

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7442177号
(P7442177)

(45)発行日 令和6年3月4日(2024.3.4)

(24)登録日 令和6年2月22日(2024.2.22)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 2 (全89頁)

(21)出願番号	特願2020-58611(P2020-58611)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	令和2年3月27日(2020.3.27)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2021-153964(P2021-153964 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43)公開日	令和3年10月7日(2021.10.7)	(74)代理人	110000291
審査請求日	令和5年3月27日(2023.3.27)		弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
		(72)発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	中山 覚
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者が操作可能な第1操作手段および第2操作手段と、
演出手段と、

遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第2操作手段を、振動音を伴う振動態様で振動させるときと、振動させないときとがあり、

前記第2操作手段への遊技者の操作によって、当該第2操作手段を、振動音を伴う振動態様で振動させるときがあり、

前記第1操作手段への遊技者の操作によっても、前記第2操作手段を、振動音を伴う振動態様で振動させるときがあり、

前記特別遊技の実行を示唆する示唆演出を実行可能であり、

第1のタイミングで、前記第1操作手段の操作を指示する第1指示演出を実行するときと、前記第2操作手段の操作を指示する第2指示演出を実行するときと、があり、

前記第2指示演出とは異なり、前記演出手段を用いて前記第2操作手段又はその付近を指し示す特殊指示演出を実行可能であり、

前記示唆演出は、

前記第1指示演出の実行後よりも前記第2指示演出の実行後の方が実行され易く、

10

20

前記第 1 のタイミングで前記第 2 指示演出が行われる場合には、当該第 1 のタイミングよりも前の第 2 のタイミングで、前記特殊指示演出が開始するときがあり、
前記第 2 のタイミングで前記特殊指示演出が開始した場合には、前記第 1 のタイミングよりも前に当該特殊指示演出が終了す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、

前記第 1 操作手段への遊技者の操作によって前記第 2 操作手段が、振動音を伴う振動態様で振動した場合には、前記特別遊技が実行されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【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、遊技中に、遊技者が操作した操作ボタンが振動可能な遊技機がある（特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2017 - 064267 号公報

20

【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、

遊技者が操作可能な第 1 操作手段および第 2 操作手段と、

演出手段と、

遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、

30

所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 2 操作手段を、振動音を伴う振動態様で振動させるときと、振動させないときとがあり、

前記第 2 操作手段への遊技者の操作によって、当該第 2 操作手段を、振動音を伴う振動態様で振動させるときがあり、

前記第 1 操作手段への遊技者の操作によっても、前記第 2 操作手段を、振動音を伴う振動態様で振動させるときがあり、

前記特別遊技の実行を示唆する示唆演出を実行可能であり、

第 1 のタイミングで、前記第 1 操作手段の操作を指示する第 1 指示演出を実行するときと、前記第 2 操作手段の操作を指示する第 2 指示演出を実行するときと、があり、

40

前記第 2 指示演出とは異なり、前記演出手段を用いて前記第 2 操作手段又はその付近を指し示す特殊指示演出を実行可能であり、

前記示唆演出は、

前記第 1 指示演出の実行後よりも前記第 2 指示演出の実行後の方が実行され易く、

前記第 1 のタイミングで前記第 2 指示演出が行われる場合には、当該第 1 のタイミングよりも前の第 2 のタイミングで、前記特殊指示演出が開始するときがあり、

前記第 2 のタイミングで前記特殊指示演出が開始した場合には、前記第 1 のタイミングよりも前に当該特殊指示演出が終了することを特徴とする。

【発明の効果】

50

【 0 0 0 6 】

本発明によれば、遊技機の興趣向上が可能である。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 7 】

【図 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図 3】第 2 大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図 4】表示器類の正面図である。

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

10

【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。

【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。

20

【図 13】先読み判定テーブルである。

【図 14】大当たり遊技制御テーブルである。

【図 15】遊技状態の説明図である。

【図 16】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 18】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

【図 19】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 20】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図 22】操作演出の具体例を示す説明図である。

30

【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】第 1 実施形態のパチンコ遊技機の正面図である。

【図 28】第 1 実施形態の下部装飾体の上視図である。

【図 29】第 2 ボタンの斜視図である。

【図 30】第 2 ボタンの分解斜視図である。

【図 31】第 2 ボタンの可動部を斜め上方から見た斜視図である。

【図 32】第 2 ボタンの可動部を斜め下方から見た斜視図である。

40

【図 33】第 2 ボタンの支持部を斜め上方から見た斜視図である。

【図 34】第 2 ボタンの支持部を斜め下方から見た斜視図である。

【図 35】第 2 ボタンの第 2 振動機構を示す説明図(断面図)である。

【図 36】第 2 ボタンの第 1 振動機構を示す説明図(断面図)である。

【図 37】第 2 ボタンの第 1 振動機構の回転部材を示す説明図(上面図)である。

【図 38】第 2 ボタンの可動部(ベース部)の変位を示す説明図(上面図)である。

【図 39】第 1 実施形態の演出用ユニットの正面図である。

【図 40】(A) は盤左可動体が第 1 盤左位置にあるときの演出用ユニットの正面図であり、(B) は盤左可動体が第 2 盤左位置にあるときの演出用ユニットの正面図である。

【図 41】盤左可動体が第 3 盤左位置にあるときの演出用ユニットの正面図である。

50

【図 4 2】回動演出を伴う盤左可動体を示す説明図である。
【図 4 3】第 1 実施形態の遊技盤ユニットの正面図である。
【図 4 4】第 1 実施形態の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 4 5】第 1 実施形態の当たり判定テーブルである。
【図 4 6】第 1 実施形態の大当たり遊技制御テーブルである。
【図 4 7】第 1 実施形態の特図 1 変動パターン判定テーブルである。
【図 4 8】(A) は「大当たり」の場合に選択される特図変動パターンの振分率を示す表であり、(B) は「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図変動パターンの振分率を示す表である。

【図 4 9】(A) は第 1 視線誘導演出の説明図であり、(B) は第 2 視線誘導演出の説明図である。

10

【図 5 0】第 3 視線誘導演出の説明図である。
【図 5 1】第 1 実施形態の第 1 S P リーチの説明図である。
【図 5 2】第 1 実施形態の第 2 S P リーチの説明図である。
【図 5 3】第 1 実施形態の第 2 S P リーチの説明図である。
【図 5 4】第 1 実施形態の継続分岐演出の説明図である。
【図 5 5】第 1 実施形態の継続分岐演出の説明図である。
【図 5 6】第 1 実施形態の継続分岐演出の説明図である。
【図 5 7】第 1 実施形態の第 1 S P リーチおよび第 2 S P リーチを示すタイミングチャートである。

20

【図 5 8】第 1 実施形態の大当たり遊技 C に伴う大当たり演出を示すタイミングチャートである。

【図 5 9】第 1 実施形態の大当たり遊技 D に伴う大当たり演出を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 8 】

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。

30

【 0 0 0 9 】

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 P Y 1 について説明する。最初に、パチンコ遊技機 P Y 1 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 P Y 1 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての（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 P Y 1 から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に近づく方向とする。

40

【 0 0 1 0 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技機枠 2 を備えている。遊技機枠 2 は、外枠 2 2 と、その外枠 2 2 に対して開閉可能な前扉 2 3 とを備えている。さらに、前扉 2 3 は、後述する遊技盤ユニット Y U が取り付けられる遊技盤取付枠 2 A と、遊技盤取付枠 2 A にヒンジ 2 B を介して回転自在に支持される前枠 2 3 m と、を備える。前枠 2 3 m は遊技盤取付枠 2 A に対して開閉が可能である。前枠 2 3 m には、透明板 2 3 t が取り付けられている。前枠 2 3 m が閉じられているとき、遊技盤取付枠 2 A に取り付けられた遊技盤 1 と透明板 2 3 t とは対面する。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 が遊技店に設置され

50

ると、当該パチンコ遊技機 P Y 1 の前方にいる遊技者は、透明板 2 3 t 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 2 3 t 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 P Y 1 の前方から遊技領域 6 を視認可能であればよい。

【 0 0 1 1 】

前枠 2 3 m 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 7 2 k が設けられている。ハンドル 7 2 k 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 7 2 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 7 2 k の回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠 2 3 m 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 3 6 が設けられている。下部装飾体 3 6 の上面には、ハンドル 7 2 k に供給される遊技球を貯留するための上皿 3 4 が形成されている。また、下部装飾体 3 6 の正面の下部中央には、上皿 3 4 に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿 3 5 が設けられている。

10

【 0 0 1 2 】

下部装飾体 3 6 の上面の上皿 3 4 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」）4 0 が設けられている。通常ボタン 4 0 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 2 3 m 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 3 2 において、操作可能な第 2 入力装置（以下「特殊ボタン」）4 1 が設けられている。特殊ボタン 4 1 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。

20

【 0 0 1 3 】

また、前枠 2 3 m 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 3 1 の底面に、音を出力可能なスピーカ 5 2 が設けられている。スピーカ 5 2 は、左側に配置された左スピーカ 5 2 L と、右側に配置された右スピーカ 5 2 R と、からなる。また、前枠 2 3 m の右縁部と、下部装飾体 3 6 における正面の下皿 3 5 の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ 5 3 が設けられている。さらに、前枠 2 3 m 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 5 8 が取り付けられている。枠可動装置 5 8 は、左側に配置された左枠可動装置 5 8 L と、右側に配置された右枠可動装置 5 8 R と、で構成される。

30

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

40

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

遊技領域 6 は、ハンドル 7 2 k の操作によって発射された遊技球が流下可能な領域であり、パチンコ遊技機 P Y 1 で遊技を行うために設けられている。なお、遊技領域 6 には、多数の遊技くぎ（図示なし）が突設されている。遊技くぎは、遊技領域 6 に進入して遊技領域 6 を流下する遊技球を、後述する第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0

50

、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。

10

【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。

20

【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。

30

【００２３】

また、遊技領域６には、遊技球が通過可能なゲート１３が設けられている。遊技球のゲート１３の通過は、普通図柄（以下、「普図」という）の抽選（すなわち普通図柄乱数の取得と判定：以下、「普図抽選」という）および普図の可変表示の契機となっている。補助遊技が実行されることによって電チュー１２Ｄを開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー１２Ｄ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１４が形成された第１大入賞装置１４Ｄ（以下、「通常ＡＴ１４Ｄ」ともいう）が設けられている。

40

【００２５】

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

50

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

また、遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 2 大入賞口 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。

10

【 0 0 2 8 】

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。

【 0 0 2 9 】

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。

20

【 0 0 3 0 】

振分ソレノイド 1 6 s が通電されていないとき、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 から非特定領域 1 7 まで流下する遊技球のルートを実第 1 のルートという。

30

【 0 0 3 1 】

一方、振分ソレノイド 1 6 s が通電されているとき、振分部材 1 6 k は遊技球の特定領域 1 6 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 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆わず、特定領域 1 6 の直上が開放している状態) にある。振分部材 1 6 k が第 2 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 を通過したあと特定領域 1 6 を通過容易である。この第 2 大入賞口 1 5 から特定領域 1 6 まで流下する遊技球のルートを実第 2 のルートという。

40

【 0 0 3 2 】

なお、基本的に、振分部材 1 6 k は第 1 状態で保持されている。すなわち、第 1 状態が、振分部材 1 6 k の通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技 (例えば 1 6 R) においてのみ、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、第 2 状態に変化することができる。

【 0 0 3 3 】

特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 には、各領域 1 6、1 7 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 1 6 a、非特定領域センサ 1 7 a が設け

50

られている。

【 0 0 3 4 】

なお、第 1 大入賞装置 1 4 D および第 2 大入賞装置 1 5 D は、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。

【 0 0 3 5 】

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 1 9 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 5 4 が設けられている。

【 0 0 3 6 】

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 7 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 P Y 1 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 R 1 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 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

【 0 0 3 7 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、2 つの一般入賞口 1 0 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 R 1 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 1 1、または、一般入賞口 1 0 への入賞を狙うことができる。一方、第 2 流路 R 2 上には、第 2 始動口 1 2 と、ゲート 1 3 と、第 1 大入賞口 1 4 と、第 2 大入賞口 1 5 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 R 2 を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート 1 3 の通過や、第 2 始動口 1 2、第 1 大入賞口 1 4、または、第 2 大入賞口 1 5 への入賞を狙うことができる。

【 0 0 3 8 】

なお、何れの入賞口（第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、第 1 大入賞口 1 4、および第 2 大入賞口 1 5）にも入球しなかった遊技球は、アウト口 1 9 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。

【 0 0 3 9 】

また、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 の下方の左隣（遊技領域 6 以外の部分）には表示器類 8 が配置されている。図 4 に示すように、表示器類 8 には、特図 1 を可変表示する特図 1 表示器 8 1 a、特図 2 を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b、及び、普図を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。また、表示器類 8 には、後述する特図 1 保留数（U 1：特図 1 表示器 8 1 a による特図 1 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 1 保留表示器 8 3 a、および後述する特図 2 保留数（U 2：特図 2 表示器 8 1 b による特図 2 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 2 保留表示器 8 3 b が含まれている。

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される特図（停止特図、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特図抽選によって複数種類の特図の中から選択された一つの特

10

20

30

40

50

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14及び第2大入賞口15）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81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81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81「■□■□■□□□」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。

10

【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】

20

ところで、パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（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105に一旦記憶される。なお、以下において、第1始動口11への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図1関係乱数」といい、第2始動口12への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図2関係乱数」という。ここで、特図1関係乱数は、特図1保留として、特図保留記憶部105の中の特図1保留記憶部105aに記憶される。一方、特図2関係乱数は、特図2保留として、特図保留記憶部105の中の特図2保留記憶部105bに記憶される。特図1保留記憶部105aに記憶可能な特図1保留の数（特図1保留数）および特図2保留記憶部105bに記憶可能な特図2保留の数（特図2保留数）には上限（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。

30

【0045】

パチンコ遊技機PY1では、遊技球が第1始動口11または第2始動口12へ入賞した後すぐに特図の可変表示が行われない場合、具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に入賞があった場合、その入賞に対する特図の可変表示（あるいは、特図抽選の権利）を留保することができる。特図保留記憶部105に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特図の可変表示が可能となったときに消化される。すなわち、特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特図関係乱数等を判定して、その判定結果を示すための特図の可変表示を実行することをいう。

40

【0046】

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

【0047】

また、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される普図（停止普図、可変表示の表示結果として導出表示される普図）は、普図抽選によって複数種類の普図の中から選択された一つの

50

普図である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図（所定の停止態様の普図すなわち当たり図柄）である場合には、第2始動口12（電チュー12D）を開放させる補助遊技が行われる。

【0048】

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

10

【0049】

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

【0050】

パチンコ遊技機PY1では、遊技球がゲート13を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部106に記憶される。普図保留記憶部106に記憶可能な普図保留の数（普図保留数）には上限（例えば4個）を設定することが可能である。なお、以下において、遊技球がゲート13を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。

20

【0051】

次に、図5を用いて、遊技盤1の背面に取り付けられた演出用ユニット1Uについて説明する。演出用ユニット1Uは、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。演出用ユニット1Uには、画像表示装置50、第1盤可動装置（以下「盤上可動装置」）55、第2盤可動装置（以下「盤下可動装置」）56が搭載されている。

【0052】

画像表示装置50は、例えば20インチの3D液晶ディスプレイ、ドット表示器、7セグ表示器等で構成され、図柄等を表示可能な表示部50aを具備する。

30

【0053】

盤上可動装置55は、表示部50aよりも前方に配置され、表示部50aに沿って移動可能であり、装飾が施された盤上可動体55kを具備する。盤下可動装置56は、表示部50aよりも前方に配置され、表示部50aに沿って移動可能であり、装飾が施された盤下可動体56kを具備する。

【0054】

図5(A)は、盤上可動体55kおよび盤下可動体56kが作動していない通常の待機状態で保持されている様子を概略化して表している。盤上可動装置55の駆動源が駆動すると、盤上可動体55kは下向きに移動（下降）し、盤下可動装置56の駆動源が駆動すると、盤下可動体56kは上向きに移動（上昇）する（図5(B)参照）。このとき、画像表示装置50は下降した盤上可動体55kまたは上昇した盤下可動体56kに覆われ、画像表示装置50は視認困難となる。

40

【0055】

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

【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PY1における電氣的な構成を説明する。図6～図7に示すように、パチンコ遊技機PY1は、特図抽選、特図の可変表示、大当

50

たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）１００、主制御基板１００による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出）、客待ち演出、通常ボタン４０や特殊ボタン４１の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（以下「サブ制御基板」）１２０、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板１７０等を、遊技盤１の画像表示装置５０よりさらに背面側に備えている。主制御基板１００を、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。また、サブ制御基板１２０を、後述する画像制御基板１４０、ランプ制御回路１５１、および音声制御回路１６１とともに、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板１２０を備え、演出手段（画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３、盤ランプ５４、および、可動装置５５、５６等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出を制御可能であればよい。

10

【００５７】

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

20

【００５８】

図６に示すように、主制御基板１００には、プログラムに従ってパチンコ遊技機ＰＹ１の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）１０１が実装されている。遊技制御用マイコン１０１には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用ＲＯＭ（Ｒｅａｄ Ｏｎｌｙ Ｍｅｍｏｒｙ）１０３、ワークメモリとして使用される遊技用ＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）１０４、および遊技用ＲＯＭ１０３に記憶されたプログラムを実行する遊技用ＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ Ｕｎｉｔ）１０２が含まれている。

30

【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。

40

【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

50

アクチュエータ類 M A が接続されている。そのため、主制御基板 1 0 0 には、各種センサ類 M S が出力した信号が入力する。また、主制御基板 1 0 0 は、各種アクチュエータ類 M A に信号を出力する。

【 0 0 6 2 】

主制御基板 1 0 0 に接続されている各種センサ類 M S には、第 1 始動口 1 1 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 1 2 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 1 0 に入賞した遊技球を検知する一般入賞口センサ、ゲート 1 3 を通過した遊技球を検知するゲートセンサ 1 3 a、第 1 大入賞口 1 4 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 1 5 に入賞した遊技球を検知する第 2 大入賞口センサ 1 5 a、特定領域 1 6 を通過（特定領域 1 6 に進入）した遊技球を検知する特定領域センサ 1 6 a、および、非特定領域 1 7 を通過（非特定領域 1 7 に進入）した遊技球を検知する非特定領域センサ 1 7 a 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 1 0 0 に出力する。なお、主制御基板 1 0 0 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。

10

【 0 0 6 3 】

また、主制御基板 1 0 0 に接続されている各種アクチュエータ類 M A には、電チュー 1 2 D の電チュー開閉部材 1 2 k を駆動する電チューソレノイド、第 1 大入賞装置 1 4 D の通常 A T 開閉部材 1 4 k を駆動する第 1 大入賞口ソレノイド、第 2 大入賞装置 1 5 D の V A T 開閉部材 1 5 k を駆動する第 2 大入賞口ソレノイド、および、振分装置 1 6 D の振分部材 1 6 k を駆動する振分ソレノイド 1 6 s が含まれている。なお、主制御基板 1 0 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。

20

【 0 0 6 4 】

さらに主制御基板 1 0 0 には、表示器類 8（特図表示器 8 1、普図表示器 8 2、および、特図保留表示器 8 3）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 1 0 1 によりなされる。

【 0 0 6 5 】

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

30

【 0 0 6 6 】

払出制御基板 1 7 0 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 からの信号や、接続されたカードユニット C U からの信号に基づいて、賞球払出装置 7 3 や貸球払出装置 7 4 を用いて、賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球の数は、払出制御基板 1 7 0 に出力される。

【 0 0 6 7 】

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

40

【 0 0 6 8 】

また主制御基板 1 0 0 は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板 1 2 0 に対し、遊技に関

50

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 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）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 ROM 123、ワークメモリとして使用される演出用 RAM 124、および演出用 ROM 123 に記憶されたプログラムを実行する演出用 CPU 122 が含まれている。

10

【0070】

また、演出用 ROM 123 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 ROM 123 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。RTC 139 は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。RTC 139 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に、所定の島電源供給装置（図示なし）から電力が供給されているときにはその電力によって動作し、島電源供給装置から電力が供給されていないときには、電源基板 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、RTC 139 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、RTC 139 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。

20

【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 CPU 141 に画像表示装置 50 の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板 120 と画像制御基板 140 との接続は、サブ制御基板 120 から画像制御基板 140 への信号の送信と、画像制御基板 140 からサブ制御基板 120 への信号の送信の双方が可能な双方向通信接続となっている。

30

【0073】

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

40

【0074】

VDP 144 は、演出制御用マイコン 121 からの指令に基づき画像用 CPU 141 に

50

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。

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

演出制御用マイコン 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。

【 0 0 7 7 】

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。

【 0 0 7 8 】

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。

【 0 0 7 9 】

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 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。

【 0 0 8 0 】

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。

【 0 0 8 1 】

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。

【 0 0 8 2 】

10

20

30

40

50

なお、ランプ制御回路 151 を基板にして CPU を実装してもよい。この場合、その CPU に、各ランプの点灯制御、および、各可動装置の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に ROM を実装して、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。また、サブ制御基板 120 に接続されるランプの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【0083】

3. 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 PY1 により行われる主な遊技について、図 8 ~ 図 15 を用いて説明する。

【0084】

3-1. 普図に関わる遊技

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

【0085】

パチンコ遊技機 PY1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図変動始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 8（A）に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【0086】

3-1-1. 当たり判定

当たり判定は、図 9（A）に示すような 1 または複数の当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、遊技状態には非時短状態と時短状態とが含まれ、当たり判定テーブルとして、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、を区別することが可能である。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 PY1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。また、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

【0087】

3-1-2. 普図変動

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

【0088】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 8 9 】

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。

10

【 0 0 9 0 】

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。

20

【 0 0 9 1 】

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。

30

【 0 0 9 2 】

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0.08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3.00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。

40

【 0 0 9 3 】

3 - 2 . 特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 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。

【 0 0 9 4 】

50

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。

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

パチンコ遊技機 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、乱数を判定情報とすることもある。

【 0 0 9 7 】

3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図 1 0（A）に示すような 1 または複数の大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。遊技状態には、通常確率状態と高確率状態とが含まれ、大当たり判定テーブルは、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルとして、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と、高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【 0 0 9 8 】

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、大当たり又はハズレの何れであるかを判定する。図 1 0（A）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

【 0 0 9 9 】

3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図 1 0（B）に示すような 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。

【 0 1 0 0 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 0 1 】

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。

10

【 0 1 0 2 】

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

20

【 0 1 0 3 】

3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図 1 0（C）に示すような 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。

【 0 1 0 4 】

リーチ判定テーブルは、遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、リーチ判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（非時短用リーチ判定テーブル）と、時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（時短用リーチ判定テーブル）と、を区別することが可能である。

30

【 0 1 0 5 】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、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 1 0（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。

40

【 0 1 0 6 】

3 - 2 - 4 . 特図変動

特図変動パターン判定は、図 1 1 ~ 図 1 2 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

50

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

10

【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

20

【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。

30

【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。

40

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

なお、図11～図12の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、特

50

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。

【 0 1 1 4 】

3 - 2 - 5 . 先読み判定

パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特図関係乱数に基づいて、図 1 3 に示すような 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 1 1 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 1 先読み判定テーブル）と、第 2 始動口 1 2 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 2 先読み判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【 0 1 1 5 】

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。

【 0 1 1 6 】

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。

【 0 1 1 7 】

3 - 3 . 大当たり遊技

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5）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（O P 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（E D 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、O P や E D を設けなく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（1 R）」といい、1 0 回目のラウンド遊技のことを「1 0 ラウンド（1 0 R）」という。

【 0 1 1 8 】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5）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 P Y 1 は、特図の停止表示後、図 1 4 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

10

20

30

40

50

当たり遊技を制御することが可能である。

【 0 1 1 9 】

例えば、図 1 4 に示すように、1 R から 1 5 R までは、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 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 1 4 が開放するラウンド遊技、が行われる。そして、1 6 R (最終ラウンド) では、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、または、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、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 1 0 個) の遊技球が大入賞口センサに検知されると、大入賞口 1 4 , 1 5 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。

10

【 0 1 2 0 】

また、各要素における回数や時間については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり遊技を、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。

【 0 1 2 1 】

ここで、特定領域 1 6 について詳細に説明する。特定領域 1 6 は、振分部材 1 6 k 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 1 6 k の作動態様は、特定領域 1 6 の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材 1 6 k の作動態様のことを「特定領域 1 6 の開閉態様」ともいう。このように、振分部材 1 6 k が一定の作動態様 (特定領域 1 6 が一定の開閉態様) で制御されるが、振分部材 1 6 k の一定の作動態様 (特定領域 1 6 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 1 5 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 1 6 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 1 6 が開状態にあることを「V 開放」ともいう。

20

【 0 1 2 2 】

第 2 大入賞口の開放が開始してから 1 5 秒間、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、振分部材 1 6 k が第 2 状態 (図 3 (B)) に制御される。よって、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する (遊技球を特定領域 1 6 に進入させる) ことが容易である。一方、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 1 5 の開放時間およびタイミングと、振分部材 1 6 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 1 6 を通過する (遊技球を特定領域 1 6 に進入させる) ことはほぼ不可能 (困難) である。このように、大当たり遊技には、当該大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 1 6 の通過 (以下、「V 通過」ともいう) が容易な第 1 開放パターン (V ロング開放パターン) で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域 1 6 の通過が不可能又は困難な第 2 開放パターン (V ショート開放パターン) で V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技と、を実行することが可能である。このように、V ロング開放パターンで V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技を「V ロング大当たり」という。一方、V ショート開放パターンで V A T 開閉部材 1 5 k 及び振分部材 1 6 k が作動する大当たり遊技を「V ショート大当たり」という。

30

40

【 0 1 2 3 】

3 - 4 . 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 1 5 に示すように、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。なお、「低確率低ベース遊技状態」を「低確低ベース状態」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

50

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１２Ｄの開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては非時短状態と時短状態とがある。

【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。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。

10

【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１２Ｄ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１２Ｄ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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【 0 1 3 0 】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1回の補助遊技における電チュー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。

【 0 1 3 1 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、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。

【 0 1 3 2 】

4 . 遊技機による主な演出

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

【 0 1 3 3 】

4 - 1 . 演出モード

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

【 0 1 3 4 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0136】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図16(B-4)に示すように、表示部50aにおいて宇宙を表す背景画像(確変用背景画像G105)が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部50aにおいて、確変用背景画像G105が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

10

【0137】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図16(B-5)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像G106)が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部50aにおいて、時短用背景画像G106が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

20

【0138】

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

30

【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疊的に、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(本停止表示)が行われる。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

40

【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

50

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。

10

【０１４３】

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

【０１４４】

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

20

【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。

30

40

【０１４７】

４－２－３．Ｎリーチ

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

【０１４８】

50

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の時間(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。

10

【0149】

4-2-4. SPリーチ

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

【0150】

20

SPリーチでは、Nリーチの後に、例えば、図19(A)に示すように、表示部50aにSPリーチ専用の背景画像(SPリーチ用背景画像G113)が表示され、表示部50aの中央にSPリーチが開始されたことを表す画像(SPリーチ開始タイトル画像)G1が表示される。その後、図19(B)に示すように、SPリーチ専用演出(例えばバトル演出)が行われる。そして、SPリーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「SP大当たり変動」の場合には、図19(C-1)に示すように、表示部50aに、大当たりを示唆する演出(例えば、主人公キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, 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。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「SP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。なお、SP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。

30

【0151】

ここで、各リーチに対する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3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、SP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、SP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、SPリーチとしてSPリーチAとSPリーチBとを実行可能にし、SP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、SP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、SPリーチBの大当たり期待度を、SP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

40

50

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。

【 0 1 5 2 】

4 - 3 . 保留アイコン表示領域

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

10

【 0 1 5 3 】

また、保留アイコン表示領域 5 0 d の近傍に、図 2 0 (A) に示すように、1 つの表示領域からなる当該アイコン表示領域 5 0 e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 5 0 e は、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコン H A と同じまたは異なる当該アイコン T A を表示することが可能である。

【 0 1 5 4 】

なお、保留アイコン表示領域 5 0 d を構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。また、保留アイコン表示領域 5 0 d を、特図 1 保留数および特図 2 保留数の両方を表示する表示領域とすることも一方だけを表示する表示領域とすることも可能である。

20

【 0 1 5 5 】

4 - 3 - 1 . 保留演出

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

【 0 1 5 6 】

保留演出では、特図 1 保留数が『 0 』のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、特図変動演出が開始され、例えば、図 2 0 (B) に示すように、当該アイコン表示領域 5 0 e に当該アイコン T A 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 1 1 に入賞すると、図 2 0 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示され、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 2 0 (D) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されていた保留アイコン H A が、当該アイコン表示領域 5 0 e に移動して当該アイコン T A として表示され、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A が、第 1 表示領域 5 0 d 1 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。

30

【 0 1 5 7 】

4 - 4 . 予告演出

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

40

【 0 1 5 8 】

4 - 4 - 1 . 可動体演出

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

50

【 0 1 5 9 】

可動体演出では、例えば、NリーチからS Pリーチに発展する際に、図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、S Pリーチに発展することが示唆される。このとき、表示部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、通常の待機状態に戻ってS Pリーチに発展する。なお、可動体演出については、S Pリーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

10

【 0 1 6 0 】

4 - 4 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機P Y 1は、予告演出として、通常ボタン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。

【 0 1 6 1 】

操作演出では、例えば、S P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。

20

30

【 0 1 6 2 】

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。

【 0 1 6 3 】

先読み演出では、例えば、特図1保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図20(C)に示すように、保留アイコン表示領域50dに通常は「○」で表示される保留アイコンHA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HA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HA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。

40

【 0 1 6 4 】

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RAM104に設けられている。

50

【 0 1 6 5 】

[1 . 主制御メイン処理]

主制御基板 1 0 0 に備えられた遊技制御用マイコン 1 0 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、遊技用 R O M 1 0 3 から図 2 3 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、電源投入時処理 (S 0 0 1) を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 1 0 4 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 1 0 2 の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間の管理のための回路) の設定等が行われる。

【 0 1 6 6 】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 0 0 2)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) では、図 8 (A) および図 8 (B) に示した種々の乱数のカウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「 0 」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「 0 」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

【 0 1 6 7 】

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

【 0 1 6 8 】

[2 . メイン側タイマ割り込み処理]

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

【 0 1 6 9 】

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

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

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

10

20

30

40

50

理については後述する。

【 0 1 7 2 】

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

【 0 1 7 3 】

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

10

【 0 1 7 4 】

そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップ S 0 0 2 ~ S 0 0 4 の処理を繰り返し実行し (図 2 3 参照) 、割り込みパルスが入力されると (約 4 m s e c 後) 、再びメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) を実行する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の出力処理 (S 1 0 1) において、前回のメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) にて遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。

20

【 0 1 7 5 】

[2 - 1 . センサ検出処理]

センサ検出処理 (S 1 0 4) では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第 2 始動口センサ処理、第 1 始動口センサ処理、第 1 大入賞口センサ処理、第 2 大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 7 6 】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、一般入賞口センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 7 7 】

30

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ト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 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 1 0 6 に記憶する。なお、普図保留記憶部 1 0 6 に普通図柄乱数が所定数 (例えば 4 個) 記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

【 0 1 7 8 】

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 2 関係乱数を取得し、取得した特図 2 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。特図 2 保留記憶部 1 0 5 b 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 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数 (特図 2 保留数) 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。

40

【 0 1 7 9 】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

【0186】

40

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。

【0188】

50

[2 - 3 . 特別動作処理]

特別動作処理（S 1 0 6）では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 8 9 】

[2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理]

特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数に基づいて、特図 2 判定処理及び特図 2 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 2 保留記憶部シフト処理を行う。また、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数に基づいて、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理を行うとともに、特図 1 保留記憶部シフト処理を行う。

10

【 0 1 9 0 】

特図 2 判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブルと、を用いて、大当たり、または、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 2 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図 2 大当たり図柄種別判定テーブルとを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

20

【 0 1 9 1 】

特図 2 変動パターン判定処理は、特図 2 判定処理の後に行われる処理である。特図 2 変動パターン判定処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b の第 1 領域に記憶されていた特図 2 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 2 変動パターンテーブルと、を用いて、特図 2 変動パターンを判定する。なお、特図 2 変動パターンの判定は、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数（特図 2 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 2 変動パターンを表す特図 2 変動開始コマンドを生成する。特図 2 変動開始コマンドには、特図 2 であることに関する情報、大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。

30

【 0 1 9 2 】

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。

40

【 0 1 9 3 】

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。

【 0 1 9 4 】

50

特図 1 変動パターン判定処理は、特図 1 判定処理の後に行われる処理である。特図 1 変動パターン判定処理では、特図 1 保留記憶部 105a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 1 変動パターンテーブルと、を用いて、特図 1 変動パターンを判定する。なお、特図 1 変動パターンの判定は、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 1 変動パターンを表す特図 1 変動開始コマンドを生成する。特図 1 変動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、大当たり種別判定の結果に関する情報、特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 81a に特図 1 の可変表示を開始させる。

10

【0195】

特図 1 保留記憶部シフト処理は、特図 1 判定処理及び特図 1 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 1 保留記憶部シフト処理では、特図 1 保留記憶部 105a に記憶されていた特図 1 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 1 関係乱数を特図 1 保留記憶部 105a からクリアする。このようにして、特図 1 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 1 保留数を表す特図 1 保留数コマンドを生成する。

【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。

20

【0197】

[2-3-2. 特別図柄変動処理]

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

30

【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 P Y 1 が待機状態であることを示す客待ちコマンドを生成する。

40

【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

50

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。

【 0 2 0 0 】

[2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理]

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

10

【 0 2 0 1 】

なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 が各処理において生成するコマンドは、適宜に追加または変更することが可能である。

【 0 2 0 2 】

6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御

次に、図 2 5 および図 2 6 に基づいて演出制御用マイコン 1 2 1 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 1 2 1 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 R A M 1 2 4 に設けられている。

20

【 0 2 0 3 】

[1 . サブ制御メイン処理]

サブ制御基板 1 2 0 に備えられた演出制御用マイコン 1 2 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、図 2 5 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 R O M 1 2 3 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（ S 4 0 0 1 ）。電源投入時処理では、例えば、演出用 C P U 1 2 2 の設定、 S I O 、 P I O 、 C T C （割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

30

【 0 2 0 4 】

次に、割り込みを禁止し（ S 4 0 0 2 ）、乱数シード更新処理を実行する（ S 4 0 0 3 ）。乱数シード更新処理（ S 4 0 0 3 ）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 1 0 0 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 1 0 0 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。

【 0 2 0 5 】

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（ S 4 0 0 4 ）。コマンド送信処理では、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 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 1 4 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、受信したコマンドに従って、表示部 5 0 a 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 1 2 0 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 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 1 5 1 を介して枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 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 5 5 , 5 6 , 5 8 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。

40

【 0 2 0 6 】

50

演出制御用マイコン 1 2 1 は続いて、割り込みを許可する (S 4 0 0 5)。以降、ステップ S 4 0 0 2 ~ ステップ S 4 0 0 5 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 (S 4 0 1 0)、および、サブ側タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) の実行が可能となる。

【 0 2 0 7 】

受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) は、主制御基板 1 0 0 から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン 1 2 1 に入力される度に実行される。受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) では、演出制御用マイコン 1 2 1 は主制御基板 1 0 0 の出力処理 (S 1 0 1) 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 R A M 1 2 4 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 (S 4 0 1 1) に優先して実行される。

10

【 0 2 0 8 】

[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 (S 4 0 1 1) は、サブ制御基板 1 2 0 に所定の周期 (例えば、 1 m s e c 周期) の割り込みパルスが入力される度に実行される。サブ側タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) では、図 2 6 に示すように、入力処理 (S 4 1 0 1)、発光データ出力処理 (S 4 1 0 2)、可動装置制御処理 (S 4 1 0 3)、ウォッチドッグタイマ処理 (S 4 1 0 4)、受信コマンド解析処理 (S 4 1 0 5)、演出タイマ更新処理 (S 4 1 0 6)、音声制御処理 (S 4 1 0 7)、演出用データ作成処理 (S 4 1 0 8) を順次行う。

【 0 2 0 9 】

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ 4 0 a や特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a などの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出する。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 5 3、および盤ランプ 5 4 などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路 1 5 1 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データに従って枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、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 5 5、5 6、5 8 などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、駆動データに従って、可動装置 5 5、5 6、5 8 などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

20

30

【 0 2 1 0 】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) によって演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理 (例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等) を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。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 5 2 からの音声の出力を制御するデータ) の作成と音声制御回路 1 6 1 への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

【 0 2 1 1 】

7 . 第 1 実施形態の特徴点の説明

40

第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 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。

【 0 2 1 2 】

7 - 1 . 遊技機の構造

まず、第 1 実施形態であるパチンコ遊技機 P Y 1 の構造について図 2 7 ~ 図 4 2 を用いて説明する。

【 0 2 1 3 】

7 - 1 - 1 . 第 1 ボタン

第 1 ボタン 4 0 A について図 2 7 および図 2 8 を用いて説明する。第 1 ボタン 4 0 A は遊技者による押下操作が可能なものである。この第 1 ボタン 4 0 A は、図 2 7 および図 2

50

8に示すように、下部装飾体36の上面に設けられている。具体的に、第1ボタン40Aは下部装飾体36の上面部のうち上皿34よりも手前側の部位の左右方向中央に配設されている。

【0214】

第1ボタン40Aは、透明な樹脂部材からなる円盤形状である。第1ボタン40Aの表面には図28に示す文字「押」が付されており、押下操作が可能なボタンであることを遊技者に認識させることが可能となっている。

【0215】

また、第1ボタン40Aは振動可能である。第1ボタン40Aを振動させるための振動機構（不図示）が下部装飾体36の内部にあり、その振動機構の動作によって、第1ボタン40Aが図27に示す上下方向に振動する。つまり、第1ボタン40Aは、遊技者の視点に近づく方向および遠のく方向に沿って振動する。

10

【0216】

第1ボタン40Aの振動が遊技者の視点に近づく方向および遠のく方向に沿うものであるため、その第1ボタン40Aの振動が遊技者にとって視認しづらい。そのため、第1ボタン40Aの振動時にその第1ボタン40Aに触れている遊技者であれば第1ボタン40Aの振動に気付くことができるけれども、第1ボタン40Aに触れていない遊技者には第1ボタン40Aが振動していることに気づきづらい。

【0217】

7-1-2. 第2ボタン

20

続いて、第2ボタン40B（半球型ボタンユニット200）について図27～図38を用いて説明する。第2ボタン40Bは第1ボタン40Aと同様、遊技者による押下操作が可能なものである。この第2ボタン40Bは、図27および図28に示すように、下部装飾体36の上面に設けられている。具体的には、下部装飾体36の上面部の、上述の第1ボタン40Aよりも右側に配設されている。

【0218】

この第2ボタン40B（半球型ボタンユニット200）には、図29および図30に示すカバー部210と、図29および図30に示す可動部220と、図29および図30に示す支持部250と、図30に示す基板部280と、図30に示すセンサスイッチ部290と、図30に示すモータ保持部300と、図29および図30に示す底部310とがある。

30

【0219】

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30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。

40

【0220】

可動部220は、図30および図31に示すように、円盤形状のベース部221と、ベース部221の一方の表面を覆う円盤形状の装飾部225とを有している。なお、図31に示すように、ベース部221および装飾部225の間には隙間が形成されており、その隙間には、後述の光源部260および導光板275が配置されている（図30参照）。

【0221】

図32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。

50

第 1 モータ 3 2 1 および回転部材 3 2 7 については、後ほど説明する。

【 0 2 2 2 】

また、ベース部 2 2 1 には、3つの円形孔 2 2 3 が形成されている（図 3 2 参照）。これら円形孔 2 2 3 は、ベース部 2 2 1 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 2 2 3 には、支持部 2 5 0 から突出する円形突部 2 5 5 がそれぞれ挿通される。円形突部 2 5 5 については、後ほど説明する。

【 0 2 2 3 】

装飾部 2 2 5 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ることができる。この装飾部 2 2 5 には、第 1 表面部 2 2 7 と第 2 表面部 2 4 5 とがある（図 3 1 参照）。第 2 表面部 2 4 5 は、可動部 2 2 0 において、ベース部 2 2 1 と対向する部位である（図 3 2 参照）。第 2 表面部 2 4 5 には、この第 2 表面部 2 4 5 からベース部 2 2 1 側に延出する3つの棒状の延出部 2 4 6 が設けられている。そして、これら3つの延出部 2 4 6 の先端にはベース部 2 2 1 が固定されている。そのため図 3 2 に示すように、可動部 2 2 0 には、ベース部 2 2 1 と装飾部 2 2 5 との間に所定の長さ（具体的には延出部 2 4 6 の長さ）の隙間が形成されている。

【 0 2 2 4 】

装飾部 2 2 5 の第 1 表面部 2 2 7 は、半球型ボタンユニット 2 0 0 において、無色透明なカバー部 2 1 0（ドーム部 2 1 1）を介して遊技者が視認可能な部位である（図 2 9 参照）。この第 1 表面部 2 2 7 には、図 2 9 および図 3 1 に示すように、上記第 1 樹脂部材からなる透光部 2 2 6 がある。

【 0 2 2 5 】

本実施形態の装飾部 2 2 5 は、第 2 表面部 2 4 5 および装飾部 2 2 5 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 2 2 5 の第 2 表面部 2 4 5 から光の入射があった場合には、その光は、装飾部 2 2 5 の内部を通過して第 1 表面部 2 2 7 に達する。そして、第 1 表面部 2 2 7 の透光部 2 2 6 を通じて、装飾部 2 2 5 の外部に光が出射されることになる。具体的には、装飾部 2 2 5 の上方のカバー部 2 1 0 のドーム部 2 1 1 に向けて光が出射されることになっている。

【 0 2 2 6 】

支持部 2 5 0 は、図 3 3 に示すように、円形状をなした支持本体部 2 5 1 と、支持本体部 2 5 1 に固定された略円板状の光源部 2 6 0 と、導光板 2 7 5 とを備えている。支持本体部 2 5 1 は、カバー部 2 1 0 の円筒部 2 1 2 より大径の円形状をなしている。また、支持本体部 2 5 1 の周縁付近には、カバー部 2 1 0 の第 1 脚部 2 1 3 に対応した第 1 脚部挿通孔 2 5 3 と、第 2 脚部 2 1 5 に対応した第 2 脚部挿通孔 2 5 4 とがある（図 3 4 参照）。また、支持本体部 2 5 1 の中央には、略円形の中央孔 2 5 2 が形成されている（図 3 3 および図 3 4 参照）。また、支持本体部 2 5 1 の表面から突出する棒状の円形突部 2 5 5 が設けられている（図 3 3 参照）。これらの円形突部 2 5 5 の先端には、光源部 2 6 0 および導光板 2 7 5 が固定される。なお、図 3 0 に示すように、支持部 2 5 0 と可動部 2 2 0 の装飾部 2 2 5 とは別体である。そのため、光源部 2 6 0 と装飾部 2 2 5 とは互いに独立している。

【 0 2 2 7 】

支持本体部 2 5 1 の裏面には、第 1 モータ 3 2 1 を固定するための固定治具 3 2 2 が取り付けられている（図 3 3 および図 3 4 参照）。この固定治具 3 2 2 は、板状の固定部 3 2 3 と、この固定部 3 2 3 から支持部 2 5 0 の支持本体部 2 5 1 側に突出する複数の取付片 3 2 5 とで構成されている（図 3 4 参照）。取付片 3 2 5 が支持本体部 2 5 1 の裏面に固定されることで、固定部 3 2 3 が支持本体部 2 5 1 と平行に配置されるとともに、固定部 3 2 3 と支持本体部 2 5 1 との間の距離が一定に保たれる（図 3 4 参照）。

【 0 2 2 8 】

固定部 3 2 3 の下面には、回転軸 A X 1 側の面が重ねられた状態で第 1 モータ 3 2 1 が固定されている。そして、固定部 3 2 3 の中央孔 3 2 4 には第 1 モータ 3 2 1 の回転軸 A X 1 が貫通する。かくして、本実施形態では、固定治具 3 2 2 によって支持本体部 2 5 1

10

20

30

40

50

と第 1 モータ 3 2 1 との間の距離が一定に保たれている。

【 0 2 2 9 】

光源部 2 6 0 は、図 3 0 および図 3 3 に示すように略円板形状であり、表面に複数（本実施形態では 4 つ）の L E D 2 6 1 を配置している。

【 0 2 3 0 】

導光板 2 7 5 は、光源部 2 6 0 の各 L E D 2 6 1 から出射された光のうち、光源部 2 6 0 の表面に垂直な方向に進む光だけを可動部 2 2 0 の装飾部 2 2 5 に導光させるためのものである。導光板 2 7 5 は、上述の光源部 2 6 0 と同じく略円板形状である（図 3 0 および図 3 3 参照）。

【 0 2 3 1 】

図 3 0 に示す基板部 2 8 0 は、上記光源部 2 6 0 の複数の各 L E D 2 6 1 の発光を制御するためのものである。なお、本実施形態では、上述したカバー部 2 1 0 の押圧操作検出用のフォトセンサ（後述の第 1 ボタン検出スイッチ）4 0 y が実装されている。

【 0 2 3 2 】

センサスイッチ部 2 9 0 は、基板部 2 8 0 に実装されたフォトセンサ 4 0 y を遮光するためのものである（図 3 0 参照）。このセンサスイッチ部 2 9 0 には、フォトセンサ 4 0 y を遮光可能な遮光部 2 9 1 が形成されている。また、センサスイッチ部 2 9 0 は、長手方向の長さがカバー部 2 1 0 の円筒部 2 1 2 の直径と略同じ長さの長方形をなしている。そして、その長手方向両端には、カバー部 2 1 0 側に突出する凸部 2 9 2 がそれぞれ設けられている（図 3 0 参照）。この凸部 2 9 2 には、支持部 2 5 0 の第 2 脚部挿通孔 2 5 4 に挿通された第 2 脚部 2 1 5 の凹部 2 1 6 が係合する。

【 0 2 3 3 】

モータ保持部 3 0 0 は、長手方向の長さがカバー部 2 1 0 の円筒部 2 1 2 の直径と略同じ長さの長方形をなしている（図 3 0 参照）。モータ保持部 3 0 0 の長手方向両端には、カバー部 2 1 0 側に延出する壁部 3 0 1 がそれぞれ設けられている。この壁部 3 0 1 には、円筒部 2 1 2 の径方向に突出する係合部 3 0 2 が設けられている。また、モータ保持部 3 0 0 の中央には、略円形の中央孔 3 0 3 が形成されている。なお、壁部 3 0 1 の係合部 3 0 2 には、支持部 2 5 0 の第 1 脚部挿通孔 2 5 3 に挿通された第 1 脚部 2 1 3 の係合孔 2 1 4 が係合する。

【 0 2 3 4 】

モータ保持部 3 0 0 には、第 2 モータ 3 3 1 が取り付けられている（図 3 5 参照）。具体的には、モータ保持部 3 0 0 の長手方向の一方端側に、モータ収容部 3 0 5 が設けられており、そのモータ収容部 3 0 5 内に第 2 モータ 3 3 1 が収容されている。その第 2 モータ 3 3 1 の回転軸 A X 2 には、重心が回転軸 A X 2 からずれた偏心錘 3 3 2 が取り付けられている。

【 0 2 3 5 】

図 3 0 に示す底部 3 1 0 は、支持部 2 5 0 と略同じ大きさの円形状をなして、支持部 2 5 0 の底部に固定され、カバー部 2 1 0 の第 1 脚部 2 1 3 と、第 2 モータ 3 3 1 を含むモータ保持部 3 0 0 と、第 1 モータ 3 2 1 とを収容する。また、底部 3 1 0 とモータ保持部 3 0 0 との間には、第 1 付勢バネ 3 1 4 および第 2 付勢バネ 3 1 5 が設けられている。第 1 付勢バネ 3 1 4 は、底部 3 1 0 および支持部 2 5 0 に対して上側に、モータ保持部 3 0 0 を付勢するためのものである。また、第 2 付勢バネ 3 1 5 は、底部 3 1 0 および支持部 2 5 0 に対して上側に、センサスイッチ部 2 9 0 を付勢するためのものである。

【 0 2 3 6 】

付勢バネ 3 1 4 , 3 1 5 によってモータ保持部 3 0 0 、センサスイッチ部 2 9 0 およびカバー部 2 1 0 が、底部 3 1 0 および支持部 2 5 0 に対して上側に付勢される。上述したカバー部 2 1 0 のフォトセンサ 4 0 y は、第 2 付勢バネ 3 1 5 に抗してセンサスイッチ部 2 9 0 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。

【 0 2 3 7 】

半球型ボタンユニット 2 0 0 では、カバー部 2 1 0 のドーム部 2 1 1 および円筒部 2 1

10

20

30

40

50

2 が、可動部 2 2 0 を配置している支持部 2 5 0 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 2 1 0 は透明な樹脂部材からなるので、カバー部 2 1 0 (ドーム部 2 1 1) の内側にある可動部 2 2 0 を遊技者が視認可能になっている。

【0238】

また、カバー部 2 1 0 とモータ保持部 3 0 0 とが通常ボタン 4 0 をなしている。カバー部 2 1 0 が支持部 2 5 0 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 2 1 0 が押圧操作されると、それに伴ってモータ保持部 3 0 0 およびセンサスイッチ部 2 9 0 が下方に移動することになる。センサスイッチ部 2 9 0 には、1 対の遮光部 2 9 1 があるため、カバー部 2 1 0 とともにセンサスイッチ部 2 9 0 が下方に移動した場合には、基板部 2 8 0 に配置されたフォトセンサ 4 0 y により押圧操作が検出されることになっている。

10

【0239】

次に、第 2 ボタン 4 0 B (半球型ボタンユニット 2 0 0) の振動機構の各動作について図 3 5 ~ 図 3 8 を用いて説明する。

【0240】

第 2 ボタン 4 0 B の振動機構には、第 1 振動機構 3 2 0 および第 2 振動機構 3 3 0 の 2 つがある。まず、第 2 振動機構 3 3 0 について説明する。上述した第 2 モータ 3 3 1 が作動すると、図 3 5 に示すように、回転軸 A X 2 を中心として第 2 モータ 3 3 1 の上記偏心錘 3 3 2 が回転する。すると、その偏心錘 3 3 2 の遠心力によって第 2 モータ 3 3 1 が振動し、モータ保持部 3 0 0 のモータ収容部 3 0 5 と衝突する。そして、第 2 モータ 3 3 1 の振動が、モータ収容部 3 0 5 を介してモータ保持部 3 0 0 に伝達され、第 1 脚部 2 1 3 を介してモータ保持部 3 0 0 と係合するカバー部 2 1 0 にも伝達する。これにより、カバー部 2 1 0 が振動する。

20

【0241】

上述したようにカバー部 2 1 0 の第 1 脚部 2 1 3 は、支持部 2 5 0 の第 1 脚部挿通孔 2 5 3 に挿通している。そのため、カバー部 2 1 0 は、水平方向 (すなわち、支持部 2 5 0 の支持本体部 2 5 1 が広がる方向) の移動が第 1 脚部挿通孔 2 5 3 の大きさに制限される一方、第 1 付勢バネ 3 1 4 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 2 1 0 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。

30

【0242】

なお、振動する第 2 モータ 3 3 1 がモータ保持部 3 0 0 のモータ収容部 3 0 5 と衝突する際に、音 (振動音) が発生する。そのため、第 2 振動機構 3 3 0 による縦揺れ型の振動が生じている場合に、振動音も生じることになる。

【0243】

次に、可動部 2 2 0 の振動機構にあたる第 1 振動機構 3 2 0 について図 3 6 ~ 図 3 8 を用いて説明する。図 3 6 に、可動部 2 2 0 と、この可動部 2 2 0 を振動させる第 1 振動機構 3 2 0 とを示す。第 1 振動機構 3 2 0 は、第 1 モータ 3 2 1 と、固定治具 3 2 2 と、コイルバネ 3 2 6 と、回転部材 3 2 7 と、支持部 2 5 0 とを備えている。

【0244】

可動部 2 2 0 は、円盤状のベース部 2 2 1 を装飾部 2 2 5 で覆った構成になっている。ベース部 2 2 1 は、支持部 2 5 0 に上方から重ねられ、ベース部 2 2 1 の突出部 2 2 2 が、支持部 2 5 0 の中央孔 2 5 2 に遊嵌されている。

40

【0245】

ここで、ベース部 2 2 1 の円形孔 2 2 3 は、円形突部 2 5 5 よりも大径になっていて、円形孔 2 2 3 に挿通される円形突部 2 5 5 は、円形孔 2 2 3 内を移動可能となっている。つまり、ベース部 2 2 1 は、円形孔 2 2 3 の内周面と円形突部 2 5 5 との当接によって移動が制限されている。図 3 8 には、水平面内の一方向に移動して円形突部 2 5 5 により移動が制限されたときのベース部 2 2 1 を点線で示し、ベース部 2 2 1 の移動が許容される範囲 Q を 2 点鎖線で示している。本実施形態では、複数の円形孔 2 2 3 および円形突部 2

50

５５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。

【０２４６】

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（図３６参照）。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

10

【０２４７】

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３６参照）。偏心錘３２９は、図３７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。

【０２４８】

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

20

【０２４９】

本実施形態では、図３６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。具体的に、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。

【０２５０】

次に、第１振動機構３２０の動作について説明する。上述の第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。

30

【０２５１】

なお、回転部材３２７には回転軸ＡＸ１から偏心した偏心錘３２９を備えているので、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３８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）。

【０２５２】

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

40

【０２５３】

このように、可動部２２０のベース部２２１は、図３８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。

50

【 0 2 5 4 】

また、ベース部 2 2 1 が支持部 2 5 0 の円形突部 2 5 5 との衝突する際に音が発生する。そのため、第 1 振動機構 3 2 0 による可動部 2 2 0 の振動が生じている場合には音も発生する。

【 0 2 5 5 】

以上により、可動部 2 2 0 の振動パターンは、上述した縦揺れ型のカバー部 2 1 0 の振動とは異なる振動パターンになっている。このように、本パチンコ遊技機 P Y 1 では、カバー部 2 1 0 と可動部 2 2 0 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。

【 0 2 5 6 】

また、カバー部 2 1 0 は上下方向に振動するので（具体的には、遊技者の視点に近づく方向および遠のく方向に沿って振動するので）、そのカバー部 2 1 0 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 2 2 0 は、回転軸 A X 1 に垂直な方向に振動するので、可動部 2 2 0 の振動は、カバー部 2 1 0 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 2 2 0 の振動状態を、可動部 2 2 0 を覆うカバー部 2 1 0 の振動状態よりも視覚的に際立たせることが可能となっている。

【 0 2 5 7 】

また、図 2 7 および図 2 8 によれば、第 2 ボタン 4 0 B は、第 1 ボタン 4 0 A よりも振動する部分が多い。具体的には、第 2 ボタン 4 0 B のうち下部装飾体 3 6 から露出する部位の方が、第 1 ボタン 4 0 A のうち下部装飾体 3 6 から露出する部位よりも大きい。そのため、第 2 ボタン 4 0 B がカバー部 2 1 0 における上下方向の振動、および、可動部 2 2 0 の回転軸 A X 1 に垂直な方向の振動が生じる場合に、それらの振動が第 1 ボタン 4 0 A より目立つことになる。

【 0 2 5 8 】

7 - 1 - 3 . 盤左可動体

次に、盤左可動体 5 7 について図 3 9 ~ 図 4 2 を用いて説明する。盤左可動体 5 7 は、図 3 9 に示すような「剣」を模した可動体である。具体的には「剣」の剣身およびグリップをなす剣本体部 5 7 L と、その剣本体部 5 7 L の長さ方向略中央（剣身およびグリップの間）に配された星形状の装飾部 5 7 M とを含んでいる。

【 0 2 5 9 】

盤左可動体 5 7 の剣本体部 5 7 L の下端部（グリップの端）には回転軸 5 7 L x が設けられている。そのため、剣本体部 5 7 L が回転軸 5 7 L x を中心に回転移動可能となっている。さらに、この回転軸 5 7 L x は、左幕板 5 9 L の背面側に設けた、パチンコ遊技機 P Y 1 の上下方向に延びるレール部 X R に沿って移動可能となっている。

【 0 2 6 0 】

盤左可動体 5 7 は通常、図 3 9 に示すように左幕板 5 9 L の後方に配置されており、遊技者から視認不能になっている。このときの盤左可動体 5 7 の位置を初期位置という。また、盤左可動体 5 7 が初期位置にある状態を待機状態という。

【 0 2 6 1 】

また、この盤左可動体 5 7 は、初期位置から時計回りに進んだ図 4 0 (A) に示す第 1 盤左位置、又は、図 4 0 (B) に示す第 2 盤左位置に移動可能である。このとき、回転軸 5 7 L x がレール部 X R の下端にある状態で盤左可動体 5 7 が回転移動する。第 1 盤左位置とは、剣本体部 5 7 L の剣先が正面視で第 1 大入賞口 1 4 を指し示す盤左可動体 5 7 の位置である。第 2 盤左位置とは、剣本体部 5 7 L の剣先が正面視で第 2 大入賞口 1 5 を指し示す盤左可動体 5 7 の位置である。本実施形態では、盤左可動体 5 7 が第 1 盤左位置にある状態を第 1 状態、盤左可動体 5 7 が第 2 盤左位置にある状態を第 2 状態という。

【 0 2 6 2 】

さらに、図 4 1 に示す第 3 盤左位置に移動可能となっている。このとき、回転軸 5 7 L x のレール部 X R の上端への移動と、その回転軸 5 7 L x を中心とした回転移動とを伴う。第 3 盤左位置とは、剣本体部 5 7 L の剣先が正面視で第 2 ボタン 4 0 B を指し示す盤左

10

20

30

40

50

可動体 5 7 の位置である。本実施形態では、盤左可動体 5 7 が第 3 盤左位置にある状態を第 3 状態という。

【 0 2 6 3 】

盤左可動体 5 7 の装飾部 5 7 M は、図 4 2 に示すように剣本体部 5 7 L に対し時計回りに回転可能となっている。この装飾部 5 7 M は、後述の回動演出において、開放中の第 1 大入賞口 1 4 又は第 2 大入賞口 1 5 への遊技球の入球に伴って 1 周回転する。

【 0 2 6 4 】

7 - 1 - 4 . 遊技盤ユニットの遊技盤

次に、遊技盤ユニット Y U の遊技盤 1 について、図 4 3 を用いて説明する。遊技盤 1 の遊技領域 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 が設けられている。第 1 大入賞装置 1 4 D は、作動可能な通常 A T 開閉部材 1 4 k を備えている。通常 A T 開閉部材 1 4 k は、通常では第 1 大入賞口 1 4 を塞いでおり、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 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 は開状態をとることができる。通常 A T 開閉部材 1 4 k が開状態であると遊技球の第 1 大入賞口 1 4 への入球が容易となる。一方、通常 A T 開閉部材 1 4 k が第 1 大入賞口 1 4 を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、通常 A T 開閉部材 1 4 k の作動によって第 1 大入賞口 1 4 が開閉する。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。

10

【 0 2 6 5 】

本実施形態では、第 1 大入賞口 1 4 は、上述した第 2 流路 R 2 上に設けられている。よって、右打ちにより第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球が発射させることによって、通常 A T 開閉部材 1 4 k の開状態では第 1 大入賞口 1 4 への入賞が可能である。

20

【 0 2 6 6 】

7 - 2 . 遊技機の電氣的構成

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を図 4 4 に基づいて説明する。図 4 4 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 のサブ制御基板 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。

【 0 2 6 7 】

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、第 1 ボタン検出スイッチ 4 0 x および第 2 ボタン検出スイッチ 4 0 y が含まれている。第 1 ボタン検出スイッチ 4 0 x は、第 1 ボタン 4 0 A が押下操作されたことを検出する。第 2 ボタン検出スイッチ 4 0 y は、第 2 ボタン 4 0 B が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ 4 0 x , 4 0 y 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。

30

【 0 2 6 8 】

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 に加えて、第 1 ボタン 4 0 A の振動機構に含まれるモータ、第 2 ボタン 4 0 B の各モータ（第 1 モータ 3 2 1 , 第 2 モータ 3 3 1 ）、盤左可動体 5 7 の剣本体部 5 7 L を駆動するモータ、および、盤左可動体 5 7 の装飾部 5 7 M を駆動するモータが含まれる。各モータの駆動によっ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、サブ制御基板 1 2 0 の演出制御用マイコン 1 2 1 が、必要に応じて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、各モータの駆動制御を行い、各可動装置の動作を制御する。

40

【 0 2 6 9 】

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 に加えて、第 2 ボタン 4 0 B の L E D 2 6 1 等が含まれる。サブ制御基板 1 2 0 の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。

【 0 2 7 0 】

50

7 - 3 . 大当たり図柄種別判定

本実施形態の大当たり図柄種別判定について図 4 5 を用いて説明する。大当たり図柄種別判定とは、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図 4 5 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種別を決定するための判定である。本実施形態では、大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容（具体的には、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）を対応付けている。

【 0 2 7 1 】

本実施形態の大当たり図柄には、大当たり図柄 A、大当たり図柄 B、大当たり図柄 C、大当たり図柄 D および大当たり図柄 E の 5 種類がある。大当たり図柄 A および大当たり図柄 B は、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して行われる特図 1 抽選で選択可能な大当たり図柄であり、大当たり図柄 C、大当たり図柄 D および大当たり図柄 E は、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞して行われる特図 2 抽選で選択可能な大当たり図柄である。

10

【 0 2 7 2 】

特図表示器 8 1 の特図 1 表示器 8 1 a に大当たり図柄 A が停止表示された場合には、その後に大当たり遊技 A（後述）が行われ、大当たり図柄 B が停止表示された場合には、その後に大当たり遊技 B（後述）が行われる。また、特図表示器 8 1 の特図 2 表示器 8 1 b に大当たり図柄 C が停止表示された場合には、その後に大当たり遊技 C（後述）が行われ、大当たり図柄 D が停止表示された場合には、その後に大当たり遊技 D（後述）が行われる。そして、大当たり図柄 E が停止表示された場合には、その後に大当たり遊技 E（後述）が行われる。

20

【 0 2 7 3 】

本実施形態では、特図 1 抽選の結果が大当たりである場合に、その大当たりの大当たり図柄として大当たり図柄 A が選択される振分率（確率）は 5 0 % であり、大当たり図柄 B が選択される振分率（確率）は 5 0 % である（図 4 5 参照）。つまり、特図 1 抽選の結果が大当たりであれば、その大当たり図柄として大当たり図柄 A も大当たり図柄 B も同程度に選択され得る。それに対し、特図 2 抽選の結果が大当たりである場合に、その大当たりの大当たり図柄として大当たり図柄 C が選択される振分率（確率）は 3 0 % であり、大当たり図柄 D が選択される振分率（確率）は 1 0 % であり、大当たり図柄 E が選択される振分率（確率）は 6 0 % である（図 4 5 参照）。つまり、特図 2 抽選の結果が大当たりであれば、その大当たり図柄として大当たり図柄 E、大当たり図柄 D よりも大当たり図柄 C が選択され易く、さらに大当たり図柄 C よりも大当たり図柄 E が選択され易い。

30

【 0 2 7 4 】

7 - 4 . 大当たり遊技

次に、大当たり遊技について図 4 6 を用いて説明する。本実施形態の大当たり遊技には、図 4 6 に示す大当たり遊技 A、大当たり遊技 B、大当たり遊技 C、大当たり遊技 D および大当たり遊技 E の 5 種類がある。

【 0 2 7 5 】

大当たり遊技 A および大当たり遊技 B は、特図 1 抽選の結果が大当たりである場合に実行可能な大当たり遊技である。いずれも 1 R から 1 0 R までの 1 0 回のラウンド遊技が実行される。但し、大当たり遊技 A と大当たり遊技 B とは、1 0 R のラウンド遊技で開放される大入賞口が異なる。

40

【 0 2 7 6 】

大当たり遊技 A では、1 R から 3 R までの 3 回のラウンド遊技として、第 1 大入賞口 1 4 が最大で 2 9 . 5 秒開放するラウンド遊技が行われる。その後、4 R から 9 R までの 6 回のラウンド遊技として、第 1 大入賞口 1 4 が最大で 0 . 1 秒開放するラウンド遊技が行われる。そして、1 0 R のラウンド遊技として、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 のうち第 2 大入賞口 1 5 が最大で 2 9 . 5 秒開放するラウンド遊技が行われる。

【 0 2 7 7 】

大当たり遊技 B では、大当たり遊技 A と同様、1 R から 3 R までの 3 回のラウンド遊技として、第 1 大入賞口 1 4 が最大で 2 9 . 5 秒開放するラウンド遊技が行われる。その後

50

、4 R から 9 R までの 5 回のラウンド遊技として、第 1 大入賞口 1 4 が最大で 0 . 1 秒開放するラウンド遊技が行われる。但し、1 0 R のラウンド遊技として、第 2 大入賞口 1 5 ではなく第 1 大入賞口 1 4 が最大で 2 9 . 5 秒開放するラウンド遊技が行われる。

【 0 2 7 8 】

大当たり遊技 A では、1 0 R のラウンド遊技中に上述の振分部材 1 6 k が第 1 状態（図 3（A））から第 2 状態（図 3（B））に変化するため、その 1 0 R のラウンド遊技では第 2 大入賞口 1 5 に容易に入球した遊技球が特定領域 1 6 にも通過可能となっている。よって、大当たり遊技 A が行われた場合には、その後の遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定され易い。なお、大当たり遊技 A の 1 0 R のラウンド遊技で遊技球が特定領域 1 6 に通過しなかった場合には、その後の遊技状態が高確率高ベース遊技状態ではなく低確率高ベース遊技状態に設定される。

10

【 0 2 7 9 】

それに対し、大当たり遊技 B では第 2 大入賞口 1 5 が開放されることがない。従って、大当たり遊技 B が行われた場合には、その後の遊技状態が低確率高ベース遊技状態に設定されることになる。

【 0 2 8 0 】

また、大当たり遊技 A および大当たり遊技 B はいずれも、4 R から 9 R までのラウンド遊技では第 1 大入賞口 1 4 に遊技球が入球し難い。そのため、これら大当たり遊技 A および大当たり遊技 B は、入球可能なラウンド遊技が実質 4 R 分である大当たり遊技になっている。

20

【 0 2 8 1 】

次に、大当たり遊技 C、大当たり遊技 D および大当たり遊技 E について説明する。これら大当たり遊技 C、大当たり遊技 D および大当たり遊技 E は、特図 2 抽選の結果が大当たりである場合に実行可能な大当たり遊技である。このうち、大当たり遊技 C は 1 R から 4 R までの 4 回のラウンド遊技が実行されるのに対し、大当たり遊技 D および大当たり遊技 E は 1 R から 1 0 R までの 1 0 回のラウンド遊技が実行される。

【 0 2 8 2 】

大当たり遊技 C では、1 R のラウンド遊技として第 2 大入賞口 1 5 が最大で 2 9 . 5 秒開放するラウンド遊技が行われる。その後、2 R から 4 R までの 3 回のラウンド遊技として、第 1 大入賞口 1 4 が最大で 2 9 . 5 秒開放するラウンド遊技が行われる。

30

【 0 2 8 3 】

大当たり遊技 D および大当たり遊技 E ではいずれも、1 R のラウンド遊技として第 2 大入賞口 1 5 が最大で 2 9 . 5 秒開放するラウンド遊技が行われる。その後、2 R から 1 0 R までの 9 回のラウンド遊技として、第 1 大入賞口 1 4 が最大で 2 9 . 5 秒開放するラウンド遊技が行われる。

【 0 2 8 4 】

大当たり遊技 C、大当たり遊技 D および大当たり遊技 E ではいずれも、1 R のラウンド遊技中に上述の振分部材 1 6 k が第 1 状態（図 3（A））から第 2 状態（図 3（B））に変化するため、その 1 R のラウンド遊技では第 2 大入賞口 1 5 に容易に入球した遊技球が特定領域 1 6 にも通過可能となっている。よって、大当たり遊技 C でも大当たり遊技 D でも大当たり遊技 E でも、その後の遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定され易い。但し、各大当たり遊技の 1 R のラウンド遊技で遊技球が特定領域 1 6 に通過しなかった場合には、その後の遊技状態が高確率高ベース遊技状態ではなく低確率高ベース遊技状態に設定される。

40

【 0 2 8 5 】

また、大当たり遊技 C、大当たり遊技 D および大当たり遊技 E では、大当たり遊技 A、大当たり遊技 B と異なり、全てのラウンド遊技において遊技球が容易に入球できる。

【 0 2 8 6 】

本実施形態では、大当たり遊技 C におけるエンディング時間（E D 時間）を 2 0 秒としている。この E D 時間の前半の 1 0 秒間に非継続態様での継続分岐演出（後述）が実行さ

50

れる。また、大当たり遊技 D の 4 R のラウンド遊技の後の閉鎖時間を 12 秒としている。この閉鎖時間の後ろの 10 秒間に継続態様での継続分岐演出が実行される。つまり、継続分岐演出の実行まで、大当たり遊技 C および大当たり遊技 D は同じ内容（開放パターン）で大入賞口 14, 15 が開放することになっている。そのため、継続分岐演出の実行までに遊技者が、実行中の大当たり遊技が大当たり遊技 C および大当たり遊技 D のどちらであるかを判別し難い。

【0287】

7 - 5 . 遊技状態

次に、遊技状態についてさらに説明する。本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、図 15 に示す遊技状態のうち、「通常遊技状態（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となっている。

10

【0288】

本実施形態では、通常遊技状態（低確率低ベース遊技状態）でも低確率高ベース遊技状態でも通常確率状態が設定される。しかしながら、通常遊技状態では時短状態が設定されないけれども低確率高ベース遊技状態では時短状態が設定される。上述したように時短状態では、スムーズな遊技の進行のもとで遊技者は大当たりを狙うことができるので、低確率高ベース遊技状態の方が通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。

【0289】

また、本実施形態の高確率高ベース遊技状態では、低確率高ベース遊技状態と同じく、時短状態が設定される。さらに、通常確率状態よりも大当たりに当選し易い。よって、高確率高ベース遊技状態の方が通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。

20

【0290】

さらに、大当たり遊技状態は、上述の大当たり遊技 A、大当たり遊技 B、大当たり遊技 C、大当たり遊技 D 又は大当たり遊技 E を実行する遊技状態である。各大当たり遊技のラウンド遊技では、第 1 大入賞口 14 および第 2 大入賞口 15 の少なくともいずれかが入球可能に開放するため、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な遊技状態である。特に、遊技状態が通常遊技状態の設定中に大入賞口 14, 15 の開放がない。そのため、大入賞口 14, 15 への遊技球の入球による賞球に関して、大当たり遊技状態の方が通常遊技状態よりも遊技者に有利であるといえる。

30

【0291】

本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには、通常遊技状態が設定される。そして、その通常遊技状態の設定時における特図抽選の結果が大当たりの場合には、遊技状態が通常遊技状態から大当たり遊技状態に移行して、大当たり遊技が行われる。具体的に、特図 1 抽選の結果が大当たり図柄 A であれば大当たり遊技 A が、大当たり図柄 B であれば大当たり遊技 B が大当たり遊技状態の設定中に行われる。また、特図 2 抽選の結果が大当たり図柄 C であれば大当たり遊技 C が、大当たり図柄 D であれば大当たり遊技 D が、大当たり図柄 E であれば大当たり遊技 E がそれぞれ行われる。

【0292】

大当たり遊技の実行後には、遊技状態が大当たり遊技状態から高確率高ベース遊技状態又は低確率高ベース遊技状態に移行する。本実施形態では、大当たり遊技の実行中に第 2 大入賞口 15 内の特定領域 16 に遊技球が入球した場合には、その大当たり遊技の実行後の遊技状態が高確率高ベース遊技状態に変更され、特定領域 16 に遊技球が入球しなかった場合には、その大当たり遊技の実行後の遊技状態が低確率高ベース遊技状態に変更される。本実施形態では、大当たり遊技 A、大当たり遊技 C、大当たり遊技 D 又は大当たり遊技 E の実行後には高確率高ベース遊技状態に設定され易く、大当たり遊技 B の実行後には低確率高ベース遊技状態に設定される。

40

【0293】

遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定された場合には、特図抽選（特図 1 抽選，特図 2 抽選）の回数が第 1 特定回数（本実施形態では「130 回」）に達するまでその高確

50

率高ベース遊技状態の設定が継続され得る。つまり、本パチンコ遊技機 P Y 1 は、最大第 1 特定回数の「S T (スペシャルタイム)」を搭載した遊技機(「S T 機」)である。具体的に、遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定された後、その高確率高ベース遊技状態での特図抽選(特図 1 抽選, 特図 2 抽選)の回数が第 1 特定回数に達した場合には、次の特図抽選に伴う特図の可変表示の開始前に遊技状態が高確率高ベース遊技状態から低確率低ベース遊技状態(通常遊技状態)に移行する。但し、遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定された後、その高確率高ベース遊技状態での特図抽選の回数が第 1 特定回数に達するまでに特図抽選の結果が大当たりになった場合には、その高確率高ベース遊技状態の設定が途中で(すなわち、特図抽選の回数が第 1 所定回数に達する前に)終了する。そして、遊技状態が高確率高ベース遊技状態から大当たり遊技状態に移行して大当たり遊技が行われる。

10

【0294】

一方、低確率高ベース遊技状態に設定された場合には、特図抽選(特図 1 抽選, 特図 2 抽選)の回数が第 2 特定回数(本実施形態では「100 回」)に達するまでその低確率高ベース遊技状態の設定が継続され得る。具体的に、遊技状態が低確率高ベース遊技状態に設定された後、その低確率高ベース遊技状態での特図抽選の回数が第 2 特定回数に達した場合には、次の特図変動の開始前に遊技状態が低確率高ベース遊技状態から低確率低ベース遊技状態に移行する。但し、遊技状態が低確率高ベース遊技状態に設定された後、その低確率高ベース遊技状態での特図抽選の回数が第 2 特定回数に達するまでに特図抽選の結果が大当たりになった場合には、その低確率高ベース遊技状態の設定が途中で(すなわち、特図抽選の回数が第 2 所定回数に達する前に)終了する。そして、遊技状態が低確率高ベース遊技状態から大当たり遊技状態に移行して大当たり遊技が行われる。

20

【0295】

7-5. 特図変動

本実施形態では、図 47 に示すような特図変動パターン判定テーブルを用いる。図 47 に示すように、本実施形態の特図 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」で特図判定結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P21」および「P22」がある。また、遊技状態が「非時短状態」で特図判定結果が「ハズレ」、且つ、リーチ判定結果が「リーチ有り」の場合に選択可能な特図変動パターン「P24」および「P25」がある。

30

【0296】

特図変動パターン「P21」には、通常変動、リーチ、Nリーチおよび発展演出を経て、後述の「第1SPリーチ」に移行する演出フロー(演出内容)の特図変動演出が関連付けられている(図 47 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、特図 1 の可変表示の間、発展演出の実行後に「第1SPリーチ」が実行される。特図変動パターン「P21」のことを「第1SP大当たり変動」ともいう。

【0297】

特図変動パターン「P22」には、通常変動、リーチ、Nリーチおよび発展演出を経て、後述の「第2SPリーチ」に移行する演出フロー(演出内容)の特図変動演出が関連付けられている(図 47 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、特図 1 の可変表示の間、発展演出の実行後に「第2SPリーチ」が実行される。特図変動パターン「P22」のことを「第2SP大当たり変動」ともいう。

40

【0298】

また、特図変動パターン「P24」には、上述の特図変動パターン「P21」と同じように、通常変動、リーチ、Nリーチおよび発展演出を経て、後述の「第1SPリーチ」に移行する演出フロー(演出内容)の特図変動演出が関連付けられている(図 47 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、特図変動パターン「P21」と同じように、特図 1 の可変表示の間、発展演出の実行後に「第1SPリーチ」が実行される。特図変動パターン「P24」のことを「第1SPハズレ変動」ともいう。

【0299】

50

また、特図変動パターン「P25」には、上述の特図変動パターン「P22」と同じように、通常変動、リーチ、Nリーチおよび発展演出を経て、後述の「第2SPリーチ」に移行する演出フロー（演出内容）の特図変動演出が関連付けられている（図47参照）。そのため、特図変動パターン「P25」が選択された場合には、特図変動パターン「P22」と同じように、特図1の可変表示の間、発展演出の実行後に「第2SPリーチ」が実行される。特図変動パターン「P25」のことを「第2SPハズレ変動」ともいう。

【0300】

図48（A）および図48（B）には、図47に示す特図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を示す。本実施形態では、特図判定結果が「大当たり」の場合に、図48（A）に示す振分率で特図変動パターンが遊技制御用マイコン101によって選択される。また、特図判定結果が「ハズレ」でリーチ判定結果が「リーチ有り」の場合、つまり「リーチ有りハズレ」の場合に、図48（B）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。

10

【0301】

図48（A）に示すように、非時短状態のときに特図1の判定結果が「大当たり」の場合、Nリーチまで行われる特図変動パターン「P03」の振分率（5%）よりも、Nリーチを経てSPリーチ（「第1SPリーチ」又は「第2SPリーチ」）まで行われる特図変動パターン「P21」および「P22」の振分率の合計値（95%）の方が高い。一方、図48（B）に示すように、非時短状態のときに特図1の判定結果が「リーチ有りハズレ」の場合には、Nリーチまで行われる特図変動パターン「P06」の振分率（70%）の方が、Nリーチを経てSPリーチまで行われる特図変動パターン「P24」および「P25」の振分率の合計値（30%）よりも高い。このことから、非時短状態のときに特図1の判定結果が「大当たり」である場合には、Nリーチまで行われる特図変動パターン「P03」よりも、Nリーチを経てSPリーチまで行われる特図変動パターン（「P21」又は「P22」）の方が選択され易い。それに対し、図48（B）に示すように、非時短状態のときに特図1の判定結果が「リーチ有りハズレ」である場合には、Nリーチまで行われる特図変動パターン「P06」の方が、SPリーチまで行われる特図変動パターン（「P24」又は「P25」）よりも選択され易い。

20

【0302】

上述したように、特図変動パターン「P21」と特図変動パターン「P24」、特図変動パターン「P22」と特図変動パターン「P25」、特図変動パターン「P03」と特図変動パターン「P06」とはそれぞれ特図変動演出の演出フローが同じである（図47参照）。つまり、特図変動パターン「P24」が特図変動パターン「P21」のハズレに対応しており、特図変動パターン「P25」が特図変動パターン「P22」のハズレに対応しており、特図変動パターン「P06」が特図変動パターン「P03」のハズレに対応している。従って、Nリーチを経てSPリーチ（第1SPリーチ、第2SPリーチ）が行われる場合の方が、Nリーチのみの場合よりも大当たりに当選する可能性が高い。つまり、Nリーチを経てSPリーチに発展した方が、Nリーチのみよりも遊技者に大当たりを期待させることが可能である。

30

【0303】

さらに、図48（A）に示すように、非時短状態のときに特図1の判定結果が「大当たり」の場合、第1SPリーチとなる特図変動パターン「P21」の振分率（15%）の方が、第2SPリーチとなる特図変動パターン「P22」の振分率（70%）よりも低い。一方、図48（B）に示すように、非時短状態のときに特図1の判定結果が「リーチ有りハズレ」の場合、第1SPリーチとなる特図変動パターン「P24」の振分率（29%）の方が、第2SPリーチとなる特図変動パターン「P25」の振分率（1%）よりも高い。従って、第2SPリーチの方が第1SPリーチよりも大当たりに当選する可能性が高い。そのため、第2SPリーチが実行された方が第1SPリーチよりも遊技者に大当たりを期待させることが可能となっている。つまり、第2ボタン40Bの操作指示がなされるSPリーチの方が、第1ボタン40Aの操作指示がなされるSPリーチよりも、遊技者は大

40

50

当たりを期待し易い。

【 0 3 0 4 】

7 - 6 . 各種演出

次に、本実施形態における各種演出について、図 4 9 ~ 図 5 6 に基づいて説明する。本実施形態の演出制御用マイコン 1 2 1 は、盤左可動体 5 7 を用いた視線誘導演出（「第 1 視線誘導演出」、「第 2 視線誘導演出」、「第 3 視線誘導演出」）を実行可能である。また、通常遊技状態（低確率低ベース遊技状態）の設定中に S P リーチ（「第 1 S P リーチ」、「第 2 S P リーチ」）を実行可能である。さらに、大当たり遊技 C および大当たり遊技 D では、上述の大当たり演出モードとは異なる特殊大当たり演出モードを行う。

【 0 3 0 5 】

7 - 6 - 1 . 視線誘導演出（第 1 視線誘導演出，第 2 視線誘導演出，第 3 視線誘導演出）

まず、上述した盤左可動体 5 7 を用いた視線誘導演出（第 1 視線誘導演出、第 2 視線誘導演出および第 3 視線誘導演出）について図 4 9 および図 5 0 を用いて説明する。視線誘導演出には、盤左可動体 5 7 の状態が異なる第 1 視線誘導演出、第 2 視線誘導演出および第 3 視線誘導演出がある。第 1 視線誘導演出は、移動を伴って盤左可動体 5 7 が図 4 9（A）に示す第 1 状態になる可動体演出である。この第 1 視線誘導演出の実行中、表示部 5 0 a の手前側に重なって見える盤左可動体 5 7 の剣本体部 5 7 L の先端（剣先）が、正面視で遊技領域 6 内の第 1 大入賞口 1 4 を指し示している。そのため、第 1 視線誘導演出の実行によって、第 1 大入賞口 1 4 およびその付近に遊技者の視線を向けさせることが可能となっている。この第 1 視線誘導演出は、大当たり遊技 C および大当たり遊技 D のラウンド遊技中に行われる。詳細については後述する。

【 0 3 0 6 】

第 2 視線誘導演出は、移動を伴って盤左可動体 5 7 が図 4 9（B）に示す第 2 状態になる可動体演出である。この第 2 視線誘導演出の実行中、表示部 5 0 a の手前に重なって見える盤左可動体 5 7 の剣本体部 5 7 L の先端が、正面視で遊技領域 6 内の第 2 大入賞口 1 5 を指し示している。そのため、第 2 視線誘導演出の実行によって、第 2 大入賞口 1 5 およびその付近に遊技者の視線を向けさせることが可能となっている。この第 2 視線誘導演出は、大当たり遊技 C および大当たり遊技 D のラウンド遊技中に行われる。詳細については後述する。

【 0 3 0 7 】

第 3 視線誘導演出は、移動を伴って盤左可動体 5 7 が図 5 0 に示す第 3 状態になる可動体演出である。この第 3 視線誘導演出の実行中、表示部 5 0 a の手前に重なって見える盤左可動体 5 7 の剣本体部 5 7 L の先端が、正面視で遊技機枠 2 の第 2 ボタン 4 0 B を指し示している。そのため、第 3 視線誘導演出の実行によって、第 2 ボタン 4 0 B およびその付近に遊技者の視線を向けさせることが可能となっている。この第 3 視線誘導演出は、大当たり遊技 C および大当たり遊技 D のラウンド遊技中、並びに、第 2 S P リーチの第 1 部分演出の実行中に行われる。詳細については後述する。

【 0 3 0 8 】

7 - 6 - 2 . S P リーチ（第 1 S P リーチ，第 2 S P リーチ）

次に、S P リーチ（第 1 S P リーチ，第 2 S P リーチ）について図 4 7、図 5 1 ~ 図 5 6 を用いて説明する。本実施形態の S P リーチ（第 1 S P リーチ，第 2 S P リーチ）は、図 4 7 に示すように、通常遊技状態の設定中、特図 1 が可変表示しているときに実行可能な演出である。本実施形態では、低確率高ベース遊技状態又は高確率高ベース遊技状態の設定中に実行されることはない。また、特図 2 の可変表示中に実行されることもない。

【 0 3 0 9 】

S P リーチ（第 1 S P リーチ，第 2 S P リーチ）は、上述の特図変動演出の一部として実行される。具体的には、特図変動演出において通常変動、リーチ、N リーチおよび発展演出の後に行われる。つまり、特図変動演出の終盤に実行される。そして、可変表示中の特図 1 の停止表示が上記大当たり図柄（大当たり図柄 A，大当たり図柄 B）を示すかどうかを示唆する。つまり、S P リーチは、最終的に可変表示中の特図判定結果が大当たりで

10

20

30

40

50

あるかどうかを示唆する演出（いわゆる「当落分岐演出」）になっている。

【0310】

本実施形態のSPリーチ（第1SPリーチ、第2SPリーチ）は、具体的に3つの部分演出（第1部分演出、第2部分演出および第3部分演出）からなり、第1部分演出→第2部分演出→第3部分演出の順で進行する。第1部分演出および第2部分演出は、可変表示中の特図判定結果が大当たりであるか否かを示唆しない内容の演出であるのに対し、第3部分演出は可変表示中の特図判定結果が大当たりであるか否かを示唆する内容の演出である。つまり、第1部分演出および第2部分演出は「当落分岐演出」における当落分岐前の演出であるのに対し、第3部分演出は「当落分岐演出」における当落分岐後の演出（当落結果を報知する演出）である。

10

【0311】

第1部分演出は、発展演出の実行後から、所定の期間（具体的には35秒間）行われる演出である。この第1部分演出は、「当落分岐演出」における当落分岐前の演出であり、可変表示中の特図判定結果を遊技者が判断し難い演出内容になっている。具体的には、図51（A）等に示すような、主人公キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行っている内容になっている。但し、そのバトルの結果（バトルにおいて主人公キャラクタが勝つのか、主人公キャラクタが負けるのか）を示すまでの内容にはなっていない。そのため、第1部分演出の終了時点で、その先のバトルの結果について遊技者の興味（関心）を引くことが可能であり、この後の第3部分演出に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【0312】

20

第2部分演出は、第1部分演出の実行後から、所定の期間（具体的には最大で3秒間）実行される演出である。この第2部分演出は、第1部分演出と同じく「当落分岐演出」における当落分岐前の演出である。但し、第1部分演出とは異なり、遊技者が参加可能な演出になっている。本実施形態では、そのような第2部分演出として、後述の第1操作指示演出或いは第2操作指示演出が行われる。これにより、当落結果を報知する第3部分演出の実行前に、遊技者の注目をさらに集めることが可能となっている。

【0313】

第3部分演出は、第2部分演出の実行後から、可変表示中の特図1が停止表示されるまで行われる演出である。この第3部分演出は、第1部分演出および第2部分演出とは異なり、「当落分岐演出」における当落分岐後の演出である。本実施形態では、そのような第3部分演出として、可変表示中の特図判定結果が大当たりであることを示唆する当選示唆演出（後述）、或いは、可変表示中の特図判定結果が大当たりでないことを示唆する落選示唆演出（後述）が行われる。これにより、当選示唆演出が実行された場合に、遊技者は、この後に大当たり遊技（大当たり遊技A又は大当たり遊技B）が実行されることを確信可能となっている。

30

【0314】

SPリーチには、第1SPリーチと第2SPリーチとがある。第1SPリーチとは、第2部分演出として第1操作指示演出（後述）が実行されるSPリーチである。しかも、特図変動パターン「P21」での第1SPリーチでは、第3部分演出として当選示唆演出が実行される一方、特図変動パターン「P24」での第1SPリーチでは、第3部分演出として落選示唆演出が実行される。

40

【0315】

それに対し、第2SPリーチとは、第2部分演出として第2操作指示演出（後述）が実行されるSPリーチである。しかも、特図変動パターン「P22」での第2SPリーチでは、第3部分演出として当選示唆演出が実行される一方、特図変動パターン「P25」での第2SPリーチでは、第3部分演出として落選示唆演出が実行される。

【0316】

さらに、第2SPリーチでは、第1部分演出の実行中に上述の第3視線誘導演出が行われる。第3視線誘導演出の実行によって、その後の第2部分演出として第2操作指示演出（後述）が実行されることを遊技者に示唆（予告）している。すなわち、第3視線誘導演出

50

出の実行によって、第2ボタン40Bおよびその付近に視線を向けた遊技者に、その後の第2ボタン40Bに関連する演出の実行を連想させることが可能となっている。従って、第2部分演出として第1ボタン40Aの操作指示である第1操作指示演出ではなく、第2ボタン40Bの操作指示である第2操作指示演出が行われることを把握可能である。

【0317】

7-6-3. 第1操作指示演出

次に、第1操作指示演出について図51(B)を用いて説明する。第1操作指示演出は、第1ボタン40Aの押下操作を指示する演出である。具体的には、図51(B)に示す画像G121および画像122が表示部50aに表示される画像演出である。このような第1操作指示演出の実行によって、遊技者に第1ボタン40Aの操作を促すことが可能となっている。

10

【0318】

本実施形態では、第1操作指示演出の実行中、第1ボタン40Aの操作が有効な期間(操作有効期間)が設定される。具体的には、第1操作指示演出の実行開始から最大3秒間設定される。そして、第1操作指示演出の実行中に、遊技者による第1ボタン40Aの押下操作があった場合には、その操作によって第1操作指示演出が終了する。一方、操作有効期間中に第1ボタン40Aの操作がなく、その操作有効期間が終了した場合には、その操作有効期間の終了によって第1操作指示演出の実行も終了する。

【0319】

7-6-4. 第2操作指示演出

20

次に、第2操作指示演出について図51(D)を用いて説明する。第2操作指示演出は、第1操作指示演出とは異なり、第2ボタン40Bの押下操作を指示する演出である。具体的には、図51(D)に示す画像G123および画像124が表示部50aに表示される画像演出である。このような第2操作指示演出の実行によって、遊技者に第2ボタン40Bの操作を促すことが可能となっている。

【0320】

本実施形態では、第2操作指示演出の実行中、第2ボタン40Bの操作が有効な操作有効期間が設定される。具体的には、第2操作指示演出の実行開始から最大3秒間設定される。そして、第2操作指示演出の実行中に、遊技者による第2ボタン40Bの押下操作があった場合には、その操作によって第2操作指示演出が終了する。一方、操作有効期間中に第2ボタン40Bの操作がなく、その操作有効期間が終了した場合には、その操作有効期間の終了によって第2操作指示演出の実行も終了する。

30

【0321】

7-6-5. 当選示唆演出

次に、当選示唆演出について図51(C-1)および図53(E-1)を用いて説明する。当選示唆演出は、可変表示中の特図判定結果が大当たりであることを示唆する演出である。具体的には、図51(C-1)および図53(E-1)に示すような主人公キャラクターがバトルに勝利して喜んでいる画像(動画像)、並びに、同一(ゾロ目)での演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止表示を表示部50aに表示する画像演出と、第1ボタン40Aおよび第2ボタン40Bをいずれも振動(共振)させる振動演出とを組み合わせた演出である。このような当選示唆演出の実行によって、遊技者は、この後に大当たり遊技(大当たり遊技A又は大当たり遊技B)が実行されることを確信できる。

40

【0322】

なお、上述したように、第1ボタン40Aが振動する場合には、図27に示す上下方向に振動する(具体的には、遊技者の視点に近づく方向および遠のく方向に沿って振動する)。そのため、第1ボタン40Aが振動しているときには、遊技者がその第1ボタン40Aの振動を視認し難い。それに対し、第2ボタン40Bが振動する場合には、上下方向に振動するカバー部210に加えて、可動部220が上下方向に垂直な方向に振動する。そのため、第2ボタン40Bが振動しているときには、カバー部210の振動については、第1ボタン40Aと同様に視認し難いけれども、可動部220の振動については遊技者に

50

とって視認し易い。つまり、第1ボタン40Aよりも第2ボタン40Bの方が、振動していることが視認で判り易い態様で振動する。従って、当選示唆演出の実行中、第1ボタン40Aの振動よりも第2ボタン40Bの振動の方が遊技者に判り易い。

【0323】

しかも、当選示唆演出の実行に伴い第2ボタン40Bが振動するため、その第2ボタン40Bが振動した時点で、遊技者は、大当たり遊技の実行を確信することが可能となっている。

【0324】

7-6-6. 落選示唆演出

次に、落選示唆演出について図51(C-2)および図53(E-2)を用いて説明する。落選示唆演出は、可変表示中の特図判定結果が大当たりでないこと(つまりハズレであること)を示唆する演出である。具体的には、図51(C-2)および図53(E-2)に示すような敵キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる画像(動画像)、並びに、「リーチハズレ」での演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の停止表示を表示部50aに表示する画像演出である。当選示唆演出とは異なり、第1ボタン40Aが振動する振動演出、および、第2ボタン40Bが振動する振動演出はどちらも行われない。このような落選示唆演出の実行によって、遊技者は、可変表示中の特図判定結果が大当たりではないことを把握することができる。

【0325】

7-6-7. 特殊大当たり演出モード

次に、特殊大当たり演出モードについて図16、図54~図56を用いて説明する。この特殊大当たり演出モードは、上記大当たり遊技Cおよび大当たり遊技Dの大当たり遊技の実行中にそれぞれ行われる。大当たり遊技Cの実行に伴う特殊大当たり演出モードを「第1特殊モード」、大当たり遊技Dの実行に伴う特殊大当たり演出モードを「第2特殊モード」という。

【0326】

第1特殊モードでは、大当たり遊技Cにおけるオープニング中に、上述の大当たり演出モードと同じく、図16(C-1)に示すオープニング画像G107や「右打ち」を促す右打ち画像G108が表示される大当たりオープニング演出が行われる。

【0327】

また、大当たり遊技Cにおけるラウンド遊技中に、ラウンド回数を示すラウンド画像G109の表示、および、上記の第1視線誘導演出又は第2視線誘導演出を組み合わせたラウンド演出が行われる。具体的に、1Rのラウンド遊技中(具体的には、第2大入賞口15の開放中およびその後の閉鎖中)には、表示部50a上のラウンド画像G109の表示、および、第2視線誘導演出を組み合わせたラウンド演出が行われる。一方、2R~4Rのラウンド遊技中(具体的には、第1大入賞口14の開放中およびその後の閉鎖中)には、表示部50a上のラウンド画像G109の表示、および、第1視線誘導演出を組み合わせたラウンド演出が行われる。つまり、第1大入賞口14が開放しているときに第1視線誘導演出が行われ、第2大入賞口15が開放しているときに第2視線誘導演出が行われる。

【0328】

上述したように、第1視線誘導演出の実行によって、第1大入賞口14およびその付近に遊技者の視線を向けさせることが可能であり、第2視線誘導演出の実行によって、第2大入賞口15およびその付近に遊技者の視線を向けさせることが可能である。そのため、1Rのラウンド遊技中の第2視線誘導演出によって、第2大入賞口15が開放していることを遊技者に気付かせることができるとともに、2R~4Rのラウンド遊技中の第1視線誘導演出によって、第1大入賞口14が開放していることを遊技者に気付かせることができる。従って、遊技者は、大入賞口(第1大入賞口14, 第2大入賞口15)が開放中であることを容易に把握でき、その大入賞口に向けて遊技球を発射することができる。

【0329】

しかも、第1大入賞口14の開放時には上記の第1視線誘導演出に加えて、可動体57

10

20

30

40

50

の装飾部 5 7 M を用いた回動演出が実行される。この回動演出とは、第 1 大入賞口 1 4 への遊技球の入球によって装飾部 5 7 M が時計回りに 1 周回転する演出である。盤左可動体 5 7 における装飾部 4 7 M の回動演出によって、その盤左可動体 5 7 が指し示す第 1 大入賞口 1 4 に入球があったことを遊技者に実感させることが可能となっている。第 2 大入賞口 1 5 の開放時にも上記の第 2 視線誘導演出に加えて、回動演出が実行される。このときの回動演出とは、第 2 大入賞口 1 5 への遊技球の入球によって装飾部 5 7 M が時計回りに 1 周回転する演出である。回動演出によって、その盤左可動体 5 7 が指し示す第 2 大入賞口 1 5 に入球があったことを遊技者に実感させることが可能となっている。

【 0 3 3 0 】

また、大当たり遊技 C のエンディング中に、非継続態様での継続分岐演出（後述）、および、図 1 6（C - 3）に示す大当たりエンディング演出が順次行われる。具体的には、大当たり遊技 C のエンディングの前半に、大当たりエンディング演出として非継続態様での継続分岐演出が行われ、エンディングの後半に、図 1 6（C - 3）に示す大当たりエンディング演出が行われる。非継続態様での継続分岐演出とは、この後にラウンド遊技が実行されないことを示唆する演出になっている。つまり、大当たり遊技 C の実行が終了することを示唆する演出になっている。

【 0 3 3 1 】

第 2 特殊モードでは、大当たり遊技 D におけるオープニング中に、第 1 特殊モードの場合と同じ大当たりオープニング演出が行われる。

【 0 3 3 2 】

また、大当たり遊技 D におけるラウンド遊技中に、ラウンド回数を示すラウンド画像 G 1 0 9 の表示、および、上記の第 1 視線誘導演出又は第 2 視線誘導演出を組み合わせたラウンド演出が行われる。具体的に、1 R のラウンド遊技中には、表示部 5 0 a 上のラウンド画像 G 1 0 9 の表示、および、第 2 視線誘導演出を組み合わせたラウンド演出が行われる。一方、4 R を除く 2 R ~ 1 0 R のラウンド遊技中には、表示部 5 0 a 上のラウンド画像 G 1 0 9 の表示、および、第 1 視線誘導演出を組み合わせたラウンド演出が行われる。つまり、第 1 大入賞口 1 4 が開放しているときに第 1 視線誘導演出が行われ、第 2 大入賞口 1 5 が開放しているときに第 2 視線誘導演出が行われる。

【 0 3 3 3 】

但し、4 R のラウンド遊技における第 1 大入賞口 1 4 の開放中、およびその後の第 1 大入賞口 1 4 の閉鎖からの 2 秒間では、2 R のラウンド遊技等と同じく、表示部 5 0 a 上のラウンド画像 G 1 0 9 の表示、および、第 1 視線誘導演出を組み合わせたラウンド演出が行われる。しかしながら、その後の第 1 大入賞口 1 4 の閉鎖中の 1 0 秒間には、ラウンド演出として継続態様での継続分岐演出（後述）が行われる。継続態様での継続分岐演出とは、この実行後にラウンド遊技（具体的には 5 R ~ 1 0 R のラウンド遊技）が行われることを示唆する演出になっている。つまり、実行中の大当たり遊技が大当たり遊技 C ではなく大当たり遊技 D であることを示唆する演出になっている。

【 0 3 3 4 】

7 - 6 - 8 . 継続分岐演出

次に、継続分岐演出について図 5 4 ~ 図 5 6 を用いて説明する。継続分岐演出は、この実行後にラウンド遊技が行われるかどうかを示唆する演出である。つまり、継続分岐演出は、実行中の大当たり遊技が 4 R のラウンド遊技で終わる大当たり遊技 C であるのか、それとも、さらに 1 0 R のラウンド遊技まで実行される大当たり遊技 D であるのかを示唆する演出になっている。

【 0 3 3 5 】

継続分岐演出には、継続態様と非継続態様とがある。継続態様での継続分岐演出は、この実行後にラウンド遊技が行われることを示唆する演出である。つまり、実行中の大当たり遊技が上記大当たり遊技 D であることを示唆する演出になっている。それに対し、非継続態様での継続分岐演出は、この実行後にラウンド遊技が行われないことを示唆する演出である。つまり、実行中の大当たり遊技が大当たり遊技 C であることを示唆する演出にな

10

20

30

40

50

っている。

【0336】

継続態様での継続分岐演出では、まず図54に示すような、頭部からなるキャラ画像G125と、吹き出し内に文字列「継続するかな？」を示すセリフ画像G126とを用いた表示演出が4秒間実行される。次に、上述した第1操作指示演出が最大で3秒間実行される。この第1操作指示演出の実行中、第1ボタン40Aの操作有効期間が設定される。そして、第1操作指示演出の実行中に、遊技者による第1ボタン40Aの押下操作があった場合には、その操作によって第1操作指示演出が終了する。一方、操作有効期間中に第1ボタン40Aの操作がなく、その操作有効期間が終了した場合には、その操作有効期間の終了によって第1操作指示演出の実行も終了する。

10

【0337】

第1操作指示演出の終了に伴い、図55(C)に示すように、上記の第3視線誘導演出、並びに、第1ボタン40Aおよび第2ボタン40Bをいずれも振動(共振)させる振動演出の実行がそれぞれ開始される。第1ボタン40Aの操作直後であるため、第1ボタン40Aに触れている可能性があり、遊技者が第1ボタン40Aの振動に気付ける可能性はある。しかしながら、第2ボタン40Bに触れていないため、第2ボタン40Bの振動に遊技者が気付けないおそれがある。そこで、第3視線誘導演出の実行によって、第1ボタン40Aに加えて第2ボタン40Bも振動していることを遊技者に気付かせることが可能となっている。

20

【0338】

第3視線誘導演出、並びに、第1ボタン40Aおよび第2ボタン40Bをいずれも振動させる振動演出は、5Rのラウンド遊技の開始まで実行される。その後、5Rのラウンド遊技が開始される。

【0339】

継続態様での継続分岐演出の実行後に5Rのラウンド遊技が開始されるので、その継続態様での継続分岐演出における第3視線誘導演出および振動演出の実行によって、実行中の大当たり遊技が4Rのラウンド遊技では終わらない、10Rのラウンド遊技まで継続する大当たり遊技Dであることを遊技者に認識させることができる。それにより、ラウンド数の観点で大当たり遊技Cのから大当たり遊技Dに「ランクアップ」したように遊技者に嬉しさを感じさせることが可能となっている。

30

【0340】

一方、非継続態様での継続分岐演出でも、継続態様での継続分岐演出と同じく、上記キャラ画像G125とセリフ画像G126とを用いた表示演出が4秒間実行される。さらに、上述した第1操作指示演出が最大で3秒間実行される。

【0341】

但し、継続態様でのものとは異なり、第1操作指示演出の終了に伴って、図56(E)に示すような、キャラ画像G127と、吹き出し内に文字列「残念」を示すセリフ画像G128とを用いた表示演出の実行が開始される。これにより、この実行後にラウンド遊技が行われないことを遊技者に認識させることができる。つまり、実行中の大当たり遊技が大当たり遊技Cであることを遊技者に認識させることが可能となっている。

40

【0342】

7-7. 演出の流れ

次に、本実施形態のSPリーチ(第1SPリーチ, 第2SPリーチ)の流れ、および、特殊大当たり演出モードの流れについて、具体例を挙げて説明する。

【0343】

7-7-1. 第1SPリーチの流れ

まず、第1SPリーチの流れについて図57を用いて説明する。第1SPリーチを含む特図変動演出が実行される場合、発展演出の実行後に第1SPリーチの実行が開始される。この第1SPリーチの開始時刻を「時刻t01」とする。第1SPリーチの実行開始に伴い、第1部分演出の実行が開始される。上述したように第1部分演出ではバトル演出が

50

実行される。この第 1 部分演出は時刻 t 0 4 までの所定の期間（具体的には 3 5 秒間）、実行が継続される（図 5 7（A）参照）。

【 0 3 4 4 】

時刻 t 0 4 のタイミングで第 2 部分演出の実行が開始される。第 1 S P リーチの第 2 部分演出では、第 1 ボタン 4 0 A の操作を指示する上記第 1 操作指示演出が実行される。第 1 操作指示演出の実行中に、第 1 ボタン 4 0 A の操作が有効な操作有効期間が所定の期間（具体的には最長 3 秒間）設定される。

【 0 3 4 5 】

その操作有効期間に遊技者による第 1 ボタン 4 0 A の操作があった場合には、その操作によって第 1 操作指示演出（第 2 部分演出）の実行が終了する。一方、操作有効期間中に第 1 ボタン 4 0 A の操作がなく、その操作有効期間が終了した場合には、その操作有効期間の終了によって第 2 部分演出が終了する。図 5 7（A）では、操作有効期限に遊技者による第 1 ボタン 4 0 A の操作があった場合を例示する。そのときの操作タイミングを「時刻 t 0 5」とする。

【 0 3 4 6 】

時刻 t 0 5 のタイミングで第 3 部分演出の実行が開始される。特図変動パターン「P 2 1」に伴う第 1 S P リーチの場合、第 3 部分演出として、可変表示中の特図判定結果が大当たりであることを示唆する当選示唆演出が実行される（図 5 1（C - 1）参照）。それに対し、特図変動パターン「P 2 4」に伴う第 1 S P リーチの場合には、第 3 部分演出として、可変表示中の特図判定結果がハズレであることを示唆する落選示唆演出が実行される（図 5 1（C - 2）参照）。

【 0 3 4 7 】

上述したように第 1 ボタン 4 0 A の操作後に当選示唆演出が実行される場合には、第 1 ボタン 4 0 A および第 2 ボタン 4 0 B がそれぞれ振動する。第 1 ボタン 4 0 A への遊技者の操作によって、操作したものとは異なる第 2 ボタン 4 0 B も振動しているので、第 1 ボタン 4 0 A を操作した遊技者に、操作していない第 2 ボタン 4 0 B も振動するといった意外性を感じさせることが可能となっている。

【 0 3 4 8 】

また、この当選示唆演出では、第 1 ボタン 4 0 A よりも第 2 ボタン 4 0 B の方が視認で判別し易い態様で振動するので、第 1 ボタン 4 0 A を操作した遊技者は、第 1 ボタン 4 0 A よりも第 2 ボタン 4 0 B が振動していることに視覚により気づき易い。よって、第 1 ボタン 4 0 A への遊技者の操作によって第 2 ボタン 4 0 B もが振動する場合に、操作していない第 2 ボタン 4 0 B が振動するといった意外性をより確実に感じさせることが可能となっている。

【 0 3 4 9 】

さらに、第 2 ボタン 4 0 B の方が第 1 ボタン 4 0 A よりも振動する部分が大きいので、第 2 ボタン 4 0 B が視認判別し易い態様で振動した場合に、その振動がより目立つことになる。よって、第 1 ボタン 4 0 A への遊技者の操作によって第 2 ボタン 4 0 B も振動する当選示唆演出では、操作していない第 2 ボタン 4 0 B が振動するといった意外性をより確実に感じさせることが可能となっている。

【 0 3 5 0 】

しかも、第 1 ボタン 4 0 A への遊技者の操作によって第 2 ボタン 4 0 B が振動する当選示唆演出の後に大当たり遊技が実行されるので、第 1 ボタン 4 0 A を操作して第 2 ボタン 4 0 B が振動する当選示唆演出の実行時点で、遊技者は、大当たり遊技の実行を確信可能となっている。

【 0 3 5 1 】

7 - 7 - 2 . 第 2 S P リーチの流れ

次に、第 2 S P リーチの流れについて説明する。第 2 S P リーチを含む特図変動演出が実行される場合、第 1 S P リーチと同様、発展演出の実行後に第 2 S P リーチの実行が開始される。この第 2 S P リーチの開始時刻を第 1 S P リーチと同じ「時刻 t 0 1」とする

10

20

30

40

50

。第2 S P リーチの実行開始に伴い、第1部分演出（バトル演出）の実行が開始される。第1部分演出は所定の期間（具体的には35秒間）実行が継続され、時刻 t 0 4 に実行が終了する（図57（B）参照）。

【0352】

但し、時刻 t 0 4 に達する前の時刻 t 0 2（具体的には時刻 t 0 1 から20秒後）に、上記第3視線誘導演出の実行が開始される。時刻 t 0 2 のタイミングで、初期位置にある盤左可動体57が第3盤左位置に移動し図50に示す第3状態に変化する。第3視線誘導演出は時刻 t 0 2 から所定の期間（具体的には3秒間）実行が継続され、時刻 t 0 4 よりも前の時刻 t 0 3 に実行が終了する。時刻 t 0 3 のタイミングで、第3盤左位置にある盤左可動体57が初期位置に戻る。その後、第3視線誘導演出の実行後も時刻 t 0 4 まで、

10

【0353】

時刻 t 0 4 のタイミングで第2部分演出の実行が開始される。第2 S P リーチの第2部分演出では、第2ボタン40Bの操作を指示する上記第2操作指示演出が実行される。第2操作指示演出の実行中に、第2ボタン40Bの操作が有効な操作有効期間が所定の期間（具体的には最長3秒間）設定される。

【0354】

その操作有効期間に遊技者による第2ボタン40Bの操作があった場合には、その操作によって第2操作指示演出（第2部分演出）の実行が終了する。一方、操作有効期間中に第2ボタン40Bの操作がなく、その操作有効期間が終了した場合には、その操作有効期間の終了によって第2部分演出が終了する。図57（B）では、操作有効期限に遊技者による第2ボタン40Bの操作があった場合を例示する。そのときの操作タイミングを「時刻 t 0 5」とする。

20

【0355】

時刻 t 0 5 のタイミングで第3部分演出の実行が開始される。特図変動パターン「P22」に伴う第2 S P リーチの場合、第3部分演出として、可変表示中の特図判定結果が大当たりであることを示唆する当選示唆演出が実行される（図51（E-1）参照）。それに対し、特図変動パターン「P25」に伴う第2 S P リーチの場合には、第3部分演出として、可変表示中の特図判定結果がハズレであることを示唆する落選示唆演出が実行される（図51（E-2）参照）。

30

【0356】

本実施形態では、第2 S P リーチで第3視線誘導演出が実行された場合には、その第3視線誘導演出の実行後、時刻 t 0 3 から時刻 t 0 4 までの期間に第1部分演出が実行され、その後に第2操作指示演出の実行が開始される。このように第2操作指示演出の実行よりも所定の期間（時刻 t 0 3 から時刻 t 0 4 までの期間）だけ前に実行される第3視線誘導演出によって、その後の第2操作指示演出の実行を遊技者に予め把握させることが可能となっている。しかも、所定の期間がある分、第2操作指示演出の実行前から余裕を持って第2ボタン40Bの操作準備を遊技者に進めさせることが可能であり、その後の第2操作指示演出の実行にて第2ボタン40Bの操作を確実にに行わせることが可能となっている。

【0357】

40

また、上述したように、第2部分演出として第1操作指示演出が実行される第1 S P リーチよりも、第2操作指示演出が実行される第2 S P リーチの方が、大当たり遊技（大当たり遊技A，大当たり遊技B）の実行を示唆する当選示唆演出が第3部分演出として実行され易い。そのため、第3視線誘導演出によって第2操作指示演出の実行を予め把握した遊技者に、その第2操作指示演出後の当選示唆演出の実行を期待させることが可能となっている。しかも、第3視線誘導演出の実行後から第2操作指示演出までの所定の期間（時刻 t 0 3 から時刻 t 0 4 までの期間）に、第2操作指示演出後に当選示唆演出が行われることを期待している遊技者の逸る気持ちをじらすことが可能となっている。これにより、第2操作指示演出後の第3部分演出を遊技者に注目させることが可能となっている。

【0358】

50

しかも、第3視線誘導演出は、第2操作指示演出の実行を予告する演出であるけれども、第1操作指示演出の実行を予告する演出ではないため、第1部分演出の実行中において第3視線誘導演出の実行有無にだけ（具体的には盤左可動体57が初期位置から移動するかどうかだけ）遊技者は注目すればよい構成になっている。

【0359】

7-7-3. 特殊大当たり演出モードの流れ

続いて、特殊大当たり演出モード（第1特殊モード、第2特殊モード）の流れについて図58および図59を用いて説明する。

【0360】

まず、大当たり遊技Cの実行中における特殊大当たり演出モード（第1特殊モード）では、その大当たり遊技Cのオープニング（OP）の実行開始に伴い、図16（C-1）に示すオープニング演出の実行が開始される。このオープニング演出の開始時刻を「時刻t10」とする（図58参照）。なお、オープニング演出の実行中、盤左可動体57は初期位置にある。OPの実行が時刻t11まで継続されるとともに、オープニング演出の実行も続く。

10

【0361】

時刻t11のタイミングで、1Rのラウンド遊技の実行が開始され、それに伴い1Rのラウンド演出の実行も開始される（図58参照）。本実施形態では、1Rのラウンド遊技の実行に伴う第2大入賞口15の開放中およびその後の閉鎖中に、「1R」を示すラウンド画像G109の表示、および、第2視線誘導演出を組み合わせたラウンド演出が1Rのラウンド遊技として行われる。時刻t11のタイミングで、初期位置にある盤左可動体57が第2盤左位置に移動して図49（B）に示す第2状態に変化する。これにより、1Rのラウンド遊技にて第2大入賞口15が開放しているときに第2視線誘導演出が行われる。1Rのラウンド遊技において、第1大入賞口14の開放中に所定個数（具体的には10個）の遊技球が入球した時刻t12（又は、開放の開始から29.5秒経過した時刻）までの期間、さらには、第2大入賞口15の閉鎖開始から時刻t13までの所定の期間（具体的には2秒間）、1Rのラウンド演出の実行が続く。

20

【0362】

また、1Rのラウンド演出として、第2大入賞口15の開放中、その第2大入賞口15への遊技球の入球毎に、盤左可動体57の装飾部57Mを用いた上述の回動演出が実行される。

30

【0363】

時刻t13のタイミングで、2Rのラウンド遊技の実行が開始され、それに伴い2Rのラウンド演出の実行が開始される（図58参照）。本実施形態では、2Rのラウンド遊技の実行に伴う第1大入賞口14の開放中およびその後の閉鎖中に、「2R」を示すラウンド画像G109の表示、および、第1視線誘導演出を組み合わせたラウンド演出が2Rのラウンド遊技として行われる。時刻t13のタイミングで、第2盤左位置にある盤左可動体57が第1盤左位置に移動して図49（A）に示す第1状態に変化する。これにより、2Rのラウンド遊技にて第1大入賞口14が開放しているときに第1視線誘導演出が行われる。2Rのラウンド遊技において、第1大入賞口14の開放中に所定個数の遊技球が入球した時刻t14（又は、開放の開始から29.5秒経過した時刻）までの期間、さらには、第1大入賞口14の閉鎖開始から時刻t15までの所定の期間（2秒間）、2Rのラウンド演出の実行が続く。

40

【0364】

また、2Rのラウンド演出として、第1大入賞口15の開放中、その第1大入賞口14への遊技球の入球毎に回動演出が実行される。

【0365】

時刻t15のタイミングで、3Rのラウンド遊技の実行が開始され、それに伴い3Rのラウンド演出の実行が開始される（図58参照）。本実施形態では、3Rのラウンド遊技の実行に伴う第1大入賞口14の開放中およびその後の閉鎖中に、「3R」を示すラウン

50

ド画像 G 1 0 9 の表示、および、第 1 視線誘導演出を組み合わせたラウンド演出が 3 R のラウンド遊技として行われる。時刻 t 1 5 をまたいで、第 1 視線誘導演出が引き続き実行される。これにより、3 R のラウンド遊技にて第 1 大入賞口 1 4 が開放しているときに第 1 視線誘導演出が行われる。3 R のラウンド遊技において、第 1 大入賞口 1 4 の開放中に所定個数の遊技球が入球した時刻 t 1 6 (又は、開放の開始から 2 9 . 5 秒経過した時刻)までの期間、さらには、第 1 大入賞口 1 4 の閉鎖開始から時刻 t 1 7 までの所定の期間 (2 秒間)、3 R のラウンド演出の実行が続く。

【 0 3 6 6 】

また、2 R のラウンド演出と同様、第 1 大入賞口 1 5 の開放中、その第 1 大入賞口 1 4 への遊技球の入球毎に回動演出が実行される。

10

【 0 3 6 7 】

時刻 t 1 7 のタイミングで、4 R のラウンド遊技の実行が開始され、それに伴い 4 R のラウンド演出の実行が開始される (図 5 8 参照)。本実施形態では、4 R のラウンド遊技の実行に伴う第 1 大入賞口 1 4 の開放中およびその後の閉鎖中に、「4 R」を示すラウンド画像 G 1 0 9 の表示、および、第 1 視線誘導演出を組み合わせたラウンド演出が 4 R のラウンド遊技として行われる。時刻 t 1 7 をまたいで第 1 視線誘導演出が引き続き実行される。これにより、4 R のラウンド遊技にて第 1 大入賞口 1 4 が開放しているときに第 1 視線誘導演出が行われる。4 R のラウンド遊技において、第 1 大入賞口 1 4 の開放中に所定個数の遊技球が入球した時刻 t 1 8 (又は、開放の開始から 2 9 . 5 秒経過した時刻)までの期間、さらには、第 1 大入賞口 1 4 の閉鎖開始から時刻 t 1 9 までの所定の期間 (2 秒間)、4 R のラウンド演出の実行が続く。

20

【 0 3 6 8 】

また、2 R のラウンド演出および 3 R のラウンド演出と同様、第 1 大入賞口 1 5 の開放中、その第 1 大入賞口 1 4 への遊技球の入球毎に回動演出が実行される。

【 0 3 6 9 】

時刻 t 1 9 のタイミングで、エンディングの実行が開始され、それに伴い大当たりエンディング演出の実行が開始される (図 5 8 参照)。そして、エンディングの実行中、時刻 t 2 0 までの所定期間 (具体的には 1 0 秒間)、大当たりエンディング演出として上記継続分岐演出が実行される。

【 0 3 7 0 】

30

第 1 特殊モードでは非継続態様で継続分岐演出が行われる。具体的には、図 5 4 (A) に示す上記キャラ画像 G 1 2 5 とセリフ画像 G 1 2 6 とを用いた表示演出が 4 秒間実行され、上記第 1 操作指示演出が最大で 3 秒間実行される。その第 1 操作指示演出の終了に伴って、図 5 5 (C) に示すキャラ画像 G 1 2 7 とセリフ画像 G 1 2 8 とを用いた表示演出の実行が開始される。これにより遊技者は、実行中の大当たり遊技が大当たり遊技 C であり、この実行後にラウンド遊技が行われないことを把握可能となっている。

【 0 3 7 1 】

時刻 t 2 0 のタイミングで上記継続分岐演出の実行が終了し、その後、図 1 6 (C - 3) に示す画像演出の実行が開始される。そして、エンディングの実行中、所定期間 (具体的には 1 0 秒間) その画像演出の実行が継続する。

40

【 0 3 7 2 】

次に、大当たり遊技 D の実行中における特殊大当たり演出モード (第 2 特殊モード) では、その大当たり遊技 C のオープニング (OP) の実行開始に伴い、第 1 特殊モードと同様、図 1 6 (C - 1) に示すオープニング演出の実行が開始される。このオープニング演出の開始時刻を「時刻 t 1 0」とする (図 5 9 参照)。OP の実行が時刻 t 1 1 まで継続されるとともに、オープニング演出の実行も続く。

【 0 3 7 3 】

第 1 特殊モードの場合と同様、時刻 t 1 1 のタイミングで開始される 1 R のラウンド遊技の実行に伴い、「1 R」を示すラウンド画像 G 1 0 9 の表示、および、第 2 視線誘導演出を組み合わせた 1 R のラウンド演出が開始される (図 5 9 参照)。また、時刻 t 1 3 の

50

タイミングで開始される 2 R のラウンド遊技の実行に伴い、「2 R」を示すラウンド画像 G 1 0 9 の表示、および、第 2 視線誘導演出を組み合わせた 2 R のラウンド演出の実行が開始される。さらに、時刻 t 1 5 のタイミングで開始される 3 R のラウンド遊技の実行に伴い、「3 R」を示すラウンド画像 G 1 0 9 の表示、および、第 2 視線誘導演出を組み合わせた 3 R のラウンド演出の実行が開始される。

【 0 3 7 4 】

また、1 R のラウンド演出として、第 2 大入賞口 1 5 の開放中、その第 2 大入賞口 1 5 への遊技球の入球毎に回動演出が実行される。或いは、2 R のラウンド演出および 3 R のラウンド演出として、第 1 大入賞口 1 4 の開放中、その第 1 大入賞口 1 4 への遊技球の入球毎に回動演出が実行される。

10

【 0 3 7 5 】

時刻 t 1 7 のタイミングで、4 R のラウンド遊技の実行が開始され、それに伴い 4 R のラウンド演出の実行が開始される（図 5 9 参照）。本実施形態では、4 R のラウンド遊技の実行に伴う第 1 大入賞口 1 4 の開放中およびその後の閉鎖中の 2 秒間に、「4 R」を示すラウンド画像 G 1 0 9 の表示、および、第 1 視線誘導演出を組み合わせたラウンド演出が 4 R のラウンド遊技として行われる。時刻 t 1 7 をまたいで第 1 視線誘導演出が引き続き実行される。これにより、4 R のラウンド遊技にて第 1 大入賞口 1 4 が開放しているときに第 1 視線誘導演出が行われる。4 R のラウンド遊技において、第 1 大入賞口 1 4 の開放中に所定個数の遊技球が入球した時刻 t 1 8（又は、開放の開始から 2 9 . 5 秒経過した時刻）までの期間、さらには、第 1 大入賞口 1 4 の閉鎖開始から時刻 t 1 9 までの所定の期間（2 秒間）、「4 R」を示すラウンド画像 G 1 0 9 の表示、および、第 1 視線誘導演出を組み合わせたラウンド演出の実行が続く。

20

【 0 3 7 6 】

時刻 t 1 9 のタイミングで、4 R のラウンド演出として、上記継続分岐演出が実行される（図 5 9 参照）。第 2 特殊モードでは継続態様で継続分岐演出が行われる。具体的には、上記キャラ画像 G 1 2 5 とセリフ画像 G 1 2 6 とを用いた表示演出が 4 秒間実行され、上記第 1 操作指示演出が最大で 3 秒間実行される。第 1 操作指示演出の実行中に遊技者が時刻 t 2 1 に第 1 ボタン 4 0 A を操作した場合に、その第 1 操作指示演出の実行が終了する。

【 0 3 7 7 】

30

時刻 t 2 1 のタイミングで、継続分岐演出として第 3 視線誘導演出、並びに、第 1 ボタン 4 0 A および第 2 ボタン 4 0 B を用いた振動演出の実行がそれぞれ開始される（図 5 9 参照）。時刻 t 2 0 までの期間、そのような継続分岐演出の実行が続く。これにより遊技者は、実行中の大当たり遊技が大当たり遊技 D であり、この実行後にラウンド遊技が行われることを把握可能となっている。

【 0 3 7 8 】

また、直前の第 1 操作指示演出によって遊技者が第 1 ボタン 4 0 A を操作した場合にはその後も第 1 ボタン 4 0 A に触れている可能性がある。そのため、継続態様での継続分岐演出で第 1 ボタン 4 0 A が振動していることに遊技者が気付くことは可能である。しかしながら、第 2 ボタン 4 0 B には触れていないため第 2 ボタン 4 0 B が振動していることに遊技者が気付けないおそれがある。そこで、第 3 視線誘導演出の実行によって、遊技者が第 2 ボタン 4 0 B を注目でき、第 1 ボタン 4 0 A に加えて第 2 ボタン 4 0 B も振動していることに気付くことが可能となっている。

40

【 0 3 7 9 】

しかも、第 1 ボタン 4 0 A への遊技者の操作によって、操作したものとは異なる第 2 ボタン 4 0 B も振動しているので、第 1 ボタン 4 0 A を操作した遊技者に、操作していない第 2 ボタン 4 0 B も振動するといった意外性を感じさせることが可能となっている。

【 0 3 8 0 】

さらに、継続態様での継続分岐演出では、第 1 ボタン 4 0 A よりも第 2 ボタン 4 0 B の方が視認で判別し易い態様で振動するので、第 1 ボタン 4 0 A を操作した遊技者は、第 1

50

ボタン４０Ａよりも第２ボタン４０Ｂが振動していることに視覚により気付き易い。よって、第１ボタン４０Ａへの遊技者の操作によって第２ボタン４０Ｂもが振動する場合に、操作していない第２ボタン４０Ｂが振動するといった意外性をより確実に感じさせることが可能となっている。

【０３８１】

また、第２ボタン４０Ｂの方が第１ボタン４０Ａよりも振動する部分が大きいため、第２ボタン４０Ｂが視認判別し易い態様で振動した場合に、その振動がより目立つことになる。よって、第１ボタン４０Ａへの遊技者の操作によって第２ボタン４０Ｂも振動する場合に、操作していない第２ボタン４０Ｂが振動するといった意外性をより確実に感じさせることが可能となっている。

10

【０３８２】

時刻ｔ２０のタイミングで、５Ｒのラウンド遊技の実行が開始され、それに伴い５Ｒのラウンド演出の実行が開始される。本実施形態では、５Ｒのラウンド遊技の実行に伴う第１大入賞口１４の開放中およびその後の閉鎖中の２秒間に、「５Ｒ」を示すラウンド画像Ｇ１０９の表示、および、第１視線誘導演出を組み合わせたラウンド演出が５Ｒのラウンド遊技として行われる。

【０３８３】

なお、時刻ｔ２０のタイミングで、第３盤左位置にある盤左可動体５７が第１盤左位置に移動して図５５（Ｄ）に示す第１状態に変化する。つまり、第３盤左位置にある盤左可動体５７が、初期位置に戻ることなく第１盤左位置に移動する。これにより、５Ｒのラウンド遊技にて第１大入賞口１４の開放直後から第１視線誘導演出の実行開始が可能となっている。

20

【０３８４】

８．第１実施形態の効果

以上で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は、第１ボタン４０Ａの操作を指示する第１操作指示演出および第２ボタン４０Ｂの操作を指示する第２操作指示演出をそれぞれ実行可能である。また、第２操作指示演出の実行を予告する第３視線誘導演出を実行可能である。そして、第３視線誘導演出が実行された場合には、その第３視線誘導演出の実行後、所定の期間（図５７に示す時刻ｔ０３から時刻ｔ０４までの期間）を経て第２操作指示演出が実行される。第２操作指示演出の実行よりも所定の期間だけ前に実行される第３視線誘導演出によって、その後の第２操作指示演出の実行を遊技者に予め把握させることが可能となっている。しかも、所定の期間がある分、第２操作指示演出の実行前から余裕を持って第２ボタン４０Ｂの操作準備を遊技者に進めさせることが可能であり、第２操作指示演出の実行中に第２ボタン４０Ｂの操作を確実に行わせることが可能となっている。

30

【０３８５】

また、大当たり遊技（大当たり遊技Ａ，大当たり遊技Ｂ）の実行を示唆する当選示唆演出が実行可能であり、第２操作指示演出の実行中に第２ボタン４０Ｂが操作された場合には、当選示唆演出が実行されるときがある。そのため、第３視線誘導演出によって第２操作指示演出の実行を予め把握した遊技者に、その第２操作指示演出後の当選示唆演出の実行を期待させることが可能となっている。しかも、第３視線誘導演出の実行後から第２操作指示演出までの間には「所定の期間」が存在するため、第２操作指示演出後に当選示唆演出が行われることを期待している遊技者の逸る気持ちをじらすことが可能となっている。これにより、第２操作指示演出後（第２ボタン４０Ｂの操作後）を遊技者に注目させることが可能となっている。

40

【０３８６】

また、第１ＳＰリーチが実行される場合には、第２部分演出として第１操作指示演出が実行され、且つ、第３部分演出として当選示唆演出が実行されるときがある。さらに、第２ＳＰリーチが実行される場合には、第２部分演出として第２操作指示演出が実行され、且つ、第３部分演出として当選示唆演出が実行されるときがある。そして、第３視線誘導

50

演出は、第 1 部分演出の実行途中に行われた場合には、その第 1 部分演出の実行途中で終了する。よって、第 1 部分演出の実行中に第 3 視線誘導演出が行われた場合には、その第 1 部分演出の実行中に所定の期間を確保可能である。そのため、第 3 視線誘導演出の実行によって、第 3 部分演出として当選示唆演出が行われることを期待している遊技者の逸る気持ちをじらすことが可能であり、第 2 S P リーチの第 3 部分演出を遊技者に注目させることが可能となっている。

【 0 3 8 7 】

また、第 2 部分演出として第 1 操作指示演出が実行される第 1 S P リーチよりも、第 2 操作指示演出が実行される第 2 S P リーチの方が、第 3 部分演出として当選示唆演出が実行され易い。そして、第 3 視線誘導演出は、第 2 操作指示演出の実行を予告する演出であるけれども、第 1 操作指示演出の実行を予告する演出ではない。そのため、S P リーチの第 2 部分演出として第 2 操作指示演出が実行される場合に、遊技者は大当たり遊技の実行を期待しがちである。しかも、第 3 視線誘導演出は、第 2 操作指示演出の実行を予告する演出であるけれども、第 1 操作指示演出の実行を予告する演出ではないため、第 1 部分演出の実行中において第 3 視線誘導演出の実行有無にのみ遊技者を注目させることが可能となっている。

10

【 0 3 8 8 】

また、第 3 視線誘導演出は、第 2 操作指示演出で操作の指示がなされる第 2 ボタン 4 0 B に遊技者の視線を誘導する視線誘導演出であるので、第 3 視線誘導演出の実行によって、その後の第 2 操作指示演出で操作の指示がなされる第 2 ボタン 4 0 B の位置を遊技者が把握可能となっている。そのため、遊技者は、所定の期間中に第 2 ボタン 4 0 B の操作準備をより確実に進めることが可能となっている。

20

【 0 3 8 9 】

また、継続態様での継続分岐演出で第 2 ボタン 4 0 B が振動している場合に、その第 2 ボタン 4 0 B が振動していることを示唆する第 3 視線誘導演出が行われる。そのため、遊技者は、その第 3 視線誘導演出によって第 2 ボタン 4 0 B を注目することができ、第 2 ボタン 4 0 B が振動していることに気付くことが可能となっている。

【 0 3 9 0 】

ところで、第 2 ボタン 4 0 B は、第 1 ボタン 4 0 A とともに遊技者が操作可能なボタンである。そのため、多くの遊技者にとって、第 2 ボタン 4 0 B の押下操作が可能なものであることは容易に認識できても、第 2 ボタン 4 0 B が振動可能なものであるとは想定し難い。従って、遊技者の操作によらないで第 2 ボタン 4 0 B が振動する場合に、遊技者はその第 2 ボタン 4 0 B が振動していることに気付き難い。

30

【 0 3 9 1 】

そこで、本パチンコ遊技機 P Y 1 では、継続態様の継続分岐演出で第 2 ボタン 4 0 B への遊技者の操作によらずに第 2 ボタン 4 0 B が振動している場合には第 3 視線誘導演出が行われる。そして、ボタンであるけれども振動している第 2 ボタン 4 0 B に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【 0 3 9 2 】

また、継続態様での継続分岐演出にて、第 1 ボタン 4 0 A への遊技者の操作によって、その第 1 ボタン 4 0 A から離間した第 2 ボタン 4 0 B が振動する場合に、遊技者はその第 2 ボタン 4 0 B が振動していることに気付き難い。

40

【 0 3 9 3 】

そこで、第 1 ボタン 4 0 A への遊技者の操作によって第 2 ボタン 4 0 B が振動している場合に第 3 視線誘導演出を実行するので、第 1 ボタン 4 0 A への遊技者の操作で、第 1 ボタン 4 0 A とともに振動している第 2 ボタン 4 0 B に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【 0 3 9 4 】

しかも、振動している第 2 ボタン 4 0 B に接触していない限り、遊技者はそれに気付くづらけれども、継続態様の継続分岐演出にて第 3 視線誘導演出が実行されることによ

50

て、第2ボタン40Bが振動していることに気付くことが可能となっている。

【0395】

また、第1SPリーチの第1操作指示演出後の第3部分演出では、第1ボタン40Aへの遊技者の操作によって、遊技者が操作したものと異なる第2ボタン40Bを振動させる。よって、第1SPリーチの第1操作指示演出の実行中に第1ボタン40Aを操作した遊技者に、操作していない第2ボタン40Bが振動するといった意外性を感じさせる（驚きを与える）ことが可能となっている。

【0396】

また、上述したように第1ボタン40Aよりも第2ボタン40Bの方が判り易い態様で振動するので、第1SPリーチの第1操作指示演出の実行中に第1ボタン40Aを操作した遊技者は、その後に共振する2つのボタン（第1ボタン40A、第2ボタン40B）のうち、第1ボタン40Aよりも第2ボタン40Bが振動していることに気付き易い。よって、第1ボタン40Aへの遊技者の操作によって第2ボタン40Bが振動する場合に、操作していない第2ボタン40Bが振動するといった意外性を遊技者により確実に感じさせることが可能となっている。

【0397】

また、第1ボタン40Aよりも第2ボタン40Bの方が、視認で判別し易い態様で振動するので、第1ボタン40Aを操作した遊技者は、第1ボタン40Aの振動時よりも第2ボタン40Bが振動していることに視覚によって気付き易い。よって、第1ボタン40Aへの遊技者の操作によって2つのボタンが共振する場合に、操作していない第2ボタン40Bが振動するといった意外性をより確実に遊技者に感じさせることが可能となっている。

【0398】

また、第2ボタン40Bの方が第1ボタン40Aよりも振動する部分が大きいので、第2ボタン40Bが視認判別し易い態様で振動した場合に、その振動がより目立つことになる。よって、第1ボタン40Aへの遊技者の操作によって2つのボタンが共振する場合に、操作していない第2ボタン40Bが振動するといった意外性をより確実に感じさせることが可能となっている。

【0399】

また、第1SPリーチの第1操作指示演出における第1ボタン40Aへの遊技者の操作によって第2ボタン40Bが振動した場合には大当たり遊技が実行されるので、第1ボタン40Aを操作して、第1ボタン40Aとともに第2ボタン40Bが振動した時点で、遊技者は、大当たり遊技の実行を確信可能となっている。

【0400】

また、大当たり遊技Dに伴う継続態様での継続分岐演出の実行中、第2ボタン40Bが振動しているときには盤左可動体57が第3状態になり、その大当たり遊技Dに伴うラウンド演出の実行中、第1大入賞口14が開放しているときには盤左可動体57が第1状態になる。そのため、盤左可動体57の状態（第1状態又は第3状態）によって、動作している対象物が何であるか（第1大入賞口14なのか第2ボタン40Bなのか）を遊技者が把握可能となっている。

【0401】

また、継続態様での継続分岐演出の後、5Rのラウンド遊技の開始時に、図55（D）に示すように盤左可動体57が待機位置に戻ることなく第3状態から第1状態になるため、盤左可動体57における状態の切り替えを比較的早く行うことが可能であり、遊技興趣が損なわれるのを抑制可能となっている。

【0402】

また、継続態様での継続分岐演出の実行中、遊技機枠2に配された第2ボタン40Bが振動している場合に、多くの遊技者はそれに気付きづらいのに対し、第3視線誘導演出の実行で盤左可動体57が第3状態になった場合には、第2ボタン40Bに遊技者の注目を集めることが可能であり、第2ボタン40Bが振動していることを遊技者に気付かせることが可能となっている。

【 0 4 0 3 】

また、第 1 大入賞口 1 4 は、大当たり遊技 D の実行中に開放可能なものであり、その第 1 大入賞口 1 4 が大当たり遊技 D の実行中に開放している場合に、第 1 視線誘導演出の実行で盤左可動体 5 7 が第 1 状態になる。そのため、第 1 状態になっている盤左可動体 5 7 によって遊技者は大当たり遊技 D の実行中に第 1 大入賞口 1 4 が開放していることを把握可能となっている。

【 0 4 0 4 】

また、第 1 視線誘導演出の実行で盤左可動体 5 7 が第 1 状態である場合、第 1 大入賞口 1 4 を遊技者に注目させることが可能となっている。それにより遊技者は、大当たり遊技 D において第 1 大入賞口 1 4 が開放していることを把握可能となっている。

10

【 0 4 0 5 】

また、第 1 大入賞口 1 4 の開放中にその第 1 大入賞口 1 4 への入球があった場合には、第 1 視線誘導演出の実行で第 1 状態にある盤左可動体 5 7 において、その第 1 大入賞口 1 4 への入球があったことを報知する装飾部 4 7 M の回動演出を実行可能である。そのため、盤左可動体 5 7 における装飾部 4 7 M の回動演出によって、その盤左可動体 5 7 が指し示す第 1 大入賞口 1 4 に入球があったことを遊技者に実感させることが可能となっている。

【 0 4 0 6 】

また、盤左可動体 5 7 は、剣本体部 4 7 L と装飾部 4 7 M とを備え、盤左可動体 5 7 が第 1 状態にある場合に、剣本体部 4 7 L が正面視で第 1 大入賞口 1 4 又はその付近を指し示し、装飾部 4 7 M を回転動作態様で動作させる。

20

【 0 4 0 7 】

剣本体部 4 7 L で第 1 大入賞口 1 4 又はその付近をより確実に指し示すとともに、装飾部 4 7 M を回転動作態様で動作させることによって、第 1 大入賞口 1 4 に入球があったことを実感させることが可能となっている。

【 0 4 0 8 】

9 . 変更例

次に、上記第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 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 P Y 1 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。

30

【 0 4 0 9 】

上記第 1 実施形態では、操作手段を遊技者が押下操作可能なボタン（第 1 ボタン 4 0 A , 第 2 ボタン 4 0 B ）としたが、例えばレバーやダイヤルやタッチパネルなどボタン以外の操作手段としてもよい。

【 0 4 1 0 】

また、上記第 1 実施形態では、図 5 1 (B) に示す画像 G 1 2 1 および画像 G 1 2 2 を表示する第 1 操作指示演出を指示演出としたが、画像 G 1 2 1 および画像 G 1 2 2 の一方のみ表示する指示演出としてもよい。或いは、画像 G 1 2 1 および画像 G 1 2 2 に加え他の画像も表示する指示演出としてもよい。また、文字列「押せ！」を示す画像 G 1 2 1 を表示する指示演出としたが、遊技者に操作を指示する内容を示すそれ以外の文字列を示す画像を表示する指示演出としてもよい。また、第 1 ボタン 4 0 A を模した画像 G 1 2 2 を表示する指示演出としたが、第 1 ボタン 4 0 A に類似の画像や単なるボタンの画像を表示する指示演出としてもよい。

40

【 0 4 1 1 】

図 5 1 (B) に示す画像 G 1 2 3 および画像 G 1 2 4 を表示する第 2 操作指示演出を指示演出としたが、画像 G 1 2 3 および画像 G 1 2 4 の一方のみ表示する指示演出としてもよい。或いは、画像 G 1 2 3 および画像 G 1 2 4 に加え他の画像も表示する指示演出としてもよい。また、文字列「押せ！」を示す画像 G 1 2 3 を表示する指示演出としたが、遊技者に操作を指示する内容を示すそれ以外の文字列を示す画像を表示する指示演出として

50

もよい。また、第2ボタン40Bを模した画像G124を表示する指示演出としたが、第2ボタン40Bに類似の画像や単なるボタンの画像を表示する指示演出としてもよい。

【0412】

また、上記第1実施形態では、時刻t03から時刻t04までの期間を所定の期間とした。しかしながら、それ以外の期間を所定の期間としてもよい。具体的に例えば、時刻t03から時刻t04までの数秒間以外の期間や、数分間の期間としてもよい。或いは、複数の特図の可変表示にわたる期間でもよい。

【0413】

また、上記第1実施形態では、大当たり遊技を特別遊技とした。しかしながら、補助遊技を特別遊技としてもよい。或いは、小当たり遊技が実行可能な遊技機における小当たり遊技を特別遊技としてもよい。

10

【0414】

また、上記第1実施形態では、第1SPリーチ（特殊演出）を、第1部分演出、第2部分演出および第3部分演出からなる演出とした。しかしながら、第1部分演出、第2部分演出および第3部分演出に、1又は複数の部分演出を加えた特殊演出としてもよい。第2SPリーチ（特殊演出）についても、第1部分演出、第2部分演出および第3部分演出に、1又は複数の部分演出を加えた特殊演出としてもよい。また、第1SPリーチをなす部分演出と第2SPリーチをなす部分演出とを同数としたが、異なる数としてもよい。

【0415】

また、上記第1実施形態では、第1部分演出の第3視線誘導演出（予告演出）を、第1部分演出の実行途中に行われるときがある構成とした。しかしながら、第1部分演出の実行開始から行われるときがある構成でもよい。

20

【0416】

また、上記第1実施形態では、第1ボタン40A（第1操作手段）の操作を指示する第1操作指示演出（第1指示演出）と、第2ボタン40B（第2操作手段）の操作を指示する第2操作指示演出（第2指示演出）とがある構成とした。しかしながら、第1指示演出および第2指示演出の一方がある構成でもよい。また、第1指示演出が実行される場合よりも、第2指示演出が実行される場合の方が、第3部分演出として当選示唆演出（示唆演出）が実行され易い構成とした。しかしながら、第1指示演出が実行される場合と第2指示演出が実行される場合との間で、示唆演出が同等に実行される構成でもよい。又は、第1指示演出が実行される場合の方が、第2指示演出が実行される場合よりも、示唆演出が実行され易い構成でもよい。

30

【0417】

また、第1部分演出の第3視線誘導演出（予告演出）が第2操作指示演出（第2指示演出）の実行を予告する演出であるけれども、第1操作指示演出（第1指示演出）の実行を予告する演出ではない構成とした。しかしながら、予告演出が、第2指示演出の実行を予告する演出であり、第1指示演出の実行を予告する演出でもある構成でもよい。

【0418】

また、上記第1実施形態では、第1部分演出の第3視線誘導演出（予告演出）が第2操作指示演出（第2指示演出）で操作の指示がなされる第2ボタン40Bに遊技者の視線を誘導する視線誘導演出である構成とした。しかしながら、例えば、音声演出等、視線誘導演出以外の演出とする構成でもよい。また、盤左可動体57（可動体）を用いた予告演出としたが、例えば画像を表示する画像演出やランプを用いた発光演出等、可動体以外の装置（手段）を用いた演出としてもよい。

40

【0419】

また、上記第1実施形態では、第1部分演出の第3視線誘導演出（予告演出）について、第2ボタン40B（操作手段）を操作させる第2操作指示演出（指示演出）の実行を予告する演出とした。しかしながら、例えば、動作可能な動作手段（例えば第1大入賞口14の通常AT開閉部材14k）が動作されることを予告する演出としてもよい。

【0420】

50

また、上記第1実施形態では、第2ボタン40Bを特定の操作手段とした。しかしながら、例えば、第1ボタン40Aや特殊ボタン41等、第2ボタン40B以外の操作ボタンを特定の操作手段としてもよい。また、第2ボタン40B（特定の操作手段）の特定の動作態様を振動態様とした。しかしながら、例えば遊技機の上下方向或いは左右方向への1回又は複数回の直線移動態様や、時計回り或いは半時計回りの回転移動態様や、表裏が1回又は複数回反転する転動態様を特定の動作態様としてもよい。また、例えば特定の操作手段に設けた発光体の発光についての発光態様を特定の動作態様としてもよい。

【0421】

また、上記第1実施形態では、第2ボタン40B（特定の操作手段）への遊技者の操作によらないで振動動作（特定の動作態様）で特定の操作手段が動作している場合に、第3視線誘導演出（示唆演出）が実行するときがある構成とした。しかしながら、特定の操作手段への遊技者の操作によって特定の動作態様で特定の操作手段が動作している場合に、示唆演出を実行するときがある構成としてもよい。

10

【0422】

また、上記第1実施形態では、第1ボタン40Aを非特定の操作手段とした。しかしながら、例えば特殊ボタン41等、特定の操作手段以外の操作ボタン、かつ、第1ボタン40A以外の操作ボタンを非特定の操作手段としてもよい。

【0423】

また、上記第1実施形態では、第1ボタン40A（第1操作手段）よりも第2ボタン40B（第2操作手段）の方が、振動していることが判り易い態様で振動する構成とした。しかしながら、逆に第2操作手段よりも第1操作手段の方が、振動していることが判り易い態様で振動する構成としてもよい。或いは、第1操作手段および第2操作手段の両方とも、振動していることが同程度に判る態様で振動する構成としてもよい。

20

【0424】

また、上記第1実施形態では、第1ボタン40A（第1操作手段）よりも第2ボタン40B（第2操作手段）の方が、振動していることが視認で判り易い態様で振動する構成とした。しかしながら、逆に第2操作手段よりも第1操作手段の方が、振動していることが視認で判り易い態様で振動する構成としてもよい。

【0425】

また、上記第1実施形態では、第1ボタン40A（第1操作手段）の振動態様を上下方向に振動するものとし、第2ボタン40B（第2操作手段）の振動態様を上下方向に振動するものに加え、その上下方向に垂直な方向に振動するものとした。しかしながら、例えば第1操作手段の振動態様も第2操作手段の振動態様も同じ上下方向に振動するものであるけれども、第1操作手段の振動量よりも第2操作手段の振動量の方が大きい構成としてもよい。また、例えば第1操作手段の振動態様も第2操作手段の振動態様も同じ上下方向に振動するものであるけれども、振動に伴う第1操作手段の移動距離よりも第2操作手段の移動距離の方が長い構成としてもよい。また、例えば第1操作手段の振動態様も第2操作手段の振動態様も同じ上下方向に振動するものであるけれども、第1操作手段の振動周期よりも第2操作手段の振動周期が長く、振動が判り易い構成としてもよい。

30

【0426】

また、上記第1実施形態では、第1ボタン40A（第1操作手段）よりも第2ボタン40B（第2操作手段）の方が振動する部分が大きい構成とした。しかしながら、逆に第2操作手段よりも第1操作手段の方が、振動する部分が大きい構成としてもよい。或いは、第1操作手段と第2操作手段とが振動する部分の大きさが同じ構成としてもよい。

40

【0427】

また、上記第1実施形態では、第1ボタン40A（第1操作手段）を操作した場合に、第1操作手段および第2ボタン40B（第2操作手段）の両方が振動可能な構成とした。しかしながら、第2操作手段を操作した場合に、第1操作手段および第2操作手段の両方が振動可能な構成としてもよい。

【0428】

50

また、上記第1実施形態では、第1ボタン40A（第1操作手段）への遊技者の操作によって第2ボタン40B（第2操作手段）が振動した場合には、大当たり遊技（特別遊技）が実行される構成とした。しかしながら、第1操作手段への遊技者の操作によって第2操作手段が振動した場合には、特別遊技が実行されるときと実行されないときとがある構成としてもよい。或いは、第1操作手段への遊技者の操作によって第2操作手段が振動した場合に特別遊技が実行されない構成としてもよい。

【0429】

また、上記第1実施形態では、第1ボタン40A（第1操作手段）および第2ボタン40B（第2操作手段）が振動した場合には、大当たり遊技（特別遊技）が実行される構成とした。しかしながら、第1操作手段および第2操作手段が振動した場合には、特別遊技が実行されるときと実行されないときとがある構成としてもよい。或いは、第1操作手段および第2操作手段が振動した場合に特別遊技が実行されない構成としてもよい。

10

【0430】

また、上記第1実施形態では、第1ボタン40A（第1操作手段）への遊技者の操作によって、第1ボタン40A（第1操作手段）および第2ボタン40B（第2操作手段）が振動可能な構成とした。しかしながら、第1操作手段への遊技者の操作によらず、第1操作手段および第2操作手段が振動可能な構成としてもよい。或いは、第2操作手段への遊技者の操作によらず、第1操作手段および第2操作手段が振動可能な構成としてもよい。

【0431】

また、上記第1実施形態では、第1ボタン40A（第1操作手段）への遊技者の操作によって、その第1操作手段が振動可能な構成とした。しかしながら、第1操作手段への遊技者の操作によらないで第1操作手段が振動可能な構成としてもよい。

20

【0432】

また、上記第1実施形態では、第2ボタン40B（第2操作手段）への遊技者の操作によって、その第2操作手段が振動可能な構成とした。しかしながら、第2操作手段への遊技者の操作によらないで第2操作手段が振動可能な構成としてもよい。

【0433】

また、上記第1実施形態では、第1大入賞口14を特定の入球口としたが、例えば第2大入賞口15、第2始動入賞装置（所謂「電チュー」）12Dの第2始動口12、一般入賞口10など、第1大入賞口14以外の入球口を特定の入球口としてもよい。

30

【0434】

また、上記第1実施形態では、盤左可動体57の装飾部57Mを用いた回動演出を、第1大入賞口14（特定の入球口）への入球があったことを報知する報知演出とした。しかしながら、上記回動演出以外の演出を報知演出としてもよい。具体的に、例えば盤左可動体57の剣本体部57Lに設けた発光体を点灯（又は点滅）させる発光演出を報知演出としてもよい。また、例えば剣本体部57Lの揺動や振動等、特定の動作をする動作演出を報知演出としてもよい。

【0435】

また、上記第1実施形態では、盤左可動体57について正面視で第1大入賞口14（特定の入球口）を指し示す指示状態にする第1視線誘導演出が実行可能な構成とした。しかしながら、盤左可動体57について正面視で特定の入球口の付近を指し示す指示状態にする第1視線誘導演出が実行可能な構成としてもよい。

40

【0436】

また、上記第1実施形態では、盤左可動体57について正面視で第2大入賞口15を指し示す指示状態にする第2視線誘導演出が実行可能な構成とした。しかしながら、盤左可動体57について正面視で第2大入賞口15の付近を指し示す指示状態にする第2視線誘導演出が実行可能な構成としてもよい。

【0437】

また、上記第1実施形態では、盤左可動体57について正面視で第2ボタン40Bを指し示す指示状態にする第3視線誘導演出が実行可能な構成とした。しかしながら、盤左可

50

動体 5 7 について正面視で第 2 ボタン 4 0 B の付近を指し示す指示状態にする第 3 視線誘導演出が実行可能な構成としてもよい。

【 0 4 3 8 】

また、上記第 1 実施形態では、図 4 0 (A) や図 4 9 (A) に示す、レール部 X R の下端に配置された回転軸 5 7 L x を中心に回転移動した盤左可動体 5 7 の第 1 盤左位置を第 1 位置とした。しかしながら、第 1 位置は、図 4 0 (A) や図 4 9 (A) に示す位置に限定されない。具体的に、例えば盤左可動体 5 7 が図 4 0 (A) に示す位置よりもさらに起立した位置や、逆に図 4 0 (A) に示す位置よりもさらに右側に傾倒した位置でもよい。また、例えばレール部 X R の下端以外に配置された回転軸 5 7 L x を中心に回転移動した盤左可動体 5 7 の位置でもよい。

10

【 0 4 3 9 】

また、上記第 1 実施形態では、図 4 0 (B) や図 4 9 (B) に示す、レール部 X R の下端に配置された回転軸 5 7 L x を中心に回転移動した盤左可動体 5 7 の第 2 盤左位置を第 2 位置とした。しかしながら、第 2 位置もまた、図 4 0 (B) や図 4 9 (B) に示す位置に限定されない。具体的に、例えば盤左可動体 5 7 が図 4 0 (B) に示す位置よりもさらに起立した位置や、逆に図 4 0 (B) に示す位置よりもさらに右側に傾倒した位置でもよい。また、例えばレール部 X R の下端以外に配置された回転軸 5 7 L x を中心に回転移動した盤左可動体 5 7 の位置でもよい。

【 0 4 4 0 】

また、上記第 1 実施形態では、図 4 1 や図 5 0 に示す、レール部 X R の上端に配置された回転軸 5 7 L x を中心に回転移動した盤左可動体 5 7 の第 3 盤左位置を第 3 位置とした。しかしながら、第 3 位置は、図 4 1 や図 5 0 に示す位置に限定されない。具体的に、例えばレール部 X R の下端を含む、上端以外に配置された回転軸 5 7 L x を中心に回転移動した盤左可動体 5 7 の位置でもよい。

20

【 0 4 4 1 】

また、上記第 1 実施形態では、図 3 9 に示す初期位置の盤左可動体 5 7 が、図 4 0 各図に示すようにレール部 X R の下端にある回転軸 5 7 L x を中心に回転移動して第 1 視線誘導演出又は第 2 視線誘導演出が実行される構成とした。しかしながら、レール部 X R の下端から所定の位置への回転軸 5 7 L x の移動とともにその回転軸 5 7 L x を中心に盤左可動体 5 7 が回転移動して第 1 視線誘導演出又は第 2 視線誘導演出が実行される構成としてもよい。

30

【 0 4 4 2 】

また、上記第 1 実施形態では、図 3 9 に示す初期位置の盤左可動体 5 7 が、図 4 1 に示すように、レール部 X R の下端から上端への回転軸 5 7 L x の移動とともにその回転軸 5 7 L x を中心に回転移動して第 3 視線誘導演出が実行される構成とした。しかしながら、レール部 X R の下端にある回転軸 5 7 L x を中心に盤左可動体 5 7 が回転移動して第 3 視線誘導演出が実行される構成としてもよい。

【 0 4 4 3 】

また、上記第 1 実施形態では、図柄として大当たり図柄 A が選択される振分率（確率）を 5 0 % とし、大当たり図柄 B が選択される振分率（確率）を 5 0 % とした。つまり、特図 1 抽選の結果が大当たりであれば、その大当たり図柄として大当たり図柄 A も大当たり図柄 B も同等の確率で選択され得る構成とした。しかしながら、特図 1 抽選の結果が大当たりであれば、その大当たり図柄として大当たり図柄 A が選択される振分率と、大当たり図柄 B が選択される振分率とが異なる構成でもよい。

40

【 0 4 4 4 】

また、特図 2 抽選の結果が大当たりである場合に、その大当たりの大当たり図柄として大当たり図柄 C が選択される振分率（確率）を 4 0 % とし、大当たり図柄 D が選択される振分率（確率）を 6 0 % とした。つまり、特図 2 抽選の結果が大当たりであれば、その大当たり図柄として大当たり図柄 D の方が大当たり図柄 C よりも選択され易い構成とした。しかしながら、特図 2 抽選の結果が大当たりであれば、その大当たり図柄として大当たり

50

図柄 C が選択される振分率よりも大当たり図柄 D が選択される振分率の方が低い構成でもよい。或いは、特図 2 抽選の結果が大当たりであれば、その大当たり図柄として大当たり図柄 C が選択される振分率と、大当たり図柄 D が選択される振分率とが同じ構成でもよい。

【 0 4 4 5 】

また、上記第 1 実施形態では、3 D 液晶ディスプレイである表示部 5 0 a を表示部とした。しかしながら、例えば 2 D 液晶ディスプレイ、ドット表示器、7 セグ表示器といったものを表示部としてもよい。

【 0 4 4 6 】

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 P Y 1 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、当選確率が次の大当たり遊技の当選まで高確率状態に制御可能な所謂「ループ機」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。

【 0 4 4 7 】

1 0 . 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 A 1 ~ A 6、発明 B 1 ~ B 4、発明 C 1 ~ C 5、発明 D 1 ~ D 4、発明 E 1 ~ E 3）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つこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【 0 4 4 8 】

発明 A 1 は、

操作手段（第 1 ボタン 4 0 A や第 2 ボタン 4 0 B）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御基板 1 2 0）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を指示する指示演出（第 1 操作指示演出や第 2 操作指示演出）を実行可能であり、

前記指示演出の実行を予告する予告演出（第 3 視線誘導演出）を実行可能であり、

前記予告演出が実行された場合には、当該予告演出の実行後、所定の期間を経て前記指示演出が実行されることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）である。

【 0 4 4 9 】

この構成の遊技機によれば、指示演出よりも所定の期間だけ前に実行される予告演出によって、その後の指示演出の実行を予め把握させることが可能である。しかも、所定の期間がある分、指示演出の実行前から余裕を持って操作手段の操作準備を遊技者に進めさせることが可能であり、指示演出にて操作手段の操作を確実に行わせることが可能である。

【 0 4 5 0 】

発明 A 2 は、

発明 A 1 に記載の遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な特別遊技実行手段（大当たり遊技制御処理を実行する遊技制御用マイコン 1 0 1）を備え、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技の実行を示唆する示唆演出（当選示唆演出）を実行可能であり、

前記指示演出の実行中に前記操作手段が操作された場合には、前記示唆演出が実行されるときがあることを特徴とする遊技機である。

【 0 4 5 1 】

この構成の遊技機によれば、指示演出の実行中に操作手段が操作された場合には、特別遊技の実行を示唆する示唆演出が実行されるときがあるため、予告演出によって指示演出の実行を予め把握した遊技者に、指示演出後の示唆演出の実行を期待させることが可能である。しかも、予告演出の実行後から指示演出までの間には「所定の期間」が存在するため、指示演出後に示唆演出が行われることを期待している遊技者の逸る気持ちをじらすこ

10

20

30

40

50

とが可能であり、指示演出後（操作手段の操作後）を遊技者に注目させることが可能である。

【 0 4 5 2 】

発明 A 3 は、
発明 A 2 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

第 1 部分演出、第 2 部分演出および第 3 部分演出を含み、前記第 1 部分演出、前記第 2 部分演出および前記第 3 部分演出の順で行われる特殊演出（第 1 S P リーチや第 2 S P リーチ）を実行可能であり、

前記特殊演出が実行される場合には、当該特殊演出の前記第 2 部分演出として前記指示演出が実行され、且つ、前記第 3 部分演出として前記示唆演出が実行されるときがあり、
前記予告演出は、

前記第 1 部分演出の実行途中に行われるときと行われないうときとがあり、

前記第 1 部分演出の実行途中に行われた場合には、当該第 1 部分演出の実行途中で終了することを特徴とする遊技機である。

【 0 4 5 3 】

この構成の遊技機によれば、第 1 部分演出の実行中に予告演出が行われた場合には、その第 1 部分演出の実行中に所定の期間を確保可能である。そのため、予告演出の実行によって、第 3 部分演出として示唆演出が行われることを期待している遊技者の逸る気持ちをじらすことが可能であり、特殊演出の第 3 部分演出を遊技者に注目させることが可能である。

【 0 4 5 4 】

発明 A 4 は、
発明 A 3 に記載の遊技機であって、

前記操作手段には、第 1 操作手段（第 1 ボタン 4 0 A ）と第 2 操作手段（第 2 ボタン 4 0 B ）とがあり、

前記指示演出には、前記第 1 操作手段の操作を指示する第 1 指示演出（第 1 操作指示演出）と、前記第 2 操作手段の操作を指示する第 2 指示演出（第 2 操作指示演出）と、があり、

前記特殊演出の前記第 2 部分演出として前記第 1 指示演出が実行される場合よりも、前記第 2 指示演出が実行される場合の方が、当該特殊演出の前記第 3 部分演出として前記示唆演出が実行され易く、

前記予告演出は、

前記第 2 指示演出の実行を予告する演出であるけれども、前記第 1 指示演出の実行を予告する演出ではないことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 5 5 】

上記構成の遊技機によれば、特殊演出の第 2 部分演出として第 1 指示演出が実行される場合よりも第 2 指示演出が実行される場合の方が、その特殊演出の第 3 部分演出として示唆演出が実行され易いので、第 2 部分演出として第 2 指示演出が実行される場合に、遊技者は特別遊技の実行を期待しがちである。しかも、予告演出は、第 2 指示演出の実行を予告する演出であるけれども、第 1 指示演出の実行を予告する演出ではないため、第 1 部分演出の実行中において予告演出の実行有無に遊技者を注目させることが可能である。

【 0 4 5 6 】

発明 A 5 は、
発明 A 1、発明 A 2、発明 A 3 および発明 A 4 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記予告演出は、

前記指示演出で操作の指示がなされる前記操作手段に遊技者の視線を誘導する視線誘導演出であることを特徴とする遊技機である。

【 0 4 5 7 】

上記構成の遊技機によれば、予告演出の実行によって、その後の指示演出で操作の指示

10

20

30

40

50

がなされる操作手段の位置を遊技者が把握可能である。そのため、遊技者は、所定の期間中に操作手段の操作準備をより確実に進めることが可能である。

【 0 4 5 8 】

発明 A 6 は、

動作可能な動作手段（例えば第 1 大入賞口 1 4 の通常 A T 開閉部材 1 4 k ）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御基板 1 2 0 ）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記動作手段が動作されることを予告する予告演出を実行可能であり、

前記予告演出が実行される場合には、当該予告演出の実行後、所定の期間を経て前記動作手段が動作することを特徴とする遊技機である。

10

【 0 4 5 9 】

上記構成の遊技機によれば、動作手段が動作するよりも所定の期間だけ前に実行される予告演出によって、その後の動作手段の動作を予め把握可能である。しかも、所定の期間がある分、動作の開始前から余裕を持って動作手段を遊技者に注目させることが可能であり、動作手段が動作するところを遊技者が見逃してしまうのを防ぐことが可能である。

【 0 4 6 0 】

発明 B 1 は、

特定の操作手段（第 2 ボタン 4 0 B ）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御基板 1 2 0 ）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定の操作手段を特定の動作態様（振動態様）で動作させるときと動作させないときとがあり、

20

前記特定の動作態様で前記特定の操作手段を動作させている場合に、前記特定の操作手段が動作していることを示唆する示唆演出（第 3 視線誘導演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1 ）である。

【 0 4 6 1 】

この構成の遊技機によれば、示唆演出が行われた場合に、遊技者はそれによって特定の操作手段を注目することが可能であり、特定の操作手段が特定の動作態様で動作していることに気付くことが可能である。

【 0 4 6 2 】

30

発明 B 2 は、

発明 B 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定の操作手段への遊技者の操作によらないで前記特定の動作態様で前記特定の操作手段を動作させている場合に、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。

【 0 4 6 3 】

多くの遊技者にとって、特定の操作手段が操作可能なものであることは認識できても、特定の操作手段が自ら動作し得るものであるとは想定し難い。そのため、遊技者の操作によらないで特定の操作手段が特定の動作態様で動作する場合に、遊技者はその特定の操作手段が動作していることに気づき難い。

40

【 0 4 6 4 】

それに対し、上記構成の遊技機によれば、示唆演出によって、操作によらないで動作している特定の操作手段に遊技者の注目を集めることが可能である。

【 0 4 6 5 】

発明 B 3 は、

発明 B 2 に記載の遊技機であって、

前記特定の操作手段から離間して配置された非特定の操作手段（第 1 ボタン 4 0 A ）を備え、

前記演出実行手段は、

50

前記非特定の操作手段への遊技者の操作によって前記特定の操作手段を前記特定の動作態様で動作させるときがあり、

前記特定の操作手段への遊技者の操作によらないで前記非特定の操作手段への遊技者の操作によって前記特定の動作態様で前記特定の操作手段を動作させている場合に、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。

【0466】

特定の操作手段から離間した非特定の操作手段への遊技者の操作によって特定の操作手段が特定の動作態様で動作する場合に、遊技者はその特定の操作手段が動作していることに気づき難い。

【0467】

そこで、上記構成の遊技機によれば、示唆演出によって、非特定の操作手段への遊技者の操作によって動作している特定の操作手段に遊技者の注目を集めることが可能である。

【0468】

発明B4は、
発明B1、発明B2および発明B3のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定の動作態様は、振動態様であることを特徴とする遊技機である。

【0469】

多くの遊技者にとって、特定の操作手段が操作可能なものであることは認識できても、特定の操作手段が振動態様で動作し得るものであるとは想定し難い。しかも、特定の操作手段が振動態様で動作しているときには、特定の操作手段に接触していない限り、その特定の操作手段が振動態様で動作していることに遊技者は気づき難い。

【0470】

それに対し、上記構成の遊技機によれば、遊技者は示唆演出によって特定の操作手段が振動態様で動作していることに気付くことが可能である。

【0471】

発明C1は、
遊技者が操作可能な第1操作手段（第1ボタン40A）および第2操作手段（第2ボタン40B）と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御基板120）と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記第2操作手段を振動させるときと振動させないときとがあり、
前記第2操作手段への遊技者の操作によって、当該第2操作手段を振動させるときがあり、
前記第1操作手段への遊技者の操作によっても、前記第2操作手段を振動させ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。

【0472】

この構成の遊技機によれば、第1操作手段を操作した遊技者に、操作していない第2操作手段が振動するといった意外性を感じさせる（驚きを与える）ことが可能である。

【0473】

発明C2は、
発明C1に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第1操作手段を振動させるときと振動させないときとがあり、
前記第1操作手段への遊技者の操作によって、当該第1操作手段を振動させるときがあり、
前記第1操作手段よりも前記第2操作手段の方が、振動していることが判り易い態様で振動することを特徴とする遊技機である。

【0474】

この構成の遊技機によれば、第1操作手段を操作した遊技者は、第1操作手段の振動時よりも第2操作手段が振動していることに気づき易い。よって、第1操作手段への遊技者

10

20

30

40

50

の操作によって第 2 操作手段が振動する場合に、操作していない第 2 操作手段が振動するといった意外性を遊技者により確実に感じさせることが可能である。

【 0 4 7 5 】

発明 C 3 は、
発明 C 1 又は発明 C 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 操作手段よりも前記第 2 操作手段の方が、視認で判別し易い動作態様で振動することを特徴とする遊技機である。

【 0 4 7 6 】

この構成の遊技機によれば、第 1 操作手段を操作した遊技者は、第 1 操作手段の振動時よりも第 2 操作手段が振動していることに、視覚により気づき易い。よって、第 1 操作手段への遊技者の操作によって第 2 操作手段が振動する場合に、操作していない第 2 操作手段が振動するといった意外性をより確実に感じさせることが可能である。

10

【 0 4 7 7 】

発明 C 4 は、
発明 C 1、発明 C 2 および発明 C 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 操作手段の方が前記第 1 操作手段よりも振動する部分が多いことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 7 8 】

この構成の遊技機によれば、第 2 操作手段の方が第 1 操作手段よりも振動する部分が多いため、第 2 操作手段が視認判別し易い動作態様で振動した場合に、その振動がより目立つことになる。よって、第 1 操作手段への遊技者の操作によって第 2 操作手段が振動する場合に、操作していない第 2 操作手段が振動するといった意外性をより確実に感じさせることが可能である。

20

【 0 4 7 9 】

発明 C 5 は、
発明 C 1、発明 C 2、発明 C 3 および発明 C 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な特別遊技実行手段（大当たり遊技制御処理を実行する遊技制御用マイコン 1 0 1）を備え、

前記第 1 操作手段への遊技者の操作によって前記第 2 操作手段が振動した場合には、前記特別遊技が実行されることを特徴とする遊技機である。

30

【 0 4 8 0 】

この構成の遊技機によれば、第 1 操作手段を操作して第 2 操作手段が振動した時点で、遊技者は、特別遊技の実行を確信可能である。

【 0 4 8 1 】

発明 D 1 は、
可動体（盤左可動体 5 7）と、
それぞれ動作可能な第 1 対象物（第 2 ボタン 4 0 B）および第 2 対象物（第 1 大入賞口 1 4）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御基板 1 2 0）と、を備え、
前記演出実行手段は、

40

前記可動体を可動させて、当該可動体を所定の状態（第 3 状態および第 1 状態）にすることが可能であり、

前記所定の状態には、正面視で前記第 1 対象物又はその付近を指し示す第 1 状態（第 3 状態）と、正面視で前記第 2 対象物又はその付近を指し示す第 2 状態（第 1 状態）と、があり、

前記第 1 対象物が動作している場合に、前記可動体が前記第 1 状態になるときがあり、
前記第 2 対象物が動作している場合に、前記可動体が前記第 2 状態になるときがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）である。

【 0 4 8 2 】

この構成の遊技機によれば、可動体の状態（第 1 状態又は第 2 状態）によって、動作し

50

ている対象物が何であるかを（第 1 対象物なのか第 2 対象物なのかを）遊技者が把握可能である。

【 0 4 8 3 】

発明 D 2 は、
発明 D 1 に記載の遊技機であって、
前記可動体には所定の待機位置があり、
前記演出実行手段は、

前記可動体を、前記所定の待機位置に戻すことなく前記第 1 状態および前記第 2 状態の一方の状態から他方の状態にするときがあることを特徴とする遊技機である。

【 0 4 8 4 】

この構成の遊技機によれば、可動体を所定の待機位置に戻さずにその可動体の状態を変更可能である。そのため、可動体における状態の切り替えを比較的早く行うことが可能であり、遊技興趣が損なわれるのを抑制可能である。

【 0 4 8 5 】

発明 D 3 は、
発明 D 2 に記載の遊技機であって、
遊技機枠（ 2 ）を備え、
前記第 1 対象物は、前記遊技機枠に配されたものであることを特徴とする遊技機である。

【 0 4 8 6 】

遊技機枠に配された第 1 対象物が動作している場合に、多くの遊技者はそれに気付く難い。それに対し、上記構成の遊技機によれば、可動体が第 1 状態になった場合には、遊技機枠にある第 1 対象物に遊技者の注目を集めることが可能であり、第 1 対象物が動作していることを遊技者に気付かせることが可能である。

【 0 4 8 7 】

発明 D 4 は、
発明 D 3 に記載の遊技機であって、
遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な特別遊技実行手段（大当たり遊技制御処理を実行する遊技制御用マイコン 1 0 1 ）を備え、

前記第 2 対象物は、前記特別遊技の実行中に開放可能な特別入賞口（第 1 大入賞口 1 4 ）であり、

前記第 2 対象物の動作として前記特別入賞口が前記特別遊技の実行中に開放している場合に、前記可動体が前記第 2 状態になるときがあることを特徴とする遊技機である。

【 0 4 8 8 】

この構成の遊技機によれば、第 2 状態になっている可動体によって遊技者は特別遊技の実行中に特別入賞口が開放していることを把握可能である。

【 0 4 8 9 】

発明 E 1 は、
特定の入球口（第 1 大入賞口 1 4 ）と、
可動体（盤左可動体 5 7 ）と、
前記特定の入球口を開放する開放遊技（大当たり遊技）を実行可能な開放遊技実行手段（大当たり遊技制御処理を実行する遊技制御用マイコン 1 0 1 ）と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御基板 1 2 0 ）と、を備え、
前記演出実行手段は、

前記可動体を可動させて、正面視で前記特定の入球口又はその付近を指し示す指示状態（第 1 状態）にすることが可能であり、

前記開放遊技において前記特定の入球口が開放している場合に、前記可動体が前記指示状態になるときがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1 ）である。

【 0 4 9 0 】

この構成の遊技機によれば、可動体が指示状態である場合、特定の入球口を遊技者に注目させることが可能である。それにより遊技者は、開放遊技において特定の入球口が開放

10

20

30

40

50

していることを把握可能である。

【 0 4 9 1 】

発明 E 2 は、
発明 E 1 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記特定の入球口の開放中に当該特定の入球口への入球があった場合には、前記指示状態にある前記可動体において、当該特定の入球口への入球があったことを報知する報知演出（回動演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【 0 4 9 2 】

この構成の遊技機によれば、可動体における報知演出によって、その可動体が指し示す特定の入球口に入球があったことを遊技者に実感させることが可能である。

10

【 0 4 9 3 】

発明 E 3 は、
発明 E 2 に記載の遊技機であって、
前記可動体は、

第 1 可動部（剣本体部 5 7 L）と第 2 可動部（装飾部 5 7 M）とを備え、
前記可動体が前記指示状態にある場合に、前記第 1 可動部が正面視で前記特定の入球口又はその付近を指し示し、
前記報知演出とは、前記第 2 可動部を特殊態様（回転動作態様）で動作させる演出であることを特徴とする遊技機である。

20

【 0 4 9 4 】

この構成の遊技機によれば、第 1 可動部で特定の入球口又はその付近をより確実に指し示すとともに、第 2 可動部を特殊態様で動作させる報知演出によって、特定の入球口に入球があったことを実感させることが可能である。

【 符号の説明 】

【 0 4 9 5 】

2 ... 遊技機枠

1 4 ... 第 1 大入賞口（第 2 対象物，特別入賞口，特定の入賞口）

1 4 k ... 通常 A T 開閉部材（動作手段）

1 5 ... 第 2 大入賞口

30

4 0 A ... 第 1 ボタン（第 1 操作手段，非特定の操作手段）

4 0 B ... 第 2 ボタン（第 2 操作手段，特定の操作手段，第 1 対象物）

5 7 L ... 盤左可動体（可動体）

5 7 L ... 剣本体部（第 1 可動部）

5 7 M ... 装飾部（第 2 可動部）

1 0 0 ... 遊技制御基板

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

1 2 0 ... 演出制御基板（演出実行手段）

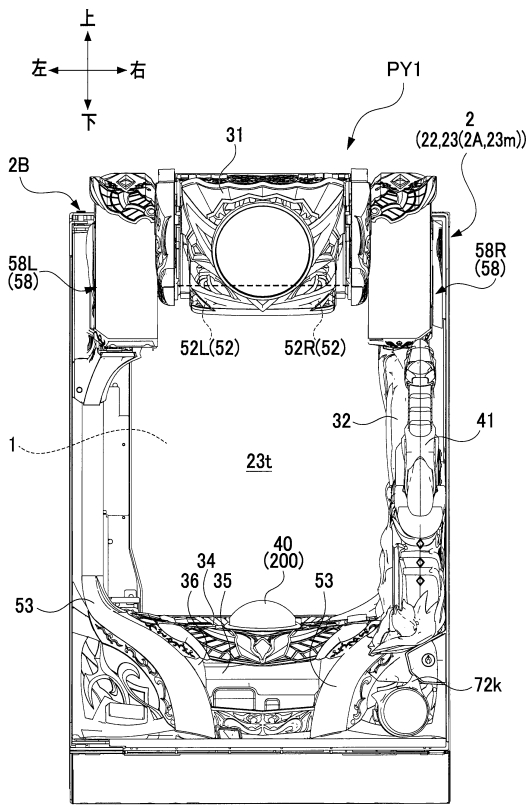
1 2 1 ... 演出制御用マイコン

P Y 1 ... パチンコ遊技機（遊技機）

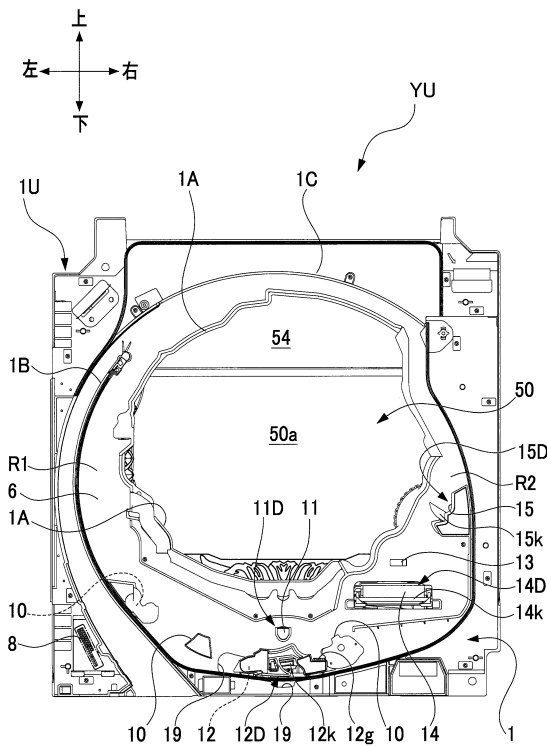
40

【図面】

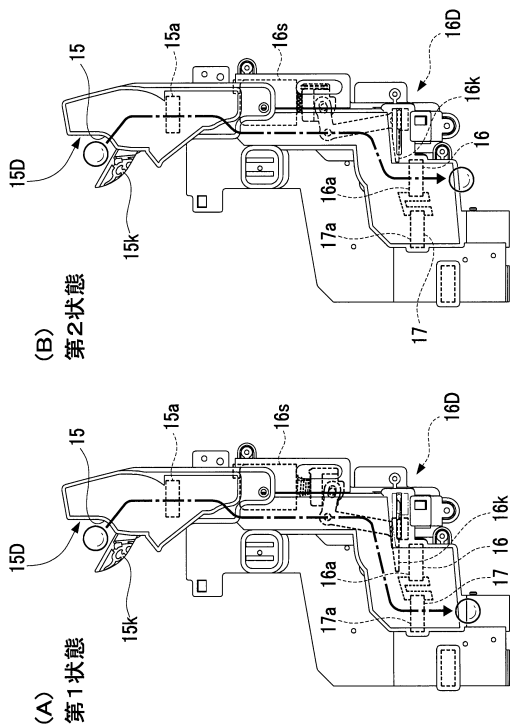
【図 1】



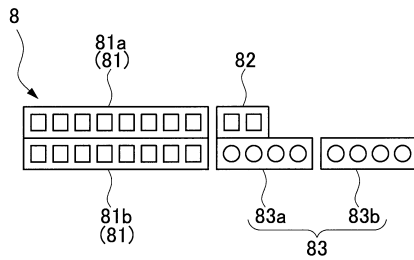
【図 2】



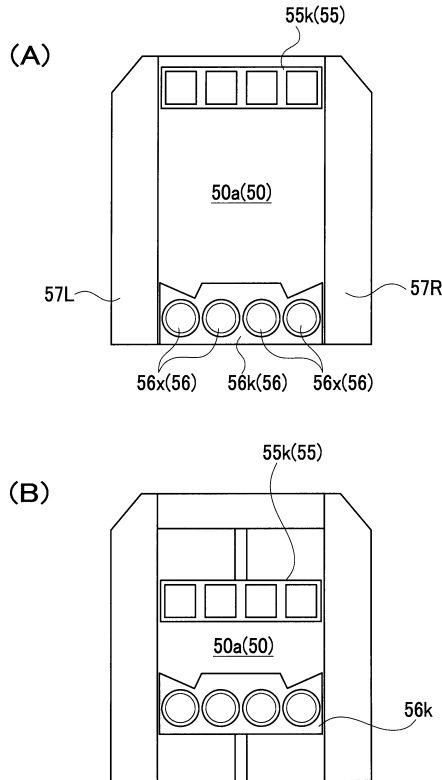
【図 3】



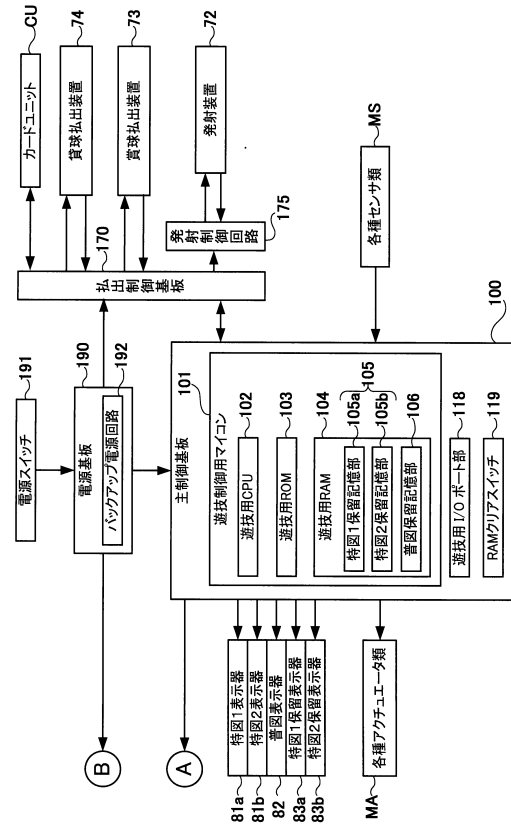
【図 4】



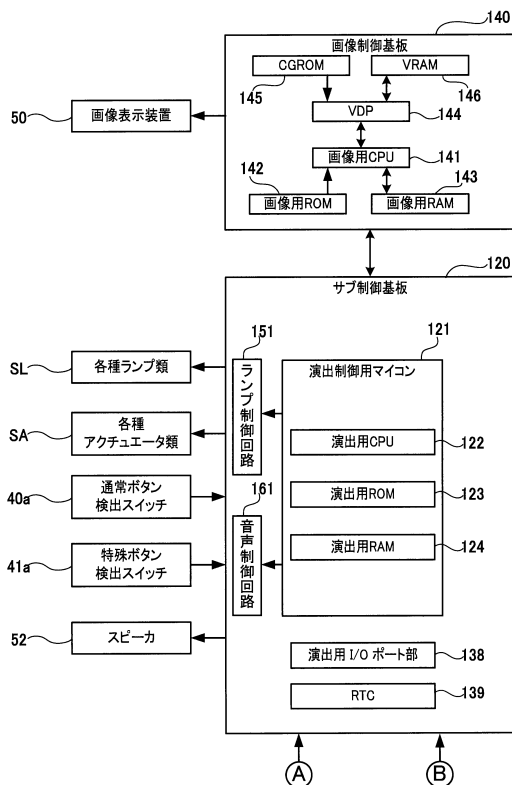
【 図 5 】



【 図 6 】



【圖 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

遊技狀態	開放回数	開放時間
非時短狀態	1	0.08秒
時短狀態	1	3.00秒

【 図 1 0 】

(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

10

20

【 図 1 1 】

特図1変動パターン判定テーブル

道枝 状態	特図 判定結果	リーチ 判定結果	特図1 消化 (U1)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	特図変動演出の演出フロー	*備考	特図変動 パターンの特
非時短 状態	大当たり	—	—	P01	100000	通常変動→リーチ→Nリチ→特図演出→SPリチ		SP大当たり変動
				P02	60000	通常変動→リーチ→Nリチ→特図演出→リーチ		大当たり変動
		P03	30000	通常変動→リーチ→Nリチ→特図演出→Nリチ		N大当たり変動		
		P04	95000	通常変動→リーチ→Nリチ→特図演出→SPリチ		SP大当たり変動		
	ハズレ	リーチ有り	—	P05	55000	通常変動→リーチ→Nリチ→特図演出→リーチ		ハズレ変動
				P06	25000	通常変動→リーチ→Nリチ		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
時短 状態	大当たり	—	—	P08	4000	通常変動		通常ハズレ変動
				P11	80000	通常変動→リーチ→SPリチ		SP大当たり変動
				P12	10000	通常変動→リーチ		即大当たり変動
				P13	75000	通常変動→リーチ→SPリチ		SP大当たり変動
	ハズレ	リーチ無し	0~2	P14	8000	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
				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	

【圖 1 2】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技 状態	特図 判定結果	リーチ 判定結果	特図2 保留数 (L2)	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
非特短 状態	大当たり	—	—	P51	100000	特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
				P52	60000	通常変動—リーチ—Nリチ—特図演出—SPリチ	SP大当たり変動
				P53	30000	通常変動—リーチ—Nリチ—特図演出—リチ	SP大当たり変動 L大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P54	95000	通常変動—リーチ—Nリチ—特図演出—SPリチ	N大当たり変動
				P55	55000	通常変動—リーチ—Nリチ—特図演出—リチ	SP大当たり変動
				P56	25000	通常変動—リーチ—Nリチ	SP大当たり変動 L大当たり変動
特短 状態	大当たり	—	—	P57	13000	通常変動—リーチ—Nリチ—特図演出—SPリチ	SP大当たり変動
				P58	4000	通常変動—リーチ—Nリチ—特図演出—リチ	L大当たり変動
				P59	13000	通常変動—リーチ—Nリチ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ無し	0~2	P60	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P61	80000	通常変動—リーチ—SPリチ	通常ハズレ変動
				P62	10000	通常変動—リチ	通常ハズレ変動
特短 状態	大当たり	リーチ有り	—	P63	75000	通常変動—リーチ—SPリチ	通常ハズレ変動
				P64	8000	通常変動—リチ	通常ハズレ変動
				P65	6000	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	0~2	P66	3000	通常変動	通常ハズレ変動
				P67	9000	通常変動	通常ハズレ変動
				P68	3000	通常変動	通常ハズレ変動

30

40

【図 1 3】

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
第1始動口	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動
			L大当たり変動
			N大当たり変動
		ハズレ	SPハズレ変動
			Lハズレ変動
			Nハズレ変動
	時短状態	大当たり	通常ハズレ変動
第2始動口	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動
			L大当たり変動
			N大当たり変動
		ハズレ	SPハズレ変動
			Lハズレ変動
			Nハズレ変動
		大当たり	通常ハズレ変動
	時短状態	大当たり	SP大当たり変動
			L大当たり変動
			N大当たり変動
		ハズレ	SPハズレ変動
			Lハズレ変動
			Nハズレ変動
		大当たり	通常ハズレ変動

特図変動演出の演出フロー			
コマンド01	通常変動→リリーチ→発展演出→SPリリーチ	短縮ハズレ変動	通常変動
コマンド02	通常変動→リリーチ→発展演出→Lリリーチ		通常変動
コマンド03	通常変動→リリーチ→発展演出→Nリリーチ		通常変動
コマンド04	通常変動→リリーチ→発展演出→SPリリーチ		通常変動
コマンド05	通常変動→リリーチ→発展演出→Lリリーチ		通常変動
コマンド06	通常変動→リリーチ→発展演出→Nリリーチ		通常変動
コマンド07	通常変動	短縮ハズレ変動	通常変動
コマンド11	通常変動→リリーチ→SPリリーチ		通常変動
コマンド12	通常変動→リリーチ		通常変動
コマンド13	通常変動→リリーチ→SPリリーチ		通常変動
コマンド14	通常変動→リリーチ		通常変動
コマンド15	通常変動		通常変動
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	短縮ハズレ変動	通常変動
コマンド52	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ		通常変動
コマンド53	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Nリリーチ		通常変動
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		通常変動
コマンド55	通常変動→リリーチ→Nリリーチ→発展演出→Lリリーチ		通常変動
コマンド56	通常変動→リリーチ→Nリリーチ		通常変動
コマンド57	通常ハズレ変動	短縮ハズレ変動	通常変動
コマンド61	SP大当たり変動		通常変動→リリーチ→SPリリーチ
コマンド62	即大当たり変動		通常変動→リリーチ
コマンド63	SPハズレ変動		通常変動→リリーチ→SPリリーチ
コマンド64	即ハズレ変動		通常変動→リリーチ
コマンド65	短縮ハズレ変動		短縮変動

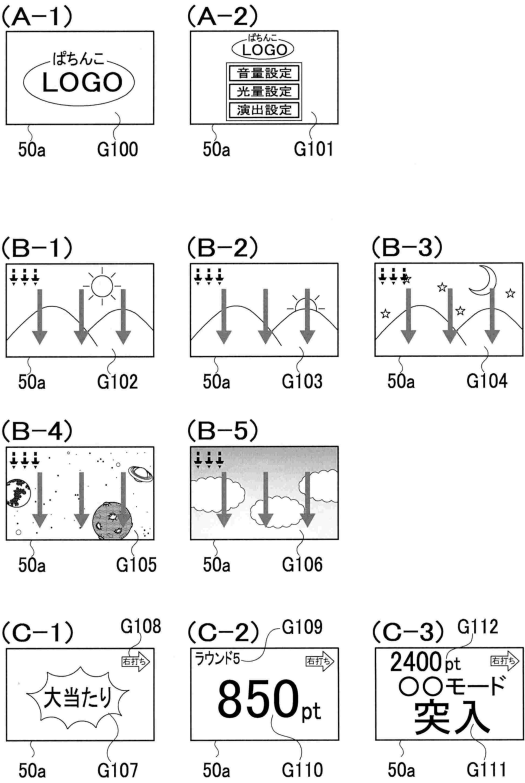
【図 1 4】

大当たり遊技制御テーブル			
大当たり遊技	ラウンド遊技の回数	大入賞口の開閉パターン	
		開放する大入賞口	閉鎖時間
大当たり遊技X (ロング大当たり)	16R (実質8R)	1回 第1大入賞口	2.0秒
		1回 第1大入賞口	0.1秒
		1回 第2大入賞口	2.0秒
大当たり遊技Y (ショート大当たり)	16R (実質8R)	1回 第1大入賞口	2.0秒
		1回 第1大入賞口	0.1秒
		1回 第2大入賞口	2.0秒
大当たり遊技Z (ロング大当たり)	16R (実質16R)	1回 第1大入賞口	2.0秒
		1回 第2大入賞口	2.0秒

【図 1 5】

遊技状態		
遊技状態	大当たり確率	電チュー作動
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 6】



10

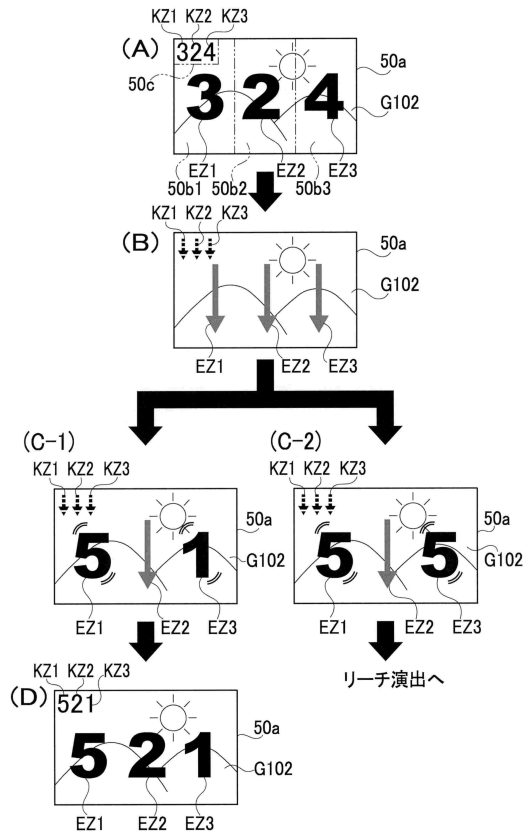
20

30

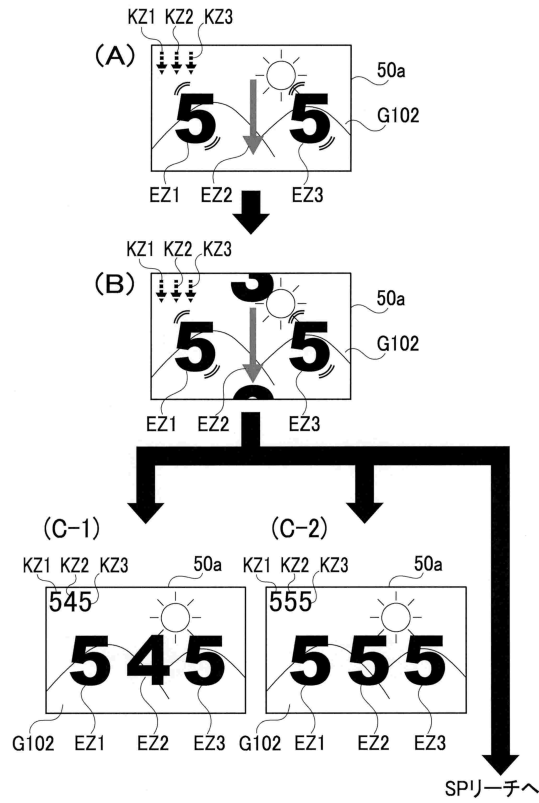
40

50

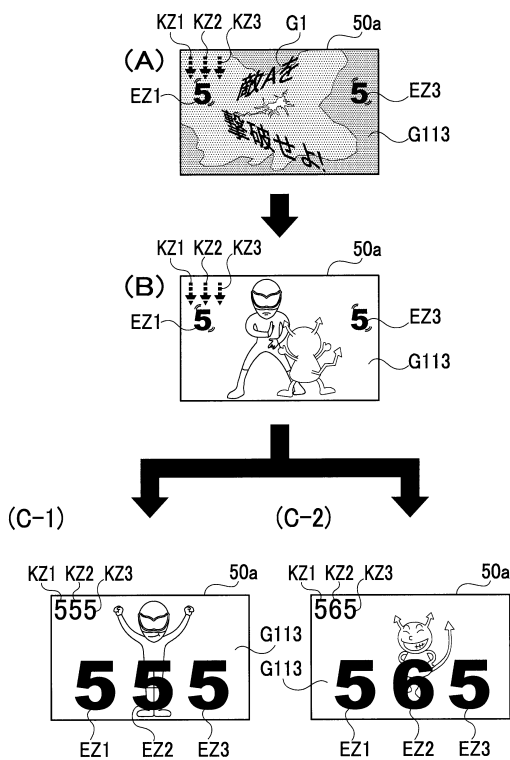
【図 17】



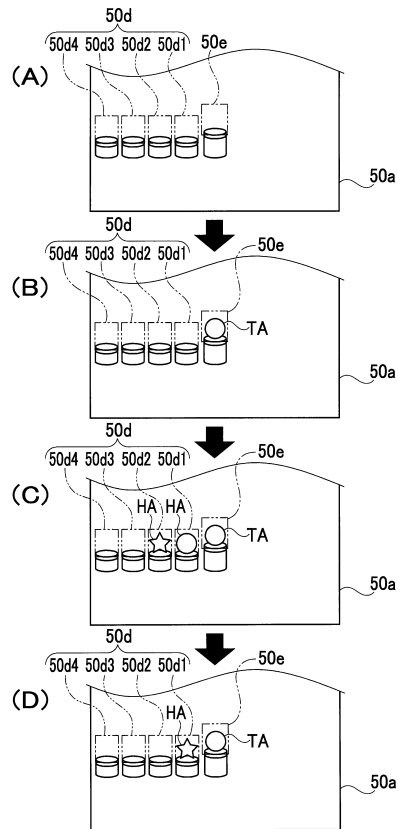
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

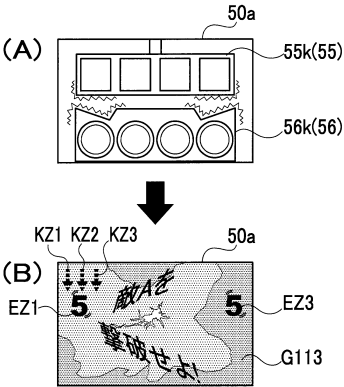
20

30

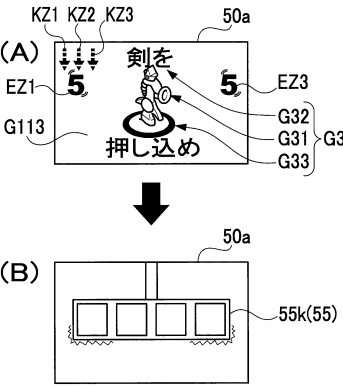
40

50

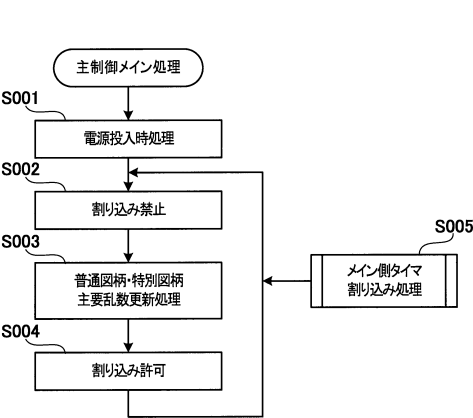
【図 2 1】



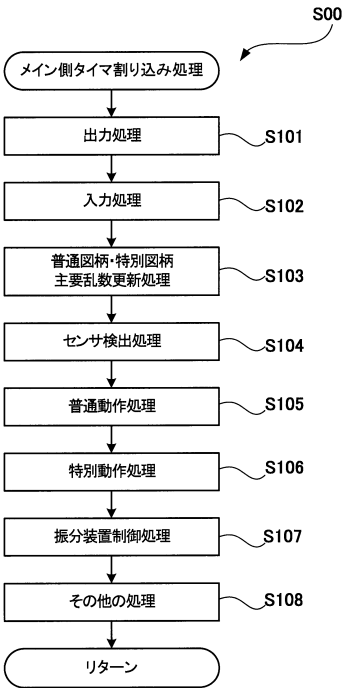
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

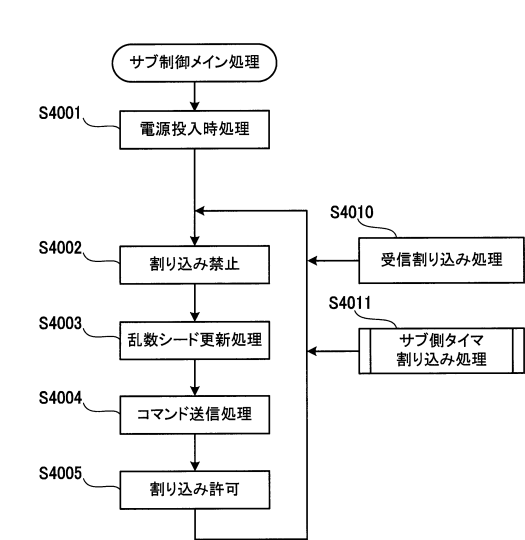
20

30

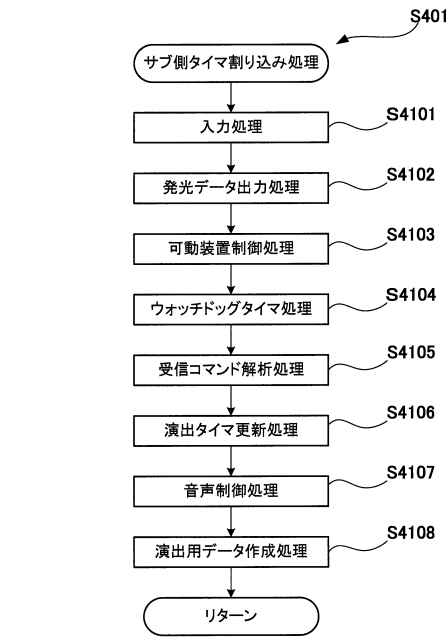
40

50

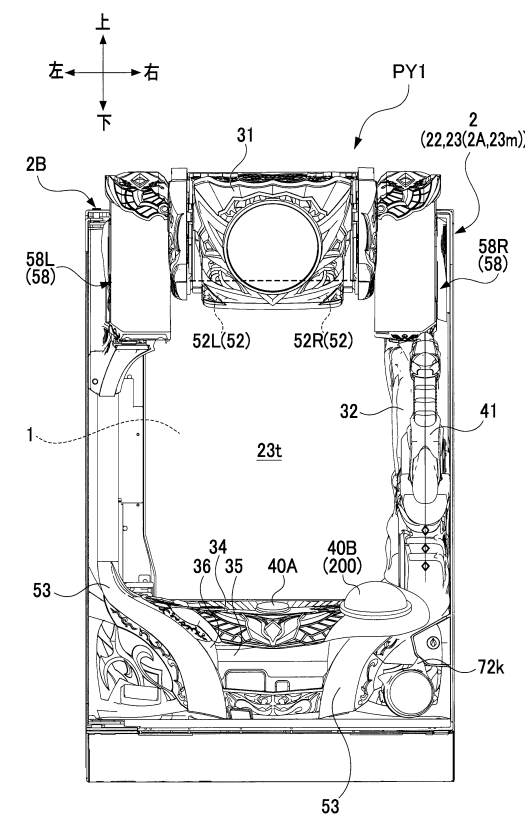
【 図 2 5 】



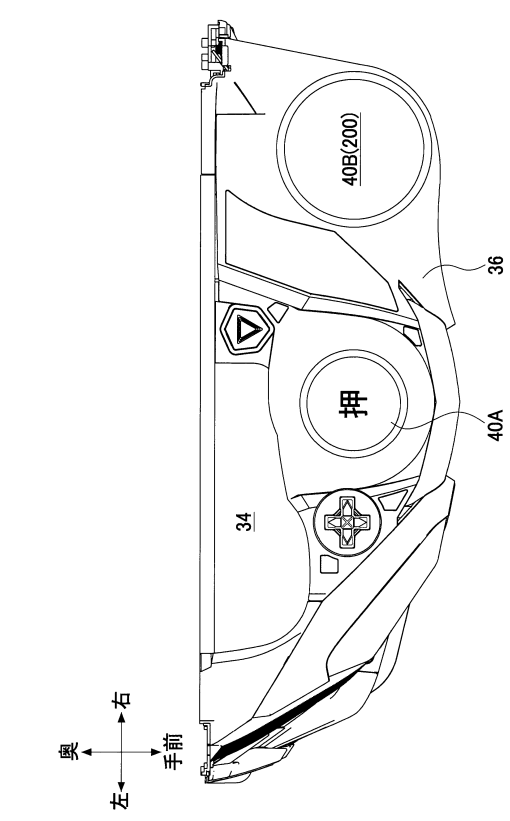
【 図 2 6 】



【 図 2 7 】



【 図 2 8 】



10

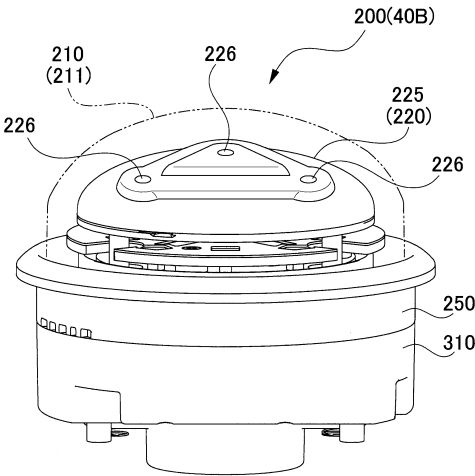
20

30

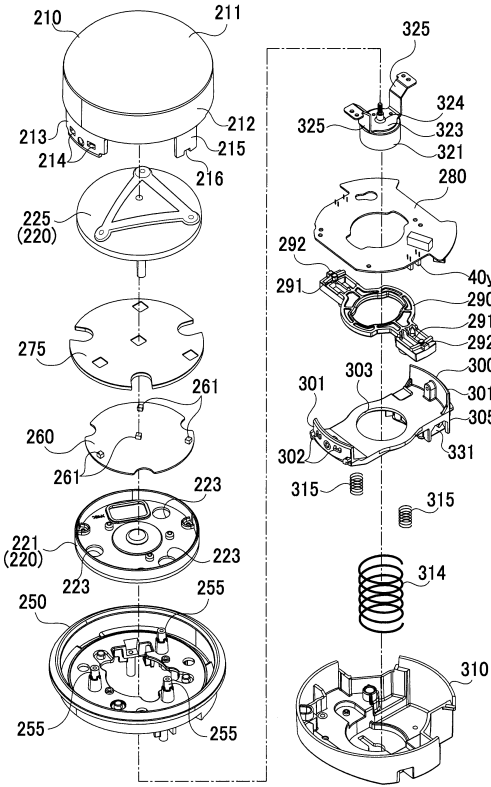
40

50

【図 29】



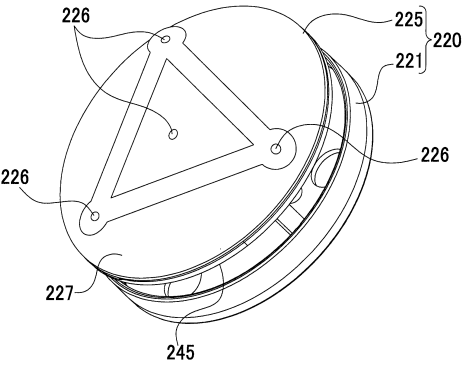
【図 30】



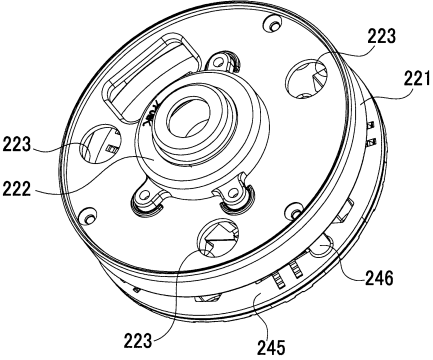
10

20

【図 31】



【図 32】

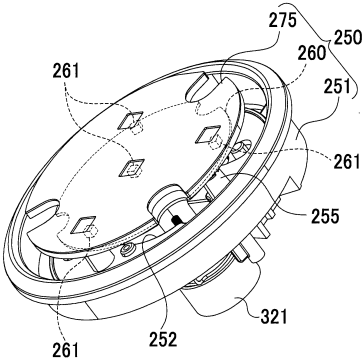


30

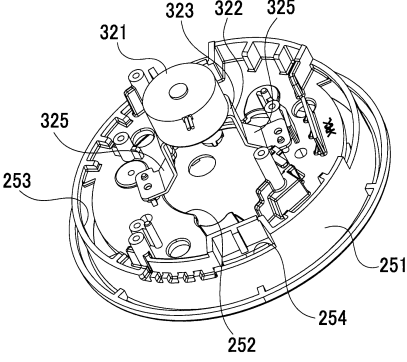
40

50

【図 3 3】

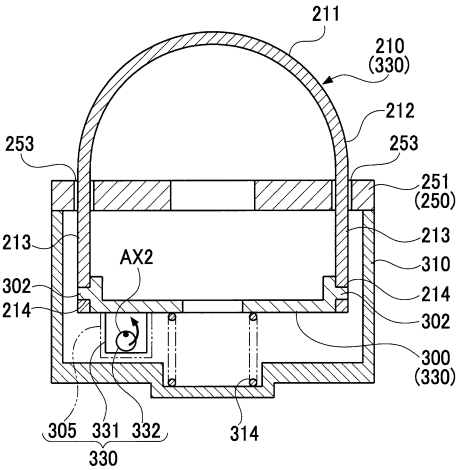


【図 3 4】

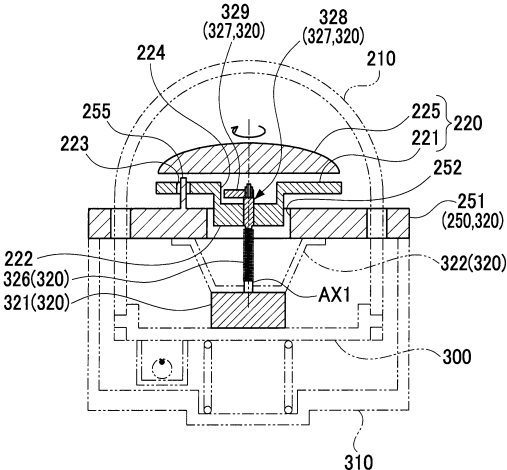


10

【図 3 5】



【図 3 6】



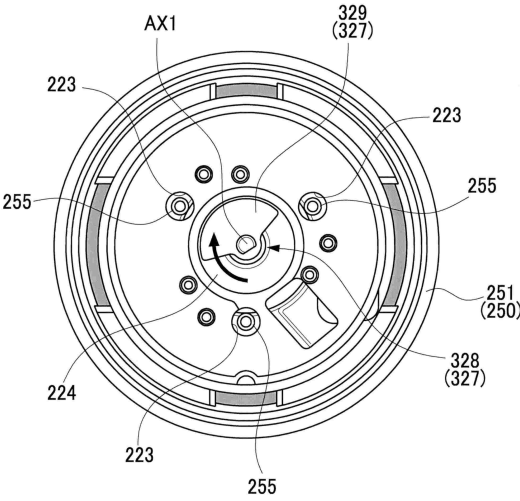
20

30

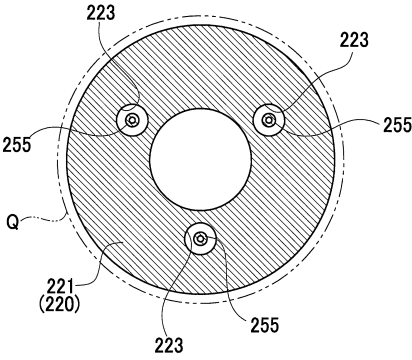
40

50

【 図 3 7 】



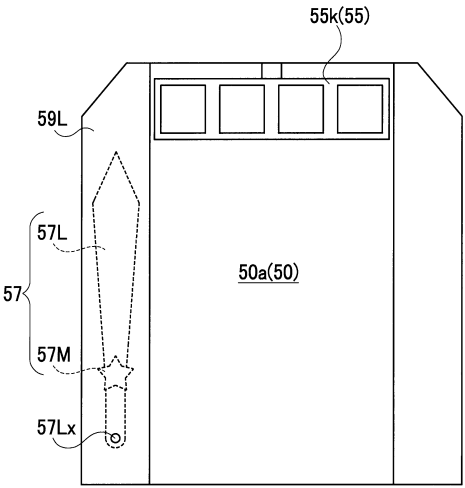
【 図 3 8 】



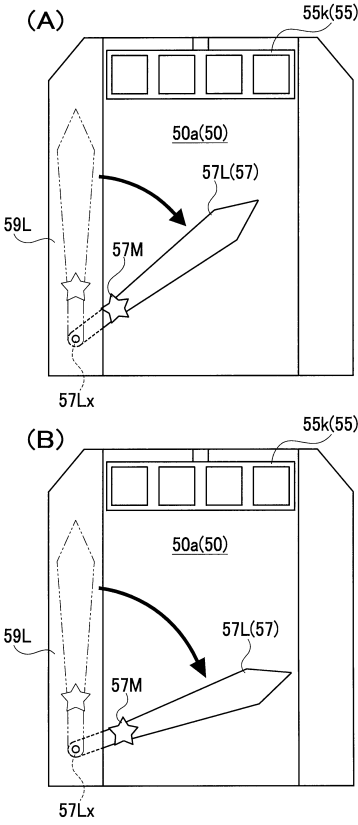
10

20

【 図 3 9 】



【 図 4 0 】

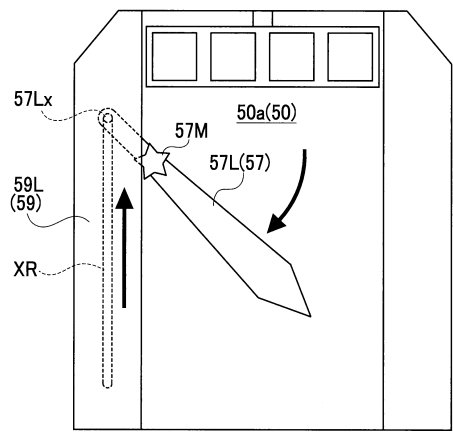


30

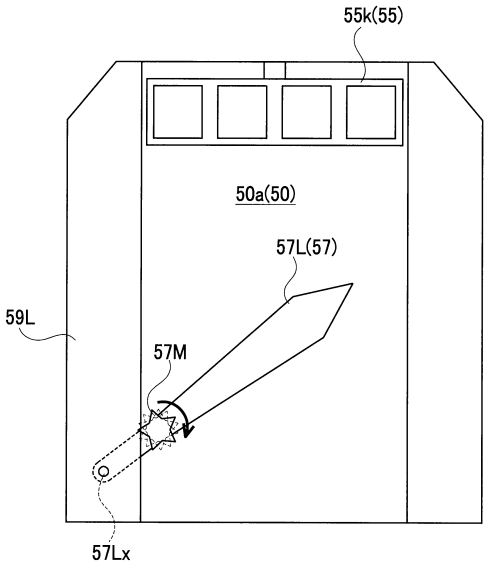
40

50

【図 4 1】



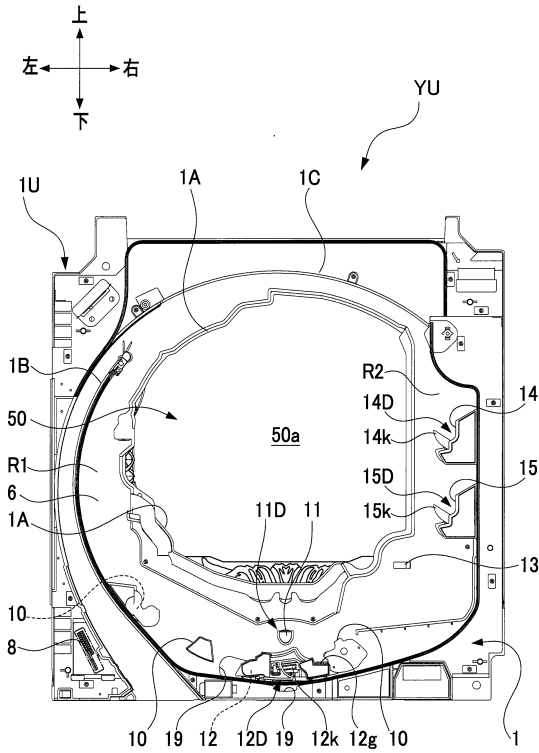
【図 4 2】



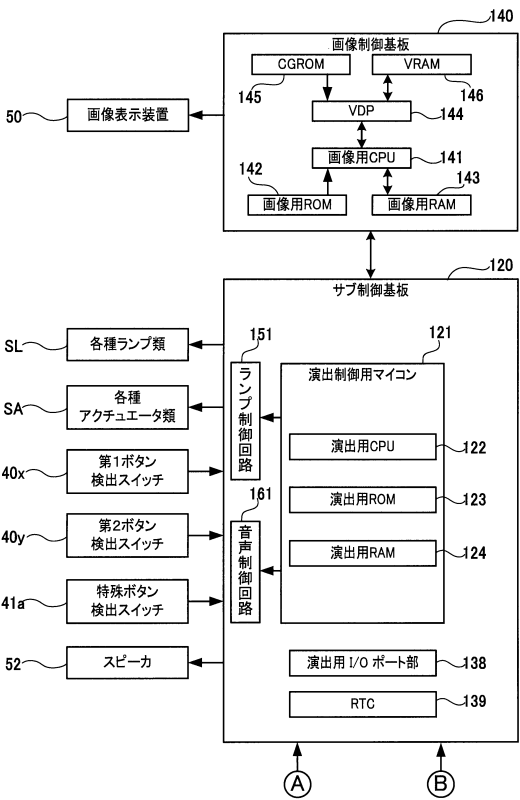
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】



30

40

50

【図 4 5】

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	振分率(%)	判定結果
特図1	0～4	50	大当たり図柄A
	5～9	50	大当たり図柄B
特図2	0～2	30	大当たり図柄C
	3	10	大当たり図柄D
	4～9	60	大当たり図柄E

【図 4 6】

大当たり遊技制御テーブル	ラウンド遊技 の回数	ラウンド	大入賞口の開閉パターン				ED 時間	備考
			1回のラウンド 遊技当たりの 開放の回数	開放する 大入賞口	開放 時間	閉鎖 時間		
大当たり遊技A	10R (実質4R)	1～3R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	
		4～9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		
大当たり遊技B	10R (実質4R)	1～3R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	
		4～9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		10R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒		
大当たり遊技C	4R (実質4R)	1R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	20.0秒	
		2～4R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒		
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		
大当たり遊技D	10R (実質10R)	1R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	4R後の閉鎖時間のみ12.0秒
		2～10R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒/12.0秒		
		10R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒		
大当たり遊技E	10R (実質10R)	1～9R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		

【図 4 7】

遊技 状態	特別 判定結果	リーチ 判定結果	特別1 保留数 (U1)	特別変動 パターン	特別変動 時間(ms)	*備考	
						特別変動 パターンの名称	特別変動 パターンの名称
通常遊技 状態	大当たり		—	P21	78000	通常変動→リーチ→Nリ→通常演出→第1SPリーチ	第1SP大当たり変動
				P22	80000	通常変動→リーチ→Nリ→通常演出→第2SPリーチ	第2SP大当たり変動
				P23	30000	通常変動→リーチ→Nリ→通常演出→第1SPリーチ	N大当たり変動
				P24	73000	通常変動→リーチ→Nリ→通常演出→第1SPリーチ	第1SPハズレ変動
				P25	75000	通常変動→リーチ→Nリ→通常演出→第2SPリーチ	第2SPハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P26	25000	通常変動→リーチ→Nリ→通常演出→第1SPリーチ	Nハズレ変動
				P27	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P28	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P29	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P30	4000	通常変動	通常ハズレ変動

【図 4 8】

(A)「大当たり」の場合に選択される特図1変動パターンの振分率

特図変動パターン	振分率(%)
P21	25
P22	70
P03	5

(B)「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図1変動パターンの振分率

特図変動パターン	振分率(%)	備考
P24	29	「P21」のハズレに対応
P25	1	「P22」のハズレに対応
P06	70	「P03」のハズレに対応

10

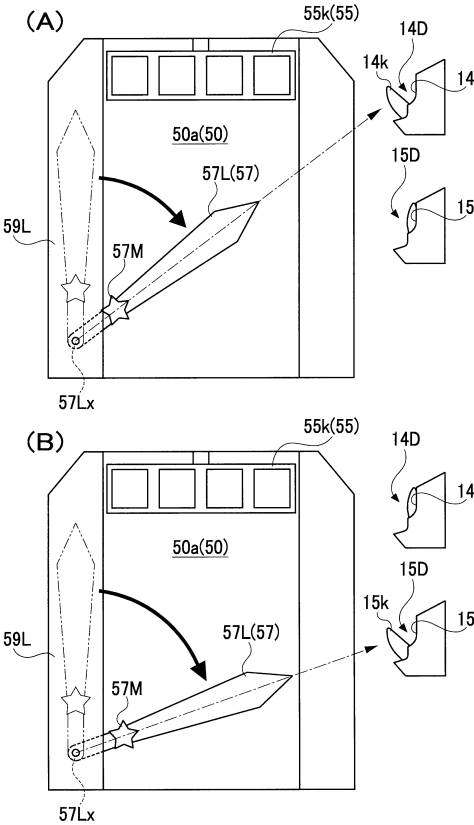
20

30

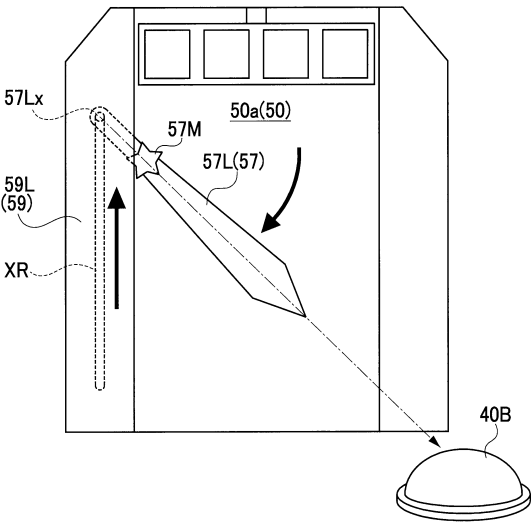
40

50

【図 4 9】



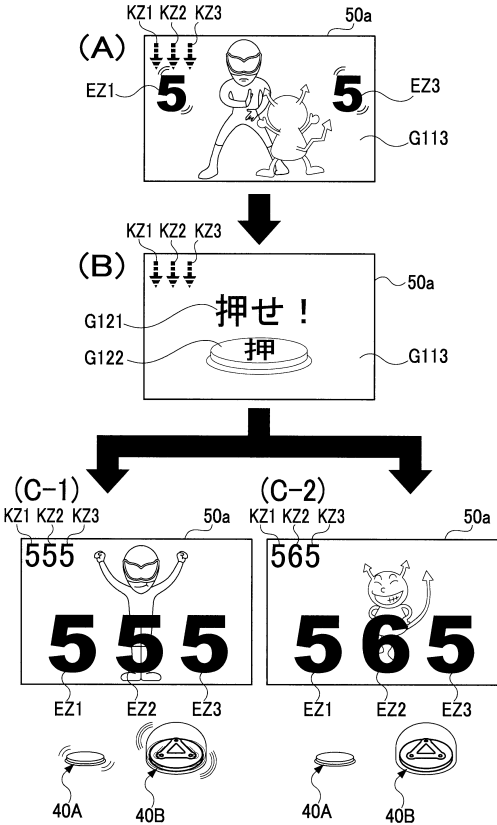
【図 5 0】



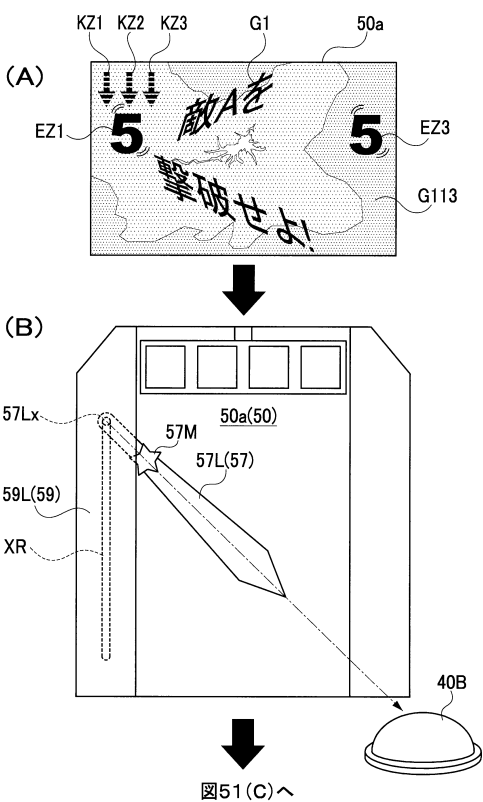
10

20

【図 5 1】



【図 5 2】

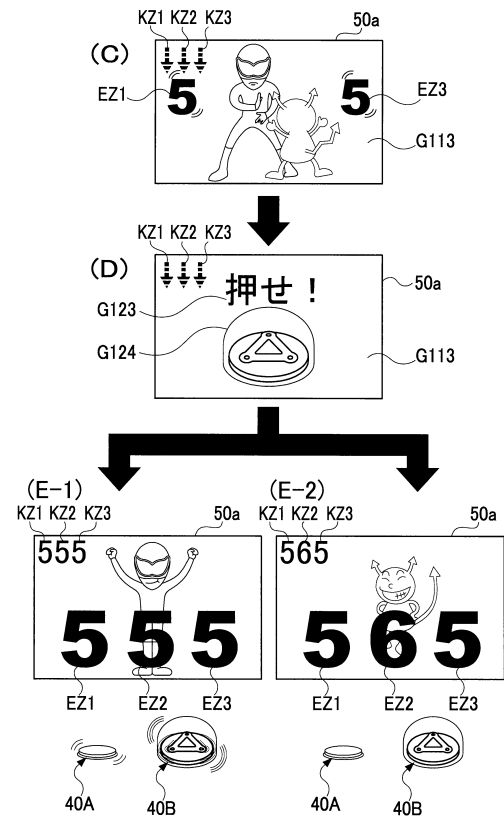


30

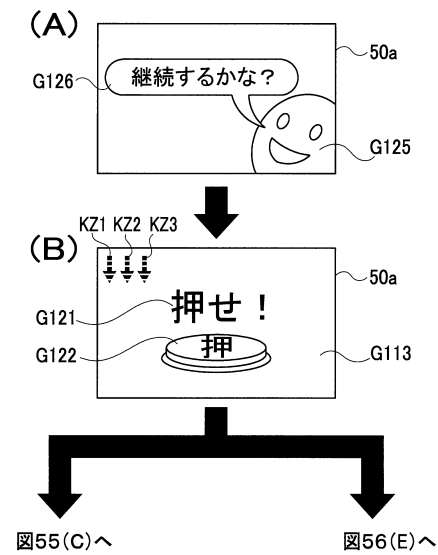
40

50

【図 5 3】



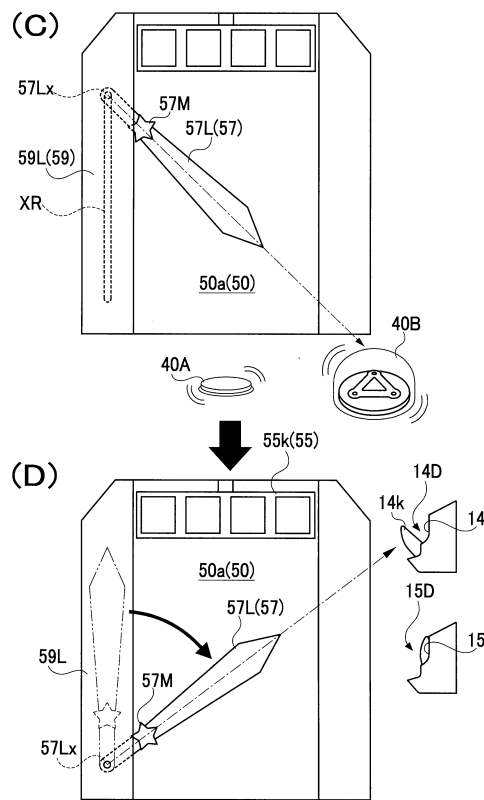
【図 5 4】



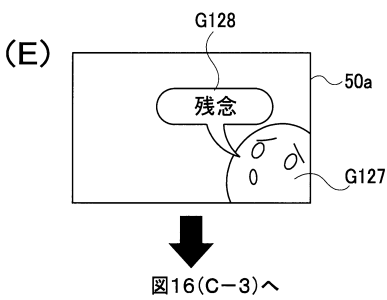
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

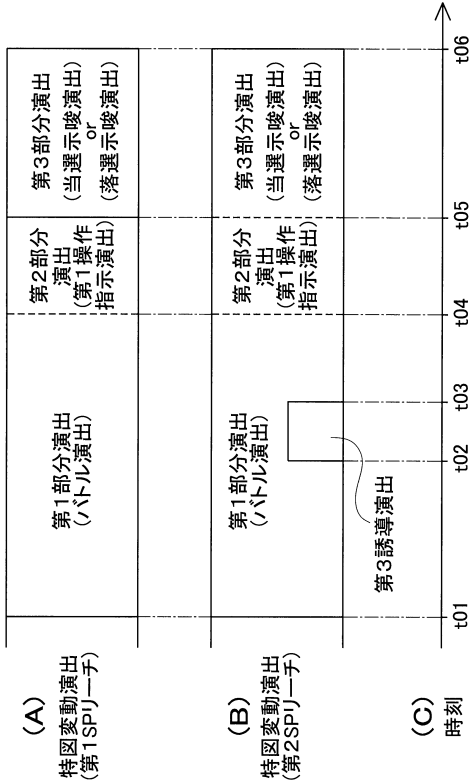


30

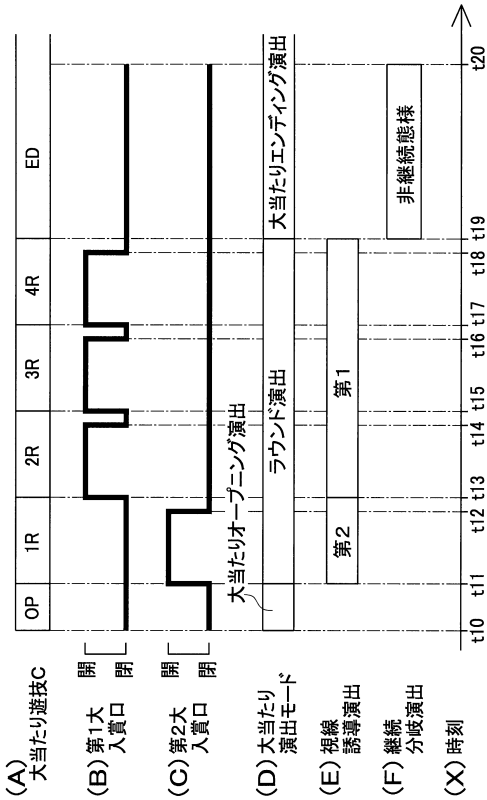
40

50

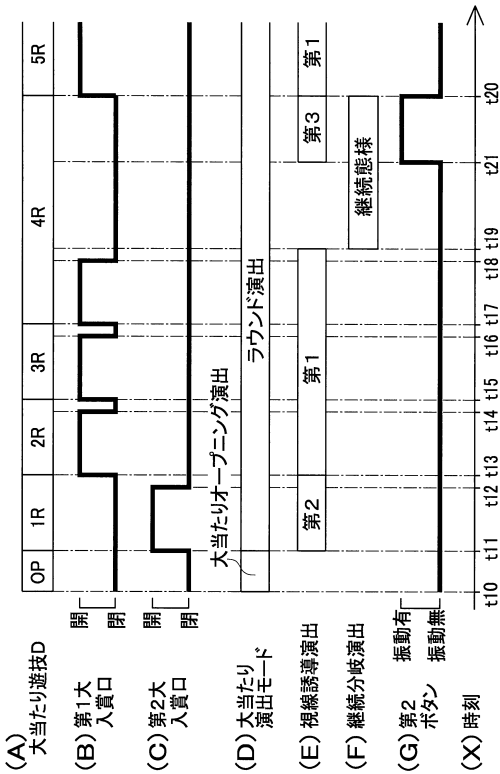
【 図 5 7 】



【 図 5 8 】



【 図 5 9 】



フロントページの続き

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