

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7246672号**  
**(P7246672)**

(45)発行日 令和5年3月28日(2023.3.28)

(24)登録日 令和5年3月17日(2023.3.17)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 3 (全68頁)

(21)出願番号	特願2018-103206(P2018-103206)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	平成30年5月30日(2018.5.30)	(74)代理人	110000291 弁理士法人コスマス国際特許商標事務所
(65)公開番号	特開2019-205734(P2019-205734 A)	(72)発明者	市原 卓人 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和1年12月5日(2019.12.5)	(72)発明者	伊藤 潤 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和3年5月28日(2021.5.28)	(72)発明者	藤原 海

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

**(57)【特許請求の範囲】****【請求項1】**

振動可能な振動手段と、

表示手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記振動手段を振動可能であり、

前記表示手段に所定の画像を振動させて表示する振動画像演出を実行可能であり、

前記表示手段に前記所定の画像を振動させずに表示する非振動画像演出を実行可能で  
あり、

前記非振動画像演出の後に前記振動画像演出が行われるときと行われないときとがあり、

前記非振動画像演出の後に前記振動画像演出が行われる場合に、当該非振動画像演出では前記所定の画像の全部が前記表示手段における所定の表示領域全体にわたって表示される一方、当該振動画像演出では前記所定の画像の一部が欠けた画像が前記所定の表示領域の周縁部から離間した部分を有して表示され、前記振動手段の振動とともに当該振動画像演出が行われるときがあることを特徴とする遊技機。

**【請求項2】**

請求項1に記載の遊技機であって、

前記振動手段の振動とは、当該振動手段が振動していることを遊技者に視覚によって認  
識させ得る態様になっていることを特徴とする遊技機。

**【請求項 3】**

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記振動手段の振動とは、当該振動手段が振動していることを遊技者の接触によって遊技者に認識させ得る態様になっていることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来から、可動体を振動させる演出を実行可能な遊技機が知られている（特許文献 1）。

10

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】****【文献】特開 2005 - 323938 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、単独で可動体を振動させているだけであるため、次第に演出の興趣が低下してしまうおそれがある。

20

**【課題を解決するための手段】****【0005】**

本発明の遊技機は、

振動可能な振動手段と、

表示手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記振動手段を振動可能であり、

前記表示手段に所定の画像を振動させて表示する振動画像演出を実行可能であり、

前記表示手段に前記所定の画像を振動させずに表示する非振動画像演出を実行可能であり、

30

前記非振動画像演出の後に前記振動画像演出が行われるときと行われないとときがあり、

前記非振動画像演出の後に前記振動画像演出が行われる場合に、当該非振動画像演出では前記所定の画像の全部が前記表示手段における所定の表示領域全体にわたって表示される一方、当該振動画像演出では前記所定の画像の一部が欠けた画像が前記所定の表示領域の周縁部から離間した部分を有して表示され、前記振動手段の振動とともに当該振動画像演出が行われるときがあることを特徴とする。

**【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。

40

**【図面の簡単な説明】****【0007】****【図 1】遊技機の正面図である。****【図 2】遊技盤ユニットの正面図である。****【図 3】第 2 大入賞装置等を詳細に示す正面図である。****【図 4】表示器類の正面図である。**

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

50

【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。

【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 S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 20】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【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】半球型ボタンユニットの斜視図である。

【図 28】半球型ボタンユニットの分解斜視図である。

【図 29】可動部を斜め上方から見た斜視図である。

【図 30】可動部を斜め下方から見た斜視図である。

【図 31】支持部を斜め上方から見た斜視図である。

【図 32】支持部を斜め下方から見た斜視図である。

【図 33】第 2 振動機構を示す説明図(断面図)である。

【図 34】第 1 振動機構を示す説明図(断面図)である。

【図 35】第 1 振動機構の回転部材を示す説明図(上面図)である。

【図 36】可動部(ベース部)の変位を示す説明図(上面図)である。

【図 37】第 1 実施形態に係る特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 38】第 1 実施形態に係る特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 39】( A )は非時短状態時に「大当たり」の場合に選択される特図変動パターンの振分率を示す表であり、( B )は非時短状態時に「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図変動パターンの振分率を示す表である。

【図 40】( A )は時短状態時に「大当たり」の場合に選択される特図変動パターンの振分率を示す表であり、( B )は時短状態時に「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図変動パターンの振分率を示す表である。

【図 41】第 1 実施形態に係る先読み判定テーブルである。

【図 42】第 1 実施形態に係る発展演演出の具体例(第 2 態様, 第 3 態様)を示す説明図である。

【図 43】第 1 実施形態に係る発展演演出の具体例(第 4 態様)を示す説明図である。

【図 44】第 1 実施形態に係る発展演演出の具体例(第 5 態様)を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、本発明の遊技機の第 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

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0010】

図1に示すように、パチンコ遊技機PY1は、遊技機枠2を備えている。遊技機枠2は、外枠22と、その外枠22に対して開閉可能な前扉23とを備えている。さらに、前扉23は、後述する遊技盤ユニットYUが取り付けられる遊技盤取付枠2Aと、遊技盤取付枠2Aにヒンジ2Bを介して回転自在に支持される前枠23mと、を備える。前枠23mは遊技盤取付枠2Aに対して開閉が可能である。前枠23mには、透明板23tが取り付けられている。前枠23mが閉じられているとき、遊技盤取付枠2Aに取り付けられた遊技盤1と透明板23tとは対面する。よって、パチンコ遊技機PY1が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機PY1の前方にいる遊技者は、透明板23tを通して、遊技盤1に形成された遊技領域6を視認することができる。透明板23tは、透明なガラス板や透明な合成樹脂板等を用いることができる。パチンコ遊技機PY1の前方から遊技領域6を視認可能であればよい。

20

#### 【0011】

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

30

#### 【0012】

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

40

#### 【0013】

また、前枠23mの表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体31の底面に、音を出力可能なスピーカ52が設けられている。スピーカ52は、左側に配置された左スピーカ52Lと、右側に配置された右スピーカ52Rと、からなる。また、前枠23mの右縁部と、下部装飾体36における正面の下皿35の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ53が設けられている。さらに、前枠23mの左縁部および右縁部の上側には、遊技興奮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58が取り付けられている。枠可動装置58は、左側に配置された左枠可動装置58Lと、右側に配

50

置された右枠可動装置 5 8 R と、で構成される。

**【 0 0 1 4 】**

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

**【 0 0 1 5 】**

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

10

**【 0 0 1 6 】**

遊技盤 1 の前面には、内側壁部 1 B 、外側壁部 1 C などで囲まれた遊技領域 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。

**【 0 0 1 7 】**

遊技領域 6 は、ハンドル 7 2 k の操作によって発射された遊技球が流下可能な領域であり、パチンコ遊技機 PY 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。

20

**【 0 0 1 8 】**

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

**【 0 0 1 9 】**

第 1 始動入賞装置 1 1 D は不動である。そのため、第 1 始動口 1 1 は、遊技球の入球し易さが変化せずに一定（不变）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。

30

**【 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。

40

**【 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 】**

50

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

#### 【 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 13 が設けられている。遊技球のゲート 13 の通過は、普通図柄（以下、「普図」という）の抽選（すなわち普通図柄乱数の取得と判定：以下、「普図抽選」という）および普図の可変表示の契機となっている。補助遊技が実行されることによって電チューリー 12D を開放する。すなわち、補助遊技は、電チューリー 12D 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 14 が形成された第 1 大入賞装置 14D（以下、「通常 A T 14D」ともいう）が設けられている。

#### 【 0 0 2 5 】

第 1 大入賞装置 14D は、開状態と閉状態とに作動可能な通常 A T 開閉部材 14k を備える。通常 A T 開閉部材 14k の作動により第 1 大入賞口 14 が開閉する。通常 A T 開閉部材 14k は、通常では第 1 大入賞口 14 を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第 1 大入賞口 14 の中に入球することは不可能もしくは極めて困難である。通常 A T 開閉部材 14k が開状態に作動すると、遊技球が第 1 大入賞口 14 の中に入球することが可能になる。このように、通常 A T 開閉部材 14k が開状態であるときだけ遊技球の第 1 大入賞口 14 への入球が可能となる。遊技球が第 1 大入賞口 14 へ入賞すると、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。

10

#### 【 0 0 2 6 】

また、遊技領域 6 には、遊技球を第 2 始動口 12 へ誘導する誘導ステージ 12g が設けられている。なお、誘導ステージ 12g の上面を転動する遊技球は、第 2 始動口 12 の方へ向かって流下可能である。

#### 【 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 15 が形成された第 2 大入賞装置 15D（以下、「V A T 15D」ともいう）が設けられている。第 2 大入賞装置 15D は、作動可能な V A T 開閉部材 15k を備えている。V A T 開閉部材 15k は、通常では第 2 大入賞口 15 を塞いでおり、遊技球が第 2 大入賞口 15 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 15k は開状態をとることができる。V A T 開閉部材 15k が開状態であると遊技球の第 2 大入賞口 15 への入球が容易となる。一方、V A T 開閉部材 15k が第 2 大入賞口 15 を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、V A T 開閉部材 15k の作動によって第 2 大入賞口 15 が開閉する。遊技球が第 2 大入賞口 15 へ入賞すると、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

30

#### 【 0 0 2 8 】

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

40

#### 【 0 0 2 9 】

第 2 大入賞口センサ 15a の下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域 16 と非特定領域 17 とが設けられている。第 2 大入賞口センサ 15a を通過した遊技球は、振分装置 16D によって、特定領域 16 か非特定領域 17 かに振り分けられる。振分装置 16D は、略矩形状の平板からなる振分部材 16k と、振分部材 16k を駆動する振分ソレノイド 16s とを備えている。振分部材 16k は、振分ソレノイド 16s 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 16s が通電されていないとき、振分部材 16k は特定領域 16 への遊技球の通過を妨げる第 1 状態（通過阻止状態：図 3 (A) の正面視で振分部材 16k の左

50

端が特定領域 16 の左端よりやや右側に位置し、振分部材 16 k が特定領域 16 をその直上で覆う状態)にある。振分部材 16 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 15 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 15 a を通過した後、特定領域 16 を通過することは不可能もしくは極めて困難であり、非特定領域 17 を通過する。この第 2 大入賞口 15 から非特定領域 17 まで流下する遊技球のルートを第 1 のルートという。

#### 【0031】

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

10

#### 【0032】

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

#### 【0033】

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

20

#### 【0034】

なお、第 1 大入賞装置 14 D および第 2 大入賞装置 15 D は、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。

#### 【0035】

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 つのアウトロ 19 が設けられている。また、遊技盤 1 には、発光可能な盤ランプ 54 が設けられている。

30

#### 【0036】

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 72 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 72 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 PY1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 R1 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 R2 という。第 1 流路 R1 および第 2 流路 R2 は、多数の遊技くぎなどによって構成されている。

#### 【0037】

第 1 流路 R1 上には、第 1 始動口 11 と、2 つ的一般入賞口 10 と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第 1 流路 R1 を流下するように遊技球を発射させることで、第 1 始動口 11、または、一般入賞口 10 への入賞を狙うことができる。一方、第 2 流路 R2 上には、第 2 始動口 12 と、ゲート 13 と、第 1 大入賞口 14 と、第 2 大入賞口 15 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 R2 を流下するように遊技球を発射することで、ゲート 13 の通過や、第 2 始動口 12、第 1 大入賞口 14、または、第 2 大入賞口 15 への入賞を狙うことができる。

40

#### 【0038】

なお、何れの入賞口(第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、一般入賞口 10、第 1 大入賞口 14、および第 2 大入賞口 15)にも入球しなかった遊技球は、アウトロ 19 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

50

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。

10

#### 【 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。

20

#### 【 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 (Light Emitting Diode) から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）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 「 」

30

」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。なお、特図抽選の結果に対応する L E D 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 L E D を消灯させてもよい。

#### 【 0 0 4 3 】

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 L E D 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 L E D 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 L E D が一斉に点滅するなど適宜に設定してよい。

40

#### 【 0 0 4 4 】

ところで、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 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 1 0 5 に一旦記憶される。なお、以下において、第 1 始動口 1 1 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 1 2 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 1 0 5 の中の特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶される。一方、特図 2 関係乱数は、特図 2 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶

50

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。

10

#### 【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（電チューブ12D）を開放させる補助遊技が行われる。

20

#### 【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。

30

#### 【0049】

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。

#### 【0050】

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。

40

#### 【0051】

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。

#### 【0052】

50

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 セグメント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。

#### 【 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（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。盤上可動装置 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。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。

10

#### 【 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. 遊技機の電気的構成

次に、図 6～図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 PY1 における電気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、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、および、可動装置 55, 56 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。

20

#### 【 0 0 5 7 】

また、パチンコ遊技機 PY1 は、電源基板 190 を備えている。電源基板 190 は、主制御基板 100、サブ制御基板 120、及び払出制御基板 170 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 190 には、バックアップ電源回路 192 が設けられている。バックアップ電源回路 192 は、パチンコ遊技機 PY1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 100 の遊技用 RAM104 やサブ制御基板 120 の演出用 RAM124 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 100 の遊技用 RAM104 やサブ制御基板 120 の演出用 RAM124 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 PY1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 190 には、電源スイッチ 191 が接続されている。電源スイッチ 191 の ON 操作または OFF 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 100 の遊技用 RAM104 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 100 に設けたり、サブ制御基板 120 の演出用 RAM124 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 120 に設けたりしてもよい。

30

#### 【 0 0 5 8 】

図 6 に示すように、主制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 PY1

40

50

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

#### 【0059】

遊技用ROM103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ROM103には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、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ROM103は外付けであってもよい。また、遊技用RAM104には、前述した特図保留記憶部105や普図保留記憶部106などが設けられている。

10

#### 【0060】

また、主制御基板100には、データや信号の入出力を行うための遊技用I/O（Input/Output）ポート部118、および遊技用RAM104に記憶されている情報を遊技用CPU102にクリアさせるためのRAMクリアスイッチ119が実装されている。

20

#### 【0061】

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

#### 【0062】

主制御基板100に接続されている各種センサ類MSには、第1始動口11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12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10に入賞した遊技球を検知する一般入賞口センサ、ゲート13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14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15に入賞した遊技球を検知する第2大入賞口センサ15a、特定領域16を通過（特定領域16に進入）した遊技球を検知する特定領域センサ16a、および、非特定領域17を通過（非特定領域17に進入）した遊技球を検知する非特定領域センサ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。

30

#### 【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VAT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。

40

#### 【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、

50

カードユニット C U (パチンコ遊技機 P Y 1 に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの)、および賞球払出装置 7 3 が接続されているとともに、発射制御回路 1 7 5 を介して発射装置 7 2 が接続されている。なお、発射装置 7 2 には、ハンドル 7 2 k (図 1 参照) が含まれる。

#### 【 0 0 6 6 】

払出制御基板 1 7 0 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 からの信号や、接続されたカードユニット C U からの信号に基づいて、賞球払出装置 7 3 や貸球払出装置 7 4 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 1 7 0 に出力される。

#### 【 0 0 6 7 】

また、発射装置 7 2 には、遊技者などの人のハンドル 7 2 k (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 7 2 k 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 7 2 k への接触を検知し、検知信号を払出制御基板 1 7 0 に出力する。また、発射装置 7 2 には、ハンドル 7 2 k の回転角度 (操作量) を検出可能な発射ボリュームつまみが接続されている。発射装置 7 2 は、発射ボリュームつまみが検出したハンドル 7 2 k の回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイドを駆動させる。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 においては、ハンドル 7 2 k への回転操作が維持されている状態では、約 0 . 6 秒毎に 1 球の遊技球が発射されるようになっている。

#### 【 0 0 6 8 】

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

#### 【 0 0 6 9 】

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

#### 【 0 0 7 0 】

また、演出用 R O M 1 2 3 には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、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 R O M 1 2 3 は外付けであってもよい。

#### 【 0 0 7 1 】

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

10

20

30

40

50

**【 0 0 7 2 】**

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 CPU 141 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。

**【 0 0 7 3 】**

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 ROM 142 、ワークメモリとして使用される画像用 RAM 143 、及び、画像用 ROM 142 に記憶されたプログラムを実行する画像用 CPU 141 を備えている。また、画像制御基板 140 は、画像表示装置 50 に表示される画像のデータを記憶した CGROM 145 、 CGROM 145 に記憶されている画像データの展開等に使用される VRAM 146 、及び、 VDP ( Video Display Processor ) 144 を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。 CGROM 145 には、例えば、画像表示装置 50 に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

**【 0 0 7 4 】**

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

**【 0 0 7 5 】**

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。

**【 0 0 7 6 】**

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。

**【 0 0 7 7 】**

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。

**【 0 0 7 8 】**

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。

**【 0 0 7 9 】**

10

20

30

40

50

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。

#### 【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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

#### 【0084】

### 3 - 1. 普図に関わる遊技

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

40

#### 【0085】

パチンコ遊技機 PY1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図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。

#### 【0086】

### 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、

50

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（普通図柄乱数值）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 PY1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、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。

#### 【0087】

##### 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。

#### 【0088】

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。

#### 【0089】

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 PY1 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 30 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 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】

##### 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、電チューラー D が開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態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。

#### 【 0 0 9 2 】

パチンコ遊技機 PY 1 は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、第 1 の開放時間（遊技球を電チュー 1 2 D に入賞させるのが困難な時間（例えば 0 . 0 8 秒））だけ電チュー 1 2 D を開放する。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 1 2 D に入賞させるのが容易な時間（例えば 3 . 0 0 秒））だけ電チュー 1 2 D 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。

10

#### 【 0 0 9 3 】

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

20

#### 【 0 0 9 4 】

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

30

#### 【 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 PY 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ふこともある。

40

#### 【 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

50

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。

#### 【0098】

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PY1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、またはハズレの何れであるかを判定する。図10(A)に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。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。

10

#### 【0099】

##### 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10(B)に示すような1または複数の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。

20

#### 【0100】

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。

#### 【0101】

大当たり図柄には複数種類の種別があり、各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値（大当たり図柄種別乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY1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。

30

#### 【0102】

例えば、図10(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50%、大当たり図柄Yが50%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100%にすることが可能である。このように、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる特図1抽選と、第2始動口12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。

40

#### 【0103】

##### 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10(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。

#### 【0104】

50

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。

#### 【0105】

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（リーチ乱数值）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY1は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りかリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。図10（C）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数值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。

10

#### 【0106】

##### 3 - 2 - 4 . 特図変動

特図変動パターン判定は、図11～図12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。

20

#### 【0107】

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11）と、特図2の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図2変動パターン判定テーブル：図12）と、を区別することが可能である。

30

#### 【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。

40

#### 【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

50

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。10

#### 【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81で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果(特図抽選の結果)として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

#### 【0112】

また、各特図変動パターンには、図11~図12の表の右から2番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローに関連付けることが可能である。

#### 【0113】

なお、図11~図12の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、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、リーチの一一種であるLRリーチが行われる特図変動パターンのことを「LRハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一一種である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。20

#### 【0114】

##### 3 - 2 - 5 . 先読み判定

パチンコ遊技機PY1は、取得した特図関係乱数に基づいて、図13に示すような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11に入賞した場合の先読み判定テーブル(第1先読み判定テーブル)と、第2始動口12に入賞した場合の先読み判定テーブル(第2先読み判定テーブル)と、を区別することが可能である。30

#### 【0115】

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。40

#### 【0116】

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。50

**【 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14または第2大入賞口15）の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（OPとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（EDとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。また、OPやEDを設けないようすることが可能である。なお、以下において、所定回数目（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1回目）のラウンド遊技のことを「1ラウンド（1R）」といい、10回目のラウンド遊技のことを「10ラウンド（10R）」という。

10

**【 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14または第2大入賞口15）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）、次回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PY1は、特図の停止表示後、図14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。

20

**【 0 1 1 9 】**

例えば、図14に示すように、1Rから15Rまでは、最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14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14が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、16R（最終ラウンド）では、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15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15が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば10個）の遊技球が大入賞口センサに検知されると、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。

30

**【 0 1 2 0 】**

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。

**【 0 1 2 1 】**

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、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材16kの作動態様は、特定領域16の開閉態様ということができる。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。

40

**【 0 1 2 2 】**

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

50

から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことが容易である。一方、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する（遊技球を特定領域 1 6 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、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 1 6 の通過（以下、「V 通過」ともいう）が容易な第 1 開放パターン（V ロング開放パターン）で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域 1 6 の通過が不可能又は困難な第 2 開放パターン（V ショート開放パターン）で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技と、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 V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技を「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 V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技を「V ショート大当たり」という。

#### 【 0 1 2 3 】

##### 3 - 4 . 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 1 5 に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確率ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確率高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確率低ベース状態」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 1 2 D の開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては非時短状態と時短状態とがある。

#### 【 0 1 2 4 】

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の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。

#### 【 0 1 2 5 】

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。

**【 0 1 2 6 】**

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（30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。

**【 0 1 2 7 】**

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 $6600 / 65536$ ）よりも高い確率（例えば $59936 / 65536$ ）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。

10

**【 0 1 2 8 】**

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

**【 0 1 2 9 】**

パチンコ遊技機PY1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。

20

**【 0 1 3 0 】**

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ラー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。

**【 0 1 3 1 】**

なお、パチンコ遊技機PY1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いため、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。

30

**【 0 1 3 2 】****4 . 遊技機による主な演出**

次に、パチンコ遊技機PY1により行われる主な演出について、図16～図22を用いて説明する。

**【 0 1 3 3 】****4 - 1 . 演出モード**

40

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

**【 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16（A-1）に示すように、表示部50aにおいてパ

50

チンコ遊技機 PY1を紹介する客待ちデモ動画G100が表示される。また、客待ちデモ動画G100が表示されているときに通常ボタン40が操作されると、図16(A-2)に示すように、パチンコ遊技機PY1の演出に関する設定を行うための設定画面G101が表示される。演出に関する設定には、スピーカ52から出力される音の音量設定、表示部50aの輝度設定(「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。

#### 【0135】

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16(B-1)に示すように、表示部50a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G102)が表示される第1通常演出モードと、図16(B-2)に示すように、表示部50a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G103)が表示される第2通常演出モードと、図16(B-3)に示すように、表示部50a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G104)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50aにおいて、昼間通常用背景画像G102、夕方通常用背景画像G103および夜間通常用背景画像G104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。

10

#### 【0136】

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16(B-4)に示すように、表示部50aにおいて宇宙を表す背景画像(確変用背景画像G105)が表示される。さらに、確変演出モードには、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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。大當た

40

50

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畠的に、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。

10

#### 【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。

20

#### 【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50b1は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄EZ1を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域50b2および右演出図柄領域50b3は、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3を表示する領域である。

30

#### 【0143】

また、図17(A)に示すように、表示部50aの上端部の左端（左上隅）の一区画に、小図柄領域50cを設けることが可能である。小図柄領域50cは、特図の可変表示が行われているときに小図柄KZ1, KZ2, KZ3を変動表示する領域である。小図柄KZ1, KZ2, KZ3は、例えば、1~9の数字図柄で構成される。

#### 【0144】

なお、図17(A)において、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cは二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cの範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

40

#### 【0145】

##### 4-2-2. 通常変動

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出において、先ず通常変動を行い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。

#### 【0146】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図17(A)に示すように、表示部50aにおいて、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が停止表示されていると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図17

50

(B)に示すように、その開始に伴って演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示が開始されると共に、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示が開始される。なお、図17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17(C-1)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが異なる停止態様で仮停止してから、図17(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EZ1, EZ2, EZ3が停止表示する。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。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17(C-2)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3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KZ1, KZ2, KZ3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EZ1, EZ2, EZ3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。

#### 【0147】

##### 4-2-3. Nリーチ

パチンコ遊技機PY1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。

#### 【0148】

Nリーチでは、図18(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18(B)に示すように、中演出図柄EZ2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18(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EZ1, EZ2, EZ3が停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3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、左右の図柄が同一且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,

10

20

30

40

50

K Z 2 , K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P ハズレ変動」の場合には、図 1 9 ( C - 2 ) に示すように、ハズレを示唆する演出（例えば、敵キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる表示）が行われるとともに、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が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 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S P リーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

#### 【 0 1 5 1 】

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

#### 【 0 1 5 2 】

##### 4 - 3 . 保留アイコン表示領域

画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、図 2 0 ( A ) に示すように、4 つの表示領域からなる保留アイコン表示領域 5 0 d を設けることが可能である。保留アイコン表示領域 5 0 d は、第 1 表示領域 5 0 d 1 、第 2 表示領域 5 0 d 2 、第 3 表示領域 5 0 d 3 および第 4 表示領域 5 0 d 4 で構成され、特図 1 保留数または特図 2 保留数に応じて、各表示領域 5 0 d 1 , 5 0 d 2 , 5 0 d 3 , 5 0 d 4 に、保留アイコン H A を表示することが可能である。例えば、特図 1 保留数が『1』の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 に保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『2』の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示される。30

#### 【 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。

#### 【 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。40

#### 【 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。

#### 【 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、50

特図変動演出が開始され、例えば、図20(B)に示すように、当該アイコン表示領域50eに当該アイコンTA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11に入賞すると、図20(C)に示すように、保留アイコン表示領域50dの第1表示領域50d1と第2表示領域50d2とに保留アイコンHA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20(D)に示すように、保留アイコン表示領域50dの第1表示領域50d1に表示されていた保留アイコンHAが、当該アイコン表示領域50eに移動して当該アイコンTAとして表示され、保留アイコン表示領域50dの第2表示領域50d2に表示されていた保留アイコンHAが、第1表示領域50d1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。

10

#### 【0157】

##### 4 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機PY1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50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置55, 56, 58、入力装置40, 41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。

#### 【0158】

##### 4 - 4 - 1 . 可動体演出

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、可動装置55, 56, 58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55, 56, 58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。

20

#### 【0159】

可動体演出では、例えば、NリーチからSPリーチに発展する際に、図21(A)に示すように、盤上可動装置55および盤下可動装置56が作動し、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、遊技者から見て、表示部50a上に重なるように移動して、SPリーチに発展することが示唆される。このとき、表示部50aの盤上可動体55kおよび盤下可動体56k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21(B)に示すように、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、通常の待機状態(初期位置)に戻って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。

30

#### 【0160】

##### 4 - 4 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、通常ボタン40や特殊ボタン41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40や特殊ボタン41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。

#### 【0161】

操作演出では、例えば、SPリーチにおいて、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

40

50

期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置 5 5 の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

#### 【 0 1 6 2 】

##### 4 - 4 - 3 . 先読み演出

パチンコ遊技機 PY 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 2 0 ( C ) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 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 の表示態様の変化に限られず、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。

10

#### 【 0 1 6 4 】

##### 5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

次に図 2 3 ~ 図 2 4 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 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 1 0 1 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 R A M 1 0 4 に設けられている。

20

#### 【 0 1 6 5 】

##### [ 1 . 主制御メイン処理 ]

主制御基板 1 0 0 に備えられた遊技制御用マイコン 1 0 1 は、パチンコ遊技機 PY 1 が電源投入されると、遊技用 R O M 1 0 3 から図 2 3 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 0 0 1 ) を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 1 0 4 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 1 0 2 の設定、 S I O 、 P I O 、 C T C ( 割り込み時間の管理のための回路 ) の設定等が行われる。

30

#### 【 0 1 6 6 】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し ( S 0 0 2 ) 、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 0 0 3 ) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 0 0 3 ) 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 I C 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。

#### 【 0 1 6 7 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 0 0 3 ) が終了すると、割り込みを許可する ( S 0 0 4 ) 。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) は、例えば 4 m s e c 周期で遊技用 C P U 1 0 2 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 ( S 0 0 5 ) は 4 m s e c 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理 ( S 0 0 5 ) が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 ( S 0 0 3 ) による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用 C P U 1 0 2 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 ( S 0 0 5 ) はすぐには開始されず、割り込み許可 ( S 0 0 4 ) がされてから開始される。

40

#### 【 0 1 6 8 】

50

## [ 2 . メイン側タイマ割り込み処理 ]

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

### 【 0 1 6 9 】

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

10

### 【 0 1 7 0 】

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

### 【 0 1 7 1 】

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

20

### 【 0 1 7 2 】

特別動作処理 ( S 1 0 6 ) に次いで、振分装置 1 6 D を制御するための振分装置制御処理を行う ( S 1 0 7 ) 。

### 【 0 1 7 3 】

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

30

### 【 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。

40

### 【 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。

### 【 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。

50

**【 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RAM104に設けられた普図保留記憶部106に記憶する。なお、普図保留記憶部106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。

**【 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RAM104に設けられた特図2保留記憶部105bに記憶する。特図2保留記憶部105b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105b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。

10

**【 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RAM104に設けられた特図1保留記憶部105aに記憶する。特図1保留記憶部105a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。

20

30

**【 0 1 8 0 】**

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。

**【 0 1 8 1 】**

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。

40

**【 0 1 8 2 】**

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判定する。また、当該処理の結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

**【 0 1 8 3 】****[ 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RAM104の出力バッファにセットする。

**【 0 1 8 4 】**

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

50

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 8 2 に開始させる。

#### 【 0 1 8 5 】

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。

10

#### 【 0 1 8 6 】

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。

#### 【 0 1 8 7 】

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。

20

#### 【 0 1 8 8 】

##### 【 2 - 3 . 特別動作処理 】

特別動作処理（S 1 0 6）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 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

#### 【 0 1 8 9 】

##### 【 2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理 】

特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図 2 保留記憶部 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。

30

#### 【 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。

40

#### 【 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、大當た

50

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81bに特図2の可変表示を開始させる。

#### 【0192】

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105b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105b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。

10

#### 【0193】

特図1判定処理では、特図1保留記憶部105a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。

20

#### 【0194】

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105a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105a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81aに特図1の可変表示を開始させる。

30

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

40

#### 【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81に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の

50

終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

**【 0 1 9 8 】**

**[ 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PY1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。

10

**【 0 1 9 9 】**

**[ 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。

20

**【 0 2 0 0 】**

**[ 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。

30

**【 0 2 0 1 】**

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。

**【 0 2 0 2 】**

**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。

40

**【 0 2 0 3 】**

**[ 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）

50

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。

10

#### 【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。

20

#### 【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RAM124の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理(S4011)に優先して実行される。

30

#### 【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、1ms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。

40

#### 【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

50

ツ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。

#### 【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RAM124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。

#### 【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。本実施形態(第1実施形態)のパチンコ遊技機PY1では、表示部50aに表示された所定の画像(確変用背景画像G105)が振動しているように表示する画像演出(後述の第2演出)とともに、通常ボタン40(半球型ボタンユニット200)が振動する演出(後述の第1演出)が行われるときがある。

#### 【0212】

##### 7-1. 半球型ボタンユニットの構成

次に、図27～図33に基づいて、半球型ボタンユニット200の構成を説明する。図1に示すように、下部装飾体36の上面の上皿34より前方側に、操作可能な第1入力装置(通常ボタン)40をなしている半球型ボタンユニット200が設けられている。半球型ボタンユニット200には、図27, 28に示すカバー部210と、図27, 28に示す可動部220と、図27, 28に示す支持部250と、図28に示す基板部280と、図28に示すセンサスイッチ部290と、図28に示すモータ保持部300と、図27, 28に示す底部310とがある。

#### 【0213】

カバー部210は、透明な樹脂部材からなる。このカバー部210は、図28に示すように、半球状のドーム部211と、ドーム部211の円周端から延出する円筒状の円筒部212と、円筒部212から、ドーム部211側とは反対方向にそれぞれ延出する2組の脚部(1対の第1脚部213、および、1対の第2脚部215)とを有している。第1脚部213は、円筒部212の径方向に対向配置されている。第1脚部213の先端部付近には、モータ保持部300と係合するための係合孔214が設けられている。また、第2脚部215は、第1脚部213と同じく、円筒部212の径方向に対向配置されている。なお、第2脚部215は、第1脚部213から円筒部212の周方向に90度ずれて設けられている。第2脚部215の先端には凹部216が設けられている。

#### 【0214】

可動部220は、図28, 29に示すように、円盤形状のベース部221と、ベース部221の一方の表面を覆う円盤形状の装飾部225とを有している。なお、図29に示すように、ベース部221および装飾部225の間には隙間が形成されており、その隙間には、後述の光源部260および導光板275が配置されている(図28参照)。

#### 【0215】

図30に示すように、ベース部221の中央には、装飾部225側とは反対方向に突出した、有底円筒形状の突出部222が設けられている。この突出部222の内側には、第1モータ321の回転駆動に伴って回転可能な回転部材327が配置可能となっている。第1モータ321および回転部材327については、後ほど説明する。

#### 【0216】

また、ベース部221には、3つの円形孔223が形成されている(図30参照)。これら円形孔223は、ベース部221の中心に対して周方向にほぼ等間隔に配置されている。各円形孔223には、支持部250から突出する円形突部255がそれぞれ挿通される。円形突部255については、後ほど説明する。

10

20

30

40

50

**【0217】**

装飾部225は、無色透明な材質からなる第1樹脂部材と、表面がめっき処理された第2樹脂部材とを組み合わせてできている。この装飾部225には、第1表面部227と第2表面部245とがある(図29参照)。第2表面部245は、可動部220において、ベース部221と対向する部位である(図30参照)。第2表面部245には、この第2表面部245からベース部221側に延出する3つの棒状の延出部246がある。これら3つの延出部246の先端にベース部221が固定されている。よって、可動部220では、その延出部246の長さの分、ベース部221と装飾部225との間に所定の隙間が形成されている(図20および図30参照)。

**【0218】**

装飾部225の第1表面部227は、半球型ボタンユニット200において、無色透明なカバー部210(ドーム部211)を介して遊技者が視認可能な部位である(図27参照)。この第1表面部227には、図27および図29に示すように、上記第1樹脂部材からなる透光部226がある。

**【0219】**

本実施形態の装飾部225は、第2表面部245および装飾部225の内部(第1表面部および第2表面部の間の部位)についても第1樹脂部材からなる。よって、装飾部225の第2表面部245から光の入射があった場合には、その光は、装飾部225の内部を通って第1表面部227に達する。そして、第1表面部227の透光部226を通じて、装飾部225の外部に光が出射されることになる。

**【0220】**

支持部250は、図31に示すように、円形状をなした支持本体部251と、支持本体部251に固定された略円板状の光源部260と、導光板275とを備えている。支持本体部251は、カバー部210の円筒部212より大径の円形状をなしている。また、支持本体部251の周縁付近には、カバー部210の第1脚部213に対応した第1脚部挿通孔253と、第2脚部215に対応した第2脚部挿通孔254とがある(図32参照)。また、支持本体部251の中央には、略円形の中央孔252が形成されている(図31および図32参照)。また、支持本体部251の表面から突出する棒状の円形突部255が設けられている(図31参照)。これらの円形突部255の先端には、光源部260および導光板275が固定される。なお、図28に示すように、支持部250と可動部220の装飾部225とは別体であり、互いに独立している。よって、光源部260と装飾部225とも互いに独立している。

**【0221】**

支持本体部251の裏面には、第1モータ321を固定するための固定治具322が取り付けられている(図31および図32参照)。この固定治具322は、板状の固定部323と、この固定部323から支持部250の支持本体部251側に突出する複数の取付片325とで構成されている(図32参照)。取付片325が支持本体部251の裏面に固定されることで、固定部323が支持本体部251と平行に配置されるとともに、固定部323と支持本体部251との間の距離が一定に保たれる(図32参照)。

**【0222】**

固定部323の下面には、回転軸AX1側の面が重ねられた状態で第1モータ321が固定されている。そして、固定部323の中央孔324には第1モータ321の回転軸AX1が貫通する。かくして、本実施形態では、固定治具322によって支持本体部251と第1モータ321との間の距離が一定に保たれている。

**【0223】**

光源部260は、図28および図31に示すように略円板形状であり、表面に複数(本実施形態では4つ)のLEDを配置している。

**【0224】**

導光板275は、光源部260の各LEDから出射された光のうち、光源部260の表面に垂直な方向に進む光だけを可動部220の装飾部225に導光させるためのものであ

10

20

30

40

50

る。導光板 275 は、図 28 および図 31 に示すような略円板形状である。

【0225】

図 28 に戻って、基板部 280 は、上記光源部 260 の複数の各 LED の発光を制御するためのものである。なお、本実施形態では、上述したカバー部 210 の押圧操作検出用のフォトセンサ 40a が実装されている。このフォトセンサ 40a が、上述した通常ボタン検出スイッチ 40a に該当する。

【0226】

センサスイッチ部 290 は、基板部 280 に実装されたフォトセンサ 40a を遮光するためのものである（図 28 参照）。具体的には、このセンサスイッチ部 290 には、フォトセンサ 40a を遮光可能な遮光部 291 が形成されている。また、センサスイッチ部 290 は、長手方向の長さがカバー部 210 の円筒部 212 の直径と略同じ長さの長方形形状をなしている。そして、その長手方向両端には、カバー部 210 側に突出する凸部 292 がそれぞれ設けられている（図 28 参照）。この凸部 292 には、支持部 250 の第 2 脚部挿通孔 254 に挿通された第 2 脚部 215 の凹部 216 が係合する。

10

【0227】

モータ保持部 300 は、長手方向の長さがカバー部 210 の円筒部 212 の直径と略同じ長さの長方形形状をなしている（図 28 参照）。モータ保持部 300 の長手方向両端には、カバー部 210 側に延出する壁部 301 がそれぞれ設けられている。この壁部 301 には、円筒部 212 の径方向に突出する係合部 302 が設けられている。また、モータ保持部 300 の中央には、略円形の中央孔 303 が形成されている。なお、壁部 301 の係合部 302 には、支持部 250 の第 1 脚部挿通孔 253 に挿通された第 1 脚部 213 の係合孔 214 が係合する。

20

【0228】

モータ保持部 300 には、第 2 モータ 331 が取り付けられている（図 33 参照）。具体的に、モータ保持部 300 の長手方向の一方端側に、モータ収容部 305 が設けられており、そのモータ収容部 305 内に第 2 モータ 331 が収容されている。なお、第 2 モータ 331 の回軸 AX2 には、重心が回軸 AX2 からずれた偏心錘 332 が取り付けられている。

【0229】

図 28 に示す底部 310 は、支持部 250 と略同じ大きさの円形状をなして、支持部 250 の底部に固定され、カバー部 210 の第 1 脚部 213 と、第 2 モータ 331 を含むモータ保持部 300 と、第 1 モータ 321 とを収容する。また、底部 310 とモータ保持部 300 との間には、第 1 付勢バネ 314 および第 2 付勢バネ 315 が設けられている。第 1 付勢バネ 314 は、底部 310 および支持部 250 に対して上側に、モータ保持部 300 を付勢するためのものである。また、第 2 付勢バネ 315 は、底部 310 および支持部 250 に対して上側に、センサスイッチ部 290 を付勢するためのものである。

30

【0230】

付勢バネ 314, 315 によってモータ保持部 300、センサスイッチ部 290 およびカバー部 210 が、底部 310 および支持部 250 に対して上側に付勢される。上述したカバー部 210 のフォトセンサ 40a は、第 2 付勢バネ 315 に抗してセンサスイッチ部 290 が下方位置へ配置されたことを検出するようになっている。

40

【0231】

半球型ボタンユニット 200 では、カバー部 210 のドーム部 211 および円筒部 212 が、可動部 220 を配置している支持部 250 の上部を覆う構造になっている。上述したようにカバー部 210 は、透明な樹脂部材からなるので、カバー部 210（ドーム部 211）の内側にある可動部 220 を遊技者が視認可能になっている。

【0232】

また、カバー部 210 とモータ保持部 300 とが通常ボタン 40 をなしている。カバー部 210 が支持部 250 に対して相対的に上下動可能となっている。そして、カバー部 210 が押圧操作されると、それに伴ってモータ保持部 300 およびセンサスイッチ部 29

50

0が下方に移動することになる。センサスイッチ部290には、1対の遮光部291があるため、カバー部210とともにセンサスイッチ部290が下方に移動した場合には、基板部280に配置されたフォトセンサ40aにより押圧操作が検出されることになっている。

#### 【0233】

##### 7-2. 半球型ボタンユニットの振動機構（第1振動機構，第2振動機構）

次に、第1振動機構320および第2振動機構330の各動作について図33～図36を用いて説明する。まず、第2振動機構330について説明する。第2振動条件が成立して第2モータ331が作動すると、図33に示すように、回転軸AX2を中心として第2モータ331の上記偏心錘332が回転する。すると、その偏心錘332の遠心力によって第2モータ331が振動し、モータ保持部300のモータ収容部305と衝突する。そして、第2モータ331の振動が、モータ収容部305を介してモータ保持部300に伝達され、第1脚部213を介してモータ保持部300と係合するカバー部210にも伝達する。これにより、カバー部210が振動する。

10

#### 【0234】

なお、カバー部210は、第1脚部213が支持部250の第1脚部挿通孔253に挿通されている。そのため、カバー部210は、水平方向（すなわち、支持部250の支持本体部251が広がる方向）の移動が第1脚部挿通孔253の大きさに制限される一方、第1付勢バネ314の伸縮により上下方向の移動は許容される。従って、カバー部210の振動は、水平方向の振動よりも上下方向の振動が大きい、いわゆる縦揺れ型の振動となっている。

20

#### 【0235】

次に、可動部220の振動機構にあたる第1振動機構320について図34～図36を用いて説明する。図34に、可動部220と可動部220を振動させる第1振動機構320とを示す。第1振動機構320は、第1モータ321と、固定治具322と、コイルバネ326と、回転部材327と、支持部250とを備えている。

20

#### 【0236】

可動部220は、円盤状のベース部221を装飾部225で覆った構成になっている。ベース部221は、支持部250に上方から重ねられ、ベース部221の突出部222が、支持部250の中央孔252に遊嵌されている。

30

#### 【0237】

ここで、ベース部221の円形孔223は、円形突部255よりも大径になっていて、円形孔223に挿通される円形突部255は、円形孔223内を移動可能となっている。つまり、ベース部221は、円形孔223の内周面と円形突部255との当接によって移動が制限されている。図36には、水平面内の一方向に移動して円形突部255により移動が制限されたときのベース部221が点線で示され、ベース部221の移動が許容される範囲Qが2点鎖線で示されている。なお、本実施形態では、複数の円形孔223および円形突部255はそれぞれ同じ大きさになっているので、一の円形突部255が円形孔223の内周面に当接すると、残りの円形突部255も円形孔223の内周面に当接する。これにより、ベース部221と円形突部255との当接箇所を、ベース部221の周方向に分散させることができるとなる。また、本実施形態では、円形突部255が円形孔223の内周面に摺接することで、ベース部221をスムーズに移動させることができとなっている。

40

#### 【0238】

回転部材327は、ベース部221の中央、すなわち、突出部222に取り付けられ、ベース部221に対して相対回転可能となっている。具体的には、回転部材327は、ベース部221と直交する方向に延びてベース部221を貫通する回転シャフト328と、偏心錘329とを備えている。そして、回転シャフト328が突出部222の中心にペアリング（図示せず）を介して取り付けられることで、回転部材327はベース部221に対して相対回転可能となっている。

50

**【0239】**

偏心錘329は、回転シャフト328の上端に固定されており、回転シャフト328と一緒に回転する(図34参照)。偏心錘329は、図35に示すように、平面視、扇形状になっている。ベース部221の上面には、偏心錘329の回転を許容する円形凹部224が形成されており、偏心錘329は、円形凹部224内を回転する。

**【0240】**

コイルバネ326は、第1モータ321の回転軸AX1と同軸に配置されている。そして、コイルバネ326の一端が回転軸AX1に固定されている。また、コイルバネ326の他端が、回転部材327の回転シャフト328に固定されている。

**【0241】**

本実施形態では、図34に示すように、コイルバネ326の自然長は、コイルバネ326の他端部に回転部材327を介して固定されたベース部221(可動部220)が支持部250から浮き上がる長さになっている。すなわち、上述の固定治具322は、支持部250と第1モータ321との間隔を、コイルバネ326が自然長のときにベース部221(可動部220)が支持部250から浮き上がる長さとなるように保っている。

**【0242】**

次に、第1振動機構320の動作について説明する。第1振動条件が成立して第1モータ321が作動すると、回転軸AX1を中心としてコイルバネ326の他端と回転部材327が旋回する。すると、ベース部221(円形凹部224)が偏心錘329に押されて、可動部220も旋回しようとする。

**【0243】**

ここで、回転部材327には、回転軸AX1から偏心した偏心錘329が備えられているので、回転部材327の旋回半径が大きくなり、ベース部221が支持部250の円形突部255と衝突する。従って、ベース部221は、図36に示した範囲Q内を、支持部250の円形突部255との衝突を繰り返しながら、水平方向(すなわち、回転軸AX1に垂直な方向)に振動する(揺れ動く)。

**【0244】**

また、本実施形態では、コイルバネ326が第1モータ321の回転軸AX1と同軸に配置され、可動部220の水平方向に弾性曲げ変形可能となっているので、ベース部221は、旋回する回転部材327の遠心力と、衝突した円形突部255から受ける抗力と、コイルバネ326の復元力の影響を受けて移動することになり、ベース部221を回転軸AX1に垂直な方向、すなわち、回転軸AX1に垂直な平面内でランダムに振動させることが可能になっている。

**【0245】**

このように、可動部220のベース部221は、図36に示した範囲Q内を、水平方向にランダム振動する。また、コイルバネ326の伸縮により、可動部220は、上下方向の振動も許容される。従って、可動部220は、上下方向と水平方向の両方の振動が許容される。

**【0246】**

以上、説明したように、可動部220の振動パターンは、上述した縦揺れ型のカバー部210の振動とは異なる振動パターンとなる。このように、本パチンコ遊技機PY1では、カバー部210と可動部220の振動パターンが異なっているので、2つの部材の振動の区別を容易にすることが可能となっている。

**【0247】**

また、カバー部210は、上下方向、すなわち、カバー部210が遊技者の手前方向(奥行き方向)に近い方向に振動するので、カバー部210の振動は、遊技者に視認困難となっている。これに対し、可動部220は、回転軸AX1に垂直な方向に振動するので、可動部220の振動は、カバー部210の振動よりも遊技者に視認され易くなっている。これにより、可動部220の振動状態を、可動部220を覆うカバー部210の振動状態よりも視覚的に際立たせることが可能となる。

10

20

30

40

50

**【0248】**

また、本実施形態では、上述したように、円形突部255を通じて、光源部260が支持部250に固定されている。一方、可動部220は支持部250に対して変位可能である。すなわち、光源部260は、可動部220の装飾部225の変位の有無によらず、その装飾部225を除いた所定の位置に配置されている。つまり、光源部260は、装飾部225が変位しても、その装飾部225の変位に伴って変位しない。よって、装飾部225が変位するときには、光源部260に対して相対的に変位することになる。つまり、変位している装飾部225と光源部260との間で、相対的な位置関係を変化させることが可能となっている。

**【0249】**

なお、可動部220の装飾部225は、変位時には、第1振動機構320によって、回転軸AX1に垂直な方向に変位するため、変位（振動）している装飾部225を通じて見える、各LEDからの光の見え方に変化を与えることが可能となっている。

**【0250】****7 - 3 . 特図変動パターン判定**

次いで、本実施形態における特図変動パターン判定について、図37～図40に基づいてさらに説明する。本実施形態では、遊技制御用マイコン101が特図1の特図変動パターン判定を行う場合には、図37に示す特図1変動パターン判定テーブルを用いる。また、特図2の特図変動パターン判定を行う場合には、図38に示す特図2変動パターン判定テーブルを用いる。

**【0251】**

図37に示す特図1変動パターン判定テーブルには、上述の特図変動パターン以外に、遊技状態が「非時短状態」で特図抽選の結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P21」および「P22」がある。また、遊技状態が「非時短状態」で特図抽選の結果が「ハズレ」、且つ、リーチ判定の結果が「リーチ有り」の場合、つまり「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P23」および「P24」がある。さらに、遊技状態が「時短状態」で特図抽選の結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P31」および「P32」がある。また、遊技状態が「非時短状態」で「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P33」および「P34」がある。

**【0252】**

特図変動パターン「P21」には、Nリーチから、後述する第2態様での発展演示を経てSPリーチに移行する演出フロー（演出内容）の特図変動演出が関連付けられている（図37参照）。そのため、特図変動パターン「P21」が選択された場合には、1回の特図1の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第2態様での発展演示およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果（つまり「大当たり」であること）が最終的に報知される。特図変動パターン「P21」のことを「第2SP大当たり変動」ともいう。

**【0253】**

特図変動パターン「P22」には、Nリーチから、後述する第3態様での発展演示を経てSPリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図37参照）。そのため、特図変動パターン「P22」が選択された場合には、1回の特図1の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第3態様での発展演示およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果が「大当たり」であることが報知される。特図変動パターン「P22」のことを「第3SP大当たり変動」ともいう。

**【0254】**

特図変動パターン「P23」には、Nリーチから第2態様（後述）での発展演示を経てSPリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図37参照）。そのため、特図変動パターン「P23」が選択された場合には、1回の特図1の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第2態様での発展演示およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果が「ハズレ」であることが報知される。特図変動パターン「P23」

10

20

30

40

50

のことを「第 2 S P ハズレ変動」ともいう。

#### 【 0 2 5 5 】

特図変動パターン「P 2 4」には、N リーチから第 3 態様（後述）での発展演示を経て S P リーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 3 7 参照）。そのため、特図変動パターン「P 2 4」が選択された場合には、1 回の特図 1 の可変表示中に、通常変動、リーチ、N リーチ、第 3 態様での発展演示および S P リーチが順次行われ、特図抽選の結果が「ハズレ」であることが報知される。特図変動パターン「P 2 4」のことを「第 3 S P ハズレ変動」ともいう。

#### 【 0 2 5 6 】

なお、本実施形態の特図変動パターン「P 0 1」には、N リーチから、後述する第 1 態様での発展演示を経て S P リーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 3 7 参照）。そのため、特図変動パターン「P 0 1」が選択された場合には、1 回の特図 1 の可変表示中に、通常変動、リーチ、N リーチ、第 1 態様での発展演示および S P リーチが順次行われ、特図抽選の結果が「大当たり」であることが報知される。特図変動パターン「P 0 1」のことを特に「第 1 S P 大当たり変動」ともいう。

10

#### 【 0 2 5 7 】

同じように、本実施形態の特図変動パターン「P 0 4」には、N リーチから第 1 態様（後述）での発展演示を経て S P リーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 3 7 参照）。そのため、特図変動パターン「P 0 4」が選択された場合には、1 回の特図 1 の可変表示中に、通常変動、リーチ、N リーチ、第 1 態様での発展演示および S P リーチが順次行われ、特図抽選の結果が「ハズレ」であることが報知される。特図変動パターン「P 0 4」のことを特に「第 1 S P ハズレ変動」ともいう。

20

#### 【 0 2 5 8 】

特図変動パターン「P 3 1」には、通常変動から、後述の第 4 態様での発展演示、および、S P リーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 3 7 参照）。そのため、特図変動パターン「P 3 1」が選択された場合には、通常変動の実行が開始されて間もなく第 4 態様での発展演示の実行が開始され、リーチを介することなく S P リーチが行われる。そして、特図抽選の結果が「大当たり」であることが報知される。特図変動パターン「P 3 1」のことを「第 4 S P 大当たり変動」ともいう。

#### 【 0 2 5 9 】

30

特図変動パターン「P 3 2」には、通常変動から、後述の第 5 態様での発展演示、および、S P リーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 3 7 参照）。そのため、特図変動パターン「P 3 2」が選択された場合には、通常変動の実行が開始されて間もなく第 5 態様での発展演示の実行が開始され、リーチを介することなく S P リーチが行われる。そして、特図抽選の結果が「大当たり」であることが報知される。特図変動パターン「P 3 2」のことを「第 5 S P 大当たり変動」ともいう。

#### 【 0 2 6 0 】

特図変動パターン「P 3 3」には、通常変動から第 4 態様（後述）での発展演示および S P リーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 3 7 参照）。そのため、特図変動パターン「P 3 3」が選択された場合には、特図変動パターン「P 3 1」の場合と同じく、通常変動の実行が開始されて間もなく第 4 態様での発展演示の実行が開始され、その後、S P リーチが行われる。そして、特図抽選の結果が「ハズレ」であることが報知される。特図変動パターン「P 3 3」のことを「第 4 S P ハズレ変動」ともいう。

40

#### 【 0 2 6 1 】

特図変動パターン「P 3 4」には、通常変動から第 5 態様（後述）での発展演示および S P リーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図 3 7 参照）。そのため、特図変動パターン「P 3 4」が選択された場合には、特図変動パターン「P 3 2」の場合と同じく、通常変動の実行が開始されて間もなく第 5 態様での発展演示の実行が開始され、その後、S P リーチが行われる。そして、特図抽選の結果が「ハズレ」であ

50

ることが報知される。特図変動パターン「P 3 4」のことを「第5SPハズレ変動」ともいう。

#### 【0262】

図38に示す特図2変動パターン判定テーブルにも、上述の特図変動パターン以外に、遊技状態が「非時短状態」で特図抽選の結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 7 1」および「P 7 2」がある。また、遊技状態が「非時短状態」で「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 7 3」および「P 7 4」がある。さらに、遊技状態が「時短状態」で、特図抽選の結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 8 1」および「P 8 2」、ならびに、特図抽選の結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 8 3」および「P 8 4」がある。

10

#### 【0263】

特図変動パターン「P 7 1」には、Nリーチから第2態様（後述）での発展演�を経てSPリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図38参照）。そのため、特図変動パターン「P 7 1」が選択された場合には、特図変動パターン「P 2 1」の場合と同様、1回の特図2の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第2態様での発展演�およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果が「大当たり」であることが報知される。特図変動パターン「P 7 1」のことを、特図変動パターン「P 2 1」と同じく「第2SP大当たり変動」ともいう。

#### 【0264】

特図変動パターン「P 7 2」には、Nリーチから第3態様（後述）での発展演�を経てSPリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図38参照）。そのため、特図変動パターン「P 7 2」が選択された場合には、特図変動パターン「P 7 1」の場合と同様、1回の特図2の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第3態様での発展演�およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果が「大当たり」であることが報知される。特図変動パターン「P 7 2」のことを、特図変動パターン「P 2 2」と同じく「第3SP大当たり変動」ともいう。

20

#### 【0265】

特図変動パターン「P 7 3」には、Nリーチから第2態様（後述）での発展演�を経てSPリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図38参照）。そのため、特図変動パターン「P 7 3」が選択された場合には、特図変動パターン「P 2 3」の場合と同様、1回の特図2の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第2態様での発展演�およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果が「ハズレ」であることが報知される。特図変動パターン「P 7 3」のことを「第2SPハズレ変動」ともいう。

30

#### 【0266】

特図変動パターン「P 7 4」には、Nリーチから第3態様（後述）での発展演�を経てSPリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図38参照）。そのため、特図変動パターン「P 7 4」が選択された場合には、1回の特図1の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第3態様での発展演�およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果が「ハズレ」であることが報知される。特図変動パターン「P 7 4」のことを「第3SPハズレ変動」ともいう。

40

#### 【0267】

なお、本実施形態の特図変動パターン「P 5 1」には、Nリーチから第1態様（後述）での発展演�を経てSPリーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図38参照）。そのため、特図変動パターン「P 5 1」が選択された場合には、特図変動パターン「P 0 1」の場合と同様、1回の特図2の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第1態様での発展演�およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果が「大当たり」であることが報知される。特図変動パターン「P 7 1」のことを特に「第1SP大当たり変動」ともいう。

#### 【0268】

同じように、本実施形態の特図変動パターン「P 5 4」には、Nリーチから第1態様（

50

後述)での発展演出を経てS P リーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている(図38参照)。そのため、特図変動パターン「P 5 4」が選択された場合には、1回の特図2の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第1態様での発展演出およびS P リーチが順次行われ、特図抽選の結果が「ハズレ」であることが報知される。特図変動パターン「P 5 4」のことを特に「第1 S P ハズレ変動」ともいう。

#### 【0269】

特図変動パターン「P 8 1」には、通常変動から第4態様(後述)での発展演出、および、S P リーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている(図38参照)。そのため、特図変動パターン「P 8 1」が選択された場合には、特図変動パターン「P 3 1」の場合と同様、通常変動の実行が開始されて間もなく第4態様での発展演出の実行が開始され、リーチを介することなくS P リーチが行われる。そして、特図抽選の結果が「大当たり」であることが報知される。特図変動パターン「P 8 1」のことを、特図変動パターン「P 3 1」と同じく「第4 S P 大当たり変動」ともいう。

10

#### 【0270】

特図変動パターン「P 8 2」には、通常変動から第5態様(後述)での発展演出、および、S P リーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている(図38参照)。そのため、特図変動パターン「P 8 2」が選択された場合には、特図変動パターン「P 3 2」の場合と同様、通常変動の実行が開始されて間もなく第5態様での発展演出の実行が開始され、リーチを介することなくS P リーチが行われる。そして、特図抽選の結果が「大当たり」であることが報知される。特図変動パターン「P 8 2」のことを、特図変動パターン「P 3 2」と同じく「第5 S P 大当たり変動」ともいう。

20

#### 【0271】

特図変動パターン「P 8 3」には、通常変動から第4態様(後述)での発展演出およびS P リーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている(図38参照)。そのため、特図変動パターン「P 8 3」が選択された場合には、特図変動パターン「P 8 1」の場合と同様、通常変動の実行が開始されて間もなく第4態様での発展演出の実行が開始され、その後、S P リーチが行われる。そして、特図抽選の結果が「ハズレ」であることが報知される。特図変動パターン「P 8 3」のことを特図変動パターン「P 3 3」と同じく「第4 S P ハズレ変動」ともいう。

#### 【0272】

30

特図変動パターン「P 8 4」には、通常変動から第5態様(後述)での発展演出およびS P リーチに移行する演出フローの特図変動演出が関連付けられている(図38参照)。そのため、特図変動パターン「P 8 4」が選択された場合には、特図変動パターン「P 8 2」の場合と同様、通常変動の実行が開始されて間もなく第5態様での発展演出の実行が開始され、その後、S P リーチが行われる。そして、特図抽選の結果が「ハズレ」であることが報知される。特図変動パターン「P 8 4」のことを特図変動パターン「P 3 4」と同じく「第5 S P ハズレ変動」ともいう。

#### 【0273】

図39および図40には、図37に示す特図1変動パターン判定テーブル、および、図38に示す特図2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、非時短状態のときに、特図1抽選の判定結果、又は、特図2抽選の判定結果が「大当たり」の場合には、図39(A)に示す振分率で特図変動パターンが遊技制御用マイコン101によって選択される。また、非時短状態のときに、特図1抽選の判定結果、又は、特図2抽選の判定結果が「リーチ有りハズレ」の場合には、図39(B)に示す振分率で特図変動パターンが選択される。

40

#### 【0274】

さらに、時短状態のときに、特図1抽選の判定結果、又は、特図2抽選の判定結果が「大当たり」の場合には、図40(A)に示す振分率で特図変動パターンが遊技制御用マイコン101によって選択される。また、時短状態のときに、特図1抽選の判定結果、又は、特図2抽選の判定結果が「リーチ有りハズレ」の場合には、図40(B)に示す振分率

50

で特図変動パターンが選択される。

#### 【0275】

上述したように、非時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P01」、「P21」および「P22」には、発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出が関連付けられている（図37参照）。図39（A）によれば、これら特図変動パターンの振分率の合計の値は「90%」である。この値は、非時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、Nリーチまで行われるがSPリーチまでは行われない特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P03」の振分率の値（「10%」）よりも大きい。

#### 【0276】

また、非時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P04」、「P23」および「P24」は、発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出が関連付けられている（図37参照）。図39（B）によれば、これら特図変動パターンの振分率の合計の値は「45%」である。この値は、非時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、Nリーチまで行われるがSPリーチまでは行われない特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P06」の振分率の値（「55%」）よりも小さい。

#### 【0277】

さらに、特図2についても上記特図1の場合と同じように、非時短状態で特図2の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P51」、「P71」および「P72」の振分率の合計の値は「90%」である（図39（A）参照）。この値は、非時短状態で特図2の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、Nリーチまで行われるがSPリーチまでは行われない特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P53」の振分率の値（「10%」）よりも大きい。

#### 【0278】

また、非時短状態で特図2の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P54」、「P73」および「P74」の振分率の合計の値は「45%」である（図39（B）参照）。この値は、非時短状態で特図2の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、Nリーチまで行われるがSPリーチまでは行われない特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P56」の振分率の値（「55%」）よりも小さい。

#### 【0279】

以上により、本実施形態では、非時短状態で特図抽選（特図1抽選、特図2抽選）の結果が「大当たり」の場合には、発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出が選択され易い。そのため、SPリーチの大当たり期待度の方が、Nリーチの大当たり期待度よりも高くなっている。

#### 【0280】

また、図39（A）に示すように、非時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P01」、「P21」および「P22」の各振分率は、「40%」、「30%」および「20%」である。上述したように、特図変動パターン「P01」には第1態様での発展演出を伴う特図変動演出、特図変動パターン「P21」には第2態様での発展演出を伴う特図変動演出、そして、特図変動パターン「P22」には第3態様での発展演出を伴う特図変動演出がそれぞれ関連付けられている（図37参照）。

#### 【0281】

また、図39（B）に示すように、非時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P04」、「P23」および「P24」の各振分率は、「5%」、「15%」および「25%」である。上述したように、特図変動パターン「P04」には第1態様での発展演出を伴う特図変動演出、特図変動パターン「P

10

20

30

40

50

「2 3」には第2態様での発展演出を伴う特図変動演出、また、特図変動パターン「P 2 4」には第3態様での発展演出を伴う特図変動演出がそれぞれ関連付けられている（図37参照）。

#### 【0282】

また、特図2についても上記特図1の場合と同じように、非時短状態で特図2の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 5 1」、「P 7 1」および「P 7 2」の各振分率は、「40%」、「30%」および「20%」である（図39（A）参照）。上述したように、特図変動パターン「P 5 1」には第1態様での発展演出を伴う特図変動演出、特図変動パターン「P 7 1」には第2態様での発展演出を伴う特図変動演出、そして、特図変動パターン「P 7 2」には第3態様での発展演出を伴う特図変動演出がそれぞれ関連付けられている（図38参照）。

10

#### 【0283】

また、非時短状態で特図2の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 5 4」、「P 7 3」および「P 7 4」の各振分率は、「5%」、「15%」および「25%」である（図39（B）参照）。上述したように、特図変動パターン「P 5 4」には第1態様での発展演出を伴う特図変動演出、特図変動パターン「P 7 3」には第2態様での発展演出を伴う特図変動演出、また、特図変動パターン「P 7 4」には第3態様での発展演出を伴う特図変動演出がそれぞれ関連付けられている（図38参照）。

#### 【0284】

以上により、非時短状態で特図抽選（特図1抽選、特図2抽選）の結果が「大当たり」のときに発展演出を伴う特図変動演出が実行される場合には、その発展演出の態様として第3態様よりも第2態様が選択され易く、さらに第2態様よりも第1態様が選択され易い。一方、非時短状態で特図抽選の結果が「ハズレ（リーチ有りハズレ）」のときに発展演出を伴う特図変動演出が行われる場合には、「大当たり」の場合とは逆に、その発展演出の態様として第1態様よりも第2態様が選択され易く、さらに第2態様よりも第3態様が選択され易い。

20

#### 【0285】

かくして、非時短状態において第1態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出の方が、第2態様での発展演出、又は、第3態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出よりも大当たり期待度が高くなっている。さらに、非時短状態において第2態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出の方が、第3態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出よりも大当たり期待度が高くなっている。

30

#### 【0286】

また、上述したように、時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 3 1」および「P 3 2」には、通常変動から、後述の特殊態様（第4態様、第5態様）での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出が関連付けられている（図38参照）。図40（A）によれば、これら特図変動パターンの振分率の合計の値は「80%」である。この値は、時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、通常変動からリーチおよびSPリーチに順に移行する特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P 1 1」の振分率の値（「15%」）よりも大きい。さらに、時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、通常変動からリーチに移行してすぐに抽選結果を報知する特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P 1 2」の振分率の値（「5%」）よりも大きい。

40

#### 【0287】

一方、時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 3 3」および「P 3 4」には、通常変動から、後述の特殊態様（第4態様、第5態様）での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出が関連付けられており（図38参照）、これら特図変動パターンの振分率の合計の値は「20%」である（図40（B）参照）。この値は、時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場

50

合に選択可能な、通常変動からリーチおよびSPリーチに順に移行する特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P13」の振分率の値（「30%」）よりも小さい。さらに、時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、通常変動からリーチに移行してすぐに抽選結果を報知する特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P14」の振分率の値（「50%」）よりも小さい。

#### 【0288】

また、特図2についても上記特図1の場合と同じように、時短状態で特図2の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、通常変動、後述の特殊態様（第4態様、第5態様）での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P81」および「P82」の振分率の合計の値は「80%」である（図40（A）参照）。この値は、時短状態で特図2の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、通常変動からリーチおよびSPリーチに順に移行する特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P61」の振分率の値（「15%」）よりも大きい。さらに、時短状態で特図2の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、通常変動からリーチに移行してすぐに抽選結果を報知する特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P62」の振分率の値（「5%」）よりも大きい。

10

#### 【0289】

一方、時短状態で特図2の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、通常変動から、後述の特殊態様（第4態様、第5態様）での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P83」および「P84」の振分率の合計の値は「20%」である（図40（B）参照）。この値は、時短状態で特図2の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、通常変動からリーチおよびSPリーチに順に移行する特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P63」の振分率の合計の値（「30%」）よりも小さい。さらに、時短状態で特図2の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、通常変動からリーチに移行してすぐに抽選結果を報知する特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P64」の振分率の値（「50%」）よりも小さい。

20

#### 【0290】

よって、時短状態で特図抽選（特図1抽選、特図2抽選）の結果が「大当たり」の場合には、通常変動からリーチに移行してすぐに抽選結果を報知する特図変動演出よりも、通常変動からリーチを経てSPリーチに移行する特図変動演出が選択され易い。さらに、そのような通常変動からリーチを経てSPリーチに移行する特図変動演出よりも、通常変動から特殊態様（第4態様、第5態様）での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出が選択され易い。

30

#### 【0291】

それに対し、時短状態で特図抽選（特図1抽選、特図2抽選）の結果が「ハズレ（リーチ有りハズレ）」の場合には、通常変動から特殊態様（第4態様、第5態様）での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出よりも、通常変動からリーチを経てSPリーチに移行する特図変動演出が選択され易い。さらに、そのような通常変動からリーチを経てSPリーチに移行する特図変動演出よりも、通常変動からリーチに移行してすぐに抽選結果を報知する特図変動演出が選択され易い。以上により、本実施形態では、時短状態において特殊態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出の方がリーチを経てSPリーチに移行する特図変動演出よりも大当たり期待度が高くなっている。

40

#### 【0292】

また、図40（A）に示すように、時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P31」および「P32」の各振分率は、「45%」および「35%」である。上述したように、特図変動パターン「P31」には第4態様での発展演出を伴う特図変動演出、特図変動パターン「P32」には第5態様での発展演出を伴う特図変動演出がそれぞれ関連付けられている（図37参照）。

#### 【0293】

50

また、図40(B)に示すように、時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P33」とおよび「P34」の各振分率は、「5%」および「15%」である。上述したように、特図変動パターン「P33」には第4態様での発展演示を伴う特図変動演出、特図変動パターン「P34」には第5態様での発展演示を伴う特図変動演出がそれぞれ関連付けられている(図37参照)。

#### 【0294】

また、特図2についても上記特図1の場合と同じように、時短状態で特図2の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P81」とおよび「P82」の各振分率は、「45%」および「35%」である(図40(A)参照)。上述したように、特図変動パターン「P81」には第1態様での発展演示を伴う特図変動演出、特図変動パターン「P82」には第2態様での発展演示を伴う特図変動演出がそれぞれ関連付けられている(図38参照)。

10

#### 【0295】

また、時短状態で特図2の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P83」とおよび「P84」の各振分率は、「5%」および「15%」である(図40(B)参照)。上述したように、特図変動パターン「P83」には第1態様での発展演示を伴う特図変動演出、特図変動パターン「P84」には第2態様での発展演示を伴う特図変動演出がそれぞれ関連付けられている(図38参照)。

#### 【0296】

以上により、時短状態で特図抽選(特図1抽選、特図2抽選)の結果が「大当たり」のときに発展演示を伴う特図変動演出が実行される場合には、その発展演示の態様として第5態様よりも第4態様が選択され易い。一方、時短状態で特図抽選の結果が「ハズレ(リーチ有りハズレ)」のときに発展演示を伴う特図変動演出が行われる場合には、「大当たり」の場合とは逆に、その発展演示の態様として第4態様よりも第5態様が選択され易い。

20

#### 【0297】

かくして、本実施形態では、時短状態において第4態様での発展演示を経てSPリーチに移行する特図変動演出の方が、第5態様での発展演示を経てSPリーチに移行する特図変動演出よりも大当たり期待度が高くなっている。

#### 【0298】

##### 7-4. 先読み判定

30

続いて、本実施形態の先読み判定について、図41に基づいてさらに説明する。本実施形態では、取得した特図関係乱数に基づいて、図41に示す先読み判定テーブルを用いた先読み判定が実行可能となっている。具体的に例えば、遊技制御用マイコン101は、始動口11, 12への入賞に伴って特図関係乱数が取得された場合に、その特図関係乱数、および、上記先読み判定テーブルに基づいて、上述の先読み判定を行う。そして、その先読み判定の結果に応じて、始動入賞コマンドを生成して、演出制御用マイコン121に出力する。演出制御用マイコン121は、始動入賞コマンドを受信したら、その始動入賞コマンドに基づいて各種演出を実行可能となっている。

#### 【0299】

詳細には、先読み判定で特図変動パターンの判定結果が特図変動パターン「P21」の場合には、遊技制御用マイコン101によって「コマンド21」が出力される(図41参照)。同じようにして、先読み判定で特図変動パターン「P22」、「P23」、「P24」、「P31」、「P32」、「P33」および「P34」がそれぞれ判定された場合には、「コマンド22」、「コマンド23」、「コマンド24」、「コマンド31」、「コマンド32」、「コマンド33」および「コマンド34」がそれぞれ出力される(図41参照)。

40

#### 【0300】

また、特図2の先読み判定についても同じく、その先読み判定で特図変動パターン「P71」、「P72」、「P73」、「P74」、「P81」、「P82」、「P83」および「P84」がそれぞれ判定された場合には、「コマンド71」、「コマンド72」、

50

「コマンド 7 3」、「コマンド 7 4」、「コマンド 8 1」、「コマンド 8 2」、「コマンド 8 3」および「コマンド 8 4」がそれぞれ出力される（図 4 1 参照）。

#### 【 0 3 0 1 】

##### 7 - 5 . 発展演出

次に、上述した特図変動演出のうちの発展演出について、図 2 2 および図 4 2 ~ 図 4 4 に基づいてさらに説明する。本実施形態の発展演出には 5 種類の態様（第 1 態様、第 2 態様、第 3 態様、第 4 態様および第 5 態様）がある。

#### 【 0 3 0 2 】

##### 7 - 5 - 1 . 第 1 態様での発展演出

第 1 態様での発展演出とは、図 2 2 ( A ) に示すような、特殊ボタン 4 1 の操作を促す画像演出と、図 2 2 ( B ) に示すような、盤上可動装置 5 5 を用いた可動体駆動演出とを組み合わせた演出である。

10

#### 【 0 3 0 3 】

本実施形態では、特図変動演出の N リーチ後に、特殊ボタン 4 1 の押下操作が有効な期間（ボタン操作有効期間）が設定される。そして、そのボタン操作有効期間に、特殊ボタン 4 1 の操作を促す画像演出（ボタン操作促進演出）が行われる。具体的には、図 2 2 ( A ) に示す上記ボタン操作促進画像 G 3 が表示部 5 0 a に表示される。その後に、ボタン操作有効期間において特殊ボタン 4 1 が押下操作されたら、又は、ボタン操作有効期間において特殊ボタン 4 1 が操作されることなくボタン操作有効期間が経過したら、図 2 2 ( B ) に示すように、盤上可動装置 5 5 が作動し、遊技者から見て盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に重なるように移動する。

20

#### 【 0 3 0 4 】

##### 7 - 5 - 2 . 第 2 態様での発展演出

上記第 1 態様での発展演出に対し、第 2 態様での発展演出とは、図 4 2 ( A ) に示すような、半球型ボタンユニット 2 0 0 からなる通常ボタン 4 0 の操作を促す画像演出と、図 4 2 ( B ) に示すような、盤上可動装置 5 5 を用いた可動体駆動演出、および、半球型ボタンユニット 2 0 0 ( 通常ボタン 4 0 ) を用いた演出（以下「第 1 演出」という）とを組み合わせた演出である。

#### 【 0 3 0 5 】

本実施形態では、特図変動演出の N リーチ後に、通常ボタン 4 0 の押下操作が有効なボタン操作有効期間が設定される。そして、そのボタン操作有効期間に、通常ボタン 4 0 の操作を促す画像演出（ボタン操作促進演出）が行われる。具体的には、図 4 2 ( A ) に示すボタン操作促進画像 G 5 が表示部 5 0 a に表示される。ボタン操作促進画像 G 5 は、通常ボタン 4 0 を模した画像（通常ボタン画像 G 5 1 ）と、その通常ボタン 4 0 の押下操作を表す画像（押下操作画像 G 5 2 ）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 G 5 3 ）とを含む（図 4 2 ( A ) 参照）。なお、操作有効期間残り時間画像 G 5 3 は、上述したボタン操作促進画像 G 3 の操作有効期間残り時間画像 G 3 3 と同じく、曲線状のプログレスバーからなる。

30

#### 【 0 3 0 6 】

ボタン操作促進画像 G 5 が表示部 5 0 a に表示された後に、ボタン操作有効期間において通常ボタン 4 0 が押下操作されたら、又は、ボタン操作有効期間において通常ボタン 4 0 が操作されることなくボタン操作有効期間が経過したら、図 4 2 ( B ) に示すように、盤上可動装置 5 5 が作動し、遊技者から見て、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に重なるように移動する。それとともに、半球型ボタンユニット 2 0 0 のカバー部 2 1 0 および可動部 2 2 0 がそれぞれ振動する第 1 演出が行われる。

40

#### 【 0 3 0 7 】

よって、ボタン操作有効期間において、遊技者が通常ボタン 4 0 を押下操作して、その押下後も通常ボタン 4 0 に触れている場合には、通常ボタン 4 0 ( 半球型ボタンユニット 2 0 0 ) のカバー部 2 1 0 の振動を体感可能となっている。一方、ボタン操作有効期間において、遊技者が通常ボタン 4 0 を押下操作しなかった場合であっても、通常ボタン 4 0

50

(半球型ボタンユニット200)の可動部220の振動を視認可能となっている。かくして、遊技者は、通常ボタン40を押下操作の有無にかかわらず、第1演出の実行を確実に把握することが可能となっている。

#### 【0308】

##### 7 - 5 - 3 . 第3態様での発展演出

また、第3態様での発展演出とは、図42(A)に示す半球型ボタンユニット200からなる通常ボタン40の操作を促す画像演出と、図42(C)に示すような、盤上可動装置55を用いた可動体駆動演出とを組み合わせた演出である。この第3態様での発展演出には、第2態様での発展演出とは異なり、半球型ボタンユニット200(通常ボタン40)を用いた第1演出が行われない。

10

#### 【0309】

本実施形態では、第2態様での発展演出と同様、特図変動演出のNリーチ後に、通常ボタン40の押下操作が有効なボタン操作有効期間が設定される。そして、そのボタン操作有効期間に、通常ボタン40の操作を促す、第2態様での発展演出と同様の画像演出(ボタン操作促進演出)が行われる。その後に、ボタン操作有効期間において通常ボタン40が押下操作されたら、又は、ボタン操作有効期間において通常ボタン40が操作されることなくボタン操作有効期間が経過したら、図42(C)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する。なお、第3態様での発展演出では、第2態様での発展演出とは異なり、盤上可動体55kを用いた可動体駆動演出の実行に伴い、半球型ボタンユニット200のカバー部210も可動部220も振動しない。

20

#### 【0310】

##### 7 - 5 - 4 . 第4態様での発展演出

また、第4態様での発展演出とは、図43(B)および図43(C)に示す演出である。すなわち、図43(B)に示すような、表示部50aからずれた状態の確変用背景画像G105が振動しているような表示を行う画像演出(以下「第2演出」という)と、図43(B)および図43(C)に示すような、半球型ボタンユニット200のカバー部210および可動部220がそれぞれ振動する振動演出とを組み合わせた演出である。

30

#### 【0311】

本実施形態では、図43(A)に示す通常変動の実行の開始後、図43(B)に示すような、表示部50aから確変用背景画像G105がずれた状態を示す画像演出の第2演出が実行される。具体的には、概長方形形状の表示部50aの周縁から斜めにずれた概長方形形状の表示領域HRに確変用背景画像G105を示すような第2演出が実行される。そのため、実行が開始した通常変動が、通常とは異なる表示態様に変化したことを遊技者に示すことが可能となっており、遊技者にインパクトを与えることが可能となっている。

#### 【0312】

さらに、その第2演出では、表示領域HR全体が振動しているような表示がなされている。そのため、その第2演出に遊技者の注目を集めることが可能となっている。よって、その第2演出を見た遊技者は、高い関心を持って遊技を進行可能となっている。

40

#### 【0313】

しかも、表示部50aからずれた状態の確変用背景画像G105(表示領域HR)が振動しているように表示する第2演出に加えて、上述した第2態様と同様のボタン操作促進画像G5を手前側に重ねて示す画像演出も行われる。つまり、通常ボタン40の操作を促す画像演出も実行される。

#### 【0314】

また、通常ボタン40の操作を促す画像演出の実行とともに、半球型ボタンユニット200のカバー部210および可動部220がそれぞれ振動する、上述した第1演出が行われる(図43(B)参照)。つまり、表示部50aからずれた状態の確変用背景画像G105(表示領域HR)が振動しているように表示する第2演出とともに、通常ボタン40(半球型ボタンユニット200)が振動する第1演出も実行される。そのため、通常ボタ

50

ン 4 0 とともに表示部 5 0 a、さらには、通常ボタン 4 0 を含むパチンコ遊技機 P Y 1 全体が振動しているかのように遊技者に錯覚させることが可能となっている。

#### 【 0 3 1 5 】

ボタン操作有効期間において通常ボタン 4 0 が押下操作されたら、又は、ボタン操作有効期間において通常ボタン 4 0 が操作されることなくボタン操作有効期間が経過したら、図 4 3 ( C ) に示すような、表示部 5 0 a のほぼ全域がブラックアウトの状態になる画像演出が行われる。これにより、通常演出の実行が続くだろうと思っていた遊技者の意表を突き、遊技者に大きな驚きを与えることが可能となっている。

#### 【 0 3 1 6 】

さらに、ブラックアウトの状態になる画像演出の実行とともに上記第 1 演出が行われる (図 4 3 ( C ) 参照)。つまり、図 4 3 ( B ) に引き続いて図 4 3 ( C ) においても第 1 演出が連続して実行される。よって、ボタン操作有効期間において、遊技者が通常ボタン 4 0 を押下操作した場合には、通常ボタン 4 0 を操作したときに通常ボタン 4 0 (半球型ボタンユニット 2 0 0 ) のカバー部 2 1 0 の振動を体感可能となっている。一方、ボタン操作有効期間において、遊技者が通常ボタン 4 0 を押下操作しなかった場合であっても、通常ボタン 4 0 (半球型ボタンユニット 2 0 0 ) の可動部 2 2 0 の振動を視認可能となっている。

#### 【 0 3 1 7 】

図 4 3 ( C ) に示す画像演出が所定の期間 (例えば 5 秒間) 実行されることで第 4 様様での発展演演出が終了する。その後、上述した S P リーチが引き続き行われる。

#### 【 0 3 1 8 】

##### 7 - 5 - 5 . 第 5 様様での発展演演出

また、第 5 様様での発展演演出とは、図 4 4 ( B ) に示す上記第 2 演出である。つまり、第 5 様様での発展演演出には上記第 1 演出がない。

#### 【 0 3 1 9 】

本実施形態では、図 4 4 ( A ) に示す通常変動の実行の開始後、図 4 4 ( B ) に示すような、第 4 様様での発展演演出と同じ、表示部 5 0 a から確変用背景画像 G 1 0 5 がずれた状態を示す第 2 演出が実行される。そのため、実行が開始した通常変動が、通常とは異なる表示様様に変化したことを遊技者に示すことが可能となっており、遊技者にインパクトを与えることが可能となっている。

#### 【 0 3 2 0 】

さらに、その第 2 演出では、第 4 様様での発展演演出と同じく、表示領域 H R 全体が振動しているような表示がなされている。そのため、その画像演出に遊技者の注目を集めることができ可能となっている。よって、その第 2 演出を見た遊技者は、高い関心を持って遊技を進行可能となっている。

#### 【 0 3 2 1 】

但し、第 4 様様での発展演演出とは異なり、第 2 演出に加えて、上記ボタン操作促進画像 G 5 を重ねて示す画像演出は行われない。さらに、上記第 1 演出も行われない。

#### 【 0 3 2 2 】

図 4 4 ( B ) に示す画像演出が所定の期間 (例えば 8 秒間) 実行されることで第 5 様様での発展演演出が終了する。その後、上述した S P リーチが引き続き行われる。

#### 【 0 3 2 3 】

##### 7 - 5 - 6 . 発展演演出の大当たり期待度

上述したように、非時短状態で特図抽選の結果が「大当たり」のときに発展演演出を伴う特図変動演出が実行される場合には、その発展演演出の様様として第 3 様様よりも第 2 様様が選択され易く、その第 2 様様よりも第 1 様様が選択され易い。一方、非時短状態で特図抽選の結果が「ハズレ」のときに発展演演出を伴う特図変動演出が行われる場合には、その発展演演出の様様として第 1 様様よりも第 2 様様が選択され易く、その第 2 様様よりも第 3 様様が選択され易い。

#### 【 0 3 2 4 】

10

20

30

40

50

また、第1態様での発展演出とは、特殊ボタン41の操作を促す画像演出を含む演出である。これに対し、第2態様での発展演出および第3態様での発展演出とは、通常ボタン40の操作を促す画像演出を含む演出である。よって、本パチンコ遊技機PY1では、発展演出において、特殊ボタン41の操作が絡む演出の方が通常ボタン40の操作が絡む演出よりも大当たり期待度が高くなっている。そのため、遊技者は、通常ボタン40よりも特殊ボタン41を操作させる演出が行われた場合の方が、より高い期待感を抱くことが可能となっている。

#### 【0325】

さらに、第3態様での発展演出とは、上記第1演出が行われない演出である。すなわち、盤上可動体55kを用いた可動体駆動演出の実行に伴い、半球型ボタンユニット200のカバー部210も可動部220も振動しない演出である。これに対し、第2態様での発展演出とは、上記第1演出が行われる演出である。すなわち、盤上可動体55kを用いた可動体駆動演出の実行に伴い、半球型ボタンユニット200のカバー部210および可動部220が振動する演出である。よって、本パチンコ遊技機PY1では、非時短状態持の発展演出において、通常ボタン40が振動する演出の方が、振動しない演出よりも大当たり期待度が高くなっている。そのため、遊技者は、通常ボタン40が振動する演出が行われた場合の方が、より高い期待感を抱くことが可能となっている。

10

#### 【0326】

また、時短状態で特図抽選の結果が「大当たり」のときに発展演出を伴う特図変動演出が実行される場合には、その発展演出の態様として第5態様よりも第4態様が選択され易い。一方、時短状態で特図抽選の結果が「ハズレ」のときに発展演出を伴う特図変動演出が行われる場合には、その発展演出の態様として第4態様よりも第5態様が選択され易い。

20

#### 【0327】

また、第4態様での発展演出とは、通常ボタン40（半球型ボタンユニット200）が振動する第1演出を含む演出である。これに対し、第5態様での発展演出とは、第1演出を含まない演出である。よって、本パチンコ遊技機PY1では、時短状態時の発展演出においても、通常ボタン40が振動する演出の方が、振動しない演出よりも大当たり期待度が高くなっている。そのため、遊技者は、時短状態でも非時短状態でも通常ボタン40が振動する演出が行われた場合の方がより高い期待感を抱くことが可能となっている。

#### 【0328】

30

#### 8. 第1実施形態の効果

以上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では、第1演出と第2演出とがともに実行された場合には、より賑やかな演出だと遊技者に感じさせることが可能となっている。また、第1演出のみや第2演出のみの場合よりも大当たり遊技状態になることを遊技者に期待させることが可能となっている。

#### 【0329】

よって、遊技者は、第1演出および第2演出の実行後、高い関心を持って遊技を進行することが可能となっている。その上、通常ボタン40（半球型ボタンユニット200）とともに表示部50a、さらには、通常ボタン40を含むパチンコ遊技機PY1全体が振動しているかのように錯覚させることができとなっている。かくして、演出の興趣向上が可能となっている。

40

#### 【0330】

また、第2演出とは、表示部50aからずれた状態の確変用背景画像G105が振動しているような表示を行う画像演出であるため、その確変用背景画像G105が振動（変動）していることを遊技者が視覚的に把握し易い。

#### 【0331】

また、実行されている第1演出および第2演出のどちらの振動も遊技者が視覚的に知ることが可能となっている。すなわち、例えば騒々しい遊技場（ホール）内で遊技中であったとしても、遊技者は、2つの演出の実行を確実に把握可能となっている。

#### 【0332】

50

また、遊技者は、実行されている第1演出の振動を接触によって、また、それとともに実行されている第2演出の振動を視覚によって知ることが可能となっている。つまり、遊技者は、五感を駆使して、2つの演出の実行を確実に把握可能となっている。

### 【0333】

#### 9. 変更例

次に、上記第1実施形態のパチンコ遊技機PY1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PY1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て構成してもよい。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。

10

### 【0334】

上記第1実施形態では、通常ボタン40をなす半球型ボタンユニット200を振動手段とした。しかしながら、半球型ボタンユニット以外の装置が振動手段でもよい。具体的に例えば、前枠23mの右部装飾体32に設置された特殊ボタン41を振動可能とした構造のその特殊ボタン41が振動手段でもよい。つまり、前枠に設けた装置が振動手段でもよい。

### 【0335】

また、遊技盤1に設置された盤上可動体55kを振動可能とした構造の第1盤可動装置（盤上可動装置）が振動手段でもよい。また、遊技盤1に設置された盤下可動体56kを振動可能とした構造の第2盤可動装置（盤下可動装置）が振動手段でもよい。つまり、遊技盤に設けた装置が振動手段でもよい。

20

### 【0336】

また、上記第1実施形態では、3D液晶ディスプレイからなる表示部50aを表示手段とした。しかしながら、3D液晶ディスプレイ以外の、例えば、ドット表示器や7セグ表示器等からなる表示部50aが表示手段でもよい。また、LEDランプ等、表示部50a以外の表示器（表示装置）が表示手段でもよい。

### 【0337】

また、上記第1実施形態では、確変用背景画像G105、変動表示中の演出図柄EZ1, EZ2, EZ3、および、変動表示中の小図柄KZ1, KZ2, KZ3を所定の表示とした。しかしながら、背景画像のみ、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3のみ、或いは、小図柄KZ1, KZ2, KZ3のみが所定の表示でもよい。また、背景画像および演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が所定の表示でもよい。また、背景画像および小図柄KZ1, KZ2, KZ3が所定の表示でもよい。なお、そのような場合に、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3、および、小図柄KZ1, KZ2, KZ3について、少なくとも1つの図柄が仮停止表示中であってもよい。

30

### 【0338】

また、確変用背景画像G105、変動表示中の演出図柄EZ1, EZ2, EZ3、および、変動表示中の小図柄KZ1, KZ2, KZ3以外の画像や表示が所定の表示でもよい。例えば、カットイン演出に用いる画像や表示、保留アイコンや当該アイコンに用いる画像や表示、先読み演出に用いる画像や表示が所定の表示でもよい。

40

### 【0339】

また、上記第1実施形態では、第1演出（第1振動演出）が行われる場合に、第1振動機構320による半球型ボタンユニット200の可動部220の視認可能な振動（水平方向のランダム振動）と、第2振動機構330による半球型ボタンユニット200のカバー部210の縦揺れ型の振動との両方が発生する構成とした。しかしながら、第1振動演出が行われる場合に、第1振動機構320による半球型ボタンユニット200の可動部220の視認可能な振動（水平方向のランダム振動）だけが発生する構成でもよい。また、第2振動機構330による半球型ボタンユニット200のカバー部210の縦揺れ型の振動だけが発生する構成でもよい。また、第1振動演出が行われる場合に、第1振動機構320や第2振動機構330以外の振動機構によって振動手段を振動させる構成でもよい。

50

**【 0 3 4 0 】**

また、上記第1実施形態では、表示領域H R（所定の表示領域）が振動しているような表示を行って、確変用背景画像G 1 0 5等（所定の表示）を振動しているように表示させる演出を第2演出（第2振動演出）とした。しかしながら、所定の表示領域が振動しているような表示を行わず、所定の表示自体が振動しているような表示を行って、所定の表示を振動しているように表示させる演出でもよい。また、振動可能な構成の表示部5 0 a（表示手段）を振動させながら、所定の表示を振動しているように表示させる演出でもよい。

**【 0 3 4 1 】**

また、上記第1実施形態では、大当たり遊技状態を有利遊技状態としたが、大当たり遊技状態以外の遊技状態、例えば、低確率高ベース遊技状態、高確率高ベース遊技状態、高確率低ベース遊技状態を有利遊技状態としてもよい。

10

**【 0 3 4 2 】**

また、上記第1実施形態では、第2態様での発展演出について、第1演出（第1振動演出）を含む演出とした。しかしながら、第2態様での発展演出が、第1振動演出を含まない演出であってもよい。つまり、第4態様での発展演出以外に、第1振動演出が実行されない遊技機でもよい。また、第2態様での発展演出や第4態様での発展演出以外に、第1振動演出が実行され得る遊技機でもよい。

**【 0 3 4 3 】**

また、第5態様での発展演出について、第2演出（第2振動演出）を含む演出とした。しかしながら、第5態様での発展演出が、第2振動演出を含まない演出であってもよい。つまり、第4態様での発展演出以外に、第2振動演出が実行されない遊技機でもよい。また、第4態様での発展演出や第5態様での発展演出以外に、第2振動演出が実行され得る遊技機でもよい。

20

**【 0 3 4 4 】**

また、上記第1実施形態では、第4態様での発展演出について、第1演出（第1振動演出）および第2演出（第2振動演出）の両方を含む演出とした。すなわち、時短状態で実行され得る特図変動演出の発展演出を、第1演出（第1振動演出）および第2演出（第2振動演出）の両方を含む演出とした。しかしながら、非時短状態で実行され得る特図変動演出の発展演出が、第1振動演出および第2振動演出の両方を含む演出でもよい。また、特図変動演出のうち、発展演出以外の演出（通常変動、リーチ、Nリーチ、S P リーチ、Lリーチ等）が、第1振動演出および第2振動演出の両方を含む演出でもよい。

30

**【 0 3 4 5 】**

また、特図変動演出以外の演出（客待ち演出、保留演出、大当たり遊技演出等）の少な  
くとも一部が、第1振動演出および第2振動演出の両方を含む演出でもよい。

**【 0 3 4 6 】**

また、上記第1実施形態では、第4態様での発展演出にて、第1演出（第1振動演出）および第2演出（第2振動演出）がともに開始される構成とした。しかしながら、第1振動演出および第2振動演出が時間的にずれて開始される構成でもよい。具体的には、第1振動演出の実行が先に開始され、その第1振動演出の実行中に、第2振動演出の実行が開始される構成でもよい。また、第2振動演出の実行が先に開始され、その第2振動演出の実行中に、第1振動演出の実行が開始される構成でもよい。

40

**【 0 3 4 7 】**

また、上記第1実施形態では、第4態様での発展演出にて、第2演出（第2振動演出）の実行終了後も第1演出（第1振動演出）が継続して実行される構成とした。しかしながら、第1振動演出の実行が先に終了して、その後、第2振動演出の実行が終了する構成でもよい。また、第1振動演出の実行終了とともに第2振動演出の実行も終了する構成でもよい。

**【 0 3 4 8 】**

また、上記第1実施形態では、特図1について、特図変動パターン「P 0 1」、「P 2 1」および「P 2 2」の振分率の合計の値を特図変動パターン「P 0 3」の振分率の値よ

50

りも大きくし、逆に、特図変動パターン「P04」、「P23」および「P24」の振分率の合計の値を特図変動パターン「P06」の振分率の値よりも小さくして、NリーチよりもSPリーチの方が、大当たり期待度が高い構成とした。しかしながら、それに限定されることなく、例えば、特図変動パターン「P01」、「P21」および「P22」の振分率の合計の値が特図変動パターン「P03」の振分率の値よりも大きい場合に、特図変動パターン「P04」、「P23」および「P24」の振分率の合計の値と特図変動パターン「P06」の振分率の値とが等しくてもよい。また、例えば、特図変動パターン「P04」、「P23」および「P24」の振分率の合計の値が特図変動パターン「P06」の振分率の値よりも小さい場合に、特図変動パターン「P01」、「P21」および「P22」の振分率の合計の値と特図変動パターン「P03」の振分率の値とが等しくてもよい。

10

#### 【0349】

また、特図2についても同様に、上記第1実施形態に限定されることなく、例えば、特図変動パターン「P51」、「P71」および「P72」の振分率の合計の値が特図変動パターン「P53」の振分率の値よりも大きい場合に、特図変動パターン「P54」、「P73」および「P74」の振分率の合計の値と特図変動パターン「P56」の振分率の値とが等しくてもよい。また、例えば、特図変動パターン「P54」、「P73」および「P74」の振分率の合計の値が特図変動パターン「P56」の振分率の値よりも小さい場合に、特図変動パターン「P51」、「P71」および「P72」の振分率の合計の値と特図変動パターン「P53」の振分率の値とが等しくてもよい。

20

#### 【0350】

また、上記第1実施形態では、第3態様での発展演出を経るよりも第2態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出の方が、さらに、それらの発展演出を経るよりも第1態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出の方が、大当たり期待度が高い構成とした。しかしながら、それに限定されることはない。例えば、第1態様での発展演出、又は、第2態様での発展演出を経るよりも、第3態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出の方が、大当たり期待度が高い構成としてもよい。具体的には、第1態様での発展演出を経るよりも第2態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出の方が、さらに、それらの発展演出を経るよりも第3態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出の方が、大当たり期待度が高い構成としてもよい。また、例えば、第1態様での発展演出、又は、第3態様での発展演出を経るよりも、第2態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出の方が、大当たり期待度が高い構成としてもよい。

30

#### 【0351】

また、上記第1実施形態では、第5態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出よりも第4態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出の方が、大当たり期待度が高い構成とした。しかしながら、第4態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出よりも第5態様での発展演出を経てSPリーチに移行する特図変動演出の方が、大当たり期待度が高い構成としてもよい。

#### 【0352】

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PY1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、ST(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「ST機」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。

40

#### 【0353】

##### 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A1～A4)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

50

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 5 4 】**

発明 A 1 は、

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、

振動可能な振動手段（半球型ボタンユニット 2 0 0 ）と、

所定の表示（確変用背景画像 G 1 0 5 等）を示すことが可能な表示手段（表示部 5 0 a ）と、

所定の判定条件の成立時に、遊技状態を遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）に設定するか否かを判定可能な判定手段（ステップ S 1 0 6 の処理を実行する遊技制御用マイコン 1 0 1 ）と、を備え、

前記所定の演出には、前記振動手段を振動させ得る第 1 振動演出（第 1 演出）、および、前記表示手段に示す前記所定の表示を振動しているように表示させ得る第 2 振動演出（第 2 演出）があり、

前記演出実行手段は、

前記判定手段による判定結果に基づいて、前記第 1 振動演出の実行とともに前記第 2 振動演出を実行す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。

**【 0 3 5 5 】**

この構成の遊技機によれば、第 1 振動演出と第 2 振動演出とがともに実行された場合には、より賑やかな演出だと遊技者に感じさせることが可能である。また、第 1 振動演出のみや第 2 振動演出のみの場合よりも有利遊技状態になることを遊技者に期待させることができある。よって、遊技者は、第 1 振動演出および第 2 振動演出の実行後、高い関心を持って遊技を進行することが可能であり、その上、振動手段とともに表示手段、さらには、振動手段を含む遊技機全体が振動しているかのように錯覚させることができる。かくして演出の興趣向上が可能である。

**【 0 3 5 6 】**

発明 A 2 は、

上述の発明 A 1 に記載の遊技機であって、

前記所定の表示とは、前記表示手段の所定の表示領域（表示領域 H R ）に示される表示であり、

前記第 2 振動演出とは、前記所定の表示領域が振動しているような表示を行う演出であることを特徴とする遊技機である。

**【 0 3 5 7 】**

この構成の遊技機によれば、第 2 振動演出とは、所定の表示領域が振動しているような表示を行う演出であるため、所定の表示領域に示される所定の表示が振動していることを遊技者が視覚的に把握しやすい。

**【 0 3 5 8 】**

発明 A 3 は、

上述の発明 A 1 又は発明 A 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 振動演出とは、前記振動手段が振動していることを遊技者に視認させ得る演出であることを特徴とする遊技機である。

**【 0 3 5 9 】**

この構成の遊技機によれば、実行されている第 1 振動演出および第 2 振動演出のどちらの振動も遊技者が視覚的に知ることが可能である。すなわち、例えば騒々しい遊技場（ホール）内で遊技中の遊技者が 2 つの演出の振動について、視覚を通じて確実に把握可能である。

**【 0 3 6 0 】**

発明 A 4 は、

上述の発明 A 1 又は発明 A 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 振動演出とは、前記振動手段が振動していることを遊技者に体感させ得る演出

10

20

30

40

50

であることを特徴とする遊技機である。

【0361】

この構成の遊技機によれば、遊技者は、実行されている第1振動演出の振動を接触によって、また、それとともに実行されている第2振動演出の振動を視覚によって知ることが可能である。つまり、遊技者は、2つの演出の実行を確実に把握可能である。

【符号の説明】

【0362】

40 ... 通常ボタン

50a ... 表示部（表示手段）

101 ... 遊技制御用マイコン

10

120 ... サブ制御基板（演出実行手段）

121 ... 演出制御用マイコン

200 ... 半球型ボタンユニット（振動手段）

G105 ... 確変用背景画像（所定の表示）

HR ... 表示領域（所定の表示領域）

PY1 ... パチンコ遊技機（遊技機）

20

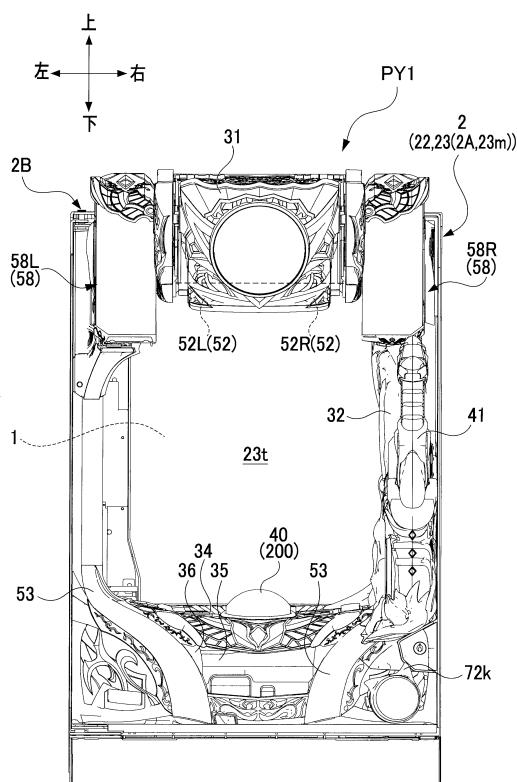
30

40

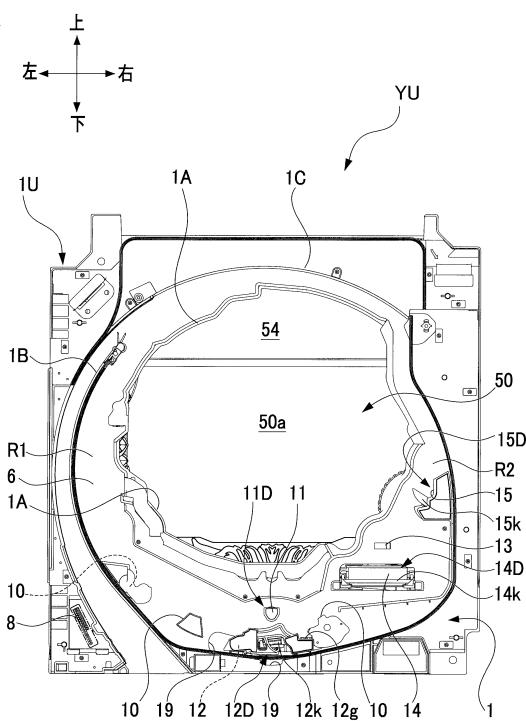
50

【図面】

【図 1】



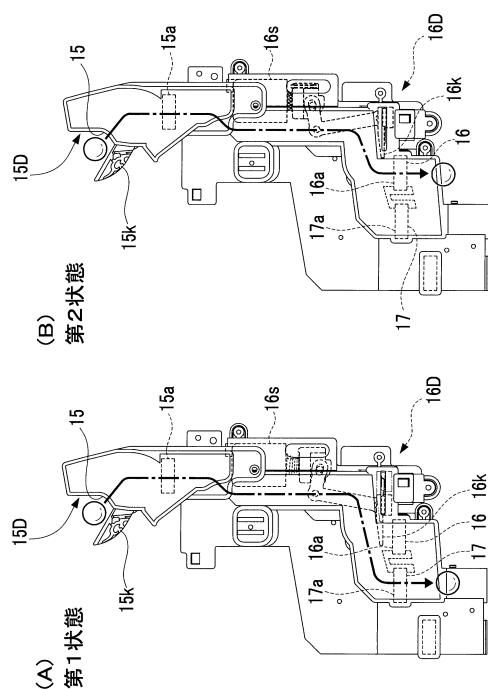
【図 2】



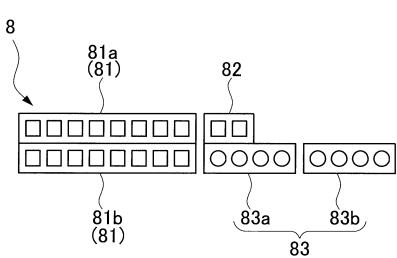
10

20

【図 3】



【図 4】

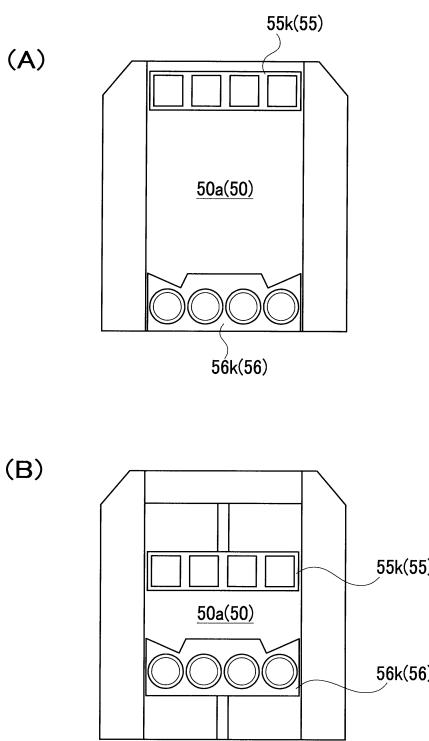


30

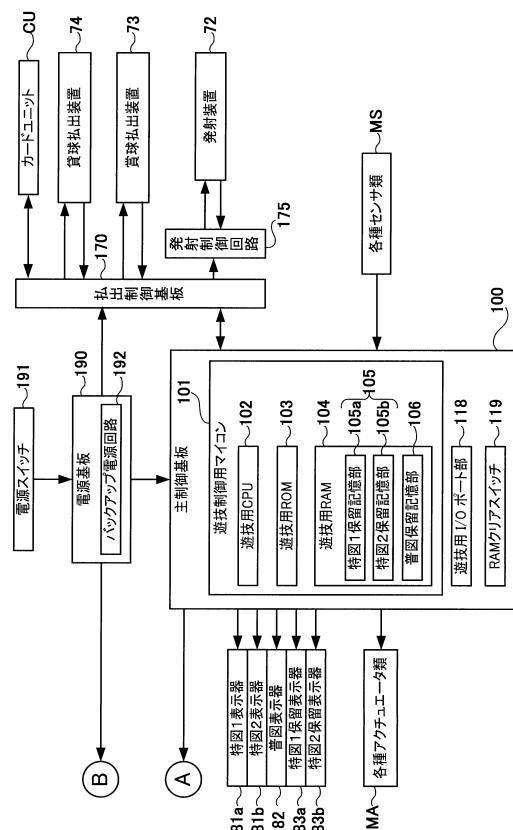
40

50

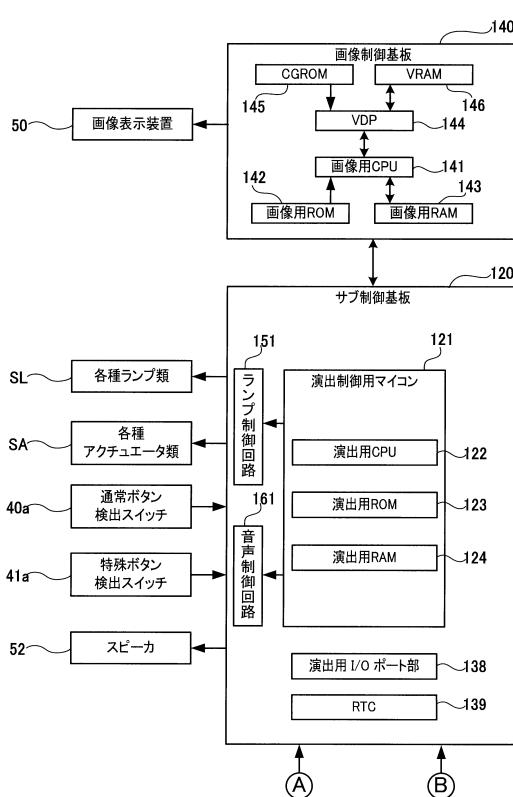
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

(A)普図関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

(B)特図関係乱数

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

10

20

30

40

50

【図9】

#### (A) 当たり判定テーブル

遊技状態	普通回柄乱数値	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	普通回柄	普回変動時間
非時短状態	ハズレ普回	30秒
	当たり回柄	30秒
時短状態	ハズレ普回	5秒
	当たり回柄	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	特別因柄乱数値	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】

【図12】

特許2と変更ハターン判定テーブル						
逆技 状態	特許 抽選結果	特許2 保有枚 (U2)	特図 変動 パターン	特図 変動 時間(ms)	特図変動演出の演出フロー	
					リーチ 判定結果	* 標考
非時短 状態	大当たり	—	P51	100000	通常変動→リーチ→N1→チ、発展演出→SPリーチ	S/Pに当たる変動
	—	—	P52	60000	通常変動→リーチ→N1→チ、発展演出→LJリーチ	Nに当たる変動
	—	—	P53	30000	通常変動→リーチ→N1→チ、発展演出→SPリーチ	Nに当たる変動
	—	—	P54	95000	通常変動→リーチ→N1→チ、発展演出→SPリーチ	S/Pに当たる変動
ハズレ	リーチなし	—	P55	55000	通常変動→リーチ→N1→チ、発展演出→LJリーチ	LJに当たる変動
	—	—	P56	25000	通常変動→リーチ→N1→チ	Nに当たる変動
	0~2	—	P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
	リーチなし	3~4	P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	P58	4000	通常変動	通常ハズレ変動
	—	—	P61	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	S/Pに当たる変動
	—	—	P62	100000	通常変動→リーチ	頭大に当たる変動
	リーチなし	—	P63	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	S/Pに当たる変動
特長 状態	リーチなし	0~2	P64	15000	通常変動→リーチ	頭高いハズレ変動
	—	—	P65	60000	通常変動	通常変動
	3~4	—	P66	30000	通常変動	短縮ハズレ変動
	リーチなし	3~4	P66	60000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 13】

先読み判定テーブル		
始動口	遊技状態 大当たり判定結果	判定パターン 判定結果
第1始動口	非時短 状態	SP大当たり判定 コマンド01 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SP大当たり判定 コマンド02 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SP大当たり判定 コマンド03 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SPハズレ判定 コマンド04 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SPハズレ判定 コマンド05 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
	時短 状態	SPハズレ判定 コマンド06 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SPハズレ判定 コマンド07 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SP大当たり判定 コマンド11 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SP大当たり判定 コマンド12 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SPハズレ判定 コマンド13 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
第2始動口	非時短 状態	SPハズレ判定 コマンド14 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SPハズレ判定 コマンド15 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SP大当たり判定 コマンド52 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SP大当たり判定 コマンド53 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SPハズレ判定 コマンド54 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
	時短 状態	SPハズレ判定 コマンド55 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SPハズレ判定 コマンド56 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SP大当たり判定 コマンド57 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SP大当たり判定 コマンド61 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SPハズレ判定 コマンド62 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
時短 状態	ハズレ	SPハズレ判定 コマンド63 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		SPハズレ判定 コマンド64 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
		短縮ハズレ判定 コマンド65 通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ

【図 14】

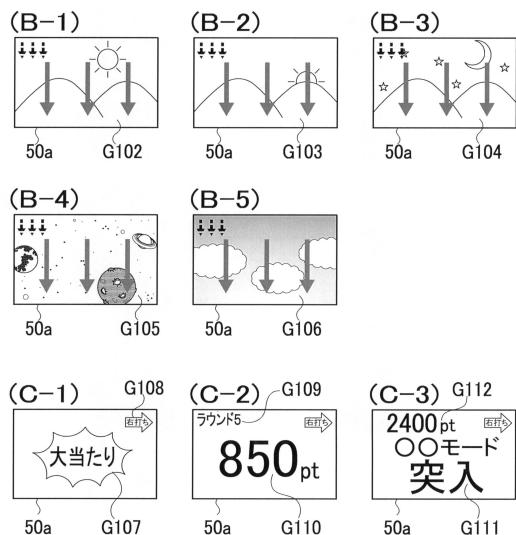
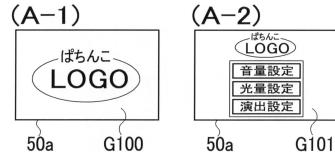
特因変動演出の演出フロー		
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド01	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド02	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド03	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド04	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド05	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド06	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド07	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド11	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド12	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド13	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド14	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド15	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド52	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド53	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド54	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド55	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド56	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド57	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド61	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド62	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド63	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド64	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ
通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ	コマンド65	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→リーチ

【図 15】

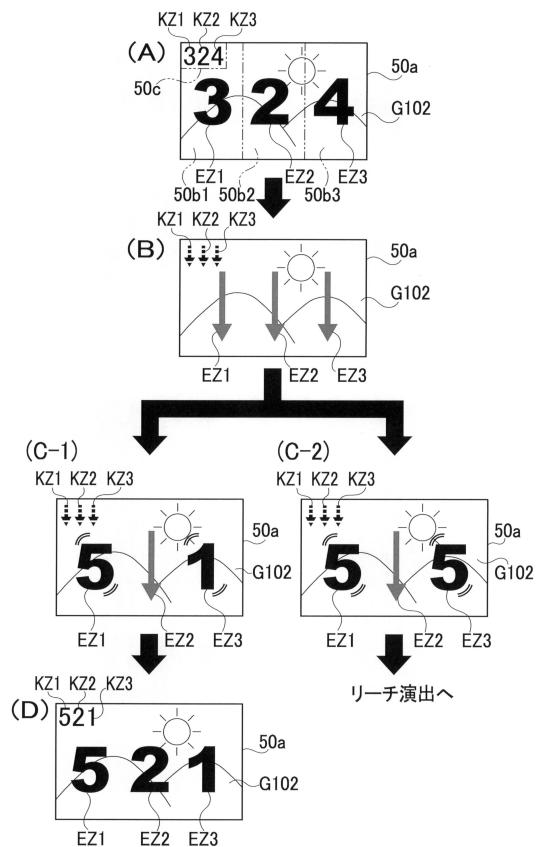
## 遊技状態

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

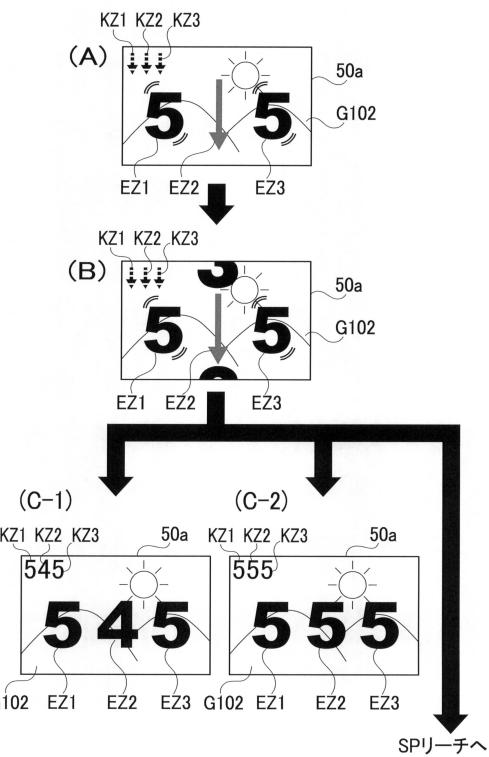
【図 16】



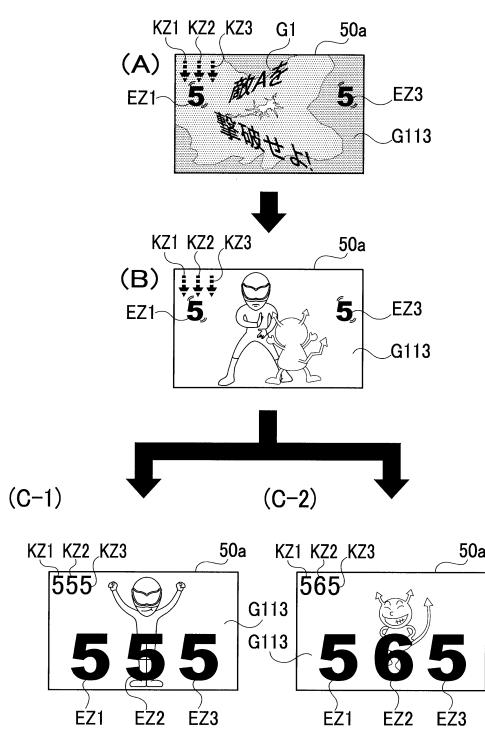
【図 17】



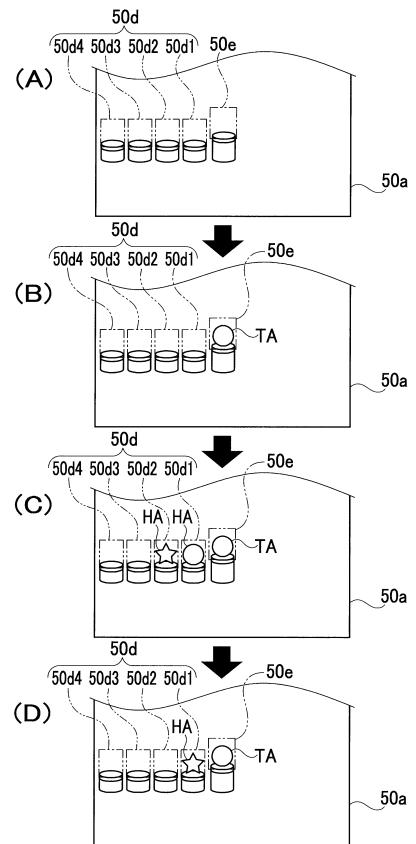
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

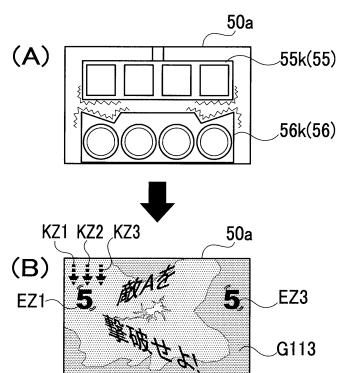
20

30

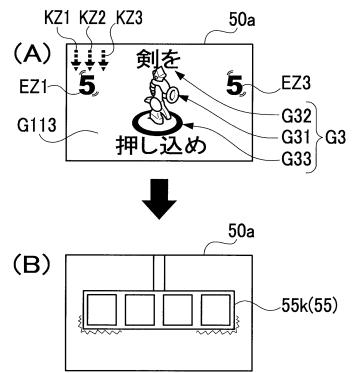
40

50

【図 2 1】

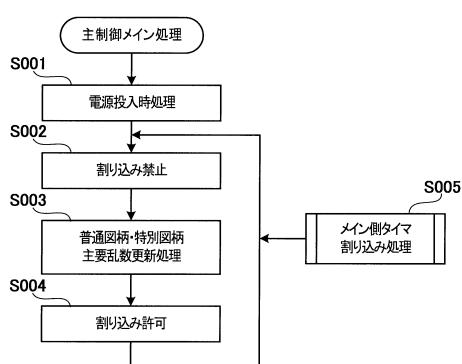


【図 2 2】

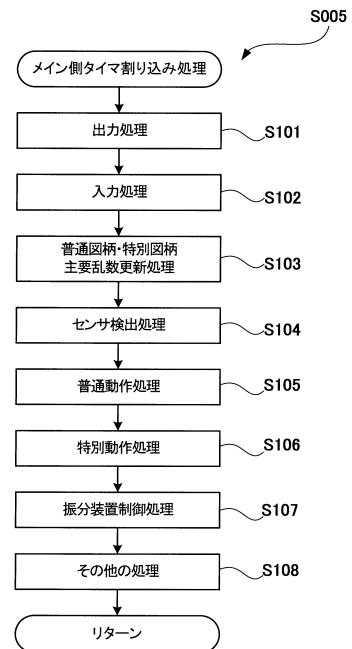


10

【図 2 3】



【図 2 4】



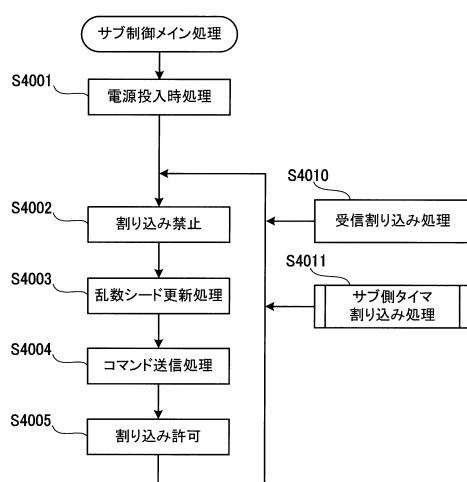
20

30

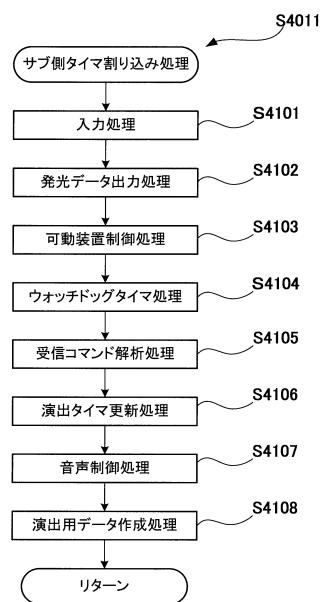
40

50

【図25】

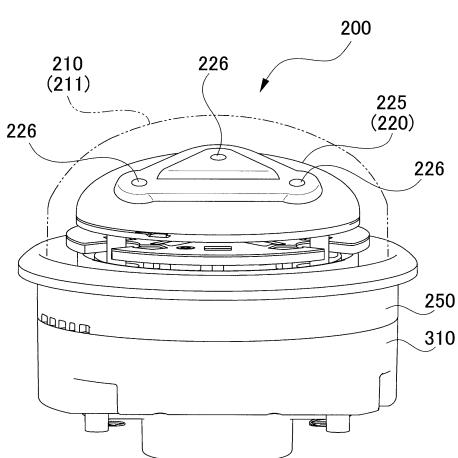


【図26】

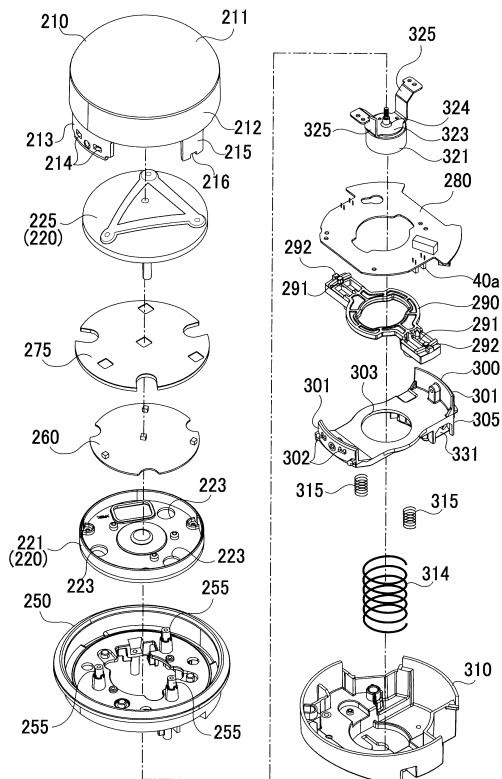


20

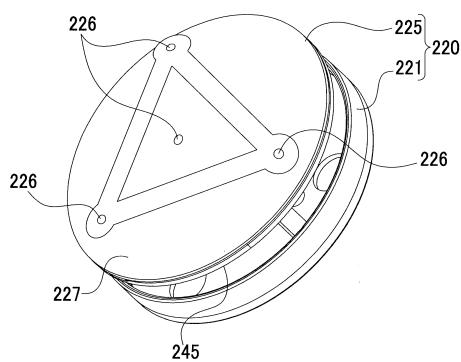
【図27】



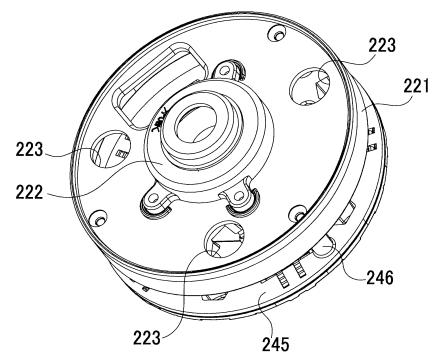
【図28】



【図 2 9】

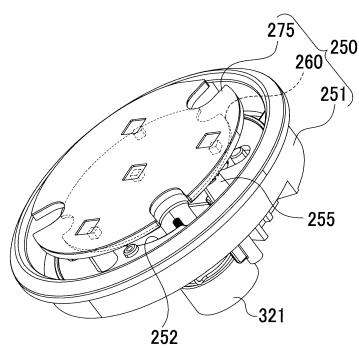


【図 3 0】

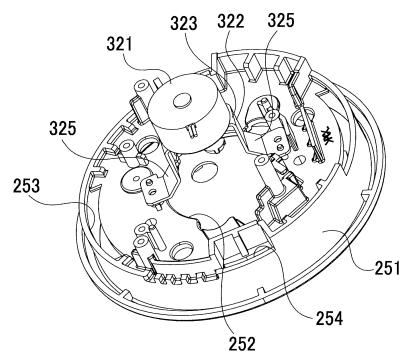


10

【図 3 1】



【図 3 2】



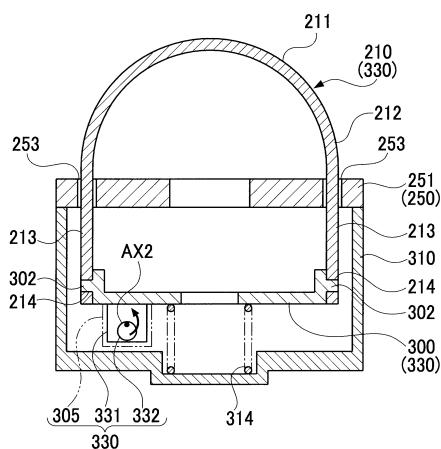
20

30

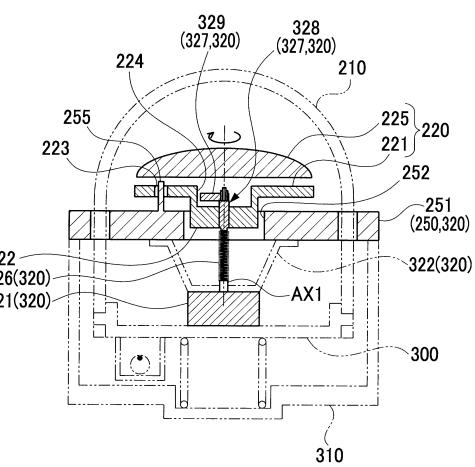
40

50

【図33】



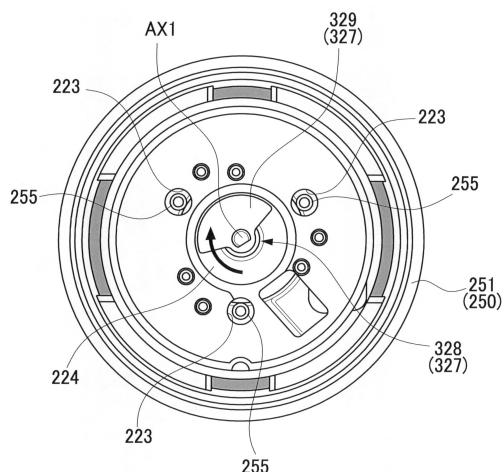
【図34】



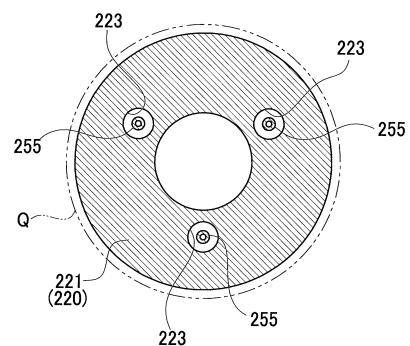
10

20

【図35】



【図36】



30

40

50

【図37】

特 因 球		特 因 球		特 因 球		特 因 球		特 因 球		特 因 球	
状 态	状 性	特 因	特 因	特 因	特 因	特 因	特 因	特 因	特 因	特 因	特 因
迷 迷	迷 運	リーチー	リーチー	特因1 保畠景 (U1)	特因2 バターン パターン	特因3 時間(ms)	特因4 時間(ms)	特因5 時間(ms)	特因6 時間(ms)	特因7 時間(ms)	特因8 時間(ms)
大 当たり	—	—	P01	100000	通常変動—リーチー→発展演出(第1回体操)→SPリーチー	P01	100000	通常変動—リーチー→発展演出(第1回体操)→SPリーチー	P01	100000	通常変動—リーチー→発展演出(第1回体操)→SPリーチー
非 中短	リーチ無し	リーチ無し	P02	100000	通常変動—リーチー→発展演出(第3回体操)→SPリーチー	P02	100000	通常変動—リーチー→発展演出(第3回体操)→SPリーチー	P02	100000	通常変動—リーチー→発展演出(第3回体操)→SPリーチー
状 态	状 性	リーチ有り	P03	30000	通常変動—リーチー→発展演出(第3回体操)→SPリーチー	P03	30000	通常変動—リーチー→発展演出(第3回体操)→SPリーチー	P03	30000	通常変動—リーチー→発展演出(第3回体操)→SPリーチー
ハスレ	リーチ無し	リーチ無し	P04	95000	通常変動—リーチー→発展演出(第2回体操)→SPリーチー	P04	95000	通常変動—リーチー→発展演出(第2回体操)→SPリーチー	P04	95000	通常変動—リーチー→発展演出(第2回体操)→SPリーチー
大 当たり	—	—	P05	95000	通常変動—リーチー→発展演出(第3回体操)→SPリーチー	P05	95000	通常変動—リーチー→発展演出(第3回体操)→SPリーチー	P05	95000	通常変動—リーチー→発展演出(第3回体操)→SPリーチー
時短	リーチ有り	リーチ有り	P06	25000	通常変動—リーチー→発展演出(第1回体操)→SPリーチー	P06	25000	通常変動—リーチー→発展演出(第1回体操)→SPリーチー	P06	25000	通常変動—リーチー→発展演出(第1回体操)→SPリーチー
状 态	状 性	0~2	P07	15000	通常変動	P07	15000	通常変動	P07	15000	通常変動
ハスレ	リーチ無し	3~4	P08	4000	通常変動	P08	4000	通常変動	P08	4000	通常変動
大 当たり	—	—	P09	15000	通常変動	P09	15000	通常変動	P09	15000	通常変動
時短	リーチ有り	リーチ有り	P10	4000	通常変動	P10	4000	通常変動	P10	4000	通常変動
状 态	状 性	—	P11	80000	通常変動—発展演出(第4回体操)→SPリーチー	P11	80000	通常変動—発展演出(第4回体操)→SPリーチー	P11	80000	通常変動—発展演出(第4回体操)→SPリーチー
ハスレ	リーチ無し	リーチ無し	P12	80000	通常変動—リーチー→発展演出(第5回体操)→SPリーチー	P12	80000	通常変動—リーチー→発展演出(第5回体操)→SPリーチー	P12	80000	通常変動—リーチー→発展演出(第5回体操)→SPリーチー
大 当たり	—	—	P13	10000	通常変動—リーチー→発展演出(第6回体操)→SPリーチー	P13	10000	通常変動—リーチー→発展演出(第6回体操)→SPリーチー	P13	10000	通常変動—リーチー→発展演出(第6回体操)→SPリーチー
時短	リーチ有り	リーチ有り	P14	75000	通常変動—発展演出(第5回体操)→SPリーチー	P14	75000	通常変動—発展演出(第5回体操)→SPリーチー	P14	75000	通常変動—発展演出(第5回体操)→SPリーチー
状 态	状 性	—	P15	15000	通常変動—リーチー→SPリーチー	P15	15000	通常変動—リーチー→SPリーチー	P15	15000	通常変動—リーチー→SPリーチー
ハスレ	リーチ無し	リーチ無し	P16	6000	通常変動	P16	6000	通常変動	P16	6000	通常変動
大 当たり	—	—	P17	3000	通常変動	P17	3000	通常変動	P17	3000	通常変動
時短	リーチ有り	リーチ有り	P18	6000	通常変動	P18	6000	通常変動	P18	6000	通常変動
状 态	状 性	—	P19	3000	通常変動	P19	3000	通常変動	P19	3000	通常変動
ハスレ	リーチ無し	リーチ無し	P20	3000	通常変動	P20	3000	通常変動	P20	3000	通常変動

【図38】

*備考		特因変動演出の演出コード				特因変動演出の演出コード			
		特因変動 演出結果		特因変動 演出時間		特因変動 演出結果		特因変動 演出時間	
遊技	状態	リーチ	判定結果	リーチ	判定結果	リーチ	判定結果	リーチ	判定結果
非持続 状態	大当たり	P51	100000	通常変動	→リーチ→SPJ→チ	P52	100000	通常変動	→第1回線→SPJ→チ
		P71	100000	通常変動	→リーチ→SPJ→チ	P72	100000	通常変動	→第2回線→SPJ→チ
		P53	30000	通常変動	→リーチ→SPJ→チ	P54	95000	通常変動	→第3回線→SPJ→チ
		P73	95000	通常変動	→リーチ→SPJ→チ	P74	95000	通常変動	→第2回線→SPJ→チ
		P56	25000	通常変動	→リーチ→SPJ→チ	P57	13000	通常変動	→通常変動
	リーチ有り	0~2	P58	4000	通常変動	P57	13000	通常変動	通常変動
		3~4	P58	4000	通常変動	P58	80000	通常変動	通常変動
		—	P61	80000	通常変動	P60	80000	通常変動	通常変動
		—	P62	10000	通常変動	P61	80000	通常変動	通常変動
		—	P63	75000	通常変動	P62	10000	通常変動	通常変動
時短 状態	リーチ無し	—	P64	15000	通常変動	—	—	通常変動	通常変動
		0~2	P65	6000	通常変動	P66	3000	通常変動	通常変動
		3~4	P65	6000	通常変動	P66	3000	通常変動	通常変動

【図39】

#### (A)「大当たり」の場合に選択される特図変動パターンの振分率

特徴変動パターン	振分率(%)	備考
P01(又はP51)	40	コマンド01(又はコマンド51)に対応
P21(又はP71)	30	コマンド21(又はコマンド71)に対応
P22(又はP72)	20	コマンド22(又はコマンド72)に対応
P03(又はP53)	10	コマンド03(又はコマンド53)に対応

(B)「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図変動パターンの振分率

特因変動パターーン	振分率(%)	備考
P04(又はP54)	5	「P01(又はP51)」のハズレに対応 コマンド04(又はコマンド54)に対応
P23(又はP73)	15	「P21(又はP71)」のハズレに対応 コマンド23(又はコマンド73)に対応
P24(又はP74)	25	「P22(又はP72)」のハズレに対応 コマンド24(又はコマンド74)に対応
P06(又はP56)	55	「P03(又はP53)」のハズレに対応 コマンド06(又はコマンド56)に対応

【図40】

(A)「大当たり」の場合に選択される特図変動パターンの振分率

特固変動バターン	振分率(%)	備考
P31(又はP61)	45	コマンド31(又はコマンド81)に対応
P32(又はP82)	35	コマンド32(又はコマンド82)に対応
P11(又はP61)	15	コマンド11(又はコマンド61)に対応
P12(又はP62)	5	コマンド12(又はコマンド62)に対応

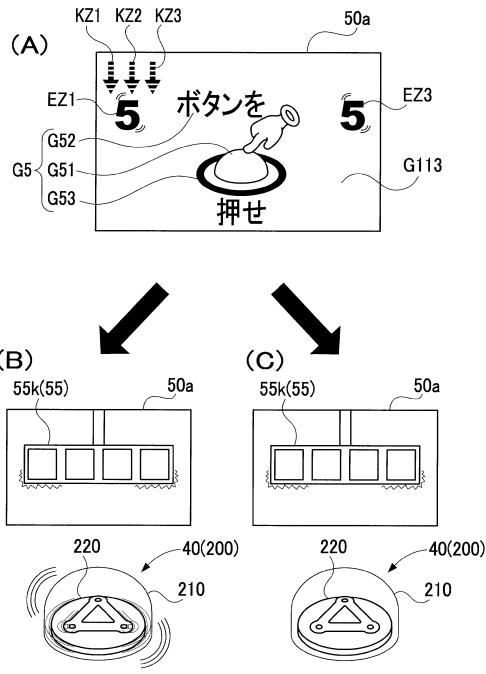
(B)「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図変動パターンの振分率

特因変動パターン	振分率(%)	備考
P33(又はP83)	5	「P31(又はP81)」のハズレに対応 コマンド33(又はコマンド83)に対応
P34(又はP84)	15	「P32(又はP82)」のハズレに対応 コマンド34(又はコマンド84)に対応
P13(又はP63)	30	「P11(又はP61)」のハズレに対応 コマンド13(又はコマンド63)に対応
P14(又はP64)	50	「P12(又はP62)」のハズレに対応 コマンド14(又はコマンド64)に対応

【図41】

始動口 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	前動入賞 コマンド	特徴変動演出の演出フロー	
					コマンド01	通常変動→リーチ→NU→チー発展演(第1態様)→SPJ→チー
第1 始動口	非時短 状態	大当たり	第1SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リーチ→NU→チー発展演(第1態様)→SPJ→チー	
			第2SP大当たり変動	コマンドF2	通常変動→リーチ→NU→チー発展演(第2態様)→SPJ→チー	
			N大当たり変動	コマンドF3	通常変動→リーチ→NU→チー発展演(第3態様)→SPJ→チー	
			第1SPハズレ変動	コマンドF4	通常変動→リーチ→NU→チー発展演(第1態様)→SPJ→チー	
			第2SPハズレ変動	コマンドF23	通常変動→リーチ→NU→チー発展演(第2態様)→SPJ→チー	
		ハズレ	第3SPハズレ変動	コマンドF6	通常変動→リーチ→NU→チー発展演(第3態様)→SPJ→チー	
			Nハズレ変動	コマンドF7	通常変動→リーチ→NU→チー	
			通常ハズレ変動	コマンドF8	通常変動	
			第4SP大当たり変動	コマンド31	通常変動→発展演(第4態様)→SPJ→チー	
			第5SP大当たり変動	コマンド32	通常変動→発展演(第5態様)→SPJ→チー	
			時短SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リーチ→SPJ→チー	
			即大当たり変動	コマンド12	通常変動→リーチ→チー	
			第4SPハズレ変動	コマンド33	通常変動→発展演(第4態様)→SPJ→チー	
			第5SPハズレ変動	コマンド34	通常変動→発展演(第5態様)→SPJ→チー	
			時短SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リーチ→SPJ→チー	
第2 始動口	時短 状態	大当たり	即ハズレ変動	コマンド14	通常変動→チー	
			短縮ハズレ変動	コマンド15	通常変動	
			第1SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リーチ→NU→チー発展演(第1態様)→SPJ→チー	
			第2SP大当たり変動	コマンド71	通常変動→リーチ→NU→チー発展演(第2態様)→SPJ→チー	
			N大当たり変動	コマンド53	通常変動→リーチ→NU→チー発展演(第3態様)→SPJ→チー	
		ハズレ	第1SPハズレ変動	コマンド54	通常変動→リーチ→NU→チー発展演(第1態様)→SPJ→チー	
			第2SPハズレ変動	コマンド73	通常変動→リーチ→NU→チー発展演(第2態様)→SPJ→チー	
			第3SPハズレ変動	コマンド74	通常変動→リーチ→NU→チー発展演(第3態様)→SPJ→チー	
			Nハズレ変動	コマンド56	通常変動→リーチ→NU→チー	
			通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動	
			第4SP大当たり変動	コマンド81	通常変動→発展演(第4態様)→SPJ→チー	
			第5SP大当たり変動	コマンド82	通常変動→発展演(第5態様)→SPJ→チー	
			時短SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リーチ→SPJ→チー	
			即大当たり変動	コマンド62	通常変動→リーチ→チー	
			第4SPハズレ変動	コマンド83	通常変動→発展演(第4態様)→SPJ→チー	
			第5SPハズレ変動	コマンド84	通常変動→発展演(第5態様)→SPJ→チー	
			時短SPハズレ変動	コマンド63	通常変動→リーチ→SPJ→チー	
			即ハズレ変動	コマンド64	通常変動→チー	
			短縮ハズレ変動	コマンド65	短縮変動	

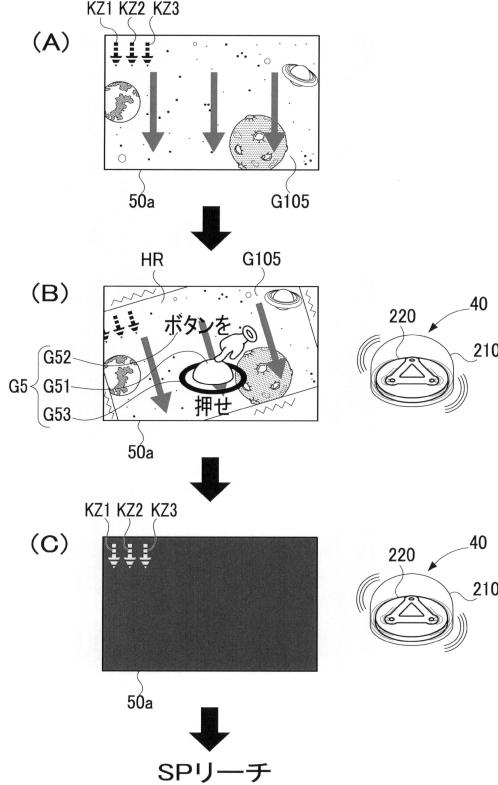
【図42】



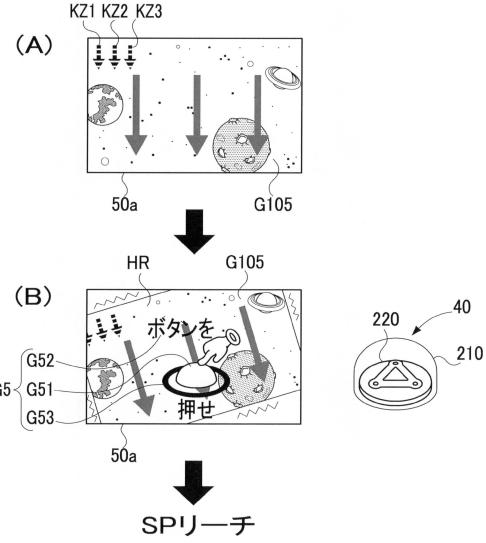
10

20

【図43】



【図44】



30

40

50

---

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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 河邊 法広

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 佐藤 嘉純

(56)参考文献 特開2016-209264 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02