

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-177844

(P2021-177844A)

(43) 公開日 令和3年11月18日(2021.11.18)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8  
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 91 頁)

(21) 出願番号 特願2020-83587 (P2020-83587)  
 (22) 出願日 令和2年5月12日 (2020.5.12)

(71) 出願人 599104196  
 株式会社サンセイアールアンドディ  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
 3号  
 (74) 代理人 110000291  
 特許業務法人コスモス国際特許商標事務所  
 (72) 発明者 土屋 良孝  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11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 川添 智久  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
 内

最終頁に続く

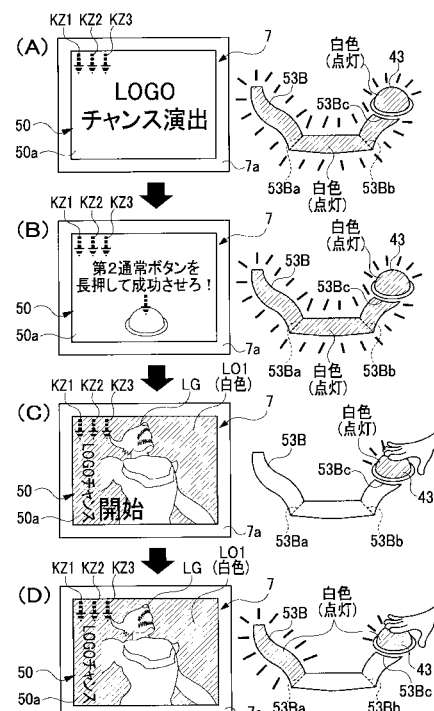
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技興趣を高めること。

【解決手段】パチンコ遊技機 P Y 1 は、所定の演出を実行可能な演出制御用マイコン 1 2 1 と、遊技機枠 2 とを備えている。また、遊技機枠 2 には、第 2 通常ボタン 4 3 と、第 2 枠ランプ 5 3 B とが設けられている。演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作を促す L O G O チャンス演出を実行可能である。

【選択図】図 4 0



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

所定の演出を実行可能な演出制御手段と、  
遊技機枠と、備える遊技機において、  
前記遊技機枠には、  
    遊技者が操作可能な操作部と、  
    所定の表示部と、を設けており、  
前記演出制御手段は、  
    前記操作部を操作させるための操作演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

10

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来のパチンコ遊技機には、下記特許文献 1 に記載されているように、遊技演出に変化を与えることが可能な演出ボタン（操作部）が設けられているものがある。

**【先行技術文献】****【特許文献】**

20

**【0003】**

【特許文献 1】特開 2 0 0 7 - 0 7 5 3 3 1 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、上記特許文献 1 に記載されている遊技機のように、単に操作部が備えられているだけでは面白みに欠けることがあり、遊技興趣を高める点で改良の余地があった。

**【課題を解決するための手段】****【0005】**

30

本発明の遊技機は、  
所定の演出を実行可能な演出制御手段と、  
遊技機枠と、備える遊技機において、  
前記遊技機枠には、  
    遊技者が操作可能な操作部と、  
    所定の表示部と、を設けており、  
前記演出制御手段は、  
    前記操作部を操作させるための操作演出を実行可能である、  
ことを特徴とする遊技機である。

**【発明の効果】**

40

**【0006】**

本発明によれば、遊技興趣を高めることが可能となる。

**【図面の簡単な説明】****【0007】**

【図 1】遊技機の斜視図である。

【図 2】遊技機の正面図である。

【図 3】遊技機の下部装飾体 3 6 の平面図である。

【図 4】第 2 通常ボタン 4 3（半球型ボタンユニット 2 0 0）の斜視図である。

【図 5】遊技盤ユニットの正面図である。

【図 6】第 2 大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

50

【図 7】表示器類の正面図である。

【図 8】図 5 に示す遊技盤の縦断面図である。

【図 9】図 8 に示す透過液晶画像表示装置と後方画像表示装置とを示す斜視図である。

【図 10】図 9 に示す透過液晶画像表示装置の分解斜視図である。

【図 11】(A) は盤上可動装置と盤下可動装置とが待機状態のときの演出用ユニットの正面図、(B) は盤上可動装置と盤下可動装置とが作動したときの演出用ユニットの正面図である。

【図 12】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 13】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 14】(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

10

【図 15】(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 16】(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 17】特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 18】特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 19】先読み判定テーブルである。

【図 20】大当たり遊技制御テーブルである。

【図 21】遊技状態の説明図である。

20

【図 22】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 23】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 24】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 25】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 26】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 27】(A) は透過液晶画像表示装置に演出画像が表示されていない状態で後方画像表示装置に昼間通常用背景画像が表示されている図であり、(B) は透過液晶画像表示装置に暗転画像が表示されている状態で後方画像表示装置に昼間通常用背景画像が表示されている図である。

【図 28】可動体演出の具体例を示す説明図である。

30

【図 29】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図 30】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 31】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 32】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 33】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 34】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る大当たり図柄種別判定テーブルである。

【図 35】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る大当たり遊技制御テーブルである。

【図 36】パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部に係る変動パターン判定テーブルであって、非時短状態における特図 1 の変動パターン判定テーブルである。

【図 37】(A) 非時短状態且つ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を示すテーブル、(B) 非時短状態且つ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を示すテーブルである。

40

【図 38】パチンコ遊技機 P Y 1 における LOGO チャンス演出での第 2 枠ランプ 5 3 B と透光部 2 2 6 (光源部 2 6 0 の各 LED) との発光タイミングと非発光タイミングを示す図である。

【図 39】パチンコ遊技機 P Y 1 の LOGO チャンス演出での第 2 枠ランプ 5 3 B の発光の仕方を示す図である。

【図 40】LOGO チャンス演出の具体例を示す図である。

【図 41】LOGO チャンス演出の具体例を示す図である。

【図 42】LOGO チャンス演出の具体例を示す図である。

50

【図４３】ＬＯＧＯチャンス演出の具体例を示す図である。

【図４４】ＬＯＧＯチャンス演出の具体例を示す図である。

【図４５】パチンコ遊技機ＰＹ１における確変昇格演出での第２枠ランプ５３Ｂと透光部２２６（光源部２６０の各ＬＥＤ）との発光タイミングと非発光タイミングを示す図である。

【図４６】確変昇格演出の具体例を示す図である。

【図４７】確変昇格演出の具体例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【０００８】

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

【０００９】

#### １．遊技機の構造

本発明の遊技機の本実施形態であるパチンコ遊技機ＰＹ１について説明する。最初に、パチンコ遊技機ＰＹ１の構造について図１～図１１を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機ＰＹ１の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機ＰＹ１から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に近づく方向とする。

【００１０】

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

【００１１】

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

【００１２】

下部装飾体３６の上面の上皿３４より前方側には、操作可能な第１入力装置（以下「第

10

20

30

40

50

1 通常ボタン」) 40 が設けられている。なお、第 1 通常ボタン 40 については後述する。また、前枠 23m の表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体 32 において、操作可能な第 2 入力装置 (以下「特殊ボタン」) 41 が設けられている。特殊ボタン 41 は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。さらに、下部装飾体 36 の上面の上皿 34 より右前方側には、操作可能な第 3 入力装置 (以下「第 2 通常ボタン」) 43 が設けられている。なお、第 2 通常ボタン 43 (操作部) については後述する。また、下部装飾体 36 の上面には、第 1 通常ボタン 40 の横の箇所に、セレクトボタン 42 (操作手段) が設けられている。セレクトボタン 42 は、例えば、4 方向 (上下左右) の選択を可能とする十字キーである。

【0013】

10

また、前枠 23m の表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体 31 の底面に、音を出力可能なスピーカ 52 が設けられている。スピーカ 52 は、左側に配置された左スピーカ 52L と、右側に配置された右スピーカ 52R と、からなる。

【0014】

図 1 に示すように、前枠 23m の左縁部に発光可能な第 1 枠ランプ 53A と、下部装飾体 36 における正面に発光可能な第 2 枠ランプ 53B (発光部、第 2 発光部、特定の装飾部、所定の表示部) とが設けられている。なお、図 1 に示すように、第 2 枠ランプ 53B は前枠 23m に取り付けられている透明板 23t よりも前方に設けられている。すなわち、第 2 枠ランプ 53B は遊技盤 1 よりも前方に設けられていることになる。さらに、第 2 枠ランプ 53B は、第 2 通常ボタン 43 を遊技者に対して同時に視認させることが可能となるように、図 2 に示すように、下部装飾体 36 において互いに近傍に設けられている。

20

【0015】

ここで第 2 枠ランプ 53B の型は、図 2 に示すように下部装飾体 36 の左方から第 2 通常ボタン 43 に向かって伸びた線状であって、主人公キャラクタ (LOGO) の胸のマークとなっている (例えば、図 40 (C) 参照)。また、第 2 枠ランプ 53B の内部には、多数の LED 等が配置されている。さらに、第 2 枠ランプ 53B は、光を透過可能な樹脂部材であるカバー部材があり、当該カバー部材の型も、第 2 枠ランプ 53B の線状であるとともに、主人公キャラクタ (LOGO) における胸のマークに合わせて形成されている。第 2 枠ランプ 53B の内部に配置された全て LED が点灯された場合に、このカバー部材を通じて、第 2 枠ランプ 53B が主人公キャラクタ (LOGO) における胸のマークで発光されていることを遊技者に把握させることが可能となっている。

30

【0016】

さらに、前枠 23m の左縁部および右縁部の上側には、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置 58 が取り付けられている。枠可動装置 58 は、左側に配置された左枠可動装置 58L と、右側に配置された右枠可動装置 58R と、で構成される。

【0017】

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。

【0018】

40

次に、第 1 通常ボタン 40 について図 3 を用いて説明する。第 1 通常ボタン 40 は遊技者による押下操作が可能なものであって、押下面を有するボタンで構成される。図 3 に示すように、第 1 通常ボタン 40 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。

【0019】

第 1 通常ボタン 40 は、透明な樹脂部材からなる円盤形状である。第 1 通常ボタン 40 の表面には、図 3 に示すように文字「押」の印字があり、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できる。なお、第 1 通常ボタン 40 は、押下面を有するボタンで構成されていることに限定されず、例えば、把持部を有するレバー等で構成されていても良い。

50

## 【 0 0 2 0 】

続いて、第 2 通常ボタン 4 3 (半球型ボタンユニット 2 0 0) について図 3 および図 4 を用いて説明する。第 2 通常ボタン 4 3 は第 1 通常ボタン 4 0 と同様に、遊技者による押下操作が可能なものである。図 3 に示すように、第 2 通常ボタン 4 3 は下部装飾体 3 6 の上面部の、上述の第 1 通常ボタン 4 0 よりも右側に配設されている。

## 【 0 0 2 1 】

この第 2 通常ボタン 4 3 (半球型ボタンユニット 2 0 0) には、図 4 に示すカバー部 2 1 0 と、図 4 に示す可動部 2 2 0 と、図 4 に示す支持部 2 5 0 と、図 4 に示す底部 3 1 0 と、第 2 通常ボタン検出スイッチ 4 3 a と、後述する光源部 2 6 0 (第 1 発光部) の複数の各 LED の点灯を制御するための基板部などがある。カバー部 2 1 0 は、透明な樹脂部材からなる。このカバー部 2 1 0 は、図 4 に示す半球状のドーム部 2 1 1 など

10

## 【 0 0 2 2 】

可動部 2 2 0 は、図 4 に示すように、円盤形状のベース部 2 2 1 と、ベース部 2 2 1 の一方の表面を覆う円盤形状の装飾部 2 2 5 とを有している。なお、ベース部 2 2 1 および装飾部 2 2 5 の間には隙間が形成されており (図 4 参照)、その隙間には、光源部 2 6 0 および導光板 2 7 5 が配置されている (図 4 において不図示)。なお、光源部 2 6 0 は略円板形状であり、表面に例えば 4 つの LED を配置している。また、導光板 2 7 5 は、光源部 2 6 0 の各 LED 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、上記の光源部 2 6 0 と同じく略円板形状である。

20

## 【 0 0 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、表面がメッキ処理された第 2 樹脂部材とを組み合わせでできている。この装飾部 2 2 5 には、表面部 2 2 7 がある (図 3 2 参照)。

## 【 0 0 2 4 】

装飾部 2 2 5 の表面部 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 4 参照)。この表面部 2 2 7 には、図 4 に示すように透光部 2 2 6 がある。

## 【 0 0 2 5 】

本実施形態の装飾部 2 2 5 は、装飾部 2 2 5 の表面部から光の入射があった場合には、その光は、装飾部 2 2 5 の内部を通して表面部 2 2 7 に達する。そして、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で、発光することが可能となっている。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。

30

## 【 0 0 2 6 】

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 などが、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。

40

## 【 0 0 2 7 】

また、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、サブ制御基板 1 2 0 に接続されている第 2 通常ボタン検出スイッチ 4 3 a により押圧操作が検出されることになる。

## 【 0 0 2 8 】

次に、遊技盤ユニット Y U について、主に図 5 ~ 図 1 1 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、図 5 を用いて、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

50

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。

【0029】

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。

【0030】

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（入球口）、第 2 始動口 1 2（可変入球口）、一般入賞口 1 0、ゲート 1 3、第 1 大入賞口 1 4、および、第 2 大入賞口 1 5 などに適度に誘導する経路を構成している。

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

電チュー 1 2 D は、作動可能な電チュー開閉部材 1 2 k を備えている。電チュー開閉部材 1 2 k は、通常は（通常状態では）、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が不可能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 1 2 への遊技球の入球が可能な開放位置に移動する。このように、電チュー開閉部材 1 2 k が開放位置に移動することを第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「開状態」ともいい、開状態であるときだけ遊技球の第 2 始動口 1 2 への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材 1 2 k が閉鎖位置にあることを第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「閉状態」ともいう。また、第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D が「開状態」になることを「電チュー 1 2 D が開放する」ともいい、電チュー 1 2 D が「閉状態」になることを「電チュー 1 2 D が閉鎖する」ともいう。第 1 始動口 1 1、又は第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞が、「所定の条件」に相当する。

【0034】

遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞は、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）の抽選（後述の特図 2 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 2 抽選」という）および特図 2 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入賞すると、所定個数（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0035】

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

【0036】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 7 】

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

## 【 0 0 3 8 】

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

10

## 【 0 0 3 9 】

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 4 0 】

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。

20

## 【 0 0 4 1 】

ここで、図 6 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。

30

## 【 0 0 4 2 】

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

## 【 0 0 4 3 】

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 6 ( 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質第 1 のルートという。

40

## 【 0 0 4 4 】

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 6 ( 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

50



１６をその直上で覆わず、特定領域１６の直上が開放している状態）にある。振分部材１６ｋが第２状態にあるときは、第２大入賞口１５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ１５ａを通過したあと特定領域１６を通過容易である。この第２大入賞口１５から特定領域１６まで流下する遊技球のルートを実例のルートという。

【００４５】

なお、基本的に、振分部材１６ｋは第１状態で保持されている。すなわち、第１状態が、振分部材１６ｋの通常の状態であるといえる。そして、所定のラウンド遊技（例えば１０Ｒ）においてのみ、振分ソレノイド１６ｓが通電され、第２状態に変化することができる。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

第１流路Ｒ１上には、第１始動口１１と、２つの一般入賞口１０と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第１流路Ｒ１を流下するように遊技球を発射させることで、第１始動口１１、または、一般入賞口１０への入賞を狙うことができる。一方、第２流路Ｒ２上には、第２始動口１２と、ゲート１３と、第１大入賞口１４と、第２大入賞口１５と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第２流路Ｒ２を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート１３の通過や、第２始動口１２、第１大入賞口１４、または、第２大入賞口１５への入賞を狙うことができる。

【００５１】

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

【００５２】

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７に示すように、表示器類８には、特図１を可変表示する特図１表示器８１ａ、特図２を可変表示する特図２表示器８１ｂ、及び、普図を可変表示する普図表示器８２が含まれている。また、表示器類８には、後述する特図１保留数（Ｕ１：特図１表示器８１ａ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８３ａ、および後述する特図２保留数（Ｕ２：特図２表示器８１ｂによ

10

20

30

40

50

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。

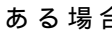
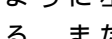
【0053】

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。

【0054】

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

【0055】

特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の LED (Light Emitting Diode) から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり(後述の複数種類の大当たりのうちの一つ)である場合には、特図表示器 8 1 は、「」(点灯、消灯)というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある LED の点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器 8 1 「」

というように一番右にある LED のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。なお、特図抽選の結果に対応する LED の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての LED を消灯させてもよい。

【0056】

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。

【0057】

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

【0058】

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

10

20

30

40

50

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。





#### 【0059】

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 83 a と特図 2 保留表示器 83 b 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。

#### 【0060】

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

#### 【0061】

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。

#### 【0062】

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。

#### 【0063】

パチンコ遊技機 P Y 1 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。

#### 【0064】

次に、図 8 ～ 図 10 を用いて遊技盤 1 の背面に取り付けられた演出用ユニット 1 U について説明する。演出用ユニット 1 U は、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。演出用ユニット 1 U には、後方画像表示装置 50（表示手段、他の表示部）、透過液晶画像表示装置 7（演出手段）、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。

#### 【0065】

演出用ユニット 1 U には、透過液晶画像表示装置 7 と後方画像表示装置 50 とが前後方向に離れて配置されている（図 8 参照）。後方画像表示装置 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 50 a を具備する。

#### 【0066】

ここで図 8 は、遊技盤 1 の縦断面図である。図 8 に示すように、本パチンコ遊技機 P Y 1 では、透過液晶画像表示装置 7 が、後方画像表示装置 50 よりも前方にて、鉛直方向に

10

20

30

40

50

起立している。即ち、図 8 に示すように、透過液晶画像表示装置 7 と後方画像表示装置 50 とは、前後方向に離れていて、平行に配置されている。

【0067】

後方画像表示装置 50 では、従来のパチンコ遊技機の液晶表示装置と同様に、演出図柄 E Z の変動表示及び停止表示を伴う変動演出が実行されたり、客待ち演出が実行されるようになっている。これに対して、透過液晶画像表示装置 7 では、基本的には何も表示されておらず、当該透過液晶画像表示装置よりも後方を視認可能にしている。従って遊技者には、透過液晶画像表示装置 7 の存在をできるだけ意識させないようにして、透過液晶画像表示装置 7 よりも後方にある後方画像表示装置 50 での演出に意識を向かわせるようにしている。但し、後方画像表示装置 50 で実行される演出（演出画像等）に応じて、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a でも演出画像が適宜表示される。これにより遊技者には、後方画像表示装置 50 での演出を見せつつ、その演出よりも前方で演出画像を新たに見せることで、従来にはない斬新な演出画像の見せ方を提供することが可能である。

10

【0068】

また図 8 に示すように、前後方向において、透過液晶画像表示装置 7 と後方画像表示装置 50 との間に、後述する盤上可動装置 55 と後述する盤下可動装置 56 が配置されている。盤上可動装置 55 は、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に沿って移動可能であり、装飾が施された盤上可動体 55 k を具備する。盤下可動装置 56 は、表示部 50 a よりも前方に配置され、表示部 50 a に沿って移動可能であり、装飾が施された盤下可動体 56 k を具備する。

20

【0069】

図 9 に示すように、透過液晶画像表示装置 7 は、後方画像表示装置 50 よりも大きいものである。具体的に、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a は 19 インチであるのに対して、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a は 17 インチである。そして、遊技者側から見た場合（透過液晶画像表示装置 7 に正対して透過液晶画像表示装置 7 を見た場合）、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a の枠縁（上縁、下縁、左縁、右縁）及び四隅は、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a の枠縁（上縁、下縁、左縁、右縁）及び四隅よりも、外側に配置されている（図 27（A）（B）参照）。即ち、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a には、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a よりも外側にある外側表示領域 7 x がある。

30

【0070】

よって例えば、遊技者が後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に意識が向いているときに、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a のうち外側表示領域 7 x も含めて演出画像を表示する（図 27（B）参照）。これにより、遊技者にとっては、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a よりも外側に演出画像がはみ出て見える。よって遊技者には、想定外の位置で演出画像を見せて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【0071】

次に、図 10 に基づいて、透過液晶画像表示装置 7 の構造について説明する。透過液晶画像表示装置 7 は、表示部 7 a よりも後方を視認できる状態と、表示部 7 a よりも後方を視認できない又は視認し難い状態とを切替え可能な表示装置である。図 10 に示すように、透過液晶画像表示装置 7 は、主に、フレーム枠 700 と、上側構造部 710 と、下側構造部 720 と、左側構造部 730 と、右側構造部 740 と、導光板 750 と、液晶パネル 760 と、透過フィルム 770 と、保護パネル 780 と、を備えている。

40

【0072】

フレーム枠 700 は、透過液晶画像表示装置 7 の外郭を構成するものであり、上側に上面部 701 を有し、下側に下面部 702 を有し、左側に左面部 703 を有し、右側に右面部 704 を有し、前側に前面部 705 を有している。上面部 701 と下面部 702 とは、上下対称の形状になっていて、それぞれ長方形状になっている。左面部 703 と右面部 704 とは、左右対称の形状になっていて、それぞれ長方形状になっている。前面部 705 は矩形の枠状になっていて、中央の開口部にて液晶パネル 760 を前方に臨ませるように

50

なっている。

【 0 0 7 3 】

上側構造部 7 1 0 は、フレーム枠 7 0 0 の上面部 7 0 1 の内側（下面側）に組付けられるものである。この上側構造部 7 1 0 は、図 1 0 に示すように、上側制御基板 7 1 1 と、上側ヒートシンク 7 1 2 と、上側組付カバー 7 1 3 とを備えている。上側制御基板 7 1 1 の上方に上側ヒートシンク 7 1 2 を載置して、これら上側制御基板 7 1 1 及び上側ヒートシンク 7 1 2 に対して下方から上側組付カバー 7 1 3 を組付けることで、上側制御基板 7 1 1 と上側ヒートシンク 7 1 2 と上側組付カバー 7 1 3 とが一体化されている。

【 0 0 7 4 】

上側制御基板 7 1 1 は、液晶パネル 7 6 0 での画像制御を行うものであると共に、各 L E D の発光を制御するものである。上側制御基板 7 1 1 は、前端側の縁部に、左右方向に沿って多数の上側表示用 L E D 7 1 4 を実装している。各上側表示用 L E D 7 1 4 は、導光板 7 5 0 の周面のうちの上面に向かって、表示用の光を下方へ照射するものである。よって上側制御基板 7 1 1 は、上側表示用 L E D 7 1 4 の点灯及び消灯を制御することで、上側表示用 L E D 7 1 4 による表示用の光が導光板 7 5 0 の上面に供給される状態と、供給されない状態とを切替えることが可能である。

【 0 0 7 5 】

また上側制御基板 7 1 1 は、上側表示用 L E D 7 1 4 よりも後方に、左右方向に沿って多数の上側役物用ライト 7 1 5 を実装している。上側役物用ライト 7 1 5 は、下方に向かって照明用の光を照射するものである。よって上側制御基板 7 1 1 は、上側役物用ライト 7 1 5 の点灯及び消灯を制御することで、盤上可動体 5 5 k や盤下可動体 5 6 k 等を上側役物用ライト 7 1 5 による照明用の光で照らす状態と、照らさない状態とを切替えることが可能である。

【 0 0 7 6 】

上側ヒートシンク 7 1 2 は、上側表示用 L E D 7 1 4 又は上側役物用ライト 7 1 5 の点灯によって生じる熱を逃がすためのものであり、アルミニウム又はアルミニウム合金で構成されている。上側表示用 L E D 7 1 4 又は上側役物用ライト 7 1 5 の点灯によって生じる熱は、上側ヒートシンク 7 1 2 及びフレーム枠 7 0 0 の上面部 7 0 1 に伝達して、上面部 7 0 1 の上方にある空気によって冷却されることになる。

【 0 0 7 7 】

下側構造部 7 2 0 は、フレーム枠 7 0 0 の下面部 7 0 2 の内側（上面側）に組付けられるものである。この下側構造部 7 2 0 は、図 1 0 に示すように、下側制御基板 7 2 1 と、下側ヒートシンク 7 2 2 と、下側組付カバー 7 2 3 とを備えている。下側制御基板 7 2 1 には、左右方向に沿って多数の下側表示用 L E D 7 2 4 と、多数の下側役物用ライト 7 2 5 が実装されている。下側構造部 7 2 0 と上側構造部 7 1 0 の構造とは、上下対称で同様であるため、詳細な説明を省略する。

【 0 0 7 8 】

左側構造部 7 3 0 は、フレーム枠 7 0 0 の左面部 7 0 3 の内側（右面側）に組付けられるものである。この左側構造部 7 3 0 は、図 9 に示すように、左側制御基板 7 3 1 と、左側ヒートシンク 7 3 2 と、左側組付カバー 7 3 3 とを備えている。左側制御基板 7 3 1 の左方に左側ヒートシンク 7 3 2 を載置して、これら左側制御基板 7 3 1 及び左側ヒートシンク 7 3 2 に対して右方から左側組付カバー 7 3 3 を組付けることで、左側制御基板 7 3 1 と左側ヒートシンク 7 3 2 と左側組付カバー 7 3 3 とが一体化されている。

【 0 0 7 9 】

左側制御基板 7 3 1 は、前端側の縁部に、上下方向に沿って多数の左側表示用 L E D 7 3 4 を実装している。各左側表示用 L E D 7 3 4 は、導光板 7 5 0 の周面のうちの左面に向かって、表示用の光を右方へ照射するものである。よって左側制御基板 7 3 1 は、左側表示用 L E D 7 3 4 の点灯及び消灯を制御することで、左側表示用 L E D 7 3 4 による表示用の光が導光板 7 5 0 の左面に供給される状態と、供給されない状態とを切替えることが可能である。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 8 0 】

また左側制御基板 7 3 1 は、左側表示用 L E D 7 3 4 よりも後方に、上下方向に沿って多数の左側役物用ライト 7 3 5 を実装している。左側役物用ライト 7 3 5 は、右方に向かって照明用の光を照射するものである。よって左側制御基板 7 3 1 は、左側役物用ライト 7 3 5 の点灯及び消灯を制御することで、盤上可動装置 5 5 や盤下可動装置 5 6 等を左側役物用ライト 7 3 5 による照明用の光で照らす状態と、照らさない状態とを切替えることが可能である。

## 【 0 0 8 1 】

左側ヒートシンク 7 3 2 は、左側表示用 L E D 7 3 4 又は左側役物用ライト 7 3 5 の点灯によって生じる熱を逃がすためのものであり、アルミニウム又はアルミニウム合金で構成されている。左側ヒートシンク 7 3 2 には、冷却性能を向上させるために、左方に延びる複数のフィン（図示省略）が形成されている。左側表示用 L E D 7 3 4 又は左側役物用ライト 7 3 5 の点灯によって生じる熱は、左側ヒートシンク 7 3 2 及びフレーム枠 7 0 0 の左面部 7 0 3 に伝達して、左面部 7 0 3 の左方にある空気によって冷却されることになる。

## 【 0 0 8 2 】

右側構造部 7 4 0 は、フレーム枠 7 0 0 の右面部 7 0 4 の内側（左面側）に組付けられるものである。この右側構造部 7 4 0 は、図 9 に示すように、右側制御基板 7 4 1 と、右側ヒートシンク 7 4 2 と、右側組付カバー 7 4 3 とを備えている。右側制御基板 7 4 1 には、上下方向に沿って多数の右側表示用 L E D 7 4 4 と、多数の右側役物用ライト 7 4 5 が実装されている。右側構造部 7 4 0 と左側構造部 7 3 0 の構造とは、左右対称で同様であるため、詳細な説明を省略する。

## 【 0 0 8 3 】

導光板 7 5 0 は、光を透過可能な透過性を有する透明な合成樹脂板で構成されていて、長方形状である。この導光板 7 5 0 は、図示しない表示用 L E D からの表示用の光を周囲（上面、下面、左面、右面）を通して入射する。そして、入射した表示用の光を内部で反射させて、前面 7 5 1 から出射させるようになっている。なお導光板 7 5 0 の後面には、表示用の光を前方に向かって反射させるための凹凸状の粗面（図示省略）が形成されている。

## 【 0 0 8 4 】

図 1 0 に示すように、導光板 7 5 0 の前方には透過フィルム 7 7 0 が配されていて、透過フィルム 7 7 0 の前方には液晶パネル 7 6 0 が配されている。従って、表示用 L E D が点灯すると、表示用の光が導光板 7 5 0 の前面 7 5 1 から面発光として出射される。そして導光板 7 5 0 の前面 7 5 1 から面発光された表示用の光を、透過フィルム 7 7 0 を介して液晶パネル 7 6 0 に供給可能となっている。なお、表示用 L E D と導光板 7 5 0 とをまとめて、「バックライト」とも呼ぶことにする。

## 【 0 0 8 5 】

液晶パネル 7 6 0 は、マトリックス状に配されている多数の画素を有し、各画素で透過率を制御する。これにより液晶パネル 7 6 0 は、バックライトからの表示用の光を前方に透過させて、前面（表示部 7 a）にて画像を表示することが可能である。即ち、液晶パネル 7 6 0 の各画素に、バックライトからの表示用の光が供給されると、表示部 7 a に表示される画像を前方から視認できるようになっている。液晶パネル 7 6 0 は、長方形の薄板状になっていて、フレーム枠 7 0 0 の前面部 7 0 5 の後側に配されている。なお液晶パネル 7 6 0 の前面が、上述した透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a である。

## 【 0 0 8 6 】

透過フィルム（透過性切替手段） 7 7 0 は、後方を視認可能な透過状態と、後方を視認不可能な非透過状態とに切替可能なものであり、図 1 0 に示すように、長方形の薄板状になっている。この透過フィルム 7 7 0 は、液晶パネル 7 6 0 と導光板 7 5 0 との間に介装されていて、2つのフレキシブルプリント基板（F P C） 7 7 5 を介して上側制御基板 7 1 1 に接続されている。そのため上側制御基板 7 1 1 は、フレキシブルプリント基板 7 7

5を介して透過フィルム770に電圧を作用させることで、透過フィルム770の透過状態と非透過状態とを切替えることが可能である。

【0087】

こうして、透過フィルム770が非透過状態であれば、表示部7a（透過フィルム770）よりも後方（後方画像表示装置50）を視認することが困難となり、主に透過液晶画像表示装置7の表示部7aに表示される演出画像に注目させることになる。これに対して、透過フィルム770が透過状態であれば、表示部7aよりも後方を視認することができ、主に後方画像表示装置50の表示部50aに表示される演出画像や、盤上可動体55k等に注目させることになる。なお非透過状態を、透過フィルム770よりも後方を完全に視認できない状態としたが、後方を僅かに視認できる状態としても良い。

10

【0088】

保護パネル780は、図10に示すように、透過フィルム770の後側に配されていて、透過液晶画像表示装置7の後方からの外力に対して透過フィルム770、導光板750、及び液晶パネル760を保護するものである。この保護パネル780は、光を透過可能な透過性を有する透明な合成樹脂板で構成されていて、長方形状になっている。

【0089】

次に図11を用いて盤上可動体55k、盤下可動体56kの作動について説明する。図11(A)は、盤上可動体55kおよび盤下可動体56kが作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。盤上可動装置55の駆動源が駆動すると、盤上可動体55kは下向きに移動（下降）し、盤下可動装置56の駆動源が駆動すると、盤下可動体56kは上向きに移動（上昇）する。このとき、図11(B)に示すように、後方画像表示装置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、後方画像表示装置50は視認困難となる。

20

【0090】

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。

【0091】

## 2. 遊技機の電氣的構成

次に、図12～図13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12～図13に示すように、パチンコ遊技機PY1は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）100、主制御基板100による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出）、客待ち演出、第1通常ボタン40（操作部、操作手段）や、第2通常ボタン43（操作部、操作手段）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の後方画像表示装置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（後方画像表示装置50、透過液晶画像表示装置7、スピーカ52、第1枠ランプ53A、第2枠ランプ53B、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。

30

40

【0092】

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19

50

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

#### 【 0 0 9 3 】

10

図 1 2 に示すように、主制御基板 1 0 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）1 0 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 1 0 1（遊技制御手段）には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用 R O M（Read Only Memory）1 0 3、ワークメモリとして使用される遊技用 R A M（Random Access Memory）1 0 4、および遊技用 R O M 1 0 3 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 C P U（Central Processing Unit）1 0 2 が含まれている。

#### 【 0 0 9 4 】

遊技用 R O M 1 0 3 には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用 R O M 1 0 3 には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用 R O M 1 0 3 は外付けであってもよい。また、遊技用 R A M 1 0 4 には、前述した特図保留記憶部 1 0 5 や普図保留記憶部 1 0 6 などが設けられている。

20

#### 【 0 0 9 5 】

また、主制御基板 1 0 0 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 1 1 8、および遊技用 R A M 1 0 4 に記憶されている情報を遊技用 C P U 1 0 2 にクリアさせるための R A M クリアスイッチ 1 1 9 が実装されている。

30

#### 【 0 0 9 6 】

主制御基板 1 0 0 には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類 M S や各種アクチュエータ類 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 9 7 】

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、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。

40

#### 【 0 0 9 8 】

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

50



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。

#### 【 0 0 9 9 】

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 1 0 0 】

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。

#### 【 0 1 0 1 】

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 1 0 2 】

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。

#### 【 0 1 0 3 】

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 1 2 0 は、主制御基板 1 0 0 から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板 1 0 0 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 1 0 0 とサブ制御基板 1 2 0 との接続は、主制御基板 1 0 0 からサブ制御基板 1 2 0 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 1 0 0 とサブ制御基板 1 2 0 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。

#### 【 0 1 0 4 】

図 1 1 に示すように、サブ制御基板 1 2 0 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」 ) 1 2 1 が実装されている。演出制御用マイコン 1 2 1 ( 演出制御手段 ) には、主制御基板 1 0 0 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 R O M 1 2 3、ワークメモリとして使用される演出用 R A M 1 2 4、および演出用 R O M 1 2 3 に記憶されたプログラムを実行する演出用 C P U 1 2 2 が含まれている。

#### 【 0 1 0 5 】

また、演出用 R O M 1 2 3 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、

10

20

30

40

50

演出用ROM123は外付けであってもよい。

【0106】

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

10

【0107】

サブ制御基板120には、画像制御基板140が接続されている。サブ制御基板120の演出制御用マイコン121は、主制御基板100から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板100による遊技の進行に応じて、画像制御基板140の画像用CPU141に後方画像表示装置50や透過液晶画像表示装置7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。

20

【0108】

画像制御基板140は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ROM142、ワークメモリとして使用される画像用RAM143、及び、画像用ROM142に記憶されたプログラムを実行する画像用CPU141を備えている。また、画像制御基板140は、後方画像表示装置50や透過液晶画像表示装置7に表示される画像のデータを記憶したCGROM145、CGROM145に記憶されている画像データの展開等に使用されるVRAM146、及び、VDP(Video Display Processor)144を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM145には、例えば、後方画像表示装置50や透過液晶画像表示装置7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。

30

【0109】

VDP144は、演出制御用マイコン121からの指令に基づき画像用CPU141によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM145から画像データを読み出してVRAM146内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成してVRAM146内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像をRGB信号として後方画像表示装置50、透過液晶画像表示装置7に出力する。これにより、種々の演出画像が後方画像表示装置50の表示部50aや、透過液晶画像表示装置7の表示部7aに表示される。

40

【0110】

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。

【0111】

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

【0112】

50

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 1 1 3 】

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。

10

#### 【 0 1 1 4 】

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 通常ボタン検出スイッチ 4 0 a、特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a および第 2 通常ボタン検出スイッチ 4 3 a が含まれている。第 1 通常ボタン検出スイッチ 4 0 a は、第 1 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。第 2 通常ボタン検出スイッチ 4 3 a は、第 2 通常ボタン 4 3 が押下操作されたことを検出する。セレクトボタン検出スイッチ 4 2 a は、セレクトボタン 4 2 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、4 2 a、4 3 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。

20

#### 【 0 1 1 5 】

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。

30

#### 【 0 1 1 6 】

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、第 1 枠ランプ 5 3 A、第 2 枠ランプ 5 3 B、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 1 1 7 】

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

40

#### 【 0 1 1 8 】

### 3．遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な遊技について、図 1 4 ~ 図 2 1 を用いて説明する。

#### 【 0 1 1 9 】

### 3 - 1．普図に関わる遊技

50

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

#### 【 0 1 2 0 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図変動始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 1 4（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。

#### 【 0 1 2 1 】

##### 3 - 1 - 1 . 当たり判定

当たり判定は、図 1 5（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 P Y 1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。また、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

#### 【 0 1 2 2 】

##### 3 - 1 - 2 . 普図変動

普図変動パターン判定は、図 1 5（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。

#### 【 0 1 2 3 】

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

#### 【 0 1 2 4 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止

10

20

30

40

50

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８２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８２において普図の可変表示が行われる。

#### 【０１２５】

#### 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。

10

#### 【０１２６】

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１２Ｄが開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態に対応付けられている。パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技状態に基づいて、図１５（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。

20

#### 【０１２７】

パチンコ遊技機ＰＹ１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１２Ｄ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１２Ｄ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１２Ｄ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１２Ｄ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１２Ｄ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。

#### 【０１２８】

30

#### 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ＰＹ１は、発射された遊技球が第１始動口１１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８１ａにおいて、特図１の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図１抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図１には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図１抽選の結果には大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

#### 【０１２９】

40

同様に、パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第２始動口１２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８１ｂにおいて、特図２の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図２抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図２には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図２抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

#### 【０１３０】

なお、以下において、第１始動口１１に遊技球が入賞することを「第１始動条件の成立

50

」といい、第2始動口12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。

#### 【0131】

パチンコ遊技機PY1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14（B）に示すように、特別図柄乱数（大当たり乱数）、大当たり図柄種別乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数である。大当たり図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。なお、乱数を判定情報と言うこともある。

10

#### 【0132】

##### 3-2-1. 大当たり判定

大当たり判定は、図16（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。

20

#### 【0133】

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PY1は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図16（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。

30

#### 【0134】

##### 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16（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。

#### 【0135】

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

40

#### 【0136】

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PY1は、取得

50

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。

#### 【0137】

例えば、図16(B)に示すように、特図1についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄Xが50%、大当たり図柄Yが50%にし、特図2についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄Zが100%にすることが可能である。このように、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる特図1抽選と、第2始動口12に遊技球が入賞して行われる特図2抽選とで、大当たり図柄種別の振分率を異ならせることが可能である。

10

#### 【0138】

##### 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16(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。

#### 【0139】

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。

20

#### 【0140】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り(リーチを発生させる)」と「リーチ無し(リーチを発生させない)」に、リーチ乱数の判定値(リーチ乱数値)が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY1は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りがリーチ無しか(リーチを発生させる否か)を判定する。図14(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。

30

#### 【0141】

##### 3-2-4. 特図変動

特図変動パターン判定は、図17~図18に示すような1または複数の特別図柄の変動パターン判定テーブル(特図変動パターン判定テーブル)を用いて、特図の可変表示の変動パターン(特図変動パターン)を決定するための判定であり、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも行われる。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー(演出内容)などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー(演出内容)の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることが可能である。特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

40

#### 【0142】

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

50

表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図 1 変動パターン判定テーブル：図 1 7）と、特図 2 の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図 2 変動パターン判定テーブル：図 1 8）と、を区別することが可能である。

【0143】

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

10

【0144】

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

20

【0145】

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。

30

【0146】

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

【0147】

また、各特図変動パターンには、図 1 7～図 1 8 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。

【0148】

40

なお、図 1 7～図 1 8 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けて名称を付すことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」という。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である SP リーチが行われる特図変動パターンのことを「SP ハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L ハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N ハズレ変動」、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」という。

【0149】

3 - 2 - 5 . 先読み判定

50



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 19 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 5 0 】

10

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 5 1 】

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。

20

【 0 1 5 2 】

### 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 を設けないよう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。

30

【 0 1 5 3 】

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 20 に示すような 1 または複数の大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎に大当たり遊技構成要素が格納されている。大当たり遊技として、 1 種類又は複数種類の大当たり遊技を制御することが可能である。

40

【 0 1 5 4 】

例えば、図 20 に示すように、 1 R から 9 R までは、最大で 29 . 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 0 R（最終ラウンド）では、最大で 29 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 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 10 個）の遊技球が大入賞口センサに検知されると、大入賞口 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

50

させる。

【0155】

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

【0156】

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

10

【0157】

第2大入賞口の開放が開始してから15秒間、振分ソレノイド16sが通電され、振分部材16kが第2状態（図6（B））に制御される。よって、最大で29.5秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技では、第2大入賞口15の開放時間およびタイミングと、振分部材16kの第2状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域16を通過する（遊技球を特定領域16に進入させる）ことが容易である。一方、最大で0.1秒にわたって第2大入賞口15が開放するラウンド遊技では、第2大入賞口15の開放時間およびタイミングと、振分部材16kの第2状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域16を通過する（遊技球を特定領域16に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、大当たり遊技には、当該大当たり遊技中に、遊技球の特定領域16の通過（以下、「V通過」ともいう）が容易な第1開放パターン（Vロング開放パターン）でVAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域16の通過が不可能又は困難な第2開放パターン（Vショート開放パターン）でVAT開閉部材15k及び振分部材16k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VAT開閉部材15k及び振分部材16k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VAT開閉部材15k及び振分部材16kが作動する大当たり遊技を「Vショート大当たり」という。

20

30

【0158】

3-4. 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機PY1は、図21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」、「低確率非時短状態」と、「低確率高ベース遊技状態」を「低確高ベース状態」、「低確率時短状態」と、「高確率低ベース遊技状態」を「高確低ベース状態」、「高確率非時短状態」と、「高確率高ベース遊技状態」を「高確高ベース状態」、「高確率時短状態」と、それぞれ略称することができる。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー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。

40

【0159】

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

50

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いえる。パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 1 6 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

#### 【 0 1 6 0 】

10

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1 回の補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー 1 2 D の開放時間（例えば 0 . 0 8 秒）よりも長い開放時間（例えば 3 . 0 0 秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルを用いて、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 1 7 ~ 図 1 8 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

#### 【 0 1 6 1 】

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（3 0 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。

#### 【 0 1 6 2 】

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 6 6 0 0 / 6 5 5 3 6 ）よりも高い確率（例えば 5 9 9 3 6 / 6 5 5 3 6 ）で当たりと判定される。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。

30

#### 【 0 1 6 3 】

このように時短状態では、非時短状態に比して、単位時間当たりの電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり、第 2 始動口 1 2 へ遊技球が頻繁に入賞し易くなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるペースが高くなる。そのため、ペ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いえる。

#### 【 0 1 6 4 】

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

40

#### 【 0 1 6 5 】

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 1 2 D 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 6 6 】

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

50

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。

#### 【0167】

#### 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 2 2 ~ 図 2 9 を用いて説明する。

#### 【0168】

#### 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。

#### 【0169】

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 2 2 ( A - 1 ) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 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第 1 通常ボタン 4 0 が操作されると、図 2 2 ( 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、後方画像表示装置 5 0 の表示部 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。

#### 【0170】

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 2 2 ( B - 1 ) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 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 2 2 ( B - 2 ) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 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 2 2 ( B - 3 ) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 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、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a において、昼間通常用背景画像 G 1 0 2 、夕方通常用背景画像 G 1 0 3 および夜間通常用背景画像 G 1 0 4 の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

#### 【0171】

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 2 2 ( B - 4 ) に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a において宇宙を表す背景画像（確変用背景画像 G 1 0 5 ）が表示

される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において、確変用背景画像 G 105 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。

#### 【0172】

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 22 (B - 5) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において空を表す背景画像 (時短用背景画像 G 106) 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、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において、時短用背景画像 G 106 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。

#### 【0173】

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 22 (C - 1) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G 107 や「右打ち」を促す右打ち画像 R I 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 22 (C - 2) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G 109 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 110 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 22 (C - 3) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a 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 G 111 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 112 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

#### 【0174】

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。

#### 【0175】

### 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 P Y 1 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、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a 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。

#### 【0176】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、後方画像表示装置 50、透過液晶画像表示装置 7、スピーカ 52、第 1 枠ランプ 53 A、第 2 枠ランプ 53 B、盤ランプ 54、可動装置 55、56、58、第 1 通常ボタン 40、特殊ボタン 41、第 2 通常ボタン 43 (半球型ボタンユニット 200) 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。

#### 【0177】

#### 4 - 2 - 1 . 演出図柄表示領域

後方画像表示装置 50 の表示部 50 a には、図 23 ( A ) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a 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 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、および右演出図柄領域 50 b 3 を設けることが可能である。左演出図柄領域 50 b 1 は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄 E Z 1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 50 b 2 および右演出図柄領域 50 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、右演出図柄 E Z 3 が、「演出図柄」に相当する。

【 0 1 7 8 】

10

また、図 23 ( A ) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a の上端部の左端 ( 左上隅 ) の一区画に、小図柄領域 50 c を設けることが可能である。小図柄領域 50 c は、特図の可変表示が行われているときに小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 を変動表示する領域である。小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 は、例えば、 1 ~ 9 の数字図柄で構成される。

【 0 1 7 9 】

なお、図 23 ( A ) において、左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3、および小図柄領域 50 c は二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3、および小図柄領域 50 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

20

【 0 1 8 0 】

#### 4 - 2 - 2 . 通常変動

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

【 0 1 8 1 】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 23 ( A ) に示すように、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図 23 ( B ) に示すように、その開始に伴って演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示が開始される。なお、図 18 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 23 ( C - 1 ) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが異なる停止態様で仮停止してから、図 23 ( D ) に示すように、ハズレを示唆する停止態様 ( 所謂バラケ目 ) で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。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 23 ( C - 2 ) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様 ( 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 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

30

40

【 0 1 8 2 】

#### 4 - 2 - 3 . N リーチ

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

【 0 1 8 3 】

50

Nリーチでは、図24(A)に示すように、リーチが成立した状態が所定時間(例えば、10秒)維持され、図24(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24(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24(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

【0184】

## 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。

20

【0185】

SPリーチでは、Nリーチの後に、例えば、図25(A)に示すように、後方画像表示装置50の表示部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、後方画像表示装置50の表示部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25(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25(C-1)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに、大当たりを示唆する演出(例えば、主人公キャラクターがバトルに勝利して喜んでいる表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, 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25(C-2)に示すように、ハズレを示唆する演出(例えば、敵キャラクターがバトルに勝利して喜んでいる表示)が行われるとともに、演出図柄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

【0186】

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、

40

50

S Pリーチ A の大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

【0187】

4 - 3 . 保留アイコン表示領域

後方画像表示装置 50 の表示部 50 a には、図 26 ( A ) に示すように、4 つの表示領域からなる保留アイコン表示領域 50 d を設けることが可能である。保留アイコン表示領域 50 d は、第 1 表示領域 50 d 1、第 2 表示領域 50 d 2、第 3 表示領域 50 d 3 および第 4 表示領域 50 d 4 で構成され、特図 1 保留数または特図 2 保留数に応じて、各表示領域 50 d 1、50 d 2、50 d 3、50 d 4 に、保留アイコン H A を表示することが可能である。例えば、特図 1 保留数が『1』の場合には、第 1 表示領域 50 d 1 に保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『2』の場合には、第 1 表示領域 50 d 1 と第 2 表示領域 50 d 2 とに保留アイコン H A が表示される。

10

【0188】

また、保留アイコン表示領域 50 d の近傍に、図 26 ( A ) に示すように、1 つの表示領域からなる当該アイコン表示領域 50 e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 50 e は、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコン H A と同じまたは異なる当該アイコン T A を表示することが可能である。

【0189】

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

20

【0190】

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。

【0191】

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 26 ( B ) に示すように、当該アイコン表示領域 50 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 26 ( C ) に示すように、保留アイコン表示領域 50 d の第 1 表示領域 50 d 1 と第 2 表示領域 50 d 2 とに保留アイコン H A が表示され、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 26 ( D ) に示すように、保留アイコン表示領域 50 d の第 1 表示領域 50 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 50 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 50 d の第 2 表示領域 50 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 50 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

【0192】

4 - 4 . 透過液晶画像表示装置 7 を用いた演出

次に、図 27 ( A ) ( B ) に基づいて、透過液晶画像表示装置 7 に演出画像が表示されない場合と、演出画像が表示される場合の違いについて説明する。図 27 ( A ) では、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a (表示部 7 a の全表示領域) に演出画像が表示されていない状態が示されている。そしてこの状態では、透過フィルム 770 が透過状態になっているため、透過フィルム 770 よりも後方の領域が視認可能になっている。ここで図 27 ( A ) では、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a において、昼の背景を示す昼間通常背景画像 G 102 が表示された状態で、変動演出が実行されている。このようにして遊技者には、基本的に、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a で実行される演出画像に注目

40

50



させるようにしている。

【 0 1 9 3 】

続いて、図 2 7 ( B ) では、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7 a に、黒色画像 B L が表示されている状態が示されていて、黒色画像 B L には一部分が円形状に切り欠かれている切り欠き部 B L a が設けられている。そしてこの状態では、図 2 7 ( A ) と同様、透過フィルム 7 7 0 が透過状態になっていて、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a において、昼間通常用背景画像 G 1 0 2 が表示されている。そのため、黒色画像 B L の切り欠き部 B L a を通して、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示されている昼間通常用背景画像 G 1 0 2 の一部 ( 太陽が示されている部分 ) を視認することが可能である。

【 0 1 9 4 】

以上により本形態では、図 8 に示すように、後方画像表示装置 5 0 の前方に透過液晶画像表示装置 7 を配置しても、遊技者には、図 2 7 ( A ) に示すように後方画像表示装置 5 0 で表示される演出画像を見せたり、図 2 7 ( B ) に示すように透過液晶画像表示装置 7 で表示される演出画像を見せることが可能である。更に、図 2 7 ( B ) に示すように、透過液晶画像表示装置 7 に表示される演出画像も見せつつ、後方画像表示装置 5 0 に表示される演出画像の一部も見せることが可能である。

【 0 1 9 5 】

4 - 5 . 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、後方画像表示装置 5 0 、透過液晶画像表示装置 7 、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 , 4 3 等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

【 0 1 9 6 】

4 - 5 - 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。

【 0 1 9 7 】

可動体演出では、例えば、NリーチからS Pリーチに発展する際に、図 2 8 ( A ) に示すように、盤上可動装置 5 5 および盤下可動装置 5 6 が作動し、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、遊技者から見て、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a 上に重なるように移動して、S Pリーチに発展することが示唆される。このとき、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a の盤上可動体 5 5 k および盤下可動体 5 6 k と重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図 2 8 ( B ) に示すように、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、通常の待機状態 ( 初期位置 ) に戻ってS Pリーチに発展する。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。

【 0 1 9 8 】

4 - 5 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、第 1 通常ボタン 4 0 や、第 2 通常ボタン 4 3 や、特殊ボタン 4 1 を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者が第 1 通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 や第 2 通常ボタン 4 3 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 9 9 】

操作演出では、例えば、S Pリーチにおいて、特殊ボタン 4 1 の押下操作が有効な期間 ( 特殊ボタン操作有効期間 ) が発生し、この特殊ボタン操作有効期間の発生に伴って、図 2 9 ( A ) に示すように、特殊ボタン 4 1 の操作を促す演出 ( 特殊ボタン操作促進演出 ) が行われる。特殊ボタン操作促進演出において、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に

10

20

30

40

50

、ボタン操作促進画像 G 3 が表示される。ボタン操作促進画像 G 3 は、特殊ボタン 4 1 を模した画像（特殊ボタン画像 G 3 1）と、特殊ボタン 4 1 の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像 G 3 2）と、特殊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 G 3 3）と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像 G 3 3 は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。その後、特殊ボタン操作有効期間において特殊ボタン 4 1 が押下操作されることに応じて、または、特殊ボタン操作有効期間において特殊ボタン 4 1 が操作されることなく特殊ボタン操作有効期間が経過した後、図 2 9（B）に示すように、盤上可動装置 5 5 が作動し、遊技者から見て、盤上可動体 5 5 k が後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a 上に重なるように移動して、大当たり期待度が示唆される。なお、操作演出については、盤上可動装置 5 5 の作動に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

10

#### 【0200】

##### 4 - 5 - 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。

#### 【0201】

先読み演出では、例えば、特図 1 保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図 2 6（C）に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d に通常は「○」で表示される保留アイコン H A を「 」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコン H A を「 」で表示することがある。なお、先読み演出は、特図 1 保留および特図 2 保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、保留アイコン H A の表示態様の变化に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。例えば、特図変動演出における演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止態様を変化させることも可能である。

20

#### 【0202】

##### 5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

次に図 3 0 ~ 図 3 1 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御について説明する。なお、以下において説明する遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、バッファ等は、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられている。

30

#### 【0203】

##### [ 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 3 0 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。

40

#### 【0204】

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 1 4（A）および図 1 4（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。

#### 【0205】

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

50

(S004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理(S005)は、例えば4msc周期で遊技用CPU102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(S005)は4msc周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理(S005)が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理(S005)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(S003)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CPU102に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)はすぐには開始されず、割り込み許可(S004)がされてから開始される。

10

#### 【0206】

##### [2. メイン側タイマ割り込み処理]

次に、メイン側タイマ割り込み処理(S005)について説明する。図31に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において主制御基板100の遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板120や払出制御基板170等に出力する。

#### 【0207】

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

20

#### 【0208】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図28の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。即ち、図14(A)および図14(B)に示した各種乱数のカウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

#### 【0209】

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

30

#### 【0210】

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

#### 【0211】

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

40

#### 【0212】

そして、遊技制御用マイコン101は、次に遊技用CPU102に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002~S004の処理を繰り返し実行し(図30参照)、割り込みパルスが入力されると(約4msc後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)を実行する。遊技制御用マイコン101は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)において、前回のメイ

50

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入力する。

【 0 2 1 3 】

[ 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 2 1 4 】

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。

10

【 0 2 1 5 】

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 2 1 6 】

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。

20

30

【 0 2 1 7 】

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 R A M 1 0 4 に設けられた特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶する。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a 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 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数の数 (特図 1 保留数) 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。

40

【 0 2 1 8 】

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。

【 0 2 1 9 】

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。

50

## 【 0 2 2 0 】

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。

## 【 0 2 2 1 】

## [ 2 - 2 . 普通動作処理 ]

普通動作処理 ( S 1 0 5 ) では、普通図柄待機処理、普通図柄変動処理、普通図柄確定処理、補助遊技制御処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

## 【 0 2 2 2 】

普通図柄待機処理は、普図の可変表示および補助遊技が行われていない待機中に行われる処理である。普通図柄待機処理では、普図保留記憶部 1 0 6 に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。また、現在の遊技状態に基づいて普図変動パターン判定を行って普図変動パターンを決定する。そして、当たり判定および普図変動パターンの結果に関する情報を含む普図変動開始コマンドを生成する。それから、決定した普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間に基づいて、普図の可変表示を普図表示器 8 2 に開始させる。

10

## 【 0 2 2 3 】

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。

20

## 【 0 2 2 4 】

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。

## 【 0 2 2 5 】

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。

30

## 【 0 2 2 6 】

## [ 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 2 2 7 】

## [ 2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理 ]

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

40

## 【 0 2 2 8 】

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

50

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。

#### 【0229】

特図2変動パターン判定処理は、特図2判定処理の後に行われる処理である。特図2変動パターン判定処理では、特図2保留記憶部105bの第1領域に記憶されていた特図2関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図2変動パターンテーブルと、を用いて、特図2変動パターンを判定する。なお、特図2変動パターンの判定は、特図2保留記憶部105bに記憶されている特図2関係乱数の数(特図2保留数)にも関連付けられる。そして、判定された特図2変動パターンを表す特図2変動開始コマンドを生成する。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81bに特図2の可変表示を開始させる。

10

#### 【0230】

特図2保留記憶部シフト処理は、特図2判定処理及び特図2変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図2保留記憶部シフト処理では、特図2保留記憶部105bに記憶されていた特図2関係乱数を第1領域側に一つシフトするとともに、第1領域の特図2関係乱数を特図2保留記憶部105bからクリアする。このようにして、特図2関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図2保留数を表す特図2保留数コマンド生成をする。

20

#### 【0231】

特図1判定処理では、特図1保留記憶部105aの第1領域に記憶されていた特図1関係乱数のうちの特図図柄乱数と、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。

30

#### 【0232】

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。

40

#### 【0233】

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。

50

## 【 0 2 3 4 】

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。

## 【 0 2 3 5 】

## [ 2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理 ]

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

10

## 【 0 2 3 6 】

## [ 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。

20

## 【 0 2 3 7 】

## [ 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。ラウンド遊技コマンドには、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。また、最終のラウンド遊技を終了させることに伴って、エンディングを開始する。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディングコマンドを生成する。エンディングコマンドには、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。

30

## 【 0 2 3 8 】

## [ 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。

40

## 【 0 2 3 9 】

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 4 0 】

50

## 6. 演出制御用マイコン 121 による演出の制御

次に、図 32 および図 33 に基づいて演出制御用マイコン 121 による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン 121 による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 RAM 124 に設けられている。

### 【0241】

#### [ 1. サブ制御メイン処理 ]

サブ制御基板 120 に備えられた演出制御用マイコン 121 は、パチンコ遊技機 PY1 が電源投入されると、図 32 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 ROM 123 から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う (S4001)。電源投入時処理では、例えば、演出用 CPU 122 の設定、SIO、PIO、CTC (割り込み時間の管理のための回路) 等の設定等を行う。

### 【0242】

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

### 【0243】

乱数シード更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する (S4004)。コマンド送信処理では、サブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 140 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 140 は、受信したコマンドに従って、後方画像表示装置 50 の表示部 50a や、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7a に画像を表示する (画像による種々の演出を実行する)。また、サブ制御基板 120 は、画像制御基板 140 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 161 を介してスピーカ 52 から音声を出力させたり (音声による種々の音演出を実行したり)、ランプ制御回路 151 を介して第 1 枠ランプ 53A、第 2 枠ランプ 53B、および盤ランプ 54 を発光させたり (発光による種々の発光演出を実行したり)、可動装置 55, 56, 58 を作動させたり (動作による種々の可動体演出を実行したり) する。

### 【0244】

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

### 【0245】

受信割り込み処理 (S4010) は、主制御基板 100 から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン 121 に入力される度に実行される。受信割り込み処理 (S4010) では、演出制御用マイコン 121 は主制御基板 100 の出力処理 (S101) により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用 RAM 124 の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理 (S4011) に優先して実行される。

### 【0246】

#### [ 2. サブ側タイマ割り込み処理 ]

サブ側タイマ割り込み処理 (S4011) は、サブ制御基板 120 に所定の周期 (例えば、1 msec 周期) の割り込みパルスが入力される度に実行される。サブ側タイマ割り込み処理 (S4011) では、図 33 に示すように、入力処理 (S4101)、発光データ出力処理 (S4102)、可動装置制御処理 (S4103)、ウォッチドッグタイマ処



理 ( 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 4 7 】

入力処理では、第 1 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 や第 2 通常ボタン検出スイッチ 4 3 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第 1 枠ランプ 5 3 A、第 2 枠ランプ 5 3 B、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 (例えば、点灯 / 消灯や発光色や発光の周期等を決めるデータ) 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第 1 枠ランプ 5 3 A、第 2 枠ランプ 5 3 B、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。

10

#### 【 0 2 4 8 】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理 ( S 4 0 1 0 ) によって演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理 (例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等) を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。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。

20

#### 【 0 2 4 9 】

##### 7 . パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部

以下、パチンコ遊技機 P Y 1 の特徴部を詳細に説明する。本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、L リーチの終了後に、第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作を促す操作演出である L O G O チャンス演出 (操作演出、第 1 操作演出) に発展可能となっている。本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の特徴の 1 つは、その L O G O チャンス演出にて第 2 通常ボタン 4 3 の長押しを行い続けることで、第 2 枠ランプ 5 3 B を用いたメータ表示を変化させる (段階的に増加させる) ことが可能であることにある。なお、長押しとは、ボタンを押下操作してすぐに押下操作を止めず、一定時間以上押下操作し続けることである。

30

#### 【 0 2 5 0 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、所定の大当たり遊技 (大当たり遊技 A、大当たり遊技 B) のラウンド遊技にて実行されるラウンド演出では、当該大当たり遊技の終了後に高確率時短状態に制御されるか否かを示唆する確変昇格演出 (操作演出、第 2 操作演出) が実行される。なお、その確率昇格演出は、第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作を促す操作演出となっており、第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作が行われると、大当たり遊技の終了後に高確率時短状態に制御されるか否かが示唆される。本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の特徴の 1 つは、その確率昇格演出で第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作が可能となる前に、第 2 通常ボタン 4 3 (半球型ボタンユニット 2 0 0) の透光部 2 2 6 (光源部 2 6 0 の各 L E D) と、第 2 通常ボタン 4 3 の近傍に配置されている第 2 枠ランプ 5 3 B とが同じ発光周期で発光され、一体的な演出を実行可能となっていることにある。

40

#### 【 0 2 5 1 】

さらに、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の特徴の 1 つは、確変昇格演出にて第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作が可能となる前に後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示される演出画像と、第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作が可能となった場合に後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示される演出画像とを用いて、遊技者に確変昇格演出での第 2 通

50

常ボタン４３の押下操作を煽ることが可能となっていることにある。

【０２５２】

最初に、遊技制御用マイコン１０１が実行可能な大当たり遊技について、図３４および図３５を用いて説明する。遊技制御用マイコン１０１は、特図１判定処理（第１始動口１１への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄Ａ」又は「大当たり図柄Ｂ」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン１０１は、「大当たり図柄Ａ」を５０％の割合で決定し、「大当たり図柄Ｂ」を５０％の割合で決定する。

【０２５３】

また、遊技制御用マイコン１０１は、特図２判定処理（第２始動口１２への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄Ｃ」、「大当たり図柄Ｄ」、又は「大当たり図柄Ｅ」の何れかを決定可能である。より詳細には、遊技制御用マイコン１０１は、「大当たり図柄Ｃ」を４０％の割合で決定し、「大当たり図柄Ｄ」を２０％の割合で決定し、「大当たり図柄Ｅ」を４０％の割合で決定する。なお、図３４に示す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。

【０２５４】

そして、遊技制御用マイコン１０１は、決定した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技を実行する。具体的には、「大当たり図柄Ａ」が決定された場合に実行される「大当たり遊技Ａ」、「大当たり図柄Ｂ」が決定された場合に実行される「大当たり遊技Ｂ」、「大当たり図柄Ｃ」が決定された場合に実行される「大当たり遊技Ｃ」、および「大当たり図柄Ｄ」が決定された場合に実行される「大当たり遊技Ｄ」では、ラウンド遊技が１０回行われる。そして、１Ｒから４Ｒまでは１回のラウンド遊技当たり最大で２９．５秒にわたって第１大入賞口１４を開放し、５Ｒから９Ｒまでは１回のラウンド遊技当たり最大で０．１秒にわたって第１大入賞口１４を開放し、１０Ｒは１回のラウンド遊技当たり最大で２９．５秒にわたって第２大入賞口１５を開放する。この大当たり遊技の５Ｒから９Ｒまでは、第１大入賞口１４の開放時間が極めて短く、現実的には第１大入賞口１４への入賞が見込めないラウンドとなっている。つまり、この大当たり遊技におけるラウンド遊技の総数は１０回であるものの、実質的なラウンド遊技の回数は５回である。

【０２５５】

また、「大当たり図柄Ｅ」が決定された場合に実行される「大当たり遊技Ｅ」では、ラウンド遊技が１０回行われる。そして、１Ｒから９Ｒまでの全てにおいて、１回のラウンド遊技当たり最大で２９．５秒にわたって第１大入賞口１４を開放し、１０Ｒまでの全てにおいて、１回のラウンド遊技当たり最大で２９．５秒にわたって第２大入賞口１５を開放する。つまり、この大当たり遊技は、ラウンド遊技の総数も実質的なラウンド遊技の回数も１０回である。

【０２５６】

次に、遊技制御用マイコン１０１が制御可能な遊技状態について説明する。本実施形態では、図３４に示すように、大当たり遊技Ａ、および大当たり遊技Ｃは、Ｖショート大当たりであり、大当たり遊技Ｂ、大当たり遊技Ｄ、および大当たり遊技Ｅは、Ｖロング大当たりである。遊技制御用マイコン１０１は、「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」の何れの大当たり遊技が実行された場合、大当たり遊技の終了後の遊技状態を時短状態（高ベース状態）に設定する。

【０２５７】

また、遊技制御用マイコン１０１は、Ｖショート大当たりである「大当たり遊技Ａ」、及び「大当たり遊技Ｃ」の何れの大当たり遊技が実行された場合、遊技球の特定領域１６の通過が不可能又困難であるため、特定領域１６への通過が行われず、大当たり遊技の終了後の遊技状態を、低確率状態に設定する一方、「大当たり遊技Ｂ」、「大当たり遊技Ｄ」、および「大当たり遊技Ｅ」の何れの大当たり遊技が実行された場合、遊技球の特定領域１６の通過が可能であるため、特定領域１６への通過が行われることで、大当たり遊技

10

20

30

40

50

の終了後の遊技状態を、高確率状態に設定する。つまり、「大当たり遊技 A」又は「大当たり遊技 C」の後には、低確率高ベース遊技状態（低確率状態且つ時短状態）に制御し、「大当たり遊技 B」、「大当たり遊技 D」、又は「大当たり遊技 E」のうち、いずれの大当たり遊技の終了後は、高確率高ベース遊技状態（高確率状態且つ時短状態）に制御する。

【0258】

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

【0259】

従って、その後に高確率状態が設定される「大当たり遊技 B」、「大当たり遊技 D」、または「大当たり遊技 E」のうち、いずれの大当たり遊技も、その後に高確率状態が設定されない「大当たり遊技 A」又は「大当たり遊技 C」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であるといえる。また、「大当たり遊技 B」、「大当たり遊技 D」、又は「大当たり遊技 E」のうち、いずれの大当たり遊技状態も、「大当たり遊技 A」、又は「大当たり遊技 C」が実行される大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態といえる。

10

【0260】

なお、大当たり遊技状態は、大当たり図柄の種類を問わず、通常遊技状態よりも有利な遊技状態といえる。また、高確率状態の1つである「高確率高ベース遊技状態」は、通常確率状態の1つである「低確率高ベース遊技状態」よりも遊技者に有利な遊技状態といえる。

20

【0261】

また、特図1判定処理（第1始動口11への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄 A」又は「大当たり図柄 B」の何れかを決定された場合でも、実行される大当たり遊技の実質的なラウンド遊技の回数は、4回である。

【0262】

また、特図2判定処理（第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄 C」が決定され、その決定された大当たり図柄 Cに基づいて実行される大当たり遊技の実質的なラウンド遊技の回数が4回となる割合は40%である。また、特図2判定処理（第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定では、「大当たり図柄 D」が決定され、その決定された大当たり図柄 Dに基づいて実行される大当たり遊技の実質的なラウンド遊技の回数が5回となる割合は20%である。一方、特図2判定処理（第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定で、「大当たり図柄 E」が決定され、その決定された大当たり図柄 Eに基づいて実行される大当たり遊技の実質的なラウンド遊技の回数が10回となる割合は40%である。

30

【0263】

従って、本実施形態では特図1判定処理（第1始動口11への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定で大当たり図柄が決定された場合よりも、特図2判定処理（第2始動口12への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定で大当たり図柄が決定された場合の方がラウンド遊技の回数が多い、すなわち遊技者にとって有利な大当たり遊技が実行され易いといえる（図32、図33参照）。

40

【0264】

また、本実施形態では、特図1判定処理（第1始動口11への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定で、「大当たり図柄 B」が決定され、その決定された大当たり図柄 Bに基づいて実行された大当たり遊技の終了後に、高確率高ベース状態に制御される割合は50%である。よって、特図1判定処理（第1始動口11への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定で大当たり図柄が決定され、その決定された大当たり図柄に基づいて実行された大当たり遊技の終了後に高確率高ベース状態に制御される割合は50%である。

【0265】

50

一方、特図 2 判定処理（第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定で、「大当たり図柄 D」が決定され、その決定された大当たり図柄 D に基づいて実行された大当たり遊技の終了後に、高確率高ベース状態に制御される割合は 20 % である。また、特図 2 判定処理（第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定で、「大当たり図柄 E」が決定され、その決定された大当たり図柄 E に基づいて実行された大当たり遊技の終了後に、高確率高ベース状態に制御される割合は 40 % である。これにより、特図 2 判定処理（第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定で大当たり図柄が決定され、その決定された大当たり図柄に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に高確率高ベース状態に制御される割合は 60 % となる。

10

#### 【0266】

従って、本実施形態では特図 1 判定処理（第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定で大当たり図柄が決定された場合よりも、特図 2 判定処理（第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく特図判定処理）における大当たり図柄種別判定で大当たり図柄が決定された場合の方が、実行された大当たり遊技の終了後に高確率高ベース状態に制御され易い、すなわち遊技者にとって有利な大当たり遊技が実行され易いといえる（図 3 4、図 3 5 参照）。

#### 【0267】

以上の説明により、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、特図 1 判定処理（第 1 始動口 1 1 への入賞に基づく特図判定処理）にて大当たりと判定された場合よりも、特図 2 判定処理（第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく特図判定処理）にて大当たりと判定された場合の方が、遊技者にとって有利になり易い（図 3 4、図 3 5 参照）。

20

#### 【0268】

次に、非時短状態における特図 1 の変動パターン判定について説明する。遊技制御用マイコン 101 は、低確率非時短状態では、図 3 6 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルを用いて特図 1 変動パターンを判定する。

#### 【0269】

遊技制御用マイコン 101 は、低確率非時短状態に設定しているときの特図 1 変動パターン判定処理において、特図 1 判定処理で行った大当たり判定の結果、リーチ判定の結果、および特図変動パターン乱数に基づいて、特図 1 変動パターンを決定する。より詳細には、遊技制御用マイコン 101 は、図 3 6 に示すように、大当たり判定において大当たり当選と判定したときには、「大当たり図柄 A」である場合も「大当たり図柄 B」である場合も、特図 1 変動パターンとして、「P 0 1」～「P 0 3」、又は「P 7 1」の何れかを決定することが可能である。何れの特図 1 変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。振分率は、図 3 7（A）に示す通りである。なお、特図変動パターンの振分率（選択割合）については、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更することが可能である。このことは、「P 0 1」～「P 0 3」、および「P 7 1」以外の特図変動パターンについても同様である。

30

#### 【0270】

また、遊技制御用マイコン 101 は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ有り」である場合には、特図 1 変動パターンとして、「P 0 4」～「P 0 6」、又は「P 7 2」の何れかを決定することが可能である。何れの特図 1 変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって振り分けられる。振分率は、図 3 7（B）に示す通りである。

40

#### 【0271】

また、遊技制御用マイコン 101 は、大当たり判定においてハズレと判定した場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ無し」である場合には、特図 1 変動パターンとして、「P 0 7」、「P 0 8」の 2 種類の何れかを決定することが可能である。この 2 種類の特図 1 変動パターンのうち何れに決定するかは、特図 1 保留数によって割り振られている。特図 1 保留数が 0 ～ 2 個の場合には、特図変動時間が比較的長い特図変動パターンが決定

50

され易く、特図1保留数が3～4個の場合には、特図変動時間が比較的短い特図変動パターンが決定され易くなっている。

【0272】

ここで、特図1変動パターン「P01」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 S Pリーチ ( Lリーチや L O G Oチャンス演出よりも大当たりとなる可能性が高いリーチ ) が行われる S P大当たり変動であり、特図1変動パターン「P04」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 S Pリーチ ( Lリーチや L O G Oチャンス演出よりも大当たりとなる可能性が高いリーチ ) が行われる S Pハズレ変動である。なお、リーチとは、複数の演出図柄のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で、遊技者に有利な遊技状態になること (例えば大当たり遊技状態になること) を示す演出図柄の組み合わせとなる状態 (例えば「7 7」の状態) のことである。

【0273】

S Pリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」である可能性が、Lリーチや、Nリーチや、L O G Oチャンス演出や、通常変動よりも高いことを示唆するリーチ演出である。

【0274】

ここで、特図1変動パターン「P71」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 Lリーチ 発展演出 L O G Oチャンス演出が行われる L O G Oチャンス演出大当たり変動であり、特図1変動パターン「P72」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 Lリーチ 発展演出 L O G Oチャンス演出が行われる L O G Oチャンス演出ハズレ変動である。本実施形態の L O G Oチャンス演出は、大当たり判定の結果が「大当たり」である可能性が、Lリーチや、Nリーチや、通常変動よりも高いことを示唆する演出である。

【0275】

ここで、特図1変動パターン「P02」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 Lリーチが行われる L大当たり変動であり、特図1変動パターン「P05」は、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 Lリーチが行われる Lハズレ変動である。

【0276】

Lリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」である可能性が、Nリーチや、通常変動よりも高いことを示唆するリーチ演出である。

【0277】

ここで、特図1変動パターン「P03」は、通常変動 リーチ Nリーチというように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチになるものの S Pリーチ、Lリーチ、および L O G Oチャンス演出は行われない N大当たり変動であり、特図1変動パターン「P06」は、通常変動 リーチ Nリーチというように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチになるものの S Pリーチ、Lリーチ、および L O G Oチャンス演出は行われない Nハズレ変動である。

【0278】

ここで、特図1変動パターン「P07」は、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチになることなく変動演出が13秒、又は12秒で終了する通常ハズレ変動である。また、特図1変動パターン「P08」は演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチになることなく変動演出が4秒で終了する通常ハズレ変動である。

【0279】

次に、図37を用いて低確率非時短状態での特図1変動パターンの振分率について説明する。図37(A)に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 で「非時短状態」且つ「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は、特図1変動パターン「P03」の振分率 ( 5 % ) 特図1変動パターン「P02」の振分率 ( 1 5 % ) 特図1変動パターン「P71」の振分率 ( 3 0 % ) 特図1変動パターン「P01」の振分率 ( 5 0 % ) の順に高くなっている。

【0280】

一方、図 37 (B) に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 で「非時短状態」且つ「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は、特図 1 変動パターン「P 0 4」の振分率 (3%)、特図 1 変動パターン「P 7 2」の振分率 (20%)、特図 1 変動パターン「P 0 5」の振分率 (30%)、特図 1 変動パターン「P 0 6」の振分率 (47%) の順に高くなっている。

#### 【0281】

図 37 (A) および図 37 (B) を用いた説明により、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の非時短状態では、通常変動 リーチ Nリーチの場合 通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 Lリーチの場合 通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 Lリーチ 発展演出 L O G O チャンス演出 通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 S P リーチの順に、特図 1 判定処理にてハズレと判定された場合に実行され難く、一方で特図 1 判定処理にて大当たりとなった場合に実行され易くなっている (図 37 (A)、図 37 (B) 参照)。

#### 【0282】

次に、特図変動演出の実行に関する演出制御用マイコン 121 の処理について説明する。なお、演出制御用マイコン 121 は、受信コマンド解析処理 (S 4201) において、特図変動開始コマンドを受信していると判定した場合、変動開始コマンド受信時処理を行う。この変動開始コマンド受信時処理では、まず、変動演出パターン選択処理を行う。変動演出パターン選択処理では、受信した特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、変動演出の演出パターン (サブ変動パターン) を選択する。なお、変動演出の演出パターンの情報は、演出用 R A M 124 の所定の記憶領域に格納されるとともに、変動演出開始コマンドに含められて画像制御基板 140 に送信される。変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板 140 は、指定された特図変動演出の画像を後方画像表示装置 50 の表示部 50a や、透過液晶画像表示装置 7 の表示部 7a に表示する。また、演出制御用マイコン 121 は、演出用 R A M 124 に格納した特図変動演出の情報に基づいて、その特図変動演出に係る演出手段 (スピーカ 52、第 1 枠ランプ 53A、第 2 枠ランプ 53B、盤ランプ 54、可動装置 (盤上可動装置 55、盤下可動装置 56)、第 1 入力装置 40 (第 1 通常ボタン 40)、第 2 入力装置 41 (特殊ボタン 41)、第 3 入力装置 (第 2 通常ボタン 43 (半球型ボタンユニット 200)) など) を適宜制御する。例えば、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 における演出制御用マイコン 121 は、発光データ出力処理により出力された発光データに従って第 2 枠ランプ 53B、および第 2 通常ボタン 43 (半球型ボタンユニット 200) の光源部 260などを所定の発光態様 (図 38、図 40 から図 44 に示す発光態様) で発光させる。

#### 【0283】

##### < L O G O チャンス演出 >

次に、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 にて実行される特徴的な演出の一つである、L O G O チャンス演出について詳しく説明する。なお、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御用マイコン 101 から受信した特図 1 変動開始コマンドを示す特図変動パターンが「L O G O チャンス演出大当たり変動」、又は「L O G O チャンス演出ハズレ変動」である場合、図 36 に示す特図変動演出の演出フローに従って特図変動演出を実行する。その特図変動演出の実行中に L リーチが行われた場合、その L リーチが終了した後に、L O G O チャンス演出へと発展可能となっている。

#### 【0284】

ここで L O G O チャンス演出は、主人公キャラクタを後方画像表示装置 50 の表示部 50a に表示し、最終的に、第 2 通常ボタン 43 の長押しに成功したことを示す成功演出、又は第 2 通常ボタン 43 の長押しに失敗したことを示す失敗演出に分岐する操作演出の一種である。

#### 【0285】

L O G O チャンス演出には、遊技者に第 2 通常ボタン 43 を操作させる前の L O G O チャンス操作前演出と、遊技者に第 2 通常ボタン 43 の操作を促す L O G O チャンス操作促

進演出とがある。ここでＬＯＧＯチャンス操作前演出は、ＬＯＧＯチャンス演出の実行が開始されたこと、およびＬＯＧＯチャンス操作促進演出にて第２通常ボタン４３の長押しを促すことを遊技者に報知することが可能となっている。なお、本実施形態のＬＯＧＯチャンス操作促進演出は、第２通常ボタン４３の押下操作が有効な期間（第２通常ボタン操作有効期間）の発生に伴って実行されることになる。

#### 【０２８６】

本実施形態のＬＯＧＯチャンス操作前演出では、演出制御用マイコン１２１により発光データ出力処理により出力された発光データに基づいて、第２枠ランプ５３Ｂと第２通常ボタン４３（半球型ボタンユニット２００）の透光部２２６（光源部２６０の各ＬＥＤ）とが発光されることになる。

10

#### 【０２８７】

図３８を用いて、ＬＯＧＯチャンス操作前演出における第２枠ランプ５３Ｂと、第２通常ボタン４３での発光タイミングおよび非発光タイミングについて説明する。ＬＯＧＯチャンス演出にて、ＬＯＧＯチャンス操作前演出の実行が開始されると同時に、第２枠ランプ５３Ｂの内部に配置された全てのＬＥＤが白色で点灯することで、第２枠ランプ５３Ｂは白色で発光することになる。なお、本実施形態のＬＯＧＯチャンス操作前演出の実行時間は、約３秒とする。

#### 【０２８８】

また、ＬＯＧＯチャンス演出にて、ＬＯＧＯチャンス操作前演出の実行が開始されると同時に、第２通常ボタン４３（半球型ボタンユニット２００）の光源部２６０である各ＬＥＤが白色で点灯することで、各ＬＥＤから出射された光が、導光板２７５および、可動部の透光部２２６を通じて、装飾部２２５の外部に光が出射され、透光部２２６は白色で発光することになる。

20

#### 【０２８９】

その後、ＬＯＧＯチャンス操作前演出の実行が終了となると同時に、第２枠ランプ５３Ｂの内部に配置された全てのＬＥＤが消灯することで、第２枠ランプ５３Ｂの発光は終了となる。一方で、ＬＯＧＯチャンス操作前演出の実行が終了となっても、第２通常ボタン４３（半球型ボタンユニット２００）の光源部２６０である各ＬＥＤが白色で点灯した状態が続くことで、ＬＥＤから出射された光が、導光板２７５および、可動部の透光部２２６を通じて、装飾部２２５の外部に光が出射されたままとなり、透光部２２６は白色で発光し続けることになる。

30

#### 【０２９０】

本実施形態のＬＯＧＯチャンス操作促進演出において、演出制御用マイコン１２１は、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出において、発光データ出力処理により出力された発光データと、第２通常ボタン検出スイッチ４３ａにより押下操作されていることを検出されたことに従って、第２枠ランプ５３Ｂの内部に配置されている多数のＬＥＤ等を発光させていき、第２枠ランプ５３Ｂの左方から下部装飾体３６に設けられている第２通常ボタン４３に向かって、３段階に分けて発光していくことが可能な構成となっている（図１、図３９参照）。このような構成となっているため、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出において、第２枠ランプ５３Ｂは数を３段階で表すことで、メータを表示可能とする第２ボタン操作メータ表示器として構成することが可能となっている。

40

#### 【０２９１】

具体的には、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出において、遊技者による第２通常ボタン４３の押下操作が行われていないと、第２枠ランプ５３Ｂが発光せず、第２操作メータ表示器のメータ値が「０」とする。そして、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出において、遊技者による第２通常ボタン４３の長押しが行われることで、第２枠ランプ５３Ｂの内部に配置された多数のＬＥＤが第２枠ランプ５３Ｂの左方から右方へと段階的に発光させていき、第２操作メータ表示器のメータ値の上昇を示すことが可能となっている。ＬＯＧＯチャンス操作促進演出では、第２操作メータ表示器のメータ値が上昇した度合いによって大当たり期待度を示唆することが可能となっている。

50

## 【0292】

次に、LOGOチャンス操作促進演出における第2枠ランプ53Bの発光の仕方について、図39を用いて詳しく説明していく。LOGOチャンス操作促進演出における第2枠ランプ53Bは、図39に示すように、複数の目盛り（本実施形態では、3つ）が並んだ構成となっている。なお、図39から図44、図46から図47に示す第2枠ランプ53Bの複数の目盛り（第1目盛り53Ba、第2目盛り53Bb、第3目盛り53Bc）は、第2枠ランプ53Bの発光態様を説明するために記載したものであり、実際の第2枠ランプ53Bに複数の目盛りが表示されている訳ではない。

## 【0293】

先ずLOGOチャンス操作促進演出の実行開始に伴って、図39（A）に示すように、第2枠ランプ53Bの内部に配置された全てのLEDは消灯しており、第2枠ランプ53Bは発光していない状態で、第2ボタン操作メータ表示器のメータ値は「0」である。

10

## 【0294】

そして、LOGOチャンス操作促進演出にて、遊技者による第2通常ボタン43の長押しが行われると、第2枠ランプ53Bの第1目盛り53Baまでに配置されているLEDが白色で点灯することになる。これに伴って、図39（B）に示すように、第2枠ランプ53Bの第1目盛り53Baまでが白色で発光することになり、第2ボタン操作メータ表示器の白色を示すメータ値が第1目盛り53Baまで上昇したことになる。

## 【0295】

その後、遊技者による第2通常ボタン43の長押しが行われ続けると、第2枠ランプ53Bの第2目盛り53Bbまでに配置されているLEDが白色で点灯することになる。これに伴って、図39（C）に示すように、第2枠ランプ53Bの第2目盛り53Bbまでが白色で発光することになり、第2ボタン操作メータ表示器の白色を示すメータ値が第2目盛り53Bbまで上昇したことになる。

20

## 【0296】

さらに、遊技者による第2通常ボタン43の長押しが行われ続けると、第2枠ランプ53Bの第3目盛り53Bcまでに配置されているLEDが白色で点灯することになる。これに伴って、図39（D）に示すように、第2枠ランプ53Bの全体が白色で発光することになり、第2ボタン操作メータ表示器の白色を示すメータ値が最大まで上昇したことになる。

30

## 【0297】

その後、遊技者による第2通常ボタン43の長押しが行われ続けると、第2枠ランプ53Bの発光色が白色から青色へと変化することになる。具体的には、遊技者による第2通常ボタン43の長押しが行われ続けると、第2枠ランプ53Bの第1目盛り53Baまでに配置されているLEDのみ青色で点灯することになる。これに伴って、図39（E）に示すように、第2枠ランプ53Bの第1目盛り53Baまでが青色で発光することになり、第2ボタン操作メータ表示器の青色を示すメータ値が第1目盛り53Baまで上昇したことになる。その後、さらに遊技者による第2通常ボタン43の長押しが行われ続けると、演出制御用マイコン121により第2枠ランプ53Bの発光色を変化させていくことが可能となっている。

40

## 【0298】

次に、LOGOチャンス演出の具体例について説明する。なお、本実施形態では、LOGOチャンス演出における後方画像表示装置50の表示部50aに表示されるLOGOオーラ画像の表示色と第2枠ランプ53Bと透光部226（光源部260の各LED）の発光色の関係を説明するため、図40から図44では、後方画像表示装置50の表示部50aの右方に第2枠ランプ53Bと第2通常ボタン43とを示して説明していく。なお、図40、図41（A）、図41（C）、図41（D）、図42、図43（B）、図43（C）、図44に示す何れの状態においても、透過液晶画像表示装置7の透過フィルム770は、透過状態に制御されている。

## 【0299】

50



演出制御用マイコン１２１は、遊技制御用マイコン１０１から受信した特図１変動開始コマンドを示す特図変動パターンが「ＬＯＧＯチャンス演出大当たり変動」、又は「ＬＯＧＯチャンス演出ハズレ変動」である場合、特図変動演出（図３６に示す特図変動演出の演出フロー参照）を実行し、その特図変動演出の実行中にＬＯＧＯチャンス演出を行った場合とする。

#### 【０３００】

特図１変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板１４０により、ＬＯＧＯチャンス操作前演出では、指定された図４０（Ａ）から図４０（Ｂ）に示すＬＯＧＯチャンス操作前演出の演出画像を後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示させる。さらに、演出制御用マイコン１２１は、発光データ出力処理により出力された発光データに従い、第２枠ランプ５３Ｂと透光部２２６（光源部２６０の各ＬＥＤ）を白色で発光させる（図４０（Ａ）から図４０（Ｂ）参照）。

10

#### 【０３０１】

続いて、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出の実行中は、特図１変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板１４０により、ＬＯＧＯチャンス操作前演出では、指定された図４１（Ｃ）から図４３（Ｂ）、図４４（Ａ）に示すＬＯＧＯチャンス操作前演出の演出画像を後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示させる。また、演出制御用マイコン１２１は、発光データ出力処理により出力された発光データに従い、透光部２２６（光源部２６０の各ＬＥＤ）を発光させていく（図４０（Ｃ）から図４３（Ｂ）、図４４（Ａ）参照）。さらに、演出制御用マイコン１２１は、発光データ出力処理により出力された発光データと、第２通常ボタン検出スイッチ４３ａにより押下操作されたことを検出したことに基づいて、第２枠ランプ５３Ｂの左方から第２通常ボタン４３に向かって光が移動しているかのうように、第２枠ランプ５３Ｂの多数のＬＥＤを点灯させ、発光させていく（図４０（Ｃ）から図４０（Ｄ）、図４１、図４２、図４３（Ａ）参照）。また、演出制御用マイコン１２１は、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出において、第２枠ランプ５３Ｂの全体が白色、青色、又は赤色に変化すると、直ぐに透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧ（青色を示すＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧ１（図４１（Ｂ）参照）、黄色を示すＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧ２（図４１（Ｅ）参照）、赤色を示すＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧ３（図４３（Ａ）参照））を表示させる。

20

#### 【０３０２】

ＬＯＧＯチャンス操作前演出では、先ず図４０（Ａ）に示すように、ＬＯＧＯチャンス演出を示す文字画像が後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される。後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて図４０（Ａ）に示す文字画像が表示されることで、遊技者にＬＯＧＯチャンス演出の実行が開始されたことを把握させることが可能である。また、図４０（Ａ）に示すように、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３の変動表示が行われている。

30

#### 【０３０３】

また、図４０（Ａ）に示すように、ＬＯＧＯチャンス操作前演出の実行が開始されると同時に、第２枠ランプ５３Ｂの内部に配置された全てのＬＥＤが白色で点灯し、第２枠ランプ５３Ｂは白色で発光することになる。さらに、図４０（Ａ）に示すように、ＬＯＧＯチャンス操作前演出の実行が開始されると同時に、第２通常ボタン４３（半球型ボタンユニット２００）の光源部２６０である各ＬＥＤが白色で点灯し、各ＬＥＤから出射された光が、導光板２７５および、可動部の透光部２２６を通じて、装飾部２２５の外部に光が出射されることで、透光部２２６が白色で発光する（図３８参照）。

40

#### 【０３０４】

その後、ＬＯＧＯチャンス操作前演出において、図４０（Ｂ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに、第２通常ボタン４３を模した画像と、第２通常ボタン４３の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像と、「第２通常ボタンを長押しして成功させる！」と示す画像とが表示される。図４０（Ｂ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに、第２通常ボタン４３を模した画像と、第２通常ボタン４３の操作態様

50

(すなわち、押下操作)を表す画像と、「第2通常ボタンを長押しして成功させる!」と示す画像とが表示されることで、遊技者にLOGOチャンス操作前演出の実行終了後に実行されるLOGOチャンス操作促進演出にて第2通常ボタン43の長押しを行うことを把握させることが可能となる。

#### 【0305】

また、LOGOチャンス操作前演出において、図40(B)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに、第2通常ボタン43を模した画像と、第2通常ボタン43の操作態様(すなわち、押下操作)を表す画像と、「第2通常ボタンを長押しして成功させる!」と示す画像とが表示されている場合、第2枠ランプ53Bと透光部226は白色で発光させたままである(図38参照)。

10

#### 【0306】

その後、LOGOチャンス操作前演出の実行が終了して、LOGOチャンス操作促進演出の実行が開始されると、画像制御基板140により、図40(C)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに、「LOGOチャンス」を示す文字画像と、主人公キャラクターを示す演出画像LGと、主人公キャラクターが放つ白色のLOGOオーラ画像LO1が表示される。なお演出画像LGに示す主人公キャラクターの胸のマークは、本実施形態の第2枠ランプ53Bと同じ型となっている。また、LOGOチャンス操作促進演出の実行が開始されると、画像制御基板140により、図40(C)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに「開始」を示す文字画像が表示される。後方画像表示装置50の表示部50aに「開始」を示す文字画像が表示されることで、遊技者に第2通常ボタ

20

#### 【0307】

また、演出制御用マイコン121により、LOGOチャンス操作前演出の実行が終了すると同時に、LOGOチャンス操作促進演出の実行が開始され、第2枠ランプ53Bの内部に配置された全てのLEDが消灯され、第2枠ランプ53Bの発光が終了となる。また、LOGOチャンス操作促進演出の実行が開始されても、演出制御用マイコン121によって、図40(C)に示すように、第2通常ボタン43(半球型ボタンユニット200)の光源部260である各LEDが白色で点灯されたままとなり、各LEDから出射された光が、導光板275および、可動部の透光部226を通じて、装飾部225の外部に光が出射され続けるため、透光部226は白色で発光された状態のままとなる。

30

#### 【0308】

そして、遊技者がLOGOチャンス操作促進演出にて第2通常ボタン43の長押しを行い続けても、図40(D)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに、「LOGOチャンス」を示す文字画像と、主人公キャラクターを示す演出画像LGと、主人公キャラクターが放つ白色のLOGOオーラ画像LO1とが表示されたままである。また、演出制御用マイコン121により、図40(D)に示すように、第2通常ボタン43(半球型ボタンユニット200)の光源部260である各LEDが白色で点灯され、各LEDから出射された光が、導光板275および、可動部の透光部226を通じて、装飾部225の外部に光が出射され、透光部226は白色で発光した状態のままである。

40

#### 【0309】

一方で、遊技者がLOGOチャンス操作促進演出にて第2通常ボタン43の長押しを行うと、演出制御用マイコン121により、図40(D)に示すように、第2枠ランプ53Bの内部における第1目盛り53Baまで配置されているLEDが白色で点灯させ、第2枠ランプ53Bの第1目盛り53Baまでが白色で発光させることになる。これにより、図40(D)に示すように、遊技者に第2通常ボタン43の長押しによって、第2ボタン操作メータ表示器の白色を示すメータ値が第1目盛り53Baまで上昇したことを把握させることが可能となる。

#### 【0310】

その後、LOGOチャンス操作促進演出にて遊技者による第2通常ボタン43の長押しが行われ続けても、図41(A)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに

50

、「LOGOチャンス」を示す文字画像と、主人公キャラクタを示す演出画像LGと、主人公キャラクタが放つ白色のLOGOオーラ画像LO1とが表示されたままとなる。また、演出制御用マイコン121により、図41(A)に示すように、第2通常ボタン43は白色で発光させたままとなる。一方で、演出制御用マイコン121により、図41(A)に示すように、第2枠ランプ53Bの内部に配置されている第2目盛りまでのLEDが白色で点灯させ、第2枠ランプ53Bの第2目盛りBbまで白色で発光させることになる。これにより、遊技者に第2通常ボタン43の長押しによって、第2ボタン操作メータ表示器の白色を示すメータ値が第2目盛り53Bbまで上昇したことを把握させることが可能となる(図41(A)参照)。

#### 【0311】

その後、LOGOチャンス操作促進演出にて遊技者による第2通常ボタン43の長押しが行われ続けると、演出制御用マイコン121により、図41(B)に示すように、第2枠ランプ53Bの内部に配置された全てのLEDが白色で点灯させ、第2枠ランプ53Bの第3目盛り53Bcに到達することで第2枠ランプ53Bの全体が白色で発光させることになる。これにより、第2ボタン操作メータ表示器の白色を示すメータ値が最大まで上昇した様子を示すことで、第2ボタン操作メータ表示器の白色を示すメータ値が最大まで上昇したことを把握させることが可能となる(図41(B)参照)。

#### 【0312】

また、第2枠ランプ53Bの全体が白色で発光した後直ぐに(例えば、約0.5秒後)、演出制御用マイコン121により、図41(B)に示すように、透過液晶画像表示装置7の表示部7aにてLOGOフラッシュ演出(特別演出)を実行させるとともに、第2通常ボタン43(半球型ボタンユニット200)の光源部260である各LEDが青色で点灯させ、各LEDから出射された光が、導光板275および、可動部の透光部226を通じて、装飾部225の外部に光が出射されることで、透光部226(光源部260である各LED)が青色で発光させることになる。

#### 【0313】

ここでLOGOフラッシュ演出は、演出制御用マイコン121により、後方画像表示装置50の表示部50aで変動演出が実行されている途中で割り込むように、約1.0秒だけ実行される。これにより、約1.0秒だけ透過液晶画像表示装置7の表示部7aにLOGOフラッシュ画像TGが表示されることで、後方画像表示装置50の表示部50aで行われているLOGOチャンス演出での演出画像の視認が困難となる。本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、透過液晶画像表示装置7の表示部7aにてLOGOフラッシュ画像TGが表示されることで、遊技者には、大当たり期待度を把握させることが可能である。

#### 【0314】

本実施形態のLOGOフラッシュ画像TGには、主人公キャラクタの顔(特定のモチーフ)を示す青色のLOGOフラッシュ画像TG1と、主人公キャラクタの顔を示す黄色のLOGOフラッシュ画像TG2と、主人公キャラクタの顔を示す赤色のLOGOフラッシュ画像TG3との3種類が存在する。本実施形態のLOGOチャンス操作促進演出では、第2通常ボタン43の長押しが行われ続けると、主人公キャラクタの顔を示す青色のLOGOフラッシュ画像TG1 主人公キャラクタの顔を示す黄色のLOGOフラッシュ画像TG2 主人公キャラクタの顔を示す赤色のLOGOフラッシュ画像TG3へと段階的に、透過液晶画像表示装置7の表示部7aに表示される場合がある。

#### 【0315】

LOGOフラッシュ演出の実行が終了すると、図41(C)に進み、画像制御基板140によって、後方画像表示装置50の表示部50aに、「LOGOチャンス」を示す文字画像と、主人公キャラクタを示す演出画像LGと、主人公キャラクタが放つ青色のLOGOオーラ画像LO2が表示される。さらに、LOGOチャンス操作促進演出の実行中に、第2通常ボタン43の長押しが行われ続けても、演出制御用マイコン121により、図41(C)に示すように、透光部226(光源部260の各LED)は青色で発光されたままとなる。一方で、演出制御用マイコン121により、第2枠ランプ53Bの内部に配置

10

20

30

40

50

された第1目盛り53BaまでのLEDが青色で点灯され、第2枠ランプ53Bの第1目盛り53Baまでが青色で発光されることとなる。これにより、遊技者に第2通常ボタン43の長押しによって、第2ボタン操作メータ表示器の青色を示すメータ値が第1目盛り53Baまで上昇したことを把握させることが可能となる(図41(C)参照)。

【0316】

その後、LOGOチャンス操作促進演出の実行中に、第2通常ボタン43の長押しが行われ続けても、図41(D)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに、「LOGOチャンス」を示す文字画像と、主人公キャラクタを示す演出画像LGと、主人公キャラクタが放つ青色のLOGOオーラ画像LO2が表示される。また、図41(D)に示すように、透光部226(光源部260の各LED)は青色で発光されたとなる。一方で、LOGOチャンス操作促進演出の実行中に、第2通常ボタン43の長押しが行われ続けると、演出制御用マイコン121により、図41(D)に示すように、第2枠ランプ53Bの内部に配置された第2目盛り53BbまでのLEDが青色で点灯され、第2枠ランプ53Bの第2目盛り53Bbまでが青色で発光されることとなる。これにより、遊技者に第2通常ボタン43の長押しによって、第2ボタン操作メータ表示器の青色を示すメータ値が第2目盛り53Bbまで上昇したことを把握させることが可能となる(図41(D)参照)。

【0317】

その後、遊技者によりLOGOチャンス操作促進演出の実行中に、第2通常ボタン43の長押しが行われ続けると、演出制御用マイコン121により、第2枠ランプ53Bの内部に配置されたLEDが第2枠ランプ53Bの第3目盛り53BcまでのLEDが青色で点灯されることで、図41(E)に示すように、第2枠ランプ53Bの全体が青色で発光されることになる。これにより、第2ボタン操作メータ表示器の青色を示すメータ値が最大まで上昇した様子を示すことで、第2ボタン操作メータ表示器の青色を示すメータ値が最大まで上昇したことを把握させることが可能となる(図41(E)参照)。

【0318】

また、第2枠ランプ53Bの全体が青色で発光した後直ぐに(例えば、約0.5秒後)、演出制御用マイコン121によって、図41(E)に示すように、透過液晶画像表示装置7の表示部7aにてLOGOフラッシュ演出が実行される。図41(E)に示すように、LOGOフラッシュ演出が実行されると、画像制御基板140により、透過液晶画像表示装置7の表示部7aに、主人公キャラクタの顔(特定のモチーフ)を示す黄色のLOGOフラッシュ画像TG2が表示されることになる。また、演出制御用マイコン121により、第2枠ランプ53Bの全体が青色で発光されると同時に、第2通常ボタン43(半球型ボタンユニット200)の光源部260である各LEDが黄色で点灯され、各LEDから出射された光が、導光板275および、可動部の透光部226を通じて、装飾部225の外部に光が出射されることで、透光部226(光源部260である各LED)が黄色で発光されることになる。

【0319】

図41(E)に示すLOGOフラッシュ演出の実行が終了すると、図42(A)に進み、画像制御基板140により、後方画像表示装置50の表示部50aに、「LOGOチャンス」を示す文字画像と、主人公キャラクタを示す演出画像LGと、主人公キャラクタが放つ黄色のLOGOオーラ画像LO3が表示される。また、演出制御用マイコン121により、第2通常ボタン43は黄色で発光された状態のままとなる。一方で、LOGOチャンス操作促進演出の実行中に、第2通常ボタン43の長押しが行われ続けると、演出制御用マイコン121により、図42(A)に示すように、第2枠ランプ53Bの内部に配置された第1目盛り53Baまでが黄色で点灯され、第2枠ランプ53Bの第1目盛り53Baまでが黄色で発光されることとなる。これにより、遊技者に第2通常ボタン43の長押しによって、第2ボタン操作メータ表示器の黄色を示すメータ値が第1目盛り53Baまで上昇したことを把握させることが可能となる(図42(A)参照)。

【0320】

その後、遊技者によりＬＯＧＯチャンス操作促進演出の実行中に、第２通常ボタン４３の長押しが行われ続けても、演出制御用マイコン１２１によって、図４２（Ｂ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに、「ＬＯＧＯチャンス」を示す文字画像と、主人公キャラクタを示す演出画像ＬＧと、主人公キャラクタが放つ黄色のＬＯＧＯオーラ画像ＬＯ３が表示され、第２通常ボタン４３は黄色で発光された状態となる。一方で、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出の実行中に、第２通常ボタン４３の長押しが行われ続けると、演出制御用マイコン１２１によって、図４２（Ｂ）に示すように、第２枠ランプ５３Ｂの内部に配置された第２目盛り５３ＢｂまでのＬＥＤが黄色で点灯され、第２枠ランプ５３Ｂの第２目盛り５３Ｂｂまでが黄色で発光されることとなる。これにより、遊技者には第２通常ボタン４３の長押しによって、第２ボタン操作メータ表示器の黄色を示すメータ値が第２目盛り５３Ｂｂまで上昇したことを把握させることが可能となる（図４２（Ｂ）参照）。

10

#### 【０３２１】

その後、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出の実行中に、遊技者による第２通常ボタン４３の長押しが行われ続けると、画像制御基板１４０により、図４２（Ｃ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに、「ＬＯＧＯチャンス」を示す文字画像と、主人公キャラクタを示す演出画像ＬＧと、主人公キャラクタが放つ黄色のＬＯＧＯオーラ画像ＬＯ３が表示される。また、第２通常ボタン４３は黄色で発光されたである。一方で、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出の実行中に、第２通常ボタン４３の長押しが行われ続けると、演出制御用マイコン１２１により、第２枠ランプ５３Ｂの第３目盛り５３ＢｃまでのＬＥ

20

#### 【０３２２】

例えば、特図１変動パターン「Ｐ７１」に基づいて、演出制御用マイコン１２１により、実行された特図変動演出で、ＬＯＧＯチャンス演出が行われた場合には、図４２（Ｃ）から図４３（Ａ）へと進むことになる。ＬＯＧＯチャンス操作促進演出にて遊技者による第２通常ボタン４３の長押しが行われ続けると、演出制御用マイコン１２１によって、図４３（Ａ）に示すように、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにてＬＯＧＯフラッシュ演出が実行される。図４３（Ａ）に示すＬＯＧＯフラッシュ演出では、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにて主人公キャラクタの顔（特定のモチーフ）を示す赤色のＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧ３が表示されることになる。

30

#### 【０３２３】

また、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出にて遊技者による第２通常ボタン４３の長押しが行われ続けると、演出制御用マイコン１２１により、第２通常ボタン４３（半球型ボタンユニット２００）の光源部２６０である各ＬＥＤが赤色で点灯され、各ＬＥＤから出射された光が導光板２７５および、可動部の透光部２２６を通じて、装飾部２２５の外部に光が出射され、図４３（Ａ）に示すように、透光部２２６が赤色で発光されることになる。

#### 【０３２４】

その他、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出にて遊技者による第２通常ボタン４３の長押しが行われ続けると、演出制御用マイコン１２１により、第２枠ランプ５３Ｂの内部に配置されている全てのＬＥＤが赤色で点灯されて、図４３（Ａ）に示すように、第２枠ランプ５３Ｂの全体が赤色で発光されることになる。透過液晶画像表示装置７の表示部７ａにて赤色のＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧ３が表示され、図４３（Ａ）に示すように、第２枠ランプ５３Ｂが赤色で発光されるとともに、透光部２２６が赤色で発光されることで、遊技者にＬＯＧＯチャンス操作促進演出での第２通常ボタン４３の長押しに成功したことを示唆することが可能となる。これにより、遊技者としては、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出での第２通常ボタン４３の長押しに成功したことを把握させることが可能となる。

40

#### 【０３２５】

50

その後、LOGOチャンス操作促進演出の終了となると、図43(B)に示す演出画像に進む。後方画像表示装置50の表示部50aでは、演出制御用マイコン121によって、図43(B)に示すように、第2通常ボタン43の長押しに成功したことを示す成功演出が実行される。成功演出が実行されると、画像制御基板140によって、図43(B)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに、「成功」を示す文字画像が表示される。図43(B)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに「成功」を示す文字画像が表示されることで、遊技者に第2通常ボタン43の長押しに成功したことを把握させることが可能となる。図43(B)に示すように、第2枠ランプ53Bの全体が赤色で発光し続け、透光部226(光源部260の各LED)も赤色で発光し続ける。

【0326】

10

そして、LOGOチャンス演出の実行が終了すると、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様(「777」)で仮停止表示される。その後、特図変動演出が終了すると、大当たりを示唆する停止態様(図43(C)に示すように、「777」)で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が確定的に停止表示するとともに、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3も大当たりを示唆する態様(図43(C)に示すように、「777」)で確定的に停止表示される。

【0327】

一方で、例えば、特図1変動パターン「P72」に基づいて、演出制御用マイコン121により実行された特図変動演出でLOGOチャンス演出が行われた場合には、図42(C)から図44(A)へと進むことになる。図44(A)に進むと、LOGOチャンス操作促進演出の実行が終了となる。

20

【0328】

図44(A)に示すように、演出制御用マイコン121により、後方画像表示装置50の表示部50aでは、第2通常ボタン43の長押しに失敗したことを示す失敗演出が実行される。失敗演出が実行されると、画像制御基板140によって、図44(A)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに、「失敗」を示す文字画像が表示される。図44(A)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに「失敗」を示す文字画像が表示されることで、遊技者に第2通常ボタン43の長押しに失敗したことを把握させることが可能となる。

【0329】

30

また図44(A)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに、「失敗」を示す文字画像が表示されると、第2通常ボタン43(半球型ボタンユニット200)の光源部260である各LEDが白色で点灯し、各LEDから出射された光が、導光板275および、可動部の透光部226を通じて、装飾部225の外部に光が出射されることで、透光部226が白色で発光することになる。また、図44(A)に示すように、第2枠ランプ53Bの内部に配置された全てのLEDが白色で点灯して、第2枠ランプ53Bの全体が白色で発光することになる。

【0330】

その後、LOGOチャンス演出の実行が終了すると、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様(「767」)で仮停止表示される。その後、特図変動演出が終了すると、大当たりを示唆する停止態様(図44(B)に示すように、「767」)で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が確定的に停止表示するとともに、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3も大当たりを示唆する態様(図44(B)に示すように、「767」)で確定的に停止表示される。

40

【0331】

本実施形態のLOGOチャンス演出では、第2通常ボタン43の長押しが行われないと、第2枠ランプ53Bは発光しないだけでなく、メータ値も上昇することはない。そのため、透過液晶画像表示装置7の表示部7aにて、LOGOフラッシュ演出が実行されることはない。なお、大当たりの判定結果が大当たりで、LOGOチャンス演出にて第2通常ボタン43の長押しが行われなかった場合には、LOGOチャンス演出の実行が終了する

50

と、そのまま図４３（Ｂ）に進むことになる。一方で、ただし、大当たりの判定結果がハズレで、ＬＯＧＯチャンス演出にて第２通常ボタン４３の長押しが行われなかった場合には、ＬＯＧＯチャンス演出の実行が終了すると、そのまま図４４（Ａ）に進むことになる。

#### 【０３３２】

従来のパチンコ遊技機には、例えば、特図変動演出に変化を与えることが可能な演出ボタンが設けられているものがある。単に演出ボタンをパチンコ遊技機に備えるだけでは、面白みがない。

#### 【０３３３】

そこで、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、第２通常ボタン４３の押下操作を促すＬＯＧＯチャンス演出が実行される（図４０から図４４参照）。ＬＯＧＯチャンス演出の実行中に、図４０（Ｂ）に示すように、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出での第２通常ボタン４３の長押しを促す演出に遊技者を注目させることが可能となる。これにより、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出での第２通常ボタン４３の長押しを積極的に行わせるように、遊技者に促し、第２通常ボタン４３を用いたＬＯＧＯチャンス演出を楽しませることが可能となる。

#### 【０３３４】

本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、図８で説明したように、透過液晶画像表示装置７が、後方画像表示装置５０よりも前方にて、鉛直方向に起立している。仮に、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて、第２通常ボタン４３の長押しに応じてメータ値が変化可能なメータ画像を表示可能とした場合、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出にてＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されると、透過液晶画像表示装置７の表示部７ａに表示されるＬＯＧＯフラッシュ画像ＴＧによって、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示されたメータ画像を遊技者が視認することが困難となってしまうことが考えられる。この場合、遊技者が後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示されるメータ画像を逐一確認することができなくなってしまうことに不満を募らせることがある。

#### 【０３３５】

そこで、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、透過液晶画像表示装置７は遊技盤１に配置され、その遊技盤１が取付けられた遊技盤取付枠２Ａよりも前方に、第２枠ランプ５３Ｂが備えられている（図１、図２、図８参照）。ＬＯＧＯチャンス操作促進演出では、第２枠ランプ５３Ｂを第２通常ボタン４３の長押しに応じて、メータ値を変化可能とする第２ボタン操作メータ表示器として構成することが可能となっている。これにより、ＬＯＧＯ操作促進演出にて、実行されたＬＯＧＯフラッシュ演出によって、第２枠ランプ５３Ｂの発光が視認することが困難とはならない。そのため、ＬＯＧＯ操作促進演出にてＬＯＧＯフラッシュ演出が実行されても、遊技者としては第２枠ランプ５３Ｂを確認することで、第２通常ボタン４３の長押しに応じて変化したメータ値を確認することが可能となる。こうして、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出にて第２通常ボタン４３の長押しに応じて変化可能なメータ値を逐一確認することが可能となるため、不満に募らせることを防止することが可能となる。

#### 【０３３６】

さらに、本実施形態の第２枠ランプ５３Ｂを第２通常ボタン４３の長押しに応じて、メータ値を変化可能とする第２ボタン操作メータ表示器として構成することで、後方画像表示装置５０の表示部５０ａにて表示される演出画像よりも簡単に把握させることが可能となる。また、ＬＯＧＯチャンス操作促進演出での第２通常ボタン４３の長押しに応じて第２枠ランプ５３Ｂの発光色が変わっていくことになるため、メータ値の変化を少し見ただけで把握することが可能となる。

#### 【０３３７】

##### < 確変昇格演出 >

次にラウンド演出として実行される確変昇格演出について説明する。ここでラウンド演出とは、ラウンド遊技中であることを示唆するための演出である。本実施形態では、入賞

10

20

30

40

50

可能な形態、開放時間が最大29.5秒で大入賞口14, 15が開放するラウンド遊技の場合に、そのラウンド遊技に伴ってラウンド演出を実行する。よって、ラウンド演出が行われる場合には、大入賞口14, 15が入賞可能に開放中であることを遊技者に報知可能となっている。

#### 【0338】

確変昇格演出の実行中は、第2通常ボタン43の上記光源部260の各LEDが点灯する場合がある。点灯した場合の各LEDからの光が、導光板275および、可動部220の透光部226を通じて、第2通常ボタン43の外部に向けて視認可能に出射される。よって、確変昇格演出が行われる場合には、可動部220の透光部226の発光が伴う場合がある。

10

#### 【0339】

また、確変昇格演出の実行中は、第2枠ランプ53Bの内部に配置された各LEDが点灯する場合がある。点灯した場合の各LEDからの光が、カバー部材を通じて、第2通常ボタン43の外部に向けて視認可能に出射される。よって、確変昇格演出が行われる場合には、第2枠ランプ53Bの発光が伴う場合がある。

#### 【0340】

次に、ラウンド演出の実行に関する演出制御用マイコン121の処理について説明する。演出制御用マイコン121は、受信コマンド解析処理(S4201)において、大当たり判定種別の結果(図34、図35参照)の情報を含むラウンド遊技コマンドを受信していると判定した場合には、ラウンド演出開始処理を行う。演出制御用マイコン121は、ラウンド演出開始処理では、受信したラウンド遊技コマンドを解析して、これから開始されるラウンド遊技に応じたラウンド演出を実行するか否かを判定し、実行すると判定した場合には、ラウンド演出の演出内容(ラウンド演出パターン)を選択する。その選択したラウンド演出パターンの情報は、演出用RAM124の所定の記憶領域に格納されるとともに、ラウンド遊技演出開始コマンドに含められて画像制御基板140に送信される。ラウンド遊技演出開始コマンドを受信した画像制御基板140は、指定されたラウンド演出の画像を後方画像表示装置50の表示部50aや、透過液晶画像表示装置7の表示部7aに表示する。また、演出制御用マイコン121は、演出用RAM124に格納したラウンド演出の情報に基づいて、そのラウンド演出に係る演出手段(スピーカ52、第1枠ランプ53A、第2枠ランプ53B、盤ランプ54、可動装置(盤上可動装置55、盤下可動装置56)、第1入力装置40(第1通常ボタン40)、第2入力装置41(特殊ボタン41)、第3入力装置(第2通常ボタン43(半球型ボタンユニット200))など)を適宜制御する。具体的には、本実施形態のパチンコ遊技機PY1における演出制御用マイコン121は、発光データ出力処理により出力された発光データに従って第2枠ランプ53B、第2通常ボタン43(半球型ボタンユニット200)の光源部260などを所定の発光態様(図45から図47に示す発光態様)で発光させる。

20

30

#### 【0341】

また、エンディング演出の実行に関する演出制御用マイコン121の処理について説明する。なお、演出制御用マイコン121は、受信コマンド解析処理(S4201)において、大当たり判定種別の結果(図34、図35参照)の情報を含むエンディングコマンドを受信していると判定した場合には、大当たり遊技のエンディングの開始に伴うエンディング演出開始処理および演出モード設定処理を行う。演出制御用マイコン121は、エンディング演出開始処理では、受信したエンディングコマンドを解析して、これから開始される大当たり遊技のエンディングに応じたエンディング演出を実行するか否かを判定し、実行すると判定した場合には、エンディング演出の演出内容(エンディング演出パターン)を選択する。その選択したエンディング演出パターンの情報は、演出用RAM124の所定の記憶領域に格納されるとともに、エンディング演出開始コマンドに含められて画像制御基板140に送信される。エンディング演出開始コマンドを受信した画像制御基板140は、指定されたエンディング演出の画像(本実施形態では、図47(D)、図47(F)参照)を後方画像表示装置50の表示部50aに表示する。また、演出制御用マイコ

40

50



ン 1 2 1 は、演出用 R A M 1 2 4 に格納したエンディング演出の情報に基づいて、そのエンディング演出に係る演出手段（スピーカ 5 2、第 1 枠ランプ 5 3 A、第 2 枠ランプ 5 3 B、盤ランプ 5 4、可動装置（盤上可動装置 5 5、盤下可動装置 5 6）、第 1 入力装置 4 0（第 1 通常ボタン 4 0）、第 2 入力装置 4 1（特殊ボタン 4 1）、第 3 入力装置（第 2 通常ボタン 4 3（半球型ボタンユニット 2 0 0））などを適宜制御する。

【 0 3 4 2 】

また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出モード設定処理において、エンディングコマンドの解析結果および大当たり遊技中における V 通過の有無などに基づいて、大当たり遊技後の演出モードを設定するための処理を行う。

【 0 3 4 3 】

本実施形態の確変昇格演出は、大当たり遊技 A（大当たり遊技の終了後に低確率時短状態に制御される大当たり遊技）、又は大当たり遊技 B（大当たり遊技の終了後に高確率時短状態に制御される大当たり遊技）における 4 回目のラウンド遊技（4 ラウンド）中に実行されるラウンド演出である。また、確変昇格演出とは、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて行われる演出であって、実行中のラウンド遊技にて、遊技者に第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作を 1 回行わせて、最終的に、大当たり遊技の終了後に高確率時短状態に移行されることを示唆する成功演出、又は大当たり遊技の終了後に高確率時短状態に移行されないことを示唆する失敗演出に分岐する演出である。なお、本実施形態の確変昇格演出では、第 2 枠ランプ 5 3 B や、透光部 2 2 6（光源部 2 6 0 の各 L E D）が発光される場合がある。

【 0 3 4 4 】

本実施形態における確変昇格演出には、遊技者に確変昇格操作促進演出にて第 2 通常ボタン 4 3 を押下操作させる前に、当該確変昇格操作促進演出での第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作を促すための確変昇格操作前演出と、遊技者に第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作を促す確変昇格操作促進演出とがある。ここで確変昇格操作前演出は、確変昇格演出の実行が開始されたことを遊技者に報知し、その後遊技者に確変昇格操作促進演出での第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作を促すことが可能となっている。

【 0 3 4 5 】

また、確変昇格演出の実行中に、第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作が有効な期間（第 2 通常ボタン操作有効期間）の発生に伴って、確変昇格操作促進演出が実行される。この確変昇格操作促進演出の実行に伴って、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に第 2 通常ボタン操作促進画像 G 4（操作部画像）が表示される（図 4 7（B）参照）。第 2 通常ボタン操作促進画像 G 4 は、第 2 通常ボタン 4 3 を模した画像（第 2 通常ボタン画像 G 4 1）と、第 2 通常ボタン 4 3 の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（第 2 通常ボタン押下操作画像 G 4 2）と、を含む（図 4 7（B）参照）。第 2 通常ボタン操作有効期間において第 2 通常ボタン 4 3 が押下操作されることに応じて、または、第 2 通常ボタン操作有効期間において第 2 通常ボタン 4 3 が操作されることなく第 2 通常ボタン操作有効期間が経過した後、図 4 7（A）に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に「成功」を示す文字画像が表示されて大当たり遊技の終了後に高確率時短状態に制御されることを示唆される場合、又は図 4 7（B）に示すように、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に「失敗」を示す文字画像が表示されて大当たり遊技の終了後に低確率時短状態に制御されることを示唆される場合とがある。確変昇格演出については、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にされる演出画像に限らず、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 3 4 6 】

本実施形態の確変昇格演出における確変昇格操作前演出の一部の演出（図 4 6（B）から図 4 6（D）、図 4 7（A）参照）と、確変昇格操作促進演出（図 4 7（B）参照）とが、第 2 通常ボタン 4 3 を押下操作させるように遊技者を煽る操作煽り演出となっている。なお、操作煽り演出の実行中は、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示される演出画像と、第 2 枠ランプ 5 3 B と、第 2 通常ボタン 4 3 の透光部 3 3 6（光源部 2 6 0 の

各ＬＥＤ）とを用いることで、遊技者による第２通常ボタン４３の押下操作を煽ることが可能となっている（図４６（Ｂ）から図４６（Ｄ）、図４７（Ａ）、図４７（Ｂ）参照）。

#### 【０３４７】

先ず、確変昇格操作前演出における第２枠ランプ５３Ｂと、第２通常ボタン４３とでの発光態様について、図４５を用いて説明する。演出制御用マイコン１２１により、確変昇格操作前演出の実行が開始されると、約１．２秒間、第２枠ランプ５３の内部に配置されたＬＥＤが白色で点灯されることで、第２枠ランプ５３Ｂが白色で発光されることとなる。また、第２枠ランプ５３Ｂが白色で点灯して発光するのと同時に、演出制御用マイコン１２１により、第２通常ボタン４３（半球型ボタンユニット２００）の光源部２６０である各ＬＥＤが白色で点灯され、各ＬＥＤから出射された光が、導光板２７５および、可動部の透光部２２６を通じて、装飾部２２５の外部に光が出射されることで、約１．２秒間透光部２２６が白色で発光されることになる。

10

#### 【０３４８】

約１．２秒間の第２枠ランプ５３Ｂの発光が終了すると、演出制御用マイコン１２１により、第２枠ランプ５３の内部に配置されたＬＥＤが約０．３秒間消灯となり、第２枠ランプ５３Ｂが約０．３秒間発光されない。また、約１．２秒間の透光部２２６（光源部２６０である各ＬＥＤ）の発光が終了すると、演出制御用マイコン１２１により、各ＬＥＤが消灯となり、透光部２２６から装飾部２２５の外部に光が出射されず、約０．３秒間透光部２２６が発光されない。

20

#### 【０３４９】

第２枠ランプ５３Ｂと透光部２２６（光源部２６０である各ＬＥＤ）が発光しなくなってから約０．３秒間が経過する前に、演出制御用マイコン１２１により、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに第２枠ランプ画像ＭＧ１（後述するように、３種類ある第２枠ランプ画像ＭＧの１つの画像）の表示が開始されることになる（図４６（Ｂ）参照）。

#### 【０３５０】

ここで第２枠ランプ画像ＭＧ（装飾部画像）とは、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される第２枠ランプ５３Ｂを模した画像のことである。第２枠ランプ画像ＭＧには、第２枠ランプ５３Ｂが発光していないことを示唆する第２枠ランプ画像ＭＧ１と、第２枠ランプ５３Ｂの第１目盛り５３Ｂａまで発光していることを示唆する第２枠ランプ画像ＭＧ２と、第２枠ランプ５３Ｂの第２目盛り５３Ｂｂまで発光していることを示唆する第２枠ランプ画像ＭＧ３と、第２枠ランプ５３Ｂの第３目盛り５３Ｂｃまで発光していることを示唆する第２枠ランプ画像ＭＧ３とがある。本実施形態の確変昇格操作前演出では、時間の経過に伴って、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに第２枠ランプ画像ＭＧ１、第２枠ランプ画像ＭＧ２、第２枠ランプ画像ＭＧ３の順に表示されていくことになる。

30

#### 【０３５１】

第２枠ランプ５３Ｂと透光部２２６（光源部２６０である各ＬＥＤ）が発光しなくなってから約０．３秒間が経過すると同時に、演出制御用マイコン１２１により、第２枠ランプ５３の内部に配置されたＬＥＤが黄色で約０．８秒間点灯され、第２枠ランプ５３Ｂが黄色で約０．８秒間発光されることとなる。また、第２枠ランプ５３Ｂが黄色で点灯して発光するのと同時に、演出制御用マイコン１２１により、第２通常ボタン４３（半球型ボタンユニット２００）の光源部２６０である各ＬＥＤが白色で約０．８秒間点灯され、各ＬＥＤから出射された光が、導光板２７５および、可動部の透光部２２６を通じて、装飾部２２５の外部に光が出射されることで、透光部２２６が白色で約０．８秒間発光されることになる。

40

#### 【０３５２】

約０．８秒間、第２枠ランプ５３Ｂと透光部２２６の発光した後、演出制御用マイコン１２１により、第２枠ランプ５３の内部に配置されたＬＥＤが約０．８秒間消灯となり、第２枠ランプ５３Ｂが約０．８秒間発光されない。また、第２枠ランプ５３Ｂと同様に、演出制御用マイコン１２１により、第２通常ボタン４３の光源部２６０である各ＬＥＤが

50

約 0.8 秒間消灯となり、導光板 275 および、可動部の透光部 226 を通じて、装飾部 225 の外部に光が出射されないため、透光部 226 は約 0.8 秒間発光されない。このように、本実施形態の確変昇格操作前演出の実行中に、後方画像表示装置 50 の表示部 50a に第 2 枠ランプ画像 MG1 が表示されてから、第 2 枠ランプ 53B と透光部 226 (光源部 260 の各 LED) が約 0.8 秒間の発光と約 0.8 秒間の非発光で、点滅することになる。

#### 【0353】

図 45 に示すように、続いて、第 2 枠ランプ 53B と透光部 226 (光源部 260 の各 LED) が約 0.8 秒間の発光と約 0.8 秒間の非発光を 2 回繰り返していく。その後、後方画像表示装置 50 の表示部 50a にて第 2 枠ランプ画像 MG1 の表示を行ってから 3 回目の第 2 枠ランプ 53B と透光部 226 (光源部 260 の各 LED) の約 0.8 秒間発光が終了すると、図 45 に示すように第 2 枠ランプ 53B と第 2 通常ボタン 43 の発光周期が変化することになる。

10

#### 【0354】

後方画像表示装置 50 の表示部 50a にて第 2 枠ランプ画像 MG1 の表示を行ってから 3 回目の第 2 枠ランプ 53B と透光部 226 (光源部 260 の各 LED) の約 0.8 秒間発光が終了すると、演出制御用マイコン 121 により、図 45 に示すように、第 2 枠ランプ 53 の内部に配置された LED が約 0.2 秒間消灯となり、第 2 枠ランプ 53B が約 0.2 秒間発光されない。また、第 2 枠ランプ 53B と同様に、演出制御用マイコン 121 により、第 2 通常ボタン 43 の光源部 260 である各 LED が約 0.2 秒間消灯となり、透光部 226 から装飾部 225 の外部に光が出射されないため、透光部 226 は約 0.2 秒間発光しない。

20

#### 【0355】

第 2 枠ランプ 53B と透光部 226 が消灯してから約 0.2 秒間が経過すると同時に、演出制御用マイコン 121 により、第 2 枠ランプ 53 の内部に配置された LED が黄色で約 0.2 秒間点灯され、第 2 枠ランプ 53B が黄色で約 0.2 秒間発光される。また、第 2 枠ランプ 53B が黄色で点灯して発光すると同時に、演出制御用マイコン 121 により、第 2 通常ボタン 43 (半球型ボタンユニット 200) の光源部 260 である各 LED が約 0.2 秒間白色で点灯となり、各 LED から出射された光が透光部 226 から装飾部 225 の外部に光が出射されることで、透光部 226 が約 0.2 秒間発光されることになる。

30

#### 【0356】

その後、第 2 枠ランプ 53B と透光部 226 が点灯してから約 0.2 秒間が経過すると同時に、演出制御用マイコン 121 により、第 2 枠ランプ 53 に配置された LED が約 0.2 秒間消灯となり、第 2 枠ランプ 53B は約 0.2 秒間発光されない。また、第 2 枠ランプ 53B と同様に、演出制御用マイコン 121 により、第 2 通常ボタン 43 の光源部 260 である各 LED が約 0.2 秒間消灯となり、各 LED から出射された光が透光部 226 から装飾部 225 の外部に光が出射されないため、透光部 226 (光源部 260 の各 LED) の発光は約 0.2 秒間発光されない。

40

#### 【0357】

図 45 に示すように、さらに第 2 枠ランプ 53B と透光部 226 (光源部 260 の各 LED) が約 0.2 秒間の発光と約 0.2 秒間の非発光を 3 回繰り返していき、確変昇格操作前演出の実行が終了となると同時に、第 2 枠ランプ 53B と透光部 226 (光源部 260 の各 LED) の点滅発光が終了となる。

#### 【0358】

図 45 に示すように、確変昇格操作前演出の実行中に、後方画像表示装置 50 の表示部 50a に第 2 枠ランプ画像 MG1 が表示されると、同じ発光周期で第 2 枠ランプ 53B と透光部 226 が点滅することで、遊技者に第 2 枠ランプ 53B と第 2 通常ボタン 43 の透光部 226 を用いた一体的な確変昇格演出を提供することが可能となる。第 2 枠ランプ 53B と第 2 通常ボタン 43 の透光部 226 (光源部 260 の各 LED) を用いた一体的な

50

確変昇格演出によって、遊技者を楽しませることが可能となる。

【0359】

さらに、図45に示すように、確変昇格操作前演出の後半になると、確変昇格操作前演出における第2枠ランプ53Bと透光部226（光源部260の各LED）の発光周期が短くなり約0.8秒間ごとの発光と非発光からなる点滅から約0.3秒ごとの発光と非発光からなる点滅となる。これにより、遊技者に確変昇格操作促進演出の実行が近づいていることをより把握させることが可能となり、確変昇格操作前演出における第2枠ランプ53Bと透光部226（光源部260の各LED）によって、確変昇格操作促進演出での第2通常ボタン43の押下操作を煽っていくことが可能となる。

【0360】

次に、確変昇格演出の具体例について、図46および図47を用いて説明する。なお、図46から図47では、大当たり遊技A、又は大当たり遊技Bで4ラウンドが開始された場合には、演出制御用マイコン121により、4ラウンド目のラウンド演出として実行された確変昇格演出となっている。なお、図46および図47に示す何れの状態においても、透過液晶画像表示装置7の透過フィルム770は、透過状態に制御されている。

【0361】

確変昇格演出の実行中に、演出制御用マイコン121により、確変昇格操作前演出が行われると、画像制御基板140により、後方画像表示装置50の表示部50aにて、図46（A）に示す演出画像が表示される。図46（A）に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aの左上部に「4ラウンド」と示すラウンド画像G109が表示される。後方画像表示装置50の表示部50aにて「4ラウンド」を示すラウンド画像G109が表示されることで、遊技者に実行されている大当たり遊技が4ラウンド目であることを把握させることが可能となる。また、図46（A）に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aの中央には、「第2通常ボタンを押して成功させる」を示す文字画像が表示される。

【0362】

また、図46（A）に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aの右上部に、右打ち画像RIが表示される。この右打ち画像RIの表示により、遊技者は右打ちすべき状況を把握して、一般入賞口10、第1大入賞口14、及び第2大入賞口15への入賞を狙うことが可能である。なお一般入賞口10や第1大入賞口14や第2大入賞口15への入賞を促す演出は、右打ち画像RIの表示に限られず、その他の画像の表示や、特定のランプの発光や特定の音声の出力等であっても良い。

【0363】

確変昇格操作前演出の実行が開始されると同時に、演出制御用マイコン121によって、図46（A）に示すように、第2枠ランプ53Bの内部に配置された全てのLEDが白色で点灯され、第2枠ランプ53Bは白色で発光されることになる（図45参照）。また、確変昇格操作前演出の実行が開始されると同時に、演出制御用マイコン121によって、図46（A）に示すように、第2通常ボタン43（半球型ボタンユニット200）の光源部260である各LEDが白色で点灯されることで、各LEDから出射された光が透光部226から装飾部225の外部に光が出射され、透光部226は白色で発光される（図45参照）。

【0364】

図46（B）に示すように、画像制御基板140により、後方画像表示装置50の表示部50aには第2枠ランプ53Bが発光していないことを示唆する第2枠ランプ画像MG1が表示される。後方画像表示装置50の表示部50aにて第2枠ランプ画像MG1が表示されると同時に、演出制御用マイコン121によって、図46（B）に示すように、第2枠ランプ53Bの内部に配置されたLEDが消灯となり、第2枠ランプ53Bの発光が終了する。また、後方画像表示装置50の表示部50aにて第2枠ランプ画像MG1が表示されると同時に、演出制御用マイコン121によって、図46（B）に示すように、第2通常ボタン43（半球型ボタンユニット200）の光源部260である各LEDが消灯

10

20

30

40

50

されることで、各ＬＥＤから出射された光が透光部２２６から装飾部２２５の外部に光が出射されないため、透光部２２６の発光も終了する。

【０３６５】

遊技者による第２通常ボタン４３の長押しが行われると、確変昇格操作前演出では、演出制御用マイコン１２１によって、図４６（Ｃ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに、第２枠ランプ５３Ｂの第１目盛り５３Ｂａまで発光していることを示唆する第２枠ランプ画像ＭＧ２が表示される。また、演出制御用マイコン１２１により、図４６（Ｃ）に示すように、第２枠ランプ５３Ｂの第１目盛り５３Ｂａまでに配置されたＬＥＤが黄色で点滅され、第２枠ランプ５３Ｂの第１目盛り５３Ｂａまでが黄色で点滅して発光されることになる（図４５参照）。さらに、演出制御用マイコン１２１によって、図４６（Ｃ）に示すように、第２通常ボタン４３（半球型ボタンユニット２００）の光源部２６０である各ＬＥＤが白色で点滅され、各ＬＥＤから出射された光が透光部２２６から装飾部２２５の外部に光が出射されることで、透光部２２６が白色で点滅して発光されることになる（図４５参照）。

10

【０３６６】

その後、確変昇格操作前演出では、演出制御用マイコン１２１によって、図４６（Ｄ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、第２枠ランプ５３Ｂの第２目盛り５３Ｂｂまで発光していることを示唆する第２枠ランプ画像ＭＧ２が表示される。また、演出制御用マイコン１２１によって、図４６（Ｄ）に示すように、第２枠ランプ５３Ｂの内部に配置された第２目盛り５３ＢｂまでのＬＥＤが黄色で点滅されることで、第２枠ランプ５３Ｂの第２目盛り５３Ｂｂまでが黄色で点滅して発光されることになる。さらに、演出制御用マイコン１２１によって、図４６（Ｄ）に示すように、第２通常ボタン４３（半球型ボタンユニット２００）の光源部２６０である各ＬＥＤが白色で点滅され続け、各ＬＥＤから出射された光が透光部２２６から装飾部２２５の外部に光が出射されることで、透光部２２６（光源部２６０である各ＬＥＤ）が白色で点滅して発光され続けることになる。

20

【０３６７】

続いて、確変昇格操作前演出では、演出制御用マイコン１２１によって、図４７（Ａ）に示すように、後方画像表示装置５０の表示部５０ａには、第２枠ランプ５３Ｂの第３目盛り５３Ｂｃまで発光されている、すなわち第２枠ランプ５３Ｂの全体が発光されていることを示唆する第２枠ランプ画像ＭＧ３が表示される。また、演出制御用マイコン１２１によって、図４７（Ａ）に示すように、第２枠ランプ５３Ｂの内部の第３目盛り５３Ｂｃまでに配置されたＬＥＤが黄色で点滅されることで、第２枠ランプ５３Ｂ全体が黄色で点滅して発光されることになる。さらに、演出制御用マイコン１２１によって、図４７（Ａ）に示すように、第２通常ボタン４３（半球型ボタンユニット２００）の光源部２６０である各ＬＥＤが白色で点滅され続けることで、各ＬＥＤから出射された光が透光部２２６から装飾部２２５の外部に光が出射され、透光部２２６（光源部２６０である各ＬＥＤ）が白色で点滅して発光され続けることになる。

30

【０３６８】

本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１における確変昇格操作前演出にて、第２枠ランプ５３Ｂが第２通常ボタン４３に向かって光が移動する発光態様で点滅して発光することで、遊技者はその発光によって、確変昇格操作促進演出での第２通常ボタン４３の押下操作するタイミングが近づいていることを遊技者に把握させて、確変昇格操作操作促進演出にて第２通常ボタン４３を押下操作することへの気持ちを高めることが可能となる。さらに、確変昇格操作前演出での第２枠ランプ５３Ｂの点滅に対応して、後方画像表示装置５０の表示部５０ａでは第２枠ランプ画像ＭＧ１ 第２枠ランプ画像ＭＧ２ 第２枠ランプ画像ＭＧ３の順に表示されていくことで、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される演出画像によって、確変昇格操作促進演出での第２通常ボタン４３の押下操作するタイミングが近づいていることを遊技者に把握させて、確変昇格操作操作促進演出にて第２通常ボタン４３を押下操作することへの気持ちを高めることが可能となる。

40

50

## 【 0 3 6 9 】

確変昇格操作前演出が終了すると同時に、第2通常ボタン43の押下操作が有効な期間（第2通常ボタン操作有効期間）が発生し、この第2通常ボタン操作有効期間の発生に伴って、演出制御用マイコン121により、図47（B）に示すように、確変昇格操作促進演出が行われることになる。演出制御用マイコン121によって、図47（B）に示すように、確変昇格操作促進演出において、後方画像表示装置50の表示部50aに第2通常ボタン操作促進画像G4が表示される。第2通常ボタン操作促進画像G4は、第2通常ボタン43を模した画像（第2通常ボタン画像G41）と、第2通常ボタン43の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（第2通常ボタン押下操作画像G42）と、を含む。確変昇格操作促進演出において、後方画像表示装置50の表示部50aに第2通常ボタン操作促進画像G4が表示されることで、確変昇格操作前演出において、後方画像表示装置50の表示部50aに表示される第2枠ランプ画像MGや第2枠ランプ53Bの点滅によって、第2通常ボタン43を押下操作することへの気持ちを高めた遊技者への第2通常ボタン43の押下操作をより促すことが可能となる。

10

## 【 0 3 7 0 】

また、演出制御用マイコン121によって、図47（B）に示すように、確変昇格操作促進演出では、第2枠ランプ53Bの第3目盛り53Bcまでに配置されたLEDが黄色で点灯されることで、第2枠ランプ53B全体が黄色で点灯して発光されることになる。さらに、演出制御用マイコン121によって、図47（B）に示すように、第2通常ボタン43（半球型ボタンユニット200）の光源部260である各LEDが黄色で点灯され、各LEDから出射された光が透光部226から装飾部225の外部に光が出射されることで、透光部226が黄色で点灯して発光されることになる。その後、遊技者による第2通常ボタン43の押下操作が行われたか、又は第2通常ボタン操作有効期間にて第2通常ボタン43の押下操作が行われずに、第2通常ボタン操作有効期間が経過すると、確変昇格操作促進演出の実行が終了となる。

20

## 【 0 3 7 1 】

確変昇格操作促進演出の実行が終了となり、例えば、実行されている大当たり遊技が大当たり遊技Bである場合には、図47（B）から図47（C）に進むことになる。演出制御用マイコン121によって、図47（C）に示すように、確変昇格操作促進演出での第2通常ボタン43の押下操作に成功したことを示す成功演出が実行される。成功演出が実行されると、画像制御基板140によって、図47（C）に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに「成功」を示す文字画像が表示される。図47（C）に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに「成功」を示す文字画像が表示されることで、確変昇格操作促進演出での第2通常ボタン43の押下操作に成功したことを、大当たり遊技の終了後に高確率時短状態に制御されることを把握させることが可能となる。

30

## 【 0 3 7 2 】

成功演出が実行されると、演出制御用マイコン121によって、図47（C）に示すように、第2枠ランプ53Bの第3目盛り53Bcまでに配置されたLEDが赤色で点灯されることで、第2枠ランプ53B全体が赤色で点灯して発光されることになる。さらに、演出制御用マイコン121によって、図47（C）に示すように、第2通常ボタン43（半球型ボタンユニット200）の光源部260である各LEDが赤色で点灯され、各LEDから出射された光が透光部226から装飾部225の外部に光が出射されることで、透光部226が赤色で点灯して発光される。

40

## 【 0 3 7 3 】

大当たり遊技Bにおけるエンディング中には、演出制御用マイコン121によって、図47（D）に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aで「確変演出モード突入」と示すエンディング画像G111が表示される大当たりエンディング演出が行われる。画像制御基板140により、後方画像表示装置50の表示部50aに「確変演出モード突入」と示すエンディング画像G111が表示されることで、遊技者に大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆することが可能となる。これにより、遊技者は大当たり遊技後

50

に高確率時短状態に制御されることを把握することが可能となる。

【0374】

確変昇格操作促進演出の実行が終了となり、例えば、実行されている大当たり遊技が大当たり遊技Aである場合には、図47(B)から図47(E)に進むことになる。演出制御用マイコン121によって、図47(E)に示すように、確変昇格操作促進演出での第2通常ボタン43の押下操作に失敗したことを示す失敗演出が実行される。失敗演出が実行されると、画像制御基板140によって、図47(E)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに、「失敗」を示す文字画像が表示される。図47(E)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aに「失敗」を示す文字画像が表示されることで、確変昇格操作促進演出での第2通常ボタン43の押下操作に失敗したことで、大当たり遊技の終了後に低確時短状態に制御されることを把握させることが可能となる。

10

【0375】

失敗演出が実行されると、演出制御用マイコン121によって、図47(E)に示すように、第2枠ランプ53Bの第3目盛り53Bcまでに配置されたLEDが白色で点灯され、第2枠ランプ53B全体が白色で点灯して発光されることになる。さらに、演出制御用マイコン121によって、図47(E)に示すように、第2通常ボタン43(半球型ボタンユニット200)の光源部260である各LEDが白色で点灯されると、各LEDから出射された光が透光部226から装飾部225の外部に光が出射され、透光部226が白色で点灯して発光されることになる。

【0376】

20

大当たり遊技Aにおけるエンディング中には、演出制御用マイコン121によって、図47(F)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aにおいて、「時短演出モード突入」と示すエンディング画像G111が表示される大当たりエンディング演出が行われる。画像制御基板140により、後方画像表示装置50の表示部50aに「時短演出モード突入」と示すエンディング画像G111を表示することで、遊技者に大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆することが可能となる。これにより、遊技者は大当たり遊技後に低確率時短状態に制御されることを把握することが可能となる。

【0377】

従来のパチンコ遊技機には、例えば、特図変動演出に変化を与えることが可能な演出ボタンが設けられているものがある。単に演出ボタンをパチンコ遊技機に備えるだけでは、面白みがない。

30

【0378】

そこで、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、大当たり遊技A、又は大当たり遊技Bの実行中に行われるラウンド演出にて、第2通常ボタン43の押下操作を促す確変昇格演出が実行される(図46から図47参照)。確変昇格演出の実行中に行われる確変昇格操作促進演出(図47(B)参照)によって、遊技者による第2通常ボタン43の1回の押下操作を煽ることが可能となり、確変昇格操作促進演出によって遊技者を楽しませることが可能となる。

【0379】

しかしながら、仮に確変昇格演出の実行中に、単に第2通常ボタン43の押下操作を促すだけでは面白みがなく、遊技者の遊技意欲をかき立てる操作演出を提供するために改善の余地がある。また、確変昇格演出にて遊技者が第2通常ボタン43を押下操作したいと思わせるように煽る点にも改善がなければ、より遊技者を楽しませることもできない。

40

【0380】

先ず、本実施形態の確変昇格演出の実行中に行われる確変昇格操作前演出では、第2通常ボタン43(半球型ボタンユニット200)の透光部226(光源部260の各LED)と、第2通常ボタン43の近傍に設けられている第2枠ランプ53Bは、同じタイミングで点滅を繰り返すという一体的な演出であって、斬新な演出を遊技者に提供することが可能となっている(図45、図46(C)、図46(D)、図47(A)参照)。これにより、確変昇格演出の実行中に確変昇格操作促進演出が行われる前に、確変昇格操作前演

50

出という一体的であるとともに、斬新な演出を遊技者に提供することで、当該確変昇格操作促進演出における第2通常ボタン43の押下操作を促すことが可能となる。

#### 【0381】

一方で、上述したLOGOチャンス演出の実行中に、LOGOチャンス操作前演出が行われたとしても、第2通常ボタン43（半球型ボタンユニット200）の透光部226（光源部260の各LED）と、第2通常ボタン43の近傍に設けられている第2枠ランプ53Bは同じタイミングで発光し続けるだけである（図38参照）。そのため、LOGOチャンス操作前演出において、第2通常ボタン43（半球型ボタンユニット200）の透光部226（光源部260の各LED）と、第2通常ボタン43の近傍に設けられている第2枠ランプ53Bは、同じタイミングで点滅しない（図38参照）。このように、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、第2通常ボタン43を用いた操作演出には、第2通常ボタン43（半球型ボタンユニット200）の透光部226（光源部260の各LED）と、第2通常ボタン43の近傍に設けられている第2枠ランプ53Bが同じタイミングで点滅を繰り返す確変昇格演出と、同じタイミングで点滅を繰り返すことがないLOGOチャンス演出とがある。これにより、遊技者には第2通常ボタン43を用いた操作演出でも、第2通常ボタン43（半球型ボタンユニット200）の透光部226（光源部260の各LED）と、第2通常ボタン43の近傍に設けられている第2枠ランプ53Bの発光態様が異なる2種類の操作演出を遊技者に提供することが可能となる。そのため、従来の演出ボタンが設けられてパチンコ遊技機よりも、面白みのある操作演出を提供することが可能となる。

10

20

#### 【0382】

また本実施形態では、確変昇格操作前演出の一部の演出（図46（B）から図46（D）、図47（A）参照）と、確変昇格操作促進演出（図47（B）参照）とからなる操作煽り演出を遊技者に提供することが可能となっている。具体的には、操作煽り演出が行われると、先ず確変昇格操作前演出にて第2枠ランプ53Bの左方から第2通常ボタン43に向かって発光していくことを示す第2枠ランプ画像MG（第2枠ランプ画像MG1、第2枠ランプ画像MG2、第2枠ランプ画像MG3）が後方画像表示装置50の表示部50aに表示されていく（図46（B）から図46（D）、図47（A）参照）。その後、確変昇格操作前演出が行われると、後方画像表示装置50の表示部50aに第2通常ボタン操作促進画像G4が表示される（図47（B）参照）。このように、後方画像表示装置50の表示部50aに表示された第2枠ランプ画像MGによって、遊技者の確変昇格操作促進演出での第2通常ボタン43の押下操作が可能なタイミングが迫っているという気持ちを高め、確変昇格操作促進演出にて後方画像表示装置50の表示部50aに表示される第2通常ボタン操作促進画像G4によって、第2通常ボタン43を押下操作したいという気持ちをより持たせることが可能となる。これにより、本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、単に第2通常ボタン43の押下操作を促す画像を後方画像表示装置50の表示部50aに表示する場合よりも、遊技者による第2通常ボタン43の押下操作を煽る演出を提供することが可能となる。

30

#### 【0383】

### 8．実施形態の効果

40

本実施形態のパチンコ遊技機PY1によれば、パチンコ遊技機PY1の下部装飾体36には、光源部260の各LEDが配置された第2通常ボタン43と、その第2通常ボタン43とを同時に視認可能となるように第2通常ボタン43の近傍に第2枠ランプ53Bが備えられている。また、大当たり遊技A、又は大当たり遊技Bにおける4回目のラウンド遊技（4ラウンド）中に、演出制御用マイコン121により実行されるラウンド演出にて、第2通常ボタン43の押下操作を促す確変昇格演出が実行される。ここで本実施形態の確変昇格演出では、第2通常ボタン43の押下操作によって、後方画像表示装置50の表示部50aに「成功」又は「失敗」を示す文字画像が表示されて、大当たり遊技の終了後に制御される遊技状態が示唆される（図47（B）、図47（C）、図47（E）参照）。これにより、確変昇格演出によって、大当たり遊技の終了後に高確率時短状態に制御さ

50



れるか否かに興味を引き付けることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0384】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、確変昇格操作前演出において第 2 枠ランプ 5 3 B と第 2 通常ボタン 4 3 (半球型ボタンユニット 2 0 0) の透光部 2 2 6 (光源部 2 6 0 の各 L E D) は、同じ発光周期で点滅を繰り返していく場合がある (図 4 5、図 4 6 (C)、図 4 6 (D)、図 4 7 (A) 参照)。さらに、第 2 通常ボタン 4 3 と第 2 枠ランプ 5 3 B とは、遊技者に対して同時に視認させることが可能となるように、下部装飾体 3 6 において互いに近傍に設けられている。これにより、第 2 枠ランプ 5 3 B と第 2 通常ボタン 4 3 (半球型ボタンユニット 2 0 0) の光源部 2 6 0 を用いた確変昇格操作前演出を遊技者に提供することが可能となる。この確変昇格操作前演出に遊技者を注目させることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

10

【0385】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、第 2 枠ランプ 5 3 B と第 2 通常ボタン 4 3 (半球型ボタンユニット 2 0 0) の光源部 2 6 0 が同じ発光周期での点滅を繰り返す確変昇格演出がラウンド演出にて実行される場合がある (図 4 5、図 4 6 (C)、図 4 6 (D)、図 4 7 (A) 参照)。また、第 2 枠ランプ 5 3 B と第 2 通常ボタン 4 3 (半球型ボタンユニット 2 0 0) の光源部 2 6 0 が同じ発光周期で点滅を繰り返すことがない L O G O チャンス演出が特図変動演出にて実行される場合がある (図 4 0 (A)、図 4 0 (B) 参照)。これにより、遊技者には多様な操作演出を遊技者に提供することが可能となり、実行される操作演出によって遊技者を注目させて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

20

【0386】

さらに、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、後方画像表示装置 5 0 を備えている。また、パチンコ遊技機 P Y 1 の下部装飾体 3 6 には、光源部 2 6 0 の各 L E D が配置された第 2 通常ボタン 4 3 と、その第 2 通常ボタン 4 3 とを同時に視認可能となるように第 2 通常ボタン 4 3 の近傍に第 2 枠ランプ 5 3 B が備えられている。さらに、大当たり遊技 A、又は大当たり遊技 B における 4 回目のラウンド遊技 (4 ラウンド) 中に、演出制御用マイコン 1 2 1 により実行されるラウンド演出にて、第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作を促す確変昇格演出が行われる。ここで本実施形態の確変昇格演出の実行中に、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に第 2 通常ボタン操作促進画像 G 4 が表示される確変昇格操作促進演出が行われる。この確変昇格操作促進演出によって遊技者に第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作を煽ることで、遊技者に第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作を積極的に行わせることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

30

【0387】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、確変昇格操作促進演出では後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に第 2 通常ボタン操作促進画像 G 4 が表示される場合 (図 4 7 (B) 参照) と、確変昇格操作前演出にて後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に第 2 枠ランプ 5 3 B を模した第 2 枠ランプ画像 M G が表示される場合とがある (図 4 6 (B) から図 4 6 (D)、図 4 7 (A) 参照)。これにより、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示される第 2 枠ランプ画像 M G によって、確変昇格操作促進演出での第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作を煽るとともに、確変昇格操作促進演出での後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に表示される第 2 通常ボタン操作促進画像 G 4 により第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作を煽ることが可能なる。そのため、遊技者には確変昇格操作促進演出での第 2 通常ボタン 4 3 を積極的に押下操作させることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

40

【0388】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、確変昇格演出において実行される操作煽り演出では、確変昇格操作前演出にて後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に第 2 枠ランプ 5 3 B を模した第 2 枠ランプ画像 M G (図 4 6 (A) から図 4 6 (D)、図 4 7

50

(A)参照)が表示される。続いて、後方画像表示装置50の表示部50aでの第2枠ランプ画像MGの表示が終了した後に、確変昇格操作促進演出にて後方画像表示装置50の表示部50aに第2通常ボタン操作促進画像G4(図47(B)参照)が表示される。これにより、先ず後方画像表示装置50の表示部50aに表示される第2枠ランプ画像MG(図46(A)から図46(D)、図47(A)参照)によって、確変昇格操作促進演出での第2通常ボタン43を押下操作させるように遊技者の気持ちをかき立てる。続いて、後方画像表示装置50の表示部50aに表示される第2通常ボタン操作促進画像G4によって、遊技者の第2通常ボタン43を押下操作することへの気持ちを煽ることが可能となる。そのため、後方画像表示装置50の表示部50aにて第2枠ランプ画像MG(図46(A)から図46(D)、図47(A)参照)を表示させた後に、第2通常ボタン操作促進画像G4(図47(B)参照)を表示させることで、確変昇格演出にて積極的に第2通常ボタン43を押下操作させることが可能となる。

10

#### 【0389】

さらに、本実施形態のパチンコ遊技機PY1によれば、遊技機枠2における下部装飾体36には第2通常ボタン43と、第2通常ボタン43の近傍に第2枠ランプ53Bとが設けられている(図1参照)。また、LOGOチャンス演出では第2枠ランプ53Bをとして用いることが可能となっている。これにより、LOGOチャンス演出での第2通常ボタン43の長押しに応じて、第2枠ランプ53Bの内部に配置された多数のLEDが左方から右方へと発光させていき、第2ボタン操作メータ表示器のメータ値が上昇していく。そのため、第2枠ランプ53Bを用いた第2ボタン操作メータ表示器の変化を遊技者に適切に確認させることが可能となる。そのため、LOGOチャンス演出での第2通常ボタン43の長押しに応じた第2枠ランプ53Bを用いた第2ボタン操作メータ表示器の変化を楽しませることが可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

20

#### 【0390】

また、本実施形態のパチンコ遊技機PY1によれば、第2枠ランプ53Bよりも後方に後方画像表示装置50の表示部50aを備え、後方画像表示装置50の表示部50aよりも前方であって、第2枠ランプ53Bよりも後方に透過液晶画像表示装置7の表示部7aを備えている(図1、図2、図8参照)。LOGOチャンス演出の実行中に行われるLOGOチャンス操作促進演出での第2通常ボタン43の長押しに応じて、LOGOフラッシュ演出が実行されると、透過液晶画像表示装置7の表示部7aにLOGOフラッシュ画像TG(図41(B)に示す青色のLOGOフラッシュ画像TG1、図41(E)に示す黄色のLOGOフラッシュ画像TG2、図43(A)に示す赤色のLOGOフラッシュ画像TG3)が表示される。これにより、透過液晶画像表示装置7の表示部7aにLOGOフラッシュ画像TGが表示されることで、後方画像表示装置50の表示部50aに表示される演出画像の視認が困難となる場合がある。しかしながら、透過液晶画像表示装置7の表示部7aよりも前方に第2枠ランプ53Bが設けられているため、第2ボタン操作メータ表示器として構成された第2枠ランプ53Bを遊技者が確認することが可能である。これにより、LOGOチャンス操作促進演出での第2通常ボタン43の長押しに応じて、LOGOフラッシュ演出が実行されても、遊技者が第2ボタン操作メータ表示器を確認することができないことにはならない。そのため、LOGOチャンス操作促進演出で第2枠ランプ53Bの発光が確認できないことによる煩わしさを防止することで、遊技興趣が低下してしまうことを防止することが可能となる。

30

40

#### 【0391】

また、本実施形態のパチンコ遊技機PY1によれば、LOGOチャンス演出での第2通常ボタン43の長押しに応じて、第2枠ランプ53Bの内部に配置された多数のLEDが左方から右方へと発光させていき、第2枠ランプ53Bの全体が発光した後直ぐに、透過液晶画像表示装置7の表示部7aにLOGOフラッシュ画像TG(図41(B)に示す青色のLOGOフラッシュ画像TG1、図41(E)に示す黄色のLOGOフラッシュ画像TG2)が表示される。これにより、LOGOフラッシュ演出によって、後方画像表示装置50の表示部50aに表示される演出画像の視認困難となっても、第2枠ランプ53B

50

の全体が発光した状態の変化を遊技者に確認させることが可能となる（図４１（Ｂ）、図４１（Ｅ）参照）。そのため、ＬＯＧＯフラッシュ演出の実行によって、遊技者が第２枠ランプ５３Ｂの全体が発光した状態への変化が確認できないことにはならないため、遊技興趣を向上させることが可能となる

#### 【０３９２】

また、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、ＬＯＧＯチャンス演出の実行中に行われるＬＯＧＯチャンス操作促進演出での第２通常ボタン４３の長押しに応じて、第２枠ランプ５３Ｂの内部に配置された多数のＬＥＤが左方から右方へと発光させていき、第２ボタン操作メータ表示器のメータ値が上昇していく（図３９、図４１、図４２参照）。これにより、発光可能なランプというシンプルな第２枠ランプ５３Ｂの発光によって、第２通常ボタン操作メータを遊技者に確認させていき、第２ボタン操作メータ表示器のメータ値の上昇を把握させ易くすることが可能となる。

#### 【０３９３】

### ９．変更例

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

#### 【０３９４】

上記実施形態では、光源部２６０の各ＬＥＤが、「第１発光部」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、光源部２６０の各ＬＥＤではなく、第２通常ボタン４３がランプ等の発光装置を備え、その発光装置が「第１発光部」に相当するようにしても良い。

#### 【０３９５】

上記実施形態では、第２通常ボタン４３が、「操作部」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、第１通常ボタン４０や、特殊ボタン４１などが、「操作部」に相当しても良い。この場合、第１通常ボタン４０や、特殊ボタン４１にＬＥＤやランプ等の発光装置が設けられていることが好適である。

#### 【０３９６】

上記実施形態では、遊技者に対して同時に視認させることが可能となるように、下部装飾体３６における第２通常ボタン４３と近傍に設けられている第２枠ランプ５３Ｂが、「第２発光部」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、遊技者に対して同時に視認させることが可能となるように、下部装飾体３６における第２通常ボタン４３と近傍に設けられているＬＥＤやランプ等の発光装置が、「第２発光部」に相当しても良い。また、下部装飾体３６における第２通常ボタン４３の周辺に設けられているＬＥＤやランプ等の発光装置が、「第２発光部」に相当しても良い。

#### 【０３９７】

また上記実施形態では、遊技者に対して同時に視認させることが可能となるように、下部装飾体３６における第２通常ボタン４３と近傍に設けられている第２枠ランプ５３Ｂが、「第２発光部」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、遊技者に対して同時に視認させることが可能となるように、第２通常ボタン４３と近傍に設けられている遊技盤１に配置されたＬＥＤやランプ等の発光装置が、「第２発光部」に相当しても良い。

#### 【０３９８】

上記実施形態では、大当たり遊技Ａ、又は大当たり遊技Ｂが実行された場合に、ラウンド演出として行われ得る確変昇格演出や、特図変動演出にて行われ得るＬＯＧＯチャンス演出が、「操作演出」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、特図変動演出で行われ得る第２通常ボタン４３の押下操作を促す演出が、「操作演出」に相当しても良いし、大当たり遊技演出で実行され得る第２通常ボタン４３の押下操作を

促す演出が、「操作演出」に相当しても良い。また、大当たり遊技 A と大当たり遊技 B 以外の大当たり遊技が実行された場合に、ラウンド演出として行われ得る操作演出が、「操作演出」に相当しても良い。

#### 【0399】

上記実施形態では、ラウンド演出として行われ得る確変昇格演出が、「操作演出」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、大当たり遊技が実行された場合に、エンディング演出として行われ得る操作演出が、「操作演出」に相当しても良い。その他、特図変動演出で実行され得る、例えば S P リーチなどでの操作演出が、「操作演出」に相当しても良い。

#### 【0400】

上記実施形態では、図 45 に示すように、確変昇格操作前演出の実行中に、第 2 枠ランプ 5 3 B と透光部 2 2 6 (光源部 2 6 0 の各 L E D) とが同じ発光周期で、点滅して発光する態様が、「第 1 発光部と第 2 発光部とを関連付いた特定の発光態様」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、確変昇格操作前演出の実行中に、第 2 枠ランプ 5 3 B と透光部 2 2 6 (光源部 2 6 0 の各 L E D) とが同色で発光する態様が、「第 1 発光部と第 2 発光部とを関連付いた特定の発光態様」に相当しても良い。また、確変昇格操作前演出の実行中に、第 2 枠ランプ 5 3 B と透光部 2 2 6 (光源部 2 6 0 の各 L E D) とが同色であって、同じ発光周期で点滅して発光する態様が、「第 1 発光部と第 2 発光部とを関連付いた特定の発光態様」に相当しても良い。その他、確変昇格操作前演出の実行中に、第 2 枠ランプ 5 3 B と透光部 2 2 6 (光源部 2 6 0 の各 L E D) が、同じ時間発光する態様が、「第 1 発光部と第 2 発光部とを関連付いた特定の発光態様」に相当しても良い。

#### 【0401】

上記実施形態では、確変昇格操作前演出の実行中に、図 45 に示すように、同じ発光周期で第 2 枠ランプ 5 3 B と透光部 2 2 6 (光源部 2 6 0 の各 L E D) とが発光された。しかしながら、これに限定されることはない。図 45 に示す第 2 枠ランプ 5 3 B と透光部 2 2 6 (光源部 2 6 0 の各 L E D) との発光周期は一例に過ぎず、適宜変更可能である。ただし、確変昇格操作促進演出での第 2 通常ボタン 4 3 の押下操作を遊技者に促すことが可能となるように、第 2 枠ランプ 5 3 B と透光部 2 2 6 (光源部 2 6 0 の各 L E D) とが発光や非発光となることが好適である。

#### 【0402】

上記実施形態では、確変昇格演出が「第 1 操作演出」に相当し、L O G O チャンス演出が「第 2 操作演出」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、同じ発光周期で、点滅して発光する態様で第 2 枠ランプ 5 3 B と透光部 2 2 6 (光源部 2 6 0 の各 L E D) とが発光しなければ、特図変動演出にて行われる他の操作演出が、「第 2 操作演出」に相当しても良い。また、同じ発光周期で、点滅して発光する態様で第 2 枠ランプ 5 3 B と透光部 2 2 6 (光源部 2 6 0 の各 L E D) とが発光しなければ、大当たり遊技の実行中に行われ得る他のラウンド演出、エンディング演出などが、「第 2 操作演出」に相当しても良い。

#### 【0403】

上記実施形態における確変昇格促進演出は、第 2 通常ボタン 4 3 の 1 回の押下操作を促す演出となっていたが、これに限定されることはない。例えば、確変昇格促進演出では、第 2 通常ボタン 4 3 の長押しを促す演出であっても良いし、第 2 通常ボタン 4 3 の複数回の押下操作を促す演出であっても良い。

#### 【0404】

また上記実施形態では、L O G O チャンス演出における L O G O チャンス操作前演出では、第 2 枠ランプ 5 3 B と透光部 2 2 6 (光源部 2 6 0 の各 L E D) とが同じ発光周期で点滅して発光せず、白色の発光色で発光し続けた (図 35、図 40 (A)、図 40 (B) 参照)。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、確変昇格操作前演出と同じように、第 2 枠ランプ 5 3 B と透光部 2 2 6 (光源部 2 6 0 の各 L E D) とが同じ発光

10

20

30

40

50

態様で発光しなければ、ＬＯＧＯチャンス操作前演出での第２枠ランプ５３Ｂと透光部２２６（光源部２６０の各ＬＥＤ）とは他の発光態様で発光しても良い。また、ＬＯＧＯチャンス操作前演出では、第２枠ランプ５３Ｂと透光部２２６（光源部２６０の各ＬＥＤ）とが発光しなくても良い。

#### 【０４０５】

上記実施形態では、後方画像表示装置５０の表示部５０ａが、「表示部」に相当したが、これに限定されることはない。ドット表示器からなる表示部や、７セグ表示器からなる表示部などが、「表示部」に相当しても良い。

#### 【０４０６】

上記実施形態では、第２枠ランプ５３Ｂが、「特定の装飾部」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、遊技者に対して同時に視認させることが可能となるように、近傍に設けられていれば、発光可能な発光装置だけでなく、液晶ディスプレイからなる表示部や、遊技者が押下操作可能な演出ボタンや、可動体などであっても良い。

10

#### 【０４０７】

上記実施形態では、遊技者に対して同時に視認させることが可能となるように、下部装飾体３６における第２通常ボタン４３と近傍に設けられている第２枠ランプ５３Ｂが、「特定の装飾部」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、遊技者に対して同時に視認させることが可能となるように、下部装飾体３６における第２通常ボタン４３と近傍に設けられているＬＥＤやランプ等の発光装置などが、「特定の装飾部」に相当しても良い。

20

#### 【０４０８】

上記実施形態では、遊技者に対して同時に視認させることが可能となるように、下部装飾体３６における第２通常ボタン４３と近傍に設けられている第２枠ランプ５３Ｂが、「特定の装飾部」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、遊技者に対して同時に視認させることが可能となるように、第２通常ボタン４３と近傍に設けられていて、遊技盤１に配置されたＬＥＤやランプ等の発光装置が、「特定の装飾部」に相当しても良い。

#### 【０４０９】

上記実施形態では、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される第２通常ボタン操作促進画像Ｇ４が、「操作部画像」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、遊技者が第２通常ボタン４３であることを把握することが可能であれば、どのような画像であっても、「操作部画像」に相当しても良い。具体的には、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される第２通常ボタン４３を模した第２通常ボタン画像Ｇ４１が、「操作部画像」に相当しても良い。また、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに表示される第２通常ボタン画像Ｇ４１と、第２通常ボタン押下操作画像Ｇ４２と、第２通常ボタン操作有効期間の残り時間を表す画像とを含む画像が、「操作部画像」に相当しても良い。

30

#### 【０４１０】

上記実施形態では、第２枠ランプ画像ＭＧ（図４６（Ｂ）に示す第２枠ランプ画像ＭＧ１、図４６（Ｃ）に示す第２枠ランプ画像ＭＧ２、図４６（Ｄ）に示す第２枠ランプ画像ＭＧ３、図４７（Ａ）に示す第２枠ランプ画像ＭＧ４）が、「装飾部画像」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、遊技者が第２枠ランプ５３Ｂであることを把握することが可能であれば、どのような画像であっても、「装飾部画像」に相当しても良い。

40

#### 【０４１１】

上記実施形態では、後方画像表示装置５０の表示部５０ａに第２枠ランプ画像ＭＧ（図４６（Ｂ）に示す第２枠ランプ画像ＭＧ１、図４６（Ｃ）に示す第２枠ランプ画像ＭＧ２、図４６（Ｄ）に示す第２枠ランプ画像ＭＧ３、図４７（Ａ）に示す第２枠ランプ画像ＭＧ４）が表示された後に、第２通常ボタン４３を表す第２通常ボタン操作促進画像Ｇ４が表示される操作煽り演出が、「操作演出において、操作部を表す画像と、特定の装飾部を

50

表す画像と、表示部に表示する演出」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、確変昇格演出において、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に、第 2 通常ボタン 43 を模した第 2 通常ボタン画像 G 4 1 と、第 2 枠ランプ画像 M G と、確変昇格操作促進演出にて第 2 通常ボタン 43 の押下操作を促す画像とが一緒に表示されることで、遊技者の第 2 通常ボタン 43 の押下操作を煽る演出が、「操作部を表す画像と、特定の装飾部を表す画像と、表示部に表示する演出」に相当しても良い。この場合、時間の経過に伴って、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に第 2 枠ランプ画像 M G 1 第 2 枠ランプ画像 M G 2 第 2 枠ランプ画像 M G 3 の順に表示されていても良い。上述したように、確変昇格演出において、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に第 2 通常ボタン 43 を模した第 2 通常ボタン画像 G 4 1 と、第 2 枠ランプ画像 M G と、確変昇格操作促進演出にて第 2 通常ボタン 43 の押下操作を促す画像とが一緒に表示されることで、わざわざ後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に表示される演出画像を変えることなく、確変昇格操作促進演出において第 2 通常ボタン 43 の押下操作を煽ることが可能となる。

10

20

30

40

50

#### 【0412】

その他にも、例えば、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に第 2 枠ランプ 53 B を表す画像（例えば、第 2 枠ランプ画像 M G（図 46（B）に示す第 2 枠ランプ画像 M G 1、図 46（C）に示す第 2 枠ランプ画像 M G 2、図 46（D）に示す第 2 枠ランプ画像 M G 3、図 47（A）に示す第 2 枠ランプ画像 M G 4））と第 2 通常ボタン 43 を表す画像とが一緒に表示され、それらの表示が終了した後に、第 2 通常ボタン操作促進画像 G 4 が表示されることで、遊技者の第 2 通常ボタン 43 の押下操作を煽る演出が、「操作部を表す画像と、特定の装飾部を表す画像と、表示部に表示する演出」に相当しても良い。これにより、第 2 枠ランプ 53 B と第 2 通常ボタン 43 とが関連していることを遊技者に把握させ易くなり、第 2 枠ランプ 53 B と透光部 226（光源部 260 の各 LED）とを用いたより一体的な確変昇格演出を提供することが可能となる。また、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に、第 2 枠ランプ 53 B と第 2 通常ボタン 43 とが関連していることを遊技者に把握させて第 2 通常ボタン 43 を押下操作することへの気持ちをより高めた後で、第 2 通常ボタン操作促進画像によって、遊技者により積極的に第 2 通常ボタン 43 を押下操作させることが可能となる。

#### 【0413】

その他にも、例えば、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に、第 2 枠ランプ 53 B を表す画像（例えば、第 2 枠ランプ画像 M G（図 46（B）に示す第 2 枠ランプ画像 M G 1、図 46（C）に示す第 2 枠ランプ画像 M G 2、図 46（D）に示す第 2 枠ランプ画像 M G 3、図 47（A）に示す第 2 枠ランプ画像 M G 4））が表示され、その第 2 枠ランプ 53 B を表す画像の表示後に第 2 通常ボタン 43 を表す画像が表示され、その第 2 通常ボタン 43 を表す画像の表示が終了した後に第 2 通常ボタン操作促進画像 G 4 が表示されることで、遊技者の第 2 通常ボタン 43 の押下操作を煽る演出が、「操作部を表す画像と、特定の装飾部を表す画像と、表示部に表示する演出」に相当しても良い。これにより、第 2 枠ランプ 53 B と第 2 通常ボタン 43 とが関連していることを遊技者により把握させ易くなり、第 2 枠ランプ 53 B と透光部 226（光源部 260 の各 LED）とを用いたより一体的な確変昇格演出を提供することが可能となる。また、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に、第 2 枠ランプ 53 B と第 2 通常ボタン 43 とが関連していることを遊技者により把握させて第 2 通常ボタン 43 を押下操作することへの気持ちをより高めた後で、第 2 通常ボタン操作促進画像によって、遊技者により積極的に第 2 通常ボタン 43 を押下操作させることが可能となる。

#### 【0414】

また上記実施形態では、後方画像表示装置 50 の表示部 50 a に第 2 枠ランプ画像 M G（図 46（B）に示す第 2 枠ランプ画像 M G 1、図 46（C）に示す第 2 枠ランプ画像 M G 2、図 46（D）に示す第 2 枠ランプ画像 M G 3、図 47（A）に示す第 2 枠ランプ画像 M G 4）が表示された後に、第 2 通常ボタン 43 を表す第 2 通常ボタン操作促進画像 G 4 が表示された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、後方画像表示装

置 5 0 の表示部 5 0 a に第 2 通常ボタン 4 3 を表す画像が表示された後に第 2 枠ランプ画像 M G ( 図 4 6 ( B ) に示す第 2 枠ランプ画像 M G 1、図 4 6 ( C ) に示す第 2 枠ランプ画像 M G 2、図 4 6 ( D ) に示す第 2 枠ランプ画像 M G 3、図 4 7 ( A ) に示す第 2 枠ランプ画像 M G 4 ) が表示されても良い。

【 0 4 1 5 】

また上記実施形態では、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に第 2 枠ランプ画像 M G ( 図 4 6 ( B ) に示す第 2 枠ランプ画像 M G 1、図 4 6 ( C ) に示す第 2 枠ランプ画像 M G 2、図 4 6 ( D ) に示す第 2 枠ランプ画像 M G 3、図 4 7 ( A ) に示す第 2 枠ランプ画像 M G 4 ) が表示された後に、第 2 通常ボタン 4 3 を表す第 2 通常ボタン操作促進画像 G 4 が表示された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、後方画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に第 2 枠ランプ画像 M G ( 図 4 6 ( B ) に示す第 2 枠ランプ画像 M G 1、図 4 6 ( C ) に示す第 2 枠ランプ画像 M G 2、図 4 6 ( D ) に示す第 2 枠ランプ画像 M G 3、図 4 7 ( A ) に示す第 2 枠ランプ画像 M G 4 ) が表示された後に、第 2 通常ボタン 4 3 を表す第 2 通常ボタン操作促進画像 G 4 が表示され、その後さらに第 2 枠ランプ 5 3 B を表す画像が表示されても良い。

【 0 4 1 6 】

上記実施形態では、第 2 枠ランプ 5 3 B が、「所定の表示部」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、L O G O チャンス演出にて第 2 通常ボタン 4 3 の長押しに応じて変化可能なメータであれば、遊技機枠 2 に備えた液晶ディスプレイであっても良いし、遊技機枠 2 に備えた L O G O チャンス演出専用のメータ表示器や、ドット表示器からなる表示部や、7 セグ表示器からなる表示部などが、「所定の表示部」に相当しても良い。

【 0 4 1 7 】

上記実施形態では、下部装飾体 3 6 における図 1 および図 2 に示す位置に第 2 枠ランプ 5 3 B を設けたが、しかしながら、これに限定されることはない。例えば、遊技機枠 2 における他の位置に第 2 枠ランプ 5 3 B を設けるようにしても良い。

【 0 4 1 8 】

上記実施形態の L O G O チャンス操作促進演出にて、第 2 枠ランプ 5 3 B は 3 段階で表すことができる第 2 ボタン操作メータ表示器として構成することが可能となっていた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、L O G O チャンス操作促進演出にて、第 2 枠ランプ 5 3 B は 2 段階以下で表すことができる第 2 ボタン操作メータ表示器として構成することが可能であっても良い。また、L O G O チャンス操作促進演出にて、第 2 枠ランプ 5 3 B は 4 段階以上で表すことができる第 2 ボタン操作メータ表示器として構成することが可能であっても良い。

【 0 4 1 9 】

上記実施形態の L O G O チャンス操作促進演出において、遊技者による第 2 通常ボタン 4 3 の長押しが行われることで、第 2 枠ランプ 5 3 B の内部に配置された多数の L E D が第 2 枠ランプ 5 3 B の左方から右方へと段階的に発光させていき、第 2 操作メータ表示器のメータ値が上昇した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、L O G O チャンス操作促進演出の開始時に、メータ値が最大値であり、遊技者による第 2 通常ボタン 4 3 の長押しが行われることで、第 2 操作メータ表示器のメータ値が下降 ( 減少 ) するようにしても良い。

【 0 4 2 0 】

上記実施形態の L O G O チャンス操作促進演出において、遊技者による第 2 通常ボタン 4 3 の長押しが行われることで、第 2 枠ランプ 5 3 B の内部に配置された多数の L E D が第 2 枠ランプ 5 3 B の左方から右方へと段階的に発光させていき、第 2 操作メータ表示器のメータ値が上昇した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、L O G O チャンス操作促進演出において、遊技者による第 2 通常ボタン 4 3 の長押しが行われることで、第 2 枠ランプ 5 3 B の内部に配置された多数の L E D が第 2 枠ランプ 5 3 B の右方から左方へと第 2 操作メータ表示器のメータ値が上昇しても良い。その他、L O G O

チャンス操作促進演出において、遊技者による第2通常ボタン43の長押しが行われることで、第2枠ランプ53Bの内部に配置された多数のLEDが第2枠ランプ53Bの上方又は下方のうちの一方から他方へと第2操作メータ表示器のメータ値が上昇しても良い。

【0421】

上記実施形態のLOGOチャンス操作促進演出において、第2通常ボタン43の長押しに応じて、第2枠ランプ53Bが左方から第2通常ボタン43の方に向かって発光していった。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGOチャンス操作促進演出において、第2通常ボタンを複数回の押下操作に応じて、第2枠ランプ53Bが左方から第2通常ボタン43の方に向かって発光していくようにしても良い。

【0422】

上記実施形態では、後方画像表示装置50の表示部50aが、「他の表示部」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、ドット表示器からなる表示部や、7セグ表示器からなる表示部などが、「他の表示部」に相当しても良い。

【0423】

上記実施形態では、透過液晶画像表示装置7の表示部7aが、「演出手段」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、盤上可動装置55が、「演出手段」に相当しても良い。また、盤下可動装置56が、「演出手段」に相当しても良い。その他、盤上可動装置55と盤下可動装置56が、「演出手段」に相当しても良い。また、3次元的に（立体的に）画像を視認可能にする3D液晶表示装置が、「演出手段」に相当しても良い。また、イルミネーションパネル（LEDパネル）が、「演出手段」に相当しても良い。また、サブ液晶表示装置の表示部が「演出手段」に相当しても良い。その他、透過液晶画像表示装置7が、「演出手段」に相当しても良い。

【0424】

上記実施形態において、透過液晶画像表示装置7の表示部7aにLOGOフラッシュ画像TGが表示されることで、後方画像表示装置50の表示部50aで行われているLOGOチャンス演出での演出画像の視認が困難となるLOGOフラッシュ演出が、「特別演出」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGOチャンス演出での遊技者による第2通常ボタン43の長押しに応じて、後方画像表示装置50の表示部50aに表示される演出画像の一部の視認が困難となる演出となれば、どのような演出でも「特別演出」に相当しても良い。具体的には、LOGOチャンス演出での遊技者による第2通常ボタン43の長押しに応じて、盤上可動装置55と盤下可動装置56とが可動して、盤上可動体55kと盤下可動体56kによる後方画像表示装置50の表示部50aに表示される演出画像の視認が困難となる可動体演出が、「特別演出」に相当しても良い。また、透過液晶画像表示装置7に代えているイルミネーションパネル（LEDパネル）を用いた場合、LOGOチャンス演出での遊技者による第2通常ボタン43の長押しに応じて、イルミネーションパネル（LEDパネル）によって視認が困難となる演出が、「特別演出」に相当しても良い。

【0425】

上記実施形態では、図41（B）に示す第2枠ランプ53Bの全体が白色で発光し、第2ボタン操作メータ表示器の白色を示すメータ値が最大まで上昇した態様、図41（E）に示す第2枠ランプ53Bの全体が青色で発光し、第2ボタン操作メータ表示器の青色を示すメータ値が最大まで上昇した態様、図42（C）に示す第2枠ランプ53Bの全体が黄色で発光し、第2ボタン操作メータ表示器の白色を示すメータ値が最大まで上昇した態様が、「特定の表示態様」に相当した。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第2枠ランプ53Bの第1目盛り53Baまで発光した態様が、「特定の表示態様」に相当しても良い。また第2枠ランプ53Bの第2目盛り53Bbまで発光した態様が、「特定の表示態様」に相当しても良い。その他、遊技機枠2に備えた液晶ディスプレイに表示されているメータのメータ値が最大となった態様が、「特定の表示態様」に相当しても良い。また、遊技機枠2に備えた操作演出で用いる専用のメータ表示器に表示されているメータのメータ値が最大となった態様が、「特定の表示態様」に相当しても良い。各

10

20

30

40

50



メータの表示態様は適宜変更可能である。

【0426】

上記実施形態では、LOGOチャンス演出にて第2通常ボタン43の長押しが行われ続けることで、第2枠ランプ53Bの全体が発光し、第2ボタン操作メータ表示器のメータ値が最大まで上昇した態様となった後直ぐに（例えば、約0.5秒後）、LOGOフラッシュ演出が実行された。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、LOGOチャンス演出にて第2通常ボタン43の長押しが行われ続けることで、第2枠ランプ53Bの全体が発光し、第2ボタン操作メータ表示器のメータ値が最大まで上昇して、所定時間（例えば、約3秒）が経過すると、LOGOフラッシュ演出が実行されるようにしても良い。また、LOGOチャンス演出にて第2通常ボタン43の長押しが行われ続けること  
10  
で、第2枠ランプ53Bの全体が発光し、第2ボタン操作メータ表示器のメータ値が最大まで上昇して、さらにメータ値が上昇すると、LOGOフラッシュ演出が実行されるようにしても良い。その他、LOGOチャンス演出にて第2通常ボタン43の長押しが行われ続けることで、第2枠ランプ53Bの全体が発光し、第2ボタン操作メータ表示器のメータ値が最大まで上昇した態様となると同時に、LOGOフラッシュ演出が実行されても良い。

【0427】

上記実施形態では、遊技機枠2に設けられた第2枠ランプ53Bが、「発光部」に相当したが、これに限定されることはない。例えば、第2枠ランプ53B以外の遊技機枠2に設けられたLEDやランプ等の発光装置が、「発光部」に相当しても良い。  
20

【0428】

上記実施形態における第2枠ランプ53Bは、図2に示すように線状であって、例えば図40(C)に示すように、主人公キャラクタ(LOGO)における胸のマーク型のランプとなっていた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、第2枠ランプ53Bは、他のキャラクタのマークであっても良いし、適当な漢字、ローマ字、数字などの1文字でも良いし、適当な漢字、ローマ字、数字などの複数文字でも良いし、イニシャルであっても良いし、ハート型や星形であっても良い。

【0429】

上記実施形態では、非時短状態における特図1変動パターン「P71」、および「P72」に基づいて、実行された特図変動演出にてLOGOチャンス演出が行われた。しかしながら、これに限定されることはない。例えば、非時短状態における特図2変動パターンに基づいて、実行された特図変動演出にてLOGOチャンス演出が行われる場合があっても良い。また、時短状態における特図1変動パターン、又は特図2変動パターンに基づいて、実行された特図変動演出にてLOGOチャンス演出が行われる場合があっても良い。  
30

【0430】

上記実施形態では、図8に示すように、後方画像表示装置50の前方に、透過液晶画像表示装置7を配置した。しかしながら、後方画像表示装置50に代えて、別の透過液晶画像表示装置を用いて、別の透過液晶画像表示装置の前方に、透過液晶画像表示装置7を配置するようにしても良い。即ち、複数(2つ以上)の透過液晶画像表示装置を前後方向に離して配置しても良い。この場合、透過液晶画像表示装置は、必ず鉛直方向(垂直方向)に起立している必要はなく、斜めに傾斜した状態で配置されていても良い。  
40

【0431】

上記各形態では、図8及び図27(A)(B)に示すように、後方画像表示装置50の表示部50aの全体が、前方に配置されている透過液晶画像表示装置7の表示部7aと前後方向に重なるようになっていた。しかしながら、後方画像表示装置50の表示部50aの一部(上側の表示領域、下側の表示領域、左側の表示領域、右側の表示領域)が、前方に配置されている透過液晶画像表示装置7の表示部7aと前後方向に重なるようにしても良い。なお透過液晶画像表示装置7は後方画像表示装置50の前方に配置されているものの、透過液晶画像表示装置7の表示部7aと後方画像表示装置50の表示部50aとが前後方向に重なっていないようにしても良い。  
50

## 【0432】

また上記形態では、遊技球の入球し易さが変化しない第1始動口11（固定始動口）と、遊技球の入球し易さが変化可能な第2始動口12（可変始動口、電チュー12Dに係る始動口）とを設けたが、いずれか一方のみを設けてもよい。

## 【0433】

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

10

## 【0434】

また上記形態では、V確機（第2大入賞口15内の特定領域16の通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機で、一旦高確率状態に制御されると次の大当たり遊技の開始まで高確率状態への制御が続く遊技機（いわゆる確変ループタイプの遊技機）としたが、当選した大当たり図柄の種類に基づいて高確率状態への移行が決定される遊技機としても良い。また、いわゆるST機（確変の回数切りの遊技機）として構成してもよい。また、いわゆる1種2種混合機や、ハネモノタイプの遊技機として構成してもよい。すなわち、本明細書に示されている発明は、遊技機のゲーム性を問わず、種々のゲーム性の遊技機に対して好適に採用することが可能である。

## 【0435】

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

20

## 【0436】

また上記形態では、特図可変表示に略同調して小図柄KZ1, KZ2, KZ3の可変表示が行われるが、小図柄KZ1, KZ2, KZ3のように3つの図柄で構成させるのではなく、2つなど3つ以外の図柄で構成させてもよい。例えば、特図1と特図2とで分けた2つの図柄を設けてもよい。また、特図1と特図2とで共通の1つの図柄を設けてもよい。そして、これらの場合、後方画像表示装置50の表示部50aで表示し、サブ制御基板120にその制御を行わせてもよい。また、遊技盤1の遊技領域6以外の領域において、図柄を表示するLED装置を設けてもよい。この場合、そのLED装置の制御を主制御基板100またはサブ制御基板120に行わせてもよい。

30

## 【0437】

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

## 【0438】

10．上記の実施形態に示されている発明

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

40

## 【0439】

<手段A>

手段A1に係る発明は、

所定の演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン121）を備える遊技機（パチンコ遊技機PY1）において、

発光可能な第1発光部（光源部260の各LED）を有する操作部（第2通常ボタン43（半球型ボタンユニット200））を備え、

50

前記操作部の近傍には、発光可能な第２発光部（第２枠ランプ５３Ｂ、図２参照）が設けられ、

前記演出制御手段は、

前記操作部の操作を促す操作演出（ＬＯＧＯチャンス演出（図４０から図４２、図４３（Ａ）から図４３（Ｂ）、図４４（Ａ）参照）、確変昇格演出（図４６、図４７（Ａ）、図４７（Ｂ）、図４７（Ｃ）、図４７（Ｅ）参照））を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機である。

#### 【０４４０】

この構成の遊技機によれば、発光可能な第１発光部を有する操作部と、その操作部の近傍に発光可能な第２発光部が備えられ、遊技者が操作可能な操作部の操作を促す操作演出が実行される。これにより、実行される操作演出に遊技者を注目させ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

#### 【０４４１】

手段Ａ１に係る発明は、

手段Ａ２に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記操作演出において、前記第１発光部と前記第２発光部とを関連付いた特定の発光態様（図４５に示す発光態様、図４６に示す発光態様、図４７（Ａ）に示す発光態様、図４４参照）で発光可能である、

ことを特徴とする遊技機である。

20

#### 【０４４２】

この構成の遊技機によれば、操作演出では操作部が有する第１発光部と操作部の近傍に設けられた第２発光部とが関連付いた特定の発光態様で発光される場合があるため、第１発光部と第２発光部とを用いた一体的な演出を遊技者に提供することが可能となる。これにより、第１発光部と第２発光部を用いた一体的な操作演出に遊技者に興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【０４４３】

手段Ａ３に係る発明は、

手段Ａ２に記載の遊技機において、

前記操作演出には、第１操作演出（確変昇格演出（図４６、図４７（Ａ）、図４７（Ｂ）、図４７（Ｃ）、図４７（Ｅ）参照））と、前記第１操作演出と異なる第２操作演出（ＬＯＧＯチャンス演出（図４０から図４２、図４３（Ａ）から図４３（Ｂ）、図４４（Ａ）参照））と、があり、

30

前記演出制御手段は、

前記第１操作演出においては、前記第１発光部および前記第２発光部を前記特定の発光態様で発光させる（図４５、図４６、図４７（Ａ）参照）一方、前記第２操作演出においては、前記第１発光部および前記第２発光部を前記特定の発光態様で発光させない（図３９、図４０（Ａ）、図４０（Ｂ）参照）、

ことを特徴とする遊技機である。

#### 【０４４４】

40

この構成の遊技機によれば、操作部が有する第１発光部と操作部の近傍に設けられた第２発光部とが関連付いた特定の発光態様で発光される一体的な第１操作演出が実行される場合と、第１発光部と第２発光部とが特定の発光態様で発光されない第２操作演出が実行される場合がある。これにより、遊技者には多様な操作演出を提供することが可能となり、実行される操作演出に遊技者を注目させ、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【０４４５】

< 手段Ｂ >

手段Ｂ１に係る発明は、

所定の演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン１２１）を備える遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）において、

50

遊技者が操作可能な操作部（第２通常ボタン４３）と、演出画像を表示可能な表示部（後方画像表示装置５０の表示部５０ａ）と、を備え、前記操作部の近傍には、特定の装飾部（第２枠ランプ５３Ｂ）が設けられ、前記演出制御手段は、

前記操作部の操作を促す操作演出（確変昇格演出（図４６、図４７（Ａ）、図４７（Ｂ）、図４７（Ｃ）、図４７（Ｅ）参照））を実行可能である、ことを特徴とする遊技機である。

#### 【０４４６】

この構成の遊技機によれば、遊技者が操作可能な操作部と、演出画像を表示可能な表示部とを備え、操作部の近傍には特定の装飾部が設けられ、遊技者が操作可能な操作部の操作を促す操作演出が実行される。これにより、操作演出によって遊技者に操作部の操作を煽ることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

#### 【０４４７】

手段Ｂ２に係る発明は、手段Ｂ１に記載の遊技機において、前記演出制御手段は、

前記操作演出において、前記操作部を表す操作部画像（第２通常ボタン操作促進画像Ｇ４、図４７（Ｂ）参照）と、前記特定の装飾部を表す装飾部画像（図４６（Ｂ）に示す第２枠ランプ画像ＭＧ１、図４６（Ｃ）に示す第２枠ランプ画像ＭＧ２、図４６（Ｄ）に示す第２枠ランプ画像ＭＧ３、図４７（Ａ）に示す第２枠ランプ画像ＭＧ４）と、を前記表示部に表示する演出（操作煽り演出、図４６（Ｂ）から図４６（Ｄ）、図４７（Ａ）参照）を実行可能である、

20

ことを特徴とする遊技機である。

#### 【０４４８】

この構成の遊技機によれば、操作演出では操作部を表す操作部画像と、操作部の近傍に設けられた特定の装飾部を表す装飾部画像とが表示部に表示される演出が実行される場合がある。これにより、操作部画像と装飾部画像を用いた煽る演出によって、遊技者に操作部の操作を促すことが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【０４４９】

手段Ｂ３に係る発明は、手段Ｂ２に記載の遊技機において、

30

前記操作部画像と、前記装飾部画像とが前記表示部に表示される演出では、前記装飾部画像が表示された後に前記操作部画像が表示される（図４６（Ｂ）、図４６（Ｃ）、図４６（Ｄ）、図４７（Ａ）参照）、

ことを特徴とする遊技機である。

#### 【０４５０】

この構成の遊技機によれば、操作演出において、操作部を表す操作部画像と、操作部の近傍に設けた装飾部を表す装飾部画像とが表示部に表示される演出では、装飾部画像が表示された後に操作部画像が表示される。これにより、先ず操作演出にて表示された装飾部画像によって遊技者の気持ちをかき立てた後に、装飾部画像の表示後に表示された操作部画像によって操作部の操作を煽ることが可能となる。そのため、装飾部画像が表示された後に操作部画像が表示されることで、操作演出にて遊技者に操作部の操作をより促すことが可能となる。

40

#### 【０４５１】

##### < 手段Ｃ >

手段Ｃ１に係る発明は、

所定の演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用マイコン１２１）と、遊技機枠（遊技機枠２）と、備える遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）において、前記遊技機枠には、

遊技者が操作可能な操作部（第２通常ボタン４３、図２、図３参照）と、

50

所定の表示部（第２枠ランプ５３Ｂ、図１、図２参照）と、を設けており、  
前記演出制御手段は、

前記操作部の操作を促す操作演出（ＬＯＧＯチャンス演出（図４０から図４２、図４３（Ａ）から図４３（Ｂ）、図４４（Ａ）参照））を実行可能とし、

前記操作演出において、前記所定の表示部に前記操作部の操作に応じて変化可能なメータ表示（図３９、図４０（Ｃ）から図４０（Ｄ）、図４１から図４２、図４３（Ａ）参照）を行うことが可能である、

ことを特徴とする遊技機である。

#### 【０４５２】

この構成の遊技機によれば、遊技機枠に設けられた操作部を操作させるための操作演出が実行される場合があり、その操作演出では遊技機枠に設けた所定の表示部に操作部の操作に応じて変化可能なメータ表示が行われることがある。これにより、操作演出での操作部の操作に応じて、所定の表示部でのメータ表示が変化されることを遊技者に適切に確認させることが可能となる。そのため、遊技者に操作部の操作に応じたメータ表示の変化に興味を持たせることが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【０４５３】

手段Ｃ２に係る発明は、

手段Ｃ１に記載の遊技機において、

前記所定の表示部よりも後方に他の表示部（後方画像表示装置５０の表示部５０ａ、図１、図２、図８参照）と、

前記他の表示部よりも前方であって、前記所定の表示部よりも後方に演出手段（透過液晶画像表示装置７、図８参照）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記操作演出での前記操作部の操作に応じて、前記他の表示部に表示される演出画像の視認が困難となる特別演出（ＬＯＧＯフラッシュ演出（図４１（Ｂ）、図４１（Ｅ）、図４３（Ａ）参照））を、前記演出手段により実行可能である、

ことを特徴とする遊技機である。

#### 【０４５４】

この構成の遊技機によれば、操作演出での操作部の操作に応じて演出手段により特別演出が実行されることで、演出手段よりも後方にある他の表示部に表示される演出画像の視認が困難となる場合がある。しかしながら、特別演出が実行されても、演出手段よりも前方にある所定の表示部でのメータ表示を遊技者に確認させることが可能である。これにより、特別演出の実行によって、遊技者がメータ表示を確認できないことにはならないため、遊技興趣の低下を防止することが可能となる。

#### 【０４５５】

手段Ｃ３に係る発明は、

手段Ｃ２に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記操作演出での前記操作部の操作に応じて、前記所定の表示部に表示した前記メータ表示を特定の表示態様（図４１（Ｂ）に示す第２枠ランプ５３Ｂの全体が白色で発光し、第２ボタン操作メータ表示器の白色を示すメータ値が最大まで上昇した態様、図４１（Ｅ）に示す第２枠ランプ５３Ｂの全体が青色で発光し、第２ボタン操作メータ表示器の青色を示すメータ値が最大まで上昇した態様、図４２（Ｃ）に示す第２枠ランプ５３Ｂの全体が黄色で発光し、第２ボタン操作メータ表示器の白色を示すメータ値が最大まで上昇した態様）に変化可能とし、

前記メータ表示が前記特定の表示態様に変化した場合に、前記特別演出を実行可能である（図４１（Ｂ）、図４１（Ｅ）、図４３（Ａ）参照）、

ことを特徴とする遊技機である。

#### 【０４５６】

この構成の遊技機によれば、操作演出での操作部の操作に応じて、所定の表示部でのメ

10

20

30

40

50

ータ表示が特定の表示態様に変化された場合に特別演出が実行される。これにより、特別演出によって、演出手段よりも後方にある他の表示部に表示される演出画像の視認が困難となっても、演出手段よりも前方にある所定の表示部での特定の表示態様の变化を遊技者に確認させることが可能である。そのため、特別演出の実行によって、遊技者が特定の表示態様への変化を確認できないことにはならないため、遊技興趣の低下を防止することが可能となる。

【 0 4 5 7 】

手段 C 4 に係る発明は、

手段 C 1 から手段 C 3 のうちいずれかに記載の遊技機において、

前記所定の表示部は、発光可能な発光部（第 2 枠ランプ 5 3 B、図 1、図 2 参照）である、

10

ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 5 8 】

この構成の遊技機によれば、操作演出において、操作部の操作に応じて発光可能な発光部でのメータ表示が変化される場合がある。これにより、簡易な発光部の発光によって、メータ表示を遊技者に確認させて、メータ表示の変化を把握させ易くすることが可能となる。

【 符号の説明 】

【 0 4 5 9 】

2 ... 遊技機枠

20

7 ... 透過液晶画像表示装置

1 1 ... 第 1 始動口

1 2 ... 第 2 始動口

4 0 ... 第 1 通常ボタン

4 1 ... 特殊ボタン

4 3 ... 第 2 通常ボタン

5 0 ... 後方画像表示装置

5 3 B ... 第 2 枠ランプ

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

1 2 1 ... 演出制御用マイコン

30

1 2 4 ... 演出用 R A M

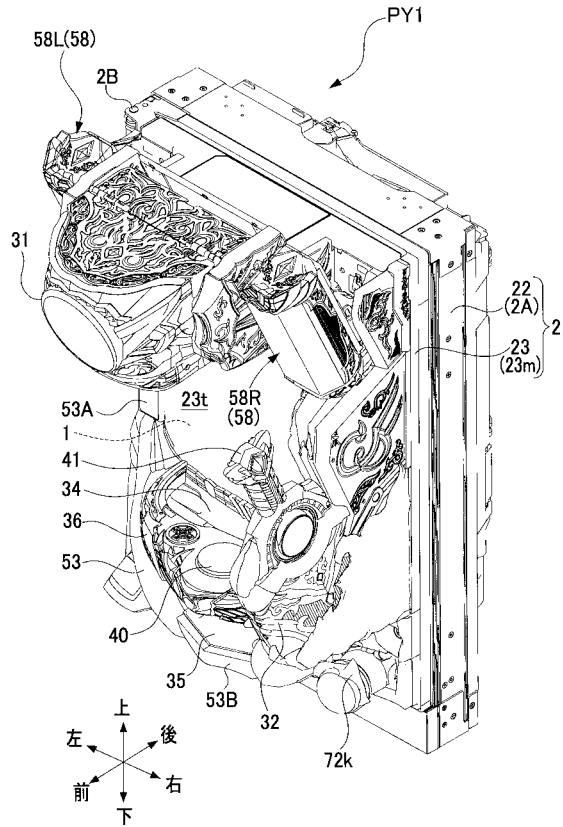
2 0 0 ... 半球型ボタンユニット

2 2 6 ... 透光部

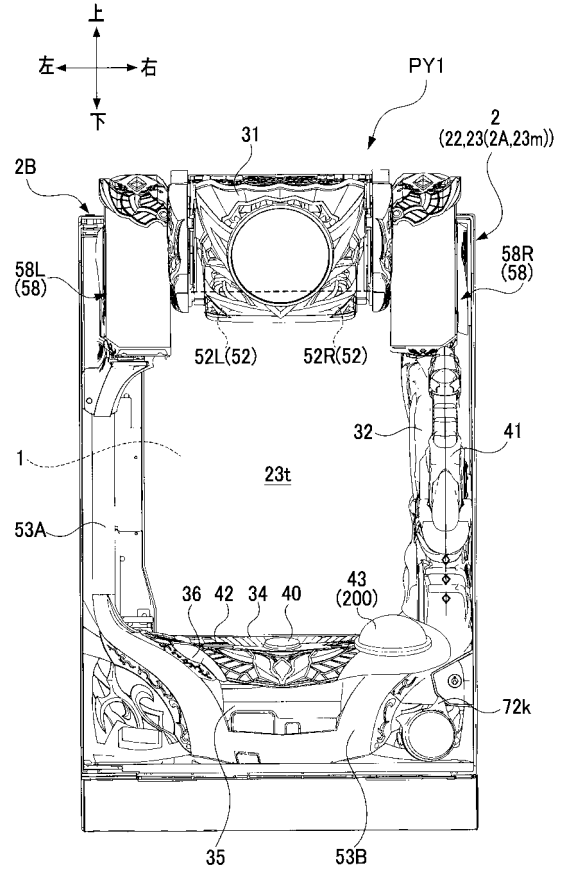
2 6 0 ... 光源部

P Y 1 ... パチンコ遊技機

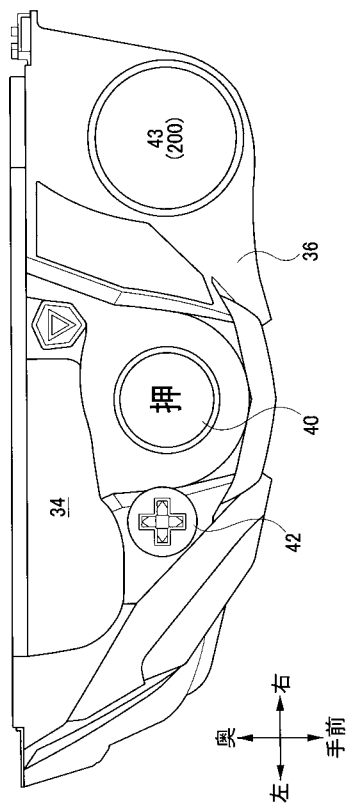
【図 1】



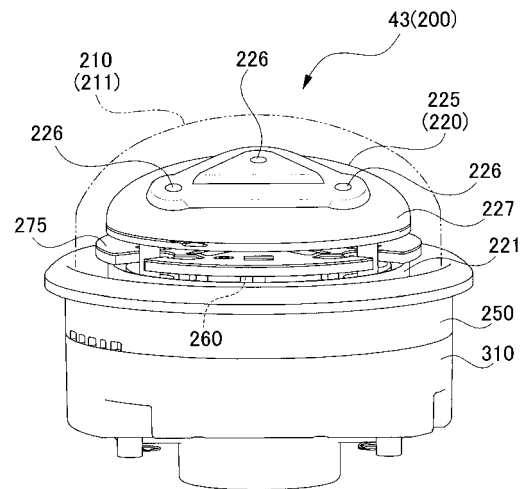
【図 2】



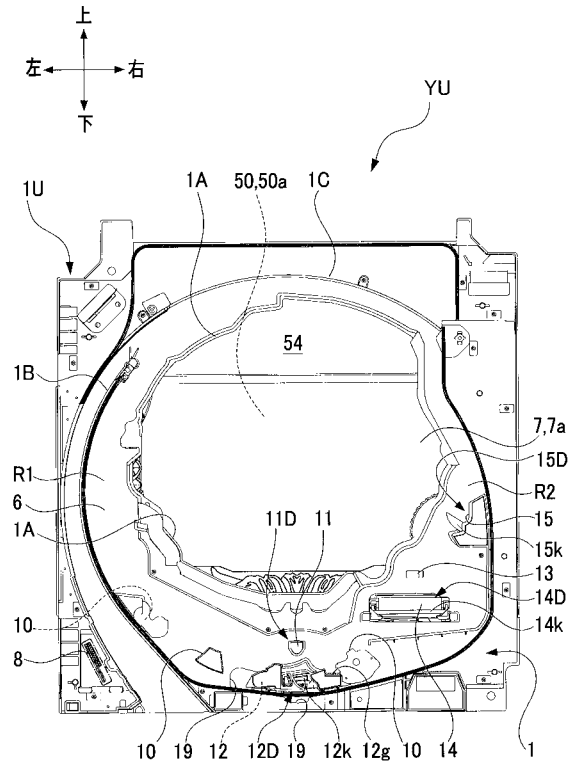
【図 3】



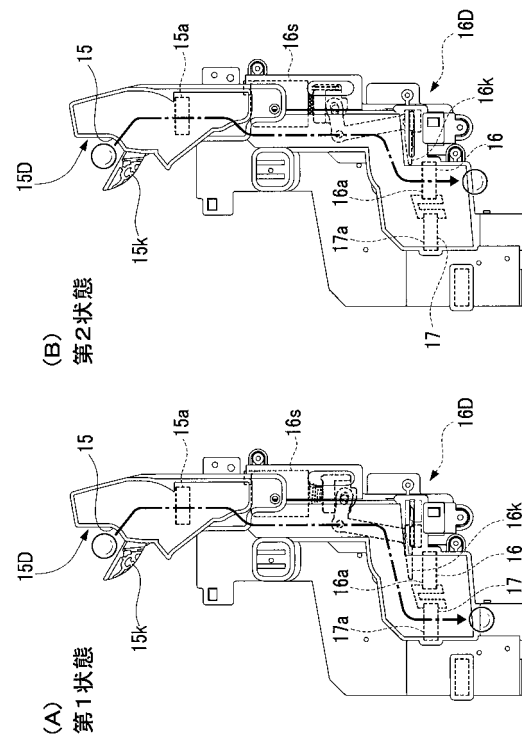
【図 4】



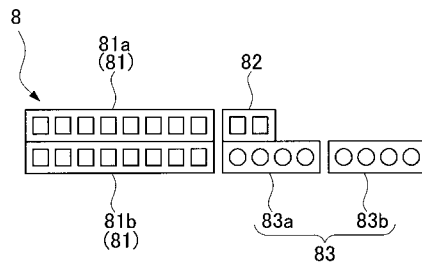
【図 5】



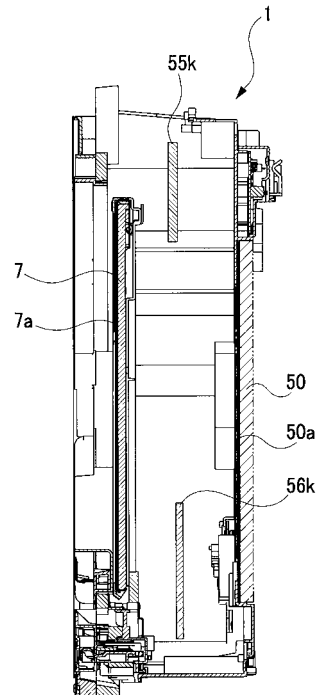
【図 6】



【図 7】

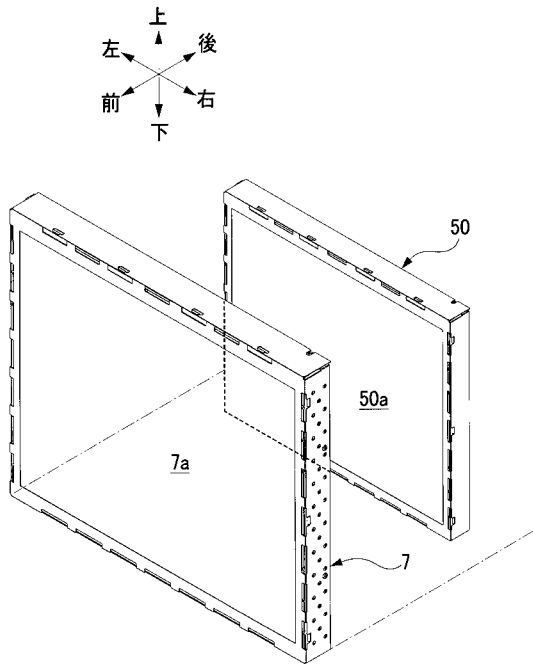


【図 8】

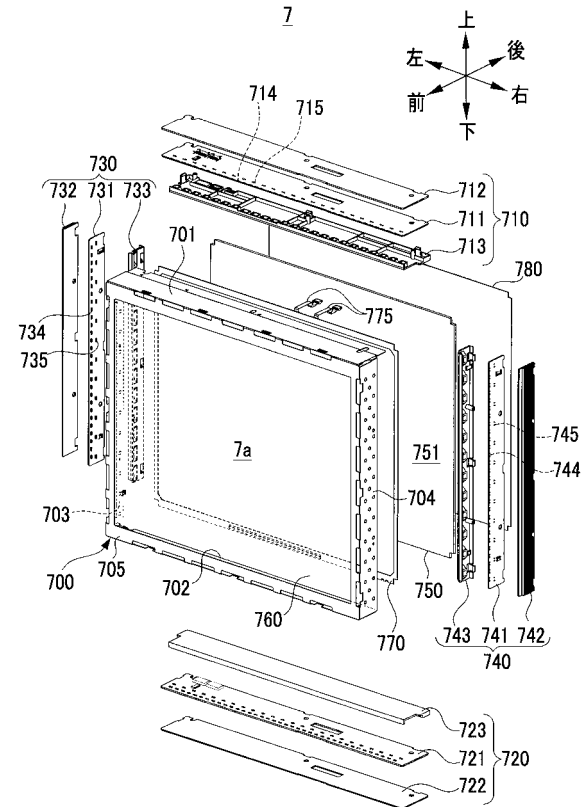




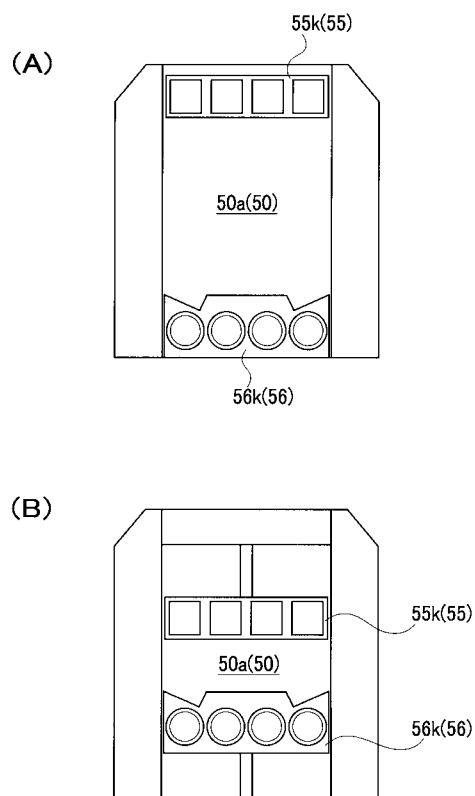
【図 9】



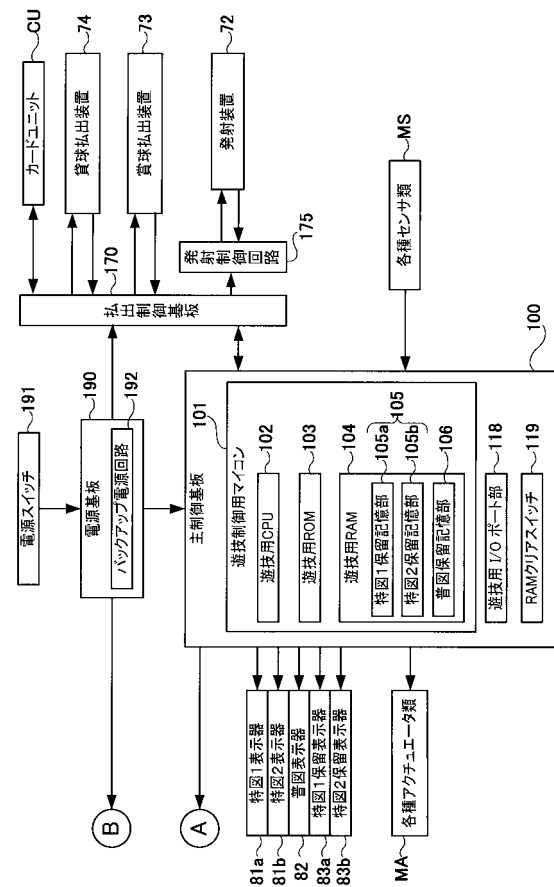
【図 10】



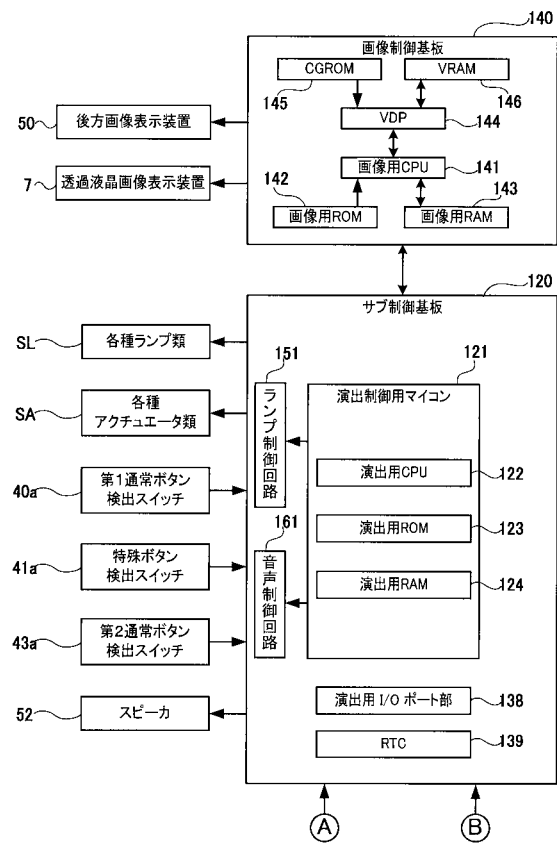
【図 11】



【図 12】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

(A) 普図関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0～65535	当たり判定用

(B) 特図関係乱数

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

【 図 1 5 】

(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	1～6800	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	1～59936	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B) 普図変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

【 図 1 6 】

(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

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図抽選結果	リーチ判定結果	特図1保留数(U1)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考	特図変動
非時短状態	大当たり	—	—	P01	130000	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ	SP大当たり変動
				P02	80000	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→Lリチ	L大当たり変動
				P03	40000	通常変動→リーチ→Nリチ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P04	120000	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ	SPハズレ変動
				P05	75000	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→Lリチ	Lハズレ変動
				P06	35000	通常変動→リーチ→Nリチ	Nハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P08	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P09	13000	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	3~4	P10	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P11	110000	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→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
時短状態	大当たり	—	—	P13	105000	通常変動→リーチ→Nリチ	SPハズレ変動
				P14	15000	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
	ハズレ	リーチ有り	0~2	P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P17	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P18	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図19】

先読み判定テーブル

始動口	遊技状態	特図変動パターン判定結果	特図変動演出の演出フロー
第1始動口	大当たり	SP大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ
		L大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→Lリチ
		N大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリチ
	ハズレ	SPハズレ変動	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ
		Lハズレ変動	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→Lリチ
		Nハズレ変動	通常変動→リーチ→Nリチ
第2始動口	大当たり	通常ハズレ変動	通常変動
		SP大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ
		即大当たり変動	通常変動→リーチ
	ハズレ	SPハズレ変動	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ
		即ハズレ変動	通常変動→リーチ
		短縮ハズレ変動	通常変動
第3始動口	大当たり	SP大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ
		L大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→Lリチ
		N大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリチ
	ハズレ	SPハズレ変動	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ
		Lハズレ変動	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→Lリチ
		Nハズレ変動	通常変動→リーチ→Nリチ
第4始動口	大当たり	通常ハズレ変動	通常変動
		SP大当たり変動	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ
		即大当たり変動	通常変動→リーチ
	ハズレ	SPハズレ変動	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ
		即ハズレ変動	通常変動→リーチ
		短縮ハズレ変動	通常変動

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	ラウンド	1回のラウンド遊技当たりの開放の回数	大入賞口の開始回数	開放する大入賞口	閉鎖時間	開放時間	OP時間	ED時間
大当たり遊技X (Vロング大当たり)	10R (実質5R)	1~4R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒
		5~9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	2.0秒	2.0秒	
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	2.0秒	2.0秒	
大当たり遊技Y (Vショート大当たり)	10R (実質4R)	1~4R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
		5~9R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒	2.0秒	2.0秒	
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	2.0秒	2.0秒	
大当たり遊技Z (Vロング大当たり)	10R (実質10R)	1~9R	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
		10R	1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒	2.0秒	2.0秒	

【図18】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図抽選結果	リーチ判定結果	特図2保留数(U2)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	*備考	特図変動
非時短状態	大当たり	—	—	P51	130000	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ	SP大当たり変動
				P52	80000	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→Lリチ	L大当たり変動
				P53	40000	通常変動→リーチ→Nリチ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P54	125000	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ	SPハズレ変動
				P55	75000	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→Lリチ	Lハズレ変動
				P56	35000	通常変動→リーチ→Nリチ	Nハズレ変動
時短状態	大当たり	—	—	P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
				P58	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P59	13000	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	3~4	P60	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P61	110000	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ	SP大当たり変動
				P62	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
時短状態	大当たり	—	—	P63	105000	通常変動→リーチ→Nリチ	SPハズレ変動
				P64	15000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
				P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	0~2	P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P67	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P68	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

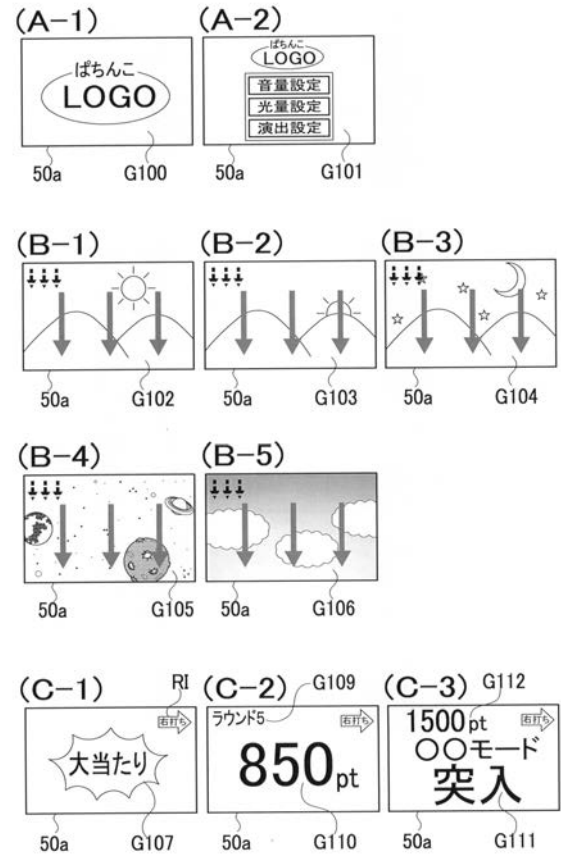
【図20】

【図 2 1】

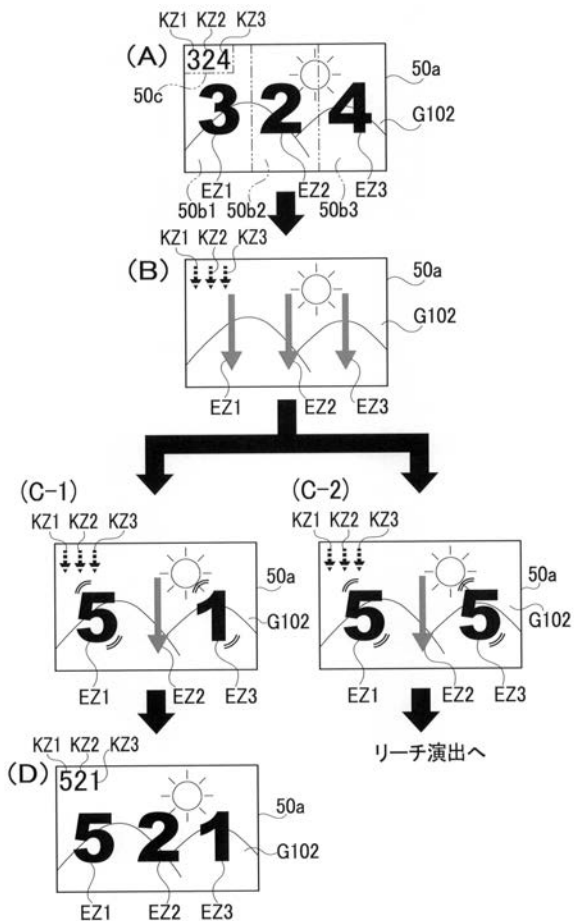
遊技状態

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

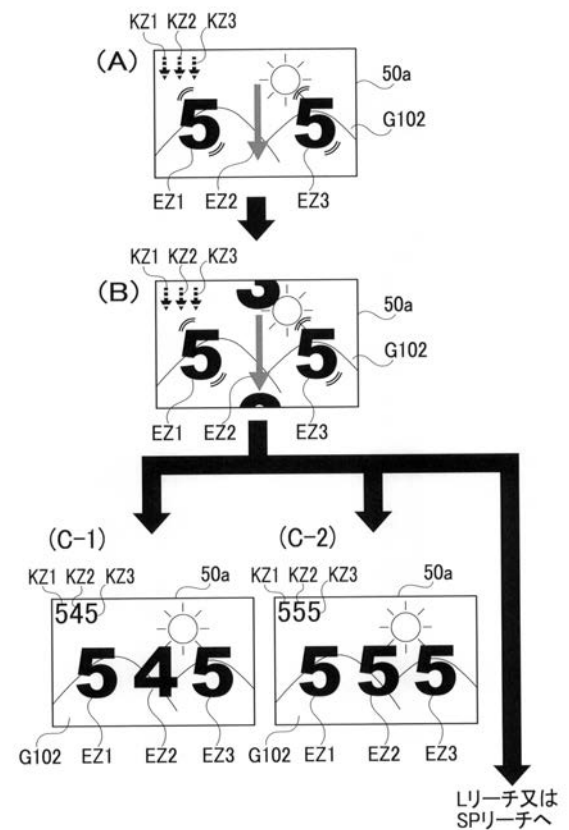
【図 2 2】



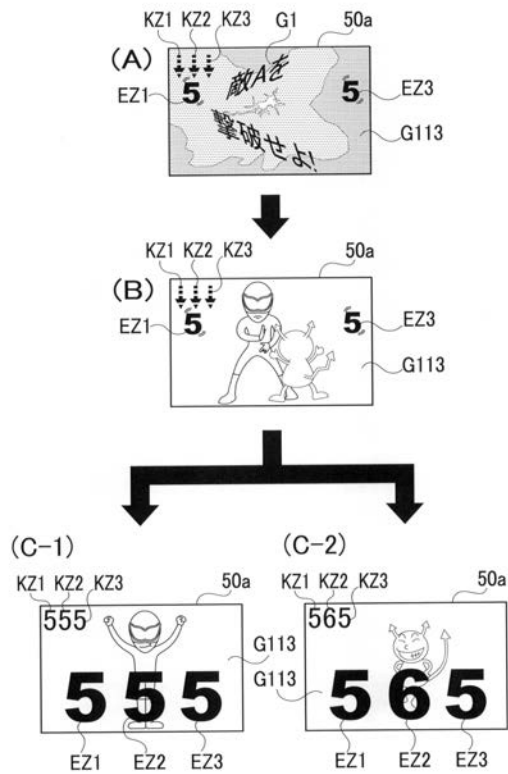
【図 2 3】



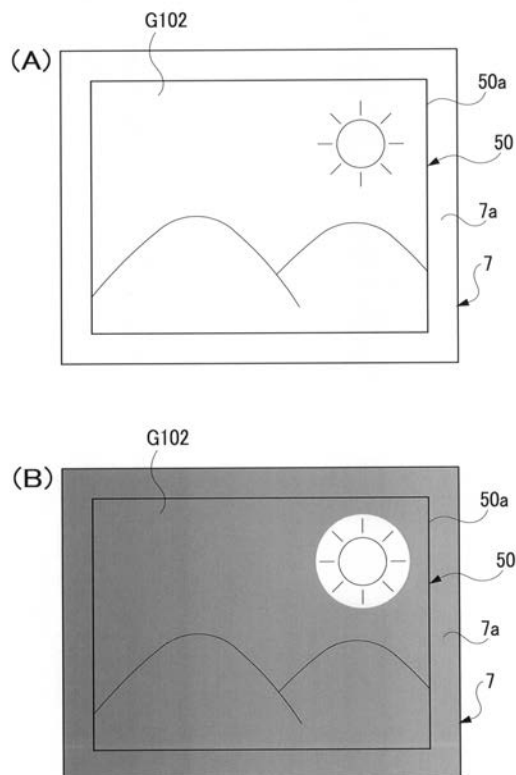
【図 2 4】



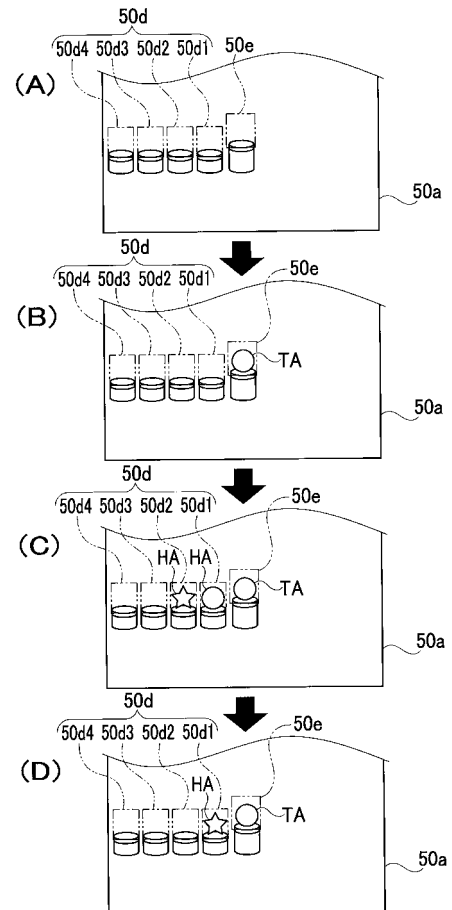
【図 25】



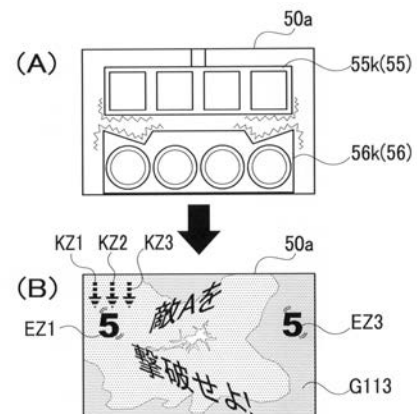
【図 27】



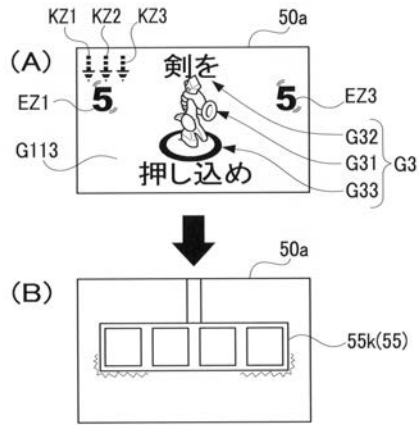
【図 26】



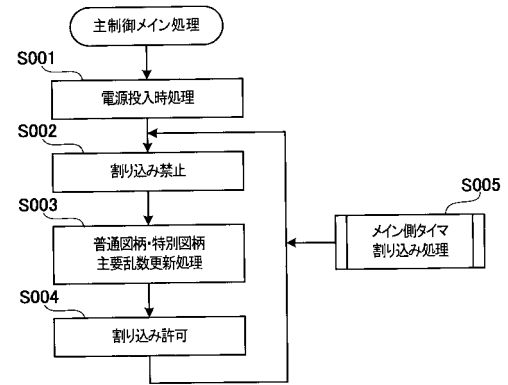
【図 28】



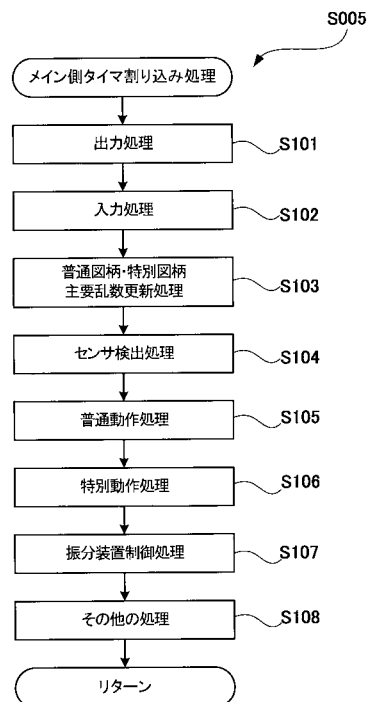
【図 29】



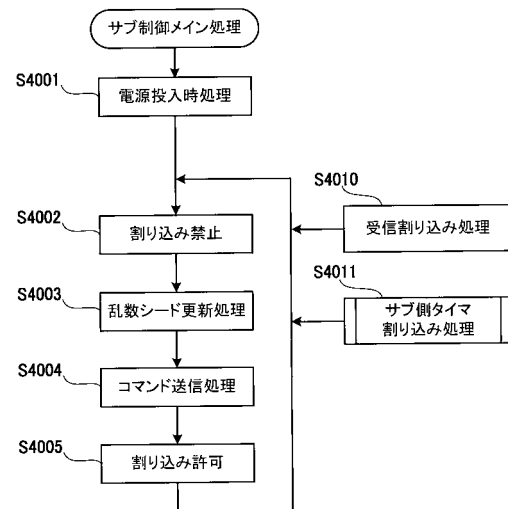
【図 30】



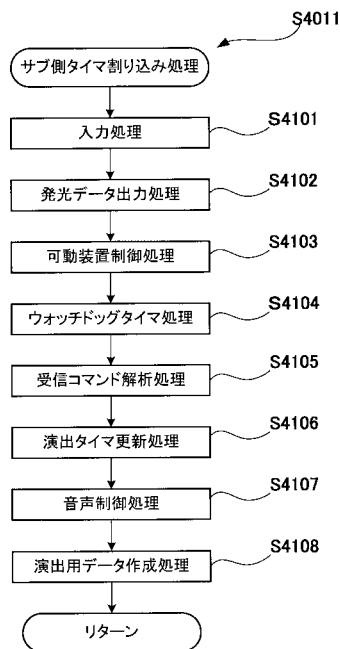
【図 31】



【図 32】



【 図 3 3 】



【 図 3 4 】

## 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
	0～3	40	大当たり図柄C
特図2	4～5	20	大当たり図柄D
	6～9	40	大当たり図柄E

【 図 3 5 】

大当たり遊技制御テーブル

大会名	大会	ラウンド	ラウンド遊技 の回数	大入賞口の開閉、クセー				OP 時間	ED 時間
				1回のラウンド 遊技当たりの 大入賞口 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 (ショート大当たり)	大当たり遊技A (ショート大当たり)	1~4R	10R (実質4R)	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒
		5~9R		1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		10R		1回	第2大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		1~4R		1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒		
大当たり遊技B (ロング大当たり)	大当たり遊技B (ロング大当たり)	5~9R	10R (実質5R)	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒
		10R		1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		1~4R		1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		
		5~9R		1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
大当たり遊技C (ショート大当たり)	大当たり遊技C (ショート大当たり)	10R	10R (実質4R)	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒
		1~4R		1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒		
		5~9R		1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒		
		10R		1回	第2大入賞口	0.1秒	2.0秒		
大当たり遊技D (ロング大当たり)	大当たり遊技D (ロング大当たり)	1~4R	10R (実質5R)	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
		5~9R		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		
		1~4R		1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒		
大当たり遊技E (ロング大当たり)	大当たり遊技E (ロング大当たり)	1~9R	10R (実質10R)	1回	第1大入賞口	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒
		10R		1回	第2大入賞口	29.5秒	2.0秒		

【 図 3 6 】

特図7変動パターン判定テーブル

[illegible]

【図 37】

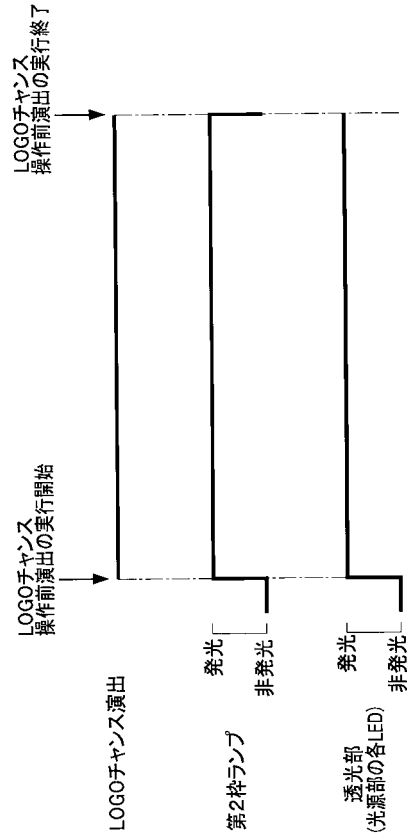
(A)「非時短状態」且つ「大当たり」の場合に選択される特図1変動パターンの振分率

特図1変動パターン	振分率(%)	備考
P01	50	
P02	15	
P03	5	
P71	30	

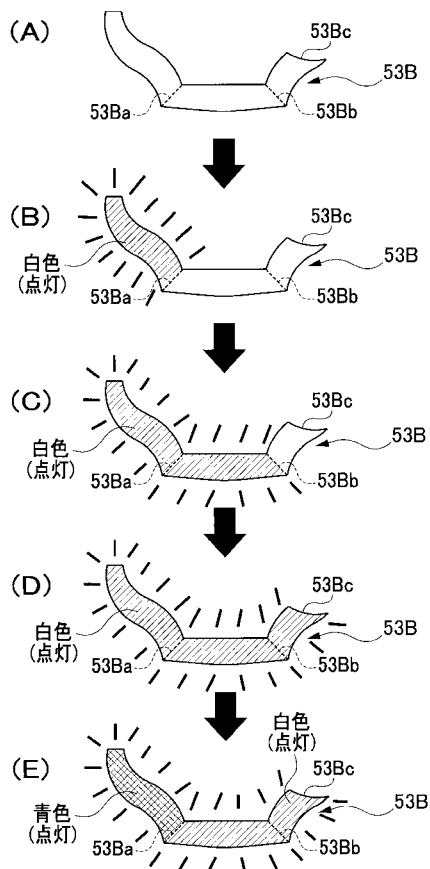
(B)「非時短状態」且つ「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図1変動パターン振分率

特図1変動パターン	振分率(%)	備考
P04	3	「P71」のハズレに対応
P05	30	「P72」のハズレに対応
P06	47	「P73」のハズレに対応
P72	20	「P74」のハズレに対応

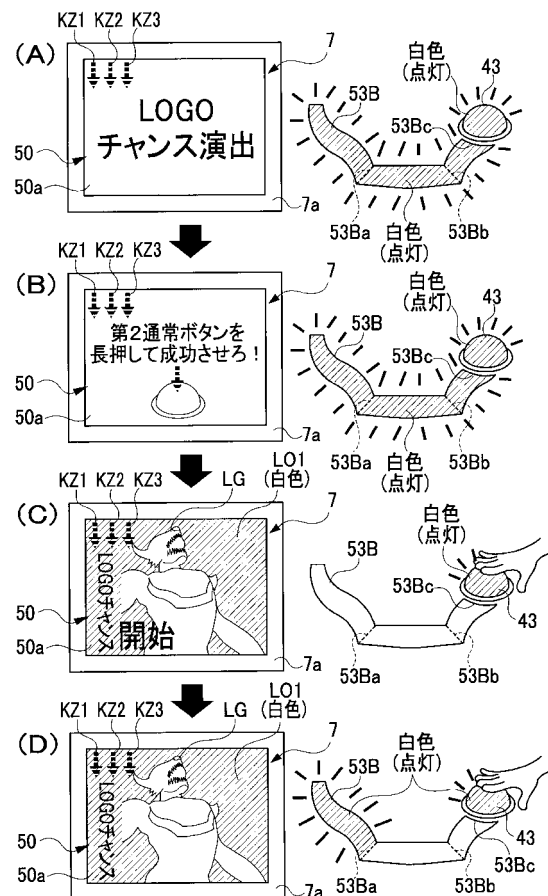
【図 38】



【図 39】

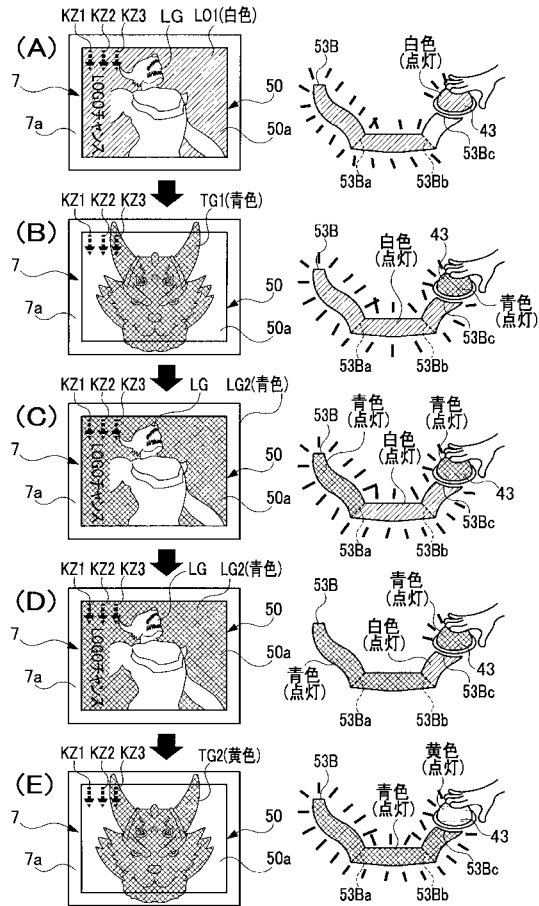


【図 40】

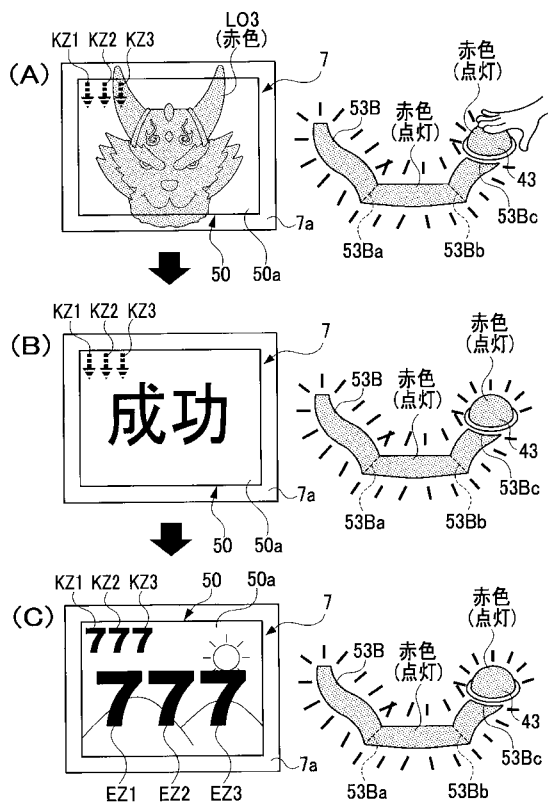




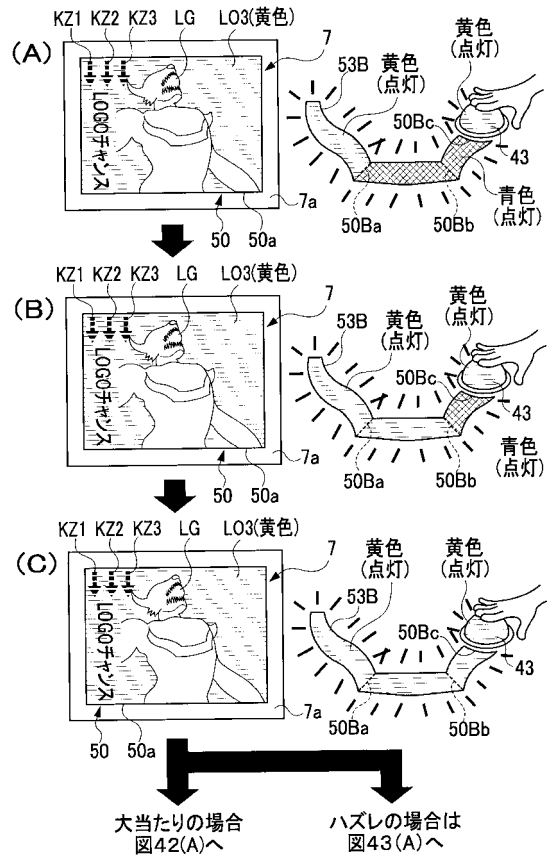
【図 4 1】



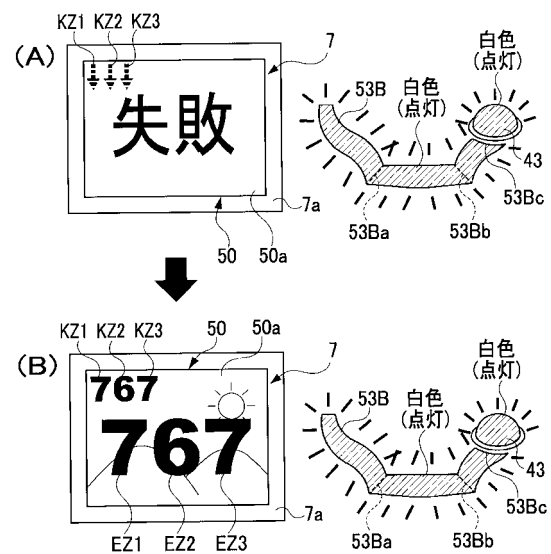
【図 4 3】



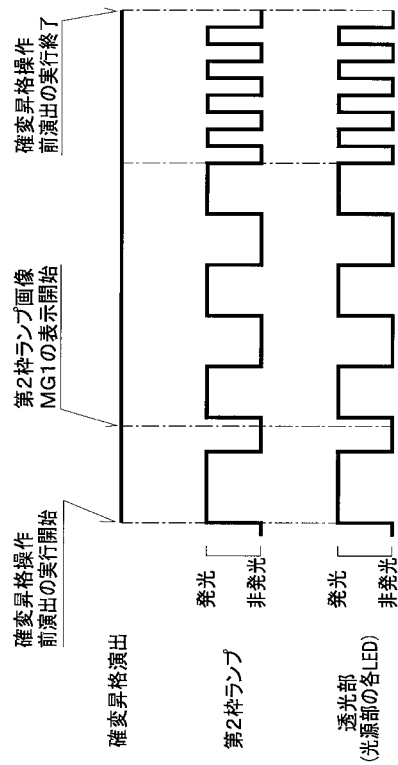
【図 4 2】



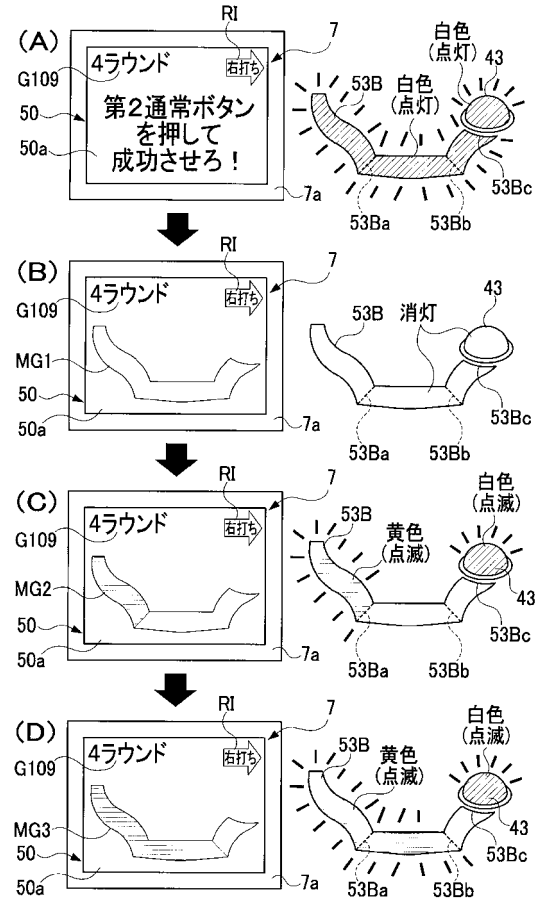
【図 4 4】



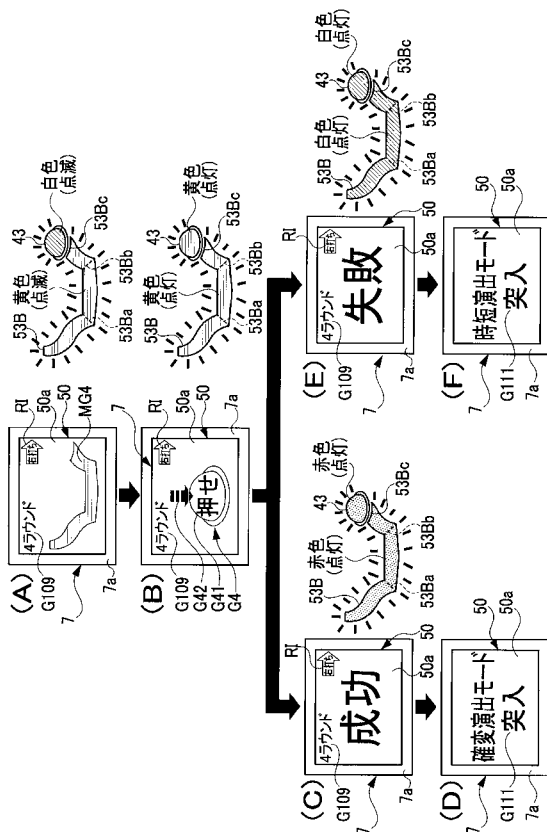
【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 中山 寛  
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
- F ターム(参考) 2C088 AA51 BC22 EB78  
2C333 AA11 CA49 CA53 FA05 FA09 FA19 GA05