

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-14791

(P2020-14791A)

(43) 公開日 令和2年1月30日 (2020.1.30)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 57 頁)

(21) 出願番号	特願2018-141592 (P2018-141592)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成30年7月27日 (2018.7.27)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	110000291
			特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
		(72) 発明者	市原 卓人
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	藤原 海
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

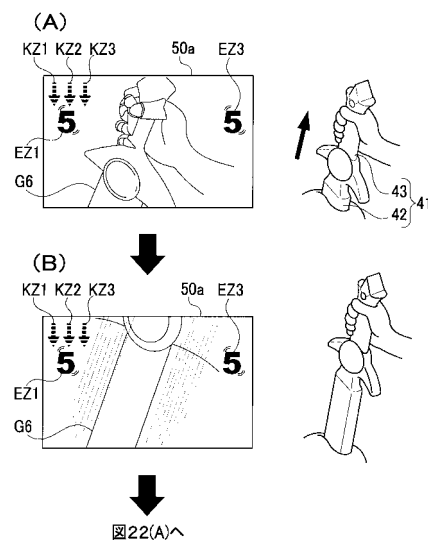
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 演出の興趣向上が可能であること。

【解決手段】 パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出に使用するための表示部 5 0 a および操作部 4 1 と、所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板 1 2 0）とを備える。操作部には複数種類の態様がある。また、操作部は、遊技者による操作に伴って、その操作部の態様が明らかになる。所定の演出には、表示部を用いて操作部の態様を示唆する示唆演出（実写演出）がある。そして、演出実行手段は、遊技者による操作部の操作に応じて、示唆演出を実行するときがある。

【選択図】 図 3 4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

演出に使用するための表示部および操作部と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記操作部には複数種類の態様があり、
前記操作部は、
遊技者による操作に伴って、その操作部の態様が明らかになるものであり、
前記所定の演出には、前記表示部を用いて前記操作部の態様を示唆する示唆演出があり

、
前記演出実行手段は、

10

遊技者による前記操作部の操作に応じて、前記示唆演出を実行するときが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】

従来から、遊技機枠に操作部を設けた遊技機が知られている。例えば、特許文献 1 には、遊技機枠の右側にロゴ剣役物（操作部）を備えている遊技機が開示されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2018-51207 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機には、操作部の態様が 1 種類しかなく、操作部は、遊技者に単に操作させるものでしかない。よって、演出の興趣向上の観点から、操作部を用いる演出には改善の余地がある。

30

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の遊技機は、
演出に使用するための表示部および操作部と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記操作部には複数種類の態様があり、
前記操作部は、
遊技者による操作に伴って、その操作部の態様が明らかになるものであり、
前記所定の演出には、前記表示部を用いて前記操作部の態様を示唆する示唆演出があり

40

、
前記演出実行手段は、

遊技者による前記操作部の操作に応じて、前記示唆演出を実行するときがあることを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、演出の興趣向上が可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】遊技機の正面図である。

【図 2】遊技盤ユニットの正面図である。

50

【図 3】第 2 大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図 4】表示器類の正面図である。

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

【図 6】主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 7】サブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

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

【図 9】(A) は当たり判定テーブルであり、(B) は普図変動パターン判定テーブルであり、(C) は補助遊技制御テーブルである。

10

【図 10】(A) は大当たり判定テーブルであり、(B) は大当たり図柄種別判定テーブルであり、(C) はリーチ判定テーブルである。

【図 11】特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 12】特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 13】先読み判定テーブルである。

【図 14】大当たり遊技制御テーブルである。

【図 15】遊技状態の説明図である。

【図 16】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 18】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

20

【図 19】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 20】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図 22】操作演出の具体例を示す説明図であり、(A) は第 1 実施形態に係る第 2 操作促進演出の説明図であり、(B) は第 1 実施形態に係る可動体作動演出の説明図である。

【図 23】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 24】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 26】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 27】(A) は第 1 実施形態に係る第 1 態様の特殊ボタン（押下可能状態）の斜視図であり、(B) は第 1 実施形態に係る第 2 態様の特殊ボタン（押下可能状態）の斜視図である。

30

【図 28】第 1 実施形態に係る特殊ボタン（通常状態）の斜視図である。

【図 29】第 1 実施形態に係る特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 30】第 1 実施形態に係る特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 31】第 1 実施形態に係る特図変動パターンの振分率を示す表である。

【図 32】第 1 実施形態に係る先読み判定テーブルである。

【図 33】第 1 操作促進演出の説明図である。

【図 34】(A) および (B) は、第 1 実写演出の説明図である。

【図 35】(A) および (B) は、第 2 実写演出の説明図であり、(C) は、第 3 操作促進演出の説明図である。

40

【発明を実施するための形態】

【0008】

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

50

【0009】

1. 遊技機の構造

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

【0010】

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

【0011】

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

【0012】

下部装飾体36の上面の上皿34より前方側には、操作可能な第1入力装置（以下「通常ボタン」）40が設けられている。通常ボタン40は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。また、前枠23mの表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体32において、操作可能な第2入力装置（以下「特殊ボタン」）41が設けられている。特殊ボタン41は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。

【0013】

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

【0014】

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

10

20

30

40

50

【0015】

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

【0016】

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

【0017】

遊技領域6は、ハンドル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、多数の遊技くぎ（図示なし）が突設されている。遊技くぎは、遊技領域6に進入して遊技領域6を流下する遊技球を、後述する第1始動口11、第2始動口12、一般入賞口10、ゲート13、第1大入賞口14、および、第2大入賞口15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には、遊技球が入球可能な第1始動口11が形成された第1始動入賞装置11Dと、第2始動口12への入球を可能または不可能にさせる第2始動入賞装置（所謂「電チュー」）12Dと、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への入賞は、第1特別図柄（以下、「特図1」という）の抽選（後述の特図1関係乱数の取得と判定：以下、「特図1抽選」という）および特図1の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第1始動口11へ入賞すると、所定個数（例えば4個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0020】

電チュー12Dは、作動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は、通常は（通常状態では）、第2始動口12への遊技球の入球が不可能もしくは極めて困難な閉鎖位置にある。そして、特別状態になると、第2始動口12への遊技球の入球が可能な開放位置に移動する。このように、電チュー開閉部材12kが開放位置に移動することを第2始動口12または電チュー12Dの「開状態」ともいい、開状態であるときだけ遊技球の第2始動口12への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材12kが閉鎖位置にあることを第2始動口12または電チュー12Dの「閉状態」ともいう。また、第2始動口12または電チュー12Dが「開状態」になることを「電チュー12Dが開放する」ともいい、電チュー12Dが「閉状態」になることを「電チュー12Dが閉鎖する」ともいう。

【0021】

遊技球の第2始動口12への入賞は、第2特別図柄（以下、「特図2」という）の抽選（後述の特図2関係乱数の取得と判定：以下、「特図2抽選」という）および特図2の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第2始動口12へ入賞すると、所定個数（例えば4個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

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。

【0027】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 2 大入賞口 1 5 が形成された第 2 大入賞装置 1 5 D（以下、「V A T 1 5 D」ともいう）が設けられている。第 2 大入賞装置 1 5 D は、作動可能な V A T 開閉部材 1 5 k を備えている。V A T 開閉部材 1 5 k は、通常では第 2 大入賞口 1 5 を塞いでおり、遊技球が第 2 大入賞口 1 5 に入球することは不可能もしくは極めて困難である。V A T 開閉部材 1 5 k は開状態をとることができる。V A T 開閉部材 1 5 k が開状態であると遊技球の第 2 大入賞口 1 5 への入球が容易となる。一方、V A T 開閉部材 1 5 k が第 2 大入賞口 1 5 を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、V A T 開閉部材 1 5 k の作動によって第 2 大入賞口 1 5 が開閉する。遊技球が第 2 大入賞口 1 5 へ入賞すると、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

10

20

30

40

50

から非特定領域 17 まで流下する遊技球のルートを実第 1 のルートという。

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 72k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 72k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 PY1 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R2 という。第 1 流路 R1 および第 2 流路 R2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

【0037】

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

【0038】

なお、何れの入賞口（第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、一般入賞口 10、第 1 大入賞口 14、および第 2 大入賞口 15）にも入球しなかった遊技球は、アウト口 19 へ誘導されて排出される。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。

【0039】

また、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 の下方の左隣（遊技領域 6 以外の部分）には表示器類 8 が配置されている。図 4 に示すように、表示器類 8 には、特図 1 を可変表

10

20

30

40

50

示する特図 1 表示器 8 1 a、特図 2 を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b、及び、普図を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。また、表示器類 8 には、後述する特図 1 保留数（U 1：特図 1 表示器 8 1 a による特図 1 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 1 保留表示器 8 3 a、および後述する特図 2 保留数（U 2：特図 2 表示器 8 1 b による特図 2 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 2 保留表示器 8 3 b が含まれている。

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の LED（Light Emitting Diode）から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）である場合には、特図表示器 8 1 は、「□□■□□■」（□：点灯、■：消灯）というように左から 1，2，5，6 番目にある LED の点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器 8 1 「■■■■■□□」というように一番右にある LED のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。なお、特図抽選の結果に対応する LED の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての LED を消灯させてもよい。

【0043】

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

【0044】

ところで、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部 1 0 5 に一旦記憶される。なお、以下において、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図 1 関係乱数」といい、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図 2 関係乱数」という。ここで、特図 1 関係乱数は、特図 1 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶される。一方、特図 2 関係乱数は、特図 2 保留として、特図保留記憶部 1 0 5 の中の特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶可能な特図 1 保留の数（特図 1 保留数）および特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶可能な特図 2 保留の数（特図 2 保留数）には上限（例えば 4 個）を設定することが可能である。なお、以下において、特図 1 保留と特図 2 保留を総称して「特図保留」といい、特図 1 保留数と特図 2 保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図 1 関係乱数と特図 2 関係

乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

【0045】

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

【0046】

そして、特図保留数は、特図保留表示器 8 3 に表示される。特図 1 保留表示器 8 3 a と特図 2 保留表示器 8 3 b のそれぞれは、例えば 4 個の L E D で構成されており、特図保留数の分だけ L E D を点灯させることにより特図保留数を表示することが可能である。

【0047】

また、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される普図（停止普図、可変表示の表示結果として導出表示される普図）は、普図抽選によって複数種類の普図の中から選択された一つの普図である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図（所定の停止態様の普図すなわち当たり図柄）である場合には、第 2 始動口 1 2 （電チュー 1 2 D）を開放させる補助遊技が行われる。

【0048】

普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表示器 8 2 は、「□□」（□：点灯、■：消灯）というように両 L E D の点灯で構成される当たり図柄を表示する。また普図抽選の結果がハズレである場合には、「■□」というように右の L E D のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。なお、普図抽選の結果に対応する L E D の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

【0049】

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

【0050】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球がゲート 1 3 を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部 1 0 6 に記憶される。普図保留記憶部 1 0 6 に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（例えば 4 個）を設定することが可能である。なお、以下において、遊技球がゲート 1 3 を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。

【0051】

次に、図 5 を用いて、遊技盤 1 の背面に取り付けられた演出用ユニット 1 U について説明する。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化したものである。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。

【0052】

画像表示装置 5 0 は、例えば 2 0 インチの 3 D 液晶ディスプレイ、ドット表示器、7 セグ表示器等で構成され、図柄等を表示可能な表示部 5 0 a を具備する。

【0053】

盤上可動装置 5 5 は、表示部 5 0 a よりも前方に配置され、表示部 5 0 a に沿って移動

10

20

30

40

50

可能であり、装飾が施された盤上可動体 5 5 k を具備する。盤下可動装置 5 6 は、表示部 5 0 a よりも前方に配置され、表示部 5 0 a に沿って移動可能であり、装飾が施された盤下可動体 5 6 k を具備する。

【0054】

図 5 (A) は、盤上可動体 5 5 k および盤下可動体 5 6 k が作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。盤上可動装置 5 5 の駆動源が駆動すると、盤上可動体 5 5 k は下向きに移動（下降）し、盤下可動装置 5 6 の駆動源が駆動すると、盤下可動体 5 6 k は上向きに移動（上昇）する。このとき、画像表示装置 5 0 は下降した盤上可動体 5 5 k または上昇した盤下可動体 5 6 k に覆われ、画像表示装置 5 0 は視認困難となる。

10

【0055】

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

【0056】

2. 遊技機の電氣的構成

次に、図 6～図 7 に基づいて、パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を説明する。図 6～図 7 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）1 0 0、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出）、客待ち演出、通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）1 2 0、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 1 7 0 等を、遊技盤 1 の画像表示装置 5 0 よりさらに背面側に備えている。主制御基板 1 0 0 を、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。また、サブ制御基板 1 2 0 を、後述する画像制御基板 1 4 0、ランプ制御回路 1 5 1、および音声制御回路 1 6 1 とともに、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板 1 2 0 を備え、演出手段（画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、および、可動装置 5 5、5 6 等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出を制御可能であればよい。

20

30

【0057】

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

40

【0058】

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

50

emory) 104、および遊技用ROM103に記憶されたプログラムを実行する遊技用CPU (Central Processing Unit) 102が含まれている。

【0059】

遊技用ROM103には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用ROM103には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用ROM103は外付けであってもよい。また、遊技用RAM104には、前述した特図保留記憶部105や普図保留記憶部106などが設けられている。

10

【0060】

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

【0061】

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

20

【0062】

主制御基板100に接続されている各種センサ類MSには、第1始動口11に入賞した遊技球を検知する第1始動口センサ、第2始動口12に入賞した遊技球を検知する第2始動口センサ、一般入賞口10に入賞した遊技球を検知する一般入賞口センサ、ゲート13を通過した遊技球を検知するゲートセンサ、第1大入賞口14に入賞した遊技球を検知する第1大入賞口センサ、第2大入賞口15に入賞した遊技球を検知する第2大入賞口センサ15a、特定領域16を通過 (特定領域16に進入) した遊技球を検知する特定領域センサ16a、および、非特定領域17を通過 (非特定領域17に進入) した遊技球を検知する非特定領域センサ17aが含まれている。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板100に出力する。なお、主制御基板100に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

30

【0063】

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

【0064】

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

40

【0065】

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

50

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

サブ制御基板120には、画像制御基板140が接続されている。サブ制御基板120の演出制御用マイコン121は、主制御基板100から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板100による遊技の進行に応じて、画像制御基板140の画像用CP

10

20

30

40

50

U 1 4 1 に画像表示装置 5 0 の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板 1 2 0 と画像制御基板 1 4 0 との接続は、サブ制御基板 1 2 0 から画像制御基板 1 4 0 への信号の送信と、画像制御基板 1 4 0 からサブ制御基板 1 2 0 への信号の送信の双方が可能な双方向通信接続となっている。

【0073】

画像制御基板 1 4 0 は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用 R O M 1 4 2、ワークメモリとして使用される画像用 R A M 1 4 3、及び、画像用 R O M 1 4 2 に記憶されたプログラムを実行する画像用 C P U 1 4 1 を備えている。また、画像制御基板 1 4 0 は、画像表示装置 5 0 に表示される画像のデータを記憶した C G R O M 1 4 5、C G R O M 1 4 5 に記憶されている画像データの展開等に使用される V R A M 1 4 6、及び、V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r) 1 4 4 を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。C G R O M 1 4 5 には、例えば、画像表示装置 5 0 に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

10

【0074】

V D P 1 4 4 は、演出制御用マイコン 1 2 1 からの指令に基づき画像用 C P U 1 4 1 によって作成されるディスプレイリストに従って、C G R O M 1 4 5 から画像データを読み出して V R A M 1 4 6 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 V R A M 1 4 6 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 R G B 信号として画像表示装置 5 0 に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部 5 0 a に表示される。

20

【0075】

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

【0076】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、主制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じて、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声、楽曲、効果音等を出力する。

30

【0077】

スピーカ 5 2 から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されている。なお、音声制御回路 1 6 1 を、基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に R O M を実装し、その R O M に音声データを格納してもよい。また、スピーカ 5 2 を画像制御基板 1 4 0 に接続し、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 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 1 4 0 の画像用 R O M 1 4 2 に音声データを格納してもよい。

【0078】

40

また、サブ制御基板 1 2 0 には、所定の中継基板（図示なし）を介して、入力部となる各種スイッチ類、駆動源となる各種アクチュエータ類 S A、各種ランプ類 S L が接続されている。サブ制御基板 1 2 0 には、各種スイッチ類が出力した信号が入力する。また、サブ制御基板 1 2 0 は、各種アクチュエータ類 S A に信号を出力する。また、サブ制御基板 1 2 0 は、主制御基板 1 0 0 から受信したコマンドなどに基づいて、ランプ制御回路 1 5 1 を介して各種ランプ類 S L の点灯制御を行う。

【0079】

サブ制御基板 1 2 0 に接続されている各種スイッチ類には、通常ボタン検出スイッチ 4 0 a および特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a が含まれている。通常ボタン検出スイッチ 4 0 a は、通常ボタン 4 0 が押下操作されたことを検出する。特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a

50

は、特殊ボタン 4 1 が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ 4 0 a, 4 1 a は、検出内容に応じた信号をサブ制御基板 1 2 0 に出力する。なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるスイッチの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【0080】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエータ類 S A には、盤上可動装置 5 5, 盤下可動装置 5 6, 枠可動装置 5 8 等を駆動するモータが含まれ、モータを駆動して、各可動装置に所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、各可動装置の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、ランプ制御回路 1 5 1 を介して、各可動装置の動作を制御する。なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

10

【0081】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種ランプ類 S L には、枠ランプ 5 3, 盤ランプ 5 4 等が含まれ、各ランプを発光させる。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

【0082】

なお、ランプ制御回路 1 5 1 を基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に、各ランプの点灯制御、および、各可動装置の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に R O M を実装して、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。また、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるランプの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

20

【0083】

3. 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な遊技について、図 8 ～図 1 5 を用いて説明する。

【0084】

3-1. 普図に関わる遊技

30

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

【0085】

40

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

【0086】

3-1-1. 当たり判定

当たり判定は、図 9 (A) に示すような 1 または複数の当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、遊技状態には非

50

時短状態と時短状態とが含まれ、当たり判定テーブルとして、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、を区別することが可能である。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。また、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。 10

【0087】

3-1-2. 普図変動

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

【0088】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、普図変動パターン判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（非時短普図変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（時短普図変動パターン判定テーブル）と、を区別することが可能である。 20

【0089】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 30 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 30 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器 8 2 で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器 8 2 において普図の可変表示が行われる。 30

【0090】

3-1-3. 補助遊技

補助遊技は、普図の可変表示で、表示結果（普図抽選の結果）として、当たり図柄が停止表示（導出）されると実行される。 40

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

10

3-2. 特図に関わる遊技

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

【0094】

20

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

【0095】

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

30

【0096】

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

40

【0097】

3-2-1. 大当たり判定

大当たり判定は、図 10（A）に示すような 1 または複数的大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。遊技状態には、通常確率状態と高確率状態とが含まれ、大当たり判定テーブルは、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テ

50

ブルとして、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と、高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【0098】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機P Y 1は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図10（A）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

10

【0099】

3-2-2. 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図10（B）に示すような1または複数の大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素を対応付けることが可能である。

【0100】

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別、言い換えれば、当該大当たり図柄種別判定が起因する（当該大当たり図柄種別判定を発生させた）入賞が行われた始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルとして、特図1の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第1大当たり図柄種別判定テーブル）と、特図2の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第2大当たり図柄種別判定テーブル）と、を区別することが可能である。

20

【0101】

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

30

【0102】

例えば、図10（B）に示すように、特図1についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄Xが50%、大当たり図柄Yが50%にし、特図2についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄Zが100%にすることが可能である。このように、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる特図1抽選と、第2始動口12に遊技球が入賞して行われる特図2抽選とで、大当たり図柄種別の振分率を異ならせることが可能である。

40

【0103】

3-2-3. リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図10（C）に示すような1または複数のリーチ判定テーブルを用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

【0104】

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

50

定テーブルとして、非時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（非時短用リーチ判定テーブル）と、時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（時短用リーチ判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【0105】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY1は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りがリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。図10（C）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数値の数を異ならせることが可能である。なお、以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われる「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

【0106】

3-2-4. 特図変動

特図変動パターン判定は、図11～図12に示すような1または複数の特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることが可能である。特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

【0107】

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別、言い換えれば、当該特図変動パターン判定が起因する入賞が行われた始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、特図変動パターン判定テーブルとして、特図1の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図1変動パターン判定テーブル：図11）と、特図2の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図2変動パターン判定テーブル：図12）と、を区別することが可能である。

【0108】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。すなわち、特図1変動パターン判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる特図1変動パターン判定テーブル（非時短用特図1変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図1変動パターン判定テーブル（時短用特図1変動パターン判定テーブル）と、を区別することが可能である。一方、特図2変動パターン判定テーブルについても同様に、非時短状態のときに用いられる特図2変動パターン判定テーブル（非時短用特図2変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図2変動パターン判定テーブル（時短用特図2変動パターン判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【0109】

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

当たり図柄種別ごと)、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用などがある。

【0110】

さらに、各リーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図1保留数(U1)が0~2のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルと、特図1保留数(U1)が3~4のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図1変動パターン判定テーブルと、を区別することが可能である。また、各リーチ無しハズレ用の特図2変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図2保留数(U2)が0~2のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図2変動パターン判定テーブルと、特図2保留数(U2)が3~4のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図2変動パターン判定テーブルと、を区別することが可能である。

10

【0111】

そして、各特図変動パターン判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の特図の可変表示が、特図表示器81で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果(特図抽選の結果)として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

【0112】

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

【0113】

20

なお、図11~図12の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、特図(大当たり判定結果)および特図変動演出の演出内容などに関連付けて名称を付すことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」という。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるSPリーチが行われる特図変動パターンのことを「SPハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるLリーチが行われる特図変動パターンのことを「Lハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種であるNリーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「Nハズレ変動」、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」という。

【0114】

3-2-5. 先読み判定

30

パチンコ遊技機PY1は、取得した特図関係乱数に基づいて、図13に示すような1または複数の先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行う。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルとして、第1始動口11に入賞した場合の先読み判定テーブル(第1先読み判定テーブル)と、第2始動口12に入賞した場合の先読み判定テーブル(第2先読み判定テーブル)と、を区別することが可能である。

【0115】

40

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

【0116】

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

50

【0117】

3-3. 大当たり遊技

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

10

【0118】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第1大入賞口14または第2大入賞口15）の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間（開放パターン）、次の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技機PY1は、特図の停止表示後、図14に示すような1または複数の大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎に大当たり遊技構成要素が格納されている。大当たり遊技として、1種類又は複数種類の大当たり遊技を制御することが可能である。

20

【0119】

例えば、図14に示すように、1Rから15Rまでは、最大で29.5秒にわたって第1大入賞口14が開放するラウンド遊技、または、最大で0.1秒にわたって第1大入賞口14が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、16R（最終ラウンド）では、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技、または、最大で0.1秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技、が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば10個）の遊技球が大入賞口センサに検知されると、大入賞口14、15の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

30

【0120】

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

【0121】

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

40

【0122】

第2大入賞口の開放が開始してから15秒間、振分ソレノイド16sが通電され、振分部材16kが第2状態（図3（B））に制御される。よって、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技では、第2大入賞口15の開放時間およびタイミングと、振分部材16kの第2状態に制御されている時間およびタイミングとの関係

50

から、遊技球が特定領域 16 を通過する（遊技球を特定領域 16 に進入させる）ことが容易である。一方、最大で 0.1 秒にわたって第 2 大入賞口 15 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 15 の開放時間およびタイミングと、振分部材 16 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 16 を通過する（遊技球を特定領域 16 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、大当たり遊技には、当該大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 16 の通過（以下、「V 通過」ともいう）が容易な第 1 開放パターン（V ロング開放パターン）で V A T 開閉部材 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域 16 の通過が不可能又は困難な第 2 開放パターン（V ショート開放パターン）で V A T 開閉部材 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たり遊技と、を実行することが可能である。このように、V ロング開放パターンで V A T 開閉部材 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たり遊技を「V ロング大当たり」という。一方、V ショート開放パターンで V A T 開閉部材 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たり遊技を「V ショート大当たり」という。

10

【0123】

3-4. 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 15 に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確低ベース状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確高ベース状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確低ベース状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確高ベース状態」と、それぞれ略称することができる。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー 12 D の開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては非時短状態と時短状態とがある。

20

【0124】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」または「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 16 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

30

【0125】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1 回の補助遊技における電チュー 12 D の開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー 12 D の開放時間（例えば 0.08 秒）よりも長い開放時間（例えば 3.00 秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターン判定が行われるようにすることも可能である（図 11～図 12 参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

40

50

【0126】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くすることが可能である。例えば、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（30秒）よりも短い普図変動時間（5秒）が決定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

【0127】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くすることが可能である。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば6600/65536）よりも高い確率（例えば59936/65536）で当たりと判定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

10

【0128】

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

【0129】

パチンコ遊技機PY1で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。そして、例えば、大当たりに当選することによって時短状態が設定可能になる。時短状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

20

【0130】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1回の補助遊技における電チュー12Dの開放時間が長くなり易い。普図に係る遊技について3つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。

【0131】

なお、パチンコ遊技機PY1で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、当たり判定は行われるが大当たり判定は行われないため、大当たり遊技の開始に伴って、非時短状態が設定される。また、遊技状態については、前述した遊技状態の全てを用いることも一部だけを用いることも可能である。

30

【0132】

4. 遊技機による主な演出

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

【0133】

4-1. 演出モード

40

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

【0134】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図16（A-1）に示すように、表示部50aにおいてパ

50

チンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示されているときに通常ボタン 4 0 が操作されると、図 1 6 (A - 2) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 が表示される。演出に関する設定には、スピーカ 5 2 から出力される音の音量設定、表示部 5 0 a の輝度設定 (「光量設定」) 、実行される演出の頻度設定 (「演出設定」) などがある。

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図 1 6 (B - 4) に示すように、表示部 5 0 a において宇宙を表す背景画像 (確変用背景画像 G 1 0 5) が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、確変用背景画像 G 1 0 5 が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【 0 1 3 7 】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図 1 6 (B - 5) に示すように、表示部 5 0 a において空を表す背景画像 (時短用背景画像 G 1 0 6) が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部 5 0 a において、時短用背景画像 G 1 0 6 が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【 0 1 3 8 】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図 1 6 (C - 1) に示すように、表示部 5 0 a において、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G 1 0 7 や「右打ち」を促す右打ち画像 G 1 0 8 が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図 1 6 (C - 2) に示すように、表示部 5 0 a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G 1 0 9 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 1 1 0 が表示されるラウンド演出が行われる。大当た

り遊技におけるエンディング中には、図16(C-3)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像G111や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像G112が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

【0139】

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

【0140】

4-2. 特図変動演出

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

【0141】

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

【0142】

4-2-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図17(A)に示すように、表示部50aを水平方向に3つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、および右演出図柄領域50b3を設けることが可能である。左演出図柄領域50b1は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄EZ1を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域50b2および右演出図柄領域50b3は、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3を表示する領域である。

【0143】

また、図17(A)に示すように、表示部50aの上端部の左端（左上隅）の一區画に、小図柄領域50cを設けることが可能である。小図柄領域50cは、特図の可変表示が行われているときに小図柄KZ1、KZ2、KZ3を変動表示する領域である。小図柄KZ1、KZ2、KZ3は、例えば、1～9の数字図柄で構成される。

【0144】

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

【0145】

4-2-2. 通常変動

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【0146】

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

(B)に示すように、その開始に伴って演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示が開始されると共に、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示が開始される。なお、図17中の「↓」は、図柄の変動表示中であることを示している。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図17(C-1)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが異なる停止態様で仮停止してから、図17(D)に示すように、ハズレを示唆する停止態様(所謂バラケ目)で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。ハズレを示唆する停止態様には、「1・1・2」や「2・4・6」など、左右の図柄が同一ではない停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図17(C-2)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ停止態様(所謂リーチ目)で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

10

【0147】

4-2-3. Nリーチ

パチンコ遊技機PY1は、通常変動においてリーチが成立するとNリーチを行うことが可能である。Nリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

20

【0148】

Nリーチでは、図18(A)に示すように、リーチが成立した状態が所定時間(例えば、10秒)維持され、図18(B)に示すように、中演出図柄EZ2の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図18(C-1)に示すように、リーチハズレを示唆する停止態様(所謂リーチハズレ目)で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もリーチハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。リーチハズレを示唆する停止態様には、「7・6・7」や「5・3・5」など、左右の図柄が同一且つ中の図柄が左右の図柄と異なる停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N大当たり変動」の場合には、図18(C-2)に示すように、大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。大当たりを示唆する停止態様には、「7・7・7」や「2・2・2」など、左右中の図柄が同一の停止態様が複数種類ある。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄EZ2が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

30

【0149】

4-2-4. SPリーチ

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

40

【0150】

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

50

K Z 2, K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の変表示の特図変動パターンが、例えば「S P ハズレ変動」の場合には、図 19 (C-2) に示すように、ハズレを示唆する演出（例えば、敵キャラクターがバトルに勝利して喜んでいる表示）が行われるとともに、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 がリーチハズレを示唆する停止態様で停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S P リーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【0151】

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

【0152】

4-3. 保留アイコン表示領域

画像表示装置 50 の表示部 50 a には、図 20 (A) に示すように、4 つの表示領域からなる保留アイコン表示領域 50 d を設けることが可能である。保留アイコン表示領域 50 d は、第 1 表示領域 50 d 1、第 2 表示領域 50 d 2、第 3 表示領域 50 d 3 および第 4 表示領域 50 d 4 で構成され、特図 1 保留数または特図 2 保留数に応じて、各表示領域 50 d 1, 50 d 2, 50 d 3, 50 d 4 に、保留アイコン H A を表示することが可能である。例えば、特図 1 保留数が『1』の場合には、第 1 表示領域 50 d 1 に保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『2』の場合には、第 1 表示領域 50 d 1 と第 2 表示領域 50 d 2 とに保留アイコン H A が表示される。

【0153】

また、保留アイコン表示領域 50 d の近傍に、図 20 (A) に示すように、1 つの表示領域からなる当該アイコン表示領域 50 e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 50 e は、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコン H A と同じまたは異なる当該アイコン T A を表示することが可能である。

【0154】

なお、保留アイコン表示領域 50 d を構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。また、保留アイコン表示領域 50 d を、特図 1 保留数および特図 2 保留数の両方を表示する表示領域とすることも一方だけを表示する表示領域とすることも可能である。

【0155】

4-3-1. 保留演出

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

【0156】

保留演出では、特図 1 保留数が『0』のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、

特図変動演出が開始され、例えば、図20(B)に示すように、当該アイコン表示領域50eに当該アイコンTAが表示される。そして、特図変動演出中に更に2個の遊技球が第1始動口11に入賞すると、図20(C)に示すように、保留アイコン表示領域50dの第1表示領域50d1と第2表示領域50d2とに保留アイコンHAが表示され、特図1保留数が『2』であることが遊技者に報知される。その後、特図変動演出が終了し、新たな特図変動演出が開始されると、図20(D)に示すように、保留アイコン表示領域50dの第1表示領域50d1に表示されていた保留アイコンHAが、当該アイコン表示領域50eに移動して当該アイコンTAとして表示され、保留アイコン表示領域50dの第2表示領域50d2に表示されていた保留アイコンHAが、第1表示領域50d1に移動して表示され、特図1保留数が『1』であることが遊技者に報知される。

10

【0157】

4-4. 予告演出

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出中の任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置55、56、58、入力装置40、41等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

【0158】

4-4-1. 可動体演出

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、可動装置55、56、58を用いた可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、可動装置55、56、58を作動させる演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

20

【0159】

可動体演出では、例えば、NリーチからSPリーチに発展する際に、図21(A)に示すように、盤上可動装置55および盤下可動装置56が作動し、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、遊技者から見て、表示部50a上に重なるように移動して、SPリーチに発展することが示唆される。このとき、表示部50aの盤上可動体55kおよび盤下可動体56kと重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図21(B)に示すように、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、通常の待機状態(初期位置)に戻ってSPリーチに発展する。なお、可動体演出については、SPリーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

30

【0160】

4-4-2. 操作演出

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、通常ボタン40や特殊ボタン41を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者が通常ボタン40や特殊ボタン41を操作する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0161】

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

40

50

期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置 55 の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【0162】

4-4-3. 先読み演出

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

【0163】

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

【0164】

5. 遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御

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

【0165】

[1. 主制御メイン処理]

主制御基板 100 に備えられた遊技制御用マイコン 101 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、遊技用 R O M 103 から図 23 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、電源投入時処理 (S 001) を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 104 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 102 の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間の管理のための回路) の設定等が行われる。

【0166】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) では、図 8 (A) および図 8 (B) に示した種々の乱数のカウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

【0167】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) が終了すると、割り込みを許可する (S 004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) は、例えば 4 m s e c 周期で遊技用 C P U 102 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) は 4 m s e c 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理 (S 005) 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 003) による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用 C P U 102 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 005) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S 004) がされてから開始される。

【0168】

[2. メイン側タイマ割り込み処理]

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

【0169】

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

10

【0170】

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

【0171】

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

20

【0172】

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

【0173】

次に、遊技制御用マイコン101は、その他の処理（S108）を実行して、メイン側タイマ割り込み処理（S005）を終了する。その他の処理（S108）としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用RAM104に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理（S108）として、遊技者に賞球を払い出す払出制御処理が行われる。払出制御処理では、各入賞口への遊技球の入賞に応じて、賞球要求信号を払出制御基板170に送信する。つまり、払出制御基板170は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。

30

【0174】

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

40

【0175】

[2-1. センサ検出処理]

センサ検出処理（S104）では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第2始動口センサ処理、第1始動口センサ処理、第1大入賞口センサ処理、第2大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

【0176】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサによって遊技球が検出されたか否かを判

50

定する。また、当該処理の結果に応じて、一般入賞口センサ用コマンドを生成する。

【0177】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウンタ値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用RAM104に設けられた普図保留記憶部106に記憶する。なお、普図保留記憶部106に普通図柄乱数が所定数（例えば4個）記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

【0178】

第2始動口センサ処理では、第2始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図2関係乱数を取得し、取得した特図2関係乱数を、遊技用RAM104に設けられた特図2保留記憶部105bに記憶する。特図2保留記憶部105bは、第1領域から第n領域まで（nは2以上の整数）の複数の記憶領域があり、取得された特図2関係乱数は、第1領域から順に記憶される。なお、第n領域まで特図2関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図2関係乱数は記憶されない。また、取得した特図2関係乱数と第2先読み判定テーブルとを用いて第2先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図2保留記憶部105bに記憶されている特図2関係乱数の数（特図2保留数）を表す特図2保留数コマンドおよび第2先読み判定の結果を表す第2始動入賞コマンドを含む第2始動口センサ用コマンドを生成する。

【0179】

第1始動口センサ処理では、第1始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図1関係乱数を取得し、取得した特図1関係乱数を、遊技用RAM104に設けられた特図1保留記憶部105aに記憶する。特図1保留記憶部105aは、第1領域から第n領域まで（nは2以上の整数）の複数の記憶領域があり、取得された特図1関係乱数は、第1領域から順に記憶される。なお、第n領域まで特図1関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図1関係乱数は記憶されない。また、取得した特図1関係乱数と第1先読み判定テーブルとを用いて第1先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図1保留記憶部105aに記憶されている特図1関係乱数の数（特図1保留数）を表す特図1保留数コマンドおよび第1先読み判定の結果を表す第1始動入賞コマンドを含む第1始動口センサ用コマンドを生成する。

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

[2-2. 普通動作処理]

普通動作処理（S105）では、普通図柄待機処理、普通図柄変動処理、普通図柄確定処理、補助遊技制御処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

【0184】

普通図柄待機処理は、普図の可変表示および補助遊技が行われていない待機中に行われ

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

【0185】

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

10

【0186】

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

【0187】

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

20

【0188】

[2-3. 特別動作処理]

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

【0189】

[2-3-1. 特別図柄待機処理]

特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図 2 保留記憶部 105b に記憶されている特図 2 関係乱数に基づいて、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 2 保留記憶部シフト処理を行う。また、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されている特図 1 関係乱数に基づいて、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 1 保留記憶部シフト処理を行う。

30

【0190】

特図 2 判定処理では、特図 2 保留記憶部 105b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルと、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 2 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図 2 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

40

【0191】

特図 2 変動パターン判定処理は、特図 2 判定処理の後に行われる処理である。特図 2 変動パターン判定処理では、特図 2 保留記憶部 105b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 2 変動パターンテーブルと、を用いて、特図 2 変動パターンを判定する。なお、特図 2 変動パターンの判定は、特図 2 保留記憶部 105b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 2 変動パターンを表す特図 2 変動開始コマ

50

ンドを生成する。特図 2 変動開始コマンドには、特図 2 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 2 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 2 表示器 8 1 b に特図 2 の可変表示を開始させる。

【0192】

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

10

【0193】

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

20

【0194】

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

30

【0195】

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

40

【0196】

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

【0197】

[2-3-2. 特別図柄変動処理]

特別図柄変動処理は、特図の可変表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器 8 1 に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果が

50

ハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

【0198】

[2-3-3. 特別図柄確定処理]

特別図柄確定処理は、特図が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理では、現在停止表示している特図が大当たり図柄である場合には、大当たり遊技状態に移行させる。そして、大当たり遊技の開始を示すオープニングコマンドを生成する。オープニングコマンドには、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ高確率状態を終了させる場合には、通常確率状態を設定する。そして、通常確率状態への移行を示す高確率終了コマンドを生成する。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ時短状態を終了させる場合には、非時短状態を設定する。そして、非時短状態への移行を示す時短終了コマンドを生成する。なお、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ特図2保留数および特図1保留数が「0」の場合には、パチンコ遊技機PY1が待機状態であることを示す客待ちコマンドを生成する。

10

【0199】

[2-3-4. 大当たり遊技制御処理]

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

20

【0200】

[2-3-5. 遊技状態設定処理]

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

30

【0201】

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

【0202】

6. 演出制御用マイコン121による演出の制御

40

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

【0203】

[1. サブ制御メイン処理]

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

50

出用CPU122の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

【0204】

次に、割り込みを禁止し（S4002）、乱数シード更新処理を実行する（S4003）。乱数シード更新処理（S4003）では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。種々の演出についての演出判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の主制御基板100が行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板100が行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理においても同様である。

10

【0205】

乱数シード更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4004）。コマンド送信処理では、サブ制御基板120の演出用RAM124内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板140に送信する。コマンドを受信した画像制御基板140は、受信したコマンドに従って、表示部50aに画像を表示する（画像による種々の演出を実行する）。また、サブ制御基板120は、画像制御基板140によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路161を介してスピーカ52から音声を出力させたり（音声による種々の音演出を実行したり）、ランプ制御回路151を介して枠ランプ53、および盤ランプ54を発光させたり（発光による種々の発光演出を実行したり）、可動装置55、56、58を作動させたり（動作による種々の可動体演出を実行したり）する。

20

【0206】

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

【0207】

受信割り込み処理（S4010）は、主制御基板100から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン121に入力される度に実行される。受信割り込み処理（S4010）では、演出制御用マイコン121は主制御基板100の出力処理（S101）により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用RAM124の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理（S4011）に優先して実行される。

30

【0208】

[2. サブ側タイマ割り込み処理]

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

40

【0209】

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

50

く、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン121は、駆動データに従って、可動装置55, 56, 58などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

【0210】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理(S4010)によって演出用RAM124の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理(例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等)を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。音声制御処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ(スピーカ52からの音声の出力を制御するデータ)の作成と音声制御回路161への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

10

【0211】

7. 第1実施形態の特徴点の説明

第1実施形態のパチンコ遊技機PY1における特徴点に関して、さらなる詳細な説明を以下に加える。本実施形態(第1実施形態)のパチンコ遊技機PY1には、特殊ボタン41の引き上げ操作を遊技者に促す演出(第1操作促進演出)と、その特殊ボタン41の押下操作を促す演出(第2操作促進演出, 第3操作促進演出)と、それら演出の間に行われる、特殊ボタン41の態様を示唆する演出(第1実写演出, 第2実写演出)とがある。

【0212】

7-1. 特殊ボタン

20

まず、本実施形態における特殊ボタン41について、図27および図28に基づいてさらに説明する。図27に示すように、特殊ボタン41は、剣を摸したボタンになっており、刀身部42と把持部43とを備えている。

【0213】

この特殊ボタン41には、刀身部42の形状の違いにより、2種類の態様(第1態様および第2態様)がある。第1態様の特殊ボタン41とは、図27(A)に示すような、細幅の刀身部42の特殊ボタン41である。第2態様の特殊ボタン41とは、図27(B)に示すような、第1態様の特殊ボタン41よりも相対的に太幅の刀身部42の特殊ボタン41である。

【0214】

30

本実施形態では、特殊ボタン41の刀身部42は、図27に示す、矩形板状のベース部42B、および、そのベース部42Bの両端に装着可能な2つの付加部42Jで構成され得る。第1態様の特殊ボタン41は、ベース部42Bのみからなる刀身部42になっている(図27(A)参照)。それに対し、第2態様の特殊ボタン41は、ベース部42Bに2つの付加部42Jが装着した構成の刀身部42になっている(図27(B)参照)。

【0215】

なお、第2態様の特殊ボタン41を操作させる演出(第3操作促進演出)が非時短状態の特図変動演出として実行された方が、第1態様の特殊ボタン41を操作させる演出(第2操作促進演出)が実行されるよりも大当たり期待度が高くなっている。第2操作促進演出, 第3操作促進演出、および、大当たり期待度については後ほど詳述する。

40

【0216】

本実施形態では、特殊ボタン41は通常、図28に示すように、刀身部42が遊技機枠2の内部に収まった状態になっている。この状態を通常状態という。特殊ボタン41が通常状態にある場合には、刀身部42が遊技者に見えない。そのため遊技者は、通常状態にある特殊ボタン41の態様がどれであるかを知り得ない。

【0217】

これに対し、図27(A)および図27(B)に示すように、特殊ボタン41は、刀身部42が遊技機枠2から上方に露出して、遊技者による押下操作が可能な状態になり得る。この状態を押下可能状態という。本実施形態では、特殊ボタン41が図27(A)又は図27(B)に示す押下可能状態になっている場合に、遊技者は特殊ボタン41を押下操

50

作することが可能となっている。

【0218】

なお、通常状態から押下可能状態に特殊ボタン41が変化する場合として、遊技者が把持部43をつかんで上方に引き上げる場合、つまり遊技者の手動で行われる場合と、演出制御用マイコン121が移動させる場合、つまり自動で行われる場合とがある。また、押下可能状態から通常状態に変化する場合としても、遊技者の手動で行われる場合（遊技者が特殊ボタン41を下方に押し込む場合）と自動で行われる場合とがある。

【0219】

本実施形態では、特殊ボタン41が通常状態から押下可能状態に変化するときに、その特殊ボタン41の態様が遊技者に判明する。そして、そのように特殊ボタン41が通常状態から押下可能状態に変化する場合には、後述する実写演出（第1実写演出、第2実写演出）が、液晶ディスプレイからなる表示部50a上で実行され得る。第1態様で特殊ボタン41が通常状態から押下可能状態に変化する場合には第1実写演出が、第2態様で特殊ボタン41が通常状態から押下可能状態に変化する場合には第2実写演出がそれぞれ実行され得る。実写演出とは、特殊ボタン41の状態の変化に伴い、特殊ボタン41のモチーフになっている剣を実写で示す画像を用いた演出である。そのため、状態が変化する特殊ボタン41自体に加えて、表示部50a上の各実写演出からもその態様を知ることが可能となっている。

【0220】

7-2. 特図変動パターン判定

続いて、本実施形態における特図変動パターン判定について、図29～図31に基づいてさらに説明する。本実施形態では、遊技制御用マイコン101が特図1の特図変動パターン判定を行う場合には、図29に示す特図1変動パターン判定テーブルを用いる。また、特図2の特図変動パターン判定を行う場合には、図30に示す特図2変動パターン判定テーブルを用いる。

【0221】

図29に示す特図1変動パターン判定テーブルには、遊技状態が「非時短状態」で特図抽選の結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターンとして、上述の特図変動パターン「P01」～「P03」に加えて、特図変動パターン「P21」および「P22」がある。また、遊技状態が「非時短状態」で特図抽選の結果が「ハズレ」、且つ、リーチ判定の結果が「リーチ有り」の場合、つまり「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターンとして、上述の特図変動パターン「P04」～「P06」に加えて、特図変動パターン「P23」および「P24」がある。

【0222】

特図変動パターン「P21」には、発展演出に、後述する第1実写演出と第2操作促進演出とを含む演出フロー（演出内容）の特図変動演出が関連付けられている（図29参照）。そのため、特図変動パターン「P21」が選択された場合には、1回の特図1の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第1実写演出と第2操作促進演出とを含む発展演出およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果（つまり「大当たり」であること）が最終的に報知される。また、この場合の発展演出の実行中における特殊ボタン41の態様は第1態様である。特図変動パターン「P21」のことを「第1特殊大当たり変動」ともいう。

【0223】

特図変動パターン「P22」には、発展演出に、後述する第2実写演出と第3操作促進演出とを含む演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図29参照）。そのため、特図変動パターン「P22」が選択された場合には、1回の特図1の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第2実写演出と第3操作促進演出とを含む発展演出およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果が「大当たり」であることが最終的に報知される。また、この場合の発展演出の実行中における特殊ボタン41の態様は第2態様である。特図変動パターン「P22」のことを「第2特殊大当たり変動」ともいう。

【0224】

なお、発展演出に各種操作促進演出を含んでいる点で、特図変動パターン「P21」および「P22」は、上記特図変動パターン「P01」とは異なっている。

【0225】

特図変動パターン「P23」には、上記特図変動パターン「P21」と同じく、発展演出に第1実写演出と第2操作促進演出とを含む演出フローの特図変動演出が関連付けられている(図29参照)。そのため、特図変動パターン「P23」が選択された場合には、1回の特図1の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第1実写演出と第2操作促進演出とを含む発展演出およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果が「ハズレ」であることが報知される。また、この場合の発展演出の実行中における特殊ボタン41の態様は第1態様である。特図変動パターン「P23」のことを「第1特殊ハズレ変動」ともいう。

10

【0226】

特図変動パターン「P24」には、上記特図変動パターン「P22」と同じく、発展演出に第2実写演出と第3操作促進演出とを含む演出フローの特図変動演出が関連付けられている(図29参照)。そのため、特図変動パターン「P24」が選択された場合には、1回の特図1の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第2実写演出と第3操作促進演出とを含む発展演出およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果が「ハズレ」であることが報知される。また、この場合の発展演出の実行中における特殊ボタン41の態様は第2態様である。特図変動パターン「P24」のことを「第2特殊ハズレ変動」ともいう。

20

【0227】

なお、発展演出に各種操作促進演出を含んでいる点で、特図変動パターン「P23」および「P24」は、上記特図変動パターン「P04」とは異なっている。

【0228】

図30に示す特図2変動パターン判定テーブルにも、遊技状態が「非時短状態」で特図抽選の結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターンとして、上述の特図変動パターン「P51」～「P53」に加えて、特図変動パターン「P71」および「P72」がある。また、遊技状態が「非時短状態」で特図抽選の結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターンとして、上述の特図変動パターン「P54」～「P56」に加えて、特図変動パターン「P73」および「P74」がある。

30

【0229】

特図変動パターン「P71」には、発展演出に第1実写演出と第2操作促進演出とを含む演出フローの特図変動演出が関連付けられている(図30参照)。そのため、特図変動パターン「P71」が選択された場合には、1回の特図2の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第1実写演出と第2操作促進演出とを含む発展演出およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果が「大当たり」であることが最終的に報知される。また、この場合の発展演出の実行中における特殊ボタン41の態様は第1態様である。特図変動パターン「P71」のことを「第1特殊大当たり変動」ともいう。

【0230】

40

特図変動パターン「P72」には、発展演出に第2実写演出と第3操作促進演出とを含む演出フローの特図変動演出が関連付けられている(図30参照)。そのため、特図変動パターン「P72」が選択された場合には、1回の特図2の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第2実写演出と第3操作促進演出とを含む発展演出およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果が「大当たり」であることが最終的に報知される。また、この場合の発展演出の実行中における特殊ボタン41の態様は第2態様である。特図変動パターン「P72」のことを「第2特殊大当たり変動」ともいう。

【0231】

なお、発展演出に各種操作促進演出を含んでいる点で、特図変動パターン「P71」および「P72」は、上記特図変動パターン「P51」とは異なっている。

50

【0232】

特図変動パターン「P73」には、上記特図変動パターン「P71」と同じく、発展演出に第1実写演出と第2操作促進演出とを含む演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図30参照）。そのため、特図変動パターン「P73」が選択された場合には、1回の特図2の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第1実写演出と第2操作促進演出とを含む発展演出およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果が「ハズレ」であることが報知される。また、この場合の発展演出の実行中における特殊ボタン41の態様は第1態様である。特図変動パターン「P73」のことを「第1特殊ハズレ変動」ともいう。

【0233】

特図変動パターン「P74」には、上記特図変動パターン「P72」と同じく、発展演出に第2実写演出と第3操作促進演出とを含む演出フローの特図変動演出が関連付けられている（図30参照）。そのため、特図変動パターン「P74」が選択された場合には、1回の特図2の可変表示中に、通常変動、リーチ、Nリーチ、第2実写演出と第3操作促進演出とを含む発展演出およびSPリーチが順次行われ、特図抽選の結果が「ハズレ」であることが報知される。また、この場合の発展演出の実行中における特殊ボタン41の態様は第2態様である。特図変動パターン「P74」のことを「第2特殊ハズレ変動」ともいう。

【0234】

なお、発展演出に各種操作促進演出を含んでいる点で、特図変動パターン「P73」および「P74」は、上記特図変動パターン「P54」とは異なっている。

【0235】

図31には、図29に示す特図1変動パターン判定テーブル、および、図30に示す特図2変動パターン判定テーブルにおける特図変動パターンの振分率（実行確率）を示す。本実施形態では、時短状態のときに、特図1抽選の判定結果、又は、特図2抽選の判定結果が「大当たり」の場合には、図31（A）に示す振分率で特図変動パターンが遊技制御用マイコン101によって選択される。一方、時短状態のときに、特図1抽選の判定結果、又は、特図2抽選の判定結果が「リーチ有りハズレ」の場合には、図31（B）に示す振分率で特図変動パターンが選択される。

【0236】

上述したように、非時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P21」には、発展演出に第1実写演出と第2操作促進演出とを含む特図変動演出、特図変動パターン「P22」には、発展演出に第2実写演出と第3操作促進演出とを含む特図変動演出がそれぞれ関連付けられている（図29参照）。また、図31（A）によれば、これら特図変動パターン「P21」および「P22」の振分率の合計の値は「80%（25%+55%）」である。この値は、非時短状態で特図1の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、発展演出がない、又は、発展演出に各種操作促進演出を含まない特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P01」～「P03」の振分率の合計の値（「20%」）よりも大きい。

【0237】

また、非時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な特図変動パターン「P23」には、発展演出に第1実写演出と第2操作促進演出とを含む特図変動演出、特図変動パターン「P24」には、発展演出に第2実写演出と第3操作促進演出とを含む特図変動演出がそれぞれ関連付けられている（図29参照）。図31（B）によれば、これら特図変動パターン「P23」および「P24」の振分率の合計の値は「15%（10%+5%）」である。この値は、非時短状態で特図1の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、発展演出がない、或いは、発展演出に各種操作促進演出を含まない特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P04」～「P06」の振分率の合計の値（「85%」）よりも小さい。

【0238】

さらに、特図 2 についても上記特図 1 の場合と同じように、非時短状態で特図 2 の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、各種実写演出と各種操作促進演出（第 2 操作促進演出、第 3 操作促進演出）とを発展演出に含む特図変動パターン「P 7 1」および「P 7 2」の振分率の合計の値は「80%」である（図 3 1（A）参照）。この値は、非時短状態で特図 2 の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、発展演出がない、或いは、発展演出に各種操作促進演出を含まない特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P 5 1」～「P 5 3」の振分率の合計の値（「20%」）よりも大きい。

【0239】

また、非時短状態で特図 2 の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、各種実写演出と各種操作促進演出（第 2 操作促進演出、第 3 操作促進演出）とを発展演出に含む特図変動パターン「P 7 3」および「P 7 4」の振分率の合計の値は「15%」である（図 3 1（B）参照）。この値は、非時短状態で特図 2 の抽選結果が「リーチ有りハズレ」の場合に選択可能な、発展演出がない、或いは、発展演出に各種操作促進演出を含まない特図変動演出が関連付けられている特図変動パターン「P 5 4」～「P 5 6」の振分率の合計の値（「85%」）よりも小さい。

【0240】

以上により、本実施形態では、非時短状態で特図抽選（特図 1 抽選、特図 2 抽選）の結果が「大当たり」の場合には、各種操作促進演出（第 2 操作促進演出、第 3 操作促進演出）を行う特図変動演出が選択され易い。そのため、非時短状態の場合、各種操作促進演出の大当たり期待度が相対的に高くなっている。

【0241】

また、非時短状態で特図 1 の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、第 1 実写演出と第 2 操作促進演出とを発展演出に含む特図変動パターン「P 2 1」の振分率の値（「25%」）は、第 2 実写演出と第 3 操作促進演出とを発展演出に含む特図変動パターン「P 2 2」の振分率の値（「55%」）よりも小さい。また、非時短状態で特図 1 の抽選結果が「ハズレ」の場合に選択可能な、第 1 実写演出と第 2 操作促進演出とを発展演出に含む特図変動パターン「P 2 3」の振分率の値（「10%」）は、第 2 実写演出と第 3 操作促進演出とを発展演出に含む特図変動パターン「P 2 4」の振分率の値（「5%」）よりも大きい。

【0242】

さらに、特図 2 についても上記特図 1 の場合と同じように、非時短状態で特図 2 の抽選結果が「大当たり」の場合に選択可能な、第 1 実写演出と第 2 操作促進演出とを発展演出に含む特図変動パターン「P 7 1」の振分率の値（「25%」）は、第 2 実写演出と第 3 操作促進演出とを発展演出に含む特図変動パターン「P 7 2」の振分率の値（「55%」）よりも小さい。また、非時短状態で特図 2 の抽選結果が「ハズレ」の場合に選択可能な、第 1 実写演出と第 2 操作促進演出とを発展演出に含む特図変動パターン「P 7 3」の振分率の値（「10%」）は、第 2 実写演出と第 3 操作促進演出とを発展演出に含む特図変動パターン「P 7 4」の振分率の値（「5%」）よりも大きい。

【0243】

以上により、本実施形態では、非時短状態で特図抽選（特図 1 抽選、特図 2 抽選）の結果が「大当たり」の場合には、第 2 操作促進演出よりも第 3 操作促進演出を行う特図変動演出が選択され易い。つまり、大当たりの場合には、第 1 態様の特殊ボタン 4 1 を遊技者に押圧操作させる演出よりも、第 2 態様の特殊ボタン 4 1 を押圧操作させる演出の方が選択され易い。そして、「ハズレ」の場合には逆に、第 3 操作促進演出よりも第 2 操作促進演出を行う特図変動演出が選択され易い。つまり、ハズレの場合には、第 2 態様の特殊ボタン 4 1 を遊技者に押圧操作させる演出よりも、第 1 態様の特殊ボタン 4 1 を押圧操作させる演出の方が選択され易い。かくして、本実施形態では、非時短状態の場合に、第 2 態様の特殊ボタン 4 1 を押圧操作させる演出が実行された場合の大当たり期待度の方が、第 1 態様の特殊ボタン 4 1 を押圧操作させる演出が実行された場合よりも高くなっている。

【0244】

7-3. 先読み判定

続いて、本実施形態の先読み判定について、図32に基づいてさらに説明する。本実施形態では、取得した特図関係乱数に基づいて、図32に示す先読み判定テーブルを用いた先読み判定が実行可能となっている。具体的に例えば、遊技制御用マイコン101は、始動口11、12への入賞に伴って特図関係乱数が取得された場合に、その特図関係乱数、および、上記先読み判定テーブルに基づいて、上述の先読み判定を行う。そして、その先読み判定の結果に応じて、始動入賞コマンドを生成して、演出制御用マイコン121に出力する。演出制御用マイコン121は、始動入賞コマンドを受信したら、その始動入賞コマンドに基づいて各種演出を実行可能となっている。

【0245】

詳細には、先読み判定で特図変動パターンの判定結果が特図変動パターン「P21」の場合には「コマンド21」、特図変動パターン「P22」の場合には「コマンド22」、特図変動パターン「P23」の場合には「コマンド23」、および、特図変動パターン「P24」の場合には「コマンド24」が遊技制御用マイコン101によってそれぞれ出力される(図32参照)。また、特図2の先読み判定についても同じく、その先読み判定で特図変動パターン「P71」が判定された場合には「コマンド71」、特図変動パターン「P72」が判定された場合には「コマンド72」、特図変動パターン「P73」が判定された場合には「コマンド73」、および、特図変動パターン「P74」が判定された場合には「コマンド74」がそれぞれ出力される(図32参照)。

【0246】

7-4. 発展演出

次に、特図変動演出のうちの発展演出について、図21、図22、図33～図35に基づいて説明する。本実施形態の発展演出には、各種操作促進演出(第2操作促進演出、第3操作促進演出)を含まない発展演出と、第1実写演出と第2操作促進演出とを含む発展演出と、第2実写演出と第3操作促進演出とを含む発展演出とがある。

【0247】

7-4-1. 操作促進演出を含まない発展演出

本実施形態の操作促進演出を含まない発展演出では、図21に示す上述の可動体演出が行われる。具体的には、NリーチからSPリーチに発展する際に、図21(A)に示すように、盤上可動装置55および盤下可動装置56が作動し、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、遊技者から見て、表示部50a上に重なるように移動して、SPリーチに発展することが示唆される。その後、図21(B)に示すように、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、通常の待機状態に戻ってSPリーチに発展する。

【0248】

7-4-2. 第1実写演出と第2操作促進演出とを含む発展演出

それに対し、第1実写演出と第2操作促進演出とを含む発展演出では、それら第1実写演出および第2操作促進演出のほかに、第1操作促進演出および可動体作動演出が行われる。

【0249】

第1操作促進演出とは、特殊ボタン41を通常状態から押下可能状態に変化させるべく、特殊ボタン41を引き上げるよう遊技者に促す演出である。具体的には、図33に示す第1ボタン操作促進画像G4を、液晶ディスプレイからなる表示部50a上に示す画像演出である。この第1ボタン操作促進画像G4は、通常状態にある特殊ボタン41を模したイラスト画像G41、文字列「剣を引け!」を示す画像G42、および、第1ボタン操作有効期間の残り時間を表す操作有効期間残り時間画像G43からなる(図33参照)。第1ボタン操作有効期間とは、特殊ボタン41の引き上げ操作を開始させるのに有効な期間である。また、操作有効期間残り時間画像G43は、上述したボタン操作促進画像G3の操作有効期間残り時間画像G33と同じく、曲線状のプログレスバーからなる。

【0250】

第2操作促進演出とは、押下可能状態にある特殊ボタン41を押し込むよう遊技者に促

10

20

30

40

50

す演出である。具体的には、図 2 2 (A) に示す、上述したボタン操作促進画像 G 3 (以下、第 2 ボタン操作促進画像 G 3 ともいう) を表示部 5 0 a 上に示す画像演出である。

【0 2 5 1】

第 2 ボタン操作促進画像 G 3 とは、特殊ボタン 4 1 が第 1 態様のものを対象にした画像である。すなわち、この第 2 ボタン操作促進画像 G 3 は、図 2 2 (A) に示すように、押下可能状態にある第 1 態様の特殊ボタン 4 1 を模したイラスト画像 G 3 1、文字列「剣を押し込め」を示す画像 G 3 2、および、第 2 ボタン操作有効期間の残り時間を表す操作有効期間残り時間画像 G 3 3 からなる。第 2 ボタン操作有効期間とは、特殊ボタン 4 1 の押し込み操作が有効な期間である。

【0 2 5 2】

可動体作動演出とは、図 2 2 (B) に示すように、盤上可動装置 5 5 が作動して、遊技者から見て、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に重なるように移動する演出である。

【0 2 5 3】

第 1 実写演出とは、図 3 4 (A) および図 3 4 (B) に示す第 1 実写画像 G 6 を用いた演出である。この第 1 実写画像 G 6 は、特殊ボタン 4 1 が摸している (特殊ボタン 4 1 のモチーフになっている) 剣を、写真による実写で示したものである。本実施形態では、第 1 実写画像 G 6 は、刀身部 4 2 が第 1 態様の特殊ボタン 4 1 と同じ態様の剣が引き上げられる映像 (動画像) になっている。そのため、そのような第 1 実写画像 G 6 を用いた第 1 実写演出が実行された場合に、遊技者は、表示部 5 0 a に表示される剣の表示と、特殊ボタン 4 1 とを速やかに (容易に) 関連付けることが可能となっている。また、引き上げられる特殊ボタン 4 1 の態様が第 1 態様であることに、容易に気付くことが可能となっている。

【0 2 5 4】

7-4-3. 第 2 実写演出と第 3 操作促進演出とを含む発展演出

また、第 2 実写演出と第 3 操作促進演出とを含む発展演出では、それら第 2 実写演出および第 3 操作促進演出のほかに、第 1 操作促進演出および可動体作動演出が行われる。なお、第 1 操作促進演出および可動体作動演出は、第 1 実写演出を含む発展演出で実行されるものと同じであるため、説明を省略する。

【0 2 5 5】

第 3 操作促進演出とは、図 3 5 (C) に示す第 3 ボタン操作促進画像 G 5 を表示部 5 0 a 上に示す画像演出である。この第 3 ボタン操作促進画像 G 5 とは、第 2 態様の特殊ボタン 4 1 を対象にした画像である。すなわち、押下可能状態にある第 2 態様の特殊ボタン 4 1 を模したイラスト画像 G 5 1、文字列「剣を押し込め」を示す画像 G 3 2、および、第 2 ボタン操作有効期間の残り時間を表す操作有効期間残り時間画像 G 3 3 からなる (図 3 5 (C) 参照)。つまり、第 3 ボタン操作促進画像 G 5 は、図 2 2 (A) に示す画像 G 3 1 に代えて画像 G 5 1 を用いている点で、上述した第 2 ボタン操作促進画像 G 3 とは異なる。

【0 2 5 6】

第 2 実写演出とは、図 3 5 (A) および図 3 5 (B) に示す第 2 実写画像 G 7 を用いた演出である。この第 2 実写画像 G 7 は、上述した第 1 実写画像 G 6 と同じく、特殊ボタン 4 1 が摸している (特殊ボタン 4 1 のモチーフになっている) 剣を、写真による実写で示したものである。但し、第 2 実写画像 G 7 は、刀身部 4 2 が第 2 態様の特殊ボタン 4 1 と同じ態様の剣が引き上げられる映像 (動画像) になっている。そのため、そのような第 2 実写画像 G 7 を用いた第 2 実写演出が実行された場合に、遊技者は、表示部 5 0 a に表示される剣の表示と、特殊ボタン 4 1 とを速やかに (容易に) 関連付けることが可能となっている。また、引き上げられる特殊ボタン 4 1 の態様が第 2 態様であることに、容易に気付くことが可能となっている。

【0 2 5 7】

7-4-4. 実写演出を含む発展演出の流れ

続いて、第 1 実写演出と第 2 操作促進演出とを含む発展演出の流れについて説明する。

本実施形態では、特図変動パターン「P 2 1」、「P 2 3」、「P 7 1」又は「P 7 3」が選択された特図変動演出では、Nリーチの実行後に、特殊ボタン41の引き上げ操作が有効な第1ボタン操作有効期間（例えば3秒間）が設定される。そして、その第1ボタン操作有効期間の設定とともに、上述した第1操作促進演出の実行が開始される。具体的には、上述した第1ボタン操作促進画像G4が表示部50aに表示される（図33参照）。なお、第1操作促進演出は、第1ボタン操作有効期間に行われる。

【0258】

第1操作促進演出の実行中に、遊技者によって特殊ボタン41が通常状態から引き上げられると、その特殊ボタン41の刀身部42が遊技機枠2から出現する。これにより、特殊ボタン41の態様が第1態様であることが判明する。

10

【0259】

本実施形態では、遊技者による特殊ボタン41の引き上げ操作の開始に伴って、第1操作促進演出の実行から、上述した第1実写演出の実行に切り替わる（図34（A）参照）。そのため、遊技者は、特殊ボタン41の態様（第1態様）が判明する際に、操作している特殊ボタン41に加え、表示部50aに表示される第1実写画像G6からも特殊ボタン41の態様が第1態様であることを把握可能となっている。

【0260】

なお、本実施形態では、特殊ボタン41が操作されることなく第1ボタン操作有効期間が経過した場合に、演出制御用マイコン121は、特殊ボタン41を通常状態から押下可能状態に移動させる。そのため、遊技者の引き上げ操作がない場合であっても、特殊ボタン41を遊技者にとって押下可能な状態にすることが可能となっている。

20

【0261】

そして、演出制御用マイコン121によって特殊ボタン41が通常状態から押下可能状態に移動する場合も、上述した第1実写演出が第1操作促進演出から切り替わって実行される。そのため、遊技者は、特殊ボタン41の態様が明らかになるときに、自動で移動中の特殊ボタン41に加え、表示部50aに表示される第1実写画像G6からも特殊ボタン41の態様が第1態様であることを把握可能となっている。

【0262】

本実施形態の第1実写演出は、所定の期間（例えば3秒間）実行される。

【0263】

第1実写演出の実行後に、特殊ボタン41の押下（押し込み）操作が有効な第2ボタン操作有効期間（例えば3秒間）が設定される。そして、その第2ボタン操作有効期間の設定とともに、上述した第2操作促進演出の実行が開始される。具体的には、上述した第2ボタン操作促進画像G3が表示部50aに表示される（図22（A）参照）。なお、第2操作促進演出は、第2ボタン操作有効期間に行われる。

30

【0264】

第2操作促進演出の実行中に、遊技者によって特殊ボタン41が押下可能状態から押下された場合には、その操作に伴い、第2操作促進演出の実行から、上述した可動体作動演出の実行に切り替わる。つまり、盤上可動装置55が作動して、表示部50aの手前側に出現する（図22（B）参照）。

40

【0265】

なお、本実施形態では、特殊ボタン41が押下操作されることなく第2ボタン操作有効期間が経過した場合に、演出制御用マイコン121は、可動体作動演出を実行するとともに、特殊ボタン41を押下可能状態から通常状態に移動させる。そのため、遊技者の押下操作がない場合であっても、第2ボタン操作有効期間の経過後に、可動体作動演出を遊技者に楽しませることが可能であるとともに、押下操作されなかった特殊ボタン41を通常状態に戻すことが可能になっている。

【0266】

次に、第2実写演出と第3操作促進演出とを含む発展演出の流れについて説明する。本実施形態では、特図変動パターン「P 2 2」、「P 2 4」、「P 7 2」又は「P 7 4」が

50

選択された特図変動演出では、第1実写演出を含む発展演出と同じく、Nリーチの実行後に、特殊ボタン41の引き上げ操作が有効な第1ボタン操作有効期間が設定されるとともに、上述した第1操作促進演出の実行が開始される（図33参照）。

【0267】

但し、第2実写演出を含む発展演出では、第1操作促進演出の実行中に、遊技者によって特殊ボタン41が通常状態から引き上げられると、その特殊ボタン41の刀身部42が遊技機枠2から出現して、特殊ボタン41の態様が第2態様であることが判明する。

【0268】

本実施形態では、遊技者による特殊ボタン41の引き上げ操作の開始に伴って、第1操作促進演出の実行から、上述した第2実写演出の実行に切り替わる（図35（A）参照）。そのため、遊技者は、特殊ボタン41の態様（第2態様）が判明する際に、操作している特殊ボタン41に加え、表示部50aに表示される第2実写画像G7からも特殊ボタン41の態様が第2態様であることを把握可能となっている。

【0269】

なお、特殊ボタン41が操作されることなく第1ボタン操作有効期間が経過した場合には、第1実写演出を含む発展演出の場合と同じく、演出制御用マイコン121は、特殊ボタン41を通常状態から押下可能状態に移動させる。そのため、遊技者の引き上げ操作がない場合であっても、特殊ボタン41を遊技者にとって押下可能な状態にすることが可能となっている。

【0270】

そして、その場合も、第2実写演出が第1操作促進演出から切り替わって実行される。そのため、遊技者は、特殊ボタン41の態様が明らかになるときに、自動で移動中の特殊ボタン41に加え、表示部50aに表示される第2実写画像G7からも特殊ボタン41の態様が第2態様であることを把握可能となっている。

【0271】

本実施形態の第2実写演出は、所定の期間（例えば3秒間）実行される。

【0272】

第2実写演出の実行後に、第1実写演出を含む発展演出と同じく、特殊ボタン41の押下（押し込み）操作が有効な第2ボタン操作有効期間が設定される。そして、その第2ボタン操作有効期間の設定とともに、上述した第3操作促進演出の実行が開始される。具体的には、上述した第3ボタン操作促進画像G5が表示部50aに表示される（図35（C）参照）。なお、第3操作促進演出は、第2操作促進演出と同じく、第2ボタン操作有効期間に行われる。

【0273】

第2操作促進演出の実行中に、遊技者によって特殊ボタン41が押下可能状態から押下された場合には、その操作に伴い、第3操作促進演出の実行から、上述した可動体作動演出の実行に切り替わる。つまり、盤上可動装置55が作動して、表示部50aの手前側に出現する（図22（B）参照）。

【0274】

なお、第1実写演出を含む発展演出の場合と同様、特殊ボタン41が押下操作されることなく第2ボタン操作有効期間が経過した場合に、演出制御用マイコン121は、可動体作動演出を実行するとともに、特殊ボタン41を押下可能状態から通常状態に移動させる。そのため、遊技者の押下操作がない場合であっても、第2ボタン操作有効期間の経過後に、可動体作動演出を遊技者に楽しませることが可能であるとともに、押下操作されなかった特殊ボタン41を通常状態に戻すことが可能になっている。

【0275】

8. 第1実施形態の効果

以上詳細に説明したように、第1実施形態のパチンコ遊技機PY1では、非時短状態における発展演出にて特殊ボタン41の態様が明らかになる場合、つまり、特殊ボタン41が通常状態から押下可能状態に変化する場合に、上述した実写演出（第1実写演出、第2

10

20

30

40

50

実写演出)が表示部50aで実行される。よって、遊技者は、そのタイミングに、特殊ボタン41自体に加え、各種実写演出が行われている表示部50aからも特殊ボタン41の態様を知ることが可能となっている。そのため、特殊ボタン41の態様がどの態様であるかをより確実に把握可能であり、特殊ボタン41を用いる演出(第2操作促進演出、第3操作促進演出等を含む発展演出)への関心を高めることが可能となっている。かくして、演出の興趣向上が可能となっている。

【0276】

また、本パチンコ遊技機PY1では、第1操作促進演出の実行中(第1ボタン操作有効期間中)に遊技者が特殊ボタン41の引き抜き操作を行った場合に、それに伴ってその特殊ボタン41の態様が明らかになる。そのため、遊技者が、特殊ボタン41の引き抜き操作時にその態様に気付かないと、その後も気付かないことがある。特に、通常状態にある特殊ボタン41からは、遊技機枠2内に収まっている刀身部42の形状の違いによって、特殊ボタン41に複数種類の態様があることは判りづらい。そのため、引き抜き操作を行った特殊ボタン41の態様に遊技者が注目しないおそれがある。

【0277】

それに対し、本パチンコ遊技機PY1では、表示部50aを用いて特殊ボタン41の態様を示唆する各種実写演出が遊技者による特殊ボタン41の操作に応じて実行され得る。そのため、遊技者は、操作時にその特殊ボタン41の態様がどの態様であるかを確実に把握可能となっている。すなわち、引き抜き操作を行った特殊ボタン41の態様に注目していない遊技者にも、各種実写演出の実行を通じて、特殊ボタン41の態様を確実に把握させることが可能となっている。

【0278】

また、第1実写画像G6や第2実写画像G7を用いた各種実写演出が行われた場合に、遊技者は、表示部50aに表示される剣の画像と、操作した特殊ボタン41とを速やかに関連付けることが可能となっている。よって、遊技者は、そのような各種実写演出から、特殊ボタン41の態様がどの態様であるかを確実に把握可能となっている。

【0279】

また、操作された特殊ボタン41の態様が第1態様である場合と第2態様である場合とで、その後に大当たり遊技が実行される確率が異なっているので、特殊ボタン41の態様への遊技者の注目度を向上可能となっている。

【0280】

9. 変更例

次に、上記第1実施形態のパチンコ遊技機PY1の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、第1実施形態のパチンコ遊技機PY1と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、上記第1実施形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【0281】

上記第1実施形態では、特殊ボタン41(操作部)の態様を2種類としたが、3種類以上の態様でもよい。

【0282】

また、上記第1実施形態では、特殊ボタン41(操作部)の態様について、写真を用いた実写画像G6、G7で示唆する実写演出(示唆演出)とした。しかしながら、写真以外のもので操作部の態様を示唆する示唆演出でもよい。具体的に例えば、文字によるコメント(説明文)を用いた画像で操作部の態様を示唆する示唆演出でもよい。

【0283】

また、操作部の態様について、写真に代えてイラストを用いた画像で示唆する示唆演出でもよい。

【0284】

また、上記第1実施形態では、特殊ボタン41(操作部)の態様が明らかになるタイミ

10

20

30

40

50

ングに合わせて、実写演出が実行される構成とした。しかしながら、操作部の態様が明らかになるタイミングを迎える前に、実写演出が行われる構成でもよい。また、操作部の態様が明らかになるタイミングを迎えた後に、実写演出が行われる構成でもよい。

【0285】

また、上記第1実施形態では、特殊ボタン41（操作部）の態様が明らかになるとは、遊技者に見えていなかったもの（具体的には特殊ボタン41の刀身部42）が露出して見えるようになることとした。しかしながら例えば、もともと見えているものの形状の変化（変更）によって、態様が明らかになる構成でもよい。

【0286】

また、上記第1実施形態では、特殊ボタン41（操作部）のモチーフになっている剣を表す実写画像G6，G7を用いた実写演出（示唆演出）とした。しかしながら、操作部自体を表す実写画像を用いた示唆演出としてもよい。

10

【0287】

また、上記第1実施形態では、第1特殊大当たり変動および第1特殊ハズレ変動の発展演出を、第1操作促進演出→第1実写演出→第2操作促進演出→可動体作動演出の順に移行する演出内容とした。しかしながら、これ以外の演出内容でもよく、例えば、第1操作促進演出および第1実写演出の間に、1又は複数の演出を介する演出内容でもよい。また例えば、第1実写演出および第2操作促進演出の間に1又は複数の演出を介する演出内容でもよい。また例えば、可動体作動演出が実行されない演出内容でもよい。

【0288】

20

また、上記第1実施形態では、第2特殊大当たり変動および第2特殊ハズレ変動の発展演出を、第1操作促進演出→第2実写演出→第3操作促進演出→可動体作動演出の順に移行する演出内容とした。しかしながら、これ以外の演出内容でもよく、例えば、第1操作促進演出および第2実写演出の間に、1又は複数の演出を介する演出内容でもよい。また例えば、第2実写演出および第3操作促進演出の間に1又は複数の演出を介する演出内容でもよい。

【0289】

また、上記第1実施形態では、第1操作促進演出の実行後に遊技者の引き上げ操作がなくても、各種実写演出が実行される構成とした。しかしながら、第1操作促進演出の実行後に遊技者の引き上げ操作がある場合には各種実写演出が実行される一方、第1操作促進演出の実行後に遊技者の引き上げ操作がない場合には各種実写演出が実行されない構成としてもよい。

30

【0290】

また、上記第1実施形態では、特殊大当たり変動を、通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチの順に移行する演出内容とした。しかしながら、これ以外の演出内容でもよく、例えば、Nリーチが実行されない演出内容でもよい。また例えば、通常変動が実行されない演出内容でもよい。また、特殊ハズレ変動を、通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチの順に移行する演出内容とした。しかしながら、これ以外の演出内容でもよく、例えば、Nリーチが実行されない演出内容でもよい。また例えば、通常変動が実行されない演出内容でもよい。

40

【0291】

また、上記第1実施形態では、液晶ディスプレイからなる表示部50aとした。しかしながら、ドット表示器からなる表示部や、7セグ表示器からなる表示部としてもよい。

【0292】

また、表示部50a以外の表示部を備えた遊技機において、その表示部50a以外の表示部を用いて各種演出（実写演出等）が実行され得る構成でもよい。そのような場合の表示部としては、例えば液晶ディスプレイ、ドット表示器又は7セグ表示器で構成されたものが挙げられる。

【0293】

また、上記第1実施形態では、特図変動演出に実写演出（示唆演出）を含んだ構成とし

50

た。しかしながら、特図変動演出以外の演出に示唆演出を含んだ構成でもよい。具体的に例えば、大当たり遊技の実行中に行われる大当たり遊技演出に示唆演出を含んだ構成でもよい。詳細には、オープニングに伴って行われる演出（オープニング演出）、ラウンド遊技に伴って行われる演出（ラウンド遊技演出）、および、エンディングに伴って行われる演出（エンディング演出）の少なくとも1の演出に示唆演出を含んだ構成でもよい。また、客待ち演出に示唆演出を含んだ構成でもよい。

【0294】

また、上記第1実施形態では、時短状態での特図変動演出に実写演出（示唆演出）を含んだ構成とした。しかしながら、非時短状態での特図変動演出に示唆演出を含んだ構成でもよい。

10

【0295】

また、上記第1実施形態では、所謂「第1種」、「デジパチ」といわれるパチンコ遊技機PY1を遊技機として示した。しかしながら遊技機を、所謂「第3種」、「権利物」といわれるパチンコ遊技機や、「第1種」のパチンコ遊技機の特徴と「第2種」のパチンコ遊技機の特徴とを併せ持つ所謂「1種2種混合」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。また、ST（スペシャルタイム）の期間、当選確率が高確率状態に制御される所謂「ST機」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。

【0296】

10. 上記の実施形態に示されている発明

上記の実施形態には、以下の発明（発明A1～A4）が示されている。以下に記す発明の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を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。

20

【0297】

発明A1は、

演出に使用するための表示部（50a）および操作部（特殊ボタン41）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板120）と、を備え、

前記操作部には複数種類の態様があり、

前記所定の演出には、前記表示部を用いて前記操作部の態様を示唆する示唆演出（実写演出）があり、

30

前記演出実行手段は、

前記操作部の態様が明らかになるタイミングに基づき、前記示唆演出を実行するときがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機PY1）である。

【0298】

この構成の遊技機によれば、遊技者は、操作部の態様が明らかになるときに、操作部自体に加えて表示部からも操作部の態様を知ることが可能であり、操作部の態様がどの態様であるかをより確実に把握可能である。よって、操作部を用いる演出への関心を高めることが可能であり、演出の興趣向上が可能である。

【0299】

発明A2は、

上述の発明A1に記載の遊技機であって、

前記操作部は、

遊技者による操作（引き上げ操作）に伴って、その操作部の態様が明らかになるものであり、

前記演出実行手段は、

遊技者による前記操作部の操作に応じて、前記示唆演出を実行するときがあることを特徴とする遊技機である。

40

【0300】

遊技者による操作に伴って態様が明らかになる操作部は、操作時にその態様が遊技者に気付かれないとそのまま（気付かれないまま）になってしまうおそれがある。それに対し

50

、上記構成の遊技機によれば、表示部を用いて操作部の態様を示唆する示唆演出を、遊技者による操作部の操作に応じて実行され得るため、遊技者は、操作時に操作部の態様がどの態様であるかを確実に把握可能である。

【0301】

発明 A 3 は、

上述の発明 A 2 に記載の遊技機であって、

前記示唆演出は、

実写による表示を用いた演出であることを特徴とする遊技機である。

【0302】

この構成の遊技機によれば、実写による示唆演出が実行された場合、遊技者は、表示部上の操作部の表示と操作した操作部とを速やかに関連付けることが可能であり、示唆演出から、操作部の態様がどの態様であるかを確実に把握可能である。

10

【0303】

発明 A 4 は、

上述の発明 A 1、発明 A 2 および発明 A 3 のいずれか 1 に記載の遊技機であって、

所定の条件の成立時に、遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）に設定する設定手段（ステップ S 106 の処理を実行する遊技制御用マイコン 101）を備え、

前記操作部の複数種類の態様には、第 1 の態様（第 1 態様）と第 2 の態様（第 2 態様）とがあり、

操作された前記操作部の態様が前記第 1 の態様である場合と、操作された前記操作部の態様が前記第 2 の態様である場合とで、その後に前記有利遊技状態に設定される確率が異なっていることを特徴とする遊技機である。

20

【0304】

この構成の遊技機によれば、操作された操作部の態様が第 1 の態様である場合と第 2 の態様である場合とで、その後に有利遊技状態に設定される確率が異なっているので、操作部の態様への遊技者の注目度を向上可能である。

【符号の説明】

【0305】

41 … 特殊ボタン（操作部）

50a … 表示部

101 … 遊技制御用マイコン

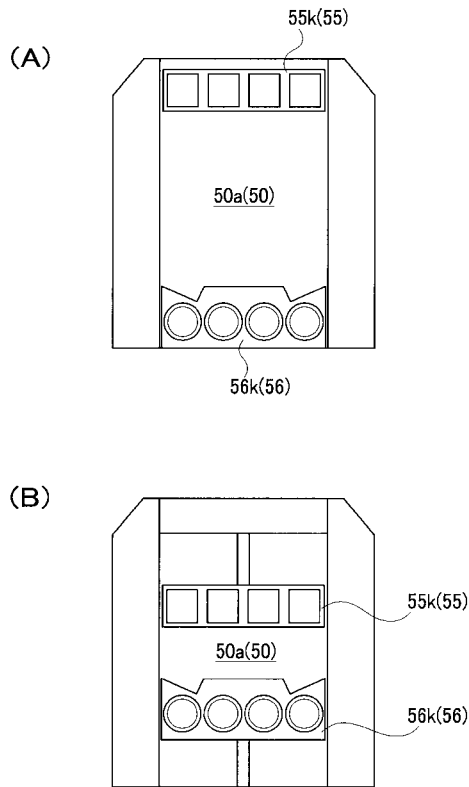
120 … サブ制御基板（演出実行手段）

121 … 演出制御用マイコン

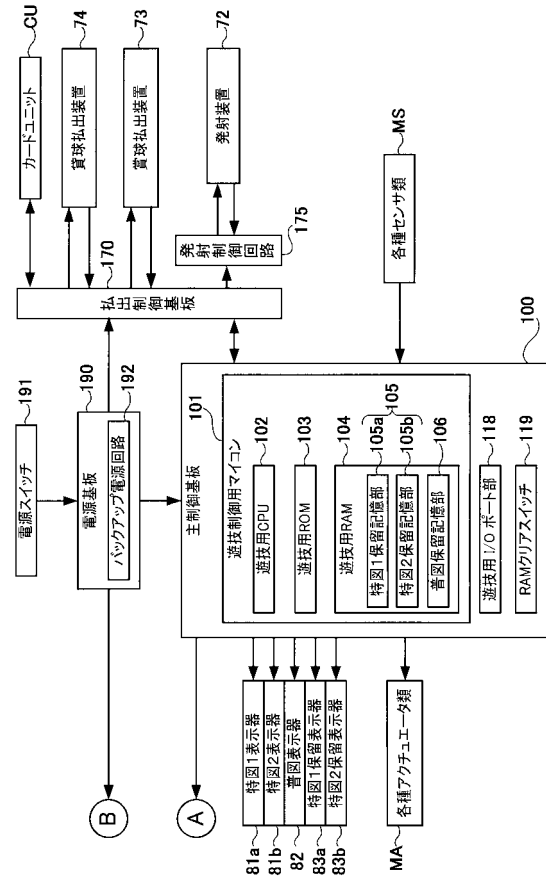
PY1 … パチンコ遊技機（遊技機）

30

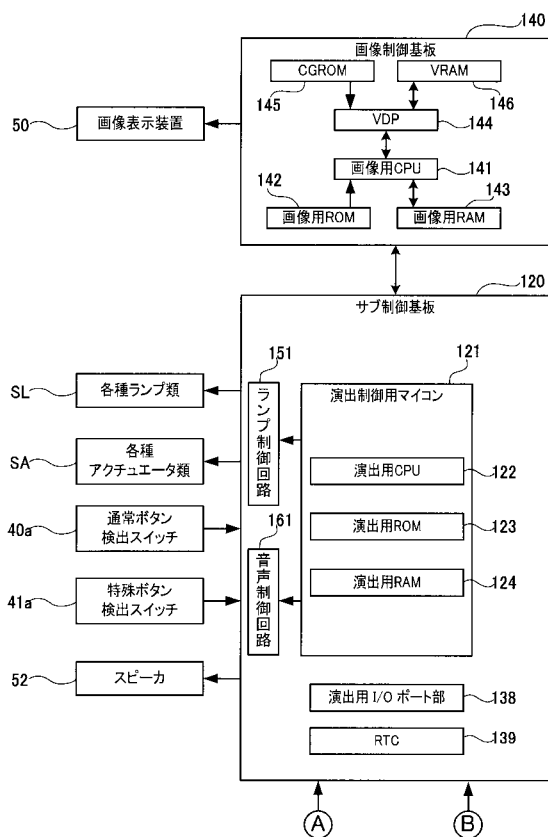
【 図 5 】



【图 6】



【图 7】



【 図 8 】

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0～65535	当たり判定用

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

【図 9】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル

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

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

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

(C) リーチ判定テーブル

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

【図 11】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図抽選結果	リーチ判定結果	特図1保留数(U1)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考	
						特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	—	—	P01	10000	通常変動→リーチ→N/Nリ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P02	8000	通常変動→リーチ→N/Nリ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
				P03	3000	通常変動→リーチ→N/Nリ→発展演出→N/Nリ	N大当たり変動
				P04	9500	通常変動→リーチ→N/Nリ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P05	5500	通常変動→リーチ→N/Nリ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
				P06	2500	通常変動→リーチ→N/Nリ→発展演出→N/Nリ	Nハズレ変動
				P07	1300	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	400	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P09	1300	通常変動	通常ハズレ変動
				P10	400	通常変動	通常ハズレ変動
				P11	8000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P12	1000	通常変動→リーチ→SPリーチ	即大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P13	7500	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P14	500	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
				P15	600	通常変動	短縮ハズレ変動
				P16	300	通常変動	短縮ハズレ変動
		リーチ無し	—	P17	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P18	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 12】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図抽選結果	リーチ判定結果	特図2保留数(U2)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考	
						特図変動演出の演出フロー	特図変動パターンの名称
非時短状態	大当たり	—	—	P81	10000	通常変動→リーチ→N/Nリ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
				P82	8000	通常変動→リーチ→N/Nリ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
				P83	3000	通常変動→リーチ→N/Nリ	N大当たり変動
				P84	9500	通常変動→リーチ→N/Nリ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P85	5500	通常変動→リーチ→N/Nリ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
				P86	2500	通常変動→リーチ→N/Nリ	Nハズレ変動
				P87	1300	通常変動	通常ハズレ変動
				P88	400	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P89	1300	通常変動	通常ハズレ変動
				P90	400	通常変動	通常ハズレ変動
				P91	8000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
				P92	1000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P93	7500	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
				P94	500	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
				P95	600	通常変動	短縮ハズレ変動
				P96	300	通常変動	短縮ハズレ変動
		リーチ無し	—	P97	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P98	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 1 3】

先読み判定テーブル	遊技状態	大当たり判定結果	変動パターン判定結果	始動入賞コマンド	特回変動演出の演出フロー
第1始動口	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			しズ当たり変動	コマンド02	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→リリーチ
			Nズ当たり変動	コマンド03	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→リリーチ
		ハズレ	SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			ハズレ変動	コマンド05	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→リリーチ
			Nハズレ変動	コマンド06	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→リリーチ
第2始動口	時短状態	大当たり	通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即大当たり変動	コマンド12	通常変動→リリーチ
		ハズレ	SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即ハズレ変動	コマンド14	通常変動→リリーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド15	通常変動
第3始動口	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			しズ当たり変動	コマンド52	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→リリーチ
			Nズ当たり変動	コマンド53	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→リリーチ
		ハズレ	SPハズレ変動	コマンド54	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→SPリリーチ
			ハズレ変動	コマンド55	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→リリーチ
			Nハズレ変動	コマンド56	通常変動→リリーチ→Nリリーチ
第4始動口	時短状態	大当たり	通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即大当たり変動	コマンド62	通常変動→リリーチ
		ハズレ	SPハズレ変動	コマンド63	通常変動→リリーチ→SPリリーチ
			即ハズレ変動	コマンド64	通常変動→リリーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド65	通常変動

【図 1 5】

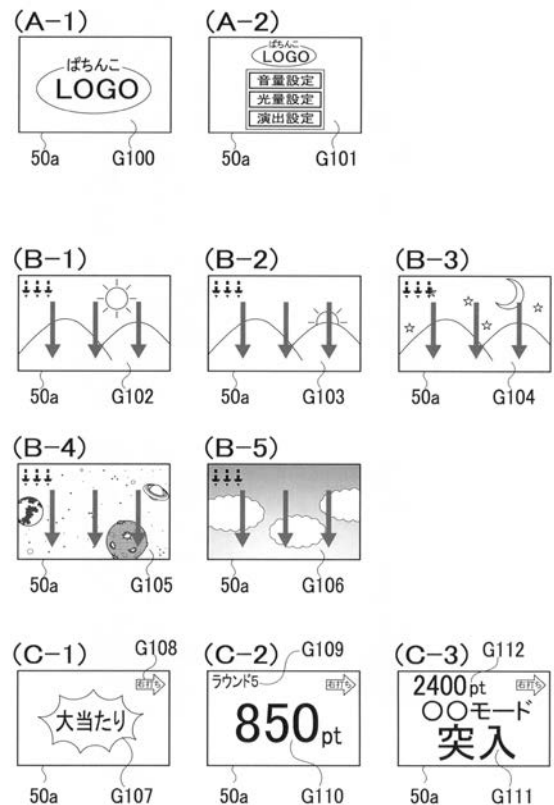
遊技状態

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

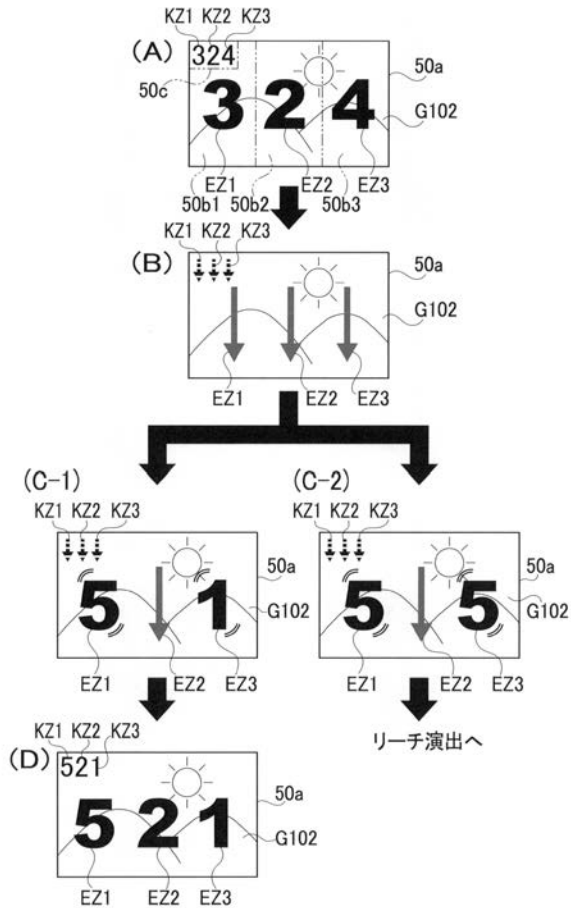
【図 1 4】

大当たり遊技制御テーブル	ラウンド遊技の回数	1回のラウンド遊技当たりの解放の回数	大入賞口の開閉パターン			ED 時間
			開放する大入賞口	開放時間	閉鎖時間	
大当たり遊技X (ロング大当たり)	1~8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.5秒	15.0秒
	9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	
	16R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.5秒	
大当たり遊技Y (ショート大当たり)	1~8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒
	9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	
	16R	1回	第2大入賞口	0.1秒	2.0秒	
大当たり遊技Z (ロング大当たり)	1~15R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.5秒	10.0秒
	16R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	

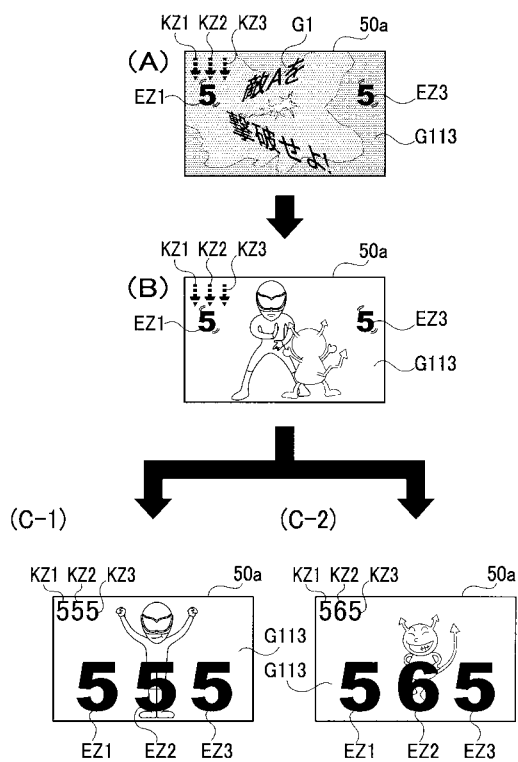
【図 1 6】



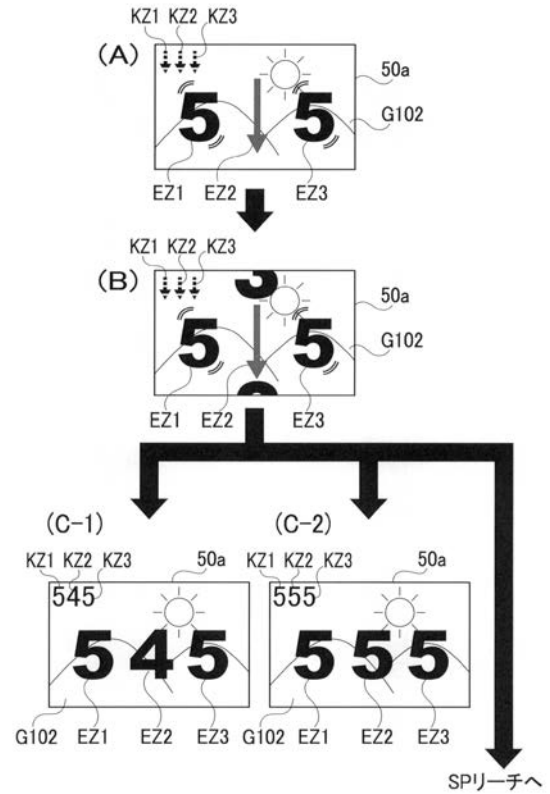
【図 17】



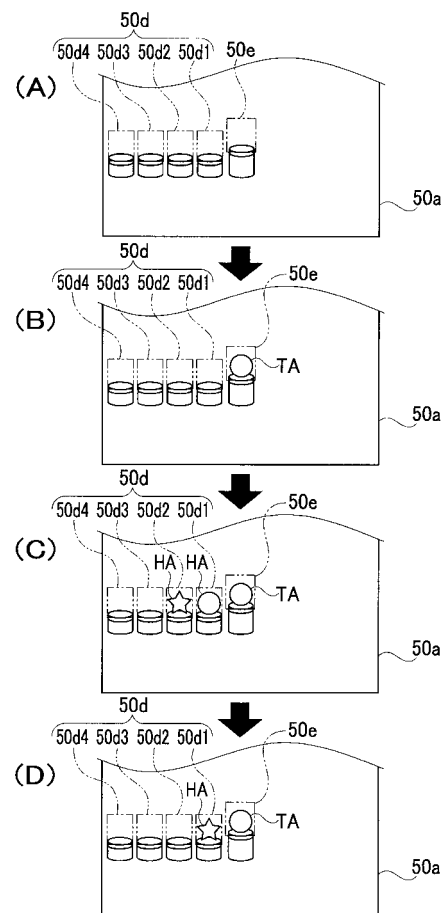
【図 19】



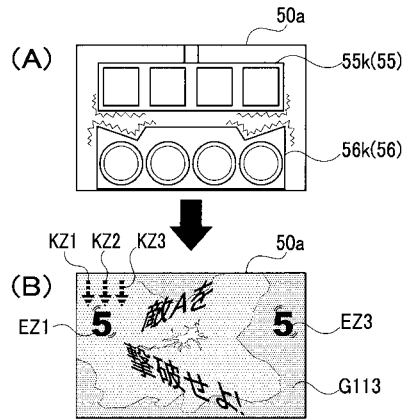
【図 18】



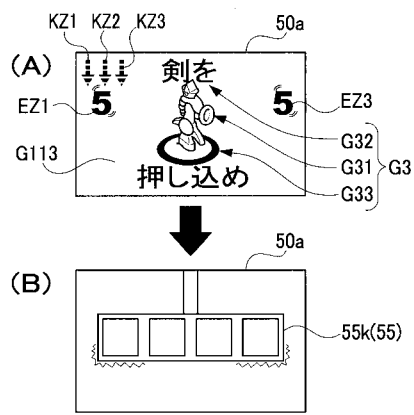
【図 20】



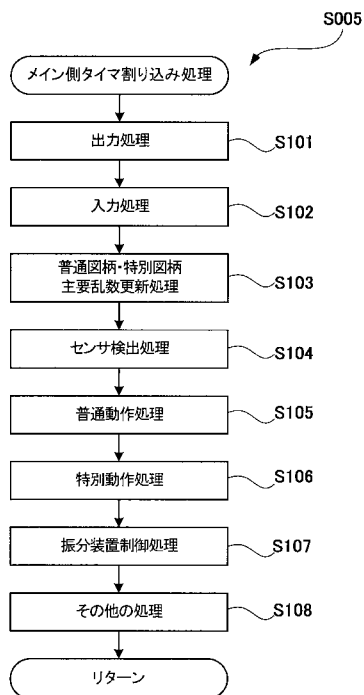
【図 2 1】



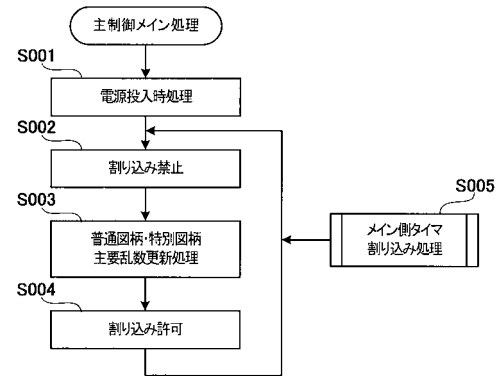
【図 2 2】



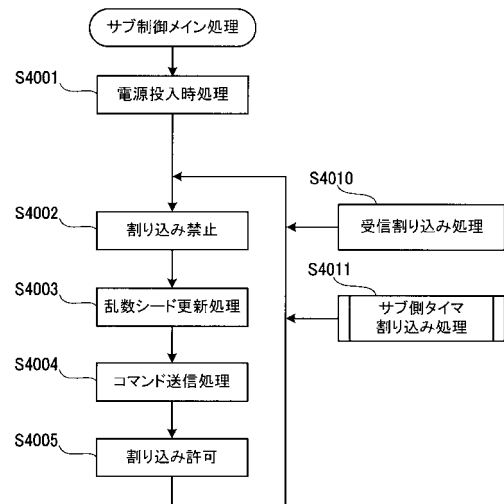
【図 2 4】



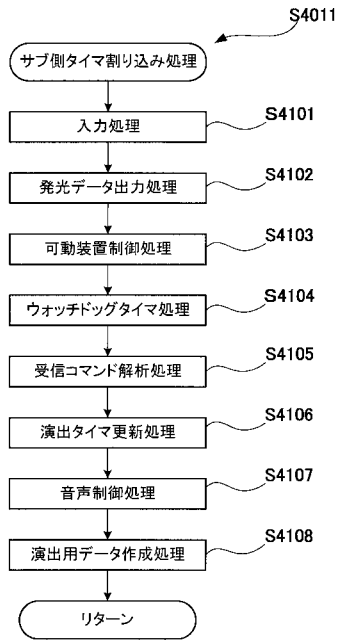
【図 2 3】



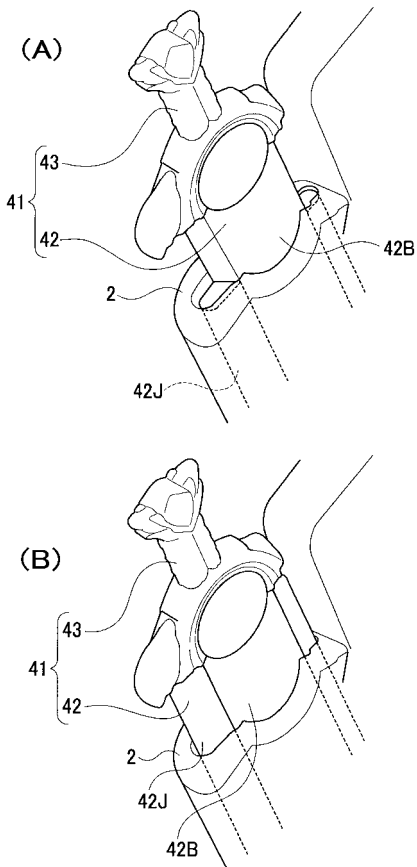
【図 2 5】



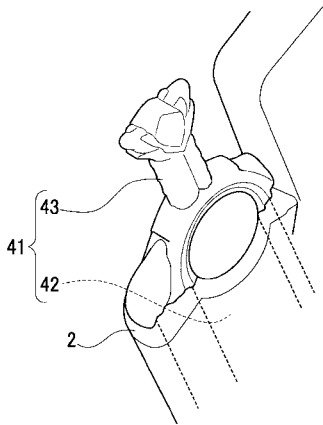
【図 2 6】



【図 2 7】



【図 2 8】



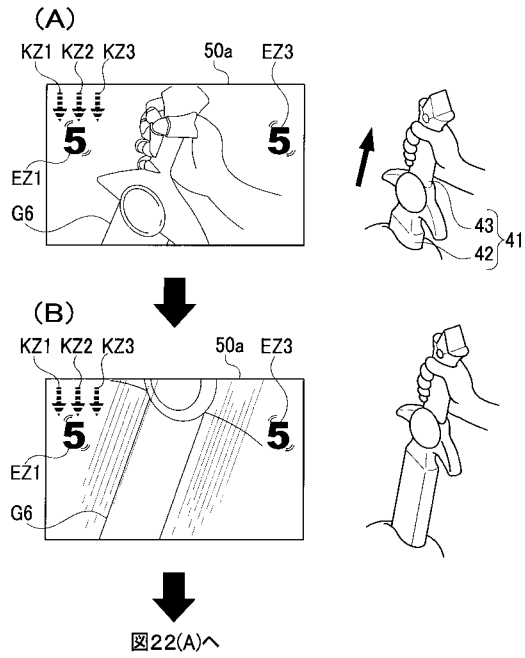
【図 2 9】

特図1変動パターン判定テーブル				*備考		特図変動 パターンの名称
変動 状態	特図 判定結果	特図1 判定結果	特図変動 パターン	特図変動 時間(mn)	特図変動演出の演出フロー	
水当たり	—	—	P21	110000	発光演出(第1変動演出)→第2変動演出(含む)→SPリーチ	第1特殊水当たり変動
			P22	110000	発光演出(第2変動演出)→第3変動演出(含む)→SPリーチ	第2特殊水当たり変動
			P01	100000	発光演出(第2変動演出)→第3変動演出(含む)→SPリーチ	SP水当たり変動
非時短 状態	ハズレ	リーチ有り	P02	60000	通常変動→リーチ→発光演出(操作促進演出含まない)→Lリーチ	L水当たり変動
			P03	30000	通常変動→リーチ→発光演出(操作促進演出含まない)→Lリーチ	N水当たり変動
			P23	110000	発光演出(第1変動演出)→第2変動演出(含む)→SPリーチ	第1特殊ハズレ変動
			P24	110000	発光演出(第2変動演出)→第3変動演出(含む)→SPリーチ	第2特殊ハズレ変動
			P04	95000	通常変動→リーチ→発光演出(操作促進演出含まない)→SPリーチ	SPハズレ変動
			P05	55000	通常変動→リーチ→発光演出(操作促進演出含まない)→Lリーチ	Lハズレ変動
			P06	25000	通常変動→リーチ→発光演出(操作促進演出含まない)→Lリーチ	Nハズレ変動
			P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
			P08	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			P09	13000	通常変動	通常ハズレ変動
			P10	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			P11	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP水当たり変動
時短 状態	ハズレ	リーチ無し	P12	10000	通常変動→リーチ	即水当たり変動
			P13	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
			P14	5000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
			P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
			P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
			P17	6000	通常変動	短縮ハズレ変動

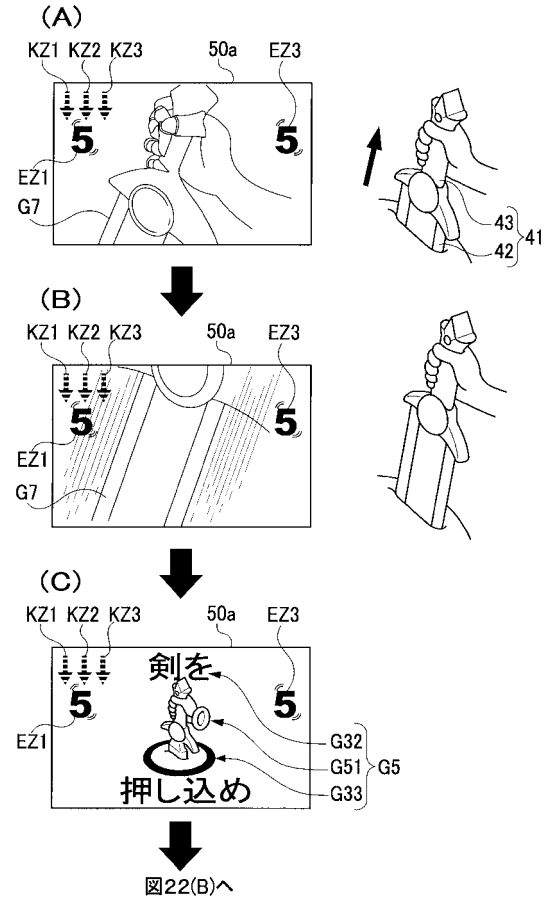
特選結果	特選 抽選結果	特選2 抽選結果 (U2)	特選変動 保留数 パターン	特選変動 時間(ms)	特選変動演出の演出フロー	*備考	特選変動 パターン名
大当たり	—	—	P71	110000	発題演出(第1発題演出、第2発題促進演出を含む)→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリーチ	第1特殊大当たり変動
			P72	110000	発題演出(第2発題演出、第3発題促進演出を含む)→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリーチ	第2特殊大当たり変動
			P81	100000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出(操作促進演出含まない)→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリーチ	SP大当たり変動
			P82	60000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出(操作促進演出含まない)→リーチ	通常変動→リーチ→Nリーチ	LS大当たり変動
			P83	30000	通常変動→リーチ→Nリーチ	通常変動→リーチ→Nリーチ	N大当たり変動
			P73	110000	発題演出(第1発題演出、第2発題促進演出を含む)→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリーチ	第1特殊ハズレ変動
			P74	110000	発題演出(第2発題演出、第3発題促進演出を含む)→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリーチ	第2特殊ハズレ変動
ハズレ	—	リーチ有り	P84	95000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出(操作促進演出含まない)→SPリーチ	通常変動→リーチ→Nリーチ	SPハズレ変動
			P85	55000	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出(操作促進演出含まない)→リーチ	通常変動→リーチ→Nリーチ	LSハズレ変動
			P86	25000	通常変動→リーチ→Nリーチ	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動
			P87	13000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
			P88	4000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
			P87	13000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
			P88	4000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
大当たり	—	リーチ有り	P81	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
			P82	10000	通常変動→リーチ	通常変動→リーチ	即大当たり変動
			P83	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
			P84	5000	通常変動→リーチ	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
			P85	6000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
			P86	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
			P85	6000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
ハズレ	—	リーチ無し	P86	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
			P85	6000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
			P86	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
			P85	6000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
			P86	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
			P85	6000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
			P86	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動

先読み判定テーブル					
始動口	遊技状態	大当たり判定結果	変動パターン判定結果	始動入賞コマンド	特図変動演出の演出フロー
第1始動口	非時短状態	大当たり	第1特殊大当たり変動	コマンド21	通常変動→リーチ→Nリーチ→ 発展演出(第1実写演出、第3操作促進演出を含む)→SPリーチ
			第2特殊大当たり変動	コマンド22	通常変動→リーチ→Nリーチ→ 発展演出(第2実写演出、第3操作促進演出を含む)→SPリーチ
			SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
			L大当たり変動	コマンド02	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ
		ハズレ	N大当たり変動	コマンド03	通常変動→リーチ→Nリーチ→ 通常変動→リーチ→Nリーチ→ 発展演出(第1実写演出、第2操作促進演出を含む)→SPリーチ
			第1特殊ハズレ変動	コマンド23	通常変動→リーチ→Nリーチ→ 発展演出(第1実写演出、第2操作促進演出を含む)→SPリーチ
			第2特殊ハズレ変動	コマンド24	通常変動→リーチ→Nリーチ→ 発展演出(第2実写演出、第3操作促進演出を含む)→SPリーチ
			SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ
	時短状態	大当たり	Lハズレ変動	コマンド05	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ
			Nハズレ変動	コマンド06	通常変動→リーチ→Nリーチ→ 通常変動→リーチ→Nリーチ→ 通常変動
			通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リーチ→SPリーチ
		ハズレ	即大当たり変動	コマンド12	通常変動→リーチ→ 通常変動→リーチ→ 通常変動→リーチ→ 通常変動
			SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リーチ→SPリーチ
			即ハズレ変動	コマンド14	通常変動→リーチ→ 通常変動→リーチ→ 通常変動
			短縮ハズレ変動	コマンド15	通常変動
非時短状態	大当たり	第1特殊大当たり変動	コマンド71	通常変動→リーチ→Nリーチ→ 発展演出(第1実写演出、第2操作促進演出を含む)→SPリーチ	
		第2特殊大当たり変動	コマンド72	通常変動→リーチ→Nリーチ→ 発展演出(第2実写演出、第3操作促進演出を含む)→SPリーチ	
		SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	
		L大当たり変動	コマンド52	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	
	ハズレ	N大当たり変動	コマンド53	通常変動→リーチ→Nリーチ→ 通常変動→リーチ→Nリーチ→ 通常変動→リーチ→Nリーチ→ 通常変動	
		第1特殊ハズレ変動	コマンド73	通常変動→リーチ→Nリーチ→ 発展演出(第1実写演出、第2操作促進演出を含む)→SPリーチ	
		第2特殊ハズレ変動	コマンド74	通常変動→リーチ→Nリーチ→ 発展演出(第2実写演出、第3操作促進演出を含む)→SPリーチ	
		SPハズレ変動	コマンド54	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→SPリーチ	
時短状態	大当たり	Lハズレ変動	コマンド55	通常変動→リーチ→Nリーチ→発展演出→Lリーチ	
		Nハズレ変動	コマンド56	通常変動→リーチ→Nリーチ→ 通常変動→リーチ→Nリーチ→ 通常変動	
		通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動	
		SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リーチ→SPリーチ	
	ハズレ	即大当たり変動	コマンド62	通常変動→リーチ→ 通常変動→リーチ→ 通常変動→リーチ→ 通常変動	
		SPハズレ変動	コマンド63	通常変動→リーチ→SPリーチ	
		短縮ハズレ変動	コマンド64	通常変動→リーチ→ 通常変動→リーチ→ 通常変動	
		即ハズレ変動	コマンド65	短縮変動	

【図 3 4】



【図 3 5】



フロントページの続き

(72)発明者 河邊 法広

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 伊藤 潤

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA26 CA53 FA05 FA09 FA17