

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7171069号  
(P7171069)

(45)発行日 令和4年11月15日(2022.11.15)

(24)登録日 令和4年11月7日(2022.11.7)

(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85頁)

(21)出願番号	特願2020-119037(P2020-119037)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和2年7月10日(2020.7.10)	(74)代理人	110000291弁理士法人コスモス国際特 許商標事務所
(62)分割の表示	特願2019-31377(P2019-31377)の 分割	(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
原出願日	平成31年2月25日(2019.2.25)	(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(65)公開番号	特開2020-168491(P2020-168491 A)	(72)発明者	中山 覚
(43)公開日	令和2年10月15日(2020.10.15)		
審査請求日	令和2年7月10日(2020.7.10)		

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】

遊技者に有利な特別遊技状態にするかの判定を行う判定手段と、  
前記判定手段による判定よりも前に、前記特別遊技状態になるかの先読み判定を行う先  
読み判定手段と、

所定の演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、  
前記演出実行手段は、

演出の実行タイミングを示唆する時間演出を実行することと、  
前記先読み判定の結果に基づいて、前記時間演出が実行されることを事前に報知する  
前兆演出を実行することと、が可能であり、

1回の識別図柄の変動表示中において、1回目の前記時間演出として、第1の演出の  
実行タイミングを示唆する第1の時間演出を実行した後で、2回目の前記時間演出として  
前記第1の演出とは別の第2の演出の実行タイミングを示唆する第2の時間演出を実行  
することが可能であり、  
前記第2の時間演出を実行する場合、前記第1の時間演出を非表示としてから所定時間経  
過後に、当該第1の時間演出とは分断された新たな前記時間演出として、当該第2の時間  
演出を実行するものであり、  
前記第2の時間演出に対して前記先読み判定に基づく前兆演出を実行しないことを特徴と  
する遊技機。

【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機では、例えば下記特許文献1に記載されているように、始動口への入球に基づいて大当たりであるかの判定が行われ、その判定の結果に基づいて、遊技者に有利な遊技状態に制御される。この文献に記載の遊技機では、例えば「3秒」と表示した後、この数値をカウントダウンしていき、「0秒」に到達すると、役物落下演出等の所定の演出を行うことで、遊技者に有利な遊技状態になることを期待させている。

10

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【文献】特開2013-000140号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

ところで上記特許文献1に記載の遊技機のように、単に表示した時間を初期値から目標値まで更新していく演出を実行可能なだけでは、面白みに欠けることがあり、この点に改良の余地があった。

20

## 【課題を解決するための手段】

## 【0005】

本発明の遊技機は、  
遊技者に有利な特別遊技状態にするかの判定を行う判定手段と、  
前記判定手段による判定よりも前に、前記特別遊技状態になるかの先読み判定を行う先読み判定手段と、

所定の演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

演出の実行タイミングを示唆する時間演出を実行することと、

30

前記先読み判定の結果に基づいて、前記時間演出が実行されることを事前に報知する前兆演出を実行することと、が可能であり、

1回の識別図柄の変動表示中において、1回目の前記時間演出として、第1の演出の実行タイミングを示唆する第1の時間演出を実行した後で、2回目の前記時間演出として、前記第1の演出とは別の第2の演出の実行タイミングを示唆する第2の時間演出を実行することが可能であり、

前記第2の時間演出を実行する場合、前記第1の時間演出を非表示としてから所定時間経過後に、当該第1の時間演出とは分断された新たな前記時間演出として、当該第2の時間演出を実行するものであり、

前記第2の時間演出に対して前記先読み判定に基づく前兆演出を実行しないことを特徴とする遊技機である。

40

## 【0006】

本発明の遊技機によれば、演出を通じて遊技の興趣を向上可能である。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0007】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図3】第2大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図4】表示器類の正面図である。

【図5】(A)は盤上可動装置と盤下可動装置とが待機状態のときの演出用ユニットの正

50

面図、(B)は盤上可動装置と盤下可動装置とが作動したときの演出用ユニットの正面図である。

【図6】主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図7】サブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

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

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

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

【図11】特図1変動パターン判定テーブルの一例である。

10

【図12】特図2変動パターン判定テーブルの一例である。

【図13】先読み判定テーブルの一例である。

【図14】大当たり遊技制御テーブルの一例である。

【図15】遊技状態の説明図である。

【図16】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図18】特図変動演出のNリーチの具体例を示す説明図である。

【図19】特図変動演出のSPリーチの具体例を示す説明図である。

【図20】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

20

【図22】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図23】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図24】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図26】1msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図27】10msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図28】パチンコ遊技機PY1の特徴部に係る大当たり遊技制御テーブルである。

【図29】パチンコ遊技機PY1の特徴部に係る変動パターン判定テーブルである。

【図30】各種の変動パターンに応じた演出フローを示すタイミングチャートである。

【図31】予告演出の抽選テーブルである。

30

【図32】時間演出と5カウント演出の演出態様を説明する図である。

【図33】時間演出の実行を示唆する前兆演出の抽選テーブルである。

【図34】パチンコ遊技機PY1の特徴部に係る先読み判定テーブルである。

【図35】(A)は先読み演出の抽選テーブルであり、(B)は当該変動時前兆演出の禁則関係を示す表である。

【図36】SPリーチを説明する図である。

【図37】SPリーチにおいてカットイン演出Aが行われる場合を説明する図である。

【図38】SPリーチにおいてカットイン演出Bが行われる場合を説明する図である。

【図39】15秒の時間演出を説明する図である。

【図40】15秒の時間演出において20秒の加算演出が行われる場合を説明する図である。

40

【図41】15秒の時間演出において停止演出が行われる場合を説明する図である。

【図42】1回の変動演出中に15秒の時間演出が2回行われる場合を説明する図である。

【図43】5カウント演出を説明する図である。

【図44】前兆演出を説明する図である。

【図45】時計保留予告を説明する図である。

【図46】先読み前兆演出を説明する図である。

【図47】変更例に係るパチンコ遊技機における時間演出のバリエーションを説明するタイミングチャートである。

【図48】変更例に係るパチンコ遊技機における時間演出の演出パターンの抽選テーブル

50

である。

【図４９】変更例に係るパチンコ遊技機における前兆演出の抽選テーブルである。

【図５０】他の変更例に係るパチンコ遊技機における時間演出を説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【０００８】

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

【０００９】

#### １．遊技機の構造

第１形態のパチンコ遊技機ＰＹ１について説明する。最初に、パチンコ遊技機ＰＹ１の構造について図１～図５を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機ＰＹ１の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機ＰＹ１から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に近づく方向とする。

【００１０】

図１に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技機枠２を備えている。遊技機枠２は、後述する遊技盤ユニットＹＵが取り付けられる遊技盤取付枠２Ａと、遊技盤取付枠２Ａにヒンジ２Ｂを介して回転自在に支持される前枠２３ｍと、を備える。前枠２３ｍは遊技盤取付枠２Ａに対して開閉が可能である。前枠２３ｍには、透明板２３ｔが取り付けられている。前枠２３ｍが閉じられているとき、遊技盤取付枠２Ａに取り付けられた遊技盤１と透明板２３ｔとは対面する。よって、パチンコ遊技機ＰＹ１が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機ＰＹ１の前方にいる遊技者は、透明板２３ｔを通して、遊技盤１に形成された遊技領域６を視認することができる。透明板２３ｔは、透明なガラス板や透明な合成樹脂板等を用いることができる。透明板２３ｔは、パチンコ遊技機ＰＹ１の前方から遊技領域６を視認可能であればよい。

【００１１】

前枠２３ｍ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７２ｋが設けられている。ハンドル７２ｋが操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力（後述する発射装置７２が発射ソレノイドに駆動させる量）の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル７２ｋの回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠２３ｍの前面の下部中央には、前方に向けて大きく突出した下部装飾体３６が設けられている。下部装飾体３６の上面には、ハンドル７２ｋに供給される遊技球を貯留するための上皿３４が形成されている。また、下部装飾体３６の正面の下部中央には、上皿３４に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿３５が設けられている。

【００１２】

下部装飾体３６の上面の上皿３４より前方側には、下方に押下操作可能な第１入力装置（以下「通常ボタン」）４０が設けられている。また、前枠２３ｍの表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体３２において、下方に押下操作可能な第２入力装置（以下「特殊ボタン」）４１が設けられている。

【００１３】

また、前枠２３ｍの表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体３１の底面に、音を出力可能なスピーカ５２が設けられている。スピーカ５２は、左側に配置された左スピーカ５２Ｌと、右側に配置された右スピーカ５２Ｒと、からなる。また、前枠２

10

20

30

40

50

3 mの右縁部と、下部装飾体 3 6 における正面の下皿 3 5 の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ 5 3 が設けられている。さらに、前枠 2 3 mの左縁部および右縁部の上側には、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置 5 8 が取り付けられている。枠可動装置 5 8 は、左側に配置された左枠可動装置 5 8 L と、右側に配置された右枠可動装置 5 8 R と、で構成される。

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

10

【 0 0 1 6 】

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

20

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

30

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

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

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

40

【 0 0 2 1 】

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

50

第2始動口12への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材12kが閉鎖位置にあることを第2始動口12または電チュー12Dの「閉状態」ともいう。また、第2始動口12または電チュー12Dが「開状態」になることを「電チュー12Dが開放する」ともいい、電チュー12Dが「閉状態」になることを「電チュー12Dが閉鎖する」ともいう。

【0022】

遊技球の第2始動口12への入賞は、第2特別図柄（以下、「特図2」という）の抽選（後述の特図2関係乱数の取得と判定：以下、「特図2抽選」ともいう）および特図2の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第2始動口12へ入賞すると、所定個数（本形態では4個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技領域6には、遊技球を第2始動口12へ誘導する誘導ステージ12gが設けられている。

10

【0023】

また、遊技領域6には、遊技球が入球可能な一般入賞口（普通入賞口）10が設けられている。遊技球が一般入賞口10へ入賞すると、所定個数（本形態では3個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0024】

また、遊技領域6には、遊技球が通過可能なゲート13が設けられている。遊技球のゲート13の通過は、普通図柄（以下、「普図」という）の抽選（すなわち普通図柄乱数の取得と判定：以下、「普図抽選」という）および普図の可変表示の契機となっている。補助遊技が実行されることによって電チュー12Dを開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー12Dの開放を伴う遊技である。

20

【0025】

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

30

【0026】

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

40

【0027】

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

【0028】

第2大入賞口センサ15aの下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域16と非特定領域17とが設けられている。第2大入賞口センサ15aを通過した遊技球は、振分装置16Dによって、特定領域16か非特定領域17かに振り分けられる。振分装置16Dは、略矩形状の平板からなる振分部材16kと、振分部材16kを駆動する振分ソレ

50

ノイド 16 s とを備えている。振分部材 16 k は、振分ソレノイド 16 s の駆動により、左右にスライド可能に構成されている。

【0029】

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

10

【0030】

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

【0031】

なお、基本的に、振分部材 16 k は第 1 状態で保持されている。すなわち、第 1 状態が、振分部材 16 k の通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技（例えば 16 R）においてのみ、振分ソレノイド 16 s が通電され、第 2 状態に変化することができる。なお、振分部材 16 k の作動態様は適宜変更可能である。

20

【0032】

特定領域 16 と非特定領域 17 には、各領域 16、17 を通過（進入）した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させる特定領域センサ 16 a、非特定領域センサ 17 a が設けられている。

【0033】

なお、第 1 大入賞装置 14 D および第 2 大入賞装置 15 D は、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。また、遊技性に応じて、第 1 大入賞装置 14 D のような、特定領域や振分装置のない大入賞装置を 2 つ設ける構成とすることが可能である。

30

【0034】

また、図 2 に示すように、遊技領域 6 の略最下部には、遊技領域 6 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 6 の外部へ排出する 2 つのアウト口 19 が設けられている。また、遊技盤 1 には、発光可能な盤ランプ 54 が設けられている。

【0035】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域 6 A（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域 6 B（第 2 遊技領域）と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域 6 A を流下するように遊技球を発射させるハンドル 72 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 72 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 P Y 1 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

40

【0036】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 11 と、2 つの一般入賞口 10 と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第 1 流路 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 11、または、一般入賞口 10 への入賞を狙うことができる。一方、第

50

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

#### 【 0 0 3 7 】

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

#### 【 0 0 3 8 】

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

#### 【 0 0 3 9 】

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

#### 【 0 0 4 0 】

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

#### 【 0 0 4 1 】

特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の LED (Light Emitting Diode) から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちのの一つ）である場合には、特図表示器 8 1 は、「  
」( : 点灯、 : 消灯) というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある LED の点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器 8 1 は、「  
」というように一番右にある LED のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。

なお、特図抽選の結果に対応する LED の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての LED を消灯させてもよい。

#### 【 0 0 4 2 】

また、特図の可変表示において、特図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特図の可変表示がなされる。特図の可変表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各 LED が点灯する態様である。なお、特図の可変表示の態様は、特に限定

10

20

30

40

50



されず、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全ＬＥＤが一斉に点滅するなど適宜に設定してよい。

#### 【００４３】

ところで、パチンコ遊技機ＰＹ１では、第１始動口１１または第２始動口１２への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部１０５に一旦記憶される。なお、以下において、第１始動口１１への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図１関係乱数」といい、第２始動口１２への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図２関係乱数」という。ここで、特図１関係乱数は、特図１保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図１保留記憶部１０５ａに記憶される。一方、特図２関係乱数は、特図２保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図２保留記憶部１０５ｂに記憶される。特図１保留記憶部１０５ａに記憶可能な特図１保留の数（特図１保留数）および特図２保留記憶部１０５ｂに記憶可能な特図２保留の数（特図２保留数）には上限（本形態では４個）が設定されている。特図１保留数や特図２保留数の上限は適宜変更可能であり、上限を「無し」としてもよい。なお、以下において、特図１保留と特図２保留を総称して「特図保留」といい、特図１保留数と特図２保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図１関係乱数と特図２関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

10

#### 【００４４】

パチンコ遊技機ＰＹ１では、遊技球が第１始動口１１または第２始動口１２へ入賞した後すぐに特図の可変表示が行われない場合、具体的には、特図の可変表示の実行中や当たり遊技の実行中に入賞があった場合、その入賞に対する特図の可変表示（あるいは、特図抽選の権利）を留保することができる。特図保留記憶部１０５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特図の可変表示が可能となったときに消化される。すなわち、特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特図関係乱数等を判定して、その判定結果を示すための特図の可変表示を実行することをいう。

20

#### 【００４５】





そして、特図保留数は、特図保留表示器８３に表示される。特図１保留表示器８３ａと特図２保留表示器８３ｂのそれぞれは、例えば４個のＬＥＤで構成されており、特図保留数の分だけＬＥＤを点灯させることにより特図保留数を表示することが可能である。

30

#### 【００４６】

また、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される普図（停止普図、可変表示の表示結果として導出表示される普図）は、普図抽選によって複数種類の普図の中から選択された一つの普図である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図（所定の停止態様の普図すなわち当たり図柄）である場合には、第２始動口１２（電チュー１２Ｄ）を開放させる補助遊技が行われる。

#### 【００４７】

普図表示器８２は、例えば２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表示器８２は、「」（：点灯、：消灯）というように両ＬＥＤの点灯で構成される当たり図柄を表示する。また普図抽選の結果がハズレである場合には、「」というように右のＬＥＤのみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。なお、普図抽選の結果に対応するＬＥＤの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

40

#### 【００４８】

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

50

## 【 0 0 4 9 】

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

10

## 【 0 0 5 0 】

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

## 【 0 0 5 1 】

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

20

## 【 0 0 5 2 】

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

## 【 0 0 5 3 】

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

30

## 【 0 0 5 4 】

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

## 【 0 0 5 5 】

## 2 . 遊技機の電氣的構成

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

40

50

段（画像表示装置 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、および、可動装置 55、56、58等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

#### 【0056】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、電源基板 190 を備えている。電源基板 190 は、主制御基板 100、サブ制御基板 120、及び払出制御基板 170 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 190 には、バックアップ電源回路 192 が設けられている。バックアップ電源回路 192 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 100 の遊技用 R A M 104 やサブ制御基板 120 の演出用 R A M 124 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 100 の遊技用 R A M 104 やサブ制御基板 120 の演出用 R A M 124 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 190 には、電源スイッチ 191 が接続されている。電源スイッチ 191 の O N / O F F 操作により、電源の投入 / 遮断が切り換えられる。なお、主制御基板 100 の遊技用 R A M 104 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 100 に設けたり、サブ制御基板 120 の演出用 R A M 124 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 120 に設けたりしてもよい。

10

#### 【0057】

図 6 に示すように、主制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）101 が実装されている。遊技制御用マイコン 101 には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用 R O M ( R e a d O n l y M e m o r y ) 103、ワークメモリとして使用される遊技用 R A M ( R a n d o m A c c e s s M e m o r y ) 104、および遊技用 R O M 103 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 C P U ( C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t ) 102 が含まれている。

20

#### 【0058】

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

30

#### 【0059】

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

#### 【0060】

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

40

#### 【0061】

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

#### 【0062】

第 1 始動口センサ 11a は、第 1 始動口 11 に入賞した遊技球を検知する。第 2 始動口センサ 12a は、第 2 始動口 12 に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ 10a

50

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

【0063】

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

10

【0064】

また、主制御基板 100 に接続されている各種アクチュエータ類には、電チューソレノイド 12s、第 1 大入賞口ソレノイド 14s、第 2 大入賞口ソレノイド 15s および振分ソレノイド 16s が含まれている。電チューソレノイド 12s は、電チュー 12D の電チュー開閉部材 12k を駆動する。第 1 大入賞口ソレノイド 14s は、第 1 大入賞装置 14D の通常 AT 開閉部材 14k を駆動する。第 2 大入賞口ソレノイド 15s は、第 2 大入賞装置 15D の V AT 開閉部材 15k を駆動する。振分ソレノイド 16s は、振分装置 16D の振分部材 16k を駆動する。

【0065】

なお、主制御基板 100 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

20

【0066】

さらに主制御基板 100 には、表示器類 8（特図表示器 81、普図表示器 82、および、特図保留表示器 83）が接続されている。これらの表示器類 8 の表示制御は、遊技制御用マイコン 101 によりなされる。

【0067】

また主制御基板 100 は、払出制御基板 170 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 170 から信号を受信する。払出制御基板 170 には、カードユニット CU（パチンコ遊技機 PY1 に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）、および賞球払出装置 73 が接続されているとともに、発射制御回路 175 を介して発射装置 72 が接続されている。なお、発射装置 72 には、ハンドル 72k（図 1 参照）が含まれる。

30

【0068】

払出制御基板 170 は、遊技制御用マイコン 101 からの信号や、接続されたカードユニット CU からの信号に基づいて、賞球払出装置 73 の賞球モータ 73m を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のための賞球センサ 73a により検知されて、賞球センサ 73a による検知信号が払出制御基板 170 に出力される。

【0069】

また、発射装置 72 には、遊技者などの人のハンドル 72k（図 1 参照）への接触を検知可能なタッチスイッチ 72a が設けられている。遊技者によるハンドル 72k の操作があった場合には、タッチスイッチ 72a が遊技者のハンドル 72k への接触を検知し、検知信号を払出制御基板 170 に出力する。また、発射装置 72 には、ハンドル 72k の回転角度（操作量）を検出可能な発射ボリュームつまみ 72b が接続されている。発射装置 72 は、発射ボリュームつまみ 72b が検出したハンドル 72k の回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイド 72s を駆動させる。なお、パチンコ遊技機 PY1 においては、ハンドル 72k への回転操作が維持されている状態では、約 0.6 秒毎に 1 球の遊技球が発射されるようになっている。

40

【0070】

50

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

#### 【 0 0 7 1 】

図 7 に示すように、サブ制御基板 1 2 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）1 2 1 が実装されている。演出制御用マイコン 1 2 1 には、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 R O M 1 2 3、ワークメモリとして使用される演出用 R A M 1 2 4、および演出用 R O M 1 2 3 に記憶されたプログラムを実行する演出用 C P U 1 2 2 が含まれている。

#### 【 0 0 7 2 】

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

#### 【 0 0 7 3 】

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

#### 【 0 0 7 4 】

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

#### 【 0 0 7 5 】

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

#### 【 0 0 7 6 】

VDP 144は、演出制御用マイコン121からの指令に基づき画像用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。

【0077】

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

10

【0078】

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

【0079】

スピーカ52から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板120の演出用ROM123に格納されている。なお、音声制御回路161を、基板にしてCPUを実装してもよい。この場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板にROMを実装し、そのROMに音声データを格納してもよい。また、スピーカ52を画像制御基板140に接続し、画像制御基板140の画像用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。

20

【0080】

また、サブ制御基板120には、所定の中継基板(図示なし)を介して、入力部となる各種スイッチ類、駆動源となる各種アクチュエータ類、各種ランプ類が接続されている。サブ制御基板120には、各種スイッチ類が出力した信号が入力する。また、サブ制御基板120は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。また、サブ制御基板120は、主制御基板100から受信したコマンドなどに基づいて、ランプ制御回路151を介して各種ランプ類の点灯制御を行う。

【0081】

30

サブ制御基板120に接続されている各種スイッチ類には、通常ボタン検出スイッチ40aおよび特殊ボタン検出スイッチ41aが含まれている。通常ボタン検出スイッチ40aは、通常ボタン40が押下操作されたことを検出する。特殊ボタン検出スイッチ41aは、特殊ボタン41が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ40a, 41aは、検出内容に応じた信号をサブ制御基板120に出力する。なお、サブ制御基板120に接続されるスイッチの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【0082】

サブ制御基板120に接続された各種アクチュエータ類には、盤上可動装置55を駆動する盤上駆動モータ55m、盤下可動装置56を駆動する盤下駆動モータ56m、枠可動装置58を駆動する枠駆動モータ58m等が含まれている。演出制御用マイコン121は、これらのモータを駆動して、各可動装置に所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン121は、各可動装置の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、ランプ制御回路151を介して、各可動装置の動作を制御する。なお、サブ制御基板120に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

40

【0083】

サブ制御基板120に接続された各種ランプ類には、枠ランプ53、盤ランプ54等が含まれている。演出制御用マイコン121は、各ランプを発光させることが可能である。詳細には演出制御用マイコン121は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ(点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう)を作成し、発光パターン

50

データに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されているデータを用いる。

【0084】

なお、ランプ制御回路 151 を基板にして CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に、各ランプの点灯制御、および、各可動装置の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に ROM を実装して、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。また、サブ制御基板 120 に接続されるランプの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【0085】

3. 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 PY1 により行われる主な遊技について、図 8 ~ 図 15 を用いて説明する。なお、図 8 ~ 図 15 に示す各テーブルは、本項目の説明のための一般的なものであり、後述する「パチンコ遊技機 PY1 の特徴部」の説明においてこれらとは別のテーブルを示した場合、パチンコ遊技機 PY1 ではそのテーブルが用いられているものとする。但し、後述する「パチンコ遊技機 PY1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示さない構成については、この項目で示したテーブルが用いられているものとし、また、後述する「パチンコ遊技機 PY1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示した構成についても、この項目で示したテーブルに変更することが可能であるとする。

【0086】

3-1. 普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 PY1 は、発射された遊技球がゲート 13 を通過すると、普図抽選を行う。普図抽選を行うと、普図表示器 82 において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート 13 の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート 13 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、遊技球がゲート 13 を通過することを「普図始動条件の成立」という。

【0087】

パチンコ遊技機 PY1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 8（A）に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数である。乱数を判定情報とも言う。乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【0088】

3-1-1. 当たり判定

当たり判定は、図 9（A）に示すような当たり判定テーブルに従って、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けられている。すなわち、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 PY1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに従って判定することにより、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。なお、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。また、当たり判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 8 9 】

## 3 - 1 - 2 . 普図変動

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

## 【 0 0 9 0 】

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

10

## 【 0 0 9 1 】

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

20

## 【 0 0 9 2 】

## 3 - 1 - 3 . 補助遊技

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

30

## 【 0 0 9 3 】

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

## 【 0 0 9 4 】

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

40

50



## 【 0 0 9 5 】

## 3 - 2 . 特図に関わる遊技

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

10

## 【 0 0 9 6 】

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

## 【 0 0 9 7 】

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

20

## 【 0 0 9 8 】

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

30

## 【 0 0 9 9 】

## 3 - 2 - 1 . 大当たり判定

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

40

## 【 0 1 0 0 】

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

50

## 【 0 1 0 1 】

## 3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

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

## 【 0 1 0 2 】

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別 ( 特図 1 / 特図 2 ) 、言い換えれば、当該大当たり図柄種別判定の起因となる入賞 ( 当該大当たり図柄種別判定を発生させた入賞 ) が行われた始動口の種別 ( 第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2 ) に関連付けられている。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルには、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル ( 第 1 大当たり図柄種別判定テーブル ) と特図 2 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル ( 第 2 大当たり図柄種別判定テーブル ) とがある。

10

## 【 0 1 0 3 】

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

20

## 【 0 1 0 4 】

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

30

## 【 0 1 0 5 】

## 3 - 2 - 3 . リーチ判定

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

## 【 0 1 0 6 】

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

40

## 【 0 1 0 7 】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り ( リーチを発生させる ) 」と「リーチ無し ( リーチを発生させない ) 」に、リーチ乱数の判定値 ( リーチ乱数値 ) が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに従って判定することにより、リーチ有りがリーチ無しか ( リーチを発生させるか否か ) を判定する。図 1 0 ( C ) に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り ( リーチを発生させる ) 」と判定される

50

リーチ乱数値の数が異なっている。なお、リーチ有り判定とされる確率については、適宜に変更することが可能である。以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われる「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

#### 【0108】

#### 3-2-4. 特図変動パターン判定

特図変動パターン判定は、図11～図12に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報が含まれている。特図変動パターンに含ませる識別情報は、適宜に変更することが可能である。また、特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

#### 【0109】

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

#### 【0110】

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

#### 【0111】

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

#### 【0112】

さらに、各リーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けられている。例えば、特図1保留数（U1）が0～2のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルと、特図1保留数（U1）が3～4のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルと、がある。また

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

#### 【0113】

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

10

#### 【0114】

また、各特図変動パターンには、図 11～図 12 の表の右から 2 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローが関連付けられている。なお、特図変動パターンに特図変動演出の演出フローを関連付けなくてもよい。

#### 【0115】

また、図 11～図 12 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンを、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けた名称で呼ぶことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」と言う。そして、大当たり変動の中で、リーチの一種である SP リーチが行われる特図変動パターンのことを「SP 大当たり変動」と言い、L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L 大当たり変動」と言い、N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N 大当たり変動」と言う。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である SP リーチが行われる特図変動パターンのことを「SP ハズレ変動」と言い、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L ハズレ変動」と言い、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N ハズレ変動」と言い、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」と言う。通常ハズレ変動には、変動時間が互いに異なる 3 種類の変動（通常 A ハズレ変動、通常 B ハズレ変動、通常 C ハズレ変動）がある。また、SP 大当たりと SP ハズレ変動とを総称する場合、SP 変動あるいは SP リーチ変動と言う。

20

30

#### 【0116】

##### 3-2-5. 先読み判定

パチンコ遊技機 PY1 は、取得した特図関係乱数に基づいて、図 13 に示すような先読み判定テーブルに従って先読み判定を行う。先読み判定は、大当たり判定よりも前に（具体的には例えば始動口への入賞時に）行われる。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別（第 1 始動口 11 / 第 2 始動口 12）に関連付けられている。すなわち、先読み判定テーブルには、第 1 始動口 11 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 1 先読み判定テーブル）と、第 2 始動口 12 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 2 先読み判定テーブル）と、がある。第 1 始動口 11 は特図 1 の抽選の契機となる始動口であるため、第 1 先読み判定テーブルを特図 1 先読み判定テーブルと言うこともできる。また、第 2 始動口 12 は特図 2 の抽選の契機となる始動口であるため、第 2 先読み判定テーブルを特図 2 先読み判定テーブルと言うこともできる。なお、先読み判定テーブルを、始動口の種別（第 1 始動口 11 / 第 2 始動口 12）に応じて分けなくてもよい。

40

#### 【0117】

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

50

ーブル（非時短用先読み判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（時短用先読み判定テーブル）と、がある。

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

3 - 3 . 大当たり遊技

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 あるいは第 2 大入賞口 1 5）の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（OP とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（ED とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。また、OP や ED を設けなくすることが可能である。なお、以下において、所定回数（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1 回目）のラウンド遊技のことを「1 ラウンド（1 R）」といい、10 回目のラウンド遊技のことを「10 ラウンド（10 R）」という。

【 0 1 2 0 】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 1 4、第 2 大入賞口 1 5）の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間、次の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間あるいはインターバル時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の停止表示後、図 1 4 に示すような大当たり遊技制御テーブルに従って大当たり遊技を制御する。

【 0 1 2 1 】

図 1 4 に示すように、大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎（例えば大当たり遊技 A ~ C 毎）に大当たり遊技構成要素が格納されている。各大当たり遊技では、1 R から 15 R までは、最大で 29 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、16 R（最終ラウンド）では、最大で 29 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば 10 個）の遊技球が大入賞口センサ 1 4 a , 1 5 a によって検出されると、大入賞口 1 4 , 1 5 の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

【 0 1 2 2 】

なお、図 1 4 に示す大当たり遊技 A は、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄 A（図 10（B）参照）である場合に実行され、大当たり遊技 B は、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄 B である場合に実行され、大当たり遊技 C は、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄 C である場合に実行される構成とすることが可能である。

【 0 1 2 3 】

また、各大当たり遊技構成要素における回数や時間については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり遊技を、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。第 1 大入賞口 1 4 だけを用いる大当たり遊技しか行わない構成、あるいは、第 2 大入賞口 1 5 だけを用いる大当たり遊技しか行わない構成とする場合には、用いない方の大入賞口を備えない構成としてもよい。また、実行可能な大当たり遊技の種類は、複数種類であってもよいし、1 種類であって

10

20

30

40

50

もよい。

#### 【 0 1 2 4 】

ここで、特定領域 1 6 について詳細に説明する。特定領域 1 6 は、振分部材 1 6 k によって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態をとるので、振分部材 1 6 k の作動態様は、特定領域 1 6 の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材 1 6 k の作動態様のことを「特定領域 1 6 の開閉態様」ともいう。また、特定領域 1 6 が開状態にあることを「V 開放」ともいい、特定領域 1 6 が閉状態にあることを「V 閉鎖」ともいう。

#### 【 0 1 2 5 】

振分部材 1 6 k は一定の作動態様で制御される（つまり、特定領域 1 6 は一定の開閉態様で制御される）。例えば、第 2 大入賞口 1 5 の開放が開始してから 1 5 秒間、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、振分部材 1 6 k が第 2 状態（図 3（B））に制御される。よって、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことが容易である。一方、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、振分部材 1 6 k の一定の作動態様（特定領域 1 6 の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第 2 大入賞口 1 5 の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域 1 6 に進入させることの困難性（容易性）を設定することが可能である。なお、振分部材 1 6 k の作動態様は適宜に変更可能である。後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明において別の作動態様を示した場合、パチンコ遊技機 P Y 1 ではその作動態様が採用されているものとする。

#### 【 0 1 2 6 】

なお、大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 1 6 への通過（以下、「V 通過」ともいう）が容易な第 1 開放パターン（V ロング開放パターン）で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たりを、「V ロング大当たり」といい、遊技球の特定領域 1 6 の通過が不可能又は困難な第 2 開放パターン（V ショート開放パターン）で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たりを、「V ショート大当たり」という。

#### 【 0 1 2 7 】

### 3 - 4 . 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 1 5 に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確高ベース状態」と、それぞれ略称することがある。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー 1 2 D の開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては、非時短状態と時短状態とがある。

#### 【 0 1 2 8 】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替える

ことが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 16 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態に切り替える契機を V 通過とするか、大当たり図柄の種別とするかは、実現したい遊技性に応じて適宜定めておけばよい。高確率状態では、大当たりに当選することなく所定回数的大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

#### 【0129】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1 回の補助遊技における電チュー 12D の開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー 12D の開放時間（例えば 0.08 秒）よりも長い開放時間（例えば 3.0 秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターン判定が行われる（図 11～図 12 参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のベースが速くなり、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。

#### 【0130】

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

#### 【0131】

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

#### 【0132】

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

#### 【0133】

パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。そして、例えば、大当たりに当選することによって時短状態が設定可能になる。時短状態では、大当たりに当選することなく所定回数的大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

#### 【0134】

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

#### 【0135】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且

10

20

30

40

50

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

【 0 1 3 6 】

#### 4．遊技機による主な演出

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

【 0 1 3 7 】

##### 4 - 1．演出モード

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

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

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

【 0 1 4 0 】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図 1 6 ( B 4 ) に示すように、表示部 5 0 a において宇宙を表す背景画像（確変用背景画像 G 1 0 5 ）が表示される。さらに、確変演

10

20

30

40

50



出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部50aにおいて、確変用背景画像G105が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

#### 【0141】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図16(B5)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像G106)が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部50aにおいて、時短用背景画像G106が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

#### 【0142】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図16(C1)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G107や「右打ち」を促す右打ち画像G108が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図16(C2)に示すように、表示部50aにおいて、ラウンド数を示すラウンド画像G109や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像G110が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図16(C3)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G111や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像G112が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

#### 【0143】

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

#### 【0144】

### 4-2. 特図変動演出

次に、特図変動演出(単に「変動演出」とも言う)について説明する。パチンコ遊技機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。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、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。

#### 【0145】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置55、56、58、通常ボタン40、特殊ボタン41などの様々な演出装置を用いた他の演出を行うことが可能である。この場合、演出図柄の停止表示後も、他の演出を継続して行うことが可能である。

#### 【0146】

### 4-2-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図17(A)に示すように、表示部50aを水平方向に3つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3を設けることが可能である。左演出図柄領域50b1は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄EZ1を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域50b2および右演出図柄

領域 5 0 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。

【 0 1 4 7 】

また、図 1 7 ( A ) に示すように、表示部 5 0 a の上端部の左端 ( 左上隅 ) の一区画に、小図柄領域 5 0 c を設けることが可能である。小図柄領域 5 0 c は、特図の可変表示が行われているときに小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 を変動表示する領域である。

【 0 1 4 8 】

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

10

【 0 1 4 9 】

#### 4 - 2 - 2 . 通常変動

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

【 0 1 5 0 】

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

20

30

【 0 1 5 1 】

#### 4 - 2 - 3 . Nリーチ

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

【 0 1 5 2 】

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

40

【 0 1 5 3 】

50

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

10

【0154】

#### 4-2-4. S P リーチ

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

【0155】

S P リーチでは、N リーチの後に、例えば、図 19 (A) に示すように、表示部 50 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 113）が表示され、表示部 50 a の中央に S P リーチが開始されたことを表す画像（S P リーチ開始タイトル画像）G 1 が表示される。その後、図 19 (B) に示すように、S P リーチ専用演出（例えばバトル演出）が行われる。そして、S P リーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P 大当たり変動」の場合には、図 19 (C 1) に示すように、表示部 50 a に、大当たりを示唆する演出（例えば、主人公キャラクタ（味方キャラクタ）がバトルに勝利して仁王立ちしている表示）が行われるとともに、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 が大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P ハズレ変動」の場合には、図 19 (C 2) に示すように、ハズレを示唆する演出（例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して仁王立ちしている表示）が行われるとともに、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 がハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S P リーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

20

30

【0156】

ここで、各リーチに対する演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 が大当たりを示す態様で停止される可能性（大当たり期待度）について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、N リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 10 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 100 % とし、S P リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 4 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 100 % とすれば、S P リーチの大当たり期待度を、N リーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、S P リーチとして S P リーチ A と S P リーチ B とを実行可能にし、S P リーチ A の実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 30 % とし、S P リーチ B の実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 20 % とすれば、S P リーチ A の大当たり期待度を、S P リーチ B の大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

40

【0157】

#### 4-2-5. L リーチ

50

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

【0158】

#### 4 - 3 . 保留アイコン表示領域

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

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

#### 4 - 3 - 1 . 保留演出

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

【0162】

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

【0163】

#### 4 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが

10

20

30

40

50

可能である。予告演出は、画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、可動装置 5 5、5 6、5 8、入力装置（通常ボタン 4 0、特殊ボタン 4 1）等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

#### 【0164】

##### 4-4-1. 可動体演出

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

#### 【0165】

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

#### 【0166】

##### 4-4-2. 操作演出

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

#### 【0167】

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

#### 【0168】

##### 4-4-3. 先読み演出

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

#### 【0169】

先読み演出では、例えば、特図 1 保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合




10

20

30

40

50

、図20(C)に示すように、保留アイコン表示領域50dに通常は「○」で表示される保留アイコンHAを「」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコンHAを「」で表示することがある。このように、保留アイコンHAや当該アイコンTAを通常態様（本形態では「○」）ではなく特殊態様（本形態では「」）で表示する先読み演出を、保留変化演出と言う。また、保留アイコンHAや当該アイコンTAを総称して、保留表示と言う。本形態では、保留表示として、保留アイコンHAと当該アイコンTAとを表示するが、保留アイコンHAだけを表示し当該アイコンTAを表示しない構成としてもよい。また、保留変化演出において特殊態様の保留表示を行うタイミングは、その保留表示の契機となる始動入賞の発生時であってもよいし、その保留表示のシフト表示時（保留アイコンHAの表示領域を変更したとき）であってもよいし、その保留表示に対応する特図変動の実行中（当該アイコンTAとして表示しているとき）であってもよい。また、保留表示の特殊態様には複数の種類があってもよい。

10

#### 【0170】

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

#### 【0171】

### 5. 遊技制御用マイコン101による遊技の制御

20

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

#### 【0172】

#### [1. 主制御メイン処理]

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

30

#### 【0173】

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

#### 【0174】

40

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

50

開始される。

【 0 1 7 5 】

[ 2 . メイン側タイマ割り込み処理 ]

次に、メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) について説明する。図 2 4 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) では、まず出力処理 ( S 1 0 1 ) を実行する。出力処理 ( S 1 0 1 ) では、以下に説明する各処理において主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板 1 2 0 や払出制御基板 1 7 0 等に出力する。

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

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

【 0 1 7 8 】

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

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

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

【 0 1 8 1 】

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

【 0 1 8 2 】

[ 2 - 1 . センサ検出処理 ]

センサ検出処理 ( S 1 0 4 ) では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第 2 始動口センサ処理、第 1 始動口センサ処理、第 1 大入賞口センサ処理、第 2 大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊

10

20

30

40

50

技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 8 3 】

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

【 0 1 8 4 】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサ 1 3 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウンタ値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 1 0 6 に記憶する。なお、普図保留記憶部 1 0 6 に普通図柄乱数が所定数（例えば 4 個）記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

10

【 0 1 8 5 】

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサ 1 2 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 2 関係乱数を取得し、取得した特図 2 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。特図 2 保留記憶部 1 0 5 b は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数、例えば「 4 」）の複数の記憶領域があり、取得された特図 2 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 2 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図 2 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 2 関係乱数と第 2 先読み判定テーブルとを用いて第 2 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）を表す特図 2 保留数コマンドおよび第 2 先読み判定の結果を表す第 2 始動入賞コマンドを含む第 2 始動口センサ用コマンドを生成する。

20

【 0 1 8 6 】

第 1 始動口センサ処理では、第 1 始動口センサ 1 1 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 1 関係乱数を取得し、取得した特図 1 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶する。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数、例えば「 4 」）の複数の記憶領域があり、取得された特図 1 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 1 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図 1 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 1 関係乱数と第 1 先読み判定テーブルとを用いて第 1 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）を表す特図 1 保留数コマンドおよび第 1 先読み判定の結果を表す第 1 始動入賞コマンドを含む第 1 始動口センサ用コマンドを生成する。

30

【 0 1 8 7 】

第 1 大入賞口センサ処理では、第 1 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を判定する。また、当該処理の結果に応じた第 1 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

40

【 0 1 8 8 】

第 2 大入賞口センサ処理では、第 2 大入賞口センサ 1 5 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第 2 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 8 9 】

特定領域センサ処理では、特定領域センサ 1 6 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 9 0 】

[ 2 - 2 . 普通動作処理 ]

50



普通動作処理（S105）では、普通図柄待機処理、普通図柄変動処理、普通図柄確定処理、補助遊技制御処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

【0191】

普通図柄待機処理は、普図の可変表示および補助遊技が行われていない待機中に行われる処理である。普通図柄待機処理では、普図保留記憶部106に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。また、現在の遊技状態に基づいて普図変動パターン判定を行って普図変動パターンを決定する。そして、当たり判定および普図変動パターンの結果に関する情報を含む普図変動開始コマンドを生成する。それから、決定した普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間に基づいて、普図の可変表示を普図表示器82に開始させる。

10

【0192】

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

【0193】

普通図柄確定処理は、普図が停止表示しているときに行われる処理である。普通図柄確定処理では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、0.8秒）が経過することに応じて、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄が停止表示していれば、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させ、補助遊技の開始を示す補助遊技開始コマンドを生成する。

20

【0194】

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

【0195】

[2-3. 特別動作処理]

特別動作処理（S106）では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

30

【0196】

[2-3-1. 特別図柄待機処理]

特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図2保留記憶部105bに記憶されている特図2関係乱数に基づいて、特図2判定処理及び特図2変動パターン判定処理を行うとともに、特図2保留記憶部シフト処理を行う。また、特図1保留記憶部105aに記憶されている特図1関係乱数に基づいて、特図1判定処理及び特図1変動パターン判定処理を行うとともに、特図1保留記憶部シフト処理を行う。

【0197】

40

特図2判定処理では、特図2保留記憶部105bの第1領域に記憶されていた特図2関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルとを用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図2関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と、特図2大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。なお、ハズレの種別を複数設け、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレ図柄の種別を判定するようにしてもよい。この場合、図柄指定コマンドにはハズレ図柄の種別を示す情報を含めるとよい。

50

## 【 0 1 9 8 】

特図 2 変動パターン判定処理は、特図 2 判定処理の後に行われる処理である。特図 2 変動パターン判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 2 変動パターン判定テーブルとを用いて、特図 2 変動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図 2 変動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図 2 変動パターンが判定される。なお、特図 2 変動パターンの判定は、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）にも関連付けられている。そして、判定された特図 2 変動パターンを表す特図 2 変動開始コマンドを生成する。特図 2 変動開始コマンドには、特図 2 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 8 1 b に特図 2 の可変表示を開始させる。

10

## 【 0 1 9 9 】

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

20

## 【 0 2 0 0 】

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

30

## 【 0 2 0 1 】

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

40

## 【 0 2 0 2 】

特図 1 保留記憶部シフト処理は、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 1 保留記憶部シフト処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されていた特図 1 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領

50

域の特図 1 関係乱数を特図 1 保留記憶部 105a からクリアする。このようにして、特図 1 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 1 保留数を表す特図 1 保留数コマンド生成する。

【0203】

なお、特図 2 保留数および特図 1 保留数の何れも存在する場合、特図 2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われなくなっている。つまり、遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 保留がある場合には、特図 1 保留があっても特図 1 判定処理を行うことはない。なお、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが入賞順に行われるように構成したり、同時に行われるように構成したりしてもよい。

【0204】

[2-3-2. 特別図柄変動処理]

特別図柄変動処理は、特図の可変表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器 81 に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

【0205】

[2-3-3. 特別図柄確定処理]

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

【0206】

[2-3-4. 大当たり遊技制御処理]

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

【0207】

[2-3-5. 遊技状態設定処理]

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

10

20

30

40

50

## 【 0 2 0 8 】

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

## 【 0 2 0 9 】

## 6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御

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

## 【 0 2 1 0 】

## [ 1 . サブ制御メイン処理 ]

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

## 【 0 2 1 1 】

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

## 【 0 2 1 2 】

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

## 【 0 2 1 3 】

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

## 【 0 2 1 4 】

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

## 【 0 2 1 5 】

## [ 2 . 1 m s タイマ割り込み処理 ]

1 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 0 1 1 ) は、サブ制御基板 1 2 0 に 1 m s e c 周期の

10

20

30

40

50

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

#### 【 0 2 1 6 】

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ 4 0 a や特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a などの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出し、検出結果に応じてコマンドをセットしたり演出用データを作成したりする。発光データ出力処理では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路 1 5 1 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、および盤ランプ 5 4 などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、入力処理や後述する演出データ作成処理等で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置 5 5、5 6、5 8 などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、駆動データに従って、可動装置 5 5、5 6、5 8 などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

10

#### 【 0 2 1 7 】

##### [ 3 . 1 0 m s タイマ割り込み処理 ]

1 0 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 0 1 2 ) は、サブ制御基板 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。1 0 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 0 1 2 ) では、図 2 7 に示すように、受信コマンド解析処理 ( S 4 2 0 1 )、演出タイマ更新処理 ( S 4 2 0 2 )、音声制御処理 ( S 4 2 0 3 )、演出用データ作成処理 ( S 4 2 0 4 ) を順次行う。

20

#### 【 0 2 1 8 】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理 ( S 4 0 1 0 ) によって演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理 (例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等)を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。例えば、演出タイマ更新処理では、通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 といった操作部の操作有効期間の開始タイミングや終了タイミングを計測する。音声制御処理では、入力処理や受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ (スピーカ 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。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

30

#### 【 0 2 1 9 】

ここで、演出制御用マイコン 1 2 1 が遊技制御用マイコン 1 0 1 からコマンドを受信した場合の処理の一例を説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 が受信するコマンドは、特図変動開始コマンド (特図 1 変動開始コマンド又は特図 2 変動開始コマンド) とする。演出制御用マイコン 1 2 1 は、受信コマンド解析処理 ( S 4 2 0 1 ) において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理として、そのコマンドが示す特図変動パターンに基づいて、特図変動演出の演出パターン (サブ変動パターン) を選択し、そのサブ変動パターンの情報をセットするとともに、そのサブ変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。例えば、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが S P 変動 ( S P 当たり変動や S P ハズレ変動) である場合、 S P リーチを行うサブ変動パターンを選択し、そのサブ変動パターンに対応する変動演出開始コマンドを出力バッファにセットする。その後、各処理 (コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 )、発光データ出力処理 ( S 4 1 0 2 )、可動装置制御処理 ( S 4 1 0 3 )、音声制御処理 ( S 4 2 0 3 ) など) が実行されることで、選択したサブ変動パターンに対応する特図変動演出が実現される。なお、このような演出の実現に関する処理の流れ

40

50

は、大当たり遊技演出や客待ち演出、先読み演出、所謂当該変動に伴う予告演出などの他の演出についても基本的には同じである。

【 0 2 2 0 】

7. パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部

以下、パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部を詳細に説明する。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴の 1 つは、変動演出に伴う予告演出の 1 つである時間演出にある。時間演出は、本形態では、変動演出中に行われる所定の演出の実行タイミングを示唆する演出である。

【 0 2 2 1 】

最初に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が実行可能な大当たり遊技について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 2 8 の大当たり遊技制御テーブルに示す各種の大当たり遊技（大当たり遊技 1 ～ 4 ）を実行可能である。

10

【 0 2 2 2 】

図 2 8 に示すように、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 1 判定処理（第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄 1 」又は「大当たり図柄 2 」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「大当たり図柄 1 」を 6 0 % の割合で決定し、「大当たり図柄 2 」を 4 0 % の割合で決定する。また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 判定処理（第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄 3 」又は「大当たり図柄 4 」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「大当たり図柄 3 」を 6 0 % の割合で決定し、「大当たり図柄 4 」を 4 0 % の割合で決定する。

20

【 0 2 2 3 】

そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、決定した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技を実行する。具体的には、「大当たり図柄 1 」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 1」、および、「大当たり図柄 2」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 2」では、ラウンド遊技が 1 6 回行われる。そして、1 R から 8 R までは 1 回のラウンド遊技当たり最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 を開放し、9 R から 1 6 R までは 1 回のラウンド遊技当たり最大で 0 . 1 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 を開放する。この大当たり遊技の 9 R から 1 6 R までは、第 1 大入賞口 1 4 の開放時間が極めて短く、現実的には第 1 大入賞口 1 4 への入賞が見込めないラウンドとなっている。つまり、この大当たり遊技におけるラウンド遊技の総数は 1 6 回であるものの、実質的なラウンド遊技の回数は 8 回である。

30

【 0 2 2 4 】

また、「大当たり図柄 3」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 3」、および、「大当たり図柄 4」が決定された場合に実行される「大当たり遊技 4」では、ラウンド遊技が 1 6 回行われる。そして、1 R から 1 6 R までの全てにおいて、1 回のラウンド遊技当たり最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 を開放する。つまり、この大当たり遊技は、ラウンド遊技の総数も実質的なラウンド遊技の回数も 1 6 回である。

【 0 2 2 5 】

従って、実質的なラウンド遊技の回数が 1 6 回である「大当たり遊技 3」や「大当たり遊技 4」は、実質的なラウンド遊技の回数が 8 回である「大当たり遊技 1」または「大当たり遊技 2」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言え、「大当たり遊技 3」や「大当たり遊技 4」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技 1」または「大当たり遊技 2」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

40

【 0 2 2 6 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が制御可能な遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「大当たり遊技 1」、「大当たり遊技 2」、「大当たり遊技 3」、および「大当たり遊技 4」の何れの大当たり遊技を実行した場合でも、大当たり遊技後の遊技状態を、時短状態（高ペース状態）に設定する。また、「大当たり遊技 1」又は「大当たり遊技 3」の何れかの大当たり遊技を実行した場合には、大当たり遊技後の遊技状態を

50

、高確率状態に設定する一方、「大当たり遊技 2」又は「大当たり遊技 4」の何れかの大当たり遊技を実行した場合には、大当たり遊技後の遊技状態を、通常確率状態に設定する。つまり、「大当たり遊技 1」又は「大当たり遊技 3」の後には、高確率高ベース遊技状態（高確率状態且つ時短状態）に制御し、「大当たり遊技 2」又は「大当たり遊技 4」の後には、低確率高ベース遊技状態（通常確率状態且つ時短状態）に制御する。

#### 【0227】

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

#### 【0228】

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

#### 【0229】

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

#### 【0230】

次に、非時短状態における特図変動パターン判定について説明する。遊技制御用マイコン 101 は、非時短状態では、図 29 (A) に示す特図 1 変動パターン判定テーブルを用いて特図 1 変動パターンを判定し、図 29 (B) に示す特図 2 変動パターン判定テーブルを用いて特図 2 変動パターンを判定する。

#### 【0231】

遊技制御用マイコン 101 は、非時短状態に設定しているときの特図 1 変動パターン判定処理において、特図 1 判定処理で行った大当たり判定の結果、リーチ判定の結果、および特図変動パターン乱数に基づいて、特図 1 変動パターンを決定する。より詳細には、遊技制御用マイコン 101 は、図 29 (A) に示すように、大当たり判定の結果が「大当たり」である場合、特図 1 変動パターンとして、「THP001」～「THP006」の何れかを決定することが可能である。何れの特図 1 変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。これらの特図変動パターンについての選択され易さは、 $THP001 > THP002$  ,  $THP003 > THP004 > THP005 > THP006$  の関係にある。なお、特図変動パターンの選択割合（振分率）については、適宜に変更することが可能である。

#### 【0232】

また、大当たり判定の結果が「大当たり」でない場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ有り」である場合、特図 1 変動パターンとして、「THP011」～「THP016」の何れかを決定することが可能である。これらの特図変動パターンについての選択され易さは、 $THP011 < THP012$  ,  $THP013 < THP014 < THP015 < THP016$  の関係にある。

#### 【0233】

また、大当たり判定の結果が「大当たり」でない場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ無し」である場合、特図 1 変動パターンとして、「THP021」、「THP022」、「THP023」の 3 種類の何れかを決定することが可能である。この 3 種類の特図 1 変動パターンのうち何れに決定するかは、特図 1 保留数によって割り振られている。特図 1 保留数が 0 ～ 2 個の場合には、特図変動時間が比較的長い特図変動パターンが決定され易く、特図 1 保留数が 3 ～ 4 個の場合には、特図変動時間が比較的短い特図変動パターンが決定され易くなっている。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 3 4 】

ここで、特図 1 変動パターン「THP001」～「THP004」は、SPリーチが行われるSP大当たり変動であり、「THP005」は、Lリーチが行われるがSPリーチは行われないL大当たり変動であり、「THP006」は、Nリーチが行われるがSPリーチやLリーチは行われないN大当たり変動である。また、特図 1 変動パターン「THP011」～「THP014」は、SPリーチが行われるSPハズレ変動であり、「THP015」は、Lリーチが行われるがSPリーチは行われないLハズレ変動であり、「THP016」は、Nリーチが行われるがSPリーチやLリーチは行われないNハズレ変動である。また、特図 1 変動パターン「THP021」は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3 がリーチになることなく変動演出が10秒で終了する「通常Aハズレ変動」であり、「THP022」は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3 がリーチになることなく変動演出が7秒で終了する「通常Bハズレ変動」であり、「THP023」は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3 がリーチになることなく変動演出が3秒で終了する「通常Cハズレ変動」である。なお、リーチとは、複数の演出図柄のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で、遊技者に有利な遊技状態になること（例えば大当たり遊技状態になること）を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「7 7」の状態）のことである。

10

## 【 0 2 3 5 】

SP大当たり変動のうち「THP001」および「THP003」は、SPリーチAが行われるSP大当たり変動（「SPA大当たり変動」と称する）であり、「THP002」および「THP004」は、SPリーチBが行われるSP大当たり変動（「SPB大当たり変動」と称する）である。また、SPハズレ変動のうち「THP011」および「THP013」は、SPリーチAが行われるSPハズレ変動（「SPAハズレ変動」と称する）であり、「THP012」および「THP014」は、SPリーチBが行われるSPハズレ変動（「SPBハズレ変動」と称する）である。

20

## 【 0 2 3 6 】

本形態では、SPリーチは、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出であり、SPリーチAとSPリーチBとでは、味方キャラクタが対戦する敵キャラクタの種類が異なる。具体的には、SPリーチAでは、図36(A)に示すように、味方キャラクタG80が第1の敵キャラクタG81とバトルを行い、SPリーチBでは、図36(B)に示すように、味方キャラクタG80が第2の敵キャラクタG82とバトルを行う。本形態では、SPリーチAの方がSPリーチBよりも大当たり期待度が高くなるように構成されている（図29参照）。

30

## 【 0 2 3 7 】

また、SPA大当たり変動のうち「THP001」と、SPB大当たり変動のうち「THP002」は、後述する時間演出が行われるSP大当たり変動である。これに対して、SPA大当たり変動のうち「THP003」と、SPB大当たり変動のうち「THP004」は、時間演出が行われないSP大当たり変動である。また、SPAハズレ変動のうち「THP011」と、SPBハズレ変動のうち「THP012」は、時間演出が行われるSPハズレ変動である。これに対して、SPAハズレ変動のうち「THP013」と、SPBハズレ変動のうち「THP014」は、時間演出が行われないSPハズレ変動である。本形態では、実行されるSPリーチの種類が同じであれば、時間演出が行われた場合の方が、時間演出が行われなかった場合よりも、大当たり期待度が高くなるように構成されている（図29参照）。

40

## 【 0 2 3 8 】

より具体的には、各特図 1 変動パターンにおける特図変動演出は、次のような演出フローとなっている。すなわち、特図 1 変動パターンが「SP大当たり変動」（THP001～THP004）や「SPハズレ変動」（THP011～THP014）といった「SPリーチ変動」である場合の特図変動演出の演出フローは、図30(A)に示すように、主に「通常変動」「Nリーチ」「SPリーチ」で構成される。

50



## 【 0 2 3 9 】

また、特図 1 変動パターンが「L 大当たり変動」(THP005)や「L ハズレ変動」(THP015)といった「L リーチ変動」である場合の特図変動演出の演出フローは、図 30 (B) に示すように、主に「通常変動」「N リーチ」「L リーチ」で構成される。また、特図 1 変動パターンが「N 大当たり変動」(THP006)や「N ハズレ変動」(THP016)といった「N リーチ変動」である場合の特図変動演出の演出フローは、図 30 (C) に示すように、主に「通常変動」「N リーチ」で構成される。

## 【 0 2 4 0 】

また、特図 1 変動パターンが「通常 A ハズレ変動」(THP021)、「通常 B ハズレ変動」(THP022)、「通常 C ハズレ変動」(THP023)である場合の特図変動演出の演出フローは、「通常変動」で構成される。なお、図 30 (D) は、特図 1 変動パターンが「通常 A ハズレ変動」である場合の特図変動演出の演出フローである。

## 【 0 2 4 1 】

以上、非時短状態における特図 1 変動パターンについて説明したが、図 29 (B) に示す非時短状態における特図 2 変動パターンについても、これと同様であるため説明を省略する。なお、特図 2 変動パターン「THP031」～「THP036」は、特図 1 変動パターン「THP001」～「THP006」と同様の変動パターンであり、特図 2 変動パターン「THP041」～「THP046」は、特図 1 変動パターン「THP011」～「THP016」と同様の変動パターンであり、特図 2 変動パターン「THP051」～「THP053」は、特図 1 変動パターン「THP021」～「THP023」と同様の変動パターンである。

## 【 0 2 4 2 】

次に、上述した特図変動パターン(特図 1 変動パターンおよび特図 2 変動パターン)における特図変動演出を構成する主要な演出(通常変動、N リーチ、L リーチ、S P リーチ)のうち、S P リーチについて詳細に説明する。なお、演出制御用マイコン 121 は、特図変動演出を構成する各演出において、表示部 50a に演出画像を表示するとともに、演出画像の表示に応じて、枠ランプ 53 や盤ランプ 54 を用いた発光演出や、スピーカ 52 を用いた音演出、可動装置 55, 56, 58 を用いた可動体演出、入力装置(通常ボタン 40、特殊ボタン 41)を用いた操作演出等を実行可能である。

## 【 0 2 4 3 】

本形態では、S P リーチは通常変動から N リーチを経て発展的に実行される。図 30 (A) に示すように、S P リーチ(S P リーチ A、S P リーチ B)は、S P リーチ序盤、S P リーチ中盤、S P リーチ終盤の 3 つの部分で構成されている。S P リーチ序盤では、味方キャラクタ G80 と敵キャラクタ(S P リーチ A であれば図 36 (A) に示す第 1 の敵キャラクタ G81、S P リーチ B であれば図 36 (B) に示す第 2 の敵キャラクタ G82)とがこれから対戦することを示す画像等が表示部 50a に表示される。S P リーチ中盤では、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃をしかけることを示す画像(例えば図 37 (A) や図 38 (A) に示すバトル中画像 G83 等)が表示部 50a に表示される。

## 【 0 2 4 4 】

S P リーチ終盤では、まず、当落分岐前カットイン演出として、味方キャラクタの攻撃の種類を示す画像(本形態では図 37 (B) に示す第 1 攻撃画像 G84 や図 38 (B) に示す第 2 攻撃画像 G85 等)が表示部 50a に表示される。続いて、S P 大当たり変動であれば、大当たりに当選していることを示す当選演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したことを示す勝利画像(図 37 (C)、図 38 (C) 参照)が表示部 50a に表示される。そして、演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 および小図柄 KZ1, KZ2, KZ3 が大当たり当選を示す「ゾロ目」で確定的に停止表示される(図 37 (D)、図 38 (D) 参照)。一方、S P ハズレ変動であれば、ハズレであることを示すハズレ演出として、味方キャラクタが敵キャラクタのカウンタを喰らって敗北したことを示す敗北画像(図 37 (E)、図 38 (E) 参照)が表示部 50a に表示される。そして、演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 および小図柄 KZ1, KZ2, KZ3 がハズレを示す「リーチハズ

10

20

30

40

50

レ目」で確定的に停止表示される（図37（F）、図38（F）参照）。なお、図30（A）に示すように、S Pリーチ序盤、S Pリーチ中盤、S Pリーチ終盤の演出時間はそれぞれ10秒であり、S Pリーチ終盤における当落分岐前カットイン演出の演出時間は5秒、これに続く当選演出やハズレ演出の演出時間はそれぞれ5秒である。

#### 【0245】

ここで、当落分岐前カットイン演出には、カットイン演出Aと、カットイン演出Bとがある。カットイン演出Aとカットイン演出Bとは、味方キャラクタの攻撃の種類が異なる。具体的には、カットイン演出Aは、図37（B）に示すように、味方キャラクタの攻撃の種類が「ロゴアタック」であることを示す第1攻撃画像G84を表示部50aに表示する演出である。一方、カットイン演出Bは、図38（B）に示すように、味方キャラクタの攻撃の種類が「ロゴパンチ」であることを示す第2攻撃画像G85を表示部50aに表示する演出である。後述するが、本形態ではカットイン演出Aの方がカットイン演出Bよりも大当たり期待度が高くなるように構成されている（図31参照）。

10

#### 【0246】

よって本形態では、S Pリーチの開始時にS PリーチAであった場合の方が、S PリーチBであった場合よりも大当たり当選に対して強い期待感が抱けるようになっており、さらに、当選演出かハズレ演出かに分岐する当落分岐の前のカットイン演出の際に、カットイン演出Aが実行された場合の方が、カットイン演出Bが実行された場合よりも大当たり当選に対して強い期待感が抱けるようになっている。

#### 【0247】

そして、さらに本形態では、S Pリーチ変動において時間演出が実行される場合がある。特図1変動パターンが図29（A）に示す「THP001」、「THP002」、「THP011」、「THP012」の何れかである場合、又は、特図2変動パターンが図29（B）に示す「THP031」、「THP032」、「THP041」、「THP042」の何れかである場合である。

20

#### 【0248】

時間演出は、ある演出（対象演出）の実行タイミングを示唆する演出である。本形態では、時間演出は、対象演出が実行されるまでの残り時間を示す時間表示を表示部50aに表示する演出であり、表示部50aにおける時間表示の表示値を時間の経過に応じて更新していく演出である（図39参照）。時間表示は、対象演出の実行までの残り秒数を示しており、1秒経過毎に1ずつ減算表示される。本形態では時間演出として2桁の数字画像G91とそれを囲う枠画像G92とを含む時間表示画像G90を表示部50aに表示する（図39（A）参照）。なお、時間演出は、対象演出の実行タイミングを示唆することができる演出であればよく、その演出態様は適宜変更することが可能である。例えば、プログレスバー等によって対象演出の実行タイミングを示唆する演出であってもよい。

30

#### 【0249】

本形態では、時間演出の演出パターン（演出展開）には5つの種類がある。図30（a）～（e）に示す各パターンがそれぞれである。なお本形態では、各パターンにおける時間演出の開始タイミングは同じである。具体的には、S Pリーチ変動の変動開始から5秒経過したタイミングで、時間演出が開始される。なお、時間演出の開始タイミングは、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更することが可能であり、複数の開始タイミングが設けられていて、抽選等により決定される構成としてもよい。

40

#### 【0250】

本形態における時間演出の1つ目の演出パターン（図30（a）参照）は、時間表示（時間表示画像G90）の初期値として「15」が表示され、15秒かけて時間表示が「00」（零）まで減算されていく演出パターンである。この演出パターンの時間演出を、「時間演出15秒」と言う。図30（a）に示す「時間演出15秒」が実行された場合、時間表示の値が「00」になったタイミングで、S Pリーチが実行される。すなわち、この「時間演出15秒」は、S Pリーチの実行タイミングを示唆する演出（S Pリーチを対象演出とする演出）として機能する。

50

## 【 0 2 5 1 】

2つ目の演出パターン（図30（b）参照）は、時間表示の初期値として「35」が表示され、35秒かけて時間表示が「00」まで減算されていく演出パターンである。この演出パターンの時間演出を、「時間演出35秒」と言う。「時間演出35秒」が実行された場合、時間表示の値が「00」になったタイミングで、当落分岐前カットイン演出が実行される。すなわち、この「時間演出35秒」は、当落分岐前カットイン演出の実行タイミングを示唆する演出（当落分岐前カットイン演出を対象演出とする演出）として機能する。

## 【 0 2 5 2 】

3つ目の演出パターン（図30（c）参照）は、時間表示の初期値として「15」が表示され、「10」まで減算表示された時点で（すなわち減算表示の開始から5秒経過した時点で）、時間表示に「20」が加算される加算演出（表示値変更演出に相当）が実行されて時間表示の値が「30」となり、その後30秒かけて時間表示が「00」まで減算されていく演出パターンである。この演出パターンの時間演出を、「時間演出15秒+20秒」と言う。「時間演出15秒+20秒」の実行に要する演出時間は、35秒である。「時間演出15秒+20秒」が実行された場合、時間表示の値が「00」になったタイミングで、当落分岐前カットイン演出が実行される。すなわち、この「時間演出15秒+20秒」は、当落分岐前カットイン演出の実行タイミングを示唆する演出として機能する。

## 【 0 2 5 3 】

4つ目の演出パターン（図30（d）参照）は、時間表示の初期値として「15」が表示され、「5」まで減算表示された時点で（すなわち減算表示の開始から10秒経過した時点で）、時間表示の更新（減算）が停止される停止演出（更新中断演出）が実行されて時間表示の値が「5」のまま20秒停止され、その後5秒かけて時間表示が「00」まで減算されていく演出パターンである。この演出パターンの時間演出を、「時間演出15秒+20秒停止」と言う。「時間演出15秒+20秒停止」の実行に要する演出時間は、35秒である。「時間演出15秒+20秒停止」が実行された場合、時間表示の値が「00」になったタイミングで、当落分岐前カットイン演出が実行される。すなわち、この「時間演出15秒+20秒停止」は、当落分岐前カットイン演出の実行タイミングを示唆する演出として機能する。

## 【 0 2 5 4 】

5つ目の演出パターン（図30（e）参照）は、1回目の「時間演出15秒」が終了した5秒後に、2回目の「時間演出15秒」を実行する演出パターンである。この演出パターンの時間演出を、「時間演出15秒2回」と言う。「時間演出15秒2回」が実行された場合、1回目の「時間演出15秒」において時間表示の値が「00」になったタイミングで、SPリーチが実行され、2回目の「時間演出15秒」において時間表示の値が「00」になったタイミングで、当落分岐前カットイン演出が実行される。すなわち、この「時間演出15秒2回」では、1回目の「時間演出15秒」は、SPリーチの実行タイミングを示唆する演出として機能し、2回目の「時間演出15秒」は、当落分岐前カットイン演出の実行タイミングを示唆する演出として機能する。

## 【 0 2 5 5 】

ここで本形態では、時間演出が実行される場合（図30（a）～（e）参照）、時間演出が実行されることを示唆する前兆演出が実行されることがある。具体的には、前兆演出は、「00」を表示値とする時間表示画像G90と、時間表示の更新がこれから開始されることを意味する「用意！」の文字画像G99を含む演出画像を表示部50aに表示する演出である（図44（B）参照）。前兆演出を実行するか否かは後述する抽選によって決定される。前兆演出が実行される場合、前兆演出は、変動演出の開始とともに開始され、時間演出の開始とともに終了する。すなわち、前兆演出の演出時間は、本形態では5秒である。

## 【 0 2 5 6 】

また本形態では、時間演出が実行される場合、保留表示（保留アイコンHA、当該アイ

10

20

30

40

50

コン T A ) を、通常態様とは異なる特別態様で表示する保留変化演出が実行されることがある。特別態様の保留表示は、アナログ時計を模したアイコンである ( 図 4 5 参照 ) 。特別態様の保留表示を表示する保留変化演出を、時計保留予告と言う。時計保留予告は、先読み判定の結果に基づいて実行される。時計保留予告は、前兆演出とは異なる演出であるが、前兆演出と同様、時間演出が実行されることを示唆する演出として機能する。

#### 【 0 2 5 7 】

また本形態では、S P リーチ変動において時間演出が実行されない場合、5 カウント演出が実行されることがある ( 図 3 0 ( f ) 参照 ) 。5 カウント演出は、特図 1 変動パターンが図 2 9 ( A ) に示す「 T H P 0 0 3 」、「 T H P 0 0 4 」、「 T H P 0 1 3 」、「 T H P 0 1 4 」の何れかである場合、又は、特図 2 変動パターンが図 2 9 ( B ) に示す「 T H P 0 3 3 」、「 T H P 0 3 4 」、「 T H P 0 4 3 」、「 T H P 0 4 4 」の何れかである場合に、実行される可能性がある。

10

#### 【 0 2 5 8 】

5 カウント演出は、S P リーチにおいて当落分岐前カットイン演出が実行されるタイミングの 5 秒前から 5 秒間にわたって実行される演出である。具体的には、表示部 5 0 a に表示した数字画像を、「 4 」、「 3 」、「 2 」、「 1 」、「 0 」と、「 4 」から「 0 」まで 5 秒かけて 1 ずつカウントダウンしていく演出である ( 図 4 3 参照 ) 。5 カウント演出は、本形態では当落分岐前カットイン演出の実行タイミングを示唆する演出として機能する。後述するが、5 カウント演出は、どの演出パターンの時間演出よりも高い大当たり期待度を示唆する演出である。なお、5 カウント演出や時間演出により実行を示唆される演出の種類は適宜変更可能である。

20

#### 【 0 2 5 9 】

次に、非時短状態における主要な予告演出の抽選について図 3 1 に基づいて説明する。ここでは、当落分岐前カットイン演出、時間演出、5 カウント演出の抽選について説明する。なお、演出制御用マイコン 1 2 1 は、受信コマンド解析処理 ( S 4 2 0 1 ) において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理を行う。この変動開始コマンド受信時処理では、まず、変動演出パターン選択処理を行い、続いて、予告演出選択処理を行う。変動演出パターン選択処理では、受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、変動演出の演出パターン ( サブ変動パターン ) を選択する。また予告演出選択処理では、受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、変動演出に伴って行う予告演出を選択する。なお、予告演出選択処理において選択された予告演出の情報は、演出用 R A M 1 2 4 の所定の記憶領域に格納されるとともに、予告演出開始コマンドに含められて画像制御基板 1 4 0 に送信される。予告演出開始コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、指定された予告演出の画像を表示部 5 0 a に表示する。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出用 R A M 1 2 4 に格納した予告演出の情報に基づいて、その予告演出に係る演出手段 ( スピーカ 5 2 、枠ランプ 5 3 、盤ランプ 5 4 、可動装置、入力装置など ) を適宜制御する。

30

#### 【 0 2 6 0 】

ではまず、当落分岐前カットイン演出の抽選について説明する。図 3 1 に示すように、当落分岐前カットイン演出は、特図変動パターンが「 S P 大当たり変動」である場合、又は、「 S P ハズレ変動である場合」に実行される。

40

#### 【 0 2 6 1 】

「 S P 大当たり変動」時の当落分岐前カットイン演出の抽選では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 から受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「 S P A 大当たり変動 + 時間演出」又は「 S P B 大当たり変動 + 時間演出」である場合、カットイン演出 A ( 図 3 7 ( B ) 参照 ) を 8 0 % の割合で選択し、カットイン演出 B ( 図 3 8 ( B ) 参照 ) を 2 0 % の割合で選択する。また、「 S P A 大当たり変動」又は「 S P B 大当たり変動」である場合、カットイン演出 A を 7 0 % の割合で選択し、カットイン演出 B を 3 0 % の割合で選択する。

#### 【 0 2 6 2 】

50

これに対して、「SPハズレ変動」時の当落分岐前カットイン演出の抽選では、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「SPAハズレ変動+時間演出」又は「SPBハズレ変動+時間演出」である場合、カットイン演出Aを30%の割合で選択し、カットイン演出Bを70%の割合で選択する。また、「SPAハズレ変動」又は「SPBハズレ変動」である場合、カットイン演出Aを20%の割合で選択し、カットイン演出Bを80%の割合で選択する。

#### 【0263】

このように本形態では、SP大当たり変動である場合にはカットイン演出Aがカットイン演出Bよりも選択され易い一方で、SPハズレ変動である場合にはカットイン演出Aよりもカットイン演出Bが選択され易い。このため、カットイン演出Aは、大当たり期待度が高い（大当たり遊技が実行される可能性が高い）ことを示唆する演出として機能する。また、SP大当たり変動である場合も、SPハズレ変動である場合も、時間演出を実行するときの方が、時間演出を実行しないときよりも、カットイン演出Aが選択され易い。このため、時間演出は、カットイン演出Aが実行される可能性が高いことを示唆する演出や、カットイン演出Aが実行されることに期待させる演出として機能する。

10

#### 【0264】

次に、時間演出の抽選について説明する。図31に示すように、時間演出は、特図変動パターンが「SPA大当たり変動+時間演出」である場合、「SPB大当たり変動+時間演出」である場合、「SPAハズレ変動+時間演出」である場合、又は、「SPBハズレ変動+時間演出」である場合に実行される。

20

#### 【0265】

時間演出の抽選では、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「SPA大当たり変動+時間演出」又は「SPB大当たり変動+時間演出」である場合、「時間演出15秒」を10%の割合で選択し、「時間演出35秒」を15%の割合で選択し、「時間演出15秒+20秒」を20%の割合で選択し、「時間演出15秒+20秒停止」を25%の割合で選択し、「時間演出15秒2回」を30%の割合で選択する。

#### 【0266】

これに対して、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「SPAハズレ変動+時間演出」又は「SPBハズレ変動+時間演出」である場合には、「時間演出15秒」を55%の割合で選択し、「時間演出35秒」を20%の割合で選択し、「時間演出15秒+20秒」を15%の割合で選択し、「時間演出15秒+20秒停止」を7%の割合で選択し、「時間演出15秒2回」を3%の割合で選択する。

30

#### 【0267】

このように本形態では、SP大当たり変動において時間演出が実行される場合には、「時間演出15秒」<「時間演出35秒」<「時間演出15秒+20秒」<「時間演出15秒+20秒停止」<「時間演出15秒2回」の順に選択され易く、SPハズレ変動において時間演出が実行される場合には、「時間演出15秒」>「時間演出35秒」>「時間演出15秒+20秒」>「時間演出15秒+20秒停止」>「時間演出15秒2回」の順に選択され難くなっている。このため、各演出パターンの時間演出における大当たり期待度は、「時間演出15秒」<「時間演出35秒」<「時間演出15秒+20秒」<「時間演出15秒+20秒停止」<「時間演出15秒2回」の順に高くなっている。

40

#### 【0268】

また本形態では、SP大当たり変動において時間演出が実行される場合には、時間演出の総実行時間が相対的に短い「時間演出15秒」が選択される割合（10%）よりも、相対的に長い「時間演出35秒」、「時間演出15秒+20秒」、「時間演出15秒+20秒停止」、「時間演出15秒2回」の何れかが選択される割合（90%）が高い。別の見方をすれば、SP大当たり変動において時間演出が実行される場合には、時間演出の終了から変動演出の終了までの時間が比較的長く残る「時間演出15秒」が選択されるよりも

50

、時間演出の終了から変動演出の終了までの時間が比較的短い「時間演出 3 5 秒」、「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒」、「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒停止」、「時間演出 1 5 秒 2 回」の何れかが選択され易い。逆に、S P ハズレ変動において時間演出が実行される場合には、時間演出の総実行時間が相対的に短い「時間演出 1 5 秒」が選択される割合（5 5 %）が、相対的に長い「時間演出 3 5 秒」、「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒」、「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒停止」、「時間演出 1 5 秒 2 回」の何れかが選択される割合（4 5 %）よりも高い。別の見方をすれば、S P ハズレ変動において時間演出が実行される場合には、時間演出の終了から変動演出の終了までの時間が比較的短い「時間演出 3 5 秒」、「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒」、「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒停止」、「時間演出 1 5 秒 2 回」の何れかが選択されるよりも、時間演出の終了から変動演出の終了までの時間が比較的長く残る「時間演出 1 5 秒」が選択され易い。このように本形態では、時間演出の終了タイミングが変動演出の終了タイミングに近い（言い換えれば演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止表示のタイミングに近い）ときほど、大当たり期待度が高くなるように構成されている。また、時間演出の総実行時間が長いときの方が短いときよりも大当たり期待度が高いことが多くなるように構成されている。

10

#### 【0 2 6 9】

次に、5 カウント演出の抽選について説明する。図 3 1 に示すように、5 カウント演出は、特図変動パターンが「S P A 大当たり変動」である場合、「S P B 大当たり変動」である場合、「S P A ハズレ変動」である場合、又は、「S P B ハズレ変動」である場合に実行される。

20

#### 【0 2 7 0】

5 カウント演出の抽選では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 から受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「S P A 大当たり変動」又は「S P B 大当たり変動」である場合、5 0 % の割合で 5 カウント演出を実行することに決定し、残りの 5 0 % の割合で 5 カウント演出を実行しないことに決定する。これに対して、特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「S P A ハズレ変動」又は「S P B ハズレ変動」である場合には、2 % の割合で 5 カウント演出を実行することに決定し、残りの 9 8 % の割合で 5 カウント演出を実行しないことに決定する。

#### 【0 2 7 1】

このように本形態では、大当たり判定の結果が大当たりである場合にはそれなりに大きい確率で 5 カウント演出が実行されるが、大当たり判定の結果がハズレである場合には 5 カウント演出が実行されることは稀である。よって、5 カウント演出は、時間演出などの他の予告演出に比べて、大当たり期待度が極めて高いことを示唆する演出として機能する。

30

#### 【0 2 7 2】

次に、時間演出と 5 カウント演出の演出態様について図 3 2 に基づいて説明する。図 3 2 に示すように、時間演出では、表示部 5 0 a における時間表示の表示値が「5」以上である場合、スピーカ 5 2 からのカウント音の出力はなされないが、時間表示の表示値が「5」未満である場合（すなわち、「4」、「3」、「2」、「1」、「0」）である場合、スピーカ 5 2 からのカウント音の出力がなされる。すなわち、時間演出は、表示値が「5」以上である場合と「5」未満である場合とで演出態様が異なる演出である。表示値が「5」以上である場合の演出態様、すなわち、表示部 5 0 a における時間表示の更新（減算）はなされるがスピーカ 5 2 からのカウント音の出力はなされない演出態様を、時間演出の「通常演出態様」（第 1 演出態様に相当）という。これに対して、表示値が「5」未満である場合の演出態様、すなわち、表示部 5 0 a における時間表示の更新（減算）もスピーカ 5 2 からのカウント音の出力もなされる演出態様を、時間演出の「特殊演出態様」（第 2 演出態様）という。

40

#### 【0 2 7 3】

ここで、時間演出の演出パターンのうち「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒停止」の演出パターンでは、時間表示の表示値が「1 5」から「5」まで更新された後、一旦「5」で停止され、2 0 秒経過後に「4」「3」「2」「1」「0」と更新が再開される（図 3

50

0 (d) 参照)。よって、この演出パターンは、時間表示の表示値の更新を停止するまでは通常演出態様をとり、時間表示の表示値の更新が再開される際に特殊演出態様に切り替わる演出パターンとなっている。

#### 【0274】

一方、図32に示すように、5カウント演出の演出態様には1つの演出態様しかない。具体的には、5カウント演出は、表示部50aにおいて表示値を「4」「3」「2」「1」「0」と順次更新していくが(図43参照)、この際にスピーカ52からのカウント音の出力はなされない演出である。なお、5カウント演出の演出態様を、表示部50aにおける表示値の減算に伴ってスピーカ52からカウント音を出力する演出態様としてもよい。但し、5カウント演出を、時間演出に比べて賑やかではないが高い大当たり期待度を示唆する演出として機能させたい場合には本形態のように構成するとよい。

10

#### 【0275】

このように本形態では、時間演出において停止演出を実行する場合の更新再開時の初期値(「4」)が、時間演出よりも大当たり期待度の高い5カウント演出の初期値(「4」)と同じである。よって、時間演出において停止演出が実行された場合の更新再開に際して大当たりに対する強い期待感を遊技者に頂かせ易くなり、遊技興趣の向上が見込める。また、時間演出において演出態様が通常演出態様から特殊演出態様に切り替わるときの初期値(「4」)が、時間演出よりも大当たり期待度の高い5カウント演出の初期値(「4」)と同じである。よって、時間演出が実行された場合にはその終盤(残り4秒以降)において大当たりに対する強い期待感を遊技者に頂かせ易くなり、遊技興趣の向上が見込める。

20

#### 【0276】

次に、前兆演出の抽選について図33に基づいて説明する。前兆演出には、「用意!」の文字画像G99(図44参照)を青色で表示する青色前兆演出(第1の前兆演出)と、「用意!」の文字画像G99を赤色で表示する赤色前兆演出(第2の前兆演出)とがある。

#### 【0277】

前兆演出の抽選は、特図変動パターンと、時間演出の演出パターンとに基づいて行われる。具体的には、図33に示すように、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「SP大当たり変動(SPA大当たり変動、SPB大当たり変動)+時間演出」である場合には、35%の割合で前兆演出を実行しないことに決定し、残りの65%の割合で前兆演出(青色前兆演出、赤色前兆演出のいずれか)を実行することに決定する。一方、遊技制御用マイコン101から受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「SPハズレ変動(SPAハズレ変動、SPBハズレ変動)+時間演出」である場合には、75%の割合で前兆演出を実行しないことに決定し、残りの25%の割合で前兆演出(青色前兆演出、赤色前兆演出のいずれか)を実行することに決定する。このように本形態では、大当たりに当選している場合の方が、ハズレである場合よりも、前兆演出が実行される割合が高い。このため、前兆演出は、時間演出が実行されることを遊技者に示唆する演出として機能するだけでなく、前兆演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高いことを示唆する演出としても機能する。

30

40

#### 【0278】

そして演出制御用マイコン121は、特図変動パターンが「SP大当たり変動(SPA大当たり変動、SPB大当たり変動)+時間演出」である場合、上述の時間演出の抽選で「時間演出15秒」を選択していれば、青色前兆演出を55%の割合で選択し、赤色前兆演出を10%の割合で選択する。また、「時間演出35秒」を選択していれば、青色前兆演出を45%の割合で選択し、赤色前兆演出を20%の割合で選択する。また、「時間演出15秒+20秒」を選択していれば、青色前兆演出を35%の割合で選択し、赤色前兆演出を30%の割合で選択する。また、「時間演出15秒+20秒停止」を選択していれば、青色前兆演出を25%の割合で選択し、赤色前兆演出を40%の割合で選択する。また、「時間演出15秒2回」を選択していれば、青色前兆演出を15%の割合で選択し、

50

赤色前兆演出を 50 % の割合で選択する。

【0279】

一方、演出制御用マイコン 121 は、特図変動パターンが「SPハズレ変動（SPAハズレ変動、SPBハズレ変動）＋時間演出」である場合、上述の時間演出の抽選で「時間演出 15 秒」を選択していれば、青色前兆演出を 18 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 7 % の割合で選択する。また、「時間演出 35 秒」を選択していれば、青色前兆演出を 15 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 10 % の割合で選択する。また、「時間演出 15 秒＋20 秒」を選択していれば、青色前兆演出を 13 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 12 % の割合で選択する。また、「時間演出 15 秒＋20 秒停止」を選択していれば、青色前兆演出を 11 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 14 % の割合で選択する。また、「時間演出 15 秒 2 回」を選択していれば、青色前兆演出を 8 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 17 % の割合で選択する。

10

【0280】

このように本形態では、SP大当たり変動である場合もSPハズレ変動である場合も、「時間演出 15 秒」＜「時間演出 35 秒」＜「時間演出 15 秒＋20 秒」＜「時間演出 15 秒＋20 秒停止」＜「時間演出 15 秒 2 回」の順で赤色前兆演出が選択され易くなっており、特に、「時間演出 15 秒 2 回」や「時間演出 15 秒＋20 秒停止」では、赤色前兆演出の方が青色前兆演出よりも選択され易くなっている。よって、赤色前兆演出は、「時間演出 15 秒」が複数回（2 回）実行されることに期待させる演出として機能する。また、赤色前兆演出は、時間演出の初期値が「15」である場合に停止演出が実行されることに期待させる演出として機能する。

20

【0281】

次に、非時短状態における先読み判定について説明する。遊技制御用マイコン 101 は、非時短状態では、図 34（A）に示す特図 1 先読み判定テーブル（第 1 先読み判定テーブル）に基づいて、特図 1 に関する先読み判定（第 1 始動口 11 への入賞に基づく先読み判定）を行い、図 34（B）に示す特図 2 先読み判定テーブル（第 2 先読み判定テーブル）に基づいて、特図 2 に関する先読み判定（第 2 始動口 12 への入賞に基づく先読み判定）を行う。非時短状態における先読み判定には、特別図柄乱数が大当たり判定で「大当たり」と判定されるか否かの判定と、リーチ乱数がリーチ判定で「リーチ有り」又は「リーチ無し」の何れと判定されるかの判定と、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンと判定されるかの判定とが含まれる。

30

【0282】

そして、遊技制御用マイコン 101 は、先読み判定により判明した特図変動パターンの情報を含む始動入賞コマンドを生成し、出力バッファにセットする。具体的には例えば、図 34（A）に示すように、特図 1 変動パターンが「SPA大当たり変動＋時間演出」である旨の先読み判定結果である場合、その旨を示す始動入賞コマンド（コマンド 101）を生成し、出力バッファにセットする。また、特図 1 変動パターンが「SPB大当たり変動＋時間演出」である旨の先読み判定結果である場合、その旨を示す始動入賞コマンド（コマンド 102）を生成し、出力バッファにセットする。また、特図 1 変動パターンが「SPA大当たり変動」である旨の先読み判定結果である場合、その旨を示す始動入賞コマンド（コマンド 103）を生成し、出力バッファにセットする。また、特図 1 変動パターンが「SPB大当たり変動」である旨の先読み判定結果である場合、その旨を示す始動入賞コマンド（コマンド 104）を生成し、出力バッファにセットする。また、特図 1 変動パターンが「L大当たり変動」である旨の先読み判定結果である場合、その旨を示す始動入賞コマンド（コマンド 105）を生成し、出力バッファにセットする。また、特図 1 変動パターンが「N大当たり変動」である旨の先読み判定結果である場合、その旨を示す始動入賞コマンド（コマンド 106）を生成し、出力バッファにセットする。

40

【0283】

以下同様に、特図 1 に関する先読み判定において「ハズレ変動」であると判定された場合も、先読み判定により判明した特図 1 変動パターンの種類に応じた始動入賞コマンド（

50



図 3 4 ( A ) に示すコマンド 1 1 1 ~ コマンド 1 1 7 ) を生成し、出力バッファにセットする。また、特図 2 に関する先読み判定においても、先読み判定により判明した特図 2 変動パターンの種類に応じた始動入賞コマンド ( 図 3 4 ( B ) に示すコマンド 1 2 1 ~ コマンド 1 2 6、コマンド 1 3 1 ~ コマンド 1 3 7 ) を生成し、出力バッファにセットする。

【 0 2 8 4 】

次に、上記の各始動入賞コマンドを演出制御用マイコン 1 2 1 が受信した場合の主要な先読み演出の抽選について図 3 5 に基づいて説明する。ここでは、時計保留予告の抽選と、先読み前兆演出の抽選について説明する。なお、時計保留予告は、保留表示の表示態様を特別態様 ( アナログ時計を模したアイコン ) にする保留変化演出である ( 図 4 5 参照 ) 。

【 0 2 8 5 】

また、先読み前兆演出は、先読み演出の実行契機となった特図保留 ( 「ターゲット保留」と言う ) に基づく特別図柄の変動表示の開始前から、時間表示画像 G 9 0 と「用意！」の文字画像 G 9 9 とを表示する前兆演出である ( 図 4 6 参照 ) 。すなわち、先読み前兆演出は、上述した前兆演出 ( 図 4 4 ) と同じ表示内容の演出であるが、その開始タイミングが、ターゲット保留よりも前に記憶された判定情報 ( 特別図柄乱数等 ) に基づく特別図柄の変動表示時である点で、上述した前兆演出と異なる。なお、上述した前兆演出を先読み前兆演出と区別するために、「当該変動時前兆演出」あるいは「非先読み前兆演出」と称することがある。先読み前兆演出にも、当該変動時前兆演出 ( 非先読み前兆演出 ) と同様、「用意！」の文字画像 G 9 9 を青色で表示する青色前兆演出 ( 先読み青色前兆演出 ) と、「用意！」の文字画像 G 9 9 を赤色で表示する赤色前兆演出 ( 先読み赤色前兆演出 ) と

【 0 2 8 6 】

図 3 5 ( A ) に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 から受信した始動入賞コマンドが示す特図変動パターンが「S P A 大当たり変動 + 時間演出」又は「S P B 大当たり変動 + 時間演出」である場合、時計保留予告を 5 0 % の割合で選択し、先読み青色前兆演出を 1 5 % の割合で選択し、先読み赤色前兆演出を 2 0 % の割合で選択する。時計保留予告も先読み前兆演出も実行しないことに決定する割合は 1 5 % である。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 から受信した始動入賞コマンドが示す特図変動パターンが「S P A ハズレ変動 + 時間演出」又は「S P B ハズレ変動 + 時間演出」である場合、時計保留予告を 2 % の割合で選択し、先読み青色前兆演出を 1 3 % の割合で選択し、先読み赤色前兆演出を 7 % の割合で選択する。時計保留予告も先読み前兆演出も実行しないことに決定する割合は 7 8 % である。なお、始動入賞コマンドが示す特図変動パターンが時間演出を実行する変動パターンでない場合には、時計保留予告も先読み前兆演出も実行することはない。

【 0 2 8 7 】

このように本形態では、先読み判定の結果が「大当たり」である場合 ( S P 大当たり変動である場合 ) には、5 0 % の割合で時計保留予告を実行するが、先読み判定の結果が「ハズレ」である場合 ( S P ハズレ変動である場合 ) には、時計保留予告が実行される確率は 2 % と極めて小さい。従って、時計保留予告は、他の予告演出に比べて、大当たり期待度が極めて高いことを示唆する演出として機能する。また、先読み判定の結果が「大当たり」である場合の方が、先読み判定の結果が「ハズレ」である場合よりも、先読み前兆演出 ( 先読み青色前兆演出又は先読み赤色前兆演出 ) が実行される割合が高い。よって、先読み前兆演出は、大当たり期待度が高いことを示唆する演出として機能する。また、先読み判定の結果が「大当たり」である場合には、先読み青色前兆演出よりも先読み赤色前兆演出の方が選択され易く、先読み判定の結果が「ハズレ」である場合には、先読み青色前兆演出の方が先読み赤色前兆演出よりも選択され易い。よって、先読み赤色前兆演出は、先読み青色前兆演出よりも高い大当たり期待度を示唆する演出として機能する。

【 0 2 8 8 】

なお、S P リーチ A を行う特図変動パターンである旨の先読み判定結果であるのか、S P リーチ B を行う特図変動パターンである旨の先読み判定結果であるのかに応じて、時計

10

20

30

40

50

保留予告の実行確率を異ならせたり、先読み青色前兆演出の実行確率を異ならせたり、先読み赤色前兆演出の実行確率を異ならせたりしてもよい。このように構成すれば、実行された先読み演出の種類によって、S PリーチBよりも大当たり期待度が高いS PリーチAが実行され易いのか否かを予見させることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【0289】

ここで本形態では、先読み演出（時計保留予告、先読み前兆演出）と、「当該変動時前兆演出」（非先読み前兆演出）との間に次のような禁則関係がある。すなわち、図35（B）に示すように、演出制御用マイコン121は、時計保留予告を実行していない場合には、「当該変動時前兆演出」を実行することがあるが、時計保留予告を実行している場合には、「当該変動時前兆演出」を実行することがない（「当該変動時前兆演出」の抽選において必ず非実行が選択される）。このようにしているのは、時計保留予告の実行時は、既に遊技者に時間演出が実行されることを示唆しているので、さらに前兆演出を実行して時間演出の実行を示唆する必要がないからである。なお、このような点を考慮しなければ、時計保留予告を実行している場合でも、「当該変動時前兆演出」を実行することがある構成としてもよい。

10

#### 【0290】

また本形態では、先読み前兆演出を実行していない場合には、「当該変動時前兆演出」を実行することがあるが、先読み前兆演出を実行している場合には、「当該変動時前兆演出」を実行することがない（「当該変動時前兆演出」の抽選において必ず非実行が選択される）。先読み前兆演出が、ターゲット保留に基づく変動演出における時間演出の開始タイミングが来るまで実行され続けるので、「当該変動時前兆演出」を実行する必要がないからである。なお本形態では、先読み演出として、時計保留予告が実行される場合には先読み前兆演出が実行されることがなく、先読み前兆演出が実行される場合には時計保留予告が実行されることがない構成となっているが（図35（A）参照）、両演出とも実行されることがある構成としてもよい。

20

#### 【0291】

次に、本パチンコ遊技機P Y 1におけるS Pリーチ変動での特徴的な演出の実行例を説明する。なお以下の説明では、小図柄K Z 1, K Z 2, K Z 3の図示を省略することがある。

30

#### 【0292】

<時間演出15秒>まず、「時間演出15秒」の具体例について説明する。図39に示すように、「時間演出15秒」を行うS Pリーチ変動では、演出制御用マイコン121は、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3の変動表示を開始した後、時間表示の初期値を「15」とする時間演出を開始する（図39（A））。具体的には、時間表示として数字画像G 9 1と枠画像G 9 2とを含む時間表示画像G 9 0を表示部50aに表示するとともに、時間表示の表示値の更新が開始されることを示す「START!」の文字画像G 9 4を時間表示画像G 9 0の近傍（左上方）に表示する。時間表示の表示値は時間の経過に応じて減算され（図39（B））、「00」（最終値、目標値）になると（図39（C））、S Pリーチ（ここではS PリーチB）が実行される（図39（D））。

40

#### 【0293】

このように本形態では、時間演出の実行により、ある演出（ここではS Pリーチ）の実行タイミングが示唆されることがある。時間演出が実行されると、その表示値が「00」になるまでは変動演出が終了しないため、遊技者は変動演出がNリーチ、S Pリーチと発展していくことをS Pリーチの発展前から認識でき、遊技興趣が向上される。また、S Pリーチの種類が同じであれば、時間演出が実行されたときの方が、時間演出が実行されなかったときよりも大当たり期待度が高いため（図29参照）、時間演出の実行により大当たり遊技が行われることに期待することができ、遊技興趣が向上される。

#### 【0294】

<時間演出35秒>「時間演出35秒」は、時間演出における時間表示の初期値が「3

50

5」であり、目標値（最終値）である「00」に到達したタイミングで実行される演出が当落分岐前カットイン演出である点で、「時間演出15秒」とは異なるが、演出の流れとしては「時間演出15秒」と同様である。なお、上述したように「時間演出35秒」は、「時間演出15秒」よりも高い大当たり期待度を示唆する演出である（図31参照）。このため、「時間演出35秒」があることで、時間演出における初期値が「15」となるのか「35」となるのかに対して遊技者に関心を持たせることが可能となり、遊技興趣の向上が見込める。

#### 【0295】

<時間演出15秒+20秒>次に、「時間演出15秒+20秒」の具体例について説明する。図40に示すように、「時間演出15秒+20秒」を行うSPリーチ変動では、演出制御用マイコン121は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示を開始した後、時間表示の初期値を「15」とする時間演出を開始する（図40（A））。この時点では、遊技者には「時間演出15秒」と見分けがつかない。

10

#### 【0296】

時間表示の表示値が「10」まで減算された時点で、時間表示の表示値に20加算されることを示す「+20」の加算アイコンG95が、時間表示画像G90の上方から時間表示画像G90に向けて移動するように表示され（図40（B））、時間表示の表示値が「30」に変更される（図40（C））。これが加算演出である。これにより、遊技者には、ただの「時間演出15秒」よりも大当たり期待度が高いことが示唆される。時間表示の表示値が「30」に変更された後も時間表示は減算され続ける（図40（D））。そして、時間表示の表示値が「00」になると（図40（E））、当落分岐前カットイン演出（ここではカットイン演出A）が実行される（図40（F））。

20

#### 【0297】

<時間演出15秒+20秒停止>次に、「時間演出15秒+20秒停止」の具体例について説明する。図41に示すように、「時間演出15秒+20秒停止」を行うSPリーチ変動では、演出制御用マイコン121は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示を開始した後、時間表示の初期値を「15」とする時間演出を開始する（図41（A））。この時点では、上述した「時間演出15秒+20秒」の場合と同様、遊技者には「時間演出15秒」と見分けがつかない。

#### 【0298】

加算演出が実行されることなく時間表示の表示値が「05」まで減算された時点で（図41（B）（C））、時間表示画像G90が表示部50aの右端中央部から右端下部に移動表示されるとともに、時間表示の表示値の更新が停止されることを示す「STOP!」の文字画像G96が表示部50aに表示される（図41（C））。これが停止演出である。停止演出が実行されたことにより、遊技者には、「時間演出15秒」や「時間演出15秒+20秒」よりも大当たり期待度が高いことが示唆される。

30

#### 【0299】

停止演出では、時間表示の表示値の更新が20秒間停止される。この間ずっと、時間表示画像G90は表示部50aの右端下部に表示され続ける（図41（D））。なお、時間表示画像G90が表示される表示部50aの右端中央部の位置を第1位置（通常位置）といい、時間表示画像G90が表示される表示部50aの右端下部の位置を第2位置（特殊位置）と言う。

40

#### 【0300】

停止演出の開始から20秒が経過すると、時間表示画像G90が表示部50aの右端下部から右端中央部に移動表示されるとともに、「RESTART!」の文字画像G97が表示部50aに表示されて、時間表示の表示値の更新（減算）が再開される（図41（E））。この際、時間演出の演出態様は、通常演出態様から特殊演出態様が変わる（図32参照）。すなわち、時間表示の表示値が「04」に更新されるときから、スピーカ52から表示値に対応するカウント音も出力されるようになる。なお、表示値に対応するカウント音の出力は時間演出の終了まで（つまり時間表示の表示値が「00」になるまで）継続

50

する（図４１（Ｆ））。そして、時間表示の表示値が「００」になると、当落分岐前カットイン演出が実行される。

#### 【０３０１】

このように本形態では、時間表示の表示値の更新が停止されている間は、時間表示画像Ｇ９０は、表示部５０ａの右端下部（第２位置）に表示されており、時間表示の表示値の更新が行われている間は、時間表示画像Ｇ９０は、表示部５０ａの右端中央部（第１位置）に表示されている。よって、遊技者に、時間表示の表示値の更新が行われる状況であるのか、行われない状況であるのかを容易に把握させることが可能である。また、停止されていた時間表示の表示値の更新が再開された際に、時間演出の演出態様が通常演出態様よりも賑やかな特殊演出態様に変化するため、表示値の更新再開に気付き易くすることが可能であるとともに、時間演出の終了タイミングでどのような演出が起こるのかに対する期待感を煽ることができ、遊技興趣を向上可能である。

10

#### 【０３０２】

<時間演出１５秒２回>次に、「時間演出１５秒２回」の具体例について説明する。図４２に示すように、「時間演出１５秒２回」を行うＳＰリーチ変動では、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の変動表示を開始した後、演出制御用マイコン１２１は、時間表示の初期値を「１５」とする１回目の時間演出を開始する（図４２（Ａ））。１回目の時間演出では、時間表示の表示値が「１０」のときに加算演出が実行されることもなく、時間表示の表示値が「０５」の時に停止演出が実行されることもなく、「００」まで減算される（図４２（Ｂ））。そしてこのタイミングで、ＳＰリーチ（ここではＳＰリーチＡ）が実行される（図４２（Ｃ））。

20

#### 【０３０３】

但しこの演出パターンでは、ＳＰリーチの実行中、再び時間表示の初期値を「１５」とする時間演出（２回目の時間演出）が開始される（図４２（Ｄ））。これにより、遊技者には、「時間演出１５秒」や「時間演出１５秒＋２０秒」、「時間演出＋２０秒停止」よりも大当たり期待度が高いことが示唆される。そして、２回目の時間演出における時間表示の表示値が「００」になると（図４２（Ｅ））、当落分岐前カットイン演出（ここではカットイン演出Ａ）が実行される（図４２（Ｆ））。

#### 【０３０４】

このように本形態では、一旦、時間表示の表示値が「００」となって、ある演出（ここではＳＰリーチ）の実行タイミングが示唆された場合でも、その演出中に再び時間表示が行われ、別の演出（ここでは当落分岐前カットイン演出）の実行タイミングが示唆されることがある。よって、遊技者は、時間演出が一度終了しても２回目の時間演出が実行されることに期待しながら遊技を行うことができるため、大当たり当選に対する期待感が維持でき、遊技興趣を向上可能である。そして、本形態では種々の時間演出の演出パターンのうち「時間演出１５秒２回」の演出パターンが最も大当たり期待度が高いため、２回目の時間演出が実行された場合には、大いに大当たりに期待できることとなり、遊技興趣を一層向上可能である。

30

#### 【０３０５】

<５カウント演出>本形態では、ＳＰリーチ変動において時間演出が実行されなかった場合でも、当落分岐前カットイン演出の５秒前から、「５カウント演出」が実行されることがある（図３０（ｆ）参照）。図４３に示すように、「５カウント演出」を実行する場合、演出制御用マイコン１２１は、表示部５０ａにおいてＳＰリーチの画像を非表示とし、数字を表す数字画像とその数字の周囲を装飾する装飾画像とを含むカウント演出用画像Ｇ９８を表示する（図４３（Ａ））。「５カウント演出」では、このカウント演出用画像Ｇ９８が「４」「３」「２」「１」「０」と順次切り替わって表示されていく（図４３（Ａ）～（Ｅ））。そして、「０」を示すカウント演出用画像Ｇ９８が表示された後（図４３（Ｅ））、これに続いて、当落分岐前カットイン演出（ここではカウント演出Ａ）が実行される（図４３（Ｆ））。

40

#### 【０３０６】

50

このように本形態では、S P リーチ変動において時間演出が実行されなかった場合であっても、当落分岐前カットイン演出の前に、この演出の実行タイミングを示唆するように「5 カウント演出」が実行されることがある（図 3 0 参照）。そして、この「5 カウント演出」は、何れの演出パターンの時間演出よりも大当たり期待度が高い演出となっている（図 3 1 参照）。よって、遊技者は、時間演出が実行されることなく S P リーチが実行された場合でも、5 カウント演出が実行されることに期待して遊技を行うことができるため、大当たり当選に対する期待感が維持でき、遊技興趣の向上が見込める。

#### 【 0 3 0 7 】

< 前兆演出（当該変動時前兆演出）> 次に、前兆演出（当該変動時前兆演出）について説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、時間演出を実行する S P リーチ変動において、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示を開始するに際して、時間演出が実行されることを示唆する前兆演出を実行することがある。図 4 4 に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 は、前兆演出では、時間表示画像 G 9 0 を表示部 5 0 a の右端中央部（第 1 位置）から右端下部（第 2 位置）に移動表示させるとともに、「用意！」の文字画像 G 9 9 を時間表示画像 G 9 0 の近傍に表示する（図 4 4（A）（B））。これにより、遊技者には今回の特図変動（特別図柄の変動表示）において時間演出が実行されることが示唆される。

#### 【 0 3 0 8 】

なお、前兆演出において表示される「用意！」の文字画像 G 9 9 は、青色で表示される場合と赤色で表示される場合とがある。上述したように、「用意！」の文字画像が赤色で表示される赤色前兆演出の方が、青色で表示される青色前兆演出よりも、その後に大当たり期待度が高い演出パターンの時間演出が実行され易い（図 3 3 参照）。

#### 【 0 3 0 9 】

そして、時間演出の開始タイミングになると、演出制御用マイコン 1 2 1 は、時間表示画像 G 9 0 を表示部 5 0 a の右端下部（第 2 位置）から右端中央部（第 1 位置）に移動表示させるとともに、「S T A R T !」の文字画像 G 9 4 を表示して、時間表示の表示値の減算（更新）を開始する（図 4 4（C）（D））。

#### 【 0 3 1 0 】

このように本形態では、前兆演出によって、時間演出の実行が予め示唆されることがあるため、遊技興趣が高められている。また、前兆演出が実行された場合の方が前兆演出が実行されない場合よりも大当たり遊技が実行されることに期待が持てるため（図 3 3 参照）、前兆演出の実行により遊技者の期待感を刺激でき、遊技興趣が高められている。また、前兆演出には青色前兆演出と、これよりも大当たり期待度が高い演出パターンの時間演出が実行され易い赤色前兆演出とが設けられているため（図 3 3 参照）、どちらの前兆演出が実行されたのかに関心を持たせることができ、遊技興趣が高められている。なお図 4 4 では、前兆演出に続いて時間表示の初期値が「1 5」の時間演出が実行される例を示したが、前兆演出に続いて時間表示の初期値が「3 5」の時間演出が実行されることもある（図 3 0（b）参照）。

#### 【 0 3 1 1 】

但し、1 回の特図変動中に複数回の時間演出が実行される演出パターン（つまり「時間演出 1 5 秒 2 回」の演出パターン、図 3 0（e）参照）では、前兆演出は、1 回目の時間演出の実行を示唆する演出として機能しており、2 回目の時間演出の実行を示唆する演出としては機能していない。すなわち本形態では、2 回目の時間演出に対しては、前兆演出のような、その実行を示唆する演出は実行されない。このように本形態では、時間演出が 1 変動中に複数回実行される場合でも、2 回目以降の時間演出についてはその実行を予め確信することはできないようになっているため、2 回目の時間演出が実行されたときの意外性が保たれ、遊技興趣が向上されている。

#### 【 0 3 1 2 】

< 時計保留予告 > 次に、時計保留予告について図 4 5 に基づいて説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、始動入賞（第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 への入賞）の際に、その始動入賞に係る特図変動パターンが時間演出を実行する特図変動パターンであると先読

10

20

30

40

50

み判定において判定した場合、その始動入賞に係る保留表示（保留アイコン H A および当該アイコン T A）を、アナログ時計を模した特別態様の保留表示（特別保留表示 G 7 0）で表示する時計保留予告を実行することがある（図 3 5 参照）。

#### 【 0 3 1 3 】

図 4 5（A）では、1 つ目の保留アイコン H A（最大で 4 つ表示される保留アイコン H A を特図保留の消化順に 1 つ目～ 4 つ目と言うこととする）が特別保留表示 G 7 0 となっており、当該アイコン T A と 2 つ目の保留アイコン H A とは通常態様の保留表示（通常保留表示 G 7 2）となっている。図 4 5（A）において実行されている変動演出が終了して、図 4 5（B）に示すように、特別保留表示 G 7 0 に対応する特図保留に基づく変動演出が開始されると、その変動演出中に時間演出（ここでは時間表示の初期値を「15」とする時間演出）が実行される。

10

#### 【 0 3 1 4 】

このように本形態では、時間演出が実行される変動演出（特図変動）に対応する保留表示として、特別保留表示 G 7 0 が表示されることがある。このため、遊技者は、特別保留表示 G 7 0 に係る変動演出中に時間演出が実行されることを、特別保留表示 G 7 0 に係る始動入賞よりも前の始動入賞に基づく変動演出中から、認識することが可能となっている。また、時計保留予告は、大当たり期待度が極めて高い演出であるため（図 3 5（A）参照）、特別保留表示 G 7 0 が表示されることにより、遊技者に大当たり当選を強く期待させることができ、興趣向上が見込める。

#### 【 0 3 1 5 】

<先読み前兆演出>次に、先読み前兆演出について図 4 6 に基づいて説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、始動入賞（第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 への入賞）の際に、その始動入賞に係る特図変動パターンが時間演出を実行する特図変動パターンであると先読み判定において判定した場合、先読み前兆演出を実行することがある。先読み前兆演出は、その始動入賞に基づく変動演出の実行前から（つまりその始動入賞よりも前の始動入賞に基づく変動演出中から）実行される前兆演出である。

20

#### 【 0 3 1 6 】

具体的には例えば、図 4 6（A）に示す 1 つ目の保留アイコン H A に係る特図保留が、時間演出を実行する特図変動パターンと先読み判定されたものである場合に、その保留アイコン H A に対応する特図保留（ターゲット保留 T H）に基づく変動演出の開始前から、時間表示画像 G 9 0 を表示部 5 0 a の右端中央部から右端下部に移動表示するとともに「用意！」の文字画像 G 9 9 を表示部 5 0 a に表示する先読み前兆演出が実行されることがある。この先読み前兆演出は、ターゲット保留 T H よりも前の始動入賞に基づく変動演出が終了して、ターゲット保留 T H に基づく変動演出において時間演出が開始されるまで継続される（図 4 6（B）（C））。そして図 4 6（C）に示すように、ターゲット保留 T H に基づく変動演出において時間演出が開始される際には、「用意！」の文字画像 G 9 9 は非表示となり、時間表示画像 G 9 0 が表示部 5 0 a の右端下部から右端中央部に移動表示され、「START！」の文字画像 G 9 4 が表示される。

30

#### 【 0 3 1 7 】

このように本形態では、時間演出が実行される予定の特図保留に基づく変動演出の開始前から、先読み前兆演出が実行されることがあるため、遊技者は事前に時間演出が実行されることを認識でき、遊技興趣の向上が見込める。また、先読み前兆演出が実行された場合の方が実行されない場合よりも大当たり遊技が実行されることに期待が持てるため（図 3 5（A）参照）、先読み前兆演出の実行により遊技興趣の向上が見込める。なお、先読み前兆演出には、先読み青色前兆演出と、これよりも大当たり期待度が高い先読み赤色前兆演出とがあるため、先読み前兆演出の種類にも関心を持たせることができるようになっており、遊技興趣が向上されている。

40

#### 【 0 3 1 8 】

### 8 . 実施形態の効果

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、前兆演出により

50

時間演出が実行されることを事前に予見させることができるため（図 3 0 参照）、時間演出の実行前から大当たり遊技状態になることを期待させることが可能であり、遊技興趣を向上可能である。そして、前兆演出の実行の有無によって、時間演出を経て大当たり遊技状態になるのかならないのかの期待感が変わってくるため（図 3 3 参照）、時間演出前の興趣をより向上させることが可能である。また本形態では、時間演出の実行を示唆する演出であるが前兆演出とは異なる演出として、時計保留予告も実行されるが、前兆演出が実行されたときと時計保留予告が実行されたときとで、大当たり遊技状態になる期待感が異なってくるため（図 3 5 参照）、遊技興趣を一層向上可能である。なお、時計保留予行と前兆演出とはどちらかだけが実行される関係となっているため（図 3 5（B）参照）、演出が殊更煩雑になるのを防止可能であり、その結果、遊技興趣の低下を抑制可能である。

10

#### 【 0 3 1 9 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、ある特図変動において既に時間演出が実行され終わっていても、その特図変動中に再び時間演出が実行される可能性があるため（図 3 0（e）参照）、遊技者は再度の時間演出の発生に期待が持てることとなり、遊技興趣を向上可能である。また本形態では、前兆演出が実行されるときがあるが、前兆演出は 1 回の特図変動中の初回の時間演出に対するものであり、再度の時間演出に対するものではない。よって、再度の時間演出の実行について予測することが難しくなっており、その結果、再度の時間演出が実行されることの意外性が高められ、遊技興趣の向上が見込める。但し、青色前兆演出が行われた場合と、赤色前兆演出が行われた場合とでは、再度の時間演出が実行される確率が異なるため（図 3 3 参照）、前兆演出の種類に注目する意義が高められ、これにより更なる興趣向上が見込める。

20

#### 【 0 3 2 0 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、時間表示の初期値が目標値「 0 0 」に近い値「 1 5 」であっても、停止演出の実行により時間演出の実行期間が長くなることに期待できるため（図 3 0（d）参照）、時間演出による興趣を向上させることが可能である。しかも、停止演出が実行された場合には、停止演出の実行前とは異なる特殊演出態様（具体的には表示部 5 0 a における表示値の更新だけでなくスピーカ 5 2 からのカウント音の出力も行われる特殊演出態様、図 3 2 参照）で、表示値の更新が再開されるため、表示値の更新の再開が盛り上がる。また、表示値の更新の再開を遊技者に気付かせ易くすることが可能である。

30

#### 【 0 3 2 1 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、演出の実行タイミングを示唆する演出として、時間演出の他にも 5 カウント演出がある（図 4 3 参照）。この 5 カウント演出は、停止演出によって止められたときの時間演出の表示値以下の値を初期値として（本形態では「 5 」以下の値である「 4 」を初期値として）、時間演出と同様に、カウントダウン方式で目標値（零）までカウントする演出である。よって、5 カウント演出と、停止演出後に表示値の更新が再開されたときの時間演出とで、似た面白さを実現でき、遊技興趣の向上が見込める。特に本形態では、停止演出後に更新が再開された時間演出の残りのカウント数と、5 カウント演出のカウント数とが共に「 5 」と少なく、両演出が比較的少ないカウント数で目標値である零に到達する演出となっている。よって、両演出が似た面白さとなり、遊技興趣の向上が見込める。また本形態では、5 カウント演出は、極めて大当たり期待度が高い演出であるため（図 3 1 参照）、停止演出後の時間演出にも同様の期待感を遊技者が持つことに期待でき、遊技興趣の向上が見込める。また、時間演出は停止演出後の表示値の更新再開から演出態様が賑やかなものとなるところ（図 3 2 参照）、この賑やかとなった時間演出と 5 カウント演出とが共に残り少ないカウント数の演出（実施形態ではどちらも「 4 」から「 0 」まで）となっていることで、演出の重要性が遊技者に伝わり易く、遊技興趣の一層の向上が見込める。

40

#### 【 0 3 2 2 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、時間表示の初期値が目標値「 0 0 」に近い値「 1 5 」であっても、加算演出の実行により時間演出の実行期間が長くなることに期待で

50

きるため（図30（c）参照）、時間演出による興趣を向上させることが可能である。また本形態では、時間演出の途中で時間演出の実行期間が長くなる演出として、加算演出以外にも、停止演出を実行することがあり、加算演出が実行されたときと停止演出が実行されたときとは、大当たり期待度が異なるため（図31参照）、より遊技興趣が向上されている。また本形態では、そもそも時間演出の実行期間が長いことが認識できる演出として、時間表示の初期値が「35」となる「時間演出35秒」が実行されることがあるが（図30（b）参照）、初めから実行期間が長いとわかっているよりも、途中で実行期間が長いことがわかる演出パターン（「時間演出15秒+20秒」や「時間演出15秒+20秒停止」）の方が大当たり期待度が高いため、初期値が「15」である場合にもその後の演出展開を十分に楽しめるようになっており、遊技興趣が高められている。

10

#### 【0323】

また本形態のパチンコ遊技機PY1では、停止演出や前兆演出が実行されるときのように、時間表示画像G90の表示位置（特定演出部の位置）が、表示部50aの右端中央の位置（第1位置、図41（A）参照）と右下端の位置（第2位置、図41（D）参照）との間で変わることがあり、時間表示画像G90の表示位置の変化の有無によって、大当たり期待度が変わってくるため（図31、図33参照）、時間表示画像G90の動きに対する関心を高めることが可能となり、遊技興趣を向上可能である。また本形態では、時間表示画像G90が第2位置に表示されているときは、停止演出中か、前兆演出中であり、時間表示の表示値の更新がなされることがないため、時間表示画像G90の表示位置によって表示値の更新の有無を、遊技者にわかり易く伝えることが可能である。

20

#### 【0324】

#### 9. 変更例

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

#### 【0325】

上記形態では、時間演出の演出パターンを5種類（図30（a）～（e））設けたが、時間演出の演出パターンについては、遊技に支障をきたさない範囲で適宜増減可能である。例えば、図47に示すように、7種類の演出パターンを実行可能に構成してもよい。図47に示す例では、「時間演出5秒」（図47（x））の演出パターン、「時間演出5秒+10秒」（図47（y））の演出パターン、「時間演出5秒+10秒+20秒停止」（図47（z））の演出パターンの3種類が上記形態にはなかった演出パターンであり、残りの演出パターン（図47（a）（b）（c）（d））は上記形態にもあった演出パターンである。なお、図47に示す例では、上記形態とは異なり、「時間演出15秒2回」の演出パターンのない構成となっている。ここでは、図47（x）（y）（z）の演出パターンについて説明し、残りの演出パターンについては説明を省略する。

30

#### 【0326】

「時間演出5秒」（図47（x））の演出パターンは、時間表示の初期値を「5」とする演出パターンである。「時間演出5秒」は、Nリーチの実行タイミングを示唆する演出（対象演出をNリーチとする演出）として機能する。「時間演出5秒+10秒」（図47（y））の演出パターンは、時間表示の初期値を「5」とし、表示値が「3」のときに「10」を加算する加算演出を実行し、その後「00」まで更新する演出パターンである。「時間演出5秒+10秒」は、SPリーチの実行タイミングを示唆する演出（対象演出をSPリーチとする演出）として機能する。「時間演出5秒+10秒+20秒停止」（図47（z））の演出パターンは、時間表示の初期値を「5」とし、表示値が「3」のときに「10」を加算する加算演出を実行し、その後表示値が「05」のときに停止演出を実行して、20秒経過後に「00」まで更新する演出パターンである。「時間演出5秒+10秒+20秒停止」は、当落分岐前カットイン演出の実行タイミングを示唆する演出（対象演出を当落分岐前カットイン演出とする演出）として機能する。

40

50



## 【 0 3 2 7 】

図 4 7 に示した各演出パターンの実行確率は図 4 8 に示す通りである。すなわち、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 から受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「S P A 大当たり変動 + 時間演出」又は「S P B 大当たり変動 + 時間演出」であれば、「時間演出 5 秒」を 2 % の割合で選択し、「時間演出 1 5 秒」を 6 % の割合で選択し、「時間演出 5 秒 + 1 0 秒」を 9 % の割合で選択し、「時間演出 3 5 秒」を 1 2 % の割合で選択し、「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒」を 1 6 % の割合で選択し、「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒停止」を 2 5 % の割合で選択し、「時間演出 5 秒 + 1 0 秒 + 2 0 秒停止」を 3 0 % の割合で選択する。一方、特図変動パターンが「S P A ハズレ変動 + 時間演出」又は「S P B ハズレ変動 + 時間演出」であれば、「時間演出 5 秒」を 3 0 % の割合で選択し、「時間演出 1 5 秒」を 2 0 % の割合で選択し、「時間演出 5 秒 + 1 0 秒」を 1 7 % の割合で選択し、「時間演出 3 5 秒」を 1 3 % の割合で選択し、「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒」を 1 0 % の割合で選択し、「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒停止」を 7 % の割合で選択し、「時間演出 5 秒 + 1 0 秒 + 2 0 秒停止」を 3 % の割合で選択する。このようにこの変更例に係るパチンコ遊技機では、「時間演出 5 秒」 < 「時間演出 1 5 秒」 < 「時間演出 5 秒 + 1 0 秒」 < 「時間演出 3 5 秒」 < 「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒」 < 「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒停止」 < 「時間演出 5 秒 + 1 0 秒 + 2 0 秒停止」の順に大当たり期待度が高くなるように時間演出の演出パターンの抽選が行われる。なお、「時間演出 5 秒」の演出パターンは、特図変動パターンが「N 大当たり変動」や「N ハズレ変動」である場合にも選択されることがあるように構成するとよい。

10

20

## 【 0 3 2 8 】

また、この変更例に係るパチンコ遊技機における前兆演出の実行確率は図 4 9 に示す通りである。すなわち、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンが「S P 大当たり変動 + 時間演出」である場合、時間演出の演出パターンが「時間演出 5 秒」であれば、青色前兆演出を 6 0 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 5 % の割合で選択する。また「時間演出 1 5 秒」であれば、青色前兆演出を 5 5 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 1 0 % の割合で選択する。また「時間演出 5 秒 + 1 0 秒」であれば、青色前兆演出を 5 0 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 1 5 % の割合で選択する。また「時間演出 3 5 秒」であれば、青色前兆演出を 4 5 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 2 0 % の割合で選択する。また「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒」であれば、青色前兆演出を 3 5 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 3 0 % の割合で選択する。また「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒停止」であれば、青色前兆演出を 2 5 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 4 0 % の割合で選択する。また「時間演出 5 秒 + 1 0 秒 + 2 0 秒停止」であれば、青色前兆演出を 5 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 6 0 % の割合で選択する。

30

## 【 0 3 2 9 】

一方、演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動パターンが「S P ハズレ変動 + 時間演出」である場合、時間演出の演出パターンが「時間演出 5 秒」であれば、青色前兆演出を 2 0 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 5 % の割合で選択する。また「時間演出 1 5 秒」であれば、青色前兆演出を 1 8 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 7 % の割合で選択する。また「時間演出 5 秒 + 1 0 秒」であれば、青色前兆演出を 1 6 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 9 % の割合で選択する。また「時間演出 3 5 秒」であれば、青色前兆演出を 1 4 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 1 1 % の割合で選択する。また「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒」であれば、青色前兆演出を 1 2 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 1 3 % の割合で選択する。また「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒停止」であれば、青色前兆演出を 1 0 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 1 5 % の割合で選択する。また「時間演出 5 秒 + 1 0 秒 + 2 0 秒停止」であれば、青色前兆演出を 5 % の割合で選択し、赤色前兆演出を 2 0 % の割合で選択する。

40

## 【 0 3 3 0 】

このようにこの変更例に係るパチンコ遊技機では、赤色前兆演出が実行されたときの方が青色前兆演出が実行されたときよりも、大当たり期待度が高い演出パターンの時間演出

50

が実行され易くなっている。また、赤色前兆演出が実行されたときの方が青色前兆演出が実行されたときよりも、停止演出が実行され易くなっている。

【 0 3 3 1 】

以上説明したように、図 4 7 ~ 図 4 9 に示す変更例に係るパチンコ遊技機では、加算演出（表示値変更演出）が実行されることなく停止演出が実行される場合（図 4 7（d）参照）よりも、加算演出が実行されてから停止演出が実行される場合（図 4 7（z）参照）の方が、大当たり期待度が高い（図 4 8 参照）。このため、加算演出が実行されるのかに対する関心や、停止演出が実行されるのかに対する関心を、上記形態のパチンコ遊技機 P Y 1 よりも高めることが可能となり、時間演出による遊技興趣をより一層向上させることが可能である。

10

【 0 3 3 2 】

なお、時間演出の演出パターンは図 4 7 に示したものに限られず、加算演出の有無や発生タイミング、停止演出の有無や発生タイミング、時間演出の実行回数、時間表示の初期値、時間演出の実行タイミングなどを適宜設定することで、任意の演出パターンを設けることが可能である。

【 0 3 3 3 】

また上記形態では、時間演出を、表示部 5 0 a に時間表示画像 G 9 0 を表示する演出とした。これに対して、図 5 0 に示すように、4 桁の 7 セグ表示器 5 7 h を有する特殊可動体 5 7 k を設け、この特殊可動体 5 7 k の 7 セグ表示器 5 7 h により時間表示を行う構成としてもよい。具体的には例えば、時間演出を実行していない場合には、特殊可動体 5 7 k を表示部 5 0 a の下方の待機位置（図 5 0（A））に位置させておき、時間演出を実行する場合には、表示部 5 0 a の前方で上下方向中央の演出位置（図 5 0（B））まで上昇させ、7 セグ表示器 5 7 h にて時間表示を行う構成としてもよい（この例では初期値は「15」）。なお、7 セグ表示器 5 7 h の桁数は任意に変更可能である。またこのように構成する場合、遊技盤 1 を透明な部材により形成するなどして、特殊可動体 5 7 k が待機位置（図 5 0（A））にある場合でも遊技者から視認可能にしておくともよい。そして、停止演出の際には、一旦、演出位置（図 5 0（B））から待機位置（図 5 0（A））に移動させるとよい。また、前兆演出の際には、一旦、待機位置から演出位置に移動させて再び待機位置に戻すとよい。このように構成すれば、上記形態と同様、停止演出や前兆演出の実行を遊技者にわかり易く伝えることが可能である。また、停止演出や前兆演出が、特殊可動体 5 7 k の移動を伴う演出となっている分、上記形態（時間表示画像 G 9 0 の表示位置を変化させる演出）よりも印象的な演出となり、更なる遊技興趣の向上が見込める。なお、この変更例では、特殊可動体 5 7 k が特殊演出部に相当する。また、図 5 0（B）に示す特殊可動体 5 7 k の位置が第 1 位置に相当し、図 5 0（A）に示す特殊可動体 5 7 k の位置が第 2 位置に相当する。

20

30

【 0 3 3 4 】

また上記実施形態における各演出の演出内容は、その演出の機能を損なわない範囲で適宜に変更可能である。例えば、時間演出はカウントダウン形式でカウントするものでなく、カウントアップ形式でカウントするものでもよい。この場合、例えば 15 秒をカウントするときには、「00 / 15」を初期値とし、「15 / 15」を最終値とするなど、目標値（この場合「15」）を分母とし更新する値を分子とする分数形式で表示するとよい。また、時間演出をカウントアップ型とした場合には、表示値変更演出として、分数形式の表示値の分子の値を減算する減算演出を実行したり、分母の値（目標値）を加算する加算演出を実行したりするとよい。

40

【 0 3 3 5 】

また、上記実施形態における各演出の振分率は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。例えば、停止演出が実行される時間演出の演出パターンが、停止演出が実行されない何れの演出パターンよりも大当たり期待度が高い構成としてもよい。また例えば、「時間演出 15 秒」と「時間演出 35 秒」の大当たり期待度の差を大きくするとともに、「時間演出 35 秒」、「時間演出 15 秒 + 20 秒」、「時間演出 15 秒 + 20 秒停

50

止」の各大当たり期待度についてはその差をあまりつけないこととしてもよい。このように構成すれば、時間演出における時間表示の初期値が「３５」でない場合に遊技者をより強く落胆させることが可能となり、その分、加算演出や停止演出が実行されたときに、強い期待感を抱かせることが可能となる。

#### 【０３３６】

また上記形態において、時間演出によって実行タイミングを示唆される演出は適宜変更可能である。例えば、所謂「疑似連演出」（１回の特図変動中に１つの単位変動演出を複数回行うことで疑似的に複数回の変動に見せようとする演出）を実行可能に構成し、時間演出によって「疑似連演出」の実行タイミングを示唆することがある構成としたり、時間演出によって「操作演出」の実行タイミングを示唆することがある構成としたりしてもよい。また、時間演出の表示値が「００」になったタイミングで、その時間演出によって実行タイミングが示唆された演出の種類を示す所定の表示（説明コメント）を行う構成としてもよい。具体的には例えば、時間演出の表示値が「００」になったタイミングで「ＳＰリーチ」を行う場合には、装飾された「ＳＰ」の文字を含む表示を時間表示画像Ｇ９０の近くに表示したり、時間演出の表示値が「００」になったタイミングで「カットイン演出」を行う場合には、装飾された「カットイン」の文字を含む表示を時間表示画像Ｇ９０の近くに表示したりしてもよい。このように構成すれば、時間演出の意義が遊技者に伝わり易くなり、遊技興趣の向上が見込める。

10

#### 【０３３７】

また上記形態では、時間演出によって「ＳＰリーチ」の実行タイミングが示唆される場合と「当落分岐前カットイン演出」の実行タイミングが示唆される場合とがある構成としたが、時間演出によって実行タイミングを示唆される可能性がある演出（対象演出）の数はいくつにしてもよい。

20

#### 【０３３８】

また上記形態では、「時間演出３５秒」、「時間演出１５秒＋２０秒」、「時間演出１５秒＋２０秒停止」、「時間演出１５秒２回」の２回目の時間演出」によって実行タイミングが示唆される演出は、全て当落分岐前カットイン演出としたが、これらの各演出パターンの時間演出によって実行タイミングが示唆される演出の種類が異なってもよい。この場合、各演出パターンの時間演出が終了するタイミング（言い換えれば、実行タイミングが示唆される演出の開始タイミング）は、それぞれ異なってもよい。具体的には例えば、時間演出中に加算演出が実行される場合と、停止演出が実行される場合とで、時間演出の終了タイミングが異なっており、それぞれの時間演出によって示唆される演出も異なっていることがある構成としてもよい。

30

#### 【０３３９】

また、時間演出中に加算演出が実行される場合と、停止演出が実行される場合とで、表示値が「００」になったときに実行され易い演出の種類が異なる構成としてもよい。例えば、時間演出中に加算演出が実行された場合には停止演出が実行された場合よりもカットイン演出Ｂが実行され易く、時間演出中に停止演出が実行された場合には加算演出が実行された場合よりもカットイン演出Ａが実行され易い、といった具合に構成してもよい。このように構成すれば、時間演出の演出パターンによって、時間演出に続いて実行される演出の種類を予測することが可能となり、遊技興趣が高められる。また同様に、時間演出中に加算演出が実行される場合（「時間演出＋２０秒」の場合）と、時間演出の初期値が「３５」の場合（「時間演出３５秒」の場合）とで、表示値が「００」になったときに実行され易い演出の種類が異なる構成としてもよい。また同様に、時間演出中に停止演出が実行される場合（「時間演出＋２０秒停止」の場合）と、時間演出の初期値が「３５」の場合（「時間演出３５秒」の場合）とで、表示値が「００」になったときに実行され易い演出の種類が異なる構成としてもよい。

40

#### 【０３４０】

また、前兆演出が実行された場合には、カットイン演出Ａがカットイン演出Ｂよりも実行され易い構成としたり、ＳＰリーチＡがＳＰリーチＢよりも実行され易い構成としても

50

よい。即ち、前兆演出が実行されるか否かで、特定の演出（例えばカットイン演出 A や S プリーチ A）の実行され易さが異なる構成としてもよい。同様に、停止演出が実行されるか否かで、特定の演出の実行され易さが異なる構成としてもよいし、加算演出が実行されるか否かで、特定の演出の実行され易さが異なる構成としてもよい。

#### 【0341】

また上記形態では、前兆演出は、先読み演出としても実行されることがある構成としたが（先読み前兆演出）、所謂「当該変動」においてのみ実行される可能性がある演出としてもよい。

#### 【0342】

また上記形態において、前兆演出が実行された場合と時計保留予告（他の前兆演出）が実行された場合とで、時間演出の初期値が大きい値となる確率が異なるように構成してもよい。また上記形態において、前兆演出が実行された場合と時計保留予告（他の前兆演出）が実行された場合とで、停止演出が行われる確率が異なるように構成してもよい。

10

#### 【0343】

また上記形態では、時間演出において「15」や「35」といった初期値が時間表示画像 G90 の表示開始時点で既に表示されている構成としたが、時間表示画像 G90 の表示開始時に「00」から値がカウントアップされ「15」で停止するときと、「35」で停止するときとがあるように構成してもよい。このように構成すれば、表示値のカウントアップ中に初期値がいくつになるのか楽しむ時間を作ることが可能となる。なお、このようなカウントアップを、時間表示画像 G90 とは別に表示部 50 a の中央等で表示し、最終的に表示した値を時間表示画像 G90 の初期値とする見せ方をしてもよい。

20

#### 【0344】

また上記形態では、1 回の特図変動中に複数回の時間演出が実行される場合（「時間演出 15 秒 2 回」が選択された場合）、2 回目の時間演出と 1 回目の時間演出とで同じ演出を実行したが、2 回目の時間演出（再度の時間演出）を、1 回目の時間演出とは異なる時間演出（例えば、初期値が異なる演出や、加算や停止などの表示値の挙動が異なる演出等）としてもよい。また、1 回の特図変動中に 3 回以上の時間演出が実行される演出パターンがあってもよい。また、1 回の特図変動中に複数回の時間演出を実行する場合、各時間演出の実行間隔は適宜設定可能である。

#### 【0345】

30

また上記形態では、前兆演出として 2 種類の前兆演出（青色前兆演出及び赤色前兆演出）を実行可能な構成としたが、3 種類以上の前兆演出（例えば、青色前兆演出、赤色前兆演出、金色前兆演出）を実行可能な構成としてもよい。この場合、前兆演出の種類毎に、1 回の特図変動中に複数回の時間演出が実行される確率を変えてもよい。また、前兆演出の種類毎に、1 回の特図変動における時間演出の実行回数の多さを変えてもよい。

#### 【0346】

また上記形態では、時間演出の開始タイミング（時間表示の更新の開始タイミング）は、どの演出パターンであっても同じタイミングとしたが（図 30（a）～（e））、時間演出の開始タイミングに種々のバリエーションがあってもよい。この場合例えば、時間表示の初期値は「10」と小さいが、時間演出の開始タイミングが当落分岐の 10 秒前と比較的遅い演出パターンを設け、この演出パターンの大当たり期待度を高くしてもよい。

40

#### 【0347】

また上記形態では、特殊演出態様の時間演出は、通常演出態様の時間演出に、カウント音の出力が付加される構成としたが（図 32 参照）、カウント音の出力に代えて、又は、カウント音の出力に加えて、演出用の可動体（盤上可動体 55 k、盤下可動体 56 k、枠可動装置 58 等）を駆動させる構成としたり、盤ランプ 54 や枠ランプ 53 を所定の発光態様で発光させる構成としたりしてもよい。また、通常演出態様の時間演出をカウント音の出力のみとし、特殊演出態様の時間演出をこれに画像表示装置 50 による時間表示の更新を付加する構成としてもよい。また上記形態では、時間演出の演出態様が変化するときの最初の更新値と（実施形態では「4」）、時間演出において停止演出が実行された場合

50

に時間表示の更新が再開されたときの最初の更新値（実施形態では「4」）とを同じとしたが、異なってもよい。

【0348】

また上記形態では、5カウント演出は、カウントダウン形式でカウントするものとしたが、カウントアップ形式でカウントするものであってもよい。また、5カウント演出によって実行を示唆される演出の種類は適宜変更可能である。例えば、上記形態では5カウント演出によって当落分岐前カットイン演出の実行タイミングが示唆される構成としたが、S Pリーチの発展タイミングが示唆される構成としてもよい。

【0349】

また上記形態では、5カウント演出においてカウントされる数値の初期値を、停止演出によって止められたときの時間演出の表示値「5」よりも目標値「0」に近い値「4」（言い換えれば、停止演出によって止められた時間表示の更新再開時の初期値と同じ値「4」）としたが、カウント演出の初期値を、停止演出によって止められたときの時間演出の表示値と同じ値「5」としてもよい（すなわち、カウント演出を「5」から「0」までカウントする演出としてもよい）。また、カウント演出の初期値を、「3」以下の値（言い換えれば、停止演出によって止められた時間表示の更新再開時の初期値よりも小さい値）としてもよい。

【0350】

また上記形態では、時間表示画像G90が第2位置（表示部50aにおける右端下部の位置、図41（D）参照）に表示されているときには、時間表示の表示値が更新されないよう構成したが、第2位置に表示されているときであっても、表示値が更新される構成としてもよい。具体的には例えば、時間表示画像G90が第1位置（表示部50aにおける右端中央部の位置、図41（A）参照）に表示されていて表示値が更新される時間演出と、時間表示画像G90が第2位置に表示されていて表示値が更新される時間演出とがある構成としてもよい。この場合、両演出が互いに大当たり期待度が異なる演出である構成としてもよい。

【0351】

また上記形態では、前兆演出の実行中や停止演出の実行中は時間表示画像G90（特定演出部）が第2位置に位置し続ける構成とした（図41（C）（D）（E）、図44（B）（C）参照）。これに対して、前兆演出の実行の際に時間表示画像G90が第1位置から第2位置に移動するが、僅かな時間だけ第2位置に位置した後、第1位置に戻って前兆演出が継続される構成としたり、停止演出の実行の際に時間表示画像G90が第1位置から第2位置に移動するが、僅かな時間だけ第2位置に位置した後、第1位置に戻って停止演出が継続される構成としたりしてもよい。

【0352】

また上記形態において、時間演出の演出パターンとして、時間表示の表示値の更新速度を変化させる演出パターンを設けてもよい。時間表示の表示値の更新速度を変化させる演出パターンとしては、例えば、通常の更新速度のX倍（Xは2以上の自然数）の速度で更新する演出パターンや、通常の更新速度の1/X倍（Xは2以上の自然数）の速度で更新する演出パターンが挙げられる。このように構成した場合、時間表示の表示値の更新速度が変化したときには、変化しなかったときよりも、大当たり期待度が高くなる（大当たり期待度が高い演出が実行され易くなる）ように構成するとよい。特に、表示値の更新速度が上がることで時間演出の実行時間が短くなる（時間演出の終了タイミングが早くなる）演出パターンを、他の演出パターンよりも大当たり期待度が高い演出パターンとして設けておくと、他の演出パターンとは逆の演出パターンとなって意外性が生じ、新たな面白さを提供することが可能となる。また、時間演出の演出パターンとして、時間表示における更新範囲（例えば「15」～「0」）のうちの一部を実行しない演出パターン（例えば「15」から「10」まで更新した後「5」に飛んで「5」から「0」まで更新する演出パターン）を設けてもよい。このような演出パターンを設けることによっても、意外性が生じ、新たな面白さを提供することが可能である。なお、この変更例のように構成する場合

10

20

30

40

50

には、時間表示の表示値が「１」変化することが、実際の１秒に対応していなくてもよい。

#### 【０３５３】

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

#### 【０３５４】

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

10

#### 【０３５５】

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

20

#### 【０３５６】

また上記形態では、本発明をパチンコ遊技機に適用したが、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機などに適用することも可能である。

#### 【０３５７】

また実施形態では、特図可変表示に略同調して小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３の可変表示が行われるが、小図柄ＫＺ１，ＫＺ２，ＫＺ３のように３つの図柄で構成させるのではなく、２つなど３つ以外の図柄で構成させてもよい。例えば、特図１と特図２とで分けた２つの図柄を設けても良い。また、特図１と特図２とで共通の１つの図柄を設けても良い。そして、これらの場合、画像表示装置５０の表示部５０ａで表示し、サブ制御基板１２０にその制御を行わせても良い。また、遊技盤１の遊技領域６以外の領域において、図柄を表示するＬＥＤ装置を設けても良い。この場合、そのＬＥＤ装置の制御を主制御基板１００またはサブ制御基板１２０に行わせても良い。

30

#### 【０３５８】

また実施形態では、遊技の進行に係る基本的な制御を主制御基板１００が行い、遊技の進行（遊技の制御）に応じた演出の進行に係る基本的な制御をサブ制御基板１２０が行うというように、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。

#### 【０３５９】

また、全ての当たり遊技状態が、「遊技者に有利な特別遊技状態」に該当する構成でなくてもよい。例えば、その後に高確率状態に制御される予定の当たり遊技状態が「遊技者に有利な特別遊技状態」に該当する構成としたり、実質１６Ｒ等の相対的に多くの賞球を獲得可能な当たり遊技状態が「遊技者に有利な特別遊技状態」に該当する構成としたりしてもよい。また、高確率状態が「遊技者に有利な特別遊技状態」に該当する構成としたり、時短状態が「遊技者に有利な特別遊技状態」に該当する構成としたりしてもよい。

40

#### 【０３６０】

１０．本明細書に開示されている発明

この〔発明を実施するための形態〕における前段落までには、以下の発明が開示されている。以下の説明では、実施形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定

50

されるものではない。なお、発明 A は、以下の発明 A 1 ~ A 7 の総称である。また発明 B は、以下の発明 B 1 ~ B 4 の総称である。また発明 C は、以下の発明 C 1 ~ C 3 の総称である。また発明 D は、以下の発明 D 1 ~ D 5 の総称である。また発明 E は、以下の発明 E 1 ~ E 4 の総称である。また発明 F は、以下の発明 F 1 ~ F 8 の総称である。

【0361】

発明 A 1 :

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）にするかの判定（大当たり判定）を行う判定手段（遊技制御用マイコン 101 による大当たり判定に関する処理）と、

前記判定手段による判定の結果に基づいて前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン 101 による大当たり遊技の実行に関する処理）と、

10

所定の演出手段（例えば画像表示装置 50）を用いて演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 121）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記判定手段による判定の結果に基づいて、演出の実行タイミングを示唆する時間演出を行うことが可能であり（図 30 参照）、

前記時間演出は、前記特別遊技状態になることを期待させる演出である（図 31 参照）遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記時間演出が実行されることを事前に示唆する前兆演出（図 33、図 44 参照）を実行可能であることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）。

【0362】

この構成の遊技機によれば、前兆演出により時間演出が実行されることを事前に予見させることができるため、時間演出の実行前から特別遊技状態になることを期待させることが可能であり、遊技興趣を向上可能である。

20

【0363】

発明 A 2 :

発明 A 1 に記載の遊技機であって、

前記前兆演出が実行されてから前記時間演出が実行される場合と、前記前兆演出が実行されることなく前記時間演出が実行される場合とで、前記特別遊技状態になる期待度が異なる（図 33 参照）ことを特徴とする遊技機。

【0364】

この構成の遊技機によれば、前兆演出の実行の有無によって、時間演出を経て特別遊技状態になるのかもしれないのかの期待感が変わってくるため、時間演出前の興趣をより向上させることが可能である。

30

【0365】

発明 A 3 :

発明 A 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記前兆演出とは異なる演出態様（保留表示を特別態様で表示する演出態様）で前記時間演出が実行されることを示唆する他の前兆演出（時計保留予告）を実行することが可能である（図 35、図 45 参照）ことを特徴とする遊技機。

【0366】

この構成の遊技機によれば、他の前兆演出によっても時間演出の実行を予見させることができるため、遊技興趣を一層向上可能である。

40

【0367】

発明 A 4 :

発明 A 3 に記載の遊技機であって、

前記判定手段による判定よりも前に、前記特別遊技状態になるかの判定を行う先読み判定手段（遊技制御用マイコン 101 による先読み判定に関する処理）を備え、

前記演出実行手段は、前記先読み判定手段による判定の結果に基づいて、所定の保留表示（保留アイコン H A の表示）を実行可能であり、

前記他の前兆演出は、前記保留表示を通常態様（通常保留表示 G 7 2）とは異なる特別態様（特別保留表示 G 7 0）で表示する演出である（図 45 参照）ことを特徴とする遊技

50

機。

【 0 3 6 8 】

この構成の遊技機によれば、他の前兆演出である特別態様の保留表示によって時間演出の実行を予見させることができるため、遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 6 9 】

発明 A 5 :

発明 A 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記先読み判定手段による判定の結果に基づいて、前記前兆演出を実行することがある（図 3 5、図 4 6 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 7 0 】

この構成の遊技機によれば、保留表示（他の前兆演出）ではない前兆演出も、所謂先読み演出として行われることがあるため、時間演出の実行前の興趣をより一層向上可能である。

【 0 3 7 1 】

発明 A 6 :

発明 A 3 から発明 A 5 までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記前兆演出が実行された場合と前記他の前兆演出が実行された場合とで、前記特別遊技状態になる期待度が異なる（図 3 3、図 3 5 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 7 2 】

この構成の遊技機によれば、前兆演出が実行されて時間演出が実行されるのか、他の前兆演出が実行されて時間演出が実行されるのかに応じて、その後の遊技の展開に対する期待感が異なるため、遊技興趣を向上可能である。

【 0 3 7 3 】

発明 A 7 :

発明 A 3 から発明 A 6 までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記他の前兆演出を実行した場合には前記前兆演出を実行することがなく、前記他の前兆演出を実行していない場合には前記前兆演出を実行することがある（図 3 5（B）参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 7 4 】

この構成の遊技機によれば、他の前兆演出が実行された場合には遊技者は既に時間演出の実行が予見できており、このような状況においてさらに前兆演出を実行することの意義は小さい。よって、前兆演出を実行しないことにより、演出が殊更煩雑になるのを防止可能であり、その結果、遊技興趣の低下を抑制可能である。

【 0 3 7 5 】

発明 B 1 :

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

所定の図柄（特別図柄）を変動表示させ、前記判定手段による判定の結果を示す停止態様で停止表示させる図柄変動を実行する図柄変動実行手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 による特別図柄の変動表示および停止表示に関する処理）と、

前記判定手段による判定の結果に基づいて前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 による大当たり遊技の実行に関する処理）と、

所定の演出手段（例えば画像表示装置 5 0）を用いて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、を備え、

前記演出実行手段は、前記図柄の変動表示中に、演出の実行タイミングを示唆する時間演出を行うことが可能であり（図 3 0 参照）、

前記時間演出は、前記特別遊技状態になることを期待させる演出である（図 3 1 参照）遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記時間演出が実行された前記図柄変動において、再び時間演出を実行することがある（図 3 0（e）、図 4 2 参照）ことを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）。

10

20

30

40

50



## 【 0 3 7 6 】

この構成の遊技機によれば、ある図柄変動において既に時間演出が実行され終わっていても、その図柄変動中に再度時間演出が実行される可能性があるため、遊技者は２度目以降の時間演出の発生に期待が持てることとなり、遊技興趣を向上可能である。

## 【 0 3 7 7 】

発明 B 2 :

発明 B 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記時間演出が実行されることを事前に示唆する前兆演出を実行可能である（図 3 0、図 3 3 参照）ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 3 7 8 】

この構成の遊技機によれば、前兆演出により時間演出が実行されることを事前に予見させることができるため、時間演出の実行前から特別遊技状態になることを期待させることが可能であり、遊技興趣を向上可能である。

## 【 0 3 7 9 】

発明 B 3 :

発明 B 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記時間演出が実行された前記図柄変動において再度の時間演出を実行する場合、当該再度の時間演出に対して前記前兆演出を実行しないものである（図 3 0（e）参照）ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 3 8 0 】

この構成の遊技機によれば、ある図柄変動における初回の時間演出に対しては前兆演出によってその実行が示唆されることがある一方で、ある図柄変動における再度の時間演出に対しては前兆演出によってその実行が示唆されることがないため、再度の時間演出の実行を予測し難くすることが可能である。その結果、再度の時間演出が実行されることの意外性が高められ、遊技興趣の向上が見込める。

## 【 0 3 8 1 】

発明 B 4 :

発明 B 2 又は発明 B 3 に記載の遊技機であって、

前記前兆演出には、第 1 の前兆演出（青色前兆演出）と、前記第 1 の前兆演出とは異なる第 2 の前兆演出（赤色前兆演出）とがあり、

前記第 1 の前兆演出が実行された場合よりも前記第 2 の前兆演出が実行された場合の方が、前記図柄変動において前記時間演出が複数回実行される可能性が高い（図 3 3 参照）ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 3 8 2 】

この構成の遊技機によれば、第 2 の前兆演出が実行された場合には、ある図柄変動において時間演出が複数回実行されることに期待が持てるようになるため、前兆演出による興趣向上効果を一層高めることが可能である。

## 【 0 3 8 3 】

発明 C 1 :

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

所定の図柄（特別図柄）を変動表示させ、前記判定手段による判定の結果を示す停止態様で停止表示させる図柄変動を実行する図柄変動実行手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 による特別図柄の変動表示および停止表示に関する処理）と、

前記判定手段による判定の結果に基づいて前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 による大当たり遊技の実行に関する処理）と、

所定の演出手段（例えば画像表示装置 5 0）を用いて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、を備え、

前記演出実行手段は、前記図柄の変動表示中に、演出の実行タイミングを示唆する時間演出を行うことが可能である遊技機であって（図 3 0 参照）、

10

20

30

40

50

前記図柄変動中に前記時間演出が実行される場合、当該時間演出の実行期間が長いときの方が短いときよりも前記特別遊技状態になる期待度が高いことが多い構成とされており（図 30、図 31 参照）、

前記演出実行手段は、前記時間演出において前記実行タイミングを示唆する表示値の更新を止める停止演出を実行することがある（図 30（d）、図 41 参照）ことを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機）。

【0384】

この構成の遊技機によれば、時間演出における表示値の初期値が最終値（目標値）に近い場合でも、停止演出が実行されることにより、時間演出の実行期間が長くなる可能性があるため、特別遊技状態になることに対してより強い期待が持てるようになる。よって、時間演出による興趣を向上させることが可能である。

10

【0385】

発明 C 2：

発明 C 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記停止演出によって止められた表示値の更新を再開させるに際して、前記時間演出の演出態様を前記停止演出の実行前とは異なる特殊演出態様に变化させることがある（図 32、図 41 参照）ことを特徴とする遊技機。

【0386】

この構成の遊技機によれば、停止演出が実行されると、停止演出の実行前とは異なる特殊演出態様で表示値の更新が再開されるため、表示値の更新の再開動作が盛り上がる。その結果、時間演出による興趣向上効果を高めることが可能となる。

20

【0387】

発明 C 3：

発明 C 2 に記載の遊技機であって、

前記演出手段には、所定の表示手段（画像表示装置 50）と、音声を出力可能な音声出力手段（スピーカ 52）とを備え、

前記特殊演出態様は、前記表示手段による前記表示値の更新に、前記音声出力手段によるカウント音の出力を加えた演出態様である（図 32 参照）ことを特徴とする遊技機。

【0388】

この構成の遊技機によれば、表示手段による表示値の更新だけでなく音声出力手段によるカウント音の出力も行われるため、表示値の更新の再始動を遊技者に気付かせ易くすることが可能であり、時間演出による興趣をより一層高めることが可能となる。

30

【0389】

発明 D 1：

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）にするかの判定（大当たり判定）を行う判定手段（遊技制御用マイコン 101 による大当たり判定に関する処理）と、

所定の図柄（特別図柄）を変動表示させ、前記判定手段による判定の結果を示す停止態様で停止表示させる図柄変動を実行する図柄変動実行手段（遊技制御用マイコン 101 による特別図柄の変動表示および停止表示に関する処理）と、

前記判定手段による判定の結果に基づいて前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン 101 による大当たり遊技の実行に関する処理）と、

40

所定の演出手段（例えば画像表示装置 50）を用いて演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 121）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記図柄の変動表示中に、演出の実行タイミングを示唆する演出として、時間演出を行う場合と（図 30（a）～（e）参照）、前記時間演出とは異なる種類の演出であるカウント演出（5 カウント演出、図 30（f）、図 43 参照）を行う場合とがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）。

【0390】

この構成の遊技機によれば、ある演出の実行タイミングを示唆する演出として、時間演出とカウント演出との 2 種類の互いに異なる演出を実行可能であるため、遊技興趣を向上

50

可能である。

【 0 3 9 1 】

発明 D 2 :

発明 D 1 に記載の遊技機であって、

前記図柄変動中に前記時間演出が実行される場合、当該時間演出の実行期間が長いときの方が短いときよりも前記特別遊技状態になる期待度が高いことが多い構成とされており（図 3 0、図 3 1 参照）、

前記演出実行手段は、前記時間演出において前記実行タイミングを示唆する表示値の更新を止める停止演出を実行することがある（図 3 0（d）、図 4 1 参照）ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 3 9 2 】

この構成の遊技機によれば、時間演出における表示値の初期値が最終値（目標値）に近い場合でも、停止演出が実行されることにより、時間演出の実行期間が長くなる可能性があるため、特別遊技状態になることに対してより強い期待が持てるようになる。よって、時間演出による興趣を向上させることが可能である。

【 0 3 9 3 】

発明 D 3 :

発明 D 2 に記載の遊技機であって、

前記カウント演出においてカウントされる数値の初期値（実施形態では「4」）は、前記停止演出によって止められたときの前記時間演出の表示値（実施形態では「5」）と同じ値、若しくは、それよりも目標値（実施形態では「0」）に近い値であることを特徴とする遊技機。

20

【 0 3 9 4 】

この構成の遊技機によれば、表示値の更新が再開されたときの時間演出と、カウント演出とが似た面白さの演出となることに期待でき、両演出の面白さを向上させることが可能となる。

【 0 3 9 5 】

発明 D 4 :

発明 D 3 に記載の遊技機であって、

前記カウント演出は、前記時間演出と比べて、前記特別遊技状態になる期待度が高い演出である（図 3 1 参照）ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 3 9 6 】

この構成の遊技機によれば、カウント演出は時間演出よりも特別遊技状態になる期待度が高い演出であるため、カウント演出の実行によって遊技者に高揚感を与えることが可能となるとともに、停止演出を伴った時間演出の興趣を併せて向上させることが可能となる。

【 0 3 9 7 】

発明 D 5 :

発明 D 3 又は発明 D 4 に記載の遊技機であって、

前記時間演出の演出態様には、前記表示値の更新はなされるが音声によるカウントはなされない第 1 演出態様（通常演出態様）と、前記表示値の更新も音声によるカウントもなされない第 2 演出態様（特殊演出態様）とがあり、

40

前記停止演出によって前記表示値の更新が止められるまでは、前記時間演出の演出態様は前記第 1 演出態様であり、当該停止演出によって止められていた前記表示値の更新の再開から、前記時間演出の演出態様が前記第 2 演出態様に変化する（図 3 2、図 4 1（D）（E）参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 9 8 】

この構成の遊技機によれば、停止演出の実行までは第 1 演出態様で時間演出が行われており、時間演出における表示値の更新の再開から、第 2 演出態様で時間演出が行われる。そのため、表示値の更新の再開動作を盛り上げることが可能である。また、カウント演出の開始値（初期値）が、このような時間演出の演出態様の変更がなされるときに表示値と

50

同じ値、若しくは、これよりも目標値に近い値であることから、カウント演出の重要性が遊技者に伝わり易く、遊技興趣の一層の向上に期待することが可能となる。

【 0 3 9 9 】

発明 E 1 :

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

所定の図柄（特別図柄）を変動表示させ、前記判定手段による判定の結果を示す停止態様で停止表示させる図柄変動を実行する図柄変動実行手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 による特別図柄の変動表示および停止表示に関する処理）と、

前記判定手段による判定の結果に基づいて前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 による大当たり遊技の実行に関する処理）と、

所定の演出手段（例えば画像表示装置 5 0）を用いて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、を備え、

前記演出実行手段は、前記図柄の変動表示中に、演出の実行タイミングを示唆する時間演出を行うことが可能である遊技機であって（図 3 0 参照）、

前記図柄変動中に前記時間演出が実行される場合、当該時間演出の実行期間が長いときの方が短いときよりも前記特別遊技状態になる期待度が高いことが多い構成とされており（図 3 0、図 3 1 参照）、

前記演出実行手段は、前記時間演出を開始した後、当該時間演出において更新されている表示値が所定の目標値（「 0 」）に到達するのを遅らせるように当該表示値を変更する表示値変更演出（加算演出）を実行することがある（図 3 0（ c ）、図 4 0 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 0 0 】

この構成の遊技機によれば、時間演出における表示値の初期値が最終値（目標値）に近い場合でも、表示値変更演出が実行されることにより、時間演出の実行期間が長くなる可能性があるため、特別遊技状態になることに対してより期待が持てるようになる。よって、時間演出による興趣を向上させることが可能である。

【 0 4 0 1 】

発明 E 2 :

発明 E 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記時間演出において表示値の更新を止める停止演出を実行することがあり（図 3 0（ d ）、図 4 1 参照）、

前記時間演出の実行時間が同じでも、前記表示値変更演出が実行された場合と前記停止演出が実行された場合とでは、前記特別遊技状態になる期待度が異なる（図 3 0、図 3 1 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 0 2 】

この構成の遊技機によれば、表示値変更演出が実行されるか停止演出が実行されるかに対する関心を高めることが可能となり、時間演出の遊技興趣をより向上させることが可能である。

【 0 4 0 3 】

発明 E 3 :

発明 E 2 に記載の遊技機であって、

前記時間演出には、前記表示値変更演出が行われる場合の前記時間演出における表示値の初期値（実施形態では「 1 5 」）、及び、前記停止演出が行われる場合の前記時間演出における表示値の初期値（実施形態では「 1 5 」）に比べて目標値（実施形態では「 0 」）に遠い値（実施形態では「 3 5 」）から開始される特定時間演出（時間演出 3 5 秒、図 3 0（ b ）参照）があり、

前記時間演出の実行時間が同じでも、前記特定時間演出が実行された場合と、前記表示値変更演出が実行された場合と、前記停止演出が実行された場合とでは、前記特別遊技状態になる期待度が異なる（図 3 0、図 3 1 参照）ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 0 4 】

この構成の遊技機によれば、時間演出による表示値が初めから目標値に遠い値である場合と、時間演出の途中で表示値変更演出が実行されたり停止演出が実行されたりすることで目標値到達が遅くなる場合とで、特別遊技状態になる期待度が異なる。よって、時間演出がどのようなパターンで行われるのかに対する遊技者の関心を高めることが可能となり、時間演出による遊技興趣を一層向上させることが可能となる。

## 【 0 4 0 5 】

発明 E 4 :

発明 E 3 に記載の遊技機であって、

前記表示値変更演出が実行されることなく前記停止演出が実行された場合（図 4 7（d）参照）と、前記表示値変更演出が実行されてから前記停止演出が実行された場合（図 4 7（z）参照）とで、前記特別遊技状態になる期待度が異なる（図 4 8 参照）ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 0 4 0 6 】

この構成の遊技機によれば、表示値変更演出が実行されるのかに対する関心や、停止演出が実行されるのかに対する関心をより高めることが可能となり、時間演出による遊技興趣をより一層向上させることが可能となる。

## 【 0 4 0 7 】

発明 F 1 :

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

20

所定の図柄（特別図柄）を変動表示させ、前記判定手段による判定の結果を示す停止態様で停止表示させる図柄変動を実行する図柄変動実行手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 による特別図柄の変動表示および停止表示に関する処理）と、

前記判定手段による判定の結果に基づいて前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 による大当たり遊技の実行に関する処理）と、

前記図柄の変動表示中に、演出の実行タイミングを示唆する時間演出を行う特定演出部（表示部 5 0 a において時間表示画像 G 9 0 を表示している部分）と、を備え、

前記特定演出部は、予め定められた第 1 位置（図 4 1（A）において時間表示画像 G 9 0 が表示されている位置、表示部 5 0 a の右端中央部の位置）に位置する場合と、前記第 1 位置とは異なる第 2 位置（図 4 1（D）において時間表示画像 G 9 0 が表示されている位置、表示部 5 0 a の右端下部の位置）に位置する場合とがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）。

30

## 【 0 4 0 8 】

この構成の遊技機によれば、時間演出を行う特定演出部が第 1 位置と第 2 位置との間で変わることが可能であるため、時間演出の興趣を向上可能である。

## 【 0 4 0 9 】

発明 F 2 :

発明 F 1 に記載の遊技機であって、

前記特定演出部が前記第 1 位置から前記第 2 位置に変わることがなかった場合（例えば前兆演出なく「時間演出 1 5 秒」が実行された場合）と、前記第 1 位置から前記第 2 位置に変わることがあった場合（例えば「時間演出 1 5 秒 + 2 0 秒停止」が実行された場合）とで、前記特別遊技状態になる期待度が異なる（図 3 1 参照）ことを特徴とする遊技機。

40

## 【 0 4 1 0 】

この構成の遊技機によれば、特定演出部の動きによって、特別遊技状態になることに対する期待感が異なるため、特定演出部の動きに対する関心を高めることが可能となり、時間演出の興趣を向上可能である。

## 【 0 4 1 1 】

発明 F 3 :

発明 F 1 又は発明 F 2 に記載の遊技機であって、

50

前記特定演出部が前記第 1 位置に位置している場合には、前記時間演出において前記実行タイミングを示唆する表示値が目標値に向けて更新されることがあるが、前記特定演出部が前記第 2 位置に位置している場合には、前記時間演出において前記表示値が目標値に向けて更新されることがない（実施形態では時間表示画像 G 9 0 が第 2 位置に表示されている場合は停止演出中か前兆演出中である）ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 1 2 】

この構成の遊技機によれば、特定演出部の位置によって表示値が更新されることがある状況なのか、更新されることがない状況なのかを遊技者にわかり易く伝えることが可能となり、時間演出の興趣を向上可能である。

【 0 4 1 3 】

発明 F 4 :

発明 F 3 に記載の遊技機であって、

前記時間演出が実行されることを事前に示唆する前兆演出が実行されることがあり（図 3 3 参照）、

前記前兆演出は、前記特定演出部が前記第 1 位置から前記第 2 位置へ変わることを伴う演出である（図 4 4 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 1 4 】

この構成の遊技機によれば、前兆演出が実行される場合には、特定演出部が第 1 位置から第 2 位置に変わるため、前兆演出の実行がわかり易くなり、時間演出の興趣を向上可能である。

【 0 4 1 5 】

発明 F 5 :

発明 F 3 に記載の遊技機であって、

前記時間演出において前記表示値の更新を止める停止演出が実行されることがあり（図 3 0（d）参照）、

前記停止演出は、前記特定演出部が前記第 1 位置から前記第 2 位置へ変わることを伴う演出である（図 4 1 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 1 6 】

この構成の遊技機によれば、停止演出が実行される場合には、特定演出部が第 1 位置から第 2 位置に変わるため、停止演出の実行がわかり易くなり、時間演出の興趣を向上可能である。

【 0 4 1 7 】

発明 F 6 :

発明 F 3 に記載の遊技機であって、

前記時間演出が実行されることを事前に示唆する前兆演出が実行されることがあり（図 3 3 参照）、前記時間演出において前記表示値の更新を止める停止演出が実行されることがあり（図 3 0（d）参照）、

前記前兆演出および前記停止演出は、前記特定演出部が前記第 1 位置から前記第 2 位置へ変わることを伴う演出である（図 4 4、図 4 1 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 1 8 】

この構成の遊技機によれば、前兆演出が実行される場合も停止演出が実行される場合も、特定演出部が第 1 位置から第 2 位置に変わるため、前兆演出の実行も停止演出の実行も遊技者にとってわかり易いものとなり、時間演出の興趣を向上可能である。

【 0 4 1 9 】

発明 F 7 :

発明 F 4 又は発明 F 6 に記載の遊技機であって、

前記前兆演出が実行されてから前記時間演出が実行された場合の方が、前記前兆演出が実行されことなく前記時間演出が実行された場合よりも、前記特別遊技状態になる期待度が高い（図 3 3 参照）ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 2 0 】

この構成の遊技機によれば、前兆演出が実行されるかに対する遊技者の関心を高めることが可能となり、遊技興趣を一層向上可能である。

#### 【 0 4 2 1 】

発明 F 8 :

発明 F 5 又は発明 F 6 に記載の遊技機であって、

前記時間演出において前記停止演出が実行された場合の方が、前記時間演出において前記停止演出が実行されなかった場合よりも、前記特別遊技状態になる期待度が高いことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 4 2 2 】

この構成の遊技機によれば、停止演出が実行されるかに対する遊技者の関心を高めることが可能となり、遊技興趣を一層向上可能である。

10

#### 【 0 4 2 3 】

ところで従来より、遊技機の一例であるパチンコ遊技機では、例えば特開 2 0 1 3 - 0 0 0 1 4 0 号公報に記載されているように、始動口への入球に基づいて大当たりであるかの判定が行われ、その判定の結果に基づいて、遊技者に有利な遊技状態に制御される。この文献に記載の遊技機では、例えば「3 秒」と表示した後、この数値をカウントダウンしていき、「0 秒」に到達すると、役物落下演出等の所定の演出を行うことで、遊技者に有利な遊技状態になることを期待させている。しかしながら、特開 2 0 1 3 - 0 0 0 1 4 0 号公報に記載の遊技機のように、単に表示した時間を初期値から目標値まで更新していく演出を実行可能なだけでは、面白みに欠けることがあり、この点に改良の余地があった。

20

#### 【 0 4 2 4 】

上記した発明 A は、特開 2 0 1 3 - 0 0 0 1 4 0 号公報に記載の遊技機に対して、「演出の実行タイミングを示唆する時間演出が実行されることを事前に示唆する前兆演出を実行可能である」という点で相違している。また、上記した発明 B は、特開 2 0 1 3 - 0 0 0 1 4 0 号公報に記載の遊技機に対して、「演出の実行タイミングを示唆する時間演出が実行された図柄変動において、再び時間演出を実行することがある」という点で相違している。また、上記した発明 C は、特開 2 0 1 3 - 0 0 0 1 4 0 号公報に記載の遊技機に対して、「演出の実行タイミングを示唆する時間演出において、その実行タイミングを示唆する表示値の更新を止める停止演出を実行することがある」という点で相違している。また、上記した発明 D は、特開 2 0 1 3 - 0 0 0 1 4 0 号公報に記載の遊技機に対して、「図柄の変動表示中に、演出の実行タイミングを示唆する演出として、時間演出を行う場合と、時間演出とは異なる種類の演出であるカウント演出を行う場合とがある」という点で相違している。また、上記した発明 E は、特開 2 0 1 3 - 0 0 0 1 4 0 号公報に記載の遊技機に対して、「演出の実行タイミングを示唆する時間演出を開始した後、当該時間演出において更新されている表示値が所定の目標値に到達するのを遅らせるように当該表示値を変更する表示値変更演出を実行することがある」という点で相違している。また、上記した発明 F は、特開 2 0 1 3 - 0 0 0 1 4 0 号公報に記載の遊技機に対して、「演出の実行タイミングを示唆する時間演出を行う特定演出部は、予め定められた第 1 位置に位置する場合と、第 1 位置とは異なる第 2 位置に位置する場合とがある」という点で相違している。これにより、発明 A ~ 発明 F の各発明は、「演出を通じて遊技の興趣を向上させる」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

30

40

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 4 2 5 】

P Y 1 ... パチンコ遊技機

5 0 ... 画像表示装置（表示手段）

5 0 a ... 表示部

5 2 ... スピーカ（音声出力手段）

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

1 2 1 ... 演出制御用マイコン

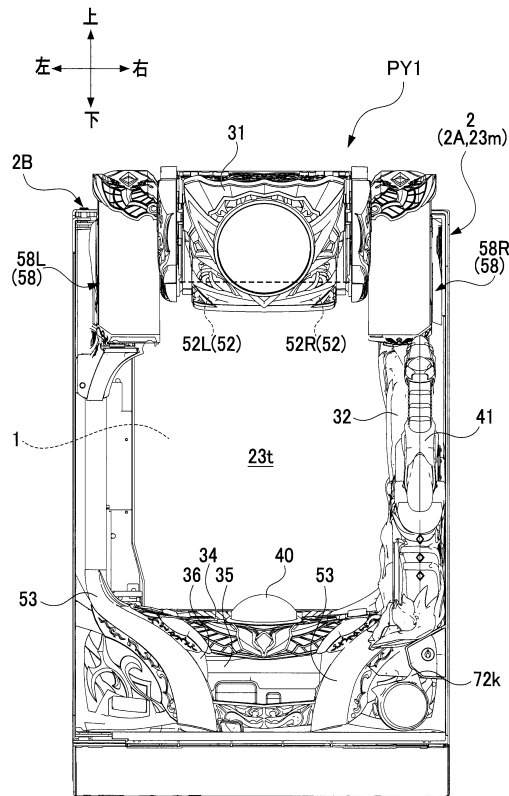
H A ... 保留アイコン

50

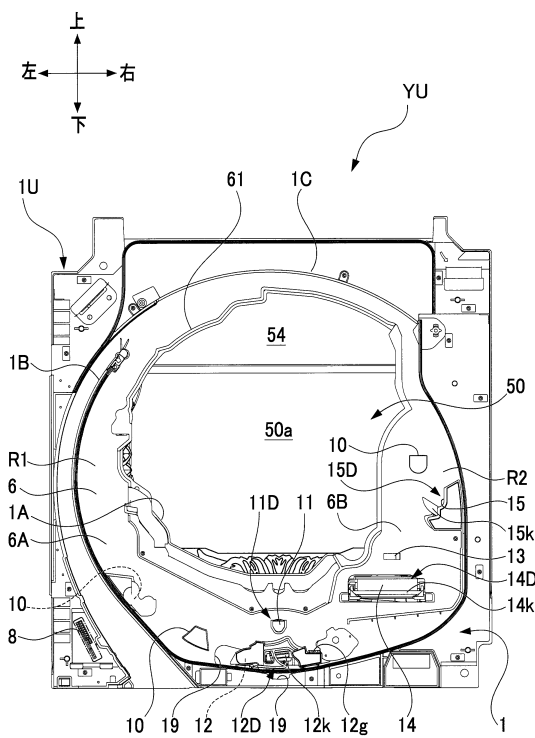
T A ... 当該アイコン  
T H ... ターゲット保留  
G 7 0 ... 特別保留表示  
G 7 2 ... 通常保留表示  
G 9 0 ... 時間表示画像

【 図 面 】

【 図 1 】



【 図 2 】



10

20

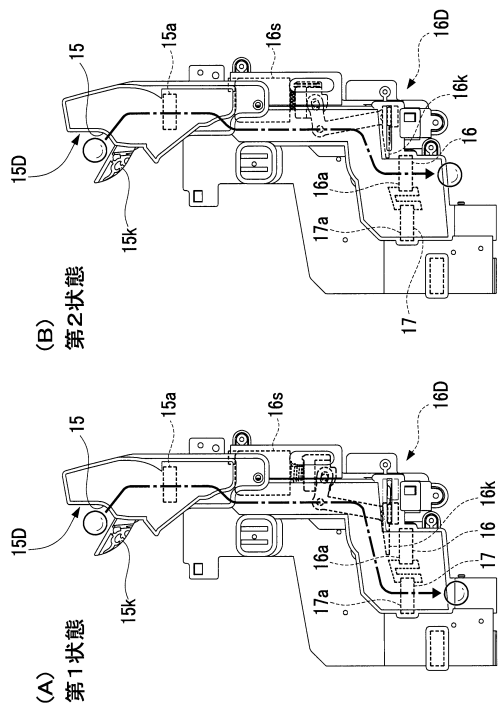
30

40

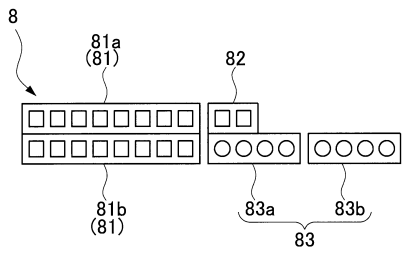
50



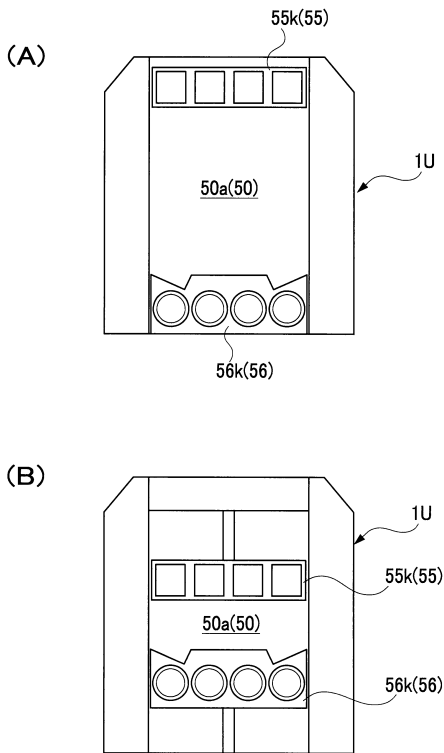
【図 3】



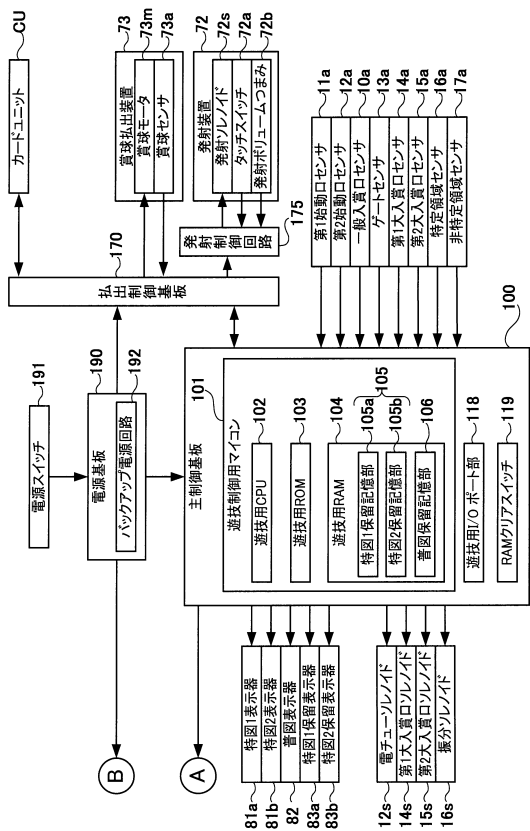
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

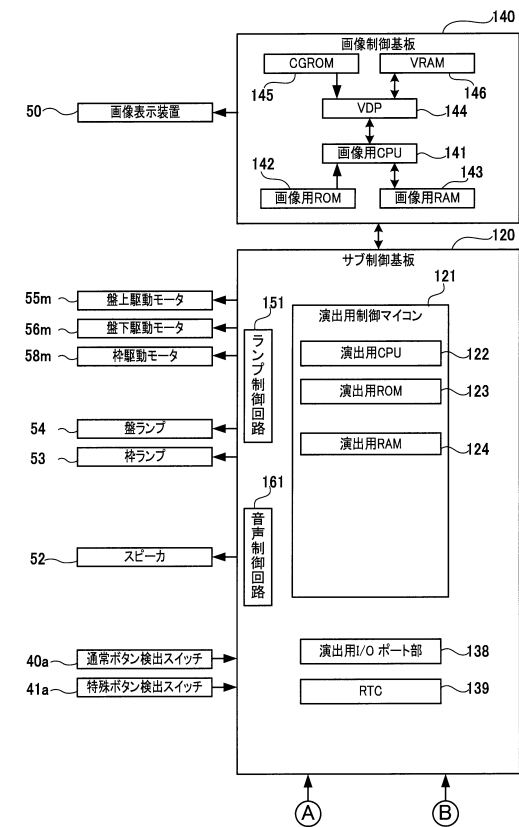
20

30

40

50

【 図 7 】



【 図 8 】

(A) 普図関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

(B) 特図関係乱数

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

10

20

【 図 9 】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

【 図 10 】

(A) 大当たり判定テーブル

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

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

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

(C) リーチ判定テーブル

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

30

40

50

遊技 状態	特図 判定結果	リーチ 判定結果	特図1 保留数 (U1)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
						特図変動演出の演出フロー	
非時短 状態	大当たり	—	—	P01	10000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ	特図変動 ハズレ
				P02	6000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ	SP大当たり変動
				P03	3000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	L大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P04	9500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ	N大当たり変動
				P05	5500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ	SPハズレ変動
				P06	2500	通常変動→リーチ→Nリ→チ	ハズレ変動
				P07	1300	通常変動	Nハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	—	P08	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P09	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P10	1300	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	3~4	P11	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P12	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P13	1300	通常変動	通常ハズレ変動
	大当たり	—	—	P14	9500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ	SP大当たり変動
				P15	7500	通常変動→リーチ→Nリ→チ	即ハズレ変動
				P16	1000	通常変動	即ハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	0~2	P17	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P18	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P19	6000	通常変動	短縮ハズレ変動

特図1変動パターン判定テーブル

始動口	遊技 状態	変動パターン 判定結果	変動パターン 判定結果	変動パターン 判定結果	特図変動演出の演出フロー	
					開始入賞 コマンド	特図変動演出の演出フロー
第1	大当たり	—	—	—	コマンド01	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ
					コマンド02	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ
					コマンド03	通常変動→リーチ→Nリ→チ
					コマンド04	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ
	ハズレ	—	—	—	コマンド05	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ
					コマンド06	通常変動→リーチ→Nリ→チ
					コマンド07	通常変動
	時短 状態	—	—	—	コマンド11	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ
					コマンド12	通常変動→リーチ→Nリ→チ
					コマンド13	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ
第2	大当たり	—	—	—	コマンド14	通常変動→リーチ→Nリ→チ
					コマンド15	通常変動
					コマンド51	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ
					コマンド52	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ
	ハズレ	—	—	—	コマンド53	通常変動→リーチ→Nリ→チ
					コマンド54	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ
					コマンド55	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ
	時短 状態	—	—	—	コマンド56	通常変動→リーチ→Nリ→チ
					コマンド57	通常変動
					コマンド61	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ

先読み判定テーブル

遊技 状態	特図 判定結果	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (U2)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
						特図変動演出の演出フロー	
非時短 状態	大当たり	—	—	P51	10000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ	特図変動 ハズレ
				P52	6000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ	SP大当たり変動
				P53	3000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	L大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P54	9500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ	N大当たり変動
				P55	5500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ	SPハズレ変動
				P56	2500	通常変動→リーチ→Nリ→チ	ハズレ変動
				P57	1300	通常変動	Nハズレ変動
	大当たり	—	—	P58	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P59	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P60	1300	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	3~4	P61	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P62	4000	通常変動	通常ハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	—	P63	7500	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ	SP大当たり変動
				P64	1000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	即ハズレ変動
				P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	0~2	P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P67	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P68	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
	大当たり	—	—	P69	8000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ	SP大当たり変動
				P70	6000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	即ハズレ変動
				P71	1000	通常変動	即ハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	3~4	P72	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P73	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P74	6000	通常変動	短縮ハズレ変動

特図2変動パターン判定テーブル

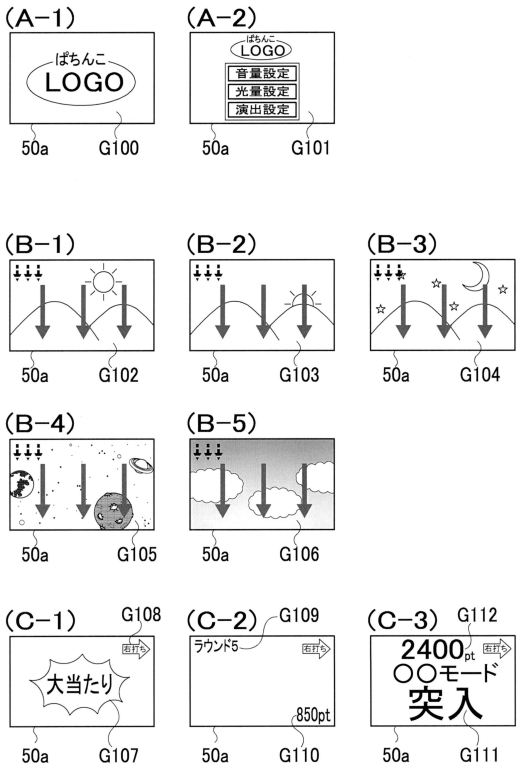
大当たり遊技 状態	ラウンド遊技 回数	ラウンド遊技 回数	大入賞口の開閉パターン				ED 時間
			ラウンド遊技 回数	開放する 大入賞口	開放 時間	閉鎖 時間	
大当たり遊技A (Vロング大当たり)	16R (実質9R)	16R	1~8R	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	15.0秒
			9~15R	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	
			16R	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	
大当たり遊技B (Vショート大当たり)	16R (実質8R)	16R	1~8R	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒
			9~15R	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	
			16R	第2大入賞口	0.1秒	2.0秒	
大当たり遊技C (Vロング大当たり)	16R (実質16R)	16R	1~15R	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒
			16R	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	
			16R	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	

大当たり遊技制御テーブル

【図 15】

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

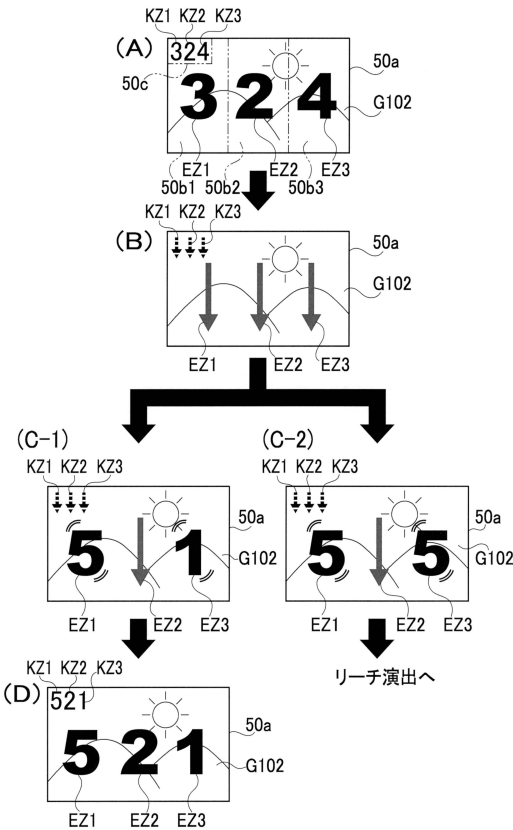
【図 16】



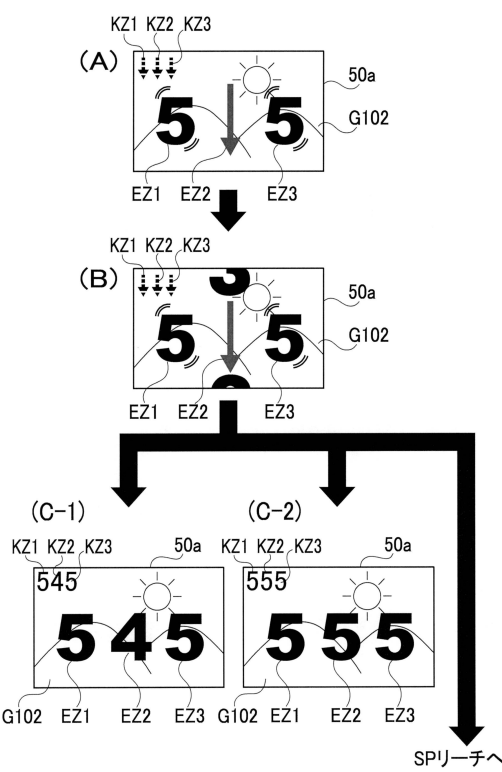
10

20

【図 17】



【図 18】

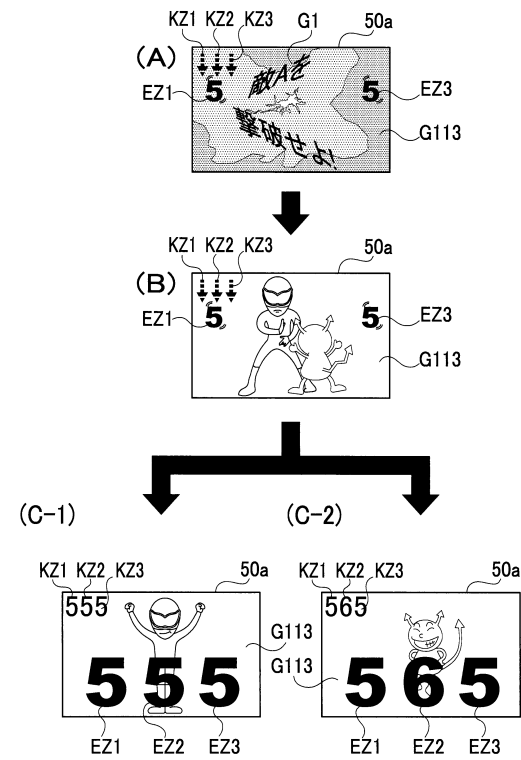


30

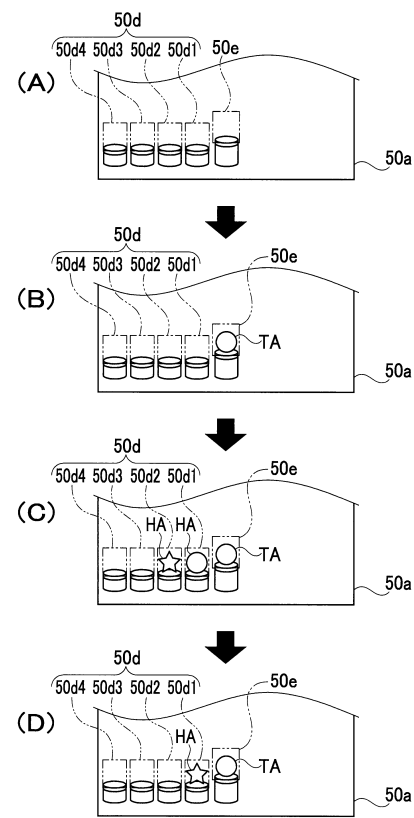
40

50

【図 19】



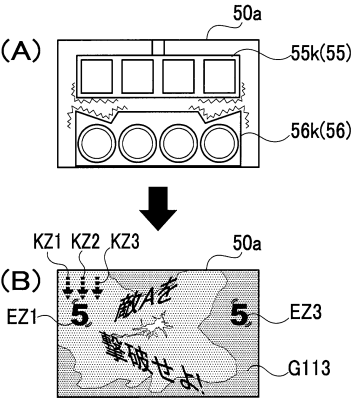
【図 20】



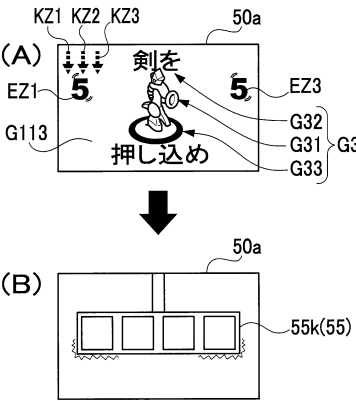
10

20

【図 21】



【図 22】

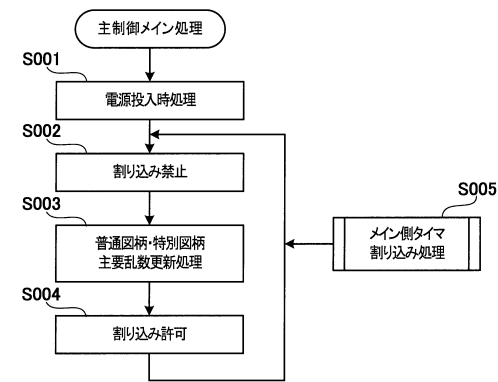


30

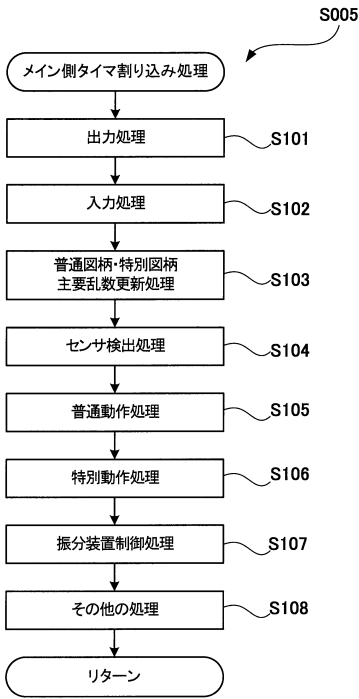
40

50

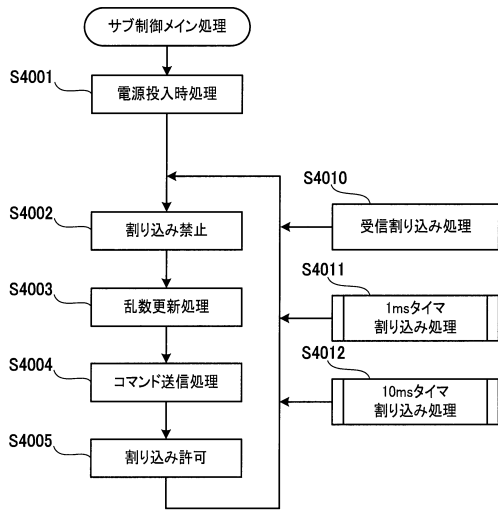
【図 2 3】



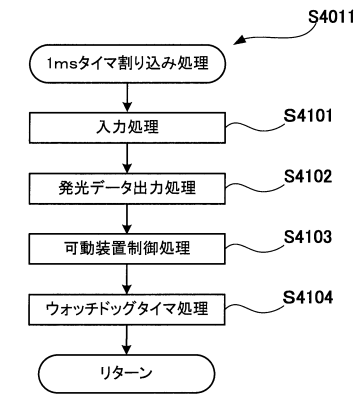
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

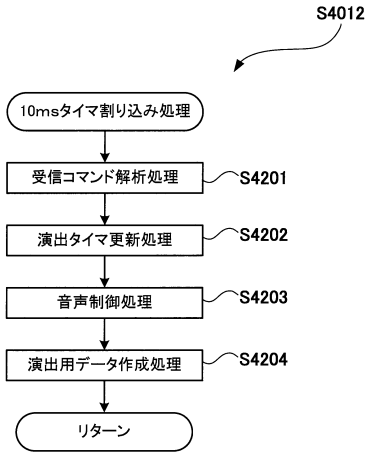
20

30

40

50

【図 2 7】



【図 2 8】

大当たり遊技制御テーブル

軸番号	大当たり図柄	振分率 (%)	大当たり遊技	ラウンド遊技 の回数	ラウンド	1回のラウンド 遊技中に 開放する 大入賞口 の回数の 脚数の回数 (回)	開放する 大入賞口	OP 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	大当たり遊技後の 遊技状態
第1	大当たり図柄1	60	大当たり遊技1	16R	1~18R	29.5	第1大入賞口	20	100	高確率ベース状態
	大当たり図柄2	40	大当たり遊技2	16R	1~18R	29.5	第1大入賞口	20	100	低確率ベース状態
	大当たり図柄3	60	大当たり遊技3	16R	1~18R	29.5	第1大入賞口	20	100	高確率ベース状態
第2	大当たり図柄4	40	大当たり遊技4	16R	1~18R	29.5	第1大入賞口	20	100	低確率ベース状態
	大当たり図柄5	40	大当たり遊技5	16R	1~18R	29.5	第1大入賞口	20	100	低確率ベース状態

10

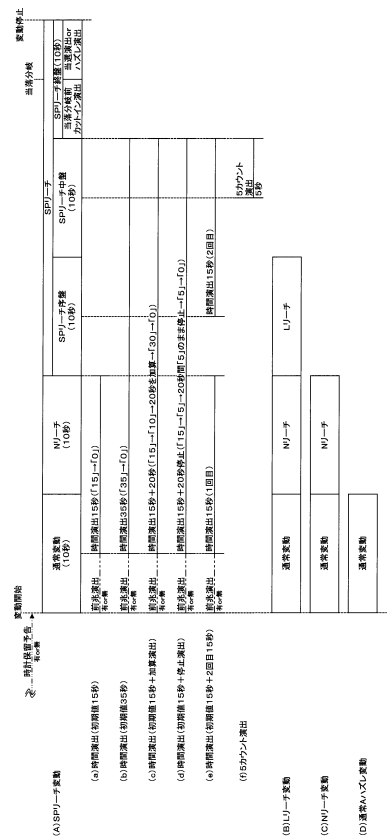
20

【図 2 9】

大当たり遊技制御テーブル		※備考	
遊技 状態	特図 判定結果	特図変動 時間 (ms)	特図変動 割合 (%)
大当たり	リーチあり	THP001 50000	30
	リーチなし	THP002 50000	20
	リーチあり	THP003 50000	15
	リーチなし	THP004 50000	10
非時短 状態	リーチあり	THP005 50000	5
	リーチなし	THP006 50000	2
	リーチあり	THP007 50000	5
	リーチなし	THP008 50000	2
ハズレ	リーチあり	THP009 50000	8
	リーチなし	THP010 50000	5
	リーチあり	THP011 50000	30
	リーチなし	THP012 50000	50
リーチなし	リーチあり	THP013 50000	20
	リーチなし	THP014 50000	10
	リーチあり	THP015 50000	20
	リーチなし	THP016 50000	70

大当たり遊技制御テーブル		※備考	
遊技 状態	特図 判定結果	特図変動 時間 (ms)	特図変動 割合 (%)
大当たり	リーチあり	THP017 50000	30
	リーチなし	THP018 50000	20
	リーチあり	THP019 50000	15
	リーチなし	THP020 50000	10
非時短 状態	リーチあり	THP021 50000	5
	リーチなし	THP022 50000	2
	リーチあり	THP023 50000	5
	リーチなし	THP024 50000	2
ハズレ	リーチあり	THP025 50000	8
	リーチなし	THP026 50000	5
	リーチあり	THP027 50000	30
	リーチなし	THP028 50000	50
リーチなし	リーチあり	THP029 50000	20
	リーチなし	THP030 50000	10
	リーチあり	THP031 50000	20
	リーチなし	THP032 50000	70

【図 3 0】



30

40

50

【図 3 1】

前兆演出抽選テーブル		実行確率 (%)									
特図変動パターン	時間演出の演出パターン	非実行	青色前兆演出 (「用意！」の文字青色)		赤色前兆演出 (「用意！」の文字赤色)		実行確率 (%)				
			(「用意！」の文字青色)		(「用意！」の文字赤色)		時間演出15秒	時間演出15秒+20秒停止	時間演出15秒+20秒停止+時間演出15秒	時間演出15秒+20秒停止+時間演出15秒+20秒停止	時間演出15秒+20秒停止+時間演出15秒+20秒停止+時間演出15秒
SP大当たり変動 + 時間演出	時間演出15秒	35	55		10		80	20	20	20	20
	時間演出35秒		45		20		70	30	30	30	30
	時間演出15秒+20秒		35		30		-	-	-	-	-
	時間演出15秒+20秒停止		25		40		-	-	-	-	-
SPハズレ変動 + 時間演出	時間演出15秒	75	15		50		30	70	15	7	3
	時間演出35秒		18		7		20	80	-	-	2
	時間演出15秒+20秒		15		10		-	-	-	-	-
	時間演出15秒+20秒停止		13		12		-	-	-	-	-
時間演出	時間演出15秒	-	11		14		-	-	-	-	-
	時間演出15秒+20秒		8		17		-	-	-	-	-
	時間演出15秒+20秒停止		-		-		-	-	-	-	-
	時間演出15秒+20秒停止+時間演出15秒		-		-		-	-	-	-	-

【図 3 3】

前兆演出抽選テーブル		実行確率 (%)									
特図変動パターン	時間演出の演出パターン	非実行	青色前兆演出 (「用意！」の文字青色)		赤色前兆演出 (「用意！」の文字赤色)		実行確率 (%)				
			(「用意！」の文字青色)		(「用意！」の文字赤色)		時間演出15秒	時間演出15秒+20秒停止	時間演出15秒+20秒停止+時間演出15秒	時間演出15秒+20秒停止+時間演出15秒+20秒停止	時間演出15秒+20秒停止+時間演出15秒+20秒停止+時間演出15秒
SP大当たり変動 + 時間演出	時間演出15秒	35	55		10		80	20	20	20	20
	時間演出35秒		45		20		70	30	30	30	30
	時間演出15秒+20秒		35		30		-	-	-	-	-
	時間演出15秒+20秒停止		25		40		-	-	-	-	-
SPハズレ変動 + 時間演出	時間演出15秒	75	15		50		30	70	15	7	3
	時間演出35秒		18		7		20	80	-	-	2
	時間演出15秒+20秒		15		10		-	-	-	-	-
	時間演出15秒+20秒停止		13		12		-	-	-	-	-
時間演出	時間演出15秒	-	11		14		-	-	-	-	-
	時間演出15秒+20秒		8		17		-	-	-	-	-
	時間演出15秒+20秒停止		-		-		-	-	-	-	-
	時間演出15秒+20秒停止+時間演出15秒		-		-		-	-	-	-	-

【図 3 2】

演出の種類	表示値	カウント音	演出態様
時間演出	5以上	無し	通常演出態様
	4	有り	特殊演出態様
	3		
	2		
	1		
	0		
5カウント演出	4	無し	-
	3		
	2		
	1		
	0		
	0		

【図 3 4】

(A) 特図 1 先読み判定テーブル (非時短状態)				(B) 特図 2 先読み判定テーブル (非時短状態)			
遊技状態	大当たり判定結果	リーチ判定結果	特図 1 変動パターン	特図 2 変動パターン	大当たり判定結果	リーチ判定結果	特図 2 変動パターン
非時短状態	大当たり	-	SPA大当たり変動+時間演出	SPA大当たり変動+時間演出	大当たり	-	SPA大当たり変動+時間演出
			SPB大当たり変動+時間演出	SPB大当たり変動+時間演出			SPB大当たり変動+時間演出
			SPA大当たり変動	SPA大当たり変動			SPA大当たり変動
			SPB大当たり変動	SPB大当たり変動			SPB大当たり変動
			SPA大当たり変動	SPA大当たり変動			SPA大当たり変動
			SPB大当たり変動	SPB大当たり変動			SPB大当たり変動
			SPA大当たり変動	SPA大当たり変動			SPA大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	SPAハズレ変動+時間演出	SPAハズレ変動+時間演出	ハズレ	リーチ有り	SPAハズレ変動+時間演出
			SPBハズレ変動+時間演出	SPBハズレ変動+時間演出			SPBハズレ変動+時間演出
			SPAハズレ変動	SPAハズレ変動			SPAハズレ変動
			SPBハズレ変動	SPBハズレ変動			SPBハズレ変動
			SPAハズレ変動	SPAハズレ変動			SPAハズレ変動
			SPBハズレ変動	SPBハズレ変動			SPBハズレ変動
			SPAハズレ変動	SPAハズレ変動			SPAハズレ変動
	リーチ無し	リーチ無し	SPAハズレ変動	SPAハズレ変動	リーチ無し	リーチ無し	SPAハズレ変動
			SPBハズレ変動	SPBハズレ変動			SPBハズレ変動
			SPAハズレ変動	SPAハズレ変動			SPAハズレ変動
	リーチ無し	リーチ無し	SPAハズレ変動	SPAハズレ変動	リーチ無し	リーチ無し	SPAハズレ変動
			SPBハズレ変動	SPBハズレ変動			SPBハズレ変動
			SPAハズレ変動	SPAハズレ変動			SPAハズレ変動
			SPBハズレ変動	SPBハズレ変動			SPBハズレ変動
			SPAハズレ変動	SPAハズレ変動			SPAハズレ変動
			SPBハズレ変動	SPBハズレ変動			SPBハズレ変動
			SPAハズレ変動	SPAハズレ変動			SPAハズレ変動



【図 3 5】

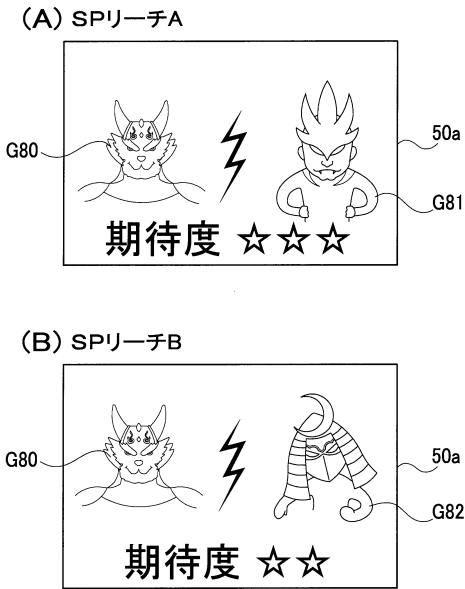
(A) 非時短状態における先読み演出抽選テーブル

実行確率 (%)			
先読み判定結果	時計保留予告	先読み演出前演出 (「用意！」の文字青色)	先読み演出前演出 (「用意！」の文字赤色)
SPAA大当たり変動+時計保留演出	50	15	20
SPBA大当たり変動+時計保留演出	2	13	7
SPBA大当たり変動+時計保留演出			

(B) 当該変動演出前演出の禁制状態

先読み演出	当該変動演出前演出
非実行	○
実行	×
非実行	○
実行	×

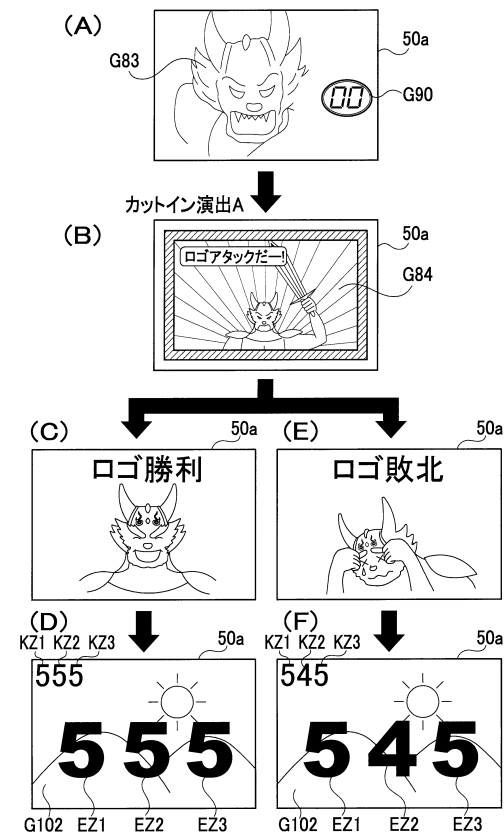
【図 3 6】



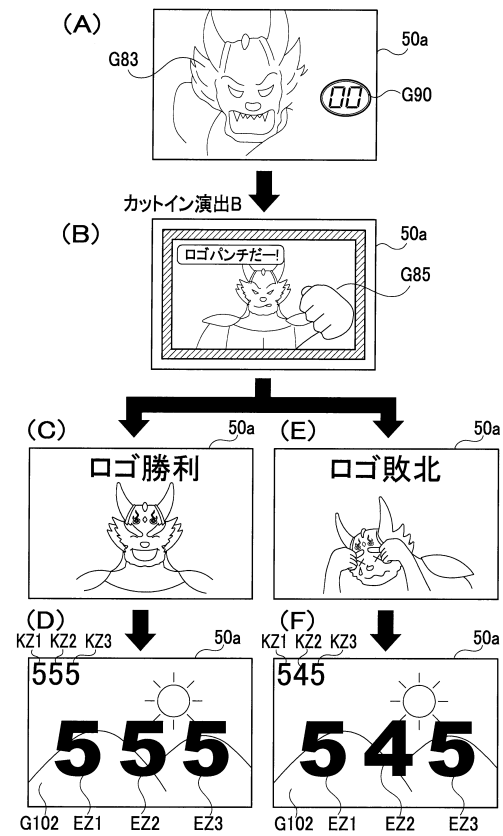
10

20

【図 3 7】



【図 3 8】

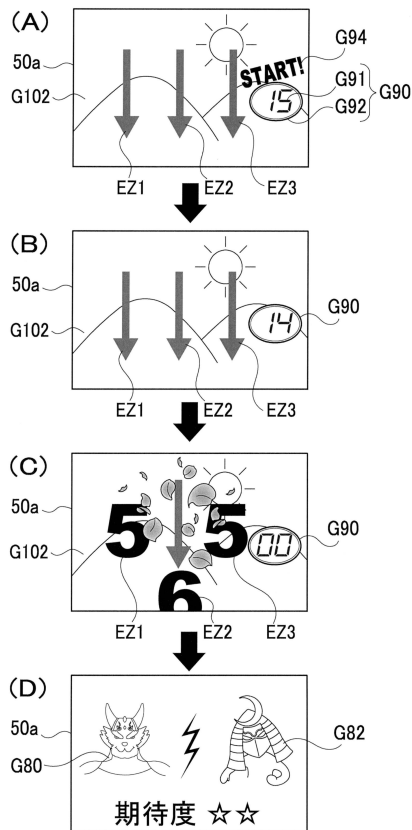


30

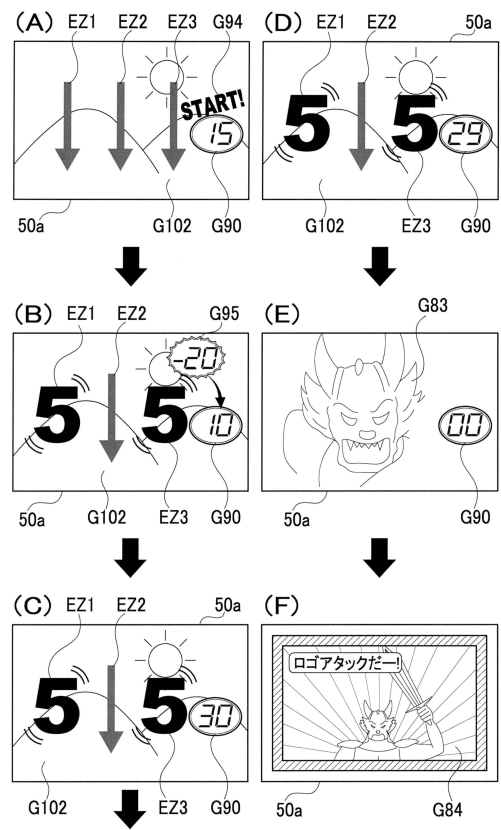
40

50

【図 39】



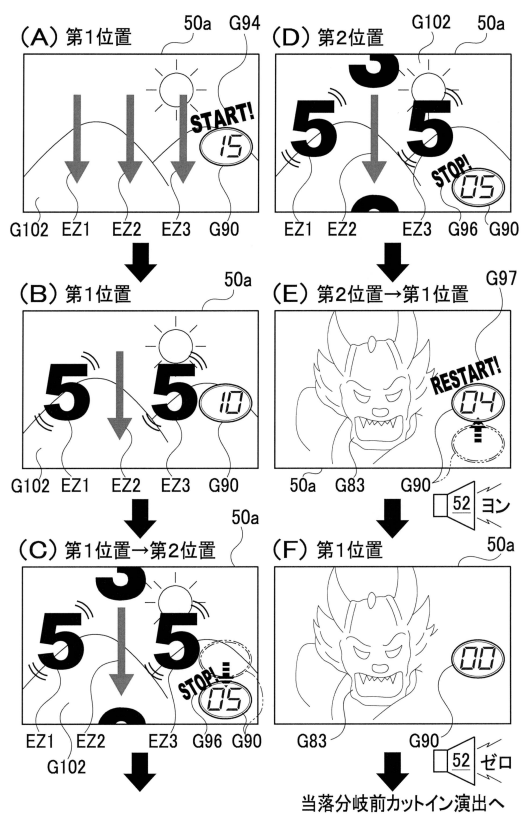
【図 40】



10

20

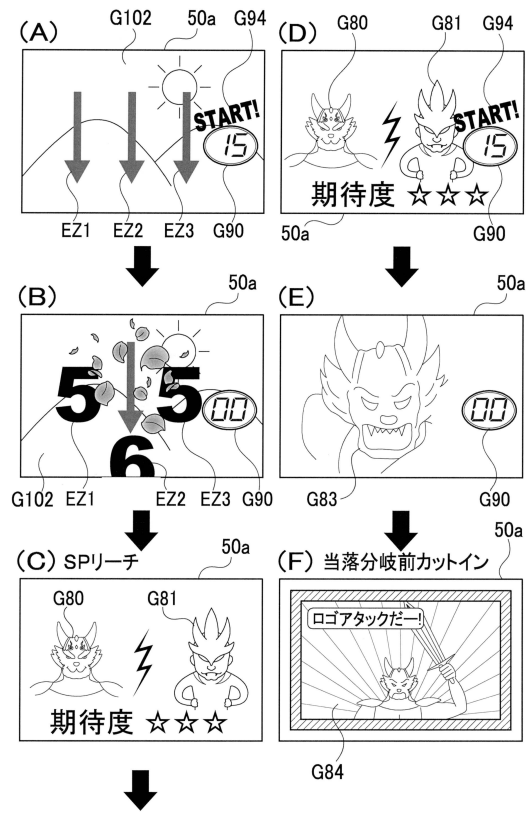
【図 41】



30

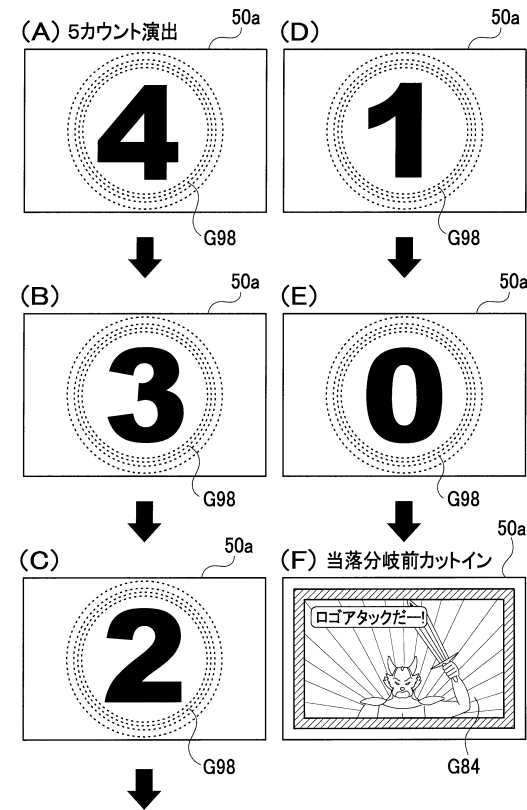
40

【図 42】

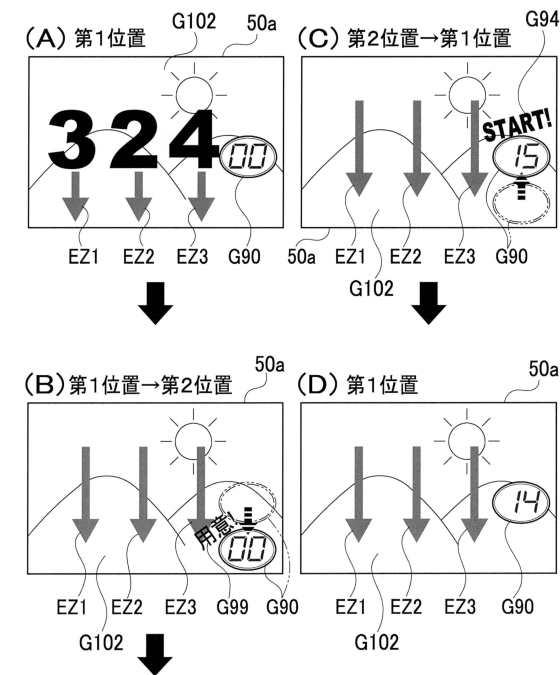


50

【図 4 3】



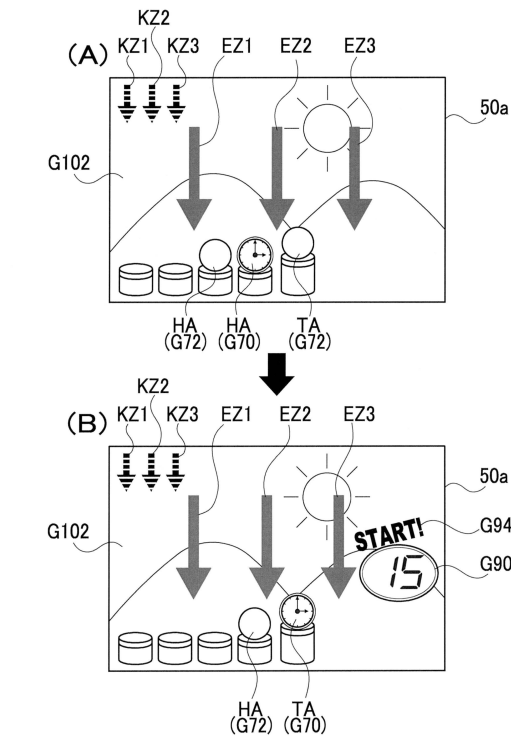
【図 4 4】



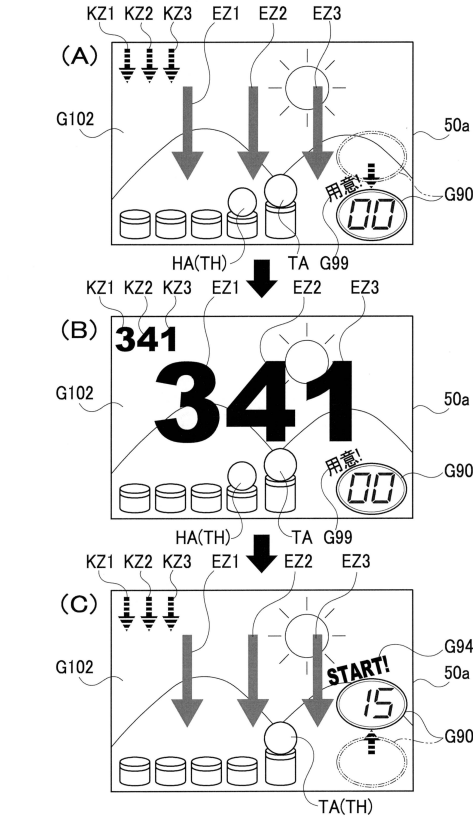
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】



30

40

50

【図 4 7】

前送演出抽選テーブル		実行確率 (%)		実行確率 (%)		実行確率 (%)		実行確率 (%)		実行確率 (%)	
特図変動パターン	時間演出の演出パターン	非実行	実行	実行	実行	実行	実行	実行	実行	実行	実行
SP×当たり変動 時間演出	時間演出5秒	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	時間演出15秒	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	時間演出35秒	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45
	時間演出15秒+20秒	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
	時間演出15秒+20秒停止	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SPハズレ変動 時間演出	時間演出5秒	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	時間演出15秒	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
	時間演出35秒	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
	時間演出15秒+20秒	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
	時間演出15秒+20秒停止	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

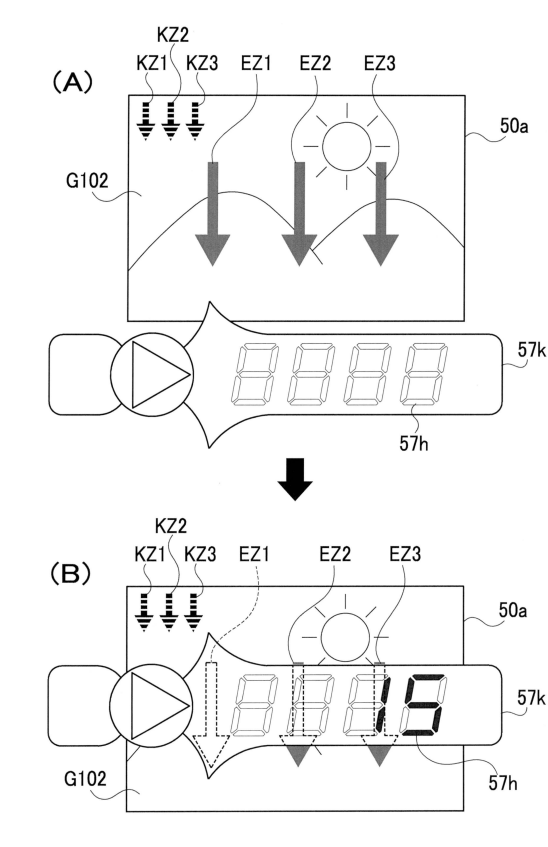
【図 4 8】

非連続状態における時間演出の演出パターン抽選テーブル		実行確率 (%)		実行確率 (%)		実行確率 (%)		実行確率 (%)		実行確率 (%)	
特図変動パターン	時間演出の演出パターン	非実行	実行	実行	実行	実行	実行	実行	実行	実行	実行
SP×当たり変動 時間演出	時間演出5秒	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	時間演出15秒	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	時間演出35秒	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
	時間演出15秒+20秒	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	時間演出15秒+20秒停止	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SPハズレ変動 時間演出	時間演出5秒	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	時間演出15秒	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	時間演出35秒	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
	時間演出15秒+20秒	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	時間演出15秒+20秒停止	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

【図 4 9】

前送演出抽選テーブル		実行確率 (%)		実行確率 (%)		実行確率 (%)		実行確率 (%)		実行確率 (%)	
特図変動パターン	時間演出の演出パターン	非実行	実行	実行	実行	実行	実行	実行	実行	実行	実行
SP×当たり変動 時間演出	時間演出5秒	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	時間演出15秒	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	時間演出35秒	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45
	時間演出15秒+20秒	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
	時間演出15秒+20秒停止	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
SPハズレ変動 時間演出	時間演出5秒	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	時間演出15秒	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
	時間演出35秒	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
	時間演出15秒+20秒	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
	時間演出15秒+20秒停止	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

【図 5 0】



## 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 進藤 利哉  
(56)参考文献 特許第 6 3 6 8 0 2 4 ( J P , B 1 )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2