

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7232496号
(P7232496)

(45)発行日 令和5年3月3日(2023.3.3)

(24)登録日 令和5年2月22日(2023.2.22)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全72頁)

(21)出願番号	特願2018-85620(P2018-85620)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成30年4月26日(2018.4.26)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2019-187937(P2019-187937 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(43)公開日	令和1年10月31日(2019.10.31)	(74)代理人	110000291
審査請求日	令和3年4月26日(2021.4.26)		弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
		(72)発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	中山 覚
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

特別図柄を変動表示可能な特図表示手段と、
遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
第1の可動役物および第2の可動役物と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記特別図柄の変動表示中、前記第1の可動役物および前記第2の可動役物を動作可能な第1特定演出を実行可能であり、
前記特別図柄の変動表示中に前記第1特定演出を実行する場合には、当該変動表示中、当該第1特定演出の後に、前記特別遊技が実行されるか否かを示す第2特定演出を実行可能であり、
前記第1特定演出は、
前記第2特定演出が実行されるか否かを示唆する演出であり、
当該第1特定演出の最終的な態様が、前記第1の可動役物を動作させる第1最終態様で行われるときと、前記第2の可動役物を動作させる第2最終態様で行われるときと、前記第1の可動役物も前記第2の可動役物も用いない第3最終態様で行われるときと、があり、
前記最終的な態様が前記第1最終態様又は前記第2最終態様である前記第1特定演出が行われた場合には、当該第1特定演出の後に前記第2特定演出が行われる一方、
前記最終的な態様が前記第3最終態様である前記第1特定演出が行われた場合には、当該

10

20

第 1 特定演出の後に前記第 2 特定演出は行われないことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技領域内に可動体を設け、その可動体を用いて特定の演出を実行可能な遊技機が知られている（特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2001 - 157757 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機には 1 種類の可動体しかなく、表示装置上の表示画像が特別の表示画像となった場合には、その表示画像と連動して可動体を必ず動作させる。そのため、その可動体を用いた演出に対して遊技者が徐々に飽きてきてしまうおそれがあり、好ましくない。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の遊技機は、
特別図柄を変動表示可能な特図表示手段と、
遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
第 1 の可動役物および第 2 の可動役物と、を備え、
前記演出実行手段は、

前記特別図柄の変動表示中、前記第 1 の可動役物および前記第 2 の可動役物を動作可能な第 1 特定演出を実行可能であり、

前記特別図柄の変動表示中に前記第 1 特定演出を実行する場合には、当該変動表示中、当該第 1 特定演出の後に、前記特別遊技が実行されるか否かを示す第 2 特定演出を実行可能であり、

前記第 1 特定演出は、
前記第 2 特定演出が実行されるか否かを示唆する演出であり、
当該第 1 特定演出の最終的な態様が、前記第 1 の可動役物を動作させる第 1 最終態様で行われるときと、前記第 2 の可動役物を動作させる第 2 最終態様で行われるときと、前記第 1 の可動役物も前記第 2 の可動役物も用いない第 3 最終態様で行われるときと、があり、
前記最終的な態様が前記第 1 最終態様又は前記第 2 最終態様である前記第 1 特定演出が行われた場合には、当該第 1 特定演出の後に前記第 2 特定演出が行われる一方、
前記最終的な態様が前記第 3 最終態様である前記第 1 特定演出が行われた場合には、当該第 1 特定演出の後に前記第 2 特定演出は行われないことを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、演出の興趣向上が可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】遊技機の正面図である。

【図 2】遊技盤ユニットの正面図である。

【図 3】第 2 大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

10

20

30

40

50

【図 4】表示器類の正面図である。

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

【図 6】主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 7】サブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

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

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

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

10

【図 11】特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 12】特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 13】先読み判定テーブルである。

【図 14】大当たり遊技制御テーブルである。

【図 15】遊技状態の説明図である。

【図 16】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 18】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

【図 19】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。

20

【図 20】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図 22】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図 23】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 24】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 25】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 26】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 27】第 1 実施形態に係るサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 28】第 1 実施形態に係る盤上可動体と盤左可動体と盤右可動体とが初期位置にあるときの正面図である。

30

【図 29】(A)は盤上可動体が第 1 盤上位置にあるときの正面図であり、(B)は盤上可動体が第 2 盤上位置にあるときの正面図である。

【図 30】(A)は盤左可動体が第 1 盤左位置にあるときの正面図であり、(B)は盤左可動体が第 2 盤左位置にあるときの正面図である。

【図 31】盤右可動体が盤右位置にあるときの正面図である。

【図 32】第 1 実施形態に係る特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 33】第 1 実施形態に係る特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 34】(A)は「大当たり」の場合に選択される特図変動パターンの振分率を示す表であり、(B)は「リーチ有りハズレ」の場合に選択される特図変動パターンの振分率を示す表である。

40

【図 35】(A)は第 1 煽り演出実行選択テーブルであり、(B)は第 1 煽り演出態様選択テーブルである。

【図 36】盤左可動体の第 4 動作、および、盤右可動体の第 6 動作を組み合わせた動作の説明図(正面図)である。

【図 37】第 1 態様で第 1 煽り演出が実行される場合、および、第 2 煽り演出と導入演出と強 S P 確定演出とが順次行われる場合の演出フローである。

【図 38】第 2 態様で第 1 煽り演出が実行される場合の演出フローである。

【図 39】第 3 態様で第 1 煽り演出が実行される場合の演出フローである。

【図 40】第 2 煽り演出と強 S P 確定演出とが順次行われる場合の演出フローである。

【図 41】第 3 煽り演出と強 S P 確定演出とが順次行われる場合の演出フローである。

50

【図 4 2】第 3 煽り演出と弱 S P 確定演出とが順次行われる場合の演出フローである。

【図 4 3】(A) は変更例の盤右可動体が第 1 盤右位置にあるときの正面図であり、(B) は変更例の盤右可動体が第 2 盤右位置にあるときの正面図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 8 】

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

10

【 0 0 0 9 】

1. 遊技機の構造

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

20

【 0 0 1 0 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技機枠 2 を備えている。遊技機枠 2 は、後述する遊技盤ユニット Y U が取り付けられる遊技盤取付枠 2 A と、遊技盤取付枠 2 A にヒンジ 2 B を介して回転自在に支持される前枠 2 3 m と、を備える。前枠 2 3 m は遊技盤取付枠 2 A に対して開閉が可能である。前枠 2 3 m には、透明板 2 3 t が取り付けられている。前枠 2 3 m が閉じられているとき、遊技盤取付枠 2 A に取り付けられた遊技盤 1 と透明板 2 3 t とは対面する。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機 P Y 1 の前方にいる遊技者は、透明板 2 3 t を通して、遊技盤 1 に形成された遊技領域 6 を視認することができる。透明板 2 3 t は、透明なガラス板や透明な合成樹脂板等を用いることができる。パチンコ遊技機 P Y 1 の前方から遊技領域 6 を視認可能であればよい。

30

【 0 0 1 1 】

前枠 2 3 m の前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル 7 2 k が設けられている。ハンドル 7 2 k が操作された量 (回転角度) が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力 (後述する発射装置 7 2 が発射ソレノイドに駆動させる量) の大きさ (発射強度) に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル 7 2 k の回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠 2 3 m の前面の下部中央には、前方に向けて大きく突出した下部装飾体 3 6 が設けられている。下部装飾体 3 6 の上面には、ハンドル 7 2 k に供給される遊技球を貯留するための上皿 3 4 が形成されている。また、下部装飾体 3 6 の正面の下部中央には、上皿 3 4 に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿 3 5 が設けられている。

40

【 0 0 1 2 】

下部装飾体 3 6 の上面の上皿 3 4 より前方側には、操作可能な第 1 入力装置 (以下「通常ボタン」) 4 0 が設けられている。通常ボタン 4 0 は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。また、前枠 2 3 m の表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体 3 2 において、操作可能な第 2 入力装置 (以下「特殊ボタン」) 4 1 が設けられている。特殊ボタン 4 1 は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。

【 0 0 1 3 】

50

また、前枠 2 3 m の表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体 3 1 の底面に、音を出力可能なスピーカ 5 2 が設けられている。スピーカ 5 2 は、左側に配置された左スピーカ 5 2 L と、右側に配置された右スピーカ 5 2 R と、からなる。また、前枠 2 3 m の右縁部と、下部装飾体 3 6 における正面の下皿 3 5 の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ 5 3 が設けられている。さらに、前枠 2 3 m の左縁部および右縁部の上側には、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置 5 8 が取り付けられている。枠可動装置 5 8 は、左側に配置された左枠可動装置 5 8 L と、右側に配置された右枠可動装置 5 8 R と、で構成される。

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

遊技領域 6 は、ハンドル 7 2 k の操作によって発射された遊技球が流下可能な領域であり、パチンコ遊技機 P Y 1 で遊技を行うために設けられている。なお、遊技領域 6 には、多数の遊技くぎ（図示なし）が突設されている。遊技くぎは、遊技領域 6 に進入して遊技領域 6 を流下する遊技球を、後述する第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、ゲート 1 3、第 1 大入賞口 1 4、および、第 2 大入賞口 1 5 などに適度に誘導する経路を構成している。

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

電チュー 1 2 D は、作動可能な電チュー開閉部材 1 2 k を備えている。電チュー開閉部材 1 2 k は、通常は（通常状態では）、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が不可能もしくは極めて困難な閉鎖位置にある。そして、特別状態になると、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が可能な開放位置に移動する。このように、電チュー開閉部材 1 2 k が開放位置に移動することを第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「開状態」ともいい、開状態であるときだけ遊技球の第 2 始動口 1 2 への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材 1 2 k が閉鎖位置にあることを第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D の「閉状態」ともいう。また、第 2 始動口 1 2 または電チュー 1 2 D が「開状態」になることを「電チュー 1 2 D が開放する」ともいい、電チュー 1 2 D が「閉状態」になることを「電チュー 1 2 D が閉

10

20

30

40

50

鎖する」ともいう。

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

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

10

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

20

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

【 0 0 2 6 】

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

30

【 0 0 2 7 】

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

40

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

第 2 大入賞口センサ 1 5 a の下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 とが設けられている。第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した遊技球は、振

50

分装置 1 6 D によって、特定領域 1 6 か非特定領域 1 7 かに振り分けられる。振分装置 1 6 D は、略矩形状の平板からなる振分部材 1 6 k と、振分部材 1 6 k を駆動する振分ソレノイド 1 6 s とを備えている。振分部材 1 6 k は、振分ソレノイド 1 6 s の駆動により、左右にスライド可能に構成されている。

【 0 0 3 0 】

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

10

【 0 0 3 1 】

一方、振分ソレノイド 1 6 s が通電されているとき、振分部材 1 6 k は遊技球の特定領域 1 6 の通過（進入）を許容する第 2 状態（通過許容状態：図 3（B）の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆わず、特定領域 1 6 の直上が開放している状態）にある。振分部材 1 6 k が第 2 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過したあと特定領域 1 6 を通過容易である。この第 2 大入賞口 1 5 から特定領域 1 6 まで流下する遊技球のルートを第 2 のルートという。

20

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 には、各領域 1 6、1 7 を通過（進入）した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させる特定領域センサ 1 6 a、非特定領域センサ 1 7 a が設けられている。

【 0 0 3 4 】

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

30

【 0 0 3 5 】

また、遊技領域 6 の略最下部には、遊技領域 6 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 6 の外部へ排出する 2 つのアウト口 1 9 が設けられている。また、遊技盤 1 には、発光可能な盤ランプ 5 4 が設けられている。

【 0 0 3 6 】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）と、に分けることができる。遊技球が左遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 7 2 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 P Y 1 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

40

【 0 0 3 7 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、2 つの一般入賞口 1 0 と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を発射させることで、第 1 始動口 1 1、または、一般入賞口 1 0 への入賞を狙うことができる。一方、第 2 流路 R 2 上には、第 2 始動口 1 2 と、ゲート 1 3 と、第 1 大入賞口 1 4 と、第 2 大入賞

50

口 1 5 と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート 1 3 の通過や、第 2 始動口 1 2、第 1 大入賞口 1 4、または、第 2 大入賞口 1 5 への入賞を狙うことができる。

【 0 0 3 8 】

なお、何れの入賞口（第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、第 1 大入賞口 1 4、および第 2 大入賞口 1 5）にも入球しなかった遊技球は、アウト口 1 9 へ誘導されて排出される。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。

【 0 0 3 9 】

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

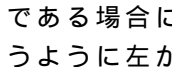
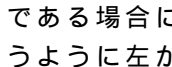
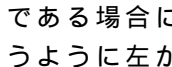

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

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

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

ところで、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（数値情報や判定情報の

10

20

30

40

50

一例)が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部105に一旦記憶される。なお、以下において、第1始動口11への遊技球の入賞(入球)により取得された各種乱数のことを「特図1関係乱数」といい、第2始動口12への遊技球の入賞(入球)により取得された各種乱数のことを「特図2関係乱数」という。ここで、特図1関係乱数は、特図1保留として、特図保留記憶部105の中の特図1保留記憶部105aに記憶される。一方、特図2関係乱数は、特図2保留として、特図保留記憶部105の中の特図2保留記憶部105bに記憶される。特図1保留記憶部105aに記憶可能な特図1保留の数(特図1保留数)および特図2保留記憶部105bに記憶可能な特図2保留の数(特図2保留数)には上限(例えば4個)を設定することが可能である。なお、以下において、特図1保留と特図2保留を総称して「特図保留」といい、特図1保留数と特図2保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図1関係乱数と特図2関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

10

【0045】

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

20

【0046】



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

【0047】

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

30

【0048】

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

【0049】

40

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

【0050】

パチンコ遊技機PY1では、遊技球がゲート13を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数(数値情報や判定情報の一例)が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示または補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部106に記憶される。普図保留記憶部106に記憶可能な普図保留の数(普図保留数)には上限(例えば4個)を設定することが可能である。なお、以下において、遊技球がゲート1

50

3を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

2. 遊技機の電氣的構成

次に、図6～図7に基づいて、パチンコ遊技機PY1における電氣的な構成を説明する。図6～図7に示すように、パチンコ遊技機PY1は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）100、主制御基板100による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出）、客待ち演出、通常ボタン40や特殊ボタン41の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などの演出に関する制御を行う演出制御基板（本発明の演出実行手段に相当、以下「サブ制御基板」ともいう）120、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板170等を、遊技盤1の画像表示装置50よりさらに背面側に備えている。主制御基板100を、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。また、サブ制御基板120を、後述する画像制御基板140、ランプ制御回路151、および音声制御回路161とともに、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。なお、演出制御部は、少なくともサブ制御基板120を備え、演出手段（画像表示装置50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、および、可動装置55、56等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出を制御可能であればよい。

【0057】

また、パチンコ遊技機PY1は、電源基板190を備えている。電源基板190は、主制御基板100、サブ制御基板120、及び払出制御基板170に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板190には、バックアップ電源回路192が設けられている。バックアップ電源回路192は、パチンコ遊技機PY1に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板100の遊技用RAM104やサブ制御基板120の演出用RAM124に対して電力を供給する。従って、主制御基板100の遊技用RAM104やサブ制御基板120の演

10

20

30

40

50

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

【 0 0 5 8 】

図 6 に示すように、主制御基板 1 0 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」） 1 0 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 1 0 1 には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用 R O M (R e a d O n l y M e m o r y) 1 0 3、ワークメモリとして使用される遊技用 R A M (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 1 0 4、および遊技用 R O M 1 0 3 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 C P U (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) 1 0 2 が含まれている。

10

【 0 0 5 9 】

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

20

【 0 0 6 0 】

また、主制御基板 1 0 0 には、データや信号の入出力を行うための遊技用 I / O (I n p u t / O u t p u t) ポート部 1 1 8、および遊技用 R A M 1 0 4 に記憶されている情報を遊技用 C P U 1 0 2 にクリアさせるための R A M クリアスイッチ 1 1 9 が実装されている。

【 0 0 6 1 】

主制御基板 1 0 0 には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類 M S や各種アクチュエータ類 M A が接続されている。そのため、主制御基板 1 0 0 には、各種センサ類 M S が出力した信号が入力する。また、主制御基板 1 0 0 は、各種アクチュエータ類 M A に信号を出力する。

30

【 0 0 6 2 】

主制御基板 1 0 0 に接続されている各種センサ類 M S には、第 1 始動口 1 1 に入賞した遊技球を検知する第 1 始動口センサ、第 2 始動口 1 2 に入賞した遊技球を検知する第 2 始動口センサ、一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球を検知する一般入賞口センサ、ゲート 1 3 を通過した遊技球を検知するゲートセンサ、第 1 大入賞口 1 4 に入賞した遊技球を検知する第 1 大入賞口センサ、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球を検知する第 2 大入賞口センサ 1 5 a、特定領域 1 6 を通過（特定領域 1 6 に進入）した遊技球を検知する特定領域センサ 1 6 a、および、非特定領域 1 7 を通過（非特定領域 1 7 に進入）した遊技球を検知する非特定領域センサ 1 7 a が含まれている。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板 1 0 0 に出力する。なお、主制御基板 1 0 0 に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

40

【 0 0 6 3 】

また、主制御基板 1 0 0 に接続されている各種アクチュエータ類 M A には、電チュー 1 2 D の電チュー開閉部材 1 2 k を駆動する電チューソレノイド、第 1 大入賞装置 1 4 D の通常 A T 開閉部材 1 4 k を駆動する第 1 大入賞口ソレノイド、第 2 大入賞装置 1 5 D の V A T 開閉部材 1 5 k を駆動する第 2 大入賞口ソレノイド、および、振分装置 1 6 D の振分部材 1 6 k を駆動する振分ソレノイド 1 6 s が含まれている。なお、主制御基板 1 0 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能

50

である。

【 0 0 6 4 】

さらに主制御基板 1 0 0 には、表示器類 8 (特図表示器 8 1、普図表示器 8 2、および、特図保留表示器 8 3) が接続されている。これらの表示器類 8 の表示制御は、遊技制御用マイコン 1 0 1 によりなされる。

【 0 0 6 5 】

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

10

【 0 0 6 6 】

払出制御基板 1 7 0 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 からの信号や、接続されたカードユニット C U からの信号に基づいて、賞球払出装置 7 3 の賞球モータを駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のための賞球センサにより検知されて、賞球センサによる検知信号が払出制御基板 1 7 0 に出力される。

【 0 0 6 7 】

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

20

【 0 0 6 8 】

また主制御基板 1 0 0 は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板 1 2 0 に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。サブ制御基板 1 2 0 は、主制御基板 1 0 0 から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行状況 (遊技の制御内容) を把握することができる。なお、主制御基板 1 0 0 とサブ制御基板 1 2 0 との接続は、主制御基板 1 0 0 からサブ制御基板 1 2 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 1 0 0 とサブ制御基板 1 2 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路 (例えばダイオードを用いた回路) が介在している。

30

【 0 0 6 9 】

図 7 に示すように、サブ制御基板 1 2 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン (以下「演出制御用マイコン」) 1 2 1 が実装されている。演出制御用マイコン 1 2 1 には、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 R O M 1 2 3、ワークメモリとして使用される演出用 R A M 1 2 4、および演出用 R O M 1 2 3 に記憶されたプログラムを実行する演出用 C P U 1 2 2 が含まれている。

40

【 0 0 7 0 】

また、演出用 R O M 1 2 3 には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、および、サブ側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用 R O M 1 2 3 は外付けであってもよい。

【 0 0 7 1 】

また、サブ制御基板 1 2 0 には、データや信号の入出力を行うための演出用 I / O ポー

50

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

【0072】

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

【0073】

画像制御基板140は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ROM142、ワークメモリとして使用される画像用RAM143、及び、画像用ROM142に記憶されたプログラムを実行する画像用CPU141を備えている。また、画像制御基板140は、画像表示装置50に表示される画像のデータを記憶したCGROM145、CGROM145に記憶されている画像データの展開等に使用されるVRAM146、及び、VDP (Video Display Processor) 144を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM145には、例えば、画像表示装置50に表示される画像を表示するための画像データ(静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等(演出図柄を含む)や背景画像等の画像データ)が格納されている。

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

10

20

30

40

50

納してもよい。

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

3 . 遊技機による主な遊技

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

【 0 0 8 4 】

3 - 1 . 普図に関わる遊技

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

10

20

30

40

50

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

3 - 1 - 1 . 当たり判定

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

【 0 0 8 7 】

3 - 1 - 2 . 普図変動

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

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器 8 2 で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器 8 2 において普図の可変表示が行われる。

【 0 0 9 0 】

3 - 1 - 3 . 補助遊技

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

【 0 0 9 1 】

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

10

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

20

3 - 2 . 特図に関わる遊技

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

【 0 0 9 4 】

30

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

【 0 0 9 5 】

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

40

【 0 0 9 6 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、遊技状態の設定）を行うにあたり、始動条件の成立により、特図関係乱数を取得し、当該乱数について種々の判定を行う。取得する特図関係乱数には、図 8（B）に示すように、特別図柄乱数（大当たり乱数）、大当たり図柄種別乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数である。大当た

50

り図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。なお、乱数を判定情報とすることもある。

【 0 0 9 7 】

3 - 2 - 1 . 大当たり判定

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

10

【 0 0 9 8 】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 1 0 (A) に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

20

【 0 0 9 9 】

3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図 1 0 (B) に示すような 1 または複数の大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素を対応付けることが可能である。

【 0 1 0 0 】

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

30

【 0 1 0 1 】

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

40

【 0 1 0 2 】

例えば、図 1 0 (B) に示すように、特図 1 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄 A が 5 0 %、大当たり図柄 B が 5 0 % にし、特図 2 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄

50

Cが100%にすることが可能である。このように、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる特図1抽選と、第2始動口12に遊技球が入賞して行われる特図2抽選とで、大当たり図柄種別の振分率を異ならせることが可能である。

【0103】

3-2-3. リーチ判定

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

【0104】

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

10

【0105】

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

20

【0106】

3-2-4. 特図変動

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

30

【0107】

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

40

【0108】

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

50

ターン判定テーブル（時短用特図 2 変動パターン判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【 0 1 0 9 】

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

10

【 0 1 1 0 】

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

20

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

また、各特図変動パターンには、図 1 1 ~ 図 1 2 の表の右から 2 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローに関連付けることが可能である。

【 0 1 1 3 】

なお、図 1 1 ~ 図 1 2 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けて名称を付すことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」という。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「S P ハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である L リーチが行われる特図変動パターンのことを「L ハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である N リーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「N ハズレ変動」、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動」という。

30

【 0 1 1 4 】

3 - 2 - 5 . 先読み判定

パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特図関係乱数に基づいて、図 1 3 に示すような 1 または複数の先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行う。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定、などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別に関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルとして、第 1 始動口 1 1 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 1 先読み判定テーブル）と、第 2 始動口 1 2 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 2 先読み判定テーブル）と、を区別することが可能である。

40

【 0 1 1 5 】

また、先読み判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。すなわち、

50

先読み判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（非時短用先読み判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（時短用先読み判定テーブル）と、を区別することが可能である。

【0116】

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

【0117】

3-3. 大当たり遊技

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

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

ここで、特定領域16について詳細に説明する。特定領域16は、振分部材16kによって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態をとるので、振分部材16kの作動態様は、特定領域16の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材16kの作動態様のことを「特定領域16の開閉態様」ともいう。このように、振分部材16kが一定の作動態様（特定領域16が一定の開閉態様）で制御されるが、振分部材16kの一定

10

20

30

40

50

の作動態様（特定領域 16 の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第 2 大入賞口 15 の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域 16 に進入させることの困難性（容易性）が設定されることになる。なお、以下において、特定領域 16 が開状態にあることを「V 開放」ともいう。

【0122】

第 2 大入賞口の開放が開始してから 15 秒間、振分ソレノイド 16 s が通電され、振分部材 16 k が第 2 状態（図 3（B））に制御される。よって、最大で 29.5 秒にわたって第 2 大入賞口 15 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 15 の開放時間およびタイミングと、振分部材 16 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 16 を通過する（遊技球を特定領域 16 に進入させる）ことが容易である。一方、最大で 0.1 秒にわたって第 2 大入賞口 15 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 15 の開放時間およびタイミングと、振分部材 16 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 16 を通過する（遊技球を特定領域 16 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、大当たり遊技には、当該大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 16 の通過（以下、「V 通過」ともいう）が容易な第 1 開放パターン（V ロング開放パターン）で V A T 開閉部材 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域 16 の通過が不可能又は困難な第 2 開放パターン（V ショート開放パターン）で V A T 開閉部材 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たり遊技と、を実行することが可能である。このように、V ロング開放パターンで V A T 開閉部材 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たり遊技を「V ロング大当たり」という。一方、V ショート開放パターンで V A T 開閉部材 15 k 及び振分部材 16 k が作動する大当たり遊技を「V ショート大当たり」という。

【0123】

3 - 4 . 遊技状態

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

【0124】

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

【0125】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」または「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」または

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

【0126】

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

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

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

【0131】

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

【0132】

4. 遊技機による主な演出

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

【0133】

4-1. 演出モード

最初に、演出モードについて説明する。演出モードは、演出の区分（あるいは、上位概

10

20

30

40

50

念的な属性)のことである。パチンコ遊技機P Y 1は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モードと、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードを設定することが可能である。

【0134】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図16(A-1)に示すように、表示部50aにおいてパチンコ遊技機P Y 1を紹介する客待ちデモ動画G 100が表示される。また、客待ちデモ動画G 100が表示されているときに通常ボタン40が操作されると、図16(A-2)に示すように、パチンコ遊技機P Y 1の演出に関する設定を行うための設定画面G 101が表示される。演出に関する設定には、スピーカ52から出力される音の音量設定、表示部50aの輝度設定(「光量設定」)、実行される演出の頻度設定(「演出設定」)などがある。

10

【0135】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能であり、非時短状態であることを示す演出モードである。通常演出モードには、例えば、図16(B-1)に示すように、表示部50aにおいて昼間の山の景色を表す背景画像(昼間通常用背景画像G 102)が表示される第1通常演出モードと、図16(B-2)に示すように、表示部50aにおいて夕方の山の景色を表す背景画像(夕方通常用背景画像G 103)が表示される第2通常演出モードと、図16(B-3)に示すように、表示部50aにおいて夜間の山の景色を表す背景画像(夜間通常用背景画像G 104)が表示される第3通常演出モードと、があり、大当たりに当選することなく1回または複数回の特図変動演出が行われることを1つの条件として切り替えられる。さらに、第1～第3通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチ(本発明の第1の演出に相当)が成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードと、がある。通常前段演出モードでは、表示部50aにおいて、昼間通常用背景画像G 102、夕方通常用背景画像G 103および夜間通常用背景画像G 104の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けても良い。

20

30

【0136】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図16(B-4)に示すように、表示部50aにおいて宇宙を表す背景画像(確変用背景画像G 105)が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部50aにおいて、確変用背景画像G 105が表示されるが、確変後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

40

【0137】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図16(B-5)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像G 106)が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部50aにおいて、時短用背景画像G 106が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

50

【 0 1 3 8 】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図 1 6 (C - 1) に示すように、表示部 5 0 a において、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G 1 0 7 や「右打ち」を促す右打ち画像 G 1 0 8 が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図 1 6 (C - 2) に示すように、表示部 5 0 a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G 1 0 9 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 1 1 0 が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図 1 6 (C - 3) に示すように、表示部 5 0 a において、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G 1 1 1 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 1 1 2 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

10

【 0 1 3 9 】

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

【 0 1 4 0 】

4 - 2 . 特図変動演出

次に、特図変動演出（単に「変動演出」とも言う）について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部 5 0 a において、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄は、例えば 1 ~ 9 の数字図柄で構成され、演出図柄の変動表示では、特図の可変表示の開始に伴って演出図柄が変動し、特図の可変表示の終了に伴って演出図柄が停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示が行われる。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

20

【 0 1 4 1 】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4、可動装置 5 5、5 6、5 8、通常ボタン 4 0、特殊ボタン 4 1 などの様々な演出装置を用いた他の演出を行うことが可能である。この場合、演出図柄の停止表示後も、他の演出を継続して行うことが可能である。

30

【 0 1 4 2 】

4 - 2 - 1 . 演出図柄表示領域

画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a を水平方向に 3 つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、および右演出図柄領域 5 0 b 3 を設けることが可能である。左演出図柄領域 5 0 b 1 は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄 E Z 1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 5 0 b 2 および右演出図柄領域 5 0 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。

40

【 0 1 4 3 】

また、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a の上端部の左端（左上隅）の一區画に、小図柄領域 5 0 c を設けることが可能である。小図柄領域 5 0 c は、特図の可変表示が行われているときに小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 を変動表示する領域である。小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 は、例えば、1 ~ 9 の数字図柄で構成される。

【 0 1 4 4 】

なお、図 1 7 (A) において、左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c は二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域 5 0 b 1、中演出図柄領域 5 0 b 2、右演出図柄領域 5 0 b 3、および小図柄領域 5 0 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

50

【 0 1 4 5 】

4 - 2 - 2 . 通常変動

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

【 0 1 4 6 】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図 1 7 (A) に示すように、表示部 5 0 a において、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図 1 7 (B) に示すように、その開始に伴って演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の変動表示が開始されると共に、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の変動表示が開始される。なお、図 1 7 中の「 」は、図柄の変動表示中であることを示している。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図 1 7 (C - 1) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが異なる停止態様で仮停止してから、図 1 7 (D) に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。ハズレを示唆する停止態様には、「1・1・2」や「2・4・6」など、左右の図柄が同一ではない停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」などのリーチ有りの特図変動パターンの場合には、図 1 7 (C - 2) に示すように、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ停止態様（所謂リーチ目）で仮停止して、リーチが成立する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の変動表示は継続して行われ、特図変動パターンに応じたリーチ演出が行われる。なお、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の停止順序や停止態様は、適宜に変更することが可能である。

【 0 1 4 7 】

4 - 2 - 3 . Nリーチ

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

【 0 1 4 8 】

Nリーチでは、図 1 8 (A) に示すように、リーチが成立した状態が所定時間（例えば、10秒）維持され、図 1 8 (B) に示すように、中演出図柄 E Z 2 の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図 1 8 (C - 1) に示すように、リーチハズレを示唆する停止態様（所謂リーチハズレ目）で演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が停止表示する。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 もリーチハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。リーチハズレを示唆する停止態様には、「7・6・7」や「5・3・5」など、左右の図柄が同一且つ中の図柄が左右の図柄と異なる停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N大当たり変動」の場合には、図 1 8 (C - 2) に示すように、大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。大当たりを示唆する停止態様には、「7・7・7」や「2・2・2」など、左右中の図柄が同一の停止態様が複数種類ある。このとき、小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、Nリーチの演出内容は、中演出図柄 E Z 2 が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 1 4 9 】

4 - 2 - 4 . S Pリーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、Nリーチの後にS Pリーチを行うことが可能である。S Pリーチは、大当たり判定の結果が「大当たり」であった可能性が、Nリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【 0 1 5 0 】

S Pリーチでは、Nリーチの後に、例えば、図19(A)に示すように、表示部50aにS Pリーチ専用の背景画像(S Pリーチ用背景画像G113)が表示され、表示部50aの中央にS Pリーチが開始されたことを表す画像(S Pリーチ開始タイトル画像)G1が表示される。その後、図19(B)に示すように、S Pリーチ専用演出(例えばバトル演出)が行われる。そして、S Pリーチ専用演出の最終局面を迎えると、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S P大当たり変動」の場合には、図19(C-1)に示すように、表示部50aに、大当たりを示唆する演出(例えば、主人公キャラクターがバトルに勝利して喜んでいる表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する停止態様(所謂ゾロ目)で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「S Pハズレ変動」の場合には、図19(C-2)に示すように、ハズレを示唆する演出(例えば、敵キャラクターがバトルに勝利して喜んでいる表示)が行われるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がリーチハズレを示唆する停止態様で停止表示する。このとき、小図柄KZ1, KZ2, KZ3もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、S Pリーチの演出内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

10

【0151】

ここで、各リーチに対する演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示す態様で停止される可能性(大当たり期待度)について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、Nリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には10%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%とした場合、S Pリーチの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には4%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には100%とすれば、S Pリーチの大当たり期待度を、Nリーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、S PリーチとしてS PリーチAとS PリーチBとを実行可能にし、S PリーチAの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には20%とした場合、S PリーチBの実行確率を、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合には2%とし、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合には30%とすれば、S PリーチBの大当たり期待度を、S PリーチAの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、大当たり判定の結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

20

30

【0152】

4-3. 保留アイコン表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図20(A)に示すように、4つの表示領域からなる保留アイコン表示領域50dを設けることが可能である。保留アイコン表示領域50dは、第1表示領域50d1、第2表示領域50d2、第3表示領域50d3および第4表示領域50d4で構成され、特図1保留数または特図2保留数に応じて、各表示領域50d1, 50d2, 50d3, 50d4に、保留アイコンHAを表示することが可能である。例えば、特図1保留数が『1』の場合には、第1表示領域50d1に保留アイコンHAが表示され、特図1保留数が『2』の場合には、第1表示領域50d1と第2表示領域50d2とに保留アイコンHAが表示される。

40

【0153】

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

【0154】

なお、保留アイコン表示領域50dを構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。また、保留アイコン表示領域50dを、特図1保留数および特図2

50

保留数の両方を表示する表示領域とすることも一方だけを表示する表示領域とすることも可能である。

【 0 1 5 5 】

4 - 3 - 1 . 保留演出

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

【 0 1 5 6 】

保留演出では、特図 1 保留数が『 0 』のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、特図変動演出が開始され、例えば、図 2 0 (B) に示すように、当該アイコン表示領域 5 0 e に当該アイコン T A が表示される。そして、特図変動演出中に更に 2 個の遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、図 2 0 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が『 2 』であることが遊技者に報知される。その後、特図変動演出が終了し、新たな特図変動演出が開始されると、図 2 0 (D) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 に表示されていた保留アイコン H A が、当該アイコン表示領域 5 0 e に移動して当該アイコン T A として表示され、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A が、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示され、特図 1 保留数が『 1 』であることが遊技者に報知される。

【 0 1 5 7 】

4 - 4 . 予告演出

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

【 0 1 5 8 】

4 - 4 - 1 . 可動体演出

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

【 0 1 5 9 】

可動体演出では、例えば、N リーチから S P リーチに発展する際に、図 2 1 (A) に示すように、盤上可動装置 5 5 および盤下可動装置 5 6 が作動し、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、遊技者から見て、表示部 5 0 a 上に重なるように移動して、S P リーチに発展することが示唆される。このとき、表示部 5 0 a の盤上可動体 5 5 k および盤下可動体 5 6 k と重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図 2 1 (B) に示すように、盤上可動体 5 5 k と盤下可動体 5 6 k とが、通常の待機状態（初期位置）に戻って S P リーチに発展する。なお、可動体演出については、S P リーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【 0 1 6 0 】

4 - 4 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者が通常ボタン 4 0 や特殊ボタン 4 1 を操作する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【 0 1 6 1 】

操作演出では、例えば、S P リーチにおいて、特殊ボタン 4 1 の押下操作が有効な期間（ボタン操作有効期間）が発生し、このボタン操作有効期間の発生に伴って、図 2 2 (A) に示すように、特殊ボタン 4 1 の操作を促す演出（ボタン操作促進演出）が行われる。ボタン操作促進演出において、表示部 5 0 a に、ボタン操作促進画像 G 3 が表示される。

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

10

【 0 1 6 2 】

4 - 4 - 3 . 先読み演出

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

【 0 1 6 3 】

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

20

【 0 1 6 4 】

5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

次に図 2 3 ~ 図 2 4 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御について説明する。なお、以下において説明する遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、バッファ等は、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられている。

30

【 0 1 6 5 】

[1 . 主制御メイン処理]

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

【 0 1 6 6 】

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

40

【 0 1 6 7 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S 0 0 3）が終了すると、割り込みを許可する（S 0 0 4）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理（S 0 0 5）は、例えば 4 m s e c 周期で遊技用

50

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

【 0 1 6 8 】

[2 . メイン側タイマ割り込み処理]

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

【 0 1 6 9 】

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

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

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

【 0 1 7 2 】

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

【 0 1 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 7 5 】

[2 - 1 . センサ検出処理]

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

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウント値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 1 0 6 に記憶する。なお、普図保留記憶部 1 0 6 に普通図柄乱数が所定数 (例えば 4 個) 記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

【 0 1 7 8 】

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 2 関係乱数を取得し、取得した特図 2 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。特図 2 保留記憶部 1 0 5 b は、第 1 領域から第 n 領域まで (n は 2 以上の整数) の複数の記憶領域があり、取得された特図 2 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 2 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図 2 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 2 関係乱数と第 2 先読み判定テーブルとを用いて第 2 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されている特図 2 関係乱数の数 (特図 2 保留数) を表す特図 2 保留数コマンドおよび第 2 先読み判定の結果を表す第 2 始動入賞コマンドを含む第 2 始動口センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 7 9 】

第 1 始動口センサ処理では、第 1 始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 1 関係乱数を取得し、取得した特図 1 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶する。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a は、第 1 領域から第 n 領域まで (n は 2 以上の整数) の複数の記憶領域があり、取得された特図 1 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 1 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図 1 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 1 関係乱数と第 1 先読み判定テーブルとを用いて第 1 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数の数 (特図 1 保留数) を表す特図 1 保留数コマンドおよび第 1 先読み判定の結果を表す第 1 始動入賞コマンドを含む第 1 始動口センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 8 0 】

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

【 0 1 8 1 】

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

【 0 1 8 2 】

特定領域センサ処理では、特定領域センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する

10

20

30

40

50

。また、当該処理の結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

【 0 1 8 3 】

[2 - 2 . 普通動作処理]

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

【 0 1 8 4 】

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

【 0 1 8 5 】

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

【 0 1 8 6 】

普通図柄確定処理は、普図が停止表示しているときに行われる処理である。普通図柄確定処理では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、0 . 8 秒）が経過することに応じて、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄が停止表示していれば、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させ、補助遊技の開始を示す補助遊技開始コマンドを生成する。

【 0 1 8 7 】

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

【 0 1 8 8 】

[2 - 3 . 特別動作処理]

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

【 0 1 8 9 】

[2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理]

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

【 0 1 9 0 】

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

10

20

30

40

50

成する。

【0191】

特図2変動パターン判定処理は、特図2判定処理の後に行われる処理である。特図2変動パターン判定処理では、特図2保留記憶部105bの第1領域に記憶されていた特図2関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図2変動パターンテーブルと、を用いて、特図2変動パターンを判定する。なお、特図2変動パターンの判定は、特図2保留記憶部105bに記憶されている特図2関係乱数の数(特図2保留数)にも関連付けられる。そして、判定された特図2変動パターンを表す特図2変動開始コマンドを生成する。特図2変動開始コマンドには、特図2であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図2変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図2変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図2表示器81bに特図2の可変表示を開始させる。

10

【0192】

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

20

【0193】

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

【0194】

30

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

40

【0195】

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

【0196】

なお、本実施形態では、特図2保留数および特図1保留数の何れも存在する場合、特図

50

2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われないようになっている。

【 0 1 9 7 】

[2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理]

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

10

【 0 1 9 8 】

[2 - 3 - 3 . 特別図柄確定処理]

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

20

【 0 1 9 9 】

[2 - 3 - 4 . 大当たり遊技制御処理]

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

30

【 0 2 0 0 】

[2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理]

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

40

【 0 2 0 1 】

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

【 0 2 0 2 】

6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御

次に、図 2 5 および図 2 6 に基づいて演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御の説明において

50

登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 R A M 1 2 4 に設けられている。

【 0 2 0 3 】

[1 . サブ制御メイン処理]

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

10

【 0 2 0 4 】

次に、割り込みを禁止し (S 4 0 0 2)、乱数シード更新処理を実行する (S 4 0 0 3)。乱数シード更新処理 (S 4 0 0 3) では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。種々の演出についての演出判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の主制御基板 1 0 0 が行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板 1 0 0 が行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理においても同様である。

【 0 2 0 5 】

乱数シード更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する (S 4 0 0 4)。コマンド送信処理では、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 1 4 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、受信したコマンドに従って、表示部 5 0 a に画像を表示する (画像による種々の演出を実行する)。また、サブ制御基板 1 2 0 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声を出力させたり (音声による種々の音演出を実行したり)、ランプ制御回路 1 5 1 を介して枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 を発光させたり (発光による種々の発光演出を実行したり)、可動装置 5 5 , 5 6 , 5 8 を作動させたり (動作による種々の可動体演出を実行したり) する。

20

【 0 2 0 6 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は続いて、割り込みを許可する (S 4 0 0 5)。以降、ステップ S 4 0 0 2 ~ ステップ S 4 0 0 5 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理 (S 4 0 1 0)、および、サブ側タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) の実行が可能となる。

30

【 0 2 0 7 】

受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) は、主制御基板 1 0 0 から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン 1 2 1 に入力される度に実行される。受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) では、演出制御用マイコン 1 2 1 は主制御基板 1 0 0 の出力処理 (S 1 0 1) により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理 (S 4 0 1 1) に優先して実行される。

40

【 0 2 0 8 】

[2 . サブ側タイマ割り込み処理]

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

【 0 2 0 9 】

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ 4 0 a や特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a などの

50

遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出する。発光データ出力処理では、後述する演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路 1 5 1 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データに従って枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置 5 5、5 6、5 8 などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、駆動データに従って、可動装置 5 5、5 6、5 8 などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

10

【0210】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理（S4010）によって演出用RAM 124の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理（例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等）を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。音声制御処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ（スピーカ52からの音声の出力を制御するデータ）の作成と音声制御回路161への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

【0211】

7. 第1実施形態の特徴点の説明

20

第1実施形態（以下、単に本実施形態ともいう）のパチンコ遊技機PY1における特徴点に関して、さらなる詳細な説明を以下に加える。本実施形態のパチンコ遊技機PY1では、特図変動演出の通常変動の実行中に、以下に示す盤上可動体55k、盤左可動体57Lおよび盤右可動体57Rの少なくとも1つの可動体を用いた複数種類の演出が実行可能となっている。

【0212】

7-1. サブ制御基板

まず、サブ制御基板について、図27に基づいてさらに説明する。本実施形態のサブ制御基板120に接続されている各種アクチュエータ類SAには、第1モータ55Ks、第2モータ57Lsおよび第3モータ57Rsが含まれている。第1モータ55Ksは、盤上可動体55kを駆動するためのものである。第2モータ57Lsは、後述する盤左可動体57Lを駆動するためのものである。そして、第3モータ57Rsは、後述する盤右可動体57Rを駆動するためのものである。サブ制御基板120は、必要に応じて、第1モータ55Ks、第2モータ57Ls又は第3モータ57Rsに信号を出力する。

30

【0213】

7-2. 各種可動体

次に、各種演出に用いる可動体について、図28～図31に基づいてさらに説明する。本実施形態では、上述した盤上可動体55kに加えて、盤左可動体57Lと盤右可動体57Rとを備えている。

【0214】

40

7-2-1. 盤上可動体

盤上可動体（本発明の第1の可動役物、別可動役物に相当）55kは、図28に示す通常の待機状態（初期位置）では、表示部50aの上縁の前方に配置されている。さらに、盤上可動体55kは、盤左可動体57Lおよび盤右可動体57Rよりも前方に配置されている。

【0215】

盤上可動体55kは、上記第1モータ55Ksの駆動によって、上下方向に移動可能となっている。具体的には、上述した初期位置（図28参照）から、図29に示す、初期位置よりも下方の位置（第1盤上位置、第2盤上位置）に移動（下降）可能となっている。第1盤上位置とは、図29（A）に示す位置であり、第2盤上位置とは、図29（B）に

50

示す位置である。図 29 (A) および図 29 (B) に示すように、第 2 盤上位置の方が、第 1 盤上位置よりも下方に位置している。つまり、第 2 盤上位置の方が、第 1 盤上位置よりも初期位置からの移動距離が長い。

【0216】

本実施形態では、盤上可動体 55k は、少なくとも 2 種類の動作（第 1 動作および第 2 動作）を行うことが可能となっている。第 1 動作（本発明の先行動作に相当）とは、図 28 に示す初期位置と、図 29 (A) に示す第 1 盤上位置との間を短時間に複数回上下動を繰り返す（上下に振動する）動作である。つまり、初期位置と第 1 盤上位置との間を複数回往復する動作である。

【0217】

それに対し、第 2 動作（本発明の第 1 後続動作に相当）とは、図 28 に示す初期位置から、図 29 (B) に示す第 2 盤上位置まで一気に移動（下降）して戻る（上昇する）動作である。つまり、初期位置と第 2 盤上位置との間を 1 往復する動作である。

【0218】

第 1 動作では、盤上可動体 55k が複数回上下動を繰り返すので、初期位置にあるはずの盤上可動体 55k が初期位置とは異なる位置にあることになる。よって、遊技者の気を引くことが可能となっている。一方、第 2 動作では、盤上可動体 55k が比較的大きな移動距離を伴うので、遊技者の気を引くことが可能であるのに加え、遊技者に大きなインパクトを与えることが可能となっている。

【0219】

7-2-2. 盤左可動体

盤左可動体（本発明の第 2 の可動体に相当）57L は、図 28 に示すような「剣」を模した可動体である。この盤左可動体 57L の下端部（「グリップ部分」）には、回転軸 57Lx が設けられている。この盤左可動体 57L は、この回転軸 57Lx を中心にして回転移動可能となっている。

【0220】

また、盤左可動体 57L は、図 28 に示す通常の待機状態（初期位置）では、一部が表示部 50a の左縁よりも前方に配置されている。なお、本実施形態の盤左可動体 57L は、表示部 50a の左前方に設けられた有色板状の左幕板 59L の後方に配置されている。すなわち、盤左可動体 57L は、前後方向に見て、表示部 50a と左幕板 59L との間に位置している。そして、この盤左可動体 57L は、初期位置にある場合には、先端側の一部が露出している。

【0221】

盤左可動体 57L は、上記第 2 モータ 57Ls の駆動によって、回転軸 57Lx（図 28 参照）を中心に移動可能となっている。すなわち、図 28 に示す初期位置から、図 30 に示すような、初期位置よりも時計回りに進んだ位置（第 1 盤左位置、第 2 盤左位置）に移動可能となっている。第 1 盤左位置とは、図 30 (A) に実線で示す盤左可動体 57L の位置であり、第 2 盤左位置とは、図 30 (B) に実線で示す盤左可動体 57L の位置である。

【0222】

図 30 (A) には、初期位置（図中に破線で示す盤左可動体 57L の位置）と第 1 盤左位置との間の移動距離、図 30 (B) には、初期位置（図中に破線で示す盤左可動体 57L の位置）と第 2 盤左位置との間の移動距離をそれぞれ示す。図 30 (A) および図 30 (B) によれば、初期位置から第 2 盤左位置までの移動距離の方が、初期位置から第 1 盤左位置までの移動距離よりも長いことがわかる。

【0223】

本実施形態では、盤左可動体 57L は、少なくとも 2 種類の動作、すなわち第 3 動作および第 4 動作を行うことが可能となっている。第 3 動作とは、盤左可動体 57L の上記初期位置と第 1 盤左位置との間を短時間に複数回移動を繰り返す動作である。それに対し、第 4 動作とは、初期位置から第 2 盤左位置まで一気に移動して戻る動作である。なお、盤

10

20

30

40

50

左可動体 5 7 L の第 3 動作を伴う態様が、本発明の「第 2 演出（盤左可動体 5 7 L を用いた演出）」の「小態様」，「第 2 小態様」に相当する。また、盤左可動体 5 7 L の第 4 動作を伴う態様が、本発明の「第 2 演出」の「大態様」，「第 2 大態様」に相当する。

【 0 2 2 4 】

第 3 動作では、盤左可動体 5 7 L が複数回移動を繰り返すため、遊技者の気を引くことが可能となっている。一方、第 4 動作では、盤左可動体 5 7 L が比較的大きな移動距離を伴うので、遊技者の気を引くことが可能であるとともに、遊技者に大きなインパクトを与えることが可能となっている。

【 0 2 2 5 】

7 - 2 - 3 . 盤右可動体

盤右可動体（第 1 の可動体，第 2 の可動役物，特定の可動役物に相当）5 7 R は、図 2 8 に示すような「刀（直刀）」を模した可動体である。このような盤右可動体 5 7 R の下端部には、盤左可動体 5 7 L と同じように、回転軸 5 7 R x が設けられている。

【 0 2 2 6 】

また、盤右可動体 5 7 R は、図 2 8 に示すように、一部が表示部 5 0 a の右縁と前後方向に重なって配置されている。具体的には、盤右可動体 5 7 R は、表示部 5 0 a よりも前方に配置されている。

【 0 2 2 7 】

但し、本実施形態では、盤右可動体 5 7 R は、表示部 5 0 a の右前方に設けられた有色板状の右幕板 5 9 R の後方に配置されている。すなわち、盤右可動体 5 7 R は、前後方向に見て、表示部 5 0 a と右幕板 5 9 R との間に位置している。そして、図 2 8 に示す初期位置にある盤右可動体 5 7 R は、正面視で右幕板 5 9 R から露出していない。

【 0 2 2 8 】

盤右可動体 5 7 R は、上記第 3 モータ 5 7 R s の駆動によって回転軸 5 7 R x（図 2 8 参照）を中心に移動可能となっている。すなわち、図 2 8 に示す初期位置から、図 3 1 に示すような、初期位置よりも反時計回りに進んだ盤右位置に移動可能となっている。

【 0 2 2 9 】

本実施形態では、盤右可動体 5 7 R は、少なくとも 2 種類の動作、すなわち第 5 動作および第 6 動作を行うことが可能となっている。第 5 動作とは、図 2 8 に示す初期位置と、図 3 1 に示す盤右位置との間を短時間に複数回移動を繰り返す動作である。それに対し、第 6 動作（本発明の第 2 後続動作に相当）とは、図 2 8 に示す初期位置から、図 3 1 に示す盤右位置まで一気に移動して戻る動作である。盤右可動体 5 7 R の第 5 動作も第 6 動作も、盤右可動体 5 7 R が比較的大きな移動距離を伴うので、遊技者の気を引くことが可能であるとともに、遊技者に大きなインパクトを与えることが可能となっている。

【 0 2 3 0 】

また、本実施形態では、上記第 5 動作および第 6 動作に伴って盤右可動体 5 7 R が移動する範囲が所定の範囲（具体的には、盤右可動体 5 7 R の回転軸 5 7 R x を中心に、初期位置から 4 5 度回転移動する範囲）を超えている。そのため、第 5 動作でも第 6 動作でも、盤右可動体 5 7 R の視認可能な部分（右幕板 5 9 R から露出する部分）は、初期位置にあるときよりも盤右位置にあるときの方が増大している。従って、第 5 動作又は第 6 動作がなされていることを遊技者に気付かせることが可能となっている。

【 0 2 3 1 】

7 - 3 . 特図変動

本実施形態の変動パターン判定テーブルには、図 3 2 ~ 図 3 3 に示すような特図変動パターン判定テーブルを用いる。図 3 2 に示すように、本実施形態の特図 1 変動パターン判定テーブルには、遊技状態が「非時短状態」で特図判定結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 2 1」、「P 2 2」、「P 2 3」および「P 2 4」がある。また、遊技状態が「非時短状態」で特図判定結果が「ハズレ」、且つ、リーチ判定結果が「リーチ有り」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 2 5」、「P 2 6」、「P 2 7」および「P 2 8」がある。また、遊技状態が「非時短状態」で特図判定結果が「ハズレ

10

20

30

40

50

」、且つ、リーチ判定結果が「リーチ無し」の場合に選択可能な特図変動パターン「P29」がある。

【0232】

特図変動パターン「P21」には、後述の「弱SP確定演出」の実行を伴うNリーチから後述の弱SPリーチに移行する演出フロー（演出内容）の特図変動演出が関連付けられている（図32参照）。そのため、特図変動パターン「P21」が選択された場合には、特図1の可変表示の間、Nリーチとともに「弱SP確定演出」が実行され、その後に弱SPリーチが実行される。特図変動パターン「P21」のことを「弱SP大当たり変動」ともいう。

【0233】

特図変動パターン「P22」、「P23」および「P24」には、後述の「強SP確定演出」の実行を伴うNリーチから後述の強SPリーチに移行する演出フロー（演出内容）の特図変動演出が関連付けられている（図32参照）。そのため、特図変動パターン「P22」、「P23」又は「P24」が選択された場合には、特図1の可変表示の間、Nリーチとともに「強SP確定演出」が実行され、その後に強SPリーチが実行される。特図変動パターン「P22」のことを「第1強SP大当たり変動」、特図変動パターン「P23」のことを「第2強SP大当たり変動」、特図変動パターン「P24」のことを「第3強SP大当たり変動」ともいう。

【0234】

本実施形態では、特図変動パターン「P22」、「P23」および「P24」で、強SP確定演出の実行の開始時間がそれぞれ異なっている。すなわち、特図変動パターン「P22」の場合には、後述の図41に示す特図変動演出の演出時間の時間t13に強SP確定演出の実行が開始される。また、特図変動パターン「P23」の場合には、後述の図37に示す特図変動演出の演出時間の時間t07に強SP確定演出の実行が開始される。そして、特図変動パターン「P24」の場合には、後述の図40に示す特図変動演出の演出時間の時間t06に強SP確定演出の実行が開始される。

【0235】

また、特図変動パターン「P25」には、上述の特図変動パターン「P21」と同じように、後述の「弱SP確定演出」の実行を伴うNリーチから後述の弱SPリーチに移行する演出フロー（演出内容）の特図変動演出が関連付けられている（図32参照）。そのため、特図変動パターン「P25」が選択された場合には、特図変動パターン「P21」と同じように、特図1の可変表示の間、Nリーチとともに「弱SP確定演出」が実行され、その後に弱SPリーチが実行される。特図変動パターン「P25」のことを「弱SPハズレ変動」ともいう。

【0236】

特図変動パターン「P26」、「P27」および「P28」には、上述の特図変動パターン「P22」等と同じように、後述の「強SP確定演出」の実行を伴うNリーチから後述の強SPリーチに移行する演出フロー（演出内容）の特図変動演出が関連付けられている（図32参照）。そのため、特図変動パターン「P26」、「P27」又は「P28」が選択された場合には、上述の特図変動パターン「P22」等と同じように、特図1の可変表示の間、Nリーチとともに「強SP確定演出」が実行され、その後に強SPリーチが実行される。特図変動パターン「P26」のことを「第1強SPハズレ変動」、特図変動パターン「P27」のことを「第2強SPハズレ変動」、特図変動パターン「P28」のことを「第3強SPハズレ変動」ともいう。

【0237】

本実施形態では、特図変動パターン「P22」、「P23」および「P24」と同じように、特図変動パターン「P26」、「P27」および「P28」で強SP確定演出の実行の開始時間がそれぞれ異なっている。すなわち、特図変動パターン「P26」の場合には、図41に示す特図変動演出の演出時間の時間t13に強SP確定演出の実行が開始される。また、特図変動パターン「P27」の場合には、図37等

10

20

30

40

50

出時間の時間 t_{07} に強 S P 確定演出の実行が開始される。そして、特図変動パターン「P 2 8」の場合には、図 4 0 に示す特図変動演出の演出時間の時間 t_{06} に強 S P 確定演出の実行が開始される。

【 0 2 3 8 】

特図変動パターン「P 2 9」には、後述の「第 1 煽り演出」の実行を伴う通常変動を行う演出フロー（演出内容）の特図変動演出が関連付けられている（図 3 2 参照）。そのため、特図変動パターン「P 2 9」が選択された場合には、特図 1 の可変表示の間、通常変動とともに「第 1 煽り演出」が実行され、ハズレ目で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が停止することになる。特図変動パターン「P 2 9」のことを「煽りハズレ変動」ともいう。なお、特図変動パターン「P 2 9」に基づく通常変動に伴い、後述の第 3 態様で第 1 煽り演出が実行される。

10

【 0 2 3 9 】

図 3 3 に示す、本実施形態の特図 2 変動パターン判定テーブルにも、上述した特図 1 変動パターン判定テーブルと同じように、遊技状態が「非時短状態」で特図判定結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 7 1」、「P 7 2」、「P 7 3」および「P 7 4」がある。また、遊技状態が「非時短状態」で特図判定結果が「ハズレ」、且つ、リーチ判定結果が「リーチ有り」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 7 5」、「P 7 6」、「P 7 7」および「P 7 8」がある。また、遊技状態が「非時短状態」で特図判定結果が「ハズレ」、且つ、リーチ判定結果が「リーチ無し」の場合に選択可能な特図変動パターン「P 7 9」がある。

20

【 0 2 4 0 】

特図変動パターン「P 7 1」には、特図変動パターン「P 2 1」と同様、後述の「弱 S P 確定演出」の実行を伴う N リーチから後述の弱 S P リーチに移行する演出フロー（演出内容）の特図変動演出が関連付けられている（図 3 3 参照）。そのため、特図変動パターン「P 7 1」が選択された場合には、特図 2 の可変表示の間、N リーチとともに「弱 S P 確定演出」が実行され、その後に弱 S P リーチが実行される。特図変動パターン「P 7 1」のことを、特図変動パターン「P 2 1」と同様「弱 S P 大当たり変動」ともいう。

【 0 2 4 1 】

特図変動パターン「P 7 2」、「P 7 3」および「P 7 4」には、特図変動パターン「P 2 2」、「P 2 3」および「P 2 4」と同様、後述の「強 S P 確定演出」の実行を伴う N リーチから後述の強 S P リーチに移行する演出フロー（演出内容）の特図変動演出が関連付けられている（図 3 3 参照）。そのため、特図変動パターン「P 7 2」、「P 7 3」又は「P 7 4」が選択された場合には、特図 2 の可変表示の間、N リーチとともに「強 S P 確定演出」が実行され、その後に強 S P リーチが実行される。特図変動パターン「P 7 2」のことを特図変動パターン「P 2 2」と同様「第 1 強 S P 大当たり変動」、特図変動パターン「P 7 3」のことを特図変動パターン「P 2 3」と同様「第 2 強 S P 大当たり変動」、特図変動パターン「P 7 4」のことを特図変動パターン「P 2 4」と同様「第 3 強 S P 大当たり変動」ともいう。

30

【 0 2 4 2 】

本実施形態では、特図変動パターン「P 7 2」、「P 7 3」および「P 7 4」で、特図変動パターン「P 2 2」等と同様、強 S P 確定演出の実行の開始時間がそれぞれ異なっている。すなわち、特図変動パターン「P 7 2」の場合には、後述の図 4 1 に示す特図変動演出の演出時間の時間 t_{13} に強 S P 確定演出の実行が開始される。また、特図変動パターン「P 7 3」の場合には、後述の図 3 7 等 に示す特図変動演出の演出時間の時間 t_{07} に強 S P 確定演出の実行が開始される。そして、特図変動パターン「P 7 4」の場合には、後述の図 4 0 に示す特図変動演出の演出時間の時間 t_{06} に強 S P 確定演出の実行が開始される。

40

【 0 2 4 3 】

特図変動パターン「P 7 5」には、上述の特図変動パターン「P 7 1」と同じように、後述の「弱 S P 確定演出」の実行を伴う N リーチから後述の弱 S P リーチに移行する演出

50

フロー（演出内容）の特図変動演出が関連付けられている（図33参照）。そのため、特図変動パターン「P75」が選択された場合には、特図変動パターン「P71」と同じように、特図2の可変表示の間、Nリーチとともに「弱SP確定演出」が実行され、その後に弱SPリーチが実行される。特図変動パターン「P75」のことを「弱SPハズレ変動」ともいう。

【0244】

特図変動パターン「P76」、「P77」および「P78」には、上述の特図変動パターン「P72」等と同じように、後述の「強SP確定演出」の実行を伴うNリーチから後述の強SPリーチに移行する演出フロー（演出内容）の特図変動演出が関連付けられている（図33参照）。そのため、特図変動パターン「P76」、「P77」又は「P78」が選択された場合には、上述の特図変動パターン「P72」等と同じように、特図2の可変表示の間、Nリーチとともに「強SP確定演出」が実行され、その後に強SPリーチが実行される。特図変動パターン「P76」のことを「第1強SPハズレ変動」、特図変動パターン「P77」のことを「第2強SPハズレ変動」、特図変動パターン「P78」のことを「第3強SPハズレ変動」ともいう。

【0245】

本実施形態では、特図変動パターン「P72」、「P73」および「P74」と同じように、特図変動パターン「P76」、「P77」および「P78」で強SP確定演出の実行の開始時間がそれぞれ異なっている。すなわち、特図変動パターン「P76」の場合には、図41に示す特図変動演出の演出時間の時間t13に強SP確定演出の実行が開始される。また、特図変動パターン「P77」の場合には、図37等に示す特図変動演出の演出時間の時間t07に強SP確定演出の実行が開始される。そして、特図変動パターン「P78」の場合には、図40に示す特図変動演出の演出時間の時間t06に強SP確定演出の実行が開始される。

【0246】

特図変動パターン「P79」には、後述の「第1煽り演出」の実行を伴う通常変動を行う演出フロー（演出内容）の特図変動演出が関連付けられている（図33参照）。そのため、特図変動パターン「P79」が選択された場合には、特図2の可変表示の間、通常変動とともに「第1煽り演出」が実行され、ハズレ目で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止することになる。特図変動パターン「P79」のことを「煽りハズレ変動」ともいう。なお、特図変動パターン「P79」に基づく通常変動に伴い、後述の第3態様で第1煽り演出が実行される。

【0247】

図34(A)および図34(B)には、図32および図33に示す特図変動パターン判定テーブルにおける特図変動パターンの振分率を示す。本実施形態では、特図判定結果が「大当たり」の場合に、図34(A)に示す振分率で特図変動パターンが遊技制御用マイコン101によって選択される。また、特図判定結果が「ハズレ」でリーチ判定結果が「リーチ有り」の場合、つまり「リーチ有りハズレ」の場合に、図34(B)に示す振分率で特図変動パターンが遊技制御用マイコン101によって選択される。

【0248】

図34(A)に示すように、非時短状態のときに特図1の判定結果が「大当たり」の場合には、Nリーチまで行われる特図変動パターン「P03」よりも、Lリーチまで行われる特図変動パターン「P02」が選択され易い。さらに、その特図変動パターン「P02」よりも、SPリーチまで行われる特図変動パターン「P01」等が選択され易い。それに対し、図34(B)に示すように、非時短状態のときに特図1の判定結果が「リーチ有りハズレ」の場合には、Nリーチまで行われる特図変動パターン「P06」が最も選択され易い。そのため、SPリーチの方がNリーチよりも大当たりに当選する可能性が高いことを示唆している。

【0249】

また、図34(A)に示すように、非時短状態のときに特図1の判定結果が「大当たり

10

20

30

40

50

」の場合、弱SPリーチとなる特図変動パターン「P21」の振分率（8%）の方が、強SPリーチとなる特図変動パターン「P22」、「P23」および「P24」の各振分率（40%、30%および13%）よりも低い。一方、図34（B）に示すように、非時短状態のときに特図1の判定結果が「リーチ有りハズレ」の場合、弱SPリーチとなる特図変動パターン「P25」の振分率（20%）の方が、強SPリーチとなる特図変動パターン「P26」、「P27」および「P28」の振分率（8%、11%および13%）よりも高い。

【0250】

上述したように、特図変動パターン「P21」と特図変動パターン「P25」とは特図変動演出の演出フローが同じである（図32参照）。また、特図変動パターン「P22」と特図変動パターン「P26」、特図変動パターン「P23」と特図変動パターン「P27」、および、特図変動パターン「P24」と特図変動パターン「P28」とは特図変動演出の演出フローが同じである（図32参照）。すなわち、特図変動パターン「P25」が特図変動パターン「P21」のハズレに対応しており、特図変動パターン「P26」が特図変動パターン「P22」のハズレに対応しており、特図変動パターン「P27」が特図変動パターン「P23」のハズレに対応しており、特図変動パターン「P28」が特図変動パターン「P24」のハズレに対応している。これにより、強SPリーチの方が弱リーチよりも大当たりに当選する可能性が高いことを示唆している。

【0251】

また、図34（A）に示すように、非時短状態のときに特図1の判定結果が「大当たり」の場合、特図変動パターン「P24」 特図変動パターン「P23」 特図変動パターン「P22」の順で、振分率が高くなっている。それに対し、図34（B）に示すように、非時短状態のときに特図1の判定結果が「リーチ有りハズレ」の場合、特図変動パターン「P28」 特図変動パターン「P27」 特図変動パターン「P26」の順で、振分率が低くなっている。

【0252】

上述したように、特図変動パターン「P22」と特図変動パターン「P26」、特図変動パターン「P23」と特図変動パターン「P27」、特図変動パターン「P24」と特図変動パターン「P28」とは特図変動演出の演出フローが同じである（図32参照）。つまり、特図変動パターン「P26」が特図変動パターン「P22」のハズレに対応しており、特図変動パターン「P27」が特図変動パターン「P23」のハズレに対応しており、特図変動パターン「P28」が特図変動パターン「P24」のハズレに対応している。さらに、特図変動パターン「P22」 特図変動パターン「P23」 特図変動パターン「P24」の順で強SP確定演出の実行開始の時間が早くなっている。以上により、実行タイミングが遅い強SP確定演出ほど、大当たりに当選する可能性が高いことを示唆している。

【0253】

本実施形態では、図35（A）に示す第1煽り演出実行選択テーブルを用いて、第1煽り演出の実行の有無が、演出制御用マイコン121によって決定される。また、第1煽り演出の実行が決定された場合には、図35（B）に示す第1煽り演出態様選択テーブルを用いて、実行される第1煽り演出の態様が、演出制御用マイコン121によって決定される。

【0254】

SPリーチが実行される特図変動演出の通常変動において、第1煽り演出が行われる確率は、第1煽り演出が行われない確率と同じである（図35（A）参照）。それに対し、SPリーチが実行されない特図変動演出の通常変動において、第1煽り演出が行われない確率の方が、第1煽り演出が行われる確率よりも高い（図35（A）参照）。つまり、そのような場合には第1煽り演出が行われづらい。かくして、本実施形態では、SPリーチが実行される場合には、SPリーチが実行されない場合よりも、第1煽り演出が行われ易い。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 5 】

また、S P リーチが行われる特図変動演出で第 1 煽り演出が実行される場合には、第 1 態様よりも第 2 態様でその第 1 煽り演出が行われ易い（図 3 5（B）参照）。第 1 態様とは、盤上可動体 5 5 k の第 1 動作の後、第 2 動作を伴う演出態様である。それに対し、第 2 態様とは、盤上可動体 5 5 k の第 1 動作の後、盤左可動体 5 7 L の第 4 動作および盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴う演出態様である。

【 0 2 5 6 】

一方、リーチは行われるけれども S P リーチは行われない特図変動演出で第 1 煽り演出が実行される場合には、逆に、第 2 態様よりも第 1 態様でその第 1 煽り演出が行われ易い（図 3 5（B）参照）。以上により、本実施形態では、S P リーチが行われる場合には、リーチは行われるが S P リーチは行われない場合よりも、第 2 態様で第 1 煽り演出が行われ易い。すなわち、第 2 態様の第 1 煽り演出は、第 1 態様の第 1 煽り演出よりも、S P リーチが実行される可能性が高いことを示唆可能となっている。

【 0 2 5 7 】

なお、図 3 5（B）に示すように、S P リーチが実行される特図変動演出の通常変動でも、リーチは行われるが S P リーチは行われない特図変動演出の通常変動でも、第 3 態様で第 1 煽り演出は行われない。第 3 態様とは、盤上可動体 5 5 k の第 1 動作の後、各種可動体の動作を伴わない演出態様である。以上により、第 3 態様で第 1 煽り演出が実行された場合には、当該の特図変動演出でリーチにならないことを遊技者が把握可能となっている。

【 0 2 5 8 】

7 - 4 . 各種演出

続いて、各種演出（第 1 煽り演出、第 2 煽り演出、第 3 煽り演出、導入演出、強 S P 確定演出および弱 S P 確定演出）について、以下に説明する。

【 0 2 5 9 】

7 - 4 - 1 . 第 1 煽り演出

第 1 煽り演出（本発明の示唆演出、第 1 特別演出に相当）とは、リーチの実行可能性を示唆する演出である。第 1 煽り演出は、各種可動体（盤上可動体 5 5 k、盤左可動体 5 7 L 又は盤右可動体 5 7 R）を用いた演出である。つまり、それら各種可動体のいずれかの可動体の動作を伴う演出になっている。

【 0 2 6 0 】

本実施形態の第 1 煽り演出には、3 つの演出態様（第 1 態様、第 2 態様および第 3 態様）がある。第 1 態様とは、盤上可動体 5 5 k の第 1 動作の後、同じ盤上可動体 5 5 k の第 2 動作を伴う演出態様である。盤上可動体 5 5 k の第 1 動作とは、具体的には、図 2 8 に示す盤上可動体 5 5 k の初期位置と、図 2 9（A）に示す第 1 盤上位置との間を複数回往復する動作を指す。盤上可動体 5 5 k の第 2 動作とは、具体的には、図 2 8 に示す盤上可動体 5 5 k の初期位置と、図 2 9（B）に示す第 2 盤上位置との間を 1 往復する動作を指す。なお、第 1 態様の第 1 煽り演出が第 1 示唆演出に相当する。

【 0 2 6 1 】

第 2 態様とは、盤上可動体 5 5 k の第 1 動作の後、盤左可動体 5 7 L の第 4 動作および盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴う演出態様である。盤左可動体 5 7 L の第 4 動作とは、具体的には、図 2 8 に示す盤左可動体 5 7 L の初期位置と、図 3 0（B）に示す第 2 盤左位置との間を 1 往復する動作を指す。また、盤右可動体 5 7 R の第 6 動作とは、具体的には、図 2 8 に示す盤右可動体 5 7 R の初期位置と、図 3 1 に示す盤右位置との間を 1 往復する動作を指す。なお、第 2 態様の第 1 煽り演出もまた、第 1 態様の第 1 煽り演出と同じく、本発明の第 1 示唆演出に相当する。

【 0 2 6 2 】

なお、盤左可動体 5 7 L の第 4 動作および盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴う演出態様では、図 3 6 に示すような演出態様になる。すなわち、盤左可動体 5 7 L と盤右可動体 5 7 R とが表示部 5 0 a の前方で交差する。よって、遊技者に大きなインパクトを与えるこ

とが可能となっている。

【 0 2 6 3 】

第 3 態様とは、盤上可動体 5 5 k の第 1 動作の後、盤上可動体 5 5 k、盤左可動体 5 7 L および盤右可動体 5 7 R のいずれも動作しない演出態様である。

【 0 2 6 4 】

7 - 4 - 2 . 第 2 煽り演出

第 2 煽り演出とは、後述の導入演出および強 S P 確定演出のどちらか一方の演出の実行を示唆する演出である。なお、本実施形態では、導入演出の実行に引き続き強 S P 確定演出が行われるので、第 2 煽り演出が実行された場合には、強 S P 確定演出が行われる。つまり、第 2 煽り演出は、強 S P 確定演出の実行を示唆する演出であるといえる。本実施形態の第 2 煽り演出は、例えば、通常ボタン 4 0 を模した画像、および、文字列「導入演出 or 強 S P 確定演出？」を示す画像を表示部 5 0 a 上に表示して、遊技者に通常ボタン 4 0 の押圧操作を促す画像演出である。

10

【 0 2 6 5 】

7 - 4 - 3 . 第 3 煽り演出

第 3 煽り演出（本発明の第 1 演出に相当）とは、後述の S P 種別決定演出および強 S P 確定演出のどちらか一方の演出の実行を示唆する演出である。この第 3 煽り演出は、盤右可動体 5 7 R の第 5 動作を伴う演出である。盤右可動体 5 7 R の第 5 動作とは、具体的には、図 2 8 に示す盤右可動体 5 7 R の初期位置と、図 3 1 に示す盤右位置との間を複数回往復する動作を指す。

20

【 0 2 6 6 】

7 - 4 - 4 . 導入演出

導入演出（本発明の第 2 演出、単使用演出、第 2 単使用演出に相当）とは、後述の強 S P 確定演出の実行を示唆する演出である。すなわち、導入演出が実行された場合には必ず強 S P 確定演出が行われる。この導入演出は、盤左可動体 5 7 L の第 3 動作を伴う演出である。盤左可動体 5 7 L の第 3 動作とは、具体的には、図 2 8 に示す盤左可動体 5 7 L の初期位置と、図 3 0 (A) に示す第 1 盤左位置との間を複数回往復する動作を指す。

【 0 2 6 7 】

7 - 4 - 5 . 強 S P 確定演出

強 S P 確定演出（本発明の複数使用演出、第 2 示唆演出、第 4 特別演出に相当）とは、S P リーチのうち強 S P リーチ（第 2 の演出、特殊演出、第 2 特別演出に相当）の実行を示唆する演出である。すなわち、強 S P 確定演出が実行された場合には、その後に必ず強 S P リーチが行われる。この強 S P 確定演出は、いずれも上述した、盤左可動体 5 7 L の第 4 動作、および、盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴う演出である。すなわち、上述した第 1 煽り演出の第 2 態様と同じような、盤左可動体 5 7 L と盤右可動体 5 7 R とが表示部 5 0 a の前方で交差する演出である（図 3 6 参照）。つまり、強 S P 確定演出は、第 1 煽り演出の第 2 態様の一部と同じ演出態様となっている。

30

【 0 2 6 8 】

7 - 4 - 6 . 弱 S P 確定演出

弱 S P 確定演出（第 2 演出、単使用演出、第 1 単使用演出に相当）とは、S P リーチのうち弱 S P リーチの実行を示唆する演出である。すなわち、弱 S P 確定演出が実行された場合には、その後に必ず弱 S P リーチが行われる。この弱 S P 確定演出は、盤右可動体 5 7 R の第 6 動作だけが伴う演出である。つまり、盤左可動体 5 7 L の第 4 動作を伴わない点で強 S P 確定演出とは異なっている。

40

【 0 2 6 9 】

7 - 5 . 演出の流れ

次に、本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 における特図変動演出の流れについて、主に図 3 7 ~ 図 4 2 に基づいて説明する。詳細には、特図変動演出の通常変動における第 1 煽り演出について、図 3 7 ~ 図 3 9 に基づいて説明する。また、特図変動演出の N リーチにおける各種演出（第 2 煽り演出、導入演出、強 S P 確定演出および弱 S P 確定演出）につ

50

いて、図 3 7、図 3 8、図 4 0 ~ 図 4 2 に基づいて説明する。なお、特図変動演出の通常変動の実行開始時間を「0」とした上で、リーチが行われる場合には、そのリーチの実行開始時間を「時間 t 0 3」とし、そのリーチの後の Nリーチの実行開始時間を「時間 t 0 4」とする。

【0 2 7 0】

まず、第 1 態様の第 1 煽り演出について、図 3 7 に基づいて説明する。図 3 7 に示す例として、例えば、遊技状態が非時短遊技状態で特図 1 の特図判定結果が「大当たり」のときに、図 3 2 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルに基づき特図変動パターン「P 2 3」が選択され、さらに、図 3 5 (A) に示す第 1 煽り演出実行選択テーブルに基づいて「実行」が選択され、図 3 5 (B) に示す第 1 煽り演出態様選択テーブルに基づいて「第 1 態様」が選択された場合が挙げられる。

10

【0 2 7 1】

図 3 7 に示すように、特図変動パターン「P 2 3」に応じた特図変動演出の通常変動が開始されると、その通常変動の実行中の時間 t 0 1 に第 1 態様での第 1 煽り演出が開始される。第 1 煽り演出の第 1 態様とは、上述したように、盤上可動体 5 5 k の第 1 動作、および、その後の第 2 動作を伴う演出態様である（図 3 7 参照）。なお、図 3 7 に示す「時間 t 0 2」に、第 1 動作から第 2 動作に切り替わる。このような第 1 煽り演出は、リーチの実行開始時間である時間 t 0 3 まで行われる（図 3 7 参照）。

【0 2 7 2】

その後は、Nリーチの実行中の時間 t 0 5 に第 2 煽り演出、その後の時間 t 0 6（所定のタイミング、第 2 のタイミングに相当）に導入演出、その導入演出の実行後の時間 t 0 7 に強 S P 確定演出がそれぞれ開始される。第 2 煽り演出とは、上述したような画像演出である。また、導入演出とは、上述したように盤左可動体 5 7 L の第 3 動作を伴う演出である。さらに、強 S P 確定演出とは、上述したように盤左可動体 5 7 L の第 4 動作と、盤右可動体 5 7 R の第 6 動作とを組み合わせた演出である（図 3 6 参照）。

20

【0 2 7 3】

次に、第 2 態様の第 1 煽り演出について、図 3 8 に基づいて説明する。図 3 8 に示す例として、例えば、非時短遊技状態で特図 1 の判定結果が「大当たり」のときに、特図変動パターン「P 2 3」が選択され、さらに、図 3 5 (A) に示す第 1 煽り演出実行選択テーブルに基づいて「実行」が選択され、図 3 5 (B) に示す第 1 煽り演出態様選択テーブルに基づいて「第 2 態様」が選択された場合が挙げられる。

30

【0 2 7 4】

図 3 8 に示すように、特図変動パターン「P 2 3」に応じた特図変動演出の通常変動の開始とともに、その通常変動の実行中の時間 t 0 1 に第 2 態様での第 1 煽り演出が開始される。第 1 煽り演出の第 2 態様とは、上述したように、盤上可動体 5 5 k の第 1 動作、および、その後の、盤左可動体 5 7 L の第 4 動作と盤右可動体 5 7 R の第 6 動作とを組み合わせた動作を伴う演出態様である（図 3 8 参照）。なお、図 3 8 に示す「時間 t 0 2」に、第 1 動作から第 4 動作と第 6 動作とを組み合わせた動作に切り替わる。このような第 1 煽り演出は、リーチの実行開始時間である時間 t 0 3 まで行われる（図 3 8 参照）。なお、時間 t 0 2 の第 6 動作が第 1 の動作に相当する。

40

【0 2 7 5】

第 2 態様の第 1 煽り演出は、第 1 態様の第 1 煽り演出とは異なり、時間 t 0 2 に第 4 動作と第 6 動作とを組み合わせた動作に切り替わる。第 4 動作と第 6 動作とを組み合わせた動作とは、図 3 6 に示す、盤左可動体 5 7 L および盤右可動体 5 7 R の 2 つの可動体を用いた演出になっている。表示部 5 0 a の前方で交差するため、遊技者の注目を集め易い。よって、そのような第 1 煽り演出の実行によって、大きなインパクトを遊技者に与えることが可能となっている。

【0 2 7 6】

また、図 3 8 に示すように、強 S P 確定演出では、第 4 動作と第 6 動作とを組み合わせた動作が行われる。第 1 煽り演出の第 2 態様には、強 S P 確定演出の態様と同じ動作が含

50

まれている。よって、強 S P リーチの実行を示唆する演出と同じ態様が第 1 煽り演出で行われることで、その第 1 煽り演出の実行時点で、強 S P リーチの実行を遊技者に期待させることが可能となっている。

【 0 2 7 7 】

また、本実施形態の第 1 煽り演出は、図 3 5 (B) に示すように、S P リーチ (強 S P リーチ , 弱 S P リーチ) が行われる場合、第 1 態様よりも第 2 態様の方が選択され易い。よって、第 2 態様の第 1 煽り演出が行われた場合には、遊技者は、S P リーチの実行、さらには、大当たりの当選を期待し易い。

【 0 2 7 8 】

次に、第 3 態様の第 1 煽り演出について、図 3 9 に基づいて説明する。図 3 9 に示す例として、例えば、非時短遊技状態で特図 1 の判定結果が「ハズレ」でリーチ判定結果が「リーチ無し」のときに、特図変動パターン「P 2 9」が選択された場合が挙げられる。

【 0 2 7 9 】

図 3 9 に示すように、特図変動パターン「P 2 9」に応じた特図変動演出の通常変動が開始されると、その通常変動の実行中の時間 t 0 1 に第 3 態様での第 1 煽り演出が開始される。第 1 煽り演出の第 3 態様とは、上述したように、盤上可動体 5 5 k の第 1 動作を伴う演出態様である (図 3 9 参照) 。そして、図 3 9 に示す「時間 t 0 2」に、第 1 動作が終了する。このような第 1 煽り演出は、リーチの実行開始時間である時間 t 0 3 まで行われる (図 3 9 参照) 。すなわち、時間 t 0 2 から時間 t 0 3 までの期間には、各種可動体 (盤上可動体 5 5 k , 盤左可動体 5 7 L , 盤右可動体 5 7 R) のいずれの動作も伴わない演出が実行される。具体的に例えば、時間 t 0 2 から時間 t 0 3 までの期間には、上記各種可動体のいずれの動作も伴わず、表示部 5 0 a 上に文字列「リーチならず」を示す画像演出を実行する構成が挙げられる。このように第 3 態様では、第 1 動作の後に各種可動体の動作がないため、第 1 態様や第 2 態様よりも期待が持てないことを遊技者に知らせることが可能となっている。

【 0 2 8 0 】

次に、図 3 7 (又は図 3 8) に戻って、第 2 煽り演出、導入演出および強 S P 確定演出について説明する。図 3 7 に示す例として、例えば、遊技状態が非時短遊技状態で特図 1 の特図判定結果が「大当たり」のときに、図 3 2 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルに基づき特図変動パターン「P 2 3」が選択された場合が挙げられる。

【 0 2 8 1 】

上述したように、特図変動パターン「P 2 3」に応じた特図変動演出の通常変動が開始されると、第 1 態様での第 1 煽り演出、および、リーチがそれぞれ行われる。そして、リーチ後の N リーチの実行中の時間 t 0 5 に第 2 煽り演出の実行が開始される。第 2 煽り演出とは、通常ボタン 4 0 の押下操作を遊技者に促す画像演出である。具体的に例えば、表示部 5 0 a に、通常ボタン 4 0 を模した画像と、文字列「押せ！」を示す画像とを合わせて表示する演出である。

【 0 2 8 2 】

特図変動パターン「P 2 3」では、上記第 2 煽り演出が行われた後の時間 t 0 6 に、上述した導入演出が開始される (図 3 7 参照) 。時間 t 0 6 は、時間 t 0 7 に強 S P 確定演出が行われる前の時間にあたる。導入演出は、上述したように、盤左可動体 5 7 L の第 3 動作、すなわち、図 2 8 に示す盤左可動体 5 7 L の初期位置と、図 3 0 (A) に示す第 1 盤左位置との間を複数回往復する動作を伴う演出である。そのため、このような導入演出の実行によって、遊技者の気を引くことが可能となっている。

【 0 2 8 3 】

導入演出の実行後の時間 t 0 7 に上述した強 S P 確定演出が開始される (図 3 7 参照) 。強 S P 確定演出は、上述したように、盤左可動体 5 7 L の第 4 動作、および、盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を組み合わせた動作を伴う演出である (図 3 6 参照) 。2 種類の可動体を用いた強 S P 確定演出の実行によって、遊技者に大きなインパクトを与えつつ、遊技者の気を引くことが可能となっている。

10

20

30

40

50

【 0 2 8 4 】

強 S P 確定演出の実行後の時間 t 0 8 に強 S P リーチが開始される。つまり、強 S P 確定演出の実行に続いて、強 S P リーチが行われる。

【 0 2 8 5 】

次に、図 4 0 に基づいて、第 2 煽り演出の実行後、すぐに強 S P 確定演出が実行される場合について説明する。図 4 0 に示す例として、例えば、遊技状態が非時短遊技状態で特図 1 の特図判定結果が「大当たり」のときに、図 3 2 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルに基づき特図変動パターン「P 2 4」が選択された場合が挙げられる。

【 0 2 8 6 】

特図変動パターン「P 2 4」に応じた特図変動演出の通常変動が開始されると、上述した特図変動パターン「P 2 3」に応じた特図変動演出と同じく、リーチ後の N リーチの実行中の時間 t 0 5 に第 2 煽り演出の実行が開始される。

10

【 0 2 8 7 】

但し、特図変動パターン「P 2 4」では、上記特図変動パターン「P 2 3」とは異なり、第 2 煽り演出が行われた後の時間 t 0 6 に強 S P 確定演出が開始される（図 4 0 参照）。第 2 煽り演出の実行の直後に強 S P 確定演出が行われることになるため、遊技者に驚きを与えることが可能である上、導入演出が行われない分、相対的に簡単な演出内容になっている。

【 0 2 8 8 】

次に、図 4 1 に基づいて、第 2 煽り演出の実行後ではなく第 3 煽り演出の実行後に強 S P 確定演出が実行される場合について説明する。図 4 1 に示す例として、例えば、遊技状態が非時短遊技状態で特図 1 の特図判定結果が「大当たり」のときに、図 3 2 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルに基づき特図変動パターン「P 2 2」が選択された場合が挙げられる。

20

【 0 2 8 9 】

特図変動パターン「P 2 2」に応じた特図変動演出の通常変動が開始されると、上述した特図変動パターン「P 2 3」や「P 2 4」に応じた特図変動演出と同じく、リーチ後に N リーチが実行される。

【 0 2 9 0 】

但し、特図変動パターン「P 2 3」や「P 2 4」とは異なり、N リーチの実行中の時間 t 0 5 ではなく、それよりも後の時間にあたる時間 t 1 2 に第 3 煽り演出の実行が開始される（図 4 1 参照）。第 3 煽り演出とは、上述したように盤右可動体 5 7 R の第 5 動作を伴う。

30

【 0 2 9 1 】

そして、第 3 煽り演出が行われた後の時間 t 1 3（所定のタイミング、第 1 のタイミングに相当）に強 S P 確定演出が開始される（図 4 1 参照）。すなわち、この強 S P 確定演出の開始タイミングが、上述した図 4 0 等の強 S P 確定演出の開始タイミングよりも後になっている。つまり、本パチンコ遊技機 P Y 1 では、N リーチの実行中に強 S P 確定演出の実行タイミングが複数あり、バラエティに富んだ特図変動演出となっている。なお、時間 t 1 3 の第 6 動作が第 2 の動作に相当する。

40

【 0 2 9 2 】

次に、図 4 2 に基づいて、第 3 煽り演出の実行後に強 S P 確定演出ではなく弱 S P 確定演出が実行される場合について説明する。図 4 2 に示す例として、例えば、遊技状態が非時短遊技状態で特図 1 の特図判定結果が「大当たり」のときに、図 3 2 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルに基づき特図変動パターン「P 2 1」が選択された場合が挙げられる。

【 0 2 9 3 】

特図変動パターン「P 2 1」に応じた特図変動演出の通常変動が開始されると、上述した特図変動パターン「P 2 2」～「P 2 4」に応じた特図変動演出と同じく、リーチ後に N リーチが実行される。さらに、時間 t 1 2 に第 3 煽り演出の実行が開始される。

50

【 0 2 9 4 】

但し、特図変動パターン「P 2 2」とは異なり、第3煽り演出の実行後の時間t 1 3に弱S P確定演出が開始される(図4 2参照)。弱S P確定演出とは、上述したようにS Pリーチのうち弱S Pリーチの実行を示唆する演出であり、盤右可動体5 7 Rの第6動作だけが伴う。強S P確定演出と比べると、盤左可動体5 7 Lの第4動作がない分、インパクトが弱い。そのため、弱S P確定演出によって、強S Pリーチよりも期待度が低い弱S Pリーチが行われることを遊技者が把握し易くなっている。

【 0 2 9 5 】

8. 第1実施形態の効果

以上詳細に説明したように、第1実施形態のパチンコ遊技機P Y 1では、図2 8に示す初期位置において、第3煽り演出、弱S P確定演出などの実行に用いる盤右可動体5 7 Rの方が、導入演出や弱S P確定演出に用いる盤左可動体5 7 Lよりも露出していない。すなわち、初期位置における盤左可動体5 7 Lは、一部が遊技者に視認可能である一方、初期位置における盤右可動体5 7 Rは視認困難である(図2 8参照)。よって、盤右可動体5 7 Rの方が盤左可動体5 7 Lよりも、視界に出現してきた感覚(印象)を遊技者に与え易い。そのため、遊技者は、盤左可動体5 7 Lの動作を伴う導入演出および弱S P確定演出よりも、盤右可動体5 7 Rの動作を伴う第3煽り演出の方から大きなインパクトを受け易く、演出の興趣向上が可能となっている。

【 0 2 9 6 】

特に、初期位置における盤右可動体5 7 Rは、全体が右幕板5 9 Rの裏側に配されており、視認できない(図2 8参照)。それに対し、盤右位置における盤右可動体5 7 Rは、回転軸5 7 R x 付近を除いた部分が右幕板5 9 Rから露出しており、視認可能となっている(図3 1参照)。そのため、その盤右可動体5 7 Rを用いる第3煽り演出、弱S P確定演出などの実行によって、盤右可動体5 7 Rが遊技者の視界内に新たに出現することになる。よって、第3煽り演出、弱S P確定演出などの実行によって、遊技者は、大きなインパクトを受けることが可能であり、演出の興趣向上が確実に可能となっている。

【 0 2 9 7 】

また、盤左可動体5 7 Lを用いる演出として、第3動作を伴う導入演出と、第3動作よりも盤左可動体5 7 Lの移動範囲が大きい第4動作を伴う弱S P確定演出とがある。一方、盤右可動体5 7 Rを用いる演出として、第5動作を伴う第3煽り演出、および、第5動作と盤右可動体5 7 Rの移動範囲が同じ第6動作を伴う弱S P確定演出がある。盤左可動体5 7 Lを用いる演出の実行開始の時点で、その演出の態様が第3動作を伴うのか、それとも、第4動作を伴うのかは、遊技者にとって判断し難い。従って、遊技者は、盤右可動体5 7 Rの動作を伴って実行されるその演出に注目し易い。

【 0 2 9 8 】

また、盤左可動体5 7 Lを用いる演出には、第3動作を伴うものと第4動作を伴うものとの2種類あるのに対し、盤右可動体5 7 Rを用いる演出には、盤右可動体5 7 Rの移動距離が同じ第5動作又は第6動作を伴うものしかない。そのため、盤右可動体5 7 Rを用いる演出の実行開始時に、盤右可動体5 7 Rの移動距離について遊技者が想定可能となっている。よって、盤左可動体5 7 Lを用いる演出の方を遊技者が注目し易い。

【 0 2 9 9 】

また、各種可動体を用いた演出として、盤右可動体5 7 Rのみを用いた第3煽り演出や弱S P確定演出、ならびに、盤左可動体5 7 Lのみを用いた導入演出と、盤右可動体5 7 Rおよび盤左可動体5 7 Lをいずれも用いた強S P確定演出とがある。つまり、第3煽り演出、弱S P確定演出および導入演出は、盤左可動体5 7 Lおよび盤右可動体5 7 Rの一方を用いた演出であるのに対し、強S P確定演出は、盤左可動体5 7 Lおよび盤右可動体5 7 Rの両方を用いた演出である。そのため、強S P確定演出を、両方の可動体を用いた「完全型」の演出とし、第3煽り演出、弱S P確定演出および導入演出を「不完全型(欠損型)」の演出として遊技者に示すことが可能となっている。つまり、強S P確定演出を第3煽り演出等よりも賑やかな演出とすることが可能となっている。よって、演出にメリ

10

20

30

40

50

ハリを付けることが可能となっている。

【 0 3 0 0 】

また、時間 t 0 6 には、導入演出および強 S P 確定演出のいずれか一方を実行可能であり（図 3 7 および図 4 0 参照）、時間 t 1 3 には、弱 S P 確定演出および強 S P 確定演出のいずれか一方を実行可能である（図 4 1 および図 4 2 参照）。よって、遊技者は、時間 t 0 6 や時間 t 1 3 といった所定のタイミングに実行される演出がどちらなのかを期待しながら遊技を楽しむことが可能となっている。

【 0 3 0 1 】

また、盤右可動体 5 7 R および盤左可動体 5 7 L のいずれか一方の可動体を用いた演出には、上述した第 3 煽り演出や弱 S P 確定演出や導入演出といった複数の演出がある。そのため、1 つの可動体を用いた演出をバラエティに富んだものとするのが可能となっている。

10

【 0 3 0 2 】

また、上述したように、時間 t 0 6 には、導入演出および強 S P 確定演出のいずれか一方を実行可能であり、時間 t 1 3 には、弱 S P 確定演出および強 S P 確定演出のいずれか一方を実行可能である。よって、時間 t 0 6 に実行される場合における、盤右可動体 5 7 R および盤左可動体 5 7 L のいずれか一方の可動体を用いた演出の種類と、時間 t 1 3 実行される場合における、盤右可動体 5 7 R および盤左可動体 5 7 L のいずれか一方の可動体を用いた演出の種類とを異ならせることが可能となっている。従って、異なるタイミングで同じ種類の盤右可動体 5 7 R および盤左可動体 5 7 L のいずれか一方の可動体を用いた演出が行われるのを防ぐことが可能となっている。

20

【 0 3 0 3 】

また、時間 t 0 6 において実行可能な演出の種類と、時間 t 1 3 において実行可能な演出の種類とを異ならせることが可能であり、各タイミングで実行する演出の組み合わせをバラエティに富んだものとするのが可能となっている。よって、遊技者が飽きづらいパチンコ遊技機 P Y 1 とすることが可能となっている。

【 0 3 0 4 】

また、強 S P 確定演出は、上述した単使用演出よりも、大当たり遊技状態に設定される可能性が高いことを示唆する演出である。そのため、遊技者は、より賑やかな強 S P 確定演出によって大当たり遊技状態になるかもしれないことを連想し易い。

30

【 0 3 0 5 】

また、上述したように、時間 t 1 3 に強 S P 確定演出が実行される場合と、時間 t 0 6 に強 S P 確定演出が実行される場合とで、大当たり遊技状態に設定される確率が異なっている。よって、強 S P 確定演出のタイミング毎に大当たり遊技状態への遊技者の期待感を異ならせることが可能となっている。

【 0 3 0 6 】

また、時間 t 0 6 以降の期間に、図 3 7 に示すように、盤左可動体 5 7 L を用いた導入演出と、盤左可動体 5 7 L および盤右可動体 5 7 R を用いた強 S P 確定演出とが順に実行されるときと、図 4 0 に示すように、導入演出が行われずに強 S P 確定演出が実行されるときとがある。よって、時間 t 0 6 以降の期間に導入演出と強 S P 確定演出とを順に実行する場合に、強 S P 確定演出のみを実行する場合とは異なり、その時間 t 0 6 以降の期間に演出を変化させていくことが可能となっている。

40

【 0 3 0 7 】

しかも、導入演出で用いられる可動体が強 S P 確定演出でも用いられることになるため、導入演出と強 S P 確定演出とを互いに関連性がある演出とすることが可能となっている。よって、時間 t 0 6 以降の期間に演出を徐々に（段階的に）変化させていくことが可能となっている。

【 0 3 0 8 】

また、時間 t 0 6 以降の期間に、導入演出および強 S P 確定演出が行われる場合と、導入演出が行われずに強 S P 確定演出が行われる場合とで、大当たり遊技状態に設定される

50

確率が異なっている。具体的に例えば、図34(A)および図34(B)に示すように、リーチ有りハズレのときには、導入演出および強SP確定演出が行われる場合よりも、導入演出が行われずに強SP確定演出が行われる場合の方が選択され易い。それに対し、大当たりのときには、導入演出が行われずに強SP確定演出が行われる場合よりも、導入演出および強SP確定演出が行われる場合の方が選択され易い。よって、時間t06以降の期間に実行される演出に遊技者の関心を高めることが可能となっている。

【0309】

また、盤上可動体55kを用いた第1煽り演出が実行され、盤右可動体57Rを用いた強SP確定演出が実行される。よって、盤右可動体57Rの動作によってリーチが行われることを、また、盤上可動体55kの動作によって強SPリーチが行われることを遊技者にそれぞれ知らせることが可能となっている。従って、遊技者は、動作を伴う可動体から、実行される演出の種類(リーチなのか強SPリーチなのか)を連想し易い。かくして、興趣向上が可能である。

10

【0310】

また、盤右可動体57Rを用いた第2態様で第1煽り演出が行われるときがあり、盤上可動体55kのみを用いた第1態様の第1煽り演出の実行に基づくリーチ後に強SPリーチが行われる確率と、上記第2態様の第1煽り演出の実行に基づくリーチ後に強SPリーチが行われる確率とが異なる。具体的に例えば、特図変動パターン「P22」が選択されて、図35(A)に示す第1煽り演出実行選択テーブルを参照に第1煽り演出が実行される場合、図35(B)に示すように、第2態様の方が第1態様よりも選択され易い。

20

【0311】

よって、盤右可動体57Rの動作(第6動作)によってもリーチが実行されることを遊技者に知らせることが可能であり、バラエティに富んだ第1煽り演出とすることが可能となっている。また、強SPリーチの実行前のリーチの実行を示唆する第1煽り演出の態様に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【0312】

また、第1態様又は第2態様の第1煽り演出でリーチの実行を示唆し、強SP確定演出で、リーチよりも大当たり当選の期待度が高い強SPリーチの実行を示唆する構成となっている。そのため、上記第1煽り演出よりも強SP確定演出に遊技者の関心を集めることが可能となっている。上述したように、第2態様で第1煽り演出に基づいて強SPリーチが行われる確率と、第1態様で第1煽り演出に基づいて強SPリーチが行われる確率とが異なる。そのため、第1煽り演出にも強SP確定演出にも遊技者の関心を集めることが可能となっている。

30

【0313】

また、大当たり遊技状態に設定される期待度が高い強SPリーチ、および、その強SPリーチが実行される可能性があることを示唆する第1煽り演出が実行可能である。そして、盤上可動体55kの第1動作、および、その後の盤上可動体55kの第2動作を伴って第1煽り演出を行うときと、盤上可動体55kの第1動作、および、その後の盤右可動体57Rの第6動作を伴って第1煽り演出を行うときとがある。よって、バラエティに富んだ第1煽り演出とすることが可能となっている。

40

【0314】

また、盤上可動体55kの第1動作、および、その後の盤上可動体55kの第2動作を伴う第1煽り演出を経て強SPリーチが実行される確率と、盤上可動体55kの第1動作、および、その後の盤右可動体57Rの第6動作を伴う第1煽り演出を経て強SPリーチが実行される確率とが異なっている。つまり、第1態様の第1煽り演出の実行を経て強SPリーチが行われる確率と、第2態様の第1煽り演出の実行を経て強SPリーチが行われる確率とが異なる。具体的に例えば、特図変動パターン「P22」が選択されて、図35(A)に示す第1煽り演出実行選択テーブルを参照に第1煽り演出が実行される場合、図35(B)に示すように、第2態様の方が第1態様よりも選択され易い。強SPリーチが大当たり遊技状態となる可能性が高い演出であるため、第1煽り演出の態様に遊技者の注

50

目を集めることが可能となっている。

【 0 3 1 5 】

また、時間 t_{02} における盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴って第 1 煽り演出が行われるときと、その盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴わないで第 1 煽り演出が行われるときとがある。そして、盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴って第 1 煽り演出が行われたときの方が、盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴わないで第 1 煽り演出が行われたときよりも、強 S P リーチが実行され易い。よって、第 1 煽り演出における盤右可動体 5 7 R の第 6 動作の有無に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【 0 3 1 6 】

また、リーチは、強 S P リーチよりも大当たり遊技状態に設定される期待度が低い演出であるため、そのようなリーチよりも強 S P リーチに遊技者の関心を集めることが可能となっている。但し、盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴って第 1 煽り演出が行われたときの方が、盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴わないで第 1 煽り演出が行われたときよりも強 S P リーチが実行され易い。従って、第 1 煽り演出にも遊技者の注目を集めることが可能となっている。つまり、第 1 煽り演出および強 S P リーチの両方の演出の興趣向上が可能となっている。

【 0 3 1 7 】

また、強 S P リーチが実行されることを示唆する強 S P 確定演出が、時間 t_{12} における盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴って行われるときがある。そして、時間 t_{12} における盤右可動体 5 7 R の第 6 動作とは、時間 t_{02} における盤右可動体 5 7 R の第 6 動作と同じである。そのため、強 S P 確定演出と同じように、時間 t_{02} における盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴う第 1 煽り演出によって、その後の強 S P リーチの実行可能性を遊技者に意識させることが可能となっている。

【 0 3 1 8 】

また、盤右可動体 5 7 R とは異なる盤上可動体 5 5 k を備え、盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴わない態様とは、時間 t_{02} の盤上可動体 5 5 k の第 2 動作を伴う第 1 煽り演出の第 1 態様である。そのため、盤右可動体 5 7 R の動作を伴わない第 1 煽り演出の実行を遊技者が容易に把握可能となっている。

【 0 3 1 9 】

9 . 変更例

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

【 0 3 2 0 】

上記第 1 実施形態では、第 1 の可動体を盤右可動体 5 7 R、第 2 の可動体を盤左可動体 5 7 L とした。しかしながら、第 1 の可動体が第 2 の可動体よりも非実行時（初期状態のとき）に視認し難い状態であれば、2 つの可動体の組み合わせが上記組み合わせ以外でもよい。具体的に例えば、第 1 の可動体を盤右可動体 5 7 R としたままで、第 2 の可動体を、初期状態で全体が露出している盤上可動体 5 5 k や盤下可動体 5 6 k としてもよい。さらに、第 1 の可動体を盤左可動体 5 7 L とした上で、第 2 の可動体を上記盤上可動体 5 5 k や盤下可動体 5 6 k としてもよい。

【 0 3 2 1 】

また、上記第 1 実施形態では、第 1 演出を第 3 煽り演出としたが、第 1 の可動体を用いた演出であれば、第 1 演出を第 3 煽り演出以外の演出としてもよい。

【 0 3 2 2 】

また、上記第 1 実施形態では、第 2 演出を導入演出および弱 S P 確定演出の 2 つの演出としたが、1 つの演出、又は、3 つ以上の演出としてもよい。また、第 2 の可動体を用いた演出であれば、第 2 演出を導入演出および弱 S P 確定演出以外の演出としてもよい。

【 0 3 2 3 】

また、上記第 1 実施形態では、盤右可動体 5 7 R (第 1 の可動体) が非実行時に視認できない状態 (すなわち、盤右可動体 5 7 R の全体が右幕板 5 9 R から露出しない状態) とした。しかしながら、盤左可動体 5 7 L (第 2 の可動体) よりも視認し難い状態であれば、非実行時に一部が露出しているもよい。

【 0 3 2 4 】

また、上記第 1 実施形態では、盤左可動体 5 7 L (第 2 の可動体) の第 3 動作を初期位置と第 1 盤左位置 (図 3 0 (A) 参照) との間を複数回移動する動作とした。しかしながら、初期位置と第 1 盤左位置との間を 1 回移動する動作としてもよい。また、盤左可動体 5 7 L (第 2 の可動体) の第 4 動作を初期位置と第 2 盤左位置 (図 3 0 (B) 参照) との間を 1 回移動する動作とした。しかしながら、初期位置と第 2 盤左位置との間を複数回移動する動作としてもよい。

10

【 0 3 2 5 】

また、上記第 1 実施形態では、「第 1 の可動体の視認可能な部分が第 1 演出の非実行時よりも増大する態様」を、盤右可動体 5 7 R の回転軸 5 7 R x (図 2 8 参照) を中心に、初期位置から盤右位置に回転移動する動作を伴った態様とした。しかしながら、例えば、第 1 の可動体の一部が視認可能となる程度に初期位置から回転移動する動作を伴った態様としてもよい。

【 0 3 2 6 】

また、上記第 1 実施形態では、盤右可動体 5 7 R (第 1 の可動体) に、初期位置のほかには 1 つの動作位置 (図 3 1 に示す盤右位置) を設けた構成とした。しかしながら、第 1 の可動体に 2 つの動作位置を設けてもよい。具体的に例えば、図 4 3 (A) に示す位置を第 1 盤右位置とし、図 4 3 (B) に示す位置を第 2 盤右位置とする。図 4 3 (A) および図 4 3 (B) に示すように、第 2 盤右位置の方が、第 1 盤右位置よりも反時計回りに進んだ位置になっている。つまり、第 2 盤右位置の方が、第 1 盤右位置よりも初期位置からの移動距離が長い (図 4 3 (B) 参照) 。

20

【 0 3 2 7 】

このような盤右可動体 5 7 R では、第 3 モータ 5 7 R s の駆動によって、回転軸 5 7 R x を中心に移動可能となっている。すなわち、図 4 3 に破線で示す初期位置から、図 4 3 に示す上記第 1 盤右位置、第 2 盤右位置に移動可能となっている。

30

【 0 3 2 8 】

また、この盤右可動体 5 7 R は、少なくとも 2 種類の動作、すなわち第 7 動作および第 8 動作を行うことが可能となっている。第 7 動作とは、盤右可動体 5 7 R の上記初期位置と第 1 盤右位置との間を短時間に複数回移動を繰り返す動作である。それに対し、第 8 動作とは、初期位置から第 2 盤右位置まで一気に移動して戻る動作である。なお、盤右可動体 5 7 R の第 7 動作を伴う態様が、本発明の「第 2 演出」の「第 1 小態様」に相当する。また、盤右可動体 5 7 R の第 8 動作を伴う態様が、本発明の「第 2 演出」の「第 1 大態様」に相当する。

【 0 3 2 9 】

第 7 動作では、盤右可動体 5 7 R が複数回移動を繰り返すため、遊技者の気を引くことが可能である。一方、第 8 動作では、盤右可動体 5 7 R が比較的大きな移動距離を伴うので、遊技者の気を引くことが可能であるとともに、遊技者に大きなインパクトを与えることが可能である。また、盤左可動体 5 7 L を用いた演出に加え、盤右可動体 5 7 R を用いた演出にも複数の態様があることになるため、バラエティに富んだ演出を設けることが可能である。

40

【 0 3 3 0 】

さらに、盤右可動体 5 7 R が第 7 動作で実行される可能性の方が、盤左可動体 5 7 L が第 3 動作で実行される可能性よりも高い構成としてもよい。第 7 動作によって、盤右可動体 5 7 R が視界に出現してきた感覚を遊技者に与え易く、遊技者の注目を引くことが可能である。よって、第 7 動作を伴う演出の実行頻度を高くすることが可能であり、遊技興趣

50

を向上可能となっている。

【 0 3 3 1 】

また、上記第 1 実施形態では、盤右可動体 5 7 R (第 1 の可動体) および盤左可動体 5 7 L (第 2 の可動体) を回転移動可能な可動体とした。しかしながら、第 1 の可動体および第 2 の可動体の少なくとも一方を回転移動以外の動作移動が可能な可動体としてもよい。

【 0 3 3 2 】

また、上記第 1 実施形態では、単使用演出を弱 S P 確定演出などの複数の演出としたが、1 つの演出としてもよい。また、複数使用演出を強 S P 確定演出としたが、第 1 の可動体および第 2 の可動体を用いた演出であれば、強 S P 確定演出以外の演出でもよい。

【 0 3 3 3 】

また、上記第 1 実施形態では、第 1 単使用演出を弱 S P 確定演出としたが、第 1 の可動体を用いた演出であれば、弱 S P 確定演出以外の演出でもよい。また、第 2 単使用演出を導入演出としたが、第 2 の可動体を用いた演出であれば、導入演出以外の演出でもよい。

【 0 3 3 4 】

また、上記第 1 実施形態では、有利遊技状態を大当たり遊技状態としたが、大当たり遊技状態以外の遊技状態、例えば、低確率高ベース遊技状態、高確率高ベース遊技状態、高確率低ベース遊技状態でもよい。

【 0 3 3 5 】

また、上記第 1 実施形態では、第 1 のタイミング (時間 t 1 3) に複数使用演出 (強 S P 確定演出) が実行される場合と、第 2 のタイミング (時間 t 0 6) に複数使用演出が実行される場合とで有利遊技状態 (大当たり遊技状態) に設定される確率が異なっている構成とした。具体的には、第 1 のタイミングに複数使用演出が実行される場合の方が、第 2 のタイミングに複数使用演出が実行される場合よりも有利遊技状態に設定される確率が高い構成とした。しかしながら、逆に、第 1 のタイミングに複数使用演出が実行される場合の方が有利遊技状態に設定される確率が低い構成でもよい。また、上記 2 つの場合について、有利遊技状態に設定される確率が同じ構成でもよい。

【 0 3 3 6 】

また、上記第 1 実施形態では、単使用演出 (導入演出) および複数使用演出 (強 S P 確定演出) を実行する所定の期間について、時間 t 0 6 以降の期間とした。しかしながら、それ以外の期間であってもよい。具体的に例えば、1 回又は複数回の特図変動の期間などが挙げられる。

【 0 3 3 7 】

また、上記第 1 実施形態では、時間 t 0 6 以降の期間に、単使用演出 (導入演出) の実行後に強 S P 確定演出 (複数使用演出) が行われる構成とした。しかしながら、複数使用演出の実行後に単使用演出が行われる構成でもよい。

【 0 3 3 8 】

また、上記第 1 実施形態では、所定の期間に単使用演出 (導入演出) と複数使用演出 (強 S P 確定演出) とが順に実行される場合と、所定の期間に単使用演出が行われずに複数使用演出が実行される場合とで、有利遊技状態 (大当たり遊技状態) に設定される確率が異なっている構成とした。具体的には、所定の期間に単使用演出および複数使用演出が実行される場合の方が、所定の期間に単使用演出が行われずに複数使用演出が実行される場合よりも有利遊技状態に設定される確率が低い構成とした。しかしながら、逆に、所定の期間に単使用演出および複数使用演出が実行される場合の方が有利遊技状態に設定される確率が高い構成でもよい。また、上記 2 つの場合について、有利遊技状態に設定される確率が同じ構成でもよい。

【 0 3 3 9 】

また、上記第 1 実施形態では、第 1 の可動役物を盤上可動体 5 5 k とし、第 2 の可動役物を盤右可動体 5 7 R とした。しかしながら、第 1 の可動役物を盤上可動体 5 5 k 以外の可動体とし、第 2 の可動役物をその第 1 の可動役物以外の可動体としてもよい。

【 0 3 4 0 】

10

20

30

40

50

また、上記第1実施形態では、第1の演出をリーチとしたが、リーチ以外の演出でもよい。また、第2の演出を強SPリーチとしたが、第1の演出の実行後に行われる演出であれば、強SPリーチ以外の演出であってもよい。具体的に例えば、第1の演出を先読み演出とし、第2の演出を当該の特図変動演出としてもよい。つまり、第1の演出も第2の演出もリーチ演出以外の演出としてもよい。

【0341】

また、上記第1実施形態では、第1の可動役物（盤上可動体55k）を用いた第1示唆演出（第1態様又は第2態様の第1煽り演出）の実行に基づく第1の演出（リーチ）の後に第2の演出（強SPリーチ）が行われる確率と、第2の可動役物（盤右可動体57R）を用いた第1示唆演出（強SP確定演出）の実行に基づく第1の演出の後に第2の演出が行われる確率とが異なる構成とした。具体的には、第1の可動役物を用いた第1示唆演出の実行に基づく第1の演出の後に第2の演出が行われる確率の方が、第2の可動役物を用いた第1示唆演出の実行に基づく第1の演出の後に第2の演出が行われる確率よりも低い構成とした。しかしながら、逆に、第1の可動役物を用いた第1示唆演出の実行に基づく第1の演出の後に第2の演出が行われる確率の方が高い構成でもよい。また、上記2つの確率を同じとする構成でもよい。

10

【0342】

また、上記第1実施形態では、先行動作を第1動作としたが、第1の可動役物の動作であれば第1動作以外の動作でもよい。また、第1後続動作を第2動作としたが、第1の可動役物の動作であれば第2動作以外の動作でもよい。また、第2後続動作を第6動作としたが、第2の可動役物の動作であれば第6動作以外の動作でもよい。

20

【0343】

また、上記第1実施形態では、先行動作（第1動作）および第1後続動作（第2動作）を伴う示唆演出（第1煽り演出）を経て特殊演出（強SPリーチ）が実行される確率と、先行動作および第2後続動作（第6動作）を伴う示唆演出を経て特殊演出が実行される確率とが異なる構成とした。具体的には、先行動作および第1後続動作を伴う示唆演出を経て特殊演出が実行される確率の方が、先行動作および第2後続動作を伴う示唆演出を経て特殊演出が実行される確率よりも低い構成とした。しかしながら、逆に、先行動作および第1後続動作を伴う示唆演出を経て特殊演出が実行される確率の方が高い構成でもよい。また、上記2つの確率を同じとする構成でもよい。

30

【0344】

また、上記第1実施形態では、第1特別演出を第1煽り演出としたが、第1煽り演出以外の演出でもよい。また、第2特別演出を強SPリーチとしたが、第1特別演出の後に実行される演出でもよい。また、第3特別演出をリーチとしたが、第2特別演出よりも、有利遊技状態に設定される期待度が低い演出であれば、リーチ以外の演出であってもよい。また、第4特別演出を強SP確定演出としたが、第2特別演出が実行されることを示唆する演出であれば強SP確定演出以外の演出でもよい。

【0345】

また、上記第1実施形態では、特定の可動役物を盤右可動体57Rとしたが、盤右可動体57R以外のものでもよい。また、別可動役物を盤上可動体55kとしたが、盤上可動体55kおよび特定の可動役物以外のものでもよい。

40

【0346】

また、上記第1実施形態では、第1の動作を第6動作とし、第2の動作もまた第1の動作と同様の第6動作とした。しかしながら、第2の動作を第1の動作と類似の動作としてもよい。

【0347】

また、上記第1実施形態では、導入演出の実行後、第2煽り演出の実行後に必ず導入演出又は強SP確定演出が行われるが、どちらの演出も行われない構成でもよい。

【0348】

また、上記第1実施形態では、所謂「第1種」、「デジパチ」といわれるパチンコ遊技

50

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

【 0 3 4 9 】

1 0 . 上記した実施の形態に示されている発明

上記した実施の形態には、以下の発明 (発明 A 1 ~ A 4、発明 B 1 ~ B 5、発明 C 1 ~ C 2、発明 D 1 ~ D 3、発明 E 1 ~ E 2 および発明 F 1 ~ F 4) が示されている。以下に記す発明の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【 0 3 5 0 】

発明 A 1 は、

所定の演出を実行可能な演出実行手段 (サブ制御基板 1 2 0) と、

第 1 の可動体 (盤右可動体 5 7 R) および第 2 の可動体 (盤左可動体 5 7 L) と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の可動体を用いた第 1 演出 (第 3 煽り演出) と、前記第 2 の可動体を用いた第 2 演出 (導入演出 , 弱 S P 確定演出等) とを実行可能であり、

前記第 1 の可動体は、

前記第 2 演出の非実行時における前記第 2 の可動体よりも、前記第 1 演出の非実行時に視認し難い状態 (図 2 8 に示す状態) になっていることを特徴とする遊技機 (パチンコ遊技機 P Y 1) である。

【 0 3 5 1 】

この構成の遊技機によれば、第 1 演出の実行時における第 1 の可動体の方が、第 2 演出の実行時における第 2 の可動体よりも、視界に出現してきた感覚を遊技者に与え易い。よって、遊技者は、第 2 演出よりも第 1 演出の方から大きなインパクトを受け易く、演出の興趣向上が可能である。

【 0 3 5 2 】

発明 A 2 は、

発明 A 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 演出の態様には、大態様 (第 4 動作を伴う態様) と、この大態様よりも前記第 2 の可動体の移動範囲が小さい小態様 (第 3 動作を伴う態様) とがあり、

前記第 1 演出の態様には、前記第 1 の可動体の視認可能な部分が前記第 1 演出の非実行時よりも増大する態様 (第 5 動作等を伴う態様) があることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 5 3 】

この構成の遊技機によれば、第 2 演出の実行開始時点で、その第 2 演出の態様が大態様および小態様のどちらであるかを遊技者が判断し難い。従って、遊技者は、実行される第 2 演出に注目し易い。また、そのような第 2 演出に対し、第 1 演出の態様には 1 種類のものがあるため、第 1 演出の実行開始時にその第 1 演出の態様について遊技者が想定可能である。よって、第 1 演出よりも第 2 演出の方を遊技者が注目し易い演出とすることが可能である。

【 0 3 5 4 】

発明 A 3 は、

発明 A 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の可動体は、

前記第 1 演出の非実行時に視認できない状態 (図 2 8 に示す状態) になっていることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 5 5 】

10

20

30

40

50

この構成の遊技機によれば、第 1 演出の実行に伴って第 1 の可動体が遊技者の視界内に新たに出現することになる。そのため、第 1 演出の実行によって大きなインパクトを遊技者に与えることが可能であり、演出の興趣向上が可能である。

【 0 3 5 6 】

発明 A 4 は、

発明 A 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 演出の態様には、第 1 大態様（図 4 3（A）に示す動作を伴う態様）と、この第 1 大態様よりも前記第 1 の可動体の移動範囲が小さい第 1 小態様（図 4 3（B）に示す動作を伴う態様）とがあり、

前記第 2 演出の態様には、第 2 大態様（第 4 動作を伴う態様）と、この第 2 大態様よりも前記第 2 の可動体の移動範囲が小さい第 2 小態様（第 3 動作を伴う態様）とがあることを特徴とする遊技機である。

10

【 0 3 5 7 】

この構成の遊技機によれば、第 1 演出にも第 2 演出にもそれぞれ複数の態様があり、バラエティに富んだ演出を設けることが可能である。

【 0 3 5 8 】

発明 B 1 は、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板 1 2 0）と、

第 1 の可動体（盤右可動体 5 7 R）および第 2 の可動体（盤左可動体 5 7 L）と、を備え、

20

前記演出実行手段は、

前記第 1 の可動体および前記第 2 の可動体のいずれか一方の可動体を用いた単使用演出（弱 S P 確定演出など）と、前記第 1 の可動体も前記第 2 の可動体も用いた複数使用演出（強 S P 確定演出）とを実行可能であり、

所定のタイミング（時間 t 0 6，時間 t 1 3 等）に、前記単使用演出および前記複数使用演出のいずれか一方を実行可能であることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）である。

【 0 3 5 9 】

この構成の遊技機によれば、第 1 の可動体および第 2 の可動体の一方を用いた単使用演出に対し、複数使用演出はその両方を用いた演出である。そのため、複数使用演出を、両方の可動体を用いた「完全型」の演出とし、単使用演出を「不完全型（欠損型）」の演出として遊技者に示すことが可能である。つまり、複数使用演出を単使用演出よりも賑やかな演出とすることが可能である。よって、演出についてメリハリを付けることが可能である。さらに、遊技者は、所定のタイミングに実行される演出が複数使用演出および単使用演出のどちらなのかを期待しながら遊技を楽しむことが可能である。かくして、演出の興趣向上が可能である。

30

【 0 3 6 0 】

発明 B 2 は、

発明 B 1 に記載の遊技機であって、

前記単使用演出には、前記第 1 の可動体を用いた第 1 単使用演出（弱 S P 確定演出）と、前記第 2 の可動体を用いた第 2 単使用演出（導入演出）とがあり、

40

前記演出実行手段は、

前記単使用演出を実行する場合には、前記第 1 単使用演出および前記第 2 単使用演出のいずれか一方を実行することを特徴とする遊技機である。

【 0 3 6 1 】

この構成の遊技機によれば、単使用演出をバラエティに富んだ演出とすることが可能である。

【 0 3 6 2 】

発明 B 3 は、

発明 B 2 に記載の遊技機であって、

50

前記所定のタイミングには、第１のタイミング（時間 t_{13} ）と第２のタイミング（時間 t_{06} ）とがあり、

前記演出実行手段は、

前記第１のタイミングに、前記第１単使用演出および前記複数使用演出のいずれか一方を実行可能であり、

前記第２のタイミングに、前記第２単使用演出および前記複数使用演出のいずれか一方を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【０３６３】

この構成の遊技機によれば、第１のタイミングに単使用演出が実行される場合のその単使用演出の種類と、第２のタイミングに単使用演出が実行される場合のその種類とを異ならせることが可能である。従って、異なるタイミングで同じ種類の単使用演出が実行されるのを防ぐことが可能である。また、第１のタイミングにおいて実行可能な演出の種類と、第２のタイミングにおいて実行可能な演出の種類とを異ならせることが可能であり、各タイミングで実行する演出の組み合わせをバラエティに富んだものとすることが可能である。よって、遊技者が飽きづらい遊技機とすることが可能である。

10

【０３６４】

発明Ｂ４は、

発明Ｂ３に記載の遊技機であって、

所定の条件の成立時に、遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）に設定可能な設定手段（ステップ S_{106} の大当たり遊技制御処理を実行する遊技制御用マイコン 101 ）を備え、

20

前記複数使用演出は、

前記単使用演出よりも、前記有利遊技状態に設定される可能性が高いことを示唆する演出であることを特徴とする遊技機である。

【０３６５】

この構成の遊技機によれば、より賑やかな演出によって有利遊技状態になるかもしれないことを遊技者に連想させることが可能である。

【０３６６】

発明Ｂ５は、

発明Ｂ４に記載の遊技機であって、

前記第１のタイミングに前記複数使用演出が実行される場合と、前記第２のタイミングに前記複数使用演出が実行される場合とで、前記有利遊技状態に設定される確率が異なっていることを特徴とする遊技機である。

30

【０３６７】

この構成の遊技機によれば、タイミング毎に有利遊技状態への遊技者の期待感を異ならせることが可能である。

【０３６８】

発明Ｃ１は、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板 120 ）と、

第１の可動体（盤右可動体 $57R$ ）および第２の可動体（盤左可動体 $57L$ ）と、を備え、

40

前記演出実行手段は、

前記第１の可動体および前記第２の可動体のいずれか一方の可動体を用いた単使用演出と、前記第１の可動体も前記第２の可動体も用いた複数使用演出とを実行可能であり、

所定の期間（時間 t_{06} 以降の期間）に、前記単使用演出と前記複数使用演出とを順に実行するときと、前記単使用演出を行わずに前記複数使用演出を実行するときと、があることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 $PY1$ ）である。

【０３６９】

この構成の遊技機によれば、所定の期間に単使用演出と複数使用演出とを順に実行する場合に、単使用演出を行わずに複数使用演出を実行する場合とは異なり、その所定の期間

50

に演出を変化させていくことが可能である。しかも、単使用演出で用いられる可動体が複数使用演出でも用いられることになるため、単使用演出と複数使用演出とを互いに関連性がある演出とすることが可能である。よって、所定の期間に演出を徐々に（段階的に）変化させていくことが可能である。かくして、演出の興趣向上が可能である。

【0370】

発明C2は、

発明C1に記載の遊技機であって、

所定の条件の成立時に、遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）に設定可能な設定手段（ステップS106の大当たり遊技制御処理を実行する遊技制御用マイコン101）を備え、

10

前記複数使用演出は、

前記有利遊技状態に設定される可能性を示唆する演出であり、

前記所定の期間に前記単使用演出および前記複数使用演出が実行される場合と、前記所定の期間に前記単使用演出が行われずに前記複数使用演出が実行される場合とで、前記有利遊技状態に設定される確率が異なっていることを特徴とする遊技機である。

【0371】

この構成の遊技機によれば、所定の期間に実行される演出に遊技者の関心を高めることが可能である。

【0372】

発明D1は、

20

所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板120）と、

第1の可動役物（盤上可動体55k）および第2の可動役物（盤右可動体57R）と、を備え、

前記演出実行手段は、

第1の演出（リーチ）、その第1の演出の実行後に第2の演出（強SPリーチ）、前記第1の演出が実行されることを示唆する第1示唆演出（第1態様又は第2態様の第1煽り演出）、および、前記第2の演出が実行されることを示唆する第2示唆演出（強SP確定演出）を実行可能であり、

前記第1の可動役物を用いて前記第1示唆演出を実行するときがあり、

前記第2の可動役物を用いて前記第2示唆演出を実行するときがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機PY1）である。

30

【0373】

この構成の遊技機によれば、第1の可動役物の動作によって第1の演出が行われることを、また、第2可動役物の動作によって第2の演出が行われることを遊技者にそれぞれ知らせることが可能である。従って、遊技者は、動作を伴う可動役物から、実行される演出の種類（第1の演出なのか第2の演出なのか）を連想し易い。よって、興趣向上が可能である。

【0374】

発明D2は、

発明D1に記載の遊技機であって、

40

前記演出実行手段は、

前記第2の可動役物を用いて前記第1示唆演出を実行するときがあり、

前記第1の可動役物を用いた前記第1示唆演出の実行に基づく前記第1の演出の後に前記第2の演出が行われる確率と、前記第2の可動役物を用いた前記第1示唆演出の実行に基づく第1の演出の後に前記第2の演出が行われる確率とが異なることを特徴とする遊技機である。

【0375】

この構成の遊技機によれば、第2の可動役物の動作によっても第1の演出が行われることを知らせることが可能であり、バラエティに富んだ第1示唆演出とすることが可能である。また、第1の可動役物を用いた第1示唆演出の実行に基づく第1の演出の後に第2の

50

演出が行われる確率と、第 2 の可動役物を用いた第 1 示唆演出の実行に基づく第 1 の演出の後に第 2 の演出が行われる確率とが異なるため、第 1 示唆演出の態様に遊技者の注目を集めることが可能である。

【 0 3 7 6 】

発明 D 3 は、

発明 D 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出とは、第 1 のリーチ演出であり、

前記第 2 の演出とは、前記第 1 のリーチ演出よりも期待度が高い第 2 のリーチ演出であることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 7 7 】

この構成の遊技機によれば、第 1 示唆演出よりも第 2 示唆演出に遊技者の関心を集めることが可能である。上述したように、第 1 の可動役物を用いた第 1 示唆演出に基づいて第 2 の演出が行われる確率と、第 2 の可動役物を用いた第 1 示唆演出に基づいて第 2 の演出が行われる確率とが異なる。そのため、第 1 示唆演出にも第 2 示唆演出にも遊技者の関心を集めることが可能である。

【 0 3 7 8 】

発明 E 1 は、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板 1 2 0 ）と、

第 1 の可動役物（盤上可動体 5 5 k ）および第 2 の可動役物（盤右可動体 5 7 R ）と、

所定の条件の成立時に、遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）に設定可能な設定手段（ステップ S 1 0 6 の大当たり遊技制御処理を実行する遊技制御用マイコン 1 0 1 ）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利遊技状態に設定される期待度が高い特殊演出（強 S P リーチ）、および、前記特殊演出が実行される可能性があることを示唆する示唆演出（第 1 煽り演出）を実行可能であり、

前記第 1 の可動役物の先行動作（第 1 動作）、および、その後の前記第 1 の可動役物の第 1 後続動作（第 2 動作）を伴って前記示唆演出を行うときと、前記第 1 の可動役物の前記先行動作、および、その後の前記第 2 の可動役物の第 2 後続動作（第 6 動作）を伴って前記示唆演出を行うときとがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1 ）である。

【 0 3 7 9 】

この構成の遊技機によれば、バラエティに富んだ示唆演出とすることが可能である。

【 0 3 8 0 】

発明 E 2 は、

発明 E 1 に記載の遊技機であって、

前記先行動作および前記第 1 後続動作を伴う前記示唆演出を経て前記特殊演出が実行される確率と、前記先行動作および前記第 2 後続動作を伴う前記示唆演出を経て前記特殊演出が実行される確率とが異なることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 8 1 】

この構成の遊技機によれば、示唆演出の態様に遊技者の注目を集めることが可能である。

【 0 3 8 2 】

発明 F 1 は、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板 1 2 0 ）と、

特定の可動役物（盤右可動体 5 7 R ）と、を備え、

前記演出実行手段は、

第 1 特別演出（第 1 煽り演出）、および、第 2 特別演出（強 S P リーチ）を実行可能であり、

前記特定の可動役物の第 1 の動作（時間 t 0 2 の第 6 動作）を伴って前記第 1 特別演出を実行するときと、前記特定の可動役物の前記第 1 の動作を伴わないで前記第 1 特別演出

10

20

30

40

50

出を実行するときとがあり、

前記第 1 の動作を伴って前記第 1 特別演出が行われたときの方が、前記第 1 の動作を伴わないで前記第 1 特別演出が行われたときよりも、前記第 2 特別演出が実行され易いことを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）である。

【0383】

この構成の遊技機によれば、第 1 特別演出において、特定の可動役物の第 1 の動作の有無に遊技者の注目を集めることが可能である。

【0384】

発明 F 2 は、

発明 F 1 に記載の遊技機であって、

所定の条件の成立時に、遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）に設定可能な設定手段（ステップ S 1 0 6 の大当たり遊技制御処理を実行する遊技制御用マイコン 1 0 1）を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 2 特別演出よりも、前記有利遊技状態に設定される期待度が低い第 3 特別演出（リーチ）を実行可能であり、

前記第 1 特別演出とは、前記第 3 特別演出が実行されることを示唆する演出であることを特徴とする遊技機である。

【0385】

この構成の遊技機によれば、第 3 特別演出よりも第 2 特別演出に遊技者の関心を集めることが可能である。但し、第 1 の動作を伴って第 1 特別演出が行われたときの方が、第 1 の動作を伴わないで第 1 特別演出が行われたときよりも、そのような第 2 特別演出が実行され易いため、第 1 特別演出にも遊技者の注目を集めることが可能である。つまり、第 1 特別演出および第 2 特別演出の両方の演出の興趣向上が可能である。

【0386】

発明 F 3 は、

発明 F 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 2 特別演出が実行されることを示唆する第 4 特別演出（強 S P 確定演出）を実行可能であり、

前記特定の可動役物の第 2 の動作（時間 t 1 3 の第 6 動作）を伴って前記第 4 特別演出を実行するときとがあり、

前記特定の可動役物の前記第 2 の動作とは、前記第 1 の動作と同じ、又は、類似の動作であることを特徴とする遊技機である。

【0387】

この構成の遊技機によれば、第 4 特別演出の実行時に伴う特定の可動役物の第 2 の動作とは、特定の可動役物の第 1 の動作と同じ、又は、類似の動作である。そのため、第 2 特別演出が実行されることを示唆する第 4 特別演出と同じように、第 1 の動作を伴う第 1 特別演出によって、その後の第 2 特別演出の実行可能性を遊技者に意識させることが可能である。

【0388】

発明 F 4 は、

発明 F 3 に記載の遊技機であって、

前記特定の可動役物とは異なる別可動役物（盤上可動体 5 5 k）を備え、

前記特定の可動役物の動作を伴わない態様とは、前記別可動役物の所定の動作（第 2 動作）を伴った態様であることを特徴とする遊技機である。

【0389】

この構成の遊技機によれば、特定の可動役物の動作を伴わない態様とは、別可動役物の所定の動作を伴った態様であるため、第 1 の動作を伴わない第 1 特別演出の実行を遊技者が容易に把握可能である。

10

20

30

40

50

【符号の説明】

【 0 3 9 0 】

5 5 k ... 盤上可動体（第 1 の可動役物，別可動役物）

5 7 L ... 盤左可動体（第 2 の可動体）

5 7 R ... 盤右可動体（第 1 の可動体，第 2 の可動役物，特定の可動役物）

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

1 2 0 ... サブ制御基板（演出実行手段）

1 2 1 ... 演出制御用マイコン

P Y 1 ... パチンコ遊技機

10

20

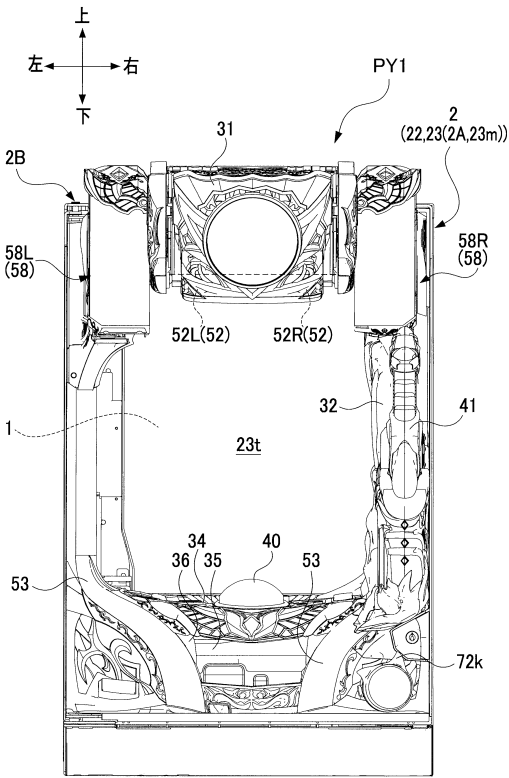
30

40

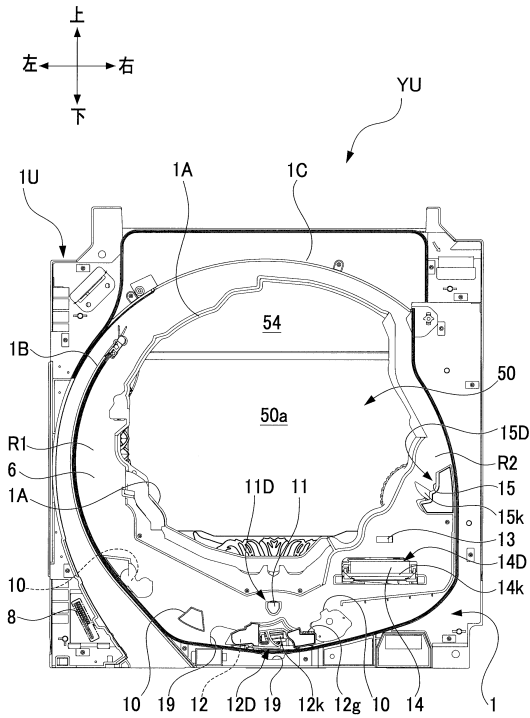
50

【図面】

【図 1】



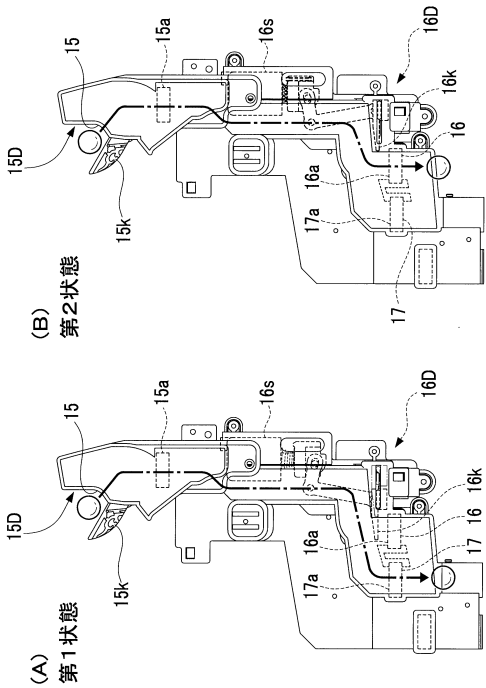
【図 2】



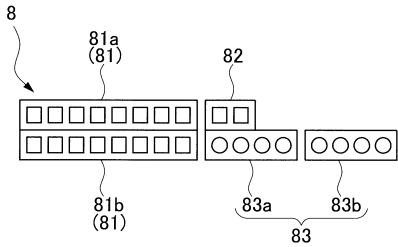
10

20

【図 3】



【図 4】

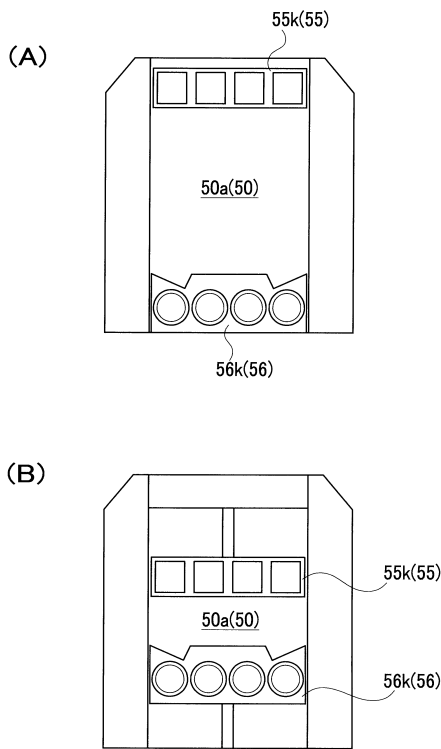


30

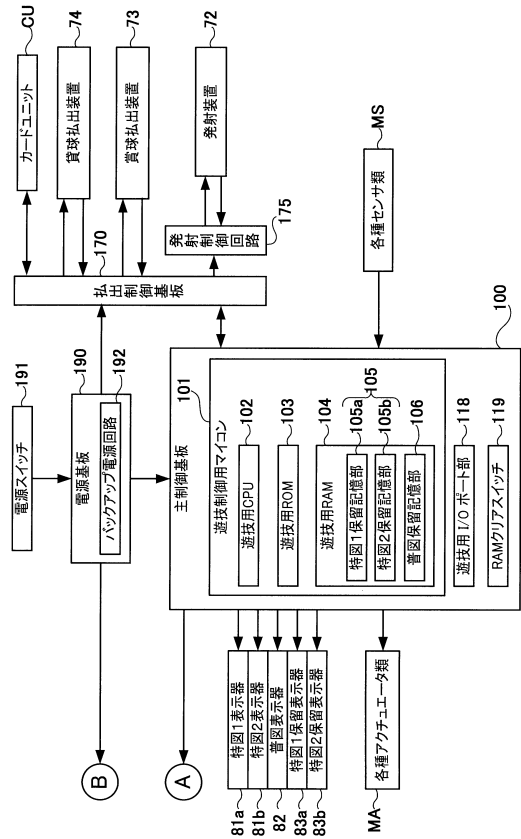
40

50

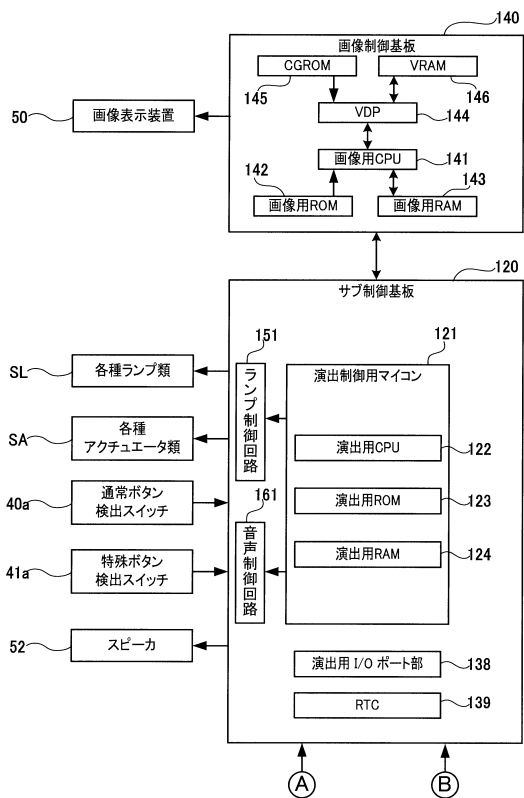
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

(A)普通関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0～65535	当たり判定用

(B)特図関係乱数

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

10

20

30

40

50

【 図 9 】

(A) 当たり判定テーブル

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

(B) 普通変動パターン判定テーブル

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

(C) 補助遊技制御テーブル

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

【 図 1 0 】

(A) 大当たり判定テーブル

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

(B) 大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別乱数値	判定結果
特図1	0～4	大当たり図柄A
	5～9	大当たり図柄B
特図2	0～9	大当たり図柄C

(C) リーチ判定テーブル

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

10

20

【 図 1 1 】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図 判定結果	特図1 保留数 (U1)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	* 備考	
					特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	P01	100000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P02	60000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
			P03	30000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	P04	95000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
			P05	55000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
			P06	25000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	Nハズレ変動
時短 状態	ハズレ	0～2	P07	13000	通常変動	通常ハズレ変動
			P08	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			P09	13000	通常変動	通常ハズレ変動
	大当たり	3～4	P10	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			P11	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
			P12	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	P13	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
			P14	15000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
			P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
			P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
時短 状態	ハズレ	0～2	P15	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
			P16	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【 図 1 2 】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図 判定結果	特図2 保留数 (U2)	特図変動 パターン	特図変動 時間(ms)	* 備考	
					特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	P51	100000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	SP大当たり変動
			P52	60000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ	L大当たり変動
			P53	30000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	N大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	P54	95000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリーチ	SPハズレ変動
			P55	55000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリーチ	Lハズレ変動
			P56	25000	通常変動→リーチ→Nリ→チ	Nハズレ変動
時短 状態	ハズレ	0～2	P57	13000	通常変動	通常ハズレ変動
			P58	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			P59	13000	通常変動	通常ハズレ変動
	大当たり	3～4	P60	4000	通常変動	通常ハズレ変動
			P61	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動
			P62	10000	通常変動→リーチ	即大当たり変動
	ハズレ	リーチ有り	P63	75000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動
			P64	15000	通常変動→リーチ	即ハズレ変動
			P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
			P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
時短 状態	ハズレ	0～2	P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
			P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

10

20

30

40

50

【図 1 3】

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

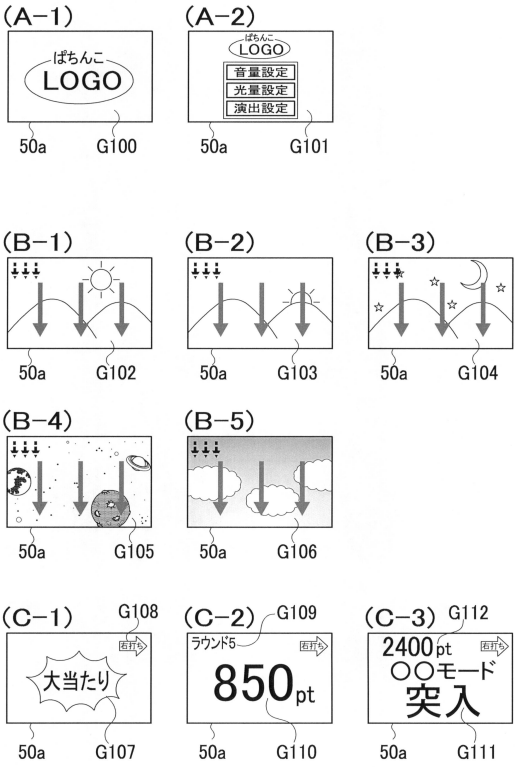
【図 1 4】

大当たり遊技制御テーブル	ラウンド遊技の回数	1回のラウンド遊技当たりの開放回数	大入賞口の開閉パターン		ED時間
			開放する大入賞口	閉鎖時間	
大当たり遊技A (ノロング大当たり)	16R (実質9R)	1回	第1大入賞口	20秒	15.0秒
	9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	
	16R	1回	第2大入賞口	20秒	
大当たり遊技B (ノショート大当たり)	16R (実質8R)	1回	第1大入賞口	20秒	10.0秒
	9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	
	16R	1回	第2大入賞口	20秒	
大当たり遊技C (ノロング大当たり)	16R (実質16R)	1回	第1大入賞口	20秒	10.0秒
		1回	第2大入賞口	20秒	

【図 1 5】

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

【図 1 6】



10

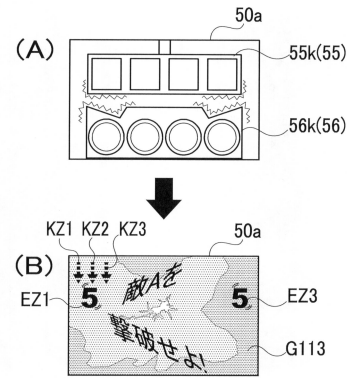
20

30

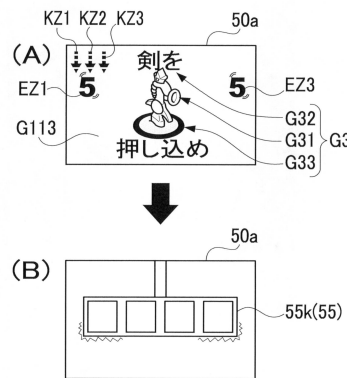
40

50

【図 2 1】

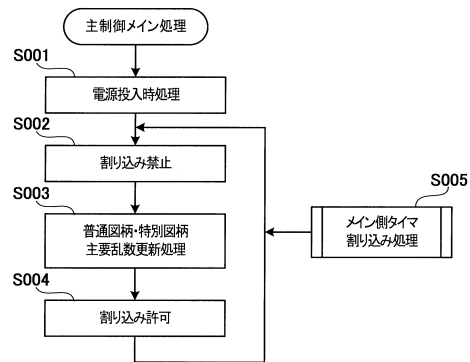


【図 2 2】

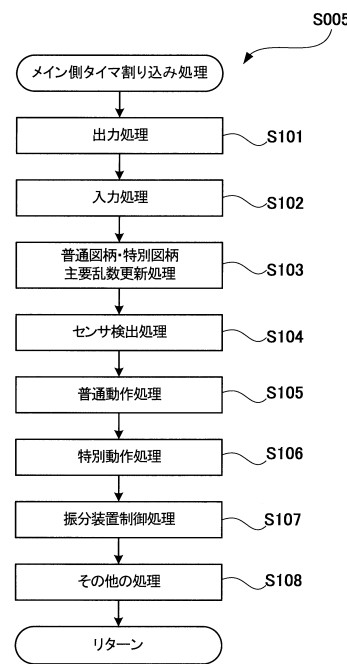


10

【図 2 3】



【図 2 4】



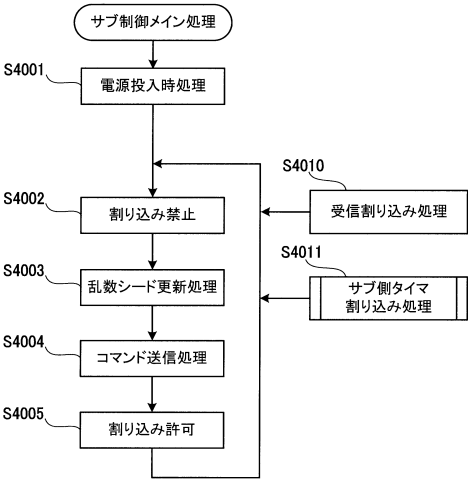
20

30

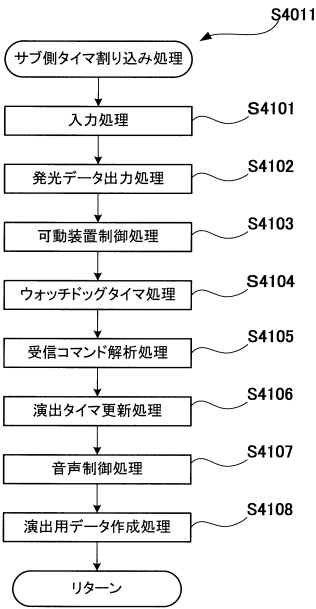
40

50

【図 2 5】



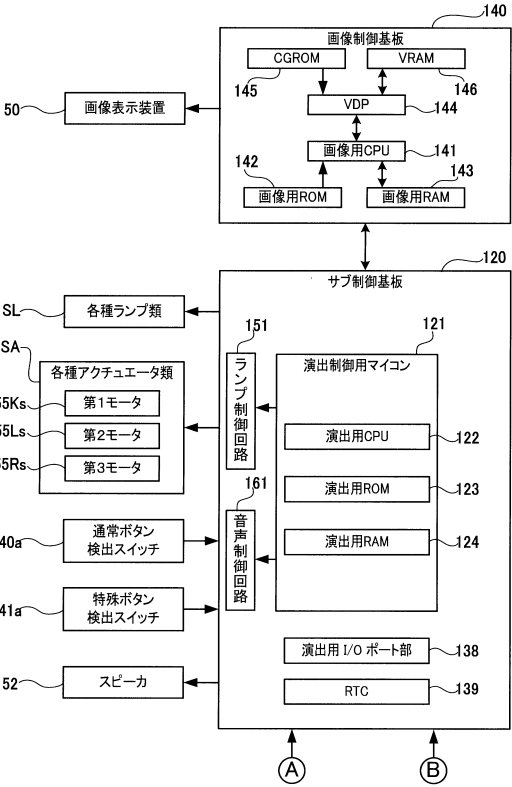
【図 2 6】



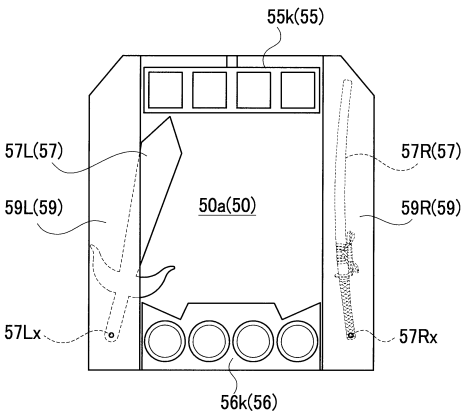
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

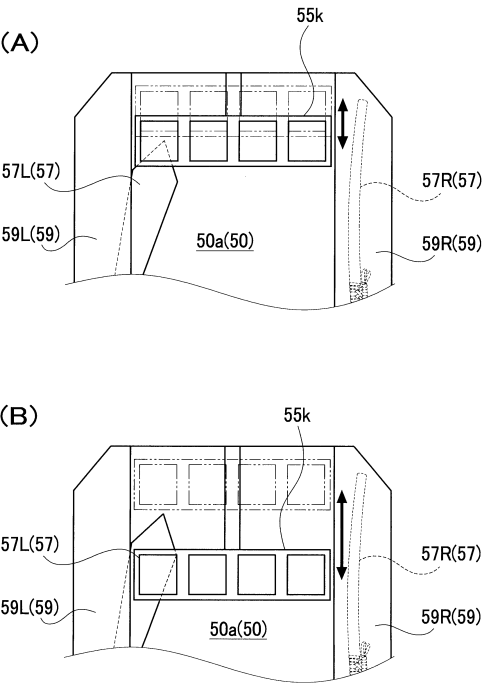


30

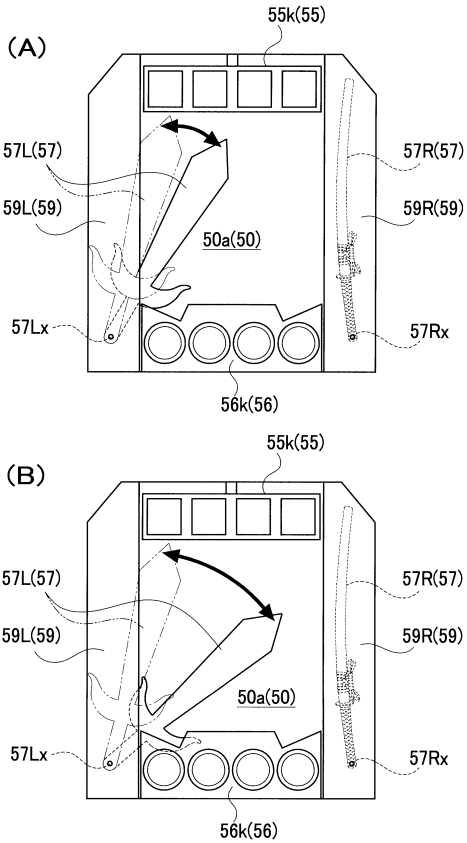
40

50

【図 29】



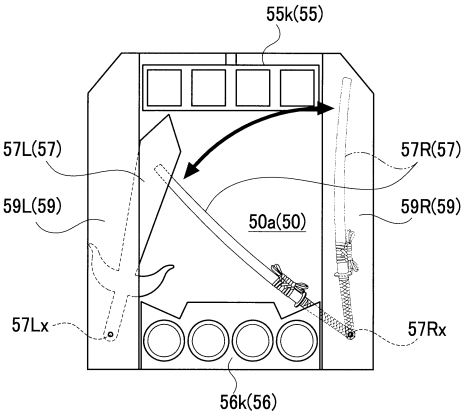
【図 30】



10

20

【図 31】



【図 32】

図 32	特 定 動 作 状 態	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	* 備 考	
					特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
特 定 動 作 状 態	大 当 たり	—	P01	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
			P02	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
			P03	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
			P04	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
	ハズレ	リ ー チ 有 り	P05	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
			P06	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
			P07	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
			P08	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
	ハズレ	リ ー チ 有 り	P09	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
			P10	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
			P11	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
			P12	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
	ハズレ	リ ー チ 有 り	P13	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
			P14	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
			P15	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法
			P16	100000	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法	特 定 動 作 状 態 判 定 方 法

30

40

50

【 図 3 3 】

[illegible]

【 図 3 5 】

(A)第1煽り演出実行選択テーブル

	実行／非実行	振分率(%)
SPリーチが行われる場合	実行	50
	非実行	50
SPリーチが行われない場合	実行	25
	非実行	75

(B)第1煽り演出態様選択テーブル

セリモノ・演出・演出意図に対するアンケート	演出意図	振分率(%)
SPリーチが行われる場合	第1意図	30
	第2意図	70
	第3意図	0
リーチは行われるがSPリーチは行われない場合	第1意図	80
	第2意図	20
	第3意図	0

【 図 3 4 】

(A)「大当たり」の場合に選択される特図変動パターンの振分率

特図1変動パターン (特図2変動パターン)	振分率(%)
P21(P71)	8
P22(P72)	40
P23(P73)	30
P24(P74)	13
P01(P51)	5
P02(P52)	3
P03(P53)	1

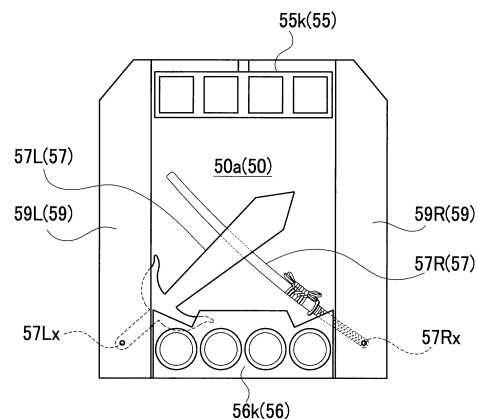
(B)「リーチ有リハズレ」の場合に選択される特図変動パターンの振分率

特図1変動パターン (特図2変動パターン)	振分率(%)	備考
P25(P75)	20	「P21(P71)」のハズレに対応
P26(P76)	8	「P22(P72)」のハズレに対応
P27(P77)	11	「P23(P73)」のハズレに対応
P28(P78)	13	「P24(P74)」のハズレに対応
P04(P54)	5	「P01(P51)」のハズレに対応
P05(P55)	3	「P02(P52)」のハズレに対応
P06(P56)	40	「P03(P53)」のハズレに対応

10

20

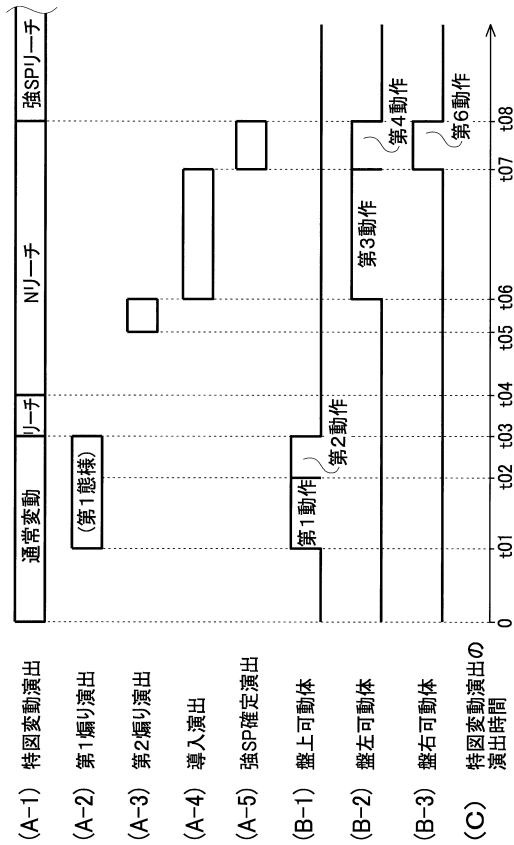
【 図 3 6 】



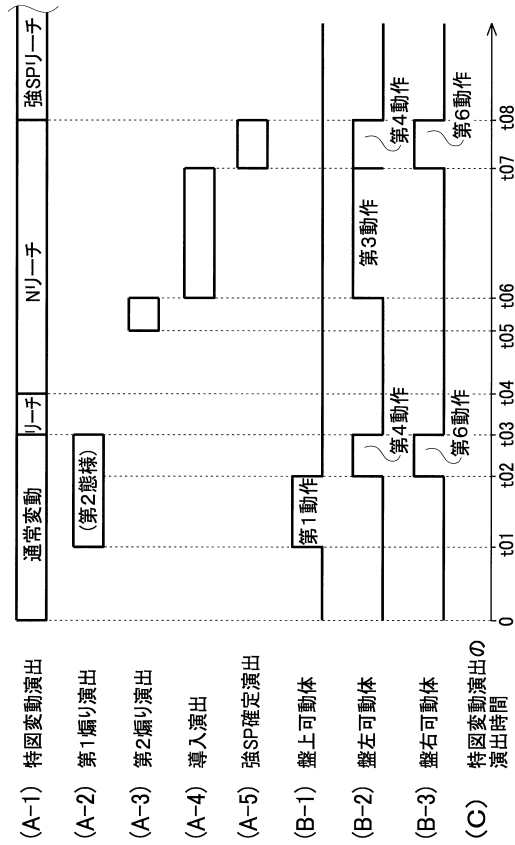
30

40

【図 3 7】



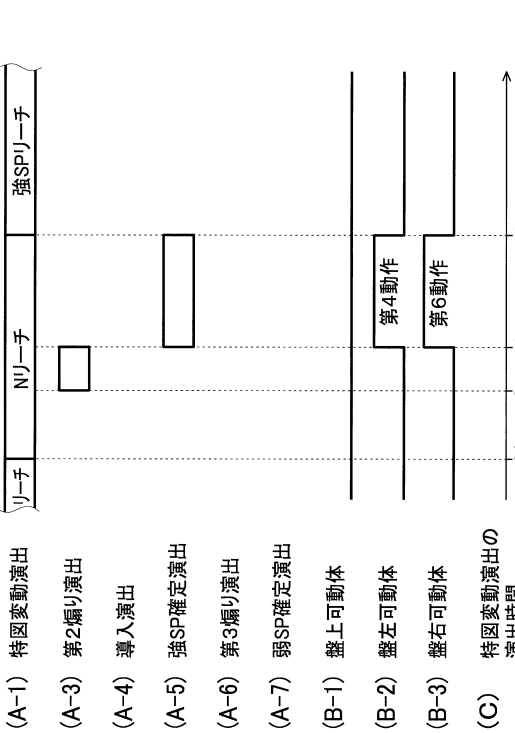
【図 3 8】



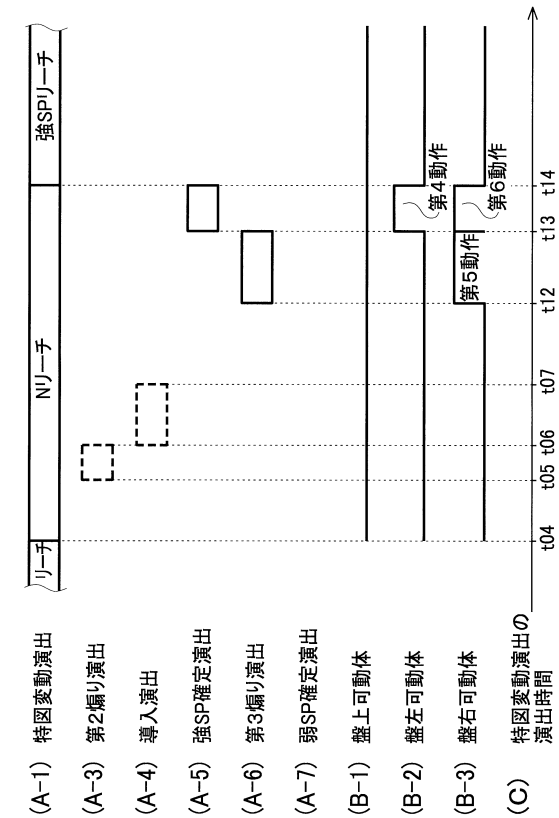
【図 3 9】



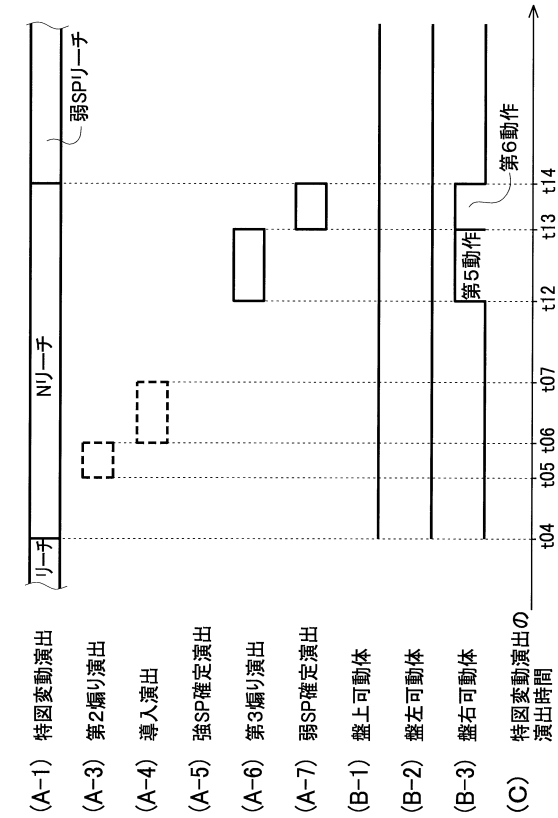
【図 4 0】



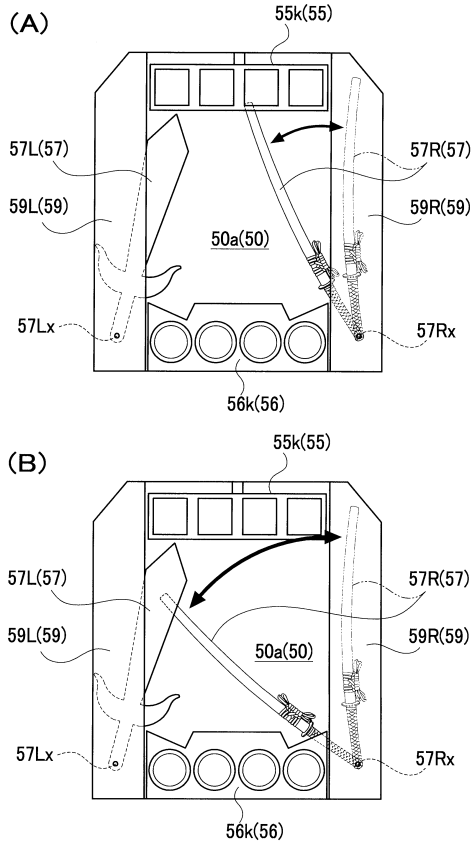
【図 4 1】



【図 4 2】



【図 4 3】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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