

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7146231号

(P7146231)

(45)発行日 令和4年10月4日(2022.10.4)

(24)登録日 令和4年9月26日(2022.9.26)

(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94頁)

(21)出願番号	特願2018-37786(P2018-37786)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成30年3月2日(2018.3.2)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2019-150324(P2019-150324 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43)公開日	令和1年9月12日(2019.9.12)	(74)代理人	110000291弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
審査請求日	令和3年3月1日(2021.3.1)	(72)発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	中山 覚
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者に有利な特別遊技状態にすることがある遊技実行手段と、  
表示手段を用いて所定の演出を実行するための演出モードを設定可能な演出実行手段とを備え、  
前記演出実行手段は、  
前記演出モードとして、第1背景画像が表示される第1演出モード、第2背景画像が表示される第2演出モード、第3背景画像が表示される第3演出モード、および特定背景画像が表示される特定演出モードを含む複数の演出モードの何れかを設定することがあり、  
前記第1演出モード、前記第2演出モード、前記第3演出モードおよび前記特定演出モードのそれぞれにおいて、前記表示手段に、演出図柄を可変表示することが可能であり、  
前記演出図柄を可変表示しているときに、前記特別遊技状態になる可能性があることを示唆する特別演出を実行することがある遊技機において、  
前記演出図柄の種類には、第1演出図柄、第2演出図柄、および第3演出図柄があり、  
前記特別演出には、第1特別演出、および第2特別演出があり、  
前記演出実行手段は、  
前記第1演出モードでは、前記第1演出図柄を用いた可変表示を行い、  
前記第2演出モードでは、前記第2演出図柄を用いた可変表示を行い、  
前記第3演出モードでは、前記第3演出図柄を用いた可変表示を行い、  
前記第1演出モードを設定しているときに前記第1演出モードから前記特定演出モード

10

20

に変更するときと、前記第2演出モードを設定しているときに前記第2演出モードから前記特定演出モードに変更するときと、前記第3演出モードを設定しているときに前記第3演出モードから前記特定演出モードに変更するときと、があり、

前記第1演出モードから前記特定演出モードに変更する場合に、前記演出図柄を前記第1演出図柄から変更せずに、当該特定演出モードにおいて、前記第1演出図柄を用いた可変表示を行い、

前記第2演出モードから前記特定演出モードに変更する場合に、前記演出図柄を前記第2演出図柄から変更せずに、当該特定演出モードにおいて、前記第2演出図柄を用いた可変表示を行い、

前記第3演出モードから前記特定演出モードに変更する場合に、前記演出図柄を前記第3演出図柄から前記第1演出図柄に変更し、当該特定演出モードにおいて、前記第1演出図柄を用いた可変表示を行い、

10

前記第3演出モードにおいて、前記第1特別演出を実行することがあるが前記第2特別演出を実行することはない、

前記特定演出モードにおいて、前記第2特別演出を実行することがあるが前記第1特別演出を実行することは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。

20

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ遊技機では、遊技球が始動口に入球することを条件に、大当たりであるか否かの判定を行うことが可能であり、当該判定で大当たりと判定されると、遊技球を獲得可能な大当たり遊技が行われる。また、遊技者に有利な遊技状態や不利な遊技状態など、様々な遊技状態で遊技が行われる（特許文献1参照）。特許文献1に記載の遊技機では、遊技状態の変更に伴って、異なる演出モードを設定することで遊技興趣を向上させている。

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0003】

【文献】特開2016-67682号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、演出モードによる演出を行う遊技機について、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわち、その課題とするところは、遊技興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、上記課題を解決するために、  
遊技者に有利な特別遊技状態にすることがある遊技実行手段と、  
表示手段を用いて所定の演出を実行するための演出モードを設定可能な演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、

前記演出モードとして、第1背景画像が表示される第1演出モード、第2背景画像が表示される第2演出モード、第3背景画像が表示される第3演出モード、および特定背景画像が表示される特定演出モードを含む複数の演出モードの何れかを設定することがあり、

50

前記第 1 演出モード、前記第 2 演出モード、前記第 3 演出モードおよび前記特定演出モードのそれぞれにおいて、前記表示手段に、演出図柄を可変表示することが可能であり、前記演出図柄を可変表示しているときに、前記特別遊技状態になる可能性があることを示唆する特別演出を実行することがある遊技機において、

前記演出図柄の種類には、第 1 演出図柄、第 2 演出図柄、および第 3 演出図柄があり、前記特別演出には、第 1 特別演出、および第 2 特別演出があり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 演出モードでは、前記第 1 演出図柄を用いた可変表示を行い、

前記第 2 演出モードでは、前記第 2 演出図柄を用いた可変表示を行い、

前記第 3 演出モードでは、前記第 3 演出図柄を用いた可変表示を行い、

前記第 1 演出モードを設定しているときに前記第 1 演出モードから前記特定演出モードに変更するときと、前記第 2 演出モードを設定しているときに前記第 2 演出モードから前記特定演出モードに変更するときと、前記第 3 演出モードを設定しているときに前記第 3 演出モードから前記特定演出モードに変更するときと、があり、

前記第 1 演出モードから前記特定演出モードに変更する場合に、前記演出図柄を前記第 1 演出図柄から変更せずに、当該特定演出モードにおいて、前記第 1 演出図柄を用いた可変表示を行い、

前記第 2 演出モードから前記特定演出モードに変更する場合に、前記演出図柄を前記第 2 演出図柄から変更せずに、当該特定演出モードにおいて、前記第 2 演出図柄を用いた可変表示を行い、

前記第 3 演出モードから前記特定演出モードに変更する場合に、前記演出図柄を前記第 3 演出図柄から前記第 1 演出図柄に変更し、当該特定演出モードにおいて、前記第 1 演出図柄を用いた可変表示を行い、

前記第 3 演出モードにおいて、前記第 1 特別演出を実行することがあるが前記第 2 特別演出を実行することはない、

前記特定演出モードにおいて、前記第 2 特別演出を実行することがあるが前記第 1 特別演出を実行することはないことを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技興趣の低下を抑えることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】本発明の基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機の斜視図である。

【図 2】遊技盤ユニットの正面図である。

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

【図 4】表示器類の正面図である。

【図 5】遊技制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 6】演出制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 7】(A)は普図関連判定情報を示す表であり、(B)は特図関連判定情報を示す表である。

【図 8】(A)は当たり判定テーブルであり、(B)は普図変動パターン判定テーブルであり、(C)は補助遊技制御テーブルである。

【図 9】(A)は第 1 大当たり判定テーブルであり、(B)は第 2 大当たり判定テーブルであり、(C)は大当たり図柄種別判定テーブルであり、(D)はリーチ判定テーブルである。

【図 10】特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 11】特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 12】第 1 先読み判定テーブルである。

【図 13】第 2 先読み判定テーブルである。

【図 1 4】(A) は大当たり遊技制御テーブルであり、(B) は遊技状態設定テーブルであり、(C) は小当たり遊技制御テーブルである。

【図 1 5】(A) はデモ動画の一例を示す図であり、(B) は設定画面の一例を示す図である。

【図 1 6】(A) は第 1 通常用背景画像の一例を示す図であり、(B) は第 2 通常用背景画像の一例を示す図であり、(C) は第 3 通常用背景画像の一例を示す図であり、(D) は確変用背景画像の一例を示す図であり、(E) は時短用背景画像の一例を示す図である。

【図 1 7】(A) は大当たりオープニング演出の一例を示す図であり、(B) はラウンド演出の一例を示す図であり、(C) は大当たりエンディング演出の一例を示す図である。

【図 1 8】リーチ無しハズレの特図変動演出の一例を表す図である。

10

【図 1 9】特図変動演出が開始してからリーチになるまでの一例を表す図である。

【図 2 0】Nリーチの一例を表す図である。

【図 2 1】S Pリーチの一例を表す図である。

【図 2 2】S Pリーチの一例を表す図であり、図 2 1 の続きである。

【図 2 3】S Pリーチの一例を表す図であり、図 2 2 の続きである。

【図 2 4】可動体演出の一例を表す図である。

【図 2 5】操作演出の一例を表す図である。

【図 2 6】保留演出の一例を表す図である。

【図 2 7】保留変化予告の一例を表す図である。

【図 2 8】保留変化予告の一例を表す図である。

20

【図 2 9】遊技制御メイン処理のフローチャートである。

【図 3 0】遊技制御側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 3 1】センサ検出処理のフローチャートである。

【図 3 2】センサ検出処理のフローチャートであり、図 3 1 の続きを表す図である。

【図 3 3】普通動作処理のフローチャートである。

【図 3 4】特別動作処理のフローチャートである。

【図 3 5】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 3 6】特図 1 変動パターン判定処理のフローチャートである。

【図 3 7】特別図柄変動処理のフローチャートである。

【図 3 8】特別図柄確定処理のフローチャートである。

30

【図 3 9】演出制御メイン処理のフローチャートである。

【図 4 0】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 4 1】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 4 2】特殊用背景画像の一例を表す図である。

【図 4 3】(A) 遊技フローを説明するブロック図であり、(B) は特殊モードに係る開始条件、および終了条件の詳細を表した表である。

【図 4 4】演出モード用の演出図柄である。

【図 4 5】第 1 通常演出ステージから第 2 通常演出ステージへの切り替えの一例を表す図である。

【図 4 6】第 2 通常演出ステージから第 3 通常演出ステージへの切り替えの一例を表す図である。

40

【図 4 7】第 3 通常演出ステージから第 1 通常演出ステージへの切り替えの一例を表す図である。

【図 4 8】第 1 開始条件が成立することによって特殊演出モードが設定される具体例を表す図である。

【図 4 9】第 1 開始条件の成立によって設定された特殊演出モードが第 1 終了条件の成立によって終了する具体例を表す図である。

【図 5 0】第 2 開始条件が成立することによって特殊演出モードが設定される具体例を表す図である。

【図 5 1】第 2 開始条件の成立によって設定された特殊演出モードが第 2 終了条件の成立

50



によって終了する具体例を表す図である。

【図 5 2】予告演出実行判定において予告演出の「実行」が選択される確率と予告演出の「不実行」が選択される確率を表す表である。

【図 5 3】台詞予告の一例を表す図である。

【図 5 4】バット予告の一例を表す図である。

【図 5 5】カットイン予告の一例を表す図である。

【図 5 6】群予告の一例を表す図である。

【図 5 7】タイマー予告の一例を表す図である。

【図 5 8】予告演出態様判定において各演出態様が選択される確率を表す表である。

【図 5 9】予告演出態様判定において各演出態様が選択される確率を表す表である。

10

【図 6 0】一発告知演出実行判定において一発告知演出の「実行」が選択される確率と一発告知演出の「不実行」が選択される確率を表す表である。

【図 6 1】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 6 2】受信コマンド解析処理のフローチャートであり、図 6 1 の続きを表す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

< 基本的な実施形態 >

最初に、本発明の遊技機の特徴部分の前提となる本発明の基本的な実施形態を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。なお、以下において、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。

20

【0010】

1. 遊技機の構造

本発明の遊技機の基本的な実施形態であるパチンコ遊技機 P Y 1 について説明する。最初に、パチンコ遊技機 P Y 1 の構造について図 1 ~ 図 3 を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」とはパチンコ遊技機 P Y 1 から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」をパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に近づく方向として、説明する。

30

【0011】

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

【0012】

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

40

【0013】

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

50

## 【 0 0 1 4 】

前枠 2 3 m の前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル 7 2 k が設けられている。ハンドル 7 2 k が操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル 7 2 k の回転操作に応じた発射強度で発射される。

## 【 0 0 1 5 】

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

10

## 【 0 0 1 6 】

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

20

## 【 0 0 1 7 】

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

## 【 0 0 1 8 】

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

30

## 【 0 0 1 9 】

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

## 【 0 0 2 0 】

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

40

## 【 0 0 2 1 】

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

## 【 0 0 2 2 】

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

50

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

【 0 0 2 3 】

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

10

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

20

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

【 0 0 2 6 】

電チュー開閉部材 1 2 k は正面視略 L 字状部材からなり、通常は第 2 始動口 1 2 を閉鎖している。電チュー開閉部材 1 2 k は、前方先端面が遊技領域 6 と面一状態になる退避状態から前方に突出することができる。電チュー開閉部材 1 2 k が前方に突出すると、電チュー開閉部材 1 2 k が遊技領域 6 に垂直に突出した状態になり、第 2 始動口 1 2 が入球可能に開放する。具体的には、電チュー開閉部材 1 2 k の水平部の左端に立設された垂直部分が遊技球を受けとめられ、水平部から第 2 始動口 1 2 へと導かれる。このように、電チュー開閉部材 1 2 k が開状態であるときだけ遊技球の第 2 始動口 1 2 への入球が可能となる。遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入球すると、所定個数（第 1 実施形態では、4 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

30

【 0 0 2 7 】

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

40

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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

50

転することができる。A T開閉部材 1 4 k が回転すると、A T開閉部材 1 4 k が遊技領域 6 に垂直に突出した状態になり、大入賞口 1 4 が入球可能に開放する。このように、A T開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球の大入賞口 1 4 への入球が可能となる。遊技球が大入賞口 1 4 へ入球すると、所定個数（第 1 実施形態では、1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、大入賞口 1 4 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

【0030】

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

10

【0031】

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

【0032】

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

20

【0033】

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

30

【0034】

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

【0035】

次に、遊技盤 1 の背面に取り付けられた盤用演出ユニット E U について説明する。盤用演出ユニット E U は、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。盤用演出ユニット E U には、画像表示装置 5 0、および盤可動装置 5 5 が取り付けられている。

40

【0036】

画像表示装置 5 0 は、20 インチの 3 D 液晶ディスプレイで構成されており、3 D 画像を表示可能な表示部 5 0 a を具備する。

【0037】

盤可動装置 5 5 は、動作可能な盤可動体 5 5 k を備える。盤可動体 5 5 k は、水平状態を保持された横長で板状の昇降部材 5 5 k 2 と、昇降部材 5 5 k 2 の左右方向中央に設けられた略楕円形状の回転部材 5 5 k 1 と、を有する。盤可動体 5 5 k は、初期位置に配されている待機状態では、遊技盤 1 と画像表示装置 5 0 との間で隠れている。待機状態において、盤可動体 5 5 k の下端部分、具体的に回転部材 5 5 k 1 の下端部分が、遊技盤 1 の開口部 1 A の上端から少しだけ下方に位置している。よって、回転部材 5 5 k 1 の下端部

50

の一部のみが遊技者から視認できるよう配されている（図３（Ａ）参照）。そして、盤可動体５５ｋは、全体的に初期位置から所定の作動位置まで下降し、その作動位置から上昇して初期位置に戻ることができる（図３（Ｂ）参照）。所定の作動位置としては、正面視で盤可動体５５ｋが開口部１Ａの略中央につく位置である。ここで、所定の作業位置は適宜に設定可能であり、正面視で盤可動体５５ｋが開口部１Ａの略中央より上方側におかれる位置であっても下方側におかれる位置であってもよい。

【００３８】

また、回転部材５５ｋ１は、中心に設けられた回転軸を中心に回転運動することが可能である（図３（Ｃ）参照）。なお、回転部材５５ｋ１の回転運動は、盤可動体５５ｋが待機位置から作動位置に移動するとき、作動位置に保持されているとき、および作動位置から待機位置に移動するときに実行可能である。

10

【００３９】

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

【００４０】

次に、遊技盤１の前面に形成された遊技領域６の上下方向略中央の右隣（遊技領域６以外の部分）に配置されている表示器類８について説明する。図４に示すように、表示器類には、第１特別図柄（以下、「特図１」という）を可変表示する特図１表示器８１ａ、第２特別図柄（以下、「特図２」という）を可変表示する特図２表示器８１ｂ、及び、普通図柄（以下、「普図」という）を可変表示する普図表示器８２が含まれている。また、表示器類には、後述する特図１保留数を表示する特図１保留表示器８３ａ、および後述する特図２保留数を表示する特図２保留表示器８３ｂが含まれている。

20

【００４１】

特図１の可変表示は、遊技球の第１始動口１１への入賞を契機とした特図１抽選が行われると実行される。また、特図２の可変表示は、遊技球の第２始動口１２への入賞を契機とした特図２抽選が行われると実行される。特図１抽選、および特図２抽選については後述する。なお、以下の説明では、特図１、および特図２を総称して「特図」といい、特図１抽選、および特図２抽選を総称して「特図抽選」という。また、特図１表示器８１ａ、および特図２表示器８１ｂを総称して「特図表示器８１」という。さらに、特図１保留表示器８３ａ、および特図２保留表示器８３ｂを総称して「特図保留表示器８３」という。

30

【００４２】

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が変動表示した後に停止表示する。停止表示された特図（停止特図）は、可変表示の表示結果として導出された特図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された特図が予め定めた特定の特図である場合には、大入賞口１４の開放を伴う大当たり遊技が行われる。

【００４３】

特図１表示器８１ａ、および特図２表示器８１ｂはそれぞれ、横並びに配された８個のＬＥＤから構成されている。特図１表示器８１ａ、および特図２表示器８１ｂの点灯態様は、特図抽選の結果に応じた特図、すなわち特図抽選の結果を表す。例えば特図抽選の結果が大当たりである場合には、最終的に「」（：点灯、：消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤが点灯する。この点灯態様が大当たり図柄であり、大当たりを表す。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、最終的に「」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯する。この点灯態様が大当たり図柄であり、ハズレを表す。なお、特図抽選の結果に対応するＬＥＤの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させてもよい。

40

【００４４】

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

50

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

【００４５】

ところで、パチンコ遊技機ＰＹ１では、遊技球が第１始動口１１または第２始動口１２へ入賞してもすぐに特図抽選および特図の可変表示が行われない場合がある。具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に遊技球の第１始動口１１または第２始動口１２への入賞があった場合である。この場合、所定個数を上限として、その入賞に基づいて特図抽選および特図の可変表示を実行する権利が留保される。この留保された権利のことを「特図保留」という。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

普図表示器８２は、例えば２個のＬＥＤから構成されている。普図表示器８２の点灯態様は、普図抽選の結果に応じた普図、すなわち普図抽選の結果を表す。普図抽選の結果が当たりである場合には、最終的には、「      」（      ：点灯、      ：消灯）というように両ＬＥＤが点灯する。この点灯態様が当たり図柄であり、当たりを表す。また普図抽選の結果がハズレである場合には、最終的には、「      」というように右のＬＥＤのみが点灯する。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。なお、普図抽選の結果に対応するＬＥＤの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。例えば、ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。

【００５０】

また、普図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普図の変動表示が行われる。普図の変動表示の態様は、第１実施形態では、両ＬＥＤが交互に点灯するという態様である。なお、普図の変動表示の態様は、特に限定されず、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全ＬＥＤが一斉に点滅するなど適宜に設定してもよい。

【００５１】

２．遊技機の電氣的構成

次に、図５～図６に基づいて、パチンコ遊技機ＰＹ１の電氣的な構成を説明する。パチ

10

20

30

40

50

ンコ遊技機 P Y 1 は、遊技利益を得ることが可能な遊技に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板 1 0 0、遊技制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じた演出に関する制御を行う演出制御基板 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 等を備えている。遊技制御基板 1 0 0、演出制御基板 1 2 0、および払出制御基板 1 7 0 等は、ユニット化されて盤用演出ユニット E U の背面側に設置されている。

#### 【 0 0 5 2 】

なお、遊技制御基板 1 0 0 の制御対象となる遊技利益を獲得可能な遊技には、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などが含まれる。また、演出制御基板 1 2 0 の制御対象となる演出には、遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出など）、客待ち演出、第 1 演出ボタン 4 0 k や第 2 演出ボタン 4 1 k の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などが含まれている。

10

#### 【 0 0 5 3 】

また、遊技制御基板 1 0 0 は、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。一方、演出制御基板 1 2 0 は、後述する画像制御基板 1 4 0、音声制御回路 1 6 1、およびサブドライブ基板 1 6 2 と共に、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくとも演出制御基板 1 2 0 を備え、演出装置（画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、および盤可動体 5 5 k 等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出などを制御可能であればよい。

#### 【 0 0 5 4 】

20

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、電源基板 1 9 0 を備えている。電源基板 1 9 0 は、遊技制御基板 1 0 0、演出制御基板 1 2 0、及び払出制御基板 1 7 0 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 1 9 0 には、電源スイッチ 1 9 1 が接続されている。電源スイッチ 1 9 1 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。

#### 【 0 0 5 5 】

図 5 に示すように、遊技制御基板 1 0 0 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」）1 0 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 1 0 1 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（Read Only Memory）1 0 1、ワークメモリとして使用される遊技用 R A M（Random Access Memory）1 0 3、遊技用 R O M 1 0 3 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 C P U（Central Processing Unit）1 0 2 が含まれている。

30

#### 【 0 0 5 6 】

遊技用 R O M 1 0 3 には、後述する遊技制御メイン処理や遊技制御側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用 R O M 1 0 3 には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、遊技状態設定テーブル、小当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用 R O M 1 0 3 は外付けであってもよい。

40

#### 【 0 0 5 7 】

また、遊技用 R A M 1 0 4 には、特図保留記憶部 1 0 5 が設けられている。ここで、特図保留記憶部 1 0 5 について説明する。前述の通り、遊技球の第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への入賞があると、特図保留が発生可能であるが、特図保留が可能な場合、すなわち、特図保留数が上限値に達していないときには、この入賞に基づいて、特図抽選などを行うための各種乱数からなる判定情報が取得される。そして、この判定情報は、特図保留として特図保留記憶部 1 0 5 に一旦記憶される。なお、以下において、遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞により取得される判定情報のことを「特図 1 関連判定情報」といい、遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞により取得される判定情報のことを「特図 2 関連判定情報」という。また、特図 1 関連判定情報と特図 2 関連判定情報とを総称して「特図関連判

50

定情報」という。

【 0 0 5 8 】

そして、特図 1 関連判定情報は、特図 1 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶される。一方、特図 2 関連判定情報は、特図 2 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶可能な特図 1 関連判定情報の数、すなわち、特図 1 保留数の上限数は「 4 」に設定されている。また、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶可能な特図 2 関連判定情報の数、すなわち、特図 2 保留数の上限数は「 4 」に設定されている。なお、特図 1 保留数の上限数および特図 2 保留数の上限数は適宜に設定しても良い。また特図 1 保留数の上限数および特図 2 保留数の上限数を設けなくても良い。

10

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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

20

【 0 0 6 2 】

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

30

【 0 0 6 3 】

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

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

40

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

50



また、発射装置 7 2 は遊技球を発射する装置である。ハンドル 7 2 k が、発射装置 7 2 に遊技球を発射させるための操作を受け付ける操作部または入力部を構成しており、発射装置 7 2 に含まれる。ハンドル 7 2 k には、遊技者などの人のハンドル 7 2 k への接触を検知可能なタッチスイッチ 7 2 a が設けられている。遊技者によるハンドル 7 2 k の操作があった場合には、タッチスイッチ 7 2 a が遊技者のハンドル 7 2 k への接触を検知し、発射制御回路 1 7 5 を介して検知信号を払出制御基板 1 7 0 に出力する。

【 0 0 6 8 】

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

10

【 0 0 6 9 】

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

20

【 0 0 7 0 】

図 6 に示すように、演出制御基板 1 2 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）1 2 1 が実装されている。演出制御用マイコン 1 2 1 には、遊技制御基板 1 0 0 による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 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、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 1 】

30

また、演出用 R O M 1 2 3 には、後述する演出制御メイン処理、受信割り込み処理、1 m s タイマ割り込み処理、および、1 0 m s タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用 R O M 1 2 3 は外付けであってもよい。また、演出用 R A M 1 2 4 には、始動入賞コマンドを記憶する始動入賞コマンド保留記憶部 1 2 5 が設けられている。

【 0 0 7 2 】

演出制御基板 1 2 0 には、画像制御基板 1 4 0 が接続されている。演出制御基板 1 2 0 の演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、遊技制御基板 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、演出制御基板 1 2 0 と画像制御基板 1 4 0 との接続は、演出制御基板 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 から演出制御基板 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。

40

【 0 0 7 3 】

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 ( C h a r a c t e r G e n e r a t o r R e a d O n l y M e m o r y ) 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 ( V i d e o R a n d

50

om Access Memory) 146、及び、VDP (Video Display Processor) 144を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM 145には、例えば、画像表示装置50に表示される画像を表示するための画像データ(静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図柄、図形、文字、数字および記号等(演出図柄を含む)や背景画像等の画像データ)が格納されている。

【0074】

VDP 144は、演出制御用マイコン121からの指令に基づき画像用CPU 141によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM 145から画像データを読み出してVRAM 146内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成してVRAM 146内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像をRGB信号として画像表示装置50に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部50aに表示される。

10

【0075】

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。

【0076】

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

20

【0077】

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

【0078】

30

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

【0079】

演出制御基板120に接続されている各種スイッチ類には、第1演出ボタン検知センサ40a、および第2演出ボタン検知センサ41aが含まれている。第1演出ボタン検知センサ40aは、第1演出ボタン40kが押下操作されたことを検出する。第2演出ボタン検知センサ41aは、第2演出ボタン41kが押下操作されたことを検出する。第1演出ボタン検知センサ40a、および第2演出ボタン検知センサ41aは、それぞれが操作されたことを検出すると、その検出内容に応じた信号を演出制御基板120に出力する。

40

【0080】

なお、演出制御基板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。また、演出制御基板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。

【0081】

演出制御基板120に接続された各種アクチュエータ類には、回転部材用モータ55m1、および昇降部材用モータ55m2が含まれている。回転部材用モータ55m1は、回転部材55k1を駆動して、回転部材55k1を回転させることが可能である。昇降部材用モータ55m2は、昇降部材55k2を上昇または下降させることが可能である。詳細

50

には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2 の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、サブドライブ基板 1 6 2 を介して、回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2 の動作を制御する。なお、以下において、「回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2」の動作を「盤可動体 5 5 k の動作」を総称することもある。また、回転部材 5 5 k 1 を回転させることや昇降部材 5 5 k 2 を下降または上昇させることについて「盤可動体 5 5 k を回転させる、または下降もしくは上昇させる」ともいう。

#### 【 0 0 8 2 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドなどに基づいて、サブドライブ基板 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 などの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、枠ランプ 5 3 の発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 5 3 の発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成には演出制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

10

#### 【 0 0 8 3 】

なお、サブドライブ基板 1 6 2 を基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に、枠ランプ 5 3 等の点灯制御、および、盤可動体 5 5 k の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に R O M を実装して、その R O M に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

#### 【 0 0 8 4 】

### 3 . 遊技機による主な遊技

20

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な遊技について、図 7 ~ 図 1 4 を用いて説明する。

#### 【 0 0 8 5 】

### 3 - 1 . 普図に関わる遊技

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

30

#### 【 0 0 8 6 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図変動始動条件の成立により、普図関連判定情報を取得する。取得する普図関連判定情報には、図 7（A）に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

40

#### 【 0 0 8 7 】

### 3 - 1 - 1 . 当たり判定

当たり判定は、例えば図 8（A）に示すような当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。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（普通図柄乱数判定値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。当た

50

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。

【 0 0 8 8 】

### 3 - 1 - 2 . 普図変動パターン判定・普図可変表示

普図変動パターン判定は、例えば図 8 ( B ) に示すような普図変動パターン判定テーブルを用いて、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンとは、普図変動時間などの普図の可変表示に関する所定事項に関する識別情報である。

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

### 3 - 1 - 3 . 補助遊技

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

【 0 0 9 3 】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）、すなわち、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）に対応付けることが可能である。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、例えば図 8 ( C ) に示すような補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、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、開放回数や開放時間などの各要素については、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ることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、0 . 2 秒などの遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが困難な第 1 の開放時間だけ電チュー 1 2 D が開放する。一方、時短状態における補助遊技では、例え

10

20

30

40

50

ば、１．０秒のインターバル（閉鎖）を挟んだ２．５秒の２回開放などの第１の開放時間よりも長く、遊技球を電チュー１２Ｄに入賞させるのが容易な第２の開放時間だけ電チュー１２Ｄが開放する。

【００９５】

なお、以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。一方、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。また、各補助遊技における開放時間は、その補助遊技での合計時間であり、例えば、一度開放した後に一旦閉鎖するインターバルを挟んで再度開放するなど、１回の補助遊技の中で複数回開放するように構成しても良い。

【００９６】

### ３－２．特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第１始動口１１に入賞すると、特図１抽選を実行することができる。特図１抽選が行われると、特図１表示器８１ａにおいて、特図１の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図１抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図１には、大当たり図柄、小当たり図柄、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、小当たり、およびハズレがある。

【００９７】

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

【００９８】

同様に、パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第２始動口１２に入賞すると、特図２抽選を実行することができる。特図２抽選が行われると、特図２表示器８１ｂにおいて、特図２の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図２抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図２には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図２抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。

【００９９】

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

【０１００】

なお、特図２抽選にも小当たり図柄を含ませ、特図２表示器８１ｂに小当たり図柄の停止表示が行われると小当たり遊技が実行されるようにしても良い。反対に、特図１抽選から小当たり図柄を省き、特図１表示器８１ａで小当たり図柄の停止表示が行わないようにしても良い。

【０１０１】

また、以下において、第１始動口１１に遊技球が入賞することを「第１始動条件の成立」といい、第２始動口１２に遊技球が入賞することを「第２始動条件の成立」という。また、「第１始動条件の成立」と「第２始動条件の成立」をまとめて「始動条件の成立」と総称する。また、特別図柄のハズレ図柄については、前述の普図のハズレ図柄と区別するために「ハズレ特図」ともいう。

【０１０２】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、遊技状態の設定、および小当たり遊技）を行うために、始動条件の成立により、特図関連判定情報を取得し、当該特図関連判定情報について種々の判定を行う。取得する特図関連判定情報には、図７（Ｂ）に示すように、特別図柄乱数、大当たり図柄種別乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。大当たり図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うため

10

20

30

40

50

の乱数（判定情報）である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数（判定情報）である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。次に、特図関連判定情報を用いて行われる各判定について説明する。

#### 【 0 1 0 3 】

##### 3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、例えば図 9（ A ） 、 図 9（ B ） に示すような大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）、言い換えると、大当たり、小当たり、またはハズレの何れかを決定することである。大当たり判定テーブルは、第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく大当たり判定で用いる大当たり判定テーブル（以下、「第 1 大当たり判定テーブル」という）と、第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく大当たり判定で用いる大当たり判定テーブル（以下、「第 2 大当たり判定テーブル」という）と、がある。そして、始動口の種別に関連付けられた大当たり判定テーブルのそれぞれには、さらに通常確率状態で用いる大当たり判定テーブル（通常確率用第 1 大当たり判定テーブル、通常確率用第 2 大当たり判定テーブル）と、高確率状態で用いる大当たり判定テーブル（高確率用第 1 大当たり判定テーブル、高確率用第 2 大当たり判定テーブル）と、がある。

#### 【 0 1 0 4 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 に入賞すると特図 1 の可変表示が実行され、第 2 始動口 1 2 に入賞すると特図 2 の可変表示が実行される。よって、第 1 大当たり判定テーブルは特図 1 用の大当たり判定テーブル、第 2 大当たり判定テーブルは特図 2 用の大当たり判定テーブルといえることができる。

#### 【 0 1 0 5 】

遊技状態に関連付けられた各第 1 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、小当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数判定値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特別図柄乱数を第 1 大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、小当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 9（ A ） に示すように、高確率用第 1 大当たり判定テーブルの方が、通常確率用第 1 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、高確率用第 1 大当たり判定テーブルと、通常確率用第 1 大当たり判定テーブルとで、小当たりと判定される特別図柄乱数判定値が同一に設定されている。

#### 【 0 1 0 6 】

また、遊技状態に関連付けられた各第 2 大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数判定値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特別図柄乱数を第 2 大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 9（ B ） に示すように、高確率用第 2 大当たり判定テーブルの方が、通常確率用第 2 大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。

#### 【 0 1 0 7 】

なお、大当たりや小当たりの当選確率や各種大当たり判定の判定結果に対する特別図柄乱数判定値の振り分け方については、適宜に変更することが可能である。また、第 2 大当たり判定テーブルにも小当たりを設けても良い。すなわち、特図として、大当たり図柄、小当たり図柄、およびハズレ図柄が設けられているようにしても良い。

#### 【 0 1 0 8 】

##### 3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、例えば図 9（ C ） に示すような大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定することである。大当たり図柄の種別に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素（遊技者に有利な内容）を対応付けることが可能である。

#### 【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

大当たり図柄は複数種類設定可能である。各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値（大当たり図柄種別乱数判定値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに照合して、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第 1 大当たり図柄種別判定テーブルおよび第 2 大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数判定値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。

10

【 0 1 1 1 】

特図 1 の大当たり図柄、および特図 2 の大当たり図柄の種類は適宜に設定することができるが、例えば、図 9（C）に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、特図 1 の大当たり図柄として、大当たり図柄 A、大当たり図柄 B、および大当たり図柄 C の 3 種類の大当たり図柄を設け、特図 2 の大当たり図柄として、大当たり図柄 D、大当たり図柄 E、および大当たり図柄 F の 3 種類の大当たり図柄を設けることができる。そして、図 9（C）に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、第 1 大当たり図柄種別判定テーブルおよび第 2 大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数判定値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。なお、大当たり図柄種別の振分率については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり図柄の種別については、適宜に増加したり減少したりすることが可能である。

20

【 0 1 1 2 】

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、例えば図 9（D）に示すようなリーチ判定テーブルを用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定することである。

30

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数判定値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りがリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。

40

【 0 1 1 5 】

図 9（D）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数判定値の数を異ならせることが可能である。なお、以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われるリーチ判定の結果「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

【 0 1 1 6 】

50

### 3 - 2 - 4 . 特図変動パターン判定・特図可変表示

特図変動パターン判定は、大当たり判定の結果が大当たり、小当たり、およびハズレの何れの場合にも、例えば図10～図11に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定することである。

#### 【0117】

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を含ませることが可能である。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。

#### 【0118】

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別（特図1／特図2）、言い換えれば、当該特図変動パターン判定が起因する入賞が行われた始動口の種別（第1始動口11／第2始動口12）に関連付けることが可能である。すなわち、特図変動パターン判定テーブルには、特図1の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図1変動パターン判定テーブル：図10）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11）とがある。

#### 【0119】

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

#### 【0120】

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、大当たり種別判定結果、およびリーチ判定結果にも関連付けることが可能である。すなわち、非時短用特図1変動パターン判定テーブルおよび時短用特図1変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり図柄A用、大当たり図柄B，C用、小当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。同様に、非時短用特図2変動パターン判定テーブルおよび時短用特図2変動パターン判定テーブルにもそれぞれ、大当たり図柄D用、大当たり図柄E，F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。

#### 【0121】

さらに、遊技状態に関連付けられた各リーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルは、特図1保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図1保留数（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、同様に、遊技状態に関連付けられた各リーチ無しハズレ用の特図2変動パターン判定テーブルも、特図2保留数にも関連付けることが可能である。具体的には、特図2保留数（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。

#### 【0122】

そして、各特図変動パターン判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間



の特図の可変表示が、特図表示器 8 1 で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特別図柄抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。また、特図の可変表示で、表示結果（特別図柄抽選の結果）として、小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、小当たり遊技が実行される。

【 0 1 2 3 】

また、各特図変動パターンに、図 1 0 ~ 図 1 1 の表の右から 3 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローを関連付けることが可能である。ここで、特図変動パターンに関連づけられた特図変動演出の演出フローを構成する代表的な演出について説明する。

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

Lリーチは、Nリーチの後に実行可能な演出であり、Nリーチよりも長時間行われ、Nリーチよりも大当たり期待度が高いことを示唆する。Lリーチでも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に所定位置（例えば、後述する左演出図柄 E Z 1 が表示部 5 0 a の左上で、右演出図柄 E Z 3 が表示部 5 0 a の右上）に移動した状態で、Lリーチ専用の背景画像に切り替わる（Lリーチ専用の映像が流れる）。なお、Lリーチでは、主に表示部 5 0 a において 2 D C G によるアニメーション画像が表示される。Lリーチの演出内容としては、主人公キャラクターが必殺技を習得するために特訓を行うシーンが表示される（特訓する映像が表示部 5 0 a で流れる）。

【 0 1 2 8 】

SPリーチは、Nリーチの後に実行可能な演出であり、Lリーチよりも長時間行われ、Lリーチよりも大当たり期待度が高いことを示唆する。SPリーチでも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に所定位置（例えば、後述する左演出図柄 E Z 1 が表示部 5 0 a の左上で、右演出図柄 E Z 3 が表示部 5 0 a の右上）に移動した状態で、SPリーチ専用の背景画像に切り替わる（SPリーチ専用の映像が流れる）。なお、SPリーチは Lリーチよりも長い時間行われる。なお、SPリーチでは、主に表示部 5 0 a において 3 D C G 画像が表示される。そして、SPリーチの演出内容としては、主人公キャラクターが所属する A チームと、主人公キャラクターのライバルが所属する B チームとが試合を行うシーンが表示される（試合する映像が表示部 5 0 a で流れる）。

【 0 1 2 9 】

バトル演出は、時短状態においてリーチ後に実行可能な演出であり、通常変動よりも大当たり期待度が高いことを示唆する演出である。バトル演出でも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に所定位置（例えば、左演出図柄E Z 1が表示部5 0 aの左上で、右演出図柄E Z 3が表示部5 0 aの右上）に移動した状態で、バトル演出専用の背景画像に切り替わる（バトル演出専用の映像が流れる）。また、バトル演出では、主に表示部5 0 aにおいて3 D C G画像が表示される。そして、S Pリーチの演出内容としては、主人公キャラクタが所属するAチームと、主人公キャラクタのライバルが所属するBチームとが試合を行うシーンが表示される（試合する映像が表示部5 0 aで流れる）。

【0 1 3 0】

10

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

【0 1 3 1】

また、図1 0～図1 1の表の右から2番目の欄に示すように、特図変動パターンについて、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て名称を付すことがある。そして、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」、小当たりに係る特図変動パターンのことを「小当たり変動」、ハズレに係る特図変動パターンのことを「ハズレ変動」と総称することもある。

20

【0 1 3 2】

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

【0 1 3 3】

30

### 3 - 2 - 5 . 先読み判定

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

40

【0 1 3 4】

また、先読み判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。例えば、先読み判定テーブルを、後述する通常遊技状態、高確率高ベース遊技状態、および低確率高ベース遊技状態などに関連付けることができる。すなわち、先読み判定テーブルとして、通常遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（通常遊技状態用先読み判定テーブル）と、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（高確率高ベース遊技状態用先読み判定テーブル）と、低確率高ベース遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（低確率高ベース遊技状態用先読み判定テーブル）と、を設けることができる。

50

## 【 0 1 3 5 】

よって、詳細には、先読み判定テーブルを始動口と遊技状態に関連付けると、先読み判定テーブルには、通常遊技状態のときに用いられる第1先読み判定テーブルと、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる第1先読み判定テーブルと、低確率高ベース遊技状態のときに用いられる第1先読み判定テーブルと、通常遊技状態のときに用いられる第2先読み判定テーブルと、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる第2先読み判定テーブルと、低確率高ベース遊技状態のときに用いられる第2先読み判定テーブルと、があるようにすることができる。なお、先読み判定テーブルを何れの要素に関連付けるか、すなわち先読み判定テーブルをどのように構成するかは適宜に設定できる。

## 【 0 1 3 6 】

なお、図12～図13に示す先読み判定テーブルを用いる先読み判定によって、当該始動入賞によって行われる特図の可変表示に係る特図変動パターンが特定される。すなわち、当該入賞に基づく特図の可変表示が行われるよりも前にその特図の可変表示に係る特図変動パターンが先読み判定結果として特定される。そして、その特図変動パターンに関する情報が含まれる先読み判定結果は始動入賞コマンドに対応付けられている。なお、先読み判定結果としてどのような情報を特定させるかは適宜に変更可能である。

## 【 0 1 3 7 】

以上のように、大当たり判定、大当たり図柄種別判定、リーチ判定、および特図変動パターン判定が行われることによって、特図表示器81において特図の可変表示が行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特別図柄抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。また、特図の可変表示で、表示結果（特別図柄抽選の結果）として、小当たり図柄が停止表示されると、次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、小当たり遊技が実行される。次に、大当たり遊技について説明する。

## 【 0 1 3 8 】

## 3 - 3 . 大当たり遊技

## 【 0 1 3 9 】

大当たり遊技は、大入賞口14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。

## 【 0 1 4 0 】

なお、OPやEDを設けなくすることが可能である。また、以下において、所定回数（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1回目）のラウンド遊技のことを「1ラウンド（1R）」ともいい、10回目のラウンド遊技のことを「10ラウンド（10R）」ともいう。

## 【 0 1 4 1 】

そして、パチンコ遊技機PY1は、大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技は1種類、または複数種類設定可能であり、大当たり遊技の種別毎に大当たり遊技制御テーブルが設定されている。

## 【 0 1 4 2 】

大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）が格納されている。大当たり遊技構成要素には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口14の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間（開放パターン）、次の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。

## 【 0 1 4 3 】

なお、大当たり遊技の種別、および各種大当たり遊技の大当たり遊技構成要素は適宜に設定することができる。また、以下において、ラウンド遊技の回数を「ラウンド数」、大当たり遊技のオープニングの時間を「大当たりオープニング時間」、大当たり遊技のエンディングの時間を「大当たりエンディング時間」ともいう。

【 0 1 4 4 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、例えば図 1 4 ( A ) に示すような大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御することが可能である。すなわち、図 1 4 ( A ) に示すような大当たり遊技の種別および各大当たり遊技に対する大当たり遊技構成要素を設定することが可能である。ここで、図 1 4 ( A ) で設定されている大当たり遊技について説明する。

【 0 1 4 5 】

第 1 大当たり遊技のラウンド遊技の回数は 1 0 回である。そして、1 R から 1 0 R までの各ラウンド遊技では、1 回のラウンド遊技あたり最大で 2 9 . 5 秒にわたって大入賞口 1 4 が 1 回開放する。また、第 1 大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、1 0 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第 1 大当たり遊技が終了するまでの間、1 5 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。また、第 1 大当たり遊技における各ラウンド遊技間の閉鎖時間は 2 . 0 秒に設定されている。

【 0 1 4 6 】

第 2 大当たり遊技のラウンド遊技の回数は 5 回である。そして、1 R から 5 R までの各ラウンド遊技では、1 回のラウンド遊技あたり最大で 2 9 . 5 秒にわたって大入賞口 1 4 が 1 回開放する。また、第 2 大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、1 0 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第 2 大当たり遊技が終了するまでの間、1 5 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。また、第 2 大当たり遊技における各ラウンド遊技間の閉鎖時間は 2 . 0 秒に設定されている。

【 0 1 4 7 】

第 3 大当たり遊技のラウンド遊技の回数は 1 6 回である。そして、1 R から 1 6 R までの各ラウンド遊技では、1 回のラウンド遊技あたり最大で 2 9 . 5 秒にわたって大入賞口 1 4 が 1 回開放する。また、第 3 大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、1 0 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第 3 大当たり遊技が終了するまでの間、1 5 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。また、第 3 大当たり遊技における各ラウンド遊技間の閉鎖時間は 2 . 0 秒に設定されている。

【 0 1 4 8 】

第 4 大当たり遊技のラウンド遊技の回数は 4 回である。そして、1 R から 4 R までの各ラウンド遊技では、1 回のラウンド遊技あたり最大で 2 9 . 5 秒にわたって大入賞口 1 4 が 1 回開放する。また、第 1 大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、1 0 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第 4 大当たり遊技が終了するまでの間、1 5 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。また、第 4 大当たり遊技における各ラウンド遊技間の閉鎖時間は 2 . 0 秒に設定されている。

【 0 1 4 9 】

なお、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が大入賞口 センサ 1 4 a によって検出されると、大入賞口 1 4 の最大開放時間が経過する前であっても、大入賞口 1 4 を閉鎖してラウンド遊技が終了する。また、大当たり遊技構成要素の種類や具体的な内容については、適宜に変更することが可能である。

【 0 1 5 0 】

ここで、何れの種類の大当たり遊技が実行されるかは、例えば大当たり図柄の種類によ

10

20

30

40

50

って決定されるようにしても良い。上述の例でいえば、例えば、図 1 4 ( A ) に示すように、第 1 大当たり遊技は大当たり図柄 A に対応付けられ、第 2 大当たり遊技は大当たり図柄 B , C に対応付けられ、第 3 大当たり遊技は大当たり図柄 D に対応付けられ、第 4 大当たり遊技は大当たり図柄 E , F に対応付けられるようにしても良い。

#### 【 0 1 5 1 】

また、例えば、遊技領域 6 に 2 つの入賞口に振分け可能な装置を設け、一方の入賞口に入賞すると所定数のラウンド遊技からなる大当たり遊技のみが実行される一方、他方の入賞口に入賞すると、所定数より多いラウンド遊技からなる大当たり遊技と所定数より少ないラウンド遊技からなる大当たり遊技の何れかが抽選などによって所定の確率で実行されるようにしても良い。

10

#### 【 0 1 5 2 】

### 3 - 4 . 遊技状態

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 が制御可能な遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、大入賞口 1 4 の開放を伴う大当たり遊技が実行されている状態である大当たり遊技状態と、大当たり遊技が実行されていない非大当たり遊技状態がある。非大当たり遊技状態には、基本的なベースとなる遊技状態である通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と、がある。この特定遊技状態に係る「遊技者に有利」となる要素には大当たり当選確率と、第 2 始動口 1 2 の開放の容易性とがある。すなわち、特定遊技状態に大当たり当選確率と、第 2 始動口 1 2 の開放の容易性を関連付けることができる。

20

#### 【 0 1 5 3 】

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

#### 【 0 1 5 4 】

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

30

#### 【 0 1 5 5 】

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

#### 【 0 1 5 6 】

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

40

#### 【 0 1 5 7 】

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

#### 【 0 1 5 8 】

50

例えば、時短状態を、非時短状態に比べて普図変動時間が短くなり易い状態にすることで、時短状態では第2始動口12に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、当たり判定の結果に関わらず、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（5.0秒）よりも短い普図変動時間（30.0秒）が決定されるようにする。その結果、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多くなる。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、当たり判定で当たり当選する確率と1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が同一であると、単位時間あたりにおける普図抽選の実行回数が多い分、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなる。

#### 【0159】

また、時短状態を、非時短状態に比べて1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が長くなり易い状態にすることで、時短状態では第2始動口12に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、非時短状態では、1回の補助遊技で電チュー12Dが0.2秒開放するのに対し、時短状態では、1回の補助遊技で電チュー12Dが合計で5.0秒開放するようにする。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、当たり判定で当たり当選する確率と普図変動時間が同一であると、単位時間あたりの補助遊技の実行回数が等しくなるため、1回の補助遊技での電チュー12Dの開放時間が長い分、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなる。

#### 【0160】

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

#### 【0161】

このように、時短状態においては非時短状態よりも当たり当選し易いこと、普図変動時間が短くなり易いこと、および1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が長くなり易いことからなる3つの条件が成立することによって、時短状態では、非時短状態に比べて、単位時間あたりの電チュー12Dの開放時間が長くなり、第2始動口12への入賞を容易にすることができる。この結果、発射球数に対する賞球数の割合である所謂「ベース」が高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、通常遊技状態に比べて所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりも遊技者にとって有利であるといえる。

#### 【0162】

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

#### 【0163】

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

#### 【0164】

なお、以下において、各特定遊技状態について遊技者に対する有利性の内容に関連付け

10

20

30

40

50

て、第1特定遊技状態のことを「高確率高ベース遊技状態」、第2特定遊技状態のことを「高確率低ベース遊技状態」、および第3特定遊技状態のことを「低確率高ベース遊技状態」ともいう。さらに、通常遊技状態のことを「低確率低ベース遊技状態」ともいう。

【0165】

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

【0166】

このように、パチンコ遊技機P Y 1は、低確率低ベース遊技状態、低確率高ベース遊技状態、高確率低ベース遊技状態、高確率高ベース遊技状態、および大当たり遊技状態で制御可能である。なお、大当たり遊技状態では、大入賞口14が長時間開放し、遊技球を多量に獲得することができるので、大当たり遊技状態も遊技者に有利な遊技状態といえることができる。よって、大当たり遊技状態と、特定遊技状態は、通常遊技状態よりも遊技者に有利な「有利遊技状態」ということもできる。また、小当たり遊技が実行されているときは一応、大入賞口14が開放し、遊技球を獲得することができるので、小当たり遊技が実行されている状態も有利遊技状態に含めることもできる。

【0167】

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

【0168】

また、パチンコ遊技機P Y 1の電源が投入されると最初に通常遊技状態が設定される。また、大当たり遊技状態は、大当たり図柄の停止表示が行われることによって設定される。さらに、小当たり遊技状態は、小当たり図柄の停止表示が行われることによって設定される。一方、特定遊技状態は、大当たり当選して大当たり遊技が実行されることによって設定される。

【0169】

### 3-5. 特定遊技状態の設定

次に、特定遊技状態の設定について説明する。パチンコ遊技機P Y 1は、大当たり遊技の終了に伴って、新たに特定遊技状態を設定することができる。すなわち、大当たり遊技の後に、特定遊技状態にて遊技を制御・進行させることができる。この特定遊技状態の継続期間は適宜に設定可能である。例えば、特定遊技状態を次回大当たり当選するまで継続させることができる。また、特定遊技状態が継続できる期間を制限することもできる。

【0170】

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

【0171】

10

20

30

40

50

また、特定遊技状態の継続期間に対する終了条件は適宜に設定することができる。終了条件として、例えば特図可変表示の実行回数を設定することができる。また、特図可変表示の実行回数に限られず、大当たり遊技後の経過時間、大当たり遊技後の遊技球の発射球数、大当たり遊技後のゲート 1 3 への通過回数、または特定遊技状態を終了させるか否かの抽選において終了させるという結果の導出などを終了条件に設定することができる。さらには、これらの要素を単独で終了条件に設定しても良く、また複合的に設定しても良い。

【 0 1 7 2 】

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

10

【 0 1 7 3 】

また、大当たり遊技の後に制御される特定遊技状態、終了条件の有無、および終了条件の内容は、その大当たり遊技に係る大当たり図柄種別に対応付けることができる。例えば、前述のように大当たり図柄種別が設定されている場合、図 1 4 ( B ) に示すように、大当たり図柄 A、大当たり図柄 B、大当たり図柄 D、または大当たり図柄 E に係る大当たり遊技の終了後に高確率高ベース遊技状態で遊技が制御されるようにしても良い。ここで、この高確率高ベース遊技状態については終了条件を設けずに、大当たり当選するまで継続可能にすることができる。さらに、大当たり図柄 C、および大当たり図柄 F に係る大当たり遊技の終了後に低確率高ベース遊技状態で遊技が制御されるようにしても良い。ここで、この低確率高ベース遊技状態については終了条件を設け、終了条件として 1 0 0 回の特図可変表示に設定することができる。なお、この大当たり種別図柄と大当たり遊技の後に制御される特定遊技状態、終了条件の有無、および終了条件の内容との関係は一例であって、これに限られない。

20

【 0 1 7 4 】

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

【 0 1 7 5 】

30

3 - 6 . 小当たり遊技

次に、小当たり遊技について説明する。小当たり遊技は、大入賞口 1 4 の開閉を伴う開放遊技と、小当たり遊技が開始してから初回の開放遊技が開始されるまでのオープニング ( O P とも表記する ) と、最終回の開放遊技が終了してから小当たり遊技が終了するまでのエンディング ( E D とも表記する ) とを含んでいる。各開放遊技は、オープニングの終了又は前の開放遊技の終了によって開始し、次の開放遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。なお、O P や E D については、設けないようにすることが可能である。

【 0 1 7 6 】

そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、小当たり遊技制御テーブルを用いて小当たり遊技を制御する。小当たり遊技は 1 種類、または複数種類設定可能であり、小当たり遊技の種別毎に小当たり遊技制御テーブルが設定されている。

40

【 0 1 7 7 】

小当たり遊技制御テーブルには、小当たり遊技を構成する要素 ( 小当たり遊技構成要素 ) が格納されている。小当たり遊技構成要素には、開放遊技の回数、各開放遊技が行われる大入賞口の種別および開放時間 ( 開放パターン ) 、次の開放まで閉鎖させる時間 ( 閉鎖時間 ) 、オープニングの時間 ( オープニング時間 ) 、およびエンディングの時間 ( エンディング時間 ) などが含まれている。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、例えば図 1 4 ( A ) に示すような小当たり遊技制御テーブルを用いて小当たり遊技を制御することが可能である。すなわち、図 1 4 ( C ) に示すように小当たり遊技の種別および小当たり遊技に対する小当たり遊技構成要素を設定することが可能である。

50



## 【 0 1 7 8 】

図 1 4 に示す小当たり遊技では、開放遊技が 2 回行われる。そして、各開放遊技では、0 . 2 秒にわたって大入賞口 1 4 が開放する。なお、各開放遊技間の大入賞口 1 4 の閉鎖時間は 2 . 0 秒である。また、小当たり遊技が開始されてから最初の開放遊技が開始されるまでの間、1 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後の開放遊技が終了してから小当たり遊技が終了するまでの間、1 . 0 秒間にわたり大入賞口 1 4 の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

## 【 0 1 7 9 】

## 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 5 ~ 図 2 8 を用いて説明する。

## 【 0 1 8 0 】

## 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 8 1 】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図可変表示が行われていないときに設定可能であり、特図可変表示が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図 1 5 ( A ) 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 が表示する。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示されているときに第 1 演出ボタン 4 0 k が操作されると、図 1 5 ( B ) 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、および実行される演出の頻度設定などがある。なお、演出に関する設定の項目は適宜に設定することができる。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 から遊技者の操作によって設定画面 G 1 0 1 が表示されないようにすることもできる。

## 【 0 1 8 2 】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」において設定可能であり、通常遊技状態であることを示す演出モードである。そして、さらに通常演出モードに属する下位の演出モードを複数設けることができる。例えば、通常演出モードに属する下位の階層の演出モードとして、表示部 5 0 a において街の景色を表す背景画像（図 1 6 ( A ) : 第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 ）が表示される第 1 通常演出モード、表示部 5 0 a において野球場のグラウンドを表す背景画像（図 1 6 ( B ) : 第 2 通常用背景画像 G 1 1 2 ）が表示される第 2 通常演出モード、および表示部 5 0 a において飲食店内を表す背景画像（図 1 6 ( C ) : 第 3 通常用背景画像 G 1 1 3 ）が表示される第 3 通常演出モードなどを設けることができる。なお、以下において、演出モードに属する下位の階層の演出モードを「演出ステージ」ともいう。

## 【 0 1 8 3 】

このように通常演出モードに属する複数の演出ステージを設けた場合、所定の切替条件が成立すると演出ステージを順番に繰り返して切り替えていくことができる。切替条件は適宜に設定可能であるが、例えば、切替条件として、大当たりに当選することなく 1 回または複数回の特図可変演出が行われることを設定することができる。さらに、切替条件として、S P リーチ変動に基づく特図変動演出など、特定の演出が実行されることを設定することもできる。

## 【 0 1 8 4 】

また、後述するように特図変動演出においてリーチが発生することがあるが、特図変動

10

20

30

40

50

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

【0185】

そして、通常演出モードが設定されているとき、第1通常用背景画像G111、第2通常用背景画像G112、および第3通常用背景画像G113は前段部分において表示される。一方、後段部分においては、第1通常用背景画像G111、第2通常用背景画像G112および第3通常用背景画像G113が表示されず、通常演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0186】

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

【0187】

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

【0188】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において設定可能であり、高確率高ベース遊技状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図16(D)に示すように、表示部50aにおいて宇宙を表す背景画像(確変用背景画像G120)が表示され、確変用BGMがスピーカ52から出力される。さらに、確変演出モードも通常演出モードと同様に、確変用背景画像G120は特図変動演出の前段部分において表示される。そして、特図変動演出の後段部分では、確変演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0189】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定可能であり、低確率高ベース遊技状態、または高確率高ベース遊技状態の何れかであり、少なくとも時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図16(E)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像G130)が表示され、時短用BGMがスピーカ52から出力される。さらに、時短演出モードも通常演出モードと同様に、時短用背景画像G130は特図変動演出の前段部分において、表示される。そして、特図変動演出の後段部分においては、時短演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0190】

なお、時短演出モードは、低確率高ベース遊技状態においてのみ設定され、低確率高ベース遊技状態であることを示す演出モードにすることもできる。

【0191】

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

【0192】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中に、図17(A)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像G1や「右打ち」を促す右打ち画像G2が表示される大当たりオープニング演出が行われる。また、大当たり遊技におけるラウンド遊技中には、図17(B)に示すよう

10

20

30

40

50

に、表示部 50 a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G 3 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 4 が表示されるラウンド演出が行われる。さらに、大当たり遊技におけるエンディング中には、図 17 ( C ) に示すように、表示部 50 a において、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G 5 1 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 5 2 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

【 0 1 9 3 】

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

【 0 1 9 4 】

#### 4 - 2 . 特図変動演出

次に、特図変動演出について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。

【 0 1 9 5 】

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

【 0 1 9 6 】

なお、表示部 50 a で行われる特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外の画像を用いることも可能である。さらに、表示部 50 a を含む画像表示装置 50 以外に、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤可動装置 5 5、第 1 演出ボタン 40 k、および第 2 演出ボタン 41 k などの様々な演出装置を用いた特図変動演出を行うことが可能である。

【 0 1 9 7 】

最初に、特図可変表示に応じて実行される特図変動演出において表示部 50 a に表示される演出図柄、および演出図柄を表示するための演出図柄表示領域について説明する。演出図柄の具体的な構成は適宜に設定可能である。例えば、画像表示装置 50 の表示部 50 a を、演出図柄を表示する領域として、図 18 ( A ) に示すように、表示部 50 a を水平方向に略均等に 3 つに分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、および右演出図柄領域 50 b 3 を設ける。左演出図柄領域 50 b 1 は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄 E Z 1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 50 b 2 および右演出図柄領域 50 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。このように、特図変動演出において表示部 50 a に表示する演出図柄を、3 つの演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 で構成することができる。

【 0 1 9 8 】

また、図 18 ( A ) に示すように、表示部 50 a の下端部の左端（左下隅）の一區画に、小図柄領域 50 c を設けることが可能である。そして、特図の可変表示が行われているときに小図柄領域 50 c において、特図の可変表示に応じて小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を可変表示させることができる。

【 0 1 9 9 】

なお、図 18 ( A ) において、左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3、および小図柄領域 50 c は一点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3、および小図柄領域 50 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

【 0 2 0 0 】

また、前述したように、特図変動演出の演出フローを構成する演出として、通常変動、

10

20

30

40

50

Nリーチ、Lリーチ、S Pリーチ、およびバトル演出がある。ここで、これらの一部について説明する。

【0201】

4-2-1. 通常変動

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

【0202】

例えば、図18(A)に示すように、表示部50aにおいて、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が停止表示されていると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、特図の可変表示が開始されると、図18(B)に示すように、その開始に伴って特図変動演出が開始される。具体的には、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示が開始される。

【0203】

そして、この特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ無しハズレの特図変動パターン(例えば、通常ハズレ変動)であると、リーチが発生することなく、特図の可変表示の終了(特図の停止表示)に伴って、リーチ無しハズレに特有なハズレ目(所謂「バラケ目」)で演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われる。

【0204】

演出図柄EZ1～EZ3の停止表示に向けて、例えば、最初に図18(C)に示すように、左演出図柄EZ1が上下方向略中央位置で仮停止し、次に図18(D)に示すように、右演出図柄EZ3が上下方向略中央位置で仮停止し、さらに、図18(E)に示すように、中演出図柄EZ2が上下方向略中央位置で仮停止する。

【0205】

そして、最後に、上下方向略中央位置で水平方向に並んだ状態で仮停止している演出図柄EZ1～EZ3が、図18(F)に示すように、そのまま一斉に完全に停止し、停止が確定する(演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われる)。仮停止していた演出図柄EZ1～EZ3がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われるとき、3つの小図柄KZ1～KZ3が、演出図柄EZ1～EZ3と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄KZ1～KZ3の停止表示も行われる。

【0206】

なお、図18の例では、演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われる際に、左演出図柄EZ1 右演出図柄EZ3 中演出図柄EZ2の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。

【0207】

一方、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン(例えば、Nハズレ変動)であると、前述のリーチ無しの場合と同様に、表示部50aにおいて、図19(A)に示すように、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が停止表示されていると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3が停止表示されている状態から、特図の可変表示が開始されて、図19(B)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始すると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示が開始するとする。

【0208】

そして、例えば図19(C)に示すように、数字「5」からなる左演出図柄EZ1が上下方向略中央位置で仮停止し、次に、図19(D)に示すように、同一の数字「5」からなる右演出図柄EZ3が上下方向略中央位置で水平方向に並んで仮停止して、リーチになる(リーチが発生または成立する)。演出図柄でリーチが成立しても、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示は継続して行われている。

## 【 0 2 0 9 】

なお、図 1 9 の例では、リーチが成立する際に、左演出図柄 E Z 1 右演出図柄 E Z 3 の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。また、リーチを構成する演出図柄の数字も「 5 」に限られない。また、仮停止する位置も上下方向略中央位置に限られない。また、リーチを構成する演出図柄が並ぶ方向も水平方向に限られず斜め方向など他の方向であってもよい。

## 【 0 2 1 0 】

このように、リーチ無しハズレである場合の特図変動演出の全期間と、リーチが発生する場合の特図変動演出の開始時からリーチ成立時までの区間が通常変動となる。

## 【 0 2 1 1 】

## 4 - 2 - 2 . N リーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常変動の後にリーチが成立すると N リーチを行うことが可能である。N リーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。次に、N リーチを具体的に説明する。

## 【 0 2 1 2 】

リーチが成立すると、例えば、図 1 9 ( D ) に示すように、その時点から N リーチが行われる。N リーチでは、図 2 0 ( 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、1 0 秒）維持される。N リーチが開始されると、図 2 0 ( B ) に示すように、通常態様の高速で変動表示（スクロール）をしている中演出図柄 E Z 2 が徐々に減速していく。

## 【 0 2 1 3 】

特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、N ハズレ変動）であると、リーチが成立した状態から、中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止してハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる。このとき、リーチが成立しているので、図 2 0 ( C - 1 ) に示すように、リーチを構成する数字とは異なる数字（図 2 0 ( C - 1 ) において「 4 」）からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止する。そして、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、図 2 0 ( D ) に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、リーチ有りハズレに特有なハズレ目で左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 の停止表示が行われる。

## 【 0 2 1 4 】

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

## 【 0 2 1 5 】

N リーチで特図変動演出が終了しない場合、残りの 1 つの演出図柄が再び高速で変動し、リーチが維持されたまま N リーチから L リーチまたは S P リーチに発展する（切り替わる）。

## 【 0 2 1 6 】

## 4 - 2 - 3 . S P リーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、N リーチの後に S P リーチを行うことが可能である。S P リーチは、特図抽選の抽選結果が「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。なお、S P リーチでも、成立したリーチが維持されるが、例えば、図 2 1 ( A ) に示すように、S P リーチ開始時に、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に、表示部 5 0 a における小図柄領域 5 0 c に重複しない所定位置（例えば、左演出図柄 E Z 1 は表示部 5 0 a の左上で、右演出図柄 E Z 3 は表示部 5 0 a の右上）に移動する。

## 【 0 2 1 7 】

また、ＳＰリーチ開始時に、例えば、図２１（Ａ）に示すように、表示部５０ａにＳＰリーチ専用の背景画像（ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１５）が表示され、主人公キャラクタが出現し、続いて図２１（Ｂ）に示すように、主人公キャラクタと主人公キャラクタのライバルである敵キャラクタＡが対峙しているシーンが表示される。ＳＰリーチでは野球のピッチャーとバッターの対決シーンで構成され、主人公キャラクタがピッチャーであり、敵キャラクタＡがバッターである。

【０２１８】

次に、図２１（Ｃ）に示すように、表示部５０ａの中央にＳＰリーチが開始されたことを表す画像（ＳＰリーチ開始タイトル画像）Ｇ１０が表示される。ＳＰリーチ開始タイトル画像Ｇ１０は、ＳＰリーチのタイトルを表すタイトル画像Ｇ１０ａ「図２１（Ｃ）において「敵バッターＡを打ち取れ!!」」と、タイトル画像Ｇ１０ａを引き立てるエフェクト画像Ｇ１０ｂとで構成される。

10

【０２１９】

その後、ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１５にて、図２２（Ａ）に示すように、主人公キャラクタが敵キャラクタＡにボールを投げ、図２２（Ｂ）に示すように、敵キャラクタＡがバットを振り始める。続いて、図２２（Ｃ）に示すように、ボールとバットとが接近し、主人公キャラクタと敵キャラクタＡとの対決に決着がつこうとする場面を迎える。この場面は、ピッチャーとバッターの対決で主人公キャラクタが勝利するか敗北するかの分岐点（勝敗分岐点）を構成する。

【０２２０】

20

この勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン（例えば、ＳＰ大当たり変動）であると、図２３（Ａ－１）に示すように、表示部５０ａに、敵キャラクタＡが空振りをして対決に勝利した後、図２３（Ｂ－１）に示すように、敵キャラクタＡを三振に取ってマウンド上で雄叫びを上げる主人公キャラクタが表示されると共に、スピーカ５２から所定の効果音が出力される。このとき、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３は大当たりを示す態様で仮停止表示している。

【０２２１】

このように、対決に勝利して雄叫びを上げている主人公キャラクタの表示と、所定の効果音の出力とが、大当たりを報知する演出（大当たり報知演出）を構成する。その後、図２３（Ｃ－１）に示すように、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の停止表示が行われる。

30

【０２２２】

一方、勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、ＳＰハズレ変動）であると、大当たり報知演出が行われることなく、ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１５にて、図２３（Ａ－２）に示すように、敵キャラクタＡがホームランを打って対決に敗北し、図２３（Ｂ－２）に示すように、主人公キャラクタがマウンド上で落胆する映像が流れるハズレ報知演出が行われる。

【０２２３】

その後、図２３（Ｃ－２）に示すように、ハズレ目で演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の停止表示が行われる。なお、ＳＰリーチの内容は、キャラクタ同士が野球で対決する内容に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

40

【０２２４】

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

【０２２５】

４－３．可動体演出

パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出や大当たり遊技演出などの所定の演出における所定のタイミングで可動体の動作を伴う可動体演出を行うことが可能である。可動体演出

50

は、例えば盤可動装置 5 5 などの可動装置を用いた演出であり、大当たり期待度や S P リーチへの発展を示唆する演出として機能する。

【 0 2 2 6 】

例えば、図 2 4 ( A ) に示すように、特図変動演出において、N リーチから S P リーチに発展する際に、まずは図 2 4 ( B ) に示すように、盤可動装置 5 5 が作動し、盤可動体 5 5 k が正面視で作動位置まで下降し、所定時間その位置で保持される。そして、図 2 4 ( C ) に示すように、盤可動体 5 5 k が待機位置まで上昇して、盤可動装置 5 5 が通常の待機状態に戻る。盤可動装置 5 5 が通常の待機状態に戻ると、主人公キャラクタが表示部 5 0 a に大きく表示されているシーンが表示され、S P リーチに発展する。なお、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

10

【 0 2 2 7 】

4 - 4 . 操作演出

次に操作演出について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出や大当たり遊技演出などの所定の演出における所定のタイミングで、第 1 演出ボタン 4 0 k や第 2 演出ボタン 4 1 k 等の操作手段を用いた操作促進演出および操作手段の操作に応じた操作結果演出を含む操作演出を行うことが可能である。操作促進演出は、遊技者に操作手段の操作を促す演出であり、操作結果演出は、操作促進演出における操作手段の操作に応じて行われる演出であり、それぞれ遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【 0 2 2 8 】

例えば、前述のように、S P リーチにおいて勝敗分岐点に達すると、第 2 演出ボタン 4 1 k の押下操作が有効な期間（第 2 演出ボタン操作有効期間）が発生し、この第 2 演出ボタン操作有効期間の発生に伴って、図 2 5 ( A ) に示すように、第 2 演出ボタン 4 1 k の操作を促す演出（第 2 演出ボタン操作促進演出）が行われる。

20

【 0 2 2 9 】

第 2 演出ボタン操作促進演出において、表示部 5 0 a に、第 2 演出ボタン操作促進画像 G 1 1 が表示される。第 2 演出ボタン操作促進画像 G 1 1 は、第 2 演出ボタン 4 1 k を表す画像（第 2 演出ボタン画像）G 1 1 a と、第 2 演出ボタン 4 1 k 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 1 1 b と、第 2 演出ボタン 4 1 k の操作に係る操作有効期間（第 2 演出ボタン操作有効期間）の残り時間を表す画像（操作有効期間残り時間画像）G 1 1 c と、を含む。

30

【 0 2 3 0 】

なお、第 2 演出ボタン操作有効期間残り時間画像 G 1 1 c 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、遊技者が演出ボタン操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。なお、図 2 5 ( B ) は、第 2 演出ボタン操作有効期間が発生して、第 2 演出ボタン操作有効時間の 1 / 3 の時間が経過した様子を表している。

【 0 2 3 1 】

そして、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン（例えば、S P 大当たり変動）であると、第 2 演出ボタン操作有効期間において第 2 演出ボタン 4 1 k が押下操作された後、または、第 2 演出ボタン操作有効期間において第 2 演出ボタン 4 1 k が操作されることなく操作有効期間の残り時間がなくなった後、操作結果演出が行われる。

40

【 0 2 3 2 】

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

【 0 2 3 3 】

50

一方、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、S Pハズレ変動）であると、第2演出ボタン操作有効期間において第2演出ボタン41kが押下操作されても、または、第2演出ボタン41kが押下操作されることがなく演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなっても、操作結果演出が行われることなく、ハズレ報知演出が行われる。

【0234】

なお、操作結果演出は、盤可動装置55の作動やエフェクト画像G12の表示に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、操作演出は特図変動演出に限られず大当たり演出においても実行可能である。

【0235】

#### 4-5. 先読み演出

次に、特図保留の対象となる特図可変表示が実行される前に実行可能な先読み演出について説明する。パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出の任意のタイミングで、先読み判定の結果に基づいて、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保留に対する大当たり期待度を示唆する演出であり、その保留に対応する特図の可変表示の前から大当たりを期待させる演出として機能する。先読み演出の一例として、特図保留を表す保留演出を用いた保留変化予告がある。ここで、通常演出モードにおいて行われる保留演出、および保留変化予告について説明する。

【0236】

保留演出は、図26(A)に示すように、表示部50aの下端部における略中央の一区域において横長矩形状に形成された保留表示領域50dにおいて行われる。保留表示領域50dは、保留表示領域50dを左右方向に略均等に4つに分割した第1領域50d1、第2領域50d2、第3領域50d3、および、第4領域50d4で構成されている。すなわち、保留表示領域50dにおいて、第1領域50d1～第4領域50d4が左端から右端に向けて順に並んで設けられている。

【0237】

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

【0238】

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

【0239】

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

【0240】

10

20

30

40

50



なお、図 26 (A) において保留表示領域 50 d および当該変動表示領域 50 e は破線で明示されているが、これは保留表示領域 50 d および当該変動表示領域 50 e 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。

#### 【0241】

次に、保留演出の具体例について説明する。なお、以降の説明では、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の表示は省略する。前提として、特図 1 変動表示中 (特図変動演出中) であり、特図 1 保留数 (U 1) が「2」であるとする。この状況下において、図 26 (B) に示すように、前述した不図示の第 1 領域 50 d 1 において、現在保留されている特図 1 保留の中で最も先に発生した特図 1 保留 (保留順 1 の特図 1 保留) を表した保留アイコン H A 2 が表示され、前述した不図示の第 2 領域 50 d 2 において、保留アイコン H A 2 が表す特図 1 保留の次に発生した特図 1 保留 (保留順 2 の特図 1 保留) を表した保留アイコン H A 3 が表示されている。また、前述した不図示の当該変動表示領域 50 e には、現在実行中の特図 1 変動表示を表す変動アイコン H A 1 が表示されている。なお、図 26 (B) で表示されているアイコン H A 1 ~ H A 3 の表示態様は通常態様である。

#### 【0242】

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

#### 【0243】

そして、図 26 (C) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われると、その直前まで実行中の特図変動表示を表していた変動アイコン H A 1 が消去される。続けて、保留アイコン H A 2 を表す特図 1 保留に基づいて特別図柄の可変表示 (特図変動演出) が開始されると、保留アイコン H A 2 と保留アイコン H A 3 がシフトする。具体的には、不図示の第 1 領域 50 d 1 に表示されていた保留アイコン H A 2 は不図示の当該変動表示領域 50 e に移動し、不図示の第 2 領域 50 d 2 に表示されていた保留アイコン H A 3 は不図示の第 1 領域 50 d 1 に移動する。すなわち、表示されていた保留アイコン H A 2 および保留アイコン H A 3 がそれぞれ 1 つずつ左にシフトする。これは、保留アイコン H A 2 に対応する特別図柄の可変表示が開始され、保留アイコン H A 3 が表す特図 1 保留が、現在保留されている特図 1 保留の中で最も先に発生した特図 1 保留になり、次に開始される特図可変表示になったことに応じて、保留アイコン H A 2 および保留アイコン H A 3 をその状況に適應させるためである。

#### 【0244】

また、当該変動表示領域 50 e に表示されている保留アイコン H A 2 は、実行中の特図 1 変動表示を表しているのので、当該変動表示領域 50 e に表示される際に変動アイコン H A 2 となる。すなわち、「アイコン」の前に付く言葉として、保留表示領域 50 d に表示されているアイコンについては「保留」とし、当該変動表示領域 50 e に表示されているアイコンについては「変動」とする。換言すれば、保留アイコンが表示されているときに、該保留アイコンが示す特図保留に対して特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、該開始条件の成立に係る特別図柄の変動表示に対応する保留アイコンが変動アイコンとして表示される。また、保留アイコンから変動アイコンになる際に、言い換えると、アイコンは保留表示領域 50 d から当該変動表示領域 50 e に移動する際に、約 2 倍に拡大する。

#### 【0245】

そして、この状況から第 1 始動口 11 に遊技球が入賞して、特図 1 保留が発生すると、図 26 (E) に示すように、当該特図 1 保留の発生に応じて、新たな保留アイコン H A 4 が前述した不図示の第 2 領域 50 d 2 に表示される。

#### 【0246】

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

この保留アイコンを特別態様で表示することを「保留変化予告」という。

【 0 2 4 7 】

保留アイコンの表示態様が特別態様である、すなわち保留変化予告が行われると、遊技者は、その保留アイコンに対応した特別図柄の可変表示で大当たりにも当選できるかもしれないという期待を持つことができる。次に、保留変化予告の具体例について説明する。保留変化予告の具体例として、図 2 6 ( E ) に示す保留アイコン H A 4 の表示態様が特別態様になるとする。

【 0 2 4 8 】

保留変化予告の 1 つの種別として、保留アイコンが表示された直後に特別態様になる、言い換えれば、特図 1 保留の発生時（第 1 始動口 1 1 への入賞時）に保留変化予告が行われる保留変化予告種別がある。例えば、図 2 7 ( A ) に示すように、保留アイコン H A 4 が表示される前の状況（図 2 6 ( D ) の状況）から、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して、特図 1 保留が発生すると、図 2 7 ( B ) に示すように、当該特図 1 保留の発生に応じて、通常態様（図 2 7 ( B ) において白色）の保留アイコン H A 4 が前述した不図示の第 2 領域 7 3 a 2 に表示される。

【 0 2 4 9 】

そして、その直後に、図 2 7 ( C ) に示すように、保留アイコン H A 4 の表示態様が通常態様から特別態様（図 2 7 ( C ) において灰色）に変化する（保留変化予告が行われる）。なお、図 2 7 の例では保留アイコン H A 4 は表示直後に一瞬通常態様で表示されるが、特別態様で表示されるようにし、通常態様で表示される期間をなくしてもよい。

【 0 2 5 0 】

別の保留変化予告の種別として、保留アイコンが移動する際に特別態様になる、言い換えれば、特図 1 保留のシフト時に保留変化予告が行われる保留変化予告種別がある。例えば、図 2 8 ( A ) に示すように、保留アイコン H A 4 が表示される前の状況（図 2 6 ( D ) の状況）から、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して、特図 1 保留が発生すると、図 2 8 ( B ) に示すように、当該特図 1 保留の発生に応じて、通常態様（図 2 8 ( B ) において白色）の保留アイコン H A 4 が前述した不図示の第 2 領域 5 0 d 2 に表示される。

【 0 2 5 1 】

そして、図 2 8 ( C ) に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の停止表示が行われると、その直前まで実行中の特図変動表示を表していた変動アイコン H A 2 が消去される。続けて、保留アイコン H A 3 が表す特図 1 保留に基づいて特別図柄の可変表示（特図変動演出）が開始されると、図 2 8 ( D ) に示すように、第 1 領域 5 0 d 1 に表示されていた保留アイコン H A 3 は不図示の当該変動表示領域 5 0 e に移動し、第 2 領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A 4 は不図示の第 1 領域 5 0 d 1 に移動する。ここで、保留アイコン H A 4 が第 2 領域 5 0 d 2 から第 1 領域 5 0 d 1 に移動する際に、その表示態様が通常態様から特別態様（図 2 8 ( D ) において灰色）に変化する（保留変化予告が行われる）。

【 0 2 5 2 】

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

【 0 2 5 3 】

なお、先読み演出は、特図 1 保留および特図 2 保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、先読み演出は、保留アイコン H A の表示態様に限られず、例えば背景画像などの表示部 5 0 a における保留アイコン H A 以外の画像や、スピーカ 5 2 から出力される音、枠ランプ 5 3 による発光、および盤可動装置 5 5 による動作などの画像表示装置 5 0 以外の演出装置を用いて実行することが可能である。さらには、先読み演出の演

10

20

30

40

50

出態様として、保留アイコンH Aによる保留変化予告などのように実行されてから特図変動表示が開始されるまで途切れることなく継続する演出態様の他に、演出図柄の停止表示が行われる度または演出図柄の変動表示が開始される度など、断続的且つ連続的に実行する演出態様にしても良い。

#### 【0254】

5. 遊技制御用マイコン101による遊技の制御

[ 遊技制御メイン処理 ]

次に図29～図38に基づいて遊技制御用マイコン101による遊技の制御について説明する。なお、以下に説明する遊技を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、適宜に実行順序を変更し、または並列に実行することができる。

10

#### 【0255】

また、以下において説明する遊技制御用マイコン101による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、遊技用RAM104に設けられている。また、カウンタの初期値は「0」であり、フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」である。

#### 【0256】

遊技制御基板100に備えられた遊技制御用マイコン101は、パチンコ遊技機PY1が電源投入されると、遊技用ROM103から図29に示した遊技制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、遊技制御メイン処理では、まず、電源投入時処理(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(System Input/Output)、PIO(Parallel Input/Output)、CTC(Counter/Timer Circuit: 割り込み時間の管理のための回路)の設定等が行われる。

20

#### 【0257】

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、普図関連判定情報および特図関連判定情報に係る種々の乱数のカウンタ値を1加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタIC等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

30

#### 【0258】

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、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)の実行が可能となる。遊技制御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、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)は4msec周期で実行される。そして、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)が終了してから、次に遊技制御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、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)はすぐには開始されず、割り込み許可(S004)がされてから開始される。

40

#### 【0259】

[ 遊技制御側タイマ割り込み処理 ]

次に、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)について説明する。図30に示すように、遊技制御側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において遊技制御基板100

50

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、演出制御基板 1 2 0 や払出制御基板 1 7 0 等に出力する。

#### 【 0 2 6 0 】

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、余剰球貯留穴 3 5 A 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 2 6 1 】

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 9 の遊技制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 0 0 3 ) と同じである。即ち、普図関連判定情報および特図関連判定情報に係る各種乱数のカウンタ値の更新処理は、遊技制御側タイマ割り込み処理 ( S 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、次の遊技制御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 2 6 2 】

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 2 6 3 】

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

#### 【 0 2 6 4 】

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

#### 【 0 2 6 5 】

##### [ センサ検出処理 ]

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

#### 【 0 2 6 6 】

ステップ S 2 0 3 では、遊技球がゲート 1 3 を通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 1 3 a によって遊技球が検出されたか否か判定する。遊技球がゲート 1 3 を通過していなければ ( S 2 0 3 で N O ) 、ステップ S 2 0 7 に進む。一方、遊技球がゲート 1 3 を通過し

10

20

30

40

50

ていれば（Ｓ２０３でＹＥＳ）、後述する普通動作ステータス＝１であるか否か、言い換えれば、普図可変表示または補助遊技の何れも行われていないか否かを判定する（Ｓ２０４）。普通動作ステータス＝１でない場合には（Ｓ２０４でＮＯ）、ステップＳ２０７に進み、普通動作ステータス＝１である場合（Ｓ２０４でＹＥＳ）には、普通図柄乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｆ）のカウンタ値が示す普通図柄乱数を普図関連判定情報として取得し（Ｓ２０５）、取得した普図関連判定情報を、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた普図保留記憶部８６に記憶して（Ｓ２０６）、ステップＳ２０７に進む。

#### 【０２６７】

ステップＳ２０７では、第２始動口１２に遊技球が入賞したか否か、即ち、第２始動口センサ１２ａによって遊技球が検出されたか否かを判定する。第２始動口１２に遊技球が入賞していない場合（Ｓ２０７でＮＯ）にはステップＳ２１４に進み、第２始動口１２に遊技球が入賞した場合には（Ｓ２０７でＹＥＳ）、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための第２始動口賞球処理を行う（Ｓ２０８）。第２始動口賞球処理では、第２始動口１２用の賞球カウンタに、第２始動口１２への入賞に応じた賞球個数（第１実施形態において「４」）を加算する。

10

#### 【０２６８】

次に、特図２保留数（具体的には遊技用ＲＡＭ１０４に設けた特図２保留数をカウントするカウンタ（特図２保留数カウンタ）の数値）が「４」（上限記憶数）以上であるか否かを判定する（Ｓ２０９）。特図２保留数が「４」以上である場合（Ｓ２０９でＹＥＳ）には、ステップＳ２１４に進むが、特図２保留数が「４」以上でない（「４」未満である）場合には（Ｓ２０９でＮＯ）、特図２保留数加算処理を行う（Ｓ２１０）。特図２保留数加算処理では、特図２保留数カウンタを「１」加算し、特図２保留表示器８３ｂが示す特図２保留数を「１」増加させる。

20

#### 【０２６９】

続いて、特別図柄乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ）、大当たり図柄種別乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－ＯＳ）、リーチ乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－ＲＣ）及び特図変動パターン乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－ＨＰ）からなる特図２関連判定情報を取得し、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた特図関連判定情報用バッファに記憶する（Ｓ２１１）。

#### 【０２７０】

次に、第２始動入賞コマンド特定処理を行う（Ｓ２１２）（Ｓ２１２）。第２始動入賞コマンド特定処理では、図１２に示す第２始動口用始動入賞コマンド特定テーブルに、現在の遊技状態とステップＳ２１１で取得した特図２関連判定情報とを照合して第２始動入賞コマンドを特定し、特定した第２始動入賞コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。

30

#### 【０２７１】

続いて、遊技制御用マイコン１０１は、ステップＳ２１１で取得した特図２関連判定情報を特図２保留記憶部１０５ｂに記憶する（Ｓ２１３）。

#### 【０２７２】

続いて、ステップＳ２１４では、第１始動口１１に遊技球が入賞したか否か、即ち、第１始動口センサ１１ａによって遊技球が検出されたか否かを判定する。第１始動口１１に遊技球が入賞していない場合（Ｓ２１４でＮＯ）にはステップＳ２２１に進み、第１始動口１１に遊技球が入賞した場合には（Ｓ２１４でＹＥＳ）、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための第１始動口賞球処理を行う（Ｓ２１５）。第１始動口賞球処理では、第１始動口１１用の賞球カウンタに、第１始動口１１への入賞に応じた賞球個数（第１実施形態において「４」）を加算する。

40

#### 【０２７３】

次に、特図１保留数（具体的には遊技用ＲＡＭ１０４に設けた特図１保留の数をカウントするカウンタ（特図１保留数カウンタ）の数値）が「４」（上限記憶数）以上であるか否かを判定する（Ｓ２１６）。特図１保留数が「４」以上である場合（Ｓ２１６でＹＥＳ）

50

には、ステップS 2 2 1に進むが、特図1保留数が「4」以上でない（未満である）場合には（S 2 1 6でNO）、特図1保留数加算処理を行う（S 2 1 7）。特図1保留数加算処理では、特図1保留数カウンタを「1」加算し、特図1保留表示器8 3 aが示す特図1保留数を「1」増加させる。

【0 2 7 4】

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

【0 2 7 5】

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

【0 2 7 6】

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

【0 2 7 7】

ステップS 2 2 1では、大入賞口1 4に遊技球が入賞したか否か、即ち、大入賞口センサ1 4 aによって遊技球が検出されたか否かが判定する。大入賞口1 4に遊技球が入賞していない場合（S 2 2 1でNO）にはセンサ検出処理を終了し、大入賞口1 4に遊技球が入賞した場合には（S 2 2 1でYES）、遊技用RAM 1 0 4に設けられた大入賞口入賞カウンタのカウント値が「9」以上であるか否かを判定する（S 2 2 2）。大入賞口入賞カウンタは、大当たり遊技の1回のラウンド遊技において大入賞口1 4に入賞した個数を計数するためのカウンタである。なお、大入賞口入賞カウンタは各ラウンド遊技が終了するたびにクリアされる。第1実施形態では、入賞規定個数は「8」に設定されている。よって、ステップS 2 2 2の処理が行われる。

【0 2 7 8】

大入賞口入賞カウンタのカウント値が「9」以上であると（S 2 2 2でYES）、センサ検出処理を終了し、大入賞口入賞カウンタのカウント値が「9」以上でない、すなわち、「9」未満であると（S 2 2 2でNO）、大入賞口入賞カウンタのカウント値を「1」加算し（S 2 2 3）、遊技者に所定個数の賞球を払い出すための大入賞口賞球処理を行い（S 2 2 4）、センサ検出処理を終了する。なお、大入賞口賞球処理では、大入賞口1 4用の賞球カウンタに、大入賞口1 4への入賞に応じた賞球個数（第1実施形態において「1 4」）を加算する。

【0 2 7 9】

〔普通動作処理〕

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

10

20

30

40

50

## 【 0 2 8 0 】

普通図柄待機処理 ( S 1 1 0 2 ) は、普図の可変表示および補助遊技が行われていない待機中に行われる処理である。普通図柄待機処理 ( S 1 1 0 2 ) では、普図保留記憶部 8 6 に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。さらに、現在の遊技状態に基づいて普図変動パターン判定を行って普図変動パターンを決定し、決定した普図変動パターンに応じた普図変動時間の普図の変動表示を普図表示器 8 2 に開始させて、普通動作ステータスを「 2 」に変更する。また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普図の変動表示の開始時に、普図変動パターン判定結果に応じた普図変動開始コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

## 【 0 2 8 1 】

普通図柄変動処理 ( S 1 1 0 3 ) は、普図が変動表示しているときに行われる処理である。普通図柄変動処理 ( S 1 1 0 3 ) では、実行中の普図の変動表示が開始してから普図変動時間が経過したか否か ( 普図の変動表示を終了させるか否か ) を判定し、普図変動時間が経過したと判定されれば、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行って、普通動作ステータスを「 3 」に変更する。また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、普図の変動表示の開始時に、普図変動停止コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

## 【 0 2 8 2 】

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

## 【 0 2 8 3 】

補助遊技制御処理 ( S 1 1 0 5 ) は、補助遊技が行われているときに行われる処理である。補助遊技制御処理 ( S 1 1 0 5 ) では、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を制御する。そして、補助遊技が終了すれば、普通動作ステータスを「 1 」に変更する。

## 【 0 2 8 4 】

## [ 特別動作処理 ]

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

## 【 0 2 8 5 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、「特別動作ステータス」が「 1 」である場合には、特別図柄待機処理 ( S 1 5 0 2 ) を行い、「特別動作ステータス」が「 2 」である場合には、特別図柄変動処理 ( S 1 5 0 3 ) を行い、「特別動作ステータス」が「 3 」である場合には、特別図柄確定処理 ( S 1 5 0 4 ) を行い、「特別動作ステータス」が「 4 」である場合には、大当たり遊技制御処理 ( S 1 5 0 5 ) を行い、「特別動作ステータス」が「 5 」である場合には、遊技状態設定処理 ( S 1 5 0 6 ) を行い、「特別動作ステータス」が「 6 」である場合には、小当たり遊技制御処理 ( S 1 5 0 7 ) を行う。なお「特別動作ステータス」は初期設定で「 1 」に設定される。

## 【 0 2 8 6 】

特別図柄待機処理（Ｓ１５０２）は、特別図柄の可変表示、大当たり遊技が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理については後に詳述する。

【０２８７】

特別図柄変動処理（Ｓ１５０３）は、特別図柄が変動表示しているときに行われる処理である。特別図柄変動処理については後に詳述する。

【０２８８】

特別図柄確定処理（Ｓ１５０４）は、特別図柄が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理については後に詳述する。

【０２８９】

大当たり遊技制御処理（Ｓ１５０５）は、大当たり遊技において行われる処理である。遊技制御用マイコン１０１が、大当たり遊技制御処理を行うことによって、大当たり遊技制御テーブルに応じた大当たり遊技を行う。大当たり遊技が終了する際に特別動作ステータスを「５」に変更する。なお、各ラウンド遊技が開始される際には、そのラウンド数を示すラウンド数指定コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。また、全てのラウンド遊技が終了してエンディングが開始される際には、当該大当たり遊技に係る大当たり図柄に応じたエンディングを示すエンディングコマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。

【０２９０】

遊技状態設定処理（Ｓ１５０６）は、大当たり遊技が終了する際に、大当たり遊技後に制御する遊技状態を設定する処理である。例えば、大当たり遊技後に高確率状態で制御する場合は、高確率フラグを遊技用ＲＡＭ１０４の高確率フラグ領域にＯＮして高確率状態を設定する。さらにこのときに、高確率状態の継続期間を制限する場合、継続期間も併せて設定する。例えば、高確率状態の終了条件が特図可変表示の実行回数である場合、その回数（以下において、「高確率規定回数」という）を遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた高確率残り回数カウンタにセットする。また、大当たり遊技後に時短状態で制御する場合は、時短フラグを遊技用ＲＡＭ１０４の時短フラグ領域にＯＮして時短状態を設定する。さらにこのときに、時短状態の継続期間を制限する場合、継続期間も併せて設定する。例えば、時短状態の終了条件が特図可変表示の実行回数である場合、その回数（以下において、「時短規定回数」という）を遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた時短残り回数カウンタにセットする。

【０２９１】

また、遊技制御用マイコン１０１は、遊技状態設定処理において、大当たり遊技後の遊技状態を示す遊技状態コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。

【０２９２】

小当たり遊技制御処理（Ｓ１５０７）は、小当たり遊技において行われる処理である。遊技制御用マイコン１０１が、小当たり遊技制御処理を行うことによって、小当たり遊技制御テーブルに応じた小当たり遊技を行う。小当たり遊技が終了する際に特別動作ステータスを「１」に変更する。なお、全ての開放遊技が終了してエンディングが開始される際には、当該小当たり遊技に係る小当たり図柄に応じたエンディングを示すエンディングコマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。

【０２９３】

〔特別図柄待機処理〕

次に図３５を用いて特別図柄待機処理について説明する。特別図柄待機処理（Ｓ１５０２）ではまず、特図２保留数が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１６０１）。特図２保留数が「０」である場合（Ｓ１６０１でＹＥＳ）、即ち、第２始動口１２への入賞に起因して取得した特図２関連判定情報の記憶がない場合には、特図１保留数が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１６０８）。そして、特図１保留数も「０」である場合（Ｓ１６０８でＹＥＳ）、即ち、第１始動口１１への入賞に起因して取得した特図１関連判定情報の記憶もない場合には、客待ちフラグがＯＮか否かを判定する（Ｓ１６１８）。ここで、客待ちフラグがＯＮであれば（Ｓ１６１８でＹＥＳ）、特別図柄待機処理を終え、客待ちフラ

10

20

30

40

50



グがONでなければ（S 1 6 1 8でNO）、客待ちコマンドを出力バッファにセットし（S 1 6 1 9）、客待ちフラグをONにし（S 1 6 2 0）、特別図柄待機処理を終える。

【0 2 9 4】

また、特図2保留数が「0」であるが特図1保留数が「0」でない場合（S 1 6 0 1でYES且つS 1 6 0 8でNO）、即ち、特図2関連判定情報はないが、第1始動口11への入賞に起因して取得した特図1関連判定情報の記憶が1つ以上ある場合には、特図1判定処理（S 1 6 0 9）及び特図1変動パターン判定処理（S 1 6 1 0）を行う。

【0 2 9 5】

特図1判定処理（S 1 6 0 9）では、特図1保留記憶部105aに記憶されている特別図柄乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルに基づいて、大当たり、またはハズレの何れであるかの判定（大当たり判定）を行う。現在、通常確率状態であれば通常確率状態用第1大当たり判定テーブルを用いて大当たり判定を行い、高確率状態であれば高確率状態用第1大当たり判定テーブルを用いて大当たり判定を行う。

10

【0 2 9 6】

ここで、大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たり図柄種別乱数を読み出して第1大当たり図柄種別判定テーブルに基づいて大当たり図柄種別の判定（大当たり図柄種別判定）を行う。そして、大当たり図柄種別を表す大当たり図柄データを遊技用RAM104に設けられた特図バッファにセットすると共に、大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットする。

20

【0 2 9 7】

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

【0 2 9 8】

次に、特図1変動パターン判定処理（S 1 6 1 0）について図36を用いて説明する。特図1変動パターン判定処理では、まず、現在非時短状態であるか否かを判定する（S 1 6 5 1）。非時短状態であれば（S 1 6 5 1でYES）、非時短状態用の特図1変動パターン判定テーブルを選択（S 1 6 5 2）してからステップS 1 6 5 4に進み、非時短状態でなければ（S 1 6 5 1でNO）、時短状態用の特図1変動パターン判定テーブルを選択（S 1 6 5 3）してからステップS 1 6 5 4に進む。

30

【0 2 9 9】

ステップS 1 6 5 4において、遊技制御用マイコン101は、大当たり判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。大当たりでなければ（S 1 6 5 4でNO）、ステップS 1 6 5 6に進み、大当たりであれば（S 1 6 5 4でYES）、大当たり図柄種別判定の結果が「大当たり図柄A」であるか否かを判定する（S 1 6 5 5）。遊技制御用マイコン101は、大当たり図柄Aであれば（S 1 6 5 5でYES）、ステップS 1 6 5 2またはステップS 1 6 5 3の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中から大当たり図柄A用の特図1変動パターン判定テーブルを選択（S 1 6 6 3）してからステップS 1 6 6 4に進み、大当たり図柄Aでなければ（S 1 6 5 5でNO）、ステップS 1 6 5 2またはステップS 1 6 5 3の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中から大当たり図柄B、C用の特図1変動パターン判定テーブルを選択（S 1 6 6 2）してからステップS 1 6 6 4に進む。

40

【0 3 0 0】

ステップS 1 6 5 6において、遊技制御用マイコン101は、大当たり判定結果が「小当たり」であるか否かを判定する。小当たりでなければ（S 1 6 5 6でNO）、ステップS 1 6 5 7に進み、小当たりであれば（S 1 6 5 6でYES）、ステップS 1 6 5 2またはステップS 1 6 5 3の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中から小当

50

たり図柄の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 ( S 1 6 6 1 ) してからステップ S 1 6 6 4 に進む。

【 0 3 0 1 】

ステップ S 1 6 5 7 において、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、リーチ判定を行う。リーチ判定では、リーチ乱数を読み出して、そのリーチ乱数を現在の遊技状態 ( 非時短状態 / 時短状態 ) に応じたリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有かりリーチ無しかを判定する。

【 0 3 0 2 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に、ステップ S 1 6 5 7 のリーチ判定の結果が「リーチ有り」であるか否かを判定する ( S 1 6 5 8 )。リーチ有りであれば ( S 1 6 5 8 で Y E S )、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルの中からリーチ有りハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 ( S 1 6 5 9 ) してからステップ S 1 6 6 4 に進み、リーチ有りでなければ ( S 1 6 5 8 で N O )、現在の特図 1 保留数を確認して、ステップ S 1 6 5 2 またはステップ S 1 6 5 3 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルの中から特図 1 保留数に応じたリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルを選択 ( S 1 6 5 9 ) してからステップ S 1 6 6 4 に進む。

【 0 3 0 3 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 1 6 6 4 において、特図変動パターン乱数を読み出して、その特図変動パターン乱数をステップ S 1 6 5 9 ~ ステップ S 1 6 6 3 の何れかで選択した特図 1 変動パターン判定テーブルに照合して、特図 1 変動パターンを判定する特図 1 変動パターン判定を行う。続けて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、決定された特図 1 変動パターンを示す特図 1 変動開始コマンドを出力バッファにセットし ( S 1 6 6 5 )、決定された特図 1 変動パターンに応じた特図変動時間を特別動作用タイマにセットし ( S 1 6 6 6 )、特図 1 変動パターン判定処理を終了して、特別図柄待機処理に処理を戻す。

【 0 3 0 4 】

なお、特別動作用タイマは、遊技制御側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) におけるその他の処理 ( S 1 0 7 ) において、4 m s 分、更新される。また、セットされる特図 1 変動開始コマンドには、特別図柄の種別 ( 特図 1 であるということ ) に関する情報や特図 1 変動パターン判定処理 ( S 1 6 1 0 ) で行われた特図変動パターン判定の結果に関する情報 ( リーチの有無や特図変動時間の情報を含む特図変動パターンの情報 ) が含まれている。

【 0 3 0 5 】

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

【 0 3 0 6 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a における各種カウンタ値の格納場所 ( 記憶領域 ) を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a における保留 1 個目に対応する記憶領域 ( 読み出される側から最も遠い記憶領域 ) をクリアする特図 1 保留記憶部シフト処理を行う ( S 1 6 1 2 )。このようにして、特図 1 保留が保留された順に消化される。

【 0 3 0 7 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 1 保留数カウンタを「1」減算し ( S 1 6 1 3 )、特図 1 保留表示器 8 3 a が示す特図 1 保留数を「1」減少させて変更し ( S 1 6 1 4 )、特別動作ステータスを「2」に変更する ( S 1 6 1 5 )。

【 0 3 0 8 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、続いて、客待ちフラグが O N か否かを判定し ( S 1 6 1 6 )、O N であれば ( S 1 6 1 6 で Y E S )、客待ちフラグを O F F して ( S 1 6 1 7 )、特別図柄待機処理を終え、O N でなければ ( S 1 6 1 6 で N O )、ステップ S 1 6 1 7

10

20

30

40

50

を実行することなく特別図柄待機処理を終える。

#### 【 0 3 0 9 】

また、ステップ S 1 6 0 1 において特図 2 保留数が「 0 」でない場合 ( S 1 6 0 1 で N O )、即ち、第 2 始動口 1 2 への入賞に起因して取得した特図 2 関連判定情報の記憶が 1 つ以上ある場合には、特図 2 判定処理 ( S 1 6 0 2 ) 及び特図 2 変動パターン判定処理 ( S 1 6 0 3 ) を行う。特図 2 判定処理 ( S 1 6 0 2 ) 及び特図 2 変動パターン判定処理 ( S 1 6 0 3 ) は、特図 1 判定処理 ( S 1 6 0 9 ) および特図 1 変動パターン判定処理 ( S 1 6 1 0 ) と基本的には同じ処理内容である。

#### 【 0 3 1 0 】

特図 2 判定処理 ( S 1 6 0 2 ) は、大当たり判定で用いるテーブルが第 2 大当たり判定テーブルであること、および大当たり図柄種別判定で用いるテーブルが第 2 大当たり図柄種別判定テーブルであることを除いて、基本的には特図 1 判定処理 ( S 1 6 0 9 ) と同様の処理であるため説明を省略する。また、特図 2 変動パターン判定処理 ( S 1 6 0 3 ) も、基本的には、特図 2 変動パターン判定で用いるテーブルが特図 2 変動パターン判定テーブルであることを除いて特図 1 変動パターン判定処理 ( S 1 6 1 0 ) と同様の処理であるため説明を省略する。

10

#### 【 0 3 1 1 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S 1 6 0 3 で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 8 1 b に特図 2 の変動表示を開始させる ( S 1 6 0 4 )。

20

#### 【 0 3 1 2 】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b における各種カウンタ値の格納場所 ( 記憶領域 ) を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b における保留 4 個目に対応する記憶領域 ( 読み出される側から最も遠い記憶領域 ) をクリアする特図 2 保留記憶部シフト処理を行う ( S 1 6 0 5 )。このようにして、特図 2 保留が保留された順に消化される。

#### 【 0 3 1 3 】

続いて遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特図 2 保留数カウンタを「 1 」減算し ( S 1 6 0 6 )、特図 2 保留表示器 8 3 b が示す特図 2 保留数を「 1 」減少させて変更し ( S 1 6 0 7 )、特別動作ステータスを「 2 」に変更し ( S 1 6 1 5 )、ステップ S 1 6 1 6 に進む。

30

#### 【 0 3 1 4 】

上記のように第 1 実施形態では、特図 1 保留に基づく特別図柄の変動表示は、特図 2 保留が「 0 」の場合 ( S 1 6 0 1 で Y E S の場合 ) に限って行われる。すなわち特図 2 保留の消化は、特図 1 保留の消化に優先して実行される。そして第 1 実施形態では、特図 2 保留に基づく抽選の方が、特図 1 保留に基づく抽選よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たり図柄に当選しやすくなっている。なお、特図 1 保留の消化を特図 2 保留の消化に優先して実行されるようにしても良い。また、特図 1 保留の消化と特図 2 保留の消化を、特図の種別に関わらず保留が発生した順に行っても良い。

#### 【 0 3 1 5 】

##### [ 特別図柄変動処理 ]

40

次に図 3 7 を用いて特別図柄変動処理について説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、特別図柄変動処理 ( S 1 5 0 3 ) ではまず、特別図柄の変動表示を終了させるか否か、即ち、ステップ S 1 6 0 3 又はステップ S 1 6 1 0 で特別動作タイマにセットした特図変動時間が経過した ( 特別動作カウンタ = 0 ) か否かを判定する ( S 1 7 0 1 )。特別図柄の変動表示を終了させない場合 ( S 1 7 0 1 で N O )、特別図柄変動処理を終了し、特別図柄の変動表示を終了させる場合 ( S 1 7 0 1 で Y E S )、特図表示器 8 1 に、特別図柄の変動表示を終了させるとともに、ステップ S 1 6 0 2 又はステップ S 1 6 0 9 で特図バッファにセットした図柄データ ( 大当たり図柄データ、小当たり図柄データ、またはハズレ特図データ ) に応じた特別図柄の停止表示をさせる ( S 1 7 0 2 )。

#### 【 0 3 1 6 】

50

続いて、予め設定された特図確定時間（例えば、0.8秒）を特別動作タイマにセットし（S1703）、特別図柄の変動表示が終了することを示す特図変動停止コマンドを出力バッファにセットし（S1704）、特別動作ステータスを「3」に変更し（S1705）、特別図柄変動処理を終了する。

#### 【0317】

##### [ 特別図柄確定処理 ]

次に図38を用いて特別図柄確定処理について説明する。遊技制御用マイコン101は、特別図柄確定処理（S1504）ではまず、特別図柄の停止表示を終了させるか否か、即ち、ステップS1703で特別動作タイマにセットした特図確定時間が経過した（特別動作カウンタ＝0）か否かを判定する（S1751）。特別図柄の停止表示を終了させない場合（S1751でNO）、特別図柄確定処理を終了し、特別図柄の停止表示を終了させる場合（S1751でYES）、現在、通常確率状態（高確率フラグがOFF）であるか否かを判定する（S1752）。

10

#### 【0318】

遊技制御用マイコン101は、現在、通常確率状態でなければ（S1752でNO）、ステップS1757に進み、現在、通常確率状態であれば（S1752でYES）、時短状態（時短フラグがON）であるか否かを判定する（S1753）。遊技制御用マイコン101は、時短状態でなければ（S1753でNO）、ステップS1757に進み、現在、時短状態であれば（S1753でYES）、時短状態で実行可能な特別図柄の可変表示の残りの回数（時短残り回数）を計測する時短残り回数カウンタの値を「1」減算し（S1754）、時短残り回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S1755）。時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）が「0」でなければ（S1755でNO）、ステップS1757に進み、時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）が「0」であれば（S1755でYES）、時短状態から非時短状態に移行させて（時短フラグをOFFする）（S1756）、ステップS1757に進む。

20

#### 【0319】

次に、遊技制御用マイコン101は、現在の遊技状態を確認し、その遊技状態を示した遊技状態コマンドを出力バッファにセットし（S1757）、現在停止表示している特別図柄が大当たり図柄か否かを判定する（S1758）。大当たり図柄でなければ（S1761でNO）、ステップS1762に進み、大当たり図柄であれば（S1761でYES）、遊技状態をリセットする（通常遊技状態を設定する。具体的には、高確率フラグおよび時短フラグをOFFし、高確率残り回数カウンタおよび時短残り回数カウンタの値を「0」にする）（S1759）。

30

#### 【0320】

続いて、遊技制御用マイコン101は、大当たり遊技準備処理を行い（S1760）、特別動作ステータスを「4」に変更し（S1761）、特別図柄確定処理を終了する。遊技制御用マイコン101は、大当たり遊技準備処理において、大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技制御テーブルを遊技用RAM104の所定領域にセットする。また、停止表示している大当たり図柄に応じたオープニング中であることを示す大当たりオープニングフラグを遊技用RAM104の所定領域にONし、大当たり図柄の種別に応じて、所定のオープニング時間（大当たり遊技が開始されてから1ラウンドを開始するまでの時間）を特別動作タイマにセットする。さらには、大当たり図柄の種別に応じ、大当たり図柄の種別を示すオープニングコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。大当たり図柄の種別に応じたオープニングコマンドは、その停止表示した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技（大当たり遊技のオープニング）が開始されることを表す。

40

#### 【0321】

また、ステップS1762において、遊技制御用マイコン101は、現在停止表示している特別図柄が小当たり図柄か否かを判定する（S1762）。小当たり図柄でなければ（S1762でNO）、特別動作ステータスを「1」に変更して（S1765）、特別図柄確定処理を終え、小当たり図柄であれば（S1762でYES）、小当たり遊技準備処

50

理を行い（S 1 7 6 3）、特別動作ステータスを「6」に変更し（S 1 7 6 4）、特別図柄確定処理を終了する。

#### 【0322】

遊技制御用マイコン101は、小当たり遊技準備処理において、小当たり図柄の種別に応じた小当たり遊技制御テーブルを遊技用RAM104の所定領域にセットする。また、停止表示している小当たり図柄に応じたオープニング中であることを示す小当たりオープニングフラグを遊技用RAM104の所定領域にONし、小当たり図柄の種別に応じて、所定のオープニング時間（小当たり遊技が開始されてから1回目の開放遊技を開始するまでの時間）を特別動作タイマにセットする。さらには、小当たり図柄の種別に応じ、小当たり図柄の種別を示すオープニングコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。小当たり図柄の種別に応じたオープニングコマンドは、その停止表示した小当たり図柄の種別に応じた小当たり遊技（小当たり遊技のオープニング）が開始されることを表す。

10

#### 【0323】

6．演出制御基板120による演出の制御

[演出制御メイン処理]

次に図39～図41のフローチャートを用いて、演出制御基板120による演出の制御について説明する。なお、以下に説明する演出を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、適宜に実行順序を変更し、または並列に実行することができる。

20

#### 【0324】

また、以下の演出制御基板120による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用RAM124に設けられている。演出制御基板120に備えられた演出制御用マイコン121は、パチンコ遊技機PY1が電源投入されると、図39に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用ROM123から読み出して実行する。

#### 【0325】

同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う（S4001）。電源投入時処理では、例えば、演出用CPU122の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

30

#### 【0326】

次に、割り込みを禁止し（S4002）、乱数シード更新処理を実行する（S4003）。乱数シード更新処理（S4003）では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。なお、演出判定用乱数には、特図変動演出パターン判定用乱数等の演出内容を決定するための様々な乱数がある。

#### 【0327】

種々の演出についての判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の遊技制御基板100が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の遊技制御基板100が行う乱数更新処理においても同様である。

40

#### 【0328】

乱数シード更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4004）。コマンド送信処理では、演出制御基板120の演出用RAM124内の出力バッファに格納されている各種のコマンド（例えば、後述する特図変動演出開始コマンド、客待ち開始コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、およびエンディング演出開始コマンドなど）を、画像制御基板140に送信する。

#### 【0329】

コマンドを受信した画像制御基板140は、受信したコマンドに従って、表示部50aに画像を表示する（画像による種々の演出を実行する）。また、演出制御基板120は、画像制御基板140によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路161を介して

50

スピーカ 5 2 から音声を出力させたり（音声による種々の演出を実行したり）、サブドライブ基板 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 を発光させたり（発光による種々の演出を実行したり）、盤可動体 5 5 k を作動させたり（動作による種々の演出を実行したり）する。なお、種々の演出としては、特図変動演出、大当たり遊技演出（大当たりオープニング演出、ラウンド演出、大当たりエンディング演出）、客待ち演出、操作演出、および先読み演出等がある。

#### 【 0 3 3 0 】

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

10

#### 【 0 3 3 1 】

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

#### 【 0 3 3 2 】

20

##### [ 1 m s タイマ割り込み処理 ]

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

#### 【 0 3 3 3 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データ出力処理を行う（ S 4 1 0 2 ）。発光データ出力処理では、演出制御用マイコン 1 2 1 は、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 5 3 を発光させるべく、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理における発光データ作成処理（ S 4 2 0 7 ）で作成された発光データをサブドライブ基板 1 6 2 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データに従って枠ランプ 5 3 を所定の発光態様で発光させる。

30

#### 【 0 3 3 4 】

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

40

#### 【 0 3 3 5 】

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

#### 【 0 3 3 6 】

##### [ 1 0 m s タイマ割り込み処理 ]

次に図 4 1 を用いて 1 0 m s タイマ割り込み処理について説明する。 1 0 m s タイマ割り込み処理（ S 4 0 1 2 ）は、演出制御基板 1 2 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。演出制御用マイコン 1 2 1 は、 1 0 m s タイマ割り込み処理ではまず、ステップ S 4 0 1 0 で受信バッファに格納したコマンドなどを解析する受信

50

コマンド解析処理を行う（S4201）。受信コマンド解析処理については後述の第1実施形態で詳細に説明する。

【0337】

次いで、演出制御用マイコン121は、音声制御処理を行う（S4202）。音声制御処理では、演出用RAM124にセットされる特図変動演出データなどが示す演出内容などに基づいて、音声データ（スピーカ52からの音声の出力を制御するデータ）の作成と音声制御回路161への出力が行われる。

【0338】

次いで、演出制御用マイコン121は、発光データ作成処理を行う（S4203）。発光データ作成処理では、演出用RAM124にセットされる特図変動演出データなどが示す演出内容などに基づいて、発光データの作成が行われる。

【0339】

<第1実施形態>

次に、前述の本発明に係る基本的な実施形態に基づいて、本発明の特徴的な構成を表す第1実施形態について説明する。なお、基本的な構成で説明した同一の構成については同一の名称・符号を用いることとする。

【0340】

最初に、パチンコ遊技機PY1において設定可能な演出モードである特殊演出モードについて説明する。前述のように、パチンコ遊技機PY1では、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モード、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可能であるが、これらの演出モードの他に特殊演出モードも設定可能である。特殊演出モードは、通常遊技状態において設定可能である。

【0341】

特殊演出モードでは、図42に示すように、表示部50aにおいてゴルフ場を表す背景画像（特殊用背景画像）G140が表示される。そして、特殊演出モードも、通常演出モードなどと同様に、特殊用背景画像G140は特図変動演出の前段部分において表示される。そして、特図変動演出の後段部分においては、特殊演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0342】

（遊技フロー）

続いて、図43（A）を用いて遊技状態および演出モードの変遷である遊技フローについて説明する。最初に、電源投入時に設定される通常遊技状態および通常演出モードを起点に説明する。なお、通常演出モードの中では第1通常演出ステージが最初に設定される。また、後述する特殊演出モードに係る第1開始条件～第2開始条件、および第1終了条件～第2終了条件の詳細を表した表を図43（B）に図示する。

【0343】

遊技状態が通常遊技状態であり、演出モードが通常演出モードであるときは、基本的には左打ちでの遊技が行われ、特図1抽選および特図1の可変表示が行われる。ここで、大当たり又は小当たりに当選することなく特図1の可変表示が30回実行される度に演出モードが「第1通常演出ステージ 第2通常演出ステージ 第3通常演出ステージ 第1通常演出ステージ・・・」の順で切り替わる。

【0344】

そして、第1通常演出ステージ、第2通常演出ステージ、または第3通常演出ステージで演出が行われているときに、第1開始条件が成立すると、特殊演出モードに切り替わり、第1通常用背景画像G111～第3通常用背景画像G113の何れかから特殊用背景画像G140に変更され、特殊演出モードによる特図変動演出が実行可能となる。第1開始条件は、特殊演出モードを設定するか否かを判定する設定判定において「特殊演出モードを設定する」と判定されることである。第1開始条件は、小当たりに当選すること、小当たり図柄の停止表示が行われること、または小当たり遊技が実行されることである。

【0345】

10

20

30

40

50

第1通常演出ステージ、第2通常演出ステージ、または第3通常演出ステージにおける特図1抽選で小当たりに当選すると、特殊演出モードが設定される。具体的には、小当たり変動の特図1可変表示が終了し、小当たり遊技が実行される際に特殊演出モードが設定され、特殊用背景画像G140に切り替わる。そして、小当たり遊技の次に実行される特図1可変表示から、特殊演出モードによる特図変動演出が実行される。

【0346】

そして、特殊演出モードが設定されているときに第1終了条件が成立すると、特殊演出モードが終了し、特殊演出モードから、第1通常演出ステージに切り替わる。第1終了条件は、大当たりに当選することなく20回の特図可変表示が実行されること、Lハズレ変動またはSPハズレ変動の特図可変表示が実行されること、または終了判定で「特殊演出モードを終了させると判定される」ことに設定されている。終了判定は、演出制御用マイコン121が行う。

【0347】

終了判定は、特殊演出モードが設定されてから大当たりに当選することなく10回の特図可変表示が行われた後、特図可変表示が実行される度に行われる。演出制御用マイコン121は、第1開始判定のようにそのときに記憶されている始動入賞コマンドに関係なく終了判定を行う。終了判定では、特殊演出モードを終了させるか否かが判定される。演出制御用マイコン121は、記憶されている始動入賞コマンドに関わらず一定の確率（例えば、10%）で特殊演出モードを終了すると判定する。

【0348】

終了判定で「特殊演出モードを終了させる」と判定されると、その特図可変表示に係る演出図柄の停止表示が終了する際に、すなわち特図の停止表示が開始されて確定時間が経過するタイミングで、第1通常演出ステージが設定され、第1通常用背景画像G111が表示部50aに表示される。この場合、通常演出モードの切り替わるサイクルの最初の状態に戻る。よって、第1終了条件の成立によって第1通常演出ステージが設定されてから30回の特図1可変表示が実行されると、第2通常演出ステージが設定される。

【0349】

なお、終了判定において「特殊演出モードを終了させる」と判定される確率、および終了判定の仕方、ならびに終了判定の実行タイミングは前述の例に限られず適宜に設定可能である。

【0350】

ところで、第1通常演出ステージ、第2通常演出ステージ、第3通常演出ステージ、または特殊演出モードにおける特図1抽選で大当たりに当選すると、大当たり図柄の種別は大当たり図柄A～大当たり図柄Cの何れかに決定される。

【0351】

ここで、大当たり図柄Aに決定されると、第1大当たり遊技が行われ、第1大当たり遊技が終了する際に高確率高ベース遊技状態が設定されると共に、確変演出モードが設定される。そして、次に大当たり当選するまで、高確率高ベース遊技状態で遊技が制御され、確変演出モードで演出が制御される。

【0352】

一方、大当たり図柄Bまたは大当たり図柄Cに決定されると、第2大当たり遊技が行われ、第2大当たり遊技が終了する際に、高確率高ベース遊技状態、または低確率高ベース遊技状態が設定されると共に、時短演出モードが設定される。ここで、高確率高ベース遊技状態が設定された場合、高確率高ベース遊技状態、且つ時短演出モードは、次に大当たり当選するまで継続する。これに対して、低確率高ベース遊技状態が設定された場合、低確率高ベース遊技状態、且つ時短演出モードは、大当たり当選することなく100回の特図可変表示が実行されるまで継続する。

【0353】

なお、大当たり図柄Aに当選すると、後述するように含まれる数字部分が赤色の演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3の停止表示が行われる。一方、大当たり

10

20

30

40

50



図柄 B , C に当選すると、文字部分が青色の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。以下において、文字部分が赤色の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示のことを「赤図柄揃い」ともいう。一方、文字部分が青色の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示のことを「青図柄揃い」ともいう。よって、通常遊技状態において赤図柄揃いが行われると確変演出モードに突入し、青図柄揃いが行われると時短演出モードに突入するといえることができる。

#### 【 0 3 5 4 】

また、高確率高ベース遊技状態が設定され、確変演出モードが設定されているときには、基本的には右打ちでの遊技が行われ、特図 2 抽選および特図 2 の可変表示が行われる。そして、特図 2 抽選で大当たりに当選すると、大当たり図柄の種別は大当たり図柄 D ~ 大当たり図柄 F の何れかに決定される。

10

#### 【 0 3 5 5 】

ここで、大当たり図柄 D に決定され、大当たり図柄 D の停止表示が行われると、第 3 大当たり遊技が行われ、第 3 大当たり遊技が終了する際に高確率高ベース遊技状態が設定されると共に、確変演出モードが設定される。すなわち、高確率高ベース遊技状態且つ確変演出モードが継続する。一方、大当たり図柄 E または大当たり図柄 F に決定され、大当たり図柄 E または大当たり図柄 F の停止表示が行われると、第 4 大当たり遊技が行われ、第 4 大当たり遊技が終了する際に、高確率高ベース遊技状態、または低確率高ベース遊技状態が設定されると共に、時短演出モードが設定される。すなわち、高確率高ベース遊技状態が継続した場合であっても、低確率高ベース遊技状態に移行した場合であっても、外見上は時短モードに移行する。

20

#### 【 0 3 5 6 】

また、高確率高ベース遊技状態、または低確率高ベース遊技状態且つ時短演出モードが設定されているときには、基本的には右打ちでの遊技が行われ、特図 2 抽選および特図 2 の可変表示が行われる。そして、特図 2 抽選の結果、大当たりに当選したとすると、大当たり図柄の種別は大当たり図柄 D ~ 大当たり図柄 F の何れかに決定される。

#### 【 0 3 5 7 】

ここで、大当たり図柄 D に決定され、大当たり図柄 D の停止表示が行われると、第 3 大当たり遊技が行われ、第 3 大当たり遊技が終了する際に高確率高ベース遊技状態が設定されると共に、新たに確変演出モードが設定される。すなわち、内部的には高確率高ベース遊技状態が継続した場合であっても、新たに高確率高ベース遊技状態に移行した場合であっても、何れの遊技状態であるか判別困難な時短演出モードから、高確率高ベース遊技状態であることが明確な確変演出モードに移行する。言い換えると、時短演出モードで赤図柄揃いが行われると確変演出モードに突入する。

30

#### 【 0 3 5 8 】

一方、大当たり図柄 E または大当たり図柄 F に決定され、大当たり図柄 E または大当たり図柄 F の停止表示が行われると、第 4 大当たり遊技が行われ、第 4 大当たり遊技が終了する際に、高確率高ベース遊技状態、または低確率高ベース遊技状態が設定され、時短演出モードが設定される。すなわち、高確率高ベース遊技状態、または低確率高ベース遊技状態が継続した場合であっても、内部的には新たに高確率高ベース遊技状態、または低確率高ベース遊技状態に移行した場合であっても、何れの遊技状態であるか判別困難な時短演出モードが継続する。言い換えると、時短演出モードで青図柄揃いが行われると時短演出モードが継続する。

40

#### 【 0 3 5 9 】

前述の通り、低確率高ベース遊技状態且つ時短演出モードが設定されているときに大当たりに当選することなく 1 0 0 回の特図可変表示が実行された場合、低確率高ベース遊技状態且つ時短演出モードが終了する。そして、低確率高ベース遊技状態から通常遊技状態に切り替わると共に、時短演出モードから特殊演出モードに切り替わる。以下において、低確率高ベース遊技状態において 1 0 0 回の特図可変表示が実行されたが大当たり当選で

50

きずに通常遊技状態になることを「時短抜け」ともいう。よって、時短抜けは、特殊演出モードを設定するための「第2開始条件」とすることができる。

#### 【0360】

そして、第2開始条件の成立により設定された特殊演出モードが終了する条件は、第1開始条件の成立により設定された特殊演出モードと異なる。具体的には、第2開始条件の成立を契機に設定された場合の特殊演出モードは、大当たりに当選することなく20回の特図可変表示が実行されることを契機に終了する。すなわち、特殊演出モードの第2終了条件は、大当たりに当選することなく20回の特図可変表示が実行されることである。なお、第3開始条件の成立により設定された特殊演出モードが終了すると、第1開始条件の成立の場合と同様に、通常演出ステージのサイクルが最初から行われる。

10

#### 【0361】

次に、第1開始条件～第2開始条件が成立することによって特殊演出モードが設定される場合の具体例と、第1終了条件～第2終了条件が成立することによって特殊演出モードが終了する場合の具体例について説明する。

#### 【0362】

最初に第1開始条件が成立することによって特殊演出モードが設定される具体例について説明する。例えば、図45(A)～図45(C)に示すように、第2通常演出ステージに滞在し、第2通常用背景画像G112による特図変動演出が行われているときに、第1開始条件が成立したとする。そうすると、図45(D)～図45(E)に示すように、特図変動演出が終了するときに特殊演出モードが設定され、第2通常用背景画像G112から特殊用背景画像G140に切り替わり、図45(F)に示すように、特殊演出モードによる特図変動演出が実行される。なお、この特殊演出モードの設定は、第2通常演出ステージの設定後、15回の特図可変表示が行われてから行われたとする。

20

#### 【0363】

(演出図柄)

次に、各演出モードで用いられる演出図柄EZ1～EZ3について説明する。パチンコ遊技機PY1は、演出モード毎に異なる種類の演出図柄を用いて演出図柄の可変表示を行うことができる。基本的には、何れの演出モードでも前述の通り、数字「1」～数字「9」を含む演出図柄が用いられる。しかしながら、各演出モードで、演出図柄の表示態様、詳細にはデザインが異なる。すなわち、演出モード毎にその演出モード専用の演出図柄が

30

#### 【0364】

例えば、各演出モードで用いられる演出図柄の一例を、図44(A)～図44(E)に図示する。第1通常演出ステージでは、第1文字態様の数字と野球のボールとの組み合わせからなる演出図柄画像G51が用いられる。同様に、第2通常演出ステージでは、第1文字態様の数字と野球のグラブとの組み合わせからなる演出図柄画像G52が用いられ、第3通常演出ステージでは、第1文字態様の数字と野球の帽子との組み合わせからなる演出図柄画像G53が用いられる。

#### 【0365】

なお、各演出図柄画像G51～演出図柄画像G53について、各数字に組み合わせられる野球のボール、野球のグラブ、および野球の帽子は共通している。演出図柄画像G51～演出図柄画像G53の数字部分は第1文字態様で同一である。詳細には、フォント、色彩、大きさ、および透明度などからなる演出図柄画像G51～演出図柄画像G53の数字部分の構成要素は同一である。

40

#### 【0366】

また、確変演出モードでは、第2文字態様の数字からなる演出図柄画像G54が用いられ、時短演出ステージでは、第3文字態様からなる数字からなる演出図柄画像G55が用いられる。このように、確変演出モード、および時短演出モードの演出図柄画像G54～演出図柄画像G55では、野球のボールのような装飾部分が省かれており、通常演出モードよりも装飾性が低く構成されている。また、演出図柄画像G51～演出図柄画像G53

50

の数字部分と、演出図柄画像 G 5 4 の数字部分と、演出図柄画像 G 5 5 の数字部分と、は相互に文字態様、具体的にはフォント（形状）について異なっている。

【 0 3 6 7 】

なお、以下において、第 1 通常演出ステージ用の演出図柄画像 G 5 1 を「第 1 通常用演出図柄画像 G 5 1」、第 2 通常演出ステージ用の演出図柄画像 G 5 2 を「第 2 通常用演出図柄画像 G 5 2」、第 3 通常演出ステージ用の演出図柄画像 G 5 3 を「第 3 通常用演出図柄画像 G 5 3」、確変演出モード用の演出図柄画像 G 5 4 を「確変用演出図柄画像 G 5 4」、および時短演出モード用の演出図柄画像 G 5 5 を「時短用演出図柄画像 G 5 5」ともいう。さらに、演出図柄画像 G 5 1 ~ 演出図柄画像 G 5 5 のそれぞれの表示態様を、第 1 表示態様 ~ 第 5 表示態様ともいう。

10

【 0 3 6 8 】

また、特殊演出モードでは、通常演出モード、確変演出モード、および時短演出モードと異なって、その演出モード用の演出図柄を用いた演出図柄の可変表示が行われない。詳細には、特殊演出モードでは、第 1 通常用演出図柄画像 G 5 1 ~ 第 3 通常用演出図柄画像 G 5 3 の何れかが用いられる。具体的には、その特殊演出モードが設定される前に設定されていた演出ステージ用の演出図柄画像 G 5 1 ~ 演出図柄画像 G 5 3 の何れか 1 つが用いられ、それ以外の演出ステージに専用の演出図柄画像 G 5 1 ~ 演出図柄画像 G 5 3 の何れか 2 つは用いられない。

【 0 3 6 9 】

よって、第 1 開始条件の成立を契機に特殊演出モードが設定される場合、例えば第 1 通常用演出ステージにおける第 1 開始条件の成立を契機に設定された特殊演出モードでは、第 1 通常用演出図柄画像 G 5 1 が用いられ、第 2 通常用演出ステージにおける第 1 開始条件の成立を契機に設定された特殊演出モードでは、第 2 通常用演出図柄画像 G 5 2 が用いられ、第 3 通常用演出ステージにおける第 1 開始条件の成立を契機に設定された特殊演出モードでは、第 3 通常用演出図柄画像 G 5 3 が用いられる。また、第 2 開始条件の成立を契機に特殊演出モードが設定される場合、当該特殊演出モードでは、第 1 通常用演出図柄画像 G 5 1 が用いられる。

20

【 0 3 7 0 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 は、小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 については、何れの演出モードであっても同一の小図柄画像 G 5 6 を用いて小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の可変表示を行う。小図柄画像 G 5 6 は、後述する図面で図示するが、第 1 通常用演出図柄画像 G 5 1 ~ 第 3 通常用演出図柄画像 G 5 3 の数字部分が数分の 1（例えば、約 1 / 10）に縮小された数字画像で構成されている。

30

【 0 3 7 1 】

また、何れの演出図柄画像 G 5 1 ~ G 5 5、および小図柄画像 G 5 6 についても数字部分の色は共通に設定している。具体的には、数字部分が「3」、「7」の演出図柄画像 G 5 1 ~ G 5 5、および小図柄画像 G 5 6 が「赤図柄」を構成し、数字部分が「1」、「2」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、「9」の演出図柄画像 G 5 1 ~ G 5 5、および小図柄画像 G 5 6 が「青図柄」を構成している。

【 0 3 7 2 】

40

（演出モードの切り替え）

次に、演出モードの切り替えについて説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常演出モードにおいてある通常演出ステージから他の演出ステージに切り替える際に、第 1 特定画像 G 6 を表示する。例えば、図 4 5（A）に示すように、第 1 通常演出ステージによる特図変動演出が行われているとする。そして、この特図変動演出は、第 1 通常演出ステージが設定されてから 30 回目の特図変動演出であるとする。ここで、当該特図変動演出がリーチ無しハズレ変動による特図変動演出であると、図 4 5（B）に示すように、ハズレを示す演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。ここで、第 1 通常演出ステージから第 2 通常演出ステージに切り替わるが、そのとき、図 4 5（C）に示すように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の上側且つ小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の下側で、

50

言い換えると背景画像や演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 は見えないが小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 は見えるように、表示部 5 0 a の全体に第 1 特定画像 G 6 が表示される。ここでは、第 1 特定画像 G 6 には「ステージ切り替え」という文字が含まれている。すなわち、第 1 特定画像 G 6 は、通常演出ステージが切り替わることを示唆する。第 1 特定画像 G 6 は所定時間（例えば、1 秒）表示される。

【 0 3 7 3 】

そして、第 1 特定画像 G 6 が表示されてから所定時間が経過すると、図 4 5 ( D ) に示すように、第 1 特定画像 G 6 が消去されると共に、第 2 通常用背景画像 G 1 1 2、および演出図柄画像 G 5 2 からなる演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が出現する。なお、ここでは、出現したときに演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始されている。

10

【 0 3 7 4 】

次に、図 4 6 ( A ) に示すように、第 2 通常演出ステージが設定されて大当たりまたは小当たりに当選することなく、さらに第 1 開始条件が成立することなく 3 0 回目の特図変動演出が開始されたとする。そして、当該特図変動演出がリーチ無しハズレ変動による特図変動演出であると、図 4 6 ( B ) に示すように、ハズレを示す演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。ここで、第 2 通常演出ステージから第 3 通常演出ステージに切り替わるが、この場合も同様に、図 4 6 ( C ) に示すように、背景画像や演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 は見えないが小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 は見えるように、表示部 5 0 a の全体に第 1 特定画像 G 6 が所定時間、表示される。

【 0 3 7 5 】

20

そして、第 1 特定画像 G 6 が表示されてから所定時間が経過すると、図 4 6 ( D ) に示すように、第 1 特定画像 G 6 が消去されると共に、第 3 通常用背景画像 G 1 1 3、および演出図柄画像 G 5 3 からなる演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が出現する。なお、ここでは、出現したときに演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始されている。

【 0 3 7 6 】

続いて、図 4 7 ( A ) に示すように、第 3 通常演出ステージが設定されて大当たりまたは小当たりに当選することなく、さらに第 1 開始条件が成立することなく 3 0 回目の特図変動演出が開始されたとする。そして、当該特図変動演出がリーチ無しハズレ変動による特図変動演出であると、図 4 7 ( B ) に示すように、ハズレを示す演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。ここで、第 3 通常演出ステージから第 1 通常演出ステージに切り替わるが、この場合も同様に、図 4 7 ( C ) に示すように、背景画像や演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 は見えないが小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 は見えるように、表示部 5 0 a の全体に第 1 特定画像 G 6 が所定時間、表示される。

30

【 0 3 7 7 】

そして、第 1 特定画像 G 6 が表示されてから所定時間が経過すると、図 4 7 ( D ) に示すように、第 1 特定画像 G 6 が消去されると共に、第 1 通常用背景画像 G 1 1 1、および演出図柄画像 G 5 1 からなる演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が出現する。なお、ここでは、出現したときに演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始されている。

【 0 3 7 8 】

このように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常演出ステージ間を切り替える際に、通常演出ステージ毎に表示態様が異なる演出図柄 K Z 1 ~ K Z 3 や背景画像を隠すように第 1 特定画像 G 6 を表示部 5 0 a の全体に表示する。

40

【 0 3 7 9 】

次に、第 1 開始条件が成立することによって特殊演出モードが設定される具体例について説明する。例えば、第 2 通常演出ステージに滞在しているときに、大当たり判定で小当たりと判定され、図 4 8 ( A ) に示すように、小当たり変動に係る特図変動演出が開始されたとする。そして、図 4 8 ( B ) に示すように、L リーチを経て、図 4 8 ( C ) に示すように、小当たり当選を示す演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の仮停止表示が行われる。図 4 8 ( C ) に示すように、小当たり当選を示す演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 は小当たり専用の演出図柄画像 G 5 7 からなる。

50

## 【 0 3 8 0 】

そして、小当たり当選を示す特図の停止表示が行われると、小当たり当選を示す態様の小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われると共に、小当たり専用の演出図柄画像 G 5 7 が含まれ、特殊演出モードが設定されることを示唆する特殊演出モード示唆画像 G 7 が表示される。そして、特図の停止表示が行われてから特図確定時間が経過すると、図 4 8 ( D ) に示すように、特殊演出モード示唆画像 G 7 が消去されると共に、特殊用背景画像 G 1 4 0 が表示され、特殊演出モードによる特図変動演出が実行される。ここで、当該特殊演出モードは、第 2 通常演出ステージにおける小当たり当選に基づいて設定される。よって、当該特殊演出モードでは、第 2 通常用演出図柄画像 G 5 2 による演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の可変表示が行われる。

10

## 【 0 3 8 1 】

なお、小当たり専用の演出図柄画像 G 5 7 が表示されるときに背景画像は L リーチ用背景画像 G 1 1 4 から、小当たり専用の演出図柄画像 G 5 7 および特殊演出モード示唆画像 G 7 に応じた特別背景画像 G 1 1 6 に切り替わる。そして、特殊演出モード示唆画像 G 7 が消去されるときに特別背景画像 G 1 1 6 から特殊用背景画像 G 1 4 0 に切り替わる。

## 【 0 3 8 2 】

また、図 4 8 では第 2 通常演出ステージで小当たり当選したことにより特殊演出モードが設定される例を説明したが、第 1 通常演出ステージ、または第 3 通常演出ステージでも同様に、特殊演出モードに移行する。すなわち、第 1 通常演出ステージであれば、図 4 8 ( A ) の背景画像が第 2 通常用背景画像 G 1 1 2 から第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 に入れ替わる。また、図 4 8 ( A )、および図 4 8 ( D ) の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が第 2 通常用演出図柄画像 G 5 2 から第 1 通常用演出図柄画像 G 5 1 に入れ替わる。また、第 3 通常演出ステージであれば、図 4 8 ( A ) の背景画像が第 2 通常用背景画像 G 1 1 2 から第 3 通常用背景画像 G 1 1 3 に入れ替わる。また、図 4 8 ( A )、および図 4 8 ( D ) の演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が第 2 通常用演出図柄画像 G 5 2 から第 3 通常用演出図柄画像 G 5 3 に入れ替わる。

20

## 【 0 3 8 3 】

このように、通常演出ステージから特殊演出モードに切り替わる際には、通常演出モード間で切り替わる時のように、演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 や背景画像を隠す第 1 特定画像 G 6 が表示されない。

30

## 【 0 3 8 4 】

次に、特殊演出モードが第 1 終了条件の成立によって終了する具体例を説明する。前述のように特殊演出モードが設定され、特殊演出モードにおいて L リーチや S P リーチが実行されることなく特図変動演出が 1 0 回以上実行された後に、終了判定で「特殊演出モードを終了する」と判定されて第 1 終了条件が成立したとする。そうすると、図 4 9 ( A ) ~ 図 4 9 ( B ) に示すように、ハズレを示す演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 の停止表示が行われる。ここで、特殊演出モードから第 1 通常演出ステージに切り替わるが、この場合も、通常演出モード間の切り替わりの場合と同様に、図 4 9 ( C ) に示すように、背景画像や演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 は見えないが小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 は見えるように、表示部 5 0 a の全体に第 1 特定画像 G 6 が所定時間、表示される。

40

## 【 0 3 8 5 】

そして、第 1 特定画像 G 6 が表示されてから所定時間が経過すると、図 4 9 ( D ) に示すように、第 1 特定画像 G 6 が消去されると共に、第 1 通常用背景画像 G 1 1 1、および演出図柄画像 G 5 1 からなる演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 が出現する。なお、ここでは、出現したときに演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の変動表示が開始されている。

## 【 0 3 8 6 】

このように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特殊演出モードから通常演出モードに切り替える際に、演出図柄 K Z 1 ~ K Z 3 や背景画像を隠すように第 1 特定画像 G 6 を表示部 5 0 a の全体に表示する。

## 【 0 3 8 7 】

50

続いて、第2開始条件が成立することによって特殊演出モードが設定される具体例について説明する。例えば、低確率高ベース遊技状態であり、図50(A)に示すように、時短演出モードに滞在しているとする。なお、時短演出モードにおいては、大当たり遊技の後から特図可変表示が実行される度に更新される更新演出が実行される。更新演出は、表示部50aの左上部分にて行われる。更新演出では、「残り 回」という文字表記からなる更新演出画像G81が表示される。この更新演出画像G81の「 」の部分には数字が入る。そして更新演出画像G81の数字部分は、大当たり遊技が終了して時短演出モードが設定された直後は「100」であり、その後、特図可変表示が開始される度に1つつ減少されていく。さらに、時短演出モードでは、基本的に右打ちで遊技が行われるので、右打ち示唆画像G82が表示部50aの右上部分に表示される。

10

#### 【0388】

そして、図50(B)に示すように、時短演出モードにおいて特図変動演出が繰り返し実行され、99回目の特図2抽選の結果がハズレであり、図50(C)に示すように、ハズレを示す演出図柄EZ1~EZ3、および小図柄KZ1~KZ3の停止表示が行われたとする。なお、このとき、時短演出モードが設定されてから99回の特図可変表示が実行されたので、更新演出画像G81の数字部分は、「1」となっている。

#### 【0389】

続いて、時短演出モードが設定されてから100回目の特図可変表示が開始されると、図50(D)に示すように、演出図柄EZ1~EZ3、および小図柄KZ1~KZ3の変動表示が開始され、更新演出画像G21の数字部分が「1」減算されて、「0」となる。ここで、この100回目の特図可変表示に係る特図2抽選の結果がハズレであると、図51(A)に示すように、ハズレを示す演出図柄EZ1~EZ3の仮停止表示が行われる。次に、演出図柄EZ1~EZ3の表示レイヤーの上層側且つ小図柄KZ1~KZ3の表示レイヤーの下層側で、言い換えると背景画像や演出図柄EZ1~EZ3は見えないが小図柄KZ1~KZ3は見えるように、図51(B)に示すように、シャッターが閉まるように第2特定画像G9が表示部50aの全体に表示される。ここでは、第2特定画像G9には「時短演出モード終了」という文字が含まれている。すなわち、第2特定画像G9は、時短演出モードが終了ことを示唆する。

20

#### 【0390】

そして、第2特定画像G9が表示されてから所定時間(例えば、2秒)が経過すると、特図2の停止表示が行われて、図51(C)に示すように、ハズレを示す態様の小図柄KZ1~KZ3の停止表示が行われる。特図2の停止表示が行われてから特図確定時間が経過すると、時短演出モードが設定されてから100回の特図可変表示が実行されたことになる。すなわち、通常遊技状態が設定される共に、第2開始条件が成立し、特殊演出モードが設定される。そして、当該100回目の特図の可変表示が終了するときに、図51(D)に示すように、シャッターが開くように第2特定画像G9が消去されると共に、特殊用背景画像G140、および第1通常演出ステージに係る演出図柄画像G51からなる演出図柄EZ1~EZ3が出現する。なお、ここでは、出現したときに演出図柄EZ1~EZ3の変動表示が開始されている。

30

#### 【0391】

なお、特殊演出モードへの移行に伴って、更新演出画像G81、および右打ち示唆画像G82が消去される。また、遊技状態が通常遊技状態であることから、左打ちで遊技を進めることが有利で適切であるため、左打ちが有利であること、または左打ちが適していることを示唆する左打ち示唆画像G83が表示部50aの左上に表示される。なお、左打ち示唆画像G23は、表示されてから所定期間(例えば、5秒)経過すると消去される。

40

#### 【0392】

次に、第2開始条件の成立により設定された特殊演出モードが第2終了条件の成立によって終了する場合は、特殊演出モードが設定されてから、特図変動演出が20回実行されて第2終了条件が成立すると、第1終了条件が成立した場合と同様に、特殊演出モードから第1通常演出ステージに切り替わる。

50

## 【 0 3 9 3 】

## ( 予告演出 )

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 が実行可能な予告演出について説明する。予告演出は、特図変動演出において実行され、大当たり期待度を示唆し、遊技者に大当たり当選を期待させる演出である。すなわち、予告演出は、実行されたことにより実行されない場合に比べて大当たり期待度が上昇し、大当たりに対してチャンスアップとなる演出である。予告演出は、ハズレ変動の特図変動演出だけでなく、大当たり変動の特図変動演出でも実行されることがあるからである。

## 【 0 3 9 4 】

第 1 実施形態の予告演出は、通常演出モードにおける特図変動演出の前段部分で実行可能な第 1 予告演出、通常演出モードにおける N リーチ中に実行可能な第 2 予告演出、および時短演出モードにおける特図変動演出の前段部分で実行可能な第 1 予告演出に大別される。ただし、予告演出の種別はこれに限られず適宜に設定しても良い。

10

## 【 0 3 9 5 】

特図変動演出において予告演出を実行するか否かは特図変動演出を開始させる際に、予告演出実行判定によって決定される。予告演出実行判定は予告演出の種別毎に行われる。すなわち、通常演出モードにおける第 1 予告演出に対する予告演出実行判定と、通常演出モードにおける第 2 予告演出に対する予告演出実行判定と、時短演出モードにおける第 1 予告演出実行判定と、がある。よって、通常演出モードにおいては、通常演出モードの第 1 予告演出と第 2 予告演出のそれぞれに対して予告演出実行判定が行われる。一方、時短演出モードにおいては、時短演出モードの第 1 予告演出に対して予告演出実行判定が行われる。

20

## 【 0 3 9 6 】

予告演出の種別毎に行われる予告演出実行判定は、さらにこれから開始される特図変動演出に係る特図変動パターンに基づいて行われる。予告演出実行判定では、予告演出の「実行」または「不実行」が選択される。そして、特図変動パターンによって、予告演出の「実行」が選択される確率と予告演出の「不実行」が選択される確率が異なる。各予告演出実行判定において予告演出の「実行」が選択される確率と予告演出の「不実行」が選択される確率を図 5 2 に示す。

## 【 0 3 9 7 】

また、通常演出モードにおける第 1 予告演出として、台詞予告、バット予告、およびカットイン予告が設定されている。また、通常演出モードにおける第 2 予告演出として、群予告が設定されている。同様に、時短演出モードにおける第 1 予告演出として、タイマー予告が設定されている。

30

## 【 0 3 9 8 】

さらに、通常演出モードにおける第 1 予告演出は通常演出ステージに関連付けられている。具体的には、台詞予告は第 1 通常演出ステージに関連付けられ、バット予告は第 2 通常演出ステージに関連付けられ、カットイン予告は第 3 通常演出ステージに関連付けられている。よって、通常演出モードの第 1 通常演出ステージにおける予告演出実行判定で予告演出の実行が選択されると、台詞予告が実行されることとなる。また、通常演出モードの第 2 通常演出ステージにおける予告演出実行判定で予告演出の実行が選択されると、バット予告が実行されることとなる。同様に、通常演出モードの第 3 通常演出ステージにおける予告演出実行判定で予告演出の実行が選択されると、カットイン予告が実行されることとなる。よって、台詞予告は第 1 通常演出ステージで実行可能であるが、第 2 通常演出ステージ、および第 3 通常演出ステージでは実行されない。同様に、バット予告は第 2 通常演出ステージで実行可能であるが、第 3 通常演出ステージ、および第 1 通常演出ステージでは実行されない。また、カットイン予告は第 3 通常演出ステージで実行可能であるが、第 1 通常演出ステージ、および第 2 通常演出ステージでは実行されない。

40

## 【 0 3 9 9 】

このように、基本的には、台詞予告は第 1 通常演出ステージ用の予告演出であり、バツ

50

ト予告は第2通常演出ステージ用の予告演出であり、カットイン予告は第3通常演出ステージ用の予告演出である。また、タイマー予告は時短演出モード用の予告演出である。さらに、群予告は、第1通常演出ステージ～第3通常演出ステージに共通の予告演出である。次に、各予告演出について説明する。

#### 【0400】

台詞予告は、表示部50aにおいて、所定のキャラクタが台詞を発する画像が表示される演出である。そして、台詞の内容によって当該台詞予告が示唆する大当たり期待度が異なる。図53(A)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3が停止表示されている状態から、特別図柄の変動表示が開始されて、図53(B)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始したとする。そして、変動表示が開始されてから1秒が経過したときに、図53(C)に示すように、キャラクタが台詞を発する画像(台詞予告画像)G91が3秒間表示されて、消える。図53(C)では、台詞予告画像G91に、台詞「チャンス」が含まれているが、これは一例であり、第1実施形態では、台詞予告画像G91に含まれる台詞として、「チャンス」の他に、「激アツ」と「・・・」が設定されている。すなわち、台詞予告の演出態様は3種類設けられている。そして、この台詞予告画像G91に含まれる台詞、言い換えると、台詞予告の演出態様(台詞予告パターン)によって、大当たり期待度が異なる。第1実施形態では、「激アツ」>「チャンス」>「・・・」の順で大当たり期待度が高い。

10

#### 【0401】

バット予告は、表示部50aにおいて、バットの画像が表示される演出である。そして、バットの種類によって当該バット予告が示唆する大当たり期待度が異なる。図54(A)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3が停止表示されている状態から、特別図柄の変動表示が開始されて、図54(B)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始したとする。そして、変動表示が開始されてから1秒が経過したときに、図54(C)に示すように、バットの画像(バット予告画像)G92が表示部50aの左端から出てきて3秒掛けて右に水平移動して右端から消える。第1実施形態では、バット予告画像G92の色として、「赤色」、「緑色」、および「青色」が設定されている。すなわち、バット予告の演出態様は3種類設けられている。そして、このバット予告画像G92の色、換言すると、バット予告の演出態様(バット予告パターン)によって、大当たり期待度が異なる。第1実施形態では、「赤色」>「緑色」>「青色」の順で大当たり期待度が高い。

20

30

#### 【0402】

カットイン予告は、表示部50aにおいて、女性キャラの顔のアップを含んだ画像が表示される演出である。そして、カットイン予告の内容によって当該カットイン予告が示唆する大当たり期待度が異なる。図55(A)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3が停止表示されている状態から、特別図柄の変動表示が開始されて、図55(B)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始したとする。そして、変動表示が開始されてから1秒が経過したときに、図55(C)に示すように、女性キャラの顔のアップを含んだ画像(カットイン予告画像)G91が表示部50a全体に3秒間カットインされて、消える。図55(C)では、カットイン予告画像G93に、女性キャラ「店長A子」の顔のアップが含まれているが、これは一例であり、第1実施形態では、カットイン予告画像G93に含まれる女性キャラとして、「店長A子」の他に、「主任B子」と「新人C子」が設定されている。すなわち、カットイン予告の演出態様は3種類設けられている。そして、このカットイン予告画像G93に含まれる女性キャラ、すなわち、カットイン予告の演出内容(カットイン予告パターン)によって、大当たり期待度が異なる。第1実施形態では、「店長A子」>「主任B子」>「新人C子」の順で大当たり期待度が高い。

40

#### 【0403】

群予告は、表示部50aにおいて、所定のアイテムを含んだ画像が表示される演出である。そして、群予告の内容によって当該群予告が示唆する大当たり期待度が異なる。群予告で表示される所定のアイテムは演出モードによって異なる。第1通常演出ステージの群予告では、野球のボールの画像が表示される。また、第2通常演出ステージの群予告では

50



、野球のグローブの画像が表示される。さらに、第3通常演出ステージの群予告では、野球の帽子的画像が表示される。

【0404】

例えば、第1通常演出ステージであれば、図56(A)に示すように、リーチが成立して、Nリーチに突入したとする。そして、Nリーチに突入してから3秒が経過したときに、図56(B)～図56(C)に示すように、複数個(図56(B)においては15個)の野球のボールの群からなる画像(群予告画像)G94が3秒間かけて左から右にスクロール表示する。詳細には、群予告画像G94が表示部50aの左から出現して右へ移動し、右から消えていく。

【0405】

ここで、群予告画像G94を構成する野球の帽子的の数、すなわち群予告の演出態様は複数種類設定されている。第1実施形態では、群予告画像G94を構成する馬の数として、「30個」、「15個」および「3個」が設定されている。すなわち、第1通常演出モードにおける群予告の演出内容(群予告パターン)には、30個の野球の帽子的の群からなる群予告画像G94が表示される群予告パターン1と、15個の野球の帽子的の群からなる群予告画像G94が表示される群予告パターン2と、3個の野球の帽子的の群からなる群予告画像G94が表示される群予告パターン3と、が設けられている。そして、この群予告画像G94を構成する野球の帽子的の数によって、大当たり期待度が異なる。第1実施形態では、「30個」>「15個」>「3個」の順で大当たり期待度が高い。

【0406】

なお、図56では第1通常演出ステージにおける群予告について説明したが、第2通常演出ステージ、第3通常演出ステージ、および特殊演出モードにおける群予告は、群予告を構成するアイテムがその演出モードに対応するアイテムに入れ替わって構成される。前述の通り、第2通常演出ステージの群予告では、図56(B)の野球の帽子的が野球のグローブの画像に入れ替わる。また、第3通常演出ステージの群予告では、図56(B)の野球の帽子的が野球の帽子的の画像に入れ替わる。

【0407】

タイマー予告は、表示部50aにおいて、時計の画像が表示される演出である。タイマー予告は、時短演出モードにおいてのみ実行可能である。そして、タイマーの種類によって当該タイマー予告が示唆する大当たり期待度が異なる。図57(A)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3が停止表示されている状態から、特別図柄の変動表示が開始されて、図57(B)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が開始したとする。そして、変動表示が開始されてから3秒が経過したときに、図57(C)に示すように、時計の画像(タイマー予告画像)G95が5秒間表示されて、消える。図57(C)では、タイマー予告画像G95が、デジタル式時計で構成されているが、これは一例であり、第1実施形態では、タイマー予告画像G95を構成する時計として、「デジタル式時計」の他に、「アナログ式時計」と「砂時計」が設定されている。すなわち、タイマー予告の演出態様は3種類設けられている。そして、このタイマー予告画像G95を構成する時計、言い換えると、タイマー予告の演出内容(タイマー予告パターン)によって、大当たり期待度が異なる。第1実施形態では、「アナログ式時計」>「デジタル式時計」>「砂時計」の順で大当たり期待度が高い。

【0408】

なお、各種予告演出を実行する場合、何れの演出態様にするかは特図変動演出を開始させる際に予告演出態様判定によって決定される。予告演出態様判定は、予告演出毎にこれから開始される特図変動演出に係る特図変動パターンに基づいて行われる。そして、各種予告演出に対して、特図変動パターンによって演出態様の選択率が異なる。なお、一例ではあるが、各種予告演出に対する予告演出態様判定で各種演出態様が選択される確率を図58～図59に示す。

【0409】

このように、各演出モードに対応付けられた予告演出が実行されるが、特殊演出モード

10

20

30

40

50

においては、通常演出モードに対応付けられた何れの予告演出も実行可能に構成されている。すなわち、特殊演出モードにおいて、第1通常演出ステージ用の台詞予告、第2通常演出ステージ用のバット予告、および第3通常演出ステージ用のカットイン予告が実行可能である。具体的には、第1開始条件の成立に基づいて設定された特殊演出モードにおいては、第1予告演出が実行される場合は、当該特殊演出モードが設定される前に設定されていた通常演出モードの種類に応じた第1予告演出が実行される。特殊演出モードでも第1通常演出ステージ～第3通常演出ステージと同様に特図変動演出の開始時に特図変動パターンに基づいて図5-1に示す確率で、第1予告演出に対する予告演出実行判定を行い、「第1予告演出を実行する」と判定すると、当該特殊演出モードが設定される前に設定されていた通常演出モードの種類に応じた第1予告演出を実行する。そして、その第1予告演出の種類に応じた予告演出種別判定を行って、第1予告演出の演出内容を決定する。一方、第2開始条件の成立に基づいて設定された特殊演出モードにおいては、第1予告演出が実行される場合は、第1通常演出ステージ用の台詞予告を行う。この場合も、特図変動演出の開始時に特図変動パターンに基づいて図5-2に示す確率で、第1予告演出に対する予告演出実行判定を行う。そして、台詞予告を実行する場合は、台詞予告に対する予告演出種別判定を行って、台詞予告の演出内容を決定する。

10

#### 【0410】

また、群予告についても同様に、第1開始条件の成立に基づいて設定された特殊演出モードにおいては、第2予告演出を実行すると判定した場合、当該特殊演出モードが設定される前に設定されていた通常演出モードの種類に係る画像（野球のボール、野球のグローブ、または野球の帽子）による群予告を実行する。そして、群予告を実行する場合は、その群予告に対する予告演出種別判定を行って、群予告の演出内容を決定する。また、第2開始条件の成立に基づいて設定された特殊演出モードにおいては、第2予告演出を実行すると判定した場合、第1通常演出ステージに係る野球のボールによる群予告を実行する。この場合も、特図変動演出の開始時に特図変動パターンに基づいて図5-1に示す確率で予告演出実行判定を行う。

20

#### 【0411】

さらに、パチンコ遊技機PY1は、演出モードの種類に関わらず、大当たり当選を示唆する一発告知演出を実行可能である。一発告知演出は、例えば、演出モードの種類に関わらず同一態様の特定の効果音（例えば、キューンキューンキューン）の出力で構成される。特図変動演出の開始時に、大当たりである場合には例えば、図6-0に示すような確率で、一発告知演出を実行するか否かの一発告知演出実行判定を行い、一発告知演出を実行すると判定されると、特図変動演出の開始直後やリーチ成立時などの所定のタイミングで一発告知演出を実行する。なお、特図変動演出の開始直後に一発告知演出を実行する場合は、第1予告演出や第2予告演出に対する予告演出実行判定を行わないようにすることもできる。また、リーチ成立時に一発告知演出を実行する場合は、第2予告演出に対する予告演出実行判定を行わないようにすることもできる。一発告知演出の後に、大当たり期待度を示唆する予告演出を実行しても、予告演出の演出効果が低下するからである。

30

#### 【0412】

以上のように、パチンコ遊技機PY1は、複数の演出モードに応じた演出図柄EZ1～EZ3の表示態様が設定されており、演出モードが切り替わって演出図柄EZ1～EZ3の表示態様が変更される際に、第1特定画像G6や第2特定画像G9を表示して、停止表示中の演出図柄EZ1～EZ3を非表示にする。この第1特定画像G6や第2特定画像G9の表示によって、演出図柄EZ1～EZ3の表示態様が切り替わることが遊技者に見られて演出効果の低下を招くことを防止すると共に、演出モードの切り替えに対するメリハリをつけることができる。また、第1特定画像G6や第2特定画像G9を表示する際に、小図柄KZ1～KZ3は非表示にされず継続して表示されるため、遊技者に特図抽選結果を認識させることができる。

40

#### 【0413】

また、何れかの通常演出ステージから特殊演出モードに切り替わる際に演出図柄の表示

50

態様は変更されずに、当該特殊演出モードの前の表示態様が継続する。そして、この特殊演出モードへの切り替えの際には第1特定画像G6は表示されずに、背景画像が第1通常用背景画像G111～第3通常用背景画像G113の何れかから突然、特殊用背景画像G140に切り替わるので、遊技者に驚きを与え、遊技興趣を向上させることができる。さらに、この特殊演出モードへの切り替えは演出図柄EZ1～EZ3の停止表示に伴って実行されるが、演出図柄EZ1～EZ3の停止表示の際に、小当たり専用の演出図柄画像G57が表示され、特殊演出モード示唆画像G7が表示されるので、遊技者に特殊演出モードへの切り替えを認識させ易くして、演出効果の低下を抑えることができる。

#### 【0414】

さらに、各通常演出ステージでは、その通常演出ステージ用の予告演出が実行可能である。これらの各通常演出ステージ用の予告演出は、他の通常演出ステージで実行されることがないが、特殊演出モードでは実行可能である。よって、特殊演出モードの演出効果が高まり、遊技興趣が向上する。また、特殊演出モード用の予告演出、および特殊演出モード用の演出図柄EZ1～EZ3の表示態様が設けられておらず、特殊演出モードでは、当該特殊演出モードの前の通常演出ステージ用の予告演出が実行可能であり、当該特殊演出モードの前の通常演出ステージ用の通常用演出図柄画像G51～G53が表示可能である。これにより、特殊演出モードに対する飽きを防止させることができる。

#### 【0415】

また、時短状態であることを示唆する時短演出モードから、通常遊技状態であることを示唆する特殊演出モードに切り替わることに応じて、演出図柄EZ1～EZ3は時短用演出図柄画像G55から第1通常用演出図柄G51に切り替わる。よって、遊技全体にメリハリをつけ、遊技興趣を向上させることができる。さらに、同じように通常遊技状態であることを示唆するが、基本的な通常演出ステージから、通常演出ステージよりは出現率の低い特別な特殊演出モードに切り替わることに応じては演出図柄EZ1～EZ3が変更されず、その直前の通常演出ステージの通常用演出図柄画像G51～G53が継続して用いられる。よって、演出が煩雑になって演出効果が低下することを抑えることができる。

#### 【0416】

##### [受信コマンド解析処理]

次に図61～図62を用いて受信コマンド解析処理について説明する。演出制御用マイコン121は、受信コマンド解析処理ではまず、遊技制御基板100から始動入賞コマンド(第1始動入賞コマンド又は第2始動入賞コマンド)を受信したか否か、言い換えれば、始動入賞コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する(S4301)。演出制御用マイコン121は、始動入賞コマンドを受信していれば(S4301でYES)、ステップS4302に進む一方、始動入賞コマンドを受信していなければ(S4301でNO)、ステップS4303に進む。

#### 【0417】

ステップS4302において、演出制御用マイコン121は、第1始動口11や第2始動口12に遊技球が入賞することに応じた始動入賞時処理を行う。始動入賞時処理では、受信した始動入賞コマンドを演出用RAM124にある始動入賞コマンド保留記憶部125に記憶する。次に、演出制御用マイコン121は、その記憶した始動入賞コマンドを解析して、大当たり期待度を示す先読み演出を実行するか否かの判定を行う。先読み演出には、保留演出を特別態様で行う保留変化予告表示の他に、連続する複数回の特別図柄の変動表示にわたって相互に関連する連続予告演出等がある。これらの先読み演出を実行すると決定した場合には、決定した演出を実行するための先読み演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

#### 【0418】

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

10

20

30

40

50

ン 1 2 1 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる画像による先読み演出が行われている間、画像制御基板 1 4 0 に送信された先読み演出開始コマンドが示す先読み演出内容に応じて、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声を出力させ（音声による先読み演出を実行し）、また、サブドライブ基板 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 を発光させ（発光による先読み演出を実行し）、盤可動体 5 5 k を作動させる（動作による先読み演出を実行する）事が可能である。

#### 【 0 4 1 9 】

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

10

#### 【 0 4 2 0 】

ステップ S 4 3 0 5 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から特図変動開始コマンドを受信したか否か、言い換えれば、特図変動開始コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。特図変動開始コマンドを受信していなければ（S 4 3 0 5 で N O）、ステップ S 4 3 0 8 に進む一方、特図変動開始コマンドを受信していれば（S 4 3 0 5 で Y E S）、特図変動演出の演出内容を決定し、特図変動演出を開始させるための特図変動演出開始処理（S 4 3 0 6）、および更新演出に係る更新演出判定処理（S 4 3 0 7）を行う。

20

#### 【 0 4 2 1 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出開始処理では、まず、特図変動開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 にある特図変動開始コマンド記憶部 1 2 7 に記憶する。次いで、ステップ S 4 3 0 4 で既に記憶した図柄指定コマンドが示す停止特図の内容（大当たり図柄の種別、小当たり図柄、ハズレ特図）と特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、停止演出図柄を判定する停止図柄判定を行うための停止図柄パターン判定テーブルを選択する。停止図柄パターン判定テーブルは、特図および特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン 1 2 1 は、停止図柄の種別および特図変動パターンに対応付けられた停止図柄パターン判定テーブルを 1 つ選択する。各停止図柄パターン判定テーブルには、所定の振分率（％）となるように、複数の停止演出図柄に停止図柄パターン判定用乱数の値（停止図柄パターン判定値）が振り分けられている。次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、停止図柄パターン判定用乱数カウンタが示す値を停止図柄パターン判定用乱数として取得し、取得した停止図柄パターン判定用乱数に基づいて停止図柄パターン判定を行う。演出制御用マイコン 1 2 1 は、停止図柄パターン判定において、選択した停止図柄パターンテーブルに、取得した停止図柄パターン判定用乱数を照合し、停止演出図柄を決定して、決定した停止演出図柄を表すデータを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域にセットする。例えば、特図変動パターンがリーチ無しハズレ変動であれば所謂「バラケ目」となるように演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の組み合わせが選択される。また、特図変動パターンがリーチ有りハズレ変動であれば、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同一の種類で、中演出図柄 E Z 2 がそれらと異なる種類となるように演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の組み合わせが選択される。さらに、特図変動パターンが大当たり変動であれば、演出モードおよび大当たり図柄の種別に応じて所謂「ゾロ目」となるように演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の組み合わせが選択される。また、特図変動パターンが小当たり変動であれば、前述のような小当たり当選を示す態様の小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の組み合わせと、小当たり専用の演出図柄画像 G 5 7 が含まれ、特殊演出モードが設定されることを示唆する特殊演出モード示唆画像 G 7 をが選択される（図 4 8（D）参照）。

30

40

#### 【 0 4 2 2 】

次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、滞在している演出モードと特図変動開始コマンド

50

が示す特図変動パターンに基づいて、特図変動演出の演出内容である特図変動演出パターンを判定する特図変動演出パターン判定を行うための特図変動演出パターン判定テーブルを選択する。特図変動演出パターン判定テーブルは、演出モードおよび特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン 121 は、特図変動パターンに対応付けられた特図変動演出パターン判定テーブルを 1 つ選択する。各特図変動演出パターン判定テーブルには、所定の振分率 (%) となるように、1 又は複数の特図変動演出パターンに特図変動演出パターン判定用乱数の値 (特図変動演出パターン判定値) が振り分けられている。続いて、演出制御用マイコン 121 は、特図変動演出パターン判定用乱数カウンタが示す値を特図変動演出パターン判定用乱数として取得し、取得した特図変動演出パターン判定用乱数に基づいて特図変動演出パターン判定を行う。演出制御用マイコン 121 は、特図変動演出パターン判定において、選択した特図変動演出パターンテーブルに、取得した特図変動演出パターン判定用乱数を照合し、特図変動演出パターンを決定して、決定した特図変動演出パターンを表すデータを演出用 RAM 124 の所定領域にセットし、特図変動演出パターンを表す特図変動演出開始コマンドを演出用 RAM 124 の出力バッファにセットする。

10

#### 【0423】

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

20

#### 【0424】

演出用 RAM 124 の出力バッファにセットされた特図変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理 (S4004) により画像制御基板 140 に送信されると、画像制御基板 140 の画像用 CPU 141 は、画像用 ROM 142 から所定の演出画像を読み出して、画像表示装置 50 の表示部 50a にて画像による特図変動演出を行う。また、演出制御用マイコン 121 は、画像制御基板 140 によって行われる画像による特図変動演出が行われている間、画像制御基板 140 に送信された特図変動演出開始コマンドが示す特図変動演出内容に応じて、音声制御回路 161 を介してスピーカ 52 から音声を出力させ (音声による特図変動演出を実行し)、また、サブドライブ基板 162 を介して枠ランプ 53 を発光させ (発光による特図変動演出を実行し)、盤可動体 55k を作動させる (動作による特図変動演出を実行する)。なお、画像制御基板 140 の画像用 CPU 141 は、小当たり変動に応じた特図変動演出開始コマンドを受信すると、特図変動演出の終了間際に、図 48 (C) に示すような小当たり専用の演出図柄画像 G57 を用いて演出図柄 EZ1 ~ EZ3 の仮停止表示を行う。

30

#### 【0425】

なお、画像制御基板 140 は、滞在している演出モードが特殊演出モード以外であれば、その演出モード用の演出図柄 EZ1 ~ EZ3 を用いて可変表示を行う。また、第 1 開始条件の成立により設定された特殊演出モードであれば、特殊演出モードが設定される前の通常演出モード用の演出図柄 EZ1 ~ EZ3 を用いて可変表示を行う。さらに、第 2 開始条件の成立により設定された特殊演出モードであれば、第 1 通常演出ステージ用の演出図柄 EZ1 ~ EZ3 を用いて可変表示を行う。

40

#### 【0426】

また、演出制御用マイコン 121 は、特図変動演出開始処理において、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、前述した一発告知演出を実行するか否かの判定を行う。ここで、演出制御用マイコン 121 は、実行すると判定した場合、音声制御回路 161 を介してスピーカ 52 から一発告知演出に係る特定効果音を出力させ、一発告知演出を実行する。さらに、演出制御用マイコン 121 は、一発告知演出を実行しないと判定した場合は、滞在している演出モードと特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、前述した予告演出の種別毎の予告演出実行判定を行う。予告演出実行判定で「予告演出を実行する」と判定すると、特殊演出モード以外の演出モードに滞在している

50

場合は、滞在している演出モードあるいは通常演出ステージに対応付けられた予告演出に対する予告演出種別判定を行う。また、特殊演出モードに滞在している場合は、第1開始条件の成立によるものであれば、成立時の通常演出ステージに対応付けられた予告演出の予告演出態様判定を行う。一方、第2開始条件の成立によるものであれば、第1通常演出ステージに対応付けられた予告演出の予告演出態様判定を行う。なお、予告演出を実行する場合は、予告演出の演出態様を表す予告演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

#### 【0427】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた予告演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信されると、画像制御基板140の画像用CPU141は、画像用ROM142から所定の演出画像を読み出して、所定タイミングで画像表示装置50の表示部50aにて予告演出を行う。

10

#### 【0428】

次に、演出制御用マイコン121は、更新演出判定処理において、時短演出モードであるか否かを判定して、時短演出モードであればさらに時短演出モードが設定されてから100回の特図可変表示が実行されたか否かを判定する。100回実行されていない場合は、更新演出画像G81の数字部分を「1」減算させることを示す更新演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。演出用RAM124の出力バッファにセットされた更新演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信されると、画像制御基板140の画像用CPU141は、更新演出画像G81の数字部分を「1」減算させる。なお、100回の特図可変表示が実行された否かの判定は、時短演出モードにおいて特図変動演出開始処理が行われる度に「1」加算可能なカウンタを演出用RAM124に設けておき、特図変動演出開始処理が開始される度にカウンタを「1」加算し、カウンタ値が「100」以下であるか否かで行うことができる。また、100回の特図可変表示が実行された否かの判定はこの方法に限られず適宜に設定可能である。なお、時短演出モードであるか否かの判定は、例えば、演出制御用マイコン121が後述するステップS4321の演出モード設定処理において、時短演出モードを設定する際に時短演出モードであることを示すフラグを演出用RAM124の所定領域にONすることによって、そのフラグのON・OFFに基づいて行われるようにしても良い。また、演出制御用マイコン121は、時短演出モードであることを示すフラグがONされた場合は、例えば後述するステップS4310の時短演出モード制御処理において、時短演出モードが設定されてから特図可変表示が実行される回数を計数しておき、その回数が100回に達したことを条件にOFFしても良い。

20

30

#### 【0429】

ステップS4308において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から特図変動停止コマンドを受信したか否か、言い換えれば、特図変動停止コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン121は、特図変動停止コマンドを受信していない場合は(S4308でNO)、ステップS4314に進む一方、特図変動停止コマンドを受信していれば(S4308でYES)、特図変動演出を終了させる(演出図柄の変動表示を停止し、停止表示を行う)ための特図変動演出終了処理(S4309)、時短演出モードの制御を行う時短演出モード制御処理(S4310)、第1開始条件成立判定処理(S4311)、通常演出ステージ切替判定処理(S4312)、第1終了条件成立判定処理(S4313)、および第2終了条件成立判定処理(S4314)を行う。

40

#### 【0430】

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

50

E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を停止)する。

【0431】

また、演出制御用マイコン 121 は、時短演出モード制御処理では、最初に演出モードを確認する。時短演出モードでなければステップ S 4311 に進み、時短演出モードであれば、当該演出モードが設定されてから実行された特図可変表示の実行回数が 100 回に達したか否かを判定する。そして、実行回数が 100 回に達していなければ、ステップ S 4311 に進み、実行回数が 100 回に達していれば、遊技状態を確認して、低確率高ベース遊技状態であるか否かを判定する。

【0432】

ここで低確率高ベース遊技状態であれば、時短演出モードを終了して特殊演出モードを設定する。特殊演出モードを設定するために、演出制御用マイコン 121 は、第2開始条件が成立したことにより特殊演出モードを設定することを示す第2特殊演出モード開始コマンドを演出用 RAM 124 の出力バッファにセットすると共に、時短演出モードが終了して特殊演出モードが設定された、すなわち第2開始条件が成立したことを示す第2特殊演出モードフラグを演出用 RAM 124 の所定領域に ON する。演出制御用マイコン 121 は、第2特殊演出モードフラグが ON されていることによって、第2開始条件の成立によって設定された特殊演出モードであることを認識することができる。なお、時短演出モードが設定されてから実行された特図可変表示の実行回数が 100 回に達したか否かの判定は、前述の演出用 RAM 124 に設けたカウンタのカウンタ値が「100」であるか否かで行うことが可能である。

【0433】

演出用 RAM 124 の出力バッファにセットされた第2特殊演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理 (S 4004) により画像制御基板 140 に送信されると、画像制御基板 140 の画像用 CPU 141 は、特図可変表示が終了するタイミングで、背景画像を特殊用背景画像 G 140 に切り替え、BGM を特殊演出モード用の BGM に切り替える。さらに、画像制御基板 140 は、第2特殊演出モード開始コマンドを受信すると、その次の特図変動演出からは、第1通常用演出図柄画像 G 51 を用いて演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の可変表示を行う。また、画像制御基板 140 は、第2特殊演出モード開始コマンドを受信すると、右打ち示唆画像 G 82 および更新演出画像 G 81 を消去し、左打ち示唆画像 G 83 を表示する。すなわち、右打ち示唆演出および更新演出を終了させて、左打ち示唆演出を所定時間実行する。このように、時短演出モード制御処理において、第2開始条件が成立したか否かの判定も含まれるので、時短演出モード制御処理は「第2開始条件成立判定処理」と位置づけることもできる。

【0434】

また、遊技状態が高確率高ベース遊技状態であれば、更新演出を終了するために、更新演出を終了することを示す更新演出終了コマンドを演出用 RAM 124 の出力バッファにセットする。演出用 RAM 124 の出力バッファにセットされた更新演出終了コマンドが、コマンド送信処理 (S 4004) により画像制御基板 140 に送信されると、画像制御基板 140 の画像用 CPU 141 は、特図可変表示が終了するタイミングで、更新演出画像 G 81 を消去する。

【0435】

なお、演出モードの確認は、演出モードごとに演出モードフラグを設定し、演出用 RAM 124 の所定領域で ON / OFF を可能にしておき、演出モードを変更するタイミングで、変更する演出モードに応じた演出モードフラグに切り替えて ON するようにしても良い。

【0436】

次に、演出制御用マイコン 121 は、第1開始条件成立判定処理において、まずは通常演出モードであるか否かを判定し、通常演出モードであれば図柄指定コマンド記憶部 126 を確認して、小当たりを示す図柄指定コマンドが記憶されている、すなわち、これから小当たり図柄の停止表示が行われるか否かを判定する。小当たり図柄の停止表示が行われ

10

20

30

40

50

る場合、第 1 開始条件が成立したことにより特殊演出モードを設定することを示す第 1 特殊演出モード開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットすると共に、小当たり当選により特殊演出モードが設定、すなわち第 1 開始条件が成立したことを示す第 1 特殊演出モードフラグを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域に O N する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 特殊演出モードフラグが O N されていることによって、第 1 開始条件の成立によって設定された特殊演出モードであることを認識することができる。

【 0 4 3 7 】

演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた第 1 特殊演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 ) により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、特図可変表示が終了するタイミングで、背景画像を特殊用背景画像 G 1 4 0 に切り替え、B G M を特殊演出モード用の B G M に切り替える。さらに、画像制御基板 1 4 0 は、第 1 特殊演出モード開始コマンドを受信すると、その次の特図変動演出からも引き続き、その直前まで用いていた演出図柄画像 ( 通常用演出図柄画像 G 5 1 ~ G 5 3 の何れか ) を用いて演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の可変表示を行う。

10

【 0 4 3 8 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、通常演出ステージ切替判定処理では、最初に演出モードを確認して通常演出モードであるか否かを判定する。通常演出モードでなければステップ S 4 3 1 3 に進み、通常演出モードであれば、現在滞在中の通常演出ステージが設定されてから実行された特図可変表示の実行回数が 3 0 回に達したか否かを判定する。そして、各通常演出ステージでの実行回数が 3 0 回に達していなければ、ステップ S 4 3 1 3 に進み、実行回数が 3 0 回に達していれば、現在の通常演出ステージを修了して、次の順番の通常演出ステージに切り替える。

20

【 0 4 3 9 】

なお、3 0 回の特図可変表示が実行された否かの判定は、通常演出ステージでの特図可変表示の実行回数を計数するためのカウンタを演出用 R A M 1 2 4 に設けておき、前述の通常演出ステージであるか否かの判定で通常演出ステージである場合に、まずはカウンタに「 1 」加算することにし、次にカウンタ値が「 3 0 」未満であるか否かを判定することで行うことができる。ここで、カウンタ値が「 3 0 」未満ではないと判定されると、その通常演出ステージでの特図可変表示の実行回数が 3 0 回に達したことになる。また、この 3 0 回の特図可変表示が実行された否かの判定はこの方法に限られず適宜に設定可能である。

30

【 0 4 4 0 】

次の通常演出ステージに切り替えるために、演出制御用マイコン 1 2 1 は、次の通常演出ステージを示す通常演出ステージ開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットし、次の通常演出ステージを示す通常演出ステージフラグを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域に O N すると共に、通常演出ステージでの特図可変表示の実行回数を計数するためのカウンタをリセットする。演出制御用マイコン 1 2 1 は、通常演出ステージフラグが O N されていることによって、現在滞在中の通常演出ステージを認識することができる。

【 0 4 4 1 】

また、演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた通常演出ステージ開始コマンドが、コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 ) により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、特図停止表示が開始されるタイミングで第 1 特定画像 G 6 を表示し、特図停止表示が終了するタイミングで、第 1 特定画像 G 6 を消去すると共に、背景画像を次の通常演出ステージに応じた背景画像 ( 第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 ~ 第 3 通常用背景画像 G 1 1 3 の何れか ) に切り替える。なお、第 1 特定画像 G 6 の表示が開始されるタイミングと消去されるタイミングはこれに限られず、適宜に設定しても良い。また、画像制御基板 1 4 0 は、通常演出ステージ開始コマンドを受信すると、その次の特図変動演出から、その通常演出ステージ開始コマンドが示す通常演出ステージに応じた演出図柄画像 ( 通常用演出図柄画像 G 5 1 ~ G 5 3 の何れか ) を用いて演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の可変表示を行う。

40

50



## 【 0 4 4 2 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 終了条件成立判定処理において、まずは第 1 特殊演出モードフラグが ON であるか否かを判定し、フラグが ON であれば、第 1 終了条件が成立したか否かを判定する。例えば、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 特殊演出モードフラグを ON した際に、演出用 R A M 1 2 4 の所定領域に特図可変表示の実行回数を計測するためのカウンタに「 2 0 」をセットし、特図変動停止コマンドを受信するたびに第 1 終了条件成立判定処理でカウンタ値を「 1 」減算する。そして、第 1 終了条件成立判定処理において当該カウンタ値が「 0 」になったか否かを判定し、「 0 」になった場合には第 1 終了条件が成立したと判定する。また、カウンタ値が「 1 0 」以下であれば、前述の終了判定を行い、終了すると判定されると第 1 終了条件が成立したと判定する。さらに、特図変動パターン記憶領域を確認し、終了した特図変動演出に係る特図変動パターンが S P リーチハズレ変動または L リーチハズレ変動であるか否かを判定し、S P リーチハズレ変動または L リーチハズレ変動であると第 1 終了条件が成立したと判定する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 終了条件が成立したと判定すると、特殊演出モードを終了させる。

10

## 【 0 4 4 3 】

ここで、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 特殊演出モードフラグを OFF し、第 1 特殊演出モード設定後の特図可変表示の実行回数を計数するためのカウンタをリセットし、演出用 R A M 1 2 4 の所定領域に、第 1 通常演出ステージを表す通常演出モードを演出モードフラグを ON し、第 1 通常演出ステージ開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた第 1 通常演出ステージ開始コマンドが、コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 ) により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、特図可変表示が終了するタイミングで、背景画像を第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 に切り替える。また、画像制御基板 1 4 0 は、第 1 通常演出ステージ開始コマンドを受信すると、その次の特図変動演出から、第 1 通常用演出図柄画像 G 5 1 を用いて演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の可変表示を行う。

20

## 【 0 4 4 4 】

次に、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 2 終了条件成立判定処理において、まずは第 2 特殊演出モードフラグが ON であるか否かを判定し、第 2 特殊演出モードフラグが ON であれば、第 2 終了条件が成立したか否かを判定する。例えば、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 2 特殊演出モードフラグを ON した際に、演出用 R A M 1 2 4 の所定領域に特図可変表示の実行回数を計測するためのカウンタに「 2 0 」をセットし、特図変動停止コマンドを受信するたびに第 2 終了条件成立判定処理でカウンタ値を「 1 」減算する。そして、第 2 終了条件成立判定処理において当該カウンタ値が「 0 」になったか否かを判定し、「 0 」になった場合には第 2 終了条件が成立したと判定する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 2 終了条件が成立したと判定すると、特殊演出モードを終了させる。

30

## 【 0 4 4 5 】

そして、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 2 特殊演出モードフラグを OFF し、第 2 特殊演出モード設定後の特図可変表示の実行回数を計数するためのカウンタをリセットし、演出用 R A M 1 2 4 の所定領域に、第 1 通常演出ステージを表す通常演出モードを演出モードフラグを ON し、第 1 通常演出ステージ開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた第 1 通常演出ステージ開始コマンドが、コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 ) により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、特図可変表示が終了するタイミングで、背景画像を第 1 通常用背景画像 G 1 1 1 に切り替える。また、画像制御基板 1 4 0 は、第 1 通常演出ステージ開始コマンドを受信すると、その次の特図変動演出から、第 1 通常用演出図柄画像 G 5 1 を用いて演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 の可変表示を行う。

40

## 【 0 4 4 6 】

ステップ S 4 3 1 5 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から大当たりオープニングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、大当たりオープニング

50

コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン 121 は、大当たりオープニングコマンドを受信していなければ (S4315 で NO)、ステップ S4317 に進む一方、大当たりオープニングコマンドを受信していれば (S4315 で YES)、大当たり遊技のオープニングの開始に伴う大当たりオープニング演出開始処理を行う (S4316)。演出制御用マイコン 121 は、大当たりオープニング演出開始処理では、大当たりオープニングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、これから実行される大当たり遊技のオープニングに応じた大当たりオープニング演出を実行するか否かを判定し、実行するのであれば大当たりオープニング演出の演出内容 (大当たりオープニング演出パターン) を選択し、選択した大当たりオープニング演出パターンにて大当たりオープニング演出を開始するための大当たりオープニング演出開始コマンドを演出用 RAM 124 の出力バッファにセットする。また、演出制御用マイコン 121 は、大当たりオープニング演出開始処理において ON している演出モードを OFF にして、一旦演出モードをクリアにしても良い。

10

#### 【0447】

ステップ S4317 において、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 からラウンド数指定コマンドを受信したか否か、言い換えれば、ラウンド数指定コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。ラウンド数指定コマンドを受信していなければ (S4317 で NO)、ステップ S4319 に進む一方、ラウンド数指定コマンドを受信していれば (S4317 で YES)、ラウンド遊技の開始に伴うラウンド演出開始処理を行う (S4318)。演出制御用マイコン 121 は、ラウンド演出開始処理では、ラウンド数指定コマンドを解析して、これから開始されるラウンド遊技に応じたラウンド演出を実行するか否かを判定し、実行するのであればラウンド演出の演出内容 (ラウンド演出パターン) を選択し、選択したラウンド演出パターンに応じたラウンド演出開始コマンドを演出用 RAM 124 の出力バッファにセットする。

20

#### 【0448】

ステップ S4319 において、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 から大当たりエンディングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、大当たりエンディングコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。大当たりエンディングコマンドを受信していなければ (S4319 で NO)、ステップ S4322 に進む一方、大当たりエンディングコマンドを受信していれば (S4319 で YES)、大当たり遊技のエンディングの開始に伴う大当たりエンディング演出開始処理 (S4320)、および演出モード設定処理 (S4321) を行う。

30

#### 【0449】

演出制御用マイコン 121 は、大当たりエンディング演出開始処理において、大当たりエンディングコマンドを解析して、これから実行される大当たり遊技のエンディングに応じた大当たりエンディング演出を実行するか否かを判定し、実行するのであれば大当たりエンディング演出の演出内容 (大当たりエンディング演出パターン) を選択し、選択した大当たりエンディング演出パターンに応じた大当たりエンディング演出開始コマンドを演出用 RAM 124 の出力バッファにセットする。

#### 【0450】

また、演出制御用マイコン 121 は、演出モード設定処理において、大当たりエンディングコマンドの解析結果、具体的には、大当たりエンディングコマンドが示す大当たり図柄に基づいて、大当たり遊技後の演出モードを設定する処理 (演出モードを制御するための処理) を行う。

40

#### 【0451】

例えば、演出制御用マイコン 121 は、大当たりエンディングコマンドが示す大当たり図柄が、大当たり図柄 A、または大当たり図柄 D であると、高確率高ベース遊技状態を示唆する確変演出モードに設定する。そして、確変演出モードを示す演出モードフラグを演出用 RAM 124 の所定領域に ON すると共に、確変演出モードを設定することを示す確変演出モード開始コマンドを演出用 RAM 124 の出力バッファにセットする。演出用 R

50

A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた確変演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 ) により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、エンディングが終了するタイミングで、背景画像として確変用背景画像 G 1 2 0 を表示し、B G M として確変用 B G M を出力し、右打ち示唆画像 G 8 2 を表示する。すなわち、右打ち報知演出を開始させる。

【 0 4 5 2 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、大当たりエンディングコマンドが示す大当たり図柄が、大当たり図柄 B、大当たり図柄 C、大当たり図柄 E、または大当たり図柄 F であると、高確率高ベース遊技状態、または低確率高ベース遊技状態の何れであるか判別困難、または判別不可能な時短演出モードを設定する。そして、演出制御用マイコン 1 2 1 は、時短演出モードを示す演出モードフラグを演出用 R A M 1 2 4 の所定領域に O N すると共に、時短演出モードを設定することを示す時短演出モード開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた時短演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理 ( S 4 0 0 4 ) により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、エンディングが終了するタイミングで、背景画像として時短用背景画像 G 1 3 0 を表示し、B G M として時短用 B G M を出力し、右打ち示唆画像 G 8 2 および更新演出画像 G 8 1 を表示する。すなわち、右打ち報知演出および更新演出を開始させる。

【 0 4 5 3 】

ステップ S 4 3 2 2 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から遊技状態コマンドを受信したか否か、言い換えれば、遊技状態コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態コマンドを受信していなければ ( S 4 3 2 2 で N O )、ステップ S 4 3 2 4 に進む一方、遊技状態コマンドを受信していれば ( S 4 3 2 2 で Y E S )、遊技状態コマンドを解析して、遊技状態コマンドが表す遊技状態を特定し、遊技状態を設定するための遊技状態設定処理を行う ( S 4 3 2 3 )。

【 0 4 5 4 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態設定処理において、遊技状態コマンドが示す遊技状態に応じた遊技状態フラグを演出用 R A M 1 2 4 の遊技状態フラグ領域に設定する。例えば、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が通常遊技状態であれば遊技状態フラグ「 0 0 H 」を演出用 R A M 1 2 4 の遊技状態フラグ領域に設定する。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が高確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「 0 1 H 」を演出用 R A M 1 2 4 の遊技状態フラグ領域に設定する。さらに、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が低確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「 0 2 H 」を演出用 R A M 1 2 4 の遊技状態フラグ領域に設定する。

【 0 4 5 5 】

ステップ S 4 3 2 4 において、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から客待ちコマンドを受信したか否か、言い換えれば、客待ちコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、客待ちコマンドを受信していなければ ( S 4 3 2 4 で N O )、受信コマンド解析処理を終える一方、客待ちコマンドを受信していれば ( S 4 3 2 4 で Y E S )、客待ち演出待機処理を行い ( S 4 3 2 5 )、受信コマンド解析処理を終える。

【 0 4 5 6 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、客待ち演出待機処理では、演出図柄の停止表示が行われてから客待ち演出を開始させるまでの待機時間 ( 客待ち演出待機時間 : 例えば、 2 0 秒 ) を客待ち演出タイマにセットする。なお、演出制御用マイコン 1 2 1 は、この待機時間が経過したか否かを判定可能であり、待機時間が経過したと判定すると、客待ち演出を開始させるための客待ち演出開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

【 0 4 5 7 】

10

20

30

40

50

## 7. パチンコ遊技機 P Y 1 の変更例

以下に、本発明に係るパチンコ遊技機 P Y 1 に関する変更例について説明する。通常遊技状態で制御されている中で特殊演出モードを設定するための第 1 開始条件が設けられているが、第 1 開始条件に加えて他の開始条件、または第 1 開始条件に代えて他の開始条件を設けてもよい。他の開始条件としては、例えば第 1 始動入賞コマンドに含まれる当否情報や特図変動パターンに基づいて特殊演出モードを設定するか否かの判定を行い、特殊演出モードを設定すると判定されると特殊演出モードを設定する。この場合の特殊演出モードの終了条件は、第 1 終了条件と同一にしても異なるようにしても良い。

### 【0458】

さらに、第 1 終了条件の内容も適宜に変更しても良い。具体的には、第 1 終了条件を構成する項目として、終了判定の判定結果、特図可変表示の実行回数、および特図変動パターンの一部のみを設定しても良い。また、これらの項目を適用せず、遊技球の発射球数や特殊演出モードが設定されてから経過した時間など異なる項目を第 1 終了条件に適用しても良い。さらに、終了判定の判定結果、特図可変表示の実行回数、および特図変動パターンの全て、またはこれらの項目の一部に加えて異なる項目を追加しても良い。また、終了判定で特殊演出モードを終了させる確率や、特図可変表示の実行回数などの各項目に対する数値も適宜に設定しても良い。

### 【0459】

また、第 1 開始条件の成立により設定される特殊演出モードが終了した後に設定される演出ステージも適宜に設定可能である。例えば、第 1 開始条件の成立により設定された特殊演出モードが終了した後に、当該第 1 開始条件成立時の通常演出モードが設定されるようにしても良い。または、特殊演出モードが終了するときに抽選などになり、その都度、第 1 通常演出ステージ、第 2 通常演出ステージ、および第 3 通常演出ステージの中の何れか 1 つに決定するようにしても良い。また、通常演出ステージの数も 3 つに限られず、2 つや 4 つ以上に設定しても良い。

### 【0460】

さらに、パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技状態の変更に基づいて特殊演出モードが設定されるための条件として第 2 開始条件が設けられているが、第 2 開始条件は適宜に変更可能である。例えば、大当たり遊技後に高確率高ベース遊技状態が設定される場合の継続期間として特図可変表示の実行回数を設け、大当たりに当選することなくその実行回数の特図可変表示が実行されると通常遊技状態が設定されるようにしておく。そして、通常遊技状態が設定される際に特殊演出モードが設定されるようにしても良い。

### 【0461】

この場合、時短演出モードが設定されている場合のみ特殊演出モードが設定され、確変演出モードが設定されている場合は特殊演出モードが設定されず、第 1 通常演出ステージの通常演出モードが設定されるようにしても良い。反対に、確変演出モードが設定されている場合のみ特殊演出モードが設定され、時短演出モードが設定されている場合は特殊演出モードが設定されず、第 1 通常演出ステージの通常演出モードが設定されるようにしても良い。さらには、確変演出モードおよび時短演出モードの何れの場合であっても、通常遊技状態が設定されるときに特殊演出モードが設定されるようにしても良い。なお、遊技者に有利な遊技状態から通常遊技状態が設定される際に特殊演出モードを設定するか否かの判定を行い、特殊演出モードを設定すると判定された場合は特殊演出モードを設定し、特殊演出モードを設定すると判定されなかった場合は通常演出モードを設定するようにしても良い。

### 【0462】

また、高確率高ベース遊技状態や低確率高ベース遊技状態から通常遊技状態に変更された場合に設定される特殊演出モードの継続期間、すなわち、その場合の特殊演出モードの第 2 終了条件も適宜に設定可能である。さらには、通常遊技状態が設定される前の遊技状態に応じて特殊演出モードの終了条件が異なるようにしても良い。また、この場合の第 2 終了条件を複数設定しておき、所定の順序でまたはその都度抽選で終了条件が変化するよ

10

20

30

40

50

うにしても良い。

【 0 4 6 3 】

さらに、高確率高ベース遊技状態や低確率高ベース遊技状態から通常遊技状態に変更された場合に設定される特殊演出モードが終了した後の演出モードも適宜に設定しても良い。例えば、この場合の演出モードを、大当たり当選したときの通常演出ステージにしても良い。

【 0 4 6 4 】

なお、通常遊技状態において大当たり当選し、大当たり遊技が実行されて大当たり遊技後に、遊技者に有利な高確率高ベース遊技状態、および低確率高ベース遊技状態で遊技が制御されるときに特殊演出モードが設定されるようにしても良い。さらには、大当たり遊技が実行された後に、高確率低ベース遊技状態、または低確率低ベース遊技状態で遊技を制御可能にしておき、これらの遊技状態で遊技が制御されているときに所定期間、特殊演出モードを設定可能にしても良い。また、大当たり遊技後に高確率高ベース遊技状態、および低確率高ベース遊技状態で遊技が制御可能であり、これらの遊技状態に専用の演出モードが設定され、高確率高ベース遊技状態は特図可変表示が所定回数実行されたら終了するようにし、専用の演出モードで所定回数の特図可変表示が実行されたら特殊演出モードが設定されるようにしても良い。さらに、高確率高ベース遊技状態、および低確率高ベース遊技状態において、通常演出ステージのように、同一の遊技状態における下位の演出モードを設定してもよい。この場合、その遊技状態が設定されてからの特図可変表示の実行回数に基づいて下位の演出モードが切り替わるようにしても良い。そして、先読み判定結果や特図抽選結果に基づいて、あるいはこれらの結果とは関係なく、特殊演出モードが設定されるようにしても良い。

【 0 4 6 5 】

また、特殊演出モードを複数設定しておき、前述の第1開始条件～第2開始条件の全てあるいは何れかが成立した場合は、所定の抽選によって何れかの特殊演出モードが選択されるようにしても良い。後者の場合は、それ以外は予め定められた種類の特殊演出モードが設定されるようにしても良い。また、特殊演出モードの設定が先読み演出として行われる場合は、特殊演出モードの種類によって大当たり期待度が異なるようにしても良い。

【 0 4 6 6 】

あるいは、特殊演出モードが複数設定されている場合、ある特殊演出モードから他の特殊演出モードに変化するようにしても良い。この場合の特殊演出モードの切り替え条件は、適宜に設定可能であるが、第1終了条件や第2終了条件のように、当該切り替え条件に特図可変表示の実行回数、特図変動パターン、および判定など関連付けることができる。

【 0 4 6 7 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 では、台詞予告、バット予告、およびカットイン予告など通常演出モード毎に異なる種類の予告演出が設けられ、これらの予告演出は特殊演出モードでも実行可能であるが、このような演出として特図変動演出における予告演出以外に、保留変化予告などの先読み演出や L リーチ・S P リーチなどの他の大当たり期待度を示唆する演出に適用しても良い。また、このような演出は、各通常演出モードにおいて複数設定されても良い。

【 0 4 6 8 】

また、各通常演出ステージで実行可能であるが他の通常演出ステージでは実行されない予告演出を、その通常演出ステージ用の演出図柄画像を用いて行っても良い。この場合、第1通常演出ステージであれば、第1通常用演出図柄画像 G 5 1 を用いた予告演出を実行可能にし、第2通常演出ステージであれば、第2通常用演出図柄画像 G 5 2 を用いた予告演出を実行可能にし、第3通常演出ステージであれば、第3通常用演出図柄画像 G 5 3 を用いた予告演出を実行可能にする。そして、特殊演出モードでは、当該特殊演出モードに係る第1開始条件が成立したときに滞在していた通常演出ステージ用の通常用演出図柄画像 G 5 1 ～ G 5 3 を用いた予告演出を実行可能にしても良い。これらの場合、例えば、所謂「疑似連」を、通常用演出図柄画像 G 5 1 ～ G 5 3 を用いた予告演出として実行しても

10

20

30

40

50

良い。さらには、通常用演出図柄画像 G 5 1 ~ G 5 3 が、演出図柄の変動表示、リーチ、および疑似連とは異なるアクションを起こす、あるいは挙動を示す予告演出を実行可能にしても良い。このように通常用演出図柄画像 G 5 1 ~ G 5 3 を用いたその通常演出ステージ用の予告演出を実行する場合、各通常演出ステージで、通常用演出図柄画像 G 5 1 ~ G 5 3 が同じ動作を行うようにしても良い。すなわち、用いられる通常用演出図柄画像の種類が異なるが、予告演出としての動作は同じようにしても良い。また、各通常演出ステージによって、予告演出の種類である通常用演出図柄画像 G 5 1 ~ G 5 3 の動作が異なるようにしても良い。

【 0 4 6 9 】

さらに、各通常演出モードにおいて、その通常演出モード用の予告演出以外に通常演出モードの全ての通常演出モードまたは一部の複数の通常演出モードに共通の予告演出を実行可能に構成しても良い。

10

【 0 4 7 0 】

また、何れの通常演出モードにおいても群予告を実行可能であり、通常演出モードの種類によって群予告に用いられる画像が異なるよう構成されているが、このような演出は N リーチ中の第 2 予告演出以外の予告演出や保留変化予告などの先読み演出に適用しても良い。

【 0 4 7 1 】

さらに、各通常演出モードにおける第 1 予告演出の実行確率を一定にしているが、通常演出モード毎に第 1 予告演出の実行確率が異なるようにしても良い。また、通常演出モードの予告演出の演出種別は 3 つで統一されているが、通常演出モードにおける各予告演出毎に異なる数の演出種別が設定されていても良い。加えて、通常演出モードの予告演出の演出種別に対する選択率が統一されているが、通常演出モードにおける予告演出毎に演出種別の選択率が異なるように設定しても良い。

20

【 0 4 7 2 】

さらに、パチンコ遊技機 P Y 1 で、実行可能な予告演出を演出ボタン 4 0 k、4 1 k の操作を伴う操作演出として実行しても良い。また、前述の予告演出は主に表示部 5 0 a における画像の表示で構成されているが、画像の具体的な内容は特に制限されず、適宜に設定しても良い。また、予告演出を画像の表示に加えて、または画像の表示に代えて、スピーカ 5 2 からの音声の出力、枠ランプ 5 3 による発光、盤可動体 5 5 k による動作で行っても良い。

30

【 0 4 7 3 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たり遊技で大入賞口 1 4 が開放可能であるが、大入賞口 1 4 以外にも大当たり遊技で開放可能な入賞領域を設けても良い。

【 0 4 7 4 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 では、特定の大当たり図柄種別に判定されると、必ず大当たり遊技後に高確率状態にて遊技が進行する。すなわち、高確率状態の設定が大当たり図柄種別に対応付けられている。しかしながら、高確率状態の設定条件を変更してもよい。例えば、大入賞装置 1 4 D とは別に、開閉可能であり、開放時に遊技球が入球可能な第 2 大入賞装置を遊技領域 6 の遊技球が到達可能な位置に設けておき、大当たり遊技中の所定のラウンド遊技において第 2 大入賞装置が開放して第 2 大入賞装置に入球した遊技球が、その下流側に設けられた特定領域を通過すると、大当たり遊技の終了に伴って高確率状態が設定されるようにしてもよい。

40

【 0 4 7 5 】

この場合、例えば第 2 大入賞装置が入球容易な時間（例えば、2 9 . 5 秒）開放する特定の大当たり図柄（高確率状態を設定させ易い大当たり図柄）と、第 2 大入賞装置が入球艱難な時間（例えば、0 . 5 秒）開放する非特定の大当たり図柄（高確率状態を設定させ難い大当たり図柄）と、を設けることができる。また、第 2 大入賞装置に入賞した遊技球が通過可能な領域として特定領域と非特定領域があり、遊技球を特定領域と非特定領域に振り分ける振分装置を設けておく。そして、第 2 大入賞装置の開放時間は同じであるが、

50

第 2 大入賞装置の開放態様と振分装置の作動態様との組み合わせで、高確率状態を設定させ易い大当たり図柄と高確率状態を設定させ難い大当たり図柄を設けることも可能である。

【 0 4 7 6 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技の進行に係る基本的な制御を遊技制御基板 1 0 0 が行い、遊技の進行（遊技の制御）に応じた演出の進行に係る基本的な制御を演出制御基板 1 2 0 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 1 4 0 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。

【 0 4 7 7 】

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

【 0 4 7 8 】

8 . 実施形態に開示されている発明

この〔発明を実施するための形態〕における前段落までには、以下の発明 A ~ 発明 C が開示されている。発明 A ~ 発明 C の説明では、前述した発明を実施する形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明を構成する手段などの要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明 A は、以下の発明 A 1 ~ A 4 の総称であり、発明 B は、以下の発明 B 1 ~ B 3 の総称であり、発明 C は、以下の発明 C 1 ~ C 3 の総称である。

【 0 4 7 9 】

8 - 1 - 1 . 発明 A 1

発明 A 1 に係る遊技機は、  
所定の遊技状態（通常遊技状態など）にすることが可能な遊技機において、  
表示手段を用いて所定の演出を実行するための演出モードを設定可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定の遊技状態において、前記演出モードとして、第 1 演出モード（第 1 通常演出ステージ）、第 2 演出モード（第 2 通常演出ステージ）、および特定演出モードを含む複数の演出モード（特殊演出モード）の何れかを設定することがあり、

前記第 1 演出モード、前記第 2 演出モード、および前記特定演出モードのそれぞれにおいて、前記表示手段に、演出図柄（演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 ）を可変表示することが可能であり、

前記第 1 演出モードを設定しているときに、前記第 1 演出モードから前記第 2 演出モードに変更する場合と、前記第 1 演出モードから前記特定演出モードに変更する場合と、があり、

前記第 1 演出モードから前記第 2 演出モードに変更する場合、前記演出図柄の表示態様を変更することがあり、

前記第 1 演出モードから前記特定演出モードに変更する場合、前記演出図柄の表示態様を変更しないことを特徴とする。

【 0 4 8 0 】

8 - 1 - 2 . 発明 A 2

発明 A 2 に係る遊技機は、  
発明 A 1 に係る遊技機であって、  
前記演出実行手段は、前記第 1 演出モードにおいて前記演出図柄を表示しているときに前記第 1 演出モードから前記第 2 演出モードに変更する場合、前記演出図柄を一旦非表示にしてから再表示し、当該再表示に伴って前記演出図柄の表示態様を変更することを特徴とする。

【 0 4 8 1 】

8 - 1 - 3 . 発明 A 3

発明 A 3 に係る遊技機は、

10

20

30

40

50

発明 A 1 または発明 A 2 に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第 1 演出モードにおいて前記演出図柄を表示しているときに前記第 1 演出モードから前記特定演出モードに変更する場合、前記演出図柄を特定態様で停止表示させることを特徴とする。

【 0 4 8 2 】

8 - 1 - 4 . 発明 A 4

発明 A 4 に係る遊技機は、

発明 A 1 乃至発明 A 3 の何れか 1 つに係る遊技機であって、

前記所定の遊技状態を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を変更可能な遊技状態制御手段をさらに備えることを特徴とする。

10

【 0 4 8 3 】

8 - 2 - 1 . 発明 B 1

発明 B 1 に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、高確率状態、時短状態など）にすることが可能な遊技機において、

所定の演出を実行するための演出モードを設定可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）を備え、

前記演出実行手段は、

前記演出モードとして、第 1 演出モード（第 1 通常演出ステージ）、第 2 演出モード（第 2 通常演出ステージ）、および特定演出モード（特殊演出モード）を含む複数の演出モードの何れかを設定することがあり、

20

前記特別遊技状態になる可能性を示唆する示唆演出を実行することがあり、

前記第 1 演出モードにおいて、前記示唆演出として第 1 示唆演出（台詞予告）を実行することがあり、

前記第 2 演出モードにおいて、前記示唆演出として第 2 示唆演出（バット予告）を実行することがあり、

前記特定演出モードにおいて、前記示唆演出として、前記第 1 示唆演出を実行するときと、前記第 2 示唆演出を実行するときがあることを特徴とする。

【 0 4 8 4 】

8 - 2 - 2 . 発明 B 2

発明 B 2 に係る遊技機は、

発明 B 1 に係る遊技機であって、

表示手段（画像表示装置 5 0 ）をさらに備え、

前記演出実行手段は、

前記表示手段に演出図柄（演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 ）を可変表示することがあり、

前記第 1 演出モードにおいて前記演出図柄を第 1 の表示態様（第 1 通常用演出図柄画像 G 5 1 ）で表示するときがあり、

前記第 2 演出モードにおいて前記演出図柄を第 2 の表示態様（第 2 通常用演出図柄画像 G 5 2 ）で表示するときがあり、

前記特定演出モードにおいて、前記演出図柄を前記第 1 の表示態様で表示するときと、前記演出図柄を前記第 2 の表示態様で表示するときがあることを特徴とする。

40

【 0 4 8 5 】

8 - 2 - 3 . 発明 B 3

発明 B 3 に係る遊技機は、

発明 B 2 に係る遊技機であって、

前記第 1 示唆演出は、前記第 1 の表示態様の前記演出図柄を用いた演出であり、

前記第 2 示唆演出は、前記第 2 の表示態様の前記演出図柄を用いた演出であることを特徴とする。

【 0 4 8 6 】

8 - 3 - 1 . 発明 C 1

50



発明 C 1 に係る遊技機は、

表示手段（画像表示装置 5 0）を用いて所定の演出を実行するための演出モードを設定可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1）を備え、

前記演出実行手段は、

前記演出モードとして、第 1 演出モード（第 1 通常演出ステージ）、第 2 演出モード（時短演出モード）、および特定演出モード（特殊演出モード）を含む複数の演出モードの何れかを設定することがあり、

前記第 1 演出モード、前記第 2 演出モード、および前記特定演出モードのそれぞれにおいて、前記表示手段に、演出図柄を可変表示することが可能であり、

前記第 1 演出モードを設定しているときに前記第 1 演出モードから前記特定演出モードに変更するときと、前記第 2 演出モードを設定しているときに前記第 2 演出モードから前記特定演出モードに変更するときと、があり、

前記第 2 演出モードから前記特定演出モードに変更する場合に、前記演出図柄の表示態様を変更することがあり、

前記第 1 演出モードから前記特定演出モードに変更する場合に、前記演出図柄の表示態様を変更しないことを特徴とする。

#### 【 0 4 8 7 】

8 - 3 - 2 . 発明 C 2

発明 C 2 に係る遊技機は、

発明 C 1 に係る遊技機であって、

第 1 の遊技状態（通常遊技状態）、および第 2 の遊技状態（低確率高ベース遊技状態）を含む複数の遊技状態の何れかを設定することが可能な遊技状態制御手段をさらに備え、

前記遊技状態制御手段は、前記第 2 の遊技状態から前記第 1 の遊技状態に変更することがあり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技状態において、前記第 1 演出モード、および特定演出モードの何れかを設定することがあり、

前記第 2 の遊技状態において、前記第 2 演出モードの何れかを設定することがあり、

前記第 2 の遊技状態から前記第 1 の遊技状態への変更に伴って、前記第 2 演出モードから前記特定演出モードに変更することがあり、

前記第 1 の遊技状態において、前記第 1 演出モードから前記特定演出モードに変更することがあることを特徴とする。

#### 【 0 4 8 8 】

8 - 3 - 3 . 発明 C 3

発明 C 3 に係る遊技機は、

発明 C 2 に係る遊技機であって、

前記第 1 の遊技状態は、通常の遊技状態であり、

前記第 2 の遊技状態は前記第 1 の遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であることを特徴とする。

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 4 8 9 】

P Y 1 ... パチンコ遊技機

1 ... 遊技盤

1 1 ... 第 1 始動口

1 1 a ... 第 1 始動口センサ

1 2 ... 第 2 始動口

1 2 a ... 第 2 始動口センサ

1 4 ... 大入賞口

1 4 a ... 大入賞口センサ

5 0 ... 画像表示装置

10

20

30

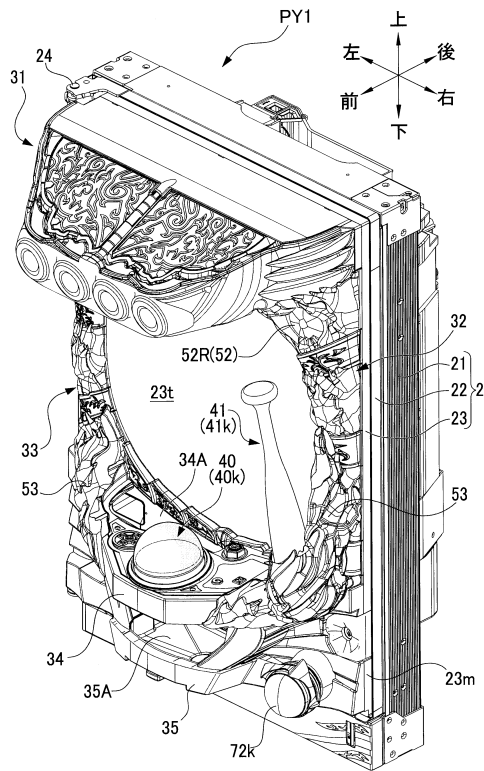
40

50

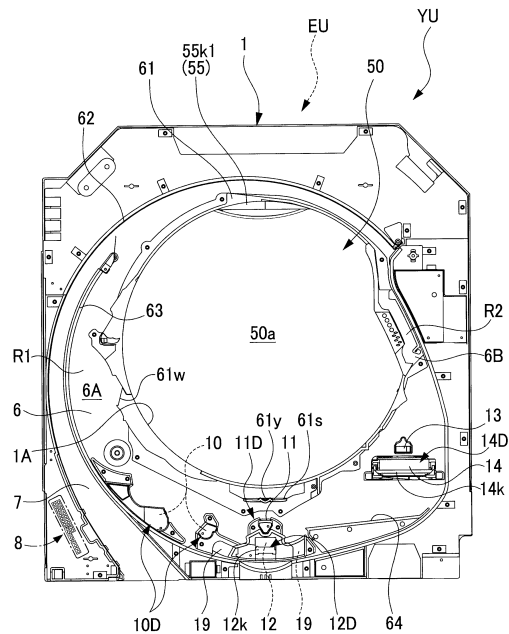
- 5 0 a ...表示部
- 5 2 ...スピーカ
- 5 3 ...枠ランプ
- 5 5 ...盤可動装置
- 5 5 k ...盤可動体
- 5 5 k 1 ...回転部材
- 5 5 k 2 ...昇降部材
- 5 5 m 1 ...回転部材用モータ
- 5 5 m 2 ...昇降部材用モータ
- 1 0 0 ...遊技制御基板
- 1 0 1 ...遊技制御用マイコン
- 1 2 0 ...演出制御基板
- 1 2 1 ...演出制御用マイコン
- 1 4 0 ...画像制御基板

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

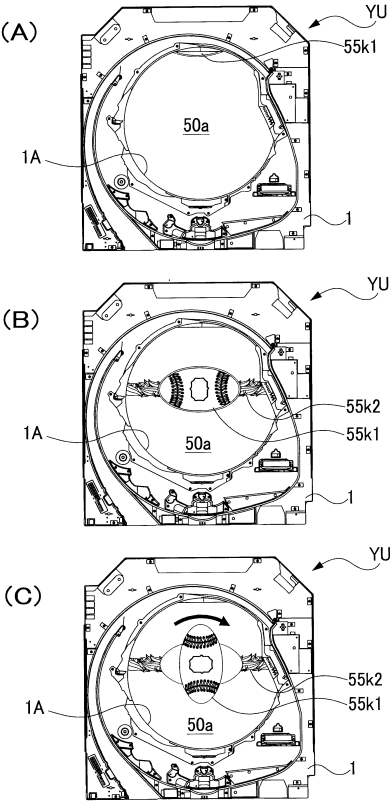
20

30

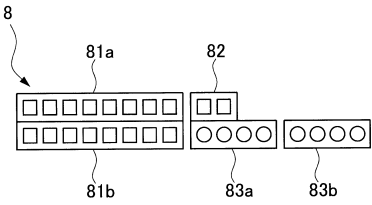
40

50

【図 3】



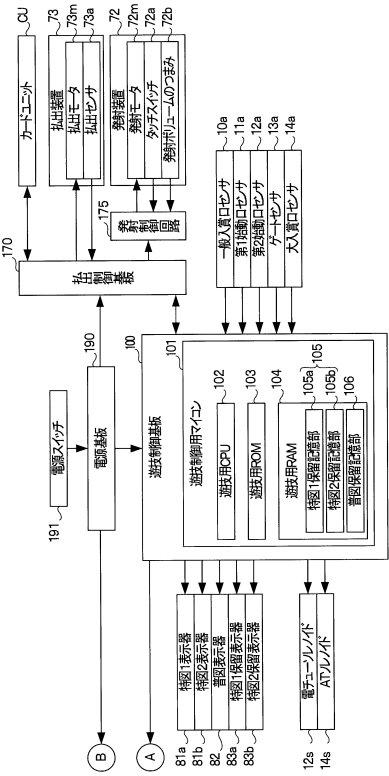
【図 4】



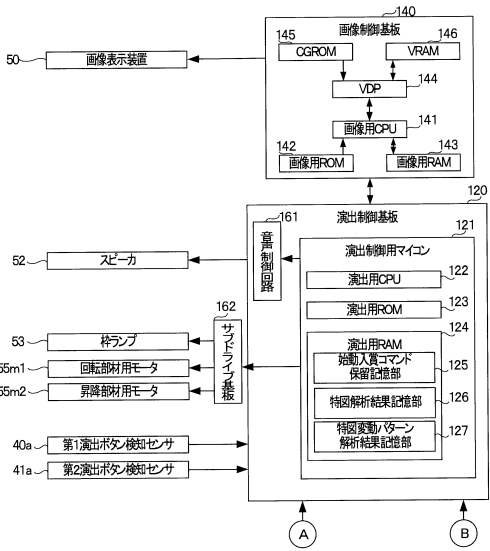
10

20

【図 5】



【図 6】



30

40

50

【図 7】

(A) 普図関連判定情報

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

(B) 特図関連判定情報

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

【図 8】

(A) 当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
非時短状態	1～6600	当たり	1-1
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
時短状態	1～59936	当たり	1-2
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	

(B) 普図変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通図柄	普図変動時間	TBL No.
非時短状態	ハズレ普図	30秒	2-1
	当たり図柄	30秒	
時短状態	ハズレ普図	5秒	2-2
	当たり図柄	5秒	

(C) 補助遊技制御テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間	TBL No.
非時短状態	1	0.2秒	—	3-1
時短状態	1回目	2.5秒	1.0秒	3-2
	2回目	2.5秒		

10

20

【図 9】

(A) 第1大当たり判定テーブル(第1特別図柄用)

遊技状態	特別図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
通常確率状態	1000～1219	大当たり	5-1
	2500～2719	小当たり	
	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	5-2
	2500～2719	小当たり	
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	

(B) 第2大当たり判定テーブル(第2特別図柄用)

遊技状態	特別図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
通常確率状態	1000～1219	大当たり	5-3
	—	小当たり	
	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	5-4
	—	小当たり	
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	

(C) 大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別判定値	判定結果	TBL No.
特図1	0～14	大当たり図柄A	6-1
	15～64	大当たり図柄B	
	65～99	大当たり図柄C	
特図2	0～44	大当たり図柄D	6-2
	45～64	大当たり図柄D	
	65～99	大当たり図柄F	

(D) リーチ判定テーブル

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

【図 10】

TBL No.	*備考	特別図柄演出の演出フロー	特別図柄パターン	図柄変動時間(ms)	振動率 (%)	特図1保留数 (1/1)	リーチ判定結果	大当たり図柄	大当たり判定結果	遊技状態
8-1	創図変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP01	70000	80	—	—	A	大当たり	非時短状態
8-1-2	SP大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP02	45000	10	—	—	B, C	小当たり	
8-1-3	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP03	45000	85	—	—	—	ハズレ	
8-1-4	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP04	25000	5	—	—	—	ハズレ	
8-1-5	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP05	45000	100	—	—	—	ハズレ	時短状態
8-1-6	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP06	60000	35	—	—	—	ハズレ	
8-1-7	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP07	40000	50	—	—	—	ハズレ	
8-1-8	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP08	20000	80	—	—	—	ハズレ	
8-1-9	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP09	13000	15	0～2	—	—	ハズレ	時短状態
8-1-10	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP10	8000	5	—	—	—	ハズレ	
8-1-11	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP11	4000	5	—	—	—	ハズレ	
8-1-12	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP12	35000	100	—	—	—	ハズレ	
8-1-13	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP13	35000	100	—	—	—	ハズレ	時短状態
8-1-14	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP14	6000	35	—	—	—	ハズレ	
8-1-15	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP15	25000	85	—	—	—	ハズレ	
8-1-16	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP16	10000	65	—	—	—	ハズレ	
8-1-17	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP17	6000	85	—	—	—	ハズレ	時短状態
8-1-18	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP18	3000	15	0～2	—	—	ハズレ	
8-1-19	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP19	6000	15	—	—	—	ハズレ	
8-1-20	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP20	3000	85	—	—	—	ハズレ	
8-1-21	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP21	3000	85	—	—	—	ハズレ	時短状態
8-1-22	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP22	3000	85	—	—	—	ハズレ	
8-1-23	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP23	3000	85	—	—	—	ハズレ	
8-1-24	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP24	3000	85	—	—	—	ハズレ	
8-1-25	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP25	3000	85	—	—	—	ハズレ	時短状態
8-1-26	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP26	3000	85	—	—	—	ハズレ	
8-1-27	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP27	3000	85	—	—	—	ハズレ	
8-1-28	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP28	3000	85	—	—	—	ハズレ	
8-1-29	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP29	3000	85	—	—	—	ハズレ	時短状態
8-1-30	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP30	3000	85	—	—	—	ハズレ	
8-1-31	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP31	3000	85	—	—	—	ハズレ	
8-1-32	大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリ→SPリ	THP32	3000	85	—	—	—	ハズレ	

30

40

50

【 図 1 1 】

特選2変動パターン判定テーブル											
海抜 状態	大当たり 判定結果	大当たり 回数	リーチ 判定結果	特選2 保留数 (1/2)	抽分率 (%)	特選変動 パターン	特選変動 時間(ms)	特選変動の出るフロア	*備考	特選変動 パターンへの名称	TBL No.
通常状態	大当たり	D	—	—	90	THP81	70000	通常変動・リーチ・Nリチ・SPリチ	特選変動・リーチ・Nリチ・SPリチ	SP当りの変動	8-1
					10	THP82	45000	通常変動・リーチ・Nリチ・Nリチ		LS当りの変動	8-2
					85	THP83	45000	通常変動・リーチ・Nリチ・Nリチ		LS当りの変動	8-2
					5	THP84	25000	通常変動・リーチ・Nリチ		N2当りの変動	8-2
					15	THP85	60000	通常変動・リーチ・Nリチ・SPリチ		SPハズレ変動	8-3
	ハズレ	—	—	—	35	THP86	40000	通常変動・リーチ・Nリチ・Nリチ	ハズレ変動	8-3	
					50	THP87	20000	通常変動・リーチ・Nリチ	Nハズレ変動	8-4	
					80	THP88	13000	通常変動	通常Bハズレ変動	8-4	
					15	THP89	4000	通常変動	通常Cハズレ変動	8-4	
					5	THP90	8000	通常変動	通常Dハズレ変動	8-5	
非特選 状態	大当たり	D	—	—	85	THP70	4000	通常変動	通常Dハズレ変動	8-2	
					100	THP81	35000	通常変動・リーチ・Nリチ	バトメ当りの変動	8-2	
					100	THP82	35000	通常変動・リーチ・Nリチ	バトメ当りの変動	8-2	
					35	THP83	25000	通常変動・リーチ・Nリチ	バトメ当りの変動	8-8	
					65	THP84	10000	通常変動・リーチ・Nリチ	バトメ当りの変動	8-8	
	ハズレ	—	—	—	85	THP85	6000	通常変動	短縮ハズレ変動	8-2	
					15	THP86	3000	短縮変動	短縮Bハズレ変動	8-2	
					15	THP85	6000	短縮変動	短縮Bハズレ変動	8-2	
					15	THP85	6000	短縮変動	短縮Bハズレ変動	8-2	
					85	THP86	3000	短縮変動	短縮Bハズレ変動	8-2	

【 図 1 2 】

班級名	特別関係 品数	特別関係 図柄特別 品数	リチ 品数	特別関係 パター品数	参加入賞コマンド 数	特別関係 品数 (個)	特別関係 品数 (個)	出賞 品数	* 備考	TBL No.
通車 遊技機	2500~2719	0~14	-	0~89	第1参加入賞コマンド20	7000	第1参加口	大当り	A	SPハズレ変動
	1000	~	-	90~99	第1参加入賞コマンド20	4500	第1参加口	大当り	A	SPハズレ変動
	1219	15~39	-	0~84	第1参加入賞コマンド20	4500	第1参加口	大当り	BorC	1ハズレ変動
				95~99	第1参加入賞コマンド20	2500	第1参加口	大当り	BorC	Nハズレ変動
				0~89	第1参加入賞コマンド20	4500	第1参加口	小当り	-	1ハズレ変動
				0~14	第1参加入賞コマンド20	6000	第1参加口	ハズレ	-	SPハズレ変動
			0~29	15~49	第1参加入賞コマンド20	4000	第1参加口	ハズレ	-	1ハズレ変動
				50~99	第1参加入賞コマンド20	2000	第1参加口	ハズレ	-	Nハズレ変動
			30~255	0~99	第1参加入賞コマンド20	1300	第1参加口	ハズレ	-	連発スリ変動
	1000	0~14	-	0~89	第1参加入賞コマンド20	3500	第1参加口	大当り	A	ハズレハズレ変動
低乗車 遊技機	2500~2719	15~39	-	0~89	第1参加入賞コマンド22	3500	第1参加口	小当り	BorC	連発スリ変動
	0~6535		-	0~34	第1参加入賞コマンド26	2500	第1参加口	ハズレ	-	ハズレハズレ変動
	0~6535		0~6	35~99	第1参加入賞コマンド26	1000	第1参加口	ハズレ	-	リチガハズレ変動
	0~6535			0~89	第1参加入賞コマンド26	6000	第1参加口	ハズレ	-	短発変動
	1000	0~14	-	0~89	第1参加入賞コマンド22	3500	第1参加口	大当り	A	ハズレハズレ変動
	2499	15~39	-	0~89	第1参加入賞コマンド22	3500	第1参加口	大当り	A	ハズレハズレ変動
	0~6535		-	0~34	第1参加入賞コマンド24	2500	第1参加口	コアスリ	-	連発スリハズレ変動
	0~6535		0~6	35~99	第1参加入賞コマンド24	2500	第1参加口	ハズレ	-	ハズレハズレ変動
	0~6535			0~89	第1参加入賞コマンド26	6000	第1参加口	ハズレ	-	リチガハズレ変動
	1000	0~14	-	0~89	第1参加入賞コマンド26	6000	第1参加口	ハズレ	-	短発変動
高乗車 遊技機	2500~2719		-	0~89	第1参加入賞コマンド22	3500	第1参加口	大当り	A	ハズレハズレ変動
	0~6535		-	0~34	第1参加入賞コマンド24	2500	第1参加口	コアスリ	-	連発スリハズレ変動
	0~6535		0~6	35~99	第1参加入賞コマンド24	2500	第1参加口	ハズレ	-	ハズレハズレ変動
	0~6535			0~89	第1参加入賞コマンド26	6000	第1参加口	ハズレ	-	リチガハズレ変動
	1000	0~14	-	0~89	第1参加入賞コマンド22	3500	第1参加口	大当り	A	ハズレハズレ変動
	2499	15~39	-	0~89	第1参加入賞コマンド22	3500	第1参加口	大当り	A	ハズレハズレ変動
	0~6535		-	0~34	第1参加入賞コマンド24	2500	第1参加口	コアスリ	-	連発スリハズレ変動
	0~6535		0~6	35~99	第1参加入賞コマンド24	2500	第1参加口	ハズレ	-	ハズレハズレ変動
	0~6535			0~89	第1参加入賞コマンド26	6000	第1参加口	ハズレ	-	リチガハズレ変動
	1000	0~14	-	0~89	第1参加入賞コマンド26	6000	第1参加口	ハズレ	-	短発変動

【 図 1 3 】

特別関係 株数		大当たり 原簿別 品数	リーチ 乱数	特選変動 パターン数	特選変動 コマンド	特選変動 距離(m)	特選変動 口情報	当選 情報	取附 情報	特選変動 パターン情報	TBL No.
遊技台	1000	0~44	-	0~89	第2特選変動コマンド101	70000	第2特選変動口	大当たり	D	SP大当たり変動	9-4
遊技台	1219	45~99	-	90~99	第2特選変動コマンド102	45000	第2特選変動口	大当たり	D	SP大当たり変動	
遊技台	0~9535 以上以外の 数値	-	0~29	95~99	第2特選変動コマンド103	25000	第2特選変動口	大当たり	EorF	LS大当たり変動	
遊技台	0~9535 以上以外の 数値	-	30~255	0~14 15~49 50~89	第2特選変動コマンド104 第2特選変動コマンド105 第2特選変動コマンド106 第2特選変動コマンド107	25000 20000 20000 20000	第2特選変動口 第2特選変動口 第2特選変動口 第2特選変動口	大当たり ハズレ ハズレ ハズレ	EorF ハズレ ハズレ ハズレ	SP大当たり変動 Nハズレ変動 Nハズレ変動 Nハズレ変動	
遊技台	1000	0~44	-	0~89	第2特選変動コマンド121	35000	第2特選変動口	大当たり	D	通常ハズレ変動	9-5
遊技台	1219	45~99	-	90~99	第2特選変動コマンド122	35000	第2特選変動口	大当たり	EorF	ハズレ大当たり変動	
遊技台	0~9535 以上以外の 数値	-	0~9	95~99	第2特選変動コマンド123	25000	第2特選変動口	ハズレ	-	ハズレハズレ変動	
遊技台	0~9535 以上以外の 数値	-	10~255	0~89	第2特選変動コマンド124 第2特選変動コマンド125	6000 3500	第2特選変動口 第2特選変動口	ハズレ ハズレ	-	リチカセハズレ変動 短縮変動	
遊技台	2495	45~99	-	0~89	第2特選変動コマンド121	35000	第2特選変動口	大当たり	D	ハズレ大当たり変動	9-6
遊技台	2495	45~99	-	90~99	第2特選変動コマンド122	25000	第2特選変動口	大当たり	EorF	ハズレ大当たり変動	
遊技台	0~9535 以上以外の 数値	-	0~9	95~99	第2特選変動コマンド123	25000	第2特選変動口	ハズレ	-	ハズレハズレ変動	
遊技台	0~9535 以上以外の 数値	-	10~255	0~89	第2特選変動コマンド124 第2特選変動コマンド125	6000 3500	第2特選変動口 第2特選変動口	ハズレ ハズレ	-	リチカセハズレ変動 短縮変動	

【 図 1 4 】

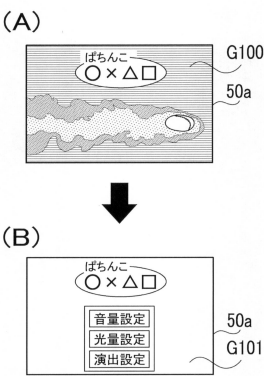
A) 大当たり遊技制御テーブル									
大当たり図柄 の種類	ラウンドの遊技 の回数	ラウンド の回数の 割合	大入賞口の開放パターン			OP 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	大当たり 図柄	TBL No.
			ラウンド	1回のラウンド 開放の回数	開放 時間 (秒)				
大当たり図柄A	10回	1~10R	1回	29.5	2.0	10.0	15.0	A	10-1
大当たり図柄B	9回	1~9R	1回	29.5	2.0	10.0	15.0	B, C	10-2
大当たり図柄D	16回	1~16R	1回	29.5	2.0	10.0	10.0	D	10-3
大当たり図柄E	4回	1~4R	1回	29.5	2.0	10.0	10.0	E, F	10-4

B) 遊技状態設定テーブル				
大当たり図柄種別	遊技状態	終了条件		TBL No.
		高確率状態	時短状態	
大当たり図柄A	高確率高確率遊技状態	-	-	11
大当たり図柄B	高確率高確率遊技状態	-	-	
大当たり図柄C	高確率高確率遊技状態	-	-	
大当たり図柄D	高確率高確率遊技状態	-	特図可変表示100回	
大当たり図柄E	高確率高確率遊技状態	-	-	
大当たり図柄F	高確率高確率遊技状態	-	特図可変表示100回	

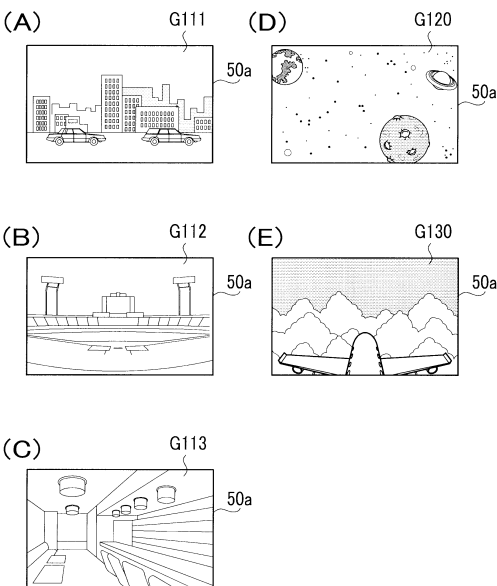
(C)小当たり遊技制御テーブル

開放遊技 の回数	大入賞口の開放パターン		OP 時間	ED 時間	TBL No.
	開放	開放時 間			
2回	1~2	0.5秒	2.0秒	1.0秒	12

【図 15】



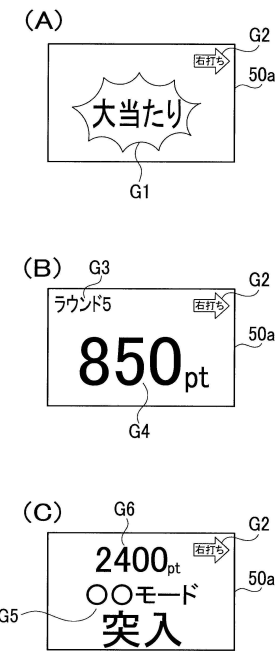
【図 16】



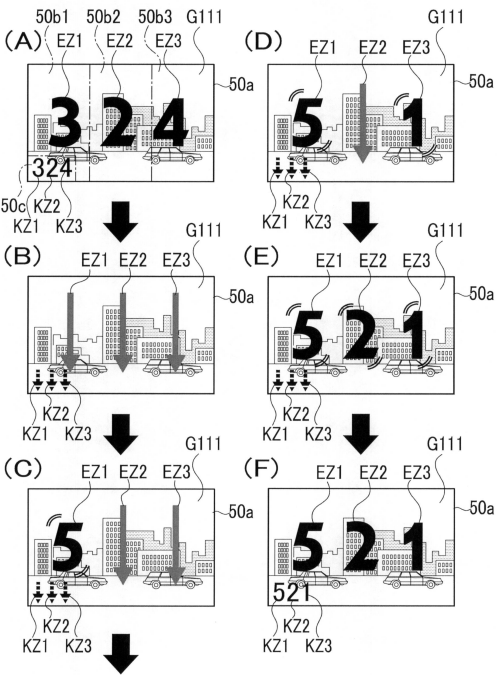
10

20

【図 17】



【図 18】

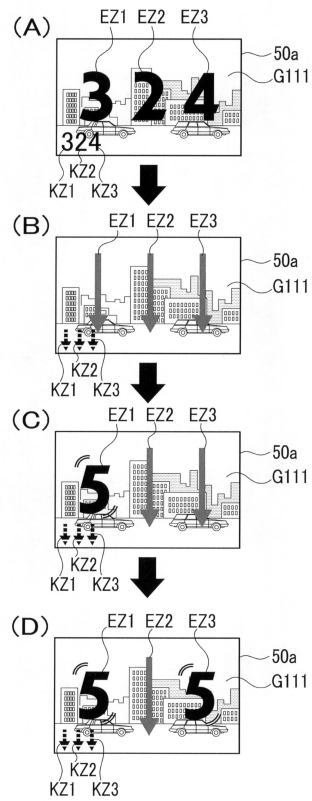


30

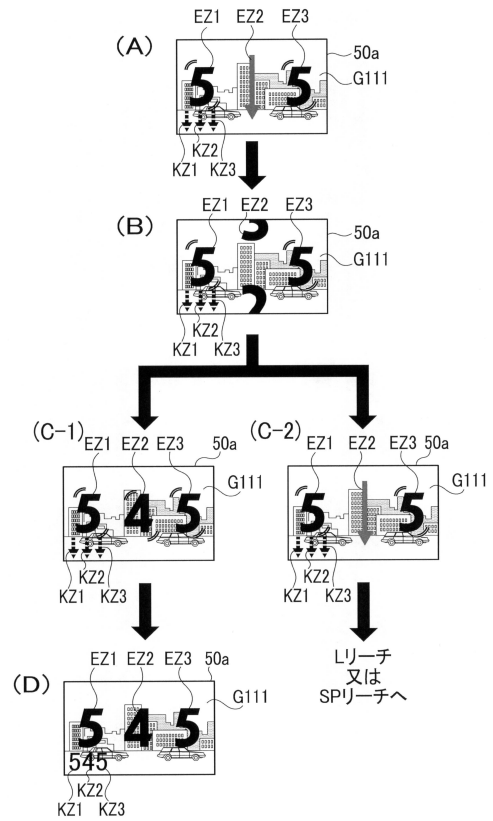
40

50

【図 19】



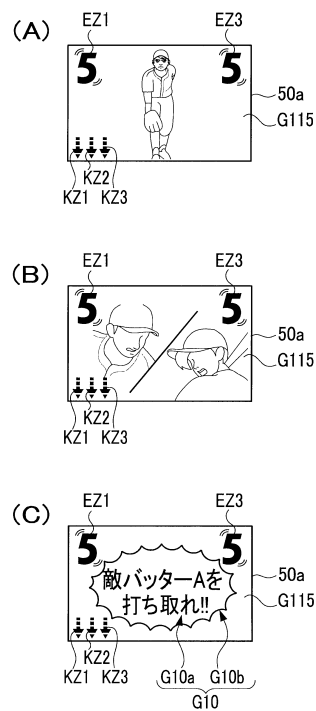
【図 20】



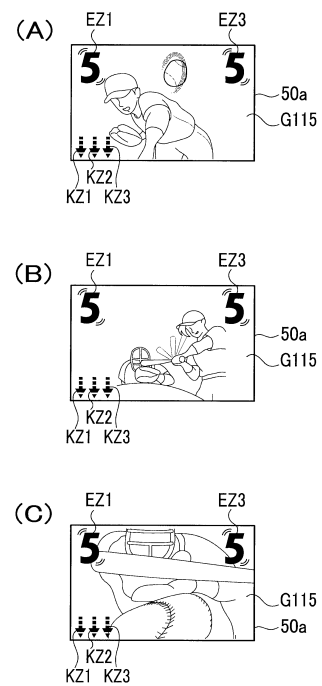
10

20

【図 21】



【図 22】

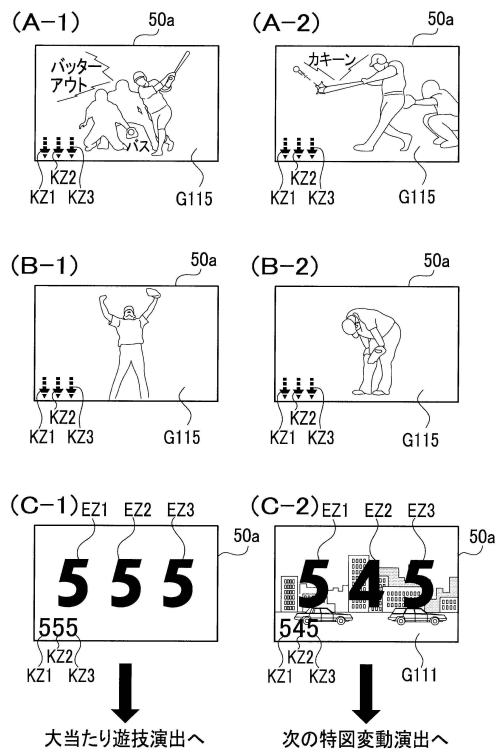


30

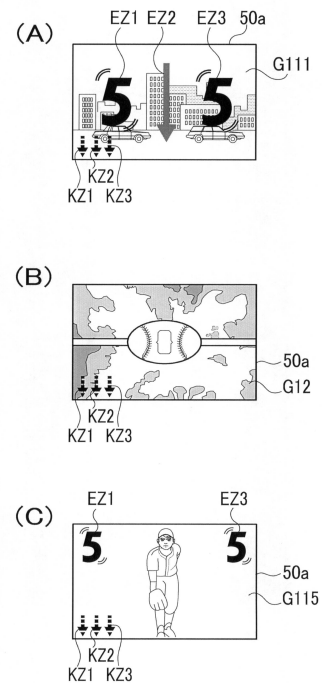
40

50

【図 2 3】



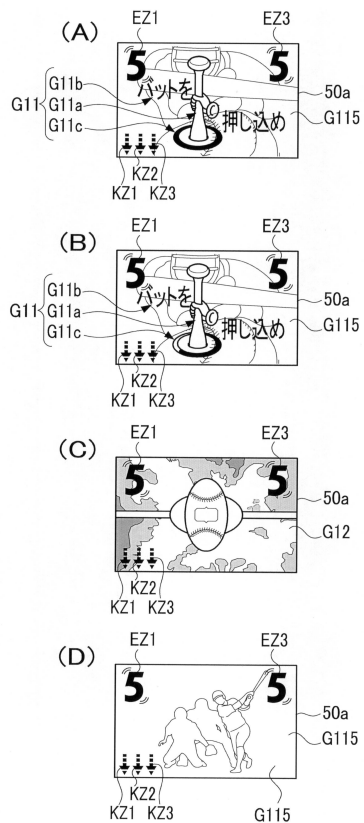
【図 2 4】



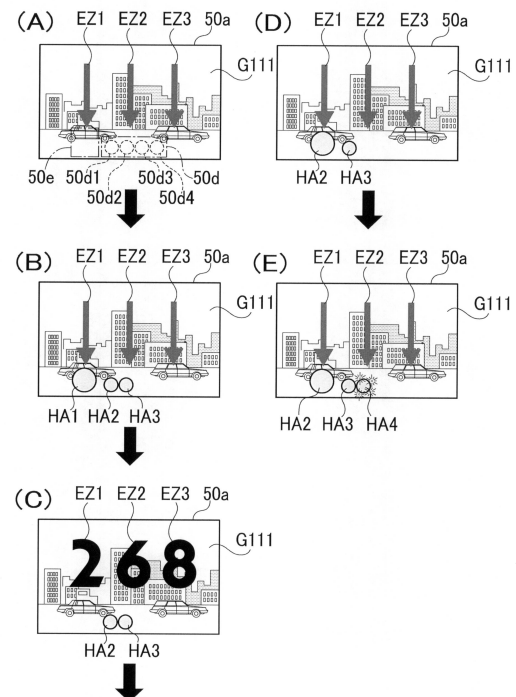
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】



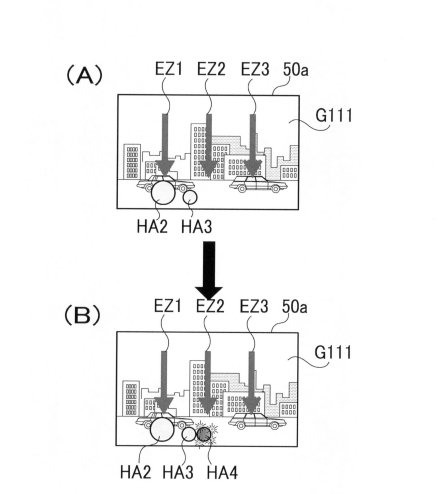
30

40

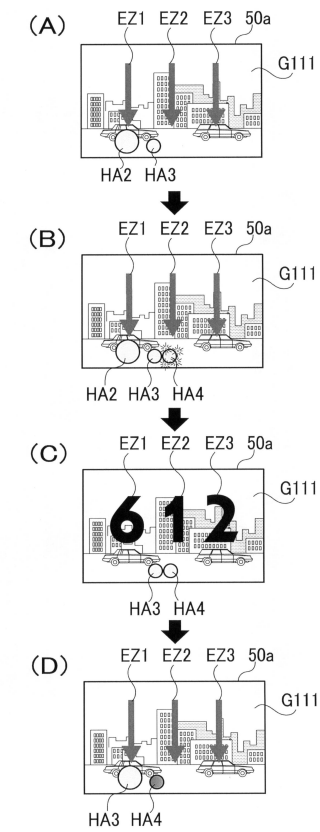
50



【図 27】



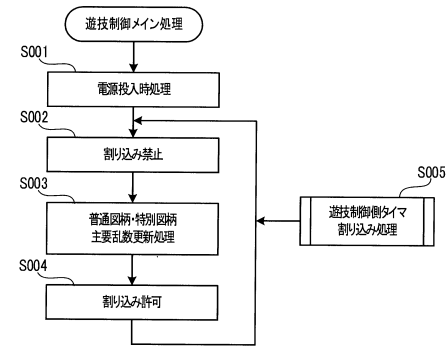
【図 28】



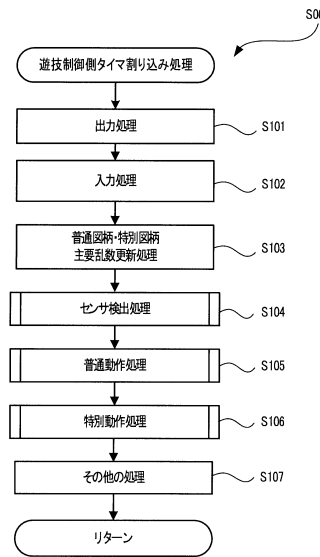
10

20

【図 29】



【図 30】

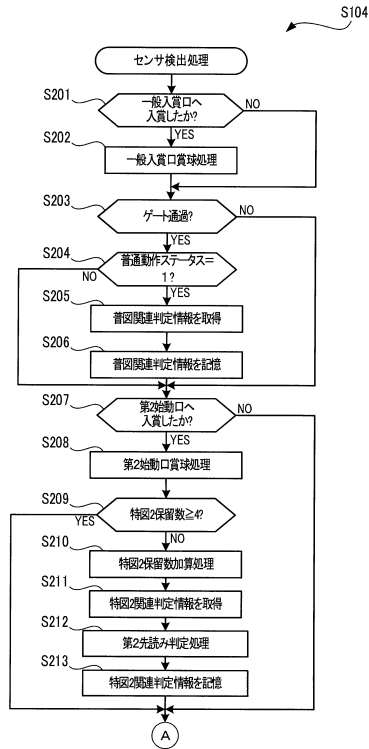


30

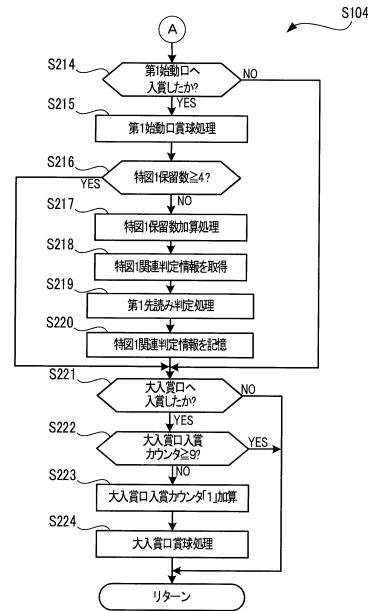
40

50

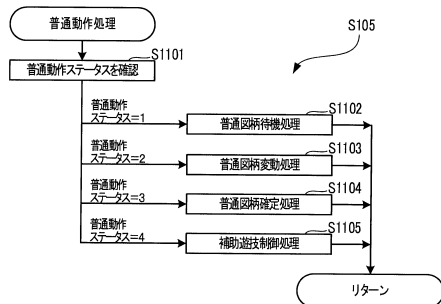
【図 3 1】



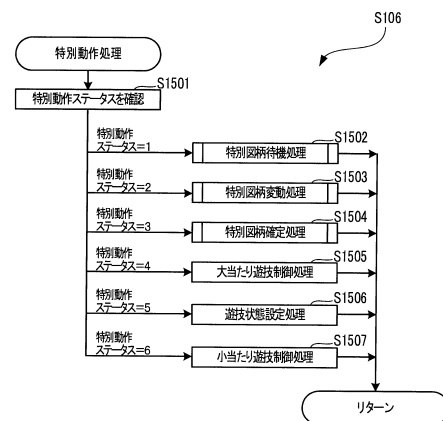
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



10

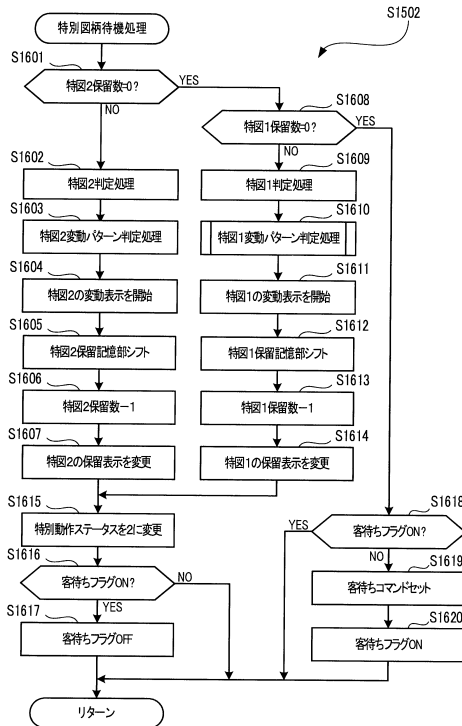
20

30

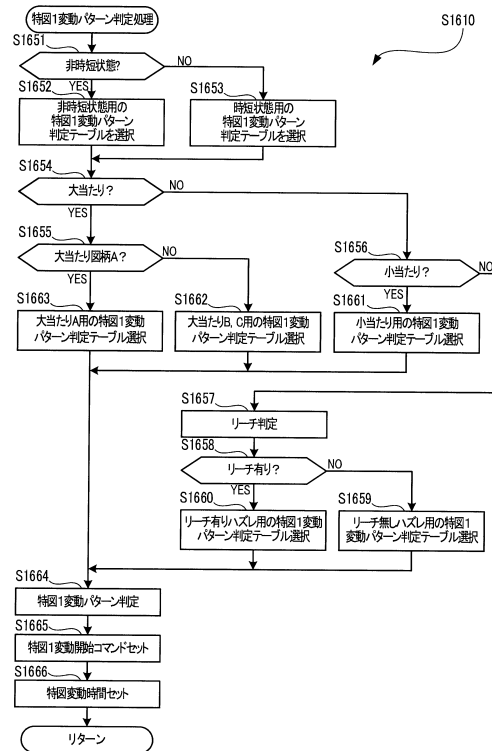
40

50

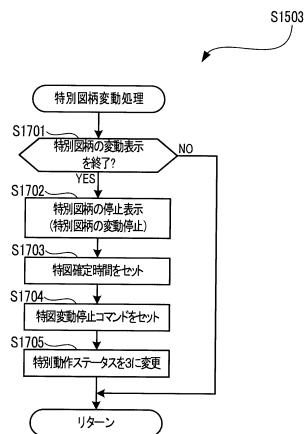
【図 3 5】



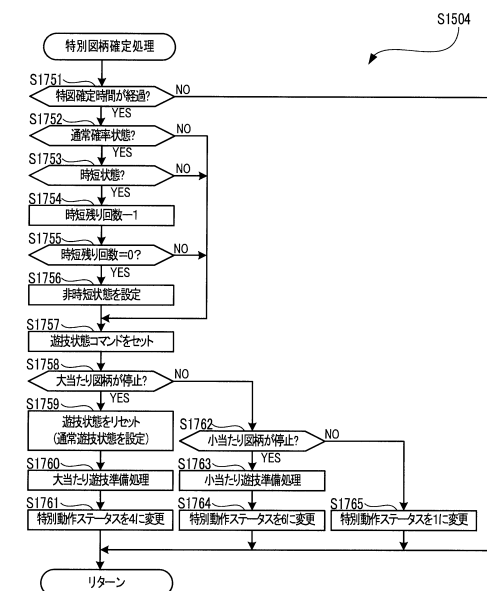
【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】



10

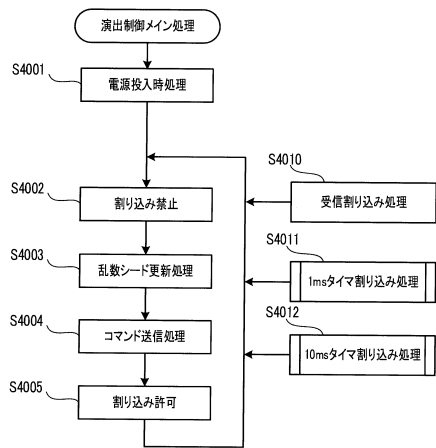
20

30

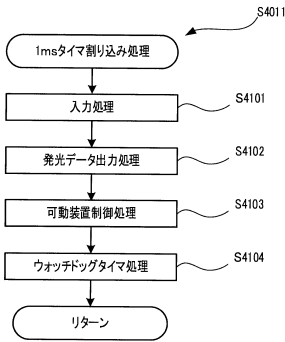
40

50

【図 3 9】



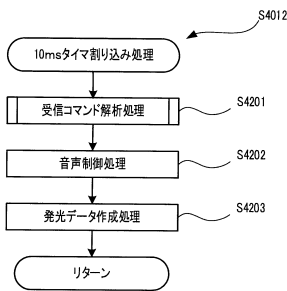
【図 4 0】



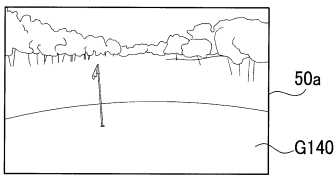
10

20

【図 4 1】



【図 4 2】

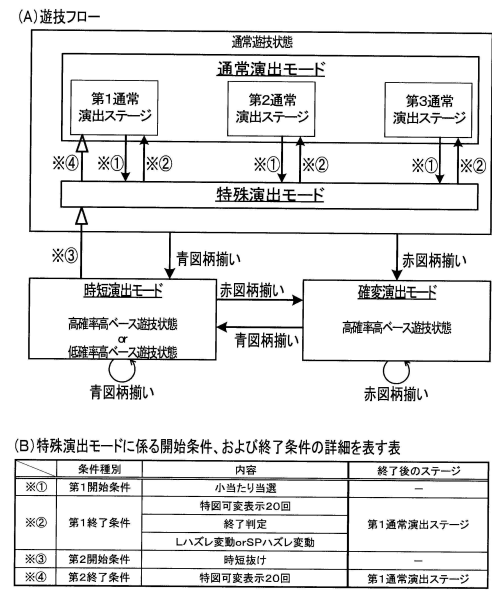


30

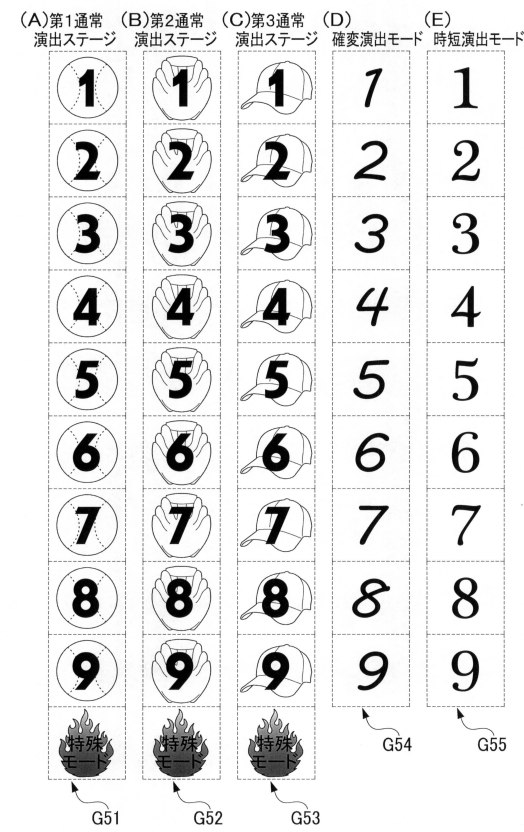
40

50

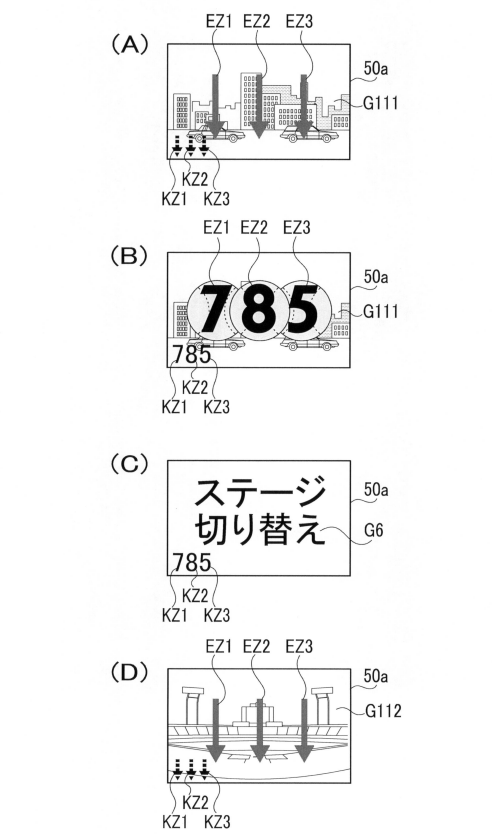
【図 4 3】



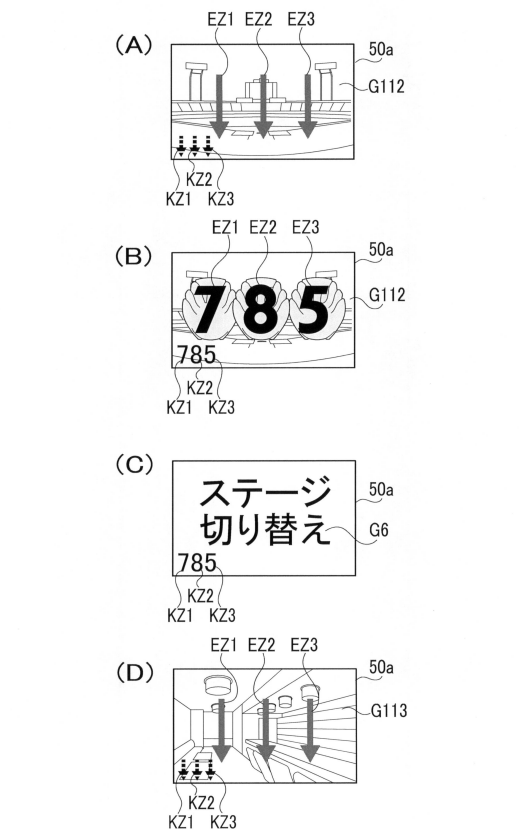
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



10

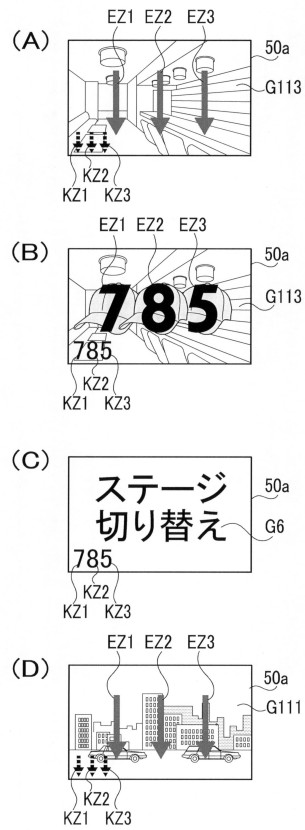
20

30

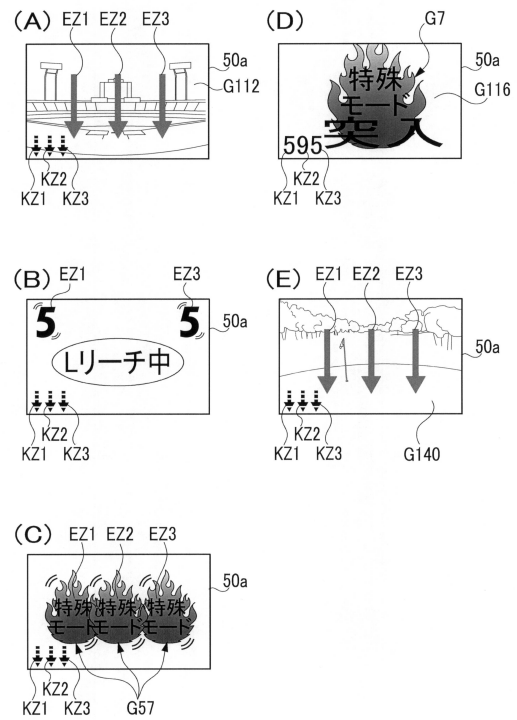
40

50

【図 47】



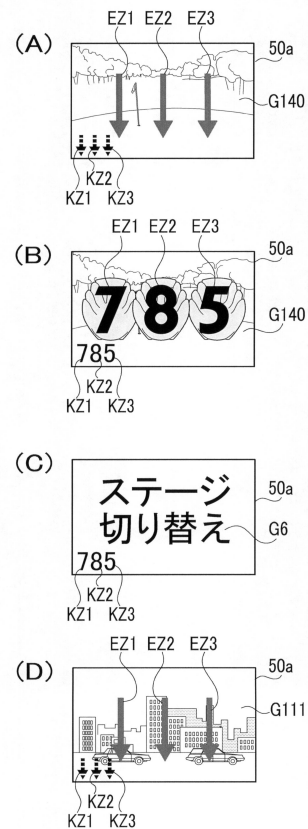
【図 48】



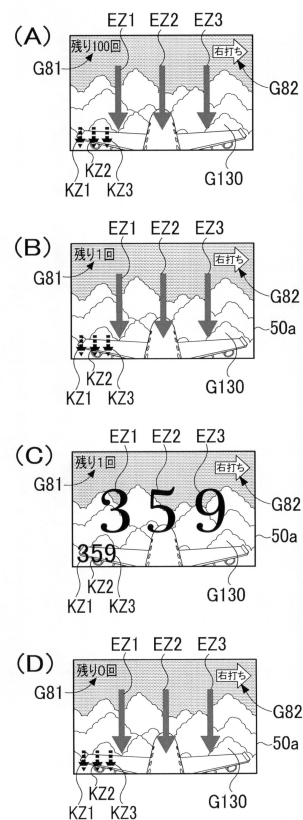
10

20

【図 49】



【図 50】

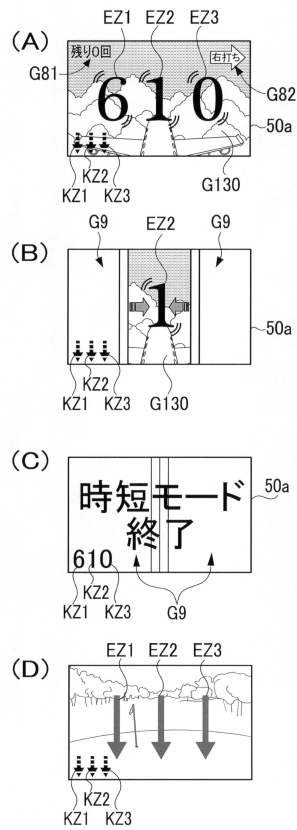


30

40

50

【図 5 1】



【図 5 2】

(A) 通常演出モードにおける第1予告演出の予告演出実行判定の選択率

特図変動パターン	選択率(%)	判定結果
大当たり	40	実行
	60	非実行
小当たり	20	実行
	80	非実行
SPリーチハズレ	30	実行
	70	非実行
Lリーチハズレ	20	実行
	50	非実行
Nリーチハズレ	10	実行
	75	非実行
通常A	5	実行
	95	非実行
通常B	0	実行
	100	非実行

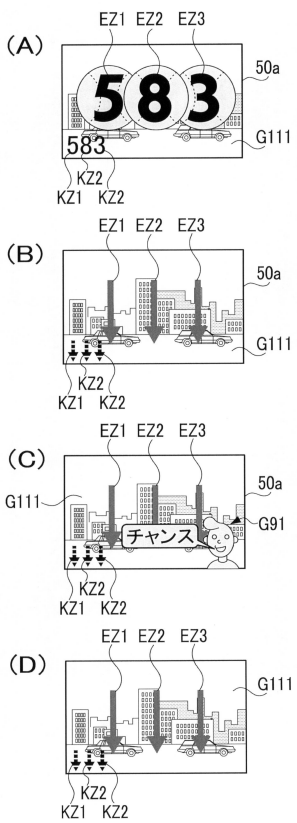
(B) 通常演出モードにおける第2予告演出の予告演出実行判定の選択率

特図変動パターン	選択率(%)	判定結果
大当たり	60	実行
	40	非実行
小当たり	30	実行
	70	非実行
SPリーチハズレ	50	実行
	50	非実行
Lリーチハズレ	40	実行
	60	非実行
Nリーチハズレ	10	実行
	90	非実行

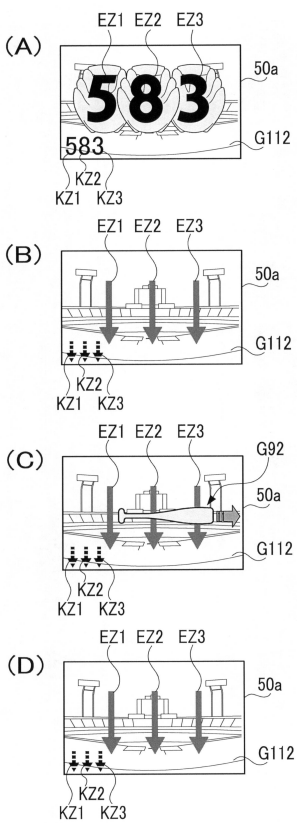
(C) 時短演出モードにおける第1予告演出の予告演出実行判定の選択率

特図変動パターン	選択率(%)	判定結果
大当たりD	50	実行
	50	非実行
大当たりE、F	40	実行
	60	非実行
バトルリーチハズレ	30	実行
	70	非実行
短縮A、短縮B	30	実行
	70	非実行

【図 5 3】



【図 5 4】



10

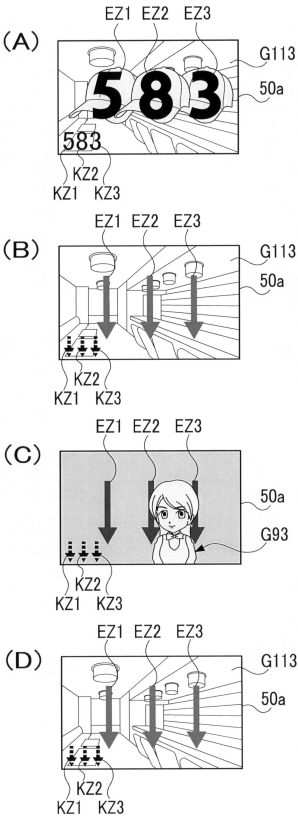
20

30

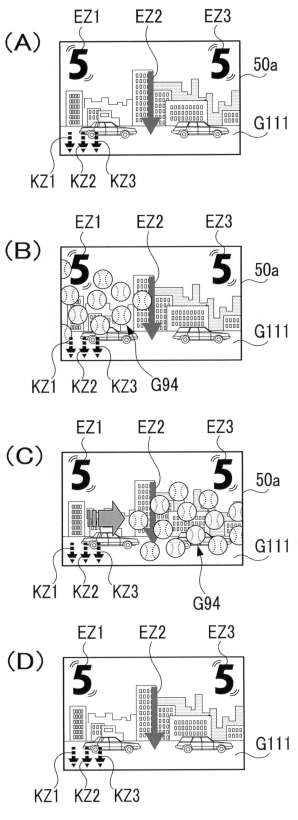
40

50

【図 5 5】



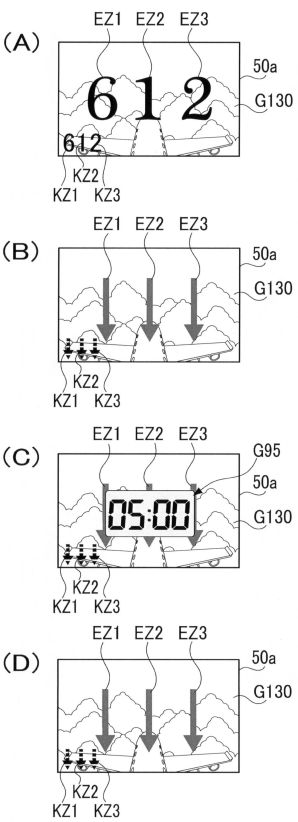
【図 5 6】



10

20

【図 5 7】



【図 5 8】

(A) 台詞予告の予告演出態様判定の選択率

特図変動パターン	選択率 (%)	台詞予告の演出態様
大当たり	60	減アツ
	30	チャンス
	10	...
小当たり	20	減アツ
	65	チャンス
	15	...
SPリーチハズレ	50	減アツ
	35	チャンス
	15	...
Lリーチハズレ	60	減アツ
	30	...
	0	減アツ
Nリーチハズレ	25	チャンス
	75	...
	0	減アツ
通常A	5	チャンス
	95	...

30

(B) バット予告の予告演出種別判定の選択率

特図変動パターン	選択率 (%)	バット予告の演出態様
大当たり	60	赤色
	30	緑色
	10	青色
小当たり	20	赤色
	65	緑色
	15	青色
SPリーチハズレ	50	赤色
	35	緑色
	15	青色
Lリーチハズレ	60	赤色
	30	緑色
	0	青色
Nリーチハズレ	25	赤色
	75	緑色
	0	青色
通常A	5	赤色
	95	緑色

40

(C) カットイン予告の予告演出種別判定の選択率

特図変動パターン	選択率 (%)	カットイン予告の演出態様
大当たり	60	店長A子
	30	主任B子
	10	新人C子
小当たり	20	店長A子
	65	主任B子
	15	新人C子
SPリーチハズレ	50	店長A子
	35	主任B子
	15	新人C子
Lリーチハズレ	60	店長A子
	30	主任B子
	0	新人C子
Nリーチハズレ	25	店長A子
	75	主任B子
	0	新人C子
通常A	5	店長A子
	95	主任B子

50



【図 5 9】

(A) 群予告の予告演出種別判定の選択率

特図変動パターン	選択率 (%)	群予告の演出態様
大当たり	70	30個
	20	15個
	10	3個
小当たり	25	30個
	60	15個
	15	3個
SPリーチハズレ	55	30個
	30	15個
	15	3個
Lリーチハズレ	15	30個
	25	15個
	60	3個
Nリーチハズレ	0	30個
	0	15個
	100	3個

(B) タイマー予告の予告演出種別判定の選択率

特図変動パターン	選択率 (%)	タイマー予告の演出態様
大当たりD	50	アナログ時計
	35	デジタル時計
	15	秒時計
大当たりE、F	35	アナログ時計
	50	デジタル時計
	15	秒時計
バトルリーチハズレ	25	アナログ時計
	45	デジタル時計
	30	秒時計

【図 6 0】

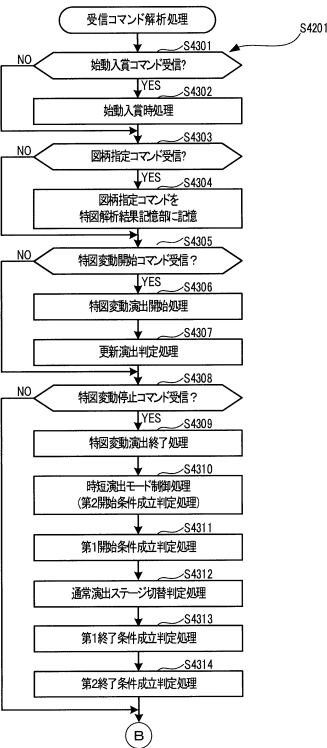
一発告知演出実行判定の選択率

遊技状態	選択率 (%)	判定結果
非時短状態	6	実行
	94	非実行
時短状態	3	実行
	97	非実行

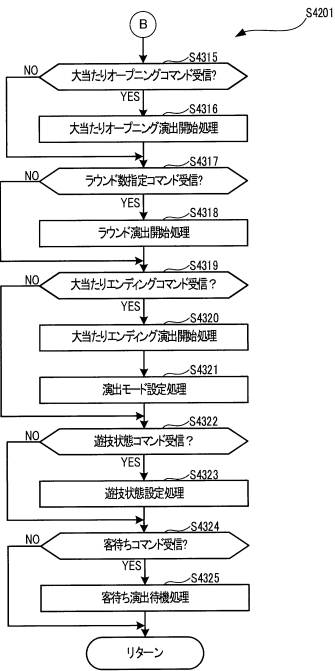
10

20

【図 6 1】



【図 6 2】



30

40

50

## フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 牧 智宣  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 柏木 浩志  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 梶野 浩司  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
審査官 中村 祐一  
(56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 0 1 9 8 5 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 1 4 8 1 5 4 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 0 9 9 5 9 4 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 0 1 9 8 5 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 0 0 0 9 8 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 2 2 1 6 7 5 ( J P , A )  
特開 2 0 0 7 - 1 5 1 8 7 2 ( J P , A )  
特許第 6 6 2 8 3 3 2 ( J P , B 2 )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2