(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7085182号
(P7085182)

(45)発行日　令和4年6月16日(2022.6.16)

(24)登録日　令和4年6月8日(2022.6.8)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０８Ｇ

請求項の数　2　（全54頁）

(21)出願番号　特願2017-188986(P2017-188986)
(22)出願日　平成29年9月28日(2017.9.28)
(65)公開番号　特開2019-63013(P2019-63013A)
(43)公開日　平成31年4月25日(2019.4.25)
審査請求日　令和2年9月24日(2020.9.24)

(73)特許権者　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　110000291弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
(72)発明者　奥村 絵里
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　兼子 潔人
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　中園 武

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】
変位可能な可動体と、
複数の発光素子からなる光源と、
前記可動体の変位を制御可能な変位制御手段と、
前記光源の発光を制御可能な発光制御手段と、
モータと、前記モータの回転軸とともに回転可能な軸部と、前記軸部に設けられた回転部材とを含む可動体変位機構と、を備え、
前記可動体には、前記光源を配置した光源ベース部、および、前記光源からの光を遊技者側に透過可能な構成部が配置されており、
前記光源は、
前記可動体が変位しているときには、所定の発光態様で発光可能であり、
前記光源ベース部にて前記光源の前記複数の発光素子が、所定の点を中心とした、第１仮想直線、第２仮想直線、および、第３仮想直線を含んだ互いに異なる複数の仮想直線上に配置されており、
前記回転部材は、
その重心が前記回転軸からずれており、前記回転軸を中心に第１回転方向に旋回するものであり、
前記可動体変位機構は、
前記モータの回転駆動に伴って旋回する前記回転部材の移動によって、前記回転軸に垂直

な平面視において前記可動体を変位させ、
前記発光制御手段は、
前記所定の発光態様として、前記回転軸に垂直な平面視において前記第１回転方向とは逆の第２回転方向に光が流れるよう、前記第１仮想直線上に配置された複数の発光素子、前記第２仮想直線上に配置された複数の発光素子、および、前記第３仮想直線上に配置された複数の発光素子を順次切り替えて発光させることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技機であって、
前記構成部は、前記複数の発光素子からの光をそれぞれ遊技者側に透過可能なものであることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技に伴う演出として遊技者が直接触る操作部を振動させることが可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２００３－１９０４３４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、上記特許文献１に記載の遊技機では、操作部（可動体）を直接触ることが可能な遊技者しか操作部の振動に気付くことができない。よって、操作部が振動している遊技機以外の遊技者等が、傍からその振動に気付くことは困難である。また、その遊技機の遊技者でも、操作部を触っていない場合には操作部の振動に気付きづらい。よって、遊技興趣を向上させるために、変位可能な可動体についてさらなる改善の余地がある。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本発明の遊技機は、
変位可能な可動体と、
複数の発光素子からなる光源と、
前記可動体の変位を制御可能な変位制御手段と、
前記光源の発光を制御可能な発光制御手段と、
モータと、前記モータの回転軸とともに回転可能な軸部と、前記軸部に設けられた回転部材とを含む可動体変位機構と、を備え、
前記可動体には、前記光源を配置した光源ベース部、および、前記光源からの光を遊技者側に透過可能な構成部が配置されており、
前記光源は、
前記可動体が変位しているときには、所定の発光態様で発光可能であり、
前記光源ベース部にて前記光源の前記複数の発光素子が、所定の点を中心とした、第１仮想直線、第２仮想直線、および、第３仮想直線を含んだ互いに異なる複数の仮想直線上に配置されており、
前記回転部材は、
その重心が前記回転軸からずれており、前記回転軸を中心に第１回転方向に旋回するものであり、
前記可動体変位機構は、

前記モータの回転駆動に伴って旋回する前記回転部材の移動によって、前記回転軸に垂直な平面視において前記可動体を変位させ、
前記発光制御手段は、
前記所定の発光態様として、前記回転軸に垂直な平面視において前記第１回転方向とは逆の第２回転方向に光が流れるよう、前記第１仮想直線上に配置された複数の発光素子、前記第２仮想直線上に配置された複数の発光素子、および、前記第３仮想直線上に配置された複数の発光素子を順次切り替えて発光させることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００６】
本発明によれば、変位可能な可動体を用いて遊技興趣を向上可能である。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】本発明の本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盤ユニットの正面図である。
【図３】同遊技機が備える表示器類の正面図である。
【図４】半球型ボタンユニットの斜視図である。
【図５】半球型ボタンユニットの分解斜視図である。
【図６】可動部を斜め上方から見た斜視図である。
【図７】可動部を斜め下方から見た斜視図である。
【図８】可動部の装飾部の上面図である。
【図９】支持部を斜め上方から見た斜視図である。
【図１０】支持部を斜め下方から見た斜視図である。
【図１１】光源部の上面図である。
【図１２】導光部の斜視図である。
【図１３】第２振動機構を示す説明図（断面図）である。
【図１４】第１振動機構を示す説明図（断面図）である。
【図１５】第１振動機構の回転部材を示す説明図（上面図）である。
【図１６】可動部（ベース部）の変位を示す説明図（上面図）である。
【図１７】装飾部の発光態様を示す説明図（上面図）である。
【図１８】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１９】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２０】（Ａ）は普図関連判定情報を示す表であり、（Ｂ）は特図関連判定情報を示す表である。
【図２１】（Ａ）は当たり判定テーブルであり、（Ｂ）は普図変動パターン判定テーブルであり、（Ｃ）は補助遊技制御テーブルである。
【図２２】（Ａ）は大当たり判定テーブルであり、（Ｂ）は大当たり図柄種別判定テーブルであり、（Ｃ）はリーチ判定テーブルである。
【図２３】特図１変動パターン判定テーブルである。
【図２４】特図２変動パターン判定テーブルである。
【図２５】（Ａ）は大当たり遊技制御テーブル、（Ｂ）は遊技状態設定テーブルである。
【図２６】リーチ無しハズレの特図変動演出の例示を表す図である。
【図２７】特図変動演出が開始してからリーチになるまでの様子を表す図である。
【図２８】Ｎリーチの例示を表す図である。
【図２９】Ｌリーチ又はＳＰリーチの例示を表す図である。
【図３０】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３１】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図３２】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
１．遊技機の構造

本発明の遊技機の本形態であるパチンコ遊技機ＰＹ１について図面を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機ＰＹ１の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者から見た（正面視の）左右上下方向のことである。また、パチンコ遊技機ＰＹ１の各部の前方向をパチンコ遊技機ＰＹ１から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機ＰＹ１の各部の後方向をパチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に近づく方向として、説明する。

【０００９】

図１に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技機枠２を備えている。後述するように、遊技機枠２の内部には、遊技を行うための遊技盤ユニットＹＵが収納されている。遊技機枠２は、遊技店に固定される外枠２２と、外枠２２に取り付けられ、後述する遊技盤ユニットＹＵが取り付けられる内枠２１と、内枠２１にヒンジＨＧを介して回転自在に支持される前枠２３ｍとを備える。前枠２３ｍは内枠２１に対して開閉が可能である。前枠２３ｍの大体中央部には、透明のガラス板（透明板）２３ｔが取り付けられている。前枠２３ｍが閉じられているとき、後述する遊技盤ユニットＹＵに含まれる遊技盤１とガラス板２３ｔとが対面する。よって、パチンコ遊技機ＰＹ１が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機ＰＹ１の前方にいる遊技者は、ガラス板２３ｔを通して、遊技盤１に形成された遊技領域６を視認することができる。なお、ガラス板２３ｔの代わりに透明な合成樹脂板等を用いてもよい。パチンコ遊技機ＰＹ１の前方から遊技領域６を視認可能であればよい。

【００１０】

前枠２３ｍの前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル７２ｋが設けられている。ハンドル７２ｋが操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル７２ｋの回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠２３ｍの前面の下部には、前方に向けて大きく突出した上皿３４と、上皿３４の直下に配された下皿３５が設けられている。上皿３４の上面の奥側には、ハンドル７２ｋに供給される遊技球を貯留するための供給球貯留穴３４Ａが形成されている。また、下皿３５の上面には、供給球貯留穴３４Ａに収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための余剰球貯留穴３５Ａが設けられている。

【００１１】

また、前枠２３ｍの前面上部には上側装飾ユニット３１が設けられている。さらに、前枠２３ｍの前面左部には、上皿３４の左端から上側装飾ユニット３１にかけて左側装飾ユニット３３が設けられている。加えて、前枠２３ｍの前面右部には、上皿３４の右端から上側装飾ユニット３１にかけて右側装飾ユニット３２が設けられている。

【００１２】

右側装飾ユニット３２の上部には、音を出力可能なスピーカ５２が設けられている。なお、図１において図示されていないが、左側装飾ユニット３３の上部にも、右側装飾ユニット３２と左右対称となる位置に、音を出力可能なスピーカ５２が設けられている。

【００１３】

また、上皿３４の上面の供給球貯留穴３４Ａより前方側には、下方に押下操作可能な半球型ボタン４０を含む半球型ボタンユニット２００が設けられている。また、右側装飾ユニット３２の下部には、押下操作可能な剣型ボタン４１が設けられている。半球型ボタンユニット２００については、後ほど詳述する。

【００１４】

次に、遊技盤ユニットＹＵについて、主に図２を用いて説明する。遊技盤ユニットＹＵは、遊技盤１と、遊技盤１の背面に取り付けられた盤用演出ユニットＥＵとを有する。最初に、遊技盤１について説明する。遊技盤１は合成樹脂板で構成されている。遊技盤１の略中央には正面視略円形の開口部１Ａが形成されている。

【００１５】

遊技盤１の前面には、開口部１Ａに沿って、遊技領域６を区画するための略リング状の内側壁部１Ｂが前方に突出して形成されている。また、内側壁部１Ｂの外側には、遊技領域６を区画するための略リング状の外側壁部１Ｃが前方に突出して形成されている。さらに、外側壁部１Ｃは、略リング状に形成された第１外側壁部１Ｃ１と、第１外側壁部１Ｃ１の左側部分と内側壁部１Ｂとの間で、第１外側壁部１Ｃ１および内側壁部１Ｂに沿って形成された湾曲状の第２外側壁部１Ｃ２と、を備える。

【００１６】

そして、遊技盤１の前面において、内側壁部１Ｂ、第１外側壁部１Ｃ１および第２外側壁部１Ｃ２などで囲まれた領域が遊技領域６を形成している。すなわち、遊技盤１の前面が、内側壁部１Ｂ、第１外側壁部１Ｃ１および第２外側壁部１Ｃ２によって、遊技領域６とそれ以外の領域とに区切られている。また、第１外側壁部１Ｃ１と第２外側壁部１Ｃ２とで囲まれた領域は、発射された遊技球が遊技領域６へ向かうために通過可能な発射領域７を形成している。

【００１７】

遊技領域６は、ハンドル７２ｋの操作によって発射された遊技球が流下可能な領域であり、パチンコ遊技機ＰＹ１で遊技を行うために設けられている。なお、遊技領域６には、多数の遊技用くぎ（図示なし）が突設されている。遊技用くぎは、遊技領域６に進入して遊技領域６を流下する遊技球を、後述する第１始動口１１、第２始動口１２、一般入賞口１０、ゲート１３および大入賞口１４などに適度に誘導する経路を構成している。

【００１８】

遊技領域６における内側壁部１Ｂの中央直下には、上方が開放された第１始動口１１が形成された第１始動入賞装置１１Ｄが設けられている。

【００１９】

第１始動入賞装置１１Ｄは不動である。そのため、第１始動口１１は、遊技球の入球のし易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球の第１始動口１１への進入（第１始動口１１への入球）は、第１特別図柄（以下、「特図１」という）の抽選（後述の特図１関連情報の取得と判定：以下、「特図１抽選」という）および特図１の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第１始動口１１へ進入すると、所定個数（本形態では、４個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２０】

遊技領域６における第１始動口１１の直下には、第２始動口１２が形成された第２始動入賞装置（いわゆる「電チュー」）１２Ｄが設けられている。

【００２１】

電チュー１２Ｄは、開閉可能な電チュー開閉部材１２ｋを備えている。電チュー開閉部材１２ｋの作動によって第２始動口１２が開閉する。電チュー開閉部材１２ｋは正面視略正方形の平板からなり、通常は第２始動口１２を閉鎖している。電チュー開閉部材１２ｋは下端を中心に、上端が前方へ倒れるように略９０度回転することができる。電チュー開閉部材１２ｋが回転すると、電チュー開閉部材１２ｋが遊技領域６に垂直に突出した状態になり、第２始動口１２が入球可能に開放する。このように、電チュー開閉部材１２ｋが開状態であるときだけ遊技球の第２始動口１２への進入（第２始動口１２への入球）が可能となる。

【００２２】

第２始動口１２への遊技球の進入は、第２特別図柄（以下、「特図２」という）の抽選（以下、「特図２抽選」という）および特図２の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第２始動口１２へ進入すると、所定個数（本形態では、４個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２３】

また、遊技領域６における第１始動入賞装置１１Ｄの左側には、２つの一般入賞口１０が所定間隔をおいて設けられている。遊技球が一般入賞口１０へ進入すると、所定個数（本形態では、７個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２４】
また、遊技領域６における電チュー１２Ｄの右斜め上方には、遊技球が通過可能なゲート１３が設けられている。遊技球のゲート１３の通過は、電チュー１２Ｄを開放するか否かを決定する普通図柄（以下、「普図」ともいう）の抽選（以下、「普図抽選」ともいう）および普通図柄の可変表示（すなわち普通図柄乱数の取得と判定）の契機となっている。
【００２５】
また、遊技領域６における第１始動入賞装置１１Ｄの右側でゲート１３の直下には、大入賞口１４が形成された大入賞装置１４Ｄが設けられている。
【００２６】
大入賞装置１４Ｄは、開状態と閉状態とをとるＡＴ開閉部材１４ｋを備える。ＡＴ開閉部材１４ｋの作動により大入賞口１４が開閉する。ＡＴ開閉部材１４ｋは正面視略横長矩形状の平板からなる可動部材であり、通常は大入賞口１４が閉鎖している。ＡＴ開閉部材１４ｋは下端を中心に、上端が前方へ倒れるように略９０度回転することができる。ＡＴ開閉部材１４ｋが回転すると、ＡＴ開閉部材１４ｋが遊技領域６に垂直に突出した状態になり、大入賞口１４が入球可能に開放する。このように、ＡＴ開閉部材１４ｋが開状態であるときだけ遊技球の大入賞口１４への進入が可能となる。遊技球が大入賞口１４へ進入すると、所定個数（本形態では、１４個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２７】
また、遊技領域６における大入賞装置１４Ｄの直下には、その上面が左斜め下方に形成され、遊技球を第２始動口１２へ誘導する誘導ステージ６４が遊技領域６（遊技盤１の前面）から前方に突出して設けられている。なお、誘導ステージ６４の上面を転動する遊技球は、第２始動口１２の方へ向かって流下可能であるが、基本的には第１始動口１１へ進入することはできない。
【００２８】
なお、第１始動口１１、第２始動口１２、大入賞口１４および一般入賞口１０への遊技球の進入（入球）や、遊技球のゲート１３の通過をまとめて、第１始動口１１、第２始動口１２、大入賞口１４、一般入賞口１０およびゲート１３への「入賞」と総称する。
【００２９】
ところで、遊技球が流下可能な遊技領域６は、左右方向の中央より左側の左遊技領域６Ｌと、右側の右遊技領域６Ｒとに分けることができる。遊技球が左遊技領域６Ｌを流下するように遊技球を発射させるハンドル７２ｋの操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域６Ｒを流下するように遊技球を発射させるハンドル７２ｋの操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機ＰＹ１において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第１流路Ｒ１といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第２流路Ｒ２という。第１流路Ｒ１および第２流路Ｒ２は、不図示の多数の遊技用くぎなどによっても構成されている。
【００３０】
第１流路Ｒ１上には、第１始動口１１と、２つの一般入賞口１０とが設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第１流路Ｒ１を流下するように遊技球を発射させることで、第１始動口１１、又は、一般入賞口１０への入賞を狙うことができる。一方、第２流路Ｒ２上には、第２始動口１２と、ゲート１３と、大入賞口１４とが設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第２流路Ｒ２を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート１３、第２始動口１２又は大入賞口１４への入賞を狙うことができる。
【００３１】
なお、遊技領域６の略最下部には、遊技領域６へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域６の外部へ排出する２つのアウト口１９が設けられている。
【００３２】
次に、遊技盤１の背面に取り付けられた盤用演出ユニットＥＵについて説明する。盤用演出ユニットＥＵは、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。盤用演出ユ

ニットＥＵには、画像表示装置５０および盤可動装置５５が搭載されている。
【００３３】
画像表示装置５０は、２０インチの３Ｄ液晶ディスプレイで構成されており、３Ｄ画像を表示可能な表示部５０ａを具備する。
【００３４】
盤可動装置５５は、動作可能な盤可動体５５ｋを備える。盤可動体５５ｋは、初期位置に配されている待機状態では、遊技盤１と画像表示装置５０との間で隠れている。盤可動体５５ｋは、待機状態において、その下端が、遊技盤１の開口部１Ａの上端から少しだけ下方に位置し、下端部の一部のみが遊技者から視認できるよう配されている。そして、盤可動体５５ｋは、初期位置から所定の作動位置まで下降し、その作動位置から上昇して初期位置に戻ることができる。所定の作動位置としては、正面視で盤可動体５５ｋが開口部１Ａの略中央につく位置である。ここで、所定の作動位置は適宜に設定可能であり、正面視で盤可動体５５ｋが開口部１Ａの略中央より上方側におかれる位置であっても下方側におかれる位置であってもよい。
【００３５】
次に、遊技盤１の前面に形成された遊技領域６の上下方向略中央の右隣（遊技領域６以外の部分）に配置されている表示器類８について説明する。図３に示すように、表示器類８には、特図１を可変表示する特図１表示器８１ａ、特図２を可変表示する特図２表示器８１ｂ、および、普通図柄を可変表示する普図表示器８２が含まれている。また、表示器類８には、後述する特図１保留数を表示する特図１保留表示器８３ａ、および、後述する特図２保留数を表示する特図２保留表示器８３ｂが含まれている。
【００３６】
特図１の可変表示は、遊技球の第１始動口１１への入賞を契機とした特図１抽選が行われると実行される。また、特図２の可変表示は、遊技球の第２始動口１２への入賞を契機とした特図２抽選が行われると実行される。なお、以下の説明では、特図１および特図２を総称して「特図」といい、特図１抽選および特図２抽選を総称して「特図抽選」という。また、特図１表示器８１ａおよび特図２表示器８１ｂを総称して「特図表示器８１」という。さらに、特図１保留表示器８３ａおよび特図２保留表示器８３ｂを総称して「特図保留表示器８３」という。
【００３７】
特図表示器８１は、横並びに配された８個のＬＥＤから構成されている。特図表示器８１の点灯態様は、特図抽選の結果に応じた特図、すなわち特図抽選結果を表す。例えば特図抽選の結果が大当たりである場合には、最終的に「□□■■□□■■」（□：点灯、■：消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤが点灯する。この点灯態様が大当たり図柄であり、大当たりを表す。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、最終的に「■■■■■■■□」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯する。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。なお、特図抽選の結果に対応するＬＥＤの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させてもよい。
【００３８】
また、特図の可変表示において、特図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特図の変動表示がなされる。特図の変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯する態様である。なお、変動表示の態様は、特に限定されず、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全ＬＥＤが一斉に点滅するなど適宜に設定してよい。
【００３９】
ところで、パチンコ遊技機ＰＹ１では、遊技球が第１始動口１１、又は、第２始動口１２へ入賞してもすぐに特図抽選および特図の可変表示が行われない場合がある。具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に遊技球の第１始動口１１、又は、第２始動口１２への入賞があった場合である。この場合、所定個数を上限として、その入賞

に基づいて特図抽選および特図の可変表示を実行する権利が留保される。この留保された権利のことを「特図保留」という。

【００４０】

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

【００４１】

特図１保留表示器８３ａおよび特図２保留表示器８３ｂは、それぞれ４個のＬＥＤで構成されており、特図保留数の分だけＬＥＤを点灯させることにより特図保留数を表示する。なお、以下において、特図１保留の数を「特図１保留数（Ｕ１）」といい、特図２保留数の数を「特図２保留数（Ｕ２）」という。また、「特図１保留数」や「特図２保留数」を総称して「特図保留数」という。さらに、「特図１保留表示器８３ａ」と「特図２保留表示器８３ｂ」とを総称して「特図保留表示器８３」という。

【００４２】

また、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が変動表示したあと停止表示する。停止表示された普図（停止普図）は、可変表示の表示結果として導出された普図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図である場合には、第２始動口１２（電チュー１２Ｄ）の開放を伴う補助遊技が行われる。

【００４３】

普図表示器８２は、例えば２個のＬＥＤから構成されている。普図表示器８２の点灯態様は、普図抽選の結果に応じた普図、すなわち普図抽選結果を表す。普図抽選の結果が当たりである場合には、最終的には、「□□」（□：点灯、■：消灯）というように両ＬＥＤが点灯する。この点灯態様が当たり図柄であり、当たりを表す。また普図抽選の結果がハズレである場合には、最終的には、「■□」というように右のＬＥＤのみが点灯する。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。なお、普図抽選の結果に対応するＬＥＤの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。例えば、ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。

【００４４】

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

【００４５】

２．半球型ボタンユニット２００の構成

次に、図４～図１７に基づいて、半球型ボタンユニット２００の構成を説明する。図４および図５に示すように、半球型ボタンユニット２００には、カバー部２１０と、可動部２２０と、支持部２５０と、基板部２８０と、センサスイッチ部２９０と、モータ保持部３００と、底部３１０とがある。

【００４６】

カバー部２１０は、透明な樹脂部材からなる。このカバー部２１０は、図５に示すように、半球状のドーム部２１１と、ドーム部２１１の円周端から延出する円筒状の円筒部２１２と、円筒部２１２から、ドーム部２１１側とは反対方向にそれぞれ延出する２組の脚部（１対の第１脚部２１３、および、１対の第２脚部２１５）とを有している。第１脚部２１３は、円筒部２１２の径方向に対向配置されている。第１脚部２１３の先端部付近には、モータ保持部３００と係合するための係合孔２１４が設けられている。また、第２脚部

２１５は、第１脚部２１３と同じく、円筒部２１２の径方向に対向配置されている。なお、第２脚部２１５は、第１脚部２１３から円筒部２１２の周方向に９０度ずれて設けられている。第２脚部２１５の先端には凹部２１６が設けられている。

【００４７】

可動部２２０は、図６に示すように、円盤形状のベース部２２１と、ベース部２２１の一方の表面を覆う円盤形状の装飾部（可動体に相当）２２５とを有している。なお、図６に示すように、ベース部２２１および装飾部２２５の間には隙間が形成されている。本形態では、図５に示すように、ベース部２２１および装飾部２２５の間に、後述の光源部２６０および導光板２７５を配置させる。すなわち、ベース部２２１および装飾部２２５の間に形成された隙間は、それら光源部２６０および導光板２７５を配置させるためのものである。

【００４８】

図７に示すように、ベース部２２１の中央には、装飾部２２５側とは反対方向に突出した、有底円筒形状の突出部２２２が設けられている。この突出部２２２の内側には、第１モータ３２１の回転駆動に伴って回転可能な回転部材３２７が配置可能となっている。第１モータ３２１および回転部材３２７については、後ほど説明する。

【００４９】

また、ベース部２２１には、３つの円形孔２２３が形成されている。これら円形孔２２３は、ベース部２２１の中心に対して周方向にほぼ等間隔に配置されている。各円形孔２２３には、支持部２５０から突出する円形突部２５５がそれぞれ挿通される（図５参照）。

【００５０】

装飾部２２５は、無色透明な材質からなる第１樹脂部材と、表面がめっき処理された第２樹脂部材とを組み合わせてできている。第１樹脂部材は、透光可能な部材であるのに対し、第２樹脂部材は、透光不能な部材である。

【００５１】

装飾部２２５には、第１表面部（露出表面部に相当）２２６と第２表面部２４５とがある（図６および図７参照）。第２表面部２４５は、可動部２２０において、ベース部２２１と対向する部位である（図７参照）。第２表面部２４５には、この第２表面部２４５からベース部２２１側に延出する３つの棒状の延出部２４６がある。これら３つの延出部２４６の先端にベース部２２１が固定されている。よって、可動部２２０では、その延出部２４６の長さの分、ベース部２２１と装飾部２２５との間に隙間が形成されている（図６および図７参照）。

【００５２】

装飾部２２５の第１表面部２２６は、半球型ボタンユニット２００において、無色透明なカバー部２１０（ドーム部２１１）を介して遊技者が視認可能な部位である（図５参照）。この第１表面部２２６は、図８に示すように、上記第１樹脂部材からなる透光部（第１構成部，構成部に相当）２２７、および、上記第２樹脂部材からなる非透光部（第２構成部に相当）２４０を備えている。なお、便宜上、図８では非透光部２４０にハッチングを付している。

【００５３】

非透光部２４０は、第１表面部２２６の上面視において、中央に位置する正五角形の枠状の第１非透光部２４１と、第１表面部２２６の上面視において、周縁に複数（本形態では５つ）配置された略五角形の枠状の第２非透光部２４２と、第１非透光部２４１および第２非透光部２４２を連結する棒状の第３非透光部２４３とを有している。第２非透光部２４２が周縁部、第１非透光部２４１および第３非透光部２４３が延伸部にそれぞれ相当する。

【００５４】

５つの第２非透光部２４２は、第１表面部２２６の周方向に見て等間隔に配置されている。第１表面部２２６において、非透光部２４０は、透光部２２７よりも透光し難いため、非透光部２４０の方が透光部２２７よりもその実体を遊技者が目で判り易い。従って、例

えば、第１表面部の周縁に非透光部がないような構成と比べて、第１表面部２２６の周縁（輪郭）、すなわち第１表面部２２６の大きさを遊技者が認識し易くなっている。

【００５５】

また、第２非透光部２４２について、５つよりも少ない数（１つおよび４つのうちのいずれかの数）の非透光部を第１表面部２２６の周縁に配置した構成よりも、第１表面部２２６の周縁（輪郭）を遊技者がより確実に認識可能である。しかも、第２非透光部２４２が周縁に等間隔に配置されているので、第１表面部２２６の全体的な広がり（大きさ）を遊技者が認識可能となっている。

【００５６】

また、本形態では、図８に示すように、第２非透光部２４２をなす枠が、第１非透光部２４１の枠や第３非透光部２４３よりも太くなっている。これにより、装飾部２２５の第１表面部２２６の周縁に非透光部２４０（第２非透光部２４２）が存在していることを遊技者に強調でき、遊技者が第１表面部２２６の大きさ（輪郭）を把握し易くなっている。

【００５７】

透光部２２７は、第１表面部２２６の上面視における中央に位置する五角形状の中央透光部２２８と、第２非透光部２４２の内側（枠内）に配された五角形状の第１透光部２２９、第２透光部２３０、第３透光部２３１、第４透光部２３２および第５透光部２３３とを有している。また、第１非透光部２４１、隣り合う２つの第２非透光部２４２、および、それら２つの第２非透光部２４２から第１非透光部２４１にそれぞれ延びる２つの第３非透光部２４３に囲まれた部位のうち、中央透光部２２８を挟んで第１透光部２２９の反対側に位置する第６透光部２３４を有している。また、そのような部位のうち、中央透光部２２８を挟んで第２透光部２３０の反対側に位置する第７透光部２３５と、中央透光部２２８を挟んで第３透光部２３１の反対側に位置する第８透光部２３６と、中央透光部２２８を挟んで第４透光部２３２の反対側に位置する第９透光部２３７と、中央透光部２２８を挟んで第５透光部２３３の反対側に位置する第１０透光部２３８とを有している。なお、中央透光部２２８は、第１非透光部２４１の内側（枠内）に配置されている。

【００５８】

本形態の装飾部２２５は、第２表面部２４５および装飾部２２５の内部（第１表面部および第２表面部の間の部位）についても第１樹脂部材からなる。よって、装飾部２２５の第２表面部２４５から光の入射があった場合には、その光は、装飾部２２５の内部を通って第１表面部２２６に達する。そして、第１表面部２２６の各種透光部（中央透光部２２８、第１透光部２２９～第１０透光部２３８）を通じて、装飾部２２５の外部に光が出射されることになる。

【００５９】

なお、本形態では、第６透光部２３４～第１０透光部２３８は、第２表面部２４５側に細溝状のカット部（乱反射部に相当）ＣＴを複数設けている（図８参照）。これにより、各ＬＥＤからの光を乱反射させることが可能であり、第１表面部２２６において第６透光部２３４～第１０透光部２３８を輝かせることが可能となっている。従って、各ＬＥＤの発光駆動時には、第６透光部２３４～第１０透光部２３８に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【００６０】

支持部（所定の部位に相当）２５０は、図９に示すように、円形状をなした支持本体部２５１と、支持本体部２５１に固定された略円板状の光源部（光源ベース部に相当）２６０と、導光板２７５とを備えている。支持本体部２５１は、カバー部２１０の円筒部２１２より大径の円形状をなしている。また、支持本体部２５１の周縁付近には、カバー部２１０の第１脚部２１３に対応した第１脚部挿通孔２５３と、第２脚部２１５に対応した第２脚部挿通孔２５４とがある（図１０参照）。また、支持本体部２５１の中央には、略円形の中央孔２５２が形成されている。また、支持本体部２５１の表面から突出する棒状の円形突部２５５が設けられている。これらの円形突部２５５の先端には、光源部２６０および導光板２７５が固定される。図５、図６、図９に示すように、支持部２５０は、可動部

２２０の装飾部２２５とは、別の構成体である。よって本形態では、光源部２６０は、装飾部２２５を除いた所定の部位に配置されている。

【００６１】

支持本体部２５１の裏面には、第１モータ３２１を固定するための固定治具３２２が取り付けられている（図１０参照）。この固定治具３２２は、板状の固定部３２３と、この固定部３２３から支持部２５０の支持本体部２５１側に突出する複数の取付片３２５とで構成されている（図５および図１０参照）。固定部３２３の中央には、円形の中央孔３２４が形成されている（図５参照）。そして、取付片３２５が支持本体部２５１の裏面に固定されることで、固定部３２３が支持本体部２５１と平行に配置されるとともに、固定部３２３と支持本体部２５１との間の距離が一定に保たれる（図１０参照）。

【００６２】

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

【００６３】

光源部２６０は、図１１に示すように略円板形状であり、表面に複数のＬＥＤ（光源，発光素子に相当）を配置している。すなわち、光源部２６０の中心にあたる位置に中心ＬＥＤ２６１を配置している。そして、中心ＬＥＤ２６１以外のＬＥＤについては、中心ＬＥＤ２６１から放射状に配置している。

【００６４】

具体的には、光源部２６０の径方向に延びる、互いに異なる５本の仮想直線上にＬＥＤを配置している。詳細には、図１１に示す第１仮想直線ＶＬ１（図１１中、上下方向に延びる破線）上に、中心ＬＥＤ２６１に加えて、第１単独ＬＥＤ２６２および第１連携ＬＥＤ２６３を配置している。また、中心ＬＥＤ２６１を中心に第１仮想直線ＶＬ１を反時計回りに３６度回転移動させてなる第２仮想直線ＶＬ２（一点鎖線）上に、第２単独ＬＥＤ２６４および第２連携ＬＥＤ２６５を配置している。また、第２仮想直線ＶＬ２を反時計回りに３６度回転移動させてなる第３仮想直線ＶＬ３（二点鎖線）上に、第３単独ＬＥＤ２６６および第３連携ＬＥＤ２６７を配置している。また、第３仮想直線ＶＬ３を反時計回りに３６度回転移動させてなる第４仮想直線ＶＬ４（三点鎖線）上に、第４単独ＬＥＤ２６８および第４連携ＬＥＤ２６９を配置している。また、第４仮想直線ＶＬ４を反時計回りに３６度回転移動させてなる第５仮想直線ＶＬ５（四点鎖線）上に、第５単独ＬＥＤ２７０および第５連携ＬＥＤ２７１を配置している。第１連携ＬＥＤ２６３、第２連携ＬＥＤ２６５、第３連携ＬＥＤ２６７、第４連携ＬＥＤ２６９および第５連携ＬＥＤ２７１は、それぞれ複数（本形態では４つ）のＬＥＤからなり、その複数のＬＥＤ（連携ＬＥＤ）同士が同じ態様で発光駆動する。

【００６５】

なお、本形態では、可動部２２０の装飾部２２５が変位しているときには、同じ仮想直線上にあるＬＥＤを同じ態様で発光させる。具体的に例えば、装飾部２２５が変位している場合には、第１仮想直線ＶＬ１上に配置されている第１連携ＬＥＤ２６３の４つのＬＥＤに加えて、中心ＬＥＤ２６１および第１単独ＬＥＤ２６２も同じ態様で発光させる。これら第１仮想直線ＶＬ１上に配置されている複数のＬＥＤを「第１ＬＥＤ群ＬＤ１」ともいう。

【００６６】

同じように、上記第２仮想直線ＶＬ２上に配置されている複数のＬＥＤ（中心ＬＥＤ２６１、第２単独ＬＥＤ２６４および第２連携ＬＥＤ２６５）を「第２ＬＥＤ群ＬＤ２」ともいう。また、上記第３仮想直線ＶＬ３上に配置されている複数のＬＥＤ（中心ＬＥＤ２６１、第３単独ＬＥＤ２６６および第３連携ＬＥＤ２６７）を「第３ＬＥＤ群ＬＤ３」ともいう。また、上記第４仮想直線ＶＬ４上に配置されている複数のＬＥＤ（中心ＬＥＤ２６１、第４単独ＬＥＤ２６８および第４連携ＬＥＤ２６９）を「第４ＬＥＤ群ＬＤ４」とも

いう。また、上記第５仮想直線ＶＬ５上に配置されている複数のＬＥＤ（中心ＬＥＤ２６１、第５単独ＬＥＤ２７０および第５連携ＬＥＤ２７１）を「第５ＬＥＤ群ＬＤ５」ともいう。

【００６７】

また、第５仮想直線ＶＬ５を反時計回りに３６度回転移動させると上記第１仮想直線ＶＬ１に重なることになる。つまり、５本の仮想直線のうちの隣り合う仮想直線同士は所定の角度（３６度）をなしており、５つの仮想直線は、中心ＬＥＤ２６１を中心とする回転方向に見て等間隔に並ぶ。よって、中心ＬＥＤ２６１を中心にして放射状に並ぶ、第１ＬＥＤ群ＬＤ１、第２ＬＥＤ群ＬＤ２、第３ＬＥＤ群ＬＤ３、第４ＬＥＤ群ＬＤ４および第５ＬＥＤ群ＬＤ５もまた、中心ＬＥＤ２６１を中心とする回転方向に見て等間隔に並んでいる。

【００６８】

導光板２７５は、光源部２６０の各ＬＥＤ２６１～２７１から出射された光のうち、光源部２６０の表面に垂直な方向に進む光だけを可動部２２０の装飾部２２５に導光させるためのものである。導光板２７５は、図１２に示すような略円板形状である。

【００６９】

この導光板２７５の表面には、光を透過可能な透過部２７６、および、光を透過不能な非透過部２７７がそれぞれ露出している（図１２参照）。透過部２７６には、上記中心ＬＥＤ２６１からの光を透過するための第１透過部２７６Ａと、単独ＬＥＤ２６２，２６４，２６６，２６８，２７０からの光を透過するための第２透過部２７６Ｂと、連携ＬＥＤ２６３，２６５，２６７，２６９，２７１からの光を透過するための第３透過部２７６Ｃおよび第４透過部２７６Ｄとがある。

【００７０】

非透過部２７７には、第１透過部２７６Ａおよび第３透過部２７６Ｃを隔てる第１非透過部２７７Ａと、第２透過部２７６Ｂ、第３透過部２７６Ｃおよび第４透過部２７６Ｄをそれぞれ隔てる第２非透過部２７７Ｂとがある。

【００７１】

図５に戻って、基板部２８０は、上記光源部２６０の複数の各ＬＥＤ２６１～２７１の発光を制御するためのものである。なお本形態では、上述したカバー部２１０の押圧操作検出用のフォトセンサ４０ａが実装されている。

【００７２】

センサスイッチ部２９０は、基板部２８０に実装されたフォトセンサ４０ａを遮光するためのものである（図５参照）。すなわち、このセンサスイッチ部２９０には、フォトセンサ４０ａを遮光可能な遮光部２９１が形成されている。また、センサスイッチ部２９０は、長手方向の長さがカバー部２１０の円筒部２１２の直径と略同じ長さの長方形状をなしている。そして、その長手方向両端には、カバー部２１０側に突出する凸部２９２がそれぞれ設けられている（図５参照）。この凸部２９２には、支持部２５０の第２脚部挿通孔２５４に挿通された第２脚部２１５の凹部２１６が係合する。

【００７３】

モータ保持部３００は、長手方向の長さがカバー部２１０の円筒部２１２の直径と略同じ長さの長方形状をなしている（図５参照）。モータ保持部３００の長手方向両端には、カバー部２１０側に延出する壁部３０１がそれぞれ設けられている。この壁部３０１には、円筒部２１２の径方向に突出する係合部３０２が設けられている。また、モータ保持部３００の中央には、略円形の中央孔３０３が形成されている。なお、壁部３０１の係合部３０２には、支持部２５０の第１脚部挿通孔２５３に挿通された第１脚部２１３の係合孔２１４が係合する。

【００７４】

モータ保持部３００には、第２モータ３３１が取り付けられている（図５参照）。具体的に、モータ保持部３００の長手方向の一方端側に、モータ収容部３０５が設けられており、そのモータ収容部３０５内に第２モータ３３１が収容されている。なお、第２モータ３

３１の回転軸ＡＸ２には、重心が回転軸ＡＸ２からずれた偏心錘３３２が取り付けられている。

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

また、カバー部２１０とモータ保持部３００とが半球型ボタン４０をなしている。カバー部２１０が支持部２５０に対して相対的に上下動可能となっている。そして、カバー部２１０が押圧操作されると、それに伴ってモータ保持部３００およびセンサスイッチ部２９０が下方に移動することになる。センサスイッチ部２９０には、１対の遮光部２９１があるため、カバー部２１０とともにセンサスイッチ部２９０が下方に移動した場合には、基板部２８０に配置されたフォトセンサ４０ａにより押圧操作が検出されることになっている。

【００７９】

次に、第１振動機構３２０および第２振動機構３３０の各動作について図１３～図１６を用いて説明する。まず、第２振動機構３３０について説明する。第２振動条件が成立して第２モータ３３１が作動すると、図１３に示すように、回転軸ＡＸ２を中心として第２モータ３３１の上記偏心錘３３２が回転する。すると、その偏心錘３３２の遠心力によって第２モータ３３１が振動し、モータ保持部３００のモータ収容部３０５と衝突する。そして、第２モータ３３１の振動が、モータ収容部３０５を介してモータ保持部３００に伝達され、第１脚部２１３を介してモータ保持部３００と係合するカバー部２１０にも伝達する。これにより、カバー部２１０が振動する。

【００８０】

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

【００８１】

次に、可動部２２０の振動機構にあたる第１振動機構について図１４～図１６を用いて説明する。図１４には、可動部２２０と、可動部２２０を振動させる第１振動機構（可動体変位機構に相当）３２０とが示されている。同図に示すように、第１振動機構３２０は、第１モータ３２１と、固定治具３２２と、コイルバネ（軸部に相当）３２６と、回転部材３２７と、支持部２５０とを備えている。

【００８２】
可動部２２０は、円盤状のベース部２２１を装飾部２２５で覆った構成になっている。ベース部２２１は、支持部２５０に上方から重ねられ、ベース部２２１の突出部２２２が、支持部２５０の中央孔２５２に遊嵌されている。
【００８３】
ここで、ベース部２２１の円形孔２２３は、円形突部２５５よりも大径になっていて、円形孔２２３に挿通される円形突部２５５は、円形孔２２３内を移動可能となっている。つまり、ベース部２２１は、円形孔２２３の内周面と円形突部２５５との当接によって移動が制限されている。図１６には、水平面内の一方向に移動して円形突部２５５により移動が制限されたときのベース部２２１が点線で示され、ベース部２２１の移動が許容される範囲Ｑが２点鎖線で示されている。なお、本実施形態では、複数の円形孔２２３および円形突部２５５はそれぞれ同じ大きさになっているので、一の円形突部２５５が円形孔２２３の内周面に当接すると、残りの円形突部２５５も円形孔２２３の内周面に当接する。これにより、ベース部２２１と円形突部２５５との当接箇所を、ベース部２２１の周方向に分散させることが可能となる。また、本実施形態では、円形突部２５５が円形孔２２３の内周面に摺接することで、ベース部２２１をスムーズに移動させることが可能となっている。
【００８４】
回転部材３２７は、ベース部２２１の中央、すなわち、突出部２２２に取り付けられ、ベース部２２１に対して相対回転可能となっている。具体的には、回転部材３２７は、ベース部２２１と直交する方向に延びてベース部２２１を貫通する回転シャフト３２８と、偏心錘３２９とを備えている。そして、回転シャフト３２８が突出部２２２の中心にベアリング（図示せず）を介して取り付けられることで、回転部材３２７はベース部２２１に対して相対回転可能となっている。
【００８５】
偏心錘３２９は、回転シャフト３２８の上端に固定されており、回転シャフト３２８と一体に回転する（図１４参照）。偏心錘３２９は、図１５に示すように、平面視、扇形状になっている。ベース部２２１の上面には、偏心錘３２９の回転を許容する円形凹部２２４が形成されており、偏心錘３２９は、円形凹部２２４内を回転する。
【００８６】
コイルバネ３２６は、第１モータ３２１の回転軸ＡＸ１と同軸に配置されている。そして、コイルバネ３２６の一端が回転軸ＡＸ１に固定されている。また、コイルバネ３２６の他端が、回転部材３２７の回転シャフト３２８に固定されている。
【００８７】
本形態では、図１４に示すように、コイルバネ３２６の自然長は、コイルバネ３２６の他端部に回転部材３２７を介して固定されたベース部２２１（可動部２２０）が支持部２５０から浮き上がる長さになっている。すなわち、上述の固定治具３２２は、支持部２５０と第１モータ３２１との間隔を、コイルバネ３２６が自然長のときにベース部２２１（可動部２２０）が支持部２５０から浮き上がる長さとなるように保っている。
【００８８】
次に、第１振動機構３２０の動作について説明する。第１振動条件が成立して第１モータ３２１が作動すると、回転軸ＡＸ１を中心としてコイルバネ３２６の他端と回転部材３２７が旋回する。すると、ベース部２２１（円形凹部２２４）が偏心錘３２９に押されて、可動部２２０も旋回しようとする。
【００８９】
ここで、回転部材３２７には、回転軸ＡＸ１から偏心した偏心錘３２９が備えられているので、回転部材３２７の旋回半径が大きくなり、ベース部２２１が支持部２５０の円形突部２５５と衝突する。従って、ベース部２２１は、図１６に示した範囲Ｑ内を、支持部２５０の円形突部２５５との衝突を繰り返しながら、水平方向（すなわち、回転軸ＡＸ１に垂直な方向）に振動する（揺れ動く）。

【００９０】
また、本形態では、コイルバネ３２６が第１モータ３２１の回転軸ＡＸ１と同軸に配置され、可動部２２０の水平方向に弾性曲げ変形可能となっているので、ベース部２２１は、旋回する回転部材３２７の遠心力と、衝突した円形突部２５５から受ける抗力と、コイルバネ３２６の復元力の影響を受けて移動することになり、ベース部２２１を回転軸ＡＸ１に垂直な方向、すなわち、回転軸ＡＸ１に垂直な平面内でランダムに振動させることが可能になっている。
【００９１】
このように、可動部２２０のベース部２２１は、図１６に示した範囲Ｑ内を、水平方向にランダム振動する。また、コイルバネ３２６の伸縮により、可動部２２０は、上下方向の振動も許容される。従って、可動部２２０は、上下方向と水平方向の両方の振動が許容される。
【００９２】
以上、説明したように、可動部２２０の振動パターンは、上述した縦揺れ型のカバー部２１０の振動とは異なる振動パターンとなる。このように、本パチンコ遊技機ＰＹ１では、カバー部２１０と可動部２２０の振動パターンが異なっているので、２つの部材の振動の区別を容易にすることが可能となっている。
【００９３】
また、カバー部２１０は、上下方向、すなわち、カバー部２１０が遊技者の手前方向（奥行き方向）に近い方向に振動するので、カバー部２１０の振動は、遊技者に視認困難となっている。これに対し、可動部２２０は、回転軸ＡＸ１に垂直な方向に振動するので、可動部２２０の振動は、カバー部２１０の振動よりも遊技者に視認され易くなっている。これにより、可動部２２０の振動状態を、可動部２２０を覆うカバー部２１０の振動状態よりも視覚的に際立たせることが可能となる。
【００９４】
次に、可動部２２０の変位に伴う、光源部２６０の複数のＬＥＤの発光態様について説明する。
【００９５】
なお、半球型ボタンユニット２００において、光源部２６０の各ＬＥＤからの光が、可動部２２０の装飾部２２５における各種透光部２２７を透過する。具体的には、中心ＬＥＤ２６１からの光が、装飾部２２５をなす中央透光部２２８を透過する。また、第１単独ＬＥＤ２６２からの光が装飾部２２５をなす第１透光部２２９、第２単独ＬＥＤ２６４からの光が第２透光部２３０、第３単独ＬＥＤ２６６からの光が第３透光部２３１、第４単独ＬＥＤ２６８からの光が第４透光部２３２、そして、第５単独ＬＥＤ２７０からの光が第５透光部２３３をそれぞれ透過する。
【００９６】
また、第１連携ＬＥＤ２６３のうち、中心ＬＥＤ２６１を挟んで第１単独ＬＥＤ２６２の反対側に位置するＬＥＤからの光が第６透光部２３４、第２連携ＬＥＤ２６５のうち中心ＬＥＤ２６１を挟んで第２単独ＬＥＤ２６４の反対側に位置するＬＥＤからの光が第７透光部２３５をそれぞれ透過する。また、第３連携ＬＥＤ２６７のうち中心ＬＥＤ２６１を挟んで第３単独ＬＥＤ２６６の反対側に位置するＬＥＤからの光が第８透光部２３６、第４連携ＬＥＤ２６９のうち中心ＬＥＤ２６１を挟んで第４単独ＬＥＤ２６８の反対側に位置するＬＥＤからの光が第９透光部２３７、第５連携ＬＥＤ２６１のうち中心ＬＥＤ２６１を挟んで第５単独ＬＥＤ２７０の反対側に位置するＬＥＤからの光が第１０透光部２３８をそれぞれ透過する。
【００９７】
また、第１連携ＬＥＤ２６３のうち中心ＬＥＤ２６１よりも第１単独ＬＥＤ２６２側に位置するＬＥＤからの光が、第７透光部２３５および第１０透光部２３８の部位のうち、これらの間にある第３非透光部２４３付近の部位を透過する。また、第２連携ＬＥＤ２６５のうち中心ＬＥＤ２６１よりも第２単独ＬＥＤ２６４側に位置するＬＥＤからの光が、第

６透光部２３４および第８透光部２３６の部位のうち、これらの間にある第３非透光部２４３付近の部位を透過する。また、第３連携ＬＥＤ２６７のうち中心ＬＥＤ２６１よりも第３単独ＬＥＤ２６６側に位置するＬＥＤからの光が、第７透光部２３５および第９透光部２３７の部位のうち、これらの間にある第３非透光部２４３付近の部位を透過する。また、第４連携ＬＥＤ２６９のうち中心ＬＥＤ２６１よりも第４単独ＬＥＤ２６８側に位置するＬＥＤからの光が、第８透光部２３６および第１０透光部２３８の部位のうち、これらの間にある第３非透光部２４３付近の部位を透過する。また、第５連携ＬＥＤ２６１のうち中心ＬＥＤ２６１よりも第５単独ＬＥＤ２７０側に位置するＬＥＤからの光が、第６透光部２３４および第９透光部２３７の部位のうち、これらの間にある第３非透光部２４３付近の部位を透過する。

【００９８】

以上により、図１１に示す第１ＬＥＤ群ＬＤ１からの光によって、図１７（Ａ）に示すように、第１透光部２２９と、第７透光部２３５および第１０透光部２３８の部位のうちこれらの間の第３非透光部２４３付近の部位と、中央透光部２２８と、第６透光部２３４とを輝かせることが可能である。また、図１１に示す第２ＬＥＤ群ＬＤ２からの光によって、図１７（Ｂ）に示すように、第２透光部２３０と、第６透光部２３４および第８透光部２３６の部位のうちこれらの間の第３非透光部２４３付近の部位と、中央透光部２２８と、第７透光部２３５とを輝かせることが可能である。また、図１１に示す第３ＬＥＤ群ＬＤ３からの光によって、図１７（Ｃ）に示すように、第３透光部２３１と、第７透光部２３５および第９透光部２３７の部位のうちこれらの間の第３非透光部２４３付近の部位と、中央透光部２２８と、第８透光部２３６とを輝かせることが可能である。また、図１１に示す第４ＬＥＤ群ＬＤ４からの光によって、図１７（Ｄ）に示すように、第４透光部２３２と、第８透光部２３６および第１０透光部２３８の部位のうちこれらの間の第３非透光部２４３付近の部位と、中央透光部２２８と、第９透光部２３７とを輝かせることが可能である。また、図１１に示す第５ＬＥＤ群ＬＤ５からの光によって、図１７（Ｅ）に示すように、第５透光部２３３と、第６透光部２３４および第９透光部２３７の部位のうちこれらの間の第３非透光部２４３付近の部位と、中央透光部２２８と、第１０透光部２３８とを輝かせることが可能である。

【００９９】

つまり、第１ＬＥＤ群ＬＤ１、第２ＬＥＤ群ＬＤ２、第３ＬＥＤ群ＬＤ３、第４ＬＥＤ群ＬＤ４、又は、第５ＬＥＤ群ＬＤ５を発光させた場合にはいずれも、装飾部２２５の第１表面部２２６の上面視において、装飾部２２５の直径を示す直線状に光を出射させることが可能となっている。

【０１００】

また、光源部２６０の各ＬＥＤ２６１～２７１は、可動部２２０の装飾部２２５が変位しているときには、以下のような発光態様で発光する。すなわち、上記第１ＬＥＤ群ＬＤ１を点灯させてその他のＬＥＤを消灯させる図１７（Ａ）に示す第１段階態様、上記第２ＬＥＤ群ＬＤ２を点灯させてその他のＬＥＤを消灯させる図１７（Ｂ）に示す第２段階態様、上記第３ＬＥＤ群ＬＤ３を点灯させてその他のＬＥＤを消灯させる図１７（Ｃ）に示す第３段階態様、上記第４ＬＥＤ群ＬＤ４を点灯させてその他のＬＥＤを消灯させる図１７（Ｄ）に示す第４段階態様、および、上記第５ＬＥＤ群ＬＤ５を点灯させてその他のＬＥＤを消灯させる図１７（Ｅ）に示す第５段階態様をこの順で繰り返す発光態様で発光する。

【０１０１】

よって、そのような発光態様で光源部２６０の各ＬＥＤ２６１～２７１を発光させた場合には、装飾部２２５の第１表面部２２６の上面視において、上記直線状をなす光を、中央透光部２２８を中心に反時計回りに順次（５段階で）変化させることが可能となっている。つまり、そのような場合には、直線状をなす光が装飾部２２５の第１表面部２２６上を反時計回りに流れて回転しているように遊技者に見せることが可能となっている。

【０１０２】

なお、上述したように、第１振動機構３２０は、第１モータ３２１の回転駆動に伴って旋

回する回転部材３２７（偏心錘３２９）の移動に基づき、第１モータ３２１の回転軸ＡＸ１に垂直な平面視において可動部２２０の装飾部２２５を変位させている。そのため、図１５に示す回転部材３２７の偏心錘３２９の旋回移動とともに、装飾部２２５が、上記平面視で同じ回転方向、すなわち、第１モータ３２１と同じ時計回りに旋回移動し易いと考えられる。

【０１０３】

従って、装飾部２２５の変位時に、図１７（Ａ）、図１７（Ｂ）、図１７（Ｃ）、図１７（Ｄ）および図１７（Ｅ）の順で繰り返される発光態様、つまり、装飾部２２５の第１表面部２２６上を反時計回りに光が流れるような発光態様で各ＬＥＤ２６１～２７１を発光駆動させた場合には、遊技者が視覚で感じる装飾部２２５の旋回（変位）速度を相対的に上げることが可能となっている。そのため、装飾部２２５の変位を確実に強調することが可能となっている。

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

具体的に例えば、図１７（Ａ）に示す第１段階態様で各ＬＥＤ（中心ＬＥＤ２６１，第１単独ＬＥＤ２６２，第１連携ＬＥＤ２６３）を発光駆動する場合に、第１連携ＬＥＤ２６３のうち中心ＬＥＤ２６１よりも第１単独ＬＥＤ２６２側に位置するＬＥＤ（便宜上、当該ＬＥＤという）からの光が、第７透光部２３５および第１０透光部２３８の部位のうち、これらの間にある第３非透光部２４３付近の部位を透過する。このとき、装飾部２２５は変位（振動）しているので、第１連携ＬＥＤ２６３の当該ＬＥＤからの光が、第７透光部２３５から見える場合もあれば、第１０透光部２３８から見える場合もある。あるいは、それらの間の第３非透光部２４３に遮られる場合もある。すなわち、装飾部２２５の変位時には、装飾部２２５における当該ＬＥＤからの光の見え方を変化させることが可能となっている。

【０１０７】

なお、図１７（Ｂ）～図１７（Ｅ）に示す各種態様でも同じように、装飾部２２５の変位持に、当該ＬＥＤからの光の見え方を変化させることが可能となっており、可動部２２０の装飾部２２５の変位を目立たせて、遊技者の視線を引きつけることが可能である。

【０１０８】

但し、上述したように、第２非透光部２４２をなす枠が、第１非透光部２４１の枠や第３非透光部２４３よりも太くなっている。そのため、第１透光部２２９～第５透光部２３３を透過させる単独ＬＥＤ２６２，２６４，２６６，２６８，２７０からの光が、装飾部２２５の変位（振動）時に、第１透光部２２９～第５透光部２３３以外の透光部を通じて遊技者側に出射されるのを防いでいる。よって、単独ＬＥＤ２６２，２６４，２６６，２６８，２７０からの光については、装飾部２２５の変位にかかわらず、それぞれ対応した所定の透光部（第１透光部２２９～第５透光部２３３）を透過させる構成になっており、単独ＬＥＤ２６２，２６４，２６６，２６８，２７０を用いて、狙った通りの発光演出を実行可能である。

【０１０９】
３．遊技機の電気的構成
次に、図１８～図１９に基づいて、パチンコ遊技機ＰＹ１の電気的な構成を説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技利益を得ることが可能な遊技に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（主制御基板，メイン制御基板）１００、遊技制御基板１００による遊技の進行に応じた演出に関する制御を行う演出制御基板（サブ制御基板）１２０、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板１７０等を備えている。遊技制御基板１００、演出制御基板１２０および払出制御基板１７０等は、ユニット化されて盤用演出ユニットＥＵの背面側に設置されている。
【０１１０】
なお、遊技制御基板１００の制御対象となる遊技利益を獲得可能な遊技には、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などが含まれる。また、演出制御基板１２０の制御対象となる演出には、遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出、保留連演出など）、客待ち演出、半球型ボタン４０や剣型ボタン４１の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などが含まれている。
【０１１１】
また、遊技制御基板１００は、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。一方、演出制御基板１２０は、後述する画像制御基板１４０、役物ランプ制御回路１６２および音声制御回路１６１とともに、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくとも演出制御基板１２０を備え、演出装置（画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３、および、盤可動装置５５等）を用いた遊技演出、客待ち演出および操作促進演出などを制御可能であればよい。
【０１１２】
また、パチンコ遊技機ＰＹ１は、電源基板１９０を備えている。電源基板１９０は、遊技制御基板１００、演出制御基板１２０および払出制御基板１７０に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板１９０には、電源スイッチ１９１が接続されている。電源スイッチ１９１のＯＮ／ＯＦＦ操作により、電源の投入／遮断が切り換えられる。
【０１１３】
図１８に示すように、遊技制御基板１００には、プログラムに従ってパチンコ遊技機ＰＹ１の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）１０１が実装されている。遊技制御用マイコン１０１には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用ＲＯＭ（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ）１０３、ワークメモリとして使用される遊技用ＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）１０４、遊技用ＲＯＭ１０３に記憶されたプログラムを実行する遊技用ＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ）１０２が含まれている。
【０１１４】
遊技用ＲＯＭ１０３には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用ＲＯＭ１０３には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、遊技状態設定テーブル、当たり判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用ＲＯＭ１０３は外付けであってもよい。
【０１１５】
また、遊技用ＲＡＭ１０４には、特図保留記憶部１０５が設けられている。ここで、特図保留記憶部１０５について説明する。前述の通り、遊技球の第１始動口１１、又は、第２始動口１２への入賞があると、特図保留が発生可能であるが、特図保留が可能な場合、すなわち、特図保留数が上限値に達していないときには、この入賞に基づいて、特図抽選などを行うための各種乱数からなる判定情報が取得される。そして、この判定情報は、特図

保留として特図保留記憶部１０５に一旦記憶される。なお、以下において、遊技球の第１始動口１１への入賞により取得される判定情報のことを「特図１関連判定情報」といい、遊技球の第２始動口１２への入賞により取得される判定情報のことを「特図２関連判定情報」という。また、特図１関連情報と特図２関連情報とを総称して「特図関連判定情報」という。

【０１１６】

そして、特図１関連判定情報は、特図１保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図１保留記憶部１０５Ａに記憶される。一方、特図２関連判定情報は、特図２保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図２保留記憶部１０５Ｂに記憶される。特図１保留記憶部１０５Ａに記憶可能な特図１関連判定情報の数、すなわち、特図１保留数の上限数は「４」に設定されている。また、特図２保留記憶部１０５Ｂに記憶可能な特図１関連判定情報の数、すなわち、特図２保留数の上限数は「４」に設定されている。なお、特図１保留数の上限数および特図２保留数の上限数は適宜に設定してもよい。また、特図１保留数の上限数および特図２保留数の上限数を設けなくてもよい。

【０１１７】

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

【０１１８】

遊技制御基板１００に接続されている各種センサ類には、第１始動口センサ１１ａ、第２始動口センサ１２ａ、一般入賞口センサ１０ａ、ゲートセンサ１３ａおよび大入賞口センサ１４ａが含まれている。

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

また遊技制御基板１００は、払出制御基板１７０に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板１７０から信号を受信する。払出制御基板１７０には、カードユニットＣＵ、貸球払出装置７４および賞球払出装置７３が接続されているとともに、発射装置７２が接続されている。なお、発射装置７２には、ハンドル７２ｋが含まれる。また、カードユニットＣＵは、パチンコ遊技機ＰＹ１に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にする装置である。

【０１２３】

払出制御基板１７０は、遊技制御用マイコン１０１からの信号や、接続されたカードユニットＣＵからの信号に基づいて、貸球払出装置７４の貸球モータ７４ｍを駆動して貸球の払い出しを行ったり、賞球払出装置７３の賞球モータ７３ｍを駆動して賞球の払い出しを行ったりする。払い出される貸球は、その計数のための貸球センサ７４ａにより検知される。また、払い出される賞球は、その計数のための賞球センサ７３ａにより検知される。

【０１２４】
また、ハンドル７２ｋには、遊技者などの人のハンドル７２ｋへの接触を検知可能なタッチスイッチ７２ａが設けられている。遊技者によるハンドル７２ｋの操作があった場合には、タッチスイッチ７２ａが遊技者のハンドル７２ｋへの接触を検知し、発射制御回路１７５を介して検知信号を払出制御基板１７０に出力する。また、ハンドル７２ｋには、ハンドル７２ｋの回転角度（操作量）を検出可能な発射ボリュームつまみ７２ｂが接続されている。発射装置７２は、発射ボリュームつまみ７２ｂが検出したハンドル７２ｋの回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイド（発射モータ）７２ｓを駆動させる。なお、パチンコ遊技機ＰＹ１においては、ハンドル７２ｋへの回転操作が維持されている状態では、約０．６秒毎に１球の遊技球が発射されるようになっている。

【０１２５】
また遊技制御基板１００は、遊技の進行に応じて、演出制御基板１２０に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。演出制御基板１２０は、遊技制御基板１００から送られる各種コマンドに基づいて、遊技制御基板１００による遊技の進行状況（遊技の制御内容）を把握することができる。なお、遊技制御基板１００と演出制御基板１２０との接続は、遊技制御基板１００から演出制御基板１２０への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板１００と演出制御基板１２０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。

【０１２６】
図１９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、遊技制御基板１００による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ＲＯＭ１２３、ワークメモリとして使用される演出用ＲＡＭ１２４、演出用ＲＯＭ１２３に記憶されたプログラムを実行する演出用ＣＰＵ１２２が含まれている。

【０１２７】
また、演出用ＲＯＭ１２３には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、１ｍｓタイマ割り込み処理、および、１０ｍｓタイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、演出用ＲＯＭ１２３には、各種判定テーブルが格納されている。なお、演出用ＲＯＭ１２３は外付けであってもよい。

【０１２８】
演出制御基板１２０には、画像制御基板１４０が接続されている。演出制御基板１２０の演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から受信したコマンドに基づいて、すなわち、遊技制御基板１００による遊技の進行に応じて、画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１に画像表示装置５０の表示制御を行わせる。なお、演出制御基板１２０と画像制御基板１４０との接続は、演出制御基板１２０から画像制御基板１４０への信号の送信と、画像制御基板１４０から演出制御基板１２０への信号の送信の双方が可能な双方向通信接続となっている。

【０１２９】
画像制御基板１４０は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ＲＯＭ１４２、ワークメモリとして使用される画像用ＲＡＭ１４３、および、画像用ＲＯＭ１４２に記憶されたプログラムを実行する画像用ＣＰＵ１４１を備えている。また、画像制御基板１４０は、画像表示装置５０に表示される画像のデータを記憶したＣＧＲＯＭ（Ｃｈａｒａｃｔｅｒ Ｇｅｎｅｒａｔｏｒ Ｒｅａｄ Ｏｎｌｙ Ｍｅｍｏｒｙ）１４５、ＣＧＲＯＭ１４５に記憶されている画像データの展開等に使用されるＶＲＡＭ（Ｖｉｄｅｏ Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）１４６、および、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ Ｄｉｓｐｌａｙ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１４４を備えている。なお、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。ＣＧＲＯＭ１４５には、例えば、画像表示装置５０に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的に

はキャラクタ、アイテム、図柄、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

また、演出制御基板１２０には、所定の中継基板（図示なし）を介して、入力部となる各種スイッチ類や駆動源となる各種ソレノイド類やモータ類が接続されている。演出制御基板１２０には、各種スイッチ類が出力した信号が入力する。また、演出制御基板１２０は、各種ソレノイド類やモータ類に信号を出力する。

【０１３５】

具体的に、演出制御基板１２０には、フォトセンサ４０ａおよび剣型ボタン検出スイッチ４１ａが接続されている。半球型ボタン検出スイッチ４０ａは、半球型ボタンユニット２００の半球型ボタン４０が押下操作されたことを検出する。剣型ボタン検出スイッチ４１ａは、剣型ボタン４１が押下操作されたことを検出する。ボタン検出スイッチ４０ａ、４１ａは、操作されたことを検出すると、その検出内容に応じた信号を演出制御基板１２０に出力する。

【０１３６】

また、演出制御基板１２０には、盤可動体ソレノイド５５Ｓが接続されている。盤可動体ソレノイド５５Ｓは、盤可動体５５ｋを駆動して、盤可動体５５ｋを下降および上昇させることが可能である。詳細には演出制御用マイコン１２１は、盤可動体５５ｋの動作態様を決める動作パターンデータを作成し、役物ランプ制御回路１６２を介して、盤可動体５５ｋの動作を制御する。

【０１３７】

また、演出制御基板１２０には、半球型ボタンユニット２００の第１モータ３２１および第２モータ３３１が接続されている。半球型ボタンユニット２００の第１モータ３２１は、上述したように、可動部２２０を視認可能に変位させることが可能である。すなわち、可動部２２０の上面視において、可動部２２０の装飾部２２５を水平方向に揺れ動かすことが可能である。演出制御用マイコン１２１は、役物ランプ制御回路１６２を介して、可動部２２０の変位動作を制御する。

【０１３８】
半球型ボタンユニット２００の第２モータ３３１は、上述したように、半球型ボタンユニット２００の半球型ボタン４０（カバー部２１０）を変位させることが可能である。すなわち、半球型ボタン４０（カバー部２１０）を振動させることが可能である。演出制御用マイコン１２１は、役物ランプ制御回路１６２を介して、カバー部２１０の変位動作を制御する。
【０１３９】
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などに基づいて、役物ランプ制御回路１６２を介して枠ランプ５３等の点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン１２１は、枠ランプ５３の発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ５３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。
【０１４０】
また、演出制御用マイコン１２１は、半球型ボタンユニット２００の光源部２６０における上記各種ＬＥＤの発光態様を決める発光パターンデータ（ランプデータ）を作成し、発光パターンデータに従って光源部２６０の各種ＬＥＤ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。
【０１４１】
なお、役物ランプ制御回路１６２を基板にしてＣＰＵを実装してもよい。この場合、そのＣＰＵに、半球型ボタンユニット２００の光源部２６０の各種ＬＥＤ、枠ランプ５３等の点灯制御、および、半球型ボタンユニット２００の可動部２２０、カバー部２１０、盤可動体５５ｋの動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板にＲＯＭを実装して、そのＲＯＭに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。
【０１４２】
４．遊技制御基板１００による遊技の説明
次に、遊技制御基板１００により行われる遊技について説明する。最初に普図に関わる遊技について説明する。遊技制御基板１００は、発射された遊技球がゲート１３に入賞すると、普図の可変表示、又は、補助遊技が行われていないことを条件に、普図抽選を行う。遊技制御基板１００は、普図抽選を行うと、普図表示器８２において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート１３への入賞に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート１３への入賞に係る遊技が終了する。また、以下において、普図の可変表示、又は、補助遊技が行われていないときに遊技球がゲート１３に入賞することを「普図変動始動条件の成立」という。
【０１４３】
遊技制御基板１００は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図変動始動条件の成立により、普図関連判定情報を取得する。取得する普図関連判定情報には、図２０（Ａ）に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。具体的に、普通図柄乱数の範囲は、０～６５５３５である。
【０１４４】
次に、普図関連判定情報を用いて行われる各判定について説明する。最初に、当たり判定について説明する。当たり判定は、図２１（Ａ）に示す当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けられている。すなわち、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で

用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数判定値）が振り分けられている。よって、遊技制御基板１００は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。

【０１４５】

次に、普図の変動パターン判定（普図変動パターン判定）について説明する。普図変動パターン判定は、図２１（Ｂ）に示す普図変動パターン判定テーブルを用いて、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンは、普図変動時間などの普図の変動表示に関する所定事項に関する識別情報である。

【０１４６】

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

【０１４７】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普通図柄毎に１つ格納されている。すなわち、遊技制御基板１００は、非時短状態においては、ハズレの普通図柄（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図変動表示については普図変動時間が３０秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図変動表示については普図変動時間が３０秒となる普図変動パターンに決定する。また、遊技制御基板１００は、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図変動表示については普図変動時間が５秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図変動表示については普図変動時間が５秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図変動表示が、普図表示器８２で行われる。

【０１４８】

このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器８２において普図の可変表示が行われる。そして、普図の可変表示で、表示結果（普図抽選の結果）として、当たり図柄が停止表示（導出）されると、補助遊技が実行される。

【０１４９】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）には、電チュー１２Ｄが開放する回数、および、各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に対応付けられている。遊技制御基板１００は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に基づいて、図２１（Ｃ）に示す補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。すなわち、補助遊技制御テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。よって、遊技制御基板１００は、当たり図柄が停止表示されると、遊技状態に応じた補助遊技を実行する。ここで、遊技状態に応じた補助遊技について説明する。

【０１５０】

非時短状態における補助遊技では、電チュー１２Ｄが１回開放する。このときの開放時間は０．２秒である。よって、この補助遊技が実行されたときに遊技球を第２始動口１２に入賞させるのは困難である。なお、以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう

【０１５１】

時短状態における補助遊技では、電チュー１２Ｄが２回開放する。１回目の開放時間は２．５秒である。そして、１回目の開放が終了し、一旦電チュー１２Ｄが閉鎖してから１．０秒のインターバル時間を挟んで２回目の開放が行われる。２回目の開放時間は２．５秒である。よって、この補助遊技が実行されたときに遊技球を第２始動口１２に入賞させるのは容易である。なお、以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。

【０１５２】

次に、特図に関わる遊技について説明する。発射された遊技球が第１始動口１１に入賞すると、特図１保留数（Ｕ１）が４未満であることを条件に、特図１抽選を行う。特図１抽選が行われると、特図１表示器８１ａにおいて、特図１の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図１抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図１には、「大当たり図柄」および「ハズレ図柄」がある。すなわち、特図１抽選の結果には「大当たり」および「ハズレ」がある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【０１５３】

同様に、発射された遊技球が第２始動口１２に入賞すると、特図２保留数（Ｕ２）が４未満であることを条件に、特図２抽選を行う。特図２抽選が行われると、特図２表示器８１ｂにおいて、特図２の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図２抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図２には、「大当たり図柄」および「ハズレ図柄」がある。すなわち、特図２抽選の結果には、「大当たり」および「ハズレ」がある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【０１５４】

なお、以下において、特図１保留数（Ｕ１）が４未満であるときに遊技球が第１始動口１１に入賞することを「第１始動条件の成立」といい、特図２保留数（Ｕ２）が４未満であるときに遊技球が第２始動口１２に入賞することを「第２始動条件の成立」という。また、「第１始動条件の成立」と「第２始動条件の成立」をまとめて「始動条件の成立」と総称する。また、特別図柄のハズレ図柄については、前述の普通図柄のハズレ図柄と区別するために「ハズレ特図」ともいう。

【０１５５】

遊技制御基板１００は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、遊技状態の設定）を行うにあたり、始動条件の成立により、特図関連判定情報を取得し、当該特図関連判定情報について種々の判定を行う。取得する特図関連判定情報には、図２０（Ｂ）に示すように、特別図柄乱数、大当たり図柄種別乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。

【０１５６】

特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。大当たり図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数（判定情報）である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数（判定情報）である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。具体的に、特別図柄乱数の範囲は、０～６５５３５である。大当たり図柄種別乱数の範囲は、０～９である。リーチ乱数の範囲は、０～９９である。特図変動パターン乱数の範囲は、０～９９である。なお、各種乱数の範囲は、これらに限られず適宜に設定することができる。

【０１５７】

次に、特図関連判定情報を用いて行われる各判定について説明する。最初に、大当たり判定について説明する。大当たり判定は、図２１（Ａ）に示す大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。大

当たり判定テーブルは、遊技状態、詳細には、後述する通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルには、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）とがある。

【０１５８】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たりおよびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数判定値）が振り分けられている。遊技制御基板１００は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、又は、ハズレの何れであるかを判定する。図２１（Ａ）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。

【０１５９】

次に、大当たり図柄種別判定について説明する。大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図２１（Ｂ）に示す大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別には、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典（通常よりも遊技者に有利になる有利遊技状態の内容）などで構成される大当たりの構成要素が対応付けられている。

【０１６０】

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別（特図１／特図２）、言い換えれば、当該大当たり図柄種別判定が起因する（当該大当たり図柄種別判定を発生させた）入賞が行われた始動口の種別（第１始動口１１／第２始動口１２）に関連付けられている。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルには、特図１の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第１大当たり図柄種別判定テーブル）と特図２の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第２大当たり図柄種別判定テーブル）とがある。

【０１６１】

各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値（大当たり図柄種別乱数判定値）が振り分けられている。よって、遊技制御基板１００は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに照合して、大当たり図柄の種別を判定する。

【０１６２】

第１始動口１１に入賞した場合の（特図１に係る）大当たり図柄として、大当たり図柄Ａ、大当たり図柄Ｂ、および大当たり図柄Ｃの３種類の大当たり図柄が設けられている。一方、第２始動口１２に入賞した場合の（特図２に係る）大当たり図柄として、大当たり図柄Ｄ、および大当たり図柄Ｅの２種類の大当たり図柄が設けられている。そして、第１大当たり図柄種別判定テーブルおよび第２大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数判定値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。

【０１６３】

なお、大当たりの当選確率および大当たり図柄種別の振分率（％）は図２１（Ａ）および図２１（Ｂ）に限られず、適宜に設定することができる。また、大当たり図柄の種別は、図２１（Ｂ）に示す５種類の大当たり図柄に限らず、適宜に設定することができる。例えば、第１大当たり図柄種別判定テーブルにおいて、３種類より多い又は少ない種類の大当たり図柄が大当たり図柄種別乱数判定値に対応付けられていてもよい。また、第２大当たり図柄種別判定テーブルにおいて、２種類より多い大当たり図柄が大当たり図柄種別乱数判定値に対応付けられていてもよい。

【０１６４】

次に、リーチ判定について説明する。リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図２１（Ｃ）に示すリーチ判定テーブルを用いてリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。ここで、リーチについて説明するために、リーチの前提となる

特図変動演出について説明する。

【０１６５】

特図の可変表示が行われると、当該特図の可変表示に応じて、特図変動演出が行われる。特図変動演出は、画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３、盤可動装置５５、半球型ボタンユニット２００の半球型ボタン４０、可動部２２０の装飾部２２５および剣型ボタン４１などの様々な演出装置を用いて行われる。特図変動演出では、画像表示装置５０の表示部５０ａにおいて、当該特図の可変表示に同期、又は、略同期した演出図柄の可変表示が行われる。すなわち、特図の変動表示に伴って演出図柄の変動表示が行われ、特図の変動停止（停止表示）に伴って、演出図柄の変動停止（停止表示）が行われる。なお、演出図柄の可変表示が行われているときには、表示部５０ａで行われる特図変動演出として、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄とは異なる演出画像（静止画や動画）の表示が行われる。

【０１６６】

演出図柄は、例えば、表示部５０ａにおいて、相対的に左側に表示される左演出図柄ＥＺ１と、相対的に真ん中に表示される中演出図柄ＥＺ２と、相対的に右側に表示される右演出図柄ＥＺ３とで構成される（図２６等を参照）。なお、以下において、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３を総称する場合に「演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３、又は、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３」という場合もある。

【０１６７】

演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３はそれぞれ、遊技者が識別可能な複数の識別情報で構成される。本形態では、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３は主に「１」～「８」までの数字を含む図柄で構成される。そして、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の変動表示においては、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３を構成する数字を含む図柄群が、正面視で上下方向に並んで表示部５０ａの上から下にスクロールする。このとき、表示部５０ａに表示され、視認される数字が次々に入れ替わる。

【０１６８】

なお、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の変動表示の態様としては、上下方向にスクロールする態様に限られず、左右方向（例えば、右から左）にスクロールする態様など他の態様であってもよい。また、スクロール表示ではなく所定の定位置で演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３を構成する数字を含む図柄群が次々に入れ替わる（例えば、その定位置で自転する）態様であってもよい。

【０１６９】

そして、特図が停止表示されるときに、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が所定の配列（組み合わせ）で停止表示される。すなわち、変動表示において表示部５０ａ内で次々に入れ替わっていた様々な数字を含む図柄が１つに特定される。このとき、停止表示した演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の組み合わせによって、特図表示器８１にて停止表示される特図、すなわち特図抽選の結果が、わかりやすく表示される。つまり遊技者は、一般的には特図抽選の結果を特図１表示器８１ａや特図２表示器８１ｂにより把握するのではなく、画像表示装置５０の表示部５０ａにて把握する。

【０１７０】

そして、リーチとは、特図変動演出において、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３を用いて遊技者に大当たりを期待させるための演出である。具体的に、リーチは、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３のうちでスクロール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、スクロール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「５↓５」の状態）のことである（図２７（Ｄ）や図２８（Ａ）参照）。なお、リーチにおいてスクロール表示されていない演出図柄は、表示部５０ａ内の所定位置で仮停止している。

【０１７１】

仮停止とは、所定の演出図柄が略所定位置で留まり（所定の演出図柄が表示部５０ａ内に表示され続け）、すなわち、異なる演出図柄に入れ替わることはないものの、微小な変動

（例えば、多少の上下方向の往復運動の繰り返し、また、多少の揺動の繰り返し、また、拡大と縮小の繰り返しなど）のことである。なお、仮停止の態様はこれらに限られず、適宜に設定してもよい。

【０１７２】

リーチ判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けられている。すなわち、リーチ判定テーブルには、非時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（非時短用リーチ判定テーブル）と時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（時短用リーチ判定テーブル）とがある。

【０１７３】

非時短状態と時短状態についての詳細は後述するが、非時短状態と時短状態は、特別図柄の変動表示に要する時間（特図変動表示の開始時から表示結果の導出時までの時間：特図変動時間）に影響を及ぼす遊技状態であり、時短状態では、非時短状態よりも特図変動時間が短くなり易い。

【０１７４】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数判定値）が振り分けられている。よって、遊技制御基板１００は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りかリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。図２２（Ｃ）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルの方が、時短用リーチ判定テーブルよりも、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数判定値が多く振り分けられている。

【０１７５】

リーチ判定の結果が「リーチ有り（リーチを発生させる）」であると、大抵の場合は特図変動演出でリーチが発生する。一方、リーチ判定の結果が「リーチ無し（リーチを発生させない）」であると、特図変動演出でリーチが発生しない。なお、以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われるリーチ判定の結果「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

【０１７６】

次に、特別図柄変動パターン判定について説明する。特別図柄変動パターン判定（特図変動パターン判定）は、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも、図２３～図２４に示す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、特別図柄の変動表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定するための判定である。

【０１７７】

特図変動パターンとは、特図変動時間や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情報も含まれている。

【０１７８】

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる変動表示を行う特別図柄の種別（特図１／特図２）、言い換えれば、当該特図変動パターン判定が起因する入賞が行われた始動口の種別（第１始動口１１／第２始動口１２）に関連付けられている。すなわち、特図変動パターン判定テーブルは、特図１の変動表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図１変動パターン判定テーブル：図２３）と、特図２の変動表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図２変動パターン判定テーブル：図２４）とに大別される。

【０１７９】

そして、特別図柄の種別に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）にも関連付けられている。すなわち、特図１変動パターン判定

テーブルには、非時短状態のときに用いられる特図１変動パターン判定テーブル（非時短用特図１変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる特図１変動パターン判定テーブル（時短用特図１変動パターン判定テーブル）とがある。一方、特図２変動パターン判定テーブルについても同様に、非時短状態のときに用いられる特図２変動パターン判定テーブル（非時短用特図２変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図２変動パターン判定テーブル（時短用特図２変動パターン判定テーブル）とがある。

【０１８０】

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

【０１８１】

さらに、各リーチ無しハズレ用の特図１変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けられている。具体的には、特図１保留数（Ｕ１）が０～２のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図１変動パターン判定テーブルと、特図１保留数（Ｕ１）が３～４のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図１変動パターン判定テーブルとがある。また、リーチ無しハズレ用の特図２変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けられている。具体的には、特図２保留数（Ｕ２）が０～２のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図２変動パターン判定テーブルと、特図２保留数（Ｕ２）が３～４のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図２変動パターン判定テーブルとがある。

【０１８２】

以上のように特別図柄の種別や遊技状態などに関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルでは、特図変動パターン判定の結果である特図変動パターンに、特図変動パターン乱数の判定値（特図変動パターン乱数判定値）が振り分けられている。よって、遊技制御基板１００は、取得した特図変動パターン乱数を特図変動パターン判定テーブルに照合して、特図変動パターンを判定する。そして、この判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の特別図柄の変動表示が、特図表示器８１で行われる。

【０１８３】

そして、特別図柄の変動表示が行われているときに、特図変動パターンに基づいた特図変動演出が行われる。特図変動演出には、通常の通常特図変動演出と、通常特図変動演出よりも演出時間が長く、通常特図変動演出よりも大当たり期待度が高い特別特図変動演出とがある。

【０１８４】

また、特図変動パターンには、特図変動時間に基づいた特図変動演出の演出内容を構成する演出フローに関する情報が含まれている。この特図変動演出の演出フローは、図２３～図２４に示す特図変動パターン判定テーブルの右から３番目の項目に示している。ここで、特図変動パターンに関連づけられた特図変動演出の演出フローを構成する各演出について説明する。

【０１８５】

特図変動演出の演出フローを構成する演出として、通常変動、リーチ、ノーマルリーチ（Ｎリーチ）、発展演出、ロングリーチ（Ｌリーチ）、およびスペシャルリーチ（ＳＰリーチ）がある。

【０１８６】

通常変動は、基本的には、演出図柄が特別態様になることなく、１つ１つの演出図柄を認識困難な程度に高速で変動表示する演出のことである。そして、通常特図変動演出の全部分（演出図柄の変動開始から変動停止までの部分）、および、特別特図変動演出における

リーチが成立（確定）するまでの部分が通常変動で構成されている。
【０１８７】
Ｎリーチは、通常変動を経てリーチが成立（確定）した直後に、当該リーチを構成する演出図柄が仮停止したその位置で所定時間（例えば、１０秒）維持された状態で、残り１つの演出図柄が減速していき、通常変動より低速で変動する演出である。Ｎリーチが示唆する大当たりの期待度は、通常変動より高く、後述するＬリーチおよびＳＰリーチよりも低い。Ｎリーチで特図変動演出が終了する場合、その低速で変動する残りの１つの演出図柄が停止する。ハズレの場合、残りの１つの演出図柄は、リーチを構成する演出図柄とは異なる演出図柄で停止する。Ｎリーチで特図変動演出が終了しない場合、残りの１つの演出図柄が再び高速で変動し、リーチが維持されたままＮリーチからＬリーチ、又は、ＳＰリーチに発展する（切り替わる）。
【０１８８】
Ｌリーチは、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に所定位置（例えば、左演出図柄ＥＺ１は表示部５０ａの左上で、右演出図柄ＥＺ３は表示部５０ａの右上）に移動した状態で、Ｌリーチ専用の背景画像が表示され（映像が流され）、Ｎリーチよりも長い時間行われる演出である。なお、Ｌリーチでは、例えば表示部５０ａにおいて２ＤＣＧによるアニメーション画像が表示される。Ｌリーチの演出内容としては、例えば所定のキャラクタが敵キャラクタとバトルするシーンが表示される（バトルする映像が表示部５０ａで流れる）。
【０１８９】
ＳＰリーチは、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に所定位置（例えば、左演出図柄ＥＺ１は表示部５０ａの左上で、右演出図柄ＥＺ３は表示部５０ａの右上）に移動した状態で、Ｌリーチ用の背景画像よりも長い時間の専用の背景画像が表示される（映像が流れる）演出である。なお、ＳＰリーチでは、主に表示部５０ａにおいて３ＤＣＧ画像が表示される。そして、ＳＰリーチの演出内容としては、所定のキャラクタが敵の基地で敵キャラクタとバトルするシーンが表示される（バトルする映像が表示部５０ａで流れる）。
【０１９０】
なお、Ｎリーチ、Ｌリーチ、およびＳＰリーチにおける「リーチが維持された状態」には、当該Ｎリーチ、Ｌリーチ、およびＳＰリーチにおいてずっとリーチを構成する演出図柄が表示部５０ａで視認可能である状態だけではなく、例えば、専用の背景画像との関係で所定期間、当該リーチを構成する演出図柄が表示部５０ａから視認困難、又は、視認不可能な状態も含むものとする。
【０１９１】
また、図２３～図２４の表の右から２番目の欄に示すように、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容に関する情報を含む特図変動パターンについて、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けて名称を付すこととする。
【０１９２】
例えば、ハズレに係る特図変動パターン全般のことを「ハズレ変動」ともいい、大当たりに係る特図変動パターン全般のことを「大当たり変動」ともいう。また、リーチ有りハズレに係るハズレ変動のことを「リーチ有りハズレ変動」ともいい、リーチ無しハズレに係るハズレ変動のことを「リーチ無しハズレ変動」ともいう。また、大当たりおよびハズレに関係なくＳＰリーチが行われる特図変動パターンのことを「ＳＰリーチ変動」ともいう。さらに、大当たりおよびハズレに関係なくＬリーチが行われる特図変動パターンのことを「Ｌリーチ変動」ともいう。
【０１９３】
また、非時短状態で選択可能な通常Ａハズレ変動～通常Ｃハズレ変動に係る特図変動演出の演出フローはともに通常変動のみで構成されているが、その特図変動パターンの特図変動時間が１３秒、８秒と４秒とで異なっている。同様に、時短状態で選択可能な短縮Ａハズレ変動と短縮Ｂハズレ変動に係る特図変動演出の演出フローもともに通常変動のみで構

成されているが、その特図変動パターンの特図変動時間が６秒と３秒とで異なっている。
【０１９４】
以上のように、大当たり判定、大当たり図柄種別判定、リーチ判定、および特図変動パターン判定が行われることによって、特図表示器８１において特図の可変表示が行われる。
【０１９５】
そして、特図の可変表示で、表示結果（特別図柄抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。次に、大当たり遊技について説明する。
【０１９６】
大当たり遊技は、大入賞口１４の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（ＯＰとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（ＥＤとも表記する）とを含んでいる。
【０１９７】
各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。なお、以下において、所定回数目（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（１回目）のラウンド遊技のことを「１ラウンド（１Ｒ）」ともいい、１０回目のラウンド遊技のことを「１０ラウンド（１０Ｒ）」ともいう。
【０１９８】
このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口１４の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間（開放パターン）、次回の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、および、エンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。
【０１９９】
そして、これらの各要素は、大当たり遊技制御テーブルに格納されている。図２５（Ａ）に示すように、大当たり遊技制御テーブルは、大当たり図柄の種別に対応付けられている。遊技制御基板１００は、停止表示された大当たり図柄の種別に対応付けられた大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。すなわち、遊技制御基板１００は、大当たり図柄が停止表示されると、停止表示された大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技を実行する。ここで、大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技について説明する。
【０２００】
大当たり図柄Ａに応じた大当たり遊技では、ラウンド遊技が８回行われる。そして、１Ｒから８Ｒまでの各ラウンド遊技では、１回のラウンド遊技当たり最大で２９．５秒にわたって大入賞口１４が開放する。
【０２０１】
大当たり図柄Ｂ、および大当たり図柄Ｃに応じた大当たり遊技では、ラウンド遊技が４回行われる。そして、１Ｒから４Ｒまでの各ラウンド遊技では、１回のラウンド遊技当たり最大で２９．５秒にわたって大入賞口１４が開放する。
【０２０２】
大当たり図柄Ｄ、および大当たり図柄Ｅに応じた大当たり遊技では、ラウンド遊技が１６回行われる。そして、１Ｒから１６Ｒまでの各ラウンド遊技では、１回のラウンド遊技当たり最大で２９．５秒にわたって大入賞口１４が開放する。
【０２０３】
そして、遊技制御基板１００は、大当たり遊技の終了に伴って、当該大当たり遊技後の遊技状態を新たに設定する。新たに設定される遊技状態は、終了する大当たり遊技に係る大当たり図柄に対応付けられている。
【０２０４】
ここで、パチンコ遊技機ＰＹ１の遊技状態について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１の遊

技状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る遊技状態と、特図変動時間および第２始動口１２の開放の容易性に係る遊技状態とがある。前者には、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者には、非時短状態と時短状態とがある。

【０２０５】

通常確率状態は、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常の確率である遊技状態である。一方、高確率状態は大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である遊技状態である。なお、パチンコ遊技機ＰＹ１で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。

【０２０６】

次に、非時短状態と時短状態について説明する。時短状態は、非時短状態に比べて、特図変動時間が短くなり易い遊技状態である。前述のように、時短状態では、非時短状態に比べて特図変動時間の短い特図変動パターンが選択され易いように設定された特図変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターン判定が行われる。その結果、時短状態では、非時短状態に比べて特図保留の消化のペースが速くなり、始動口１１，１２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。

【０２０７】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易い遊技状態でもある。本形態では、普図変動時間は、遊技状態に関連付けられた普図変動パターン判定テーブルに基づいて決定される。具体的に、普図変動時間は、非時短状態においては３０．０秒に決定され、時短状態においては５．０秒に決定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多くなる。

【０２０８】

さらに、時短状態は、非時短状態に比べて、１回の補助遊技における電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり易い遊技状態でもある。これは、非時短状態では、１回の補助遊技で電チュー１２Ｄが０．２秒開放するのに対し、時短状態では、１回の補助遊技で電チュー１２Ｄが合計で５．０秒開放するからである。

【０２０９】

加えて、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易い遊技状態でもある。これは、非時短状態では、当たり判定において６６００／６６５３６の確率で当たりと判定されるのに対し、時短状態では、当たり判定において５９９３６／６６５３６の確率で当たりと判定されるからである。

【０２１０】

以上のことから、時短状態では、非時短状態に比べて、単位時間当たりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなるので、第２始動口１２への入賞がし易くなる。よって、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。なお、パチンコ遊技機ＰＹ１で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。

【０２１１】

なお、時短状態では、非時短状態に比べて、当たりに当選し易いこと、普図変動時間が短くなり易いこと、および、１回の補助遊技における電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり易いことからなる普図に係る遊技についての３つの点で、遊技者に有利に設定されるが、この遊技者に有利に設定される点はこれらの中の任意の一部であってもよい。最終的に、時短状態では、非時短状態に比べて、単位時間当たりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり、第２始動口１２への入賞がし易くなればよい。

【０２１２】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態であるが、この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。大当たり遊技中は、遊技状態が通常遊技状態に設定される。すなわち、大当たり遊技の開始に伴って、遊技状態がリセットされて、通常遊技状態が設定される。

【０２１３】
ここで、大当たり遊技後の遊技状態についての説明に戻す。前述の通り、新たに設定される遊技状態は、終了する大当たり遊技に係る大当たり図柄に対応付けられている。具体的には、大当たり図柄Ａ、大当たり図柄Ｂ、および大当たり図柄Ｄに対応付けられた新たな遊技状態は、高確率状態且つ時短状態である。すなわち、大当たり図柄Ａ、大当たり図柄Ｂ、又は、大当たり図柄Ｄが停止表示すると、大当たり遊技の後は、高確率状態且つ時短状態で遊技が進行する。一方、大当たり図柄Ｃおよび大当たり図柄Ｅに対応付けられた新たな遊技状態は、通常確率状態且つ時短状態である。すなわち、大当たり図柄Ｃ、又は、大当たり図柄Ｅが停止表示すると、大当たり遊技の後は、通常確率状態且つ時短状態で遊技が進行する。
【０２１４】
このように、大当たり当選に伴って、大当たり遊技後は新たな遊技状態にて遊技が進行するが、通常遊技状態に比べて遊技者に有利になる新たな遊技状態の期間は規定されている。具体的には、遊技者に有利な新たな遊技状態が設定されて、大当たりに当選することなく特図の可変表示が所定の規定回数、実行されると、遊技者に有利な遊技状態が終了する。この規定回数は、大当たり図柄の種別と、遊技状態の種別とに関連付けられている。
【０２１５】
大当たり図柄Ａ、大当たり図柄Ｂおよび大当たり図柄Ｄで高確率状態が設定される場合の規定回数は１６０回に設定されている。また、大当たり図柄Ａ、大当たり図柄Ｂおよび大当たり図柄Ｄで時短状態が設定される場合の規定回数は１６０回に設定されている。さらに、大当たり図柄Ｃおよび大当たり図柄Ｅで時短状態が設定される場合の規定回数は１００回に設定されている。
【０２１６】
そして、高確率状態が設定されて大当たり当選されることなく規定回数の特図の可変表示が実行されると、高確率状態が終了して通常確率状態に移行する。また、時短状態が設定されて大当たり当選されることなく規定回数の特図の可変表示が実行されると、時短状態が終了して非時短状態に移行する。
【０２１７】
なお、以下において、高確率状態に対する規定回数を「高確率規定回数」という。また、時短状態に対する規定回数を「時短規定回数」という。また、大当たり図柄Ｃ、および大当たり図柄Ｅに係る大当たり遊技後に通常確率状態で遊技が進行するが、この遊技状態についての規定回数は設定されていない。
【０２１８】
このように、大当たり図柄に応じて新たな遊技状態および規定回数が対応付けられている。遊技制御基板１００は、図２５（Ｂ）に示す遊技状態設定テーブルに基づいて、大当たり遊技後の新たな遊技状態、並びに高確率規定回数、および時短規定回数を設定する。
【０２１９】
以上のように、大当たりに当選すると、大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技が実行され、大当たり図柄の種別に応じた遊技状態および規定回数が設定される。大当たり遊技の種別、遊技状態の種別および規定回数は、遊技者の遊技利益となるので、大当たり図柄の種別は、遊技者に付与する遊技利益を表しているということができる。ここで、特図１抽選に係る大当たり図柄Ａ、大当たり図柄Ｂおよび大当たり図柄Ｃに係る遊技利益と、特図２抽選に係る大当たり図柄Ｄおよび大当たり図柄Ｅに係る遊技利益とを比べると、大当たり遊技に係る出玉性能の点から特図２抽選の方が遊技者に有利といえる。
【０２２０】
また、大当たりの遊技利益に着目し、大当たり遊技後に高確率状態で遊技が進行させる大当たりのことを「高確率大当たり」ともいう。さらに、大当たり遊技後に高確率状態且つ時短状態で遊技が進行させる大当たりのことを「確変大当たり」ともいう。加えて、大当たり遊技後に通常確率状態且つ時短状態で遊技が進行させる大当たりのことを「時短大当たり」ともいう。

【０２２１】
５．演出制御基板１２０による演出の説明
前述のように、遊技制御基板１００は、遊技球が始動口２０，２２に入賞することによって、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技などを行う。そして、演出制御基板１２０は、これらの遊技制御基板１００が行う遊技の内容に応じて、種々の演出を実行する。以下に、演出制御基板１２０により行われる種々の演出のうち、特図可変表示に応じた特図変動演出について図２６～図２９を用いて説明する。
【０２２２】
演出制御基板１２０は、特別図柄の可変表示が開始されると、特別図柄の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を制御する。特図変動演出では、表示部５０ａにおいて、所定の背景画像に重畳的に、演出図柄の可変表示が行われる。演出図柄の可変表示では、演出図柄が変動した後に停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示が行われる。演出図柄の変動表示が行われているときには、大当たりに当選したことの可能性（いわゆる「大当たり期待度」）が示唆されることがある。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。
【０２２３】
次に、特図変動演出の具体例について説明する。例えば、図２６（Ａ）に示すように、表示部５０ａにおいて、通常用背景画像Ｇ１００の上に、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３が停止表示されており、特別図柄の変動表示が行われていない状態から、特別図柄の変動表示が開始されると、図２６（Ｂ）に示すように、その開始に伴って演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の変動表示が開始される。そして、この新たに開始された特別図柄の変動表示の特図変動パターンがリーチ無しハズレ変動（例えば、通常Ａハズレ変動）であると、リーチが発生することなく、特別図柄の変動表示の終了（特別図柄の停止表示）に伴って、リーチ無しハズレに特有なハズレ目（いわゆる「バラケ目」）で演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の停止表示が行われる。演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の停止表示に向けて、例えば、最初に図２６（Ｃ）に示すように、左演出図柄ＥＺ１が表示部５０ａの上下方向略中央位置で仮停止し、次に図２６（Ｄ）に示すように、右演出図柄ＥＺ３が表示部５０ａの上下方向略中央位置で仮停止し、さらに、図２６（Ｅ）に示すように、中演出図柄ＥＺ２が表示部５０ａの上下方向略中央位置で仮停止する。そして、最後に、表示部５０ａの上下方向略中央位置で水平方向に並んだ状態で仮停止している演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３が、図２６（Ｆ）に示すように、そのまま一斉に完全に停止し、停止が確定する（演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の停止表示が行われる）。
【０２２４】
なお、図２６の例では、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の停止表示が行われる際に、左演出図柄ＥＺ１→右演出図柄ＥＺ３→中演出図柄ＥＺ２の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。
【０２２５】
次に、リーチが発生する場合の特図変動演出について説明する。この場合も前述のリーチ無しの場合と同様に、表示部５０ａにおいて、図２７（Ａ）に示すように、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３が停止表示されている状態から、特別図柄の変動表示が開始されて、図２７（Ｂ）に示すように、演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の変動表示が開始するとする。そして、例えば図２７（Ｃ）に示すように、数字「５」からなる左演出図柄ＥＺ１が表示部５０ａの上下方向略中央位置で仮停止し、次に、図１６（Ｄ）に示すように、同一の数字「５」からなる右演出図柄ＥＺ３が表示部５０ａの上下方向略中央位置で水平方向に並んで仮停止して、リーチになる（リーチが発生、又は、成立する）。
【０２２６】

なお、図２７の例では、リーチが発生する際に、左演出図柄ＥＺ１→右演出図柄ＥＺ３の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。また、リーチを構成する演出図柄の数字も「５」に限られない。また、仮停止する位置も表示部５０ａの上下方向略中央位置に限られない。また、リーチを構成する演出図柄が並ぶ方向も水平方向に限られず斜め方向など他の方向であってもよい。

【０２２７】

次に、リーチが成立した後に、リーチが保持された状態で行われる演出（リーチ演出）について説明する。図２７（Ｄ）に示すように、リーチが成立すると、その時点からＮリーチが開始される。Ｎリーチでは、図２８（Ａ）に示すように、リーチが成立した状態が所定時間（例えば、１０秒）維持される。Ｎリーチが開始されると、図２８（Ｂ）に示すように、通常態様の高速で変動表示（スクロール）をしている中演出図柄ＥＺ２が徐々に減速していく。

【０２２８】

ここで、実行中の特図変動演出がＮリーチで終了する場合は、このＮリーチの状態から、中演出図柄ＥＺ２が表示部５０ａの上下方向略中央位置で仮停止して特図抽選の結果に応じた演出図柄の停止表示が行われる。実行中の特図変動演出が起因する特図抽選の抽選結果が「ハズレ」であると、ハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる。この特図変動演出では、リーチが発生しているので、図２８（Ｃ－１）に示すように、リーチを構成する数字とは異なる数字（図２８（Ｃ－１）において「４」）からなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止する。そして、特別図柄の変動表示の終了（特別図柄の停止表示）に伴って、図２８（Ｄ）に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、リーチ有りハズレに特有なハズレ目で左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３の停止表示が行われる。

【０２２９】

また、Ｎリーチで特図変動演出が終了しない場合、言い換えれば、ＬリーチやＳＰリーチに発展する場合は、図２８（Ｃ－２）に示すように、例えばＮリーチで終了する場合の中演出図柄ＥＺ２が仮停止するタイミングと大体同じタイミングで、中演出図柄ＥＺ２が再び通常態様の（高速で）変動表示を行い、ＬリーチやＳＰリーチへと発展する。

【０２３０】

ＮリーチからＬリーチに発展すると、仮停止している左演出図柄ＥＺ１が縮小しながら表示部５０ａの左上に移動すると共に、仮停止している右演出図柄ＥＺ３が縮小しながら表示部５０ａの右上に移動する（図２９（Ａ－１）参照）。また、通常用背景画像Ｇ１００からＬリーチ専用の背景画像（Ｌリーチ用背景画像）Ｇ１０１に切り替わる（図２９（Ａ－１）参照）。本形態のＬリーチ用背景画像Ｇ１０１は、街中で主人公キャラと敵キャラとがバトルする２ＤＣＧによる映像（シーン）で構成されている。

【０２３１】

一方、ＮリーチからＳＰリーチに発展する場合も、Ｌリーチと同様に、仮停止している左演出図柄ＥＺ１が縮小しながら表示部５０ａの左上に移動すると共に、仮停止している右演出図柄ＥＺ３が縮小しながら表示部５０ａの右上に移動する（図２９（Ａ－２）参照）。また、通常用背景画像Ｇ１００からＳＰリーチ専用の背景画像（ＳＰリーチ用背景画像）Ｇ１０２に切り替わる（図２９（Ａ－２）参照）。本形態のＳＰリーチ用背景画像Ｇ１０２は、敵のアジトで主人公キャラと敵キャラとがバトルする３ＤＣＧによる映像（シーン）で構成されている。

【０２３２】

そして、ＬリーチであってもＳＰリーチであっても、ハズレであると、最終的には図２９（Ｂ－１）に示すように、Ｌリーチ用背景画像Ｇ１０１、又は、ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１０２から通常用背景画像Ｇ１００に切り替わると共に、ハズレを示す演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の停止表示が行われ、次の特図変動演出が行われる。一方、大当たりであると、ＬリーチであってもＳＰリーチであっても、最終的には図２９（Ｂ－２）に示すように、Ｌリーチ用背景画像Ｇ１０１、又は、ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１０２から通常用背

景画像Ｇ１００に切り替わると共に、大当たりを示す演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の停止表示が行われ、大当たり遊技演出が行われる。

【０２３３】

６．パチンコ遊技機ＰＹ１の動作

次に、図３０に基づいて遊技制御用マイコン１０１の動作について説明し、図３１～図３２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。まず、遊技制御用マイコン１０１の動作について説明する。

【０２３４】

［メイン側タイマ割り込み処理］遊技制御用マイコン１０１は、図３０に示すメイン側タイマ割り込み処理を例えば４ｍｓｅｃといった短時間毎に繰り返す。まず、遊技制御用マイコン１０１は、大当たり抽選に用いる大当たり乱数、大当たりの種別を決めるための当たり種別乱数、装飾図柄変動演出においてリーチ状態とするか否か決めるためのリーチ乱数、変動パターンを決めるための変動パターン乱数、普通図柄抽選に用いる普通図柄乱数（当たり乱数）等を更新する乱数更新処理を行う(S101)。なお各乱数の少なくとも一部は、カウンタＩＣ等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される、いわゆるハードウェア乱数であってもよい。全ての乱数をハードウェア乱数とする場合、ソフトウェアによる乱数の更新処理は必要ない。また乱数発生回路は、遊技制御用マイコン１０１に内蔵されていてもよい。

【０２３５】

次に、遊技制御用マイコン１０１は、入力処理を行う(S102)。入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機ＰＹ１に取り付けられている各種センサ（第１始動口センサ１１ａ、第２始動口センサ１２ａ、ゲートセンサ１３ａ、大入賞口センサ１４ａ、一般入賞口センサ１０ａ等（図１８参照））が検知した検出信号を読み込み、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための払い出しデータをＲＡＭ１０４の所定の記憶領域にセットする。

【０２３６】

続いて、遊技制御用マイコン１０１は、始動口センサ検出処理(S103)、特別動作処理(S104)および普通動作処理(S105)を実行する。始動口センサ検出処理(S103)では、第１始動口センサ１１ａによる入賞検知があれば、保留記憶が４個未満であることを条件に大当たり乱数等の乱数（図２０（Ｂ）参照）を取得する。また、第２始動口センサ１２ａによる入賞検知があれば、保留記憶が４個未満であることを条件に大当たり乱数等の乱数（図２０（Ｂ）参照）を取得する。また、ゲートセンサ１３ａによる通過検知があれば、すでに記憶されている当たり乱数が４個未満であることを条件に普通図柄乱数（図２０（Ａ）参照）を取得する。

【０２３７】

特別動作処理(S104)では、始動口センサ検出処理にて取得した大当たり乱数等の乱数を所定の判定テーブルを用いて判定する。そして、大当たり抽選の結果を示すための特別図柄の表示（変動表示と停止表示）を行う。この特別図柄の表示に際しては、特別図柄の変動表示の変動パターンの情報を含む変動開始コマンドをＲＡＭ１０４の所定の記憶領域にセットする。そして、大当たり乱数の判定の結果、大当たりに当選していた場合には、大当たりの種別に応じた所定の開放パターン（開放時間や開放回数、図２５（Ａ）参照）に従って大入賞口１４を開放させる大当たり遊技（特別遊技）を行う。この大当たり遊技の実行に際しては、当選した大当たり図柄の種別の情報を含むオープニングコマンドをＲＡＭ１０４の所定の記憶領域にセットする。なお特別動作処理(S104)において、大当たり乱数等の乱数の記憶がない場合には、演出制御用マイコン１２１に客待ち演出を実行させるための客待ち待機コマンドをセットする。

【０２３８】

普通動作処理(S105)では、始動口センサ検出処理にて取得した普通図柄乱数を所定の判定テーブルを用いて判定する。そして、その判定結果を報知するための普通図柄の表示（変動表示と停止表示）を行う。普通図柄乱数の判定の結果、普通当たり図柄に当選していた場合には、遊技状態に応じた所定の開放パターン（開放時間や開放回数、図２５（Ａ）参

照）に従って電チュー１２Ｄを開放させる補助遊技を行う。
【０２３９】
次に、遊技制御用マイコン１０１は、上述の各処理においてセットしたコマンド等を演出制御基板１２０等に出力する出力処理(S106)を行う。
【０２４０】
以上の遊技制御用マイコン１０１における処理と並行して、演出制御用マイコン１２１は図３１～図３２に示す処理を行う。演出制御用マイコン１２１の動作について、以下に説明する。
【０２４１】
［サブ側タイマ割り込み処理］演出制御用マイコン１２１は、図３１に示すようなサブ側タイマ割り込み処理を所定の短時間毎に繰り返す。サブ側タイマ割り込み処理ではまず、受信コマンド解析処理(S1001)を行う。
【０２４２】
［受信コマンド解析処理］図３２に示すように、受信コマンド解析処理(S1001)では演出制御用マイコン１２１はまず、遊技制御用マイコン１０１から変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する(S1101)。受信していなければ、ステップS1104に進むが、受信していれば、変動演出パターン選択処理(S1102)を行う。
【０２４３】
変動演出パターン選択処理(S1102)では、変動演出パターン決定用乱数を取得するとともに、変動開始コマンドの解析結果等に基づいて一つのテーブルを選択し、その選択したテーブルを用いて、取得した変動演出パターン決定用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。なお、選択した変動演出パターンを示すデータはＲＡＭ１２４の所定の記憶領域に格納される。この変動演出パターンの選択により、枠ランプ５３を発光させる演出の実行の有無やそのタイミング、盤可動体５５ｋを動作させる演出の実行の有無やそのタイミング、さらに、半球型ボタンユニット２００の半球型ボタン４０を振動させる演出の実行の有無やそのタイミング、半球型ボタンユニット２００の可動部２２０を動作させる演出の実行の有無やそのタイミング、および、可動部２２０の動作に伴う、半球型ボタンユニット２００の各種ＬＥＤを発光駆動させる演出の実行の有無やそのタイミングといった詳細までを含めて演出の内容が決定される。
【０２４４】
次に演出制御用マイコン１２１は、ステップS1102で選択した変動演出パターンで変動演出を開始させるための変動演出開始コマンドを、ＲＡＭ１２４の所定の記憶領域にセットする(S1103)。そしてステップS1104に進む。
【０２４５】
なお、開始させる変動演出に半球型ボタンユニット２００の半球型ボタン４０を振動させる演出がある場合には、サブ側タイマ割り込み処理（図３１）のステップS1004の可動体処理にて、第２モータ３３１を回転駆動させて、半球型ボタン４０を振動させる。また、決定された演出に半球型ボタンユニット２００の可動部２２０を動作させる演出がある場合には、サブ側タイマ割り込み処理（図３１）のステップS1004の可動体処理にて、第１モータ３２１を回転駆動させて、可動部２２０を視認可能に動作せせる。また、決定された演出に半球型ボタンユニット２００の各種ＬＥＤを発光駆動させる演出がある場合には、サブ側タイマ割り込み処理（図３１）のステップS1005のランプ処理にて、光源部２６０の各ＬＥＤ２６１～２７１を発光駆動させる。
【０２４６】
ステップS1104では演出制御用マイコン１２１は、その後、その他の処理として他の受信コマンドに基づく処理を行って、受信コマンド解析処理を終える。
【０２４７】
図３１に戻り、演出制御用マイコン１２１は、受信コマンド解析処理(S1001)に続いてコマンド送信処理(S1002)を行う。コマンド送信処理(S1002)では、受信コマンド解析処理でセットした各種コマンドを画像制御基板１４０に送信する。コマンド送信処理が実行さ

れると、コマンドを受信した画像制御基板１４０は、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演出、客待ち演出など）を実行する。例えば、ステップS1103でセットされた変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板１４０は、変動演出開始コマンドに指定された内容の変動演出を実行する。

【０２４８】

続いて演出制御用マイコン１２１は、音声処理(S1003)を行う。音声処理(S1003)では、受信コマンド解析処理で選択した演出パターンの演出に合うタイミングでスピーカ５２から音声等を出力させるべく、音データ（スピーカ５２からの音声等の出力を制御するデータ）を作成したり、音声制御回路１６１に出力したりする。次に演出制御用マイコン１２１は、可動体処理(S1004)およびランプ処理(S1005)を行う。

【０２４９】

可動体処理(S1004)では、例えば、ＲＡＭ１２４にセットされた変動演出開始コマンドに基づいて、半球型ボタン４０を振動動作させたり、可動部２２０の装飾部２２５を振動動作させたりする処理を行う。

【０２５０】

ランプ処理(S1005)では、例えば、ＲＡＭ１２４にセットされた変動演出開始コマンドに基づいて、光源部２６０の各ＬＥＤ２６１～２７１を発光駆動させる処理を行う。

【０２５１】

７．本形態の効果

以上詳細に説明したように、本第１形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、可動部２２０の装飾部２２５における非透光部２４０は、透光部２２７よりも透光し難いため、非透光部２４０の方が透光部２２７よりもその実体を遊技者が目で判り易い。よって、装飾部２２５の変位に伴って非透光部２４０が動く場合には、透光部２２７が動く場合よりもその動きを遊技者が目で追い易い。そのような非透光部２４０が視認可能に配置されているので、装飾部２２５の変位時に、非透光部２４０を通じて装飾部２２５が変位していることを遊技者が把握し易い。

【０２５２】

また、本形態では、透光部２２７は無色透明の材質からなるので、可動部２２０の装飾部２２５が変位しているときでも変位していないときでも、透光部２２７からでは装飾部２２５を把握し難い。これに対し、可動部２２０の装飾部２２５には非透光部２４０があるため、変位している装飾部２２５を遊技者に確実に把握させることが可能となっている。

【０２５３】

特に本形態のような、装飾部２２５がカバー部２１０に覆われていて、装飾部２２５自体を一目で視認し難い構成であっても、実体が把握し易い非透光部２４０が装飾部２２５にあるため、カバー部２１０を介して、可動部２２０の装飾部２２５を遊技者が把握可能となっている。

【０２５４】

また、本形態では、非透光部２４０は、可動部２２０の装飾部２２５の周縁に配置されている複数の第２非透光部２４２を含んでいるので、装飾部２２５の大きさを遊技者に視識させることが可能となっている。

【０２５５】

また、本形態では、可動部２２０の装飾部２２５の周縁よりも内側にわたって伸びている第１非透光部２４１，第３非透光部２４３を含んでいるので、装飾部２２５の広がりを遊技者に視識させることが可能となっている。

【０２５６】

特に本形態では、非透光部２４０には、上述の第１非透光部２４１、第２非透光部２４２および第３非透光部２４３があるため、装飾部２２５の大きさに加えて、その装飾部２２５の第１表面部２２６の広さも遊技者に視認させることが可能となっている。

【０２５７】

しかも、非透光部２４０は、第３非透光部２４３を介して、装飾部２２５の第１表面部２

２６の中央付近にある第１非透光部２４１、および、周縁にある各第２非透光部２４２を繋いだ形態になっている。つまり、非透光部２４０が第１表面部２２６を横断するような形態になっている。よって、装飾部２２５の広がりを遊技者に確実に視識させることが可能となっている。

【０２５８】

また、本形態では、光源部２６０に配した各ＬＥＤ２６１～２７１からの光を用いて、変位している可動部２２０の装飾部２２５を発光可能となっている。よって、そのような可動部２２０の装飾部２２５を特図の変動演出に用いることで、その演出の興趣を向上可能となっている。

【０２５９】

また、本形態では、変位している可動部２２０の装飾部２２５と光源部２６０との相対的な位置関係を変化させることが可能であり、装飾部２２５の変位に伴って、透光部２２７を通じて見える各ＬＥＤ２６１～２７１からの光の見え方を変化させることが可能となっている。

【０２６０】

また、本形態では、第６透光部２３４～第１０透光部２３８は、第２表面部２４５側に細溝状のカット部ＣＴを複数設けている。よって、各ＬＥＤからの光が、上記第６透光部２３４～第１０透光部２３８に到達した場合には、乱反射が生じることになる。よって、第６透光部２３４～第１０透光部２３８を輝かせて、第６透光部２３４～第１０透光部２３８を目立たせることが可能となっている。

【０２６１】

また、本形態では、可動部２２０（装飾部２２５）の変位とは複数の位置に揺れ動くことであるため、そのように変位しているときの可動部２２０の装飾部２２５を、変位していないときのものよりも遊技者に大きく見せかけることが可能となっている。

【０２６２】

また、本形態では、可動部２２０の装飾部２２５が視認可能に変位しているときに、所定の発光態様で各ＬＥＤ２６１～２７１が発光し得る。所定の発光態様とは、第１仮想直線ＶＬ１上に配置された第１ＬＥＤ群ＬＤ１のみの点灯、前記第２仮想直線ＶＬ２上に配置された第２ＬＥＤ群ＬＤ２のみの点灯、第３仮想直線ＶＬ３上に配置された第３ＬＥＤ群ＬＤ３のみの点灯、前記第４仮想直線ＶＬ４上に配置された第４ＬＥＤ群ＬＤ４のみの点灯、および、前記第５仮想直線ＶＬ５上に配置された第５ＬＥＤ群ＬＤ５のみの点灯に順次切り替える発光態様である。よって、各ＬＥＤ２６１～２７１を発光させない場合よりも、装飾部２２５への遊技者の注意を引くことが可能であり、装飾部２２５の変位を遊技者に気付かせることが可能である。

【０２６３】

また、本形態では、上述したように、可動部２２０の装飾部２２５の変位を強調する発光態様で各ＬＥＤ２６１～２７１が発光し得る。よって、装飾部２２５の変位を遊技者に確実に気付かせることが可能となっている。

【０２６４】

また、本形態では、可動部２２０の装飾部２２５の変位に伴って、装飾部２２５が変位する方向に広がっている第１表面部２２６を遊技者により大きく見せることが可能であり、装飾部２２５の変位を遊技者に気付かせ易い。

【０２６５】

また、本形態では、透光部２２７は無色透明の材質からなるので、装飾部２２５の変位動作にかかわらず、透光部２２７に基づいて装飾部２２５の実体を遊技者に把握させ難い。これに対し、装飾部２２５には、第１非透光部２４１、第２非透光部２４２および第３非透光部２４３を含んだ非透光部２４０があるので、変位動作している装飾部２２５を遊技者に確実に把握させることが可能となっている。

【０２６６】

また、本形態では、所定の発行態様とは、第１表面部２２６において第１モータ３２１の

回転駆動の回転方向（時計回り）とは反対の回転方向（反時計回り）に光が流れるような発光態様である。第１振動機構３２０は、第１モータ３２１の回転駆動に伴って旋回する回転部材３２７の移動に基づき、回転軸ＡＸ１に垂直な平面視において可動部２２０の装飾部２２５を変位させる。そのため、回転部材３２７の旋回移動とともに、可動部２２０の装飾部２２５が、上記平面視で同じ回転方向（時計回り）に旋回移動し易いと考えられる。よって、装飾部２２５の変位時に上記所定の発光態様で各ＬＥＤ２６１～２７１を発光駆動させた場合には、遊技者が視覚で感じる装飾部２２５の旋回（変位）速度を相対的に上げることが可能となっている。従って、装飾部２２５の変位を確実に強調することが可能となっている。

【０２６７】

また、本形態では、光源部２６０にて異なる複数（５つ）の仮想直線ＶＬ１～ＶＬ５上に配置した各ＬＥＤ２６１～２７１を用いて、第１モータ３２１の回転駆動の回転方向（時計回り）とは反対の回転方向（反時計回り）に光を推移させることが可能となっている。よって、上記所定の発光態様で各ＬＥＤ２６１～２７１を発光させることが可能であり、その発光態様で各ＬＥＤ２６１～２７１を発光駆動させた場合には、遊技者が視覚で感じる装飾部２２５の旋回（変位）速度を相対的に上げることが可能となっている。

【０２６８】

また、本形態では、可動部２２０の装飾部２２５が変位動作しているときには、その装飾部２２５の変位を強調する発光態様で各ＬＥＤ２６１～２７１が発光し得る。そのため、各ＬＥＤ２６１～２７１を発光させない場合よりも、装飾部２２５への遊技者の注意を引くことが可能であり、装飾部２２５の変位を遊技者に気付かせることが可能となっている。

【０２６９】

８．変更例

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、上記の第１形態のパチンコ遊技機ＰＹ１と同様の構成については、第１形態と同じ符号を付して説明を省略する。

【０２７０】

上記第１形態では、透光部２２７（第１構成部）を無色透明の材質からなるものとした。しかしながら、無色透明ではなく、透光可能な有色透明な材質からなるものでもよい。その場合、非透光部２４０（第２構成部）は、第１構成部よりも透光し難い材質からなるものが好ましい。

【０２７１】

また、上記第１形態では、装飾部２２５（可動体）の周縁の一部に第２非透光部２４２（周縁部）を配置した。しかしながら、可動体の周縁全体に周縁部（第２構成部）を配置してもよい。このような構成によれば、可動体の周縁の一部に周縁部を配置する構成よりも、可動体の大きさ（輪郭）を遊技者が確実に把握することが可能である。

【０２７２】

また、上記第１形態では、第３非透光部２４３（延伸部）と第２非透光部２４２（周縁部）とを繋いだ形態とした。しかしながら、延伸部と周縁部とを離間させた形態でもよい。また、第１非透光部２４１と第３非透光部２４３と繋いだ形態としたが、これらを離間させた形態でもよい。

【０２７３】

また、上記第１形態では、第２構成部に延伸部（第１非透光部２４１，第３非透光部２４３）、および、周縁部（第２非透光部２４２）の両方を含んだ装飾部２２５（可動体）とした。しかしながら、第２構成部に延伸部だけがある可動体や、第２構成部に周縁部だけがある可動体でもよい。

【０２７４】

また、上記第１形態では、装飾部２２５（可動体）が変位しているときに、光源部２６０の各ＬＥＤ２６１～２７１（光源，発光素子）を発光駆動させる構成としたが、可動体が変位していないときに、光源（発光素子）を発光駆動させる構成でもよい。また、可動体が変位しているときも、変位していないときも、光源を発光駆動させる構成の場合には、

可動体が変位しているときと、変位していないときとの間で、光源の発光態様を異ならせてもよい。また、可動体が変位しているときと、変位していないときとの間で、光源の発光態様を同じにしてもよい。

【０２７５】

また、上記第１形態では、光が反時計回りに流れる発光態様で各ＬＥＤ２６１～２７１（光源，発光素子）を発光駆動させた。しかしながら、そのような発光態様以外のもので光源（発光素子）を発光駆動させてもよい。具体的に例えば、光源全部を点灯・点滅させる発光態様や、光源の一部を点灯・点滅させる発光態様や、光源を２つ以上のグループに分けて、交代で点灯させる発光態様が挙げられる。

【０２７６】

また、上記第１形態では、光源部２６０を支持部２５０に固定して、可動部２２０の装飾部２２５の変位の有無によらず、可動部２２０を除いた所定の位置に光源部２６０を配置した。しかしながら、光源部２６０を可動部２２０の所定の位置に配置してもよい。すなわち、可動部２２０の変位に伴って、可動部２２０とともに光源部２６０も同じく変位する構成でもよい。

【０２７７】

また、上記第１形態では、可動部２２０の装飾部２２５の変位を振動としたが、例えば、一方の位置から他方の位置への変位や回転による変位や旋回による変位など、振動以外の変位でもよい。

【０２７８】

また、上記第１形態では、可動部２２０の装飾部２２５を、上記第１振動機構３２０によって変位動作させるものとした。しかしながら、第１振動機構３２０に限らず、それ以外の機構によって変位動作させてもよい。

【０２７９】

また、上記第１形態では、５つの仮想直線ＶＬ１～ＶＬ５上にそれぞれ光源（発光素子）を配置した。しかしながら、５つを除いた、２つ以上の仮想直線上に光源を配置する構成でもよい。なお、５つを除いた、３つ以上の仮想直線上に光源を配置する構成とした方が、光が推移する回転方向を遊技者が把握し易いため、より好ましい。

【０２８０】

また、上記第１形態では、光源（発光素子）を発光させる態様として、光源部２６０の直径をなす仮想直線上に並んだ複数の光源を同時に発光させる態様とした。しかしながら、例えば、中心ＬＥＤ２６１を中心に、光源部２６０の半径をなす仮想直線上に並んだ複数の光源を同時に発光させる態様でもよい。この態様の場合には、装飾部２２５の中央透光部２２８を中心に、装飾部２２５の第１表面部２２６の半径をなして光が回転しているように遊技者に示すことが可能である。よって、そのような態様の場合でも、第１形態と同じく、第１モータ３２１の回転駆動の回転方向とは反対の回転方向に光を推移させることが可能である。

【０２８１】

また、例えば、各単独ＬＥＤ２６２，２６４，２６６，２６８，２７０を順次発光させる態様でもよい。すなわち、第１単独ＬＥＤ２６２のみ点灯→第２単独ＬＥＤ２６４のみ点灯→第３単独ＬＥＤ２６６のみ点灯→第４単独ＬＥＤ２６８のみ点灯→第５単独ＬＥＤ２７０のみ点灯を繰り返す発光態様でもよい。この態様の場合でも、第１形態と同じく、第１モータ３２１の回転駆動の回転方向とは反対の回転方向に光を推移させることが可能である。また、各単独ＬＥＤ２６２，２６４，２６６，２６８，２７０に代えて、各連携ＬＥＤ２６３，２６５，２６７，２６９，２７１でもよい。

【０２８２】

また、上記第１形態では、非透光部２４０（第２構成部）を透光部２２７（第１構成部）とは別体とし、装飾部２２５（可動体）を透光部２２７に非透光部２４０を組み合わせた形態とした。しかしながら、可動体の露出表面部において、第１構成部の表面にシール、塗料等の透光し難い部材を付着させて、その部位を第２構成部としてもよい。

【０２８３】
また、上記第１形態では、上皿３４の上面に配置した、半球型ボタンユニット２００の装飾部２２５を可動体とした。しかしながら、装飾部２２５に代えて、例えば遊技盤１に設けた可動体（例えば、盤可動装置５５の盤可動体５５ｋ）でもよい。また例えば、遊技機枠２に設けた可動体でもよい。
【０２８４】
また、上記第１形態では、乱反射部を細溝状のカット部ＣＴとした。しかしながら、そのような細溝状のカット部に限らず、リブ形状の部位や、多面形状の部位でもよい。
【０２８５】
また、上記第１形態では、いわゆる「第１種」，「デジパチ」といわれるパチンコ遊技機ＰＹ１を遊技機として示した。しかしながら遊技機を、いわゆる「第３種」，「権利物」といわれるパチンコ遊技機や、「第１種」のパチンコ遊技機の特徴と「第２種」のパチンコ遊技機の特徴とを併せ持ついわゆる「１種２種混合」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。
【０２８６】
９．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かっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。
【０２８７】
〈手段Ａ〉
手段Ａ１に係る発明は、
変位可能な可動体（装飾部２２５）を備え、
前記可動体には、透光可能な第１構成部（透光部２２７）と、前記第１構成部よりも透光し難い第２構成部（非透光部２４０）とがあり、
前記第２構成部は、視認可能に配置されていることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）である。
【０２８８】
この構成の遊技機によれば、第２構成部は第１構成部よりも透光し難いため、第２構成部の方が第１構成部よりもその実体を遊技者が目で判り易い。よって、第２構成部が動く場合には第１構成部が動く場合よりもその動きを遊技者が目で追い易い。そのような第２構成部が視認可能に配置されているので、可動体の変位時に、第２構成部を通じて可動体が変位していることを遊技者が把握し易い。
【０２８９】
手段Ａ２に係る発明は、
手段Ａ１に記載の遊技機であって、
前記第１構成部は、無色透明の材質からなることを特徴とする遊技機である。
【０２９０】
上記構成の遊技機によれば、第１構成部は無色透明の材質からなるので、可動体が変位しているときでも変位していないときでも第１構成部から可動体を把握し難い。これに対し、可動体には第２構成部があるため、変位している可動体を遊技者に確実に把握させることが可能である。
【０２９１】
手段Ａ３に係る発明は、
手段Ａ２に記載の遊技機であって、
前記第２構成部は、
前記可動体の周縁の少なくとも一部に配置されている周縁部（第２非透光部２４２）を含んでいることを特徴とする遊技機である。
【０２９２】

上記構成の遊技機によれば、第２構成部は可動体の周縁の少なくとも一部に配置されている周縁部を含んでいるので、可動体の大きさを遊技者に視識させることが可能である。
【０２９３】
手段Ａ４に係る発明は、
手段Ａ１、手段Ａ２および手段Ａ３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第２構成部は、
前記可動体の周縁よりも内側にわたって伸びている延伸部（第１非透光部２４１や第３非透光部２４３）を含んでいることを特徴とする遊技機である。
【０２９４】
上記構成の遊技機によれば、可動体の周縁よりも内側にわたって伸びている延伸部を含んでいるので、可動体の広がりを遊技者に視識させることが可能である。
【０２９５】
手段Ａ５に係る発明は、
手段Ａ１、手段Ａ２、手段Ａ３および手段Ａ４のいずれかに記載の遊技機であって、
発光する光が前記第１構成部を通じて遊技者側に達するよう設けられた光源（ＬＥＤ２６１～２７１）を備え、
前記光源は、
前記可動体の変位時に所定の発光態様で発光可能であることを特徴とする遊技機である。
【０２９６】
上記構成の遊技機によれば、光源からの光を用いて、変位している可動体を発光可能である。よって、そのような可動体を演出に用いた場合には、その演出の興趣を向上可能である。
【０２９７】
手段Ａ６に係る発明は、
手段Ａ５に記載の遊技機であって、
前記光源を保持する光源ベース部（光源部２６０）を備え、
前記光源ベース部は、
前記可動体の変位の有無によらず、前記可動体を除いた所定の部位（支持部２５０）に配置されていることを特徴とする遊技機である。
【０２９８】
上記構成の遊技機によれば、変位している可動体と光源ベース部との相対的な位置関係を変化させることが可能であり、可動体の変位に伴って、第１構成部を通じて見える光源からの光の見え方を変化させることが可能である。
【０２９９】
手段Ａ７に係る発明は、
手段Ａ５又は手段Ａ６に記載の遊技機であって、
前記第１構成部には、前記光源からの光を乱反射させ得る乱反射部（カット部ＣＴ）が形成されていることを特徴とする遊技機である。
【０３００】
上記構成の遊技機によれば、第１構成部を輝かせて、第１構成部を目立たせることが可能である。
【０３０１】
手段Ａ８に係る発明は、
手段Ａ１、手段Ａ２、手段Ａ３、手段Ａ４、手段Ａ５、手段Ａ６および手段Ａ７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記可動体の変位とは、複数の位置に揺れ動くことであることを特徴とする遊技機である。
【０３０２】
上記構成の遊技機によれば、可動体の変位とは複数の位置に揺れ動くことであるため、そのように変位しているときの可動体を、変位していないときのものよりも遊技者に大きく見せかけることが可能である。

【０３０３】
手段Ａ９に係る発明は、
無色透明な材質からなる第１構成部と、前記第１構成部よりも透光し難い第２構成部とを有する可動体を備え、
前記第２構成部は、
前記可動体の周縁の少なくとも一部に配置されている周縁部、および、前記可動体の周縁よりも内側にわたって伸びている延伸部の少なくともいずれかを含んでいることを特徴とする遊技機である。
【０３０４】
第１構成部は無色透明の材質からなるので、可動体の動作にかかわらず第１構成部に基づいて可動体の実体を遊技者に把握させ難い。これに対し、可動体には、周縁部および延伸部の少なくともいずれかを含んだ第２構成部があるので、変位動作している可動体を遊技者に確実に把握させることが可能である。
【０３０５】
〈手段Ｂ〉
手段Ｂ１に係る発明は、
変位可能な可動体（装飾部２２５）と、
光源（ＬＥＤ２６１～２７１）と、を備え、
前記可動体には、前記光源からの光を遊技者側に透過可能な構成部（透光部２２７）が配置されており、
前記光源は、
前記可動体が変位しているときには、所定の発光態様で発光可能であることを特徴とする遊技機である。
【０３０６】
この構成の遊技機によれば、可動体が視認可能に変位しているときに所定の発光態様で光源が発光し得る。よって、光源を発光させない場合よりも、可動体への遊技者の注意を引くことが可能であり、可動体の変位を遊技者に気付かせることが可能である。
【０３０７】
手段Ｂ２に係る発明は、
手段Ｂ１に記載の遊技機であって、
前記所定の発光態様とは、前記可動体の変位を強調する発光態様であることを特徴とする遊技機である。
【０３０８】
上記構成の遊技機によれば、可動体の変位を遊技者に確実に気付かせることが可能である。
【０３０９】
手段Ｂ３に係る発明は、
手段Ｂ２に記載の遊技機であって、
モータ（第１モータ３２１）と、前記モータの回転軸（ＡＸ１）とともに回転可能な軸部（コイルバネ３２６）と、前記軸部に設けられた回転部材（３２７）とを含む可動体変位機構（第１振動機構３２０）を備え、
前記回転部材は、
前記回転軸に垂直な垂直方向の重心が前記回転軸からずれており、
前記可動体変位機構は、
前記モータの回転駆動に伴って旋回する前記回転部材の移動に基づき、前記回転軸に垂直な平面視において前記可動体を変位させるものであり、
前記可動体は、
前記構成部を含む、遊技者側に露出する露出表面部（第１表面部２２６）を備え、
前記露出表面部は、
前記回転軸に垂直な平面視において所定の面積を有している形態であることを特徴とする遊技機である。

【０３１０】
上記構成の遊技機によれば、可動体の変位に伴って、可動体が変位する方向に広がっている露出表面部を遊技者により大きく見せることが可能であり、可動体の変位を遊技者に気付かせ易い。
【０３１１】
手段Ｂ４に係る発明は、
手段Ｂ３に記載の遊技機であって、
前記光源は、複数の発光素子（ＬＥＤ２６１～２７１）からなり、
前記構成部は、前記複数の発光素子からの光をそれぞれ遊技者側に透過可能なものであり、
前記所定の発光態様とは、前記露出表面部において前記モータの回転駆動の回転方向とは反対の回転方向に光が流れるような発光態様であることを特徴とする遊技機である。
【０３１２】
上記構成の遊技機によれば、所定の発行態様とは、露出表面部においてモータの回転駆動の回転方向とは反対の回転方向に光が流れるような発光態様である。可動体変位機構は、モータの回転駆動に伴って旋回する回転部材の移動に基づき、回転軸に垂直な平面視において可動体を変位させるので、回転部材の旋回移動とともに、可動体が、上記平面視で同じ回転方向に旋回移動し易いと考えられる。よって、可動体の変位時に上記所定の発光態様で光源を発光駆動させた場合には、遊技者が視覚で感じる可動体の旋回（変位）速度を相対的に上げることが可能である。従って、可動体の変位を確実に強調することが可能である。
【０３１３】
手段Ｂ５に係る発明は、
手段Ｂ４に記載の遊技機であって、
前記複数の発光素子を配置する光源ベース部（光源部２６０）を備え、
前記光源ベース部は、
前記複数の発光素子から前記可動体の前記構成部に向かう光には前記回転軸に平行な方向に進むものがある状態で設けられており、
前記構成部は、
前記複数の発光素子からの光を前記回転軸に平行な方向に透過させるものであり、
前記複数の発光素子は、
前記光源ベース部において、前記回転軸の延長線と交差する点を中心とした、第１仮想直線（ＶＬ１）、第２仮想直線（ＶＬ２）、および、第３仮想直線（ＶＬ３）を含んだ互いに異なる複数の仮想直線上に配置されており、
前記モータの回転駆動の回転方向とは反対の回転方向に見て、前記第３仮想直線よりも前記第２仮想直線の方が前記第１仮想直線に近い位置にあり、
前記所定の発光態様とは、前記第１仮想直線上に配置された発光素子のみの点灯、前記第２仮想直線上に配置された発光素子のみの点灯、および、前記第３仮想直線上に配置された発光素子のみの点灯に順次切り替える発光態様であることを特徴とする遊技機である。
【０３１４】
上記構成の遊技機によれば、光源ベース部にて異なる複数の仮想直線上に配置した複数の発光素子を用いて、モータの回転駆動の回転方向とは反対の回転方向に光を推移させることが可能である。よって、上記所定の発光態様で光源（複数の発光素子）を発光させることが可能であり、その発光態様で光源を発光駆動させた場合には、遊技者が視覚で感じる可動体の旋回（変位）速度を相対的に上げることが可能である。
【０３１５】
手段Ｂ６に係る発明は、
演出の実行を制御可能な演出制御手段と、
変位可能な可動体と、
光源と、を備え、
前記演出制御手段は、

前記演出として、前記可動体の変位、および、前記光源の発光を制御可能であり、
前記可動体には、前記光源からの光を遊技者側に透過可能な構成部が配置されており、
前記光源は、
前記可動体が動作しているときには、前記可動体の変位を強調する発光態様で発光可能であることを特徴とする遊技機である。

【０３１６】

上記構成の遊技機によれば、演出制御手段によって可動体が動作しているときには、その可動体の変位を強調する発光態様で光源が発光し得る。そのため、光源を発光させない場合よりも、可動体への遊技者の注意を引くことが可能であり、可動体の変位を遊技者に気付かせることが可能である。

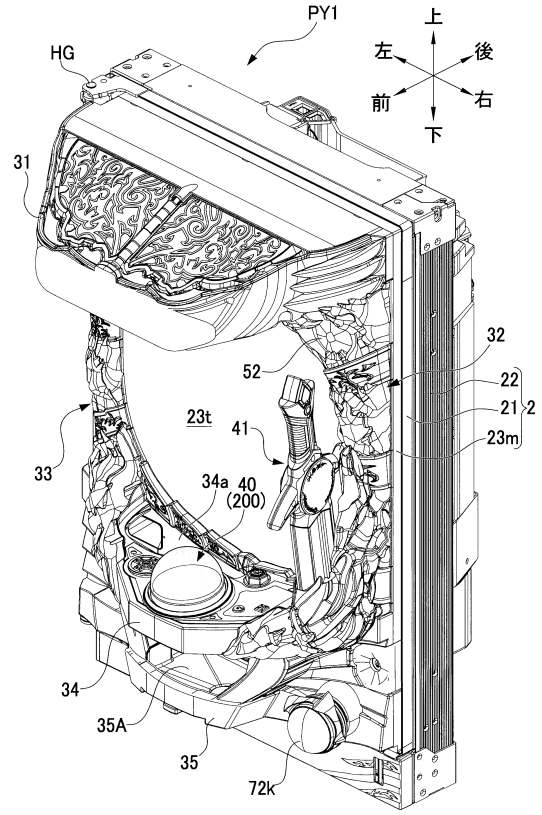
【符号の説明】

【０３１７】

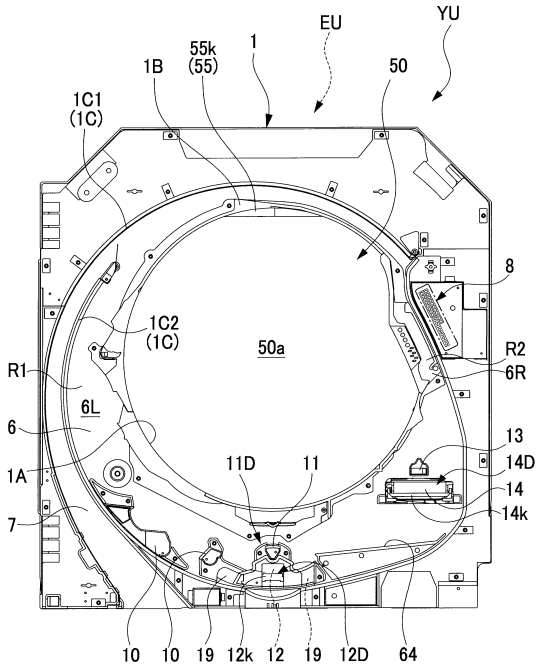
２２５…装飾部（可動体）
２２６…第１表面部（露出表面部）
２２７…透光部（第１構成部，構成部）
２４０…非透光部（第２構成部）
２４１…第１非透光部（延伸部）
２４２…第２非透光部（周縁部）
２４３…第３非透光部（延伸部）
２５０…支持部（所定の部位）
２６０…光源ベース部（光源部）
２６１…中心ＬＥＤ（光源）
２６２…第１単独ＬＥＤ（光源，発光素子）
２６３…第１連携ＬＥＤ（光源，発光素子）
２６４…第２単独ＬＥＤ（光源，発光素子）
２６５…第２連携ＬＥＤ（光源，発光素子）
２６６…第３単独ＬＥＤ（光源，発光素子）
２６７…第３連携ＬＥＤ（光源，発光素子）
２６８…第４単独ＬＥＤ（光源，発光素子）
２６９…第４連携ＬＥＤ（光源，発光素子）
２７０…第５単独ＬＥＤ（光源，発光素子）
２７１…第５連携ＬＥＤ（光源，発光素子）
３２０…第１振動機構（可動体変位機構）
３２１…第１モータ（モータ）
３２６…コイルバネ（軸部）
３２７…回転部材
ＡＸ１…回転軸
ＣＴ…カット部（乱反射部）
ＰＹ１…パチンコ遊技機
ＶＬ１…第１仮想直線
ＶＬ２…第２仮想直線
ＶＬ３…第３仮想直線
ＶＬ４…第４仮想直線
ＶＬ５…第５仮想直線

【図面】

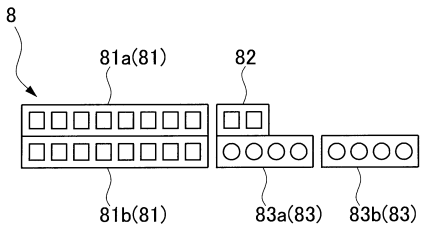
【図１】


PY1
上
左
後
前
右
下
HG
31
32
52
22
21
2
23t
41
23m
33
34a
40
(200)
34
35A
35
72k

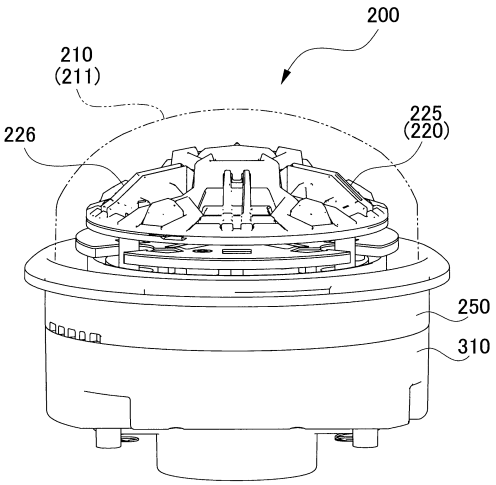
【図２】


EU
YU
55k
(55)
1
1B
50
1C1
(1C)
8
1C2
(1C)
50a
R2
6R
R1
6L
6
13
1A
11D
11
14D
14
7
14k
10
10
19
12k
12
19
12D
64

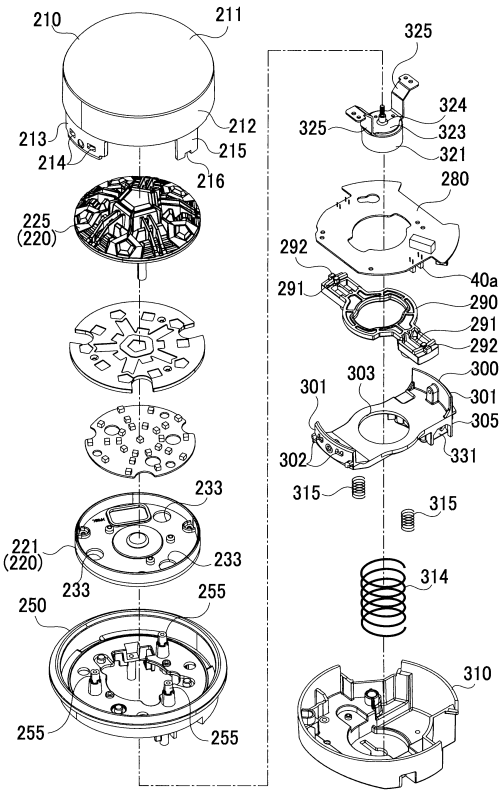
【図３】


8
81a(81)
82
81b(81)
83a(83)
83b(83)

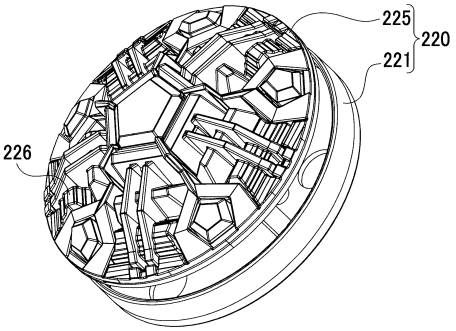
【図４】


200
210
(211)
225
(220)
226
250
310

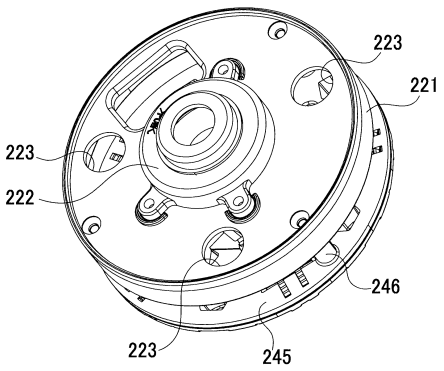
【図５】


210
211
212
213
214
215
216
225
(220)
233
221
(220)
233
233
255
250
255
255
325
324
325
323
321
280
292
40a
291
290
291
292
300
301
303
301
305
302
331
315
315
314
310

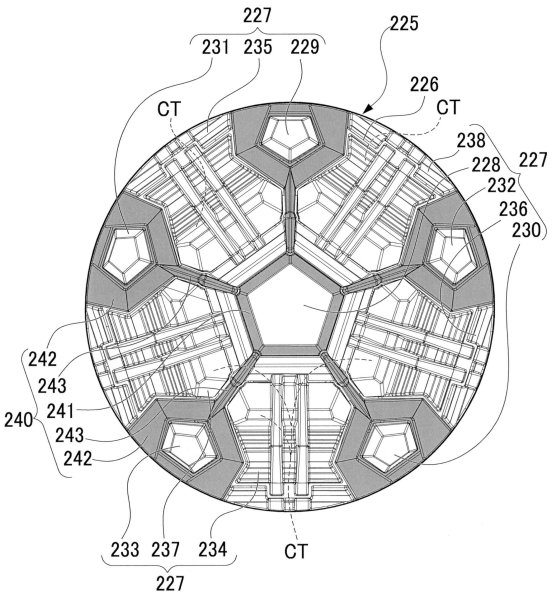
【図６】


225
220
221
226

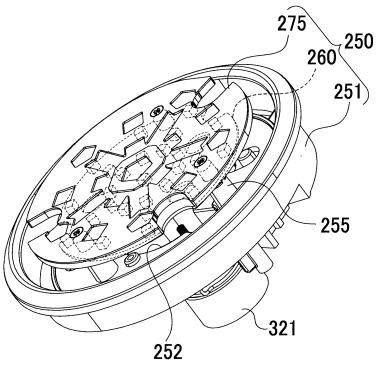
【図７】


223
221
223
222
246
223
245

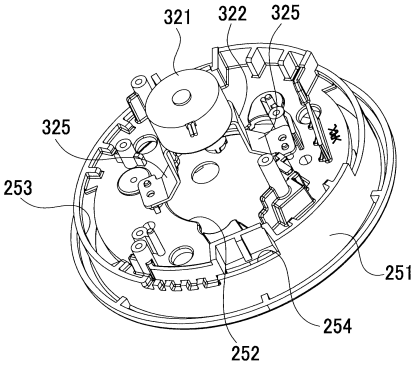
【図８】


227
231 235 229
225
226
CT
CT
238
228
227
232
236
230
242
243
240
241
243
242
233 237 234
CT
227

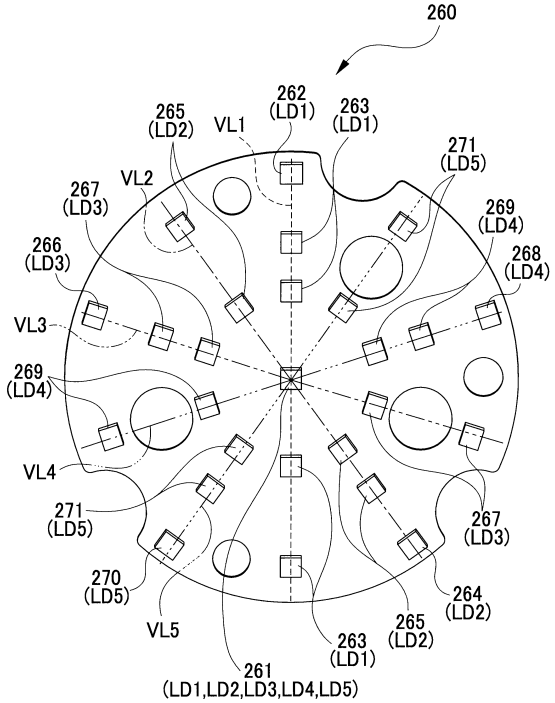
【図９】



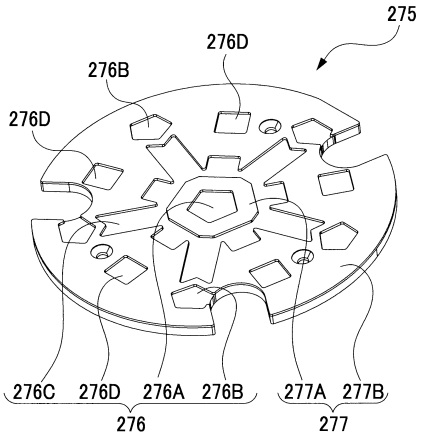
【図１０】



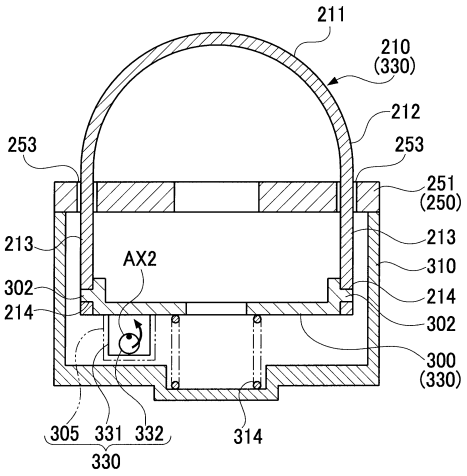
【図１１】



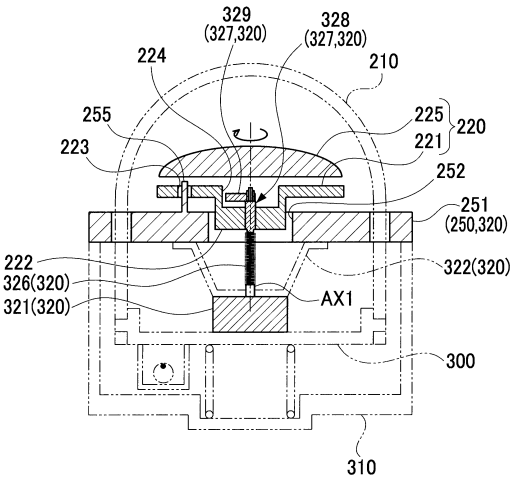
【図１２】



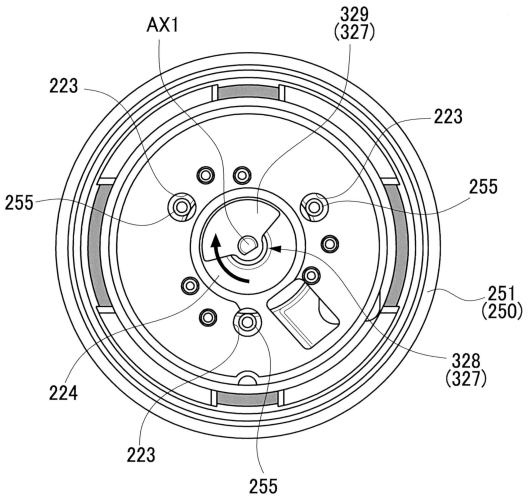
【図１３】



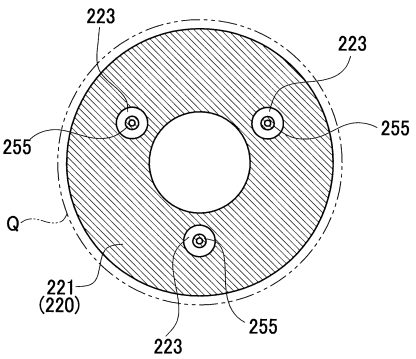
【図１４】



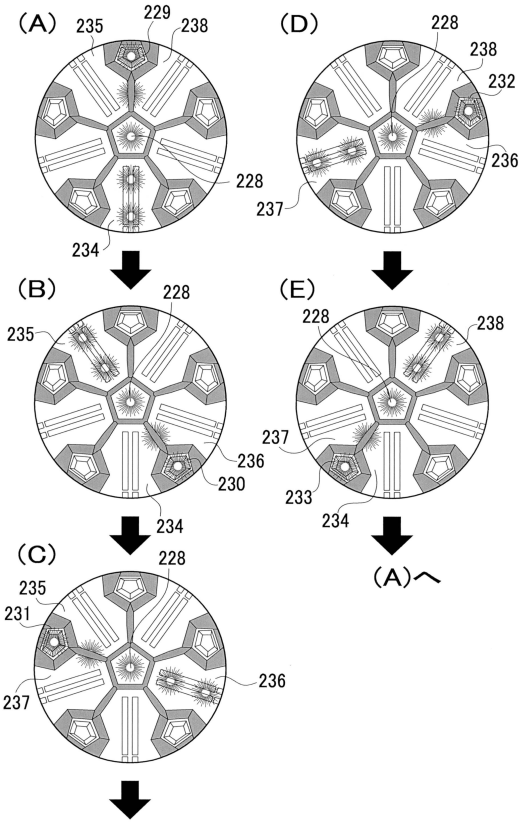
【図１５】



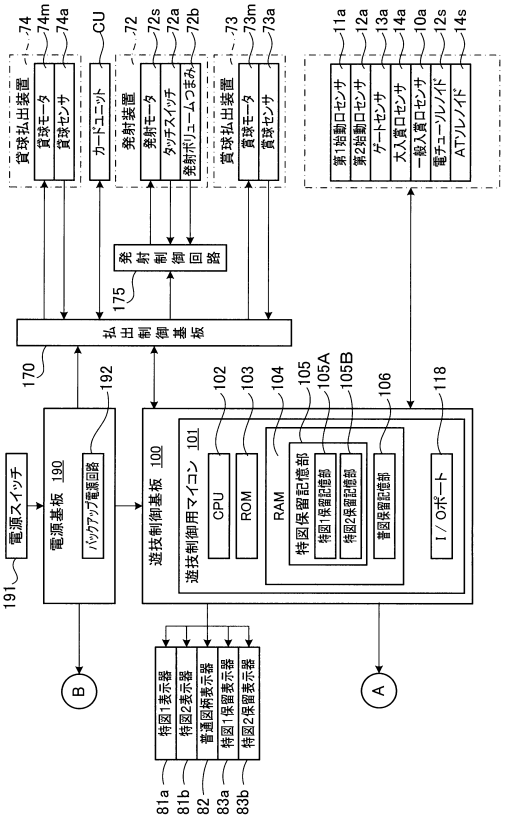
【図１６】



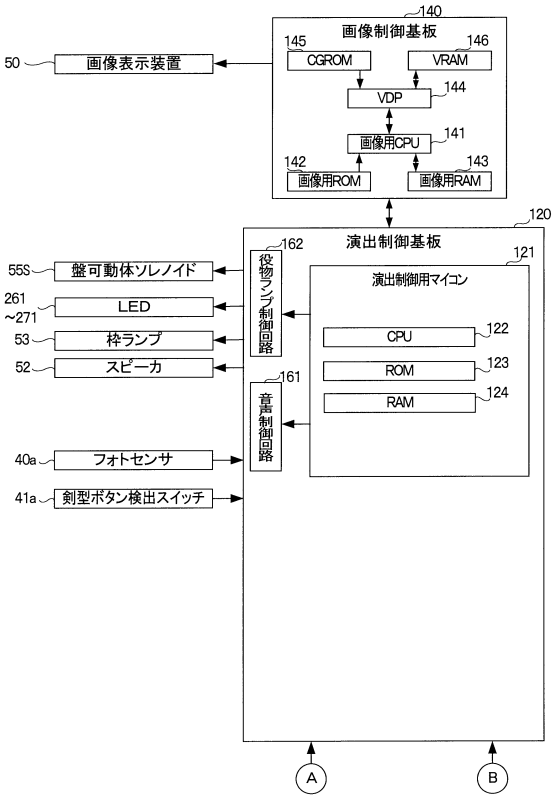
【図１７】



【図１８】



【図１９】



【図２０】

(A)普図関連判定情報

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

(B)特図関連判定情報

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

【図２１】

(A)当たり判定テーブル

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

(B)普図変動パターン判定テーブル

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

(C)補助遊技制御テーブル

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

【図２２】

(A)大当たり判定テーブル

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

(B)大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別乱数値	判定結果	TBL No.
特図1	0～19	大当たり図柄A	6-1
	20～64	大当たり図柄B	
	65～99	大当たり図柄C	
特図2	0～64	大当たり図柄D	6-2
	65～99	大当たり図柄E	

(C)リーチ判定テーブル

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

【図２３】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	大当たり判定結果	リーチ判定結果	特図1保留数(U1)	特図変動パターン乱数判定値	振分率(%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	＊備考 特図変動演出の流れ	特図変動パターンの名称	TBL No.
非時短状態	大当たり	—	—	0～69	70	THP01	100000	通常変動→リーチ→N(リーチ→SP)リーチ	SP大当たり変動	8-1-1
				70～98	29	THP02	60000	通常変動→(リーチ→N)リーチ→L(リーチ	L大当たり変動	
				99	1	THP03	30000	通常変動→リーチ→N(リーチ	N大当たり変動	
	ハズレ	リーチ有り	—	0～14	15	THP04	90000	通常変動→リーチ→N(リーチ→SP)リーチ	SPハズレ変動	8-1-2
				15～49	35	THP05	50000	通常変動→(リーチ→N)リーチ→L(リーチ	Lハズレ変動	
				50～99	50	THP06	20000	通常変動→リーチ→N(リーチ	Nハズレ変動	
		リーチ無し	0～2	0～79	80	THP07	13000	通常変動	通常ハズレ変動	8-1-3
				80～84	15	THP08	8000	通常変動	通常Bハズレ変動	
				85～99	5	THP09	4000	通常変動	通常Cハズレ変動	
			3～4	0～4	5	THP07	13000	通常変動	通常Aハズレ変動	8-1-4
				5～14	10	THP08	8000	通常変動	通常Bハズレ変動	
				15～99	85	THP09	4000	通常変動	通常Cハズレ変動	
時短状態	大当たり	—	—	0～64	95	THP11	80000	通常変動→リーチ→SP(リーチ	SP大当たり変動	8-1-5
				65～99	5	THP12	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動	
	ハズレ	リーチ有り	—	0～49	50	THP13	70000	通常変動→リーチ→SP(リーチ	SPハズレ変動	8-1-6
				50～99	50	THP14	10000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動	
		リーチ無し	0～2	0～84	85	THP15	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動	8-1-7
				85～99	15	THP16	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動	
			3～4	0～14	15	THP15	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動	8-1-8
				15～99	85	THP16	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動	

【図２４】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	大当たり判定結果	リーチ判定結果	特図1保留数(U1)	特図変動パターン乱数判定値	振分率(%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	＊備考 特図変動演出の流れ	特図変動パターンの名称	TBL No.
非時短状態	大当たり	—	—	0～69	70	THP51	100000	通常変動→リーチ→N(リーチ→SP)リーチ	SP大当たり変動	8-2-1
				70～98	29	THP52	60000	通常変動→(リーチ→N)リーチ→L(リーチ	L大当たり変動	
				99	1	THP53	30000	通常変動→リーチ→N(リーチ	N大当たり変動	
	ハズレ	リーチ有り	—	0～14	15	THP54	90000	通常変動→リーチ→N(リーチ→SP)リーチ	SPハズレ変動	8-2-2
				15～49	35	THP55	50000	通常変動→(リーチ→N)リーチ→L(リーチ	Lハズレ変動	
				50～99	50	THP56	20000	通常変動→リーチ→N(リーチ	Nハズレ変動	
		リーチ無し	0～2	0～79	80	THP57	13000	通常変動	通常ハズレ変動	8-2-3
				80～94	15	THP58	8000	通常変動	通常Bハズレ変動	
				95～99	5	THP59	4000	通常変動	通常Cハズレ変動	
			3～4	0～4	5	THP57	13000	通常変動	通常Aハズレ変動	8-2-4
				5～14	10	THP58	8000	通常変動	通常Bハズレ変動	
				15～99	85	THP59	4000	通常変動	通常Cハズレ変動	
時短状態	大当たり	—	—	0～84	85	THP61	80000	通常変動→リーチ→SP(リーチ	SP大当たり変動	8-2-5
				85～99	15	THP62	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動	
	ハズレ	リーチ有り	—	0～49	50	THP63	70000	通常変動→リーチ→SP(リーチ	SPハズレ変動	8-2-6
				50～99	50	THP64	10000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動	
		リーチ無し	0～2	0～84	85	THP65	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動	8-2-7
				85～99	15	THP66	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動	
			3～4	0～14	15	THP65	6000	通常変動	短縮Aハズレ変動	8-2-8
				15～99	85	THP66	3000	通常変動	短縮Bハズレ変動	

【図２５】

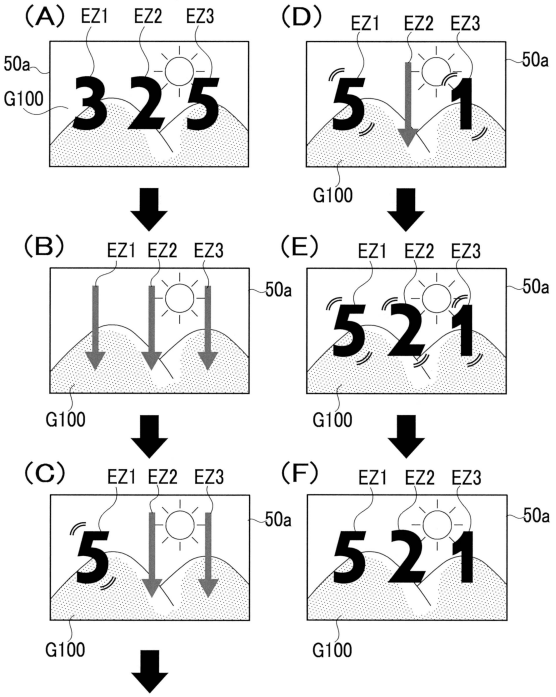
(A)大当たり遊技制御テーブル

大当たり図柄の種別	ラウンド遊技の回数	大入賞口の開放パターン				OP時間	ED時間	TBL No.
		ラウンド	1回のラウンド遊技当たりの開放の回数	開放時間	閉鎖時間			
大当たり図柄A	8回	1～8R	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒	10-1
大当たり図柄B	4回	1～4R	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒	10-2
大当たり図柄C	4回	1～4R	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒	10-3
大当たり図柄D	16回	1～16R	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	10-4
大当たり図柄E	16回	1～16R	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	10-5

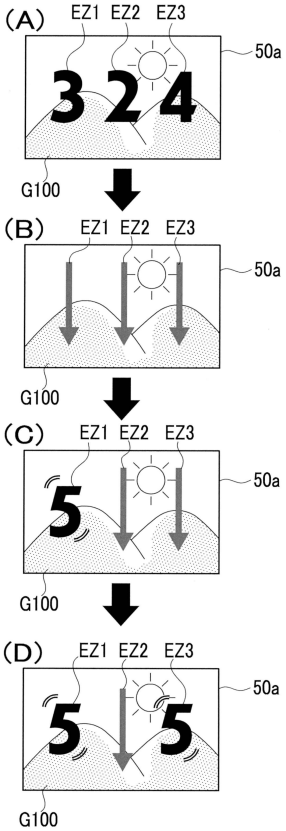
(B)遊技状態設定テーブル

大当たり図柄種別	遊技状態	規定回数	TBL No.
大当たり図柄A	高確率時短	高確率回数160回、時短回数160回	11
大当たり図柄B	高確率時短	高確率回数160回、時短回数160回	
大当たり図柄C	低確率時短	時短回数100回	
大当たり図柄D	高確率時短	高確率回数160回、時短回数160回	
大当たり図柄E	低確率時短	時短回数100回	

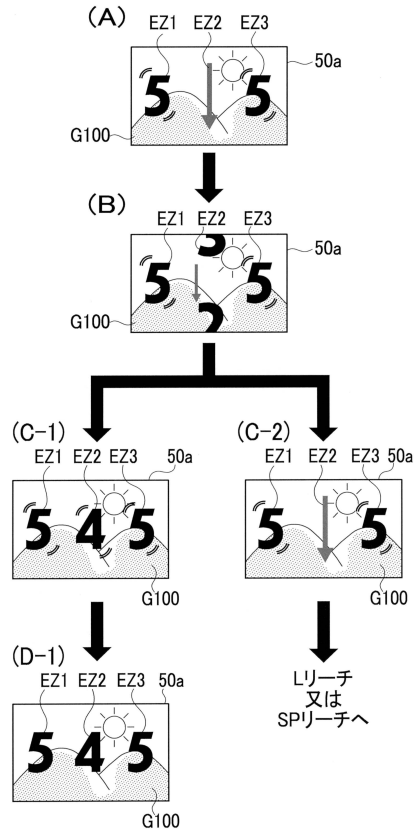
【図２６】



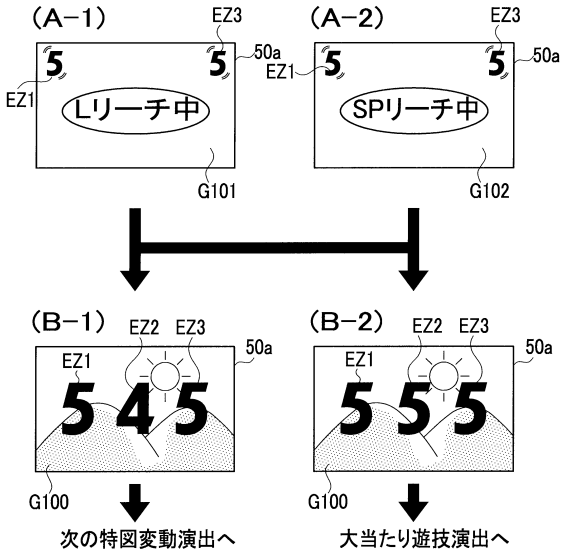
【図２７】



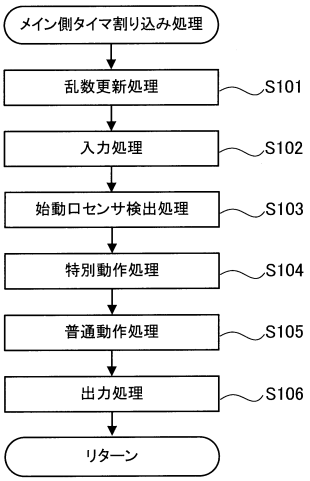
【図２８】



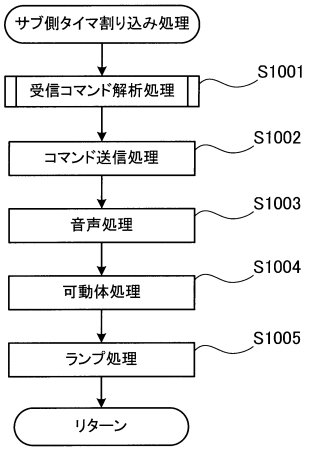
【図２９】



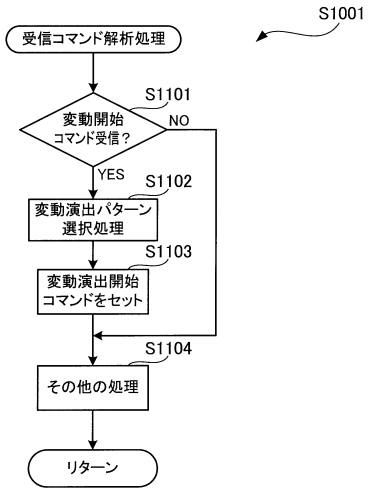
【図３０】



【図３１】



【図３２】



フロントページの続き

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

審査官 小泉 早苗
(56)参考文献 特開２０１７－０３５３２０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－２０９１６２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０２９８２６（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－００８４７７（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２