

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公 開 特 許 公 報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2020-124438
(P2020-124438A)

(43) 公開日 令和2年8月20日 (2020. 8. 20)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 O	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 107 頁)

(21) 出願番号	特願2019-20025 (P2019-20025)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成31年2月6日 (2019. 2. 6)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	110000291
			特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
		(72) 発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

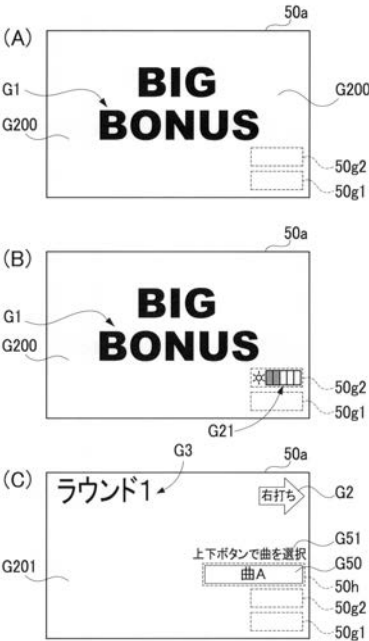
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出効果を向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技者が操作可能な操作手段（十字ボタン42k）と、所定の遊技を実行可能な遊技実行手段（遊技制御用マイコン101）と、演出手段（画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53）による所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、演出実行手段は、所定の遊技の実行中に操作手段が操作されることによって、演出を構成する構成要素の出力量（音量や光量）を変更可能であり、遊技に係る特定期間（大当たり遊技のラウンド遊技、高確率高ベース遊技状態で確変演出モードが設定されているときの通常変動）においては、操作手段が操作されても出力量を変更させない。

【選択図】 図63



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技に応じた演出を実行可能な演出実行手段を備えた遊技機において、
遊技者が操作可能な操作手段を備え、
前記演出実行手段は、
遊技中に前記操作手段が操作されることによって、演出を構成する構成要素の出力量を変更可能であり、
遊技に係る特定期間においては、前記操作手段が操作されても前記出力量を変更させないことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、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、当該判定が行われると図柄の可変表示が行われる。図柄の可変表示において、変動表示していた図柄が停止表示されることによって、判定の結果が報知される。図柄の可変表示において大当たり図柄が停止表示されると、大当たり遊技などの遊技者に有利な遊技状態に制御される（特許文献1）。

20

【0003】

また、特許文献1に記載の遊技機では、遊技が行われているときに、演出手段を用いた演出が行われる。そして、遊技が行われていないときには、遊技者が操作可能な操作手段を用いて、演出手段から出力される音声の音量や光の光量を変更することができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2018-47333号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0005】

しかしながら、音声や発光などの所定の演出手段を有する遊技機について、演出効果の向上を図るために未だ改善の余地がある。

【0006】

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、演出効果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。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係る遊技機は、
遊技に応じた演出を実行可能な演出実行手段を備えた遊技機において、
遊技者が操作可能な操作手段を備え、
前記演出実行手段は、
遊技中に前記操作手段が操作されることによって、演出を構成する構成要素の出力量を変更可能であり、
遊技に係る特定期間においては、前記操作手段が操作されても前記出力量を変更させないことを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、演出効果を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

50

【0009】

【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】本発明の基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

【図6】遊技制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図7】演出制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図8】(A)は普図関連判定情報を示す表であり、(B)は特図関連判定情報を示す表である。 10

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

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

【図11】特図1変動パターン判定テーブルである。

【図12】特図2変動パターン判定テーブルである。

【図13】第1先読み判定テーブルである。

【図14】第2先読み判定テーブルである。

【図15】(A)は大当たり遊技制御テーブルであり、(B)は遊技状態設定テーブルである。 20

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

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

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

【図19】(A)は演出図柄の一例を示す図であり、(B)は演出図柄表示領域の一例を示す図である。 30

【図20】リーチ無しハズレの特図変動演出の一例を表す図である。

【図21】特図変動演出が開始してからリーチになるまでの一例を表す図である。

【図22】Nリーチの一例を表す図である。

【図23】SPリーチの一例を表す図である。

【図24】SPリーチの一例を表す図であり、図24の続きである。

【図25】SPリーチの一例を表す図であり、図25の続きである。

【図26】可動体演出の一例を表す図である。

【図27】操作演出の一例を表す図である。

【図28】保留演出の一例を表す図である。 40

【図29】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。

【図30】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。

【図31】遊技制御メイン処理のフローチャートである。

【図32】遊技制御側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図33】センサ検知処理のフローチャートである。

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

【図35】普通動作処理のフローチャートである。

【図36】特別動作処理のフローチャートである。

【図37】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図38】特図1変動パターン判定処理のフローチャートである。 50

- 【図 3 9】特別図柄変動処理のフローチャートである。
【図 4 0】特別図柄確定処理のフローチャートである。
【図 4 1】演出制御メイン処理のフローチャートである。
【図 4 2】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 3】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 4】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図 4 5】受信コマンド解析処理のフローチャートであり、図 4 4 の続きを表す図である。

【図 4 6】上皿の平面図である。

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

10

【図 4 8】第 1 音量画像領域および第 1 光量画像領域を表す図である。

【図 4 9】(A) ~ (E) は第 1 音量画像が表示されている様子を表す図、(F) ~ (J) は第 1 光量画像が表示されている様子を表す図である。

【図 5 0】特図変動表示が行われているときに、第 1 音量画像が表示される様子を表す図である。

【図 5 1】特図変動表示が行われているときに、第 1 音量画像が表示される様子を表す図である。

【図 5 2】特図変動表示が行われているときに、第 1 光量画像が表示される様子を表す図である。

20

【図 5 3】特図変動表示が行われているときに、第 1 光量画像が表示される様子を表す図である。

【図 5 4】特図変動表示が行われているときに、第 1 音量画像および第 1 光量画像が表示される様子を表す図である。

【図 5 5】特図変動表示が行われているときに、第 1 音量画像および第 1 光量画像が表示される様子を表す図である。

【図 5 6】特図変動表示が行われているときに、第 1 音量画像および第 1 光量画像が表示される様子を表す図である。

【図 5 7】特図変動表示が行われているときに、第 1 音量画像および第 1 光量画像が表示される様子を表す図である。

30

【図 5 8】非遊技中に、メニュー画像が表示される様子を表す図である。

【図 5 9】非遊技中に、第 2 音量画像が表示される様子を表す図である。

【図 6 0】非遊技中に、第 2 光量画像が表示される様子を表す図である。

【図 6 1】非遊技中に、第 1 音量画像および第 1 光量画像が表示される様子を表す図である。

【図 6 2】大当たり遊技が行われているときに、第 1 曲画像および第 1 音量画像が表示される様子を表す図である。

【図 6 3】(A) はオープニングが開始されたときの様子を表す図、(B) はオープニングにおいて第 1 光量画像が表示される様子を表す図、(C) はラウンド遊技が開始されたときの様子を表す図である。

40

【図 6 4】(A) はエンディングが開始されたときの様子を表す図、(B) はエンディングにおいて第 1 光量画像が表示される様子を表す図、(C) は高確率高ベース遊技状態に移行したときの様子を表す図である。

【図 6 5】高確率高ベース遊技状態における通常変動が行われているときに、第 2 曲画像および第 1 音量画像が表示される様子を表す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

< 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

50

、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。

【0011】

1. 遊技機の機械的構成

本発明の遊技機の基本的な実施形態であるパチンコ遊技機 P Y 1 について説明する。最初に、パチンコ遊技機 P Y 1 の機械的構成について図 1 ～図 4 を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」とはパチンコ遊技機 P Y 1 から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」をパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に近づく方向として、説明する。

10

【0012】

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。

【0013】

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

20

【0014】

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 の前面に形成された遊技領域 6 を視認することができる。なお、透明板 2 3 t として、透明な合成樹脂板の代わりに透明なガラス板を用いてもよい。パチンコ遊技機 P Y 1 の前方から透明板 2 3 t を通して遊技領域 6 を視認可能であればよい。

30

【0015】

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。

【0016】

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

40

【0017】

さらに、前枠 2 3 m の前面の透明板 2 3 t の上側、右側、および左側には、前方に突出した上側装飾体 3 1、右側装飾体 3 2、および左側装飾体 3 3 が設けられている。上側装飾体 3 1 の底面には、音を出力可能な一対の 2 つのスピーカ 5 2、具体的には左側に配されたスピーカ 5 2 L と右側に配されたスピーカ 5 2 R、が下方を向いて左右方向に所定距離をおいて並設されている。また、右側装飾体 3 2 の下部には、下方に押下操作可能な第

50

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。

【0018】

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。

【0019】

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。

【0020】

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

【0021】

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。

【0022】

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。

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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 の内部を通過して出口から出る。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。

10

20

30

40

50

【0026】

遊技領域6における第1始動口11の直下には、第2始動入賞装置（所謂「電チュー」）12Dが設けられている。電チュー12D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12が形成されている。第2始動口12は、電チュー12Dが具備する電チュー開閉部材12k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12kの作動によって第2始動口12が開閉する。

【0027】

電チュー開閉部材12kは正面視略L字状部材からなり、通常は第2始動口12を閉鎖している。電チュー開閉部材12kは、前方側先端面が遊技領域6と面一状態になる退避状態から前方に突出することができる。電チュー開閉部材12kが前方に突出すると、電

10

【0028】

このように、電チュー開閉部材12kが開状態であるときだけ遊技球の第2始動口12への入球が可能となる。遊技球が第2始動口12へ入球すると、所定個数（例えば、4個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第2始動口12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。

【0029】

また、センター装飾体61の右側にゲート13が設けられている。ゲート13は、遊技球が通過可能に構成されている。遊技球がゲート13を通過しても賞球が払い出されない。なお、ゲート13を通過した遊技球はそのまま遊技領域6を流下する。

20

【0030】

遊技領域6における第1始動入賞装置11Dの右側でゲート13の下流側には、大入賞装置14Dが設けられている。大入賞装置14D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14が形成されている。大入賞口14は、大入賞装置14Dが具備するAT開閉部材14kによって閉態様と開態様とをとる。すなわち、AT開閉部材14kの作動によって大入賞口14が開閉する。

【0031】

AT開閉部材14k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14を閉鎖している。AT開閉部材14kの下端部には、水平な回転軸が設けられている。AT開閉部材14kはその回転軸を中心に、上端が前方へ倒れるように略90度回転することができる。AT開閉部材14kが回転すると、AT開閉部材14kが遊技領域6に垂直に突出した状態になり、大入賞口14が入球可能に開放する。

30

【0032】

このように、AT開閉部材14kが開状態であるときだけ遊技球の大入賞口14への入球が可能となる。遊技球が大入賞口14へ入球すると、所定個数（第1実施形態では、14個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、大入賞口14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。

【0033】

また、遊技領域6における大入賞装置14D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12へ誘導する誘導経路64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64の上面を転動する遊技球は、第2始動口12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11へ入球することはできない。

40

【0034】

なお、第1始動口11、第2始動口12、大入賞口14、および一般入賞口10への遊技球の入球や、遊技球のゲート13の通過をまとめて、第1始動口11、第2始動口12、大入賞口14、一般入賞口10、およびゲート13への「入賞」と総称する。

【0035】

50

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。

【0036】

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

10

【0037】

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。

【0038】

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。

20

【0039】

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。

【0040】

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。画像表示装置 5 0 は、遊技盤 1 の数センチ後方に配置されている。

30

【0041】

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

【0042】

40

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

【0043】

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

50

である。

【0044】

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。

【0045】

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

10

【0046】

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。

20

【0047】

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。

【0048】

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

30

【0049】

また、特図の可変表示において、特図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特図の変動表示がなされる。特図の変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯する態様である。なお、変動表示の態様は、特に限定されず、各LEDが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなど適宜に設定してよい。

40

【0050】

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

【0051】

50

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

【0052】

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

【0053】

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」と「特図2保留数」を総称して「特図保留数」という。さらに、「特図1保留表示器83a」と「特図2保留表示器83b」とを総称して「特図保留表示器83」という。

【0054】

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

【0055】

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。

【0056】

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

【0057】

2. 遊技機の電氣的構成

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

。

【0058】

電源基板190には、電源スイッチ191が接続されている。電源スイッチ191のON/OFF操作により、電源の投入／遮断が切り換えられる。

【0059】

図6に示すように、遊技制御基板100には、プログラムに従ってパチンコ遊技機PY1の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）101が実装されている。よって、遊技制御基板100は、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。なお、遊技制御基板100の制御対象となる遊技利益を獲得可能な遊技には、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などが含まれる。

10

【0060】

遊技制御用マイコン101には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用ROM（Read Only Memory）103、ワークメモリとして使用される遊技用RAM（Random Access Memory）104、遊技用ROM103に記憶されたプログラムを実行する遊技用CPU（Central Processing Unit）102が含まれている。

【0061】

遊技用ROM103には、後述する遊技制御メイン処理や遊技制御側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用ROM103には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、遊技状態設定テーブル、当たり判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用ROM103は外付けであってもよい。

20

【0062】

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

30

【0063】

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105の中の特図1保留記憶部105aに記憶される。一方、特図2関連判定情報は、特図2保留として、特図保留記憶部105の中の特図2保留記憶部105bに記憶される。特図1保留記憶部105aに記憶可能な特図1関連判定情報の数、すなわち、特図1保留数の上限値は「4」に設定されている。また、特図2保留記憶部105bに記憶可能な特図2関連判定情報の数、すなわち、特図2保留数の上限値は「4」に設定されている。

40

【0064】

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

【0065】

遊技制御基板100に接続されている各種センサ類には、一般入賞口センサ10a、第1始動口センサ11a、第2始動口センサ12a、ゲートセンサ13a、および大入賞口

50

センサ 14 a が含まれている。

【0066】

一般入賞口センサ 10 a は、一般入賞口 10 に入賞した遊技球を検知する。第 1 始動口センサ 11 a は、第 1 始動口 11 に入賞した遊技球を検知する。第 2 始動口センサ 12 a は、第 2 始動口 12 に入賞した遊技球を検知する。ゲートセンサ 13 a は、ゲート 13 を通過した遊技球を検知する。大入賞口センサ 14 a は、大入賞口 14 に入賞した遊技球を検知する。

【0067】

また、遊技制御基板 100 に接続されている各種アクチュエータ類には、電チューソレノイド 12 s、および A T ソレノイド 14 s が含まれている。電チューソレノイド 12 s は、電チュー 12 D の電チュー開閉部材 12 k を駆動する。A T ソレノイド 14 s は、大入賞装置 14 D の A T 開閉部材 14 k を駆動する。

【0068】

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

【0069】

さらに遊技制御基板 100 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 101 によりなされる。

【0070】

また遊技制御基板 100 は、払出制御基板 170 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 170 から信号を受信する。払出制御基板 170 には、カードユニット 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。

【0071】

払出制御基板 170 は、遊技制御用マイコン 101 からの信号や、接続されたカードユニット 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。

【0072】

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 175 を介して検知信号を払出制御基板 170 に出力する。

【0073】

さらに、ハンドル 7 2 k には、ハンドル 7 2 k の回転角度（操作量）を検知可能な発射ボリュームのつまみ 7 2 b が接続されている。発射装置 7 2 は、発射ボリュームのつまみ 7 2 b が検知したハンドル 7 2 k の回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 7 2 m を駆動させる。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 においては、ハンドル 7 2 k への回転操作が維持されている状態では、約 0.6 秒毎に 1 球の遊技球が発射されるようになっている。

【0074】

また遊技制御基板 100 は、遊技の進行に応じて、演出制御基板 120 に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。演出制御基板 120 は、遊技制御基板 100 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 100 による遊技の進行状況

10

20

30

40

50

(遊技の制御内容)を把握することができる。

【0075】

なお、遊技制御基板100と演出制御基板120との接続は、遊技制御基板100から演出制御基板120への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板100と演出制御基板120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。

【0076】

図7に示すように、演出制御基板120には、プログラムに従ってパチンコ遊技機PY1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン(以下「演出制御用マイコン」)121が実装されている。そして、演出制御基板120は、後述する画像制御基板140、音声制御回路161、およびサブドライブ基板162と共に、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。ただし、演出制御部は、少なくとも演出制御基板120を備え、演出装置(画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、および盤可動体55k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。

【0077】

なお、演出制御基板120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40kや第2演出ボタン41k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。

【0078】

演出制御用マイコン121には、遊技制御基板100による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ROM123、ワークメモリとして使用される演出用RAM124、演出用ROM123に記憶されたプログラムを実行する演出用CPU122が含まれている。

【0079】

演出用ROM123には、後述する演出制御メイン処理、受信割り込み処理、1msタイマ割り込み処理、および10msタイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用ROM123は外付けであってもよい。

【0080】

演出用RAM124には、後述する始動入賞コマンドを記憶する始動入賞コマンド保留記憶部125、後述する図柄指定コマンドを記憶する図柄指定コマンド記憶部126、および後述する特図変動開始コマンドを記憶する特図変動開始コマンド記憶部127が設けられている。

【0081】

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

【0082】

画像制御基板140は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ROM142、ワークメモリとして使用される画像用RAM143、及び、画像用ROM142に記憶されたプログラムを実行する画像用CPU141を備えている。また、画像制御基板140は、画像表示装置50に表示される画像のデータを記憶したCGROM(Character Generator Read Only Memory)145、CGROM145に記憶されている画像データの展開等に使用されるVRAM(Video Random Access Memory)146、及び、VDP(Video Display Processor)144を備えている。これらの電子部品の全部又は一部がワ

10

20

30

40

50

ンチップで構成されていてもよい。

【0083】

C G R O M 1 4 5 には、例えば、画像表示装置 5 0 に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図柄、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。

【0084】

V D P 1 4 4 は、演出制御用マイコン 1 2 1 からの指令に基づき画像用 C P U 1 4 1 によって作成されるディスプレイリストに従って、C G R O M 1 4 5 から画像データを読み出して V R A M 1 4 6 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 V R A M 1 4 6 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 R G B 信号として画像表示装置 5 0 に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部 5 0 a に表示される。

【0085】

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。

【0086】

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、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声、楽曲、および効果音等を出力する。

【0087】

スピーカ 5 2 から出力する音声等の音声データは、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。なお、音声制御回路 1 6 1 を、基板で構成させて C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に音声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、その R O M に音声データを格納してもよい。また、スピーカ 5 2 を画像制御基板 1 4 0 に接続し、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 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 1 4 0 の画像用 R O M 1 4 2 に音声データを格納してもよい。

【0088】

また、演出制御基板 1 2 0 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 1 2 0 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 1 2 0 は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

演出制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエータ類には、回転部材用モータ 5 5 m 1、および昇降部材用モータ 5 5 m 2 が含まれている。回転部材用モータ 5 5 m 1 は、回転部材 5 5 k 1 を駆動して、回転部材 5 5 k 1 を回転させることが可能である。昇降部材

10

20

30

40

50

用モータ 5 5 m 2 は、昇降部材 5 5 k 2 を上昇または下降させることが可能である。詳細には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2 の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、サブドライブ基板 1 6 2 を介して、回転部材 5 5 k 1 や昇降部材 5 5 k 2 の動作を制御する。

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

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

【0095】

3. 遊技機による主な遊技

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

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、普図変動始動条件が成立し、普図関連判定情報を取得して普図抽選を行うことに基づいて、普図の可変表示、および補助遊技といった一連の遊技を行うことができる。取得する普図関連判定情報には、図 8（A）に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【0099】

3-1-1. 当たり判定

当たり判定は、例えば図 9（A）に示すような当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。遊技状態に関連付けられる場合、当

10

20

30

40

50

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。

【0100】

各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数判定値）が適宜に振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。なお、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

10

【0101】

3-1-2. 普図変動パターン判定・普図可変表示

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

【0102】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けられる場合、普図変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（非時短普図変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（時短普図変動パターン判定テーブル）とがある。

20

【0103】

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 30 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が 30 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が 5 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が 5 秒となる普図変動パターンに決定する。なお、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。

30

【0104】

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。

【0105】

3-1-3. 補助遊技

補助遊技は、普図の可変表示で、表示結果（普図抽選の結果）として、当たり図柄が停止表示（導出）されると実行される。補助遊技において、電チュー 1 2 D が開放する

40

【0106】

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

50

が可能である。

【0107】

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

【0108】

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。

【0109】

3-2. 特図に関わる遊技

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

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

3-2-1. 大当たり判定

大当たり判定は、大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）、言い換えると、大当たり、またはハズレの何れかを決定することである。大当たり判定テーブルは、例えば図10（A）に示すように、後述する遊技状態に関連付けて設けることができる。具体的には、大当たり判定テーブルには、後述する通常確率状態で用いられる大当たり判定テーブル（以下、「通常確率用大当たり判定テーブル」という）と、後述する高確率状態で用いられる大当たり判定テーブル（以下、「高確率用大当たり判定テーブル」という）と、がある。

10

【0117】

遊技状態に関連付けられた各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数判定値）が振り分けられている。パチンコ遊技機PY1は、遊技状態に関連付けられた大当たり判定テーブルに、取得した特別図柄乱数を照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図10（A）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。

20

【0118】

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

【0119】

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

30

【0120】

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11／第2始動口12）に関連付けられている。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルには、特図1の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第1大当たり図柄種別判定テーブル）と特図2の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第2大当たり図柄種別判定テーブル）とがある。

40

【0121】

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、大当たり図柄乱数の判定値（大当たり図柄乱数判定値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY1は、取得した大当たり図柄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。

【0122】

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10（B）に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、特図1の大当たり図柄として、大当たり図柄A、大当たり図柄B、および大当たり図柄Cの3種類

50

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 10 (B) に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、第 1 大当たり図柄種別判定テーブルおよび第 2 大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄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。

【0123】

3-2-3. リーチ判定

リーチ判定は、例えば、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図 10 (C) に示すようなリーチ判定テーブルを用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定することである。

【0124】

リーチ判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。遊技状態に関連付けられる場合、例えば、リーチ判定テーブルには、非時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（非時短用リーチ判定テーブル）と、時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（時短用リーチ判定テーブル）とがある。

【0125】

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、リーチ有るかリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。

【0126】

図 10 (C) に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数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。

【0127】

3-2-4. 特図変動パターン判定

特図変動パターン判定は、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも、例えば図 11～図 12 に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定することである。

【0128】

特図変動パターンとは、特図変動時間、所謂「尺」や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果、およびリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることも可能である。なお、特図変動パターンの種類や数は適宜に変更することが可能である。

【0129】

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 11）と、特図 2 の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図 2 変動パターン判定テーブル：図 12）とがある。

【0130】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。具体的には、特図1変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる特図1変動パターン判定テーブル（非時短用特図1変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる特図1変動パターン判定テーブル（時短用特図1変動パターン判定テーブル）とがある。一方、特図2変動パターン判定テーブルについても同様に、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。

【0131】

また、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、大当たり判定結果、およびリーチ判定結果にも関連付けることが可能である。すなわち、非時短用特図1変動パターン判定テーブルおよび時短用特図1変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。同様に、非時短用特図2変動パターン判定テーブルおよび時短用特図2変動パターン判定テーブルにもそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。

【0132】

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。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。

【0133】

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

【0134】

また、各特図変動パターンに、図11～図12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。

【0135】

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。

【0136】

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。

【0137】

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

10

20

30

40

50

が示唆する大当たりの期待度は、通常変動より高く、後述するLリーチ、およびSPリーチよりも低い。Nリーチで特図変動演出が終了する場合、その低速で変動する残りの1つの演出図柄が停止する。ハズレの場合、残りの1つの演出図柄は、リーチを構成する演出図柄とは異なる演出図柄で停止する。Nリーチで特図変動演出が終了しない場合、残りの1つの演出図柄が再び高速で変動し、リーチが維持されたままNリーチからLリーチ、SPリーチに発展する（切り替わる）。

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

なお、Nリーチ、Lリーチ、およびSPリーチにおける「リーチが維持された状態」には、当該Nリーチ、Lリーチ、およびSPリーチにおいてリーチを構成する演出図柄が表示部50a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50a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、およびSPリーチ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。

【0141】

また、図11～図12の表の右から2番目の欄に示すように、特図変動パターンに、大当たり判定結果および特図変動演出の演出内容などを関連付けて名称を付することが可能である。そして、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」、ハズレに係る特図変動パターンのことを「ハズレ変動」と総称することもある。

【0142】

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

【0143】

3-2-5. 先読み判定

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

10

【0144】

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

【0145】

20

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

【0146】

なお、図 1 3～図 1 4 に示す先読み判定テーブルを用いる先読み判定によって、当該始動口 1 1、1 2 への入賞によって行われる特図の可変表示に係る特図変動パターンが特定される。すなわち、当該入賞に基づく特図の可変表示が行われるよりも前にその特図の可変表示に係る特図変動パターンが先読み判定結果として特定される。特図変動パターンを特定する過程で、大当たりの当否も先読み判定結果として特定される。

30

【0147】

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

【0148】

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

40

【0149】

3-3. 大当たり遊技

【0150】

大当たり遊技は、大入賞口 1 4 の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（O P とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（

50

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。

【0151】

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。

【0152】

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。大当たり遊技制御テーブルは大当たり図柄の種別毎に設定することが可能である。すなわち、大当たり遊技を大当たり図柄の種別に対応付けることが可能である。そして、大当たり遊技は1種類、または複数種類設定可能である。

【0153】

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。

【0154】

そして、パチンコ遊技機PY1は、例えば図15(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15(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15(A)で設定されている大当たり遊技について説明する。

【0155】

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

【0156】

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

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

大当たり図柄Eに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第5大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が6回行われる。そして、1Rから6Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第5大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第5大当たり遊技が終了するまでの間、15.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【0160】

大当たり図柄Fに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第6大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が6回行われる。そして、1Rから6Rまでの各ラウンド遊技では、1回のラウンド遊技あたり最大で29.5秒にわたって大入賞口14が開放する。また、第6大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、10.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第6大当たり遊技が終了するまでの間、15.0秒間にわたり大入賞口14の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

3-4. 遊技状態

次に、パチンコ遊技機PY1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PY1は、大当たり遊技が実行されている状態である大当たり遊技状態と、大当たり遊技が実行されていない非大当たり遊技状態がある。非大当たり遊技状態には、基本的なベースとなる遊技状態である通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と、がある。この特定遊技状態に係る「遊技者に有利」となる要素には大当たり確率と、第2始動口12の開放の容易性とがある。すなわち、特定遊技状態に大当たり確率と、第2始動口12の開放の容易性を関連付けることができる。

【0164】

大当たり確率について遊技者に有利とは、通常遊技状態よりも大当たり確率が高くなり、大当たり当選し易くなるということである。また、第2始動口12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12の開放の容易性が高くなり、

10

20

30

40

50

単位時間あたりの第2始動口12の開放時間が長くなるということである。

【0165】

そして、特定遊技状態としては、大当たり確率および第2始動口12の単位時間あたりの開放時間の何れもが遊技者に有利な第1特定遊技状態と、大当たり確率のみが遊技者に有利な第2特定遊技状態と、第2始動口12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PY1に搭載せずに、3種類の特定遊技状態の中の一部を搭載することもできる。

【0166】

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

【0167】

また、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間に注目した部分的な遊技状態として、単位時間あたりの第2始動口12の開放時間が通常遊技状態よりも長く、第2始動口12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12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12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。

【0168】

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12D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12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12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。

【0169】

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（30.0秒）よりも短い普図変動時間（5.0秒）が決定されるようにする。その結果、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多くなる。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、当たり判定で当たりには当選する確率と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。

【0170】

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には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。

【0171】

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

10

20

30

40

50

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。

【０１７２】

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に当選し易いこと、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。

10

【０１７３】

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。

【０１７４】

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

20

【０１７５】

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

【０１７６】

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。

30

【０１７７】

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

40

【０１７８】

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

【０１７９】

50

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。一方、特定遊技状態は、大当たり当選して大当たり遊技が実行されることによって設定される。次に、特定遊技状態の設定について説明する。

【0180】

3-5. 特定遊技状態の設定

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。

10

【0181】

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。

20

【0182】

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（所謂、「転落抽選」）において終了させるという結果の導出などを終了条件に設定することができる。さらには、これらの要素を単独で終了条件に設定しても良く、また複合的に設定しても良い。

【0183】

30

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。

【0184】

さらに、大当たり遊技の後に制御される特定遊技状態、終了条件の有無、および終了条件の内容は、その大当たり遊技に係る大当たり図柄種別に対応付けることが可能である。例えば、前述のように大当たり図柄種別が設定されている場合、図 1 5 (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。

40

【0185】

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

50

り遊技後に通常確率状態且つ時短状態で遊技が進行する大当たりのことを「時短大当たり」ともいう。

【0186】

4. 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な演出について、図 1 6 ～図 3 0 を用いて説明する。

【0187】

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。

【0188】

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、特図可変表示および大当たり遊技が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図 1 6 (A) に示すように、表示部 5 0 a においてパチンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示されているときに第 1 演出ボタン 4 0 k が操作されると、図 1 6 (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。

【0189】

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

【0190】

なお、以下において、演出モードに属する下位の階層の演出モードを「演出ステージ」ともいう。それに伴って、第 1 通常演出モードを「第 1 通常演出ステージ」ともいい、第 2 通常演出モードを「第 2 通常演出ステージ」ともいい、第 3 通常演出モードを「第 3 通常演出ステージ」ともいう。

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

10

20

30

40

50

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

【0194】

10

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。

【0195】

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

【0196】

20

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

【0197】

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

30

【0198】

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。

【0199】

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。

40

【0200】

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

50

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

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。

【0204】

4-2. 特図変動演出

次に、特図変動演出について説明する。パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。

【0205】

特図変動演出では、表示部50aにおいて、所定の背景画像に重畳的に、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、基本的には、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

【0206】

なお、表示部50aで行われる特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外の画像を用いることも可能である。さらに、表示部50aを含む画像表示装置50以外に、スピーカ52、枠ランプ53、盤可動装置55、第1演出ボタン装置40、および第2演出ボタン装置41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。

【0207】

次に、特図可変表示に応じて実行される特図変動演出において、表示部50aに表示される演出図柄について説明する。演出図柄は、特図抽選結果を示すための識別情報でもあり、複数種類設けられている。詳細には、演出図柄の構成要素の1つが、特図抽選結果を示すための識別情報を構成し、その識別情報の違いによって演出図柄が複数種類設けられている。

【0208】

例えば、図19(A)に示すように、演出図柄を1～9の数字で構成させ、9つの演出図柄を設けることができる。そして、数字「1」を含む演出図柄を演出図柄G10aとする。同様に、数字「2」～数字「9」を含む演出図柄を演出図柄G10B～演出図柄G10eとする。なお、便宜上、個々の演出図柄を区別なく取り扱う場合は、「演出図柄G10」と総称する。

【0209】

また、「3」、「7」に係る演出図柄G10c、G10gの数字部分は赤色であり、「1」、「2」、「4」、「5」、「6」、「8」、および「9」の演出図柄G10a、G10b、G10d、G10e、G10f、G10h、G10iの数字部分は青色である。すなわち、演出図柄G10の構成要素に、色が含まれている。なお、演出図柄G10の構成や識別情報を何に設定するかは適宜に変更しても良い。例えば、演出図柄G10に、各数字に対応付けられたキャラクタなどの他の構成要素を加えても良い。

【0210】

続いて、演出図柄G10を表示するための演出図柄表示領域について説明する。例えば、図19(B)に示すように、表示部50aを水平方向に略均等に3つに分けた左側、中央および右側を、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3とすることができる。左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3の何れにも演出図柄G10が表示される。

10

【0211】

そして、主に、特図変動演出の前段部分において、左演出図柄領域50b1に表示される演出図柄G10を「左演出図柄EZ1」と総称し、中演出図柄領域50b2に表示される演出図柄G10を「中演出図柄EZ2」と総称し、および右演出図柄領域50b3に表示される演出図柄G10を「右演出図柄EZ3」と総称する。すなわち、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3において、共通して、数字の1～9からなる演出図柄G10が表示されるが、相対的な表示位置で演出図柄G10を区別する場合には、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2、および右演出図柄EZ3と表記する。

20

【0212】

また、図19(B)に示すように、表示部50aの下端部の左端（左下隅）の一区画に、小図柄を可変表示する小図柄領域50cを設けることが可能である。小図柄領域50cにおいて、特図の可変表示に応じて小図柄を可変表示させることができる。なお、小図柄のデザインは適宜に設定可能であるが、例えば、演出図柄G10の数字部分をそのまま縮小させて構成させることができる。

【0213】

なお、図19(B)において、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cは一点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50c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。

30

【0214】

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

【0215】

4-2-1. 通常変動

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。次に、通常変動を具体的に説明する。なお、小図柄として、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2、および右演出図柄EZ3に対応する小図柄KZ1、小図柄KZ2、および小図柄KZ3が小図柄領域50cで可変表示する。

40

【0216】

例えば、図20(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20(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

50

び右小図柄 K Z 3 の変動表示が開始される。

【0217】

演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 の変動表示の表示態様と、小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の変動表示の表示態様とを異ならせることができる。例えば、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 の変動表示は、各演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 が表示部 50 a の上から下にスクロール表示して行い、小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の変動表示は、各小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 を定位置で次々に入れ替えて行うようにしても良い。なお、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 の変動表示の表示態様と、小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の変動表示の表示態様とを同一にしても良い。

【0218】

また、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 は変動表示の開始直後から高速で変動表示する。演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 が高速で変動表示されている間は、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 は、基本的に背景画像 G 1 1 1 ～ G 1 1 5 などのその背景側の画像が視認容易な透明性を持って表示される。

【0219】

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

【0220】

演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 の停止表示に向けて、例えば、最初に図 20（C）に示すように、左演出図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で仮停止し、次に図 20（D）に示すように、右演出図柄 E Z 3 が上下方向略中央位置で仮停止し、さらに、図 20（E）に示すように、中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止する。

【0221】

そして、最後に、上下方向略中央位置で水平方向に並んだ状態で仮停止している演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 が、図 20（F）に示すように、そのまま一斉に完全に停止し、停止が確定する（演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 の停止表示が行われる）。仮停止していた演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 が、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の停止表示も行われる。

【0222】

なお、図 20 の例では、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 の停止表示が行われる際に、左演出図柄 E Z 1 → 右演出図柄 E Z 3 → 中演出図柄 E Z 2 の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。

【0223】

4-2-2. リーチ

次に、リーチの成立について説明する。特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、Nハズレ変動）である場合も、基本的には前述のリーチ無しの場合と同様に、表示部 50 a において、図 21（A）に示すように、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 が停止表示されていると共に、小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 が停止表示されている状態から、特図の可変表示が開始されて、図 21（B）に示すように、演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 の変動表示が開始すると共に、小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の変動表示が開始する。

【0224】

その後、所定時間が経過した後に、図 21（C）に示すように、数字「5」に係る左演出図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で仮停止し、次に、図 21（D）に示すように、同一の数字「5」に係る右演出図柄 E Z 3 が上下方向略中央位置で水平方向に並んで仮停止して、リーチが成立する。なお、左演出図柄 E Z 1、および右演出図柄 E Z 3 でリーチが成立しても、小図柄 K Z 1 ～ K Z 3 の変動表示は継続して行われている。

【0225】

さらに、図 2 1 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。

【0226】

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

10

【0227】

4-2-3. 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。

【0228】

リーチが成立すると、例えば、図 2 1 (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 2 (A) に示すように、リーチが成立したときの状態が所定時間（例えば、10 秒）維持される。Nリーチが開始されると、図 2 2 (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。

20

【0229】

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 2 (C) 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 2 (C) 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 2 (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。

30

【0230】

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。

【0231】

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

40

【0232】

4-2-4. S Pリーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、Nリーチの後に S Pリーチを行うことが可能である。S Pリーチは、特図抽選の結果が「大当たり」である可能性が、Nリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、S Pリーチでも、成立したリーチが維持されるが、例えば、図 2 3 (A) に示すように、S Pリーチの開始時に、当該リーチを構成する演出図柄 E Z 1、E Z 3 が縮小されると共に、

50

表示部50aにおける小図柄領域50cに重複しない所定位置（例えば、左演出図柄EZ1は表示部50aの左上で、右演出図柄EZ3は表示部50aの右上）に移動する。

【0233】

また、SPリーチの開始時に、例えば、図23（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G114）が表示され、敵キャラクタが出現し、続いて、図23（B）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）G11が表示される。SPリーチ開始タイトル画像G11は、SPリーチのタイトルを表すタイトル画像G11a「図23（B）において「敵バッター〇〇を打ち取れ！」」と、タイトル画像G11aを引き立てるエフェクト画像G11bとで構成される。

10

【0234】

次に、図23（C）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が対峙しているシーンが表示される。SPリーチの内容は野球のピッチャーとバッターの対決シーンで構成される。ここでは、主人公キャラクタがピッチャーであり、敵キャラクタがバッターである。

【0235】

その後、SPリーチ用背景画像G114にて、図24（A）に示すように、主人公キャラクタがボールを投げ、図24（B）に示すように、ボールが敵キャラクタに向かって進み、図24（C）に示すように、敵キャラクタがバットを振り始める。続いて、図24（D）に示すように、ボールとバットとが接近し、主人公キャラクタと敵キャラクタ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。

20

【0236】

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25（A-1）に示すように、表示部50aに、敵キャラクタが空振りをして対決に勝利した後、図25（B-1）に示すように、敵キャラクタ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。

【0237】

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、大当たりを示唆する演出（大当たり示唆演出）を構成する。その後、図25（C-1）に示すように、大当たりを示す態様で演出図柄EZ1～EZ3および小図柄KZ1～KZ3の停止表示が行われる。

30

【0238】

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

40

【0239】

その後、図26（C-2）に示すように、リーチ用のハズレ目で演出図柄EZ1～EZ3および小図柄KZ1～KZ3の停止表示が行われる。なお、SPリーチの内容は、キャラクタ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。

【0240】

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

50

れる場合とがある。最初に可動体演出について説明する。

【0241】

4-3. 可動体演出

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可動体の動作を伴う可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、例えば盤可動装置 55 などの可動装置を用いた演出であり、大当たり期待度や S P リーチへの発展を示唆する演出として機能する。

【0242】

例えば、可動体演出が S P リーチへの発展を示唆する演出として機能する場合、図 26 (A) に示すように、特図変動演出において、N リーチから S P リーチに発展する際に、まずは図 26 (B) に示すように、盤可動装置 55 が作動し、盤可動体 55 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。さらに、このとき、表示部 50 a の全体に、盤可動体 55 k の動作に伴うエフェクト画像 G 13 も表示される。そして、図 26 (C) に示すように、エフェクト画像 G 13 が消去され、盤可動体 55 k が待機位置まで上昇して、盤可動装置 55 が通常の待機状態に戻る。盤可動装置 55 が通常の待機状態に戻ると、L 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。

【0243】

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、操作促進演出、および第 1 演出ボタン 40 k や第 2 演出ボタン 41 k 等の操作に応じた操作結果演出を含む操作演出を行うことが可能である。操作促進演出は、遊技者に操作手段の操作を促す演出であり、操作結果演出は、操作促進演出における操作手段の操作に応じて行われる演出であり、それぞれ遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0244】

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 1 演出ボタン 40 k の押下操作が有効な期間（第 1 演出ボタン操作有効期間）が発生し、この第 1 演出ボタン操作有効期間の発生に伴って、図 27 (A) に示すように、第 1 演出ボタン 40 k の操作を促す演出（第 1 演出ボタン操作促進演出）が行われる。

【0245】

第 1 演出ボタン操作促進演出において、表示部 50 a に、第 1 演出ボタン操作促進画像 G 12 が表示される。第 1 演出ボタン操作促進画像 G 12 は、第 1 演出ボタン 40 k を表す画像（第 1 演出ボタン画像）G 12 a と、第 1 演出ボタン 40 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 12 b と、第 1 演出ボタン 40 k の操作に係る操作有効期間（第 1 演出ボタン操作有効期間）の残り時間を表す画像（第 1 演出ボタン操作有効期間残り時間画像）G 12 c と、を含む。

【0246】

なお、第 1 演出ボタン操作有効期間残り時間画像 G 12 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、遊技者が第 1 演出ボタン操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。なお、図 27 (B) は、第 1 演出ボタン操作有効期間が発生して、第 1 演出ボタン操作有効時間の 1 / 3 の時間が経過した様子を表している。

【0247】

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、L 大当たり変動）であると、第 1 演出ボタン操作有効期間において第 1 演出ボタン 40 k が押下操作された後、または、第 1 演出ボタン操作有効期間において第 1 演出ボタン 40 k が操作されることなく第 1 演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなった後、操作結果演出が行われる。

【0248】

操作結果演出としては、例えば図 27 (C) に示すように、盤可動装置 55 が作動して、盤可動体 55 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 55 k 1 が所定時間回転する。このように、操作結果演出に可動体演出も含まれている。さらに、このとき、操作結果演出として、表示部 50 a の全体に、盤可動体 55 k の動作に伴うエフェクト画像 G 13 が表示される。そして、図 27 (D) に示すように、エフェクト画像 G 13 が消去され、回転部材 55 k 1 の回転が止まり、盤可動体 55 k が上昇することによって操作結果演出が終了する。操作結果演出が終了すると大当たり示唆演出が行われる。

【0249】

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、SPハズレ変動）であると、第1演出ボタン操作有効期間において第1演出ボタン 40 k が押下操作されても、または、第1演出ボタン 40 k 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がなく、ハズレ示唆演出が行われる。

【0250】

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 G 13 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。

【0251】

4-5. 先読み演出

次に、特図保留の対象となる特図可変表示が実行される前に実行可能な先読み演出について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出の任意のタイミングで、先読み判定の結果に基づいて、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アイコン予告がある。ここで、通常演出モードにおいて行われる保留演出、および保留アイコン予告について説明する。

【0252】

保留演出は、図 28 (A) に示すように、表示部 50 a の下端部における略中央の一区画において横長矩形状に形成された保留表示領域 50 d において行われる。保留表示領域 50 d は、保留表示領域 50 d を左右方向に略均等に 4 つに分割した第1領域 50 d 1、第2領域 50 d 2、第3領域 50 d 3、および、第4領域 50 d 4 で構成されている。すなわち、保留表示領域 50 d において、第1領域 50 d 1 ~ 第4領域 50 d 4 が左端から右端に向けて順に並んで設けられている。

【0253】

第1領域 50 d 1 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 50 d 2 ~ 第4領域 50 d 4 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。

【0254】

なお、以下において、第1領域 50 d 1 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 50 d 2、第3領域 50 d 3、および第4領域 50 d 4 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。

【0255】

10

20

30

40

50

また、保留表示領域 50 d の左隣には、当該変動表示領域 50 e が形成されている。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が表示される。よって、当該変動表示領域 50 e に表示される変動アイコンが示す対象は、保留表示領域 50 d 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。

【0256】

なお、図 28 (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 は一点鎖線で明示され、第 1 領域 50 d 1 ~ 第 4 領域 50 d 4 は破線で明示されているが、これは保留表示領域 50 d、第 1 領域 50 d 1 ~ 第 4 領域 50 d 4、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。

【0257】

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 の可変表示は省略する。前提として、特図 1 変動表示中（特図変動演出中）であり、特図 1 保留数（U 1）が「2」であるとする。この状況下において、図 28 (B) に示すように、前述した不図示の第 1 領域 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 28 (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。

【0258】

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。

【0259】

そして、図 28 (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 をその状況に適応させるためである。

【0260】

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ため、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50dから当該変動表示領域50eに移動する際に、約2倍に拡大する。

【0261】

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28(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HA4が前述した不図示の第2領域50d2に表示される。

【0262】

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PY1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「保留アイコン予告」という。

【0263】

保留アイコンの表示態様が特別態様である、すなわち保留アイコン予告が行われると、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、保留アイコン予告の具体例について説明する。保留アイコン予告の具体例として、図28(E)に示す保留アイコンHA4の表示態様が特別態様になるとする。

【0264】

保留アイコン予告の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11への入賞時)に保留アイコン予告が行われる保留アイコン予告種別がある。例えば、図29(A)に示すように、保留アイコンHA4が表示される前の状況(図28(D)の状況)から、第1始動口11に遊技球が入賞して、特図1保留が発生すると、図28(E)の場合と同様に、当該特図1保留の発生に応じて、通常態様の保留アイコンHA4が前述した不図示の第2領域50d2に表示される。

【0265】

そして、その直後に、図29(B)に示すように、保留アイコンHA4の表示態様が通常態様から特別態様(図29(B)において灰色)に変化する(保留アイコン予告が行われる)。なお、図29の例では保留アイコンHA4は表示直後に一瞬通常態様で表示されるが、特別態様で表示されるようにし、通常態様で表示される期間をなくしてもよい。

【0266】

別の保留アイコン予告の種別として、保留アイコンが移動する際に特別態様になる、言い換えれば、特図1保留のシフト時に保留アイコン変化予告が行われる保留アイコン予告種別がある。例えば、図30(A)に示すように、保留アイコンHA4が表示される前の状況(図28(D)の状況)から、第1始動口11に遊技球が入賞して、特図1保留が発生すると、図30(B)に示すように、当該特図1保留の発生に応じて、通常態様(図30(B)において白色)の保留アイコンHA4が前述した不図示の第2領域50d2に表示される。

【0267】

そして、図30(C)に示すように、演出図柄EZ1~EZ3の停止表示が行われると、その直前まで実行中の特図変動表示を表していた変動アイコンHA2が消去される。続けて、保留アイコンHA3が表す特図1保留に基づいて特別図柄の可変表示(特図変動演出)が開始されると、図30(D)に示すように、第1領域50d1に表示されていた保留アイコンHA3は不図示の当該変動表示領域50eに移動し、第2領域50d2に表示されていた保留アイコンHA4は不図示の第1領域50d1に移動する。ここで、保留アイコンHA4が第2領域50d2から第1領域50d1に移動する際に、その表示態様が通常態様から特別態様(図30(D)において灰色)に変化する(保留アイコン予告が行われる)。

【0268】

10

20

30

40

50

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

【0269】

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

【0270】

5. 遊技制御用マイコン101による遊技の制御

[遊技制御メイン処理]

次に図31～図40に基づいて遊技制御用マイコン101による遊技の制御について説明する。なお、以下に説明する遊技を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、適宜に実行順序を変更し、または並列に実行することができる。

【0271】

また、以下において説明する遊技制御用マイコン101による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、遊技用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。

【0272】

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。

【0273】

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。

【0274】

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。

【0275】

〔遊技制御側タイマ割り込み処理〕

次に、遊技制御側タイマ割り込み処理（S005）について説明する。図32に示すように、遊技制御側タイマ割り込み処理（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の遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、演出制御基板120や払出制御基板170等に出力する。

【0276】

出力処理（S101）に次いで行われる入力処理（S102）では、遊技制御用マイコン101は、余剰球貯留穴35Aの満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号を取り込み、下皿満杯データとして遊技用RAM104の出力バッファに記憶する。

【0277】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）は、図31の遊技制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S003）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（S005）の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理（S005）の終了後、次の遊技制御側タイマ割り込み処理（S005）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

【0278】

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

【0279】

次に、遊技制御用マイコン101は、その他の処理（S107）を実行して、遊技制御側タイマ割り込み処理（S005）を終了する。その他の処理（S107）としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、後述する遊技用RAM104に設けられている各種タイマの更新などが行われる。また、その他の処理（S107）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11用の賞球カウンタ、第2始動口12用の賞球カウンタ、大入賞口14用の賞球カウンタ、及び、一般入賞口10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170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。

【0280】

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

【0281】

〔センサ検知処理〕

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

【0 2 8 2】

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

【0 2 8 3】

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

【0 2 8 4】

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

【0 2 8 5】

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

【0 2 8 6】

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

【0 2 8 7】

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

【0 2 8 8】

10

20

30

40

50

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

【0289】

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

【0290】

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

【0291】

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

【0292】

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）。

【0293】

ステップ S 2 2 1 では、大入賞口 1 4 に遊技球が入賞したか否か、即ち、大入賞口センサ 1 4 a によって遊技球が検出されたか否か判定する。大入賞口 1 4 に遊技球が入賞していない場合（S 2 2 1 で N O）にはセンサ検知処理を終了し、大入賞口 1 4 に遊技球が入賞した場合には（S 2 2 1 で Y E S）、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた大入賞口入賞カウンタのカウンタ値が「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。

【0294】

大入賞口入賞カウンタのカウンタ値が「9」以上であると（S 2 2 2 で Y E S）、センサ検知処理を終了し、大入賞口入賞カウンタのカウンタ値が「9」以上でない、すなわち、「9」未満であると（S 2 2 2 で N O）、大入賞口入賞カウンタのカウンタ値を「1」加算し（S 2 2 3）、遊技者に所定個数の賞球を払い出すための大入賞口賞球処理を行い（S 2 2 4）、センサ検知処理を終了する。なお、大入賞口賞球処理では、大入賞口 1 4 用の賞球カウンタに、大入賞口 1 4 への入賞に応じた賞球個数（第 1 実施形態において「14」）を加算する。

【0295】

なお、遊技球を検知可能なセンサとして、センサ 1 0 a ～ 1 4 a 以外のセンサを設け、

10

20

30

40

50

そのセンサが遊技球を検知したことに基づいて、図 3 3～図 3 4 に示す処理以外の処理を行うようにしても良い。

【0296】

〔普通動作処理〕

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

10

【0297】

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。

20

【0298】

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。

30

【0299】

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。

40

【0300】

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。

【0301】

〔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

50

別動作処理について説明する。図36に示すように、特図表示器81、特図保留表示器83および大入賞装置14Dに関する処理は、6つのステータス（段階）に分けられている。そして、それらの各ステータスに「特別動作ステータス＝1, 2, 3, 4, 5」が割り当てられている。遊技制御用マイコン101は、最初に「特別動作ステータス」を確認する（S1501）。

【0302】

遊技制御用マイコン101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（S1502）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（S1503）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（S1504）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（S1505）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（S1506）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。

10

【0303】

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。

【0304】

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。

【0305】

20

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。

【0306】

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。

30

【0307】

遊技状態設定処理（S1506）は、大当たり遊技が終了する際に、大当たり遊技後に制御する遊技状態を設定する処理である。例えば、大当たり遊技後に高確率状態で制御する場合は、高確率フラグを遊技用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。

40

【0308】

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

【0309】

〔特別図柄待機処理〕

次に図37を用いて特別図柄待機処理について説明する。特別図柄待機処理（S150

50

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

【0310】

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

【0311】

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

【0312】

ここで、大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たり図柄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。

【0313】

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

【0314】

次に、特図1変動パターン判定処理(S1610)について図38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(S1651)。非時短状態であれば(S1651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(S1652)してからステップS1654に進み、非時短状態でなければ(S1651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(S1653)してからステップS1654に進む。

【0315】

ステップS1654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(S1654でNO)、ステップS1655に進み、大当たりであれば(S1654でYES)、ステップS1652またはステップS1653の何れかで選択した特図1変動パターン判定テーブルの中から大当たり図柄用の特図1変動パターン判定テーブルを選択(S1659)してからステップS1660に進む。

【0316】

ステップS1655において、遊技制御用マイコン101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、リーチ有りかリーチ無しかを判定する。

【0317】

遊技制御用マイコン101は、次に、ステップS1655のリーチ判定の結果が「リー

10

20

30

40

50

チ有り」であるか否かを判定する（S1656）。リーチ有りであれば（S1656でYES）、ステップS1652またはステップS1653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（S1658）してからステップS1660に進み、リーチ有りでなければ（S1656でNO）、現在の特図1保留数を確認して、ステップS1652またはステップS1653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（S1657）してからステップS1660に進む。

【0318】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1660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S1657～ステップS1659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101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（S1661）、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タイマにセットし（S1662）、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。

【0319】

なお、特別動作タイマは、遊技制御側タイマ割り込み処理におけるその他の処理において、4ms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（S1610）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。

【0320】

続いて、遊技制御用マイコン101は、ステップS1610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81aに特図1の変動表示を開始させる（S1611）。

【0321】

次に、遊技制御用マイコン101は、特図1保留記憶部105a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105aにおける保留1個目に対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする特図1保留記憶部シフト処理を行う（S1612）。このようにして、特図1保留が保留された順に消化される。

【0322】

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

【0323】

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

【0324】

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

【0325】

特図 2 判定処理 (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。

【0326】

次に、遊技制御用マイコン 101 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)。

10

【0327】

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

【0328】

続いて遊技制御用マイコン 101 は、特図 2 保留数カウンタを「1」減算し (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。

20

【0329】

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

30

【0330】

[特別図柄変動処理]

次に図 39 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 101 は、特別図柄変動処理ではまず、特別図柄の変動表示を終了させるか否か、即ち、ステップ S 1 6 0 3 又はステップ S 1 6 1 0 で特別動作タイマにセットした特図変動時間が経過した (特別動作カウンタ = 0) か否かを判定する (S 1 7 0 1)。特別図柄の変動表示を終了させない場合 (S 1 7 0 1 で NO)、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 YES)、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、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)。

40

【0331】

続いて、予め設定された特図確定時間 (例えば、0.8 秒) を特別動作タイマにセットし (S 1 7 0 3)、特別図柄の変動表示が終了することを示す特図変動停止コマンドを出力バッファにセットし (S 1 7 0 4)、特別動作ステータスを「3」に変更し (S 1 7 0 5)、特別図柄変動処理を終了する。

【0332】

[特別図柄確定処理]

次に図 40 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 (S 1 5 0 4) ではまず、特別図柄の停止表示を終了させるか否か、

50

即ち、ステップ S 1 7 0 3 で特別動作タイマにセットした特図確定時間が経過した（特別動作カウンタ＝0）か否かを判定する（S 1 7 5 1）。特別図柄の停止表示を終了させない場合（S 1 7 5 1 で N O）、特別図柄確定処理を終了し、特別図柄の停止表示を終了させる場合（S 1 7 5 1 で Y E S）、現在、通常確率状態（高確率フラグが O F F）であるか否かを判定する（S 1 7 5 2）。

【0333】

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

【0334】

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

【0335】

続いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技準備処理を行い（S 1 7 6 0）、特別動作ステータスを「4」に変更し（S 1 7 6 1）、特別図柄確定処理を終了する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり遊技準備処理において、大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技制御テーブルを遊技用 R A M 1 0 4 の所定領域にセットする。また、停止表示している大当たり図柄に応じたオープニング中であることを示す大当たりオープニングフラグを遊技用 R A M 1 0 4 の所定領域に O N し、大当たり図柄の種別に応じて、所定のオープニング時間（大当たり遊技が開始されてから 1 ラウンドを開始するまでの時間）を特別動作タイマにセットする。さらには、大当たり図柄の種別に応じ、大当たり図柄の種別を示すオープニングコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。大当たり図柄の種別に応じたオープニングコマンドは、その停止表示した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技（大当たり遊技のオープニング）が開始されることを表す。

【0336】

6. 演出制御基板 1 2 0 による演出の制御

〔演出制御メイン処理〕

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

【0337】

また、以下の演出制御基板 1 2 0 による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 R A M 1 2 4 に設けられている。演出制御基板 1 2 0 に備えられた演出制御用マイコン 1 2 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、図 4 3 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 R O M 1 2 3 から読み出して実行する。

【0338】

同図に示すように、演出制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う（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。

【0339】

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、後述する停止図柄パターン判定用乱数、および特図変動演出パターン判定用乱数等の演出内容を決定するための様々な乱数がある。

10

【0340】

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。

【0341】

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。

20

【0342】

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を介してスピーカ52から音声を出力させたり（音声による種々の演出を実行したり）、サブドライバ基板162を介して枠ランプ53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55k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。

30

【0343】

演出制御用マイコン121は続いて、割り込みを許可する（S4005）。以降、ステップS4002～ステップS4005をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4010）、1msタイマ割り込み処理（S4011）、および10msタイマ割り込み処理（S4012）の実行が可能となる。1msタイマ割り込み処理（S4011）、および10msタイマ割り込み処理（S4012）については後述する。

【0344】

受信割り込み処理（S4010）は、ストロブ信号、すなわち、遊技制御基板100から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン121の外部INT入力部に入力される度に実行される。受信割り込み処理（S4010）では、演出制御用マイコン121は遊技制御基板100の出力処理（S101）により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用RAM124の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理（S4011、S4012）に優先して実行される。

40

【0345】

[1msタイマ割り込み処理]

次に図42を用いて1msタイマ割り込み処理について説明する。1msタイマ割り込み処理（S4011）は、演出制御基板120に1ms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121は、1msタイマ割り込み処理（S4011）ではまず、入力処理を行う（S4101）。入力処理では、演出制御用マイコン

50

121は、第1演出ボタンセンサ40a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121は、第2演出ボタンセンサ41a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。

【0346】

続いて、演出制御用マイコン121は、発光データ出力処理を行う(S4102)。発光データ出力処理では、演出制御用マイコン121は、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ53を発光させるべく、後述の10msタイマ割り込み処理における発光データ作成処理(S4203)で作成された発光データをサブドライバ基板162に出力する。つまり、演出制御用マイコン121は、発光データに従って枠ランプ53を所定の発光態様で発光させる。

10

【0347】

次いで、演出制御用マイコン121は、可動装置制御処理を行う(S4103)。可動装置制御処理では、演出制御用マイコン121は、所定のタイミングで盤可動体55kを駆動させるべく、駆動データ(盤可動体55k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121は、駆動データに従って、盤可動体55kを所定の動作態様で駆動させる。

【0348】

次に、演出制御用マイコン121は、タイマ更新処理を行う(S4104)。タイマ更新処理では、各種所定の演出に関する時間の管理・制御を行うために、後述する演出用RAM124に設けられた各種タイマの更新が行われる。当該処理では、演出用RAM124に設けられたタイマが1msec分、更新される。

20

【0349】

そして、演出制御用マイコン121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(S4105)、1msタイマ割り込み処理を終える。

【0350】

[10msタイマ割り込み処理]

次に図43を用いて10msタイマ割り込み処理について説明する。10msタイマ割り込み処理(S4012)は、演出制御基板120に10msec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121は、10msタイマ割り込み処理ではまず、ステップS4010で受信バッファに格納したコマンドなどを解析する受信コマンド解析処理を行う(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。

30

【0351】

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。

【0352】

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。

40

【0353】

[受信コマンド解析処理]

次に図44～図45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。

50

【0354】

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、保留アイコンを特別態様で表示する保留アイコン予告の他に、連続する複数回の特別図柄の変動表示にわたって行われる連続予告演出等がある。これらの先読み演出を実行すると決定した場合には、決定した演出を実行するための先読み演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

10

【0355】

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、演出制御用マイコン121は、画像制御基板140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140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161を介してスピーカ52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162を介して枠ランプ53を発光させ(発光による先読み演出を実行し)、盤可動体55kを作動させる(動作による先読み演出を実行する)ことが可能である。

20

【0356】

ステップS4303において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100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121は、図柄指定コマンドを受信していなければ(S4303でNO)、ステップS4305に進む一方、図柄指定コマンドを受信していれば(S4303でYES)、図柄指定コマンドを演出用RAM124にある図柄指定コマンド記憶部126に記憶する(S4304)。

【0357】

ステップS4305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(S4305でNO)、ステップS4307に進む一方、特図変動開始コマンドを受信していれば(S4305でYES)、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(S4306)を行う。

30

【0358】

演出制御用マイコン121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RAM124にある特図変動開始コマンド記憶部127に記憶する。次いで、ステップS4304で既に記憶した図柄指定コマンドが示す停止特図の内容(大当たり図柄の種別、ハズレ特図)と特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、停止表示させる演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3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121は、停止特図および特図変動パターンに対応付けられた停止図柄パターン判定テーブルを1つ選択する。各停止図柄パターン判定テーブルには、所定の振分率(%)となるように、複数の演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3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121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。

40

50

【0359】

演出制御用マイコン121は、停止図柄パターン判定において、選択した停止図柄パターンテーブルに、取得した停止図柄パターン判定用乱数を照合し、停止表示させる演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3を決定して、決定した演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3を表すデータを演出用RAM124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EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3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EZ1と右演出図柄EZ3とが同一で、中演出図柄EZ2がそれらと異なるように演出図柄EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3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EZ1～EZ3、および小図柄KZ1～KZ3の組み合わせが選択される。

10

【0360】

次に、演出制御用マイコン121は、滞在している演出モードと特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、特図変動演出の演出内容が対応付けられた特図変動演出パターンを判定する特図変動演出パターン判定を行うための特図変動演出パターン判定テーブルを選択する。特図変動演出パターン判定テーブルは、演出モードおよび特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン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。

20

【0361】

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

30

【0362】

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

【0363】

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

40

【0364】

また、演出制御用マイコン121は、画像制御基板140によって行われる画像による特図変動演出が行われている間、画像制御基板140に送信された特図変動演出開始コマンドが示す特図変動演出内容に応じて、音声制御回路161を介してスピーカ52から音声を出力させ(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)。

【0365】

50

ステップ S 4 3 0 7 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 1 2 1 は、特図変動停止コマンドを受信していなければ (S 4 3 0 7 で N O)、ステップ S 4 3 0 9 に進む一方、特図変動停止コマンドを受信していれば (S 4 3 0 7 で Y E S)、特図変動演出を終了させる (演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3 および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 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 (S 4 3 0 8) を行う。

【 0 3 6 6 】

演出制御用マイコン 1 2 1 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 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 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 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。画像制御基板 1 4 0 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 E Z 1 ~ E Z 3、および小図柄 K Z 1 ~ K Z 3 を停止) する。

【 0 3 6 7 】

ステップ S 4 3 0 9 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 0 9 で N O)、ステップ S 4 3 1 1 に進む一方、遊技状態コマンドを受信していれば (S 4 3 0 9 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 1 0)。

【 0 3 6 8 】

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 3 6 9 】

ステップ S 4 3 1 1 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 1 1 で N O)、ステップ S 4 3 1 3 に進む一方、客待ちコマンドを受信していれば (S 4 3 1 1 で Y E S)、客待ち演出待機処理を行い (S 4 3 1 2)、受信コマンド解析処理を終える。

【 0 3 7 0 】

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 3 7 1 】

ステップ S 4 3 1 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 からオープニングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、オープニングコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、オープニングコマン

10

20

30

40

50

ドを受信していなければ（S 4 3 1 3でNO）、ステップS 4 3 1 5に進む一方、オープニングコマンドを受信していれば（S 4 3 1 3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（S 4 3 1 4）。

【0372】

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

10

【0373】

ステップS 4 3 1 5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（S 4 3 1 5でNO）、ステップS 4 3 1 7に進む一方、ラウンド数指定コマンドを受信していれば（S 4 3 1 5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（S 4 3 1 6）。

【0374】

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

20

【0375】

ステップS 4 3 1 7において、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からエンディングコマンドを受信したか否か、言い換えれば、エンディングコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。エンディングコマンドを受信していなければ（S 4 3 1 7でNO）、受信コマンド解析処理を終える一方、エンディングコマンドを受信していれば（S 4 3 1 7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（S 4 3 1 8）、および演出モード設定処理（S 4 3 1 9）を行ってから受信コマンド解析処理を終える。

30

【0376】

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、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RAM124の出力バッファにセットする。

【0377】

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

40

【0378】

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RAM124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確変演出モード開始コマンドが、コマンド送信

50

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、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G120を表示し、BGMとして確変用BGMを出力する。

【0379】

また、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121は、時短演出モードを示す演出モードフラグを演出用RAM124の所定領域にON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時短演出モード開始コマンドが、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、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G130を表示し、BGMとして時短用BGMを出力する。

10

【0380】

<第1実施形態>

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

20

【0381】

第1実施形態に係るパチンコ遊技機PY1は、遊技者が操作可能な操作手段として、第1演出ボタン40kや第2演出ボタン41kの他に、十字ボタン42kを備えている。十字ボタン42kは、図46に示すように、上皿34の上面の第1演出ボタン40kの左隣りに配され、第1演出ボタン40kと同様に、押下操作可能に構成されている。

【0382】

十字ボタン42kは、「十」の字状に成形されており、全体として上下左右に分けたうちの上側に位置する上操作部42ku、下側に位置する下操作部42kd、右側に位置する右操作部42kr、および左側に位置する左操作部42klを有し、十字ボタン42kを構成する操作部42ku、42kd、42kr、42klごとに独立して押下操作可能に構成されている。なお、以下において、十字ボタン42kの上操作部42ku、および下操作部42kdを合わせて「上下ボタン42k1」と総称し、十字ボタン42kの右操作部42kr、および左操作部42klを合わせて「左右ボタン42k2」と総称する。

30

【0383】

また、十字ボタン42kは、十字ボタンセンサ42aに接続されている。図47に示すように、十字ボタンセンサ42aも、第1演出ボタンセンサ40aと同様に、演出制御基板120に接続されている。なお、十字ボタン42kと十字ボタンセンサ42aは、一体的に構成されており、十字ボタン42kと十字ボタンセンサ42aを合わせて「十字ボタン装置42」と称する。

40

【0384】

十字ボタンセンサ42aは、十字ボタン42kの何れの部分、具体的には、上操作部42ku、下操作部42kd、右操作部42kr、および左操作部42klの何れが押下操作されたのかを検知することが可能である。換言すると、十字ボタンセンサ42aは、上操作部42kuへの操作を検知する上操作部センサ42auと、下操作部42kdへの操作を検知する下操作部センサ42adと、右操作部42krへの操作を検知する右操作部センサ42arと、左操作部42klへの操作を検知する左操作部センサ42alと、を有する。

【0385】

各操作部センサ42au、42ad、42ar、42alは、各操作部42ku、42

50

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

【0 3 8 6】

また、第 1 実施形態では、特図変動表示や大当たり遊技などの遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技が行われている遊技中、および遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技が行われていない非遊技中において、十字ボタン 4 2 k や第 1 演出ボタン 4 0 k を操作することによって、スピーカ 5 2 から出力される音声の音量、ならびに枠ランプ 5 3 から照射される光および画像表示装置 5 0 から発光される光の光量を変更することが可能に構成されている。

10

【0 3 8 7】

音量や光量の変更は、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。そのために、演出制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 には、音量を記憶する音量記憶部 1 2 8 と、光量を記憶する光量記憶部 1 2 9 がさらに設けられている。さらに、音量や光量を変更する操作を行うときには、表示部 5 0 a において、音量や光量を表す画像が表示される。音量や光量を表す画像の表示も、演出制御用マイコン 1 2 1 によって行われる。

【0 3 8 8】

なお、第 1 実施形態では、音量および光量ともに、最小の段階「1」から最大の段階「5」の 5 段階の間で変更することが可能である。ただし、この段階数および段階の名称は適宜に変更可能である。また、音量と光量の段階数は必ずしも同一にする必要はなく、音量の段階数と光量の段階数とを異なるようにしても良い。

20

【0 3 8 9】

次に、音量や光量を変更するための操作、および音量や光量を表す画像の表示について説明する。詳細は後述するが、第 1 実施形態では、通常遊技状態および低確率高ベース遊技状態が設定されているときの特図可変表示中、通常遊技状態および低確率高ベース遊技状態が設定されているときの非遊技状態であって、後述するメニュー画像 G 4 1 の非表示中、大当たり遊技のオープニング中およびエンディング中、ならびに高確率高ベース遊技状態が設定されているときの S P リーチ中においては、同様に、音量や光量を変更するための操作を行うことができ、音量や光量を表す画像の表示が行われる。また、大当たり遊技のラウンド遊技中、高確率高ベース遊技状態が設定されているときの通常変動中、および高確率高ベース遊技状態が設定されているときの非遊技状態であって、後述するメニュー画像 G 4 1 の非表示中も同様に、音量を変更するための操作を行うことができ、音量を表す画像の表示が行われるが、これらのときには、光量を変更するための操作を行うことができず、光量を表す画像の表示が行われな。さらに、非遊技状態において、後述するメニュー画像 G 4 1 が表示されているときには、通常遊技状態および低確率高ベース遊技状態が設定されているときの特図可変表示中とは異なるように、音量や光量を変更するための操作を行うことができ、音量や光量を表す画像の表示が行われる。

30

40

【0 3 9 0】

最初に、通常遊技状態および低確率高ベース遊技状態が設定されているときの特図可変表示中（以下、「通常遊技状態などの特図可変表示中」という）における音量や光量を変更するための操作、および音量や光量を表す画像の表示について説明する。通常遊技状態などの特図可変表示中は、基本的に、通常変動やリーチ演出などの特図変動演出の演出フローを構成する演出の種類に関係なく音量や光量を変更する操作、および音量や光量を表す画像の表示を行うことができる。

【0 3 9 1】

通常遊技状態などの特図可変表示中の音量の変更は、左右ボタン 4 2 k 2 の操作によって行うことが可能である。左右ボタン 4 2 k 2 の左操作部 4 2 k 1 を操作すると、音量が

50

1段階減少する。また、左右ボタン42k2の右操作部42krを操作すると、音量が1段階増加する。ただし、音量が最小の段階「1」に設定されているときに左操作部42k1が操作されても、音量は変更されずに段階「1」が維持される。同様に、音量が最大の段階「5」に設定されているときに右操作部42krが操作されても、音量は変更されずに段階「5」が維持される。

【0392】

一方、通常遊技状態などの特図可変表示中の光量の変更は、上下ボタン42k1の操作によって行うことが可能である。上下ボタン42k1の下操作部42kdを操作すると、光量が1段階減少する。また、上下ボタン42k1の上操作部42kuを操作すると、光量が1段階増加する。ただし、光量が最小の段階「1」に設定されているときに下操作部42kdが操作されても、光量の変更されずに段階「1」が維持される。同様に、光量が最大の段階「5」に設定されているときに上操作部42kuが操作されても、光量の変更されずに段階「5」が維持される。

【0393】

なお、左右ボタン42k2の操作によって音量が変更されると、その直後から、変更後の音量に切り替わる。例えば、スピーカ52から音声が出力されているときに音量が変更されると、音声が出力されている状態で音量が切り替わる。また、上下ボタン42k1の操作によって光量の変更されると、その直後から、変更後の光量に切り替わる。画像表示装置50から発光されているときや枠ランプ53から発光されているときに光量の変更されると、その発光されている状態で光量が切り替わる。

【0394】

次に、通常遊技状態などの特図可変表示中の音量や光量を表す画像の表示について説明する。音量や光量を表す画像は、表示部50aに表示される。表示部50aにおいて、音量や光量を表す画像を表示する領域は予め設定されている。図48に示すように、音量を表す画像を表示する第1音量画像表示領域50g1は、表示部50aの右下に形成されている。一方、光量を表す画像を表示する第1光量画像表示領域50g2は、第1音量画像表示領域50g1の直上に隣接して形成される。

【0395】

図49(A)～図49(E)に示すように、第1音量画像表示領域50g1には、音量を表す第1音量画像G20が表示される。第1音量画像G20は、1～5の段階数を示す目盛りを表す第1音量目盛部G20aと、設定されている音量を指し示す第1音量指針部G20bと、音量であることを識別する第1音量識別画像G20cと、を含む。

【0396】

第1音量目盛部G20aは、水平方向に延びて形成され、5つの目盛りを有するゲージで構成されている。第1音量指針部G20bは、第1音量目盛部G20aの内部に表示される棒状の指針で構成されている。なお、第1音量指針部G20bは、第1音量目盛部G20aの左端から、音量の分だけ右に向かって延びて形成される。第1音量識別画像G20cは、一般的な音量を表すアイコンで構成され、第1音量目盛部G20aの左隣に表示される。

【0397】

図49(A)は、音量の段階が「1」であるときの第1音量画像G20を表している。音量の段階が「1」であれば、第1音量目盛部G20aの左端から右に向かって1つ目の目盛りまで、第1音量指針部G20bが表示される。同様に、音量の段階が「2」であれば、第1音量目盛部G20aの左端から右に向かって2つ目の目盛りまで、第1音量指針部G20bが表示され(図49(B))、音量の段階が「3」であれば、第1音量目盛部G20aの左端から右に向かって3つ目の目盛りまで、第1音量指針部G20bが表示され(図49(C))、音量の段階が「4」であれば、第1音量目盛部G20aの左端から右に向かって4つ目の目盛りまで、第1音量指針部G20bが表示され(図49(D))、音量の段階が「5」であれば、第1音量目盛部G20aの全ての目盛り分、第1音量指針部G20bが表示される(図49(E))。

【0398】

一方、図49(F)～図49(J)に示すように、第1光量画像表示領域50g2には、光量を表す第1光量画像G21が表示される。第1光量画像G21は、1～5の段階数
を示す目盛りを表す第1光量目盛り部G21aと、設定されている光量を指し示す第1光量
指針部G21bと、光量であることを識別するための第1光量識別画像G21cと、を含
む。

【0399】

第1光量目盛り部G21aは、水平方向に延びて形成され、5つの目盛りを有するゲー
ジで構成されている。第1光量指針部G21bは、第1光量目盛り部G21aの内部に表示さ
れる棒状の指針で構成されている。なお、第1光量指針部G21bは、第1光量目盛り部G
21aの左端から、光量の分だけ右に向かって延びて形成される。第1光量識別画像G2
1cは、一般的な光量を表すアイコンで構成され、第1光量目盛り部G21aの左隣に表示
される。

10

【0400】

図49(F)は、光量の段階が「1」であるときの第1光量画像G21を表している。
光量の段階が「1」であれば、第1光量目盛り部G21aの左端から右に向かって1つ目の
目盛りまで、第1光量指針部G21bが表示される。同様に、光量の段階が「2」であ
れば、第1光量目盛り部G21aの左端から右に向かって2つ目の目盛りまで、第1光量指
針部G21bが表示され(図49(G))、光量の段階が「3」であれば、第1光量目盛り部
G21aの左端から右に向かって3つ目の目盛りまで、第1光量指針部G21bが表示さ
れ(図49(H))、光量の段階が「4」であれば、第1光量目盛り部G21aの左端から
右に向かって4つ目の目盛りまで、第1光量指針部G21bが表示され(図49(I))
、光量の段階が「5」であれば、第1光量目盛り部G21aの全ての目盛り分、第1光量指
針部G21bが表示される(図49(J))。

20

【0401】

なお、以下において、音量の段階が「1」であることを「音量「1」」と称し、同様に
、音量の段階が「2」、「3」、「4」、「5」であることを「音量「2」」、「音量「
3」」、「音量「4」」、「音量「5」」と称することもある。また、光量の段階が「1
」であることを「光量「1」」と称し、同様に、光量の段階が「2」、「3」、「4」、
「5」であることを「光量「2」」、「光量「3」」、「光量「4」」、「光量「5」」
と称することもある。

30

【0402】

次に、通常遊技状態などの特図可変表示中に、音量を変更するための操作を行って第1
音量画像G20が表示される具体例、および光量を変更するための操作を行って第1光量
画像G21が表示される具体例について説明する。なお、具体例の説明では、通常遊技状
態が設定され、表示部50aにおいて第1通常用背景画像G111が表示されており、通
常変動が行われているとする。また、小図柄KZ1、KZ2、KZ3、およびアイコンの
表示は省略する。

【0403】

第1音量画像G20は、通常遊技状態などの特図可変表示中に左右ボタン42k2が操
作されることによって表示される。第1音量画像G20が表示されるとき、第1音量画像
G20は、その操作によって設定された新たな音量を表す態様で表示される。ただし、前
述の通り、音量「1」が設定されているときに左操作部42k1が操作された場合、およ
び音量「5」が設定されているときに右操作部42krが操作された場合、音量は変化し
ない。そのため、これらの場合は、左右ボタン42k2が操作されることによって、音量
は変化しないが、その操作前から継続して設定されている音量を表す態様の第1音量画像
G20が表示される。

40

【0404】

また、第1音量画像G20は、一度表示されると、最後の左右ボタン42k2への操作
が行われてから少なくとも5秒間表示され続ける。そして、最後の左右ボタン42k2へ

50

の操作から5秒経過するまでの間に、次の左右ボタン42k2への操作が行われなかった場合は、その5秒経過時点で第1音量画像G20が消える。換言すると、第1音量画像G20は、一度表示されると、左右ボタン42k2への操作が行われていない期間が5秒間に達するまで表示され続ける。

【0405】

例えば、音量「1」が設定され、図50(A)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が行われ、第1音量画像G20が表示されていないときに、右操作部42krが操作されると、音量「2」に変更されると共に、図50(B)に示すように、音量「2」を表す態様の第1音量画像G20が表示される。その後、左右ボタン42k2が操作されずに5秒が経過すると、図50(C)に示すように、その経過した時点で第1音量画像G20が消える。

10

【0406】

また、音量「1」が設定され、図51(A)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が行われ、第1音量画像G20が表示されていないときに、右操作部42krが操作されると、音量「2」に変更されると共に、図51(B)に示すように、音量「2」を表す態様の第1音量画像G20が表示される。その後、右操作部42krが操作されてから5秒が経過する前に再び右操作部42krが操作されると、音量「3」に変更されると共に、図51(C)に示すように、第1音量画像G20の表示態様が音量「3」を表す態様に変化する。詳細には、第1音量指針部G20bが音量「2」を示す態様から音量「3」を示す態様に変化する。そして、その後、左右ボタン42k2が操作されずに5秒が経過すると、図51(D)に示すように、その経過した時点で第1音量画像G20が消える。

20

【0407】

また、第1光量画像G21は、通常遊技状態などの特図可変表示中に上下ボタン42k1が操作されることによって表示される。第1光量画像G21が表示されるとき、第1光量画像G21は、その操作によって設定された新たな光量を表す態様で表示される。ただし、前述の通り、光量「1」が設定されているときに下操作部42kdが操作された場合、および光量「5」が設定されているときに上操作部42kuが操作された場合、光量は変化しない。そのため、これらの場合は、上下ボタン42k1が操作されることによって、光量は変化しないが、その操作前から継続して設定されている光量を表す態様の第1光量画像G21が表示される。

30

【0408】

また、第1光量画像G21は、一度表示されると、最後の上下ボタン42k1への操作が行われてから少なくとも5秒間表示される。そして、最後の上下ボタン42k1への操作から5秒経過するまでの間に、次の上下ボタン42k1への操作が行われなかった場合は、その5秒経過時点で第1光量画像G21が消える。換言すると、第1光量画像G21は、一度表示されると、上下ボタン42k1への操作が行われていない期間が5秒間に達するまで表示され続ける。

【0409】

例えば、光量「1」が設定され、図52(A)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が行われ、第1光量画像G21が表示されていないときに、上操作部42kuが操作されると、光量「2」に変更されると共に、図52(B)に示すように、光量「2」を表す態様の第1光量画像G21が表示される。その後、上下ボタン42k1が操作されずに5秒が経過すると、図52(C)に示すように、その経過した時点で第1光量画像G21が消える。

40

【0410】

また、光量「1」が設定され、図53(A)に示すように、演出図柄EZ1～EZ3の変動表示が行われ、第1光量画像G21が表示されていないときに、上操作部42kuが操作されると、光量「2」に変更されると共に、図53(B)に示すように、光量「2」を表す態様の第1光量画像G21が表示される。その後、右操作部42krが操作されて

50

から5秒が経過する前に再び上操作部42k uが操作されると、光量「3」に変更されると共に、図53 (C)に示すように、第1光量画像G21の表示態様が光量「3」を表す態様に変化する。詳細には、第1光量指針部G21 bが光量「2」を示す態様から光量「3」を示す態様に変化する。そして、その後、上下ボタン42k 1が操作されずに5秒が経過すると、図53 (D)に示すように、その経過した時点で第1光量画像G21が消える。

【0411】

次に、通常遊技状態などの特図可変表示中に、音量を変更するための操作および光量を変更するための操作が行われて、第1音量画像G20の表示と第1光量画像G21の表示が同時に行われる具体例について説明する。なお、この具体例でも、通常遊技状態が設定され、表示部50aにおいて第1通常用背景画像G111が表示されており、通常変動が行われているとする。また、小図柄KZ1~KZ3、およびアイコンの表示は省略する。さらに、何れの具体例においても、音量「1」と光量「1」が設定されているとする。

10

【0412】

最初に、1つ目の具体例として例えば、図54 (A)に示すように、第1音量画像G20および第1光量画像G21の何れも表示されていないときに、右操作部42k rが操作されると、音量「2」に変更されると共に、図54 (B)に示すように、音量「2」を表す態様の第1音量画像G20が表示される。この第1音量画像G20が表示されているときに、さらに右操作部42k rが操作されると、音量「3」に変更されると共に、図54 (C)に示すように、第1音量画像G20の表示態様が音量「3」を表す態様に変化する。

20

【0413】

続いて、第1音量画像G20が表示されているときに、上操作部42k uが操作されると、光量「2」に変更されると共に、図54 (D)に示すように、光量「2」を表す態様の第1光量画像G21が表示される。この第1光量画像G21が表示されているときに、さらに上操作部42k uが操作されると、光量「3」に変更されると共に、図54 (E)に示すように、第1光量画像G21の表示態様が光量「3」を表す態様に変化する。

【0414】

そして、音量「3」に変更する操作が行われてから左右ボタン42k 2が操作されずに5秒が経過すると、図54 (F)に示すように、その経過した時点で第1音量画像G20が消える。続いて、光量「3」に変更する操作が行われてから上下ボタン42k 1が操作されずに5秒が経過すると、図54 (G)に示すように、その経過した時点で第1光量画像G21が消える。

30

【0415】

次に2つ目の具体例としては、図55 (A)に示すように、第1音量画像G20および第1光量画像G21の何れも表示されていないときに、上操作部42k uが操作されると、光量「2」に変更されると共に、図55 (B)に示すように、光量「2」を表す態様の第1光量画像G21が表示される。この第1光量画像G21が表示されているときに、さらに上操作部42k uが操作されると、光量「3」に変更されると共に、図55 (C)に示すように、第1光量画像G21の表示態様が光量「3」を表す態様に変化する。

40

【0416】

続いて、第1光量画像G21が表示されているときに、右操作部42k rが操作されると、音量「2」に変更されると共に、図55 (D)に示すように、音量「2」を表す態様の第1音量画像G20が表示される。この第1音量画像G20が表示されているときに、さらに右操作部42k rが操作されると、音量「3」に変更されると共に、図55 (E)に示すように、第1音量画像G20の表示態様が音量「3」を表す態様に変化する。

【0417】

そして、光量「3」に変更する操作が行われてから上下ボタン42k 1が操作されずに5秒が経過すると、図55 (F)に示すように、その経過した時点で第1光量画像G21が消える。続いて、音量「3」に変更する操作が行われてから左右ボタン42k 2が操作

50

されずに5秒が経過すると、図55(G)に示すように、その経過した時点で第1音量画像G20が消える。

【0418】

次に、3つ目の具体例として、図56(A)に示すように、第1音量画像G20および第1光量画像G21の何れも表示されていないときに、右操作部42krが操作されると、音量「2」に変更されると共に、図56(B)に示すように、音量「2」を表す態様の第1音量画像G20が表示される。この第1音量画像G20が表示されているときに、さらに右操作部42krが操作されると、音量「3」に変更されると共に、図56(C)に示すように、第1音量画像G20の表示態様が音量「3」を表す態様に变化する。

【0419】

続いて、第1音量画像G20が表示されているときに、上操作部42kuが操作されると、光量「2」に変更されると共に、図56(D)に示すように、光量「2」を表す態様の第1光量画像G21が表示される。そして、第1音量画像G20および第1光量画像G21が表示されているときに、再び右操作部42krが操作されると、音量「4」に変更されると共に、図56(E)に示すように、第1音量画像G20の表示態様が音量「4」を表す態様に变化する。

【0420】

そして、光量「2」に変更する操作が行われてから上下ボタン42k1が操作されずに5秒が経過すると、図56(F)に示すように、その経過した時点で第1光量画像G21が消える。さらに、音量「4」に変更する操作が行われてから左右ボタン42k2が操作されずに5秒が経過すると、図56(G)に示すように、その経過した時点で第1音量画像G20が消える。

【0421】

次に、4つ目の具体例として、図57(A)に示すように、第1音量画像G20および第1光量画像G21の何れも表示されていないときに、上操作部42kuが操作されると、光量「2」に変更されると共に、図57(B)に示すように、光量「2」を表す態様の第1光量画像G21が表示される。この第1光量画像G21が表示されているときに、さらに上操作部42kuが操作されると、光量「3」に変更されると共に、図57(C)に示すように、第1光量画像G21の表示態様が光量「3」を表す態様に变化する。

【0422】

続いて、第1光量画像G21が表示されているときに、右操作部42krが操作されると、音量「2」に変更されると共に、図57(D)に示すように、音量「2」を表す態様の第1音量画像G20が表示される。そして、第1音量画像G20および第1光量画像G21が表示されているときに、再び上操作部42kuが操作されると、光量「4」に変更されると共に、図57(E)に示すように、第1光量画像G21の表示態様が光量「4」を表す態様に变化する。

【0423】

そして、音量「2」に変更する操作が行われてから左右ボタン42k2が操作されずに5秒が経過すると、図57(F)に示すように、その経過した時点で第1音量画像G20が消える。さらに、光量「4」に変更する操作が行われてから上下ボタン42k1が操作されずに5秒が経過すると、図57(G)に示すように、その経過した時点で第1光量画像G21が消える。

【0424】

次に、通常遊技状態または非時短遊技状態が設定されているが特図可変表示が行われていない非遊技状態（第1非遊技状態）における音量や光量を変更するための操作および音量や光量を表す画像の表示について説明する。なお、この説明でも、通常遊技状態が設定され、表示部50aにおいて第1通常用背景画像G111が表示されているとする。また、小図柄KZ1～KZ3の表示は省略する。

【0425】

第1実施形態に係るパチンコ遊技機PY1では、第1非遊技状態においては、基本的な

10

20

30

40

50

実施形態で説明したような客待ち演出が実行されない。すなわち、客待ちデモ動画 G 1 0 0 や設定画面 G 1 0 1 が表示されない。第 1 実施形態では、図 5 8 (A) 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てから特図確定時間が経過し、さらに所定のメニュー画面説明演出待機時間（例えば、10 秒）が経過すると、当該パチンコ遊技機 P Y 1 で行われる演出に関する所定事項を遊技者が任意に変更することが可能なメニュー画面を開くことを説明するメニュー画面説明演出が実行される。

【0426】

メニュー画面説明演出は、表示部 5 0 a において実行され、図 5 8 (B) に示すように、メニュー画面を開くための操作方法を示すメニュー画面説明画像 G 4 0 の表示で構成される。なお、メニュー画面説明画像 G 4 0 は、背景画像や演出図柄 E Z 1 ～ E Z 3 の上に表示される。

10

【0427】

メニュー画面説明画像 G 4 0 は、所定のキャラクタと、当該所定のキャラクタが発するセリフとを含む。このセリフは、メニュー画面を開くための操作方法を説明するセリフ、具体的には、第 1 演出ボタン 4 0 k を押下操作するとメニュー画面を開くことができることを示唆する内容（図 5 8 (B) では、「ボタンを押すとメニュー画面が開くわよ！」）で構成されている。ただし、メニュー画面説明画像 G 4 0 の表示内容は、メニュー画面を開くための操作方法が説明されていれば適宜に変更可能である。

【0428】

メニュー画面説明画像 G 4 0 が表示されているときに第 1 演出ボタン 4 0 k が押下操作されると、図 5 8 (C) に示すように、メニュー画面説明画像 G 4 0 の上に、メニュー画面を構成するメニュー画像 G 4 1 が表示される。メニュー画像 G 4 1 には、演出に関する所定事項について変更することが可能な機能としての選択項目が表示される。

20

【0429】

具体的には、音量を変更する機能（音量変更機能）を示す音量設定選択肢画像 G 4 1 a、光量を変更する機能（光量変更機能）を示す光量設定選択肢画像 G 4 1 b、演出内容に関する所定事項を変更する機能（演出内容変更機能）を示す演出内容設定選択肢画像 G 4 1 c、およびメニュー画面を閉じる（メニュー画像 G 4 1 を消去する）機能（メニュー閉鎖機能）を示すメニュー閉鎖選択肢画像 G 4 1 d がメニュー画像 G 4 1 に表示される。

【0430】

さらに、メニュー画像 G 4 1 には、暫定的に選択されている機能を示すカーソル画像 G 4 1 e、機能を選択するための操作を行う操作手段を示す選択手段画像 G 4 1 f、および項目を決定するための操作を行う操作手段を示す決定手段画像 G 4 1 g も表示される。

30

【0431】

音量設定選択肢画像 G 4 1 a、光量設定選択肢画像 G 4 1 b、演出内容設定選択肢画像 G 4 1 c、およびメニュー閉鎖選択肢画像 G 4 1 d は遊技者が選択可能な選択肢であり、第 1 実施形態では、横長矩形状の図形で構成され、メニュー画像 G 4 1 の左右方向中央で上から下に並んで表示されている。選択肢画像 G 4 1 a ～ G 4 1 d の背景部分は白色で構成され、白色の背景部分に重疊的に項目名（機能名）が付されている。

【0432】

また、選択されている選択肢を示すカーソル画像 G 4 1 e は、野球の硬式ボールを表しており、選択されている音量設定選択肢画像 G 4 1 a、光量設定選択肢画像 G 4 1 b、演出内容設定選択肢画像 G 4 1 c、またはメニュー閉鎖選択肢画像 G 4 1 d のすぐ左側に表示される。なお、メニュー画像 G 4 1 が表示されたとき、カーソル画像 G 4 1 e は最初に音量設定選択肢画像 G 4 1 a のすぐ左側に表示される。すなわち、メニュー画面が開いたとき、最初は音量変更機能が選択されている。

40

【0433】

また、選択手段画像 G 4 1 f と決定手段画像 G 4 1 g は、選択肢の中で最も下に表示されているメニュー閉鎖選択肢画像 G 4 1 d の下であってメニュー画像 G 4 1 の下端部で横に並んで表示されている。選択手段画像 G 4 1 f は、選択肢を選択する操作であることを

50

示す文字「選択」と、十字ボタン42kを表す図形からなる。さらに、選択手段画像G41fの十字ボタン42kを表す図形における上操作部42kuの部分と下操作部42kdの部分には、特定色（例えば、灰色）がつけられている。すなわち、選択手段画像G41fによって、選択肢を選択するための操作は上下ボタン42k1を用いて行うことが説明されている。

【0434】

そして、十字ボタン42kの上下ボタン42k1を操作することによってカーソル画像G41eを移動させて、選択対象を変更することができる。具体的には、下操作部42kdを操作すると、カーソル画像G41eを1つ下の選択肢画像G41a～G41dに移動させることが可能である。一方、上操作部42kuを操作すると、カーソル画像G41e

10

【0435】

例えば、音量設定選択肢画像G41aの左横にカーソル画像G41eが表示され、音量変更機能が選択されているときに、下操作部42kdが操作されると、図58（D）に示すように、カーソル画像G41eが選択肢1つ分下がって、光量設定選択肢画像G41bの左横に移動し、選択対象が光量変更機能に切り替わる。その状態からさらに下操作部42kdが操作されると、図示はしないが、同様にカーソル画像G41eが選択肢1つ分下がって、演出内容設定選択肢画像G41cの左横に移動し、選択対象が演出内容変更機能に切り替わる。その状態からさらに下操作部42kdが操作されると、図示はしないが、同様にカーソル画像G41eが選択肢1つ分下がって、メニュー閉鎖選択肢画像G41d

20

【0436】

また、メニュー閉鎖選択肢画像G41dの左横にカーソル画像G41eが表示され、メニュー閉鎖機能が選択されているときに、上操作部42kuが操作されると、図示はしないが、カーソル画像G41eが選択肢1つ分上がって、演出内容設定選択肢画像G41cの左横に移動し、選択対象が演出内容変更機能に切り替わる。その状態からさらに上操作部42kuが操作されると、図示はしないが、同様にカーソル画像G41eが選択肢1つ分上がって、光量設定選択肢画像G41bの左横に移動し、選択対象が光量変更機能に切り替わる。またその状態からさらに上操作部42kuが操作されると、図示はしないが、同様にカーソル画像G41eが選択肢1つ分上がって、音量設定選択肢画像G41aの左

30

【0437】

また、決定手段画像G41gは、選択肢を決定する操作であることを示す文字「決定」と、第1演出ボタン40kを表す図形からなる。すなわち、決定手段画像G41gによって、選択肢を決定するための操作は第1演出ボタン40kを用いて行うことができることが説明されている。

【0438】

例えば、音量設定選択肢画像G41aの左横にカーソル画像G41eが表示され、音量変更機能が選択されているときに、第1演出ボタン40kが操作されると、音量変更機能に決定され、音量を変更するための画像（第2音量画像G45）が表示される。また、光量設定選択肢画像G41bの左横にカーソル画像G41eが表示され、光量変更機能が選択されているときに、第1演出ボタン40kが操作されると、光量変更機能に決定され、光量を変更するための画像（第2光量画像G46）が表示される。さらに、演出内容設定選択肢画像G41cの左横にカーソル画像G41eが表示され、演出内容変更機能が選択されているときに、第1演出ボタン40kが操作されると、演出内容変更機能に決定され、演出内容を変更するための画像が表示される。なお、第2音量画像G45、および第2光量画像G46については後述する。

40

【0439】

さらに、メニュー閉鎖選択肢画像G41dの左横にカーソル画像G41eが表示され、メニュー閉鎖機能が選択されているときに、第1演出ボタン40kが操作されると、メニ

50

ユー閉鎖機能に決定されてメニュー画面が閉じられ、図58(E)に示すように、メニュー画像G41、およびメニュー画面説明画像G40が消去され、メニュー画面説明画像G40が表示される直前の状態に戻る。

【0440】

なお、メニュー画像G41、およびメニュー画面説明画像G40が消去された後、メニュー画面説明演出待機時間が経過すると、メニュー画面説明画像G40が表示されるようにしても良い。また、メニュー画像G41のみが消去され、メニュー画面説明画像G40は表示されるようにしても良い。

【0441】

次に、第2音量画像G45の表示、および第2音量画像G45が表示されているときに実行可能な音量の変更操作、ならびに第2光量画像G46の表示、および第2光量画像G46が表示されているときに実行可能な光量の変更操作について説明する。なお、現在、音量「2」および光量「2」が設定されているとする。最初に、第2音量画像G45の表示、および第2音量画像G45が表示されているときに実行可能な音量の変更操作について説明する。

【0442】

前述の通り、第2音量画像G45は、非遊技状態においてメニュー画像G41が表示され、メニュー画像G41において音量設定選択肢画像G41aの左横にカーソル画像G41eが表示され、音量変更機能が選択されているときに、第1演出ボタン40kが操作されると、表示される。

【0443】

例えば、図58(C)に示すように音量設定選択肢画像G41aの左横にカーソル画像G41eが表示され、音量変更機能が選択されているときに、第1演出ボタン40kが操作されると、図59(A)に示すように、第2音量画像G45が、表示部50aの略中央でメニュー画像G41に重畳的に表示される。

【0444】

第2音量画像G45は、全体的に横長矩形状であり、第1音量目盛り部G20aの10～12倍程度の大きさで構成されている。第2音量画像G45には、第1音量画像G20と同様に、1～5の段階数を示す目盛りを表す第2音量目盛り部G45aと、設定されている音量を指し示す第2音量指針部G45bと、音量であることを識別する第2音量識別画像G45cと、を含む。第2音量目盛り部G45a、第2音量指針部G45b、および第2音量識別画像G45cのそれぞれは、第1音量目盛り部G20a、第1音量指針部G20b、および第1音量識別画像G20cのそれぞれと同一のデザイン且つ3倍程度の大きさで構成されている。

【0445】

さらに、第2音量画像G45には、音量を変更、すなわち任意に設定することが可能な機能を選択していることを示す音量設定中示唆画像G45d、設定されている音量を数字で示す音量数値部G45e、音量を変更するための操作を行う操作手段を示す音量選択手段部G45f、および音量を決定するための操作を行う操作手段を示す音量決定手段部G45gも含まれている。

【0446】

音量設定中示唆画像G45dは、文字で構成されており、第1実施形態では、「音量設定」という語句で構成され、第2音量目盛り部G45aのすぐ上であって第2音量画像G45の上端部に表示されている。音量数値部G45eは、アラビア数字で構成され、第2音量目盛り部G45aのすぐ右側に表示されている。なお、第2音量画像G45が表示されたとき、第2音量指針部G45bおよび音量数値部G45eは、そのときに設定されている音量を表す態様で表示される。

【0447】

また、音量選択手段部G45fと音量決定手段部G45gは、第2音量目盛り部G45aのすぐ下であって第2音量画像G45の下端部で横に並んで表示されている。音量選択手

10

20

30

40

50

段部 G 4 5 f は、音量を選択する操作であることを示す文字「選択」と、十字ボタン 4 2 k を表す図形からなる。さらに、音量選択手段部 G 4 5 f の十字ボタン 4 2 k を表す図形における左操作部 4 2 k l の部分と右操作部 4 2 k r の部分に特定色（例えば、灰色）がつけられている。すなわち、音量選択手段部 G 4 5 f によって、第 2 音量画像 G 4 5 が表示されているときの音量を変更するための操作は左右ボタン 4 2 k 2 を用いて行うことができることが説明されている。

【0448】

よって、左操作部 4 2 k l を操作すると、音量が 1 段階減少し、右操作部 4 2 k r を操作すると、音量が 1 段階増加する。すなわち、第 2 音量画像 G 4 5 が表示されているときに音量を変更する操作方法は、通常遊技状態などの特図可変表示中に音量を変更する操作方法と同一である。

10

【0449】

そして、音量を変更する操作方法（音量の変更）に応じて、第 2 音量指針部 G 4 5 b および音量数値画像 4 5 e は、変更後の音量を表す態様に変化する。例えば、図 5 9（A）の状況で右操作部 4 2 k r が操作されると、音量「3」に変更されると共に、図 5 9（B）に示すように、第 2 音量指針部 G 4 5 b および音量数値部 G 4 5 e の表示態様は、音量「3」を表す態様に変化する。ここで、左操作部 4 2 k l が操作されると、音量「2」に変更されると共に、図 5 9（C）に示すように、第 2 音量指針部 G 4 5 b および音量数値部 G 4 5 e の表示態様は、音量「2」を表す態様に変化する。

20

【0450】

なお、第 2 音量画像 G 4 5 が表示されているときも、音量が最小の段階「1」に設定されているに左操作部 4 2 k l が操作されても、音量は変更されずに段階「1」が維持される。同様に、音量が最大の段階「5」に設定されているに右操作部 4 2 k r が操作されても、音量は変更されずに段階「5」が維持される。

【0451】

さらに、第 2 音量画像 G 4 5 が表示されているときには、左右ボタン 4 2 k 2 が操作されることに応じて、音量に応じた音量操作音がスピーカ 5 2 から出力される。第 1 実施形態では、音量操作音は、「ストラ〜イク」という音声で構成されている。また、音量操作音は、音量「1」から音量「5」に向けて、すなわち音量が大きくなるにしたがって大きくなる。よって、例えば、図 5 9（B）に示すように、音量「2」から音量「3」に変更する操作が行われた場合には、音量「3」に対応する音量の音量操作音が出力される。また、図 5 9（C）に示すように、音量「3」から音量「4」に変更する操作が行われた場合には、音量「3」の音量よりも大きな音量「4」に対応する音量の音量操作音が出力される。

30

【0452】

なお、第 2 音量画像 G 4 5 が表示されていない状況から表示されるときには、音量操作音は出力されない。また、第 2 音量画像 G 4 5 が表示され、音量「1」であるときに左操作部 4 2 k l が操作されるが音量「1」のまま音量が変更されない場合であっても、音量「1」に応じた音量の音量操作音が出力される。また、第 2 音量画像 G 4 5 が表示され、音量「5」であるときに右操作部 4 2 k r が操作されるが音量「5」のまま音量が変更されない場合であっても、音量「5」に応じた音量の音量操作音が出力される。

40

【0453】

また、音量決定手段部 G 4 5 g は、音量を決定する操作であることを示す文字「決定」と、第 1 演出ボタン 4 0 k を表す図形からなる。すなわち、音量決定手段部 G 4 5 g によって、音量を決定するための操作は第 1 演出ボタン 4 0 k を用いて行うことができることが説明されている。

【0454】

第 2 音量画像 G 4 5 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、そのときに第 2 音量指針部 G 4 5 b および音量数値画像 4 5 e が示し、設定されている音量に決定され、図 5 9（D）に示すように、第 2 音量画像 G 4 5 が消去され、音量を変更す

50

る操作を行うことができなくなる。言い換えると、第2音量画像G45が一度表示されると、第1演出ボタン40kが操作されない限り、第2音量画像G45が表示され続ける。

【0455】

次に、第2光量画像G46の表示、および第2光量画像G46が表示されているときに実行可能な光量の変更操作について説明する。前述の通り、第2光量画像G46は、非遊技状態においてメニュー画像G41が表示され、当該メニュー画像G41において光量設定選択肢画像G41bの左横にカーソル画像G41eが表示され、光量変更機能が選択されているときに、第1演出ボタン40kが操作されると、表示される。

【0456】

例えば、図58(D)に示すように光量設定選択肢画像G41bの左横にカーソル画像G41eが表示され、光量変更機能が選択されているときに、第1演出ボタン40kが操作されると、図60(A)に示すように、第2光量画像G46が表示部50aの略中央でメニュー画像G41に重畳的に表示される。

【0457】

第2光量画像G46は、全体的に横長矩形状であり、第1光量目盛部G21aの10～12倍程度の大きさで構成されている。第2光量画像G46には、第1光量画像G21と同様に、1～5の段階数を示す目盛りを表す第2光量目盛部G46aと、設定されている光量を指し示す第2光量指針部G46bと、光量であることを識別する第2光量識別画像G46cと、を含む。第2光量目盛部G46a、第2光量指針部G46b、および第2光量識別画像G46cのそれぞれは、第1光量目盛部G21a、第1光量指針部G21b、および第1光量識別画像G21cのそれぞれと同一のデザイン且つ3倍程度の大きさで構成されている。

【0458】

さらに、第2光量画像G46には、光量を変更、すなわち任意に設定することが可能な機能を選択していることを示す光量設定中示唆画像G46d、設定されている光量を数字で示す光量数値部G46e、光量を変更するための操作を行う操作手段を示す光量選択手段部G46f、および光量を決定するための操作を行う操作手段を示す光量決定手段部G46gも含まれている。

【0459】

光量設定中示唆画像G46dは、文字で構成されており、第1実施形態では、「光量設定」という語句で構成され、第2光量目盛部G46aのすぐ上であって第2光量画像G46の上端部に表示されている。光量数値部G46eは、アラビア数字で構成され、第2光量目盛部G46aのすぐ右側に表示されている。なお、第2光量画像G46が表示されたとき、第2光量指針部G46bおよび光量数値部G46eは、そのときに設定されている光量を表す態様で表示される。

【0460】

また、光量選択手段部G46fと光量決定手段部G46gは、第2光量目盛部G46aのすぐ下であって第2光量画像G46の下端部で横に並んで表示されている。光量選択手段部G46fは、光量を選択する操作であることを示す文字「選択」と、十字ボタン42kを表す図形からなる。さらに、光量選択手段部G46fの十字ボタン42kを表す図形における上操作部42kuの部分と下操作部42kdの部分に特定色（例えば、灰色）がつけられている。すなわち、光量選択手段部G46fによって、第2光量画像G46が表示されているときの光量を変更するための操作は上下ボタン42k1を用いて行うことができることが説明されている。

【0461】

例えば、下操作部42kdを操作すると、光量が1段階減少し、上操作部42kuを操作すると、光量が1段階増加する。すなわち、第2光量画像G46が表示されているときに光量を変更する操作方法は、通常遊技状態などの特図可変表示中に光量を変更する操作方法と同一である。

【0462】

10

20

30

40

50

そして、光量を変更する操作方法（光量の変更）に応じて、第2光量指針部G46bおよび光量数値画像46eは、変更後の光量を表す態様に変化する。例えば、図60（A）の状況で上操作部42kuが操作されると、光量「4」に変更されると共に、図60（B）に示すように、第2光量指針部G46bおよび光量数値部G46eの表示態様は、光量「4」を表す態様に変化する。ここで、下操作部42kdが操作されると、光量「3」に変更されると共に、図60（C）に示すように、第2光量指針部G46bおよび光量数値部G46eの表示態様は、光量「3」を表す態様に変化する。

【0463】

なお、第2光量画像G46が表示されているときも、光量が最小の段階「1」に設定されていると下操作部42kdが操作されても、光量に変更されずに段階「1」が維持される。同様に、光量が最大の段階「5」に設定されていると上操作部42kuが操作されても、光量に変更されずに段階「5」が維持される。

10

【0464】

さらに、第2光量画像G46が表示されているときに、上下ボタン42k1が操作されることに伴って、光量操作音がスピーカ52から出力される。第1実施形態では、光量操作音は、「カキ〜ん」という音声で構成されている。また、光量操作音の音量は、音量操作音と異なって、光量の大きさに関わらず一定である。よって、例えば、図60（B）に示すように、光量「3」から光量「4」に変更する操作が行われた場合でも、図60（C）に示すように、光量「4」から光量「3」に変更する操作が行われた場合でも、同一の光量操作音が出力される。

20

【0465】

なお、第2光量画像G46が表示されていない状況で表示されるときには、光量操作音は出力されない。また、第2光量画像G46が表示され、光量「1」であるときに下操作部42kdが操作されるが光量「1」のまま光量に変更されない場合であっても、光量操作音が出力される。また、第2光量画像G46が表示され、光量「5」であるときに上操作部42kuが操作されるが光量「5」のまま光量に変更されない場合であっても、光量操作音が出力される。

【0466】

また、光量決定手段部G46gは、光量を決定する操作であることを示す文字「決定」と、第1演出ボタン40kを表す図形からなる。すなわち、光量決定手段部G46gによって、光量を決定するための操作は第1演出ボタン40kを用いて行うことができることが説明されている。

30

【0467】

第2光量画像G46が表示されているときに第1演出ボタン40kが操作されると、そのときに第2光量指針部G46bおよび光量数値画像46eが示し、設定されている光量に決定され、図60（D）に示すように、第2光量画像G46が消去され、光量を変更する操作を行うことができなくなる。言い換えると、第2光量画像G46が一度表示されると、第1演出ボタン40kが操作されない限り、第2光量画像G46は表示され続ける。

【0468】

このように、第1非遊技状態においてメニュー画像G41が表示されているときに、第2音量画像G45を表示して音量を変更する操作を行うこと、または第2光量画像G46を表示して光量を変更する操作を行うことが可能である。ただし、第1音量画像G20および第1光量画像G21の場合と異なり、第2音量画像G45と第2光量画像G46を同時に表示することができない。また、第1非遊技状態においてメニュー画像G41が表示されているとき（以下、「特定第1非遊技状態」という）は、第1音量画像G20および第1光量画像G21を表示することができない。

40

【0469】

しかしながら、第1非遊技状態において、メニュー画像G41が表示されていないとき（以下、「非特定第1非遊技状態」という）に、前述の通常遊技状態などの特図可変表示中と同様に、第1音量画像G20および第1光量画像G21を表示し、音量および光量を

50

変更する操作を行うことが可能である。

【0470】

例えば、現在の音量「1」および光量「1」が設定され、図61(A)に示すように、表示部50aに第1通常用背景画像G111、および停止状態の演出図柄EZ1～EZ3が表示され、それらの上からメニュー画面説明画像G40が表示されているときに、右操作部42krが操作されると、音量「2」に変更されると共に、図61(B)に示すように、第1音量画像表示領域50g1(図示なし)に、音量「2」を表す態様の第1音量画像G20が表示される。この第1音量画像G20が表示されているときに、さらに上操作部42kuが操作されると、光量「2」に変更されると共に、図61(C)に示すように、第1光量画像表示領域50g2(図示なし)に、光量「2」を表す態様の第1光量画像G21が表示される。

10

【0471】

そして、音量「2」に変更する操作が行われてから左右ボタン42k2が操作されずに5秒が経過すると、図61(D)に示すように、その経過した時点で第1音量画像G20が消える。続いて、光量「2」に変更する操作が行われてから上下ボタン42k1が操作されずに5秒が経過すると、図61(E)に示すように、その経過した時点で第1光量画像G21が消える。このように、第1非遊技状態においてメニュー画像G41を表示させなくても、通常遊技状態などの特図可変表示中の場合と同様に、音量および光量を変更する操作を行うことができる。

【0472】

20

前述のように、音量を表す音量画像G20、G45を表示して音量を変更する操作を行うこと、および光量を表す光量画像G21、G46を表示して光量を変更する操作を行うことが可能であるが、大当たり遊技状態および高確率高ベース遊技状態においては、光量を表す第1光量画像G21を表示して光量を変更する操作を行うことができない、すなわち光量を表す第1光量画像G21を表示して光量を変更する操作を行うことが規制されることがある。次に、この第1光量画像G21の表示、および光量の変更操作の規制について説明する。

【0473】

最初に、大当たり遊技状態における第1光量画像G21の表示、および光量の変更操作の規制について説明する。大当たり遊技状態における第1光量画像G21の表示、および光量の変更操作の規制は、ラウンド遊技が行われているときに行われる。この規制が行われるのは、ラウンド遊技においては、上下ボタン42k1を用いて、スピーカ52から出力される音声演出の種類を変更する操作を行うことが可能になるからである。ラウンド遊技が実行されているときには、所定の曲が大当たり遊技専用の音声演出としてスピーカ52から出力されるが、この曲の種類は複数設けられている。そして、ラウンド遊技が実行されているときに上下ボタン42k1を操作することによって、曲の種類を変更することができる。

30

【0474】

曲の種類としては、曲A～曲Gの6種類が設定されている。ラウンド遊技が開始されるときは曲Aが設定されている。そして、上操作部42kuが操作される度に「曲A→曲B→曲C→曲D→曲E→曲F→曲G→曲A・・・」と昇順で曲が切り替わっていく。一方、下操作部42kdが操作される度に「曲A→曲G→曲F→曲E→曲D→曲C→曲B→曲A・・・」と降順で曲が切り替わっていく。

40

【0475】

なお、ラウンド遊技が開始されると共に、曲Aが最初から出力されるが、その後に、上下ボタン42k1が操作されて曲が変更されると、変更のたびに変更後の種類の曲が最初から出力される(所謂「頭出し」で曲が切り替わる)。そして、曲の種類が変更されても変更されなくても、ラウンド遊技が終了するまで、大当たり遊技専用の音声演出としての曲は途切れることなく出力され続ける。

【0476】

50

大当たり遊技のオープニングが終了してラウンド遊技が開始されると、図62(A)に示すように、設定されている曲の種類を表す大当たり用曲画像G50と、曲を変更するための操作方法、具体的には、上下ボタン40k1で曲を変更する操作を行うことができることを説明する大当たり用曲変更操作方法画像G51が、表示部50aにおいてラウンド用背景画像G201に重疊的に表示される。大当たり用曲画像G50、および大当たり用曲変更操作方法画像G51は、最終のラウンド遊技が終了してエンディングが開始されるときまで表示され続ける。

【0477】

大当たり用曲画像G50は、表示部50aに形成された曲画像表示領域50hに表示される。曲画像表示領域50hは、第1光量画像表示領域50g2のすぐ上に隣接して形成されている。大当たり用曲変更操作方法画像G51は曲画像表示領域50hのすぐ上に表示される。第1実施形態では、大当たり用曲変更操作方法画像G51は文字、具体的には「上下ボタンで曲を選択」という語句で構成されている。

【0478】

大当たり用曲画像G50は、全体的に横長矩形状であり、その中央には、そのときに設定されている曲の種類が表示されている。曲の種類は最初は曲Aに設定されるので、大当たり用曲画像G50が表示されたときには、曲Aと表示されている。そして、最初に曲Aと表示された大当たり用曲画像G50が表示された後、上下ボタン42k1が操作されて、曲の種類が変更されると、その変更に応じて大当たり用曲画像G50に表示される曲の種類が切り替わっていく。

【0479】

例えば、図62(A)に示すように曲Aが設定され、曲Aと表示されている大当たり用曲画像G50が表示されているときに上操作部42kuが操作されると、図62(B-1)に示すように、曲の種類が曲Bに変更されて曲Bが最初から出力されると共に、曲Bと表示された大当たり用曲画像G50に切り替わる。また、図62(A)に示すように曲Aが設定され、曲Aと表示されている大当たり用曲画像G50が表示されているときに下操作部42kdが操作されると、図62(B-2)に示すように、曲の種類が曲Gに変更されて曲Gが最初から出力されると共に、曲Gと表示された大当たり用曲画像G50に切り替わる。

【0480】

また、ラウンド遊技が実行されているとき、通常遊技状態などの特図可変表示中の場合と同様に、左右ボタン42k2を操作することによって音量を変更し、第1音量画像G20を表示することができる。例えば、現在、音量「1」が設定されており、図62(B-1)または図62(B-2)に示す状況である場合に、右操作部42krが操作されると、図62(C-1)または図62(C-2)に示すように、音量「2」に変更されると共に、第1音量画像表示領域50g1に、音量「2」を表す態様の第1音量画像G20が表示される。この第1音量画像G20が表示されているときに、さらに右操作部42krが操作されると、図62(D-1)または図62(D-2)に示すように、音量「3」に変更されると共に、第1音量画像G20の表示態様が音量「3」を示す態様に変化する。

【0481】

そして、音量「3」に変更する操作が行われてから左右ボタン42k2が操作されずに5秒が経過すると、図62(E-1)または図62(E-2)に示すように、その経過した時点で第1音量画像G20が消える。なお、大当たり専用の音声演出が出力されているときに左右ボタン42k2が操作されて音量が変更されると、曲が途切れることなく、音声演出が出力されている状態で音量が変化する。

【0482】

また、図62(D-1)に示す状況の後に下操作部42kdが操作され、または図62(D-2)に示す状況の後に上操作部42kuが操作され、曲の種類が曲Aに変更されると、図62(E-1)または図62(E-2)に示すように、曲Aと表示された大当たり用曲画像G50に切り替わる。

【0483】

このように、大当たり遊技のラウンド遊技では、所定の曲による大当たり専用の音声演出が行われると共に、大当たり用曲画像G50が表示され、上下ボタン42k1を用いて曲の種類を変更する操作を行うことができるので、光量の変更操作を行うことができず、第1光量画像G21の表示が行われませんが、オープニングでは光量の変更操作および第1光量画像G21の表示は、規制されることなく、通常遊技状態などにおける特図可変表示中の場合と同様に実行することが可能である。

【0484】

例えば、図63(A)に示すように、大当たり遊技が開始されてオープニング演出が開始され、表示部50a全体にオープニング用背景画像G200が表示され、オープニング用背景画像G200の上にオープニング画像G1が表示されたとする。ここで、光量「1」が設定されていて、上操作部42kuが操作されると、図63(B)に示すように、光量「2」に変更されると共に、第1光量画像表示領域50g2に、光量「2」を表す態様の第1光量画像G21が表示される。

10

【0485】

なお、光量「2」を表す第1光量画像G21が表示されているときに、さらに上操作部42kuが操作されると、光量「3」に変更されると共に、第1光量画像G21の表示態様が光量「3」を示す態に変化する(図示なし)。また、光量「2」に変更する操作が行われてから上下ボタン42k1が操作されずに5秒が経過すると、その経過した時点で第1光量画像G21が消える(図示なし)。

20

【0486】

さらに、光量「2」を表す第1光量画像G21が表示されているときに、光量「2」に変更する操作が行われてから5秒が経過する前に、ラウンド遊技が開始された場合は、図63(C)に示すように、第1光量画像G21が強制的に消去されると共に、曲画像表示領域50hに大当たり用曲画像G50が表示され、曲画像表示領域50hのすぐ上に大当たり用曲変更操作方法画像G51が表示される。また、この場合、第1光量画像G21が消去されたときに設定されていた光量がラウンド遊技において継続して用いられることとなり、その光量に基づいて、画像表示装置50によるラウンド遊技用の画像演出が実行されると共に、枠ランプ53によるラウンド遊技用の発光演出が実行される。

【0487】

なお、図示しないが、オープニングにおいては、光量の変更操作および第1光量画像G21の表示と同様に、音量の変更操作および第1音量画像G20の表示も実行可能である。さらに、音量の変更操作および第1音量画像G20の表示は、ラウンド遊技において規制されないので、最後の音量の変更操作が行われてから5秒が経過する前に、ラウンド遊技が開始されたとしても、第1光量画像G21のように消去されることなく、最後の音量の変更操作が行われてから5秒が経過するまで表示される。

30

【0488】

また、オープニングと同様に、エンディングにおいても光量の変更操作および第1光量画像G21の表示は、規制されることなく、通常遊技状態などの特図可変表示中の場合と同様に実行することが可能である。

40

【0489】

例えば、図64(A)に示すように、最終のラウンド遊技が終了してエンディング演出が開始され、表示部50a全体にエンディング用背景画像G202が表示され、エンディング用背景画像G202の上にエンディング画像G5や総賞球数画像G6が表示されたとする。ここで、光量「1」が設定されていて、上操作部42kuが操作されると、図64(B)に示すように、光量「2」に変更されると共に、第1光量画像表示領域50g2に、光量「2」を表す態様の第1光量画像G21が表示される。

【0490】

なお、光量「2」を表す第1光量画像G21が表示されているときに、さらに上操作部42kuが操作されると、光量「3」に変更されると共に、第1光量画像G21の表示態

50

様が光量「3」を示す態様に変化する（図示なし）。また、光量「2」に変更する操作が行われてから上下ボタン42k1が操作されずに5秒が経過すると、その経過した時点で第1光量画像G21が消える（図示なし）。

【0491】

また、図64（B）に示す状況で、光量「2」に変更する操作が行われてから5秒が経過する前に、大当たり遊技が終了することに応じて高確率高ベース遊技状態が設定され、確変演出モードによる演出が開始された場合は、図63（C）に示すように、第1光量画像G21が強制的に消去されると共に、曲画像表示領域50hに、後述する確変用曲画像G52が表示され、曲画像表示領域50hのすぐ上に、後述する確変用曲変更操作方法画像G53が表示される。また、この場合、第1光量画像G21が消去されたときに設定されて

10

【0492】

なお、図示しないが、エンディングにおいては、光量の変更操作および第1光量画像G21の表示と同様に、音量の変更操作および第1音量画像G20の表示も実行可能である。さらに、音量の変更操作および第1音量画像G20の表示は、後述するように高確率高ベース遊技状態において規制されないため、最後の音量の変更操作が行われてから5秒が経過する前に、高確率高ベース遊技状態が設定されたとしても、第1光量画像G21のように消去されることなく、表示される。

【0493】

次に、高確率高ベース遊技状態における第1光量画像G21の表示、および光量の変更操作の規制について説明する。高確率高ベース遊技状態における第1光量画像G21の表示、および光量の変更操作の規制は、特図変動演出の通常変動が行われているときに行われる。規制が行われるのは、特図変動演出の通常変動が行われている間は、上下ボタン42k1を用いて、スピーカ52から出力される音声演出の種類を変更する操作を行うことが可能になるからである。

20

【0494】

高確率高ベース遊技状態であることを示唆する確変演出モードにおいて特図変動演出の通常変動が行われているときには、高確率高ベース遊技状態であることを示す所定の曲（BGM）が、確変演出モードの通常変動専用の音声演出としてスピーカ52から出力されるが、この曲の種類は複数設けられている。そして、特図変動演出の通常変動が実行されているときに上下ボタン42k1を操作することによって、曲の種類を変更することができる。

30

【0495】

曲の種類としては、曲V～曲Zの5種類が設定されている。高確率高ベース遊技状態が設定され、確変演出モードによる演出が開始されるときは曲Vが設定されている。そして、上操作部42kuが操作される度に「曲V→曲W→曲X→曲Y→曲Z→曲V→曲W・・・」と昇順で曲が切り替わっていく。一方、下操作部42kdが操作される度に「曲V→曲Z→曲Y→曲X→曲W→曲V→曲Z・・・」と降順で曲が切り替わっていく。

【0496】

なお、確変演出モードによる演出が開始されると共に、曲Vが最初から出力されるが、その後、上下ボタン42k1が操作されて曲が変更されると、変更のたびに変更後の種類の曲が最初から出力される（所謂「頭出し」で曲が切り替わる）。そして、曲の種類が変更されても変更されなくても、確変演出モードによる演出が終了するまで、音声演出としての曲が実行される。

40

【0497】

ただし、確変演出モードにおいて、SPリーチが行われる場合は、そのSPリーチ専用の音声演出が行われ、確変演出モードの通常変動専用の音声演出はミュート状態になる。SPリーチ専用の音声演出が行われている間、確変演出モードの通常変動専用の音声演出は、出力自体されていないようにしても、出力されているが消音されているようにしても良い。前者の場合は、いったん終了させて再開時に最初から実行されるようにしても、一

50

時停止されて再開時に一時停止の箇所から実行されるようにしてもよい。

【0498】

図65(A)に示すように、高確率高ベース遊技状態が設定されて、確変演出モードによる演出が開始されると、表示部50a全体に確変用背景画像G120が表示され、確変用背景画像G120に重疊的に、確変演出モードであることを示唆する確変演出モード示唆画像G60と、右打ちを報知する右打ち報知画像G61が表示される。

【0499】

確変演出モード示唆画像G60は、表示部50aの左右方向全長にわたる帯状に形成され、その中には「確変演出モード」という確変演出モードであることを示唆する語句が付され、表示部50aの上端部で水平方向（例えば、右から左）にスクロール表示される。また、右打ち報知画像G61は、中に「右打ち」という語句が付された右矢印の図形で構成され、確変演出モード示唆画像G60の右端で重疊的に表示されている。

【0500】

また、高確率高ベース遊技状態が設定されて、確変演出モードによる演出が開始されると、設定されている曲の種類を表す確変用曲画像G52と、曲を変更するための操作方法、具体的には、上下ボタン40k1で曲を変更する操作を行うことができることを説明する確変用曲変更操作方法画像G53が、表示部50aにおいて確変用背景画像G120に重疊的に表示される。確変用曲画像G52、および確変用曲変更操作方法画像G53は、確変演出モードにおいて通常変動が行われている間はずっと表示される。

【0501】

確変用曲画像G52は、前述の曲画像表示領域50hに表示される。また、確変用曲変更操作方法画像G53は、曲画像表示領域50hのすぐ上に表示される。第1実施形態では、確変用曲変更操作方法画像G53は、大当たり用曲変更操作方法画像G51と同じ「上下ボタンで曲を選択」という語句で構成されている。

【0502】

また、確変用曲画像G52は、大当たり用曲画像G50と同様に、全体的に横長矩形形状の図形で構成され、その中央には、そのときに設定されている曲の種類が表示されている。曲の種類は最初は曲Vに設定されるので、確変用曲画像G52が表示されたときには、曲Vと表示されている。そして、最初に曲Vと表示された確変用曲画像G52が表示された後、上下ボタン42k1が操作されて、曲の種類が変更されると、その変更に応じて確変用曲画像G52に表示される曲の種類が切り替わっていく。

【0503】

例えば、図65(A)に示すように曲Vが設定され、曲Vと表示されている確変用曲画像G52が表示されているときに上操作部42kuが操作されると、図65(B-1)に示すように、曲の種類が曲Wに変更されて曲Wが最初から出力されると共に、曲Wと表示された確変用曲画像G52に切り替わる。また、図65(A)に示すように曲Vが設定され、曲Vと表示されている確変用曲画像G52が表示されているときに下操作部42kdが操作されると、図65(B-2)に示すように、曲の種類が曲Zに変更されて曲Zが最初から出力されると共に、曲Zと表示された確変用曲画像G52に切り替わる。

【0504】

また、確変演出モードにおいて特図変動演出の通常変動が実行されているときは、通常遊技状態などにおける特図可変表示中の場合と同様に、左右ボタン42k2を操作することによって音量を変更し、第1音量画像G20を表示することができる。例えば、現在、音量「1」が設定されており、図65(B-1)または図65(B-2)に示す状況である場合に、右操作部42krが操作されると、図65(C-1)または図65(C-2)に示すように、音量「2」に変更されると共に、第1音量画像表示領域50g1に、音量「2」を表す態様の第1音量画像G20が表示される。この第1音量画像G20が表示されているときに、さらに右操作部42krが操作されると、図65(D-1)または図65(D-2)に示すように、音量「3」に変更されると共に、第1音量画像G20の表示態様が音量「3」を示す態様に変化する。

【0505】

そして、音量「3」に変更する操作が行われてから左右ボタン42k2が操作されずに5秒が経過すると、図65(E-1)または図65(E-2)に示すように、その経過した時点で第1音量画像G20が消える。なお、確変演出モードの通常変動専用の音声演出が出力されているときに左右ボタン42k2が操作されて音量が変更されると、曲が途切れることなく、その音声演出が出力されている状態で音量が変化する。

【0506】

また、図65(D-1)に示す状況の後に下操作部42kdが操作され、または図65(D-2)に示す状況の後に上操作部42kuが操作され、曲の種類が曲Vに変更されると、図65(E-1)または図65(E-2)に示すように、曲Vと表示された確変用曲画像G52に切り替わる。

10

【0507】

このように、確変演出モードにおける特図変動演出の通常変動では、確変演出モードの通常変動専用の音声演出が行われ、上下ボタン42k1を用いて曲の種類を変更する操作を行うことができるので、光量の変更操作を行うことができず、第1光量画像G21の表示が行われず。しかしながら、図示しないが、確変演出モードにおける特図変動演出のSPリーチにおいては、光量の変更操作および第1光量画像G21の表示は、そのような規制が行われることなく、通常遊技状態などの特図可変表示中の場合や大当たり遊技におけるオープニングおよびエンディングの場合と同様に実行することが可能である。

20

【0508】

ただし、大当たり遊技のオープニングやエンディングの場合と同様に、SPリーチのときに光量を変更する操作を行って、第1光量画像G21を表示させた後、光量を変更する最後の操作が行われてから5秒が経過する前に、通常変動が開始された場合は、第1光量画像G21が強制的に消去されると共に、曲画像表示領域50hに確変用曲画像G52が表示され、曲画像表示領域50hのすぐ上に確変用曲変更操作方法画像G53が表示される。そして、この場合、第1光量画像G21が消去されたときに設定されていた光量がその通常変動において継続されることとなり、その光量で画像表示装置50による画像演出や枠ランプ53による発光演出が実行される。

【0509】

なお、高確率高ベース遊技状態が設定されているときにも、通常遊技状態や低確率高ベース遊技状態が設定されているときと同様に、演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われて特図確定時間が経過した後、さらにメニュー画面説明画像G40が表示される。そして、メニュー画面説明画像G40が表示されているときに第1演出ボタン40kが操作されるとメニュー画像G41が表示される。メニュー画像G41が表示されているときには、通常遊技状態や低確率高ベース遊技状態が設定されているときと同様に、第2音量画像G45を表示して音量を変更する操作を行うこと、および第2光量画像G46を表示して光量を変更する操作を行うことが可能である。

30

【0510】

また、演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われて特図確定時間が経過した後も、メニュー画面説明画像G40が表示されているか否かに関わらず、確変演出モード用の曲が継続して出力され続ける。さらに、確変用曲画像G52および確変用曲変更操作方法画像G53も演出図柄EZ1～EZ3の停止表示前から変わらずに継続して表示され、上下ボタン42k1を操作することで曲を変更することができる。そのため、演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われて特図確定時間が経過した後、さらに演出図柄EZ1～EZ3の停止表示が行われているときは、通常遊技状態や低確率高ベース遊技状態が設定されているときと同様に、左右ボタン42k2を操作して音量の変更および第1音量画像G20の表示を行うことは可能であるが、上下ボタン42k1を操作して光量の変更および第1光量画像G21の表示を行うことはできない。

40

【0511】

次に、前述の音量画像G20、G45の表示、および音量の変更、ならびに光量画像G

50

21, G46の表示、および音量の変更を行うための主要な制御・処理の一例について説明する。ただし、これらの説明は一例であるので、音量画像G20, G45の表示、および音量の変更、ならびに光量画像G21, G46の表示、および光量の変更を行うための制御・処理は以下の一例に限られず、適宜に変更しても良い。

【0512】

第1実施形態において、音量画像G20, G45の表示、および音量の変更、ならびに光量画像G21, G46の表示、および光量の変更を行うための基本的なあるいは統括的な制御・処理は、演出制御用マイコン121によって行われる。演出制御用マイコン121は、例えば、S4001の電源投入時処理において、音量記憶部128に音量「3」をセットし、光量記憶部129に光量「3」をセットする。すなわち、演出制御用マイコン121は、電源投入時に初期値として音量「3」と光量「3」を設定する。ただし、電源投入時処理において設定される音量および光量はこれらに限られず、適宜に設定しても良い。また、演出制御基板120などの遊技店の店員のみが操作可能な位置にも音量や光量を設定するための操作手段を演出制御基板120に接続させて設けておき、演出制御用マイコン121は、電源投入時にはS4001の電源投入時処理において、その操作手段によって設定されている音量や光量を音量記憶部128や光量記憶部129にセットするようにしても良い。

【0513】

また、演出制御用マイコン121は、S4101の入力処理において、第1演出ボタンスイッチデータ、および第2演出ボタンスイッチデータの他に、上操作部センサ42auからの上操作部検知信号、下操作部センサ42adからの下操作部検知信号、左操作部センサ42alからの左操作部検知信号、および右操作部センサ42arからの右操作部検知信号が入力すると、上操作部42kuが操作されたことを示す上操作部スイッチデータ、下操作部42kdが操作されたことを示す下操作部スイッチデータ、左操作部42klが操作されたことを示す左操作部スイッチデータ、および右操作部42krが操作されたことを示す右操作部スイッチデータを演出用RAMの所定領域に作成することも可能である。これらの操作部スイッチデータを作成することによって、演出制御用マイコン121は、各操作部42ku、42kd、42kl、42krが操作されたことを認識する。

【0514】

また、演出制御用マイコン121は、音量画像G20, G45の表示、および音量の変更、ならびに光量画像G21, G46の表示、および光量の変更を行うための各種期間を特定することができる。各種期間とは、通常遊技状態または低確率高ベース遊技状態が設定されて特図可変表示が行われている期間（第1期間）、通常遊技状態または低確率高ベース遊技状態が設定されていて遊技（特図可変表示および大当たり遊技）が行われていない非遊技状態であってメニュー画面説明画像G40が表示されていない期間（第2期間）、通常遊技状態または低確率高ベース遊技状態が設定されていて遊技が行われていない非遊技状態であってメニュー画面説明画像G40が表示されている期間（第3期間）、高確率高ベース遊技状態が設定されていて特図変動演出の通常変動が行われている期間（第4期間）、高確率高ベース遊技状態が設定されていて特図変動演出のリーチ演出が行われている期間（第5期間）、高確率高ベース遊技状態が設定されていて遊技が行われていない非遊技状態であってメニュー画面説明画像G40が表示されていない期間（第6期間）、高確率高ベース遊技状態が設定されていて遊技が行われていない非遊技状態であってメニュー画面説明画像G40が表示されている期間（第7期間）、大当たり遊技におけるオープニング（第8期間）、大当たり遊技におけるラウンド遊技全体（第9期間）、および大当たり遊技におけるエンディング（第10期間）のことである。

【0515】

また、演出制御用マイコン121は、各種期間を特定するために、各種期間を示すフラグ、具体的には、第1期間を示す第1期間フラグ、第2期間を示す第2期間フラグ、第3期間を示す第3期間フラグ、第4期間を示す第4期間フラグ、第5期間を示す第5期間フラグ、第6期間を示す第6期間フラグ、第7期間を示す第7期間フラグ、第8期間を示す

第 8 期間フラグ、第 9 期間を示す第 9 期間フラグ、および第 10 期間を示す第 10 期間フラグの何れか 1 つを、演出用 R A M 1 2 4 に設けられた期間フラグ記憶部 1 3 0 に O N する。何れか 1 つの期間フラグが O N されるときは、他の期間フラグを O N することができないように構成されている。すなわち、ある期間フラグを O N するということは、その直前まで他の期間フラグが O N されていた場合には、その他の期間フラグを O F F してある期間フラグを O N するということである。

【 0 5 1 6 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、例えば、ステップ S 4 3 0 5 で特図変動開始コマンドを受信した場合、ステップ S 4 3 0 6 において特図変動演出の演出内容（特図変動演出パターン）を決定した後、遊技状態を確認し、遊技状態が通常遊技状態または低確率高ベース遊技状態であれば、第 1 期間フラグを演出用 R A M 1 2 4 の期間フラグ記憶部 1 3 0 に O N する。なお、既に第 1 期間フラグが O N されていれば、第 1 期間フラグの O N は行われない。

10

【 0 5 1 7 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、ステップ S 4 3 1 1 で客待ち状態コマンドを受信すると、ステップ S 4 3 1 2 において、遊技状態を確認し、遊技状態が通常遊技状態または低確率高ベース遊技状態であれば、第 2 期間フラグを期間フラグ記憶部 1 3 0 に O N すると共に、メニュー画面説明画像 G 4 0 を表示するタイミングの計測を開始する。メニュー画面説明画像 G 4 0 を表示するタイミングの計測は、メニュー説明画像開始時間（5 秒）をメニュー説明画像用タイマにセットすることで行う。

20

【 0 5 1 8 】

メニュー説明画像用タイマは、例えば演出用 R A M 1 2 4 に設けられ、1 m s タイマ割り込み処理におけるステップ S 4 2 0 4 のタイマ更新処理で、1 m s 分、減算されて更新される。そこで、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 2 期間であるときには、ステップ S 4 2 0 4 の後に、メニュー説明画像用タイマが 0 であるか否かを判定し、メニュー説明画像用タイマが 0 であると判定すると第 3 期間フラグを期間フラグ記憶部 1 3 0 に O N すると共に、メニュー画面説明画像 G 4 0 を表示することを示すメニュー説明画像表示コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

【 0 5 1 9 】

演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされたメニュー説明画像表示コマンドは、コマンド送信処理（S 4 0 0 4）により画像制御基板 1 4 0 に送信される。画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、メニュー説明画像表示コマンドを受信すると、前述のように、表示部 5 0 a にメニュー画面説明画像 G 4 0 を表示する。

30

【 0 5 2 0 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、例えば、ステップ S 4 3 0 5 で特図変動開始コマンドを受信した場合、ステップ S 4 3 0 6 において特図変動演出の演出内容（特図変動演出パターン）を決定した後、遊技状態を確認し、遊技状態が高確率高ベース遊技状態であれば、第 4 期間フラグを演出用 R A M 1 2 4 の期間フラグ記憶部 1 3 0 に O N すると共に、確変用曲画像 G 5 2 および確変用曲変更操作方法画像 G 5 3 を表示することを示す確変用曲画像表示コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。なお、既に第 4 期間フラグが O N されていれば、第 4 期間フラグの O N および確変用曲画像表示コマンドのセットは行われない。

40

【 0 5 2 1 】

演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた確変用曲画像表示コマンドは、コマンド送信処理（S 4 0 0 4）により画像制御基板 1 4 0 に送信される。画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、確変用曲画像表示コマンドを受信すると、前述のように、表示部 5 0 a に確変用曲画像 G 5 2 および確変用曲変更操作方法画像 G 5 3 を表示する。

【 0 5 2 2 】

さらに、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 4 期間フラグを O N すると、続いて特図変動演出の演出内容を確認して、S P リーチなどのリーチ演出が実行されるか否かを確認する

50

。ここで、リーチ演出が実行される場合は、リーチ演出が行われるタイミングの計測を開始する。リーチ演出が行われるタイミングの計測は、リーチ演出開始時間をリーチ演出用タイマにセットすることで行う。リーチ演出開始時間は、特図変動演出が開始されてからリーチ演出が開始されるまでの時間であり、特図変動演出の演出内容（特図変動演出パターン）に応じて予め設定されている。

【0523】

リーチ演出用タイマは、例えば演出用RAM124に設けられ、1msタイマ割り込み処理におけるステップS4204のタイマ更新処理で、1ms分、減算されて更新される。そこで、演出制御用マイコン121は、第4期間であるときには、ステップS4204の後に、リーチ演出用タイマが0であるか否かを判定し、リーチ演出用タイマが0であると判定すると第5期間フラグを期間フラグ記憶部130にONすると共に、確変用曲画像G52および確変用曲変更操作方法画像G53を消去することを示す確変用曲画像消去コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

10

【0524】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた確変用曲画像消去コマンドは、コマンド送信処理（S4004）により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、確変用曲画像消去コマンドを受信すると、前述のように、確変用曲画像G52および確変用曲変更操作方法画像G53を表示部50aから消去する。

【0525】

また、演出制御用マイコン121は、ステップS4311で客待ち状態コマンドを受信すると、ステップS4312において、遊技状態を確認し、遊技状態が高確率高ベース遊技状態であれば、第6期間フラグをONすると共に、メニュー画面説明画像G40を表示するタイミングの計測を開始する。メニュー画面説明画像G40を表示するタイミングの計測は、メニュー説明画像開始時間（5秒）をメニュー説明画像用タイマにセットすることで行う。

20

【0526】

また、演出制御用マイコン121は、第6期間であるときには、ステップS4204の後に、メニュー説明画像用タイマが0であるか否かを判定し、メニュー説明画像用タイマが0であると判定すると第7期間フラグをONすると共に、メニュー説明画像表示コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

30

【0527】

演出用RAM124の出力バッファにセットされたメニュー説明画像表示コマンドは、コマンド送信処理（S4004）により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、メニュー説明画像表示コマンドを受信すると、前述のように、表示部50aにメニュー画面説明画像G40を表示する。

【0528】

さらに、演出制御用マイコン121は、第5期間であるときに第6期間フラグをONする場合は、確変用曲画像表示コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。SPリーチで確変用曲画像G52および確変用曲変更操作方法画像G53が消去されていたからである。

40

【0529】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた確変用曲画像表示コマンドは、コマンド送信処理（S4004）により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、確変用曲画像表示コマンドを受信すると、前述のように、表示部50aに確変用曲画像G52および確変用曲変更操作方法画像G53を表示する。

【0530】

また、演出制御用マイコン121は、ステップS4313でオープニングコマンドを受信した場合、ステップS4314において、オープニング演出の演出内容（オープニング演出パターン）を決定した後、第8期間フラグを演出用RAM124の期間フラグ記憶部130にONする。

50

【0531】

また、演出制御用マイコン121は、ステップS4315でラウンド数指定コマンドを受信した場合、ステップS4316において、ラウンド演出の演出内容（オープニング演出パターン）を決定した後、ラウンド数指定コマンドが示すラウンド数を確認し、ラウンド数がラウンド1であれば、第9期間フラグを演出用RAM124の期間フラグ記憶部130にONすると共に、大当たり用曲画像G50および大当たり用曲変更操作方法画像G51を表示することを示す大当たり用曲画像表示コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0532】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた大当たり用曲画像表示コマンドは、コマンド送信処理（S4004）により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、大当たり用曲画像表示コマンドを受信すると、前述のように、大当たり用曲画像G50および大当たり用曲変更操作方法画像G51を表示部50aに表示する。

【0533】

また、演出制御用マイコン121は、ステップS4317でエンディングコマンドを受信した場合、ステップS4318において、エンディング演出の演出内容（エンディング演出パターン）を決定した後、第10期間フラグを演出用RAM124の期間フラグ記憶部130にONすると共に、大当たり用曲画像消去コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0534】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた大当たり用曲画像消去コマンドは、コマンド送信処理（S4004）により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、大当たり用曲画像消去コマンドを受信すると、前述のように、大当たり用曲画像G50および大当たり用曲変更操作方法画像G51を表示部50aから消去する。

【0535】

このように、演出制御用マイコン121は、様々な期間を特定可能である。そして、演出制御用マイコン121は、第3期間、および第7期間において、メニュー画像G41が表示されていないときに、第1演出ボタン40kが操作されると、メニュー画像G41を表示することを示すメニュー画像表示コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットすると共に、メニュー画像G41が表示されていることを示すメニュー画像表示フラグを演出用RAM124のメニュー画像表示フラグ記憶部131にONする。

【0536】

演出用RAM124の出力バッファにセットされたメニュー画像表示コマンドは、コマンド送信処理（S4004）により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、メニュー画像表示コマンドを受信すると、メニュー画像G41を表示部50aの所定領域に表示する。

【0537】

表示部50aにメニュー画像G41が表示されているときに、上下ボタン42k1への操作が行われると、演出制御用マイコン121は、前述したような当該操作内容に応じたカーソル画像G41eの移動を行うためのカーソル画像移動コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0538】

演出用RAM124の出力バッファにセットされたカーソル画像移動コマンドは、コマンド送信処理（S4004）により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、カーソル画像移動コマンドを受信すると、カーソル画像移動コマンドが示す内容に応じてカーソル画像G41eを移動する。

【0539】

そして、メニュー閉鎖選択肢画像G41dの横にカーソル画像G41eが表示され、メ

10

20

30

40

50

ニュー閉鎖機能が選択されているときに、第1演出ボタン40kへの操作が行われると、演出制御用マイコン121は、前述したようなメニュー画像G41の消去を行うためのメニュー画像消去コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットすると共に、メニュー画像表示フラグをOFFする。

【0540】

演出用RAM124の出力バッファにセットされたメニュー画像消去コマンドは、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、メニュー画像消去コマンドを受信すると、メニュー画像G41を消去する。

【0541】

また、音量設定選択肢画像G41aの横にカーソル画像G41eが表示され、音量変更機能が選択されているときに、第1演出ボタン40kへの操作が行われると、演出制御用マイコン121は、そのときに設定されている音量を示す態様の第2音量画像G45を表示させるための第2音量画像表示コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0542】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた第2音量画像表示コマンドは、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、第2音量画像表示コマンドを受信すると、そのときに設定されている音量を示す態様の第2音量画像G45を、表示部50aの略中央にてメニュー画像G41に重畳的に表示する。

【0543】

第2音量画像G45が表示されているとき(第2音量変更可能期間)に、左右ボタン42k2への操作が行われると、演出制御用マイコン121は、当該操作に応じた音量を音量記憶部128にセットして、音量の変更もしくは維持を行う。また、演出制御用マイコン121は、左右ボタン42k2への操作が行われたときに、当該操作に応じた音量を示す態様の第2音量画像G45を表示することを示す第2音量画像変更コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットすると共に、音声制御回路161を介して当該操作に応じた音量の音量操作音をスピーカ52から出力させる。

【0544】

第2音量画像G45が表示されているとき(第2音量変更可能期間)に演出用RAM124の出力バッファにセットされた第2音量画像変更コマンドは、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、第2音量画像変更コマンドを受信すると、操作に応じた音量を示す態様の第2音量画像G45(特に、第2音量指針部G45bおよび音量数値部G45e)に変更する。

【0545】

また、第2音量画像G45が表示されているとき(第2音量変更可能期間)に、第1演出ボタン40kへの操作が行われると、演出制御用マイコン121は、第2音量画像G45を消去することを示す第2音量画像消去コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0546】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた第2音量画像消去コマンドも、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、第2音量画像消去コマンドを受信すると、第2音量画像G45を消去する。

【0547】

また、光量設定選択肢画像G41bの横にカーソル画像G41eが表示され、光量設定機能が選択されているときに、第1演出ボタン40kへの操作が行われると、演出制御用マイコン121は、そのときに設定されている光量を示す態様の第2光量画像G46を表

10

20

30

40

50

示させるための第2光量画像表示コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0548】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた第2光量画像表示コマンドは、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、第2光量画像表示コマンドを受信すると、そのときに設定されている光量を示す態様の第2光量画像G46を、表示部50aの略中央にてメニュー画像G41に重畳的に、表示する。

【0549】

第2光量画像G46が表示されているとき(第2光量変更可能期間)に、上下ボタン42k1への操作が行われると、演出制御用マイコン121は、当該操作に応じた光量を光量記憶部129にセットして、光量の変更もしくは維持を行う。また、演出制御用マイコン121は、第2光量変更可能期間に、上下ボタン42k1への操作が行われたときに、当該操作に応じた光量を示す態様の第2光量画像G46を表示することを示す第2光量画像変更コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットすると共に、音声制御回路161を介して所定の音量の光量操作音をスピーカ52から出力させる。

【0550】

第2光量画像G46が表示されているとき(第2光量変更可能期間)に演出用RAM124の出力バッファにセットされた第2光量画像変更コマンドも、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、第2光量画像変更コマンドを受信すると、当該操作に応じた光量を示す態様の第2光量画像G46(特に、第2光量指針部G46bおよび光量数値部G46e)に変更する。

【0551】

また、第2光量画像G46が表示されているとき(第2光量変更可能期間)に、第1演出ボタン40kへの操作が行われると、演出制御用マイコン121は、第2光量画像G46を消去することを示す第2光量画像消去コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0552】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた第2光量画像消去コマンドも、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、第2光量画像消去コマンドを受信すると、第2光量画像G46を消去する。

【0553】

また、演出制御用マイコン121は、第1期間、第2期間、第4期間、第5期間、第6期間、第8期間、第9期間、第10期間、ならびに第3期間、および第7期間であって、メニュー画像G41が表示されていないとき(第1音量変更可能期間)に、左右ボタン42k2への操作が行われると、当該操作に応じた音量を音量記憶部128にセットして、音量の変更もしくは維持を行う。また、演出制御用マイコン121は、第1音量変更可能期間に、左右ボタン42k2への操作が行われると、当該操作に応じた音量を示す態様の第1音量画像G20を第1音量画像表示領域50g1に表示することを示す第1音量画像表示コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0554】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた第1音量画像表示コマンドは、コマンド送信処理(S4004)により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、第1音量画像表示コマンドを受信すると、第1音量画像G20を表示していない場合は、表示部50aの第1音量画像表示領域50g1に、操作後の新たな音量を示す態様の第1音量画像G20を表示する。一方、画像制御基板140の画像用CPU141は、第1音量画像G20を表示している場合は、当該操作に応じた音量を示す態様の第1音量画像G20(特に、第1音量指針部G20b)に変更する。

【0555】

また、第1音量変更可能期間に左右ボタン42k2への操作が行われると、演出制御用マイコン121は、第1音量画像G20を消去するタイミングの計測を開始する。第1音量画像G20を消去するタイミングの計測は、第1音量画像消去時間（5秒）を第1音量画像消去用タイマにセットすることで行う。

【0556】

第1音量画像消去用タイマは、例えば演出用RAM124に設けられ、1msタイマ割り込み処理におけるステップS4204のタイマ更新処理で、1ms分、減算されて更新される。そこで、演出制御用マイコン121は、第1音量変更可能期間において第1音量画像G20を消去するタイミングを計測しているときには、ステップS4204の後に、第1音量画像消去用タイマが0であるか否かを判定し、第1音量画像消去用タイマが0であると判定すると、第1音量画像G20を消去することを示す第1音量画像消去コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0557】

なお、演出制御用マイコン121は、第1音量変更可能期間において第1音量画像G20を消去するタイミングを計測しているときに、すなわち第1音量画像G20が表示されているときに、新たに左右ボタン42k2への操作が行われた場合は、実行中の計測をリセットし、第1音量画像G20を消去するタイミングの計測を最初から行う。すなわち、この計測は、第1音量画像G20が表示されているときに左右ボタン42k2の操作が行われる度に最初から行われる。

【0558】

そして、最後の左右ボタン42k2への操作が行われてから新たな左右ボタン42k2への操作が行われることなく第1音量画像消去時間が経過して、第1音量画像消去用タイマが0になると第1音量画像G20を消去するタイミングになり、演出制御用マイコン121は、第1音量画像消去コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0559】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた第1音量画像消去コマンドは、コマンド送信処理（S4004）により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、第1音量画像消去コマンドを受信すると、第1音量画像G20を消去する。

【0560】

また、演出制御用マイコン121は、第1期間、第2期間、第5期間、第6期間、第8期間、第10期間、ならびに第3期間、および第7期間であって、メニュー画像G41が表示されていないとき（第1光量変更可能期間）に、上下ボタン42k1への操作が行われると、当該操作に応じた光量を光量記憶部129にセットして、光量の変更もしくは維持を行う。また、演出制御用マイコン121は、第1光量変更可能期間に、上下ボタン42k1への操作が行われたときに、当該操作に応じた光量を示す態様の第1光量画像G21を第1光量画像表示領域50g2に表示することを示す第1光量画像表示コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0561】

演出用RAM124の出力バッファにセットされた第1光量画像表示コマンドは、コマンド送信処理（S4004）により画像制御基板140に送信される。画像制御基板140の画像用CPU141は、第1光量画像表示コマンドを受信すると、第1光量画像G21を表示していない場合は、表示部50aの第1光量画像表示領域50g2に、操作後の新たな光量を示す態様の第1光量画像G21を表示する。一方、画像制御基板140の画像用CPU141は、第1光量画像G21を表示している場合は、当該操作に応じた光量を示す態様の第1光量画像G21（特に、第1光量指針部G21b）に変更する。

【0562】

また、第1光量変更可能期間に上下ボタン42k1への操作が行われると、演出制御用マイコン121は、第1光量画像G21を消去するタイミングの計測を開始する。第1光

10

20

30

40

50

量画像 G 2 1 を消去するタイミングの計測は、第 1 光量画像消去時間（5 秒）を第 1 光量画像消去用タイマにセットすることで行う。

【0563】

第 1 光量画像消去用タイマは、例えば演出用 RAM 1 2 4 に設けられ、1 m s タイマ割り込み処理におけるステップ S 4 2 0 4 のタイマ更新処理で、1 m s 分、減算されて更新される。そこで、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 光量変更可能期間において第 1 光量画像 G 2 1 を消去するタイミングを計測しているときには、ステップ S 4 2 0 4 の後に、第 1 光量画像消去用タイマが 0 であるか否かを判定し、第 1 光量画像消去用タイマが 0 であると判定すると、第 1 光量画像 G 2 1 を消去することを示す第 1 光量画像消去コマンドを演出用 RAM 1 2 4 の出力バッファにセットする。

10

【0564】

なお、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 光量変更可能期間において第 1 光量画像 G 2 1 を消去するタイミングを計測しているときに、すなわち第 1 光量画像 G 2 1 が表示されているときに、新たに上下ボタン 4 2 k 1 への操作が行われた場合は、実行中の計測をリセットし、第 1 光量画像 G 2 1 を消去するタイミングの計測を最初から行う。すなわち、この計測は、第 1 光量画像 G 2 1 が表示されているときに上下ボタン 4 2 k 1 の操作が行われる度に最初から行われる。

【0565】

そして、最後の上下ボタン 4 2 k 1 への操作が行われてから新たな上下ボタン 4 2 k 1 への操作が行われることなく第 1 光量画像消去時間が経過して、第 1 光量画像消去用タイマが 0 になると第 1 光量画像 G 2 1 を消去するタイミングになり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 光量画像消去コマンドを演出用 RAM 1 2 4 の出力バッファにセットする。

20

【0566】

演出用 RAM 1 2 4 の出力バッファにセットされた第 1 光量画像消去コマンドは、コマンド送信処理（S 4 0 0 4）により画像制御基板 1 4 0 に送信される。画像制御基板 1 4 0 の画像用 CPU 1 4 1 は、第 1 光量画像消去コマンドを受信すると、第 1 光量画像 G 2 1 を消去する。

【0567】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 9 期間において、換言すると、大当たり用曲画像 G 5 0 が表示されているときに、上下ボタン 4 2 k 1 への操作が行われると、当該操作に応じた新たな曲を曲記憶部 1 3 2 にセットして、曲の変更を行う。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、上下ボタン 4 2 k 1 への操作が行われたときに、当該操作に応じた新たな曲を示す態様の大当たり用曲画像 G 5 0 を表示部 5 0 a に表示することを示す大当たり用画像表示コマンドを演出用 RAM 1 2 4 の送信バッファにセットすると共に、音声制御回路 1 6 1 を介して新しい曲をスピーカ 5 2 から出力させる。

30

【0568】

大当たり用曲画像 G 5 0 が表示されているときに演出用 RAM 1 2 4 の出力バッファにセットされた大当たり用曲画像表示コマンドも、コマンド送信処理（S 4 0 0 4）により画像制御基板 1 4 0 に送信される。画像制御基板 1 4 0 の画像用 CPU 1 4 1 は、大当たり用曲画像表示コマンドを受信すると、当該操作に応じた新たな曲を示す大当たり用曲画像 G 5 0 に変更する。

40

【0569】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 4 期間において、換言すると、確変用曲画像 G 5 2 が表示されているときに、上下ボタン 4 2 k 1 への操作が行われると、当該操作に応じた新たな曲を曲記憶部 1 3 2 にセットして、曲の変更を行う。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、上下ボタン 4 2 k 1 への操作が行われたときに、当該操作に応じた新たな曲を示す態様の確変用曲画像 G 5 2 を表示部 5 0 a に表示することを示す確変用画像表示コマンドを演出用 RAM 1 2 4 の送信バッファにセットすると共に、音声制御回路 1 6 1 を介して新しい曲をスピーカ 5 2 から出力させる。

【0570】

50

確変用曲画像 G 5 2 が表示されているときに演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットされた確変用曲画像表示コマンドも、コマンド送信処理 (S 4 0 0 4) により画像制御基板 1 4 0 に送信される。画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、確変用曲画像表示コマンドを受信すると、操作後の新たな曲を示す確変用曲画像 G 5 2 に変更する。

【0571】

以上のように、第 1 実施形態のパチンコ遊技機によれば、特図可変表示や大当たり遊技などの遊技が行われているときに、音量や光量といったスピーカ 5 2 による音声演出や画像表示装置 5 0 による画像演出および枠ランプ 5 3 による発光演出の出力量を変更することが可能であるので、遊技者に応じた出力量の演出を実行することができ、演出効果の低下を防ぐことができる。さらに、光量の変更対象は、画像表示装置 5 0 および枠ランプ 5 3 となっているが、画像表示装置 5 0 および枠ランプ 5 3 の何れか一方にしても良い。

10

【0572】

また、音量を表す第 1 音量画像 G 2 0 や光量を表す第 1 光量画像 G 2 1 は、遊技中に遊技者が操作しているときに表示されるので、遊技者は音量や光量を容易に把握することができる。さらに、第 1 音量画像 G 2 0 は音量を変更する操作を行うことによって表示され、第 1 光量画像 G 2 1 は光量を変更する操作を行うことによって表示されるので、遊技への集中力の低下を防ぐことができる。

【0573】

さらに、音量を表す第 1 音量画像 G 2 0 と光量を表す第 1 光量画像 G 2 1 とは異なり、音量を変更するための操作方法 (左右ボタン 4 2 k 2 への操作) と光量を変更するための操作方法 (上下ボタン 4 2 k 1 への操作) とが異なるので、遊技者に音量の変更および光量の変更を実行させ易くすることができる。また、第 1 音量画像 G 2 0 が表示される領域 (位置) と、第 1 光量画像 G 2 1 が表示される領域 (位置) とが異なるので、第 1 音量画像 G 2 0 と第 1 光量画像 G 2 1 との区別を付けやすくすることができる。

20

【0574】

また、第 1 音量画像 G 2 0 と第 1 光量画像 G 2 1 を同時に表示する、すなわち、第 1 音量画像 G 2 0 を表示しているときに第 1 光量画像 G 2 1 を表示し、あるいは第 1 光量画像 G 2 1 を表示しているとき第 1 音量画像 G 2 0 を表示することが可能であるので、音量の変更操作と光量の変更操作に係る時間の短縮を図ることができる。さらに、第 1 音量画像 G 2 0 が表示されているとき、音量に対する最後の変更操作が行われてから第 1 音量画像消去時間が経過することを条件に第 1 音量画像 G 2 0 が消去され、第 1 光量画像 G 2 1 が表示されているとき、光量に対する最後の変更操作が行われてから第 1 音量画像消去時間が経過することを条件に第 1 光量画像 G 2 1 が消去されるので、遊技者が音量や光量を変更した後は遊技に集中させることができる。

30

【0575】

さらに、遊技が行われていない非遊技状態において、詳細には第 2 音量画像 G 4 5 が表示されているときや第 2 光量画像 G 4 6 が表示されているときに、音量や光量を変更することが可能であり、このときには音量や光量を変更する操作に伴って音量操作音や光量操作音がスピーカから出力されることがある。よって、音量や光量に変更されたことを分かり易くすることができる。また、音量操作音と光量操作音とは異なる音声で構成されているので、音量や光量の変更に対する誤操作を防止することができる。

40

【0576】

また、実施形態 1 のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、音量や光量を変更可能であり、音量を示す画像 (音量画像 G 2 0, G 4 5) や光量を示す画像 (光量画像 G 2 1, G 4 6) が表示部 5 0 a に表示されるので、遊技者に音量や光量の変更を行い易くすることができる。さらに、音量を示す画像として、遊技が行われている遊技中に表示可能な第 1 音量画像 G 2 0 や第 1 光量画像 G 2 1 と、遊技が行われていない非遊技中に表示可能な第 2 音量画像 G 4 5 や第 2 光量画像 G 4 6 と、がある。そして、遊技が行われている遊技中に表示可能な第 1 音量画像 G 2 0 や第 1 光量画像 G 2 1 の方が小さいので、遊技における演出画像による演出の妨げとなって演出画像による演出の演出効果が低下することを軽減するこ

50

とができる。また、遊技が行われている遊技中に表示可能な第1音量画像G20や第1光量画像G21の方が表示部50aの端の方に表示されるので、遊技における演出画像による演出の妨げとなって演出画像による演出の演出効果が低下することを軽減することができる。

【0577】

ここで、遊技が行われている遊技中に表示可能な第1音量画像G20や第1光量画像G21は、単に左右ボタン42k2や上下ボタン42k1を1回操作することによって表示させることができる。一方、遊技が行われていない非遊技中に表示可能な第2音量画像G45や第2光量画像G46は、最初に第1演出ボタン40kを操作してメニュー画像G41を表示させ、次に、上下ボタン42k1を操作して、音量設定選択肢画像G41aや光量設定選択肢画像G41bを移動させ、最後に第1演出ボタン40kを操作することによって表示させることができる。すなわち、遊技が行われている遊技中に表示可能な第1音量画像G20や第1光量画像G21の方が容易な操作で表示させることができる。そのため、第1音量画像G20や第1光量画像G21を表示することが原因で遊技演出への集中力が低下し、遊技演出の演出効果が低下することを軽減することができる。

10

【0578】

さらに、遊技が行われている遊技中に表示可能な第1音量画像G20や第1光量画像G21は、最後の操作から左右ボタン42k2や上下ボタン42k1が操作されることなく所定時間が経過することによって消去される。一方、遊技が行われていない非遊技中に表示可能な第2音量画像G45や第2光量画像G46は、第1演出ボタン40kが操作されないとき消去されない。すなわち、遊技が行われている遊技中に表示可能な第1音量画像G20や第1光量画像G21の方が容易な操作で消去させることができる。そのため、第1音量画像G20や第1光量画像G21を消去することが原因で遊技演出への集中力が低下し、遊技演出の演出効果が低下することを軽減することができる。

20

【0579】

また、遊技が行われていない非遊技中に第2音量画像G45や第2光量画像G46が表示されているときに、左右ボタン42k2や上下ボタン42k1によって音量や光量を変更するための操作を行うと、その操作に応じて音量操作音や光量操作音が出力される。よって、音量や光量の変更操作が行われていることを遊技者に直感的に認識させることができる。一方、遊技が行われている遊技中に第1音量画像G20や第1光量画像G21が表示されているときに、左右ボタン42k2や上下ボタン42k1によって音量や光量を変更するための操作を行っても、音量操作音や光量操作音が出力されない。よって、音量操作音や光量操作音が遊技における音声演出の妨げとなって音声演出の演出効果が低下することを軽減することができる。

30

【0580】

さらに、音量操作音と光量操作音とが異なるので、音量の変更操作が行われていることと光量の変更操作が行われていることを容易に区別することができる。加えて、音量操作音は、左右ボタン42k2の操作によって暫定的に設定された音量で出力されるので、音量を容易に認識することができる。

【0581】

また、実施形態1のパチンコ遊技機PY1によれば、遊技中の特定期間においては、上下ボタン42k1を操作することによって光量を変更することが規制されているので、当該特定期間において遊技者に遊技に集中させることができる。さらに、その特定期間においては、演出内容、具体的には、上下ボタン42k1を操作することによって、曲で構成される音声演出の種類を変更することができるので、遊技演出の単調化および単調化による飽きを防止することができる。加えて、特定期間においては、曲で構成される音声演出の種類を変更できることに加えて、左右ボタン42k2を操作することによって音量を変更することもできるので、音声演出の演出効果を向上させることができる。

40

【0582】

(第1実施形態の変更例)

50

第1実施形態では、十字ボタン42kを操作することによって、音量や光量を変更すると共に、音量画像G20、G45や光量画像G21、G46を表示することが可能であるが、これらの変更や表示を行うための操作手段は十字ボタン42kに限られず、例えば、ジョイスティックやタッチパネルなど他の操作手段を設け、少なくとも音量を変更すると共に、音量画像G20、G45を表示する操作と光量を変更すると共に、光量画像G21、G46を表示する操作が異なるようにし、当該他の操作手段による所定の操作で音量や光量を変更すると共に、音量画像G20、G45や光量画像G21、G46を表示することができるようにしても良い。

【0583】

また、第1実施形態では、左右ボタン42k2の操作によって音量を変更すると共に、音量画像G20、G45を表示することができ、上下ボタン42k1の操作によって光量を変更すると共に、光量画像G21、G46を表示することができるが、上下ボタン42k1の操作によって音量を変更すると共に、音量画像G20、G45を表示することができ、左右ボタン42k2の操作によって光量を変更すると共に、光量画像G21、G46を表示することができるようにしても良い。

【0584】

さらに、十字ボタン42kを操作することによって、演出装置の出力量として音量や光量を変更すると共に、音量画像G20、G45や光量画像G21、G46を表示することが可能であるが、これらの変更及び表示の対象となる演出装置の出力量は、音量や光量に限られない。例えば、盤可動体55kの作動範囲や作動速度を変更及び表示できるようにしても良い。

【0585】

また、音量および光量は5段階の範囲で変更および表示可能であるが、音量および光量の段階数は「5」に限られず適宜に設定しても良い。さらに、音量と光量の段階数が異なるようにしても良い。また、音量画像G20、G45や光量画像G21、G46の表示内容は、音量や光量が認識できる範囲で適宜に変更しても良い。さらに、第2音量画像G45および第2光量画像G46は、第1音量画像G20および第1光量画像G21と同一のデザインを所定の倍率で拡大して構成されているが、異なるデザインで構成させても良い。

【0586】

また、音量画像G20、G45や光量画像G21、G46の大きさは、第1音量画像G20よりも第2音量画像G45の方が大きく、且つ、第1光量画像G21よりも第2光量画像G46の方が大きくなっていれば適宜に変更しても良い。また、音量画像G20、G45や光量画像G21、G46の表示位置は第2音量画像G45よりも第1音量画像G20の方が表示部50aの端に表示され、且つ、第2光量画像G46よりも第1光量画像G21の方が表示部50aの端に表示されていれば適宜に変更しても良い。

【0587】

さらに、音量画像G20、G45や光量画像G21、G46を表示するための操作方法は、第2音量画像G45や第2光量画像G46を表示するための操作方法より第1音量画像G20や第1光量画像G21を表示するための操作方法の方が容易であれば、適宜に変更可能である。また、第1音量画像G20および第1光量画像G21は最後の操作が行われて新たな操作行われることなく所定時間が経過するときに消去されるが、この所定時間は適宜に変更しても良い。さらに、所定の操作を行うことによって第1音量画像G20および第1光量画像G21が消去されるようにしても良い。ただし、この場合は、第2音量画像G45や第2光量画像G46を消去するための操作方法より第1音量画像G20や第1光量画像G21を消去するための操作方法の方が容易である方が好ましい。また、第2音量画像G45や第2光量画像G46を消去するための操作方法も、第2音量画像G45や第2光量画像G46を消去するための操作方法より第1音量画像G20や第1光量画像G21を消去するための操作方法の方が容易であれば、適宜に変更しても良い。

【0588】

また、音量操作音や光量操作音の音声内容も適宜に変更可能である。さらに、音量操作音と光量操作音の音声内容は異なっているが同一にしても良い。加えて、光量操作音の音量は一定であるが、例えば、光量が増加するにしたがって大きくなるようにしても良い。さらに、遊技が行われているときには、十字ボタン４２ｋによる音量や光量の変更操作に応じた操作音が出力されないが、遊技中の音声演出の支障を来さず、非遊技中の音量操作音や光量操作音の音量よりも小さい範囲で出力されるようにしても良い。

【０５８９】

さらに、第１実施形態では、高確率高ベース遊技状態で確変演出モードが設定されているときの通常変動、および大当たり遊技のラウンド遊技では、上下ボタン４２ｋ１を操作することによって音声演出の演出内容を変更することができるが、変更できる演出内容の対象は、画像表示装置５０による画像演出、枠ランプ５３による発光演出、または盤可動体５５ｋによる動作演出などの音声演出以外の演出であっても良い。また、高確率高ベース遊技状態で確変演出モードが設定されているときの通常変動、および大当たり遊技のラウンド遊技の何れか一方で演出内容を変更できるようにしても良い。加えて、低確率高ベース遊技状態で時短演出モードが設定されているときの通常変動でも上下ボタン４２ｋ１を操作することによって演出内容を変更できるようにしても良い。

【０５９０】

また、高確率高ベース遊技状態で確変演出モードが設定されているときのリーチ演出、および大当たり遊技のオープニングやエンディングの何れか一方あるいは双方でも、上下ボタン４２ｋ１を操作することによって演出内容を変更することができるようにしても良い。すなわち、高確率高ベース遊技状態で確変演出モードが設定されているときのリーチ演出、および大当たり遊技のオープニングやエンディングの何れか一方あるいは双方では、上下ボタン４２ｋ１を操作することによって光量を変更することができないようにしても良い。

【０５９１】

７．その他の変更例

次に、基本的な実施形態、および第１実施形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１についてのその他の変更例を以下に説明する。以下、基本的な実施形態、および第１実施形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１について「パチンコ遊技機ＰＹ１など」という。

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

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

【０５９５】

この場合、例えば第２大入賞装置が入球容易な時間（例えば、２９．５秒）開放する特定の大当たり図柄（高確率状態を設定させ易い大当たり図柄）と、第２大入賞装置が入球艱難な時間（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

難しい大当たり図柄)と、を設けることができる。また、第2大入賞装置に入賞した遊技球が通過可能な領域として特定領域と非特定領域があり、遊技球を特定領域と非特定領域に振り分ける振分装置を設けておく。そして、第2大入賞装置の開放時間は同じであるが、第2大入賞装置の開放態様と振分装置の作動態様との組み合わせで、高確率状態を設定させ易い大当たり図柄と高確率状態を設定させ難しい大当たり図柄を設けることも可能である。

【0596】

また、パチンコ遊技機PY1などでは、遊技の進行に係る基本的な制御を遊技制御基板100が行い、遊技の進行(遊技の制御)に応じた演出の進行に係る基本的な制御を演出制御基板120が行うというように、遊技の制御と演出の制御とを異なる基板で行っているが、一つの基板で行うよう構成しても良い。この場合、画像制御基板140を、その一つの基板に含めても良く、また、その一つの基板とは別に設けても良い。

10

【0597】

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。

【0598】

8. 実施形態に開示されている他の発明

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A1～A9の総称であり、発明Bは、以下の発明B1～B9の総称であり、発明Cは、以下の発明C1～C3の総称である。

20

【0599】

8-1-1. 発明A1

発明A1に係る遊技機は、

所定の遊技を制御可能な遊技制御手段(遊技制御用マイコン101)を備えた遊技機において、

演出手段(画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53)による所定の演出を制御可能な演出制御手段(演出制御用マイコン121)と、

30

遊技者が操作可能な操作手段(十字ボタン42k)と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記操作手段が操作されることによって、前記演出手段の出力量を変更可能であり、

所定の表示部(表示部50a)において、前記出力量を示す出力画像を表示可能であることを特徴とする。

【0600】

8-1-2. 発明A2

発明A2に係る遊技機は、

発明A1に係る遊技機であって、

前記出力画像には、前記遊技制御手段による遊技が実行されている遊技中に表示される第1出力画像(第1音量画像G20、第1光量画像G21)と、前記遊技制御手段による遊技が実行されていない非遊技中に表示される第2出力画像(第2音量画像G45、第2光量画像G46)と、があることを特徴とする。

40

【0601】

8-1-3. 発明A3

発明A3に係る遊技機は、

発明A2に係る遊技機であって、

前記第2出力画像よりも前記第1出力画像の方が小さいことを特徴とする。

【0602】

8-1-4. 発明A4

50

発明 A 4 に係る遊技機は、
発明 A 2 または発明 A 3 に係る遊技機であって、
前記第 2 出力画像よりも前記第 1 出力画像の方が表示部の端に近い位置で表示されることを特徴とする。

【0603】

8-1-5. 発明 A 5
発明 A 5 に係る遊技機は、
発明 A 2 乃至発明 A 4 の何れか 1 つに係る遊技機であって、
前記第 2 出力画像よりも前記第 1 出力画像の方が、前記操作手段の容易な操作で表示されることを特徴とする。

10

【0604】

8-1-6. 発明 A 6
発明 A 6 に係る遊技機は、
発明 A 2 乃至発明 A 5 の何れか 1 つに係る遊技機であって、
前記第 2 出力画像よりも前記第 1 出力画像の方が、前記操作手段の容易な操作で消去されることを特徴とする。

【0605】

8-1-7. 発明 A 7
発明 A 7 に係る遊技機は、
発明 A 2 乃至発明 A 6 の何れか 1 つに係る遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記非遊技中に前記操作手段が操作されることに応じて所定の操作音を出力可能である一方、前記遊技中に前記操作手段が操作されることに応じて前記所定の操作音の出力を規制することを特徴とする。

20

【0606】

8-1-8. 発明 A 8
発明 A 8 に係る遊技機は、
発明 A 7 に係る遊技機であって、
前記操作手段の操作によって出力量を変更可能な前記演出手段には、第 1 演出手段（スピーカ 52）、および第 2 演出手段（画像表示装置 50、枠ランプ 53）があり、
前記第 1 演出手段に係る前記操作音と、前記第 2 演出手段に係る前記操作音と、は異なることを特徴とする。

30

【0607】

8-1-9. 発明 A 9
発明 A 9 に係る遊技機は、
発明 A 8 に係る遊技機であって、
前記第 1 演出手段は、音声出力可能な音声出力装置からなり、前記第 2 演出手段は、前記音声出力装置以外の出力装置からなることを特徴とする。

【0608】

8-2-1. 発明 B 1
発明 B 1 に係る遊技機は、
所定の遊技を制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 101）を備えた遊技機において、
演出手段（画像表示装置 50、スピーカ 52、枠ランプ 53）による所定の演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 121）と、
遊技者が操作可能な操作手段（十字ボタン 42k）と、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段による遊技が行われているときに、前記操作手段が特定操作されることによって、前記演出手段の出力量を変更可能であることを特徴とする。

40

【0609】

8-2-2. 発明 B 2

50

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、
表示部（表示部 5 0 a）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記特定操作が行われているときに、前記表示部において、前記演出手段の出力量を示す出力量画像（第 1 音量画像 G 2 0、第 1 光量画像 G 2 1）を表示可能であることを特徴とする。

【0 6 1 0】

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、

前記演出制御手段は、前記特定操作が行われることによって、前記出力量画像を表示することを特徴とする。

【0 6 1 1】

8-2-4. 発明 B 4

発明 B 4 に係る遊技機は、
発明 B 2 または発明 B 3 に係る遊技機であって、

前記演出手段には、音声を出力可能な音声出力装置（スピーカ 5 2）と、発光可能な発光装置（画像表示装置 5 0、枠ランプ 5 3）と、があり、

前記操作手段には、前記音声出力装置の音量を変更する第 1 特定操作を行うことが可能な第 1 操作手段（左右ボタン 4 2 k 2）と、前記発光装置の光量を変更する第 2 特定操作を行うことが可能な第 2 操作手段（上下ボタン 4 2 k 1）と、があり、

前記出力量画像には、前記音量を示す音量画像（第 1 音量画像 G 2 0）と、前記光量を示す光量画像（第 1 光量画像 G 2 1）と、があることを特徴とする。

【0 6 1 2】

8-2-5. 発明 B 5

発明 B 5 に係る遊技機は、
発明 B 4 に係る遊技機であって、

前記音量画像の表示位置と、前記光量画像の表示位置と、が異なることを特徴とする。

【0 6 1 3】

8-2-6. 発明 B 6

発明 B 6 に係る遊技機は、
発明 B 4 または発明 B 5 に係る遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記音量画像を表示しているときに前記光量画像も表示すること、または前記光量画像を表示しているときに前記音量画像を表示することも可能であることを特徴とする。

【0 6 1 4】

8-2-7. 発明 B 7

発明 B 7 に係る遊技機は、
発明 B 4 乃至発明 B 6 の何れか 1 つに係る遊技機であって、

前記演出制御手段は、
前記第 1 特定操作が行われてから第 1 時間が経過したときに前記音量画像を消去可能であり、

前記第 2 特定操作が行われてから第 2 時間が経過したときに前記光量画像を消去可能であることを特徴とする。

【0 6 1 5】

8-2-8. 発明 B 8

発明 B 8 に係る遊技機は、
発明 B 2 乃至発明 B 6 の何れか 1 つに係る遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記遊技制御手段による遊技が行われている遊技中に加えて、前記遊技制御手段による

10

20

30

40

50

遊技が行われていない非遊技中にも、前記特定操作されることによって、前記演出手段の出力量を変更可能であり、

前記非遊技中には前記操作手段が操作されることに応じて所定の操作音（音量操作音、光量操作音）を出力可能である一方、前記遊技中に前記操作手段が操作されることに応じて前記所定の操作音の出力を規制することを特徴とする。

【0616】

8-2-9. 発明B9

発明B9に係る遊技機は、

少なくとも発明B4を含む発明B5乃至発明B8の何れか1つに係る遊技機であって、前記音声出力装置に係る操作音と、前記発光装置に係る操作音と、は異なることを特徴とする。

10

【0617】

8-3-1. 発明C1

発明C1に係る遊技機は、

所定の遊技を制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン101）を備えた遊技機において、

演出手段（画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53）による所定の演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン121）と、

遊技者が操作可能な操作手段（十字ボタン42k）と、を備え、

前記演出制御手段は、

20

前記操作手段が操作されることによって、前記遊技制御手段による遊技が行われているときに、前記演出手段の出力量を変更可能であり、

前記遊技制御手段による遊技の特定期間（大当たり遊技のラウンド遊技、高確率高ベース遊技状態で確変演出モードが設定されているときの通常変動）においては、前記出力量の変更を規制することを特徴とする。

【0618】

8-3-2. 発明C2

発明C2に係る遊技機は、

発明C1に係る遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記特定期間において前記操作手段が操作されることによって、演出内容（音声演出の演出内容）を変更することが可能であることを特徴とする。

30

【0619】

8-3-3. 発明C3

発明C3に係る遊技機は、

発明C1または発明C2に係る遊技機であって、

前記演出手段には、第1演出手段（スピーカ52）と、第2演出手段（画像表示装置50、枠ランプ53）と、があり、

前記操作手段には、前記第1演出手段の出力量を変更する第1特定操作を行うことが可能な第1操作手段（左右ボタン42k2）と、前記第2演出手段の出力量を変更する第2特定操作を行うことが可能な第2操作手段（上下ボタン42k1）と、があり、

40

前記演出制御手段は、前記特定期間において前記第2特定操作されることによって、演出内容を変更することが可能であり、前記特定期間において前記第1特定操作されることによって前記第1演出手段の出力量を変更することが可能であることを特徴とする。

【符号の説明】

【0620】

PY1…パチンコ遊技機

1…遊技盤

11…第1始動口

11a…第1始動口センサ

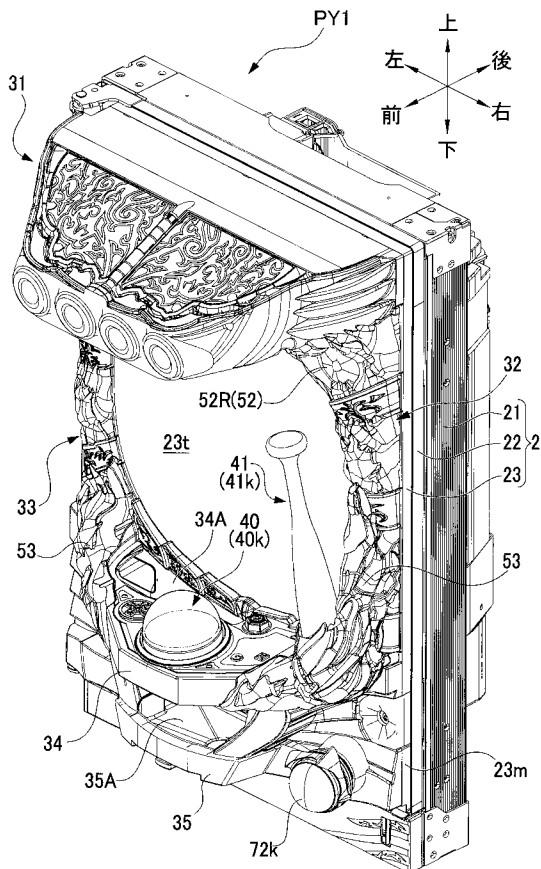
12…第2始動口

50

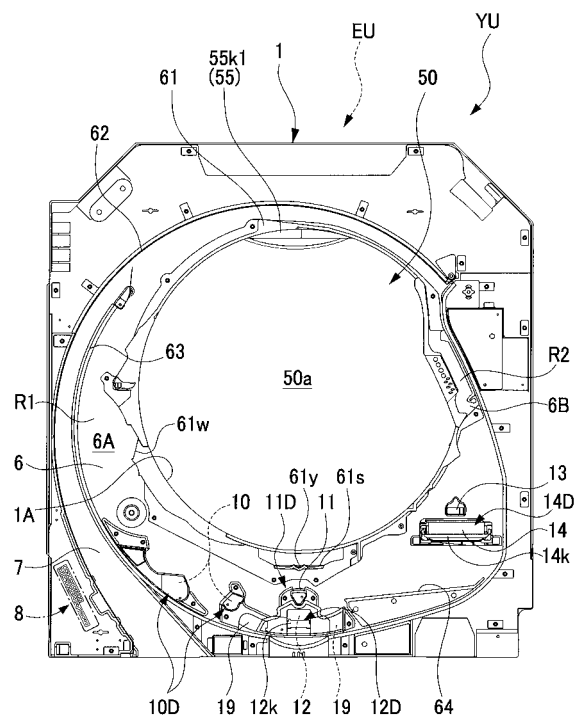
- 1 2 a … 第 2 始動口センサ
- 1 4 … 大入賞口
- 1 4 a … 大入賞口センサ
- 4 0 k … 第 1 演出ボタン
- 4 2 k … 十字ボタン
- 4 2 k 1 … 上下ボタン
- 4 2 k 2 … 左右ボタン
- 5 0 … 画像表示装置
- 5 0 a … 表示部
- 5 2 … スピーカ
- 5 3 … 枠ランプ
- 5 5 … 盤可動装置
- 5 5 k … 盤可動体
- 1 0 0 … 遊技制御基板
- 1 0 1 … 遊技制御用マイコン
- 1 2 0 … 演出制御基板
- 1 2 1 … 演出制御用マイコン
- 1 4 0 … 画像制御基板

10

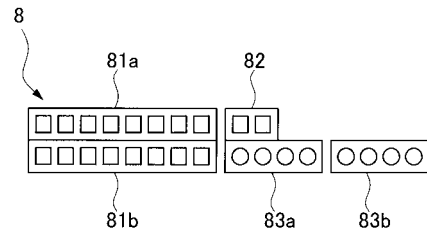
【図 1】



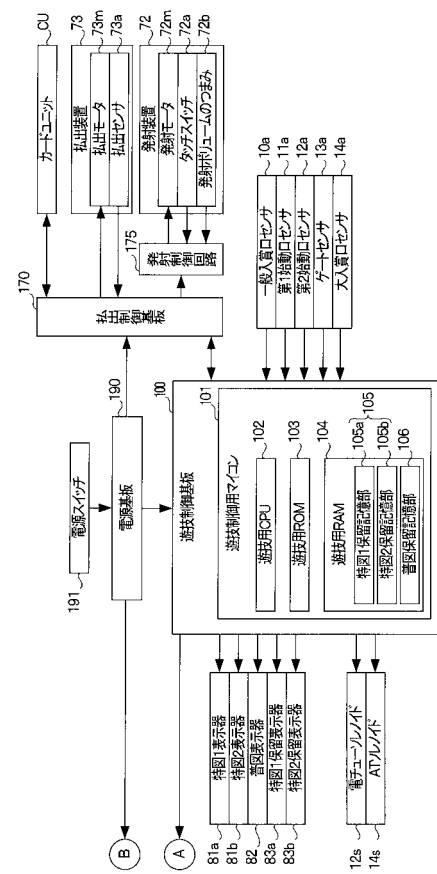
【図 2】



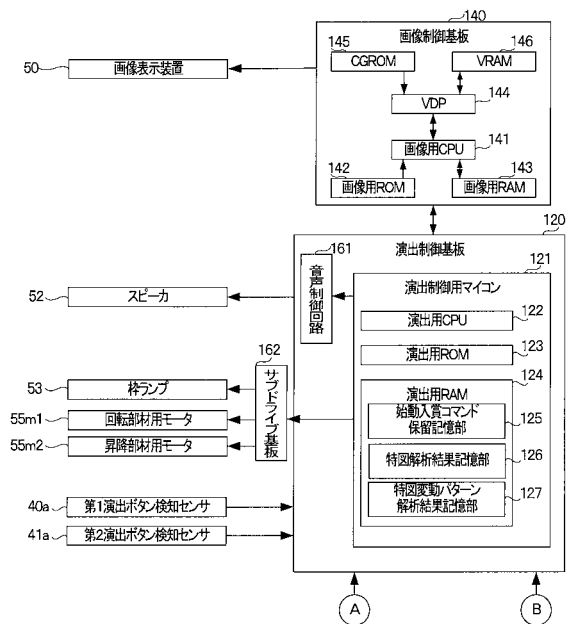
【図 4】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

(A) 普図関連判定情報

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

(B) 特図関連判定情報

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

【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
通常確率状態	1000~1219	大当たり	5-1
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
高確率状態	1000~2499	大当たり	5-2
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ	

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別判定値	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	

(C) リーチ判定テーブル

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

【図 1 1】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特別図柄 乱数	リーチ 乱数	特別変動 パターン乱数	*備考			特別変動 時間(ms)	特別変動 パターン	特別変動 乱数判定値	振分率 (%)	特別 保留数 (U1)	リーチ 判定結果	大当たり 判定結果	遊技状態
				始動口 情報	当否 情報	特図変動 パターン情報								
非時短状 態	1000~1219 0~65535 のうち上 記以外の 数値	-	0~89 0~14 15~49 50~99 0~99	第1始動入賞コマンド01	第1始動口	SP大当たり変動	100000	THP01	0~69	70	-	—	大当たり	非時短 状態
				第1始動入賞コマンド02	第1始動口	SP大当たり変動	60000	THP02	70~89	30	—	—	大当たり	
				第1始動入賞コマンド03	第1始動口	SPハズレ変動	90000	THP03	0~14	15	—	—	大当たり	
				第1始動入賞コマンド04	第1始動口	ハズレ変動	50000	THP04	15~49	35	—	—	大当たり	
				第1始動入賞コマンド05	第1始動口	ハズレ変動	20000	THP05	50~99	50	—	—	大当たり	
低確率 高ベース 遊技状態	1000~1219 0~65535 のうち上 記以外の 数値	-	0~89 0~24 25~99 0~89 0~99	第1始動入賞コマンド06	第1始動口	通常ハズレ変動	13000	THP06	0~79	80	0~2	ハズレ	ハズレ	非時短 状態
				第1始動入賞コマンド21	第1始動口	SP大当たり変動	90000	THP07	80~94	15	—	—	大当たり	
				第1始動入賞コマンド22	第1始動口	SPハズレ変動	80000	THP08	95~99	5	—	—	大当たり	
				第1始動入賞コマンド23	第1始動口	ハズレ	10000	THP09	0~4	5	3~4	ハズレ	ハズレ	
				第1始動入賞コマンド24	第1始動口	短縮変動	6000	THP10	5~14	10	—	—	大当たり	
高確率 高ベース 遊技状態	1000~2499 0~65535 のうち上 記以外の 数値	-	0~89 0~24 25~99 0~89 0~99	第1始動入賞コマンド41	第1始動口	SP大当たり変動	90000	THP11	0~99	100	—	—	大当たり	時短状態
				第1始動入賞コマンド42	第1始動口	SPハズレ変動	80000	THP12	0~24	25	—	—	大当たり	
				第1始動入賞コマンド43	第1始動口	ハズレ	10000	THP13	25~99	75	0~2	ハズレ	ハズレ	
				第1始動入賞コマンド44	第1始動口	短縮変動	6000	THP14	0~84	85	—	—	大当たり	
				第1始動入賞コマンド45	第1始動口	ハズレ	20000	THP15	85~99	15	3~4	ハズレ	ハズレ	

【図 1 3】

第1先読み判定テーブル

遊技状態	特別図柄 乱数	リーチ 乱数	特別変動 パターン乱数	*備考			特別変動 時間(ms)	特別変動 パターン情報	TBL No.
				始動口 情報	当否 情報	特図変動 パターン情報			
非時短状 態	1000~1219 0~65535 のうち上 記以外の 数値	-	0~89 0~14 15~49 50~99 0~99	第1始動入賞コマンド01	第1始動口	SP大当たり変動	100000	SP大当たり変動	8-1-1
				第1始動入賞コマンド02	第1始動口	SP大当たり変動	60000	SP大当たり変動	8-1-1
				第1始動入賞コマンド03	第1始動口	SPハズレ変動	90000	SPハズレ変動	8-1-1
				第1始動入賞コマンド04	第1始動口	ハズレ変動	50000	ハズレ変動	8-1-2
				第1始動入賞コマンド05	第1始動口	ハズレ変動	20000	ハズレ変動	8-1-2
低確率 高ベース 遊技状態	1000~1219 0~65535 のうち上 記以外の 数値	-	0~89 0~24 25~99 0~89 0~99	第1始動入賞コマンド06	第1始動口	通常ハズレ変動	13000	通常ハズレ変動	8-1-3
				第1始動入賞コマンド21	第1始動口	SP大当たり変動	90000	SP大当たり変動	8-1-3
				第1始動入賞コマンド22	第1始動口	SPハズレ変動	80000	SPハズレ変動	8-1-4
				第1始動入賞コマンド23	第1始動口	ハズレ	10000	ハズレ	8-1-4
				第1始動入賞コマンド24	第1始動口	短縮変動	6000	短縮変動	8-1-4
高確率 高ベース 遊技状態	1000~2499 0~65535 のうち上 記以外の 数値	-	0~89 0~24 25~99 0~89 0~99	第1始動入賞コマンド41	第1始動口	SP大当たり変動	90000	SP大当たり変動	8-1-5
				第1始動入賞コマンド42	第1始動口	SPハズレ変動	80000	SPハズレ変動	8-1-5
				第1始動入賞コマンド43	第1始動口	ハズレ	10000	ハズレ	8-1-6
				第1始動入賞コマンド44	第1始動口	短縮変動	6000	短縮変動	8-1-7
				第1始動入賞コマンド45	第1始動口	ハズレ	20000	ハズレ	8-1-8

【図 1 2】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特別図柄 乱数	リーチ 判定結果	大当たり 判定結果	特別変動 パターン	特別変動 時間(ms)	特別変動 乱数判定値	振分率 (%)	特別変動 パターン	特別変動 時間(ms)	特別変動 乱数判定値	振分率 (%)	特別 保留数 (U2)	リーチ 判定結果	大当たり 判定結果	遊技状態
非時短状 態	1000~1219 0~65535 のうち上 記以外の 数値	-	0~89 0~14 15~49 50~99 0~89 0~99	第2始動入賞コマンド01	第2始動口	SP大当たり変動	100000	THP51	0~69	70	—	—	大当たり	大当たり	非時短 状態
				第2始動入賞コマンド02	第2始動口	SP大当たり変動	60000	THP52	70~89	30	—	—	大当たり	大当たり	
				第2始動入賞コマンド03	第2始動口	SPハズレ変動	90000	THP53	0~14	15	—	—	大当たり	大当たり	
				第2始動入賞コマンド04	第2始動口	ハズレ変動	50000	THP54	15~49	35	—	—	大当たり	大当たり	
				第2始動入賞コマンド05	第2始動口	ハズレ変動	20000	THP55	50~99	50	—	—	大当たり	大当たり	
低確率 高ベース 遊技状態	1000~1219 0~65535 のうち上 記以外の 数値	-	0~89 0~24 25~99 0~89 0~99	第2始動入賞コマンド06	第2始動口	通常ハズレ変動	13000	THP56	0~79	80	0~2	ハズレ	ハズレ	ハズレ	非時短 状態
				第2始動入賞コマンド21	第2始動口	SP大当たり変動	90000	THP57	80~94	15	—	—	大当たり	大当たり	
				第2始動入賞コマンド22	第2始動口	SPハズレ変動	80000	THP58	95~99	5	—	—	大当たり	大当たり	
				第2始動入賞コマンド23	第2始動口	ハズレ	10000	THP59	0~4	5	3~4	ハズレ	ハズレ	ハズレ	
				第2始動入賞コマンド24	第2始動口	短縮変動	6000	THP60	5~14	10	—	—	大当たり	大当たり	
高確率 高ベース 遊技状態	1000~2499 0~65535 のうち上 記以外の 数値	-	0~89 0~24 25~99 0~89 0~99	第2始動入賞コマンド41	第2始動口	SP大当たり変動	90000	THP61	0~99	85	—	—	大当たり	大当たり	時短状態
				第2始動入賞コマンド42	第2始動口	SPハズレ変動	80000	THP62	0~24	25	—	—	大当たり	大当たり	
				第2始動入賞コマンド43	第2始動口	ハズレ	10000	THP63	25~99	75	0~2	ハズレ	ハズレ	ハズレ	
				第2始動入賞コマンド44	第2始動口	短縮変動	6000	THP64	0~84	85	—	—	大当たり	大当たり	
				第2始動入賞コマンド45	第2始動口	ハズレ	20000	THP65	85~99	15	3~4	ハズレ	ハズレ	ハズレ	

【図 1 4】

第2先読み判定テーブル

遊技状態	特別図柄 乱数	リーチ 乱数	特別変動 パターン乱数	*備考			特別変動 時間(ms)	特別変動 パターン情報	TBL No.
				始動口 情報	当否 情報	特図変動 パターン情報			
非時短状 態	1000~1219 0~65535 のうち上 記以外の 数値	-	0~89 0~14 15~49 50~99 0~89 0~99	第2始動入賞コマンド01	第2始動口	SP大当たり変動	100000	SP大当たり変動	8-2-1
				第2始動入賞コマンド02	第2始動口	SP大当たり変動	60000	SP大当たり変動	8-2-1
				第2始動入賞コマンド03	第2始動口	SPハズレ変動	90000	SPハズレ変動	8-2-2
				第2始動入賞コマンド04	第2始動口	ハズレ変動	50000	ハズレ変動	8-2-2
				第2始動入賞コマンド05	第2始動口	ハズレ変動	20000	ハズレ変動	8-2-2
低確率 高ベース 遊技状態	1000~1219 0~65535 のうち上 記以外の 数値	-	0~89 0~24 25~99 0~89 0~99	第2始動入賞コマンド06	第2始動口	通常ハズレ変動	13000	通常ハズレ変動	8-2-3
				第2始動入賞コマンド21	第2始動口	SP大当たり変動	90000	SP大当たり変動	8-2-3
				第2始動入賞コマンド22	第2始動口	SPハズレ変動	80000	SPハズレ変動	8-2-4
				第2始動入賞コマンド23	第2始動口	ハズレ	10000	ハズレ	8-2-4
				第2始動入賞コマンド24	第2始動口	短縮変動	6000	短縮変動	8-2-4
高確率 高ベース 遊技状態	1000~2499 0~65535 のうち上 記以外の 数値	-	0~89 0~24 25~99 0~89 0~99	第2始動入賞コマンド41	第2始動口	SP大当たり変動	90000	SP大当たり変動	8-2-5
				第2始動入賞コマンド42	第2始動口	SPハズレ変動	80000	SPハズレ変動	8-2-5
				第2始動入賞コマンド43	第2始動口	ハズレ	10000	ハズレ	8-2-6
				第2始動入賞コマンド44	第2始動口	短縮変動	6000	短縮変動	8-2-7
				第2始動入賞コマンド45	第2始動口	ハズレ	20000	ハズレ	8-2-8

【図 15】

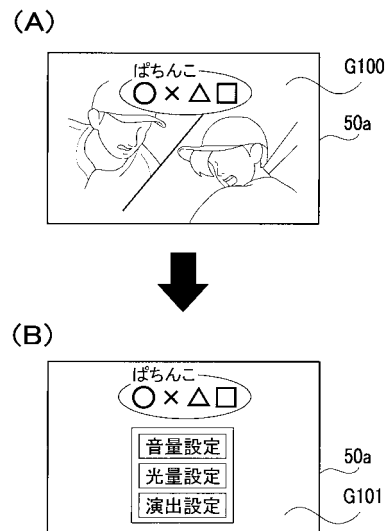
(A) 大当たり遊技制御テーブル

大当たり図柄 の種類	ラウンド遊技 の回数	大入電口の開放パターン			OP 時間	ED 時間	TBL No.
		ラウンド の回数	1回のラウンド 遊技当たりの 開放の回数	閉鎖 時間			
大当たり図柄A	10回	1~10R	1回	29.5秒	10.0秒	15.0秒	10-1
大当たり図柄B	5回	1~5R	1回	29.5秒	10.0秒	15.0秒	10-2
大当たり図柄C	5回	1~5R	1回	29.5秒	10.0秒	15.0秒	10-3
大当たり図柄D	16回	1~16R	1回	29.5秒	10.0秒	10.0秒	10-4
大当たり図柄E	4回	1~4R	1回	29.5秒	10.0秒	10.0秒	10-5
大当たり図柄F	4回	1~4R	1回	29.5秒	10.0秒	10.0秒	10-6

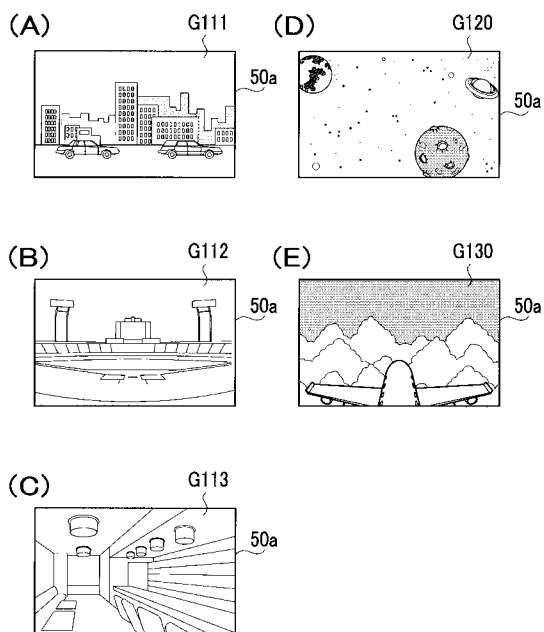
(B) 遊技状態設定テーブル

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

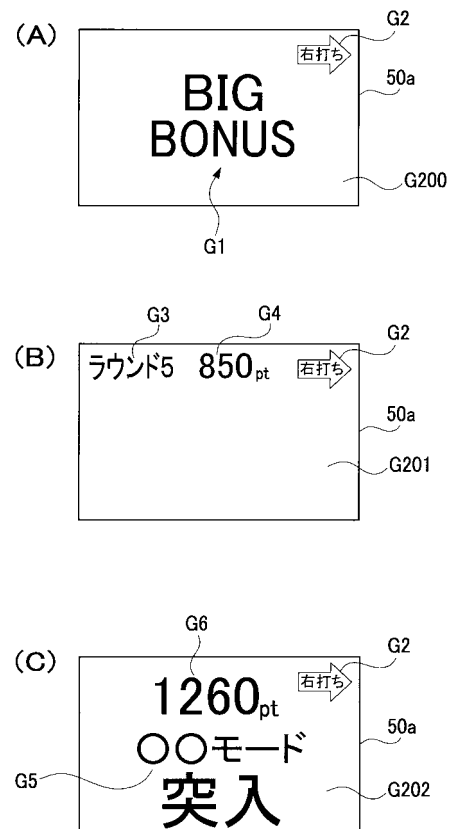
【図 16】



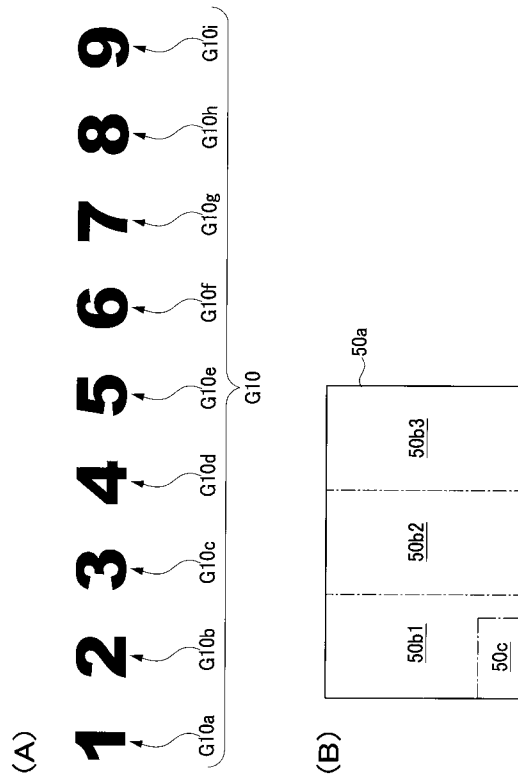
【図 17】



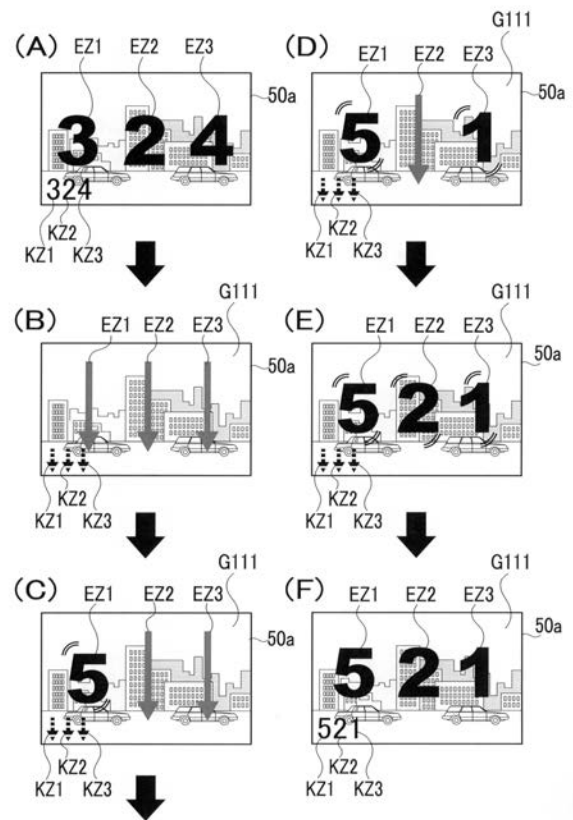
【図 18】



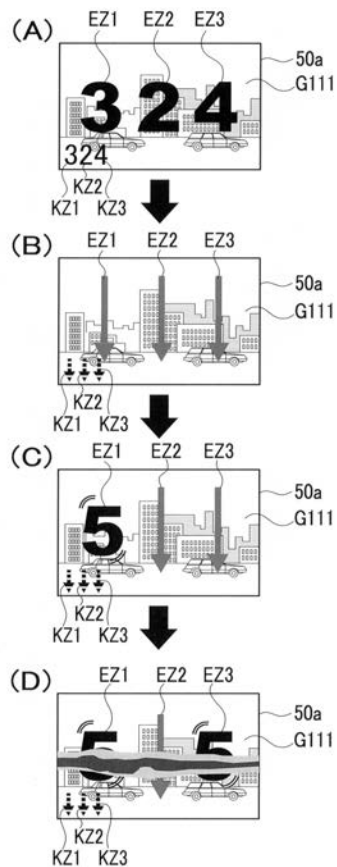
【図 19】



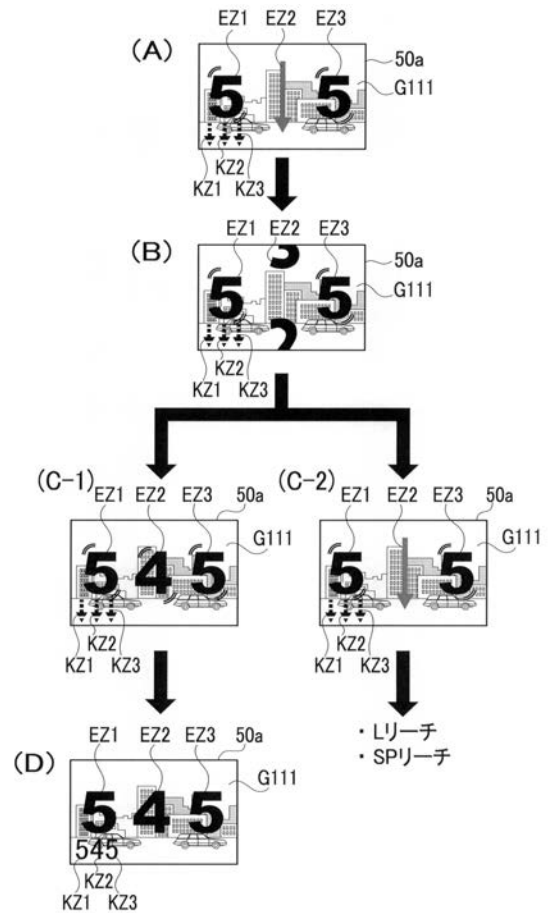
【図 20】



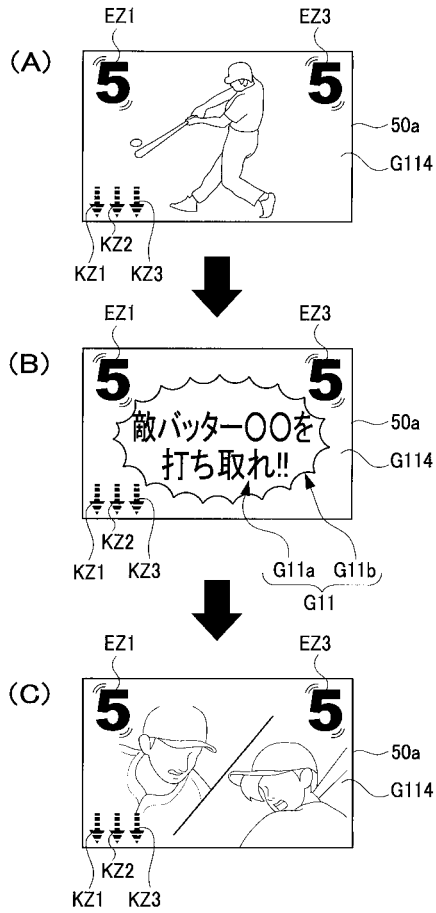
【図 21】



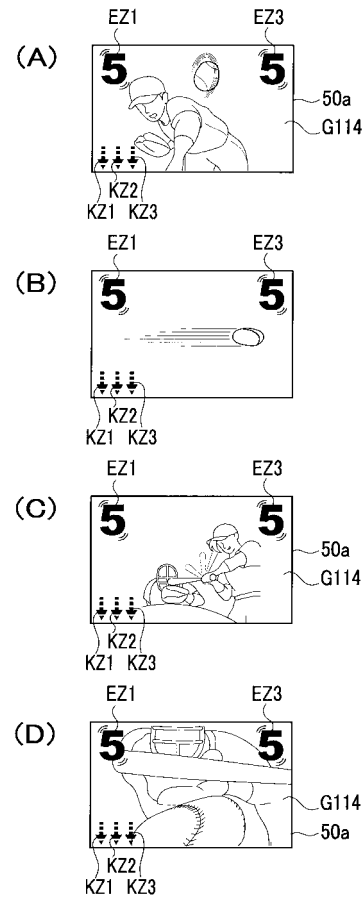
【図 22】



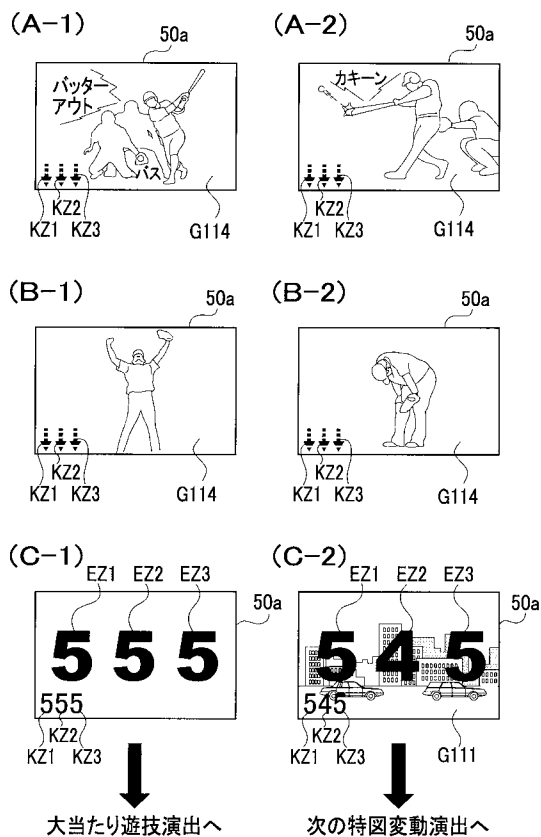
【図 2 3】



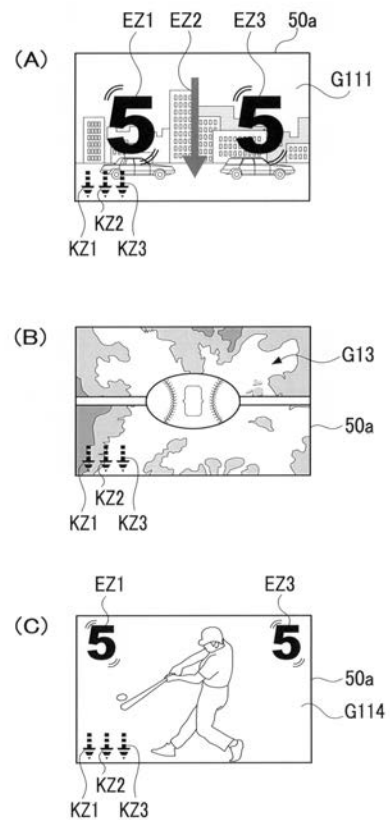
【図 2 4】



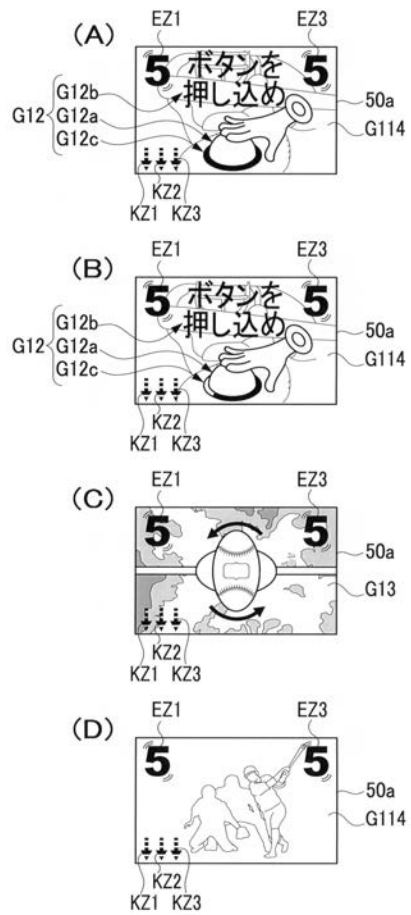
【図 2 5】



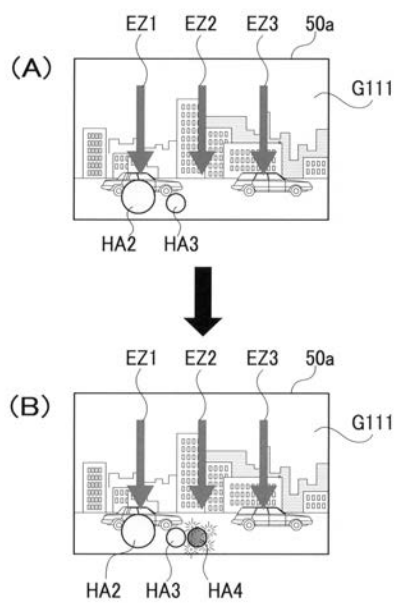
【図 2 6】



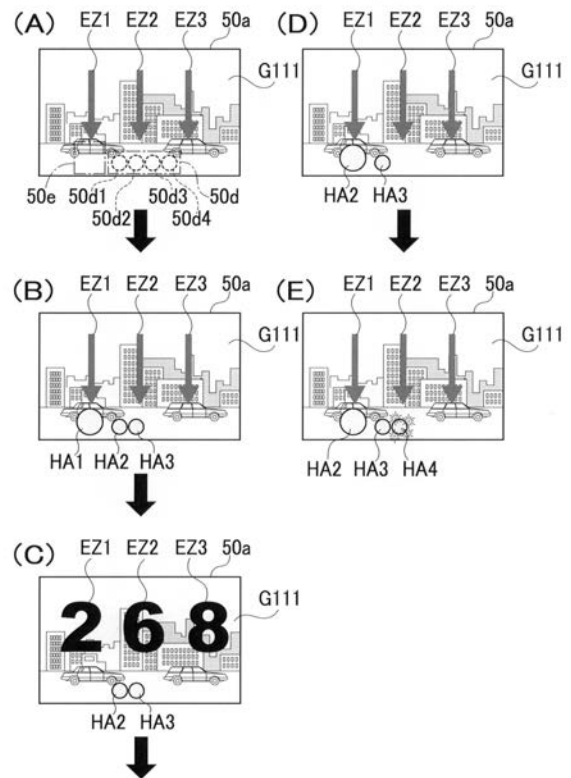
【図 27】



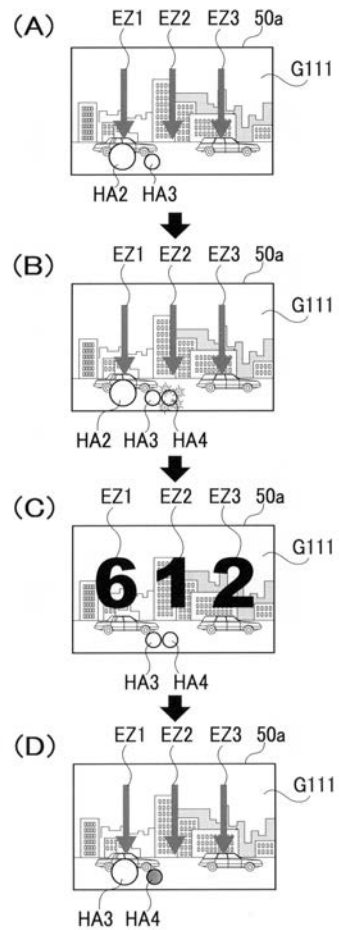
【図 29】



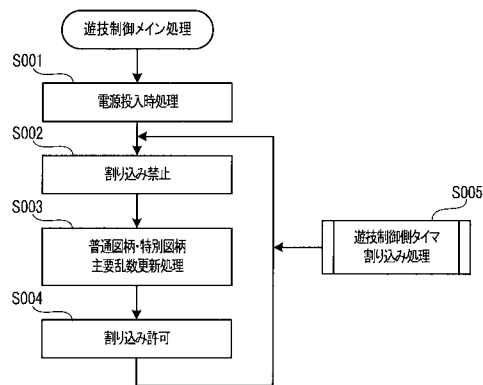
【図 28】



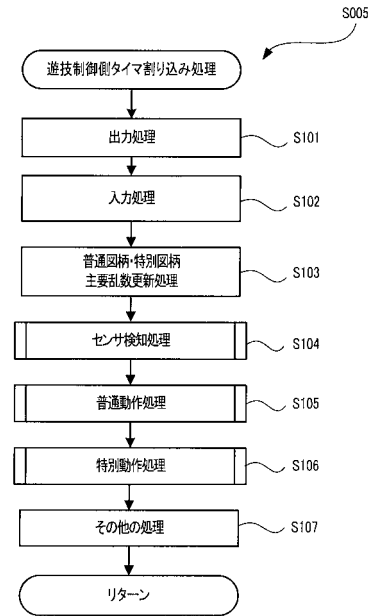
【図 30】



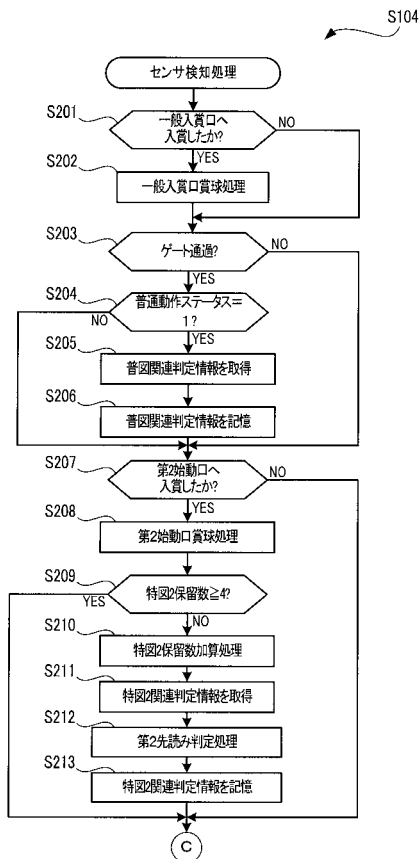
【図 3 1】



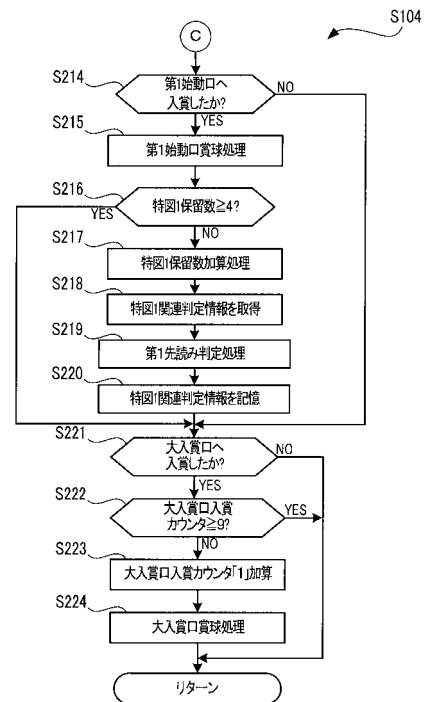
【図 3 2】



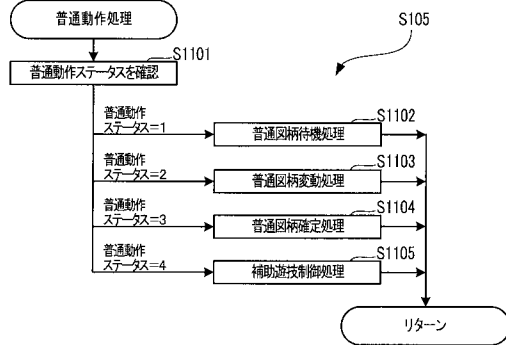
【図 3 3】



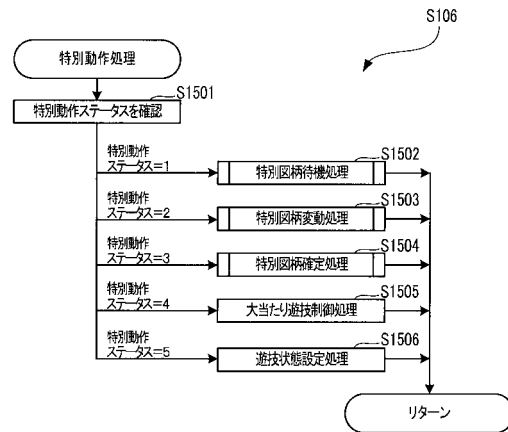
【図 3 4】



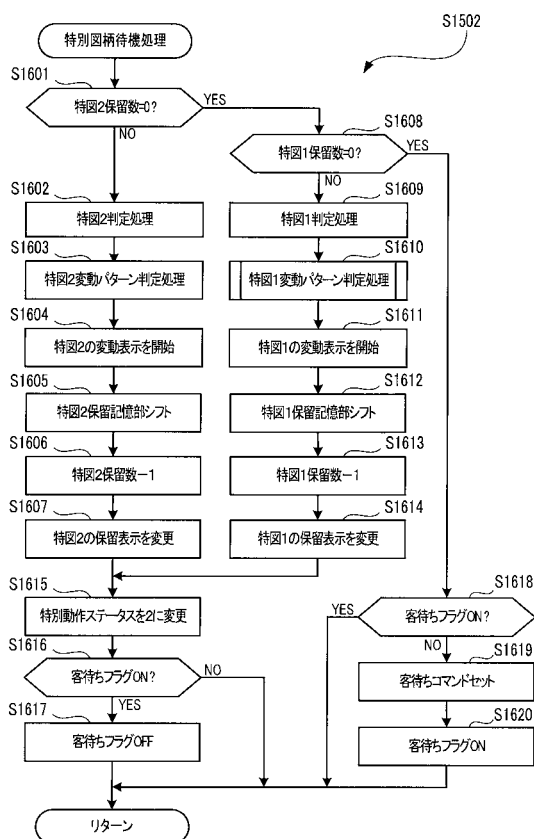
【図 35】



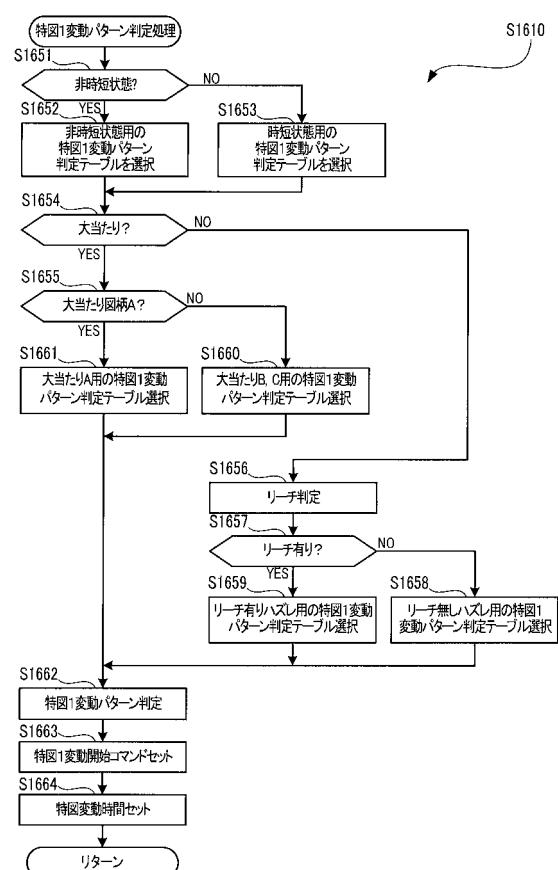
【図 36】



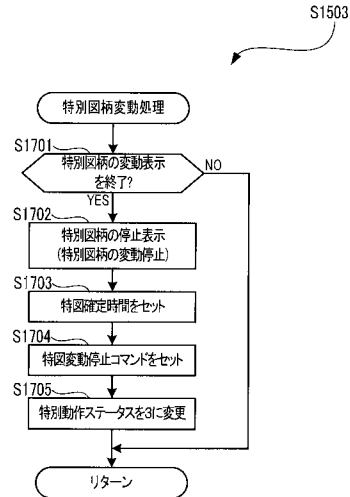
【図 37】



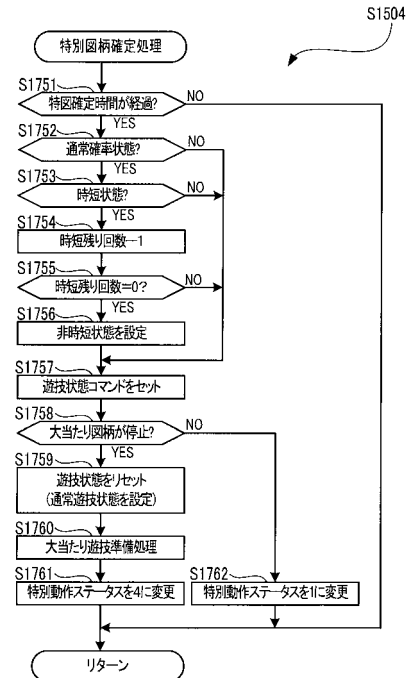
【図 38】



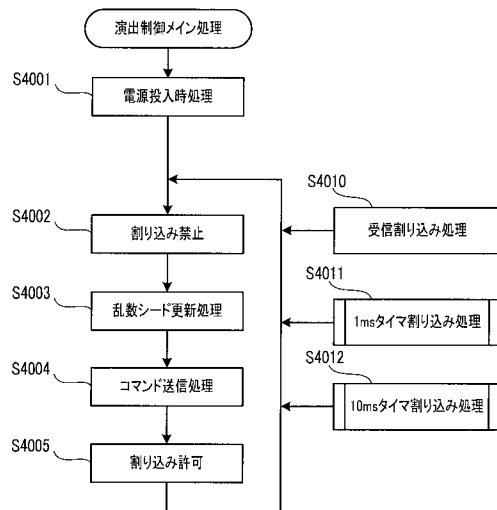
【図 39】



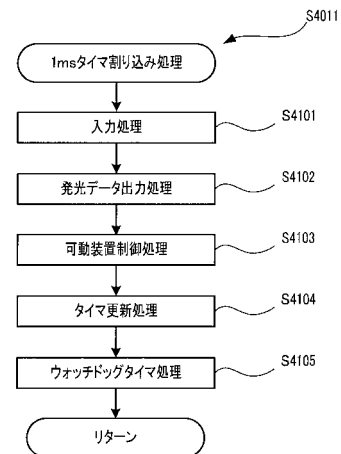
【図 40】



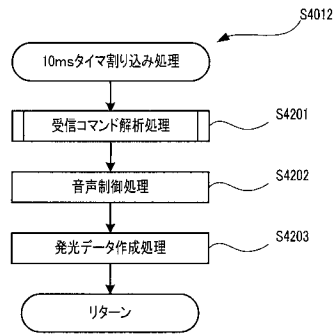
【図 41】



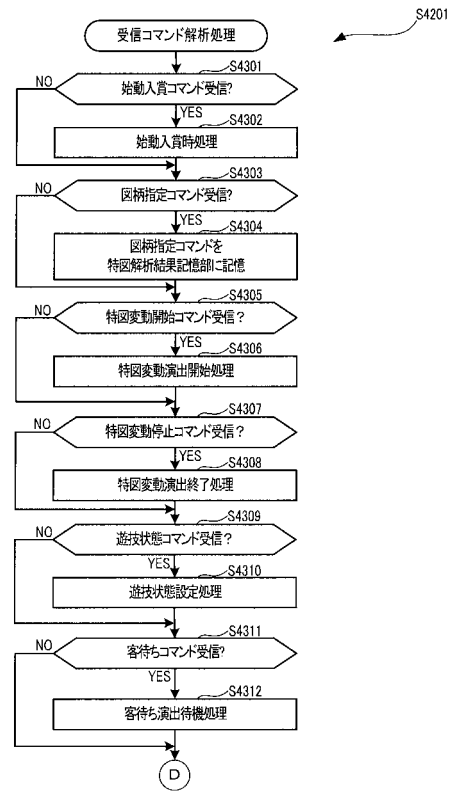
【図 42】



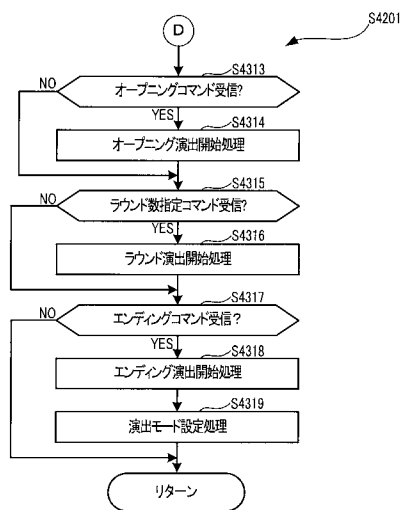
【図 4 3】



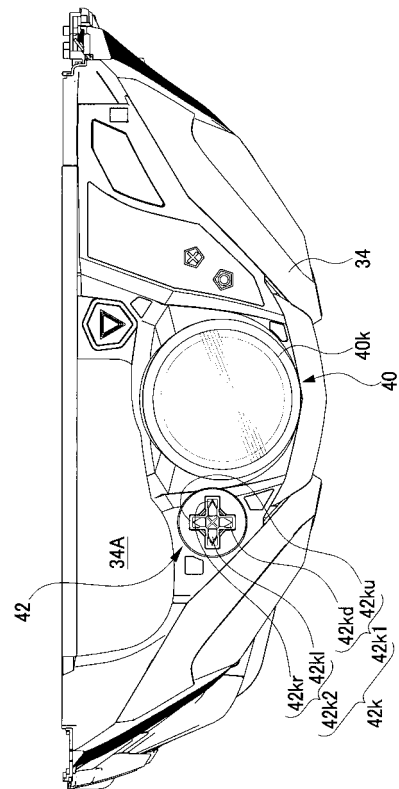
【図 4 4】



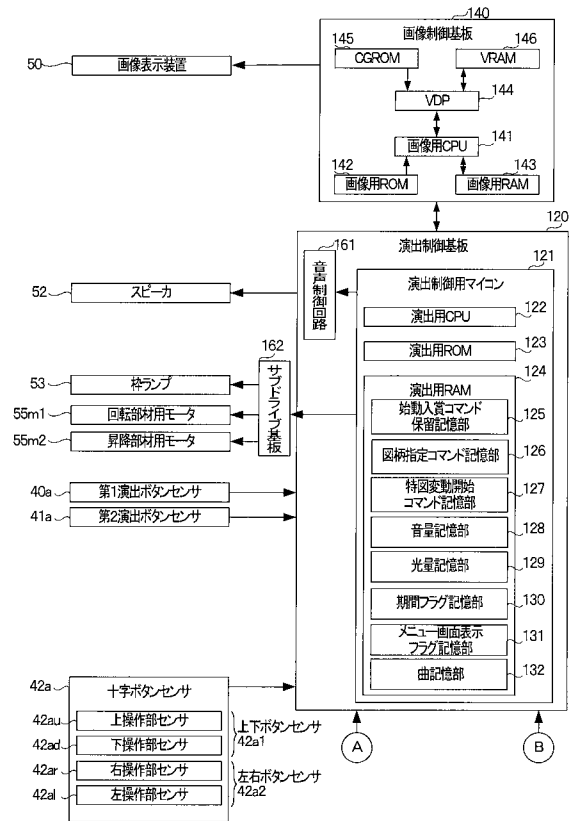
【図 4 5】



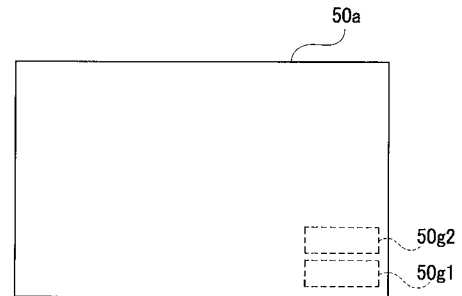
【図 4 6】



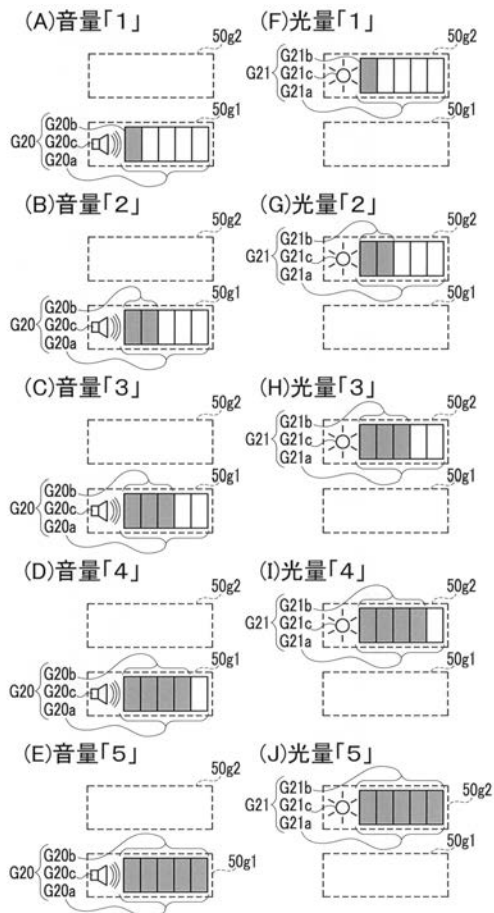
【図 47】



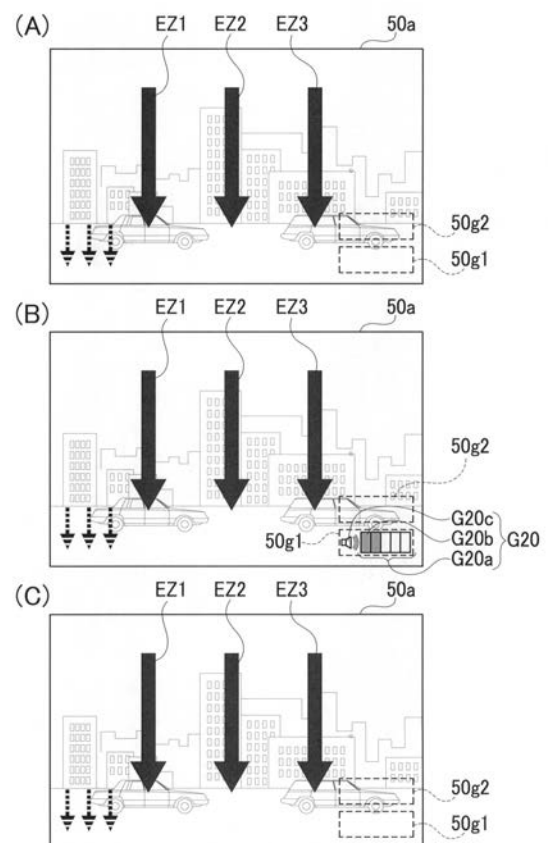
【図 48】



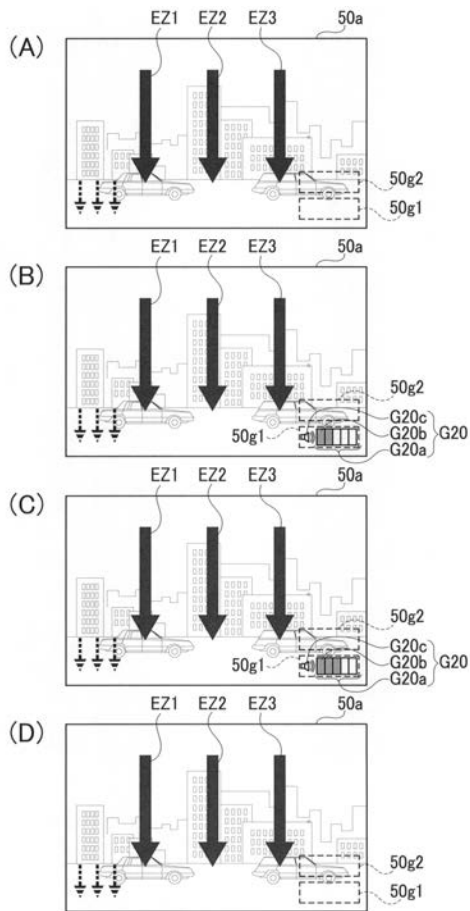
【図 49】



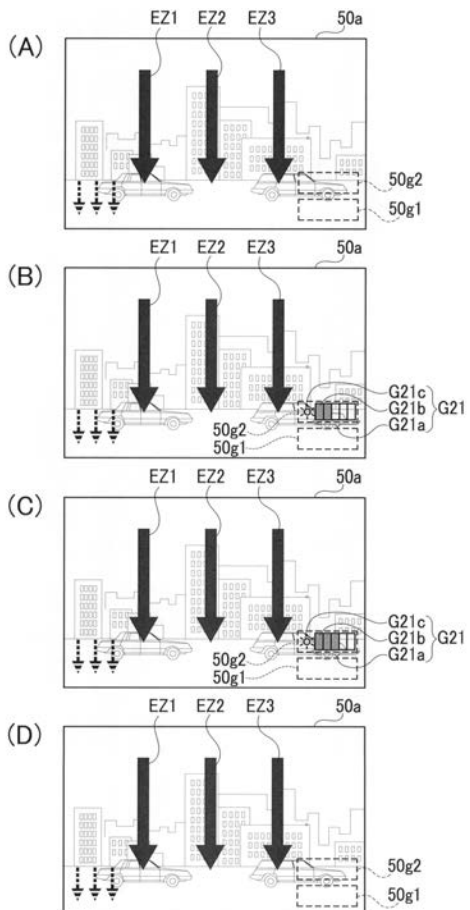
【図 50】



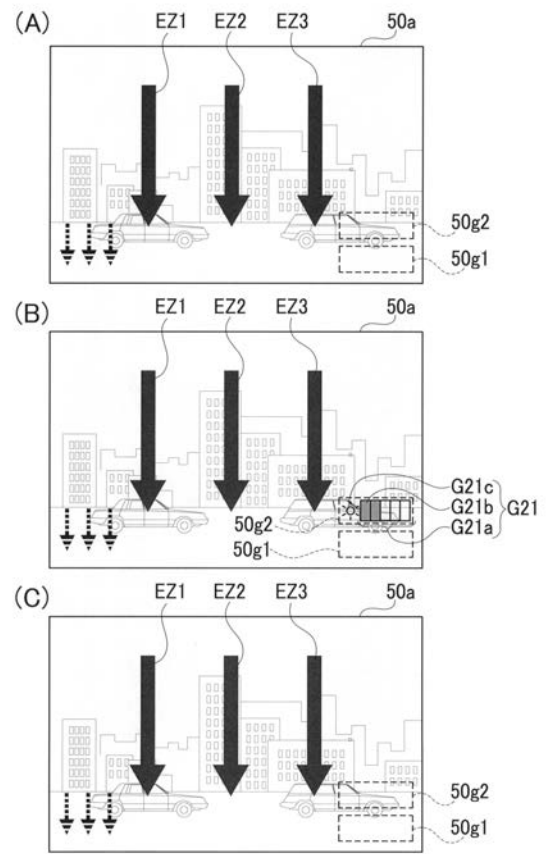
【図 5 1】



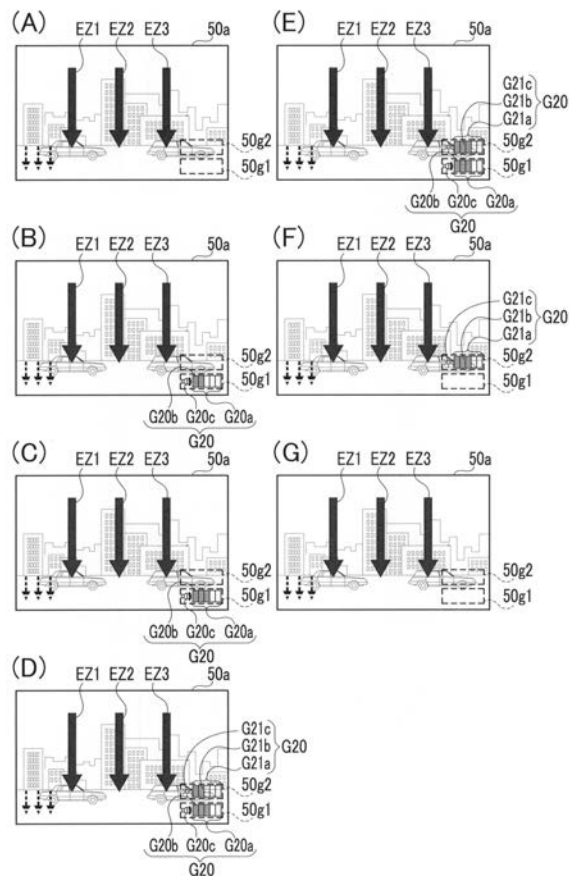
【図 5 3】



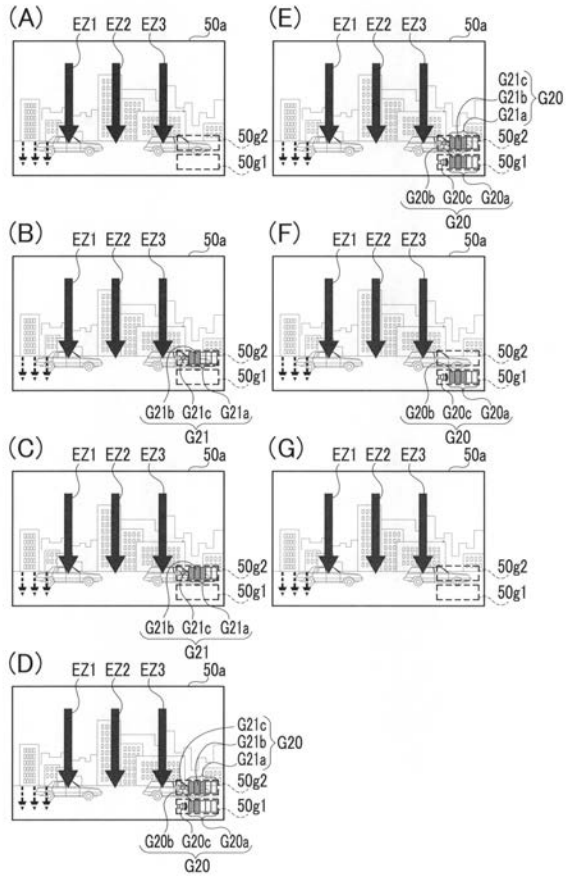
【図 5 2】



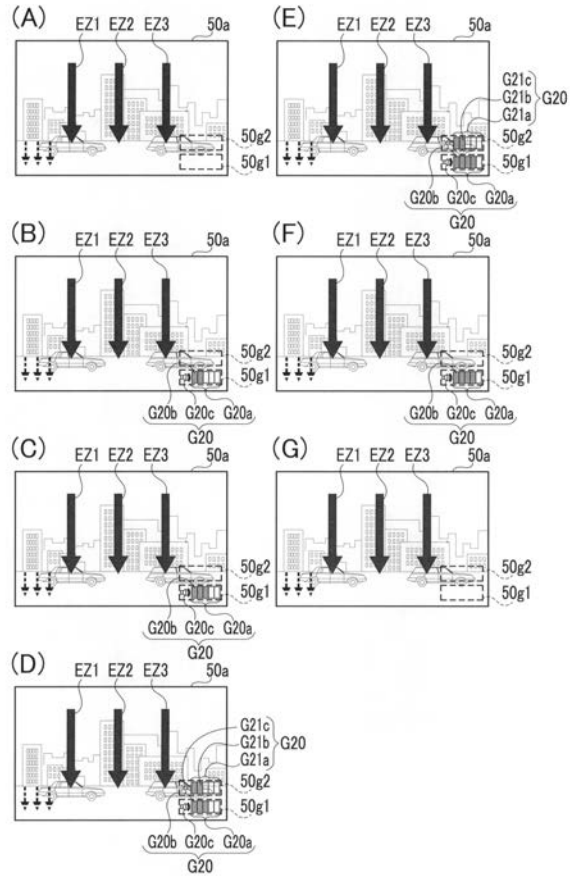
【図 5 4】



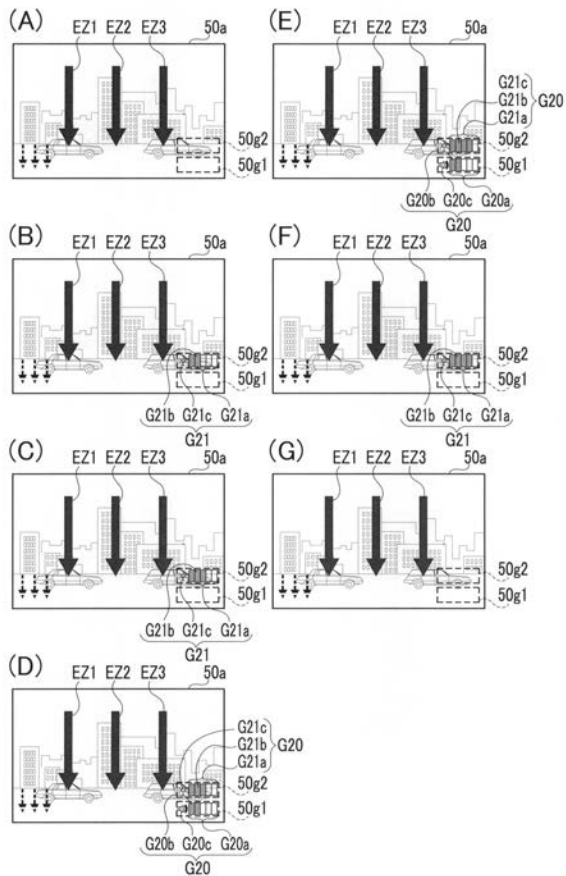
【図 5 5】



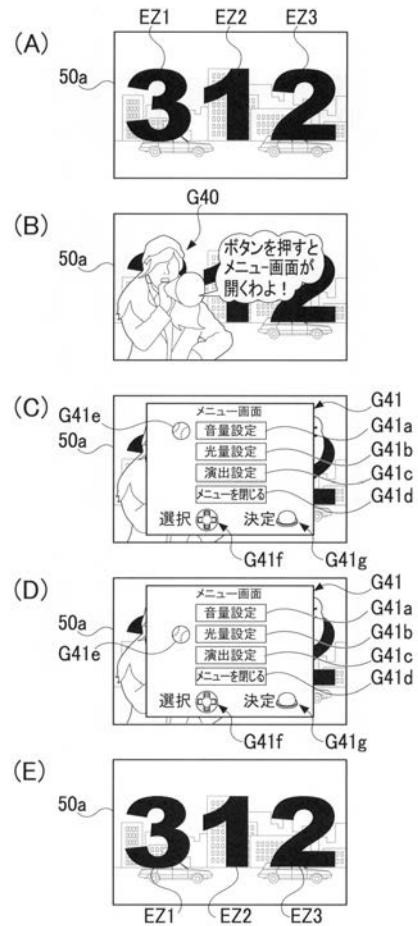
【図 5 6】



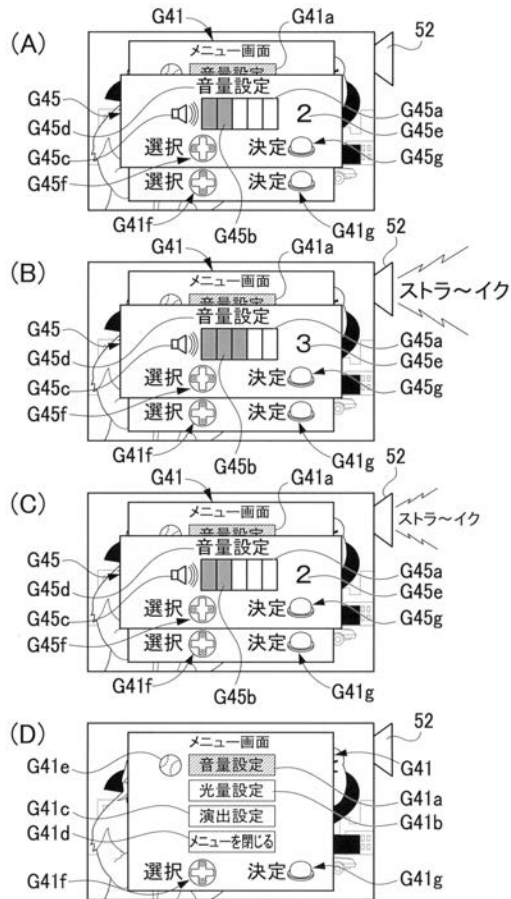
【図 5 7】



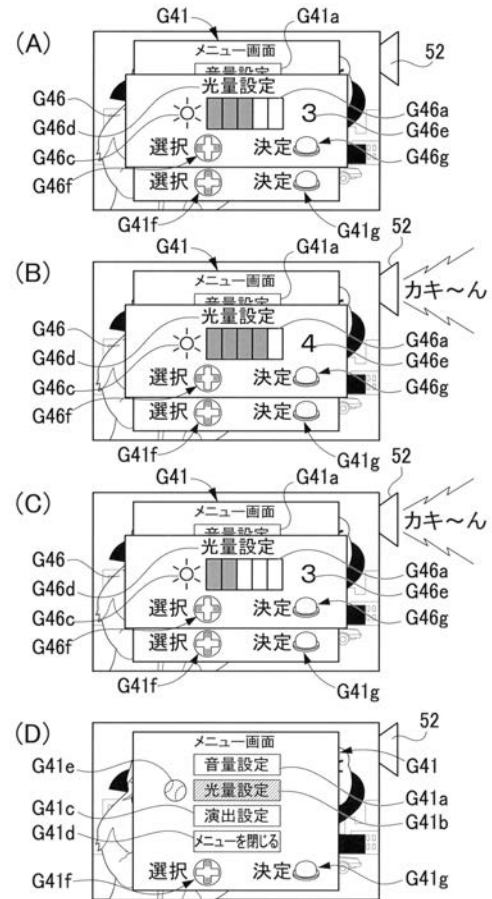
【図 5 8】



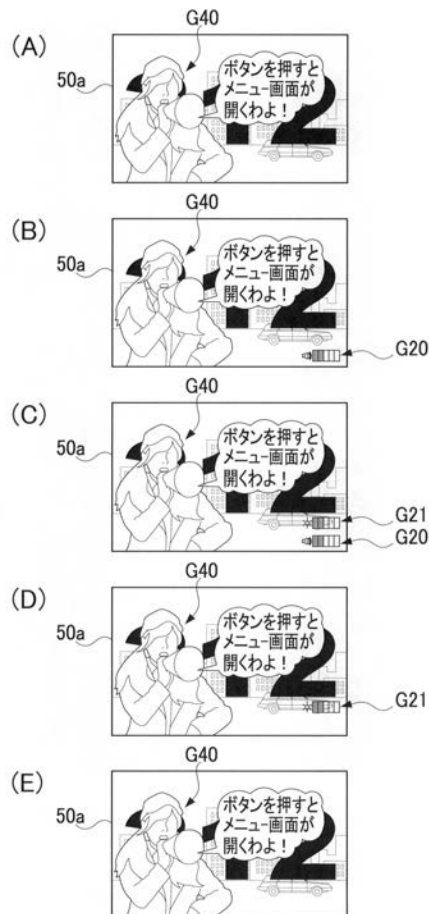
【図 59】



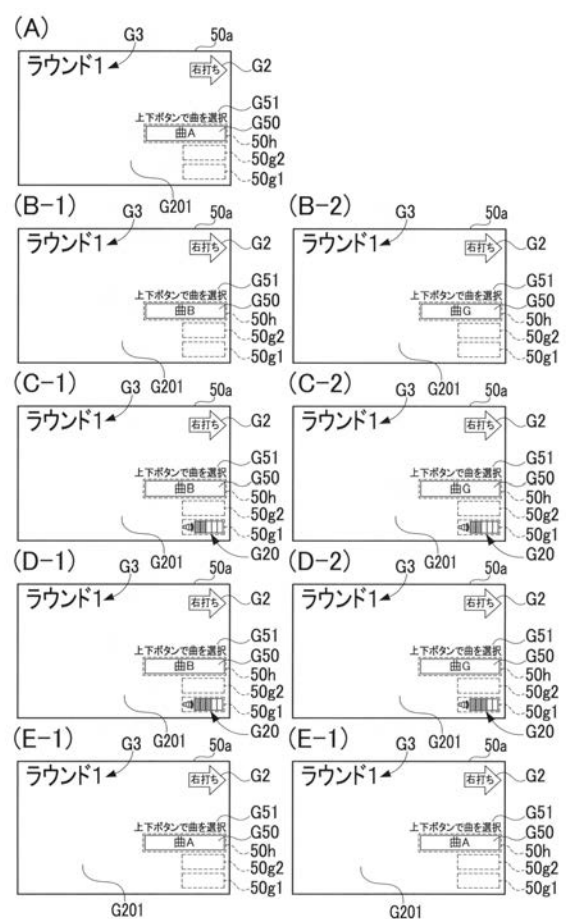
【図 60】



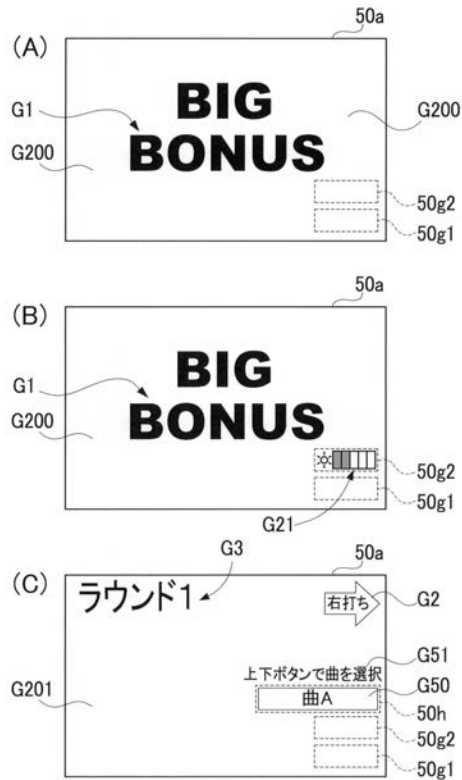
【図 61】



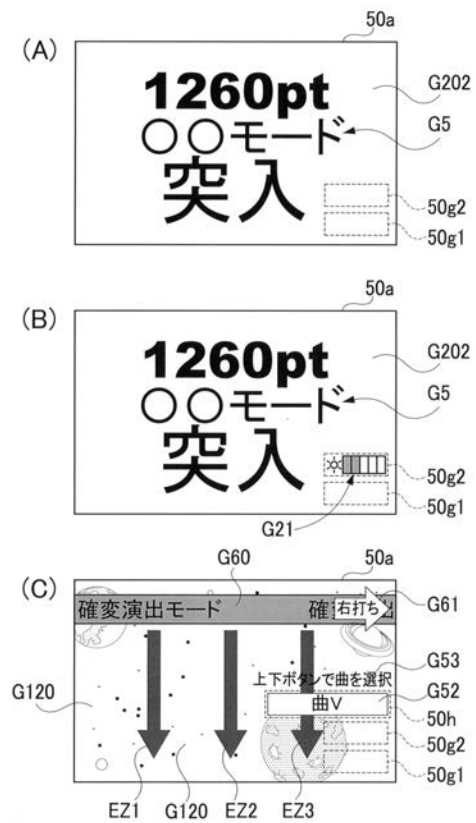
【図 62】



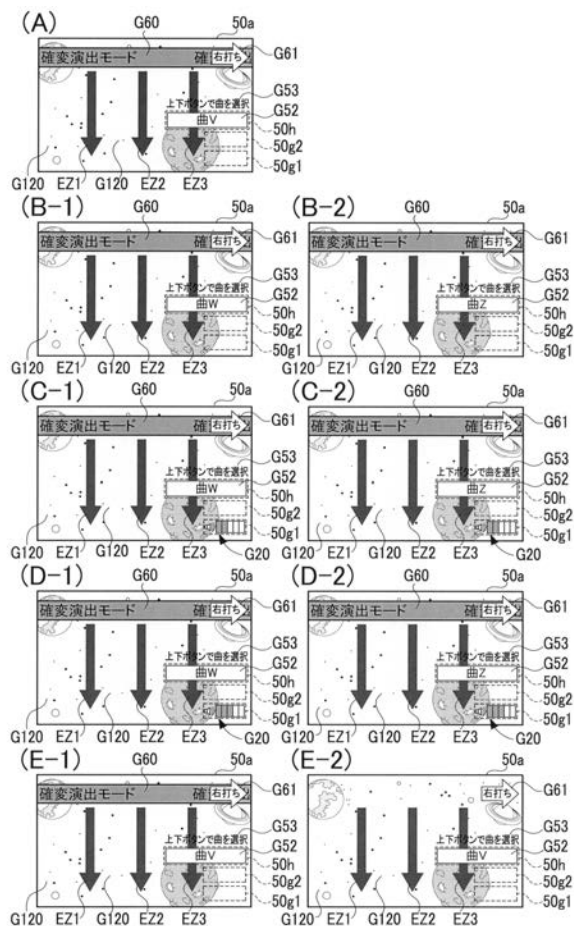
【図 6 3】



【図 6 4】



【図 6 5】



フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚
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
- Fターム(参考) 2C088 BC07 BC22
2C333 AA11 CA26 CA58 FA05 FA08 FA16