

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2023-166364  
(P2023-166364A)

(43)公開日 令和5年11月21日(2023.11.21)

(51)国際特許分類  
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I  
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D  
A 6 3 F 7/02 3 2 6 D  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)  
2 C 0 8 8  
2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 3 O L 公開請求 (全55頁)

(21)出願番号	特願2023-106679(P2023-106679)	(71)出願人	000135210
(22)出願日	令和5年6月29日(2023.6.29)		株式会社ニューギン
			愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
		(74)代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(74)代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(74)代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72)発明者	島 伸嘉
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
		Fターム(参考)	2C088 DA09 DA17 DA23 2C333 AA11 CA26

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】揺動演出を適切に実行すること。

【解決手段】演出図柄を用いた演出ゲームを実行可能であり、透過部12を介して演出ゲームを視認可能に構成される。演出ゲームにおける演出図柄に関する状態には、少なくとも一部の演出図柄が変動する変動状態と、演出図柄が確定的に停止する確定停止状態と、がある。演出ゲームでは、演出図柄が確定的に停止することにより演出ゲームの結果が導出される。確定停止状態となって演出ゲームが終了した後にインターバル期間が経過すると、次の演出ゲームを開始可能である。演出には、揺動装置が揺動することで実行可能な揺動演出がある。揺動演出が実行されることに伴って、透過部12が揺動可能に構成される。所定回数の演出ゲームが実行された場合において、変動状態であるときに揺動演出が実行される確率は、インターバル期間であるときに揺動演出が実行される確率よりも高くなっている。

【選択図】図13

	変動状態(前半期間)	変動状態(後半期間)	変動表示 揺動(110mm)	確定停止状態 揺動停止表示 揺動(2mm)	インターバル期間 揺動停止表示 揺動(2mm)
演出図柄					
透過部12			揺動(2mm)	揺動(2mm)	揺動(2mm)
揺動装置の 実行確率			中	低	低
可動演出の 実行確率			低	低	低
エフェクト演出の 実行確率			低	低	低

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

所定の図柄を用いた変動ゲームを実行可能であり、透過部を介して変動ゲームを視認可能に構成された遊技機において、

揺動可能な揺動手段と、

演出の実行に関する制御を実行可能な演出制御手段と、を備え、

変動ゲームにおける前記所定の図柄に関する状態には、少なくとも一部の前記所定の図柄が変動する変動状態と、前記所定の図柄が確定的に停止する特定停止状態と、があり、変動ゲームでは、前記所定の図柄が確定的に停止することにより変動ゲームの結果が導出され、

10

前記特定停止状態となって変動ゲームが終了した後に所定期間が経過すると、次の変動ゲームを開始可能であり、

前記演出には、前記揺動手段が揺動することで実行可能な揺動演出があり、

前記揺動演出が実行されることに伴って、前記透過部が揺動可能であり、

所定回数の変動ゲームが実行された場合において、前記変動状態であるときに前記揺動演出が実行される確率は、前記所定期間であるときに前記揺動演出が実行される確率よりも高くなっていることを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記所定期間における前記所定の図柄に関する状態は、前記特定停止状態であるときと同じ状態が含まれる請求項 1 に記載の遊技機。

20

**【請求項 3】**

変動ゲームの結果として特別結果が導出されたときには、有利状態に制御されることを特定可能であり、

変動ゲームの結果として前記特別結果が導出された後における前記所定期間では、前記揺動演出を実行可能であり、

所定回数の変動ゲームが実行された場合において、前記変動状態であるときに前記揺動演出が実行される確率は、変動ゲームの結果として前記特別結果が導出された後における前記所定期間であるときに前記揺動演出が実行される確率よりも高くなっている請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

30

**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来、遊技機の一例であるパチンコ遊技機には、揺動可能とした揺動手段を備えるものがある（例えば、特許文献 1）。揺動手段を備えるパチンコ遊技機では、揺動手段が揺動することで揺動演出を実行可能である。

**【先行技術文献】****【特許文献】**

40

**【0003】**

【特許文献 1】特開 2020 - 028484 号公報

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

揺動演出を実行可能に構成される遊技機では、揺動演出を適切に実行することが望まれている。

**【課題を解決するための手段】****【0005】**

上記課題を解決する遊技機は、所定の図柄を用いた変動ゲームを実行可能であり、透過

50

部を介して変動ゲームを視認可能に構成された遊技機において、揺動可能な揺動手段と、演出の実行に関する制御を実行可能な演出制御手段と、を備え、変動ゲームにおける前記所定の図柄に関する状態には、少なくとも一部の前記所定の図柄が変動する変動状態と、前記所定の図柄が確定的に停止する特定停止状態と、があり、変動ゲームでは、前記所定の図柄が確定的に停止することにより変動ゲームの結果が導出され、前記特定停止状態となって変動ゲームが終了した後に所定期間が経過すると、次の変動ゲームを開始可能であり、前記演出には、前記揺動手段が揺動することで実行可能な揺動演出があり、前記揺動演出が実行されることに伴って、前記透過部が揺動可能であり、所定回数の変動ゲームが実行された場合において、前記変動状態であるときに前記揺動演出が実行される確率は、前記所定期間であるときに前記揺動演出が実行される確率よりも高くなっていることを要旨とする。 10

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、揺動演出を適切に実行できる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】図1は、パチンコ遊技機を模式的に示す斜視図である。

【図2】図2は、前枠を開放したパチンコ遊技機を模式的に示す斜視図である。

【図3】図3は、遊技盤を模式的に示す正面図である。

【図4】図4は、パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。 20

【図5】図5は、変動パターンの一例を説明するための説明図である。

【図6】図6(a)～図6(g)は、演出ゲームが実行されたときにおける演出表示装置の表示の一例を示す模式図である。

【図7】図7は、演出図柄が仮停止表示されているときにおける演出表示装置の表示の一例を示す模式図である。

【図8】図8(a)～図8(c)は、演出ゲームにおける演出図柄に関する状態の遷移の一例を示すタイミングチャートである。

【図9】図9は、揺動演出が実行されたときにおける透過部の変位の一例を示す模式図である。

【図10】図10(a)及び図10(b)は、可動体演出が実行されたときにおける可動体の変位と、エフェクト演出が実行されたときにおける演出表示装置の表示と、の一例を示す模式図である。 30

【図11】図11は、揺動演出の実行確率の一例を説明するための説明図である。

【図12】図12は、可動体演出の実行確率の一例を説明するための説明図である。

【図13】図13は、変動状態、仮停止状態、確定停止状態、及びインターバル期間における演出図柄の表示態様と、透過部の揺動態様と、揺動演出の実行確率と、可動体演出の実行確率と、エフェクト演出の実行確率と、の一例を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

パチンコ遊技機の一実施形態について説明する。以下の説明において、上、下、左、右、前(表)、及び後(裏)は、遊技者から見たときの各方向を示す。 40

図1及び図2に示すように、遊技機の一例であるパチンコ遊技機10(以下、遊技機10と示す)は、枠体11を備える。枠体11は、外枠11aと、中枠11bと、前枠11cと、を含んで構成される。外枠11aは、遊技店などの島設備に固定される。中枠11bは、外枠11aに対して開閉できるように支持される。中枠11bは、遊技盤YBを保持する。前枠11cは、中枠11bに対して開閉できるように支持される。前枠11cは、遊技盤YBの遊技領域YBaを覆う透過部12と、当該透過部12を支持する支持部20と、を有する。透過部12は、上下方向に変位可能に支持される。本実施形態において、透過部12は、ガラスである。これに限らず、透過部12は、アクリル板であってもよい。透過部12は、当該透過部12を介して遊技領域YBaを視認可能とした透明度が高 50

い部材であるとよい。なお、図 1 において、透過部 12 は、一部を残して図示が省略されているが、実際には前枠 11c の開口部 21 の全部を覆う。前枠 11c は、透過部 12 が設けられている第 1 枠体に相当する。

【0009】

遊技機 10 は、発射ハンドル H D を備える。遊技機 10 は、発射ハンドル H D が操作されることにより、遊技媒体としての遊技球を発射可能に構成される。発射ハンドル H D は、前枠 11c に設けられている。本実施形態において、発射ハンドル H D は、遊技者が操作可能な操作手段に相当する。

【0010】

遊技機 10 は、装飾ランプ L A を備える。装飾ランプ L A は、内蔵された発光体を点灯、点滅、及び消灯させる発光演出を実行可能である。装飾ランプ L A は、内蔵された発光体を点灯、点滅、及び消灯させる発光報知を実行可能である。装飾ランプ L A は、前枠 11c に設けられている。遊技機 10 は、スピーカ S P を備える。スピーカ S P は、所定の音声を出力する音声演出を実行可能である。スピーカ S P は、所定の音声を出力する音声報知を実行可能である。例えば、所定の音声は、楽曲、効果音、及び所定の文字列を読み上げる人の声などである。スピーカ S P は、前枠 11c に設けられている。

【0011】

遊技機 10 は、演出表示装置 E H を備える。演出表示装置 E H は、画像を表示可能な画像表示部 G H を有する。例えば、画像表示部 G H は、液晶パネル及び有機 E L パネルなどである。演出表示装置 E H は、所定の画像を表示する表示演出を実行可能である。演出表示装置 E H は、所定の画像を表示する表示報知を実行可能である。例えば、所定の画像は、演出図柄、キャラクタ、風景、文字列、数字、及び記号などの画像である。本実施形態において、演出表示装置 E H は、所定の報知を実行可能な報知手段に相当する。演出表示装置 E H は、透過部 12 を介して画像表示部 G H を視認可能となるように、遊技盤 Y B に組み付けられている。つまり、演出表示装置 E H は、中枠 11b に設けられている。本実施形態において、中枠 11b は、演出表示装置 E H が設けられている第 2 枠体に相当する。

【0012】

遊技機 10 は、揺動装置 14 を備える。揺動装置 14 は、前枠 11c に設けられている。揺動装置 14 は、当該揺動装置 14 自体が揺動することにより、揺れを発生可能に構成される。本実施形態において、揺動装置 14 は、偏心モータである。揺動装置 14 は、重心に偏りがある錘と、D C モータと、を含んで構成される。D C モータは、入力される電圧に応じて回転数が異なる。揺動装置 14 の揺動回数（揺れの回数）は、D C モータの回転数に応じて異なる。揺動装置 14 の揺動回数は、D C モータの回転数が多いほど多くなる。揺動装置 14 の揺れ幅は、錘の質量と、偏心率（偏心の度合い）と、に応じて異なる。揺動装置 14 の揺れ幅は、錘の質量が大きいほど大きくなる。揺動装置 14 の揺れ幅は、偏心率が大きいほど大きくなる。揺動装置 14 の揺れ幅は、揺動装置 14 が変位可能な変位量として捉えることができる。

【0013】

遊技機 10 では、揺動装置 14 を揺動させることで、揺動演出を実行可能に構成される。揺動装置 14 は、透過部 12 の下方に設けられている。揺動装置 14 は、支持部 20 の下端部に近接した位置に設けられている。揺動装置 14 は、発生した揺れを、支持部 20 を介して透過部 12 に付与可能である。つまり、透過部 12 は、揺動装置 14 が揺動することに伴って揺動する。遊技機 10 は、揺動装置 14 が揺動することで、透過部 12 が揺動する揺動演出を実行可能に構成される。本実施形態において、揺動装置 14 は、揺動可能な揺動手段に相当する。

【0014】

ここで、揺動装置 14 は、透過部 12 及び演出表示装置 E H よりも下方に設けられている。揺動装置 14 は、演出表示装置 E H よりも透過部 12 に近い位置に設けられている。具体的に、揺動装置 14 の上端部から透過部 12 の下端部までの上下方向（垂直方向）の

10

20

30

40

50

距離は、揺動装置 1 4 の上端部から演出表示装置 E H の下端部までの上下方向の距離よりも短い。揺動装置 1 4 は、演出表示装置 E H よりも遊技者側（前側）に設けられている。揺動装置 1 4 は、透過部 1 2 の真下又は略真下に設けられている。よって、揺動装置 1 4 から透過部 1 2 までの上下方向に直交する前後方向（以下、奥行方向と示す）の距離は、揺動装置 1 4 から演出表示装置 E H までの奥行方向の距離よりも短い。したがって、揺動装置 1 4 から演出表示装置 E H までの距離は、揺動装置 1 4 から透過部 1 2 までの距離よりも長い。

#### 【 0 0 1 5 】

図 3 に示すように、遊技機 1 0 は、特別図柄変動ゲーム（以下、特別ゲームと示す）を表示可能な表示部として、第 1 特別図柄表示部 1 3 a 及び第 2 特別図柄表示部 1 3 b を備える。特別ゲームでは、特別図柄が変動表示され、最終的に特別図柄が確定停止表示される。特別図柄は、特別ゲームの結果として当り抽選の結果を報知するための図柄である。特別ゲームには、第 1 特別ゲームと、第 2 特別ゲームと、がある。第 1 特別図柄表示部 1 3 a は、最終的に特別図柄の一例である第 1 特別図柄が確定停止表示される第 1 特別ゲームを表示する。第 2 特別図柄表示部 1 3 b は、最終的に特別図柄の一例である第 2 特別図柄が確定停止表示される第 2 特別ゲームを表示する。本明細書において、図柄について「変動表示」とは、時間の経過とともに図柄の種類が変化して表示されていることを意味する。本明細書において、図柄について「確定停止表示」とは、時間の経過とともに図柄の種類が変化せずに、図柄が確定的に停止表示されていることを意味する。第 2 特別ゲームは、第 1 特別ゲームに対して優先的に実行される。第 1 特別ゲーム及び第 2 特別ゲームは、同時に並行して実行されない。

10

20

#### 【 0 0 1 6 】

特別図柄には、大当り図柄と、はずれ図柄と、がある。遊技機 1 0 では、当り抽選で大当りに当選した場合に、特別ゲームにおいて大当り図柄が確定停止表示され、当該特別ゲームの終了後、大当り遊技が生起（付与）される。遊技機 1 0 では、当り抽選で大当りに当選しなかった場合に、特別ゲームにおいてははずれ図柄が確定停止表示される。

#### 【 0 0 1 7 】

遊技機 1 0 は、第 1 特別保留表示部 1 3 c を備える。第 1 特別保留表示部 1 3 c は、保留条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで、実行が保留されている第 1 特別ゲームの回数（以下、第 1 特別保留数と示す）を特定可能な情報を表示する。遊技機 1 0 は、第 2 特別保留表示部 1 3 d を備える。第 2 特別保留表示部 1 3 d は、保留条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで、実行が保留されている第 2 特別ゲームの回数（以下、第 2 特別保留数と示す）を特定可能な情報を表示する。本実施形態において、第 1 特別保留数及び第 2 特別保留数の上限数は、それぞれ 4 である。

30

#### 【 0 0 1 8 】

遊技機 1 0 は、普通図柄表示部 1 3 e を備える。普通図柄表示部 1 3 e は、普通ゲームを表示する。普通ゲームでは、普通図柄が変動表示され、最終的に普通図柄が確定停止表示される。普通図柄は、普通ゲームの結果として普通抽選の結果を報知するための図柄である。普通図柄には、普通当り図柄と、普通はずれ図柄と、がある。遊技機 1 0 では、普通抽選で普通当りに当選すると、普通ゲームにおいて普通当り図柄が確定停止表示され、当該普通ゲームの終了後、普通当り遊技が生起（付与）される。遊技機 1 0 では、普通抽選で普通当りに当選しなかった場合に、普通ゲームにおいて普通はずれ図柄が確定停止表示される。遊技機 1 0 は、普通保留表示部 1 3 f を備える。普通保留表示部 1 3 f は、保留条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで、実行が保留されている普通ゲームの回数（以下、普通保留数と示す）を特定可能な情報を表示する。本実施形態において、普通保留数の上限数は、4 である。

40

#### 【 0 0 1 9 】

遊技機 1 0 に備えられた遊技盤 Y B の前面側には、遊技媒体の一例である遊技球が流下する遊技領域 Y B a が形成されている。遊技盤 Y B には、正面視における略中央に、開口窓 Y B b が形成されている。開口窓 Y B b には、各種の意匠が施されたセンター枠 W が組

50

み付けられている。

【 0 0 2 0 】

遊技機 1 0 は、第 1 始動口 1 5 を備える。遊技機 1 0 は、第 1 始動口 1 5 へ入球した遊技球を検知する第 1 始動センサ S E 1 を備える（図 4 に示す）。遊技機 1 0 では、遊技球が第 1 始動センサ S E 1 によって検知されると、第 1 特別ゲームの保留条件が成立し得るとともに、予め定めた個数の賞球の払出条件が成立する。第 1 始動口 1 5 は、遊技球を入球させることができるように常に開放されている。

【 0 0 2 1 】

遊技機 1 0 は、第 2 始動口 1 6 を備える。遊技機 1 0 は、第 2 始動口 1 6 へ入球した遊技球を検知する第 2 始動センサ S E 2 を備える（図 4 に示す）。遊技機 1 0 では、遊技球が第 2 始動センサ S E 2 によって検知されると、第 2 特別ゲームの保留条件が成立し得るとともに、予め定めた個数の賞球の払出条件が成立する。遊技機 1 0 は、遊技球が第 2 始動口 1 6 へ入球可能な第 1 状態と、遊技球が第 2 始動口 1 6 へ入球不能な第 2 状態と、に動作可能な普通可変部材 1 7 を備える。遊技機 1 0 は、普通可変部材 1 7 を動作させる手段として、普通ソレノイド S L 1 を備える（図 4 に示す）。普通可変部材 1 7 は、普通当り遊技において第 1 状態に動作される。

【 0 0 2 2 】

遊技機 1 0 は、大入賞口 1 8 を備える。遊技機 1 0 は、大入賞口 1 8 へ入球した遊技球を検知する特別入賞センサ S E 3 を備える（図 4 に示す）。遊技機 1 0 では、遊技球が特別入賞センサ S E 3 によって検知されると、予め定めた個数の賞球の払出条件が成立する。遊技機 1 0 は、遊技球が大入賞口 1 8 へ入球可能な第 1 状態と、遊技球が大入賞口 1 8 へ入球不能な第 2 状態と、に動作可能な特別可変部材 1 9 を備える。遊技機 1 0 は、特別可変部材 1 9 を動作させる手段として、特別ソレノイド S L 2 を備える（図 4 に示す）。特別可変部材 1 9 は、大当り遊技において第 1 状態に動作される。

【 0 0 2 3 】

遊技機 1 0 は、ゲート 2 5 を備える。遊技機 1 0 は、ゲート 2 5 へ入球した遊技球を検知する普通始動センサ S E 4 を備える（図 4 に示す）。遊技機 1 0 は、遊技球が普通始動センサ S E 4 によって検知されると、普通ゲームの保留条件が成立し得る一方、賞球の払出条件が成立しない。

【 0 0 2 4 】

遊技機 1 0 は、アウト口 2 7 を備える。アウト口 2 7 は、遊技領域 Y B a の下端部において形成される。遊技領域 Y B a へ発射された遊技球のうち、第 1 始動口 1 5、第 2 始動口 1 6、及び大入賞口 1 8 の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口 2 7 から機外へと排出される。

【 0 0 2 5 】

遊技機 1 0 は、発射ハンドル H D の操作量（回動量）に応じて、遊技球の発射強度を調整できる。遊技機 1 0 では、センター枠 W の左側領域及びセンター枠 W の右側領域の何れかを流下するように、遊技球を打ち分けることができる。左側領域における遊技球の流下経路 R 1 には、第 1 始動口 1 5 が配設されている。遊技機 1 0 では、遊技領域 Y B a のうち、左側領域を流下するように遊技球を発射することで、第 1 始動口 1 5 に入球させることが可能である。以下の説明では、遊技球の発射強度のうち遊技球が左側領域を流下するように発射される発射強度で遊技球を発射することを「左打ち」と示す。右側領域における遊技球の流下経路 R 2 には、第 2 始動口 1 6、大入賞口 1 8、及びゲート 2 5 が配設されている。遊技機 1 0 では、遊技領域 Y B a のうち、右側領域を流下するように遊技球を発射することで、第 2 始動口 1 6、大入賞口 1 8、及びゲート 2 5 に入球させることが可能である。以下の説明では、遊技球の発射強度のうち遊技球が右側領域を流下するように発射される発射強度で遊技球を発射することを「右打ち」と示す。

【 0 0 2 6 】

遊技機 1 0 は、可動体 E Y を備える。本実施形態において、可動体 E Y は、満月を模した形状である。これに限らず、可動体 E Y は、文字やキャラクタを模した形状であっても

10

20

30

40

50

よい。可動体 E Y は、遊技盤 Y B に設けられている。可動体 E Y は、演出表示装置 E H よりも前方に設けられている。可動体 E Y は、当該可動体 E Y を変位させる手段として、ステッピングモータ S M を備える（図 4 に示す）。可動体 E Y は、原位置 G I と、演出位置 E I と、の間で変位可能に構成されている。図 3 では、原位置 G I に位置しているときの可動体 E Y を実線で示し、演出位置 E I に位置しているときの可動体 E Y を二点鎖線で示す。演出位置 E I は、原位置 G I に比して、正面視における画像表示部 G H の中央寄りに突出する位置である。また、演出位置 E I は、遊技者から見たときに、原位置 G I に比して、可動体 E Y が画像表示部 G H（画像表示領域）と重なる面積が広い位置である。このため、可動体 E Y が演出位置 E I に位置しているとき、可動体 E Y が原位置 G I に位置しているときに比して、画像表示部 G H（画像表示領域）が視認し難くなる。本実施形態において、原位置 G I は、第 1 位置に相当する。演出位置 E I は、第 2 位置に相当する。遊技機 10 は、可動体 E Y が変位する可動体演出を実行可能に構成される。本実施形態において、可動体 E Y は、可動部に相当する。

10

#### 【0027】

次に、遊技機 10 の遊技状態について説明する。

遊技機 10 は、大当たり確率を高確率に変動させる確率変動機能と、第 2 始動口 16 への遊技球の入球を補助する入球補助機能と、を搭載している。遊技機 10 における遊技状態は、これらの機能の作動状態（作動及び非作動）を組み合わせる構成される。

#### 【0028】

確率変動機能（以下、確変機能と示す）について説明する。

20

遊技機 10 は、大当たり確率が異なる状態として、複数の確率状態を備える。複数の確率状態には、低確率状態と、当該低確率状態に比して大当たり確率が高い高確率状態と、がある。確変機能が作動すると、確率状態が低確率状態から高確率状態へと移行し、当り抽選で大当たりに当選する可能性が高まる。このため、高確率状態は、低確率状態よりも遊技者にとって有利な状態である。

#### 【0029】

入球補助機能について説明する。

入球補助機能は、第 2 始動口 16 への入球を補助する機能であり、所謂「電サポ機能」である。遊技機 10 は、第 2 始動口 16 への遊技球の入球率が異なる状態として、複数の入球状態を備える。複数の入球状態には、非時短状態と、当該非時短状態に比して第 2 始動口 16 への単位時間あたりの遊技球の入球率が高い時短状態と、がある。時短状態は、所謂「電サポ状態」、「高ベース状態」である。非時短状態は、所謂「非電サポ状態」、「低ベース状態」である。時短状態及び非時短状態では、第 1 始動口 15 への単位時間あたりの遊技球の入球率が同じである。時短状態では、第 2 始動口 16 への単位時間あたりの遊技球の入球率が向上して、第 1 始動口 15 よりも第 2 始動口 16 へ遊技球が入球し易くなる。このため、時短状態では、第 2 始動口 16 に遊技球が入球し易いように右打ちすることが推奨される。一方、非時短状態では、第 2 始動口 16 への単位時間あたりの遊技球の入球率が時短状態に比して低く、第 1 始動口 15 よりも第 2 始動口 16 へ遊技球が入球し難いため、左打ちすることが推奨される。遊技機 10 では、入球補助機能が作動すると、入球状態が非時短状態から時短状態に移行する。時短状態は、第 2 始動口 16 への単位時間あたりの遊技球の入球率が向上し、非時短状態に比して第 2 特別ゲームの保留条件を成立させ易く、かつ第 2 始動口 16 への入球に伴う賞球の払出条件を成立させ易くなる。このため、時短状態は、非時短状態よりも遊技者にとって有利な状態である。

30

40

#### 【0030】

例えば、時短状態は、次に説明する 3 つの制御のうち任意に選択できる 1 つの制御を実行することによって、又は、複数の制御を組み合わせる実行することによって実現できる。第 1 制御は、普通ゲームの変動時間を、非時短状態のときよりも短くする制御である。第 2 制御は、普通抽選における普通当り確率を、非時短状態のときよりも高確率に変動させる制御である。第 3 制御は、1 回の普通当り遊技において普通可変部材 17 が第 1 状態となる時間を、非時短状態のときよりも長くする制御である。なお、第 3 制御としては、

50

1回の普通当り遊技において普通可変部材17が第1状態へ動作される回数を、非時短状態のときよりも多くする制御、及び、普通当り遊技において普通可変部材17が第1状態へ動作されてから第2状態へ動作されるまでの時間を、非時短状態のときよりも長くする制御のうち、少なくとも一方の制御を行うとよい。

#### 【0031】

時短状態は、次に説明する第4制御を組み合わせて実現してもよい。第4制御は、特別ゲームの変動時間（平均変動時間）を、非時短状態のときよりも短くする制御である。これにより、時短状態は、非時短状態に比して特別ゲームの平均変動時間が短くなる。特別ゲームの平均変動時間は、単位回数の特別ゲームが実行されたと仮定したときに、単位回数の特別ゲームにおける変動時間の積算時間を、単位回数で除算して求めることができる。時短状態では、非時短状態であるときよりも、単位時間あたりで実質的に実行可能な特別ゲームの回数が増加する。つまり、特別ゲームの保留の消化効率が向上する。

10

#### 【0032】

大当りについて説明する。

遊技機10は、特別図柄の大当り図柄として、複数種類の大当り図柄を備える。大当り図柄の種類は、大当りの種類でもある。大当り図柄は、1又は複数の種類に分類される。本実施形態では、通常図柄及び特定図柄の2種類に分類される。遊技機10では、大当り図柄の種類（大当りの種類）に応じた大当り遊技が付与される。

#### 【0033】

大当り遊技では、最初に、予め定めたオープニング時間にわたって大当り遊技の開始を特定可能なオープニング演出が行われる。大当り遊技では、オープニング時間の経過後に、大入賞口18を開放するラウンド遊技が予め定めた上限回数を上限として行われる。1回のラウンド遊技は、予め定めた上限個数の遊技球が入球するか、又は、予め定めた上限時間が経過すると終了される。ラウンド遊技において、大入賞口18は、所定の開放態様で開放される。大当り遊技は、大入賞口18に遊技球が入球することにより、遊技球を獲得することが可能である。このため、大当り遊技では、大入賞口18に遊技球が入球し易いように右打ちすることが推奨される。大当り遊技は、遊技者が所有する遊技球を増加させることが可能であるから、遊技者にとって特に有利な状態である。本実施形態において、大当り遊技が生起（付与）されることは、有利状態に制御されることに相当する。各ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。大当り遊技では、最終回のラウンド遊技が終了すると、予め定めたエンディング時間にわたって大当り遊技の終了を特定可能なエンディング演出が行われる。大当り遊技は、エンディング時間の経過に伴って終了される。

20

30

#### 【0034】

演出表示装置EHが実行可能な表示演出について説明する。

演出表示装置EHでは、表示演出の1つとして、演出ゲームが表示される。演出ゲームでは、複数列の演出図柄が変動表示され、最終的に演出図柄の組合せ（以下、図柄組合せと示す）が確定停止表示される。本実施形態において、演出ゲームは、変動ゲームに相当する。演出図柄は、「飾り図柄」や「装飾図柄」ともいわれる。本実施形態において、演出ゲームは、左図柄列HZ、中図柄列NZ、及び右図柄列MZの演出図柄をそれぞれ所定方向（本実施形態では、下方向）に変動表示（スクロール表示）させて行われる。本実施形態の演出図柄には、「1」～「9」の9種類の演出図柄がある。本実施形態において、演出ゲームは、「1」「2」「3」・・・「8」「9」「1」・・・のようにスクロール表示させて行われる。本実施形態において、演出図柄は、所定の図柄に相当する。

40

#### 【0035】

演出ゲームは、特別ゲームとともに開始され、特別ゲームとともに終了される。演出ゲームでは、演出ゲームの結果として、複数列の演出図柄が確定停止表示される。演出ゲームでは、特別ゲームで確定停止表示される特別図柄に応じた図柄組合せが確定停止表示される。演出ゲームにおいて図柄組合せが確定停止表示されることは、演出ゲームの結果が導出されることに相当する。特別ゲームにおいて大当り図柄が確定停止表示されるとき、

50



演出ゲームでは、大当り図柄組合せが確定停止表示される。したがって、演出ゲームの結果として大当り図柄組合せが確定停止表示されたときには、大当り遊技が付与されることを特定可能である。大当り図柄組合せは、「７７７」などのように、全部の図柄列の演出図柄が同一の演出図柄となる図柄組合せである。本実施形態において、演出ゲームの結果として大当り図柄組合せが確定停止表示されることは、演出ゲームの結果として特別結果が導出されることに相当する。特別ゲームにおいてははずれ図柄が確定停止表示されるとき、演出ゲームでは、はずれ図柄組合せが確定停止表示される。はずれ図柄組合せは、例えば、「７３８」や「７８７」などのように、少なくとも一部の図柄列の演出図柄が他の図柄列の演出図柄とは異なる演出図柄となる図柄組合せである。

#### 【００３６】

10

演出ゲームでは、リーチが形成されると、リーチ演出が実行される。リーチは、複数である特定の図柄列において同一の演出図柄が仮停止表示されており、かつ他の図柄列において演出図柄が引き続き変動表示されている状態である。本明細書において、図柄について「仮停止表示」とは、図柄が変動表示されておらず、図柄が確定停止表示される前に、図柄が揺れて表示されていることを意味する。「仮停止表示」は、「一旦停止表示」ともいわれる。本実施形態では、左図柄列ＨＺ及び右図柄列ＭＺが特定の図柄列に相当し、中図柄列ＮＺが他の図柄列に相当する。リーチ演出には、ノーマルリーチ演出（以下、ＮＲ演出と示す）と、ＮＲ演出の開始後に行われるスーパーリーチ演出（以下、ＳＲ演出と示す）と、がある。ＳＲ演出は、例えば、ＮＲ演出の演出内容を発展させる内容で実行される。ＳＲ演出は、ＮＲ演出に比して大当り期待度が高い。大当り期待度は、非大当りの場合の出現率と大当りの場合の出現率を合算した全体出現率に対する大当りの場合の出現率の割合によって算出することができる。

20

#### 【００３７】

次に、遊技機１０の電氣的構成を説明する。

図４に示すように、遊技機１０は、主制御基板４０と、副制御基板５０と、電源ユニット６０と、を備える。主制御基板４０と、副制御基板５０とは、主制御基板４０から副制御基板５０へ一方方向に制御信号を出力可能となるように接続されている。主制御基板４０は、各種の制御を行うとともに、各種の制御情報（制御コマンド）を出力する。副制御基板５０は、主制御基板４０が出力する各種の制御コマンドに基づいて、演出の実行に関する制御を行う。

30

#### 【００３８】

まず、主制御基板４０について説明する。

主制御基板４０は、マイクロプロセッサ４１を備える。マイクロプロセッサ４１は、処理部（以下、主ＣＰＵ４２と示す）と、記憶部と、を備える。主ＣＰＵ４２は、主制御プログラムを実行することにより、各種の処理を実行する。マイクロプロセッサ４１の記憶部には、情報の読出しが可能であり、かつ情報の書込みが不能なＲＯＭ領域（以下、主ＲＯＭ４３と示す）と、情報の読出しが可能であり、かつ情報の書込みが可能なＲＷＭ領域（以下、主ＲＷＭ４４と示す）と、がある。

#### 【００３９】

主ＲＯＭ４３は、主制御プログラムや、各種の判定や抽選に用いる判定値やテーブルなどを記憶している。主ＲＯＭ４３は、当り抽選で大当りに当選したか否かの判定に用いられる大当り判定値を記憶している。主ＲＯＭ４３は、大当り図柄抽選に用いられる大当り図柄判定値を記憶している。大当り図柄抽選は、当り抽選で大当りに当選した場合に確定停止表示する大当り図柄を決める抽選である。主ＲＯＭ４３は、変動パターン抽選に用いられる変動パターン判定値を記憶している。変動パターン抽選は、変動パターンを決める抽選である。

40

#### 【００４０】

主ＲＯＭ４３は、複数種類の変動パターンを記憶している。変動パターンは、特別図柄の変動表示が開始してから、当該変動表示が終了するまでの変動時間を特定可能な情報である。つまり、変動時間は、特別ゲームにおいて特別図柄の変動表示が行われている時間

50

である。変動パターンは、特別ゲームの実行中に行う演出ゲームの変動内容（演出内容）の少なくとも一部を特定可能な情報である。変動パターンには、大当たり変動パターンと、はずれ変動パターンと、がある。大当たり変動パターンは、最終的に大当たり図柄組合せを確定停止表示する変動パターンである。大当たり変動パターンに基づく演出ゲームは、リーチ演出を経て最終的に大当たり図柄組合せが確定停止表示される変動内容となる。はずれ変動パターンは、最終的にははずれ図柄組合せを確定停止表示する変動パターンである。はずれ変動パターンに基づく演出ゲームは、リーチ演出を経て、又はリーチ演出を経ないで、最終的にははずれ図柄組合せが確定停止表示される変動内容となる。

#### 【 0 0 4 1 】

図 5 に示すように、変動パターンには、変動パターン H P 1 1 ~ H P 1 5 がある。これに限らず、変動パターンには、変動パターン H P 1 1 ~ H P 1 5 に代えて、又は、加えて、変動パターン H P 1 1 ~ H P 1 5 とは異なる変動パターンがあってもよい。変動パターンには、非時短状態であるときに決定可能な変動パターンと、時短状態であるときに決定可能な変動パターンと、があってもよい。この場合、時短状態であるときに決定可能な変動パターンに定められた特別ゲームの変動時間は、非時短状態であるときに決定可能な変動パターンに定められた特別ゲームの変動時間に比して、短い、又は、短いことが多くてもよい。

#### 【 0 0 4 2 】

変動パターン H P 1 1 は、リーチ演出を経ないで、最終的にははずれ図柄組合せを確定停止表示する変動パターンである。変動パターン H P 1 2 は、N R 演出を経て、最終的にははずれ図柄組合せを確定停止表示する変動パターンである。変動パターン H P 1 3 は、N R 演出及び S R 演出を経て、最終的にははずれ図柄組合せを確定停止表示する変動パターンである。変動パターン H P 1 4 は、N R 演出を経て、最終的に大当たり図柄組合せを確定停止表示する変動パターンである。変動パターン H P 1 5 は、N R 演出及び S R 演出を経て、最終的に大当たり図柄組合せを確定停止表示する変動パターンである。

#### 【 0 0 4 3 】

主 R W M 4 4 は、主 C P U 4 2 による処理の結果に応じて書き換えられる様々な情報を記憶する。例えば、主 R W M 4 4 が記憶する情報は、フラグ、カウンタ、及びタイマなどである。マイクロプロセッサ 4 1 は、ハードウェア乱数を生成する乱数回路 4 5 を備える。マイクロプロセッサ 4 1 は、主 C P U 4 2 による乱数生成処理によって、ソフトウェア乱数を生成可能であってもよい。なお、主 C P U 4 2、主 R O M 4 3、主 R W M 4 4、及び乱数回路 4 5 は、マイクロプロセッサ 4 1 としてワンチップに構成されることに限らず、それぞれ別体に構成されていてもよい。

#### 【 0 0 4 4 】

主制御基板 4 0 は、センサ S E 1 ~ S E 4 と接続されている。主 C P U 4 2 は、センサ S E 1 ~ S E 4 が遊技球を検知したときに出力する検知信号を入力可能に構成される。主制御基板 4 0 は、表示部 1 3 a ~ 1 3 f と接続されている。主 C P U 4 2 は、表示部 1 3 a ~ 1 3 f の表示内容を制御可能に構成される。主制御基板 4 0 は、ソレノイド S L 1 , S L 2 と接続されている。主 C P U 4 2 は、ソレノイド S L 1 , S L 2 の動作を制御することによって、可変部材 1 7 , 1 9 の動作を制御可能に構成される。

#### 【 0 0 4 5 】

副制御基板 5 0 について説明する。

副制御基板 5 0 は、副 C P U 5 1 と、副 R O M 5 2 と、副 R W M 5 3 と、を備える。副 C P U 5 1 は、副制御プログラムを実行することにより、演出に関する各種の処理を行う。副 C P U 5 1 は、主 C P U 4 2 から入力した制御コマンドに基づいて演出の実行に関する処理を実行する。副 R O M 5 2 は、副制御プログラムや、所定の抽選に用いる判定値などを記憶している。副 R O M 5 2 は、表示演出に用いる表示演出データ、発光演出に用いる発光演出データ、及び音声演出に用いる音声演出データ、揺動演出に用いる揺動演出データ、及び可動体演出に用いる可動体演出データを記憶している。また、副 R O M 5 2 は、表示報知に用いる表示報知データ、発光報知に用いる発光報知データ、及び音声報知に

用いる音声報知データを記憶している。

【 0 0 4 6 】

副 R W M 5 3 は、遊技機 1 0 の動作中に書き換えられる様々な情報を記憶する。例えば、副 R W M 5 3 が記憶する情報は、フラグ、カウンタ、及びタイマなどである。また、副制御基板 5 0 は、副 C P U 5 1 による乱数生成処理によって、ソフトウェア乱数を生成可能に構成される。なお、副制御基板 5 0 は、乱数回路を備え、ハードウェア乱数を生成可能であってもよい。

【 0 0 4 7 】

副制御基板 5 0 は、装飾ランプ L A と接続されている。副 C P U 5 1 は、装飾ランプ L A の発光態様を制御可能に構成される。副制御基板 5 0 は、スピーカ S P と接続されている。副 C P U 5 1 は、スピーカ S P の出力態様を制御可能に構成される。副制御基板 5 0 は、演出表示装置 E H と接続されている。副 C P U 5 1 は、演出表示装置 E H の表示内容を制御可能に構成される。副制御基板 5 0 は、揺動装置 1 4 と接続されている。副 C P U 5 1 は、揺動装置 1 4 の揺動態様を制御可能に構成される。副制御基板 5 0 は、ステッピングモータ S M と接続されている。副 C P U 5 1 は、ステッピングモータ S M を制御することにより、可動体 E Y の動作態様を制御可能に構成される。本実施形態において、副 C P U 5 1 は、演出の実行に関する制御を実行可能な演出制御手段に相当する。

【 0 0 4 8 】

次に、電源ユニット 6 0 について説明する。

電源ユニット 6 0 は、電源スイッチ 6 0 a を備える。電源スイッチ 6 0 a は、オン状態及びオフ状態の何れかに切り替える操作が可能であって、切り替え後の操作状態を維持するように構成される。本実施形態では、外部電源から遊技機 1 0 へ電力が供給されている状態において、電源スイッチ 6 0 a をオフ状態からオン状態に操作にすると、各制御基板 4 0 , 5 0 に電力が供給される。そして、本実施形態では、外部電源から遊技機 1 0 へ電力が供給されている状態において、電源スイッチ 6 0 a をオン状態からオフ状態に操作にすると、各制御基板 4 0 , 5 0 への電力が遮断される。したがって、遊技機 1 0 を起動するためには、電源スイッチ 6 0 a をオン状態に操作したまま、外部電源からの電力供給を開始するか、外部電源からの電力供給をしている状態のまま、電源スイッチ 6 0 a をオフ状態からオン状態に操作にする。本明細書において、「電力供給が開始される」ことは、電源スイッチ 6 0 a を操作するなどして、各制御基板 4 0 , 5 0 に対して電力が供給されている状態となることを意味し、「電力供給が遮断される」ことは、各制御基板 4 0 , 5 0 に対して電力が供給されていない状態となることを意味する。

【 0 0 4 9 】

遊技機 1 0 は、バックアップ機能を搭載している。バックアップ機能は、外部電源からの電力供給が遮断した場合でも遊技機 1 0 の制御に関する各種の情報を内部的に保持（バックアップ）しておき、電力供給が開始されたときに、保持している各種の情報に基づいて遊技機 1 0 の状態を復帰する機能である。

【 0 0 5 0 】

本実施形態において、主 R W M 4 4 は、電力供給が遮断されても、電力供給が遮断されたときに記憶している各種の情報を所定の期間にわたって保持可能に構成される。主 R W M 4 4 は、電源ユニット 6 0 に搭載されたバックアップ用電源（例えば、電気二重層コンデンサ）から供給される電力によって、電力供給が遮断された後にも各種の情報を保持可能に構成される。主 R W M 4 4 は、電力の供給を受けない状態であっても記憶内容を保持可能な不揮発性メモリであることにより、電力供給が遮断された後にも各種の情報を保持するようになっていてもよい。

【 0 0 5 1 】

本実施形態では、主 R W M 4 4 に記憶されている一部又は全部の情報がバックアップの対象となる。主 R W M 4 4 におけるバックアップの対象となる各種の情報には、遊技の進行に関する遊技情報がある。例えば、遊技情報には、特別ゲームに関する情報と、大当たり遊技に関する情報と、遊技状態に関する情報と、賞球の払出しに関する情報と、がある。

特別ゲームに関する情報には、例えば、第 1 特別保留数及び第 2 特別保留数を特定可能な情報、各種の乱数情報、当り抽選の抽選結果を特定可能な情報、変動パターンを特定可能な情報、特別ゲームで確定停止表示する特別図柄を特定可能な情報がある。大当り遊技に関する情報には、大当り遊技の進行状況を特定可能な情報がある。遊技状態に関する情報には、確変機能、及び入球補助機能の作動状態を特定可能な情報がある。賞球の払出しに関する情報には、未払出しの賞球数を特定可能な情報がある。

【 0 0 5 2 】

また、本実施形態の遊技機 1 0 は、主 R W M 4 4 に記憶されている各種の情報を初期化する操作が可能な R W M クリアスイッチ（不図示）を備える。主 C P U 4 2 は、R W M クリアスイッチ回路を介して R W M クリアスイッチと接続されている。主 C P U 4 2 は、R W M クリアスイッチが操作（押下）されたときに出力する操作信号を入力可能に構成されている。主 C P U 4 2 は、電力供給の開始時に R W M クリアスイッチが操作されていることを示す操作信号を入力している場合に、主 R W M 4 4 に記憶されている各種の情報を初期化する処理（以下、主初期化処理と示す）を実行する。

10

【 0 0 5 3 】

本実施形態において、副 R W M 5 3 は、電力供給が遮断されても、電力供給が遮断されたときに記憶している各種の情報を所定の期間にわたって保持可能に構成される。副 R W M 5 3 は、電源ユニット 6 0 に搭載されたバックアップ用電源から供給される電力によって、電力供給が遮断された後にも各種の情報を保持可能に構成される。副 R W M 5 3 は、電力の供給を受けない状態であっても記憶内容を保持可能な不揮発性メモリであることにより、電力供給が遮断された後にも各種の情報を保持するようになっていてもよい。

20

【 0 0 5 4 】

本実施形態では、副 R W M 5 3 に記憶されている一部又は全部の情報がバックアップの対象となる。副 R W M 5 3 におけるバックアップの対象となる各種の情報には、演出の実行状況を特定可能な演出情報がある。例えば、演出情報は、実行中の演出を特定可能な情報などである。副 C P U 5 1 は、主初期化処理の実行に伴って入力する制御情報（後述する初期化コマンド）に基づいて、副 R W M 5 3 に記憶されている各種の情報を初期化する処理（以下、副初期化処理と示す）を実行する。これに加えて、遊技機 1 0 は、副 R W M 5 3 に記憶されている各種の情報を初期化する操作が可能な副 R W M クリアスイッチを備えてもよい。この場合、副 C P U 5 1 は、副 R W M クリアスイッチが操作されて操作信号を入力すると、副初期化処理を実行してもよい。

30

【 0 0 5 5 】

次に、主制御基板 4 0 の主 C P U 4 2 が行う各種の処理について説明する。

まず、電力供給の開始時の処理について説明する。

電源投入処理において、主 C P U 4 2 は、割込み処理を禁止に設定する。次に、主 C P U 4 2 は、R W M クリアスイッチから操作信号を入力しているか否かに基づいて、R W M クリアスイッチがオン状態に操作されているか否かを判定する。

【 0 0 5 6 】

R W M クリアスイッチがオン状態に操作されている場合、主 C P U 4 2 は、主 R W M 4 4 の主初期化処理を実行する。主初期化処理において、主 C P U 4 2 は、主 R W M 4 4 の記憶内容を初期化する。即ち、主 C P U 4 2 は、電力供給が開始されたことを契機として主 R W M 4 4 の記憶内容を初期化する制御を実行可能である。また、主 C P U 4 2 は、主初期化処理の実行に伴って初期化コマンドを副制御基板 5 0 へ出力する。続いて、主 C P U 4 2 は、特別ゲームを実行可能な状態に制御する。その後、主 C P U 4 2 は、主初期化処理を終了するとともに、割込み処理を許可に設定し、電源投入処理を終了する。

40

【 0 0 5 7 】

一方、R W M クリアスイッチがオン状態に操作されていない場合、主 C P U 4 2 は、バックアップ異常であるか否か、つまり、主 R W M 4 4 の記憶内容に異常があるか否かを確認する。バックアップ異常である場合、主 C P U 4 2 は、R W M クリアスイッチがオン状態に操作されているときと同様に主初期化処理を実行する。

50

## 【 0 0 5 8 】

一方、バックアップ異常ではない場合、主CPU42は、主復帰処理を実行する。主復帰処理において、主CPU42は、復帰コマンドを副制御基板50へ出力する。復帰コマンドは、電力供給が開始されたことと、電力供給が遮断されたときの状態に復帰することと、を特定可能な情報である。その他、主CPU42は、主RWM44に保持（バックアップ）されている各種の情報を特定可能な情報（コマンド）を副制御基板50へ出力する。続いて、主CPU42は、主RWM44に保持されている各種の情報に基づいて、電力供給が遮断されたときの状態に復帰するように制御する。その後、主CPU42は、主復帰処理を終了するとともに、割込み処理を許可に設定し、電源投入処理を終了する。

## 【 0 0 5 9 】

次に、所定の制御周期（本実施形態では4ms）毎に行う割込み処理として実現される各種の処理について説明する。

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

## 【 0 0 6 0 】

特別図柄入力処理において、主CPU42は、第1始動センサSE1から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が第1始動口15へ入球したか否かを判定する。遊技球が第1始動口15へ入球した場合、主CPU42は、主RWM44に記憶されている第1特別保留数が上限数未満であるか否かを判定する。第1特別保留数が上限数未満である場合、主CPU42は、第1特別保留数を1加算して更新する。続けて、主CPU42は、更新後の第1特別保留数を特定可能な情報を表示するように、第1特別保留表示部13cを制御する。主CPU42は、第1特別保留数を特定可能な制御コマンド（以下、第1保留コマンドと示す）を出力バッファに格納する。なお、出力バッファに格納された制御コマンドは、割込み処理として実行される情報出力処理によって副制御基板50へ出力される。このように、第1特別ゲームの保留条件は、第1特別保留数が上限数未満であるとき、遊技球が第1始動センサSE1によって検知されると成立する。

## 【 0 0 6 1 】

次に、主CPU42は、乱数回路45が生成する乱数を取得し、当該取得した乱数に基づく乱数情報を主RWM44に記憶させる。例えば、乱数は、当り抽選に用いる特別当り乱数、大当り図柄の決定に用いる大当り図柄乱数、及び変動パターンの決定に用いる変動パターン乱数などである。主CPU42は、第1特別ゲーム用の乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序を特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。乱数情報は、取得した乱数そのものであってもよく、乱数を所定の手法により加工した情報であってもよい。遊技機10は、第1特別ゲームに用いる乱数情報を主RWM44に記憶させておくことで、当該第1特別ゲームの実行条件が成立するまで、その実行を保留することができる。つまり、遊技機10は、第1始動口15へ遊技球が入球したことに基づいて第1特別ゲームの実行を保留可能に構成される。

## 【 0 0 6 2 】

第1特別ゲーム用の乱数情報を主RWM44に記憶させた場合、第1始動口15へ遊技球が入球していない場合、及び第1特別保留数が上限数未満ではない場合、主CPU42は、第2始動センサSE2から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が第2始動口16へ入球したか否かを判定する。第2始動口16へ遊技球が入球していない場合、主CPU42は、特別図柄入力処理を終了する。遊技球が第2始動口16へ入球している場合、主CPU42は、主RWM44に記憶されている第2特別保留数が上限数未満であるか否かを判定する。第2特別保留数が上限数未満ではない場合、主CPU42は、特別図柄入力処理を終了する。第2特別保留数が上限数未満である場合、主CPU42は、第2特別保留数を1加算して更新する。主CPU42は、更新後の第2特別保留数を特定可能な情報を表示するように、第2特別保留表示部13dを制御する。主CPU42は、第2特別保留数を特定可能な制御コマンド（以下、第2保留コマンドと示す）を出力バッファに格納する。このように、第2特別ゲームの保留条件は、第2特別保留数が上限数未満であるとき、遊技球が第2始動センサSE2によって検知されると成立する。

## 【 0 0 6 3 】

次に、主CPU42は、乱数回路45が生成する乱数を取得し、当該取得した乱数に基づく乱数情報を主RWM44に記憶させる。主CPU42は、第2特別ゲームに用いる乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序を特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。遊技機10は、第2特別ゲームに用いる乱数情報を主RWM44に記憶させておくことで、当該第2特別ゲームの実行条件が成立するまで、その実行を保留することができる。つまり、遊技機10は、第2始動口16へ遊技球が入球したことに基づいて第2特別ゲームの実行を保留可能に構成される。その後、主CPU42は、特別図柄入力処理を終了する。

## 【 0 0 6 4 】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

特別図柄開始処理において、主CPU42は、特別ゲームが実行可能であるか否かを判定する。主CPU42は、大当り遊技中ではなく、特別ゲームの実行中ではなく、特別ゲーム終了後のインターバル期間中ではない場合に肯定判定する。一方、主CPU42は、大当り遊技中、特別ゲームの実行中、又は特別ゲーム終了後のインターバル期間中である場合に否定判定する。特別ゲームを実行不能である場合、主CPU42は、特別図柄開始処理を終了する。特別ゲームの実行可能である場合、主CPU42は、第2特別保留数が1以上であるか否かを判定する。第2特別保留数が1以上ではない場合、主CPU42は、第1特別保留数が1未満であるか否かを判定する。第1特別保留数が1未満である場合、主CPU42は、特別図柄開始処理を終了する。

## 【 0 0 6 5 】

第1特別保留数が1未満ではない場合、主CPU42は、第1特別ゲームを実行させる処理を行う。具体的に、主CPU42は、第1特別保留数を1減算して更新する。主CPU42は、更新後の第1特別保留数を特定可能な情報を表示するように、第1特別保留表示部13cを制御する。そして、主CPU42は、当り抽選を行う。具体的に、主CPU42は、第1特別ゲーム用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主RWM44から取得する。続けて、主CPU42は、取得した乱数情報から特定される特別当り乱数及び大当り判定値を用いて、大当りに当選とするか否かの当り抽選を行う。なお、主CPU42は、現在の確率状態（高確率状態及び低確率状態の何れか）に応じた大当り確率にて当り抽選を行い、大当りに当選したか否かを判定する。高確率状態における大当り確率は、低確率状態における大当り確率に比して高い。

## 【 0 0 6 6 】

当り抽選において大当りに当選した場合、主CPU42は、大当りゲーム処理を行う。大当りゲーム処理において、主CPU42は、乱数情報から特定可能な大当り図柄乱数及び大当り図柄判定値を用いて、大当り図柄抽選を行い、第1特別ゲームにて確定停止表示させる大当り図柄を決定する。そして、主CPU42は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数及び変動パターン判定値を用いて、変動パターン抽選を行い、複数種類の変動パターンの中から変動パターンを選択する。本実施形態において、当り抽選において大当りに当選した場合に決定可能な変動パターンは、変動パターンHP14及び変動パターンHP15である。その後、主CPU42は、特別図柄開始処理を終了する。

## 【 0 0 6 7 】

当り抽選において大当りに当選しなかった場合、主CPU42は、はずれゲーム処理を行う。はずれゲーム処理において、主CPU42は、第1特別ゲームにて確定停止表示させるはずれ図柄を決定する。そして、主CPU42は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数及び変動パターン判定値を用いて、変動パターン抽選を行い、複数種類の変動パターンの中から変動パターンを選択する。本実施形態において、当り抽選において大当りに当選しなかった場合に決定可能な変動パターンは、変動パターンHP11～HP13である。その後、主CPU42は、特別図柄開始処理を終了する。

## 【 0 0 6 8 】

第2特別保留数が1以上である場合、主CPU42は、第2特別ゲームを実行させる処

10

20

30

40

50

理を行う。第 2 特別ゲームを実行させる処理は、第 1 特別ゲームを実行させる処理について「第 1 特別ゲーム」を「第 2 特別ゲーム」に、「第 1 特別保留数」を「第 2 特別保留数」に、「第 1 特別保留表示部 1 3 c」を「第 2 特別保留表示部 1 3 d」に、それぞれ読み替えた処理であるため、その詳細な説明を省略する。つまり、主 CPU 4 2 は、第 2 特別保留数の減算、当り抽選、及び当り抽選の結果に基づく何れかのゲーム処理を行った後、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 0 6 9 】

主 CPU 4 2 は、大当りゲーム処理、又ははずれゲーム処理において、変動開始コマンド及び特別図柄コマンドを出力バッファに格納する。変動開始コマンドは、各ゲーム処理において決定した変動パターンと、特別ゲーム（演出ゲーム）の開始と、を特定可能な制御コマンドである。特別図柄コマンドは、各ゲーム処理において決定した特別図柄を特定可能な制御コマンドである。なお、変動開始コマンド及び特別図柄コマンドは、第 1 特別ゲームのゲーム処理が実行されたときと、第 2 特別ゲームのゲーム処理が実行されたときとで異なる制御コマンドである。

10

【 0 0 7 0 】

特別図柄開始処理を終了すると、主 CPU 4 2 は、特別図柄開始処理とは別の処理によって、第 1 特別ゲーム又は第 2 特別ゲームを実行させる。具体的に、主 CPU 4 2 は、第 1 特別ゲームを実行させる場合、第 1 特別ゲーム処理を行う。第 1 特別ゲーム処理において、主 CPU 4 2 は、特別図柄の変動表示を開始するように、第 1 特別図柄表示部 1 3 a を制御するとともに、変動時間の計測を開始する。主 CPU 4 2 は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、特別図柄開始処理において決定した特別図柄を確定停止表示するように、第 1 特別図柄表示部 1 3 a を制御する。また、主 CPU 4 2 は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、特別図柄の変動表示の終了を特定可能な制御コマンド（以下、変動終了コマンドと示す）を出力バッファに格納する。変動終了コマンドは、特別図柄の確定停止表示の開始を特定可能な制御コマンドでもある。

20

【 0 0 7 1 】

主 CPU 4 2 は、特別図柄を確定停止表示させると、特別図柄の確定停止時間の計測を開始する。主 CPU 4 2 は、特別図柄の確定停止時間が経過するまで、表示されている特別図柄の種類が変化しないように、第 1 特別図柄表示部 1 3 a を制御する。つまり、主 CPU 4 2 は、確定停止時間が経過するまで、特別図柄を確定停止表示するように、第 1 特別図柄表示部 1 3 a を制御する。本実施形態において、確定停止時間は、5 0 0 m s である。主 CPU 4 2 は、確定停止時間が経過すると、第 1 特別ゲームを終了させるとともに、特別ゲームの終了を特定可能な制御コマンド（以下、特別ゲーム終了コマンドと示す）を出力バッファに格納する。

30

【 0 0 7 2 】

主 CPU 4 2 は、第 1 特別ゲームを終了させると、インターバル時間の計測を開始するとともに、インターバル期間中であることを特定可能な情報を主 RWM 4 4 に記憶させる。よって、特別ゲーム終了コマンドは、インターバル期間が開始したことを特定可能な制御コマンドともいえる。主 CPU 4 2 は、インターバル時間が経過するまで、表示されている特別図柄の種類が変化しないように、第 1 特別図柄表示部 1 3 a を制御する。つまり、主 CPU 4 2 は、インターバル時間が経過するまで、特別図柄を確定停止表示するように、第 1 特別図柄表示部 1 3 a を制御する。これに限らず、主 CPU 4 2 は、インターバル時間の計測を開始すると、特別図柄を表示しないように、第 1 特別図柄表示部 1 3 a を制御してもよい。例えば、主 CPU 4 2 は、インターバル時間の計測を開始すると、特別図柄を非表示とするように、第 1 特別図柄表示部 1 3 a を制御してもよい。

40

【 0 0 7 3 】

主 CPU 4 2 は、インターバル時間が経過すると、インターバル期間中ではないことを特定可能な情報を主 RWM 4 4 に記憶させる。そして、主 CPU 4 2 は、インターバル期間が経過したことを特定可能な情報（以下、インターバル終了コマンド）を出力バッファにセットする。なお、主 CPU 4 2 は、所定の割込み処理を行うことにより変動時間、確

50

定停止時間、及びインターバル時間の計測を行う。

【 0 0 7 4 】

主CPU42は、第2特別ゲームを実行させる場合、第2特別ゲーム処理を行う。第2特別ゲーム処理は、第1特別ゲーム処理について「第1特別ゲーム」を「第2特別ゲーム」に、「第1特別図柄表示部13a」を「第2特別図柄表示部13b」に、それぞれ読み替えた処理であるため、その詳細な説明を省略する。

【 0 0 7 5 】

主CPU42は、インターバル期間が経過すると、確定停止表示された特別図柄が大当り図柄であった場合、後述する大当り遊技処理を実行する。主CPU42は、インターバル期間が経過すると、確定停止表示された特別図柄がはずれ図柄であった場合、新たな特別ゲームを開始させ得る。このように、遊技機10は、特別図柄が確定停止表示されて特別ゲームが終了した後にインターバル期間が経過すると、次の特別ゲームを開始可能である。

10

【 0 0 7 6 】

次に、大当り遊技処理について説明する。

大当り遊技処理は、大当り遊技を付与するための処理である。主CPU42は、特別図柄開始処理にて決定した大当り図柄（即ち、大当りの種類）に基づいて、大当り遊技の種類を特定する。主CPU42は、特定した種類の大当り遊技を付与する。

【 0 0 7 7 】

最初に、主CPU42は、オープニング期間の開始を特定可能な制御コマンド（以下、オープニングコマンドと示す）を出力バッファに格納する。主CPU42は、オープニング時間が経過すると、ラウンド遊技を実行させるための処理を行う。つまり、主CPU42は、特定した大当り遊技用の開放制御データを用いて特別ソレノイドSL2を制御し、大入賞口18を第1状態とする。主CPU42は、特別入賞センサSE3による遊技球の検知数が上述の上限個数に達するか、又は、上述の上限時間が経過すると、大入賞口18を第2状態とするように特別ソレノイドSL2を制御することで、ラウンド遊技を終了させる。主CPU42は、このようなラウンド遊技を実行させるための処理を、大当り遊技に定められた上限回数のラウンド遊技が終了するまで繰り返し行う。主CPU42は、ラウンド遊技を開始する毎に、ラウンド遊技の開始を特定可能な制御コマンド（以下、ラウンドコマンドと示す）を出力バッファに格納する。主CPU42は、最終回のラウンド遊技を終了させると、エンディング期間の開始を特定可能な制御コマンド（以下、エンディングコマンドと示す）を出力バッファに格納する。主CPU42は、エンディング時間が経過すると、大当り遊技を終了させる。

20

30

【 0 0 7 8 】

次に、遊技状態に関する処理について説明する。

主CPU42は、確率状態及び入球状態を移行させる場合に、遊技状態情報を更新して主RWM44に記憶させる。具体的に、主CPU42は、低確率状態及び非時短状態に制御する場合、低確非時短情報を遊技状態情報として主RWM44に記憶させる。このとき、主CPU42は、低確率状態及び非時短状態に制御されることを特定可能な制御コマンド（以下、低確非時短コマンドと示す）を出力バッファに格納する。主CPU42は、高確率状態及び時短状態に制御する場合、高確時短情報を遊技状態情報として主RWM44に記憶させる。このとき、主CPU42は、高確率状態及び時短状態に制御されることを特定可能な制御コマンド（以下、高確時短コマンドと示す）を出力バッファに格納する。主CPU42は、低確率状態及び時短状態に制御する場合、低確時短情報を遊技状態情報として主RWM44に記憶させる。このとき、主CPU42は、低確率状態及び時短状態に制御されることを特定可能な制御コマンド（以下、第1低確時短コマンドと示す）を出力バッファに格納する。

40

【 0 0 7 9 】

主CPU42は、特定図柄に基づく大当り遊技を終了すると、高確時短情報を主RWM44に記憶させる。即ち、主CPU42は、高確率状態及び時短状態に制御する。一方、

50



主CPU42は、通常図柄に基づく大当り遊技を終了すると、低確時短情報を主RWM44に記憶させる。即ち、主CPU42は、低確率状態及び時短状態に制御する。主CPU42は、大当り遊技を開始させる場合、低確非時短情報を主RWM44に記憶させる。即ち、主CPU42は、大当り遊技中、低確率状態及び非時短状態に制御する。

#### 【0080】

主CPU42は、通常図柄に基づく大当り遊技の終了後、特別ゲームを開始させる毎に、主RWM44に記憶されている実行カウンタの値を更新することによって、大当り遊技の終了後における特別ゲームの実行回数を計数する。主CPU42は、大当り遊技の終了後における特別ゲームの実行回数が規定回数に達した特別ゲームが終了すると、低確非時短情報を主RWM44に記憶させる。即ち、主CPU42は、通常図柄に基づく大当り遊技の終了後、規定回数目の特別ゲームが終了すると、低確率状態及び非時短状態に制御する。なお、主CPU42は、特定図柄に基づく大当り遊技の終了後、次の大当り遊技が開始するまで、高確率状態及び時短状態に制御する。

10

#### 【0081】

次に、普通図柄入力処理について説明する。

普通図柄入力処理において、主CPU42は、普通始動センサSE4から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球がゲート25を通過（入球）したか否かを判定する。遊技球がゲート25を通過していない場合、主CPU42は、普通図柄入力処理を終了する。一方、遊技球がゲート25を通過した場合、主CPU42は、主RWM44に記憶されている普通保留数が上限数未満であるか否かを判定する。普通保留数が上限数未満でない場合、主CPU42は、普通図柄入力処理を終了する。普通保留数が上限数未満である場合、主CPU42は、普通保留数を1加算して更新する。主CPU42は、更新後の普通保留数を特定可能な情報を表示するように、普通保留表示部13fを制御する。

20

#### 【0082】

次に、主CPU42は、乱数回路45が生成する乱数を取得し、当該取得した乱数に基づく乱数情報を主RWM44に記憶させる。主CPU42は、普通ゲーム用の乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序を特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。その後、主CPU42は、普通図柄入力処理を終了する。遊技機10は、普通ゲームに用いる乱数情報を主RWM44に記憶しておくことで、当該普通ゲームの実行条件が成立するまで、その実行を保留することができる。

30

#### 【0083】

次に、普通図柄開始処理について説明する。

普通図柄開始処理において、主CPU42は、普通ゲームの実行条件が成立しているか否かを判定する。主CPU42は、普通当り遊技中ではなく、かつ普通ゲームの実行中ではない場合に肯定判定する一方、普通当り遊技中、又は、普通ゲームの実行中である場合に否定判定する。普通ゲームの実行条件が成立していない場合、主CPU42は、普通図柄開始処理を終了する。普通ゲームの実行条件が成立している場合、主CPU42は、普通保留数が0よりも大きいのか否かを判定する。普通保留数が0である場合、主CPU42は、普通図柄開始処理を終了する。普通保留数が0よりも大きい場合、主CPU42は、普通ゲームを実行させる処理を行う。具体的に、主CPU42は、普通保留数を1減算して更新する。主CPU42は、更新後の普通保留数を特定可能な情報を表示するように、普通保留表示部13fを制御する。次に、主CPU42は、普通ゲーム用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主RWM44から取得する。続けて、主CPU42は、取得した乱数情報を用いて、普通当りに当選とするか否かの普通抽選（普通当り判定）を行う。なお、主CPU42は、現在の入球状態（非時短状態及び時短状態の何れか）に応じた普通当り確率にて普通抽選を行い、普通当りに当選したか否かを判定する。時短状態における普通当り確率は、非時短状態における普通当り確率に比して高い。

40

#### 【0084】

普通当りに当選した場合、主CPU42は、普通ゲームで確定停止表示させる普通当り図柄と、普通ゲームの変動時間と、を決定した後、普通図柄開始処理を終了する。普通当

50

りに当選しなかった場合、主CPU42は、普通ゲームで確定停止表示させる普通はずれ図柄と、普通ゲームの変動時間と、を決定した後、普通図柄開始処理を終了する。本実施形態において、時短状態であるときの普通ゲームの変動時間は、非時短状態であるときの普通ゲームの変動時間に比して短い。よって、時短状態では、非時短状態に比して単位時間あたりに実行される普通抽選の回数が多くなり易い。これにより、時短状態は、非時短状態に比して単位時間あたりに普通当りに当選する回数が多くなり易い。よって、時短状態は、非時短状態に比して第2始動口16への遊技球の入球に関する有利度合いが高い。普通図柄開始処理を終了すると、主CPU42は、普通図柄開始処理とは別の処理によって、普通ゲームを実行させる。具体的に、主CPU42は、普通ゲームを開始させる。その後、主CPU42は、普通図柄開始処理において決定した変動時間が経過したときに、普通図柄開始処理において決定した普通図柄が確定停止表示されるように、普通図柄表示部13eを制御する。

10

#### 【0085】

主CPU42は、普通図柄の確定停止時間が経過するまで、表示されている普通図柄の種類が変化しないように、普通図柄表示部13eを制御する。つまり、主CPU42は、確定停止時間が経過するまで、普通図柄を確定停止表示するように、普通図柄表示部13eを制御する。主CPU42は、確定停止時間が経過すると、普通ゲームを終了させる。主CPU42は、確定停止時間が経過すると、確定停止表示された普通図柄が普通当り図柄であった場合、後述する普通当り遊技処理を実行する。主CPU42は、確定停止時間が経過すると、確定停止表示された普通図柄が普通はずれ図柄であった場合、新たな普通ゲームを開始させ得る。

20

#### 【0086】

次に、普通当り遊技処理について説明する。

普通当り遊技処理は、普通当り遊技を付与するための処理である。普通当り遊技処理において、主CPU42は、時短状態である場合、時短状態であるときの動作態様で普通可変部材17が動作するように、普通ソレノイドSL1を制御する。主CPU42は、非時短状態である場合、非時短状態であるときの動作態様で普通可変部材17が動作するように、普通ソレノイドSL1を制御する。本実施形態において、時短状態であるときの普通可変部材17の動作態様は、非時短状態であるときの普通可変部材17の動作態様に比して、1回の普通当り遊技において普通可変部材17が第1状態となる回数が多く、かつ普通可変部材17が第1状態となる時間が長い。したがって、時短状態であるときの動作態様で普通可変部材17が動作される場合には、非時短状態であるときの動作態様で普通可変部材17が動作される場合に比して第2始動口16へ遊技球を入球させることが容易である。つまり、時短状態であるときは、非時短状態であるときに比して第2始動口16への遊技球の入球に関する有利度合いが高い。

30

#### 【0087】

次に、副制御基板50の副CPU51が行う各種の処理について説明する。

最初に、電力供給が開始（復電）したときの電源投入処理について説明する。

副CPU51は、電力供給が開始すると、所定の初期動作（イニシャル動作）を実行するように可動体EYを制御する場合がある。詳しくは後述するが、遊技機10では、電力供給が開始したときに、可動体EYの初期動作が行われる場合と、可動体EYの初期動作が行われない場合と、がある。例えば、可動体EYの初期動作は、可動体EYを、演出位置EIに変位させた後、演出位置EIから原位置GIに変位させる態様で行われる。

40

#### 【0088】

副CPU51は、電力供給が開始すると、所定の初期動作（イニシャル動作）を実行するように揺動装置14を制御する場合がある。詳しくは後述するが、遊技機10では、電力供給が開始したときに、揺動装置14の初期動作が行われる場合と、揺動装置14の初期動作が行われない場合と、がある。つまり、遊技機10では、電力供給が開始したときに、透過部12の初期動作が行われる場合と、透過部12の初期動作が行われない場合と、がある。例えば、揺動装置14の初期動作は、揺動装置14が所定の回数、揺動する態

50

様で行われる。

【 0 0 8 9 】

電源投入処理において、副 C P U 5 1 は、初期化コマンドを入力すると、副初期化処理を実行する。副初期化処理において、副 C P U 5 1 は、演出情報を含む副 R W M 5 3 に記憶されている各種の情報を初期化する。そして、副 C P U 5 1 は、演出表示装置 E H、装飾ランプ L A、及びスピーカ S Pの一部又は全部を制御し、R W M クリア報知（初期化報知）を実行させる。例えば、R W M クリア報知は、「R W M クリアしました」の文字列など、R W M クリアの実行を特定可能な画像を演出表示装置 E H に表示する態様で実行される。その後、副 C P U 5 1 は、電源投入処理を終了し、主制御基板 4 0 から各種の制御情報（制御コマンド）を入力するまで待機する。

10

【 0 0 9 0 】

電源投入処理において、副 C P U 5 1 は、復帰コマンドを入力すると、演出表示装置 E H、装飾ランプ L A、及びスピーカ S Pの一部又は全部を制御し、復電報知を実行させる。例えば、復電報知は、「復電中です」の文字列など、電力供給の再開を特定可能な画像を演出表示装置 E H に表示する態様で実行される。これに限らず、副 C P U 5 1 は、復電報知を実行させなくてもよい。その後、副 C P U 5 1 は、電源投入処理を終了し、主制御基板 4 0 から各種の制御情報（制御コマンド）を入力するまで待機する。

【 0 0 9 1 】

次に、大当り演出処理について説明する。

大当り演出処理は、大当り遊技中の演出及び報知を実行させるための処理である。副 C P U 5 1 は、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出を実行するように演出表示装置 E H、装飾ランプ L A、及びスピーカ S Pを制御する。また、副 C P U 5 1 は、オープニングコマンドを入力すると、演出表示装置 E H、装飾ランプ L A、及びスピーカ S Pを制御し、右打ち報知を実行する。例えば、右打ち報知は、「右打ちしてください」の文字列など、大入賞口 1 8 に遊技球が入球し易いように右打ちすることが推奨されていることを特定可能な画像を演出表示装置 E H に表示する態様で実行される。つまり、右打ち報知は、大当り遊技において遊技者にとって有利となる発射ハンドル H D の操作態様を特定可能な態様で実行される。上述したように、演出表示装置 E H は、透過部 1 2 を介して画像表示部 G H を視認可能となるように、遊技盤 Y B に組み付けられている。よって、右打ち報知は、透過部 1 2 を介して視認可能である。このように、遊技機 1 0 は、透過部 1 2 を介して遊技者が右打ち報知を視認可能に構成されている。

20

30

【 0 0 9 2 】

副 C P U 5 1 は、右打ち報知を開始してから所定時間が経過したときに右打ち報知を終了するよう演出表示装置 E H、装飾ランプ L A、及びスピーカ S Pを制御する。本実施形態において、所定時間は、オープニング時間と同一又は略同一の時間である。つまり、遊技機 1 0 では、オープニング期間の開始とともに右打ち報知が開始され、オープニング期間の終了とともに右打ち報知が終了する。このように、大当り遊技では、遊技者にとって有利となる発射ハンドル H D の操作態様を特定可能な右打ち報知が実行される。本実施形態において、右打ち報知は、特定報知に相当する。副 C P U 5 1 は、ラウンドコマンドを入力すると、ラウンド演出を実行するように演出表示装置 E H、装飾ランプ L A、及びスピーカ S Pを制御する。副 C P U 5 1 は、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出を実行するように演出表示装置 E H、装飾ランプ L A、及びスピーカ S Pを制御する。

40

【 0 0 9 3 】

次に、演出ゲーム処理について説明する。

演出ゲーム処理は、特別ゲームの実行中に、当該特別ゲームに関連した表示演出の 1 つとして、演出ゲームを実行させるための処理である。副 C P U 5 1 は、変動開始コマンド及び特別図柄コマンドを入力すると、特別ゲームに対応する演出ゲームを実行するように演出表示装置 E H を制御する。具体的に、副 C P U 5 1 は、変動開始コマンドを入力すると、当該変動開始コマンドから特定可能な変動パターンに基づいて、演出ゲームの変動内

50

容（演出内容）を決定する。副CPU51は、入力した特別図柄コマンドから特定可能な特別図柄に基づいて、演出ゲームにて確定停止表示させる図柄組合せを決定する。副CPU51は、特別図柄コマンドから大当たり図柄を特定可能である場合、大当たり図柄組合せを決定する。副CPU51は、特別図柄コマンドからはずれ図柄を特定可能である場合、はずれ図柄組合せを決定する。副CPU51は、リーチ演出の実行が対応付けられたはずれ変動パターンが指定された場合、リーチを含むはずれ図柄組合せを決定する。

#### 【0094】

演出ゲーム処理において、副CPU51は、変動開始コマンドの入力を契機として、各図柄列の演出図柄の変動表示を開始するように、演出表示装置EHを制御する。つまり、副CPU51は、演出ゲームを開始させる。副CPU51は、変動パターンに定められた変動時間中、決定した演出内容に基づいて演出ゲームが行われるように、演出表示装置EHを制御する。そして、副CPU51は、演出ゲームを開始させてから、所定のタイミングが到来すると、全部の図柄列の演出図柄を仮停止表示するように、演出表示装置EHを制御する。つまり、副CPU51は、演出ゲームを開始させてから、所定のタイミングが到来すると、図柄組合せを仮停止表示するように、演出表示装置EHを制御する。その後、副CPU51は、変動終了コマンドを入力すると、全部の図柄列の演出図柄を確定停止表示するように、演出表示装置EHを制御する。つまり、副CPU51は、変動終了コマンドを入力すると、図柄組合せを確定停止表示するように、演出表示装置EHを制御する。副CPU51は、図柄組合せを確定停止表示させた後、特別ゲーム終了コマンドを入力するまで、図柄組合せを確定停止表示するように、演出表示装置EHを制御する。副CPU51は、特別ゲーム終了コマンドを入力すると、演出ゲームを終了させる。副CPU51は、演出ゲームを終了させた後、インターバル終了コマンドを入力するまで、図柄組合せを確定停止表示するように、演出表示装置EHを制御する。

#### 【0095】

演出ゲームが実行されたときにおける演出表示装置EHの表示内容について説明する。

図6(a)～図6(g)は、演出ゲームの開始前から演出ゲームの終了後までにおける演出表示装置EHの表示内容の一例を示す。

#### 【0096】

図6(a)に示すように、演出ゲームの開始前、演出表示装置EHでは、前回の演出ゲームにおいて確定停止表示された図柄組合せが表示されている。図6(b)に示すように、演出表示装置EHでは、演出ゲームの開始に伴って、各図柄列の演出図柄のスクロール表示が開始する。その後、図6(c)に示すように、演出表示装置EHでは、演出ゲームの開始時よりも各図柄列の演出図柄が速い速度でスクロール表示される。

#### 【0097】

図6(d)に示すように、演出表示装置EHでは、左図柄列HZ及び右図柄列MZの演出図柄が仮停止表示されてリーチが形成される。このとき、演出表示装置EHでは、中図柄列NZの演出図柄が引き続きスクロール表示されている。その後、演出表示装置EHでは、リーチ演出が実行される。演出表示装置EHでは、演出ゲームが開始されてから、所定のタイミングが到来すると、リーチ演出が終了する。そして、図6(e)に示すように、演出表示装置EHでは、全部の図柄列の演出図柄が仮停止表示される。

#### 【0098】

その後、図6(f)に示すように、特別ゲームが確定停止表示されると、演出表示装置EHでは、図柄組合せが確定停止表示される。その後、確定停止時間が経過すると、演出表示装置EHでは、演出ゲームが終了する。図6(g)に示すように、演出ゲームが終了すると、インターバル期間となり、演出表示装置EHでは、引き続き図柄組合せが確定停止表示される。その後、演出表示装置EHでは、インターバル期間が経過すると、新たな演出ゲームが開始し得る。よって、図6(g)に示す演出ゲームの終了後は、図6(a)に示す演出ゲームの開始前と同じ状態ともいえる。本実施形態において、演出表示装置EHは、演出ゲームを実行可能なゲーム実行手段に相当する。上述したように、演出表示装置EHは、透過部12を介して画像表示部GHを視認可能となるように、遊技盤YBに組

み付けられている。よって、演出ゲームは、透過部 12 を介して視認可能である。このように、遊技機 10 は、透過部 12 を介して遊技者が演出ゲームを視認可能に構成されている。

#### 【0099】

以上のように、遊技機 10 は、演出図柄を用いた演出ゲームを実行可能である。遊技機 10 では、図 6 (b) ~ 図 6 (f) の間で演出図柄を用いた演出ゲームが実行される。そして、本実施形態の演出ゲームにおける演出図柄に関する状態には、変動状態と、仮停止状態と、確定停止状態と、がある。以下の説明では、演出ゲームにおける演出図柄に関する状態としての変動状態を単に「変動状態」、演出ゲームにおける演出図柄に関する状態としての仮停止状態を単に「仮停止状態」、演出ゲームにおける演出図柄に関する状態としての確定停止状態を単に「確定停止状態」とそれぞれ示す。本明細書において、「変動状態」とは、左図柄列 H Z、中図柄列 N Z、及び右図柄列 M Z のうち、1 又は複数の図柄列において演出図柄が変動表示（スクロール表示）されている状態を意味する。つまり、変動状態は、図 6 (b) ~ 図 6 (d) に示すように、少なくとも一部の演出図柄が変動する状態である。

10

#### 【0100】

本明細書において、「仮停止状態」とは、左図柄列 H Z、中図柄列 N Z、及び右図柄列 M Z のうち全部の図柄列において演出図柄が仮停止表示されている状態を意味する。上述したように、仮停止表示は、演出図柄が揺れる表示である。本実施形態において、仮停止表示は、図柄が上下方向に揺動する表示である。したがって、仮停止状態は、全部の図柄列の演出図柄が上下方向に揺動する態様で表示されている状態である。以下、仮停止状態の具体的な一例を説明する。

20

#### 【0101】

図 7 は、図 6 (e) における演出図柄の具体的な表示態様を示したものである。仮停止状態では、全部の図柄列の演出図柄が、図中に実線で示す第 1 図柄位置 Z I a と、二点鎖線で示す第 2 図柄位置 Z I b と、の間で上下方向に変位する態様で表示される。各演出図柄は、同時又は略同時に第 1 図柄位置 Z I a から第 2 図柄位置 Z I b へと上方向に変位した後、第 2 図柄位置 Z I b から第 1 図柄位置 Z I a へと下方向に変位する。本実施形態では、第 1 図柄位置 Z I a から第 2 図柄位置 Z I b へと上方向に変位可能な最大の変位量 Y 1 と、第 2 図柄位置 Z I b から第 1 図柄位置 Z I a へと下方向に変位可能な最大の変位量 Y 1 と、が同じである。本実施形態において、変位量 Y 1 は、10 mm である。仮停止状態であるときにおいて演出図柄が変位可能な変位量 Y 1 は、第 1 変位量に相当する。

30

#### 【0102】

また、本実施形態では、第 1 図柄位置 Z I a から第 2 図柄位置 Z I b への変位（上方向への変位）が開始してから終了するまでに要する第 1 図柄変位時間と、第 2 図柄位置 Z I b から第 1 図柄位置 Z I a への変位（下方向への変位）が開始してから終了するまでに要する第 2 図柄変位時間と、が同じである。そして、仮停止状態では、確定停止状態となるまで、上方向への変位と、下方向への変位と、が交互に繰り返される。これにより、遊技者は、各演出図柄が揺れているように見える。仮停止状態では、画像表示部 G H（画像表示領域）のうち、一定の表示領域内で演出図柄が上下方向に変位して表示される。このように、仮停止状態は、図 6 (e) 及び図 7 に示すように、演出図柄が動的に変位可能な状態であり、演出図柄が揺動する状態である。本実施形態において、仮停止状態は、特殊停止状態に相当する。

40

#### 【0103】

なお、各演出図柄が仮停止表示されているときに確定停止状態となった場合には、各演出図柄の変位が中止されるとともに、各演出図柄が、第 1 図柄位置 Z I a と第 2 図柄位置 Z I b との真ん中又は略真ん中の位置で確定停止表示される。よって、遊技機 10 では、仮停止状態の時間（以下、仮停止時間と示す）が、少なくとも第 1 図柄変位時間と、第 2 図柄変位時間と、の合計時間（以下、合計図柄変位時間と示す）に満たなければ、演出図柄が変位量 Y 1 の変位を繰り返すことなく、各演出図柄が確定停止表示される。本実施形

50

態では、副CPU51が決定する演出ゲームの変動内容（演出内容）に応じて異なる複数種類の仮停止時間がある。複数種類の仮停止時間には、合計図柄変位時間よりも長い仮停止時間と、合計図柄変位時間よりも短い仮停止時間と、がある。以上のように、仮停止状態であるときには、演出図柄が変位量Y1の変位を繰り返す場合がある。

#### 【0104】

本明細書において、「確定停止状態」とは、左図柄列HZ、中図柄列NZ、及び右図柄列MZの全部の図柄列において演出図柄が確定停止表示されている状態を意味する。確定停止表示は、演出図柄が動的に変位しない表示である。確定停止表示は、演出図柄が揺動せずに確定的に停止される表示である。つまり、確定停止状態は、図6(f)に示すように、演出図柄が確定的に停止する状態である。本実施形態において、確定停止状態は、特  
10 定停止状態に相当する。演出ゲームでは、確定停止状態となってから演出ゲームが終了するまでの間に図柄組合せが変化し得ない。よって、演出ゲームでは、演出図柄が確定的に停止することにより演出ゲームの結果が導出される。

#### 【0105】

上述したように、遊技機10では、演出ゲームが終了した後、インターバル期間が経過するまで、図柄組合せが確定停止表示される。したがって、本実施形態において、インターバル期間における演出図柄に関する状態は、仮停止状態であるときと同じ状態が含まれない。一方、インターバル期間における演出図柄に関する状態は、確定停止状態であるときと同じ状態が含まれる。遊技機10では、インターバル期間が経過すると、新たな演出ゲームが開始し得る。このように、遊技機10では、確定停止状態となつて演出ゲームが  
20 終了した後インターバル期間が経過すると、次の演出ゲームを開始可能である。本実施形態において、インターバル期間は、所定期間に相当する。

#### 【0106】

ここで、変動パターンに応じた演出ゲームの流れの一例を説明する。

図8(a)は、変動パターンHP11であるときの演出ゲームの流れの一例を示す。時点T10において、遊技機10では、特別ゲームが開始するとともに、演出ゲームが開始して変動状態となる。その後、時点T11において、遊技機10では、所定のタイミングが到来すると、仮停止状態となる。なお、図8(a)～図8(c)では、仮停止状態を「仮」、確定停止状態を「確定」、インターバル期間を「Iv」とそれぞれ示す。

#### 【0107】

時点T10から変動パターンHP11に定められた変動時間が経過した時点T12において、遊技機10では、確定停止状態となる。なお、本実施形態において、変動パターンHP11であるときにおける時点T11～時点T12の仮停止時間は、合計図柄変位時間よりも短い時間である。時点T12から確定停止時間が経過した時点T13において、遊技機10では、特別ゲームが終了するとともに、演出ゲームが終了してインターバル期間が開始する。その後、時点T14において、遊技機10では、インターバル期間が経過して次の演出ゲームが開始し得る。

#### 【0108】

図8(b)は、変動パターンHP12, HP14であるときの演出ゲームの流れの一例を示す。時点T20において、遊技機10では、特別ゲームが開始するとともに、演出ゲームが開始して変動状態となる。時点T21において、遊技機10では、変動状態中にNR演出が開始する。時点T22において、遊技機10では、所定のタイミングが到来すると、NR演出が終了して仮停止状態となる。変動パターンHP12, HP14であるとき、NR演出は、変動状態である期間のうち前半期間で開始する場合と、変動状態である期間のうち後半期間で開始する場合と、がある。変動パターンHP12, HP14であるとき、NR演出は、変動状態が終了するときに終了する。したがって、変動パターンHP12, HP14であるとき、NR演出は、変動状態である期間のうち前半期間よりも、変動状態である期間のうち後半期間のほうが実行されている期間が長くなり易い。

#### 【0109】

時点T20から変動パターンHP12, HP14に定められた変動時間が経過した時点  
50

T 2 3 において、遊技機 1 0 では、確定停止状態となる。なお、本実施形態において、変動パターン H P 1 2 , H P 1 4 であるときにおける時点 T 2 2 ~ 時点 T 2 3 の仮停止時間は、合計図柄変位時間よりも長い時間である。時点 T 2 3 から確定停止時間が経過した時点 T 2 4 において、遊技機 1 0 では、特別ゲームが終了するとともに、演出ゲームが終了してインターバル期間が開始する。変動パターン H P 1 2 であった場合、時点 T 2 5 において、遊技機 1 0 では、インターバル期間が経過して次の演出ゲームが開始し得る。変動パターン H P 1 4 であった場合、時点 T 2 5 において、遊技機 1 0 では、インターバル期間が経過して大当たり遊技が開始する。

#### 【 0 1 1 0 】

図 8 ( c ) は、変動パターン H P 1 3 , H P 1 5 であるときの演出ゲームの流れの一例を示す。時点 T 3 0 において、遊技機 1 0 では、特別ゲームが開始するとともに、演出ゲームが開始して変動状態となる。時点 T 3 1 において、遊技機 1 0 では、変動状態中に N R 演出が開始する。その後、時点 T 3 2 において、遊技機 1 0 では、変動状態中に S R 演出が開始する。時点 T 3 3 において、遊技機 1 0 では、所定のタイミングが到来すると、S R 演出が終了して仮停止状態となる。変動パターン H P 1 3 , H P 1 5 であるとき、S R 演出は、変動状態である期間のうち前半期間で開始する場合と、変動状態である期間のうち後半期間で開始する場合と、がある。変動パターン H P 1 3 , H P 1 5 であるとき、S R 演出は、変動状態が終了するときに終了する。したがって、変動パターン H P 1 3 , H P 1 5 であるとき、S R 演出は、変動状態である期間のうち前半期間よりも、変動状態である期間のうち後半期間のほうが実行されている期間が長くなり易い。

#### 【 0 1 1 1 】

時点 T 3 0 から変動パターン H P 1 3 , H P 1 5 に定められた変動時間が経過した時点 T 3 4 において、遊技機 1 0 では、確定停止状態となる。なお、本実施形態において、変動パターン H P 1 3 , H P 1 5 であるときにおける時点 T 3 3 ~ 時点 T 3 4 の仮停止時間は、合計図柄変位時間よりも長い時間である。時点 T 3 4 から確定停止時間が経過した時点 T 3 5 において、遊技機 1 0 では、特別ゲームが終了するとともに、演出ゲームが終了してインターバル期間が開始する。変動パターン H P 1 3 であった場合、時点 T 3 6 において、遊技機 1 0 では、インターバル期間が経過して次の演出ゲームが開始し得る。変動パターン H P 1 5 であった場合、時点 T 3 6 において、遊技機 1 0 では、インターバル期間が経過して大当たり遊技が開始する。

#### 【 0 1 1 2 】

次に、本実施形態の遊技機 1 0 において実行可能な演出について説明する。

最初に、揺動演出について説明する。

遊技機 1 0 は、揺動装置 1 4 を揺動させることで、透過部 1 2 が揺動する揺動演出を実行可能に構成される。詳しくは後述するが、本実施形態において、揺動演出は、演出ゲームの実行中、インターバル期間中、又は大当たり遊技中において実行可能である。

#### 【 0 1 1 3 】

図 9 に示すように、遊技機 1 0 では、揺動演出が実行されると、揺動装置 1 4 が上下方向に揺動する。これにより、遊技機 1 0 では、透過部 1 2 が、図中を実線で示す第 1 透過部位置 T I a と、二点鎖線で示す第 2 透過部位置 T I b と、の間で上下方向に変位可能である。つまり、遊技機 1 0 では、揺動装置 1 4 が揺動することで、透過部 1 2 が揺動する。このように、遊技機 1 0 では、揺動演出が実行されることに伴って、透過部 1 2 が揺動可能である。なお、図 9 において、透過部 1 2 は、一部を残して図示が省略されているが、実際には前枠 1 1 c の開口部 2 1 の全部を覆う。つまり、遊技機 1 0 では、揺動装置 1 4 が揺動することで、透過部 1 2 全体が上下方向に変位可能である。このように、遊技機 1 0 が実行可能な演出には、揺動装置 1 4 が揺動することで実行可能な揺動演出がある。

#### 【 0 1 1 4 】

透過部 1 2 は、揺動装置 1 4 が上方向に変位することに伴って、第 1 透過部位置 T I a から第 2 透過部位置 T I b へと変位する。透過部 1 2 は、揺動装置 1 4 が下方向に変位することに伴って、第 2 透過部位置 T I b から第 1 透過部位置 T I a へと変位する。透過部

12は、第1透過部位置T I aから第2透過部位置T I bへと上方向に変位した後、第2透過部位置T I bから第1透過部位置T I aへと下方向に変位する。本実施形態では、第1透過部位置T I aから第2透過部位置T I bへと上方向に変位可能な最大の変位量Y2と、第1透過部位置T I aから第2透過部位置T I bへと上方向に変位可能な最大の変位量Y2と、が同じである。本実施形態において、変位量Y2は、変位量Y1(10mm)よりも小さい2mmである。つまり、揺動演出が実行されることに伴って透過部12が変位可能な変位量Y2は、仮停止状態であるときに演出図柄が変位可能な変位量Y1よりも小さい。また、上述したように、確定停止状態となった場合には、各演出図柄が、第1図柄位置Z I aと第2図柄位置Z I bとの真ん中又は略真ん中の位置で確定停止表示される。したがって、第1図柄位置Z I aから確定停止状態であるときにおける演出図柄の位置までの変位量は、変位量Y1の半分であり、変位量Y2よりも大きい。第2図柄位置Z I bから確定停止状態であるときにおける演出図柄の位置までの変位量は、変位量Y1の半分であり、変位量Y2よりも大きい。本実施形態において、揺動演出が実行されることに伴って、透過部12が変位可能な変位量Y2は、第2変位量に相当する。

10

#### 【0115】

また、本実施形態では、第1透過部位置T I aから第2透過部位置T I bへの変位(上方向への変位)が開始してから終了するまでに要する第1透過部変位時間と、第2透過部位置T I bから第1透過部位置T I aへの変位(下方向への変位)が開始してから終了するまでに要する第2透過部変位時間と、が同じである。第1透過部変位時間及び第2透過部変位時間は、揺動装置14のDCモータの回転速度によって算出できる。そして、遊技機10では、揺動演出が終了するまで、上方向への変位と、下方向への変位と、が交互に繰り返し行われる。

20

#### 【0116】

なお、揺動演出の実行が終了された場合には、透過部12の変位が途中であったとしても、透過部12の変位が中止される。よって、遊技機10では、揺動演出の実行時間(以下、揺動演出時間と示す)が、少なくとも第1透過部変位時間と、第2透過部変位時間と、の合計時間(以下、合計透過部変位時間と示す)に満たなければ、透過部12が変位量Y2の変位を繰り返すことなく、揺動演出が終了する。後述するが、本実施形態では、複数種類の揺動演出時間がある。複数種類の揺動演出時間には、合計透過部変位時間よりも長い揺動演出時間と、合計透過部変位時間よりも短い揺動演出時間と、がある。このように、揺動演出が実行されているときには、透過部12が変位量Y2の変位を繰り返す場合がある。

30

#### 【0117】

次に、可動体演出及びエフェクト演出について説明する。

遊技機10は、可動体E Yが原位置G Iから演出位置E Iに変位する可動体演出を実行可能に構成される。本実施形態において、可動体演出は、演出ゲームの実行中において実行可能である。遊技機10は、演出表示装置E Hにおいて、所定の画像が動的に変位可能なエフェクト演出を実行可能に構成される。本実施形態において、エフェクト演出は、演出ゲームの実行中において実行可能である。

#### 【0118】

図10(a)及び図10(b)は、可動体演出の実行中にエフェクト演出が実行された場合の一例を示す。

40

図10(a)に示すように、遊技機10では、可動体演出が実行されると、可動体E Yが原位置G Iから演出位置E Iに変位する。遊技機10では、可動体E Yが演出位置E Iに位置すると、正面視において、画像表示部G H(画像表示領域)のうち、演出図柄が表示される画像表示部G Hの少なくとも一部が隠れる。このため、遊技機10では、可動体E Yが演出位置E Iに位置しているとき、可動体E Yが原位置G Iに位置しているときに比して、演出図柄が視認し難くなる。つまり、遊技機10では、可動体演出が実行されることにより演出図柄の視認性を低下させる。また、遊技機10では、可動体E Yが演出位置E Iに位置すると、エフェクト演出が実行される場合がある。遊技機10では、エフェ

50



クト演出が実行されると、演出表示装置 E H においてエフェクト画像 E C が表示される。エフェクト画像 E C の形状及び色彩は、適宜変更してもよい。例えば、エフェクト画像 E C は、炎を模した形状及び色彩の画像であってもよい。

#### 【 0 1 1 9 】

図 1 0 ( b ) に示すように、遊技機 1 0 では、可動体演出が実行されて可動体 E Y が演出位置 E I に位置した後、エフェクト画像 E C が上下方向に変位する。演出表示装置 E H では、エフェクト画像 E C が、図 1 0 ( b ) に二点鎖線で示す第 1 画像位置 C I a と、実線で示す第 2 画像位置 C I b と、の間で上下方向に変位する態様で表示される。エフェクト画像 E C は、第 1 画像位置 C I a から第 2 画像位置 C I b へと下方向に変位した後、第 2 画像位置 C I b から第 1 画像位置 C I a へと上方向に変位する。本実施形態では、第 1 画像位置 C I a から第 2 画像位置 C I b へと下方向に変位可能な最大の変位量 Y 3 と、第 2 画像位置 C I b から第 1 画像位置 C I a へと上方向に変位可能な最大の変位量 Y 3 と、が同じである。本実施形態において、変位量 Y 3 は、変位量 Y 2 ( 2 mm ) よりも大きい 1 5 mm である。つまり、揺動演出が実行されることに伴って、透過部 1 2 が変位可能な変位量 Y 2 は、エフェクト画像 E C が動的に変位可能な変位量 Y 3 よりも小さい。

10

#### 【 0 1 2 0 】

また、本実施形態では、第 1 画像位置 C I a から第 2 画像位置 C I b への変位 ( 下方向への変位 ) が開始してから終了するまでに要する第 1 画像変位時間と、第 2 画像位置 C I b から第 1 画像位置 C I a への変位 ( 上方向への変位 ) が開始してから終了するまでに要する第 2 画像変位時間と、が同じである。そして、演出表示装置 E H では、エフェクト演出が終了するまで、下方向への変位と、上方向への変位と、が交互に繰り返される。このように、エフェクト演出は、所定の画像 ( 例えば、エフェクト画像 E C ) が動的に変位可能な演出である。本実施形態において、エフェクト演出は特別演出に相当する。

20

#### 【 0 1 2 1 】

可動体演出では、可動体 E Y が演出位置 E I に位置した後、所定の可動時間が経過すると、可動体 E Y が演出位置 E I から原位置 G I に変位する。そして、可動体演出は、可動体 E Y が原位置 G I に位置すると終了する。このように、遊技機 1 0 では、可動体演出が実行されることに伴って、可動体 E Y が原位置 G I から演出位置 E I に動作可能である。そして、可動体 E Y が演出位置 E I に位置しているときには、正面視において、演出表示装置 E H と、可動体 E Y と、の少なくとも一部が重なることにより、演出図柄の視認性を低下させる。本実施形態において、可動体演出は、特定演出に相当する。

30

#### 【 0 1 2 2 】

次に、揺動演出を実行するために副 C P U 5 1 が行う揺動演出処理について説明する。

図 1 1 に示すように、揺動演出処理において、副 C P U 5 1 は、変動開始コマンドを入力すると、当該変動開始コマンドから特定可能な変動パターンに基づいて、揺動演出抽選を行うことにより、揺動演出を実行させるか否かを決定する。揺動演出抽選は、変動状態中、仮停止状態中、及び確定停止状態中に揺動演出を実行させるか否かをそれぞれ決定する抽選である。また、揺動演出抽選は、インターバル期間中に揺動演出を実行させるか否かを決定する抽選である。したがって、遊技機 1 0 では、1 回の演出ゲームが実行された場合において、変動状態中、仮停止状態中、確定停止状態中、及びインターバル期間中の一部又は全部で揺動演出を実行可能である。

40

#### 【 0 1 2 3 】

副 C P U 5 1 は、変動状態中に揺動演出を実行させるか否かを決定する揺動演出抽選を行う。副 C P U 5 1 は、仮停止状態中に揺動演出を実行させるか否かを決定する揺動演出抽選を行う。副 C P U 5 1 は、確定停止状態中に揺動演出を実行させるか否かを決定する揺動演出抽選を行う。副 C P U 5 1 は、インターバル期間中に揺動演出を実行させるか否かを決定する揺動演出抽選を行う。

#### 【 0 1 2 4 】

副 C P U 5 1 は、図中に示す「 - 」 < 「低」 < 「中」 < 「高」の順に、揺動演出を実行させることを決定する確率が高くなるように揺動演出抽選を行う。なお、図中に示す「 -

50

」は、揺動演出が実行される確率が 0 %であることを示す。したがって、図中に示す「低」、「中」、及び「高」は、揺動演出が実行される確率が 0 %よりも高い確率である。本明細書において、演出が「実行される確率」には、0 %が含まれることを意味する。また、本明細書において、演出が「実行される確率」には、100 %が含まれることを意味する。つまり、明細書において、演出が「実行される確率」は、0 %～100 %のうち何れかの確率である。

【0125】

例えば、副CPU51は、変動パターンHP13であった場合、変動状態中に揺動演出が実行される確率が、仮停止状態中に揺動演出が実行される確率よりも高くなるように揺動演出抽選を行う。例えば、副CPU51は、変動パターンHP13であった場合、変動状態中に揺動演出が実行される確率が、確定停止状態中に揺動演出が実行される確率よりも高くなるように揺動演出抽選を行う。例えば、副CPU51は、変動パターンHP13であった場合、変動状態中に揺動演出が実行される確率が、インターバル期間中に揺動演出が実行される確率よりも高くなるように揺動演出抽選を行う。

10

【0126】

例えば、副CPU51は、変動パターンHP14，HP15であった場合、変動状態中に揺動演出が実行される確率が、仮停止状態中に揺動演出が実行される確率よりも高くなるように揺動演出抽選を行う。例えば、副CPU51は、変動パターンHP14，HP15であった場合、変動状態中に揺動演出が実行される確率が、確定停止状態中に揺動演出が実行される確率よりも高くなるように揺動演出抽選を行う。例えば、副CPU51は、変動パターンHP14，HP15であった場合、変動状態中に揺動演出が実行される確率が、インターバル期間中に揺動演出が実行される確率よりも高くなるように揺動演出抽選を行う。

20

【0127】

例えば、副CPU51は、変動パターンHP14，HP15であった場合、仮停止状態中に揺動演出が実行される確率が、確定停止状態中に揺動演出が実行される確率よりも高くなるように揺動演出抽選を行う。例えば、副CPU51は、変動パターンHP14，HP15であった場合、仮停止状態中に揺動演出が実行される確率が、インターバル期間中に揺動演出が実行される確率よりも高くなるように揺動演出抽選を行う。

【0128】

例えば、副CPU51は、変動パターンHP14，HP15であった場合において変動状態中に揺動演出が実行される確率が、変動パターンHP13であった場合において変動状態中に揺動演出が実行される確率よりも高くなるように揺動演出抽選を行う。

30

【0129】

副CPU51は、乱数生成処理によって生成した乱数を取得し、当該取得した乱数と、揺動演出抽選用の判定値と、を用いて揺動演出を実行させるか否かを決定する。副CPU51は、取得した乱数が、揺動演出抽選用の判定値よりも小さい値であった場合に、揺動演出を実行させることを決定する。副CPU51は、取得した乱数が、揺動演出抽選用の判定値以上の値であった場合に、揺動演出を実行させないことを決定する。揺動演出抽選用の判定値は、図中に示す「低」<「中」<「高」の順に、大きい値である。

40

【0130】

副CPU51は、変動パターンHP11であった場合、揺動演出抽選を行わずに、変動状態中、仮停止状態中、確定停止状態中、及びインターバル期間中に揺動演出を実行させないことを決定してもよい。副CPU51は、変動パターンHP12であった場合、揺動演出抽選を行わずに、変動状態中、仮停止状態中、確定停止状態中、及びインターバル期間中に揺動演出を実行させないことを決定してもよい。副CPU51は、変動パターンHP13であった場合、揺動演出抽選を行わずに、仮停止状態中、確定停止状態中、及びインターバル期間中に揺動演出を実行させないことを決定してもよい。

【0131】

したがって、所定回数（例えば、10000回）の演出ゲームが実行された場合におい

50

て、変動状態であるときに揺動演出が実行される確率は、確定停止状態であるときに揺動演出が実行される確率よりも高くなっている。そして、確定停止状態であり、かつ大当たり図柄組合せが確定停止表示（導出）されるときには、揺動演出を実行可能である。一方、確定停止状態であり、かつはずれ図柄組合せが確定停止表示（導出）されるときには、揺動演出が実行されない。所定回数の演出ゲームが実行された場合において、変動状態であるときに揺動演出が実行される確率は、確定停止状態であり、かつ大当たり図柄組合せが確定停止表示（導出）されるときに揺動演出が実行される確率よりも高くなっている。

【 0 1 3 2 】

遊技機 1 0 において実行される所定の演出について、「所定の状態であるときに実行される確率は、前記所定の状態とは異なる状態であるときに実行される確率よりも高くなっている」ことは、遊技機 1 0 において各種の処理が行われることにより実現される。つまり、所定の演出が実行される確率の比較は、その関係性を満たすように、各状態（各状況）において所定の演出が実行される確率がそれぞれ設定されていることにより実現される。例えば、各状態における揺動演出が実行される確率の比較は、その関係性を満たすように、当り抽選、大当たり図柄抽選、変動パターン抽選、及び揺動演出抽選を含む各種の処理が行われることにより実現される。換言すれば、各状態における揺動演出の出現率（発生率）の比較は、その関係性を満たすように、当り抽選、大当たり図柄抽選、変動パターン抽選、及び揺動演出抽選を含む各種の処理が行われることにより実現される。各状態における揺動演出の出現頻度（発生頻度）の比較は、その関係性を満たすように、当り抽選、大当たり図柄抽選、変動パターン抽選、及び揺動演出抽選を含む各種の処理が行われることにより実現される。

10

20

【 0 1 3 3 】

所定回数の演出ゲームが実行された場合において、変動状態であるときに揺動演出が実行される確率は、仮停止状態であるときに揺動演出が実行される確率よりも高くなっている。所定回数の演出ゲームが実行された場合において、仮停止状態であるときに揺動演出が実行される確率は、確定停止状態であるときに揺動演出が実行される確率よりも高くなっている。所定回数の演出ゲームが実行された場合において、仮停止状態であるときに揺動演出が実行される確率は、確定停止状態であり、かつ大当たり図柄組合せが確定停止表示（導出）されるときに揺動演出が実行される確率よりも高くなっている。

【 0 1 3 4 】

所定回数の演出ゲームが実行された場合において、変動状態であるときに揺動演出が実行される確率は、インターバル期間であるときに揺動演出が実行される確率よりも高くなっている。そして、演出ゲームの結果として大当たり図柄組合せが確定停止表示（導出）された後におけるインターバル期間では、揺動演出を実行可能である。一方、演出ゲームの結果としてははずれ図柄組合せが確定停止表示（導出）された後におけるインターバル期間では、揺動演出が実行されない。所定回数の演出ゲームが実行された場合において、変動状態であるときに揺動演出が実行される確率は、演出ゲームの結果として大当たり図柄組合せが確定停止表示（導出）された後におけるインターバル期間であるときに揺動演出が実行される確率よりも高くなっている。

30

【 0 1 3 5 】

所定回数の演出ゲームが実行された場合において、仮停止状態であるときに揺動演出が実行される確率は、インターバル期間であるときに揺動演出が実行される確率よりも高くなっている。所定回数の演出ゲームが実行された場合において、仮停止状態であるときに揺動演出が実行される確率は、演出ゲームの結果として大当たり図柄組合せが確定停止表示（導出）された後におけるインターバル期間であるときに揺動演出が実行される確率よりも高くなっている。

40

【 0 1 3 6 】

副 CPU 5 1 は、変動状態中に揺動演出を実行させることを決定した場合、変動状態である期間のうち前半期間で揺動演出を実行させるか否かと、変動状態である期間のうち後半期間で揺動演出を実行させるか否かと、をそれぞれ決定する実行期間抽選を行う。した

50

がって、遊技機 10 では、1 回の演出ゲームが実行された場合において、変動状態である期間のうち前半期間と、変動状態である期間のうち後半期間と、の一方又は両方で揺動演出を実行可能である。例えば、副 CPU 51 は、変動パターン HP 13 であった場合、変動状態である期間のうち前半期間で揺動演出を実行される確率が、変動状態である期間のうち後半期間で揺動演出を実行される確率よりも高くなるように実行期間抽選を行う。例えば、副 CPU 51 は、変動パターン HP 14 , HP 15 であった場合、変動状態である期間のうち後半期間で揺動演出を実行される確率が、変動状態である期間のうち前半期間で揺動演出を実行される確率よりも高くなるように実行期間抽選を行う。

#### 【0137】

副 CPU 51 は、乱数生成処理によって生成した乱数を取得し、当該取得した乱数と、実行期間抽選の判定値と、を用いて前半期間又は後半期間で揺動演出を実行させるか否かを決定する。副 CPU 51 は、取得した乱数が、実行期間抽選の第 1 判定値よりも小さい値であった場合に、前半期間及び後半期間の両方で揺動演出を実行させることを決定する。副 CPU 51 は、取得した乱数が、実行期間抽選の第 2 判定値よりも小さい値であった場合に、後半期間だけで揺動演出を実行させることを決定する。副 CPU 51 は、取得した乱数が、実行期間抽選の第 2 判定値以上の値であった場合に、前半期間だけで揺動演出を実行させることを決定する。実行期間抽選の第 1 判定値は、変動パターン HP 13 であった場合よりも、変動パターン HP 14 , HP 15 であった場合のほうが大きい値である。実行期間抽選の第 2 判定値は、変動パターン HP 13 であった場合よりも、変動パターン HP 14 , HP 15 であった場合のほうが大きい値である。

#### 【0138】

副 CPU 51 は、揺動演出を実行させることを決定した場合、揺動演出処理とは別の処理によって、決定した実行タイミングで揺動演出を実行するように揺動装置 14 を制御する。例えば、副 CPU 51 は、変動パターン HP 13 である場合であって、変動状態の前半期間中に揺動演出を実行することを決定したとき、図 8 (c) の時点 T 30 ~ 時点 T 32 の間で揺動演出を実行するように揺動装置 14 を制御する。例えば、副 CPU 51 は、変動パターン HP 15 である場合であって、変動状態の後半期間中に揺動演出を実行することを決定したとき、図 8 (c) の時点 T 32 ~ 時点 T 33 の間で揺動演出を実行するように揺動装置 14 を制御する。

#### 【0139】

副 CPU 51 は、仮停止状態中に揺動演出を実行することを決定したとき、仮停止状態中に揺動演出を実行するように揺動装置 14 を制御する。例えば、副 CPU 51 は、変動パターン HP 15 である場合であって、仮停止状態中に揺動演出を実行することを決定したとき、図 8 (c) の時点 T 33 ~ 時点 T 34 の間で揺動演出を実行するように揺動装置 14 を制御する。

#### 【0140】

副 CPU 51 は、確定停止状態中に揺動演出を実行することを決定したとき、確定停止状態中に揺動演出を実行するように揺動装置 14 を制御する。例えば、副 CPU 51 は、変動パターン HP 15 である場合であって、確定停止状態中に揺動演出を実行することを決定したとき、図 8 (c) の時点 T 34 ~ 時点 T 35 の間で揺動演出を実行するように揺動装置 14 を制御する。

#### 【0141】

副 CPU 51 は、インターバル期間中に揺動演出を実行することを決定したとき、インターバル期間中に揺動演出を実行するように揺動装置 14 を制御する。例えば、副 CPU 51 は、変動パターン HP 15 である場合であって、確定停止状態中に揺動演出を実行することを決定したとき、図 8 (c) の時点 T 35 ~ 時点 T 36 の間で揺動演出を実行するように揺動装置 14 を制御する。

#### 【0142】

副 CPU 51 は、揺動演出を実行させるタイミングに応じた揺動演出時間で、揺動演出を実行するように揺動装置 14 を制御する。本実施形態において、揺動演出時間は、「確

定停止状態中」＜「インターバル期間中」＜「仮停止状態中」＜「変動状態の前半期間中」＜「変動状態の後半期間中」の順に長くなる。確定停止状態中の揺動演出時間は、合計透過部変位時間よりも短い。インターバル期間中の揺動演出時間は、合計透過部変位時間よりも短い。仮停止状態の揺動演出時間は、合計透過部変位時間よりも長い。変動状態の前半期間中の揺動演出時間は、合計透過部変位時間よりも長い。変動状態の後半期間中の揺動演出時間は、合計透過部変位時間よりも長い。

【0143】

また、副CPU51は、大当り遊技中に揺動演出を実行させる場合がある。副CPU51は、特定図柄に基づく大当り遊技中に揺動演出を実行するように揺動装置14を制御する。一方、副CPU51は、通常図柄に基づく大当り遊技中に揺動演出を実行させない。副CPU51は、最終回のラウンド遊技を特定可能なラウンドコマンドを入力すると、揺動演出を実行するように揺動装置14を制御する。これに限らず、所定の回数目のラウンド遊技を特定可能なラウンドコマンドを入力すると、揺動演出を実行するように揺動装置14を制御してもよい。副CPU51は、エンディングコマンドを入力すると、揺動演出を実行するように揺動装置14を制御してもよい。

10

【0144】

上述したように、遊技機10では、オープニング期間の開始とともに右打ち報知が開始され、オープニング期間の終了とともに右打ち報知が終了する。このため、遊技機10では、右打ち報知が終了した後に揺動演出が開始される。なお、大当り遊技中の揺動演出時間は、合計透過部変位時間よりも長い。大当り遊技中の揺動演出時間は、変動状態の前半期間中の揺動演出時間よりも短い。このように、遊技機10では、大当り遊技において右打ち報知が実行される期間のうち、右打ち報知が開始してから所定時間が経過するまでの期間を含む少なくとも一部の期間で揺動演出が実行されないようになっている。

20

【0145】

次に、可動体演出を実行するために副CPU51が行う可動体演出処理について説明する。副CPU51は、揺動演出処理において変動状態中に揺動演出を実行させることを決定した場合、可動体演出処理を実行する。

【0146】

図12に示すように、可動体演出処理において、副CPU51は、変動状態中に揺動演出を実行させることを決定した場合、当該揺動演出の実行中に可動体演出を実行するか否かを決定する可動演出抽選を行う。副CPU51は、変動状態である期間のうち前半期間中に揺動演出を実行させることを決定した場合、当該揺動演出の実行中に可動体演出を実行するか否かを決定する可動演出抽選を行う。副CPU51は、変動状態である期間のうち後半期間中に揺動演出を実行させることを決定した場合、当該揺動演出の実行中に可動体演出を実行するか否かを決定する可動演出抽選を行う。

30

【0147】

副CPU51は、図中に示す「低」＜「高」の順に、可動体演出を実行させることを決定する確率が高くなるように可動演出抽選を行う。つまり、副CPU51は、変動状態である期間のうち後半期間中に揺動演出が実行されるときに可動体演出が実行される確率が、変動状態である期間のうち前半期間中に揺動演出が実行されるときに可動体演出が実行される確率よりも高くなるように可動演出抽選を行う。なお、副CPU51は、変動状態である期間のうち前半期間中に揺動演出を実行させることを決定した場合、当該揺動演出の実行中に可動体演出を実行する確率が、当該揺動演出の実行中に可動体演出を実行しない確率よりも低くなるように可動演出抽選を行う。副CPU51は、変動状態である期間のうち後半期間中に揺動演出を実行させることを決定した場合、当該揺動演出の実行中に可動体演出を実行する確率が、当該揺動演出の実行中に可動体演出を実行しない確率よりも高くなるように可動演出抽選を行う。

40

【0148】

副CPU51は、乱数生成処理によって生成した乱数を取得し、当該取得した乱数と、可動演出抽選の判定値と、を用いて可動体演出を実行させるか否かを決定する。副CPU

50

5 1 は、取得した乱数が、可動演出抽選用の判定値よりも小さい値であった場合に、可動体演出を実行させることを決定する。副 CPU 5 1 は、取得した乱数が、可動演出抽選用の判定値以上の値であった場合に、可動体演出を実行させないことを決定する。可動演出抽選用の判定値は、図中に示す「低」<「高」の順に、大きい値である。また、図中に示す「低い」の判定値は、乱数の最大値の中央値以下の値である。図中に示す「高」の判定値は、乱数の最大値の中央値よりも大きい値である。

#### 【 0 1 4 9 】

副 CPU 5 1 は、揺動演出の実行中に可動体演出を実行することを決定した場合、可動体演出処理とは別の処理によって、可動体演出を実行するように可動体 E Y を制御する。つまり、副 CPU 5 1 は、変動状態である期間のうち前半期間中に揺動演出を実行させることを決定した場合、当該前半期間中に可動体演出を実行するように可動体 E Y を制御する。副 CPU 5 1 は、変動状態である期間のうち後半期間中に揺動演出を実行させることを決定した場合、当該後半期間中に可動体演出を実行するように可動体 E Y を制御する。本実施形態において、可動体演出は、揺動演出の開始とともに開始し、揺動演出の終了とともに終了する。これに限らず、可動体演出は、揺動演出の開始よりも前に開始してもよいし、後に開始してもよい。可動体演出は、揺動演出の終了よりも前に終了してもよいし、後に終了してもよい。可動体演出の実行期間と、揺動演出の実行期間とは、少なくとも一部が重複する。

10

#### 【 0 1 5 0 】

このように、変動状態である期間のうち後半期間において揺動演出が実行される場合は、変動状態である期間のうち前半期間において揺動演出が実行される場合よりも、可動体演出が実行される確率が高くなっている。ここで、遊技機 1 0 では、変動状態において揺動演出が実行されると、透過部 1 2 が揺動するから、透過部 1 2 を介して視認可能な演出図柄の視認性を低下させる。一方、上述したように、遊技機 1 0 では、変動状態において可動体演出が実行されると、演出図柄の視認性を低下させる。このように、本実施形態の遊技機 1 0 は、変動状態であるときに揺動演出が実行される場合に、揺動演出とは異なる可動体演出が実行されることにより演出図柄の視認性を低下させることが可能である。

20

#### 【 0 1 5 1 】

次に、エフェクト演出を実行するために副 CPU 5 1 が行うエフェクト演出処理について説明する。副 CPU 5 1 は、揺動演出処理において変動状態中に揺動演出を実行させることを決定した場合、エフェクト演出処理を実行する。なお、エフェクト演出処理は、可動体演出処理の終了後に実行される。

30

#### 【 0 1 5 2 】

エフェクト演出処理において、副 CPU 5 1 は、変動状態中に揺動演出を実行させることを決定した場合、当該揺動演出の実行中にエフェクト演出を実行するか否かを決定するエフェクト演出抽選を行う。副 CPU 5 1 は、変動状態である期間のうち前半期間中に揺動演出を実行させることを決定した場合、当該揺動演出の実行中にエフェクト演出を実行するか否かを決定するエフェクト演出抽選を行う。副 CPU 5 1 は、変動状態である期間のうち後半期間中に揺動演出を実行させることを決定した場合、当該揺動演出の実行中にエフェクト演出を実行するか否かを決定するエフェクト演出抽選を行う。

40

#### 【 0 1 5 3 】

副 CPU 5 1 は、変動状態である期間のうち後半期間中に揺動演出が実行されるときにエフェクト演出が実行される確率が、変動状態である期間のうち前半期間中に揺動演出が実行されるときにエフェクト演出が実行される確率よりも高くなるようにエフェクト演出抽選を行う。なお、副 CPU 5 1 は、変動状態である期間のうち前半期間中に揺動演出を実行させることを決定した場合、当該揺動演出の実行中にエフェクト演出を実行する確率が、当該揺動演出の実行中にエフェクト演出を実行しない確率よりも低くなるようにエフェクト演出抽選を行う。副 CPU 5 1 は、変動状態である期間のうち後半期間中に揺動演出を実行させることを決定した場合、当該揺動演出の実行中にエフェクト演出を実行する確率が、当該揺動演出の実行中にエフェクト演出を実行しない確率よりも高くなるように

50

エフェクト演出抽選を行う。

【 0 1 5 4 】

また、副CPU51は、揺動演出の実行中に可動体演出を実行しないことを決定した場合よりも、揺動演出の実行中に可動体演出を実行することを決定した場合のほうが、エフェクト演出が実行される確率が高くなるようにエフェクト演出抽選を行う。つまり、揺動演出が実行されるときに可動体演出が実行される場合は、揺動演出が実行されるときに可動体演出が実行されない場合よりも、エフェクト演出が実行される確率が高くなっている。

【 0 1 5 5 】

副CPU51は、乱数生成処理によって生成した乱数を取得し、当該取得した乱数と、エフェクト演出抽選の判定値と、を用いてエフェクト演出を実行させるか否かを決定する。副CPU51は、取得した乱数が、エフェクト演出抽選用の判定値よりも小さい値であった場合に、エフェクト演出を実行させることを決定する。副CPU51は、取得した乱数が、エフェクト演出抽選用の判定値以上の値であった場合に、エフェクト演出を実行させないことを決定する。エフェクト演出用の判定値は、変動状態である期間のうち前半期間中に揺動演出を実行させることを決定した場合よりも、変動状態である期間のうち後半期間中に揺動演出を実行させることを決定した場合のほうが、大きい値である。また、エフェクト演出用の判定値は、揺動演出の実行中に可動体演出を実行しないことを決定した場合よりも、揺動演出の実行中に可動体演出を実行することを決定した場合のほうが、大きい値である。

【 0 1 5 6 】

副CPU51は、揺動演出の実行中にエフェクト演出を実行することを決定した場合、エフェクト演出処理とは別の処理によって、エフェクト演出を実行するように演出表示装置EHを制御する。本実施形態において、エフェクト演出は、揺動演出の開始とともに開始し、揺動演出の終了とともに終了する。これに限らず、エフェクト演出は、揺動演出の開始よりも前に開始してもよいし、後に開始してもよい。エフェクト演出は、揺動演出の終了よりも前に終了してもよいし、後に終了してもよい。エフェクト演出の実行期間と、揺動演出の実行期間とは、少なくとも一部が重複する。このように、本実施形態の遊技機10は、変動状態であるときに揺動演出が実行される場合に、可動体演出とは異なるエフェクト演出を実行可能である。

【 0 1 5 7 】

その他、副CPU51は、変動状態であるときに揺動演出を実行させる場合、演出図柄を非表示にする場合がある。副CPU51は、変動状態中に揺動演出を実行させる一方、当該揺動演出の実行中に可動体演出を実行させない場合、当該揺動演出の実行中に演出図柄を非表示にするように演出表示装置EHを制御する。具体的に、副CPU51は、揺動演出の開始とともに、全部の図柄列の演出図柄を非表示にするように演出表示装置EHを制御する。副CPU51は、揺動演出が終了するまで全部の図柄列の演出図柄を非表示にするように演出表示装置EHを制御する。例えば、遊技機10では、図9に示すように、揺動演出の実行中であって、可動体演出が実行されないとき、全部の図柄列の演出図柄を非表示にする。副CPU51は、揺動演出が終了すると、全部の図柄列の演出図柄を表示するように演出表示装置EHを制御する。これに限らず、副CPU51は、揺動演出の開始よりも前に演出図柄を非表示にしてもよいし、後に演出図柄を非表示にしてもよい。副CPU51は、揺動演出の終了よりも前に演出図柄を再び表示してもよいし、後に演出図柄を再び終了してもよい。演出図柄が非表示である期間と、揺動演出の実行期間とは、少なくとも一部が重複する。

【 0 1 5 8 】

このように、本実施形態の遊技機10は、変動状態であるときに揺動演出が実行される場合に、演出図柄を非表示にすることで演出図柄の視認性を低下させることが可能である。そして、遊技機10は、演出図柄を非表示にした場合に、揺動演出の終了後に再び演出図柄を表示させる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 5 9 】

次に、副 C P U 5 1 が行う可動体 E Y の初期動作（イニシャル動作）に関する制御について説明する。

上述したように、遊技機 1 0 では、電力供給が開始したときに、可動体 E Y の初期動作が行われる場合と、可動体 E Y の初期動作が行われない場合と、がある。副 C P U 5 1 は、可動体演出の実行中に電力供給が遮断された場合、その後、電力供給が開始すると、初期動作を行うように可動体 E Y を制御する。一方、副 C P U 5 1 は、可動体演出の非実行中に電力供給が遮断された場合、その後、電力供給が開始したとしても、可動体 E Y に初期動作を行わせない。このように、遊技機 1 0 では、可動体演出が実行されているときに電力供給が遮断された場合に可動体 E Y の初期動作が行われる。一方、遊技機 1 0 では、可動体演出が実行されていないときに電力供給が遮断された場合に可動体 E Y の初期動作が行われない。可動体演出が実行中であることは、可動体 E Y の初期動作の実行条件が成立していることの一例である。可動体演出が実行ではないことは、可動体 E Y の初期動作の実行条件が成立していないことの一例である。遊技機 1 0 は、可動体 E Y の初期動作の実行条件が成立しているときに、可動体 E Y の初期動作を実行可能に構成される。

10

## 【 0 1 6 0 】

次に、副 C P U 5 1 が行う揺動装置 1 4 の初期動作（イニシャル動作）に関する制御について説明する。

上述したように、遊技機 1 0 では、電力供給が開始したときに、揺動装置 1 4 の初期動作が行われる場合と、揺動装置 1 4 の初期動作が行われない場合と、がある。副 C P U 5 1 は、揺動演出の実行中に電力供給が遮断された場合、その後、電力供給が開始すると、初期動作を行うように揺動装置 1 4 を制御する。一方、副 C P U 5 1 は、揺動演出の非実行中に電力供給が遮断された場合、その後、電力供給が開始しても、揺動装置 1 4 に初期動作を行わせない。したがって、遊技機 1 0 では、電力供給が開始したときに、透過部 1 2 の初期動作が行われる場合と、透過部 1 2 の初期動作が行われない場合と、がある。

20

## 【 0 1 6 1 】

このように、遊技機 1 0 では、揺動演出が実行されているときに電力供給が遮断された場合に揺動装置 1 4 の初期動作が行われる。一方、遊技機 1 0 では、揺動演出が実行されていないときに電力供給が遮断された場合に揺動装置 1 4 の初期動作が行われない。遊技機 1 0 では、揺動演出が実行されているときに電力供給が遮断された場合に透過部 1 2 の初期動作が行われる。一方、遊技機 1 0 では、揺動演出が実行されていないときに電力供給が遮断された場合に透過部 1 2 の初期動作が行われない。

30

## 【 0 1 6 2 】

揺動演出が実行中であることは、揺動装置 1 4 の初期動作の実行条件が成立していることの一例である。揺動演出が実行ではないことは、揺動装置 1 4 の初期動作の実行条件が成立していないことの一例である。遊技機 1 0 は、揺動装置 1 4 の初期動作の実行条件が成立しているときに、揺動装置 1 4 の初期動作を実行可能に構成される。揺動演出が実行中であることは、透過部 1 2 の初期動作の実行条件が成立していることの一例である。揺動演出が実行ではないことは、透過部 1 2 の初期動作の実行条件が成立していないことの一例である。遊技機 1 0 は、透過部 1 2 の初期動作の実行条件が成立しているときに、透過部 1 2 の初期動作を実行可能に構成される。

40

## 【 0 1 6 3 】

次に、変動状態、仮停止状態、確定停止状態、及びインターバル期間における演出図柄の表示態様と、透過部 1 2 の揺動態様と、揺動演出の実行確率と、可動体演出の実行確率と、エフェクト演出の実行確率と、について説明する。

## 【 0 1 6 4 】

図 1 3 に示すように、遊技機 1 0 では、変動状態であるとき、少なくとも一部の図柄列において時間の経過とともに演出図柄の種類が変化して表示される変動表示が行われる。つまり、遊技機 1 0 では、変動状態であるとき、少なくとも一部の演出図柄が変動している。遊技機 1 0 では、変動状態であるときに揺動演出が実行されると、透過部 1 2 が揺動

50



する。このときの透過部 1 2 の変位可能な変位量は、変位量 Y 2 ( 2 mm ) である。

【 0 1 6 5 】

遊技機 1 0 では、仮停止状態であるとき、演出図柄が揺れて表示される仮停止表示が行われる。つまり、遊技機 1 0 では、仮停止状態であるとき、演出図柄が揺動している。このときの演出図柄の変位可能な変位量は、変位量 Y 1 ( 1 0 mm ) である。遊技機 1 0 では、仮停止状態であるときに揺動演出が実行されると、透過部 1 2 が揺動する。このときの透過部 1 2 の変位可能な変位量は、変位量 Y 2 ( 2 mm ) である。

【 0 1 6 6 】

遊技機 1 0 では、確定停止状態であるとき、時間の経過とともに演出図柄の種類が変化せずに、演出図柄が確定的に停止表示される確定停止表示が行われる。つまり、遊技機 1 0 では、確定停止状態であるとき、演出図柄が確定的に停止している。遊技機 1 0 では、確定停止状態であるときに揺動演出が実行されると、透過部 1 2 が揺動する。このときの透過部 1 2 の変位可能な変位量は、変位量 Y 2 ( 2 mm ) である。

【 0 1 6 7 】

遊技機 1 0 では、インターバル期間であるとき、時間の経過とともに演出図柄の種類が変化せずに、演出図柄が確定的に停止表示される確定停止表示が行われる。つまり、遊技機 1 0 では、インターバル期間であるとき、演出図柄が確定的に停止している。遊技機 1 0 では、インターバル期間であるときに揺動演出が実行されると、透過部 1 2 が揺動する。このときの透過部 1 2 の変位可能な変位量は、変位量 Y 2 ( 2 mm ) である。

【 0 1 6 8 】

遊技機 1 0 では、図中に示す「低」<「中」<「高」の順に、揺動演出の実行確率が高くなっている。具体的に、遊技機 1 0 では、変動状態中に揺動演出を実行することが決定される確率が、仮停止状態中に揺動演出を実行することが決定される確率よりも高い。したがって、遊技機 1 0 では、所定回数の演出ゲームが実行されたとき、変動状態中に揺動演出が実行される回数が、仮停止状態中に揺動演出が実行される回数よりも多くなり易い。つまり、遊技機 1 0 では、仮停止状態であるときよりも、変動状態であるときのほうが、揺動演出が実行され易い。

【 0 1 6 9 】

遊技機 1 0 では、変動状態中に揺動演出を実行することが決定される確率が、確定停止状態中に揺動演出を実行することが決定される確率よりも高い。したがって、遊技機 1 0 では、所定回数の演出ゲームが実行されたとき、変動状態中に揺動演出が実行される回数が、確定停止状態中に揺動演出が実行される回数よりも多くなり易い。つまり、遊技機 1 0 では、確定停止状態であるときよりも、変動状態であるときのほうが、揺動演出が実行され易い。

【 0 1 7 0 】

遊技機 1 0 では、変動状態中に揺動演出を実行することが決定される確率が、インターバル期間中に揺動演出を実行することが決定される確率よりも高い。したがって、遊技機 1 0 では、所定回数の演出ゲームが実行されたとき、変動状態中に揺動演出が実行される回数が、インターバル期間中に揺動演出が実行される回数よりも多くなり易い。つまり、遊技機 1 0 では、インターバル期間であるときよりも、変動状態であるときのほうが、揺動演出が実行され易い。

【 0 1 7 1 】

遊技機 1 0 では、仮停止状態中に揺動演出を実行することが決定される確率が、確定停止状態中に揺動演出を実行することが決定される確率よりも高い。したがって、遊技機 1 0 では、所定回数の演出ゲームが実行されたとき、仮停止状態中に揺動演出が実行される回数が、確定停止状態中に揺動演出が実行される回数よりも多くなり易い。つまり、遊技機 1 0 では、確定停止状態であるときよりも、仮停止状態であるときのほうが、揺動演出が実行され易い。

【 0 1 7 2 】

遊技機 1 0 では、仮停止状態中に揺動演出を実行することが決定される確率が、インタ

ーバル期間中に揺動演出を実行することが決定される確率よりも高い。したがって、遊技機 10 では、所定回数の演出ゲームが実行されたと仮定したときに、仮停止状態中に揺動演出が実行される回数が、インターバル期間中に揺動演出が実行される回数よりも多くなり易い。つまり、遊技機 10 では、インターバル期間であるときよりも、仮停止状態であるときのほうが、揺動演出が実行され易い。

【0173】

遊技機 10 では、確定停止状態中に揺動演出を実行することが決定される確率が、インターバル期間中に揺動演出を実行することが決定される確率と同じである。これに限らず、確定停止状態中に揺動演出を実行することが決定される確率は、インターバル期間中に揺動演出を実行することが決定される確率と異なってもよい。

10

【0174】

遊技機 10 では、図中に示す「低」<「高」の順に、可動体演出の実行確率が高くなっている。具体的に、遊技機 10 では、変動状態である期間のうち後半期間中に揺動演出を実行することが決定された場合に可動体演出を実行することが決定される確率が、変動状態である期間のうち前半期間中に揺動演出を実行することが決定された場合に可動体演出を実行することが決定される確率よりも高い。したがって、遊技機 10 では、変動状態である期間のうち後半期間中に揺動演出が実行されるときに可動体演出が実行される回数が、変動状態である期間のうち前半期間中に揺動演出が実行されるときに可動体演出が実行される回数よりも多くなり易い。つまり、遊技機 10 では、変動状態である期間のうち前半期間であるときに揺動演出が実行されるときよりも、変動状態である期間のうち後半期間であるときに揺動演出が実行されるときのほうが、可動体演出が実行され易い。

20

【0175】

遊技機 10 では、図中に示す「低」<「高」の順に、エフェクト演出の実行確率が高くなっている。具体的に、遊技機 10 では、変動状態である期間のうち後半期間中に揺動演出を実行することが決定された場合にエフェクト演出を実行することが決定される確率が、変動状態である期間のうち前半期間中に揺動演出を実行することが決定された場合にエフェクト演出を実行することが決定される確率よりも高い。したがって、遊技機 10 では、変動状態である期間のうち後半期間中に揺動演出が実行されるときにエフェクト演出が実行される回数が、変動状態である期間のうち前半期間中に揺動演出が実行されるときにエフェクト演出が実行される回数よりも多くなり易い。つまり、遊技機 10 では、変動状態である期間のうち前半期間であるときに揺動演出が実行されるときよりも、変動状態である期間のうち後半期間であるときに揺動演出が実行されるときのほうが、エフェクト演出が実行され易い。

30

【0176】

また、遊技機 10 では、揺動演出が実行されるときに可動体演出が実行されることが決定された場合にエフェクト演出を実行することが決定される確率が、揺動演出が実行されるときに可動体演出が実行されないことが決定された場合にエフェクト演出を実行することが決定される確率よりも高い。したがって、遊技機 10 では、揺動演出及び可動体演出の両方が実行されるときにエフェクト演出が実行される回数が、揺動演出が実行され、かつ可動体演出が実行されないときにエフェクト演出が実行される回数よりも多くなり易い。つまり、遊技機 10 では、揺動演出が実行されるときに可動体演出が実行されない場合よりも、揺動演出が実行されるときに可動体演出が実行される場合のほうが、エフェクト演出が実行され易い。

40

【0177】

実施形態の効果について説明する。

(1) 揺動演出を実行可能に構成される遊技機では、揺動演出を適切に実行することが望まれている。

【0178】

遊技機 10 では、演出図柄が確定的に停止することにより演出ゲームの結果が導出される。遊技機 10 では、演出図柄が確定的に停止しているときに透過部 12 が揺動してしま

50

うと、演出図柄の視認を妨げる虞がある。したがって、遊技機 10 では、演出図柄が確定的に停止しているときに透過部 12 が揺動してしまうと、演出ゲームの結果を特定し難くなる虞がある。そのところ、本実施形態では、所定回数の演出ゲームが実行された場合において、確定停止状態であるときに揺動演出が実行される確率が、変動状態であるときに揺動演出が実行される確率よりも低くなっているから、確定停止状態であるときに透過部 12 が揺動する頻度が低い。これにより、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、演出ゲームの結果を特定し難くなることを抑制することができる。このように、本実施形態によれば、揺動演出を適切に実行させることができる。

【0179】

(2) 遊技機 10 では、演出ゲームの結果が大当り図柄組合せとなり、大当り遊技が付与される状況において揺動演出が実行されうる。これにより、本実施形態によれば、大当り遊技が付与されることを望む遊技者に対し、揺動演出が実行されることを期待させることができ、興趣の向上を図ることができる。ここで、遊技機 10 では、所定回数の演出ゲームが実行された場合において、確定停止状態であり、かつ大当り図柄組合せが導出されるときに揺動演出が実行される確率が、変動状態であるときに揺動演出が実行される確率よりも低くなっているから、確定停止状態であるときに透過部 12 が揺動する頻度が低い。これにより、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、演出ゲームの結果を特定し難くなることを抑制することができる。

【0180】

(3) 遊技機 10 では、遊技者にとって有利となる発射ハンドル H D の操作態様を特定可能な右打ち報知が、透過部 12 を介して視認可能である。したがって、遊技機 10 では、右打ち報知が実行されているときに透過部 12 が揺動してしまうと、右打ち報知の視認を妨げる虞がある。そのところ、本実施形態では、大当り遊技において右打ち報知が実行される期間のうち、右打ち報知が開始してから所定時間が経過するまでの期間を含む少なくとも一部の期間において揺動演出が実行されない。これにより、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、右打ち報知の視認を妨げることを抑制して遊技者にとって有利となる発射ハンドル H D の操作態様を理解させることができる。

【0181】

(4) 遊技機 10 では、演出図柄が確定的に停止しているときに透過部 12 が揺動してしまうと、演出ゲームの結果を特定し難くなる虞がある。そのところ、本実施形態では、所定回数の演出ゲームが実行された場合において、確定停止状態であるときに揺動演出が実行される確率が、仮停止状態であるときに揺動演出が実行される確率よりも低くなっているから、確定停止状態であるときに透過部 12 が揺動する頻度が低い。これにより、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、演出ゲームの結果を特定し難くなることを抑制することができる。このように、本実施形態によれば、揺動演出を適切に実行させることができる。

【0182】

(5) 遊技機 10 では、所定回数の演出ゲームが実行された場合において、確定停止状態であり、かつ大当り図柄組合せが導出されるときに揺動演出が実行される確率が、仮停止状態であるときに揺動演出が実行される確率よりも低くなっているから、確定停止状態であるときに透過部 12 が揺動する頻度が低い。これにより、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、演出ゲームの結果を特定し難くなることを抑制することができる。

【0183】

(6) 遊技機 10 では、演出ゲームにおける演出図柄に関する状態が「変動状態 > 仮停止状態 > 確定停止状態」の順に揺動演出が実行される確率が低いから、確定停止状態であるときに透過部 12 が揺動する頻度が低い。これにより、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、演出ゲームの結果を特定し難くなることを抑制することができる。

【0184】

(7) 遊技機 10 では、演出図柄が確定的に停止することにより演出ゲームの結果が導出される。そして、遊技機 10 では、確定停止状態となって演出ゲームが終了した後にイ

10

20

30

40

50

ンターバル期間が経過すると、次の演出ゲームを開始可能である。遊技機 10 では、インターバル期間であるときに透過部 12 が揺動してしまうと、演出ゲームが終了していない、又は、次の演出ゲームが開始したと勘違いさせる虞がある。つまり、遊技機 10 では、インターバル期間であるときに透過部 12 が揺動してしまうと、演出ゲームが実行されていないにもかかわらず、演出ゲームが実行されていると勘違いさせる虞がある。そのところ、本実施形態では、所定回数の演出ゲームが実行された場合において、インターバル期間であるときに揺動演出が実行される確率が、変動状態であるときに揺動演出が実行される確率よりも低くなっているから、インターバル期間であるときに透過部 12 が揺動する頻度が低い。これにより、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、演出ゲームが実行されていると勘違いさせることを抑制することができる。このように、本実施形態によれば、揺動演出を適切に実行させることができる。

10

【0185】

(8) インターバル期間における演出図柄に関する状態は、確定停止状態であるときと同じ状態が含まれる。これにより、遊技機 10 では、演出ゲームが終了したことを明確に認識できる。このようなインターバル期間において、透過部 12 が揺動してしまうと、演出ゲームの終了及び開始が認識し難くなる。そのところ、本実施形態では、インターバル期間であるときのほうが、変動状態であるときよりも透過部 12 が揺動する頻度が低い。これにより、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、演出ゲームの終了及び開始が認識し難くなることを抑制することができる。

20

【0186】

(9) 遊技機 10 では、所定回数の演出ゲームが実行された場合において、演出ゲームの結果として大当たり図柄組合せが導出された後におけるインターバル期間であるときに揺動演出が実行される確率が、変動状態であるときに揺動演出が実行される確率よりも低くなっているから、インターバル期間であるときに透過部 12 が揺動する頻度が低い。これにより、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、演出ゲームが実行されていると勘違いさせることを抑制することができる。

【0187】

(10) 遊技機 10 では、インターバル期間であるときに透過部 12 が揺動してしまうと、演出ゲームが実行されていないにもかかわらず、演出ゲームが実行されていると勘違いさせる虞がある。そのところ、本実施形態では、所定回数の演出ゲームが実行された場合において、インターバル期間であるときに揺動演出が実行される確率が、仮停止状態であるときに揺動演出が実行される確率よりも低くなっているから、インターバル期間であるときに透過部 12 が揺動する頻度が低い。これにより、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、演出ゲームが実行されていると勘違いさせることを抑制することができる。このように、本実施形態によれば、揺動演出を適切に実行させることができる。

30

【0188】

(11) 遊技機 10 では、所定回数の演出ゲームが実行された場合において、演出ゲームの結果として大当たり図柄組合せが導出された後における所定期間であるときに揺動演出が実行される確率が、仮停止状態であるときに揺動演出が実行される確率よりも低くなっているから、インターバル期間であるときに透過部 12 が揺動する頻度が低い。これにより、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、演出ゲームが実行されていると勘違いさせることを抑制することができる。

40

【0189】

(12) インターバル期間における演出図柄に関する状態は、仮停止状態であるときと同じ状態が含まれず、確定停止状態であるときと同じ状態が含まれる。これにより、遊技機 10 では、演出ゲームが終了したことを明確に認識できる。このようなインターバル期間において、透過部 12 が揺動してしまうと、演出ゲームの終了及び開始が認識し難くなる。本実施形態では、インターバル期間であるときのほうが、仮停止状態であるときよりも透過部 12 が揺動する頻度が低い。これにより、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、演出ゲームの終了及び開始が認識し難くなることを抑制することができる。

50

## 【 0 1 9 0 】

( 1 3 ) 演出ゲームにおいて仮停止状態であるときには、演出図柄が変位量 Y 1 の変位を繰り返す場合がある。一方、演出ゲームにおいて確定停止状態であるときには、演出図柄が変位せずに確定的に停止する。揺動演出が実行されているときには、透過部 1 2 が変位量 Y 2 の変位を繰り返す場合がある。ここで、遊技機 1 0 では、演出図柄が確定的に停止することにより演出ゲームの結果が導出される。遊技機 1 0 では、確定停止状態であるときに透過部 1 2 が変位を繰り返してしまうと、仮停止状態であると勘違いさせる虞がある。つまり、演出図柄が確定的に停止しているときに透過部 1 2 が揺動してしまうと、演出ゲームの結果が導出されているにもかかわらず、演出ゲームの結果が導出されていないと勘違いさせる虞がある。そのところ、本実施形態では、揺動演出による透過部 1 2 の変位量 Y 2 が、仮停止状態であるときの演出図柄の変位量 Y 1 よりも小さい。これにより、本実施形態によれば、確定停止状態であるときに揺動演出が実行された場合であったとしても、仮停止状態であると勘違いさせることを抑制することができる。よって、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、演出ゲームの結果が導出されていないと勘違いさせることを抑制することができる。このように、本実施形態によれば、揺動演出を適切に実行させることができる。

10

## 【 0 1 9 1 】

( 1 4 ) 透過部 1 2 は、揺動装置 1 4 が設けられている前枠 1 1 c に設けられている。一方、演出表示装置 E H は、揺動装置 1 4 が設けられていない中枠 1 1 b に設けられている。これにより、本実施形態では、揺動装置 1 4 による揺動を透過部 1 2 に伝え易くしつつ、演出ゲームが行われる演出表示装置 E H に揺動が伝わることを抑制することができる。よって、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、揺動演出により演出表示装置 E H が揺動することで演出図柄が揺動しているように見えることを抑制することができる。

20

## 【 0 1 9 2 】

( 1 5 ) 揺動装置 1 4 から演出表示装置 E H までの距離は、揺動装置 1 4 から透過部 1 2 までの距離よりも長い。これにより、遊技機 1 0 では、演出ゲームが行われる演出表示装置 E H に揺動が伝わることを抑制することができる。よって、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、揺動演出により演出表示装置 E H が揺動することで演出図柄が揺動しているように見えることを抑制することができる。

30

## 【 0 1 9 3 】

( 1 6 ) 遊技機 1 0 では、確定停止状態であるときに透過部 1 2 が揺動してしまうと、演出図柄が揺動しているように見えてしまい、確定停止状態となっていないと勘違いさせる虞がある。つまり、遊技機 1 0 では、確定停止状態であるときに透過部 1 2 が揺動してしまうと、演出ゲームの結果が導出されているにもかかわらず、演出ゲームの結果が導出されていないと勘違いさせる虞がある。そのところ、本実施形態では、所定回数の演出ゲームが実行された場合において、確定停止状態であるときに揺動演出が実行される確率が、変動状態であるときに揺動演出が実行される確率よりも低くなっているから、確定停止状態であるときに透過部 1 2 が揺動する頻度が低い。これにより、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、演出ゲームの結果が導出されていないと勘違いさせることを抑制することができる。このように、本実施形態によれば、揺動演出を適切に実行させることができる。

40

## 【 0 1 9 4 】

( 1 7 ) 遊技機 1 0 では、確定停止状態であるときに透過部 1 2 が揺動してしまうと、例えば、演出図柄が揺動する仮停止状態であると勘違いさせる虞がある。つまり、遊技機 1 0 では、確定停止状態であるときに透過部 1 2 が揺動してしまうと、演出ゲームの結果が導出されているにもかかわらず、演出ゲームの結果が導出されていないと勘違いさせる虞がある。そのところ、本実施形態では、所定回数の演出ゲームが実行された場合において、確定停止状態であるときに揺動演出が実行される確率が、仮停止状態であるときに揺動演出が実行される確率よりも低くなっているから、確定停止状態であるときに透過部 1

50

2 が揺動する頻度が低い。これにより、本実施形態によれば、揺動演出を楽しませつつ、演出ゲームの結果が導出されていないと勘違いさせることを抑制することができる。このように、本実施形態によれば、揺動演出を適切に実行させることができる。

【0195】

(18) 揺動演出を実行可能に構成される遊技機では、揺動演出が実行されることに伴って揺動演出とは異なる事象に影響を及ぼすことにより、遊技者の興趣を低下させる虞がある。

【0196】

演出ゲームにおいて変動状態であるときには、透過部12が揺動してしまうと、実行中の演出ゲームに対して違和感を与えてしまい、遊技者の興趣を低下させる虞がある。そして、演出ゲームに対して違和感を覚えた遊技者は、演出ゲームに気を取られて、揺動演出を楽しめずに、より興趣を低下させる虞がある。そのところ、本実施形態では、変動状態であるときに揺動演出が実行される場合には、揺動演出とは異なる可動体演出が実行されることにより演出図柄の視認性を低下させることができる。これにより、本実施形態によれば、揺動演出が実行される場合には、演出ゲームに対する遊技者の注目度合いを下げ、演出ゲームに対する違和感を抑制するとともに、揺動演出を楽しませることができる。このように、本実施形態によれば、揺動演出が実行されることに伴って揺動演出とは異なる事象に影響を及ぼすことを抑制し、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

10

【0197】

(19) 演出ゲームにおいて変動状態である期間のうち後半期間は、演出ゲームにおいて変動状態である期間のうち前半期間よりも演出ゲームの結果が導出されるまでの時間が近いから、より演出ゲームに対する遊技者の注目度合いが高い期間であるといえる。遊技機10では、後半期間において揺動演出が実行される場合は、前半期間において揺動演出が実行される場合よりも、可動体演出の実行確率が高くなっている。これにより、本実施形態によれば、揺動演出が実行されるときには、可動体演出が実行されることにより、特に遊技者の演出ゲームに対する注目度合いが高くなる後半期間において演出ゲームに対する遊技者の注目度合いを下げ、演出ゲームに対する違和感を抑制するとともに、揺動演出を楽しませることができる。また、本実施形態によれば、後半期間よりも演出ゲームに対する遊技者の注目度合いが低くなり易い前半期間では、後半期間よりも可動体EYが原位置GIに位置し易いから、後半期間とは異なる揺動演出の楽しませ方を提供することができる。

20

30

【0198】

(20) 遊技機10では、演出ゲームにおいて変動状態であるときに揺動演出が実行される場合には、演出図柄を非表示にする場合がある。本実施形態によれば、演出図柄を非表示にすることにより、演出図柄を視認できないから、演出ゲームに対する違和感を抑制することができる。そして、遊技機10では、揺動演出が終了すると再び演出図柄を表示させるから、演出図柄を視認し易い状況において演出図柄を表示することができる。これにより、本実施形態によれば、揺動演出が実行される場合には、演出ゲームに対する違和感を抑制するとともに、揺動演出を楽しませることができる。

【0199】

(21) 変動状態であるときに揺動演出が実行される場合には、エフェクト画像ECが動的に変位可能なエフェクト演出が実行されるから、演出ゲームに対する意識をエフェクト演出に向けさせることができる。これにより、本実施形態によれば、揺動演出が実行される場合には、演出ゲームに対する遊技者の注目度合いを下げ、演出ゲームに対する違和感を抑制するとともに、揺動演出を楽しませることができる。このように、本実施形態によれば、揺動演出が実行されることに伴って揺動演出とは異なる事象に影響を及ぼすことを抑制し、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

40

【0200】

(22) 遊技機10では、揺動演出が実行されることに伴って、透過部12が変位可能な変位量Y2は、エフェクト画像ECが動的に変位可能な変位量Y3よりも小さい。この

50

ため、本実施形態によれば、揺動演出が実行されることに伴って透過部 12 が変位したとしても、エフェクト画像 EC が動的に変位していることについて視認を妨げることを抑制することができる。つまり、本実施形態によれば、揺動演出が実行された場合であったとしても、エフェクト演出に影響を及ぼすことを抑制することができる。

#### 【0201】

(23) 遊技機 10 では、揺動演出が実行されるときに可動体演出が実行される場合、エフェクト画像 EC が動的に変位するエフェクト演出が実行され易いから、演出ゲームに対する意識をエフェクト演出にも向けさせることができる。これにより、本発明によれば、揺動演出が実行されるときには、可動体演出及びエフェクト演出が実行されることにより、特に遊技者の演出ゲームに対する注目度合いが高くなる後半期間において演出ゲームに対する遊技者の注目度合いを下げ、演出ゲームに対する違和感を抑制するとともに、揺動演出を楽しませることができる。また、本実施形態によれば、後半期間よりも演出ゲームに対する遊技者の注目度合いが低くなり易い前半期間では、後半期間よりも可動体演出及びエフェクト演出が実行され難いから、後半期間とは異なる揺動演出の楽しませ方を提供することができる。

10

#### 【0202】

上記実施形態は、以下のように変更して実施することができる。上記実施形態及び以下の変更例は、技術的に矛盾しない範囲で互いに組み合わせて実施することができる。

・副 CPU 51 は、変動状態であるときに揺動演出を実行させる場合、演出図柄の表示領域の大きさを小さくする場合があってもよい。副 CPU 51 は、変動状態中に揺動演出を実行させるものの、当該揺動演出の実行中に可動体演出を実行させない場合、当該揺動演出の実行中に演出図柄の表示領域の大きさを小さくするように演出表示装置 EH を制御してもよい。なお、副 CPU 51 は、確定停止状態中に演出図柄の表示領域の大きさを変更しなくてもよい。具体的に、副 CPU 51 は、揺動演出の開始とともに、全部の図柄列の演出図柄の大きさを小さくして表示するように演出表示装置 EH を制御してもよい。これにより、遊技機 10 では、変動状態であるときにおける揺動演出の実行中、演出図柄の表示領域の大きさが小さくなる。この場合における演出図柄の大きさは、確定停止状態であるときの演出図柄の大きさよりも小さくてもよい。したがって、遊技機 10 では、変動状態であるときにおける揺動演出の実行中、確定停止状態であるときよりも演出図柄の表示領域を小さくすることができる。副 CPU 51 は、揺動演出が終了するまで全部の図柄列の演出図柄を小さくしたまま表示するように演出表示装置 EH を制御してもよい。例えば、遊技機 10 では、図 7 に示す各演出図柄の大きさよりも小さい大きさの演出図柄が表示されてもよい。副 CPU 51 は、揺動演出が終了すると、全部の図柄列の演出図柄の大きさを元に戻して表示するように演出表示装置 EH を制御してもよい。これに限らず、副 CPU 51 は、揺動演出の開始よりも前に演出図柄の大きさを小さくしてもよいし、後に演出図柄の大きさを小さくしてもよい。副 CPU 51 は、揺動演出の終了よりも前に演出図柄の大きさを元に戻して表示してもよいし、後に演出図柄の大きさを元に戻して表示してもよい。演出図柄の大きさが小さくなる期間と、揺動演出の実行期間とは、少なくとも一部が重複する。つまり、演出図柄の表示領域が小さくなる期間と、揺動演出の実行期間とは、少なくとも一部が重複する。このように、本変更例の遊技機 10 は、変動状態であるときに揺動演出が実行される場合に、確定停止状態であるときよりも、演出図柄の表示領域が小さくなることで演出図柄の視認性を低下させることが可能である。

20

30

40

#### 【0203】

上記変更例によれば、演出ゲームにおいて変動状態であるときに揺動演出が実行される場合は、演出ゲームにおいて確定停止状態であるときよりも、演出図柄の表示領域が小さくなり得る。上記変更例によれば、演出図柄の表示領域が小さくなることにより、演出図柄の視認性を低下させることができるから、演出ゲームに対する違和感を抑制することができる。これにより、上記変更例によれば、揺動演出が実行される場合には、演出ゲームに対する違和感を抑制するとともに、揺動演出を楽しませることができる。一方、確定停止状態であるときには、演出図柄の表示領域の大きさが変更されないから、確定停止状態

50

において演出図柄の視認性を向上させることができる。これにより、本変更例によれば、演出ゲームの結果が導出されたことを認識させ易くすることができる。

【 0 2 0 4 】

・副 C P U 5 1 は、揺動演出を実行させる場合に、可動体演出の実行の有無にかかわらず、揺動演出の実行中に演出図柄の表示領域の大きさを小さくするように演出表示装置 E H を制御してもよい。副 C P U 5 1 は、揺動演出を実行させる場合に、揺動演出が実行される期間が、変動状態中、仮停止状態中、確定停止状態中、及びインターバル期間中の何れであるかにかかわらず、揺動演出の実行中に演出図柄の表示領域の大きさを小さくするように演出表示装置 E H を制御してもよい。つまり、遊技機 1 0 は、揺動演出が実行される場合に、揺動演出が実行されない場合よりも、演出図柄の表示領域を小さくしてもよい。

10

【 0 2 0 5 】

・副 C P U 5 1 は、揺動演出を実行させる場合に、可動体演出の実行の有無にかかわらず、揺動演出の実行中に演出図柄を非表示にするように演出表示装置 E H を制御してもよい。副 C P U 5 1 は、揺動演出を実行させる場合に、揺動演出が実行される期間が、変動状態中、仮停止状態中、確定停止状態中、及びインターバル期間中の何れであるかにかかわらず、揺動演出の実行中に演出図柄を非表示にするように演出表示装置 E H を制御してもよい。つまり、遊技機 1 0 は、揺動演出が実行される場合に、演出図柄を非表示にしてもよい。

【 0 2 0 6 】

・変動パターン H P 1 4 であった場合には、確定停止状態中に揺動演出が実行されないようにしてもよい。変動パターン H P 1 5 であった場合には、確定停止状態中に揺動演出が実行されないようにしてもよい。この場合、副 C P U 5 1 は、揺動演出抽選を行って確定停止状態中に揺動演出を実行させないことを決定してもよい。副 C P U 5 1 は、揺動演出抽選を行わずに、確定停止状態中に揺動演出を実行させないことを決定してもよい。このように、確定停止状態であるときは、揺動演出が実行されず、変動状態であるときよりも揺動演出が実行される確率が低くてもよい。また、確定停止状態であるときは、揺動演出が実行されず、仮停止状態であるときよりも揺動演出が実行される確率が低くてもよい。

20

【 0 2 0 7 】

・変動パターン H P 1 4 であった場合には、インターバル期間中に揺動演出が実行されないようにしてもよい。変動パターン H P 1 5 であった場合には、インターバル期間中に揺動演出が実行されないようにしてもよい。この場合、副 C P U 5 1 は、揺動演出抽選を行ってインターバル期間中に揺動演出を実行させないことを決定してもよい。副 C P U 5 1 は、揺動演出抽選を行わずに、インターバル期間中に揺動演出を実行させないことを決定してもよい。このように、インターバル期間であるときは、揺動演出が実行されず、変動状態であるときよりも揺動演出が実行される確率が低くてもよい。また、インターバル期間であるときは、揺動演出が実行されず、仮停止状態であるときよりも揺動演出が実行される確率が低くてもよい。

30

【 0 2 0 8 】

・変動パターン H P 1 1 であった場合には、変動状態中に揺動演出が実行されることがあるようにしてもよい。変動パターン H P 1 2 であった場合には、変動状態中に揺動演出が実行されることがあるようにしてもよい。この場合、副 C P U 5 1 は、揺動演出抽選を行って変動状態中に揺動演出を実行させるか否かを決定してもよい。副 C P U 5 1 は、変動パターン H P 1 2 であった場合において変動状態中に揺動演出が実行される確率が、変動パターン H P 1 3 ~ H P 1 5 の何れかであった場合において変動状態中に揺動演出が実行される確率よりも低くなるように揺動演出抽選を行ってもよい。副 C P U 5 1 は、変動パターン H P 1 1 であった場合において変動状態中に揺動演出が実行される確率が、変動パターン H P 1 2 ~ H P 1 5 の何れかであった場合において変動状態中に揺動演出が実行される確率よりも低くなるように揺動演出抽選を行ってもよい。

40

50



## 0

0

## 20

20

## 30

30

## 40

40

## 50

演出抽選を行ってもよい。副CPU51は、変動パターンHP12であった場合においてインターバル期間中に揺動演出が実行される確率が、変動パターンHP13～HP15の何れかであった場合においてインターバル期間中に揺動演出が実行される確率よりも低くなるように揺動演出抽選を行ってもよい。副CPU51は、変動パターンHP11であった場合においてインターバル期間中に揺動演出が実行される確率が、変動パターンHP12～HP15の何れかであった場合においてインターバル期間中に揺動演出が実行される確率よりも低くなるように揺動演出抽選を行ってもよい。

#### 【0212】

・揺動演出が実行される確率は、適宜変更してもよい。例えば、副CPU51は、変動パターンHP14、HP15であった場合、インターバル期間に揺動演出が実行される確率が、確定停止状態中に揺動演出が実行される確率よりも高くなるように揺動演出抽選を行ってもよい。つまり、所定回数の演出ゲームが実行された場合において、インターバル期間であるときに揺動演出が実行される確率は、確定停止状態であるときに揺動演出が実行される確率よりも高くなっていてもよい。

10

#### 【0213】

・副CPU51は、変動状態である期間のうち前半期間中に揺動演出を実行させることを決定した場合、当該揺動演出の実行中に可動体演出を実行させることを決定してもよい。この場合、副CPU51は、可動演出抽選を行って揺動演出の実行中に可動体演出を実行させることを決定してもよい。副CPU51は、可動演出抽選を行わずに、揺動演出の実行中に可動体演出を実行させることを決定してもよい。

20

#### 【0214】

・副CPU51は、変動状態である期間のうち後半期間中に揺動演出を実行させることを決定した場合、当該揺動演出の実行中に可動体演出を実行させることを決定してもよい。この場合、副CPU51は、可動演出抽選を行って揺動演出の実行中に可動体演出を実行させることを決定してもよい。副CPU51は、可動演出抽選を行わずに、揺動演出の実行中に可動体演出を実行させることを決定してもよい。

#### 【0215】

・可動体演出は、仮停止状態中に揺動演出が実行されるときに実行可能であってもよい。可動体演出は、確定停止状態中に揺動演出が実行されるときに実行可能であってもよい。可動体演出は、インターバル期間中に揺動演出が実行されるときに実行可能であってもよい。可動体演出は、大当り遊技中に揺動演出が実行されるときに実行可能であってもよい。

30

#### 【0216】

・副CPU51は、揺動演出を実行させるとき、可動体演出を実行させる場合と、可動体演出を実行させない場合と、で揺動演出時間を異ならせてもよい。例えば、副CPU51は、揺動演出を実行させるとき、可動体演出を実行させる場合のほうが、可動体演出を実行させない場合よりも揺動演出時間が長くなるようにしてもよい。

#### 【0217】

・揺動演出時間は、適宜変更してもよい。例えば、揺動演出時間は、「確定停止状態中」<「インターバル期間中」<「変動状態の前半期間中」<「変動状態の後半期間中」<「仮停止状態中」の順に長くてもよい。例えば、揺動演出時間は、「変動状態の前半期間中」<「変動状態の後半期間中」<「仮停止状態中」<「確定停止状態中」<「インターバル期間中」の順に長くてもよい。確定停止状態中の揺動演出時間は、合計透過部変位時間よりも長くてもよいし、短くてもよい。インターバル期間中の揺動演出時間は、合計透過部変位時間よりも長くてもよいし、短くてもよい。仮停止状態の揺動演出時間は、合計透過部変位時間よりも長くてもよいし、短くてもよい。変動状態の前半期間中の揺動演出時間は、合計透過部変位時間よりも長くてもよいし、短くてもよい。変動状態の後半期間中の揺動演出時間は、合計透過部変位時間よりも長くてもよいし、短くてもよい。

40

#### 【0218】

・確定停止時間は、変動パターンの種類に応じて異ならせてもよい。確定停止時間は、

50

変動パターンの種類にかかわらず同じであってもよい。

・確定停止時間は、500ms未満であってもよく、500msを超える時間であってもよい。例えば、確定停止時間は、確定停止時間を計測する割込み処理が、所定の回数、実行される時間であってもよい。つまり、特別ゲーム及び演出ゲームは、変動時間が経過した後、所定の回数の割込み処理が行われたときに終了してもよい。確定停止時間は、特別図柄及び演出図柄が確定停止表示されていることを遊技者が認識できる時間が好ましい。

#### 【0219】

・遊技機10は、インターバル期間を備えていなくてもよい。つまり、遊技機10では、特別ゲーム及び演出ゲームが終了したとしても、インターバル期間とならなくてもよい。主CPU42は、確定停止表示された特別図柄が大当り図柄であった場合、確定停止時間が経過すると、大当り遊技処理を実行してもよい。主CPU42は、確定停止表示された特別図柄がはずれ図柄であった場合、確定停止時間が経過すると、新たな特別ゲーム及び演出ゲームを開始させ得るようにしてもよい。

#### 【0220】

・副CPU51は、演出ゲームを終了させた後、インターバル期間の一部又は全部の期間で演出図柄を確定停止表示とは異なる態様で表示するように、演出表示装置EHを制御してもよい。この場合、副CPU51は、演出ゲームを終了させると、一部又は全部の演出図柄を確定停止表示とは異なる態様で表示するように、演出表示装置EHを制御してもよい。副CPU51は、演出ゲームを終了させた後、インターバル期間の一部又は全部の期間で演出図柄を表示しないように、演出表示装置EHを制御してもよい。この場合、副CPU51は、演出ゲームを終了させると、一部又は全部の演出図柄を非表示とするように、演出表示装置EHを制御してもよい。

#### 【0221】

・仮停止時間は、適宜変更してもよい。例えば、仮停止時間は、「変動パターンHP11」<「変動パターンHP12」<「変動パターンHP13」<「変動パターンHP14」<「変動パターンHP15」の順に長くしてもよい。例えば、仮停止時間は、「変動パターンHP11」<「変動パターンHP12」<「変動パターンHP14」<「変動パターンHP13」<「変動パターンHP15」の順に長くしてもよい。変動パターンHP11～HP15のうち一部の変動パターンにおける仮停止時間は、合計図柄変位時間に満たない時間であってもよい。例えば、変動パターンHP12であるときにおける仮停止時間は、合計図柄変位時間よりも短い時間であってもよい。変動パターンHP11～HP15の全部の変動パターンにおける仮停止時間は、合計図柄変位時間を超える時間であってもよい。

#### 【0222】

・変位量Y1は、10mm未満の値であってもよいし、10mmを超える値であってもよい。変位量Y2は、2mm未満の値であってもよいし、2mmを超える値であってもよい。変位量Y3は、15mm未満の値であってもよいし、15mmを超える値であってもよい。変位量Y2は、変位量Y1よりも小さいとよい。変位量Y2は、変位量Y3よりも小さいとよい。変位量Y1は、遊技者が、確定停止表示されていると誤って認識しないような変位量が好ましい。変位量Y2は、遊技者が、透過部12が揺動していることを認識可能な変位量が好ましい。変位量Y2は、遊技者が、エフェクト画像ECが動的に変位していることを認識可能な変位量が好ましい。

#### 【0223】

・変位量Y1は、各演出図柄が上下方向に変位可能な平均の変位量であってもよい。変位量Y2は、揺動演出の実行に伴って、透過部12が変位可能な平均の変位量であってもよい。変位量Y3は、エフェクト演出の実行に伴って、エフェクト画像ECが変位可能な平均の変位量であってもよい。変位量Y2は、変位量Y1よりも小さいとよい。変位量Y2は、変位量Y3よりも小さいとよい。

#### 【0224】

10

20

30

40

50

・仮停止表示は、演出図柄が上下方向に揺動する表示であることに限らない。仮停止表示は、確定停止表示とは異なる表示態様であって、演出図柄が動いていることを遊技者が認識できる表示態様であるとよい。例えば、仮停止表示は、演出図柄が左右方向に揺動する表示であってもよい。例えば、仮停止表示は、演出図柄が奥行方向に揺動する表示であってもよい。例えば、仮停止表示は、演出図柄が上下方向と、左右方向と、に揺動する表示であってもよい。仮停止表示は、演出図柄が1又は複数の方向に揺動する表示であってもよい。

【0225】

・揺動演出は、揺動装置14が上下方向に揺動することにより実行されることに限らない。つまり、揺動演出は、透過部12が上下方向に揺動する態様であることに限らない。揺動演出は、透過部12が動いていることを遊技者が認識できる態様であるとよい。例えば、揺動演出は、透過部12が左右方向に揺動する態様であってもよい。例えば、揺動演出は、透過部12が奥行方向に揺動する態様であってもよい。例えば、揺動演出は、透過部12が上下方向と、左右方向と、に揺動する態様であってもよい。揺動演出は、透過部12が1又は複数の方向に揺動する態様であってもよい。

10

【0226】

・揺動演出は、変動状態、仮停止状態、確定停止状態、インターバル期間、及び大当たり遊技の一部又は全部に跨って、実行可能であってもよい。例えば、揺動演出は、変動状態と、仮停止状態と、に跨って実行可能であってもよい。この場合、揺動演出は、変動状態において開始された後、変動状態が終了して仮停止状態になっても継続して実行される。例えば、揺動演出は、仮停止状態と、確定停止状態と、に跨って実行可能であってもよい。この場合、揺動演出は、仮停止状態において開始された後、仮停止状態が終了して確定停止状態になっても継続して実行される。

20

【0227】

・エフェクト演出は、エフェクト画像ECが上下方向に動的に変位する表示であることに限らない。エフェクト演出は、エフェクト画像ECが動的に変位していることを遊技者が認識できる表示態様であるとよい。例えば、エフェクト演出は、エフェクト画像ECが左右方向に動的に変位する表示であってもよい。例えば、エフェクト演出は、エフェクト画像ECが奥行方向に動的に変位する表示であってもよい。例えば、エフェクト演出は、エフェクト画像ECが上下方向と、左右方向と、に動的に変位する表示であってもよい。エフェクト演出は、エフェクト画像ECが1又は複数の方向に動的に変位する表示であってもよい。

30

【0228】

・エフェクト演出は、仮停止状態中に揺動演出が実行されるときに実行可能であってもよい。エフェクト演出は、確定停止状態中に揺動演出が実行されるときに実行可能であってもよい。エフェクト演出は、インターバル期間中に揺動演出が実行されるときに実行可能であってもよい。エフェクト演出は、大当たり遊技中に揺動演出が実行されるときに実行可能であってもよい。

【0229】

・右打ち報知の開始タイミングと、終了タイミングとは、適宜変更してもよい。例えば、副CPU51は、1回目のラウンドコマンドを入力すると、右打ち報知を開始するように演出表示装置EH、装飾ランプLA、及びスピーカSPを制御してもよい。副CPU51は、右打ち報知が開始してから所定時間が経過したときに右打ち報知を終了するよう演出表示装置EH、装飾ランプLA、及びスピーカSPを制御してもよい。

40

【0230】

・副CPU51は、大当たり遊技中、右打ち報知が終了した後に、揺動演出を実行するように揺動装置14を制御してもよい。副CPU51は、大当たり遊技中、右打ち報知が開始してから所定時間が経過する前である右打ち報知の実行中に、揺動演出を実行するように揺動装置14を制御してもよい。副CPU51は、大当たり遊技中、少なくとも右打ち報知の開始タイミングを含む期間において、揺動演出を実行しないように揺動装置14を制御

50

してもよい。

【0231】

・遊技機10では、通常図柄に基づく大当り遊技中に揺動演出が実行される場合があってもよい。この場合であっても、大当り遊技において右打ち報知が実行される期間のうち、右打ち報知が開始してから所定時間が経過するまでの期間を含む少なくとも一部の期間では、揺動演出が実行されなくてもよい。

【0232】

・大当り遊技中の揺動演出時間は、変動状態の前半期間中の揺動演出時間よりも長くてもよい。大当り遊技中の揺動演出時間は、変動状態の後半期間中の揺動演出時間よりも長くてもよい。

10

【0233】

・遊技機10は、変動状態中、仮停止状態中、確定停止状態中、インターバル期間中、及び大当り遊技中の一部又は全部において、演出表示装置EHにのめり込みに関する注意喚起を表示可能に構成されていてもよい。のめり込みに関する注意喚起は、変動状態中、仮停止状態中、確定停止状態中、インターバル期間中、及び大当り遊技中の一部又は全部に跨って、演出表示装置EHに表示可能であってもよい。副CPU51は、のめり込みに関する注意喚起を表示させるときに、のめり込みに関する注意喚起を表示させないときよりも揺動演出が実行される確率が低くなるようにしてもよい。つまり、遊技機10は、のめり込みに関する注意喚起の表示中に揺動演出が実行される頻度が低くなるように構成されてもよい。副CPU51は、のめり込みに関する注意喚起を表示させるときに、揺動演出を実行しないように揺動装置14を制御してもよい。つまり、遊技機10は、のめり込みに関する注意喚起の表示中に揺動演出が実行されないように構成されてもよい。所定回数の演出ゲームが実行された場合において、のめり込みに関する注意喚起が表示されていないときに揺動演出が実行される確率は、のめり込みに関する注意喚起が表示されるときに揺動演出が実行される確率よりも高くなっているとしてもよい。

20

【0234】

・可動体EYの初期動作の実行条件は、可動体演出が実行中であることに代えて、又は、加えて、電力供給が遮断された回数が所定の回数に達した場合に成立するようにしてもよい。つまり、遊技機10は、電力供給の遮断が所定の回数行われる毎に可動体EYの初期動作を実行可能に構成されてもよい。電力供給が遮断された回数が所定の回数に達することは、可動体EYの初期動作の実行条件が成立していることの一例である。

30

【0235】

・可動体EYの初期動作の実行条件は、可動体演出が実行中であることに代えて、又は、加えて、副初期化処理が行われた場合に成立するようにしてもよい。つまり、遊技機10は、副RWM53に記憶されている各種の情報が初期化されるときに可動体EYの初期動作を実行可能に構成されてもよい。副RWM53に記憶されている各種の情報が初期化されることは、可動体EYの初期動作の実行条件が成立していることの一例である。

【0236】

・揺動装置14の初期動作の実行条件は、揺動演出が実行中であることに代えて、又は、加えて、電力供給が遮断された回数が所定の回数に達した場合に成立するようにしてもよい。つまり、遊技機10は、電力供給の遮断が所定の回数行われる毎に揺動装置14の初期動作を実行可能に構成されてもよい。電力供給が遮断された回数が所定の回数に達することは、揺動装置14の初期動作の実行条件が成立していることの一例である。

40

【0237】

・揺動装置14の初期動作の実行条件は、揺動演出が実行中であることに代えて、又は、加えて、副初期化処理が行われた場合に成立するようにしてもよい。つまり、遊技機10は、副RWM53に記憶されている各種の情報が初期化されるときに揺動装置14の初期動作を実行可能に構成されてもよい。副RWM53に記憶されている各種の情報が初期化されることは、揺動装置14の初期動作の実行条件が成立していることの一例である。

【0238】

50

・透過部 1 2 の初期動作の実行条件は、揺動演出が実行中であることに代えて、又は、加えて、電力供給が遮断された回数が所定の回数に達した場合に成立するようにしてもよい。つまり、遊技機 1 0 は、電力供給の遮断が所定の回数行われる毎に透過部 1 2 の初期動作を実行可能に構成されてもよい。電力供給が遮断された回数が所定の回数に達することは、透過部 1 2 の初期動作の実行条件が成立していることの一例である。

【 0 2 3 9 】

・透過部 1 2 の初期動作の実行条件は、揺動演出が実行中であることに代えて、又は、加えて、副初期化処理が行われた場合に成立するようにしてもよい。つまり、遊技機 1 0 は、副 R W M 5 3 に記憶されている各種の情報が初期化されるときに透過部 1 2 の初期動作を実行可能に構成されてもよい。副 R W M 5 3 に記憶されている各種の情報が初期化されることは、透過部 1 2 の初期動作の実行条件が成立していることの一例である。

10

【 0 2 4 0 】

・リーチは、特定の図柄列において同一の演出図柄が仮停止表示とは異なる態様で表示されていてもよい。つまり、演出表示装置 E H では、左図柄列 H Z 及び右図柄列 M Z の演出図柄が仮停止表示とは異なる態様で表示されてリーチが形成されてもよい。例えば、演出表示装置 E H では、左図柄列 H Z 及び右図柄列 M Z の演出図柄が仮停止表示とは異なる動作態様で表示されてリーチが形成されてもよい。例えば、演出表示装置 E H では、左図柄列 H Z 及び右図柄列 M Z の演出図柄が確定停止表示されてリーチが形成されてもよい。

【 0 2 4 1 】

・変動パターンの種類及び変動パターンの変動時間は、適宜変更してもよい。

20

・高確率状態に制御可能なパチンコ遊技機として、転落抽選に当選するまで高確率状態に制御する仕様（転落機）や、次回の大当り遊技へ移行するまで高確率状態が継続する仕様がある。また、高確率状態に制御可能なパチンコ遊技機には、遊技球が特定領域を通過することを契機に高確率状態に制御する仕様（V 確変機）がある。パチンコ遊技機は、これらの何れの仕様のパチンコ遊技機に具体化してもよい。パチンコ遊技機は、上記した転落機と V 確変機を混合させた仕様のパチンコ遊技機であってもよい。また、パチンコ遊技機は、通常状態に比して、単位時間あたりに小当りに当選する回数（頻度）、又は単位時間あたりに小当り遊技が付与される回数（頻度）が向上する状態（所謂、小当り R U S H ）に制御可能な仕様のパチンコ遊技機であってもよい。また、パチンコ遊技機は、当り抽選において大当りに当選したことに基づいて移行する大当り遊技と、遊技球が特定領域を通過したことに基づいて移行する大当り遊技と、を備えるパチンコ遊技機（所謂、1 種 2 種混合機）に具体化してもよい。また、パチンコ遊技機は、当り抽選を行わず、遊技球が特定領域を通過したことに基づいて移行する大当り遊技を備えるパチンコ遊技機に具体化してもよい。

30

【 0 2 4 2 】

・特別ゲームは、演出表示装置 E H において表示してもよい。この場合、演出ゲームを表示するようにしてもよいし、表示しないようにしてもよい。第 1 特別ゲームと第 2 特別ゲームとは、保留順に実行してもよく、同時に並行して実行してもよい。

【 0 2 4 3 】

・演出表示装置 E H では、特別ゲーム及び演出ゲームとは異なる特定ゲームが実行されてもよい。特定ゲームには、第 1 特別ゲームに対応する第 1 特定ゲームと、第 2 特別ゲームに対応する第 2 特定ゲームと、があってもよい。第 1 特定ゲームに用いられる図柄（所謂、第 4 図柄）は、第 1 特別ゲームの開始とともに変動表示し、第 1 特別ゲームの変動表示の終了とともに確定停止表示される。第 2 特定ゲームに用いられる図柄（所謂、第 5 図柄）は、第 2 特別ゲームの開始とともに変動表示し、第 2 特別ゲームの変動表示の終了とともに確定停止表示される。

40

【 0 2 4 4 】

・遊技機 1 0 は、遊技者が操作可能な演出操作手段を備えてもよい。演出操作手段は、押下操作を可能なボタン型であってもよいし、タッチセンサ型であってもよく、レバー型であってもよい。演出操作手段は、前枠 1 1 c に設けられてもよい。副 C P U 5 1 は、演

50

出操作手段が操作されたときに出力する検知信号を入力可能であるとよい。遊技機 10 では、演出操作手段が揺動する揺動演出を実行可能であってもよい。遊技機 10 は、演出操作手段が揺動する揺動演出が実行されることに伴って、透過部 12 が揺動可能に構成されてもよい。これに限らず、遊技機 10 は、演出操作手段及び透過部 12 とは異なる所定の手段が揺動する揺動演出が実行されることに伴って、透過部 12 が揺動可能に構成されてもよい。

【0245】

・透過部 12 は、支持部 20 とともに変位可能に構成されていてもよいし、支持部 20 が変位せずに透過部 12 だけが変位可能に構成されていてもよい。

・遊技機 10 は、透過部 12 と、支持部 20 と、の間に弾性部材を備えてもよい。支持部 20 と、弾性部材とは、別体に構成されてもよい。支持部 20 と、弾性部材とは、一体に構成されてもよい。透過部 12 と、弾性部材とは、一体に構成されてもよい。

10

【0246】

・遊技機 10 は、複数の揺動装置 14 を備えていてもよい。例えば、遊技機 10 は、揺動させる揺動装置 14 の数に応じて、揺動回数が異なるように構成されてもよい。例えば、遊技機 10 は、揺動させる揺動装置 14 の種類に応じて、揺動回数が異なるように構成されてもよい。例えば、遊技機 10 は、揺動させる揺動装置 14 の数に応じて、揺れ幅が異なるように構成されてもよい。例えば、遊技機 10 は、揺動させる揺動装置 14 の種類に応じて、揺れ幅が異なるように構成されてもよい。

【0247】

・「揺動」と、「振動」とは、何れも「ゆれうごくこと」を意味する。したがって、揺動することは、振動することとして把握できる。よって、揺動装置 14 は、振動可能な振動手段として機能してもよい。この場合、揺動回数は振動回数に相当し、揺れ幅は振幅に相当する。そして、揺動演出は、振動演出として把握できる。このように、遊技機 10 は、振動演出が実行されることに伴って、透過部 12 が振動可能に構成されてもよい。

20

【0248】

・揺動装置 14 が設けられる位置は、適宜変更してもよい。揺動装置 14 が設けられる位置は、揺動装置 14 が揺動することにより透過部 12 が揺動する位置であるとよい。揺動装置 14 が設けられる位置は、揺動装置 14 が透過部 12 に接触可能であり、揺動装置 14 が揺動することで直接的に透過部 12 に揺動が伝わる位置であってもよい。揺動装置 14 が設けられる位置は、揺動装置 14 が透過部 12 に接触しないものの、揺動装置 14 が揺動することで間接的に透過部 12 に揺動が伝わる位置であってもよい。例えば、遊技機 10 は、揺動装置 14 と、透過部 12 と、の間に所定の部材が設けられており、当該所定の部材を介して透過部 12 に揺動が伝わるように構成されてもよい。例えば、遊技機 10 は、前枠 11c が揺動することで透過部 12 が揺動するように構成されてもよい。つまり、遊技機 10 は、揺動装置 14 が揺動することで、結果として透過部 12 が揺動するように構成されているとよい。

30

【0249】

・上記実施形態は、遊技球を付与するにあたって、電子データから構成される仮想媒体が付与されるパチンコ遊技機に具体化してもよい。即ち、上記実施形態は、物理的な遊技媒体が払出されないパチンコ遊技機（所謂、管理遊技機）に具体化してもよい。このようなパチンコ遊技機は、仮想媒体を使用することで発射可能な遊技球に変換し、当該遊技球を発射可能に構成される。

40

【0250】

・主制御基板 40 の機能は、複数の基板に分割して実現してもよい。主制御基板 40 は、単一の基板上に実装された複数の CPU から構成してもよい。副制御基板 50 の機能は、複数の基板に分割して実現されていてもよい。例えば、パチンコ遊技機は、演出表示装置 EH を専門に制御する表示基板、装飾ランプ LA を専門に制御するランプ基板、及びスピーカ SP を専門に制御する音声基板を備えていてもよく、これらの基板群を統括的に制御する統括基板を更に備えていてもよい。また、副 CPU 51 は、単一の基板上に実装さ

50

れた複数のCPUから構成されていてもよい。

【0251】

・上記実施形態において、遊技機は、パチンコ遊技機であったが、これに限らず、回胴式遊技機（スロットマシン）として構成されていてもよい。回胴式遊技機では、遊技媒体として遊技メダルが用いられ、スタートレバーの操作によって役抽選などの各種の抽選が行われるとともにリールが回転して変動ゲームが開始する。リールには、複数種類の図柄が印刷されている。リールは、下方向に回転する。リールは、透過部を介して視認可能に構成される。役抽選は、回胴式遊技機が備えるCPUによって行われる抽選である。そして、回胴式遊技機では、ストップボタンの操作によってリールの回転が停止して図柄が確定的に停止される。回胴式遊技機では、全部のリールが停止すると、変動ゲームが終了し、有効ラインの揃った図柄組合せに応じて賞が付与される。また、回胴式遊技機では、変動ゲームの実行中に各種の演出が実行される。役抽選で当選する役には、賞として遊技メダルが付与される払出役と、賞として再遊技が付与される再遊技役と、及び賞としてボーナス遊技が付与されるボーナス役（所謂、役物連続作動装置）と、がある。また、回胴式遊技機には、ストップボタンの操作態様（例えば押し順）が報知されることにより遊技メダルを獲得し易い遊技状態としてAT（所謂、アシストタイム）状態を備える回胴式遊技機もある。このような回胴式遊技機では、AT状態とは異なる遊技状態として、通常状態や通常状態に比してAT抽選に当選し易いCZ（所謂、チャンスゾーン）状態などがある。AT抽選は、回胴式遊技機が備えるCPUによって行われる抽選である。

10

【0252】

・上記変更例における回胴式遊技機は、遊技メダルとは異なる遊技媒体を用いる遊技機であってもよい。例えば、遊技媒体として遊技球（パチンコ球）を用いる遊技機として具体化してもよい。その他、遊技媒体は、データ（情報）で管理されるものであってもよい。即ち、回胴式遊技機は、所謂、管理遊技機であってもよい。つまり、上記変更例における回胴式遊技機は、物理的な遊技媒体を使用せずに遊技を行う回胴式遊技機（所謂、メダルレススロットマシン）に具体化してもよい。このような回胴式遊技機は、データで管理された遊技媒体（仮想媒体）を使用することで遊技を行うことが可能に構成される。

20

【0253】

各実施形態及び変更例から把握できる技術的思想について記載する。

（付記1-1）所定の図柄を用いた変動ゲームを実行可能であり、透過部を介して変動ゲームを視認可能に構成された遊技機において、揺動可能な揺動手段と、演出の実行に関する制御を実行可能な演出制御手段と、を備え、変動ゲームにおける前記所定の図柄に関する状態には、少なくとも一部の前記所定の図柄が変動する変動状態と、前記所定の図柄が確定的に停止する特定停止状態と、があり、変動ゲームでは、前記所定の図柄が確定的に停止することにより変動ゲームの結果が導出され、前記演出には、前記揺動手段が揺動することで実行可能な揺動演出があり、前記揺動演出が実行されることに伴って、前記透過部が揺動可能であり、所定回数の変動ゲームが実行された場合において、前記変動状態であるときに前記揺動演出が実行される確率は、前記特定停止状態であるときに前記揺動演出が実行される確率よりも高くなっていることを特徴とする遊技機。

30

【0254】

（付記1-2）変動ゲームの結果として特別結果が導出されたときには、有利状態に制御されることを特定可能であり、前記特定停止状態であり、かつ前記特別結果が導出されるときには、前記揺動演出を実行可能であり、所定回数の変動ゲームが実行された場合において、前記変動状態であるときに前記揺動演出が実行される確率は、前記特定停止状態であり、かつ前記特別結果が導出されるときに前記揺動演出が実行される確率よりも高くなっている（付記1-1）に記載の遊技機。

40

【0255】

（付記1-3）所定の報知を実行可能な報知手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、変動ゲームの結果として特別結果が導出されたときには、有利状態に制御されることを特定可能であり、前記有利状態では、遊技者にとって有利となる前記操作手段の操

50



作態様を特定可能な特定報知が実行され、前記特定報知は、前記透過部を介して視認可能であり、前記有利状態において前記特定報知が実行される期間のうち、前記特定報知が開始してから所定時間が経過するまでの期間を含む少なくとも一部の期間では、前記揺動演出が実行されない（付記 1 - 1）又は（付記 1 - 2）に記載の遊技機。

【0256】

（付記 1 - 4）前記特定停止状態であるときは、前記揺動演出が実行されず、前記変動状態であるときよりも前記揺動演出が実行される確率が低い（付記 1 - 1）～（付記 1 - 3）のうち何れかの付記に記載の遊技機。

【0257】

（付記 2 - 1）所定の図柄を用いた変動ゲームを実行可能であり、透過部を介して変動ゲームを視認可能に構成された遊技機において、揺動可能な揺動手段と、演出の実行に関する制御を実行可能な演出制御手段と、を備え、変動ゲームにおける前記所定の図柄に関する状態には、少なくとも一部の前記所定の図柄が変動する変動状態と、前記所定の図柄が揺動する特殊停止状態と、前記所定の図柄が確定的に停止する特定停止状態と、があり、変動ゲームでは、前記所定の図柄が確定的に停止することにより変動ゲームの結果が導出され、前記演出には、前記揺動手段が揺動することで実行可能な揺動演出があり、前記揺動演出が実行されることに伴って、前記透過部が揺動可能であり、所定回数の変動ゲームが実行された場合において、前記特殊停止状態であるときに前記揺動演出が実行される確率は、前記特定停止状態であるときに前記揺動演出が実行される確率よりも高くなっていることを特徴とする遊技機。

10

20

【0258】

（付記 2 - 2）変動ゲームの結果として特別結果が導出されたときには、有利状態に制御されることを特定可能であり、前記特定停止状態であり、かつ前記特別結果が導出されるときには、前記揺動演出を実行可能であり、所定回数の変動ゲームが実行された場合において、前記特殊停止状態であるときに前記揺動演出が実行される確率は、前記特定停止状態であり、かつ前記特別結果が導出されるときに前記揺動演出が実行される確率よりも高くなっている（付記 2 - 1）に記載の遊技機。

【0259】

（付記 2 - 3）所定回数の変動ゲームが実行された場合において、前記変動状態であるときに前記揺動演出が実行される確率は、前記特殊停止状態であるときに前記揺動演出が実行される確率よりも高くなっている（付記 2 - 2）に記載の遊技機。

30

【0260】

（付記 2 - 4）前記特定停止状態であるときは、前記揺動演出が実行されず、前記特殊停止状態であるときよりも前記揺動演出が実行される確率が低い（付記 2 - 1）～（付記 2 - 3）のうち何れかの付記に記載の遊技機。

【0261】

（付記 3 - 1）所定の図柄を用いた変動ゲームを実行可能であり、透過部を介して変動ゲームを視認可能に構成された遊技機において、揺動可能な揺動手段と、演出の実行に関する制御を実行可能な演出制御手段と、を備え、変動ゲームにおける前記所定の図柄に関する状態には、少なくとも一部の前記所定の図柄が変動する変動状態と、前記所定の図柄が確定的に停止する特定停止状態と、があり、変動ゲームでは、前記所定の図柄が確定的に停止することにより変動ゲームの結果が導出され、前記特定停止状態となって変動ゲームが終了した後、所定期間が経過すると、次の変動ゲームを開始可能であり、前記演出には、前記揺動手段が揺動することで実行可能な揺動演出があり、前記揺動演出が実行されることに伴って、前記透過部が揺動可能であり、所定回数の変動ゲームが実行された場合において、前記変動状態であるときに前記揺動演出が実行される確率は、前記所定期間であるときに前記揺動演出が実行される確率よりも高くなっていることを特徴とする遊技機。

40

【0262】

（付記 3 - 2）前記所定期間における前記所定の図柄に関する状態は、前記特定停止状

50

態であるときと同じ状態が含まれる（付記 3 - 1）に記載の遊技機。

（付記 3 - 3）変動ゲームの結果として特別結果が導出されたときには、有利状態に制御されることを特定可能であり、変動ゲームの結果として前記特別結果が導出された後における前記所定期間では、前記揺動演出を実行可能であり、所定回数の変動ゲームが実行された場合において、前記変動状態であるときに前記揺動演出が実行される確率は、変動ゲームの結果として前記特別結果が導出された後における前記所定期間であるときに前記揺動演出が実行される確率よりも高くなっている（付記 3 - 1）又は（付記 3 - 2）に記載の遊技機。

【 0 2 6 3 】

（付記 3 - 4）前記所定期間であるときは、前記揺動演出が実行されず、前記変動状態であるときよりも前記揺動演出が実行される確率が低い（付記 3 - 1）～（付記 3 - 3）のうち何れかの付記に記載の遊技機。

【 0 2 6 4 】

（付記 4 - 1）所定の図柄を用いた変動ゲームを実行可能であり、透過部を介して変動ゲームを視認可能に構成された遊技機において、揺動可能な揺動手段と、演出の実行に関する制御を実行可能な演出制御手段と、を備え、変動ゲームにおける前記所定の図柄に関する状態には、少なくとも一部の前記所定の図柄が変動する変動状態と、前記所定の図柄が揺動する特殊停止状態と、前記所定の図柄が確定的に停止する特定停止状態と、があり、変動ゲームでは、前記所定の図柄が確定的に停止することにより変動ゲームの結果が導出され、前記特定停止状態となって変動ゲームが終了した後に所定期間が経過すると、次の変動ゲームを開始可能であり、前記演出には、前記揺動手段が揺動することで実行可能な揺動演出があり、前記揺動演出が実行されることに伴って、前記透過部が揺動可能であり、所定回数の変動ゲームが実行された場合において、前記特殊停止状態であるときに前記揺動演出が実行される確率は、前記所定期間であるときに前記揺動演出が実行される確率よりも高くなっていることを特徴とする遊技機。

【 0 2 6 5 】

（付記 4 - 2）変動ゲームの結果として特別結果が導出されたときには、有利状態に制御されることを特定可能であり、変動ゲームの結果として前記特別結果が導出された後における前記所定期間では、前記揺動演出を実行可能であり、所定回数の変動ゲームが実行された場合において、前記特殊停止状態であるときに前記揺動演出が実行される確率は、変動ゲームの結果として前記特別結果が導出された後における前記所定期間であるときに前記揺動演出が実行される確率よりも高くなっている（付記 4 - 1）に記載の遊技機。

【 0 2 6 6 】

（付記 4 - 3）前記所定期間における前記所定の図柄に関する状態は、前記特殊停止状態であるときと同じ状態が含まれず、前記特定停止状態であるときと同じ状態が含まれる（付記 4 - 1）又は（付記 4 - 2）に記載の遊技機。

【 0 2 6 7 】

（付記 4 - 4）前記所定期間であるときは、前記揺動演出が実行されず、前記特殊停止状態であるときよりも前記揺動演出が実行される確率が低い（付記 4 - 1）～（付記 4 - 3）のうち何れかの付記に記載の遊技機。

【 0 2 6 8 】

（付記 5 - 1）所定の図柄を用いた変動ゲームを実行可能であり、透過部を介して変動ゲームを視認可能に構成された遊技機において、揺動可能な揺動手段と、演出の実行に関する制御を実行可能な演出制御手段と、を備え、前記演出には、前記揺動手段が揺動することで実行可能な揺動演出があり、前記揺動演出が実行されることに伴って、前記透過部が揺動可能であり、変動ゲームにおける前記所定の図柄に関する状態には、少なくとも一部の前記所定の図柄が変動する変動状態と、前記所定の図柄が揺動する特殊停止状態と、前記所定の図柄が確定的に停止する特定停止状態と、があり、変動ゲームでは、前記所定の図柄が確定的に停止することにより変動ゲームの結果が導出され、前記特殊停止状態であるときには、前記所定の図柄が第 1 変位量の変位を繰り返す場合があり、前記揺動演出

が実行されているときには、前記透過部が第 2 変位量の変位を繰り返す場合があり、前記第 2 変位量は、前記第 1 変位量よりも小さいことを特徴とする遊技機。

【0269】

(付記 5 - 2) 前記透過部が設けられている第 1 枠体と、変動ゲームを実行可能なゲーム実行手段が設けられている第 2 枠体と、を備え、前記揺動手段は、前記第 1 枠体に設けられている(付記 5 - 1)に記載の遊技機。

【0270】

(付記 5 - 3) 前記揺動手段から前記ゲーム実行手段までの距離は、前記揺動手段から前記透過部までの距離よりも長い(付記 5 - 2)に記載の遊技機。

(付記 6 - 1) 所定の図柄を用いた変動ゲームを実行可能であり、透過部を介して変動ゲームを視認可能に構成された遊技機において、揺動可能な揺動手段と、演出の実行に関する制御を実行可能な演出制御手段と、を備え、変動ゲームにおける前記所定の図柄に関する状態には、少なくとも一部の前記所定の図柄が変動する変動状態があり、前記演出には、前記揺動手段が揺動することで実行可能な揺動演出があり、前記揺動演出が実行されることに伴って、前記透過部が揺動可能であり、前記変動状態であるときに前記揺動演出が実行される場合には、前記揺動演出とは異なる特定演出が実行されることにより前記所定の図柄の視認性を低下させることが可能であることを特徴とする遊技機。

【0271】

(付記 6 - 2) 可動部を備え、前記特定演出が実行されることに伴って、前記可動部が第 1 位置から第 2 位置に動作可能であり、前記可動部が前記第 2 位置に位置しているときには、正面視において、変動ゲームを実行可能なゲーム実行手段と、前記可動部と、の少なくとも一部が重なることにより、前記所定の図柄の視認性を低下させることが可能であり、前記変動状態である期間のうち後半期間において前記揺動演出が実行される場合は、前記変動状態である期間のうち前半期間において前記揺動演出が実行される場合よりも、前記特定演出が実行される確率が高くなっている(付記 6 - 1)に記載の遊技機。

【0272】

(付記 6 - 3) 変動ゲームにおける前記所定の図柄に関する状態には、前記所定の図柄が確定的に停止する特定停止状態があり、前記変動状態であるときに前記揺動演出が実行される場合には、前記特定停止状態であるときよりも、前記所定の図柄の表示領域が小さくなることで前記所定の図柄の視認性を低下させることが可能である(付記 6 - 1)又は(付記 6 - 2)に記載の遊技機。

【0273】

(付記 6 - 4) 前記変動状態であるときに前記揺動演出が実行される場合には、前記所定の図柄を非表示にすることで前記所定の図柄の視認性を低下させることが可能であり、前記所定の図柄を非表示にした場合には、前記揺動演出の終了後に再び前記所定の図柄を表示させる(付記 6 - 1)又は(付記 6 - 2)に記載の遊技機。

【0274】

(付記 7 - 1) 所定の図柄を用いた変動ゲームを実行可能であり、透過部を介して変動ゲームを視認可能に構成された遊技機において、揺動可能な揺動手段と、演出の実行に関する制御を実行可能な演出制御手段と、を備え、変動ゲームにおける前記所定の図柄に関する状態には、少なくとも一部の前記所定の図柄が変動する変動状態があり、前記演出には、前記揺動手段が揺動することで実行可能な揺動演出があり、前記揺動演出が実行されることに伴って、前記透過部が揺動可能であり、前記変動状態であるときに前記揺動演出が実行される場合には、前記揺動演出とは異なる特定演出が実行されることにより前記所定の図柄の視認性を低下させることが可能であり、前記変動状態であるときに前記揺動演出が実行される場合には、前記特定演出とは異なる特別演出を実行可能であり、当該特別演出は所定の画像が動的に変位可能な演出であることを特徴とする遊技機。

【0275】

(付記 7 - 2) 前記揺動演出が実行されることに伴って、前記透過部が変位可能な変位量は、前記所定の画像が動的に変位可能な変位量よりも小さい(付記 7 - 1)に記載の遊

10

20

30

40

50

技機。

【 0 2 7 6 】

（付記 7 - 3）可動部を備え、前記特定演出が実行されることに伴って、前記可動部が第 1 位置から第 2 位置に動作可能であり、前記可動部が前記第 2 位置に位置しているときには、正面視において、変動ゲームを実行可能なゲーム実行手段と、前記可動部と、の少なくとも一部が重なることにより、前記所定の図柄の視認性を低下させることが可能であり、前記変動状態である期間のうち後半期間において前記揺動演出が実行される場合は、前記変動状態である期間のうち前半期間において前記揺動演出が実行される場合よりも、前記特定演出が実行される確率が高くなっており、前記揺動演出が実行されるときに前記特定演出が実行される場合は、前記揺動演出が実行されるときに前記特定演出が実行されない場合よりも、前記特別演出が実行される確率が高くなっている（付記 7 - 1）又は（付記 7 - 2）に記載の遊技機。

【 符号の説明 】

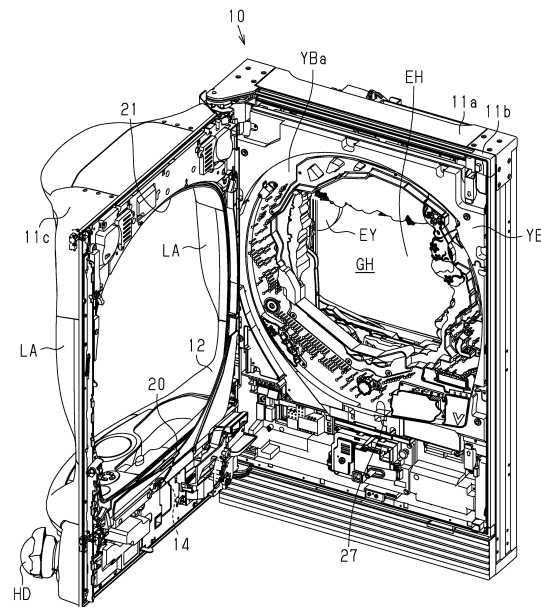
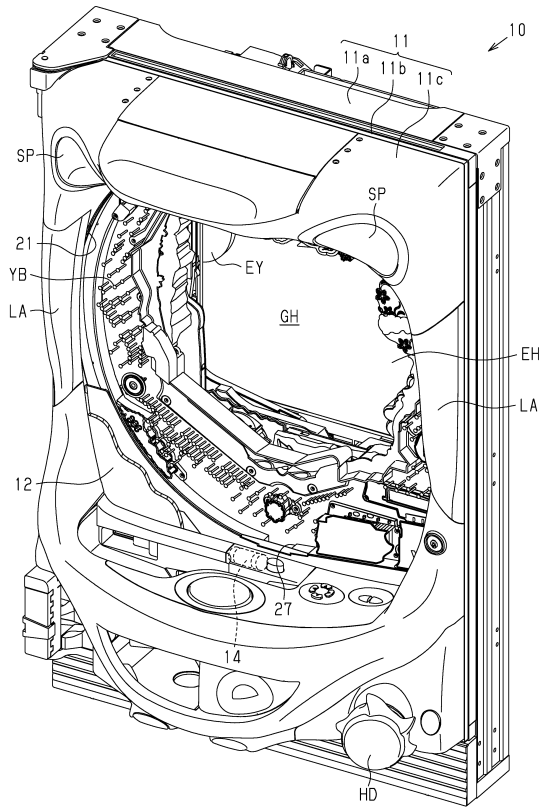
【 0 2 7 7 】

1 0 ... 遊技機    1 1 ... 枠体    1 1 a ... 外枠    1 1 b ... 中枠    1 1 c ... 前枠    1 2 ... 透過部    1 4 ... 揺動装置    2 0 ... 支持部    2 1 ... 開口部    4 0 ... 主制御基板    4 1 ... マイクロプロセッサ    4 2 ... 主 CPU    4 3 ... 主 ROM    4 4 ... 主 RWM    4 5 ... 乱数回路    5 0 ... 副制御基板    5 1 ... 副 CPU    5 2 ... 副 ROM    5 3 ... 副 RWM    6 0 ... 電源ユニット    6 0 a ... 電源スイッチ    E H ... 演出表示装置    E Y ... 可動体    G H ... 画像表示部    H D ... 発射ハンドル

【 図面 】

【 図 1 】

【 図 2 】



10

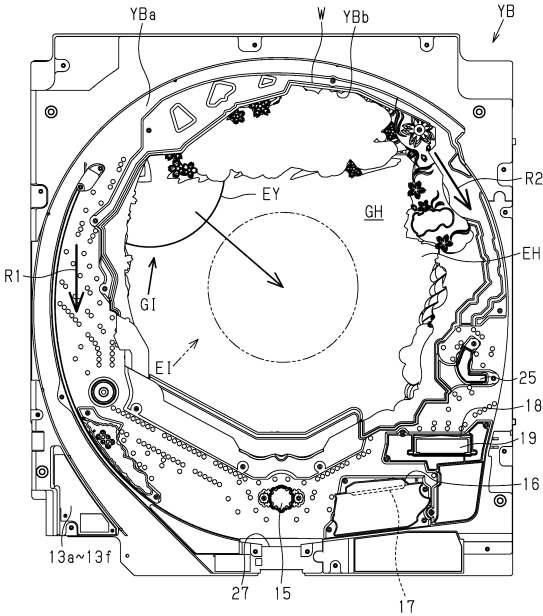
20

30

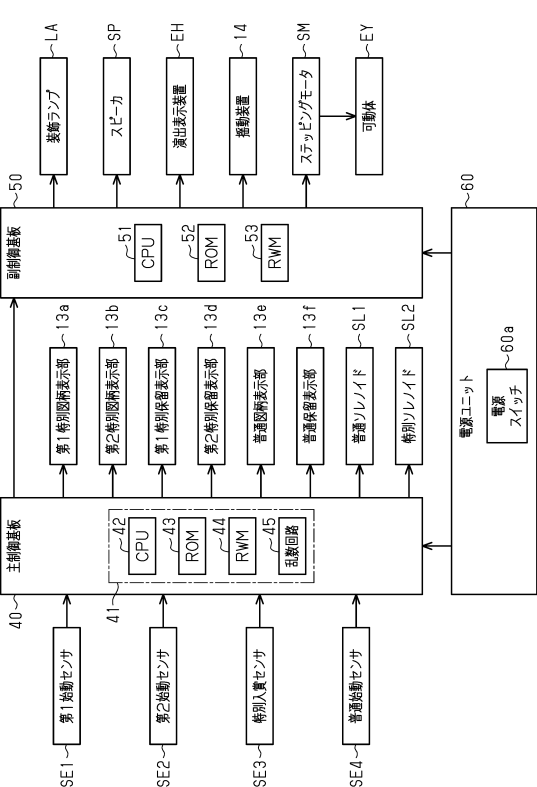
40

50

【図 3】



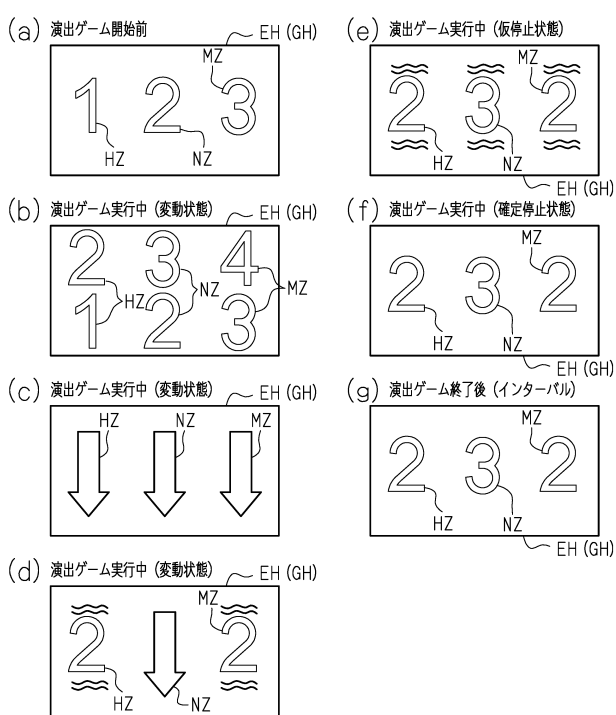
【図 4】



【図 5】

変動パターン	当り抽選	リーチ演出	特別ゲーム 変動時間
HP11	はずれ	なし	10秒
HP12	はずれ	NR演出	18秒
HP13	はずれ	SR演出	34秒
HP14	大当り	NR演出	18秒
HP15	大当り	SR演出	34秒

【図 6】



10

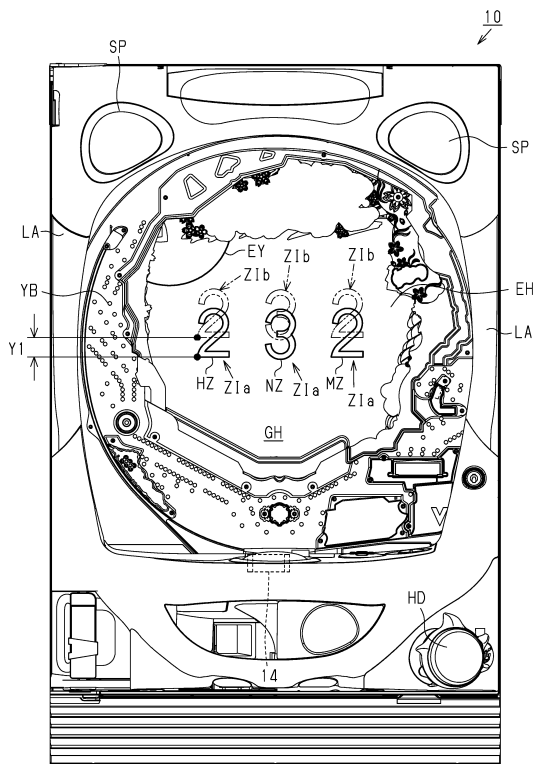
20

30

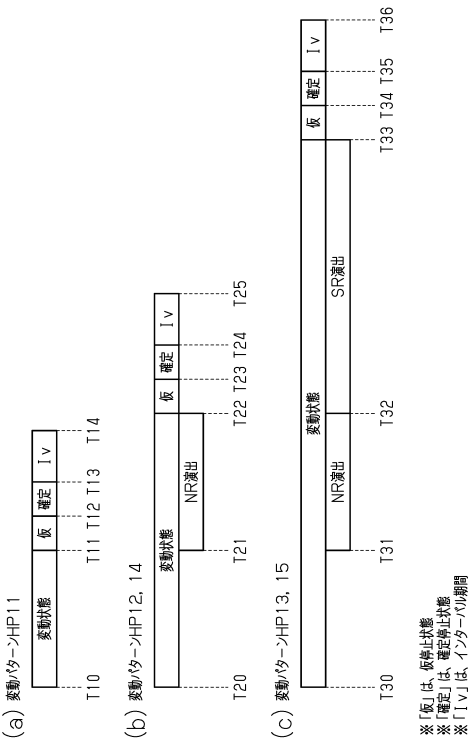
40

50

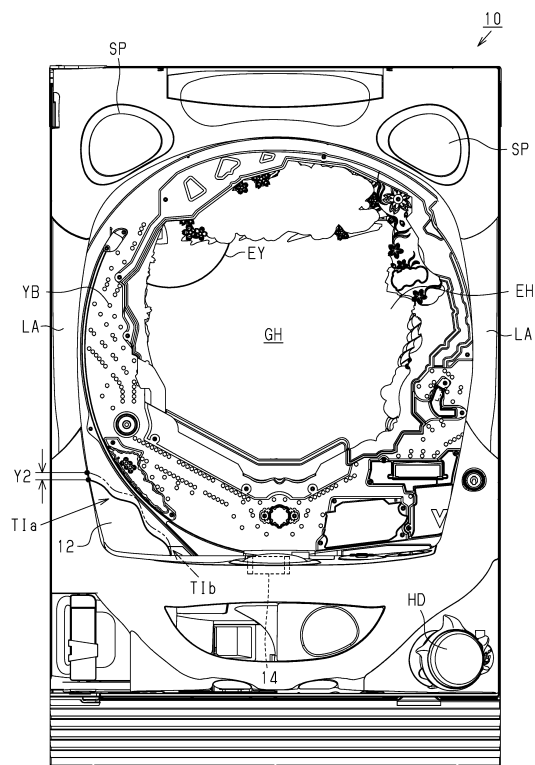
【 図 7 】



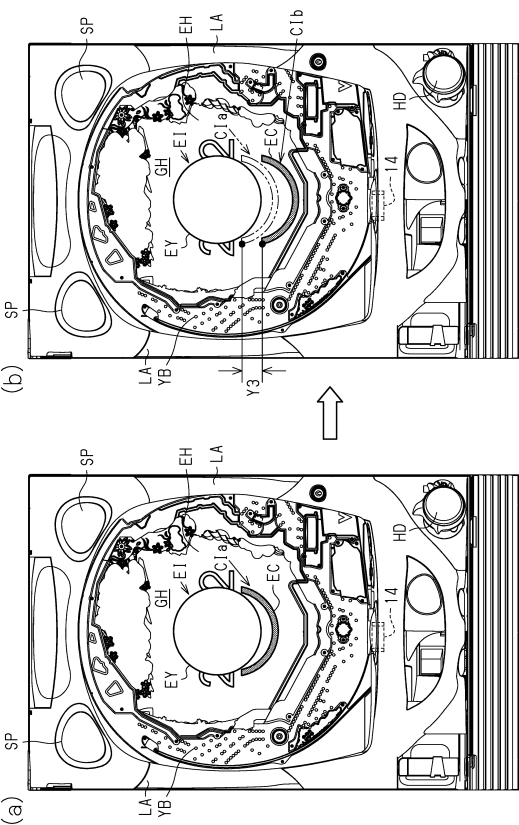
【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】



10

20

30

40

50

【 図 1 1 】

変動パターン	揺動演出の実行確率			
	変動状態	仮停止状態	確定停止状態	インターバル期間
HP11	—	—	—	—
HP12	—	—	—	—
HP13	中	—	—	—
HP14	高	中	低	低
HP15	高	中	低	低

【 図 1 2 】

演出ゲームにおける 変動状態の期間	可動体演出の実行確率
前半期間	低
後半期間	高

10

【 図 1 3 】

	変動状態（前半期間）	変動状態（後半期間）	仮停止状態 仮停止表示 揺動（10mm） 揺動（2mm）	確定停止状態 確定停止表示 揺動（2mm）	インターバル期間 確定停止表示 揺動（2mm）
演出箇所		変動表示			
透過部12		揺動（2mm）			
揺動演出の 実行確率		高	中	低	低
可動体演出の 実行確率	低	高	—	—	—
エフェクト演出の 実行確率	低	高	—	—	—

20

30

40

50