

(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2020-156854

(P2020-156854A)

(43) 公開日 令和2年10月1日(2020.10.1)

(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 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 68 頁)

(21) 出願番号	特願2019-60739 (P2019-60739)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成31年3月27日 (2019. 3. 27)		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2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出の興趣向上が可能であること。

【解決手段】パチンコ遊技機 P Y 1 は、特別遊技の実行の可能性があることを示唆する所定の示唆演出が操作手段 4 0 の操作なしに実行されることがある非操作モードに設定可能である。また、非操作モードに設定されている場合に、所定のキャラクタを模したキャラクタ画像 C G 5 を表示部 5 0 a に表示する表示演出を実行可能である。キャラクタ画像 C G 5 には、所定のキャラクタが特定の動作（ハンマーで叩く動作）を行う内容の通常キャラクタ画像と、特定の動作を行わない内容の特別キャラクタ画像とがある。そして、非操作モードに設定されているときに通常キャラクタ画像を表示する表示演出が行われる場合には、その通常キャラクタ画像で特定の動作によって所定の示唆演出が実行され、特別キャラクタ画像を表示する表示演出が行われた場合には、その表示演出の実行の終了によって、所定の示唆演出が実行される。

。

【選択図】 図 3 6

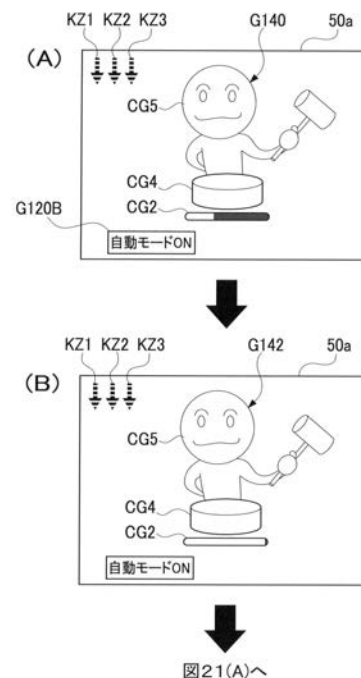


図21(A)へ

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者が操作可能な操作手段と、
表示部と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、
所定のモードに設定可能なモード設定手段と、を備え、
前記所定のモードには、前記特別遊技の実行の可能性があることを示唆する所定の示唆演出が、前記操作手段の操作なしに実行されることがある非操作モードがあり、
前記演出実行手段は、

10

前記非操作モードに設定されている場合に、所定のキャラクタを模したキャラクタ画像を前記表示部に表示する表示演出を実行可能であり、

前記キャラクタ画像には、所定のキャラクタが特定の動作を行う内容の通常キャラクタ画像と、所定のキャラクタが前記特定の動作を行わない内容の特別キャラクタ画像と、があり、

前記非操作モードに設定されているときに前記通常キャラクタ画像を表示する前記表示演出が行われる場合には、その通常キャラクタ画像で前記特定の動作が行われることによって、前記所定の示唆演出が実行されるときがあり、

前記非操作モードに設定されているときに前記特別キャラクタ画像を表示する前記表示演出が行われた場合には、その表示演出の実行が終了することによって、前記所定の示唆演出が実行されるときがあることを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来から、表示部にて演出図柄を用いた変動表示演出の実行中に、遊技機枠に設けられた操作ボタンを遊技者に操作するのを促す演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば特許文献1）。

30

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2012-061263号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機では、演出の興趣向上の観点から改善の余地がある。

【課題を解決するための手段】

40

【0005】

本発明の遊技機は、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示部と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、
所定のモードに設定可能なモード設定手段と、を備え、
前記所定のモードには、前記特別遊技の実行の可能性があることを示唆する所定の示唆演出が、前記操作手段の操作なしに実行されることがある非操作モードがあり、
前記演出実行手段は、

50

前記非操作モードに設定されている場合に、所定のキャラクタを模したキャラクタ画像を前記表示部に表示する表示演出を実行可能であり、

前記キャラクタ画像には、所定のキャラクタが特定の動作を行う内容の通常キャラクタ画像と、所定のキャラクタが前記特定の動作を行わない内容の特別キャラクタ画像と、があり、

前記非操作モードに設定されているときに前記通常キャラクタ画像を表示する前記表示演出が行われる場合には、その通常キャラクタ画像で前記特定の動作が行われることによって、前記所定の示唆演出が実行されるときがあり、

前記非操作モードに設定されているときに前記特別キャラクタ画像を表示する前記表示演出が行われた場合には、その表示演出の実行が終了することによって、前記所定の示唆演出が実行されるときがあることを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、演出の興趣向上が可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図3】第2大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図4】表示器類の正面図である。

20

【図5】(A)は盤上可動装置と盤下可動装置とが待機状態のときの演出用ユニットの正面図、(B)は盤上可動装置と盤下可動装置とが作動したときの演出用ユニットの正面図である。

【図6】主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図7】サブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

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

【図9】(A)は当たり判定テーブルであり、(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。

30

【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】先読み判定テーブルである。

【図14】大当たり遊技制御テーブルである。

【図15】遊技状態の説明図である。

【図16】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図18】特図変動演出のNリーチの具体例を示す説明図である。

【図19】特図変動演出のSPリーチの具体例を示す説明図である。

【図20】保留演出の具体例を示す説明図である。

40

【図21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図22】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図23】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図24】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図26】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図27】第1実施形態の特図1変動パターン判定テーブルである。

【図28】特図1変動パターンの振分率を示すテーブルである。

【図29】第1実施形態の客待ち演出の説明図である。

【図30】OFF設定態様のボタン演出の説明図である。

50

【図 3 1】OFF 設定態様の単押ボタン演出の説明図である。

【図 3 2】OFF 設定態様の連打ボタン演出の説明図である。

【図 3 3】OFF 設定態様の長押しボタン演出の説明図である。

【図 3 4】特殊態様のボタン演出の説明図である。

【図 3 5】第 1 態様の単押ボタン演出の説明図である。

【図 3 6】第 2 態様の単押ボタン演出の説明図である。

【図 3 7】ON 設定態様の連打ボタン演出の説明図である。

【図 3 8】第 1 態様および第 2 態様の長押しボタン演出の説明図である。

【図 3 9】第 3 態様の長押しボタン演出の説明図である。

【図 4 0】ボタン演出の演出態様選択テーブルである。

【図 4 1】第 1 ボタン操作促進演出の説明図である。

【図 4 2】第 2 ボタン操作促進演出の説明図である。

【図 4 3】S P リーチにおけるボタン操作促進演出選択テーブルである。

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、本発明の遊技機の第 1 実施形態を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。なお、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。また、後述の任意のフローチャートにおいて、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。

【0009】

1. 遊技機の構造

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

【0010】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技機枠 2 を備えている。遊技機枠 2 は、外枠 2 2 と、その外枠 2 2 に対して開閉可能な前扉 2 3 とを備えている。さらに、前扉 2 3 は、後述する遊技盤ユニット Y U が取り付けられる遊技盤取付枠 2 A と、遊技盤取付枠 2 A にヒンジ 2 B を介して回転自在に支持される前枠 2 3 m と、を備える。前枠 2 3 m は遊技盤取付枠 2 A に対して開閉が可能である。前枠 2 3 m には、透明板 2 3 t が取り付けられている。前枠 2 3 m が閉じられているとき、遊技盤取付枠 2 A に取り付けられた遊技盤 1 と透明板 2 3 t とは対面する。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機 P Y 1 の前方にいる遊技者は、透明板 2 3 t を通して、遊技盤 1 に形成された遊技領域 6 を視認することができる。透明板 2 3 t は、透明なガラス板や透明な合成樹脂板等を用いることができる。パチンコ遊技機 P Y 1 の前方から遊技領域 6 を視認可能であればよい。

【0011】

前枠 2 3 m の前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル 7 2 k が設けられている。ハンドル 7 2 k が操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力（後述する発射装置 7 2 が発射ソレノイドに駆動させる量）の大きさ（発射強度）に対応付けられている。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。また、前枠 2 3 m の前面の下部中央には、前方に向けて大きく突出した下部装飾体 3 6 が設けられている。下部装飾体 3 6 の上面には

、ハンドル 7 2 k に供給される遊技球を貯留するための上皿 3 4 が形成されている。また、下部装飾体 3 6 の正面の下部中央には、上皿 3 4 に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿 3 5 が設けられている。

【0012】

下部装飾体 3 6 の上面の上皿 3 4 より前方側には、操作可能な第 1 入力装置（以下「通常ボタン」）4 0 が設けられている。通常ボタン 4 0 は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。また、前枠 2 3 m の表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体 3 2 において、操作可能な第 2 入力装置（以下「特殊ボタン」）4 1 が設けられている。特殊ボタン 4 1 は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。

10

【0013】

また、前枠 2 3 m の表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体 3 1 の底面に、音を出力可能なスピーカ 5 2 が設けられている。スピーカ 5 2 は、左側に配置された左スピーカ 5 2 L と、右側に配置された右スピーカ 5 2 R と、からなる。また、前枠 2 3 m の右縁部と、下部装飾体 3 6 における正面の下皿 3 5 の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ 5 3 が設けられている。さらに、前枠 2 3 m の左縁部および右縁部の上側には、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置 5 8 が取り付けられている。枠可動装置 5 8 は、左側に配置された左枠可動装置 5 8 L と、右側に配置された右枠可動装置 5 8 R と、で構成される。

【0014】

20

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

【0015】

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

30

【0016】

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

【0017】

遊技領域 6 は、ハンドル 7 2 k の操作によって発射された遊技球が流下可能な領域であり、パチンコ遊技機 P Y 1 で遊技を行うために設けられている。なお、遊技領域 6 には、多数の遊技くぎ（図示なし）が突設されている。遊技くぎは、遊技領域 6 に進入して遊技領域 6 を流下する遊技球を、後述する第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、ゲート 1 3、第 1 大入賞口 1 4、および、第 2 大入賞口 1 5 などに適度に誘導する経路を構成している。

40

【0018】

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

【0019】

第 1 始動入賞装置 1 1 D は不動である。そのため、第 1 始動口 1 1 は、遊技球の入球し易さが変化せず一定（不変）である。遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）の抽選（後述の特図 1 関係乱数の取得と判定；以下、「特図 1 抽選」という）および特図 1 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 1 始

50

動口 1 1 へ入賞すると、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。

【 0 0 2 0 】

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

10

【 0 0 2 1 】

遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞は、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）の抽選（後述の特図 2 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 2 抽選」という）および特図 2 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入賞すると、所定個数（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 2 】

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

20

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が通過可能なゲート 1 3 が設けられている。遊技球のゲート 1 3 の通過は、普通図柄（以下、「普図」という）の抽選（すなわち普通図柄乱数の取得と判定：以下、「普図抽選」という）および普図の可変表示の契機となっている。補助遊技が実行されることによって電チュー 1 2 D を開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー 1 2 D の開放を伴う遊技である。

【 0 0 2 4 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 1 4 が形成された第 1 大入賞装置 1 4 D（以下、「通常 A T 1 4 D」ともいう）が設けられている。

30

【 0 0 2 5 】

第 1 大入賞装置 1 4 D は、開状態と閉状態とに作動可能な通常 A T 開閉部材 1 4 k を備える。通常 A T 開閉部材 1 4 k の作動により第 1 大入賞口 1 4 が開閉する。通常 A T 開閉部材 1 4 k は、通常では第 1 大入賞口 1 4 を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 の中に入球することは不可能もしくは極めて困難である。通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態に作動すると、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 の中に入球することが可能になる。このように、通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球の第 1 大入賞口 1 4 への入球が可能となる。遊技球が第 1 大入賞口 1 4 へ入賞すると、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 6 】

40

また、遊技領域 6 には、遊技球を第 2 始動口 1 2 へ誘導する誘導ステージ 1 2 g が設けられている。なお、誘導ステージ 1 2 g の上面を転動する遊技球は、第 2 始動口 1 2 の方へ向かって流下可能である。

【 0 0 2 7 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 2 大入賞口 1 5 が形成された第 2 大入賞装置 1 5 D（以下、「V A T 1 5 D」ともいう）が設けられている。第 2 大入賞装置 1 5 D は、作動可能な V A T 開閉部材 1 5 k を備えている。V A T 開閉部材 1 5 k は、通常では第 2 大入賞口 1 5 を塞いでおり、遊技球が第 2 大入賞口 1 5 に入球することは不可能もしくは極めて困難である。V A T 開閉部材 1 5 k は開状態をとることができる。V A T 開閉部材 1 5 k が開状態であると遊技球の第 2 大入賞口 1 5 への入球が容易となる。一方、

50

V A T開閉部材 1 5 k が第 2 大入賞口 1 5 を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、V A T開閉部材 1 5 k の作動によって第 2 大入賞口 1 5 が開閉する。遊技球が第 2 大入賞口 1 5 へ入賞すると、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 8 】

ここで、図 3 を用いて、第 2 大入賞装置 1 5 D について詳細に説明する。第 2 大入賞装置 1 5 D の内部には、第 2 大入賞口 1 5 に入球した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させることが可能なゲート状の第 2 大入賞口センサ 1 5 a が設けられている。

【 0 0 2 9 】

第 2 大入賞口センサ 1 5 a の下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 とが設けられている。第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した遊技球は、振分装置 1 6 D によって、特定領域 1 6 か非特定領域 1 7 かに振り分けられる。振分装置 1 6 D は、略矩形状の平板からなる振分部材 1 6 k と、振分部材 1 6 k を駆動する振分ソレノイド 1 6 s とを備えている。振分部材 1 6 k は、振分ソレノイド 1 6 s の駆動により、左右にスライド可能に構成されている。

【 0 0 3 0 】

振分ソレノイド 1 6 s が通電されていないとき、振分部材 1 6 k は特定領域 1 6 への遊技球の通過を妨げる第 1 状態（通過阻止状態：図 3（A）の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の左端よりやや右側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆う状態）にある。振分部材 1 6 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した後、特定領域 1 6 を通過することは不可能もしくは極めて困難であり、非特定領域 1 7 を通過する。この第 2 大入賞口 1 5 から非特定領域 1 7 まで流下する遊技球のルートを実第 1 のルートという。

【 0 0 3 1 】

一方、振分ソレノイド 1 6 s が通電されているとき、振分部材 1 6 k は遊技球の特定領域 1 6 の通過（進入）を許容する第 2 状態（通過許容状態：図 3（B）の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆わず、特定領域 1 6 の直上が開放している状態）にある。振分部材 1 6 k が第 2 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過したあと特定領域 1 6 を通過容易である。この第 2 大入賞口 1 5 から特定領域 1 6 まで流下する遊技球のルートを実第 2 のルートという。

【 0 0 3 2 】

なお、基本的に、振分部材 1 6 k は第 1 状態で保持されている。すなわち、第 1 状態が、振分部材 1 6 k の通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技（例えば 1 6 R）においてのみ、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、第 2 状態に変化することができる。

【 0 0 3 3 】

特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 には、各領域 1 6、1 7 を通過（進入）した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させる特定領域センサ 1 6 a、非特定領域センサ 1 7 a が設けられている。

【 0 0 3 4 】

なお、第 1 大入賞装置 1 4 D および第 2 大入賞装置 1 5 D は、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。

【 0 0 3 5 】

また、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、遊技盤 1 には、発光可能な盤ランプ 5 4 が設けられている。

【 0 0 3 6 】

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（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）と、に分けることができる。遊技

10

20

30

40

50

球が左遊技領域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。パチンコ遊技機 P Y 1 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

」というように一番右にある L E D のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。な

10

20

30

40

50

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。

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

パチンコ遊技機PY1では、遊技球がゲート13を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部106に記憶される。普図保留記憶部106に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（例えば4個）を設定することが可能である。なお、以下において、遊技球がゲート13を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。

10

【 0 0 5 1 】

次に、図5を用いて、遊技盤1の背面に取り付けられた演出用ユニット1Uについて説明する。演出用ユニット1Uは、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。演出用ユニット1Uには、画像表示装置50、第1盤可動装置（以下「盤上可動装置」）55、第2盤可動装置（以下「盤下可動装置」）56が搭載されている。

【 0 0 5 2 】

画像表示装置50は、例えば20インチの3D液晶ディスプレイ、ドット表示器、7セグ表示器等で構成され、図柄等を表示可能な表示部50aを具備する。

20

【 0 0 5 3 】

盤上可動装置55は、表示部50aよりも前方に配置され、表示部50aに沿って移動可能であり、装飾が施された盤上可動体55kを具備する。盤下可動装置56は、表示部50aよりも前方に配置され、表示部50aに沿って移動可能であり、装飾が施された盤下可動体56kを具備する。

【 0 0 5 4 】

図5（A）は、盤上可動体55kおよび盤下可動体56kが作動していない通常の待機状態で保持されている様子を概略化して表している。盤上可動装置55の駆動源が駆動すると、盤上可動体55kは下向きに移動（下降）し、盤下可動装置56の駆動源が駆動すると、盤下可動体56kは上向きに移動（上昇）する（図5（B）参照）。このとき、画像表示装置50は下降した盤上可動体55kまたは上昇した盤下可動体56kに覆われ、画像表示装置50は視認困難となる。

30

【 0 0 5 5 】

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。

【 0 0 5 6 】

2．遊技機の電氣的構成

次に、図6～図7に基づいて、パチンコ遊技機PY1における電氣的な構成を説明する。図6～図7に示すように、パチンコ遊技機PY1は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）100、主制御基板100による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出）、客待ち演出、通常ボタン40や特殊ボタン41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の演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）120、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板170等を、遊技盤1の画像表示装置50よりさらに背面側に備えている。主制御基板100を、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。また、サブ制御基板120を、後述する画像制御基板140、ランプ制御回路151、および音声制御回路161とともに、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板120を備え、演出手段（画像表示装置50、スピー

40

50

カ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、および、可動装置 5 5，5 6 等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出を制御可能であればよい。

【 0 0 5 7 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、電源基板 1 9 0 を備えている。電源基板 1 9 0 は、主制御基板 1 0 0、サブ制御基板 1 2 0、及び払出制御基板 1 7 0 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 1 9 0 には、バックアップ電源回路 1 9 2 が設けられている。バックアップ電源回路 1 9 2 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 やサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 1 9 0 には、電源スイッチ 1 9 1 が接続されている。電源スイッチ 1 9 1 の O N 操作または O F F 操作により、電源の投入と遮断とが切り換えられる。なお、主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 1 0 0 に設けたり、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 1 2 0 に設けたりしてもよい。

10

【 0 0 5 8 】

図 6 に示すように、主制御基板 1 0 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）1 0 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 1 0 1 には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用 R O M (R e a d O n l y M e m o r y) 1 0 3、ワークメモリとして使用される遊技用 R A M (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 1 0 4、および遊技用 R O M 1 0 3 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 C P U (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) 1 0 2 が含まれている。

20

【 0 0 5 9 】

遊技用 R O M 1 0 3 には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用 R O M 1 0 3 には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用 R O M 1 0 3 は外付けであってもよい。また、遊技用 R A M 1 0 4 には、前述した特図保留記憶部 1 0 5 や普図保留記憶部 1 0 6 などが設けられている。

30

【 0 0 6 0 】

また、主制御基板 1 0 0 には、データや信号の入出力を行うための遊技用 I / O (I n p u t / O u t p u t) ポート部 1 1 8、および遊技用 R A M 1 0 4 に記憶されている情報を遊技用 C P U 1 0 2 にクリアさせるための R A M クリアスイッチ 1 1 9 が実装されている。

【 0 0 6 1 】

主制御基板 1 0 0 には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類 M S や各種アクチュエータ類 M A が接続されている。そのため、主制御基板 1 0 0 には、各種センサ類 M S が出力した信号が入力する。また、主制御基板 1 0 0 は、各種アクチュエータ類 M A に信号を出力する。

40

【 0 0 6 2 】

主制御基板 1 0 0 に接続されている各種センサ類 M S には、第 1 始動口 1 1 に入賞した遊技球を検知する第 1 始動口センサ、第 2 始動口 1 2 に入賞した遊技球を検知する第 2 始動口センサ、一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球を検知する一般入賞口センサ、ゲート 1 3 を通過した遊技球を検知するゲートセンサ、第 1 大入賞口 1 4 に入賞した遊技球を検知する第 1 大入賞口センサ、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球を検知する第 2 大入賞口センサ 1 5 a、特定領域 1 6 を通過（特定領域 1 6 に進入）した遊技球を検知する特定領域センサ 1 6 a、および、非特定領域 1 7 を通過（非特定領域 1 7 に進入）した遊技球を検知

50

する非特定領域センサ 17a が含まれている。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板 100 に出力する。なお、主制御基板 100 に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【0063】

また、主制御基板 100 に接続されている各種アクチュエータ類 MA には、電チュー 12D の電チュー開閉部材 12k を駆動する電チューソレノイド、第 1 大入賞装置 14D の通常 AT 開閉部材 14k を駆動する第 1 大入賞口ソレノイド、第 2 大入賞装置 15D の V AT 開閉部材 15k を駆動する第 2 大入賞口ソレノイド、および、振分装置 16D の振分部材 16k を駆動する振分ソレノイド 16s が含まれている。なお、主制御基板 100 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

10

【0064】

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

【0065】

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

20

【0066】

払出制御基板 170 は、遊技制御用マイコン 101 からの信号や、接続されたカードユニット CU からの信号に基づいて、賞球払出装置 73 や貸球払出装置 74 を用いて、賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球の数は、払出制御基板 170 に出力される。

【0067】

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

30

【0068】

また主制御基板 100 は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板 120 に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。サブ制御基板 120 は、主制御基板 100 から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板 100 による遊技の進行状況 (遊技の制御内容) を把握することができる。なお、主制御基板 100 とサブ制御基板 120 との接続は、主制御基板 100 からサブ制御基板 120 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 100 とサブ制御基板 120 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路 (例えばダイオードを用いた回路) が介在している。

40

【0069】

図 7 に示すように、サブ制御基板 120 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 PY1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン (以下「演出制御用マイコン」) 121 が実装されている。演出制御用マイコン 121 には、主制御基板 100 による遊技の進

50

行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ROM123、ワークメモリとして使用される演出用RAM124、および演出用ROM123に記憶されたプログラムを実行する演出用CPU122が含まれている。

【0070】

また、演出用ROM123には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、および、サブ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。なお、演出用ROM123は外付けであってもよい。

【0071】

また、サブ制御基板120には、データや信号の入出力を行うための演出用I/Oポート部138、およびRTC(Real Time Clock)139が実装されている。RTC139は、現時点の日時(日付及び時刻)を計測する。RTC139は、パチンコ遊技機PY1に、所定の島電源供給装置(図示なし)から電力が供給されているときにはその電力によって動作し、島電源供給装置から電力が供給されていないときには、電源基板190が備えるバックアップ電源回路192から供給される電力によって動作する。このため、RTC139は、パチンコ遊技機PY1の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、RTC139に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板120に設けてもよい。バックアップ電源回路には、コンデンサや内蔵電池(ボタン電池等)を含む回路を採用することができる。

【0072】

サブ制御基板120には、画像制御基板140が接続されている。サブ制御基板120の演出制御用マイコン121は、主制御基板100から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板100による遊技の進行に応じて、画像制御基板140の画像用CPU141に画像表示装置50の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板120と画像制御基板140との接続は、サブ制御基板120から画像制御基板140への信号の送信と、画像制御基板140からサブ制御基板120への信号の送信の双方が可能な双方向通信接続となっている。

【0073】

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CGROM145、CGROM145に記憶されている画像データの展開等に使用されるVRAM146、及び、VDP(Video Display Processor)144を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM145には、例えば、画像表示装置50に表示される画像を表示するための画像データ(静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等(演出図柄を含む)や背景画像等の画像データ)が格納されている。

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

10

20

30

40

50

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

【0077】

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

10

【0078】

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

【0079】

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

20

【0080】

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

30

【0081】

サブ制御基板 120 に接続された各種ランプ類 SL には、枠ランプ 53、盤ランプ 54 等が含まれ、各ランプを発光させる。詳細には演出制御用マイコン 121 は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されているデータを用いる。

40

【0082】

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

【0083】

3. 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 PY1 により行われる主な遊技について、図 8～図 15 を用いて説明する。

50

【 0 0 8 4 】

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、普図抽選を行う。普図抽選を行うと、普図表示器 8 2 において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、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。

10

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

3 - 1 - 1 . 当たり判定

当たり判定は、図 9（A）に示すような 1 または複数の当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、遊技状態には非時短状態と時短状態とが含まれ、当たり判定テーブルとして、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、を区別することが可能である。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。また、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。

20

30

【 0 0 8 7 】

3 - 1 - 2 . 普図変動

普図変動パターン判定は、図 9（B）に示すような 1 または複数の普図変動パターン判定テーブルを用いて、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンとは、普図変動時間などの普図の可変表示に関する所定事項に関する識別情報である。

【 0 0 8 8 】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、普図変動パターン判定テーブルとして、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、を区別することが可能である。

40

【 0 0 8 9 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定

50

し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば30秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば5秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば5秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器82で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器82において普図の可変表示が行われる。

【0090】

10

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。

【0091】

補助遊技は、補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）、すなわち、電チュー12Dが開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態に対応付けられている。パチンコ遊技機PY1は、遊技状態に基づいて、図9(C)に示すような1または複数の補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。また、これらの各要素における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。

20

【0092】

パチンコ遊技機PY1は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー12Dの開放時間を異ならせ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、第1の開放時間（遊技球を電チュー12Dに入賞させるのが困難な時間（例えば0.08秒））だけ電チュー12Dを開放する。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。また、時短状態における補助遊技では、第1の開放時間よりも長い第2の開放時間（遊技球を電チュー12Dに入賞させるのが容易な時間（例えば3.00秒））だけ電チュー12Dを開放する。なお、以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。

30

【0093】

3-2. 特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機PY1は、発射された遊技球が第1始動口11に入賞すると、特図1抽選を行う。特図1抽選が行われると、特図1表示器81aにおいて、特図1の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図1抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図1には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図1抽選の結果には大当たりおよびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

40

【0094】

同様に、パチンコ遊技機PY1は、発射された遊技球が第2始動口12に入賞すると、特図2抽選を行う。特図2抽選が行われると、特図2表示器81bにおいて、特図2の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図2抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図2には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図2抽選の結果には、大当たりおよびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

50

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

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

10

【 0 0 9 7 】

3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図 1 0（A）に示すような 1 または複数の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）を決定するための判定である。遊技状態には、通常確率状態と高確率状態とが含まれ、大当たり判定テーブルは、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルとして、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と、高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）と、を区別することが可能である。

20

【 0 0 9 8 】

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

30

【 0 0 9 9 】

3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図 1 0（B）に示すような 1 または複数的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）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素を対応付けることが可能である。

40

【 0 1 0 0 】

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、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に関連付けることが可能である。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルとして、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、を区別することが可能である。

【 0 1 0 1 】

大当たり図柄には複数種類の種別があり、各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当

50

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

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図 1 0 (C) に示すような 1 または複数の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ための判定である。

【 0 1 0 4 】

リーチ判定テーブルは、遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、リーチ判定テーブルとして、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、を区別することが可能である。

【 0 1 0 5 】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りがリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。図 1 0 (C) に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数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「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

【 0 1 0 6 】

3 - 2 - 4 . 特図変動

特図変動パターン判定は、図 1 1 ~ 図 1 2 に示すような 1 または複数の特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることが可能である。特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

【 0 1 0 7 】

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、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として、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図 1 変動パターン判定テーブル：図 1 1）と、特図 2 の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図 2 変動パターン判定テーブル：図 1 2）と、を区別することが可能である。

【0108】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。すなわち、特図 1 変動パターン判定テーブルとして、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、を区別することが可能である。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、を区別することが可能である。

【0109】

また、遊技状態に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果または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非時短用特図 2 変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり用（大当たり図柄種別ごと）、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用などがある。同様に、時短用特図 1 変動パターン判定テーブルおよび時短用特図 2 変動パターン判定テーブルにもそれぞれ、大当たり用（大当たり図柄種別ごと）、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用などがある。

【0110】

さらに、各リーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付け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、を区別することが可能である。また、各リーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、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、を区別することが可能である。

【0111】

そして、各特図変動パターン判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の特図の可変表示が、特図表示器 8 1 で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特図抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

【0112】

また、各特図変動パターンには、図 1 1～図 1 2 の表の右から 2 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローに関連付けることが可能である。

【0113】

なお、図 1 1～図 1 2 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けて名称を付すことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」という。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である SP リーチが行われる特図変動パターンのことを「SP ハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L ハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N ハズレ変動」、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」という。

【 0 1 1 4 】

3 - 2 - 5 . 先読み判定

パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特図関係乱数に基づいて、図 1 3 に示すような 1 または複数の先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行う。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別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として、第 1 始動口 1 1 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 1 先読み判定テーブル）と、第 2 始動口 1 2 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 2 先読み判定テーブル）と、を区別することが可能である。

10

【 0 1 1 5 】

また、先読み判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（非時短用先読み判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（時短用先読み判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【 0 1 1 6 】

つまり、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、非時短状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、を区別することが可能である。なお、先読み判定にどのような判定を含ませるかは適宜に変更可能である。

20

【 0 1 1 7 】

3 - 3 . 大当たり遊技

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 ）の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（O P と表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（E D と表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。また、O P や E D を設けないようすることが可能である。なお、以下において、所定回数（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1 回目）のラウンド遊技のことを「1 ラウンド（1 R）」といい、1 0 回目のラウンド遊技のことを「1 0 ラウンド（1 0 R）」という。

30

【 0 1 1 8 】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 ）の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間（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。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の停止表示後、図 1 4 に示すような 1 または複数の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には、大当たり遊技毎に大当たり遊技構成要素が格納されている。大当たり遊技として、1 種類又は複数種類の大当たり遊技を制御することが可能である。

40

【 0 1 1 9 】

例えば、図 1 4 に示すように、1 R から 1 5 R までは、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、1 6 R（最終ラウンド）では、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウ

50

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に検知されると、大入賞口１４，１５の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

【０１２０】

また、各要素における回数や時間については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり遊技を、第１大入賞口１４および第２大入賞口１５の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。

【０１２１】

ここで、特定領域１６について詳細に説明する。特定領域１６は、振分部材１６ｋによって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態をとるので、振分部材１６ｋの作動態様は、特定領域１６の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材１６ｋの作動態様のことを「特定領域１６の開閉態様」ともいう。このように、振分部材１６ｋが一定の作動態様（特定領域１６が一定の開閉態様）で制御されるが、振分部材１６ｋの一定の作動態様（特定領域１６の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第２大入賞口１５の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域１６に進入させることの困難性（容易性）が設定されることになる。なお、以下において、特定領域１６が開状態にあることを「Ｖ開放」ともいう。

【０１２２】

第２大入賞口の開放が開始してから１５秒間、振分ソレノイド１６ｓが通電され、振分部材１６ｋが第２状態（図３（Ｂ））に制御される。よって、最大で２９．５秒にわたって第２大入賞口１５が開放するラウンド遊技では、第２大入賞口１５の開放時間およびタイミングと、振分部材１６ｋの第２状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域１６を通過する（遊技球を特定領域１６に進入させる）ことが容易である。一方、最大で０．１秒にわたって第２大入賞口１５が開放するラウンド遊技では、第２大入賞口１５の開放時間およびタイミングと、振分部材１６ｋの第２状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域１６を通過する（遊技球を特定領域１６に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、大当たり遊技には、当該大当たり遊技中に、遊技球の特定領域１６の通過（以下、「Ｖ通過」ともいう）が容易な第１開放パターン（Ｖロング開放パターン）でＶＡＴ開閉部材１５ｋ及び振分部材１６ｋが作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域１６の通過が不可能又は困難な第２開放パターン（Ｖショート開放パターン）でＶＡＴ開閉部材１５ｋ及び振分部材１６ｋが作動する大当たり遊技と、を実行することが可能である。このように、Ｖロング開放パターンでＶＡＴ開閉部材１５ｋ及び振分部材１６ｋが作動する大当たり遊技を「Ｖロング大当たり」という。一方、Ｖショート開放パターンでＶＡＴ開閉部材１５ｋ及び振分部材１６ｋが作動する大当たり遊技を「Ｖショート大当たり」という。

【０１２３】

３－４．遊技状態

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

【０１２４】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率である状態である

。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 1 6 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

10

【0125】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1 回の補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー 1 2 D の開放時間（例えば 0 . 0 8 秒）よりも長い開放時間（例えば 3 . 0 0 秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターン判定が行われるようにすることも可能である（図 1 1 ~ 図 1 2 参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、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

【0126】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くすることが可能である。例えば、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（3 0 秒）よりも短い普図変動時間（5 秒）が決定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

【0127】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くすることが可能である。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば 6 6 0 0 / 6 5 5 3 6 ）よりも高い確率（例えば 5 9 9 3 6 / 6 5 5 3 6 ）で当たりと判定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

30

【0128】

このように時短状態では、非時短状態に比して、単位時間当たりの電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり、第 2 始動口 1 2 へ遊技球が頻繁に入賞し易くなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。従って、時短状態は非時短状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。

【0129】

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

40

【0130】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1 回の補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり易い。普図に係る遊技について 3 つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。

【0131】

50

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、当たり判定は行われるが大当たり判定は行われなため、大当たり遊技の開始に伴って、非時短状態が設定される。また、遊技状態については、前述した遊技状態の全てを用いることも一部だけを用いることも可能である。

【 0 1 3 2 】

4 . 遊技機による主な演出

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

【 0 1 3 3 】

4 - 1 . 演出モード

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

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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

10

20

30

40

50

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

【0137】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図16(B-5)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像G106)が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部50aにおいて、時短用背景画像G106が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【0138】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図16(C-1)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像G107や「右打ち」を促す右打ち画像G108が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図16(C-2)に示すように、表示部50aにおいて、ラウンド数を示すラウンド画像G109や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像G110が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図16(C-3)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像G111や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像G112が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

【0139】

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

【0140】

4-2. 特図変動演出

次に、特図変動演出(単に「変動演出」とも言う)について説明する。パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果(大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果)などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部50aにおいて、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄は、例えば1~9の数字図柄で構成され、演出図柄の変動表示では、特図の可変表示の開始に伴って演出図柄が変動し、特図の可変表示の終了に伴って演出図柄が停止する。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(本停止表示)が行われる。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

【0141】

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

【0142】

4-2-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図17(A)に示すように、表示部50aを水平方向に3つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3を設けることが可能である

。左演出図柄領域 5 0 b 1 は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄 E Z 1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 5 0 b 2 および右演出図柄領域 5 0 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。

【 0 1 4 3 】

また、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a の上端部の左端 (左上隅) の一区画に、小図柄領域 5 0 c を設けることが可能である。小図柄領域 5 0 c は、特図の可変表示が行われているときに小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 を変動表示する領域である。小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 は、例えば、1 ~ 9 の数字図柄で構成される。

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

4 - 2 - 2 . 通常変動

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

【 0 1 4 6 】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図 1 7 (B) に示すように、その開始に伴って演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示が開始される。なお、図 1 7 中の「 」は、図柄の変動表示中であることを示している。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図 1 7 (C - 1) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが異なる停止態様で仮停止してから、図 1 7 (D) に示すように、ハズレを示唆する停止態様 (所謂バラケ目) で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。ハズレを示唆する停止態様には、「 1 ・ 1 ・ 2 」や「 2 ・ 4 ・ 6 」など、左右の図柄が同一ではない停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図 1 7 (C - 2) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様 (所謂リーチ目) で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

【 0 1 4 7 】

4 - 2 - 3 . Nリーチ

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

【 0 1 4 8 】

Nリーチでは、図 1 8 (A) に示すように、リーチが成立した状態が所定時間 (例えば、10 秒) 維持され、図 1 8 (B) に示すように、中演出図柄 E Z 2 の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図 1 8 (C - 1) に示すように、リーチハズレを示唆する停止態様 (所謂リーチハズレ目) で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もリーチハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。リーチハズレを示唆する停止態様には、「 7 ・ 6 ・ 7 」や「 5 ・ 3 ・ 5 」など、左右の図柄が同

10

20

30

40

50

一旦つ中の図柄が左右の図柄と異なる停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N大当たり変動」の場合には、図18(C-2)に示すように、大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。大当たりを示唆する停止態様には、「7・7・7」や「2・2・2」など、左右中の図柄が同一の停止態様が複数種類ある。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄EZ2が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【0149】

4-2-4. SPリーチ

パチンコ遊技機PY1は、Nリーチの後にSPリーチを行うことが可能である。SPリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性が、Nリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0150】

SPリーチでは、Nリーチの後に、例えば、図19(A)に示すように、表示部50aにSPリーチ専用の背景画像(SPリーチ用背景画像G113)が表示され、表示部50aの中央にSPリーチが開始されたことを表す画像(SPリーチ開始タイトル画像)G1が表示される。その後、図19(B)に示すように、SPリーチ専用演出(例えばバトル演出)が行われる。そして、SPリーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「SP大当たり変動」の場合には、図19(C-1)に示すように、表示部50aに、大当たりを示唆する演出(例えば、主人公キャラクターがバトルに勝利して喜んでいる表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「SPハズレ変動」の場合には、図19(C-2)に示すように、ハズレを示唆する演出(例えば、敵キャラクターがバトルに勝利して喜んでいる表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチハズレを示唆する停止態様で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、SPリーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【0151】

ここで、各リーチに対する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示す態様で停止される可能性(大当たり期待度)について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、Nリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には10%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%とした場合、SPリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には4%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%とすれば、SPリーチの大当たり期待度を、Nリーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、SPリーチとしてSPリーチAとSPリーチBとを実行可能にし、SPリーチAの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には20%とした場合、SPリーチBの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には30%とすれば、SPリーチBの大当たり期待度を、SPリーチAの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

【0152】

4-3. 保留アイコン表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図20(A)に示すように、4つの表示領域からなる保留アイコン表示領域50dを設けることが可能である。保留アイコン表示領域50dは、第1表示領域50d1、第2表示領域50d2、第3表示領域50d3および第

4 表示領域 5 0 d 4 で構成され、特図 1 保留数または特図 2 保留数に応じて、各表示領域 5 0 d 1 , 5 0 d 2 , 5 0 d 3 , 5 0 d 4 に、保留アイコン H A を表示することが可能である。例えば、特図 1 保留数が『 1 』の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 に保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『 2 』の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示される。

【 0 1 5 3 】

また、保留アイコン表示領域 5 0 d の近傍に、図 2 0 (A) に示すように、1 つの表示領域からなる当該アイコン表示領域 5 0 e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 5 0 e は、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコン H A と同じまたは異なる当該アイコン T A を表示することが可能である。

10

【 0 1 5 4 】

なお、保留アイコン表示領域 5 0 d を構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。また、保留アイコン表示領域 5 0 d を、特図 1 保留数および特図 2 保留数の両方を表示する表示領域とすることも一方だけを表示する表示領域とすることも可能である。

【 0 1 5 5 】

4 - 3 - 1 . 保留演出

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

20

【 0 1 5 6 】

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

30

【 0 1 5 7 】

4 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置 5 0 、スピーカ 5 2 、枠ランプ 5 3 、盤ランプ 5 4 、可動装置 5 5 , 5 6 , 5 8 、入力装置 4 0 , 4 1 等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

【 0 1 5 8 】

4 - 4 - 1 . 可動体演出

40

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

【 0 1 5 9 】

可動体演出では、例えば、N リーチから S P リーチに発展する際に、図 2 1 (A) に示すように、盤上可動装置 5 5 および盤下可動装置 5 6 が作動し、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、遊技者から見て、表示部 5 0 a 上に重なるように移動して、S P リーチに発展することが示唆される。このとき、表示部 5 0 a の盤上可動体 5 5 k および盤下可動体 5 6 k と重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図 2 1 (B) に示すように、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、通常の待機状態に戻

50

ってSPリーチに発展する。なお、可動体演出については、SPリーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 1 6 0 】

4 - 4 - 2 . 操作演出

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

【 0 1 6 1 】



操作演出では、例えば、ＳＰＲＩＴチにおいて、特殊ボタン４１の押下操作が有効な期間（ボタン操作有効期間）が発生し、このボタン操作有効期間の発生に伴って、図２２（Ａ）に示すように、特殊ボタン４１の操作を促す演出（ボタン操作促進演出）が行われる。ボタン操作促進演出において、表示部５０ａに、ボタン操作促進画像Ｇ３が表示される。ボタン操作促進画像Ｇ３は、特殊ボタン４１を模した画像（特殊ボタン画像Ｇ３１）と、特殊ボタン４１の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像Ｇ３２）と、ボタン操作有効期間の残り時間を表す画像（操作有効期間残り時間画像Ｇ３３）と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像Ｇ３３は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、ボタン操作有効期間において特殊ボタン４１が押下操作されることに応じて、または、ボタン操作有効期間において特殊ボタン４１が操作されることなくボタン操作有効期間が経過した後、図２２（Ｂ）に示すように、盤上可動装置５５が作動し、遊技者から見て、盤上可動体５５ｋが表示部５０ａ上に重なるように移動して、大当たり期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置５５の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 1 6 2 】

4 - 4 - 3 . 先読み演出

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

【 0 1 6 3 】

先読み演出では、例えば、特図 1 保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図 20 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 50 d に通常は「○」で表示される保留アイコン H A を「」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコン H A を「」で表示することがある。なお、先読み演出は、特図 1 保留および特図 2 保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、保留アイコン H A の表示態様の变化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。例えば、特図変動演出における演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の停止態様を変化させることも可能である。

【 0 1 6 4 】

5. 遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御

次に図 23 ~ 図 24 に基づいて遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御について説明する。なお、以下において説明する遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、バッファ等は、遊技用 RAM 104 に設けられている。

【 0 1 6 5 】

[1 . 主制御メイン処理]

主制御基板 100 に備えられた遊技制御用マイコン 101 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、遊技用 R O M 103 から図 23 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、電源投入時処理（S 001）を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 104 へのアクセスの許可

設定、遊技用CPU102の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間の管理のための回路）の設定等が行われる。

【0166】

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

10

【0167】

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

20

【0168】

[2. メイン側タイマ割り込み処理]

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

30

【0169】

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

【0170】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）は、図23の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S003）と同じである。すなわち、図8（A）および図8（B）に示した各種乱数のカウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理（S005）の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理（S005）の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理（S005）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

40

【0171】

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。

【0172】

特別動作処理（S106）に次いで、振分装置16Dを制御するための振分装置制御処理を行う（S107）。

【0173】

次に、遊技制御用マイコン101は、その他の処理（S108）を実行して、メイン側

50

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

【 0 1 7 4 】

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

10

【 0 1 7 5 】

[2 - 1 . センサ検出処理]

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

20

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

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

30

【 0 1 7 8 】

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

40

【 0 1 7 9 】

第 1 始動口センサ処理では、第 1 始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 1 関係乱数を取得し、取得した特図 1 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶する。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a は、第 1 領域から第 n 領域まで (n は 2 以上の整数) の複数の記憶領域があり、取得された特図 1 関係乱数は、第 1 領域

50

から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 1 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図 1 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 1 関係乱数と第 1 先読み判定テーブルとを用いて第 1 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）を表す特図 1 保留数コマンドおよび第 1 先読み判定の結果を表す第 1 始動入賞コマンドを含む第 1 始動口センサ用コマンドを生成する。

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

[2 - 2 . 普通動作処理]

普通動作処理（S105）では、普通図柄待機処理、普通図柄変動処理、普通図柄確定処理、補助遊技制御処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 RAM 104 の出力バッファにセットする。

【0184】

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

【0185】

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

【0186】

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

【0187】

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

【0188】

[2 - 3 . 特別動作処理]

特別動作処理（S106）では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 RAM 104 の出力バッファにセットする。

【0189】

[2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理]

10

20

30

40

50

特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数に基づいて、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 2 保留記憶部シフト処理を行う。また、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数に基づいて、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 1 保留記憶部シフト処理を行う。

【 0 1 9 0 】

特図 2 判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルと、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 2 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図 2 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

10

【 0 1 9 1 】

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

20

【 0 1 9 2 】

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

30

【 0 1 9 3 】

特図 1 判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルと、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 1 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図 1 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

40

【 0 1 9 4 】

特図 1 変動パターン判定処理は、特図 1 判定処理の後に行われる処理である。特図 1 変動パターン判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 1 変動パターンテーブルと、を用いて、特図 1 変動パターンを判定する。なお、特図 1 変動パターンの判定は、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 1 変動パターンを表す特図 1 変動開始コマ

50

ンドを生成する。特図 1 変動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、大当たり種別判定の結果に関する情報、特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 8 1 a に特図 1 の可変表示を開始させる。

【0195】

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

【0196】

なお、本実施形態では、特図 2 保留数および特図 1 保留数の何れも存在する場合、特図 2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われないようになっている。

【0197】

[2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理]

特別図柄変動処理は、特図の可変表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器 8 1 に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

【0198】

[2 - 3 - 3 . 特別図柄確定処理]

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

【0199】

[2 - 3 - 4 . 大当たり遊技制御処理]

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

【0200】

[2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理]

遊技状態設定処理は、大当たり遊技状態が終了する際に行われる処理である。遊技状態設定処理では、通常確率状態から高確率状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了

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

【0201】

なお、遊技制御用マイコン101が各処理において生成するコマンドは、適宜に追加または変更することが可能である。

【0202】

6．演出制御用マイコン121による演出の制御

次に、図25および図26に基づいて演出制御用マイコン121による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン121による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用RAM124に設けられている。

【0203】

[1．サブ制御メイン処理]

サブ制御基板120に備えられた演出制御用マイコン121は、パチンコ遊技機PY1が電源投入されると、図25に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用ROM123から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う（S4001）。電源投入時処理では、例えば、演出用CPU122の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

【0204】

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

【0205】

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、サブ制御基板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を、画像制御基板140に送信する。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、サブ制御基板120は、画像制御基板140によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路161を介してスピーカ52から音声を出力させたり（音声による種々の音演出を実行したり）、ランプ制御回路151を介して枠ランプ53、および盤ランプ54を発光させたり（発光による種々の発光演出を実行したり）、可動装置55、56、58を作動させたり（動作による種々の可動体演出を実行したり）する。

【0206】

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）、および、サブ側タイマ割り込み処理（S4011）の実行が可能となる。

【0207】

受信割り込み処理（S4010）は、主制御基板100から送られた各種のコマンドが

10

20

30

40

50

演出制御用マイコン 121 に入力される度に実行される。受信割り込み処理 (S4010) では、演出制御用マイコン 121 は主制御基板 100 の出力処理 (S101) により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用 RAM 124 の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理 (S4011) に優先して実行される。

【0208】

[2 . サブ側タイマ割り込み処理]

サブ側タイマ割り込み処理 (S4011) は、サブ制御基板 120 に所定の周期 (例えば、1 msec 周期) の割り込みパルスが入力される度に実行される。サブ側タイマ割り込み処理 (S4011) では、図 26 に示すように、入力処理 (S4101)、発光データ出力処理 (S4102)、可動装置制御処理 (S4103)、ウォッチドッグタイマ処理 (S4104)、受信コマンド解析処理 (S4105)、演出タイマ更新処理 (S4106)、音声制御処理 (S4107)、演出用データ作成処理 (S4108) を順次行う。

10

【0209】

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ 40a や特殊ボタン検出スイッチ 41a などの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出する。発光データ出力処理では、後述する演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 53、および盤ランプ 54 などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路 151 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 121 は、発光データに従って枠ランプ 53、および盤ランプ 54 などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置 55, 56, 58 などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン 121 は、駆動データに従って、可動装置 55, 56, 58 などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

20

【0210】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理 (S4010) によって演出用 RAM 124 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理 (例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等) を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。音声制御処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ (スピーカ 52 からの音声の出力を制御するデータ) の作成と音声制御回路 161 への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

30

【0211】

7 . 第 1 実施形態の特徴点の説明

第 1 実施形態のパチンコ遊技機 PY1 における特徴点に関して、さらなる詳細な説明を以下に加える。

【0212】

7 - 1 . 特図変動パターン

まず、遊技制御用マイコン 101 が決定可能な特図 1 変動パターンについて、図 27 に基づいてさらに説明する。本実施形態の遊技用 ROM 103 には、図 11 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルに加え、図 27 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルが格納されている。

40

【0213】

遊技制御用マイコン 101 は、特図 1 変動パターン判定処理において、大当たり判定の結果、大当たり図柄種別判定の結果および特図変動パターン乱数に基づいて、特図 1 変動パターンを決定する。何れの特図 1 変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって異なる。

【0214】

具体的に大当たり判定の結果が「大当たり」の場合の特図 1 変動パターンには、特図変

50

動パターン「P 2 1」、「P 2 2」および「P 0 3」の3種類がある。

【0 2 1 5】

「P 2 1」は、通常変動後、リーチ、Nリーチ、ボタン演出および発展演出を経て、成功態様でのSPリーチが行われる特図変動パターンである。この特図変動パターン「P 2 1」を「SP大当たり変動」ともいう。

【0 2 1 6】

「P 2 2」は、通常変動後、リーチ、Nリーチ、ボタン演出および発展演出を経て、Lリーチが行われる特図変動パターンである。この特図変動パターン「P 2 2」を「L大当たり変動」ともいう。

【0 2 1 7】

「P 0 3」は、通常変動後、リーチを経て、Nリーチが行われる特図変動パターンである。この特図変動パターン「P 0 3」を「N大当たり変動」ともいう。

【0 2 1 8】

なお、大当たり判定の結果が「ハズレ」で、リーチ判定の結果が「リーチ有り」の場合の特図1変動パターンには、特図変動パターン「P 2 3」、「P 2 4」および「P 2 5」の3種類がある。

【0 2 1 9】

「P 2 3」は、通常変動後、リーチ、Nリーチ、ボタン演出および発展演出を経て、失敗態様でのSPリーチが行われる特図変動パターンである。この特図変動パターン「P 2 3」を「SPハズレ変動」ともいう。

【0 2 2 0】

「P 2 4」は、通常変動後、リーチ、Nリーチ、ボタン演出および発展演出を経て、Lリーチが行われる特図変動パターンである。この特図変動パターン「P 2 4」を「Lハズレ変動」ともいう。

【0 2 2 1】

「P 2 5」は、通常変動後、リーチ、Nリーチを経て、ボタン演出が行われる特図変動パターンである。この特図変動パターン「P 2 5」を「Nハズレ変動」ともいう。

【0 2 2 2】

本実施形態では、非時短状態で特図1抽選の判定結果が「大当たり」の場合には、Nリーチの実行後、ボタン演出が実行されずに演出図柄EZ 1, EZ 2, EZ 3が大当たりを示唆する停止態様で停止表示することがある。よって、Nリーチの実行後に演出図柄EZ 1, EZ 2, EZ 3が大当たりを示唆する停止態様で停止表示した場合には、Nリーチの実行後にボタン演出の実行を期待している遊技者の意表を突くことが可能であり、遊技者に驚きと喜びを与えることが可能となっている。

【0 2 2 3】

図28には、図27に示す特図1変動パターン判定テーブルにおける特図変動パターンの振分率（実行確率）を示す。本実施形態では、非時短状態で特図1抽選の判定結果が「大当たり」の場合に、遊技制御用マイコン101は図28（A）に示す振分率で特図変動パターンを選択する。また、非時短状態で特図1抽選の判定結果が「ハズレ」でリーチ判定の結果が「リーチ有り」の場合に、遊技制御用マイコン101は図28（B）に示す振分率で特図変動パターンを選択する。

【0 2 2 4】

図28（A）によれば、特図変動パターン「P 2 1」の振分率の値は「82%」であり、特図変動パターン「P 2 2」の振分率の値（15%）よりも大きい。それに対し、図28（B）によれば、特図変動パターン「P 2 3」の振分率の値（「5%」）は、特図変動パターン「P 2 4」の振分率の値（25%）よりも小さい。よって、発展演出後にLリーチよりもSPリーチに進んだ方が、その後に「大当たり遊技」が実行される可能性が高いことを遊技者に意識させることが可能となっている。

【0 2 2 5】

また、図28（B）によれば、特図変動パターン「P 2 3」および「P 2 4」の振分率

10

20

30

40

50

の合計の値（「３０％」）よりも、特図変動パターン「Ｐ２５」の振分率の値（７０％）の方が大きい。上述したように、非時短状態で特図１抽選の判定結果が「大当たり」の場合、Ｎリーチの後に失敗態様でのボタン演出が実行されることはない。よって、ボタン演出の後に発展演出が行われた場合には、その後に「大当たり遊技」が実行されるかもしれないことを遊技者に意識させることが可能となっている。

【０２２６】

７－２．各種演出

次に、本実施形態における各種演出について、図２９～図４３に基づいて説明する。本実施形態の演出制御用マイコン１２１は、後述の「自動モード」を選択可能な客待ち演出を実行可能である。また、特図変動演出において「ボタン演出」を実行可能である。さらに「ＳＰリーチ」を実行可能である。これら各種演出について以下に説明する。

【０２２７】

７－２－１．客待ち演出

まず、客待ち演出について図１６および図２９を用いて説明する。客待ち演出は、上述の客待ち演出モードの設定中に実行される演出である。本実施形態では、この客待ち演出の実行中に「自動モード」を「ＯＮ（有効）」または「ＯＦＦ（無効）」に遊技者が設定可能である。自動モードとは、通常ボタン４０および特殊ボタン４１を遊技者が操作しなくても、遊技者がそれらを操作したときと同じようにボタン演出（後述）が進行し得るモードである。よって、自動モードが「ＯＦＦ」に設定されている場合には、遊技者による通常ボタン４０又は特殊ボタン４１の操作が無い限り、所定の期間内にボタン演出は進行しないけれども、自動モードが「ＯＮ」に設定されている場合には、遊技者による通常ボタン４０又は特殊ボタン４１の操作が無くても所定の期間内にボタン演出が進行可能となっている。なお、本パチンコ遊技機ＰＹ１の電源投入時には自動モードが「ＯＦＦ」に設定される。

【０２２８】

具体的には、図１６（Ａ－２）に示す客待ち演出の実行中に、「光量設定」および「演出設定」に加えて、「自動モード」を「ＯＮ」または「ＯＦＦ」に設定するためモードにあたる「自動モード設定」が選択可能になっている。遊技者によってこの「自動モード設定」が選択された場合には、図２９（Ａ）に示すような、文字列「自動ボタンモード」を示すタイトル画像Ｇ１１７、「ＯＦＦ（特殊ボタンを押せ）」を示すボタン画像Ｇ１１８、および、「ＯＮ（通常ボタンを押せ）」を示すボタン画像Ｇ１１９を含む設定画面Ｇ１０１が表示部５０ａに表示される。特殊ボタン４１を操作（押下）することで「自動モード」を「ＯＮ」に設定できることが、通常ボタン４０を操作（押下）することで「自動モード」を「ＯＦＦ」に設定できることがそれぞれ判るようになっている。

【０２２９】

そのような設定画面Ｇ１０１の表示中に遊技者が特殊ボタン４１を押下した場合には「自動モード」が「ＯＦＦ」に設定されて、図２９（Ａ）に示す設定画面Ｇ１０１が消える。そして、客待ちデモ動画Ｇ１００が表示部５０ａに表示される。このとき、表示部５０ａの左下部には「自動モードＯＦＦ」を示す画像Ｇ１２０Ａが表示される。この画像Ｇ１２０Ａの表示によって、自動モードが「ＯＦＦ」に設定されていることを遊技者が把握可能となっている。

【０２３０】

一方、図２９（Ａ）に示す設定画面Ｇ１０１の表示中に遊技者が通常ボタン４０を押下した場合には「自動モード」が「ＯＮ」に設定されて、その設定画面Ｇ１０１が消える。そして、客待ちデモ動画Ｇ１００が表示部５０ａに表示される。このとき、表示部５０ａの左下部には「自動モードＯＮ」を示す画像Ｇ１２０Ｂが表示される。この画像Ｇ１２０Ｂの表示によって、自動モードが「ＯＮ」に設定されていることを遊技者が把握可能となっている。

【０２３１】

なお、上述の画像Ｇ１２０Ａおよび画像Ｇ１２０Ｂを合わせて自動モード設定報知画像

10

20

30

40

50

G 1 2 0 ともいう。

【 0 2 3 2 】

7 - 2 - 2 . ボタン演出

次に、ボタン演出について図 3 0 ~ 図 4 0 を用いて説明する。ボタン演出は、特図変動演出において、Nリーチの実行後に実行され得る演出である。このボタン演出の実行後には、発展演出が実行されるときと、発展演出が実行されること無くリーチハズレを示唆する停止態様で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止表示されるときとがある。そのため、本実施形態のボタン演出は、その後の発展演出の実行の可能性あることを示唆する演出であるといえる。

【 0 2 3 3 】

ボタン演出は、ボタン画像 C G 1 (又は C G 4)、キャラ画像 C G 5、テキスト画像 C G 3 のうち少なくともボタン画像 C G 1 (又は C G 4) を含む複合画像 G 1 3 0 (G 1 3 1、G 1 3 2、G 1 3 4、G 1 3 5、G 1 3 6、G 1 4 0、G 1 4 1、G 1 4 2、G 1 4 3、G 1 4 4、G 1 4 5、G 1 4 6 又は G 1 4 7) と、直線状のプログレスバーを示す期間表示画像 C G 2 とを表示する演出である。

【 0 2 3 4 】

このボタン演出には、通常ボタン 4 0 についての演出内容が異なる 3 種類のボタン演出 (「単押ボタン演出」、「連打ボタン演出」および「長押しボタン演出」) がある。単押ボタン演出とは、通常ボタン 4 0 の 1 回操作 (押下) に関する演出内容の演出である。また、連打ボタン演出とは、通常ボタン 4 0 の複数回操作 (押下) に関する演出内容の演出である。さらに、長押しボタン演出とは、通常ボタン 4 0 の「長押し」操作 (押下) に関する演出内容の演出である。

【 0 2 3 5 】

また、このボタン演出には「OFF 設定態様」と「ON 設定態様」とがある。「OFF 設定態様」とは、自動モードが「OFF」に設定されているときのボタン演出の演出態様である。「ON 設定態様」とは、自動モードが「ON」に設定されているときのボタン演出の演出態様である。

【 0 2 3 6 】

7 - 2 - 3 . OFF 設定態様の単押ボタン演出

図 3 1 には、自動モードが「OFF」のときにおける単押ボタン演出、つまり OFF 設定態様の単押ボタン演出を示す。この OFF 設定態様の単押ボタン演出では、まず図 3 1 (A) に示すような、通常ボタン 4 0 を模したボタン画像 C G 1 と、文字列「押せ！」を示すテキスト画像 C G 3 とを含む複合画像 G 1 3 1、および、期間表示画像 C G 2 が表示部 5 0 a に表示される。なお、この場合の期間表示画像 C G 2 は、通常ボタン 4 0 の操作有効期間 (ボタン操作有効期間) の残り時間を表している。このような表示によって、ボタン操作有効期間に通常ボタン 4 0 を操作 (押下) するよう遊技者に指示する。

【 0 2 3 7 】

期間表示画像 C G 2 が示すボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン 4 0 を操作 (押下) した場合には、図 3 1 (B) に示すような、通常ボタン 4 0 を模したボタン画像 C G 1 と、このボタン画像 C G 1 の上部に重なって出現するエフェクト画像 C E とを含む複合画像 G 1 3 2 が表示される。エフェクト画像 C E は、ボタン画像 C G 1 の上部に出現して、通常ボタン 4 0 への接触があったことを示す画像である。また、ボタン画像 C G 1 は、操作によってボタンが下方に沈んだ画像になっている。

【 0 2 3 8 】

なお、本実施形態では、ボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン 4 0 を操作 (押下) しなかった場合には、このボタン演出において複合画像 G 1 3 1 から複合画像 G 1 3 2 に切り替わらない。具体的には、この単押ボタン演出が開始してボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン 4 0 を操作した場合には、複合画像 G 1 3 1 から複合画像 G 1 3 2 に切り替わる。それに対し、この単押ボタン演出が開始してボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン 4 0 を操作しなかった場合には、複合画像 G 1 3 1 から複合画像 G 1 3 2 に

10

20

30

40

50

切り替わることなく単押ボタン演出の実行が終了する。

【0239】

また、OFF設定態様の単押ボタン演出は、ボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン40を操作した場合には、複合画像G131から複合画像G132に切り替わった後に実行が終了する。つまり、その場合には、ボタン操作有効期間が残っていても、単押ボタン演出の実行が終了する。一方、ボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン40を操作しなかった場合には、ボタン操作有効期間、その単押ボタン演出は実行され、そのボタン操作有効期間の終了に合わせてその単押ボタン演出の実行も終了する。

【0240】

また、この単押ボタン演出が、特図変動パターン「P23」、「P24」又は「P25」に対応するボタン演出の場合には、その実行後に、図31(C)に示すような、文字列「残念」を示すテキスト画像CG3が表示される。さらに、リーチハズレを示唆する停止態様で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示される。これにより、特図1抽選の判定結果が「ハズレ」であることを遊技者に報知する。一方、この単押ボタン演出が、特図変動パターン「P21」又は「P22」に対応するボタン演出の場合には、その実行後に、上記図21(A)に示す発展演出が引き続き実行される。

【0241】

7-2-4. OFF設定態様の連打ボタン演出

続いて、自動モードが「OFF」のときにおける連打ボタン演出、つまりOFF設定態様の連打ボタン演出を図32に示す。このOFF設定態様の連打ボタン演出では、まず図32(A)に示すような通常ボタン40を模したボタン画像CG1と、文字列「連打!」を示すテキスト画像CG3とを含む複合画像G134、および、期間表示画像CG2が表示部50aに表示される。なお、この場合の期間表示画像CG2は、上述のOFF設定態様の単押ボタン演出と同じく、ボタン操作有効期間の残り時間を表している。このような表示によって、ボタン操作有効期間に通常ボタン40を複数回、操作(押下)するよう遊技者に指示する。

【0242】

期間表示画像CG2が示すボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン40を複数回、操作(押下)した場合には、図32(B)に示す複合画像G132が表示される。この複合画像G132は、OFF設定態様の単押ボタン演出の複合画像G132と同じである。但し、OFF設定態様の連打ボタン演出での複合画像G132は、ボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン40を操作(押下)した場合に、その操作に合わせて表示される。つまり、ボタン操作有効期間内に通常ボタン40への操作(押下)毎に表示される。

【0243】

なお、本実施形態では、ボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン40を1回も操作(押下)しなかった場合には、このボタン演出において複合画像G134から複合画像G132に切り替わらない。具体的には、この連打ボタン演出が開始してボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン40を操作した場合には、その操作毎に複合画像G134から複合画像G132に切り替わる。それに対し、この連打ボタン演出が開始してボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン40を操作しなかった場合には、複合画像G134から複合画像G132に切り替わることなく連打ボタン演出の実行が終了する。

【0244】

また、OFF設定態様の連打ボタン演出は、遊技者の操作にかかわらずボタン操作有効期間おこなわれ、そのボタン操作有効期間の終了に合わせて実行が終了する。

【0245】

また、この連打ボタン演出が、特図変動パターン「P23」、「P24」又は「P25」に対応するボタン演出の場合には、その実行後に、図32(C)に示すような、文字列「残念」を示すテキスト画像CG3が表示される。さらに、リーチハズレを示唆する停止態様で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示される。これにより、特図1抽選の判定結果が「ハズレ」であることを遊技者に報知する。一方、この連打ボタン演出が、特図

10

20

30

40

50

変動パターン「P21」又は「P22」に対応するボタン演出の場合には、その実行後に、上記図21(A)に示す発展演出が引き続き実行される。

【0246】

7-2-5. OFF設定態様の長押しボタン演出

続いて、自動モードが「OFF」のときにおける長押しボタン演出、つまりOFF設定態様の長押しボタン演出を図33に示す。このOFF設定態様の長押しボタン演出では、まず図33(A)に示すような通常ボタン40を模したボタン画像CG1と、文字列「長押し!」を示すテキスト画像CG3とを含む複合画像G135、および、期間表示画像CG2が表示部50aに表示される。なお、この場合の期間表示画像CG2は、上述のOFF設定態様の単押しボタン演出等と同じく、ボタン操作有効期間の残り時間を表している。このような表示によって、ボタン操作有効期間に通常ボタン40を長押しで操作(押下)するよう遊技者に指示する。

10

【0247】

期間表示画像CG2が示すボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン40を長押しで操作した場合には、図33(B)に示すように、エフェクト画像CEを伴わない、操作によってボタンが下方に沈んだボタン画像CG1を含む複合画像G136が表示される。この複合画像G136は、ボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン40を長押しで操作(押下)した場合に、その操作に合わせて表示される。つまり、ボタン操作有効期間内に通常ボタン40への長押し操作(押下)毎に表示される。

20

【0248】

なお、本実施形態では、ボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン40を操作(押下)しなかった場合には、このボタン演出において複合画像G135から複合画像G136に切り替わらない。具体的には、この長押しボタン演出が開始してボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン40を長押しで操作した場合には、その操作毎に複合画像G135から複合画像G136に切り替わる。それに対し、この長押しボタン演出が開始してボタン操作有効期間内に遊技者が通常ボタン40を操作しなかった場合には、複合画像G135から複合画像G136に切り替わることなく長押しボタン演出の実行が終了する。

【0249】

また、OFF設定態様の長押しボタン演出は、遊技者の操作にかかわらずボタン操作有効期間おこなわれ、そのボタン操作有効期間の終了に合わせて実行が終了する。

30

【0250】

また、この長押しボタン演出が、特図変動パターン「P23」、「P24」又は「P25」に対応するボタン演出の場合には、その実行後に、図33(C)に示すような、文字列「残念」を示すテキスト画像CG3が表示される。さらに、リーチハズレを示唆する停止態様で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示される。これにより、特図1抽選の判定結果が「ハズレ」であることを遊技者に報知する。一方、この長押しボタン演出が、特図変動パターン「P21」又は「P22」に対応するボタン演出の場合には、その実行後に、上記図21(A)に示す発展演出が引き続き実行される。

【0251】

7-2-6. ON設定態様のボタン演出

続いて、自動モードが「ON」のときにおけるボタン演出、つまりON設定態様のボタン演出を示す。ON設定態様のボタン演出では、円柱状のボタンを示すボタン画像CG4と、人物をモチーフにした特殊キャラクタを示すキャラ画像CG5とを含む複合画像G140、および、期間表示画像CG2が表示部50aに表示される。この場合の期間表示画像CG2は、OFF設定態様とは異なり、ON設定態様の単押しボタン演出の実行期間の残り時間を表している。

40

【0252】

このボタン画像CG4は、自動モードが「OFF」のときのボタン画像CG1とは異なり、通常ボタン40を模した画像にはなっていない。そのため、表示部50aに出現したボタン画像CG4を見て、遊技者が反射的に通常ボタン40を操作(押下)するのを防ぐ

50

ことが可能となっている。さらに、このようなボタン画像CG4を視認した遊技者が、自動モードが「ON」に設定されていることを把握可能となっている。また、キャラ画像CG5は、OFF設定態様の単押ボタン演出には表示部50aに表示されない。そのため、上述のボタン画像CG4と同じく、キャラ画像CG5を視認した遊技者が、自動モードが「ON」に設定されていることを把握可能となっている。

【0253】

7-2-7. ON設定態様の単押ボタン演出

図34、図35および図36には、自動モードが「ON」のときにおける単押ボタン演出、つまりON設定態様の単押ボタン演出を示す。このON設定態様の単押ボタン演出には、キャラ画像CG5の特殊キャラクタの動作内容が互いに異なる2種類の態様（第1態様および第2態様）がある。

【0254】

第1態様の単押ボタン演出では、まず図34および図35(A)に示すボタン画像CG4とキャラ画像CG5とを含む複合画像G140、および、期間表示画像CG2が表示部50aに表示される。この複合画像G140のキャラ画像CG5は、ボタン画像CG4の背後から、そのボタン画像CG4をハンマーで叩こう（押そう）と構えている特殊キャラクタを示している。このようなキャラ画像CG5の表示によって、ボタン画像CG4が示すボタンを特殊キャラクタが押すのかもしれないと遊技者に意識（想起）させることが可能となっている。この複合画像G140は、この第1態様の単押ボタン演出（ボタン演出）の実行期間の1/2に到達するタイミング（以下「第1のタイミング」ともいう）まで継続して表示される。

【0255】

実行期間が上記第1のタイミングに達したら、複合画像G140から図35(B)に示す複合画像G141が表示が切り替わる。この複合画像G141は、ボタン画像CG4とキャラ画像CG5とを含む。この複合画像G141のキャラ画像CG5は、ボタン画像CG4をハンマーで叩く（押す）動作を示した画像になっており、ボタン画像CG4は、特殊キャラクタに叩かれてボタンが下方に沈んだ画像になっている（図35(B)参照）。

【0256】

そのような複合画像G141が表示された後、第1態様の単押ボタン演出の実行が終了する。

【0257】

この単押ボタン演出が、特図変動パターン「P23」、「P24」又は「P25」に対応するボタン演出の場合には、その実行後に、図35(C)に示すような、文字列「残念」を示すテキスト画像CG3が表示される。さらに、リーチハズレを示唆する停止態様で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示される。これにより、特図1抽選の判定結果が「ハズレ」であることを遊技者に報知する。一方、この単押ボタン演出が、特図変動パターン「P21」又は「P22」に対応するボタン演出の場合には、その実行後に、上記図21(A)に示す発展演出が引き続き実行される。

【0258】

次に、第2態様の単押ボタン演出について説明する。第2態様の単押ボタン演出ではまず、第1態様と同様、上記第1のタイミングまで、図34および図36(A)に示す複合画像G140および期間表示画像CG2が表示される。

【0259】

但し、第2態様の単押ボタン演出では、実行期間が上記第1のタイミングに達したら、第1態様の上記複合画像G141とは異なる複合画像G142が表示される。この複合画像G142は、複合画像G140と同じ画像である。すなわち、この複合画像G142のキャラ画像CG5は、複合画像G140のキャラ画像CG5と同様、ボタン画像CG4の背後から、そのボタン画像CG4をハンマーで叩こう（押そう）と構えている特殊キャラクタを示している。つまり、特殊キャラクタがボタン画像CG4をハンマーで押さないキャラ画像CG5を含む複合画像G142になっている。

【 0 2 6 0 】

この複合画像 G 1 4 2 は、期間表示画像 C G 2 が示す実行期間が終了するまで表示される。そして、その実行期間の終了に合わせて表示部 5 0 a から消える。さらに、第 2 態様の単押ボタン演出も実行期間の終了に合わせて実行が終了する。

【 0 2 6 1 】

以上により、第 2 態様の単押ボタン演出では、その実行期間中、キャラ画像 C G 5 が示す特殊キャラクタがボタン画像 C G 4 のボタンをハンマーで叩く動作は発生しない。すなわち、第 1 のタイミング以降、特殊キャラクタがボタンをハンマーで叩く動作を行う第 1 態様の単押ボタン演出に対し、第 2 態様の単押ボタン演出は、第 1 のタイミング以降も、特殊キャラクタがボタンをハンマーで叩く動作を行わない内容の演出である。

10

【 0 2 6 2 】

この第 2 態様の単押ボタン演出は、第 1 態様の単押ボタン演出とは異なり、特図変動パターンが「 P 2 3 」、「 P 2 4 」又は「 P 2 5 」の場合には実行されない。そのため、第 2 態様の単押ボタン演出の実行後に、上記図 2 1 (A) に示す発展演出が引き続き実行される。

【 0 2 6 3 】

7 - 2 - 8 . O N 設定態様の連打ボタン演出

図 3 4 および図 3 7 には、自動モードが「 O N 」のときにおける連打ボタン演出、つまり O N 設定態様の連打ボタン演出を示す。 O N 設定態様の連打ボタン演出ではまず、 O N 設定態様の単押ボタン演出と同様、図 3 4 に示すボタン画像 C G 4 とキャラ画像 C G 5 とを含む複合画像 G 1 4 0、および、期間表示画像 C G 2 が表示部 5 0 a に表示される。但し、 O N 設定態様の連打ボタン演出では、この複合画像 G 1 4 0 は、この O N 設定態様の連打ボタン演出（ボタン演出）の実行期間の 1 / 4 に到達するタイミング（以下「第 2 のタイミング」ともいう）まで継続して表示される。

20

【 0 2 6 4 】

実行期間が上記第 2 のタイミングに達したら、複合画像 G 1 4 0 から図 3 7 (A) および図 3 7 (B) に示すボタン画像 C G 4 とキャラ画像 C G 5 とを含む複合画像 G 1 4 3 に表示が切り替わる。この複合画像 G 1 4 3 のキャラ画像 C G 5 は、ボタン画像 C G 4 をハンマーで繰り返し叩く（押す）動作を示した画像であり、ボタン画像 C G 4 は、特殊キャラクタに叩かれてボタンが繰り返し下方に沈む画像である（図 3 7 (A) および図 3 7 (B) 参照）。

30

【 0 2 6 5 】

この複合画像 G 1 4 3 は、期間表示画像 C G 2 が示す実行期間が終了するまで表示される。そして、その実行期間の終了に合わせて表示部 5 0 a から消える。さらに、 O N 設定態様の連打ボタン演出も実行期間の終了に合わせて実行が終了する。

【 0 2 6 6 】

この連打ボタン演出が、特図変動パターン「 P 2 3 」、「 P 2 4 」又は「 P 2 5 」に対応するボタン演出の場合には、その実行後に、図 3 7 (C) に示すような、文字列「残念」を示すテキスト画像 C G 3 が表示される。さらに、リーチハズレを示唆する停止態様で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止表示される。これにより、特図 1 抽選の判定結果が「ハズレ」であることを遊技者に報知する。一方、この単押ボタン演出が、特図変動パターン「 P 2 1 」又は「 P 2 2 」に対応するボタン演出の場合には、その実行後に、上記図 2 1 (A) に示す発展演出が引き続き実行される。

40

【 0 2 6 7 】

7 - 2 - 9 . O N 設定態様の長押しボタン演出

図 3 4、図 3 8 および図 3 9 には、自動モードが「 O N 」のときにおける長押しボタン演出、つまり O N 設定態様の長押しボタン演出を示す。この O N 設定態様の長押しボタン演出には、キャラ画像 C G 5 の特殊キャラクタの動作内容が異なる 3 種類の態様（第 1 態様、第 2 態様および第 3 態様）がある。

【 0 2 6 8 】

50

第1態様の長押しボタン演出ではまず、ON設定態様の連打ボタン演出と同様、実行期間の第2のタイミングまで、図34に示すボタン画像CG4とキャラ画像CG5とを含む複合画像G140、および、期間表示画像CG2が表示部50aに表示される。

【0269】

実行期間が上記第2のタイミングに達したら、複合画像G140から図38(A)に示す複合画像G144に表示が切り替わる。この複合画像G144は、ボタン画像CG4とキャラ画像CG5とを含む。この複合画像G144のキャラ画像CG5は、ボタン画像CG4をハンマーで押さえつける(押下し続ける)動作を示す画像であり、ボタン画像CG4は、特殊キャラクタにハンマーで押さえつけられて下方に沈むボタンの画像である(図38(A)参照)。この複合画像G144は、この第1態様の長押しボタン演出(ボタン演出)の実行期間の3/4に到達するタイミング(以下「第3のタイミング」ともいう)まで継続して表示される。

10

【0270】

実行期間が上記第3のタイミングに達したら、複合画像G144から図38(B)に示すボタン画像CG4とキャラ画像CG5とを含む複合画像G145に表示が切り替わる。この複合画像G145のキャラ画像CG5は、ハンマーでボタン画像CG4を押さえつけるのを止める動作を示す画像であり、このボタン画像CG4は、複合画像G140のボタン画像CG4と同じ態様(つまり、下方に沈んでいない状態)のボタンの画像である(図38(B)参照)。この複合画像G145は、この第1態様の長押しボタン演出の実行期間が終わるまで継続して表示される。

20

【0271】

この第1態様の長押しボタン演出は、特図変動パターンが「P25」の場合にのみ実行される。そのため、第1態様の長押しボタン演出の実行後に、図38(C)に示すような、文字列「残念」を示すテキスト画像CG3が表示される。さらに、リーチハズレを示唆する停止態様で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示される。

【0272】

次に、第2態様の長押しボタン演出について説明する。第2態様の長押しボタン演出ではまず、第1態様と同様、上記第3のタイミングまで、図34および図38(A)に示す複合画像G140, G144および期間表示画像CG2が表示される。

【0273】

30

但し、第2態様の長押しボタン演出では、実行期間が上記第3のタイミングに達したら、第1態様の上記複合画像G145とは異なる複合画像G146が表示される。この複合画像G146のキャラ画像CG5は、複合画像G144のキャラ画像CG5と同じく、ボタン画像CG4をハンマーで押さえつける(押下し続ける)動作を示す画像である。また、複合画像G146のボタン画像CG4は、複合画像G144のボタン画像CG4と同様の態様(つまり、下方に沈む状態)のボタンの画像である。

【0274】

この複合画像G145は、期間表示画像CG2が示す実行期間が終了するまで表示される。そして、その実行期間の終了に合わせて表示部50aから消える。さらに、第2態様の長押しボタン演出も実行期間の終了に合わせて実行が終了する。

40

【0275】

この第2態様の長押しボタン演出は、第1態様の長押しボタン演出とは異なり、特図変動パターンが「P25」の場合には実行されない。そのため、第2態様の単押ボタン演出の実行後に、上記図21(A)に示す発展演出が引き続き実行される。

【0276】

次に、第3態様の長押しボタン演出について説明する。第3態様の長押しボタン演出ではまず、第1態様および第2態様と同様、上記第1のタイミングまで、図34に示す複合画像G140および期間表示画像CG2が表示される。

【0277】

但し、第3態様の長押しボタン演出では、実行期間が上記第1のタイミングに達したら

50

、第１態様および第２態様とは異なる複合画像Ｇ１４７が表示される。この複合画像Ｇ１４７のキャラ画像ＣＧ５は、ボタン画像ＣＧ４の上に座り込んでいる特殊キャラクタを示す画像である。また、複合画像Ｇ１４６のボタン画像ＣＧ４は、特殊キャラクタの重みで下方に沈むボタンの画像である。

【０２７８】

この複合画像Ｇ１４７は、期間表示画像ＣＧ２が示す実行期間が終了するまで表示される。そして、その実行期間の終了に合わせて表示部５０ａから消える。さらに、第３態様の長押しボタン演出も実行期間の終了に合わせて実行が終了する。

【０２７９】

この第３態様の長押しボタン演出は、第２態様の長押しボタン演出と同じく、特図変動パターンが「Ｐ２５」の場合には実行されない。そのため、第３態様の単押しボタン演出の実行後に、上記図２１（Ａ）に示す発展演出が引き続き実行される。

【０２８０】

７－２－１０．ボタン演出の実行選択

続いて、本実施形態におけるボタン演出の実行選択について、図２７および図４０を用いて説明する。本実施形態では、受信した特図１変動開始コマンドに基づいて、演出制御マイコン１２１は、ボタン演出の実行の有無を決定する。具体的には、受信した特図１変動開始コマンドが、図２７に示す上述の特図変動パターン「Ｐ２１」、「Ｐ２２」、「Ｐ２３」、「Ｐ２４」又は「Ｐ２５」についてのものであれば、演出制御マイコン１２１は、当該の特図１の可変表示中におけるボタン演出の実行を決定する。さらに「Ｐ２１」、「Ｐ２２」、「Ｐ２３」又は「Ｐ２４」についてのものであれば、成功態様でのボタン演出の実行を決定し、「Ｐ２５」についてのものであれば、失敗態様でのボタン演出の実行を決定する（図２７参照）。

【０２８１】

ボタン演出の実行が決定したら、演出制御マイコン１２１は、図４０（Ａ）に示すボタン演出種別選択テーブルを参照して、実行するボタン演出の種別を決める。このボタン演出種別選択テーブルは、ボタン演出が行われる場合の種別（単押しボタン演出、連打ボタン演出および長押しボタン演出）を決定するためのテーブルである。本実施形態では、演出制御マイコン１２１は、特図１抽選の判定結果に応じた振分率でボタン演出の種別を選択する。

【０２８２】

なお、図４０（Ａ）に示すボタン演出種別選択テーブルによれば、非時短状態で特図１抽選の判定結果が「大当たり」の場合には、長押しボタン演出の振分率の値（「４０％」）が最も大きく、単押しボタン演出の振分率の値（「２５％」）が最も小さい。一方、非時短状態で特図１抽選の判定結果が「ハズレ」の場合に、長押しボタン演出の振分率の値（「１０％」）が最も小さく、単押しボタン演出の振分率の値（「６０％」）が最も大きい。以上により、本実施形態では、ボタン演出として単押しボタン演出が実行された場合よりも連打ボタン演出が実行された場合の方が遊技者は「大当たり」の当選を期待でき、さらに、３種類のうちの長押しボタン演出が実行された場合には「大当たり」の当選を最も期待できる。

【０２８３】

演出制御マイコン１２１は、実行するボタン演出の種別を「単押しボタン演出」に決めた場合には、続いて図４０（Ｂ）又は図４０（Ｃ）に示すテーブルを用いてその演出態様を決める。具体的に、実行開始時に「自動モード」がＯＦＦに設定されている場合には、図４０（Ｂ）に示す単押しボタン演出の演出態様選択テーブルを参照して、実行する単押しボタン演出の演出態様を決める。本実施形態では、実行開始時に「自動モード」がＯＦＦに設定されている場合には「ＯＦＦ設定態様」に決まる。これにより、実行されるボタン演出としてＯＦＦ設定態様の単押しボタン演出が行われることになる。

【０２８４】

それに対し、実行開始時に「自動モード」がＯＮに設定されている場合には、演出制御

10

20

30

40

50

用マイコン１２１は、図４０（Ｃ）に示す単押ボタン演出の演出態様選択テーブルを参照して、実行する単押ボタン演出の演出態様を決める。本実施形態では、特図１抽選の判定結果に応じた振分率で、ＯＮ設定態様の第１態様又は第２態様に決める。

【０２８５】

図４０（Ｃ）に示す単押ボタン演出の演出態様選択テーブルによれば、特図１抽選の判定結果が「ハズレ」の場合にはＯＮ設定態様の第１態様に決まるのに対し、特図１抽選の判定結果が「大当たり」の場合には、ＯＮ設定態様の第１態様に加えて第２態様も選択可能である。つまり、演出制御用マイコン１２１は「自動モード」がＯＮで特図１抽選の判定結果が「大当たり」の場合にのみ、ＯＮ設定態様の第２態様を選択可能である。すなわち、第２態様の単押ボタン演出は、特図１抽選の判定結果が「大当たり」であることを示唆する演出となっている。よって、第２態様の単押ボタン演出が実行された場合に、遊技者は「大当たり」の当選を確信することが可能となっている。

10

【０２８６】

また、演出制御用マイコン１２１は、実行するボタン演出の種別を「連打ボタン演出」に決めた場合には、続いて図４０（Ｄ）又は図４０（Ｅ）に示すテーブルを用いてその演出態様を決める。具体的に、実行開始時に「自動モード」がＯＦＦに設定されている場合には、図４０（Ｄ）に示す連打ボタン演出の演出態様選択テーブルを参照して、実行する連打ボタン演出の演出態様を決める。本実施形態では、実行開始時に「自動モード」がＯＦＦに設定されている場合には「ＯＦＦ設定態様」に決まる。これにより、実行されるボタン演出としてＯＦＦ設定態様の連打ボタン演出が行われることになる。

20

【０２８７】

それに対し、実行開始時に「自動モード」がＯＮに設定されている場合には、演出制御用マイコン１２１は、図４０（Ｅ）に示す連打ボタン演出の演出態様選択テーブルを参照して、実行する連打ボタン演出の演出態様を決める。本実施形態では、実行開始時に「自動モード」がＯＮに設定されている場合には「ＯＮ設定態様」に決まる。これにより、実行されるボタン演出としてＯＮ設定態様の連打ボタン演出が行われることになる。

【０２８８】

また、演出制御用マイコン１２１は、実行するボタン演出の種別を「長押しボタン演出」に決めた場合には、続いて図４０（Ｆ）又は図４０（Ｇ）に示すテーブルを用いてその演出態様を決める。具体的に、実行開始時に「自動モード」がＯＦＦに設定されている場合には、図４０（Ｆ）に示す長押しボタン演出の演出態様選択テーブルを参照して、実行する長押しボタン演出の演出態様を決める。本実施形態では、実行開始時に「自動モード」がＯＦＦに設定されている場合には「ＯＦＦ設定態様」に決まる。これにより、実行されるボタン演出としてＯＦＦ設定態様の長押しボタン演出が行われることになる。

30

【０２８９】

それに対し、実行開始時に「自動モード」がＯＮに設定されている場合には、演出制御用マイコン１２１は、図４０（Ｇ）に示す長押しボタン演出の演出態様選択テーブルを参照して、実行する長押しボタン演出の演出態様を決める。本実施形態では、選択された特図変動パターンに応じた振分率で、ＯＮ設定態様の第１態様、第２態様又は第３態様に決める。

40

【０２９０】

図４０（Ｇ）に示す長押しボタン演出の演出態様選択テーブルによれば、特図変動パターンが「Ｐ２５」の場合には第１態様に決まる。そのため、Ｎリーチまでの特図変動演出が行われる場合には、その特図変動演出において第１態様で長押しボタン演出が実行される。また、特図変動パターンが「Ｐ２３」又は「Ｐ２４」の場合、すなわち発展演出を経由して最終的に「ハズレ」になる特図変動演出に対応する特図変動パターンの場合には、所定の確率（「１０％」）で第３態様に決まるのに対し、特図変動パターンが「Ｐ２１」又は「Ｐ２２」の場合、すなわち発展演出を経由して最終的に「大当たり」になる特図変動演出に対応する特図変動パターンの場合には、それよりも高い確率（「２５％」）で第３態様に決まる。つまり、演出制御用マイコン１２１は「自動モード」がＯＮで「大当た

50

り」の方が、第2態様を選択し易い。よって、第3態様の長押しボタン演出が実行された場合に、遊技者は「大当たり」の当選を期待し易い。

【0291】

7-2-11. SPリーチ演出

次いで、SPリーチ演出について、図19、図22、図31(A)、図41および図42を用いてさらに説明する。本実施形態のSPリーチでは、SPリーチ専用演出の実行中(具体的には図19(B)に示す演出の実行直後)に図22に示す操作演出が行われる。

【0292】

本実施形態の操作演出のボタン操作促進演出には、通常ボタン40の操作を促す第1ボタン操作促進演出と、特殊ボタン41の操作を促す第2ボタン操作促進演出とがある。第1ボタン操作促進演出とは、図31(A)に示す、上述した単押ボタン演出の複合画像G131と期間表示画像CG2とを表示する演出である。すなわち、通常ボタン40を模したボタン画像CG1と、文字列「押せ!」を示すテキスト画像CG3とを含む複合画像G131と期間表示画像CG2とを表示する演出である。それに対し、第2ボタン操作促進演出とは、図42に示す、特殊ボタン画像G31と、押下操作画像G32と、操作有効期間残り時間画像G33とを表示する演出である。

【0293】

また、この操作演出には成功態様と失敗態様とがある。成功態様とは、通常ボタン40(又は特殊ボタン41)の押下操作後、或いは、通常ボタン40(又は特殊ボタン41)の操作がないままボタン操作有効期間が経過した後、盤上可動装置55の盤上可動体55kが表示部50aの中央に移動する動作を伴う演出態様である。それに対し、失敗態様とは、押下操作後またはボタン操作有効期間の経過後に、盤上可動体55kの移動動作を伴わない演出態様である。成功態様での操作演出が実行された場合には、SPリーチ専用演出のうち、図19(C-1)に示す大当たりを示唆する演出が引き続き行われるのに対し、失敗態様での操作演出が実行された場合には、図19(C-2)に示すハズレを示唆する演出が引き続き行われる。そのため、本実施形態のSPリーチの実行中の操作演出は、特図抽選の判定結果(当落)を遊技者に示唆する直前に行われる、注目度が比較的高い演出であると言える。

【0294】

本実施形態のSPリーチでは、自動モードの設定状況によらず、操作演出のボタン操作促進演出が実行される。具体的に、自動モードが「OFF」に設定されているときのSPリーチでは、図31(A)に示す複合画像G131と期間表示画像CG2とを表示する第1ボタン操作促進演出が実行される。さらに、自動モードが「ON」に設定されているときのSPリーチでも、図41に示すように、自動モードが「OFF」に設定されているときと同じ第1ボタン操作促進演出(図31(A)に示す複合画像G131と期間表示画像CG2とを表示する演出)が実行される。また、自動モードが「OFF」に設定されているときのSPリーチでは、図42(A)に示すような第2ボタン操作促進演出が実行される。さらに、自動モードが「ON」に設定されているときのSPリーチでも、図42(B)に示すように、自動モードが「OFF」に設定されているときと同じ第2ボタン操作促進演出が実行される。

【0295】

自動モードとは、通常ボタン40の操作がなくても、操作した場合と同じように演出が進行可能なモードであるため、自動モードを「ON」に設定している遊技者は、SPリーチの操作演出でも、通常ボタン40又は特殊ボタン41が操作なくても進行すると思いがちである。そのため、自動モードが「ON」であれば、通常ボタン40(又は特殊ボタン41)を操作しなくてよいという油断が遊技者に生じ易く、自動モードが「ON」に設定されている場合、SPリーチの操作演出について遊技者の注目度が低下してしまうおそれがある。特に、本実施形態の操作演出は、特図抽選の判定結果を遊技者に示唆する直前に行われる「要の演出」である。

【0296】

そこで、ＳＰリーチ中の操作演出では、自動モードが「ＯＮ」に設定されていても通常ボタン４０（又は特殊ボタン４１）を操作させる。このような操作演出とすることで、自動モードを「ＯＮ」に設定して油断していた遊技者の意識（関心）を操作演出に向けさせることが可能となっている。さらに、ボタン操作後の演出展開（具体的には、操作演出における盤上可動装置５５の移動動作があるかどうか、さらには、その後の演出が大当たりを示唆する演出なのか、それともハズレを示唆する演出なのか）に遊技者を注目させることが可能となっている。つまり、ボタン操作時から、特図抽選の判定結果が判明するまで期間、遊技者の関心を継続させることが可能となっている。

【０２９７】

７－２－１４．ＳＰリーチの実行選択

10

続いて、本実施形態におけるＳＰリーチの実行選択について、図２７および図４３を用いて説明する。本実施形態では、受信した特図１変動開始コマンドに基づいて、演出制御用マイコン１２１は、ＳＰリーチの実行の有無を決定する。具体的には、受信した特図１変動開始コマンドが、図２７に示す上述の特図変動パターン「Ｐ２１」又は「Ｐ２３」についてのものである場合は、演出制御用マイコン１２１は、当該の特図１の可変表示中におけるＳＰリーチの実行を決定する。さらに「Ｐ２１」についてのものである場合は、成功態様でのボタン操作促進演出を含むＳＰリーチの実行を決定し、「Ｐ２３」についてのものである場合は、失敗態様でのボタン操作促進演出を含むＳＰリーチの実行を決定する（図２７参照）。

【０２９８】

20

ＳＰリーチの実行が決定したら、演出制御用マイコン１２１は、図４３に示すボタン操作促進演出選択テーブルを参照して、実行するＳＰリーチにおけるボタン操作促進演出の種別を決める。本実施形態では、演出制御用マイコン１２１は、特図１抽選の判定結果に応じた振分率でボタン操作促進演出の種別を選択する。

【０２９９】

図４３に示すボタン操作促進演出選択テーブルによれば、非時短状態で特図１抽選の判定結果が「大当たり」の場合に、第２ボタン操作促進演出の振分率の値（「８０％」）の方が第１ボタン操作促進演出の振分率の値（「２０％」）が最も大きい。一方、非時短状態で特図１抽選の判定結果が「ハズレ」の場合に、第２ボタン操作促進演出の振分率の値（「４５％」）の方が第１ボタン操作促進演出の振分率の値（「５５％」）よりも大きい。以上により、本実施形態では、ボタン操作促進演出として第１ボタン操作促進演出が実行された場合よりも第２ボタン操作促進演出が実行された場合の方が遊技者は「大当たり」の当選を期待できる。

30

【０３００】

８．第１実施形態の効果

以上で詳細に説明したように、第１実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１は、自動モードがＯＮに設定されている場合に、特殊キャラクタを模したキャラ画像ＣＧ５を表示する単押ボタン演出を実行可能である。この場合の単押ボタン演出には第１態様と第２態様とがあり、第１態様の単押ボタン演出は、キャラ画像ＣＧ５の特殊キャラクタがハンマーでボタン画像ＣＧ４のボタンを押さない複合画像Ｇ１４０の表示後、その特殊キャラクタがハンマーでボタン画像ＣＧ４のボタンを押す複合画像Ｇ１４１を表示する演出になっている。それに対し、第２態様の単押ボタン演出は、複合画像Ｇ１４０の表示後、それと同じ内容の複合画像Ｇ１４２を表示する演出、すなわち特殊キャラクタがハンマーでボタン画像ＣＧ４を押す動作を行わない演出になっている。

40

【０３０１】

そして、その第１態様の単押ボタン演出が実行された場合には、複合画像Ｇ１４１のキャラ画像ＣＧ５で特殊キャラクタの上記動作が行われて、発展演出が実行されるときがある。つまり、第１態様の単押ボタン演出が実行された場合に、その演出で表示される特殊キャラクタがボタンを押す動作が、発展演出が行われる場合の実行契機になっている。

【０３０２】

50

そのため、実行される第1態様の単押ボタン演出の内容（特殊キャラクタがボタンを押す動作）と、その単押ボタン演出後の発展演出の実行の有無に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【0303】

一方、第2態様の単押ボタン演出が行われた場合には、その演出の実行終了時に必ず発展演出が実行される。つまり、その第2態様の単押ボタン演出が実行された場合に、その演出の実行終了が発展演出の実行契機になっている。

【0304】

第2態様の単押ボタン演出が行われた場合には、第1のタイミング以降も特殊キャラクタがハンマーでボタンを押す動作がないまま、単押ボタン演出の実行終了時に発展演出が実行される。そのため、特殊キャラクタがハンマーでボタンを押す動作が行われると思っていた遊技者の意表を突くことが可能であり、遊技者に驚きを与えることが可能となっている。よって、遊技者は、その後の演出展開に興味を向け易い。

【0305】

また、図40によれば、特図抽選の結果が「大当たり」の場合には、第2態様の単押ボタン演出の方が、第1態様の単押ボタン演出よりも実行され易い。すなわち、第1態様の単押ボタン演出が行われた後に大当たり遊技が実行される確率と、第2態様の単押ボタン演出が行われた後に大当たり遊技が実行される確率とが異なっている。

【0306】

よって、実行されるON設定態様の単押ボタン演出で、特殊キャラクタによるボタンを押す動作が行われるかどうかを遊技者に注目させることが可能となっている。しかも、遊技者による通常ボタン40の操作頻度が低い自動モードがONの場合に、ON設定態様の単押ボタン演出が実行され得る。そのため、ON設定態様の単押ボタン演出の実行によって、自動モードがONのときでも、演出について遊技者の関心が低下してしまうのを防ぐことが可能となっている。

【0307】

また、通常ボタン40を操作するよう遊技者に指示するOFF設定態様の単押ボタン演出は、自動モードがOFFのときに実行され得る。そのため、自動モードがOFFのときにそのOFF設定態様の単押ボタン演出が行われた場合には、通常ボタン40を遊技者に操作させ易く、そのボタン操作を経て行われる発展演出の実行頻度を向上可能となっている。

【0308】

また、自動モードがONのときでも、自動モードがOFFのときと同じように、OFF設定態様の単押ボタン演出が実行されることがある。そのため、非操作モード中に通常ボタン40を操作しなくてもよいと油断している遊技者の意表を突くことが可能であり、演出の興趣向上が可能となっている。

【0309】

また、自動モードがONのときでも、リーチから演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示されるまでの期間中（本実施形態ではSPリーチ中）に、ボタン操作促進演出が行われる。よって、ボタン操作促進演出が行われた場合には、自動モードがONのときであっても、特図変動演出において遊技者に注目させたいタイミングで通常ボタン40（又は特殊ボタン41）を自ら操作するよう遊技者に指示可能となっている。そのため、ボタン操作促進演出の実行を契機として、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示されるまでの一連の演出を遊技者に注目させることが可能となっている。

【0310】

また、長押しボタン演出には、第1態様、第2態様および第3態様がある。そのため、実行された場合の表示演出の態様に遊技者の注目を集めることが可能となっている。しかも、第2態様よりも第3設定態様で長押しボタン演出が実行された方が、発展演出が行われ易いため、第3態様で長押しボタン演出が実行された場合には、発展演出の実行を遊技者は期待し易い。

10

20

30

40

50

【 0 3 1 1 】

また、長押しボタン演出の実行中に表示されるキャラ画像 C G 5 の内容（所定のキャラクタの動作）に遊技者の注目を集めることが可能であり、長押しボタン演出の注目度を高めることが可能となっている。さらに、第 3 態様の長押しボタン演出での特殊キャラクタの動作とはボタン画像 C G 4 の上に座り込む動作であり、第 1 態様および第 2 態様の長押しボタン演出での特殊キャラクタの動作（ハンマーでボタン画像 C G 4 を押し続ける動作）よりも長続きし易いことを遊技者が想起可能な動作になっている。よって、第 3 態様で長押しボタン演出が行われた場合に、遊技者は、第 1 態様および第 2 態様で行われるよりも、発展演出が実行され易いことを視認可能となっている。

【 0 3 1 2 】

10

9. 変更例

次に、上記第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、上記第 1 実施形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【 0 3 1 3 】

上記第 1 実施形態では、通常ボタン 4 0 を操作手段とした。しかしながら、通常ボタン 4 0 以外のボタン（例えば特殊ボタン 4 1）を操作手段としてもよい。また、遊技者が押下操作可能な操作手段としたが、例えば接触操作可能なものや、引っ張り操作可能なものや、押し込み操作可能なものや、回転操作可能なものとしてもよい。

20

【 0 3 1 4 】

また、上記第 1 実施形態では、3 D 液晶ディスプレイである表示部 5 0 a を表示部とした。しかしながら、例えば 2 D 液晶ディスプレイ、ドット表示器、7 セグ表示器といったものを表示部としてもよい。

【 0 3 1 5 】

また、上記第 1 実施形態では、第 1 のタイミングにボタン画像のボタンをハンマーで叩く特殊キャラクタの動作を、所定のキャラクタの「特定の動作」とした。つまり、タイミングを含んだ動作を特定の動作とした。しかしながら、タイミングを含まない動作（つまり動作のみ）を特定の動作としてもよい。

30

【 0 3 1 6 】

また、上記第 1 実施形態では、非操作モード又は操作モードに設定可能な構成としたが、非操作モードおよび操作モードを含む 3 種類以上のモードに設定可能な構成としてもよい。

【 0 3 1 7 】

また、上記第 1 実施形態では、人物をモチーフにした特殊キャラクタを所定のキャラクタとした。しかしながら、例えば動物や植物等、人物以外をモチーフにしたものを所定のキャラクタとしてもよい。また、例えば物を擬人化したものを所定のキャラクタとしてもよい。

【 0 3 1 8 】

40

また、上記第 1 実施形態では、発展演出を所定の示唆演出とした。しかしながら、例えばカットイン演出、セリフ演出、エフェクト演出、アイコン変化演出、ステージ（モード）変更演出など、発展演出以外の、特別遊技の実行の可能性があることを示唆する演出でもよい。

【 0 3 1 9 】

また、上記第 1 実施形態では、ハンマーでボタンを押す（叩く）動作を特定の動作とした。しかしながら、ハンマー以外の道具でボタンを押す（叩く）動作でもよい。或いは、道具なしでボタンを押す動作でもよい。

【 0 3 2 0 】

また、上記第 1 実施形態では、複合画像 G 1 4 1 をなすキャラ画像 C G 5（通常キャラ

50

クタ画像)で特定の動作が行われた直後に発展演出(所定の示唆演出)が実行され得る構成とした。しかしながら、例えば通常キャラクタ画像で特定の動作が行われている間に所定の示唆演出が実行可能な構成でもよい。また、例えば通常キャラクタ画像で特定の動作後、しばらくして所定の示唆演出が実行可能な構成でもよい。

【0321】

また、上記第1実施形態では、複合画像G140をなすキャラ画像CG5(特別キャラクタ画像)で特定の動作が行われた直後に所定の示唆演出が実行され得る構成とした。しかしながら、例えば特別キャラクタ画像で特定の動作が行われている間に所定の示唆演出が実行可能な構成でもよい。また、例えば特別キャラクタ画像で特定の動作後、しばらくして所定の示唆演出が実行可能な構成でもよい。

10

【0322】

また、上記第1実施形態では、通常キャラクタ画像を表示する表示演出が行われた後に特別遊技が実行される確率よりも、特別キャラクタ画像を表示する表示演出が行われた後に特別遊技が実行される確率の方が高い構成とした。しかしながら、逆に通常キャラクタ画像を表示する表示演出が行われた後に特別遊技が実行される確率の方が、特別キャラクタ画像を表示する表示演出が行われた後に特別遊技が実行される確率よりも高い構成としてもよい。

【0323】

また、上記第1実施形態では、操作モードが設定されている場合にのみ、指示演出が実行可能な構成とした。しかしながら、非操作モードが設定されている場合でも、指示演出が実行可能な構成としてもよい。

20

【0324】

また、上記第1実施形態では、SPリーチの実行期間を特定の期間とした。しかしながら、例えばNリーチやLリーチといった、SPリーチ以外のリーチの実行期間でもよい。或いは、リーチ以外の特図変動演出(変動表示演出)の実行期間でもよい。つまり、変動表示演出の後半(終盤)の部分ではなく前半の部分を特定の期間としてもよい。

【0325】

また、上記第1実施形態では、自動モード設定報知画像G120である画像G120Aおよび画像G120Bの両方を表示部50aに常時表示する構成とした。しかしながら、画像G120Aおよび画像G120Bの一方を常時表示する構成でもよい。また、画像G120Aおよび画像G120Bの両方を表示しない構成でもよい。

30

【0326】

また、客待ち演出モード、通常演出モード、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードの少なくとも1つのモードの設定中には、自動モード設定報知画像G120を表示する構成でもよい。特に、通常演出モードの設定中に自動モード設定報知画像G120が表示されると、その通常演出モードでボタン演出が行われたときに遊技者がすぐに自動モードの設定(ONかOFFか)が判別し易い。そのため、少なくとも通常演出モードの設定中に自動モード設定報知画像G120を表示する構成がより好ましい。

【0327】

また、上記第1実施形態では、ボタン画像CG1を通常ボタン40を模した画像としたが、通常ボタン40に類似の画像でも、非類似の画像としてもよい。

40

【0328】

また、上記第1実施形態では、期間表示画像CG2を用いたボタン演出としたが、期間表示画像CG2を用いないボタン演出としてもよい。つまり、期間表示画像CG2を表示部50a上に表示しないボタン演出としてもよい。このような場合、期間表示画像CG2が示していた期間を、ボタン画像CG1(又はCG4)が表示されている期間で代用してもよい。

【0329】

また、上記第1実施形態では、OFF設定態様の単押ボタン演出で表示する複合画像G131のテキスト画像CG3を、文字列「押せ!」を示すものとした。しかしながら、例

50

例えば「押して」、「1回押せ」、「押下」、「叩け」など、1回の押下操作を連想させ得る、それ以外の文字列でもよい。

【0330】

また、上記第1実施形態では、OFF設定態様の連打ボタン演出で表示する複合画像G134のテキスト画像CG3を、文字列「連打！」を示すものとした。しかしながら、例えば「連続で押せ」、「連打、連打」、「叩け、叩け」など、複数回の押下操作を連想させ得る、それ以外の文字列でもよい。

【0331】

また、上記第1実施形態では、OFF設定態様の長押しボタン演出で表示する複合画像G135のテキスト画像CG3を、文字列「長押し！」を示すものとした。しかしながら、例えば「長く押せ」、「ながーく押して」、「ずーと押して」、「押し続ける」など、長押しでの押下操作を連想させ得る、それ以外の文字列でもよい。

【0332】

また、上記第1実施形態では、図31(C)に示す演出をボタン演出の実行後の演出としたが、ボタン演出にて発展演出に進行しないことを示唆する演出としてもよい。また、ボタン演出の実行に引き続いて発展演出が実行される構成としたが、ボタン演出の実行と発展演出の実行との間に所定の演出の実行を挟んだ構成でもよい。

【0333】

また、上記第1実施形態では、OFF設定態様の連打ボタン演出の実行の終了契機を、ボタン操作有効期間の終了とした。しかしながら、例えばボタン操作有効期間内における通常ボタン40の押下操作の回数が閾値を超えた場合としてもよい。また、OFF設定態様の長押しボタン演出の実行の終了契機を、ボタン操作有効期間の終了とした。しかしながら、例えばボタン操作有効期間内における通常ボタン40の長押しの総時間が閾値を超えた場合としてもよい。

【0334】

また、上記第1実施形態では、ON設定態様の各種ボタン演出では、通常ボタン40とは見た目(形態)が異なるボタン画像CG4とした。しかしながら、例えばそれらのボタン演出のボタン画像CG4を通常ボタン40を模したボタン画像(ボタン画像CG1)としてもよい。また、第1実施形態に示す形状以外のボタン画像としてもよい。

【0335】

また、上記第1実施形態では、第1態様の単押ボタン演出では、第1のタイミング(ボタン演出の実行期間の1/2に到達するタイミング)で複合画像G140から複合画像G141に表示が切り替わる構成とした。しかしながら、ボタン演出の実行期間のうちのそれ以外のタイミングで複合画像G140から複合画像G141に表示が切り替わる構成としてもよい。

【0336】

また、上記第1実施形態では、ON設定態様の連打ボタン演出では、第2のタイミング(ボタン演出の実行期間の1/4に到達するタイミング)で複合画像G140から複合画像G143に表示が切り替わる構成とした。しかしながら、ボタン演出の実行期間のうちのそれ以外のタイミングで複合画像G140から複合画像G143に表示が切り替わる構成としてもよい。

【0337】

また、上記第1実施形態では、第1態様の長押しボタン演出では、第3のタイミング(ボタン演出の実行期間の3/4に到達するタイミング)で複合画像G144から複合画像G145に表示が切り替わる構成とした。しかしながら、ボタン演出の実行期間のうちのそれ以外のタイミングで複合画像G144から複合画像G145に表示が切り替わる構成としてもよい。

【0338】

また、上記第1実施形態では、第1態様の長押しボタン演出で、実行期間が第3のタイミングに達したら、複合画像G144から図38(B)に示すボタン画像CG4とキャラ

10

20

30

40

50

画像 C G 5 とを含む複合画像 G 1 4 5 に表示が切り替わる構成とした。しかしながら、図 3 8 (B) に示す複合画像 G 1 4 5 の表示がなく、第 1 態様の長押しボタン演出が終了する構成としてもよい。

【 0 3 3 9 】

また、上記第 1 実施形態では、第 1 態様の長押しボタン演出の実行後には発展演出が行われず、第 2 態様の長押しボタン演出の実行後には発展演出が行われる構成とした。しかしながら、第 2 態様の長押しボタン演出を設けずに、第 1 態様の長押しボタン演出の実行後に発展演出が行われるときと、発展演出がおこなわれないときとがある構成としてもよい。

【 0 3 4 0 】

また、上記第 1 実施形態では、特殊キャラクタ（所定のキャラクタ）がボタンの上に座る動作を第 2 の動作とした。しかしながら、例えばボタンの上に立つ動作や寝そべる（横になる）動作など、座る以外の動作でもよい。

【 0 3 4 1 】

また、上記第 1 実施形態では、単押ボタン演出、連打ボタン演出および長押しボタン演出を備える構成とした。しかしながら、単押ボタン演出、連打ボタン演出および長押しボタン演出のうちの 1 つのボタン演出を備える構成としてもよい。或いは、単押ボタン演出、連打ボタン演出および長押しボタン演出のうちの 2 つのボタン演出を備える構成としてもよい。また、単押ボタン演出、連打ボタン演出および長押しボタン演出以外のボタン演出を備える構成としてもよい。

【 0 3 4 2 】

また、上記第 1 実施形態では、ON 設定態様の単押ボタン演出の態様を 2 種類としたが、2 種類以外としてもよい。また、ON 設定態様の連打ボタン演出の態様を 1 種類としたが、複数種類としてもよい。

【 0 3 4 3 】

また、上記第 1 実施形態では、特図 1 抽選の判定結果が「大当たり」の場合にだけ、第 2 態様の単押ボタン演出が実行可能な構成とした。しかしながら、特図 1 抽選の判定結果が「ハズレ」の場合でも、第 2 態様の単押ボタン演出が実行可能な構成としてもよい。また、特図 1 抽選の判定結果が「ハズレ」の場合でも「大当たり」の場合でも、第 3 態様の長押しボタン演出が実行可能な構成とした。しかしながら、特図 1 抽選の判定結果が「大

【 0 3 4 4 】

また、上記第 1 実施形態では、所謂「第 1 種」，「デジパチ」といわれるパチンコ遊技機 P Y 1 を遊技機として示した。しかしながら遊技機を、所謂「第 3 種」，「権利物」といわれるパチンコ遊技機や、「第 1 種」のパチンコ遊技機の特徴と「第 2 種」のパチンコ遊技機の特徴とを併せ持つ所謂「1 種 2 種混合」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。また、S T（スペシャルタイム）の期間、当選確率が高確率状態に制御される所謂「S T 機」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。

【 0 3 4 5 】

10．上記の実施形態に示されている発明

上記の実施形態には、以下の発明（発明 A 1 ～ A 4、発明 B 1 ～ B 2、発明 C 1 ～ C 3）が示されている。以下に記す発明の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【 0 3 4 6 】

発明 A 1 は、

遊技者が操作可能な操作手段（通常ボタン 4 0）と、

表示部（5 0 a）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板 1 2 0）と、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な特別遊技実行手段（ステップ S

10

20

30

40

50

106の処理を実行可能な遊技制御用マイコン101)と、

所定のモードに設定可能なモード設定手段(自動モードをON又はOFFに設定する処理を実行する演出制御用マイコン121)と、を備え、

前記所定のモードには、前記特別遊技の実行の可能性があることを示唆する所定の示唆演出(発展演出)が、前記操作手段の操作なしに実行されることがある非操作モード(ONに設定中の自動モード)があり、

前記演出実行手段は、

前記非操作モードに設定されている場合に、所定のキャラクタ(特殊キャラクタ)を模したキャラクタ画像(キャラ画像CG5)を前記表示部に表示する表示演出(第1態様の単押ボタン演出、第2態様の単押ボタン演出)を実行可能であり、

前記キャラクタ画像には、所定のキャラクタが特定の動作(第1のタイミングのハンマーで叩く動作)を行う内容の通常キャラクタ画像(複合画像G141をなすキャラ画像CG5)があり、

前記非操作モードに設定されているときに前記通常キャラクタ画像を表示する前記表示演出が行われる場合には、その通常キャラクタ画像で前記特定の動作が行われることによって、前記所定の示唆演出が実行されるときがあることを特徴とする遊技機(パチンコ遊技機PY1)である。

【0347】

この構成の遊技機によれば、非操作モードで実行される表示演出における所定のキャラクタの特定の動作が、所定の示唆演出が行われる場合の実行契機になっている。そのため、実行される表示演出の内容(所定のキャラクタの特定の動作)とその後の所定の示唆演出の実行の有無に遊技者の注目を集めることが可能である。

【0348】

発明A2は、

発明A1に記載の遊技機であって、

前記キャラクタ画像には、所定のキャラクタが前記特定の動作を行わない内容の特別キャラクタ画像(複合画像G142をなすキャラ画像CG5)があり、

前記非操作モードに設定されているときに前記特別キャラクタ画像を表示する前記表示演出が行われた場合には、その表示演出の実行が終了することによって、前記所定の示唆演出が実行されるときがあることを特徴とする遊技機である。

【0349】

この構成の遊技機によれば、特別キャラクタ画像を表示する表示演出が行われた場合には、通常キャラクタ画像を表示する表示演出では行われる特定の動作が行われない。しかも、その場合の所定の示唆演出は、通常キャラクタ画像を表示する表示演出での特定の動作によって実行され得るよりも後に実行され得る。よって、特定の動作が行われると思っていた遊技者の意表を突くことが可能である。

【0350】

発明A3は、

発明A2に記載の遊技機であって、

前記通常キャラクタ画像を表示する前記表示演出が行われた後に前記特別遊技が実行される確率と、前記特別キャラクタ画像を表示する前記表示演出が行われた後に前記特別遊技が実行される確率と、が異なることを特徴とする遊技機である。

【0351】

この構成の遊技機によれば、実行される表示演出で特定の動作が行われるかどうかを遊技者に注目させることが可能である。しかも、遊技者による操作手段の操作頻度が相対的に低い非操作モード中に表示演出が実行され得るので、そのような表示演出の実行によって、非操作モード中でも、実行される演出について遊技者の関心が低下してしまうのを防ぐことが可能である。

【0352】

発明A4は、

発明 A 3 に記載の遊技機であって、

前記所定のモードには、前記操作手段の操作によって前記所定の示唆演出が実行されることがある操作モード（OFF に設定中の自動モード）があり、

前記演出実行手段は、

前記操作手段を操作するよう遊技者に指示する指示演出（例えば、複合画像 G 1 3 1 を示す単押ボタン演出）を実行可能であり、

前記指示演出は、前記操作モードが設定されている場合に実行されるときがあることを特徴とする遊技機である。

【0353】

また、操作手段を操作するよう遊技者に指示する指示演出は、操作モードが設定されているときに実行され得る。そのため、操作モードの設定中にその指示演出が行われた場合には、遊技者に操作手段を操作させ易く、その操作を経て行われる所定の示唆演出の実行頻度を向上可能である。

【0354】

発明 B 1 は、

操作手段（通常ボタン 4 0）と、

表示部（5 0 a）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板 1 2 0）と、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な特別遊技実行手段（ステップ S 1 0 6 の処理を実行可能な遊技制御用マイコン 1 0 1）と、

所定のモードに設定可能なモード設定手段（自動モードを ON 又は OFF に設定する処理を実行する演出制御用マイコン 1 2 1）と、を備え、

前記所定のモードには、前記特別遊技が実行される可能性があることを示唆する所定の示唆演出（成功態様での操作演出）が、前記操作手段の操作によって実行されることがある操作モード（OFF に設定中の自動モード）と、前記操作手段の操作なしに実行されることがある非操作モード（ON に設定中の自動モード）と、があり、

前記演出実行手段は、

前記操作手段を操作するよう遊技者に指示する指示演出（例えば、複合画像 G 1 3 1 を示す単押ボタン演出）を実行可能であり、

前記表示部を用いた表示演出（第 1 態様の単押ボタン演出）を実行可能であり、

前記指示演出は、

前記操作モードに設定されている場合に行われるときがあり、

前記表示演出は、

前記非操作モードに設定されている場合に行われるときがあり、

前記非操作モードに設定されている場合でも特定の期間（SP リーチの実行期間）中には前記表示演出の代わりに前記指示演出が行われるときがあり、

前記特定の期間中に前記指示演出が行われた場合には、その指示演出の実行開始以降の前記操作手段の操作によって前記所定の示唆演出が実行されるときがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）である。

【0355】

この構成の遊技機によれば、非操作モードに設定されているときでも指示演出が実行され、操作手段の操作によって所定の示唆演出が実行可能である。そのため、非操作モード中に操作手段を操作しなくてもよいと油断している遊技者の意表を突くことが可能であり、興趣向上が可能である。

【0356】

発明 B 2 は、

発明 B 1 に記載の遊技機であって、

所定の条件の成立時に、前記特別遊技を行うか否かの判定（大当たり判定）を実行する判定手段（特図 1 判定処理を行う遊技制御用マイコン 1 0 1）を備え、

前記演出実行手段は、

演出図柄を変動表示させる変動表示演出（特図変動演出）を実行可能であり、

前記特定の期間とは、前記演出図柄が、前記変動表示演出の実行中にリーチ態様になってから前記判定の結果を示唆する態様で停止表示されるまでの期間であることを特徴とする遊技機である。

【0357】

この構成の遊技機によれば、非操作モードに設定されている場合でも、演出図柄がリーチ態様になってから判定結果を示唆する態様で停止表示されるまでの期間中に、表示演出の代わりに指示演出が行われるときがある。よって、指示演出が実行された場合には、非操作モードの設定中であっても、変動表示演出において遊技者に注目させたいタイミングで操作手段を操作するよう遊技者に指示可能である。そのため、指示演出の実行から、判定結果を示唆する態様で演出図柄が停止表示されるまでの間、演出への遊技者の関心を集めることが可能である。

【0358】

発明C1は、

操作手段（通常ボタン40）と、

表示部（50a）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板120）と、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な特別遊技実行手段（ステップS106の処理を実行可能な遊技制御用マイコン101）と、

所定のモードに設定可能なモード設定手段（自動モードをON又はOFFに設定する処理を実行する演出制御用マイコン121）と、を備え、

前記所定のモードには、前記特別遊技が実行される可能性があることを示唆する所定の示唆演出（発展演出）が前記操作手段の操作なしに実行されることがある非操作モード（ONに設定中の自動モード）があり、

前記演出実行手段は、

前記表示部を用いた表示演出（長押しボタン演出）を実行可能であり、

前記表示演出は、

前記非操作モードに設定されている場合に行われるときがあり、

前記非操作モードに設定されているときに前記表示演出が実行される場合には、その実行によって前記所定の示唆演出が行われるときと、前記所定の示唆演出が行われなるときと、があり、

前記表示演出には第1態様（第1態様、第2態様）と第2態様（第3態様）とがあり、

前記第2態様で前記表示演出が実行される場合の方が、前記第1態様で前記表示演出が実行される場合よりも、その実行によって前記所定の示唆演出が行われ易いことを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機PY1）である。

【0359】

この構成の遊技機によれば、表示演出には、第1態様と第2態様とがあるため、実行された場合の表示演出の態様に遊技者の注目を集めることが可能である。しかも、第1態様よりも第2態様で表示演出が実行された方が、所定の示唆演出が行われ易いため、第2態様で表示演出が実行された場合には、所定の示唆演出の実行を遊技者は期待し易い。

【0360】

発明C2は、

発明C1に記載の遊技機であって、

前記表示演出は、

所定のキャラクタ（特殊キャラクタ）が動作を行う内容のキャラクタ画像（キャラ画像CG5）を前記表示部に表示する演出であり、

前記第1態様とは、前記所定のキャラクタが第1の動作（ハンマーで押し続ける動作）を行う内容のキャラクタ画像を表示する態様であり、

前記第2態様とは、前記所定のキャラクタが第2の動作（ボタンの上に座り込む動作）を行う内容のキャラクタ画像を表示する態様であり、

前記表示演出は、

前記キャラクタ画像における前記所定のキャラクタの動作の終了によって実行が終わるものであり、

前記表示演出が第１タイミング（第３のタイミング）で終わる場合には、その後に前記所定の示唆演出が行われず、

前記表示演出が前記第１タイミングよりも後の第２タイミング（長押しボタン演出が終了するタイミング）で終わる場合には、その後に前記所定の示唆演出が行われ、

前記第２の動作とは、前記第１の動作よりも長続きし易いことを遊技者が想起可能なものであることを特徴とする遊技機である。

【０３６１】

10

この構成の遊技機によれば、表示演出の実行中に表示されるキャラクタ画像の内容（所定のキャラクタの動作）に遊技者の注目を集めることが可能であり、表示演出の注目度を高めることが可能である。さらに、第２の動作とは、第１の動作よりも長続きし易いことを遊技者が想起可能なものであるため、第２態様で表示演出が行われた場合に、遊技者は、第１態様で行われるよりも所定の示唆演出が実行され易いことを視認可能である。

【０３６２】

発明Ｃ３は、

発明Ｃ２に記載の遊技機であって、

前記所定のモードには、前記操作手段の操作によって前記所定の示唆演出が実行されることがある操作モード（ＯＦＦに設定中の自動モード）があり、

20

前記演出実行手段は、

前記操作手段を操作するよう遊技者に指示する指示演出（ＯＦＦ設定態様の長押しボタン演出）を実行可能であり、

前記指示演出は、

前記操作モードに設定されている場合に実行されるときがあることを特徴とする遊技機である。

【０３６３】

この構成の遊技機によれば、操作モードに設定されているときに指示演出が行われた場合には、指示演出が行われない場合よりも、操作手段を遊技者に操作させ易く、所定の示唆演出の実行頻度を高めることが可能である。

30

【符号の説明】

【０３６４】

４０…通常ボタン

５０a…表示部

１０１…遊技制御用マイコン

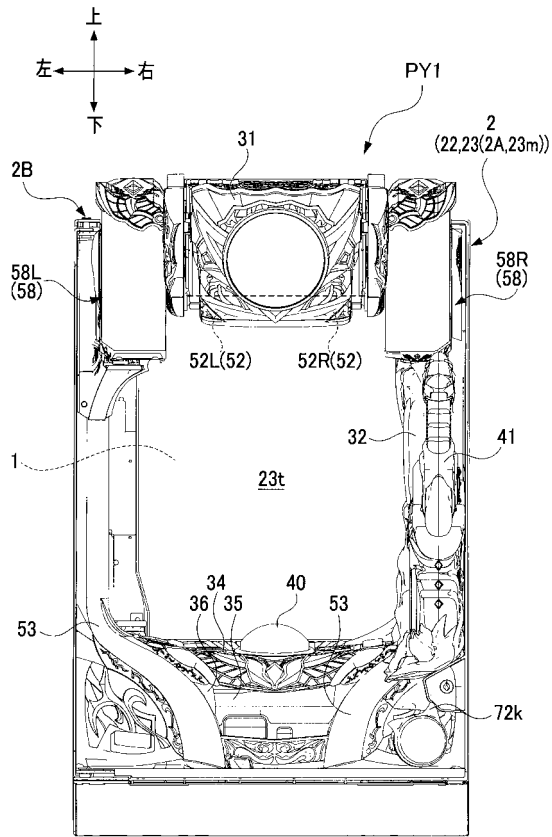
１２０…サブ制御基板（演出実行手段）

１２１…演出制御用マイコン

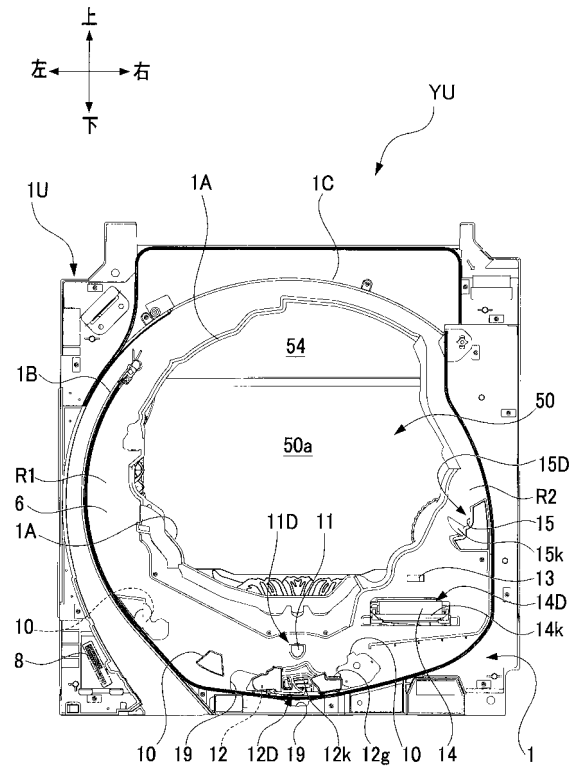
ＣＧ５…キャラ画像（キャラクタ画像）

ＰＹ１…パチンコ遊技機（遊技機）

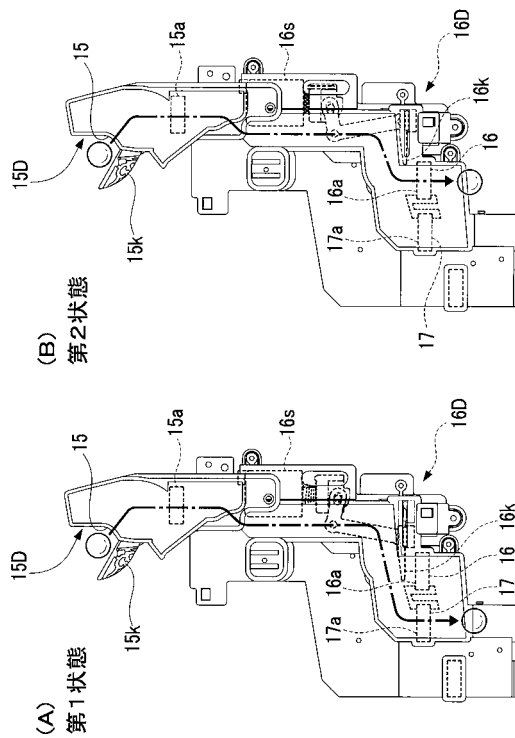
【図 1】



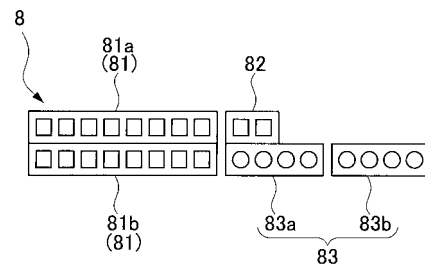
【図 2】



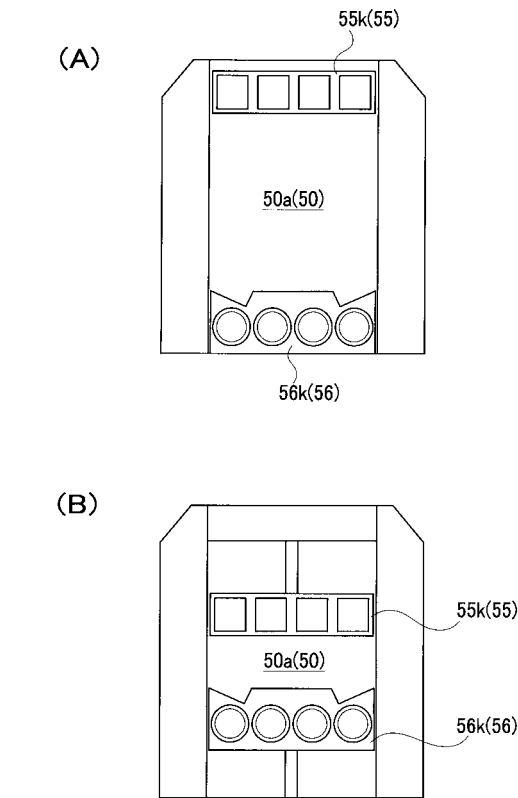
【図 3】



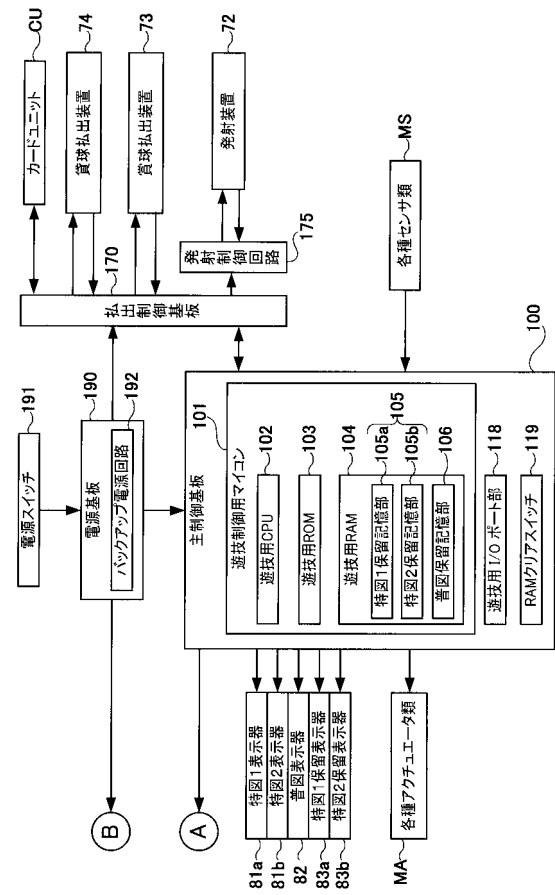
【図 4】



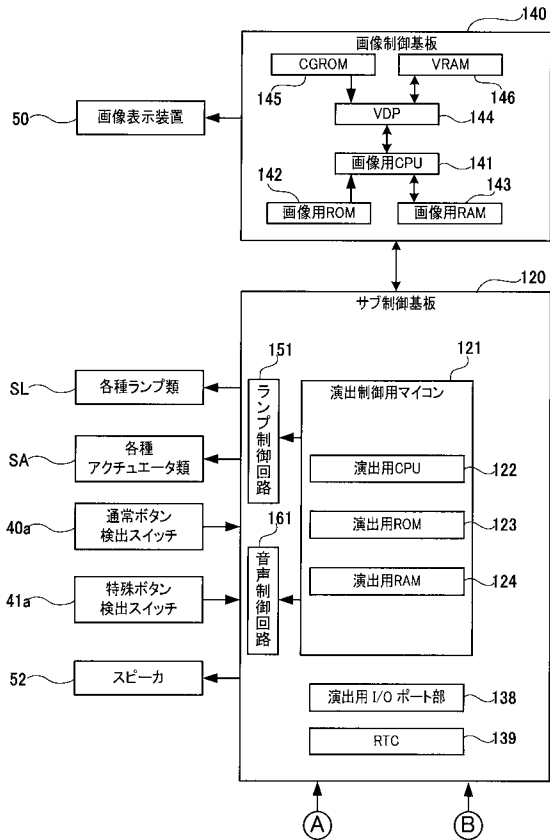
【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】

(A) 普通関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0～65535	当たり判定用

(B) 特図関係乱数

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

【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間
非時短状態	1	0.08秒
時短状態	1	3.00秒

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

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

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別乱数値	判定結果
特図1	0~4	大当たり図柄X
	5~9	大当たり図柄Y
特図2	0~9	大当たり図柄Z

(C) リーチ判定テーブル

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

【図 11】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図1 保留数 (U1)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
				特図変動演出の演出フロー	パターン の名称
非時短 状態	大当たり	P01	10000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→SPリーチ	SP大当たり変動
		P02	6000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Lリーチ	L大当たり変動
		P03	3000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Nリーチ	N大当たり変動
		P04	9500	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→SPリーチ	SPハズレ変動
	ハズレ	P05	5500	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Lリーチ	Lハズレ変動
		P06	2500	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Nリーチ	Nハズレ変動
		P07	1300	通常変動	通常ハズレ変動
		P08	400	通常変動	通常ハズレ変動
時短 状態	大当たり	P09	1300	通常変動	通常ハズレ変動
		P10	400	通常変動	通常ハズレ変動
		P11	8000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→SPリーチ	SP大当たり変動
		P12	1000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Lリーチ	L大当たり変動
	ハズレ	P13	7500	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→SPリーチ	SPハズレ変動
		P14	800	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Nリーチ	Nハズレ変動
		P15	600	通常変動	短縮ハズレ変動
		P16	300	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 12】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図2 保留数 (U2)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
				特図変動演出の演出フロー	パターン の名称
非時短 状態	大当たり	P51	10000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→SPリーチ	SP大当たり変動
		P52	6000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Lリーチ	L大当たり変動
		P53	3000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Nリーチ	N大当たり変動
		P54	9500	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→SPリーチ	SPハズレ変動
	ハズレ	P55	5500	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Lリーチ	Lハズレ変動
		P56	2500	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Nリーチ	Nハズレ変動
		P57	1300	通常変動	通常ハズレ変動
		P58	400	通常変動	通常ハズレ変動
時短 状態	大当たり	P59	1300	通常変動	通常ハズレ変動
		P60	400	通常変動	通常ハズレ変動
		P61	8000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→SPリーチ	SP大当たり変動
		P62	1000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Lリーチ	L大当たり変動
	ハズレ	P63	7500	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→SPリーチ	SPハズレ変動
		P64	800	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Nリーチ	Nハズレ変動
		P65	600	通常変動	短縮ハズレ変動
		P66	300	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 1 3】

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

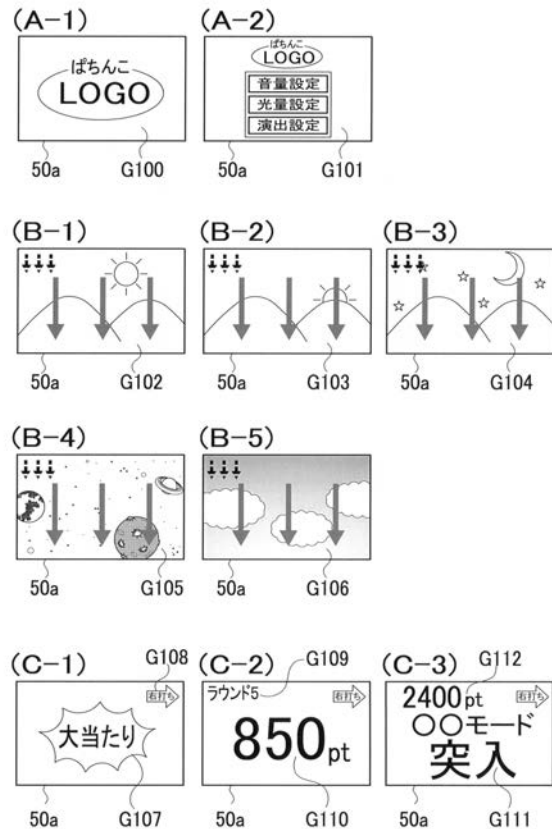
【図 1 4】

大当たり遊技制御テーブル	ラウンド遊技の回数	ラウンド	大入賞口の開閉パターン				ED時間
			1回のラウンド遊技当たりの開閉回数	開放する大入賞口	開放時間	閉鎖時間	
大当たり遊技X (Vロング大当たり)	16R (実質9R)	1~8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	15.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	
		16R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	
大当たり遊技Y (Vショート大当たり)	16R (実質8R)	1~8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	
		16R	1回	第2大入賞口	0.1秒	2.0秒	
大当たり遊技Z (Vロング大当たり)	16R (実質16R)	1~15R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒
		16R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	

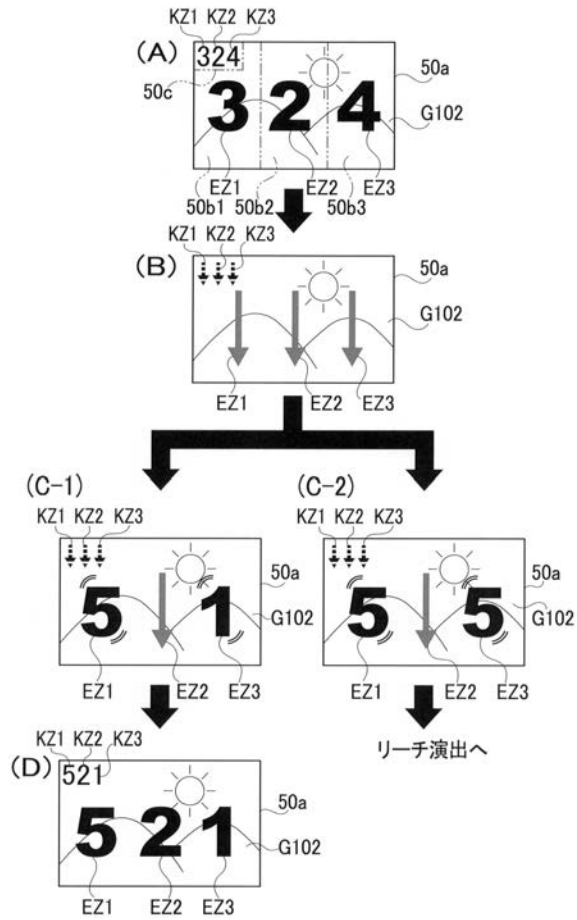
【図 1 5】

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

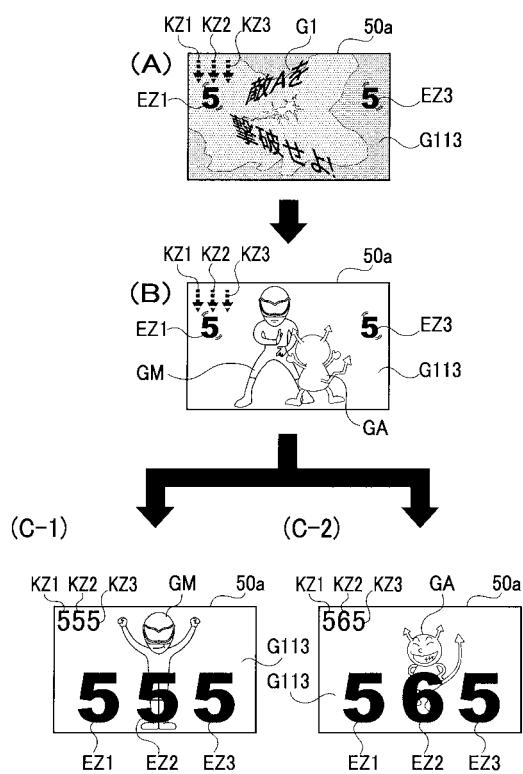
【図 1 6】



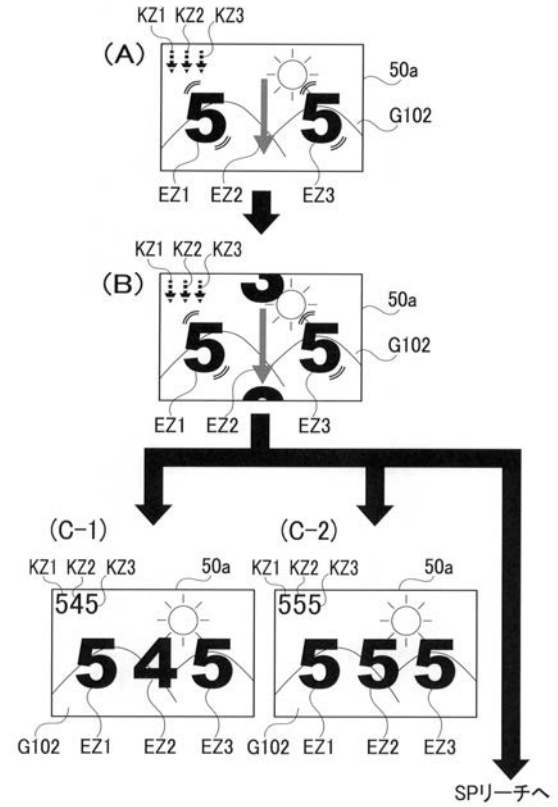
【図 17】



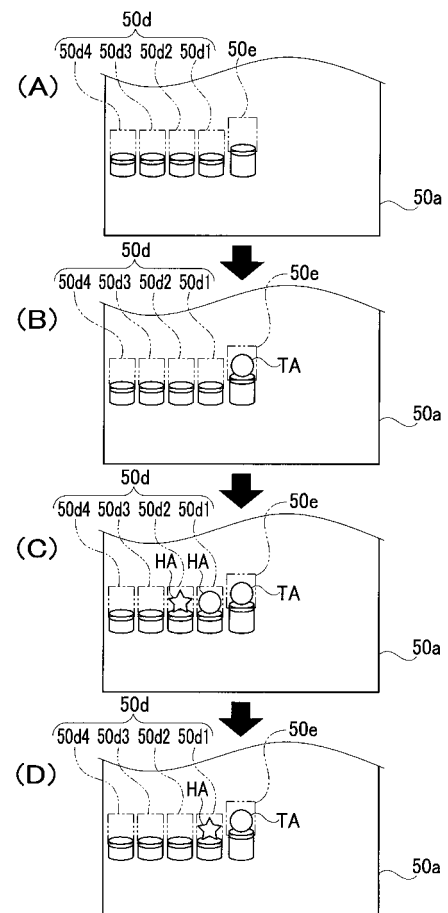
【図 19】



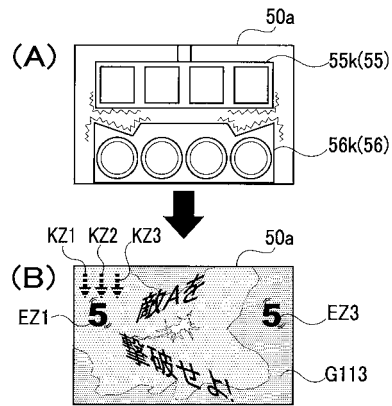
【図 18】



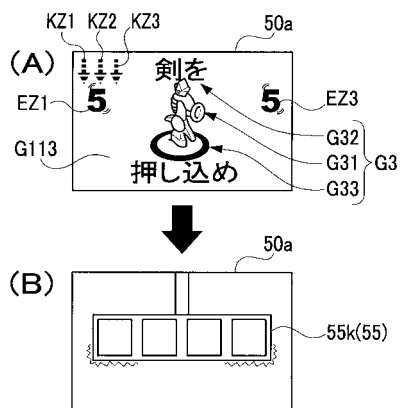
【図 20】



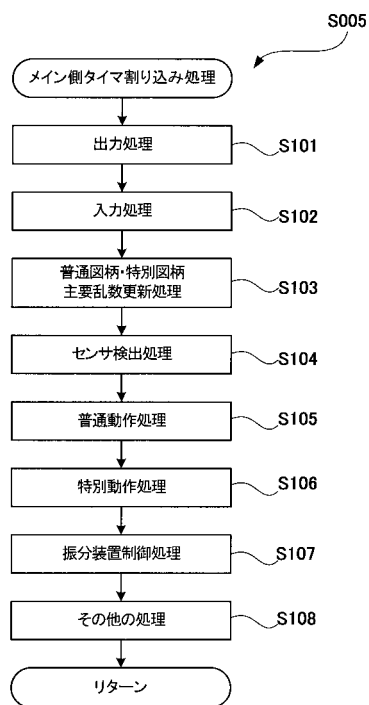
【図 2 1】



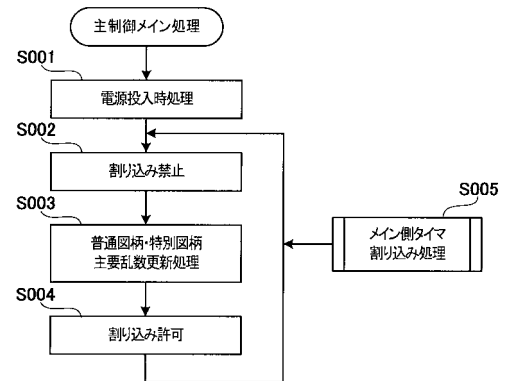
【図 2 2】



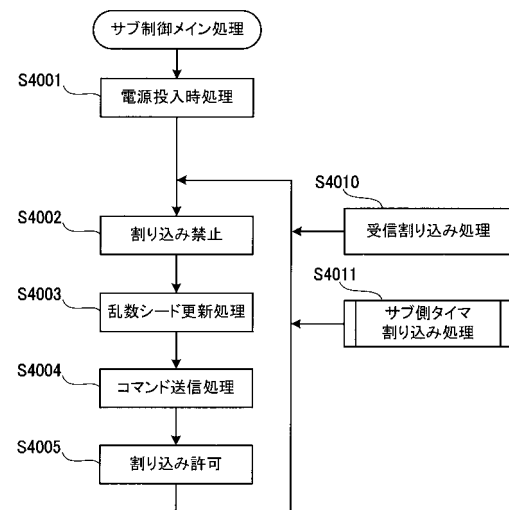
【図 2 4】



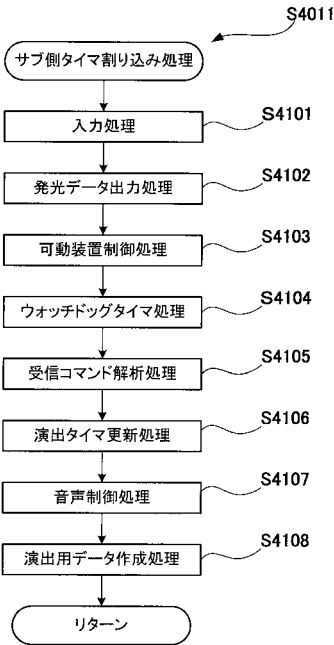
【図 2 3】



【図 2 5】



【 図 2 6 】



【 図 2 7 】

遊技 状態	特図 判定結果	リーチ 判定結果	特図1 保留数 (U1)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	*備考	
						特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	—	P21	100000	通常変動→リーチ→Nリーチ→ボタン演出→発展演出→SPリーチ(成功)	SP大当たり変動
				P22	60000	通常変動→リーチ→Nリーチ→ボタン演出→発展演出→Lリーチ(成功)	L大当たり変動
				P03	30000	通常変動→リーチ→Nリーチ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P23	95000	通常変動→リーチ→Nリーチ→ボタン演出→発展演出→SPリーチ(失敗)	SPハズレ変動
				P24	55000	通常変動→リーチ→Nリーチ→ボタン演出→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	—	P25	25000	通常変動→リーチ→Nリーチ→ボタン演出	Nハズレ変動
				P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	4000	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P11	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P12	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
				P13	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P14	8000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
				P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	3~4	P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【 図 2 8 】

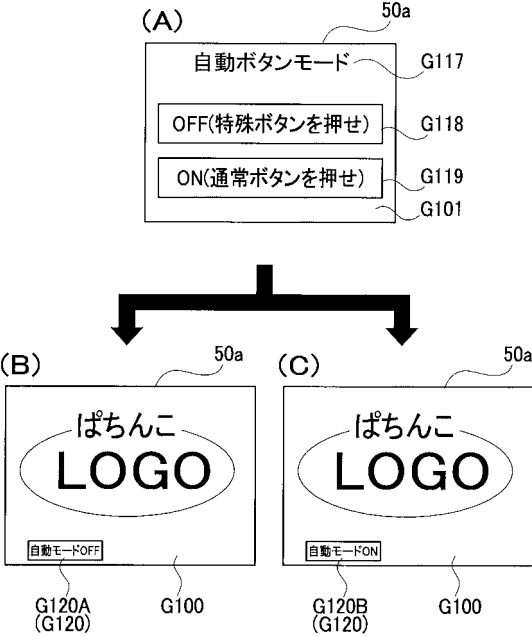
(A)「大当たり」の場合に選択される特図1変動パターンの振分率

特図変動パターン	振分率(%)
P21	82
P22	15
P03	3

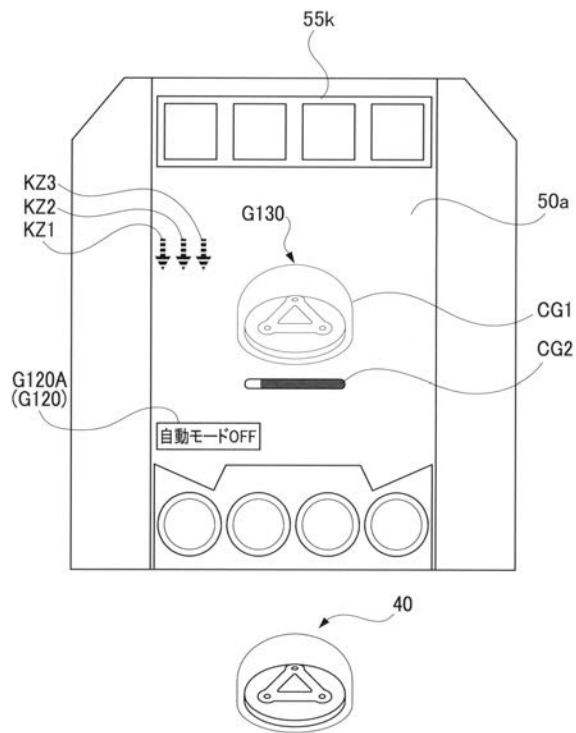
(B)「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図1変動パターンの振分率

特図変動パターン	振分率(%)
P23	5
P24	25
P25	70

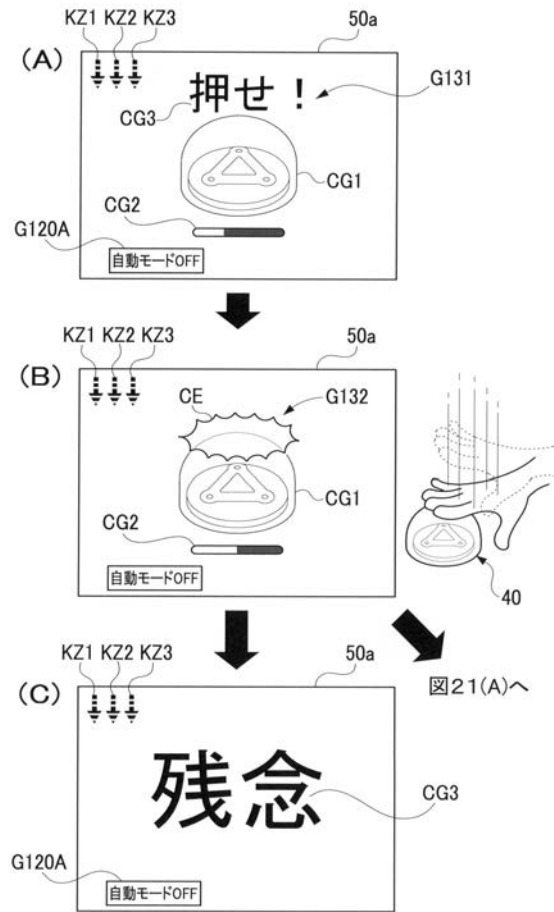
【 図 2 9 】



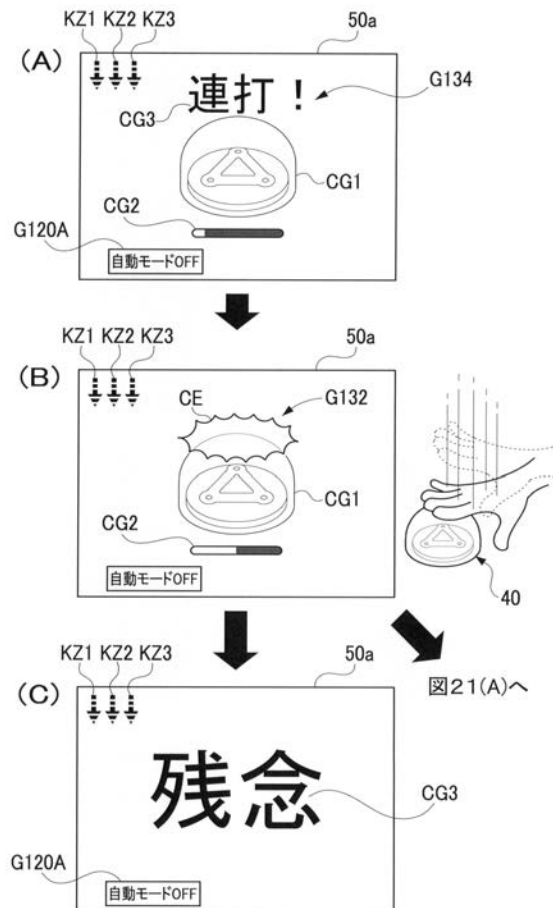
【図 3 0】



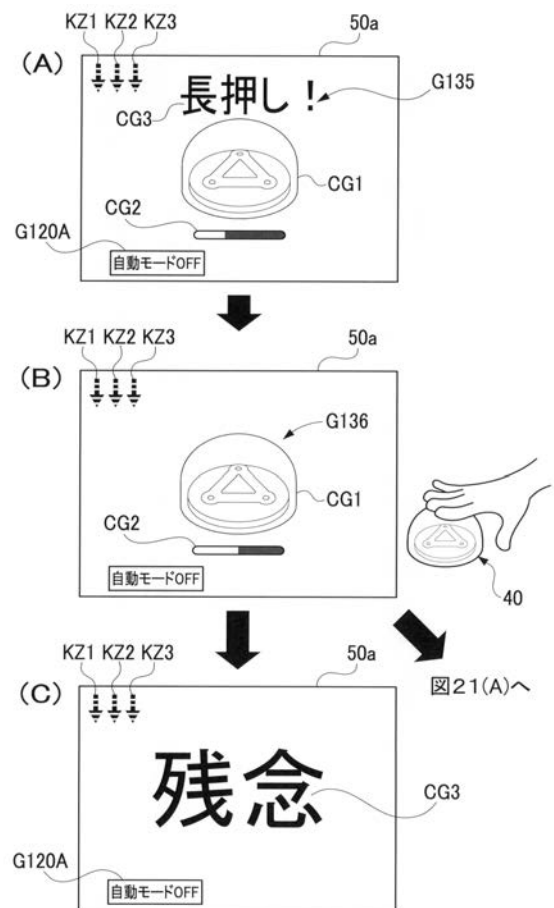
【図 3 1】



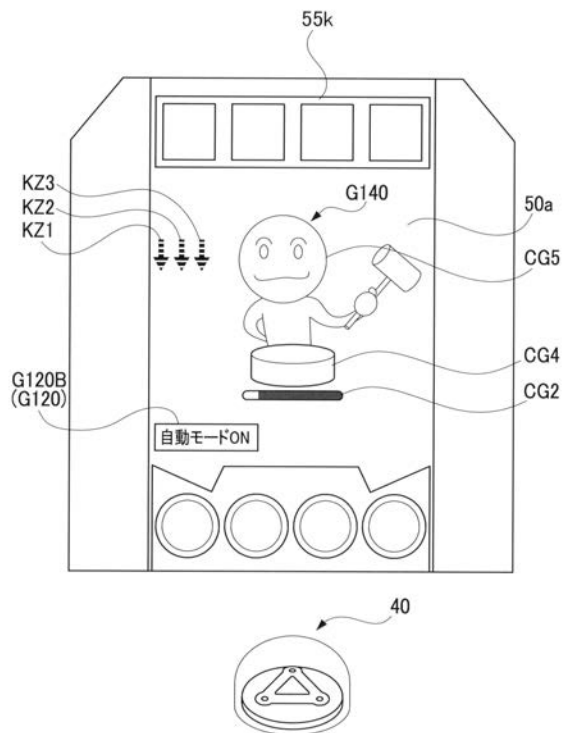
【図 3 2】



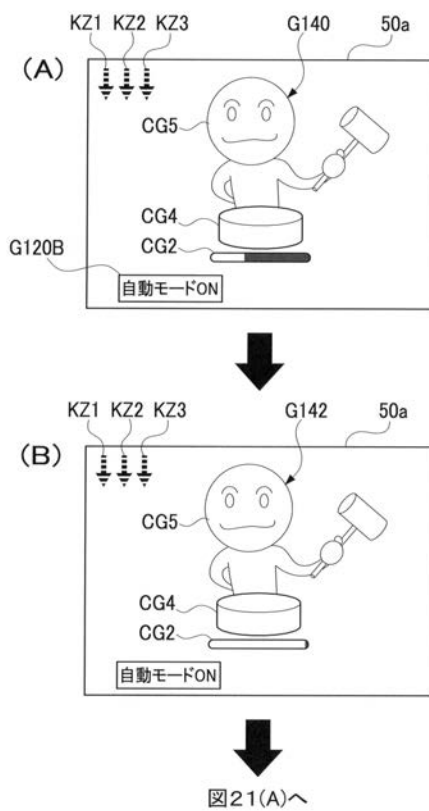
【図 3 3】



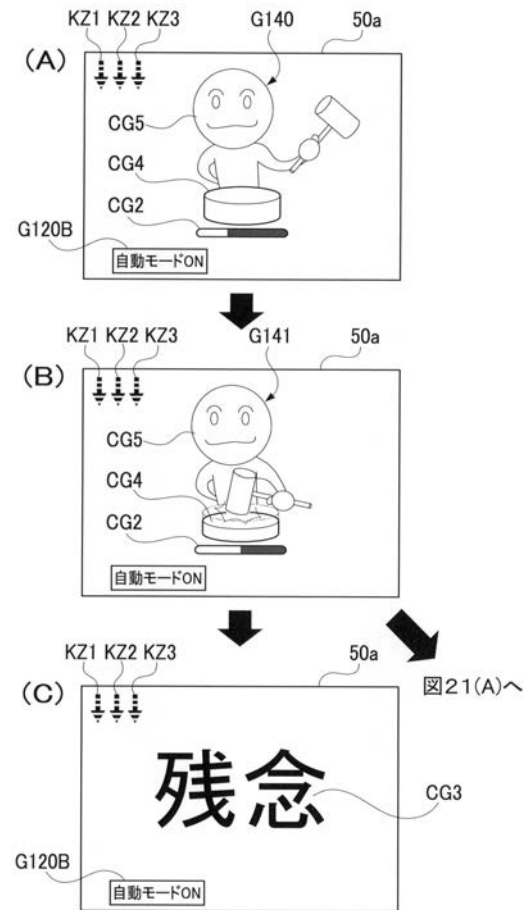
【図 3 4】



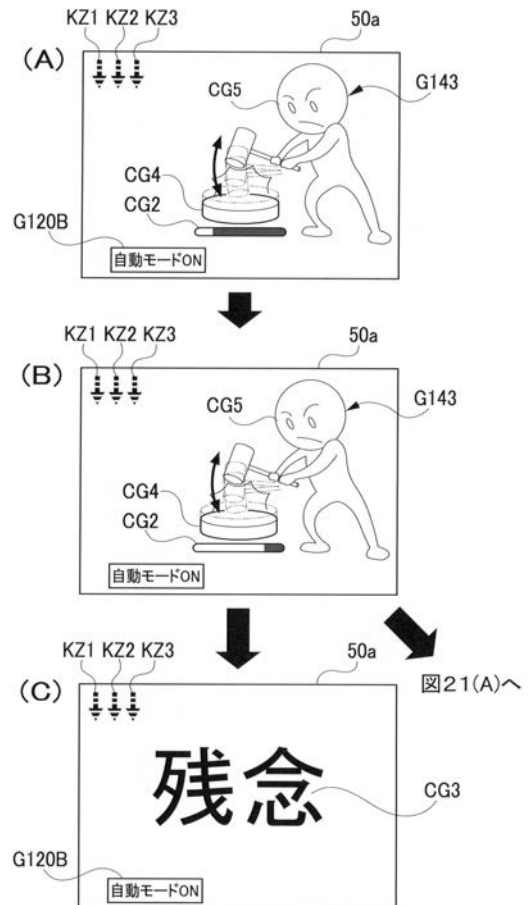
【図 3 6】



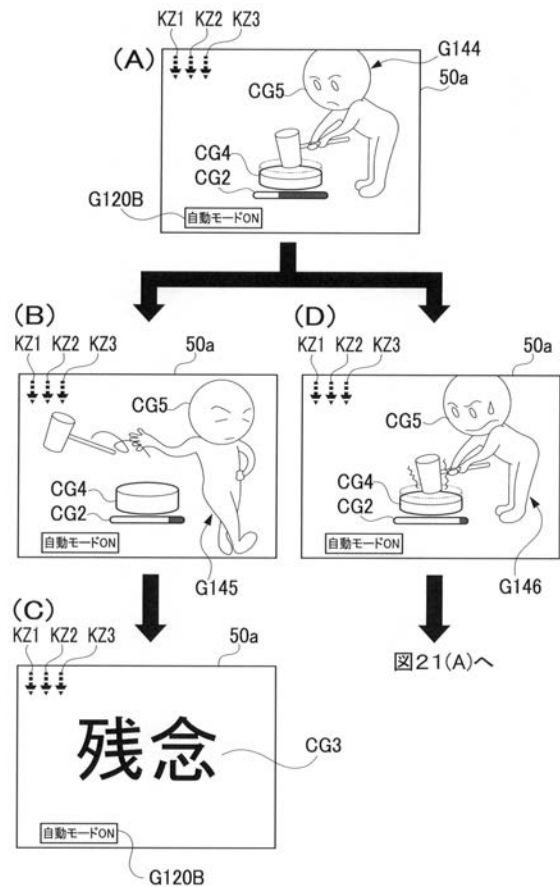
【図 3 5】



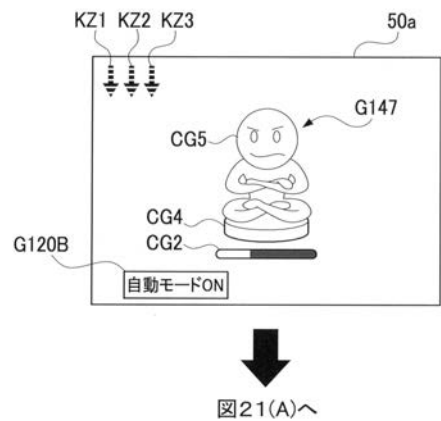
【図 3 7】



【 図 3 8 】



【 図 3 9 】



【 図 4 0 】

(A) ボタン演出種別選択テーブル

ボタン演出	振分率(%)	
	「大当たり」	「ハズレ」
単押ボタン演出	25	60
連打ボタン演出	35	30
長押しボタン演出	40	10

(B) 実行開始時に自動モードが「OFF」の場合の単押ボタン演出の演出態様選択テーブル

演出態様	振分率(%)
OFF設定態様	100
ON設定態様(第1態様)	0
ON設定態様(第2態様)	0

(C) 実行開始時に自動モードが「ON」の場合の単押ボタン演出の演出態様選択テーブル

演出態様	振分率(%)	
	「大当たり」	「ハズレ」
OFF設定態様	0	0
ON設定態様(第1態様)	90	100
ON設定態様(第2態様)	10	0

(D) 実行開始時に自動モードが「OFF」の場合の連打ボタン演出の演出態様選択テーブル

演出態様	振分率(%)
OFF設定態様	100
ON設定態様	0

(E) 実行開始時に自動モードが「ON」の場合の連打ボタン演出の演出態様選択テーブル

演出態様	振分率(%)
OFF設定態様	0
ON設定態様	100

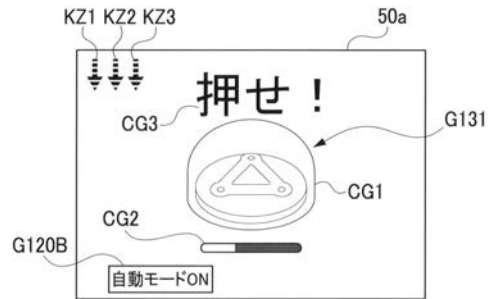
(F) 実行開始時に自動モードが「OFF」の場合の長押しボタン演出の演出態様選択テーブル

演出態様	振分率(%)
OFF設定態様	100
ON設定態様(第1態様)	0
ON設定態様(第2態様)	0
ON設定態様(第3態様)	0

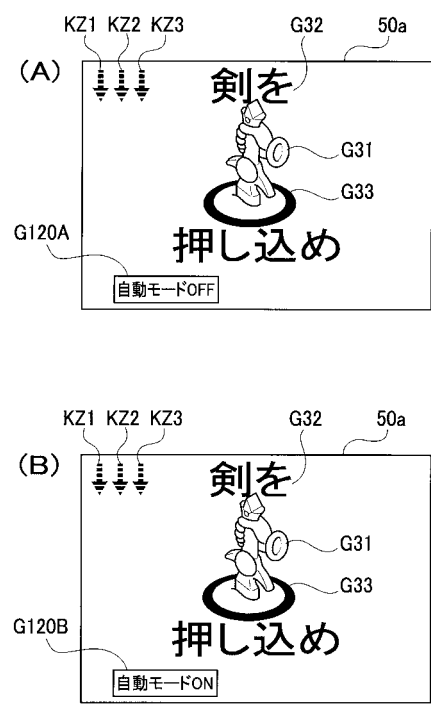
(G) 実行開始時に自動モードが「ON」の場合の長押しボタン演出の演出態様選択テーブル

演出態様	振分率(%)		
	P21 or P22	P23 or P24	P25
OFF設定態様	0	0	0
ON設定態様(第1態様)	0	0	100
ON設定態様(第2態様)	75	90	0
ON設定態様(第3態様)	25	10	0

【 図 4 1 】



【図 4 2】



【図 4 3】

(A) SPリーチにおけるボタン操作促進演出選択テーブル

SPリーチ中の ボタン操作促進演出	振分率(%)	
	「大当たり」	「ハズレ」
第1ボタン操作促進演出	20	55
第2ボタン操作促進演出	80	45

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) 2C333 AA11 CA50 CA53 CA60 CA76 CA77 FA05 FA19 GA01