

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7136435号**  
**(P7136435)**

(45)発行日 令和4年9月13日(2022.9.13)

(24)登録日 令和4年9月5日(2022.9.5)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全72頁)

(21)出願番号	特願2018-85609(P2018-85609)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	平成30年4月26日(2018.4.26)	(74)代理人	110000291弁理士法人コスマス国際特 許商標事務所
(65)公開番号	特開2019-187934(P2019-187934 A)	(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
(43)公開日	令和1年10月31日(2019.10.31)	(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
審査請求日	令和3年4月19日(2021.4.19)	(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】**

特定の可動役物を含む複数の可動役物と、  
遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、  
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、  
前記演出実行手段は、  
所定の態様で特定演出を実行可能であり、  
前記特定演出の後に低期待度演出を実行可能であり、  
前記低期待度演出の後に、前記低期待度演出よりも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する高期待度演出を実行可能であり、

前記特定演出の前記所定の態様には、前記特定の可動役物を用いた第1の態様と、前記特定の可動役物以外の可動役物を用いた第2の態様と、前記複数の可動役物を用いない第3の態様と、があり、

前記第1の態様又は前記第2の態様で前記特定演出が行われた場合には、当該特定演出の後に前記低期待度演出が行われる一方、

前記第3の態様で前記特定演出が行われた場合には、当該特定演出の後に前記低期待度演出は行われず、

前記第1の態様で前記特定演出が行われたときの方が、前記第2の態様で前記特定演出が行われたときよりも、前記低期待度演出の後に前記高期待度演出が行われ易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】**

10

**【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】**

20

**【0005】**

本発明の遊技機は、

特定の可動役物を含む複数の可動役物と、

**遊技者に有利な特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、**

所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

**所定の態様で特定演出を実行可能であり、****前記特定演出の後に低期待度演出を実行可能であり、****前記低期待度演出の後に、前記低期待度演出よりも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する高期待度演出を実行可能であり、**

30

前記特定演出の前記所定の態様には、前記特定の可動役物を用いた第1の態様と、前記特定の可動役物以外の可動役物を用いた第2の態様と、前記複数の可動役物を用いない第3の態様と、があり、

前記第1の態様又は前記第2の態様で前記特定演出が行われた場合には、当該特定演出の後に前記低期待度演出が行われる一方、

前記第3の態様で前記特定演出が行われた場合には、当該特定演出の後に前記低期待度演出は行われず、

前記第1の態様で前記特定演出が行われたときの方が、前記第2の態様で前記特定演出が行われたときよりも、前記低期待度演出の後に前記高期待度演出が行われ易いことを特徴とする。

40

**【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。****【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**

50

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】主制御基板側の電気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気的な構成を示すブロック図である。

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

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

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

【図11】特図1変動パターン判定テーブルである。

【図12】特図2変動パターン判定テーブルである。

【図13】先読み判定テーブルである。

【図14】大当たり遊技制御テーブルである。

【図15】遊技状態の説明図である。

【図16】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図17】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図18】特図変動演出のNリーチの具体例を示す説明図である。

【図19】特図変動演出のS Pリーチの具体例を示す説明図である。

【図20】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図21】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図22】操作演出の具体例を示す説明図である。

【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気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。

【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。

【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。

【図42】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43】(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)

10

20

30

40

50

)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】**

**【0008】**

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

**【0009】**

**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PY1について説明する。最初に、パチンコ遊技機PY1の構造について図1～図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PY1の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機PY1に対面する遊技者にとっての(正面視の)左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機PY1から当該パチンコ遊技機PY1に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機PY1に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機PY1に近づく方向とする。

20

**【0010】**

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

30

**【0011】**

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

40

**【0012】**

下部装飾体36の上面の上皿34より前方側には、操作可能な第1入力装置(以下「通常ボタン」)40が設けられている。通常ボタン40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23mの表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体32において、操作可能な第2入力装置(以下「特殊ボタン」)41が設けられている。特殊ボタン41は、例えば押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。

**【0013】**

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

50

た左スピーカ 52L と、右側に配置された右スピーカ 52R と、からなる。また、前枠 23m の右縁部と、下部装飾体 36 における正面の下皿 35 の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ 53 が設けられている。さらに、前枠 23m の左縁部および右縁部の上側には、遊技興奮を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置 58 が取り付けられている。枠可動装置 58 は、左側に配置された左枠可動装置 58L と、右側に配置された右枠可動装置 58R と、で構成される。

#### 【 0014 】

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。

#### 【 0015 】

次に、遊技盤ユニット YU 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 YU 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 1U 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 1A が形成されている。開口部 1A 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 1B が前方に突出して形成されている。また、内側壁部 1B 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 1C が前方に突出して形成されている。

#### 【 0016 】

遊技盤 1 の前面には、内側壁部 1B、外側壁部 1C などで囲まれた遊技領域 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 1B および外側壁部 1C 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。

#### 【 0017 】

遊技領域 6 は、ハンドル 72K 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 PY1 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 11、第 2 始動口 12、一般入賞口 10、ゲート 13、第 1 大入賞口 14、および、第 2 大入賞口 15 などに適度に誘導する経路を構成している。

#### 【 0018 】

遊技領域 6 には、遊技球が入球可能な第 1 始動口 11 が形成された第 1 始動入賞装置 11D と、第 2 始動口 12 への入球を可能または不可能にさせる第 2 始動入賞装置（所謂「電チュー」）12D と、が設けられている。

#### 【 0019 】

第 1 始動入賞装置 11D は不動である。そのため、第 1 始動口 11 は、遊技球の入球し易さが変化せずに一定（不变）である。遊技球の第 1 始動口 11 への入賞は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）の抽選（後述の特図 1 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 1 抽選」という）および特図 1 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 1 始動口 11 へ入賞すると、所定個数（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【 0020 】

電チュー 12D は、作動可能な電チュー開閉部材 12K を備えている。電チュー開閉部材 12K は、通常は（通常状態では）、第 2 始動口 12 への遊技球の入球が不可能もしくは極めて困難な閉鎖位置にある。そして、特別状態になると、第 2 始動口 12 への遊技球の入球が可能な開放位置に移動する。このように、電チュー開閉部材 12K が開放位置に移動することを第 2 始動口 12 または電チュー 12D の「開状態」ともいい、開状態であるときだけ遊技球の第 2 始動口 12 への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材 12K が閉鎖位置にあることを第 2 始動口 12 または電チュー 12D の「閉状態」ともいう。また、第 2 始動口 12 または電チュー 12D が「開状態」になることを「電チュー 12D が開放する」ともいい、電チュー 12D が「閉状態」になることを「電チュー 12D が閉鎖する」ともいう。

#### 【 0021 】

10

20

30

40

50

遊技球の第2始動口12への入賞は、第2特別図柄（以下、「特図2」という）の抽選（後述の特図2関係乱数の取得と判定：以下、「特図2抽選」という）および特図2の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第2始動口12へ入賞すると、所定個数（例えば4個）の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【0022】

また、遊技領域6には、遊技球が入球可能な一般入賞口10が設けられている。遊技球が一般入賞口10へ入賞すると、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【0023】

また、遊技領域6には、遊技球が通過可能なゲート13が設けられている。遊技球のゲート13の通過は、普通図柄（以下、「普図」という）の抽選（すなわち普通図柄乱数の取得と判定：以下、「普図抽選」という）および普図の可変表示の契機となっている。補助遊技が実行されることによって電チューラウドを開放する。すなわち、補助遊技は、電チューラウドの開放を伴う遊技である。10

#### 【0024】

また、遊技領域6には、遊技球が入球可能な第1大入賞口14が形成された第1大入賞装置14D（以下、「通常AT14D」ともいう）が設けられている。

#### 【0025】

第1大入賞装置14Dは、開状態と閉状態とに作動可能な通常AT開閉部材14kを備える。通常AT開閉部材14kの作動により第1大入賞口14が開閉する。通常AT開閉部材14kは、通常では第1大入賞口14を塞ぐ閉状態になっており、遊技球が第1大入賞口14の中に入球することは不可能もしくは極めて困難である。通常AT開閉部材14kが開状態に作動すると、遊技球が第1大入賞口14の中に入球することが可能になる。このように、通常AT開閉部材14kが開状態であるときだけ遊技球の第1大入賞口14への入球が可能となる。遊技球が第1大入賞口14へ入賞すると、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。20

#### 【0026】

また、遊技領域6には、遊技球を第2始動口12へ誘導する誘導ステージ12gが設けられている。なお、誘導ステージ12gの上面を転動する遊技球は、第2始動口12の方へ向かって流下可能である。30

#### 【0027】

また、遊技領域6には、遊技球が入球可能な第2大入賞口15が形成された第2大入賞装置15D（以下、「VAT15D」ともいう）が設けられている。第2大入賞装置15Dは、作動可能なVAT開閉部材15kを備えている。VAT開閉部材15kは、通常では第2大入賞口15を塞いでおり、遊技球が第2大入賞口15に入球することは不可能もしくは極めて困難である。VAT開閉部材15kは開状態をとることができる。VAT開閉部材15kが開状態であると遊技球の第2大入賞口15への入球が容易となる。一方、VAT開閉部材15kが第2大入賞口15を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、VAT開閉部材15kの作動によって第2大入賞口15が開閉する。遊技球が第2大入賞口15へ入賞すると、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。40

#### 【0028】

ここで、図3を用いて、第2大入賞装置15Dについて詳細に説明する。第2大入賞装置15Dの内部には、第2大入賞口15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15aが設けられている。

#### 【0029】

第2大入賞口センサ15aの下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域16と非特定領域17とが設けられている。第2大入賞口センサ15aを通過した遊技球は、振分装置16Dによって、特定領域16か非特定領域17かに振り分けられる。振分装置16Dは、略矩形状の平板からなる振分部材16kと、振分部材16kを駆動する振分ソレ  
50

ノイド 16 s とを備えている。振分部材 16 k は、振分ソレノイド 16 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 16 s が通電されていないとき、振分部材 16 k は特定領域 16 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 16 k の左端が特定領域 16 の左端よりやや右側に位置し、振分部材 16 k が特定領域 16 をその直上で覆う状態）にある。振分部材 16 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 15 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 15 a を通過した後、特定領域 16 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 17 を通過する。この第 2 大入賞口 15 から非特定領域 17 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 16 s が通電されているとき、振分部材 16 k は遊技球の特定領域 16 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 16 k の左端が特定領域 16 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 16 k が特定領域 16 をその直上で覆わず、特定領域 16 の直上が開放している状態）にある。振分部材 16 k が第 2 状態にあるときは、第 2 大入賞口 15 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 15 a を通過したあと特定領域 16 を通過容易である。この第 2 大入賞口 15 から特定領域 16 まで流下する遊技球のルートを第 2 のルートという。

#### 【 0 0 3 2 】

なお、基本的に、振分部材 16 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 16 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 16 R）においてのみ、振分ソレノイド 16 s が通電され、第 2 状態に変化することができる。

20

#### 【 0 0 3 3 】

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

#### 【 0 0 3 4 】

なお、第 1 大入賞装置 14 D および第 2 大入賞装置 15 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できる。

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 つのアウトロ 19 が設けられている。また、遊技盤 1 には、発光可能な盤ランプ 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 PY 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 11 と、2 つの一般入賞口 10 と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第 1 流路 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 11、または、一般入賞口 10 への入賞を狙うことができる。一方、第 2 流路 R 2 上には、第 2 始動口 12 と、ゲート 13 と、第 1 大入賞口 14 と、第 2 大入賞口 15 と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第 2 流路 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 13 の通過や、第 2 始動口 12、第 1 大入賞口

50

14、または、第2大入賞口15への入賞を狙うことができる。

#### 【0038】

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

#### 【0039】

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81a、特図2を可変表示する特図2表示器81b、及び、普図を可変表示する普図表示器82が含まれている。また、表示器類8には、後述する特図1保留数（U1：特図1表示器81aによる特図1の可変表示が保留されている数）を表示する特図1保留表示器83a、および後述する特図2保留数（U2：特図2表示器81bによる特図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83bが含まれている。

10

#### 【0040】

特図1の可変表示は、第1始動口11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12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81aおよび特図2表示器81bを総称して特図表示器81という。さらに、特図1保留表示器83aおよび特図2保留表示器83bを総称して特図保留表示器83という。

20

#### 【0041】

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14及び第2大入賞口15）を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。

30

#### 【0042】

特図表示器81は、例えば横並びに配された8個のLED（Light Emitter Diode）から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）である場合には、特図表示器81は、「」（：点灯、：消灯）というように左から1, 2, 5, 6番目にあるLEDの点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器81「」

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

40

#### 【0043】

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

#### 【0044】

ところで、パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部105に一旦記憶される。なお、以下において、第1始動口11への遊技球の入賞（入球

50

)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大当たり遊技の実行中に入賞があった場合、その入賞に対する特図の可変表示(あるいは、特図抽選の権利)を留保することができる。特図保留記憶部105に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特図の可変表示が可能となったときに消化される。すなわち、特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特図関係乱数等を判定して、その判定結果を示すための特図の可変表示を実行することをいう。

#### 【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できる。

20

#### 【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(電チューリング)を開放させる補助遊技が行われる。

#### 【0048】

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

30

#### 【0049】

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

40

#### 【0050】

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

#### 【0051】

50

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。

10

#### 【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。

20

#### 【0056】

### 2. 遊技機の電気的構成

次に、図6～図7に基づいて、パチンコ遊技機PY1における電気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。

30

#### 【0057】

また、パチンコ遊技機PY1は、電源基板190を備えている。電源基板190は、主制御基板100、サブ制御基板120、及び払出制御基板170に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板190には、バックアップ電源回路192が設けられている。バックアップ電源回路192は、パチンコ遊技機PY1に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板100の遊技用RAM104やサブ制御基板120の演出用RAM124に対して電力を供給する。従って、主制御基板100の遊技用RAM104やサブ制御基板120の演出用RAM124に記憶されている情報は、パチンコ遊技機PY1の電断時であっても保持される。また、電源基板190には、電源スイッチ191が接続されている。電源スイ

40

50

ツチ 191 の ON 操作または OFF 操作により、電源の投入と遮断とが切り換えられる。なお、主制御基板 100 の遊技用 RAM104 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 100 に設けたり、サブ制御基板 120 の演出用 RAM124 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 120 に設けたりしてもよい。

#### 【0058】

図 6 に示すように、主制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 PY1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）101 が実装されている。遊技制御用マイコン 101 には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用 ROM (Read Only Memory) 103、ワークメモリとして使用される遊技用 RAM (Random Access Memory) 104、および遊技用 ROM 103 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 CPU (Central Processing Unit) 102 が含まれている。  
10

#### 【0059】

遊技用 ROM 103 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 ROM 103 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 ROM 103 は外付けであってもよい。また、遊技用 RAM 104 には、前述した特図保留記憶部 105 や普図保留記憶部 106 などが設けられている。  
20

#### 【0060】

また、主制御基板 100 には、データや信号の入出力をうための遊技用 I/O (Input / Output) ポート部 118、および遊技用 RAM 104 に記憶されている情報を遊技用 CPU 102 にクリアさせるための RAM クリアスイッチ 119 が実装されている。

#### 【0061】

主制御基板 100 には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類 MS や各種アクチュエータ類 MA が接続されている。そのため、主制御基板 100 には、各種センサ類 MS が出力した信号が入力する。また、主制御基板 100 は、各種アクチュエータ類 MA に信号を出力する。  
30

#### 【0062】

主制御基板 100 に接続されている各種センサ類 MS には、第 1 始動口 11 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 12 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 10 に入賞した遊技球を検知する一般入賞口センサ、ゲート 13 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 14 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 15 に入賞した遊技球を検知する第 2 大入賞口センサ 15a、特定領域 16 を通過（特定領域 16 に進入）した遊技球を検知する特定領域センサ 16a、および、非特定領域 17 を通過（非特定領域 17 に進入）した遊技球を検知する非特定領域センサ 17a 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 100 に出力する。なお、主制御基板 100 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

#### 【0063】

また、主制御基板 100 に接続されている各種アクチュエータ類 MA には、電チュー 12D の電チュー開閉部材 12k を駆動する電チューソレノイド、第 1 大入賞装置 14D の通常 AT 開閉部材 14k を駆動する第 1 大入賞口ソレノイド、第 2 大入賞装置 15D の VAT 開閉部材 15k を駆動する第 2 大入賞口ソレノイド、および、振分装置 16D の振分部材 16k を駆動する振分ソレノイド 16s が含まれている。なお、主制御基板 100 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。

#### 【0064】

10

20

30

40

50

さらに主制御基板 100 には、表示器類 8（特図表示器 81、普図表示器 82、および、特図保留表示器 83）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 101 によりなされる。

#### 【0065】

また主制御基板 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、カードユニット CU（パチンコ遊技機 PY1 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 73 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。なお、発射装置 72 には、ハンドル 72k（図 1 参照）が含まれる。

10

#### 【0066】

払出制御基板 170 は、遊技制御用マイコン 101 からの信号や、接続されたカードユニット CU からの信号に基づいて、賞球払出装置 73 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 170 に出力される。

#### 【0067】

また、発射装置 72 には、遊技者などの人のハンドル 72k（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 72k 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 72k への接触を検知し、検知信号を払出制御基板 170 に出力する。また、発射装置 72 には、ハンドル 72k 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 72 は、発射ボリュームつまみが検出したハンドル 72k 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 PY1 においては、ハンドル 72k 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

#### 【0068】

また主制御基板 100 は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板 120 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 120 は、主制御基板 100 から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板 100 による遊技の進行状況（遊技の制御内容）を把握することができる。なお、主制御基板 100 とサブ制御基板 120 との接続は、主制御基板 100 からサブ制御基板 120 への信号の送信のみが可能な单方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 100 とサブ制御基板 120 との間には、通信方向規制手段としての図示しない单方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

30

#### 【0069】

図 7 に示すように、サブ制御基板 120 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 PY1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）121 が実装されている。演出制御用マイコン 121 には、主制御基板 100 による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 ROM 123、ワークメモリとして使用される演出用 RAM 124、および演出用 ROM 123 に記憶されたプログラムを実行する演出用 CPU 122 が含まれている。

40

#### 【0070】

また、演出用 ROM 123 には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、および、サブ側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用 ROM 123 は外付けであってもよい。

#### 【0071】

また、サブ制御基板 120 には、データや信号の入出力をを行うための演出用 I/O ポート部 138、および RTC（Real Time Clock）139 が実装されている。RTC 139 は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。RTC 139 は、パチンコ

50

遊技機 P Y 1 に、所定の島電源供給装置（図示なし）から電力が供給されているときにはその電力によって動作し、島電源供給装置から電力が供給されていないときには、電源基板 190 が備えるバックアップ電源回路 192 から供給される電力によって動作する。このため、R T C 139 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、R T C 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。

#### 【 0 0 7 2 】

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

#### 【 0 0 7 3 】

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 R O M 142 、ワークメモリとして使用される画像用 R A M 143 、及び、画像用 R O M 142 に記憶されたプログラムを実行する画像用 C P U 141 を備えている。また、画像制御基板 140 は、画像表示装置 50 に表示される画像のデータを記憶した C G R O M 145 、 C G R O M 145 に記憶されている画像データの展開等に使用される V R A M 146 、及び、 V D P ( V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r ) 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。 C G R O M 145 には、例えば、画像表示装置 50 に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

#### 【 0 0 7 4 】

V D P 144 は、演出制御用マイコン 121 からの指令に基づき画像用 C P U 141 によって作成されるディスプレイリストに従って、 C G R O M 145 から画像データを読み出して V R A M 146 内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成して V R A M 146 内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像を R G B 信号として画像表示装置 50 に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部 50 a に表示される。

#### 【 0 0 7 5 】

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

#### 【 0 0 7 6 】

演出制御用マイコン 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。

#### 【 0 0 7 7 】

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 R O M 123 に格納されている。なお、音声制御回路 161 を、基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に R O M を実装し、その R O M に音声データを格納してもよい。また、スピーカ 52 を画像制御基板 140 に接続し、画像制御基板 140 の画像用 C P U 141 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 R O M 142 に音声データを格納してもよい。

#### 【 0 0 7 8 】

10

20

30

40

50

また、サブ制御基板 120 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 SA、各種ランプ類 SL が接続されている。サブ制御基板 120 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 120 は、各種アクチュエータ類 SA に信号を出力する。また、サブ制御基板 120 は、主制御基板 100 から受信したコマンドなどに基づいて、ランプ制御回路 151 を介して各種ランプ類 SL の点灯制御を行う。

#### 【0079】

サブ制御基板 120 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 40a および特殊ボタン検出スイッチ 41a が含まれている。通常ボタン検出スイッチ 40a は、通常ボタン 40 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 41a は、特殊ボタン 41 が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ 40a, 41a は、検出内容に応じた信号をサブ制御基板 120 に出力する。なお、サブ制御基板 120 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。

#### 【0080】

サブ制御基板 120 に接続された各種アクチュエータ類 SA には、盤上可動装置 55, 盤下可動装置 56, 枠可動装置 58 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 121 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 151 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 120 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。

#### 【0081】

サブ制御基板 120 に接続された各種ランプ類 SL には、枠ランプ 53, 盤ランプ 54 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 121 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 120 の演出用 ROM 123 に格納されているデータを用いる。

#### 【0082】

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

#### 【0083】

### 3. 遊技機による主な遊技

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

#### 【0084】

### 3 - 1. 普図に関わる遊技

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

#### 【0085】

パチンコ遊技機 PY1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊

10

20

30

40

50

技)を行うにあたり、普図変動始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図8(A)に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数(判定情報)である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

#### 【0086】

##### 3 - 1 - 1 . 当たり判定

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

10

#### 【0087】

##### 3 - 1 - 2 . 普図変動

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

20

#### 【0088】

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

30

#### 【0089】

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PY1は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図(ハズレ普図)を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば30秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば30秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば5秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば5秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器82で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器82において普図の可変表示が行われる。

40

#### 【0090】

##### 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。

50

**【 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。

**【 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。

10

**【 0 0 9 3 】****3 - 2 . 特図に関わる遊技**

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

20

**【 0 0 9 4 】**

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。

30

**【 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

50

ための乱数である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。なお、乱数を判定情報と言ふこともある。

#### 【 0 0 9 7 】

##### 3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図 10 ( 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（特別図柄乱数值）が振り分けられている。パチンコ遊技機 PY1 は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図 10 ( 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 10 ( 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值）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 10 ( 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 50 %、大当たり図柄 B が 50 % にし、特図 2 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄 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

50

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(リーチ乱数值)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、リーチ有りかリーチ無しか(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。50

**【 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。

**【 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。

10

**【 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81で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特図抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

20

**【 0 1 1 2 】**

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

**【 0 1 1 3 】**

なお、図11～図12の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、特図（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、リーチの一一種であるSPリーチが行われる特図変動パターンのことを「SPハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一一種である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PY1は、取得した特図関係乱数に基づいて、図13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11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12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、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

50

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を設けないようすることが可能である。なお、以下において、所定回数目(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。

10

#### 【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)、次回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PY1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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材16kの作動態様は、特定領域16の開閉態様ということができる。以下において、振分部材16kの作動態様のことを「特定領域16の開閉態様」ともいう。このように、振分部材16kが一定の作動態様(特定領域16が一定の開閉態様)で制御されるが、振分部材16kの一定の作動態様(特定領域16の一定の開閉態様)と、大当たり遊技における第2大入賞口15の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域16に進入させ

50

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 VAT 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 VAT 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 VAT 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 VAT 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。

10

20

#### 【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 PY1 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、電チューラー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。

30

#### 【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の確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。パチンコ遊技機 PY1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 16 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

40

#### 【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ラー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

50

いては、非時短状態における電チュー 1 2 D の開放時間（例えば 0 . 0 8 秒）よりも長い開放時間（例えば 3 . 0 0 秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターン判定が行われるようにすることも可能である（図 1 1 ~ 図 1 2 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。

#### 【 0 1 2 6 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、普図変動時間が短くなり易くすることが可能である。例えば、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（3 0 秒）よりも短い普図変動時間（5 秒）が決定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

10

#### 【 0 1 2 7 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易くすることが可能である。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば 6 6 0 0 / 6 5 5 3 6 ）よりも高い確率（例えば 5 9 9 3 6 / 6 5 5 3 6 ）で当たりと判定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

#### 【 0 1 2 8 】

このように時短状態では、非時短状態に比して、単位時間当たりの電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり、第 2 始動口 1 2 へ遊技球が頻繁に入賞し易くなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。従って、時短状態は非時短状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。

20

#### 【 0 1 2 9 】

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

#### 【 0 1 3 0 】

30

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1 回の補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり易い。普図に係る遊技について 3 つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。

#### 【 0 1 3 1 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、当たり判定は行われるが大当たり判定は行われないため、大当たり遊技の開始に伴って、非時短状態が設定される。また、遊技状態については、前述した遊技状態の全てを用いることも一部だけを用いることも可能である。

40

#### 【 0 1 3 2 】

### 4 . 遊技機による主な演出

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

#### 【 0 1 3 3 】

#### 4 - 1 . 演出モード

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

50

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PY1を紹介する客待ちデモ動画G100が表示される。また、客待ちデモ動画G100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PY1の演出に関する設定を行うための設定画面G101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。

#### 【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G102)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G103)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G104)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G102、夕方通常用背景画像G103および夜間通常用背景画像G104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。

#### 【0136】

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

#### 【0137】

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

#### 【0138】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われていると

10

20

30

40

50

きに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図 16 ( C - 1 ) に示すように、表示部 50aにおいて、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G107 や「右打ち」を促す右打ち画像 G108 が表示される大当たりオープニング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図 16 ( C - 2 ) に示すように、表示部 50aにおいて、ラウンド数を示すラウンド画像 G109 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G110 が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図 16 ( C - 3 ) に示すように、表示部 50aにおいて、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像 G111 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G112 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

10

#### 【 0139 】

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

#### 【 0140 】

##### 4 - 2 . 特図変動演出

次に、特図変動演出（単に「変動演出」とも言う）について説明する。パチンコ遊技機 PY1 は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部 50aにおいて、所定の背景画像に重畠的に、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

#### 【 0141 】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、可動装置 55, 56, 58、通常ボタン 40、特殊ボタン 41 などの様々な演出装置を用いた他の演出を行うことが可能である。この場合、演出図柄の停止表示後も、他の演出を継続して行うことが可能である。

30

#### 【 0142 】

##### 4 - 2 - 1 . 演出図柄表示領域

画像表示装置 50 の表示部 50a には、図 17 ( A ) に示すように、表示部 50a を水平方向に 3 つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域 50b1、中演出図柄領域 50b2、および右演出図柄領域 50b3 を設けることが可能である。左演出図柄領域 50b1 は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄 EZ1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 50b2 および右演出図柄領域 50b3 は、中演出図柄 EZ2 および右演出図柄 EZ3 を表示する領域である。

#### 【 0143 】

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

40

#### 【 0144 】

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

#### 【 0145 】

##### 4 - 2 - 2 . 通常変動

50

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 17 ( A ) に示すように、表示部 50 a において、左演出図柄 E Z 1 、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示されていると共に、左小図柄 K Z 1 、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図 17 ( 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 17 中の「 」は、図柄の変動表示中であることを示している。そして、この特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「通常ハズレ変動」の場合には、図 17 ( C - 1 ) に示すように、左演出図柄 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 17 ( D ) に示すように、ハズレを示唆する停止態様（所謂バラケ目）で演出図柄 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 17 ( 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。10

#### 【 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。20

#### 【 0 1 4 8 】

N リーチでは、図 18 ( A ) に示すように、リーチが成立した状態が所定時間（例えば、10秒）維持され、図 18 ( B ) に示すように、中演出図柄 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 18 ( C - 1 ) に示すように、リーチハズレを示唆する停止態様（所謂リーチハズレ目）で演出図柄 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 18 ( C - 2 ) に示すように、大当たりを示唆する停止態様（所謂ゾロ目）で停止表示する。大当たりを示唆する停止態様には、「 7 · 7 · 7 」や「 2 · 2 · 2 」など、左右中の図柄が同一の停止態様が複数種類ある。このとき、小図柄 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。30

#### 【 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。40

#### 【 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 50 a に S P リーチ専用の背景画像（S P リーチ用背景画像 G 1 1 3 ）が表示され、表示部 50

10

20

30

40

50

a 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） G 1 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 5 0 a に、大当たりを示唆する演出（例えば、主人公キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる表示）が行われるとともに、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 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 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。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 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 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 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。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。

#### 【 0 1 5 1 】

ここで、各リーチに対する演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 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。

#### 【 0 1 5 2 】

##### 4 - 3 . 保留アイコン表示領域

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

#### 【 0 1 5 3 】

また、保留アイコン表示領域 5 0 d 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 5 0 e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 5 0 e は、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコン H A と同じまたは異なる当該アイコン T A を表示することが可能である。

#### 【 0 1 5 4 】

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

10

20

30

40

50

**【 0 1 5 5 】****4 - 3 - 1 . 保留演出**

パチンコ遊技機 PY1は、遊技球が第1始動口11または第2始動口12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11に入賞すると、特図変動演出が開始され、例えば、図20(B)に示すように、当該アイコン表示領域50eに当該アイコンTA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11に入賞すると、図20(C)に示すように、保留アイコン表示領域50dの第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、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20(D)に示すように、保留アイコン表示領域50dの第1表示領域50d1に表示されていた保留アイコンHAが、当該アイコン表示領域50eに移動して当該アイコンTAとして表示され、保留アイコン表示領域50dの第2表示領域50d2に表示されていた保留アイコンHAが、第1表示領域50d1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。

10

**【 0 1 5 7 】****4 - 4 . 予告演出**

パチンコ遊技機PY1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50、スピーカ52、枠ランプ53、盤ランプ54、可動装置55, 56, 58、入力装置40, 41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。

20

**【 0 1 5 8 】****4 - 4 - 1 . 可動体演出**

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、可動装置55, 56, 58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55, 56, 58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SPリーチに発展する際に、図21(A)に示すように、盤上可動装置55および盤下可動装置56が作動し、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、遊技者から見て、表示部50a上に重なるように移動して、SPリーチに発展することが示唆される。このとき、表示部50aの盤上可動体55kおよび盤下可動体56kと重なっていないスペースにはエフェクト画像が表示される。その後、図21(B)に示すように、盤上可動体55kと盤下可動体56kとが、通常の待機状態(初期位置)に戻ってSPリーチに発展する。なお、可動体演出については、SPリーチへの発展示唆に限らず、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。

30

**【 0 1 6 0 】****4 - 4 - 2 . 操作演出**

40

パチンコ遊技機PY1は、予告演出として、通常ボタン40や特殊ボタン41を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者が通常ボタン40や特殊ボタン41を操作する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

**【 0 1 6 1 】**

操作演出では、例えば、SPリーチにおいて、特殊ボタン41の押下操作が有効な期間(ボタン操作有効期間)が発生し、このボタン操作有効期間の発生に伴って、図22(A)に示すように、特殊ボタン41の操作を促す演出(ボタン操作促進演出)が行われる。ボタン操作促進演出において、表示部50aに、ボタン操作促進画像G3が表示される。ボタン操作促進画像G3は、特殊ボタン41を模した画像(特殊ボタン画像G31)と、特殊ボタン41の操作態様(すなわち、押下操作)を表す画像(押下操作画像G32)と

50

、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、適宜に変更または追加することが可能である。

#### 【0162】

##### 4 - 4 - 3 . 先読み演出

パチンコ遊技機 PY 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。

#### 【0163】

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 HA を「」で表示することがある。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、所謂ガセ演出として、保留アイコン HA を「」で表示することがある。なお、先読み演出は、特図 1 保留および特図 2 保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、保留アイコン HA の表示態様の変化に限られず、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。

#### 【0164】

##### 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 RAM 1 0 4 に設けられている。

#### 【0165】

##### [ 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 PY 1 が電源投入されると、遊技用 ROM 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 RAM 1 0 4 へのアクセスの許可設定、遊技用 CPU 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。

#### 【0166】

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。

#### 【0167】

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 CPU 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

10

20

30

40

50

側タイマ割り込み処理（S005）が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理（S005）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S003）による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用CPU102に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理（S005）はすぐには開始されず、割り込み許可（S004）がされてから開始される。

#### 【0168】

##### [2. メイン側タイマ割り込み処理]

次に、メイン側タイマ割り込み処理（S005）について説明する。図24に示すように、メイン側タイマ割り込み処理（S005）では、まず出力処理（S101）を実行する。出力処理（S101）では、以下に説明する各処理において主制御基板100の遊技用RAM104に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板120や払出制御基板170等に出力する。

10

#### 【0169】

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

#### 【0170】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）は、図23の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S003）と同じである。即ち、図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（S005）の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理（S005）の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理（S005）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

20

#### 【0171】

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

30

#### 【0172】

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

#### 【0173】

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

40

#### 【0174】

そして、遊技制御用マイコン101は、次に遊技用CPU102に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002～S004の処理を繰り返し実行し（図23参照）、割り込みパルスが入力されると（約4ms後）、再びメイン側タイマ割り込み処理（S005）を実行する。遊技制御用マイコン101は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理（S005）の出力処理（S101）において、前回のメイン側タイマ割り込み処理（S005）にて遊技用RAM104の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。

#### 【0175】

##### [2-1. センサ検出処理]

50

センサ検出処理（S104）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RAM104の出力バッファにセットする。

#### 【0176】

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。

#### 【0177】

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タ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RAM104に設けられた普図保留記憶部106に記憶する。なお、普図保留記憶部106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。

10

#### 【0178】

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RAM104に設けられた特図2保留記憶部105bに記憶する。特図2保留記憶部105b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105bに記憶されている特図2関係乱数の数（特図2保留数）を表す特図2保留数コマンドおよび第2先読み判定の結果を表す第2始動入賞コマンドを含む第2始動口センサ用コマンドを生成する。

20

#### 【0179】

第1始動口センサ処理では、第1始動口センサによって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタ及び特図変動パターン乱数カウンタからなる特図1関係乱数を取得し、取得した特図1関係乱数を、遊技用RAM104に設けられた特図1保留記憶部105aに記憶する。特図1保留記憶部105aは、第1領域から第n領域まで（nは2以上の整数）の複数の記憶領域があり、取得された特図1関係乱数は、第1領域から順に記憶される。なお、第n領域まで特図1関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図1関係乱数は記憶されない。また、取得した特図1関係乱数と第1先読み判定テーブルとを用いて第1先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、特図1保留記憶部105aに記憶されている特図1関係乱数の数（特図1保留数）を表す特図1保留数コマンドおよび第1先読み判定の結果を表す第1始動入賞コマンドを含む第1始動口センサ用コマンドを生成する。

30

#### 【0180】

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

40

#### 【0181】

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

#### 【0182】

特定領域センサ処理では、特定領域センサによって遊技球が検出されたか否か判定する。また、当該処理の結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

#### 【0183】

50

## [ 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。

10

### 【 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。

20

### 【 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。

30

### 【 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。

40

### 【 0 1 9 0 】

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

### 【 0 1 9 1 】

50

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。

#### 【 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。

#### 【 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 】

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。

#### 【 0195 】

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

#### 【 0196 】

なお、本実施形態では、特図 2 保留数および特図 1 保留数の何れも存在する場合、特図 2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われないようになっている。

**【 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。

**【 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。

10

**【 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応じて、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。

20

**【 0 2 0 0 】****[ 2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理 ]**

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

30

**【 0 2 0 1 】**

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

**【 0 2 0 2 】****6 . 演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御**

次に、図 2 5 および図 2 6 に基づいて演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン 1 2 1 による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 R A M 1 2 4 に設けられている。

40

50

**【 0 2 0 3 】****[ 1 . サブ制御メイン処理 ]**

サブ制御基板 120 に備えられた演出制御用マイコン 121 は、パチンコ遊技機 PY1 が電源投入されると、図 25 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 ROM 123 から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う (S4001)。電源投入時処理では、例えば、演出用 CPU 122 の設定、SIO、PIO、CTC (割り込み時間の管理のための回路) 等の設定等を行う。

**【 0 2 0 4 】**

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

10

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

20

**【 0 2 0 6 】**

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

30

**【 0 2 0 7 】**

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

**【 0 2 0 8 】****[ 2 . サブ側タイマ割り込み処理 ]**

40

サブ側タイマ割り込み処理 (S4011) は、サブ制御基板 120 に所定の周期 (例えば、1 msec 周期) の割り込みパルスが入力される度に実行される。サブ側タイマ割り込み処理 (S4011) では、図 26 に示すように、入力処理 (S4101)、発光データ出力処理 (S4102)、可動装置制御処理 (S4103)、ウォッチドッグタイマ処理 (S4104)、受信コマンド解析処理 (S4105)、演出タイマ更新処理 (S4106)、音声制御処理 (S4107)、演出用データ作成処理 (S4108) 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 40a や特殊ボタン検出スイッチ 41a などの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出する。発光データ出力処理では、後述する演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイ

50

ミングなどで枠ランプ 53、および盤ランプ 54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 151に出力する。つまり、演出制御用マイコン 121は、発光データに従って枠ランプ 53、および盤ランプ 54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 55, 56, 58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 121は、駆動データに従って、可動装置 55, 56, 58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。

#### 【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 RAM124 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。

10

#### 【0211】

##### 7. 第1実施形態の特徴点の説明

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。

20

#### 【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】

##### 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。

40

#### 【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、盤左可動体57Lの第3動作を伴う態様が、本発明の「第2演出（盤左可動体57L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57Lの第4動

50

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。

#### 【0224】

第3動作では、盤左可動体57L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57L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。

#### 【0225】

##### 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）57Rは、図28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57Rの下端部には、盤左可動体57Lと同じように、回転軸57Rxが設けられている。10

#### 【0226】

また、盤右可動体57Rは、図28に示すように、一部が表示部50a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57Rは、表示部50aよりも前方に配置されている。

#### 【0227】

但し、本実施形態では、盤右可動体57Rは、表示部50aの右前方に設けられた有色板状の右幕板59Rの後方に配置されている。すなわち、盤右可動体57Rは、前後方向に見て、表示部50aと右幕板59Rとの間に位置している。そして、図28に示す初期位置にある盤右可動体57Rは、正面視で右幕板59Rから露出していない。20

#### 【0228】

盤右可動体57Rは、上記第3モータ57Rsの駆動によって回転軸57Rx（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31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。

#### 【0229】

本実施形態では、盤右可動体57R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28に示す初期位置と、図31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28に示す初期位置から、図31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57Rの第5動作も第6動作も、盤右可動体57Rが比較的長い距離の移動を伴うので、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。30

#### 【0230】

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57Rが移動する範囲が所定の範囲（具体的には、盤右可動体57Rの回転軸57Rxを中心に、初期位置から45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57Rの視認可能な部分（右幕板59R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。

#### 【0231】

##### 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32～図33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32に示すように、本実施形態の特図1変動パターン判定テーブルには、遊技状態が「非時短状態」で特図判定結果が「大当たり」の場合に選択可能な特図変動パターン「P21」、「P22」、「P23」および「P24」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「P25」、「P26」、「P27」および「P28」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「P29」がある。4050

### 【 0 2 3 2 】

特図変動パターン「P 2 1」には、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32参照）。そのため、特図変動パターン「P 2 1」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 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 2 1」のことを「弱 S P 大当たり変動」ともいう。

### 【 0 2 3 3 】

特図変動パターン「P 2 2」、「P 2 3」および「P 2 4」には、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32参照）。そのため、特図変動パターン「P 2 2」、「P 2 3」又は「P 2 4」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 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 2 2」のことを「第1強 S P 大当たり変動」、特図変動パターン「P 2 3」のことを「第2強 S P 大当たり変動」、特図変動パターン「P 2 4」のことを「第3強 S P 大当たり変動」ともいう。

10

### 【 0 2 3 4 】

本実施形態では、特図変動パターン「P 2 2」、「P 2 3」および「P 2 4」で、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 2 2」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 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 2 3」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 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 4」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 S P 確定演出の実行が開始される。

20

### 【 0 2 3 5 】

また、特図変動パターン「P 2 5」には、上述の特図変動パターン「P 2 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「P 2 5」が選択された場合には、特図変動パターン「P 2 1」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 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 2 5」のことを「弱 S P ハズレ変動」ともいう。

30

### 【 0 2 3 6 】

特図変動パターン「P 2 6」、「P 2 7」および「P 2 8」には、上述の特図変動パターン「P 2 2」等と同じように、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32参照）。そのため、特図変動パターン「P 2 6」、「P 2 7」又は「P 2 8」が選択された場合には、上述の特図変動パターン「P 2 2」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 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 2 6」のことを「第1強 S P ハズレ変動」、特図変動パターン「P 2 7」のことを「第2強 S P ハズレ変動」、特図変動パターン「P 2 8」のことを「第3強 S P ハズレ変動」ともいう。

40

### 【 0 2 3 7 】

本実施形態では、特図変動パターン「P 2 2」、「P 2 3」および「P 2 4」と同じように、特図変動パターン「P 2 6」、「P 2 7」および「P 2 8」で強 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 2 6」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 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 2 7」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 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40に示す特図変動演出の演出時間の時間t06に強 S P 確定演

50

出の実行が開始される。

【0238】

特図変動パターン「P29」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32参照）。そのため、特図変動パターン「P29」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EZ1, EZ2, EZ3が停止することになる。特図変動パターン「P29」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「P29」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。

【0239】

図33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「P71」、「P72」、「P73」および「P74」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「P75」、「P76」、「P77」および「P78」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「P79」がある。

【0240】

特図変動パターン「P71」には、特図変動パターン「P21」と同様、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33参照）。そのため、特図変動パターン「P71」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「P71」のことを、特図変動パターン「P21」と同様「弱SP大当たり変動」ともいう。

【0241】

特図変動パターン「P72」、「P73」および「P74」には、特図変動パターン「P22」、「P23」および「P24」と同様、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「P72」、「P73」又は「P74」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「P72」のことを特図変動パターン「P22」と同様「第1強SP大当たり変動」、特図変動パターン「P73」のことを特図変動パターン「P23」と同様「第2強SP大当たり変動」、特図変動パターン「P74」のことを特図変動パターン「P24」と同様「第3強SP大当たり変動」ともいう。

【0242】

本実施形態では、特図変動パターン「P72」、「P73」および「P74」で、特図変動パターン「P22」等と同様、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「P72」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「P73」の場合には、後述の図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「P74」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。

【0243】

特図変動パターン「P75」には、上述の特図変動パターン「P71」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

10

20

30

40

50

うに、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 5」のことを「弱 S P ハズレ変動」ともいう。

#### 【0244】

特図変動パターン「P 7 6」、「P 7 7」および「P 7 8」には、上述の特図変動パターン「P 7 2」等と同じように、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 6」、「P 7 7」又は「P 7 8」が選択された場合には、上述の特図変動パターン「P 7 2」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 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 6」のことを「第 1 強 S P ハズレ変動」、特図変動パターン「P 7 7」のことを「第 2 強 S P ハズレ変動」、特図変動パターン「P 7 8」のことを「第 3 強 S P 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「P 7 2」、「P 7 3」および「P 7 4」と同じように、特図変動パターン「P 7 6」、「P 7 7」および「P 7 8」で強 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 6」の場合には、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 7」の場合には、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 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。

#### 【0246】

特図変動パターン「P 7 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 3 参照）。そのため、特図変動パターン「P 7 9」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 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 7 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 7 9」に基づく通常変動に伴い、後述の第 3 様様で第 1 煽り演出が実行される。

#### 【0247】

図 3 4 (A) および図 3 4 (B) には、図 3 2 および図 3 3 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 3 4 (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 1 0 1 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 3 4 (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 1 0 1 によって選択される。

#### 【0248】

図 3 4 (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「P 0 3」よりも、L リーチまで行われる特図変動パターン「P 0 2」が選択され易い。さらに、その特図変動パターン「P 0 2」よりも、S P リーチまで行われる特図変動パターン「P 0 1」等が選択され易い。それに対し、図 3 4 (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「P 0 6」が最も選択され易い。そのため、S P 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 3 4 (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、弱 S P リーチとなる特図変動パターン「P 2 1」の振分率（8 %）の方が、強 S P リーチとなる特図変動パターン「P 2 2」、「P 2 3」および「P 2 4」の各振分率

10

20

30

40

50

(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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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煽り演出が行われやすい。

#### 【0255】

また、SP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

50

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35(B)参照)。第1態様とは、盤上可動体55k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55kの第1動作の後、盤左可動体57Lの第4動作および盤右可動体57Rの第6動作を伴う演出態様である。

#### 【0256】

一方、リーチは行われるけれどもSP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35(B)参照)。以上により、本実施形態では、SPリーチが行われる場合には、リーチは行われるがSP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、SP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。

10

#### 【0257】

なお、図35(B)に示すように、SP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SP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55k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。

#### 【0258】

##### 7-4. 各種演出

20

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SP確定演出および弱SP確定演出)について、以下に説明する。

#### 【0259】

##### 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55k、盤左可動体57L又は盤右可動体57R)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。

#### 【0260】

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55kの第1動作の後、同じ盤上可動体55kの第2動作を伴う演出態様である。盤上可動体55kの第1動作とは、具体的には、図28に示す盤上可動体55kの初期位置と、図29(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55kの第2動作とは、具体的には、図28に示す盤上可動体55kの初期位置と、図29(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。

30

#### 【0261】

第2態様とは、盤上可動体55kの第1動作の後、盤左可動体57Lの第4動作および盤右可動体57Rの第6動作を伴う演出態様である。盤左可動体57Lの第4動作とは、具体的には、図28に示す盤左可動体57Lの初期位置と、図30(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57Rの第6動作とは、具体的には、図28に示す盤右可動体57Rの初期位置と、図31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。

40

#### 【0262】

なお、盤左可動体57Lの第4動作および盤右可動体57Rの第6動作を伴う演出態様では、図36に示すような演出態様になる。すなわち、盤左可動体57Lと盤右可動体57Rとが表示部50a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。

#### 【0263】

50

第3態様とは、盤上可動体55Lの第1動作の後、盤上可動体55L、盤左可動体57Lおよび盤右可動体57Rのいずれも動作しない演出態様である。

#### 【0264】

##### 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SP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SP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SP確定演出が行われる。つまり、第2煽り演出は、強SP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40を模した画像、および、文字列「導入演出or強SP確定演出？」を示す画像を表示部50a上に表示して、遊技者に通常ボタン40の押圧操作を促す画像演出である。

10

#### 【0265】

##### 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SP種別決定演出および強SP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57Rの第5動作を伴う演出である。盤右可動体57Rの第5動作とは、具体的には、図28に示す盤右可動体57Rの初期位置と、図31に示す盤右位置との間を複数回往復する動作を指す。

20

#### 【0266】

##### 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SP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SP確定演出が行われる。この導入演出は、盤左可動体57Lの第3動作を伴う演出である。盤左可動体57Lの第3動作とは、具体的には、図28に示す盤左可動体57Lの初期位置と、図30（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。

30

#### 【0267】

##### 7-4-5. 強SP確定演出

強SP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、SPリーチのうち強SP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SP確定演出が実行された場合には、その後に必ず強SPリーチが行われる。この強SP確定演出は、いずれも上述した、盤左可動体57Lの第4動作、および、盤右可動体57R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57Lと盤右可動体57Rとが表示部50aの前方で交差する演出である（図36参照）。つまり、強SP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

#### 【0268】

##### 7-4-6. 弱SP確定演出

弱SP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、SPリーチのうち弱SPリーチの実行を示唆する演出である。すなわち、弱SP確定演出が実行された場合には、その後に必ず弱SPリーチが行われる。この弱SP確定演出は、盤右可動体57Rの第6動作だけが伴う演出である。つまり、盤左可動体57Lの第4動作を伴わない点で強SP確定演出とは異なっている。

40

#### 【0269】

##### 7-5. 演出の流れ

次に、本実施形態のパチンコ遊技機PY1における特図変動演出の流れについて、主に図37～図42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37～図39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SP確定演出および弱SP確定演出）について、図37、図38、図40～図42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

50

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。

#### 【0270】

まず、第1態様の第1煽り演出について、図37に基づいて説明する。図37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32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「P23」が選択され、さらに、図35(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35(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。

#### 【0271】

図37に示すように、特図変動パターン「P23」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55k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37参照)。なお、図37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37参照)。

#### 【0272】

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SP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57Lの第3動作を伴う演出である。さらに、強SP確定演出とは、上述したように盤左可動体57Lの第4動作と、盤右可動体57Rの第6動作とを組み合わせた演出である(図36参照)。

#### 【0273】

次に、第2態様の第1煽り演出について、図38に基づいて説明する。図38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「P23」が選択され、さらに、図35(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35(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。

#### 【0274】

図38に示すように、特図変動パターン「P23」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55kの第1動作、および、その後の、盤左可動体57Lの第4動作と盤右可動体57R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38参照)。なお、図38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38参照)。なお、時間  $t_0 2$  の第6動作が第1の動作に相当する。

#### 【0275】

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36に示す、盤左可動体57Lおよび盤右可動体57Rの2つの可動体を用いた演出になっている。表示部50aの前方で交差するため、遊技者の注目を集めやすい。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。

#### 【0276】

また、図38に示すように、強SP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SP確定演出の態様と同じ動作が含まれている。よって、強SP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SPリーチの実行を遊技者に期待させ

10

20

30

40

50

ることが可能となっている。

**【0277】**

また、本実施形態の第1煽り演出は、図35(B)に示すように、SPリーチ(強SPリーチ, 弱SP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、SPリーチの実行、さらには、大当たりの当選を期待し易い。

**【0278】**

次に、第3態様の第1煽り演出について、図39に基づいて説明する。図39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「P29」が選択された場合が挙げられる。

10

**【0279】**

図39に示すように、特図変動パターン「P29」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t01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55kの第1動作を伴う演出態様である(図39参照)。そして、図39に示す「時間t02」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t03まで行われる(図39参照)。すなわち、時間t02から時間t03までの期間には、各種可動体(盤上可動体55k, 盤左可動体57L, 盤右可動体57R)のいずれの動作も伴わない演出が実行される。具体的に言えば、時間t02から時間t03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50a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。

20

**【0280】**

次に、図37(又は図38)に戻って、第2煽り演出、導入演出および強SP確定演出について説明する。図37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32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「P23」が選択された場合が挙げられる。

**【0281】**

上述したように、特図変動パターン「P23」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t05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40の押下操作を遊技者に促す画像演出である。具体的に言えば、表示部50aに、通常ボタン40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。

30

**【0282】**

特図変動パターン「P23」では、上記第2煽り演出が行われた後の時間t06に、上述した導入演出が開始される(図37参照)。時間t06は、時間t07に強SP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57Lの第3動作、すなわち、図28に示す盤左可動体57Lの初期位置と、図30(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。

40

**【0283】**

導入演出の実行後の時間t07に上述した強SP確定演出が開始される(図37参照)。強SP確定演出は、上述したように、盤左可動体57Lの第4動作、および、盤右可動体57Rの第6動作を組み合わせた動作を伴う演出である(図36参照)。2種類の可動体を用いた強SP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。

**【0284】**

強SP確定演出の実行後の時間t08に強SPリーチが開始される。つまり、強SP確

50

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。

#### 【 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。

40

#### 【 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。

#### 【 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

50

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 PY 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。

10

#### 【 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。

20

#### 【 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。

30

#### 【 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、演出にメリハリを付けることが可能となっている。

40

#### 【 0 3 0 0 】

50

また、時間  $t_{06}$  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  $t_{13}$  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  $t_{06}$  や時間  $t_{13}$  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。

#### 【0301】

また、盤右可動体 57R および盤左可動体 57L 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ことが可能となっている。

10

#### 【0302】

また、上述したように、時間  $t_{06}$  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  $t_{13}$  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  $t_{06}$  に実行される場合における、盤右可動体 57R および盤左可動体 57L のいずれか一方の可動体を用いた演出の種類と、時間  $t_{13}$  実行される場合における、盤右可動体 57R および盤左可動体 57L 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 57R および盤左可動体 57L 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。

#### 【0303】

また、時間  $t_{06}$  において実行可能な演出の種類と、時間  $t_{13}$  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 PY1 とすることが可能となっている。

20

#### 【0304】

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。

#### 【0305】

また、上述したように、時間  $t_{13}$  に強 S P 確定演出が実行される場合と、時間  $t_{06}$  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。

30

#### 【0306】

また、時間  $t_{06}$  以降の期間に、図 3 7 に示すように、盤左可動体 57L を用いた導入演出と、盤左可動体 57L および盤右可動体 57R 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  $t_{06}$  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  $t_{06}$  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

#### 【0307】

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  $t_{06}$  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。

#### 【0308】

また、時間  $t_{06}$  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確率が異なっている。具体的に例えば、図 3 4 (A) および図 3 4 (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 S P 確定演出が行われる場合よりも、導

50

入演出が行われずに強 S P 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 S P 確定演出が行われる場合よりも、導入演出および強 S P 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 t 0 6 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できとなっている。

#### 【 0 3 0 9 】

また、盤上可動体 5 5 k を用いた第 1 煽り演出が実行され、盤右可動体 5 7 R を用いた強 S P 確定演出が実行される。よって、盤右可動体 5 7 R 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 5 5 k の動作によって強 S P 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できとなっている。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 S P 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。

#### 【 0 3 1 0 】

また、盤右可動体 5 7 R 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 5 5 k のみを用いた第 1 態様の第 1 煽り演出の実行に基づくりーチ後に強 S P 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りーチ後に強 S P 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「P 2 2」が選択されて、図 3 5 ( 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 3 5 ( 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。

#### 【 0 3 1 1 】

よって、盤右可動体 5 7 R 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できあり、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 S P 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できとなっている。

#### 【 0 3 1 2 】

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 S P 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 S P 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 S P 確定演出に遊技者の関心を集めることができとなっている。上述したように、第 2 態様で第 1 煽り演出に基づいて強 S P 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 S P 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 S P 確定演出にも遊技者の関心を集めることができとなっている。

#### 【 0 3 1 3 】

また、大当たり遊技状態に設定される期待度が高い強 S P リーチ、および、その強 S P 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 5 5 k の第 1 動作、および、その後の盤上可動体 5 5 k 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 5 5 k の第 1 動作、および、その後の盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴って第 1 煽り演出を行うときがある。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。

#### 【 0 3 1 4 】

また、盤上可動体 5 5 k の第 1 動作、および、その後の盤上可動体 5 5 k の第 2 動作を伴う第 1 煽り演出を経て強 S P リーチが実行される確率と、盤上可動体 5 5 k の第 1 動作、および、その後の盤右可動体 5 7 R の第 6 動作を伴う第 1 煽り演出を経て強 S P 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 S P 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 S P 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「P 2 2」が選択されて、図 3 5 ( 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 3 5 ( 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 S P 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目を集めることができとなっている。

#### 【 0 3 1 5 】

10

20

30

40

50

また、時間  $t_{02}$  における盤右可動体 57R 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 57R 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 57R の第 6 動作を伴って第 1 煽り演出が行われた方が、盤右可動体 57R 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 57R 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。

#### 【0316】

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 57R の第 6 動作を伴って第 1 煽り演出が行われた方が、盤右可動体 57R 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。

10

#### 【0317】

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 57R 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 57R の第 6 動作とは、時間  $t_{02}$  における盤右可動体 57R 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 57R 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できるとなっている。

20

#### 【0318】

また、盤右可動体 57R とは異なる盤上可動体 55k を備え、盤右可動体 57R の第 6 動作を伴わない態様とは、時間  $t_{02}$  の盤上可動体 55k 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 57R 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。

#### 【0319】

##### 9. 変更例

次に、上記第 1 実施形態のパチンコ遊技機 PY1 の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、第 1 実施形態のパチンコ遊技機 PY1 と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。また、上記第 1 実施形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

30

#### 【0320】

上記第 1 実施形態では、第 1 の可動体を盤右可動体 57R、第 2 の可動体を盤左可動体 57L 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 57R 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 55k や盤下可動体 56k としてもよい。さらに、第 1 の可動体を盤左可動体 57L とした上で、第 2 の可動体を上記盤上可動体 55k や盤下可動体 56k としてもよい。

40

#### 【0321】

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。

#### 【0322】

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。

#### 【0323】

また、上記第 1 実施形態では、盤右可動体 57R（第 1 の可動体）が非実行時に視認で

50

きない状態（すなわち、盤右可動体 57R の全体が右幕板 59R から露出しない状態）とした。しかしながら、盤左可動体 57L（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てもよい。

#### 【0324】

また、上記第 1 実施形態では、盤左可動体 57L（第 2 の可動体）の第 3 動作を初期位置と第 1 盤左位置（図 30（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 57L（第 2 の可動体）の第 4 動作を初期位置と第 2 盤左位置（図 30（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

#### 【0325】

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 57R の回転軸 57Rx（図 28 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。

#### 【0326】

また、上記第 1 実施形態では、盤右可動体 57R（第 1 の可動体）に、初期位置のほかに 1 つの動作位置（図 31 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。具体的に言えば、図 43（A）に示す位置を第 1 盤右位置とし、図 43（B）に示す位置を第 2 盤右位置とする。図 43（A）および図 43（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 43（B）参照）。

20

#### 【0327】

このような盤右可動体 57R では、第 3 モータ 57Rs の駆動によって、回転軸 57Rx を中心に移動可能となっている。すなわち、図 43 に破線で示す初期位置から、図 43 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。

#### 【0328】

また、この盤右可動体 57R 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 57R 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 57R 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 57R 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。

30

#### 【0329】

第 7 動作では、盤右可動体 57R 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 57R 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 57L を用いた演出に加え、盤右可動体 57R 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

#### 【0330】

さらに、盤右可動体 57R が第 7 動作で実行される可能性の方が、盤左可動体 57L 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 57R 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、遊技興奮を向上可能となっている。

#### 【0331】

50

また、上記第1実施形態では、盤右可動体57R（第1の可動体）および盤左可動体57L（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。

#### 【0332】

また、上記第1実施形態では、単使用演出を弱SP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SP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SP確定演出以外の演出でもよい。

#### 【0333】

また、上記第1実施形態では、第1単使用演出を弱SP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SP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。

10

#### 【0334】

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。

#### 【0335】

また、上記第1実施形態では、第1のタイミング（時間t13）に複数使用演出（強SP確定演出）が実行される場合と、第2のタイミング（時間t06）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。

20

#### 【0336】

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SP確定演出）を実行する所定の期間について、時間t06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。

30

#### 【0337】

また、上記第1実施形態では、時間t06以降の期間に、単使用演出（導入演出）の実行後に強SP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。

#### 【0338】

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SP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。

40

#### 【0339】

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55kとし、第2の可動役物を盤右可動体57Rとした。しかしながら、第1の可動役物を盤上可動体55k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。

#### 【0340】

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

50

れば、強 S P 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。

#### 【 0 3 4 1 】

また、上記第 1 実施形態では、第 1 の可動役物（盤上可動体 5 5 k）を用いた第 1 示唆演出（第 1 様様又は第 2 様様の第 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 S P リーチ）が行われる確率と、第 2 の可動役物（盤右可動体 5 7 R）を用いた第 1 示唆演出（強 S P 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。

#### 【 0 3 4 2 】

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。

#### 【 0 3 4 3 】

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 S P 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。

#### 【 0 3 4 4 】

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 S P 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 S P 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 S P 確定演出以外の演出でもよい。

#### 【 0 3 4 5 】

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 5 7 R としたが、盤右可動体 5 7 R 以外のものでもよい。また、別可動役物を盤上可動体 5 5 k としたが、盤上可動体 5 5 k および特定の可動役物以外のものでもよい。

#### 【 0 3 4 6 】

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。

#### 【 0 3 4 7 】

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 S P 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。

#### 【 0 3 4 8 】

また、上記第 1 実施形態では、所謂「第 1 種」、「デジパチ」といわれるパチンコ遊技機 P Y 1 を遊技機として示した。しかしながら遊技機を、所謂「第 3 種」、「権利物」といわれるパチンコ遊技機や、「第 1 種」のパチンコ遊技機の特徴と「第 2 種」のパチンコ

10

20

30

40

50

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。

#### 【0349】

##### 10. 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。

10

#### 【0350】

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 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、

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 28 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 PY1）である。

20

#### 【0351】

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。

#### 【0352】

発明 A 2 は、

発明 A 1 に記載の遊技機であって、

30

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。

#### 【0353】

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。

40

#### 【0354】

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 28 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。

#### 【0355】

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

50

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。

【0356】

発明A4は、

発明A1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43(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43(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

【0357】

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。

【0358】

発明B1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、

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SP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SP確定演出)とを実行可能であり、

20

所定のタイミング(時間t06, 時間t13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PY1)である。

【0359】

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

【0360】

発明B2は、

発明B1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SP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、

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。

40

【0361】

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。

【0362】

発明B3は、

発明B2に記載の遊技機であって、

前記所定のタイミングには、第1のタイミング(時間t13)と第2のタイミング(時間t06)とがあり、

50

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。

#### 【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、

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。

#### 【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できる。

#### 【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、

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t06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

10

20

30

40

50

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、

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、

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。

【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、

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できあり、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

10

20

30

40

50

集めることができる。

【0376】

発明D3は、

発明D2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。

【0377】

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できある。

【0378】

発明E1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、

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）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SP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。

【0379】

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。

【0380】

発明E2は、

発明E1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。

【0381】

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できる。

【0382】

発明F1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、

特定の可動役物（盤右可動体57R）と、を備え、

前記演出実行手段は、

第1特別演出（第1煽り演出）、および、第2特別演出（強SP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t02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特別演出を実行するときがあり、

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

10

20

30

40

50

わないので前記第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PY1）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F2は、

発明F1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の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できる。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できる。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。

20

#### 【0386】

発明F3は、

発明F2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SP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t13の第6動作）を伴って前記第4特別演出を実行するときがあり、

30

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できる。

#### 【0388】

発明F4は、

40

発明F3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55k）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。

#### 【符号の説明】

#### 【0390】

50

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

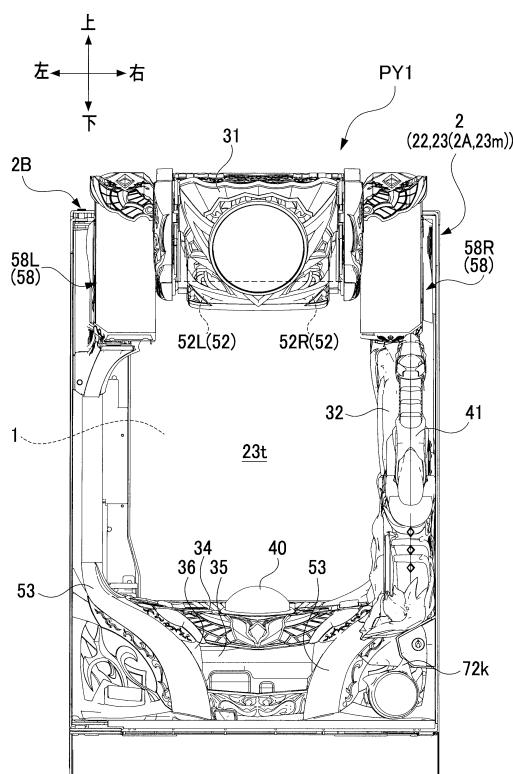
1 2 0 ... サブ制御基板（演出実行手段）

1 2 1 ... 演出制御用マイコン

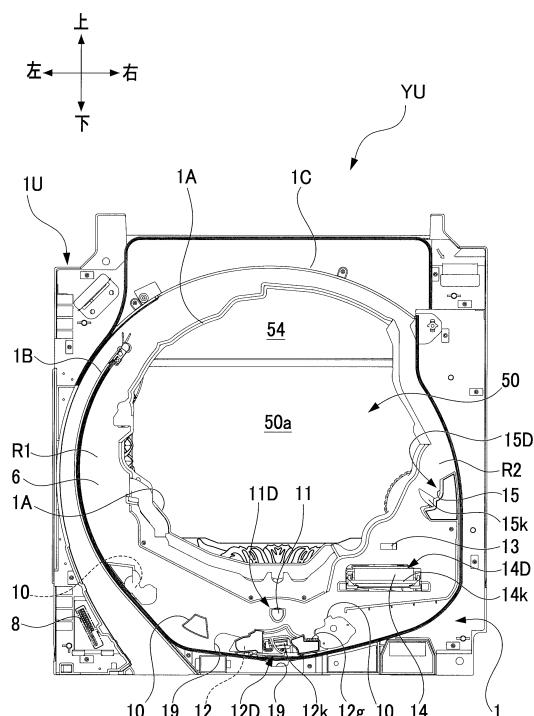
P Y 1 ... パチンコ遊技機

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

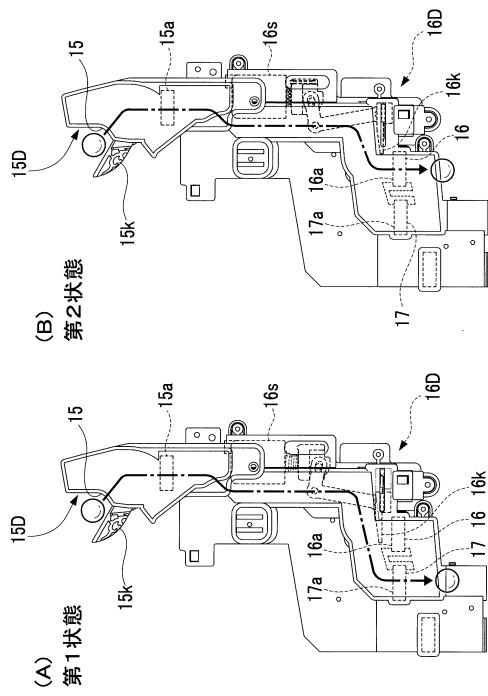
20

30

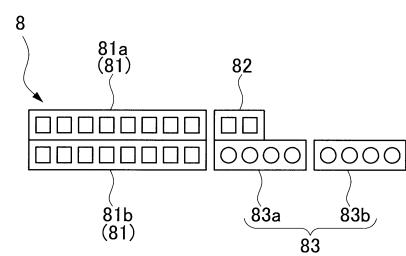
40

50

【図3】



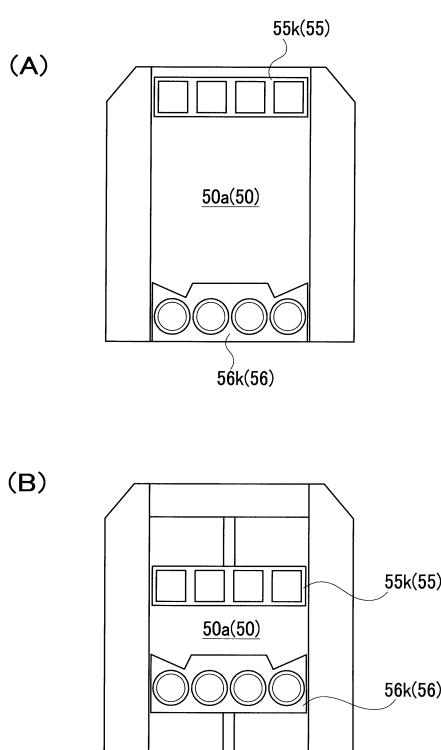
【図4】



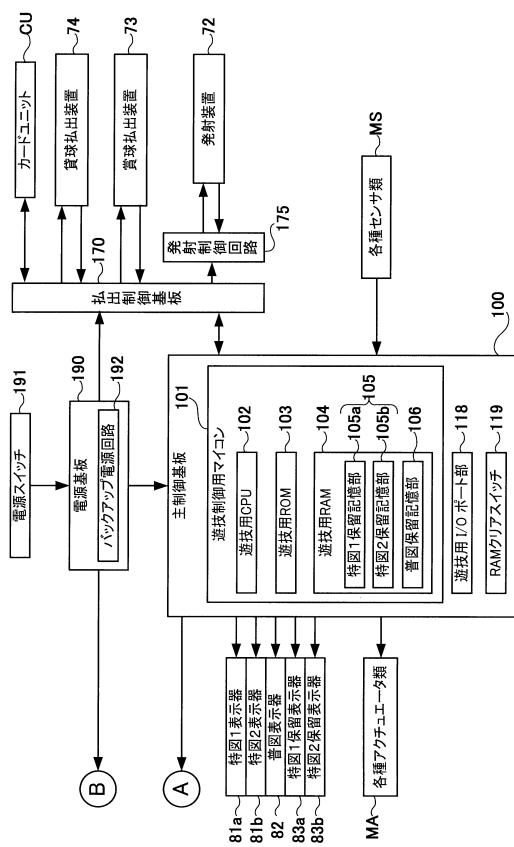
10

20

【図5】



【図6】

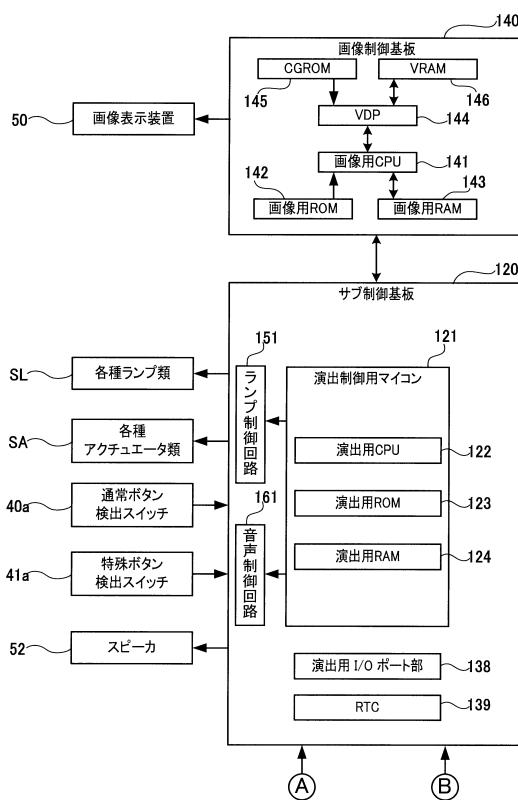


30

40

50

【図7】



【図8】

普段関係乱数		
乱数名	数值範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

特図関係乱数		
乱数名	数值範囲	用途
特別図柄乱数	0~65535	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

【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) 普段変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通図柄	普段変動時間
非時短状態	ハズレ普段	30秒
	当たり図柄	30秒
時短状態	ハズレ普段	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10】

(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
	10~99	リーチ無し

40

(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

50

【 図 1 1 】

特徴と判定基準							特徴と判定基準		特徴と判定基準							
状態			特徴		判定結果		特徴			特徴		判定結果		特徴		
進技	状態	特徴	リード	リード	リード	リード	リード	リード	リード	リード	リード	リード	リード	リード	リード	リード
非持続状態	大当たり	—	—	P01	100000	通常変動	リード	リード	—	SPJリード	—	通常変動	リード	リード	通常変動	リード
		—	—	P02	60000	通常変動	リード	リード	—	SPJリード	—	通常変動	リード	リード	通常変動	リード
		—	—	P03	30000	通常変動	リード	リード	—	SPJリード	—	通常変動	リード	リード	通常変動	リード
	ハズレ	リード有り	—	P04	95000	通常変動	リード	リード	—	SPJリード	—	通常変動	リード	リード	通常変動	リード
		—	—	P05	55000	通常変動	リード	リード	—	SPJリード	—	通常変動	リード	リード	通常変動	リード
		—	—	P06	25000	通常変動	リード	リード	—	SPJリード	—	通常変動	リード	リード	通常変動	リード
		—	—	P07	13000	通常変動	リード	リード	—	SPJリード	—	通常変動	リード	リード	通常変動	リード
持続状態	大当たり	リード無し	—	P08	4000	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動
		—	—	P09	4000	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動
		—	—	P10	80000	通常変動	リード	リード	—	SPJリード	—	通常変動	リード	リード	通常変動	リード
	ハズレ	リード有り	—	P11	100000	通常変動	リード	リード	—	SPJリード	—	通常変動	リード	リード	通常変動	リード
		—	—	P12	75000	通常変動	リード	リード	—	SPJリード	—	通常変動	リード	リード	通常変動	リード
		—	—	P13	150000	通常変動	リード	リード	—	SPJリード	—	通常変動	リード	リード	通常変動	リード
		—	—	P14	60000	通常変動	リード	リード	—	SPJリード	—	通常変動	リード	リード	通常変動	リード

【 図 1 3 】

(63)

【図 12】

【図 1 4】

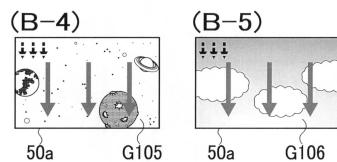
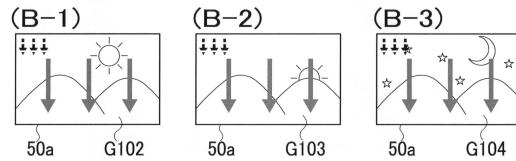
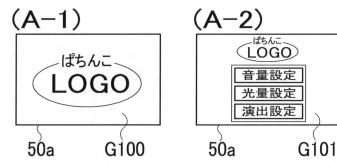
大当たり遊技		大入賞口の開閉パターン					OP時間		ED時間	
大当たり回数	ラウンドの回数	ラウンド	回のラウンド 遊技当たりの 開放の回数	開放する 大入賞口	開放時間	開放時間	OP時間		ED時間	
大当たり遊技A (Vロック大当たり)	16R (実質9R)	1~8R	1回	第1大入賞口	29.3秒	2.0秒	15.0秒	10.0秒	10.0秒	
	9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒					
大当たり遊技B (ショート大当たり)	16R (実質8R)	1~8R	1回	第1大入賞口	29.3秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	10.0秒	
	9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒					
大当たり遊技C (Vロック大当たり)	16R (実質16R)	1~15R	1回	第1大入賞口	29.3秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	10.0秒	
	16R	1回	第1大入賞口	0.1秒	2.0秒					

【図 1 5】

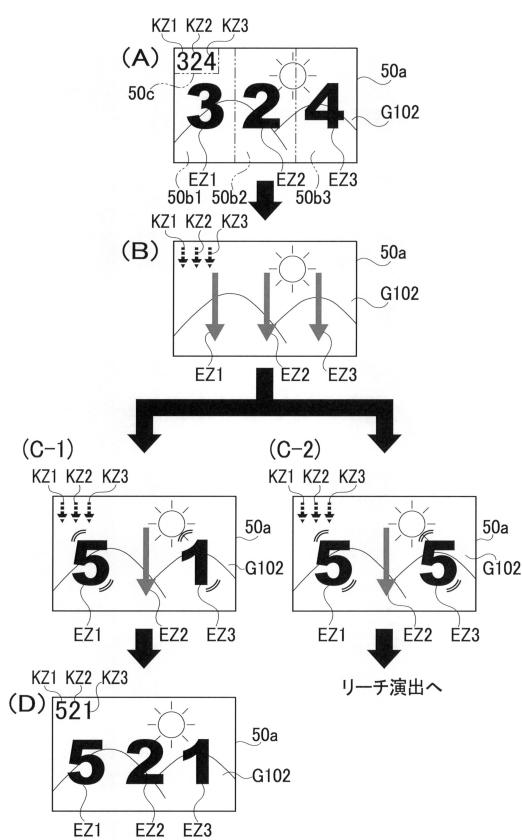
遊技状態

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

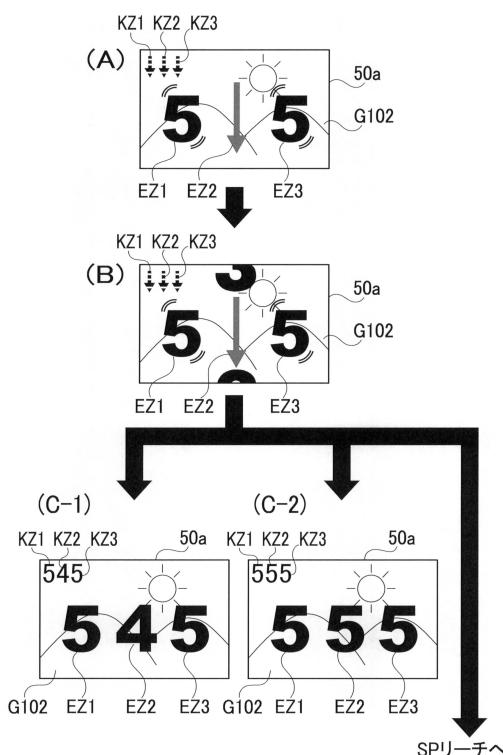
【図 1 6】



【図 1 7】



【図 1 8】



10

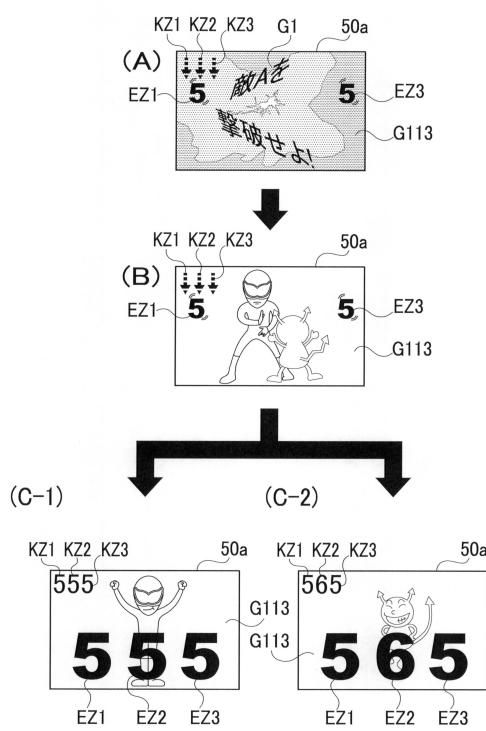
20

30

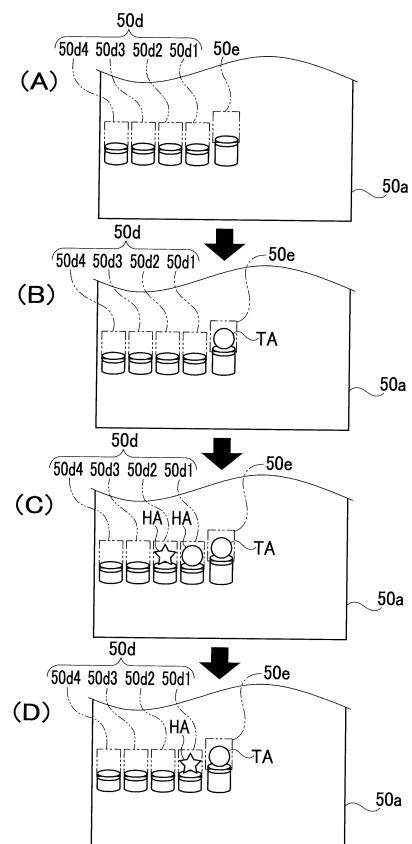
40

50

【図 19】



【図 20】

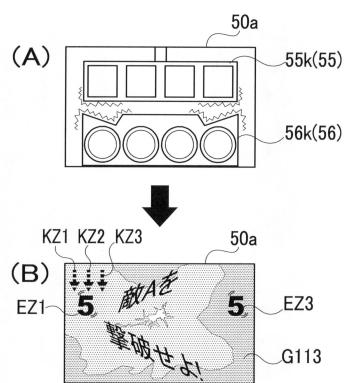


10

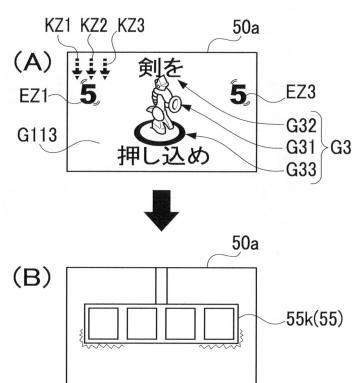
20

30

【図 21】



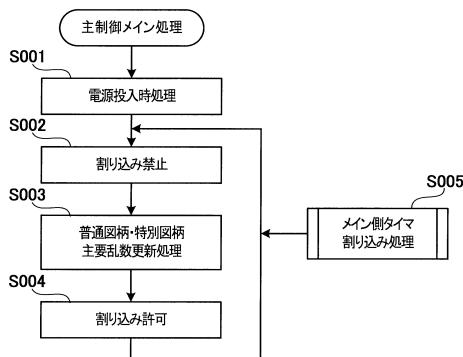
【図 22】



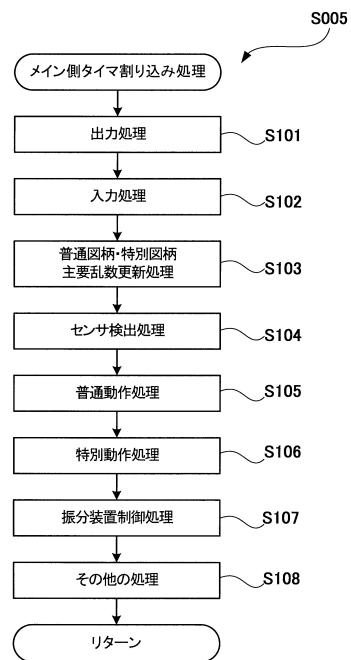
40

50

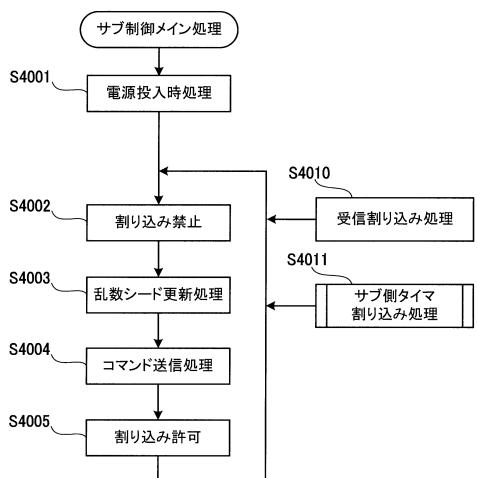
【図23】



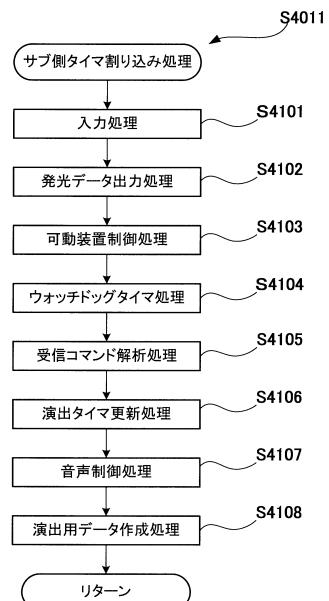
【図24】



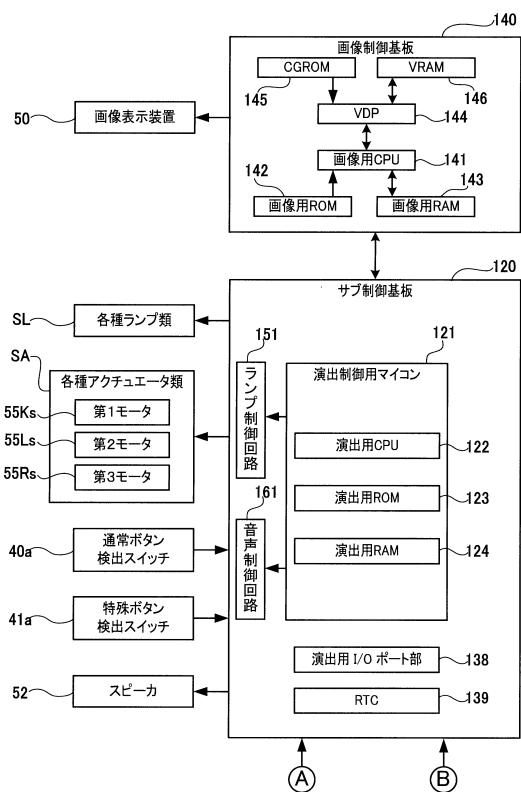
【図25】



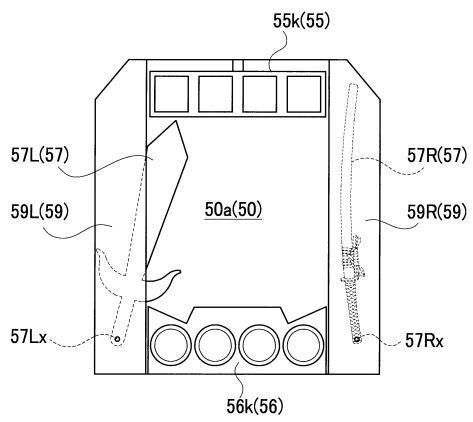
【図26】



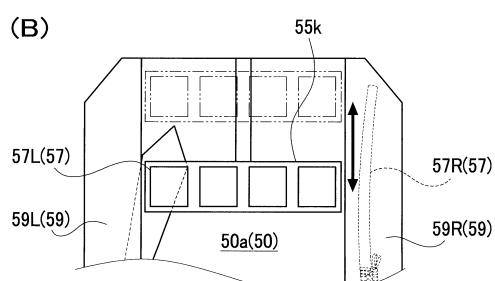
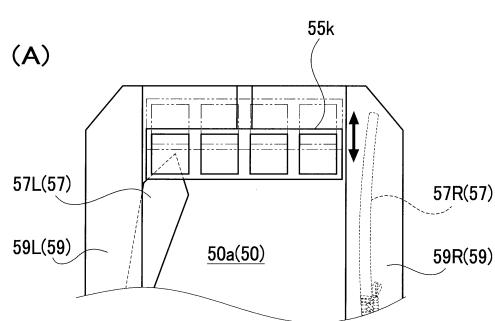
【図27】



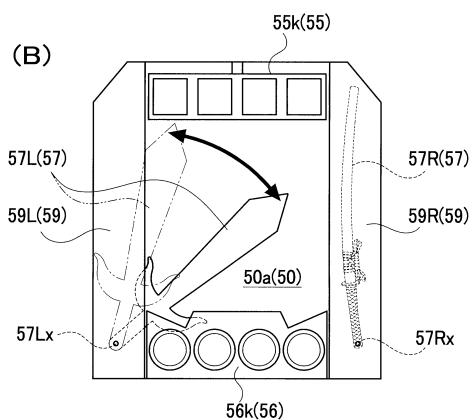
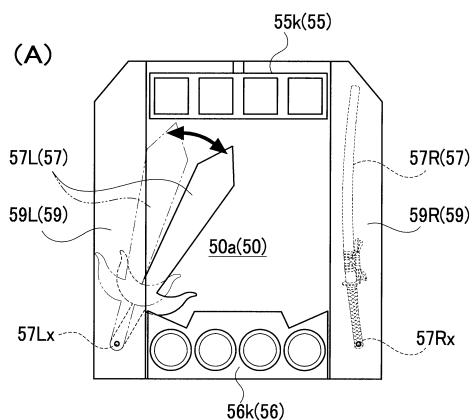
【図28】



【図29】



【図30】



10

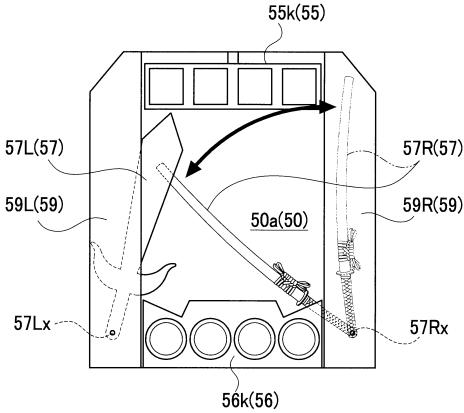
20

30

40

50

【 図 3-1 】



【図32】

【 図 3 3 】

【図34】

(A)「大当たり」の場合に選択される特徴	
特徴1 変動バターン (特徴2 変動バターン)	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

特図1変動バターン (特図2変動バターン)	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

【図 3 5】

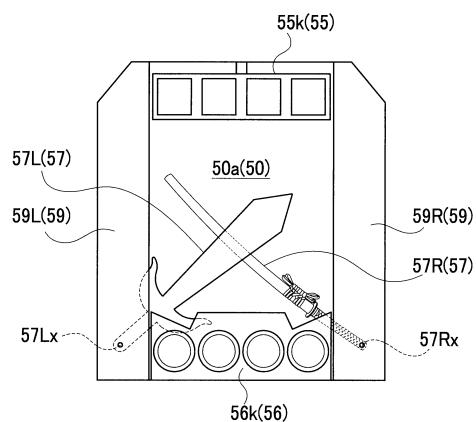
(A) 第1煽り演出実行選択テーブル

	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

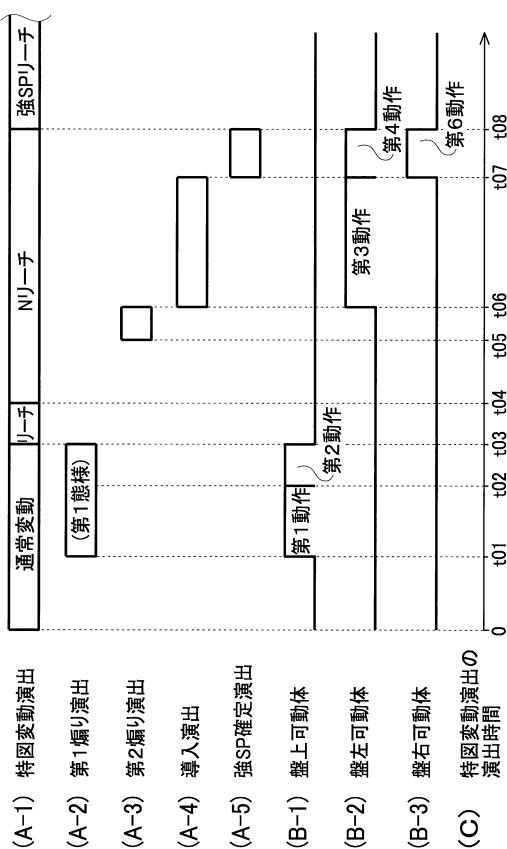
	演出態様	振分率(%)
SPリーチが行われる場合	第1態様	30
	第2態様	70
	第3態様	0
リーチは行われるが、SPリーチは行われない場合	第1態様	80
	第2態様	20
	第3態様	0

【図 3 6】

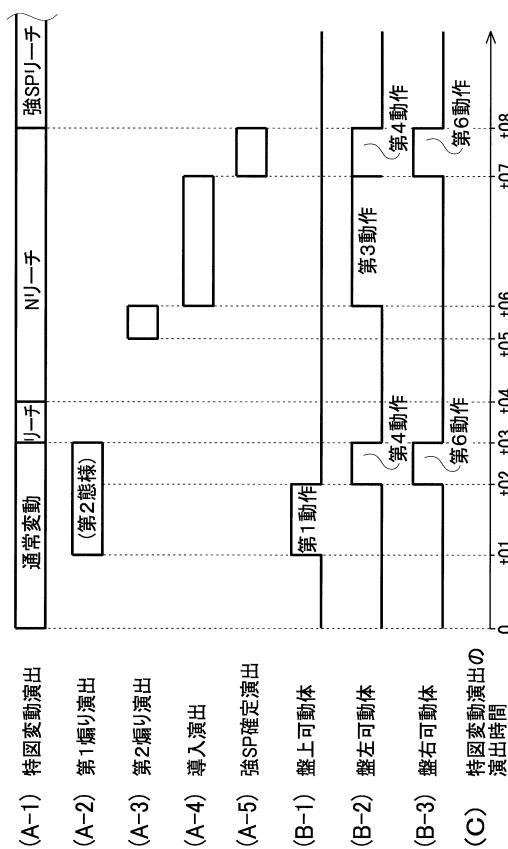


10

【図 3 7】



【図 3 8】



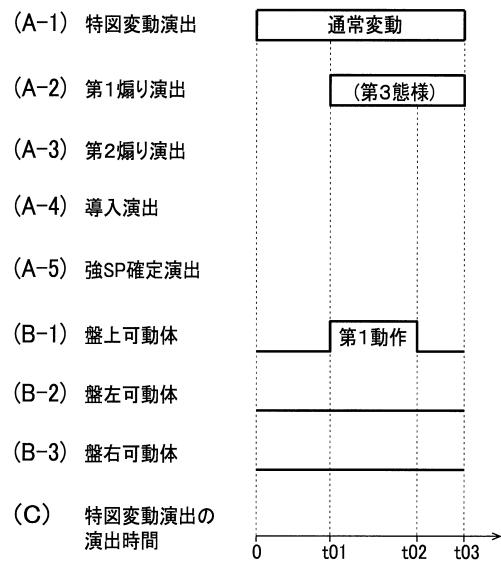
20

30

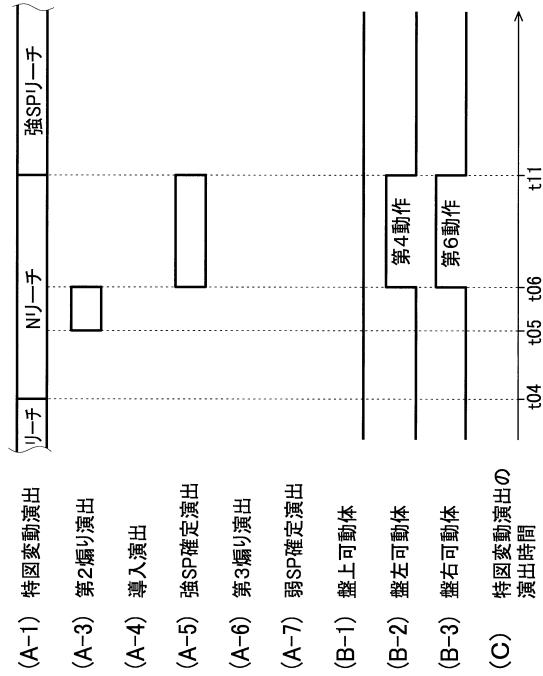
40

50

【図 3 9】



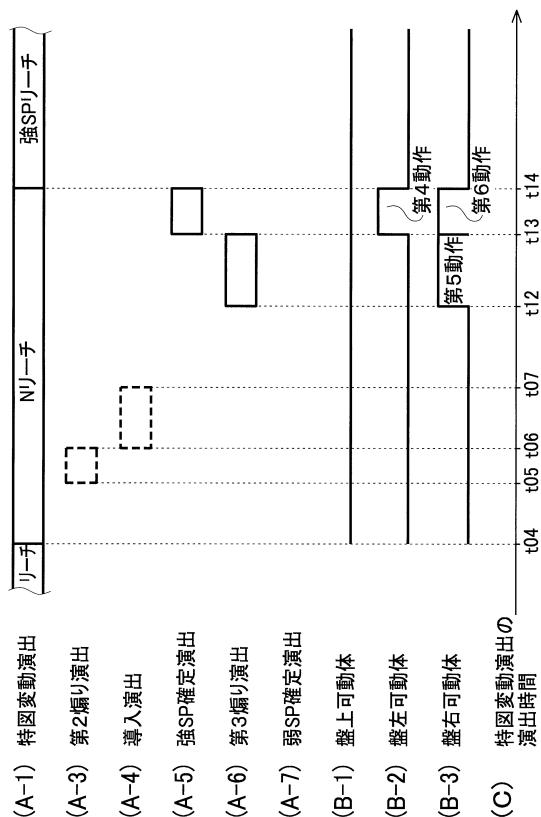
【図 4 0】



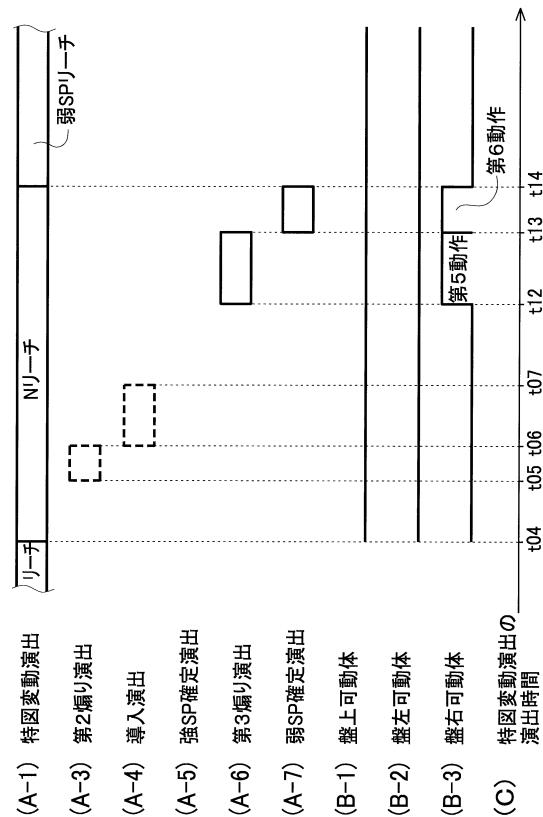
10

20

【図 4 1】



【図 4 2】

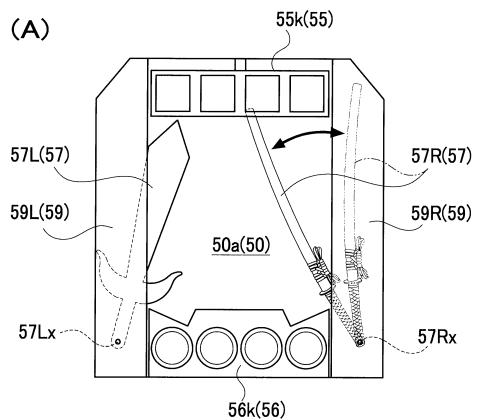


30

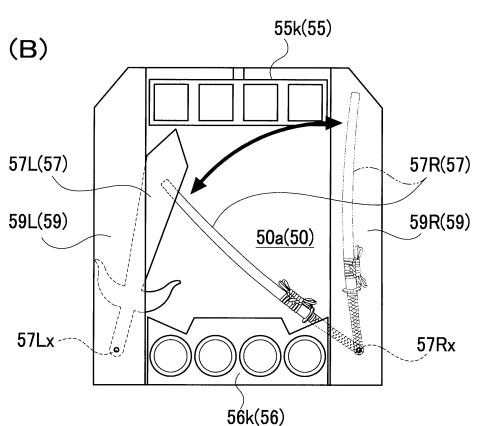
40

50

【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 牧 智宣

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 柏木 浩志

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 梶野 浩司

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

審査官 真壁 隆一

(56)参考文献 特許第6586595(JP, B2)

特許第6582251(JP, B2)

特許第6586596(JP, B2)

特開2006-246906(JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 7/02