

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号  
特開2019-205725  
(P2019-205725A)

(43) 公開日 令和1年12月5日(2019.12.5)

(51) Int.Cl.  
A63F 7/02 (2006.01)

F I  
A63F 7/02 320

テーマコード (参考)  
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 62 頁)

(21) 出願番号	特願2018-103074 (P2018-103074)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成30年5月30日 (2018. 5. 30)		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
			特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
		(72) 発明者	市原 卓人
			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	伊藤 潤
			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
		最終頁に続く	

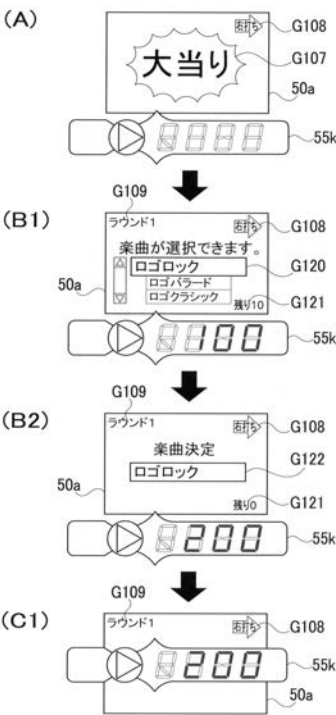
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 数字の表示が可能な移動可能な表示器を備える遊技機であって、他の演出装置による演出を妨げ難い技術を提供すること。

【解決手段】 パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出画像を表示する画像表示装置 5 0 と、大当たり遊技中の賞球数を表示する盤可動体 5 5 k とを備える。盤可動体 5 5 k は、賞球数を表示する位置として、表示位置と、表示位置よりも遊技者から見難い初期位置と、がある。画像表示装置 5 0 は、大当たり遊技を開始した後、所定の演出画像を表示する。そして、盤可動体 5 5 k は、大当たり遊技を開始した後、所定の演出画像が表示されている期間中、初期位置で賞球数を表示し、所定の演出画像の表示が終了した後、表示位置で賞球数を表示する。

【選択図】 図 3 8



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

大当たりの抽選を行う抽選手段と、  
前記抽選手段によって大当たりに当選した場合に、大当たり遊技を実行する大当たり遊技手段と、

前記大当たり遊技を開始した後、所定の演出画像を表示する画像表示手段と、

前記大当たり遊技の実行中の賞球数を表示する数字表示手段と、  
を備え、

前記数字表示手段は、

賞球数を表示する位置として、第 1 位置と、前記第 1 位置よりも遊技者から見難い第 2 位置と、があり、

前記大当たり遊技を開始した後、前記画像表示手段にて前記所定の演出画像が表示されている場合、前記第 2 位置で賞球数を表示し、前記画像表示手段での前記所定の演出画像の表示が終了した後、前記第 1 位置で賞球数を表示する、

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】**

従来、パチンコ遊技機に代表される遊技機は、遊技球が始動口に入賞したことを契機に数値情報を取得し、その数値情報に基づいて大当たりの抽選を行い、大当たりに当選した場合に大当たり遊技を実行する。また、パチンコ遊技機は、液晶表示装置や各種の演出役物を用いて、大当たりの抽選結果を示す様々な演出を実行する。

**【0003】**

大当たりの抽選結果を示す演出に用いられる役物の 1 つに、数字を表示する表示器がある。例えば特許文献 1 には、遊技者から視認可能な出現位置と視認不可能な隠れ位置との間で移動可能な 7 セグメント表示器とを備えるパチンコ遊技機であって、7 セグメント表示器を隠れ位置から出現位置に移動させたときに、7 セグメント表示器に、演出成功や大当たりの期待度の大きさを表示させる構成が開示されている。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2007 - 275127 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

前述したように 7 セグメント表示器等の従来の表示器は、大当たり等の期待度の大きさを示す表示に用いられている。しかしながら、そのような数字表示を行う際、その表示器が例えば液晶表示装置の前に移動すると、その表示器が液晶表示装置による演出画像と重なり、演出画像が見難くなる。そのため、数字の表示が可能な表示器を用いた演出には、他の演出装置の演出と連動する上で改善の余地がある。

**【0006】**

本発明は、前記した従来の技術が有する問題点を解決するためになされたものである。すなわちその課題とするところは、数字の表示が可能な移動可能な表示器を備える遊技機であって、他の演出装置による演出を妨げ難い技術を提供することにある。

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

上記の課題を解決するため、本発明の遊技機は、

10

20

30

40

50

大当たりの抽選を行う抽選手段と、  
前記抽選手段によって大当たりに当選した場合に、大当たり遊技を実行する大当たり遊技手段と、

前記大当たり遊技を開始した後、所定の演出画像を表示する画像表示手段と、  
前記大当たり遊技の実行中の賞球数を表示する数字表示手段と、  
を備え、

前記数字表示手段は、

賞球数を表示する位置として、第 1 位置と、前記第 1 位置よりも遊技者から見難い第 2 位置と、があり、

前記大当たり遊技を開始した後、前記画像表示手段にて前記所定の演出画像が表示されている場合、前記第 2 位置で賞球数を表示し、前記画像表示手段での前記所定の演出画像の表示が終了した後、前記第 1 位置で賞球数を表示する、

ことを特徴としている。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、数字の表示が可能な移動可能な表示器を備える遊技機であって、他の演出装置による演出を妨げ難い技術が実現される。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【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。

【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。

【図 21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図 22】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図 23】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 24】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 26】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 27】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 28】パチンコ遊技機の特徴部に係る大当たり遊技制御テーブルである。

【図 29】盤可動体の構成を示す模式図である。

【図 30】第 2 セグメント表示器および第 4 セグメント表示器の構成を示す模式図である。

【図 31】第 1 セグメント表示器の構成を示す模式図である。

【図 32】第 3 セグメント表示器の構成を示す模式図である。

【図 33】盤可動体のセグメント表示器の文字の表示例を示す図である。

【図 34】盤可動体のセグメント表示器の数字の表示例を示す図である。

【図 35】大当たり遊技中（オープニングからラウンド遊技）の、盤可動体を用いた演出を示す図である。

10

【図 36】カウント更新処理のフローチャートである。

【図 37】大当たり遊技中（エンディング）の、盤可動体を用いた演出を示す図である。

【図 38】大当たり遊技中の、楽曲選択時の演出を示す図である。

【図 39】大当たり遊技中の、盤可動体による初期位置での数字表示を示す図である。

【図 40】大当たり遊技中の、大当たり遊技中の演出モード選択時の演出を示す図である。

【図 41】大当たり遊技中の、楽曲選択時の演出の応用例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

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。

20

【0011】

#### 1. 遊技機の構造

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

30

【0012】

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。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。

40

【0013】

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）に対応している。よって、遊技球は、ハンドル 7 2 k の回転

50

操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠 23m 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 36 が設けられている。下部装飾体 36 の上面には、ハンドル 72k に供給される遊技球を貯留するための上皿 34 が形成されている。また、下部装飾体 36 の正面の下部中央には、上皿 34 に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿 35 が設けられている。

#### 【0014】

下部装飾体 36 の上面の上皿 34 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」）40 が設けられている。また、前枠 23m 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 32 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」）41 が設けられている。

10

#### 【0015】

また、前枠 23m 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 31 の底面に、音を出力可能なスピーカ 52 が設けられている。スピーカ 52 は、左側に配置された左スピーカ 52L と、右側に配置された右スピーカ 52R と、を有する。また、前枠 23m の右縁部と、下部装飾体 36 における正面の下皿 35 の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ 53 が設けられている。さらに、前枠 23m の左縁部および右縁部の上側には、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置 58 が取り付けられている。枠可動装置 58 は、左側に配置された左枠可動装置 58L と、右側に配置された右枠可動装置 58R と、で構成される。

#### 【0016】

20

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。

#### 【0017】

次に、遊技盤ユニット YU について説明する。図 2 に示すように、遊技盤ユニット YU は、遊技盤 1 を有する。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 1A が形成されている。開口部 1A 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 1B が前方に突出して形成されている。また、内側壁部 1B 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 1C が前方に突出して形成されている。遊技盤 1 の背面には、画像を表示可能な表示部 50a を具備する画像表示装置 50 が設けられおり、開口部 1A を介して、遊技者から表示部 50a が視認できる。

30

#### 【0018】

遊技盤 1 の前面には、内側壁部 1B、外側壁部 1C などによって囲まれた遊技領域 6 が形成されている。すなわち、遊技盤 1 の前面が、内側壁部 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。

#### 【0019】

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 13 を通過口あるいは通過領域と称することがある。

40

#### 【0020】

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。

#### 【0021】

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

50

装置 1 1 D と、第 2 始動口 1 2 への入球を可能または不可能にさせる第 2 始動入賞装置（所謂「電チュー」）1 2 D と、が設けられている。

【0022】

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

【0023】

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

10

【0024】

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

20

【0025】

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

【0026】

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

30

【0027】

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あるいは困難である。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容易になる。本形態では、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。

40

【0028】

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

50

は第2大入賞口15を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第2大入賞口15の中に入球することは不可能あるいは困難である。VAT開閉部材15kは開状態をとることができる。本形態では、VAT開閉部材15kが開状態であるときだけ遊技球の第2大入賞口15への入球が可能となる。一方、VAT開閉部材15kが第2大入賞口15を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、VAT開閉部材15kの作動によって第2大入賞口15が開閉する。遊技球が第2大入賞口15へ入賞すると、所定個数（本形態では15個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0029】

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

10

【0030】

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

【0031】

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

20

【0032】

一方、振分ソレノイド16sが通電されているとき、振分部材16kは遊技球の特定領域16の通過（進入）を許容する第2状態（通過許容状態：図3（B）の正面視で振分部材16kの左端が特定領域16の右端よりやや左側に位置し、振分部材16kが特定領域16をその直上で覆わず、特定領域16の直上が開放している状態）にある。振分部材16kが第2状態にあるときは、第2大入賞口15に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ15aを通過したあと特定領域16を通過容易である。この第2大入賞口15から特定領域16まで流下する遊技球のルートを第2のルートという。

30

【0033】

なお、基本的に、振分部材16k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16k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16R）においてのみ、振分ソレノイド16s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16kの作動態様は適宜変更可能である。

【0034】

特定領域16には、特定領域16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16aが設けられている。また、非特定領域17には、非特定領域17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非特定領域センサ17aが設けられている。

40

【0035】

なお、第1大入賞装置14Dおよび第2大入賞装置15D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14D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。

【0036】

50

遊技盤 1 の説明に戻り、図 2 に示したように、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 19 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 54 が設けられている。盤ランプ 54 は、遊技盤 1 の後面に配置されている。そのため、盤ランプ 54 は、遊技盤 1 の背面から遊技盤 1 を照らす。また、盤ランプ 54 は、画像表示装置 50 よりも前面側に、あるいは正面から見て画像表示装置 50 の表示部 50a と重ならない位置に、設けられている。そのため、遊技者から見て（正面視、前後方向から見て）、画像表示装置 50 が盤ランプ 54 の照明を遮らない。

#### 【0037】

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 6A（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域 6B（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 6A を流下するように遊技球を発射させるハンドル 72k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域 6B を流下するように遊技球を発射させるハンドル 72k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 PY1 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 R1 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 R2 という。第 1 流路 R1 および第 2 流路 R2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

#### 【0038】

第 1 流路 R1 上には、第 1 始動口 11 と、2 つの一般入賞口 10 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 R1 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 11、または、一般入賞口 10 への入賞を狙うことができる。一方、第 2 流路 R2 上には、第 2 始動口 12 と、一般入賞口 10 と、ゲート 13 と、第 1 大入賞口 14 と、第 2 大入賞口 15 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 R2 を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート 13 の通過や、第 2 始動口 12、一般入賞口 10、第 1 大入賞口 14、または、第 2 大入賞口 15 への入賞を狙うことができる。

#### 【0039】

なお、何れの入賞口（第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、一般入賞口 10、第 1 大入賞口 14、および第 2 大入賞口 15）にも入球しなかった遊技球は、アウト口 19 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。

#### 【0040】

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 81a、特図 2 を可変表示する特図 2 表示器 81b、及び、普図を可変表示する普図表示器 82 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（U1：特図 1 表示器 81a 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 83a、および後述する特図 2 保留数（U2：特図 2 表示器 81b 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 83b が含まれている。

#### 【0041】

特図 1 の可変表示は、第 1 始動口 11 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 12 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（識別図柄の一例）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 81a および特図 2 表示器 81b を総称して特図表示器 81 という。さらに、特図 1 保留表示器 83a および特図 2 保留表示器 83b を総称して特図保留表示器 83 という。

#### 【0042】

特図表示器 81 は、特図抽選の結果を報知する。特図表示器 81 は、特図を可変表示さ

10

20

30




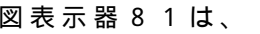
40

50



せ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１４及び第２大入賞口１５）を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。

【００４３】

特図表示器８１は、例えば横並びに配された８個のＬＥＤ（Light Emitting Diode）から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）である場合には、特図表示器８１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８１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。

【００４４】

また、特図表示器８１では、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。

【００４５】

パチンコ遊技機ＰＹ１では、第１始動口１１または第２始動口１２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１１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１２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１０５ａ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（例えば４個）を設定することが可能である。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。

【００４６】

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。

【００４７】

そして、特図保留表示器８３は、特図保留数を表示する。具体的に、特図１保留表示器８３ａと特図２保留表示器８３ｂとのそれぞれは、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。

【００４８】

10

20

30

40

50

また、普図表示器 8 2 は、普図抽選の結果を報知する。普図表示器 8 2 は、普図を可変表示させたあと停止表示する。停止表示される普図（停止普図、可変表示の表示結果として導出表示される普図）は、普図抽選によって複数種類の普図の中から選択された一つの普図である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図（所定の停止態様の普図すなわち当たり図柄）である場合には、第 2 始動口 1 2（電チュー 1 2 D）を開放させる補助遊技が行われる。

#### 【 0 0 4 9 】

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

10

#### 【 0 0 5 0 】

また、普図表示器 8 2 では、普図の可変表示において、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なされる。普図の可変表示の態様は、例えば両 L E D が交互に点灯するという態様である。なお、普図の可変表示の態様は、特に限定されず、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一齐に点滅するなど適宜に設定してもよい。

20

#### 【 0 0 5 1 】

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

30

#### 【 0 0 5 2 】

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

#### 【 0 0 5 3 】

画像表示装置 5 0 は、例えば 2 0 インチの 3 D 液晶ディスプレイで構成され、3 D 画像を表示可能な表示部 5 0 a を具備する。なお、画像表示装置 5 0 は、画像を表示することが可能であれば、複数枚の液晶ディスプレイで構成されるものや、ドットマトリクス L E D、有機 E L（Electro Luminescence）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。

40

#### 【 0 0 5 4 】

盤可動装置 5 5 は、装飾が施された盤可動体 5 5 k を具備する。盤可動体 5 5 k は、遊技盤 1 よりも後方（背面側）であって、画像表示装置 5 0 よりも前方（前面側）に位置し、表示部 5 0 a に沿って移動可能に構成される。

#### 【 0 0 5 5 】

図 5（A）は、盤可動体 5 5 k が作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。このとき、盤可動体 5 5 k は、画像表示装置 5 0 の下方であって、遊技者から見て画像表示装置 5 0 と概ね重ならない位置に在り、表示部 5 0 a に表示される画像の視認を妨げない。すなわち、盤可動体 5 5 k は、遊技者から見て隠れた位置に在る。盤可動装置 5 5 の駆動源によって駆動されると、盤可動体 5 5 k は

50

上向きに移動（上昇）する。そして、盤可動体 55k が所定の位置（表示位置）まで移動すると、盤可動体 55k を停止させる。これにより、盤可動体 55k は、遊技者から見て隠れた位置から登場した状態になる。このとき、上昇した盤可動体 55k は、遊技者から見て画像表示装置 50 と重なり、画像表示装置 50 の一部が視認困難となる。

#### 【0056】

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。例えば、画像表示装置 50 の上方であって、遊技者から見て画像表示装置 50 と概ね重ならない位置に待機し、盤可動装置 55 の駆動源によって駆動されると、下向きに移動（下降）する別の盤可動体を設けてもよい。

#### 【0057】

### 2. 遊技機の電氣的構成

次に、図 6 および図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 PY1 における電氣的な構成を説明する。図 6 および図 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（通常ボタン 40、特殊ボタン 41、画像表示装置 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、盤可動装置 55 等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

#### 【0058】

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 RAM 104 やサブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 100 の遊技用 RAM 104 やサブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 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。

#### 【0059】

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。

#### 【0060】

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

10

20

30

40

50

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

#### 【0061】

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

10

#### 【0062】

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。

#### 【0063】

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。

20

#### 【0064】

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。

30

#### 【0065】

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。

#### 【0066】

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。

40

#### 【0067】

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。

#### 【0068】

さらに主制御基板100には、表示器類8(特図1表示器81a、特図2表示器81b、普図表示器82、特図1保留表示器83a、および、特図2保留表示器83b)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

50

る。

#### 【0069】

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。

#### 【0070】

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。

#### 【0071】

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。

#### 【0072】

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）が存在している。

#### 【0073】

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」）121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。

#### 【0074】

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。

#### 【0075】

また、サブ制御基板120には、データや信号の入出力を行うための演出用I/Oポート部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

10

20

30

40

50

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、RTC 139 は、パチンコ遊技機 PY 1 の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、RTC 139 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。

#### 【0076】

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 CPU 141 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。

#### 【0077】

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 ROM 142、ワークメモリとして使用される画像用 RAM 143、及び、画像用 ROM 142 に記憶されたプログラムを実行する画像用 CPU 141 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 CGROM 145、CGROM 145 に記憶されている画像データの展開等を使用される VRAM 146、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。CGROM 145 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。

#### 【0078】

VDP 144 は、演出制御用マイコン 121 からの指令に基づき画像用 CPU 141 によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM 145 から画像データを読み出して VRAM 146 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 VRAM 146 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。

#### 【0079】

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。

#### 【0080】

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。

#### 【0081】

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。

#### 【0082】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0083】

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。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 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。

10

#### 【0084】

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、盤可動装置 55 を駆動する盤駆動モータ 55m、枠可動装置 58 を駆動する枠駆動モータ 58m、通常ボタン 40 を振動させる通常ボタン振動モータ 40m、特殊ボタン 41 を振動させる特殊ボタン振動モータ 41m 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や、各入力装置に振動を付与す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。また、演出制御用マイコン 121 は、各入力装置の振動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、各入力装置に付加される振動を制御する。なお、ボタンを振動させるモータは、ボタンを直接振動させる態様の他、ボタン内部の可動物を振動させてもよい。また、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。

20

#### 【0085】

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。

30

#### 【0086】

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。

#### 【0087】

### 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。

40

#### 【0088】

50

### 3 - 1 . 普図に係わる遊技

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

【0089】

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

【0090】

#### 3 - 1 - 1 . 普図の当たり判定

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

【0091】

#### 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。

【0092】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態あるいは時短状態）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。

【0093】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 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

10

20

30

40

50



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。

#### 【0094】

##### 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。

#### 【0095】

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（非時短状態あるいは時短状態）に対応している。パチンコ遊技機PY1は、遊技状態（非時短状態あるいは時短状態）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（非時短状態あるいは時短状態）に対応している。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。

#### 【0096】

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もよい。

#### 【0097】

##### 3-2. 特図に係わる遊技

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、1回分の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ない。

#### 【0098】

同様に、パチンコ遊技機PY1は、発射された遊技球が第2始動口12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81b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、1回分の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ない。

#### 【0099】

なお、以下において、第1始動口11に遊技球が入賞することを「第1始動条件の成立

10

20

30

40

50

」といい、第2始動口12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。

#### 【0100】

パチンコ遊技機PY1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、取得した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。

10

#### 【0101】

##### 3-2-1. 特図の大当たり判定

大当たり判定は、図10（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。

20

#### 【0102】

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PY1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10（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。

30

#### 【0103】

##### 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10（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、対応している。

#### 【0104】

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あるいは特図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11あるいは第2始動口12）に関連付けられている。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。

40

#### 【0105】

大当たり図柄には複数種類の種別があり、各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値（大当たり図柄種別乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機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

50

、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。

#### 【 0 1 0 6 】

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

#### 【 0 1 0 7 】

##### 3 - 2 - 3 . リーチ判定

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

#### 【 0 1 0 8 】

リーチ判定テーブルは、遊技状態（非時短状態あるいは時短状態）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。

#### 【 0 1 0 9 】

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）と、にリーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに従って判定することにより、リーチ有りがリーチ無しか（リーチを発生させるか否か）を判定する。図 1 0 ( C ) に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り」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」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

#### 【 0 1 1 0 】

##### 3 - 2 - 4 . 特図変動パターン判定

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

#### 【 0 1 1 1 】

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 あるいは特図 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 1 1 あるいは第 2 始動口 1 2 ）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 1 1）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 1 2）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 あるいは特図 2）に応じて分けなくともよい。

#### 【0112】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態あるいは時短状態）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ともよい。

10

#### 【0113】

また、遊技状態（非時短状態あるいは時短状態）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ともよい。

20

#### 【0114】

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ともよい。

30

#### 【0115】

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 8 1 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。

#### 【0116】

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

40

#### 【0117】

また、図 1 1 および図 1 2 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンを、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けた名称で呼ぶことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」と言う。そして、大当たり変動の中で、リーチの一種である SPリーチが行われる特図変動パターンのことを「SP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

50

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ＳＰリーチが行われる特図変動パターンのことを「ＳＰ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、ＳＰ大当たりとＳＰハズレ変動とを総称する場合、ＳＰ変動と言う。

#### 【０１１８】

##### ３－２－４．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あるいは第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。なお、先読み判定テーブルを、始動口の種別（第１始動口１１あるいは第２始動口１２）に応じて分けなくてもよい。

#### 【０１１９】

また、先読み判定テーブルは、遊技状態（非時短状態あるいは時短状態）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。

#### 【０１２０】

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。

#### 【０１２１】

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

#### 【０１２２】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第１大入賞口１４、第２大入賞口１５）の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間、次の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、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 P Y 1 は、特図の停止表示の後、図 1 4 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。

#### 【0123】

図 1 4 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、1 R から 1 5 R までは、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 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 1 4 が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、1 6 R（最終ラウンド）では、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 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 1 5 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 1 0 個）の遊技球が第 1 大入賞口センサ 1 4 a あるいは第 2 大入賞口センサ 1 5 a によって検出されると、第 1 大入賞口 1 4 あるいは第 2 大入賞口 1 5 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。

#### 【0124】

なお、図 1 4 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 1 0（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。

#### 【0125】

また、各大当たり遊技構成要素における回数や時間については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり遊技を、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 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 1 4 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 1 5 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。

#### 【0126】

ここで、特定領域 1 6 について詳細に説明する。特定領域 1 6 は、振分部材 1 6 k 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 1 6 k の作動態様は、特定領域 1 6 の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材 1 6 k の作動態様のことを「特定領域 1 6 の開閉態様」ともいう。また、特定領域 1 6 が開状態にあることを「V 開放」ともいい、特定領域 1 6 が閉状態にあることを「V 閉鎖」ともいう。

#### 【0127】

振分部材 1 6 k は一定の作動態様で制御される（つまり、特定領域 1 6 は一定の開閉態様で制御される）。例えば、第 2 大入賞口 1 5 の開放が開始してから 1 5 秒間、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、振分部材 1 6 k が第 2 状態（図 3（B））に制御される。よって、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 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 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 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 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 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 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 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 1 6 k の一定の作動態様（特定領域 1 6 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 1 5 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 1 6 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。

#### 【0128】

なお、大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 1 6 の通過（以下、「V 通過」ともいう）

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

#### 【0129】

##### 3-4. 遊技状態

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

#### 【0130】

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

#### 【0131】

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12Dの開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー12Dの開放時間（例えば0.08秒）よりも長い開放時間（例えば3.0秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターン判定が行われる（図11および図12参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、非時短状態と比べて、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。

#### 【0132】

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

#### 【0133】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図抽選の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。

#### 【0134】

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。

10

#### 【0135】

パチンコ遊技機 P Y 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的大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

#### 【0136】

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。

20

#### 【0137】

また、パチンコ遊技機 P Y 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。

30

#### 【0138】

##### 4．遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 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。

#### 【0139】

##### 4 - 1．演出モード

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

40

#### 【0140】

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

50



が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 5 2 から出力される音の音量設定、表示部 5 0 a の輝度設定、実行される演出の頻度設定などがある。

#### 【0141】

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

#### 【0142】

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。確変演出モードでは、例えば、図 1 6 ( B 4 ) に示すように、表示部 5 0 a において宇宙を表す背景画像 ( 確変用背景画像 G 1 0 5 ) が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、確変用背景画像 G 1 0 5 が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

#### 【0143】

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。時短演出モードでは、例えば、図 1 6 ( B 5 ) に示すように、表示部 5 0 a において空を表す背景画像 ( 時短用背景画像 G 1 0 6 ) が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部 5 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。

#### 【0144】

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。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。

#### 【0145】

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。

【0146】

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 50 a において、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄の変動表示では、演出図柄が変動した後に停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示が行われる。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

10

【0147】

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 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、盤可動装置 55、枠可動装置 58、通常ボタン 40、特殊ボタン 41 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、演出図柄の変動表示と並行して他の演出を行うことが可能であり、さらに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。

【0148】

4-2-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置 50 の表示部 50 a には、図 17 (A) に示すように、表示部 50 a を左右方向に 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 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、および右演出図柄領域 50 b 3 を設けることが可能である。左演出図柄領域 50 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 50 b 2 および右演出図柄領域 50 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。

20

【0149】

また、図 17 (A) に示すように、表示部 50 a の上端部の左端（左上隅）の一区画に、小図柄領域 50 c を設けることが可能である。小図柄領域 50 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。

【0150】

なお、図 17 (A) において、左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3、および小図柄領域 50 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 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3、および小図柄領域 50 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。

30

【0151】

4-2-2. 通常変動

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

【0152】

例えば、図 17 (A) に示すように、表示部 50 a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、特図の可変表示が開始されると、図 17 (B) に示すように、その開始に伴って演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の変動表示が開始される。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図 17 (C 1) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが異なる停止態様で仮停止してから、図 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 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K

40

50

Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図17(C 2)に示すように、左演出図柄EZ 1と右演出図柄EZ 3とが同じ停止態様で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄KZ 1、KZ 2、KZ 3の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄EZ 1、EZ 2、EZ 3の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

#### 【0153】

##### 4 - 2 - 3 . Nリーチ

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

10

#### 【0154】

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EZ 2の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図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EZ 1、EZ 2、EZ 3が停止表示する。このとき、小図柄KZ 1、KZ 2、KZ 3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N大当たり変動」の場合には、図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KZ 1、KZ 2、KZ 3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄EZ 2が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

20

#### 【0155】

また、ハズレを示唆する演出図柄EZ 1、EZ 2、EZ 3の停止態様に関して、リーチが成立しない場合のバラケ目を「非リーチバラケ目」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」と称する。非リーチバラケ目を構成する各演出図柄EZ 1、EZ 2、EZ 3の組み合わせをどのようにするか(例えば「2・3・1」や「5・8・6」等)、および、リーチバラケ目を構成する各演出図柄EZ 1、EZ 2、EZ 3の組み合わせをどのようにするか(例えば「2・1・2」や「5・4・5」等)は、演出制御用マイコン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EZ 1、EZ 2、EZ 3の組み合わせをどのようにするか(例えば「2・2・2」や「7・7・7」等)は、当選した大当たり図柄の種別に基づいて、演出制御用マイコン121によって選択される。

30

#### 【0156】

##### 4 - 2 - 4 . SPリーチ

パチンコ遊技機PY 1は、Nリーチの後にSPリーチを行うことが可能である。SP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強く期待させるための演出として機能する。

#### 【0157】

SP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SPリーチ専用の背景画像(SPリーチ用背景画像G 113)が表示され、表示部50aの中央にSPリーチが開始されたことを表す画像(SPリーチ開始タイトル画像)G 1が表示される。その後、図19(B)に示すように、SPリーチ専用演出(例えばバトル演出)が行われる。そして、SP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「SP大当たり変動」の場合には、図19(C 1)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)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EZ 1、EZ 2、EZ 3が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。このとき、小図柄KZ 1、KZ 2、KZ 3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表

40

50

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「SP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、SP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。

#### 【0158】

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、SP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、SP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、SPリーチとしてSPリーチAとSPリーチBとを実行可能にし、SP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20%として、SP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30%とすれば、SPリーチBの大当たり期待度を、SPリーチA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。

10

20

#### 【0159】

##### 4-2-4. 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、SPリーチよりは低いNリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、Lリーチのリーチ演出の実行時間は、SP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、SP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SP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。

30

#### 【0160】

##### 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。

40

#### 【0161】

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と同じまたは異なる当該アイコンTAを表示することが可能である。

#### 【0162】

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可能である。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

50

保留数の両方を表示する表示領域とすることも一方だけを表示する表示領域とすることも可能である。また、保留アイコン表示領域 5 0 d を設けるが当該アイコン表示領域 5 0 e を設けない構成としたり、両者を設けない構成としたりすることも可能である。

#### 【 0 1 6 3 】

##### 4 - 3 - 1 . 保留演出

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

#### 【 0 1 6 4 】

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

#### 【 0 1 6 5 】

##### 4 - 4 . 予告演出

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

#### 【 0 1 6 6 】

##### 4 - 4 - 1 . 可動体演出

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

#### 【 0 1 6 7 】

可動体演出では、例えば、N リーチから S P リーチに発展する際に、図 2 1 ( A ) に示すように、盤可動装置 5 5 が作動し、盤可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に重なるように移動して、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 の盤可動体 5 5 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とよい。その後、図 2 1 ( B ) に示すように、盤可動体 5 5 k 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。なお、可動体演出については、S P リーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。また、演出が発展しない場合 ( 例えば N ハズレ変動の場合 ) に、所謂ガセ演出として、可動体演出を行うようにすることも可能である。

#### 【 0 1 6 8 】

##### 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 9 】

10

20

30

40

50

操作演出では、例えば、ＳＰリーチにおいて、入力装置（特殊ボタン４１）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２２（Ａ）に示すように、特殊ボタン４１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５０ａに、操作促進画像Ｇ３が表示される。操作促進画像Ｇ３は、特殊ボタン４１を模した画像（特殊ボタン画像Ｇ３１）と、特殊ボタン４１の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像Ｇ３２）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Ｇ３３）と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像Ｇ３３は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、操作有効期間において特殊ボタン４１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４１が操作されることなく操作有効期間が経過した後、図２２（Ｂ）に示すように、盤可動装置５５が作動し、盤可動体５５ｋが表示部５０ａ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、盤可動装置５５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。

10

#### 【０１７０】

##### ４－４－３．先読み演出

パチンコ遊技機ＰＹ１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、遊技者に事前に示唆するための演出として機能する。

20

#### 【０１７１】

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２０（Ｃ）に示すように、保留アイコン表示領域５０ｄに通常は「○」で表示される保留アイコンＨＡ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ＨＡを「」で表示することがある。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、保留アイコンＨＡの表示態様の变化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

#### 【０１７２】

##### ５．遊技制御用マイコン１０１による遊技の制御

30

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

#### 【０１７３】

##### [ １．主制御メイン処理 ]

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

40

#### 【０１７４】

電源投入時処理に次いで、遊技制御用マイコン１０１は、割り込みを禁止し（Ｓ００２）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ００３）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ００３）では、図８（Ａ）および図８（Ｂ）に示した種々の乱数のカウンタ値を１加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「０」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カ

50

ウンタＩＣ等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

【０１７５】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ００３）が終了すると、遊技制御用マイコン１０１は、割り込みを許可する（Ｓ００４）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）は、例えば４ｍｓｅｃ周期で遊技用ＣＰＵ１０２に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）は４ｍｓｅｃ周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ００３）による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用ＣＰＵ１０２に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）はすぐには開始されず、割り込み許可（Ｓ００４）がされてから開始される。

【０１７６】

〔２．メイン側タイマ割り込み処理〕

次に、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）について説明する。図２４に示すように、メイン側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）では、遊技制御用マイコン１０１はまず、出力処理（Ｓ１０１）を実行する。出力処理（Ｓ１０１）では、以下に説明する各処理において主制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板１２０や払出制御基板１７０等に出力する。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

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もよい。

【０１８１】

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。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 8 2 】

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

## 【 0 1 8 3 】

## [ 2 - 1 . センサ検出処理 ]

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

## 【 0 1 8 4 】

一般入賞口センサ処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、一般入賞口センサ 1 0 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、判定結果に応じて、一般入賞口センサ用コマンドを生成する。

## 【 0 1 8 5 】

ゲートセンサ処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ゲートセンサ 1 3 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウント値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 1 0 6 に記憶する。なお、普図保留記憶部 1 0 6 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、判定結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

## 【 0 1 8 6 】

第 2 始動口センサ処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、第 2 始動口センサ 1 2 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、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 R A M 1 0 4 に設けられた特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。特図 2 保留記憶部 1 0 5 b 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、新たに取得した特図 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（図 1 3 参照）とを用いて第 2 先読み判定を行う。また、判定結果に応じて、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）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。

## 【 0 1 8 7 】

第 1 始動口センサ処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、第 1 始動口センサ 1 1 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、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 R A M 1 0 4 に設けられた特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶する。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a 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（図 1 3 参照）とを

10

20

30

40

50



用いて第1先読み判定を行う。また、判定結果に応じて、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。

【0188】

第1大入賞口センサ処理では、遊技制御用マイコン101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、判定結果に応じた第1大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【0189】

第2大入賞口センサ処理では、遊技制御用マイコン101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、判定結果に応じた第2大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【0190】

特定領域センサ処理では、遊技制御用マイコン101は、特定領域センサ16aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、判定結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

【0191】

[2-2. 普通動作処理]

普通動作処理(S105)では、遊技制御用マイコン101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RAM104の出力バッファにセットする。

【0192】

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、遊技制御用マイコン101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。

【0193】

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、遊技制御用マイコン101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。

【0194】

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、遊技制御用マイコン101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。

【0195】

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、遊技制御用マイコン101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、処理結果に応じて、補助遊技制御用コマンドを生成する。

【0196】

[2-3. 特別動作処理]

特別動作処理(S106)では、遊技制御用マイコン101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

10

20

30

40

50

う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 9 7 】

[ 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、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数に基づいて、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 2 保留記憶部シフト処理を行う。また、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数に基づいて、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 1 保留記憶部シフト処理を行う。

10

【 0 1 9 8 】

特図 2 判定処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、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 関係乱数のうちの特別図柄種別乱数と、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めるとよい。

20

【 0 1 9 9 】

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

30

【 0 2 0 0 】

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、遊技制御用マイコン 1 0 1 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、処理後の特図 2 保留数を表す特図 2 保留数コマンド生成する。

40

【 0 2 0 1 】

特図 1 判定処理では、遊技制御用マイコン 1 0 1 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 関係乱数のうちの特別図柄種別乱数と、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

50

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。

#### 【0202】

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、遊技制御用マイコン101は、特図1保留記憶部105a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105a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81aに特図1の可変表示を開始させる。

10

#### 【0203】

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、遊技制御用マイコン101は、特図1保留記憶部105a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105a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、処理後の特図1保留数を表す特図1保留数コマンド生成する。

20

#### 【0204】

なお、特図2保留数および特図1保留数の何れも存在する場合、特図2判定処理が優先して行われ、特図2の可変表示と特図1の可変表示とが並行して行われなくなっている。

#### 【0205】

##### [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、遊技制御用マイコン101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。

30

#### 【0206】

##### [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、遊技制御用マイコン101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。

40

50

## 【 0 2 0 7 】

## [ 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、遊技制御用マイコン 1 0 1 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。

## 【 0 2 0 8 】

## [ 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、遊技制御用マイコン 1 0 1 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。

## 【 0 2 0 9 】

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

## 【 0 2 1 0 】

## 6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による遊技の制御

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

## 【 0 2 1 1 】

## [ 1 . サブ制御メイン処理 ]

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

## 【 0 2 1 2 】

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

## 【 0 2 1 3 】

乱数更新処理が終了すると、演出制御用マイコン 1 2 1 は、コマンド送信処理を実行する（ S 4 0 0 4 ）。コマンド送信処理では、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 1 4 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、受信したコマンドに従って、表示部 5 0 a に画

10

20

30

40

50

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 から音声を出力させたり（音声による種々の音演出を実行したり）、ランプ制御回路 151 を介して枠ランプ 53、および盤ランプ 54 を発光させたり（発光による種々の発光演出を実行したり）、盤可動装置 55 ないし枠可動装置 58 を作動させたり（動作による種々の可動体演出を実行したり）する。このようにして、各種の演出（特図変動演出、保留演出、操作演出、先読み演出、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。

#### 【0214】

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。

10

#### 【0215】

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 RAM 124 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。

20

#### 【0216】

##### [ 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 1ms ec 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、演出制御用マイコン 121 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。

#### 【0217】

演出制御用マイコン 121 は、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盤可動装置 55、枠可動装置 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、各可動装置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。

30

40

#### 【0218】

##### [ 2 . 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 ec 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、演出制御用マイコン 121 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。

#### 【0219】

受信コマンド解析処理では、演出制御用マイコン 121 は、受信割り込み処理（S40

50

10) によって演出用RAM124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。

#### 【0220】

10

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。

20

#### 【0221】

##### 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、盤可動体55kを用いた演出にある。

30

#### 【0222】

##### 7-1. パチンコ遊技機PY1の大当たり遊技

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1~5)を実行可能である。

#### 【0223】

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65%の割合で決定し、「大当たり図柄2」を35%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」、「大当たり図柄4」、又は「大当たり図柄5」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5%の割合で決定し、「大当たり図柄5」を35%の割合で決定する。

40

#### 【0224】

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8回行われる。そして、1回のラウンド遊技当たり第1大入

50

賞口 14 を 1 回開放し、その 1 回の開放当たり最大で 29.5 秒にわたって第 1 大入賞口 14 を開放する。本形態において、大当たり図柄 1 ないし大当たり図柄 2 に当選した後の大当たり遊技で獲得可能な出玉の期待値は、約 1200 個である。

【0225】

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、「大当たり遊技 3」では、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第 1 大入賞口 14 を 1 回開放し、その 1 回の開放当たり最大で 29.5 秒にわたって第 1 大入賞口 14 を開放する。一方、「大当たり遊技 4」では、1R において、3 回の第 1 大入賞口 14 の開放を行う。各開放では開放時間が異なり、1 回目および 2 回目の開放では、最大で 2.0 秒にわたって第 1 大入賞口 14 を開放し、3 回目の開放では、最大で 25.5 秒にわたって第 1 大入賞口 14 を開放する。1R 目では、始めの 2 回分の開放は第 1 大入賞口 14 の開放時間が極めて短く、入賞があまり見込めないが、3 回目の開放において長時間開放するため、最大数までの入賞が望める。2R から 16R までにおいては、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 を開放する。本形態において、大当たり図柄 3 ないし大当たり図柄 4 に当選した後の大当たり遊技で獲得可能な出玉の期待値は、約 2400 個である。

10

【0226】

また、「大当たり図柄 5」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 5」では、ラウンド遊技が 2 回行われる。そして、「大当たり遊技 5」では、1R から 2R までの全てにおいて、1 回のラウンド遊技当たり第 1 大入賞口 14 を 1 回開放し、その 1 回の開放当たり最大で 2.0 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 5 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 への入賞があまり見込めないラウンドとなっている。本形態において、大当たり図柄 5 に当選した後の大当たり遊技で獲得可能な出玉の期待値は、数十個である。

20

【0227】

従って、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、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」やラウンド遊技の回数が 2 回である「大当たり遊技 5」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」、「大当たり遊技 2」または「大当たり遊技 5」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。

30

【0228】

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」、「大当たり遊技 4」、および「大当たり遊技 5」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、時短状態に設定する。また、「大当たり遊技 1」、「大当たり遊技 3」、「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、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 5」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」又は「大当たり遊技 4」の後には、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 5」の後には、低確率高ベース遊技状態（通常確率状態且つ時短状態）に制御する。

40

【0229】

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、大当たり遊技後の特図の可変表示の回数が 100 回となるまで継続可能とする。

【0230】

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」

50

又は「大当たり遊技４」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５」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」又は「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２」又は「大当たり遊技５」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。

#### 【０２３１】

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と言うことがある。

10

#### 【０２３２】

##### ７－２．盤可動体５５ｋ

続いて、パチンコ遊技機ＰＹ１の盤可動装置５５が具備する盤可動体５５ｋの詳細について説明する。盤可動体５５ｋの特徴の１つは、複数のセグメント表示器にある。

#### 【０２３３】

盤可動体５５ｋは、図２９に示すように、４つのセグメント表示器５６１、５６２、５６３、５６４からなる表示器群５６と、表示器群５６が設置されるベースとなる本体部５５０とを有している。各セグメント表示器５６１、５６２、５６３、５６４については、左側から順に、第１セグメント表示器５６１、第２セグメント表示器５６２、第３セグメント表示器５６３、第４セグメント表示器５６４、とする。

20

#### 【０２３４】

本体部５５０は、特殊ボタン４１を模した形状になっている（図１参照）。具体的に本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、特殊ボタン４１が刀剣をモチーフとした意匠が施された形状、より具体的には刀剣の柄、鐔、および刀の一部で構成された形状であり、盤可動体５５ｋの本体部５５０も特殊ボタン４１と同様に、それらをイメージさせる意匠が施されている。すなわち、盤可動体５５ｋの本体部５５０は、刀部５５１と、鐔部５５２と、柄部５５３と、から構成される。そして、刀部５５１に、各セグメント表示器５６１、５６２、５６３、５６４が一行に配置されている。

#### 【０２３５】

また、盤可動体５５ｋは、本体部５５０の左右方向の左端と右端とが演出用ユニット１Ｕに支持され、さらに上下方向にスライド可能に支持されている。そのため、図５に示したように、盤可動体５５ｋは、本体部５５０が上下方向に変位可能であり、本体部５５０が上下方向に変位することで、表示器群５６も上下方向に変位する。

30

#### 【０２３６】

なお、盤可動体５５ｋの本体部５５０に施される意匠は、特殊ボタン４１のモチーフに倣う必要はなく、他のモチーフを採用してもよい。また、盤可動体５５ｋは、上下方向の変位に限らず、左右方向に変位してもよい。例えば、盤可動体５５ｋの本体部５５０が、刀部５５１と、鐔部５５２および柄部５５３と、に分離し、それぞれ画像表示装置５０の左側と右側とに分かれて配置され、所定のタイミングでそれぞれが中央に移動して一体の本体部５５０に組み合わされる構成であってもよい。

40

#### 【０２３７】

また、表示器群５６のセグメント表示器の数は４つに限るものではない。すなわち、３つ以下であっても、５つ以上であってもよい。また、盤可動体５５ｋでは、セグメント表示器を左右方向に一行に並べているが、複数列を設けてもよい。例えば上下方向に２列設け、各列で左右方向に４つのセグメント表示器を並べたとすると、本体部５５０には２×４の合計８個のセグメント表示器が配置されることになる。各セグメント表示器の発光手段は例えばＬＥＤが該当する。表示器群５６の各セグメント表示器の点灯制御は、ランプ制御回路１５１を介して演出制御用マイコン１２１によって行われる。

#### 【０２３８】

次に、表示器群５６を構成する各セグメント表示器５６１、５６２、５６３、５６４に

50



ついて説明する。本形態では、第2セグメント表示器562と第4セグメント表示器564とが同じ構成であり、始めにこれらのセグメント表示器について説明する。

【0239】

第2セグメント表示器562および第4セグメント表示器564は、一般的な7セグメント表示器であり、図30(A)に示すように、7つのセグメント57a、57b、57c、57d、57e、57f、57gから構成される。そして、個々のセグメントが点灯しないし消灯することで、図30(B)に示すように、「0」～「9」のアラビア数字を表現する。具体的に、第2セグメント表示器562および第4セグメント表示器564は、横向きに1つ配置された2のセグメント57a、57g、縦向きに2つ並べられた4つのセグメント57b、57e、57c、57fによって外郭を構成しており、残る1つのセグメント57dがその外郭によって囲まれた領域の中央を横切る配置になっている。

10

【0240】

また、第2セグメント表示器562および第4セグメント表示器564は、アラビア数字の他、幾つかのアルファベットを表現することも可能である。例えば、セグメント57g以外のセグメントを点灯することで、「A」を表現することができる。また、セグメント57a、57b、57e、57gを点灯することで、「C」を表現することができる。以下、第2セグメント表示器562および第4セグメント表示器564のような一般的な7セグメント表示器を、「一般セグメント表示器」ともいう。

【0241】

第1セグメント表示器561は、一般セグメント表示器のうち、図31(A)に示すように、セグメント57d、57e、57f、57gに囲まれた領域の中に、さらにセグメント57hが右下がりに斜め配置されている。すなわち、第1セグメント表示器561は、8つのセグメントによって構成される。第1セグメント表示器561は、セグメント57hを用いることで、第2セグメント表示器562では表現できない文字を表現できる。例えば、セグメント57hを点灯し、さらにセグメント57a、57b、57c、57d、57eを点灯することで、図31(B)に示すように、「R」を表現することができる。勿論、セグメント57hを消灯することで、一般セグメント表示器で表現可能な文字を表示できる。以下、第1セグメント表示器561のような、新たなセグメントを追加したセグメント表示器を、「第1特殊セグメント表示器」ともいう。

20

【0242】

なお、第1特殊セグメント表示器における追加されるセグメントの配置は、第1セグメント表示器561の配置に限るものではない。例えば、セグメント57a、57b、57c、57dに囲まれた領域内に配置してもよいし、右上がりに配置してもよい。また、追加するセグメントは1つに限らず、複数追加してもよい。セグメントの追加数や配置は、表現したい文字によって適宜決めればよい。

30

【0243】

第3セグメント表示器563は、一般セグメント表示器のうち、図32(A)に示すように、セグメント57dが2つのセグメント(左側を57d1とし、右側を57d2とする)に分割され、個々に点灯しないし消灯することができる。すなわち、第3セグメント表示器563も、8つのセグメントによって構成される。第3セグメント表示器563は、セグメント57d1、57d2を用いることで、一般セグメント表示器では表現できない文字を表現できる。例えば、セグメント57d2を点灯し、さらにセグメント57a、57b、57e、57f、57gを点灯することで、図32(B)に示すように、「G」を表現することができる。このように、セグメント57d1、57d2のうち、一方のみを点灯し、他方を消灯することで、新たな文字を表示できる。勿論、セグメント57d1、57d2をともに点灯しないし消灯することで、一般セグメント表示器で表現可能な文字を表示できる。以下、第3セグメント表示器563のような、一部のセグメントを分割したセグメント表示器を、「第2特殊セグメント表示器」ともいう。さらに、第1特殊セグメント表示器および第2セグメント表示器を総称して「特殊セグメント表示器」ともいう。

40

【0244】

50

なお、第2特殊セグメント表示器における分割されるセグメントおよび数については、第3セグメント表示器563に限るものではない。例えば、セグメント57d以外のセグメントを分割してもよいし、分割数も2分割に限らず、3分割以上であってもよい。また、分割されるセグメントの数も1つに限らず、複数であってもよい。セグメントの分割対象や分割数は、表現したい文字によって適宜決めればよい。

#### 【0245】

上述したように本形態の表示器群56は、一般セグメント表示器と特殊セグメント表示器とが混載される。特殊セグメント表示器を用いることで、特定の文字ないし数字を含む文字列を簡単に表現することができる。例えば、表現したい文字列が固定されている場合には、その文字列で表現したい文字に対応した場所に特殊セグメント表示を配置すればよく、全てのセグメント表示器を特殊セグメント表示器としなくてもよい。例えば、図33に示すように、特定の文字列として「R O G O」を表示する場合には、本形態のように、第1セグメント表示器561を第1特殊セグメント表示器とし、第2セグメント表示器562を一般セグメント表示器とし、第3セグメント表示器563を第2特殊セグメント表示器とし、第4セグメント表示器564を一般セグメント表示器とすればよい。すなわち、2箇所のみを特殊セグメント表示器とし、他を一般セグメント表示器とすればよい。このように一部のみを特殊セグメント表示とすることで、全てを特殊セグメント表示器とする場合と比較して安価で制御がシンプルになる。

#### 【0246】

本形態の表示器群56では、左から順に、第1特殊セグメント表示器、一般セグメント表示器、第2特殊セグメント表示器、一般セグメント表示器、としているが、どのようなセグメント表示器を配置するかは、表現したい文字列によって適宜決めればよい。

#### 【0247】

また、特殊セグメント表示を用いたとしても、一般セグメント表示器と同様に数字の表現が可能である。そのため、盤可動体55kは、図34に示すように、数字を並べて表示することで演出図柄表示演出を代替してもよいし、カウンタやタイマを表現した演出を行うこともできる。

#### 【0248】

##### 7-3. 盤可動体55kを用いた演出

続いて、盤可動体55kを用いた演出について説明する。パチンコ遊技機PY1は、盤可動体55kを用いた演出として、大当たり遊技中に行う賞球カウント演出が実行可能である。

#### 【0249】

##### 7-3-1. 賞球カウント演出（通常時）

賞球カウント演出について、図35を参照しつつ説明する。賞球カウント演出では、大当たり遊技中、1回の大当たり遊技中に生じた賞球数を、表示器群56によってカウント表示する。パチンコ遊技機PY1は、例えば、特図2の抽選において大当たり図柄3に当選し、大当たり遊技3が実行される期間に、賞球カウント演出を実行する。

#### 【0250】

大当たり遊技を開始すると、パチンコ遊技機PY1ではまず、大当たり遊技のオープニングの期間において、図35(A)に示すように、大当たりオープニング演出を実行する。大当たりオープニング演出では、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像G107や、「右打ち」を促す右打ち画像G108が、画像表示装置50の表示部50aに表示される。このとき、盤可動体55kは待機状態にあり、表示器群56の各セグメント表示器が初期状態になっている。セグメント表示器の初期状態は、例えば「0」を表示してもよいし、全てのセグメントを消灯してもよい。また、「R O G O」等の特定の文字列を表示してもよい。

#### 【0251】

また、パチンコ遊技機PY1は、賞球数をカウントするカウンタとして、1回分の大当たり遊技中に獲得した賞球数をカウントする賞球数カウンタと、連続した大当たり遊技中

(いわゆる連荘中)に獲得した累積の賞球数をカウントする累積賞球数カウンタと、を演出用RAM124に有しており、大当たり遊技のオープニングの期間において、演出制御マイコン121が賞球数カウンタをリセットする。なお、累積賞球数カウンタは、低確率低ベース状態での大当たり、いわゆる初当たり時の大当たり遊技のオープニングの期間において、演出制御マイコン121によってリセットされる。言い換えると、累積賞球数カウンタは、いわゆる連荘時の大当たり遊技のオープニングの期間では、演出制御マイコン121によってリセットされない。

#### 【0252】

オープニング期間を終了すると、パチンコ遊技機PY1は、1R目のラウンド遊技を開始する。これに伴い、大当たりオープニング演出を終了し、ラウンド演出を開始する。パチンコ遊技機PY1は、ラウンド演出において、図35(B)に示すように、右打ち画像G108や、ラウンド数を示すラウンド画像G109や、払い出された賞球数を示唆する賞球数画像G110を表示する。賞球数画像G110が示唆する賞球数は、連続した大当たりにおける大当たり遊技中に獲得した累積の賞球数を表示する。具体的に演出制御マイコン121は、1R目のラウンド遊技の開始時に、累積賞球数カウンタの値を読み出し、その値を賞球数画像G110に表示する。

#### 【0253】

また、パチンコ遊技機PY1は、1R目のラウンド演出において、盤可動体55kの表示器群56によって表示される数値である表示値を「0」とし、盤可動体55kを初期位置から表示位置に移動させ、盤可動体55kを遊技者から見て画像表示装置50の前面に停止させる。本形態では、表示部50aの上下方向のほぼ中間位置であって、盤ランプ54(図2参照)と上下方向の位置がほぼ同じとなる位置に、盤可動体55kを停止させる。なお、右打ち画像G108、ラウンド画像G109、賞球数画像G110は、盤可動体55kが表示位置にある場合において、遊技者から見て盤可動体55kと重ならない位置に表示される。

#### 【0254】

そして、パチンコ遊技機PY1は、図35(C)に示すように、盤可動体55kの表示器群56を用いて、大当たり遊技中に払い出された賞球数を示唆するカウントアップ表示を行う。

#### 【0255】

具体的にパチンコ遊技機PY1は、第1大入賞口14への遊技球の入賞を第1大入賞口センサ14aによって検知すると、主制御基板100によって第1大入賞口センサ用コマンドが生成され、サブ制御基板120に入力される。また、第2大入賞口15への遊技球の入賞を第2大入賞口センサ15aによって検知すると、主制御基板100によって第2大入賞口センサ用コマンドが生成され、サブ制御基板120に入力される。また、一般入賞口10への遊技球の入賞を一般入賞口センサ10aによって検知すると、主制御基板100によって一般入賞口センサ用コマンドが生成され、サブ制御基板120に入力される。そして、演出制御マイコン121は、サブ制御基板120に各コマンドが入力されると、賞球数カウンタの値を読み出し、各コマンドに対応する賞球数を加算し、賞球数カウンタの値を更新する。賞球数カウンタの値は、1回の大当たり遊技中に獲得した賞球数を示すものであり、大入賞口への入賞によって獲得した賞球の他、一般入賞口や始動口への入球によって獲得した賞球も加算される。

#### 【0256】

さらに演出制御マイコン121は、盤可動体55kが表示位置にある間、所定のX秒の間隔で、図36に示すカウント更新処理を実行する。例えば本形態では、所定のX秒を0.1秒とする。カウント更新処理では、演出制御マイコン121は、演出用RAM124から賞球数カウンタの値である賞球数カウンタ値を読み出す(S5001)。そして、賞球数カウンタ値が、盤可動体55kの表示値に加算値を加算した値よりも大きいかなかを判断する(S5002)。加算値は、第1大入賞口14への入賞によって得られる賞球数(本形態では15)よりも小さい値であり、例えば本形態では、加算値を2と

10

20

30

40

50

する。

【0257】

賞球数カウンタ値が、盤可動体55kの表示値に加算値を加算した値よりも大きい場合(S5002:YES)、演出制御用マイコン121は、表示値に加算値を加算した値を新たな表示値として、盤可動体55kの表示器群56によって表示される表示値を更新する(S5003)。一方、賞球数カウンタ値が、盤可動体55kの表示値に加算値を加算した値よりも大きくない場合(S5002:NO)、演出制御用マイコン121は、賞球数カウンタ値を新たな表示値として、盤可動体55kの表示器群56によって表示される表示値を更新する(S5004)。

【0258】

すなわち、賞球カウント演出では、賞球が得られる度にその最新の値を更新するのではなく、断続的に賞球が得られる感覚を遊技者に付与できるように、賞球数カウンタ値を上限として、盤可動体55kの表示器群56によって表示される表示値を徐々に加算する。そのため、ラウンド遊技が終了した後も、表示値が賞球数カウンタの値に達しない場合は、表示値が継続して更新され続ける。実際にパチンコ遊技機PY1から払い出される遊技球も、払い出しが獲得賞球に追いつかない場合は、ラウンド遊技が終了した後も、獲得賞球数になるまで払い出しが継続することから、遊技者の体感に近い表示となり得る。

【0259】

また、賞球カウント演出において、盤可動体55kが示唆する賞球数は、1回の当たり遊技における賞球数であり、例えば当たりの連荘時等の当たり遊技が連続する場合であっても、現在実行されている当たり遊技中に得られる賞球数をカウント表示する。この点、当たりの連荘時における累積的に得られた賞球数を表示する賞球数画像G110とは異なる。なお、賞球カウント演出の実行中、賞球数画像G110は更新しない。

【0260】

また、盤可動体55kによって表示される賞球数は、1回の当たり遊技中に獲得した賞球数であり、1回のラウンド遊技ごとにリセットされる数ではなく、1回の当たり遊技における次のラウンド遊技において累積的に加算される値である。そのため、図35(D)に示すように、賞球カウント演出では、パチンコ遊技機PY1は、1回の当たり遊技における最終のラウンド遊技(本形態の当たり遊技3では16R目のラウンド遊技)が終了するまでに得られた賞球数を、盤可動体55kに表示する。

【0261】

最終ラウンドのラウンド遊技の終了後、パチンコ遊技機PY1では、当たり遊技のエンディングの期間において、当たりエンディング演出を実行する。パチンコ遊技機PY1は、エンディング期間中、累積賞球数カウンタの値を読み出し、賞球数カウンタ値を加算する。そして、当たりエンディング演出では、今回の当たり遊技中に獲得した賞球数に基づいて、賞球数画像G110を更新する。

【0262】

前述したように、賞球カウント演出では、盤可動体55kの表示値が所定のX秒の間隔で、加算値が加算されて更新されるため、最終ラウンドの終了時に盤可動体55kの表示値が賞球数カウンタ値となっていないことがある。そこで、当たりエンディング演出では始めに、図37(E)に示すように、盤可動体55kの表示値を、賞球数カウンタ値に更新する。すなわち、盤可動体55kの表示値を、今回の当たり遊技中に獲得した本来の賞球数に更新する。このとき、画像表示装置50の表示部50aには、盤可動体55kの周囲にエフェクト画像G115を表示する。このエフェクト画像G115の表示により、盤可動体55kに表示されている賞球数が一気に増えることの特別感を遊技者に付与することができる。

【0263】

その後、図37(F)に示すように、賞球数画像G110を、盤可動体55kよりも上方に表示するとともに、数値の表示を拡大する。このとき、盤可動体55kを、表示位置よりも下方かつ初期位置よりも上方であって、遊技者から表示器群56の数値が認識可能

10

20

30

40

50

な位置に移動させてもよい。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、賞球数画像 G 1 1 0 を更新する累積カウンタ更新演出を開始する。

【 0 2 6 4 】

累積カウンタ更新演出では、盤可動体 5 5 k の表示値について、現在の表示値を初期値としてカウントダウン表示を行い、賞球数画像 G 1 1 0 の表示値について、前回までの大当たり遊技で獲得した累積賞球数を初期値としてカウントアップ表示を行う。このとき、賞球数画像 G 1 1 0 の加算ベースと、盤可動体 5 5 k の減算ベースとを合わせ、カウントアップ表示とカウントダウン表示とを同期させる。さらに図 3 7 ( G ) に示すように、盤可動体 5 5 k から賞球数画像 G 1 1 0 に向かって数字が移動していくようなエフェクト画像 G 1 1 6 を、表示部 5 0 a に表示する。これにより、盤可動体 5 5 k ( 役物 ) で表示されている数値が、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a ( 液晶 ) に表示される数値に吸収されていくような感覚を生じさせる新たな演出となる。

10

【 0 2 6 5 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 3 7 ( H ) に示すように、盤可動体 5 5 k の表示値が 0 になるまで累積カウンタ更新演出を継続する。そして、盤可動体 5 5 k の表示値が 0 になり、賞球数画像 G 1 1 0 に累積カウンタの値が表示された後、図 3 7 ( I ) に示すように、その累積カウンタが示す賞球が得られたことを示唆する累積カウンタ値示唆画像 G 1 1 8 を表示部 5 0 a に表示する。

【 0 2 6 6 】

このように画像表示装置 5 0 の前面に配置される盤可動体 5 5 k を用いて、1 回の大当たり遊技における賞球数をカウントアップ表示することで、遊技者に対して賞球が得られていることへの満足感を付与できる。特に賞球数が他の大当たり図柄よりも多い大当たり図柄 ( 本形態では、例えば大当たり図柄 3 や大当たり図柄 4 ) で賞球カウント演出を行うことで、遊技者に対して多くの賞球が得られていることへの満足感を付与でき、より効果的な演出となり得る。

20

【 0 2 6 7 】

前述したようにパチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり図柄 3 に当選した場合に限らず、他の大当たり図柄に当選した場合であっても、賞球カウント演出を実行してもよい。例えば、大当たり図柄 4 に当選した場合もラウンド遊技の回数が 1 6 回であって賞球数が多く望めることから ( 図 2 8 参照 ) 、賞球カウント演出を実行することが望ましい。また、特図 1 の抽選において大当たりに当選した場合、すなわち大当たり図柄 1 や大当たり図柄 2 に当選した場合であっても、賞球カウント演出を実行してもよい。一方、大当たり図柄 5 に当選した場合、ラウンド遊技の回数が 2 回であり、その各ラウンド遊技においても 2 . 0 秒間のみしか第 1 大入賞口 1 4 が開放されず、ほとんど入賞が望めない。この場合に賞球カウント演出を行ったとしてもカウント表示が直ぐに終了してしまい、遊技者に対して十分な満足感を付与することが期待できない。そのため、賞球カウント演出を実行しないことが望ましい。

30

【 0 2 6 8 】

7 - 3 - 2 . 賞球カウント演出 ( 楽曲選択時 )

続いて、ラウンド遊技の実行中に、楽曲選択演出の実行条件を満たした場合、すなわち賞球カウント演出と楽曲選択演出とを組み合わせした場合について、図 3 8 を参照しつつ説明する。

40

【 0 2 6 9 】

パチンコ遊技機 P Y 1 の演出用 R O M 1 2 3 には、複数の楽曲が格納されている。楽曲選択演出は、大当たり遊技中に出力する楽曲を遊技者を選択させる演出であり、楽曲の選択画面の表示と、楽曲の選択操作の受け付けとを行う。

【 0 2 7 0 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、例えば、特定の条件を満たす大当たり遊技 3 の、初回のラウンド遊技において、楽曲選択演出の実行条件を満たす。特定の条件としては、例えば、初当たり後に実行される最初の大当たり遊技 3 であることが該当する。また、例えば、同じ

50

楽曲が連続して所定回数以上出力されたことが該当する。この他、例えば、最初の楽曲選択時は一部の楽曲が選択できず、所定の条件を満たす度に楽曲の選択肢を増やす構成の場合、楽曲の選択肢が増えた後の最初の大当たり遊技3であることを、特定の条件としてもよい。なお、特定の条件を設けず、大当たり遊技3が実行される度に、初回のラウンド遊技において、楽曲選択演出の実行条件を満たしてもよい。

#### 【0271】

前述した特定の条件を満たす大当たり遊技3が開始されると、パチンコ遊技機PY1では先ず、大当たり遊技のオープニングの期間において、図38(A)に示すように、大当たりオープニング演出を実行する。このオープニング演出は、前述した図35(A)と同様である。

#### 【0272】

オープニング期間を終了すると、パチンコ遊技機PY1は、1R目のラウンド遊技を開始する。このとき、パチンコ遊技機PY1は、ラウンド演出を開始するとともに、図38(B1)に示すように、楽曲選択演出を開始する。楽曲選択演出では、選択可能な楽曲の一覧および選択中の楽曲を示す楽曲選択画面G120を表示部50aに表示する。さらに楽曲が選択可能な残り時間を表示する楽曲選択残り時間画像G121を表示部50aに表示する。さらに楽曲選択演出の実行中、通常ボタン40の入力操作を受け付け、通常ボタン40が操作される度に、楽曲を切り替える。この楽曲選択画面G120は、表示部50aの上下方向の略中央の位置、すなわち遊技者から見て盤可動体55kが表示位置にあった場合に、盤可動体55kと重なる位置に表示される。

#### 【0273】

また、楽曲選択演出の実行中、パチンコ遊技機PY1は、賞球カウント演出の実行条件も満たしている。そのため、盤可動体55kによる賞球数のカウント表示も開始する。ただし、盤可動体55kを初期位置のままとし、初期位置で表示器群56の表示を更新する。盤可動体55kが初期位置にあるため、盤可動体55kが楽曲選択画面G120や楽曲選択残り時間画像G121の表示を妨げない。

#### 【0274】

楽曲選択残り時間画像G121に表示される残り時間が0になる、すなわち楽曲選択演出の開始から所定時間が経過すると、パチンコ遊技機PY1は、図38(B2)に示すように、大当たり遊技3の実行中に出力される楽曲を、その経過時点で選択されている楽曲に決定する。この楽曲決定時も、盤可動体55kを初期位置のままとし、盤可動体55kが楽曲決定画面G122の表示を妨げない。

#### 【0275】

また、図39に示すように、盤可動体55kが初期位置にある状態では、盤可動体55kが遊技者から見て画像表示装置50と概ね重ならない位置であって、盤可動体55kの一部が遊技盤1の遊技領域6の後方に重ねられた位置にあり、表示位置にある状態と比較して、盤可動体55kによって表示される数字が遊技者から見難い。しかしながら、本形態では、遊技盤1のうち、少なくとも盤可動体55kが初期位置にある状態において、遊技者から見て盤可動体55kと重なる領域(図39中の一点鎖線枠Z)では、透明色であり、盤可動体55kによって表示される数字が遊技者から視認可能になっている。このように盤可動体55kが初期位置にあっても賞球数が視認可能であり、楽曲選択画面G120が表示されている間も賞球があることを遊技者が認識し易い。

#### 【0276】

楽曲決定画面G122の表示を終了し、楽曲選択演出を終了した後、パチンコ遊技機PY1は、選択された楽曲の出力を開始するとともに、図38(C1)に示すように、盤可動体55kを初期位置から表示位置に移動させ、払い出された賞球数を示唆するカウントアップ表示を継続する。

#### 【0277】

賞球カウント演出を開始した後、前述したように、パチンコ遊技機PY1は、最終のラウンド遊技が終了するまで、賞球数のカウントアップ表示を継続する。その後、図37に

10

20

30

40

50

示したように、今回の大当たり遊技で獲得した賞球数を、累積賞球数に加算する演出を行う。

【0278】

なお、ラウンド演出中、すなわち賞球が期待できる期間中に、遊技者に操作を求める演出としては、前述した楽曲選択演出の他、例えば大当たり遊技中の演出モードの選択がある。パチンコ遊技機 P Y 1 が、大当たり遊技中の演出モードを複数有する場合、演出モードを遊技者に選択させることが可能である。そこで、パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 40 に示すような、演出モード選択演出を実行する。演出モード選択演出は、大当たり遊技中に実行される演出の種類を遊技者が選択できる演出であり、演出モードの選択画面の表示と、演出モードの選択操作の受け付けとを行う。

10

【0279】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、例えば、特定の条件を満たす大当たり遊技 3 の初回のラウンド遊技において、演出モード選択演出の実行条件を満たす。特定の条件としては、楽曲選択演出と同じであってもよいし、異なってもよい。演出モード選択演出と楽曲選択演出との両方で実行条件を満たす場合、どちらか一方のみを実行して他方をキャンセルしてもよいし、一方を先に実行した後他方を実行してもよい。

【0280】

演出モード選択演出でも、選択可能な演出モードの一覧および選択中の演出モードを示す演出モード選択画面 G 1 3 0 を表示部 5 0 a に表示する。さらに楽曲選択演出と同様に、演出モードが選択可能な残り時間を表示する演出モード選択残り時間画像 G 1 3 1 を表示部 5 0 a に表示する。さらに通常ボタン 4 0 の入力操作を受け付け、通常ボタン 4 0 が操作される度に、選択中の演出モードを切り替える。

20

【0281】

演出モード選択演出の実行中、楽曲選択演出と同様に、パチンコ遊技機 P Y 1 は、賞球カウント演出の実行条件を満たしているものの、演出モード選択演出を優先して、盤可動体 5 5 k を初期位置のままとして賞球数のカウントアップ表示を開始する。盤可動体 5 5 k が初期位置にあるため、盤可動体 5 5 k が演出モード選択画面 G 1 3 0 や演出モード選択残り時間画像 G 1 3 1 の表示を妨げない。

【0282】

そして、演出モード選択演出を終了した後、パチンコ遊技機 P Y 1 は、盤可動体 5 5 k を表示位置まで変位させ、最終のラウンド遊技が終了するまで、賞球カウント演出を継続する。

30

【0283】

なお、大当たり遊技の実行中、盤可動体 5 5 k を初期位置のままとする演出には、楽曲選択演出や演出モード選択演出の他、プレミアム画像等の特別な演出画像を表示する演出の場合であっても、その特別な演出画像の表示が終了するまでの間、盤可動体 5 5 k を初期位置とするとよい。盤可動体 5 5 k を初期位置とすることで、その特別な演出画像の表示の妨げになることを回避するとよい。

【0284】

また、本形態では、楽曲選択演出ないし演出モード選択演出の実行中、図 38 に示したように、初期位置で盤可動体 5 5 k による賞球カウント演出を行っているが、図 41 に示すように、賞球カウント演出を行わなくてもよい。この場合、図 41 ( B 1 0 ) および ( B 2 0 ) に示すように、楽曲選択演出ないし演出モード選択演出の実行中、盤可動体 5 5 k を初期位置のままとし、表示器群 5 6 の表示も初期状態のままとする。すなわち楽曲選択演出ないし演出モード選択演出の実行中、盤可動体 5 5 k によるカウントアップ表示を行わないものとする。この場合であっても、盤可動体 5 5 k が初期位置にあるため、盤可動体 5 5 k が楽曲選択画面 G 1 2 0 や楽曲選択残り時間画像 G 1 2 1 の表示を妨げない。

40

【0285】

上述の応用形態 ( 図 41 ) の場合、楽曲選択演出ないし演出モード選択演出の実行中、賞球カウント演出は開始されていないが、演出制御用マイコン 1 2 1 による賞球数のカウ

50

ントは開始されている。ただし、楽曲選択演出の実行中は賞球数カウンタの値を盤可動体 5 5 k の表示器群 5 6 に表示することはなく、表示器群 5 6 の表示も更新されない。

【0286】

また、上述の応用形態（図 4 1）の場合、楽曲選択演出ないし演出モード選択演出を終了した後、図 4 1（C 1 0）に示すように、盤可動体 5 5 k を表示位置に移動させて賞球カウント演出を開始することになる。この賞球カウント演出では、初期値を 0 としてカウントアップしてもよいが、この賞球カウント演出の開始時、楽曲選択演出ないし演出モード選択演出の実行中に既に賞球数のカウントが開始されているため、盤可動体 5 5 k によって最初に表示される数値は、現在の賞球数カウンタの値としてもよい。現在の賞球数カウンタの値を表示の初期値とすることで、楽曲選択演出中に獲得した賞球分がカウントされないといった誤解を遊技者に与えることを回避することができる。

10

【0287】

#### 8．実施形態の効果

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、大当たり遊技の実行中、楽曲選択演出や演出モード選択演出等によって所定の演出画像（楽曲選択画面 G 1 2 0、演出モード選択画面 G 1 3 0）が表示されている間、盤可動体 5 5 k をその所定の演出画像と重ならない初期位置に配置する。そして、所定の演出画像の表示を終えた後、盤可動体 5 5 k を表示位置に移動させて、賞球カウント演出を継続する。これにより、所定の演出画像の表示中、所定の演出画像が遊技者から見難くなることを回避でき、遊技者は所定の演出画像を楽しむことや、所定の演出画像に含まれる情報を得ることができる。

20

【0288】

なお、本実施の形態は単なる例示にすぎず、本発明を何ら限定するものではない。したがって本発明は当然に、その要旨を逸脱しない範囲内で種々の改良、変形が可能である。また、前述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可能もしくは並行実行可能である。

【0289】

また、実施の形態では、遊技盤 1 のうち、少なくとも盤可動体 5 5 k が初期位置にある状態において遊技者から見て盤可動体 5 5 k と重なる領域（図 3 9 中の一点鎖線枠 Z）が透明色になっているが、透明色でなくてもよい。すなわち、盤可動体 5 5 k が初期位置にある状態において、盤可動体 5 5 k によって表示される数字の少なくとも一部が遊技者から視認可能になっていればよく、遊技盤 1 が盤可動体 5 5 k の表示器群 5 6 を全て隠してしまう構成でなければ、その領域を不透明色で構成してもよい。数字が完全には認識できない状態であっても、数字の一部が視認可能であり、数字の変化を遊技者が認識できれば、賞球数の増加を遊技者が認識できる。

30

【0290】

また、実施の形態では、楽曲選択演出の実行中、盤可動体 5 5 k を初期位置のままとしているが、初期位置よりも上方であって、表示位置よりも下方の特定位置に移動させてもよい。この場合、その特定位置は、楽曲選択画面 G 1 2 0 や楽曲選択残り時間画像 G 1 2 1 等の演出に必要な画像の妨げにならない位置であればよい。

【0291】

40

また、実施の形態では、盤可動体 5 5 k に表示器群 5 6 を装備し、表示器群 5 6 の各セグメント表示器 5 6 1、5 6 2、5 6 3、5 6 4 によって賞球数を表示しているが、数字表示手段はセグメント表示器に限るものではない。例えば、液晶表示装置であってもよく、この場合、盤可動体 5 5 k に液晶表示装置を装備してもよいし、画像表示装置 5 0 に賞球数を表示する表示器の画像を表示してもよい。例えば、実施の形態の表示器群 5 6 に相当する画像を、画像表示装置 5 0 に表示させてもよい。この場合、楽曲選択演出の実行中、表示部 5 0 a に、表示器群 5 6 に相当する画像を、楽曲選択画面 G 1 2 0 や楽曲選択残り時間画像 G 1 2 1 等の演出に必要な画像と重ならない位置であって初期位置に相当する位置に表示し、楽曲選択演出の終了後、表示位置に相当する位置に表示するとよい。

【0292】

50



また、実施の形態では、楽曲選択演出を終了するタイミングを、楽曲選択演出の開始から所定時間が経過するタイミングとしているが、これに限るものではない。例えば、初回のラウンド遊技が終了するまでとしてもよい。

【0293】

また、実施の形態では、楽曲選択演出の開始から所定時間が経過すると、その経過時点で選択されている楽曲に決定しているが、所定時間が経過する前から楽曲を決定する手段を設けてもよい。例えば、遊技機枠2が十字方向ボタン等の別の操作手段を有し、その別の操作手段によって楽曲の選択を受け付け、通常ボタン40への操作が楽曲の決定とする場合、楽曲選択演出の開始から所定時間が経過する前に通常ボタン40が操作された場合には、楽曲選択演出の開始から所定時間が経過する前であっても楽曲を決定し、楽曲選択演出を終了させてもよい。

10

【0294】

また、第1の入賞演出の演出内容、および、第2の入賞演出の演出内容は適宜変更可能である。具体的には例えば、画像表示装置50を用いた画像表示演出ではなく、構造物の動作によって入賞口への入賞を示唆する演出であってもよい。この場合の構造物としては、例えば、センサによる入賞検知を契機に駆動される電動式の可動物であってもよいし、入賞した遊技球によって荷重を受けて動作する非電動式の可動物（例えば所謂風車）であってもよい。

【0295】

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16（V領域）の通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機）として構成してもよい。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。

20

【0296】

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。

30

【0297】

また実施形態では、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。

【0298】

また実施形態では、特図2判定処理が優先的に行われるが、特図1判定処理が優先的に行われるように構成しても良い。また、特図1関係乱数と特図2関係乱数とについて、保留記憶部に記憶された順番で特図判定処理が行われるようにしても良い。

40

【0299】

また実施形態では、特図1の可変表示と特図2の可変表示との一方が行われている間には他方が行われない構成であるが、特図1の可変表示と特図2の可変表示とが並行して行われるように構成しても良い。

【0300】

また実施形態では、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

50

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。

#### 【0301】

なお、上記遊技機の機能を実現するための制御方法、コンピュータプログラム、および当該コンピュータプログラムを格納する、コンピュータによる読取可能な記憶媒体も、新規で有用である。

#### 【0302】

9. 上記した実施の形態に示されている発明

上記した実施の形態には、以下に示す構成の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、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、発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

#### 【0303】

第1の発明における遊技機（パチンコ遊技機PY1）は、大当たりの抽選を行う抽選手段（遊技制御用マイコン101、S106、特図1判定処理、特図2判定処理）と、前記抽選手段によって大当たりに当選した場合に、大当たり遊技を実行する大当たり遊技手段（遊技制御用マイコン101、S106、大当たり遊技制御処理）と、演出画像を表示する画像表示手段（画像表示装置50）と、前記画像表示手段よりも前方に設けられ、第1位置（表示位置）と、前記第1位置よりも遊技者から見難い第2位置（初期位置）と、に変位可能であり、前記大当たり遊技の実行中の賞球数を表示する数字表示手段（盤可動体55k）と、を備え、前記画像表示手段は、前記大当たり遊技を開始した後、遊技者から見て前記数字表示手段の前記第1位置と重なる位置に、所定の演出画像（楽曲選択画面G120、演出モード選択画面G130）を表示可能であり、前記数字表示手段は、前記大当たり遊技を開始した後、前記画像表示手段にて前記所定の演出画像が表示されている場合、前記第2位置にあり、前記画像表示手段での前記所定の演出画像の表示が終了した後、前記第1位置に移動する、ことを特徴としている。

#### 【0304】

7セグメント表示器等の従来の表示器は、大当たり等の期待度の大きさを示す表示に用いられている。しかしながら、そのような数字表示を行う際、その表示器が例えば液晶表示装置の前に移動すると、その表示器が液晶表示装置による演出画像と重なり、演出画像が見難くなる。第1の発明によれば、所定の演出画像が表示されている間、数字表示手段をその所定の演出画像と重ならない位置に配置することで、所定の演出画像が遊技者から見難くなることを回避できる。その結果として、遊技者は所定の演出画像を楽しむことや、所定の演出画像に含まれる情報を得ることができる。

#### 【0305】

また、前記画像表示手段にて表示される前記所定の演出画像は、前記大当たり遊技の実行中に流れる楽曲を選択させる演出画像（楽曲選択画面G120）であるとよい。数字表示手段が楽曲選択のための演出画像と重なると遊技者が楽曲を選択し難い。そのため、楽曲選択が終了するまでは第2位置に配置しておく方が好ましい。

#### 【0306】

また、前記画像表示手段にて表示される前記所定の演出画像は、前記大当たり遊技の実行中に行われる演出のモードを選択させる演出画像（演出モード選択画面G130）であるとよい。数字表示手段が演出のモード選択の演出画像と重なると遊技者が演出のモードを選択し難い。そのため、演出のモード選択が終了するまでは第2位置に配置しておく方が好ましい。

#### 【0307】

また、前記数字表示手段の前記第2位置では、前記数字表示手段が表示する数字の少なくとも一部が遊技者から視認可能であり、前記数字表示手段は、前記大当たり遊技を開始した後、前記画像表示手段にて前記所定の演出画像が表示されている場合であっても、前

記賞球数の表示を開始するとよい。第2位置にあっても賞球数の少なくとも一部が視認可能であり、賞球数の表示を行うことで、所定の演出画像が表示されている間も賞球があることを遊技者が認識し易い。

#### 【0308】

また、前記数字表示手段は、前記大当たり遊技を開始した後、前記第2位置にある間は、前記賞球数の表示を行わず、前記第1位置に移動した後、前記賞球数の表示を開始するとよい。賞球数の表示を、所定の演出画像の表示が終了して第1位置に移動してからにすることで、遊技者の注意が数字表示手段に集まり、所定の演出画像を見逃す可能性を低減できる。

#### 【0309】

また、第1の発明における遊技機は、前記大当たり遊技中の賞球数をカウントするカウント手段（演出制御用マイコン121、演出用RAM124）を備え、前記数字表示手段は、前記大当たり遊技の実行中、所定の間隔で数値を更新し、更新タイミングにおいて、表示中の数値である表示値が前記カウント手段のカウント値よりも小さい場合、前記カウント値を上限として前記表示値に所定値を加算するとよい。所定の間隔ごとに所定値ずつ表示値に加算することで、断続的に出玉が増えている感覚を遊技者に付与することができる。

#### 【0310】

前記数字表示手段は、前記大当たり遊技での賞球数の表示が完了した後、前記賞球数を初期値としてカウントダウン表示を行い、前記画像表示手段は、前記数字表示手段の前記カウントダウン表示に同期して、賞球数の累積値のカウントアップ表示を行うとよい。役物のカウントダウン表示と液晶のカウントアップ表示とを同期させることで、新たな表現の演出を実現できる。

#### 【符号の説明】

#### 【0311】

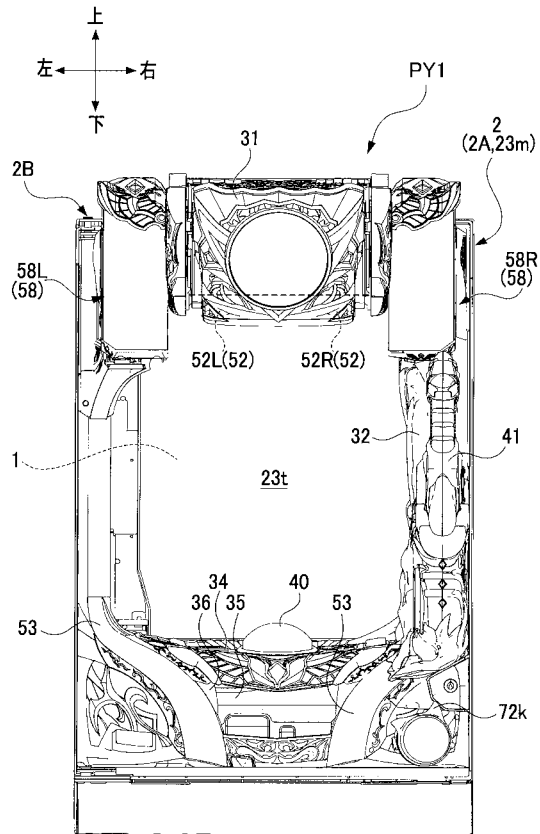
PY1 パチンコ遊技機  
 41 特殊ボタン  
 41m 特殊ボタン振動モータ  
 50 画像表示装置  
 50a 表示部  
 55 盤可動装置  
 55k 盤可動体  
 561 第1セグメント表示器

10

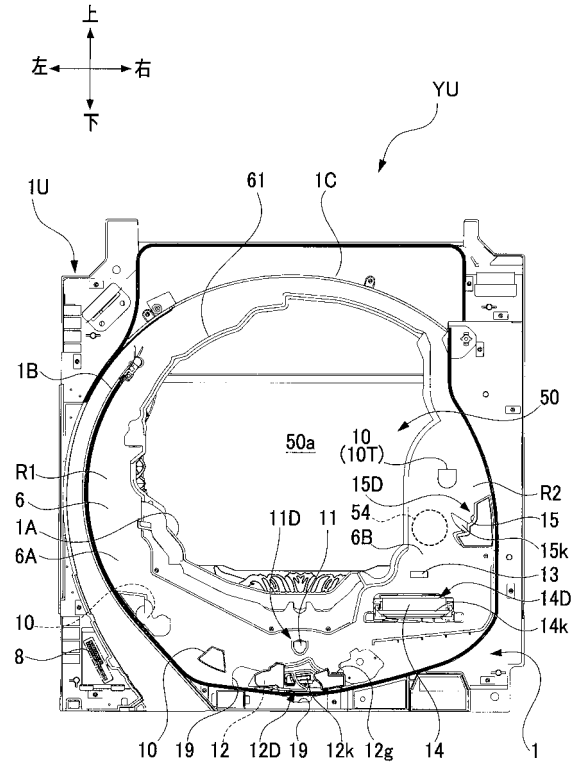
20

30

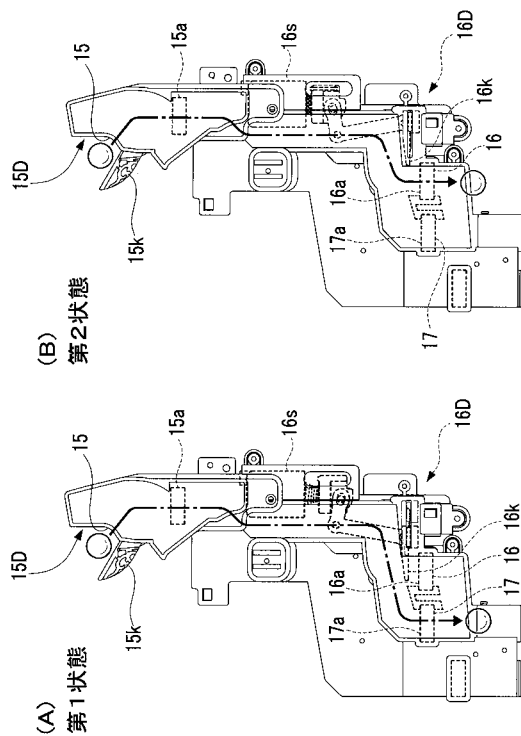
【図 1】



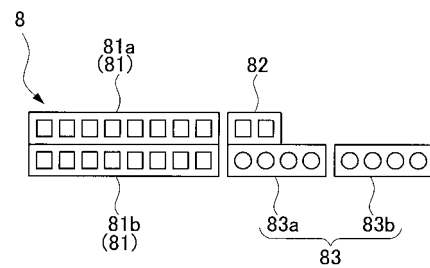
【図 2】



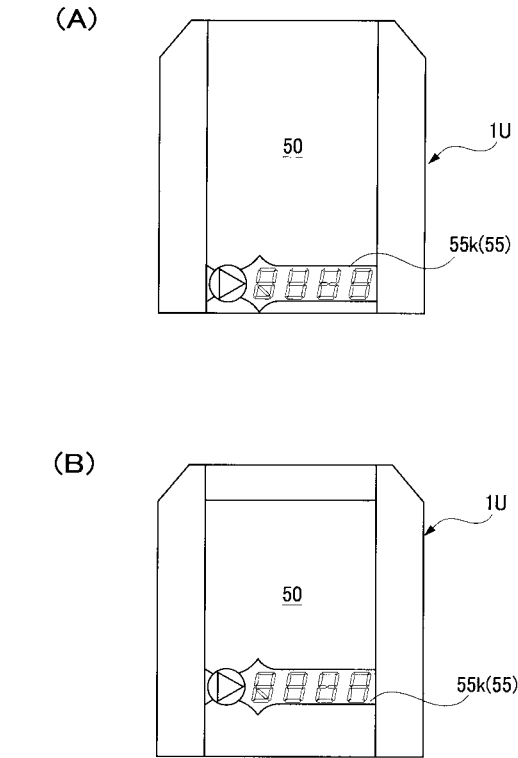
【図 3】



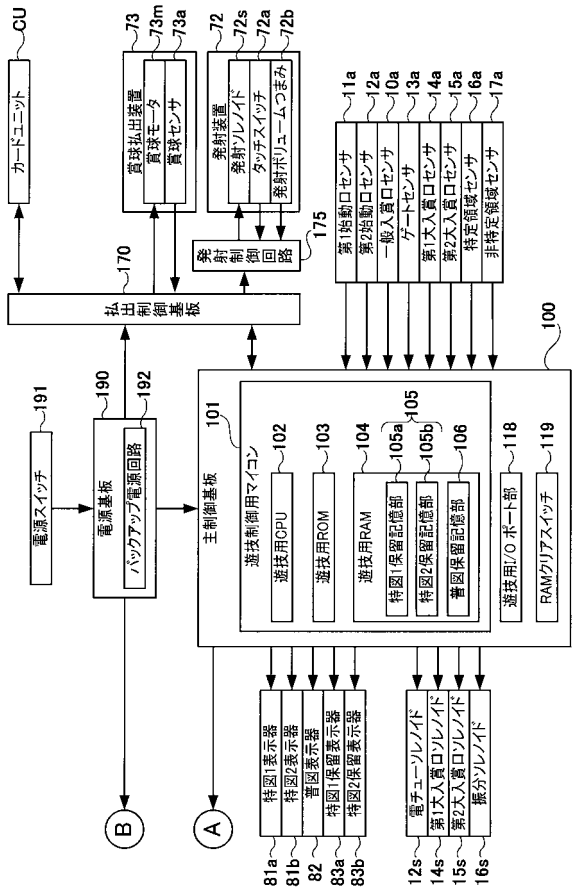
【図 4】



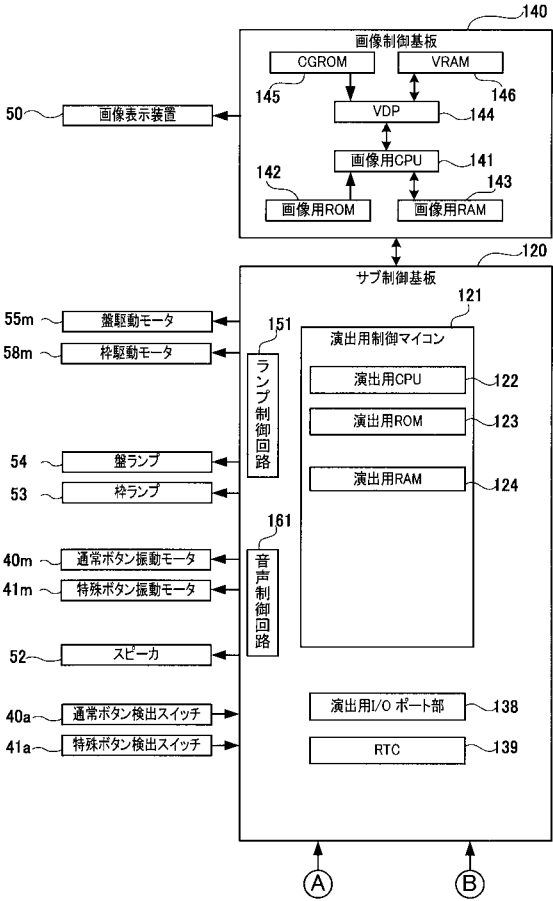
【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】

(A) 普通関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

(B) 特図関係乱数

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

## 【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普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

(C) リーチ判定テーブル

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

## 【図 11】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図1 判定結果	リーチ 判定結果	特図1 保留数 (U1)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
						特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	—	P01	10000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P02	60000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
				P03	30000	通常変動→リーチ→Nリーチ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P04	95000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
				P05	55000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
				P06	25000	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	0～2	P07	13000	通常変動	通常Aハズレ変動
				P08	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
				P09	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
				P10	13000	通常変動	通常Aハズレ変動
				P11	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
				P12	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P13	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P14	10000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
				P15	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動
				P16	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動
				P15	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動
				P16	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動

## 【図 12】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図2 判定結果	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U2)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
						特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	—	P51	10000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P52	60000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
				P53	30000	通常変動→リーチ→Nリーチ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P54	95000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
				P55	55000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
				P56	25000	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	0～2	P57	13000	通常変動	通常Aハズレ変動
				P58	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
				P59	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
				P60	13000	通常変動	通常Aハズレ変動
				P61	8000	通常変動	通常Bハズレ変動
				P62	4000	通常変動	通常Cハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P63	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P64	10000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
				P65	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動
				P66	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動
				P65	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動
				P66	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動

【図 1 3】

始動口	遊技状態	大当たり判定結果	変動パターン判定結果	始動入賞コマンド	特図変動演出の演出フロー
第1	大当たり	大当たり	SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→SPリリー
			LS大当たり変動	コマンド02	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→Lリリー
			N大当たり変動	コマンド03	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→Lリリー
			SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→SPリリー
	ハズレ	ハズレ	LSハズレ変動	コマンド05	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→Lリリー
			Nハズレ変動	コマンド06	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→Lリリー
			通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動
第2	大当たり	大当たり	SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→SPリリー
			LS大当たり変動	コマンド12	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→Lリリー
			SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→SPリリー
			即ハズレ変動	コマンド14	通常変動→リリー
	ハズレ	ハズレ	短縮ハズレ変動	コマンド15	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→SPリリー
			LS大当たり変動	コマンド52	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→Lリリー
第3	大当たり	大当たり	N大当たり変動	コマンド53	通常変動→リリー→Nリリー
			SPハズレ変動	コマンド54	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→SPリリー
			LSハズレ変動	コマンド55	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→Lリリー
			Nハズレ変動	コマンド56	通常変動→リリー→Nリリー
	ハズレ	ハズレ	通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→SPリリー
			即ハズレ変動	コマンド62	通常変動→リリー
第4	大当たり	大当たり	SPハズレ変動	コマンド63	通常変動→リリー→Nリリー→発展演出→SPリリー
			即ハズレ変動	コマンド64	通常変動→リリー
	ハズレ	ハズレ	短縮ハズレ変動	コマンド65	通常変動→リリー

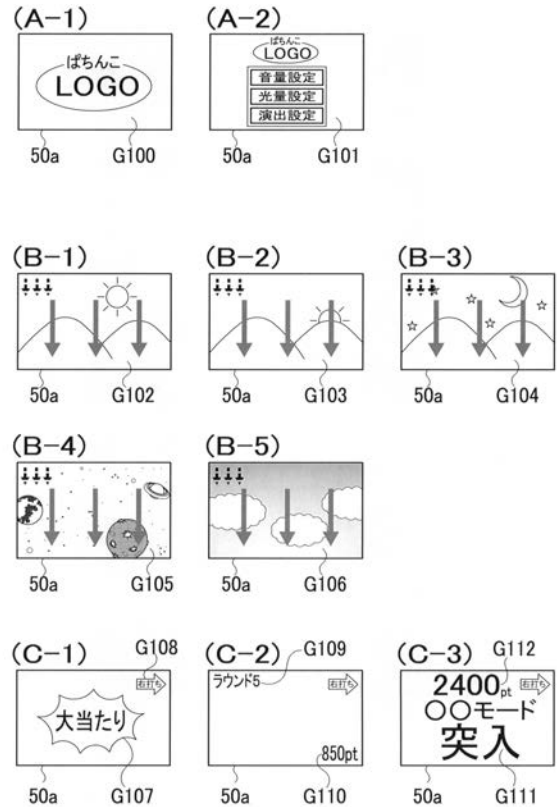
【図 1 4】

大当たり遊技制御テーブル	ラウンド遊技の回数	大入賞口の開閉パターン			OP 時間	ED 時間
		ラウンド	1回のラウンド遊技当たりの開放の回数	開放する大入賞口		
大当たり遊技A (Vロング大当たり)	16R (実質9R)	1~8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	15.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	
		16R	1回	第2大入賞口	29.5秒	
大当たり遊技B (Vショート大当たり)	16R (実質8R)	1~8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	10.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	
		16R	1回	第2大入賞口	0.1秒	
大当たり遊技C (Vロング大当たり)	16R (実質16R)	1~15R	1回	第1大入賞口	29.5秒	10.0秒
		16R	1回	第2大入賞口	29.5秒	

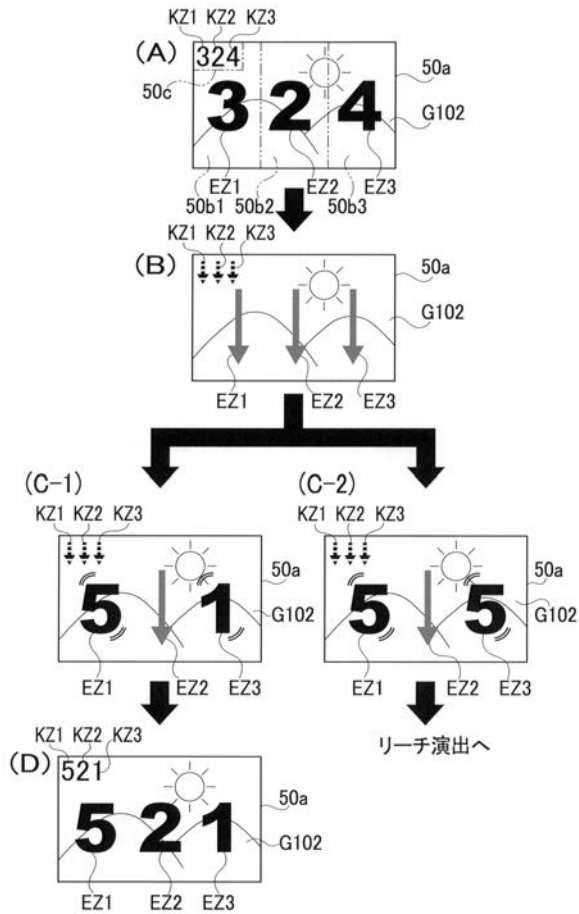
【図 1 5】

遊技状態	大当たり確率	電チュー作動
低確率低ベース遊技状態	通常確率状態	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

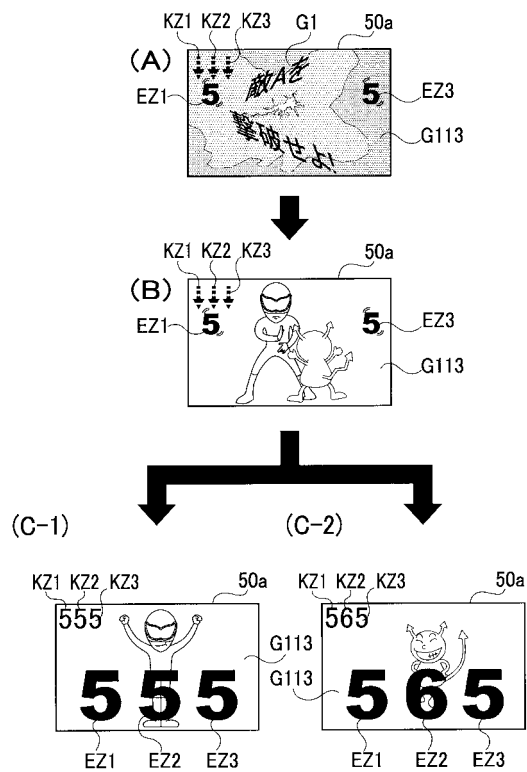
【図 1 6】



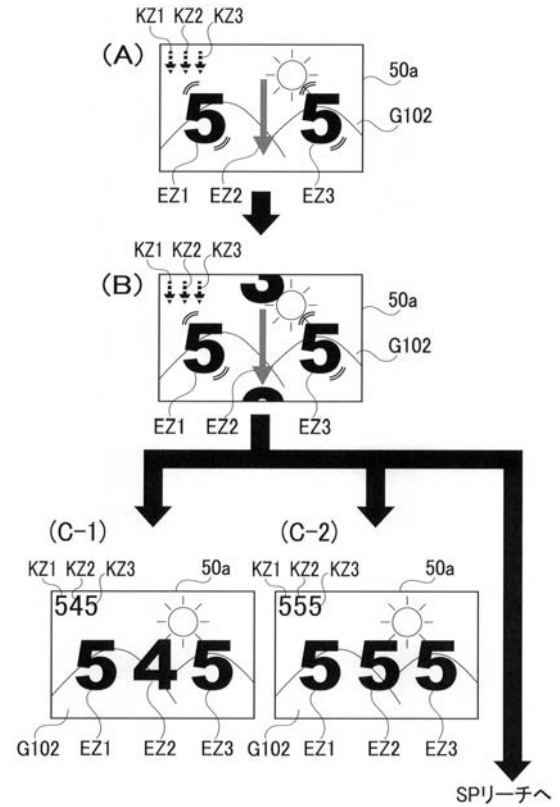
【図 17】



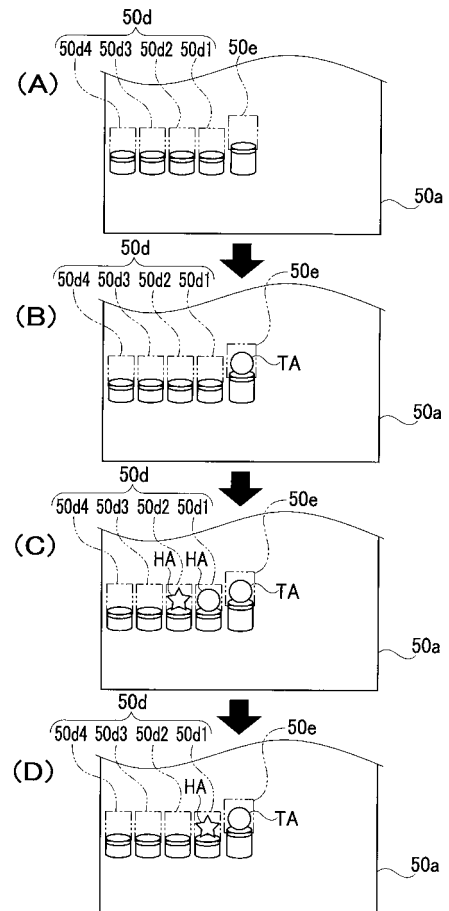
【図 19】



【図 18】

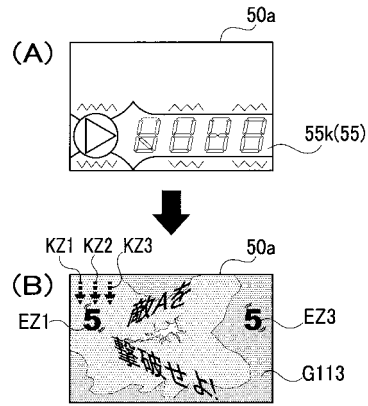


【図 20】

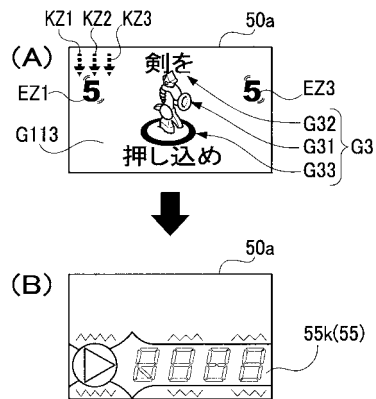




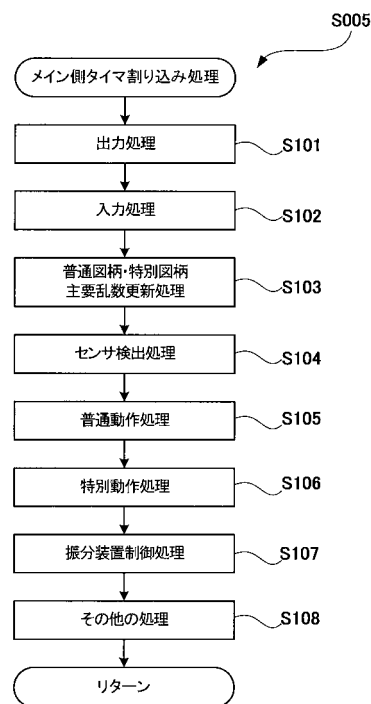
【図 2 1】



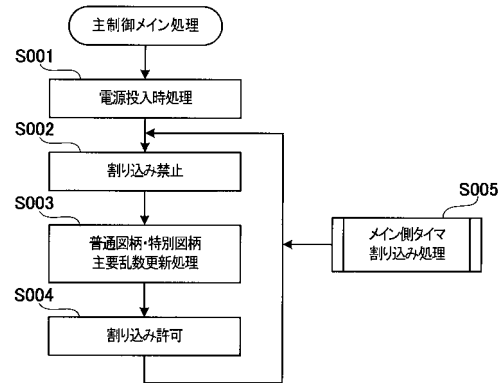
【図 2 2】



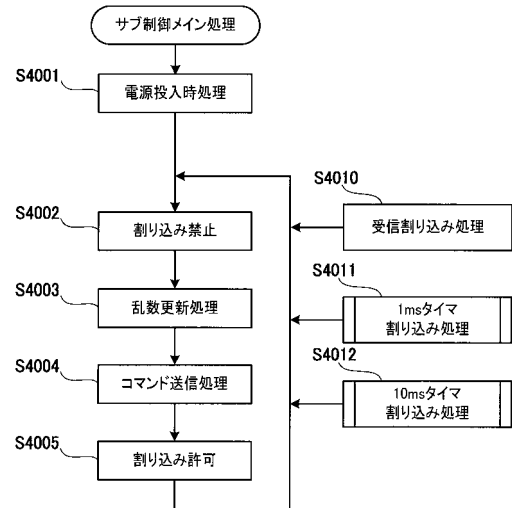
【図 2 4】



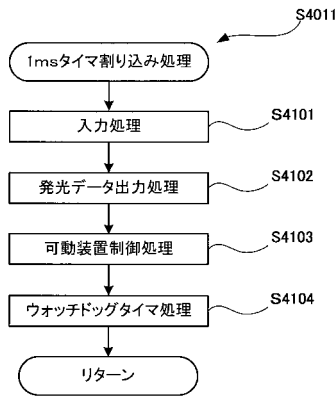
【図 2 3】



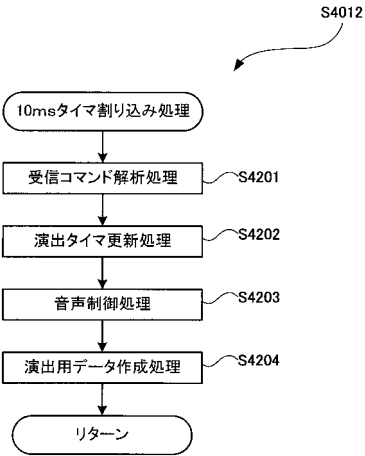
【図 2 5】



【図 2 6】



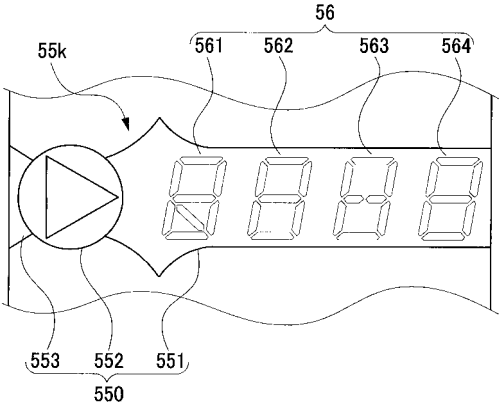
【図 2 7】



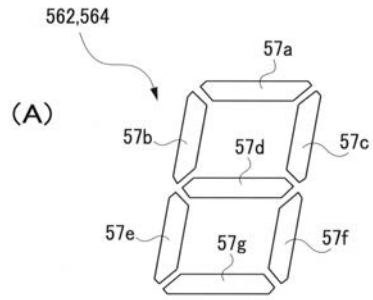
【図 2 8】

大当たり遊技制御テーブル					大入賞口の開閉パターン						
始動口	大当たり図柄	振分率 (%)	大当たり遊技	ラウンド遊技回数の回数	ラウンド	1回のラウンド遊技当たりの開放する大入賞口の回数 (回)	開放時間 (秒)	閉鎖時間 (秒)	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	大当たり遊技後の遊技状態
第1	大当たり図柄1	65	大当たり遊技1	8R	1~8R	1	第1大入賞口	2.0	2.0	10.0	高確率ベース状態 (次回まで)
	大当たり図柄2	35	大当たり遊技2	8R	1~8R	1	第1大入賞口	2.0	2.0	10.0	低確率ベース状態 (100回)
	大当たり図柄3	60	大当たり遊技3	16R	1~16R	1	第1大入賞口	2.0	2.0	10.0	高確率ベース状態 (次回まで)
第2	大当たり図柄4	5	大当たり遊技4	16R	1R	3	第1大入賞口	(1回)2.0 (2回)2.0 (3回)25.5	(1回)2.0 (2回)2.0 (3回)25.5	10.0	高確率ベース状態 (次回まで)
	大当たり図柄5	35	大当たり遊技5	2R	2~16R	1	第1大入賞口	2.0	2.0	10.0	高確率ベース状態 (100回)
				2R	1~16R	1	第1大入賞口	2.0	2.0	10.0	低確率ベース状態 (100回)

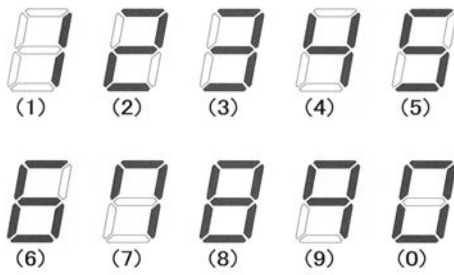
【図 2 9】



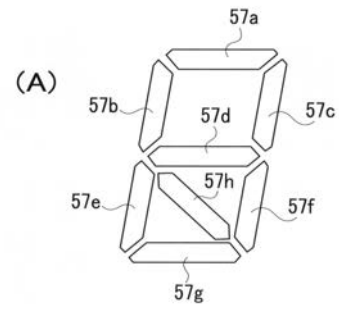
【図 3 0】



(B)



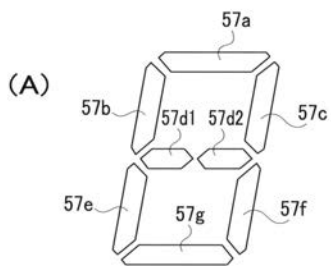
【図 3 1】



(B)



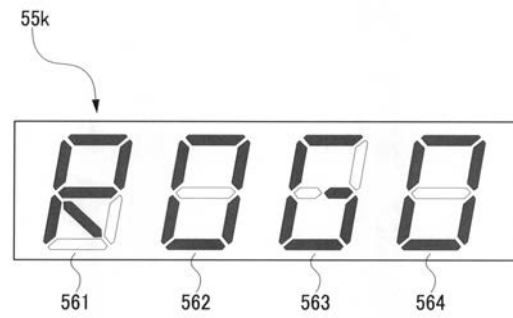
【図 3 2】



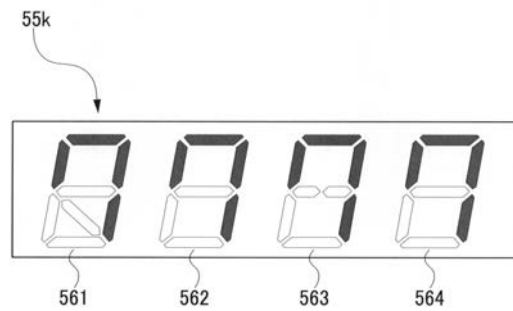
(B)



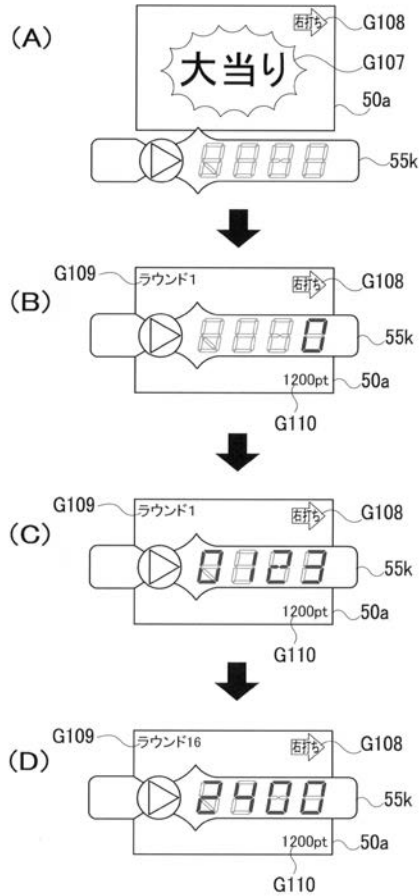
【図 3 3】



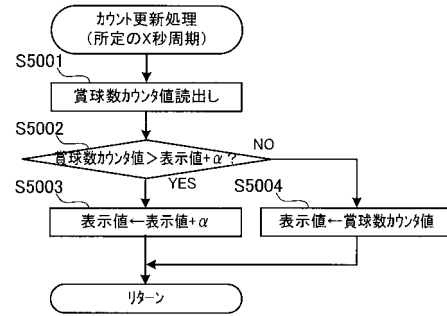
【図 3 4】



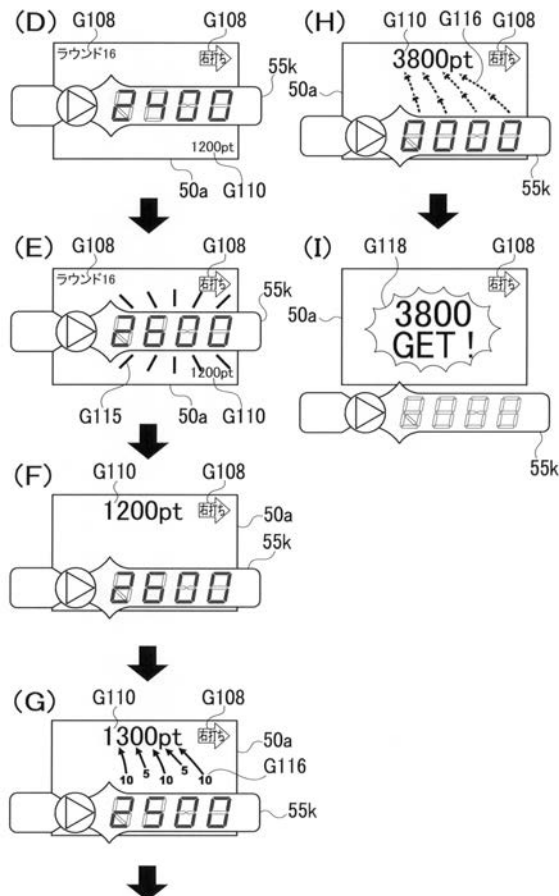
【図 35】



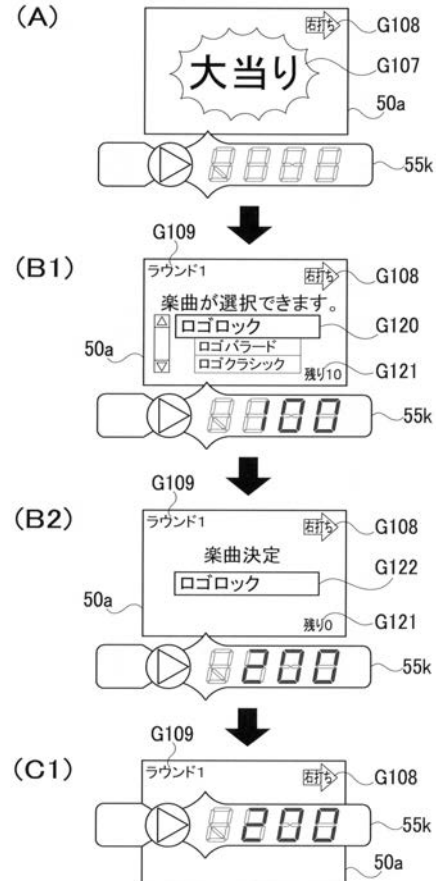
【図 36】



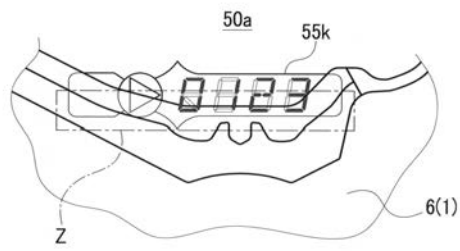
【図 37】



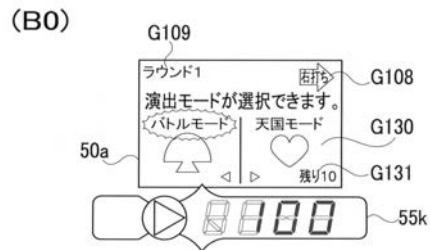
【図 38】



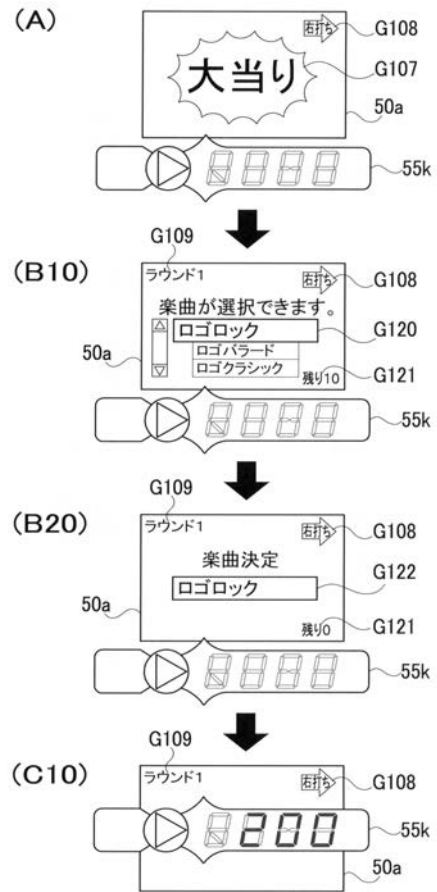
【図 39】



【図 40】



【図 41】



---

フロントページの続き

(72)発明者 藤原 海

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 河邊 法広

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

F ターム(参考) 2C333 AA05 AA11 AA15 CA05 CA31 CA61 DA02 GA01