

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7277910号

(P7277910)

(45)発行日 令和5年5月19日(2023.5.19)

(24)登録日 令和5年5月11日(2023.5.11)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全93頁)

(21)出願番号	特願2019-53947(P2019-53947)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成31年3月21日(2019.3.21)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2020-151274(P2020-151274 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43)公開日	令和2年9月24日(2020.9.24)	(74)代理人	110000291
審査請求日	令和4年3月18日(2022.3.18)		弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
		(72)発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	中山 覚
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

遊技者が有利な特定遊技状態にすることがある遊技実行手段と、  
 所定の演出を実行する演出実行手段と、を備え、  
前記遊技実行手段は、識別情報の変動表示において特定結果が導出された場合に前記特定遊技状態にすることが可能であり、

前記演出実行手段は、  
第1期間において、前記第1期間の後の第2期間における演出モードとして、複数種類の演出モードの中から1つの演出モードを選択する選択演出を実行することがあり、

前記選択演出の後に前記特定遊技状態にならない場合、前記選択演出における1つの演出モードの選択に応じて、当該1つの演出モードが選択されたことを示唆する選択示唆演出を行い、当該1つの演出モードによる演出を実行することがあり、

前記選択演出の後に前記特定遊技状態になる場合、前記選択演出における1つの演出モードの選択に応じて、前記選択示唆演出を実行することなく、前記特定遊技状態になることを示唆する演出を行い、

前記第2期間における前記識別情報の変動表示で前記特定結果が導出されない場合の当該識別情報の変動表示で実行可能な変動演出の種類よりも、前記第1期間における前記識別情報の変動表示で前記特定結果が導出されない場合の当該識別情報の変動表示で実行可能な変動演出の種類の方が少ないことを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

10

20

## 【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、パチンコ遊技機では、遊遊技球が始動口に入球することを条件に、大当たりであるか否かの判定が行われる。判定が行われると、特別図柄の変動表示が行われ、特定の特別図柄で停止すると、遊技者に有利な特定遊技状態となる（特許文献1参照）。

## 【0003】

特許文献1に記載の遊技機では、1つの遊技状態において複数の演出モードが切り替わることがある。

10

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【文献】特開2018-99551号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

しかしながら、複数の演出モードが切り替わることがある遊技機について、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。

20

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

本発明に係る遊技機は、

遊技者が有利な特定遊技状態にすることがある遊技実行手段と、

所定の演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記遊技実行手段は、識別情報の変動表示において特定結果が導出された場合に前記特定遊技状態にすることが可能であり、

前記演出実行手段は、

第1期間において、前記第1期間の後の第2期間における演出モードとして、複数種類の演出モードの中から1つの演出モードを選択する選択演出を実行することがあり、

30

前記選択演出の後に前記特定遊技状態にならない場合、前記選択演出における1つの演出モードの選択に応じて、当該1つの演出モードが選択されたことを示唆する選択示唆演出を行い、当該1つの演出モードによる演出を実行することがあり、

前記選択演出の後に前記特定遊技状態になる場合、前記選択演出における1つの演出モードの選択に応じて、前記選択示唆演出を実行することなく、前記特定遊技状態になることを示唆する演出を行い、

前記第2期間における前記識別情報の変動表示で前記特定結果が導出されない場合の当該識別情報の変動表示で実行可能な変動演出の種類よりも、前記第1期間における前記識別情報の変動表示で前記特定結果が導出されない場合の当該識別情報の変動表示で実行可能な変動演出の種類の方が少ないことを特徴とする。

40

## 【発明の効果】

## 【0007】

本発明によれば、遊技興趣の低下を抑えることが可能である。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0008】

【図1】本発明の基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機の斜視図である。

【図2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図3】（A）は盤可動体の待機状態を説明する正面図、（B）は盤可動体の移動状態を説明する正面図、（C）は盤可動体の回転状態を説明する正面図である。

【図4】表示器類の正面図である。

50

【図 5】本発明の基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

【図 6】遊技制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 7】演出制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 8】(A)は普図関連判定情報を示す表であり、(B)は特図関連判定情報を示す表である。

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

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

【図 11】特図 1 変動パターン判定テーブルである。

10

【図 12】特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 13】第 1 先読み判定テーブルである。

【図 14】第 2 先読み判定テーブルである。

【図 15】(A)は大当たり遊技制御テーブルであり、(B)は遊技状態設定テーブルである。

【図 16】(A)はデモ動画の一例を示す図であり、(B)は設定画面の一例を示す図である。

【図 17】(A)は第 1 通常用背景画像の一例を示す図であり、(B)は第 2 通常用背景画像の一例を示す図であり、(C)は第 3 通常用背景画像の一例を示す図であり、(D)は確変用背景画像の一例を示す図であり、(E)は時短用背景画像の一例を示す図である。

20

【図 18】(A)は大当たりオープニング演出の一例を示す図であり、(B)はラウンド演出の一例を示す図であり、(C)は大当たりエンディング演出の一例を示す図である。

【図 19】(A)は演出図柄の一例を示す図であり、(B)は演出図柄表示領域の一例を示す図である。

【図 20】リーチ無しハズレの特図変動演出の一例を表す図である。

【図 21】特図変動演出が開始してからリーチになるまでの一例を表す図である。

【図 22】Nリーチの一例を表す図である。

【図 23】SPリーチの一例を表す図である。

【図 24】SPリーチの一例を表す図であり、図 23 の続きである。

【図 25】SPリーチの一例を表す図であり、図 24 の続きである。

30

【図 26】可動体演出の一例を表す図である。

【図 27】操作演出の一例を表す図である。

【図 28】保留演出の一例を表す図である。

【図 29】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。

【図 30】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。

【図 31】遊技制御メイン処理のフローチャートである。

【図 32】遊技制御側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 33】センサ検知処理のフローチャートである。

【図 34】センサ検知処理のフローチャートであり、図 33 の続きを表す図である。

【図 35】普通動作処理のフローチャートである。

40

【図 36】特別動作処理のフローチャートである。

【図 37】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 38】特図 1 変動パターン判定処理のフローチャートである。

【図 39】特別図柄変動処理のフローチャートである。

【図 40】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 41】演出制御メイン処理のフローチャートである。

【図 42】1ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 43】10ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 44】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 45】受信コマンド解析処理のフローチャートであり、図 44 の続きを表す図である。

50

【図 4 6】上皿の平面図である。

【図 4 7】第 1 実施形態における演出制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 4 8】第 1 実施形態における遊技状態設定テーブルである。

【図 4 9】遊技状態と演出との関係を表す図である。

【図 5 0】第 1 実施形態における特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 5 1】第 1 期間モードの特図変動演出が行われている様子を表す図である。

【図 5 2】選択演出が行われている様子を表す図である。

【図 5 3】選択演出が行われている様子を表す図である。

【図 5 4】選択示唆演出、および選択示唆演出で示唆された種類の第 2 期間モードの特図変動演出が行われている様子を表す図である。

10

【図 5 5】特殊大当たり示唆演出が行われている様子を表す図である。

【図 5 6】予告演出実行判定テーブルである。

【図 5 7】第 4 実施形態の特殊大当たり示唆演出が行われている様子を表す図である。

【図 5 8】第 4 実施形態の特殊大当たり示唆演出が行われている様子を表す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

< 基本的な実施形態 >

最初に、本発明の遊技機の特徴部分の前提となる本発明の基本的な実施形態を、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、以下において、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。

20

【 0 0 1 0 】

1. 遊技機の機械的構成

本発明の遊技機の基本的な実施形態であるパチンコ遊技機 P Y 1 について説明する。最初に、パチンコ遊技機 P Y 1 の機械的構成について図 1 ~ 図 4 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」とはパチンコ遊技機 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」をパチンコ遊技機 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 に近づく方向として、説明する。

30

【 0 0 1 1 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技盤 1 を含む遊技盤ユニット Y U と、遊技盤ユニット Y U を内部に収納した遊技機枠 2 とを備えている。遊技機枠 2 は、遊技店に固定される枠状の外枠 2 1 と、外枠 2 1 に取り付けられ、遊技盤ユニット Y U が取り付けられる内枠 2 2 と、内枠 2 2 に回転自在に支持される前扉 2 3 と、を備える。

【 0 0 1 2 】

外枠 2 1、内枠 2 2、および前扉 2 3 の正面視外周形状は大体同一である。そして、外枠 2 1 の前面に内枠 2 2 が取り付けられている。

40

【 0 0 1 3 】

前扉 2 3 は内枠 2 2 に対して開閉が可能である。前扉 2 3 は、大体中央に略縦長矩形形状の大きな開口部が形成された枠状の前扉 2 3 m と、その開口部に嵌め込まれた透明板 2 3 t と、を備える。前扉 2 3 が閉じられているとき、遊技盤ユニット Y U に含まれる遊技盤 1 と透明板 2 3 t とが対面する。透明板 2 3 t は、透明な合成樹脂板で略縦長矩形形状に成形されている。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 の前面に形成された遊技領域 6 を視認することができる。なお、透明板 2 3 t として、透明な合成樹脂板の代わりに透明なガラス板を用いてもよい。パチンコ遊技機 P Y 1 の前方から透明板 2 3 t を通して遊技領域 6 を視認可能であればよい。

50

## 【 0 0 1 4 】

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の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル 7 2 k の回転操作に応じた発射強度で発射される。

## 【 0 0 1 5 】

また、前枠 2 3 m の前面の下部には、前方に大きく突出した上皿 3 4 と、上皿 3 4 の直下に配された下皿 3 5 が設けられている。上皿 3 4 の前方側中央には、下方に押下操作可能な第 1 演出ボタン 4 0 k が設けられている。第 1 演出ボタン 4 0 k の上皿 3 4 の上面から視認可能に突出している操作部分は半球形に成形されている。さらに、上皿 3 4 の上面の後方側には、ハンドル 7 2 k に供給される遊技球を貯留するための供給球貯留穴 3 4 A が形成されている。また、下皿 3 5 の上面には、供給球貯留穴 3 4 A に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための余剰球貯留穴 3 5 A が設けられている。

10

## 【 0 0 1 6 】

さらに、前枠 2 3 m の前面の透明板 2 3 t の上側、右側、および左側には、前方に突出した上側装飾体 3 1、右側装飾体 3 2、および左側装飾体 3 3 が設けられている。上側装飾体 3 1 の底面には、音を出力可能な一対の 2 つのスピーカ 5 2、具体的には左側に配されたスピーカ 5 2 L と右側に配されたスピーカ 5 2 R、が下方を向いて左右方向に所定距離をおいて並設されている。また、右側装飾体 3 2 の下部には、下方に押下操作可能な第 2 演出ボタン 4 1 k が設けられている。第 2 演出ボタン 4 1 k の操作部分は棒状に成形されている。さらに、右側装飾体 3 2 から上皿 3 4 の正面右部分にかけて、および左側装飾体 3 3 から上皿 3 4 の正面左部分にかけて、発光可能な枠ランプ 5 3 が設けられている。

20

## 【 0 0 1 7 】

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

## 【 0 0 1 8 】

次に、遊技盤ユニット Y U について、図 1 に加えて図 2 を用いて説明する。遊技盤ユニット Y U は、遊技盤 1 と、遊技盤 1 の背面に取り付けられた盤用演出ユニット E U と、を有する。最初に、遊技盤 1 について説明する。遊技盤 1 は、透明な合成樹脂板で構成されている。遊技盤 1 の略中央には正面視略円形の開口部 1 A が形成されている。

30

## 【 0 0 1 9 】

遊技盤 1 の前面には、開口部 1 A に沿って、略リング状のセンター装飾体 6 1 が前方に突出して形成されている。また、センター装飾体 6 1 の外側には、センター装飾体 6 1 を大きく取り囲むように略リング状に形成された外レール 6 2 と、外レール 6 2 の左側部分とセンター装飾体 6 1 との間で、外レール 6 2 およびセンター装飾体 6 1 に略平行な湾曲状の内レール 6 3 と、が形成されている。

## 【 0 0 2 0 】

そして、遊技盤 1 の前面において、センター装飾体 6 1、外レール 6 2 および内レール 6 3 などによって囲まれた領域が遊技領域 6 を形成している。すなわち、遊技盤 1 の前面が、センター装飾体 6 1、外レール 6 2 および内レール 6 3 によって、遊技領域 6 とそれ以外の領域とに区切られている。また、外レール 6 2 と内レール 6 3 とで囲まれた領域は、発射された遊技球が遊技領域 6 へ向かうために通過可能な発射領域 7 を形成している。

40

## 【 0 0 2 1 】

遊技領域 6 は、ハンドル 7 2 k の操作によって発射された遊技球が流下可能な領域であり、パチンコ遊技機 P Y 1 で遊技を行うために設けられている。なお、遊技領域 6 には、多数の遊技用くぎ（図示なし）が突設されている。遊技用くぎは、遊技領域 6 に進入して遊技領域 6 を流下する遊技球を、一般入賞口 1 0、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、ゲート 1 3、および大入賞口 1 4 などに適度に誘導する経路を構成している。

## 【 0 0 2 2 】

遊技領域 6 の所定位置に一般入賞装置 1 0 D が設けられている。一般入賞装置 1 0 D に

50

は、一般入賞口 1 0 が遊技球の入球が可能に形成されている。遊技球が一般入賞口 1 0 へ入球すると、所定個数（例えば、3 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、一般入賞口 1 0 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 6 におけるセンター装飾体 6 1 の中央直下には第 1 始動入賞装置 1 1 D が設けられている。第 1 始動入賞装置 1 1 D には、第 1 始動口 1 1 が遊技球の入球が可能に形成されている。第 1 始動入賞装置 1 1 D は作動しない非作動構造からなる。そのため、第 1 始動口 1 1 は、遊技球の入球のし易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球が第 1 始動口 1 1 へ入球すると、所定個数（例えば、4 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

10

【 0 0 2 4 】

なお、センター装飾体 6 1 の左側部から下端部にかけて、遊技球を内部に通すワープ部 6 1 w が形成されている。ワープ部 6 1 w への入口はセンター装飾体 6 1 の左側部に形成されている。ワープ部 6 1 w に入った遊技球はワープ部 6 1 w の内部を通して出口から出る。ワープ部 6 1 w の出口付近であってセンター装飾体 6 1 の下端部上面には、遊技球が転動可能なステージ 6 1 s が設けられている。ステージ 6 1 s の先端には、遊技球を下方に導く下方誘導部 6 1 y が設けられている。この下方誘導部 6 1 y の直下には第 1 始動口 1 1 が設けられている。

【 0 0 2 5 】

遊技領域 6 における第 1 始動口 1 1 の直下には、第 2 始動入賞装置（所謂「電チュー」）1 2 D が設けられている。電チュー 1 2 D には、遊技球が入球不可能な閉態様と入球可能な開態様とに変化可能な第 2 始動口 1 2 が形成されている。第 2 始動口 1 2 は、電チュー 1 2 D が具備する電チュー開閉部材 1 2 k によって閉態様と開態様とをとる。すなわち、電チュー開閉部材 1 2 k の作動によって第 2 始動口 1 2 が開閉する。

20

【 0 0 2 6 】

電チュー開閉部材 1 2 k は正面視略 L 字状部材からなり、通常は第 2 始動口 1 2 を閉鎖している。電チュー開閉部材 1 2 k は、前方側先端面が遊技領域 6 と面一状態になる退避状態から前方に突出することができる。電チュー開閉部材 1 2 k が前方に突出すると、電チュー開閉部材 1 2 k が遊技領域 6 に垂直に突出した状態になり、第 2 始動口 1 2 が入球可能に開放する。具体的には、電チュー開閉部材 1 2 k の水平部の左端に立設された垂直部分が遊技球を受けとめられ、水平部から第 2 始動口 1 2 へと導かれる。

30

【 0 0 2 7 】

このように、電チュー開閉部材 1 2 k が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。遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入球すると、所定個数（例えば、2 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

【 0 0 2 8 】

また、センター装飾体 6 1 の右側にゲート 1 3 が設けられている。ゲート 1 3 は、遊技球が通過可能に構成されている。遊技球がゲート 1 3 を通過しても賞球が払い出されない。なお、ゲート 1 3 を通過した遊技球はそのまま遊技領域 6 を流下する。

40

【 0 0 2 9 】

遊技領域 6 における第 1 始動入賞装置 1 1 D の右側でゲート 1 3 の下流側には、大入賞装置 1 4 D が設けられている。大入賞装置 1 4 D には、遊技球が入球不可能な閉態様と入球可能な開態様とに変化可能な大入賞口 1 4 が形成されている。大入賞口 1 4 は、大入賞装置 1 4 D が具備する A T 開閉部材 1 4 k によって閉態様と開態様とをとる。すなわち、A T 開閉部材 1 4 k の作動によって大入賞口 1 4 が開閉する。

【 0 0 3 0 】

A T 開閉部材 1 4 k は正面視略横長矩形状の平板からなる可動部材であり、通常は大入賞口 1 4 を閉鎖している。A T 開閉部材 1 4 k の下端部には、水平な回転軸が設けられている。A T 開閉部材 1 4 k はその回転軸を中心に、上端が前方へ倒れるように略 9 0 度回

50

転することができる。A T開閉部材 1 4 k が回転すると、A T開閉部材 1 4 k が遊技領域 6 に垂直に突出した状態になり、大入賞口 1 4 が入球可能に開放する。

【 0 0 3 1 】

このように、A T開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球の大入賞口 1 4 への入球が可能となる。遊技球が大入賞口 1 4 へ入球すると、所定個数（第 1 実施形態では、1 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、大入賞口 1 4 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

【 0 0 3 2 】

また、遊技領域 6 における大入賞装置 1 4 D の下方には、その上面が左斜め下方に形成され、遊技球を第 2 始動口 1 2 へ誘導する誘導経路 6 4 が遊技領域 6（遊技盤 1 の前面）から前方に突出して設けられている。なお、誘導経路 6 4 の上面を転動する遊技球は、第 2 始動口 1 2 の方へ向かって流下可能であるが、基本的には第 1 始動口 1 1 へ入球することはできない。

【 0 0 3 3 】

なお、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、大入賞口 1 4、および一般入賞口 1 0 への遊技球の入球や、遊技球のゲート 1 3 の通過をまとめて、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、大入賞口 1 4、一般入賞口 1 0、およびゲート 1 3 への「入賞」と総称する。

【 0 0 3 4 】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域 6 A と、右側の右遊技領域 6 B と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域 6 A を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域 6 B を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「右打ち」という。

【 0 0 3 5 】

遊技領域 6 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 には、不図示の多数の遊技用くぎによっても構成されている。

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

なお、遊技領域 6 の略最下部には、遊技領域 6 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 6 の外部へ排出する 2 つのアウト口 1 9 が設けられている。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。

【 0 0 3 8 】

次に、遊技盤 1 の背面に取り付けられた盤用演出ユニット E U について説明する。盤用演出ユニット E 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。盤用演出ユニット E U には、画像表示装置 5 0、および盤可動装置 5 5 が取り付けられている。

【 0 0 3 9 】

画像表示装置 5 0 は、2 0 インチの 3 D 液晶ディスプレイで構成されており、3 D 画像を表示可能な表示部 5 0 a を具備する。画像表示装置 5 0 は、遊技盤 1 の数センチ後方に配置されている。

【 0 0 4 0 】

盤可動装置 5 5 は、動作可能な盤可動体 5 5 k を備える。盤可動体 5 5 k は、水平状態を保持された横長で板状の昇降部材 5 5 k 2 と、昇降部材 5 5 k 2 の左右方向中央に設け

10

20

30

40

50

られた略楕円形状の回転部材 5 5 k 1 と、を有する。盤可動体 5 5 k は、遊技盤 1 と画像表示装置 5 0 との間に配されている。盤可動体 5 5 k は、初期位置に配されている待機状態において、盤可動体 5 5 k の下端部分、具体的に回転部材 5 5 k 1 の下端部分が、遊技盤 1 の開口部 1 A の上端から少しだけ下方に位置している。すなわち、盤可動体 5 5 k は、待機状態において、回転部材 5 5 k 1 の下端部の一部のみが遊技者から視認でき、大部分が視認できないよう配されている（図 3（A）参照）。

#### 【 0 0 4 1 】

そして、盤可動体 5 5 k は、全体的に初期位置から所定の作動位置まで下降し、その作動位置から上昇して初期位置に戻ることができる（図 3（B）参照）。所定の作動位置としては、正面視で盤可動体 5 5 k が開口部 1 A の略中央につく位置である。ここで、所定の作業位置は適宜に設定可能であり、正面視で盤可動体 5 5 k が開口部 1 A の略中央より上方側におかれる位置であっても下方側におかれる位置であってもよい。

10

#### 【 0 0 4 2 】

また、回転部材 5 5 k 1 は、その中心において前後方向に形成された回転軸を中心に正面視右回りおよび左回りに回転運動することが可能である（図 3（C）参照）。なお、回転部材 5 5 k 1 の回転運動は、盤可動体 5 5 k が待機位置から作動位置に移動するとき、作動位置に保持されているとき、および作動位置から待機位置に移動するときに実行可能である。

#### 【 0 0 4 3 】

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

20

#### 【 0 0 4 4 】

次に、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 の上下方向略中央の右隣（遊技領域 6 以外の部分）に配置されている表示器類 8 について説明する。図 4 に示すように、表示器類 8 には、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）を可変表示する特図 1 表示器 8 1 a、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b、及び、普通図柄（以下、「普図」という）を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。また、表示器類 8 には、後述する特図 1 保留数を表示する特図 1 保留表示器 8 3 a、および後述する特図 2 保留数を表示する特図 2 保留表示器 8 3 b が含まれている。

#### 【 0 0 4 5 】

30

特図 1 の可変表示は、遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞を契機とした特図 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、遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞を契機とした特図 2 抽選が行われると実行される。特図 1 抽選、および特図 2 抽選については後述する。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」といい、特図 1 抽選、および特図 2 抽選を総称して「特図抽選」という。また、特図 1 表示器 8 1 a、および特図 2 表示器 8 1 b を総称して「特図表示器 8 1」という。さらに、特図 1 保留表示器 8 3 a、および特図 2 保留表示器 8 3 b を総称して「特図保留表示器 8 3」という。

#### 【 0 0 4 6 】

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が変動表示した後に停止表示する。停止表示された特図（停止特図）は、可変表示の表示結果として導出された特図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された特図が予め定めた特定の特図である場合には、大入賞口 1 4 の開放を伴う大当たり遊技が行われる。

40

#### 【 0 0 4 7 】

特図 1 表示器 8 1 a、および特図 2 表示器 8 1 b はそれぞれ、横並びに配された 8 個の LED から構成されている。特図 1 表示器 8 1 a、および特図 2 表示器 8 1 b の点灯態様は、特図抽選の結果に応じた特図、すなわち特図抽選の結果を表す。例えば特図抽選の結果が大当たりである場合には、最終的に「  
」（点灯、消灯）というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある LED が点灯する。この点灯態様が大当たり図柄であり、大当たりを表す。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、最終的に「  
」というように一番右にある LED のみが点灯する。この点灯態様が

50



ハズレ図柄であり、ハズレを表す。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。

【００４８】

また、特図の可変表示において、特図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特図の変動表示がなされる。特図の変動表示の態様は、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、変動表示の態様は、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。

【００４９】

ところで、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へ入賞してもすぐに特図抽選および特図の可変表示が行われない場合がある。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遊技球の第１始動口１１または第２始動口１２への入賞があった場合である。この場合、その入賞に基づいて特図抽選および特図の可変表示が保留される。この保留された特図抽選および特図の可変表示のことを「特図保留」という。

【００５０】

特図保留には、第１始動口１１への入賞に基づいて保留された特図１抽選、および特図１の可変表示を表す「特図１保留」と、第２始動口１２への入賞に基づいて保留された特図２抽選、および特図２の可変表示を表す「特図２保留」と、がある。そして、特図１保留の数、すなわち保留されている特図１抽選および特図１の可変表示の数を特図１保留表示器８３ａが表示する。一方、特図２保留の数、すなわち保留されている特図２抽選、および特図２の可変表示の数を特図２保留表示器８３ｂが表示する。

【００５１】

特図１保留の数、および特図２保留の数に上限値に設けることも設けないことも可能である。また、特図１保留の数、および特図２保留の数に上限値を設ける場合、特図１保留の数と特図２保留の数を同一にしても良いし、異ならせても良い。なお、基本的な実施形態では、特図１保留の数、および特図２保留の数の上限値が「４」に設定されているとする。

【００５２】

特図１保留表示器８３ａおよび特図２保留表示器８３ｂのそれぞれは、４個のＬＥＤで構成されており、特図１保留および特図２保留の数の分だけＬＥＤを点灯させることにより特図１保留および特図２保留の数を表示する。なお、以下において、特図１保留の数を「特図１保留数（Ｕ１）」といい、特図２保留数の数を「特図２保留数（Ｕ２）」という。また、「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。さらに、「特図１保留表示器８３ａ」と「特図２保留表示器８３ｂ」とを総称して「特図保留表示器８３」という。

【００５３】

また、普図の可変表示は、遊技球のゲート１３への入賞を契機とした普図抽選が行われると実行される。そして、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が変動表示した後に停止表示する。停止表示された普図（停止普図）は、可変表示の表示結果として導出された普図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図である場合には、第２始動口１２の開放を伴う補助遊技が行われる。

【００５４】

普図表示器８２は、例えば２個のＬＥＤから構成されている。普図表示器８２の点灯態様は、普図抽選の結果に応じた普図、すなわち普図抽選の結果を表す。普図抽選の結果が当たりである場合には、最終的には、「」（：点灯、：消灯）というように両ＬＥＤが点灯する。この点灯態様が当たり図柄であり、当たりを表す。また普図抽選の結果がハズレである場合には、最終的には、「」というように右のＬＥＤのみが点灯する

10

20

30

40

50

。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。なお、普図抽選の結果に対応するＬＥＤの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。例えば、ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。

【００５５】

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

【００５６】

２．遊技機の電氣的構成

次に、図５～図７に基づいて、パチンコ遊技機ＰＹ１の電氣的な構成を説明する。図５に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１の背面側には、遊技利益を得ることが可能な遊技に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板１００、遊技制御基板１００による遊技の制御に応じた演出に関する制御を行う演出制御基板１２０、画像の制御を行う画像制御基板１４０、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、および各基板１００、１２０、１４０、１７０に電力を供給する電源基板１９０が取り付けられている。

【００５７】

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。

【００５８】

図６に示すように、遊技制御基板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。よって、遊技制御基板１００は、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。なお、遊技制御基板１００の制御対象となる遊技利益を獲得可能な遊技には、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、補助遊技などが含まれる。

【００５９】

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、遊技用ＲＯＭ１０３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ＲＯＭ１０３には、後述する遊技制御メイン処理や遊技制御側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用ＲＯＭ１０３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、遊技状態設定テーブル、当たり判定テーブル、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ＲＯＭ１０３は外付けであってもよい。

【００６１】

また、遊技用ＲＡＭ１０４には、特図保留記憶部１０５が設けられている。ここで、特図保留記憶部１０５について説明する。前述の通り、遊技球の第１始動口１１または第２始動口１２への入賞があると、特図保留が発生可能であるが、特図保留が可能な場合、すなわち、特図保留数が上限値に達していないときには、この入賞に基づいて、特図抽選などを行うための各種乱数からなる判定情報が取得される。そして、この判定情報は、特図保留として特図保留記憶部１０５に一旦記憶される。なお、以下において、遊技球の第１始動口１１への入賞により取得される判定情報のことを「特図１関連判定情報」といい、遊技球の第２始動口１２への入賞により取得される判定情報のことを「特図２関連判定情報」という。また、特図１関連判定情報と特図２関連判定情報とを総称して「特図関連判

10

20

30

40

50

定情報」という。

【 0 0 6 2 】

そして、特図 1 関連判定情報は、特図 1 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶される。一方、特図 2 関連判定情報は、特図 2 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶可能な特図 1 関連判定情報の数、すなわち、特図 1 保留数の上限値は「 4 」に設定されている。また、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶可能な特図 2 関連判定情報の数、すなわち、特図 2 保留数の上限値は「 4 」に設定されている。

【 0 0 6 3 】

また、遊技制御基板 1 0 0 には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類やソレノイド類が接続されている。そのため、遊技制御基板 1 0 0 には、各種センサ類が出力した信号が入力する。また、遊技制御基板 1 0 0 は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。

【 0 0 6 4 】

遊技制御基板 1 0 0 に接続されている各種センサ類には、一般入賞口センサ 1 0 a、第 1 始動口センサ 1 1 a、第 2 始動口センサ 1 2 a、ゲートセンサ 1 3 a、および大入賞口センサ 1 4 a が含まれている。

【 0 0 6 5 】

一般入賞口センサ 1 0 a は、一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球を検知する。第 1 始動口センサ 1 1 a は、第 1 始動口 1 1 に入賞した遊技球を検知する。第 2 始動口センサ 1 2 a は、第 2 始動口 1 2 に入賞した遊技球を検知する。ゲートセンサ 1 3 a は、ゲート 1 3 を通過した遊技球を検知する。大入賞口センサ 1 4 a は、大入賞口 1 4 に入賞した遊技球を検知する。

【 0 0 6 6 】

また、遊技制御基板 1 0 0 に接続されている各種アクチュエータ類には、電チューソレノイド 1 2 s、および A T ソレノイド 1 4 s が含まれている。電チューソレノイド 1 2 s は、電チュー 1 2 D の電チュー開閉部材 1 2 k を駆動する。A T ソレノイド 1 4 s は、大入賞装置 1 4 D の A T 開閉部材 1 4 k を駆動する。

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

また遊技制御基板 1 0 0 は、払出制御基板 1 7 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 7 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 7 0 には、カードユニット C U、および払出装置 7 3 が接続されているとともに、発射装置 7 2 が接続されている。また、カードユニット C U は、パチンコ遊技機 P Y 1 に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にする装置である。

【 0 0 7 0 】

払出制御基板 1 7 0 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 からの信号や、接続されたカードユニット C U からの信号に基づいて、払出装置 7 3 の払出モータ 7 3 m を駆動して賞球や貸球の払い出しを行う。払い出される賞球や貸球は、その計数のための払出センサ 7 3 a により検知される。

【 0 0 7 1 】

また、発射装置 7 2 は遊技球を発射する装置である。ハンドル 7 2 k が、発射装置 7 2 に遊技球を発射させるための操作を受け付ける操作部または入力部を構成しており、発射

10

20

30

40

50

装置 7 2 に含まれる。ハンドル 7 2 k には、遊技者などの人のハンドル 7 2 k への接触を検知可能なタッチスイッチ 7 2 a が設けられている。遊技者によるハンドル 7 2 k の操作があった場合には、タッチスイッチ 7 2 a が遊技者のハンドル 7 2 k への接触を検知し、発射制御回路 1 7 5 を介して検知信号を払出制御基板 1 7 0 に出力する。

#### 【 0 0 7 2 】

さらに、ハンドル 7 2 k には、ハンドル 7 2 k の回転角度（操作量）を検知可能な発射ボリュームのつまみ 7 2 b が接続されている。発射装置 7 2 は、発射ボリュームのつまみ 7 2 b が検知したハンドル 7 2 k の回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 7 2 m を駆動させる。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 においては、ハンドル 7 2 k への回転操作が維持されている状態では、約 0 . 6 秒毎に 1 球の遊技球が発射されるようになっている。

10

#### 【 0 0 7 3 】

また遊技制御基板 1 0 0 は、遊技の進行に応じて、演出制御基板 1 2 0 に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。演出制御基板 1 2 0 は、遊技制御基板 1 0 0 から送られてきた各種コマンドに基づいて、遊技制御基板 1 0 0 による遊技の進行状況（遊技の制御内容）を把握することができる。

#### 【 0 0 7 4 】

なお、遊技制御基板 1 0 0 と演出制御基板 1 2 0 との接続は、遊技制御基板 1 0 0 から演出制御基板 1 2 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板 1 0 0 と演出制御基板 1 2 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

20

#### 【 0 0 7 5 】

図 7 に示すように、演出制御基板 1 2 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）1 2 1 が実装されている。そして、演出制御基板 1 2 0 は、後述する画像制御基板 1 4 0、音声制御回路 1 6 1、およびサブドライブ基板 1 6 2 と共に、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。ただし、演出制御部は、少なくとも演出制御基板 1 2 0 を備え、演出装置（画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、および盤可動体 5 5 k 等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出などを制御可能であればよい。

#### 【 0 0 7 6 】

なお、演出制御基板 1 2 0 の制御対象となる演出には、遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出など）、客待ち演出、第 1 演出ボタン 4 0 k や第 2 演出ボタン 4 1 k の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などが含まれている。

30

#### 【 0 0 7 7 】

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

#### 【 0 0 7 8 】

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

40

#### 【 0 0 7 9 】

演出用 RAM 1 2 4 には、後述する始動入賞コマンドを記憶する始動入賞コマンド保留記憶部 1 2 5、後述する図柄指定コマンドを記憶する図柄指定コマンド記憶部 1 2 6、および後述する特図変動開始コマンドを記憶する特図変動開始コマンド記憶部 1 2 7 が設けられている。

#### 【 0 0 8 0 】

また、演出制御基板 1 2 0 には、画像制御基板 1 4 0 が接続されている。演出制御基板

50

１２０の演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から受信したコマンドに基づいて、すなわち、遊技制御基板１００による遊技の進行に応じて、画像制御基板１４０に画像表示装置５０の表示制御を行わせる。なお、演出制御基板１２０と画像制御基板１４０との接続は、演出制御基板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から演出制御基板１２０への信号の送金の双方が可能な双方向通信接続となっている。

#### 【００８１】

画像制御基板１４０は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ＲＯＭ１４２、ワークメモリとして使用される画像用ＲＡＭ１４３、及び、画像用ＲＯＭ１４２に記憶されたプログラムを実行する画像用ＣＰＵ１４１を備えている。また、画像制御基板１４０は、画像表示装置５０に表示される画像のデータを記憶したＣＧＲＯＭ（Character Generator Read Only Memory）１４５、ＣＧＲＯＭ１４５に記憶されている画像データの展開等に使用されるＶＲＡＭ（Video Random Access Memory）１４６、及び、ＶＤＰ（Video Display Processor）１４４を備えている。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。

10

#### 【００８２】

ＣＧＲＯＭ１４５には、例えば、画像表示装置５０に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクター、アイテム、図柄、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。

20

#### 【００８３】

ＶＤＰ１４４は、演出制御用マイコン１２１からの指令に基づき画像用ＣＰＵ１４１によって作成されるディスプレイリストに従って、ＣＧＲＯＭ１４５から画像データを読み出してＶＲＡＭ１４６内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成してＶＲＡＭ１４６内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像をＲＧＢ信号として画像表示装置５０に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部５０ａに表示される。

#### 【００８４】

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。

30

#### 【００８５】

また、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から受信したコマンドに基づいて、すなわち、遊技制御基板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、および効果音等を出力する。

#### 【００８６】

スピーカ５２から出力する音声等の音声データは、演出制御基板１２０の演出用ＲＯＭ１２３に格納されている。なお、音声制御回路１６１を、基板で構成させて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ＣＰＵ１４１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ＲＯＭ１４２に音声データを格納してもよい。

40

#### 【００８７】

また、演出制御基板１２０には、所定の中継基板（図示なし）を介して、入力部となる各種センサ類や駆動源となる各種アクチュエータ類が接続されている。演出制御基板１２０には、各種センサ類が出力した信号が入力する。また、演出制御基板１２０は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。

#### 【００８８】

50

演出制御基板 1 2 0 に接続されている各種スイッチ類には、第 1 演出ボタンセンサ 4 0 a、および第 2 演出ボタンセンサ 4 1 a が含まれている。第 1 演出ボタンセンサ 4 0 a は、第 1 演出ボタン 4 0 k が押下操作されたことを検出する。第 2 演出ボタンセンサ 4 1 a は、第 2 演出ボタン 4 1 k が押下操作されたことを検出する。第 1 演出ボタンセンサ 4 0 a、および第 2 演出ボタンセンサ 4 1 a は、それぞれが操作されたことを検知すると、その検知内容に応じた信号を演出制御基板 1 2 0 に出力する。

【 0 0 8 9 】

なお、演出制御基板 1 2 0 に接続されるスイッチの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。また、演出制御基板 1 2 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

10

【 0 0 9 0 】

演出制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエータ類には、回転部材用モータ 5 5 m 1、および昇降部材用モータ 5 5 m 2 が含まれている。回転部材用モータ 5 5 m 1 は、回転部材 5 5 k 1 を駆動して、回転部材 5 5 k 1 を回転させることが可能である。昇降部材用モータ 5 5 m 2 は、昇降部材 5 5 k 2 を上昇または下降させることが可能である。詳細には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2 の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、サブドライブ基板 1 6 2 を介して、回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2 の動作を制御する。

【 0 0 9 1 】

なお、以下において、「回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2 」の動作を「盤可動体 5 5 k の動作」と総称することもある。また、回転部材 5 5 k 1 を回転させることや昇降部材 5 5 k 2 を下降または上昇させることについて「盤可動体 5 5 k を回転させる、または下降もしくは上昇させる」ともいう。

20

【 0 0 9 2 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドなどに基づいて、サブドライブ基板 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 などの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、枠ランプ 5 3 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枠ランプ 5 3 の発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成には演出制御基板 1 2 0 の演出用 ROM 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

30

【 0 0 9 3 】

なお、サブドライブ基板 1 6 2 を基板で構成させて CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に、枠ランプ 5 3 等の点灯制御、および、盤可動体 5 5 k 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。

【 0 0 9 4 】

3 . 遊技機による主な遊技

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

【 0 0 9 5 】

40

3 - 1 . 普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球がゲート 1 3 を通過すると、普図抽選を実行することができる。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。

【 0 0 9 6 】

当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、普図の可変表示または補助遊技

50

が行われていないときに遊技球がゲート 1 3 を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

#### 【 0 0 9 7 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、普図変動始動条件が成立し、普図関連判定情報を取得して普図抽選を行うことに基づいて、普図の可変表示、および補助遊技といった一連の遊技を行うことができる。取得する普図関連判定情報には、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 ( 判定情報 ) である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

#### 【 0 0 9 8 】

##### 3 - 1 - 1 . 当たり判定

当たり判定は、例えば図 9 ( A ) に示すような当たり判定テーブルを用いて、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ることが可能である。遊技状態に関連付けられる場合、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。

#### 【 0 0 9 9 】

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 ( 普通図柄乱数判定値 ) が適宜に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照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、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、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。

#### 【 0 1 0 0 】

##### 3 - 1 - 2 . 普図変動パターン判定・普図可変表示

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

#### 【 0 1 0 1 】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態 ( 非時短状態 / 時短状態 ) に関連付けることが可能である。遊技状態 ( 非時短状態 / 時短状態 ) に関連付けられる場合、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。

#### 【 0 1 0 2 】

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、非時短状態と時短状態とで、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 3 0 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が 3 0 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が 5 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が 5 秒となる普図変動パターンに決定する。なお、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。

#### 【 0 1 0 3 】

そして、普図変動パターン判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器 8 2 で行われる。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器 8 2 において普図の可変

10

20

30

40

50

表示が行われる。

【 0 1 0 4 】

### 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。補助遊技において、電チュー 1 2 D が開放する

【 0 1 0 5 】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）には、電チュー 1 2 D が開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。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。例えば図 9（C）に示すように、補助遊技制御テーブルに遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けることが可能である。すなわち、補助遊技構成要素を、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けることが可能である。なお、開放回数や開放時間などの各要素の具体的な内容については、適宜に変更することが可能である。

【 0 1 0 6 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、0 . 2 秒などの遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが困難な第 1 の開放時間だけ電チュー 1 2 D が開放する。一方、時短状態における補助遊技では、例えば、1 . 0 秒のインターバル（閉鎖）を挟んだ 2 . 5 秒の 2 回開放などの第 1 の開放時間よりも長く、遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させることが容易な第 2 の開放時間だけ電チュー 1 2 D が開放する。

【 0 1 0 7 】

なお、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。一方、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。また、各補助遊技における開放時間は、その補助遊技での合計時間であり、例えば、一度開放した後に一旦閉鎖するインターバルを挟んで再度開放するなど、1 回の補助遊技の中で複数回開放するように構成しても良い。

【 0 1 0 8 】

### 3 - 2 . 特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、特図 1 抽選を実行することができる。特図 1 抽選が行われると、特図 1 表示器 8 1 a において、特図 1 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 1 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 1 には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 1 抽選の結果には大当たり、およびハズレがある。

【 0 1 0 9 】

大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。また、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【 0 1 1 0 】

同様に、パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞すると、特図 2 抽選を実行することができる。特図 2 抽選が行われると、特図 2 表示器 8 1 b において、特図 2 の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図 2 抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図 2 には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図 2 抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。

【 0 1 1 1 】

大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。さらに、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。



## 【 0 1 1 2 】

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

## 【 0 1 1 3 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、始動条件が成立し、特図関連判定情報を取得して特図抽選を行うことに基づいて、特図の可変表示、および大当たり遊技といった一連の遊技を行う。そして、特図の可変表示を行うために、当該特図関連判定情報について種々の判定を行う。取得する特図関連判定情報には、図 8 ( B ) に示すように、特別図柄乱数、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。

## 【 0 1 1 4 】

特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数（判定情報）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（判定情報）である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数（判定情報）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（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。次に、特図関連判定情報を用いて行われる各判定について説明する。

## 【 0 1 1 5 】

## 3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）、言い換えると、大当たり、またはハズレの何れかを決定することである。大当たり判定テーブルは、例えば図 1 0 ( A ) に示すように、後述する遊技状態に関連付けて設けることができる。具体的には、大当たり判定テーブルには、後述する通常確率状態で用いられる大当たり判定テーブル（以下、「通常確率用大当たり判定テーブル」という）と、後述する高確率状態で用いられる大当たり判定テーブル（以下、「高確率用大当たり判定テーブル」という）と、がある。

## 【 0 1 1 6 】

遊技状態に関連付けられた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（特別図柄乱数判定値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技状態に関連付けられた大当たり判定テーブルに、取得した特別図柄乱数を照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 1 0 ( A ) に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。

## 【 0 1 1 7 】

なお、大当たり確率や各種大当たり判定の判定結果に対する特別図柄乱数判定値の振り分け方については、適宜に変更することが可能である。

## 【 0 1 1 8 】

## 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、例えば図 1 0 ( B ) に示すような大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定することである。大当たり図柄の種別に、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（遊技者に有利な内容）を対応付けることが可能である。

## 【 0 1 1 9 】

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別（特図 1 / 特図 2 ）、言い換えれば、当該大当たり図柄種別判定が起因する（当該大当たり図柄種別判定を発生させた）入賞が行われた始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2 ）に関連付けられている。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

10

20

30

40

50

特図 2 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 2 大当たり図柄種別判定テーブル）とがある。

【 0 1 2 0 】

大当たり図柄は複数種類設定可能である。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判定値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに照合して、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判定値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。

10

【 0 1 2 1 】

特図 1 の大当たり図柄、および特図 2 の大当たり図柄の種類は適宜に設定することができるが、例えば、図 1 0（B）に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、特図 1 の大当たり図柄として、大当たり図柄 A、大当たり図柄 B、および大当たり図柄 C の 3 種類の大当たり図柄を設け、特図 2 の大当たり図柄として、大当たり図柄 D、大当たり図柄 E、および大当たり図柄 F の 3 種類の大当たり図柄を設けることができる。そして、図 1 0（B）に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、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判定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。

20

【 0 1 2 2 】

3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、例えば、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を用いて、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ことである。

【 0 1 2 3 】

リーチ判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けることが可能である。遊技状態に関連付けられる場合、例えば、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。

30

【 0 1 2 4 】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数判定値）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照合して、リーチ有かりリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。

【 0 1 2 5 】

図 1 0（C）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数判定値の数を異ならせることが可能である。なお、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判定の結果「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

40

【 0 1 2 6 】

3 - 2 - 4 . 特図変動パターン判定

特図変動パターン判定は、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、例えば図 1 1 ~ 図 1 2 に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定することである。

50

## 【 0 1 2 7 】

特図変動パターンとは、特図変動時間、所謂「尺」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、およびリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることも可能である。なお、特図変動パターンの種類や数は適宜に変更することが可能である。

## 【 0 1 2 8 】

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別（特図 1 / 特図 2 ）、言い換えれば、当該特図変動パターン判定が起因する入賞が行われた始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2 ）に関連付けることが可能である。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。

10

## 【 0 1 2 9 】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けることが可能である。具体的には、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。

20

## 【 0 1 3 0 】

また、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、大当たり判定結果、およびリーチ判定結果にも関連付けることが可能である。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時短用特図 1 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、非時短用特図 2 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。

30

## 【 0 1 3 1 】

さらに、遊技状態に関連付けられた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 1 保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図 1 保留数（U 1）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（U 1）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。同様に、遊技状態に関連付けられ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も、特図 2 保留数にも関連付けることが可能である。具体的には、特図 2 保留数（U 2）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（U 2）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。

40

## 【 0 1 3 2 】

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変動表示が、特図表示器 8 1 で行われる。そして、特図の変動表示の後に、特図可変表示の表示結果（特別図柄抽選の結果）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。

## 【 0 1 3 3 】

また、各特図変動パターンに、図 1 1 ~ 図 1 2 の表の右から 3 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローを関連付けることが可能である。ここで、特図変動パターンに関連づけられた特図変動演出の演出フローを構成する代表的な演出について説明する。

50

## 【 0 1 3 4 】

特図変動演出の演出フローを構成する演出として、通常変動、リーチ、ノーマルリーチ（Nリーチ）、ロングリーチ（Lリーチ）、スペシャルリーチ（SPリーチ）、バトル演出、がある。

## 【 0 1 3 5 】

通常変動は、停止表示していた演出図柄が変動を開始し、各演出図柄を構成する1つ1つが認識困難な程度に高速で変動表示して特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出である。そして、リーチ無しハズレ変動に係る特図変動演出（演出図柄の変動開始から変動停止までの部分）、および、リーチが発生する特図変動演出におけるリーチが成立（確定）するまでの部分が通常変動で構成されることがある。

10

## 【 0 1 3 6 】

Nリーチは、通常変動を経てリーチが成立（確定）した直後に、例えば当該リーチを構成する演出図柄が仮停止したその位置で所定時間（例えば、10秒）維持された状態で、残り1つの演出図柄が減速していき、通常変動より低速で変動する演出である。Nリーチが示唆する大当たりの期待度は、通常変動より高く、後述するLリーチ、およびSPリーチよりも低い。Nリーチで特図変動演出が終了する場合、その低速で変動する残りの1つの演出図柄が停止する。ハズレの場合、残りの1つの演出図柄は、リーチを構成する演出図柄とは異なる演出図柄で停止する。Nリーチで特図変動演出が終了しない場合、残りの1つの演出図柄が再び高速で変動し、リーチが維持されたままNリーチからLリーチ、SPリーチに発展する（切り替わる）。

20

## 【 0 1 3 7 】

Lリーチは、大当たりのときもハズレのときも実行可能であり、大当たり遊技状態になるか否かを示唆する演出であり、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する。さらに、Lリーチは、例えばNリーチの後に実行可能な演出であり、Nリーチよりも長時間行われ、Nリーチよりも大当たり期待度が高いことを示唆する。Lリーチでも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に、Nリーチのときよりも背景画像の支障にならない所定位置（例えば、後述する左演出図柄EZ1が表示部50aの左上で、右演出図柄EZ3が表示部50aの右上）に移動した状態で、Lリーチ専用の背景画像に切り替わる（Lリーチ専用の映像が流れる）。なお、Lリーチでは、主に表示部50aにおいて2DCGによるアニメーション画像が表示される。Lリーチの演出内容としては、主人公キャラクターが必殺技を習得するために特訓を行うなど後述のSPリーチに係る試合とは異なるシーンの映像が表示される。

30

## 【 0 1 3 8 】

SPリーチは、大当たりのときもハズレのときも実行可能であり、大当たり遊技状態になるか否かを示唆する演出であり、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する。さらに、SPリーチは、例えばNリーチの後に実行可能な演出であり、Lリーチよりも長時間行われ、Lリーチよりも大当たり期待度が高いことを示唆する。SPリーチでも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に、Nリーチのときよりも背景画像の支障にならない所定位置（例えば、後述する左演出図柄EZ1が表示部50aの左上で、右演出図柄EZ3が表示部50aの右上）に移動した状態で、SPリーチ専用の背景画像に切り替わる（SPリーチ専用の映像が流れる）。なお、SPリーチでは、主に表示部50aにおいて3DCG画像が表示される。そして、SPリーチの演出内容としては、主人公キャラクターが所属するチームと、主人公キャラクターのライバルが所属するチームとが試合を行うシーンの映像が表示される。

40

## 【 0 1 3 9 】

バトル演出は、例えば時短状態においてリーチ後に実行可能な演出であり、通常変動よりも大当たり期待度が高いことを示唆する演出である。バトル演出でも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に所定位置（例えば、左演出図柄EZ1が表示部50aの左上で、右演出図柄EZ3が表示部50aの右上）に移動した状態で、バトル演出専用の背景画像に切り替わる（バトル演出専用の映像が流れ

50

る)。また、バトル演出では、主に表示部 5 0 a において 3 D C G 画像が表示される。

【 0 1 4 0 】

なお、Nリーチ、Lリーチ、SPリーチ、およびバトル演出における「リーチが維持された状態」には、当該Nリーチ、Lリーチ、SPリーチ、およびバトル演出においてリーチを構成する演出図柄が表示部 5 0 a で視認可能である状態だけではなく、例えば、専用の背景画像との関係で所定期間、当該リーチを構成する演出図柄が表示部 5 0 a から視認困難または視認不可能な状態も含むものとする。また、通常変動、Nリーチ、Lリーチ、SPリーチ、およびバトル演出の演出内容は適宜に変更可能である。さらに、特図変動演出を構成する演出は、これらに限られず、適宜に加え、あるいは減らすことが可能である。

【 0 1 4 1 】

また、図 1 1 ~ 図 1 2 の表の右から 2 番目の欄に示すように、特図変動パターンに、大当たり判定結果および特図変動演出の演出内容などを関連付けて名称を付することが可能である。そして、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」、ハズレに係る特図変動パターンのことを「ハズレ変動」と総称することもある。

【 0 1 4 2 】

さらに、大当たり判定結果に関わらずSPリーチが行われる特図変動パターンのことを「SPリーチ変動」、Lリーチが行われる特図変動パターンのことを「Lリーチ変動」、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リーチ変動」と総称することもある。また、リーチ有りのハズレ変動のことを「リーチ有りハズレ変動」といい、リーチ無しのハズレ変動のことを「通常ハズレ変動」と総称することもある。

【 0 1 4 3 】

3 - 2 - 5 . 先読み判定

パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり判定を行う前に、取得した特図関連判定情報に基づいて、例えば図 1 3 ~ 図 1 4 に示すような先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行うことが可能である。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2 ）、言い換えると、その始動入賞によって可変表示される特図の種類（特図 1 / 特図 2 ）に関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルには、第 1 始動口 1 1 に入賞し、特図 1 の可変表示が行われる場合の第 1 先読み判定テーブル（図 1 3 ）と、第 2 始動口 1 2 に入賞し、特図 2 の可変表示が行われる場合の第 2 先読み判定テーブル（図 1 4 ）と、がある。なお、第 1 先読み判定テーブルに基づいて行う先読み判定を「第 1 先読み判定」、第 2 先読み判定テーブルに基づいて行う先読み判定を「第 2 先読み判定」ともいう。

【 0 1 4 4 】

また、先読み判定テーブルは、後述する遊技状態（通常遊技状態 / 高確率高ベース遊技状態 / 低確率高ベース遊技状態）にも関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルには、通常遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（通常遊技状態用先読み判定テーブル）と、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（高確率高ベース遊技状態用先読み判定テーブル）と、低確率高ベース遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（低確率高ベース遊技状態用先読み判定テーブル）と、がある。

【 0 1 4 5 】

つまり、先読み判定テーブルには、通常遊技状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、低確率高ベース遊技状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、通常遊技状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、低確率高ベース遊技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。

【 0 1 4 6 】

なお、図 1 3 ~ 図 1 4 に示す先読み判定テーブルを用いる先読み判定によって、当該始動口 1 1、1 2 への入賞によって行われる特図の可変表示に係る特図変動パターンが特定

10

20

30

40

50

される。すなわち、当該入賞に基づく特図の可変表示が行われるよりも前にその特図の可変表示に係る特図変動パターンが先読み判定結果として特定される。特図変動パターンを特定する過程で、大当たりの当否も先読み判定結果として特定される。

【 0 1 4 7 】

そして、特図変動パターンなどに関する情報が含まれる先読み判定結果は始動入賞コマンドに対応付けられている。後述するように、始動入賞コマンドは、その生成に伴って先読み判定結果として演出制御基板 1 2 0 に送信される。なお、先読み判定結果としてどのような情報を特定させるかは適宜に変更可能である。例えば、大当たり図柄種別に関する情報も先読み判定結果に含ませることができる。

【 0 1 4 8 】

以上のように、大当たり判定、大当たり図柄種別判定、リーチ判定、および特図変動パターン判定が行われることによって、特図表示器 8 1 において特図の可変表示が行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特別図柄抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、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。次に、大当たり遊技について説明する。

【 0 1 4 9 】

3 - 3 . 大当たり遊技

大当たり遊技は、大入賞口 1 4 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（O P 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（E D 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。

【 0 1 5 0 】

なお、O P や E D を設けなくすることが可能である。また、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（1 R）」ともいい、1 0 回目のラウンド遊技のことを「1 0 ラウンド（1 0 R）」ともいう。

【 0 1 5 1 】

そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルは大当たり図柄の種別毎に設定することが可能である。すなわち、大当たり遊技を大当たり図柄の種別に対応付けることが可能である。そして、大当たり遊技は 1 種類、または複数種類設定可能である。

【 0 1 5 2 】

大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）が格納されている。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 1 4 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（開放パターン）、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。

【 0 1 5 3 】

そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、例えば図 1 5（A）に示すような大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御することが可能である。すなわち、図 1 5（A）に示すような大当たり遊技の種別および各大当たり遊技に対する大当たり遊技構成要素を設定することが可能である。ここで、図 1 5（A）で設定されている大当たり遊技について説明する。

【 0 1 5 4 】

大当たり図柄 A に対応付けられた大当たり遊技（以下、「第 1 大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が 1 0 回行われる。そして、1 R から 1 0 R までの各ラウンド遊技では、1 回のラウンド遊技あたり最大で 2 9 . 5 秒にわたって大入賞口 1 4 が開放する。

10

20

30

40

50

また、第1大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第1大当たり遊技が終了するまでの間、15.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【0155】

大当たり図柄Bに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第2大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が5回行われる。そして、1Rから5Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第2大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第2大当たり遊技が終了するまでの間、15.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

10

【0156】

大当たり図柄Cに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第3大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が5回行われる。そして、1Rから5Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第3大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第3大当たり遊技が終了するまでの間、15.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

20

【0157】

大当たり図柄Dに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第4大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が10回行われる。そして、1Rから10Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第4大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第4大当たり遊技が終了するまでの間、15.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【0158】

大当たり図柄Eに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第5大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が10回行われる。そして、1Rから10Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第5大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第5大当たり遊技が終了するまでの間、15.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

30

【0159】

なお、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば10個）の遊技球が大入賞口センサ14aによって検知されると、大入賞口14の最大開放時間が経過する前であっても、大入賞口14を閉鎖してラウンド遊技が終了する。また、大当たり遊技構成要素の種類や具体的な内容については、適宜に変更することが可能である。

40

【0160】

また、図15(A)に示す大当たり遊技制御テーブルでは、何れの種類の大当たり遊技が実行されるかは、大当たり図柄の種類によって決定されているが、これとは異なる方法で大当たり遊技が実行されるようにしても良い。例えば、遊技領域6に2つの入賞口に振分け可能な装置を設け、一方の入賞口に入賞すると所定数のラウンド遊技からなる大当たり遊技のみが実行される一方、他方の入賞口に入賞すると、所定数より多いラウンド遊技からなる大当たり遊技と所定数より少ないラウンド遊技からなる大当たり遊技の何れかが抽選などによって所定の確率で実行されるようにしても良い。

【0161】

50

### 3 - 4 . 遊技状態

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 が制御可能な遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり遊技が実行されている状態である大当たり遊技状態と、大当たり遊技が実行されていない非大当たり遊技状態がある。非大当たり遊技状態には、基本的なベースとなる遊技状態である通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と、がある。この特定遊技状態に係る「遊技者に有利」となる要素には大当たり確率と、第 2 始動口 1 2 の開放の容易性とがある。すなわち、特定遊技状態に大当たり確率と、第 2 始動口 1 2 の開放の容易性を関連付けることができる。

#### 【 0 1 6 2 】

大当たり確率について遊技者に有利とは、通常遊技状態よりも大当たり確率が高くなり、大当たり当選し易くなるということである。また、第 2 始動口 1 2 の開放の容易性について遊技者に有利とは、通常遊技状態よりも第 2 始動口 1 2 の開放の容易性が高くなり、単位時間あたりの第 2 始動口 1 2 の開放時間が長くなるということである。

#### 【 0 1 6 3 】

そして、特定遊技状態としては、大当たり確率および第 2 始動口 1 2 の単位時間あたりの開放時間の何れもが遊技者に有利な第 1 特定遊技状態と、大当たり確率のみが遊技者に有利な第 2 特定遊技状態と、第 2 始動口 1 2 の単位時間あたりの開放時間のみが遊技者に有利な第 3 特定遊技状態の 3 種類を設定可能である。なお、これらの 3 種類の特定遊技状態の全てをパチンコ遊技機 P Y 1 に搭載せずに、3 種類の特定遊技状態の中の一部を搭載することもできる。

#### 【 0 1 6 4 】

ここで、大当たり確率に注目した部分的な遊技状態として、大当たり確率が通常遊技状態よりも高くなり、大当たり確率について遊技者に有利な状態を「高確率状態」という。これに対して、大当たり確率が通常遊技状態での通常確率であり、大当たり確率について遊技者に有利ではない状態を「通常確率状態」という。

#### 【 0 1 6 5 】

また、単位時間あたりの第 2 始動口 1 2 の開放時間に注目した部分的な遊技状態として、単位時間あたりの第 2 始動口 1 2 の開放時間が通常遊技状態よりも長く、第 2 始動口 1 2 の開放の容易性が遊技者に有利な状態を「時短状態」という。これに対して、単位時間あたりの第 2 始動口 1 2 の開放時間が通常遊技状態での開放時間であり、第 2 始動口 1 2 の開放の容易性が遊技者に有利ではない状態を「非時短状態」という。

#### 【 0 1 6 6 】

ここで、非時短状態と時短状態について詳細に説明する。前述のように、時短状態は、非時短状態に比べて、単位時間当たりの電チュー 1 2 D の開放時間が長くなる。すなわち、時短状態は非時短状態よりも第 2 始動口 1 2 に入賞させ易い状態である。ここで、非時短状態よりも時短状態で第 2 始動口 1 2 に入賞させ易くするための具体的な方法について説明する。

#### 【 0 1 6 7 】

例えば、時短状態を、非時短状態に比べて普図変動時間が短くなり易い状態にすることで、時短状態では第 2 始動口 1 2 に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、当たり判定の結果に関わらず、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（30.0 秒）よりも短い普図変動時間（5.0 秒）が決定されるようにする。その結果、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くなる。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、当たり判定で当たり当選する確率と 1 回の補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が同一であると、単位時間あたりにおける普図抽選の実行回数が多い分、単位時間あたりの電チュー 1 2 D の開放時間が長くなる。

#### 【 0 1 6 8 】

また、時短状態を、非時短状態に比べて 1 回の補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり易い状態にすることで、時短状態では第 2 始動口 1 2 に入賞させ易くする

10

20

30

40

50



ことができる。例えば、前述の通り、非時短状態では、1回の補助遊技で電チュー12Dが0.2秒開放するのに対し、時短状態では、1回の補助遊技で電チュー12Dが合計で5.0秒開放するようにする。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、当たり判定で当たり当選する確率と普図変動時間が同一であると、単位時間あたりの補助遊技の実行回数が等しくなるため、1回の補助遊技での電チュー12Dの開放時間が長い分、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなる。

#### 【0169】

さらに、時短状態を、非時短状態に比べて当たり判定で当たりと判定され易い状態にすることで、時短状態では第2始動口12に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、非時短状態では、当たり判定において6600/65536の確率で当たりと判定されるのに対し、時短状態では、当たり判定において59936/65536の確率で当たりと判定されるようにする。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間と普図変動時間が同一であると、当たり判定で当たりと判定される確率が高い分、単位時間あたりの当たり判定の回数が多くなるため、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなる。

10

#### 【0170】

このように、時短状態においては非時短状態よりも当たり当選し易いこと、普図変動時間が短くなり易いこと、および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ことからなる3つの条件が成立することによって、時短状態では、非時短状態に比べて、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなり、第2始動口12への入賞を容易にすることができる。この結果、発射球数に対する賞球数の割合である所謂「ベース」が高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、通常遊技状態に比べて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。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりも遊技者にとって有利であるといえる。

20

#### 【0171】

なお、時短状態においては、第2始動口12の単位時間あたりの開放時間が長くなるための3つの条件が全て揃わずに一部の条件のみが揃うようにしても良い。最終的に、時短状態では、非時短状態に比べて、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなり、第2始動口12への入賞が容易になればよい。

#### 【0172】

30

また、時短状態では、非時短状態に比べて特図変動時間の短い特図変動パターンが選択され易くなるようにするなどして、単位時間あたりににおける特図可変表示の実行回数が少ない、または特図変動時間の平均が低くなるようにしても良い。その結果、時短状態では、特図保留が消化されるベースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

#### 【0173】

なお、以下において、各特定遊技状態について遊技者に対する有利性の内容に関連付けて、第1特定遊技状態のことを「高確率高ベース遊技状態」、第2特定遊技状態のことを「高確率低ベース遊技状態」、および第3特定遊技状態のことを「低確率高ベース遊技状態」ともいう。さらに、通常遊技状態のことを「低確率低ベース遊技状態」ともいう。

40

#### 【0174】

よって、低確率低ベース遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態で制御されている遊技状態といえる。同様に、低確率高ベース遊技状態は通常確率状態且つ時短状態、高確率低ベース遊技状態は高確率状態且つ非時短状態、および高確率高ベース遊技状態は高確率状態且つ時短状態で制御されている遊技状態といえる。

#### 【0175】

このように、パチンコ遊技機PY1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、高確率高ベース遊技状態、および大当たり遊技状態で制御可能である。なお、大当たり遊技状態では、大入賞口14が長時間開放し、遊技球を多

50

量に獲得することができるので、大当たり遊技状態も遊技者に有利な遊技状態といえることができる。よって、大当たり遊技状態と、特定遊技状態は、通常遊技状態よりも遊技者に有利な「有利遊技状態」ということもできる。

#### 【 0 1 7 6 】

なお、高確率高ベース遊技状態、および高確率低ベース遊技状態は、大当たり確率が通常確率状態よりも高確率となっている点で低確率低ベース遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。また、高確率高ベース遊技状態、および低確率高ベース遊技状態は、第2始動口12への入賞容易性が非時短状態よりも高い点で低確率低ベース遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。さらには、大当たり遊技状態では、1回の入賞による賞球数が第1始動口11、および第2始動口12よりも多い大入賞口14が開放するので、大当たり遊技状態は低確率低ベース遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。

10

#### 【 0 1 7 7 】

また、パチンコ遊技機PY1の電源が投入されると最初に通常遊技状態が設定される。また、大当たり遊技状態は、大当たり図柄の停止表示が行われることによって設定される。一方、特定遊技状態は、大当たり当選して大当たり遊技が実行されることによって設定される。次に、特定遊技状態の設定について説明する。

#### 【 0 1 7 8 】

### 3 - 5 . 特定遊技状態の設定

パチンコ遊技機PY1は、大当たり遊技の終了に伴って、新たに特定遊技状態を設定することができる。すなわち、大当たり遊技の後に、特定遊技状態にて遊技を制御・進行させることができる。この特定遊技状態の継続期間は適宜に設定可能である。例えば、特定遊技状態を次回大当たり当選するまで継続させることができる。また、特定遊技状態が継続できる期間を制限することもできる。

20

#### 【 0 1 7 9 】

特定遊技状態の継続期間を制限させる場合は、継続期間に対する終了条件が成立することを契機に特定遊技状態を終了させることができる。そして、特定遊技状態が終了すると通常遊技状態が設定されるようにすることができる。また、高確率高ベース遊技状態については、終了条件が成立すると、低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態が設定されるようにすることもできる。この場合、新たに設定された低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態は次回大当たり当選するまで継続するようにしても良い。また、新たに設定された低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態についても同一または異なる終了条件を設け、当該終了条件が成立すると通常遊技状態が設定されるようにしても良い。

30

#### 【 0 1 8 0 】

また、特定遊技状態の継続期間に対する終了条件は適宜に設定することができる。終了条件として、例えば特図可変表示の実行回数を設定することができる。また、特図可変表示の実行回数に限られず、大当たり遊技後の経過時間、大当たり遊技後の遊技球の発射球数、大当たり遊技後のゲート13への通過回数、または特定遊技状態を終了させるか否かの抽選（所謂、「転落抽選」）において終了させるという結果の導出などを終了条件に設定することができる。さらには、これらの要素を単独で終了条件に設定しても良く、また複合的に設定しても良い。

40

#### 【 0 1 8 1 】

なお、これらの終了条件は、大当たり遊技後に設定可能な全ての特定遊技状態に対して同一に設定しても良く、また設定可能な特定遊技状態の中の一部の特定遊技状態に対して設定しても良い。さらに、特定遊技状態毎に終了条件を異ならせても良い。

#### 【 0 1 8 2 】

さらに、大当たり遊技の後に制御される特定遊技状態、終了条件の有無、および終了条件の内容は、その大当たり遊技に係る大当たり図柄種別に対応付けることが可能である。例えば、前述のように大当たり図柄種別が設定されている場合、図15（B）に示すように、大当たり図柄A、大当たり図柄B、および大当たり図柄Dに係る大当たり遊技の終了

50

後に高確率高ベース遊技状態で遊技が制御されるようにしても良い。ここで、この高確率高ベース遊技状態については終了条件を設けずに、大当たり当選するまで継続可能にすることができる。さらに、大当たり図柄C、および大当たり図柄Eに係る大当たり遊技の終了後に低確率高ベース遊技状態で遊技が制御されるようにしても良い。ここで、この低確率高ベース遊技状態については終了条件を設け、終了条件として100回の特図可変表示に設定することができる。なお、この大当たり種別図柄と大当たり遊技の後に制御される特定遊技状態、終了条件の有無、および終了条件の内容との関係は一例であって、これに限られない。

#### 【0183】

また、大当たりの遊技利益に着目し、大当たり遊技後に高確率状態で遊技が進行する大当たりのことを「高確率大当たり」ともいう。さらに、大当たり遊技後に高確率状態且つ時短状態で遊技が進行する大当たりのことを「確変大当たり」ともいう。加えて、大当たり遊技後に通常確率状態且つ時短状態で遊技が進行する大当たりのことを「時短大当たり」ともいう。

#### 【0184】

### 4. 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機PY1により行われる主な演出について、図16～図30を用いて説明する。

#### 【0185】

### 4-1. 演出モード

最初に、演出モードについて説明する。演出モードは、演出の区分（あるいは、上位概念的な属性）のことである。パチンコ遊技機PY1は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モードと、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードを設定することが可能である。

#### 【0186】

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」において特図可変表示が行われていないときに設定可能であり、特図可変表示が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図16(A)に示すように、表示部50aにおいてパチンコ遊技機PY1を紹介する客待ちデモ動画G100が表示される。また、客待ちデモ動画G100が表示されているときに第1演出ボタン40kが操作されると、図16(B)に示すように、パチンコ遊技機PY1の演出に関する設定を行うための設定画面G101が表示される。演出に関する設定には、スピーカ52から出力される音の音量設定、表示部50aの輝度設定、および実行される演出の頻度設定などがある。なお、演出に関する設定の項目は適宜に設定することができる。また、客待ちデモ動画G100から遊技者の操作によって設定画面G101が表示されないようにすることもできる。

#### 【0187】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」において設定可能であり、通常遊技状態であることを示す演出モードである。そして、さらに通常演出モードに属する下位の演出モードを複数設けることができる。例えば、通常演出モードに属する下位の階層の演出モードとして、第1通常演出モード、第2通常演出モード、および第3通常演出モードなどを設けることができる。

#### 【0188】

なお、以下において、演出モードに属する下位の階層の演出モードを「演出ステージ」ともいう。それに伴って、第1通常演出モードを「第1通常演出ステージ」ともいい、第2通常演出モードを「第2通常演出ステージ」ともいい、第3通常演出モードを「第3通常演出ステージ」ともいう。なお、特段の事情がない場合以外、基本的にはパチンコ遊技機PY1の電源が投入された後、最初に特図変動表示が開始されたときに設定される演出モードは第1通常演出ステージ（第1通常演出モード）であるとする。ただし、当該最初

10

20

30

40

50

に設定される演出モードの種類は特に限定されずに適宜変更しても良い。

【0189】

このように通常演出モードに属する複数の演出ステージを設けた場合、所定の切替条件が成立すると演出ステージを順番に繰り返して切り替えていくことができる。切替条件は適宜に設定可能であるが、例えば、切替条件として、大当たりに当選することなく所定回数の特図可変演出が行われることに設定することができる。さらに、切替条件として、SPリーチハズレ変動に基づく特図変動演出など、特定の演出が実行されることに設定することもできる。

【0190】

また、後述するように特図変動演出においてリーチが発生することがあるが、特図変動演出を、リーチが発生しない場合の特図変動演出の全区間、およびリーチが発生する場合のリーチが成立する前の前段部分と、リーチが発生する場合のリーチが成立した後の後段部分と、に分けることができる。なお、前段部分は、前述の「通常変動」で構成される。

【0191】

そして、第1通常演出ステージの前段部分では、表示部50aにおいて、主に街の景色を表す背景画像(図17(A):第1通常用背景画像G111)が表示される。第2通常演出ステージの前段部分では、表示部50aにおいて、主に野球場のグラウンドを表す背景画像(図17(B):第2通常用背景画像G112)が表示される。第3通常演出ステージの前段部分では、表示部50aにおいて、主に飲食店内を表す背景画像(図17(C):第3通常用背景画像G113)が表示される。一方、第1通常演出ステージ~第3通常演出ステージの後段部分では、第1通常用背景画像G111、第2通常用背景画像G112および第3通常用背景画像G113が表示されず、通常演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0192】

なお、通常演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像は、演出ステージの種別に関係なく通常演出モードに共通の背景画像としても良く、また、演出ステージ毎に異なる背景画像としても良い。

【0193】

また、「高確率低ベース遊技状態」においても通常演出モードを設定可能にし、通常演出モードは非時短状態であることを示す演出モードにしても良い。あるいは「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定され、通常演出モードとは異なる所定の演出モードを設けても良い。さらに、ある条件で発生した低確率低ベース遊技状態、および高確率低ベース遊技状態において、通常演出モードと異なる所定の演出モードを設定しても良い。

【0194】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において設定可能であり、高確率高ベース遊技状態であることを示す演出モードである。確変演出モードの前段部分では、例えば、図17(D)に示すように、表示部50aにおいて宇宙を表す背景画像(確変用背景画像G120)が表示され、確変用BGMがスピーカ52から出力される。また、確変演出モードの後段部分では、確変演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0195】

時短演出モードは、「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」において設定可能であり、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の何れかであり、少なくとも時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードの前段部分では、例えば、図17(E)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像G130)が表示され、時短用BGMがスピーカ52から出力される。また、時短演出モードの後段部分では、時短演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0196】

なお、時短演出モードは、低確率高ベース遊技状態においてのみ設定され、低確率高ベ

10

20

30

40

50

ース遊技状態であることを示す演出モードにすることもできる。

【0197】

また、確変演出モードおよび時短演出モードの何れもまたは何れか一方について、通常演出モードと同様に、さらにその演出モード用の演出ステージを複数設け、所定の切替条件が成立すると、演出ステージが切り替わるようにしても良い。

【0198】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中に、図18(A)に示すように、表示部50a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G1や「右打ち」を促す右打ち画像G2が表示される大当たりオープニング演出が行われる。加えて、オープニング中には、大当たりオープニング演出として、表示部50aにおいて、オープニング画像G1や右打ち画像G2の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像(オープニング用背景画像G200)が表示される。

10

【0199】

また、大当たり演出モードでは、大当たり遊技におけるラウンド遊技中に、図18(B)に示すように、表示部50aにおいて、右打ち画像G2がオープニングから引き続いて表示されると共に、ラウンド数を示すラウンド画像G3や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像G4が表示されるラウンド演出が行われる。加えて、ラウンド遊技中には、ラウンド演出として、表示部50aにおいて、右打ち画像G2、ラウンド画像G3、および賞球数画像G4の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像(ラウンド用背景画像G201)が表示されると共に、スピーカ52から大当たり遊技の種別に応じたBGMが出力される。

20

【0200】

さらに、大当たり遊技におけるエンディング中には、図18(C)に示すように、表示部50a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G5や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像G6が表示される大当たりエンディング演出が行われる。加えて、エンディング中には、大当たりエンディング演出として、表示部50aにおいて、エンディング画像G5や総賞球数画像G6の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像(エンディング用背景画像G202)が表示される。

30

【0201】

なお、以下において、大当たりオープニング演出、ラウンド演出、および大当たりエンディング演出を合わせて、大当たり遊技において実行される演出として「大当たり遊技演出」ともいう。すなわち、大当たり演出モードにおいて大当たり遊技演出が行われる。

【0202】

#### 4-2. 特図変動演出

次に、特図変動演出について説明する。パチンコ遊技機PY1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。

40

【0203】

特図変動演出では、表示部50a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、基本的には、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。

【0204】

なお、表示部50aで行われる特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外の画像を用いることも可能である。さらに、表示部50aを含む画像表示装置50以外に、スピーカ52、枠ランプ53、盤可動装置55、第1演出ボタン装置40、および第2演出ボタン

50

装置 4 1 などの様々な演出装置を用いた特図変動演出を行うことが可能である。

#### 【 0 2 0 5 】

次に、特図可変表示に応じて実行される特図変動演出において、表示部 5 0 a に表示される演出図柄について説明する。演出図柄は、特図抽選結果を示すための識別情報でもあり、複数種類設けられている。詳細には、演出図柄の構成要素の 1 つが、特図抽選結果を示すための識別情報を構成し、その識別情報の違いによって演出図柄が複数種類設けられている。

#### 【 0 2 0 6 】

例えば、図 1 9 ( A ) に示すように、演出図柄を 1 ~ 9 の数字で構成させ、9 つの演出図柄を設けることができる。そして、数字「 1 」を含む演出図柄を演出図柄 G 1 0 a とする。同様に、数字「 2 」~ 数字「 9 」を含む演出図柄を演出図柄 G 1 0 b ~ 演出図柄 G 1 0 e とする。なお、便宜上、個々の演出図柄を区別なく取り扱う場合は、「演出図柄 G 1 0」と総称する。

#### 【 0 2 0 7 】

また、「 3 」、および「 7 」に係る演出図柄 G 1 0 c、G 1 0 g の数字部分は赤色であり、「 1 」、「 2 」、「 4 」、「 5 」、「 6 」、「 8 」、および「 9 」の演出図柄 G 1 0 a、G 1 0 b、G 1 0 d、G 1 0 e、G 1 0 f、G 1 0 h、G 1 0 i の数字部分は青色である。すなわち、演出図柄 G 1 0 の構成要素に、色が含まれている。なお、演出図柄 G 1 0 の構成や識別情報を何に設定するかは適宜に変更しても良い。例えば、演出図柄 G 1 0 に、各数字に対応付けられたキャラクターなどの他の構成要素を加えても良い。

#### 【 0 2 0 8 】

続いて、演出図柄 G 1 0 を表示するための演出図柄表示領域について説明する。例えば、図 1 9 ( B ) に示すように、表示部 5 0 a を水平方向に略均等に 3 つに分けた左側、中央および右側を、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、および右演出図柄領域 5 0 b 3 とすることができる。左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、および右演出図柄領域 5 0 b 3 の何れにも演出図柄 G 1 0 が表示される。

#### 【 0 2 0 9 】

そして、主に、特図変動演出の前段部分において、左演出図柄領域 5 0 b 1 に表示される演出図柄 G 1 0 を「左演出図柄 E Z 1」と総称し、中演出図柄領域 5 0 b 2 に表示される演出図柄 G 1 0 を「中演出図柄 E Z 2」と総称し、および右演出図柄領域 5 0 b 3 に表示される演出図柄 G 1 0 を「右演出図柄 E Z 3」と総称する。すなわち、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、および右演出図柄領域 5 0 b 3 において、共通して、数字の 1 ~ 9 からなる演出図柄 G 1 0 が表示されるが、相対的な表示位置で演出図柄 G 1 0 を区別する場合には、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 と表記する。

#### 【 0 2 1 0 】

また、図 1 9 ( B ) に示すように、表示部 5 0 a の下端部の左端（左下隅）の一区画に、小図柄を可変表示する小図柄領域 5 0 c を設けることが可能である。小図柄領域 5 0 c において、特図の可変表示に応じて小図柄を可変表示させることができる。なお、小図柄のデザインは適宜に設定可能であるが、例えば、演出図柄 G 1 0 の数字部分をそのまま縮小させて構成させることができる。

#### 【 0 2 1 1 】

なお、図 1 9 ( B ) において、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c は一点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

#### 【 0 2 1 2 】

また、前述したように、特図変動演出の演出フローを構成する演出として、通常変動、N リーチ、L リーチ、S P リーチ、およびバトル演出がある。ここで、これらの一部について説明する。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 1 3 】

## 4 - 2 - 1 . 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。次に、通常変動を具体的に説明する。なお、小図柄として、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 に対応する小図柄 K Z 1、小図柄 K Z 2、および小図柄 K Z 3 が小図柄領域 5 0 c で可変表示する。

## 【 0 2 1 4 】

例えば、図 2 0 ( A ) に示すように、表示部 5 0 a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1、中  
10  
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 2 0 ( B ) に示すように、その開始に伴って特図変動演出が開始される。具体的には、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 およ  
び右小図柄 K Z 3 の変動表示が開始される。

## 【 0 2 1 5 】

演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示の表示態様と、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示の表示態様とを異ならせることができる。例えば、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示は、各演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が表示部 5 0 a の上から下にスクロール表示して行い、小図柄  
20  
K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示は、各小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を定位置で次々に入れ替えて行うようにしても良い。なお、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示の表示態様と、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示の表示態様とを同一にしても良い。

## 【 0 2 1 6 】

また、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 は変動表示の開始直後から高速で変動表示する。演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が高速で変動表示されている間は、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 は、基本的に背景画像 G 1 1 1 ~ G 1 1 4 などのその背景側の画像が視認容易な透明性を持って表示される。

## 【 0 2 1 7 】

そして、この特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ無しハズレの特図変動パターン（例えば、通常ハズレ変動）であると、リーチが発生することなく、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、リーチ無しハズレに特有なハズレ目（所謂「バラケ目」）で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。  
30

## 【 0 2 1 8 】

演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示に向けて、例えば、最初に図 2 0 ( C ) に示すように、左演出図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で仮停止し、次に図 2 0 ( D ) に示すように、右演出図柄 E Z 3 が上下方向略中央位置で仮停止し、さらに、図 2 0 ( E ) に示すように、中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止する。

## 【 0 2 1 9 】

そして、最後に、上下方向略中央位置で水平方向に並んだ状態で仮停止している演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が、図 2 0 ( F ) に示すように、そのまま一斉に完全に停止し、停止が確定する（演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる）。仮停止していた演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示も行われる。  
40

## 【 0 2 2 0 】

なお、図 2 0 の例では、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われる際に、左演出図柄 E Z 1 右演出図柄 E Z 3 中演出図柄 E Z 2 の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。

## 【 0 2 2 1 】

#### 4 - 2 - 2 . リーチ

次に、リーチの成立について説明する。特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、Nハズレ変動）である場合も、基本的には前述のリーチ無しの場合と同様に、表示部50aにおいて、図21（A）に示すように、演出図柄EZ1～EZ3が停止表示されていると共に、小図柄KZ1～KZ3が停止表示されている状態から、特図の可変表示が開始されて、図21（B）に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始すると共に、小図柄KZ1～KZ3の変動表示が開始する。

##### 【0222】

その後、所定時間が経過した後に、図21（C）に示すように、数字「5」に係る左演出図柄EZ1が上下方向略中央位置で仮停止し、次に、図21（D）に示すように、同一の数字「5」に係る右演出図柄EZ3が上下方向略中央位置で水平方向に並んで仮停止して、リーチが成立する。なお、左演出図柄EZ1、および右演出図柄EZ3でリーチが成立しても、小図柄KZ1～KZ3の変動表示は継続して行われている。

##### 【0223】

さらに、図21の例では、リーチが成立する際に、左演出図柄EZ1 右演出図柄EZ3の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。また、リーチを構成する演出図柄の数字も「5」に限られない。また、仮停止する位置も上下方向略中央位置に限られない。また、リーチを構成する演出図柄が並ぶ方向も水平方向に限られず斜め方向など他の方向であってもよい。

##### 【0224】

このように、リーチ無しハズレである場合の特図変動演出の全期間と、リーチが発生する場合の特図変動演出の開始時からリーチ成立時までの区間を通常変動とすることができる。ただし、リーチが成立するまでの時間は、特図変動パターンなどに基づいて適宜に設定することができる。さらに、リーチが成立するまでの間に、所謂「疑似連」や、カットイン予告、台詞予告などの種々の予告演出を実行することも可能である。あるいは、リーチが成立するまでの間に、所謂「ゾーン」に突入するようにすることも可能である。

##### 【0225】

#### 4 - 2 - 3 . Nリーチ

パチンコ遊技機PY1は、通常変動の後に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、特図抽選の抽選結果が「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。次に、Nリーチを具体的に説明する。

##### 【0226】

リーチが成立すると、例えば、図21（D）に示すように、その時点からNリーチが行われる。Nリーチでは、図22（A）に示すように、リーチが成立したときの状態が所定時間（例えば、10秒）維持される。Nリーチが開始されると、図22（B）に示すように、通常態様の高速で変動表示（スクロール）をしている中演出図柄EZ2が徐々に減速していく。

##### 【0227】

特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、Nハズレ変動）であると、リーチが成立した状態から、中演出図柄EZ2が上下方向略中央位置で仮停止してハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる。このとき、リーチが成立しているので、図22（C-1）に示すように、リーチを構成する数字とは異なる数字（図22（C-1）において「4」）からなる中演出図柄EZ2が仮停止する。そして、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、図22（D）に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、リーチ有りハズレに特有なハズレ目で左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3の停止表示が行われる。

##### 【0228】

また、仮停止していた演出図柄EZ1～EZ3がリーチ有りハズレに特有なハズレ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われるとき、3

10

20

30

40

50



つの小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 が、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 と同一のリーチ有りハズレに特有なハズレ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示も行われる。なお、Nリーチの内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 2 2 9 】

Nリーチで特図変動演出が終了しない場合、図 2 2 ( C - 2 ) に示すように、停止していない残りの 1 つの中演出図柄 E Z 2 が再び高速で変動し、リーチが維持されたまま Nリーチから Lリーチまたは S Pリーチに発展する（切り替わる）ことがある。

【 0 2 3 0 】

4 - 2 - 4 . S Pリーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、Nリーチの後に S Pリーチを行うことが可能である。S Pリーチは、特図抽選の結果が「大当たり」である可能性が、Nリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、S Pリーチでも、成立したリーチが維持されるが、例えば、図 2 3 ( A ) に示すように、S Pリーチの開始時に、当該リーチを構成する演出図柄 E Z 1、E Z 3 が縮小されると共に、表示部 5 0 a における小図柄領域 5 0 c に重複しない所定位置（例えば、左演出図柄 E Z 1 は表示部 5 0 a の左上で、右演出図柄 E Z 3 は表示部 5 0 a の右上）に移動する。

【 0 2 3 1 】

また、S Pリーチの開始時に、例えば、図 2 3 ( A ) に示すように、表示部 5 0 a に S Pリーチ専用の背景画像（S Pリーチ用背景画像 G 1 1 4）が表示され、敵キャラクターが出現し、続いて、図 2 3 ( B ) に示すように、表示部 5 0 a の中央に Lリーチが開始されたことを表す画像（S Pリーチ開始タイトル画像）G 1 1 が表示される。S Pリーチ開始タイトル画像 G 1 1 は、S Pリーチのタイトルを表すタイトル画像 G 1 1 a「図 2 3 ( B ) において「敵バッター を打ち取れ！！」」と、タイトル画像 G 1 1 a を引き立てるエフェクト画像 G 1 1 b とで構成される。

【 0 2 3 2 】

次に、図 2 3 ( C ) に示すように、主人公キャラクターと主人公キャラクターのライバルである敵キャラクターが対峙しているシーンが表示される。S Pリーチの内容は野球のピッチャーとバッターの対決シーンで構成される。ここでは、主人公キャラクターがピッチャーであり、敵キャラクターがバッターである。

【 0 2 3 3 】

その後、S Pリーチ用背景画像 G 1 1 4 にて、図 2 4 ( A ) に示すように、主人公キャラクターがボールを投げ、図 2 4 ( B ) に示すように、ボールが敵キャラクターに向かって進み、図 2 4 ( C ) に示すように、敵キャラクターがバットを振り始める。続いて、図 2 4 ( D ) に示すように、ボールとバットとが接近し、主人公キャラクターと敵キャラクターとの対決に決着がつこうとする場面を迎える。この場面は、ピッチャーとバッターの対決で主人公キャラクターが勝利するか敗北するかの分岐点（勝敗分岐点）を構成する。

【 0 2 3 4 】

この勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン（例えば、S P大当たり変動）であると、図 2 5 ( A - 1 ) に示すように、表示部 5 0 a に、敵キャラクターが空振りをして対決に勝利した後、図 2 5 ( B - 1 ) に示すように、敵キャラクターを三振に取ってマウンド上で雄叫びを上げる主人公キャラクターが表示されると共に、スピーカ 5 2 から所定の効果音が出力される。このとき、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 は大当たりを示す態様で仮停止表示している。

【 0 2 3 5 】

このように、対決に勝利して雄叫びを上げている主人公キャラクターの表示と、所定の効果音の出力とが、大当たりを示唆する演出（大当たり示唆演出）を構成する。その後、図 2 5 ( C - 1 ) に示すように、大当たりを示す態様で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。

【 0 2 3 6 】

一方、勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変

10

20

30

40

50

動パターン（例えば、ＳＰハズレ変動）であると、大当たり示唆演出が行われることなく、ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１４にて、図２５（Ａ－２）に示すように、敵キャラクターがホームランを打って対決に敗北し、図２５（Ｂ－２）に示すように、主人公キャラクターがマウンド上で落胆する映像が流れる。このように、対決に敗北して落胆している主人公キャラクターの表示が、ハズレを示唆する演出（ハズレ示唆演出）を構成する。

【０２３７】

その後、図２５（Ｃ－２）に示すように、リーチ用のハズレ目で演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の停止表示が行われる。なお、ＳＰリーチの内容は、キャラクター同士が野球で対決する内容に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

10

【０２３８】

次に、特図変動演出において行われる可動体演出と操作演出について説明する。可動体演出と操作演出は、前述のＳＰリーチやＮリーチ、さらには大当たり遊技演出などに組み込まれる形でこれらの演出の一部として行われる場合と、これらの演出とは独立して行われる場合とがある。最初に可動体演出について説明する。

【０２３９】

#### ４－３．可動体演出

パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出や大当たり遊技演出などの所定の演出における所定のタイミングで可動体の動作を伴う可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、例えば盤可動装置５５などの可動装置を用いた演出であり、大当たり期待度やＳＰリーチへの発展を示唆する演出として機能する。

20

【０２４０】

例えば、可動体演出がＳＰリーチへの発展を示唆する演出として機能する場合、図２６（Ａ）に示すように、特図変動演出において、ＮリーチからＳＰリーチに発展する際に、まずは図２６（Ｂ）に示すように、盤可動装置５５が作動し、盤可動体５５ｋが正面視で作動位置まで下降し、所定時間その位置で保持される。さらに、このとき、表示部５０ａの全体に、盤可動体５５ｋの動作に伴うエフェクト画像Ｇ１３も表示される。そして、図２６（Ｃ）に示すように、エフェクト画像Ｇ１３が消去され、盤可動体５５ｋが待機位置まで上昇して、盤可動装置５５が通常の待機状態に戻る。盤可動装置５５が通常の待機状態に戻ると、ＳＰリーチに発展する。なお、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。

30

【０２４１】

#### ４－４．操作演出

次に操作演出について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出や大当たり遊技演出などの所定の演出における所定のタイミングで、操作促進演出、および第１演出ボタン４０ｋや第２演出ボタン４１ｋ等の操作に応じた操作結果演出を含む操作演出を行うことが可能である。操作促進演出は、遊技者に操作手段の操作を促す演出であり、操作結果演出は、操作促進演出における操作手段の操作に応じて行われる演出であり、それぞれ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。

【０２４２】

40

例えば、前述のように、Ｌリーチにおいて勝敗分岐点に達すると、第１演出ボタン４０ｋの押下操作が有効な期間（第１演出ボタン操作有効期間）が発生し、この第１演出ボタン操作有効期間の発生に伴って、図２７（Ａ）に示すように、第１演出ボタン４０ｋの操作を促す演出（第１演出ボタン操作促進演出）が行われる。

【０２４３】

第１演出ボタン操作促進演出において、表示部５０ａに、第１演出ボタン操作促進画像Ｇ１２が表示される。第１演出ボタン操作促進画像Ｇ１２は、第１演出ボタン４０ｋを表す画像（第１演出ボタン画像）Ｇ１２ａと、第１演出ボタン４０ｋの操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像）Ｇ１２ｂと、第１演出ボタン４０ｋの操作に係る操作有効期間（第１演出ボタン操作有効期間）の残り時間を表す画像（第１演出ボタン

50

操作有効期間残り時間画像) G 1 2 c と、を含む。

【 0 2 4 4 】

なお、第 1 演出ボタン操作有効期間残り時間画像 G 1 2 c は、おおむね曲線状のプログレッシブからなり、時間の経過に伴って、遊技者が第 1 演出ボタン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。なお、図 2 7 ( B ) は、第 1 演出ボタン操作有効期間が発生して、第 1 演出ボタン操作有効時間の 1 / 3 の時間が経過した様子を表している。

【 0 2 4 5 】

そして、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン(例えば、S P 大当たり変動)であると、第 1 演出ボタン操作有効期間において第 1 演出ボタン 4 0 k が押下操作された後、または、第 1 演出ボタン操作有効期間において第 1 演出ボタン 4 0 k が操作されることなく第 1 演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなった後、操作結果演出が行われる。

10

【 0 2 4 6 】

操作結果演出としては、例えば図 2 7 ( C ) に示すように、盤可動装置 5 5 が作動して、盤可動体 5 5 k が作動位置まで下降し、所定時間その位置で保持されると共に、回転部材 5 5 k 1 が所定時間回転する。このように、操作結果演出に可動体演出も含まれている。さらに、このとき、操作結果演出として、表示部 5 0 a の全体に、盤可動体 5 5 k の動作に伴うエフェクト画像 G 1 3 が表示される。そして、図 2 7 ( D ) に示すように、エフェクト画像 G 1 3 が消去され、回転部材 5 5 k 1 の回転が止まり、盤可動体 5 5 k が上昇することによって操作結果演出が終了する。操作結果演出が終了すると大当たり示唆演出が行われる。

20

【 0 2 4 7 】

一方、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン(例えば、S P ハズレ変動)であると、第 1 演出ボタン操作有効期間において第 1 演出ボタン 4 0 k が押下操作されても、または、第 1 演出ボタン 4 0 k が押下操作されることなく演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなっても、操作結果演出が行われることがなく、ハズレ示唆演出が行われる。

【 0 2 4 8 】

なお、操作結果演出は、盤可動装置 5 5 の作動やエフェクト画像 G 1 3 の表示に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、操作演出は特図変動演出に限られず大当たり演出においても実行可能である。

30

【 0 2 4 9 】

4 - 5 . 先読み演出

次に、特図保留の対象となる特図可変表示が実行される前に実行可能な先読み演出について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出の任意のタイミングで、先読み判定の結果に基づいて、大当たり判定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 保留に対する大当たり期待度を示唆する演出であり、その保留に対応する特図の可変表示の前から大当たりを期待させる演出として機能する。先読み演出の一例として、特図保留を表す保留演出を用いた保留変化予告がある。ここで、通常演出モードにおいて行われる保留演出、および保留変化予告について説明する。

40

【 0 2 5 0 】

保留演出は、図 2 8 ( A ) に示すように、表示部 5 0 a の下端部における略中央の一区画において横長矩形状に形成された保留表示領域 5 0 d において行われる。保留表示領域 5 0 d は、保留表示領域 5 0 d を左右方向に略均等に 4 つに分割した第 1 領域 5 0 d 1、第 2 領域 5 0 d 2、第 3 領域 5 0 d 3、および、第 4 領域 5 0 d 4 で構成されている。すなわち、保留表示領域 5 0 d において、第 1 領域 5 0 d 1 ~ 第 4 領域 5 0 d 4 が左端から右端に向けて順に並んで設けられている。

【 0 2 5 1 】

50

第1領域50d1には、保留されている特図1保留の中で最も先に発生し、その特図1保留に対応する特図1関係乱数に基づいて最も先に特図1可変表示が行われる特図1保留を表す保留アイコンが表示される。同様に、第2領域50d2～第4領域50d4には、保留されている特図1保留の中で2～4番目に発生し、その特図1保留に対応する特図1関係乱数に基づいて2～4番目に特図1可変表示が行われる特図1保留を表す保留アイコンが表示される。

【0252】

なお、以下において、第1領域50d1に表示される保留アイコンに対応する特図1保留のことを「保留順1の特図1保留」と称する。同様に、第2領域50d2、第3領域50d3、および第4領域50d4に表示される保留アイコンに対応する特図1保留のことを「保留順2の特図1保留」、「保留順3の特図1保留」、および「保留順4の特図1保留」と称する。すなわち、存在している特図1保留について、発生した順に「保留順1」～「保留順4」と称する。

10

【0253】

また、保留表示領域50dの左隣には、当該変動表示領域50eが形成されている。当該変動表示領域50eには、現在実行中の特図1変動表示を表す当該アイコンが表示される。よって、当該変動表示領域50eに表示される当該アイコンが示す対象は、保留表示領域50dに表示される保留アイコンが示す対象と異なり、厳密には、特図1保留に応じた「保留演出」には含まれないが、保留アイコンの表示と当該アイコンの表示とは関連性を有しているので、以下においては、保留アイコンの表示と当該アイコンの表示とをまとめて、「保留演出」とする。また、保留アイコンと当該アイコンとをまとめて、「アイコン」と称する。さらに、当該アイコンが示す実行中の特図1変動表示を「当該変動」とも称する。

20

【0254】

なお、図28(A)において保留表示領域50dおよび当該変動表示領域50eは一点鎖線で明示され、第1領域50d1～第4領域50d4は破線で明示されているが、これは保留表示領域50d、第1領域50d1～第4領域50d4、および当該変動表示領域50e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。

【0255】

次に、保留演出の具体例について説明する。なお、以降の説明では、小図柄KZ1～KZ3の可変表示は省略する。前提として、特図1変動表示中(特図変動演出中)であり、特図1保留数(U1)が「2」とであるとする。この状況下において、図28(B)に示すように、前述した不図示の第1領域50d1において、現在保留されている特図1保留の中で最も先に発生した特図1保留(保留順1の特図1保留)を表した保留アイコンHA2が表示され、前述した不図示の第2領域50d2において、保留アイコンHA2が表す特図1保留の次に発生した特図1保留(保留順2の特図1保留)を表した保留アイコンHA3が表示されている。また、前述した不図示の当該変動表示領域50eには、現在実行中の特図1変動表示を表す当該アイコンHA1が表示されている。なお、図28(B)で表示されているアイコンHA1～HA3の表示態様は通常態様である。

30

【0256】

このように、保留演出においては、特図1保留が発生した順に保留表示領域50dの左端から右に並んで表示される。すなわち、保留されている特別図柄の可変表示、言い換えれば、特図保留記憶部105に記憶されている特図関連判定情報に基づく未実行の特別図柄の可変表示は、個別に保留アイコンで表示される。

40

【0257】

そして、図28(C)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われると、その直前まで実行中の特図変動表示を表していた当該アイコンHA1が消去される。続けて、保留アイコンHA2を表す特図1保留に基づいて特別図柄の可変表示(特図変動演出)が開始されると、保留アイコンHA2と保留アイコンHA3がシフトする。具体的には、不図示の第1領域50d1に表示されていた保留アイコンHA2は不図示の当該変動

50

表示領域 5 0 e に移動し、不図示の第 2 領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A 3 は不図示の第 1 領域 5 0 d 1 に移動する。すなわち、表示されていた保留アイコン H A 2 および保留アイコン H A 3 がそれぞれ 1 つずつ左にシフトする。これは、保留アイコン H A 2 に対応する特別図柄の変動表示が開始され、保留アイコン H A 3 が表す特図 1 保留が、現在保留されている特図 1 保留の中で最も先に発生した特図 1 保留になり、次に開始される特図可変表示になったことに応じて、保留アイコン H A 2 および保留アイコン H A 3 をその状況に適応させるためである。

【 0 2 5 8 】

また、当該変動表示領域 5 0 e に表示されている保留アイコン H A 2 は、実行中の特図 1 変動表示を表しているのので、当該変動表示領域 5 0 e に表示される際に当該アイコン H A 2 となる。すなわち、「アイコン」の前に付く言葉として、保留表示領域 5 0 d に表示されているアイコンについては「保留」とし、当該変動表示領域 5 0 e に表示されているアイコンについては「当該」とする。換言すれば、保留アイコンが表示されているときに、該保留アイコンが示す特図保留に対して特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、該開始条件の成立に係る特別図柄の変動表示に対応する保留アイコンが当該アイコンとして表示される。

【 0 2 5 9 】

なお、保留アイコンから当該アイコンになる際に、言い換えると、アイコンは保留表示領域 5 0 d から当該変動表示領域 5 0 e に移動する際に、アイコンの大きさが同一のままでも拡大されても良い。図 2 8 ( C ) では、アイコンは保留表示領域 5 0 d から当該変動表示領域 5 0 e に移動する際に約 2 倍に拡大している。

【 0 2 6 0 】

そして、この状況から第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して、特図 1 保留が発生すると、図 2 8 ( E ) に示すように、当該特図 1 保留の発生に応じて、新たな保留アイコン H A 4 が前述した不図示の第 2 領域 5 0 d 2 に表示される。

【 0 2 6 1 】

このように、第 1 始動口 1 1 に入賞して特図 1 関係乱数が取得されると、1 つの共通したアイコンが表示される。このアイコンは、当該入賞に基づく特図 1 可変表示が終了すると消去されるが、表示されている間は、当該特図 1 可変表示の置かれている状態（保留の状態および実行中の状態）に応じて、異なる名称（保留アイコンおよび当該アイコン）で存在していることになる。

【 0 2 6 2 】

ところで、前述のとおり、始動入賞コマンドには当否情報および特図変動パターン情報が含まれている。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、この当否情報および特図変動パターン情報に基づいて、保留アイコンを通常態様、または特別態様で表示することができる。この保留アイコンを特別態様で表示することを「保留予告」という。

【 0 2 6 3 】

保留アイコンの表示態様が特別態様である、すなわち保留予告が行われると、遊技者は、その保留アイコンに対応した特別図柄の変動表示で大当たりや当選できるかもしれないという期待を持つことができる。次に、保留予告の具体例について説明する。保留予告の具体例として、図 2 8 ( E ) に示す保留アイコン H A 4 の表示態様が特別態様になるとする。

【 0 2 6 4 】

保留予告の 1 つの種別として、保留アイコンが表示された直後に特別態様になる、言い換えれば、特図 1 保留の発生時（第 1 始動口 1 1 への入賞時）に保留予告が行われる保留予告種別がある。例えば、図 2 9 ( A ) に示すように、保留アイコン H A 4 が表示される前の状況（図 2 8 ( D ) の状況）から、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して、特図 1 保留が発生すると、図 2 8 ( E ) の場合と同様に、当該特図 1 保留の発生に応じて、通常態様の保留アイコン H A 4 が前述した不図示の第 2 領域 5 0 d 2 に表示される。

【 0 2 6 5 】

10

20

30

40

50

そして、その直後に、図 29 (B) に示すように、保留アイコン H A 4 の表示態様が通常態様から特別態様 (図 29 (B) において灰色) に変化する (保留予告が行われる)。なお、図 29 の例では保留アイコン H A 4 は表示直後に一瞬通常態様で表示されるが、特別態様で表示されるようにし、通常態様で表示される期間をなくしてもよい。

#### 【0266】

別の保留予告の種別として、保留アイコンが移動する際に特別態様になる、言い換えれば、特図 1 保留のシフト時に保留アイコン変化予告が行われる保留予告種別がある。例えば、図 30 (A) に示すように、保留アイコン H A 4 が表示される前の状況 (図 28 (D) の状況) から、第 1 始動口 11 に遊技球が入賞して、特図 1 保留が発生すると、図 30 (B) に示すように、当該特図 1 保留の発生に応じて、通常態様 (図 30 (B) において白色) の保留アイコン H A 4 が前述した不図示の第 2 領域 50 d 2 に表示される。

10

#### 【0267】

そして、図 30 (C) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われると、その直前まで実行中の特図変動表示を表していた当該アイコン H A 2 が消去される。続けて、保留アイコン H A 3 が表す特図 1 保留に基づいて特別図柄の可変表示 (特図変動演出) が開始されると、図 30 (D) に示すように、第 1 領域 50 d 1 に表示されていた保留アイコン H A 3 は不図示の当該変動表示領域 50 e に移動し、第 2 領域 50 d 2 に表示されていた保留アイコン H A 4 は不図示の第 1 領域 50 d 1 に移動する。ここで、保留アイコン H A 4 が第 2 領域 50 d 2 から第 1 領域 50 d 1 に移動する際に、その表示態様が通常態様から特別態様 (図 30 (D) において灰色) に変化する (保留予告が行われる)。

20

#### 【0268】

また、保留予告に係る特別態様を複数種類設けて、特別態様の種類によって大当たり期待度が異なるようにすることができる。例えば、保留アイコンの表示態様を、保留アイコンの色に関連付け、保留アイコンの表示態様として白色、緑色、赤色、および金色が設定されているとする。ここで、白色が通常態様であり、緑色、赤色、および金色が特別態様とする。そして、保留アイコンの表示態様が表示する大当たり期待度は、白色 < 緑色 < 赤色 < 金色の順で高くなるように設定することができる。

#### 【0269】

なお、先読み演出は、特図 1 保留および特図 2 保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、先読み演出は、保留アイコン H A の表示態様に限られず、例えば背景画像などの表示部 50 a における保留アイコン H A 以外の画像や、スピーカ 52 から出力される音、枠ランプ 53 による発光、および盤可動装置 55 による動作などの画像表示装置 50 以外の演出装置を用いて実行することが可能である。さらには、先読み演出の演出態様として、保留アイコン H A による保留アイコン変化予告などのように実行されてから特図変動表示が開始されるまで途切れることなく継続する演出態様の他に、演出図柄の停止表示が行われる度または演出図柄の変動表示が開始される度など、断続的且つ連続的に実行する演出態様にしても良い。

30

#### 【0270】

##### 5. 遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御

##### [ 遊技制御メイン処理 ]

40

次に図 31 ~ 図 40 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、以下に説明する遊技を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、適宜に実行順序を変更し、または並列に実行することができる。

#### 【0271】

また、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、フラグ、ステータス、バッファ等は、遊技用 R A M 104 に設けられている。また、カウンタの初期値は「0」であり、フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」である。

#### 【0272】

50

遊技制御基板 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 P Y 1 が電源投入されると、遊技用 R O M 103 から図 29 に示した遊技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、遊技制御メイン処理では、まず、電源投入時処理 (S 001) を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 104 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 102 の設定、S I O (S y S t e m I n p u t / O u t p u t)、P I O (P a r a l l e l I n p u t / O u t p u t)、C T C (C o u n t e r / T i m e r C i r c u i t : 割り込み時間の管理のための回路) の設定等が行われる。

#### 【0273】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) では、普図関連判定情報および特図関連判定情報に係る種々の乱数のカウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ IC 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

#### 【0274】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) が終了すると、割り込みを許可する (S 004)。割り込み許可中は、遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 005) の実行が可能となる。遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 005) は、例えば 4 m s e c 周期で遊技用 C P U 102 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、遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 005) は 4 m s e c 周期で実行される。そして、遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 005) が終了してから、次に遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 005) が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用 C P U 102 に割り込みパルスが入力された場合は、遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 005) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S 004) がされてから開始される。

#### 【0275】

[ 遊技制御側タイマ割り込み処理 ]

次に、遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 005) について説明する。図 32 に示すように、遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 005) では、まず出力処理 (S 101) を実行する。出力処理 (S 101) では、以下に説明する各処理において遊技制御基板 100 の遊技用 R A M 104 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、演出制御基板 120 や払出制御基板 170 等に出力する。

#### 【0276】

出力処理 (S 101) に次いで行われる入力処理 (S 102) では、遊技制御用マイコン 101 は、余剰球貯留穴 35A の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号を取り込み、下皿満杯データとして遊技用 R A M 104 の出力バッファに記憶する。

#### 【0277】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 103) は、図 31 の遊技制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) と同じである。即ち、普図関連判定情報および特図関連判定情報に係る各種乱数のカウンタ値の更新処理は、遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 005) の実行期間と、それ以外の期間 (メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) の終了後、次の遊技制御側タイマ割り込み処理 (S 005) が開始されるまでの期間) との両方で行われている。

#### 【0278】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 103) に次いで、遊技制御用マイコン 101 は、センサ検知処理 (S 104) を行い、続いて普通動作処理 (S 105) を行い、さらに特別動作処理 (S 106) を行う。センサ検知処理、普通動作処理および特別動作処

10

20

30

40

50

理については後述する。

#### 【 0 2 7 9 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理 ( S 1 0 7 ) を実行して、遊技制御側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) を終了する。その他の処理 ( S 1 0 7 ) としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理 ( S 1 0 7 ) 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、第 1 始動口 1 1 用の賞球カウンタ、第 2 始動口 1 2 用の賞球カウンタ、大入賞口 1 4 用の賞球カウンタ、及び、一般入賞口 1 0 用の賞球カウンタが「 0 」を超えているか否かのチェックを行い、「 0 」を超えていると、賞球要求信号を払出制御基板 1 7 0 に送信する。そして、賞球信号を送信するとき、その信号に係る賞球カウンタを「 1 」減算する更新処理を行う。

10

#### 【 0 2 8 0 】

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遊技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、割り込みパルスが入力されると ( 約 4 m s e c 後 ) 、再び遊技制御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、再び実行された遊技制御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、前回の遊技制御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。

20

#### 【 0 2 8 1 】

##### [ センサ検知処理 ]

次に、図 3 3 ~ 図 3 4 を用いてセンサ検知処理について説明する。センサ検知処理 ( S 1 0 4 ) ではまず、一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞したか否か、即ち、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判定する ( S 2 0 1 ) 。一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞していない場合 ( S 2 0 1 で N O ) にはステップ S 2 0 3 に進み、一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞した場合には ( S 2 0 1 で Y E S ) 、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための一般入賞口賞球処理を行う ( S 2 0 2 ) 。一般入賞口賞球処理では、一般入賞口 1 0 用の賞球カウンタに、一般入賞口 1 0 への入賞に応じた賞球個数 ( 第 1 実施形態において「 3 」 ) を加算する。

30

#### 【 0 2 8 2 】

ステップ S 2 0 3 では、遊技球がゲート 1 3 を通過したか否か、即ち、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判定する。遊技球がゲート 1 3 を通過していなければ ( S 2 0 3 で N O ) 、ステップ S 2 0 7 に進む。一方、遊技球がゲート 1 3 を通過していれば ( S 2 0 3 で Y E S ) 、後述する普通動作ステータス = 1 であるか否か、言い換えれば、普図可変表示または補助遊技の何れも行われていないか否かを判定する ( S 2 0 4 ) 。普通動作ステータス = 1 でない場合には ( S 2 0 4 で N O ) 、ステップ S 2 0 7 に進み、普通動作ステータス = 1 である場合 ( S 2 0 4 で Y E S ) には、普通図柄乱数カウンタ ( ラベル - T R N D - F ) のカウンタ値が示す普通図柄乱数を普図関連判定情報として取得し ( S 2 0 5 ) 、取得した普図関連判定情報を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 8 6 に記憶して ( S 2 0 6 ) 、ステップ S 2 0 7 に進む。

40

#### 【 0 2 8 3 】

ステップ S 2 0 7 では、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞したか否か、即ち、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判定する。第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞していない場合 ( S 2 0 7 で N O ) にはステップ S 2 1 4 に進み、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した場合には ( S 2 0 7 で Y E S ) 、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための第 2 始動口賞球処理を行う ( S 2 0 8 ) 。第 2 始動口賞球処理では、第 2 始動口 1 2 用の賞球カウンタに、第 2 始動口 1 2 への入賞に応じた賞球個数 ( 第 1 実施形態において「 2 」 ) を加算する。

#### 【 0 2 8 4 】

次に、特図 2 保留数 ( 具体的には遊技用 R A M 1 0 4 に設けた特図 2 保留数をカウント

50



するカウンタ（特図 2 保留数カウンタ）の数値）が「4」（上限記憶数）以上であるか否か判定する（S 2 0 9）。特図 2 保留数が「4」以上である場合（S 2 0 9 で Y E S）には、ステップ S 2 1 4 に進むが、特図 2 保留数が「4」以上でない（「4」未満である）場合には（S 2 0 9 で N O）、特図 2 保留数加算処理を行う（S 2 1 0）。特図 2 保留数加算処理では、特図 2 保留数カウンタを「1」加算し、特図 2 保留表示器 8 3 b が示す特図 2 保留数を「1」増加させる。

【0 2 8 5】

続いて、特別図柄乱数カウンタ（ラベル - T R N D - T）、大当たり図柄種別乱数カウンタ（ラベル - T R N D - O S）、リーチ乱数カウンタ（ラベル - T R N D - R C）及び特図変動パターン乱数カウンタ（ラベル - T R N D - H P）からなる特図 2 関連判定情報を取得し、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図関連判定情報用バッファに記憶する（S 2 1 1）。

10

【0 2 8 6】

次に、第 2 先読み判定処理を行う（S 2 1 2）。第 2 先読み判定処理では、図 1 4 に示す第 2 先読み判定テーブルに、現在の遊技状態とステップ S 2 1 1 で取得した特図 2 関連判定情報とを照合して第 2 始動入賞コマンドを特定し、特定した第 2 始動入賞コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【0 2 8 7】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 2 1 1 で取得した特図 2 関連判定情報を特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する（S 2 1 3）。

20

【0 2 8 8】

続いて、ステップ S 2 1 4 では、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞したか否か、即ち、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判定する。第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞していない場合（S 2 1 4 で N O）にはステップ S 2 2 1 に進み、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞した場合には（S 2 1 4 で Y E S）、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための第 1 始動口賞球処理を行う（S 2 1 5）。第 1 始動口賞球処理では、第 1 始動口 1 1 用の賞球カウンタに、第 1 始動口 1 1 への入賞に応じた賞球個数（第 1 実施形態において「4」）を加算する。

【0 2 8 9】

次に、特図 1 保留数（具体的には遊技用 R A M 1 0 4 に設けた特図 1 保留の数をカウントするカウンタ（特図 1 保留数カウンタ）の数値）が「4」（上限記憶数）以上であるか否か判定する（S 2 1 6）。特図 1 保留数が「4」以上である場合（S 2 1 6 で Y E S）には、ステップ S 2 2 1 に進むが、特図 1 保留数が「4」以上でない（未満である）場合には（S 2 1 6 で N O）、特図 1 保留数加算処理を行う（S 2 1 7）。特図 1 保留数加算処理では、特図 1 保留数カウンタを「1」加算し、特図 1 保留表示器 8 3 a が示す特図 1 保留数を「1」増加させる。

30

【0 2 9 0】

続いて、特別図柄乱数カウンタ（ラベル - T R N D - T）、大当たり図柄種別乱数カウンタ（ラベル - T R N D - O S）、リーチ乱数カウンタ（ラベル - T R N D - R C）及び特図変動パターン乱数カウンタ（ラベル - T R N D - H P）からなる特図 1 関連判定情報を取得し、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図関連判定情報用バッファに記憶する（S 2 1 8）。

40

【0 2 9 1】

次に、第 1 先読み判定処理を行う（S 2 1 9）。第 1 先読み判定処理では、図 1 3 に示す第 1 先読み判定テーブルに、現在の遊技状態とステップ S 2 1 8 で取得した特図 1 関連判定情報とを照合して第 1 始動入賞コマンドを特定し、特定した第 1 始動入賞コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【0 2 9 2】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 2 1 8 で取得した特図 1 関連判定情報を特図 1 保留記憶部 1 0 5 a のうち現在の特図 1 保留数に応じた記憶領域に記憶する（

50

S 2 2 0 )。

【 0 2 9 3 】

ステップ S 2 2 1 では、大入賞口 1 4 に遊技球が入賞したか否か、即ち、大入賞口センサ 1 4 a によって遊技球が検出されたか否か判定する。大入賞口 1 4 に遊技球が入賞していない場合 ( S 2 2 1 で N O ) にはセンサ検知処理を終了し、大入賞口 1 4 に遊技球が入賞した場合には ( S 2 2 1 で Y E S )、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた大入賞口入賞カウンタのカウント値が「 9 」以上であるか否かを判定する ( S 2 2 2 )。大入賞口入賞カウンタは、大当たり遊技の 1 回のラウンド遊技において大入賞口 1 4 に入賞した個数を計数するためのカウンタである。なお、大入賞口入賞カウンタは各ラウンド遊技が終了するたびにクリアされる。第 1 実施形態では、入賞規定個数は「 1 0 」に設定されている。よって、ステップ S 2 2 2 の処理が行われる。

10

【 0 2 9 4 】

大入賞口入賞カウンタのカウント値が「 1 1 」以上であると ( S 2 2 2 で Y E S )、センサ検知処理を終了し、大入賞口入賞カウンタのカウント値が「 1 1 」以上でない、すなわち、「 1 1 」未満であると ( S 2 2 2 で N O )、大入賞口入賞カウンタのカウント値を「 1 」加算し ( S 2 2 3 )、遊技者に所定個数の賞球を払い出すための大入賞口賞球処理を行い ( S 2 2 4 )、センサ検知処理を終了する。なお、大入賞口賞球処理では、大入賞口 1 4 用の賞球カウンタに、大入賞口 1 4 への入賞に応じた賞球個数 ( 第 1 実施形態において「 9 」) を加算する。

【 0 2 9 5 】

20

なお、遊技球を検知可能なセンサとして、センサ 1 0 a ~ 1 4 a 以外のセンサを設け、そのセンサが遊技球を検知したことに基づいて、図 3 3 ~ 図 3 4 に示す処理以外の処理を行うようにしても良い。

【 0 2 9 6 】

[ 普通動作処理 ]

次に、普図表示器 8 2 および電チュー 1 2 D の制御に関する普通動作処理について説明する。図 3 5 に示すように、普図表示器 8 2 および電チュー 1 2 D に関する処理が 4 つのステータス ( 段階 ) に分けられている。そして、それらの各ステータスに「普通動作ステータス = 1 , 2 , 3 , 4 」が割り当てられている。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普通動作処理 ( S 1 0 5 ) において、最初に、「普通動作ステータス」を確認する ( S 1 1 0 1 )。「普通動作ステータス」が「 1 」である場合には、普通図柄待機処理 ( S 1 1 0 2 ) を行い、「普通動作ステータス」が「 2 」である場合には、普通図柄変動処理 ( S 1 1 0 3 ) を行い、「普通動作ステータス」が「 3 」である場合には、普通図柄確定処理 ( S 1 1 0 4 ) を行い、「普通動作ステータス」が「 4 」である場合には、補助遊技制御処理 ( S 1 1 0 5 ) を行う。なお「普通動作ステータス」は初期設定で「 1 」に設定される。

30

【 0 2 9 7 】

普通図柄待機処理 ( S 1 1 0 2 ) 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 ( S 1 1 0 2 ) では、普図保留記憶部 8 6 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。さらに、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し、決定した普図変動パターンに応じた普図変動時間の普図の変動表示を普図表示器 8 2 に開始させて、普通動作ステータスを「 2 」に変更する。また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普図の変動表示の開始時に、普図変動パターン判定結果に応じた普図変動開始コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

40

【 0 2 9 8 】

普通図柄変動処理 ( S 1 1 0 3 ) は、普図が変動表示しているときに行われる処理である。普通図柄変動処理 ( S 1 1 0 3 ) では、実行中の普図の変動表示が開始してから普図変動時間が経過したか否か ( 普図の変動表示を終了させるか否か ) を判定し、普図変動時間が経過したと判定されれば、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行って、普通動作ステータスを「 3 」に変更する。また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普図の変動表

50

示の開始時に、普図変動停止コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 2 9 9 】

普通図柄確定処理 ( S 1 1 0 4 ) 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 ( S 1 1 0 4 ) では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間 (例えば、0 . 8 秒) が経過したか否か (普図の停止表示を終了させるか否か) を判定し、所定の停止時間が経過したと判定されれば、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。当たり図柄でなければ (停止表示している普図がハズレ図柄であれば)、普通動作ステータスを「1」に変更する。一方、当たり図柄が停止表示していれば、普通動作ステータスを「4」に変更して、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る。さらに、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、補助遊技の開始時に、補助遊技開始コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

10

【 0 3 0 0 】

補助遊技制御処理 ( S 1 1 0 5 ) 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 ( S 1 1 0 5 ) では、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を制御する。そして、補助遊技が終了すれば、普通動作ステータスを「1」に変更する。

【 0 3 0 1 】

[ 特別動作処理 ]

次に、特図表示器 8 1、特図保留表示器 8 3 および大入賞装置 1 4 D の制御に関する特別動作処理について説明する。図 3 6 に示すように、特図表示器 8 1、特図保留表示器 8 3 および大入賞装置 1 4 D に関する処理は、6 つのステータス (段階) に分けられている。そして、それらの各ステータスに「特別動作ステータス = 1 , 2 , 3 , 4 , 5 」が割り当てられている。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、最初に「特別動作ステータス」を確認する ( S 1 5 0 1 ) 。

20

【 0 3 0 2 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「特別動作ステータス」が「1」である場合には、特別図柄待機処理 ( S 1 5 0 2 ) を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には、特別図柄変動処理 ( S 1 5 0 3 ) を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には、特別図柄確定処理 ( S 1 5 0 4 ) を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には、大当たり遊技制御処理 ( S 1 5 0 5 ) を行い、「特別動作ステータス」が「5」である場合には、遊技状態設定処理 ( S 1 5 0 6 ) を行う。なお「特別動作ステータス」は初期設定で「1」に設定される。

30

【 0 3 0 3 】

特別図柄待機処理 ( S 1 5 0 2 ) は、特別図柄の可変表示、大当たり遊技が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理については後に詳述する。

【 0 3 0 4 】

特別図柄変動処理 ( S 1 5 0 3 ) は、特別図柄が変動表示しているときに行われる処理である。特別図柄変動処理については後に詳述する。

【 0 3 0 5 】

40

特別図柄確定処理 ( S 1 5 0 4 ) は、特別図柄が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理については後に詳述する。

【 0 3 0 6 】

大当たり遊技制御処理 ( S 1 5 0 5 ) は、大当たり遊技において行われる処理である。遊技制御用マイコン 1 0 1 が、大当たり遊技制御処理を行うことによって、大当たり遊技制御テーブルに応じた大当たり遊技を行う。大当たり遊技が終了する際に特別動作ステータスを「5」に変更する。なお、各ラウンド遊技が開始される際には、そのラウンド数を示すラウンド数指定コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。また、全てのラウンド遊技が終了してエンディングが開始される際には、当該大当たり遊技に係る大当たり図柄に応じたエンディングを示すエンディングコマンドを遊技用 R A M 1 0 4

50

の出力バッファにセットする。なお、遊技制御用マイコン 101 が、特別動作ステータス「4」を設定し、大当たり遊技を制御する状態が、「大当たり遊技状態」であり、特別動作ステータス「4」が設定されていることを「大当たり遊技状態」と称する。

#### 【0307】

遊技状態設定処理 (S1506) は、大当たり遊技が終了する際に、大当たり遊技後に制御する遊技状態を設定する処理である。例えば、大当たり遊技後に高確率状態で制御する場合は、高確率フラグを遊技用 RAM 104 の高確率フラグ領域に ON して高確率状態を設定する。さらにこのときに、高確率状態の継続期間を制限する場合、継続期間も併せて設定する。例えば、高確率状態の終了条件が特図可変表示の実行回数である場合、その回数 (以下において、「高確率規定回数」という) を遊技用 RAM 104 に設けられた高確率残り回数カウンタにセットする。また、大当たり遊技後に時短状態で制御する場合は、時短フラグを遊技用 RAM 104 の時短フラグ領域に ON して時短状態を設定する。さらにこのときに、時短状態の継続期間を制限する場合、継続期間も併せて設定する。例えば、時短状態の終了条件が特図可変表示の実行回数である場合、その回数 (以下において、「時短規定回数」という) を遊技用 RAM 104 に設けられた時短残り回数カウンタにセットする。

10

#### 【0308】

また、遊技制御用マイコン 101 は、遊技状態設定処理において、大当たり遊技後の遊技状態を示す遊技状態コマンドを遊技用 RAM 104 の出力バッファにセットする。

#### 【0309】

20

#### [ 特別図柄待機処理 ]

次に図 37 を用いて特別図柄待機処理について説明する。特別図柄待機処理 (S1502) ではまず、特図 2 保留数が「0」であるか否かを判定する (S1601)。特図 2 保留数が「0」である場合 (S1601 で YES)、即ち、第 2 始動口 12 への入賞に起因して取得した特図 2 関連判定情報の記憶がない場合には、特図 1 保留数が「0」であるか否かを判定する (S1608)。そして、特図 1 保留数も「0」である場合 (S1608 で YES)、即ち、第 1 始動口 11 への入賞に起因して取得した特図 1 関連判定情報の記憶もない場合には、客待ちフラグが ON か否かを判定する (S1618)。ここで、客待ちフラグが ON であれば (S1618 で YES)、特別図柄待機処理を終え、客待ちフラグが ON でなければ (S1618 で NO)、客待ちコマンドを出力バッファにセットし (S1619)、客待ちフラグを ON にし (S1620)、特別図柄待機処理を終える。

30

#### 【0310】

また、特図 2 保留数が「0」であるが特図 1 保留数が「0」でない場合 (S1601 で YES 且つ S1608 で NO)、即ち、特図 2 関連判定情報はないが、第 1 始動口 11 への入賞に起因して取得した特図 1 関連判定情報の記憶が 1 つ以上ある場合には、特図 1 判定処理 (S1609) 及び特図 1 変動パターン判定処理 (S1610) を行う。

#### 【0311】

特図 1 判定処理 (S1609) では、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されている特別図柄乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、遊技状態に関連付けられた大当たり判定テーブルに基づいて、大当たり、またはハズレの何れであるかの判定 (大当たり判定) を行う。

40

#### 【0312】

ここで、大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たり図柄種別乱数を読み出して第 1 大当たり図柄種別判定テーブルに基づいて大当たり図柄種別の判定 (大当たり図柄種別判定) を行う。そして、大当たり図柄種別を表す大当たり図柄データを遊技用 RAM 104 に設けられた特図バッファにセットすると共に、大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを遊技用 RAM 104 に設けられた出力バッファにセットする。

#### 【0313】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であれば、ハズレを表すハズレ図柄データを特図バッファにセットすると共に、ハズレを表す図柄指定コマンドを出力バッファにセット

50

する。

【 0 3 1 4 】

次に、特図 1 変動パターン判定処理 ( S 1 6 1 0 ) について図 3 8 を用いて説明する。特図 1 変動パターン判定処理では、まず、現在非時短状態であるか否かを判定する ( S 1 6 5 1 )。非時短状態であれば ( S 1 6 5 1 で Y E S )、非時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 ( S 1 6 5 2 ) してからステップ S 1 6 5 4 に進み、非時短状態でなければ ( S 1 6 5 1 で N O )、時短状態用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 ( S 1 6 5 3 ) してからステップ S 1 6 5 4 に進む。

【 0 3 1 5 】

ステップ S 1 6 5 4 において、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。大当たりでなければ ( S 1 6 5 4 で N O )、ステップ S 1 6 5 5 に進み、大当たりであれば ( S 1 6 5 4 で Y E S )、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルの中から大当たり図柄用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 ( S 1 6 5 9 ) してからステップ S 1 6 6 0 に進む。

10

【 0 3 1 6 】

ステップ S 1 6 5 5 において、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、リーチ判定を行う。リーチ判定では、リーチ乱数を読み出して、そのリーチ乱数を現在の遊技状態 ( 非時短状態 / 時短状態 ) に応じたリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有かりーチ無しかを判定する。

20

【 0 3 1 7 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に、ステップ S 1 6 5 5 のリーチ判定の結果が「リーチ有り」であるか否かを判定する ( S 1 6 5 6 )。リーチ有りであれば ( S 1 6 5 6 で Y E S )、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルの中からリーチ有りハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 ( S 1 6 5 8 ) してからステップ S 1 6 6 0 に進み、リーチ有りであれば ( S 1 6 5 6 で N O )、現在の特図 1 保留数を確認して、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルの中から特図 1 保留数に応じた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を選択 ( S 1 6 5 7 ) してからステップ S 1 6 6 0 に進む。

30

【 0 3 1 8 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 1 6 6 0 において、特図変動パターン乱数を読み出して、その特図変動パターン乱数をステップ S 1 6 5 7 ~ ステップ S 1 6 5 9 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルに照合して、特図 1 変動パターンを判定する特図 1 変動パターン判定を行う。続けて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、決定された特図 1 変動パターンを示す特図 1 変動開始コマンドを出力バッファにセットし ( S 1 6 6 1 )、決定された特図 1 変動パターンに応じた特図変動時間を特別動作用タイマにセットし ( S 1 6 6 2 )、特図 1 変動パターン判定処理を終了して、特別図柄待機処理に処理を戻す。

【 0 3 1 9 】

なお、特別動作用タイマは、遊技制御側タイマ割り込み処理におけるその他の処理において、4 m s 分、更新される。また、セットされる特図 1 変動開始コマンドには、特別図柄の種別 ( 特図 1 であるということ ) に関する情報や特図 1 変動パターン判定処理 ( S 1 6 1 0 ) で行われた特図変動パターン判定の結果に関する情報 ( リーチの有無や特図変動時間の情報を含む特図変動パターンの情報 ) が含まれている。

40

【 0 3 2 0 】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 1 6 1 0 で決定された特図 1 変動パターンに応じた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 8 1 a に特図 1 の変動表示を開始させる ( S 1 6 1 1 )。

【 0 3 2 1 】

50

次に、遊技制御用マイコン 101 は、特図 1 保留記憶部 105 a における各種カウンタ値の格納場所（記憶領域）を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、特図 1 保留記憶部 105 a における保留 1 個目に対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする特図 1 保留記憶部シフト処理を行う（S1612）。このようにして、特図 1 保留が保留された順に消化される。

【0322】

次に、遊技制御用マイコン 101 は、特図 1 保留数カウンタを「1」減算し（S1613）、特図 1 保留表示器 83 a が示す特図 1 保留数を「1」減少させて変更し（S1614）、特別動作ステータスを「2」に変更する（S1615）。

【0323】

遊技制御用マイコン 101 は、続いて、客待ちフラグが ON か否かを判定し（S1616）、ON であれば（S1616 で YES）、客待ちフラグを OFF して（S1617）、特別図柄待機処理を終え、ON でなければ（S1616 で NO）、ステップ S1617 を実行することなく特別図柄待機処理を終える。

【0324】

また、ステップ S1601 において特図 2 保留数が「0」でない場合（S1601 で NO）、即ち、第 2 始動口 12 への入賞に起因して取得した特図 2 関連判定情報の記憶が 1 つ以上ある場合には、特図 2 判定処理（S1602）及び特図 2 変動パターン判定処理（S1603）を行う。特図 2 判定処理（S1602）及び特図 2 変動パターン判定処理（S1603）は、特図 1 判定処理（S1609）および特図 1 変動パターン判定処理（S1610）と基本的には同じ処理内容である。

【0325】

特図 2 判定処理（S1602）は、大当たり判定で用いるテーブルが第 2 大当たり判定テーブルであること、および大当たり図柄種別判定で用いるテーブルが第 2 大当たり図柄種別判定テーブルであることを除いて、基本的には特図 1 判定処理（S1609）と同様の処理であるため説明を省略する。また、特図 2 変動パターン判定処理（S1603）も、基本的には、特図 2 変動パターン判定で用いるテーブルが特図 2 変動パターン判定テーブルであることを除いて特図 1 変動パターン判定処理（S1610）と同様の処理であるため説明を省略する。

【0326】

次に、遊技制御用マイコン 101 は、ステップ S1603 で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 81 b に特図 2 の変動表示を開始させる（S1604）。

【0327】

次に、遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 保留記憶部 105 b における各種カウンタ値の格納場所（記憶領域）を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、特図 2 保留記憶部 105 b における保留 4 個目に対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする特図 2 保留記憶部シフト処理を行う（S1605）。このようにして、特図 2 保留が保留された順に消化される。

【0328】

続いて遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 保留数カウンタを「1」減算し（S1606）、特図 2 保留表示器 83 b が示す特図 2 保留数を「1」減少させて変更し（S1607）、特別動作ステータスを「2」に変更し（S1615）、ステップ S1616 に進む。

【0329】

上記のように第 1 実施形態では、特図 1 保留に基づく特別図柄の変動表示は、特図 2 保留が「0」の場合（S1601 で YES の場合）に限って行われる。すなわち特図 2 保留の消化は、特図 1 保留の消化に優先して実行される。そして第 1 実施形態では、特図 2 保留に基づく抽選の方が、特図 1 保留に基づく抽選よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たり図柄に当選しやすくなっている。なお、特図 1 保留の消化を特図 2 保留の消化に優先して実行されるようにしても良い。また、特図 1 保留の消化と特図 2 保留の消化を、特

10

20

30

40

50

図の種別に関わらず保留が発生した順に行っても良い。

#### 【 0 3 3 0 】

##### [ 特別図柄変動処理 ]

次に図 3 9 を用いて特別図柄変動処理について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別図柄変動処理ではまず、特別図柄の変動表示を終了させるか否か、即ち、ステップ S 1 6 0 3 又はステップ S 1 6 1 0 で特別動作タイマにセットした特図変動時間が経過した（特別動作カウンタ = 0）か否かを判定する（S 1 7 0 1）。特別図柄の変動表示を終了させない場合（S 1 7 0 1 で N O）、特別図柄変動処理を終了し、特別図柄の変動表示を終了させる場合（S 1 7 0 1 で Y E S）、特図表示器 8 1 に、特別図柄の変動表示を終了させるとともに、ステップ S 1 6 0 2 又はステップ S 1 6 0 9 で特図バッファにセッ

10

#### 【 0 3 3 1 】

続いて、予め設定された特図確定時間（例えば、0 . 8 秒）を特別動作タイマにセットし（S 1 7 0 3）、特別図柄の変動表示が終了することを示す特図変動停止コマンドを出力バッファにセットし（S 1 7 0 4）、特別動作ステータスを「3」に変更し（S 1 7 0 5）、特別図柄変動処理を終了する。

#### 【 0 3 3 2 】

##### [ 特別図柄確定処理 ]

次に図 4 0 を用いて特別図柄確定処理について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別図柄確定処理（S 1 5 0 4）ではまず、特別図柄の停止表示を終了させるか否か、即ち、ステップ S 1 7 0 3 で特別動作タイマにセットした特図確定時間が経過した（特別動作カウンタ = 0）か否かを判定する（S 1 7 5 1）。特別図柄の停止表示を終了させない場合（S 1 7 5 1 で N O）、特別図柄確定処理を終了し、特別図柄の停止表示を終了させる場合（S 1 7 5 1 で Y E S）、現在、通常確率状態（高確率フラグが O F F）であるか否かを判定する（S 1 7 5 2）。

20

#### 【 0 3 3 3 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、現在、通常確率状態でなければ（S 1 7 5 2 で N O）、ステップ S 1 7 5 7 に進み、現在、通常確率状態であれば（S 1 7 5 2 で Y E S）、時短状態（時短フラグが O N）であるか否かを判定する（S 1 7 5 3）。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、時短状態でなければ（S 1 7 5 3 で N O）、ステップ S 1 7 5 7 に進み、現在、時短状態であれば（S 1 7 5 3 で Y E S）、時短状態で実行可能な特別図柄の可変表示の残りの回数（時短残り回数）を計測する時短残り回数カウンタの値を「1」減算し（S 1 7 5 4）、時短残り回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S 1 7 5 5）。時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）が「0」でなければ（S 1 7 5 5 で N O）、ステップ S 1 7 5 7 に進み、時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）が「0」であれば（S 1 7 5 5 で Y E S）、時短状態から非時短状態に移行させて（時短フラグを O F F する）（S 1 7 5 6）、ステップ S 1 7 5 7 に進む。

30

#### 【 0 3 3 4 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、現在の遊技状態を確認し、その遊技状態を示した遊技状態コマンドを出力バッファにセットし（S 1 7 5 7）、現在停止表示している特別図柄が大当たり図柄か否かを判定する（S 1 7 5 8）。大当たり図柄でなければ（S 1 7 5 8 で N O）、特別動作ステータスを「1」に変更して（S 1 7 6 2）、特別図柄確定処理を終え、大当たり図柄であれば（S 1 7 5 8 で Y E S）、遊技状態をリセットする（通常遊技状態を設定する。具体的には、高確率フラグおよび時短フラグを O F F し、高確率残り回数カウンタおよび時短残り回数カウンタの値を「0」にする）（S 1 7 5 9）。

40

#### 【 0 3 3 5 】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技準備処理を行い（S 1 7 6 0）、特別動作ステータスを「4」に変更し（S 1 7 6 1）、特別図柄確定処理を終了する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技準備処理において、大当たり図柄の種別に応じ

50

た大当たり遊技制御テーブルを遊技用 R A M 1 0 4 の所定領域にセットする。また、停止表示している大当たり図柄に応じたオープニング中であることを示す大当たりオープニングフラグを遊技用 R A M 1 0 4 の所定領域に O N し、大当たり図柄の種別に応じて、所定のオープニング時間（大当たり遊技が開始されてから 1 ラウンドを開始するまでの時間）を特別動作用タイマにセットする。さらには、大当たり図柄の種別に応じ、大当たり図柄の種別を示すオープニングコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。大当たり図柄の種別に応じたオープニングコマンドは、その停止表示した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技（大当たり遊技のオープニング）が開始されることを表す。

#### 【 0 3 3 6 】

6 . 演出制御基板 1 2 0 による演出の制御

10

##### [ 演出制御メイン処理 ]

次に図 4 1 ~ 図 4 5 のフローチャートを用いて、演出制御基板 1 2 0 による演出の制御について説明する。なお、以下に説明する演出を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、適宜に実行順序を変更し、または並列に実行することができる。

#### 【 0 3 3 7 】

また、以下の演出制御基板 1 2 0 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。演出制御基板 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 4 3 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。

20

#### 【 0 3 3 8 】

同図に示すように、演出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 3 3 9 】

次に、割り込みを禁止し（ S 4 0 0 2 ）、乱数シード更新処理を実行する（ S 4 0 0 3 ）。乱数シード更新処理（ 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。なお、演出判定用乱数には、後述する停止図柄パターン判定用乱数、および特図変動演出パターン判定用乱数等の演出内容を決定するための様々な乱数がある。

30

#### 【 0 3 4 0 】

種々の演出についての判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の遊技制御基板 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、前述の遊技制御基板 1 0 0 が行う乱数更新処理においても同様である。

#### 【 0 3 4 1 】

乱数シード更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する（ S 4 0 0 4 ）。コマンド送信処理では、演出制御基板 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（例えば、後述する特図変動演出開始コマンド、客待ち開始コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、およびエンディング演出開始コマンドなど）を、画像制御基板 1 4 0 に送信する。

40

#### 【 0 3 4 2 】

コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、受信したコマンドに従って、表示部 5 0 a に画像を表示する（画像による種々の演出を実行する）。また、演出制御基板 1 2 0 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声を出力させたり（音声による種々の演出を実行したり）、サブドライバ基板 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 を発光させたり（発光による種々の演出を実行したり）、盤可動体 5 5 k を作動させたり（動作による種々の演出を実行したり）する。なお、種々の演出としては、特図変動演出、大当たり遊技演出（大当たりオープニング演出、

50



ラウンド演出、大当たりエンディング演出)、客待ち演出、操作演出、および先読み演出等がある。

【 0 3 4 3 】

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

【 0 3 4 4 】

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

【 0 3 4 5 】

[ 1 m s タイマ割り込み処理 ]

次に図 4 2 を用いて 1 m s タイマ割り込み処理について説明する。1 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 0 1 1 ) は、演出制御基板 1 2 0 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。演出制御用マイコン 1 2 1 は、1 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 0 1 1 ) ではまず、入力処理を行う ( S 4 1 0 1 )。入力処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 演出ボタンセンサ 4 0 a からの検出信号に基づいて第 1 演出ボタンスイッチデータを作成する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 2 演出ボタンセンサ 4 1 a からの検出信号に基づいて第 2 演出ボタンスイッチデータを作成する。

【 0 3 4 6 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データ出力処理を行う ( S 4 1 0 2 )。発光データ出力処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 5 3 を発光させるべく、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理における発光データ作成処理 ( S 4 2 0 3 ) で作成された発光データをサブドライブ基板 1 6 2 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データに従って枠ランプ 5 3 を所定の発光態様で発光させる。

【 0 3 4 7 】

次いで、演出制御用マイコン 1 2 1 は、可動装置制御処理を行う ( S 4 1 0 3 )。可動装置制御処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、所定のタイミングで盤可動体 5 5 k を駆動させるべく、駆動データ ( 盤可動体 5 5 k の駆動のためのデータ ) を作成し、または、出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、駆動データに従って、盤可動体 5 5 k を所定の動作態様で駆動させる。

【 0 3 4 8 】

次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、タイマ更新処理を行う ( S 4 1 0 4 )。タイマ更新処理では、各種所定の演出に関する時間の管理・制御を行うために、後述する演出用 R A M 1 2 4 に設けられた各種タイマの更新が行われる。当該処理では、演出用 R A M 1 2 4 に設けられたタイマが 1 m s e c 分、更新される。

【 0 3 4 9 】

そして、演出制御用マイコン 1 2 1 は、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行うウォッチドッグタイマ処理を行って ( S 4 1 0 5 )、1 m s タイマ割り込み処理を終える。

【 0 3 5 0 】

[ 1 0 m s タイマ割り込み処理 ]

次に図 4 3 を用いて 1 0 m s タイマ割り込み処理について説明する。1 0 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 0 1 2 ) は、演出制御基板 1 2 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。演出制御用マイコン 1 2 1 は、1 0 m s タイマ割り込み処

10

20

30

40

50

理ではまず、ステップ S 4 0 1 0 で受信バッファに格納したコマンドなどを解析する受信コマンド解析処理を行う ( S 4 2 0 1 )。受信コマンド解析処理については後述の第 1 実施形態で詳細に説明する。

【 0 3 5 1 】

次いで、演出制御用マイコン 1 2 1 は、音声制御処理を行う ( S 4 2 0 2 )。音声制御処理では、演出用 R A M 1 2 4 にセットされる特図変動演出データなどが示す演出内容などに基づいて、音声データ (スピーカ 5 2 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 1 6 1 への出力が行われる。

【 0 3 5 2 】

次いで、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データ作成処理を行う ( S 4 2 0 3 )。発光データ作成処理では、演出用 R A M 1 2 4 にセットされる特図変動演出データなどが示す演出内容などに基づいて、発光データの作成が行われる。

10

【 0 3 5 3 】

[ 受信コマンド解析処理 ]

次に図 4 4 ~ 図 4 5 を用いて受信コマンド解析処理について説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、受信コマンド解析処理ではまず、遊技制御基板 1 0 0 から始動入賞コマンド (第 1 始動入賞コマンド又は第 2 始動入賞コマンド) を受信したか否か、言い換えれば、始動入賞コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する ( S 4 3 0 1 )。演出制御用マイコン 1 2 1 は、始動入賞コマンドを受信していれば ( S 4 3 0 1 で Y E S )、ステップ S 4 3 0 2 に進む一方、始動入賞コマンドを受信していなければ ( S 4 3 0 1 で N O )、ステップ S 4 3 0 3 に進む。

20

【 0 3 5 4 】

ステップ S 4 3 0 2 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 始動口 1 1 や第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞することに応じた始動入賞時処理を行う。始動入賞時処理では、受信した始動入賞コマンドを演出用 R A M 1 2 4 にある始動入賞コマンド保留記憶部 1 2 5 に記憶する。次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、その記憶した始動入賞コマンドを解析して、大当たり期待度を示す先読み演出を実行するか否かの判定を行う。先読み演出には、保留アイコンを特別態様で表示する保留予告の他に、連続する複数回の特別図柄の変動表示にわたって行われる連続予告演出等がある。これらの先読み演出を実行すると決定した場合には、決定した演出を実行するための先読み演出開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

30

【 0 3 5 5 】

演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた先読み演出開始コマンドが、コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 ) により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、画像用 R O M 1 4 2 から所定の演出画像を読み出して、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて画像による先読み演出を行う。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる画像による先読み演出が行われている間、画像制御基板 1 4 0 に送信された先読み演出開始コマンドが示す先読み演出内容に応じて、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声出力させ (音声による先読み演出を実行し)、また、サブドライブ基板 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 を発光させ (発光による先読み演出を実行し)、盤可動体 5 5 k を作動させる (動作による先読み演出を実行する) ことが可能である。

40

【 0 3 5 6 】

ステップ S 4 3 0 3 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から図柄指定コマンドを受信したか否か、言い換えれば、図柄指定コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、図柄指定コマンドを受信していなければ ( S 4 3 0 3 で N O )、ステップ S 4 3 0 5 に進む一方、図柄指定コマンドを受信していれば ( S 4 3 0 3 で Y E S )、図柄指定コマンドを演出用 R A M 1 2 4 にある図柄指定コマンド記憶部 1 2 6 に記憶する ( S 4 3 0 4 )。

【 0 3 5 7 】

50

ステップ S 4 3 0 5 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から特図変動開始コマンドを受信したか否か、言い換えれば、特図変動開始コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。特図変動開始コマンドを受信していなければ ( S 4 3 0 5 で N O )、ステップ S 4 3 0 7 に進む一方、特図変動開始コマンドを受信していれば ( S 4 3 0 5 で Y E S )、特図変動演出の演出内容を決定し、特図変動演出を開始させるための特図変動演出開始処理 ( S 4 3 0 6 ) を行う。

#### 【 0 3 5 8 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出開始処理では、まず、特図変動開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 にある特図変動開始コマンド記憶部 1 2 7 に記憶する。次いで、ステップ S 4 3 0 4 で既に記憶した図柄指定コマンドが示す停止特図の内容 ( 大当たり図柄の種別、ハズレ特図 ) と特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、停止表示させる演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を判定する停止図柄判定を行うための停止図柄パターン判定テーブルを選択する。停止図柄パターン判定テーブルは、特図および特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン 1 2 1 は、停止特図および特図変動パターンに対応付けられた停止図柄パターン判定テーブルを 1 つ選択する。各停止図柄パターン判定テーブルには、所定の振分率 ( % ) となるように、複数の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 に停止図柄パターン判定用乱数の値 ( 停止図柄パターン判定値 ) が振り分けられている。次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、停止図柄パターン判定用乱数カウンタが示す値を停止図柄パターン判定用乱数として取得し、取得した停止図柄パターン判定用乱数に基づいて停止図柄パターン判定を行う。

#### 【 0 3 5 9 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、停止図柄パターン判定において、選択した停止図柄パターンテーブルに、取得した停止図柄パターン判定用乱数を照合し、停止表示させる演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を決定して、決定した演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を表すデータを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域にセットする。例えば、特図変動パターンがリーチ無しハズレ変動であれば所謂「バラケ目」となるように演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の組み合わせが選択される。また、特図変動パターンがリーチ有りハズレ変動であれば、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同一で、中演出図柄 E Z 2 がそれらと異なるように演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の組み合わせが選択される。さらに、特図変動パターンが大当たり変動であれば、演出モードおよび大当たり図柄の種別に応じて所謂「ゾロ目」となるように演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の組み合わせが選択される。

#### 【 0 3 6 0 】

次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、滞在している演出モードと特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、特図変動演出の演出内容が対応付けられた特図変動演出パターンを判定する特図変動演出パターン判定を行うための特図変動演出パターン判定テーブルを選択する。特図変動演出パターン判定テーブルは、演出モードおよび特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンに対応付けられた特図変動演出パターン判定テーブルを 1 つ選択する。各特図変動演出パターン判定テーブルには、所定の振分率 ( % ) となるように、1 又は複数の特図変動演出パターンに特図変動演出パターン判定用乱数の値 ( 特図変動演出パターン判定値 ) が振り分けられている。続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出パターン判定用乱数カウンタが示す値を特図変動演出パターン判定用乱数として取得し、取得した特図変動演出パターン判定用乱数に基づいて特図変動演出パターン判定を行う。

#### 【 0 3 6 1 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出パターン判定において、選択した特図変動演出パターンテーブルに、取得した特図変動演出パターン判定用乱数を照合し、特図変動演出パターンを決定して、決定した特図変動演出パターンを表すデータを演出用 R A M 1

24の所定領域にセットすると共に、特図変動演出パターンを示す特図変動演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0362】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた特図変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信されると、画像制御基板140の画像用CPU141は、画像用ROM142から所定の演出画像を読み出して、画像表示装置50の表示部50aにて画像による特図変動演出を行う。

【0363】

また、特図変動演出開始コマンドには、画像表示装置50で行われる画像による特図変動演出の他に、スピーカ52から出力される音声による特図変動演出、枠ランプ53で行われる発光による特図変動演出の演出内容、および、盤可動体55kで行われる動作による特図変動演出の演出内容が含まれている。

10

【0364】

また、演出制御用マイコン121は、画像制御基板140によって行われる画像による特図変動演出が行われている間、画像制御基板140に送信された特図変動演出開始コマンドが示す特図変動演出内容に応じて、音声制御回路161を介してスピーカ52から音声出力させ(音声による特図変動演出を実行し)、また、サブドライブ基板162を介して枠ランプ53を発光させ(発光による特図変動演出を実行し)、盤可動体55kを作動させる(動作による特図変動演出を実行する)。

【0365】

20

ステップS4307において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から特図変動停止コマンドを受信したか否か、言い換えれば、特図変動停止コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、特図変動停止コマンドを受信していなければ(S4307でNO)、ステップS4309に進む一方、特図変動停止コマンドを受信していれば(S4307でYES)、特図変動演出を終了させる(演出図柄EZ1~EZ3および小図柄KZ1~KZ3の変動表示を停止し、停止表示を行う)ための特図変動演出終了処理(S4308)を行う。

【0366】

演出制御用マイコン121は、特図変動演出終了処理では、特図変動停止コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、特図変動演出を適宜に終了(演出図柄EZ1~EZ3、および小図柄KZ1~KZ3の変動表示を停止)させるための特図変動演出終了コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。画像制御基板140は、特図変動演出終了コマンドを受信すると、実行中の特図変動演出を終了(変動中の演出図柄EZ1~EZ3、および小図柄KZ1~KZ3を停止)する。

30

【0367】

ステップS4309において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から遊技状態コマンドを受信したか否か、言い換えれば、遊技状態コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、遊技状態コマンドを受信していなければ(S4309でNO)、ステップS4311に進む一方、遊技状態コマンドを受信していれば(S4309でYES)、遊技状態コマンドを解析して、遊技状態コマンドが表す遊技状態を特定し、遊技状態を設定するための遊技状態設定処理を行う(S4310)。

40

【0368】

演出制御用マイコン121は、遊技状態設定処理において、遊技状態コマンドが示す遊技状態に応じた遊技状態フラグを演出用RAM124の遊技状態フラグ領域に設定する。例えば、演出制御用マイコン121は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が通常遊技状態であれば遊技状態フラグ「00H」を演出用RAM124の遊技状態フラグ領域に設定する。また、演出制御用マイコン121は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が高確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「01H」を演出用RAM124の遊技状態フラグ領域に設定する。さらに、演出制御用マイコン121は、遊技状態コマンドが示す遊技状

50

態が低確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「02H」を演出用RAM124の遊技状態フラグ領域に設定する。

【0369】

ステップS4311において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から客待ちコマンドを受信したか否か、言い換えれば、客待ちコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、客待ちコマンドを受信していなければ(S4311でNO)、ステップS4313に進む一方、客待ちコマンドを受信していれば(S4311でYES)、客待ち演出待機処理を行い(S4312)、受信コマンド解析処理を終える。

【0370】

演出制御用マイコン121は、客待ち演出待機処理では、演出図柄の停止表示が行われてから客待ち演出を開始させるまでの待機時間(客待ち演出待機時間:例えば、20秒)を客待ち演出タイマにセットする。なお、演出制御用マイコン121は、この待機時間が経過したか否かを判定可能であり、待機時間が経過したと判定すると、客待ち演出を開始させるための客待ち演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0371】

ステップS4313において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からオープニングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、オープニングコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、オープニングコマンドを受信していなければ(S4313でNO)、ステップS4315に進む一方、オープニングコマンドを受信していれば(S4313でYES)、大当たり遊技のオープニングの開始に伴う大当たりオープニング演出開始処理を行う(S4314)。

【0372】

演出制御用マイコン121は、大当たりオープニング演出開始処理では、オープニングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、これから実行される大当たり遊技のオープニングに応じた大当たりオープニング演出を実行するか否かを判定し、実行するのであれば大当たりオープニング演出の演出内容(大当たりオープニング演出パターン)を選択し、選択した大当たりオープニング演出パターンにて大当たりオープニング演出を開始するための大当たりオープニング演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0373】

ステップS4315において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からラウンド数指定コマンドを受信したか否か、言い換えれば、ラウンド数指定コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。ラウンド数指定コマンドを受信していなければ(S4315でNO)、ステップS4317に進む一方、ラウンド数指定コマンドを受信していれば(S4315でYES)、ラウンド遊技の開始に伴うラウンド演出開始処理を行う(S4316)。

【0374】

演出制御用マイコン121は、ラウンド演出開始処理では、ラウンド数指定コマンドを解析して、これから開始されるラウンド遊技に応じたラウンド演出を実行するか否かを判定し、実行するのであればラウンド演出の演出内容(ラウンド演出パターン)を選択し、選択したラウンド演出パターンに応じたラウンド演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0375】

ステップS4317において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からエンディングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、エンディングコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。エンディングコマンドを受信していなければ(S4317でNO)、受信コマンド解析処理を終える一方、エンディングコマンドを受信していれば(S4317でYES)、大当たり遊技のエンディングの開始に伴う大当たりエンディング演出開始処理(S4318)、および演出モード設定処理(S4319)を行っ

10

20

30

40

50

てから受信コマンド解析処理を終える。

【 0 3 7 6 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、大当たりエンディング演出開始処理において、エンディングコマンドを解析して、これから実行される大当たり遊技のエンディングに応じた大当たりエンディング演出を実行するか否かを判定し、実行するのであれば大当たりエンディング演出の演出内容（大当たりエンディング演出パターン）を選択し、選択した大当たりエンディング演出パターンに応じた大当たりエンディング演出開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

【 0 3 7 7 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出モード設定処理において、エンディングコマンドの解析結果、具体的には、エンディングコマンドが示す大当たり図柄に基づいて、大当たり遊技後の演出モードを設定する処理（演出モードを制御するための処理）を行う。

【 0 3 7 8 】

例えば、演出制御用マイコン 1 2 1 は、大当たりエンディングコマンドが示す大当たり図柄が、大当たり図柄 A、または大当たり図柄 D であると、高確率高ベース遊技状態を示唆する確変演出モードに設定する。そして、確変演出モードを示す演出モードフラグを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域に O N すると共に、確変演出モードを設定することを示す確変演出モード開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた確変演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理（ S 4 0 0 4 ）により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、エンディングが終了するタイミングで、背景画像として確変用背景画像 G 1 2 0 を表示し、 B G M として確変用 B G M を出力する。

【 0 3 7 9 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、大当たりエンディングコマンドが示す大当たり図柄が、大当たり図柄 B、大当たり図柄 C、または大当たり図柄 E であると、高確率高ベース遊技状態、または低確率高ベース遊技状態の何れであるか判別困難、または判別不可能な時短演出モードを設定する。そして、演出制御用マイコン 1 2 1 は、時短演出モードを示す演出モードフラグを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域に O N すると共に、時短演出モードを設定することを示す時短演出モード開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた時短演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理（ S 4 0 0 4 ）により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、エンディングが終了するタイミングで、背景画像として時短用背景画像 G 1 3 0 を表示し、 B G M として時短用 B G M を出力する。

【 0 3 8 0 】

< 第 1 実施形態 >

次に、前述の本発明に係る基本的な実施形態に基づいて、本発明に係る第 1 実施形態について説明する。なお、第 1 実施形態では、主に、基本的な実施形態と異なる点について説明する。また、基本的な実施形態と同一の構成、または同様に対応する構成については同一の符号、および用語を用いる。

【 0 3 8 1 】

第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技者が操作可能な操作手段として、第 1 演出ボタン 4 0 k や第 2 演出ボタン 4 1 k の他に、十字ボタン 4 2 k を備えている。十字ボタン 4 2 k も、第 1 演出ボタン 4 0 k や第 2 演出ボタン 4 1 k と同様に、押下操作可能に構成されている。また、十字ボタン 4 2 k は、図 4 6 に示すように、上皿 3 4 の上面の第 1 演出ボタン 4 0 k の左隣りに配されている。

【 0 3 8 2 】

十字ボタン 4 2 k は、「十」の字状に成形されており、全体として上下左右に分けたうちの上側に位置する上操作部 4 2 k u、下側に位置する下操作部 4 2 k d、右側に位置する右操作部 4 2 k r、および左側に位置する左操作部 4 2 k l を有し、十字ボタン 4 2 k を構成する操作部 4 2 k u、4 2 k d、4 2 k r、4 2 k l ごとに独立して押下操作可能

10

20

30

40

50

に構成されている。なお、以下において、十字ボタン 4 2 k の上操作部 4 2 k u、および下操作部 4 2 k d を合わせて「上下ボタン 4 2 k 1」と総称し、十字ボタン 4 2 k の右操作部 4 2 k r、および左操作部 4 2 k l を合わせて「左右ボタン 4 2 k 2」と総称する。

【 0 3 8 3 】

また、十字ボタン 4 2 k は、十字ボタンセンサ 4 2 a に接続されている。図 4 7 に示すように、十字ボタンセンサ 4 2 a も、第 1 演出ボタンセンサ 4 0 a と同様に、演出制御基板 1 2 0 に接続されている。なお、十字ボタン 4 2 k と十字ボタンセンサ 4 2 a は、一体的に構成されており、十字ボタン 4 2 k と十字ボタンセンサ 4 2 a を合わせて「十字ボタン装置 4 2」と称する。

【 0 3 8 4 】

十字ボタンセンサ 4 2 a は、十字ボタン 4 2 k の何れの部分、具体的には、上操作部 4 2 k u、下操作部 4 2 k d、右操作部 4 2 k r、および左操作部 4 2 k l の何れが押下操作されたのかを検知することが可能である。詳細には、十字ボタンセンサ 4 2 a は、上操作部 4 2 k u への操作を検知する上操作部センサ 4 2 a u と、下操作部 4 2 k d への操作を検知する下操作部センサ 4 2 a d と、右操作部 4 2 k r への操作を検知する右操作部センサ 4 2 a r と、左操作部 4 2 k l への操作を検知する左操作部センサ 4 2 a l と、を有する。

【 0 3 8 5 】

各操作部センサ 4 2 a u、4 2 a d、4 2 a r、4 2 a l は、各操作部 4 2 k u、4 2 k d、4 2 k r、4 2 k l への操作を検知すると、検知内容としてその部分への操作が行われたことを示す信号（上操作部検知信号、下操作部検知信号、右操作部検知信号、左操作部検知信号）を演出制御基板 1 2 0 に出力する。なお、以下において、十字ボタンセンサ 4 2 a の上操作部センサ 4 2 a u、および下操作部センサ 4 2 a d を合わせて「上下ボタンセンサ 4 2 a 1」と総称し、十字ボタン 4 2 k の右操作部センサ 4 2 a r、および左操作部センサ 4 2 a l を合わせて「左右ボタンセンサ 4 2 a 2」と総称する。

【 0 3 8 6 】

また、第 1 実施形態では、高確率高ベース遊技状態のある期間において、十字ボタン 4 2 k を操作することによって、その次に発生する期間に設定される演出モードの演出内容（種類）を選択することが可能に構成されている。演出モードの演出内容（種類）を選択するための制御は、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。そのために、演出制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 には、選択された演出内容を記憶する演出内容記憶部 1 2 8 が設けられている。

【 0 3 8 7 】

次に、第 1 実施形態における特定遊技状態の終了条件について説明する。第 1 実施形態における特定遊技状態の終了条件は、図 1 5（B）を用いて説明した基本的な実施形態での特定遊技状態の終了条件と異なる。図 4 8 は、第 1 実施形態における特定遊技状態の終了条件を示す遊技状態設定テーブルの模式図である。図 4 8 に示すように、大当たり図柄 A、D に基づいて設定される高確率高ベース遊技状態に係る高確率状態および時短状態の終了条件として、特図可変表示が 1 3 7 回行われることが設定されている。また、大当たり図柄 B に基づいて設定される高確率高ベース遊技状態に係る高確率状態および時短状態の終了条件として、特図可変表示が 1 0 0 回行われることが設定されている。さらに、大当たり図柄 C、E に基づいて設定される低確率高ベース遊技状態に係る時短状態の終了条件として、特図可変表示が 1 0 0 回行われることが設定されている。

【 0 3 8 8 】

続いて、第 1 実施形態に係る遊技状態と演出モードとの関係について説明する。第 1 実施形態では、大当たり図柄 A、B、D に係る大当たり遊技が実行されると、高確率高ベース遊技状態が設定されるが、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり図柄 A、D に係る高確率高ベース遊技状態と、大当たり B に係る高確率高ベース遊技状態とで、異なる制御を行う。具体的には、後述するように、前者の高確率高ベース遊技状態と、後者の高確率高ベース遊技状態とで、異なる特図変動パターン判定テーブルが用いられる。そこで、以下

10

20

30

40

50

において、前者の高確率高ベース遊技状態を「高確率高ベース遊技状態 A」と称し、後者の高確率高ベース遊技状態を「高確率高ベース遊技状態 B」と称する。

#### 【0389】

次に、大当たり遊技の後に設定される遊技状態（高確率高ベース遊技状態 A、高確率高ベース遊技状態 B、および低確率高ベース遊技状態）と演出モードとの関係について説明する。図 49（A）、および図 49（B）は、各種大当たり遊技の後に設定される遊技状態と演出モードとの関係を説明する図である。具体的に、図 49（A）は、大当たり遊技の後に設定される高確率高ベース遊技状態 A と演出モードとの関係を説明する図、図 49（B）は、大当たり遊技の後に設定される高確率高ベース遊技状態 B または低確率高ベース遊技状態と演出モードとの関係を説明する図である。最初に、図 49（A）を用いて、大当たり遊技の後に設定される高確率高ベース遊技状態 A と演出モードとの関係を説明する。

10

#### 【0390】

前述の通り、高確率高ベース遊技状態 A の終了条件は、特図変動表示が 137 回実行されることであるが、高確率高ベース遊技状態 A は、当該遊技状態が設定されてから大当たりに当選することなく特図変動表示が 30 回実行されるまでの第 1 期間と、第 1 期間の後で当該遊技状態が設定されてから大当たりに当選することなく特図変動表示が 130 回実行されるまでの第 2 期間と、第 2 期間の後で当該遊技状態が設定されてから大当たりに当選することなく特図変動表示が 137 回実行されるまで、すなわち当該高確率高ベース遊技状態 A が終了するまでの第 3 期間と、で分けられる。

20

#### 【0391】

高確率高ベース遊技状態 A 全体を通して、高確率高ベース遊技状態であることを示唆する確変演出モードが設定される。そして、確変演出モードはさらに、第 1 期間専用の第 1 期間モード、第 2 期間専用の第 2 期間モード、および第 3 期間専用の第 3 期間モードに分けられる。

#### 【0392】

第 1 期間モードの種類は 1 つであり、第 1 期間モードでは、表示部 50 a において、予め設定された 1 種類の第 1 期間モード専用の背景画像（第 1 期間モード背景画像）が背景画像として表示され、さらには、予め設定された 1 種類の第 1 期間モード専用の音声演出（第 1 期間モード音声演出）が BGM としてスピーカ 52 から出力されている中で、特図変動演出が実行される。

30

#### 【0393】

第 2 期間モードの種類は 3 種類ある。具体的には、第 2 期間モードには、演出内容の違いによって、第 2 期間モード A、第 2 期間モード B、および第 2 期間モード C の 3 種類の演出モードが設定されている。この第 2 期間モードの種類間で、そのモード中に表示部 50 a に表示される基本的な背景画像およびスピーカ 52 から出力される音声演出（BGM）ならびに S P リーチ演出の演出内容が異なる。なお、各第 2 期間モードで表示される背景画像および出力される音声演出（BGM）ならびに S P リーチ演出の演出内容は、相互に異なり、さらに、第 1 期間モード背景画像および第 1 期間モード BGM と、後述する第 3 期間モード背景画像および第 3 期間モード BGM とも異なる。

40

#### 【0394】

また、第 2 期間モードの演出内容（第 2 期間モードの種類）は、第 1 期間において大当たりに当選することなく 30 回目の特図変動表示が行われているときに実行される選択演出によって決定される。選択演出では、十字ボタン 42 k の操作が有効となり、十字ボタン 42 k を操作することによって第 2 期間モードの演出内容（種類：第 2 期間モード A、第 2 期間モード B、および第 3 期間モード C）を任意に選択することができる。そして、その次の第 2 期間では、選択演出で選択された演出内容（種類）の第 2 期間モードが設定される。

#### 【0395】

第 3 期間モードの種類は 1 つであり、第 3 期間モードでは、表示部 50 a において、予

50



め設定された 1 種類の第 3 期間モード専用の背景画像（第 3 期間モード背景画像）が背景画像として表示され、さらには、予め設定された 1 種類の第 3 期間モード専用の音声演出（第 3 期間モード音声演出）が BGM としてスピーカ 52 から出力されている中で、特図変動演出が実行される。

#### 【0396】

次に、図 49（B）を用いて、大当たり遊技の後に設定される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 B と演出モードとの関係を説明する。大当たり遊技が終了して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 B が設定されることに応じて、時短状態であることを示唆する時短演出モードが設定される。

#### 【0397】

時短演出モードでは、基本的な実施形態で説明したように、時短演出モード専用の時短用背景画像 G130 が表示部 50a に表示されると共に、時短用 BGM がスピーカ 52 から出力される。すなわち、時短演出モードでは、時短演出モード専用の特図変動演出が実行される。なお、時短演出モードにおいて大当たりに当選することなく 100 回の特図変動演出が実行されると、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 B が終了して通常遊技状態に移行すると共に、時短演出モードが終了して通常演出モードに移行する。すなわち、時短演出モードにおいては、最大で 100 回の特図変動演出が実行される。

#### 【0398】

次に、高確率高ベース遊技状態 A、高確率高ベース遊技状態 B、および低確率高ベース遊技状態の特図 2 に係る特図変動パターンについて説明する。高確率高ベース遊技状態 A、高確率高ベース遊技状態 B、および低確率高ベース遊技状態の特図 2 に係る特図変動パターンは、基本的な実施形態で説明した時短状態の特図 2 に係る特図変動パターンと異なる。

#### 【0399】

図 50 は、高確率高ベース遊技状態 A、高確率高ベース遊技状態 B、および低確率高ベース遊技状態の特図 2 に係る特図変動パターンを判定するための特図 2 変動パターン判定テーブルである。図 50 に示すように、特図 2 変動パターン判定テーブルには、高確率高ベース遊技状態 A における 1 回目から 29 回目の特図変動表示が行われるときに用いられる特図 2 変動パターン判定テーブル（第 1 特図 2 変動パターン判定テーブル）と、高確率高ベース遊技状態 A における 30 回目の特図変動表示が行われるときに用いられる特図 2 変動パターン判定テーブル（第 2 特図 2 変動パターン判定テーブル）と、高確率高ベース遊技状態 A における 31 回目から 130 回目までの特図変動表示が行われるときに用いられる特図 2 変動パターン判定テーブル（第 3 特図 2 変動パターン判定テーブル）と、高確率高ベース遊技状態 A における 131 回目から 137 回目までの特図変動表示が行われるときに用いられる特図 2 変動パターン判定テーブル（第 4 特図 2 変動パターン判定テーブル）と、高確率高ベース遊技状態 B および低確率高ベース遊技状態において用いられる特図 2 変動パターン判定テーブル（第 5 特図 2 変動パターン判定テーブル）と、がある。なお、図 50 の遊技状態の項目に記載されている括弧書きの中の数値が、第 1 特図 2 変動パターン判定テーブル～第 4 特図 2 変動パターン判定テーブルに係る特図変動表示の回数を表している。

#### 【0400】

第 1 特図 2 変動パターン判定テーブルは、大当たりのときには一律に特図変動時間が 10 秒の特図変動パターンに決定され、ハズレのときには、リーチの有無（リーチ判定結果）に関わらず一律に特図変動時間が 2 秒の特図変動パターンに決定されるよう構成されている。以下において、この場合の大当たりに係る特図変動パターンを「即当たり変動」と称し、この場合のハズレに係る特図変動パターンを「超短縮ハズレ変動」と称する。また、高確率高ベース遊技状態 A における 1 回目から 29 回目の特図変動表示に対して大当たりであれば、通常遊技状態の場合に比べて特図変動時間が短い即当たり変動に決定されるのは、通常遊技状態のように SP リーチや L リーチを実行させずに、特図変動開始時に端的に大当たり当選を報知し、短い時間で特図変動演出を終了させるためである。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 0 1 】

第 2 特図 2 変動パターン判定テーブルは、大当たりのときには一律に特図変動時間が 4 0 秒の特図変動パターンに決定され、ハズレのときには、リーチの有無（リーチ判定結果）に関わらず一律に特図変動時間が 3 5 秒の特図変動パターンに決定されるよう構成されている。詳細は後述するが、高確率高ベース遊技状態 A の第 1 期間（第 1 期間モード）の最後の特図変動表示（特図変動演出）では、大当たり当選結果に関係なく、第 2 期間演出モードの演出内容（種類）を選択するための選択操作を行うことが可能な選択演出が実行される。

## 【 0 4 0 2 】

選択演出は、当該特図変動表示（特図変動演出）の開始時から 2 5 秒間行われる。そして、大当たりであれば、選択演出が終了することに応じて、大当たり当選を示唆する演出（特殊大当たり示唆演出）が 1 5 秒間実行される。一方、ハズレであれば、選択演出が終了することに応じて、選択演出で選択された種類の第 2 期間モードが設定されることを示唆する選択示唆演出が 1 0 秒間実行される。そして、このような大当たりの場合の選択演出および特殊大当たり示唆演出、ならびにハズレの場合の選択演出および選択示唆演出を確実に実行するために、高確率高ベース遊技状態 A の第 1 期間（第 1 期間モード）の最後の特図変動表示（特図変動演出）では、大当たりであれば 4 0 秒が対応付けられた特図変動パターンに決定される一方、ハズレであれば 3 5 秒が対応付けられた特図変動パターンに決定される。なお、この 3 0 回目の大当たりに係る特図変動パターンを「特殊大当たり変動」と称し、ハズレに係る特図変動パターンを「特殊ハズレ変動」と称する。

## 【 0 4 0 3 】

第 3 特図 2 変動パターン判定テーブルは、大当たりのときには一律に特図変動時間が 9 0 秒の特図変動パターンに決定され、ハズレのときには、リーチ判定結果が「リーチ有り」であれば、8 0 秒の特図変動パターンか 1 0 秒の特図変動パターンに決定され、リーチ判定結果が「リーチ無し」であれば、特図 2 保留数に関わらず、超短縮ハズレ変動に決定される。この大当たりの特図変動パターンに係る特図変動表示では S P リーチが行われる。また、特図変動時間が 8 0 秒のリーチ有りのハズレの特図変動パターンに係る特図変動表示では、大当たりの場合でも実行可能な種類の S P リーチが実行される。特図変動時間が 1 0 秒のリーチ有りのハズレの特図変動パターンに係る特図変動表示では、リーチガセが実行される。なお、第 3 特図 2 変動パターン判定テーブルにおける大当たりの特図変動パターンは、後述する第 5 特図 2 変動パターン判定テーブルにおける大当たりの特図変動パターン（S P 大当たり変動）と同一であり、第 5 特図 2 変動パターン判定テーブルにおけるリーチ有りのハズレの特図変動パターンは、第 5 特図 2 変動パターン判定テーブルにおけるリーチ有りのハズレの特図変動パターン（S P ハズレ変動、リーチガセハズレ変動）と同一である。

## 【 0 4 0 4 】

第 4 特図 2 変動パターン判定テーブルは、大当たりのときには一律で特図変動時間が 2 0 秒の特図変動パターンに決定され、ハズレのときには、リーチの有無（リーチ判定結果）に関わらず一律で特図変動時間が 1 0 秒の特図変動パターンに決定されるよう構成されている。これは、詳細な演出内容は省略するが、高確率高ベース遊技状態 A の第 3 期間においては、通常遊技状態に移行する最後の 7 回の期間であるので、各特図変動表示で、大当たりか否かのシンプルな演出が行われ、大当たりの場合は大当たり当選を報知する演出を行う分、ハズレの場合よりも演出時間が長く確保されているからである。なお、以下において、高確率高ベース遊技状態 A の第 3 期間の大当たりに係る特図変動パターンを「特定大当たり変動」と称し、高確率高ベース遊技状態 A の第 3 期間のハズレに係る特図変動パターンを「特定ハズレ変動」と称する。

## 【 0 4 0 5 】

なお、第 5 特図 2 変動パターン判定テーブルは、基本的な実施形態で説明した時短状態に係る特図 2 変動パターン判定テーブル（図 1 2 参照）と同一に構成されているので、第 5 特図 2 変動パターン判定テーブルについての説明は省略する。

## 【0406】

次に、選択演出、選択示唆演出、および特殊大当たり示唆演出の具体例について説明する。なお、以下に説明する各種演出の具体例は一例であり、演出内容はそれに限定されずに、適宜に変更可能である。

## 【0407】

図51は選択演出が実行される前の表示部50aの状況を説明する図である。具体的には、高確率高ベース遊技状態Aにおける29回目の特図変動表示が実行されているときの表示部50aの状況を説明する図である。図51(A)では、第1期間モード背景画像G140に重疊的に演出図柄EZ1～EZ3および小図柄KZ1～KZ3の変動表示が行われ、図51(B)では、第1期間モード背景画像G140に重疊的に演出図柄EZ1～EZ3および小図柄KZ1～KZ3の停止表示が行われている。なお、表示部50aには、第1期間モード背景画像G140に重疊的には、所謂「右打ち」を促進する右打ち促進画像G30も表示されている。基本的な実施形態で説明した通り、時短状態では右打ちすることによって第2始動口12に入賞させることができるからである。

10

## 【0408】

そして、高確率高ベース遊技状態Aにおける29回目の特図変動表示が終了し、30回目の特図変動表示、言い換えると高確率高ベース遊技状態Aの第1期間における最後の特図変動表示(以下、「最終特図変動表示」という)が実行されると、当該最終特図変動表示において選択演出が実行される。図52～図53は、最終特図変動表示において表示部50aで選択演出が実行されている様子を表す図である。

20

## 【0409】

図52(A)は、最終特図変動表示の開始時の表示部50aの様子を示す図である。図52(A)に示すように、最終特図変動表示が開始されると、選択演出が開始され、第1期間モード中ではあるが、表示部50aの表示領域全体に、選択演出用の背景画像G141(選択演出用背景画像G141)が表示される。選択演出用背景画像G141の表示内容は適宜に設定可能であるが、例えば、選択演出用背景画像G141には、選択演出の趣旨、具体的には、当該選択演出において、第2演出モードの演出内容を選択することが可能であることを説明するフレーズ(図52(A)では、「第2期間モードの演出内容を選べ!」)が表示される。

## 【0410】

また、選択演出として、演出内容を選択するための演出選択画像G32と、演出内容を選択する操作を説明する選択操作画像G33と、が選択演出用背景画像G141に重疊的に表示されている。

30

## 【0411】

演出選択画像G32は、模式化されたスロットマシンの1つのリールのようなものを表す画像G32a(リール画像G32a)と、リール画像G32aに係るリールを視認する窓が形成された枠を表す画像G32b(表示窓画像G32b)と、からなる。リール画像G32aには、選択肢である演出内容が、一般的にリールに付される図柄に置き換わって表示されている。

## 【0412】

第1実施形態では、選択演出で選択可能な選択肢は3つ、具体的には演出内容A、演出内容B、および演出内容Cの3つの演出内容がある。そして、演出選択画像G32では、演出内容A、演出内容B、および演出内容Cの何れか1つが表示窓画像G32bから視認できるようになっており、視認できている演出内容がそのときに選択されている演出内容となる。

40

## 【0413】

なお、基本的には、演出選択画像G32が最初に表示されたときには、表示窓画像G32bから演出内容Aが視認できる。すなわち、演出選択画像G32において演出内容Aが開始位置に表示され、選択演出が開始されたときにはデフォルトとして、演出内容Aが選択されている。

50

## 【 0 4 1 4 】

また、選択演出において選択肢である演出内容を切り替える操作は、上下ボタン 4 2 k 1 の操作で構成されている。具体的には、上操作部 4 2 k u が操作される度に、選択されている選択肢が、演出内容 A 演出内容 B 演出内容 C 演出内容 A ・ ・ ・ と昇順でエンドレスに切り替わる。そして、その切り替えに応じて、表示窓画像 G 3 2 b から視認できる演出内容、すなわちリール画像 G 3 2 a において正面を向いている演出内容が演出内容 A 演出内容 B 演出内容 C 演出内容 A ・ ・ ・ と切り替わる（図 5 2（A）、図 5 2（B - 1）、図 5 2（C - 1）、図 5 2（D）参照）。一方、下操作部 4 2 k d が操作される度に、選択されている選択肢が、演出内容 A 演出内容 C 演出内容 B 演出内容 A ・ ・ ・ と降順でエンドレスに切り替わる。こちらも同様に、その切り替えに応じて、表示窓画像 G 3 2 b から視認できる演出内容、すなわちリール画像 G 3 2 a において正面を向いている演出内容が演出内容 A 演出内容 C 演出内容 B 演出内容 A ・ ・ ・ と切り替わる（図 5 2（A）、図 5 2（B - 2）、図 5 2（C - 2）、図 5 2（D）参照）。

10

## 【 0 4 1 5 】

選択操作画像 G 3 3 は、上下ボタン 4 2 k 1 を操作すると選択肢である演出内容を切り替えて選択することができることを示唆する態様で構成されている。具体的には、選択操作画像 G 3 3 は、上下ボタン 4 2 k 1 の部分が明示された十字ボタン 4 2 k を表す図形と、「選択」という文字と、で構成されている。

## 【 0 4 1 6 】

このように、最終特図変動表示の開始時から選択演出が実行されるが、この選択演出は当該開始時から 2 5 秒が経過したときに終了する。そして、第 2 期間の演出内容は、選択演出の終了時に選択されている演出内容に決定される。すなわち、選択演出の開始時から 2 5 秒間が、第 2 期間の演出内容を選択する操作が有効な操作有効期間であり、この操作有効期間の終了時に選択されている演出内容が最終的に選択（決定）された演出内容となる。なお、以下において、操作有効期間が開始してから終了するまでの経過時間である「2 5 秒」のことを「操作有効時間」ともいう。よって、最終的に選択（決定）された第 2 期間の演出内容は、操作有効期間の開始時から操作有効時間が経過したことに応じて決定されたということができる。

20

## 【 0 4 1 7 】

また、選択演出に係る操作有効期間が終了する所定時間前から、選択演出に併せて、当該操作有効期間の残り時間を報知する演出（操作有効期間残り時間報知演出）が実行される。第 1 実施形態ではその所定時間として「5 秒」が設定されている。よって、操作有効期間残り時間報知演出は、選択演出が開始されてから 2 0 秒が経過したときに開始される。

30

## 【 0 4 1 8 】

図 5 3（A）は、操作有効期間残り時間報知演出の開始時の表示部 5 0 a の様子を示す図である。図 5 3（A）に示すように、操作有効期間残り時間報知演出が開始されると、選択演出に係る操作有効期間の残り時間を報知する画像 G 3 4（残り時間報知画像 G 3 4）が表示される。残り時間報知画像 G 3 4 の表示態様は適宜に設定可能であるが、ここでは、残り時間報知画像 G 3 4 は「選択終了まであと 5 秒」という文字で構成されている。なお、残り時間報知画像 G 3 4 の「5」の部分は、残り時間である秒数に応じて「4、3、2、1」と変化する（図 5 3（B）、図 5 3（C）参照）。

40

## 【 0 4 1 9 】

そして、操作有効期間が終了すると、言い換えると、操作有効期間が発生してから操作有効時間が経過したときに、選択演出が終了する。図 5 3（D）は、選択演出の終了時、すなわち、操作有効期間が発生してから操作有効時間が経過したのときの表示部 5 0 a の様子を示す図である。図 5 3（D）に示すように、選択演出が終了すると、選択演出用背景画像 G 1 4 1 がホワイトアウトして、前述の第 2 期間モードの演出内容を選択することが可能であることを説明する文章が消えると共に、演出選択画像 G 3 2、および選択操作画像 G 3 3 が消去される。なお、ここでは、選択演出終了時に演出内容 B が選択されていたと仮定する（図 5 3（C）参照）。

50

## 【 0 4 2 0 】

このように、選択演出が実行されるが、選択演出の後は、ハズレの場合と大当たりの場合とで演出内容が異なる。最初に、ハズレの場合の選択演出の後の演出内容について説明する。

## 【 0 4 2 1 】

図 5 4 は、ハズレの場合の選択演出の後の演出内容を説明する図である。図 5 4 ( A ) は、選択演出終了直後の表示部 5 0 a の様子を表す図であり、図 5 4 ( B ) は、最終特図変動表示の停止時の表示部 5 0 a の様子を表す図であり、図 5 4 ( C ) は、最終特図変動表示の次の特図変動表示、すなわち高確率高ベース遊技状態 A の第 2 期間における最初の特図変動表示の開始時の表示部 5 0 a の様子を表す図である。

10

## 【 0 4 2 2 】

当該特図変動表示がハズレ変動（特殊ハズレ変動）であれば、選択演出が終了すると、選択演出で選択された演出内容（第 2 期間モードの種類）を示唆する選択示唆演出が実行される。図 5 4 ( A ) に示すように、選択示唆演出として、表示部 5 0 a の全体に、選択演出で選択された第 2 期間モードの種類を示唆する背景画像 G 1 4 2（選択示唆演出用背景画像 G 1 4 2）が表示される。選択示唆演出用背景画像 G 1 4 2 の表示内容は適宜設定可能であるが、ここでは、選択示唆演出用背景画像 G 1 4 2 の中央に、選択演出で選択された第 2 期間モードの種類（第 2 期間モード A、第 2 期間モード B、または第 2 期間モード C）を示すフレーズが表示される。

## 【 0 4 2 3 】

20

なお、図 5 4 ( A ) では、選択示唆演出用背景画像 G 1 4 2 の中央に、選択演出で選択された第 2 期間モードの種類を示すフレーズとして「第 2 期間モード B 突入」が表示されている。ここで「第 2 期間モード B」となっているのは、前述の通り、選択演出終了時に演出内容 B が選択されていたと仮定しており（図 5 3 ( C ) 参照）、当該最終特図変動表示の後に、第 2 期間モード B が設定されるからである。よって、選択演出終了時に演出内容 A（第 2 期間モード A）が選択されていれば「第 2 期間モード A 突入」というフレーズが選択示唆演出用背景画像 G 1 4 2 の中央に表示され、選択演出終了時に演出内容 C（第 2 期間モード C）が選択されていれば「第 2 期間モード C 突入」というフレーズが選択示唆演出用背景画像 G 1 4 2 の中央に表示される。

## 【 0 4 2 4 】

30

そして、最終特図変動表示が停止するときに、第 2 期間モード B が設定されて、図 5 4 ( B ) に示すように、表示部 5 0 a の全体において、選択示唆演出用背景画像 G 1 4 2 から、第 2 期間モード B 用背景画像 G 1 4 3 に切り替わると共に、ハズレを示す態様の小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。さらに、このときに、ハズレを示す態様の停止表示を行っている演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 も出現する。

## 【 0 4 2 5 】

続いて、高確率高ベース遊技状態 A の第 2 期間における最初の特図変動表示が開始されると、第 2 期間モード B による特図変動演出が行われる。具体的には、図 5 4 ( C ) に示すように、第 2 期間モード B 用背景画像 G 1 4 3 に重畳的に演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の変動表示が行われる。

40

## 【 0 4 2 6 】

なお、図 5 4 ( B ) では選択示唆演出用背景画像 G 1 4 2 から、第 2 期間モード B 用背景画像 G 1 4 3 に切り替わっているが、これは前述の通り、選択演出終了時に演出内容 B が選択されていたと仮定しており（図 5 3 ( C ) 参照）、当該最終特図変動表示の後に、第 2 期間モード B が設定されるからである。よって、選択演出終了時に演出内容 A（第 2 期間モード A）が選択されていれば、第 2 期間モード A を示す選択示唆演出用背景画像 G 1 4 2 から第 2 期間モード A 用背景画像に切り替わり、選択演出終了時に演出内容 C（第 2 期間モード C）が選択されていれば、第 2 期間モード C を示す選択示唆演出用背景画像 G 1 4 2 から第 2 期間モード C 用背景画像に切り替わる。

## 【 0 4 2 7 】

50

次に、大当たりの場合の選択演出の後の演出内容について説明する。図 5 5 は、大当たりの場合の選択演出の後の演出内容を説明する図である。図 5 5 ( A ) は、選択演出終了直後の表示部 5 0 a の様子を表す図であり、図 5 5 ( B ) は、最終特図変動表示の停止時の表示部 5 0 a の様子を表す図であり、図 5 5 ( C ) は、大当たり遊技の開始時の表示部 5 0 a の様子を表す図である。

#### 【 0 4 2 8 】

当該特図変動表示が大当たり変動（特殊大当たり変動）であれば、選択演出が終了すると、大当たり当選を示唆する特殊大当たり示唆演出が実行される。図 5 5 ( A ) に示すように、特殊大当たり示唆演出として、表示部 5 0 a の全体に、大当たり当選を示唆する背景画像 G 1 4 5（特殊大当たり示唆演出用背景画像 G 1 4 5）が表示される。なお、特殊大当たり示唆演出用背景画像 G 1 4 5 の表示内容は適宜設定可能であるが、例えば、特殊大当たり変動においてのみ出現する希少価値のあるアニメーションで構成されている。また、特殊大当たり示唆演出の演出内容も適宜に変更可能であり、特殊大当たり示唆演出用背景画像 G 1 4 5 の表示のみに限られず、当該表示に加えて、図 2 6 で説明したような可動体演出や特定の効果音の出力を行っても良い。

#### 【 0 4 2 9 】

そして、最終特図変動表示が停止するときに、図 5 5 ( B ) に示すように、表示部 5 0 a の全体において、大当たりを示す態様の小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。さらに、このときに、大当たりを示す態様の停止表示を行っている演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 も出現する。

#### 【 0 4 3 0 】

続いて、大当たり遊技が開始されると、図 5 5 ( C ) に示すように、基本的な実施形態で説明したような大当たり演出が開始される。具体的には、表示部 5 0 a の表示領域全体に、大当たり種別に応じたオープニング用背景画像 G 2 0 0 が表示されると共に、オープニング用背景画像 G 2 0 0 に重疊的に大当たり種別に応じたオープニング画像 G 1 や右打ち画像 G 2 が表示される。

#### 【 0 4 3 1 】

次に、前述の操作有効期間残り時間報知演出において実行される予告演出について説明する。当該予告演出は、当該特図変動表示が大当たりである可能性があることを示唆する演出である。残り時間報知画像 G 3 4 の表示態様には、通常態様と、通常態様よりも大当たりである可能性が高いことを示唆する特別態様と、があり、特別態様の残り時間報知画像 G 3 4 が表示されることが予告演出の実行を構成している。通常態様と特別態様の具体的な演出内容は適宜に設定可能であるが、第 1 実施形態では、通常態様は、残り時間報知画像 G 3 4 の文字が緑色であることで構成され、特別態様は、残り時間報知画像 G 3 4 の文字が赤色であることで構成されている。

#### 【 0 4 3 2 】

残り時間報知画像 G 3 4 の表示態様が通常態様であるか特別態様であるか、すなわち予告演出を実行するか否かは、演出制御用マイコン 1 2 1 が特図変動パターンに基づく判定（予告演出実行判定）によって決定する。図 5 6 は、予告演出実行判定を行うためのテーブル（予告演出実行判定テーブル）を示す図である。図 5 6 に示すように、最終特図変動表示の特図変動パターンが特殊大当たり変動である場合に用いられる予告演出実行判定テーブルと、特殊ハズレ変動である場合に用いられる予告演出実行判定テーブルとは異なる。特殊大当たり変動である場合は予告演出を「実行する（特別態様）」と「実行しない（通常態様）」の選択率が 5 0 % である一方、特殊ハズレ変動である場合は「実行する（特別態様）」の選択率が 1 0 % であり、「実行しない（通常態様）」の選択率が 9 0 % である。よって、残り時間報知画像 G 3 4 の表示態様が特別態様である場合の方が、大当たりに対する期待感が高い。

#### 【 0 4 3 3 】

次に、確変演出モードにおける期間モードの切り替え、選択演出、選択示唆演出、および特殊大当たり示唆演出などを行うための主要な制御・処理の一例について説明する。た

10

20

30

40

50

だし、これらの制御・処理の説明は一例であるので、確変演出モードにおける期間モードの切り替え、選択演出、選択示唆演出、および特殊大当たり示唆演出を行うための制御・処理は以下の一例に限られず、適宜に変更しても良い。

【 0 4 3 4 】

確変演出モードにおける演出モードの切り替え、選択演出、選択示唆演出、および特殊大当たり示唆演出などの第 1 実施形態に係る各種演出を行うための基本的なあるいは統括的な制御・処理は、遊技制御用マイコン 1 0 1 および演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。

【 0 4 3 5 】

例えば、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態コマンドを受信すると、遊技状態設定処理 ( S 4 3 1 0 ) において、受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態が高確率高ベース遊技状態であるか否かを確認し、高確率高ベース遊技状態であれば、直近で受信した大当たりエンディングコマンドが示す大当たり図柄が、大当たり図柄 A、または大当たり図柄 D であるか否かを確認する。

10

【 0 4 3 6 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、大当たり図柄が、大当たり図柄 A、または大当たり図柄 D であると、高確率高ベース遊技状態を示唆する確変演出モードを設定する。具体的に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、確変演出モードを示す演出モードフラグを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域にセットし、確変演出モードの中の第 1 期間モードを示す第 1 期間モードフラグを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域にセットすると共に、第 1 期間モードを設定することを示す第 1 期間モード開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

20

【 0 4 3 7 】

演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた第 1 期間モード開始コマンドが、コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 ) により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、エンディング演出が終了するタイミングで、背景画像として第 1 期間モード背景画像 G 1 4 0 を表示し、 B G M として第 1 期間モード音声演出を出力する。

【 0 4 3 8 】

さらに、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態コマンドを受信すると、遊技状態設定処理 ( S 4 3 1 0 ) において、第 1 期間モードの継続期間を制御するために、第 1 期間モードによる特図変動表示の実行回数 ( 3 0 回 ) に対応した「 3 0 」を、演出用 R A M 1 2 4 の所定領域に設けられた確変演出モード残り回数カウンタにセットする。

30

【 0 4 3 9 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 期間モードフラグがセットされ、確変演出モード残り回数カウンタに「 1 」以上のカウンタ値がセットされているときに、特図変動停止コマンドを受信すると、例えば特図変動演出終了処理 ( S 4 3 0 8 ) の後で、当該特図変動停止コマンドに係る特図変動表示の特図変動パターンがハズレ変動であるか否かを判定し、ハズレ変動であると判定すると、確変演出モード残り回数カウンタにセットされているカウンタ値を「 1 」減算する。続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、確変演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が「 0 」であるか否かを判定し、「 0 」であると、第 1 期間モードから、選択演出で選択された演出内容の第 2 期間モード ( 第 2 期間モードの種類 ) に切り替える。

40

【 0 4 4 0 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、選択演出で選択された演出内容の第 2 期間モード ( 第 2 期間モードの種類 ) に切り替えるために、まずは演出内容記憶部 1 2 8 に記憶されている演出内容 ( 第 2 期間モードの種類 ) を確認し、第 1 期間モードフラグを、確認した演出内容を示す第 2 期間モードフラグ ( 第 2 期間モード A フラグ、第 2 期間モード B フラグ、第 2 期間モード C フラグ ) に変更する。

【 0 4 4 1 】

50

さらに、演出制御用マイコン 1 2 1 は、選択演出で選択された演出内容の第 2 期間モードを設定することを示す第 2 期間モード開始コマンド（第 2 期間モード A 開始コマンド、第 2 期間モード B 開始コマンド、第 2 期間モード C 開始コマンド）を演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた第 2 期間モード開始コマンドが、コマンド送信処理（S 4 0 0 4）により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、背景画像として、第 2 期間モード開始コマンドが示す種類の第 2 期間モード背景画像（第 2 期間モード A 背景画像、第 2 期間モード B 背景画像、第 2 期間モード C 背景画像）を表示し、B G M としてその種類の第 2 期間モード音声演出（第 2 期間モード A 音声演出、第 2 期間モード B 音声演出、第 2 期間モード C 音声演出）を出力する。

10

【 0 4 4 2 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 2 期間モードの継続期間を制御するために、第 2 期間モードによる特図変動表示の実行回数（1 0 0 回）に対応した「1 0 0」を、確変演出モード残り回数カウンタにセットする。

【 0 4 4 3 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 2 期間モードフラグがセットされ、確変演出モード残り回数カウンタに「1」以上のカウンタ値がセットされているときに、特図変動停止コマンドを受信すると、例えば特図変動演出終了処理（S 4 3 0 8）の後で、当該特図変動停止コマンドに係る特図変動表示の特図変動パターンがハズレ変動であるか否かを判定し、ハズレ変動であると判定すると、確変演出モード残り回数カウンタにセットされているカウンタ値を「1」減算する。続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、確変演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かを判定し、「0」であると、選択演出で選択された演出内容の第 2 期間モードから、共通の第 3 期間モードに切り替える。

20

【 0 4 4 4 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、選択演出で選択された演出内容の第 2 期間モードから第 3 期間モードに切り替えるために、選択演出で選択された演出内容の第 2 期間モードフラグを第 3 期間モードフラグに変更する。

【 0 4 4 5 】

さらに、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 3 期間モードを設定することを示す第 3 期間モード開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた第 3 期間モード開始コマンドが、コマンド送信処理（S 4 0 0 4）により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、背景画像として、第 3 期間モード背景画像を表示し、B G M として第 3 期間モード音声演出を出力する。なお、前述のように、実行されていた第 2 期間モードの種類に関わらず、共通する 1 種類の第 3 期間モードが設定されるので、第 3 期間モード背景画像および第 3 期間モード音声演出の種類は 1 種類である。

30

【 0 4 4 6 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 3 期間モードの継続期間を制御するために、第 3 期間モードによる特図変動表示の実行回数（7 回）に対応した「7」を、確変演出モード残り回数カウンタにセットする。

40

【 0 4 4 7 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 3 期間モードフラグがセットされ、確変演出モード残り回数カウンタに「1」以上のカウンタ値がセットされているときに、特図変動停止コマンドを受信すると、例えば特図変動演出終了処理（S 4 3 0 8）の後で、当該特図変動停止コマンドに係る特図変動表示の特図変動パターンがハズレ変動であるか否かを判定し、ハズレ変動であると判定すると、確変演出モード残り回数カウンタにセットされているカウンタ値を「1」減算する。続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、確変演出モード残り回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かを判定し、「0」であると、確変演出モードを終了して、通常演出モードにするために、確変演出モードから通常演出モードに切り替える。

50



## 【 0 4 4 8 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、確変演出モードから通常演出モードに切り替えるために、確変演出モードフラグを通常演出モードフラグに変更すると共に、第 3 期間モードフラグを OFF にする。

## 【 0 4 4 9 】

さらに、演出制御用マイコン 1 2 1 は、通常演出モードを設定することを示す通常演出モード開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた通常演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 ) により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、背景画像として、第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 を表示し、B G M として第 1 通常用 B G M を出力する。

10

## 【 0 4 5 0 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動開始コマンドを受信して特図変動パターンを確認したときに、特図変動パターンが特殊大当たり変動または特殊ハズレ変動である場合、すなわち、高確率高ベース遊技状態 A の第 1 期間の最終特図変動表示が開始される場合、選択演出の演出内容を示す選択演出開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットすると共に、演出内容 A を示す第 2 期間モード種別フラグを演出内容記憶部 1 2 8 にセットする。

## 【 0 4 5 1 】

演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた選択演出開始コマンドは、コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 ) により画像制御基板 1 4 0 に送信される。画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、選択演出開始コマンドを受信すると、表示部 5 0 a に選択演出用背景画像 G 1 4 1 を表示させると共に、選択演出用背景画像 G 1 4 1 に重疊的に演出選択画像 G 3 2 および選択操作画像 G 3 3 を表示させて選択演出を開始させる。なお、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、最初に演出内容 A を示す演出選択画像 G 3 2 を表示する。さらに、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 を消去する。

20

## 【 0 4 5 2 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、選択演出開始コマンドをセットした後に、選択演出に係る操作有効期間の残り時間の計測を開始する。操作有効期間の残り時間の計測は、操作有効時間 ( 2 5 秒 ) を選択演出用タイマにセットすることで行う。選択演出用タイマは、例えば演出用 R A M 1 2 4 に設けられている。前述の通り、演出制御用マイコン 1 2 1 は、1 m s タイマ割り込み処理におけるステップ S 4 2 0 4 のタイマ更新処理で、演出に係るタイマを 1 m s 分、減算して更新する。よって、演出制御用マイコン 1 2 1 は、選択演出用タイマに時間がセットされているときは ( 「 0 」 以外の値がセットされているときは ) 、選択演出用タイマをステップ S 4 2 0 4 のタイマ更新処理で 1 m s 分減算して更新する。

30

## 【 0 4 5 3 】

さらに、演出制御用マイコン 1 2 1 は、操作有効時間 ( 2 5 秒 ) を選択演出用タイマにセットした後に、特図変動パターンを確認して、予告演出実行判定テーブルを用いて予告演出実行判定を行い、その判定結果を演出用 R A M 1 2 4 の所定領域に記憶する。

40

## 【 0 4 5 4 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、選択演出用タイマに「 0 」以外の値がセットされ、操作有効期間の残り時間の計測を行っているときに、入力処理 ( S 4 1 0 1 ) において、上操作部検知信号を検知すると、例えば、次の 1 0 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 1 0 2 ) の発光データ作成処理 ( S 4 2 0 3 ) の後で、演出内容記憶部 1 2 8 にセットされている第 2 期間モード種別フラグを、上の順番の演出内容を示す第 2 期間モード種別フラグに変更する。さらに、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出選択画像 G 3 2 で表示している演出内容を上の順番の演出内容に変更することを示すコマンド ( 第 1 演出内容変更コマンド ) を演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。なお、上の順番とは、演出内容 A に対しては演出内容 C であり、演出内容 B に対しては演出内容 A であり、演出内容 C に

50

対しては演出内容 B である。

【 0 4 5 5 】

演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた第 1 演出内容変更コマンドは、コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 ) により画像制御基板 1 4 0 に送信される。画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、第 1 演出内容変更コマンドを受信すると、表示部 5 0 a に表示している演出選択画像 G 3 2 のリール画像 G 3 2 a を、上の順番の演出内容の面が正面を向くように回転させる。

【 0 4 5 6 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、選択演出用タイマに「 0 」以外の値がセットされ、操作有効期間の残り時間の計測を行っているときに、入力処理 ( S 4 1 0 1 ) において、下操作部検知信号を検知すると、例えば次の 1 0 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 1 0 2 ) の発光データ作成処理 ( S 4 2 0 3 ) の後で、演出内容記憶部 1 2 8 にセットされている第 2 期間モード種別フラグを、下の順番の演出内容を示す第 2 期間モード種別フラグに変更する。さらに、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出選択画像 G 3 2 で表示している演出内容を下の順番の演出内容に変更することを示すコマンド ( 第 2 演出内容変更コマンド ) を演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。なお、下の順番とは、演出内容 A に対しては演出内容 B であり、演出内容 B に対しては演出内容 C であり、演出内容 C に対しては演出内容 A である。

【 0 4 5 7 】

演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた第 2 演出内容変更コマンドは、コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 ) により画像制御基板 1 4 0 に送信される。画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、第 2 演出内容変更コマンドを受信すると、表示部 5 0 a に表示している演出選択画像 G 3 2 のリール画像 G 3 2 a を、下の順番の演出内容の面が正面を向くように回転させる。

【 0 4 5 8 】

なお、演出制御用マイコン 1 2 1 は、入力処理 ( S 4 1 0 1 ) において、第 1 演出ボタンスイッチデータ、および第 2 演出ボタンスイッチデータの他に、上操作部センサ 4 2 a u からの上操作部検知信号、下操作部センサ 4 2 a d からの下操作部検知信号、左操作部センサ 4 2 a l からの左操作部検知信号、および右操作部センサ 4 2 a r からの右操作部検知信号が入力すると、上操作部 4 2 k u が操作されたことを示す上操作部スイッチデータ、下操作部 4 2 k d が操作されたことを示す下操作部スイッチデータ、左操作部 4 2 k l が操作されたことを示す左操作部スイッチデータ、および右操作部 4 2 k r が操作されたことを示す右操作部スイッチデータを演出用 R A M の所定領域に作成する。これらの操作部スイッチデータを作成することによって、演出制御用マイコン 1 2 1 は、各操作部 4 2 k u 、 4 2 k d 、 4 2 k l 、 4 2 k r が操作されたことを認識する。

【 0 4 5 9 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、選択演出用タイマに「 0 」以外の値がセットされ、操作有効期間の残り時間の計測を行っているときには、発光データ作成処理 ( S 4 2 0 3 ) の後で、選択演出用タイマが残り 5 秒を示しているか否かを判定し、選択演出用タイマが残り 5 秒を示していると判定すると、演出用 R A M 1 2 4 に記憶されている予告演出実行判定の結果を確認して、当該判定結果に態様した予告演出の演出態様 ( 通常態様の残り時間報知画像 G 3 4 、特別態様の残り時間報知画像 G 3 4 ) を示す操作有効期間残り時間報知演出を開始させることを示すコマンド ( 操作有効期間残り時間報知演出開始コマンド ) を演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

【 0 4 6 0 】

演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた操作有効期間残り時間報知演出開始コマンドは、コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 ) により画像制御基板 1 4 0 に送信される。画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、操作有効期間残り時間報知演出開始コマンドを受信すると、表示部 5 0 a に、予告演出実行判定で決定された予告演出の演出態様 ( 通常態様または特別態様 ) の残り時間報知画像 G 3 4 を表示する。なお、画像制御基板 1

10

20

30

40

50

40の画像用CPU141は、残り時間報知画像G34の表示を開始する際には、残り時間が5秒であることを示す態様で表示し、その後は、1秒経過する度に、残り時間報知画像G34の数字部分を「1」ずつ減らす。そして、5秒経過したときに残り時間報知画像G34を消去する。

#### 【0461】

また、演出制御用マイコン121は、選択演出用タイマに「0」以外の値がセットされ、操作有効期間の残り時間の計測を行っているときには、発光データ作成処理(S4203)の後で、選択演出用タイマが残り0秒を示しているか否か、すなわち選択演出を開始してから操作有効時間が経過したので操作有効期間を終了させるか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、操作有効期間を終了させると判定すると、当該特図変動表示に係る特図変動パターンが特殊ハズレ変動であるか特殊大当たり変動であるかを確認する。この後に行う演出が異なるからである。

10

#### 【0462】

演出制御用マイコン121は、当該特図変動表示に係る特図変動パターンが特殊ハズレ変動である場合は、選択演出で選択された演出内容、すなわち演出内容記憶部128に記憶されている第2期間モード種別フラグが示す演出内容(第2期間モードの種類)の選択示唆演出を開始させることを示すコマンド(選択示唆演出開始コマンド)を演出用RAM124の出力バッファにセットする。

#### 【0463】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた選択示唆演出開始コマンドは、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、選択示唆演出開始コマンドを受信すると、演出選択画像G32および選択操作画像G33を消去すると共に、まずは表示部50aの表示領域全体をホワイトアウトしてから、選択示唆演出開始コマンドが示す第2期間モードの種類を表す選択示唆演出用背景画像G142を表示させる。なお、画像制御基板140の画像用CPU141は、その後は、前述の通りに、選択示唆演出開始コマンドが示す第2期間モードの種類を表す第2期間モード背景画像を表示すると共に、適宜にハズレを示す態様の演出図柄EZ1～EZ3および小図柄KZ1～KZ3の停止表示を行う。

20

#### 【0464】

一方、演出制御用マイコン121は、当該特図変動表示に係る特図変動パターンが特殊大当たり変動である場合は、特殊大当たり示唆演出を開始させることを示すコマンド(特殊大当たり示唆演出開始コマンド)を演出用RAM124の出力バッファにセットする。

30

#### 【0465】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた特殊大当たり示唆演出開始コマンドは、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、特殊大当たり示唆演出開始コマンドを受信すると、演出選択画像G32および選択操作画像G33を消去すると共に、表示部50aの表示領域全体に特殊大当たり示唆演出用背景画像G145を表示する。なお、画像制御基板140の画像用CPU141は、その後は、前述の通りに、適宜に大当たりを示す態様の演出図柄EZ1～EZ3および小図柄KZ1～KZ3の停止表示を行う。

40

#### 【0466】

##### (第2実施形態)

次に、本発明に係る第2実施形態について説明する。第1実施形態では、最終特図変動表示において、選択演出が行われた後の演出内容がハズレの場合と大当たりの場合とで異なり、大当たりである場合は、選択演出が開始してから操作有効時間が経過して選択肢である演出内容(第2期間モードの種類)が決定されたことに応じて特殊大当たり示唆演出が実行されていた。これに対して、第2実施形態では、選択演出において、選択肢である演出内容(第2期間モードの種類)が選択される操作が行われることに応じて、当該選択演出が終了すると共に、特殊大当たり示唆演出が実行される。例えば、最終特図変動表示が開始すると、図52(A)に示すように、大当たりの場合もハズレの場合も選択演出が

50

開始される。そして、この状況から下操作部 4 2 k d または上操作部 4 2 k u が操作されると図 5 2 ( B - 1 ) または図 5 2 ( B - 2 ) に示すように、選択肢である演出内容が変更されずに、選択演出が終了すると共に、特殊大当たり示唆演出が開始されて、図 5 5 ( A ) に示すように、表示部 5 0 a の表示領域全体に特殊大当たり示唆演出用背景画像 G 1 4 5 が表示される。なお、最終特図変動表示の特図変動時間は 4 0 秒に設定されているため、特殊大当たり示唆演出用背景画像 G 1 4 5 に係る演出時間は最長で 4 0 秒となるように構成しておいても良い。そして、最終特図変動表示が終了するとき、図 5 5 ( B ) に示すように、大当たりを示す態様で演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示を行う。なお、第 2 実施形態において、大当たりに係る最終特図変動表示の選択演出で上下ボタン 4 2 k 1 が操作されない場合は、選択演出が開始されてから操作有効時間が経過したことに応じて特殊大当たり示唆演出が実行される。

10

#### 【 0 4 6 7 】

##### ( 第 3 実施形態 )

次に、本発明に係る第 3 実施形態について説明する。第 1 実施形態では、最終特図変動表示において、大当たりの場合もハズレの場合も選択演出が実行されていた。これに対して、第 3 実施形態では、ハズレの場合は最終特図変動表示にて選択演出が実行されるが、大当たりの場合は最終特図変動表示にて選択演出が実行されない。

#### 【 0 4 6 8 】

第 3 実施形態では、最終特図変動表示において、ハズレの場合は第 1 実施形態の場合と同様に、選択演出および選択示唆演出が実行される。一方、大当たりの場合は、最終特図変動表示の開始時から、第 1 実施形態の特殊大当たり示唆演出が実行される。よって、第 3 実施形態では、大当たりに係る最終特図変動表示が開始されると、いきなり図 5 5 ( A ) に示す様な、特殊大当たり示唆演出が実行される。そして、その後は、特図変動表示の停止に応じて、図 5 5 ( B ) に示すような大当たりを示す態様の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われ、大当たり遊技の開始に応じて図 5 5 ( C ) に示す様な大当たり図柄に応じたオープニング演出が実行される。このように、第 3 実施形態では、最終特図変動表示が特殊ハズレ変動である場合のみ選択演出が実行される。

20

#### 【 0 4 6 9 】

なお、第 1 実施形態では、特殊大当たり変動に係る特図変動表示が開始されてから 2 5 秒が経過したときに操作有効期間残り時間報知演出が開始され、操作有効期間残り時間報知演出の演出時間は 5 秒であり、特殊大当たり変動の特図変動時間は 4 0 秒であったので、特殊大当たり示唆演出が開始されてから、特殊大当たり変動に係る最終特図変動表示が終了するまでの時間は 1 0 秒であった。よって、第 3 実施形態に係る特殊大当たり変動の特図変動時間は 1 0 秒に設定されているものとする。

30

#### 【 0 4 7 0 】

##### ( 第 4 実施形態 )

次に、本発明に係る第 4 実施形態について説明する。第 4 実施形態では、第 3 実施形態の場合と同様に、大当たりに係る最終特図変動表示が開始すると特殊大当たり示唆演出が開始されるが、特殊大当たり示唆演出の演出態様が第 3 実施形態の場合と異なる。以下に、第 4 実施形態の特殊大当たり示唆演出について説明する。

40

#### 【 0 4 7 1 】

第 4 実施形態では、盤用演出ユニット E U に、盤可動装置 5 5 の他に、動作可能な特別盤可動体 5 6 k を有する特別盤可動装置が取り付けられている。特別盤可動体 5 6 k は、主人公キャラクターがお世話になっている和尚 ( 以下、「特別キャラクター」 ) が合掌するときの手を模した形状で形成されている。特別盤可動体 5 6 k は、一対の右掌可動体 5 6 k 1 および左掌可動体 5 6 k 2 からなる。右掌可動体 5 6 k 1 は特別キャラクターの右の掌を模した形状で形成され、左掌可動体 5 6 k 2 は特別キャラクターの左の掌を模した形状で形成されている。

#### 【 0 4 7 2 】

50

特別盤可動体 5 6 k は、通常の待機状態では遊技者から視認困難に配されている。具体的には、通常の待機状態として、右掌可動体 5 6 k 1 は開口部 1 A（図示なし）の左側であって遊技盤 1 の裏に配され、左掌可動体 5 6 k 2 は開口部 1 A（図示なし）の右側であって遊技盤 1 の裏に配されている。

【 0 4 7 3 】

また、右掌可動体 5 6 k 1 および左掌可動体 5 6 k 2 は、正面視で表示部 5 0 a の中心線（図示なし）に対して略線対象に配されている。また、右掌可動体 5 6 k 1 および左掌可動体 5 6 k 2 は、前後方向においては遊技盤 1 と表示部 5 0 a との間に配され、上下方向においては表示部 5 0 a の中心よりもやや下側に配されている。

【 0 4 7 4 】

特別盤可動体 5 6 k の動作態様には、第 1 動作態様と第 2 動作態様がある。特別盤可動体 5 6 k の第 1 動作態様は、右掌可動体 5 6 k 1 が表示部 5 0 a の右方に水平移動して左右方向中心辺りで停止することと、左掌可動体 5 6 k 2 が左方に水平移動して表示部 5 0 a の左右方向中心辺りで停止することと、で構成される。そして、第 1 動作態様での動作を行った右掌可動体 5 6 k 1 と左掌可動体 5 6 k 2 は、表示部 5 0 a の左右方向中心で当接して合体し、特別キャラクターが合掌している様子を表す。なお、特別盤可動体 5 6 k が待機状態におかれているときの右掌可動体 5 6 k 1 および左掌可動体 5 6 k 2 の位置を「待機位置」と称し、特別盤可動体 5 6 k が第 1 動作態様の動作を行って到達した位置を「動作位置」と称する。

【 0 4 7 5 】

特別盤可動体 5 6 k の第 2 動作態様は、動作位置にある右掌可動体 5 6 k 1 が左方に水平移動して待機位置に戻ることと、動作位置にある左掌可動体 5 6 k 2 が右方に水平移動して待機位置に戻ることと、で構成される。

【 0 4 7 6 】

このように、特別盤可動体 5 6 k の第 1 動作態様と第 2 動作態様は、特別盤可動体 5 6 k が待機位置から動作位置に移動し、再び待機位置に戻る一連の動作を形成している。また、以下において、特別盤可動体 5 6 k の第 1 動作態様による動作を「第 1 動作」と称し、特別盤可動体 5 6 k の第 2 動作態様による動作を「第 2 動作」と称する。また、特別盤可動体 5 6 k が第 1 動作を行うことを「第 1 動作演出」と称し、特別盤可動体 5 6 k が第 2 動作を行うことを「第 2 動作演出」と称する。

【 0 4 7 7 】

なお、詳細な説明は省略するが、特別盤可動装置は、特別盤可動体 5 6 k が第 1 動作および第 2 動作を行うために、回転部材用モータ 5 5 m 1 や昇降部材用モータ 5 5 m 2 などのような駆動源を有している。そして、当該駆動源は演出制御基板 1 2 0 に接続されている。すなわち、特別盤可動体 5 6 k の第 1 動作演出および第 2 動作演出に係る制御は演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。

【 0 4 7 8 】

次に、第 4 実施形態における特殊大当たり示唆演出について説明する。図 5 7 および図 5 8 は、第 4 実施形態における特殊大当たり示唆演出が実行されている様子を説明する図である。図 5 1（B）に示すように最終特図変動表示の 1 回前の特図変動表示が終了して演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われている状況から、大当たりに係る最終特図変動表示が開始されると、特殊大当たり示唆演出が開始される。

【 0 4 7 9 】

特殊大当たり示唆演出が開始されると直ぐに、図 5 7（A）に示すように、特別盤可動体 5 6 k が第 1 動作演出を行う。詳細には、右掌可動体 5 6 k 1 および左掌可動体 5 6 k 2 が 0 . 5 秒掛けて動作位置まで移動する。さらに、特殊大当たり示唆演出が開始されると直ぐに、表示部 5 0 a の表示領域全体に、第 4 実施形態に係る大当たり当選を示唆する背景画像 G 1 4 6（特殊大当たり示唆演出用背景画像 G 1 4 6）が表示される。特殊大当たり示唆演出用背景画像 G 1 4 6 には、特別盤可動体 5 6 k の第 1 動作演出に伴って、特別キャラクターの顔を含むバストアップを表す画像 G 3 6（特別キャラクター画像 G 3 6

10

20

30

40

50

）が表示部 5 0 a に表示される。このとき、特別キャラクター画像 G 3 6 に係る特別キャラクターのバストアップ部分と、表示部 5 0 a の左右方向中央に出現している右掌可動体 5 6 k 1 および左掌可動体 5 6 k 2 が表す特別キャラクターの合掌している掌とで、一体的となり、合掌している特別キャラクターが出現しているように見える。すなわち、特別キャラクター画像 G 3 6 は、当該特別キャラクター画像 G 3 6 に係る特別キャラクターのバストアップ部分が、表示部 5 0 a の左右方向中央に出現している右掌可動体 5 6 k 1 および左掌可動体 5 6 k 2 が表す特別キャラクターの合掌している掌に合うように表示される。

#### 【 0 4 8 0 】

図 5 7 ( A ) に示す状況が所定時間（例えば、3 秒）保持されると、次に特別盤可動体 5 6 k は第 2 動作演出を行う。詳細には、右掌可動体 5 6 k 1 および左掌可動体 5 6 k 2 が 7 . 0 秒掛けて待機位置まで移動する。すなわち、特別盤可動体 5 6 k の第 2 動作演出に係る移動速度は、特別盤可動体 5 6 k の第 1 動作演出に係る移動速度より遅く、特別盤可動体 5 6 k の第 2 動作演出は特別盤可動体 5 6 k の第 1 動作演出に比べて長時間かけて行われる。

#### 【 0 4 8 1 】

図 5 7 ( B )、図 5 7 ( C ) および図 5 8 ( A ) は、特別盤可動体 5 6 k の第 2 動作演出が進行している様子を表している。図 5 7 ( B )、図 5 7 ( C ) および図 5 8 ( A ) に示すように、右掌可動体 5 6 k 1 および左掌可動体 5 6 k 2 が徐々に待機位置に移動している。そして、特別盤可動体 5 6 k の第 2 動作演出の実行に伴って、特殊大当たり示唆演出用背景画像 G 1 4 6 には、大当たり当選を示唆する画像 G 3 7 ( 大当たり当選示唆画像 G 3 7 ) が表示される。具体的には、特別盤可動体 5 6 k が第 2 動作演出を行うことによって、合体して当接していた右掌可動体 5 6 k 1 および左掌可動体 5 6 k 2 が徐々に離間し、右掌可動体 5 6 k 1 と左掌可動体 5 6 k 2 との間が徐々に大きくなっていくが、この右掌可動体 5 6 k 1 と左掌可動体 5 6 k 2 との間から見える表示部 5 0 a の部分に、大当たり当選示唆画像 G 3 7 が右掌可動体 5 6 k 1 および左掌可動体 5 6 k 2 の動作に沿って徐々に出現する。

#### 【 0 4 8 2 】

大当たり当選示唆画像 G 3 7 の表示内容は適宜に設定可能であるが、第 4 実施形態では「大当たり」という横並びの文字で構成されている。そして、右掌可動体 5 6 k 1 および左掌可動体 5 6 k 2 の動作に応じて、大当たり当選示唆画像 G 3 7 に係る「大当たり」の中央部分から両端に向けて徐々に現れ、最終的には、大当たり当選示唆画像 G 3 7 の全体が表示される。

#### 【 0 4 8 3 】

そして、最終特図可変表示の終了に応じて、図 5 8 ( B ) に示すように、特別キャラクター画像 G 3 6 および大当たり当選示唆画像 G 3 7 が消去されると共に、大当たりを示す態様の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。

#### 【 0 4 8 4 】

以上のように、パチンコ遊技機 P Y 1 によれば、選択演出において、高確率高ベース遊技状態の第 2 期間で実行する第 2 期間モードの演出内容を複数種類の中から、詳細には、第 2 期間モード A、第 2 期間モード B、および第 2 期間モード C の中から 1 つの演出モードを選択することができ、選択演出は高確率高ベース遊技状態における第 2 期間より前の第 1 期間において大当たりにならなかった場合に実行されるので、高確率高ベース遊技状態の第 1 期間で大当たりすることができなかったことに対するがっかり感を軽減することができる。また、高確率高ベース遊技状態における第 2 期間の後の第 3 期間では、第 2 期間で何れの種類の第 2 期間モードが実行されていた場合であっても特定の演出モードが実行されるので、演出モードの移行フローにメリハリを効かせ、演出モードの移行フローが煩雑になり過ぎて分かり難くなることを防止することができる。

#### 【 0 4 8 5 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 によれば、選択演出において、ハズレである場合には操作

10

20

30

40

50

有効時間の経過に応じて、選択された選択肢（演出内容）を示唆する選択示唆演出（選択示唆演出用背景画像 G 1 4 2 の表示）が実行され、大当たりである場合には操作有効時間の経過に応じて、選択示唆演出が実行されずに、大当たりを示唆する特殊大当たり示唆演出が実行される。よって、選択肢を選択させる選択演出に意外性が出て、選択演出の演出効果を向上させることができる。さらに、選択演出で選択肢を選択（変更）する操作が行われても大当たり示唆演出が実行されないの、大当たり示唆演出が行われたときのインパクトを強めることができる。

【 0 4 8 6 】

さらに、パチンコ遊技機 P Y 1 によれば、選択演出において、ハズレである場合には、最終的に第 2 期間モードの演出内容（第 2 期間モードの種類）が決定されたことに依りて、選択された演出内容（第 2 期間モードの種類）を示唆する選択示唆演出（選択示唆演出用背景画像 G 1 4 2 の表示）が実行され、大当たりである場合には、最終的に第 2 期間モードの演出内容（第 2 期間モードの種類）が決定されたことに依りて、大当たりを示唆する特殊大当たり示唆演出が実行される。よって、演出モードの種類を選択させる選択演出に意外性が出て、選択演出の演出効果を向上させることができる。さらに、選択演出に係る残り時間報知画像 G 3 4 の表示態様によって、大当たりの可能性があることを示唆する予告演出が実行されるので、選択演出により一層注目させることができる。

【 0 4 8 7 】

さらに、パチンコ遊技機 P Y 1 によれば、特別盤可動体 5 6 k は、特別キャラクターの一部である掌を模した形状で形成され、大当たり判定が行われたことに依りて、特別盤可動体 5 6 k が待機位置から動作位置まで移動する第 1 動作演出と、特別盤可動体 5 6 k が動作位置から待機位置まで移動する第 2 動作演出と、を含む特殊大当たり示唆演出が実行されることがある。そして、特殊大当たり示唆演出では、第 1 動作演出の実行に伴って、表示部 5 0 a には、特別キャラクターの他の部分である顔を表す特別キャラクター画像 G 3 6 が表示され、特別盤可動体 5 6 k と特別キャラクター画像 G 3 6 とが一体的となり、第 2 動作演出の実行に伴って、大当たりを示唆する大当たり当選示唆画像 G 3 7 が表示されるので、特別盤可動体 5 6 k を用いた動作演出と表示部 5 0 a を用いた画像演出の有機的一体性が強まり、動作演出および画像演出の演出効果を向上させることができる。さらに、第 1 動作演出の後に第 2 動作演出が実行されるので、特別盤可動体 5 6 k を用いた動作演出と表示部 5 0 a を用いた画像演出の有機的一体性がさらに強まる。

【 0 4 8 8 】

#### 7 . パチンコ遊技機 P Y 1 の変更例

次に、基本的な実施形態、第 1 実施形態～第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機 P Y 1 についての変更例を以下に説明する。以下、基本的な実施形態、および第 1 実施形態～第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機 P Y 1 について「パチンコ遊技機 P Y 1 など」という。また、第 1 実施形態～第 4 実施形態のことを「第 1 実施形態など」とも称する。

【 0 4 8 9 】

選択演出、選択示唆演出、および特殊大当たり示唆演出の具体的な演出内容は第 1 実施形態などに限られず適宜に変更しても良い。また、高確率高ベース遊技状態や低確率低ベース遊技状態の終了条件も第 1 実施形態などに限られず適宜に変更しても良い。さらに、高確率高ベース遊技状態 A に係る期間の種類および長さも第 1 実施形態などに限られず適宜に変更しても良い。例えば、第 2 期間と第 3 期間の間に別の期間を設けても良い。この場合、別の期間についても第 3 期間と同様に 1 種類の演出モードにしても良い。また、第 1 期間をさらに前半と後半に分けても良い。さらに、第 1 期間モードの種類も複数あり、複数の中から 1 つに決定されるようにしても良い。例えば、大当たり遊技において、選択演出と同様に、十字ボタン 4 2 k などの操作手段によって遊技者が任意に第 1 期間モードを複数種類の中から選択できる演出を実行し、当該演出で選択された種類の第 1 期間モードが第 1 期間に行われるようにしても良い。なお、この場合は、選択演出と異なって特図変動表示で行われていないので、操作有効時間の経過に応じて特殊大当たり示唆演出のように大当たり判定結果を示唆する演出は行われず、操作有効時間の経過に応じて、選択さ

10

20

30

40

50

れた選択肢を示唆する演出のみが実行される。

【0490】

また、選択演出での選択肢としての演出内容は3種類設定されているが、2種類または4種類以上であっても良い。さらに、選択演出において遊技者が操作可能な操作手段は、十字ボタン42kであるが、第1演出ボタン40kや第2演出ボタン41kに変更しても良い。また、例えば、選択演出において、例えば、第1演出ボタン40kなど、選択肢を変更させる十字ボタン42k以外の操作手段によって、選択肢を決定することを可能にし、当該決定操作が行われることで、選択演出を終了させるようにしても良い。

【0491】

さらに、選択演出は高確率高ベース遊技状態Aで実行されているが、大当たり図柄B、Cに係る高確率高ベース遊技状態Bおよび低確率高ベース遊技状態での時短モードで、選択演出が実行されるようにしても良い。この場合、第1実施形態などでの場合と同様に、高確率高ベース遊技状態Bおよび低確率高ベース遊技状態を第1期間、第2期間および第3期間で構成させ、第1期間の最後の特図変動表示で、第2期間の演出モードの種類を選択させる選択演出を実行させるようにしても良い。また、大当たり図柄Eに係る低確率高ベース遊技状態での時短モードで選択演出が実行されるようにしても良い。さらには、大当たりの後に高確率低ベース遊技状態または低確率低ベース遊技状態のいずれかになり、これらの遊技状態では、何れの遊技状態であるか判別困難な演出モードになるようにしておき、当該演出モードにおいて選択演出を実行し、選択演出の後に当該選択演出で選択された種類の演出モードが設定されるようにしても良い。

【0492】

また、第1実施形態などでは、最終特図変動表示の開始に伴って選択演出が開始し、操作有効期間が発生しているが、選択演出および操作有効期間の開始タイミング、実行時間は適宜に変更しても良い。例えば、最終特図変動表示が開始してから所定時間が経過したときに選択演出が開始し、それからさらに所定時間が経過したときに操作有効期間が発生するようにしても良い。すなわち、開始タイミングおよび実行時間の双方について、選択演出と操作有効期間とが異なるようにしても良い。

【0493】

さらに、第1実施形態などでは、選択演出に係る残り時間報知画像G34を用いて予告演出が実行されているが、予告演出の演出態様はこれに限られずに適宜に変更しても良い。例えば、演出選択画像G32や選択操作画像G33の表示態様を用いて予告演出を行っても良い。また、予告演出専用の画像を表示し、その画像の表示態様によって大当たり期待度を示唆しても良い。なお、予告演出に係る表示態様も、大きさ、数、位置などの色以外の画像の要素に関連付けても良い。さらには、スピーカ52、枠ランプ53、および盤可動装置55など画像表示装置50以外の演出装置を用いて予告演出を行っても良い。

【0494】

また、第4実施形態では、特別盤可動体56kは、特別キャラクターの掌を模した形状に形成されているが、特別キャラクターの腕や脚、あるいは目・鼻・唇・耳など、掌以外の部分を模した形状で形成されても良い。さらに、特別キャラクター画像G36は、特別キャラクターの顔を表しているが、特別盤可動体56kに係る特別キャラクターの部分と異なるのであれば、特別キャラクターの顔以外の部分を表しても良い。ただし、第1動作演出が実行された特別盤可動体56kと特別キャラクター画像G36とで一体的かつ有機的になることが望ましい。また、特別盤可動体56kは、特別キャラクター以外の人や動物、ロボットの一部を模した形状に形成されても良い。

【0495】

さらに、特殊大当たり示唆演出に係る第1動作演出および第2動作演出の具体的な動作態様も第4実施形態に限られずに適宜に変更しても良い、例えば、第1動作演出および第2動作演出に係る移動方向を上下方向にしても良い。第1動作演出および第2動作演出に係る移動をある回転軸を中心とする所定角度の回転にしても良い。さらに、特別盤可動体56kは、右掌可動体56k1および左掌可動体56k2の2つの可動体で構成されてい



るが、１つの可動体または３つ以上の可動体で構成されても良い。

【０４９６】

また、大当たり当選示唆画像Ｇ３７の表示内容も第４実施形態に限られず適宜に変更しても良い。例えば、大当たり当選を示す態様の演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３を大当たり当選示唆画像Ｇ３７にしても良い。また、第４実施形態に係る特殊大当たり示唆演出のような、特別盤可動体５６ｋの第１動作演出および第１動作演出に伴った特別キャラクター画像Ｇ３６の表示と、特別盤可動体５６ｋの第２動作演出および第２動作演出に伴った大当たり当選示唆画像Ｇ３７の表示を、大当たり当選を示唆する演出以外の演出に適用しても良い。例えば、このような演出を大当たり変動およびハズレ変動のいずれでも実行可能にし、リーチが成立するか否かの分岐時、ＬリーチまたはＳＰリーチなどの大当たり期待度の異なる演出に発展する分岐時、または当落分岐時などに実行しても良い。この場合、大当たり当選示唆画像Ｇ３７の表示内容をリーチの成否、発展する演出の種類、または当否にしても良い。さらに、第４実施形態に係る特殊大当たり示唆演出のような、特別盤可動体５６ｋの第１動作演出および第１動作演出に伴った特別キャラクター画像Ｇ３６の表示と、特別盤可動体５６ｋの第２動作演出および第２動作演出に伴った大当たり当選示唆画像Ｇ３７の表示を、大当たり遊技において実行可能にし、高確率状態になるか否かの場面やラウンド遊技が継続するか否かの場面で用いるようにしても良い。この場合、大当たり当選示唆画像Ｇ３７の表示内容を高確率状態になるか否か、ラウンド遊技が継続するか否かにしても良い。

10

【０４９７】

続いて、基本的な実施形態、第１実施形態～第４実施形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１についてのその他の変更例を以下に説明する。

20

【０４９８】

パチンコ遊技機ＰＹ１などでは、特図抽選結果を報知するために表示部５０ａを用いて演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の可変表示を行っているが、画像表示装置に代えて、所謂「回胴式遊技機（スロットマシン）」のように図柄が表示されたドラムを配設し、当該ドラムを可変表示することによって特図抽選結果を報知してもよい。

【０４９９】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１などでは、大当たり遊技で大入賞口１４が開放可能であるが、大入賞口１４以外にも大当たり遊技で開放可能な入賞領域を設けても良い。

30

【０５００】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１などでは、特定の大当たり図柄種別に判定されると、必ず大当たり遊技後に高確率状態にて遊技が進行する。すなわち、高確率状態の設定が大当たり図柄種別に対応付けられている。しかしながら、高確率状態の設定条件を変更してもよい。例えば、大入賞装置１４Ｄとは別に、開閉可能であり、開放時に遊技球が入球可能な第２大入賞装置を遊技領域６の遊技球が到達可能な位置に設けておき、大当たり遊技中の所定のラウンド遊技において第２大入賞装置が開放して第２大入賞装置に入球した遊技球が、その下流側に設けられた特定領域を通過すると、大当たり遊技の終了に伴って高確率状態が設定されるようにしてもよい。

【０５０１】

この場合、例えば第２大入賞装置が入球容易な時間（例えば、２９．５秒）開放する特定の大当たり図柄（高確率状態を設定させ易い大当たり図柄）と、第２大入賞装置が入球困難な時間（例えば、０．５秒）開放する非特定の大当たり図柄（高確率状態を設定させ難い大当たり図柄）と、を設けることができる。また、第２大入賞装置に入賞した遊技球が通過可能な領域として特定領域と非特定領域があり、遊技球を特定領域と非特定領域に振り分ける振分装置を設けておく。そして、第２大入賞装置の開放時間は同じであるが、第２大入賞装置の開放態様と振分装置の作動態様との組み合わせで、高確率状態を設定させ易い大当たり図柄と高確率状態を設定させ難い大当たり図柄を設けることも可能である。

40

【０５０２】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１などでは、遊技の進行に係る基本的な制御を遊技制御基板

50

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演出制御基板120が行うというように、遊技の制御と演出の制御とを異なる基板で行っているが、一つの基板で行うよう構成しても良い。この場合、画像制御基板140を、その一つの基板に含めても良く、また、その一つの基板とは別に設けても良い。

【0503】

また、本発明の遊技機を、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機や回胴式遊技機（所謂「スロットマシン」）などに適用することも可能である。

【0504】

8．前述した実施形態に開示されている発明

この〔発明を実施するための形態〕における前段落までには、以下の発明A～発明Dが開示されている。発明A～発明Dの説明では、前述した発明を実施する形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明を構成する手段などの要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明Aは、以下の発明A1～A2の総称であり、発明Bは、以下の発明B1～B2の総称であり、発明Cは、以下の発明C1～C2の総称であり、発明Dは、以下の発明D1～D2の総称である。

【0505】

8-1-1．発明A1

発明A1に係る遊技機は、

大当たりか否かの判定を行い、遊技者に有利な特定遊技状態（高確率高ベース遊技状態）になることがある遊技機であって、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）を備え、

前記特定遊技状態の期間には、第1期間（高確率高ベース遊技状態Aにおける1回目～30回目の特図変動表示が実行される期間）と、前記第1期間の後に発生し得る第2期間（高確率高ベース遊技状態Aにおける31回目～100回目の特図変動表示が実行される期間）とがあり、

前記演出実行手段は、

前記第2期間では、複数種類の演出モード（第2期間モードA、第2期間モードB、第2期間モードC）のうち何れか1つの演出モードによる演出を実行し、

前記第2期間で実行する演出モードを選択演出で前記複数種類の演出モードの中から選択し、

前記第1期間において大当たりと判定されなかった場合に前記選択演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0506】

8-1-2．発明A2

発明A2に係る遊技機は、

発明A1に係る遊技機であって、

前記特定遊技状態の期間には、さらに前記第2期間の後に発生し得る第3期間（高確率高ベース遊技状態Aにおける101回目～107回目の特図変動表示が実行される期間）があり、

前記演出実行手段は、

前記第2期間において大当たりと判定されなかった場合、当該第2期間で何れの演出モードによる演出を実行していても、前記第3期間では共通の特定の演出モード（第3期間モード）による演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0507】

なお、発明Aによれば、先行技術文献としての特開2018-99551号公報に記載の遊技機について次に説明する課題Aに対して、遊技興趣を向上するという効果を奏する。特開2018-99551号公報に記載の遊技機では、遊技球が始動口に入球することを条件に、特別図柄の変動表示が実行される。特別図柄の変動表示が行われた後には、特別図柄の停止表示が行われる。ここで、特定の特別図柄が停止表示されると、大当たり遊

10

20

30

40

50

技が実行される。そして、大当たり遊技の後には通常遊技状態のときと異なる演出モードが設定され、通常遊技状態のときとは異なる演出が実行される。しかしながら、大当たり遊技の後には通常遊技状態のときと異なる演出モードが設定される遊技機について、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。そこで、課題 A とするところは、遊技興趣が向上する新規な遊技機を提供することである。そして、発明 A 1 は、この課題 A に対して「特定遊技状態の期間には、第 1 期間と、第 1 期間の後に発生し得る第 2 期間とがあり、第 2 期間では、複数種類の演出モードのうち何れか 1 つの演出モードによる演出を実行し、第 2 期間で実行する演出モードを選択演出で複数種類の演出モードの中から選択し、第 1 期間において大当たりと判定されなかった場合に選択演出を実行する」という、特開 2018-99551 号公報に記載の遊技機が備えない構成によって、遊技興趣を向上させることができるという有利な効果を奏する。

10

## 【0508】

## 8-2-1. 発明 B 1

発明 B 1 に係る遊技機は、

大当たりか否かの判定を行う判定手段（遊技制御用マイコン 101）と、

所定の演出を実行する演出実行手段（演出制御用マイコン 121）と、

遊技者が操作可能な操作手段（十字ボタン 42k）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記判定が行われることに応じて、所定の有効時間内（特殊ハズレ変動および特殊大当たり変動での操作有効期間）に前記操作手段の操作を行わせる操作指示演出（選択演出）を実行することがあり、

20

前記判定の結果が大当たりではない場合、前記操作指示演出において、前記所定の有効時間が経過したことに応じて、所定の操作結果演出（選択示唆演出）を実行し、

前記判定の結果が大当たりである場合、前記操作指示演出において、前記所定の有効時間が経過したことに応じて、当該大当たりを示唆する大当たり示唆演出（特殊大当たり示唆演出）を実行することを特徴とする遊技機。

## 【0509】

## 8-2-2. 発明 B 2

発明 B 2 に係る遊技機は、

発明 B 1 に係る遊技機であって、

前記判定の結果が大当たりである場合、前記所定の有効時間内に前記操作手段の操作に応じて前記大当たり示唆演出を実行しないことを特徴とする遊技機。

30

## 【0510】

なお、発明 B によれば、先行技術文献としての特許第 6205637 号公報に記載の遊技機について次に説明する課題 B に対して、遊技興趣を向上するという効果を奏する。特許第 6205637 号公報に記載の遊技機では、遊技球が始動口に入球することを条件に、大当たりであるか否かの判定が行われる。判定が行われると、特別図柄の変動表示が行われ、特定の特別図柄で停止すると、遊技者に有利な特定遊技状態となる。また、遊技者が操作可能な操作手段が設けられており、所定の演出中に操作手段への操作が有効になることがある。そして、当該操作が有効な期間において、操作手段の操作を行わせる操作指示演出が実行される。しかしながら、操作手段の操作を行わせる操作指示演出を実行可能な遊技機について、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。そこで、課題 B とするところは、遊技興趣が向上する新規な遊技機を提供することである。そして、発明 B 1 は、この課題 B に対して「判定が行われることに応じて、所定の有効時間内に操作手段の操作を行わせる操作指示演出を実行することがあり、判定の結果が大当たりではない場合、操作指示演出において、所定の有効時間が経過したことに応じて、所定の操作結果演出を実行し、判定の結果が大当たりである場合、操作指示演出において、所定の有効時間が経過したことに応じて、当該大当たりを示唆する大当たり示唆演出を実行する」という、特許第 6205637 号公報に記載の遊技機が備えない構成によって、遊技興趣を向上させることができるという有利な効果を奏する。

40

50

## 【 0 5 1 1 】

## 8 - 3 - 1 . 発明 C 1

発明 C 1 に係る遊技機は、

大当たりか否かの判定を行う判定手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 ）と、

所定の演出を実行する演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記判定が行われることに応じて、複数種類の演出モード（第 2 期間モード A、第 2 期間モード B、第 2 期間モード C）の中から 1 つの演出モードを選択する選択演出（選択演出）を実行することがあり、

前記判定の結果が大当たりでない場合、前記選択演出における 1 つの演出モードの選択に応じて、当該 1 つの演出モードが選択されたことを示唆する選択示唆演出（選択示唆演出）を行い、

10

前記判定の結果が大当たりである場合、前記選択演出における 1 つの演出モードの選択に応じて、当該大当たりであることを示唆する大当たり示唆演出（特殊大当たり示唆演出）を行うことを特徴とする遊技機。

## 【 0 5 1 2 】

## 8 - 3 - 2 . 発明 C 2

発明 C 2 に係る遊技機は、

発明 C 1 に係る遊技機であって、

前記大当たり示唆演出が行われる場合、前記選択演出において、前記大当たり示唆演出が行われる可能性があることを示唆する予告演出（予告演出）を行うことがあることを特徴とする遊技機。

20

## 【 0 5 1 3 】

なお、発明 C によれば、先行技術文献としての特開 2 0 1 8 - 9 9 5 5 1 号公報に記載の遊技機について次に説明する課題 C に対して、遊技興趣を向上するという効果を奏する。特開 2 0 1 8 - 9 9 5 5 1 号公報に記載の遊技機では、遊技球が始動口に入球することを条件に、大当たりであるか否かの判定が行われる。判定が行われると、特別図柄の変動表示が行われ、特定の特別図柄で停止すると、遊技者に有利な特定遊技状態となる。また、1 つの遊技状態において複数の演出モードが切り替わることがある。しかしながら、複数の演出モードが切り替わることがある遊技機について、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。そこで、課題 C とするところは、遊技興趣が向上する新規な遊技機を提供することである。そして、発明 C 1 は、この課題 C に対して「判定が行われることに応じて、複数種類の演出モードの中から 1 つの演出モードを選択する選択演出を実行することがあり、判定の結果が大当たりでない場合、選択演出における 1 つの演出モードの選択に応じて、当該 1 つの演出モードが選択されたことを示唆する選択示唆演出を行い、判定の結果が大当たりである場合、選択演出における 1 つの演出モードの選択に応じて、当該大当たりであることを示唆する大当たり示唆演出を行う」という、特開 2 0 1 8 - 9 9 5 5 1 号公報に記載の遊技機が備えない構成によって、遊技興趣を向上させることができるという有利な効果を奏する。

30

## 【 0 5 1 4 】

## 8 - 4 - 1 . 発明 D 1

発明 D 1 に係る遊技機は、

大当たりか否かの判定を行う判定手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 ）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）と、

所定の表示領域を有する表示体（画像表示装置 5 0 ）と、

動作可能な可動体（特別盤可動体 5 6 k ）と、を備え、

前記可動体は、特定のキャラクター（特別キャラクター）の一部（掌）を模した形状で形成され、

前記演出実行手段は、

前記判定が行われたことに応じて、第 1 の動作態様（待機位置から動作位置への水平移

40

50

動)で前記可動体が動作する第1演出(第1動作演出)と、第2の動作態様(動作位置から待機位置への水平移動)で前記可動体が動作する第2演出(第2動作演出)と、を含む動作演出(特殊大当たり示唆演出)を実行することがあり、

前記第1演出の実行に伴って、前記表示領域に前記特定のキャラクターの一部とは異なる他の部分(顔)を表示することがあり、

前記判定の結果が大当たりである場合、前記第2演出の実行に伴って、前記表示領域に、当該大当たりを示唆する示唆画像(大当たり当選示唆画像G37)を表示することがあることを特徴とする遊技機。

【0515】

8-4-2. 発明D2

発明D2に係る遊技機は、

発明D1に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記動作演出において、前記第1演出の後に前記第2演出を行うことを特徴とする遊技機。

【0516】

なお、発明Dによれば、先行技術文献としての特開2018-161177号公報に記載の遊技機について次に説明する課題Dに対して、遊技興趣を向上するという効果を奏する。特開2018-161177号公報に記載の遊技機では、遊技球が始動口に入球することを条件に、大当たりであるか否かの判定が行われる。判定が行われると、特別図柄の変動表示が行われ、特定の特別図柄で停止すると、遊技者に有利な特定遊技状態となる。また、所定の画像を表示可能な表示部と、動作可能な可動体が設けられている。そして、所定の遊技中に、画像を表示する演出と可動体を作動させる演出とを複合化させる演出を実行することがある。しかしながら、画像を表示する演出と可動体を作動させる演出とが複合化された演出を実行可能な遊技機について、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。そこで、課題Dとするところは、遊技興趣が向上する新規な遊技機を提供することである。そして、発明D1は、この課題Dに対して「動作可能な可動体は、特定のキャラクターの一部を模した形状で形成され、演出実行手段は、判定が行われたことに応じて、第1の動作態様で可動体が動作する第1演出と、第2の動作態様で可動体が動作する第2演出と、を含む動作演出を実行することがあり、第1演出の実行に伴って、表示領域に特定のキャラクターの一部とは異なる他の部分を表示することがあり、判定の結果が大当たりである場合、第2演出の実行に伴って、表示領域に、当該大当たりを示唆する示唆画像を表示することがある」という、特開2018-161177号公報に記載の遊技機が備えない構成によって、遊技興趣を向上させることができるという有利な効果を奏する。

【符号の説明】

【0517】

PY1...パチンコ遊技機

1...遊技盤

11...第1始動口

11a...第1始動口センサ

12...第2始動口

12a...第2始動口センサ

14...大入賞口

14a...大入賞口センサ

42k...十字ボタン

42ku...上操作部

42kd...下操作部

50...画像表示装置

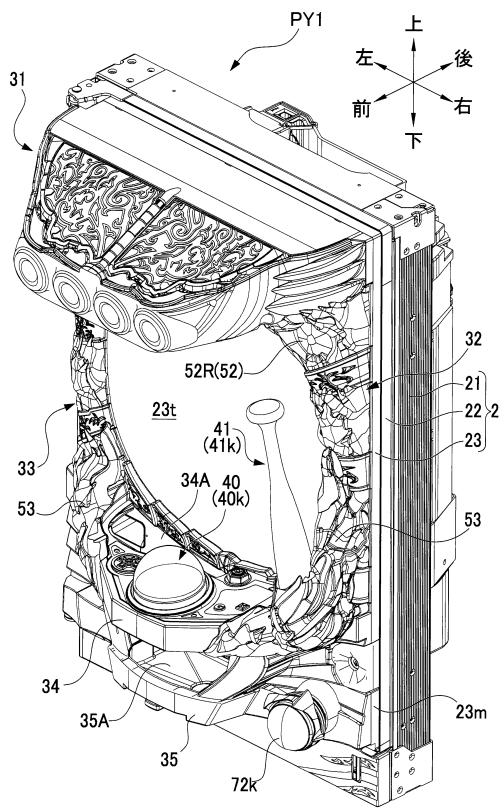
50a...表示部

52...スピーカ

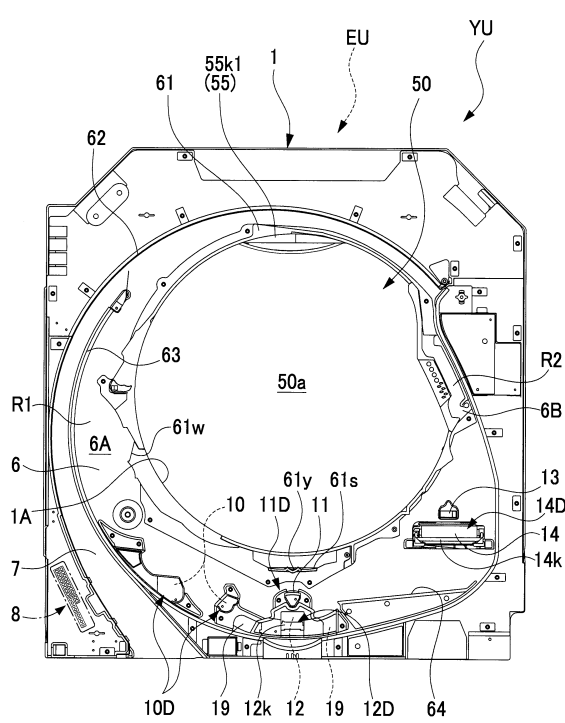
- 5 3 ... 枠ランプ
- 5 5 ... 盤可動装置
- 5 5 k ... 盤可動体
- 5 6 k ... 特別盤可動体
- 5 6 k 1 ... 右掌可動体
- 5 6 k 2 ... 左掌可動体
- 1 0 0 ... 遊技制御基板
- 1 0 1 ... 遊技制御用マイコン
- 1 2 0 ... 演出制御基板
- 1 2 1 ... 演出制御用マイコン
- 1 4 0 ... 画像制御基板

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

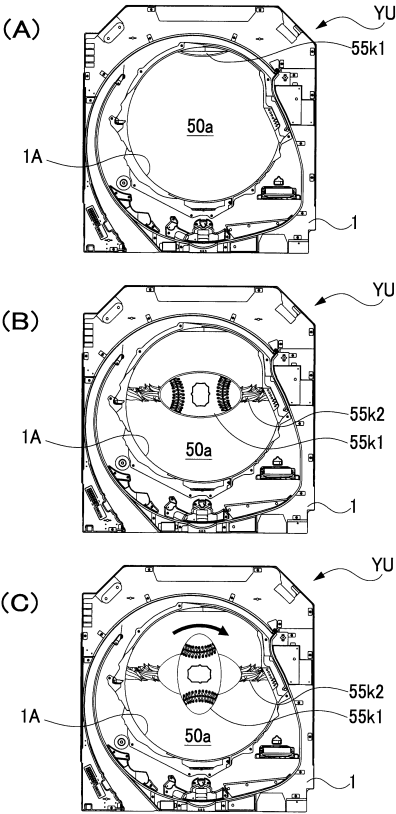
20

30

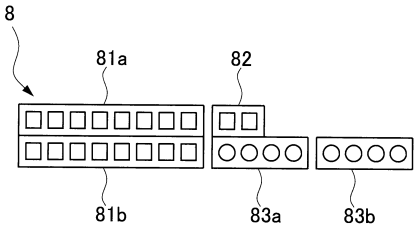
40

50

【図 3】



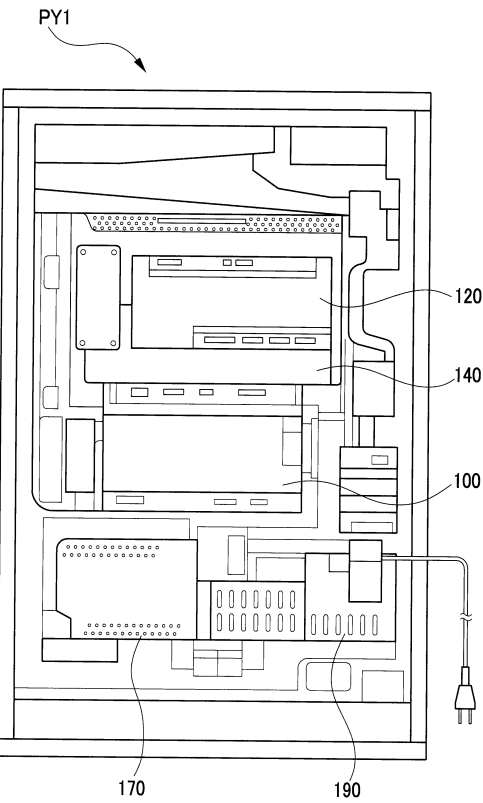
【図 4】



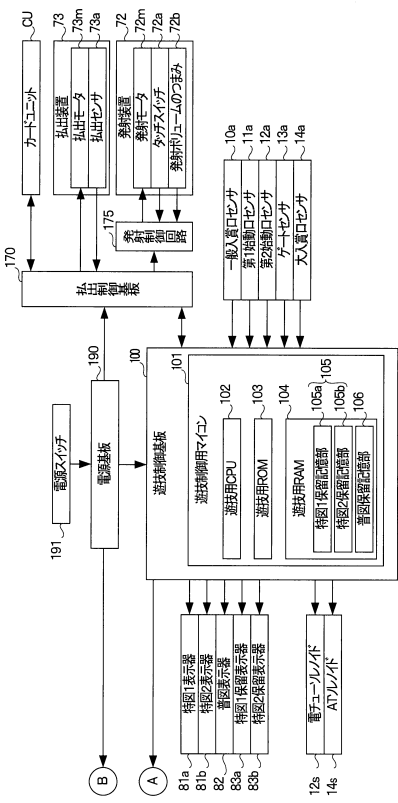
10

20

【図 5】



【図 6】

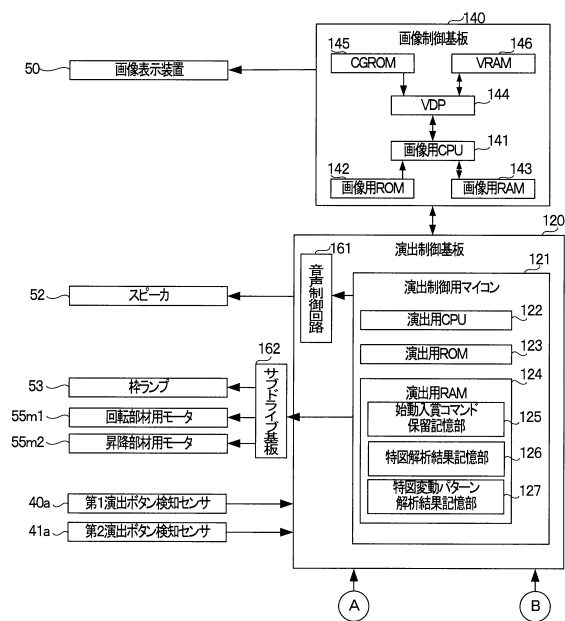


30

40

50

【図 7】



【図 8】

(A) 普図関連判定情報

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-F	普通図柄乱数	0～65535	当たり判定用

(B) 特図関連判定情報

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-T	特別図柄乱数	0～65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-OS	大当たり図柄種別乱数	0～9	大当たり図柄種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～99	リーチ判定用
ラベル-TRND-HP	特図変動パターン乱数	0～99	特図変動パターン判定用

10

20

【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
非時短状態	1～6600	当たり	1-1
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
時短状態	1～59936	当たり	1-2
	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	TBL No.
非時短状態	ハズレ普図	30秒	2-1
	当たり図柄	30秒	
時短状態	ハズレ普図	5秒	2-2
	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	インターバル時間	TBL No.
非時短状態	1	0.2秒	—	3-1
時短状態	2	1回目 2.5秒	1.0秒	3-2
		2回目 2.5秒		

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
通常確率状態	1000～1219	大当たり	5-1
	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	5-2
	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	TBL No.
特図 1	0～19	大当たり図柄A	6-1
	20～64	大当たり図柄B	
	65～99	大当たり図柄C	
特図 2	0～44	大当たり図柄D	6-2
	45～64	大当たり図柄D	
	65～99	大当たり図柄E	

(C) リーチ判定テーブル

遊技状態	リーチ乱数判定値	判定結果	TBL No.
非時短状態	0～29	リーチ有り	7-1
	30～99	リーチ無し	
時短状態	0～9	リーチ有り	7-2
	10～99	リーチ無し	

30

40

50



【 図 1 1 】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技形態	大当たり判定基準	リーチ判定結果	特選回数 (U1)	特選回数 乱数判定確率	抽分率 (%)	特選変動 パターン	特選変動 時間(ms)	*備考		特選変動 パターンの名称	TBL No.
								特選変動演出の出たフロー			
非時短 状態	大当たり	—	—	0~69	70	THP01	10000	通常変動	リーチ-NJ-リーチ-SPI-リーチ	SP大当たり変動	8-1-1
				70~99	30	THP02	60000	通常変動	リーチ-NJ-リーチ-NJ-リーチ	SP大当たり変動	
				0~14	15	THP03	9000	通常変動	リーチ-NJ-リーチ-SPI-リーチ	SP大当たり変動	
				15~49	35	THP04	5000	通常変動	リーチ-NJ-リーチ-NJ-リーチ	リプレイ変動	
				50~59	30	THP05	20000	通常変動	リーチ-NJ-リーチ	通常入賞変動	
	ハズレ	リーチ無し	0~2	0~79	80	THP06	10000	通常変動	通常変動	通常入賞変動	8-1-3
				80~84	15	THP07	8000	通常変動	通常変動	通常入賞変動	
				85~99	5	THP08	4000	通常変動	通常変動	通常入賞変動	
				0~4	5	THP06	13000	通常変動	通常変動	通常入賞変動	
				5~14	10	THP07	8000	通常変動	通常変動	通常入賞変動	
大当たり	リーチ有り	—	0~24	25	THP11	90000	通常変動	リーチ-SPI-リーチ	SP大当たり変動	8-1-5	
			25~99	75	THP12	80000	通常変動	リーチ-SPI-リーチ	SP大当たり変動		
			0~84	85	THP13	10000	通常変動	リーチ-SPI-リーチ	リーチ大当たり変動		
			85~99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮変動	短縮入賞変動		
			0~14	15	THP14	6000	短縮変動	短縮変動	短縮入賞変動		
時短状態	ハズレ	リーチ無し	3~4	15~99	85	THP15	3000	短縮変動	短縮入賞変動	8-1-8	

【圖 1 2】

特図2変動パターン判定テーブル

[illegible]

【 図 1 3 】

## 第1先読み判定テーブル

逆技状態	特別凶悪 乱数	リチキ数	特徴変動 パターン乱数	始動入賞コマンド	特回変動 時間(ms)	始動口 情報	当否 情報	*備考	TBL No.
非時短技 態	1000~1219	-	0~69	第1始動入賞コマンド01	100000	第1始動口	大当たり	パターン変動	11-1
	0~6535 以上の数値	0~29	70~99	第1始動入賞コマンド02	60000	第1始動口	大当たり	SP大当たり変動	
			0~14	第1始動入賞コマンド03	50000	第1始動口	ハズレ	SPハズレ変動	
			15~49	第1始動入賞コマンド04	50000	第1始動口	ハズレ	SPハズレ変動	
促進入 賞 逆技状態	1000~1219	30~255	0~99	第1始動入賞コマンド05	20000	第1始動口	ハズレ	Nハズレ変動	11-2
		-	0~99	第1始動入賞コマンド06	13000	第1始動口	ハズレ	通常ハズレ変動	
			0~99	第1始動入賞コマンド21	90000	第1始動口	大当たり	SP大当たり変動	
			0~6535 以上の数値	0~9	20~99	第1始動入賞コマンド22	80000	第1始動口	
裏抽選 逆技状態	1000~2499	10~255	0~99	第1始動入賞コマンド23	10000	第1始動口	ハズレ	リチキガハズレ変動	11-3
		-	0~99	第1始動入賞コマンド24	6000	第1始動口	ハズレ	短変動	
			0~99	第1始動入賞コマンド41	90000	第1始動口	大当たり	SP大当たり変動	
			0~6535 以上の数値	0~24	25~99	第1始動入賞コマンド42	80000	第1始動口	
裏抽選 逆技状態	1000~2499	10~255	0~99	第1始動入賞コマンド43	10000	第1始動口	ハズレ	リチキガハズレ変動	11-3
		10~255	0~99	第1始動入賞コマンド44	6000	第1始動口	ハズレ	リチキガハズレ変動	

【圖 14】

第2先読み判定テーブル

遊技状態	特別遊技 乱数	リーチ乱数	特徴変動 パターン乱数	始動入賞コマンド	特徴変動 時間(ms)	始動口 情報	当選 情報	特徴変動 パターン情報	TBL No.
通常状態	1000~1219 の範囲外 上記以外の 乱数	-	0~99	第2始動入賞コマンド01	100000	第2始動口	大当たり	SP大当たり変動	11-4
				第2始動入賞コマンド02	60000	第2始動口	大当たり	SP大当たり変動	
				第2始動入賞コマンド03	80000	第2始動口	ハズレ	SPハズレ変動	
				第2始動入賞コマンド04	50000	第2始動口	ハズレ	SPハズレ変動	
低確率 遊技状態	0~65535 の範囲外 上記以外の 乱数	0~29	50~99	第2始動入賞コマンド05	20000	第2始動口	ハズレ	通常ハズレ変動	11-5
				第2始動入賞コマンド06	13000	第2始動口	ハズレ	SP大当たり変動	
				第2始動入賞コマンド21	90000	第2始動口	大当たり	SP大当たり変動	
				第2始動入賞コマンド22	80000	第2始動口	ハズレ	リーチガセハズレ変動	
高確率 遊技状態	1000~2499 の範囲外 上記以外の 乱数	10~255	0~99	第2始動入賞コマンド23	10000	第2始動口	ハズレ	短縮変動	11-6
				第2始動入賞コマンド24	6000	第2始動口	ハズレ	SP大当たり変動	
				第2始動入賞コマンド42	90000	第2始動口	大当たり	SP大当たり変動	
				第2始動入賞コマンド43	5000	第2始動口	ハズレ	リーチガセハズレ変動	
高確率 遊技状態	0~65535 の範囲外 上記以外の 乱数	0~9	25~99	第2始動入賞コマンド44	90000	第2始動口	ハズレ	リーチガセハズレ変動	11-6
				第2始動入賞コマンド45	5000	第2始動口	ハズレ	リーチガセハズレ変動	
				第2始動入賞コマンド46	90000	第2始動口	ハズレ	リーチガセハズレ変動	
				第2始動入賞コマンド47	5000	第2始動口	ハズレ	リーチガセハズレ変動	

【図 15】

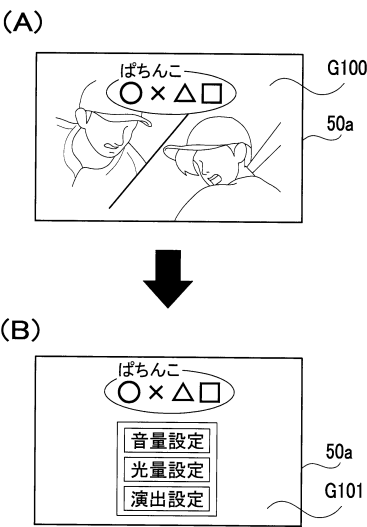
(A)大当たり遊技制御テーブル

大当たり図柄 の種類	ラウンド遊技 の回数	大入賞口の開放パターン			OP 時間	ED 時間	TBL No.
		ラウンド	1回のラウンド 遊技当たりの 開放の回数	閉鎖 時間			
大当たり図柄A	10回	1〜10R	1回	29.5秒	10.0秒	15.0秒	12-1
大当たり図柄B	5回	1〜5R	1回	28.5秒	10.0秒	15.0秒	12-2
大当たり図柄C	5回	1〜5R	1回	29.5秒	10.0秒	15.0秒	12-3
大当たり図柄D	10回	1〜10R	1回	28.5秒	10.0秒	10.0秒	12-4
大当たり図柄E	10回	1〜10R	1回	29.5秒	10.0秒	10.0秒	12-5

(B)遊技状態設定テーブル

大当たり図柄種別	遊技状態	終了条件		TBL No.
		高確率状態	時短状態	
大当たり図柄A	高確率高ベース遊技状態	-	-	11
大当たり図柄B	高確率高ベース遊技状態	-	-	
大当たり図柄C	低確率高ベース遊技状態	-	特図可変表示100回	
大当たり図柄D	高確率高ベース遊技状態	-	-	
大当たり図柄E	高確率高ベース遊技状態	-	-	
大当たり図柄F	低確率高ベース遊技状態	-	特図可変表示100回	

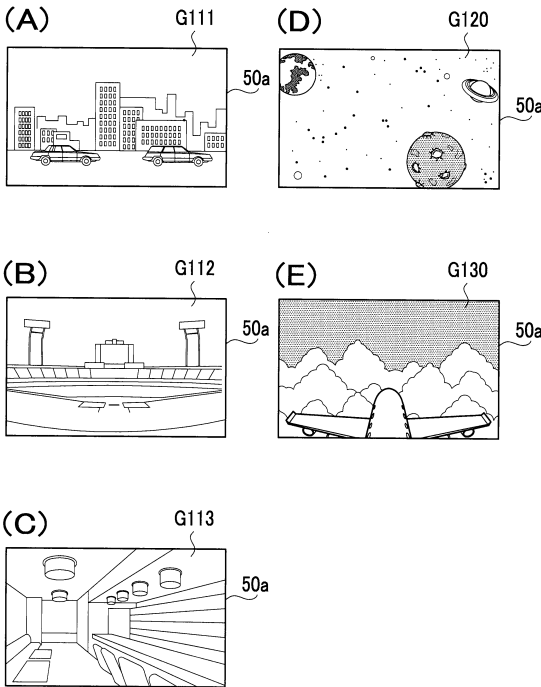
【図 16】



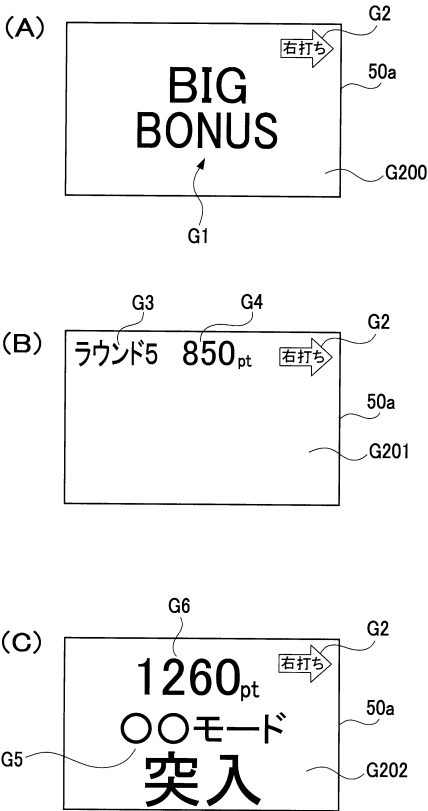
10

20

【図 17】



【図 18】

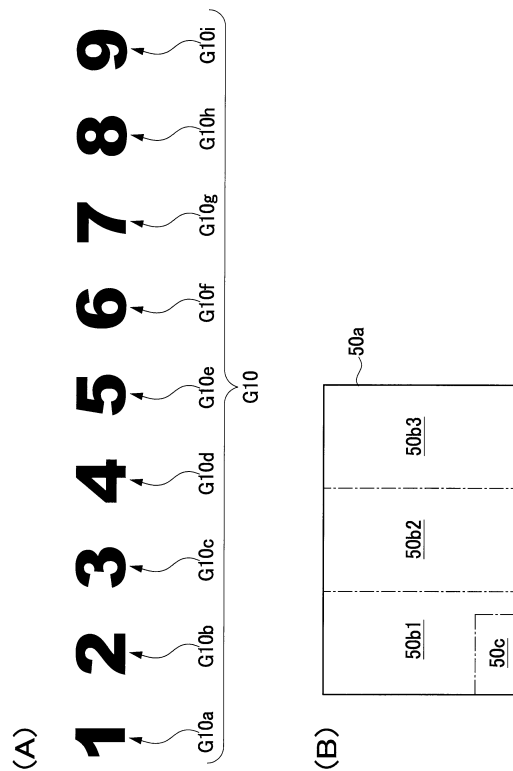


30

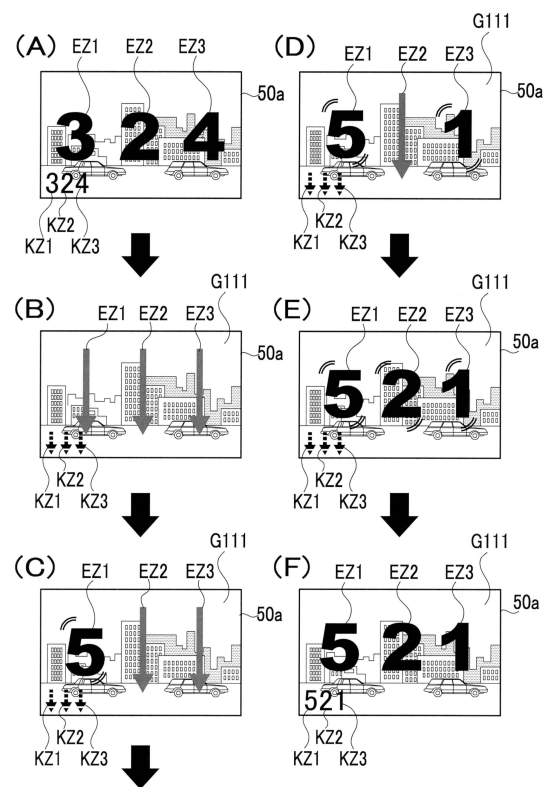
40

50

【図 19】



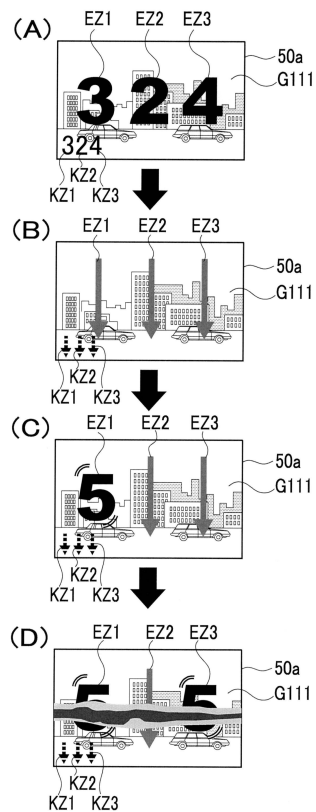
【図 20】



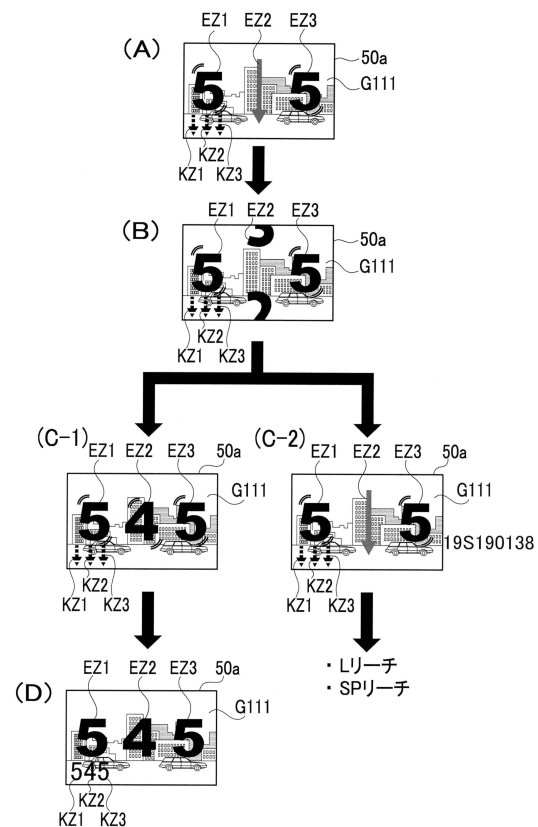
10

20

【図 21】



【図 22】

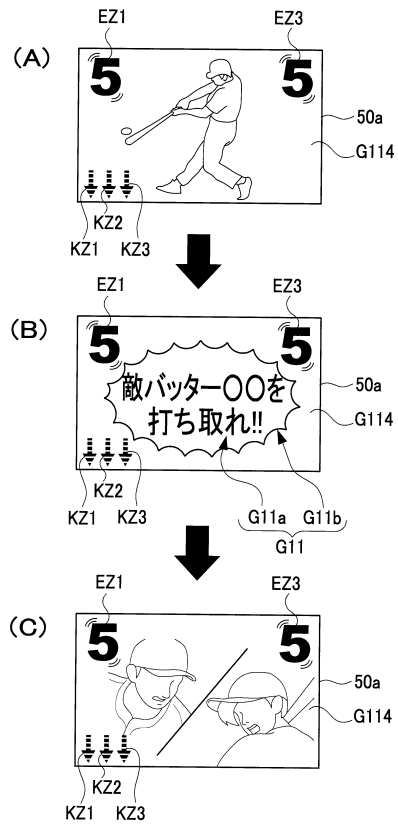


30

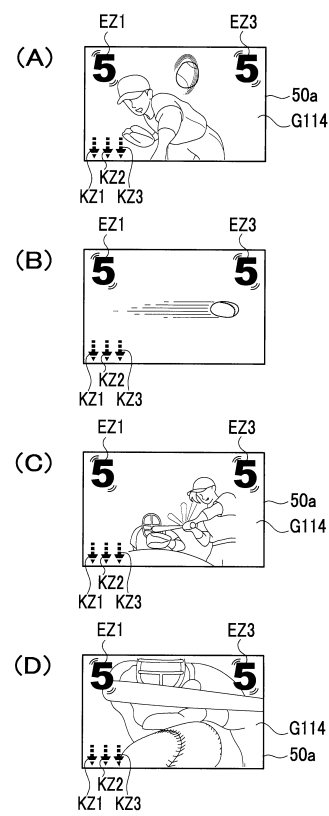
40

50

【図 2 3】



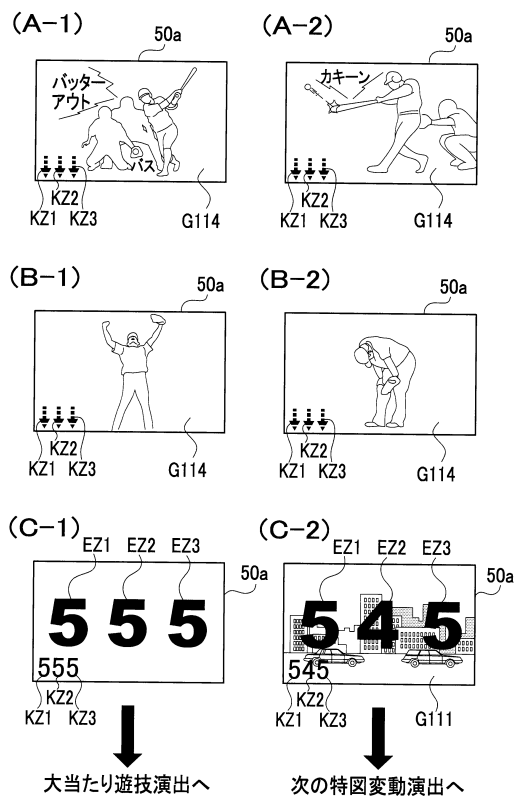
【図 2 4】



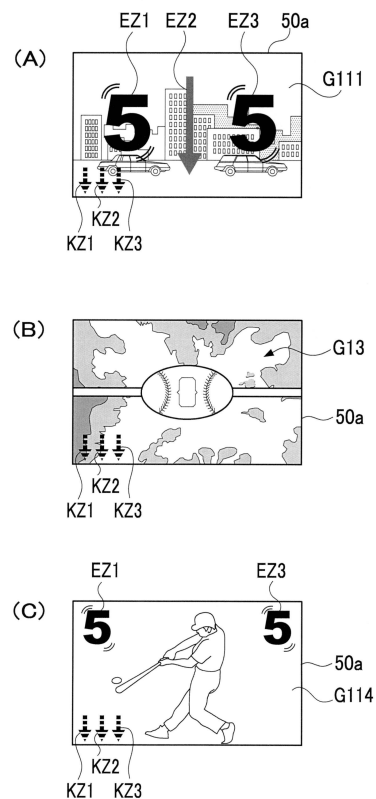
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

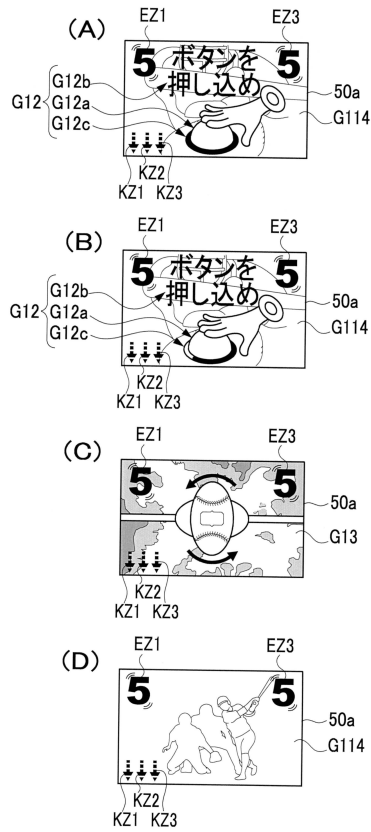


30

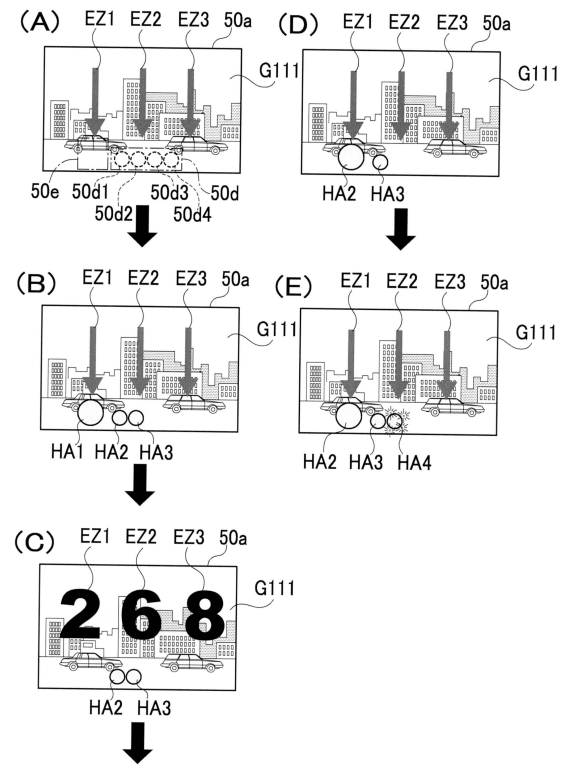
40

50

【図 27】



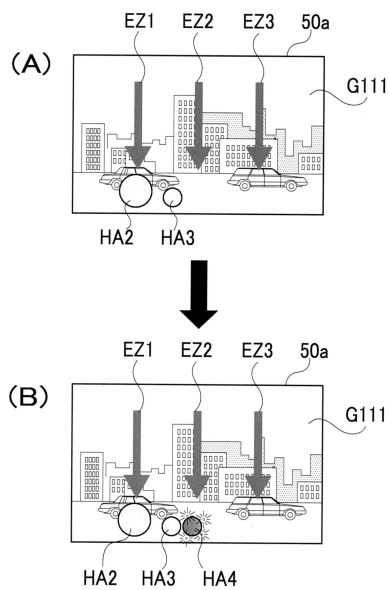
【図 28】



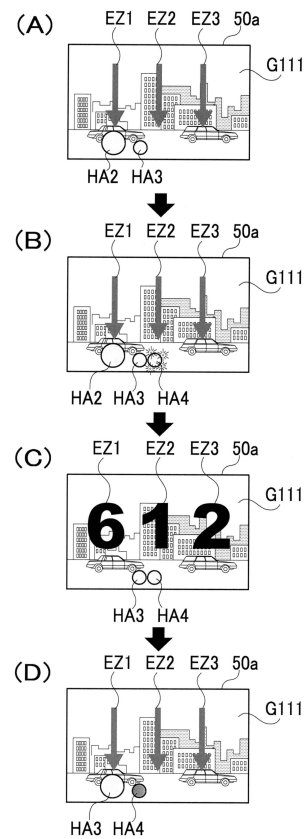
10

20

【図 29】



【図 30】

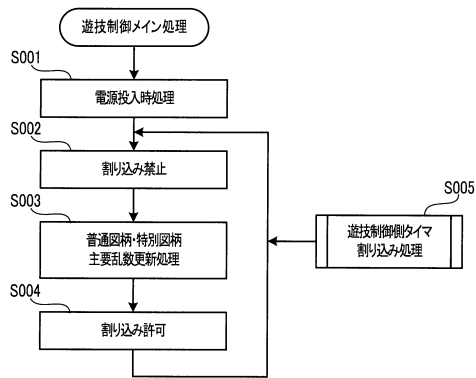


30

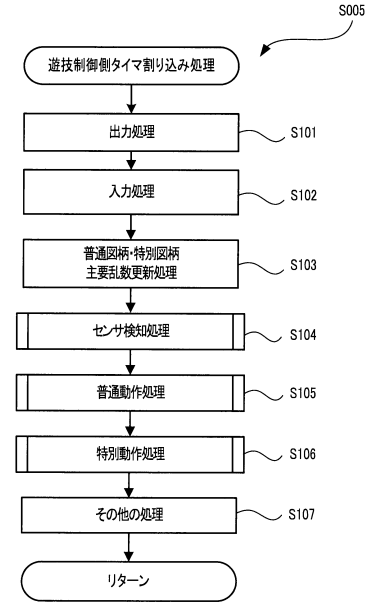
40

50

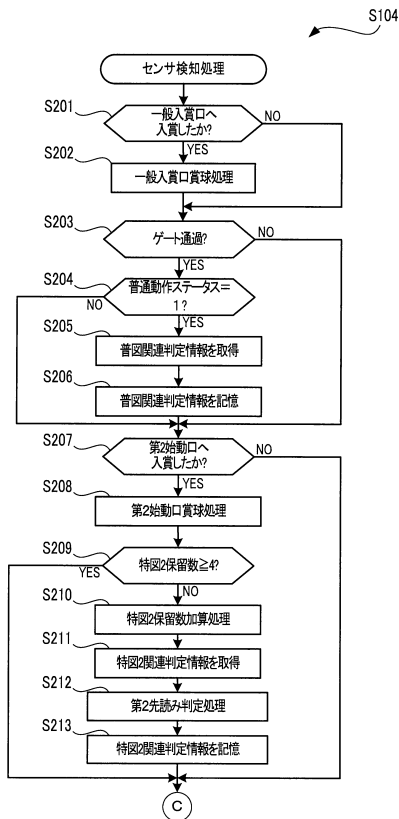
【図 3 1】



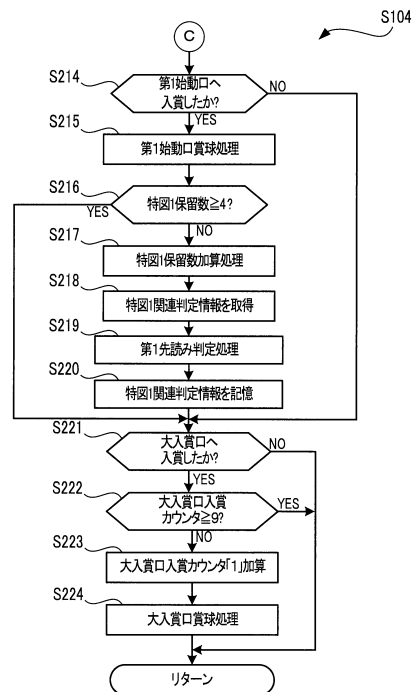
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



10

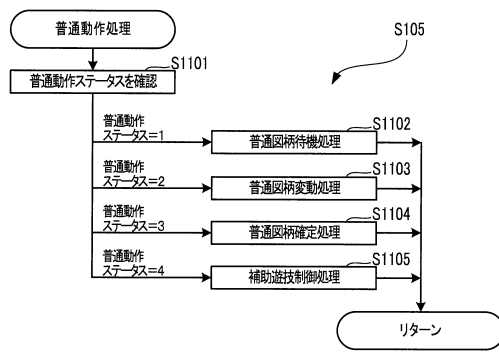
20

30

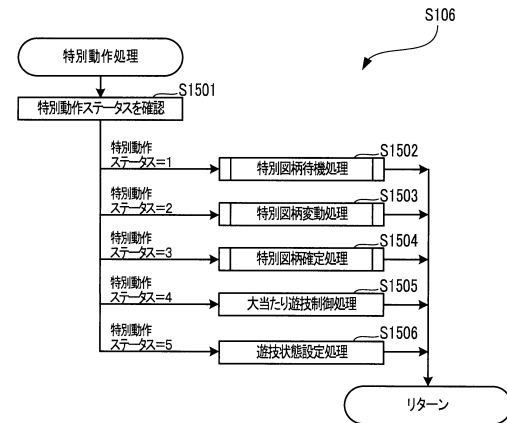
40

50

【図 35】

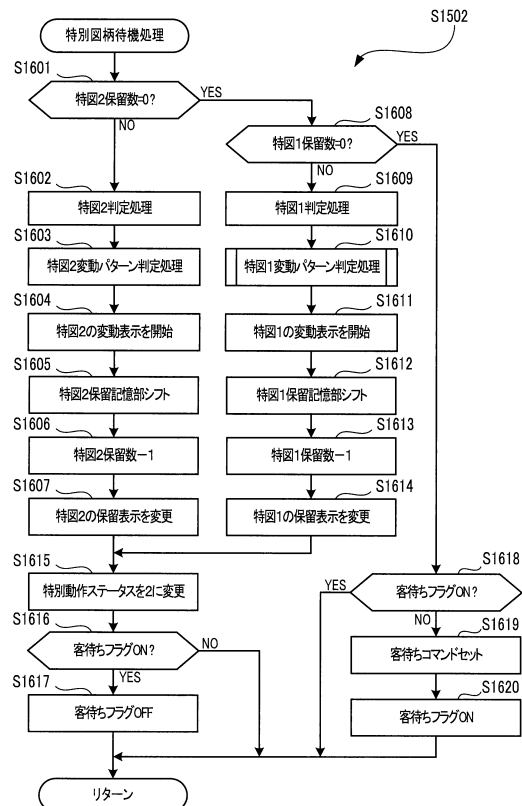


【図 36】

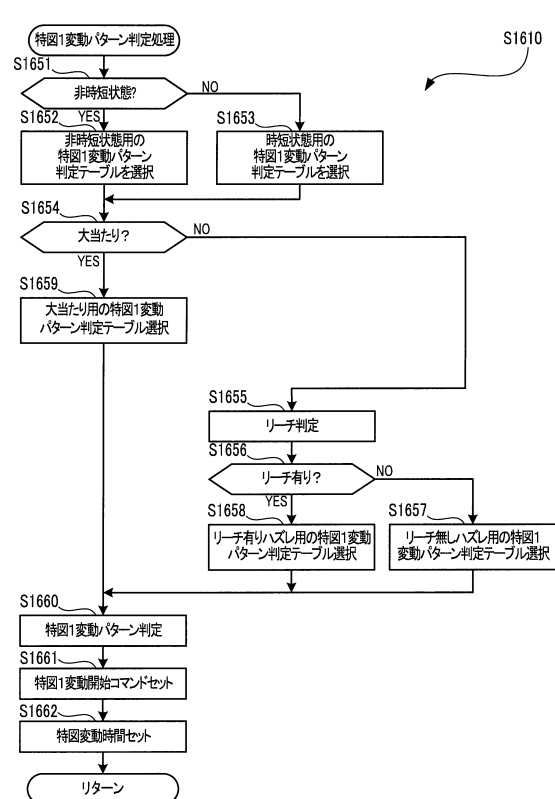


10

【図 37】



【図 38】



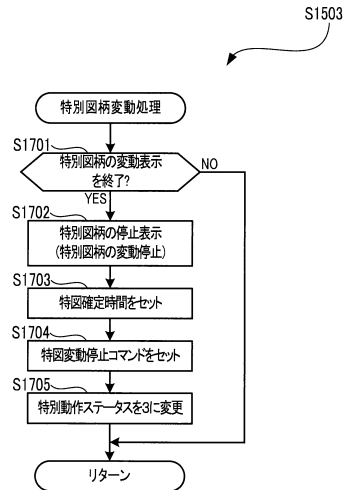
20

30

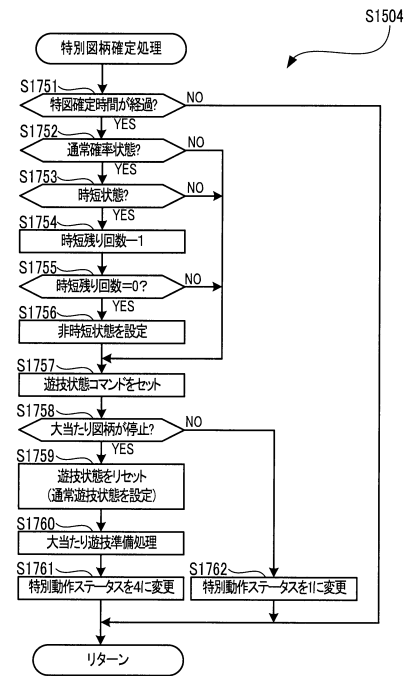
40

50

【図 39】



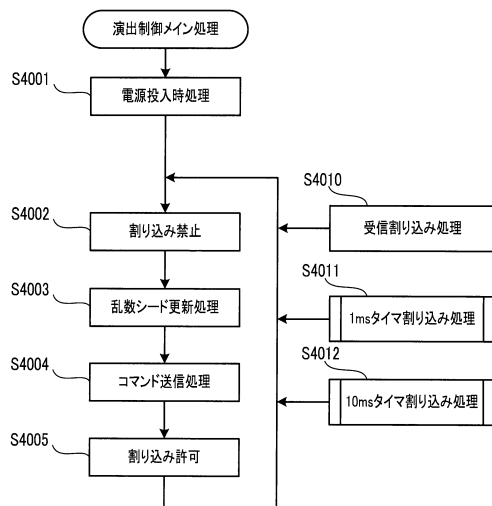
【図 40】



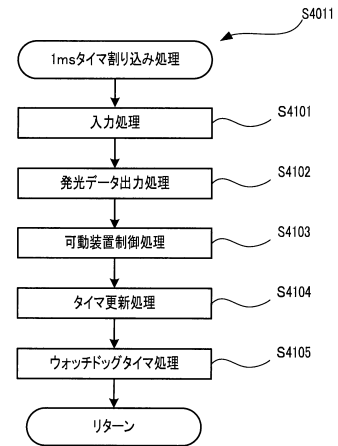
10

20

【図 41】



【図 42】



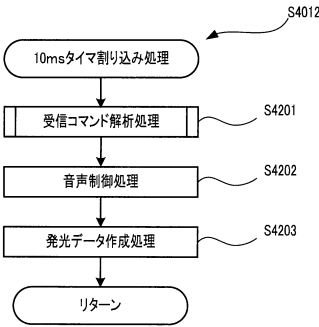
30

40

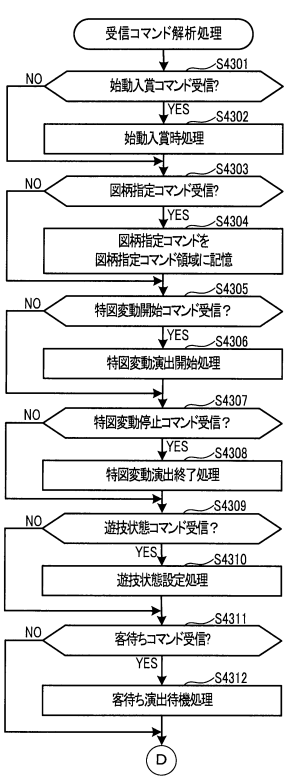
50



【図 4 3】



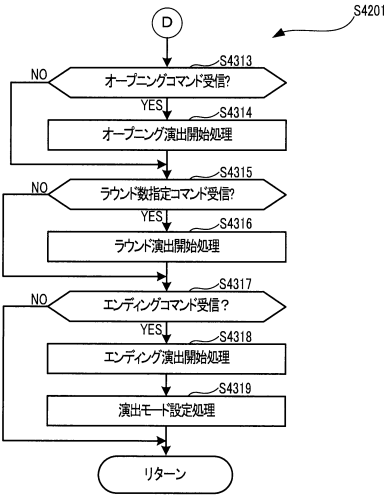
【図 4 4】



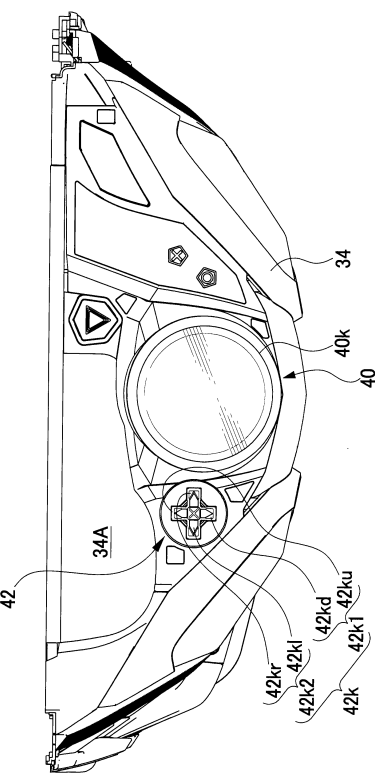
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

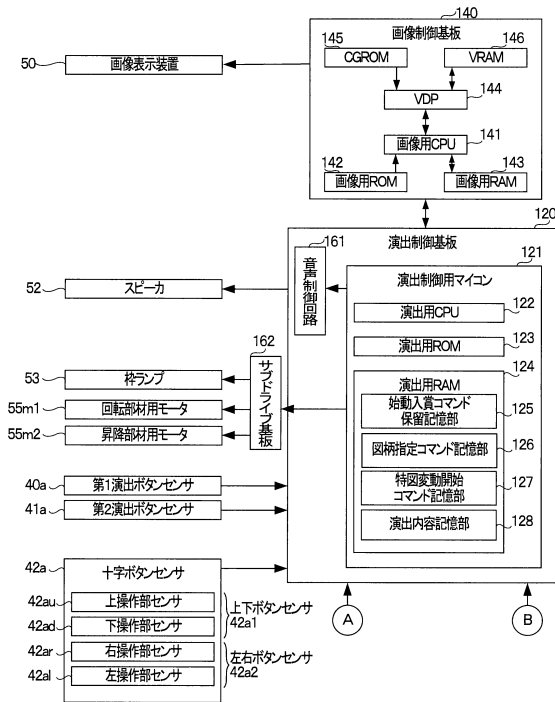


30

40

50

【図 47】



【図 48】

遊技状態設定テーブル

大当たり図柄種別	遊技状態	終了条件		TBL No.
		高確率状態	時短状態	
大当たり図柄A	高確率高ベース	特図可変表示137回	特図可変表示137回	13
大当たり図柄B	高確率高ベース	特図可変表示100回	特図可変表示100回	
大当たり図柄C	低確率高ベース	—	特図可変表示100回	
大当たり図柄D	高確率高ベース	特図可変表示137回	特図可変表示137回	
大当たり図柄E	低確率高ベース	—	特図可変表示100回	

【図 49】

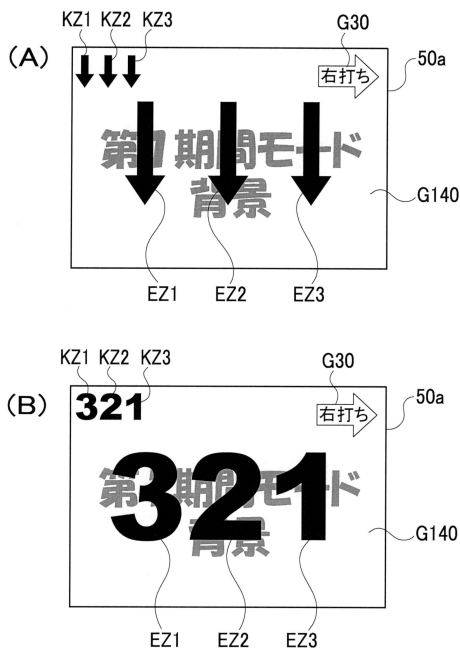


【図 50】

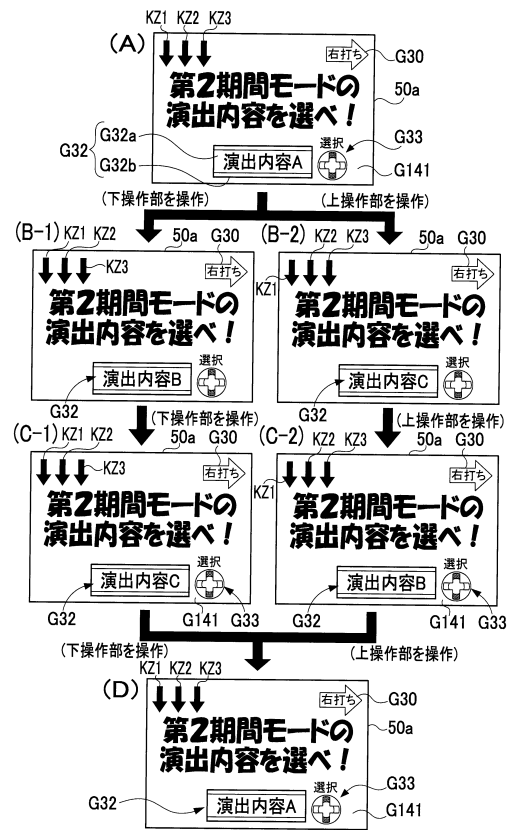
特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	大当たり 判定結果	リール 当選結果	特図2 保留数 (U2)	特図変動 パターン 乱数判定値	振分率 (%)	特図変動 時間(ms)	特図変動 演出フロー パターンの名義	TBL No.
高確率 遊技状態A (1~20回目)	大当たり	リール有り	—	0~99	100	THP61	特図変動 特殊大当たり変動	B-2-5
	ハズレ	リール無し	0~4	0~99	100	THP62	超短縮変動	B-2-6
	大当たり	リール有り	—	0~99	100	THP63	超短縮ハズレ変動	B-2-7
	ハズレ	リール無し	0~4	0~99	100	THP64	超短縮ハズレ変動	B-2-8
高確率 遊技状態A (30回目)	大当たり	リール有り	—	0~99	100	THP65	特殊大当たり変動	B-2-9
	ハズレ	リール無し	0~4	0~99	100	THP66	特殊ハズレ変動	B-2-10
	大当たり	リール有り	—	0~99	100	THP71	特殊通常変動	B-2-11
	ハズレ	リール無し	0~4	0~99	100	THP72	特殊通常変動	B-2-12
高確率 遊技状態A (31~130回目)	大当たり	リール有り	—	25~99	75	THP73	通常変動—リールSPリール	B-2-13
	ハズレ	リール無し	0~4	0~99	100	THP74	通常変動—リールSPリール	B-2-14
	大当たり	リール有り	—	0~99	100	THP81	特定変動	B-2-15
	ハズレ	リール無し	0~4	0~99	100	THP82	特定変動	B-2-16
高確率 遊技状態A (131~137回目)	大当たり	リール有り	—	0~99	100	THP91	特定変動	B-2-17
	ハズレ	リール無し	0~4	0~99	100	THP92	特定変動	B-2-18
	大当たり	リール有り	—	25~99	75	THP93	通常変動—リールSPリール	B-2-19
	ハズレ	リール無し	0~2	0~99	85	THP94	通常変動—リールSPリール	B-2-20
高確率 遊技状態B 低確率 遊技状態	大当たり	リール有り	—	0~99	100	THP95	短縮ハズレ変動	B-2-21
	ハズレ	リール無し	0~2	0~99	15	THP96	短縮ハズレ変動	B-2-22
	大当たり	リール有り	—	0~99	15	THP97	短縮ハズレ変動	B-2-23
	ハズレ	リール無し	3~4	0~99	85	THP98	短縮ハズレ変動	B-2-24

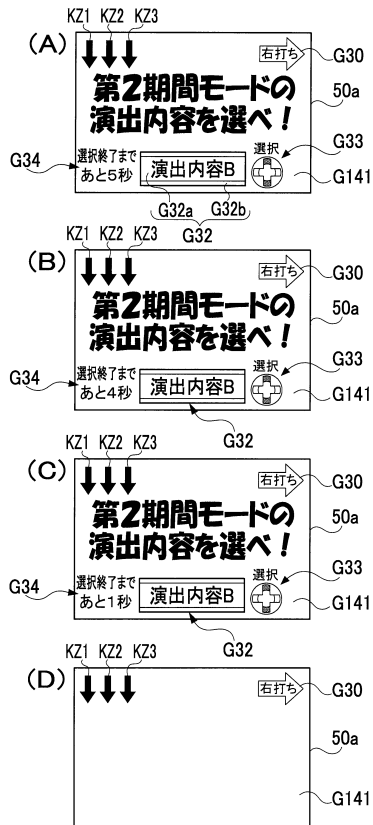
【図 5 1】



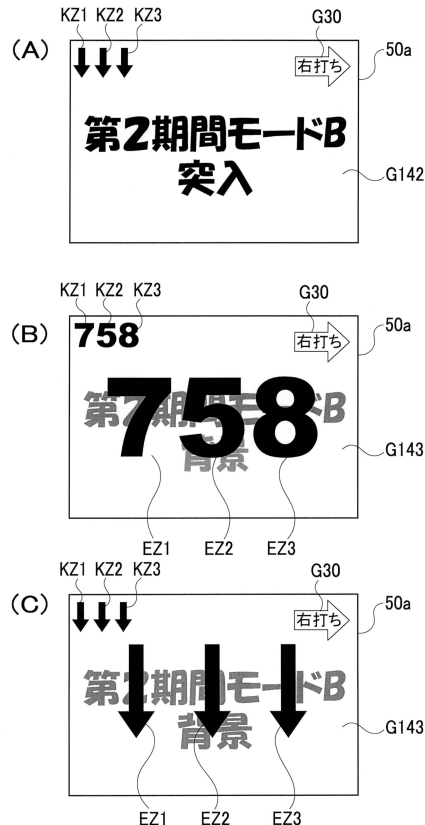
【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】



10

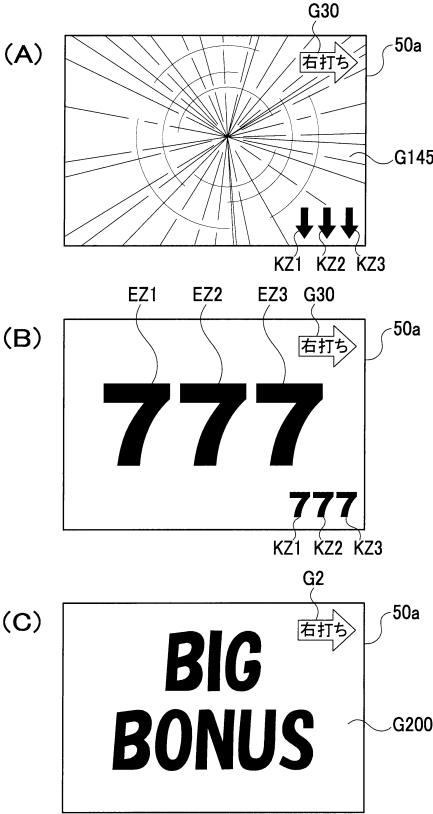
20

30

40

50

【図 5 5】



【図 5 6】

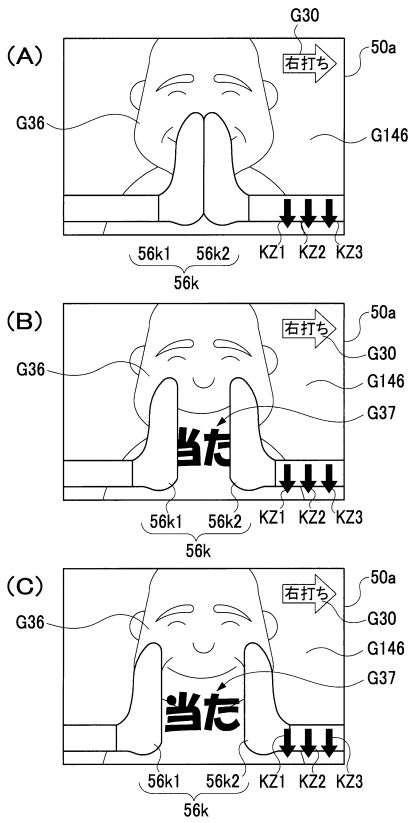
予告演出実行判定テーブル

特図変動パターン	選択率 (%)	実行の可否
大当たり変動	50	実行する
	50	実行しない
ハズレ変動	10	実行する
	90	実行しない

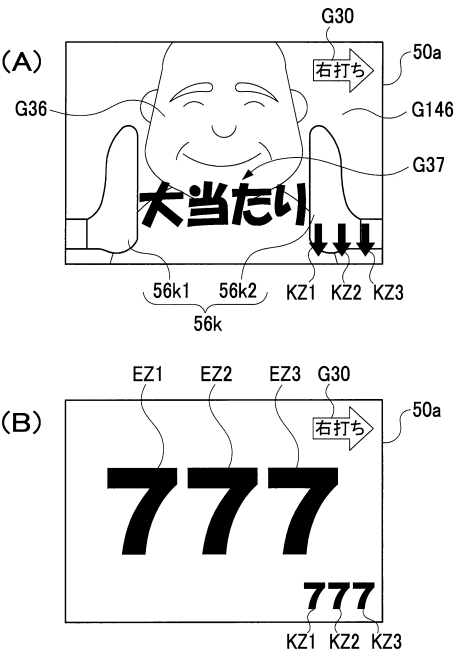
10

20

【図 5 7】



【図 5 8】



30

40

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 牧 智宣  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 柏木 浩志  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 梶野 浩司  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
審査官 櫻井 茂樹  
(56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 1 2 3 5 5 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 0 0 2 3 2 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 0 1 8 4 9 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 5 - 0 5 1 3 4 3 ( J P , A )  
特許第 6 6 8 1 0 9 2 ( J P , B 2 )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2