

(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

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

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)
 (22)出願日 令和1年10月31日(2019.10.31)
 (65)公開番号 特開2021-69696(P2021-69696A)
 (43)公開日 令和3年5月6日(2021.5.6)
 審査請求日 令和4年10月26日(2022.10.26)

(73)特許権者 599104196
 株式会社サンセイアールアンドディ
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
 13号
 (74)代理人 110000291
 弁理士法人コスマス国際特許商標事務所
 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行ふことと、

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】

【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¹⁰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¹⁰る。

【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²⁰を向上させるため、未だ改良の余地がある。

【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。**

【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】主制御基板側の電気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気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】1msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図27】10ms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PY1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PY1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PY1について説明する。最初に、パチンコ遊技機PY1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、遊技興奮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。

40

【 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。

【 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

【0016】

遊技盤1の前面には、内側壁部1B、外側壁部1Cなどで囲まれた遊技領域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1Bおよび外側壁部1C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。

【0017】

遊技領域6は、ハンドル72k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PY1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11、第2始動口12、一般入賞口10、ゲート13、第1大入賞口14、および、第2大入賞口15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11や第2始動口12といった始動口を入球口と称し、第1大入賞口14や第2大入賞口15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、ゲートを通過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

【0018】

遊技領域6の中央付近には、開口部1Aの周縁を装飾するセンター枠(センター装飾体)61が設けられている。センター枠61には、後述する第1始動口11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。

【0019】

また、遊技領域6には、遊技球が入球可能な第1始動口11が形成された第1始動入賞装置11Dと、第2始動口12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」)12Dと、が設けられている。

20

【0020】

第1始動入賞装置11Dは不動である。そのため、第1始動口11は、遊技球の入球し易さが変化せずに一定(不变)である。遊技球の第1始動口11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11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。

【0021】

電チュー12Dは、作動可能な電チュー開閉部材12kを備えている。電チュー開閉部材12kは、通常は(通常状態では)、第2始動口12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12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12kが開放位置に移動することを第2始動口12または電チュー12D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12への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材12kが閉鎖位置にあることを第2始動口12または電チュー12Dの「閉状態」ともいう。また、第2始動口12または電チュー12Dが「開状態」になることを「電チュー12Dが開放する」ともいい、電チュー12Dが「閉状態」になることを「電チュー12Dが閉鎖する」ともいう。

30

【0022】

遊技球の第2始動口12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12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12へ誘導する誘導ステージ12gが設けられている。

40

【0023】

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)10が設けられている。遊技球が一般入賞口10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。

【0024】

また、遊技領域6には、遊技球が通過可能なゲート13が設けられている。遊技球のゲ

50

ート 1 3 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 1 2 D を開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー 1 2 D の開放を伴う遊技である。

【 0 0 2 5 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 1 4 が形成された第 1 大入賞装置 1 4 D（以下、「通常 A T 1 4 D」ともいう）が設けられている。第 1 大入賞装置 1 4 D は、開状態と閉状態とに作動可能な通常 A T 開閉部材 1 4 k を備える。通常 A T 開閉部材 1 4 k の作動により第 1 大入賞口 1 4 が開閉する。通常 A T 開閉部材 1 4 k は、通常では第 1 大入賞口 1 4 を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 の中に入球することは不可能である。通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態に作動すると、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 の中に入球することが可能になる。このように、通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球の第 1 大入賞口 1 4 への入球が可能となる。遊技球が第 1 大入賞口 1 4 へ入賞すると、所定個数（本形態では 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 6 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 2 大入賞口 1 5 が形成された第 2 大入賞装置 1 5 D（以下、「V A T 1 5 D」ともいう）が設けられている。第 2 大入賞装置 1 5 D は、作動可能な V A T 開閉部材 1 5 k を備えている。V A T 開閉部材 1 5 k は、通常では第 2 大入賞口 1 5 を塞いでいる。V A T 開閉部材 1 5 k は開状態をとることができる。V A T 開閉部材 1 5 k が開状態であるときだけ遊技球の第 2 大入賞口 1 5 への入球が可能となる。一方、V A T 開閉部材 1 5 k が第 2 大入賞口 1 5 を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、V A T 開閉部材 1 5 k の作動によって第 2 大入賞口 1 5 が開閉する。遊技球が第 2 大入賞口 1 5 へ入賞すると、所定個数（本形態では 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 7 】

ここで、図 3 を用いて、第 2 大入賞装置 1 5 D について詳細に説明する。第 2 大入賞装置 1 5 D の内部には、第 2 大入賞口 1 5 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できが可能なゲート状の第 2 大入賞口センサ 1 5 a が設けられている。

【 0 0 2 8 】

第 2 大入賞口センサ 1 5 a の下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 とが設けられている。第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した遊技球は、振分装置 1 6 D によって、特定領域 1 6 か非特定領域 1 7 かに振り分けられる。振分装置 1 6 D は、略矩形状の平板からなる振分部材 1 6 k と、振分部材 1 6 k を駆動する振分ソレノイド 1 6 s とを備えている。振分部材 1 6 k は、振分ソレノイド 1 6 s の駆動により、左右にスライド可能に構成されている。

【 0 0 2 9 】

振分ソレノイド 1 6 s が通電されていないとき、振分部材 1 6 k は特定領域 1 6 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 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の左端よりやや右側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆う状態）にある。振分部材 1 6 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した後、特定領域 1 6 を通過することは不可能であり、非特定領域 1 7 を通過する。この第 2 大入賞口 1 5 から非特定領域 1 7 まで流下する遊技球のルートを第 1 のルートという。

【 0 0 3 0 】

一方、振分ソレノイド 1 6 s が通電されているとき、振分部材 1 6 k は遊技球の特定領域 1 6 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 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆わず、特定領域 1 6 の直上が開放している状態）にある。振分部材 1 6 k が第 2 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口セン

10

20

30

40

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 PY 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。

【 0 0 3 9 】

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。

【 0 0 4 0 】

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 ）を開設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。

【 0 0 4 1 】

特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の LED (Light Emitter 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。

【 0 0 4 2 】

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。

【 0 0 4 3 】

ところで、パチンコ遊技機 PY 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 105 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 105 の中の特図 1 保留記憶部 105 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 105 の中

10

20

30

40

50

の特図2保留記憶部105bに記憶される。特図1保留記憶部105a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105b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。

【0044】

パチンコ遊技機PY1では、遊技球が第1始動口11または第2始動口12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大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105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。

【0045】

そして、特図保留数は、特図保留表示器83に表示される。特図1保留表示器83aと特図2保留表示器83bのそれぞれは、例えば4個のLEDで構成されており、特図保留数の分だけLED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。

【0046】

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12（電チューリ2D）を開放させる補助遊技が行われる。

【0047】

普図表示器82は、例えば2個のLED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82は、「 」（：点灯、：消灯）というように両LED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LED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LED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。

【0048】

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LED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もよい。

【0049】

パチンコ遊技機PY1では、遊技球がゲート13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106に記憶される。普図保留記憶部106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13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に加えてよい。普図保留表示器としては、例えば特図保留表示器83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

【0050】

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1Uについて説明する。演出用ユニット1U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1Uには、画像表示装置50、第1盤可動装置（以下「盤上可動装置」）55、第2盤可動装置（以下「盤下可動装置」）56が搭載されている。

【0051】

画像表示装置50は、例えば20インチの3D液晶ディスプレイで構成され、3D画像を表示可能な表示部50aを具備する。なお、画像表示装置50は、画像を表示することができるれば、複数枚の液晶ディスプレイで構成されるものや、EL（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

【0052】

盤上可動装置55は、表示部50a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55kを具備する。盤下可動装置56は、表示部50a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56kを具備する。

【0053】

図5（A）は、盤上可動体55kおよび盤下可動体56k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55の駆動源が駆動すると、盤上可動体55kは下向きに移動（下降）し、盤下可動装置56の駆動源が駆動すると、盤下可動体56kは上向きに移動（上昇）する。このとき、画像表示装置50は下降した盤上可動体55kまたは上昇した盤下可動体56kに覆われ、画像表示装置50は視認困難となる。

20

【0054】

なお、遊技盤ユニットYU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。

【0055】

2. 遊技機の電気的構成

次に、図6～図7に基づいて、パチンコ遊技機PY1における電気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PY1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」）100、主制御基板100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」）120、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170等を、遊技盤1の画像表示装置50よりさらに背面側に備えている。主制御基板100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120を、後述する画像制御基板140、ランプ制御回路151、および音声制御回路161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120を備え、演出手段（画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、および、可動装置55, 56, 58等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

30

【0056】

また、パチンコ遊技機PY1は、電源基板190を備えている。電源基板190は、主制御基板100、サブ制御基板120、及び払出制御基板170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190には、バックアップ電源回路192が設けられている。バックアップ電源回路192は、パチンコ遊技機PY1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100の遊技用RAM104やサブ制御基板120の演出用RAM124に対して電力を供給する。従って、主制御基板100の遊技用RAM104やサブ制御基板120の演出用RAM124に記憶されている情報は、パチンコ遊技機PY1の電断時であっても保

40

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 PY1 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

【0064】

また、主制御基板100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12s、第1大入賞口ソレノイド14s、第2大入賞口ソレノイド15sおよび振分ソレノイド16sが含まれている。電チューソレノイド12sは、電チュー12Dの電チュー開閉部材12kを駆動する。第1大入賞口ソレノイド14sは、第1大入賞装置14Dの通常AT開閉部材14kを駆動する。第2大入賞口ソレノイド15sは、第2大入賞装置15DのVAT開閉部材15kを駆動する。振分ソレノイド16sは、振分装置16Dの振分部材16kを駆動する。

【0065】

なお、主制御基板100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

【0066】

さらに主制御基板100には、表示器類8（特図表示器81、普図表示器82、および、特図保留表示器83）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101によりなされる。

【0067】

また主制御基板100は、払出制御基板170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170から信号を受信する。払出制御基板170には、カードユニットCU（パチンコ遊技機PY1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73が接続されているとともに、発射制御回路175を介して発射装置72が接続されている。なお、発射装置72には、ハンドル72k（図1参照）が含まれる。

20

【0068】

払出制御基板170は、遊技制御用マイコン101からの信号や、接続されたカードユニットCUからの信号に基づいて、賞球払出装置73の賞球モータ73m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73aにより検知されて、賞球センサ73aによる検知信号が払出制御基板170に出力される。

【0069】

また、発射装置72には、遊技者などの人のハンドル72k（図1参照）への接触を検知可能なタッチスイッチ72aが設けられている。遊技者によるハンドル72kの操作があった場合には、タッチスイッチ72aが遊技者のハンドル72kへの接触を検知し、検知信号を払出制御基板170に出力する。また、発射装置72には、ハンドル72kの回転角度（操作量）を検出可能な発射ボリュームつまみ72bが接続されている。発射装置72は、発射ボリュームつまみ72bが検出したハンドル72k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72sを駆動させる。なお、パチンコ遊技機PY1においては、ハンドル72k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

【0070】

また主制御基板100は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板120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120は、主制御基板100から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板100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100とサブ制御基板120との接続は、主制御基板100からサブ制御基板120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100とサブ制御基板120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

【0071】

図7に示すように、サブ制御基板120には、プログラムに従ってパチンコ遊技機PY1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」）12

50

1が実装されている。演出制御用マイコン121には、主制御基板100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ROM123、ワークメモリとして使用される演出用RAM124、および演出用ROM123に記憶されたプログラムを実行する演出用CPU122が含まれている。

【0072】

また、演出用ROM123には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、1ms タイマ割り込み処理、および、10ms 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ROM123は外付けであってもよい。

【0073】

また、サブ制御基板120には、データや信号の入出力をを行うための演出用I/Oポート部138、およびRTC(Real Time Clock)139が実装されている。RTC139は、現時点の日時(日付及び時刻)を計測する。RTC139は、パチンコ遊技機PY1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190が備えるバックアップ電源回路192から供給される電力によって動作する。このため、RTC139は、パチンコ遊技機PY1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、RTC139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。

10

【0074】

サブ制御基板120には、画像制御基板140が接続されている。サブ制御基板120の演出制御用マイコン121は、主制御基板100から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板100による遊技の進行に応じて、画像制御基板140の画像用CPU141に画像表示装置50の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板120と画像制御基板140との接続は、サブ制御基板120から画像制御基板140への信号の送信と、画像制御基板140からサブ制御基板120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。

20

【0075】

画像制御基板140は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ROM142、ワークメモリとして使用される画像用RAM143、及び、画像用ROM142に記憶されたプログラムを実行する画像用CPU141を備えている。また、画像制御基板140は、画像表示装置50に表示される画像のデータを記憶したCGROM145、CGROM145に記憶されている画像データの展開等に使用されるVRAM146、及び、VDP(Video Display Processor)144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。CGROM145には、例えば、画像表示装置50に表示される画像を表示するための画像データ(静止画像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。

30

【0076】

VDP144は、演出制御用マイコン121からの指令に基づき画像用CPU141によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM145から画像データを読み出してVRAM146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VRAM146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RGB信号として画像表示装置50に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部50aに表示される。

40

【0077】

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。

【0078】

50

演出制御用マイコン 121 は、主制御基板 100 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板 100 による遊技の進行に応じて、音声制御回路 161 を介してスピーカ 52 から音声、楽曲、効果音等を出力する。

【0079】

スピーカ 52 から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されている。なお、音声制御回路 161 を、基板にして CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に ROM を実装し、その ROM に音声データを格納してもよい。また、スピーカ 52 を画像制御基板 140 に接続し、画像制御基板 140 の画像用 CPU 141 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 140 の画像用 ROM 142 に音声データを格納してもよい。

10

【0080】

また、サブ制御基板 120 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 120 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 120 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 120 は、主制御基板 100 から受信したコマンドなどに基づいて、ランプ制御回路 151 を介して各種ランプ類の点灯制御を行う。

【0081】

サブ制御基板 120 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 40a および特殊ボタン検出スイッチ 41a が含まれている。通常ボタン検出スイッチ 40a は、通常ボタン 40 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 41a は、特殊ボタン 41 が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ 40a, 41a は、検出内容に応じた信号をサブ制御基板 120 に出力する。なお、サブ制御基板 120 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

【0082】

サブ制御基板 120 に接続された各種アクチュエータ類には、盤上可動装置 55 を駆動する盤上駆動モータ 55m、盤下可動装置 56 を駆動する盤下駆動モータ 56m、枠可動装置 58 を駆動する枠駆動モータ 58m 等が含まれている。演出制御用マイコン 121 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 121 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 151 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 120 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

【0083】

サブ制御基板 120 に接続された各種ランプ類には、枠ランプ 53、盤ランプ 54 等が含まれている。演出制御用マイコン 121 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 121 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 120 の演出用 ROM 123 に格納されているデータを用いる。

40

【0084】

なお、ランプ制御回路 151 を基板にして CPU を実装してもよい。この場合、その CPU 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 ROM を実装して、その ROM 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 120 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。

【0085】

3. 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 PY1 により行われる主な遊技について、図 8 ~ 図 15 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PY1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PY1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PY1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PY1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。

【0086】

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PY1は、発射された遊技球がゲート13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82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13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13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13を通過することを「普図始動条件の成立」という。

10

【0087】

パチンコ遊技機PY1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。

20

【0088】

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PY1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。

30

【0089】

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。

40

【0090】

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。

50

【0091】

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PY1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30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30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82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82において普図の可変表示が行われる。

10

【0092】

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。

20

【0093】

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12D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PY1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。

【0094】

パチンコ遊技機PY1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12D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12Dに入賞させるのが困難な時間（例えば0.08秒））だけ電チュー12D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12D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12D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12Dの開放時間が同じであってよい。

30

【0095】

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PY1は、発射された遊技球が第1始動口11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81a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

【0096】

50

同様に、パチンコ遊技機 PY 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。

10

【 0 0 9 8 】

パチンコ遊技機 PY 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。

20

【 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。

30

【 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 PY 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。

40

【 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。

40

【 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

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。

【0103】

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值）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY1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

【0104】

例えば、図10（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50%、大当たり図柄Bが50%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100%にすることが可能である。このように、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる特図1抽選と、第2始動口12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

【0105】

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10（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。

【0106】

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

【0107】

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（リーチ乱数值）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY1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、リーチ有りかリーチ無しか（リーチを発生させるか否か）を判定する。図10（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

【0108】

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11～図12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。

【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。

【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。

【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。

【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】

10

20

30

40

50

また、各特図変動パターンには、図11～図12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。

【0115】

また、図11～図12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。

10

【0116】

20

3-2-5. 先読み判定

パチンコ遊技機PY1は、取得した特図関係乱数に基づいて、図13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11／第2始動口12）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11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12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11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12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11／第2始動口12）に応じて分けなくてもよい。

30

【0117】

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。

40

【0118】

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。

【0119】

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14

50

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、次回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できる。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の開閉態様ということができる。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。よつ

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 16 k 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 16 k 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 16 k 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 16 k 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。

【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 15 k 及び振分部材 16 k 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 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たりを、「V ショート大当たり」という。

【0127】

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「低確率ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確率高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確率低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確率高ベース状態」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 12 D 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。

【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の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。

【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

おける電チュー 1 2 D 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 1 2 D の開放時間（例えば 0 . 0 8 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 1 1 ~ 図 1 2 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。

【 0 1 3 0 】

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（3 0 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。

【 0 1 3 1 】

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 6 6 0 0 / 6 5 5 3 6 ）よりも高い確率（例えば 5 9 9 3 6 / 6 5 5 3 6 ）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。

【 0 1 3 2 】

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 1 2 D の開放時間が長くなり、第 2 始動口 1 2 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ベースが高くなる。そのため、ベ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。

【 0 1 3 3 】

パチンコ遊技機 PY 1 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、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

【 0 1 3 4 】

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 1 2 D 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。

【 0 1 3 5 】

なお、パチンコ遊技機 PY 1 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）は行われないため、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。

【 0 1 3 6 】

4 . 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 PY 1 により行われる主な演出について、図 1 6 ~ 図 2 2 を用いて説明する。

10

20

30

40

50

【0137】

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PY1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。

【0138】

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16(A-1)に示すように、表示部50aにおいてパチンコ遊技機PY1を紹介する客待ちデモ動画G100が表示される。また、客待ちデモ動画G100が表示されているときに通常ボタン40が操作されると、図16(A-2)に示すように、パチンコ遊技機PY1の演出に関する設定を行うための設定画面G101が表示される。演出に関する設定には、スピーカ52から出力される音の音量設定、表示部50aの輝度設定、実行される演出の頻度設定などがある。

10

【0139】

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16(B-1)に示すように、表示部50a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G102）が表示される第1通常演出モードと、図16(B-2)に示すように、表示部50a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G103）が表示される第2通常演出モードと、図16(B-3)に示すように、表示部50a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G104）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50aにおいて、昼間通常用背景画像G102、夕方通常用背景画像G103および夜間通常用背景画像G104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。

20

【0140】

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16(B-4)に示すように、表示部50aにおいて宇宙を表す背景画像（確変用背景画像G105）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50aにおいて、確変用背景画像G105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。

30

【0141】

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16(B-5)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像（時短用背景画像G106）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50aにおいて、時短用背景画像G106が表示される。

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。

【 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畠的に、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。

【 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。

【 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。

【 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）の一区画に、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。

【0149】

4-2-2. 通常変動

パチンコ遊技機 PY1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。

【0150】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図17(A)に示すように、表示部50aにおいて、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が停止表示されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3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17(B)に示すように、その開始に伴って演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示が開始されると共に、小図柄KZ1, KZ2, KZ3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17(C-1)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが異なる停止態様で仮停止してから、図17(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EZ1, EZ2, EZ3が停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3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17(C-2)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3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KZ1, KZ2, KZ3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EZ1, EZ2, EZ3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。

10

20

【0151】

4-2-3. Nリーチ

パチンコ遊技機PY1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。

【0152】

Nリーチでは、図18(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18(B)に示すように、中演出図柄EZ2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18(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EZ1, EZ2, EZ3が停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3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18(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KZ1, KZ2, KZ3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EZ2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。

30

【0153】

また、ハズレを示唆する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止態様について、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EZ1, EZ2, EZ3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EZ1, EZ2, EZ3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121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EZ1, EZ2, EZ3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121によって選択される。

40

【0154】

50

4 - 2 - 4 . S P リーチ

パチンコ遊技機 PY1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。

【0155】

S Pリーチでは、Nリーチの後に、例えば、図19(A)に示すように、表示部50aにS Pリーチ専用の背景画像(S Pリーチ用背景画像G113)が表示され、表示部50a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)G1が表示される。その後、図19(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19(C1)に示すように、表示部50a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EZ1, EZ2, EZ3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KZ1, KZ2, KZ3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19(C2)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EZ1, EZ2, EZ3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KZ1, KZ2, KZ3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。

10

20

30

【0156】

ここで、各リーチに対する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3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10%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%として、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100%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30%として、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20%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。

【0157】

4 - 2 - 5 . Lリーチ

パチンコ遊技機PY1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。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11および図12)。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50a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。

40

【0158】

4 - 3 . 保留アイコン表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図20(A)に示すように、4つの表示領域か

50

らなる保留アイコン表示領域 50d を設けることが可能である。保留アイコン表示領域 50d は、第 1 表示領域 50d1、第 2 表示領域 50d2、第 3 表示領域 50d3 および第 4 表示領域 50d4 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 50d1, 50d2, 50d3, 50d4 に、保留アイコン HA 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 50d1 に保留アイコン HA が表示され、特図 1 保留数が『2』の場合には、第 1 表示領域 50d1 と第 2 表示領域 50d2 とに保留アイコン HA が表示される。

【0159】

また、保留アイコン表示領域 50d の近傍に、図 20 (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 50e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 50e は、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコン HA と同じ当該アイコン TA (当該保留アイコン TA 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 TA として、保留アイコン HA 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 50d 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できる。また、保留アイコン表示領域 50d 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 50d を設けるが当該アイコン表示領域 50e 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 PY1 は、遊技球が第 1 始動口 11 または第 2 始動口 12 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】

30

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 11 に入賞すると、特図変動演出が開始され、例えば、図 20 (B) に示すように、当該アイコン表示領域 50e に当該アイコン TA 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 11 に入賞すると、図 20 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 50d の第 1 表示領域 50d1 と第 2 表示領域 50d2 とに保留アイコン HA 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 20 (D) に示すように、保留アイコン表示領域 50d の第 1 表示領域 50d1 に表示されていた保留アイコン HA が、当該アイコン表示領域 50e に移動して当該アイコン TA として表示され、保留アイコン表示領域 50d の第 2 表示領域 50d2 に表示されていた保留アイコン HA が、第 1 表示領域 50d1 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。

【0163】

4 - 4 . 予告演出

40

パチンコ遊技機 PY1 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 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、可動装置 55, 56, 58、入力装置 (通常ボタン 40、特殊ボタン 41) 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。

【0164】

4 - 4 - 1. 可動体演出

パチンコ遊技機 PY1 は、予告演出として、可動装置 55, 56, 58 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 55, 56, 58 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 21 (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、可動体演出において作動させる可動装置は、適宜変更可能である。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。

【 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。

【 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。

【 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 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

10

20

30

40

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つてもよい。

【 0 1 7 0 】

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 の表示態様の変化に限られず、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。

10

【 0 1 7 1 】

5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

次に図 2 3 ~ 図 2 4 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 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 1 0 1 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 R A M 1 0 4 に設けられている。

【 0 1 7 2 】

[1 . 主制御メイン処理]

主制御基板 1 0 0 に備えられた遊技制御用マイコン 1 0 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、遊技用 R O M 1 0 3 から図 2 3 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 (S 0 0 1) を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 1 0 4 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 1 0 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) の設定等が行われる。

20

【 0 1 7 3 】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 0 0 2) 、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) 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つてもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ I C 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つてもよい。

30

【 0 1 7 4 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) が終了すると、割り込みを許可する (S 0 0 4) 。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) は、例えば 4 m s e c 周期で遊技用 C P U 1 0 2 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 (S 0 0 5) は 4 m s e c 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) が終了してから、次に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間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) 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 C P U 1 0 2 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 (S 0 0 5) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S 0 0 4) がされてから開始される。

40

【 0 1 7 5 】

[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 (S 0 0 5) について説明する。図 2 4 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) では、まず出力処理 (S 1 0 1) を実行する。出力処理 (S 1 0 1) では、以下に説明する各処理において主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 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 1 2 0 や払出制御基板 1 7 0 等に出力する。

50

【0176】

出力処理 (S101) に次いで行われる入力処理 (S102) では、遊技制御用マイコン101は、例えば、下皿35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RAM104の出力バッファに記憶する。

【0177】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S103) は、図23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 (S003) 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 (S005) 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 (S005) の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理 (S005) が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

10

【0178】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S103) に次いで、遊技制御用マイコン101は、センサ検出処理 (S104) を行い、続いて普通動作処理 (S105) を行い、さらに特別動作処理 (S106) 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。

【0179】

特別動作処理 (S106) に次いで、振分装置16Dを制御するための振分装置制御処理を行う (S107)。なお、振分装置16Dを作動させるのは、第2大入賞装置15Dを用いた特別遊技を行う場合である。但し、振分装置16Dを、電源投入から常に一定動作で作動させててもよい。

20

【0180】

次に、遊技制御用マイコン101は、その他の処理 (S108) を実行して、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) を終了する。その他の処理 (S108) としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用RAM104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 (S108) 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170に送信する。つまり、払出制御基板170は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。

【0181】

30

そして、遊技制御用マイコン101は、次に遊技用CPU102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S002～S004の処理を繰り返し実行し (図23参照)、割り込みパルスが入力されると (約4 msec後)、再びメイン側タイマ割り込み処理 (S005) を実行する。遊技制御用マイコン101は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理 (S005) の出力処理 (S101) において、前回のメイン側タイマ割り込み処理 (S005) にて遊技用RAM104の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。

【0182】

[2-1. センサ検出処理]

センサ検出処理 (S104) 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RAM104の出力バッファにセットする。

40

【0183】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサ10a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。

【0184】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサ13a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RAM104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。

【 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。

【 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。

【 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。

【 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

10

20

30

40

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 82 に開始させる。

【 0192 】

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。

【 0193 】

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。

10

【 0194 】

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。

【 0195 】

【 2 - 3 . 特別動作処理 】

特別動作処理（S106）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RAM104の出力バッファにセットする。

20

【 0196 】

【 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105b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105a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。

30

【 0197 】

特図2判定処理では、特図2保留記憶部105b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。

40

【 0198 】

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105b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105b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

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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 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いようになっている。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

50

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

【0204】

[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81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。

【0205】

[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PY1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。

10

【0206】

[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応じて、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。

20

【0207】

[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、大当たりに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、大当たりに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。

30

【0208】

なお、遊技制御用マイコン101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。

【0209】

6. 演出制御用マイコン121による演出の制御

次に、図25～図27に基づいて演出制御用マイコン121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121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RAM124に設けられている。

40

50

【0210】

[1. サブ制御メイン処理]

サブ制御基板120に備えられた演出制御用マイコン121は、パチンコ遊技機PY1が電源投入されると、図25に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用ROM123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(S4001)。電源投入時処理では、例えば、演出用CPU122の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間の管理のための回路)等の設定等を行う。

【0211】

次に、割り込みを禁止し(S4002)、乱数更新処理を実行する(S4003)。乱数更新処理(S4003)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100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100が行う乱数更新処理においても同様である。

10

【0212】

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(S4004)。コマンド送信処理では、サブ制御基板120の演出用RAM124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140に送信する。コマンドを受信した画像制御基板140は、受信したコマンドに従って、表示部50a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120は、画像制御基板140によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路161を介してスピーカ52から音声を出力せたり(音声による種々の音演出を実行したり)、ランプ制御回路151を介して枠ランプ53、および盤ランプ54を発光せたり(発光による種々の発光演出を実行したり)、可動装置55, 56, 58を作動せたり(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。

20

【0213】

演出制御用マイコン121は続いて、割り込みを許可する(S4005)。以降、ステップS4002～ステップS4005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(S4010)、1msタイマ割り込み処理(S4011)、および10msタイマ割り込み処理(S4012)の実行が可能となる。

30

【0214】

受信割り込み処理(S4010)は、主制御基板100から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン121に入力される度に実行される。受信割り込み処理(S4010)では、演出制御用マイコン121は主制御基板100の出力処理(S101)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RAM124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(S4011, S4012)に優先して実行される。

40

【0215】

[2. 1msタイマ割り込み処理]

1msタイマ割り込み処理(S4011)は、サブ制御基板120に1mssec周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1msタイマ割り込み処理(S4011)では、図26に示すように、入力処理(S4101)、発光データ出力処理(S4102)、可動装置制御処理(S4103)、ウォッチドッグタイマ処理(S4104)を順次行う。

【0216】

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ40aや特殊ボタン検出スイッチ41a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

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 で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。

20

【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

【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。

40

【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。

【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。

【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】

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。

【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。

10

20

30

40

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2Nハズレ変動」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「Nハズレ変動」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、S P リーチについて説明する。なお、演出制御用マイコン 12 1 は、特図変動演出を構成する各演出において、表示部 50 a 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 EZ 1 および右演出図柄 EZ 3 が仮停止表示された状態で、中演出図柄 EZ 2 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 EZ 2 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 EZ 1, EZ 2, EZ 3 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 EZ 1, EZ 2, EZ 3 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 EZ 1, EZ 2, EZ 3 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 EZ 2 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 TZ 1) 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 TZ 2) とがある。特別特殊図柄 TZ 2 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 EZ 2 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 50 a 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 EZ 1, EZ 2, EZ 3 の変動表示の回数が2回目であること）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 EZ 1, EZ 2, EZ 3 の変動表示の回数が3回目であること）を示唆する。擬似連回数示唆表示 G70 が表示部 50 a に大きく表示された後は、演出図柄 EZ 1, EZ 2, EZ 3 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 EZ 1, EZ 2, EZ 3 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 TZ 1 の停止表示を、通常擬似連表示と称し、特別特殊図柄 TZ 2 の停止表示を、特別擬似連表示と称する。

【0245】

10

20

30

40

50

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】

＜S P リーチ＞

本形態ではS P 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、主人公キャラクタと敵キャラクタ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、主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利する成功演出（勝利演出）、又は、主人公キャラクタが敵キャラクタ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2S P大当たり変動」（THP002）、「擬似2N大当たり変動」（THP003）、「擬似2S P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3S P大当たり変動」（THP001）、「擬似3S P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 変動では実行されることはないとため、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。

【 0 2 5 2 】

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 1 2 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 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 10）である場合には、図 3 0 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 1 0 1 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。

【 0 2 5 3 】

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。

【 0 2 5 4 】

次に、演出制御用マイコン 1 2 1 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。

【 0 2 5 5 】

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 5 0 a の下部を右から左へ通過する演出である（図 3 3 (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 3 4 (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 3 3 (A) ）がある。

【 0 2 5 6 】

キャラ出現予告の抽選は、図 3 1 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、各単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。

【0257】

図31に示すように、演出制御用マイコン121は、特図変動パターンが「擬似3SP大当たり変動」（THP001）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40%の割合で選択し、キャラB出現予告を40%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60%の割合で選択し、キャラB出現予告を40%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90%の割合で選択し、キャラB出現予告を10%の割合で選択する。

10

【0258】

また、演出制御用マイコン121は、特図変動パターンが「擬似3SP大当たり変動」（THP001）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40%の割合で選択し、キャラB出現予告を40%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90%の割合で選択し、キャラB出現予告を10%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のないものとする。

【0259】

また、演出制御用マイコン121は、特図変動パターンが「擬似2SP大当たり変動」（THP002）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40%の割合で選択し、キャラB出現予告を40%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60%の割合で選択し、キャラB出現予告を40%の割合で選択する。

20

【0260】

また、演出制御用マイコン121は、特図変動パターンが「擬似2N大当たり変動」（THP003）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40%の割合で選択し、キャラB出現予告を40%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55%の割合で選択し、キャラB出現予告を45%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SP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

【0261】

また、演出制御用マイコン121は、特図変動パターンが「SP大当たり変動」（THP004）又は「N大当たり変動」（THP005）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40%の割合で選択し、キャラB出現予告を40%の割合で選択する。

【0262】

また、演出制御用マイコン121は、特図変動パターンが「擬似3SPハズレ変動」（THP031）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。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。

40

【0263】

また、演出制御用マイコン121は、特図変動パターンが「擬似3SPハズレ変動」（THP031）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、連續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2SP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2N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SP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「SP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。

10

【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。

30

【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、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RAM124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RAM124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。

40

【0270】

50

次に、本パチンコ遊技機 PY 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。

【0271】

< 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32(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EZ1および右演出図柄EZ3が仮停止表示されている状態で、中演出図柄EZ2である特殊図柄TZ（ここでは通常特殊図柄TZ1）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EZ2として特殊図柄TZが仮停止表示されるか否かが煽られる。

【0272】

失敗の擬似連煽りでは、図32(B)に示すように、通常特殊図柄TZ1が停止位置で止まることなく表示部50aからフレームアウトするまで移動表示され、中演出図柄EZ2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EZ1, EZ2, EZ3がそのハズレ目で確定的に停止表示される（図32(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（THP040）が選択された場合に実行される。

10

【0273】

一方、成功の擬似連煽りでは、図32(D)に示すように、中演出図柄EZ2として通常特殊図柄TZ1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EZ1, EZ2, EZ3が非表示とされ、表示部50aの中央には大きく擬似連回数示唆表示G70が表示される（図32(E)）。図32(E)に示す擬似連回数示唆表示G70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EZ1, EZ2, EZ3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。

20

【0274】

ここで、擬似連回数示唆表示G70は、特殊図柄TZ（通常特殊図柄TZ1）と共に通する共通演出画像G72を含んでいる。より詳細には、擬似連回数示唆表示G70は、共通演出画像G72に、擬似連回数を示唆する値を含む非共通演出画像G74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。

【0275】

30

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、非表示とされる。そして、通常の背景画像（ここでは昼間通常用背景画像G102）のもとで演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の再変動表示が行われている画像が表示部50aに表示される（図32(F)）。図32(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。

【0276】

なお、このような演出は、特図変動パターンとして擬似2Nハズレ変動（THP033）、擬似2SPハズレ変動（THP032）、擬似2N大当たり変動（THP003）、又は、擬似2SP大当たり変動（THP002）が選択された場合に実行される。また、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、「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。

40

【0277】

< 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G102）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33(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50a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。

【0278】

50

続いてこの再変動表示では、図33(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EZ1が仮停止表示されている状態で、右演出図柄EZ3として左演出図柄EZ1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EZ3として左演出図柄EZ1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。

【0279】

リーチ煽りの末、リーチとなった場合には(図33(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2Nハズレ変動(THP033)、擬似2SPハズレ変動(THP032)、擬似2N大当たり変動(THP003)、又は、擬似2SP大当たり変動(THP002)が選択された場合に実行される。

10

【0280】

一方、リーチ煽りの末、リーチとならなかった場合には(図33(D))、続いて、中演出図柄EZ2として特殊図柄TZ(ここでは通常特殊図柄TZ1)が仮停止表示される(図33(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EZ1, EZ2, EZ3が非表示とされ、表示部50aの中央には、擬似連回数示唆表示G70が表示される(図33(F))。図33(F)に示す擬似連回数示唆表示G70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EZ1, EZ2, EZ3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33(F)に示す擬似連回数示唆表示G70は、特殊図柄TZ(通常特殊図柄TZ1)と共に通する共通演出画像G72と、擬似3を示す「×3」の画像を含む非共通演出画像G74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

【0281】

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、非表示とされる。そして、通常の背景画像(昼間通常用背景画像G102)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3SPハズレ変動(THP031)又は擬似3SP大当たり変動(THP001)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。

30

【0282】

<特別擬似連表示>

次に、特別擬似連表示(特別特殊図柄TZ2の停止表示)が行われる場合の演出展開について図34に基づいて説明する。演出図柄EZ1, EZ2, EZ3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34(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50a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EZ1及び右演出図柄EZ3が仮停止表示された後、中演出図柄EZ2として、通常特殊図柄TZ1とは表示態様が異なる特別特殊図柄TZ2が仮停止表示される(図34(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TZ2を含む擬似連出目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

【0283】

その後、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が非表示とされ、表示部50a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G70が表示される(図34(C))。なお本形態では、特別特殊図柄TZ2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G70に含まれる共通演出画像G72は、通常特殊図柄TZ1と同じ画像であるが、特別特殊図柄TZ2と同じ画像としてもよい。すなわち、共通演出画像G

50

7 2 は、特殊図柄 T Z (通常特殊図柄 T Z 1 や特別特殊図柄 T Z 2) と類似する画像であれば、多少異なる所があつてもよい。

【 0 2 8 4 】

この擬似連回数示唆表示 G 7 0 は、所定時間 (例えは 4 秒程度) にわたって表示された後、非表示とされ、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 (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 3 4 (D)) 。

【 0 2 8 5 】

1 回目の再変動表示中にも、例えは図 3 4 (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 T Z 2 を含む擬似連出目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。よつて、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つて遊技をしている。そのため本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 のように、特別特殊図柄 T Z 2 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。

10

【 0 2 8 6 】

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 T Z 2 の停止表示) がなされ (図 3 4 (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 G 7 0 が表示される (図 3 4 (G)) 。この擬似連回数示唆表示 G 7 0 が、所定時間 (例えは 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 4 (H)) 。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、「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。

20

【 0 2 8 7 】

< 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 3 5 に基づいて説明する。図 3 5 (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 T Z 1 の停止表示) がなされた後、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 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 G 7 0 が表示部 5 0 a の中央に表示されている状況であるとする。

30

【 0 2 8 8 】

連続擬似連演出が実行されないのであれば、図 3 5 (B) に示す演出の後は、図 3 2 (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 3 5 (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 5 0 a に表示し、この特定のキャラクタが、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 をボールにみたてて打つという演出画像を表示部 5 0 a に表示する (図 3 5 (C)) 。

40

【 0 2 8 9 】

そして、図 3 5 (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 G 7 2) が擬似連回数示唆表示 G 7 0 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 5 0 a に表示する。図 3 5 (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 G 7 2 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 G 7 3 を表示する。より具体的には、特定演出画像 G 7 3 は、特定のキャラクタに打たれたことで変形し、且つ、傷が

50

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、言い換えるれば、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。

【 0 2 9 0 】

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

【 0 2 9 1 】

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

【 0 2 9 2 】

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 が表示されなかつ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とも、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奮が向上されていると言える。

30

【 0 2 9 3 】

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

【 0 2 9 4 】

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。

【 0 2 9 5 】

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TZの表示と擬似連回数示唆表示G70とが行われた後、この擬似連回数示唆表示G70の一部(共通演出画像G72)を想起させる特定演出画像G73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35参照)。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。

【0296】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、擬似連回数示唆表示G70には特殊図柄TZ(通常特殊図柄TZ1)と共に通する共通演出画像G72が含まれるため、擬似連演出目(特殊図柄TZの表示)と擬似連回数示唆表示G70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

【0297】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、特定演出画像G73が擬似連回数示唆表示G70に含まれる共通演出画像G72を想起させるデザインである(図35(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G70中の共通演出画像G72を、特定演出画像G73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TZ(通常特殊図柄TZ1)の表示に繋げているように見せることが可能となり(図35(B)~(E)参照)、擬似連演出による興趣をより向上可能である。

【0298】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、連続擬似連演出では特定演出画像G73によって擬似連回数示唆表示G70から分離された共通演出画像G72が表現されている(図35(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G70中の共通演出画像G72が、特定演出画像G73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TZ(通常特殊図柄TZ1)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

【0299】

また本形態のパチンコ遊技機PY1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TZ2の表示)がなされた場合には(図34(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

【0300】

また本形態のパチンコ遊技機PY1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TZ1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35参照)、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。

【0301】

また本形態のパチンコ遊技機PY1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できる。

40

【0302】

また本形態のパチンコ遊技機PY1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TZ1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TZ1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ない演出の意義が高められ、遊技興趣が向上される。

【 0 3 0 3 】

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て構成しても良い。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。

【 0 3 0 4 】

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。

【 0 3 0 5 】

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。

【 0 3 0 6 】

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。

【 0 3 0 7 】

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。

【 0 3 0 8 】

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。

【 0 3 0 9 】

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) と共に表示する共通表示(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 と多少異なるところがあつてもよい。言い換えれば、共通表示は、特殊図柄 TZ

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、通常の背景画像（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。通常の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、電チューブ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KZ1, KZ2, KZ3の可変表示が行われるが、小図柄KZ1, KZ2, KZ3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、全ての大当たり遊技状態が、「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大当たり遊技状態が「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大当たり遊技状態が「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、大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、大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101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101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、

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擬似連演出を実行可能であり、

前記擬似連演出を複数回行う場合、前記擬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TZ1の表示、図35（A））と、前記擬似連演出の回数を示唆する第2の表示（擬似連回数示唆表示G70、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G72）を想起可能な特定表示（特定演出画像G73、図35（D））を用いてさらに前記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（

50

連続擬似連演出)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、先の擬似連演出として第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擬似連演出によって、さらなる擬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擬似連演出の見せ方が斬新なものとなり、遊技興奮を向上可能である。

【0324】

発明A2:

発明A1に記載の遊技機であって、

前記第2の表示(擬似連回数示唆表示G70)には、前記第1の表示(通常特殊図柄TZ1)と共に通する共通表示(共通演出画像G72)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、擬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、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。

【0326】

発明A3:

発明A2に記載の遊技機であって、

前記特定表示(特定演出画像G73)は、前記共通表示(共通演出画像G72)を想起させ得る表示であることを特徴とする遊技機。

10

【0327】

この構成の遊技機によれば、先の擬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擬似連演出によって、後の擬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、擬似連演出による興奮をより向上可能である。

【0328】

発明A4:

発明A3に記載の遊技機であって、

前記特定擬似連演出では、前記特定表示(特定演出画像G73)によって、前記第2の表示(擬似連回数示唆表示G70)から分離された前記共通表示(共通演出画像G72)が表現されることを特徴とする遊技機。

20

【0329】

この構成の遊技機によれば、先の擬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擬似連演出を経て、後の擬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、先の擬似連演出と後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奮をより向上可能である。

【0330】

発明B1:

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101による大当たり判定に関する処理)と、

30

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擬似連演出を実行可能であり、

前記擬似連演出の実行を示唆する擬似連表示(特殊図柄TZの表示)を、複数回の前記擬似連演出の実行を示唆する第1態様(特別特殊図柄TZ2、図34(B))で行うときと、前記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

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 ）。

【 0 3 3 1 】

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。

【 0 3 3 2 】

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

【 0 3 3 3 】

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。

【 0 3 3 4 】

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、

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る、

20

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。

【 0 3 3 5 】

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

【 0 3 3 6 】

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

【 0 3 3 7 】

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】

【0338】

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

10

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）

20

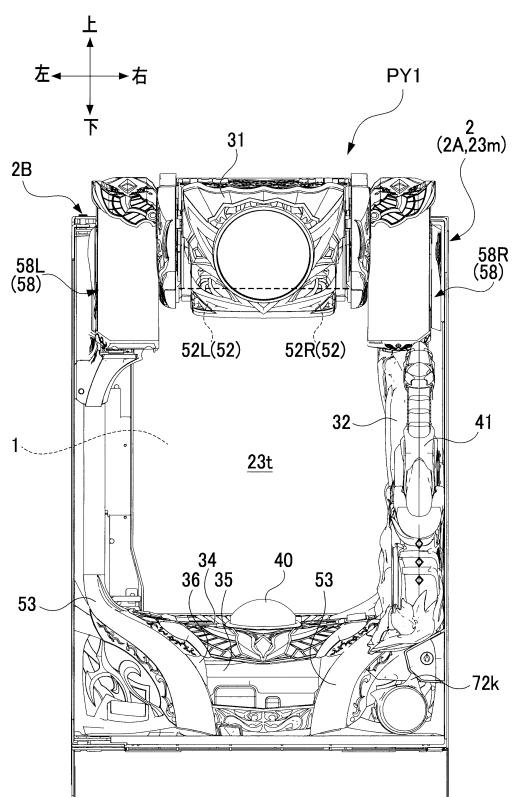
30

40

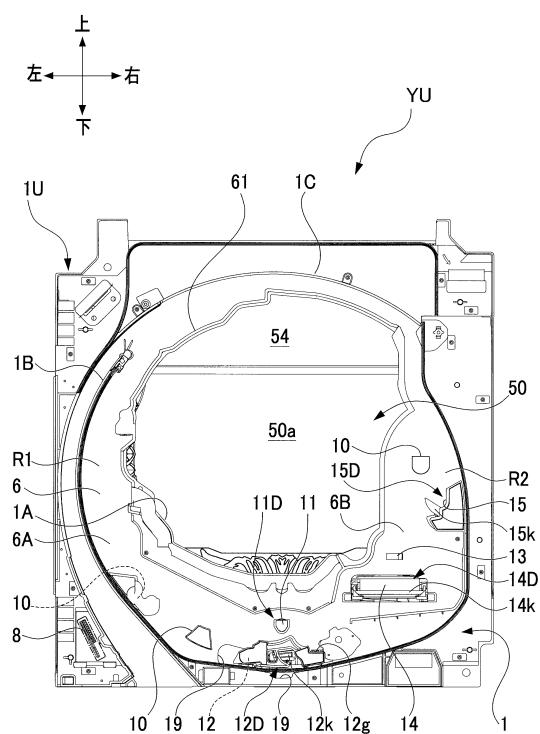
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



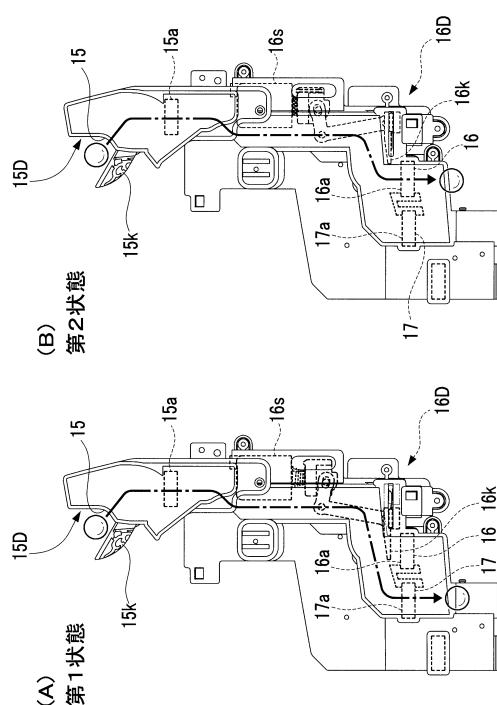
10

20

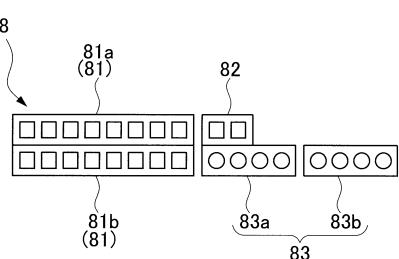
30

40

【図 3】

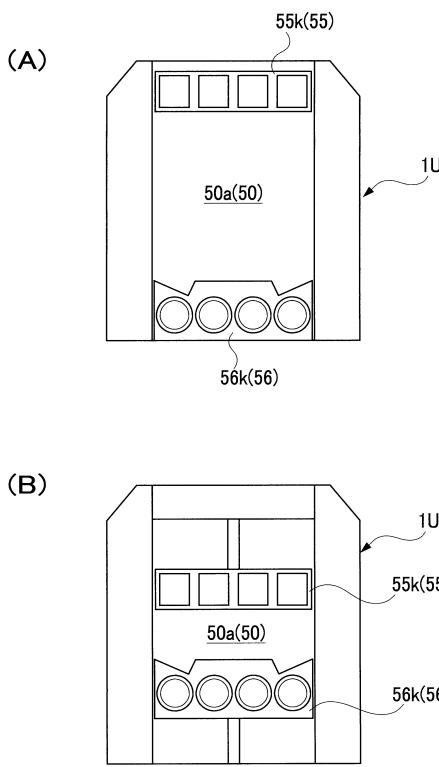


【図 4】

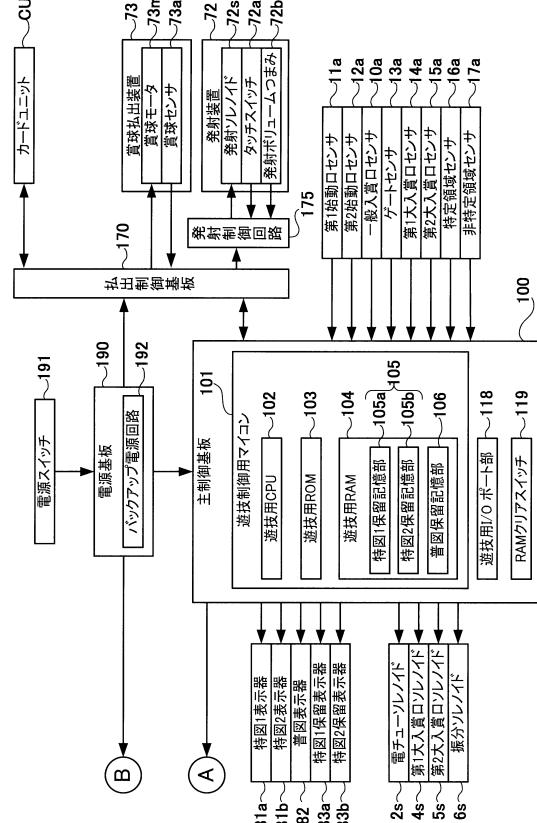


50

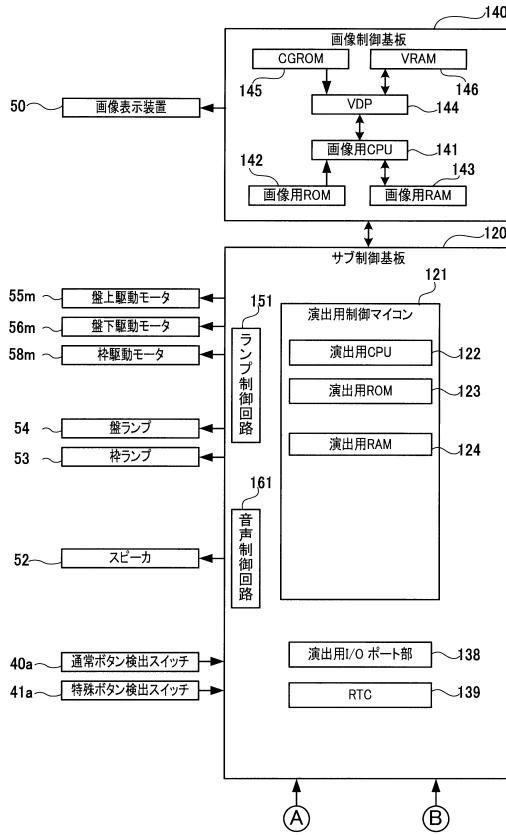
【図5】



【図6】



【 図 7 】



【 四 8 】

(A) 普通圖關係乱数		
乱数名	数值範囲	用途
普通图柄乱数	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)普図変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通図柄	普図変動時間
非時短状態	ハズレ普図	30秒
	当たり図柄	30秒
時短状態	ハズレ普図	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
	10~99	リーチ無し

【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)	特図変動 演出フロー	* 備考
				特図変動 パターン	特図変動 の演出結果			
非時短 状態	大当たり	リーチ有り	P01	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	100000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ SP大当たり変動
			P02	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	60000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ SP大当たり変動
			P03	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	30000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ SP大当たり変動
			P04	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	55000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ SPハズレ少動
			P05	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	25000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ SPハズレ少動
	時短状態	リーチ無し	P07	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	13000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 通常A/ハズレ変動
			P08	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	8000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 通常B/ハズレ変動
			P09	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	4000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 通常C/ハズレ変動
			P11	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	60000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ SP大当たり変動
			P12	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	10000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 即大当たり変動
時短 状態	大当たり	リーチ有り	P13	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	75000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ SPハズレ少動
			P14	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	10000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 通常A/ハズレ変動
			P15	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	6000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 短縮A/ハズレ変動
			P16	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	3000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 短縮B/ハズレ変動
			P16	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	3~4	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 短縮B/ハズレ変動
	リーチ無し	リーチ無し	P16	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	3000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 短縮B/ハズレ変動

【図 12】

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2 保留数 (U2)	特図変動 パターン		特図変動 時間(ms)	特図変動 演出フロー	* 備考
				特図変動 パターン	特図変動 の演出結果			
非時短 状態	大当たり	リーチ有り	P51	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	100000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ SP大当たり変動
			P52	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	60000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ SP大当たり変動
			P53	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	30000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ SP大当たり変動
			P54	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	95000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ SPハズレ少動
			P55	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	25000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 通常A/ハズレ変動
	時短状態	リーチ無し	P57	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	13000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 通常A/ハズレ変動
			P58	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	8000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 通常B/ハズレ変動
			P59	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	4000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 通常C/ハズレ変動
			P61	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	80000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 即大当たり変動
			P62	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	10000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ SPハズレ少動
リーチ無し	リーチ無し	リーチ無し	P63	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	75000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 即ハズレ少動
			P64	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	10000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 短縮A/ハズレ変動
			P65	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	6000	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 短縮B/ハズレ変動
			P66	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ	3~4	通常変動	リーチ-NJ-チ→発展演出→SPJ-リーチ 短縮B/ハズレ変動

【図 13】

先読み判定テーブル			
始動口	遊技状態	判定結果	始動入賞コマンド
第1	非時短状態	SP大当たり判定 L大当たり判定	コマンド01 コマンド02
		N大当たり判定	コマンド03
		SPハズレ判定	コマンド04
		ハズレ Nハズレ判定	コマンド05
		通常ハズレ判定	コマンド06
	時短状態	通常ハズレ判定	コマンド07
		SP大当たり判定	コマンド11
		ハズレ SPハズレ判定	コマンド12
		通常ハズレ判定	コマンド13
		通常変動	コマンド14
第2	非時短状態	短縮ハズレ判定	コマンド51
		L大当たり判定	コマンド52
		SP大当たり判定	コマンド53
		SPハズレ判定	コマンド54
		ハズレ Nハズレ判定	コマンド55
	時短状態	通常ハズレ判定	コマンド56
		SP大当たり判定	コマンド57
		ハズレ SPハズレ判定	コマンド61
		通常ハズレ判定	コマンド62
		通常変動	コマンド63

【図 14】

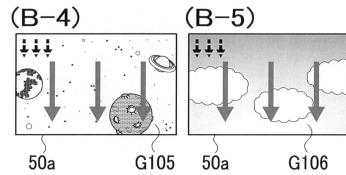
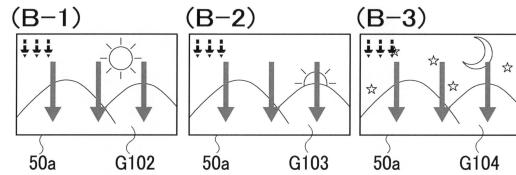
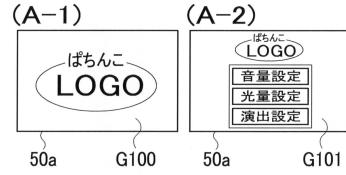
特因変動演出の演出フロー			
通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード	通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード
通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード	通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード
通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード	通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード
通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード	通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード
通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード	通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード
通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード	通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード
通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード	通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード
通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード	通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード
通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード	通常変動	→リード→Nリード→通常演出→SPリード

【図 15】

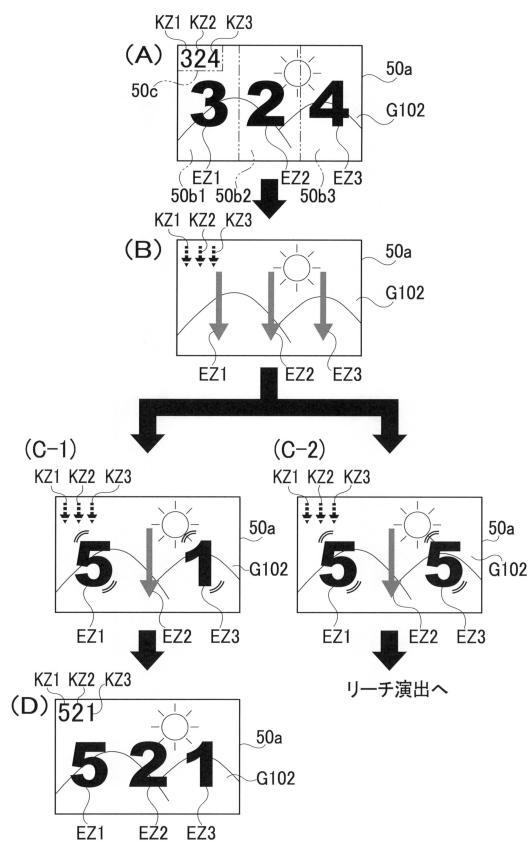
遊技状態

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	非時短状態
低確率高ベース遊技状態	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	非時短状態
高確率高ベース遊技状態	高確率状態	時短状態
大当たり遊技状態	—	非時短状態

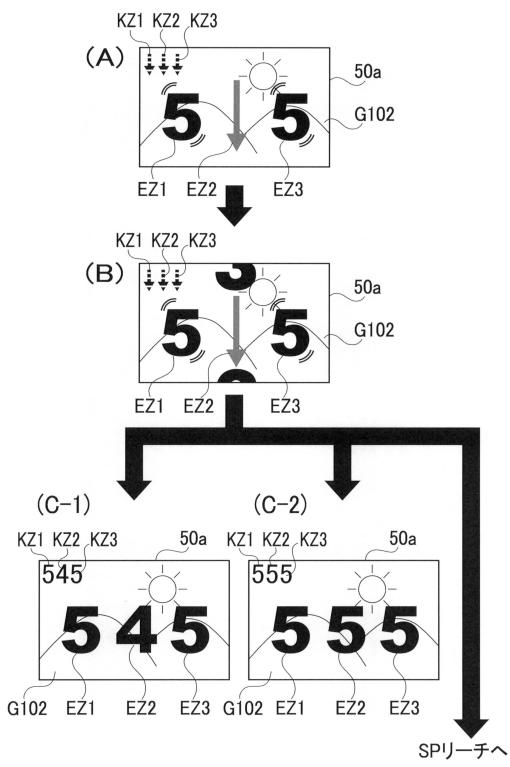
【図 16】



【図 17】



【図 18】



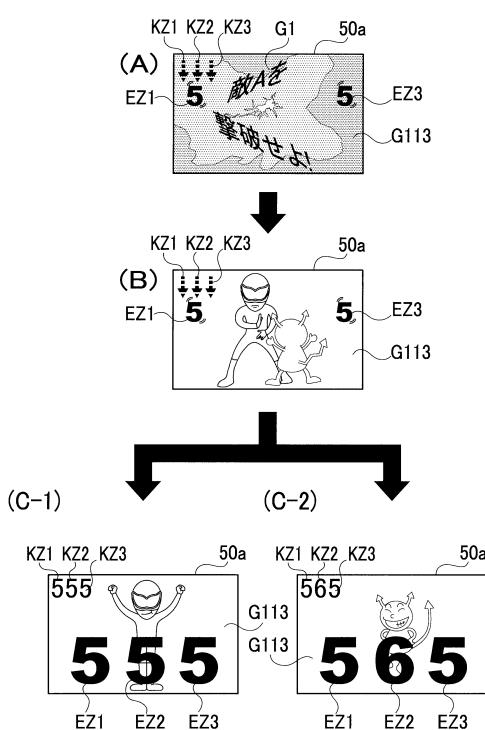
10

20

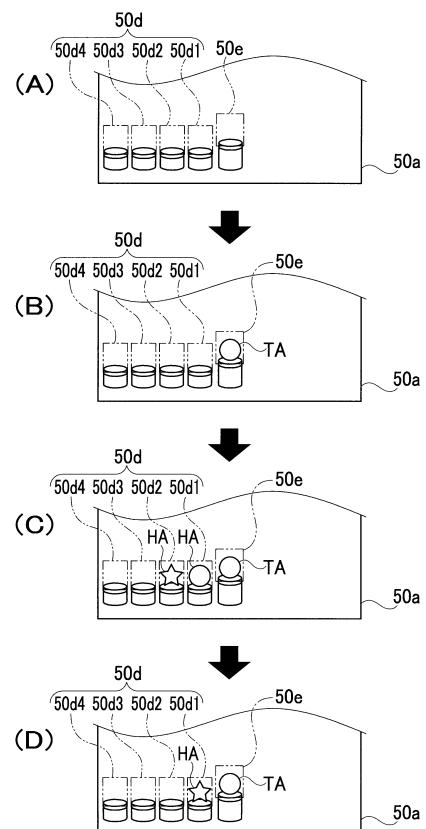
30

40

【図 19】

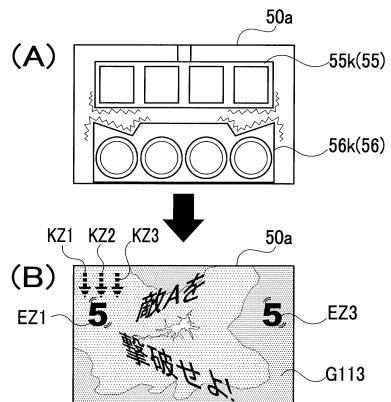


【図 20】

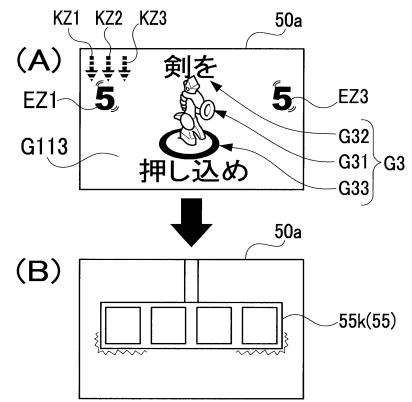


50

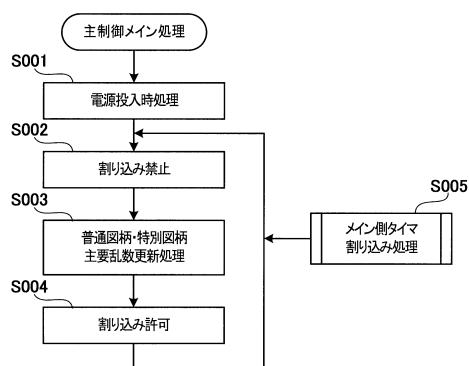
【図 2 1】



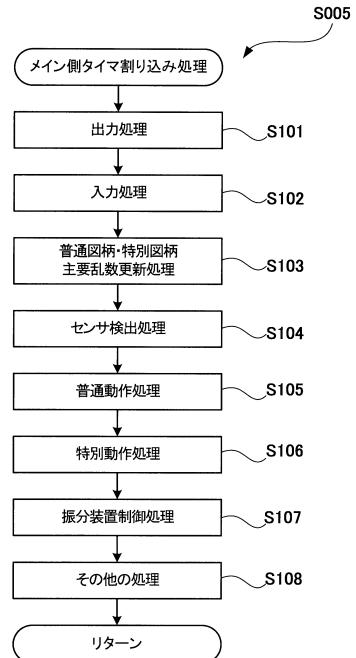
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

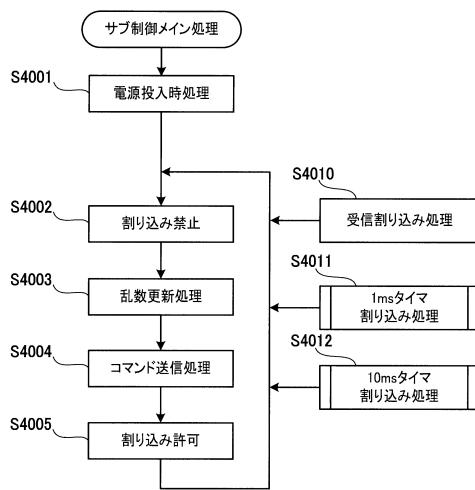
20

30

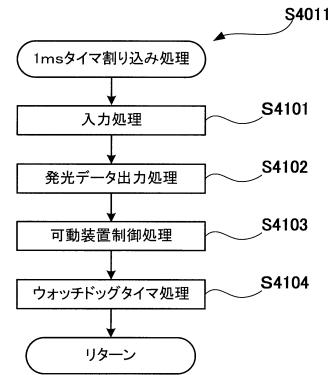
40

50

【図25】



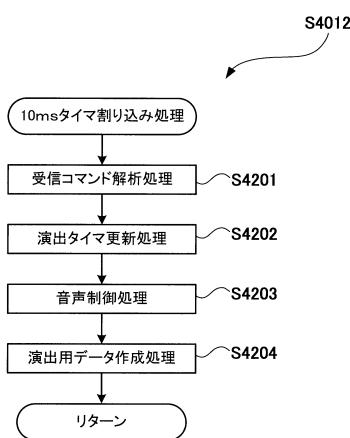
【図26】



10

20

【図27】



【図28】

並列口	大当たり回数	振分率 (%)	大当たり遅延	ラウンド	大入賞口の開閉状態		OP	ED	大当たり遅延後の 遅延状態
					開放する 開閉の回数 (回)	開放時間 時間 (秒)			
第1	60	大当たり回数1	1~8R (差質8R)	1~8R	1	0.1 (次回まで)	第1大入賞口 開放の回数 (回)	100 10.0	高遅高ベース状態
	40	大当たり回数2	9~16R (差質8R)	1~8R	1	0.1 (次回まで)	第1大入賞口 開放の回数 (回)	100 10.0	低遅高ベース状態 (100回)
第2	60	大当たり回数3	1~8R (差質16R)	1~8R	1	0.1 (次回まで)	第1大入賞口 開放の回数 (回)	100 10.0	高遅高ベース状態
	40	大当たり回数4	1~8R (差質16R)	1~8R	1	0.1 (次回まで)	第1大入賞口 開放の回数 (回)	100 10.0	低遅高ベース状態 (100回)

30

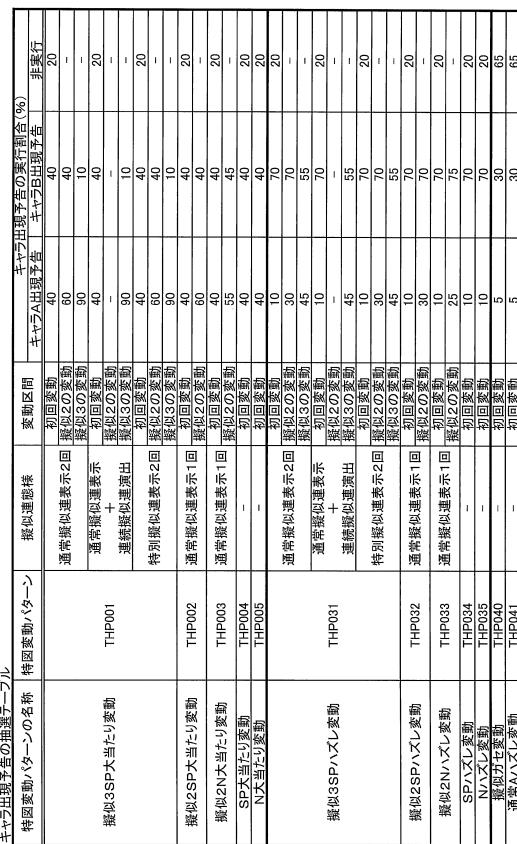
40

50

【図29】

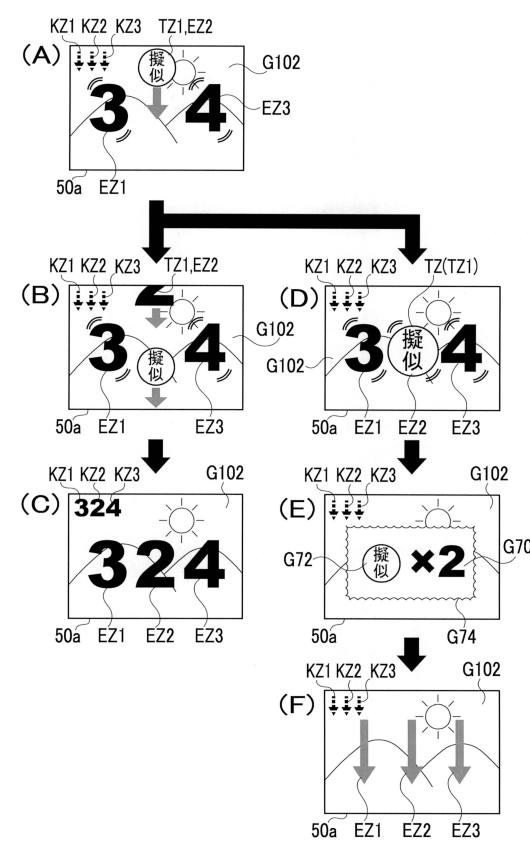
特徴	特徴	特徴	特徴		特徴		特徴		特徴		特徴	
			技術 長短	技術 短時間	技術 長時間	技術 短時間	技術 長時間	技術 短時間	技術 長時間	技術 短時間	技術 長時間	技術 短時間
特徴変動パターン別定定期間直観	リード	リード	THF001	65000	40	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	THF002	55000	30	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
大筋割り直し	リード	リード	THF003	30000	7	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
大筋割り直し	リード	リード	THF004	45000	20	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	THF005	20000	3	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	THF031	60000	5	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	THF032	50000	10	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
非時短	リード	リード	THF033	30000	20	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	THF034	40000	15	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	THF035	20000	50	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	THF040	10000	15	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	THF041	10000	70	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	THF042	10000	10	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	THF043	10000	5	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	THF040	10000	2	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	THF041	10000	8	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	THF042	10000	20	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	THF043	10000	70	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
ハズし	リード	リード	0~2			通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動
	リード	リード	3~4			通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動	標準変動	通常変動

【 図 3 1 】

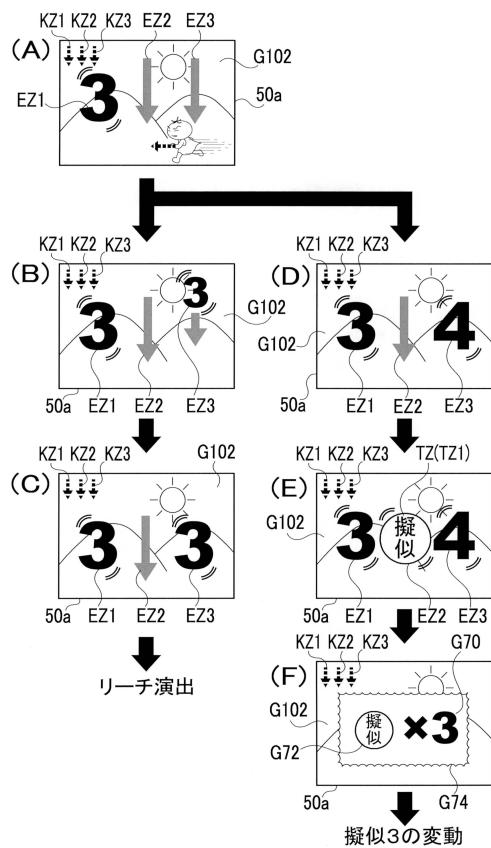


【 囮 3 0 】

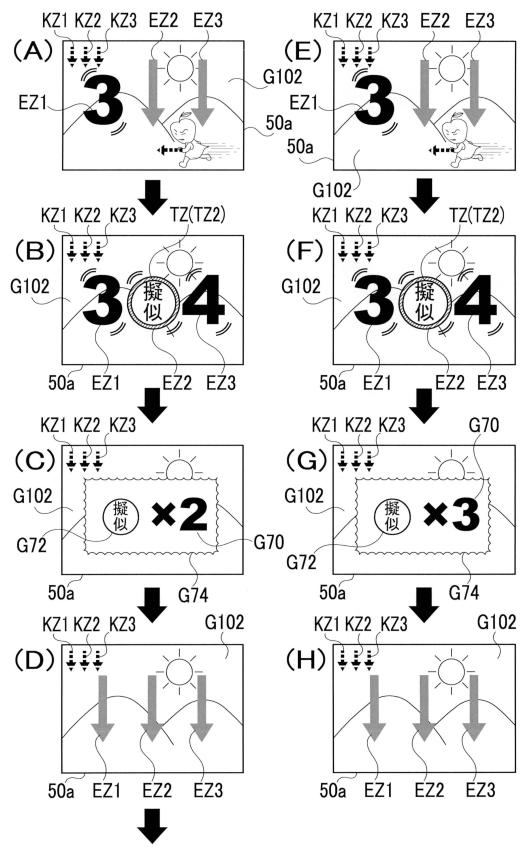
【図32】



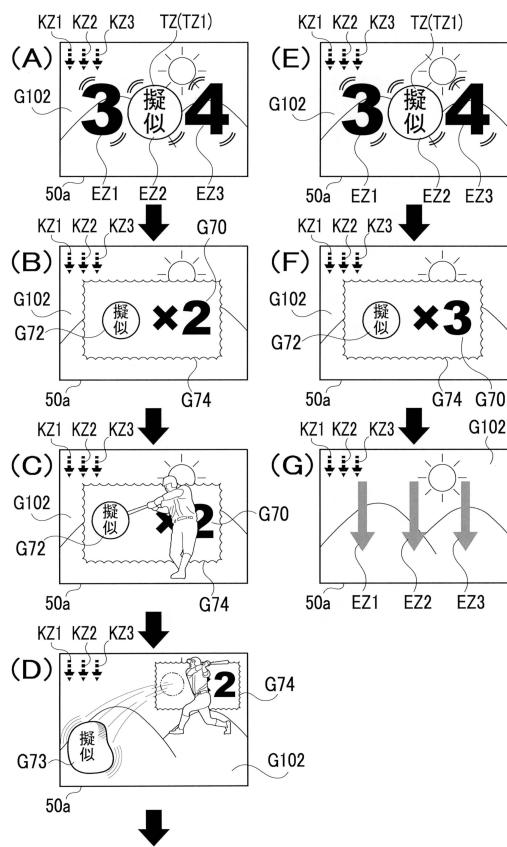
【図 3 3】



【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 牧 智宣

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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 柏木 浩志

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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 梶野 浩司

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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 下田 謙

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13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2010-082168 (JP, A)

特開2016-137026 (JP, A)

特開2013-188359 (JP, A)

特開2018-042756 (JP, A)

特開2011-000171 (JP, A)

特開2012-239494 (JP, A)

特開2013-017523 (JP, A)

特開2012-205836 (JP, A)

特許第7006956 (JP, B2)

特許第7006957 (JP, B2)

「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=BZ5RrqPHC80>, 2023年5月29日

検索

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02