

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7408114号
(P7408114)

(45)発行日 令和6年1月5日(2024.1.5)

(24)登録日 令和5年12月22日(2023.12.22)

(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89頁)

(21)出願番号	特願2019-66422(P2019-66422)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成31年3月29日(2019.3.29)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2020-162876(P2020-162876 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(43)公開日	令和2年10月8日(2020.10.8)	(74)代理人	110000291
審査請求日	令和4年3月25日(2022.3.25)		弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
		(72)発明者	市原 卓人
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	藤原 海
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	伊藤 潤

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】

所定の条件が成立することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態に制御するか否かの判定を実行可能な遊技機において、

所定の演出を制御可能な演出制御手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記操作手段は、発光可能な発光部を有し、
前記演出制御手段は、

複数の段階に進行可能な進行演出を実行可能とし、

前記進行演出の実行が終了した後に、前記操作手段の操作を促す操作演出を実行可能とし、

前記操作演出にて前記操作手段が操作されると、前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第1操作結果演出を実行可能とし、

前記操作演出にて前記操作手段が操作されると、前記第1操作結果演出よりも前記特別遊技状態に制御される期待度が高いことを示唆する第2操作結果演出を実行可能とし、

前記進行演出において、前記複数の段階のうち、いずれの段階であるかを示す特定画像を表示して、前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第1示唆演出を実行可能とし、

前記進行演出において、複数の発光色のうちから、いずれかの発光色で前記発光部を発光させることで、前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第2示唆演出を実行

10

20

可能とし、

前記第 1 示唆演出で表示する前記特定画像の色と前記第 2 示唆演出での前記発光部の発光色に基づいて、前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆可能とし、

前記複数の段階のうち、所定段階で前記第 1 示唆演出で表示される前記特定画像の色と前記第 2 示唆演出での前記発光部の発光色が異なって、前記操作演出にて前記操作手段が操作される場合のほうが、

前記所定段階で前記第 1 示唆演出で表示される前記特定画像の色と前記第 2 示唆演出での前記発光部の発光色が同様となって、前記操作演出にて前記操作手段が操作される場合よりも、前記第 2 操作結果演出が実行され易いことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例としてパチンコ遊技機には、演出を制御可能な演出制御手段が設けられている。演出制御手段は、様々な演出を実行させることが可能である。

【0003】

例えば下記特許文献 1 のパチンコ遊技機には、遊技者が操作可能な操作手段が備えられている。下記特許文献 1 のパチンコ遊技機では、演出制御手段により操作手段を用いた演出を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となっている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2008 - 237669 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、操作手段を備えた遊技機について、遊技興趣を高めるための改善の余地がある。

30

【0006】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題は、遊技興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の遊技機は、

所定の条件が成立することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態に制御するか否かの判定を実行可能な遊技機において、

所定の演出を制御可能な演出制御手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記操作手段は、発光可能な発光部を有し、

前記演出制御手段は、

複数の段階に進行可能な進行演出を実行可能とし、

前記進行演出の実行が終了した後に、前記操作手段の操作を促す操作演出を実行可能とし、

前記操作演出にて前記操作手段が操作されると、前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第 1 操作結果演出を実行可能とし、

前記操作演出にて前記操作手段が操作されると、前記第 1 操作結果演出よりも前記特別遊技状態に制御される期待度が高いことを示唆する第 2 操作結果演出を実行可能とし、

前記進行演出において、前記複数の段階のうち、いずれの段階であるかを示す特定画

40

50

像を表示して、前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第1示唆演出を実行可能とし、

前記進行演出において、複数の発光色のうちから、いずれかの発光色で前記発光部を発光させることで、前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆する第2示唆演出を実行可能とし、

前記第1示唆演出で表示する前記特定画像の色と前記第2示唆演出での前記発光部の発光色に基づいて、前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆可能とし、

前記複数の段階のうち、所定段階で前記第1示唆演出で表示される前記特定画像の色と前記第2示唆演出での前記発光部の発光色が異なって、前記操作演出にて前記操作手段が操作される場合のほうが、

前記所定段階で前記第1示唆演出で表示される前記特定画像の色と前記第2示唆演出での前記発光部の発光色が同様となって、前記操作演出にて前記操作手段が操作される場合よりも、前記第2操作結果演出が実行され易いことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0008】

本発明の遊技機によれば、遊技興趣を高めることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】実施形態に係る遊技機の斜視図である。

【図2】同遊技機が備える遊技機枠の構造を示す斜視図である。

【図3】実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図4】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。

【図5】表示器類の正面図である。

【図6】(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)は盤上可動装置が作動状態で、盤下可動装置が待機状態のときの演出用ユニットの正面図、(C)は盤上可動装置が作動状態で、盤下可動装置が作動状態のときの演出用ユニットの正面図である。

【図7】同遊技機の遊技制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図8】第1形態における同遊技機の演出制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図9】当たり種別判定テーブルである。

【図10】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図11】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)はリーチ判定テーブルであり、(C)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(D)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図12】第1形態における特図変動パターン判定テーブルである。

【図13】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図14】(A)は擬似連演出において表示される継続回数画像の種類を示すテーブルであり、(B)は盤上可動装置ランプ60の発光パターンを示すテーブルである。

【図15】(A)は第1形態における変動パターンP3、変動パターンP23が選択された場合に実行される擬似連3回に關してのタイミングチャートであり、(B)第1形態におけるは変動パターンP2、変動パターンP22が選択された場合に実行される擬似連3回に關してのタイミングチャートである。

【図16】(A)は第1形態における変動パターンP3、変動パターンP23が選択された場合に実行される擬似連3回に關してのタイミングチャートであり、(B)は第1形態における変動パターンP1、変動パターンP21が選択された場合に実行される擬似連3回に關してのタイミングチャートである。

【図17】第1形態における演出例1を示す図である。

【図18】第1形態における演出例2を示す図である。

【図19】第1形態における演出例3を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 2 0】第 1 形態における演出例 4 を示す図である。
 【図 2 1】主制御メイン処理のフローチャートである。
 【図 2 2】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 2 3】センサ検出処理のフローチャートである。
 【図 2 4】ゲート通過処理のフローチャートである。
 【図 2 5】普通動作処理のフローチャートである。
 【図 2 6】特別動作処理のフローチャートである。
 【図 2 7】特別図柄待機処理のフローチャートである。
 【図 2 8】大当たり判定処理のフローチャートである。
 【図 2 9】変動パターン選択処理のフローチャートである。
 【図 3 0】変動パターン選択処理のフローチャートである。
 【図 3 1】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
 【図 3 2】特別図柄確定処理のフローチャートである。
 【図 3 3】遊技状態管理処理のフローチャートである。
 【図 3 4】特別電動役物処理のフローチャートである。
 【図 3 5】遊技状態設定処理のフローチャートである。
 【図 3 6】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
 【図 3 7】受信割り込み処理のフローチャートである。
 【図 3 8】1 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
 【図 3 9】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
 【図 4 0】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
 【図 4 1】変動演出開始処理のフローチャートである。
 【図 4 2】第 1 形態における変動演出パターン選択処理のフローチャートである。
 【図 4 3】第 2 形態における同遊技機の演出制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

10

20

【図 4 4】第 2 形態における特図変動パターン判定テーブルである。
 【図 4 5】(A) は覚醒チャンス演出で表示される覚醒オーラ画像の種類を示すテーブルであり、(B) は入力部ランプ 4 0 L a の発光パターンを示すテーブルである。
 【図 4 6】(A) は第 2 形態における変動パターン P 5 5、変動パターン P 6 4 が選択された場合に実行される覚醒チャンス演出についてのタイミングチャートであり、(B) 第 2 形態におけるは変動パターン P 5 3、変動パターン P 5 4、変動パターン P 6 2、変動パターン P 6 3 が選択された場合に実行される覚醒チャンス演出についてのタイミングチャートである。
 【図 4 7】第 2 形態における演出例 1 を示す図である。
 【図 4 8】第 2 形態における演出例 2 を示す図である。
 【図 4 9】第 2 形態における演出例 3 を示す図である。
 【図 5 0】第 2 形態における演出例 4 を示す図である。
 【図 5 1】第 2 形態における変動演出パターン選択処理のフローチャートである。

30

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

40

1. 遊技機の構造

本発明の実施形態であるパチンコ遊技機 P Y 1 について、図面に基づいて説明する。なお、以下の説明においてパチンコ遊技機 P Y 1 の各部の左右方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての左右方向に一致させて説明する。また、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の前方向をパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の後方向をパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から離れる方向として説明する。

【 0 0 1 1 】

図 1 に示すように、実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技機枠 2 を備えている。遊技機枠 2 は、図 2 に示すように、外枠 2 2 と内枠 2 1 と前扉 2 3 (前枠) とを備えている

50

。外枠 2 2 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の外郭部を形成する縦長形状の枠体である。内枠 2 1 は、外枠 2 2 の内側に配置されていて、遊技盤ユニット Y U を取付ける縦長形状の枠体である。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。遊技盤 1 の背面に取り付けられた演出用ユニット 1 U は、主に演出を行う複数の装置をユニット（後述する各種制御基板、画像表示装置 5 0、ハーネス等を取付けるユニット）が一体化したものである（図 6 参照）。演出用ユニット 1 U には、画像表示装置 5 0、第 1 盤可動装置（以下「盤上可動装置」）5 5、第 2 盤可動装置（以下、「盤下可動装置」）5 6 が搭載されている（図 6 参照）。前扉 2 3 は、外枠 2 2 及び内枠 2 1 の前面側に配置されていて、遊技盤 1 を保護する縦長形状のものである。前扉 2 3 は、遊技者に正対する部分であり、種々の飾り付けがなされている。

10

【 0 0 1 2 】

遊技機枠 2 は、左端側にヒンジ部 2 4 を備えて構成されている。このヒンジ部 2 4 により、前扉 2 3 は、外枠 2 2 及び内枠 2 1 に対してそれぞれ回動自在になっていて、内枠 2 1 は、外枠 2 2 及び前扉 2 3 に対してそれぞれ回動自在になっている。前扉 2 3 の中央には開口部 2 3 a が形成されていて、遊技者が後述の遊技領域 6 を視認できるように透明の透明板 2 3 t が開口部 2 3 a に取付けられている。透明板 2 3 t は、本形態ではガラス板であるが、透明な合成樹脂板であってもよい。すなわち、透明板 2 3 t は、前方から遊技領域 6 を視認可能なものであればよい。

【 0 0 1 3 】

図 1 ~ 図 3 に示すように、前扉 2 3 には、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル 7 2 k（遊技球打込手段）、遊技球を貯留する打球供給皿（上皿）3 4、及び打球供給皿 3 4 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）3 5 が設けられている。また前扉 2 3 には、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン（入力部）4 0 k 及びセレクトボタン 4 2 k が設けられている。なおセレクトボタン（十字キー）4 2 k は、上方向ボタンと下方向ボタンと左方向ボタンと右方向ボタンとによって構成されている。また前扉 2 3 には、装飾用の枠ランプ 2 1 2 及び音を出力するスピーカ（図 1 において不図示）が設けられている。

20

【 0 0 1 4 】

図 4 に示すように、遊技盤 1 には、ハンドル 7 2 k の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 6 が、レール部材 6 2 で囲まれて形成されている。また遊技盤 1 には、装飾用の盤ランプ 5 4 が多数設けられている。また遊技領域 6 には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎが突設されている。

30

【 0 0 1 5 】

また遊技領域 6 の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置 5 0（演出表示手段、画像表示手段）が設けられている。なお画像表示装置は、有機 E L 表示装置などの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a（表示部）には、後述の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄 E Z（装飾図柄）の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。なお、演出図柄 E Z を表示する演出を演出図柄変動演出という。演出図柄変動演出を「装飾図柄変動演出」や単に「変動演出」と称することもある。

40

【 0 0 1 6 】

演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの演出図柄表示領域からなる。左演出図柄表示領域には左演出図柄 E Z 1 が表示され、中演出図柄表示領域には中演出図柄 E Z 2 が表示され、右演出図柄表示領域には右演出図柄 E Z 3 が表示される。演出図柄 E Z はそれぞれ、例えば「1」~「8」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置 5 0 は、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、右演出図柄 E Z 3 の組み合わせによって、後述の第 1 特図表示器 8 1 a および第 2 特図表示器 8 1 b にて表示される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示の結果（つまりは大当たり抽選の結果）を、わかりやすく表示する。

【 0 0 1 7 】

50

例えば大当たりに当選した場合には「 7 7 7 」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。また、はずれであった場合には「 6 3 7 」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第 1 特図表示器 8 1 a や第 2 特図表示器 8 1 b により把握するのではなく、画像表示装置 5 0 にて把握する。なお、演出図柄表示領域の位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。

【 0 0 1 8 】

画像表示装置 5 0 は、上記のような演出図柄 E Z を用いた演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技（特別遊技状態）に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出（客待ち演出）などを表示画面 5 0 a に表示する。なお演出図柄変動演出では、数字等の演出図柄 E Z のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄 E Z 以外の演出画像も表示される。

10

【 0 0 1 9 】

また画像表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a には、後述の第 1 特図保留や第 2 特図保留の記憶数に応じて保留アイコン H A（演出保留画像）を表示する保留アイコン表示領域がある。保留アイコン H A の表示により、後述の第 1 特図保留表示器 8 3 a にて表示される第 1 特図保留の記憶数や、後述の第 2 特図保留表示器 8 3 b にて表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

【 0 0 2 0 】

20

遊技領域 6 における画像表示装置 5 0 の下方には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第 1 始動口 1 1 を備える第 1 始動入賞装置 1 1 D が設けられている。第 1 始動口 1 1 を、第 1 入球口や、固定入球口、第 1 始動入賞口、第 1 始動領域ともいう。また第 1 始動入賞装置 1 1 D を、第 1 入球手段や、固定入球手段、第 1 始動入賞装置ともいう。第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞は、第 1 特別図柄の抽選（大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定）の契機となっている。

【 0 0 2 1 】

また遊技領域 6 における第 1 始動口 1 1 の下方には、第 2 始動口 1 2 を備える普通可変入賞装置（普通電動役物いわゆる電チュー）1 2 D が設けられている。第 2 始動口 1 2 を、第 2 入球口や、可変入球口、第 2 始動入賞口、第 2 始動領域ともいう。電チュー 1 2 D を、第 2 入球手段や、可変入球手段、第 2 始動入賞装置ともいう。第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞は、第 2 特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。

30

【 0 0 2 2 】

電チュー 1 2 D は、開状態と閉状態とをとる電チュー開閉部材 1 2 k（入球口開閉部材）を備え、電チュー開閉部材 1 2 k の作動によって第 2 始動口 1 2 を開閉するものである。電チュー開閉部材 1 2 k は、後述の電チューソレノイド 1 2 s により駆動される。電チュー開閉部材 1 2 k が開状態にあるときには、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が可能となり、閉状態にあるときには、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が不可能となる。つまり、第 2 始動口 1 2 は、遊技球の入球し易さが変化可能な始動口である。なお、電チューは、電チュー開閉部材が開状態にあるときの方が閉状態にあるときよりも第 2 始動口への入球を容易にするものであれば、閉状態にあるときに第 2 始動口への入球を不可能とするものでなくてもよい。

40

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

また、遊技領域 6 における第 1 始動口 1 1 の右方には、大入賞口 1 4 を備えた大入賞装置（特別電動役物）1 4 D が設けられている。大入賞口 1 4 を、特別入賞口ともいう。また大入賞装置 1 4 D を、アタッカー（A T）や、特別入賞手段、特別可変入賞装置ともい

50

う。大入賞装置 1 4 D は、開状態と閉状態とをとる A T 開閉部材 1 4 k (特別入賞口開閉部材) を備え、A T 開閉部材 1 4 k の作動により大入賞口 1 4 を開閉するものである。A T 開閉部材 1 4 k は、後述の A T ソレノイド 1 4 s により駆動される。大入賞口 1 4 は、A T 開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球が入球可能となる。

【 0 0 2 5 】

また、遊技領域 6 における大入賞口 1 4 の上方には、遊技球が通過可能なゲート 1 3 が設けられている。ゲート 1 3 を、通過口や通過領域ともいう。ゲート 1 3 への遊技球の通過は、電チュー 1 2 D を開放するか否かを定める普通図柄抽選 (すなわち普通図柄乱数 (当たり乱数) の取得と判定) の実行契機となっている。さらに遊技領域 6 の下部には、複数の一般入賞口 1 0 が設けられている。また遊技領域 6 の最下部には、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 外へ排出するアウト口 1 9 が設けられている。

10

【 0 0 2 6 】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域 6 には、左右方向の中央より左側の左遊技領域 6 L (第 1 遊技領域) と、右側の右遊技領域 6 R (第 2 遊技領域) とがある。左遊技領域 6 L を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域 6 R を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 2 流路 R 2 という。

20

【 0 0 2 7 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、一般入賞口 1 0、電チュー 1 2 D と、アウト口 1 9 とが設けられている。遊技者は第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を打ち込むことで、第 1 始動口 1 1 や一般入賞口 1 0 への入賞を狙うことができる。なお、第 1 流路 R 1 上にゲートは配されていないため、左打ちをしている場合に電チュー 1 2 D が開放されることはない。

【 0 0 2 8 】

一方、第 2 流路 R 2 上には、ゲート 1 3 と、一般入賞口 1 0 と、大入賞装置 1 4 D と、電チュー 1 2 D と、アウト口 1 9 とが設けられている。遊技者は第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を打ち込むことで、ゲート 1 3 への通過や、一般入賞口 1 0、第 2 始動口 1 2、及び大入賞口 1 4 への入賞を狙うことができる。

30

【 0 0 2 9 】

また図 4 に示すように、遊技盤 1 の左下部には表示器類 8 が配置されている。表示器類 8 には、図 5 に示すように、第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特図表示器 8 1 a、第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特図表示器 8 1 b、及び、普通図柄 (普図) を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。第 1 特別図柄を、第 1 特図又は特図 1 ともいい、第 2 特別図柄を第 2 特図又は特図 2 ともいい。また、普通図柄を普図ともいう。

【 0 0 3 0 】

また表示器類 8 には、第 1 特図表示器 8 1 a の作動保留 (第 1 特図保留) の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 8 3 a、第 2 特図表示器 8 1 b の作動保留 (第 2 特図保留) の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 8 3 b、および普図表示器 8 2 の作動保留 (普図保留) の記憶数を表示する普図保留表示器 8 4 が含まれている。

40

【 0 0 3 1 】

第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞を契機として行われる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して特別図柄 (特図) ということがある。また、第 1 特図表示器 8 1 a および第 2 特図表示器 8 1 b を総称して特図表示器 8 1 ということがある。また、第 1 特図保留表示器 8 3 a および第 2 特図保留表示器 8 3 b を総称して特図保留表示器 8 3 ということがある。また第 1 特図保留および第 2 特図保留を総称して特図保留ということがある。

50

【 0 0 3 2 】

特図表示器 8 1 では、特別図柄を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく抽選（特別図柄抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定の停止態様の特別図柄すなわち大当たり図柄）である場合には、停止表示された特定特別図柄の種類（つまり当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて大入賞口 1 4 を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。なお、特別遊技における大入賞口の開放パターンについては後述する。

10

【 0 0 3 3 】

具体的には特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の L E D（L i g h t E m i t t i n g D i o d e）から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「
」（
：点灯、
：消灯）
というように左から 1 , 2 , 5 , 6 番目にある L E D が点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「
」というように一番右にある L E D のみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。なおハズレ図柄は、特定特別図柄ではない。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各 L E D が点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

20

【 0 0 3 4 】

本パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報、判定用情報）は、後述の特図保留記憶部 1 0 5 に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 1 1 への入賞であれば第 1 特図保留として、後述の第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a に記憶され、第 2 始動口 1 2 への入賞であれば第 2 特図保留として、後述の第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。各々の特図保留記憶部 1 0 5 に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値はそれぞれ「 4 」となっている。

30

【 0 0 3 5 】

特図保留記憶部 1 0 5 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。

40

【 0 0 3 6 】

そしてこのような特図保留の数は、特図保留表示器 8 3 に表示される。具体的には特図保留表示器 8 3 はそれぞれ、例えば 4 個の L E D で構成されており、特図保留の数だけ L E D を点灯させることにより特図保留の数を表示する。





【 0 0 3 7 】

普通図柄の可変表示は、ゲート 1 3 への遊技球の通過を契機として行われる。普図表示器 8 2 では、普通図柄を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、ゲート 1 3 への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された

50

普通図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第2始動口12を開放させる補助遊技が行われる。なお、第2始動口12の開放パターンについては後述する。

【0038】

具体的には普図表示器82は、例えば2個のLEDから構成されており（図5参照）、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、「」（：点灯、：消灯）というように両LEDが点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「」というように右のLEDのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通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。なお普通ハズレ図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、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なんでもよい。

10

【0039】

本パチンコ遊技機PY1では、ゲート13への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、後述の普図保留記憶部106に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部106に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は「4」となっている。

【0040】

20

普図保留記憶部106に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機PY1では、ゲート13への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。

【0041】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器84に表示される。具体的には普図保留表示器84は、例えば4個のLEDで構成されており、普図保留の数だけLEDを点灯させることにより普図保留の数を表示する。

30

【0042】

次に、図6を用いて盤上可動装置55と盤下可動装置56について説明する。盤上可動装置55は、表示画面50aよりも前方に配置され、表示画面50aに沿って移動可能であり、装飾が施された第1盤可動体55kを具備する。盤下可動装置56は、表示画面50aよりも前方に配置され、表示画面50aに沿って移動可能であり、装飾が施された第2盤可動体56kを具備する。

【0043】

図6（A）は、第1盤可動体55kおよび第2盤可動体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。そして図6（A）に示す様子から、第1盤可動体55kを駆動させるための駆動源（例えばモータ）が駆動すると、第1盤可動体55kは下向きに移動（下降）し、第2盤可動体56kが待機状態で保持され、図6（B）に示す様子となる。また図6（A）に示す様子から、第1盤可動体55kを駆動させるための駆動源（例えばモータ）が駆動すると、第1盤可動体55kは下向きに移動（下降）し、第2盤可動体56kを駆動させるための駆動源（例えばモータ）が駆動すると、第2盤可動体56kが上向きに移動（上昇）し、図6（C）に示す様子となる。本形態では、画像表示装置50は下降した第1盤可動体55k、上昇した第2盤可動体56kに覆われ、画像表示装置50は視認困難となる場合がある。

40

【0044】

また図6に示すように、盤上可動装置55には盤上可動装置ランプ60（第1盤上可動

50

装置ランプ 60 a、第 2 盤上可動装置ランプ 60 b、第 3 盤上可動装置ランプ 60 c、第 4 盤上可動装置ランプ 60 d) が設けられている。本形態では、第 1 盤可動体 55 k を駆動させるための駆動源 (例えばモータ) が駆動し、第 1 盤可動体 55 k が下向きへの移動 (下降) を開始することに伴って、盤上可動装置ランプ 60 (第 1 盤上可動装置ランプ 60 a、第 2 盤上可動装置ランプ 60 b、第 3 盤上可動装置ランプ 60 c、第 4 盤上可動装置ランプ 60 d) が点灯する。ここで本形態の盤上可動装置ランプ 60 は、選択される発光パターンに応じて 3 種類 (青色、緑色、赤色) の発光色 (期待度態様) のうちから、いずれかの発光色で点灯することが可能となっている (図 14 (B) 参照)。

【0045】

2. 遊技機の電氣的構成

次に図 7 及び図 8 に基づいて、本パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を説明する。図 7 及び図 8 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う遊技制御基板 100 (主制御基板)、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行う演出制御基板 120 (サブ制御基板)、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 170 等を備えている。なお、遊技制御基板 100 は、メイン制御部を構成し、演出制御基板 120 は、後述する画像制御基板 140、音声制御基板 161、及びサブドライブ基板 162 とともにサブ制御部を構成する。

【0046】

なお、サブ制御部は、少なくとも演出制御基板 120 を備え、演出手段 (画像表示装置 50 やスピーカ 610、盤ランプ 54、第 1 盤可動体 55 k、第 2 盤可動体 56 k、盤上可動装置ランプ 60 (第 1 盤上可動装置ランプ 60 a、第 2 盤上可動装置ランプ 60 b、第 3 盤上可動装置ランプ 60 c、第 4 盤上可動装置ランプ 60 d)、枠ランプ 212 等) を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

【0047】

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 (電源供給部) は、外部から AC 24 V の電源を入力して、AC 24 V の電源に基づいてパチンコ遊技機 P Y 1 の動作に必要な各種電圧 (DC 5 V, DC 12 V, DC 18 V, DC 24 V, DC 37 V) の電源を生成するものである。電源基板 190 は、生成した電源を遊技制御基板 100、演出制御基板 120、及び払出制御基板 170 に対して供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して供給する。

【0048】

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、本パチンコ遊技機 P Y 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する遊技制御基板 100 の遊技用 RAM (Random Access Memory) 104 や演出制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対して電力を供給する。従って、遊技制御基板 100 の遊技用 RAM 104 や演出制御基板 120 の演出用 RAM 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 ON / OFF 操作により、電源の投入 / 遮断が切替えられる。なお、遊技制御基板 100 の遊技用 RAM 104 に対するバックアップ電源回路を遊技制御基板 100 に設けたり、演出制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対するバックアップ電源回路を演出制御基板 120 に設けたりしてもよい。

【0049】

図 7 に示すように、遊技制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 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等を記憶した遊技用 ROM (Read Only Memory) 103、ワークメモリとして使用される遊技用 RAM 104、遊技用 ROM 103 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 CPU (Central Processing Unit) 102、データや信号の入出力を行うための遊技用 I / O (Input / Output) ポー

10

20

30

40

50

ト 1 1 8 が含まれている。遊技用 R A M 1 0 4 には、上述した特図保留記憶部 1 0 5 (第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a および第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b) と普図保留記憶部 1 0 6 とが設けられている。なお、遊技用 R O M 1 0 3 は外付けであってもよい。

【 0 0 5 0 】

遊技制御基板 1 0 0 には、中継基板 1 1 0 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、遊技制御基板 1 0 0 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには遊技制御基板 1 0 0 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 1 1 a、第 2 始動口センサ 1 2 a、ゲートセンサ 1 3 a、大入賞口センサ 1 4 a、および一般入賞口センサ 1 0 a が接続されている。

【 0 0 5 1 】

第 1 始動口センサ 1 1 a は、第 1 始動口 1 1 内に設けられて第 1 始動口 1 1 に入賞した遊技球を検出するものである。第 2 始動口センサ 1 2 a は、第 2 始動口 1 2 内に設けられて第 2 始動口 1 2 に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ 1 3 a は、ゲート 1 3 内に設けられてゲート 1 3 を通過した遊技球を検出するものである。大入賞口センサ 1 4 a は、大入賞口 1 4 内に設けられて大入賞口 1 4 に入賞した遊技球を検出するものである。一般入賞口センサ 1 0 a は、一般入賞口 1 0 内に設けられて一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球を検出するものである。

【 0 0 5 2 】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド 1 2 s、および A T ソレノイド 1 4 s が接続されている。電チューソレノイド 1 2 s は、電チュー 1 2 D の電チュー開閉部材 1 2 k を駆動するものである。A T ソレノイド 1 4 s は、大入賞装置 1 4 D の A T 開閉部材 1 4 k を駆動するものである。

【 0 0 5 3 】

さらに遊技制御基板 1 0 0 には、特図表示器 8 1 (第 1 特図表示器 8 1 a および第 2 特図表示器 8 1 b)、普図表示器 8 2、特図保留表示器 8 3 (第 1 特図保留表示器 8 3 a および第 2 特図保留表示器 8 3 b)、および普図保留表示器 8 4 が接続されている。すなわち、これらの表示器類 8 の表示制御は、遊技制御用マイコン 1 0 1 によりなされる。

【 0 0 5 4 】

また遊技制御基板 1 0 0 は、払出制御基板 1 7 0 に各種コマンドや信号を送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 7 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 7 0 には、カードユニット C U (パチンコ遊技機 P Y 1 に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの)、および賞球払出装置 7 3 が接続されているとともに、発射制御回路 1 7 5 を介して発射装置 7 2 が接続されている。発射装置 7 2 には、ハンドル 7 2 k (図 1 参照) が含まれる。

【 0 0 5 5 】

払出制御基板 1 7 0 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 からの信号や、パチンコ遊技機 P Y 1 に接続されたカードユニット C U からの信号に基づいて、賞球払出装置 7 3 の賞球モータ 7 3 m 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、その計数のため賞球センサ 7 3 a により検知されて、賞球センサ 7 3 a による検知信号が払出制御基板 1 7 0 に出力される。

【 0 0 5 6 】

なお遊技者による発射装置 7 2 のハンドル 7 2 k (図 1 参照) の操作があった場合には、タッチスイッチ 7 2 a がハンドル 7 2 k への接触を検知し、発射ボリューム 7 2 b がハンドル 7 2 k の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 7 2 b の検知信号の大きさ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 7 2 s が駆動されることとなる。本パチンコ遊技機 P Y 1 においては、0 . 6 秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

【 0 0 5 7 】

また遊技制御基板 1 0 0 は、演出制御基板 1 2 0 に対し各種コマンドを送信する。遊技制御基板 1 0 0 と演出制御基板 1 2 0 との接続は、遊技制御基板 1 0 0 から演出制御基板

10

20

30

40

50

120への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板100と演出制御基板120との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【0058】

図8に示すように、演出制御基板120には、プログラムに従ってパチンコ遊技機PY1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）121が実装されている。演出制御用マイコン121には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ROM123、ワークメモリとして使用される演出用RAM124、演出用ROM123に記憶されたプログラムを実行する演出用CPU122、データや信号の入出力を行うための演出用I/Oポート138が含まれている。なお、演出用ROM123は外付けであってもよい。

10

【0059】

また図8に示すように、演出制御基板120には、画像制御基板140、音声制御基板161（音声制御回路）、サブドライブ基板162（サブドライブ回路）が接続されている。画像制御基板140には画像表示装置50が接続され、音声制御基板161にはスピーカ610が接続されている。またサブドライブ基板162には、盤ランプ54、盤上可動装置ランプ60（第1盤上可動装置ランプ60a、第2盤上可動装置ランプ60b、第3盤上可動装置ランプ60c、第4盤上可動装置ランプ60d）、盤上可動装置55（可動役物）、盤下可動装置56（他の可動役物）、枠ランプ212が接続されている。

【0060】

20

図8に示すように、演出制御基板120の演出制御用マイコン121（演出制御手段）は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板140の画像用CPU141に画像表示装置50の制御を行わせる。画像制御基板140は、画像表示等の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。なお、画像用ROM142には、画像表示装置50に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。

【0061】

また演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板161を介してスピーカ610から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ610から出力する音声等の音響データは、演出制御基板120の演出用ROM123に格納されている。なお、音声制御基板161にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板161にROMを実装してもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ610を画像制御基板140に接続し、画像制御基板140の画像用CPU141又は画像制御基板140に設ける音声用のCPU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に音響データを格納してもよい。

30

【0062】

また図8に示すように、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板162を介して、枠ランプ212や盤ランプ54、盤上可動装置ランプ60（第1盤上可動装置ランプ60a、第2盤上可動装置ランプ60b、第3盤上可動装置ランプ60c、第4盤上可動装置ランプ60d）等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン121は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプ駆動データともいう）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演出制御基板120の演出用ROM123に格納されているデータを用いる。本形態では、例えば図14（B）に示す盤上可動装置ランプ60の発光パターンデータに従って、盤上可動装置ランプ60（第1盤上可動装置ランプ60a、第2盤上可動装置ランプ60b、第3盤上可動装置ランプ60c、第4盤上可動装置ランプ60d）が3

40

50

種類の発光色のうちから、いずれの発光色で発光するかを制御する。

【 0 0 6 3 】

さらに演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板 1 6 2 を介して、盤上可動装置 5 5、盤下可動装置 5 6 の駆動制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、盤上可動装置 5 5、盤下可動装置 5 6 の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って、盤上可動装置 5 5、盤下可動装置 5 6 を駆動させるためのモータの駆動制御を行う。動作パターンデータの作成には演出制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

【 0 0 6 4 】

なお、サブドライブ基板 1 6 2 に C P U を実装してもよく、その場合、その C P U にランプの点灯制御や、盤上可動装置 5 5、盤下可動装置 5 6 の駆動制御を行わせてもよい。さらにこの場合、サブドライブ基板 1 6 2 に R O M を実装してもよく、その R O M に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【 0 0 6 5 】

また演出制御基板 1 2 0 には、入力部検知センサ（演出ボタン検知センサ）4 0 a およびセレクトボタン検知センサ 4 2 a が接続されている。入力部検知センサ 4 0 a は、入力部 4 0 k（図 1 参照）が押下操作されたことを検出するものである。入力部 4 0 k が押下操作されると入力部検知センサ 4 0 a から演出制御基板 1 2 0 に対して検知信号が出力される。セレクトボタン検知センサ 4 2 a は、セレクトボタン 4 2 k（図 1 参照）が押下操作されたことを検知するものである。セレクトボタン 4 2 k が押下操作されるとセレクトボタン検知センサ 4 2 a から演出制御基板 1 2 0 に対して検知信号が出力される。

【 0 0 6 6 】

なお図 7 及び図 8 は、あくまで本パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を説明するための機能ブロック図であり、図 7 及び図 8 に示す基板だけが設けられているわけではない。遊技制御基板 1 0 0 を除いて、図 7 及び図 8 に示す何れか複数の基板を 1 つの基板として構成しても良く、図 7 及び図 8 に示す 1 つの基板を複数の基板として構成しても良い。

【 0 0 6 7 】

3 . 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果として、「大当たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特図表示器 8 1 に「大当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特図表示器 8 1 に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口 1 4 を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技を特別遊技ともいう。

【 0 0 6 8 】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（O P とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（E D とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、O P 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 E D の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

【 0 0 6 9 】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別は図 9 に示す通りである。図 9 に示すように、本形態では大きく分けて 2 つの種別がある。確変大当たりと通常大当たりである。確変大当たりは、大当たり遊技後の遊技状態を後述する高確率状態に制御する大当たりである。通常大当たりは、大当たり遊技後の遊技状態を後述する通常確率状態（低確率状態）に制御する大当たりである。

【 0 0 7 0 】

より具体的には、特図 1 の抽選（第 1 特別図柄の抽選）にて当選可能な確変大当たり及び通常大当たりは、1 R から 5 R までは大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放し、6 R から 1 0 R までは大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 0 . 1 秒にわたって開放する大当たりである。つまり、これらの大当たりの総ラウンド数は 1 0 R であるものの、実質的なラウンド数は 5 R である。実質的なラウンド数とは、1 ラウンド当たりの入賞上限個数（本形態では 8 個）まで遊技球が入賞可能なラウンド数のことである。これらの大当たりでは 6 R から 1 0 R までは、大入賞口 1 4 の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。なお、特図 1 の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第 1 特図表示器 8 1 a に「特図 1 __ 確変図柄」が停止表示され、「通常大当たり」に当選した場合には、第 1 特図表示器 8 1 a に「特図 1 __ 通常図柄」が停止表示される。

10

【 0 0 7 1 】

また、特図 2 の抽選（第 2 特別図柄の抽選）にて当選可能な確変大当たり及び通常大当たりは、1 R から 1 0 R まで大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放する大当たりである。つまり、これらの大当たりは実質的なラウンド数も 1 0 R である。特図 2 の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第 2 特図表示器 8 1 b に「特図 2 __ 確変図柄」が停止表示され、「通常大当たり」に当選した場合には、第 2 特図表示器 8 1 b に「特図 2 __ 通常図柄」が停止表示される。

【 0 0 7 2 】

いずれの大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技後には後述する電サポ制御状態（高ペース状態）に制御される。電サポ制御状態は、高確率状態に伴って制御される場合には次回の大当たり当選まで継続する。一方、通常確率状態（低確率状態）に伴って制御される場合には、電サポ回数（時短回数）が 1 0 0 回に設定される。電サポ回数とは、電サポ制御状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数のことである。

20

【 0 0 7 3 】

なお図 9 に示すように、特図 1 の抽選および特図 2 の抽選における大当たりの振分率は、共に確変大当たりが 6 5 %、通常大当たりが 3 5 % となっている。但し、特図 1 の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には実質的なラウンド数が 5 ラウンドの大当たり遊技が実行される一方、特図 2 の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には実質的なラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たり遊技が実行される点で、特図 1 の抽選よりも特図 2 の抽選の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

30

【 0 0 7 4 】

ここで本パチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図 1 0 (A) に示すように、大当たり乱数は 0 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0 ~ 9 9 までの範囲で値をとる。なお、第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

【 0 0 7 5 】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。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大当たり当選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。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面 5 0 a 内で多少揺れているように表示されていたり、拡大と縮小を繰り返すように表示されていたりしてもよい。このリーチ乱数は、0 ~ 2 5 5 までの範囲で値をとる。

40

【 0 0 7 6 】

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0 ~ 9 9 までの範囲で値をとる。また、ゲート 1 3 への通過に基づ

50

いて取得される乱数には、図 10 (B) に示す普通図柄乱数 (当たり乱数) がある。普通図柄乱数は、電チュー 1 2 D を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選 (普通図柄抽選) のための乱数である。普通図柄乱数は、0 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲で値をとる。

【 0 0 7 7 】

4 . 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 の特図表示器 8 1 および普図表示器 8 2 には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特図表示器 8 1 の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態 (非高確率状態) 」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。すなわち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う (図 1 1 (A) 参照) 。つまり、特図表示器 8 1 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特図表示器 8 1 による特別図柄の可変表示の表示結果 (すなわち停止図柄) が大当たり図柄となる確率が高くなる。

10

【 0 0 7 8 】

また、特図表示器 8 1 の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間 (変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間) が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い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、特別図柄の可変表示の変動パターンを決定するための判定を行う (図 1 2 参照) 。つまり、特図表示器 8 1 の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞 (特図保留として記憶され得る入賞) が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

20

【 0 0 7 9 】

特図表示器 8 1 の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普図表示器 8 2 の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特図表示器 8 1 の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普図表示器 8 2 の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数 (当たり乱数) の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定 (普通図柄の判定) を行う (図 1 1 (C) 参照) 。つまり、普図表示器 8 2 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普図表示器 8 2 による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確率が高くなる。

30

【 0 0 8 0 】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、普通図柄の変動時間は非時短状態では 7 秒であるが、時短状態では 1 秒である (図 1 1 (D) 参照) 。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている (図 1 3 参照) 。すなわち、電チュー 1 2 D の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における電チュー 1 2 D の開放回数が非時短状態よりも多くなっている (図 1 3 参照) 。すなわち、電チュー 1 2 D の開放回数増加機能が作動している。

40

【 0 0 8 1 】

普図表示器 8 2 の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チュー 1 2 D の開放時間延長機能と開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー 1 2 D が頻繁に開放され、第 2 始動口 1 2 へ遊技球が頻繁に入賞

50

することとなる。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。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー１２Ｄにより第２始動口１２への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。よって、高ベース状態を電サポ制御状態や入球容易状態ともいう。これに対して、低ベース状態を非電サポ制御状態や非入球容易状態ともいう。

【００８２】

高ベース状態は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普図表示器８２の確率変動機能、普図表示器８２の変動時間短縮機能、電チュー１２Ｄの開放時間延長機能、および電チュー１２Ｄの開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー１２Ｄが開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

10

【００８３】

本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、確変大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本形態では１０００回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。つまり本形態では、高確高ベース状態は実質的に次回の大当たり当選まで継続する。なお、高確高ベース状態の終了条件を、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることだけとしてもよい。

20

【００８４】

また、通常大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本形態では１００回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【００８５】

なお、パチンコ遊技機ＰＹ１を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」と称することとする。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特典遊技状態」と称することとする。

30

【００８６】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域６Ｒ（図４参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により低ベース状態と比べて電チュー１２Ｄが開放されやすくなっており、第１始動口１１への入賞よりも第２始動口１２への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート１３へ遊技球を通過させつつ、第２始動口１２へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお本パチンコ遊技機ＰＹ１では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

40

【００８７】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域６Ｌ（図４参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー１２Ｄが開放されにくくなっており、第２始動口１２への入賞よりも第１始動口１１への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第１始動口１１へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動

50

入賞を得ることができる。

【 0 0 8 8 】

５．第１形態における特別図柄の変動

上述したように本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、図 1 2 に示す特図変動パターン判定テーブルを用いて、特別図柄の可変表示の変動パターンを決定するための判定を行う。特別図柄の可変表示の変動パターンを決定するための判定は、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレのいずれの場合にも行われることになる。ここで特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることが可能である。なお本形態の特図変動パターンには、後述する擬似連演出、後述する第 1 盤可動体演出、後述する盤上可動装置ランプ 6 0 の発光パターン、後述する第 2 盤可動体演出などに関する識別情報が含まれている。

10

【 0 0 8 9 】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態に関連づけることが可能である。非時短状態のときに用いられる特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特図変動パターン判定テーブルと、を区別することが可能である。また、遊技状態に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、さらに大当たり判定結果、またはリーチ判定結果にも関連付けることが可能である。すなわち、非時短状態のときに用いられる特図変動パターン判定テーブルには、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などがある。同様に、時短状態のときに用いられる特図変動パターン判定テーブルにも、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などがある。

20

【 0 0 9 0 】

さらに、非時短状態のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図保留数が 0 ~ 2 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図変動パターン判定テーブルと、特図保留数が 3 ~ 4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図変動パターン判定テーブルと、を区別することが可能である。また時短状態のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図保留数が 0 ~ 1 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図変動パターン判定テーブルと、特図保留数が 2 ~ 4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図変動パターン判定テーブルと、を区別することが可能である。

30

【 0 0 9 1 】

図 1 2 の表の一番右の備考欄に示す特図変動演出の演出内容について説明する。本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の変動演出において、非リーチ、ノーマルリーチ、S P リーチ（スーパーリーチ）、擬似連、盤上可動装置 5 5 を用いた第 1 盤可動体演出、盤上可動装置 5 5 と盤下可動装置 5 6 とを用いた第 2 盤可動体演出などが実行され得る。ここで非リーチとは、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の組み合わせが、バラケ目（例えば「 4 5 8 」）で停止表示される変動演出のことである。

40

【 0 0 9 2 】

ここでノーマルリーチとは、上述したリーチを形成した後に発展演出が実行されずに、変動表示し続けている残り一つの演出図柄が停止表示される変動演出のことである。S P リーチは、上述したリーチを形成した後に発展演出が実行されて、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長い変動演出のことである。

【 0 0 9 3 】

S P リーチでは、当選期待度（大当たり当選に対する期待度）がノーマルリーチよりも高くなるように各種の変動パターンの振分率が設定されている（図 1 2 参照）。従って遊技者は、変動時間が長い S P リーチを見れば、ノーマルリーチよりも当選期待度が高いことを把握することができる。ここで S P リーチの中には、弱 S P リーチ、強 S P リーチと

50

いう種類が設けられている。弱SPリーチ 強SPリーチの順番に、大当たりへの当選期待度が高くなるように、各種の変動パターンの振分率が設定されている。よって遊技者は、強SPリーチを見れば当選期待度が非常に高いことを把握することができ、弱SPリーチを見れば強SPリーチが表示される場合よりも当選期待度が引くことを把握することができる。

【0094】

ここで擬似連とは、所謂擬似連演出のことである。以下、「擬似連演出」とも称する。本形態の擬似連演出は、1回の特別図柄の変動表示の開始からその特別図柄が停止表示するまでの期間を複数の単位期間（変動サイクル）で区切って、各単位期間において、演出図柄EZの変動表示を開始させ、演出図柄EZを仮停止表示させる演出（本実施例では、左演出図柄EZ1及び右演出図柄EZ3を同じ数字（例えば、「2」）で仮停止表示させ、中演出図柄EZ2を「継続」で仮停止表示させる演出、図17（C-1）、図18（C-1）、図19（C-1）、図20（C-1）参照）が実行される演出のことである。また本形態では、1回の特別図柄の抽選が開始してから終了するまでの間に、演出図柄EZの変動表示が1回行われる単位期間が1回だけある場合と、演出図柄EZの変動表示が1回行われる単位期間が2回ある場合と、演出図柄EZの変動表示が1回行われる単位期間が3回ある場合とがある。なお本形態では、演出図柄EZの変動表示が開始することで、単位期間が開始となり、左演出図柄EZ1及び右演出図柄EZ3を同じ数字（例えば、「2」）で、中演出図柄EZ2を「継続」で仮停止されると、上述した単位期間が終了となる。そして、演出図柄の再変動表示が開始されると、次の単位期間が開始されることになる。以下では、演出図柄EZの変動表示が1回行われる単位期間を1回（所定の第1回数）だけ含む擬似連演出を「擬似連1回」と呼び、演出図柄EZの変動表示が1回行われる単位期間を2回（所定の第2回数）含む擬似連演出を「擬似連2回」と呼び、演出図柄EZの変動表示が1回行われる単位期間を3回（所定の第3回数）含む擬似連演出を「擬似連3回」と呼ぶことにする。なお、「擬似連1回」「擬似連2回」「擬似連3回」の順番に当選期待度が高くなり得るように設定されている。また本形態の擬似連演出における1回目の単位期間を「第1単位期間」と呼び、擬似連演出における2回目の単位期間を「第2単位期間」と呼び、擬似連演出における3回目の単位期間を「第3単位期間」と呼ぶことにする。そして、擬似連演出における最後の単位期間（例えば、擬似連1回の場合には1回の単位期間、擬似連2回の場合には第2単位期間、擬似連3回の場合には第3単位期間）は、演出図柄EZの変動表示が開始されてから特別図柄が停止表示されるまでとする。これにより、本形態の最後の単位期間（例えば、擬似連1回の場合には1回の単位期間、擬似連2回の場合には第2単位期間、擬似連3回の場合には第3単位期間）において、上述したノーマルリーチ、SPリーチが実行される場合がある（図12参照）。

【0095】

本形態では、擬似連演出における第2単位期間と第3単位期間が開始されることに伴って、継続回数示唆演出が実行される。ここで継続回数示唆演出とは、擬似連演出における第2単位期間、第3単位期間が開始されることを遊技者に示唆可能な演出のことである（図12、図14（A）参照）。また継続回数示唆演出は、遊技者に特別図柄の抽選で大当たりに当選する期待度を遊技者に段階的に示唆可能な段階演出でもある（図12、図14（A）参照）。これにより、遊技者に特別図柄の抽選で大当たりに当選する期待度が段階的に高まっていることを把握させることが可能である。

【0096】

先ず擬似連演出における第2単位期間が開始されることに伴って、実行される継続回数示唆演出について説明する。擬似連演出における第2単位期間の開始に伴って実行される継続回数示唆演出は、1段階目として、表示画面50aにて青色の表示色で示された第1継続回数画像GA（「2回目」の文字画像）が表示される（図14（A）、図17（D-1）参照）。その第1継続回数画像GAを表示画面50aに表示することで、擬似連演出における第2単位期間が開始されることを示唆することが可能である。これにより、遊技者は第1継続回数画像GAを確認することで、擬似連演出における第2単位期間が開始さ

10

20

30

40

50

れることを把握することが可能である。また第1継続回数画像GAを表示画面50aに表示することで、擬似連演出における第2単位期間が開始されるほどの当選期待度があることを遊技者に示唆することが可能である。これにより、擬似連演出における第2単位期間が開始されるほどの当選期待度があることを遊技者は把握することが可能である。

【0097】

また本形態では、擬似連演出における第3単位期間が開始されると同時に、実行される継続回数示唆演出について説明する。擬似連演出における第3単位期間の開始に伴って実行される継続回数示唆演出は、2段階目として、表示画面50aにて緑色の表示色で示された第2継続回数画像GB(「3回目」の文字画像)が表示される(図14(B)、図18(D-1)、図19(D-1)、図20(D-1)参照)。その第2継続回数画像GBを表示画面50aに表示することで、擬似連演出における第3単位期間が開始されたことを示唆することが可能である。これにより、遊技者は擬似連演出における第3単位期間が開始されることを把握することが可能である。また第2継続回数画像GBを表示画面50aに表示することで、擬似連演出における第3単位期間が開始されるほどの当選期待度があることを示唆することが可能である。これにより、擬似連演出における第3単位期間が開始されるほどの当選期待度があることを遊技者は把握することが可能である。

10

【0098】

また本形態では、表示画面50aに青色の表示色で示された第1継続回数画像GAが表示される場合よりも、表示画面50aに緑色の表示色で示された第2継続回数画像GBが表示される場合のほうが、当選期待度が高くなるように設定されている(図12、図14(A)参照)。

20

【0099】

次に第1盤可動体演出について説明する。第1盤可動体演出とは、第1盤可動体55kが下向きに移動(下降)し、第2盤可動体56kが待機状態で保持され、図6(B)に示す様子からなる演出のことである(図17(D-1)、図18(D-1)、図20(D-1)参照)。本形態の第1盤可動体演出は、遊技者に特別図柄の抽選で大当たりに当選する期待度を遊技者に段階的に示唆可能な段階演出である(図12、図14(B)参照)。

【0100】

本形態では、擬似連演出における第2単位期間の開始時に、第1盤可動体演出が実行される(図17(D-1)参照)。そして第2単位期間の開始時に実行される第1盤可動体演出では、1段階目として、複数の発光パターンのうちから、発光パターン1が選択され、その発光パターン1に基づく青色の発光色で盤上可動装置ランプ60が点灯することになる(図14(B)、図15、図16参照)。これにより、擬似連演出における第2単位期間が開始されるほどの当選期待度があることを遊技者は把握することが可能である。

30

【0101】

次に、擬似連演出における第3単位期間の開始時に、第1盤可動体演出が実行される(図18(D-1)、図20(D-1)参照)。そして第3単位期間の開始時に実行される第1盤可動体演出では、2段階目として、複数の発光パターンのうちから、発光パターン2が選択され、その発光パターン2に基づく緑色の発光色で盤上可動装置ランプ60が点灯する場合がある(図14(B)、図15(A)、図16(A)参照)。これにより、擬似連演出における第3単位期間が開始されるほどの当選期待度があることを遊技者は把握することが可能である。一方、第3単位期間の開始時に実行される第1盤可動体演出では、3段階目として、複数の発光パターンのうちから、発光パターン3が選択され、その発光パターン3に基づく赤色の発光色で盤上可動装置ランプ60が点灯する場合がある(図14(B)、図16(B)参照)。これにより、擬似連演出における第3単位期間が開始されるほどの当選期待度よりも当選期待度が高いことを遊技者は把握することが可能である。

40

【0102】

次に第2盤可動体演出について説明する。第2盤可動体演出とは、第1盤可動体55kが下向きに移動(下降)し、第2盤可動体56kが上向きに移動(上昇)して、図6(C

50

）に示す様子からなる演出のことである（図 19（D - 1）参照）。本形態の第 2 盤可動体演出は、遊技者に特別図柄の抽選で大当たり当選する期待度を遊技者に示唆可能な演出である（図 12、図 14（B）参照）。本形態では、擬似連演出における第 3 単位期間の開始時に、第 1 盤可動体演出に代えて第 2 盤可動体演出が実行される場合がある（図 19（D - 1）参照）。なお本形態の盤上可動装置 55 や盤下可動装置 56 は、盤可動体演出（第 1 盤可動体演出、第 2 盤可動体演出）だけでなく、変動演出における他の演出が実行される場合でも作動可能となっている。また変動演出だけでなく、大当たり遊技の実行中に行われる大当たり演出などでも盤上可動装置 55 や盤下可動装置 56 は作動可能となっている。

【0103】

6. 擬似連 3 回について

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では選択される変動パターン（変動パターン P 1 から P 3、変動パターン P 2 1 から P 2 3）に応じて、擬似連 3 回が実行される場合がある（図 12 参照）。ところが、擬似連 3 回が実行される場合でも、擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に実行される盤可動体演出（第 1 盤可動体演出、第 2 盤可動体演出）が異なる場合がある（変動パターン P 2 から変動パターン P 3、変動パターン P 2 2 から変動パターン P 2 3）。図 15 を用いて変動パターン P 2 から変動パターン P 3、又は変動パターン P 2 2 から変動パターン P 2 3 に基づく擬似連 3 回について説明する。なお本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、特別図柄が停止表示を開始してから 600ms の停止時間後に、特別図柄が確定されるが、図 15 では省略して記載している。先ず、図 15（A）を用いて、変動パターン P 3 又は変動パターン P 2 3 に基づく擬似連 3 回について説明する。

【0104】

図 15（A）に示すように、選択された変動パターン P 3 又は変動パターン P 2 3 に基づいて特別図柄の変動表示が開始されることに伴って、表示画面 50a にてその変動パターン P 3 又は変動パターン P 2 3 に基づく変動演出が実行され、第 1 単位期間が開始される。擬似連 3 回における第 1 単位期間が終了すると、第 2 単位期間が開始される。その第 2 単位期間の開始と同時に、表示画面 50a に青色の表示色で示された第 1 継続回数画像 G A（「2 回目」の文字画像）が表示される。また第 2 単位期間の開始と同時に、第 1 盤可動体 55k を用いた第 1 盤可動体演出が実行される。第 1 盤可動体演出が実行されると、第 1 盤可動体 55k が非可動から可動へと切り替わり、第 1 盤可動体 55k が移動（下降）して、図 6（B）に示す様子となる。なお第 1 盤可動体 55k の可動開始と同時に、盤上可動装置ランプ 60 が青色の発光色で点灯することになる。本形態では、第 1 継続回数画像 G A の表示色（青色）と盤上可動装置ランプ 60 の発光色（青色）とが一致することで、遊技者に共通の当選期待度である印象を与えることが可能となっている。また本形態では、第 1 盤可動体 55k の可動開始から約 3 秒が経過すると、可動から非可動へと切り替わり、第 1 盤可動体 55k が移動（上昇）して、図 6（A）に示す様子となる。また盤上可動装置ランプ 60 は青色の発光色で点灯を開始してから約 3 秒が経過すると、盤上可動装置ランプ 60 は消灯となる。また表示画面 50a における第 1 継続回数画像 G A の表示開始から約 7 秒が経過すると、表示画面 50a での第 1 継続回数画像 G A が非表示となる。

【0105】

本形態では、擬似連演出において第 1 盤可動体演出が実行されると、図 6（A）に示す様子から、図 6（B）に示すように第 1 盤可動体 55k が下降して、表示画面 50a が覆われてしまい、遊技者にとって表示画面 50a に表示された演出を視認することが困難となってしまう。また擬似連演出において第 2 盤可動体演出が実行されると、図 6（A）に示す様子から、図 6（B）に示すように第 1 盤可動体 55k が下降して、第 2 盤可動体 56k が上昇して、表示画面 50a が覆われてしまい、遊技者にとって表示画面 50a に表示された演出を視認することが困難となってしまう。そこで本形態では、第 1 盤可動体演出が実行されても、上述したように第 1 盤可動体 55k の可動開始から約 3 秒が経過すると、可動から非可動へと切り替わり、第 1 盤可動体 55k が移動（上昇）して、図 6（A

）に示す様子となる。また第2盤可動体演出が実行されても、上述したように第1盤可動体55kと第2盤可動体56kの可動開始から約3秒が経過すると、可動から非可動へと切り替わり、図6（C）に示す様子から第1盤可動体55kが移動（上昇）し、第2盤可動体56kが移動（下降）して、図6（A）に示す様子となる。これにより、表示画面50aが盤可動体（第1盤可動体55k、第2盤可動体56k）に覆われて、表示画面50aに表示された演出の視認し難い時間が短くなるようにしている。一方、継続回数示唆演出では、表示画面50aに継続回数画像（第1継続回数画像GA、第2継続回数画像GB）が表示されるため、遊技者が視認困難となることにはならないため、継続回数画像の表示時間は、盤可動体演出（第1盤可動体演出、第2盤可動体演出）における盤可動体（第1盤可動体55k、第2盤可動体56k）の可動時間よりも長くなっている。さらに本形態では、継続回数画像の表示時間を長くすることで、遊技者に擬似連演出における何回目の単位時間であるかを把握させ易くすることが可能である。

10

【0106】

その後、擬似連3回における第2単位期間が終了すると、第3単位期間が開始される。その第3単位期間の開始と同時に、表示画面50aには緑色の表示色で示された第2継続回数画像GB（「3回目」の文字画像）が表示される。また第3単位期間の開始と同時に、第1盤可動体55kを用いた第1盤可動体演出が実行される。第1盤可動体演出が実行されると、第1盤可動体55kが非可動から可動へと切り替わり、図6（B）に示す様子となる。なお第1盤可動体55kの可動開始と同時に、盤上可動装置ランプ60が緑色の発光色で点灯する。第1盤可動体55kの可動開始から約3秒が経過すると、可動から非可動へと切り替わり、第1盤可動体55kが移動（上昇）して、図6（A）に示す様子となる。本形態では、第2継続回数画像GBの表示色（緑色）と盤上可動装置ランプ60の発光色（緑色）とが一致することで、遊技者に共通の当選期待度である印象を与えることが可能となっている。また盤上可動装置ランプ60は緑色の発光色で点灯を開始してから、約3秒が経過すると、盤上可動装置ランプ60は消灯となる。また表示画面50aにおける第2継続回数画像GBの表示開始から約7秒が経過すると、表示画面50aでの第2継続回数画像GBが非表示となる。その後、擬似連3回における第3単位期間において、弱SPリーチが行われ、特別図柄の変動時間が経過すると、特別図柄で大当たり図柄又はハズレ図柄で停止表示されると、第3単位期間が終了して変動演出が終了となる。

20

【0107】

次に図15（B）を用いて変動パターンP2又は変動パターンP22に基づく擬似連3回について説明する。図15（B）に示すように、選択された変動パターンP2又は変動パターンP22に基づいて特別図柄の変動表示が開始されることに伴って、表示画面50aにてその変動パターンP2又は変動パターンP22に基づく変動演出が実行され、第1単位期間が開始される。擬似連3回における第1単位期間が終了すると、第2単位期間が開始される。その第2単位期間の開始と同時に、表示画面50aに青色の表示色で示された第1継続回数画像GA（「2回目」の文字画像）が表示される。また第2単位期間の開始と同時に、第1盤可動体演出が実行される。第1盤可動体演出が実行されると、第1盤可動体55kが非可動から可動へと切り替わり、第1盤可動体55kが移動（下降）して、図6（B）に示す様子となる。なお第1盤可動体55kの可動開始と同時に、盤上可動装置ランプ60が青色の発光色で点灯することになる。本形態では、第1継続回数画像GAの表示色（青色）と盤上可動装置ランプ60の発光色（青色）とが一致することで、遊技者に共通の当選期待度である印象を与えることが可能となっている。また本形態では、第1盤可動体55kの可動開始から約3秒が経過すると、可動から非可動へと切り替わり、第1盤可動体55kが移動（上昇）して、図6（A）に示す様子となる。また盤上可動装置ランプ60は青色の発光色で点灯を開始してから約3秒が経過すると、盤上可動装置ランプ60は消灯する。また表示画面50aにおける第1継続回数画像GAの表示開始から約7秒が経過すると、表示画面50aでの第1継続回数画像GAが非表示となる。

30

40

【0108】

その後、擬似連3回における第2単位期間が終了すると、第3単位期間が開始される。

50

その第3単位期間の開始と同時に、表示画面50aには緑色の表示色で示された第2継続回数画像GB(「3回目」の文字画像)が表示される。また第3単位期間の開始と同時に、第2盤可動体演出が実行される。第2盤可動体演出が実行されると、第1盤可動体55k及び第2盤可動体56kが非可動から可動へと切り替わり、図6(C)に示す様子となる。なお第1盤可動体55kの可動開始と同時に、盤上可動装置ランプ60が緑色の発光色で点灯する。第1盤可動体55k及び第2盤可動体56kの可動開始から約3秒が経過すると、可動から非可動へと切り替わり、第1盤可動体55kが移動(上昇)し、第2盤可動体56kが移動(下降)して、図6(A)に示す様子となる。本形態では、第2継続回数画像GBの表示色(緑色)と盤上可動装置ランプ60の発光色(緑色)とが一致することで、遊技者に共通の当選期待度である印象を与えることが可能となっている。また盤上可動装置ランプ60は緑色の発光色で点灯を開始してから、約3秒が経過すると、盤上可動装置ランプ60は消灯する。また表示画面50aにおける第2継続回数画像GBの表示開始から約7秒が経過すると、表示画面50aでの第2継続回数画像GBが非表示となる。その後、疑似連3回における第3単位期間において、弱SPリーチが行われ、特別図柄の変動時間が経過すると、特別図柄で大当たり図柄又はハズレ図柄で停止表示されると、第3単位期間が終了して変動演出が終了となる。

10

【0109】

以上で説明したように、変動パターンP2、変動パターンP3、変動パターンP22、又は変動パターンP23のいずれが選択された場合でも、疑似連3回における第2単位期間の開始に伴って、表示画面50aにて表示された第1継続回数画像GAの表示色(青色)と第1盤可動体演出で点灯した盤上可動装置ランプ60の発光色(青色)は一致する。さらに疑似連3回における第3単位期間が開始されると、表示画面50aにて表示された第2継続回数画像GBの表示色(緑色)と、点灯した盤上可動装置ランプ60の発光色(緑色)は一致する。ところが、変動パターンP2、又は変動パターンP22に基づく疑似連3回における第3単位期間の開始時には、盤上可動装置55と盤下可動装置56を用いた第2盤可動体演出が実行されるが、変動パターンP3又は変動パターンP24に基づく疑似連3回における第3単位期間の開始時には、盤上可動装置55のみを用いた第1盤可動体演出が実行される点で異なっている(図12、図15参照)。本形態では、疑似連3回における第3単位期間の開始時に、盤上可動装置55と盤下可動装置56を用いた第2盤可動体演出が実行される場合のほうが、盤上可動装置55を用いた第1盤可動体演出が実行される場合よりも、当選期待度が高くなるように各種の変動パターンの振分率が設定されている(図12参照)。これにより、同じ疑似連3回が実行される場合でも、疑似連3回における第3単位期間の開始時に、第1盤可動体演出又は第2盤可動体演出が実行されるかに遊技者を注目させることが可能となる。

20

30

【0110】

本形態のパチンコ遊技機PY1では選択される変動パターン(変動パターンP1、変動パターンP3、変動パターンP21、変動パターンP23)に基づいて疑似連3回が実行される場合でも、疑似連3回における第3単位期間の開始時に、実行される第1盤可動体演出で点灯する盤上可動装置ランプ60の発光色が異なる場合がある。図16を用いて変動パターンP1と変動パターンP3、又は変動パターンP21と変動パターンP23に基づく疑似連3回について説明する。なお本形態のパチンコ遊技機PY1では、特別図柄が停止表示を開始してから600msの停止時間後に、特別図柄が確定されるが、図16では省略して記載している。なお図16(A)を用いた変動パターンP3又は変動パターンP23が選択された場合に実行される疑似連3回は、図15(A)を用いた変動パターンP3又は変動パターンP23が選択された場合に実行される疑似連3回と同じであるため、図16(A)を用いた変動パターンP3又は変動パターンP23が選択された場合に実行される疑似連3回の説明は省略する。

40

【0111】

次に図16(B)を用いて、変動パターンP1又は変動パターンP21が選択された場合に実行される変動演出について説明する。図16(B)に示すように、選択された変動

50

パターン P 1 又は変動パターン P 2 1 に基づいて特別図柄の変動表示が開始されることに伴って、変動パターン P 1 又は変動パターン P 2 1 に基づく変動演出が実行され、擬似連 3 回における第 1 単位期間が開始される。擬似連 3 回における第 1 単位期間が終了すると、第 2 単位期間が開始される。その第 2 単位期間の開始と同時に、表示画面 5 0 a に青色の表示色で示された第 1 継続回数画像 G A (「2 回目」の文字画像) が表示され、第 1 盤可動体演出が実行される。第 1 盤可動体演出が実行されると、第 1 盤可動体 5 5 k が非可動から可動へと切り替わり、第 1 盤可動体 5 5 k が移動(下降)して、図 6 (B) に示す様子となる。なお第 1 盤可動体 5 5 k の可動開始と同時に、盤上可動装置ランプ 6 0 が青色の発光色で点灯することになる。本形態では、第 1 継続回数画像 G A の表示色(青色)と盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色(青色)とが一致することで、遊技者に共通の当選期待度である印象を与えることが可能となっている。また本形態では、第 1 盤可動体 5 5 k の可動開始から約 3 秒が経過すると、可動から非可動へと切り替わり、第 1 盤可動体 5 5 k が移動(上昇)して、図 6 (A) に示す様子となる。また盤上可動装置ランプ 6 0 は青色の発光色で点灯を開始してから約 3 秒が経過すると、盤上可動装置ランプ 6 0 は消灯する。また表示画面 5 0 a における第 1 継続回数画像 G A の表示開始から約 7 秒が経過すると、表示画面 5 0 a での第 1 継続回数画像 G A が非表示となる。

10

【0 1 1 2】

その後、擬似連 3 回における第 2 単位期間が終了すると、第 3 単位期間が開始される。その第 3 単位期間の開始と同時に、表示画面 5 0 a には緑色の表示色で示された第 2 継続回数画像 G B (「3 回目」の文字画像) が表示され、第 1 盤可動体演出が実行される。そして第 1 盤可動体演出が実行されると、第 1 盤可動体 5 5 k が非可動から可動へと切り替わり、図 6 (B) に示す様子となる。なお第 1 盤可動体 5 5 k の可動開始と同時に、盤上可動装置ランプ 6 0 が赤色の発光色で点灯する。第 1 盤可動体 5 5 k の可動開始から約 3 秒が経過すると、可動から非可動へと切り替わり、第 1 盤可動体 5 5 k が移動(上昇)して、図 6 (A) に示す様子となる。本形態では、第 2 継続回数画像 G B の表示色(緑色)と盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色(赤色)とが一致しないことで、遊技者に違和感を与えて、特徴的な印象を与えることが可能となっている。また盤上可動装置ランプ 6 0 は赤色の発光色で点灯を開始してから、約 3 秒が経過すると、盤上可動装置ランプ 6 0 は消灯する。また表示画面 5 0 a における第 2 継続回数画像 G B の表示開始から約 7 秒が経過すると、表示画面 5 0 a での第 2 継続回数画像 G B が非表示となる。その後、擬似連 3 回における第 3 単位期間にて、強 S P リーチが行われ、特別図柄の変動時間が経過すると、特別図柄で大当たり図柄又はハズレ図柄で停止表示されると、第 3 単位期間が終了して変動演出が終了となる。

20

30

【0 1 1 3】

以上で説明したように、変動パターン P 1、変動パターン P 3、変動パターン P 2 1、又は変動パターン P 2 3 のいずれが選択された場合でも、擬似連 3 回における第 2 単位期間の開始時に、表示画面 5 0 a にて表示された第 1 継続回数画像 G A の表示色(青色)と、第 1 盤可動体演出で点灯した盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色(青色)は一致する。ところが、変動パターン P 1 又は変動パターン P 2 1 に基づく擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時には、表示画面 5 0 a にて表示された第 2 継続回数画像 G B の表示色(緑色)と、第 1 盤可動体演出で点灯した盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色(赤色)は不一致となる。一方、変動パターン P 1 又は変動パターン P 2 1 に基づく擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時には、表示画面 5 0 a にて表示された第 2 継続回数画像 G B の表示色(緑色)と、点灯した盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色(緑色)が一致する。

40

【0 1 1 4】

本形態では、擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、表示画面 5 0 a にて表示された第 2 継続回数画像 G B の表示色(緑色)と、第 1 盤可動体演出で点灯した盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色(赤色)が不一致となる場合のほうで、表示画面 5 0 a にて表示された第 2 継続回数画像 G B の表示色(緑色)と、第 1 盤可動体演出で点灯した盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色(緑色)が一致となる場合よりも、当選期待度が高くなるように各

50

種の変動パターンの振分率が設定されている（図 1 2 参照）。これにより、これにより、同じ擬似連 3 回が実行される場合でも、擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、表示画面 5 0 a にて表示された第 2 継続回数画像 G B の表示色と、第 1 盤可動体演出で点灯した盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色が一致するか否かに遊技者を注目させることが可能となる。

【 0 1 1 5 】

次に図 1 7 から図 2 0 を用いて、非時短状態における本形態の演出例について説明する。まず、図 1 7 に基づいて、擬似連 1 回、擬似連 2 回、及び擬似連 3 回における第 1 単位期間に実行される変動演出の例について説明する。図 1 7 (A) では、表示画面 5 0 a にて特図の抽選に基づく変動演出が実行される。また図 1 7 (A) では、昼背景画像 H 1 が表示画面 5 0 a に表示されている。

10

【 0 1 1 6 】

その後、図 1 7 (B) に示すように、左演出図柄 E Z 1 で「 2 」、右演出図柄 E Z 3 で「 2 」が仮停止し、演出図柄 E Z の表示態様がリーチ態様となり、ノーマルリーチに移行する。擬似連 2 回、又は擬似連 3 回における第 2 単位期間となる場合には、図 1 7 (C - 1) に進む。一方、擬似連 1 回における第 1 単位期間が終了する場合には、図 1 7 (C - 2) に進む。

【 0 1 1 7 】

擬似連 2 回、又は擬似連 3 回における第 2 単位期間となる場合には、中演出図柄 E Z 2 が表示画面 5 0 a にて「継続」で仮停止表示され、擬似連 2 回、又は擬似連 3 回における第 1 単位期間が終了となる。そして、擬似連 2 回、又は擬似連 3 回における第 2 単位期間が開始される場合には、図 1 7 (D - 1) に進む。

20

【 0 1 1 8 】

図 1 7 (D - 1) に示すように、表示画面 5 0 a にて演出図柄 E Z の変動表示が再度行われると、擬似連 2 回、又は擬似連 3 回における第 2 単位期間が開始される。その擬似連 2 回、又は擬似連 3 回における第 2 単位期間の開始に伴って、継続回数示唆演出が実行される。継続回数示唆演出では、表示画面 5 0 a にて青色の表示色で示す第 1 継続回数画像 G A (「 2 回目」の文字画像)が表示される。表示画面 5 0 a に第 1 継続回数画像 G A が表示されることで、遊技者に擬似連演出における第 2 単位期間が開始されることを把握させることが可能となる。また擬似連演出における第 2 単位期間の開始時に、盤上可動装置 5 5 を用いた第 1 盤可動体演出が実行される。なお盤上可動装置 5 5 に設けられた盤上可動装置ランプ 6 0 が青色の発光色で点灯される。その後、選択された変動パターンに応じて図 1 8 (A)、図 1 9 (A)、又は図 2 0 (A) のいずれかに進む（図 1 2 参照）。

30

【 0 1 1 9 】

一方、図 1 7 (B) に示すノーマルリーチから、図 1 7 (C - 2) に進んだ場合、図 1 7 (C - 2) に示すように、中演出図柄 E Z 2 が表示画面 5 0 a の中央で「継続」で仮停止することなく、中演出図柄 E Z 2 がすべることになる。その後、図 1 7 (D - 2) に示すように、演出図柄 E Z がハズレ表示態様(「 2 3 2 」)で停止することになる。

【 0 1 2 0 】

次に、図 1 8 を用いて変動パターン P 3 又は変動パターン P 2 3 に基づく擬似連 3 回における第 2 単位期間、又は擬似連 2 回における第 2 単位期間に実行される演出の例について説明する。図 1 8 (A) に示すように、演出図柄 E Z の再変動が行われている。また図 1 8 (A) に示すように、表示画面 5 0 a に青色の表示色で示す第 1 継続回数画像 G A (「 2 回目」の文字画像)が表示されている。これにより、遊技者に擬似連演出における第 2 単位期間であることを遊技者が把握することが可能である。なお、継続回数示唆演出が開始されてから、約 7 秒が経過すると、継続回数示唆演出が終了して、第 1 継続回数画像 G A が非表示となる。

40

【 0 1 2 1 】

その後、図 1 8 (B) に示すように、左演出図柄 E Z 1 で「 2 」、右演出図柄 E Z 3 で「 2 」が仮停止し、演出図柄 E Z の表示態様がリーチ態様となり、ノーマルリーチに移行

50

する。擬似連 3 回における第 3 単位期間となる場合には、図 18 (C - 1) に進む。一方、擬似連 2 回における第 2 単位期間である、図 18 (C - 2) に進む。

【0122】

変動パターン P 3 又は変動パターン P 2 3 に基づく擬似連 3 回における第 3 単位期間となる場合には、中演出図柄 E Z 2 が表示画面 50 a にて「継続」で仮停止され、擬似連 3 回における第 2 単位期間が終了となる。そして、擬似連 3 回における第 3 単位期間が開始される場合には、図 18 (D - 1) に進む。

【0123】

図 18 (D - 1) に示すように、表示画面 50 a にて演出図柄 E Z の変動表示が再度行われることで、擬似連 3 回における第 3 単位期間が開始される。その擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始に伴って、継続回数示唆演出が実行される。図 18 (D - 1) に示すように、継続回数示唆演出では、表示画面 50 a にて緑色の表示色で示す第 2 継続回数画像 G B (「3 回目」の文字画像) が表示される。表示画面 50 a に第 2 継続回数画像 G B が表示されることで、遊技者に擬似連 3 回における第 3 単位期間が開始されることを把握させることが可能となる。また擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、盤上可動装置 55 を用いた第 1 盤可動体演出が実行される。なお盤上可動装置 55 に設けられた盤上可動装置ランプ 60 が緑色の発光色で点灯される。その後、弱 S P リーチに発展することになる。

【0124】

一方、図 18 (B) に示すノーマルリーチから、図 18 (C - 2) に進んだ場合、図 18 (C - 2) に示すように、中演出図柄 E Z 2 が表示画面 50 a の中央で「継続」で仮停止することなく、中演出図柄 E Z 2 がすべることになる。その後、第 2 単位期間において、演出図柄 E Z がハズレ表示態様 (「232」) で停止するか、弱 S P リーチに発展するか、又は強 S P リーチに発展することになる。

【0125】

次に、図 19 を用いて変動パターン P 2 又は変動パターン P 2 2 に基づく擬似連 3 回における第 2 単位期間、又は擬似連 2 回における第 2 単位期間に実行される演出の例について説明する。図 19 (A) に示すように、演出図柄 E Z の再変動が行われている。また図 19 (A) に示すように、表示画面 50 a に青色の表示色で示す第 1 継続回数画像 G A (「2 回目」の文字画像) が表示されている。これにより、遊技者に擬似連演出における第 2 単位期間であることを遊技者が把握することが可能である。なお、継続回数示唆演出が開始されてから、約 7 秒が経過すると、継続回数示唆演出が終了して、第 1 継続回数画像 G A が非表示となる。

【0126】

その後、図 19 (B) に示すように、左演出図柄 E Z 1 で「2」、右演出図柄 E Z 3 で「2」が仮停止し、演出図柄 E Z の表示態様がリーチ態様となり、ノーマルリーチに移行する。擬似連 3 回における第 3 単位期間となる場合には、図 19 (C - 1) に進む。一方、擬似連 2 回における第 2 単位期間である、図 19 (C - 2) に進む。

【0127】

変動パターン P 2 又は変動パターン P 2 2 に基づく擬似連 3 回における第 3 単位期間となる場合には、中演出図柄 E Z 2 が表示画面 50 a にて「継続」で仮停止され、擬似連 3 回における第 2 単位期間が終了となる。そして、擬似連 3 回における第 3 単位期間が開始される場合には、図 19 (D - 1) に進む。

【0128】

表示画面 50 a にて演出図柄 E Z の変動表示が再度行われることで、図 19 (D - 1) に示すように、擬似連 3 回における第 3 単位期間が開始される。その擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始に伴って、表示画面 50 a に緑色の表示色で示す第 2 継続回数画像 G B (「3 回目」の文字画像) が表示される。表示画面 50 a に第 2 継続回数画像 G B が表示されることで、遊技者に擬似連 3 回における第 3 単位期間が開始されることを把握させることが可能となる。また擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、盤上可動装置 5

10

20

30

40

50

5と盤下可動装置56とを用いた第2盤可動体演出が実行される。なお盤上可動装置55に設けられた盤上可動装置ランプ60が緑色の発光色で点灯される。その後、第3単位期間において、強SPリーチに発展することになる。

【0129】

一方、図19(B)に示すノーマルリーチから、図19(C-2)に進んだ場合、図19(C-2)に示すように、中演出図柄EZ2が表示画面50aの中央で「継続」で仮停止することなく、中演出図柄EZ2がすべることになる。その後、第2単位期間において、演出図柄EZがハズレ表示態様(「232」)で停止するか、弱SPリーチに発展するか、又は強SPリーチに発展することになる。

【0130】

次に、図20を用いて変動パターンP1又は変動パターンP21に基づく擬似連3回における第2単位期間、又は擬似連2回における第2単位期間に実行される演出の例について説明する。図20(A)に示すように、演出図柄EZの再変動が行われている。また図20(A)に示すように、表示画面50aに青色の表示色で示す第1継続回数画像GA(「2回目」の文字画像)が表示されている。これにより、擬似連演出における第2単位期間であることを遊技者は把握することが可能である。なお、継続回数示唆演出が開始されてから、約7秒が経過すると、継続回数示唆演出が終了して、第1継続回数画像GAが非表示となる。

【0131】

その後、図20(B)に示すように、左演出図柄EZ1で「2」、右演出図柄EZ3で「2」が仮停止し、演出図柄EZの表示態様がリーチ態様となり、ノーマルリーチに移行する。擬似連3回における第3単位期間となる場合には、図20(C-1)に進む。一方、擬似連2回における第2単位期間である、図20(C-2)に進む。

【0132】

変動パターンP1又は変動パターンP21に基づく擬似連3回における第3単位期間となる場合には、中演出図柄EZ2が表示画面50aにて「継続」で仮停止され、擬似連3回における第2単位期間が終了となる。そして、擬似連3回における第3単位期間が開始される場合には、図20(D-1)に進む。

【0133】

図20(D-1)に示すように、表示画面50aにて演出図柄EZの変動表示が再度行われることで、擬似連3回における第3単位期間が開始される。その擬似連3回における第3単位期間の開始に伴って、表示画面50aに緑色の表示色で示す第2継続回数画像GB(「3回目」の文字画像)が表示される。表示画面50aに第2継続回数画像GBが表示されることで、遊技者に擬似連3回における第3単位期間が開始されることを把握させることが可能となる。また擬似連3回における第3単位期間の開始時に、盤上可動装置55を用いた第1盤可動体演出が実行される。なお盤上可動装置55に設けられた盤上可動装置ランプ60が赤色の発光色で点灯される。その後、擬似連3回における第3単位期間において強SPリーチに発展することになる。

【0134】

一方、図20(B)に示すノーマルリーチから、図20(C-2)に進んだ場合、図20(C-2)に示すように、中演出図柄EZ2が表示画面50aの中央で「継続」で仮停止することなく、中演出図柄EZ2がすべることになる。その後、擬似連2回における第2単位期間において、演出図柄EZがハズレ表示態様(「232」)で停止するか、弱SPリーチに発展するか、又は強SPリーチに発展することになる。

【0135】

従来のパチンコ遊技機には、可動体を備えたものがある。そのパチンコ遊技機は、液晶表示装置の表示画面にて表示される変動演出などの演出態様に応じて様々なタイミングで可動体を可動させて、遊技者を楽しませることが可能となっていた。ところが、単に液晶表示装置の表示画面にて表示される変動演出などの演出態様に応じて様々なタイミングで可動体を可動させるだけでは、遊技者を楽しませるにも限界がある。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 6 】

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、変動パターン P 1 から P 6、変動パターン P 2 1 から P 2 6 のうちから、選択された変動パターンに基づく擬似連演出が実行される場合でも、その擬似連演出における第 2 単位期間の開始時には、第 1 継続回数画像 G A が表示画面 5 0 a に表示され、第 1 盤可動体 5 5 k を用いた第 1 盤可動体演出が実行される。そして本形態では、擬似連演出における第 2 単位期間の開始時に、表示画面 5 0 a に表示される第 1 継続回数画像 G A の表示色（青色）と、第 1 盤可動演出において点灯する盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（青色）が一致する。これにより、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、第 1 継続回数画像 G A の表示色と、第 1 盤可動演出において点灯する盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色とを一致させて、遊技者に共通の当選期待度である印象を与えることが可能となる。そのため、遊技者は単に可動体を可動させるだけよりも、遊技者をより楽しませることが可能となる。

10

【 0 1 3 7 】

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、変動パターン P 3 又は変動パターン P 2 3 に基づく擬似連 3 回が実行される場合と、変動パターン P 1 又は変動パターン P 2 1 に基づく擬似連 3 回が実行される場合とでは、擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、第 2 継続回数画像 G B が表示画面 5 0 a に表示され、第 1 盤可動体 5 5 k を用いた第 1 盤可動体演出が実行される。しかし、変動パターン P 3 又は変動パターン P 2 3 に基づく擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、表示画面 5 0 a に表示される第 2 継続回数画像 G B の表示色（緑色）と第 1 盤可動体演出での盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（緑色）とが一致する。一方、変動パターン P 1 又は変動パターン P 2 1 に基づく擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、表示画面 5 0 a に表示される第 2 継続回数画像 G B の表示色（緑色）と第 1 盤可動体演出での盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（赤色）とが一致しない。そして、擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、表示画面 5 0 a に表示される第 2 継続回数画像 G B の表示色（緑色）と第 1 盤可動体演出での盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（赤色）とが一致しない場合のほうが、擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、表示画面 5 0 a に表示される第 2 継続回数画像 G B の表示色（緑色）と第 1 盤可動体演出での盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（緑色）とが一致する場合よりも、大当たりへの当選期待度が高くなるように、各種の変動パターンの振分率が設定されている（図 1 2 参照）。これにより本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、擬似連演出に応じて可動する第 1 盤可動体 5 5 k だけでなく、擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、第 2 継続回数画像 G B の表示色と第 1 盤可動体演出での盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色に遊技者を注目させることが可能である。そのため、擬似連 3 回における第 2 単位期間の開始時には、継続回数示唆演出と第 1 盤可動体演出が共通の当選期待度である印象を与えていたのに、擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時には、遊技者に継続回数示唆演出と第 1 盤可動体演出が共通の当選期待度でない印象を与えて、違和感を与えることが可能となる。さらに第 2 継続回数画像 G B の表示色と盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色が一致するか否かによって、今後の遊技展開の推測を面白くさせることが可能である。こうして、擬似連演出における単位期間の開始に伴って、第 1 盤可動体 5 5 k を可動させるだけでなく、表示画面 5 0 a に表示される第 2 継続回数画像 G B の表示色（緑色）と第 1 盤可動体演出での盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色によって、遊技者を高揚させて、楽しませることが可能となる。

20

30

40

【 0 1 3 8 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、変動パターン P 2 又は変動パターン P 2 2 に基づく擬似連 3 回が実行される場合において、擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、第 2 継続回数画像 G B が表示画面 5 0 a に表示され、盤上可動装置ランプ 6 0 が緑色で点灯された第 1 盤可動体 5 5 k と第 2 盤可動体 5 6 k が可動することになる。そして、擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、第 1 盤可動体演出が実行される場合よりも、第 2 盤可動体演出が実行される場合のほうが、大当たりへの当選期待度が高くなるように、各種の変動パターンの振分率が設定されている（図 1 2 参照）。これにより本形態の

50

パチンコ遊技機 P Y 1 によれば、擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、第 2 継続回数画像 G B の表示色、第 1 盤可動体 5 5 k の可動、盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色だけでなく、第 2 盤可動体 5 6 k の可動にも遊技者を注目させることが可能である。そのため、当選期待度が高い擬似連 3 回であるだけでなく、第 2 継続回数画像 G B の表示色と第 1 盤可動体演出での盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色が一致であっても、第 2 盤可動体 5 6 k が可動するか否かによって、今後の遊技展開の推測を面白くさせることが可能である。こうして、擬似連演出における単位期間の開始に伴って、第 2 継続回数画像 G B の表示色、第 1 盤可動体 5 5 k の可動、盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色だけでなく、第 2 盤可動体 5 6 k の可動により、遊技者を高揚させて、楽しませることが可能となる。

【 0 1 3 9 】

10

7 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 の動作

[主制御メイン処理] 次に図 2 1 ~ 図 3 5 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられている。遊技制御基板 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 の電源がオンされると、遊技用 R O M 1 0 3 から図 2 1 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、まず初期設定を行う (ステップ S 0 0 1) 。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、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) の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等のリセット等を行う。フラ

20

【 0 1 4 0 】

初期設定 (S 0 0 1) 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 9 に示した種々の乱数カウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「 0 」に戻って再び加算される。なお各乱数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。

30

【 0 1 4 1 】

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、例えば 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) による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S 0 0 4) がされてから開始される。

40

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

出力処理 (S 1 0 1) に次いで行われる入力処理 (S 1 0 2) では、主にパチンコ遊技機 P Y 1 に取付けられている各種センサ (第 1 始動口センサ 1 1 a 、第 2 始動口センサ 1 2 a 、ゲートセンサ 1 3 a 、大入賞口センサ 1 4 a 、一般入賞口センサ 1 0 a 等 (図 7 参照)) が検

50

知した検出信号を読み込み、賞球情報として遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファに記憶（セット）する。また、下皿 3 5 の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとして遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファに記憶する。

【 0 1 4 4 】

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 2 1 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 1 0 に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）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。

10

【 0 1 4 5 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述するセンサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)、および特別動作処理(S106)を実行する。その後、その他の処理(S107)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(S107)としては、後述の特図 2 保留球数に基づいて第 2 特図保留表示器 8 3 b をその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図 1 保留球数に基づいて第 1 特図保留表示器 8 3 a をその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次に遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップ S002 ~ S004 の処理が繰り返し実行され（図 2 1 参照）、割り込みパルスが入力されると（約 4 m s e c 後）、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。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)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にて遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

20

【 0 1 4 6 】

[センサ検出処理] 図 2 3 に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート 1 3 に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 1 3 a によって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。ゲート 1 3 を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理を行う(S202)。一方、遊技球がゲート 1 3 を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップ S203 に進む。

【 0 1 4 7 】

ステップ S203 では、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 1 2 a によって遊技球が検出されたか否か判定する(S203)。第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞していない場合(S203でNO)にはステップ S207 に進むが、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した場合には(S203でYES)、特図 2 保留球数（第 2 特図保留の数、具体的には遊技用 R A M 1 0 4 に設けた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が「 4 」（上限記憶数）に達しているか否か判定する(S204)。そして、特図 2 保留球数が「 4 」に達している場合(S204でYES)には、ステップ S207 に進むが、特図 2 保留球数が「 4 」未満である場合には(S204でNO)、特図 2 保留球数に 1 を加算する(S205)。

30

【 0 1 4 8 】

続いて特図 2 関係乱数取得処理を行う(S206)。特図 2 関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - A ）、当たり種別乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - A S ）、リーチ乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - R C ）及び変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1 ）を取得し（つまり図 1 0 (A) に示す乱数値群を取得し）、それら取得乱数値を第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b のうち現在の特図 2 保留球数に応じた第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b の記憶領域に格納する。

40

【 0 1 4 9 】

続いてセンサ検出処理(S104)では、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 1 1 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する(S207)。第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞していない場合(S207でNO)には処理を終えるが、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞した場合には(S207でYES)、特図 1 保留球数（第 1 特図保留の数、具体的には遊技用 R A M 1 0 4 に設けた第 1 特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が「

50

4」(上限記憶数)に達しているか否かを判定する(S208)。そして、特図1保留球数が「4」に達している場合(S208でYES)には、処理を終えるが、特図1保留球数が「4」未満である場合には(S208でNO)、特図1保留球数に「1」を加算する(S209)。

【0150】

続いて特図1関係乱数取得処理(S210)を行って、本処理を終える。特図1関係乱数取得処理(S210)では、特図2関係乱数取得処理(S206)と同様に、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - R C)及び変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)を取得し(つまり図10(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部105aのうち現在の特図1保留球数に応じた第1特図保留記憶部105aの記憶領域に格納する。

10

【0151】

[ゲート通過処理]図24に示すようにゲート通過処理(S202)では、普通図柄保留球数(普図保留の数、具体的には遊技用RAM104に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値)が4以上であるか否かを判定し(S301)、普通図柄保留球数が4以上であれば(S301でYES)、処理を終了する。一方、普通図柄保留球数が4以上でなければ(S301でNO)、普通図柄保留球数に「1」を加算し(S302)、普通図柄乱数取得処理を行う(S303)。普通図柄乱数取得処理(S303)では、普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - Hの値、図9(B)参照)を取得し、その取得乱数値を遊技用RAM104の普図保留記憶部106のうち現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

20

【0152】

[普通動作処理]遊技制御用マイコン101は、センサ検出処理(S104)に次いで普通動作処理(S105)を行う(図22参照)。図25に示すように、普通動作処理(S105)ではまず、電チュー12Dの作動中か否かを判定する(S401)。電チュー12Dの作動中でなければ(S401でNO)、続いて、普通図柄の停止表示中か否かを判定する(S402)。普通図柄の停止表示中でなければ(S402でNO)、続いて、普通図柄の変動表示中か否かを判定する(S403)。普通図柄の変動表示中でなければ(S403でNO)、続いて、普通図柄の保留球数が「0」か否かを判定する(S404)。普通図柄の保留球数が「0」であれば(S404でYES)、本処理を終える。

【0153】

30

ステップS404において普通図柄の保留球数が「0」でなければ(S404でNO)、当たり判定処理を行う(S405)。当たり判定処理(S405)では、普図保留記憶部106に格納されている普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - Hの値)を読み出し、図11(C)に示す普通図柄当たり判定テーブルに基づいて当たりか否かを判定する。そして、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄データを遊技用RAM104の所定の記憶領域にセットする図柄決定処理を行う(S406)。つまり図柄決定処理(S406)では、「ハズレ」であれば「普図ハズレ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。

【0154】

続いて遊技制御用マイコン101は、普通図柄変動時間決定処理を行う(S407)。普通図柄変動時間決定処理(S407)では、図11(D)に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が7秒の普通図柄変動パターンを選択する。

40

【0155】

次いで遊技制御用マイコン101は、普通図柄保留球数を1ディクリメントする(S408)。そして、普図保留記憶部106における各普図保留の格納場所(記憶領域)を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、普図保留記憶部106における保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S409)。このようにして、普図保留が保留された順に消化されるようにしている。その後、遊技制

50

御用マイコン 101 は、ステップ S407 で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始する (S410)。なおこれに伴い、演出制御基板 120 に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【 0156 】

上述のステップ S403 にて普通図柄の変動表示中であれば (S403 で YES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し (S411)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば (S411 で YES)、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果 (普通当たり図柄又は普通ハズレ図柄) で停止させる (S412)。そして、演出制御基板 120 に普通図柄の変動停止を知らせるための普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに (S413)、普通図柄の停止時間をセットして (S414) 本処理を終える。

10

【 0157 】

また、上述のステップ S402 にて普通図柄の停止表示中であれば (S402 で YES)、続いて、ステップ S414 でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否かを判定し (S415)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば (S415 で YES)、普通当たり図柄の普図停止図柄データがセットされているか否かを判定し (S416)、普通当たり図柄のデータでなければ (つまり当たりでなければ (S416 で NO))、本処理を終える。一方、普通当たり図柄のデータであれば (つまり当たりであれば (S416 で YES))、電チュー 12D の開放パターンをセットする (S417)。詳細には、時短状態中であれば、電チュー 12D の開放パターンとして時短状態中の開放パターン (図 13 の電チュー開放 TBL2 参照) をセットする。これに対して、非時短状態中であれば、電チュー 12D の開放パターンとして非時短状態中の開放パターン (図 13 の電チュー開放 TBL1 参照) をセットする。そして、ステップ S417 でセットした開放パターンに従って、電チュー 12D を作動させる (S418)。

20

【 0158 】

また、上述のステップ S401 にて電チュー 12D の作動中であれば (S401 で YES)、続いて、電チュー 12D の作動時間が経過したか否かを判定し (S419)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば (S419 で YES)、電チュー 12D の作動を終了させる (S420)。

【 0159 】

〔特別動作処理〕遊技制御用マイコン 101 は、普通動作処理 (S105) に次いで特別動作処理 (S106) を行う (図 22 参照)。図 26 に示すように特別動作処理 (S106) では、特図表示器 81 および大入賞装置 14D に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス 1, 2, 3, 4」を割り当てている。そして、遊技制御用マイコン 101 は、「特別動作ステータス」が「1」である場合には (S1301 で YES)、特別図柄待機処理 (S1302) を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には (S1301 で NO、S1303 で YES)、特別図柄変動中処理 (S1304) を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には (S1301, S1303 で共に NO、S1305 で YES)、特別図柄確定処理 (S1306) を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には (S1301, S1303, S1305 の全てが NO)、特別電動役物処理 (S1307) を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

30

【 0160 】

〔特別図柄待機処理〕図 27 に示すように、特別図柄待機処理 (S1302) ではまず、第 2 始動口 12 の保留球数 (即ち特図 2 保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S1401)。特図 2 保留球数が「0」である場合 (S1401 で YES)、即ち、第 2 始動口 12 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第 1 始動口 11 の保留球数 (即ち特図 1 保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S1407)。そして、特図 1 保留球数も「0」である場合 (S1407 で YES)、即ち、第 1 始動口 11 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、客待ちフラグが ON か否かを判定する (S1415)。ON であれば (S1415 で YES) 本処理を終え、ON でなければ (S1415 で NO)、客待ちコマンドを遊技用 RAM 104 の出力バッファにセットするとともに (S1416)、客待ちフラグを ON にして (S1417)、本処理を終える。

40

50

【 0 1 6 1 】

ステップS1401において特図2保留球数が「0」でない場合(S1401でNO)、即ち、第2始動口12への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図2の保留情報)が1つ以上ある場合には、後述の特図2大当たり判定処理(S1402)及び特図2変動パターン選択処理(S1403)を行う。その後、遊技制御用マイコン101は、特図2保留球数を1デクリメントする(S1404)。そして、第2特図保留記憶部105bにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第2特図保留記憶部105bにおける保留1個目に対応する記憶領域をクリアする(S1405)。続いて遊技制御用マイコン101は、特図2変動開始処理(S1406)を実行して、ステップS1413に進む。特図2変動開始処理(S1406)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図2変動開始処理(S1406)でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンドともいう)には、特図2大当たり判定処理(S1402)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図2変動パターン選択処理(S1403)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

10

【 0 1 6 2 】

また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合(S1401でYES且つS1407でNO)、即ち、特図2の保留情報はないが、第1始動口11への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図1の保留情報)が1つ以上ある場合には、後述の特図1大当たり判定処理(S1408)及び特図1変動パターン選択処理(S1409)を行う。その後、遊技制御用マイコン101は、特図1保留球数を1デクリメントする(S1410)。そして、第1特図保留記憶部105aにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第1特図保留記憶部105aにおける保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1411)。このようにして、第1特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン101は、特図1変動開始処理(S1412)を実行して、ステップS1413に進む。特図1変動開始処理(S1412)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図1変動開始処理(S1412)でセットされる変動開始コマンド(特図1変動開始コマンドともいう)には、特図1大当たり判定処理(S1408)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図1変動パターン選択処理(S1409)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

20

30

【 0 1 6 3 】

ステップS1413に進むと客待ちフラグがONか否かを判定し、ONであれば客待ちフラグをOFFして(S1414)、処理を終える。上記のように本形態では、第1特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合(S1401でYESの場合)に限って行われる。すなわち第2特図保留の消化は、第1特図保留の消化に優先して実行される。

【 0 1 6 4 】

[特図2大当たり判定処理(特図1大当たり判定処理)]特図2大当たり判定処理(S1402)と特図1大当たり判定処理(S1408)とは、処理の流れが同じであるため図28に基づいてまとめて説明する。図28に示すように、特図2大当たり判定処理(S1402)又は特図1大当たり判定処理(S1408)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Aの値)を読み出す(S1501)。詳細には、特図2大当たり判定処理(S1402)では、遊技用RAM104の第2特図保留記憶部105bの第1記憶領域(即ち第2特図保留の1個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図1大当たり判定処理(S1408)では、遊技用RAM104の第1特図保留記憶部105aの第1記憶領域(即ち第1特図保留の1個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。

40

【 0 1 6 5 】

50

次に、大当たり判定テーブル（図 1 1（A）参照）をセットする（S1502）。次いで、確変フラグが ON であるか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する（S1503）。そして、高確率状態でなければ（S1503でNO）、すなわち通常確率状態（非高確率状態）であれば、大当たり判定テーブル（図 1 1（A）参照）のうち非高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「1」～「210」）に基づいて大当たりか否かを判定する（S1504）。一方、高確率状態であれば（S1503でYES）、大当たり判定テーブル（図 1 1（A）参照）のうち高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「1」～「1660」）に基づいて大当たりか否かを判定する（S1505）。

【0166】

大当たり判定（S1504,S1505）の結果が「大当たり」であれば、当たり種別乱数カウンタ値（ラベル - TRND - AS の値）を読み出して、図 9 に示す当たり種別判定テーブルに基づいて当たり種別を判定する（S1506）。当たり種別を判定した後（S1506）、大当たりフラグを ON にするとともに（S1507）、当たり種別に応じた特図停止図柄データ（図 9 参照）を、遊技用 RAM 104 に設けた当たり種別バッファにセットして（S1508）処理を終える。一方、大当たり判定（S1504,S1505）の結果が「ハズレ」であれば、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ（01H）をセットして（S1508）処理を終える。

【0167】

〔特図 2 変動パターン選択処理（特図 1 変動パターン選択処理）〕特図 2 変動パターン選択処理（S1403）と特図 1 変動パターン選択処理（S1409）とは、処理の流れが同じであるため図 2 9 及び図 3 0 に基づいてまとめて説明する。図 2 9 に示すように、特図 2 変動パターン選択処理（S1403）又は特図 1 変動パターン選択処理（S1409）ではまず、遊技状態が時短状態か否か（時短フラグが ON か否か）を判定する（S1601）。

【0168】

時短状態でなければ（S1601でNO）、すなわち非時短状態であれば、続いて大当たりフラグが ON か否かを判定する（S1602）。ON であれば（S1602でYES）、非時短状態中大当たり通常テーブル（図 1 2 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ大当たり該当部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1 の値）に基づいて変動パターンを選択する（S1603）。図 1 1 に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。

【0169】

図 2 9 に示すステップ S1602において、大当たりフラグが ON でなければ、リーチ乱数カウンタ値（ラベル - TRND - RC の値）がリーチ成立乱数値か否かを判定する（S1604）。なお、図 1 0（B）に示すように、リーチ成立乱数値は非時短状態であれば「1」～「30」であり、時短状態であれば「1」～「10」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

【0170】

リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合（S1604でYES）、即ち、リーチ有りハズレの場合には、非時短状態中リーチ有りハズレテーブル（図 1 2 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ有りハズレに該当部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1605）。

【0171】

一方、リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合（S1604でNO）、即ち、リーチ無しハズレの場合には、非時短状態中リーチ無しハズレテーブル（図 1 2 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1606）。このリーチ無しハズレ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」～「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。

10

20

30

40

50

る（図 1 1 参照）。

【 0 1 7 2 】

またステップS1601において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1601でYES)には、図 3 0 に示すように、参照する特図変動パターン判定テーブルを時短状態中のテーブル（図 1 2 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分）にする事以外は上記ステップS1602～S1606と同様の流れで処理(S1607～S1611)を行う。

【 0 1 7 3 】

すなわち大当たりであれば、図 1 2 の時短状態中且つ大当たりに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1608)。またリーチ有りハズレであれば、図 1 2 の時短状態中且つリーチ有りハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1610)。またリーチ無しハズレであれば、図 1 2 の時短状態中且つリーチ無しハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1611)。

10

【 0 1 7 4 】

なお、時短状態中の特図変動パターン判定テーブル（図 1 2 に示す特図変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分）では、リーチ無しハズレ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「2」～「4」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、短縮変動としての変動時間は、時短状態中の方が非時短状態中よりも短くなっている。つまり、時短状態中の特図変動パターン判定テーブルは、非時短状態中の特図変動パターン判定テーブルよりも変動時間が短くなるようなテーブルとなっている。

20

【 0 1 7 5 】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図 2 9 に示すように、選択した変動パターンをセットして(S1612)、本処理を終える。ステップS1612でセットした変動パターンの情報は、特別図柄待機処理(S1302)におけるステップS1406又はS1412でセットされる変動開始コマンドに含まれて、出力処理(S101)により演出制御基板 1 2 0 に送られる。

【 0 1 7 6 】

〔特別図柄変動中処理〕図 3 1 に示すように、特別図柄変動中処理(S1304)ではまず、特別図柄の変動時間（ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図 1 1 参照）が経過したか否かを判定する(S1801)。経過していなければ(S1801でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

30

【 0 1 7 7 】

一方、変動時間が経過していれば(S1801でYES)、変動停止コマンドをセットするとともに(S1802)、特別動作ステータスを「3」にセットする(S1803)。そして、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）で停止させる等のその他の処理を行ってから(S1804)、この処理を終える。

【 0 1 7 8 】

〔特別図柄確定処理〕図 3 2 に示すように、特別図柄確定処理(S1306)ではまず、特別図柄の停止時間（ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる停止時間、図 1 1 参照）が経過したか否かを判定する(S1901)。経過していなければ(S1901でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の停止表示が継続される。一方、停止時間が経過していれば(S1901でYES)、後述の遊技状態管理処理を行う(S1902)。

40

【 0 1 7 9 】

次に、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1903)。大当たりフラグがONであれば(S1903でYES)、当選した大当たりの種別に応じた開放パターン（詳しくは図 8 参照）をセットする(S1904)。なおこのときに、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技（ラウンド遊技）の回数をカウントするラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。なお、開放パターンのセット（開放パターンに応じたデータのセット）は、ラウンド毎に行うようにしてもよい。

50

【 0 1 8 0 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、ステップ S1904 に続いて、遊技状態リセット処理を行う (S1905)。遊技状態リセット処理 (S1905) ではまず、確変フラグが ON であれば確変フラグを OFF にして、時短フラグが ON であれば OFF にする。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態且つ非時短状態に制御される。その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンドをセットするとともに (S1906)、大当たり遊技のオープニングを開始する (S1907)。そして特別動作ステータスを「 4 」にセットして (S1908)、本処理を終える。

【 0 1 8 1 】

また、ステップ S1903 において大当たりフラグが ON でなければ (S1903 で NO)、大当たり遊技を開始しないため、特別動作ステータスを「 1 」にセットして (S1909)、本処理を終える。

10

【 0 1 8 2 】

[遊技状態管理処理] 図 3 3 に示すように、遊技状態管理処理 (S1902) ではまず、確変フラグが ON か否か判定する (S2001)。ON であれば (S2001 で YES)、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする確変カウンタの値を 1 ディクリメントして (S2002)、確変カウンタの値が「 0 」か否か判定する (S2003)。「 0 」であれば (S2003 で YES)、確変フラグを OFF にして (S2004)、ステップ S2005 に進む。ステップ S2001 又は S2003 の判定結果が NO であれば、直ちにステップ S2009 に進む。

【 0 1 8 3 】

20

ステップ S2005 では、時短フラグが ON か否か判定する。ON であれば (S2005 で YES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする時短カウンタの値を 1 ディクリメントして (S2006)、時短カウンタの値が「 0 」か否か判定する (S2007)。「 0 」であれば (S2007 で YES)、時短フラグを OFF にして (S2008)、ステップ S2009 に進む。ステップ S2005 又は S2007 の判定結果が NO であれば、直ちにステップ S2009 に進む。ステップ S2009 では、現在の遊技状態の情報 (確変フラグ及び時短フラグが ON 又は OFF の何れであるかの情報)、確変カウンタの値及び時短カウンタの値の情報等を含む遊技状態指定コマンドを遊技用 RAM 1 0 4 の出力バッファにセットして、本処理を終える。

【 0 1 8 4 】

[特別電動役物処理 (大当たり遊技)] 図 3 4 に示すように、特別電動役物処理 (S1307) ではまず、大当たり終了フラグが ON であるか否かを判定する (S2201)。大当たり終了フラグは、実行中の大当たり遊技において大入賞口 1 4 の開放が全て終了したことを示すフラグである。

30

【 0 1 8 5 】

大当たり終了フラグが ON でなければ (S2201 で NO)、大入賞口 1 4 の開放中か否かを判定する (S2202)。開放中でなければ (S2202 で NO)、大入賞口 1 4 を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当たり遊技のオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時間に至ったか、又は、一旦閉鎖した大入賞口 1 4 を再び開放させるまでのインターバル時間 (閉鎖時間) が経過して開放開始の時間に至ったか否かを判定する (S2203)。

40

【 0 1 8 6 】

ステップ S2203 の判定結果が NO であれば、そのまま処理を終える。一方、ステップ S2203 の判定結果が YES であれば、大当たりの種類に応じた開放パターン (図 9 参照) に従って大入賞口 1 4 を開放させる (S2204)。

【 0 1 8 7 】

続くステップ S2205 では、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。ラウンド指定コマンド送信判定処理 (S2205) では、ステップ S2204 での大入賞口 1 4 の開放が 1 回のラウンド遊技中での初めての開放か否かを判定し、そうであれば、実行中の大当たり遊技のラウンド数の情報を含むラウンド指定コマンドを、遊技用 RAM 1 0 4 の出力バッファにセットする。なお本形態では、1 回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口 1 4 の開放がなさ

50

れることはない。そのため、このステップS2205では、必ずラウンド指定コマンドがセットされることとなる。

【0188】

特別電動役物処理(S1307)のステップS2202において、大入賞口14の開放中であれば(S2202でYES)、大入賞口14の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する(S2206)。本形態では、閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口14への入賞個数が規定の最大入賞個数(本形態では1R当たり8個)に達したこと、又は、大入賞口14を閉鎖させる時間に至ったこと(すなわち大入賞口14を開放してから所定の開放時間(図8参照)が経過したこと)のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口14の閉鎖条件が成立していなければ(S2206でNO)、処理を終える。

10

【0189】

これに対して、大入賞口14の閉鎖条件が成立している場合には(S2206でYES)、大入賞口14を閉鎖(閉塞)する(S2207)。そしてステップS2207の閉鎖によって1回のラウンド遊技が終了するか否かを判定する(S2208)。1回のラウンド遊技が終了しない場合には(S2208でNO)、本処理を終える。一方、1回のラウンド遊技が終了する場合には(S2208でYES)、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし(S2209)、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S2210)。「0」でなければ(S2210でNO)、次のラウンド遊技を開始するためにそのまま処理を終える。

【0190】

一方「0」であれば(S2210でYES)、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに(S2211)、大当たりのエンディングを開始する(S2212)。そして、大当たり終了フラグをセットして(S2213)、処理を終える。

20

【0191】

またステップS2201において大当たり終了フラグがONであれば(S2201でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング時間が経過したか否かを判定する(S2214)。エンディング時間が経過していなければ(S2214でNO)処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2214でYES)、大当たり終了フラグをOFFするとともに(S2215)、大当たりフラグをOFFし(S2216)、特別動作ステータスを「1」にセットする(S2217)。これにより、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)において、特別動作処理(図18参照)として再び特別図柄待機処理(S1302)が実行されることになる。その後、後述の遊技状態設定処理(S2218)を行って、本処理を終える。

30

【0192】

[遊技状態設定処理] 図35に示すように、遊技状態設定処理(S2218)ではまず、大当たりの種類が確変大当たり(停止図柄が特図1__大当たり図柄1又は特図2__大当たり図柄1、図8参照)であるか否かを判定する(S2301)。確変大当たりでなければ(S2301でNO)、時短フラグをONするとともに(S2306)、時短カウンタに「100」をセットして(S2307)、ステップS2308に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態(すなわち低確高ベース状態)になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が100回行われること、又は次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。

40

【0193】

一方、ステップS2301において確変大当たりであれば、確変フラグをONするとともに(S2302)、時短フラグをONにする(S2303)。そして確変カウンタに「10000」をセットすると共に(S2304)、時短カウンタに「10000」をセットして(S2305)、ステップS2308に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態(すなわち高確高ベース状態)になる。この高確高ベース状態は、実質的に次の大当たりに当選するまで継続することになる。確変カウンタの値及び時短カウンタの値が「10000」から「0」になるまで特別図柄の変動表示が実行されることがほぼあり得ないため、確変フラグ及び時短フラグが次の大当たり遊技が開始されるま

50

でOFFされることがないためである。なお確変カウンタを設けずに確変フラグだけを用いて、高確率状態が次の大当たりに当選するまで継続するようにしても良い。

【0194】

ステップS2308では、現在の遊技状態の情報（確変フラグ及び時短フラグがON又はOFFの何れであるかの情報）、確変カウンタの値及び時短カウンタの値の情報等を含む遊技状態指定コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、本処理を終える。

【0195】

8．演出制御用マイコン121の動作

[サブ制御メイン処理]次に図36～図42に基づいて演出制御用マイコン121の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン121の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、演出用RAM124に設けられている。演出制御基板120に備えられた演出制御用マイコン121は、パチンコ遊技機PY1の電源がオンされると、演出用ROM123から図36に示したサブ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、サブ制御メイン処理では、まずCPU初期化処理を行う(S4001)。CPU初期化処理(S4001)では、スタックの設定、定数設定、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。

【0196】

続いて、電源断信号がONで且つ演出用RAM124の内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。そしてこの判定結果がNOであれば、演出用RAM124の初期化をして(S4003)、ステップS4004に進む。一方、判定結果がYESであれば(S4002でYES)、演出用RAM124の初期化をせずにステップS4004に進む。即ち電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであっても演出用RAM124内容が正常でない場合には(S4002でNO)、演出用RAM124を初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったが演出用RAM124内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、演出用RAM124を初期化しない。なお、演出用RAM124を初期化すれば、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタ等の値はリセットされる。また、このステップS4001～S4003は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0197】

ステップS4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する(S4005)。乱数シード更新処理(S4005)では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。なお演出決定用乱数には、演出図柄を決定するための演出図柄決定用乱数、変動演出パターンを決定するための変動演出パターン抽選乱数、種々の予告演出を決定するための予告演出決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の遊技制御基板100が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の遊技制御基板100が行う乱数更新処理においても同様である。

【0198】

乱数シード更新処理(S4005)が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4006)。コマンド送信処理(S4006)では、演出制御基板120の演出用RAM124内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、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、コマンドに従い画像表示装置50を用いて各種の演出（変動演出や、大当たり遊技に伴うオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出等）を実行する。なお、画像制御基板140による各種の演出の実行に伴って演出制御基板120は、音声制御基板161を介してスピーカ610から音声を出力したり、サブドライブ基板162を介して盤上可動装置ランプ60、盤ランプ54や枠ランプ212を発光させたり、盤上可動装置55、盤下可動装置56を駆動させたりする。演出制御用マイコン121は続いて、割り込みを許可する(S4007)。以降、ステップS4004～S4007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(S4008)、1msタイマ割り込み処理(S4009)および10msタイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

【 0 1 9 9 】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)は、遊技制御基板 1 0 0 から送られたストロブ信号 (S T B 信号) が演出制御用マイコン 1 2 1 の外部 I N T 入力部に入力されることに基づいて行われる。つまり、ストロブ信号が演出制御用マイコン 1 2 1 の外部 I N T 入力部に入力されなければ、受信割り込み処理(S4008)は行われない。図 3 7 に示すように、受信割り込み処理(S4008)では、遊技制御基板 1 0 0 から送信されてきた各種のコマンドを演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納する(S4101)。この受信割り込み処理(S4008)は、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。

【 0 2 0 0 】

[1 m s タイマ割り込み処理] 1 m s タイマ割り込み処理(S4009)は、演出制御基板 1 2 0 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 3 8 に示すように、1 m s タイマ割り込み処理(S4009)ではまず、入力処理(S4201)を行う。入力処理(S4201)では、入力部検知センサ 4 0 a (図 8 参照)、セレクトボタン検知センサ 4 2 a からの検知信号に基づいてスイッチデータ (エッジデータおよびレベルデータ) を作成する。

【 0 2 0 1 】

続いて、ランプデータ出力処理(S4202)を行う。ランプデータ出力処理(S4202)では、演出に合うタイミングで盤上可動装置ランプ 6 0、盤ランプ 5 4 や枠ランプ 2 1 2 を発光させるべく、後述の 1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)におけるその他の処理(S4305)で作成したランプデータをサブドライブ基板 1 6 2 に出力する。つまり、ランプデータに従って盤上可動装置ランプ 6 0、盤ランプ 5 4 や枠ランプ 2 1 2 を所定の発光態様で発光させる。

【 0 2 0 2 】

次いで、駆動制御処理を行う(S4203)。駆動制御処理(S4203)では、S P リーチや大当たり演出中等の演出に合うタイミングで盤上可動装置 5 5、盤下可動装置 5 6 を駆動させるべく、駆動データ (盤可動体駆動データ) を作成したり、出力したりする。つまり、駆動データに従って、盤上可動装置 5 5、盤下可動装置 5 6 を所定の動作態様で駆動させる。

【 0 2 0 3 】

駆動制御処理(S4203)の後、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行うウォッチドッグタイマ処理(S4204)を行って、本処理を終える。

【 0 2 0 4 】

[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(S4010)は、演出制御基板 1 2 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 3 9 に示すように、1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う(S4301)。

【 0 2 0 5 】

続いて、1 m s タイマ割り込み処理(S4009)の入力処理(S4201)で作成したスイッチデータを 1 0 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして演出用 R A M 1 2 4 に格納するスイッチ状態取得処理を行う(S4302)。そして、スイッチ状態取得処理(S4302)にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面 5 0 a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4303)。

【 0 2 0 6 】

続いて、音声制御処理(S4304)を行う。音声制御処理(S4304)では、音声データ (スピーカ 6 1 0 からの音声の出力を制御するデータ) の作成及び音声制御基板 1 6 1 への出力や、音声演出の時間管理等を行う。これにより、実行する演出に合った音声スピーカ 6 1 0 から出力される。そして、各種の演出用の乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行して(S4305)、本処理を終える。

【 0 2 0 7 】

[受信コマンド解析処理] 図 4 0 に示すように、受信コマンド解析処理(S4301)ではまず、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定し(S4401)、受信していればモードステータス設定処理を行う(S4402)

10

20

30

40

50

。モードステータス設定処理(S4402)では、受信した遊技状態指定コマンドを解析して、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態の情報に基づいて、モードステータスの値を設定する。モードステータスの値は、通常遊技状態であれば「1」に設定され、高確高ベース状態であれば「2」に設定され、低確時短状態であれば「3」に設定される。こうして演出制御用マイコン121は、現時点での遊技状態を把握することが可能である。

【0208】

続いて、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から変動開始コマンド(特図1変動開始コマンド又は特図2変動開始コマンド)を受信したか否か判定し(S4403)、受信していれば後述する変動演出開始処理を行う(S4404)。

【0209】

続いて、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から変動停止コマンド(特図1変動停止コマンド又は特図2変動停止コマンド)を受信したか否か判定し(S4405)、受信していれば変動演出終了処理を行う(S4406)。変動演出終了処理(S4406)では、変動停止コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0210】

続いて、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からオープニングコマンドを受信したか否か判定し(S4407)、受信していればオープニング演出選択処理を行う(S4408)。オープニング演出選択処理(S4408)では、オープニングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のオープニング中に実行するオープニング演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したオープニング演出パターンにてオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0211】

続いて、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からラウンド指定コマンドを受信したか否か判定し(S4409)、受信していればラウンド演出選択処理を行う(S4410)。ラウンド演出選択処理(S4410)では、ラウンド指定コマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のラウンド遊技中に実行するラウンド演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したラウンド演出パターンにてラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0212】

続いて、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からエンディングコマンドを受信したか否か判定し(S4411)、受信していればエンディング演出選択処理を行う(S4412)。エンディング演出選択処理(S4412)では、エンディングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したエンディング演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットする。

【0213】

続いて、演出制御用マイコン121は、その他の処理(S4413)として上記のコマンド以外の受信コマンドに基づく処理(例えば客待ちコマンドの受信に基づいて客待ち演出を行うための処理や、普通図柄変動開始コマンドの受信に基づいて普図変動演出を行うための処理)を行って、受信コマンド解析処理(S4301)を終える。

【0214】

[変動演出開始処理] 図41に示すように、変動演出開始処理(S4404)ではまず、演出制御用マイコン121は、変動開始コマンドを解析する(S4501)。変動開始コマンドには、特図1大当たり判定処理や特図2大当たり判定処理(図28参照)でセットされた特図停止図柄データの情報や、特図1変動パターン選択処理や特図2変動パターン選択処理(図29及び図30参照)でセットされた変動パターンの情報、現在の遊技状態を指定する情報等が含まれている。なお、ここで演出制御用マイコン121が取得した情報は、これ以降

10

20

30

40

50

に実行する処理においても適宜利用可能なものとする。

【 0 2 1 5 】

次に演出制御用マイコン 1 2 1 は、現時点で設定されているモードステータスの値を参照する(S4502)。続いて、変動演出において最終的に停止表示する演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の選択を行う(S4503)。具体的には、演出図柄決定用乱数を取得するとともに、リーチの有無に応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、選択したテーブルを用いて、取得した演出図柄決定用乱数を判定することにより、演出図柄を選択する。これにより、最終的に停止表示される演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の組み合わせ（例えば「 7 7 7 」等）が決定される。

10

【 0 2 1 6 】

続いて演出制御用マイコン 1 2 1 は、後述する変動演出パターン選択処理を実行する(S4504)。そして予告演出選択処理を実行する(S4506)。予告演出選択処理(S4506)では、予告演出決定用乱数を取得するとともに、リーチの有無に応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、その選択したテーブルを用いて、取得した予告演出決定用乱数を判定することにより、予告演出を選択する。これにより、いわゆるステップアップ予告演出やチャンスアップ予告演出などの予告演出の内容が決定される。

【 0 2 1 7 】

その後、選択した演出図柄と変動演出パターンと予告演出とを開始するための変動演出開始コマンドを演出用 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットして(S4507)、本処理を終える。ステップS4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板 1 4 0 に送信されると、表示画面 5 0 a にて特別図柄の変動表示に同期した変動演出が開始される。

20

【 0 2 1 8 】

[変動演出パターン選択処理] 図 4 2 に示すように、変動演出パターン選択処理(S4504)ではまず、演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動演出パターン抽選乱数を取得する(S4601)。なお変動演出パターン抽選乱数は、0 ~ 9 9 までの範囲で値をとる。続いて、変動開始コマンドの解析結果に基づいて、変動パターンが擬似連 1 回の実行を示すものであるか否かを判定する(S4602)。具体的には、図 1 2 に示すように、変動パターン P 7 ~ P 8 、 P 2 7 ~ P 2 8 、 P 3 1 ~ P 3 2 、 P 4 1 ~ P 4 6 であるか否かを判定する。

30

【 0 2 1 9 】

変動パターンが擬似連 1 回を実行するものでなければ(S4602でNO)、次に変動パターンが擬似連 2 回の実行を示すものであるか否かを判定する(S4603)。具体的には、図 1 2 に示すように、変動パターン P 4 ~ P 6 、 P 2 4 ~ P 2 6 であるか否かを判定する。変動パターンが擬似連 2 回を実行するものであれば(S4603でYES)、擬似連 2 回用変動演出パターン選択テーブルを用いて変動演出パターンを選択し(S4604)、本処理を終えて、ステップS4505に進む。

【 0 2 2 0 】

ここでステップS4604において、変動パターン P 4 又は変動パターン P 2 4 に基づく変動演出パターンが選択された場合には、1 回の特別図柄の抽選に基づく変動演出において、「擬似連 2 回 + ノーマルリーチ + 第 1 盤可動体演出 + 強 S P リーチ」が実行されることになる。なお上述したように、強 S P リーチは、2 種類の S P リーチ（弱 S P リーチ、強 S P リーチ）のうち、1 番目に当選期待度が高くなるように設定されている。また変動パターン P 4 又は変動パターン P 2 4 に基づく変動演出パターンが選択された場合、擬似連 2 回における第 2 単位期間の開始に伴って、継続回数示唆演出が実行される。本形態の継続回数示唆演出では、表示画面 5 0 a に青色の表示色で示す第 1 継続回数画像 G A (「 2 回目」の文字画像)が表示される。これにより、擬似連演出における第 2 単位期間が開始されることを把握させつつ、第 1 単位期間である場合よりも当選期待度が高いことを把握させることが可能となる。また擬似連 2 回における第 2 単位期間の開始時に、第 1 盤可動

40

50

体 5 5 k を用いた第 1 盤可動体演出が実行され、その第 1 盤可動体演出では盤上可動装置ランプ 6 0 が青色の発光色で点灯されることになる。これにより、第 1 単位期間である場合よりも当選期待度が高いことを把握させることが可能となる。

【 0 2 2 1 】

またステップ S4604 において、変動パターン P 5 又は変動パターン P 2 5 に基づく変動演出パターンが選択された場合には、1 回の特別図柄の抽選に基づく変動演出において、「擬似連 2 回 + ノーマルリーチ + 第 1 盤可動体演出 + 弱 S P リーチ」が実行されることになる。なお上述したように、弱 S P リーチは、2 種類の S P リーチ（弱 S P リーチ、強 S P リーチ）のうち、強 S P リーチの次に当選期待度が高くなるように設定されている。また変動パターン P 5 又は変動パターン P 2 5 に基づく変動演出パターンが選択された場合、擬似連 2 回における第 2 単位期間の開始に伴って、継続回数示唆演出が実行される。本形態の継続回数示唆演出では、表示画面 5 0 a に青色の表示色で示す第 1 継続回数画像 G A（「2 回目」の文字画像）が表示される。また擬似連 2 回における第 2 単位期間の開始時に、第 1 盤可動体 5 5 k を用いた第 1 盤可動体演出が実行され、その第 1 盤可動体演出では盤上可動装置ランプ 6 0 が青色の発光色で点灯されることになる。

10

【 0 2 2 2 】

ここでステップ S4604 において、変動パターン P 6 又は変動パターン P 2 6 に基づく変動演出パターンが選択された場合には、1 回の特別図柄の抽選に基づく変動演出において、「擬似連 2 回 + 第 1 盤可動体演出 + ノーマルリーチ」が実行されることになる。なお上述したように、ノーマルリーチは、S P リーチ（弱 S P リーチ、強 S P リーチ）よりも、当選期待度が低くなるように設定されている。また変動パターン P 6 又は変動パターン P 2 6 に基づく変動演出パターンが選択された場合、擬似連 2 回における第 2 単位期間の開始に伴って、継続回数示唆演出が実行される。本形態の継続回数示唆演出では、表示画面 5 0 a に青色の表示色で示す第 1 継続回数画像 G A（「2 回目」の文字画像）が表示される。また擬似連 2 回における第 2 単位期間の開始時に、第 1 盤可動体 5 5 k を用いた第 1 盤可動体演出が実行され、その第 1 盤可動体演出では盤上可動装置ランプ 6 0 が青色の発光色で点灯されることになる。

20

【 0 2 2 3 】

ステップ S4603 において、変動パターンが擬似連 2 回を実行するものでなければ、即ち変動パターンが擬似連 3 回を実行するものであれば（S4603 で NO）、擬似連 3 回用変動演出パターン選択テーブルを用いて変動演出パターンを選択し（S4605）、本処理を終えて、ステップ S4505 に進む。ここで擬似連 3 回を実行する変動パターンとは、図 1 2 に示すように、変動パターン P 1 ~ P 3、P 2 1 ~ P 2 3 である。

30

【 0 2 2 4 】

ここでステップ S4605 において、変動パターン P 1 又は変動パターン P 2 1 に基づく変動演出パターンが選択された場合には、1 回の特別図柄の抽選に基づく変動演出において、「擬似連 3 回 + ノーマルリーチ + 第 1 盤可動体演出 + 強 S P リーチ」が実行されることになる。なお変動パターン P 1 又は変動パターン P 2 1 に基づく変動演出パターンが選択された場合、擬似連 3 回における第 2 単位期間の開始に伴って、継続回数示唆演出が実行される。本形態の継続回数示唆演出では、表示画面 5 0 a に青色の表示色で示す第 1 継続回数画像 G A（「2 回目」の文字画像）が表示される。これにより、擬似連演出における第 2 単位期間が開始されることを把握させつつ、第 1 単位期間である場合よりも当選期待度が高いことを把握させることが可能となる。また擬似連 2 回における第 2 単位期間の開始時に、第 1 盤可動体 5 5 k を用いた第 1 盤可動体演出が実行され、その第 1 盤可動体演出では盤上可動装置ランプ 6 0 が青色の発光色で点灯されることになる。さらに擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始に伴って、継続回数示唆演出が実行される。本形態の継続回数示唆演出では、表示画面 5 0 a に緑色の表示色で示す第 2 継続回数画像 G B（「3 回目」の文字画像）が表示される。これにより、擬似連演出における第 3 単位期間が開始されることを把握させる、第 2 単位期間である場合よりも当選期待度が高いことを把握させることが可能となる。また擬似連 3 回における第 3 単位期間の開始時に、第 1 盤可動体演

40

50

出が実行され、その第1盤可動体演出では盤上可動装置ランプ60が赤色の発光色で点灯されることになる。そのため、第2継続回数画像GB(「3回目」の文字画像)の表示色(緑色)と第1盤可動体演出での盤上可動装置ランプ60の発光色(赤色)の組み合わせにより、当選期待度が非常に高いことを把握させることが可能となる(図12参照)。

【0225】

ここでステップS4605において、変動パターンP2又は変動パターンP22に基づく変動演出パターンが選択された場合には、1回の特別図柄の抽選に基づく変動演出において、「擬似連3回+ノーマルリーチ+第2盤可動体演出+強SPリーチ」が実行されることになる。なお変動パターンP2又は変動パターンP22に基づく変動演出パターンが選択された場合、擬似連3回における第2単位期間の開始に伴って、継続回数示唆演出が実行される。継続回数示唆演出では、表示画面50aに青色の表示色で示す第1継続回数画像GA(「2回目」の文字画像)が表示される。また擬似連3回における第2単位期間の開始時に、第1盤可動体演出が実行され、その第1盤可動体演出では盤上可動装置ランプ60が青色の発光色で点灯されることになる。さらに擬似連3回における第3単位期間の開始に伴って、継続回数示唆演出が実行される。本形態の継続回数示唆演出では、表示画面50aに緑色の表示色で示す第2継続回数画像GB(「3回目」の文字画像)が表示される。これにより、擬似連演出における第3単位期間が開始されることを把握させつつ、第2単位期間である場合よりも当選期待度が高いことを把握させることが可能となる。また擬似連3回における第3単位期間の開始時に、第1盤可動体55kと第2盤可動体56kとを用いた第2盤可動体演出が実行され、その第2盤可動体演出では盤上可動装置ランプ60が緑色の発光色で点灯されることになる。これにより、擬似連3回における第3単位期間の開始時に、表示画面50aに表示される第2継続回数画像GBの表示色(緑色)と盤上可動装置ランプ60の発光色(赤色)が不一致となる場合の次に当選期待度が高いことを把握させることが可能となる(図12参照)。

【0226】

ここでステップS4605において、変動パターンP3又は変動パターンP23に基づく変動演出パターンが選択された場合には、1回の特別図柄の抽選に基づく変動演出において、「擬似連3回+ノーマルリーチ+第1盤可動体演出+弱SPリーチ」が実行されることになる。なお変動パターンP3又は変動パターンP23に基づく変動演出パターンが選択された場合、擬似連3回における第2単位期間の開始に伴って、継続回数示唆演出が実行される。なお継続回数示唆演出では、表示画面50aに青色の表示色で示す第1継続回数画像GA(「2回目」の文字画像)が表示される。また擬似連3回における第2単位期間の開始時に、第1盤可動体演出が実行され、その第1盤可動体演出では盤上可動装置ランプ60が青色の発光色で点灯されることになる。さらに擬似連3回における第3単位期間の開始に伴って、継続回数示唆演出が実行される。なお継続回数示唆演出では、表示画面50aに緑色の表示色で示す第2継続回数画像GB(「3回目」の文字画像)が表示される。これにより、擬似連演出における第3単位期間が開始されることを把握させつつ、第2単位期間である場合よりも当選期待度が高いことを把握させることが可能となる。また擬似連3回における第3単位期間の開始時に、第1盤可動体演出が実行され、その第1盤可動体演出では盤上可動装置ランプ60が緑色の発光色で点灯されることになる。そのため、第2継続回数画像GB(「3回目」の文字画像)の表示色(緑色)と第1盤可動体演出での盤上可動装置ランプ60の発光色(緑色)の組み合わせにより、第2継続回数画像GB(「3回目」の文字画像)の表示色(緑色)と第1盤可動体演出での盤上可動装置ランプ60の発光色(赤色)が不一致となる場合と、第2継続回数画像GBが表示画面50aに表示されて第2盤可動体演出が実行される場合よりも、当選期待度が低いことを把握させることが可能である(図12参照)。

【0227】

またステップS4602において、擬似連1回であると判定した場合には(S4602でYES)、その他のテーブルを用いて変動演出パターンを選択し(S4606)、本処理を終えて、ステップS4505に進む。その他テーブルは、擬似連2回用変動演出パターン選択テーブル、擬似

10

20

30

40

50

連3回用変動演出パターン選択テーブル以外の変動演出パターン選択テーブルである。変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、選択したテーブルを用いて、取得した変動演出パターン抽選乱数を判定することにより、変動演出パターンを選択する(S4606)。これにより、「擬似連1回+ノーマルリーチ+弱SPリーチ」、「擬似連1回+ノーマル」を実行する場合などの変動演出の詳細が決定される。こうして変動演出パターンが決まれば、変動演出の時間、演出図柄の変動表示態様、リーチ演出の有無、リーチ演出の内容、演出ボタン演出(SW演出)の有無、演出ボタン演出の内容、演出展開構成、演出図柄の背景の種類等からなる変動演出の内容の詳細が決まることとなる。

【0228】

9. 第1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PY1によれば、擬似連演出における単位期間(第2単位期間、第3単位期間)の開始に伴って、開始された単位期間を示唆し、且つ当選期待度を示唆する継続回数示唆演出が実行される場合がある(図12、図14(A)、図17(D-1)、図18(D-1)、図19(D-1)、図20(D-1)参照)。本形態の継続回数示唆演出では、擬似連演出における単位期間に応じて表示画面50aに表示される継続回数画像(第1継続回数画像GA、第2継続回数画像GB)が異なるようになっている(図12、図14(A)、図17(D-1)、図18(D-1)、図19(D-1)、図20(D-1)参照)。また擬似連演出における単位期間の開始時に、盤可動体演出(第1盤可動体演出、第2盤可動体演出)が実行される場合がある(図12、図17(D-1)、図18(D-1)、図19(D-1)、図20(D-1)参照)。本形態では、盤可動体演出(第1盤可動体演出、第2盤可動体演出)の開始に伴って、盤上可動装置55に設けられた盤上可動装置ランプ60が点灯されることになる。本形態では、擬似連演出における単位期間に応じて盤上可動装置ランプ60の発光色が異なるようになっている(図12、図14(B)、図17(D-1)、図18(D-1)、図19(D-1)、図20(D-1)参照)。盤可動体演出(第1盤可動体演出、第2盤可動体演出)では、盤上可動装置ランプ60の発光色によって当選期待度を示唆することが可能である。そして本形態では、非時短状態である場合に、変動パターンP3又は変動パターンP23が選択されたときには、擬似連3回が実行される。本形態の変動パターンが変動パターンP3又は変動パターンP23に基づく擬似連3回における第3単位期間の開始時に、表示画面50aに表示される第2継続回数画像GBの表示色(緑色)と盤上可動装置ランプ60の発光色(緑色)が一致することになる(図12、図18(D-1)参照)。また非時短状態である場合に、変動パターンP1又は変動パターンP21が選択されたときも、擬似連3回が実行される。しかしながら、本形態の変動パターンが変動パターンP1又は変動パターンP21に基づく擬似連3回における第3単位期間の開始時には、表示画面50aに表示される第2継続回数画像GBの表示色(緑色)と盤上可動装置ランプ60の発光色(赤色)が不一致となる(図12、図20(D-1)参照)。これにより、擬似連演出における単位期間の開始時に、表示画面50aに表示される第2継続回数画像GBと可動する第1盤可動体55kだけでなく、第2継続回数画像GBの表示色と盤上可動装置ランプ60の発光色が一致するか否かにも遊技者を注目させることが可能である。そのため、擬似連3回における第3単位期間の開始時に、表示画面50aに表示される第2継続回数画像GBの表示色と盤上可動装置ランプ60の発光色が一致するか否かをもとに、今後の遊技展開を推測させることが可能となる。こうして、擬似連3回における第3単位期間が開始される場合でも、擬似連3回における第3単位期間の開始時における第2継続回数画像GBの表示色と盤上可動装置ランプ60の発光色とを用いて、遊技者に面白く斬新な演出を提供することが可能となる。

【0229】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、擬似連3回における第3単位期間の開始時に、表示画面50aに表示される第2継続回数画像GBの表示色(緑色)と盤上可動装置ランプ60の発光色(赤色)が一致しない場合のほう(図12、図16(B)、図2

10

20

30

40

50

0 (D - 1) 参照)、擬似連3回における第3単位期間の開始時に、表示画面50aに表示される第2継続回数画像GBの表示色(緑色)と盤上可動装置ランプ60の発光色(緑色)が一致する場合よりも(図12、図16(A)、図18(D-1)参照)、大当たり当選期待度が高くなるように設定されている(図12参照)。これにより、擬似連3回における第3単位期間の開始時に、表示画面50aに表示される第2継続回数画像GBの表示色(緑色)と盤上可動装置ランプ60の発光色(赤色)が一致しなければ、遊技者には大当たりに当選する可能性が高いことを把握させることが可能である。そのため、擬似連3回における第3単位期間の開始時に、表示画面50aに表示される第2継続回数画像GBの表示色と盤上可動装置ランプ60の発光色をより注目させることが可能である。こうして、擬似連演出において第3単位期間が開始するか否かだけでなく、その第3単位期間の開始時に、表示画面50aに表示される第2継続回数画像GBの表示色と盤上可動装置ランプ60の発光色が一致するか否かにも遊技者を注目させて、擬似連演出を楽しませることが可能となる。

10

【0230】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、擬似連3回における第2単位期間の開始に伴って、1段階目として、青色の表示色で示す第1継続回数画像GAが表示画面50aに表示される(図12、図14(A)、図16、図17(D-1)参照)。次に擬似連3回における第3単位期間の開始に伴って、2段階目として、緑色の表示色で示す第2継続回数画像GBが表示画面50aに表示される。また、擬似連3回における第2単位期間の開始時に、1段階目として、盤上可動装置ランプ60が青色の発光色で点灯されて、第1盤可動体演出が実行される(図12、図14(B)、図16、図17(D-1)参照)。次に擬似連3回における第3単位期間の開始時には、2段階目として、盤上可動装置ランプ60が緑色又は赤色の発光色で点灯されて、第1盤可動体演出が実行される(図12、図14(B)、図16、図18(D-1)、図20(D-1)参照)。これにより、擬似連3回における第2単位期間の開始時に、第1継続回数画像GAの表示色(青色)と盤上可動装置ランプ60の発光色(青色)が一致するが(図12、図14(B)、図15、図16、図17(D-1)参照)、次の第3単位期間の開始時に、第2継続回数画像GBの表示色と盤上可動装置ランプ60の発光色が一致する場合(図12、図14(B)、図16、図18(D-1)、参照)と一致しない場合(図12、図14(B)、図16、図20(D-1)参照)を遊技者に提供することが可能となる。そのため、擬似連3回における第2単位期間では把握できないが、擬似連3回における第3単位期間の開始時に当選期待度が非常に高いか否かを把握することが可能となる。こうして、遊技者に表示画面50aに表示される継続回数画像の表示色と盤上可動装置ランプ60の発光色に興味を持たせて、遊技を楽しませることが可能となる。

20

30

【0231】

さらに本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、擬似連3回における第2単位期間の開始時には、第1継続回数画像GAの表示色(青色)と盤上可動装置ランプ60の発光色(青色)が一致するが(図12、図14(B)、図15、図16、図17(D-1)参照)、次の第3単位期間の開始時には、第2継続回数画像GBの表示色と盤上可動装置ランプ60の発光色が一致する場合(図12、図14(B)、図15、図16、図18(D-1)、図19(D-1)参照)と、一致しない場合(図12、図14(B)、図15、図16、図20(D-1)参照)を遊技者に提供することが可能となる。これにより、擬似連演出における第2単位期間では、第1単位期間よりは当選期待度が高いことを遊技者に推測させ、擬似連3回における第3単位期間の開始時に、第2継続回数画像GBの表示色と盤上可動装置ランプ60の発光色が一致するか否かで、高揚感を遊技者に与えることが可能となる。そのため、擬似連3回における第3単位期間の開始時に、第2継続回数画像GBの表示色と盤上可動装置ランプ60の発光色が一致するか否かを踏まえて、当選期待度を推測させることが可能となり、今後の遊技展開を楽しませることが可能となる。

40

【0232】

10. 変更例

50

以下、変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記第1形態のパチンコ遊技機PY1と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせる構成してもよい。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。

【0233】

<第2形態>

上記第1形態のパチンコ遊技機PY1では、擬似連演出における単位期間の開始時に、表示画面50aに表示される継続回数画像（第1継続回数画像GA、第2継続回数画像GB）の表示色と盤上可動装置55の盤上可動装置ランプ60の発光色が一致する場合と（図12、図14（B）、図15、図16、図17（D-1）、図18（D-1）参照）、表示画面50aに表示される継続回数画像（第1継続回数画像GA、第2継続回数画像GB）の表示色と盤上可動装置55の盤上可動装置ランプ60の発光色が一致しない場合（図12、図14（B）、図15、図16、図20（D-1）参照）があった。これにより、遊技者に共通の当選期待度である印象を与えること、又は共通の当選期待度ではない印象を与えることが可能であった。これに対して第2形態では、1回の特別図柄の抽選に基づく変動演出が開始されると、覚醒チャンス演出が実行される。その覚醒チャンス演出において、表示画面50aに表示される覚醒オーラ画像（第1覚醒オーラ画像KTA（青色）、第2覚醒オーラ画像KT B（緑色）、第3覚醒オーラ画像KTC（赤色）、第4覚醒オーラ画像KTD（金色））の表示色と演出ボタン40kに設けられた入力部ランプ40Laの発光色（青色、緑色、赤色）が一致する場合（第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様が対応する場合）と、表示画面50aに表示される覚醒オーラ画像（第1覚醒オーラ画像KTA（演出態様）、第2覚醒オーラ画像KT B（演出態様）、第3覚醒オーラ画像KTC（演出態様）、第4覚醒オーラ画像KTD（演出態様））の表示色と演出ボタン40kに設けられた入力部ランプ40Laの発光色が一致しない場合（第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様が対応しない場合）とがある構成となっている（図44、図46から図50参照）。これにより、遊技者に共通の当選期待度である印象を与えること、又は共通の当選期待度ではない印象を与えることが可能となっている。

【0234】

図43から図51を用いて、第2形態について説明する。上述したように、第1形態のパチンコ遊技機PY1における前扉には、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン（入力部）40kが設けられていた。第2形態のパチンコ遊技機PY1における前扉にも演出ボタン（入力部）40kが設けられている。ところが第2形態の演出ボタン40kには、入力部ランプ40Laが設けられている。第2形態では、表示画面50aに表示される演出に対応して入力部ランプ40Laが点灯可能な構成となっている。ここで第2形態の入力部ランプ40Laは、選択される発光パターンに応じて3種類（青色、緑色、赤色）の発光色（期待度態様）のうちから、いずれかの発光色で点灯することが可能となっている（図45（B）参照）。

【0235】

先ず図43を用いて、第2形態のパチンコ遊技機PY1における電気的な構成について説明する。図8に示す第1形態のパチンコ遊技機PY1のサブ制御部と異なり、図43に示す第2形態のパチンコ遊技機PY1のサブ制御部は、入力部ランプ40Laを用いた遊技演出を制御可能としている。

【0236】

第2形態のサブドライブ基板162には、盤ランプ54、盤上可動装置ランプ60（第1盤上可動装置ランプ60a、第2盤上可動装置ランプ60b、第3盤上可動装置ランプ60c、第4盤上可動装置ランプ60d）、盤上可動装置55（可動役物）、盤下可動装置56（他の可動役物）、入力部ランプ40La、枠ランプ212が接続されている。

【0237】

また図 4 3 に示すように、第 2 形態の演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板 1 6 2 を介して、枠ランプ 2 1 2 や盤ランプ 5 4、盤上可動装置ランプ 6 0 (第 1 盤上可動装置ランプ 6 0 a、第 2 盤上可動装置ランプ 6 0 b、第 3 盤上可動装置ランプ 6 0 c、第 4 盤上可動装置ランプ 6 0 d)、入力部ランプ 4 0 L a 等のランプの点灯制御を行う。第 2 形態では、例えば図 4 5 (B) に示す入力部ランプ 4 0 L a の発光パターンデータに従って、入力部ランプ 4 0 L a が 3 種類の発光色のうちから、いずれの発光色で発光するかを制御する。

【 0 2 3 8 】

1 1 . 第 2 形態における特別図柄の変動

次に第 2 形態の特図変動パターンについて説明する。なお上記第 1 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 と同様の構成に関する説明は省略する。第 2 形態のパチンコ遊技機では、図 4 4 に示す特図変動パターン判定テーブルを用いて、特別図柄の可変表示の変動パターンを決定するための判定を行う。特別図柄の可変表示の変動パターンを決定するための判定は、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレのいずれの場合にも行われることになる。第 2 形態の特図変動パターンには、擬似連演出、第 1 盤可動体演出、盤上可動装置ランプ 6 0 の発光パターン、第 2 盤可動体演出、覚醒チャンス演出 (後述する覚醒オーラ演出 (第 1 示唆演出)、後述する入力部ランプ演出 (第 2 示唆演出))、覚醒リーチ A、覚醒リーチ B などに関する識別情報が含まれている。

【 0 2 3 9 】

図 4 4 の表の一番右の備考欄に示す特図変動演出の演出内容について説明する。本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の変動演出において、非リーチ、ノーマルリーチ、S P リーチ (スーパーリーチ)、入力部ランプ 4 0 L a を用いた覚醒チャンス演出、覚醒リーチ A、覚醒リーチ B などが実行され得る。

【 0 2 4 0 】

第 2 形態の S P リーチでは、当選期待度 (大当たり当選に対する期待度) がノーマルリーチよりも高くなるように各種の変動パターンの振分率が設定されている (図 4 4 参照)。従って遊技者は、変動時間が長い S P リーチを見れば、ノーマルリーチよりも当選期待度が高いことを把握することができる。ここで S P リーチの中には、弱 S P リーチ A、弱 S P リーチ B、強 S P リーチという種類が設けられている。弱 S P リーチ A 弱 S P リーチ B 強 S P リーチの順番に、大当たりへの当選期待度が高くなるように、各種の変動パターンの振分率が設定されている。よって遊技者は、強 S P リーチを見れば当選期待度が非常に高いことを把握することができる。また遊技者は、弱 S P リーチ B を見れば強 S P リーチが表示される場合よりも当選期待度が低いことを把握することができ、弱 S P リーチ A を見れば当選期待度があまり高くないことを把握することができる。

【 0 2 4 1 】

次に覚醒チャンス演出では、表示画面 5 0 a に表示される覚醒オーラ画像を用いる覚醒オーラ演出、演出ボタン 4 0 k に設けた入力部ランプ 4 0 L a を用いる入力部ランプ演出、遊技者に演出ボタン 4 0 k の押下操作を促す操作促進演出が実行される場合がある。ここで覚醒チャンス演出は、覚醒オーラ演出と入力部ランプ演出によって、後述する覚醒リーチ (覚醒リーチ A、覚醒リーチ B) に発展するかどうかを示唆する演出である。また覚醒オーラ演出では、覚醒チャンス演出の実行が開始されてから、3 段階 (複数段階) にわたって、表示中の覚醒オーラ画像から表示色が異なる覚醒オーラ画像に変更可能であり、1 回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出 (所定期間) の実行中に、遊技者に段階的に当選期待度を示唆可能な演出である。また入力部ランプ演出では、覚醒チャンス演出の実行が開始されてから、3 段階 (複数段階) にわたって、点灯中の入力部ランプ 4 0 L a の発光色を異なる発光色に変更可能であり、1 回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出の実行中に、遊技者に段階的に当選期待度を示唆可能な演出である。よって、第 2 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 において実行される覚醒チャンス演出は、覚醒オーラ演出と入力部ランプ演出によって、1 回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出の実行中に、段階的に当選期待度を示唆する演出となる (図 4 4 から図 5 0 参照)。

10

20

30

40

50

【 0 2 4 2 】

第2形態の覚醒オーラ演出では、4種類（第1覚醒オーラ画像K T A（青色）、第2覚醒オーラ画像K T B（緑色）、第3覚醒オーラ画像K T C（赤色）、第4覚醒オーラ画像K T D（金色）、図45（A）参照）のうちから、いずれかの覚醒オーラ画像（演出態様）を表示画面50aに表示可能である。また、第2形態の入力部ランプ演出では、3種類（青色、緑色、赤色、図45（B）参照）の発光色のうちから、いずれかの発光色で入力部ランプ40Laを点灯可能である。よって第2形態では、覚醒オープニング演出における覚醒オーラ画像の種類のほうが、入力部ランプ演出における入力部ランプ40Laの発光色の種類よりも多く設定されている（図45参照）。上述したように、入力部ランプ40Laの発光色よりも覚醒オーラ画像の種類のほうが多く、遊技者の視線が行きやすい表示画面50aに表示されることから、表示画面50aに表示される演出によって遊技者を飽きさせることにはならない。そのため、入力部ランプ40Laが設けられた演出ボタン40kのほうよりも、表示画面50aに表示される覚醒オーラ演出のほうに、遊技者を注目させることが可能となる。また第1形態では第1盤可動体55kを用いることで、表示画面50aに表示される演出と被ってしまう場合があるが、第2形態では演出ボタン40kを用いるため、表示画面50aに表示される演出と被ってしまう可能性が低くなっている。

10

【 0 2 4 3 】

第2形態の覚醒チャンス演出が実行されてから、約3秒が経過すると同時に、その覚醒チャンス演出において、覚醒オーラ演出が実行される。その覚醒オーラ演出では、1段階目として、表示画面50aに青色の表示色を示す第1覚醒オーラ画像K T A表示される（図44、図45（A）参照）。そして表示画面50aに第1覚醒オーラ画像K T Aが表示されてから、約10秒が経過すると同時に、2段階目として、表示画面50aに緑色の表示色を示す第2覚醒オーラ画像K T Bが表示される場合がある（図44、図45（A）参照）。さらに、表示画面50aに第2覚醒オーラ画像K T Bが表示されてから、約10秒が経過すると同時に、3段階目（所定段階）として、表示画面50aに第3覚醒オーラ画像K T C（赤色）又は第4覚醒オーラ画像K T D（金色）が表示される場合がある（図44、図45（A）参照）。

20

【 0 2 4 4 】

また、第2形態の覚醒チャンス演出が実行されてから、約3秒が経過すると同時に、その覚醒チャンス演出において、入力部ランプ演出が実行される。その入力部ランプ演出では1段階目として、発光パターンAに基づいて入力部ランプ40Laが青色の発光色で点灯される（図44、図45（B）参照）。なお第2形態では、覚醒チャンス演出が実行されてから、約3秒が経過するまで、入力部ランプ40Laは点灯しないが、他の変動演出では入力部ランプ40Laが点灯される場合がある。そして入力部ランプ40Laが青色の発光色で点灯されてから、約10秒が経過すると同時に、2段階目として、発光パターンBに基づいて入力部ランプ40Laが緑色の発光色に切り替わる場合がある（図44、図45（B）参照）。さらに、入力部ランプ40Laが緑色の発光色で発光されてから、約10秒が経過すると同時に、3段階目（所定段階）として、発光パターンCに基づいて入力部ランプ40Laが赤色の発光色に切替わる場合がある（図44、図45（B）参照）。

30

40

【 0 2 4 5 】

また第2形態では、選択される変動パターンに応じて、覚醒オーラ演出では表示画面50aに表示される覚醒オーラ画像が何段階まで変更可能なのかが異なっている（図44参照）。また選択される変動パターンに応じて、入力部ランプ演出では入力部ランプ40Laの発光色が何段階まで変更可能なのかが異なっている（図44参照）。具体的には、変動パターンP52に基づく覚醒チャンス演出において、1段階目として、覚醒オーラ演出では表示画面50aで青色の表示色を示す第1覚醒オーラ画像K T Aが表示され（図45（A）参照）、入力部ランプ演出では入力部ランプ40Laが青色の発光色で点灯される（図45（B）参照）。その後、2段階目として、覚醒オーラ演出では表示画面50aに

50

表示された青色の表示色を示す第1覚醒オーラ画像K T Aから緑色の表示色を示す第2覚醒オーラ画像K T Bに変更される(図44、図45(A)参照)。また入力部ランプ演出では、2段階目として、入力部ランプ40Laで点灯された発光色が青色から緑色に変更される(図44、図45(B)参照)。続いて、3段階目として、覚醒オーラ演出では表示画面50aに表示された緑色の表示色を示す第2覚醒オーラ画像K T Bから金色の表示色を示す第4覚醒オーラ画像K T Dに変更される(図44、図45(A)参照)。また入力部ランプ演出では、3段階(所定段階)目として、入力部ランプ40Laは緑色のままで変更されない(図44、図45(B)参照)。その後、遊技者に演出ボタン40kの押下操作を促す操作促進演出が実行され、その操作促進演出の実行が終了すると、覚醒チャンス演出の実行が終了して、覚醒リーチBへ発展することになる。また第2形態のパチンコ遊技機P Y 1では、特別図柄の抽選にて大当たりに当選した場合にのみ覚醒チャンス演出の3段階目にて、表示画面50aに表示される第4覚醒オーラ画像K T Dの表示色(金色)と入力部ランプ40Laの発光色(緑色)が一致しない。

10

【0246】

また変動パターンP 53又は変動パターンP 62に基づく覚醒チャンス演出において、1段階目として、覚醒オーラ演出では表示画面50aに青色の表示色を示す第1覚醒オーラ画像K T Aが表示され(図45(A)参照)、入力部ランプ演出では入力部ランプ40Laが青色の発光色で点灯される(図45(B)参照)。その後、覚醒オーラ演出では、2段階目として、表示画面50aに表示された青色の表示色を示す第1覚醒オーラ画像K T Aから緑色の表示色を示す第2覚醒オーラ画像K T Bに変更される(図44、図45(A)参照)。また入力部ランプ演出では、2段階目として、入力部ランプ40Laで点灯された発光色が青色から緑色に変更される(図44、図45(B)参照)。続いて、3段階目として、覚醒オーラ演出では表示画面50aに表示された緑色の表示色を示す第2覚醒オーラ画像K T Bから赤色の表示色を示す第3覚醒オーラ画像K T Cに変更される(図44、図45(A)参照)。また入力部ランプ演出では、3段階(所定段階)目として、入力部ランプ40Laは緑色のままで変更されない(図44、図45(B)参照)。遊技者に演出ボタン40kの押下操作を促す操作促進演出が実行され、その操作促進演出の実行が終了すると、覚醒チャンス演出の実行が終了して、覚醒リーチBへ発展することになる。

20

【0247】

また変動パターンP 54又は変動パターンP 63に基づく覚醒チャンス演出において、1段階目として、覚醒オーラ演出では表示画面50aに青色の表示色を示す第1覚醒オーラ画像K T Aが表示され(図45(A)参照)、入力部ランプ演出では入力部ランプ40Laが青色の発光色で点灯される(図45(B)参照)。その後、2段階目として、覚醒オーラ演出では、表示画面50aに表示された青色の表示色を示す第1覚醒オーラ画像K T Aから緑色の表示色を示す第2覚醒オーラ画像K T Bに変更される(図44、図45(A)参照)。また入力部ランプ演出では、2段階目として、入力部ランプ40Laで点灯された発光色が青色から緑色に変更される(図44、図45(B)参照)。続いて、3段階目として、覚醒オーラ演出では表示画面50aに表示された緑色の表示色を示す第2覚醒オーラ画像K T Bから赤色の表示色を示す第3覚醒オーラ画像K T Cに変更される(図44、図45(A)参照)。また入力部ランプ演出では、3段階(所定段階)目として、入力部ランプ40Laは緑色のままで変更されない(図44、図45(B)参照)。遊技者に演出ボタン40kの押下操作を促す操作促進演出が実行され、その操作促進演出の実行が終了すると、覚醒チャンス演出の実行が終了して、覚醒リーチAへ発展することになる。

30

40

【0248】

また変動パターンP 55又は変動パターンP 64に基づく覚醒チャンス演出において、1段階目として、覚醒オーラ演出では表示画面50aに青色の表示色を示す第1覚醒オーラ画像K T Aが表示され(図45(A)参照)、入力部ランプ演出では入力部ランプ40Laが青色の発光色で点灯される(図45(B)参照)。その後、2段階目として、覚醒

50

オーラ演出では、表示画面 5 0 a に表示された青色の表示色を示す第 1 覚醒オーラ画像 K T A から緑色の表示色を示す第 2 覚醒オーラ画像 K T B に変更される（図 4 4、図 4 5（A）参照）。また入力部ランプ演出では、2 段階目として、入力部ランプ 4 0 L a で点灯された発光色が青色から緑色に変更される（図 4 4、図 4 5（B）参照）。続いて、3 段階（所定段階）目として、覚醒オーラ演出では表示画面 5 0 a に表示された緑色の表示色を示す第 2 覚醒オーラ画像 K T B から赤色の表示色を示す第 3 覚醒オーラ画像 K T C に変更される（図 4 4、図 4 5（A）参照）。また入力部ランプ演出では、3 段階（所定段階）目として、入力部ランプ 4 0 L a で点灯された発光色が緑色から赤色に変更される（図 4 4、図 4 5（B）参照）。遊技者に演出ボタン 4 0 k の押下操作を促す操作促進演出が実行され、その操作促進演出の実行が終了すると、覚醒チャンス演出の実行が終了して、覚醒リーチ A へ発展することになる。

10

【0 2 4 9】

また変動パターン P 7 1 又は変動パターン P 7 4 に基づく覚醒チャンス演出において、1 段階目として、覚醒オーラ演出では表示画面 5 0 a に青色の表示色を示す第 1 覚醒オーラ画像 K T A が表示され（図 4 5（A）参照）、入力部ランプ演出では入力部ランプ 4 0 L a が青色の発光色で点灯される。しかし、2 段階目として、覚醒オーラ画像と入力部ランプ 4 0 L a の発光色に変更されることはなく、そのまま覚醒チャンス演出の実行が終了となり（図 4 4 参照）、演出図柄 E Z がハズレ表示態様（例えば、「2 5 3」）で停止表示されることになる。

20

【0 2 5 0】

また変動パターン P 7 2 又は変動パターン P 7 5 に基づく覚醒チャンス演出において、1 段階目として、覚醒オーラ演出では表示画面 5 0 a に青色の表示色を示す第 1 覚醒オーラ画像 K T A が表示され（図 4 5（A）参照）、入力部ランプ演出では入力部ランプ 4 0 L a が青色の発光色で点灯される（図 4 5（B）参照）。その後、2 段階目として、表示画面 5 0 a に表示された青色の表示色を示す第 1 覚醒オーラ画像 K T A から緑色の表示色を示す第 2 覚醒オーラ画像 K T B に変更される（図 4 4、図 4 5（A）参照）。また 2 段階目として、入力部ランプ 4 0 L a の発光色が青色から緑色に変更される（図 4 4、図 4 5（B）参照）。しかし、3 段階目として、覚醒オーラ画像と入力部ランプ 4 0 L a の発光色に変更されることはなく、そのまま覚醒チャンス演出の実行が終了となり（図 4 4 参照）、演出図柄 E Z がハズレ表示態様（例えば、「2 5 3」）で停止表示されることになる。

30

【0 2 5 1】

次に覚醒リーチでは、当選期待度がノーマルリーチよりも高くなるように各種の変動パターンの振分率が設定されている（図 4 4 参照）。従って遊技者は、変動時間が長い覚醒リーチを見れば、ノーマルリーチよりも当選期待度が高いことを把握することができる。ここで覚醒リーチの中には、覚醒リーチ A、覚醒リーチ B という種類が設けられている。覚醒リーチ A 覚醒リーチ B の順番に、大当たりへの当選期待度が高くなるように、各種の変動パターンの振分率が設定されている。よって遊技者は、覚醒リーチ B を見れば当選期待度が非常に高いことを把握することができ、覚醒リーチ A を見れば覚醒リーチ B が表示される場合よりも当選期待度が低いことを把握することが可能である。

40

【0 2 5 2】

1 2 . 覚醒チャンス演出について

上述したように覚醒チャンス演出において、覚醒オーラ演出による表示画面 5 0 a に表示される覚醒オーラ画像の表示色と、入力部ランプ演出による入力部ランプ 4 0 L a の発光色が一致する場合と一致しない場合がある。次に図 4 6 を用いて表示される覚醒オーラ画像の表示色と、入力部ランプ演出によって入力部ランプ 4 0 L a の発光色が一致する場合のタイミングと一致しない場合のタイミングについて説明する。先ず図 4 6（A）を用いて変動パターン P 5 5 又は変動パターン P 6 4 に基づく覚醒チャンス演出について説明する。なお第 2 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、特別図柄の変動表示が終了して、特別図柄の停止表示が開始されることになるが、図 4 6 では省略して記載している。また特別

50

図柄が停止表示を開始してから600msの停止時間後に、特別図柄が確定されるが、図46では省略して記載している。

【0253】

図46(A)に示すように、変動パターンP55又は変動パターンP64に基づいて特別図柄の変動表示が開始されると、覚醒チャンス演出が実行される。そして、覚醒チャンス演出の実行から約3秒が経過すると同時に、1段階目として、図46(A)に示すように表示画面50aに青色の表示色で示す第1覚醒オーラ画像KTAが表示される。また覚醒チャンス演出の実行から約3秒が経過すると同時に、1段階目として、図46(A)に示すように入力部ランプ40Laが青色の発光色で点灯される。第2形態では、覚醒チャンス演出にて、第1覚醒オーラ画像KTAの表示色(青色)と入力部ランプ40Laの発光色(青色)とを一致させることで、遊技者に共通の当選期待度である印象を与えることが可能となっている。その後、図46(A)に示すように、表示画面50aに第1覚醒オーラ画像KTAが表示されてから約10秒が経過するのと同時に、2段階目として、表示画面50aに表示中の第1覚醒オーラ画像KTAから第2覚醒オーラ画像KTBに変更される。また図46(A)に示すように、入力部ランプ40Laが青色の発光色で点灯されてから、約10秒が経過するのと同時に、2段階目として、入力部ランプ40Laが青色の発光色から緑色の発光色に変更される。第2形態では、覚醒チャンス演出にて、第2覚醒オーラ画像KTBの表示色(緑色)と入力部ランプ40Laの発光色(緑色)とを一致させることで、遊技者に共通の当選期待度である印象を与えることが可能となっている。さらに、3段階目として、表示画面50aに第2覚醒オーラ画像KTBが表示されてから約10秒が経過するのと同時に、表示画面50aに表示中の第2覚醒オーラ画像KTBから第3覚醒オーラ画像KTCに変更される。また図46(A)に示すように、3段階目として、入力部ランプ40Laが緑色の発光色に変更されてから、約10秒が経過するのと同時に、入力部ランプ40Laが緑色の発光色から赤色の発光色に変更される。第2形態では、覚醒チャンス演出にて、第3覚醒オーラ画像KTCの表示色(赤色)と入力部ランプ40Laの発光色(赤色)とを一致させることで、遊技者に共通の当選期待度である印象を与えることが可能となっている。その後、表示画面50aに第3覚醒オーラ画像KTCが表示され、入力部ランプ40Laが赤色の発光色に変更されてから、約8秒が経過すると同時に、覚醒オーラ演出と入力部ランプ演出が終了する。その場合、表示画面50aには演出ボタン40kの操作促進演出が表示される(図48(B)参照)。また演出ボタン40kに設けられた入力部ランプ40Laは、図45(B)に示す発光パターンとは異なる操作促進演出に対応した発光パターンに基づく発光色に変更される。操作促進演出が終了して、覚醒チャンス演出の実行が終了すると、覚醒リーチAに発展することになる。なお操作促進演出が終了すると、操作促進演出に対応した発光パターンに基づく入力部ランプ40Laは消灯となる。

【0254】

また、変動パターンP53、変動パターンP54、変動パターンP62又は変動パターンP63のうち、いずれかの変動パターンが選択されると、その変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示が開始され、覚醒チャンス演出が実行される。そして、覚醒チャンス演出の実行から約3秒が経過すると同時に、1段階目として、図46(B)に示すように表示画面50aに青色の表示色で示す第1覚醒オーラ画像KTAが表示される。また覚醒チャンス演出の実行から約3秒が経過すると同時に、1段階目として、図46(B)に示すように入力部ランプ40Laが青色の発光色で点灯される。第2形態では、覚醒チャンス演出にて、第1覚醒オーラ画像KTAの表示色(青色)と入力部ランプ40Laの発光色(青色)とを一致させることで、遊技者に共通の当選期待度である印象を与えることが可能となっている。その後、図46(B)に示すように、表示画面50aに第1覚醒オーラ画像KTAが表示されてから約10秒が経過するのと同時に、2段階目として、表示画面50aに表示中の第1覚醒オーラ画像KTAから第2覚醒オーラ画像KTBに変更される。また図46(B)に示すように、入力部ランプ40Laが青色の発光色に変更されてから、約10秒が経過するのと同時に、2段階目として、入力部ランプ40Laが青色の

10

20

30

40

50

発光色から緑色の発光色に変更される。第2形態では、覚醒チャンス演出にて、第2覚醒オーラ画像KTBの表示色（緑色）と入力部ランプ40Laの発光色（緑色）とを一致させることで、遊技者に共通の当選期待度である印象を与えることが可能となっている。さらに、3段階目として、表示画面50aに第2覚醒オーラ画像KTBが表示されてから約10秒が経過するのと同時に、表示画面50aに表示中の第2覚醒オーラ画像KTBから第3覚醒オーラ画像KTCに変更される。また図46（B）に示すように、入力部ランプ40Laが緑色の発光色に変更されてから、約10秒が経過しても、入力部ランプ40Laは緑色の発光色のままである。第2形態では、覚醒チャンス演出にて、第3覚醒オーラ画像KTCの表示色（赤色）と入力部ランプ40Laの発光色（緑色）とが一致しないため、遊技者に共通の当選期待度でない印象を与えて、違和感を与えることが可能となる。その後、表示画面50aに第3覚醒オーラ画像KTCが表示され約8秒が経過すると同時に、覚醒オーラ演出と入力部ランプ演出が終了する。その場合、表示画面50aには演出ボタン40kの操作促進演出が表示される（図49（B）、図50（B）参照）。また演出ボタン40kに設けられた入力部ランプ40Laは、図45（B）に示す発光パターンとは異なる操作促進演出に対応した発光パターンに基づく発光色に変更される。操作促進演出が終了して、覚醒チャンス演出の実行が終了すると、覚醒リーチA又は覚醒リーチBに発展することになる。なお操作促進演出が終了すると、操作促進演出に対応した発光パターンに基づく入力部ランプ40Laは消灯となる。

【0255】

以上で説明したように、覚醒チャンス演出が実行された場合に、表示画面50aに表示された覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ40Laの発光色が2段階目までは、一致する（図46参照）。ところが、変動パターンP53、変動パターンP54、変動パターンP62又は変動パターンP63のうち、いずれかの変動パターンに基づく覚醒チャンス演出では、表示画面50aに表示された第2覚醒オーラ画像KTBから第3覚醒オーラ画像KTCが変更されて表示されるが、入力部ランプ40Laの発光色は緑色のままととなる。第2形態では、表示画面50aに表示された第2覚醒オーラ画像KTBから第3覚醒オーラ画像KTCに変更され、入力部ランプ40Laの発光色が緑色のままの場合のほうが、表示画面50aに表示された第2覚醒オーラ画像KTBから第3覚醒オーラ画像KTCが変更され、入力部ランプ40Laの発光色が緑色から赤色に変更される場合よりも、当選期待度が高くなるように各種の変動パターンの振分率が設定されている（図44参照）。即ち、3段階目に表示画面50aに表示された覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ40Laの発光色が一致しない場合のほうが、3段階目に表示画面50aに表示された覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ40Laの発光色が一致する場合よりも、当選期待度が高くなるように各種の変動パターンの振分率が設定されているといえる（図44参照）。これにより、遊技者に第3覚醒オーラ画像KTCの表示色（赤色）と入力部ランプ40Laの発光色（緑色）とが一致しない場合のほうが、第3覚醒オーラ画像KTCの表示色（赤色）と入力部ランプ40Laの発光色（赤色）とが一致する場合よりも、当選期待度が高いことを把握させることが可能である。

【0256】

次に図47から図50を用いて、非時短状態における本形態の演出例について説明する。まず、図47に基づいて、変動パターンP52から変動パターンP55、変動パターンP62から変動パターンP64、変動パターンP72、変動パターンP75に基づく覚醒チャンス演出について説明する。図47（A）では、表示画面50aにて特図の抽選に基づく変動演出が実行される。なお第2形態では、覚醒チャンス演出における表示画面50aに表示される覚醒オーラ画像の表示色と演出ボタン40kに設けられた入力部ランプ40Laの発光色の関係を説明するために、図47（A）に示すように、表示画面50aよりも右方に演出ボタン40kを表示している。なお、図47（A）に示すように、表示画面50aにて特図の抽選に基づく変動演出が実行されている場合に、演出ボタン40kに設けられた入力部ランプ40Laは点灯されていない。

【0257】

その後、図 4 7 (B) に示すように、覚醒チャンス演出が実行される。覚醒チャンス演出が開始されると、図 4 7 (B) に示すように、「覚醒チャンス」と表示された文字画像 K が表示される。表示画面 5 0 a に「覚醒チャンス」と表示された文字画像 K が表示されることで、遊技者に覚醒チャンス演出が開始されたことを把握させることが可能である。また覚醒チャンス演出の実行が開始されることで、演出図柄 E Z が縮小しながら表示画面 5 0 a の右下方に移動することになる。覚醒チャンス演出の開始時には、図 4 7 (B) に示すように、演出ボタン 4 0 k に設けられた入力部ランプ 4 0 L a は点灯されていない。

【 0 2 5 8 】

覚醒チャンス演出の実行が開始されて、約 3 秒が経過すると同時に、覚醒オーラ演出と入力部ランプ演出が実行される。図 4 7 (C) に示すように、「覚醒チャンス」と表示された文字画像 K は縮小しながら表示画面 5 0 a の左上方に移動することになる。また、覚醒オーラ演出が実行されると、図 4 7 (C) に示すように演出キャラクタを示す画像が表示され、その演出キャラクタを包む青色のオーラを示す第 1 覚醒オーラ画像 K T A が表示される。また入力部ランプ演出が実行されると、図 4 7 (C) に示すように、演出ボタン 4 0 k に設けられた入力部ランプ 4 0 L a が青色の発光色で点灯される。図 4 7 (C) に示すように、表示画面 5 0 a に表示された第 1 覚醒オーラ画像 K T A が示す表示色（青色）と入力部ランプ 4 0 L a の発光色（青色）で一致している。表示画面 5 0 a に表示された第 1 覚醒オーラ画像 K T A が示す表示色（青色）と入力部ランプ 4 0 L a の発光色（青色）が一致することで、遊技者には共通の当選期待度である印象を与えることが可能である。

【 0 2 5 9 】

図 4 7 (C) に示す演出が表示画面 5 0 a に表示されてから、約 1 0 秒が経過すると同時に、図 4 7 (D) には演出キャラクタを示す画像と、その演出キャラクタを包む緑色のオーラを示す第 2 覚醒オーラ画像 K T B が表示される。また図 4 7 (C) に示す演出が表示画面 5 0 a に表示されてから、約 1 0 秒が経過すると同時に、図 4 7 (D) に示すように、演出ボタン 4 0 k に設けられた入力部ランプ 4 0 L a が青色から緑色の発光色に変更される。図 4 7 (C) に示すように、表示画面 5 0 a に表示された第 2 覚醒オーラ画像 K T B が示す表示色（緑色）と入力部ランプ 4 0 L a の発光色（緑色）で一致している。第 2 形態では、表示画面 5 0 a に表示された第 2 覚醒オーラ画像 K T B が示す表示色（緑色）と入力部ランプ 4 0 L a の発光色（緑色）が一致することで、遊技者には共通の当選期待度である印象を与えることが可能である。ここで、変動パターン P 7 2、変動パターン P 7 5 に基づく覚醒チャンス演出である場合には、そのまま演出図柄 E Z がハズレ態様（例えば、「1 2 3」）で停止することになる。一方、変動パターン P 5 5、又は変動パターン P 6 4 に基づく覚醒チャンス演出である場合には、図 4 8 (A) に進む。また変動パターン P 5 4、又は変動パターン P 6 3 に基づく覚醒チャンス演出である場合には、図 4 9 (A) に進む。その他、変動パターン P 5 3、又は変動パターン P 6 2 に基づく覚醒チャンス演出である場合には、図 5 0 (A) に進む。

【 0 2 6 0 】

次に、変動パターン P 5 5、又は変動パターン P 6 4 に基づく覚醒チャンス演出である場合について説明する。なお第 2 形態では、覚醒チャンス演出における表示画面 5 0 a に表示される覚醒オーラ画像の表示色と演出ボタン 4 0 k に設けられた入力部ランプ 4 0 L a の発光色の関係を説明するために、図 4 8 (A) に示すように、表示画面 5 0 a よりも右方に演出ボタン 4 0 k を表示している。変動パターン P 5 5、又は変動パターン P 6 4 に基づく覚醒チャンス演出において、図 4 7 (D) に示す演出が表示画面 5 0 a に表示されてから、約 1 0 秒が経過すると同時に、図 4 8 (A) に進む。図 4 8 (A) には演出キャラクタを示す画像と、その演出キャラクタを赤色のオーラを包むことを示す第 3 覚醒オーラ画像 K T C が表示される。また図 4 7 (D) に示す演出が表示画面 5 0 a に表示されてから、約 1 0 秒が経過すると同時に、図 4 8 (A) に示すように、演出ボタン 4 0 k に設けられた入力部ランプ 4 0 L a が緑色から赤色の発光色に変更される。図 4 8 (A) に示すように、表示画面 5 0 a に表示された第 3 覚醒オーラ画像 K T C が示す表示色（赤色）

）と入力部ランプ 40 L a の発光色（赤色）で一致している。表示画面 50 a に表示された第 3 覚醒オーラ画像 K T C が示す表示色（赤色）と入力部ランプ 40 L a の発光色（赤色）が一致することで、遊技者には共通の当選期待度である印象を与えることが可能である。

【0261】

その後、図 48（A）に示す演出が表示画面 50 a に表示されてから、約 8 秒が経過すると、図 48（B）に示す演出ボタン 40 k の押下操作を促進する操作促進演出が実行される。なお第 2 形態では、表示画面 50 a に演出ボタン 40 k の押下操作を促進する操作促進演出が表示された場合の演出ボタン 40 k の押下操作が有効となる期間（操作有効期間）は、約 5 秒に設定されている。そして、図 48（B）に示すように、覚醒オーラ演出が終了するため表示画面 50 a では覚醒オーラ画像が非表示となり、演出ボタン 40 k の押下操作を促す操作促進演出が行われることで表示画面 50 a に演出ボタン操作促進画像 G 2 が表示される。ここで演出ボタン操作促進画像 G 2 は、演出ボタン 40 k を表す演出ボタン画像（文字「PUSH」+ 下向き矢印）G 2 1 を含む。この演出ボタン操作促進画像 G 2 が表示（演出ボタン操作促進演出が実行）されている間、演出ボタン 40 k への操作が有効となる。即ち、演出ボタン 40 k への操作が有効な期間、演出ボタン操作促進画像 G 2 が表示（演出ボタン操作促進演出が実行）される。なお、演出ボタン 40 k への操作が有効な期間、言い換えれば、演出ボタン操作促進画像 G 2 の表示（演出ボタン操作促進演出の実行）は、演出ボタン 40 k への操作が行われることで終了する。また図 48（B）に示すように、表示画面 50 a よりも右方に演出ボタン 40 k を表示している。これは、操作促進演出が実行されると、図 45（B）に示す発光パターンとは異なる操作促進演出に対応した発光パターンに基づく発光色（白色）で入力部ランプ 40 L a が発光されることになるためである。これにより、操作促進演出の実行中であることと押下操作が可能であることを遊技者に示唆することが可能である。

【0262】

第 2 形態では、覚醒チャンス演出では、覚醒オーラ演出と入力部ランプ演出で、遊技者を楽しませた後に、遊技者に演出ボタン 40 k の押下操作を促す操作促進演出が実行されるため（図 48（C）、図 49（C）、図 50（C）参照）、単に演出ボタン 40 k の押下操作を促す操作促進演出が実行される場合よりも、遊技者を演出ボタン 40 k に注目させることが可能であって、演出ボタン 40 k を押下操作させる可能性を高めることが可能となる。

【0263】

そして、操作有効期間が経過する前に演出ボタン 40 k の押下操作が行われた場合、又は押下操作が行われず、操作有効期間が経過すると、操作促進演出が終了となり、図 48（C）に示す覚醒リーチ A に発展することになる。また操作促進演出が終了すると、操作促進演出に対応した発光パターンに基づく発光色（白色）で点灯されていた入力部ランプ 40 L a が消灯することになる。第 2 形態では、操作促進演出が終了となることで、覚醒チャンス演出が終了となる。

【0264】

図 48（C）に示すように、表示画面 50 a に覚醒リーチ A（主人公キャラクターが覚醒したことを示す覚醒演出）専用の背景画像（覚醒リーチ A 用背景画像 K Q A）が表示される。また図 48（C）に示すように、表示画面 50 a の上方に左演出図柄 E Z 1 で「7」、右演出図柄 E Z 3 で「7」が仮停止し、演出図柄 E Z の表示態様がリーチ態様となっている。そして特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、図 48（D）に示すように、大当たりに当選したことを示唆する演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3（「777」）が停止表示される。一方、特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、図 48（E）に示すように、ハズレとなったことを示唆する演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3（「767」）が停止表示される。

【0265】

次に、変動パターン P 5 4、又は変動パターン P 6 3 に基づく覚醒チャンス演出である

場合について説明する。なお第2形態では、覚醒チャンス演出における表示画面50aに表示される覚醒オーラ画像の表示色と演出ボタン40kに設けられた入力部ランプ40Laの発光色の関係を説明するために、図49(A)に示すように、表示画面50aよりも右方に演出ボタン40kを表示している。変動パターンP54、又は変動パターンP63に基づく覚醒チャンス演出において、図47(D)に示す演出が表示画面50aに表示されてから、約10秒が経過すると同時に、図49(A)に進む。図49(A)には演出キャラクターを示す画像と、その演出キャラクターを包む赤色のオーラを示す第3覚醒オーラ画像KTCが表示される。また図47(D)に示す演出が表示画面50aに表示されてから、約10秒が経過しても、図49(A)に示すように、演出ボタン40kに設けられた入力部ランプ40Laは緑色の発光色で点灯されたままである。図49(A)に示すように、表示画面50aに表示された第3覚醒オーラ画像KTCが示す表示色(赤色)と入力部ランプ40Laの発光色(緑色)で一致していない。表示画面50aに表示された第3覚醒オーラ画像KTCが示す表示色(赤色)と入力部ランプ40Laの発光色(緑色)が一致しないことで、遊技者には共通の当選期待度ではない印象を与えて、違和感を与えることが可能となる。

10

【0266】

その後、図49(A)に示す演出が表示画面50aに表示されてから、約8秒が経過すると、図49(B)に示す演出ボタン40kの押下操作を促進する操作促進演出が実行される。また第2形態の演出ボタン40kへの操作が有効な期間、言い換えれば、演出ボタン操作促進画像G2の表示(演出ボタン操作促進演出の実行)は、演出ボタン40kへの操作が行われることで終了する。また図49(B)に示すように、表示画面50aよりも右方に演出ボタン40kを表示している。これは、操作促進演出が実行されると、図45(B)に示す発光パターンとは異なる操作促進演出に対応した発光パターンに基づく発光色(白色)で入力部ランプ40Laが発光されることになるためである。これにより、操作促進演出の実行中であることと押下操作が可能であることを遊技者に示唆することが可能である。

20

【0267】

そして、操作有効期間が経過する前に演出ボタン40kの押下操作が行われた場合、又は押下操作が行われず、操作有効期間が経過すると、操作促進演出が終了となり、図49(C)に示す覚醒リーチAに発展することになる。また操作促進演出が終了となることで、覚醒チャンス演出の実行が終了となる。

30

【0268】

図49(C)に示すように、表示画面50aに覚醒リーチA(主人公キャラクターが覚醒したことを示す覚醒演出)専用の背景画像(覚醒リーチA用背景画像KQA)が表示される。また図49(C)に示すように、表示画面50aの上方に左演出図柄EZ1で「7」、右演出図柄EZ3で「7」が仮停止し、演出図柄EZの表示態様がリーチ態様となっている。そして特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、図49(D)に示すように、大当たりに当選したことを示唆する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3(「777」)が停止表示される。一方、特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、図48(E)に示すように、ハズレとなったことを示唆する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3(「767」)が停止表示される。

40

【0269】

次に、変動パターンP53、又は変動パターンP62に基づく覚醒チャンス演出である場合について説明する。なお第2形態では、覚醒チャンス演出における表示画面50aに表示される覚醒オーラ画像の表示色と演出ボタン40kに設けられた入力部ランプ40Laの発光色の関係を説明するために、図50(A)に示すように、表示画面50aよりも右方に演出ボタン40kを表示している。変動パターンP54、又は変動パターンP63に基づく覚醒チャンス演出において、図47(D)に示す演出が表示画面50aに表示されてから、約10秒が経過すると同時に、図50(A)に進む。図50(A)には演出キャラクターを示す画像と、その演出キャラクターを包む赤色のオーラを示す第3覚醒オーラ画

50

像 K T C が表示される。また図 4 7 (D) に示す演出が表示画面 5 0 a に表示されてから、約 1 0 秒が経過しても、図 5 0 (A) に示すように、演出ボタン 4 0 k に設けられた入力部ランプ 4 0 L a は緑色の発光色で点灯されたままである。図 5 0 (A) に示すように、表示画面 5 0 a に表示された第 3 覚醒オーラ画像 K T C が示す表示色 (赤色) と入力部ランプ 4 0 L a の発光色 (緑色) で一致していない。表示画面 5 0 a に表示された第 3 覚醒オーラ画像 K T C が示す表示色 (赤色) と入力部ランプ 4 0 L a の発光色 (緑色) が一致しないことで、遊技者には共通の当選期待度ではない印象を与えて、違和感を与えることが可能となる。

【 0 2 7 0 】

その後、図 5 0 (A) に示す演出が表示画面 5 0 a に表示されてから、約 8 秒が経過すると、図 5 0 (B) に示す演出ボタン 4 0 k の押下操作を促進する操作促進演出が実行される。また図 4 8 (B) に示すように、表示画面 5 0 a よりも右方に演出ボタン 4 0 k を表示している。これは、操作促進演出が実行されると、図 4 5 (B) に示す発光パターンとは異なる操作促進演出に対応した発光パターンに基づく発光色 (白色) で入力部ランプ 4 0 L a が発光されることになるためである。これにより、操作促進演出の実行中であることと押下操作が可能であることを遊技者に示唆することが可能である。

【 0 2 7 1 】

そして、操作有効期間が経過する前に演出ボタン 4 0 k の押下操作が行われた場合、又は押下操作が行われず、操作有効期間が経過すると、操作促進演出が終了となり、図 5 0 (C) に示す覚醒リーチ B に発展することになる。また操作促進演出が終了となることで、覚醒チャンス演出が終了となる。

【 0 2 7 2 】

図 5 0 (C) に示すように、表示画面 5 0 a に覚醒リーチ B (覚醒リーチ A よりも主人公キャラクタが覚醒したことを示す覚醒演出) 専用の背景画像 (覚醒リーチ B 用背景画像 K Q B) が表示される。また図 5 0 (C) に示すように、表示画面 5 0 a の上方に左演出図柄 E Z 1 で「 7」、右演出図柄 E Z 3 で「 7」が仮停止し、演出図柄 E Z の表示態様がリーチ態様となっている。そして特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、図 5 0 (D) に示すように、大当たりで当選したことを示唆する演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 (「 7 7 7 」) が停止表示される。一方、特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、図 5 0 (E) に示すように、ハズレとなったことを示唆する演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 (「 7 6 7 」) が停止表示される。

【 0 2 7 3 】

従来のパチンコ遊技機には、演出ボタンを備えたものがある。そのパチンコ遊技機は、液晶表示装置の表示画面にて表示される変動演出などの演出態様に応じて所定のタイミングで遊技者に演出ボタンの操作を示唆する操作示唆演出を行い、遊技者に演出ボタンの操作を行わせることで、遊技者を楽しませることが可能となっていた。ところが、演出ボタンを用いて遊技者を楽しませるタイミングが限定されていたため、遊技者を楽しませることに限界があった。

【 0 2 7 4 】

第 2 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、変動パターン P 5 3 ~ 変動パターン P 5 5、変動パターン P 6 2 ~ 変動パターン P 6 4、変動パターン P 7 1 ~ 変動パターン P 7 2、変動パターン P 7 4 ~ 変動パターン P 7 5 のうちから、選択された変動パターンに基づく覚醒チャンス演出において、表示画面 5 0 a される覚醒オーラ画像を用いた覚醒オーラ演出と演出ボタン 4 0 k に設けた入力部ランプ 4 0 L a を用いた入力部ランプ演出とが実行される。そして第 2 形態では、覚醒チャンス演出では、第 1 段階目として、覚醒オーラ演出において表示画面 5 0 a に表示される第 1 覚醒オーラ画像 K T A の表示色 (青色) と、入力部ランプ演出において入力部ランプ 4 0 L a の発光色 (青色) が一致する。また第 2 段階目として、覚醒オーラ演出において表示画面 5 0 a に表示される第 2 覚醒オーラ画像 K T B の表示色 (緑色) と、入力部ランプ演出において入力部ランプ 4 0 L a の発光色 (緑色) が一致する場合がある。さらに、第 3 段階目として、覚醒オーラ演出において表示画

10

20

30

40

50

面 5 0 a に表示される第 3 覚醒オーラ画像 K T C の表示色（赤色）と、入力部ランプ演出において入力部ランプ 4 0 L a の発光色（赤色）が一致する場合がある。これにより、表示画面 5 0 a に表示される覚醒オーラ画像の表示色と、入力部ランプ 4 0 L a の発光色とを一致させることで、遊技者に共通の当選期待度である印象を与えることが可能となる。そのため、演出ボタン 4 0 k と表示画面 5 0 a に表示される演出を用いて一体的な演出が実行されるため、遊技者をより楽しませることが可能となる。

【 0 2 7 5 】

また第 2 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、変動パターン P 5 3 ~ 変動パターン P 5 5、変動パターン P 6 2 ~ 変動パターン P 6 4、いずれの変動パターンが選択された場合でも、1 段階目として、表示画面 5 0 a に第 1 覚醒オーラ画像 K T A（青色）に表示され、入力部ランプ 4 0 L a が青色の発光色で点灯される（図 4 4 参照）。その後、2 段階目として、第 2 覚醒オーラ画像 K T B（緑色）と入力部ランプ 4 0 L a が緑色の発光色に変更される（図 4 4 参照）。そして変動パターン P 5 5 又は変動パターン P 6 4 に基づく覚醒チャンス演出では、第 3 覚醒オーラ画像 K T C（赤色）と入力部ランプ 4 0 L a が赤色の発光色に変更され、覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ 4 0 L a の発光色が一致する（図 4 4 参照）。ところが、変動パターン P 5 3 ~ 変動パターン P 5 4 又は変動パターン P 6 2 ~ 変動パターン P 6 3 に基づく覚醒チャンス演出では、第 3 覚醒オーラ画像 K T C（赤色）に変更されるが、入力部ランプ 4 0 L a が緑色の発光色のままであり、覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ 4 0 L a の発光色が一致しない（図 4 4 参照）。また変動パターン P 5 2 に基づく覚醒チャンス演出では、第 4 覚醒オーラ画像 K T D（金色）に変更されるが、入力部ランプ 4 0 L a は緑色の発光色のままであり、覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ 4 0 L a の発光色が一致しない（図 4 4 参照）。そして第 2 形態では、覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ 4 0 L a の発光色が一致しない場合のほうで、覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ 4 0 L a の発光色が一致する場合よりも、大当たりへの当選期待度が高くなるように、各種の変動パターンの振分率が設定されている（図 4 4 参照）。これにより第 2 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、覚醒チャンス演出が実行された場合に、覚醒チャンス演出の実行が開始されてから時間が経過していく中で、表示画面 5 0 a に表示される演出だけでなく、演出ボタン 4 0 k にも注目させることが可能である。そのため、覚醒チャンス演出における 2 段階目までは、覚醒オーラ演出と入力部ランプ演出によって、共通の当選期待度である印象を与えていたのに、覚醒チャンス演出における 3 段階目において、覚醒オーラ演出と入力部ランプ演出によって、遊技者に共通の当選期待度でない印象を与えて、違和感を与えることが可能となる。さらに覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ 4 0 L a の発光色が一致するか否かによって、今後の遊技展開の推測を面白くさせることが可能である。こうして、演出ボタン 4 0 k の押下操作を促す操作促進演出だけでなく、上述した覚醒チャンス演出によって、遊技者を高揚させて、楽しませることが可能となる。

【 0 2 7 6 】

従来のパチンコ遊技機では、演出ボタンを用いて当選期待度を示唆する演出を実行する場合よりも表示画面 5 0 a にて当選期待度を示唆する演出を実行する場合のほうが多い。そのため、遊技者は演出ボタンに注目するよりも、表示画面 5 0 a に表示される演出に注目することになる。そのため、従来のパチンコ遊技機では、演出ボタンを用いて遊技を楽しみさせることが難しかった。ところが、第 2 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、表示画面 5 0 a に表示される覚醒オーラ演出と入力部ランプ 4 0 L a を用いた入力部ランプ演出によって一体的に遊技者を見せることが可能となる。これにより、遊技者を表示画面 5 0 a と演出ボタン 4 0 k に注目させることが可能であり、演出ボタンを用いて当選期待度を示唆する演出や、表示画面 5 0 a にて当選期待度を示唆する演出の何れか一方が実行される場合よりも、遊技者をより楽しませることが可能である。さらに、覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ 4 0 L a の発光色が一致しない状況になれば、遊技者に違和感を与えて驚かせることが可能となる。

【 0 2 7 7 】

10

20

30

40

50

〔 1 m s タイマ割り込み処理 〕 第 2 形態の 1 m s タイマ割り込み処理 (S4009) での演出制御基板 1 2 0 は、画像制御基板 1 4 0 による各種の演出の実行に伴って、音声制御基板 1 6 1 を介してスピーカ 6 1 0 から音声を出力したり、サブドライブ基板 1 6 2 を介して盤上可動装置ランプ 6 0、入力部ランプ 4 0 L a、盤ランプ 5 4 や枠ランプ 2 1 2 を発光させたり、盤上可動装置 5 5、盤下可動装置 5 6 を駆動させたりする。

【 0 2 7 8 】

〔 ランプデータ出力処理 〕 また第 2 形態のランプデータ出力処理 (S4202) では、演出に合うタイミングで盤上可動装置ランプ 6 0、入力部ランプ 4 0 L a、盤ランプ 5 4 や枠ランプ 2 1 2 を発光させるべく、1 0 m s タイマ割り込み処理 (S4010) におけるその他の処理 (S4305) で作成したランプデータをサブドライブ基板 1 6 2 に出力する。つまり、ランプデータに従って盤上可動装置ランプ 6 0、入力部ランプ 4 0 L a、盤ランプ 5 4 や枠ランプ 2 1 2 を所定の発光態様で発光させる。

【 0 2 7 9 】

〔 変動演出パターン選択処理 〕 図 5 1 に示すように、変動演出パターン選択処理 (S4504) ではまず、演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動演出パターン抽選乱数を取得する (S4701)。なお変動演出パターン抽選乱数は、0 ~ 9 9 までの範囲で値をとる。続いて、変動開始コマンドの解析結果に基づいて、変動パターンが覚醒チャンス演出の実行を示すものであるか否かを判定する (S4702)。具体的には、図 4 4 に示すように、変動パターン P 5 2 ~ P 5 5、P 6 1 ~ P 6 4、P 7 1 ~ P 7 2、P 7 4 ~ P 7 5 であるか否かを判定する。

【 0 2 8 0 】

変動パターンが覚醒チャンス演出を実行するものであれば (S4702 で YES)、覚醒チャンス演出用変動演出パターン選択テーブルを用いて変動演出パターンを選択し (S4703)、本処理を終えて、ステップ S4505 に進む。

【 0 2 8 1 】

ここでステップ S4703 において、変動パターン P 5 2 に基づく変動演出パターンが選択された場合には、1 回の特別図柄の抽選に基づく変動演出において、「覚醒チャンス演出 (第 1 覚醒オーラ画像 K T A (青色) + 発光パターン A (青色) 第 2 覚醒オーラ画像 K T B (緑色) + 発光パターン B (緑色) 第 4 覚醒オーラ画像 K T D (金色) + 発光パターン B (緑色) 操作促進演出) 覚醒リーチ B」が実行されることになる。なお上述したように、覚醒リーチ B は 2 種類の覚醒リーチ (覚醒リーチ A、覚醒リーチ B) のうち、1 番目に当選期待度が高くなるように設定されている。ここで変動パターン P 5 2 に基づく覚醒チャンス演出では、表示画面 5 0 a に第 1 覚醒オーラ画像 K T A (青色) が表示され (図 4 5 (A) 参照)、入力部ランプ 4 0 L a が青色の発光色で点灯される (図 4 5 (B) 参照)。その後、表示画面 5 0 a に表示された第 1 覚醒オーラ画像 K T A (青色) から第 2 覚醒オーラ画像 K T B (緑色) に変更される (図 4 4、図 4 5 (A) 参照)。また入力部ランプ 4 0 L a で点灯された発光色は、青色から緑色に変更される (図 4 4、図 4 5 (B) 参照)。続いて、表示画面 5 0 a に表示された第 2 覚醒オーラ画像 K T B (緑色) から第 4 覚醒オーラ画像 K T D (金色) に変更される (図 4 4、図 4 5 (A) 参照)。また入力部ランプ 4 0 L a で点灯された発光色は緑色のままである (図 4 4、図 4 5 (B) 参照)。その後、操作促進演出が実行され、その操作促進演出が終了となると、覚醒チャンス演出の実行が終了して、覚醒リーチ B へ発展することになる。

【 0 2 8 2 】

ここでステップ S4703 において、変動パターン P 5 3 又は変動パターン P 6 2 に基づく変動演出パターンが選択された場合には、1 回の特別図柄の抽選に基づく変動演出において、「覚醒チャンス演出 (第 1 覚醒オーラ画像 K T A (青色) + 発光パターン A (青色) 第 2 覚醒オーラ画像 K T B (緑色) + 発光パターン B (緑色) 第 3 覚醒オーラ画像 K T C (赤色) + 発光パターン B (緑色) 操作促進演出) 覚醒リーチ B」が実行されることになる。ここで変動パターン P 5 3 又は変動パターン P 6 2 に基づく覚醒チャンス演出では、表示画面 5 0 a に第 1 覚醒オーラ画像 K T A (青色) が表示され (図 4 5 (A) 参照)、入力部ランプ 4 0 L a が青色の発光色で点灯される (図 4 5 (B) 参照)。その

10

20

30

40

50

後、表示画面50aに表示された第1覚醒オーラ画像KTA（青色）から第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）に変更される（図44、図45（A）参照）。また入力部ランプ40Laで点灯された発光色は、青色から緑色に変更される（図44、図45（B）参照）。続いて、表示画面50aに表示された第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）から第3覚醒オーラ画像KTC（赤色）に変更される（図44、図45（A）参照）。また入力部ランプ40Laで点灯された発光色は緑色のままである（図44、図45（B）参照）。その後、操作促進演出が実行され、その操作促進演出が終了となると、覚醒チャンス演出が終了して、覚醒リーチBへ発展することになる。

【0283】

ここでステップS4703において、変動パターンP54又は変動パターンP63に基づく変動演出パターンが選択された場合には、1回の特別図柄の抽選に基づく変動演出において、「覚醒チャンス演出（第1覚醒オーラ画像KTA（青色）+発光パターンA（青色）

第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）+発光パターンB（緑色） 第3覚醒オーラ画像KTC（赤色）+発光パターンB（緑色） 操作促進演出） 覚醒リーチA」が実行されることになる。なお上述したように、覚醒リーチAは2種類の覚醒リーチ（覚醒リーチA、覚醒リーチB）のうち、2番目に当選期待度が高くなるように設定されている。ここで変動パターンP54又は変動パターンP63に基づく覚醒チャンス演出では、表示画面50aに第1覚醒オーラ画像KTA（青色）が表示され（図45（A）参照）、入力部ランプ40Laが青色の発光色で点灯される（図45（B）参照）。その後、表示画面50aに表示された第1覚醒オーラ画像KTA（青色）から第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）に変更される（図44、図45（A）参照）。また入力部ランプ40Laで点灯された発光色は、青色から緑色に変更される（図44、図45（B）参照）。続いて、表示画面50aに表示された第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）から第3覚醒オーラ画像KTC（赤色）に変更される（図44、図45（A）参照）。また入力部ランプ40Laで点灯された発光色は緑色のままである（図44、図45（B）参照）。その後、操作促進演出が実行され、その操作促進演出が終了となると、覚醒チャンス演出が終了して、覚醒リーチAへ発展することになる。

【0284】

ここでステップS4703において、変動パターンP55又は変動パターンP64に基づく変動演出パターンが選択された場合には、1回の特別図柄の抽選に基づく変動演出において、「覚醒チャンス演出（第1覚醒オーラ画像KTA（青色）+発光パターンA（青色）

第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）+発光パターンB（緑色） 第3覚醒オーラ画像KTC（赤色）+発光パターンC（赤色） 操作促進演出） 覚醒リーチA」が実行されることになる。なお上述したように、覚醒リーチAは2種類の覚醒リーチ（覚醒リーチA、覚醒リーチB）のうち、2番目に当選期待度が高くなるように設定されている。ここで変動パターンP54又は変動パターンP63に基づく覚醒チャンス演出では、表示画面50aに第1覚醒オーラ画像KTA（青色）が表示され（図45（A）参照）、入力部ランプ40Laが青色の発光色で点灯される（図45（B）参照）。その後、表示画面50aに表示された第1覚醒オーラ画像KTA（青色）から第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）に変更される（図44、図45（A）参照）。また入力部ランプ40Laで点灯された発光色は、青色から緑色に変更される（図44、図45（B）参照）。続いて、表示画面50aに表示された第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）から第3覚醒オーラ画像KTC（赤色）に変更される（図44、図45（A）参照）。また入力部ランプ40Laで点灯された発光色は緑色から赤色に変更される（図44、図45（B）参照）。その後、覚醒チャンス演出が終了して、覚醒リーチAへ発展することになる。

【0285】

ここでステップS4703において、変動パターンP71又は変動パターンP74に基づく変動演出パターンが選択された場合には、1回の特別図柄の抽選に基づく変動演出において、「覚醒チャンス演出（第1覚醒オーラ画像KTA（青色）+発光パターンA（青色））」が実行されることになる。ここで変動パターンP71又は変動パターンP74に基づ

く覚醒チャンス演出では、表示画面50aに第1覚醒オーラ画像KTA（青色）が表示され（図45（A）参照）、入力部ランプ40Laが青色の発光色で点灯される。ところが、表示画面50aに表示された第1覚醒オーラ画像KTA（青色）と入力部ランプ40Laで点灯された発光色（青色）から変更されることがない。

【0286】

ここでステップS4703において、変動パターンP72又は変動パターンP75に基づく変動演出パターンが選択された場合には、1回の特別図柄の抽選に基づく変動演出において、「覚醒チャンス演出（第1覚醒オーラ画像KTA（青色）+発光パターンA（青色）

第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）+発光パターンB（緑色）」が実行されることになる。ここで変動パターンP72又は変動パターンP75に基づく覚醒チャンス演出では、表示画面50aに第1覚醒オーラ画像KTA（青色）が表示され（図45（A）参照）、入力部ランプ40Laが青色の発光色で点灯される（図45（B）参照）。その後、表示画面50aに表示された第1覚醒オーラ画像KTA（青色）から第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）に変更される（図44、図45（A）参照）。また入力部ランプ40Laで点灯された発光色は、青色から緑色に変更される（図44、図45（B）参照）。ところが、表示画面50aに表示された第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）と入力部ランプ40Laで点灯された発光色（緑色）から変更されない。

【0287】

またステップS4702において、覚醒チャンス演出の実行を示すものでなければ（S4702でNO）、その他のテーブルを用いて変動演出パターンを選択し（S4704）、本処理を終えて、ステップS4505に進む。ここで覚醒チャンス演出の実行を示すものでない変動パターンとは、変動パターンP51、変動パターンP56～P58、P65～P67、P73、P76、P81～P87のことである。その他テーブルは、覚醒チャンス演出用以外の変動演出パターン選択テーブルである。変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、選択したテーブルを用いて、取得した変動演出パターン抽選乱数を判定することにより、変動演出パターンを選択する（S4704）。これにより、「強SPリーチ」、「弱SPリーチA」、「弱SPリーチB」、「非リーチ」を実行する場合などの変動演出の詳細が決定される。こうして変動演出パターンが決まれば、変動演出の時間、演出図柄の変動表示態様、リーチ演出の有無、リーチ演出の内容、演出ボタン演出（SW演出）の有無、演出ボタン演出の内容、演出展開構成、演出図柄の背景の種類等からなる変動演出の内容の詳細が決まることとなる。

【0288】

13．第2形態の効果

以上詳細に説明したように第2形態のパチンコ遊技機PY1によれば、覚醒オーラ演出にて表示画面50aに表示される覚醒オーラ画像（第1覚醒オーラ画像KTA、第2覚醒オーラ画像KTB、第3覚醒オーラ画像KTC、第4覚醒オーラ画像KTD、図45（A）参照）と入力部ランプ演出にて入力部ランプ40Laの発光色（青色、緑色、赤色、図45（B）参照）に基づいて当選期待度を示唆可能とする覚醒チャンス演出が実行される場合がある（図44参照）。これにより、覚醒チャンス演出が実行される場合には、覚醒オーラ演出での表示画面50aに表示される覚醒オーラ画像だけでなく、入力部ランプ演出での演出ボタン40kに備える入力部ランプ40Laの発光色にも注目させることが可能である。そのため、覚醒チャンス演出における覚醒オーラ演出にて表示画面50aに表示される覚醒オーラ画像と入力部ランプ演出にて入力部ランプ40Laの発光色に基づいて示唆される当選期待度をもとに、特別図柄の抽選にて大当たりに当選するか否かを推測させることが可能となり、遊技者を楽しませることが可能となる。

【0289】

また第2形態のパチンコ遊技機PY1によれば、覚醒オーラ画像の種類が多いため、覚醒チャンス演出において、表示画面50aに表示された第3覚醒オーラ画像KTCの表示色（赤色）と入力部ランプ40Laの発光色が一致する場合や、第3覚醒オーラ画像KTCの表示色（赤色）と入力部ランプ40Laの発光色が一致しない場合といった様々な状

況によって当選期待度が示唆される場合がある。そのため、演出ボタン 40 k に注目させるが、表示画面 50 a に表示される覚醒オーラ演出に注目させ易くすることが可能となり、遊技者に面白く斬新な演出を提供することが可能となる。

【0290】

また第2形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、3段階にわたって、覚醒オーラ画像、入力部ランプ 40 L a の発光色を変更可能となっている（図44参照）これにより、覚醒チャンス演出の開始から終了までに、覚醒オーラ画像と入力部ランプ 40 L a の発光色を用いて遊技者に当選期待度が示唆される場合を多くすることが可能となる。そのため、覚醒オーラ画像、入力部ランプ 40 L a の発光色に興味を持たせることが可能となり、遊技者を楽しませることが可能となる。

10

【0291】

また第2形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、覚醒チャンス演出の実行開始から、約3秒が経過すると同時に、当選期待度を示唆する覚醒オーラ演出が実行される場合がある（図44、図46、図47参照）。本形態の覚醒オーラ演出では、特別図柄の変動時間の経過に伴って、表示画面 50 a に表示される覚醒オーラ画像（第1覚醒オーラ画像 K T A、第2覚醒オーラ画像 K T B、第3覚醒オーラ画像 K T C、第4覚醒オーラ画像 K T D）に変更される場合がある（図44、図46、図47（C）、図47（D）、図48（A）、図49（A）、図50（A）参照）。また覚醒チャンス演出の実行開始から、約3秒が経過すると同時に、当選期待度を示唆する入力部ランプ演出が実行される場合がある（図44、図46、図47参照）。入力部ランプ演出では、入力部ランプ 40 L a が点灯される。第2形態では、入力部ランプ演出において、入力部ランプ 40 L a の発光色に変更される場合がある（図44、図46、図47（C）、図47（D）、図48（A）、図49（A）、図50（A）参照）。そして第2形態では、非時短状態である場合に、変動パターン P 5 5 又は変動パターン P 6 4 が選択されたときに実行される覚醒チャンス演出では、表示画面 50 a に表示された覚醒オーラ画像と入力部ランプ 40 L a の発光色が3段階にわたって変更される（図44、図46（A）参照）。そして3段階のうち、全てにおいて表示画面 50 a に表示された覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ 40 L a の発光色が一致することになる（図44、図46（A）、図47（C）、図47（D）、図48（A）参照）。また非時短状態である場合に、変動パターン P 5 3、変動パターン P 5 4、変動パターン P 6 2、又は変動パターン P 6 3 のいずれかが選択されたときに実行される覚醒チャンス演出では、表示画面 50 a に表示された覚醒オーラ画像が3段階にわたって変更される（図44、図46（B）参照）。しかし3段階目において、入力部ランプ 40 L a の発光色は緑色のままとなる（図44、図46（B）参照）。そのため、表示画面 50 a に表示された覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ 40 L a の発光色が一致しない場合がある（図44、図46（B）、図50（A）参照）。これにより、覚醒チャンス演出が開始されると、表示画面 50 a に表示される覚醒オーラ演出だけでなく、入力部ランプ演出での演出ボタン 40 k にも注目させることが可能となる。また、覚醒チャンス演出において、表示画面 50 a に表示された表示画面 50 a に表示された覚醒オーラ画像と入力部ランプ 40 L a の発光色が一致するか否かにも遊技者を注目させることが可能となる。これにより、覚醒チャンス演出の実行中に、表示画面 50 a に表示される覚醒オーラ画像と入力部ランプ 40 L a の発光色が一致するか否かをもとに、今後の遊技展開を推測させることが可能となる。こうして、覚醒チャンス演出が実行された場合には、表示画面 50 a に表示される覚醒オーラ画像と入力部ランプ 40 L a を用いて、遊技者に面白く斬新な演出を提供することが可能となる。

20

30

40

【0292】

また第2形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、覚醒オーラ演出にて表示画面 50 a に表示される覚醒オーラ画像（第1覚醒オーラ画像 K T A、第2覚醒オーラ画像 K T B、第3覚醒オーラ画像 K T C、第4覚醒オーラ画像 K T D）の種類のほうが（図45（A）参照）、入力部ランプ演出における入力部ランプ 40 L a の発光色（青色、緑色、赤色）の種類よりも多い（図45（B）参照）。これにより第2形態では、表示画面 50 a に表示

50

された第3覚醒オーラ画像KTCの表示色（赤色）と入力部ランプ40Laの発光色が不一致の場合のほうが、表示画面50aに表示された第3覚醒オーラ画像KTCの表示色と入力部ランプ40Laの発光色が一致する場合よりも多くすることが可能となる（図44参照）。これにより、遊技者を演出ボタン40kに注目させるが、種類の多い表示画面50aに表示される覚醒オーラ演出に遊技者を注目させ易くすることが可能となり、遊技を面白くすることが可能となる。

【0293】

また第2形態のパチンコ遊技機PY1によれば、覚醒チャンス演出において、覚醒チャンス演出により表示画面50aに表示された覚醒オーラ画像の表示色（赤色、金色）と入力部ランプ40Laの発光色（緑色）が一致しない場合のほうが（図44、図46（B）、図49（A）、図50（A）参照）、覚醒チャンス演出により表示画面50aに表示された第3覚醒オーラ画像KTCの表示色（赤色）と入力部ランプ40Laの発光色（赤色）が一致する場合（図44、図46（A）、図48（A）参照）よりも、大当たり当選期待度が高くなるように設定されている（図44参照）。これにより、覚醒チャンス演出において、表示画面50aに表示された第3覚醒オーラ画像KTCの表示色（赤色）又は第4覚醒オーラ画像KTD（金色）と、入力部ランプ40Laの発光色（緑色）が一致しなければ、遊技者には大当たり当選する可能性が高いことを把握させることが可能である。そのため、覚醒チャンス演出が実行された場合には、表示画面50aにて実行される覚醒オーラ演出に遊技者を注目させつつ、演出ボタン40kに設けられた入力部ランプ40Laの発光色が変更された否かを確認させることが可能となる。こうして、遊技者には、3段階目にて表示画面50aに表示された覚醒オーラ画像と入力部ランプ40Laの発光色が一致して、共通の当選期待度である印象を受けたほうが、当選期待度が高いと思っていたのに、3段階目にて表示画面50aに表示された覚醒オーラ画像と入力部ランプ40Laの発光色が一致せずに、共通の当選期待度ではない印象を受けたほうが、当選期待度が高いことに意外性を感じさせることが可能である。

【0294】

さらに本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、覚醒チャンス演出が実行されると、覚醒チャンス演出の開始から約3秒が経過すると同時に、1段階目として、青色の表示色で示す第1覚醒オーラ画像KTAが表示され、入力部ランプ40Laが青色の発光色で点灯される（図44、図46、図47（C）参照）。そして、約10秒が経過すると同時に、2段階目として、第1覚醒オーラ画像KTAから緑色の表示色を示す第2覚醒オーラ画像KTBに変更され、入力部ランプ40Laが青色から緑色の発光色に変更され得る（図44、図46、図47（D）参照）。そして、約10秒が経過すると同時に、3段階目として、第2覚醒オーラ画像KTBから赤色の表示色を示す第3覚醒オーラ画像KTC又は金色の表示色を示す第4覚醒オーラ画像KTDに変更され得る（図44、図46（B）、図50（A）参照）。ところが、約10秒が経過して3段階目であっても、入力部ランプ40Laが緑色の発光色のままで変更されない場合がある（図44、図46（B）、図50（A）参照）。これにより、覚醒チャンス演出において、2段階目までは表示画面50aに表示された覚醒オーラ画像と入力部ランプ40Laの発光色が一致する場合（図44、図46（B）、図47（C）、図47（D）参照）と、3段階目では表示画面50aに表示された覚醒オーラ画像と入力部ランプ40Laの発光色が一致しない場合（図44、図46（B）、図50（C）参照）とを遊技者に提供することが可能となる。そのため、覚醒チャンス演出が実行されても、覚醒チャンス演出の進行に応じて、当選期待度が非常に高いか否かを把握することが可能となる。こうして、遊技者に表示画面50aに表示される覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ40Laの発光色に興味を持たせて、遊技を楽しませることが可能となる。

【0295】

<その他の変形例>

【0296】

上記第1形態のパチンコ遊技機PY1で実行される継続回数示唆演出では、表示画面5

10

20

30

40

50

0 a にて 2 種類（第 1 継続回数画像 G A（「2 回目」の文字画像）、第 2 継続回数画像 G B（「3 回目」の文字画像）、図 1 4（A）参照）の継続回数画像のうち、いずれかの継続回数画像が表示されたが、これに限定されることはない。例えば、継続回数画像の種類は 3 種類以上あっても良い。また継続回数画像は「2 回目」の文字画像、「3 回目」の文字画像といった画像態様に限定されることなく適宜変更可能である。例えば、「× 2」の文字画像、「× 3」の文字画像といった画像態様であっても良い。

【0 2 9 7】

上記第 1 形態のパチンコ遊技機 P Y 1 で実行される第 1 盤可動体 5 5 k を用いた第 1 盤可動体演出では、盤上可動装置ランプ 6 0 の 3 種類（発光パターン 1（青色）、発光パターン 2（緑色）、発光パターン 3（赤色）、図 1 4（B）参照）の発光パターンに基づく発光色のうち、いずれかの発光パターンに基づく発光色で盤上可動装置ランプ 6 0 が点灯された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、発光色が 2 種類であっても良いし、4 種類以上であっても良い。

【0 2 9 8】

上記第 1 形態では、継続回数示唆演出での継続回数画像の種類のほうが、第 1 盤可動体演出での発光パターンに基づく発光色の種類よりも多かったが、これに限定されることはない（図 1 4 参照）。例えば、継続回数示唆演出での継続回数画像の種類のほうが、第 1 盤可動体演出での発光パターンに基づく発光色の種類よりも少なくても良い。また継続回数示唆演出での継続回数画像の種類と第 1 盤可動体演出での発光パターンに基づく発光色の種類が同じでも良い。

【0 2 9 9】

また上記第 1 形態では、例えば、表示画面 5 0 a に表示される演出での第 1 画像（青色）、第 2 画像（緑色）、第 3 画像（赤色）の 3 種類あり、第 1 画像（青色） 第 2 画像（緑色） 第 3 画像（赤色）の順で当選期待度が高いこととする。また例えば、第 1 盤可動体 5 5 k を用いた演出として盤上可動装置ランプ 6 0 を用いた演出とする。その場合、盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（青色、緑色、赤色）の 3 種類あり、青色 緑色 赤色の順で当選期待度が高いこととする。この場合において、例えば、共通の当選期待度である印象とは、遊技者が表示画面 5 0 a に表示された第 1 画像（青色）と盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（青色）を確認したときに、おおよそ同じぐらいの当選期待度が示唆されていると感じることである。一方、例えば、共通の当選期待度ではない印象とは、遊技者が表示画面 5 0 a に表示された第 1 画像（青色）と盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（緑色）を確認したときに、両方の色を比較して、同じような当選期待度が示唆されていないと感じることである。

【0 3 0 0】

また上記第 1 形態では、変動パターン P 1 又は変動パターン P 2 1 に基づく擬似連演出では、第 2 単位期間にて第 1 継続回数画像 G A の表示色（青色）と盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（青色）とが一致し、第 3 単位期間にて第 2 継続回数画像 G B の表示色（緑色）と盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（赤色）となったが、これに限定されることはない。例えば、第 2 単位期間にて第 1 継続回数画像 G A の表示色（青色）と盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（緑色）とが不一致し、第 3 単位期間にて第 2 継続回数画像 G B の表示色（緑色）と盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（緑色）が一致する擬似連 3 回が実行される変動パターンを設けるようにしても良い。これにより、擬似連 3 回における第 2 単位期間の開始時に、第 1 継続回数画像 G A の表示色（青色）と盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（緑色）とが不一致となるため、変動パターン P 3 又は変動パターン P 2 3 に基づく擬似連 3 回が実行される場合よりも、遊技者を期待させることが可能となる。

【0 3 0 1】

また上記第 1 形態では、変動パターン P 1 又は変動パターン P 2 1 に基づく擬似連演出では、第 2 単位期間にて第 1 継続回数画像 G A の表示色（青色）と盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（青色）とが一致し、第 3 単位期間にて第 2 継続回数画像 G B の表示色（緑色）と盤上可動装置ランプ 6 0 の発光色（赤色）となったが、これに限定されることはない

。例えば、第2単位期間にて第1継続回数画像G Aの表示色（青色）と盤上可動装置ランプ60の発光色（青色）とが一致し、第3単位期間にて第2継続回数画像G Bの表示色（緑色）と盤上可動装置ランプ60の発光色（青色）が不一致となる擬似連3回が実行される変動パターンを設けるようにしても良い。これにより、擬似連演出において第3単位期間の開始時に、第3単位期間にて第2継続回数画像G Bの表示色（緑色）と盤上可動装置ランプ60の発光色（青色）が不一致となるため、変動パターンP3又は変動パターンP23に基づく擬似連3回が実行される場合よりも当選期待度が低いかもしれないと遊技者を落ち込ませることになり得るが、遊技者に対して様々な演出を提供することが可能となる。

【0302】

10

また上記第1形態では、1回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出の開始から変動演出の終了までにおいて、継続回数示唆演出での継続回数画像の表示色と第1盤可動体演出での発光パターンに基づく盤上可動装置ランプ60の発光色が一致しない場合のほうが、継続回数画像の表示色と盤上可動装置ランプ60の発光色が一致する場合よりも、当選期待度が高くなるように設定されていた（図12参照）。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、継続回数示唆演出での継続回数画像の表示色と第1盤可動体演出での発光パターンに基づく盤上可動装置ランプ60の発光色が一致しない場合のほうが、継続回数画像の表示色と盤上可動装置ランプ60の発光色が一致する場合よりも、当選期待度が低くなるように設定されていても良い。

【0303】

20

また上記第1形態では、1回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出の開始から変動演出の終了までにおいて実行される継続回数示唆演出では、例えば擬似連3回の場合、1段階目に第1継続回数画像G Aが表示画面50aに表示され、2段階目に第2継続回数画像G Bが表示画面50aに表示された。1回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出の開始から変動演出の終了までにおいて実行される継続回数示唆演出では、2段階にわたって継続回数画像が変化したが、これに限定されることはない。例えば、所定期間において、3段階以上にわたって変化可能であっても良い。

【0304】

上記第1形態の1回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出の開始から変動演出の終了までにおいて実行される第1盤可動体演出では、例えば擬似連3回の場合、1段階目に盤上可動装置ランプ60が青色の発光色で点灯され、2段階目に盤上可動装置ランプ60が緑色の発光色で点灯された。1回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出の開始から変動演出の終了までにおいて実行される第1盤可動体演出では、2段階にわたって盤上可動装置ランプ60の発光色が変化したが、これに限定されることはない。例えば、所定期間において、3段階以上にわたって盤上可動装置ランプ60の発光色が変化可能であっても良い。

30

【0305】

また上記第1形態では、1回の特別図柄の変動表示の開始からその特別図柄が停止表示するまでの期間を複数の単位期間で区切って、各単位期間において、演出図柄EZの変動表示を開始させ、演出図柄EZを仮停止表示させる演出（本実施例では、左演出図柄EZ1及び右演出図柄EZ3を同じ数字で仮停止表示させ、中演出図柄EZ2を「継続」で仮停止表示させる演出）が実行される擬似連演出が実行可能であった。そして本形態の単位期間の回数は、最大3回であった（図12、図15、図16参照）。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、最大2回であっても良い。その他にも単位期間の回数は最大4回以上であっても良い。また単位期間の4回目開始されたときに、継続回数示唆演出と第1盤可動体演出が実行されるようにしても良い。その場合、継続回数示唆演出において表示画面50aで表示される第3継続回数画像（例えば、「4回目」の文字画像）の表示色（例えば、赤色）と、第1盤可動体演出での盤上可動装置ランプ60の発光色（例えば、赤色）が一致する場合があっても良い。また継続回数示唆演出において表示画面50aで表示される第3継続回数画像（例えば、「4回目」の文字画像）の表示色（例

40

50

えば、虹色）と、第1盤可動体演出での盤上可動装置ランプ60の発光色（赤色）が一致しない場合があっても良い。

【0306】

上記第1形態の単位期間において、演出図柄EZの変動表示を開始させ、演出図柄EZを仮停止表示させる演出（本実施例では、左演出図柄EZ1及び右演出図柄EZ3を同じ数字（例えば、「2」）で仮停止表示させ、中演出図柄EZ2を「継続」で仮停止表示させる演出）が実行されたが、これに限定されることはない。例えば、演出図柄EZが所定の表示態様（例えば、「223」）で仮停止表示される演出や、演出図柄EZとは異なる擬似演出図柄（例えば、「NEXT」）が仮停止表示される演出などが実行されるようにしても良い。

10

【0307】

上記形態では、演出図柄EZを仮停止表示させる（本実施例では、左演出図柄EZ1及び右演出図柄EZ3を同じ数字（例えば、「2」）で仮停止表示させ、中演出図柄EZ2を「継続」で仮停止表示させる演出）ことで、擬似連演出における1回の単位期間が終了され、演出図柄の再変動表示が開始されることで次の単位期間が開始されることになったが、これに限定されることはない。例えば、演出図柄の再変動表示が開始されることで、1回の単位期間が終了して、次の単位期間が開始されるようにしても良い。

【0308】

上記第1形態の擬似連3回における第2単位期間が終了して、第3単位期間の開始時に、継続回数示唆演出での継続回数画像の表示色（緑色）と第1盤可動体演出での発光パターンに基づく盤上可動装置ランプ60の緑色の発光色が一致する場合と、継続回数画像の表示色（緑色）と盤上可動装置ランプ60の発光色（赤色）が一致しない場合があった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、擬似連3回における第2単位期間が終了して、第3単位期間の開始時に、継続回数示唆演出での継続回数画像の表示色（緑色）と第1盤可動体演出での発光パターンに基づく盤上可動装置ランプ60の緑色の発光色が一致する場合のみだけでも良い。その他に、擬似連3回における第2単位期間が終了して、第3単位期間の開始時に、継続回数示唆演出での継続回数画像の表示色（緑色）と第1盤可動体演出での発光パターンに基づく盤上可動装置ランプ60の緑色の発光色が一致しない場合のみだけでも良い。

20

【0309】

上記第1形態では、変動パターンP1又は変動パターンP21に基づく擬似連3回における第3単位期間の開始時に、継続回数示唆演出での継続回数画像の表示色（緑色）と第1盤可動体演出での発光パターンに基づく盤上可動装置ランプ60の赤色の発光色が一致しない可能性を示唆する不一致示唆演出が実行されなかったが、これに限定されることはない。例えば、変動パターンP1又は変動パターンP21に基づく擬似連3回における第3単位期間の開始前に、擬似連3回における第3単位期間の開始時には、継続回数示唆演出での継続回数画像の表示色（緑色）と第1盤可動体演出での発光パターンに基づく盤上可動装置ランプ60の赤色の発光色が一致しない可能性を示唆する不一致示唆演出が実行されるようにしても良い。これにより、擬似連3回における第3単位期間が開始されるよりも前に、当選期待度が非常に高いかもしれないと遊技者を煽ることが可能となる。そのため、擬似連3回における第3単位期間の開始時に、継続回数示唆演出での継続回数画像の表示色（緑色）と第1盤可動体演出での発光パターンに基づく盤上可動装置ランプ60の赤色の発光色が一致しなかったときの遊技者の気持ちをより高めることが可能となる。

30

40

【0310】

また上記第1形態では、図17～図20に示す演出は、非時短状態での擬似連演出において行われる演出の一例に過ぎず、これらに限定されることはない。例えば、非時短状態での擬似連演出においてスピーカ610から特定の音声を出力したり、枠ランプ212や盤ランプ54を特定の発光態様で発光させたり、保留アイコン予告、カットイン予告、ステップアップ予告、エフェクト画像を用いた予告等が適宜実行可能であっても良い。

【0311】

50

また上記第1形態では、演出図柄E Zの変動表示が1回行われる単位期間を1回(所定の第1回数)だけ含む擬似連演出を擬似連1回と呼ぶこととしたが、これに限定されることはない。例えば、演出図柄E Zの変動表示が1回行われる単位期間を1回(所定の第1回数)だけ含む擬似連演出を「擬似連なし」と呼ぶようにしても良い。

【0312】

また上記第1形態の特図変動パターンには、擬似連演出、継続回数示唆演出(第1継続回数画像GA、第2継続回数画像GB)、第1盤可動体演出、盤上可動装置ランプ60の発光パターン、第2盤可動体演出などに関する識別情報が含まれていた(図12参照)。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、特図変動パターンに、継続回数示唆演出、第1盤可動体演出、盤上可動装置ランプ60の発光パターン、第2盤可動体演出などに関する識別情報を含めないようにしても良い。その場合、上記第1形態の演出制御用マイコン121は、例えば、変動演出パターン選択処理(S4504)において、変動開始コマンドの解析結果に基づいて、擬似連2回目用変動演出パターン選択テーブル、擬似連3回目用変動演出パターン選択テーブル又はその他のテーブルのいずれかを選択して、選択した変動開始コマンド選択テーブルを用いて、取得した変動演出パターン抽出乱数を判定することにより、擬似連変動演出における継続回数示唆演出、第1盤可動体演出、盤上可動装置ランプ60の発光パターン、第2盤可動体演出などの内容の詳細を決めるようにしても良い。

10

【0313】

上記第2形態の演出ボタン(入力部)40kが「操作手段」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、演出ボタン40kとは別に遊技者が操作可能な操作部材をパチンコ遊技機PY1に備え、その操作部材が「可動役物」に相当するようにしても良い。

20

【0314】

上記第2形態の覚醒オーラ演出が「第1示唆演出」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、スピーカ610から特定の音声を出したり、枠ランプ212や盤ランプ54を特定の発光態様で発光させたり、保留アイコン予告、カットイン予告、ステップアップ予告、エフェクト画像を用いた予告等が「第1示唆演出」に相当するようにしても良い。

【0315】

上記第2形態の入力部ランプ演出が「第2示唆演出」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、スピーカ610から特定の音声を出したり、枠ランプ212や盤ランプ54を特定の発光態様で発光させたり、保留アイコン予告、カットイン予告、ステップアップ予告、エフェクト画像を用いた予告等が「第2示唆演出」に相当するようにしても良い。

30

【0316】

上記第2形態のパチンコ遊技機PY1で実行される覚醒オーラ演出(第1示唆演出)では、表示画面50aにて4種類(第1覚醒オーラ画像KTA、第2覚醒オーラ画像KT B、第3覚醒オーラ画像KTC、第4覚醒オーラ画像KTD、図45(A)参照)の覚醒オーラ画像(演出態様)のうち、いずれかの覚醒オーラ画像が表示されたが、これに限定されることはない。例えば、演出態様が5種類以上あっても良いし、3種類以下でも良い。また第1示唆演出の演出態様は、第1覚醒オーラ画像KTA、第2覚醒オーラ画像KT B、第3覚醒オーラ画像KTC、第4覚醒オーラ画像KTDといった画像に限定されることはない。例えば、エフェクト画像、スピーカ610から出力される特定の音声、枠ランプ212や盤ランプ54での特定の発光態様の発光等であっても良い。

40

【0317】

上記第2形態のパチンコ遊技機PY1で実行される入力部ランプ40Laを用いた入力部ランプ演出(第2示唆演出)では、入力部ランプ40Laの3種類(発光パターンA(青色)、発光パターンB(緑色)、発光パターンC(赤色)、図45(B)参照)の発光パターンに基づく発光色(期待度態様)のうち、いずれかの発光パターンに基づく発光色で入力部ランプ40Laが点灯された。しかしながら、これに限定されることはない。例

50

えば、期待度態様が2種類であっても良いし、4種類以上であっても良い。

【0318】

上記形態では、1回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出の開始から変動演出の終了までが「所定期間」に相当するが、これに限定されることはない。例えば、1回の大当たり遊技の開始に伴う大当たり演出の開始から、その大当たり遊技の終了に伴って大当たり演出の終了までが「所定期間」に相当するようにしても良い。また表示画面50aに客待ち用のデモ画像の表示開始から表示終了までが「所定期間」に相当するようにしても良い。

【0319】

上記第2形態で実行される覚醒チャンス演出では、覚醒オーラ演出（第1示唆演出）にて表示画面50aに表示される覚醒オーラ画像（演出態様）と、入力部ランプ演出（第2示唆演出）にて入力部ランプ40Laの発光色（期待度態様）に基づいて、当選期待度を遊技者に示唆した（図44参照）。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様に基づいて当選期待度を示唆しない場合があっても良い。その他にも、第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様に基づいて当選期待度を示唆する場合や当選期待度を示唆しない場合があっても良い。その場合、変動演出パターンに応じて、第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様に基づいて当選期待度を示唆する場合や当選期待度を示唆しない場合があるようにしても良い。また覚醒チャンス演出において、第1示唆演出と第2示唆演出では、別々に当選期待度を示唆するようにしても良い。

【0320】

上記第2形態では、例えば1段階目、2段階目、3段階目であっても、覚醒チャンス演出では、覚醒オーラ演出（第1示唆演出）にて表示画面50aに表示される覚醒オーラ画像（演出態様）と、入力部ランプ演出（第2示唆演出）にて入力部ランプ40Laの発光色（期待度態様）に基づいて、当選期待度を遊技者に示唆した（図44参照）。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、1段階目では第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様に基づいて当選期待度を示唆せず、2段階目以降では第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様に基づいて当選期待度を示唆しても良い。また例えば、1段階目では第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様に基づいて当選期待度を示唆し、2段階目以降では第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様に基づいて当選期待度を示唆しないようにしても良い。

【0321】

また上記第2形態では、1回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出にて表示画面50aに表示される覚醒オーラ画像と入力部ランプ40Laの発光色が変化可能となっていたが、これに限定されることはない。例えば、選択される変動パターンや変動演出パターンに応じて、1回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出において、表示画面50aに表示される演出画像の表示色（青色）と入力部ランプ40Laの発光色（青色）に基づいて当選期待度約10%を示唆する場合、1回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出において、表示画面50aに表示される演出画像の表示色（緑色）と入力部ランプ40Laの発光色（緑色）に基づいて当選期待度約30%を示唆する場合、1回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出において、表示画面50aに表示される演出画像の表示色（緑色）と入力部ランプ40Laの発光色（赤色）に基づいて当選期待度約70%を示唆する場合があっても良い。

【0322】

また上記第2形態では、覚醒オーラ演出（第1示唆演出）での覚醒オーラ画像（演出態様）の表示色と、入力部ランプ演出（第2示唆演出）での発光パターンに基づく入力部ランプ40Laの発光色（期待度態様）が一致する場合が、「第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様が対応する場合」に相当する。また、覚醒オーラ演出（第1示唆演出）での覚醒オーラ画像（演出態様）の表示色と、入力部ランプ演出（第2示唆演出）での発光パターンに基づく入力部ランプ40Laの発光色（期待度態様）が一致

しない場合、「第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様が対応しない場合」に相当する。しかしながら、これらに限定されることはない。表示画面50aに表示される演出の少なくとも一部がと演出ボタン40kを用いた演出の少なくとも一部が遊技者にとって共通の当選期待度である印象を与える場合であれば、「第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様が対応する場合」に相当するようにしても良い。また表示画面50aに表示される演出の少なくとも一部がと演出ボタン40kを用いた演出の少なくとも一部が遊技者にとって共通の当選期待度ではない印象を与え、違和感を与える場合であれば、「第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様が対応しない場合」に相当するようにしても良い。例えば、表示画面50aに表示される演出での第1覚醒オーラ画像KTA（青色）、第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）、第3覚醒オーラ画像KTC（赤色）の3種類あり、第1覚醒オーラ画像KTA（青色）第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）第3覚醒オーラ画像KTC（赤色）の順で当選期待度が高いこととする。また例えば、演出ボタン40kを用いた演出として入力部ランプ40Laを用いた演出とする。その場合、入力部ランプ40Laの発光色（青色、緑色、赤色）の3種類あり、青色 緑色 赤色の順で当選期待度が高いこととする。この場合において、例えば、共通の当選期待度である印象とは、遊技者が表示画面50aに表示された第1覚醒オーラ画像KTA（青色）と入力部ランプ40Laの発光色（青色）を確認したときに、おおよそ同じぐらいの当選期待度が示唆されていると感じることである。一方、例えば、共通の当選期待度ではない印象とは、遊技者が表示画面50aに表示された第1覚醒オーラ画像KTA（青色）と入力部ランプ40Laの発光色（緑色）を確認したときに、両方の色を比較して、同じような当選期待度が示唆されていないと感じることである。

10

20

【0323】

上記第2形態では、覚醒オーラ画像演出（第1示唆演出）での覚醒オーラ画像（演出態様）の種類のほうが、入力部ランプ演出（第2示唆演出）での発光パターンに基づく入力部ランプ40Laの発光色（期待度態様）の種類よりも多かったが、これに限定されることはない（図45参照）。例えば、第2示唆演出で示す期待度態様の種類のほうが、第1示唆演出で示す期待度態様の種類よりも多くても良い。また第2示唆演出で示す期待度態様の種類が第1示唆演出で示す期待度態様の種類と同じであっても良い。

【0324】

また上記第2形態では、1回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出の開始から変動演出の終了まで（所定期間）において、覚醒オーラ演出（第1示唆演出）での覚醒オーラ画像（演出態様）の表示色と入力部ランプ演出（第2示唆演出）での発光パターンに基づく入力部ランプ40Laの発光色（期待度態様）が一致しない場合のほうが、覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ40Laの発光色が一致する場合よりも、当選期待度が高くなるように設定されていた（図44参照）。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様が一致する場合のほうが、第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様が一致しない場合のほうが、当選期待度が高くなり得るように設定されても良い。

30

【0325】

また上記第2形態では、1回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出の開始から変動演出の終了まで（所定期間）において実行される覚醒オーラ演出（第1示唆演出）では、例えば1段階目に第1覚醒オーラ画像KTA（演出態様）が表示画面50aに表示され、2段階目に第2覚醒オーラ画像KTB（演出態様）が表示画面50aに表示され、3段階目に第3覚醒オーラ画像KTC（演出態様）が表示画面50aに表示される場合がある。このように、所定期間における第1示唆演出では、3段階にわたって演出態様が変化したが、これに限定されることはない。例えば、所定期間において、4段階以上にわたって演出態様が変化可能でも良いし、所定期間において、2段階にわたって演出態様が変化可能でも良い。

40

【0326】

また上記第2形態では、1回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出の開始から変動演

50

出の終了まで（所定期間）において実行される入力部ランプ演出（第2示唆演出）では、例えば1段階目に入力部ランプ40Laが青色の発光色（期待度態様）で点灯され、2段階目に入力部ランプ40Laが緑色（期待度態様）の発光色に変更され、3段階目に入力部ランプ40Laが赤色（期待度態様）の発光色に変更される場合がある。このように、所定期間における第2示唆演出では、3段階にわたって期待度態様が変化したが、これに限定されることはない。例えば、所定期間において、4段階以上にわたって期待度態様が変化可能でも良いし、所定期間において、2段階にわたって期待度態様が変化可能でも良い。

【0327】

また上記第2形態では、3段階（複数段階）のうち、3段階（所定段階）目において、覚醒オーラ演出（第1示唆演出）での覚醒オーラ画像（演出態様）の表示色と、入力部ランプ演出（第2示唆演出）での発光パターンに基づく入力部ランプ40Laの発光色（期待度態様）が一致する場合と、覚醒オーラ演出（第1示唆演出）での覚醒オーラ画像（演出態様）の表示色と、入力部ランプ演出（第2示唆演出）での発光パターンに基づく入力部ランプ40Laの発光色（期待度態様）が一致しない場合があった（図44、図45（B）参照）。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、所定段階では、第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様は対応する場合のみであっても良い。また所定段階では、第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様は対応しない場合のみであっても良い。

【0328】

また上記第2形態では、3段階（複数段階）のうち、3段階（所定段階）目において、覚醒オーラ演出（第1示唆演出）での覚醒オーラ画像（演出態様）の表示色と、入力部ランプ演出（第2示唆演出）での発光パターンに基づく入力部ランプ40Laの発光色（期待度態様）が一致する場合と、覚醒オーラ演出（第1示唆演出）での覚醒オーラ画像（演出態様）の表示色と、入力部ランプ演出（第2示唆演出）での発光パターンに基づく入力部ランプ40Laの発光色（期待度態様）が一致しない場合があった（図44、図45（B）参照）。しかしながら、3段階が「所定段階」に相当しなくても良い。例えば、1段階が「所定段階」に相当しても良いし、2段階が「所定段階」に相当しても良い。また1段階から3段階の全てが「所定段階」に相当しても良い。

【0329】

また上記第2形態の特図変動パターンには、覚醒チャンス演出（覚醒オーラ演出（第1覚醒オーラ画像KTA、第2覚醒オーラ画像KT B、第3覚醒オーラ画像KTC、第4覚醒オーラ画像KTD）、入力部ランプ演出（発光パターンAに基づく入力部ランプ40Laの発光色（青色）、発光パターンBに基づく入力部ランプ40Laの発光色（緑色）、発光パターンCに基づく入力部ランプ40Laの発光色（赤色））、操作促進演出）、覚醒リーチ（覚醒リーチA、覚醒リーチB）などに関する識別情報が含まれていた（図44参照）。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、特図変動パターンに、覚醒チャンス演出（覚醒オーラ演出（第1覚醒オーラ画像KTA、第2覚醒オーラ画像KT B、第3覚醒オーラ画像KTC、第4覚醒オーラ画像KTD）、入力部ランプ演出（発光パターンAに基づく入力部ランプ40Laの発光色（青色）、発光パターンBに基づく入力部ランプ40Laの発光色（緑色）、発光パターンCに基づく入力部ランプ40Laの発光色（赤色））、操作促進演出）、覚醒リーチ（覚醒リーチA、覚醒リーチB）などに関する識別情報を含めないようにしても良い。その場合、上記第2形態の演出制御用マイコン121は、例えば、変動演出パターン選択処理(S4504)において、変動開始コマンドの解析結果に基づいて、覚醒リーチ演出用変動演出パターン選択テーブルを用いて、取得した変動演出パターン抽出乱数を判定することにより、覚醒チャンス演出（覚醒オーラ演出（第1覚醒オーラ画像KTA、第2覚醒オーラ画像KT B、第3覚醒オーラ画像KTC、第4覚醒オーラ画像KTD）、入力部ランプ演出（発光パターンAに基づく入力部ランプ40Laの発光色（青色）、発光パターンBに基づく入力部ランプ40Laの発光色（緑色）、発光パターンCに基づく入力部ランプ40Laの発光色（赤色））、操作促進演

10

20

30

40

50

出)、覚醒リーチ(覚醒リーチA、覚醒リーチB)などの内容の詳細を決めるようにしても良い。

【0330】

また上記第2形態では、覚醒チャンス演出において演出ボタン40kを用いたが、これに限定されることはない。例えば、覚醒チャンス演出において、盤可動体(第1盤可動体55k、第2盤可動体56k)を用いても良い。

【0331】

また上記第2形態の覚醒チャンス演出において、演出ボタン40kに設けられた入力部ランプ40Laを用いた入力部ランプ演出と表示画面50aによる演出を用いた覚醒オーラ演出が実行されたが、これに限定されることはない。例えば、擬似連演出において演出ボタン40kに設けられた入力部ランプ40Laを用いた入力部ランプ演出と表示画面50aによる演出を用いた覚醒オーラ演出が実行されるようにしても良い。

10

【0332】

また上記第2形態の入力部ランプ演出では、演出ボタン40kに設けた入力部ランプ40Laが点灯するだけであったが、これに限定されることはない。例えば、覚醒オーラ演出では、入力部ランプ40Laが点灯して、演出ボタン40kの操作態様が変化しても良い(例えば、演出ボタン40kが振動することや、演出ボタン40kが突出すること)。これにより、覚醒チャンス演出において、より演出ボタン40kに遊技者を注目させることが可能となる。

【0333】

20

また上記第2形態では、覚醒オーラ演出にて表示画面50aに第3覚醒オーラ画像KTCが表示された場合に、演出図柄EZ(左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2、右演出図柄EZ3)を用いて、演出図柄EZがリーチ態様となるか否かを示唆する演出を行っても良い。表示画面50aにて演出図柄EZがリーチ態様となるか否かを示唆する演出を行うことで、表示画面50aに第3覚醒オーラ画像KTCが表示されることが、遊技者にとって価値のある演出にすることが可能である。

【0334】

上記第2形態では、表示画面50aに操作促進演出が表示された後に、覚醒リーチA又は覚醒リーチBに発展しても、演出図柄EZがハズレ表示態様で停止表示される場合があった(図48(E)、図49(E)、図50(E)参照)。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、覚醒チャンス演出において、演出図柄EZがリーチ態様となり、その後操作促進演出まで進むようにしても良い。その場合例えば、大当たり遊技でのラウンド数や大当たり遊技終了後に移行する遊技状態に応じて、操作促進演出での演出ボタン40kの押下操作を行った後に表示される演出が異なるようにしても良い。

30

【0335】

上記第2形態では、操作促進演出が実行されると、入力部ランプ40Laの発光色は白色となり、入力部ランプ演出(第2示唆演出)における入力部ランプ40Laの発光色(期待度態様)と異なっていたが、これに限定されることはない。例えば、操作促進演出における演出ボタン40kの操作態様が第2示唆演出で示す期待度態様と異なれば良い(例えば、例えば、演出ボタン40kが振動することや、演出ボタン40kが突出すること)。これにより、操作促進演出の実行中であることを遊技者に把握させ易くすることが可能である。

40

【0336】

上記第2形態では、3段階目にて表示画面50aに表示された覚醒オーラ画像と入力部ランプ40Laの発光色が一致して、共通の当選期待度である印象を与えたほうが、3段階目にて表示画面50aに表示された覚醒オーラ画像と入力部ランプ40Laの発光色が一致せずに、共通の当選期待度ではない印象を与えたほうが当選期待度が高く設定されていたが、これに限定されることはない。例えば、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合においては、表示画面50aに表示された覚醒オーラ画像と入力部ランプ40Laの発光

50

色が一致しない場合のほうが、表示画面 50a に表示された覚醒オーラ画像と入力部ランプ 40La の発光色が一致した場合よりも、実行される大当たり遊技でのラウンド数が多いようにしても良い。これにより、表示画面 50a に表示された覚醒オーラ画像と入力部ランプ 40La の発光色が一致しない場合のほうが、ラウンド数が多いことに意外性を感じさせることが可能である。その他に、例えば、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合においては、表示画面 50a に表示された覚醒オーラ画像と入力部ランプ 40La の発光色が一致しない場合のほうが、表示画面 50a に表示された覚醒オーラ画像と入力部ランプ 40La の発光色が一致した場合よりも、大当たり遊技の終了後に高確率状態への移行し易いようにしても良い。これにより、表示画面 50a に表示された覚醒オーラ画像と入力部ランプ 40La の発光色が一致しない場合のほうが、大当たり遊技の終了後に高確率状態への移行し易いことに意外性を感じさせることが可能である。

10

【0337】

上記第 2 形態の変形例として、例えば、表示画面 50a に表示される覚醒オーラ画像の種類と入力部ランプ 40La の発光色の種類は、それぞれ単独で抽選して決定するようにしても良い。その場合、表示画面 50a に表示される覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ 40La の発光色が一致する場合と表示画面 50a に表示される覚醒オーラ画像の表示色と入力部ランプ 40La の発光色が一致しない場合を発生させるようにしても良い。これにより、表示画面 50a に表示される覚醒オーラ画像の種類と入力部ランプ 40La の発光色の種類は、それぞれ単独で抽選して決定することで、遊技者に対して当選期待度を示唆する面白さを高めることが可能となる。

20

【0338】

また上記形態（第 1 形態、第 2 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て構成したが、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）として構成してもよい。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 ST 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。

30

【0339】

また、特別遊技状態として、小当たり遊技（大入賞口の総開放時間が所定時間（例えば 1.8 秒）以下と短い特別遊技）を行うことがあってもよい。小当たり遊技の実行中の状態を小当たり遊技状態と言う。

【0340】

また、大入賞口（大入賞装置）は、複数（例えば 2 つ）あってもよい。この場合には、第 1 大入賞口と、第 1 大入賞口に入賞した遊技球を検出可能な第 1 大入賞口センサと、第 2 大入賞口と、第 2 大入賞口に入賞した遊技球を検出可能な第 2 大入賞口センサとが設けられている遊技機になる。

【0341】

40

また上記形態（第 1 形態、第 2 形態）では、第 1 始動口 11 又は第 2 始動口 12 への入賞に基づいて取得する乱数（判定用情報）として、大当たり乱数等の 4 つの乱数を取得することとしたが、一つの乱数を取得してその乱数に基づいて、大当たりか否か、当たりの種別、リーチの有無、及び変動パターンの種類を決めるようにしてもよい。すなわち、始動入賞に基づいて取得する乱数の個数および各乱数において何を決定するようにするかは任意に設定可能である。

【0342】

また上記形態（第 1 形態、第 2 形態）では、大当たりに当選してそのことを示す特別図柄が停止表示されたことを制御条件として、大当たり遊技状態（特別遊技状態）に制御されるパチンコ遊技機として構成した。なお上記形態において、大当たりに当選してそのこ

50

とを示す特別図柄が停止表示されることを「所定の条件」に相当する。

【 0 3 4 3 】

1 4 . 上記した実施の形態に示されている発明

上記した実施の形態には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにカッコ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【 0 3 4 4 】

< 手段 A >

手段 A 1 に係る発明は、

所定の条件（大当たりに当選してそのことを示す特別図柄が停止表示されること）が成立することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に制御するか否かの判定を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1 ）において、

所定の演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）と、

遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン（入力部）4 0 k ）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記特別遊技状態に制御される期待度を、複数の演出態様（第 1 覚醒オーラ画像 K T A（青色）、第 2 覚醒オーラ画像 K T B（緑色）、第 3 覚醒オーラ画像 K T C（赤色）、第 4 覚醒オーラ画像 K T D（金色）、図 4 5（A）参照）のうちから、いずれかの演出態様で示すことにより示唆可能な第 1 示唆演出（覚醒オーラ演出）と、

前記操作手段を用いて前記特別遊技状態に制御される期待度を、複数の期待度態様（発光パターン A に基づく発光色（青色）、発光パターン B に基づく発光色（緑色）、発光パターン C に基づく発光色（赤色）、図 4 5（B）参照）のうちから、いずれかの期待度態様で示すことにより示唆可能な第 2 示唆演出（入力部ランプ演出）と、を実行可能であり、

所定期間（1 回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出の開始から変動演出の終了まで）において、前記第 1 示唆演出で示す演出態様と前記第 2 示唆演出で示す期待度態様が対応する場合（覚醒オーラ演出により表示画面 5 0 a に赤色の表示色で示す第 3 覚醒オーラ画像 K T C が表示され、入力部ランプ演出により入力部ランプ 4 0 L a が赤色の発光色で点灯される、図 4 4、図 4 8（A）参照）と、前記第 1 示唆演出で示す演出態様と前記第 2 示唆演出で示す期待度態様が対応しない場合（覚醒オーラ演出により表示画面 5 0 a に赤色の表示色で示す第 3 覚醒オーラ画像 K T C が表示され、入力部ランプ演出により入力部ランプ 4 0 L a が緑色の発光色で点灯される、図 4 4、図 4 9（A）、図 5 0（A）参照）と、があることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 4 5 】

この構成の遊技機によれば、特別遊技状態に制御される期待度を、複数の演出態様のうちから、いずれかの演出態様で示すことにより示唆可能な第 1 示唆演出を実行可能である。また、操作手段を用いて特別遊技状態に制御される期待度を、複数の期待度態様のうちから、いずれかの期待度態様で示すことにより示唆可能な第 2 示唆演出を実行可能である。さらに所定期間において、第 1 示唆演出で示す演出態様と第 2 示唆演出で示す期待度態様が対応する場合と、第 1 示唆演出で示す演出態様と第 2 示唆演出で示す期待度態様が対応しない場合がある。これにより、第 1 示唆演出だけでなく、操作手段を用いた第 2 示唆演出にも遊技者を注目させることが可能となる。そのため、第 1 示唆演出で示す演出態様と第 2 示唆演出で示す期待度態様をもとに、遊技者に特別遊技状態に制御されるか否かを推測させることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 3 4 6 】

手段 A 2 に係る発明は、

手段 A 1 に記載の遊技機において、

前記第 1 示唆演出で示す演出態様（第 1 覚醒オーラ画像 K T A（青色）、第 2 覚醒オーラ画像 K T B（緑色）、第 3 覚醒オーラ画像 K T C（赤色）、第 4 覚醒オーラ画像 K T D

(金色)、図 4 5 (A) 参照) の種類のほうが、前記第 2 示唆演出で示す期待度態様 (発光パターン A に基づく発光色 (青色)、発光パターン B に基づく発光色 (緑色)、発光パターン C に基づく発光色 (赤色)、図 4 5 (B) 参照) の種類のよりも多いことを特徴する遊技機である。

【 0 3 4 7 】

この構成の遊技機によれば、第 1 示唆演出で示す演出態様の種類のほうが、第 2 示唆演出で示す期待度態様の種類よりも多い。これにより、第 1 示唆演出で示す演出態様が第 2 示唆演出で示す期待度態様よりも多いことで、第 1 示唆演出で示す演出態様と第 2 示唆演出で示す期待度態様が対応しない場合が多くなり得る。そのため、遊技者に操作手段に注目させるが、第 2 示唆演出で示す期待度態様の種類よりも第 1 示唆演出で示す演出態様の種類が多い第 1 示唆演出に注目させ易くすることが可能となり、遊技の面白みを与えることが可能となる。

10

【 0 3 4 8 】

手段 A 3 に係る発明は、

手段 A 1 又は手段 A 2 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記所定期間において、前記第 1 示唆演出では複数段階 (3 段階) にわたって前記演出態様を変化可能であり (覚醒オーラ演出では、1 段階目として表示画面 5 0 a に青色の表示色を示す第 1 覚醒オーラ画像 K T A が表示され、2 段階目として表示画面 5 0 a に表示中の第 1 覚醒オーラ画像 K T A を緑色の表示色を示す第 2 覚醒オーラ画像 K T B に変更され、3 段階目として表示画面 5 0 a に表示中の第 2 覚醒オーラ画像 K T B を赤色の表示色を示す第 3 覚醒オーラ画像 K T C に変更可能であり、図 4 4 参照)、

20

前記所定期間において、前記第 2 示唆演出では複数段階 (3 段階) にわたって前記期待度態様を変化可能である (入力部ランプ演出では、1 段階目として入力部ランプ 4 0 L a を青色の発光色で点灯し、2 段階目として入力部ランプ 4 0 L a を青色から緑色の発光色に変更し、3 段階目として入力部ランプ 4 0 L a を緑色から赤色の発光色に変更可能である、図 4 4 参照) ことを特徴とする遊技機である。

【 0 3 4 9 】

この構成の遊技機によれば、所定期間における第 1 示唆演出では複数段階にわたって演出態様に変化可能となっている。また所定期間における第 2 示唆演出では複数段階にわたって期待度態様に変化可能となっている。これにより所定期間において第 1 示唆演出で示す演出態様と第 2 示唆演出で示す期待度態様が対応し、その所定期間において第 1 示唆演出で示す演出態様と第 2 示唆演出で示す期待度態様が対応しないことがあり得る。そのため、遊技者に所定期間における第 1 示唆演出で示す演出態様と操作手段を用いた第 2 示唆演出で示す期待度態様に興味を持たせることが可能となり、遊技者を楽しませることが可能となる。

30

【 0 3 5 0 】

手段 A 4 に係る発明は、

手段 A 3 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記所定期間において、前記複数段階 (3 段階) のうち所定段階 (3 段階) では、前記第 1 示唆演出で示す演出態様と前記第 2 示唆演出で示す期待度態様が対応する場合がある (表示画面 5 0 a に表示された第 3 覚醒オーラ画像 K T C の表示色 (赤色) と入力部ランプ演出における入力部ランプ 4 0 L a の発光色 (赤色)、図 4 4、図 4 8 (A) 参照) 一方、前記複数段階のうち特定段階では、前記第 1 示唆演出で示す演出態様と前記第 2 示唆演出で示す期待度態様が対応しない場合 (表示画面 5 0 a に表示された第 3 覚醒オーラ画像 K T C の表示色 (赤色) と入力部ランプ演出における入力部ランプ 4 0 L a の発光色 (緑色)、図 4 4、図 4 9 (A)、図 5 0 (A) 参照) があることを特徴とする遊技機である。

40

【 0 3 5 1 】

50

この構成の遊技機によれば、所定期間において、複数段階のうち所定段階では第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様が対応する場合がある一方、複数段階のうち特定段階では第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様が対応しない場合がある。これにより、複数段階のうち特定段階では第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様が対応しない場合があるため、特定段階まで第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様が変化するか否かに興味を持たせることが可能となる。そのため、第1示唆演出と操作手段を用いた第2示唆演出によって、遊技者を楽しませることが可能となる。

【0352】

ところで、特開2008-237669号公報に記載の遊技機のように、演出を制御可能な演出制御手段を備えている。また上記特許文献1の遊技機では、遊技者が操作可能な操作手段が備えられている。上記特許文献1の遊技機では、演出制御手段により操作手段を用いた演出が実行されることで、遊技興趣を高めることが可能となっている。ところが、操作手段を備えた遊技機において、遊技興趣を高めるための改善の余地があった。そこで上記した手段A1～A4に係る発明は、特開2008-237669号公報に記載の遊技機に対して、特別遊技状態に制御される期待度を、複数の演出態様のうちから、いずれかの演出態様で示すことにより示唆可能な第1示唆演出と、操作手段を用いて特別遊技状態に制御される期待度を、複数の期待度態様のうちから、いずれかの期待度態様で示すことにより示唆可能な第2示唆演出と、を実行可能であって、所定期間において、第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様が対応する場合と、第1示唆演出で示す演出態様と第2示唆演出で示す期待度態様が対応しない場合とがある点で相違している。これにより、遊技興趣を高めることが可能な遊技機を提供す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。

【0353】

< 手段B >

手段B1に係る発明は、

所定の条件（大当たりに当選してそのことを示す特別図柄が停止表示されること）が成立することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に制御するか否かの判定を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機PY1）において、

所定の演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン121）と、

前記演出を表示可能な表示手段（画像表示装置50）と、

遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン（入力部）40k）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記表示手段を用いて前記特別遊技状態に制御される期待度を、複数の演出態様（第1覚醒オーラ画像KTA（青色）、第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）、第3覚醒オーラ画像KTC（赤色）、第4覚醒オーラ画像KTD（金色）、図45（A）参照）のうちから、いずれかの演出態様で示すことにより示唆可能な第1示唆演出（覚醒オーラ演出）と、

前記操作手段を用いて前記特別遊技状態に制御される期待度を、複数の期待度態様（発光パターンAに基づく発光色（青色）、発光パターンBに基づく発光色（緑色）、発光パターンCに基づく発光色（赤色）、図45（B）参照）のうちから、いずれかの期待度態様で示すことにより示唆可能な第2示唆演出（入力部ランプ演出）と、を実行可能であり、

所定期間（1回の特別図柄の抽選結果に基づく変動演出の開始から変動演出の終了まで）において、前記第1示唆演出（覚醒オーラ演出）で示す演出態様（第1覚醒オーラ画像KTA（青色）、第2覚醒オーラ画像KTB（緑色）、第3覚醒オーラ画像KTC（赤色）、又は第4覚醒オーラ画像KTD（金色）のうちのいずれかの覚醒オーラ画像、図45（A）参照）と前記第2示唆演出（入力部ランプ演出）で示す期待度態様（発光パターンAに基づく発光色（青色）、発光パターンBに基づく発光色（緑色）、又は発光パターンCに基づく発光色（赤色）のうちのいずれかの発光パターンに基づく発光色、図45（B）参照）に基づいて前記特別遊技状態に制御される期待度を示唆可能であることを特徴

とする遊技機である。

【 0 3 5 4 】

この構成の遊技機によれば、特別遊技状態に制御される期待度を、複数の演出態様のうちから、いずれかの演出態様で示すことにより示唆可能な第 1 示唆演出を実行可能である。また、操作手段を用いて特別遊技状態に制御される期待度を、複数の期待度態様のうちから、いずれかの期待度態様で示すことにより示唆可能な第 2 示唆演出を実行可能である。さらに所定期間において、第 1 示唆演出で示す演出態様と第 2 示唆演出で示す期待度態様に基づいて特別遊技状態に制御される期待度が示唆される場合がある。これにより、第 1 示唆演出だけでなく、操作手段を用いた第 2 示唆演出にも遊技者を注目させることが可能となる。そのため、第 1 示唆演出で示す演出態様と第 2 示唆演出で示す期待度態様に基づいて示唆される特別遊技状態に制御される期待度をもとに、遊技者に特別遊技状態に制御されるか否かを推測させることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【 0 3 5 5 】

手段 B 2 に係る発明は、

手段 B 1 に記載の遊技機において、

前記第 1 示唆演出で示す演出態様（第 1 覚醒オーラ画像 K T A（青色）、第 2 覚醒オーラ画像 K T B（緑色）、第 3 覚醒オーラ画像 K T C（赤色）、第 4 覚醒オーラ画像 K T D（金色）、図 4 5（A）参照）の種類のほうが、前記第 2 示唆演出で示す期待度態様（発光パターン A に基づく発光色（青色）、発光パターン B に基づく発光色（緑色）、発光パターン C に基づく発光色（赤色）、図 4 5（B）参照）の種類よりも多いことを特徴する遊技機である。

20

【 0 3 5 6 】

この構成の遊技機によれば、第 1 示唆演出で示す演出態様の種類のほうが、第 2 示唆演出で示す期待度態様の種類よりも多い。これにより、第 1 示唆演出で示す演出態様が多いため、遊技者に第 1 示唆演出で示す演出態様と第 2 示唆演出で示す期待度態様に基づく特別遊技状態に制御される期待度を様々な示唆で提供することが可能となる。そのため、遊技者を操作手段に注目させるが、第 2 示唆演出で示す期待度態様の種類よりも第 1 示唆演出で示す演出態様の種類が多い第 1 示唆演出に注目させ易くすることが可能となり、遊技者に面白みを与えることが可能となる。

【 0 3 5 7 】

30

手段 B 3 に係る発明は、

手段 B 1 又は手段 B 2 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記所定期間において、前記第 1 示唆演出では複数段階（3 段階）にわたって前記演出態様を変化可能であり（覚醒オーラ演出では、1 段階目として表示画面 5 0 a に青色の表示色を示す第 1 覚醒オーラ画像 K T A が表示され、2 段階目として表示画面 5 0 a に表示中の第 1 覚醒オーラ画像 K T A を緑色の表示色を示す第 2 覚醒オーラ画像 K T B に変更され、3 段階目として表示画面 5 0 a に表示中の第 2 覚醒オーラ画像 K T B を赤色の表示色を示す第 3 覚醒オーラ画像 K T C に変更可能であり、図 4 4 参照）、

前記所定期間において、前記第 2 示唆演出では複数段階（3 段階）にわたって前記期待度態様を変化可能である（入力部ランプ演出では、1 段階目として入力部ランプ 4 0 L a を青色の発光色で点灯し、2 段階目として入力部ランプ 4 0 L a を青色から緑色の発光色に変更し、3 段階目として入力部ランプ 4 0 L a を緑色から赤色の発光色に変更可能である、図 4 4 参照）ことを特徴とする遊技機である。

40

【 0 3 5 8 】

この構成の遊技機によれば、所定期間における第 1 示唆演出では複数段階にわたって演出態様を変化可能となっている。また所定期間における第 2 示唆演出では複数段階にわたって期待度態様を変化可能となっている。これにより所定期間において、第 1 示唆演出で示す演出態様と第 2 示唆演出で示す期待度態様に基づいて特別遊技状態に制御される期待度が示唆される可能性を高めることが可能となる。そのため、遊技者に所定期間における

50

第 1 示唆演出で示す演出態様と操作手段を用いた第 2 示唆演出で示す期待度態様に興味を持たせることが可能となり、遊技者を楽しませることが可能となる。

【 0 3 5 9 】

ところで、特開 2 0 0 8 - 2 3 7 6 6 9 号公報に記載の遊技機のように、演出を制御可能な演出制御手段を備えている。また上記特許文献 1 の遊技機では、遊技者が操作可能な操作手段が備えられている。上記特許文献 1 の遊技機では、演出制御手段により操作手段を用いた演出が実行されることで、遊技興趣を高めることが可能となっている。ところが、操作手段を備えた遊技機において、遊技興趣を高めるための改善の余地があった。そこで上記した手段 B 1 ~ B 3 に係る発明は、特開 2 0 0 8 - 2 3 7 6 6 9 号公報に記載の遊技機に対して、特別遊技状態に制御される期待度を、複数の演出態様のうちから、いずれかの演出態様で示すことにより示唆可能な第 1 示唆演出と、操作手段を用いて特別遊技状態に制御される期待度を、複数の期待度態様のうちから、いずれかの期待度態様で示すことにより示唆可能な第 2 示唆演出と、を実行可能であって、所定期間において、第 1 示唆演出で示す演出態様と第 2 示唆演出で示す期待度態様に基づいて特別遊技状態に制御される期待度を示唆可能である点で相違している。これにより、遊技興趣を高めることが可能な遊技機を提供す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。

10

【符号の説明】

【 0 3 6 0 】

P Y 1 ... パチンコ遊技機
4 0 k ... 演出ボタン（入力部）
4 0 L a ... 入力部ランプ
5 0 ... 画像表示装置
5 0 a ... 表示画面
1 2 1 ... 演出制御用マイコン
E Z ... 演出図柄

20

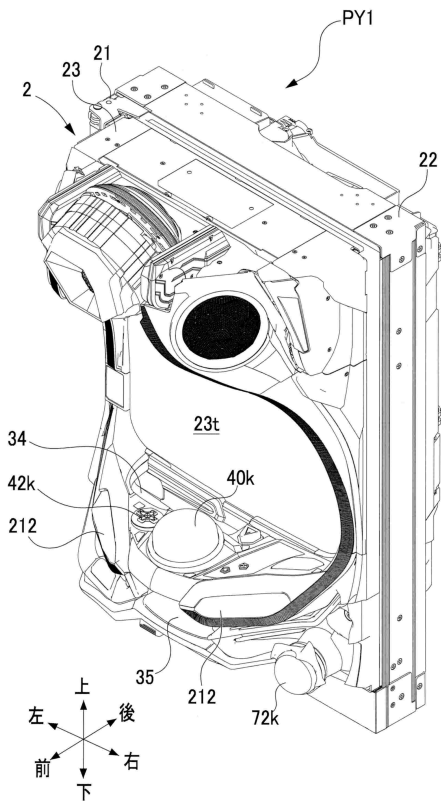
30

40

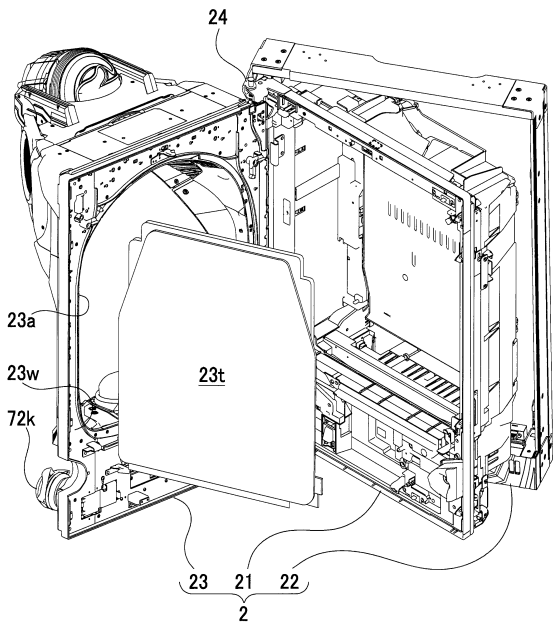
50

【図面】

【図 1】



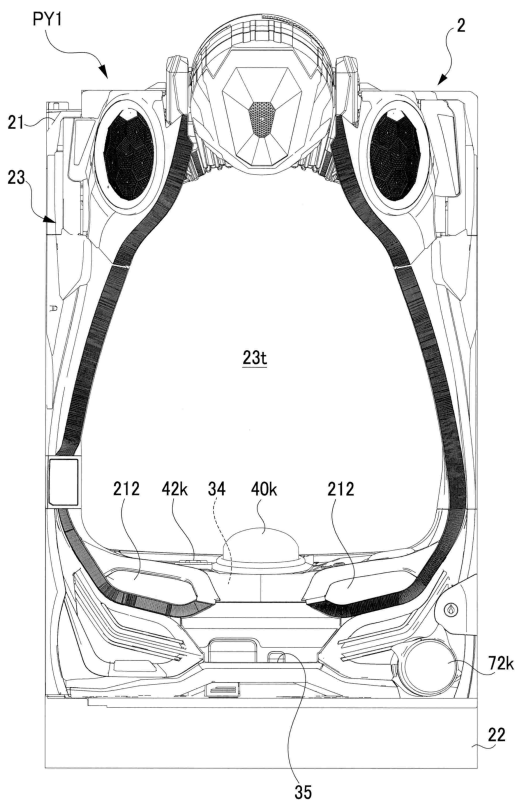
【図 2】



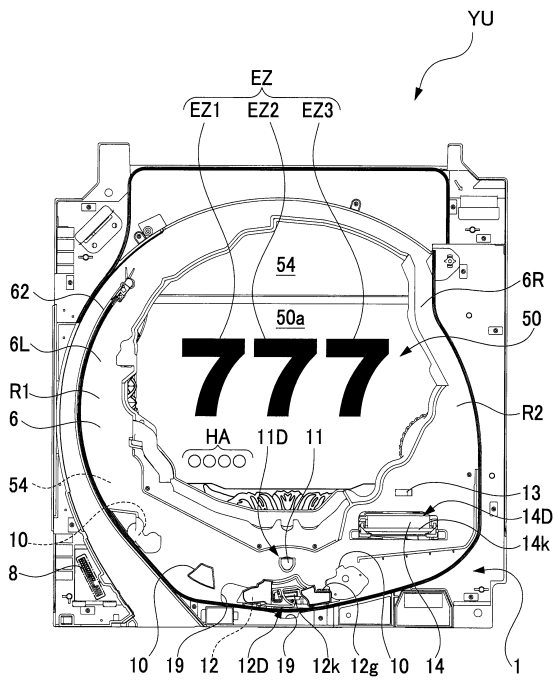
10

20

【図 3】



【図 4】

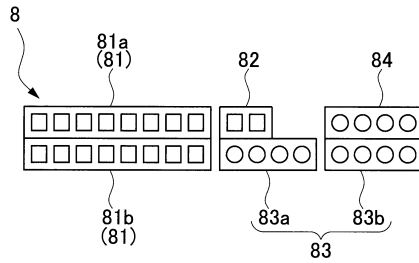


30

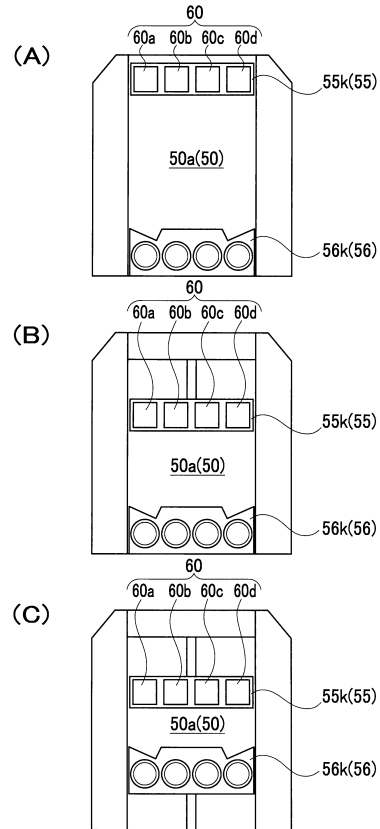
40

50

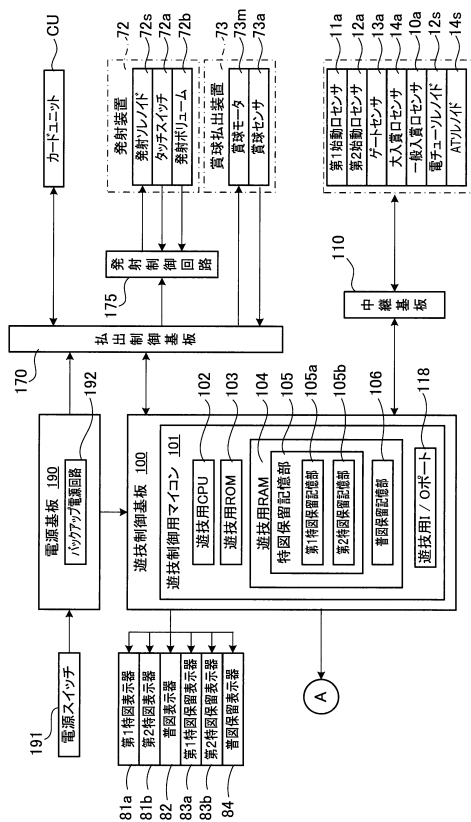
【 図 5 】



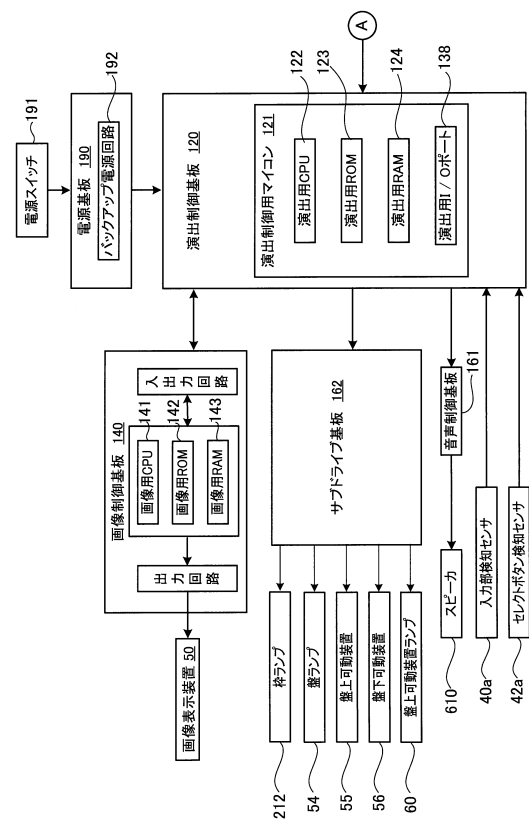
【 図 6 】



【圖 7】



【 図 8 】



【 図 9 】

大気汚染試験装置マニュアル											
特 点	試験条件 試験機	測定方法の種類	特別試験の種類	試験条件 試験方法	測定率	OP時間(秒)	テスト時間(分)	本人受取の回数(分)	ED時間(秒)	大気汚染試験機 の型式	試験回数
							15分以内	15分以内の 試験回数	15分以内の 試験回数		
							10R (測定5R)	10R (測定5R)	10R (測定5R)		
特 点1	0～64	特種1_通常型試験	特種1_通常型試験	11H	65%	4.0	10R (測定5R)	10R (測定5R)	10R (測定5R)	1.5	通常型試験機
	65～99	通常型試験	通常型試験	12H	35%	4.0	10R (測定5R)	10R (測定5R)	10R (測定5R)	1.5	低濃度試験機
特 点2	0～64	特種2_通常型試験	特種2_通常型試験	21H	65%	4.0	10R (測定5R)	10R (測定5R)	10R (測定5R)	1.5	通常型試験機
	65～99	通常型試験	通常型試験	22H	35%	4.0	10R (測定5R)	10R (測定5R)	10R (測定5R)	1.5	低濃度試験機
											100回

【 図 1 0 】

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	当たり種別乱数	0~99	当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~255	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~99	変動パターン決定用

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0~65535	普通図柄抽選の当否判定用

10

20

【 図 1 1 】

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態 (非高確率状態)	1~210	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	1~1660	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	1～30	リーチ有り
	0～255のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	1～10	リーチ有り
	0～255のうち上記以外の数値	リーチ無し

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1～6000	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	1～65535	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

状態	普通図柄の変動時間
非時短状態	7秒
時短状態	1秒

【 図 1 2 】

[illegible]

30

40

【 1 3 】

電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル					
状態	普通図柄の種類	参照テーブル	開放回数	開放時間	インターバル時間
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2秒／1回	-
時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL2	3	1.0秒／1回	0.5秒

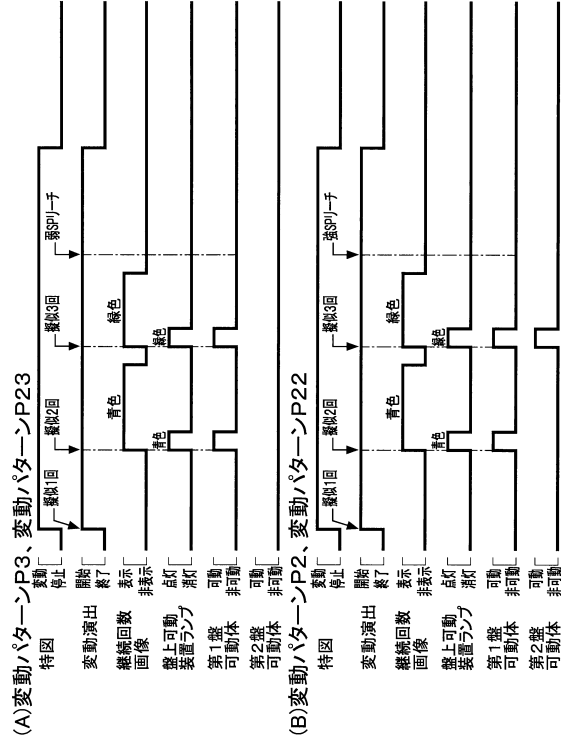
【 1 4 】

(A)	
継続回数示唆演出の種類	
擬似連2回	第1継続回数示唆演出(第1継続回数画像GA(2回目、青色))
擬似連3回	第2継続回数示唆演出(第2継続回数画像GB(3回目、緑色))

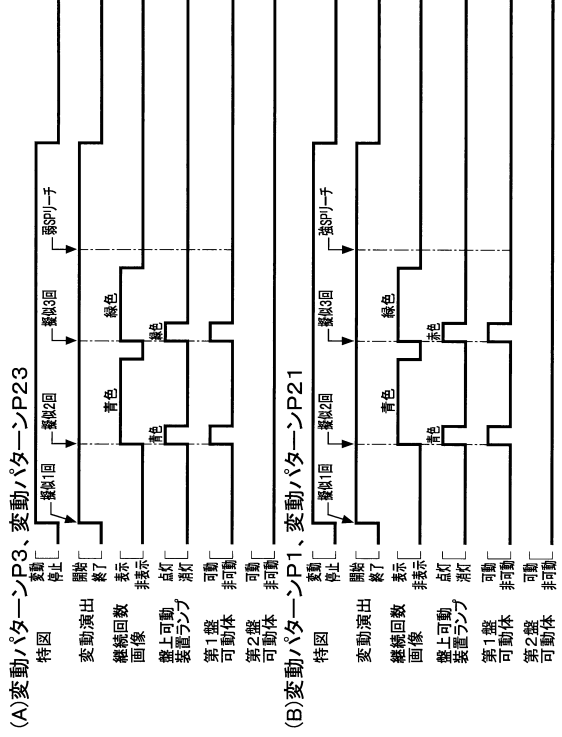
(B)	
壁上可動装置ランプの発光パターン	
発光パターン1(青色)	
発光パターン2(緑色)	
発光パターン3(赤色)	

10

【 1 5 】



【 1 6 】



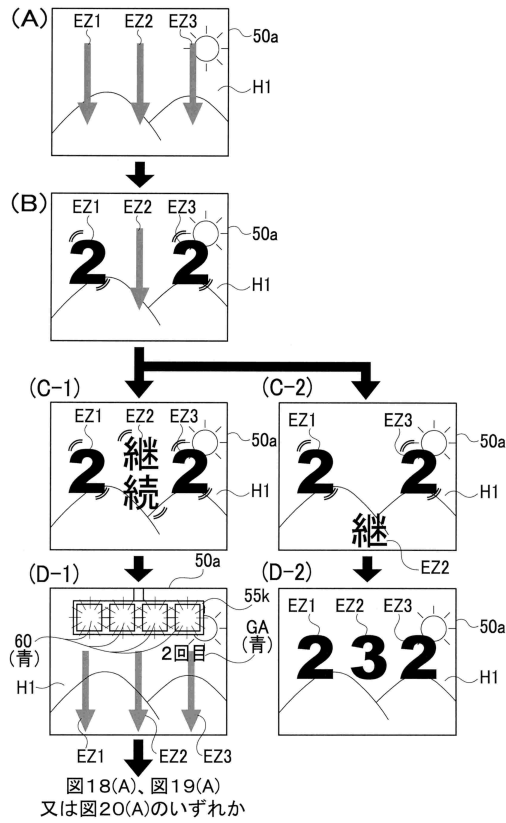
20

30

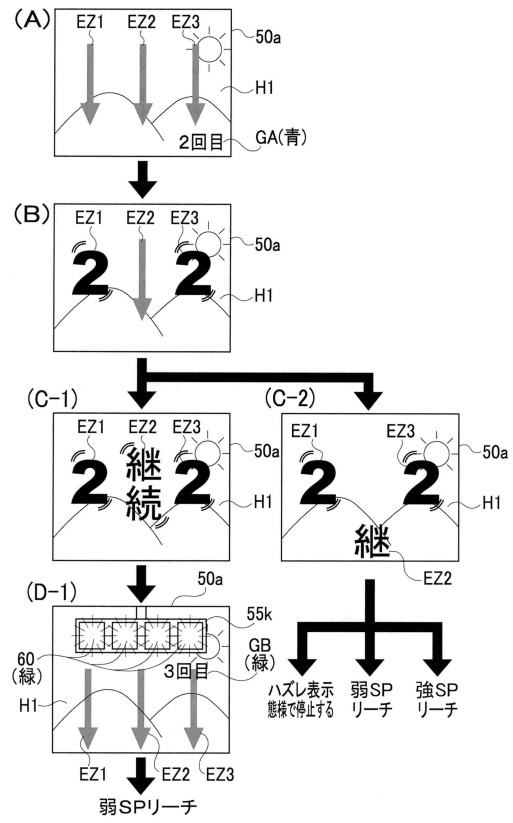
40

50

【図 17】



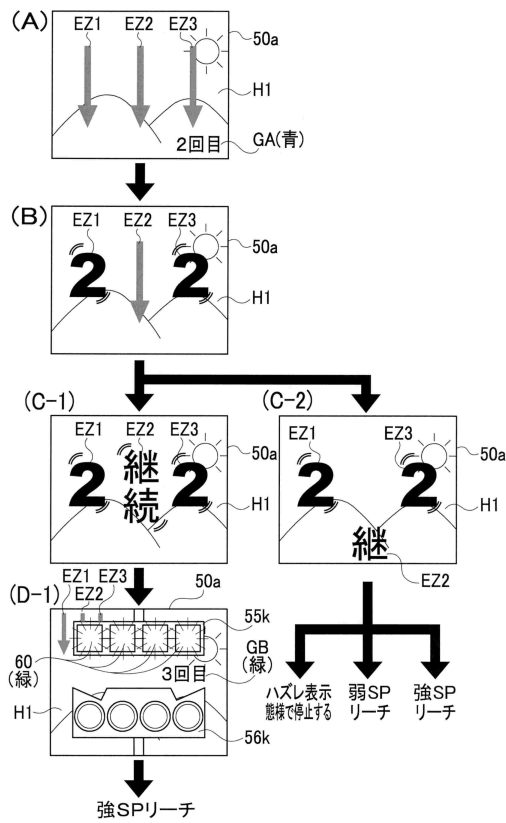
【図 18】



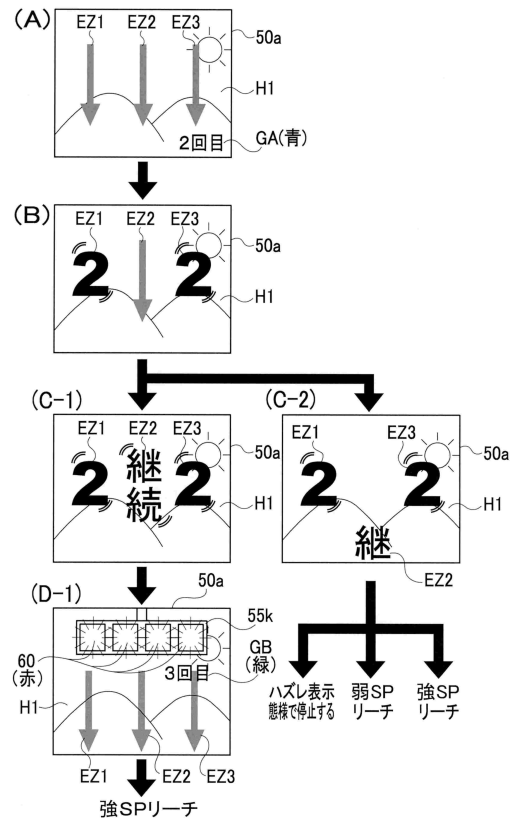
10

20

【図 19】



【図 20】

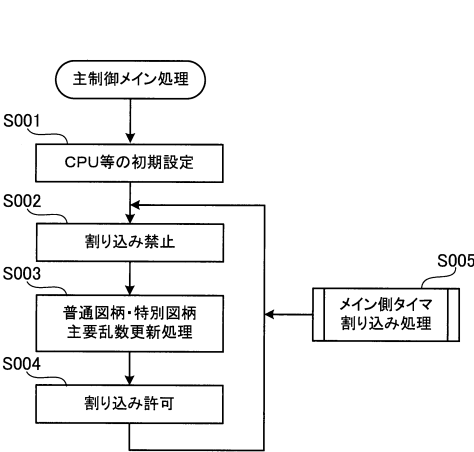


30

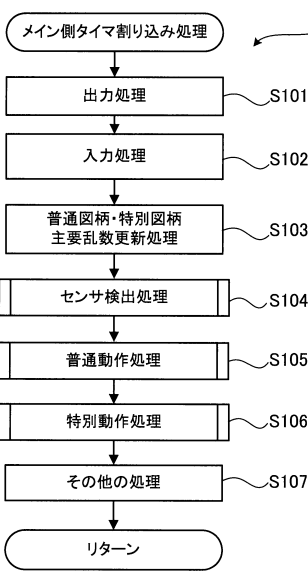
40

50

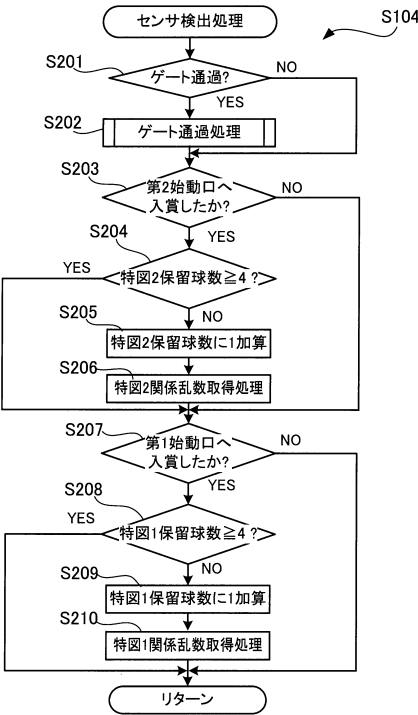
【図 2 1】



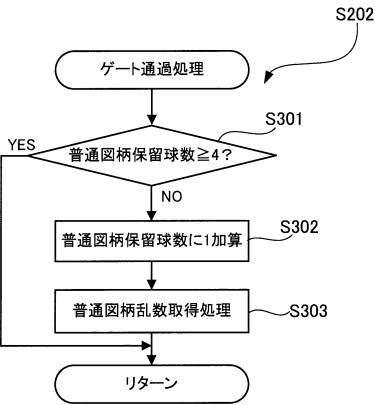
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

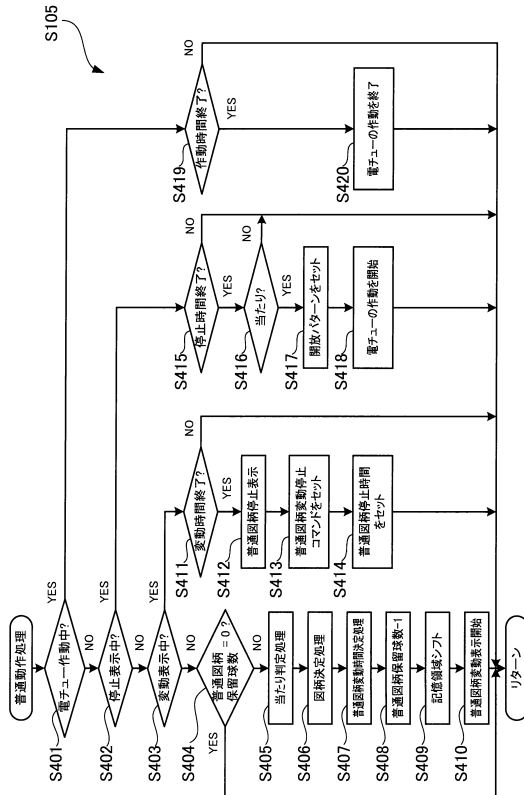
20

30

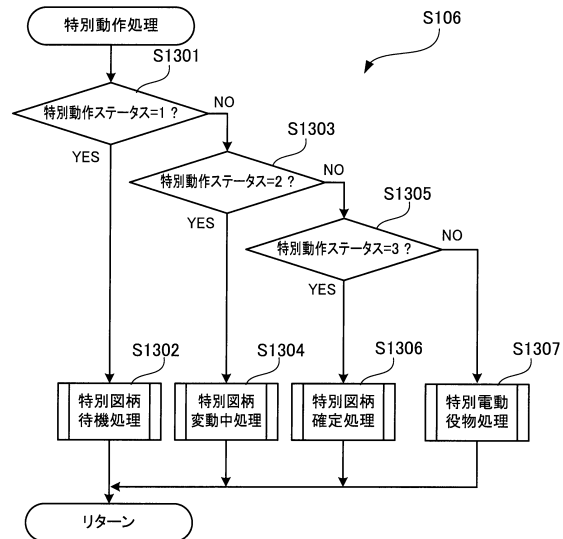
40

50

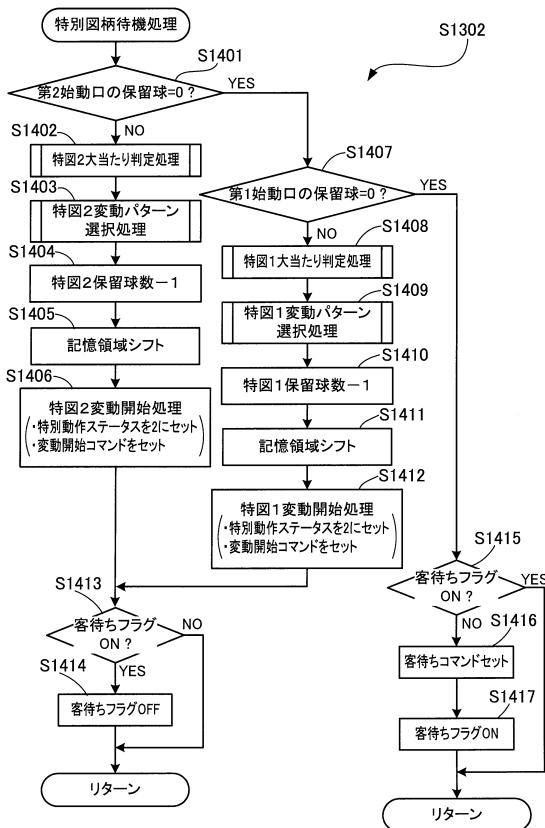
【図 25】



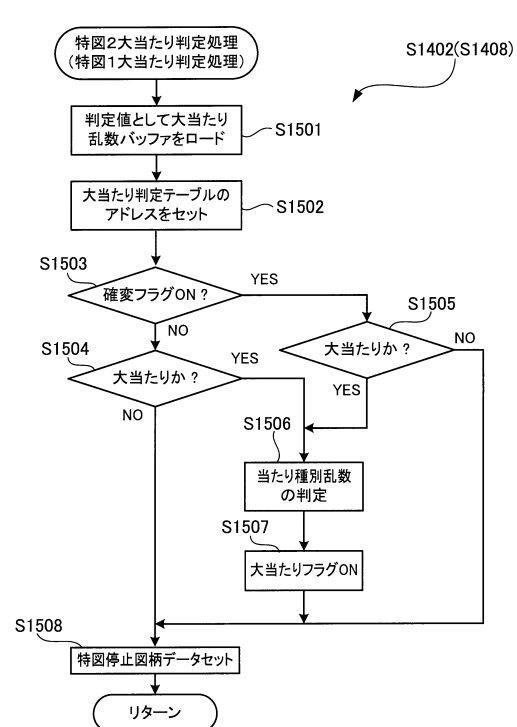
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

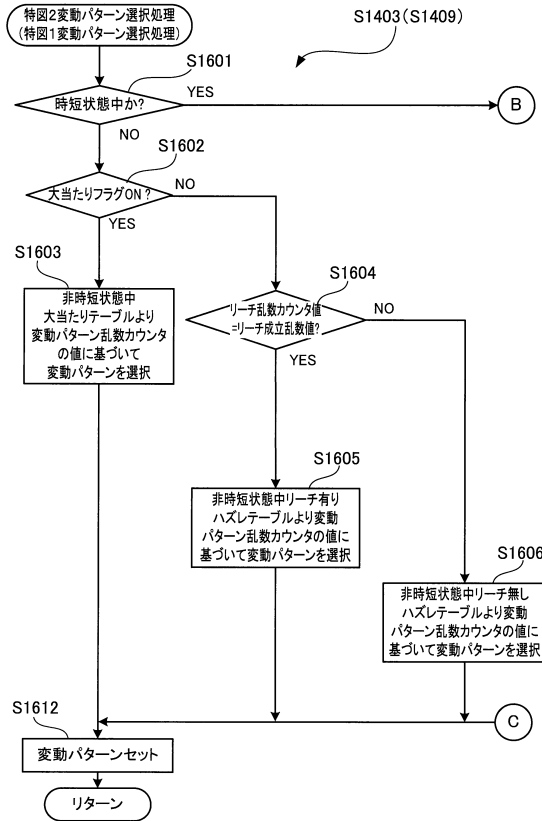
20

30

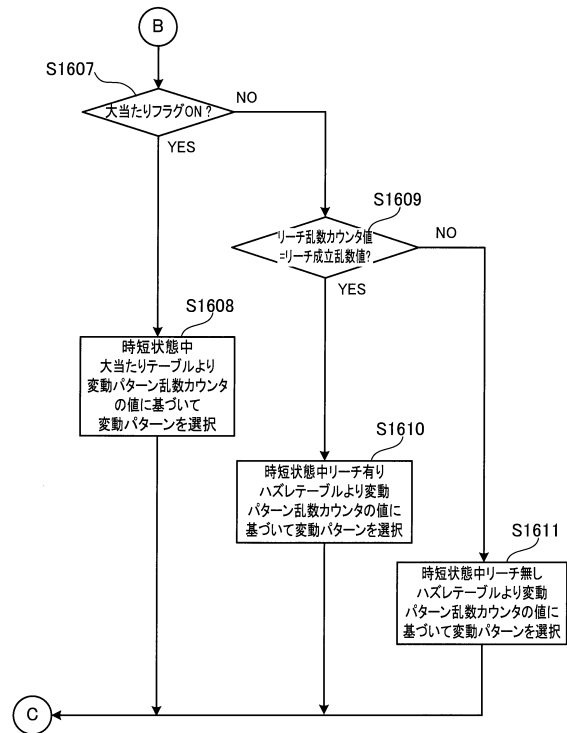
40

50

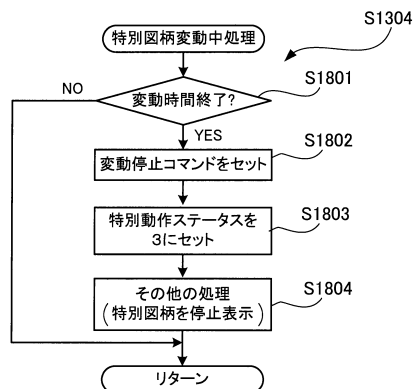
【図 29】



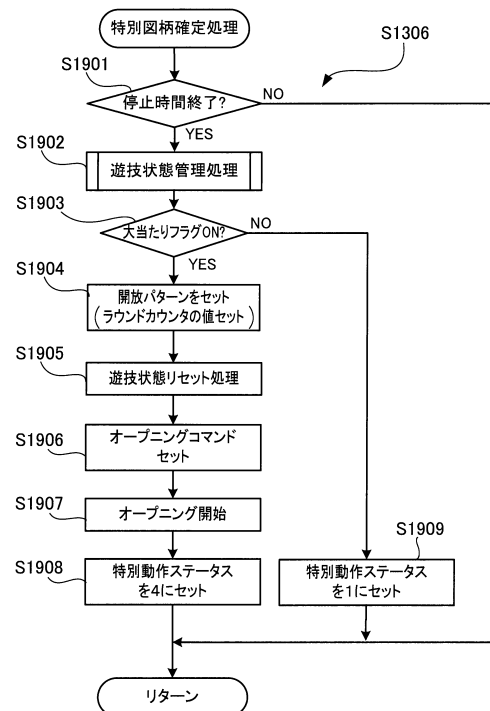
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

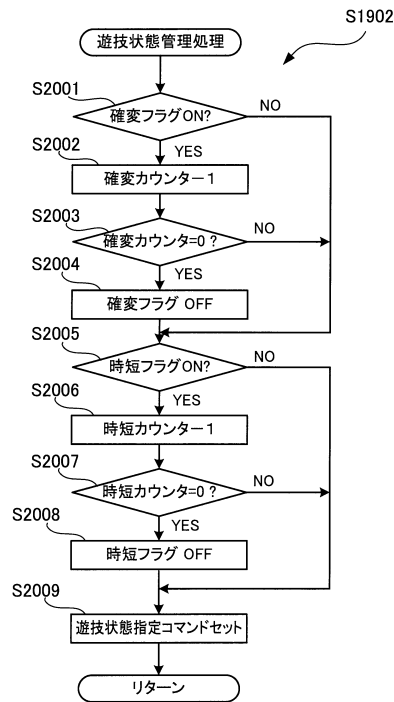
20

30

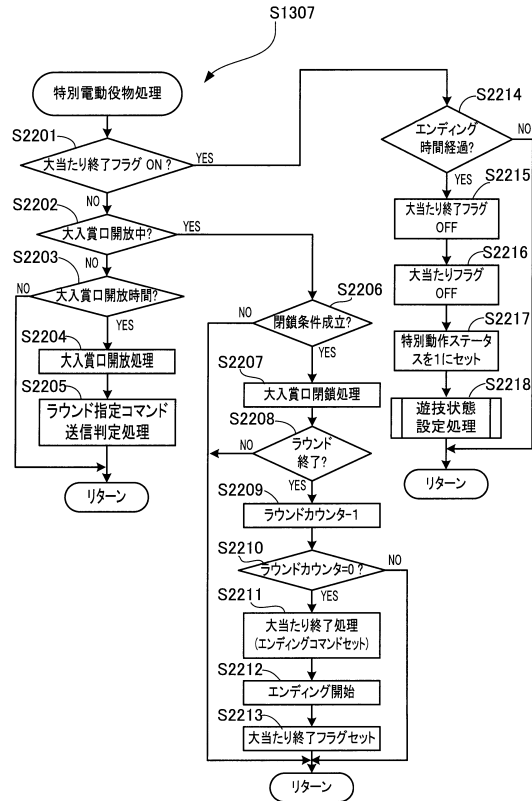
40

50

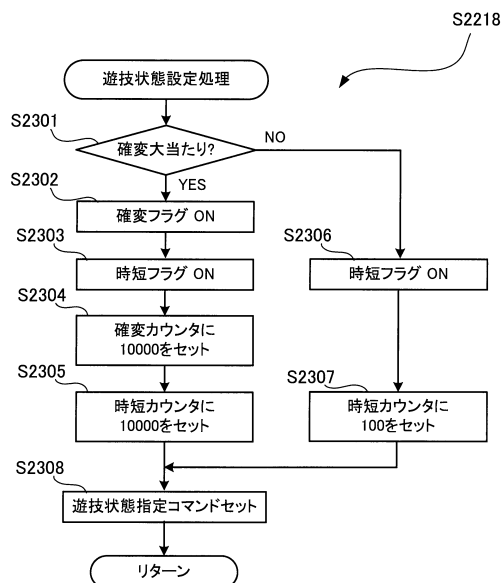
【 図 3 3 】



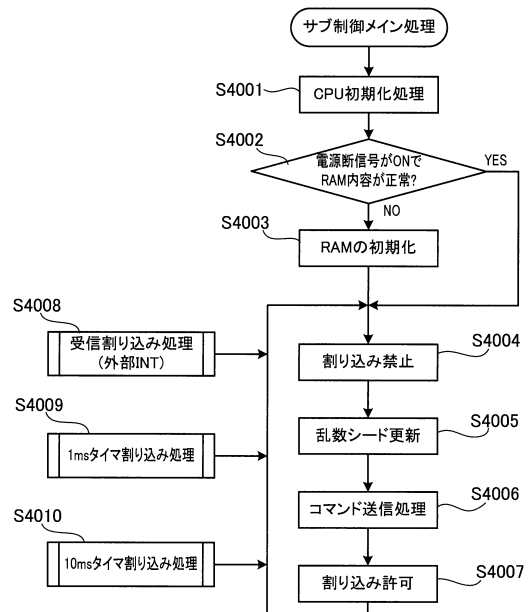
【 図 3 4 】



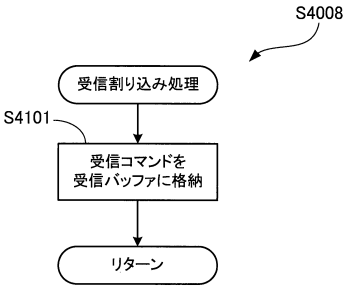
【 図 3 5 】



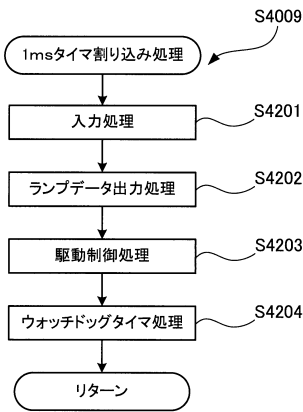
【 図 3 6 】



【図 3 7】

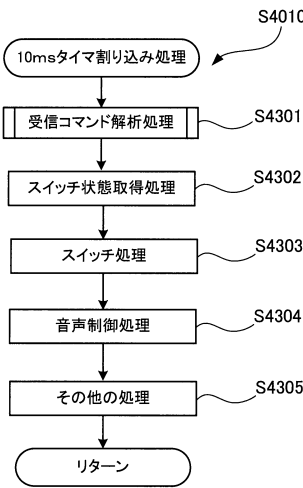


【図 3 8】

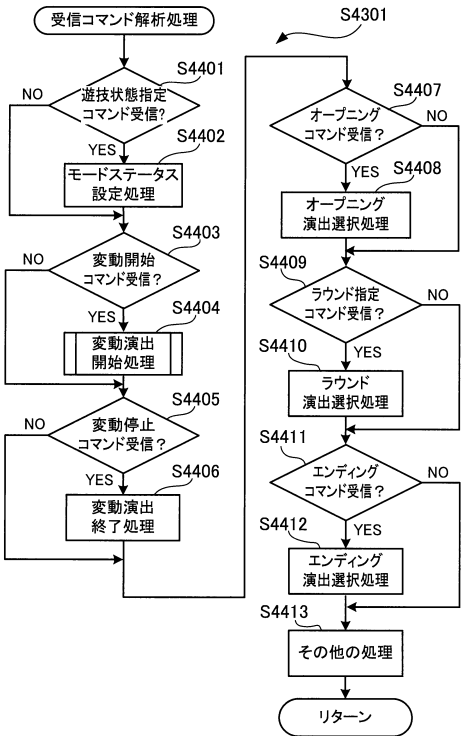


10

【図 3 9】



【図 4 0】



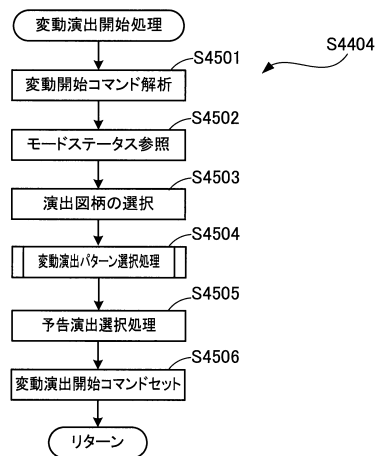
20

30

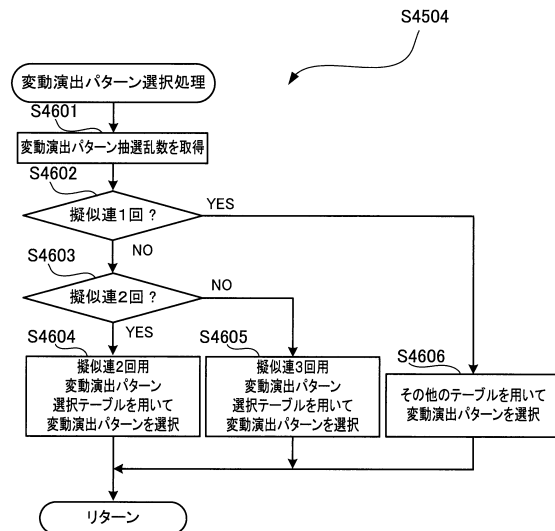
40

50

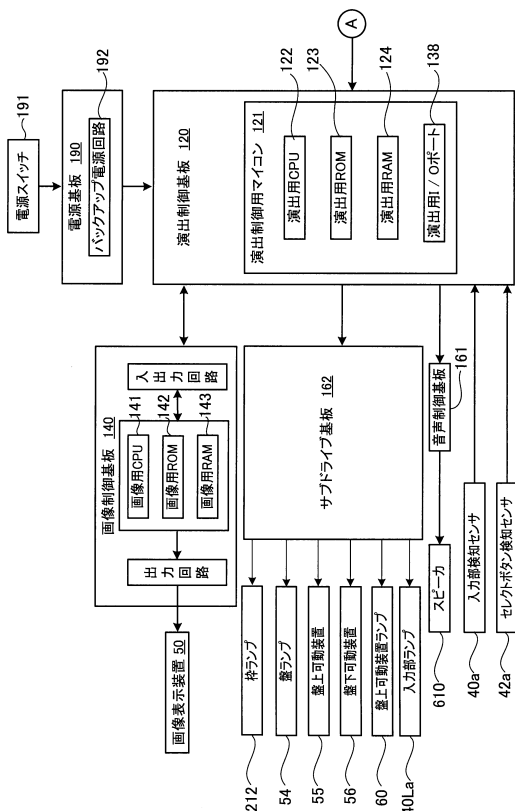
【 図 4 1 】



【 図 4 2 】



【 図 4 3 】



【 図 4 4 】

[illegible]

【 図 4 5 】

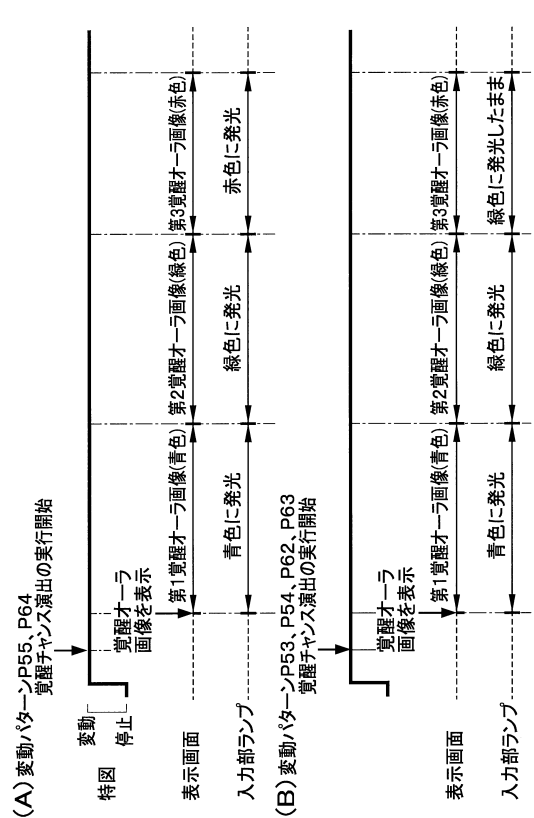
(A)

覚醒オーラ画像の種類
第1覚醒オーラ画像(青色)
第2覚醒オーラ画像(緑色)
第3覚醒オーラ画像(赤色)
第4覚醒オーラ画像(金色)

(B)

入力部ランプの発光パターン
発光パターンA(青色)
発光パターンB(緑色)
発光パターンC(赤色)

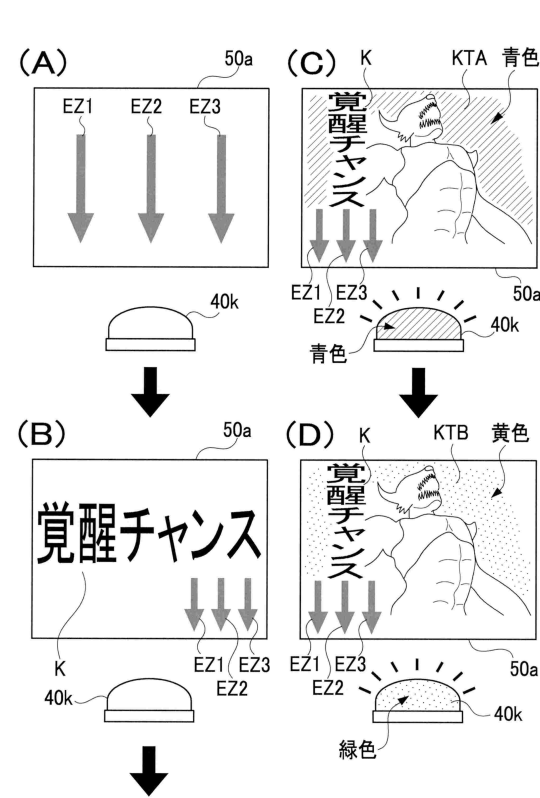
【 図 4 6 】



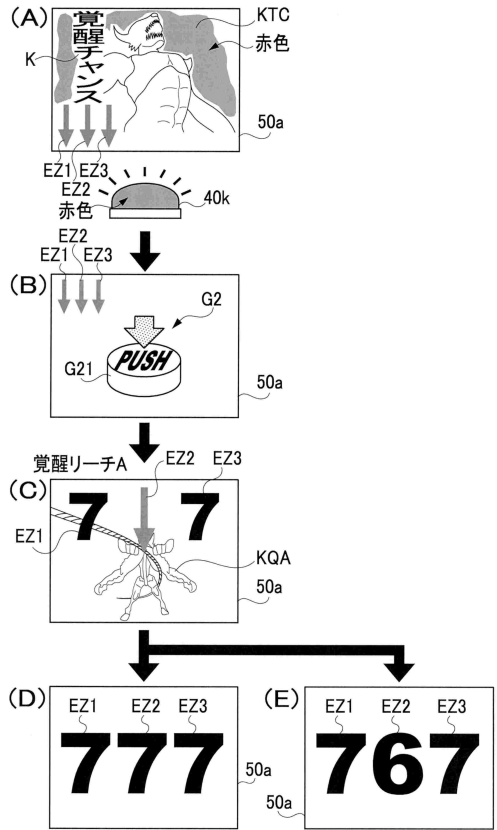
10

20

【 図 4 7 】



【 図 4 8 】

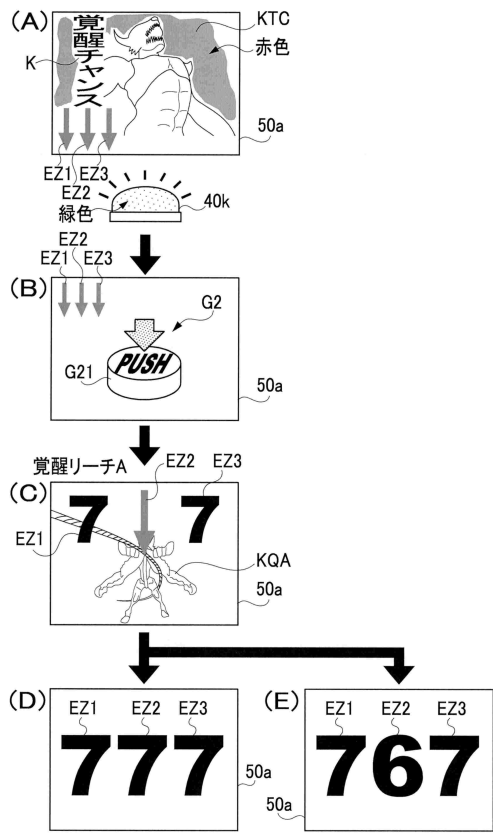


30

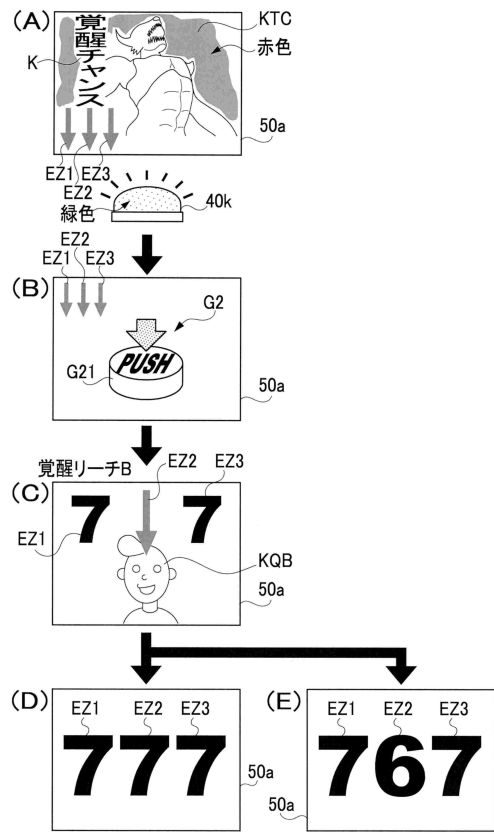
40

50

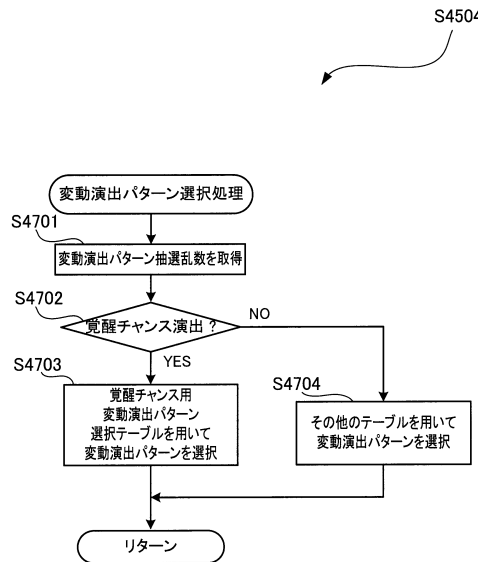
【図 4 9】



【図 5 0】



【図 5 1】



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

審査官 中野 直行

(56)参考文献 特開 2 0 1 1 - 1 4 3 0 3 6 (J P , A)

特開 2 0 1 4 - 1 8 4 0 8 9 (J P , A)

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2