

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-154493

(P2019-154493A)

(43) 公開日 令和1年9月19日(2019.9.19)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 45 頁)

(21) 出願番号	特願2018-40857 (P2018-40857)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成30年3月7日 (2018.3.7)		株式会社サンセイアールアンドディ
		(74) 代理人	110000291
			特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
		(72) 発明者	佐々木 嘉一
			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	西村 仁
			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

最終頁に続く

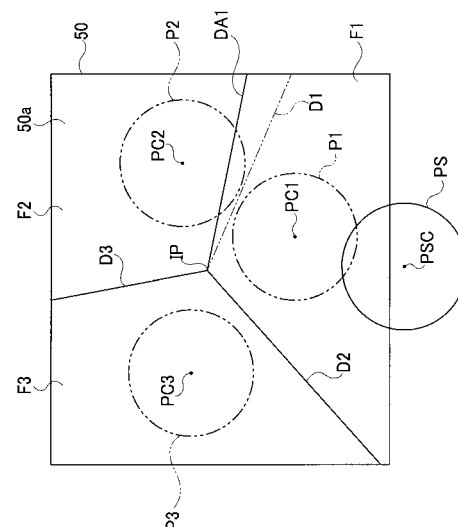
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】より高い遊技興趣を備えた遊技機を提供すること。

【解決手段】パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技盤 1 の演出ユニット E U に、画像表示装置 5 0 および第 2 可動装置 5 6 を備えている。第 2 可動装置 5 6 は、意匠部 6 3 1 を、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a の前方にて移動させることが可能なものである。また、意匠部 6 3 1 は、初期位置 P S、第 1 移動位置 P 1、第 2 移動位置 P 2、第 3 移動位置 P 3 をとることが可能なものである。そして、意匠部 6 3 1 は、初期位置 P S から第 1 移動位置 P 1 まで移動するときには第 1 共通経路位置 S 1 を通過することがある。

【選択図】 図 1 4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

移動可能な可動手段を備える遊技機であって、

前記可動手段は、それぞれ異なる位置である第 1 の位置と第 2 の位置とをとることが可能なものであり、

前記可動手段は、前記第 1 の位置から前記第 2 の位置まで移動するときには、前記第 1 の位置と前記第 2 の位置とを結ぶ第 1 の線分上を通過する第 1 の経路、または、前記第 1 の線分上にはない第 1 の経由点を通過する第 2 の経路を通過することがあることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】**【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機や回胴式遊技機（パチスロ遊技機）等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

パチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技の興趣を高めるために様々な構成がとられている。そして近年、例えばほとんどのパチンコ遊技機には、移動可能な可動部が設けられており、その可動部の移動によって演出効果を高めることなどが行われている。

【0003】

例えば、下記特許文献 1 に記載の遊技機には、ミラーボールを模した可動部を、左右方向に移動させる技術が記載されている。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2003 - 88617 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

ところで、特許文献 1 のような演出用の可動部は、動作が単調であるなど、十分な遊技興趣を提供できていないという問題があった。すなわち、より高い遊技興趣を提供可能とするために改善の余地があった。

30

【0006】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、より高い遊技興趣を備えた遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

本発明に係る遊技機は、

移動可能な可動手段を備える遊技機であって、

前記可動手段は、それぞれ異なる位置である第 1 の位置と第 2 の位置とをとることが可能なものであり、

40

前記可動手段は、前記第 1 の位置から前記第 2 の位置まで移動するときには、前記第 1 の位置と前記第 2 の位置とを結ぶ第 1 の線分上を通過する第 1 の経路、または、前記第 1 の線分上にはない第 1 の経由点を通過する第 2 の経路を通過することがあることを特徴とする。

【発明の効果】**【0008】**

本発明によれば、より高い遊技興趣を備えた遊技機が提供されている。

【図面の簡単な説明】**【0009】**

【図 1】実施形態に係る遊技機の正面図である。

50

【図 2】遊技機を右上方手前からみたときの斜視図である。
 【図 3】遊技機が備える遊技盤ユニットの正面図である。
 【図 4】遊技盤ユニットが備える表示器類を示す図である。
 【図 5】遊技盤ユニットが備える演出ユニットの正面図である。
 【図 6】演出ユニットが備える第 2 可動装置を示す図である。
 【図 7】第 2 可動装置の第 2 上下移動部の左側における駆動力の伝達経路を示す図である。

【図 8】第 2 可動装置の第 2 上下移動部の右側における駆動力の伝達経路を示す図である。

【図 9】第 2 可動装置の第 2 左右移動部の分解斜視図である。 10

【図 10】第 2 可動装置の上下方向の移動を規制可能な構成を示す図である。

【図 11】第 2 可動装置の第 2 左右移動部の移動およびケーブルのたるみ抑制の構成を示す図である。

【図 12】第 2 可動装置の第 2 前後軸回転部の構成を示す図である。

【図 13】第 2 可動装置の可動範囲を示す図である。

【図 14】発展先表示演出における意匠部の初期位置や移動位置等を示す図である。

【図 15】発展先表示演出にて意匠部が初期位置から第 1 移動位置まで移動するときの経路を示す図である。

【図 16】発展先表示演出にて意匠部が初期位置から第 2 移動位置まで移動するときの経路を示す図である。 20

【図 17】発展先表示演出にて意匠部が初期位置から第 3 移動位置まで移動するときの経路を示す図である。

【図 18】発展先表示演出における意匠部の移動経路を示す図である。

【図 19】同遊技機の遊技制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 20】同遊技機の演出制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 21】大当たり種別判定テーブルである。

【図 22】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図 23】(A) 大当たり判定テーブルである。(B) リーチ判定テーブルである。(C) 普通図柄当たり判定テーブルである。(D) 普通図柄変動パターン選択テーブルである 30

【図 24】変動パターン判定テーブルである。

【図 25】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図 26】遊技制御側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 27】演出制御側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 28】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 29】発展先表示演出の変形例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機について、図面に基づいて説明する。なお、以下の説明において遊技機の一例としてのパチンコ遊技機の各部の左右方向は、そのパチンコ遊技機に対面する遊技者にとっての左右方向に一致させて説明する。また、パチンコ遊技機の各部の前方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機の各部の後方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者から離れる方向として説明する。 40

【0011】

1. 遊技機の構造

図 1 は、第 1 の形態に係るパチンコ遊技機 P Y 1 の正面図である。また、図 2 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の斜視図である。図 1 または図 2 に示すように、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、当該パチンコ遊技機 P Y 1 の外郭を構成する遊技機枠 2 を備えている。遊技機枠 2 は、外枠 2 2 と内枠 2 1 と前扉 2 3 とを備えている。外枠 2 2 は、遊技機枠 2 の外郭を構成する縦長形状の枠体である。内枠 2 1 は、遊技盤 1 (図 3 参照) が取り付けら 50

れる縦長形状の枠体である。本形態の前扉 2 3 は、内枠 2 1 の前方側に配置されていて、遊技盤 1 を保護する縦長形状のものである。本形態では、外枠 2 2 及び内枠 2 1 が遊技機枠 2 の基枠部を構成しており、前扉 2 3 が遊技機枠 2 の前枠部を構成している。

【0012】

また、前扉 2 3 は、その中央に遊技窓部が形成されている前枠 2 3 m を有している。前枠 2 3 m の遊技窓部は、前後方向について貫通した開口部であり、透明板 2 3 t が取付けられることで塞がれている。透明板 2 3 t は、透明な合成樹脂でもガラスでもよい。

【0013】

前扉 2 3 は、図 1 に示すように、前面側に、装飾部である上部ユニット 3 1、右部ユニット 3 2、左部ユニット 3 3 を備えている。上部ユニット 3 1 は、透明板 2 3 t の上方に設けられ、遊技機枠 2 (前扉 2 3) の前面上部を装飾するものである。右部ユニット 3 2 は、透明板 2 3 t の右方に設けられ、遊技機枠 2 (前扉 2 3) における前面右部を装飾するものである。左部ユニット 3 3 は、透明板 2 3 t の左方に設けられ、遊技機枠 2 (前扉 2 3) における前面左部を装飾するものである。前枠 2 3 m には、様々な発光色で発光可能な枠ランプ 5 3 が多数設けられている。また、前枠 2 3 m の上部には、音を出力可能な右スピーカ 5 2 R および左スピーカ 5 2 L から構成されるスピーカ 5 2 が設けられている。

【0014】

また、図 2 に示すように、前枠 2 3 m の前面の下部には、前方に大きく突出した上皿 3 4 と、上皿 3 4 の直下に配された下皿 3 5 が設けられている。上皿 3 4 の前方側には、演出ボタン装置 4 0、セレクトボタン装置 4 2 が設けられている。演出ボタン装置 4 0 は、下方に押下操作可能な演出ボタン 4 0 k を有している。セレクトボタン装置 4 2 は、その前後左右の各位置が、下方に押下操作可能なセレクトボタン 4 2 k を有している。

【0015】

さらに、上皿 3 4 の上面の後方側には、遊技球を貯留可能な供給球貯留穴 3 4 A が、演出ボタン装置 4 0、セレクトボタン装置 4 2 を避けるように形成されている。供給球貯留穴 3 4 A に貯留される遊技球は、ハンドル 7 2 k を含んで構成されている発射装置 7 2 に供給される。また、下皿 3 5 の上面には、供給球貯留穴 3 4 A に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための余剰球貯留穴 3 5 A が設けられている。

【0016】

ハンドル 7 2 k は、発射装置 7 2 の駆動に係る操作を行うことが可能なものであり、本形態では、前扉 2 3 の右側の下部に設けられている。ハンドル 7 2 k は、遊技者による回転操作に基づき、その回転角度に応じた発射強度(発射速度)で、発射装置 7 2 に遊技球を発射させることができる。

【0017】

セレクトボタン装置 4 2 は、遊技者がセレクトボタン 4 2 k の操作により、演出に係る設定等の調整や選択を行うことができるものである。本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、スピーカ 5 2 から出力される音量調整を行うことができるものである。また、セレクトボタン装置 4 2 は、例えば、発光部材の光量調整や、複数の演出モードを実行可能な場合における演出モードの選択に用いることができるものであってもよい。また、このような演出に係る設定は、演出ボタン装置 4 0 により行うことができてよい。

【0018】

遊技機枠 2 は、左端側にヒンジ部 2 4 を備えている。ヒンジ部 2 4 は、外枠 2 2、内枠 2 1、前扉 2 3 を回転可能に支持しているものである。そして、ヒンジ部 2 4 により、前扉 2 3 は外枠 2 2 及び内枠 2 1 に対してそれぞれ回動自在になっていて、内枠 2 1 は外枠 2 2 及び前扉 2 3 に対してそれぞれ回動自在になっている。なお、図 1 および図 2 には、内枠 2 1 および前扉 2 3 がともに閉められた閉状態のときの遊技機枠 2 を示している。前扉 2 3 は、閉状態から、内枠 2 1 から遠ざかる向きに回転されることで開状態をとることができる。また、内枠 2 1 は、閉状態から外枠 2 2 から遠ざかる向きに回転されることで開状態をとることができる。

10

20

30

40

50

【0019】

次に、遊技盤ユニットY Uについて説明する。図3は遊技盤ユニットY Uの正面図である。図3に示すように、本形態の遊技盤ユニットY Uは、遊技盤1を有している。遊技盤1は、板状の部材であり（このため遊技板ともいう）、その背面側に設けられた演出ユニットE Uと一体化されて遊技盤ユニットY Uを構成している。遊技盤ユニットY Uには、各種制御基板やハーネス等を取付けるユニットも設けられている。遊技盤ユニットY Uは、パチンコ遊技機P Y 1においては、遊技機枠2の内枠2 1に取り付けられることで、遊技機枠2の内部に固定されている。

【0020】

遊技盤1の略中央付近には、開口部1 Aが形成されている。また、遊技盤1には、開口部1 Aに沿って、略リング状のセンター装飾体6 1が、前面（遊技盤面）よりも前方に突出して設けられている。遊技盤1の前面におけるセンター装飾体6 1の外側には、前方に突出した外レール6 2および内レール6 3が設けられている。外レール6 2は、センター装飾体6 1を大きく取り囲むように略リング状をしている。内レール6 3は、外レール6 2の左側部分とセンター装飾体6 1との間で、外レール6 2およびセンター装飾体6 1に沿った湾曲状のものである。

【0021】

そして、遊技盤1の前面において、センター装飾体6 1、外レール6 2および内レール6 3などで囲まれた領域が遊技領域6を形成している。すなわち、遊技盤1の前面が、センター装飾体6 1、外レール6 2および内レール6 3によって、遊技領域6とそれ以外の領域とに区切られている。また、外レール6 2と内レール6 3とで囲まれた領域は、発射された遊技球が遊技領域6へ向かうために通過可能な発射領域7を形成している。

【0022】

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。このため、遊技領域6は、一般的には、パチンコ遊技機P Y 1のうちで遊技者が視認する頻度の高いものとなっている。遊技領域6には、多数の遊技用くぎ（図示なし）が突設されている。遊技用くぎは、遊技領域6に進入して遊技領域6を流下する遊技球を、一般入賞口1 0、第1始動口1 1、第2始動口1 2、ゲート1 3、および大入賞口1 4などに適度に誘導する経路を構成している。

【0023】

遊技領域6の所定位置には、一般入賞装置1 0 Dが設けられている。一般入賞装置1 0 Dには、一般入賞口1 0が、遊技球の入球が可能に形成されている。遊技球が一般入賞口1 0へ入球すると、所定個数（本実施形態では、7個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、一般入賞口1 0に入球した遊技球はそのまま遊技領域6の外へと排出される。

【0024】

また、遊技領域6におけるセンター装飾体6 1の中央直下には第1始動入賞装置1 1 Dが設けられている。第1始動入賞装置1 1 Dには、第1始動口1 1が遊技球の入球が可能に形成されている。第1始動入賞装置1 1 Dは作動しない非作動構造からなる。そのため、第1始動口1 1は、遊技球の入球のし易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球が第1始動口1 1へ入球すると、所定個数（上記の実施形態では、4個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第1始動口1 1に入球した遊技球はそのまま遊技領域6の外へと排出される。

【0025】

なお、センター装飾体6 1の左側部から下端部にかけて、遊技球を内部に通すワープ部6 1 wが形成されている。ワープ部6 1 wへの入口はセンター装飾体6 1の左側部に形成されている。ワープ部6 1 wに入った遊技球はワープ部6 1 wの内部を通過して出口から出る。ワープ部6 1 wの出口付近であってセンター装飾体6 1の下端部上面には、遊技球が転動可能なステージ6 1 sが設けられている。ステージ6 1 sの中央付近には、遊技球を下方に導く下方誘導部6 1 yが設けられている。第1始動口1 1は、この下方誘導部6 1

10

20

30

40

50

y の直下に設けられている。

【 0 0 2 6 】

遊技領域 6 における第 1 始動口 1 1 の右方には、第 2 始動入賞装置（いわゆる「電チュー」）1 2 D が設けられている。電チュー 1 2 D には、遊技球が入球不可能な閉態様と入球可能な開態様とに変化可能な第 2 始動口 1 2 が形成されている。第 2 始動口 1 2 は、電チュー 1 2 D が具備する電チュー開閉部材 1 2 k によって閉態様と開態様とをとる。すなわち、電チュー開閉部材 1 2 k の作動によって第 2 始動口 1 2 が開閉する。

【 0 0 2 7 】

電チュー開閉部材 1 2 k は、通常は、上方に開口する第 2 始動口 1 2 の上に位置し、第 2 始動口 1 2 を閉鎖している。この閉鎖状態では、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球できないようになっている。電チュー開閉部材 1 2 k は、第 2 始動口 1 2 を閉鎖した状態から右方へと移動することが可能である。この右方への移動により、第 2 始動口 1 2 を開放した開状態をとることができる。そして、電チュー開閉部材 1 2 k が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。遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入球すると、所定個数（本形態では、4 個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球はそのまま遊技領域 6 の外部へ排出される。

10

【 0 0 2 8 】

また、第 2 始動口 1 2 の上方には、ゲート 1 3 が設けられている。ゲート 1 3 は、遊技球が通過可能に構成されている。遊技球がゲート 1 3 を通過しても賞球が払い出されない。なお、ゲート 1 3 を通過した遊技球はそのまま遊技領域 6 を流下する。

20

【 0 0 2 9 】

遊技領域 6 における第 1 始動入賞装置 1 1 D の下方には、大入賞装置 1 4 D が設けられている。大入賞装置 1 4 D には、遊技球が入球可能な入球態様と、入球態様よりも遊技球の入球が困難な非入球態様とに変化可能な大入賞口 1 4 が形成されている。大入賞口 1 4 は、大入賞装置 1 4 D が具備する A T（A t t a c k e r）可動部材 1 4 k の動作によって入球態様と非入球開態様とをとる。

【 0 0 3 0 】

A T 可動部材 1 4 k は、前後方向に進退可能な部材である。大入賞口 1 4 は、A T 可動部材 1 4 k が前方に進出しているとき、入球態様をとる。具体的に、A T 可動部材 1 4 k が前方に進出した入球態様のとき、A T 可動部材 1 4 k まで流下してきた遊技球は、A T 可動部材 1 4 k の上面に沿って移動可能となり、その移動先の大入賞口 1 4 へと遊技球が導かれ得る。これにより、入球態様では、大入賞口 1 4 への遊技球の入球が可能となっている。一方、大入賞口 1 4 は、A T 可動部材 1 4 k が後方に退避しているとき、非入球態様をとる。A T 可動部材 1 4 k が後方へと退避した非入球態様であるときには、遊技球が A T 可動部材 1 4 k によって大入賞口 1 4 へと導かれることなく、さらに下方へと流下していく。なお、遊技球が大入賞口 1 4 へ入球すると、所定個数（本形態では、1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 0 0 3 1 】

また、本形態の大入賞装置 1 4 D は、特定領域と非特定領域とを備えるものである。すなわち、本形態において、大入賞口 1 4 に入球した後の遊技球の経路として、特定領域を通るルートと、非特定領域を通るルートとが設けられている。そのため、大入賞装置 1 4 D は、大入賞口 1 4 に入球した遊技球を、特定領域を通過するルートおよび非特定領域を通過するルートのいずれかに振り分ける振分部材を有している。なお本パチンコ遊技機 P Y 1 では、特定領域への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり特定領域は、確変作動口となっている。これに対して非特定領域は、確変作動口ではない。

40

【 0 0 3 2 】

なお、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、大入賞口 1 4、および一般入賞口 1 0 への遊技球の入球や、遊技球のゲート 1 3 の通過をまとめて、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、大入賞口 1 4、一般入賞口 1 0、およびゲート 1 3 への「入賞」と総称する。

50

【 0 0 3 3 】

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 6 A と、右側の右遊技領域 6 B と、に大別することができる。遊技球が左遊技領域 6 A 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 6 B 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。また、遊技領域 6 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。

【 0 0 3 4 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、複数の一般入賞口 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、大入賞口 1 4 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、第 2 始動口 1 2、または大入賞口 1 4 への入賞を狙うことができる。

10

【 0 0 3 5 】

なお、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。

20

【 0 0 3 6 】

また、遊技盤ユニット Y U の遊技盤 1 には、表示器類 8 が設けられている。表示器類 8 は、遊技領域 6 の外側における左下の箇所に位置している。表示器類 8 は、大当たり抽選の結果等、遊技の進行状態を表示することができるものである。この表示器類 8 については、後に詳述する。

【 0 0 3 7 】

また、遊技盤ユニット Y U は、遊技盤 1 の後方の演出ユニット E U に設けられた、画像表示装置 5 0、第 1 可動装置 5 5、第 2 可動装置 5 6 を有している。画像表示装置 5 0 は、表示部（表示画面）5 0 a に所定の演出画像を表示可能なものである。画像表示装置 5 0 は、本形態においては、液晶ディスプレイである。また、画像表示装置 5 0 は、その表示部 5 0 a が、遊技盤ユニット Y U の中央付近に位置するように設けられている。このため、遊技者は、遊技盤 1 の開口部 1 A を通して画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a を視認することが可能である。

30

【 0 0 3 8 】

画像表示装置 5 0 は、表示部 5 0 a に、例えば、演出図柄 E Z を表示可能である。本形態の演出図柄 E Z は、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、右演出図柄 E Z 3 により構成されている。左演出図柄 E Z 1 は中演出図柄 E Z 2 の左側に、右演出図柄 E Z 3 は中演出図柄 E Z 2 の右側に表示される。なお、本形態では、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、右演出図柄 E Z 3 を総称する場合に「演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 または演出図柄 E Z 1 ~ E Z 3」ということもある。

40

【 0 0 3 9 】

演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 はそれぞれ、遊技者が識別可能な複数の識別情報で構成される。本形態では、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 は主に「1」～「8」までの数字を含む図柄で構成される。そして、演出図柄 E Z の変動表示においては、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 を構成する数字を含む図柄群が、正面視で上下方向に並んで表示部 5 0 a の上から下にスクロールする。このとき、表示部 5 0 a に表示され、視認される数字が次々に入れ替わる。

【 0 0 4 0 】

なお、演出図柄 E Z の変動表示の態様としては、上下方向にスクロールする態様に限られず、左右方向（例えば、右から左）にスクロールする態様など他の態様であってもよい

50

。また、スクロール表示ではなく所定の定位置で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 を構成する数字を含む図柄群が次々に入れ替わる（例えば、その定位置で自転する）態様であってもよい。

【 0 0 4 1 】

そして、特図が停止表示されるときに、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が所定の配列（組み合わせ）で停止表示される。すなわち、変動表示において表示部 5 0 a 内で次々に入れ替わっていた様々な数字を含む図柄が 1 つに特定される。このとき、停止表示した演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の組み合わせによって、特図抽選の結果が、わかりやすく表示される。つまり遊技者は、一般的には特図抽選の結果を、画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a にて把握する。

【 0 0 4 2 】

また、演出図柄 E Z の変動表示においては、リーチ演出が行われることがある。リーチとは、特図変動演出において、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 を用いて遊技者に大当たりを期待させることができる演出である。具体的に、リーチは、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 のうちでスクロール表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、スクロール表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「 5 5 」の状態）のことである。

【 0 0 4 3 】

なお、リーチにおいてスクロール表示されていない演出図柄は、表示部 5 0 a 内の所定位置で仮停止している。仮停止とは、所定の演出図柄が略所定位置で留まり（所定の演出図柄が表示部 5 0 a 内に表示され続け）、すなわち、異なる演出図柄に入れ替わることはないものの、微小な変動（例えば、多少の上下方向の往復運動の繰り返し、また、多少の揺動の繰り返し、また、拡大と縮小の繰り返しなど）のことである。なお、仮停止の態様はこれらに限られず、適宜に設定しても良い。

【 0 0 4 4 】

また、画像表示装置 5 0 は、上記のような演出図柄 E Z の変動演出（「演出図柄変動演出」や単に「変動演出」ともいう）のほか、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示部 5 0 a に表示する。なお演出図柄変動演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。

【 0 0 4 5 】

また、第 1 可動装置 5 5、第 2 可動装置 5 6 は、装飾可能な装飾部であるとともに、演出図柄 E Z の変動演出等（リーチの発生時や大当たり）に合わせた動作を可能な装置である。その演出動作により、第 1 可動装置 5 5、第 2 可動装置 5 6 は、遊技者の期待感や満足感を高め、遊技興趣性の向上を図ることができる。第 1 可動装置 5 5、第 2 可動装置 5 6 を含む演出ユニット E U については、後に詳述する。

【 0 0 4 6 】

図 4 は、遊技盤 1 に設けられている表示器類 8 の拡大図である。図 4 に示すように、表示器類には、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）を可変表示する特図 1 表示器 8 1 a、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b、及び普通図柄（以下、「普図」という）を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。また、表示器類には、後述する特図 1 保留数を表示する特図 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 7 】

特図 1 の可変表示は、遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞を契機とした特図 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、遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞を契機とした特図 2 抽選が行われると実行される。特図 1 抽選、および特図 2 抽選については後述する。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

10

20

30

40

50

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。

【0048】

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、特図が変動表示した後に停止表示する。停止表示された特図（停止特図）は、可変表示の表示結果として導出された特図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された特図が予め定めた特定の特図である場合には、大入賞口 1 4 の開放を伴う大当たり遊技が行われる。

【0049】

特図 1 表示器 8 1 a、および特図 2 表示器 8 1 b はそれぞれ、横並びに配された 8 個の L E D から構成されている。特図 1 表示器 8 1 a、および特図 2 表示器 8 1 b の点灯態様は、特図抽選の結果に応じた特図、すなわち特図抽選の結果を表す。例えば特図抽選の結果が大当たりである場合には、最終的に「
」（
：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 が点灯する。この点灯態様が大当たり図柄であり、大当たりを表す。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、最終的に「
」というように一番右にある L E D のみが点灯する。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。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。

【0050】

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変動表示がなされる。特図の変動表示の態様は、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、変動表示の態様は、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。

【0051】

ところで、パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 へ入賞してもすぐに特図抽選および特図の可変表示が行われない場合がある。具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に遊技球の第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への入賞があった場合である。この場合、所定個数を上限として、その入賞に基づいて特図抽選および特図の可変表示を実行する権利が留保される。この留保された権利のことを「特図保留」という。

【0052】

特図保留には、第 1 始動口 1 1 への入賞に基づいて留保された特図 1 抽選、および特図 1 の可変表示を実行する権利を表す「特図 1 保留」と、第 2 始動口 1 2 への入賞に基づいて留保された特図 2 抽選、および特図 2 の可変表示を実行する権利を表す「特図 2 保留」と、がある。そして、特図 1 保留の数、すなわち留保されている特図 1 抽選および特図 1 の可変表示を実行する権利の数を特図 1 保留表示器 8 3 a が表示する。一方、特図 2 保留の数、すなわち留保されている特図 2 抽選、および特図 2 の可変表示を実行する権利の数を特図 2 保留表示器 8 3 b が表示する。

【0053】

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 のそれぞれは、4 個の L E D で構成されており、特図 1 保留および特図 2 保留の数の分だけ L E D を点灯させることにより特図 1 保留および特図 2 保留の数を表示する。なお、以下において、特図 1 保留の数を「特図 1 保留数（U 1）」といい、特図 2 保留数の数を「特図 2 保留数（U 2）」という。また、「特図 1 保留数」や「特図 2 保留数」を総称して「特図保留数」という。さらに、「特図 1 保留表示器 8 3 a」と「特図 2 保留表示器 8 3 b」とを総称して「特図保留表示器 8 3」という。

【0054】

また、普図の可変表示は、遊技球のゲート 1 3 の通過を契機とした普図抽選が行われると実行される。そして、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、普図が変動表示した後に停止表示する。停止表示された普図（停止普図）は、可変

10

20





30

40

50

表示の表示結果として導出された普図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図である場合には、第2始動口12の開放を伴う補助遊技が行われる。

【0055】

普図表示器82は、例えば2個のLEDから構成されている。普図表示器82の点灯態様は、普図抽選の結果に応じた普図、すなわち普図抽選の結果を表す。普図抽選の結果が当たりである場合には、最終的には、「」（：点灯、：消灯）というように両LEDが点灯する。この点灯態様が当たり図柄であり、当たりを表す。また普図抽選の結果がハズレである場合には、最終的には、「」というように右のLEDのみが点灯する。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。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。例えば、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。

10

【0056】

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変動表示が行われる。普図の変動表示の態様は、本形態では、両LEDが交互に点灯するという態様である。なお、普図の変動表示の態様は、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。

【0057】

次に、遊技盤ユニットYUの演出ユニットEUの構成について説明する。図5は、演出ユニットEUの正面図である。つまり、図5は、遊技盤1を取り外した状態の遊技盤ユニットYUである。

20

【0058】

図5に示すように、演出ユニットEUは、主な演出用の装置として、画像表示装置50と、第1可動装置55および第2可動装置56を有している。画像表示装置50は、前述した通り、表示部50aに、演出図柄EZをはじめ、種々の所定画像を表示可能なものである。また、図5には、第1可動装置55および第2可動装置56について、待機状態を示している。すなわち、待機状態における第1可動装置55は上方に位置しており、待機状態における第2可動装置56は下方に位置している。第1可動装置55および第2可動装置56はともに、画像表示装置50の前方側にて移動可能な可動部を備えている。

【0059】

30

第1可動装置55は、可動部として、上下方向に移動が可能な第1上下移動部500、左右方向に延びる回転軸を軸中心として回転移動が可能な第1左右軸回転部530、揺動が可能な第1揺動部540、ともに前後方向に延びる回転軸を軸中心として回転移動が可能な第1左側前後軸回転部550および第1右側前後軸回転部560を有している。第1左側前後軸回転部550および第1右側前後軸回転部560は、第1揺動部540に設けられている。第1揺動部540は、第1左右軸回転部530に設けられている。第1左右軸回転部530は、第1上下移動部500に設けられている。

【0060】

このため、第1上下移動部500が移動したとき、その移動に伴って、第1左右軸回転部530、第1揺動部540、第1左側前後軸回転部550、第1右側前後軸回転部560はいずれも移動する。また、第1左右軸回転部530が回転移動したとき、その回転移動に伴って、第1揺動部540、第1左側前後軸回転部550、第1右側前後軸回転部560はいずれも回転移動する。さらに、第1揺動部540が揺動したとき、第1左側前後軸回転部550、第1右側前後軸回転部560はいずれも揺動する。

40

【0061】

また、第1上下移動部500を上下に移動させる機構として、第1左側上下送りねじ590、第1左側上下モータ590m、第1右側上下送りねじ591、第1右側上下モータ591mを備えている。第1左側上下送りねじ590は、軸方向を上下方向（鉛直方向）に合わせ、第1上下移動部500の左側に設けられている。第1左側上下モータ590mは、第1左側上下送りねじ590を回転させることができる駆動源である。第1右側上下

50

送りねじ 5 9 1 は、軸方向を上下方向に合わせ、第 1 上下移動部 5 0 0 の右側に設けられている。第 1 右側上下モータ 5 9 1 m は、第 1 右側上下送りねじ 5 9 1 を回転させることができる駆動源である。

【 0 0 6 2 】

第 1 上下移動部 5 0 0 は、左部に設けられた第 1 左側上下部 5 1 0 と、右部に設けられた第 1 右側上下部 5 2 0 とを有している。第 1 左側上下部 5 1 0 は、第 1 左側上下送りねじ 5 9 0 に対応したナット部材を備えており、第 1 左側上下送りねじ 5 9 0 の回転に伴って、上下方向に移動可能である。第 1 右側上下部 5 2 0 は、第 1 右側上下送りねじ 5 9 1 に対応したナット部材を備えており、第 1 右側上下送りねじ 5 9 1 の回転に伴って、上下方向に移動可能である。

10

【 0 0 6 3 】

このため、本形態の第 1 上下移動部 5 0 0 については、第 1 左側上下部 5 1 0 および第 1 右側上下部 5 2 0 を同時に同じ速度で移動させることもできるし、それぞれ独立して移動させることもできる。つまり、第 1 左側上下部 5 1 0 および第 1 右側上下部 5 2 0 のどちらか一方をのみを移動させることもできるし、一方を他方よりも速い速度で移動させることもできる。さらに、一方を上向きに移動させつつ、他方を下向きに移動させるようなことも可能である。

【 0 0 6 4 】

また、第 1 可動装置 5 5 には、第 1 左右軸回転モータ 5 3 0 m、第 1 揺動モータ 5 4 0 m、第 1 左側前後軸回転モータ 5 5 0 m、第 1 右側前後軸回転モータ 5 6 0 m が設けられている。第 1 左右軸回転モータ 5 3 0 m は、第 1 左右軸回転部 5 3 0 を回転移動することができる駆動源であり、第 1 左側上下部 5 1 0 に設けられている。第 1 揺動モータ 5 4 0 m は、第 1 揺動部 5 4 0 を揺動させることができる駆動源であり、第 1 揺動部 5 4 0 に設けられている。第 1 左側前後軸回転モータ 5 5 0 m は、第 1 左側前後軸回転部 5 5 0 を回転移動することができる駆動源であり、第 1 揺動部 5 4 0 に設けられている。第 1 右側前後軸回転モータ 5 6 0 m は、第 1 右側前後軸回転部 5 6 0 を回転移動することができる駆動源であり、第 1 揺動部 5 4 0 に設けられている。

20

【 0 0 6 5 】

第 2 可動装置 5 6 は、可動部として、上下方向に移動が可能な第 2 上下移動部 6 0 0、左右方向に移動が可能な第 2 左右移動部 6 1 0、前後方向に延びる回転軸を軸中心として回転移動が可能な第 2 前後軸回転部 6 3 0 を有している。第 2 前後軸回転部 6 3 0 は、第 2 左右移動部 6 1 0 に設けられている。第 2 左右移動部 6 1 0 は、第 2 上下移動部 6 0 0 に設けられている。

30

【 0 0 6 6 】

このため、第 2 上下移動部 6 0 0 が移動したとき、その移動に伴って、第 2 左右移動部 6 1 0、第 2 前後軸回転部 6 3 0 はいずれも移動する。また、第 2 左右移動部 6 1 0 が移動したとき、その移動に伴って、第 2 前後軸回転部 6 3 0 は移動する。

【 0 0 6 7 】

また、第 2 上下移動部 6 0 0 を上下に移動させる機構として、第 2 左側上下送りねじ 6 9 0、第 2 右側上下送りねじ 6 9 1、第 2 上下モータ 6 9 0 m を備えている。第 2 左側上下送りねじ 6 9 0 は、軸方向を上下方向に合わせ、第 2 上下移動部 6 0 0 の左側に設けられている。第 2 右側上下送りねじ 6 9 1 は、軸方向を上下方向に合わせ、第 2 上下移動部 6 0 0 の右側に設けられている。第 2 上下モータ 6 9 0 m は、第 2 左側上下送りねじ 6 9 0 および第 2 右側上下送りねじ 6 9 1 をともに回転させることができる駆動源である。

40

【 0 0 6 8 】

第 2 上下移動部 6 0 0 は、左部に設けられた第 2 左側上下部 6 0 1 と、右部に設けられた第 2 右側上下部 6 0 2 とを有している。第 2 左側上下部 6 0 1 は、第 2 左側上下送りねじ 6 9 0 に対応したナット部材を備えており、第 2 左側上下送りねじ 6 9 0 の回転に伴って、上下方向に移動可能である。第 2 右側上下部 6 0 2 は、第 2 右側上下送りねじ 6 9 1 に対応したナット部材を備えており、第 2 右側上下送りねじ 6 9 1 の回転に伴って、上下

50

方向に移動可能である。これにより、第2上下移動部600は、第2左側上下送りねじ690および第2右側上下送りねじ691の回転に伴って、上下方向に移動可能である。

【0069】

また、第2可動装置56には、第2左右モータ610m、第2前後軸回転モータ630mが設けられている。第2左右モータ610mは、第2左右移動部610を左右方向に移動することができる駆動源であり、第2左右移動部610に設けられている。第2前後軸回転モータ630mは、第2前後軸回転部630を回転移動することができる駆動源であり、第2左右移動部610に設けられている。

【0070】

さらに、図5に示すように、第1左側上下送りねじ590と第2左側上下送りねじ690との間には、これらと平行に延びる左側ガイドシャフト57が設けられている。また、第1右側上下送りねじ591と第2右側上下送りねじ691との間には、これらと平行に延びる右側ガイドシャフト58が設けられている。そして、第1上下移動部500の第1左側上下部510には左側ガイドシャフト57が挿入されたブッシュが、第1右側上下部520には右側ガイドシャフト58が挿入されたブッシュがそれぞれ設けられている。

【0071】

また、第2上下移動部600の第2左側上下部601には左側ガイドシャフト57が挿入されたブッシュが、第2右側上下部602には右側ガイドシャフト58が挿入されたブッシュがそれぞれ設けられている。これにより、左側ガイドシャフト57および右側ガイドシャフト58は、第1上下移動部500および第2上下移動部600の上下方向の移動をガイドすることができるものとなっている。

【0072】

図6は、第2可動装置56における第2上下移動部600の移動を説明するための図である。前述したように、本形態の第2上下移動部600は、1つの駆動源である第2上下モータ690mの駆動力が、2つの伝達部材である第2左側上下送りねじ690および第2右側上下送りねじ691を介して伝達される。つまり、本形態の第2可動装置56は、第2上下モータ690mの駆動力を第2上下移動部600へと伝達する伝達経路として、図6に示すように、第2左側上下送りねじ690を含む第2左側上下伝達経路692と、第2右側上下送りねじ691を含む第2右側上下伝達経路693とを有している。

【0073】

図7は、第2可動装置56を図6における左下側より見たときの斜視図である。第2左側上下伝達経路692は、第2上下モータ690mのモータ軸に固定されたモータギア690mg、左側中間ギア694Lg、左側伝達シャフトギア695Lg、第2左側上下送りねじギア690gを有している。モータギア690mg、左側中間ギア694Lg、左側伝達シャフトギア695Lg、第2左側上下送りねじギア690gは、この順で設けられており、それぞれ隣り合うギアと噛み合っている。そして、これらギアにより、第2左側上下伝達経路692では、第2上下モータ690mの駆動力が第2左側上下送りねじ690まで伝達されるようになっている。

【0074】

また図7には、第2右側上下伝達経路693の一部についても示している。第2右側上下伝達経路693は、モータギア690mg、左側中間ギア694Lg、左側伝達シャフトギア695Lg、第2左右伝達シャフト695を有している。また、図8は、第2可動装置56を図6における右下側より見たときの斜視図である。図8にも、第2右側上下伝達経路693の一部を示している。図8に示すように、第2右側上下伝達経路693は、右側伝達シャフトギア695Rg、右側中間ギア694Rg、第2右側上下送りねじギア691gを有している。

【0075】

図7および図8に示すように、左側伝達シャフトギア695Lgおよび右側伝達シャフトギア695Rgはそれぞれ、第2左右伝達シャフト695の左右の端部に設けられており、第2左右伝達シャフト695とともに回転するようになっている。また、右側伝達シ

10

20

30

40

50

ャフトギア 6 9 5 R g、右側中間ギア 6 9 4 R g、第 2 右側上下送りねじギア 6 9 1 g は、この順で設けられており、それぞれ隣り合うギアと噛み合っている。そして、これらギアおよび第 2 左右伝達シャフト 6 9 5 により、第 2 右側上下伝達経路 6 9 3 では、第 2 上下モータ 6 9 0 m の駆動力が第 2 右側上下送りねじ 6 9 1 まで伝達されるようになっている。

【 0 0 7 6 】

つまり、第 2 右側上下伝達経路 6 9 3 は、遊技盤ユニット Y U 内を、左右方向に横切る第 2 左右伝達シャフト 6 9 5 を有している。この第 2 左右伝達シャフト 6 9 5 は、駆動力を水平方向に伝達可能な経路である。また、第 2 左右伝達シャフト 6 9 5 は、ねじりコイルばね 6 9 6 の内部に挿入されている。ねじりコイルばね 6 9 6 の左端部 6 9 6 L は、図 7 に示すように、第 2 左右伝達シャフト 6 9 5 と一緒に回転しない固定部材 6 9 7 に固定されている。固定部材 6 9 7 は、演出ユニット E U の枠体に固定されている。このため、ねじりコイルばね 6 9 6 の左端部 6 9 6 L は、第 2 左右伝達シャフト 6 9 5 が回転しても、回転しないようになっている。

10

【 0 0 7 7 】

一方、図 8 に示すねじりコイルばね 6 9 6 の右端部 6 9 6 R は、第 2 左右伝達シャフト 6 9 5 に固定されており、第 2 左右伝達シャフト 6 9 5 とともに回転可能となっている。このため、第 2 左右伝達シャフト 6 9 5 の回転により、ねじりコイルばね 6 9 6 は、エネルギーの蓄積、および、蓄積したエネルギーの放出を行うことができる。つまり、ねじりコイルばね 6 9 6 にエネルギーが蓄積された状態で、第 2 左右伝達シャフト 6 9 5 を、ねじりコイルばね 6 9 6 からエネルギーが放出される向きに回転させることで、ねじりコイルばね 6 9 6 から放出されるエネルギーを、第 2 可動装置 5 6 の駆動に用いることができる。

20

【 0 0 7 8 】

本形態では、ねじりコイルばね 6 9 6 から放出されるエネルギーを、第 2 上下移動部 6 0 0 へと伝達できることで、第 2 上下モータ 6 9 0 m による駆動の補助として用いることができる。すなわち、ねじりコイルばね 6 9 6 からエネルギーを放出させつつ、その放出されたエネルギーによって第 2 上下移動部 6 0 0 が移動する向きに第 2 上下モータ 6 9 0 m を駆動することで、第 2 上下モータ 6 9 0 m の駆動力のみによって移動させた場合よりも、第 2 上下移動部 6 0 0 を、速い速度で移動させることが可能である。これにより、第 2 上下移動部 6 0 0 の移動による演出の迫力を増大させ、より興趣性の向上を図ることが可能となっている。なお、ねじりコイルばね 6 9 6 から放出されるエネルギーのみによって第 2 上下移動部 6 0 0 を動作させることとしてもよい。

30

【 0 0 7 9 】

また、本形態のねじりコイルばね 6 9 6 は、第 2 左右伝達シャフト 6 9 5 が、第 2 上下移動部 6 0 0 が下向きに移動するように回転したときにはエネルギーが蓄積され、第 2 上下移動部 6 0 0 が上向きに移動するように回転したときにはエネルギーが放出されるようになっている。このため、ねじりコイルばね 6 9 6 は、第 2 上下移動部 6 0 0 が最も下方に位置したときに、蓄積されるエネルギーが最大となるものである。そして、本形態では、ねじりコイルばね 6 9 6 から放出されるエネルギーを、第 2 上下移動部 6 0 0 を重力に抗う向き（上向き）に移動させることに用いることができる。よって、重量によっては移動速度が遅くなりがちな第 2 上下移動部 6 0 0 の上向きの移動速度を速めることが可能となっている。さらには、第 2 上下移動部 6 0 0 の上向きの移動に係る加速度を大きなものとして、例えば、第 2 上下移動部 6 0 0 の上向きの移動の初速度を速いものとするのが可能となっている。

40

【 0 0 8 0 】

また、第 2 上下移動部 6 0 0 は、第 2 左側上下部 6 0 1 と第 2 右側上下部 6 0 2 とを接続する第 2 ブリッジ部 6 0 3 を有している。第 2 ブリッジ部 6 0 3 の左右方向の両端部はそれぞれ、第 2 左側上下部 6 0 1 と第 2 右側上下部 6 0 2 とに固定されている。そして、第 2 左右移動部 6 1 0 は、第 2 上下移動部 6 0 0 の第 2 ブリッジ部 6 0 3 に設けられてい

50

る。

【0081】

図9は、第2左右移動部610の分解斜視図である。図9に示すように、第2ブリッジ部603は、その上下の部分が左右移動ガイド部604となっている。また、第2ブリッジ部603の下部には、左右方向にラックの歯が並んで構成された左右移動ラック部605が設けられている。また、第2ブリッジ部603の前面には、溝606、607、608が形成されている。この溝606、607、608は、後述する第2左右移動部610の左右方向の位置検出に用いられるものである。

【0082】

第2左右移動部610には、第2ブリッジ部603の左右移動ガイド部604の上面に外周面が接触する上左右移動ローラ611と、左右移動ガイド部604の下面に外周面が接触する下左右移動ローラ612とが、それぞれ回転可能に支持されている。つまり、第2左右移動部610の上左右移動ローラ611と下左右移動ローラ612とは、第2ブリッジ部603を上下方向より挟み込んでいる。また、本形態の上左右移動ローラ611、下左右移動ローラ612は、ツバ付きのものであり、そのツバによって第2ブリッジ部603を前後方向より挟み込んでいる。これにより、第2左右移動部610は、第2ブリッジ部603に沿って移動可能に支持されている。

【0083】

第2左右移動部610は、第2左右移動ベース613を有している。第2左右移動ベース613は、上左右移動ローラ611や下左右移動ローラ612等が設けられたベース部材である。また、第2左右移動部610は、左右方向に移動するための機構を構成する第2左右移動機構部620を有している。第2左右移動機構部620には、第2左右移動部610の左右方向の移動の駆動源である第2左右モータ610m等が設けられている。第2左右移動機構部620の各構成部材は、第2左右移動ホルダ614とともに、第2左右移動ベース613に取り付けられている。

【0084】

第2左右移動部610の前方には、第2前後軸回転部630が設けられている。第2前後軸回転部630は、図9に示すように、前面の意匠を構成する意匠部631、発光用のLED等の電子部品を有する基板部632、第2前後軸回転部630の回転機構を構成する回転機構部635を有している。意匠部631は、その前面631aに装飾が施されたものであり、本形態ではサッカーボールを模した意匠が施されている。回転機構部635には、第2前後軸回転部630の回転移動の駆動源である第2前後軸回転モータ630mが含まれている。

【0085】

図10は、第2左右移動部610の、第2左右移動ホルダ614の位置での断面図である。また、図10には、第2左右移動部610が右下の待機状態にあるときを示している。図10に示すように、第2左右移動ホルダ614は、右側に突出した凸部614aを有している。

【0086】

また、図10には、ストッパ59を示している。本形態において、ストッパ59は固定されており、可動しない。また、ストッパ59は、左側に突出した凸部59aを有している。つまり、第2左右移動ホルダ614はストッパ59側に突出した凸部614aを有しており、ストッパ59は第2左右移動ホルダ614側に突出した凸部59aを有している。さらに、ストッパ59の凸部59aは、待機状態における第2左右移動ホルダ614の凸部614aの上側に位置するように設けられている。

【0087】

このため、本形態の第2可動装置56では、待機状態から上向きだけには移動できないようになっている。すなわち、待機状態から上向きだけに移動しようとした場合、第2左右移動ホルダ614の凸部614aがストッパ59の凸部59aに突き当たるようになっている。よって、本形態では、ねじりコイルばね696に蓄積されたエネルギーが最大と

10

20

30

40

50

なる待機状態であるときに、第2上下移動部600の移動を制限する制限状態とすることが可能となっている。これにより、第2上下移動部600が、ねじりコイルばね696に蓄積されたエネルギーによって、移動予定でないタイミングで移動してしまうことを防止している。

【0088】

そして、第2左右移動ホルダ614を、その凸部614aが、ストッパ59の凸部59aに左右方向にて重ならない位置まで待機状態から左向きに移動させることで、第2上下移動部600を上向きに移動可能な制限解除状態とすることができる。また、制限解除状態とすることで、第2上下移動部600に、ねじりコイルばね696に蓄積されたエネルギーを用いた上向きの移動を行わせることが可能となる。なお、本形態では、第2左右移動ホルダ614の左右方向の移動により、第2上下移動部600の制限状態と制限解除状態とを切り替えるものとしているが、このような切り替えは、ストッパ59側を移動させることによって行うことができる。

【0089】

図11は、第2左右移動機構部620について説明するための図である。図11に示すように、第2左右移動機構部620は、モータギア610g、第1ピニオン伝達ギア621、第2ピニオン伝達ギア623、ピニオン624を有している。モータギア610gは、第2左右モータ610mに設けられている。また、モータギア610g、第1ピニオン伝達ギア621、第2ピニオン伝達ギア623、ピニオン624はこの順で設けられており、それぞれ隣り合うギアと噛み合っている。これにより、第2左右モータ610mの駆動力は、ピニオン624に伝達されるようになっている。さらに、ピニオン624は、左右移動ラック部605に噛み合っている。よって、第2左右モータ610mの駆動力により、第2左右移動部610が第2ブリッジ部603に沿って移動可能となっている。

【0090】

また、第2左右移動機構部620には、たるみ抑制部650が設けられている。たるみ抑制部650は、第2左右移動ホルダ614に対して回転可能に設けられた抑制回転部材651を有している。抑制回転部材651には、ケーブル支持ローラ655が回転可能に設けられている。また、抑制回転部材651は、円筒状をしており、その内壁面にインターナルギア651gが形成されている。さらに、たるみ抑制部650は、互いに噛み合う第1抑制伝達ギア656および第2抑制伝達ギア657を有している。第1抑制伝達ギア656はピニオン624に噛み合っており、第2抑制伝達ギア657はインターナルギア651gに噛み合っている。

【0091】

これにより、たるみ抑制部650では、第2左右モータ610mの駆動力により、ケーブル支持ローラ655は、インターナルギア651gの中心軸周りに回転移動するようになっている。つまり、ケーブル支持ローラ655は、第2左右移動部610の左右方向の移動に合わせて回転移動するようになっている。なお、図11におけるケーブル支持ローラ655の回転移動の向きは、第2左右移動部610が左向きに移動したときには時計回りであり、第2左右移動部610が右向きに移動したときには反時計回りである。

【0092】

また、図11には、第2左右移動部610へ接続されているケーブル615についても示している。本形態において、ケーブル615は、その配線方向に直交する断面にて、長手方向と短手方向とを有するフレキシブルフラットケーブルである。ケーブル615は、第2左右移動部610に設けられているセンサや駆動源等への電力の供給や、信号の送受信等を行うことができるものである。

【0093】

ケーブル615は、第2右側上下部602への固定箇所から、第2左右移動部610への固定箇所までの間に、たるみ抑制部650のケーブル支持ローラ655に支持されることで屈曲している箇所を有している。そして、たるみ抑制部650は、第2左右移動部610の左右方向についての移動に伴い、前述した動作を行うことで、ケーブル615

10

20

30

40

50

を適切に迂回させ、たるみが生じないようにすることができるものである。

【0094】

図12には、第2前後軸回転部630の回転機構部635を示している。図12に示すように、回転機構部635は、第2前後軸回転モータ630mのモータ軸に設けられたモータギア630g、第1中間ギア636、第2中間ギア637、第2前後軸回転部材638を有している。第2前後軸回転部材638は、第2左右移動ホルダ614に対して回転可能に設けられている。

【0095】

また、第2前後軸回転部材638の前方には、前面631aにサッカーボールの意匠が施された意匠部631が設けられている。さらに、第2前後軸回転部材638は、円筒状をしており、その内壁面にインターナルギア638gが形成されている。そして、モータギア630g、第1中間ギア636、第2中間ギア637、インターナルギア638gは、この順で設けられているとともに、隣り合うギア同士で噛み合っている。

【0096】

このため、第2前後軸回転部630は、第2前後軸回転モータ630mの駆動力によって、前後方向に延びる回転軸を中心として回転演出を行うことができる。そして、この回転演出によって意匠部631を回転させ、サッカーボールが回転しているように見せる演出が可能となっている。第2前後軸回転モータ630mとして、本形態では直流モータを使用している。

【0097】

図13には、第2可動装置56の意匠部631の可動範囲56hを示している。図13に示すように、第2可動装置56は、第2上下移動部600および第2左右移動部610により、意匠部631を、可動範囲56h内にて自在に移動させることができる。これは、第2上下移動部600の移動方向(上下方向)と第2左右移動部610の移動方向(左右方向)とが交差しているためである。これにより、本形態では、第2可動装置56は、意匠部631に、可動範囲56h内にて複数の位置を取らせることが可能となっている。

【0098】

また、意匠部631の可動範囲56hは、上下方向、左右方向の大きさが十分に確保されていることで、範囲の広いものとなっている。これにより、本形態の第2可動装置56における可動体である意匠部631は、画像表示装置50の表示部50aの前方の広い範囲の可動範囲56hにて移動することが可能となっている。さらに、第2可動装置56は、意匠部631の動作や位置を、画像表示装置50の表示部50aに表示される画像と合わせて制御することで、より興趣性の高い演出を行うことが可能となっている。

【0099】

そのような演出の一つとして、以下に説明する発展先表示演出がある。発展先表示演出は、特図の変動表示が開始されてから、その変動表示が停止表示されるまでの間に実行されることがある演出である。また、発展先表示演出は、遊技者に対して、その後に実行され得る複数の発展先演出を表示するとともに、その複数の発展先演出のうちの1つ移行することを示すことが可能な演出である。

【0100】

図14には、発展先表示演出にて、意匠部631がとり得る位置を示している。図14に実線で示すように、発展先表示演出における意匠部631の初期位置PSは、画像表示装置50の表示部50aの中央下部に重なるように位置している。また、初期位置PSにおける意匠部631の中心を、初期中心PSCにより示している。初期中心PSCは、表示部50aよりも下方に位置している。さらに、初期位置PSにおける意匠部631は、その下部が表示部50aよりも下側にはみ出している。

【0101】

また図14には、意匠部631が発展先表示演出にて初期位置PSから移動した後に到達する3つの位置である、第1移動位置P1、第2移動位置P2、第3移動位置P3を二点鎖線により示している。第1移動位置P1は、初期位置PSの右斜め上の位置である。

第2移動位置P2は、第1移動位置P1の右斜め上の位置である。第3移動位置P3は、第1移動位置P1の左斜め上の位置である。また、図14には、第1移動位置P1、第2移動位置P2、第3移動位置P3のそれぞれにおける意匠部631の中心を、第1移動中心PC1、第2移動中心PC2、第3移動中心PC3を示している。本形態の発展先表示演出では、意匠部631が、初期位置PSから、第1移動位置P1、第2移動位置P2、第3移動位置P3のいずれかまで移動する。

【0102】

また、図14には、表示部50aの中央付近の交差位置IPより、表示部50aの外縁まで延びる第1境界D1、第2境界D2、第3境界D3を示している。そして、表示部50aは、第1境界D1、第2境界D2、第3境界D3により、第1領域F1、第2領域F2、第3領域F3に分けられている。第1領域F1は、第1移動位置P1に対応する領域であり、第1移動位置P1を含んでいる。第2領域F2は、第2移動位置P2に対応する領域であり、第2領域F2を含んでいる。第3領域F3は、第3移動位置P3に対応する領域であり、第3移動位置P3を含んでいる。

10

【0103】

本形態の画像表示装置50は、表示部50aの第1領域F1、第2領域F2、第3領域F3のそれぞれに、異なる画像を表示可能なものである。表示部50aの第1領域F1、第2領域F2、第3領域F3のそれぞれに表示される画像は、発展先表示演出の後に実行される発展先演出を示す（あるいは示唆する）内容の画像である。つまり、初期位置PSから移動を開始した意匠部631が第1移動位置P1に到達したときには、その後、第1領域F1に表示されている画像に対応した演出が実行され得る。これに対し、初期位置PSから移動を開始した意匠部631が第2移動位置P2に到達したときには、その後、第2領域F2に表示されている画像に対応した演出が実行され得る。また、初期位置PSから移動を開始した意匠部631が第3移動位置P3に到達したときには、その後、第3領域F3に表示されている画像に対応した演出が実行され得る。

20

【0104】

本形態の発展先表示演出では、表示部50aの第2領域F2に、第1領域F1および第3領域F3のいずれよりも、大当たりへの期待度の高い発展先演出を示す画像が表示される。第3領域F3には、第1領域F1および第2領域F2のいずれよりも、大当たりへの期待度の低い発展先演出を示す画像が表示される。第1領域F1には、第2領域F2よりも大当たりへの期待度が低く、第3領域F3よりも大当たりへの期待度の高い発展先演出を示す画像が表示される。つまり、大当たりの期待度は、第2領域F2に対応する発展先演出、第1領域F1に対応する発展先演出、第3領域F3に対応する発展先演出の順で低いものとなっている。

30

【0105】

そして、意匠部631は、表示部50aの第1領域F1、第2領域F2、第3領域F3のそれぞれに対応する発展先演出を示す画像が表示された状態で、初期位置PSからの移動を開始する。これにより、本形態の発展先表示演出は、当該演出における意匠部631の動作に遊技者の興味を十分に引き付けることが可能な演出となっている。

【0106】

なお、本形態の画像表示装置50は、実際には、第1境界D1を示す画像を、第1表示境界DA1の位置に表示する。このため、第1領域F1に対応する画像は、実際には、表示部50aのうち、第1表示境界DA1と第2境界D2とで区画された範囲に表示される。また、第2領域F2に対応する画像は、実際には、表示部50aのうち、第1表示境界DA1と第3境界D3とで区画された範囲に表示される。

40

【0107】

このように境界をズラして表示しているのは、発展先表示演出の後の演出として最も期待度の高い発展先演出が表示される第2領域F2を、その他の領域よりもやや小さく見せ、第2領域F2に対応する第2移動位置P2へと意匠部631が到達する可能性が、その他の第1移動位置P1および第3移動位置P3よりもやや低くなるように見せるためであ

50

る。これにより、意匠部 631 の動作前に、遊技者に、表示部 50a に表示される第 2 領域 F2 の画像に対応する発展先演出が実行されないのではないかと思わせることができ、その後、第 2 移動位置 P2 へと意匠部 631 が到達したときの遊技者の満足感を十分なものとすることができる。なお、本形態では、境界をズラして表示していることにより、第 2 移動位置 P2 は、その下部がわずかに、表示部 50a に表示される第 2 領域 F2 から、はみ出している。ただし、第 2 移動位置 P2 は、その第 2 移動中心 PC2 は、表示部 50a に表示される第 2 領域 F2 内に位置しているとともに、面積の半分以上は表示部 50a に表示される第 2 領域 F2 内に位置している。このため、遊技者には、第 2 移動位置 P2 が、ほとんど表示部 50a に表示される第 2 領域 F2 内に位置しているように視認させることが可能となっている。

10

【0108】

次に、発展先表示演出における意匠部 631 の移動の経路について説明する。図 15 には、発展先表示演出において、意匠部 631 が、初期位置 PS から第 1 移動位置 P1 まで移動するときの経路を示している。図 15 に示すように、初期位置 PS から第 1 移動位置 P1 まで移動するときには、意匠部 631 は、第 1 共通経路 R11、第 1 特有経路 R12 に沿って移動する。

【0109】

具体的に、意匠部 631 は、第 1 移動位置 P1 へと向かう際には、まず、初期位置 PS から第 1 共通経路 R11 に沿って移動し、第 1 共通経由位置 S1 へと到達する。次に、意匠部 631 は、第 1 共通経由位置 S1 から第 1 特有経路 R12 に沿って移動し、第 1 移動位置 P1 へと到達する。つまり、意匠部 631 は、初期位置 PS から第 1 移動位置 P1 まで移動するときには、その中心が第 1 共通経由位置 S1 を通過する。

20

【0110】

なお、第 1 共通経路 R11 は、初期位置 PS の初期中心 PSC と、第 1 共通経由位置 S1 における中心である第 1 共通経由中心 SC1 とを結ぶ線分である。第 1 特有経路 R12 は、第 1 共通経由位置 S1 の第 1 共通経由中心 SC1 と、第 1 移動位置 P1 の第 1 移動中心 PC1 とを結ぶ線分である。

【0111】

また、図 15 には、初期位置 PS の初期中心 PSC と第 1 移動位置 P1 の第 1 移動中心 PC1 とを結ぶ線分である第 1 接続線 L1 を示している。第 1 共通経由中心 SC1 は、第 1 接続線 L1 上ではない位置に設定されている。つまり、意匠部 631 は、第 1 移動位置 P1 へと向かう際には、中心が第 1 接続線 L1 に沿って移動する最短距離よりも遠回りとなる経路に沿って移動する。

30

【0112】

続いて、図 16 には、発展先表示演出において、意匠部 631 が、初期位置 PS から第 2 移動位置 P2 まで移動するときの経路を示している。図 16 に示すように、初期位置 PS から第 2 移動位置 P2 まで移動するときには、意匠部 631 は、第 1 共通経路 R11、第 2 共通経路 R21、第 2 特有経路 R22 に沿って移動する。

【0113】

具体的に、意匠部 631 は、第 2 移動位置 P2 へと向かう際には、まず、初期位置 PS から第 1 共通経路 R11 に沿って移動し、第 1 共通経由位置 S1 へと到達する。次に、意匠部 631 は、第 1 共通経由位置 S1 から第 2 共通経路 R21 に沿って移動し、第 2 共通経由位置 S2 へと到達する。続いて、意匠部 631 は、第 2 共通経由位置 S2 から第 2 特有経路 R22 に沿って移動し、第 2 移動位置 P2 へと到達する。つまり、意匠部 631 は、初期位置 PS から第 2 移動位置 P2 まで移動するときには、その中心が第 1 共通経由位置 S1、第 2 共通経由位置 S2 をともに通過する。

40

【0114】

なお、第 2 共通経路 R21 は、第 1 共通経由位置 S1 の第 1 共通経由中心 SC1 と、第 2 共通経由位置 S2 における中心である第 2 共通経由中心 SC2 とを結ぶ線分である。第 2 特有経路 R22 は、第 2 共通経由位置 S2 の第 2 共通経由中心 SC2 と、第 2 移動位置

50

P 2 の第 2 移動中心 P C 2 とを結ぶ線分である。

【 0 1 1 5 】

また、図 1 6 には、初期位置 P S の初期中心 P S C と第 2 移動位置 P 2 の第 2 移動中心 P C 2 とを結ぶ線分である第 2 接続線 L 2 を示している。第 1 共通経路中心 S C 1 および第 2 共通経路中心 S C 2 はともに、第 2 接続線 L 2 上ではない位置に設定されている。つまり、意匠部 6 3 1 は、第 2 移動位置 P 2 へと向かう際には、中心が第 2 接続線 L 2 に沿って移動する最短距離よりも遠回りとなる経路に沿って移動する。

【 0 1 1 6 】

続いて、図 1 7 には、発展先表示演出において、意匠部 6 3 1 が、初期位置 P S から第 3 移動位置 P 3 まで移動するときの経路を示している。図 1 7 に示すように、初期位置 P S から第 3 移動位置 P 3 まで移動するときには、意匠部 6 3 1 は、第 1 共通経路 R 1 1、第 2 共通経路 R 2 1、第 3 特有経路 R 3 1、第 4 特有経路 R 3 2 に沿って移動する。

【 0 1 1 7 】

具体的に、意匠部 6 3 1 は、第 3 移動位置 P 3 へと向かう際には、まず、初期位置 P S から第 1 共通経路 R 1 1 に沿って移動し、第 1 共通経路位置 S 1 へと到達する。次に、意匠部 6 3 1 は、第 1 共通経路位置 S 1 から第 2 共通経路 R 2 1 に沿って移動し、第 2 共通経路位置 S 2 へと到達する。続いて、意匠部 6 3 1 は、第 2 共通経路位置 S 2 から第 3 特有経路 R 3 1 に沿って移動し、第 1 経路位置 S 3 へと到達する。続いて、意匠部 6 3 1 は、第 1 経路位置 S 3 から第 4 特有経路 R 3 2 に沿って移動し、第 3 移動位置 P 3 へと到達する。つまり、意匠部 6 3 1 は、初期位置 P S から第 3 移動位置 P 3 まで移動するときには、その中心が第 1 共通経路位置 S 1、第 2 共通経路位置 S 2、第 1 経路位置 S 3 をいずれも通過する。

【 0 1 1 8 】

なお、第 3 特有経路 R 3 1 は、第 2 共通経路位置 S 2 の第 2 共通経路中心 S C 2 と、第 1 経路位置 S 3 における中心である第 1 経路中心 S C 3 とを結ぶ線分である。第 4 特有経路 R 3 2 は、第 1 経路位置 S 3 の第 1 経路中心 S C 3 と、第 3 移動位置 P 3 の第 3 移動中心 P C 3 とを結ぶ線分である。

【 0 1 1 9 】

また、図 1 7 には、初期位置 P S の初期中心 P S C と第 3 移動位置 P 3 の第 3 移動中心 P C 3 とを結ぶ線分である第 3 接続線 L 3 を示している。第 1 共通経路位置 S 1、第 2 共通経路位置 S 2、第 1 経路位置 S 3 はいずれも、第 3 接続線 L 3 上ではない位置に設定されている。つまり、意匠部 6 3 1 は、第 3 移動位置 P 3 へと向かう際には、中心が第 3 接続線 L 3 に沿って移動する最短距離よりも遠回りとなる経路に沿って移動する。

【 0 1 2 0 】

図 1 8 には、発展先表示演出における意匠部 6 3 1 の移動の各経路をまとめて示している。図 1 8 に示すように、本形態の意匠部 6 3 1 は、発展先表示演出において、定められた移動先となる移動位置とは異なる方向に向けて移動した後に、移動先となる移動位置へと向かうようになっている。このため、本形態の発展先表示演出では、遊技者が意匠部 6 3 1 の移動先となる移動位置について判別できない期間が長くなるようになっている。

【 0 1 2 1 】

具体的には、発展先表示演出において、まず、意匠部 6 3 1 は、その移動先となる移動位置が、第 1 移動位置 P 1、第 2 移動位置 P 2、第 3 移動位置 P 3 のいずれであっても、第 1 共通経路 R 1 1 に沿って移動する。その第 1 共通経路 R 1 1 に沿った移動は、初期位置 P S から、第 1 移動位置 P 1、第 2 移動位置 P 2、第 3 移動位置 P 3 のいずれにも近づく向きである。さらに、第 1 共通経路 R 1 1 の終点である第 1 共通経路中心 S C 1 は、第 1 接続線 L 1、第 2 接続線 L 2、第 3 接続線 L 3 のいずれの線分上にも位置していない。このため、意匠部 6 3 1 が第 1 共通経路 R 1 1 に沿って移動している間、遊技者は、その移動先が第 1 移動位置 P 1、第 2 移動位置 P 2、第 3 移動位置 P 3 のいずれであるかが判断できないようになっている。

【 0 1 2 2 】

なお、その後、意匠部 631 が第 1 共通経路中心 SC1 に到達後、第 1 特有経路 R12 に沿って移動したときには、その第 1 特有経路 R12 に沿った移動中に、遊技者は、移動先が第 1 移動位置 P1 であることを判別可能となることもある。第 1 特有経路 R12 は、移動先が第 1 移動位置 P1 である場合の移動経路だからである。ただし、この第 1 特有経路 R12 に沿った移動は、意匠部 631 が第 1 移動位置 P1 へと近づく向きの移動であるとともに、第 2 移動位置 P2 にも近づく向きの移動である。さらに、第 1 特有経路 R12 は、画像表示装置 50 の表示部 50a に表示されることなどはなく、遊技者が認識できるものではない。このため、第 1 特有経路 R12 に沿って意匠部 631 が移動している間も、移動先が第 1 移動位置 P1 であることを遊技者が確信できないようにすることが可能となっている。

10

【0123】

また、ただし、意匠部 631 が第 1 共通経路中心 SC1 に到達後、第 2 共通経路 R21 に沿って移動したときには、その第 2 共通経路 R21 に沿った移動中に、遊技者は、移動先が第 2 移動位置 P2 または第 3 移動位置 P3 であることを判別可能となることもある。第 2 共通経路 R21 は、移動先が第 2 移動位置 P2 または第 3 移動位置 P3 である場合の移動経路だからである。ただし、この第 2 共通経路 R21 に沿った移動は、意匠部 631 が、第 1 移動位置 P1、第 2 移動位置 P2、第 3 移動位置 P3 のいずれにも近づく向きの移動である。さらに、第 2 共通経路 R21 についても、遊技者が認識できるものではない。このため、第 2 共通経路 R21 に沿って意匠部 631 が移動している間にも、移動先が第 1 移動位置 P1、第 2 移動位置 P2、第 3 移動位置 P3 のいずれであるかが遊技者にとって判断し辛くなっている。

20

【0124】

また、その後、意匠部 631 が第 2 共通経路中心 SC2 に到達後、第 2 特有経路 R22 に沿って移動したときには、その第 2 特有経路 R22 に沿った移動中に、遊技者は、移動先が第 2 移動位置 P2 であることを判別可能となることがある。第 2 特有経路 R22 は、移動先が第 2 移動位置 P2 である場合の移動経路だからである。ただし、この第 2 特有経路 R22 に沿った移動は、意匠部 631 が第 2 移動位置 P2 へと近づく向きの移動であるとともに、第 1 移動位置 P1 にも近づく向きの移動である。さらに、第 2 特有経路 R22 についても、遊技者が認識できるものではない。このため、第 2 特有経路 R22 に沿って意匠部 631 が移動している間も、移動先が第 2 移動位置 P2 であることを遊技者が確信できないようにすることが可能となっている。

30

【0125】

また、意匠部 631 が第 2 共通経路中心 SC2 に到達後、第 3 特有経路 R31 に沿って移動したときには、その第 3 特有経路 R31 に沿った移動中に、遊技者は、移動先が第 3 移動位置 P3 であることを判別可能となることもある。第 3 特有経路 R31 は、移動先が第 3 移動位置 P3 である場合の移動経路だからである。ただし、この第 3 特有経路 R31 に沿った移動は、意匠部 631 が第 3 移動位置 P3 に近づく向きの移動であるとともに、第 2 移動位置 P2 にも近づく向きの移動である。さらに、第 3 特有経路 R31 についても、遊技者が認識できるものではない。このため、第 3 特有経路 R31 に沿って意匠部 631 が移動している間も、移動先が第 3 移動位置 P3 であることを遊技者が確信できないようにすることが可能となっている。なお、意匠部 631 が第 1 経路中心 SC3 に到達後、第 4 特有経路 R32 に沿って移動したときには、その第 4 特有経路 R32 に沿った移動中に、遊技者は、移動先が第 3 移動位置 P3 であることを判別可能となることがある。

40

【0126】

上記のように、本形態の発展先表示演出は、遊技者が意匠部 631 の移動先となる移動位置について判別できない期間ができるだけ長くなるようになっている。これにより、移動先を確信した遊技者が、意匠部 631 の移動が終了してしまう前に意匠部 631 の動作に興味を失ってしまうことを抑制することが可能である。すなわち、本形態の発展先表示演出は、遊技興趣が十分に発揮される期間が長いものとなっている。

【0127】

50

これは、まず、発展先表示演出における意匠部 6 3 1 の移動の経路点（第 1 共通経由中心 S C 1、第 2 共通経由中心 S C 2）が、初期位置 P S とそれぞれ複数の移動先の位置（第 1 移動位置 P 1、第 2 移動位置 P 2、第 3 移動位置 P 3）とを中心同士で結ぶ線分（第 1 接続線 L 1、第 2 接続線 L 2、第 3 接続線 L 3）上にはないからである。

【0128】

本形態とは異なり、発展先表示演出において、意匠部 6 3 1 が第 1 接続線 L 1、第 2 接続線 L 2、第 3 接続線 L 3 に沿って移動した場合、その移動の初期に、遊技者によっては、移動先を容易に予測してしまうことがある。移動先を予測した遊技者は、その後の意匠部 6 3 1 の動作、すなわち発展先表示演出に興味がなくなってしまうことがある。これに対し、本形態では、発展先表示演出にて、意匠部 6 3 1 に第 1 共通経由中心 S C 1 や第 2 共通経由中心 S C 2 を通過させることで、遊技者が意匠部 6 3 1 の移動先を容易に予測できなくすることができる。これにより、発展先表示演出における意匠部 6 3 1 の動作による演出効果を十分に発揮させ、遊技興趣の向上を図ることが可能となっている。

10

【0129】

また、例えば、第 1 共通経由中心 S C 1 は、第 3 接続線 L 3 から見て、第 3 移動位置 P 3 とは異なる第 1 移動位置 P 1 および第 2 移動位置 P 2 と同じ側に位置している。このため、意匠部 6 3 1 の移動先が第 3 移動位置 P 3 である場合に、意匠部 6 3 1 が第 1 共通経路 R 1 1 に沿って第 1 共通経由中心 S C 1 に向けて移動している間、遊技者には、移動先が第 1 移動位置 P 1、第 2 移動位置 P 2、第 3 移動位置 P 3 のいずれであるかを予測しにくくなっている。また、第 1 接続線 L 1 や第 2 接続線 L 2 から見たときの第 1 共通経由中心 S C 1 と同じ側には、その線分の端点を構成する移動位置とは異なる移動位置が存在している。第 2 共通経由中心 S C 2 についても同様である。このため、移動を開始した意匠部 6 3 1 の移動先が、複数ある移動位置の何れであるかが、より予測しにくいものとなっている。これにより、意匠部 6 3 1 の動作による演出効果をより十分に発揮させることで、遊技興趣の向上が図られている。

20

【0130】

また、本形態の発展先表示演出において、意匠部 6 3 1 の移動経路の経路点が複数（第 1 共通経由中心 S C 1、第 2 共通経由中心 S C 2、第 1 経由中心 S C 3）設けられている。さらに、第 2 移動位置 P 2 や第 3 移動位置 P 3 を移動先とした場合、意匠部 6 3 1 は、複数の経路点を通過する。これにより、発展先表示演出における意匠部 6 3 1 の動作をより複雑なものとし、移動先をより予測困難にすることが可能となっている。

30

【0131】

また、本形態とは異なり、例えば、第 2 共通経由中心 S C 2 が第 2 領域 F 2 内に位置していた場合、意匠部 6 3 1 の移動先が第 2 移動位置 P 2 であれば、遊技者は移動先を容易に予測できたと感じてしまう可能性がある。一方で、第 2 共通経由中心 S C 2 が第 2 領域 F 2 内に位置していた場合に、意匠部 6 3 1 の移動先が第 3 移動位置 P 3 であれば、意匠部 6 3 1 の移動経路が不自然なものとなり、遊技者は演出に不信感を抱いてしまうおそれもある。これに対し、本形態では、第 2 共通経由中心 S C 2 は、その後の移動先である第 2 移動位置 P 2 および第 3 移動位置 P 3 に対応する第 2 領域 F 2 および第 3 領域 F 3 のどちらとも外側である第 1 領域 F 1 内に位置している。これにより、意匠部 6 3 1 が第 2 共通経由中心 S C 2 の通過時にも、その後の移動先が予測困難にすることが可能となっている。さらには、意匠部 6 3 1 を第 2 移動位置 P 2 または第 3 移動位置 P 3 へと移動させる際に、第 2 共通経由中心 S C 2 を自然に経由させることが可能となっている。

40

【0132】

また、発展先表示演出は、意匠部 6 3 1 が第 1 移動位置 P 1、第 2 移動位置 P 2、第 3 移動位置 P 3 のうち、どの移動位置まで移動したかによって、その後に行う演出が異なるものである。よって、発展先表示演出は、意匠部 6 3 1 の動作に、遊技者の興味を十分に引き付けることが可能な演出となっている。

【0133】

また、本形態の発展先表示演出では、第 1 移動位置 P 1、第 2 移動位置 P 2、第 3 移動

50

位置 P 3 に対応した第 1 領域 F 1、第 2 領域 F 2、第 3 領域 F 3 に、それぞれ大当たりへの期待度の異なる発展先演出を示す画像を表示する。そして、意匠部 6 3 1 が第 1 移動位置 P 1、第 2 移動位置 P 2、第 3 移動位置 P 3 のうちの 1 つに移動した後は、その移動位置に係る領域に表示されていた画像に対応する発展先演出を実行する。このため、大当たりを期待している遊技者の興味を、より発展先表示演出における意匠部 6 3 1 の動作に引き付けることが可能となっている。

【 0 1 3 4 】

2. 遊技機の電氣的構成

次に、図 1 9 および図 2 0 に基づいて、本パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を説明する。図 1 9 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う遊技制御基板 1 0 0、遊技球の払い出しに関する制御等を行う払出制御基板 1 7 0、電源を供給する電源基板 1 9 0 等を備えている。遊技制御基板 1 0 0 は、払出制御基板 1 7 0 と共に、メイン制御部を構成する。

10

【 0 1 3 5 】

図 1 9 に示すように、遊技制御基板 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等を記憶した遊技用 R O M (Read Only Memory) 1 0 3、ワークメモリとして使用される遊技用 R A M (Random access memory) 1 0 4、遊技用 R O M 1 0 3 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 C P U (Central Processing Unit) 1 0 2、データや信号の入出力を行うための遊技用 I / O ポート（Input/Output ポート：入出力回路）1 1 8 が含まれている。なお、遊技用 R O M 1 0 3 は外付けであってもよい。

20

【 0 1 3 6 】

遊技用 R A M 1 0 4 には、特図保留記憶部 1 0 5（特図 1 保留記憶部 1 0 5 a および特図 2 保留記憶部 1 0 5 b）が設けられている。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a は、記憶可能な特図 1 保留の数に対応した 4 つの記憶領域からなる。また特図 2 保留記憶部 1 0 5 b は、記憶可能な特図 2 保留の数に対応した 4 つの記憶領域からなる。各記憶領域は 4 つの記憶領域に分かれている。これらの 4 つの記憶領域とは、後述の大当たり乱数を記憶する領域、当たり種別乱数を記憶する領域、リーチ乱数を記憶する領域、及び変動パターン乱数を記憶する領域である。

30

【 0 1 3 7 】

また遊技用 R A M 1 0 4 には、普図保留記憶部 1 0 6 が設けられている。普図保留記憶部 1 0 6 は、記憶可能な普図保留の数に対応した記憶領域からなる。各記憶領域は、普通図柄乱数を記憶する領域である。

【 0 1 3 8 】

また遊技制御基板 1 0 0 には、図 1 9 に示すように、遊技盤 1 に備えられた各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、遊技制御基板 1 0 0 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには遊技制御基板 1 0 0 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、一般入賞口センサ 1 0 a、第 1 始動口センサ 1 1 a、第 2 始動口センサ 1 2 a、ゲートセンサ 1 3 a、大入賞口センサ 1 4 a、特定領域センサ 1 6 a、非特定領域センサ 1 7 a が接続されている。

40

【 0 1 3 9 】

一般入賞口センサ 1 0 a は、各一般入賞口 1 0 内にそれぞれ設けられて一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球を検出するものである。第 1 始動口センサ 1 1 a は、第 1 始動口 1 1 内に設けられて第 1 始動口 1 1 に入賞した遊技球を検出するものである。第 2 始動口センサ 1 2 a は、第 2 始動口 1 2 内に設けられて第 2 始動口 1 2 に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ 1 3 a は、ゲート 1 3 内に設けられてゲート 1 3 を通過した遊技球を検出するものである。大入賞口センサ 1 4 a は、大入賞口 1 4 内に設けられて大入賞口 1 4 に入賞した遊技球を検出するものである。特定領域センサ 1 6 a は、大入賞口 1 4 内の特定領域に設けられて特定領域を通過した遊技球を検出するものである。非特定領域

50

センサ 17 a は、大入賞口 14 内の非特定領域に設けられて非特定領域を通過した遊技球を検出するものである。

【0140】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド 12 s、大入賞口ソレノイド 14 s、振分ソレノイド 16 s が接続されている。電チューソレノイド 12 s は、電チュー開閉部材 12 k を駆動するものである。大入賞口ソレノイド 14 s は、大入賞装置 14 D の A T 可動部材 14 k を駆動するものである。振分ソレノイド 16 s は、大入賞口 14 内に入球した遊技球のその後の経路を特定領域または非特定領域に振り分ける振分部材を駆動するものである。

【0141】

さらに遊技制御基板 100 には、特図 1 表示器 81 a、特図 2 表示器 81 b、普図表示器 82、特図 1 保留表示器 83 a、特図 2 保留表示器 83 b、および普図保留表示器 84 が接続されている。すなわち、これらの表示器類 8 の表示制御は、遊技制御用マイコン 101 によりなされる。

【0142】

また遊技制御基板 100 は、払出制御基板 170 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 170 から信号を受信する。払出制御基板 170 には、払出装置 73 およびカードユニット C U (パチンコ遊技機 P Y 1 に隣接して設置され、挿入された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) が接続されているとともに、発射制御回路 175 を介して発射装置 72 が接続されている。発射装置 72 には、ハンドル 72 k が含まれる。

【0143】

払出制御基板 170 は、遊技制御用マイコン 101 からの信号や、パチンコ遊技機 P Y 1 に接続されたカードユニット C U からの信号に基づいて、払出装置 73 の払出モータ 73 m を駆動して賞球の払い出し等を行う。払い出される賞球や貸球は、その計数のため払出センサ 73 a により検知される。なお遊技者による発射装置 72 のハンドル 72 k の操作があった場合には、タッチスイッチ 72 a がハンドル 72 k への接触を検知し、発射ボリューム 72 b がハンドル 72 k の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 72 b の検知信号の大きさ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 72 s が駆動されることとなる。なお本パチンコ遊技機 P Y 1 においては、0.6 秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

【0144】

また遊技制御基板 100 は、図 20 に示す演出制御基板 120 に対し各種コマンドを送信する。演出制御基板 120 は、画像制御基板 140 等とともに演出制御部 D K を構成している。遊技制御基板 100 と演出制御基板 120 との接続は、遊技制御基板 100 から演出制御基板 120 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板 100 と演出制御基板 120 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路 (例えばダイオードを用いた回路) が介在している。

【0145】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 20 に示すように、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行う演出制御基板 120 と、画像制御を行う画像制御基板 140 と、音声制御を行う音声制御基板 161 とを備える。演出制御基板 120 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン (以下「演出制御用マイコン」) 121 が実装されている。

【0146】

演出制御用マイコン 121 (演出制御手段) には、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 123、ワークメモリとして使用される演出用 R A M 124、演出用 R O M 123 に記憶されたプログラムを実行する演出用 C P U 122、データや信号の入出力を行うための演出用 I / O ポート (入出力回路) 138 が含まれている。なお、演出用 R O M 123 は外付けであってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 7 】

演出制御基板 1 2 0 には、画像制御基板 1 4 0、音声制御基板 1 6 1、サブ駆動基板 1 6 2 が接続されている。演出制御基板 1 2 0 の演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 に画像表示装置 5 0 の表示制御を行わせる。画像制御基板 1 4 0 の画像用 R A M 1 4 3 は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 1 4 0 の画像用 R O M 1 4 2 には、画像表示装置 5 0 に表示される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。画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 は、演出制御用マイコン 1 2 1 からの指令に基づいて画像用 R O M 1 4 2 から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

10

【 0 1 4 8 】

また演出制御基板 1 2 0 には、演出ボタン検知センサ 4 0 a、セレクトボタン検知センサ 4 2 a が接続されている。演出ボタン検知センサ 4 0 a は、演出ボタン装置 4 0 が操作されたことを検出するものである。演出ボタン装置 4 0 が操作されると演出ボタン検知センサ 4 0 a から演出制御基板 1 2 0 に対して検知信号が出力される。また、セレクトボタン検知センサ 4 2 a は、セレクトボタン 4 2 k が操作されたことを検出するものである。セレクトボタン検知センサ 4 2 a が操作されるとセレクトボタン検知センサ 4 2 a から演出制御基板 1 2 0 に対して検知信号が出力される。

【 0 1 4 9 】

20

演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 1 6 1 を介してスピーカ 5 2（左スピーカ 5 2 L 及び右スピーカ 5 2 R）から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 5 2 から出力する音声等の音響データは、演出制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されている。なお、音声制御基板 1 6 1 に C P U を実装してもよく、その場合、その C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板 1 6 1 に R O M を実装してもよく、その R O M に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 5 2 を画像制御基板 1 4 0 に接続し、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 1 4 0 の画像用 R O M 1 4 2 に音響データを格納してもよい。

【 0 1 5 0 】

30

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

40

【 0 1 5 1 】

またパチンコ遊技機 P Y 1 は、サブ駆動基板 1 6 2 を備えている。上述した演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、サブ駆動基板 1 6 2 を介して枠ランプ 5 3 や盤ランプ 5 4 等のランプの点灯制御を行う。演出制御用マイコン 1 2 1 は、枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4 等の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枠ランプ 5 3、盤ランプ 5 4 等のランプの発光を制御する。な

50

お、発光パターンデータの作成には演出制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されているデータを用いる。

【0152】

また演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 から受信したコマンドに基づいて、サブ駆動基板 162 に接続された盤可動体モータ E U m の駆動制御を行う。盤可動体モータ E U m には、第 1 可動装置 55 や第 2 可動装置 56 が備える各モータが含まれる。つまり、演出制御用マイコン 121 は、第 1 可動装置 55 や第 2 可動装置 56 の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って盤可動体モータ E U m（すなわち第 1 可動装置 55 や第 2 可動装置 56 の各モータ）の駆動を制御する。動作パターンデータの作成には演出制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されているデータを用いる。

10

【0153】

なお、サブ駆動基板 162 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU に各モータの駆動制御や各ランプの点灯制御を実行させてもよい。さらにこの場合、サブ駆動基板 162 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【0154】

本形態において演出制御基板 120 は、画像制御基板 140 と音声制御基板 161 とサブ駆動基板 162 とともにサブ制御部 SC を構成する。なお、サブ制御部 SC は、少なくとも演出制御基板 120 を備え、演出手段（画像表示装置 50、盤ランプ 54、枠ランプ 53、スピーカ 52 等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

20

【0155】

3. 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果として、「大当たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特図表示器 81 に「大当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特図表示器 81 に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口 14 を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。

【0156】

30

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（OP とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ED とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、OP 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 ED の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

【0157】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については図 21 に示す通りである。図 21 に示すように、本形態では大当たりの種別としては、大きく分けて 2 つ（V 開放大当たりと V 非開放大当たり）がある。「V 開放大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域への遊技球の通過が可能な開放パターンで大入賞装置 14D を作動させる大当たりである。「V 非開放大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域への遊技球の通過が不可能な開放パターンで大入賞装置 14D を作動させる大当たりである。

40

【0158】

より具体的には、「V 開放大当たり」は、総ラウンド数が 16 R である。1 R から 16 R にわたって大入賞口 14 を 1 R 当たり最大 29.5 秒間、開放する。そして、14 R 以外のラウンドでは、遊技球を特定領域または非特定領域に振り分ける振分部材を、遊技球が非特定領域を通過する状態とする。一方、14 R では、振分部材を、遊技球が特定領域を通過する状態とする。

【0159】

50

これに対して、「V非開放大当たり」は、総ラウンド数は16Rであるものの、実質的な総ラウンド数は13Rである。つまり、1Rから13Rまでは大入賞口14を1R当たり最大29.5秒にわたって開放するが、14Rから16Rまででは大入賞口14を1R当たり0.1秒しか開放しない。従って、このV非開放大当たりでは14Rから16Rまででは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、V非開放大当たりは実質13Rの大当たりとなっている。

【0160】

また、V非開放大当たりにおいては、すべてのラウンドにおいて、遊技球を特定領域または非特定領域に振り分ける振分部材を、遊技球が非特定領域を通過する状態とする。なお、V非開放大当たりは、遊技球が特定領域をほぼ通過不可能であればよく、遊技球が特定領域をほぼ通過不可能な態様で振分部材を作動させてもよい。

10

【0161】

本形態のパチンコ遊技機PY1では、大当たり遊技中の特定領域への遊技球の通過に基づいて、その大当たり遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従って、上記のV開放大当たりには、大当たり遊技の実行中に特定領域へ遊技球を通過させることで、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させ得る。これに対して、V非開放大当たりには、その大当たり遊技の実行中に特定領域へ遊技球を通過させることができないため、その大当たり遊技後の遊技状態は、後述の通常確率状態（非高確率状態）となる。

【0162】

20

なお、図21に示すように、第1特別図柄（特図1）の抽選における大当たりの振分率は、V開放大当たりが50%、V非開放大当たりが50%となっている。これに対して、第2特別図柄（特図2）の抽選において当選した大当たりは、全てV開放大当たりとなっている。すなわち、後述の電サボ制御の実行により入球可能となる第2始動口12への入賞に基づく抽選により大当たりに当選した場合には、必ずV開放大当たりとなる。このように本パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第1特別図柄の抽選）よりも、第2始動口12に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第2特別図柄の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

【0163】

30

ここで本パチンコ遊技機PY1では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図22（A）に示すように、大当たり乱数は0～65535までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0～9までの範囲で値をとる。なお、第1始動口11又は第2始動口12への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

【0164】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0～127までの範囲で値をとる。また、ゲート13の通過に基づいて取得される乱数には、図22（B）に示す普通図柄乱数（当たり乱数）がある。普通図柄乱数は、電チュー12Dを開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0～255までの範囲で値をとる。

40

【0165】

4. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機PY1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機PY1の特図表示器81および普図表示器82には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特図表示器81の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態（非高確率状態）」という。高確率状態では、

50

大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。すなわち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う（図23（A）参照）。つまり、特図表示器81の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特図表示器81による特別図柄の可変表示の表示結果（すなわち停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

【0166】

また、特図表示器81の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い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変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図24参照）。つまり、特図表示器81の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。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。

【0167】

特図表示器81の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普図表示器82の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特図表示器81の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普図表示器82の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数（当たり乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）を行う（図23（C）参照）。つまり、普図表示器82の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普図表示器82による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確率が高くなる。

【0168】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、普通図柄の変動時間は非時短状態では30秒であるが、時短状態では1秒である（図23（D）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー12Dの開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図25参照）。すなわち、電チュー12Dの開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における電チュー12Dの開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図25参照）。すなわち、電チュー12Dの開放回数増加機能が作動している。

【0169】

普図表示器82の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チュー12Dの開放時間延長機能と開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー12Dが頻繁に開放され、第2始動口12へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。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。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー12Dにより第2始動口12への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。

【0170】

高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普図表示器82の確率変動機能、普図表示器82の変動時間短縮機能、電チュー12Dの開放時間延長機能、および電チュー12Dの開放回数増加機能のうち一つ以

10

20

30

40

50

上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー１２Ｄが開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サボ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【０１７１】

本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１では、Ｖ開放大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本形態では１６０回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【０１７２】

また、Ｖ非開放大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域の通過がなされていなければ（なされることは略ない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本形態では１００回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【０１７３】

なお、パチンコ遊技機ＰＹ１を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サボ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特定遊技状態」という。

【０１７４】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域６Ｂへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サボ制御により低ベース状態と比べて電チュー１２Ｄが開放されやすくなっており、第１始動口１１への入賞よりも第２始動口１２への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート１３へ遊技球を通過させつつ、第２始動口１２へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお本パチンコ遊技機ＰＹ１では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【０１７５】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域６Ａ（図３参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サボ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー１２Ｄが開放されにくくなっており、第２始動口１２への入賞よりも第１始動口１１への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第１始動口１１へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【０１７６】

５．パチンコ遊技機ＰＹ１の動作

次に、図２６に基づいてメイン制御部（遊技制御用マイコン１０１等）の動作について説明し、図２７、図２８に基づいてサブ制御部（演出制御用マイコン１２１等）の動作について説明する。まず、メイン制御部の動作について説明する。

【０１７７】

〔遊技制御側タイマ割り込み処理〕メイン制御部の遊技制御用マイコン１０１は、図２６に示す遊技制御側タイマ割り込み処理を例えば４ｍｓｅｃといった短時間毎に繰り返す。まず、遊技制御用マイコン１０１は、大当たり抽選に用いる大当たり乱数、大当たりの種別を決めるための当たり種別乱数、変動演出においてリーチ状態とするか否かを決めるためのリーチ乱数、変動パターンを決めるための変動パターン乱数、普通図柄抽選に用い

10

20

30

40

50

る普通図柄乱数（当たり乱数）等を更新する乱数更新処理を行う(S101)。なお各乱数の少なくとも一部は、カウンタIC等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成されるハードウェア乱数であってもよい。また乱数発生回路は、遊技制御用マイコン101に内蔵されていてもよい。

【0178】

次に、遊技制御用マイコン101は、入力処理を行う(S102)。入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機PY1に取り付けられている各種センサ（一般入賞口センサ10a、第1始動口センサ11a、第2始動口センサ12a、大入賞口センサ14a等（図19参照））が検知した検出信号を読み込み、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための賞球コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。また、入力処理(S102)では、

10

【0179】

続いて、遊技制御用マイコン101は、始動口センサ検出処理(S103)、特別動作処理(S104)および普通動作処理(S105)を実行する。始動口センサ検出処理(S103)では、第1始動口センサ11aによる入賞検知があれば、保留記憶が4個未満であることを条件に大当たり乱数等の乱数（図22（A）参照）を取得する。また、第2始動口センサ12aによる入賞検知があれば、保留記憶が4個未満であることを条件に大当たり乱数等の乱数（図22（A）参照）を取得する。また、ゲートセンサ13aによる通過検知があれば、すでに記憶されている当たり乱数が4個未満であることを条件に普通図柄乱数（図22（B）参照）を取得する。

20

【0180】

特別動作処理(S104)では、始動口センサ検出処理(S103)にて取得した大当たり乱数等の乱数を判定し、その判定結果を報知するための特別図柄の表示（変動表示と停止表示）を行う。この特別図柄の表示に際しては、特別図柄の変動表示の開始時に変動パターンの情報を含む変動開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットし、特別図柄の停止表示の開始時に変動停止コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。なお変動パターンは、大当たり乱数等の各種乱数の判定に基づき、図24に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。そして、大当たり乱数の判定の結果、大当たりに当選していた場合には、所定の開放パターン（開放時間や開放回数）に従って大入賞口14を開放させる大当たり遊技（特別遊技）を行う。ここで図24に示すように、変動パ

30

【0181】

普通動作処理(S105)では、始動口センサ検出処理にて取得した普通図柄乱数を所定の判定テーブルを用いて判定する。そして、その判定結果を報知するための普通図柄の表示（変動表示と停止表示）を行う。普通図柄乱数の判定の結果、普通当たり図柄に当選していた場合には、遊技状態に応じた所定の開放パターン（開放時間や開放回数、図25参照）に従って電チュー12Dを開放させる補助遊技を行う。

40

【0182】

次に、遊技制御用マイコン101は、出力処理(S106)を行う。出力処理(S106)では、上述の各処理においてセットしたコマンド等を、払出制御基板170や演出制御基板120等に出力する。

【0183】

また、以上のメイン制御部における処理と並行して、演出制御用マイコン121は図27、図28に示す処理を行う。演出制御用マイコン121の動作について、以下に説明する。

【0184】

50

〔演出制御側タイマ割り込み処理〕演出制御用マイコン 121 は、図 27 に示すような演出制御側タイマ割り込み処理を所定の短時間毎に繰り返す。演出制御側タイマ割り込み処理ではまず、受信コマンド解析処理(S1001)を行う。

【0185】

また、受信コマンド解析処理(S1001)に続いてコマンド送信処理(S1002)を行う。コマンド送信処理(S1002)では、受信コマンド解析処理でセットした各種コマンドを画像制御基板 140 に送信する。コマンド送信処理が実行されると、コマンドを受信した画像制御基板 140 は、画像表示装置 50 を用いて各種の演出(変動演出や大当たり演出、客待ち演出など)を実行する。例えば、変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板 140 は、変動演出開始コマンドに指定された内容の変動演出を実行する。

10

【0186】

続いて演出制御用マイコン 121 は、音声処理(S1003)を行う。音声処理(S1003)では、受信コマンド解析処理で選択した演出パターンの演出に合うタイミングでスピーカ 52 から音声等を出力させるべく、音データ(スピーカ 52 からの音声等の出力を制御するデータ)を作成したり、音声制御基板 161 に出力したりする。次に演出制御用マイコン 121 は、ランプ処理(S1004)および可動体処理(S1005)を行う。

【0187】

ランプ処理(S1004)では、演出用 RAM 124 にセットされた変動演出開始コマンド等に盤ランプ 54 や枠ランプ 53 を発光させる発光演出がある場合には、その発光演出を実行する。すなわち、盤ランプ 54 や枠ランプ 53 を、所定のタイミング、所定の発光態様で発光させる。また、可動体処理(S1005)では、演出用 RAM 124 にセットされた変動演出開始コマンド等に第 1 可動装置 55 や第 2 可動装置 56 を動作させる駆動演出がある場合には、その駆動演出を実行する。すなわち、第 1 可動装置 55 や第 2 可動装置 56 の各モータ等を、所定のタイミング、所定の駆動態様で動作させる。

20

【0188】

〔受信コマンド解析処理〕図 28 に示すように、受信コマンド解析処理(S1001)では演出制御用マイコン 121 はまず、遊技制御用マイコン 101 から変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する(S1101)。受信していなければ、ステップ S1104 に進むが、受信していれば、変動演出パターン選択処理(S1102)を行う。

【0189】

変動演出パターン選択処理(S1102)では、変動演出パターン決定用乱数を取得するとともに、変動開始コマンドの解析結果等に基づいて一つのテーブルを選択し、その選択したテーブルを用いて、取得した変動演出パターン決定用乱数を判定することにより、変動演出パターンを選択する。なお、選択した変動演出パターンを示すデータは演出用 RAM 124 の所定の記憶領域に格納される。この変動演出パターンの選択により、盤ランプ 54 を発光させる演出の実行の有無やそのタイミング、枠ランプ 53 を発光させる演出の実行の有無やそのタイミング、第 1 可動装置 55 や第 2 可動装置 56 の各モータ等を動作させる演出の実行の有無やそのタイミングといった詳細までを含めて演出の内容が決定される。

30

【0190】

次に演出制御用マイコン 121 は、ステップ S1102 で選択した変動演出パターンで変動演出を開始させるための変動演出開始コマンドを、演出用 RAM 124 の所定の記憶領域にセットする(S1103)。そしてステップ S1104 に進む。

40

【0191】

ステップ S1104 では演出制御用マイコン 121 は、遊技制御用マイコン 101 からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。受信していなければ、ステップ S1107 に進むが、受信していれば、大当たり演出パターン選択処理(S1105)を行う。

【0192】

大当たり演出パターン選択処理(S1105)では、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、大当たり遊技中に実行する大当たり演出の演出パターン(大当たり演出パターン)

50

を選択する。なお、ここで選択した大当たり演出パターンを示すデータは演出用 R A M 1 2 4 の所定の記憶領域に格納される。この大当たり演出パターンの選択により、大当たり遊技中における盤ランプ 5 4 や枠ランプ 5 3 の発光演出の実行の有無やそのタイミング、第 1 可動装置 5 5 や第 2 可動装置 5 6 の各モータ等を動作させる演出の実行の有無やそのタイミングといった詳細までを含めて演出の内容が決定される。

【 0 1 9 3 】

次に演出制御用マイコン 1 2 1 は、ステップ S1105 で選択した大当たり演出パターンで大当たり演出を開始させるための大当たり演出開始コマンドを、演出用 R A M 1 2 4 の所定の記憶領域にセットする (S1106)。そして、ステップ S1107 に進む。

【 0 1 9 4 】

ステップ S1107 では、その他の処理として他の受信コマンドに基づく処理を行う (S1107)。これにより、受信コマンド解析処理を終える。

【 0 1 9 5 】

6 . 変更例

以下、変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記の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。

【 0 1 9 6 】

例えば、上記の実施形態により説明した可動手段である意匠部 6 3 1 の、発展先表示演出における位置や経路の構成は、単なる一例であり、その他の構成としてもよい。上記の実施形態とは異なる発展先表示演出における意匠部 6 3 1 の位置や経路の構成としては、例えば、図 2 9 に示すものが挙げられる。

【 0 1 9 7 】

図 2 9 に示すように、この変形例に係る発展先表示演出において、意匠部 6 3 1 は、上記の実施形態とは異なる配置の初期位置 P S、第 1 移動位置 P 1、第 2 移動位置 P 2、第 3 移動位置 P 3 をとることが可能である。また、画像表示装置 5 0 は、表示部 5 0 a の右下に第 1 領域 F 1 を、右上に第 2 領域 F 2 を、左上に第 3 領域 F 3 を備えている。第 1 移動位置 P 1 は第 1 領域 F 1 の前方に、第 2 移動位置 P 2 は第 2 領域 F 2 の前方に、第 3 移動位置 P 3 は第 3 領域 F 3 の前方にそれぞれ位置している。また、初期位置 P S は、第 1 領域 F 1、第 2 領域 F 2、第 3 領域 F 3 のいずれの領域内でもない、表示部 5 0 a の左下の前方に位置している。

【 0 1 9 8 】

そして、図 2 9 に示す変形例に係る発展先表示演出において、意匠部 6 3 1 は、初期位置 P S から第 1 移動位置 P 1 まで移動するときには、第 1 共通経路中心 S C 1 を通過する。具体的に、意匠部 6 3 1 は、初期位置 P S から第 1 共通経路 R 1 1 を通って第 1 共通経路中心 S C 1 に到達した後、第 1 特有経路 R 1 2 を通って第 1 移動位置 P 1 へと到達する。

【 0 1 9 9 】

また、本変形例に係る発展先表示演出において、意匠部 6 3 1 は、初期位置 P S から第 2 移動位置 P 2 まで移動するときには、第 1 共通経路中心 S C 1 および第 2 共通経路中心 S C 2 をともに通過する。具体的に、意匠部 6 3 1 は、初期位置 P S から第 1 共通経路 R 1 1 を通って第 1 共通経路中心 S C 1 に到達した後、第 2 共通経路 R 2 1 を通って第 2 共通経路中心 S C 2 まで到達し、さらにその後、第 2 特有経路 R 2 2 を通って第 2 移動位置 P 2 へと到達する。

【 0 2 0 0 】

また、本変形例に係る発展先表示演出において、意匠部 6 3 1 は、初期位置 P S から第 3 移動位置 P 3 まで移動するときには、第 1 共通経路中心 S C 1 および第 2 共通経路中心 S C 2 をともに通過する。具体的に、意匠部 6 3 1 は、初期位置 P S から第 1 共通経路 R 1 1 を通って第 1 共通経路中心 S C 1 に到達した後、第 2 共通経路 R 2 1 を通って第 2 共通経路中心 S C 2 まで到達し、さらにその後、第 3 特有経路 R 3 1 を通って第 3 移動位置 P 3 へと到達する。

【0201】

このように、本変形例に係る発展先表示演出においても、複数の異なる移動位置へと移動可能な可動手段は、初期位置から直接、移動先へと移動するのではなく、初期位置と移動先とを結ぶ線分上にはない経由点を通過することがある。これにより、本変形例においても、可動手段の移動先が予測困難であり、発展先表示演出における可動手段の動作による演出効果を十分に発揮可能である。また、第1領域F1、第2領域F2、第3領域F3にそれぞれ、大当たりの期待度の異なる発展先演出を表示させることで、遊技者の興味を可動手段の動作に引くことが可能である。よって、図29に示す変形例においても、興趣性の高い発展先表示演出を実行可能である。

【0202】

また例えば、発展先表示演出において可動手段がとり得る位置は、上記の実施形態で示す数に限られるものではない。例えば、初期位置PSから移動した可動手段がとる移動位置の数は、3つに限らず、2つでも、4つ以上であってもよい。また、上記の実施形態では、可動手段が第1移動位置P1、第2移動位置P2、第3移動位置P3のどの移動位置へと移動するときにも、第1共通経由位置S1を通過することとして説明したが、当然、それぞれの経由点は異なる配置であってもよい。

【0203】

また例えば、発展先表示演出において、可動手段の動作速度は、一定の速度でなくてもよい。例えば、可動手段を、第1共通経由位置S1までは遅く移動させ、第1共通経由位置S1の通過後にはそれまでよりも高速で移動させてもよい。可動手段を、第1共通経由位置S1の通過後に、それまでよりも高速で移動させることで、第1共通経由位置S1に到達するまでの間に、遊技者の興味を十分に可動手段へと引き付けることが可能となる。よって、可動手段による演出効果をより十分に発揮可能となる。

【0204】

また例えば、発展先表示演出において、可動手段は、初期位置から移動先となる移動位置までの移動を、初期位置とその移動位置とを結ぶ線分に沿って、初期位置から迂回をせずに移動位置まで真っ直ぐに行う場合があってもよい。すなわち、発展先表示演出における可動手段の動作パターンとして、経由点を通過して迂回するように移動先へと向かう場合と、移動先へと真っ直ぐに向かう場合とがあってもよい。これによって、より遊技者による発展先表示演出における可動手段の移動先の予測を困難なものにすることも可能だからである。

【0205】

また例えば、上記の実施形態において、発展先表示演出における意匠部631の移動経路では、経由点のみににおいて、その移動方向が急に変化している。つまり、上記の実施形態において、経由点は、意匠部631の移動経路である、真っ直ぐな第1の直線移動経路と、第1の直線移動経路とは移動方向が異なる第2の直線移動経路との端点同士が接続された点として説明している。しかし、例えば、経由点は、意匠部631の移動経路中に、第1の直線移動経路および第2の直線移動経路に加え、これら直線移動経路の端点同士をつなぐ曲線状の曲線移動経路が存在する場合、曲線移動経路上の点としてもよい。

【0206】

また例えば、上記の実施形態において、発展先表示演出にて画像表示装置50の表示部50aに表示される画像を、大当たりへの期待度に関連させて説明した。しかし、発展先表示演出にて画像表示装置50の表示部50aに表示される画像は、現状の遊技状態から他の遊技状態への移行の期待度に関連したものであってもよい。なお、遊技状態としては、上記の実施形態にて説明した、高確率状態、通常確率状態（非高確率状態）、高確高ベース状態、低確高ベース状態、特定遊技状態などがある。

【0207】

また例えば、上記の実施形態では、大当たり遊技で開放可能な大入賞領域として大入賞口14のみが設けられているが、複数の大入賞領域を設けても良い。

【0208】

また、上記の実施形態では、大当たり遊技後の終了に伴って必ず時短状態が設定されるが、大当たり図柄の種別に応じて時短状態が設定されるか否かを決定しても良い。この場合、特図2抽選の方が、大当たり遊技後の終了に伴って時短状態が設定される大当たり図柄に高確率で当選できるようになっていても良い。

【0209】

また、上記の実施形態などでは、大当たり判定において大当たりに当選することによって、大入賞口14の開閉を伴う大当たり遊技が実行されるが、大入賞口14の開閉を伴う遊技として所謂「小当たり遊技」を設けても良い。小当たり遊技は、大当たり判定において、大当たりおよびハズレとは異なる「小当たり」に当選することによって実行される。そして、小当たり遊技における大入賞口14の最大開放時間は1.8秒以下であることが望ましい。また、小当たり遊技の終了に伴い、遊技状態は変化しない。すなわち、小当たり遊技の実行中および実行後は、当該実行前の遊技状態が継続し、小当たり遊技の実行が遊技状態に影響を及ぼさない。すなわち、小当たりに当選すると、大入賞口14の開閉を伴う小当たり遊技が実行されるだけである。

10

【0210】

また、上記の実施形態では、高確率回数が160回に設定され、時短回数が160回と100回に設定されているが、これらの通常遊技状態より遊技者に有利な遊技状態に対する特別図柄の変動表示の規定回数は限定されず適宜に設定することができる。例えば、高確率回数を100回に設定し、時短回数をV通過の有無に関わらず100回に設定してもよい。また、時短回数を0回に設定してもよい。また、大当たり遊技後の経過時間や遊技球の発射個数などの特別図柄の変動表示の実行回数ではない他の要素に基づいて、通常遊技状態より遊技者に有利な遊技状態に対する継続期間を設定してもよい。

20

【0211】

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

【0212】

また、本発明の遊技機を、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機や回胴式遊技機（所謂「スロットマシン」）などに適用することも可能である。

30

【0213】

7. 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、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、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。

【0214】

手段A

手段A1に係る発明は、

移動可能な可動手段（意匠部631）を備える遊技機（パチンコ遊技機PY1）であって、

40

前記可動手段は、それぞれ異なる位置である第1の位置（初期位置PS）、第2の位置（第1移動位置P1、第2移動位置P2、第3移動位置P3のうちの1つ）、第3の位置（第1移動位置P1、第2移動位置P2、第3移動位置P3のうち、第2の位置となる移動位置とは異なる移動位置）をとることが可能なものであることを特徴とする遊技機である。

【0215】

例えば、従来技術として挙げられる特開2003-88617号公報には、ミラーボールを模した演出用の可動手段を、左端位置と右端位置との間で左右方向に移動させること

50

が記載されている。しかしながら、この可動体は、単純に２つの位置の間を移動しているだけであり、動作が単調で、演出としての効果が十分でないという問題があった。これに対し、本構成の遊技機は、可動手段を、３つの位置の間で移動させることが可能である。これにより、可動手段による演出効果をより高めることが可能である。よって、高い遊技興趣を備えることが可能である。

【０２１６】

手段Ａ２に係る発明は、

手段Ａ１に記載の遊技機であって、

前記可動手段は、前記第１の位置（初期位置ＰＳ）から前記第２の位置（第２移動位置Ｐ２）まで移動するときには、前記第１の位置と前記第２の位置とを結ぶ第１の線分（第２接続線Ｌ２）上にはない第１の経由点（第２共通経由中心ＳＣ２）を通過することがあることを特徴とする遊技機である。

10

【０２１７】

可動手段が第１の線分上を移動した場合、第１の位置からの移動を開始した移動初期に、可動手段の移動先が第２の位置であることを予測できてしまうことがある。移動先を予測できてしまった遊技者は、可動手段がまだ移動中であるにも関わらず、可動手段の移動先への関心や、可動手段の動作自体への関心が低下してしまう可能性がある。つまり、可動手段の動作による演出効果が、可動手段の動作中に適切に発揮されなくなってしまうことで、遊技興趣が低くなってしまうおそれがある。これに対し、本構成の遊技機では、可動手段が、第１の位置から第１の経由点を通り第２の位置へと移動するため、可動手段が第２の位置へと到達するまで、可動手段の移動先を予測しにくくすることが可能となっている。これにより、可動手段の動作による演出効果を十分に発揮させ、遊技興趣の向上を図ることが可能である。

20

【０２１８】

手段Ａ３に係る発明は、

手段Ａ２に記載の遊技機であって、

前記第１の経由点は、前記第１の線分から見て、前記第３の位置（第３移動位置Ｐ３）と同じ側に位置していることを特徴とする遊技機である。

【０２１９】

本構成の遊技機では、可動手段が第１の位置から第２の位置へと移動する際に、可動手段の移動先が、第２の位置および第３の位置のどちらであるのかを、より予測しにくくすることが可能である。これにより、可動手段が第２の位置に到達するまで、可動手段に対する遊技者の興味を引くことが可能である。よって、可動手段の動作による演出効果を十分に発揮させ、遊技興趣の向上を図ることが可能である。

30

【０２２０】

手段Ａ４に係る発明は、

手段Ａ２または手段Ａ３に記載の遊技機であって、

前記可動手段は、前記第１の位置から前記第３の位置まで移動するときには、前記第１の経由点を通り第２の位置へと移動することがあることを特徴とする遊技機である。

【０２２１】

本構成の遊技機では、可動手段が第１の位置からの移動を開始した移動初期における、その移動先の予測を、より困難なものとすることが可能である。よって、可動手段の動作による演出効果を、より発揮させ、遊技興趣の向上を図ることが可能である。

40

【０２２２】

手段Ａ５に係る発明は、

手段Ａ４に記載の遊技機であって、

前記可動手段は、前記第１の位置から前記第２の位置まで移動するときには、前記第１の経由点とは異なる第２の経由点（第１共通経由中心ＳＣ１）をも通過することがあることを特徴とする遊技機である。

【０２２３】

50

本構成の遊技機では、可動手段が第１の位置から第２の位置へと移動する際に、可動手段の移動先が、第２の位置および第３の位置のどちらであるのかを、より予測しにくくすることが可能である。これにより、可動手段がその移動先に到達するまで、可動手段に対する遊技者の興味を引くことが可能である。よって、可動手段の動作による演出効果を、より発揮させ、遊技興趣の向上を図ることが可能である。

【０２２４】

手段Ａ６に係る発明は、
手段Ａ２から手段Ａ５までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記第２の位置は、第１の領域（第２領域Ｆ２）内に位置し、
前記第１の経由点は、前記第１の領域の外側に位置していることを特徴とする遊技機である。

10

【０２２５】

本構成の遊技機では、第１の経由点が第１の領域の外側に位置していることで、可動手段が第１の経由点の通過時にも、可動手段の移動先が第２の位置であると予測されにくくすることが可能である。これにより、可動手段の動作による演出効果を、より発揮させ、遊技興趣の向上を図ることが可能である。

【０２２６】

手段Ａ７に係る発明は、
手段Ａ２から手段Ａ６までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記可動手段が前記第１の位置から前記第２の位置まで移動した後は第１の演出を実行可能であり、前記可動手段が前記第１の位置から前記第３の位置まで移動した後は前記第１の演出とは異なる第２の演出を実行可能である演出実行手段（発展先表示演出とその後の発展先演出を実行可能な演出制御用マイコン１２１）を有することを特徴とする遊技機である。

20

【０２２７】

本構成の遊技機では、可動手段の動作を、その後に実行される演出を示すものとして用いることが可能である。よって、より遊技者の興味を可動手段の動作に引くことが可能である。

【０２２８】

手段Ａ８に係る発明は、
手段Ａ７に記載の遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態とするか否かを決定する状態決定手段（遊技制御用マイコン１０１）を有し、
前記第１の演出と前記第２の演出とは、前記有利状態に制御される期待度が異なる演出であることを特徴とする遊技機である。

30

【０２２９】

本構成の遊技機では、可動手段の動作を、有利状態に移行するか否かの期待度を示すものとすることが可能である。よって、より遊技者の興味を可動手段の動作に引くことが可能である。

【符号の説明】

40

【０２３０】

P Y １ ... パチンコ遊技機

Y U ... 遊技盤ユニット

E U ... 演出ユニット

１ ... 遊技盤

２ ... 遊技機枠

２３ｔ ... 透明板

６ ... 遊技領域

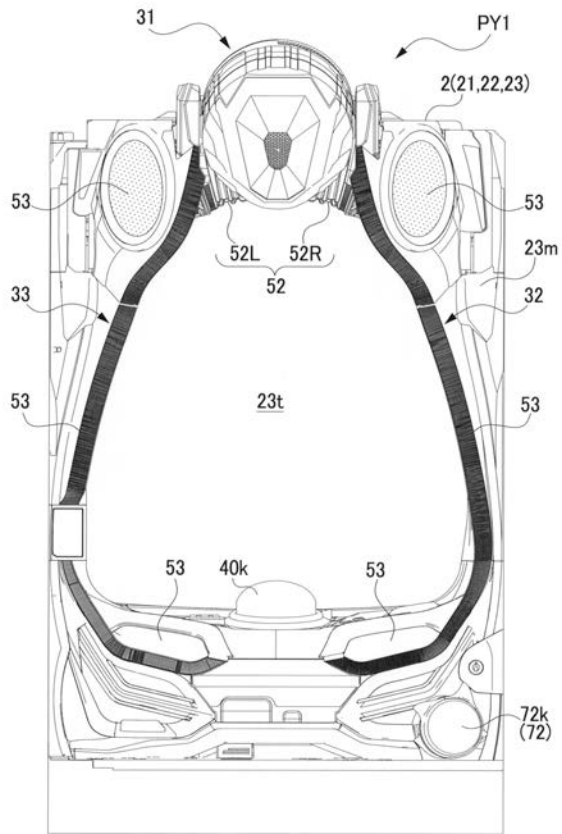
１００ ... 遊技制御基板

１０１ ... 遊技制御用マイコン

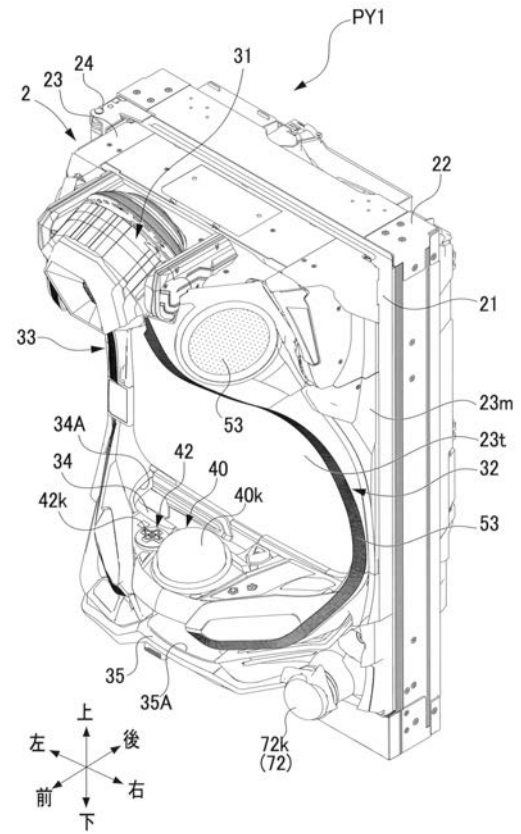
50

1 2 0 ... 演出制御基板	
1 2 1 ... 演出制御用マイコン	
5 0 ... 画像表示装置	
5 0 a ... 表示部	
5 6 ... 第 2 可動装置	
5 6 h ... 可動範囲	
6 0 0 ... 第 2 上下移動部	
6 1 0 ... 第 2 左右移動部	
6 3 0 ... 第 2 前後軸回転部	
6 3 1 ... 意匠部	10
F 1 ... 第 1 領域	
F 2 ... 第 2 領域	
F 3 ... 第 3 領域	
P S ... 初期位置	
P S C ... 初期中心	
P 1 ... 第 1 移動位置	
P C 1 ... 第 1 移動中心	
P 2 ... 第 2 移動位置	
P C 2 ... 第 2 移動中心	
P 3 ... 第 3 移動位置	20
P C 3 ... 第 3 移動中心	
S 1 ... 第 1 共通経由位置	
S C 1 ... 第 1 共通経由中心	
S 2 ... 第 2 共通経由位置	
S C 2 ... 第 2 共通経由中心	
S 3 ... 第 1 経由位置	
S C 3 ... 第 1 経由中心	
R 1 1 ... 第 1 共通経路	
R 1 2 ... 第 1 特有経路	
R 2 1 ... 第 2 共通経路	30
R 2 2 ... 第 2 特有経路	
R 3 1 ... 第 3 特有経路	
R 3 2 ... 第 4 特有経路	

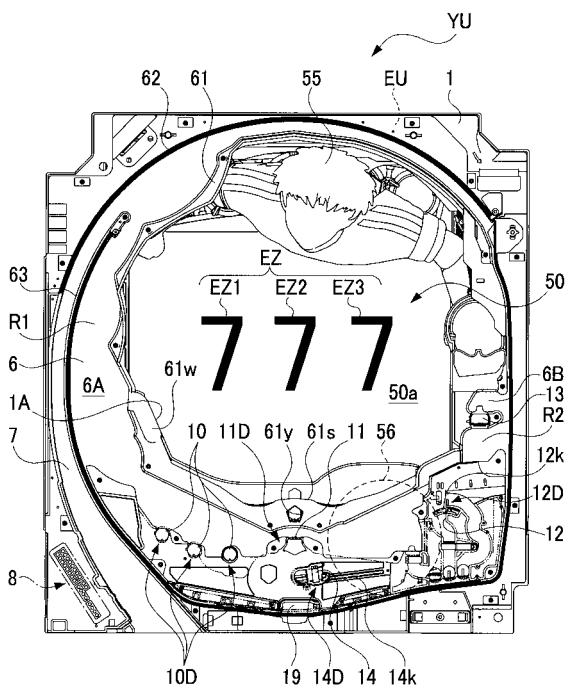
【図 1】



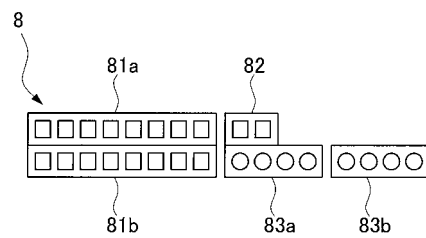
【図 2】



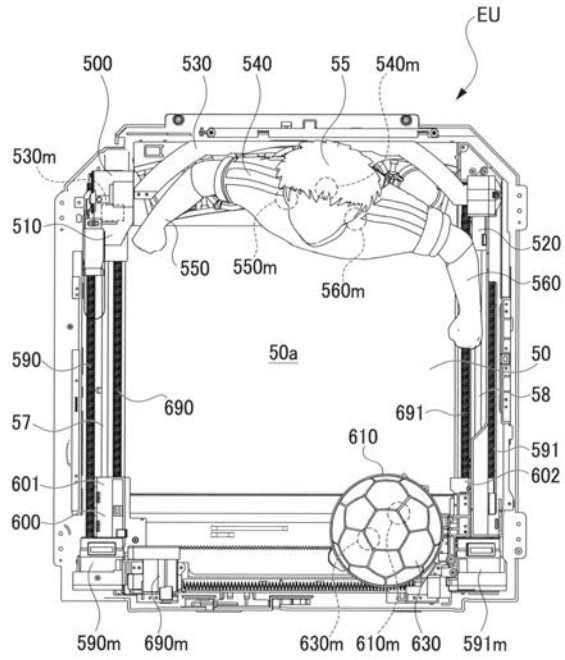
【図 3】



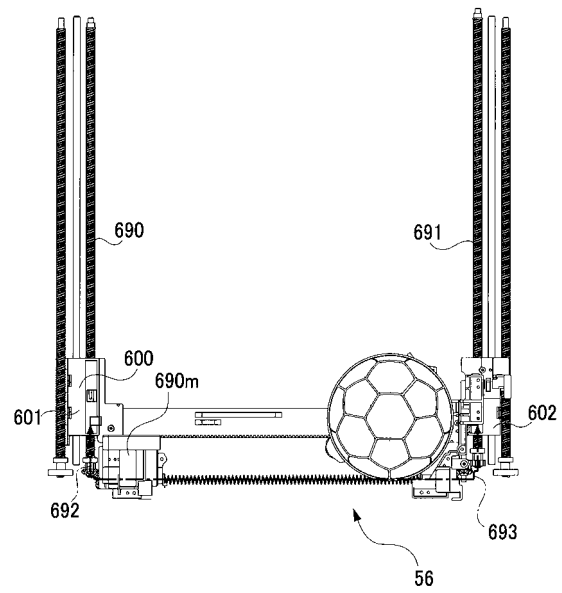
【図 4】



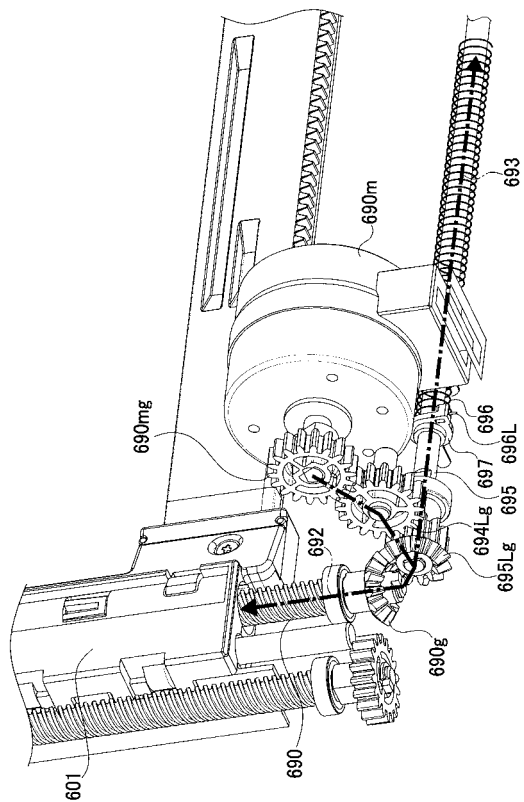
【図 5】



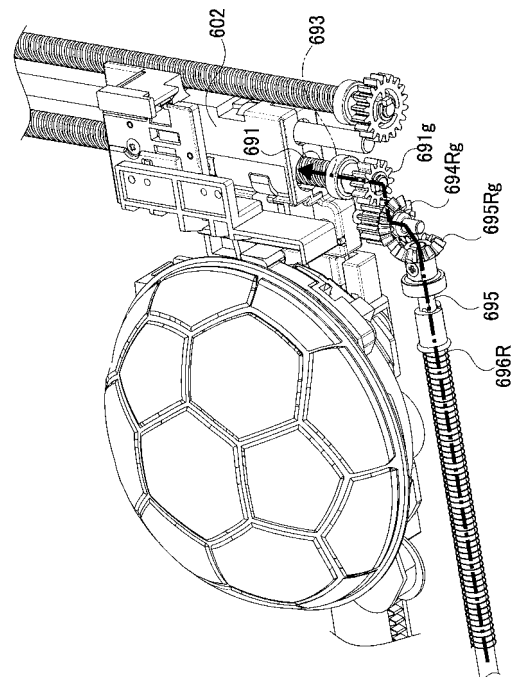
【図 6】



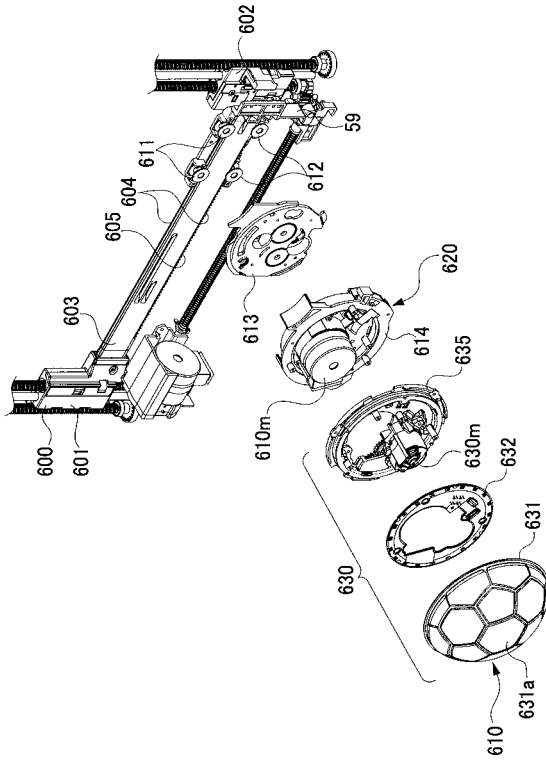
【図 7】



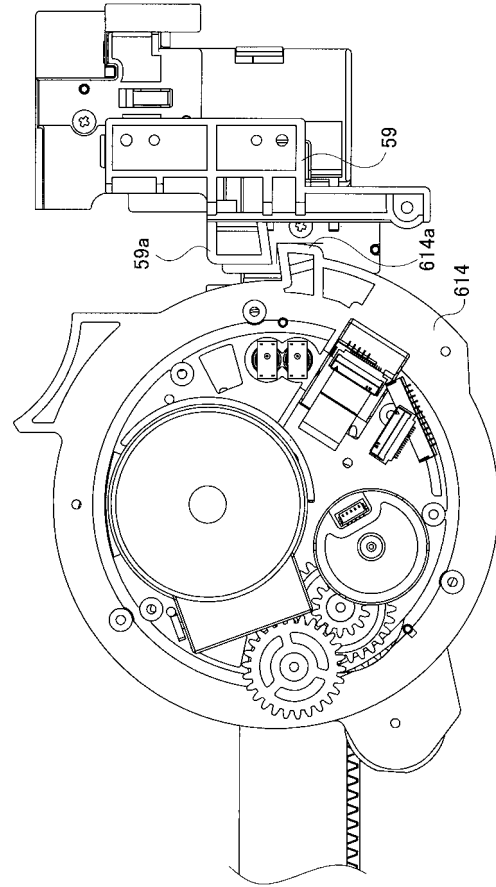
【図 8】



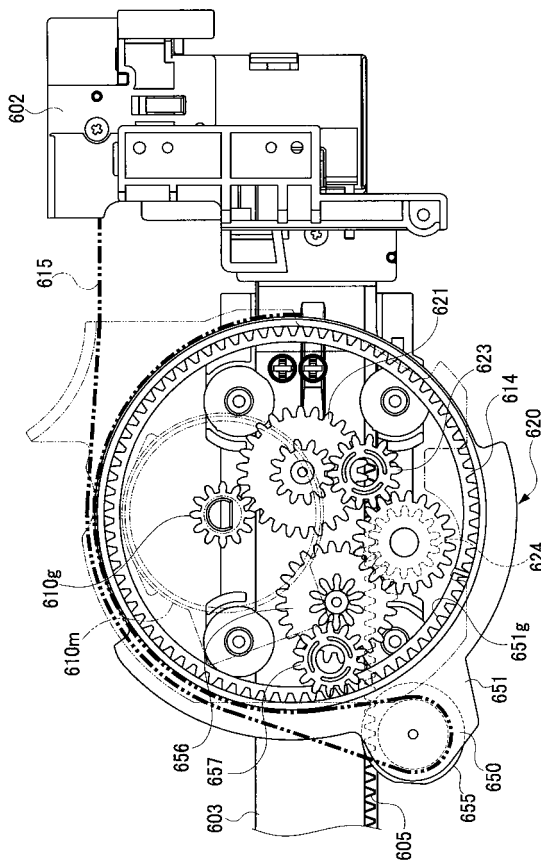
【図 9】



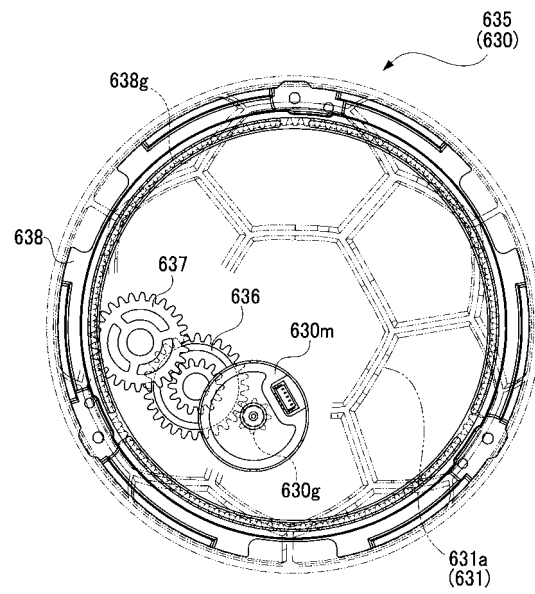
【図 10】



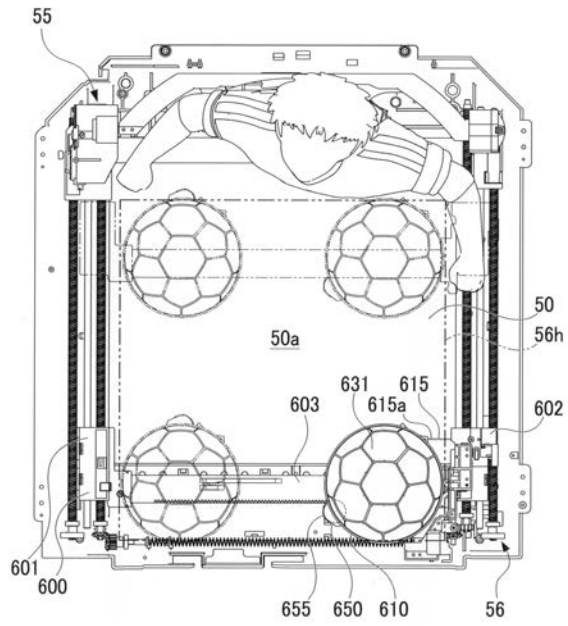
【図 11】



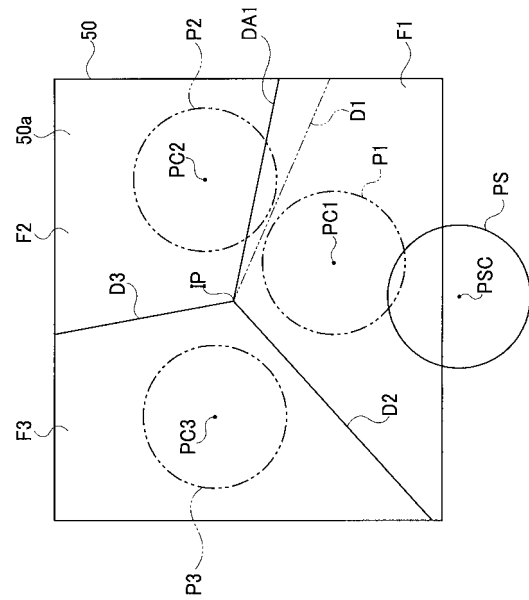
【図 12】



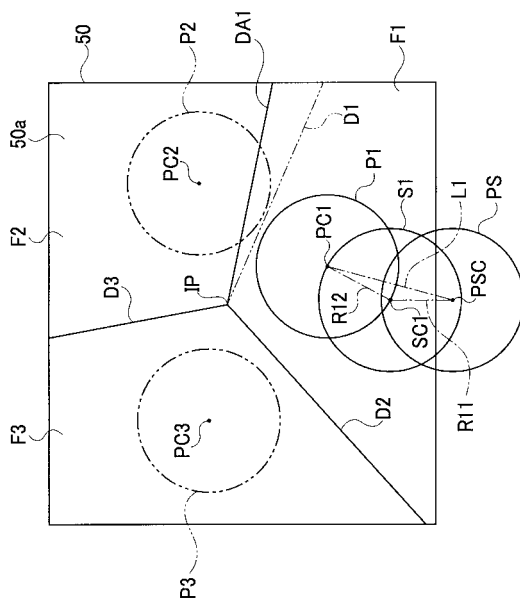
【図 13】



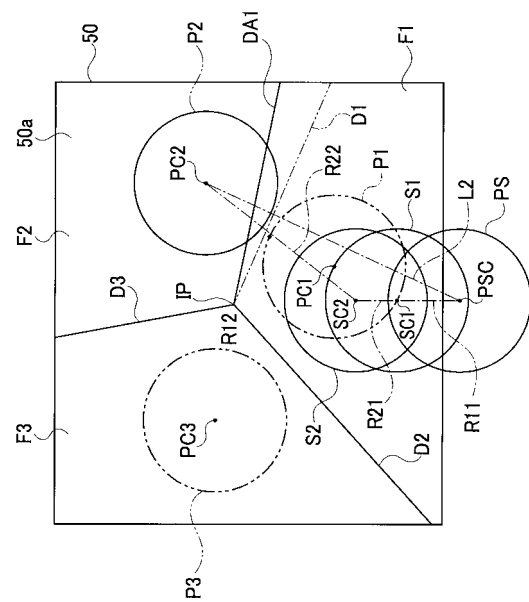
【図 14】



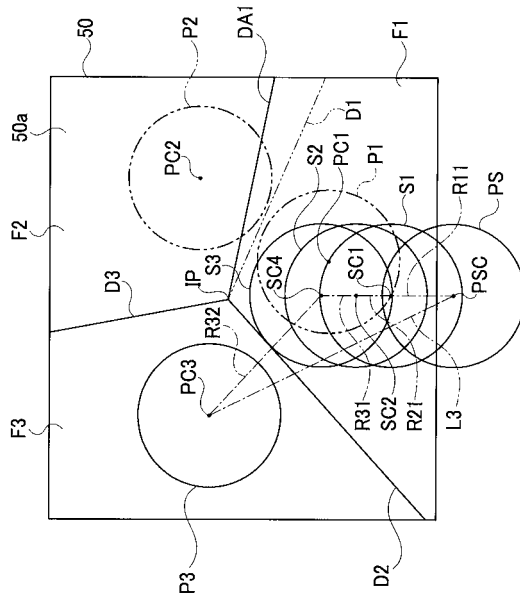
【図 15】



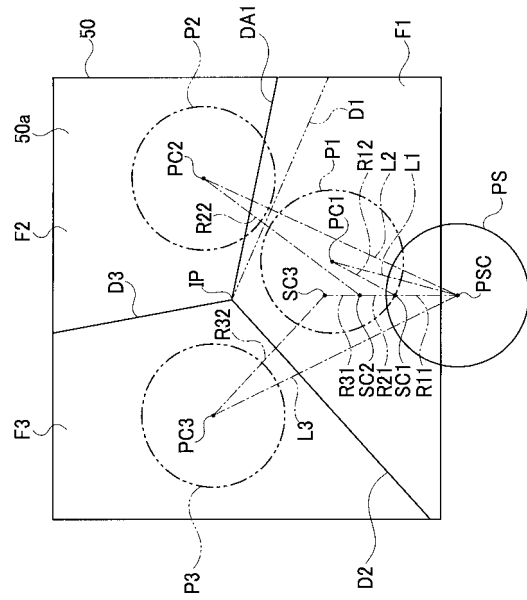
【図 16】



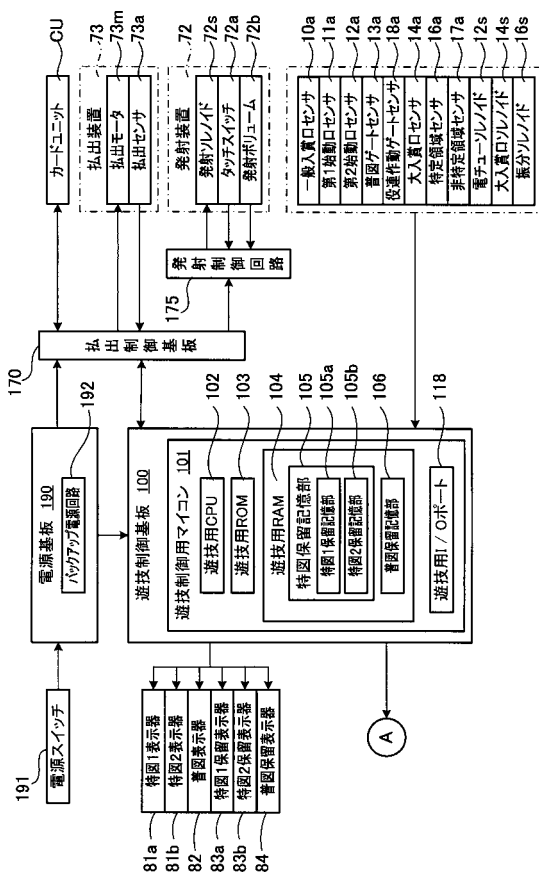
【 図 1 7 】



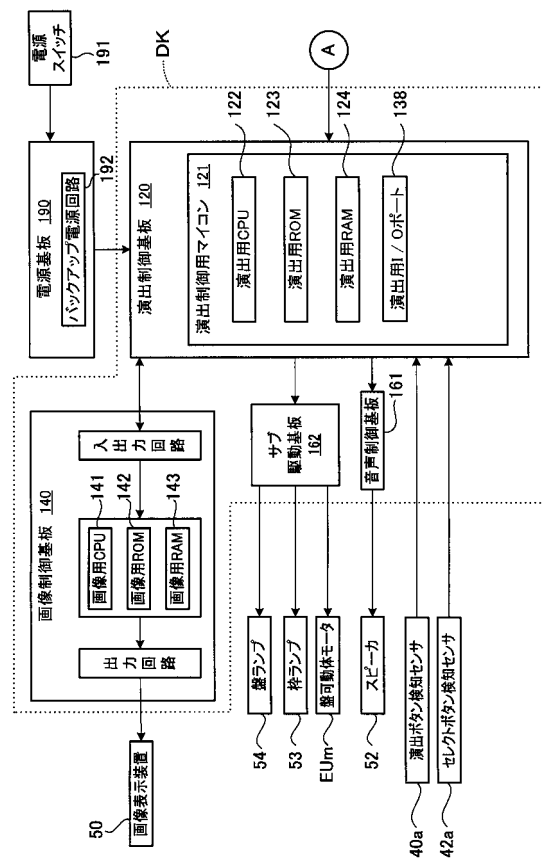
【 図 1 8 】



【 図 1 9 】



【 図 2 0 】



【 図 2 1 】

大当たり種別判定テーブル

特別図柄	大当たり種別 乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止 図柄データ	振分率(%)
特図1	0~4	16R V開放大当たり	特図1__大当たり図柄1	11H	50
	5~9	16R(実質13R) V非開放大当たり	特図1__大当たり図柄2	12H	50
特図2	0~9	16R V開放大当たり	特図2__大当たり図柄1	21H	100

【 図 2 2 】

(A)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	大当たり種別乱数	0~9	大当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~127	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~127	変動パターン決定用

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0~255	普通図柄抽選の当否判定用

【 図 2 3 】

(A)大当たり判定テーブル

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態 (非高確率状態)	0~204	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0~424	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)リーチ判定テーブル

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0~13	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0~5	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C)普通図柄当たり判定テーブル

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0~2	当たり
	0~255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0~254	当たり
	0~255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D)普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

【 図 2 4 】

変動パターン判定テーブル

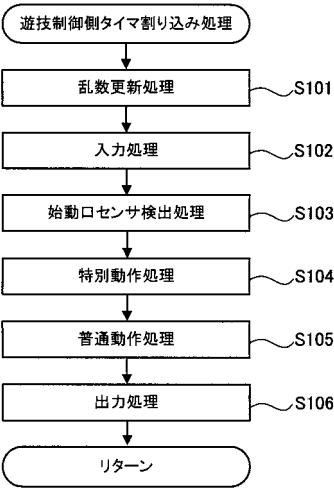
開始口	状態	判定結果	保留数	変動パターン 乱数値	変動パターン P1	P2	P3	P4	P5	P6	P11	P12	P13	P14	P15	P21	P22	P23	P24	P25	P31	P32	P33	P34	変動時間(ms)	*備考
第1始動口	非時短状態	大当たり	-	0~127	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P11	P12	P13	P14	P15	P21	P22	P23	P24	P25	P31	P32	P33	P34	40000	SPリーチ
		リーチ有りハズレ	-	0~127	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P11	P12	P13	P14	P15	P21	P22	P23	P24	P25	P31	P32	P33	P34	40000	SPリーチ
	時短状態	リーチ無しハズレ	0~2	0~127	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P11	P12	P13	P14	P15	P21	P22	P23	P24	P25	P31	P32	P33	P34	10000	ノーマルリーチ
		大当たり(V開放)	3~4	0~127	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P11	P12	P13	P14	P15	P21	P22	P23	P24	P25	P31	P32	P33	P34	5000	-
第2始動口	非時短状態	リーチ有りハズレ	-	0~127	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P11	P12	P13	P14	P15	P21	P22	P23	P24	P25	P31	P32	P33	P34	40000	SPリーチ
		リーチ無しハズレ	0~2	0~127	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P11	P12	P13	P14	P15	P21	P22	P23	P24	P25	P31	P32	P33	P34	10000	ノーマルリーチ
	時短状態	大当たり(V開放)	3~4	0~127	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P11	P12	P13	P14	P15	P21	P22	P23	P24	P25	P31	P32	P33	P34	5000	-
		リーチ有りハズレ	0~1	0~127	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P11	P12	P13	P14	P15	P21	P22	P23	P24	P25	P31	P32	P33	P34	40000	SPリーチ

【 図 2 5 】

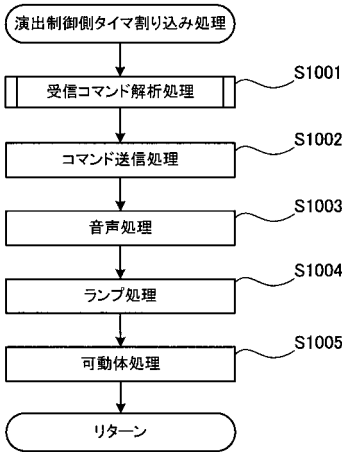
電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル

状態	普通図柄の種類	参照テーブル	開放回数 (回)	開放時間(秒)/回	インターバル 時間(秒)
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2	—
時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL2	3	2.0	1.0

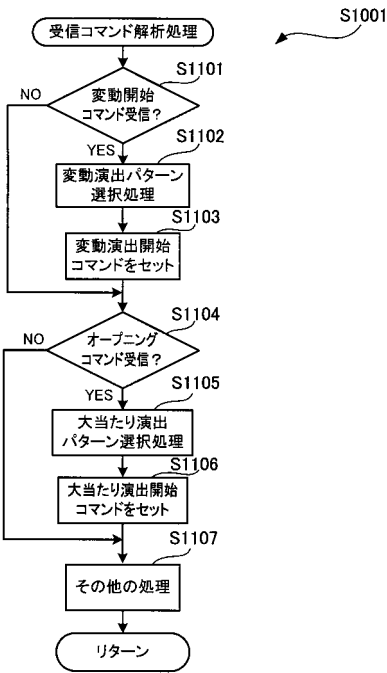
【 図 2 6 】



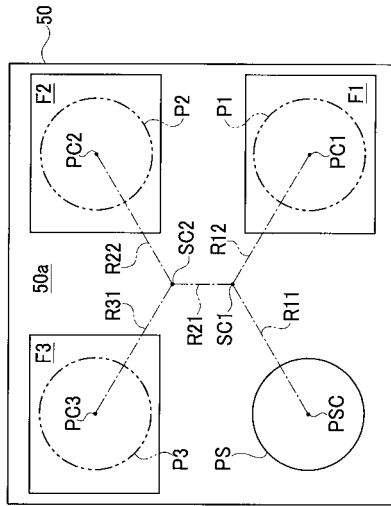
【 図 2 7 】



【 図 2 8 】



【図 29】



フロントページの続き

(72)発明者 井上 雄貴

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 木村 裕一

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 平 勇輝

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

F ターム(参考) 2C088 EB78