

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7618219号  
(P7618219)

(45)発行日 令和7年1月21日(2025.1.21)

(24)登録日 令和7年1月10日(2025.1.10)

(51)国際特許分類 F I  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0  
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全74頁)

(21)出願番号	特願2021-70403(P2021-70403)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和3年4月19日(2021.4.19)	(74)代理人	110000291 弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
(65)公開番号	特開2022-165163(P2022-165163 A)	(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和4年10月31日(2022.10.31)	(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和6年3月28日(2024.3.28)	(72)発明者	中山 覚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者による操作が可能な操作部と、  
前記操作部を操作させる操作演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、  
前記操作演出には、前記操作部の操作方法を指示する操作方法指示演出が含まれており、  
前記演出実行手段は、  
前記操作方法指示演出において、前記操作部の操作を指示する操作指示画像を、前記操作部の操作方法を表す動作態様で表示するときと、静止画像で表示するときとがあり、  
前記操作演出において前記操作部の操作方法を指示する音声を出力するときと出力しないときとがあり、  
前記操作演出には、  
前記操作部の操作方法を指示する音声を出力するとともに、前記操作指示画像を静止画像で表示する第1の操作演出と、  
前記操作部の操作方法を指示する音声を出力することなく、前記操作指示画像を前記動作態様で表示する第2の操作演出とがあり、  
前記第1の操作演出が実行された場合と、前記第2の操作演出が実行された場合とで、遊技者に有利な遊技状態に制御される期待度が異な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、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、遊技機の一例であるパチンコ遊技機として、例えば下記特許文献1に記載されているように、通常ボタン（操作部）の連打操作によりゲージ表示の態様を変化させる演出を行ったり、通常ボタンの長押し操作によりゲージ表示の態様を変化させる演出を行ったりすることが可能な遊技機が知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第6843399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、上記特許文献1に記載の遊技機では、通常ボタン（操作部）の各操作方法の指示は、「連打」の文字を静止画像で表示したり、「長押し」の文字を静止画像で表示したりといった具合に、単に操作方法を指示する文字を静止画像で表示するだけのものであり、遊技の興趣を向上させるためには、この点に改良の余地があった。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の遊技機は、  
遊技者による操作が可能な操作部と、  
前記操作部を操作させる操作演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、  
前記操作演出には、前記操作部の操作方法を指示する操作方法指示演出が含まれており、  
前記演出実行手段は、  
前記操作方法指示演出において、前記操作部の操作を指示する操作指示画像を、前記操作部の操作方法を表す動作態様で表示するときと、静止画像で表示するときとがあり、  
前記操作演出において前記操作部の操作方法を指示する音声を出力するときと出力しないときとがあり、  
前記操作演出には、  
前記操作部の操作方法を指示する音声を出力するとともに、前記操作指示画像を静止画像で表示する第1の操作演出と、  
前記操作部の操作方法を指示する音声を出力することなく、前記操作指示画像を前記動作態様で表示する第2の操作演出ととがあり、  
前記第1の操作演出が実行された場合と、前記第2の操作演出が実行された場合とで、遊技者に有利な遊技状態に制御される期待度が異なることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0006】

本発明の遊技機によれば、演出を通じて遊技の興趣を向上可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図3】第2大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図4】表示器類の正面図である。

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

【図6】主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図7】サブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

10

20

30

40

50

- 【図 8】(A)は普図関係乱数を示す表であり、(B)は特図関係乱数を示す表である。
- 【図 9】(A)は当たり判定テーブルの一例であり、(B)は普図変動パターン判定テーブルの一例であり、(C)は補助遊技制御テーブルの一例である。
- 【図 10】(A)は大当たり判定テーブルの一例であり、(B)は大当たり図柄種別判定テーブルの一例であり、(C)はリーチ判定テーブルの一例である。
- 【図 11】特図 1 変動パターン判定テーブルの一例である。
- 【図 12】特図 2 変動パターン判定テーブルの一例である。
- 【図 13】先読み判定テーブルの一例である。
- 【図 14】大当たり遊技制御テーブルの一例である。
- 【図 15】遊技状態の説明図である。 10
- 【図 16】演出モードの具体例を示す説明図である。
- 【図 17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。
- 【図 18】特図変動演出のNリーチの具体例を示す説明図である。
- 【図 19】特図変動演出のSPリーチの具体例を示す説明図である。
- 【図 20】保留演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 21】可動体演出の具体例を示す説明図である。
- 【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。 20
- 【図 26】1msタイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 27】10msタイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 28】パチンコ遊技機PY1の特徴部に係る大当たり遊技制御テーブルである。
- 【図 29】パチンコ遊技機PY1の特徴部に係る変動パターン判定テーブルであって、非時短状態における特図 1 の変動パターン判定テーブルである。
- 【図 30】操作演出の演出態様決定テーブルである。
- 【図 31】変動演出においてメーターチャージ演出が開始される場合の演出例を示す図である。
- 【図 32】メーターチャージ演出における操作方法が連打である場合の演出例を示す図である。 30
- 【図 33】メーターチャージ演出における操作方法が長押しである場合の演出例を示す図である。
- 【図 34】メーターチャージ演出が成功してSPリーチに発展する場合の演出例を示す図である。
- 【図 35】SPリーチの当落分岐における操作演出が音声出力無しの単発押しである場合の演出例を示す図である。
- 【図 36】SPリーチの当落分岐における操作演出が音声出力有りの単発押しである場合の演出例を示す図である。
- 【図 37】連打、長押し、音声出力無しの単発押しの各操作演出における操作指示画像の動作態様を説明するためのタイミングチャートである。 40
- 【図 38】音声出力有りの単発押しの操作演出を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 39】第2形態のパチンコ遊技機に係る単発押しの操作演出(ミニキャラ操作予告)を示す図である。
- 【図 40】第2形態のパチンコ遊技機に係るミニキャラ操作予告の抽選テーブルである。
- 【図 41】変更例に係る音声出力有りの連打の操作演出を示す図である。
- 【図 42】変更例に係る音声出力有りの長押しの操作演出を示す図である。
- 【図 43】変更例に係る連打のメーターチャージ演出を示す図である。
- 【図 44】変更例に係る長押しのメーターチャージ演出を示す図である。
- 【図 45】変更例に係る単発押しのメーターチャージ演出を示す図である。 50

**【発明を実施するための形態】****【0008】**

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

**【0009】****1. 遊技機の構造**

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

**【0010】**

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

**【0011】**

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

**【0012】**

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

**【0013】**

また、前枠23mの表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体31の底面に、音を出力可能なスピーカ52が設けられている。スピーカ52は、左側に配置された左スピーカ52Lと、右側に配置された右スピーカ52Rと、からなる。また、前枠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、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置58が取り

10

20

30

40

50

付けられている。枠可動装置 5 8 は、左側に配置された左枠可動装置 5 8 L と、右側に配置された右枠可動装置 5 8 R と、で構成される。

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

10

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

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

20

【 0 0 1 8 】

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

30

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

第 1 始動入賞装置 1 1 D は不動である。そのため、第 1 始動口 1 1 は、遊技球の入球し易さが変化せず一定（不変）である。遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）の抽選（後述の特図 1 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 1 抽選」ともいう）および特図 1 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 1 始動口 1 1 へ入賞すると、所定個数（本形態では 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

40

【 0 0 2 1 】

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

50

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。

【 0 0 2 2 】

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」ともいう）および特図 2 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入賞すると、所定個数（本形態では 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技領域 6 には、遊技球を第 2 始動口 1 2 へ誘導する誘導ステージ 1 2 g が設けられている。

【 0 0 2 3 】

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

10

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 1 4 が形成された第 1 大入賞装置 1 4 D（以下、「通常 A T 1 4 D」ともいう）が設けられている。第 1 大入賞装置 1 4 D は、開状態と閉状態とに作動可能な通常 A T 開閉部材 1 4 k を備える。通常 A T 開閉部材 1 4 k の作動により第 1 大入賞口 1 4 が開閉する。通常 A T 開閉部材 1 4 k は、通常では第 1 大入賞口 1 4 を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 の中に入球することは不可能である。通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態に作動すると、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 の中に入球することが可能になる。このように、通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球の第 1 大入賞口 1 4 への入球が可能となる。遊技球が第 1 大入賞口 1 4 へ入賞すると、所定個数（本形態では 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【 0 0 2 6 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 2 大入賞口 1 5 が形成された第 2 大入賞装置 1 5 D（以下、「V A T 1 5 D」ともいう）が設けられている。第 2 大入賞装置 1 5 D は、作動可能な V A T 開閉部材 1 5 k を備えている。V A T 開閉部材 1 5 k は、通常では第 2 大入賞口 1 5 を塞いでいる。V A T 開閉部材 1 5 k は開状態をとることができる。V A T 開閉部材 1 5 k が開状態であるときだけ遊技球の第 2 大入賞口 1 5 への入球が可能となる。一方、V A T 開閉部材 1 5 k が第 2 大入賞口 1 5 を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、V A T 開閉部材 1 5 k の作動によって第 2 大入賞口 1 5 が開閉する。遊技球が第 2 大入賞口 1 5 へ入賞すると、所定個数（本形態では 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 0 0 2 7 】

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

40

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

50

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の左端が特定領域16の左端よりやや右側に位置し、振分部材16kが特定領域16をその直上で覆う状態)にある。振分部材16k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15aを通過した後、特定領域16を通過することは不可能であり、非特定領域17を通過する。この第2大入賞口15から非特定領域17まで流下する遊技球のルートを第1のルートという。

【0030】

一方、振分ソレノイド16sが通電されているとき、振分部材16k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16k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16k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16k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15a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

【0031】

なお、基本的に、振分部材16k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16k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16R)においてのみ、振分ソレノイド16sが通電され、第2状態に変化することができる。なお、振分部材16kの作動態様は適宜変更可能である。

20

【0032】

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

【0033】

なお、第1大入賞装置14Dおよび第2大入賞装置15Dは、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。また、遊技性に応じて、第1大入賞装置14Dのような、特定領域や振分装置のない大入賞装置を2つ設ける構成とすることが可能である。また、第1大入賞装置14Dと第2大入賞装置15Dとが設けられているものの、遊技性に応じて、第1大入賞装置14Dだけを利用することとしたり、第2大入賞装置15Dだけを利用することとしたりすることが可能である。なお、第1大入賞装置14Dだけを利用する構成とした場合には、第2大入賞装置15Dに関する処理は行われないものとし、第2大入賞装置15Dだけを利用する構成とした場合には、第1大入賞装置14Dに関する処理は行われないものとする。

30

【0034】

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

【0035】

40

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6A(第1遊技領域)と、右側の右遊技領域6B(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6Aを流下するように遊技球を発射させるハンドル72kの操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域6Bを流下するように遊技球を発射させるハンドル72k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も構成されている。

【0036】

第1流路R1上には、第1始動口11と、2つの一般入賞口10と、が設けられている

50



て特図の可変表示がなされる。特図の可変表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯する態様である。なお、特図の可変表示の態様は、特に限定されず、各LEDが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなど適宜に設定してよい。

#### 【0043】

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

#### 【0044】

パチンコ遊技機PY1では、遊技球が第1始動口11または第2始動口12へ入賞した後すぐに特図の可変表示が行われない場合、具体的には、特図の可変表示の実行中や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。

#### 【0045】

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

#### 【0046】

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

#### 【0047】

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

#### 【0048】

また、普図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普図の可変表示が行われる。普図の可変表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯するという態様である。なお

10

20

30

40

50

、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。

#### 【0049】

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（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（本形態では4個）が設定されている。普図保留数の上限は適宜変更可能であり、上限を「無し」としてもよい。なお、以下において、遊技球がゲート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。また、本形態では、普図保留数を表示する普図保留表示器を設けていないが、普図保留表示器を表示器類8に加えてもよい。普図保留表示器としては、例えば特図保留表示器83と同様の構成のものを採用することが可能である。

10

#### 【0050】

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。

#### 【0051】

画像表示装置50は、例えば20インチの3D液晶ディスプレイで構成され、3D画像を表示可能な表示部50aを具備する。なお、画像表示装置50は、画像を表示することが可能であれば、複数枚の液晶ディスプレイで構成されるものや、EL（Electro Luminescence）ディスプレイで構成されるもの等、他の表示装置であってもよい。

20

#### 【0052】

盤上可動装置55は、表示部50aに沿って移動可能に構成され、装飾が施された盤上可動体55kを具備する。盤下可動装置56は、表示部50aに沿って移動可能に構成され、装飾が施された盤下可動体56kを具備する。

#### 【0053】

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。

30

#### 【0054】

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。

#### 【0055】

### 2. 遊技機の電氣的構成

40

次に、図6～図7に基づいて、パチンコ遊技機PY1における電氣的な構成を説明する。図6～図7に示すように、パチンコ遊技機PY1は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）100、主制御基板100による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、操作演出、大当たり遊技演出など）や客待ち演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）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（メイン制御部）と位置づけることができる。また、サブ制御基板120を、後述する画像制御基板140、ランプ制御回路151、お

50

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（サブ制御部）と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板 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、58 等）を用いた各種の演出を制御可能であればよい。

**【0056】**

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

**【0057】**

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

**【0058】**

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

**【0059】**

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

**【0060】**

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

**【0061】**

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

**【0062】**

10

20

30

40

50

第1始動口センサ11aは、第1始動口11に入賞した遊技球を検知する。第2始動口センサ12aは、第2始動口12に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ10aは、一般入賞口10に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ10aは、一般入賞口10毎に設けられている。ゲートセンサ13aは、ゲート13に設けられており、ゲート13を通過した遊技球を検知する。第1大入賞口センサ14aは、第1大入賞口14に入賞した遊技球を検知する。第2大入賞口センサ15aは、第2大入賞口15に入賞した遊技球を検知する。特定領域センサ16aは、特定領域16を通過（特定領域16に進入）した遊技球を検知する。非特定領域センサ17aは、非特定領域17を通過（非特定領域17に進入）した遊技球を検知する。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板100に出力する。

10

**【0063】**

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

**【0064】**

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

20

**【0065】**

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

**【0066】**

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

**【0067】**

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

30

**【0068】**

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

40

**【0069】**

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

50

に1球の遊技球が発射されるようになっている。

【0070】

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

10

【0071】

図7に示すように、サブ制御基板120には、プログラムに従ってパチンコ遊技機PY1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）121が実装されている。演出制御用マイコン121には、主制御基板100による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ROM123、ワークメモリとして使用される演出用RAM124、および演出用ROM123に記憶されたプログラムを実行する演出用CPU122が含まれている。

【0072】

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

20

【0073】

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

30

【0074】

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

40

【0075】

画像制御基板140は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ROM142、ワークメモリとして使用される画像用RAM143、及び、画像用ROM142に記憶されたプログラムを実行する画像用CPU141を備えている。また、画像制御基板140は、画像表示装置50に表示される画像のデータを記憶したCGROM145、CGROM145に記憶されている画像データの展開等に使用されるVRAM146、及び、VDP（Video Display Processor）144を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM145には、例えば、画像表示装置50に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等

50

(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。

【0076】

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

【0077】

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

10

【0078】

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

【0079】

スピーカ52から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板120の演出用ROM123に格納されている。なお、音声制御回路161を、基板にしてCPUを実装してもよい。この場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板にROMを実装し、そのROMに音声データを格納してもよい。また、スピーカ52を画像制御基板140に接続し、画像制御基板140の画像用CPU141に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板140の画像用ROM142に音声データを格納してもよい。

20

【0080】

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

30

【0081】

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

【0082】

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

40

【0083】

サブ制御基板120に接続された各種ランプ類には、枠ランプ53、盤ランプ54等が含まれている。演出制御用マイコン121は、各ランプを発光させることが可能である。

50

詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 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 1 2 0 の演出用 ROM 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

#### 【 0 0 8 4 】

なお、ランプ制御回路 1 5 1 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 1 2 0 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。

10

#### 【 0 0 8 5 】

### 3 . 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な遊技について、図 8 ~ 図 1 5 を用いて説明する。なお、図 8 ~ 図 1 5 に示す各テーブルは、本項目の説明のための一般的なものであり、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明においてこれらとは別のテーブルを示した場合、パチンコ遊技機 P Y 1 ではそのテーブルが用いられているものとする。但し、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示さない構成については、この項目で示したテーブルが用いられているものとし、また、後述する「パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部」の説明において別のテーブルを示した構成についても、この項目で示したテーブルに変更することが可能であるとする。

20

#### 【 0 0 8 6 】

### 3 - 1 . 普図に関わる遊技

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

30

#### 【 0 0 8 7 】

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

#### 【 0 0 8 8 】

### 3 - 1 - 1 . 当たり判定

当たり判定は、図 9 ( A ) に示すような当たり判定テーブルに従って、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けられている。すなわち、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに従って判定することにより、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示

40

50

でハズレ普図が停止表示される。なお、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。また、当たり判定テーブルを、遊技状態毎に分けなくてもよい。

【 0 0 8 9 】

### 3 - 1 - 2 . 普図変動

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

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

### 3 - 1 - 3 . 補助遊技

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー 1 2 D の開放時間が同じであってもよい。

#### 【 0 0 9 5 】

##### 3 - 2 . 特図に関わる遊技

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

10

#### 【 0 0 9 6 】

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

20

#### 【 0 0 9 7 】

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

#### 【 0 0 9 8 】

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

30

#### 【 0 0 9 9 】

##### 3 - 2 - 1 . 大当たり判定

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

40

#### 【 0 1 0 0 】

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

50

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。

#### 【 0 1 0 1 】

##### 3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

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

#### 【 0 1 0 2 】

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

#### 【 0 1 0 3 】

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

#### 【 0 1 0 4 】

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

#### 【 0 1 0 5 】

##### 3 - 2 - 3 . リーチ判定

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

#### 【 0 1 0 6 】

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

#### 【 0 1 0 7 】

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

10

20

30

40

50

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

【0108】

### 3-2-4. 特図変動パターン判定

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

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

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

10

20

30

40

50

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 ( U 1 ) が 3 ~ 4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルと、がある。また、各リーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けられている。具体的には、特図 2 保留数 ( U 2 ) 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 ( U 2 ) が 3 ~ 4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、がある。なお、特図変動パターン判定テーブルを、特図保留数に応じて分けなくてもよい。

【 0 1 1 3 】

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

10

【 0 1 1 4 】

また、各特図変動パターンには、図 1 1 ~ 図 1 2 の表の右から 2 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローが関連付けられている。なお、特図変動パターンに特図変動演出の演出フローを関連付けなくてもよい。

【 0 1 1 5 】

また、図 1 1 ~ 図 1 2 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンを、特図 ( 大当たり判定結果 ) および特図変動演出の演出内容などに関連付けた名称で呼ぶことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」と言う。そして、大当たり変動の中で、リーチの一種である S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「 S P 大当たり変動」と言い、 L リーチが行われる特図変動パターンのことを「 L 大当たり変動」と言い、 N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「 N 大当たり変動」と言う。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「 S P ハズレ変動」と言い、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である L リーチが行われる特図変動パターンのことを「 L ハズレ変動」と言い、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「 N ハズレ変動」と言い、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」と言う。通常ハズレ変動には、変動時間が互いに異なる 3 種類の変動 ( 通常 A ハズレ変動、通常 B ハズレ変動、通常 C ハズレ変動 ) がある。また、 S P 大当たりと S P ハズレ変動とを総称する場合、 S P 変動あるいは S P リーチ変動と言う。

20

30

【 0 1 1 6 】

3 - 2 - 5 . 先読み判定

パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特図関係乱数に基づいて、図 1 3 に示すような先読み判定テーブルに従って先読み判定を行う。先読み判定は、大当たり判定よりも前に ( 具体的には例えば始動口への入賞時に ) 行われる。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別 ( 第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2 ) に関連付けられている。すなわち、先読み判定テーブルには、第 1 始動口 1 1 に入賞した場合の先読み判定テーブル ( 第 1 先読み判定テーブル ) と、第 2 始動口 1 2 に入賞した場合の先読み判定テーブル ( 第 2 先読み判定テーブル ) と、がある。第 1 始動口 1 1 は特図 1 の抽選の契機となる始動口であるため、第 1 先読み判定テーブルを特図 1 先読み判定テーブルと言うこともできる。また、第 2 始動口 1 2 は特図 2 の抽選の契機となる始動口であるため、第 2 先読み判定テーブルを特図 2 先読み判定テーブルと言うこともできる。なお、先読み判定テーブルを、始動口の種別 ( 第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2 ) に応じて分けなくてもよい。

40

【 0 1 1 7 】

50

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

【0118】

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

10

【0119】

### 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あるいは第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を設けないようにすることが可能である。なお、以下において、所定回数（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1回目）のラウンド遊技のことを「1ラウンド（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。

20

【0120】

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、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、次の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間あるいはインターバル時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技機PY1は、特図の停止表示後、図14に示すような大当たり遊技制御テーブルに従って大当たり遊技を制御する。

30

【0121】

図14に示すように、大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎（例えば大当たり遊技A～C毎）に大当たり遊技構成要素が格納されている。各大当たり遊技では、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14a, 15aによって検出されると、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。

40

【0122】

なお、図14に示す大当たり遊技Aは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄A（図10（B）参照）である場合に実行され、大当たり遊技Bは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄Bである場合に実行され、大当たり遊技Cは、当選した大当たり図柄の種別が大当たり図柄Cである場合に実行される構成とすることが可能である。

【0123】

また、各大当たり遊技構成要素における回数や時間については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり遊技を、第1大入賞口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。第1大入賞口14だけを用いる大当たり遊技しか行わない構成、あるいは、第2大入賞口15だけを用いる大当たり遊

50

技しか行わない構成とする場合には、用いない方の大入賞口を備えない構成としてもよい。また、実行可能な大当たり遊技の種類は、複数種類であってもよいし、1種類であってもよい。

#### 【0124】

ここで、特定領域16について詳細に説明する。特定領域16は、振分部材16kによって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態をとるので、振分部材16kの作動態様は、特定領域16の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材16kの作動態様のことを「特定領域16の開閉態様」ともいう。また、特定領域16が開状態にあることを「V開放」ともいい、特定領域16が閉状態にあることを「V閉鎖」ともいう。

#### 【0125】

振分部材16kは一定の作動態様で制御される（つまり、特定領域16は一定の開閉態様で制御される）。例えば、第2大入賞口15の開放が開始してから15秒間、振分ソレノイド16sが通電され、振分部材16kが第2状態（図3（B））に制御される。よって、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技では、第2大入賞口15の開放時間およびタイミングと、振分部材16kの第2状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域16を通過する（遊技球を特定領域16に進入させる）ことが容易である。一方、最大で0.1秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技では、第2大入賞口15の開放時間およびタイミングと、振分部材16kの第2状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域16を通過する（遊技球を特定領域16に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、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）を設定することが可能である。なお、振分部材16kの作動態様は適宜に変更可能である。後述する「パチンコ遊技機PY1の特徴部」の説明において別の作動態様を示した場合、パチンコ遊技機PY1ではその作動態様が採用されているものとする。

#### 【0126】

なお、大当たり遊技中に、遊技球の特定領域16への通過（以下、「V通過」ともいう）が容易な第1開放パターン（Vロング開放パターン）でVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たりを、「Vロング大当たり」といい、遊技球の特定領域16の通過が不可能又は困難な第2開放パターン（Vショート開放パターン）でVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たりを、「Vショート大当たり」という。

#### 【0127】

### 3-4. 遊技状態

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

#### 【0128】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると

10

20

30

40

50

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。高確率状態に切り替える契機を V 通過とするか、大当たり図柄の種別とするかは、実現したい遊技性に応じて予め定められているものとする。高確率状態では、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 9 】

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 秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルに従って、特図変動パターン判定が行われる（図 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 3 0 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くなっている。例えば、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（3 0 秒）よりも短い普図変動時間（5 秒）が決定される（図 9（B））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

#### 【 0 1 3 1 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くなっている。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば 6 6 0 0 / 6 5 5 3 6）よりも高い確率（例えば 5 9 9 3 6 / 6 5 5 3 6）で当たりと判定される（図 9（A））。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

#### 【 0 1 3 2 】

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

#### 【 0 1 3 3 】

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

#### 【 0 1 3 4 】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たり当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1 回の補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり易い。つまり、普図に係る遊技について 3 つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。また、時短状態における特図変動パターン判定テーブルが、非時短状態におけるものよりも、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択され易いものでなくてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 5 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、普図抽選（普図に関する当たり判定）は行われるが特図抽選（大当たり判定）は行われないため、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。また、本明細書で説明している各種の遊技状態については、「第 n 遊技状態」（n は 1 以上の整数）の形式で任意に表現できるものとする。

## 【 0 1 3 6 】

## 4 . 遊技機による主な演出

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

## 【 0 1 3 7 】

## 4 - 1 . 演出モード

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

## 【 0 1 3 8 】

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

## 【 0 1 3 9 】

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

## 【 0 1 4 0 】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モー

10

20

30

40

50

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。

#### 【0141】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図16(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。

10

#### 【0142】

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

20

#### 【0143】

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

30

#### 【0144】

#### 4-2. 特図変動演出

次に、特図変動演出(単に「変動演出」とも言う)について説明する。パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果(大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果)などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部50aにおいて、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄の変動表示では、演出図柄が変動した後に停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示が行われる。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

40

#### 【0145】

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

#### 【0146】

#### 4-2-1. 演出図柄表示領域

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

50

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

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

#### 4 - 2 - 2 . 通常変動

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

#### 4 - 2 - 3 . Nリーチ

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

【 0 1 5 2 】

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

追加することが可能である。

【 0 1 5 3 】

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

10

【 0 1 5 4 】

4 - 2 - 4 . S P リーチ

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

【 0 1 5 5 】

S P リーチでは、Nリーチの後に、例えば、図 1 9 ( A ) に示すように、表示部 5 0 a に S P リーチ専用の背景画像（S P リーチ用背景画像 G 1 1 3 ）が表示され、表示部 5 0 a の中央に S P リーチが開始されたことを表す画像（S P リーチ開始タイトル画像）G 1 が表示される。その後、図 1 9 ( B ) に示すように、S P リーチ専用演出（例えばバトル演出）が行われる。そして、S P リーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P 大当たり変動」の場合には、図 1 9 ( C 1 ) に示すように、表示部 5 0 a に、大当たりを示唆する演出（例えば、主人公キャラクタ（味方キャラクタの一人）がバトルに勝利して仁王立ちしている表示）が行われるとともに、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P ハズレ変動」の場合には、図 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仁王立ちしている表示）が行われるとともに、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S P リーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

20

30

【 0 1 5 6 】

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 1 0 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 1 0 0 % とし、S P リーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 4 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 1 0 0 % 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 3 0 % とし、S P リーチ B の実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には 2 0 % とすれば、S P リーチ A の大当たり期待度を、S P リーチ B の大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

40

50

## 【 0 1 5 7 】

## 4 - 2 - 5 . Lリーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、Nリーチの後にLリーチを行うことが可能である。Lリーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性が、Sリーチよりは低いがNリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、Lリーチのリーチ演出の実行時間は、Sリーチのリーチ演出の演出時間よりも短い(図11および図12)。よって、Lリーチのリーチ演出では、例えば、Sリーチのリーチ演出よりも短い動画が表示部50aに表示される。なお、Lリーチのリーチ演出の内容は適宜変更可能である。また、Lリーチのリーチ演出の後にSリーチのリーチ演出が発展的に実行される特図変動パターンを設けてもよい。

10

## 【 0 1 5 8 】

## 4 - 3 . 保留アイコン表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図20(A)に示すように、4つの表示領域からなる保留アイコン表示領域50dを設けることが可能である。保留アイコン表示領域50dは、第1表示領域50d1、第2表示領域50d2、第3表示領域50d3および第4表示領域50d4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50d1、50d2、50d3、50d4に、保留アイコンHA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50d1に保留アイコンHAが表示され、特図1保留数が『2』の場合には、第1表示領域50d1と第2表示領域50d2とに保留アイコンHAが表示される。

20

## 【 0 1 5 9 】

また、保留アイコン表示領域50dの近傍に、図20(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50eを設けることが可能である。当該アイコン表示領域50e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HAと同じ当該アイコンTA(当該保留アイコンTAとも言う)を表示することが可能である。なお、当該アイコンTAとして、保留アイコンHAと異なるアイコンを表示することがあってもよい。

## 【 0 1 6 0 】

なお、保留アイコン表示領域50d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50dを、特図1保留数および特図2保留数の両方を表示する表示領域とすることも一方だけを表示する表示領域とすることも可能である。また、保留アイコン表示領域50dを設けるが当該アイコン表示領域50eを設けない構成としたり、両者を設けない構成としたりすることも可能である。

30

## 【 0 1 6 1 】

## 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11または第2始動口12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 6 2 】

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11に入賞すると、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。

40

## 【 0 1 6 3 】

50

#### 4 - 4 . 予告演出

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

##### 【 0 1 6 4 】

#### 4 - 4 - 1 . 可動体演出

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

10

##### 【 0 1 6 5 】

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

20

##### 【 0 1 6 6 】

#### 4 - 4 - 2 . 操作演出

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

##### 【 0 1 6 7 】

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

30

40




##### 【 0 1 6 8 】

#### 4 - 4 - 3 . 先読み演出

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

50

## 【 0 1 6 9 】

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。このように、保留アイコン H A や当該アイコン T A を通常態様（本形態では「○」）ではなく特殊態様（本形態では「」）で表示する先読み演出を、保留変化演出と言う。また、保留アイコン H A や当該アイコン T A を総称して、保留表示と言う。本形態では、保留表示として、保留アイコン H A と当該アイコン T A とを表示するが、保留アイコン H A だけを表示し当該アイコン T A を表示しない構成としてもよい。また、保留変化演出において特殊態様の保留表示を行うタイミングは、その保留表示の契機となる始動入賞の発生時であってもよいし、その保留表示のシフト表示時（保留アイコン H A の表示領域を変更したとき）であってもよいし、その保留表示に対応する特図変動の実行中（当該アイコン T A として表示しているとき）であってもよい。また、保留表示の特殊態様には複数の種類があってもよい。

10

## 【 0 1 7 0 】

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

20

## 【 0 1 7 1 】

## 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。

## 【 0 1 7 2 】

## [ 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 P Y 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 7 3 】

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。

40

## 【 0 1 7 4 】

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

50

態のときに遊技用CPU102に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)はすぐには開始されず、割り込み許可(S004)がされてから開始される。

【0175】

[2.メイン側タイマ割り込み処理]

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

10

【0176】

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

【0177】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図23の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。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(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

20

【0178】

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

【0179】

特別動作処理(S106)に次いで、振分装置16Dを制御するための振分装置制御処理を行う(S107)。なお、振分装置16Dを作動させるのは、第2大入賞装置15Dを用いた特別遊技を行う場合である。但し、振分装置16Dを、電源投入から常に一定動作で作動させてもよい。

30

【0180】

次に、遊技制御用マイコン101は、その他の処理(S108)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S108)としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用RAM104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(S108)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170に送信する。つまり、払出制御基板170は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。

【0181】

40

そして、遊技制御用マイコン101は、次に遊技用CPU102に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002~S004の処理を繰り返し実行し(図23参照)、割り込みパルスが入力されると(約4ms後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)を実行する。遊技制御用マイコン101は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)において、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にて遊技用RAM104の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。

【0182】

[2-1.センサ検出処理]

センサ検出処理(S104)では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第2始

50

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RAM104の出力バッファにセットする。

【0183】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサ10a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。

【0184】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサ13a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に設けられた普通図柄保留記憶部106に記憶する。なお、普通図柄保留記憶部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。

10

【0185】

第2始動口センサ処理では、第2始動口センサ12aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。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、例えば「4」)の複数の記憶領域があり、取得された特図2関係乱数は、第1領域から順に記憶される。なお、第n領域まで特図2関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図2関係乱数は記憶されない。また、取得した特図2関係乱数と第2先読み判定テーブルとを用いて第2先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図2保留記憶部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。

20

【0186】

第1始動口センサ処理では、第1始動口センサ11aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。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、例えば「4」)の複数の記憶領域があり、取得された特図1関係乱数は、第1領域から順に記憶される。なお、第n領域まで特図1関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図1関係乱数は記憶されない。また、取得した特図1関係乱数と第1先読み判定テーブルとを用いて第1先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図1保留記憶部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。

30

【0187】

第1大入賞口センサ処理では、第1大入賞口センサ14aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第1大入賞口センサ用コマンドを生成する。

40

【0188】

第2大入賞口センサ処理では、第2大入賞口センサ15a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。

【0189】

特定領域センサ処理では、特定領域センサ16aによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

50

## 【 0 1 9 0 】

## [ 2 - 2 . 普通動作処理 ]

普通動作処理（S 1 0 5）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 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

## 【 0 1 9 1 】

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 1 0 6 に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。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。

10

## 【 0 1 9 2 】

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。

## 【 0 1 9 3 】

普通図柄確定処理は、普図が停止表示しているときに行われる処理である。普通図柄確定処理では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、0 . 8 秒）が経過することに応じて、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄が停止表示していれば、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させ、補助遊技の開始を示す補助遊技開始コマンドを生成する。

20

## 【 0 1 9 4 】

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。

## 【 0 1 9 5 】

## [ 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。

30

## 【 0 1 9 6 】

## [ 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。

40

## 【 0 1 9 7 】

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 関係乱数のうちの当たり図柄種別乱数と、特図 2 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。なお、ハズレの種別を複数設け、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレ

50

図柄の種別を判定するようにしてもよい。この場合、図柄指定コマンドにはハズレ図柄の種別を示す情報を含ませるとよい。

【0198】

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105bの第1領域に記憶されていた特図2関係乱数のうちの特図2変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図2変動パターン判定テーブルとを用いて、特図2変動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図2変動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図2変動パターンが判定される。なお、特図2変動パターンの判定は、特図2保留記憶部105bに記憶されている特図2関係乱数の数(特図2保留数)にも関連付けられている。そして、判定された特図2変動パターンを表す特図2変動開始コマンドを生成する。特図2変動開始コマンドには、特図2であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図2変動パターンに対応付けられた特図2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2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。

10

【0199】

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保留数コマンドを生成する。

20

【0200】

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

30

【0201】

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1変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図1変動パターン判定テーブルとを用いて、特図1変動パターンを判定する。大当たり判定の結果がハズレであった場合の特図1変動パターン判定処理では、リーチ判定がなされ、そのリーチ判定の結果に応じて、特図1変動パターンが判定される。なお、特図1変動パターンの判定は、特図1保留記憶部105aに記憶されている特図1関係乱数の数(特図1保留数)にも関連付けられている。そして、判定された特図1変動パターンを表す特図1変動開始コマンドを生成する。特図1変動開始コマンドには、特図1であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、大当たり図柄種別判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図1変動パターンに対応付けられた特図1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1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。

40

【0202】

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

50

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。

【0203】

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

10

【0204】

[ 2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理 ]

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

【0205】

20

[ 2 - 3 - 3 . 特別図柄確定処理 ]

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

30

【0206】

[ 2 - 3 - 4 . 大当たり遊技制御処理 ]

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

40

【0207】

[ 2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理 ]

遊技状態設定処理は、大当たり遊技状態が終了する際に行われる処理である。遊技状態設定処理では、通常確率状態から高確率状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了の際に高確率状態を設定する。高確率状態の継続期間を制限する場合には、高確率状態の継続期間（例えば、大当たりにならなくとも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

50

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。

【0208】

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。

【0209】

## 6. 演出制御用マイコン121による演出の制御

次に、図25～図27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。

10

【0210】

### [1. サブ制御メイン処理]

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

【0211】

次に、割り込みを禁止し(S4002)、乱数更新処理を実行する(S4003)。乱数更新処理(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が行う乱数更新処理においても同様である。

20

【0212】

乱数更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する(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)。なお、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。このようにして、各種の演出(特図変動演出、保留演出、操作演出、先読み演出、その他の予告演出、大当たり遊技演出、客待ち演出、演出モードの制御など)が実現される。

30

【0213】

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

40

【0214】

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、S4012)に優先して実行される。

【0215】

50

### [ 2 . 1 m s タイマ割り込み処理 ]

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

#### 【 0 2 1 6 】

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

#### 【 0 2 1 7 】

### [ 3 . 1 0 m s タイマ割り込み処理 ]

1 0 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 0 1 2 ) は、サブ制御基板 1 2 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1 0 m s タイマ割り込み処理 ( S 4 0 1 2 ) では、図 2 7 に示すように、受信コマンド解析処理 ( S 4 2 0 1 )、演出タイマ更新処理 ( S 4 2 0 2 )、音声制御処理 ( S 4 2 0 3 )、演出用データ作成処理 ( S 4 2 0 4 ) を順次行う。

#### 【 0 2 1 8 】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理 ( S 4 0 1 0 ) によって演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理 (例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等) を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。例えば、演出タイマ更新処理では、通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 といった操作部の操作有効期間の開始タイミングや終了タイミングを計測する。音声制御処理では、入力処理や受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ (スピーカ 5 2 からの音声の出力を制御するデータ) の作成と音声制御回路 1 6 1 への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

#### 【 0 2 1 9 】

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

10

20

30

40

50

）、音声制御処理（S4203）など）が実行されることで、選択したサブ変動パターンに対応する特図変動演出が実現される。なお、このような演出の実現に関する処理の流れは、大当たり遊技演出や客待ち演出、先読み演出、所謂当該変動に伴う予告演出などの他の演出についても基本的には同じである。

【0220】

#### 7. パチンコ遊技機PY1の特徴部

以下、パチンコ遊技機PY1の特徴部を詳細に説明する。なお、パチンコ遊技機PY1の特徴の1つは、擬似連演出にある。

【0221】

最初に、遊技制御用マイコン101が実行可能な大当たり遊技について説明する。遊技制御用マイコン101は、図28の大当たり遊技制御テーブルに示す各種の大当たり遊技（大当たり遊技1～4）を実行可能である。

10

【0222】

図28に示すように、遊技制御用マイコン101は、特図1判定処理（第1始動口11への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄1」又は「大当たり図柄2」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン101は、「大当たり図柄1」を60%の割合で決定し、「大当たり図柄2」を40%の割合で決定する。また、遊技制御用マイコン101は、特図2判定処理（第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄3」又は「大当たり図柄4」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン101は、「大当たり図柄3」を60%の割合で決定し、「大当たり図柄4」を40%の割合で決定する。

20

【0223】

そして、遊技制御用マイコン101は、決定した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技を実行する。具体的には、「大当たり図柄1」が決定された場合に実行される「大当たり遊技1」、および、「大当たり図柄2」が決定された場合に実行される「大当たり遊技2」では、ラウンド遊技が16回行われる。そして、1Rから8Rまでは1回のラウンド遊技当たり最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14を開放し、9Rから16Rまでは1回のラウンド遊技当たり最大で0.1秒にわたって第1大入賞口14を開放する。この大当たり遊技の9Rから16Rまでは、第1大入賞口14の開放時間が極めて短く、現実的には第1大入賞口14への入賞が見込めないラウンドとなっている。つまり、この大当たり遊技におけるラウンド遊技の総数は16回であるものの、実質的なラウンド遊技の回数は8回である。

30

【0224】

また、「大当たり図柄3」が決定された場合に実行される「大当たり遊技3」、および、「大当たり図柄4」が決定された場合に実行される「大当たり遊技4」では、ラウンド遊技が16回行われる。そして、1Rから16Rまでの全てにおいて、1回のラウンド遊技当たり最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14を開放する。つまり、この大当たり遊技は、ラウンド遊技の総数も実質的なラウンド遊技の回数も16回である。

【0225】

従って、実質的なラウンド遊技の回数が16回である「大当たり遊技3」や「大当たり遊技4」は、実質的なラウンド遊技の回数が8回である「大当たり遊技1」または「大当たり遊技2」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言え、「大当たり遊技3」や「大当たり遊技4」が実行される大当たり遊技状態は、「大当たり遊技1」または「大当たり遊技2」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態と言える。

40

【0226】

次に、遊技制御用マイコン101が制御可能な遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン101は、「大当たり遊技1」、「大当たり遊技2」、「大当たり遊技3」、および「大当たり遊技4」の何れの大当たり遊技を実行した場合でも、大当たり遊技後の遊技状態を、時短状態（高ペース状態）に設定する。また、「大当たり遊技1」又は「大当

50

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

【0227】

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

10

【0228】

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

【0229】

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

20

【0230】

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

【0231】

遊技制御用マイコン101は、非時短状態に設定しているときの特図1変動パターン判定処理において、特図1判定処理で行った大当たり判定の結果、リーチ判定の結果、および特図変動パターン乱数に基づいて、特図1変動パターンを決定する。より詳細には、遊技制御用マイコン101は、図29に示すように、大当たり判定において大当たり当選と判定したときには、「大当たり図柄1」である場合も「大当たり図柄2」である場合も、特図1変動パターンとして、「THP001」～「THP003」の何れかを決定することが可能である。何れの特図1変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。振分率は、図29に示す通りである。なお、特図変動パターンの振分率（選択割合）については、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更することが可能である。このことは、「THP001」～「THP003」以外の特図変動パターンについても同様である。

30

【0232】

また、遊技制御用マイコン101は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ有り」である場合には、特図1変動パターンとして、「THP031」～「THP033」の何れかを決定することが可能である。

40

【0233】

また、遊技制御用マイコン101は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ無し」である場合には、特図1変動パターンとして、「THP040」、「THP041」、「THP042」、「THP043」の4種類の何れかを決定することが可能である。この4種類の特図1変動パターンのうち何れに決定するかは、特図1保留数によって割り振られている。特図1保留数が0～2個の場合には、特図変動時間が比較的長い特図変動パターンが決定され易く、特図1保留数が3～4個の場合には、特図変動時間が比較的短い特図変動パターンが決定され易くなっている。

50

## 【 0 2 3 4 】

ここで、特図 1 変動パターン「 T H P 0 0 1 」は、メーターチャージ演出が成功して S P リーチに発展し、その S P リーチの結果として成功演出（当選報知演出）が実行される変動（メーター S P 大当たり変動）である。また、特図 1 変動パターン「 T H P 0 3 1 」は、メーターチャージ演出が成功して S P リーチに発展し、その S P リーチの結果として失敗演出（落選報知演出）が実行される変動（メーター S P ハズレ変動）である。また、特図 1 変動パターン「 T H P 0 4 0 」は、メーターチャージ演出が失敗してリーチが形成されない変動（メーター通常ハズレ変動）である。

## 【 0 2 3 5 】

メーターチャージ演出は、複数の目盛りを有するメーターの画像（メーター画像 G 1 ）を表示部 5 0 a に表示して、通常ボタン 4 0 （操作部の一例）の操作に応じてメーターの目盛りを満タン（ M A X ）に近づけていく操作演出である（図 3 2、図 3 3 参照）。メーターチャージ演出には、最終的に目盛りが満タンになる成功態様と、満タンにならない失敗態様とがある。成功態様のメーターチャージ演出が実行された場合には、リーチが形成され、 N リーチから S P リーチに発展する（図 3 4 参照）。失敗態様のメーターチャージ演出が実行された場合には、リーチが形成されることなく変動演出が終了する。

10

## 【 0 2 3 6 】

また図 2 9 に示すように、特図 1 変動パターン「 T H P 0 0 2 」は、メーターチャージ演出が実行されることなく S P リーチまで発展する「 S P 大当たり変動」であり、特図 1 変動パターン「 T H P 0 0 3 」は、メーターチャージ演出が実行されることなく演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチになるものの S P リーチには発展しない「 N 大当たり変動」である。

20

## 【 0 2 3 7 】

また、特図 1 変動パターン「 T H P 0 3 2 」は、メーターチャージ演出が実行されることなく S P リーチまで発展する「 S P ハズレ変動」であり、特図 1 変動パターン「 T H P 0 3 3 」は、メーターチャージ演出が実行されることなく演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチになるものの S P リーチには発展しない「 N ハズレ変動」である。

## 【 0 2 3 8 】

また、特図 1 変動パターン「 T H P 0 4 1 」は、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチになることなく変動演出が 1 3 秒で終了する「通常 A ハズレ変動」であり、「 T H P 0 4 2 」は、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチになることなく変動演出が 8 秒で終了する「通常 B ハズレ変動」であり、「 T H P 0 4 3 」は、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチになることなく変動演出が 4 秒で終了する「通常 C ハズレ変動」である。なお、リーチとは、複数の演出図柄のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で、遊技者に有利な遊技状態になること（例えば大当たり遊技状態になること）を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「 7 7 」の状態）のことである。

30

## 【 0 2 3 9 】

本形態では、図 2 9 に示すように、大当たりで当選している場合（大当たり変動の場合）には、 S P リーチまで発展する変動演出が、 N リーチで終了する変動演出よりも実行され易い。一方、ハズレの場合（ハズレ変動の場合）には、 S P リーチまで発展する変動演出よりも、 N リーチで終了する変動演出の方が実行され易い。すなわち本形態では、 S P リーチは、 N リーチよりも大当たり期待度が高い演出となっている。

40

## 【 0 2 4 0 】

また本形態では、図 2 9 に示すように、大当たりで当選している場合（大当たり変動の場合）には、メーターチャージ演出が成功して S P リーチに発展するメーター S P 大当たり変動が選択される割合が、メーターチャージ演出が実行されることなく S P リーチが実行される S P 大当たり変動が選択される割合よりも高い。一方、ハズレの場合（ハズレ変動の場合）には、メーターチャージ演出が成功して S P リーチに発展するメーター S P ハズレ変動が選択される割合が、メーターチャージ演出が実行されることなく S P リーチが

50

実行されるSPハズレ変動が選択される割合よりも低い。つまり本形態では、メーターチャージ演出が成功してSPリーチに発展する一連の演出は、大当たり当選時の方がハズレ時よりも選択され易くなっている。このため、成功態様のメーターチャージ演出は、大当たり遊技が実行される期待度（有利遊技状態に制御される期待度）が高いことを示唆する演出として機能する。

#### 【0241】

また本形態では、図29に示すように、成功態様のメーターチャージ演出が実行されると必ずSPリーチが実行され、失敗態様のメーターチャージ演出が実行されるとリーチが形成されることなく変動演出が終了する。よって、メーターチャージ演出は、SPリーチの実行に期待させる演出として機能する。

10

#### 【0242】

なお本形態では、SPリーチとしてバトルリーチが実行される。バトルリーチは、主人公キャラクターと敵キャラクターとがバトルを行うリーチ演出である。バトルリーチには、当落分岐があり、主人公キャラクターが敵キャラクターに勝利する成功演出（勝利演出）、又は、主人公キャラクターが敵キャラクターに敗北する失敗演出（敗北演出）に分岐する。成功演出は、遊技者に大当たり当選していることを示唆する演出として機能する。失敗演出は、遊技者に大当たり当選していないことを示唆する演出として機能する。本形態では、非時短状態における特図1の抽選に基づくバトルリーチとして、図19に示したリーチ演出が実行される。なお、演出制御用マイコン121は、特図変動演出を構成する各演出（通常変動、メーターチャージ演出、Nリーチ、SPリーチなど）において、表示部50aに演出画像を表示するとともに、演出画像の表示に応じて、枠ランプ53や盤ランプ54を用いた発光演出や、スピーカ52を用いた音演出、可動装置55, 56, 58を用いた可動体演出、入力装置（通常ボタン40、特殊ボタン41）を用いた操作演出等を実行可能である。

20

#### 【0243】

次に、演出制御用マイコン121によるメーターチャージ演出における通常ボタン40の操作態様（操作方法）の抽選について図30に基づいて説明する。メーターチャージ演出には、通常ボタン40の操作方法が異なる2つの種類がある。「連打」の操作によってメーターを溜めるメーターチャージ演出（連打メーターチャージ演出）と、「長押し」の操作によってメーターを溜めるメーターチャージ演出（長押しメーターチャージ演出）である。「連打」とは、通常ボタン40の操作有効期間中に何度も繰り返し通常ボタン40を押す操作を言う。「連打」は、連続操作の一例である。また、「長押し」とは、通常ボタン40の操作有効期間にわたって通常ボタン40を継続して押し続ける操作（押ししている状態を維持する操作）を言う。「長押し」は、継続操作の一例である。

30

#### 【0244】

メーターチャージ演出における通常ボタン40の操作方法の抽選は、図30に示すテーブルに基づいて行われる。図30に示すように、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「メーターSP大当たり変動」（THP001）である場合には、「連打」を30%の割合で選択し、「長押し」を70%の割合で選択する。また演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「メーターSPハズレ変動」（THP031）である場合には、「連打」を40%の割合で選択し、「長押し」を60%の割合で選択する。また演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「メーター通常ハズレ変動」（THP040）である場合には、「連打」を80%の割合で選択し、「長押し」を20%の割合で選択する。

40

#### 【0245】

このように本形態では、SPリーチに発展する変動（メーターSP大当たり変動、メーターSPハズレ変動）では、連打よりも長押しの方が選択され易く、リーチが形成されない変動（メーター通常ハズレ変動）では、連打の方が長押しよりも選択され易い。よって

50

、長押しのメーターチャージ演出は、S Pリーチに発展する可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、メーターS P大当たり変動の方が、メーターS Pハズレ変動よりも、長押しが選択される確率が高く、連打が選択される確率が低い。よって、長押しのメーターチャージ演出は、S Pリーチにおいて成功演出が実行される可能性（言い換えれば、大当たり当選している可能性）が高いことを示唆する演出としても機能する。

#### 【0246】

次に、演出制御用マイコン121によるS Pリーチの当落分岐における操作演出の抽選について図30に基づいて説明する。非時短状態における特図1の抽選に基づくS Pリーチでは、当落分岐において、遊技者に通常ボタン40を「単発押し」で操作させる操作演出が行われる。すなわち、S Pリーチでは操作演出を経て成功演出又は失敗演出に分岐する。10  
「単発押し」とは、通常ボタン40の操作有効期間中に1回だけ通常ボタン40を押す操作を言う。「単発押し」は、単発操作の一例である。S Pリーチの当落分岐における操作演出には、遊技者に通常ボタン40を操作するように指示する操作指示演出が異なる2つの種類がある。1つは、操作方法指示音声出力演出を伴わない単発押しの操作演出であり（図35）、もう1つは、操作方法指示音声出力演出を伴う単発押しの操作演出である（図36）。操作方法指示音声出力演出とは、通常ボタン40の操作方法を指示する「一撃」の操作方法指示音声をスピーカ52から出力する演出である。

#### 【0247】

図30に示すように、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「メーターS P大当たり変動」20  
（THP001）である場合には、「操作方法指示音声の出力無し」を30%の割合で選択し、「操作方法指示音声の出力有り」を70%の割合で選択する。また演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「メーターS Pハズレ変動」（THP031）である場合には、「操作方法指示音声の出力無し」を70%の割合で選択し、「操作方法指示音声の出力有り」を30%の割合で選択する。なお本形態では、メーターチャージ演出を経ないで実行されるS Pリーチでは、当落分岐において操作演出が実行されないものとするが、メーターチャージ演出を経ないで実行されるS Pリーチにおいても操作演出が実行される構成としてもよい。

#### 【0248】

このように本形態では、メーターS P大当たり変動では、「操作方法指示音声の出力無し」の操作演出よりも、「操作方法指示音声の出力有り」の操作演出の方が選択され易く、メーターS Pハズレ変動では、「操作方法指示音声の出力無し」の操作演出の方が、「操作方法指示音声の出力有り」の操作演出よりも選択され易い。このため、「操作方法指示音声の出力有り」の操作演出は、大当たり期待度（大当たり当選している期待度）が高いことを示唆する演出として機能する。30

#### 【0249】

次に、本パチンコ遊技機PY1における特徴的な演出（メーターチャージ演出、および、S Pリーチの当落分岐における操作演出）の実行例を図31～図38に基づいて説明する。40

#### 【0250】

##### <メーターチャージ演出>

メーターチャージ演出の具体例について説明する。演出制御用マイコン121は、特図変動パターンとして「メーターS P大当たり変動」（THP001）、「メーターS Pハズレ変動」（THP031）、又は、「メーター通常ハズレ変動」（THP040）が選択された場合、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の変動表示を開始した後（図31（A）（B）参照）、直ぐにメーターチャージ演出を実行する（図31（C）参照）。メーターチャージ演出では、まず、複数の目盛りを有するメーターを表したメーター画像G1と、「メーターをためろ！」の文字画像G2とを表示部50aに表示する。これにより、メーターチャージ演出が開始されたことが遊技者に示される。50

## 【 0 2 5 1 】

メーターチャージ演出における通常ボタン40の操作方法が「連打」である場合、図31(C)に示す画像に続いて、図32に示す連打のメーターチャージ演出を実行する。連打のメーターチャージ演出では、通常ボタン40の操作有効期間を示す有効期間画像G3と、通常ボタン40を表す通常ボタン画像G4と、操作方法が連打であることを文字で示す操作方法指示画像G51とを表示する。有効期間画像G3は、操作有効期間の経過に応じて変化するプログレスバーである。操作方法指示画像G51は、操作方法を示す「連打」の文字を含む画像である。なお、操作方法指示画像G51は、遊技者に通常ボタン40の操作を指示する操作指示画像でもある。

## 【 0 2 5 2 】

パチンコ遊技機PY1は、連打のメーターチャージ演出において、操作方法指示画像G51と、通常ボタン画像G4とを使って、操作方法が連打であることを表現する操作方法指示演出を実行する。具体的には、連打のメーターチャージ演出における操作方法指示演出では、パチンコ遊技機PY1は、操作方法指示画像G51に含まれる「連」の文字画像G6、および、「打」の文字画像G7を交互に拡張縮する。そしてこれに応じて、通常ボタン画像G4を、押されていない状態の通常ボタン40を表す非押下態様(第1表示態様)と、押されている状態の通常ボタン40を表す押下態様(第2表示態様)との間で繰り返し切り替える。

## 【 0 2 5 3 】

すなわちパチンコ遊技機PY1は、操作有効期間の開始に応じてまず、図32(A)に示すように、非押下態様の通常ボタン画像G4を表示するとともに、通常態様の「連」の文字画像G6および「打」の文字画像G7を、通常ボタン画像G4から離れた離隔位置に表示する。次に図32(B)に示すように、「連」の文字画像G6を拡大表示する。このとき、「連」の文字画像G6の拡大表示に応じて、非押下態様の通常ボタン画像G4を押下態様に変化させる。押下態様の通常ボタン画像G4は、非押下態様の通常ボタン画像G4の表示色(通常色、例えば白色)とは異なる特定色(例えば青色)で表示する。このような動画像(図32(A)(B))によって、「連」の文字が通常ボタンを押している様子を表現する。なお、図32に示す「連」の文字画像G6の表示位置は、通常ボタン画像G4に近接した近接位置である。「連」の文字画像G6が近接位置にある場合、その下部は、通常ボタン画像G4の前方に重ねて表示される。「連」の文字が通常ボタンを押している画像の表示時間は極わずかであり、すぐに、図32(C)に示すように、「連」の文字画像G6は、通常態様まで縮小され、通常ボタン画像G4は非押下態様に戻される。

## 【 0 2 5 4 】

続いて、演出制御用マイコン121は、図32(D)に示すように、「打」の文字画像G7を拡大表示する。このとき、「打」の文字画像G7の拡大表示に応じて、非押下態様の通常ボタン画像G4を押下態様に変化させる。通常ボタン画像G4が押下態様になることによって、通常ボタン画像G4の表示色は特定色に変化する。このような動画像(図32(C)(D))によって、「打」の文字が通常ボタンを押している様子を表現する。なお、図32に示す「打」の文字画像G7の表示位置は、通常ボタン画像G4に近接した近接位置である。「打」の文字画像G7が近接位置にある場合、その下部は、通常ボタン画像G4の前方に重ねて表示される。「打」の文字が通常ボタンを押している画像の表示時間は極わずかであり、すぐに、図32(E)に示すように、「打」の文字画像G6は、通常態様まで縮小され、通常ボタン画像G4は非押下態様に戻される。

## 【 0 2 5 5 】

その後は、操作有効期間が終了するまで、図32(B)~図32(E)の操作指示演出が繰り返される。すなわち、操作有効期間が終了するまで、「連」の文字画像が通常ボタンを押す動作と、「打」の文字画像が通常ボタンを押す動作とが高速で切り替えられる一連の動画が表示される。このように本形態では、通常ボタン40の操作方法が「連打」である場合、「連打」の操作方法を指示する操作方法指示画像G51を、あたかも通常ボタンを連打しているような動作態様で表示する。これにより、「連打」の文字の意味を読み

10

20

30

40

50

取らなくても、その動作態様だけで、遊技者に対して操作方法が「連打」であることをわかり易く示すことが可能である。また、「連打」の文字自体が通常ボタンを連打しているという擬人的な表現によって、操作演出の興趣を高めることが可能である。

【0256】

また、メーターチャージ演出における通常ボタン40の操作方法が「長押し」である場合、図31(C)に示す画像に続いて、図33に示す長押しのメーターチャージ演出を実行する。長押しのメーターチャージ演出では、通常ボタン40の操作有効期間を示す有効期間画像G3と、通常ボタン40を表す通常ボタン画像G4と、操作方法が長押しであることを文字で示す操作方法指示画像G52とを表示する。操作方法指示画像G52は、操作方法を示す「長押し」の文字を含む画像である。なお、操作方法指示画像G52は、遊技者に通常ボタン40の操作を指示する操作指示画像でもある。

10

【0257】

パチンコ遊技機PY1は、長押しのメーターチャージ演出において、操作方法指示画像G52と、通常ボタン画像G4とを使って、操作方法が長押しであることを表現する操作方法指示演出を実行する。具体的には、長押しのメーターチャージ演出における操作方法指示演出では、パチンコ遊技機PY1は、「長押し」の文字を含む操作方法指示画像G52を通常ボタン画像G4から離れた離隔位置から、通常ボタン画像G4の前方に重なる近接位置へと移動させ、一定時間にわたって近接位置に位置させ続ける。そしてこの操作方法指示画像G52の離隔位置から近接位置への移動に応じて、通常ボタン画像G4を、押されていない状態の通常ボタン40を表す非押下態様から、押されている状態の通常ボタン40を表す押下態様に切り替える。

20

【0258】

すなわちパチンコ遊技機PY1は、操作有効期間の開始に応じてまず、図33(A)に示すように、非押下態様の通常ボタン画像G4を表示するとともに、通常ボタン画像G4の上方であって通常ボタン画像G4と重ならない離隔位置に、「長押し」の文字画像である操作方法指示画像G52を表示する。次に図33(B)に示すように、操作方法指示画像G52(「長押し」の文字画像)を、通常ボタン画像G4に重なる近接位置まで下方に移動表示する。このとき、操作方法指示画像G52の移動表示に応じて、非押下態様の通常ボタン画像G4を押下態様に変化させる。押下態様の通常ボタン画像G4は、特定色(例えば青色)で表示する。

30

【0259】

図33(B)に示す操作方法指示画像G52の近接位置での表示、および、通常ボタン画像G4の押下態様での表示は、一定時間(本形態では2.5秒、操作有効時間8秒の1/3弱程度)にわたって維持される。このような動画像(図33(A)(B))によって、「長押し」の文字が通常ボタンを長押しの操作方法で押している様子を表現する。なお、操作方法指示画像G52(「長押し」の文字画像)が近接位置にある場合、その下部は、通常ボタン画像G4の前方に重ねて表示される。なお、近接位置にある操作方法指示画像G52(「長押し」の文字)を振動表示させることで、長押しの文字が通常ボタンに作用している表現を強調してもよい。

40

【0260】

操作方法指示画像G52を近接位置に一定時間表示した後、演出制御用マイコン121は、図33(C)に示すように、操作方法指示画像G52を一旦離隔位置に戻すとともに、通常ボタン画像G4を非押下態様に戻す。そして図33(D)に示すように、再び操作方法指示画像G52を近接位置に移動表示するとともに、通常ボタン画像G4を押下態様に変化させ、これを一定時間維持する。

【0261】

その後は、操作有効期間が終了するまで、図33(C)~図33(D)の操作指示演出が繰り返される。すなわち、操作有効期間が終了するまで、「長押し」の文字画像が通常ボタンを長押しの操作方法で押す動作が繰り返される。このように本形態では、通常ボタン40の操作方法が「長押し」である場合、「長押し」の操作方法を指示する操作方法指

50

示画像 G 5 2 を、あたかも通常ボタンを長押ししているような動作態様で表示する。これにより、「長押し」の文字の意味を読み取らなくても、その動作態様だけで、遊技者に対して操作方法が「長押し」であることをわかり易く示すことが可能である。また、「長押し」の文字自体が通常ボタンを長押ししているという擬人的な表現によって、操作演出の興趣を高めることが可能である。なお、図 3 3 における 2 点鎖線の矢印は操作方法指示画像 G 5 2 の動きを説明するための仮想線であり、表示部 5 0 a に表示される画像ではない。以降の図面においても、2 点鎖線の矢印の意味は同様である。

#### 【 0 2 6 2 】

「連打」あるいは「長押し」のメーターチャージ演出が「メーター S P 大当たり変動」又は「メーター S P ハズレ変動」の特図変動パターンに基づいて実行された演出である場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 3 4 ( A ) に示すように、メーター画像 G 1 の目盛りが満タンまで溜まる成功態様のメーターチャージ演出を行う。成功態様のメーターチャージ演出では、メーター画像 G 1 の目盛りを満タンで表示することに応じて、通常ボタン画像 G 4 の表示位置一体に、爆発を表現したエフェクト画像 G 8 を表示する。その後、演出制御用マイコン 1 2 1 は、この爆発を表現したエフェクト画像 G 8 を非表示とするのに応じて、図 3 4 ( B ) に示すように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 をリーチの態様で表示し、さらに、図 3 4 ( C ) に示すように、S P リーチに発展させる。なお、「連打」あるいは「長押し」のメーターチャージ演出が「メーター通常ハズレ変動」の特図変動パターンに基づいて実行された演出である場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、メーター画像 G 1 の目盛りが満タンまで溜まらない失敗態様のメーターチャージ演出を行う。

#### 【 0 2 6 3 】

< S P リーチの当落分岐における操作演出 >

S P リーチでは、主人公キャラクタが敵キャラクタとバトルを行う動画が表示部 5 0 a に表示され、最終的に、当選を示す成功演出（主人公キャラクタが勝利する勝利演出）、又は、落選を示す失敗演出（主人公キャラクタが敗北する敗北演出）に分岐する。この当落分岐に際して、演出制御用マイコン 1 2 1 は、通常ボタン 4 0 を操作させる操作演出を実行する。すなわち、通常ボタン 4 0 が操作されたことに応じて、成功演出又は失敗演出を実行する。

#### 【 0 2 6 4 】

S P リーチの当落分岐における操作演出には、スピーカ 5 2 から「一撃」の操作方法指示音声を出力することなく、単発押しでの通常ボタン 4 0 の操作を指示する画像を表示部 5 0 a に表示する操作方法指示音声無しの操作演出と、スピーカ 5 2 から「一撃」の操作方法指示音声を出力するとともに、単発押しでの通常ボタン 4 0 の操作を指示する画像を表示部 5 0 a に表示する操作方法指示音声有りの操作演出とがある。

#### 【 0 2 6 5 】

操作方法指示音声無しの操作演出を実行する場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、スピーカ 5 2 から操作方法指示音声を出力することなく、図 3 5 に示す操作方法指示演出を実行する。すなわち、演出制御用マイコン 1 2 1 は、操作有効期間の開始に応じてまず、図 3 5 ( A ) に示すように、通常ボタン 4 0 の操作有効期間を示す有効期間画像 G 3 と、通常ボタン 4 0 を表す通常ボタン画像 G 4 と、操作方法が単発押しであることを文字で示す操作方法指示画像 G 5 3 とを表示する。操作方法指示画像 G 5 3 は、操作方法を示す「一撃」の文字を含む画像である。なお、操作方法指示画像 G 5 3 は、遊技者に通常ボタン 4 0 の操作を指示する操作指示画像でもある。

#### 【 0 2 6 6 】

なお、「一撃」の文字は、連打や長押しといった特別な操作方法ではなく、単発押しという基本的な操作方法を指示する表示として機能する。単発押しを基本操作と称し、連打や長押しを非基本操作と称する。連打は第 1 非基本操作の一例であり、長押しは第 2 非基本操作の一例である。また、「一撃」の操作方法指示音声のスピーカ 5 2 からの出力も、単発押しという基本的な操作方法を指示する演出として機能する。なお、単発押しの操作方法を指示する操作方法指示画像として、「一発」や「単押し」、「押せ」などの他の画

像を採用してもよい。単なる「押せ」という画像であっても、操作方法が連打である場合は「連打」の操作方法指示画像 G 5 1 を表示し、操作方法が長押しである場合は「長押し」の操作方法指示画像 G 5 2 を表示する本形態においては、単発押しの操作方法を指示する画像として機能する。この場合、操作方法指示音声として「押せ」の音声を出力する構成としてもよく、「押せ」の操作方法指示音声も、操作方法が単発押しであることを指示する音声として機能する。

【 0 2 6 7 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、操作方法指示音声無しの単発押しの操作方法指示演出において、操作方法指示画像 G 5 3 と、通常ボタン画像 G 4 とを使って、操作方法が単発押しであることを表現する。具体的にはパチンコ遊技機 P Y 1 は、「一撃」の文字を含む操作方法指示画像 G 5 3 を通常ボタン画像 G 4 から離れた離隔位置から、通常ボタン画像 G 4 の前方に重なる近接位置へと移動させ、すぐに離隔位置に戻す。そしてこの操作方法指示画像 G 5 3 の離隔位置と近接位置との間の移動に応じて、通常ボタン画像 G 4 を、押されていない状態の通常ボタン 4 0 を表す非押下態様と、押されている状態の通常ボタン 4 0 を表す押下態様との間で切り替える。

10

【 0 2 6 8 】

すなわちパチンコ遊技機 P Y 1 は、図 3 5 ( A ) ( B ) に示すように、通常ボタン画像 G 4 の上方であって通常ボタン画像 G 4 と重ならない離隔位置に表示していた操作方法指示画像 G 5 3 ( 「一撃」の文字画像 ) を、通常ボタン画像 G 4 に重なる近接位置まで下方に移動表示する。このとき、操作方法指示画像 G 5 2 の移動表示に応じて、非押下態様の通常ボタン画像 G 4 を押下態様に変化させる。押下態様の通常ボタン画像 G 4 は、特定色 ( 例えば青色 ) で表示する。

20

【 0 2 6 9 】

図 3 5 ( B ) に示す操作方法指示画像 G 5 3 の近接位置での表示、および、通常ボタン画像 G 4 の押下態様での表示は、わずかな時間 ( 本形態では 0 . 5 秒、操作有効時間 8 秒の 1 / 1 6 程度 ) であり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、すぐに図 3 5 ( C ) に示すように、操作方法指示画像 G 5 3 を離隔位置に戻すとともに、通常ボタン画像 G 4 を非押下態様に戻す。このような動画像 ( 図 3 5 ( A ) ~ ( C ) ) によって、「一撃」の文字が通常ボタンを単発押しの操作方法で押している様子表現する。なお、操作方法指示画像 G 5 3 ( 「一撃」の文字画像 ) が近接位置にある場合、その下部は、通常ボタン画像 G 4 の前方に重ねて表示される。

30

【 0 2 7 0 】

その後、演出制御用マイコン 1 2 1 は、図 3 5 ( D ) に示すように、再び操作方法指示画像 G 5 3 を近接位置に移動表示するとともに、通常ボタン画像 G 4 を押下態様に変化させ、すぐに、図 3 5 ( E ) に示すように、操作方法指示画像 G 5 3 を離隔位置に戻すとともに、通常ボタン画像 G 4 を非押下態様に戻す。つまり、図 3 5 ( B ) ( C ) に示す単発押しの動作 ( アクション ) を繰り返す。これは、操作有効期間が終了するまで継続される。つまり、操作有効期間が終了するまで、「一撃」の文字画像が通常ボタンを単発押しの操作方法で押す動作が繰り返される。このように本形態では、通常ボタン 4 0 の操作方法が「単発押し」であって、「一撃」の操作方法指示音声の出力がない場合、「単発押し」の操作方法を指示する操作方法指示画像 G 5 3 を、あたかも通常ボタンを単発押ししているような動作態様で表示する。これにより、「一撃」の操作方法指示音声がなくとも、「一撃」の文字の動作態様だけで、遊技者に対して操作方法が「単発押し」であることをわかり易く示すことが可能である。また、「一撃」の文字自体が通常ボタンを長押ししているという擬人的な表現によって、操作演出の興趣を高めることが可能である。

40

【 0 2 7 1 】

また演出制御用マイコン 1 2 1 は、操作方法指示音声有りの操作演出を実行する場合、スピーカ 5 2 から操作方法指示音声を出力するとともに、図 3 6 に示す操作方法指示演出を実行する。すなわち、演出制御用マイコン 1 2 1 は、操作有効期間の開始に応じて、図 3 6 ( A ) に示すように、スピーカ 5 2 から「一撃」の音声を出力するとともに、通常ボ

50

タン４０の操作有効期間を示す有効期間画像Ｇ３と、通常ボタン４０を表す通常ボタン画像Ｇ４と、操作方法が単発押しであることを文字で示す操作方法指示画像Ｇ５３（「一撃」の文字画像）とを表示する。

【０２７２】

操作方法指示音声有りの単発押しの操作演出では、演出制御用マイコン１２１は、操作有効期間中、操作方法指示画像Ｇ５３を静止画像で表示部５０ａに表示する（図３６（Ａ）～（Ｃ）参照）。すなわち、操作方法指示画像Ｇ５３を動かすことなく、通常ボタン画像Ｇ４から離れた離隔位置に表示し続ける。また演出制御用マイコン１２１は、通常ボタン画像Ｇ４を非押下態様のまま表示し続ける。このように本形態では、操作演出において操作方法を指示する音声をスピーカ５２から出力する場合には、この音声により遊技者は操作方法を十分に把握することが可能であるため、操作方法指示画像Ｇ５３を通常ボタン画像Ｇ４に向かって移動させる操作方法指示演出を行わず、単に静止画像で表示するだけとしている。これにより、表示部５０ａにおける表示演出が複雑になるのを防止している。

10

【０２７３】

なお、操作演出において操作方法指示音声を出力するとともに、操作方法指示画像Ｇ５３を静止画像で表示する場合、操作方法指示画像Ｇ５３（「一撃」の文字画像）の大きさや色（つまり表示態様）を、操作方法指示音声を出力しない場合の操作方法指示画像Ｇ５３とは異なるものとするにより、操作方法指示画像Ｇ５３を目立たせるようにしてもよい。また、操作方法指示画像Ｇ５３だけを静止画像で表示して、通常ボタン画像Ｇ４は、非押下態様から押下態様に変化して非押下態様に戻るといった単発押しを表す動作を一定周期で行う構成としてもよい。また、操作方法指示音声の出力タイミングは、操作有効期間の開始前（例えば開始直前）など、遊技者への操作指示として不適切なタイミングにならない範囲で適宜変更可能である。

20

【０２７４】

以上説明した通常ボタン４０の操作方法を指示する各種の演出について、図３７および図３８にまとめる。図３７に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１は、操作演出において操作方法指示音声を出力しない場合には、操作方法を指示する操作方法指示画像（「連打」の文字画像である操作方法指示画像Ｇ５１、「長押し」の文字画像である操作方法指示画像Ｇ５２、「一撃」の文字画像である操作方法指示画像Ｇ５３）を、操作方法に応じた動作態様で動作させる。具体的には、操作方法が「連打」である場合の操作演出では、図３７（Ａ）（Ｂ）（Ｅ）に示すように、操作方法指示音声の出力はなされずに、操作有効期間中、「連打」の文字画像である操作方法指示画像Ｇ５１のうち、「連」の文字画像Ｇ６を通常態様から拡大させて通常態様に戻し、続いて「打」の文字画像Ｇ７を通常態様から拡大させて通常態様に戻すという一連の動作を高速で繰り返す。これにより、「連打」の文字が通常ボタンを連打している様子を表現する。なお本形態では、「連」の文字画像Ｇ６を拡大表示している時間 $t_1$ （「打」の文字画像Ｇ６を拡大表示している時間も同じ）は、０．２秒程度である。

30

【０２７５】

また、操作方法が「長押し」である場合の操作演出では、図３７（Ａ）（Ｃ）（Ｅ）に示すように、操作方法指示音声の出力はなされずに、操作有効期間中、「長押し」の文字画像である操作方法指示画像Ｇ５２を、通常ボタン画像Ｇ４から離れた離隔位置から、通常ボタン画像Ｇ４に重なる近接位置へと移動表示させ、一定時間 $t_2$ （第２の近接時間に相当）にわたって近接位置に表示し続けた後、離隔位置に戻す。そして、このような動作表示を、有効期間中繰り返し行う。これにより、「長押し」の文字が通常ボタンを長押ししている様子を表現する。なお本形態では、操作方法指示画像Ｇ５２（「長押し」の文字画像）を近接位置に維持する時間 $t_2$ は、２．５秒程度である。

40

【０２７６】

また、操作方法が「単発押し」である場合の操作演出では、図３７（Ａ）（Ｄ）（Ｅ）に示すように、操作方法指示音声の出力はなされずに、操作有効期間中、「一撃」の文字画像である操作方法指示画像Ｇ５３を、通常ボタン画像Ｇ４から離れた離隔位置から、通

50

常ボタン画像 G 4 に重なる近接位置へと移動表示させ、一定時間 t 3 (第 1 の近接時間に相当) 後に直ぐに離隔位置に戻す。そして、このような動作表示を、有効期間中繰り返し行う。これにより、「一撃」の文字が通常ボタンを単発押しで操作している様子を表現する。なお本形態では、操作方法指示画像 G 5 3 (「一撃」の文字画像) を近接位置に表示する時間 t 3 は、0.5 秒程度である。

【0277】

また図 3 8 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、操作演出において操作方法指示音声を出力する場合には、操作方法を指示する操作方法指示画像 (「一撃」の文字画像である操作方法指示画像 G 5 3) を、動作させることなく静止画像で表示する。つまり、図 3 8 (A) (B) (C) に示すように、操作有効期間の開始に応じて、「一撃」の操作方法指示音声を出力するとともに、操作有効期間中、遊技者による通常ボタン 4 0 の操作がなされるまで、「単発押し」を指示する操作方法指示画像 G 5 3 (「一撃」の文字画像) を、通常ボタン画像 G 4 から離れた離隔位置に表示し続ける。このような操作演出によれば、操作方法指示音声の出力によって遊技者に操作方法が単発押しであることを認識させつつ、表示部 5 0 a の表示内容をシンプルに保つことができる。

10

【0278】

#### 8. 実施形態の効果

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、通常ボタン 4 0 の操作を指示する操作指示画像 (操作方法指示画像 G 5 1, 操作方法指示画像 G 5 2、操作方法指示画像 G 5 3) の動作態様 (例えば長押しを表現した動作態様、図 3 3 参照) によって、通常ボタン 4 0 の操作方法を遊技者に伝えることが可能となり、操作演出の興趣を向上可能である。

20

【0279】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、複数の操作方法 (連打、長押し、単発押し) のうちのどの操作方法で操作すればよいかを、操作指示画像 (操作方法指示画像 G 5 1, 操作方法指示画像 G 5 2、操作方法指示画像 G 5 3) の動作態様 (図 3 2、図 3 3、図 3 5 参照) によって遊技者に伝えることが可能となり、操作演出の興趣を向上可能である。

【0280】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、通常ボタン 4 0 を表す通常ボタン画像 G 4 に対して、操作指示画像 (操作方法指示画像 G 5 1, 操作方法指示画像 G 5 2、操作方法指示画像 G 5 3) を所定の動作態様で作用させる演出 (図 3 2、図 3 3、図 3 5 参照) によって、複数の操作方法 (連打、長押し、単発押し) のうちのどの操作方法で操作すればよいかを示すため、遊技者が視覚から直観的に通常ボタン 4 0 の操作方法を把握し易い。

30

【0281】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、単発押しを指示する動作態様 (図 3 5) には、操作方法指示画像 G 5 3 が通常ボタン画像 G 4 から離れた離隔位置から通常ボタン画像 G 4 に近い近接位置に移動して第 1 の近接時間 (図 3 7 (D) に示す時間 t 3) 後に離隔位置に戻る動作が含まれているため、あたかも操作方法指示画像 G 5 3 が通常ボタン 4 0 を単発押ししたかのように見せることができ、遊技者が通常ボタン 4 0 の操作方法を把握し易い。また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、長押しを指示する動作態様 (図 3 3) には、操作方法指示画像 G 5 2 が通常ボタン画像 G 4 から離れた離隔位置から通常ボタン画像 G 4 に近い近接位置に移動して、単発押しを指示する動作態様における第 1 の近接時間よりも長い第 2 の近接時間 (図 3 7 (C) に示す時間 t 2) 後に離隔位置に戻る動作が含まれているため、あたかも操作方法指示画像 G 5 2 が通常ボタン 4 0 を長押ししているかのように見せることができ、遊技者が通常ボタン 4 0 の操作方法を把握し易い。

40

【0282】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、操作指示画像 (操作方法指示画像 G 5 1, 操作方法指示画像 G 5 2、操作方法指示画像 G 5 3) が、通常ボタン画像 G 4 に近い近接位置に位置することに応じて、通常ボタン画像 G 4 の表示態様を非押下態様から押下態

50

様に変化させるため（図 3 2、図 3 3、図 3 5 参照）、操作指示画像（操作方法指示画像 G 5 1、操作方法指示画像 G 5 2、操作方法指示画像 G 5 3）が通常ボタン 4 0 を操作している感じが強調される。よって、操作指示画像（操作方法指示画像 G 5 1、操作方法指示画像 G 5 2、操作方法指示画像 G 5 3）が通常ボタン 4 0 を操作しているという演出の意味を理解させ易く、遊技者が通常ボタン 4 0 の操作方法を一層把握し易い。

#### 【 0 2 8 3 】

なお本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、通常ボタン画像 G 4 に作用する画像を、「連打」や「長押し」、「一撃」等の文字画像（操作方法指示画像 G 5 1、操作方法指示画像 G 5 2、操作方法指示画像 G 5 3）としており、矢印画像（例えばボタンを押す向きを示す下向きの矢印の画像など）は表示していない。このような構成（「文字画像」が動いてボタン画像が押下態様になる構成）により、「矢印画像」が動いてボタン画像が押下態様になる構成にはない面白さ、すなわち文字がボタンに作用することで文字が擬人化されているような面白さを提供可能である。また本形態では、「文字画像」の動作方向によって通常ボタン 4 0 の操作方向も遊技者に伝えることが可能である。

10

#### 【 0 2 8 4 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、通常ボタン 4 0 の操作方法を指示する操作方法指示音声が出力されない場合には、通常ボタン 4 0 の操作を指示する操作方法指示画像 G 5 3 の動作態様によって、通常ボタン 4 0 の操作方法が示されるため（図 3 5 参照）、操作方法を指示する音声が出力されなくても、操作方法を遊技者にわかり易く伝えることが可能である。そしてこのようなわかり易い操作方法の指示によって、遊技興趣の向上が見込める。

20

#### 【 0 2 8 5 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、通常ボタン 4 0 の操作方法を指示する操作方法指示音声が出力される場合には、その音声によって操作方法が遊技者にわかり易く伝えられるため（図 3 6 参照）、操作方法指示画像 G 5 3 を静止画像とすることで、表示内容が煩雑になるのを防止可能である。

#### 【 0 2 8 6 】

### 9 . 変更例

以下、パチンコ遊技機 P Y 1 の変更例（第 2 形態を含む）について説明する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせる構成しても良い。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

30

#### 【 0 2 8 7 】

##### < 第 2 形態 >

第 2 形態のパチンコ遊技機は、遊技者に通常ボタン 4 0 を操作させる操作演出として、第 1 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 と同様、メーターチャージ演出を実行可能であるとともに、図 3 9 に示すミニキャラ操作予告（予告演出の 1 つ）という操作演出を実行可能である。なお、第 2 形態のパチンコ遊技機では、S P リーチの当落分岐において操作演出を実行しないものとする。ちなみに、演出制御用マイコン 1 2 1 は、受信コマンド解析処理（S 4 2 0 1）において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理を行う。この変動開始コマンド受信時処理では、まず、変動演出パターン選択処理を行い、続いて、予告演出選択処理を行う。変動演出パターン選択処理では、受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、変動演出の演出パターン（サブ変動パターン）を選択する。そして予告演出選択処理では、受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、変動演出に伴って行う予告演出を選択する。なお、予告演出選択処理において選択された予告演出の情報は、演出用 R A M 1 2 4 の所定の記憶領域に格納されるとともに、予告演出開始コマンドに含められて画像制御基板 1 4 0 に送信される。予告演出開始コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、指定された予告演出の画像を表示部 5 0 a に表示する。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出用 R A M 1 2 4 に格納した予告演出の情報に基づいて、その予告演出に係る演出手

40

50

段（スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、可動装置、入力装置など）を適宜制御する。

#### 【 0 2 8 8 】

ミニキャラ操作予告は、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の変動表示が開始されたタイミングで行われる演出であり（図 3 9 ( A ) ( B ) 参照）、そのミニキャラ操作予告が行われた変動において、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 がリーチになる期待度（リーチ期待度）を示唆する演出である。ミニキャラ操作予告ではまず、図 3 9 ( B ) に示すように、ミニキャラが表示されるとともに、そのミニキャラのセリフとして演出展開に期待させる「どうかな？」の文字画像が表示される。そしてこのミニキャラおよびセリフの表示に加えて、セリフの下方に、通常ボタン画像 G 4 と有効期間画像 G 3 とが表示される。通常ボタン画像 G 4 および有効期間画像 G 3 は、上述したメーターチャージ演出や S P リーチの当落分岐における操作演出で表示されるものと同じであるが、表示サイズはこれらの演出時よりも小さい。

10

#### 【 0 2 8 9 】

ミニキャラ操作予告における通常ボタン 4 0 の操作方法は「単発押し」であるが、ミニキャラ操作予告においては、「一撃」や「押せ」といった操作指示画像は表示されない。単に、通常ボタン画像 G 4 と有効期間画像 G 3 とが表示されるだけである。このようにしているのは、「単発押し」は通常ボタン 4 0 の操作方法として最も基本的な操作方法（基本操作）であるため、操作指示画像を表示しなくても、通常ボタン画像 G 4 および有効期間画像 G 3 が表示されることで、遊技者は通常ボタン 4 0 を単発押しで操作すればよいと認識し得ると想定されるからである。

20

#### 【 0 2 9 0 】

このミニキャラ操作予告では、操作有効期間中、通常ボタン 4 0 が操作されるまで、通常ボタン画像 G 4 は非押下態様で表示され続ける（図 3 9 ( C ) 参照）。なお、「一撃」や「押せ」といった操作指示画像を表示しないものの、通常ボタン画像 G 4 が非押下態様から押下態様に変化して非押下態様に戻る動作（上述した図 3 5 に示す単発押しの操作演出における通常ボタン画像 G 4 の動作）が、一定周期で行われる構成としてもよい。これにより、操作指示画像を表示しなくても、操作方法が単発押しであることをよりわかり易く伝えることができるからである。

30

#### 【 0 2 9 1 】

そして、このようなミニキャラ操作予告において通常ボタン 4 0 が操作されると、続いて、ミニキャラのセリフとして「チャンス！」や「・・・。」といったリーチ期待度を示唆する画像が表示される（図 3 9 ( D ) ( E ) 参照）。なお、「チャンス！」や「・・・。」といった画像を表示する演出は、リーチ期待度を示唆する演出（リーチ予告演出）の一例である。演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 がリーチになる場合には、「チャンス！」や「・・・。」といった画像を表示する演出（図 3 9 ( D ) ( E ) 参照）の後で、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 がリーチになる。一方、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 がリーチにならない場合には、「チャンス！」や「・・・。」といった画像を表示する演出（図 3 9 ( D ) ( E ) 参照）の後で、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 がハズレ目（バラケ目）で停止表示される。

40

#### 【 0 2 9 2 】

ミニキャラ操作予告の抽選は、図 4 0 に示す抽選テーブルに基づいて行われる。図 4 0 に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 から受信した特図 1 変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「S P 大当たり変動」（T H P 0 0 2）である場合、通常ボタン 4 0 の操作に応じて表示されるセリフが「チャンス！」であるミニキャラ操作予告を 8 8 % の割合で選択し、「・・・。」であるミニキャラ操作予告を 2 % の割合で選択する。これらの特図変動パターンである場合に、ミニキャラ操作予告を実行しない割合は、1 0 % である。

#### 【 0 2 9 3 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 から受信した特図 1 変

50

動開始コマンドが示す特図変動パターンが「N大当たり変動」(THP003)である場合、通常ボタン40の操作に応じて表示されるセリフが「チャンス！」であるミニキャラ操作予告を75%の割合で選択し、「・・・。」であるミニキャラ操作予告を5%の割合で選択する。この特図変動パターンである場合に、ミニキャラ操作予告を実行しない割合は、20%である。

【0294】

また、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「SPハズレ変動」(THP032)である場合、通常ボタン40の操作に応じて表示されるセリフが「チャンス！」であるミニキャラ操作予告を85%の割合で選択し、「・・・。」であるミニキャラ操作予告を5%の割合で選択する。これらの特図変動パターンである場合に、ミニキャラ操作予告を実行しない割合は、10%である。

10

【0295】

また、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「Nハズレ変動」(THP033)である場合、通常ボタン40の操作に応じて表示されるセリフが「チャンス！」であるミニキャラ操作予告を70%の割合で選択し、「・・・。」であるミニキャラ操作予告を10%の割合で選択する。なお、この特図変動パターンである場合に、ミニキャラ操作予告を実行しない割合は、20%である。

20

【0296】

また、演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101から受信した特図1変動開始コマンドが示す特図変動パターンが「通常Aハズレ変動」(THP041)である場合、通常ボタン40の操作に応じて表示されるセリフが「チャンス！」であるミニキャラ操作予告を3%の割合で選択し、「・・・。」であるミニキャラ操作予告を47%の割合で選択する。なお、この特図変動パターンである場合に、ミニキャラ操作予告を実行しない割合は、50%である。

【0297】

このように本形態では、リーチが成立する変動では、通常ボタン40の操作に応じて「チャンス！」が表示されるミニキャラ操作予告が選択され易く、「・・・。」が表示されるミニキャラ操作予告が選択され難い。逆に、リーチが成立しない変動(通常Aハズレ変動)では、「チャンス！」が表示されるミニキャラ操作予告が選択され難く、「・・・。」が表示されるミニキャラ操作予告が選択され易い。よって、「チャンス！」が表示されるミニキャラ操作予告は、「・・・。」が表示されるミニキャラ操作予告よりもリーチ期待度が高い演出として機能する。

30

【0298】

また本形態では、ミニキャラ操作予告は、リーチが成立しない変動よりもリーチが成立する変動において実行され易い。よって、ミニキャラ操作予告は、リーチが成立することに期待させる演出となっている。

【0299】

また本形態では、SPリーチが行われる変動、Nリーチが行われる変動の各変動において、大当たり変動の方がハズレ変動よりも、「チャンス！」のミニキャラ操作予告が選択され易くなっている。このため、「チャンス！」のミニキャラ操作予告は、「・・・。」のミニキャラ操作予告よりも大当たり期待度が高い演出として機能する。また、ミニキャラ操作予告は、大当たり期待度を示唆する演出としても機能する。

40

【0300】

また、ミニキャラ操作予告は、「通常Aハズレ変動」や「Nハズレ変動」でもある程度の確率で実行される演出であり、「メーターSP大当たり変動」や「メーターSPハズレ変動」でしか実行さない「連打」あるいは「長押し」といった非基本操作のメーターチャージ演出と比べると、極めて実行され易い演出となっている(図29、図40参照)。

【0301】

50

以上説明したように第2形態のパチンコ遊技機によれば、単発押し（基本操作）の操作演出（ミニキャラ操作予告）では無駄に多くの画像を表示しなすことすっきりした表示を保ち、連打や長押しといった（非基本操作）の操作演出（メーターチャージ演出）では操作方法指示画像（操作方法指示画像G51、操作方法指示画像G52）を表示することで正しい操作方法を遊技者に認識させることが可能である。そしてこのような適切な操作方法の表示によって、遊技興趣の向上が見込める。

【0302】

また第2形態のパチンコ遊技機によれば、「連打」や「長押し」といった非基本操作の操作演出（メーターチャージ演出）では、通常ボタン40の操作方法を指示する操作方法指示画像（操作方法指示画像G51、操作方法指示画像G52）の動作態様によって、通常ボタン40の操作方法を遊技者にわかり易く伝えることが可能となっており、操作演出の興趣を向上可能である。

10

【0303】

また第2形態のパチンコ遊技機によれば、連打と長押しのように非基本操作の操作演出が複数あっても、非基本操作毎の操作方法指示画像（操作方法指示画像G51、操作方法指示画像G52）の動作態様によって、操作方法を遊技者に正しく認識させることが可能である。

【0304】

また第2形態のパチンコ遊技機では、単発押し（基本操作）の操作演出（ミニキャラ操作予告）は、所定の演出期間（演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の変動開始からリーチ成立までの期間）における実行確率（出現頻度）が、連打や長押し（非基本操作）の操作演出（メーターチャージ演出）よりも相対的に高いため、単発押しの操作演出（ミニキャラ操作予告）の度に操作指示画像（例えば「一撃」や「押せ」などの文字画像）を表示すると、画像表示が煩雑になって、遊技者にわずらわしさを感じさせる可能性がある。しかしながら第2形態では、出現頻度が高い単発押しの操作演出（ミニキャラ操作予告）については、操作指示画像を表示しないため、画像表示が煩雑になることによって遊技者にわずらわしさを感じさせるのを抑制可能である。

20

【0305】

なお第2形態では、SPリーチの当落分岐において操作演出を実行しないこととしたが、第1形態と同様、SPリーチの当落分岐において操作演出を実行する構成としてもよい。

30

【0306】

また第2形態では、単発押し（基本操作）の操作演出が連打や長押し（非基本操作）の操作演出よりも実行され易い所定の演出期間を、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の変動開始からリーチが成立するまでの期間としたが、リーチ成立から変動演出が終了するまでの期間や、大当たり遊技を実行している期間において、単発押し（基本操作）の操作演出が連打や長押し（非基本操作）の操作演出よりも実行され易い構成としてもよい。

【0307】

<その他変更例>

上記形態では、操作方法指示音声をスピーカ52から出力する操作演出として、操作方法が「単発押し」の操作演出（図36）だけを実行可能に構成したが、「連打」や「長押し」などの他の操作方法の操作演出として、操作方法指示音声をスピーカ52から出力することがある構成としてもよい。具体的には例えば、図41に示すような操作演出を、SPリーチの当落分岐における操作演出として実行可能に構成してもよい。図41に示す操作演出では、操作有効期間の開始に応じて、スピーカ52から「連打」の操作方法指示音声を出力するとともに、有効期間画像G3、通常ボタン画像G4、「連打」の文字画像である操作方法指示画像G51を表示部50aに表示する（図41（A）参照）。操作方法指示画像G51（「連打」の文字画像）は、操作有効期間中、静止画像で表示され続ける（図41（A）～（C）参照）。このような「連打」の操作演出と、図32に示した「連打」の操作演出とを実行可能に構成した場合には、図32に示す操作演出が実行された場合には操作方法指示画像G51の動作態様によって遊技者に操作方法を認識させることが

40

50

できる一方で、図 4 1 に示す操作演出が実行された場合には、操作方法指示音声の出力によって遊技者に操作方法を認識させつつ、操作方法指示画像 G 5 1 (「連打」の文字画像) が静止画像であることによって、表示内容が煩雑になるのを防止可能である。

#### 【0308】

また例えば、図 4 2 に示すような操作演出を、S P リーチの当落分岐における操作演出として実行可能に構成してもよい。図 4 2 に示す操作演出では、操作有効期間の開始に応じて、スピーカ 5 2 から「長押し」の操作方法指示音声を出力するとともに、有効期間画像 G 3、通常ボタン画像 G 4、「長押し」の文字画像である操作方法指示画像 G 5 2 を表示部 5 0 a に表示する(図 4 2 (A) 参照)。操作方法指示画像 G 5 2 (「長押し」の文字画像) は、操作有効期間中、静止画像で表示され続ける(図 4 2 (A) ~ (C) 参照)。このような「長押し」の操作演出と、図 3 3 に示した「長押し」の操作演出とを実行可能に構成した場合には、図 3 3 に示す操作演出が実行された場合には操作方法指示画像 G 5 2 の動作態様によって遊技者に操作方法を認識させることができる一方で、図 4 2 に示す操作演出が実行された場合には、操作方法指示音声の出力によって遊技者に操作方法を認識させつつ、操作方法指示画像 G 5 2 (「長押し」の文字画像) が静止画像であることによって、表示内容が煩雑になるのを防止可能である。

10

#### 【0309】

また上記形態では、操作方法が「連打」である操作演出(図 3 2)では、「連打」の操作方法を指示する操作方法指示画像 G 5 1 (「連打」の文字画像) が「連打」を表現した動作態様で通常ボタン画像 G 4 に作用する操作方法指示演出を実行し、操作方法が「長押し」である操作演出(図 3 3)では、「長押し」の操作方法を指示する操作方法指示画像 G 5 2 (「長押し」の文字画像) が「長押し」を表現した動作態様で通常ボタン画像 G 4 に作用する操作方法指示演出を実行し、操作方法が「単発押し」である操作演出(図 3 5)では、「単発押し」の操作方法を指示する操作方法指示画像 G 5 3 (「一撃」の文字画像) が「単発押し」を表現した動作態様で通常ボタン画像 G 4 に作用する操作方法指示演出を実行した。これに対して、操作方法が「連打」である場合であっても、「長押し」である場合であっても、「単発押し」である場合であっても、通常ボタン 4 0 を操作することを指示する操作指示画像として、「押せ」の文字画像である操作指示画像 G 5 5 を表示し、この操作指示画像 G 5 5 を、操作方法を表す動作態様で表示することによって、遊技者に通常ボタン 4 0 の操作方法を指示する構成としてもよい(図 4 3、図 4 4、図 4 5 参照)。

20

30

#### 【0310】

具体的には、「連打」の操作演出における操作方法指示演出では、図 4 3 に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 はまず、操作有効期間の開始に応じて、有効期間画像 G 3、通常ボタン画像 G 4、「押せ」の文字画像である操作指示画像 G 5 5 を表示する(図 4 3 (A) 参照)。そして、「押せ」の文字画像である操作指示画像 G 5 5 のうち、「押」の文字画像 G 6 1 を通常ボタン画像 G 4 から離れた離隔位置から、通常ボタン画像 G 4 に近接した近接位置に移動させるとともに、通常ボタン画像 G 4 を非押下態様から押下態様に変化させる(図 4 3 (A) (B))。その後、「押」の文字画像 G 6 1 を離隔位置に戻すとともに、通常ボタン画像 G 4 を非押下態様に戻してから、「押せ」の文字画像である操作指示画像 G 5 5 のうち、「せ」の文字画像 G 7 1 を通常ボタン画像 G 4 から離れた離隔位置から、通常ボタン画像 G 4 に近接した近接位置に移動させるとともに、通常ボタン画像 G 4 を非押下態様から押下態様に変化させる(図 4 3 (C))。そして、「せ」の文字画像 G 6 1 を離隔位置に戻すとともに、通常ボタン画像 G 4 を非押下態様に戻す。このような一連の表示を、操作有効期間が終了するまで繰り返す(図 4 3 (D) (E) 参照)。この図 4 3 に示す演出では、「押」の文字と「せ」の文字が交互に通常ボタンを押している様子、つまり連打している様子が表現される。よって、この図 4 3 に示す演出によれば、「押せ」の文字画像である操作指示画像 G 5 5 によって遊技者に通常ボタン 4 0 を操作する期間であることを示すとともに、操作指示画像 G 5 5 の動作態様(「押」の文字と「せ」の文字が交互に通常ボタンを押している態様)によって、通常ボタン 4 0 の操作方法

40

50

が「連打」であることを遊技者に示すことが可能である。

#### 【 0 3 1 1 】

また、「長押し」の操作演出における操作方法指示演出では、図 4 4 に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 はまず、操作有効期間の開始に応じて、有効期間画像 G 3、通常ボタン画像 G 4、「押せ」の文字画像である操作指示画像 G 5 5 を表示する（図 4 4 ( A ) 参照）。そして、「押せ」の文字画像である操作指示画像 G 5 5 を通常ボタン画像 G 4 から離れた離隔位置から、通常ボタン画像 G 4 に近接した近接位置に移動させ、通常ボタン画像 G 4 を非押下態様から押下態様に変化させる（図 4 4 ( B ) 参照）。そして、操作有効期間が終了するまで、操作指示画像 G 5 5（「押せ」の文字画像）を近接位置に位置させ続けるとともに、通常ボタン画像 G 4 を非押下態様で表示し続ける（図 4 5 ( C ) ）。なお、上記形態における「長押し」の操作演出（図 3 3 ）のように、操作指示画像 G 5 5 を近接位置に一定時間表示した後、一旦離隔位置に戻して、再び近接位置に一定時間表示する構成としてもよい。この図 4 4 に示す演出では、「押せ」の文字が通常ボタンを押し続けている様子、つまり長押しをしている様子が表現される。よって、この図 4 4 に示す演出によれば、「押せ」の文字画像である操作指示画像 G 5 5 によって遊技者に通常ボタン 4 0 を操作する期間であることを示すとともに、操作指示画像 G 5 5 の動作態様（「押せ」の文字が通常ボタンを押し続けている態様）によって、通常ボタン 4 0 の操作方法が「長押し」であることを遊技者に示すことが可能である。

10

#### 【 0 3 1 2 】

また、「単発押し」の操作演出における操作方法指示演出では、図 4 5 に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 はまず、操作有効期間の開始に応じて、有効期間画像 G 3、通常ボタン画像 G 4、「押せ」の文字画像である操作指示画像 G 5 5 を表示する（図 4 5 ( A ) 参照）。そして、「押せ」の文字画像である操作指示画像 G 5 5 を通常ボタン画像 G 4 から離れた離隔位置から、通常ボタン画像 G 4 に近接した近接位置に移動させ、通常ボタン画像 G 4 を非押下態様から押下態様に変化させる（図 4 5 ( B ) 参照）。そしてすぐに、操作指示画像 G 5 5 を離隔位置に戻すとともに通常ボタン画像 G 4 を非押下態様に戻す（図 4 5 ( C ) 参照）。このような通常ボタン画像 G 4 に対する操作指示画像 G 5 5 の動作表示によって、「単発押し」が表現される。この一連の動作表示は、操作有効期間が終了するまでに一定周期で何度か行われる（図 4 5 ( D ) ( E ) 参照）。このような図 4 5 に示す演出によれば、「押せ」の文字画像である操作指示画像 G 5 5 によって遊技者に通常ボタン 4 0 を操作する期間であることを示すとともに、操作指示画像 G 5 5 の動作態様（「押せ」の文字が通常ボタンを単発押しで押し続けている態様）によって、通常ボタン 4 0 の操作方法が「単発押し」であることを遊技者に示すことが可能である。

20

30

#### 【 0 3 1 3 】

なお、図 4 5 に示す「単発押し」の操作演出は、メーターチャージ演出の 1 種類として実行される演出とする。すなわち、メーターチャージ演出として、操作方法が「連打」であるものと、「長押し」であるものと、「単発押し」であるものを実行可能に構成してもよい。この場合、各演出の大当たり期待度は適宜設定可能である。なお、「押せ」の文字画像である操作指示画像 G 5 5 を通常ボタン画像 G 4 に作用させる「単発押し」の操作演出を、S P リーチの当落分岐における操作演出として実行してもよい。この場合には、「一撃」の操作方法指示音声の出力を伴う操作演出（図 3 6 ）についても、「一撃」の文字画像（操作方法指示画像 G 5 3 ）ではなく、「押せ」の文字画像（操作指示画像 G 5 5 ）を静止画像で表示する構成とするとよい。このように構成すれば、すべての操作演出において、操作指示画像を「押せ」の文字画像で統一させつつ、操作方法指示音声を出力する場合には「押せ」の文字画像を静止画像とすることで表示内容が煩雑になるのを防ぎ、また、操作方法指示音声を出力しない場合には「押せ」の文字画像の動作態様によって操作方法を面白く遊技者に認識させることができる。

40

#### 【 0 3 1 4 】

また上記形態では、通常ボタン 4 0 の操作方法を、各種の操作指示画像（操作方法指示画像 G 5 1、操作方法指示画像 G 5 2、操作方法指示画像 G 5 3、操作指示画像 G 5 5）

50

の動作態様によって表現したが、操作を指示する操作指示画像の動作態様によって示す操作方法は、通常ボタン４０とは異なる操作部についての操作方法であってもよい。

【０３１５】

また上記形態では、種々の操作演出における操作部（通常ボタン４０）の操作方法に、連打、長押し、単発押しの３種類がある構成としたが、１種類（例えば「長押し」）しかない構成としてもよい。また、操作方法として、連打、長押し、単発押し以外の操作方法を設けてもよく、その操作方法を、操作指示画像の動作態様によって表現してもよい。

【０３１６】

また上記形態では、操作部（通常ボタン４０）の操作を指示する操作指示画像として、操作部の操作方法を示す文字を含む操作方法指示画像（操作方法指示画像Ｇ５１、操作方法指示画像Ｇ５２、操作方法指示画像Ｇ５３）を用いたが、操作すべきことは示すものの操作方法までは示さない画像を用いてもよい。操作すべきことは示すものの操作方法までは示さない画像としては例えば、上述した変更例に係る「押せ」の文字画像（図４３～図４５参照）の他、「押」、「操作」などの文字を含む操作指示画像や、通常ボタン４０を操作する「手」を表した操作指示画像、星などの各種マークやキャラクタなどのアイコンからなる操作指示画像などを適宜採用可能である。

【０３１７】

なお上記形態において、通常ボタン画像Ｇ４は、通常ボタン４０の意匠を模したデザインの画像である。そのため、通常ボタン４０に施されている模様や色彩は、通常ボタン画像Ｇ４にも再現されていることが望ましい。具体的には例えば、通常ボタン４０の表面に「ＰＵＳＨ」のような文字装飾が施されている場合には、通常ボタン画像Ｇ４にも「ＰＵＳＨ」の文字画像を含めておくとよい。この場合、「ＰＵＳＨ」の文字画像は、通常ボタン画像Ｇ４に含まれるものであり、操作指示画像や操作方法指示画像には含まれない。本願における操作指示画像は、通常ボタン４０等の操作部のデザインとは別に、通常ボタン４０等の操作部を操作すべきことを示す画像であり、また本願における操作方法指示画像は、通常ボタン４０等の操作部のデザインとは別に、通常ボタン４０等の操作部をどのように操作するのかを文字で表現した画像だからである。

【０３１８】

また上記形態において、各種の操作演出における操作指示画像（操作方法指示画像Ｇ５１、操作方法指示画像Ｇ５２、操作方法指示画像Ｇ５３、操作指示画像Ｇ５５）の表示態様として、通常表示態様と、これよりも大当たり期待度が高いことを示唆する特別な表示態様とを設けてもよい。具体的には例えば、通常表示態様として「連打」、「長押し」、「一撃」、「押せ」などの文字画像を表示する場合には、特別な表示態様として「激熱連打」、「激熱長押し」、「激熱一撃」、「激熱押せ」などの文字画像を表示する構成としてもよい。そして、特別な表示態様の操作指示画像を、操作方法を示す動作態様で表示してもよい。

【０３１９】

また本明細書では、「連打」、「長押し」、又は「単発押し」の各操作方法を指示する操作方法指示演出を含む種々の操作演出を、リーチ形成前のメーターチャージ演出として実行したり、ＳＰリーチの当落分岐において実行したりしたが、遊技機においては種々のタイミングで種々の操作方法の操作演出を実行することが可能であり、操作指示画像の動作態様によって操作方法を示す操作方法指示演出は、どのタイミングで実行される操作演出においても適用可能である。そして、操作演出の演出内容は適宜設定可能である。

【０３２０】

また上記形態では、「長押し」の操作演出（図３３）において操作方法指示画像Ｇ５２（「長押し」の文字画像）が通常ボタンを長押しする動作態様の操作方法指示演出を行うなど、操作方法指示画像Ｇ５２の動作態様が、操作方法（長押し）を表現した態様となっている構成とした。これに対して、ある操作方法を指示する動作態様が、別の操作方法を指示する動作態様と異なっているのであれば、操作方法自体を表現した動作態様でなくてもよい。例えば、長押しを指示する動作態様として、操作方法指示画像Ｇ５２を、通常ボ

10

20

30

40

50

タン画像 G 4 から離れた離隔位置で振動しているように表示し、単発押しを指示する動作態様として、操作方法指示画像 G 5 3 を、通常ボタン画像 G 4 から離れた離隔位置で回転しているように表示し、連打を指示する動作態様として、操作方法指示画像 G 5 1 を、通常ボタン画像 G 4 から離れた離隔位置で縮小と復元を繰り返すように表示する構成としてもよい。

【 0 3 2 1 】

また上記形態では、操作指示画像（操作方法指示画像 G 5 1、操作方法指示画像 G 5 2、操作方法指示画像 G 5 3）が動くことに応じて通常ボタン画像 G 4 の表示態様も変化する（非押下態様と押下態様の間で変化する）ように構成したが、演出の興趣向上効果が多少減ってもよい場合は、通常ボタン画像 G 4 の表示態様を変化させない構成としてもよい。

10

【 0 3 2 2 】

また上記形態では、操作方法指示演出における操作指示画像（操作方法指示画像 G 5 1、操作方法指示画像 G 5 2、操作方法指示画像 G 5 3）の近接位置は、通常ボタン画像 G 4 に重なる位置としたが（図 3 2、図 3 3、図 3 5 参照）、離隔位置よりも通常ボタン画像 G 4 に近い位置であれば、通常ボタン画像 G 4 に重ならない位置であってもよい。

【 0 3 2 3 】

また上記形態では、操作方法指示音声を出力する場合には、操作指示画像（操作方法指示画像 G 5 3）を動作させずに静止画像で表示する構成としたが（図 3 6 参照）、表示部 5 0 a の表示内容が多少煩雑になることを許容する場合には、操作方法指示音声を出力する場合であっても、操作指示画像（操作方法指示画像 G 5 3）を、操作方法を指示する動作態様で動作させることがある構成としてもよい。

20

【 0 3 2 4 】

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

【 0 3 2 5 】

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

30

【 0 3 2 6 】

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

40

【 0 3 2 7 】

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

【 0 3 2 8 】

また上記形態では、特図可変表示に略同調して小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の可変表示が行われるが、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 のように 3 つの図柄で構成させるのではなく、2 つなど 3 つ以外の図柄で構成させてもよい。例えば、特図 1 と特図 2 とで分けた 2 つの図柄を設けても良い。また、特図 1 と特図 2 とで共通の 1 つの図柄を設けても良い。そして、これらの場合、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a で表示し、サブ制御基板 1 2 0 にその制御を行わせても良い。また、遊技盤 1 の遊技領域 6 以外の領域において、図柄

50

を表示するLED装置を設けても良い。この場合、そのLED装置の制御を主制御基板100またはサブ制御基板120に行わせても良い。

【0329】

また上記形態では、遊技の進行に係る基本的な制御を主制御基板100が行い、遊技の進行（遊技の制御）に応じた演出の進行に係る基本的な制御をサブ制御基板120が行うというように、遊技の制御と演出の制御とを異なる基板で行っているが、一つの基板で行うよう構成しても良い。この場合、画像制御基板140を、その一つの基板に含めても良く、また、その一つの基板とは別に設けても良い。

【0330】

また、全ての大当たり遊技状態が、「遊技者に有利な有利遊技状態（遊技者に有利な特別遊技状態）」に該当する構成でなくてもよい。例えば、その後高確率状態に制御される予定の大当たり遊技状態が「遊技者に有利な有利遊技状態」に該当する構成としたり、実質16R等の相対的に多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技状態が「遊技者に有利な有利遊技状態」に該当する構成としたりしてもよい。また、「遊技者に有利な有利遊技状態」は、大当たり遊技状態のことではなく、高確率状態のことであってもよく、また、高ペース状態（時短状態）のことであってもよい。「遊技者に有利な有利遊技状態」を高確率状態や高ペース状態（時短状態）のこととする場合には、有利遊技状態（特別遊技状態）になることに期待させる種々の演出は、特別図柄の変動表示中の演出に限らず、大当たり遊技中の演出など、他のタイミングで行われる演出であってもよい。

【0331】

10．本明細書に開示されている発明

この〔発明を実施するための形態〕における前段落までには、以下の発明が開示されている。以下の説明では、実施形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明Aは、以下の発明A1～A5の総称である。また発明Bは、以下の発明B1～B2の総称である。また発明Cは、以下の発明C1～C5の総称である。

【0332】

発明A1：

遊技者による操作が可能な操作部（通常ボタン40）と、  
前記操作部を操作させる操作演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、  
前記操作演出には、前記操作部の操作方法（例えば長押し）を指示する操作方法指示演出（図33参照）が含まれており、  
前記演出実行手段は、前記操作方法指示演出において、前記操作部の操作を指示する操作指示画像（「長押し」の文字画像である操作方法指示画像G52）を、前記操作部の操作方法を表す動作態様（図33（A）（B）参照）で表示させることが可能であることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機PY1）。

【0333】

この構成の遊技機によれば、操作部の操作を指示する操作指示画像の動作態様によって、操作部の操作方法を遊技者に伝えることが可能となり、操作演出の興趣を向上可能である。

【0334】

発明A2：

発明A1に記載の遊技機であって、  
前記操作演出における前記操作部の操作方法には、複数の方法（連打、長押し、単発押し）があり、  
前記操作方法指示演出における前記操作指示画像の動作態様は、前記操作部の操作方法に応じて異なる（図32、図33、図35参照）ことを特徴とする遊技機。

【0335】

10

20

30

40

50

この構成の遊技機によれば、複数の操作方法のうちどの操作方法で操作すればよいかを、操作指示画像の動作態様によって遊技者に伝えることが可能となり、操作演出の興趣を向上可能である。

【0336】

発明A3：

発明A2に記載の遊技機であって、

前記操作方法指示演出は、前記操作部を表す操作部画像（通常ボタン画像G4）に対して、前記操作指示画像（操作方法指示画像G51、操作方法指示画像G52、操作方法指示画像G53）を、前記操作部の操作方法を表す動作態様（図32、図33、図35、図37参照）で作用させる演出であることを特徴とする遊技機。

10

【0337】

この構成の遊技機によれば、操作部を表す操作部画像に対して、操作指示画像を所定の動作態様で作用させる演出によって、複数の操作方法のうちどの操作方法で操作すればよいかを示すため、遊技者が視覚から直観的に操作部の操作方法を把握し易い。

【0338】

発明A4：

発明A3に記載の遊技機であって、

前記操作部の操作方法には、前記操作部を操作有効期間内に1回操作する単発操作（単発押し）と、前記操作部を操作有効期間中継続して操作する継続操作（長押し）と、があり、

20

前記操作方法指示演出において前記単発操作を指示する動作態様は、前記操作指示画像（操作方法指示画像G53）を前記操作部画像（通常ボタン画像G4）から離れた離隔位置（図35（A）の位置）から前記操作部画像に近い近接位置（図35（B）の位置）に移動させて、第1の近接時間（ $t_3$ 、図37（D）参照）後に離隔位置に戻す動作を含み、

前記操作方法指示演出において前記継続操作を指示する動作態様は、前記操作指示画像（操作方法指示画像G52）を前記操作部画像から離れた離隔位置（図33（A）の位置）から前記操作部画像に近い近接位置（図33（B）の位置）に移動させて、前記第1の近接時間よりも長い第2の近接時間（ $t_2$ 、図37（C）参照）後に離隔位置に戻す動作を含むことを特徴とする遊技機。

【0339】

30

この構成の遊技機によれば、単発操作を指示する動作態様には、操作指示画像が操作部画像から離れた離隔位置から操作部画像に近い近接位置に移動して第1の近接時間後に離隔位置に戻る動作が含まれているため、あたかも操作指示画像が操作部を単発操作したかのように見せることができ、遊技者が操作部の操作方法を把握し易い。またこの構成の遊技機によれば、継続操作を指示する動作態様には、操作指示画像が操作部画像から離れた離隔位置から操作部画像に近い近接位置に移動して、単発操作を指示する動作態様における近接時間よりも長い第2の近接時間後に離隔位置に戻る動作が含まれているため、あたかも操作指示画像が操作部を継続操作しているかのように見せることができ、遊技者が操作部の操作方法を把握し易い。

【0340】

40

発明A5：

発明A4に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記操作方法指示演出において、前記操作指示画像（操作方法指示画像G52、操作方法指示画像G53）が近接位置に位置することに応じて、前記操作部画像（通常ボタン画像G4）の表示態様を変化させる（操作される前の通常ボタン40を表す非押下態様から操作されている通常ボタン40を表す押下態様に変化させる、図33（A）（B）、図35（A）（B）参照）ことを特徴とする遊技機。

【0341】

この構成の遊技機によれば、操作指示画像が、操作部画像に近い近接位置に位置することに応じて、操作部画像の表示態様を変化させるため、操作指示画像が操作部を操作して

50

いる感じが強調される。よって、操作指示画像が操作部を操作しているという演出の意味を理解させ易く、遊技者が操作部の操作方法を一層把握し易い。

【0342】

発明B1：

遊技者による操作が可能な操作部（通常ボタン40）と、

前記操作部を操作させる操作演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、

前記操作演出には、前記操作部の操作方法（例えば単発押し）を指示する操作方法指示演出（図35参照）が含まれており、

前記演出実行手段は、

前記操作方法指示演出において、前記操作部の操作を指示する操作指示画像（「一撃」の文字画像である操作方法指示画像G53）を、前記操作部の操作方法を表す動作態様（図35（A）～（C）参照）で表示させることが可能であり、

前記操作演出において前記操作部の操作方法を指示する音声（「一撃」の操作方法指示音声）を出力するときと出力しないときとがあり（図30、図35、図36参照）、

前記操作演出において前記操作部の操作方法を指示する音声を出力しない場合に、前記操作指示画像を前記動作態様で表示可能である（図35参照）ことを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機PY1）。

【0343】

この構成の遊技機によれば、操作部の操作方法を指示する音声が出力されない場合には、操作部の操作を指示する操作指示画像の動作態様によって、操作部の操作方法が示されるため、操作方法を指示する音声が出力されなくても、操作方法を遊技者にわかり易く伝えることが可能である。そしてこのようなわかり易い操作方法の指示によって、遊技興趣の向上が見込める。

【0344】

発明B2：

発明B1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記操作演出において前記操作部の操作方法を指示する音声を出力する場合には、前記操作指示画像を静止画像で表示可能である（図36参照）ことを特徴とする遊技機。

【0345】

この構成の遊技機によれば、操作部の操作方法を指示する音声が出力される場合には、その音声によって操作方法が遊技者にわかり易く伝えられるため、操作指示画像を静止画像とすることで、表示内容が煩雑になるのを防止可能である。

【0346】

発明C1：

遊技者による操作が可能な操作部（通常ボタン40）と、

前記操作部を操作させる操作演出（図32、図33、図39参照）を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、

前記操作演出における前記操作部の操作方法には、基本操作（単発押し）と、前記基本操作と異なる非基本操作（連打、長押し）があり、

前記演出実行手段は、

前記操作演出において、前記操作部の操作方法を指示する操作方法指示画像（「連打」の文字画像である操作方法指示画像G51、「長押し」の文字画像である操作方法指示画像G52）を表示することがあり、

前記操作部を前記基本操作で操作させる場合には前記操作方法指示画像を表示せず（図39参照）、前記操作部を前記非基本操作で操作させる場合には前記操作方法指示画像を表示する（図32、図33参照）ことを特徴とする遊技機（第2形態のパチンコ遊技機）。

【0347】

10

20

30

40

50

この構成の遊技機によれば、基本操作である場合は無駄な画像を表示しないことすっきりした表示を保ち、基本操作ではない場合は操作方法指示画像を表示することで正しい操作方法を把握させることが可能である。そしてこのような適切な操作方法の表示によって、遊技興趣の向上が見込める。

【0348】

発明C2：

発明C1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記操作方法指示画像（「連打」の文字画像である操作方法指示画像G51、「長押し」の文字画像である操作方法指示画像G52）を表示する場合、前記操作部の操作方法を表す動作態様（図32、図33参照）で、前記操作方法指示画像を表示することを特徴とする遊技機。

10

【0349】

この構成の遊技機によれば、操作部の操作方法を指示する操作方法指示画像の動作態様によって、操作部の操作方法を遊技者に伝えることが可能となり、操作演出の興趣を向上可能である。

【0350】

発明C3：

発明C2に記載の遊技機であって、

前記非基本操作には第1非基本操作（連打）と第2非基本操作（長押し）とがあり、前記第1非基本操作と前記第2非基本操作とで、前記操作方法指示画像の動作態様が異なる（図32、図33参照）ことを特徴とする遊技機。

20

【0351】

この構成の遊技機によれば、非基本操作が複数あっても、操作方法指示画像の動作態様によって操作方法を遊技者に正しく認識させることが可能である。

【0352】

発明C4：

発明C1から発明C3までのいずれかに記載の遊技機であって、

所定の演出期間（演出図柄EZ1，EZ2，EZ3の変動開始からリーチ成立までの期間）において、前記基本操作の操作演出は、前記非基本操作の操作演出よりも出現頻度が高い（図29、図40参照）ことを特徴とする遊技機。

30

【0353】

この構成の遊技機によれば、基本操作の操作演出は所定の演出期間において相対的に出現頻度（実行確率）が高いので、基本操作の度に操作方法指示画像を表示すると、画像表示が煩雑になって、遊技者にわずらわしさを感じさせる可能性があるが、出現頻度が高い基本操作については、操作方法指示画像を表示しないため、画像表示が煩雑になることによって遊技者にわずらわしさを感じさせるのを抑制可能である。

【0354】

発明C5：

発明C4に記載の遊技機であって、

前記所定の演出期間は、演出図柄の変動開始からリーチ成立までの期間であることを特徴とする遊技機。

40

【0355】

この構成の遊技機によれば、演出図柄の変動開始からリーチ成立までの期間において、画像表示が煩雑になることを防止可能である。

【0356】

ところで従来より、遊技機の一例であるパチンコ遊技機として、例えば特許第6843399号公報に記載されているように、通常ボタン（操作部）の連打操作によりゲージ表示の態様を変化させる演出を行ったり、通常ボタンの長押し操作によりゲージ表示の態様を変化させる演出を行ったりすることが可能な遊技機が知られている。しかしながら、特許第6843399号公報に記載の遊技機では、通常ボタン（操作部）の各操作方法の指

50

示は、「連打」の文字を静止画像で表示したり、「長押し」の文字を静止画像で表示したりといった具合に、単に操作方法を指示する文字を静止画像で表示するだけのものであり、遊技の興趣を向上させるためには、この点に改良の余地があった。

【 0 3 5 7 】

上記した発明 A は、特許第 6 8 4 3 3 9 9 号公報に記載の遊技機に対して、「演出実行手段は、操作部の操作方法を指示する操作方法指示演出において、操作部の操作を指示する操作指示画像を、操作部の操作方法を表す動作態様で表示させることが可能である」という点で相違している。また、上記した発明 B は、特許第 6 8 4 3 3 9 9 号公報に記載の遊技機に対して、「演出実行手段は、操作部の操作方法を指示する操作方法指示演出において、操作部の操作を指示する操作指示画像を、操作部の操作方法を表す動作態様で表示させることが可能であり、操作演出において操作部の操作方法を指示する音声を出力するときと出力しないときとがあり、操作演出において操作部の操作方法を指示する音声を出力しない場合に、操作指示画像を前記動作態様で表示可能である」という点で相違している。また、上記した発明 C は、特許第 6 8 4 3 3 9 9 号公報に記載の遊技機に対して、「演出実行手段は、操作演出において、操作部の操作方法を指示する操作方法指示画像を表示することがあり、操作部を基本操作で操作させる場合には、操作部の操作方法を指示する操作方法指示画像を表示せず、操作部を基本操作と異なる非基本操作で操作させる場合には、前記操作方法指示画像を表示する」という点で相違している。これにより、発明 A ~ 発明 C の各発明は、「演出を通じて遊技の興趣を向上させる」という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【符号の説明】

【 0 3 5 8 】

P Y 1 ... パチンコ遊技機  
 4 0 ... 通常ボタン（操作部）  
 5 0 a ... 表示部  
 5 0 ... 画像表示装置  
 5 2 ... スピーカ  
 1 2 1 ... 演出制御用マイコン  
 G 4 ... 通常ボタン画像（操作部画像）  
 G 5 1 ... 操作方法指示画像（操作指示画像）  
 G 5 2 ... 操作方法指示画像（操作指示画像）  
 G 5 3 ... 操作方法指示画像（操作指示画像）

10

20

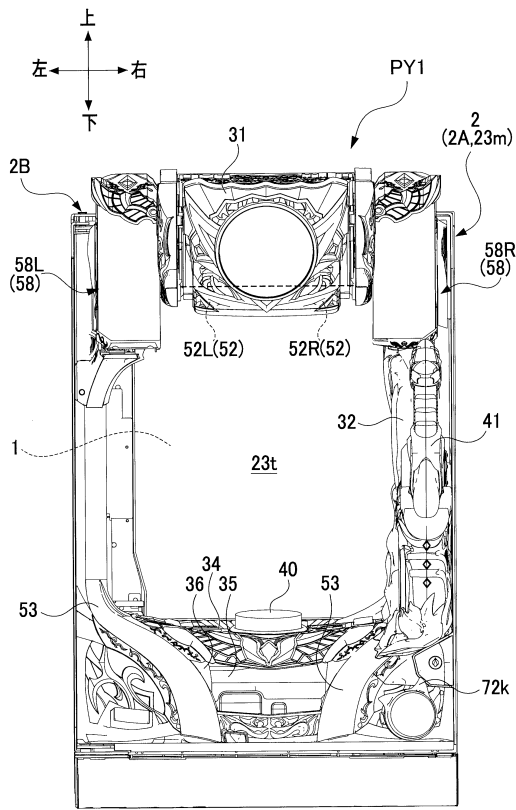
30

40

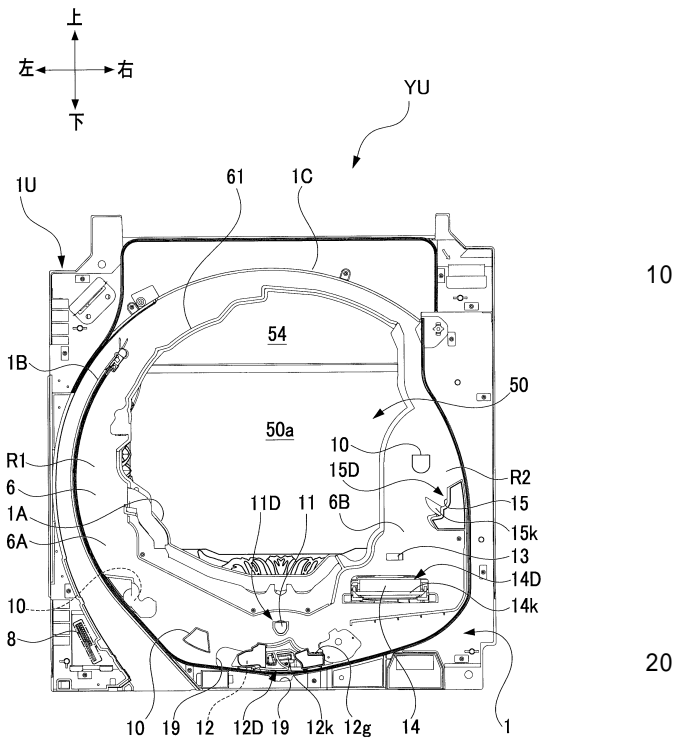
50

【 図面 】

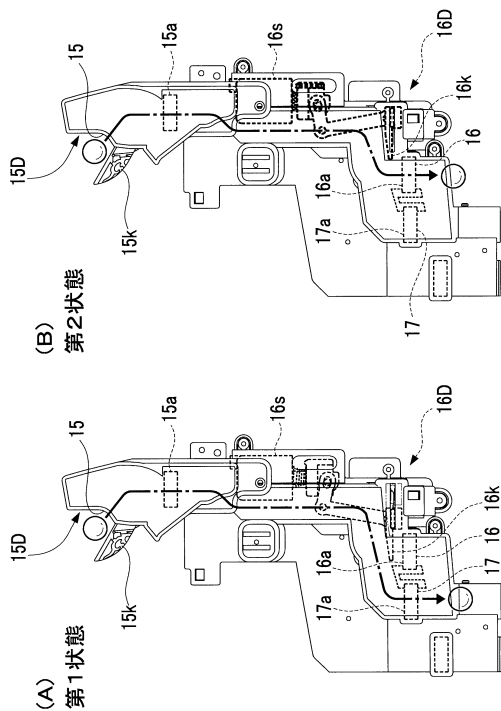
【 図 1 】



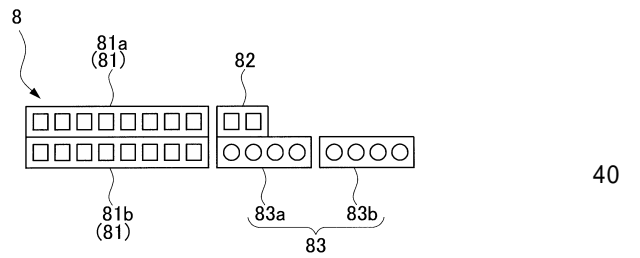
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



10

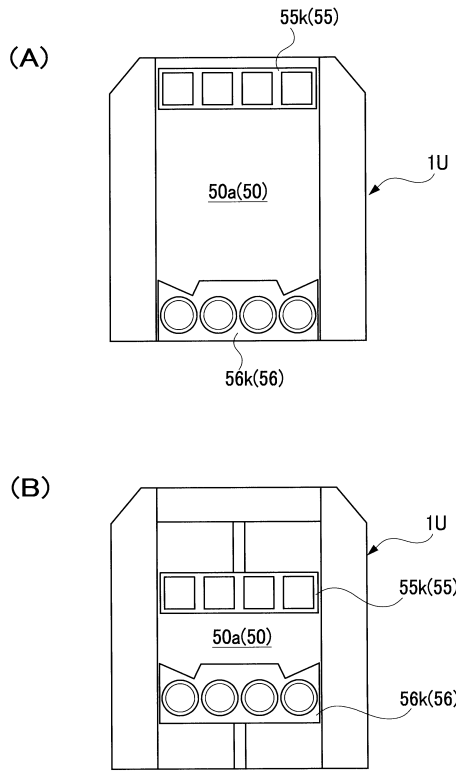
20

30

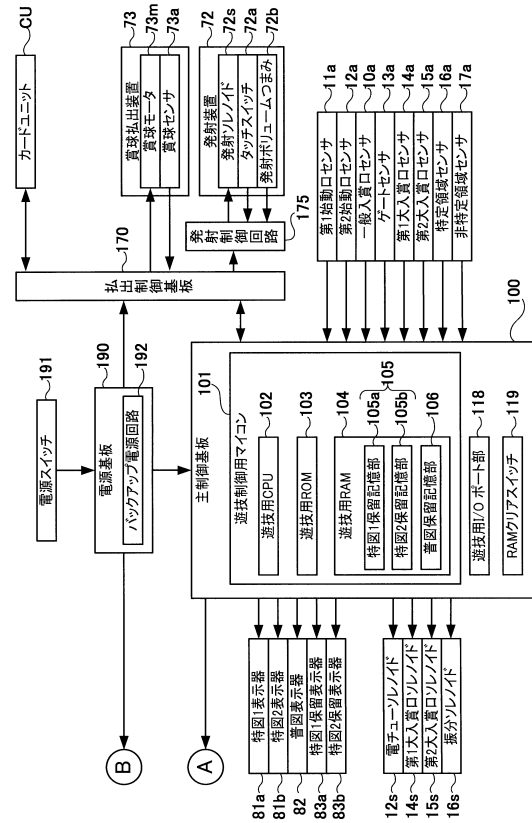
40

50

【図5】



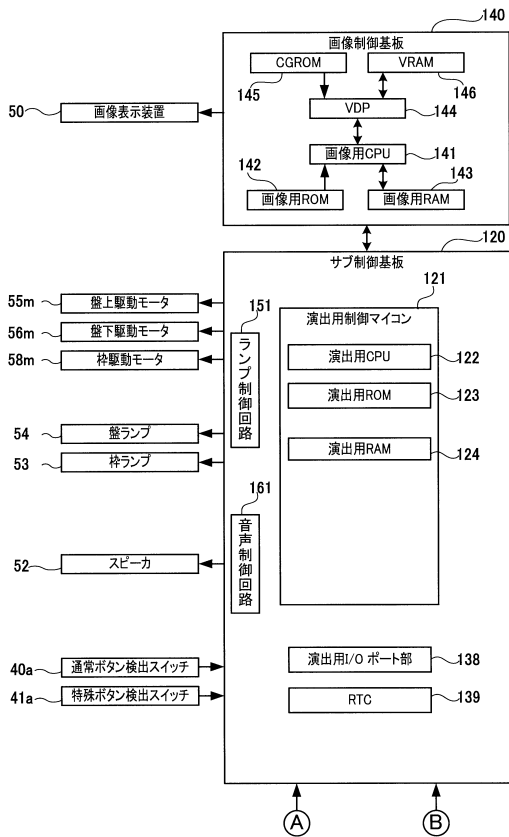
【図6】



10

20

【図7】



【図8】

(A) 普通関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

(B) 特図関係乱数

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

30

40

50

【 図 9 】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

【 図 10 】

(A) 大当たり判定テーブル

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

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

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

(C) リーチ判定テーブル

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

10

20

【 図 11 】

特別図柄変動パターン判定テーブル

遊技状態	特別図柄判定結果	リーチ判定結果	特別図柄保留数(U1)	特別図柄ハタマシ	特別図柄時間(ms)	*備考	
						特別図柄変動演出の演出フロー	特別図柄変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	-	-	P01	100000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→SPリーチ	特図変動
				P02	60000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Lリーチ	SP大当たり変動
				P03	30000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Lリーチ	L大当たり変動
				P04	95000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→SPリーチ	N大当たり変動
				P05	55000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Lリーチ	SPハズレ変動
				P06	25000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Lリーチ	Nハズレ変動
				P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	大当たり	-	-	P08	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P09	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P10	3000	通常変動	通常ハズレ変動
				P11	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P12	10000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P13	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	即ハズレ変動
				P14	10000	通常変動→リーチ→SPリーチ	即ハズレ変動
時短状態	ハズレ	-	-	P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P17	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P18	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P19	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P20	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【 図 12 】

特別図柄変動パターン判定テーブル

遊技状態	特別図柄判定結果	リーチ判定結果	特別図柄保留数(U2)	特別図柄ハタマシ	特別図柄時間(ms)	*備考	
						特別図柄変動演出の演出フロー	特別図柄変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	-	-	P51	100000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→SPリーチ	特図変動
				P52	60000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Lリーチ	SP大当たり変動
				P53	30000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Lリーチ	L大当たり変動
				P54	95000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→SPリーチ	N大当たり変動
				P55	55000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Lリーチ	SPハズレ変動
				P56	25000	通常変動→リーチ→Nリ→特図演出→Lリーチ	Nハズレ変動
				P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P58	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P59	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P60	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P61	8000	通常変動	通常ハズレ変動
				P62	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P63	10000	通常変動→リーチ→SPリーチ	即ハズレ変動
				P64	10000	通常変動→リーチ→SPリーチ	即ハズレ変動
				P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
時短状態	ハズレ	-	-	P67	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P68	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P69	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P70	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P71	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P72	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P73	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P74	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P75	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P76	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P77	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P78	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P79	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P80	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

30

40

50

【図 1 3】

遊技状態	大当たり判定結果	変動ハウーン判定結果	変動ハウーンコマンド	特別変動演出の演出フロー
第1	大当たり	SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
		リ大当たり変動	コマンド02	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
		N大当たり変動	コマンド03	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
		SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
第2	大当たり	SP大当たり変動	コマンド05	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
		リ大当たり変動	コマンド06	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
		N大当たり変動	コマンド07	通常変動
		SPハズレ変動	コマンド08	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
第3	大当たり	SP大当たり変動	コマンド09	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
		リ大当たり変動	コマンド10	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
		N大当たり変動	コマンド11	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
		SPハズレ変動	コマンド12	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
第4	大当たり	SP大当たり変動	コマンド13	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
		リ大当たり変動	コマンド14	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
		N大当たり変動	コマンド15	通常変動
		SPハズレ変動	コマンド16	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
第5	大当たり	SP大当たり変動	コマンド17	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
		リ大当たり変動	コマンド18	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
		N大当たり変動	コマンド19	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
		SPハズレ変動	コマンド20	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
第6	大当たり	SP大当たり変動	コマンド21	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
		リ大当たり変動	コマンド22	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
		N大当たり変動	コマンド23	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
		SPハズレ変動	コマンド24	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
第7	大当たり	SP大当たり変動	コマンド25	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
		リ大当たり変動	コマンド26	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
		N大当たり変動	コマンド27	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
		SPハズレ変動	コマンド28	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
第8	大当たり	SP大当たり変動	コマンド29	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
		リ大当たり変動	コマンド30	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
		N大当たり変動	コマンド31	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
		SPハズレ変動	コマンド32	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
第9	大当たり	SP大当たり変動	コマンド33	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
		リ大当たり変動	コマンド34	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
		N大当たり変動	コマンド35	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
		SPハズレ変動	コマンド36	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
第10	大当たり	SP大当たり変動	コマンド37	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
		リ大当たり変動	コマンド38	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ
		N大当たり変動	コマンド39	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
		SPハズレ変動	コマンド40	通常変動→リリーチ→SPリリーチ

【図 1 5】

遊技状態

遊技状態	大当たり確率	電子チューン動作
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 1 4】

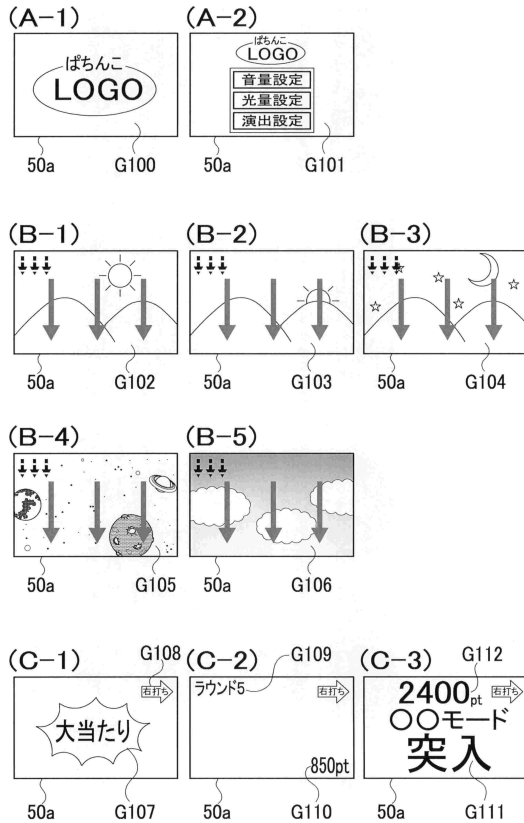
大当たり遊技	ラウンド遊技の回数	ラウンド	大入賞口の閉閉パターン		ED 時間
			開放する大入賞口	閉鎖時間	
大当たり遊技A (ロングス当たり)	1回	1~8R	第1大入賞口	29.5秒	15.0秒
	2回	9~15R	第1大入賞口	0.1秒	
	3回	16R	第2大入賞口	29.5秒	
	4回	16R	第1大入賞口	29.5秒	
大当たり遊技B (ショート大当たり)	1回	1~8R	第1大入賞口	29.5秒	10.0秒
	2回	9~15R	第1大入賞口	0.1秒	
	3回	16R	第2大入賞口	0.1秒	
	4回	16R	第1大入賞口	29.5秒	
大当たり遊技C (ロング大当たり)	1回	1~15R	第1大入賞口	29.5秒	10.0秒
	2回	16R	第2大入賞口	2.0秒	

大当たり遊技制御テーブル

10

20

【図 1 6】

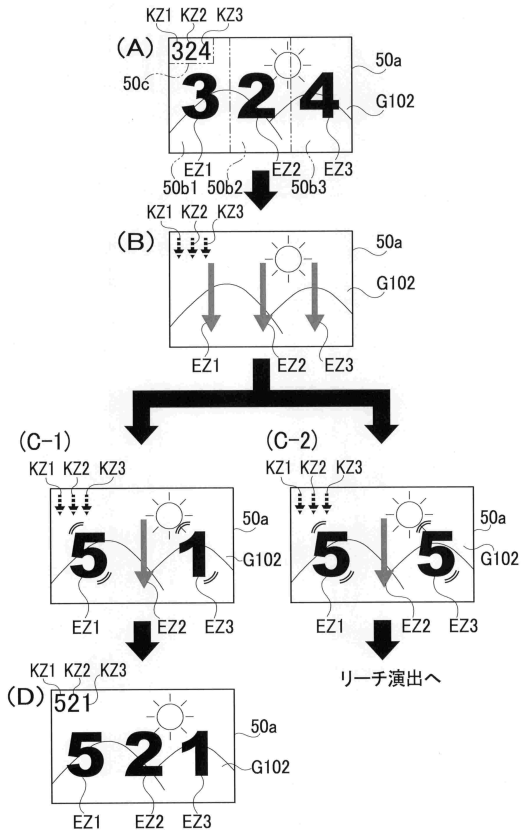


30

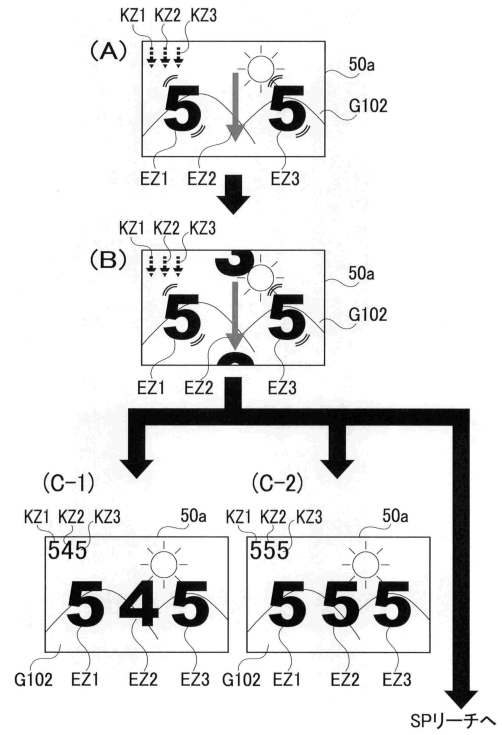
40

50

【図 17】



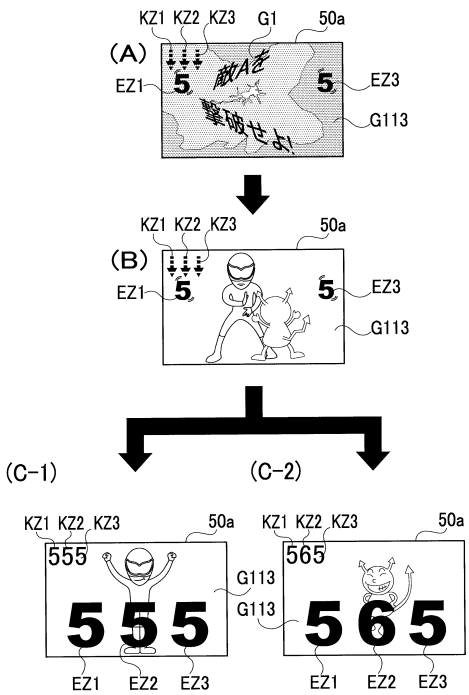
【図 18】



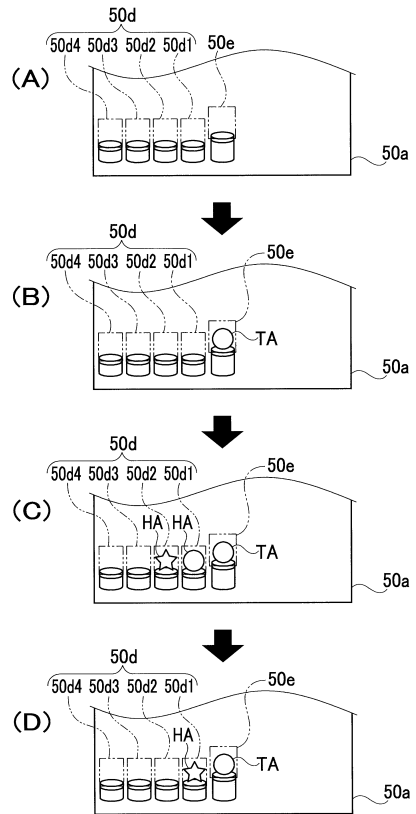
10

20

【図 19】



【図 20】

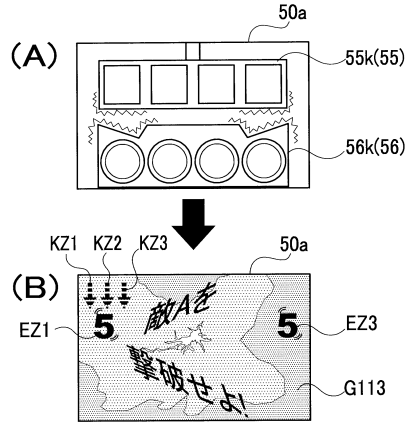


30

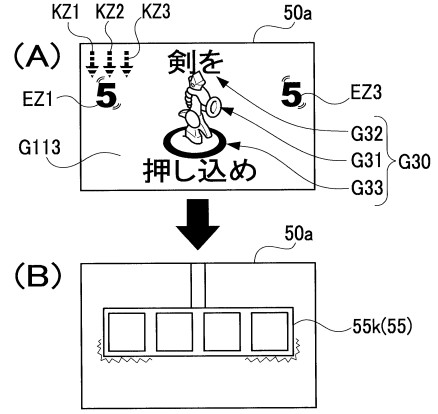
40

50

【図 2 1】

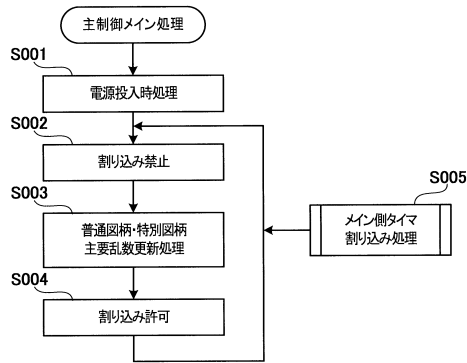


【図 2 2】

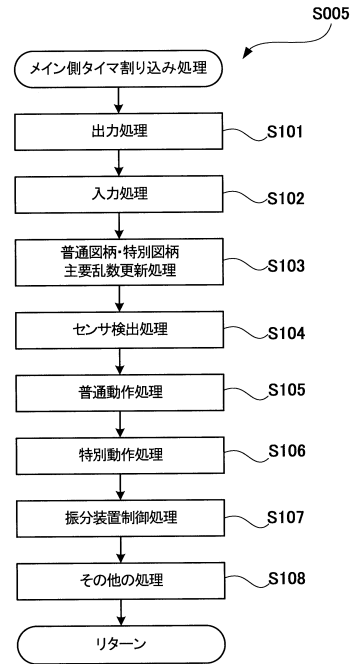


10

【図 2 3】



【図 2 4】



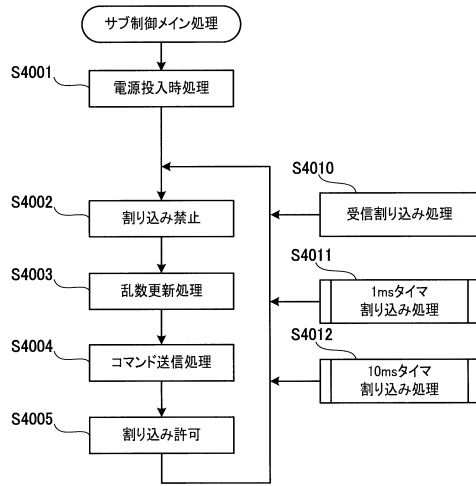
20

30

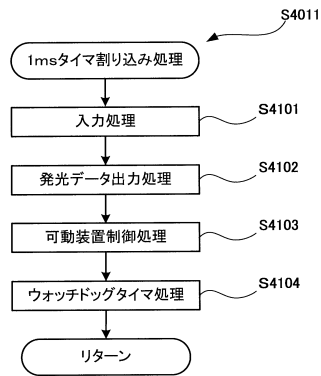
40

50

【 図 2 5 】



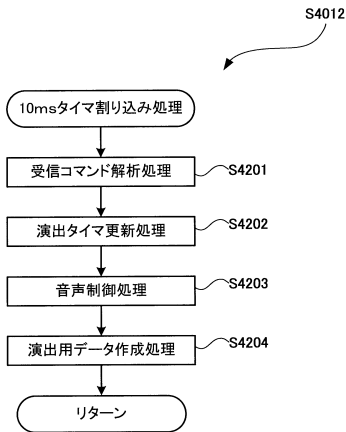
【 図 2 6 】



10

20

【 図 2 7 】



【 図 2 8 】

始動口	大当たり図柄	振分率 (%)	大当たり遊技	ラウンド遊技の回数	大入賞口の閉閉ハザード		ラウンド	1回のラウンド遊技当たりの閉閉ハザードの回数(回)		開放時間(秒)	閉鎖時間(秒)	開放する大入賞口	OP時間(秒)	ED時間(秒)	大当たり遊技後の遊技状態
					第1大入賞口	第1大入賞口		第1大入賞口	第1大入賞口						
第1	大当たり図柄1	60	大当たり遊技1	16R (実質8R)	1	29.5	2.0	10.0	10.0	29.5	2.0	第1大入賞口	10.0	10.0	高確率ベース状態(次回まで)
	大当たり図柄2	40	大当たり遊技2	16R (実質8R)	1	29.5	2.0	10.0	10.0	29.5	2.0	第1大入賞口	10.0	10.0	低確率ベース状態(100回)
第2	大当たり図柄3	60	大当たり遊技3	16R (実質16R)	1	29.5	2.0	10.0	10.0	29.5	2.0	第1大入賞口	10.0	10.0	高確率ベース状態(次回まで)
	大当たり図柄4	40	大当たり遊技4	16R (実質16R)	1	29.5	2.0	10.0	10.0	29.5	2.0	第1大入賞口	10.0	10.0	低確率ベース状態(100回)

30

40

50

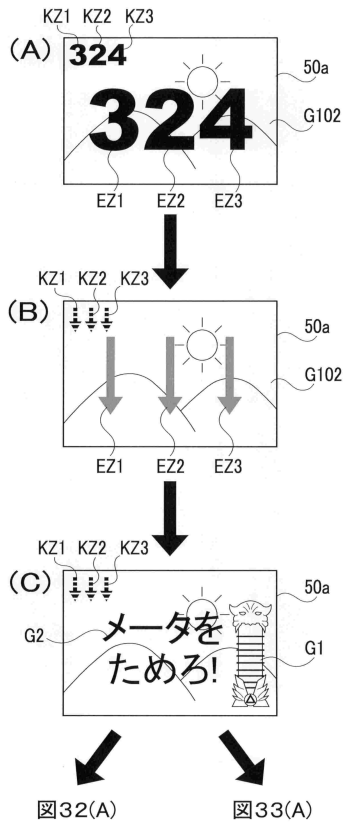
【図 29】

選択状態	特図判定結果	特図判定結果 (UI)	特図判定結果 (UI)	特図判定結果 (UI)	特図判定結果 (UI)	特図判定結果 (UI)	特図判定結果 (UI)	特図判定結果 (UI)	特図判定結果 (UI)	特図判定結果 (UI)	
非待機	ハズレ	リリーチ有り	リリーチ有り	リリーチ有り	リリーチ有り	リリーチ有り	リリーチ有り	リリーチ有り	リリーチ有り	リリーチ有り	
		リリーチ無し	リリーチ無し	リリーチ無し	リリーチ無し	リリーチ無し	リリーチ無し	リリーチ無し	リリーチ無し	リリーチ無し	
		0-2	0-2	0-2	0-2	0-2	0-2	0-2	0-2	0-2	
		3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	
		THP001	THP001	THP001	THP001	THP001	THP001	THP001	THP001	THP001	THP001
		THP002	THP002	THP002	THP002	THP002	THP002	THP002	THP002	THP002	THP002
		THP003	THP003	THP003	THP003	THP003	THP003	THP003	THP003	THP003	THP003
		THP031	THP031	THP031	THP031	THP031	THP031	THP031	THP031	THP031	THP031
		THP032	THP032	THP032	THP032	THP032	THP032	THP032	THP032	THP032	THP032
		THP033	THP033	THP033	THP033	THP033	THP033	THP033	THP033	THP033	THP033
		THP040	THP040	THP040	THP040	THP040	THP040	THP040	THP040	THP040	THP040
		THP042	THP042	THP042	THP042	THP042	THP042	THP042	THP042	THP042	THP042
		THP043	THP043	THP043	THP043	THP043	THP043	THP043	THP043	THP043	THP043

【図 30】

特図判定ハターン	メーターチャージ演出における操作演出の選択割合 (%)		SPリーチの当選分岐における操作演出の選択割合 (%)	
	連打	長押し	連打	長押し
メーターSP大当たり変動	30	70	70	30
メーターSPハズレ変動	40	60	70	30
メーター通常ハズレ変動	80	20	-	-

【図 31】



【図 32】

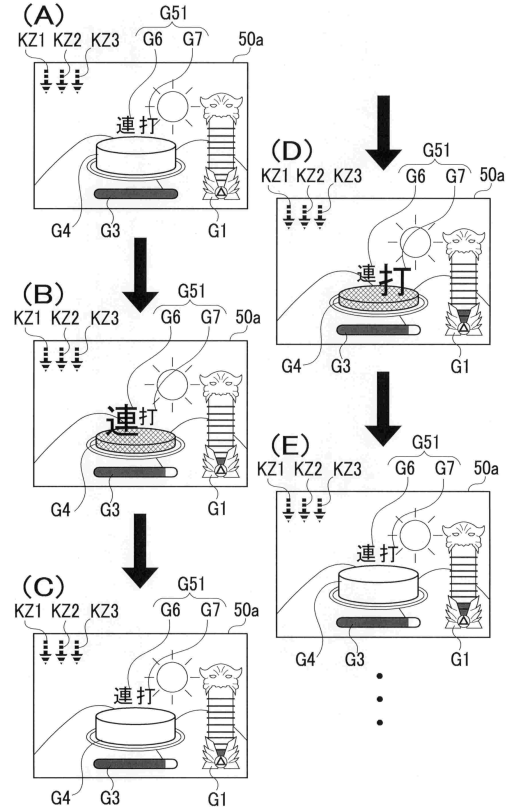


図 32(A)

図 33(A)

10

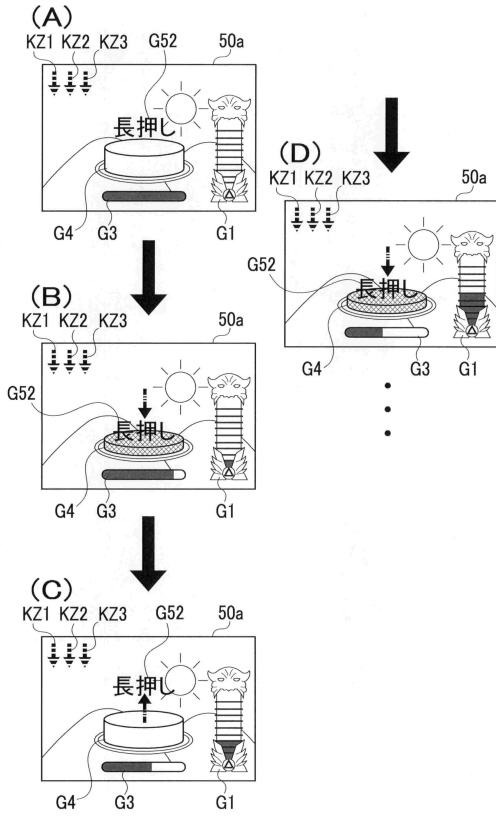
20

30

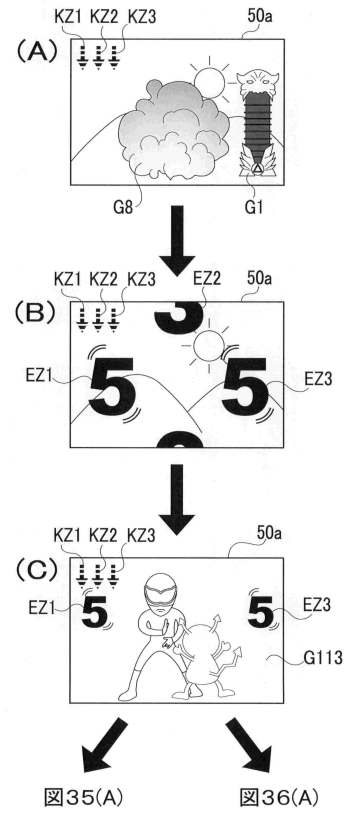
40

50

【 図 3 3 】



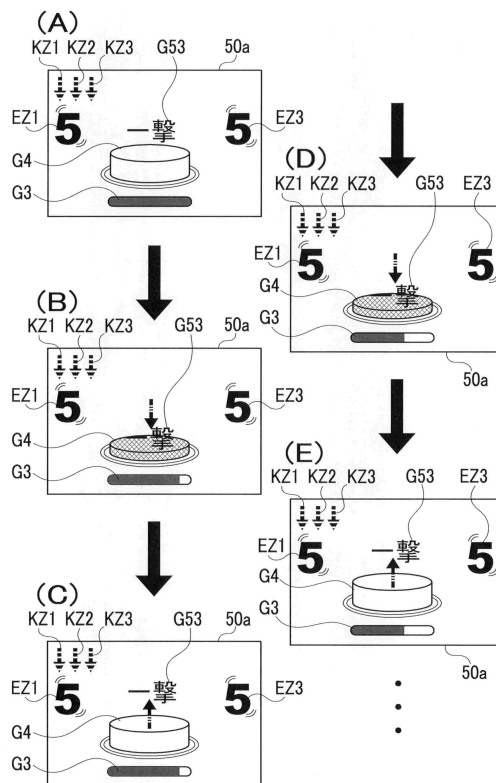
【 図 3 4 】



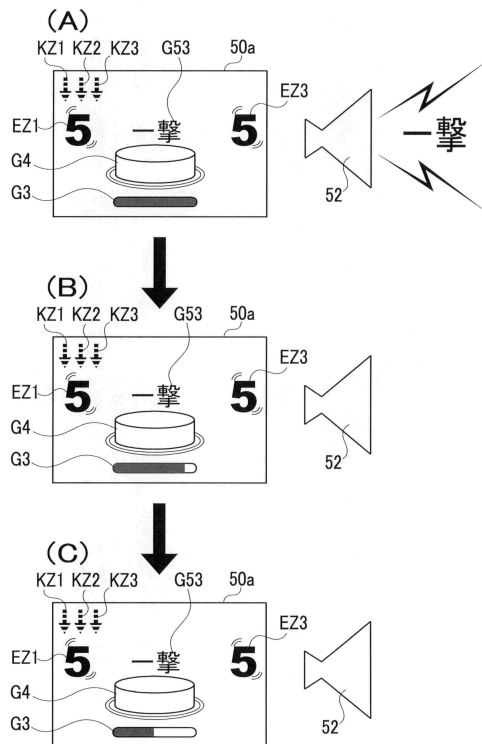
10

20

【 図 3 5 】



【 図 3 6 】

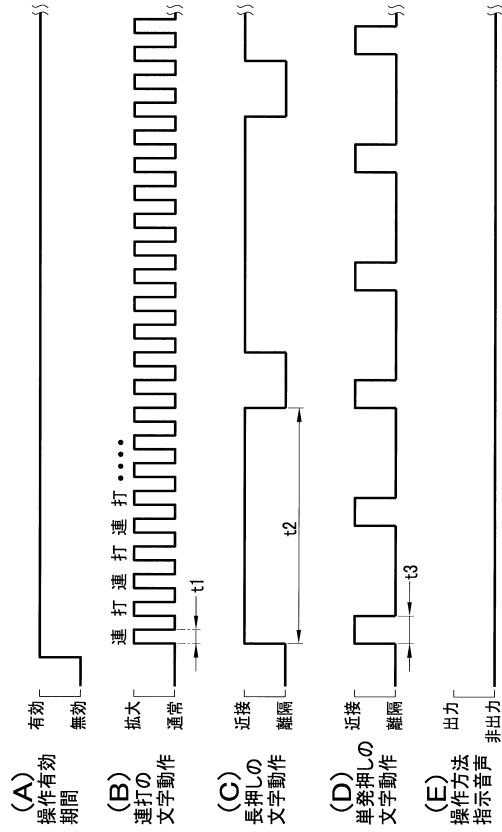


30

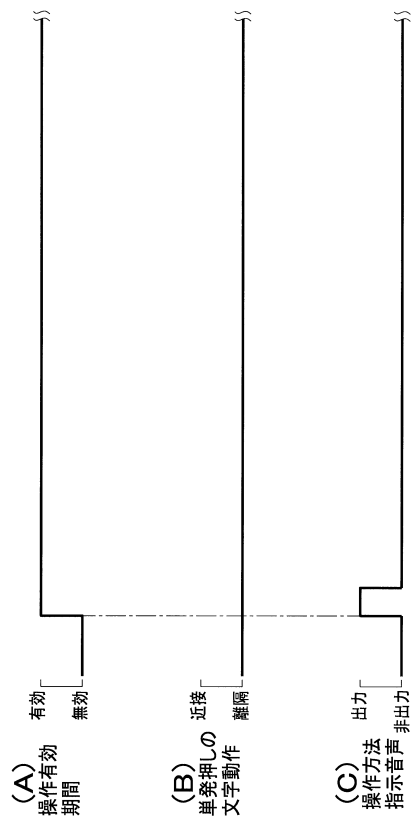
40

50

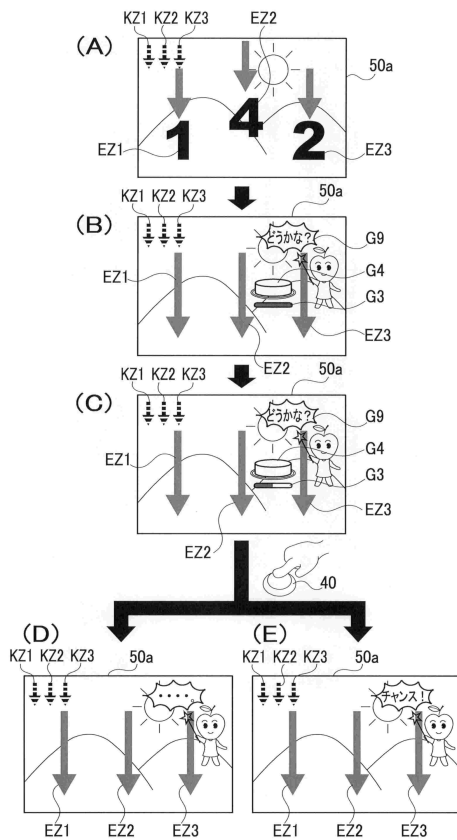
【図 37】



【図 38】



【図 39】



【図 40】

特図変動ハターンの名称	実行確率 (%)	
	「チャンス」	「実行しない」
SP本当たり変動	88	10
N本当たり変動	75	20
SPハズレ変動	85	10
NAハズレ変動	70	20
通常Aハズレ変動	3	50

10

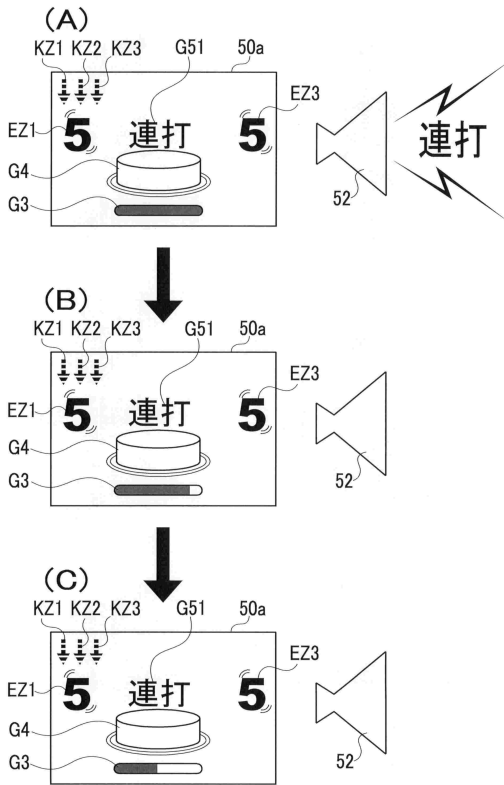
20

30

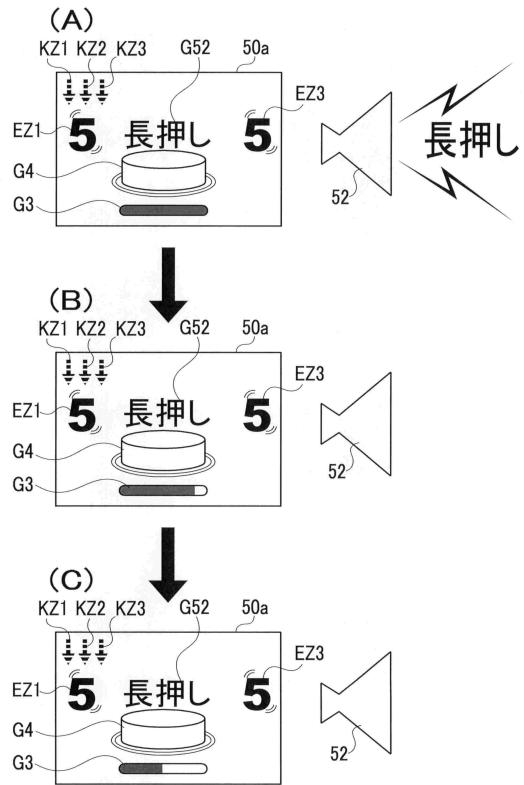
40

50

【図 4 1】



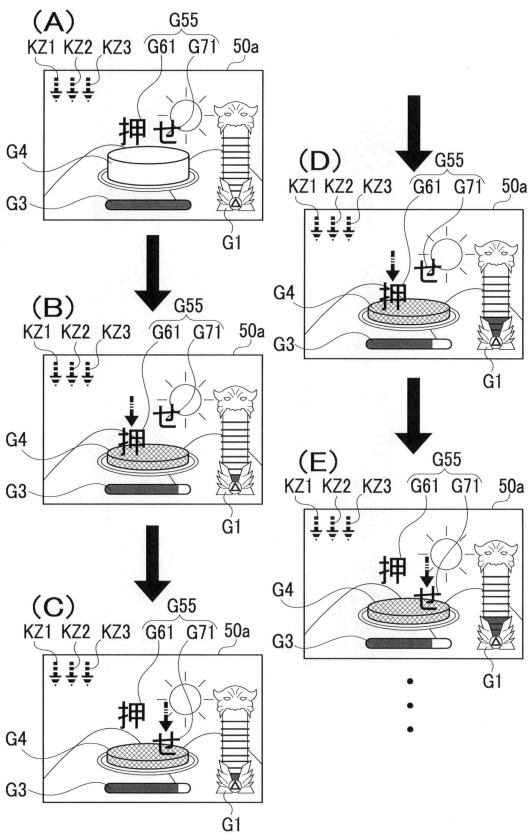
【図 4 2】



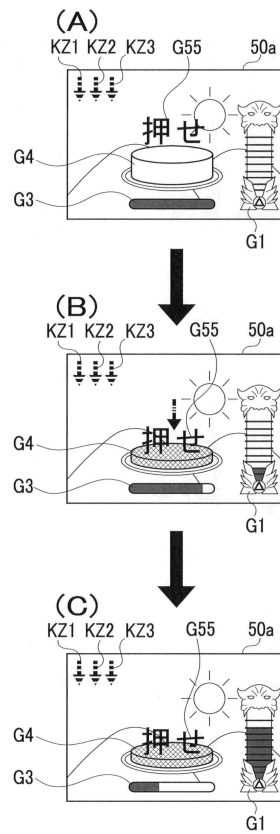
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

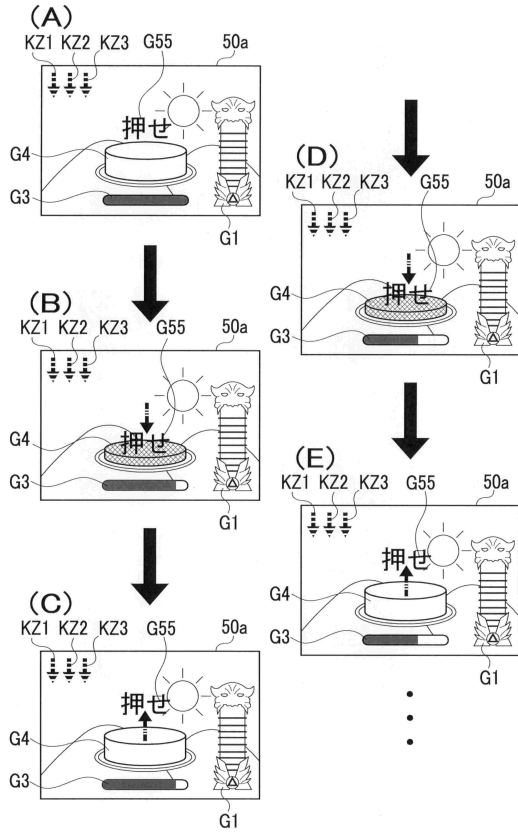


30

40

50

【 図 4 5 】



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

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