

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7387151号  
(P7387151)

(45)発行日 令和5年11月28日(2023.11.28)

(24)登録日 令和5年11月17日(2023.11.17)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全66頁)

(21)出願番号	特願2019-198244(P2019-198244)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	令和1年10月31日(2019.10.31)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2021-69696(P2021-69696A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
(43)公開日	令和3年5月6日(2021.5.6)		13号
審査請求日	令和4年10月26日(2022.10.26)	(74)代理人	110000291
			弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
		(72)発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
			13号 株式会社サンセイアールアンド
			ディ内
		(72)発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
			13号 株式会社サンセイアールアンド
			ディ内
		(72)発明者	中山 覚
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の演出図柄を変動させて、所定の抽選の結果を示す態様で停止させる変動演出を実行することと、

前記変動演出において、一旦停止させた演出図柄を再変動させる擬似連演出を複数回実行することと、

前記変動演出において、前記演出図柄がリーチになる可能性が高いことを示唆可能な所定の予告演出を実行することと、が可能であり、

前記変動演出において前記擬似連演出を複数回実行する場合、1回目の前記擬似連演出を実行した後、前記予告演出を実行してから、2回目の前記擬似連演出を実行するときと、1回目の前記擬似連演出を実行した後、前記予告演出を実行することなく特定演出を実行して、2回目の前記擬似連演出を実行するときとがあり、

前記特定演出は、1回目の前記擬似連演出を実行した場合に表示される所定の表示に含まれる所定画像が、当該所定の表示から分離されて、2回目の前記擬似連演出の実行を示唆する特殊図柄として、前記演出図柄を停止させる所定の位置に停止表示されることを表現した演出であり、

前記特定演出が実行される場合、前記1回目の擬似連演出は所定の煽り演出の成功を経て実行され、前記2回目の擬似連演出は前記所定の煽り演出を経ることなく当該特定演出を経て実行されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機では、例えば下記特許文献1に記載されているように、始動口への入球に基づいて大当たりであるかの判定が行われ、その判定の結果に基づいて、遊技者に有利な遊技状態に制御される。この文献に記載の遊技機では、大当たりであるかの判定の結果に基づいて、演出図柄を変動表示する変動演出が行われる。この変動演出においては、演出図柄を仮停止表示させた後に再変動表示させる擬似連演出が行われることがあり、擬似連演出の回数が多いほど大当たりへの期待度が高まるようになっている。

10

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【文献】特開2016-112132号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

ところで、上記特許文献1に記載されているような擬似連演出については、遊技の興趣を向上させるため、未だ改良の余地がある。

20

## 【課題を解決するための手段】

## 【0005】

本発明の遊技機は、

所定の演出図柄を変動させて、所定の抽選の結果を示す態様で停止させる変動演出を実行することと、

前記変動演出において、一旦停止させた演出図柄を再変動させる擬似連演出を複数回実行することと、

前記変動演出において、前記演出図柄がリーチになる可能性が高いことを示唆可能な所定の予告演出を実行することと、が可能であり、

30

前記変動演出において前記擬似連演出を複数回実行する場合、1回目の前記擬似連演出を実行した後、前記予告演出を実行してから、2回目の前記擬似連演出を実行するときと、1回目の前記擬似連演出を実行した後、前記予告演出を実行することなく特定演出を実行して、2回目の前記擬似連演出を実行するときとがあり、

前記特定演出は、1回目の前記擬似連演出を実行した場合に表示される所定の表示に含まれる所定画像が、当該所定の表示から分離されて、2回目の前記擬似連演出の実行を示唆する特殊図柄として、前記演出図柄を停止させる所定の位置に停止表示されることを表現した演出であり、

前記特定演出が実行される場合、前記1回目の擬似連演出は所定の煽り演出の成功を経て実行され、前記2回目の擬似連演出は前記所定の煽り演出を経ることなく当該特定演出を経て実行されることを特徴とする遊技機である。

40

## 【発明の効果】

## 【0006】

本発明の遊技機によれば、演出を通じて遊技の興趣を向上可能である。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0007】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図3】第2大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図4】表示器類の正面図である。

50

【図 5】(A)は盤上可動装置と盤下可動装置とが待機状態のときの演出用ユニットの正面図、(B)は盤上可動装置と盤下可動装置とが作動したときの演出用ユニットの正面図である。

【図 6】主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 7】サブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 8】(A)は普図関係乱数を示す表であり、(B)は特図関係乱数を示す表である。

【図 9】(A)は当たり判定テーブルの一例であり、(B)は普図変動パターン判定テーブルの一例であり、(C)は補助遊技制御テーブルの一例である。

【図 10】(A)は大当たり判定テーブルの一例であり、(B)は大当たり図柄種別判定テーブルの一例であり、(C)はリーチ判定テーブルの一例である。

10

【図 11】特図 1 変動パターン判定テーブルの一例である。

【図 12】特図 2 変動パターン判定テーブルの一例である。

【図 13】先読み判定テーブルの一例である。

【図 14】大当たり遊技制御テーブルの一例である。

【図 15】遊技状態の説明図である。

【図 16】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 18】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

【図 19】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 20】保留演出の具体例を示す説明図である。

20

【図 21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図 22】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図 23】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 24】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 26】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 27】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 28】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る大当たり遊技制御テーブルである。

【図 29】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る変動パターン判定テーブルであって、非時短状態における特図 1 の変動パターン判定テーブルである。

30

【図 30】擬似連態様の決定テーブルである。

【図 31】キャラ出現予告の抽選テーブルである。

【図 32】擬似連演出の具体例を示す図である。

【図 33】擬似連演出の具体例を示す図であり、図 32 (F) に示す演出の続きを示す図である。

【図 34】特別擬似連表示を含む擬似連演出の具体例を示す図である。

【図 35】連続擬似連演出の具体例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、本発明の遊技機の実施形態を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。なお、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。また、後述の任意のフローチャートにおいて、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。

40

【0009】

#### 1. 遊技機の構造

第 1 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 について説明する。最初に、パチンコ遊技機 P Y 1 の構造について図 1 ～ 図 5 を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機

50

P Y 1 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に近づく方向とする。

【 0 0 1 0 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技機枠 2 を備えている。遊技機枠 2 は、後述する遊技盤ユニット Y U が取り付けられる遊技盤取付枠 2 A と、遊技盤取付枠 2 A にヒンジ 2 B を介して回転自在に支持される前枠 2 3 m と、を備える。前枠 2 3 m は遊技盤取付枠 2 A に対して開閉が可能である。前枠 2 3 m には、透明板 2 3 t が取り付けられている。前枠 2 3 m が閉じられているとき、遊技盤取付枠 2 A に取り付けられた遊技盤 1 と透明板 2 3 t とは対面する。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機 P Y 1 の前方にいる遊技者は、透明板 2 3 t を通して、遊技盤 1 に形成された遊技領域 6 を視認することができる。透明板 2 3 t は、透明なガラス板や透明な合成樹脂板等を用いることができる。透明板 2 3 t は、パチンコ遊技機 P Y 1 の前方から遊技領域 6 を視認可能であればよい。

10

【 0 0 1 1 】

前枠 2 3 m の前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル 7 2 k が設けられている。ハンドル 7 2 k が操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力（後述する発射装置 7 2 が発射ソレノイドに駆動させる量）の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル 7 2 k の回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠 2 3 m の前面の下部中央には、前方に向けて大きく突出した下部装飾体 3 6 が設けられている。下部装飾体 3 6 の上面には、ハンドル 7 2 k に供給される遊技球を貯留するための上皿 3 4 が形成されている。また、下部装飾体 3 6 の正面の下部中央には、上皿 3 4 に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿 3 5 が設けられている。

20

【 0 0 1 2 】

下部装飾体 3 6 の上面の上皿 3 4 より前方側には、下方に押下操作可能な第 1 入力装置（以下「通常ボタン」）4 0 が設けられている。また、前枠 2 3 m の表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体 3 2 において、下方に押下操作可能な第 2 入力装置（以下「特殊ボタン」）4 1 が設けられている。

30

【 0 0 1 3 】

また、前枠 2 3 m の表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体 3 1 の底面に、音を出力可能なスピーカ 5 2 が設けられている。スピーカ 5 2 は、左側に配置された左スピーカ 5 2 L と、右側に配置された右スピーカ 5 2 R と、からなる。また、前枠 2 3 m の右縁部と、下部装飾体 3 6 における正面の下皿 3 5 の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ 5 3 が設けられている。さらに、前枠 2 3 m の左縁部および右縁部の上側には、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置 5 8 が取り付けられている。枠可動装置 5 8 は、左側に配置された左枠可動装置 5 8 L と、右側に配置された右枠可動装置 5 8 R と、で構成される。

【 0 0 1 4 】

なお、遊技機枠 2 に設けられる部材や装置の位置や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

40

【 0 0 1 5 】

次に、遊技盤ユニット Y U について、主に図 2 ～ 図 5 を用いて説明する。遊技盤ユニット Y U は、遊技盤 1 と、遊技盤 1 の背面側に取り付けられた演出用ユニット 1 U と、を有する。最初に、遊技盤 1 について説明する。遊技盤 1 は透明な合成樹脂板で構成されている。遊技盤 1 の略中央には正面視略円形の開口部 1 A が形成されている。開口部 1 A に沿って、遊技球が流下可能な遊技領域 6 を区画するための略リング状の内側壁部 1 B が前方に突出して形成されている。また、内側壁部 1 B の外側にも、遊技領域 6 を区画するための略リング状の外側壁部 1 C が前方に突出して形成されている。

50

## 【 0 0 1 6 】

遊技盤 1 の前面には、内側壁部 1 B、外側壁部 1 C などによって囲まれた遊技領域 6 が形成されている。すなわち、遊技盤 1 の前面が、内側壁部 1 B および外側壁部 1 C によって、遊技領域 6 とそれ以外の領域とに仕切られている。

## 【 0 0 1 7 】

遊技領域 6 は、ハンドル 7 2 k の操作によって発射された遊技球が流下可能な領域であり、パチンコ遊技機 P Y 1 で遊技を行うために設けられている。なお、遊技領域 6 には、多数の遊技くぎ（図示なし）が突設されている。遊技くぎは、遊技領域 6 に進入して遊技領域 6 を流下する遊技球を、後述する第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、ゲート 1 3、第 1 大入賞口 1 4、および、第 2 大入賞口 1 5 などに適度に誘導する経路を構成している。なお、第 1 始動口 1 1 や第 2 始動口 1 2 といった始動口を入球口と称し、第 1 大入賞口 1 4 や第 2 大入賞口 1 5 といった大入賞口を特別入賞口あるいは特定の入賞口と称し、ゲートを通り口あるいは通過領域と称することができるものとする。

10

## 【 0 0 1 8 】

遊技領域 6 の中央付近には、開口部 1 A の周縁を装飾するセンター枠（センター装飾体）6 1 が設けられている。センター枠 6 1 には、後述する第 1 始動口 1 1 へ遊技球を誘導可能なステージや、ステージへ遊技球を誘導可能なワープが設けられている。

## 【 0 0 1 9 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 1 始動口 1 1 が形成された第 1 始動入賞装置 1 1 D と、第 2 始動口 1 2 への入球を可能または不可能にさせる第 2 始動入賞装置（所謂「電チュー」）1 2 D と、が設けられている。

20

## 【 0 0 2 0 】

第 1 始動入賞装置 1 1 D は不動である。そのため、第 1 始動口 1 1 は、遊技球の入球し易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）の抽選（後述の特図 1 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 1 抽選」ともいう）および特図 1 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 1 始動口 1 1 へ入賞すると、所定個数（本形態では 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

## 【 0 0 2 1 】

電チュー 1 2 D は、作動可能な電チュー開閉部材 1 2 k を備えている。電チュー開閉部材 1 2 k は、通常は（通常状態では）、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が不可能な閉鎖位置にある。そして、特別状態になると、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が可能な開放位置に移動する。このように、電チュー開閉部材 1 2 k が開放位置に移動することを第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「開状態」ともいい、開状態であるときだけ遊技球の第 2 始動口 1 2 への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材 1 2 k が閉鎖位置にあることを第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「閉状態」ともいう。また、第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D が「開状態」になることを「電チュー 1 2 D が開放する」ともいい、電チュー 1 2 D が「閉状態」になることを「電チュー 1 2 D が閉鎖する」ともいう。

30

## 【 0 0 2 2 】

遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞は、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）の抽選（後述の特図 2 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 2 抽選」ともいう）および特図 2 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入賞すると、所定個数（本形態では 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技領域 6 には、遊技球を第 2 始動口 1 2 へ誘導する誘導ステージ 1 2 g が設けられている。

40

## 【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な一般入賞口（普通入賞口）1 0 が設けられている。遊技球が一般入賞口 1 0 へ入賞すると、所定個数（本形態では 3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

## 【 0 0 2 4 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が通過可能なゲート 1 3 が設けられている。遊技球のゲ

50

ート13の通過は、普通図柄（以下、「普図」という）の抽選（すなわち普通図柄乱数の取得と判定：以下、「普図抽選」という）および普図の可変表示の契機となっている。補助遊技が実行されることによって電チュー12Dを開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー12Dの開放を伴う遊技である。

【0025】

また、遊技領域6には、遊技球が入球可能な第1大入賞口14が形成された第1大入賞装置14D（以下、「通常AT14D」ともいう）が設けられている。第1大入賞装置14Dは、開状態と閉状態とに作動可能な通常AT開閉部材14kを備える。通常AT開閉部材14kの作動により第1大入賞口14が開閉する。通常AT開閉部材14kは、通常では第1大入賞口14を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第1大入賞口14の中に入球することは不可能である。通常AT開閉部材14kが開状態に作動すると、遊技球が第1大入賞口14の中に入球することが可能になる。このように、通常AT開閉部材14kが開状態であるときだけ遊技球の第1大入賞口14への入球が可能となる。遊技球が第1大入賞口14へ入賞すると、所定個数（本形態では15個）の遊技球が賞球として払い出される。

10

【0026】

また、遊技領域6には、遊技球が入球可能な第2大入賞口15が形成された第2大入賞装置15D（以下、「VAT15D」ともいう）が設けられている。第2大入賞装置15Dは、作動可能なVAT開閉部材15kを備えている。VAT開閉部材15kは、通常では第2大入賞口15を塞いでいる。VAT開閉部材15kが開状態をとることができる。VAT開閉部材15kが開状態であるときだけ遊技球の第2大入賞口15への入球が可能となる。一方、VAT開閉部材15kが第2大入賞口15を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、VAT開閉部材15kの作動によって第2大入賞口15が開閉する。遊技球が第2大入賞口15へ入賞すると、所定個数（本形態では15個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【0027】

ここで、図3を用いて、第2大入賞装置15Dについて詳細に説明する。第2大入賞装置15Dの内部には、第2大入賞口15に入球した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させることが可能なゲート状の第2大入賞口センサ15aが設けられている。

【0028】

第2大入賞口センサ15aの下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域16と非特定領域17とが設けられている。第2大入賞口センサ15aを通過した遊技球は、振分装置16Dによって、特定領域16か非特定領域17かに振り分けられる。振分装置16Dは、略矩形状の平板からなる振分部材16kと、振分部材16kを駆動する振分ソレノイド16sとを備えている。振分部材16kは、振分ソレノイド16sの駆動により、左右にスライド可能に構成されている。

30

【0029】

振分ソレノイド16sが通電されていないとき、振分部材16kは特定領域16への遊技球の通過を妨げる第1状態（通過阻止状態：図3（A）の正面視で振分部材16kの左端が特定領域16の左端よりやや右側に位置し、振分部材16kが特定領域16をその直上で覆う状態）にある。振分部材16kが第1状態にあるときは、第2大入賞口15に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ15aを通過した後、特定領域16を通過することは不可能であり、非特定領域17を通過する。この第2大入賞口15から非特定領域17まで流下する遊技球のルートを実第1のルートという。

40

【0030】

一方、振分ソレノイド16sが通電されているとき、振分部材16kは遊技球の特定領域16の通過（進入）を許容する第2状態（通過許容状態：図3（B）の正面視で振分部材16kの左端が特定領域16の右端よりやや左側に位置し、振分部材16kが特定領域16をその直上で覆わず、特定領域16の直上が開放している状態）にある。振分部材16kが第2状態にあるときは、第2大入賞口15に入賞した遊技球は、第2大入賞口セン

50

サ 1 5 a を通過したあと特定領域 1 6 を通過容易である。この第 2 大入賞口 1 5 から特定領域 1 6 まで流下する遊技球のルートを第 2 のルートという。

【 0 0 3 1 】

なお、基本的に、振分部材 1 6 k は第 1 状態で保持されている。すなわち、第 1 状態が、振分部材 1 6 k の通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技（例えば 1 6 R ）においてのみ、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、第 2 状態に変化することができる。なお、振分部材 1 6 k の作動態様は適宜変更可能である。

【 0 0 3 2 】

特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 には、各領域 1 6 , 1 7 を通過（進入）した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させる特定領域センサ 1 6 a 、非特定領域センサ 1 7 a が設けられている。

10

【 0 0 3 3 】

なお、第 1 大入賞装置 1 4 D および第 2 大入賞装置 1 5 D は、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。また、遊技性に応じて、第 1 大入賞装置 1 4 D のような、特定領域や振分装置のない大入賞装置を 2 つ設ける構成とすることが可能である。また、第 1 大入賞装置 1 4 D と第 2 大入賞装置 1 5 D とが設けられているものの、遊技性に応じて、第 1 大入賞装置 1 4 D だけを利用することとしたり、第 2 大入賞装置 1 5 D だけを利用することとしたりすることが可能である。なお、第 1 大入賞装置 1 4 D だけを利用する構成とした場合には、第 2 大入賞装置 1 5 D に関する処理は行われないものとし、第 2 大入賞装置 1 5 D だけを利用する構成とした場合には、第 1 大入賞装置 1 4 D に関する処理は行われないものとする。

20

【 0 0 3 4 】

また、図 2 に示すように、遊技領域 6 の略最下部には、遊技領域 6 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 6 の外部へ排出する 2 つのアウト口 1 9 が設けられている。また、遊技盤 1 には、発光可能な盤ランプ 5 4 が設けられている。

【 0 0 3 5 】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域 6 A（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域 6 B（第 2 遊技領域）と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域 6 A を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域 6 B を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 P Y 1 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

30

【 0 0 3 6 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、2 つの一般入賞口 1 0 と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を発射させることで、第 1 始動口 1 1、または、一般入賞口 1 0 への入賞を狙うことができる。一方、第 2 流路 R 2 上には、第 2 始動口 1 2 と、一般入賞口 1 0 と、ゲート 1 3 と、第 1 大入賞口 1 4 と、第 2 大入賞口 1 5 と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート 1 3 の通過や、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、第 1 大入賞口 1 4、または、第 2 大入賞口 1 5 への入賞を狙うことができる。

40

【 0 0 3 7 】

なお、何れの入賞口（第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、第 1 大入賞口 1 4、および第 2 大入賞口 1 5）にも入球しなかった遊技球は、アウト口 1 9 へ誘導されて排出される。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。

【 0 0 3 8 】

50

また、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 の下方の左隣（遊技領域 6 以外の部分）には表示器類 8 が配置されている。図 4 に示すように、表示器類 8 には、特図 1 を可変表示する特図 1 表示器 8 1 a、特図 2 を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b、及び、普図を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。また、表示器類 8 には、後述する特図 1 保留数（U 1：特図 1 表示器 8 1 a による特図 1 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 1 保留表示器 8 3 a、および後述する特図 2 保留数（U 2：特図 2 表示器 8 1 b による特図 2 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 2 保留表示器 8 3 b が含まれている。




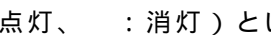
#### 【0039】

特図 1 の可変表示は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞を契機に特図 1 抽選が行われると実行される。また、特図 2 の可変表示は、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞を契機に特図 2 抽選が行われると実行される。なお、以下の説明では、特図 1 および特図 2 を総称して特図あるいは特別図柄といい、特図 1 抽選および特図 2 抽選を総称して特図抽選という。また、特図 1 表示器 8 1 a および特図 2 表示器 8 1 b を総称して特図表示器 8 1 という。さらに、特図 1 保留表示器 8 3 a および特図 2 保留表示器 8 3 b を総称して特図保留表示器 8 3 という。

#### 【0040】

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される特図（停止特図、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特図抽選によって複数種類の特図の中から選択された一つの特図である。停止特図が予め定めた特定の特図（特定の停止態様の特図すなわち大当たり図柄）である場合には、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 及び第 2 大入賞口 1 5）を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。なお、大当たり遊技が行われている遊技状態を大当たり遊技状態という。大当たり遊技状態は、遊技者に有利な特別遊技状態の一例である。

#### 【0041】

特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の LED（Light Emitting Diode）から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちのの一つ）である場合には、特図表示器 8 1 は、「」（：点灯、：消灯）というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある LED の点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器 8 1 は、「」というように一番右にある LED のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。なお、特図抽選の結果に対応する LED の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての LED を消灯させてもよい。

#### 【0042】

また、特図の可変表示において、特図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特図の可変表示がなされる。特図の可変表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各 LED が点灯する態様である。なお、特図の可変表示の態様は、特に限定されず、各 LED が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 LED が一斉に点滅するなど適宜に設定してよい。

#### 【0043】

ところで、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部 1 0 5 に一旦記憶される。なお、以下において、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図 1 関係乱数」といい、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図 2 関係乱数」という。ここで、特図 1 関係乱数は、特図 1 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶される。一方、特図 2 関係乱数は、特図 2 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中

10

20

30

40

50



の特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶可能な特図 1 保留の数（特図 1 保留数）および特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶可能な特図 2 保留の数（特図 2 保留数）には上限（本形態では 4 個）が設定されている。特図 1 保留数や特図 2 保留数の上限は適宜変更可能であり、上限を「無し」としてもよい。なお、以下において、特図 1 保留と特図 2 保留を総称して「特図保留」といい、特図 1 保留数と特図 2 保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図 1 関係乱数と特図 2 関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

【 0 0 4 4 】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 へ入賞した後すぐに特図の可変表示が行われない場合、具体的には、特図の可変表示の実行中や当たり遊技の実行中に入賞があった場合、その入賞に対する特図の可変表示（あるいは、特図抽選の権利）を留保することができる。特図保留記憶部 1 0 5 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特図の可変表示が可能となったときに消化される。すなわち、特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特図関係乱数等を判定して、その判定結果を示すための特図の可変表示を実行することをいう。





【 0 0 4 5 】

そして、特図保留数は、特図保留表示器 8 3 に表示される。特図 1 保留表示器 8 3 a と特図 2 保留表示器 8 3 b のそれぞれは、例えば 4 個の L E D で構成されており、特図保留数の分だけ L E D を点灯させることにより特図保留数を表示することが可能である。

【 0 0 4 6 】

また、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される普図（停止普図、可変表示の表示結果として導出表示される普図）は、普図抽選によって複数種類の普図の中から選択された一つの普図である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図（所定の停止態様の普図すなわち当たり図柄）である場合には、第 2 始動口 1 2（電チュー 1 2 D）を開放させる補助遊技が行われる。

【 0 0 4 7 】

普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表示器 8 2 は、「」（：点灯、：消灯）というように両 L E D の点灯で構成される当たり図柄を表示する。また普図抽選の結果がハズレである場合には、「」というように右の L E D のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。なお、普図抽選の結果に対応する L E D の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

【 0 0 4 8 】

また、普図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普図の可変表示が行われる。普図の可変表示の態様は、例えば両 L E D が交互に点灯するという態様である。なお、普図の可変表示の態様は、特に限定されず、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなど適宜に設定してもよい。

【 0 0 4 9 】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球がゲート 1 3 を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数（判定情報の一例）が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部 1 0 6 に記憶される。普図保留記憶部 1 0 6 に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（本形態では 4 個）が設定されている。普図保留数の上限は適宜変更可能であり、上限を「無し」としてもよい。なお、以下において、遊技球がゲート 1 3 を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。また、本形態では、普図保留数を表示する普図保留表示器を設けていないが、普図保留表示器を表示器類 8 に加えてもよい。普図保留表示器としては、例えば特図保留表示器 8 3 と同様の構成のものを採用することが可能である。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 0 】

次に、図 5 を用いて、遊技盤 1 の背面に取り付けられた演出用ユニット 1 U について説明する。演出用ユニット 1 U は、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。演出用ユニット 1 U には、画像表示装置 5 0、第 1 盤可動装置（以下「盤上可動装置」）5 5、第 2 盤可動装置（以下「盤下可動装置」）5 6 が搭載されている。

## 【 0 0 5 1 】

画像表示装置 5 0 は、例えば 2 0 インチの 3 D 液晶ディスプレイで構成され、3 D 画像を表示可能な表示部 5 0 a を具備する。なお、画像表示装置 5 0 は、画像を表示することが可能であれば、複数枚の液晶ディスプレイで構成されるものや、E L ( E l e c t r o L u m i n e s c e n c e ) ディスプレイで構成されるもの等、他の表示装置であってもよい。

10

## 【 0 0 5 2 】

盤上可動装置 5 5 は、表示部 5 0 a に沿って移動可能に構成され、装飾が施された盤上可動体 5 5 k を具備する。盤下可動装置 5 6 は、表示部 5 0 a に沿って移動可能に構成され、装飾が施された盤下可動体 5 6 k を具備する。

## 【 0 0 5 3 】

図 5 ( A ) は、盤上可動体 5 5 k および盤下可動体 5 6 k が作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。盤上可動装置 5 5 の駆動源が駆動すると、盤上可動体 5 5 k は下向きに移動（下降）し、盤下可動装置 5 6 の駆動源が駆動すると、盤下可動体 5 6 k は上向きに移動（上昇）する。このとき、画像表示装置 5 0 は下降した盤上可動体 5 5 k または上昇した盤下可動体 5 6 k に覆われ、画像表示装置 5 0 は視認困難となる。

20

## 【 0 0 5 4 】

なお、遊技盤ユニット Y U に設けられる部材や装置の位置や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

## 【 0 0 5 5 】

## 2 . 遊技機の電氣的構成

次に、図 6 ~ 図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を説明する。図 6 ~ 図 7 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）1 0 0、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、操作演出、大当たり遊技演出など）や客待ち演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）1 2 0、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板 1 7 0 等を、遊技盤 1 の画像表示装置 5 0 よりさらに背面側に備えている。主制御基板 1 0 0 を、遊技の制御を行う遊技制御部（メイン制御部）と位置づけることができる。また、サブ制御基板 1 2 0 を、後述する画像制御基板 1 4 0、ランプ制御回路 1 5 1、および音声制御回路 1 6 1 とともに、演出の制御を行う演出制御部（サブ制御部）と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板 1 2 0 を備え、演出手段（画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、および、可動装置 5 5、5 6、5 8 等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

30

40

## 【 0 0 5 6 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、電源基板 1 9 0 を備えている。電源基板 1 9 0 は、主制御基板 1 0 0、サブ制御基板 1 2 0、及び払出制御基板 1 7 0 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 1 9 0 には、バックアップ電源回路 1 9 2 が設けられている。バックアップ電源回路 1 9 2 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電断時であっても保

50

持される。また、電源基板 190 には、電源スイッチ 191 が接続されている。電源スイッチ 191 の ON / OFF 操作により、電源の投入 / 遮断が切り換えられる。なお、主制御基板 100 の遊技用 RAM 104 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 100 に設けたり、サブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 120 に設けたりしてもよい。

#### 【0057】

図 6 に示すように、主制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）101 が実装されている。遊技制御用マイコン 101 には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用 ROM (Read Only Memory) 103、ワークメモリとして使用される遊技用 RAM (Random Access Memory) 104、および遊技用 ROM 103 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 CPU (Central Processing Unit) 102 が含まれている。

10

#### 【0058】

遊技用 ROM 103 には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用 ROM 103 には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用 ROM 103 は外付けであってもよい。また、遊技用 RAM 104 には、前述した特図保留記憶部 105 や普図保留記憶部 106 などが設けられている。

20

#### 【0059】

また、主制御基板 100 には、データや信号の入出力を行うための遊技用 I / O (Input / Output) ポート部 118、および遊技用 RAM 104 に記憶されている情報を遊技用 CPU 102 にクリアさせるための RAM クリアスイッチ 119 が実装されている。

#### 【0060】

また、主制御基板 100 には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類やアクチュエータ類が接続されている。そのため、主制御基板 100 には、各種センサ類が出力した信号が入力する。また、主制御基板 100 は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。

30

#### 【0061】

主制御基板 100 に接続されている各種センサ類には、第 1 始動口センサ 11a、第 2 始動口センサ 12a、一般入賞口センサ 10a、ゲートセンサ 13a、第 1 大入賞口センサ 14a、第 2 大入賞口センサ 15a、特定領域センサ 16a、および、非特定領域センサ 17a が含まれている。

#### 【0062】

第 1 始動口センサ 11a は、第 1 始動口 11 に入賞した遊技球を検知する。第 2 始動口センサ 12a は、第 2 始動口 12 に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ 10a は、一般入賞口 10 に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ 10a は、一般入賞口 10 毎に設けられている。ゲートセンサ 13a は、ゲート 13 に設けられており、ゲート 13 を通過した遊技球を検知する。第 1 大入賞口センサ 14a は、第 1 大入賞口 14 に入賞した遊技球を検知する。第 2 大入賞口センサ 15a は、第 2 大入賞口 15 に入賞した遊技球を検知する。特定領域センサ 16a は、特定領域 16 を通過（特定領域 16 に進入）した遊技球を検知する。非特定領域センサ 17a は、非特定領域 17 を通過（非特定領域 17 に進入）した遊技球を検知する。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板 100 に出力する。

40

#### 【0063】

なお、主制御基板 100 に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

50

## 【 0 0 6 4 】

また、主制御基板 1 0 0 に接続されている各種アクチュエータ類には、電チューソレノイド 1 2 s、第 1 大入賞口ソレノイド 1 4 s、第 2 大入賞口ソレノイド 1 5 s および振分ソレノイド 1 6 s が含まれている。電チューソレノイド 1 2 s は、電チュー 1 2 D の電チュー開閉部材 1 2 k を駆動する。第 1 大入賞口ソレノイド 1 4 s は、第 1 大入賞装置 1 4 D の通常 A T 開閉部材 1 4 k を駆動する。第 2 大入賞口ソレノイド 1 5 s は、第 2 大入賞装置 1 5 D の V A T 開閉部材 1 5 k を駆動する。振分ソレノイド 1 6 s は、振分装置 1 6 D の振分部材 1 6 k を駆動する。

## 【 0 0 6 5 】

なお、主制御基板 1 0 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

10

## 【 0 0 6 6 】

さらに主制御基板 1 0 0 には、表示器類 8 ( 特図表示器 8 1、普図表示器 8 2、および、特図保留表示器 8 3 ) が接続されている。これらの表示器類 8 の表示制御は、遊技制御用マイコン 1 0 1 によりなされる。

## 【 0 0 6 7 】

また主制御基板 1 0 0 は、払出制御基板 1 7 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 7 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 7 0 には、カードユニット C U ( パチンコ遊技機 P Y 1 に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの )、および賞球払出装置 7 3 が接続されているとともに、発射制御回路 1 7 5 を介して発射装置 7 2 が接続されている。なお、発射装置 7 2 には、ハンドル 7 2 k ( 図 1 参照 ) が含まれる。

20

## 【 0 0 6 8 】

払出制御基板 1 7 0 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 からの信号や、接続されたカードユニット C U からの信号に基づいて、賞球払出装置 7 3 の賞球モータ 7 3 m を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のための賞球センサ 7 3 a により検知されて、賞球センサ 7 3 a による検知信号が払出制御基板 1 7 0 に出力される。

## 【 0 0 6 9 】

また、発射装置 7 2 には、遊技者などの人のハンドル 7 2 k ( 図 1 参照 ) への接触を検知可能なタッチスイッチ 7 2 a が設けられている。遊技者によるハンドル 7 2 k の操作があった場合には、タッチスイッチ 7 2 a が遊技者のハンドル 7 2 k への接触を検知し、検知信号を払出制御基板 1 7 0 に出力する。また、発射装置 7 2 には、ハンドル 7 2 k の回転角度 ( 操作量 ) を検出可能な発射ボリュームつまみ 7 2 b が接続されている。発射装置 7 2 は、発射ボリュームつまみ 7 2 b が検出したハンドル 7 2 k の回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイド 7 2 s を駆動させる。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 においては、ハンドル 7 2 k への回転操作が維持されている状態では、約 0 . 6 秒毎に 1 球の遊技球が発射されるようになっている。

30

## 【 0 0 7 0 】

また主制御基板 1 0 0 は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板 1 2 0 に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。サブ制御基板 1 2 0 は、主制御基板 1 0 0 から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行状況 ( 遊技の制御内容 ) を把握することができる。なお、主制御基板 1 0 0 とサブ制御基板 1 2 0 との接続は、主制御基板 1 0 0 からサブ制御基板 1 2 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 1 0 0 とサブ制御基板 1 2 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路 ( 例えばダイオードを用いた回路 ) が介在している。

40

## 【 0 0 7 1 】

図 7 に示すように、サブ制御基板 1 2 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン ( 以下「演出制御用マイコン」 ) 1 2

50

1 が実装されている。演出制御用マイコン 1 2 1 には、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 R O M 1 2 3、ワークメモリとして使用される演出用 R A M 1 2 4、および演出用 R O M 1 2 3 に記憶されたプログラムを実行する演出用 C P U 1 2 2 が含まれている。

【 0 0 7 2 】

また、演出用 R O M 1 2 3 には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、1 m s タイマ割り込み処理、および、1 0 m s タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用 R O M 1 2 3 は外付けであってもよい。

【 0 0 7 3 】

また、サブ制御基板 1 2 0 には、データや信号の入出力を行うための演出用 I / O ポート部 1 3 8、および R T C ( R e a l T i m e C l o c k ) 1 3 9 が実装されている。R T C 1 3 9 は、現時点の日時(日付及び時刻)を計測する。R T C 1 3 9 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に、所定の島電源供給装置(図示なし)から電力が供給されているときにはその電力によって動作し、島電源供給装置から電力が供給されていないときには、電源基板 1 9 0 が備えるバックアップ電源回路 1 9 2 から供給される電力によって動作する。このため、R T C 1 3 9 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、R T C 1 3 9 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 1 2 0 に設けてもよい。バックアップ電源回路には、コンデンサや内蔵電池(ボタン電池等)を含む回路を採用することができる。

【 0 0 7 4 】

サブ制御基板 1 2 0 には、画像制御基板 1 4 0 が接続されている。サブ制御基板 1 2 0 の演出制御用マイコン 1 2 1 は、主制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じて、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 に画像表示装置 5 0 の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板 1 2 0 と画像制御基板 1 4 0 との接続は、サブ制御基板 1 2 0 から画像制御基板 1 4 0 への信号の送信と、画像制御基板 1 4 0 からサブ制御基板 1 2 0 への信号の送信の双方が可能な双方向通信接続となっている。

【 0 0 7 5 】

画像制御基板 1 4 0 は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用 R O M 1 4 2、ワークメモリとして使用される画像用 R A M 1 4 3、及び、画像用 R O M 1 4 2 に記憶されたプログラムを実行する画像用 C P U 1 4 1 を備えている。また、画像制御基板 1 4 0 は、画像表示装置 5 0 に表示される画像のデータを記憶した C G R O M 1 4 5、C G R O M 1 4 5 に記憶されている画像データの展開等に使用される V R A M 1 4 6、及び、V D P ( V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r ) 1 4 4 を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。C G R O M 1 4 5 には、例えば、画像表示装置 5 0 に表示される画像を表示するための画像データ(静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等(演出図柄を含む)や背景画像等の画像データ)が格納されている。

【 0 0 7 6 】

V D P 1 4 4 は、演出制御用マイコン 1 2 1 からの指令に基づき画像用 C P U 1 4 1 によって作成されるディスプレイリストに従って、C G R O M 1 4 5 から画像データを読み出して V R A M 1 4 6 内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成して V R A M 1 4 6 内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像を R G B 信号として画像表示装置 5 0 に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部 5 0 a に表示される。

【 0 0 7 7 】

なお、ディスプレイリストは、フレーム単位で描画の実行を指示するためのコマンド群で構成されている。ディスプレイリストには、描画する画像の種類、画像を描画する位置、表示の優先順位、表示倍率、画像の透過率等の種々のパラメータの情報が含まれている。

【 0 0 7 8 】

10

20

30

40

50

演出制御用マイコン 1 2 1 は、主制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じて、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声、楽曲、効果音等を出力する。

【 0 0 7 9 】

スピーカ 5 2 から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されている。なお、音声制御回路 1 6 1 を、基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に R O M を実装し、その R O M に音声データを格納してもよい。また、スピーカ 5 2 を画像制御基板 1 4 0 に接続し、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 1 4 0 の画像用 R O M 1 4 2 に音声データを格納してもよい。

10

【 0 0 8 0 】

また、サブ制御基板 1 2 0 には、所定の中継基板（図示なし）を介して、入力部となる各種スイッチ類、駆動源となる各種アクチュエータ類、各種ランプ類が接続されている。サブ制御基板 1 2 0 には、各種スイッチ類が出力した信号が入力する。また、サブ制御基板 1 2 0 は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。また、サブ制御基板 1 2 0 は、主制御基板 1 0 0 から受信したコマンドなどに基づいて、ランプ制御回路 1 5 1 を介して各種ランプ類の点灯制御を行う。

【 0 0 8 1 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続されている各種スイッチ類には、通常ボタン検出スイッチ 4 0 a および特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a が含まれている。通常ボタン検出スイッチ 4 0 a は、通常ボタン 4 0 が押下操作されたことを検出する。特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a は、特殊ボタン 4 1 が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ 4 0 a , 4 1 a は、検出内容に応じた信号をサブ制御基板 1 2 0 に出力する。なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるスイッチの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

20

【 0 0 8 2 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエータ類には、盤上可動装置 5 5 を駆動する盤上駆動モータ 5 5 m、盤下可動装置 5 6 を駆動する盤下駆動モータ 5 6 m、枠可動装置 5 8 を駆動する枠駆動モータ 5 8 m 等が含まれている。演出制御用マイコン 1 2 1 は、これらのモータを駆動して、各可動装置に所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、各可動装置の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、ランプ制御回路 1 5 1 を介して、各可動装置の動作を制御する。なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

30

【 0 0 8 3 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種ランプ類には、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4 等が含まれている。演出制御用マイコン 1 2 1 は、各ランプを発光させることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

40

【 0 0 8 4 】

なお、ランプ制御回路 1 5 1 を基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に、各ランプの点灯制御、および、各可動装置の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に R O M を実装して、その R O M に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。また、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるランプの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 8 5 】

### 3 . 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な遊技について、図 8 ~ 図 1 5 を用いて

50

説明する。なお、図 8 ～ 図 15 に示す各テーブルは、本項目の説明のための一般的なものであり、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明においてこれらとは別のテーブルを示した場合、パチンコ遊技機 P Y 1 ではそのテーブルが用いられているものとする。但し、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示さない構成については、この項目で示したテーブルが用いられているものとし、また、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示した構成についても、この項目で示したテーブルに変更することが可能であるとする。

【 0 0 8 6 】

### 3 - 1 . 普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球がゲート 1 3 を通過すると、普図抽選を行う。普図抽選を行うと、普図表示器 8 2 において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、遊技球がゲート 1 3 を通過することを「普図始動条件の成立」という。

【 0 0 8 7 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 8（A）に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数である。乱数を判定情報とも言う。乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【 0 0 8 8 】

#### 3 - 1 - 1 . 当たり判定

当たり判定は、図 9（A）に示すような当たり判定テーブルに従って、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けられている。すなわち、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに従って判定することにより、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。なお、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。また、当たり判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてもよい。

【 0 0 8 9 】

#### 3 - 1 - 2 . 普図変動

普図変動パターン判定は、図 9（B）に示すような普図変動パターン判定テーブルに従って、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンとは、普図変動時間などの普図の可変表示に関する所定事項に関する識別情報である。

【 0 0 9 0 】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けられている。すなわち、普図変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（非時短普図変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（時短普図変動パターン判定テーブル）とがある。なお、普図変動パターン判定テーブルを遊技状態毎に分けなくてもよい。

## 【 0 0 9 1 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器 8 2 で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器 8 2 において普図の可変表示が行われる。

10

## 【 0 0 9 2 】

## 3 - 1 - 3 . 補助遊技

補助遊技は、普図の可変表示で、表示結果（普図抽選の結果）として、当たり図柄が停止表示（導出）されると実行される。

## 【 0 0 9 3 】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）には、電チュー 1 2 D が開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に対応付けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に基づいて、図 9（C）に示すような補助遊技制御テーブルに従って補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。なお、これらの各要素における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。

20

## 【 0 0 9 4 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間を異ならせている。例えば、非時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが困難な時間（例えば 0 . 0 8 秒））だけ電チュー 1 2 D を開放する。以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間よりも長い第 2 の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが容易な時間（例えば 3 . 0 秒））だけ電チュー 1 2 D を開放する。以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。なお、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間が同じであってもよい。

30

## 【 0 0 9 5 】

## 3 - 2 . 特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、特図 1 抽選を行う。特図 1 抽選が行われると、特図 1 表示器 8 1 a において、特図 1 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 1 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 1 には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 1 抽選の結果には大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

40

## 【 0 0 9 6 】

50



同様に、パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞すると、特図 2 抽選を行う。特図 2 抽選が行われると、特図 2 表示器 8 1 b において、特図 2 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 2 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 2 には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 2 抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【 0 0 9 7 】

なお、以下において、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞することを「第 1 始動条件の成立」といい、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞することを「第 2 始動条件の成立」という。また、「第 1 始動条件の成立」と「第 2 始動条件の成立」をまとめて「始動条件の成立」と総称する。また、特別図柄のハズレ図柄については、前述の普図のハズレ図柄と区別するために「ハズレ特図」ともいう。

【 0 0 9 8 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、遊技状態の設定）を行うにあたり、始動条件の成立により、特図関係乱数を取得し、当該乱数について種々の判定を行う。取得する特図関係乱数には、図 8（B）に示すように、特別図柄乱数（大当たり乱数）、大当たり図柄種別乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数である。大当たり図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数である。乱数を判定情報とも言う。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【 0 0 9 9 】

### 3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図 1 0（A）に示すような大当たり判定テーブルに従って、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。大当たり判定テーブルは、遊技状態、詳細には、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルには、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）とがある。

【 0 1 0 0 】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに従って判定することにより、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 1 0（A）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

【 0 1 0 1 】

### 3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図 1 0（B）に示すような大当たり図柄種別判定テーブルに従って大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素が対応付けられている。

【 0 1 0 2 】

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別（特図 1 / 特図 2）、言い換えれば、当該大当たり図柄種別判定の起因となる入賞（当該大当たり図柄種別判定を発生させた入賞）が行われた始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2）に関

10

20

30

40

50

連付けられている。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルには、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 1 大当たり図柄種別判定テーブル）と特図 2 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 2 大当たり図柄種別判定テーブル）とがある。

#### 【 0 1 0 3 】

大当たり図柄には複数種類の種別があり、各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値（大当たり図柄種別乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに従って判定することにより、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第 1 大当たり図柄種別判定テーブルおよび第 2 大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。なお、大当たり図柄種別の振分率については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり図柄の種別については、適宜に増加したり減少したりすることが可能である。

10

#### 【 0 1 0 4 】

例えば、図 1 0 ( B ) に示すように、特図 1 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄 A が 5 0 %、大当たり図柄 B が 5 0 % にし、特図 2 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄 C が 1 0 0 % にすることが可能である。このように、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して行われる特図 1 抽選と、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞して行われる特図 2 抽選とで、大当たり図柄種別の振分率を異ならせることが可能である。

20

#### 【 0 1 0 5 】

##### 3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図 1 0 ( C ) に示すようなリーチ判定テーブルに従って、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

#### 【 0 1 0 6 】

リーチ判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けられている。すなわち、リーチ判定テーブルには、非時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（非時短用リーチ判定テーブル）と時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（時短用リーチ判定テーブル）とがある。なお、リーチ判定テーブルを遊技状態毎に分けなくてもよい。

30

#### 【 0 1 0 7 】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに従って判定することにより、リーチ有りがリーチ無しか（リーチを発生させるか否か）を判定する。図 1 0 ( C ) に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数値の数が異なっている。なお、リーチ有りと判定される確率については、適宜に変更することが可能である。以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われる「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

40

#### 【 0 1 0 8 】

##### 3 - 2 - 4 . 特図変動パターン判定

特図変動パターン判定は、図 1 1 ~ 図 1 2 に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図

50

変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報が含まれている。特図変動パターンに含ませる識別情報は、適宜に変更することが可能である。また、特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

【0109】

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別（特図1 / 特図2）、言い換えれば、当該特図変動パターン判定の起因となる入賞が行われた始動口の種別（第1始動口11 / 第2始動口12）に関連付けられている。すなわち、特図変動パターン判定テーブルには、特図1の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図1変動パターン判定テーブル：図11）と、特図2の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図2変動パターン判定テーブル：図12）とがある。なお、特図変動パターン判定テーブルを、特別図柄の種別（特図1 / 特図2）に応じて分けなくてもよい。

10

【0110】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）にも関連付けられている。すなわち、特図1変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる特図1変動パターン判定テーブル（非時短用特図1変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図1変動パターン判定テーブル（時短用特図1変動パターン判定テーブル）とがある。一方、特図2変動パターン判定テーブルについても同様に、非時短状態のときに用いられる特図2変動パターン判定テーブル（非時短用特図2変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図2変動パターン判定テーブル（時短用特図2変動パターン判定テーブル）とがある。なお、特図変動パターン判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてもよい。

20

【0111】

また、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、大当たり判定結果およびリーチ判定結果にも関連付けられている。すなわち、非時短用特図1変動パターン判定テーブルおよび非時短用特図2変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。同様に、時短用特図1変動パターン判定テーブルおよび時短用特図2変動パターン判定テーブルにもそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。なお、特図変動パターン判定テーブルを、大当たり判定結果やリーチ判定結果に応じて分けなくてもよい。

30

【0112】

さらに、各リーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けられている。例えば、特図1保留数（U1）が0～2のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルと、特図1保留数（U1）が3～4のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルと、がある。また、各リーチ無しハズレ用の特図2変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けられている。具体的には、特図2保留数（U2）が0～2のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図2変動パターン判定テーブルと、特図2保留数（U2）が3～4のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図2変動パターン判定テーブルと、がある。なお、特図変動パターン判定テーブルを、特図保留数に応じて分けなくてもよい。

40

【0113】

そして、各特図変動パターン判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の特図の可変表示が、特図表示器81で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特図抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

【0114】

50

また、各特図変動パターンには、図 1 1 ~ 図 1 2 の表の右から 2 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローが関連付けられている。なお、特図変動パターンに特図変動演出の演出フローを関連付けなくてもよい。

#### 【 0 1 1 5 】

また、図 1 1 ~ 図 1 2 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンを、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けた名称で呼ぶことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」と言う。そして、大当たり変動の中で、リーチの一種である S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「S P 大当たり変動」と言い、L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L 大当たり変動」と言い、N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N 大当たり変動」と言う。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「S P ハズレ変動」と言い、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L ハズレ変動」と言い、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N ハズレ変動」と言い、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」と言う。通常ハズレ変動には、変動時間が互いに異なる 3 種類の変動（通常 A ハズレ変動、通常 B ハズレ変動、通常 C ハズレ変動）がある。また、S P 大当たりと S P ハズレ変動とを総称する場合、S P 変動あるいは S P リーチ変動と言う。

#### 【 0 1 1 6 】

##### 3 - 2 - 5 . 先読み判定

パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特図関係乱数に基づいて、図 1 3 に示すような先読み判定テーブルに従って先読み判定を行う。先読み判定は、大当たり判定よりも前に（具体的には例えば始動口への入賞時に）行われる。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2）に関連付けられている。すなわち、先読み判定テーブルには、第 1 始動口 1 1 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 1 先読み判定テーブル）と、第 2 始動口 1 2 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 2 先読み判定テーブル）と、がある。第 1 始動口 1 1 は特図 1 の抽選の契機となる始動口であるため、第 1 先読み判定テーブルを特図 1 先読み判定テーブルと言うこともできる。また、第 2 始動口 1 2 は特図 2 の抽選の契機となる始動口であるため、第 2 先読み判定テーブルを特図 2 先読み判定テーブルと言うこともできる。なお、先読み判定テーブルを、始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2）に応じて分けなくてもよい。

#### 【 0 1 1 7 】

また、先読み判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）にも関連付けられている。すなわち、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（非時短用先読み判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（時短用先読み判定テーブル）と、がある。

#### 【 0 1 1 8 】

つまり、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、非時短状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、がある。なお、先読み判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてもよい。また、先読み判定にどのような判定を含ませるかは適宜に変更可能である。

#### 【 0 1 1 9 】

##### 3 - 3 . 大当たり遊技

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4

あるいは第2大入賞口15)の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング(OPとも表記する)と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング(EDとも表記する)とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。また、OPやEDを設けないようにすることが可能である。なお、以下において、所定回数(所定の順番)のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回(1回目)のラウンド遊技のことを「1ラウンド(1R)」といい、10回目のラウンド遊技のことを「10ラウンド(10R)」という。

#### 【0120】

このような大当たり遊技を構成する要素(大当たり遊技構成要素)には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口(第1大入賞口14、第2大入賞口15)の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間、次の開放まで閉鎖させる時間(閉鎖時間あるいはインターバル時間)、オープニングの時間(オープニング時間)、およびエンディングの時間(エンディング時間)などが含まれている。パチンコ遊技機PY1は、特図の停止表示後、図14に示すような大当たり遊技制御テーブルに従って大当たり遊技を制御する。

#### 【0121】

図14に示すように、大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎(例えば大当たり遊技A~C毎)に大当たり遊技構成要素が格納されている。各大当たり遊技では、1Rから15Rまでは、最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14が開放するラウンド遊技、または、最大で0.1秒にわたって第1大入賞口14が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、16R(最終ラウンド)では、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技、または、最大で0.1秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数(例えば10個)の遊技球が大入賞口センサ14a、15aによって検出されると、大入賞口14、15の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

#### 【0122】

なお、図14に示す大当たり遊技Aは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄A(図10(B)参照)である場合に実行され、大当たり遊技Bは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄Bである場合に実行され、大当たり遊技Cは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄Cである場合に実行される構成とすることが可能である。

#### 【0123】

また、各大当たり遊技構成要素における回数や時間については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり遊技を、第1大入賞口14および第2大入賞口15の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。第1大入賞口14だけを用いる大当たり遊技しか行わない構成、あるいは、第2大入賞口15だけを用いる大当たり遊技しか行わない構成とする場合には、用いない方の大入賞口を備えない構成としてもよい。また、実行可能な大当たり遊技の種類は、複数種類であってもよいし、1種類であってもよい。

#### 【0124】

ここで、特定領域16について詳細に説明する。特定領域16は、振分部材16kによって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材16kの作動態様は、特定領域16の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材16kの作動態様のことを「特定領域16の開閉態様」ともいう。また、特定領域16が開状態にあることを「V開放」ともいい、特定領域16が閉状態にあることを「V閉鎖」ともいう。

#### 【0125】

振分部材16kは一定の作動態様で制御される(つまり、特定領域16は一定の開閉態様で制御される)。例えば、第2大入賞口15の開放が開始してから15秒間、振分ソレノイド16sが通電され、振分部材16kが第2状態(図3(B))に制御される。よっ

10

20

30

40

50

て、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技では、第2大入賞口15の開放時間およびタイミングと、振分部材16kの第2状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域16を通過する(遊技球を特定領域16に進入させる)ことが容易である。一方、最大で0.1秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技では、第2大入賞口15の開放時間およびタイミングと、振分部材16kの第2状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域16を通過する(遊技球を特定領域16に進入させる)ことはほぼ不可能(困難)である。このように、振分部材16kの一定の作動態様(特定領域16の一定の開閉態様)と、大当たり遊技における第2大入賞口15の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域16に進入させることの困難性(容易性)を設定することが可能である。なお、振分部材16kの作動態様は適宜に変更可能である。後述する「パチンコ遊技機PY1の特徴部」の説明において別の作動態様を示した場合、パチンコ遊技機PY1ではその作動態様が採用されているものとする。

10

#### 【0126】

なお、大当たり遊技中に、遊技球の特定領域16への通過(以下、「V通過」ともいう)が容易な第1開放パターン(Vロング開放パターン)でVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たりを、「Vロング大当たり」といい、遊技球の特定領域16の通過が不可能又は困難な第2開放パターン(Vショート開放パターン)でVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たりを、「Vショート大当たり」という。

#### 【0127】

20

#### 3-4. 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機PY1は、図15に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確高ベース状態」と、それぞれ略称することがある。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー12Dの開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては、非時短状態と時短状態とがある。

30

#### 【0128】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。パチンコ遊技機PY1で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域16を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態に切り替える契機をV通過とするか、大当たり図柄の種別とするかは、実現したい遊技性に応じて予め定められているものとする。高確率状態では、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

40

#### 【0129】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1回の補助遊技に

50

おける電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー１２Ｄの開放時間（例えば０．０８秒）よりも長い開放時間（例えば３．０秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターン判定が行われる（図１１～図１２参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

#### 【０１３０】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くなっている。例えば、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（３０秒）よりも短い普図変動時間（５秒）が決定される（図９（Ｂ））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

10

#### 【０１３１】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くなっている。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば６６００／６５５３６）よりも高い確率（例えば５９９３６／６５５３６）で当たりと判定される（図９（Ａ））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

#### 【０１３２】

このように時短状態では、非時短状態に比して、単位時間当たりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり、第２始動口１２へ遊技球が頻繁に入賞し易くなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるペースが高くなる。そのため、ペースの高い時短状態では、所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。従って、時短状態は非時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

20

#### 【０１３３】

パチンコ遊技機ＰＹ１で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。そして、例えば、大当たりに当選することによって時短状態が設定可能になる。時短状態では、大当たりに当選することなく所定回数的大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

30

#### 【０１３４】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、１回の補助遊技における電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり易い。つまり、普図に係る遊技について３つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。また、時短状態における特図変動パターン判定テーブルが、非時短状態におけるものよりも、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択され易いものでなくてもよい。

#### 【０１３５】

なお、パチンコ遊技機ＰＹ１で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、普図抽選（普図に関する当たり判定）は行われるが特図抽選（大当たり判定）は行われなため、大当たり遊技の開始に伴って、非時短状態が設定される。また、遊技状態については、前述した遊技状態の全てを用いることも一部だけを用いることも可能である。また、本明細書で説明している各種の遊技状態については、「第ｎ遊技状態」（ｎは１以上の整数）の形式で任意に表現できるものとする。

40

#### 【０１３６】

### ４．遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機ＰＹ１により行われる主な演出について、図１６～図２２を用いて説明する。

50

## 【 0 1 3 7 】

## 4 - 1 . 演出モード

最初に、演出モードについて説明する。演出モードは、演出の区分（あるいは、上位概念的な属性）のことである。パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モードと、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードを設定することが可能である。

## 【 0 1 3 8 】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図 1 6 ( A 1 ) に示すように、表示部 5 0 a においてパチンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示されているときに通常ボタン 4 0 が操作されると、図 1 6 ( A 2 ) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 5 2 から出力される音の音量設定、表示部 5 0 a の輝度設定、実行される演出の頻度設定などがある。

## 【 0 1 3 9 】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能であり、非時短状態であることを示す演出モードである。通常演出モードには、例えば、図 1 6 ( B 1 ) に示すように、表示部 5 0 a において昼間の山の景色を表す背景画像（昼間通常用背景画像 G 1 0 2 ）が表示される第 1 通常演出モードと、図 1 6 ( B 2 ) に示すように、表示部 5 0 a において夕方の山の景色を表す背景画像（夕方通常用背景画像 G 1 0 3 ）が表示される第 2 通常演出モードと、図 1 6 ( B 3 ) に示すように、表示部 5 0 a において夜間の山の景色を表す背景画像（夜間通常用背景画像 G 1 0 4 ）が表示される第 3 通常演出モードと、があり、大当たりに当選することなく 1 回または複数回の特図変動演出が行われることを 1 つの条件として切り替えられる。さらに、第 1 ~ 第 3 通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、昼間通常用背景画像 G 1 0 2 、夕方通常用背景画像 G 1 0 3 および夜間通常用背景画像 G 1 0 4 の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

## 【 0 1 4 0 】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図 1 6 ( B 4 ) に示すように、表示部 5 0 a において宇宙を表す背景画像（確変用背景画像 G 1 0 5 ）が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、確変用背景画像 G 1 0 5 が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

## 【 0 1 4 1 】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図 1 6 ( B 5 ) に示すように、表示部 5 0 a において空を表す背景画像（時短用背景画像 G 1 0 6 ）が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部 5

10

20

30

40

50



0 aにおいて、時短用背景画像 G 1 0 6 が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【 0 1 4 2 】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図 1 6 ( C 1 ) に示すように、表示部 5 0 a において、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G 1 0 7 や「右打ち」を促す右打ち画像 G 1 0 8 が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図 1 6 ( C 2 ) に示すように、表示部 5 0 a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G 1 0 9 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 1 1 0 が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図 1 6 ( C 3 ) に示すように、表示部 5 0 a において、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G 1 1 1 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 1 1 2 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

10

【 0 1 4 3 】

なお、演出モードの種類については、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 1 4 4 】

4 - 2 . 特図変動演出

次に、特図変動演出（単に「変動演出」とも言う）について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部 5 0 a において、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄の変動表示では、演出図柄が変動した後に停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示が行われる。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

20

【 0 1 4 5 】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、可動装置 5 5、5 6、5 8、通常ボタン 4 0、特殊ボタン 4 1 などの様々な演出装置を用いた他の演出を行うことが可能である。この場合、演出図柄の停止表示後も、他の演出を継続して行うことが可能である。

30

【 0 1 4 6 】

4 - 2 - 1 . 演出図柄表示領域

画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、図 1 7 ( A ) に示すように、表示部 5 0 a を水平方向に 3 つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、および右演出図柄領域 5 0 b 3 を設けることが可能である。左演出図柄領域 5 0 b 1 は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄 E Z 1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 5 0 b 2 および右演出図柄領域 5 0 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。

40

【 0 1 4 7 】

また、図 1 7 ( A ) に示すように、表示部 5 0 a の上端部の左端（左上隅）の一區画に、小図柄領域 5 0 c を設けることが可能である。小図柄領域 5 0 c は、特図の可変表示が行われているときに小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 を変動表示する領域である。

【 0 1 4 8 】

なお、図 1 7 ( A ) において、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c は二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。また、各領域の範囲は適宜に変更可能である。

50

## 【 0 1 4 9 】

## 4 - 2 - 2 . 通常変動

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。

## 【 0 1 5 0 】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 1 7 ( A ) に示すように、表示部 5 0 a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図 1 7 ( B ) に示すように、その開始に伴って演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の変動表示が開始される。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図 1 7 ( C 1 ) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが異なる停止態様で仮停止してから、図 1 7 ( D ) に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図 1 7 ( C 2 ) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

## 【 0 1 5 1 】

## 4 - 2 - 3 . Nリーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常変動においてリーチが成立するとNリーチを行うことが可能である。Nリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

## 【 0 1 5 2 】

Nリーチでは、図 1 8 ( A ) に示すように、リーチが成立した状態が所定時間（例えば、10秒）維持され、図 1 8 ( B ) に示すように、中演出図柄 E Z 2 の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図 1 8 ( C 1 ) に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N大当たり変動」の場合には、図 1 8 ( C - 2 ) に示すように、大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄 E Z 2 が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

## 【 0 1 5 3 】

また、ハズレを示唆する演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の停止態様に関して、リーチが成立しない場合のバラケ目を「非リーチバラケ目」や「非リーチハズレ目」と称し、リーチが成立する場合のバラケ目を「リーチバラケ目」や「リーチハズレ目」と称する。非リーチバラケ目を構成する各演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・3・1」や「5・8・6」等）、および、リーチバラケ目を構成する各演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・1・2」や「5・4・5」等）は、演出制御用マイコン 1 2 1 によって選択される。また、大当たりを示唆する停止態様（ゾロ目）を構成する各演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の組み合わせをどのようにするか（例えば「2・2・2」や「7・7・7」等）は、当選した大当たり図柄の種別に基づいて、演出制御用マイコン 1 2 1 によって選択される。

## 【 0 1 5 4 】

#### 4 - 2 - 4 . S P リーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、N リーチの後に S P リーチを行うことが可能である。S P リーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性が、N リーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

##### 【 0 1 5 5 】

S P リーチでは、N リーチの後に、例えば、図 1 9 ( A ) に示すように、表示部 5 0 a に S P リーチ専用の背景画像 ( S P リーチ用背景画像 G 1 1 3 ) が表示され、表示部 5 0 a の中央に S P リーチが開始されたことを表す画像 ( S P リーチ開始タイトル画像 ) G 1 が表示される。その後、図 1 9 ( B ) に示すように、S P リーチ専用演出 ( 例えばバトル演出 ) が行われる。そして、S P リーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P 大当たり変動」の場合には、図 1 9 ( C 1 ) に示すように、表示部 5 0 a に、大当たりを示唆する演出 ( 例えば、主人公キャラクタ ( 味方キャラクタの一人 ) がバトルに勝利して仁王立ちしている表示 ) が行われるとともに、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示唆する停止態様 ( 所謂ゾロ目 ) で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P ハズレ変動」の場合には、図 1 9 ( C 2 ) に示すように、ハズレを示唆する演出 ( 例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して仁王立ちしている表示 ) が行われるとともに、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示唆する停止態様 ( 所謂バラケ目 ) で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S P リーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

##### 【 0 1 5 6 】

ここで、各リーチに対する演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す態様で停止される可能性 ( 大当たり期待度 ) について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、N リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 1 0 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 1 0 0 % とし、S P リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 4 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 1 0 0 % とすれば、S P リーチの大当たり期待度を、N リーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、S P リーチとして S P リーチ A と S P リーチ B とを実行可能にし、S P リーチ A の実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 3 0 % とし、S P リーチ B の実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 2 0 % とすれば、S P リーチ A の大当たり期待度を、S P リーチ B の大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

##### 【 0 1 5 7 】

#### 4 - 2 - 5 . L リーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、N リーチの後に L リーチを行うことが可能である。L リーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性が、S P リーチよりは低い N リーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、L リーチのリーチ演出の実行時間は、S P リーチのリーチ演出の演出時間よりも短い ( 図 1 1 および図 1 2 )。よって、L リーチのリーチ演出では、例えば、S P リーチのリーチ演出よりも短い動画が表示部 5 0 a に表示される。なお、L リーチのリーチ演出の内容は適宜変更可能である。また、L リーチのリーチ演出の後に S P リーチのリーチ演出が発展的に実行される特図変動パターンを設けてもよい。

##### 【 0 1 5 8 】

#### 4 - 3 . 保留アイコン表示領域

画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、図 2 0 ( A ) に示すように、4 つの表示領域が

らなる保留アイコン表示領域 5 0 d を設けることが可能である。保留アイコン表示領域 5 0 d は、第 1 表示領域 5 0 d 1、第 2 表示領域 5 0 d 2、第 3 表示領域 5 0 d 3 および第 4 表示領域 5 0 d 4 で構成され、特図 1 保留数または特図 2 保留数に応じて、各表示領域 5 0 d 1、5 0 d 2、5 0 d 3、5 0 d 4 に、保留アイコン H A を表示することが可能である。例えば、特図 1 保留数が『1』の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 に保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『2』の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示される。

【0159】

また、保留アイコン表示領域 5 0 d の近傍に、図 2 0 ( A ) に示すように、1 つの表示領域からなる当該アイコン表示領域 5 0 e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 5 0 e は、特図変動演出が開始されることに伴って、保留アイコン H A と同じ当該アイコン T A ( 当該保留アイコン T A とも言う ) を表示することが可能である。なお、当該アイコン T A として、保留アイコン H A と異なるアイコンを表示することがあってもよい。

10

【0160】

なお、保留アイコン表示領域 5 0 d を構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。また、保留アイコン表示領域 5 0 d を、特図 1 保留数および特図 2 保留数の両方を表示する表示領域とすることも一方だけを表示する表示領域とすることも可能である。また、保留アイコン表示領域 5 0 d を設けるが当該アイコン表示領域 5 0 e を設けない構成としたり、両者を設けない構成としたりすることも可能である。

【0161】

20

4 - 3 - 1 . 保留演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 に入賞することに応じて、保留演出を行うことが可能である。保留演出は、特図 1 保留または特図 2 保留の数を遊技者に報知することが可能である。

【0162】

保留演出では、特図 1 保留数が『0』のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、特図変動演出が開始され、例えば、図 2 0 ( B ) に示すように、当該アイコン表示領域 5 0 e に当該アイコン T A が表示される。そして、特図変動演出中に更に 2 個の遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、図 2 0 ( C ) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『2』であることが遊技者に報知される。その後、特図変動演出が終了し、新たな特図変動演出が開始されると、図 2 0 ( D ) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されていた保留アイコン H A が、当該アイコン表示領域 5 0 e に移動して当該アイコン T A として表示され、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A が、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示され、特図 1 保留数が『1』であることが遊技者に報知される。

30

【0163】

4 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、可動装置 5 5、5 6、5 8、入力装置 ( 通常ボタン 4 0、特殊ボタン 4 1 ) 等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

40

【0164】

4 - 4 - 1 . 可動体演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、可動装置 5 5、5 6、5 8 を用いた可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、可動装置 5 5、5 6、5 8 を作動させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0165】

可動体演出では、例えば、N リーチから S P リーチに発展する際に、図 2 1 ( A ) に示

50

すように、盤上可動装置 5 5 および盤下可動装置 5 6 が作動し、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、表示部 5 0 a 上に重なるように移動して、S P リーチに発展することが示唆される。このとき、表示部 5 0 a の盤上可動体 5 5 k および盤下可動体 5 6 k と重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図 2 1 ( B ) に示すように、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、通常の待機状態 ( 初期位置 ) に戻って S P リーチに発展する。この可動体演出は、発展演出の一例である。なお、可動体演出については、S P リーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。また、演出が発展しない場合 ( 例えば N ハズレ変動の場合 ) に、所謂ガセ演出として、可動体演出を行うようにすることも可能である。可動体演出を、可動体駆動演出とも言う。

10

#### 【 0 1 6 6 】

##### 4 - 4 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者に通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 を操作させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

#### 【 0 1 6 7 】

操作演出では、例えば、S P リーチにおいて、入力装置 ( 特殊ボタン 4 1 ) の押下操作が有効な期間 ( 操作有効期間 ) が発生し、この操作有効期間の発生に伴って、図 2 2 ( A ) に示すように、特殊ボタン 4 1 の操作を促す演出 ( 操作促進演出 ) が行われる。操作促進演出において、表示部 5 0 a に、操作促進画像 G 3 が表示される。操作促進画像 G 3 は、特殊ボタン 4 1 を模した画像 ( 特殊ボタン画像 G 3 1 ) と、特殊ボタン 4 1 の操作態様 ( すなわち、押下操作 ) を表す画像 ( 押下操作画像 G 3 2 ) と、操作有効期間の残り時間を表す画像 ( 操作有効期間残り時間画像 G 3 3 ) と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像 G 3 3 は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、操作有効期間において特殊ボタン 4 1 が押下操作されることに応じて、または、操作有効期間において特殊ボタン 4 1 が操作されることなく操作有効期間が経過した後、図 2 2 ( B ) に示すように、盤上可動装置 5 5 が作動し、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に重なるように移動して、大当たり期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置 5 5 の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、特殊ボタン 4 1 や通常ボタン 4 0 といった操作手段 ( 操作部 ) の操作を促す操作促進演出を、操作指示演出とも言う。通常ボタン 4 0 の操作を促す操作促進演出では、通常ボタン 4 0 を模した画像 ( 特殊ボタン画像 ) 、通常ボタン 4 0 の操作態様を表す画像、及び、操作有効期間を表す画像を含む操作促進画像が表示部 5 0 a に表示される。

20

30

#### 【 0 1 6 8 】

##### 4 - 4 - 3 . 先読み演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、特図抽選が行われていない特図 1 保留または特図 2 保留に対する先読み演出を行うことが可能である。先読み演出は、特図 1 保留または特図 2 保留に対する特図抽選の抽選結果を事前に示唆するための演出として機能する。

40

#### 【 0 1 6 9 】

先読み演出では、例えば、特図 1 保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図 2 0 ( C ) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d に通常は「○」で表示される保留アイコン H A を「 」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコン H A を「 」で表示することがある。このように、保留アイコン H A や当該アイコン T A を通常態様 ( 本形態では「○」) ではなく特殊態様 ( 本形態では「 」) で表示する先読み演出を、保留変化演出と言う。また、保留アイコン H A や当該アイコン T A を総称して、保留表示と言う。本形態では、保留表示として、保留アイコン H A と当該アイコン T A とを表示するが、保留アイコン H A だけを表示し当該アイコン T A を表示しない構成としてもよい。また、保留変化演出において特

50

殊態様の保留表示を行うタイミングは、その保留表示の契機となる始動入賞の発生時であってもよいし、その保留表示のシフト表示時（保留アイコンH Aの表示領域を変更したとき）であってもよいし、その保留表示に対応する特図変動の実行中（当該アイコンT Aとして表示しているとき）であってもよい。また、保留表示の特殊態様には複数の種類があってもよい。

【0170】

なお、先読み演出は、特図1保留および特図2保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、先読み演出は、保留アイコンH Aの表示態様の变化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。保留変化演出以外の先読み演出としては、例えば、所謂連続予告などが挙げられる。

【0171】

#### 5. 遊技制御用マイコン101による遊技の制御

次に図23～図24に基づいて遊技制御用マイコン101による遊技の制御について説明する。なお、以下において説明する遊技制御用マイコン101による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、バッファ等は、遊技用RAM104に設けられている。

【0172】

#### [1. 主制御メイン処理]

主制御基板100に備えられた遊技制御用マイコン101は、パチンコ遊技機PY1が電源投入されると、遊技用ROM103から図23に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、電源投入時処理（S001）を行う。電源投入時処理では、遊技用RAM104へのアクセスの許可設定、遊技用CPU102の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間の管理のための回路）の設定等が行われる。

【0173】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し（S002）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S003）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S003）では、図8（A）および図8（B）に示した種々の乱数のカウンタ値を1加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタIC等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

【0174】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S003）が終了すると、割り込みを許可する（S004）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（S005）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理（S005）は、例えば4ms周期で遊技用CPU102に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理（S005）は4ms周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理（S005）が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理（S005）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S003）による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用CPU102に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理（S005）はすぐには開始されず、割り込み許可（S004）がされてから開始される。

【0175】

#### [2. メイン側タイマ割り込み処理]

次に、メイン側タイマ割り込み処理（S005）について説明する。図24に示すように、メイン側タイマ割り込み処理（S005）では、まず出力処理（S101）を実行する。出力処理（S101）では、以下に説明する各処理において主制御基板100の遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板120や払出制御基板170等に出力する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 7 6 】

出力処理 ( S 1 0 1 ) に次いで行われる入力処理 ( S 1 0 2 ) では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、例えば、下皿 3 5 の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号を取り込み、下皿満杯データとして遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファに記憶する。

## 【 0 1 7 7 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 1 0 3 ) は、図 2 3 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 0 0 3 ) と同じである。即ち、図 8 ( A ) および図 8 ( B ) に示した各種乱数のカウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) の実行期間と、それ以外の期間 ( メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) が開始されるまでの期間 ) との両方で行われている。

10

## 【 0 1 7 8 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 1 0 3 ) に次いで、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、センサ検出処理 ( S 1 0 4 ) を行い、続いて普通動作処理 ( S 1 0 5 ) を行い、さらに特別動作処理 ( S 1 0 6 ) を行う。センサ検出処理、普通動作処理および特別動作処理については後述する。

## 【 0 1 7 9 】

特別動作処理 ( S 1 0 6 ) に次いで、振分装置 1 6 D を制御するための振分装置制御処理を行う ( S 1 0 7 ) 。なお、振分装置 1 6 D を作動させるのは、第 2 大入賞装置 1 5 D を用いた特別遊技を行う場合である。但し、振分装置 1 6 D を、電源投入から常に一定動作で作動させてもよい。

20

## 【 0 1 8 0 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理 ( S 1 0 8 ) を実行して、メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) を終了する。その他の処理 ( S 1 0 8 ) としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理 ( S 1 0 8 ) として、遊技者に賞球を払い出す払出制御処理が行われる。払出制御処理では、各入賞口への遊技球の入賞に応じて、賞球要求信号を払出制御基板 1 7 0 に送信する。つまり、払出制御基板 1 7 0 は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。

## 【 0 1 8 1 】

30

そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップ S 0 0 2 ~ S 0 0 4 の処理を繰り返し実行し ( 図 2 3 参照 ) 、割り込みパルスが入力されると ( 約 4 m s e c 後 ) 、再びメイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) を実行する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) の出力処理 ( S 1 0 1 ) において、前回のメイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) にて遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。

## 【 0 1 8 2 】

## [ 2 - 1 . センサ検出処理 ]

センサ検出処理 ( S 1 0 4 ) では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第 2 始動口センサ処理、第 1 始動口センサ処理、第 1 大入賞口センサ処理、第 2 大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

40

## 【 0 1 8 3 】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサ 1 0 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、一般入賞口センサ用コマンドを生成する。

## 【 0 1 8 4 】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサ 1 3 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウンタ値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普図保

50

留記憶部 106 に記憶する。なお、普図保留記憶部 106 に普通図柄乱数が所定数（例えば 4 個）記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

【0185】

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサ 12a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 2 関係乱数を取得し、取得した特図 2 関係乱数を、遊技用 RAM 104 に設けられた特図 2 保留記憶部 105b に記憶する。特図 2 保留記憶部 105b は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数、例えば「4」）の複数の記憶領域があり、取得された特図 2 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 2 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図 2 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 2 関係乱数と第 2 先読み判定テーブルとを用いて第 2 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 2 保留記憶部 105b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）を表す特図 2 保留数コマンドおよび第 2 先読み判定の結果を表す第 2 始動入賞コマンドを含む第 2 始動口センサ用コマンドを生成する。

10

【0186】

第 1 始動口センサ処理では、第 1 始動口センサ 11a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 1 関係乱数を取得し、取得した特図 1 関係乱数を、遊技用 RAM 104 に設けられた特図 1 保留記憶部 105a に記憶する。特図 1 保留記憶部 105a は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数、例えば「4」）の複数の記憶領域があり、取得された特図 1 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 1 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図 1 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 1 関係乱数と第 1 先読み判定テーブルとを用いて第 1 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）を表す特図 1 保留数コマンドおよび第 1 先読み判定の結果を表す第 1 始動入賞コマンドを含む第 1 始動口センサ用コマンドを生成する。

20

【0187】

第 1 大入賞口センサ処理では、第 1 大入賞口センサ 14a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第 1 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

30

【0188】

第 2 大入賞口センサ処理では、第 2 大入賞口センサ 15a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第 2 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【0189】

特定領域センサ処理では、特定領域センサ 16a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

40

【0190】

[ 2 - 2 . 普通動作処理 ]

普通動作処理（S105）では、普通図柄待機処理、普通図柄変動処理、普通図柄確定処理、補助遊技制御処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 RAM 104 の出力バッファにセットする。

【0191】

普通図柄待機処理は、普図の可変表示および補助遊技が行われていない待機中に行われる処理である。普通図柄待機処理では、普図保留記憶部 106 に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。また、現在の遊技状態に基づいて普図変動パターン判定を行って普図変動パターンを決定する。そして、当たり判定および普図変動パターンの結果

50



に関する情報を含む普図変動開始コマンドを生成する。それから、決定した普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間に基づいて、普図の可変表示を普図表示器 8 2 に開始させる。

【 0 1 9 2 】

普通図柄変動処理は、普図の可変表示中に行われる処理である。普通図柄変動処理では、実行中の普図の可変表示が開始してから普図変動時間が経過することに応じて、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行う。そして、普図の可変表示の終了を示す普図変動停止コマンドを生成する。

【 0 1 9 3 】

普通図柄確定処理は、普図が停止表示しているときに行われる処理である。普通図柄確定処理では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、0 . 8 秒）が経過することに応じて、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄が停止表示していれば、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させ、補助遊技の開始を示す補助遊技開始コマンドを生成する。

【 0 1 9 4 】

補助遊技制御処理は、補助遊技が行われているときに行われる処理である。補助遊技制御処理では、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を制御する。また、当該処理の結果に応じて、補助遊技制御用コマンドを生成する。

【 0 1 9 5 】

[ 2 - 3 . 特別動作処理 ]

特別動作処理（ S 1 0 6 ）では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 9 6 】

[ 2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理 ]

特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数に基づいて、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 2 保留記憶部シフト処理を行う。また、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数に基づいて、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 1 保留記憶部シフト処理を行う。

【 0 1 9 7 】

特図 2 判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特図 2 関係乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 2 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と、特図 2 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。なお、ハズレの種別を複数設け、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレ図柄の種別を判定するようにしてもよい。この場合、図柄指定コマンドにはハズレ図柄の種別を示す情報を含ませるとよい。

【 0 1 9 8 】

特図 2 変動パターン判定処理は、特図 2 判定処理の後に行われる処理である。特図 2 変動パターン判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特図 2 変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 2 変動パターン判定テーブルとを用いて、特図 2 変動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図 2 変動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図 2 変動パターンが判定される。なお、特図 2 変動パターンの判定は、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）にも

10

20

30

40

50

関連付けられている。そして、判定された特図 2 変動パターンを表す特図 2 変動開始コマンドを生成する。特図 2 変動開始コマンドには、特図 2 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 8 1 b に特図 2 の可変表示を開始させる。

#### 【 0 1 9 9 】

特図 2 保留記憶部シフト処理は、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 2 保留記憶部シフト処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されていた特図 2 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 2 関係乱数を特図 2 保留記憶部 1 0 5 b からクリアする。このようにして、特図 2 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 2 保留数を表す特図 2 保留数コマンドを生成する。

#### 【 0 2 0 0 】

特図 1 判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 1 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と、特図 1 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。なお、ハズレの種別を複数設け、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレ図柄の種別を判定するようにしてもよい。この場合、図柄指定コマンドにはハズレ図柄の種別を示す情報を含ませるとよい。

#### 【 0 2 0 1 】

特図 1 変動パターン判定処理は、特図 1 判定処理の後に行われる処理である。特図 1 変動パターン判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 1 変動パターン判定テーブルとを用いて、特図 1 変動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図 1 変動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図 1 変動パターンが判定される。なお、特図 1 変動パターンの判定は、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）にも関連付けられている。そして、判定された特図 1 変動パターンを表す特図 1 変動開始コマンドを生成する。特図 1 変動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 8 1 a に特図 1 の可変表示を開始させる。

#### 【 0 2 0 2 】

特図 1 保留記憶部シフト処理は、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 1 保留記憶部シフト処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されていた特図 1 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 1 関係乱数を特図 1 保留記憶部 1 0 5 a からクリアする。このようにして、特図 1 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 1 保留数を表す特図 1 保留数コマンドを生成する。

#### 【 0 2 0 3 】

なお、特図 2 保留数および特図 1 保留数の何れも存在する場合、特図 2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われなくなっている。つまり、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 保留がある場合には、特図 1 保留があっても特図 1 判定処理を行うことはない。なお、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示

10

20

30

40

50

とが入賞順に行われるように構成したり、同時に行われるように構成したりしてもよい。

#### 【 0 2 0 4 】

##### [ 2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理 ]

特別図柄変動処理は、特図の可変表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器 8 1 に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

#### 【 0 2 0 5 】

##### [ 2 - 3 - 3 . 特別図柄確定処理 ]

特別図柄確定処理は、特図が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理では、現在停止表示している特図が大当たり図柄である場合には、大当たり遊技状態に移行させる。そして、大当たり遊技の開始を示すオープニングコマンドを生成する。オープニングコマンドには、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報が含まれる。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ高確率状態を終了させる場合には、通常確率状態を設定する。そして、通常確率状態への移行を示す高確率終了コマンドを生成する。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ時短状態を終了させる場合には、非時短状態を設定する。そして、非時短状態への移行を示す時短終了コマンドを生成する。なお、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ特図 2 保留数および特図 1 保留数が「 0 」の場合には、パチンコ遊技機 P Y 1 が待機状態であることを示す客待ちコマンドを生成する。

#### 【 0 2 0 6 】

##### [ 2 - 3 - 4 . 大当たり遊技制御処理 ]

大当たり遊技制御処理は、大当たり遊技状態において行われる処理である。大当たり遊技制御処理では、大当たり遊技制御テーブルに従って、大当たり遊技を行う。大当たり遊技状態への移行後、オープニング時間または閉鎖時間の経過に応じて、各ラウンド遊技を開始する。そして、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技コマンドを生成する。また、最終のラウンド遊技を終了させることに伴って、エンディングを開始する。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディングコマンドを生成する。エンディングコマンドには、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報が含まれる。

#### 【 0 2 0 7 】

##### [ 2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理 ]

遊技状態設定処理は、大当たり遊技状態が終了する際に行われる処理である。遊技状態設定処理では、通常確率状態から高確率状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了の際に高確率状態を設定する。高確率状態の継続期間を制限する場合には、高確率状態の継続期間（例えば、大当たりで当選することなく高確率状態が継続できる特図の可変表示の回数）も併せて設定する。そして、高確率状態の設定を示す高確率設定コマンドを生成する。また、非時短状態から時短状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了の際に時短状態を設定する。時短状態の継続期間を制限する場合には、時短状態の継続期間（例えば、大当たりで当選することなく時短状態が継続できる特図の可変表示の回数）も併せて設定する。そして、時短状態の設定を示す時短設定コマンドを生成する。

#### 【 0 2 0 8 】

なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 が各処理において生成するコマンドは、適宜に追加または変更することが可能である。

#### 【 0 2 0 9 】

##### 6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御

次に、図 2 5 ~ 図 2 7 に基づいて演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 R A M 1 2 4 に設けられている。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 1 0 】

## [ 1 . サブ制御メイン処理 ]

サブ制御基板 1 2 0 に備えられた演出制御用マイコン 1 2 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、図 2 5 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 R O M 1 2 3 から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う ( S 4 0 0 1 ) 。電源投入時処理では、例えば、演出用 C P U 1 2 2 の設定、S I O、P I O、C T C ( 割り込み時間の管理のための回路 ) 等の設定等を行う。

## 【 0 2 1 1 】

次に、割り込みを禁止し ( S 4 0 0 2 )、乱数更新処理を実行する ( S 4 0 0 3 )。乱数更新処理 ( S 4 0 0 3 ) では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。種々の演出についての演出判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の主制御基板 1 0 0 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板 1 0 0 が行う乱数更新処理においても同様である。

## 【 0 2 1 2 】

乱数更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する ( S 4 0 0 4 )。コマンド送信処理では、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 1 4 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、受信したコマンドに従って、表示部 5 0 a に画像を表示する ( 画像による種々の演出を実行する )。なお、サブ制御基板 1 2 0 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声を出力させたり ( 音声による種々の音演出を実行したり )、ランプ制御回路 1 5 1 を介して枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 を発光させたり ( 発光による種々の発光演出を実行したり )、可動装置 5 5、5 6、5 8 を作動させたり ( 動作による種々の可動体演出を実行したり ) する。このようにして、各種の演出 ( 特図変動演出、保留演出、操作演出、先読み演出、その他の予告演出、大当たり遊技演出、客待ち演出、演出モードの制御など ) が実現される。

## 【 0 2 1 3 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は続いて、割り込みを許可する ( S 4 0 0 5 )。以降、ステップ S 4 0 0 2 ~ ステップ S 4 0 0 5 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理 ( S 4 0 1 0 )、1 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 0 1 1 )、および 1 0 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 0 1 2 ) の実行が可能となる。

## 【 0 2 1 4 】

受信割り込み処理 ( S 4 0 1 0 ) は、主制御基板 1 0 0 から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン 1 2 1 に入力される度に実行される。受信割り込み処理 ( S 4 0 1 0 ) では、演出制御用マイコン 1 2 1 は主制御基板 1 0 0 の出力処理 ( S 1 0 1 ) により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理 ( S 4 0 1 1、S 4 0 1 2 ) に優先して実行される。

## 【 0 2 1 5 】

## [ 2 . 1 m s タイマ割り込み処理 ]

1 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 0 1 1 ) は、サブ制御基板 1 2 0 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 0 1 1 ) では、図 2 6 に示すように、入力処理 ( S 4 1 0 1 )、発光データ出力処理 ( S 4 1 0 2 )、可動装置制御処理 ( S 4 1 0 3 )、ウォッチドッグタイマ処理 ( S 4 1 0 4 ) を順次行う。

## 【 0 2 1 6 】

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ 4 0 a や特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a などの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出し、検出結果に応じてコマンドをセットしたり演出用データを作成したりする。発光データ出力処理では、入力処理や後述する演出

10

20

30

40

50

データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 53、および盤ランプ 54などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路 151に出力する。つまり、演出制御用マイコン 121は、発光データに従って枠ランプ 53、および盤ランプ 54などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置 55、56、58などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン 121は、駆動データに従って、可動装置 55、56、58などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

10

#### 【0217】

##### [3.10ms タイマ割り込み処理]

10ms タイマ割り込み処理 (S4012)は、サブ制御基板 120に10ms e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。10ms タイマ割り込み処理 (S4012)では、図 27に示すように、受信コマンド解析処理 (S4201)、演出タイマ更新処理 (S4202)、音声制御処理 (S4203)、演出用データ作成処理 (S4204)を順次行う。

#### 【0218】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理 (S4010)によって演出用 RAM 124の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理 (例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等)を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。例えば、演出タイマ更新処理では、通常ボタン 40や特殊ボタン 41といった操作部の操作有効期間の開始タイミングや終了タイミングを計測する。音声制御処理では、入力処理や受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ (スピーカ 52からの音声の出力を制御するデータ)の作成と音声制御回路 161への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

20

#### 【0219】

ここで、演出制御用マイコン 121が遊技制御用マイコン 101からコマンドを受信した場合の処理の一例を説明する。演出制御用マイコン 121が受信するコマンドは、特図 1変動開始コマンド (特図 1変動開始コマンド又は特図 2変動開始コマンド)とする。演出制御用マイコン 121は、受信コマンド解析処理 (S4201)において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理として、そのコマンドが示す特図変動パターンに基づいて、特図変動演出の演出パターン (サブ変動パターン)を選択し、そのサブ変動パターンの情報をセットするとともに、そのサブ変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。例えば、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが SP 変動 (SP 大当たり変動や SP ハズレ変動)である場合、SP リーチを行うサブ変動パターンを選択し、そのサブ変動パターンに対応する変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。その後、各処理 (コマンド送信処理 (S4004)、発光データ出力処理 (S4102)、可動装置制御処理 (S4103)、音声制御処理 (S4203)など)が実行されることで、選択したサブ変動パターンに対応する特図変動演出が実現される。なお、このような演出の実現に関する処理の流れは、大当たり遊技演出や客待ち演出、先読み演出、所謂当該変動に伴う予告演出などの他の演出についても基本的には同じである。

30

40

#### 【0220】

##### 7.パチンコ遊技機 PY1の特徴部

以下、パチンコ遊技機 PY1の特徴部を詳細に説明する。なお、パチンコ遊技機 PY1の特徴の1つは、擬似連演出にある。

#### 【0221】

最初に、遊技制御用マイコン 101が実行可能な大当たり遊技について説明する。遊技

50

制御用マイコン 101 は、図 28 の大当たり遊技制御テーブルに示す各種の大当たり遊技（大当たり遊技 1 ～ 4 ）を実行可能である。

【0222】

図 28 に示すように、遊技制御用マイコン 101 は、特図 1 判定処理（第 1 始動口 11 への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄 1」又は「大当たり図柄 2」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン 101 は、「大当たり図柄 1」を 60% の割合で決定し、「大当たり図柄 2」を 40% の割合で決定する。また、遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 判定処理（第 2 始動口 12 への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄 3」又は「大当たり図柄 4」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン 101 は、「大当たり図柄 3」を 60% の割合で決定し、「大当たり図柄 4」を 40% の割合で決定する。

10

【0223】

そして、遊技制御用マイコン 101 は、決定した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技を実行する。具体的には、「大当たり図柄 1」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 1」、および、「大当たり図柄 2」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 2」では、ラウンド遊技が 16 回行われる。そして、1R から 8R までは 1 回のラウンド遊技当たり最大で 29.5 秒にわたって第 1 大入賞口 14 を開放し、9R から 16R までは 1 回のラウンド遊技当たり最大で 0.1 秒にわたって第 1 大入賞口 14 を開放する。この大当たり遊技の 9R から 16R までは、第 1 大入賞口 14 の開放時間が極めて短く、現実的には第 1 大入賞口 14 への入賞が見込めないラウンドとなっている。つまり、この大当たり遊技におけるラウンド遊技の総数は 16 回であるものの、実質的なラウンド遊技の回数は 8 回である。

20

【0224】

また、「大当たり図柄 3」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 3」、および、「大当たり図柄 4」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 4」では、ラウンド遊技が 16 回行われる。そして、1R から 16R までの全てにおいて、1 回のラウンド遊技当たり最大で 29.5 秒にわたって第 1 大入賞口 14 を開放する。つまり、この大当たり遊技は、ラウンド遊技の総数も実質的なラウンド遊技の回数も 16 回である。

【0225】

30

従って、実質的なラウンド遊技の回数が 16 回である「大当たり遊技 3」や「大当たり遊技 4」は、実質的なラウンド遊技の回数が 8 回である「大当たり遊技 1」または「大当たり遊技 2」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言え、「大当たり遊技 3」や「大当たり遊技 4」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技 1」または「大当たり遊技 2」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

【0226】

次に、遊技制御用マイコン 101 が制御可能な遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン 101 は、「大当たり遊技 1」、「大当たり遊技 2」、「大当たり遊技 3」、および「大当たり遊技 4」の何れの大当たり遊技を実行した場合でも、大当たり遊技後の遊技状態を、時短状態（高ベース状態）に設定する。また、「大当たり遊技 1」又は「大当たり遊技 3」の何れかの大当たり遊技を実行した場合には、大当たり遊技後の遊技状態を、高確率状態に設定する一方、「大当たり遊技 2」又は「大当たり遊技 4」の何れかの大当たり遊技を実行した場合には、大当たり遊技後の遊技状態を、通常確率状態に設定する。つまり、「大当たり遊技 1」又は「大当たり遊技 3」の後は、高確率高ベース遊技状態（高確率状態且つ時短状態）に制御し、「大当たり遊技 2」又は「大当たり遊技 4」の後は、低確率高ベース遊技状態（通常確率状態且つ時短状態）に制御する。

40

【0227】

本形態では、「高確率高ベース遊技状態」は、次回の大当たり遊技が実行されるまで継続可能とする。一方、「低確率高ベース遊技状態」は、特図の可変表示の回数が 100 回（所定の上限実行回数）となるまで継続可能とする。

50

## 【0228】

従って、その後に高確率状態が設定される「大当たり遊技1」又は「大当たり遊技3」は、その後に高確率状態が設定されない「大当たり遊技2」又は「大当たり遊技4」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言える。また、「大当たり遊技1」又は「大当たり遊技3」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技2」又は「大当たり遊技4」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

## 【0229】

なお、大当たり遊技状態は、大当たり図柄の種類を問わず、通常遊技状態よりも有利な遊技状態と言える。また、高確率状態の1つである「高確率高ベース遊技状態」は、通常確率状態の1つである「低確率高ベース遊技状態」よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。本明細書では、遊技者に有利な遊技状態を有利遊技状態や特別遊技状態と言うことがある。

10

## 【0230】

次に、非時短状態における特図1の変動パターン判定について説明する。遊技制御用マイコン101は、非時短状態では、図29に示す特図1変動パターン判定テーブルを用いて特図1変動パターンを判定する。

## 【0231】

遊技制御用マイコン101は、非時短状態に設定しているときの特図1変動パターン判定処理において、特図1判定処理で行った大当たり判定の結果、リーチ判定の結果、および特図変動パターン乱数に基づいて、特図1変動パターンを決定する。より詳細には、遊技制御用マイコン101は、図29に示すように、大当たり判定において大当たり当選と判定したときには、「大当たり図柄1」である場合も「大当たり図柄2」である場合も、特図1変動パターンとして、「THP001」～「THP005」の何れかを決定することが可能である。何れの特図1変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。振分率は、図29に示す通りである。なお、特図変動パターンの振分率（選択割合）については、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更することが可能である。このことは、「THP001」～「THP005」以外の特図変動パターンについても同様である。

20

## 【0232】

また、遊技制御用マイコン101は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ有り」である場合には、特図1変動パターンとして、「THP031」～「THP035」の何れかを決定することが可能である。

30

## 【0233】

また、遊技制御用マイコン101は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ無し」である場合には、特図1変動パターンとして、「THP040」、「THP041」、「THP042」、「THP043」の4種類の何れかを決定することが可能である。この4種類の特図1変動パターンのうち何れに決定するかは、特図1保留数によって割り振られている。特図1保留数が0～2個の場合には、特図変動時間が比較的長い特図変動パターンが決定され易く、特図1保留数が3～4個の場合には、特図変動時間が比較的短い特図変動パターンが決定され易くなっている。

40

## 【0234】

ここで、特図1変動パターン「THP001」～「THP003」、及び、「THP031」～「THP033」は、擬似連演出の実行を煽る「擬似連煽り」が成功して「擬似連演出」が行われる変動（擬似連変動）である。また、特図1変動パターン「THP040」は、「擬似連煽り」が失敗する変動（擬似ガセ変動）である。「擬似連変動」には、擬似連演出が1回実行される「擬似2変動」と、擬似連演出が2回実行される「擬似3変動」とがある。つまり、擬似連演出は1回実行されると「擬似2」と数え、2回実行されると「擬似3」と数える。なお、擬似連煽りは、擬似連演出が実行されることに期待させる演出として機能する。

## 【0235】

50

より詳細には、特図1変動パターン「THP001」は、擬似連演出が2回実行された後SPリーチまで発展する「擬似3SP大当たり変動」であり、特図1変動パターン「THP002」は、擬似連演出が1回実行された後SPリーチまで発展する「擬似2SP大当たり変動」であり、特図1変動パターン「THP003」は、擬似連演出が1回実行された後、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになるもののSPリーチには発展しない「擬似2N大当たり変動」である。また、特図1変動パターン「THP004」は、擬似連演出が実行されることなくSPリーチまで発展する「SP大当たり変動」であり、特図1変動パターン「THP005」は、擬似連演出が実行されることなく演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになるもののSPリーチには発展しない「N大当たり変動」である。

10

#### 【0236】

また、特図1変動パターン「THP031」は、擬似連演出が2回実行された後SPリーチまで発展する「擬似3SPハズレ変動」であり、特図1変動パターン「THP032」は、擬似連演出が1回実行された後SPリーチまで発展する「擬似2SPハズレ変動」であり、特図1変動パターン「THP033」は、擬似連演出が1回実行された後、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになるもののSPリーチには発展しない「擬似2NHズレ変動」である。また、特図1変動パターン「THP034」は、擬似連演出が実行されることなくSPリーチまで発展する「SPハズレ変動」であり、特図1変動パターン「THP035」は、擬似連演出が実行されることなく演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになるもののSPリーチには発展しない「NHズレ変動」である。

20

#### 【0237】

また、特図1変動パターン「THP040」は、通常変動が開始された後、失敗の擬似連煽りが行われる擬似ガセ変動である。擬似ガセ変動は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになることなく変動演出が終了する通常ハズレ変動の1つである。

#### 【0238】

また、特図1変動パターン「THP041」は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになることなく変動演出が10秒で終了する「通常Aハズレ変動」であり、「THP042」は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになることなく変動演出が7秒で終了する「通常Bハズレ変動」であり、「THP043」は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチになることなく変動演出が4秒で終了する「通常Cハズレ変動」である。なお、リーチとは、複数の演出図柄のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で、遊技者に有利な遊技状態になること（例えば大当たり遊技状態になること）を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「7 7」の状態）のことである。

30

#### 【0239】

本形態では、図29に示すように、大当たりに当選している場合（大当たり変動の場合）には、SPリーチまで発展する変動演出が、Nリーチで終了する変動演出よりも実行され易い。一方、ハズレの場合（ハズレ変動の場合）には、SPリーチまで発展する変動演出よりも、Nリーチで終了する変動演出の方が実行され易い。すなわち本形態では、SPリーチは、Nリーチよりも大当たり期待度が高い演出となっている。

40

#### 【0240】

また本形態では、図29に示すように、大当たりに当選している場合（大当たり変動の場合）には、擬似3変動の実行確率（THP001の振分率）は、擬似2変動の実行確率（THP002とTHP003の合算の振分率）よりも高く、擬似2変動の実行確率は、擬似連無し変動（擬似連演出が1回も実行されない変動）の実行確率（THP004とTHP005の合算の振分率）よりも高い。一方、ハズレの場合（ハズレ変動の場合）には、擬似3変動の実行確率（THP031の振分率）よりも、擬似2変動の実行確率（THP032とTHP033の合算の振分率）の方が高く、擬似2変動の実行確率よりも、擬似連無し変動の実行確率（THP034とTHP035の合算の振分率）の方が高い。すなわち本形態では、擬似連演出の実行回数が多いほど、大当たり期待度（有利遊技状態に

50



制御される期待度)が高くなっている。

#### 【0241】

次に、上述した特図変動パターンにおける特図変動演出を構成する主要な演出のうち、擬似連煽り、擬似連演出、SPリーチについて説明する。なお、演出制御用マイコン121は、特図変動演出を構成する各演出において、表示部50aに演出画像を表示するとともに、演出画像の表示に応じて、枠ランプ53や盤ランプ54を用いた発光演出や、スピーカ52を用いた音演出、可動装置55, 56, 58を用いた可動体演出、入力装置(通常ボタン40、特殊ボタン41)を用いた操作演出等を実行可能である。

#### 【0242】

##### < 擬似連煽り >

擬似連煽りは、擬似連演出の実行を煽る演出であり、擬似連演出が実行されることに期待させる演出である。具体的には、擬似連煽りは、左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3が仮停止表示された状態で、中演出図柄EZ2として特殊図柄TZが仮停止表示されるかを煽る演出である(図32(A))。擬似連煽りが成功した場合、擬似連演出が実行される(中演出図柄EZ2を特殊図柄TZとする擬似連出目が仮停止表示される、図32(D))。一方、擬似連煽りが失敗した場合、擬似連演出は実行されず、ハズレを示唆するハズレ目(バラケ目)で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示される(図32(B)(C))。

#### 【0243】

##### < 擬似連演出 >

擬似連演出は、1回の特別図柄の変動表示(特図変動)において複数回の変動が行われているように見せる演出であり、擬似連演出を伴う変動演出は、全ての演出図柄EZ1, EZ2, EZ3を一旦仮停止表示させたあと再び変動表示させる再変動表示を1回以上含む。本形態では、仮停止表示に係る演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の出目は、所定の擬似連出目である。具体的には、中演出図柄EZ2を、擬似連演出の実行を示唆する特殊図柄TZとする出目である(図32(D))。特殊図柄TZは、擬似連演出を意味する「擬似」の文字を含む演出図柄(アイコン)である。特殊図柄TZの表示(擬似連表示)は、実行中の演出が擬似連演出であることを示す表示とも言えるし、擬似連煽りの成功が擬似連演出の実行を意味するという点で、擬似連演出の実行を示唆する表示とも言える。なお、特殊図柄TZには、図32(D)に示す通常表示態様(第2態様に相当)の特殊図柄TZ(通常特殊図柄TZ1)と、図34(B)に示す特別表示態様(第1態様に相当)の特殊図柄TZ(特別特殊図柄TZ2)とがある。特別特殊図柄TZ2には、擬似の文字を含むアイコンの輪郭に、通常表示態様とは異なる所定のデザインが施されている。

#### 【0244】

中演出図柄EZ2として特殊図柄TZが仮停止表示された場合、その後、表示部50aに「特殊図柄TZ」と「×2」の画像を含む擬似連回数示唆表示G70が表示される(図32(E))。擬似連回数示唆表示G70は、擬似連演出の実行回数を示唆する演出画像であり、「擬似×2」(「特殊図柄TZ」+「×2」)の表示を含む擬似連回数示唆表示G70は、擬似連演出の実行回数が1回であること(再変動表示を含む演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示の回数が2回目であることを)を示唆する。また、「擬似×3」(「特殊図柄TZ」+「×3」)の表示を含む擬似連回数示唆表示G70(図33(F))は、擬似連演出の実行回数が2回であること(再変動表示を含む演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示の回数が3回目であることを)を示唆する。擬似連回数示唆表示G70が表示部50aに大きく表示された後は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の再変動表示が実行される(図32(F))。このような、特殊図柄TZを含む擬似連出目の仮停止表示から演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の再変動表示までの一連の演出が擬似連演出に相当する。また、特殊図柄TZの停止表示を擬似連表示と称し、通常特殊図柄TZ1の停止表示を、通常擬似連表示と称し、特別特殊図柄TZ2の停止表示を、特別擬似連表示と称する。

#### 【0245】

なお、仮停止表示とは、演出図柄の変動速度は「0」であるが、演出図柄が表示されている位置で揺れたり拡大や縮小を繰り返したりといった変化をしており、完全に停止していない状態を言う。これに対して、確定停止表示（確定的な停止表示）や最終停止表示（最終的な停止表示）と言った場合には、演出図柄が完全に停止している状態を言う。単に「停止表示」という場合は、仮停止表示を指すこともあるし、確定停止表示を指すこともある。

#### 【0246】

##### <SPリーチ>

本形態ではSPリーチとしてバトルリーチが実行される。バトルリーチは、主人公キャラクターと敵キャラクターとがバトルを行うリーチ演出である。バトルリーチには、当落分岐があり、主人公キャラクターが敵キャラクターに勝利する成功演出（勝利演出）、又は、主人公キャラクターが敵キャラクターに敗北する失敗演出（敗北演出）に分岐する。成功演出は、遊技者に大当たりに当選していることを示唆する演出として機能する。失敗演出は、遊技者に大当たりに当選していないことを示唆する演出として機能する。本形態では、非時短状態における特図1の抽選に基づくバトルリーチとして、図19に示したリーチ演出が実行される。

10

#### 【0247】

次に、演出制御用マイコン121による擬似連演出の実行態様（擬似連態様）の抽選について図30に基づいて説明する。擬似連態様の抽選は、図30に示すテーブルに基づいて行われる。図30に示すように、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「擬似2変動」である場合、すなわち、「擬似2SP大当たり変動」（THP002）、「擬似2N大当たり変動」（THP003）、「擬似2SPハズレ変動」（THP032）、「擬似2Nハズレ変動」（THP033）の何れかである場合には、必ず「通常擬似連表示1回」の擬似連態様を選択する。「通常擬似連表示1回」の擬似連態様を選択した場合、演出制御用マイコン121は、1回目の擬似連演出として、通常特殊図柄TZ1の停止表示を含む擬似連演出を実行する。

20

#### 【0248】

また、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「擬似3変動」である場合、すなわち、「擬似3SP大当たり変動」（THP001）、「擬似3SPハズレ変動」（THP031）の何れかである場合には、「通常擬似連表示2回」、「通常擬似連表示+連続擬似連演出」、「特別擬似連表示2回」の3種類の擬似連態様の中から何れか1つを選択する。

30

#### 【0249】

「通常擬似連表示2回」の擬似連態様は、擬似3変動における1回目の擬似連演出として通常特殊図柄TZ1の停止表示を含む擬似連演出を実行した後、2回目の変動表示（1回目の再変動表示）に係る種々の演出（連続擬似連演出ではない通常の演出）を経て、2回目の擬似連演出として再び通常特殊図柄TZ1の停止表示を含む擬似連演出を実行する擬似連態様である。

#### 【0250】

「通常擬似連表示+連続擬似連演出」の擬似連態様は、擬似3変動における1回目の擬似連演出として、通常特殊図柄TZ1の停止表示を含む擬似連演出を実行した後、連続擬似連演出（特定擬似連演出に相当）を行って、2回目の擬似連演出として再び通常特殊図柄TZ1の停止表示を含む擬似連演出を実行する擬似連態様である。連続擬似連演出は、1回目の擬似連演出と2回目の擬似連演出とをスムーズに繋ぐ演出である（図35）。連続擬似連演出は、擬似3変動においてのみ実行されることがあり、擬似2変動では実行されることがないため、擬似連演出が複数回実行されることを示唆する演出として機能する。連続擬似連演出については後に詳述する。

40

#### 【0251】

「特別擬似連表示2回」の擬似連態様は、擬似3変動における1回目の擬似連演出とし

50

て特別特殊図柄 T Z 2 の停止表示を含む擬似連演出を実行した後、2 回目の変動表示（1 回目の再変動表示）に係る種々の演出（連続擬似連演出ではない通常の演出）を経て、2 回目の擬似連演出として再び特別特殊図柄 T Z 2 の停止表示を含む擬似連演出を実行する擬似連態様である。特別特殊図柄 T Z 2 の停止表示は、擬似 3 変動においてのみ実行されることがあり、擬似 2 変動では実行されないことがないため、擬似連演出が複数回実行されることを示唆する演出として機能する。

#### 【0252】

なお、「擬似 3 変動」である場合における各擬似連態様の選択割合は次の通りである。すなわち、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御用マイコン 101 から受信した特図 1 変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「擬似 3 S P 大当たり変動」（T H P 0 0 1）である場合には、図 30 に示すように、「通常擬似連表示 2 回」の擬似連態様を 15 % の割合で選択し、「通常擬似連表示 + 連続擬似連演出」の擬似連態様を 35 % の割合で選択し、「特別擬似連表示 2 回」の擬似連態様を 50 % の割合で選択する。一方、遊技制御用マイコン 101 から受信した特図 1 変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「擬似 3 S P ハズレ変動」（T H P 0 3 1）である場合には、「通常擬似連表示 2 回」の擬似連態様を 60 % の割合で選択し、「通常擬似連表示 + 連続擬似連演出」の擬似連態様を 25 % の割合で選択し、「特別擬似連表示 2 回」の擬似連態様を 15 % の割合で選択する。

#### 【0253】

このように本形態では、大当たり変動である場合には、「通常擬似連表示 2 回」の擬似連態様よりも「通常擬似連表示 + 連続擬似連演出」の擬似連態様が選択され易く、「通常擬似連表示 + 連続擬似連演出」の擬似連態様よりも「特別擬似連表示 2 回」の擬似連態様が選択され易い。一方、ハズレ変動である場合には、「通常擬似連表示 2 回」の擬似連態様が「通常擬似連表示 + 連続擬似連演出」の擬似連態様よりも選択され易く、「通常擬似連表示 + 連続擬似連演出」の擬似連態様が「特別擬似連表示 2 回」の擬似連態様よりも選択され易い。すなわち本形態では、各擬似連態様の大当たり期待度の関係は、「通常擬似連表示 2 回」 < 「通常擬似連表示 + 連続擬似連演出」 < 「特別擬似連表示 2 回」となっている。言い換えれば、特別特殊図柄 T Z 2 の停止表示（特別擬似連表示）が行われた場合が最も大当たり期待度が高く、次いで、連続擬似連演出が行われた場合が大当たり期待度が高い。なお、擬似連態様の選択割合は適宜変更可能であり、連続擬似連演出が実行された場合の方が、特別擬似連表示が実行された場合よりも大当たり期待度が高い構成としてもよい。

#### 【0254】

次に、演出制御用マイコン 121 による予告演出の抽選について説明する。なお本形態では、N リーチや擬似連演出の前に、種々の予告演出が実行されるものとする。予告演出は、リーチの成立に期待させたり、大当たり期待度を示唆したりする演出として機能する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、様々な種類の予告演出を実行可能であるが、ここでは、予告演出の 1 つであるキャラ出現予告の実行抽選について説明する。キャラ出現予告以外の予告演出としては、チャンスアップ予告やステップアップ予告等の公知の予告演出を適宜採用することができる。

#### 【0255】

キャラ出現予告は、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動開始に際して、或いは、再変動表示に際して実行される予告演出であり、所定のキャラクタが表示部 50 a の下部を右から左へ通過する演出である（図 33（A））。キャラ出現予告としては、キャラクタ A（キャラ A、リングをモチーフとするキャラクタ）が出現する態様のキャラ A 出現予告（図 34（A））と、キャラクタ B（キャラ B、トマトをモチーフとするキャラクタ）が出現する態様のキャラ B 出現予告（図 33（A））とがある。

#### 【0256】

キャラ出現予告の抽選は、図 31 に示すテーブルに基づいて行われる。なお、キャラ出現予告等の各種の予告演出の抽選は、擬似連演出が行われる特図変動パターンである場合には、各单位変動表示毎に行われるものとする。つまり、1 回の変動演出における 1 回目

10

20

30

40

50

の変動表示（初回変動）、2 回目の変動表示（擬似 2 の変動）、3 回目の変動表示（擬似 3 の変動）の各々について行われるものとする。

【 0 2 5 7 】

図 3 1 に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンが「擬似 3 S P 大当たり変動」（T H P 0 0 1）であり、擬似連態様として「通常擬似連表示 2 回」又は「特別擬似連表示 2 回」を選択した場合には、初回変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 4 0 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 4 0 % の割合で選択する。また、擬似 2 の変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 6 0 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 4 0 % の割合で選択する。また、擬似 3 の変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 9 0 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 1 0 % の割合で選択する。

10

【 0 2 5 8 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンが「擬似 3 S P 大当たり変動」（T H P 0 0 1）であり、擬似連態様として「通常擬似連表示 + 連続擬似連演出」を選択した場合には、初回変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 4 0 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 4 0 % の割合で選択する。また、擬似 3 の変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 9 0 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 1 0 % の割合で選択する。但し、擬似 2 の変動に伴ってキャラ出現予告を実行することはない。連続擬似連演出を実行するからである。つまり本形態では、連続擬似連演出を実行する場合には、種々の予告演出の何れも実行されることがないものとする。

【 0 2 5 9 】

20

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンが「擬似 2 S P 大当たり変動」（T H P 0 0 2）である場合には、初回変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 4 0 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 4 0 % の割合で選択する。また、擬似 2 の変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 6 0 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 4 0 % の割合で選択する。

【 0 2 6 0 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンが「擬似 2 N 大当たり変動」（T H P 0 0 3）である場合には、初回変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 4 0 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 4 0 % の割合で選択する。また、擬似 2 の変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 5 5 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 4 5 % の割合で選択する。このように本形態では、擬似 2 の変動において S P リーチに発展する場合の方が、発展しない場合よりも、キャラ A 出現予告が実行され易くなっている。

30

【 0 2 6 1 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンが「S P 大当たり変動」（T H P 0 0 4）又は「N 大当たり変動」（T H P 0 0 5）である場合には、初回変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 4 0 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 4 0 % の割合で選択する。

【 0 2 6 2 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンが「擬似 3 S P ハズレ変動」（T H P 0 3 1）であり、擬似連態様として「通常擬似連表示 2 回」又は「特別擬似連表示 2 回」を選択した場合には、初回変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 1 0 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 7 0 % の割合で選択する。また、擬似 2 の変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 3 0 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 7 0 % の割合で選択する。また、擬似 3 の変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 4 5 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 5 5 % の割合で選択する。

40

【 0 2 6 3 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンが「擬似 3 S P ハズレ変動」（T H P 0 3 1）であり、擬似連態様として「通常擬似連表示 + 連続擬似連演出」を選択した場合には、初回変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 1 0 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 7 0 % の割合で選択する。また、擬似 3 の変動に伴う予告演出とし

50

て、キャラ A 出現予告を 45 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 55 % の割合で選択する。但し、擬似 2 の変動に伴って予告演出を実行することはない。上述した通り、連続擬似連演出を実行するからである。

【0264】

また、演出制御用マイコン 121 は、特図変動パターンが「擬似 2 S P ハズレ変動」(THP032)である場合には、初回変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 10 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 70 % の割合で選択する。また、擬似 2 の変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 30 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 70 % の割合で選択する。

【0265】

また、演出制御用マイコン 121 は、特図変動パターンが「擬似 2 N ハズレ変動」(THP033)である場合には、初回変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 10 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 70 % の割合で選択する。また、擬似 2 の変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 25 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 75 % の割合で選択する。このように本形態では、擬似 2 の変動において S P リーチに発展する場合の方が、発展しない場合よりも、キャラ A 出現予告が実行され易くなっている。

【0266】

また、演出制御用マイコン 121 は、特図変動パターンが「S P ハズレ変動」(THP034)又は「N ハズレ変動」(THP035)である場合には、初回変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 10 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 70 % の割合で選択する。

【0267】

また、演出制御用マイコン 121 は、特図変動パターンが「擬似ガセ変動」(THP040)又は「通常 A ハズレ変動」(THP041)である場合には、初回変動に伴う予告演出として、キャラ A 出現予告を 5 % の割合で選択し、キャラ B 出現予告を 30 % の割合で選択する。

【0268】

このように本形態では、ハズレ変動である場合よりも、大当たり変動である場合の方が、キャラ A 出現予告の実行確率が相対的に高くなっている。よって、キャラ A 出現予告は、キャラ B 出現予告よりも高い大当たり期待度を示唆する演出として機能する。また本形態では、リーチが成立しない変動よりも、リーチが成立する変動の方が、何れかのキャラ出現予告が実行される確率が高くなっている。よって、キャラ出現予告は、リーチが成立する期待度が高いことを示唆する演出としても機能する。なお、予告演出の選択割合は適宜変更可能である。

【0269】

ちなみに、演出制御用マイコン 121 は、受信コマンド解析処理(S4201)において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理を行う。この変動開始コマンド受信時処理では、まず、変動演出パターン選択処理を行い、続いて、予告演出選択処理を行う。変動演出パターン選択処理では、受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、変動演出の演出パターン(サブ変動パターン)を選択する。そして予告演出選択処理では、受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、変動演出に伴って行う予告演出(キャラ出現予告、その他の予告演出)を選択する。なお、予告演出選択処理において選択された予告演出の情報は、演出用 RAM 124 の所定の記憶領域に格納されるとともに、予告演出開始コマンドに含められて画像制御基板 140 に送信される。予告演出開始コマンドを受信した画像制御基板 140 は、指定された予告演出の画像を表示部 50a に表示する。また、演出制御用マイコン 121 は、演出用 RAM 124 に格納した予告演出の情報に基づいて、その予告演出に係る演出手段(スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、可動装置、入力装置など)を適宜制御する。

【0270】

次に、本パチンコ遊技機 P Y 1 における特徴的な演出（擬似連演出）の実行例を説明する。

【 0 2 7 1 】

< 1 回目の擬似連演出 >

擬似連演出の具体例について説明する。図 3 2 ( A ) に示すように、擬似連演出が実行される場合、まず、擬似連煽りが実行される。擬似連煽りでは、左演出図柄 E Z 1 および右演出図柄 E Z 3 が仮停止表示されている状態で、中演出図柄 E Z 2 である特殊図柄 T Z (ここでは通常特殊図柄 T Z 1) が停止位置に向けて比較的ゆっくりと移動表示される。これにより、中演出図柄 E Z 2 として特殊図柄 T Z が仮停止表示されるか否かが煽られる。

【 0 2 7 2 】

失敗の擬似連煽りでは、図 3 2 ( B ) に示すように、通常特殊図柄 T Z 1 が停止位置で止まることなく表示部 5 0 a からフレームアウトするまで移動表示され、中演出図柄 E Z 2 として、ハズレ目（バラケ目）を構成する数字図柄が仮停止表示される。そして最終的には、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がそのハズレ目で確定的に停止表示される（図 3 2 ( C )）。なお、このような演出は、特図変動パターンとして擬似ガセ変動（ T H P 0 4 0 ）が選択された場合に実行される。

【 0 2 7 3 】

一方、成功の擬似連煽りでは、図 3 2 ( D ) に示すように、中演出図柄 E Z 2 として通常特殊図柄 T Z 1 が仮停止表示される。つまり、通常擬似連表示が行われる。その後、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が非表示とされ、表示部 5 0 a の中央には大きく擬似連回数示唆表示 G 7 0 が表示される（図 3 2 ( E )）。図 3 2 ( E ) に示す擬似連回数示唆表示 G 7 0 は、擬似 2 であること（すなわち擬似連演出の回数が 1 回目であること、さらに言い換えれば演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の再変動表示が 1 回目であること）を示唆する演出画像である。

【 0 2 7 4 】

ここで、擬似連回数示唆表示 G 7 0 は、特殊図柄 T Z（通常特殊図柄 T Z 1）と共通する共通演出画像 G 7 2 を含んでいる。より詳細には、擬似連回数示唆表示 G 7 0 は、共通演出画像 G 7 2 に、擬似連回数を示唆する値を含む非共通演出画像 G 7 4 を組み合わせたものであり、これによって、遊技者に対して擬似連回数を示唆する機能を発揮している。

【 0 2 7 5 】

擬似連回数示唆表示 G 7 0 は、所定時間（例えば 4 秒程度）にわたって表示された後、非表示とされる。そして、通常の背景画像（ここでは昼間通常用背景画像 G 1 0 2）のもとで演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の再変動表示が行われている画像が表示部 5 0 a に表示される（図 3 2 ( F )）。図 3 2 ( F ) に示す再変動表示は、1 回目の再変動表示（つまり擬似 2 としての変動）であるとする。

【 0 2 7 6 】

なお、このような演出は、特図変動パターンとして擬似 2 N ハズレ変動（ T H P 0 3 3 ）、擬似 2 S P ハズレ変動（ T H P 0 3 2 ）、擬似 2 N 大当たり変動（ T H P 0 0 3 ）、又は、擬似 2 S P 大当たり変動（ T H P 0 0 2 ）が選択された場合に実行される。また、擬似 3 S P ハズレ変動（ T H P 0 3 1 ）又は擬似 3 S P 大当たり変動（ T H P 0 0 1 ）が

【 0 2 7 7 】

< 2 回目の擬似連演出 >

1 回目の再変動表示（擬似 2 としての変動）においては、通常の背景画像（昼間通常用背景画像 G 1 0 2）のもとで種々の予告演出が実行される可能性がある。ここでは例えば、図 3 3 ( A ) に示すように、1 回目の再変動表示において、キャラクタ B（トマトをモチーフとするキャラクタ）が表示部 5 0 a の下部を右から左へ通過するキャラ B 出現予告が実行される。これにより、遊技者には大当たり期待度が示されるとともに、この再変動表示においてリーチが成立する可能性があることが示される。

【 0 2 7 8 】

10

20

30

40

50

続いてこの再変動表示では、図 3 3 ( B ) に示すように、リーチ煽りが実行される。リーチ煽りでは、左演出図柄 E Z 1 が仮停止表示されている状態で、右演出図柄 E Z 3 として左演出図柄 E Z 1 と同じ数字図柄が停止位置に向けてゆっくりと移動表示される。すなわち、右演出図柄 E Z 3 として左演出図柄 E Z 1 と同じ数字図柄で仮停止表示されるか否か（リーチとなるか否か）が煽られる。

【 0 2 7 9 】

リーチ煽りの末、リーチとなった場合には（図 3 3 ( C ) ）、Nリーチのリーチ演出へと発展していく。なお、このような演出は、特図変動パターンとして擬似 2 N ハズレ変動（ T H P 0 3 3 ）、擬似 2 S P ハズレ変動（ T H P 0 3 2 ）、擬似 2 N 大当たり変動（ T H P 0 0 3 ）、又は、擬似 2 S P 大当たり変動（ T H P 0 0 2 ）が選択された場合に実行される。

10

【 0 2 8 0 】

一方、リーチ煽りの末、リーチとならなかった場合には（図 3 3 ( D ) ）、続いて、中演出図柄 E Z 2 として特殊図柄 T Z （ここでは通常特殊図柄 T Z 1 ）が仮停止表示される（図 3 3 ( E ) ）。つまり、2 回目の通常擬似連表示が行われる。その後、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が非表示とされ、表示部 5 0 a の中央には、擬似連回数示唆表示 G 7 0 が表示される（図 3 3 ( F ) ）。図 3 3 ( F ) に示す擬似連回数示唆表示 G 7 0 は、擬似 3 であること（すなわち擬似連演出の回数が 2 回目であること、さらに言い換えれば演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の再変動表示が 2 回目であること）を示唆する演出画像である。具体的には、図 3 3 ( F ) に示す擬似連回数示唆表示 G 7 0 は、特殊図柄 T Z （通常特殊図柄 T Z 1 ）と共通する共通演出画像 G 7 2 と、擬似 3 を示す「× 3」の画像を含む非共通演出画像 G 7 4 とを組み合わせた画像であり、これにより、遊技者には擬似 3 であることが示唆される。

20

【 0 2 8 1 】

この擬似連回数示唆表示 G 7 0 は、所定時間（例えば 4 秒程度）にわたって表示された後、非表示とされる。そして、通常背景画像（昼間通常背景画像 G 1 0 2 ）のもとで 2 回目の再変動表示（擬似 3 としての変動）が行われることとなる。なお、このような演出は、擬似 3 S P ハズレ変動（ T H P 0 3 1 ）又は擬似 3 S P 大当たり変動（ T H P 0 0 1 ）が選択され、「通常擬似連表示 2 回」の擬似連態様が選択された場合に実行される。

【 0 2 8 2 】

30

< 特別擬似連表示 >

次に、特別擬似連表示（特別特殊図柄 T Z 2 の停止表示）が行われる場合の演出展開について図 3 4 に基づいて説明する。演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示が開始されると（1 回の変動演出における初回の変動表示が開始されると）、その変動表示中には、例えば図 3 4 ( A ) に示すように、キャラクタ A（リンゴをモチーフとするキャラクタ）が表示部 5 0 a の下部を右から左へ通過するキャラ A 出現予告が実行される。これにより、遊技者には大当たり期待度やリーチになる可能性があることが示される。この初回の変動表示では、左演出図柄 E Z 1 及び右演出図柄 E Z 3 が仮停止表示された後、中演出図柄 E Z 2 として、通常特殊図柄 T Z 1 とは表示態様が異なる特別特殊図柄 T Z 2 が仮停止表示される（図 3 4 ( B ) ）。すなわち、特別擬似連表示がなされる。これにより、通常擬似連表示が実行された場合よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるとともに、この特図変動において、2 回の擬似連演出が実行されること（擬似 3 変動であること）が示唆される。つまり遊技者にとってみれば、特別特殊図柄 T Z 2 を含む擬似連演出が停止表示された場合には、擬似連演出が複数回実行されることが確定することとなる。

40

【 0 2 8 3 】

その後、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が非表示とされ、表示部 5 0 a の中央には、1 回目の擬似連演出であることを示唆する擬似連回数示唆表示 G 7 0 が表示される（図 3 4 ( C ) ）。なお本形態では、特別特殊図柄 T Z 2 が仮停止表示された場合も、その後の擬似連回数示唆表示 G 7 0 に含まれる共通演出画像 G 7 2 は、通常特殊図柄 T Z 1 と同じ画像であるが、特別特殊図柄 T Z 2 と同じ画像としてもよい。すなわち、共通演出画像 G

50

72は、特殊図柄TZ（通常特殊図柄TZ1や特別特殊図柄TZ2）と類似する画像であれば、多少異なる所があってもよい。

#### 【0284】

この擬似連回数示唆表示G70は、所定時間（例えば4秒程度）にわたって表示された後、非表示とされ、通常背景画像（昼間通常背景画像G102）のもとで演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の再変動表示（1回目の再変動表示、すなわち擬似2としての変動）が行われる（図34（D））。

#### 【0285】

1回目の再変動表示中にも、例えば図34（E）に示すキャラA出現予告のように、大当たり期待度やリーチになる可能性を示唆する予告演出が実行される。但し、1回目の擬似連演出として、特別特殊図柄TZ2を含む擬似連演出が仮停止表示されており、遊技者には、この後もまた擬似連演出が実行されることが既に示唆されている。よって、この1回目の再変動表示においてリーチが成立するのか、再び擬似連演出が実行されるのかという感情を遊技者に抱かせることがない。すなわち、一般的に擬似連演出は実行回数が多いほど高い大当たり期待度が示される演出として遊技者に認識されているところ、擬似連演出が1回実行された後の再変動表示では、なるべくリーチが成立せずに再び擬似連演出が実行されて欲しいと遊技者は思って遊技をしている。そのため本形態のパチンコ遊技機PY1のように、特別特殊図柄TZ2が停止表示された場合には再び擬似連演出が実行されることが確定する構成であれば、再び擬似連演出が実行される安心感を持たせて遊技させることが可能となる。

#### 【0286】

そして、1回目の再変動表示においても、特別擬似連表示（特別特殊図柄TZ2の停止表示）がなされ（図34（F））、その後、2回目の擬似連演出であることを示唆する擬似連回数示唆表示G70が表示される（図34（G））。この擬似連回数示唆表示G70が、所定時間（例えば4秒程度）の経過後に非表示とされると、通常背景画像（昼間通常背景画像G102）のもとで演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の再変動表示（2回目の再変動表示、すなわち擬似3としての変動）が行われる（図34（H））。なお、このような演出は、擬似3SPハズレ変動（THP031）又は擬似3SP大当たり変動（THP001）が選択され、「特別擬似連表示2回」の擬似連態様が選択された場合に実行される。

#### 【0287】

##### <連続擬似連演出>

次に、連続擬似連演出が行われる場合の演出展開について図35に基づいて説明する。図35（A）（B）に示すように、1回目の擬似連演出として通常擬似連表示（通常特殊図柄TZ1の停止表示）がなされた後、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3が非表示とされ、1回目の擬似連演出であることを示唆する擬似連回数示唆表示G70が表示部50aの中央に表示されている状況であるとする。

#### 【0288】

連続擬似連演出が実行されないのであれば、図35（B）に示す演出の後、図32（F）に示したように演出が展開する。これに対して、連続擬似連演出では、図35（B）に示す演出に続いて、野球のバッターである特定のキャラクタを表示部50aに表示し、この特定のキャラクタが、擬似連回数示唆表示G70に含まれる共通演出画像G72をボールにみたてて打つという演出画像を表示部50aに表示する（図35（C））。

#### 【0289】

そして、図35（D）に示すように、特定のキャラクタによって打たれたボール（共通演出画像G72）が擬似連回数示唆表示G70から分離して勢いよく飛んでいく様子を表す演出画像を表示部50aに表示する。図35（D）に示す演出では、特定のキャラクタによって打たれたボールを表現する演出画像として、共通演出画像G72と全く同じ演出画像ではなく、多少、表示態様に変更を加えた特定演出画像G73を表示する。より具体的には、特定演出画像G73は、特定のキャラクタに打たれたことで変形し、且つ、傷が



ついたボールを表現した態様となっている。但し、特定演出画像 G 7 3 は共通演出画像 G 7 2 が変形等したものであると遊技者が認識できる程度の表示態様の変更であり、言い換えれば、特定演出画像 G 7 3 は、共通演出画像 G 7 2 を遊技者が想起することが可能な演出画像であると言える。

#### 【0290】

なお、図 3 5 ( D ) に示す演出では、ボール ( 共通演出画像 G 7 2 ) を打った後のバッターの画像と、非共通演出画像 G 7 4 ( 共通演出画像 G 7 2 を含まない擬似連回数示唆表示 G 7 0 ) も表示部 5 0 a に表示されている。このような演出表現によっても、特定演出画像 G 7 3 が共通演出画像 G 7 2 の変形等したものであることが遊技者に認識され得るようになっている。

10

#### 【0291】

図 3 5 ( D ) に示す演出に続いて、2 回目の擬似連演出としての通常擬似連表示 ( 通常特殊図柄 T Z 1 の停止表示 ) がなされる ( 図 3 5 ( E ) )。このような図 3 5 ( B ) から図 3 5 ( E ) に示す一連の演出によって、1 回目の擬似連演出と、2 回目の擬似連演出とが繋がれている。すなわち、1 回目の擬似連演出における擬似連回数示唆表示 G 7 0 の一部である共通演出画像 G 7 2 を、特定のキャラクタがバットで打つことにより、擬似連回数示唆表示 G 7 0 から分離して飛んでいき、その飛んで行った共通演出画像 G 7 2 ( 特定演出画像 G 7 3 ) が、2 回目の擬似連演出における通常特殊図柄 T Z 1 として仮停止表示されるという一連の演出が実行される。このように本形態では、1 回目の擬似連演出 ( 図 3 5 ( A ) ( B ) ) と 2 回目の擬似連演出 ( 図 3 5 ( E ) ( F ) ) とが、図 3 5 ( C ) ( D ) に示す連続擬似連演出によって繋がれているため、リーチが成立するかもしれない ( 擬似連演出が 1 回しか実行されないかもしれない ) といった感情を全く抱かせることなく、2 回目の擬似連演出の実行を確信させることが可能である。

20

#### 【0292】

特に本形態では、連続擬似連演出が実行されるのは、1 回目の擬似連演出として通常擬似連表示 ( 通常特殊図柄 T Z 1 の停止表示 ) がなされた場合であり、図 3 5 ( B ) に示した演出が実行された時点では、特別特殊図柄 T Z 2 が表示されなかったことに遊技者が落胆している可能性もある。よって、特別特殊図柄 T Z 2 が表示され得るタイミングよりも後のタイミングで ( 擬似連回数示唆表示 G 7 0 の表示後のタイミングで )、図 3 5 ( C ) ( D ) に示す連続擬似連演出が実行された場合には、遊技者により強い喜びを抱かせることが可能となる。逆の見方をすれば、1 回目の擬似連演出として特別特殊図柄 T Z 2 が停止表示されなくても、まだ複数回の擬似連演出の実行が確定する演出が実行される可能性が残っているため、擬似連演出による遊技興趣が向上されていると言える。

30

#### 【0293】

2 回目の擬似連演出として通常擬似連表示 ( 通常特殊図柄 T Z 1 の停止表示 ) がなされた後は、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が非表示とされて、2 回目の擬似連演出であることを示唆する擬似連回数示唆表示 G 7 0 が表示部 5 0 a に表示される ( 図 3 5 ( F ) )。そして、この擬似連回数示唆表示 G 7 0 が、所定時間 ( 例えば 4 秒程度 ) の経過後に非表示とされると、通常の背景画像 ( 昼間通常用背景画像 G 1 0 2 ) のもとで演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の再変動表示 ( 2 回目の再変動表示、すなわち擬似 3 としての変動 ) が行われる ( 図 3 5 ( G ) )。

40

#### 【0294】

なお、このような演出は、擬似 3 S P ハズレ変動 ( T H P 0 3 1 ) 又は擬似 3 S P 大当たり変動 ( T H P 0 0 1 ) が選択され、「通常擬似連表示 + 連続擬似連演出」の擬似連態様が選択された場合に実行される。また、特殊図柄 T Z は第 1 の表示に相当し、擬似連回数示唆表示 G 7 0 は第 2 の表示に相当し、共通演出画像 G 7 2 は共通表示に相当し、特定演出画像 G 7 3 は特定表示に相当する。

#### 【0295】

### 8 . 実施形態の効果

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、先の擬似連演出

50

( 1 回目の擬似連演出 ) として特殊図柄 T Z の表示と擬似連回数示唆表示 G 7 0 とが行われた後、この擬似連回数示唆表示 G 7 0 の一部 ( 共通演出画像 G 7 2 ) を想起させる特定演出画像 G 7 3 を用いた連続擬似連演出によって、さらなる擬似連演出 ( 2 回目の擬似連演出 ) の実行が示唆される ( 図 3 5 参照 ) 。そのため、連続的に実行される複数回の擬似連演出の見せ方が斬新なものとなり、遊技興趣を向上可能である。

【 0 2 9 6 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、擬似連回数示唆表示 G 7 0 には特殊図柄 T Z ( 通常特殊図柄 T Z 1 ) と共通する共通演出画像 G 7 2 が含まれるため、擬似連目 ( 特殊図柄 T Z の表示 ) と擬似連回数示唆表示 G 7 0 との関連性が強められ、擬似連演出を遊技者にとってよりわかり易い演出とすることが可能である。

10

【 0 2 9 7 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、特定演出画像 G 7 3 が擬似連回数示唆表示 G 7 0 に含まれる共通演出画像 G 7 2 を想起させるデザインである ( 図 3 5 ( C ) ( D ) 参照 ) 。よって、先の擬似連演出 ( 1 回目の擬似連演出 ) に含まれる擬似連回数示唆表示 G 7 0 中の共通演出画像 G 7 2 を、特定演出画像 G 7 3 を用いた連続擬似連演出によって、後の擬似連演出 ( 2 回目の擬似連演出 ) における特殊図柄 T Z ( 通常特殊図柄 T Z 1 ) の表示に繋げているように見せることが可能となり ( 図 3 5 ( B ) ~ ( E ) 参照 ) 、擬似連演出による興趣をより向上可能である。

【 0 2 9 8 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、連続擬似連演出では特定演出画像 G 7 3 によって擬似連回数示唆表示 G 7 0 から分離された共通演出画像 G 7 2 が表現されている ( 図 3 5 ( D ) 参照 ) 。よって、先の擬似連演出 ( 1 回目の擬似連演出 ) に含まれる擬似連回数示唆表示 G 7 0 中の共通演出画像 G 7 2 が、特定演出画像 G 7 3 を用いた連続擬似連演出を経て、後の擬似連演出 ( 2 回目の擬似連演出 ) における特殊図柄 T Z ( 通常特殊図柄 T Z 1 ) の表示として再び表示されたように見せることが可能となり、先の擬似連演出 ( 1 回目の擬似連演出 ) と後の擬似連演出 ( 2 回目の擬似連演出 ) との繋がりをより強く見せることが可能となる。その結果、擬似連演出による興趣をより向上可能である。

20

【 0 2 9 9 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、1 回目の擬似連演出において特別擬似連表示 ( 特別特殊図柄 T Z 2 の表示 ) がなされた場合には ( 図 3 4 ( B ) 参照 ) 、その時点で、擬似連演出が複数回実行されることを確信できる。よって、大当たり遊技状態になることに対する遊技者の期待感が高められ、遊技興趣の向上が可能である。

30

【 0 3 0 0 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、1 回目の擬似連演出において通常擬似連表示 ( 通常特殊図柄 T Z 1 の表示 ) がなされた場合でも、その後に連続擬似連演出が実行されれば ( 図 3 5 参照 ) 、擬似連演出が複数回実行されることを確信できる。よって、遊技興趣を一層向上可能である。

【 0 3 0 1 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、連続擬似連演出が行われた場合には、予告演出やリーチ煽りが行われるといったようなリーチになる可能性がある演出展開にならないため、リーチが成立する可能性を遊技者に考えさせることなく、さらに擬似連演出が実行されること ( 言い換えれば、より高い大当たり期待度が示されること ) を確信させることが可能である。

40

【 0 3 0 2 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、擬似連演出を複数回行う場合として、擬似連演出の実行を示唆する擬似連表示 ( 例えば通常特殊図柄 T Z 1 の表示 ) を行った後、予告演出やリーチ煽りを行うなどのリーチになる可能性がある演出展開を経て、さらに擬似連表示を行う第 1 パターンを実行するときと、擬似連表示 ( 例えば通常特殊図柄 T Z 1 の表示 ) を行った後、連続擬似連演出を行うことでリーチになる可能性がある演出展開を経ることなく、さらに擬似連表示を行う第 2 パターン ( 言い換えれば、擬似 2 変動である

50

ことを示した後、通常行われる種々の演出を行わずに連続的に擬似3変動であることを示す演出パターン)を実行するときと、がある。よって、リーチになる可能性を遊技者に考えさせることの無い演出の意義が高められ、遊技興趣が向上される。

#### 【0303】

#### 9. 変更例

以下、パチンコ遊技機PY1の変更例について説明する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせる構成しても良い。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

#### 【0304】

上記形態において、連続擬似連演出の演出内容や、擬似連出目、特殊図柄TZの表示態様、擬似連回数示唆表示G70の表示態様等は、それぞれの演出の機能を発揮できる範囲で適宜変更可能である。具体的には例えば、特殊図柄TZとして「擬似」の文字を含むアイコンを採用したが、「連」の文字を含むアイコンを採用してもよい。この場合、「2連目」や「3連目」といった表示を、擬似連回数示唆表示としてもよい。さらにこの場合、擬似連回数示唆表示である「2連目」の表示のうち「連」の表示(共通表示)を想起させる画像(例えば「連」の文字のデザインを多少変更した画像)を、連続擬似連演出で用いる特定表示としてもよい。

#### 【0305】

また上記形態では、通常特殊図柄TZ1(通常表示態様の擬似連表示)の輪郭が強調された図柄を、特別特殊図柄TZ2(特別表示態様の擬似連表示)としたが、特殊図柄を所定の色(例えば青色)で表示する表示態様を通常表示態様(第1態様)とし、別の色(例えば赤色)で表示する表示態様を特別表示態様(第2態様)としてもよい。また、特別表示態様(第2態様)の擬似連表示は、擬似連演出が複数回実行される場合のみ行われ得る構成としたが、通常表示態様(第1態様)の擬似連表示が行われた場合よりも擬似連演出が複数回実行される確率が高ければ、擬似連演出が1回しか実行されない場合でも行われることがある構成としてもよい。但し、複数回の擬似連演出の実行に大きく期待させるという機能を特別表示態様の擬似連表示に持たせるためには、擬似連演出が1回しか実行されない場合に特別表示態様の擬似連表示が行われる確率は低いことが好ましい。

#### 【0306】

また上記形態において、1回の特図変動(変動演出)における擬似連演出の実行回数が3回以上の演出パターン(擬似4以上の演出パターン)を設けてもよい。

#### 【0307】

また上記形態では、擬似連演出において特殊図柄TZを仮停止表示した後、擬似連回数示唆表示G70を表示する構成としたが、特殊図柄TZの仮停止表示の期間と、擬似連回数示唆表示G70の表示期間の少なくとも一部が重なっている構成としてもよい。

#### 【0308】

また上記形態では、連続擬似連演出(特定擬似連演出)は、擬似連回数示唆表示G70の一部である共通演出画像G72を想起させる特定演出画像G73(特定表示)を用いた演出としたが、擬似連回数示唆表示G70の全部、言い換えれば擬似連回数示唆表示G70自体を想起させる画像を用いた演出としてもよい。この場合、擬似連回数示唆表示G70自体を想起させる画像は、特定表示に相当する。また、特定表示として、共通演出画像G72と同じ画像を用いたり、擬似連回数示唆表示G70と同じ画像を用いたりしてもよい。

#### 【0309】

また上記形態では、擬似連回数示唆表示G70には、特殊図柄TZ(通常特殊図柄TZ1)と共通する共通表示(共通演出画像G72)が含まれる構成としたが、擬似連回数示唆表示G70に共通表示が含まれない構成としてもよい。また上記形態では、共通表示として、特殊図柄TZと同じ画像である共通演出画像G72を用いたが、共通表示には、特殊図柄TZと多少異なる場所があってもよい。言い換えれば、共通表示は、特殊図柄T

10

20

30

40

50

Z（擬似連表示）と同じ又は類似する画像であればよい。

【0310】

また上記形態では、連続擬似連演出において、擬似連回数示唆表示G70に含まれる共通演出画像G72を想起させ得る特定演出画像G73（特定表示）を用いたが、1回目の擬似連出目の停止表示から2回目の擬似連出目の停止表示までが連続する1つの演出として繋がっているという印象を与えることができるのであれば、連続擬似連演出において、共通演出画像G72を想起させ得る特定表示を用いなくてもよい。なお、特定演出画像G73は、共通演出画像G72を想起させ得る特定表示の一例であり、特定表示は、共通演出画像G72（共通表示）と同じ対象を表現していると認識され得る表示であればよい。

【0311】

また上記形態では、連続擬似連演出において、擬似連回数示唆表示G70から共通演出画像G72が分離されたことを表現したが、分離されたことが表現されていなくてもよい。

【0312】

また上記形態では、通常背景画像（昼間通常用背景画像G102）を表示している中で擬似連回数示唆表示G70を表示する構成としたが（図32（E）参照）、擬似連回数示唆表示G70の表示する際には、背景画像を黒色背景（表示部50aの全域を黒色とする背景）などの別の背景画像に変更することとしてもよい。このような構成とする場合、連続擬似連演出の実行中も別の背景画像（黒色背景）を継続するとよい。具体的には、図35（B）～（D）までの期間は別の背景画像（黒色背景）を継続するとよい。通常背景画像が表示されないまま1回目の擬似連演出と2回目の擬似連演出とが繋がることとなり、遊技者にリーチになる可能性を考えさせないという効果を一層発揮することができるからである。なお、中演出図柄EZ2として特殊図柄TZが停止表示される時点から別の背景画像（黒色背景）に変更することとしてもよいし、擬似連煽りから別の背景画像（黒色背景）に変更することとしてもよい。

【0313】

また上記形態では、非時短状態における特図1の抽選に係る変動演出として擬似連演出が実行される場合がある構成としたが、特図2の抽選に係る変動演出として擬似連演出が実行される場合がある構成としてもよいし、時短状態などの他の遊技状態において擬似連演出が実行される場合がある構成としてもよい。

【0314】

また上記形態では、遊技球の入球し易さが変化しない第1始動口11（固定始動口）と、遊技球の入球し易さが変化可能な第2始動口12（可変始動口、電チュー12Dに係る始動口）とを設けたが、いずれか一方のみを設けてもよい。

【0315】

また上記形態では、特図2判定処理が特図1判定処理よりも優先的に行われる（特図2の変動表示が特図1の変動表示よりも優先的に行われる）構成としたが、特図1判定処理が特図2判定処理よりも優先的に行われる（特図1の変動表示が特図2の変動表示よりも優先的に行われる）構成としてもよい。この場合、特図1抽選を特図2抽選よりも有利な大当たりに当選し易い抽選にするとよい。

【0316】

また上記形態では、当選した大当たり図柄の種類に基づいて高確率状態への移行が決定される遊技機としたが、いわゆるV確機（大入賞口内の特定領域（V領域）の通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機）としてもよい。また上記形態では、一旦高確率状態に制御されると次の大当たり遊技の開始まで高確率状態への制御が続く遊技機（いわゆる確変ループタイプの遊技機）として構成したが、いわゆるST機（確変の回数切りの遊技機）として構成してもよい。また、いわゆる1種2種混合機や、ハネモノタイプの遊技機として構成してもよい。すなわち、本明細書に示されている発明は、遊技機のゲーム性を問わず、種々のゲーム性の遊技機に対して好適に採用することが可能である。

【0317】

また上記形態では、本発明をパチンコ遊技機に適用したが、アレンジボール機、雀球遊

10

20

30

40

50

技機等の他の弾球遊技機などに適用することも可能である。

#### 【0318】

また上記形態では、特図可変表示に略同調して小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3の可変表示が行われるが、小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3のように3つの図柄で構成させるのではなく、2つなど3つ以外の図柄で構成させてもよい。例えば、特図1と特図2とで分けた2つの図柄を設けても良い。また、特図1と特図2とで共通の1つの図柄を設けても良い。そして、これらの場合、画像表示装置50の表示部50aで表示し、サブ制御基板120にその制御を行わせても良い。また、遊技盤1の遊技領域6以外の領域において、図柄を表示するLED装置を設けても良い。この場合、そのLED装置の制御を主制御基板100またはサブ制御基板120に行わせても良い。

10

#### 【0319】

また上記形態では、遊技の進行に係る基本的な制御を主制御基板100が行い、遊技の進行（遊技の制御）に応じた演出の進行に係る基本的な制御をサブ制御基板120が行うというように、遊技の制御と演出の制御とを異なる基板で行っているが、一つの基板で行うよう構成しても良い。この場合、画像制御基板140を、その一つの基板に含めても良く、また、その一つの基板とは別に設けても良い。

#### 【0320】

また、全ての当たり遊技状態が、「遊技者に有利な有利遊技状態（遊技者に有利な特別遊技状態）」に該当する構成でなくてもよい。例えば、その後に高確率状態に制御される予定の当たり遊技状態が「遊技者に有利な有利遊技状態」に該当する構成としたり、実質16R等の相対的に多くの賞球を獲得可能な当たり遊技状態が「遊技者に有利な有利遊技状態」に該当する構成としたりしてもよい。また、「遊技者に有利な有利遊技状態」は、当たり遊技状態のことではなく、高確率状態のことであってもよく、また、高ベース状態（時短状態）のことであってもよい。「遊技者に有利な有利遊技状態」を高確率状態や高ベース状態（時短状態）のこととする場合には、有利遊技状態（特別遊技状態）になることに期待させる種々の演出は、特別図柄の変動表示中の演出に限らず、当たり遊技中の演出など、他のタイミングで行われる演出であってもよい。

20

#### 【0321】

10. 本明細書に開示されている発明

この「発明を実施するための形態」における前段落までには、以下の発明が開示されている。以下の説明では、実施形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明Aは、以下の発明A1～A4の総称である。また発明Bは、以下の発明B1～B3の総称である。

30

#### 【0322】

発明A1:

遊技者に有利な有利遊技状態（例えば当たり遊技状態）にするか否かの判定（当たり判定）を行う判定手段（遊技制御用マイコン101による当たり判定に関する処理）と、

前記判定の結果に基づいて前記有利遊技状態に制御する遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン101による当たり遊技状態等の遊技状態の制御に関する処理）と、

40

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記判定の結果に基づいて、実行回数が多いほど前記有利遊技状態になる期待度が高い疑似連演出を実行可能であり、

前記疑似連演出を複数回行う場合、前記疑似連演出の実行を示唆する第1の表示（例えば通常特殊図柄T Z 1の表示、図35（A））と、前記疑似連演出の回数を示唆する第2の表示（疑似連回数示唆表示G 7 0、図35（B））を行った後、前記第2の表示の少なくとも一部（共通演出画像G 7 2）を想起可能な特定表示（特定演出画像G 7 3、図35（D））を用いてさらに前記疑似連演出が実行されることを示唆する特定疑似連演出（

50

連続疑似連演出)を実行することがあることを特徴とする遊技機(パチンコ遊技機 P Y 1)。

【0323】

この構成の遊技機によれば、先の疑似連演出として第1の表示と第2の表示とが行われた後、第2の表示の少なくとも一部を想起させる特定表示を用いた特定疑似連演出によって、さらなる疑似連演出の実行が示唆されるため、連続的に実行される複数回の疑似連演出の見せ方が斬新なものとなり、遊技興趣を向上可能である。

【0324】

発明 A 2 :

発明 A 1 に記載の遊技機であって、

前記第2の表示(疑似連回数示唆表示 G 7 0)には、前記第1の表示(通常特殊図柄 T Z 1)と共通する共通表示(共通演出画像 G 7 2)が含まれることを特徴とする遊技機。

【0325】

この構成の遊技機によれば、疑似連演出に含まれる第1の表示と第2の表示との関連性が強められ、疑似連演出を遊技者にとってよりわかり易い演出とすることが可能である。

【0326】

発明 A 3 :

発明 A 2 に記載の遊技機であって、

前記特定表示(特定演出画像 G 7 3)は、前記共通表示(共通演出画像 G 7 2)を想起させ得る表示であることを特徴とする遊技機。

【0327】

この構成の遊技機によれば、先の疑似連演出に含まれる第2の表示中の共通表示を、特定表示を用いた特定疑似連演出によって、後の疑似連演出における第1の表示に繋げているように見せることが可能となり、疑似連演出による興趣をより向上可能である。

【0328】

発明 A 4 :

発明 A 3 に記載の遊技機であって、

前記特定疑似連演出では、前記特定表示(特定演出画像 G 7 3)によって、前記第2の表示(疑似連回数示唆表示 G 7 0)から分離された前記共通表示(共通演出画像 G 7 2)が表現されることを特徴とする遊技機。

【0329】

この構成の遊技機によれば、先の疑似連演出に含まれる第2の表示中の共通表示が、特定表示を用いた特定疑似連演出を経て、後の疑似連演出における第1の表示として再び表示されたように見せることが可能となり、先の疑似連演出と後の疑似連演出との繋がりをより強く見せることが可能となる。その結果、疑似連演出による興趣をより向上可能である。

【0330】

発明 B 1 :

遊技者に有利な有利遊技状態(例えば大当たり遊技状態)にするか否かの判定(大当たり判定)を行う判定手段(遊技制御用マイコン 1 0 1 による大当たり判定に関する処理)と、

前記判定の結果に基づいて前記有利遊技状態に制御する遊技状態制御手段(遊技制御用マイコン 1 0 1 による大当たり遊技状態等の遊技状態の制御に関する処理)と、

演出を制御可能な演出制御手段(演出制御用マイコン 1 2 1)と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記判定の結果に基づいて、実行回数が多いほど前記有利遊技状態になる期待度が高い疑似連演出を実行可能であり、

前記疑似連演出の実行を示唆する疑似連表示(特殊図柄 T Z の表示)を、複数回の前記疑似連演出の実行を示唆する第1態様(特別特殊図柄 T Z 2、図 3 4 (B))で行うときと、前記疑似連演出を複数回実行する場合でも1回実行する場合でも表示される第2態

10

20

30

40

50

様（通常特殊図柄 T Z 1、図 3 2（D））で行うときとがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）。

【0331】

この構成の遊技機によれば、第 1 態様の擬似連表示がなされることで、擬似連演出が複数回実行されることを確信できるため、有利遊技状態になることに対する遊技者の期待感が高められ、遊技興趣の向上が可能である。

【0332】

発明 B 2：

発明 B 1 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 2 態様の擬似連表示を行った場合、さらに擬似連表示が行われることを示唆する特定擬似連演出（連続擬似連演出、図 3 5）を行うことがあることを特徴とする遊技機。

10

【0333】

この構成の遊技機によれば、第 2 態様の擬似連表示がなされた場合でも、その後に特定擬似連演出が実行されれば擬似連演出が複数回実行されることを確信できるため、遊技興趣を一層向上可能である。

【0334】

発明 B 3：

発明 B 2 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

20

前記擬似連演出を複数回行う場合、先の擬似連表示を行った後、所定の演出図柄がリーチになる可能性がある演出展開を経て（例えば図 3 3（A）（B）に示すように、キャラ出現予告等の予告演出が実行されたり、リーチ煽りが実行されたりといった演出展開を経て）、後の擬似連表示を行うことがあり、

前記特定擬似連演出を行う場合、前記第 2 態様の擬似連表示を行った後、前記演出図柄がリーチになる可能性がある演出展開を経ることなく、後の擬似連表示を行う（図 3 5 参照）ことを特徴とする遊技機。

【0335】

この構成の遊技機によれば、特定擬似連演出が行われた場合には、リーチになる可能性がある演出展開にならないため、リーチが成立する可能性を遊技者に考えさせることなく、さらに擬似連演出が実行されること（言い換えれば、より高い期待度が示されること）を確信させることが可能である。

30

【0336】

ところで従来より、遊技機の一例であるパチンコ遊技機では、例えば特開 2 0 1 6 - 1 1 2 1 3 2 号公報に記載されているように、始動口への入球に基づいて大当たりであるかの判定が行われ、その判定の結果に基づいて、遊技者に有利な遊技状態に制御される。この文献に記載の遊技機では、大当たりであるかの判定の結果に基づいて、演出図柄を変動表示する変動演出が行われる。この変動演出においては、演出図柄を仮停止表示させた後に再変動表示させる擬似連演出が行われることがあり、擬似連演出の回数が多いほど大当たりへの期待度が高まるようになっている。しかしながら、特開 2 0 1 6 - 1 1 2 1 3 2 号公報に記載されているような擬似連演出については、遊技の興趣を向上させるため、未だ改良の余地がある。

40

【0337】

上記した発明 A は、特開 2 0 1 6 - 1 1 2 1 3 2 号公報に記載の遊技機に対して、「演出制御手段は、擬似連演出を複数回行う場合、擬似連演出の実行を示唆する第 1 の表示と、擬似連演出の回数を示唆する第 2 の表示を行った後、第 2 の表示の少なくとも一部を想起可能な特定表示を用いてさらに擬似連演出が実行されることを示唆する特定擬似連演出を実行することがある」という点で相違している。また、上記した発明 B は、特開 2 0 1 6 - 1 1 2 1 3 2 号公報に記載の遊技機に対して、「演出制御手段は、擬似連演出の実行を示唆する擬似連表示を、複数回の擬似連演出の実行を示唆する第 1 態様で行うときと、

50

擬似連演出を複数回実行する場合でも 1 回実行する場合でも表示される第 2 態様で行うときとがある」という点で相違している。これにより、発明 A ～発明 B の各発明は、「演出を通じて遊技の興趣を向上させる」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【符号の説明】

【 0 3 3 8 】

P Y 1 ...パチンコ遊技機

5 0 ...画像表示装置

5 0 a ...表示部

1 0 1 ...遊技制御用マイコン

1 2 1 ...演出制御用マイコン

G 7 0 ...擬似連回数示唆表示（第 2 の表示）

G 7 2 ...共通演出画像（共通表示）

G 7 3 ...特定演出画像（特定表示）

T Z ...特殊図柄（第 1 の表示）

T Z 1 ...通常特殊図柄（第 1 態様の擬似連表示）

T Z 2 ...特別特殊図柄（第 2 態様の擬似連表示）

10

20

30

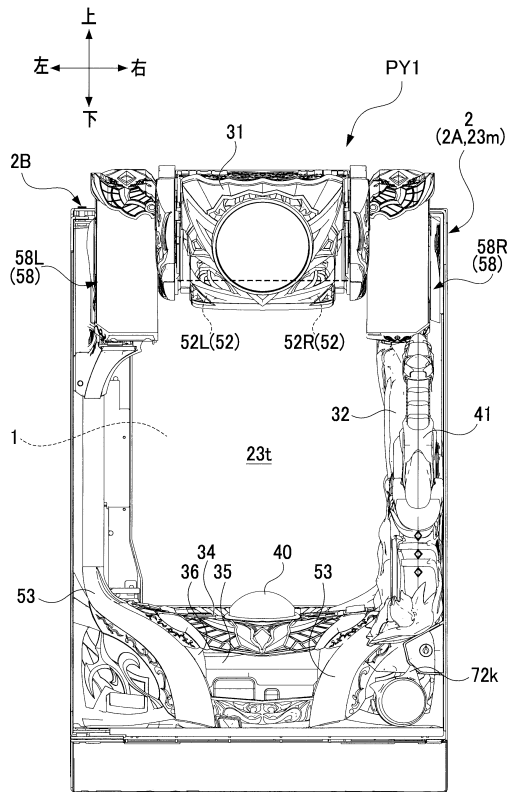
40

50

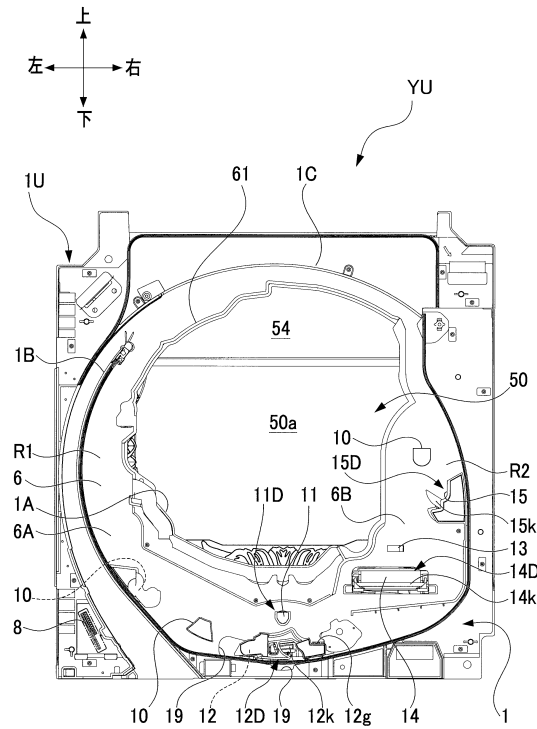


【図面】

【図 1】



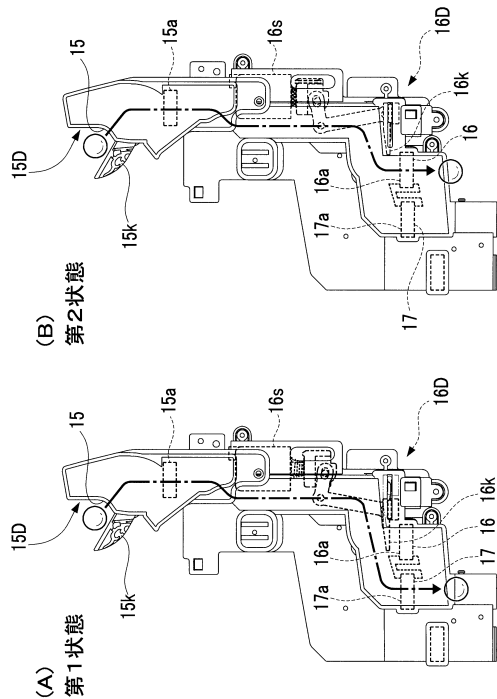
【図 2】



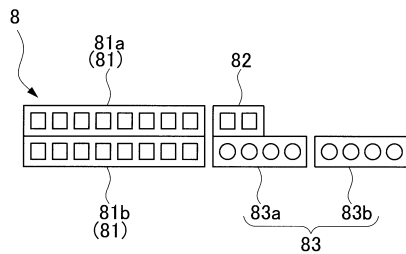
10

20

【図 3】



【図 4】

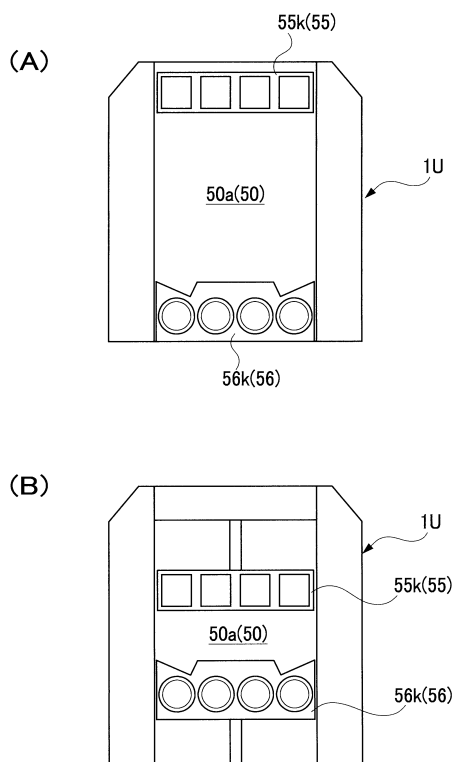


30

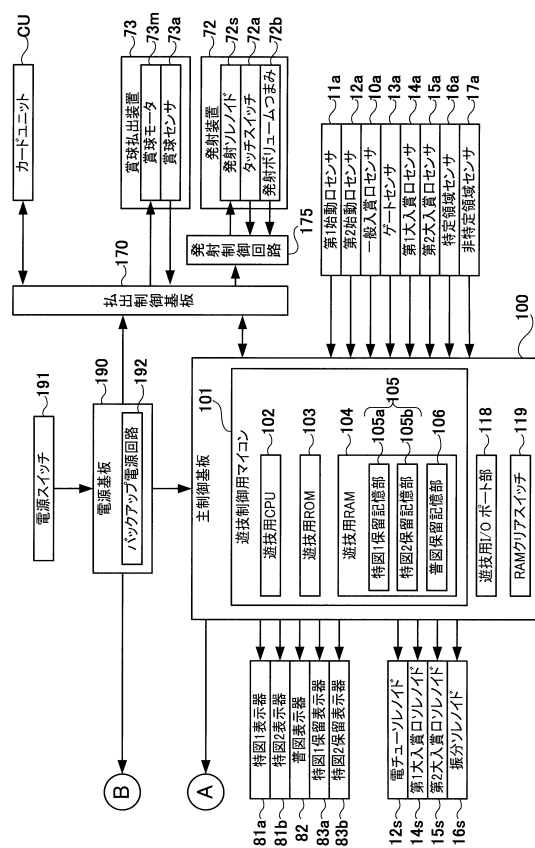
40

50

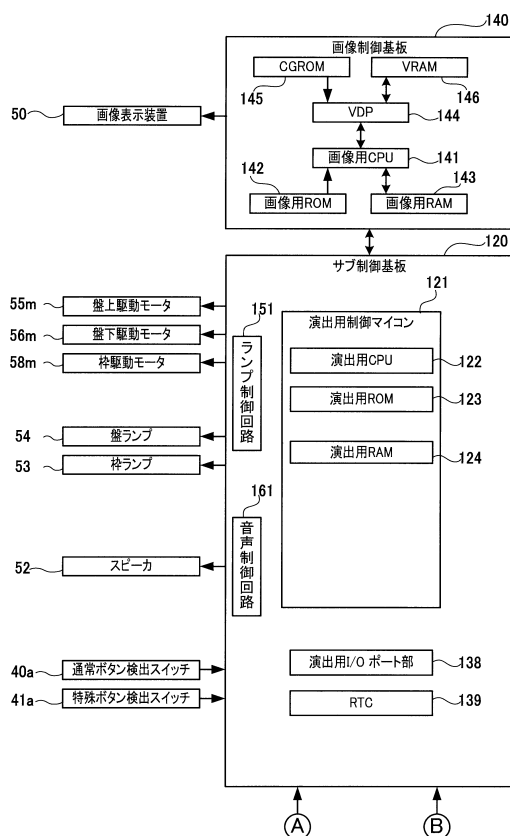
【 図 5 】



【 図 6 】



【圖 7】



【图 8】

(A)普回關係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0～65535	当たり判定用

(B)特図関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
特別図柄乱数	0～65535	大当たり判定用
大当たり図柄種別乱数	0～9	大当たり図柄種別判定用
リーチ乱数	0～99	リーチ判定用
特図変動パターン乱数	0～99	特図変動パターン判定用

【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1～6600	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	1～59936	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B) 普通変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通図柄	普通変動時間
非時短状態	ハズレ普通図	30秒
	当たり図柄	30秒
時短状態	ハズレ普通図	5秒
	当たり図柄	5秒

(C) 補助遊技制御テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間
非時短状態	1	0.08秒
時短状態	1	3.0秒

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数値	判定結果
通常確率状態	1000～1219	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	1000～2499	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別乱数値	判定結果
特図1	0～4	大当たり図柄A
	5～9	大当たり図柄B
特図2	0～9	大当たり図柄C

(C) リーチ判定テーブル

遊技状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～29	リーチ有り
	30～99	リーチ無し
時短状態	0～9	リーチ有り
	10～99	リーチ無し

10

【図 11】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特図1 保留数 (U1)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
						特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	—	P01	10000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P02	6000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ	L大当たり変動
				P03	3000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Nリ→チ	N大当たり変動
				P04	9500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P05	5500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ	Lハズレ変動
				P06	2500	通常変動→リーチ→Nリ→チ	Nハズレ変動
				P07	1300	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	800	通常変動	通常ハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	—	P09	400	通常変動	通常ハズレ変動
				P07	1300	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	800	通常変動	通常ハズレ変動
				P09	400	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	0～2	P11	8000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P12	1000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
				P13	7500	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P14	1000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
時短 状態	ハズレ	リーチ無し	0～2	P15	600	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	300	通常変動	短縮ハズレ変動
				P15	600	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	300	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 12】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特図2 保留数 (U2)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
						特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	—	P51	10000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P52	6000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ	L大当たり変動
				P53	3000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	N大当たり変動
				P54	9500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P55	5500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ	Lハズレ変動
				P56	2500	通常変動→リーチ→Nリ→チ	Nハズレ変動
				P57	1300	通常変動	通常ハズレ変動
				P58	800	通常変動	通常ハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	—	P59	400	通常変動	通常ハズレ変動
				P57	1300	通常変動	通常ハズレ変動
				P58	800	通常変動	通常ハズレ変動
				P59	400	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	0～2	P61	8000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P62	1000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
				P63	7500	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P64	1000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
時短 状態	ハズレ	リーチ無し	0～2	P65	600	通常変動	短縮ハズレ変動
				P66	300	通常変動	短縮ハズレ変動
				P65	600	通常変動	短縮ハズレ変動
				P66	300	通常変動	短縮ハズレ変動

20

30

40

50

【図 1 3】

先読み判定テーブル		特別変動演出の演出フロー			
始動口	遊技状態	大当たり判定結果	変動パターン判定結果	始動入票コマンド	
第1	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			L大当たり変動	コマンド02	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
			N大当たり変動	コマンド03	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
	ハズレ		SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			Lハズレ変動	コマンド05	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
			Nハズレ変動	コマンド06	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
			通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動
第2	時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即大当たり変動	コマンド12	通常変動→リリーチ
			SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
	ハズレ		即ハズレ変動	コマンド14	通常変動→リリーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド15	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			L大当たり変動	コマンド52	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
			N大当たり変動	コマンド53	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
	非時短状態	大当たり	SPハズレ変動	コマンド54	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			Lハズレ変動	コマンド55	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
			Nハズレ変動	コマンド56	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
第2	時短状態	大当たり	通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即大当たり変動	コマンド62	通常変動→リリーチ
	ハズレ		SPハズレ変動	コマンド63	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即ハズレ変動	コマンド64	通常変動→リリーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド65	通常変動

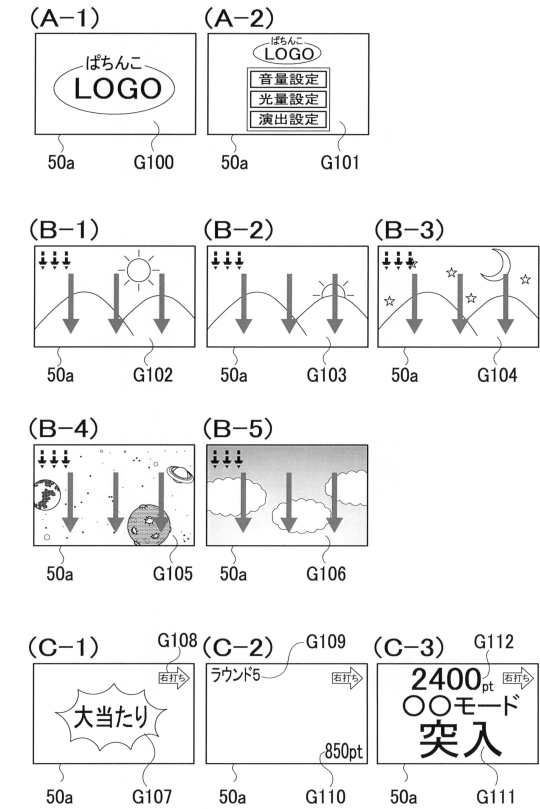
【図 1 4】

大当たり遊技制御テーブル			大入賞口の開閉パターン				OP 時間	ED 時間
大当たり遊技	ラウンド遊技 の回数	ラウンド	1回のラウンド 遊技当たりの 開放の回数	開放する 大入賞口	開放 時間	閉鎖 時間		
大当たり遊技A (Vロング大当たり)	16R (実質8R)	1～8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	20秒		15.0秒
		9～16R	1回	第1大入賞口	0.1秒	20秒		
		16R	1回	第2大入賞口	20秒			
大当たり遊技B (Vショート大当たり)	16R (実質8R)	1～8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	20秒		10.0秒
		9～16R	1回	第1大入賞口	0.1秒	20秒		
		16R	1回	第2大入賞口	20秒			
大当たり遊技C (Vロング大当たり)	16R (実質16R)	1～16R	1回	第1大入賞口	29.5秒	20秒		10.0秒
		16R	1回	第2大入賞口	29.5秒	20秒		

【図 1 5】

遊技状態		大当たり確率		電チュー作動	
低確率低ベース遊技状態	通常確率状態	通常確率状態	非時短状態	通常確率状態	時短状態
低確率高ベース遊技状態	通常確率状態	通常確率状態	非時短状態	通常確率状態	時短状態
高確率低ベース遊技状態	高確率状態	高確率状態	非時短状態	通常確率状態	時短状態
高確率高ベース遊技状態	高確率状態	高確率状態	時短状態	通常確率状態	時短状態
大当たり遊技状態	—	—	非時短状態	通常確率状態	時短状態

【図 1 6】



10

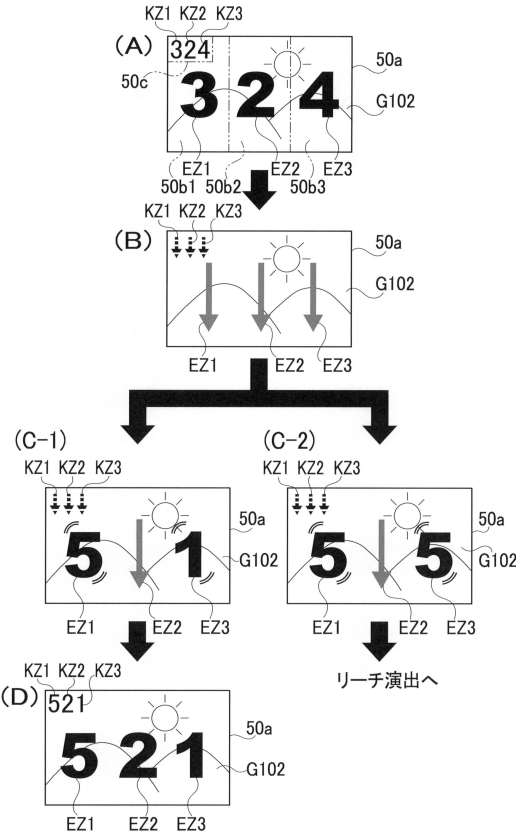
20

30

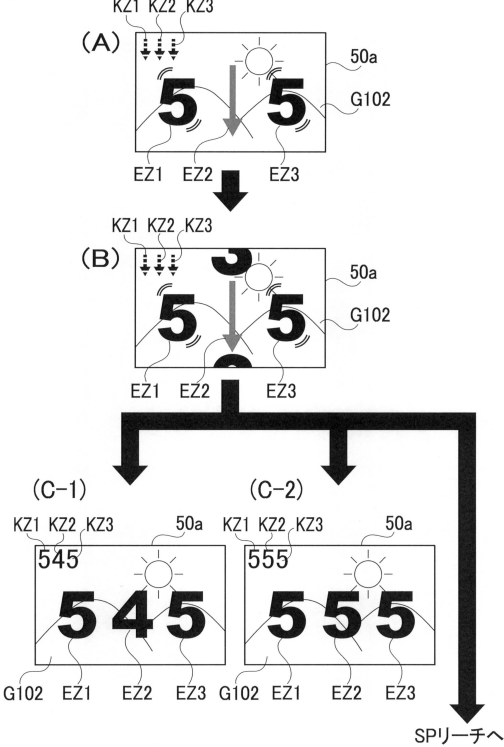
40

50

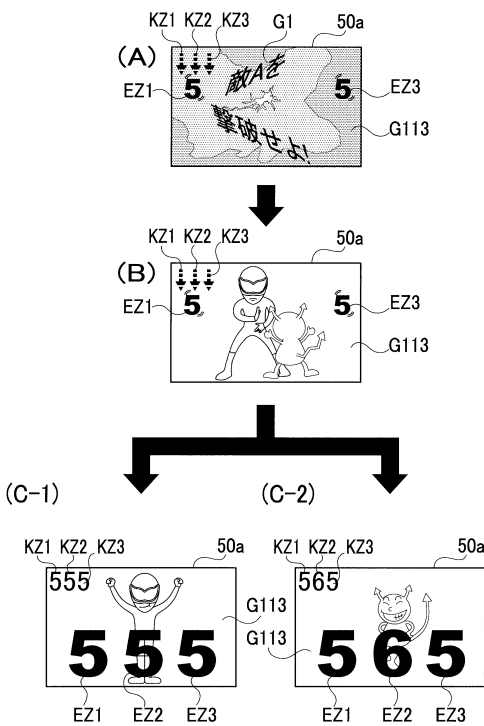
【図 17】



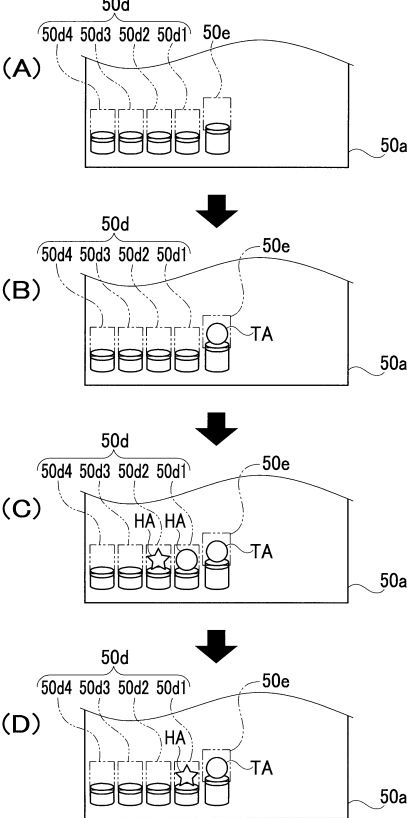
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

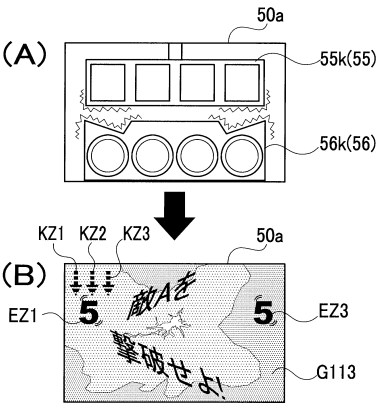
20

30

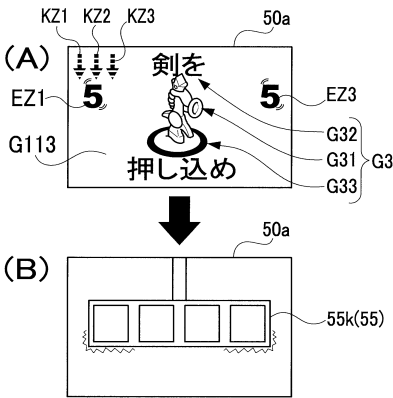
40

50

【図 2 1】

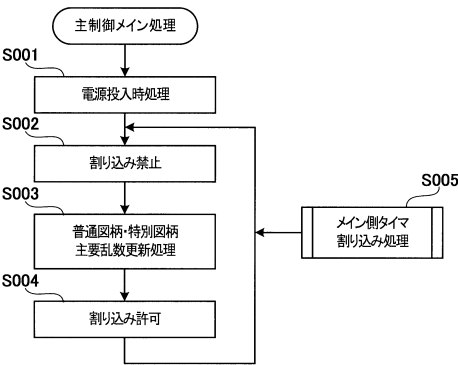


【図 2 2】

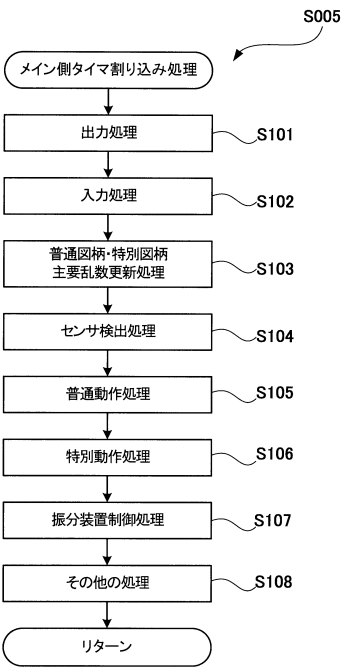


10

【図 2 3】



【図 2 4】



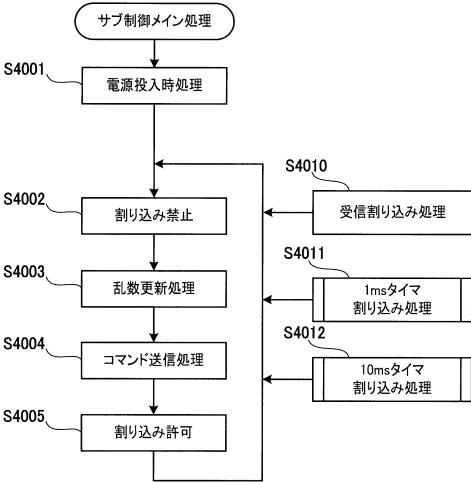
20

30

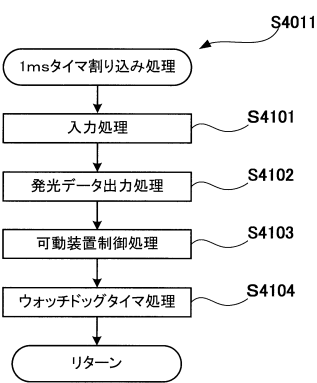
40

50

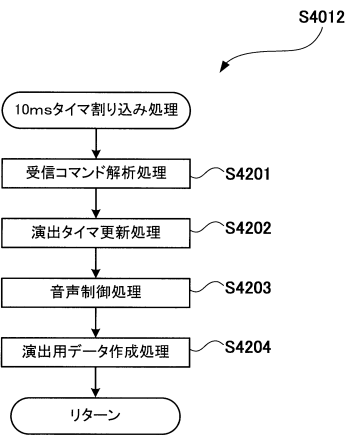
【図 2 5】



【図 2 6】



【図 2 7】



【図 2 8】

大当たり遊技制御テーブル		大入賞口の開閉/スタート		ラウンド遊技の回数		ラウンド遊技の回数		大当たり遊技の割合		大当たり遊技後の遊技状態	
始動口	大当たり図柄	振分率 (%)	大当たり遊技	大当たり遊技の割合	ラウンド	1回のラウンド遊技当たりの開放の回数 (回)	開放する入賞口	開放時間 (秒)	閉鎖時間 (秒)	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)
第1	大当たり図柄1	60	大当たり遊技1	16R (実質8R)	1~8R	1	第1大入賞口	29.5	2.0	10.0	10.0
	大当たり図柄2	40	大当たり遊技2	16R (実質8R)	9~16R	1	第1大入賞口	0.1	2.0	10.0	10.0
第2	大当たり図柄3	60	大当たり遊技3	16R (実質8R)	1~8R	1	第1大入賞口	29.5	2.0	10.0	10.0
	大当たり図柄4	40	大当たり遊技4	16R (実質8R)	9~16R	1	第1大入賞口	0.1	2.0	10.0	10.0

10

20

30

40

50

【図 2 9】

特図1変動パターン判定テーブル(中略短状態)				
変動 状態	特図 判定結果	特図変動 パターン (目)	特図変動 時間(ms)	特図変動 時間(%)
非時間	—	THP001	65000	40
		THP002	55000	30
		THP003	30000	7
		THP004	45000	20
		THP005	20000	3
	リッチ有り	THP001	65000	8
		THP002	55000	10
		THP003	30000	20
		THP004	40000	15
		THP005	20000	50
ハズレ	0~2	THP001	10000	15
		THP002	10000	10
		THP003	10000	10
		THP004	10000	10
		THP005	10000	10
	3~4	THP001	10000	8
		THP002	10000	8
		THP003	10000	8
		THP004	10000	8
		THP005	10000	8

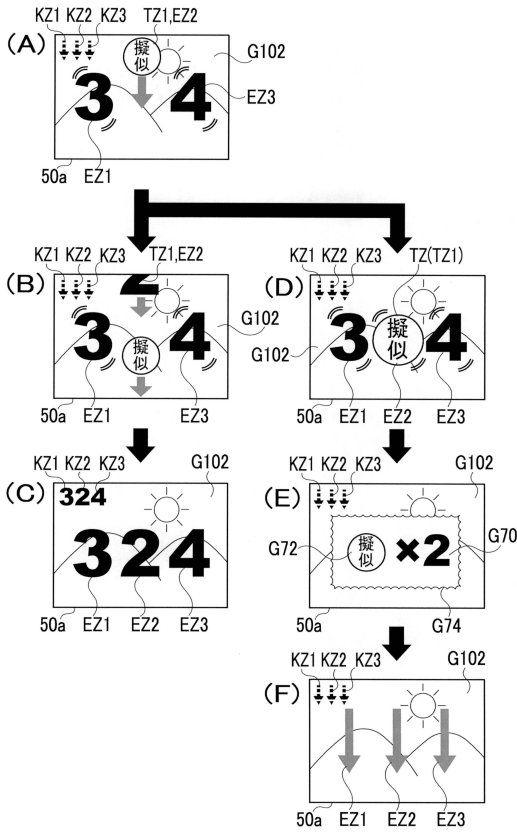
【図 3 1】

キャラ出現予告の抽選テーブル				
特図変動パターンの名称	特図変動パターン	変動区間	キャラ出現予告 キャラ出現率(%)	非実行 キャラ出現率(%)
擬似3SP大当たり変動	THP001	初回変動	40	20
		擬似2の変動	60	40
		擬似3の変動	30	10
		初回変動	40	20
		擬似2の変動	90	10
擬似2SP大当たり変動	THP002	初回変動	40	20
		擬似2の変動	60	40
		擬似3の変動	30	10
		初回変動	40	20
		擬似2の変動	90	10
擬似2N大当たり変動	THP003	初回変動	40	20
		擬似2の変動	60	40
		擬似3の変動	30	10
		初回変動	40	20
		擬似2の変動	90	10
SP大当たり変動	THP004	初回変動	40	20
		擬似2の変動	60	40
		擬似3の変動	30	10
		初回変動	40	20
		擬似2の変動	90	10
N大当たり変動	THP005	初回変動	40	20
		擬似2の変動	60	40
		擬似3の変動	30	10
		初回変動	40	20
		擬似2の変動	90	10
擬似3SPハズレ変動	THP031	初回変動	40	20
		擬似2の変動	60	40
		擬似3の変動	30	10
		初回変動	40	20
		擬似2の変動	90	10
擬似2SPハズレ変動	THP032	初回変動	40	20
		擬似2の変動	60	40
		擬似3の変動	30	10
		初回変動	40	20
		擬似2の変動	90	10
擬似2Nハズレ変動	THP033	初回変動	40	20
		擬似2の変動	60	40
		擬似3の変動	30	10
		初回変動	40	20
		擬似2の変動	90	10
SPハズレ変動	THP034	初回変動	40	20
		擬似2の変動	60	40
		擬似3の変動	30	10
		初回変動	40	20
		擬似2の変動	90	10
Nハズレ変動	THP035	初回変動	40	20
		擬似2の変動	60	40
		擬似3の変動	30	10
		初回変動	40	20
		擬似2の変動	90	10
通常ハズレ変動	THP040	初回変動	40	20
		擬似2の変動	60	40
		擬似3の変動	30	10
		初回変動	40	20
		擬似2の変動	90	10

【図 3 0】

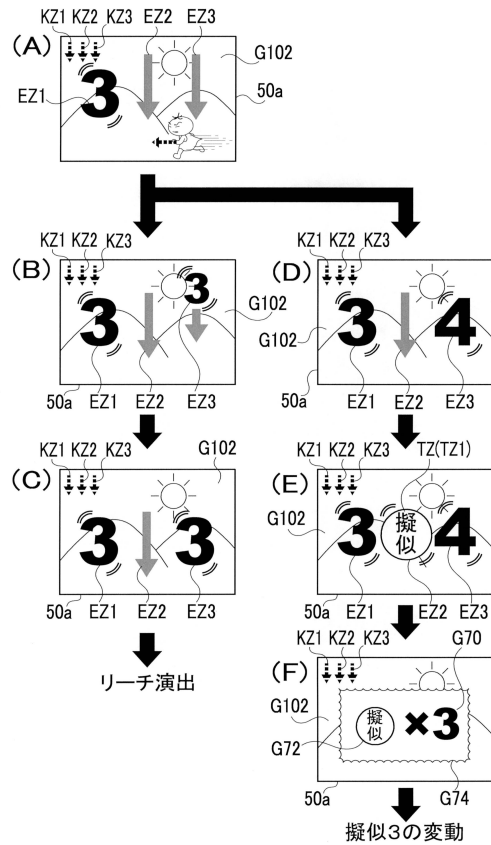
擬似連動様の決定テーブル				
特図変動パターンの名称	特図変動パターン	通常擬似連表示1回	通常擬似連表示2回	特別擬似連表示2回
擬似3SP大当たり変動	THP001	—	15	35
擬似2SP大当たり変動	THP002	100	—	—
擬似2N大当たり変動	THP003	100	—	—
擬似3SPハズレ変動	THP031	—	60	25
擬似2SPハズレ変動	THP032	100	—	—
擬似2Nハズレ変動	THP033	100	—	—

【図 3 2】

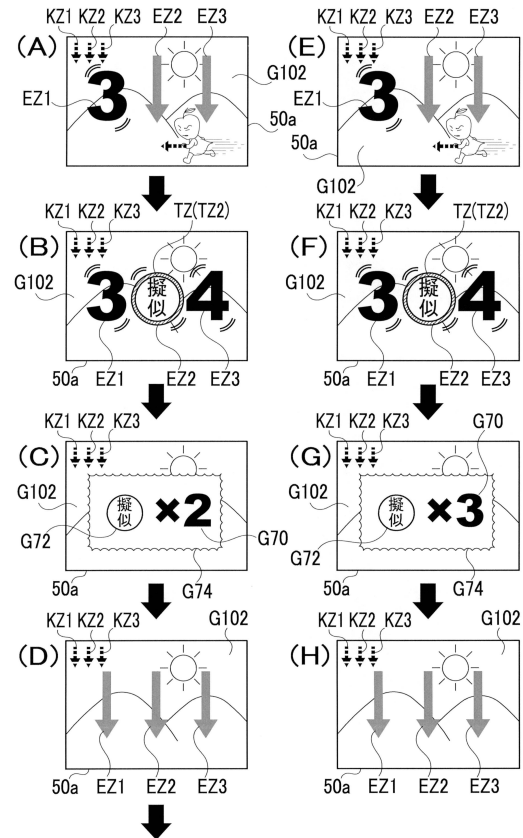




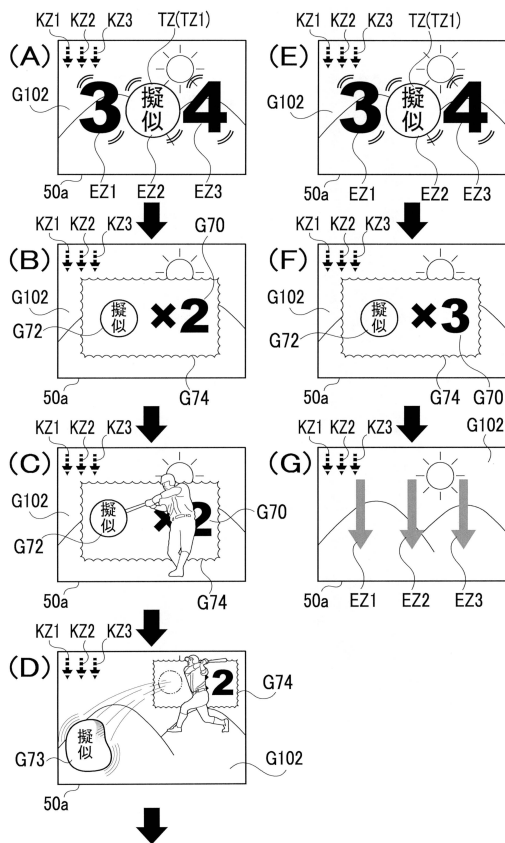
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 下田 諒
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- 審査官 中野 直行
- (56)参考文献 特開 2 0 1 0 - 0 8 2 1 6 8 ( J P , A )
- 特開 2 0 1 6 - 1 3 7 0 2 6 ( J P , A )
- 特開 2 0 1 3 - 1 8 8 3 5 9 ( J P , A )
- 特開 2 0 1 8 - 0 4 2 7 5 6 ( J P , A )
- 特開 2 0 1 1 - 0 0 0 1 7 1 ( J P , A )
- 特開 2 0 1 2 - 2 3 9 4 9 4 ( J P , A )
- 特開 2 0 1 3 - 0 1 7 5 2 3 ( J P , A )
- 特開 2 0 1 2 - 2 0 5 8 3 6 ( J P , A )
- 特許第 7 0 0 6 9 5 6 ( J P , B 2 )
- 特許第 7 0 0 6 9 5 7 ( J P , B 2 )
- 「エヴァ10 プレミア全回転 擬似連4 レインボー保留」, YouTube [online] [video], 2016  
年03月17日, <https://www.youtube.com/watch?v=BZ5RqPHC80>, 2 0 2 3 年 5 月 2 9 日  
検索
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
- A 6 3 F 7 / 0 2