

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7430368号**  
**(P7430368)**

(45)発行日 令和6年2月13日(2024.2.13)

(24)登録日 令和6年2月2日(2024.2.2)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 0 4 D

請求項の数 1 (全79頁)

(21)出願番号	特願2018-162347(P2018-162347)	(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8月31日(2018.8.31)	(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2020-31973(P2020-31973A)	(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2年3月5日(2020.3.5)	(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8月6日(2021.8.6)	(72)発明者	中山 覚
審判番号	不服2023-4815(P2023-4815/J1)		
審判請求日	令和5年3月22日(2023.3.22)		

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】**

遊技者に有利な特別遊技状態にすることが可能な遊技状態制御手段と、

動作可能な可動体を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、  
を備え、

前記可動体には、特別の可動体と、前記特別の可動体とは異なる通常の可動体と、が含まれ、

前記演出実行手段は、

前記特別の可動体と前記通常の可動体とが重なるように前記特別の可動体および前記通常の可動体の両方を動作させる特別の可動体演出を実行するときと、前記特別の可動体を動作させないで前記通常の可動体を動作させる通常の可動体演出を実行するときと、があり、

前記特別の可動体演出の後に、所定の特別演出を実行し、

前記特別の可動体には、前記特別演出において登場するキャラクタ、または、前記特別演出において表示される文字、が模られており、

前記特別の可動体は、前記通常の可動体よりも前方に設けられ、

前記通常の可動体演出が実行されたときと前記特別の可動体演出が実行されたときで、前記特別遊技状態になる確率が互いに異なる、

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、パチンコ遊技機に代表される遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づいた判定を行い、判定の結果に基づいて、特別遊技（大当たり遊技）を行う。例えば、遊技球が始動口に入賞（入球）することによって判定を行い、特別遊技として、大入賞口の開放を伴うラウンド遊技を行う。大入賞口に遊技球を入賞させることで多数の賞球を得ることができる。判定の結果は、図柄表示手段において、図柄の変動表示を行ってから停止表示させ、図柄の停止態様によって遊技者に示される。

10

**【0003】**

また、遊技機では、図柄表示手段から退避する退避位置に盤可動役物が設けられ、盤可動役物が退避位置から作動位置に移動するギミック演出が行われることがある。例えば、下記特許文献1の遊技機では、操作有効期間内にレバー操作の入力を検知すると、レバー操作の入力に応答してギミック演出が行われる。

20

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】****【文献】特開2017-51242号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

演出に関して改善の余地がある。改善した演出を搭載することにより、遊技の興趣向上を見込める。

**【0006】**

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわち、その課題とするところは、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

本明細書に開示される遊技機は、遊技者に有利な特別遊技状態にすることが可能な遊技状態制御手段と、動作可能な可動体を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記可動体には、特別の可動体と、前記特別の可動体とは異なる通常の可動体と、が含まれ、前記演出実行手段は、前記特別の可動体を動作させる特別の可動体演出を実行するときと、前記特別の可動体を動作させないで前記通常の可動体を動作させる通常の可動体演出を実行するときと、があり、前記特別の可動体演出の後に、所定の特別演出を実行し、前記特別の可動体には、前記特別演出の内容を示唆する表示が模られており、前記通常の可動体演出が実行されたときと前記特別の可動体演出が実行されたときで、前記特別遊技状態になる確率が互いに異なる、ことを特徴としている。

30

**【発明の効果】****【0008】**

本発明によれば、演出を通じて遊技の興趣向上に寄与する遊技機を提供することが可能となる。

40

**【図面の簡単な説明】****【0009】****【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第1の表である。

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

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

【図11】特図1変動パターン判定テーブルの第1の具体例である。

【図12】特図2変動パターン判定テーブルの具体例である。

【図13】先読み判定テーブルの具体例である。

【図14】大当たり遊技制御テーブルの具体例である。

【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。 20

【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】特図1変動パターン判定テーブルの第2の具体例である。

【図28】(A)は盤左可動装置と盤右可動装置とが待機状態のときの演出用ユニットの正面図、(B)は盤左可動装置と盤右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。 30

【図29】特図変動演出の演出フローの具体例を示す説明図である。

【図30】特図変動演出における分岐演出の具体例を示す説明図である。

【図31】分岐演出におけるバトル発展ギミック演出の具体例を示す説明図である。

【図32】分岐演出におけるストーリー発展ギミック演出の具体例を示す説明図である。

【図33】ガセ演出選択テーブルである。

【図34】(A)はバトル発展ギミック演出のタイムチャート、(B)はストーリー発展ギミック演出のタイムチャート、(C)は復活発展ギミック演出のタイムチャートである。

【図35】(A)はストーリー発展ギミック演出における盤下可動体の揺れ動作のタイムチャート、(B)はストーリー発展ギミック演出における盤右可動体の揺れ動作のタイムチャート、(C)はストーリー発展ギミック演出における盤上可動体の揺れ動作のタイムチャート、(D-1)は復活発展ギミック演出における盤下可動体の揺れ動作のタイムチャート、(D-2)は復活発展ギミック演出における盤右可動体の揺れ動作のタイムチャート、(D-3)は復活発展ギミック演出における盤上可動体の揺れ動作のタイムチャート、(D-4)は復活発展ギミック演出における盤左可動体の揺れ動作のタイムチャートである。 40

【図36】特図変動演出におけるバトルリーチの具体例を示す説明図である。

【図37】バトルリーチにおける復活発展ギミック演出の具体例を示す説明図である。

【図38】特図変動演出における最終バトルリーチの具体例を示す説明図である。

【図39】特図変動演出におけるストーリーリーチの具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

## 【0010】

以下、本発明の遊技機の実施形態を、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。

## 【0011】

### < 基本実施形態 >

10

後に、本発明の遊技機の第1実施形態を説明するが、まず、その第1実施形態の基礎となる基本実施形態を説明する。基本実施形態では、本発明の遊技機を、パチンコ遊技機PY1に適用している。

## 【0012】

### 1. 遊技機の構造

本発明の遊技機の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

## 【0013】

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、外枠22と、その外枠22に対して開閉可能な前扉23とを備えている。さらに、前扉23は、後述する遊技盤ユニットYUが取り付けられる遊技盤取付枠2Aと、遊技盤取付枠2Aにヒンジ2Bを介して回転自在に支持される前枠23mと、を備える。前枠23mは遊技盤取付枠2Aに対して開閉が可能である。前枠23mには、透明板23tが取り付けられている。前枠23mが閉じられているとき、遊技盤取付枠2Aに取り付けられた遊技盤1と透明板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

## 【0014】

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

## 【0015】

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

50

を有するレバー等で構成される。

**【0016】**

また、前枠 23m の表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体 31 の底面に、音を出力可能なスピーカ 52 が設けられている。スピーカ 52 は、左側に配置された左スピーカ 52L と、右側に配置された右スピーカ 52R と、からなる。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、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置 58 が取り付けられている。枠可動装置 58 は、左側に配置された左枠可動装置 58L と、右側に配置された右枠可動装置 58R と、で構成される。

10

**【0017】**

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

**【0018】**

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。

20

**【0019】**

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。

**【0020】**

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。

30

**【0021】**

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。

**【0022】**

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。

40

**【0023】**

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」という。

50

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。

#### 【0024】

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。

#### 【0025】

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。

10

#### 【0026】

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12Dを開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー12Dの開放を伴う遊技である。

#### 【0027】

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。

20

#### 【0028】

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。

30

#### 【0029】

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。

#### 【0030】

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

#### 【0031】

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でき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。

#### 【0032】

50

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ノイド16sとを備えている。振分部材16kは、振分ソレノイド16sの駆動により、左右にスライド可能に構成されている。

#### 【0033】

振分ソレノイド16sが通電されていないとき、振分部材16k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16k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16kが特定領域16をその直上で覆う状態）にある。振分部材16k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15a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

#### 【0034】

一方、振分ソレノイド16sが通電されているとき、振分部材16k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16k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16k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16kが第2状態にあるときは、第2大入賞口15に入賞した遊技球は、第2大入賞口センサ15aを通過したあと特定領域16を通過容易である。この第2大入賞口15から特定領域16まで流下する遊技球のルートを第2のルートという。

20

#### 【0035】

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

#### 【0036】

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

30

#### 【0037】

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

#### 【0038】

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54が設けられている。

#### 【0039】

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

40

#### 【0040】

第1流路R1上には、第1始動口11と、2つの一般入賞口10と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第1流路R1を流下するように遊技球を発射させるこ

50

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

#### 【0041】

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。

10

#### 【0042】

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。

#### 【0043】

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

#### 【0044】

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

#### 【0045】

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「」

40

」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。

#### 【0046】

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。

#### 【0047】

50

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）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。

#### 【0048】

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。

#### 【0049】

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

#### 【0050】

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。

#### 【0051】

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。

#### 【0052】

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。

#### 【0053】

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10

6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。

#### 【0054】

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。

#### 【0055】

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。

10

#### 【0056】

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。

#### 【0057】

盤上可動体55kおよび盤下可動体56kは、盤上可動装置55の駆動源および盤下可動装置56の駆動源が駆動する前には、図5(A)に示すように、通常の待機状態(初期位置)で保持されている。盤上可動装置55の駆動源が駆動すると、盤上可動体55kは下向きに移動(下降)し、盤下可動装置56の駆動源が駆動すると、盤下可動体56kは上向きに移動(上昇)する。このとき、図5(B)に示すように、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。

20

#### 【0058】

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。

#### 【0059】

### 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、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、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(以下「サブ制御基板」)120、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出手制御基板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

#### 【0060】

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、及び払出手制御基板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

40

50

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。電源スイッチ 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。

#### 【0061】

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

#### 【0062】

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

#### 【0063】

また、主制御基板 100 には、データや信号の入出力を行うための遊技用 I/O (Input / Output) ポート部 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。

30

#### 【0064】

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。

#### 【0065】

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

#### 【0066】

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

50

部材 16 k を駆動する振分ソレノイド 16 s 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。

#### 【0067】

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。

#### 【0068】

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 72 k（図 1 参照）が含まれる。

10

#### 【0069】

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 や貸球払出装置 74 を用いて、賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球の数は、払出制御基板 170 に出力される。

20

#### 【0070】

また、発射装置 72 には、遊技者などの人のハンドル 72 k（図 1 参照）への接触を検知可能なタッチスイッチが設けられている。遊技者によるハンドル 72 k の操作があった場合には、タッチスイッチが遊技者のハンドル 72 k 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 72 k の回転角度（操作量）を検出可能な発射ボリュームつまみが接続されている。発射装置 72 は、発射ボリュームつまみが検出したハンドル 72 k の回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイドを駆動させる。なお、パチンコ遊技機 PY1 においては、ハンドル 72 k への回転操作が維持されている状態では、約 0.6 秒毎に 1 球の遊技球が発射されるようになっている。

30

#### 【0071】

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

#### 【0072】

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

#### 【0073】

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。

#### 【0074】

50

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

10

#### 【0075】

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 CPU 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。

#### 【0076】

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 ROM 142、ワークメモリとして使用される画像用 RAM 143、及び、画像用 ROM 142 に記憶されたプログラムを実行する画像用 CPU 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 CGROM 145、CGR OM 145 に記憶されている画像データの展開等に使用される VRAM 146、及び、VDP (Video Display Processor) 144 を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。CGROM 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。

20

#### 【0077】

VDP 144 は、演出制御用マイコン 121 からの指令に基づき画像用 CPU 141 によって作成されるディスプレイリストに従って、CGROM 145 から画像データを読み出して VRAM 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 VRAM 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 RGB 信号として画像表示装置 50 に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部 50a に表示される。

30

#### 【0078】

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。

40

#### 【0079】

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。

#### 【0080】

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

50

てもよい。さらにこの場合、画像制御基板 140 の画像用 ROM 142 に音声データを格納してもよい。

#### 【0081】

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。

#### 【0082】

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。

#### 【0083】

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。

#### 【0084】

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。

#### 【0085】

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。

#### 【0086】

### 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。

#### 【0087】

### 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

10

20

30

40

50

ときに遊技球がゲート 1 3 を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

#### 【 0 0 8 8 】

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

#### 【 0 0 8 9 】

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

10

#### 【 0 0 9 0 】

##### 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

#### 【 0 0 9 1 】

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

#### 【 0 0 9 2 】

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 PY 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 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 8 2 で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器 8 2 において普図の可変表示が行われる。

40

#### 【 0 0 9 3 】

50

### 3 - 1 - 3 . 補助遊技

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

#### 【 0 0 9 4 】

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

10

#### 【 0 0 9 5 】

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。

20

#### 【 0 0 9 6 】

### 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。

30

#### 【 0 0 9 7 】

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。

40

#### 【 0 0 9 8 】

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。

#### 【 0 0 9 9 】

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

50

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

#### 【0100】

##### 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

#### 【0101】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値(特別図柄乱数値)が振り分けられている。パチンコ遊技機PY1は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図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

#### 【0102】

##### 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。

30

#### 【0103】

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。

#### 【0104】

大当たり図柄には複数種類の種別があり、各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値(大当たり図柄種別乱数値)が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機PY1は、取得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

#### 【0105】

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Xが50%、大当たり図柄Yが50%にし、特

50

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

#### 【0106】

##### 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。

#### 【0107】

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。

#### 【0108】

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值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。

#### 【0109】

##### 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。

#### 【0110】

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。

#### 【0111】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0112】

また、遊技状態に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果またはリーチ判定結果にも関連付けることが可能である。すなわち、非時短用特図 1 変動パターン判定テーブルおよび非時短用特図 2 変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり用(大当たり図柄種別ごと)、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用などがある。同様に、時短用特図 1 変動パターン判定テーブルおよび時短用特図 2 変動パターン判定テーブルにもそれぞれ、大当たり用(大当たり図柄種別ごと)、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用などがある。10

#### 【0113】

さらに、各リーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図 1 保留数(U1)が0~2のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルと、特図 1 保留数(U1)が3~4のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルと、を区別することが可能である。また、各リーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図 2 保留数(U2)が0~2のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、特図 2 保留数(U2)が3~4のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、を区別することが可能である。20

#### 【0114】

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。

#### 【0115】

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。

#### 【0116】

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 S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「S P ハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一一種である 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。

#### 【0117】

##### 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。

#### 【0118】

10

20

30

40

50

また、先読み判定テーブルは、遊技状態にも関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルとして、非時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（非時短用先読み判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（時短用先読み判定テーブル）と、を区別することが可能である。

#### 【0119】

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。

10

#### 【0120】

##### 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。

20

#### 【0121】

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。

30

#### 【0122】

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。

40

#### 【0123】

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。

#### 【0124】

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

50

定の作動態様（特定領域16が一定の開閉態様）で制御されるが、振分部材16kの一定の作動態様（特定領域16の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第2大入賞口15の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域16に進入させることの困難性（容易性）が設定されることになる。なお、以下において、特定領域16が開状態にあることを「V開放」ともいう。

#### 【0125】

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

10

#### 【0126】

##### 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」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、電チューリング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。

20

#### 【0127】

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。

30

#### 【0128】

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

40

50

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

10

#### 【0129】

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

#### 【0130】

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

20

#### 【0131】

このように時短状態では、非時短状態に比して、単位時間当たりの電チュー12Dの開放時間が長くなり、第2始動口12へ遊技球が頻繁に入賞し易くなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。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。

#### 【0132】

パチンコ遊技機PY1で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。そして、例えば、大当たりに当選することによって時短状態が設定可能になる。時短状態は、大当たりに当選することなく所定回数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。

30

#### 【0133】

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

#### 【0134】

なお、パチンコ遊技機PY1で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。なお、「大当たり遊技状態」では、当たり判定は行われるが大当たり判定は行われないため、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

#### 【0135】

### 4. 遊技機による主な演出

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

#### 【0136】

### 4 - 1 . 演出モード

50

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 PY1は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モードと、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードを設定することが可能である。

#### 【0137】

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。

10

#### 【0138】

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。

20

#### 【0139】

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。

30

#### 【0140】

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

40

50

チの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

#### 【0141】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図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

#### 【0142】

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。

#### 【0143】

##### 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

#### 【0144】

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

#### 【0145】

##### 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。

40

#### 【0146】

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。

#### 【0147】

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

50

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。

#### 【0148】

##### 4 - 2 - 2 . 通常変動

パチンコ遊技機 PY1 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。

#### 【0149】

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 50a において、左演出図柄 EZ1、中演出図柄 EZ2 および右演出図柄 EZ3 が停止表示されていると共に、左小図柄 KZ1、中小図柄 KZ2 および右小図柄 KZ3 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 EZ1, EZ2, EZ3 の変動表示が開始されると共に、小図柄 KZ1, KZ2, KZ3 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 EZ1 と右演出図柄 EZ3 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 EZ1, EZ2, EZ3 が停止表示する。このとき、小図柄 KZ1, KZ2, KZ3 もハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。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 EZ1 と右演出図柄 EZ3 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 KZ1, KZ2, KZ3 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 EZ1, EZ2, EZ3 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

20

30

#### 【0150】

##### 4 - 2 - 3 . N リーチ

パチンコ遊技機 PY1 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。

40

#### 【0151】

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 EZ2 の変動速度が徐々に減速していく。そして、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「Nハズレ変動」の場合には、図 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 EZ1, EZ2, EZ3 が停止表示する。このとき、小図柄 KZ1, KZ2, KZ3 もリーチハズレを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。リーチハズレを示唆する停止態様には、「7・6・7」や「5・3・5」など、左右の図柄が同一且つ中の図柄が左右の図柄と異なる停止態様が複数種類ある。一方、特図の可変表示の特図変動パターンが、例えば「N大当たり変動」の場合には、図 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 KZ1, KZ2, KZ3 も大当たりを示唆する停止態様で一斉に停止表示する。なお、N リーチの演出内容は、中演出図柄 EZ2 が徐々に減速することに限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

50

#### 【0152】

##### 4 - 2 - 4 . S P リーチ

パチンコ遊技機 PY1 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。

50

### 【0153】

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 113) が表示され、表示部 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 50 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。

10

### 【0154】

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。

20

### 【0155】

#### 4 - 3 . 保留アイコン表示領域

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

30

### 【0156】

また、保留アイコン表示領域 50 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 50 e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 50 e は、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコン H A と同じまたは異なる当該アイコン T A を表示することが可能である。

40

### 【0157】

なお、保留アイコン表示領域 50 d を構成する表示領域の数については、適宜に変更す

50

ることが可能である。また、保留アイコン表示領域 50d を、特図 1 保留数および特図 2 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。

#### 【0158】

##### 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。

#### 【0159】

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

#### 【0160】

##### 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

#### 【0161】

##### 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。

30

#### 【0162】

可動体演出では、例えば、N リーチから S P リーチに発展する際に、図 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、S P リーチに発展することが示唆される。このとき、表示部 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 S P リーチに発展する。なお、可動体演出については、S P リーチへの発展示唆に限らず、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。

40

#### 【0163】

##### 4 - 4 - 2 . 操作演出

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。

#### 【0164】

操作演出では、例えば、S P 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。

50

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、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 G33）と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像 G33 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 41 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 41 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 22 (B) に示すように、盤上可動装置 55 が作動し、遊技者から見て、盤上可動体 55k が表示部 50a 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 55 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。

#### 【0165】

##### 4 - 4 - 3 . 先読み演出

パチンコ遊技機 PY1 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。

#### 【0166】

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 20 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 50d 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 EZ1, EZ2, EZ3 の停止態様を変化させることも可能である。

#### 【0167】

##### 5 . 遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御

次に図 23 ~ 図 24 に基づいて遊技制御用マイコン 101 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 101 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 RAM104 に設けられている。

#### 【0168】

##### [ 1 . 主制御メイン処理 ]

主制御基板 100 に備えられた遊技制御用マイコン 101 は、パチンコ遊技機 PY1 が電源投入されると、遊技用 ROM103 から図 23 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 (S001) を行う。電源投入時処理では、遊技用 RAM104 へのアクセスの許可設定、遊技用 CPU102 の設定、SIO、PIO、CTC (割り込み時間の管理のための回路) の設定等が行われる。

#### 【0169】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S003) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S003) 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 IC 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

#### 【0170】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S003) が終了すると、割り込みを許可する (S004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理 (S005) の実行が可

能となる。メイン側タイマ割り込み処理(S005)は、例えば4 msec周期で遊技用CPU102に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理(S005)は4 msec周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理(S005)が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用CPU102に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)はすぐには開始されず、割り込み許可(S004)がされてから開始される。

#### 【0171】

##### [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。

#### 【0172】

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。

#### 【0173】

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。

#### 【0174】

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。

#### 【0175】

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)。

#### 【0176】

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。

#### 【0177】

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4 msec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

10

20

30

40

50

れたコマンド等を出力する。

**【 0 1 7 8 】**

**[ 2 - 1 . センサ検出処理 ]**

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

**【 0 1 7 9 】**

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

10

**【 0 1 8 0 】**

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 R A M 1 0 4 に設けられた普図保留記憶部 1 0 6 に記憶する。なお、普図保留記憶部 1 0 6 に普通図柄乱数が所定数（例えば 4 個）記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

**【 0 1 8 1 】**

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

20

**【 0 1 8 2 】**

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

40

**【 0 1 8 3 】**

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

**【 0 1 8 4 】**

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

**【 0 1 8 5 】**

50

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

#### 【 0 1 8 6 】

##### [ 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 7 】

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 8 】

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

20

#### 【 0 1 8 9 】

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

#### 【 0 1 9 0 】

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

30

#### 【 0 1 9 1 】

##### [ 2 - 3 . 特別動作処理 ]

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

#### 【 0 1 9 2 】

##### [ 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 3 】

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

50

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 4 】

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

10

#### 【 0 1 9 5 】

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

20

#### 【 0 1 9 6 】

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。

30

#### 【 0 1 9 7 】

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

40

#### 【 0 1 9 8 】

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。

#### 【 0 1 9 9 】

50

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。

#### 【0200】

##### [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81に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

10

#### 【0201】

##### [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PY1が待機状態であることを示す客待ちコマンドを生成する。

20

#### 【0202】

##### [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。

30

#### 【0203】

##### [2-3-5. 遊技状態設定処理]

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

40

#### 【0204】

なお、遊技制御用マイコン101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。

#### 【0205】

##### 6. 演出制御用マイコン121による演出の制御

次に、図25および図26に基づいて演出制御用マイコン121による演出の制御につ

50

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

### 【0206】

#### [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。

10

### 【0207】

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。

### 【0208】

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

### 【0209】

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

### 【0210】

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。

40

### 【0211】

#### [2. サブ側タイマ割り込み処理]

サブ側タイマ割り込み処理(S4011)は、サブ制御基板 120に所定の周期(例えば、1 msec 周期)の割り込みパルスが入力される度に実行される。サブ側タイマ割り込み処理(S4011)では、図 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。

### 【0212】

50

入力処理では、通常ボタン検出スイッチ 4 0 a や特殊ボタン検出スイッチ 4 1 a などの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出する。発光データ出力処理では、後述する演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路 1 5 1 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データに従って枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置 5 5, 5 6, 5 8 などの可動装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、駆動データに従って、可動装置 5 5, 5 6, 5 8 などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

#### 【 0 2 1 3 】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) によって演出用 RAM 1 2 4 の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理（例えば演出の選択や演出モードの設定、コマンドのセット等）を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。音声制御処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ（スピーカ 5 2 からの音声の出力を制御するデータ）の作成と音声制御回路 1 6 1 への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。

#### 【 0 2 1 4 】

##### < 第 1 実施形態 >

以下、第 1 実施形態を説明する。特に述べない限り、上述の基本実施形態のパチンコ遊技機 PY 1 が第 1 実施形態にも適用される。

#### 【 0 2 1 5 】

最初に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が決定可能な特図 1 変動パターンについて説明する。遊技用 ROM 1 0 3 には、図 2 7 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルが格納されている。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 2 7 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルを用いて特図 1 変動パターンを決定可能である。第 1 実施形態では、図 2 7 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルを用いることとするが、図 1 1 に示す特図 1 変動パターン判定テーブルを併用して用いることも可能である。

#### 【 0 2 1 6 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、非時短状態における特図 1 変動パターン判定処理において、大当たり判定の結果、リーチ判定の結果および特図変動パターン乱数に基づいて、特図 1 変動パターンを決定する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 2 7 に示すように、特図 1 変動パターンとして、「THP 0 0 1」～「THP 0 0 4」、「THP 0 1 1」～「THP 0 1 6」、「THP 0 2 1」～「THP 0 2 2」の 12 種類の特図 1 変動パターンを決定することが可能である。何れの特図 1 変動パターンに決定するかは、特図変動パターン乱数によって異なる。

#### 【 0 2 1 7 】

具体的には、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合は、「THP 0 0 1」～「THP 0 0 4」の 4 種類の特図 1 変動パターンのうちの何れかが決定される。4 種類の特図 1 変動パターンのうちの「THP 0 0 3」、「THP 0 0 4」が、他の特図 1 変動パターンよりも決定され易くなっている。なお、「THP 0 0 1」を「最終バトル大当たり変動」といい、「THP 0 0 2」を「バトル大当たり変動」といい、「THP 0 0 3」を「バトル／ストーリー大当たり変動」とい、、「THP 0 0 4」を「ストーリー大当たり変動」という。

#### 【 0 2 1 8 】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ有り」の場合は、「THP 0 1 1」～「THP 0 1 6」の 6 種類の特図 1 変動パターンのうちの何れかが決定される。6 種類の特図 1 変動パターンのうちの「THP 0 1 5」、「THP 0

10

20

30

40

50

16」が、他の特図1変動パターンよりも決定され易くなっている。なお、「THP011」を「最終バトルハズレ変動」といい、「THP012」を「バトルハズレ変動」といい、「THP013」を「バトル／ストーリーハズレ変動」とい、「THP014」を「ストーリーハズレ変動」とい、「THP015」を「分岐Aハズレ変動」とい、「THP016」を「分岐Bハズレ変動」という。

#### 【0219】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、リーチ判定の結果が「リーチ無し」の場合は、「THP021」～「THP022」の2種類の特図1変動パターンのうちの何れかが決定される。2種類の特図1変動パターンのうちの何れの特図1変動パターンに決定されるかは、特図1保留数によって割り振りが異なる。特図1保留数が0～1個の場合には、特図変動時間が比較的長い13000msの「THP021」が決定され易く、特図1保留数が2～4個の場合には、特図変動時間が比較的短い4000msの「THP022」が決定され易くなっている。なお、「THP021」を「通常Aハズレ変動」とい、「THP022」を「通常Bハズレ変動」という。

10

#### 【0220】

次に、図28を用いて、遊技盤ユニットYUの演出用ユニット1Uに搭載される可動装置について説明する。演出用ユニット1Uには、盤上可動装置55および盤下可動装置56の他に、盤左可動装置57Lおよび盤右可動装置57Rが搭載されている。

#### 【0221】

盤上可動装置55、盤下可動装置56、盤左可動装置57Lおよび盤右可動装置57Rには、それぞれモータが接続され、各モータは、各種アクチュエータ類SAとして、サブ制御基板120に接続される。演出制御用マイコン121は、各モータを制御して、盤上可動装置55、盤下可動装置56、盤左可動装置57Lおよび盤右可動装置57Rを駆動することが可能である。

20

#### 【0222】

盤上可動装置55は、前述したように、表示部50aよりも前方に配置され、表示部50aに沿って移動可能な盤上可動体55kを具備する。盤下可動装置56は、前述したように、表示部50aよりも前方に配置され、表示部50aに沿って移動可能な盤下可動体56kを具備する。盤左可動装置57Lは、表示部50a、盤上可動装置55および盤下可動装置56よりも前方に配置され、表示部50aに沿って移動可能な盤左可動体57Lkを具備する。盤右可動装置57Rは、表示部50a、盤上可動装置55および盤下可動装置56よりも前方に配置され、表示部50aに沿って移動可能な盤右可動体57Rkを具備する。

30

#### 【0223】

盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkは、盤左可動装置57Lおよび盤右可動装置57Rが駆動する前には、図28(A)に示すように、画像表示装置50の表示部50aが視認容易な待機状態で保持される。盤左可動装置57Lが駆動すると、盤左可動体57Lkは右向きに移動し、盤右可動装置57Rが駆動すると、盤右可動体57Rkは左向きに移動する。このとき、図28(B)に示すように、表示部50aは、移動した盤左可動体57Lkまたは移動した盤右可動体57Rkに覆われ、表示部50aは視認困難となる。

40

#### 【0224】

また、盤上可動体55kには盤上ランプ55SLが設けられ、盤下可動体56kには盤下ランプ56SLが設けられ、盤左可動体57Lkには盤左ランプ57LSLが設けられ、盤右可動体57Rkには盤右ランプ57RSRが設けられる。盤上ランプ55SL、盤下ランプ56SL、盤左ランプ57LSLおよび盤右ランプ57RSRには、それぞれLEDが内蔵され、各種ランプ類SLとして、サブ制御基板120に接続される。演出制御用マイコン121は、各ランプ55SL, 56SL, 57LSL, 57RSRを任意の発光色で発光させることができる。

#### 【0225】

50

また、盤上可動体 5 5 k、盤下可動体 5 6 k および盤右可動体 5 7 R k には、それぞれ半透明のレンズ体が設けられ、盤上ランプ 5 5 S L、盤下ランプ 5 6 S L および盤右ランプ 5 7 R S L の発光は、それぞれのレンズ体を介して行われる。また、盤左可動体 5 7 L k には、後述する「ストーリーリーチ」を遊技者に想起させる『ストーリー』の文字を模った半透明のロゴレンズ体 5 7 L k 1 が設けられ、盤左ランプ 5 7 L S L の発光は、ロゴレンズ体 5 7 L k 1 を介して行われる。

#### 【 0 2 2 6 】

次に、図 2 9 ~ 図 3 9 を用いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 が決定した特図 1 変動パターンに応じて、演出制御用マイコン 1 2 1 が実行可能な特図変動演出について説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、非時短状態における特図変動演出において以下の演出を実行可能である。

10

#### 【 0 2 2 7 】

##### A . 通常変動

「通常変動」は、特図の可変表示の開始に応じて行われることがある演出であり、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が変動表示する演出である。「通常変動」は、特図変動演出において最初に行われるため、特図変動演出が開始されたことを示唆する演出として機能する。

#### 【 0 2 2 8 】

##### B . リーチ

「リーチ」は、「通常変動」の後に、左演出図柄 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とが同じ種類の演出図柄で停止表示する演出である。「リーチ」は、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。また、「リーチ」は、その後に「バトルリーチ」や「ストーリーリーチ」などのリーチ演出に発展することがあるため、リーチ演出が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。

20

#### 【 0 2 2 9 】

##### C . 分岐演出

「分岐演出」は、「リーチ」が成立した後に行われることがある演出であり、その後に演出が発展するか否かを示唆する演出である。「分岐演出」は、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合に行われることがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。また、「分岐演出」は、その後に「バトルリーチ」や「ストーリーリーチ」などのリーチ演出に発展することがあるため、リーチ演出が行われる可能性があることを示唆する演出としても機能する。

30

#### 【 0 2 3 0 】

##### D . バトル発展ギミック演出

「バトル発展ギミック演出」は、「分岐演出」において行われることがある演出であり、盤上可動体 5 5 k、盤下可動体 5 6 k および盤右可動体 5 7 R k が、所定の順序で表示部 5 0 a 上に出現するステップアップ演出である。「バトル発展ギミック演出」は、その後に「バトルリーチ」に発展するため、「バトルリーチ」が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

40

#### 【 0 2 3 1 】

##### E . ストーリー発展ギミック演出

「ストーリー発展ギミック演出」は、「分岐演出」において行われることがある演出であり、盤上可動体 5 5 k、盤下可動体 5 6 k、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k が、所定の順序で表示部 5 0 a 上に出現するステップアップ演出である。「ストーリー発展ギミック演出」は、その後に「ストーリーリーチ」に発展するため、「ストーリーリーチ」が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

#### 【 0 2 3 2 】

##### F . バトルリーチ

「バトルリーチ」は、「バトル発展ギミック演出」が行われる「分岐演出」の後に行わ

50

れることがある演出であり、味方キャラクタが敵キャラクタとバトルするリーチ演出である。「バトルリーチ」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「バトルリーチ」は、その後に「最終バトルリーチ」や「ストーリーリーチ」に発展することがあるため、リーチ演出が発展する可能性があることを示唆する演出としても機能する。

#### 【0233】

##### G. 最終バトルリーチ

「最終バトルリーチ」は、「バトルリーチ」の後に行われることがある演出であり、味方キャラクタが強敵キャラクタとバトルするリーチ演出である。「最終バトルリーチ」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「バトルリーチ」から「最終バトルリーチ」に発展しなかったときよりも、「バトルリーチ」から「最終バトルリーチ」に発展したときの方が、大当たり遊技が行われ易いため、「最終バトルリーチ」は、「バトルリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。また、「最終バトルリーチ」は、その後に発展する演出がないため、当落を示唆する演出としても機能する。

#### 【0234】

##### H. ストーリーリーチ

「ストーリーリーチ」は、「バトルリーチ」の後または「ストーリー発展ギミック演出」が行われる「分岐演出」の後に行われることがある演出であり、味方キャラクタを主人公とする物語が進行するリーチ演出である。「ストーリーリーチ」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「バトルリーチ」から「ストーリーリーチ」に発展しなかったときよりも、「バトルリーチ」から「ストーリーリーチ」に発展したときの方が、大当たり遊技が行われ易いため、「ストーリーリーチ」は、「バトルリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。また、「バトルリーチ」から「最終バトルリーチ」に発展したときよりも、「バトルリーチ」から「ストーリーリーチ」に発展したときの方が、大当たり遊技が行われ易いため、「ストーリーリーチ」は、「最終バトルリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。また、「ストーリーリーチ」は、その後に発展する演出がないため、当落を示唆する演出としても機能する。

#### 【0235】

##### I. 復活発展ギミック演出

「復活発展ギミック演出」は、「バトルリーチ」においてハズレが示唆された後に行われることがある演出であり、盤上可動体55k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkが、同時または略同時に表示部50a上に出現する予告演出である。「復活発展ギミック演出」は、その後に「ストーリーリーチ」に発展することがあるため、「ストーリーリーチ」が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

#### 【0236】

次に、非時短状態における主要な特図変動演出の演出フローを説明する。演出制御用マイコン121は、演出フローを構成する各演出において、表示部50aに演出画像を表示するとともに、演出画像の表示に応じて、枠ランプ53や盤ランプ54を用いた発光演出と、スピーカ52を用いた音演出と、を実行可能である。

#### 【0237】

特図1変動パターンが「最終バトル大当たり変動」、「最終バトルハズレ変動」の特図変動演出では、図29(A)に示すように、「通常変動」「リーチ」「分岐演出」「バトルリーチ」「最終バトルリーチ」で構成される演出フローが実行される。なお、これらの特図変動演出における「分岐演出」で「バトル発展ギミック演出」が行われるこ

10

20

30

40

50

とがある。

#### 【0238】

また、特図1変動パターンが「バトル大当たり変動」、「バトルハズレ変動」の特図変動演出では、図29(B)に示すように、「通常変動」「リーチ」「分岐演出」「バトルリーチ」で構成される演出フローが実行される。なお、これらの特図変動演出における「分岐演出」で「バトル発展ギミック演出」が行われることがある。また、詳細は後述するが、「バトルハズレ変動」の特図変動演出における「バトルリーチ」では、「復活発展ギミック演出」が途中まで行われる所謂ガセ演出が行われることがある。

#### 【0239】

また、特図1変動パターンが「バトル／ストーリー大当たり変動」、「バトル／ストーリーハズレ変動」の特図変動演出では、図29(C)に示すように、「通常変動」「リーチ」「分岐演出」「バトルリーチ」「ストーリーリーチ」で構成される演出フローが実行される。なお、これらの特図変動演出における「分岐演出」で「バトル発展ギミック演出」が行われることがあり、これらの特図変動演出における「バトルリーチ」では、「復活発展ギミック演出」が行われることがある。

10

#### 【0240】

また、特図1変動パターンが「ストーリー大当たり変動」、「ストーリーハズレ変動」の特図変動演出では、図29(D)に示すように、「通常変動」「リーチ」「分岐演出」「ストーリーリーチ」で構成される演出フローが実行される。なお、これらの特図変動演出における「分岐演出」で「ストーリー発展ギミック演出」が行われることがある。

20

#### 【0241】

また、特図1変動パターンが「分岐Aハズレ変動」、「分岐Bハズレ変動」の特図変動演出では、図29(E)に示すように、「通常変動」「リーチ」「分岐演出」で構成される演出フローが実行される。なお、詳細は後述するが、これらの特図変動演出における「分岐演出」では、「バトル発展ギミック演出」または「ストーリー発展ギミック演出」が途中まで行われる所謂ガセ演出が行われことがある。

#### 【0242】

また、特図1変動パターンが、「通常Aハズレ変動」、「通常Bハズレ変動」の特図変動演出では、図29(F)に示すように、「通常変動」のみで構成される演出フローが実行される。

30

#### 【0243】

次に、非時短状態における特図変動演出において実行される主要な演出について具体的に説明する。なお、以下に説明する特図変動演出において、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3の変動表示とともに、小図柄KZ1,KZ2,KZ3の変動表示も行われるが、小図柄KZ1,KZ2,KZ3の図示を省略することがある。また、以下に説明する特図変動演出において、保留アイコンHAの表示も並行して行われるが、保留アイコンHAの図示を省略することがある。

#### 【0244】

最初に、「分岐演出」について具体的に説明する。演出制御用マイコン121は、特図1変動パターンが「最終バトル大当たり変動」、「最終バトルハズレ変動」、「バトル大当たり変動」、「バトルハズレ変動」、「バトル／ストーリー大当たり変動」、「バトル／ストーリーハズレ変動」、「ストーリー大当たり変動」、「ストーリーハズレ変動」、「分岐Aハズレ変動」、「分岐Bハズレ変動」の特図変動演出において、「リーチ」が成立した後に「分岐演出」を実行可能である。「分岐演出」では、「バトルリーチ」または「ストーリーリーチ」に発展する可能性が示唆される。

40

#### 【0245】

図30(A)～図32(H)は、「分岐演出」が行われる様子を示す図である。「分岐演出」では、「バトル発展ギミック演出」または「ストーリー発展ギミック演出」が行われる。図30(A)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ種類の演出図柄で停止表示して「リーチ」が成立すると「分岐演出」が開始される。

50

### 【0246】

「分岐演出」が開始されると、図30(B)に示すように、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が縮小して表示部50aの左中央部に移動する。その後、特図1変動パターンが「最終バトル大当たり変動」、「最終バトルハズレ変動」、「バトル大当たり変動」、「バトルハズレ変動」、「バトル／ストーリー大当たり変動」、「バトル／ストーリーハズレ変動」の場合には、「バトル発展ギミック演出」が行われ、特図1変動パターンが「ストーリー大当たり変動」、「ストーリーハズレ変動」の場合には、「ストーリー発展ギミック演出」が行われる。一方、特図1変動パターンが「分岐Aハズレ変動」、「分岐Bハズレ変動」の場合には、「バトル発展ギミック演出」または「ストーリー発展ギミック演出」が途中まで行われる。

10

### 【0247】

図31(A)～図31(G)は、「バトル発展ギミック演出」が行われる様子を示す図である。特図1変動パターンが「最終バトル大当たり変動」、「最終バトルハズレ変動」、「バトル大当たり変動」、「バトルハズレ変動」、「バトル／ストーリー大当たり変動」、「バトル／ストーリーハズレ変動」の場合に行われる「バトル発展ギミック演出」は、ステップ1～ステップ4の4段階で構成され、ステップ1～ステップ2～ステップ3～ステップ4の順序で演出が進行する。ステップ1の「バトル発展ギミック演出」では、図31(A)に示すように、待機状態の位置にある盤下可動体56kの上方の表示部50aに、盤下可動体56kを模した盤下可動体画像G10が点滅表示される。この盤下可動体画像G10の表示によって、盤下可動体56kが表示部50a上に出現する可能性があることが示唆される。つまり、盤下可動体画像G10の表示は、盤下可動体56kの出現を煽る演出として機能する。

20

### 【0248】

また、ステップ2の「バトル発展ギミック演出」では、図31(B)に示すように、盤下可動体56kが盤下可動体画像G10と重なる位置まで出現してから、図31(C)に示すように、盤下可動体56kが待機状態の位置まで戻る。このとき、盤下可動体画像G10は消去され、待機状態の位置にある盤右可動体57Rkの左方の表示部50aに、盤右可動体57Rkを模した盤右可動体画像G11が点滅表示される。この盤右可動体画像G11の表示によって、盤右可動体57Rkが表示部50a上に出現する可能性があることが示唆される。つまり、盤右可動体画像G11の表示は、盤右可動体57Rkの出現を煽る演出として機能する。

30

### 【0249】

また、ステップ3の「バトル発展ギミック演出」では、図31(D)に示すように、盤右可動体57Rkが盤右可動体画像G11と重なる位置まで出現してから、図31(E)に示すように、盤右可動体57Rkが待機状態の位置まで戻る。このとき、盤右可動体画像G11は消去され、待機状態の位置にある盤上可動体55kの下方の表示部50aに、盤上可動体55kを模した盤上可動体画像G12が点滅表示される。この盤上可動体画像G12の表示によって、盤上可動体55kが表示部50a上に出現する可能性があることが示唆される。つまり、盤上可動体画像G12の表示は、盤上可動体55kの出現を煽る演出として機能する。

40

### 【0250】

また、ステップ4の「バトル発展ギミック演出」では、図31(F)に示すように、盤上可動体55kが盤上可動体画像G12と重なる位置まで出現してから、図31(G)に示すように、盤上可動体55kが待機状態の位置まで戻る。このとき盤上可動体画像G12は消去され、表示部50aにリーチタイトル画像G13(ここでは「バトルリーチ」の文字画像)が表示される。このリーチタイトル画像G13の表示によって、「バトルリーチ」に発展することが示唆される。なお、詳細は後述するが、「バトル発展ギミック演出」においては、盤上ランプ55SL、盤下ランプ56SL、盤左ランプ57LSLおよび盤右ランプ57RSRによる発光演出も並行して行われる。

### 【0251】

50

一方、特図1変動パターンが「分岐Aハズレ変動」または「分岐Bハズレ変動」の場合に行われる「バトル発展ギミック演出」は、ステップ4まで進行せず、ステップ2またはステップ3までしか進行しない。「分岐Aハズレ変動」の特図変動演出における「分岐演出」では、ステップ3までしか進行しない「バトル発展ギミック演出」が行われ、「分岐Bハズレ変動」の特図変動演出における「分岐演出」では、ステップ2までしか進行しない「バトル発展ギミック演出」が行われる。つまり、ステップ2またはステップ3までしか進行しない「バトル発展ギミック演出」は、所謂ガセ演出として機能する。なお、ステップ2またはステップ3まで進行した後は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がハズレを示唆する態様で停止表示して「分岐演出」は終了する。

#### 【0252】

図32(A)～図32(H)は、「ストーリー発展ギミック演出」が行われる様子を示す図である。特図1変動パターンが「ストーリー大当たり変動」、「ストーリーハズレ変動」の場合に行われる「ストーリー発展ギミック演出」は、ステップ1～ステップ5の5段階で構成され、ステップ1～ステップ2～ステップ3～ステップ4～ステップ5の順序で演出が進行する。ステップ1の「ストーリー発展ギミック演出」では、図32(A)に示すように、盤下可動体56kが上下に揺れる揺れ動作が行われる。この盤下可動体56kの揺れ動作によって、盤下可動体56kが表示部50a上に出現する可能性があることが示唆される。つまり、盤下可動体56kの揺れ動作は、盤下可動体56kの出現を煽る演出として機能する。

#### 【0253】

また、ステップ2の「ストーリー発展ギミック演出」では、図32(B)に示すように、盤下可動体56kが表示部50a上の所定の出現位置まで出現するとともに、出現した盤下可動体56kの周囲の表示部50aにエフェクト画像G14aが表示される。その後、図32(C)に示すように、盤下可動体56kが出現している状態で、盤右可動体57Rkが左右に揺れる揺れ動作が行われる。この盤右可動体57Rkの揺れ動作によって、盤右可動体57Rkが表示部50a上に出現する可能性があることが示唆される。つまり、盤右可動体57Rkの揺れ動作は、盤右可動体57Rkの出現を煽る演出として機能する。

#### 【0254】

また、ステップ3の「ストーリー発展ギミック演出」では、図32(D)に示すように、盤右可動体57Rkが表示部50a上の所定の出現位置まで出現するとともに、出現した盤右可動体57Rkの周囲の表示部50aにエフェクト画像G14bが表示される。その後、図32(E)に示すように、盤下可動体56kおよび盤右可動体57Rkが出現している状態で、盤上可動体55kが上下に揺れる揺れ動作が行われる。この盤上可動体55kの揺れ動作によって、盤上可動体55kが表示部50a上に出現する可能性があることが示唆される。つまり、盤上可動体55kの揺れ動作は、盤上可動体55kの出現を煽る演出として機能する。

#### 【0255】

また、ステップ4の「ストーリー発展ギミック演出」では、図32(F)に示すように、盤上可動体55kが表示部50a上の所定の出現位置まで出現するとともに、出現した盤上可動体55kの周囲の表示部50aにエフェクト画像G14cが表示される。その後、盤下可動体56k、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの全てが出現している状態から、図32(G)に示すように、盤下可動体56k、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの全てが待機状態の位置に戻る。このとき、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3は表示部50aの下中央部に移動する。

#### 【0256】

また、ステップ5の「ストーリー発展ギミック演出」では、図32(H)に示すように、盤左可動体57Lk、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが表示部50a上に出現するとともに、出現した盤左可動体57Lk、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの周囲の表示部50aにエフェクト画像G14dが表示される。この盤左可動体57Lkの出現を煽る演出として機能する。

10

20

30

40

50

7 L k、盤右可動体 5 7 R k および盤上可動体 5 5 k の出現、および、エフェクト画像 G 1 4 d の表示、によって、「ストーリーリーチ」に発展することが示唆される。なお、詳細は後述するが、「ストーリー発展ギミック演出」においては、盤上ランプ 5 5 S L、盤下ランプ 5 6 S L、盤左ランプ 5 7 L S L および盤右ランプ 5 7 R S L による発光演出も並行して行われる。

#### 【 0 2 5 7 】

一方、特図 1 変動パターンが「分岐 A ハズレ変動」または「分岐 B ハズレ変動」の場合に行われる「ストーリー発展ギミック演出」は、ステップ 5 まで進行せず、ステップ 2 またはステップ 3 までしか進行しない。「分岐 A ハズレ変動」の特図変動演出における「分岐演出」では、ステップ 3 までしか進行しない「ストーリー発展ギミック演出」が行われ、「分岐 B ハズレ変動」の特図変動演出における「分岐演出」では、ステップ 2 までしか進行しない「ストーリー発展ギミック演出」が行われる。つまり、ステップ 2 またはステップ 3 までしか進行しない「ストーリー発展ギミック演出」は、所謂ガセ演出として機能する。なお、ステップ 2 またはステップ 3 まで進行した後は、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示唆する態様で停止表示して「分岐演出」は終了する。

#### 【 0 2 5 8 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図 1 変動パターンが「分岐 A ハズレ変動」または「分岐 B ハズレ変動」の場合、図 3 3 に示すガセ演出選択テーブルを用いて、「バトル発展ギミック演出」のガセ演出を実行するのか、「ストーリー発展ギミック演出」のガセ演出を実行するのか、を選択可能である。ガセ演出選択テーブルでは、特図 1 変動パターンによって「バトル発展ギミック演出」のガセ演出と「ストーリー発展ギミック演出」のガセ演出との選択割合が異なる。具体的には、特図 1 変動パターンが「分岐 A ハズレ変動」の場合には、ステップ 3 までの「バトル発展ギミック演出」が 7 0 %、ステップ 3 までの「ストーリー発展ギミック演出」が 3 0 % の割合で選択される。また、特図 1 変動パターンが「分岐 B ハズレ変動」の場合には、ステップ 2 までの「バトル発展ギミック演出」が 8 0 %、ステップ 2 までの「ストーリー発展ギミック演出」が 2 0 % の割合で選択される。なお、図 3 3 に示すガセ演出選択テーブルによって示される選択割合については、適宜に変更することが可能である。

#### 【 0 2 5 9 】

次に、図 3 4 ( A ) を用いて、「バトル発展ギミック演出」で実行される演出の態様および演出時間について説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、「バトル発展ギミック演出」の実行に際し、盤上可動体 5 5 k、盤下可動体 5 6 k、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k の動作とともに、盤上ランプ 5 5 S L、盤下ランプ 5 6 S L、盤左ランプ 5 7 L S L、盤右ランプ 5 7 R S L および表示部 5 0 a の表示を並行して行うことが可能である。第 1 実施形態では、「バトル発展ギミック演出」が行われる前の状態においては、盤上可動体 5 5 k、盤下可動体 5 6 k、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k が待機状態で保持され、盤上ランプ 5 5 S L、盤下ランプ 5 6 S L、盤左ランプ 5 7 L S L および盤右ランプ 5 7 R S L が消灯していることとする。

#### 【 0 2 6 0 】

図 3 4 ( A ) は、ステップ 4 まで進行する「バトル発展ギミック演出」のタイムチャートである。ステップ 1 の「バトル発展ギミック演出」が開始すると、盤下ランプ 5 6 S L が白色で点滅するとともに、表示部 5 0 a に盤下可動体画像 G 1 0 の通常点滅表示が行われる。このとき、盤上可動体 5 5 k、盤下可動体 5 6 k、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k は待機状態の位置にあり、盤上ランプ 5 5 S L、盤左ランプ 5 7 L S L および盤右ランプ 5 7 R S L は消灯している。そして 3 0 0 0 m s が経過すると、盤下可動体画像 G 1 0 が高速点滅表示に変化する。その後 1 0 0 0 m s が経過すると、盤下可動体画像 G 1 0 が消去され、ステップ 1 の「バトル発展ギミック演出」が終了してステップ 2 の「バトル発展ギミック演出」に進む。

#### 【 0 2 6 1 】

ステップ 2 の「バトル発展ギミック演出」が開始すると、盤下可動体 5 6 k が出現する

10

20

30

40

50

とともに、盤下ランプ 5 6 S L が赤色で点灯する。そして 1 5 0 0 m s が経過すると、盤下可動体 5 6 k が退避して待機状態の位置に戻るとともに、盤右ランプ 5 7 R S L が白色で点滅し、表示部 5 0 a に盤右可動体画像 G 1 1 の通常点滅表示が行われる。このとき、盤下ランプ 5 6 S L の赤色での点灯は継続している。その後 3 0 0 0 m s が経過すると、盤右可動体画像 G 1 1 が高速点滅表示に変化する。その後 1 0 0 0 m s が経過すると、盤右可動体画像 G 1 1 が消去され、ステップ 2 の「バトル発展ギミック演出」が終了してステップ 3 の「バトル発展ギミック演出」に進む。

#### 【 0 2 6 2 】

ステップ 3 の「バトル発展ギミック演出」が開始すると、盤右可動体 5 7 R k が出現するとともに、盤右ランプ 5 7 R S L が赤色で点灯する。そして 1 5 0 0 m s が経過すると、盤右可動体 5 7 R k が退避して待機状態の位置に戻るとともに、盤上ランプ 5 5 S L が白色で点滅し、表示部 5 0 a に盤上可動体画像 G 1 2 の通常点滅表示が行われる。このとき、盤下ランプ 5 6 S L および盤右ランプ 5 7 R S L の赤色での点灯は継続している。その後 5 0 0 0 m s が経過すると、盤上可動体画像 G 1 2 が高速点滅表示に変化する。その後 2 0 0 0 m s が経過すると、盤上可動体画像 G 1 2 が消去され、ステップ 3 の「バトル発展ギミック演出」が終了してステップ 4 の「バトル発展ギミック演出」に進む。

10

#### 【 0 2 6 3 】

ステップ 4 の「バトル発展ギミック演出」が開始すると、盤上可動体 5 5 k が出現するとともに、盤上ランプ 5 5 S L が赤色で点灯する。そして 2 5 0 0 m s が経過すると、盤上可動体 5 5 k が退避して待機状態の位置に戻るとともに、表示部 5 0 a にリーチタイトル画像 G 1 3 が表示される。このとき、盤下ランプ 5 6 S L 、盤右ランプ 5 7 R S L および盤上ランプ 5 5 S L の赤色での点灯は継続している。その後 4 0 0 0 m s が経過すると、盤下ランプ 5 6 S L 、盤右ランプ 5 7 R S L および盤上ランプ 5 5 S L が消灯するとともに、リーチタイトル画像 G 1 3 が消去され、ステップ 4 の「バトル発展ギミック演出」が終了する。

20

#### 【 0 2 6 4 】

なお、ステップ 2 までしか進行しない「バトル発展ギミック演出」では、ステップ 2 の「バトル発展ギミック演出」の終了に応じて、盤下ランプ 5 6 S L が消灯し、盤右可動体画像 G 1 1 が消去される。また、ステップ 3 までしか進行しない「バトル発展ギミック演出」では、ステップ 3 の「バトル発展ギミック演出」の終了に応じて、盤下ランプ 5 6 S L および盤右ランプ 5 7 R S L が消灯し、盤上可動体画像 G 1 2 が消去される。

30

#### 【 0 2 6 5 】

次に、図 3 4 ( B ) を用いて、「ストーリー発展ギミック演出」で実行される演出の様子および演出時間について説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、「ストーリー発展ギミック演出」の実行に際し、盤上可動体 5 5 k 、盤下可動体 5 6 k 、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k の動作とともに、盤上ランプ 5 5 S L 、盤下ランプ 5 6 S L 、盤左ランプ 5 7 L S L 、盤右ランプ 5 7 R S L および表示部 5 0 a の表示を並行して行うことが可能である。第 1 実施形態では、「ストーリー発展ギミック演出」が行われる前の状態においては、盤上可動体 5 5 k 、盤下可動体 5 6 k 、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k が待機状態で保持され、盤上ランプ 5 5 S L 、盤下ランプ 5 6 S L 、盤左ランプ 5 7 L S L および盤右ランプ 5 7 R S L が消灯していることとする。

40

#### 【 0 2 6 6 】

図 3 4 ( B ) は、ステップ 5 まで進行する「ストーリー発展ギミック演出」のタイムチャートである。ステップ 1 の「ストーリー発展ギミック演出」が開始すると、盤下可動体 5 6 k の揺れ動作が行われるとともに、盤下ランプ 5 6 S L が白色で点滅する。このとき、盤上可動体 5 5 k 、盤下可動体 5 6 k 、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k は待機状態の位置にあり、盤上ランプ 5 5 S L 、盤左ランプ 5 7 L S L および盤右ランプ 5 7 R S L は消灯している。そして 3 0 0 0 m s が経過すると、盤下可動体 5 6 k の揺れ動作が終了して待機状態に戻る退避動作が行われる。その後 1 0 0 0 m s が経過すると、ステップ 1 の「ストーリー発展ギミック演出」が終了してステップ 2 の「ストーリー発展

50

ギミック演出」に進む。

【0267】

ステップ2の「ストーリー発展ギミック演出」が開始すると、盤下可動体56kが出現するとともに、盤下ランプ56SLが赤色で点滅し、表示部50aにエフェクト画像G14aが表示される。そして1500msが経過すると、盤右可動体57Rkの揺れ動作が行われるとともに、盤右ランプ57RSLが白色で点滅する。その後3000msが経過すると、盤右可動体57Rkの揺れ動作が終了して待機状態に戻る退避動作が行われる。その後1000msが経過すると、ステップ2の「ストーリー発展ギミック演出」が終了してステップ3の「ストーリー発展ギミック演出」に進む。

【0268】

ステップ3の「ストーリー発展ギミック演出」が開始すると、盤右可動体57Rkが出現するとともに、盤右ランプ57RSLが赤色で点滅し、表示部50aにエフェクト画像G14bが追加して表示される。そして1500msが経過すると、盤上可動体55kの揺れ動作が行われるとともに、盤上ランプ55SLが白色で点滅する。このとき、盤下ランプ56SLの赤色での点滅は継続している。その後5000msが経過すると、盤上可動体55kの揺れ動作が終了して待機状態に戻る退避動作が行われる。その後2000msが経過すると、ステップ3の「ストーリー発展ギミック演出」が終了してステップ4の「ストーリー発展ギミック演出」に進む。

【0269】

ステップ4の「ストーリー発展ギミック演出」が開始すると、盤上可動体55kが出現するとともに、盤上ランプ55SLが赤色で点滅し、表示部50aにエフェクト画像G14cが追加して表示される。このとき、盤下ランプ56SLおよび盤右ランプ57RSLの赤色での点滅は継続している。その後2500msが経過すると、出現している盤上可動体55k、盤下可動体56kおよび盤右可動体57Rkが待機状態の位置に戻るとともに、エフェクト画像G14a, G14b, G14cが消去される。このとき、盤下ランプ56SL、盤右ランプ57RSLおよび盤上ランプ55SLの赤色での点滅は継続している。その後1000msが経過すると、ステップ4の「ストーリー発展ギミック演出」が終了してステップ5の「ストーリー発展ギミック演出」に進む。

【0270】

ステップ5の「ストーリー発展ギミック演出」が開始すると、盤上可動体55k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkが出現するとともに、盤左ランプ57LSLが赤色で点滅し、表示部50aにエフェクト画像G14dが表示される。このとき、盤下ランプ56SL、盤右ランプ57RSLおよび盤上ランプ55SLの赤色での点滅は継続している。その後3000msが経過すると、出現している盤上可動体55k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkが待機状態の位置に戻るとともに、盤下ランプ56SL、盤右ランプ57RSL、盤上ランプ55SLおよび盤左ランプ57LSLが消灯し、エフェクト画像G14dが消去され、ステップ5の「バトル発展ギミック演出」が終了する。

【0271】

なお、ステップ2までしか進行しない「ストーリー発展ギミック演出」では、ステップ2の「ストーリー発展ギミック演出」の終了に応じて、盤下可動体56kが待機状態の位置に戻るとともに、盤下ランプ56SLおよび盤右ランプ57RSLが消灯し、エフェクト画像G14aが消去される。また、ステップ3までしか進行しない「ストーリー発展ギミック演出」では、ステップ3の「ストーリー発展ギミック演出」の終了に応じて、盤下可動体56kおよび盤右可動体57Rkが待機状態の位置に戻るとともに、盤下ランプ56SL、盤右ランプ57RSLおよび盤上ランプ55SLが消灯し、エフェクト画像G14a, G14bが消去される。

【0272】

ここで、図35(A)～図35(C)を用いて、「ストーリー発展ギミック演出」において行われる盤下可動体56k、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの揺れ動作

10

20

30

40

50

について説明する。演出制御用マイコン 121 は、「ストーリー発展ギミック演出」において、盤下可動体 56k の揺れ動作と、盤右可動体 57Rk の揺れ動作と、盤上可動体 55k の揺れ動作と、異なる動作様式で行うことが可能である。第 1 実施形態では、待機状態からの出現距離、往復回数、出現状態を維持する時間および待機状態を維持する時間を異ならせているが、移動速度などを異ならせても良い。

#### 【0273】

図 35 (A) は、「ストーリー発展ギミック演出」における盤下可動体 56k の揺れ動作のタイムチャートである。ここでは、盤下可動体 56k の待機状態の位置を第 1 位置とし、盤下可動体 56k の出現する位置を第 2 位置とし、盤下可動体 56k の揺れ動作において最大に移動する位置を第 3 位置として説明する。図 35 (A) に示すように、第 1 位置から第 2 位置までの距離は 70mm であり、第 1 位置から第 3 位置までの距離は 35m である。盤下可動体 56k の揺れ動作は、3000ms 内に 3 往復行われる。なお、盤下可動体 56k は、揺れ動作が終了して第 1 位置に戻った後、第 2 位置まで移動することがある。

10

#### 【0274】

図 35 (B) は、「ストーリー発展ギミック演出」における盤右可動体 57Rk の揺れ動作のタイムチャートである。ここでは、盤右可動体 57Rk の待機状態の位置を第 4 位置とし、盤右可動体 57Rk の出現する位置を第 5 位置とし、盤右可動体 57Rk の揺れ動作において最大に移動する位置を第 6 位置として説明する。図 35 (B) に示すように、第 4 位置から第 5 位置までの距離は 50mm であり、第 4 位置から第 6 位置までの距離は 20mm である。盤右可動体 57Rk の揺れ動作は、3000ms 内に 5 往復行われる。なお、盤右可動体 57Rk は、揺れ動作が終了して第 4 位置に戻った後、第 5 位置まで移動することがある。

20

#### 【0275】

図 35 (C) は、「ストーリー発展ギミック演出」における盤上可動体 55k の揺れ動作のタイムチャートである。ここでは、盤上可動体 55k の待機状態の位置を第 7 位置とし、盤上可動体 55k の出現する位置を第 8 位置とし、盤上可動体 55k の揺れ動作において最大に移動する位置を第 9 位置として説明する。図 35 (C) に示すように、第 7 位置から第 8 位置までの距離は 70mm であり、第 7 位置から第 9 位置までの距離は 30m である。盤上可動体 55k の揺れ動作は、5000ms 内に 3 往復行われる。なお、盤上可動体 55k は、揺れ動作が終了して第 7 位置に戻った後、第 8 位置まで移動することがある。

30

#### 【0276】

次に、「バトルリーチ」について具体的に説明する。演出制御用マイコン 121 は、特図 1 变動パターンが「最終バトル大当たり変動」、「最終バトルハズレ変動」、「バトル大当たり変動」、「バトルハズレ変動」、「バトル／ストーリー大当たり変動」、「バトル／ストーリーハズレ変動」の特図変動演出において、「分岐演出」の後に「バトルリーチ」を実行可能である。「バトルリーチ」では、大当たり遊技が行われる可能性または「最終バトルリーチ」に発展する可能性が示唆される。

40

#### 【0277】

図 36 (A) ~ 図 37 (C) は、「バトルリーチ」が行われる様子を示す図である。図 35 (A) に示すように、「分岐演出」におけるステップ 4 の「バトル発展ギミック演出」において、リーチタイトル画像 G13 が表示部 50a に表示されると「バトルリーチ」が行われる。

#### 【0278】

「バトルリーチ」では、図 36 (B) に示すように、味方キャラクタ画像 G20 と敵キャラクタ画像 G21 とが表示部 50a に表示され、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルする動画が表示される。その後、特図 1 变動パターンが「最終バトル大当たり変動」、「最終バトルハズレ変動」の場合には、図 36 (E) に示すように、強敵キャラクタ画像 G22 が表示部 50a に表示されて「最終バトルリーチ」が行われる。「最終バトルリ

50

ーチ」の詳細は後述する。また、特図1変動パターンが「バトル大当たり変動」の場合には、図36(C)に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した場面が表示部50aに表示され、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が、大当たりを示唆する態様(ここでは「5・5・5」のゾロ目)で停止表示する。一方、特図1変動パターンが「バトルハズレ変動」、「バトル/ストーリー大当たり変動」、「バトル/ストーリーハズレ変動」の場合には、図36(D)に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北した場面が表示部50aに表示され、「復活発展ギミック演出」が行われる。

#### 【0279】

「復活発展ギミック演出」では、図37(A)に示すように、盤上可動体55kおよび盤下可動体56kが上下に揺れる揺れ動作が行われるとともに、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkが左右に揺れる揺れ動作が行われる。この盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkの揺れ動作によって、盤上可動体55k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkが表示部50a上に出現する可能性があることが示唆される。つまり、盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkの揺れ動作は、盤上可動体55k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkの出現を煽る演出として機能する。その後、特図1変動パターンが「バトル/ストーリー大当たり変動」、「バトル/ストーリーハズレ変動」の場合には、図37(B)に示すように、盤上可動体55k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkが表示部50a上に出現するとともに、盤上可動体55k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkの周囲の表示部50aにエフェクト画像G14dが表示される。このエフェクト画像G14dの表示によって、「バトルリーチ」に発展することが示唆される。なお、詳細は後述するが、「復活発展ギミック演出」においては、盤上ランプ55SL、盤下ランプ56SL、盤左ランプ57LSLおよび盤右ランプ57RSLによる発光演出も並行して行われる。また、第1実施形態では、「バトルリーチ」に発展することを遊技者に分かり易くするために、「復活発展ギミック演出」において表示されるエフェクト画像と、「ストーリー発展ギミック演出」において表示されるエフェクト画像と、同じエフェクト画像G14dとしているが、異なるエフェクト画像としても良い。

#### 【0280】

一方、「復活発展ギミック演出」における盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkの揺れ動作後、特図1変動パターンが「バトルハズレ変動」の場合には、図37(C)に示すように、盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkは表示部50a上に出現することはない。つまり、盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkの揺れ動作だけが行われる「復活発展ギミック演出」は、所謂ガセ演出として機能する。なお、盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkの揺れ動作後は、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3がハズレを示唆する態様で停止表示して「バトルリーチ」は終了する。

#### 【0281】

次に、図34(C)を用いて、「復活発展ギミック演出」で実行される演出の態様および演出時間について説明する。演出制御用マイコン121は、「復活発展ギミック演出」の実行に際し、盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkの動作とともに、盤上ランプ55SL、盤下ランプ56SL、盤左ランプ57LSL、盤右ランプ57RSLおよび表示部50aの表示を並行して行うことが可能である。第1実施形態では、「復活発展ギミック演出」が行われる前の状態においては、盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lkおよび盤右可動体57Rkが待機状態で保持され、盤上ランプ55SL、盤下ランプ56SL、盤左ランプ57LSLおよび盤右ランプ57RSLが消灯していることとする。

#### 【0282】

図34(C)は、「復活発展ギミック演出」のタイムチャートである。「復活発展ギミ

10

20

30

40

50

「ク演出」が開始すると、盤上可動体 55 k、盤下可動体 56 k、盤左可動体 57 L k および盤右可動体 57 R k が揺れ動作を行うとともに、盤上ランプ 55 S L、盤下ランプ 56 S L、盤左ランプ 57 L S L および盤右ランプ 57 R S L が白色で点滅する。そして 3000 ms が経過すると、盤上可動体 55 k、盤左可動体 57 L k および盤右可動体 57 R k が出現するとともに、盤上ランプ 55 S L、盤下ランプ 56 S L、盤左ランプ 57 L S L および盤右ランプ 57 R S L が赤色で点滅し、表示部 50 a にエフェクト画像 G14 d が表示される。このとき、盤下可動体 56 k は出現しないが、盤下ランプ 56 S L は赤色で点滅している。その後 2500 ms が経過すると、「復活発展ギミック演出」が終了する。第 1 実施形態では、盤上可動体 55 k、盤左可動体 57 L k および盤右可動体 57 R k が同じタイミングで出現するようにしているが、略同じタイミングであれば、盤上可動体 55 k、盤左可動体 57 L k および盤右可動体 57 R k が出現するタイミングをずらしても良い。なお、盤上可動体 55 k、盤下可動体 56 k、盤左可動体 57 L k および盤右可動体 57 R k の揺れ動作だけが行われる「復活発展ギミック演出」では、「復活発展ギミック演出」が開始してから 3000 ms が経過すると、盤上可動体 55 k、盤下可動体 56 k、盤左可動体 57 L k および盤右可動体 57 R k が待機状態の位置に戻るとともに、盤上ランプ 55 S L、盤下ランプ 56 S L、盤左ランプ 57 L S L および盤右ランプ 57 R S L が消灯する。

#### 【0283】

ここで、図 35 (D - 1) ~ 図 35 (D - 4) を用いて、「復活発展ギミック演出」において行われる盤下可動体 56 k、盤右可動体 57 R k、盤上可動体 55 k および盤左可動体 57 L k の揺れ動作について説明する。演出制御用マイコン 121 は、「復活発展ギミック演出」において、「ストーリー発展ギミック演出」で行う盤下可動体 56 k、盤右可動体 57 R k および盤上可動体 55 k の揺れ動作とは異なる動作様式で、盤下可動体 56 k、盤右可動体 57 R k および盤上可動体 55 k の揺れ動作を行なうことが可能である。第 1 実施形態では、「復活発展ギミック演出」と「ストーリー発展ギミック演出」とで、待機状態からの出現距離、往復回数、出現状態を維持する時間および待機状態を維持する時間を異ならせているが、移動速度などを異ならせても良い。また、第 1 実施形態では、「復活発展ギミック演出」において、盤下可動体 56 k、盤右可動体 57 R k、盤上可動体 55 k および盤左可動体 57 L k の揺れ動作を同期させて行なうようにしているが、必ずしも同期させる必要はない。

#### 【0284】

図 35 (D - 1) は、「復活発展ギミック演出」における盤下可動体 56 k の揺れ動作のタイムチャートである。ここでは、前述の第 1 位置～第 3 位置を用いて説明する。図 35 (D - 1) に示すように、第 1 位置から第 2 位置までの距離は「ストーリー発展ギミック演出」時の距離と同じ 70 mm であるが、第 1 位置から第 3 位置までの距離は「ストーリー発展ギミック演出」時の距離と異なる 40 mm である。盤下可動体 56 k の揺れ動作は、3000 ms 内に 3 往復行われる。なお、盤下可動体 56 k は、揺れ動作が終了して第 1 位置に戻った後は、第 2 位置まで移動しない。

#### 【0285】

図 35 (D - 2) は、「復活発展ギミック演出」における盤右可動体 57 R k の揺れ動作のタイムチャートである。ここでは、前述の第 4 位置～第 6 位置を用いて説明する。図 35 (D - 2) に示すように、第 4 位置から第 5 位置までの距離は「ストーリー発展ギミック演出」時の距離と同じ 50 mm であるが、第 4 位置から第 6 位置までの距離は「ストーリー発展ギミック演出」時の距離と異なる 30 mm である。盤右可動体 57 R k の揺れ動作は、3000 ms 内に「ストーリー発展ギミック演出」時の往復回数とは異なる 3 往復行われる。なお、盤右可動体 57 R k は、揺れ動作が終了して第 4 位置に戻った後、第 5 位置に移動することがある。

#### 【0286】

図 35 (D - 3) は、「復活発展ギミック演出」における盤上可動体 55 k の揺れ動作のタイムチャートである。ここでは、前述の第 7 位置～第 9 位置を用いて説明する。図 3

10

20

30

40

50

5 ( D - 3 ) に示すように、第 7 位置から第 8 位置までの距離は「ストーリー発展ギミック演出」時の距離と同じ 50 mm であるが、第 7 位置から第 9 位置までの距離は「ストーリー発展ギミック演出」時の距離と異なる 35 mm である。盤上可動体 55 k の揺れ動作は、3000 ms 内に 3 往復行われる。なお、盤上可動体 55 k は、揺れ動作が終了して第 7 位置に戻った後、第 8 位置に移動することがある。

#### 【 0287 】

図 35 ( D - 4 ) は、「復活発展ギミック演出」における盤左可動体 57 L k の揺れ動作のタイムチャートである。ここでは、盤左可動体 57 L k の待機状態の位置を第 10 位置とし、盤左可動体 57 L k の出現する位置を第 11 位置とし、盤左可動体 57 L k の揺れ動作において最大に移動する位置を第 12 位置として説明する。第 10 位置から第 11 位置までの距離は 50 mm であり、第 10 位置から第 12 位置までの距離は 30 mm である。盤左可動体 57 L k の揺れ動作は、3000 ms 内に 3 往復行われる。なお、盤左可動体 57 L k は、揺れ動作が終了して第 10 位置に戻った後、第 11 位置に移動することがある。

10

#### 【 0288 】

次に、「最終バトルリーチ」について具体的に説明する。演出制御用マイコン 121 は、特図 1 変動パターンが「最終バトル大当たり変動」、「最終バトルハズレ変動」の特図変動演出において、「バトルリーチ」の後に「最終バトルリーチ」を実行可能である。「最終バトルリーチ」では、大当たり遊技が行われる可能性が示唆される。

20

#### 【 0289 】

図 38 ( A ) ~ 図 38 ( C ) は、「最終バトルリーチ」が行われる様子を示す図である。「バトルリーチ」において強敵キャラクタ画像 G22 が表示部 50 a に表示されると(図 36 ( E ) 参照)、「最終バトルリーチ」が行われる。

#### 【 0290 】

「最終バトルリーチ」では、図 38 ( A ) に示すように、味方キャラクタ画像 G20 と強敵キャラクタ画像 G22 とが表示部 50 a に表示され、味方キャラクタと強敵キャラクタとがバトルする動画が表示される。その後、特図 1 変動パターンが「最終バトル大当たり変動」の場合には、図 38 ( B ) に示すように、味方キャラクタが強敵キャラクタに勝利した場面が表示部 50 a に表示され、演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 が、大当たりを示唆する様子(ここでは「5・5・5」のゾロ目)で停止表示する。一方、特図 1 変動パターンが「最終バトルハズレ変動」の場合には、図 38 ( C ) に示すように、味方キャラクタが強敵キャラクタに敗北した場面が表示部 50 a に表示され、演出図柄 EZ1, EZ2, EZ3 が、ハズレを示唆する様子(ここでは「5・6・5」のリーチハズレ目)で停止表示する。

30

#### 【 0291 】

次に、「ストーリーリーチ」について具体的に説明する。演出制御用マイコン 121 は、特図 1 変動パターンが「バトル/ストーリー大当たり変動」、「バトル/ストーリーハズレ変動」の特図変動演出においては、「バトルリーチ」の後に「ストーリーリーチ」を実行可能であり、特図 1 変動パターンが「ストーリー大当たり変動」、「ストーリーハズレ変動」の特図変動演出においては、「分岐演出」の後に「ストーリーリーチ」を実行可能である。「ストーリーリーチ」では、大当たり遊技が行われる可能性が示唆される。

40

#### 【 0292 】

図 39 ( A ) ~ 図 39 ( C ) は、「ストーリーリーチ」が行われる様子を示す図である。「分岐演出」においてステップ 5 の「ストーリー発展ギミック演出」が行われると(図 32 ( H ) 参照)、または、「バトルリーチ」において盤上可動体 55 k、盤左可動体 57 L k および盤右可動体 57 R k が表示部 50 a 上に出現する「復活発展ギミック演出」が行われると(図 37 ( B ) 参照)、「ストーリーリーチ」が行われる。

#### 【 0293 】

「ストーリーリーチ」では、図 39 ( A ) に示すように、味方キャラクタ画像 G20 とヒロインキャラクタ画像 G23 とストーリータイトル画像 G24 とが表示部 50 a に表示

50

され、味方キャラクタとヒロインキャラクタとの出会いの動画が表示される。その後、特図1変動パターンが「ストーリー大当たり変動」の場合には、味方キャラクタとヒロインキャラクタとが出会った場面が表示部50aに表示され、図39(B)に示すように、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3が大当たりを示唆する態様(ここでは「5・5・5」のゾロ目)で停止表示する。一方、特図1変動パターンが「ストーリーハズレ変動」の場合には、味方キャラクタとヒロインキャラクタとが出会えなかった場面が表示部50aに表示され、図39(C)に示すように、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3がハズレを示唆する態様(ここでは「5・6・5」のリーチハズレ目)で停止表示する。

#### 【0294】

ここで、「ストーリーリーチ」の開始の際に表示部50aに表示されるストーリータイトル画像G24について説明する。「ストーリーリーチ」は、前述したように、「ストーリー発展ギミック演出」または「復活発展ギミック演出」の後に行われる。「ストーリー発展ギミック演出」および「復活発展ギミック演出」では、『ストーリー』の文字を模ったロゴレンズ体57Lk1が設けられる盤左可動体57Lkが表示部50a上に出現する。一方、ストーリータイトル画像G24にも、『ストーリー』の文字画像が含まれる。つまり、『ストーリー』の文字を模ったロゴレンズ体57Lk1の出現後に、『ストーリー』の文字画像が表示されることになるため、「ストーリー発展ギミック演出」または「復活発展ギミック演出」と「ストーリーリーチ」とが関連付けられ、盤左可動体57Lkの出現によって「ストーリーリーチ」に発展することが想起し易い。

#### 【0295】

##### <第1実施形態の考察>

以下、第1実施形態で説明したパチンコ遊技機PY1について考察する。最初に、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが順に出現した後に大当たり遊技が行われる確率と、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが同時または略同時に出現した後に大当たり遊技が行われる確率と、の関係について考察する。盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが順に出出現した場合には、その後に「バトルリーチ」に発展するときと「ストーリーリーチ」に発展するときとがある。一方、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが同時または略同時に出現した場合には、その後に必ず「ストーリーリーチ」に発展する。つまり、「ストーリーリーチ」は「バトルリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことから、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが順に出出現したときと、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが同時または略同時に出現したときとで、大当たり遊技が行われる確率が互いに異なると言える。第1実施形態では、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが順に出出現したときよりも盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが同時または略同時に出現したときの方が、大当たり遊技が行われる確率が高い。

#### 【0296】

次に、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが順に出出現する場合における盤左可動体57Lkの出現と、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが同時または略同時に出現する場合における盤左可動体57Lkの出現と、の関係について考察する。盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが順に出出現する場合においては、盤左可動体57Lkが出現するときと出現しないときとがある。一方、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが同時または略同時に出現する場合においては、必ず盤左可動体57Lkが出現する。つまり、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが順に出出現する場合においてと、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが同時または略同時に出現する場合においてとで、盤左可動体57Lkが出現する確率が互いに異なると言える。第1実施形態では、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが順に出出現する場合においてよりも盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが同時または略同時に出現する場合においての方が、盤左可動体57Lkが出現する確率が高い。

#### 【0297】

次に、ロゴレンズ体57Lk1が設けられる盤左可動体57Lkの出現と大当たり遊技

10

20

30

40

50

との関係について考察する。「分岐演出」において盤左可動体 57Lk が出現した場合には「ストーリーリーチ」に発展する。一方、「分岐演出」において盤左可動体 57Lk が出現しなかった場合には、「バトルリーチ」に発展するときと、「バトルリーチ」にも「ストーリーリーチ」にも発展しないときと、がある。つまり、「ストーリーリーチ」は「バトルリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことから、ロゴレンズ体 57Lk 1 が設けられる盤左可動体 57Lk が出現したときと出現しなかったときとで、大当たり遊技が行われる確率が互いに異なると言える。第 1 実施形態では、盤左可動体 57Lk が出現しなかったときよりも出現したときの方が、大当たり遊技が行われる確率が高い。

#### 【0298】

次に、盤左可動体 57Lk の出現と「ストーリーリーチ」への発展との関係について考察する。「分岐演出」において盤左可動体 57Lk が出現した場合には、必ず「ストーリーリーチ」に発展する。一方、「分岐演出」において盤左可動体 57Lk が出現しなかった場合には、「バトルリーチ」に発展した後に、「ストーリーリーチ」に発展するときと発展しないときとがある。つまり、盤左可動体 57Lk が出現した場合と、盤左可動体 57Lk が出現しなかった場合とで、「ストーリーリーチ」に発展する確率が互いに異なると言える。第 1 実施形態では、盤左可動体 57Lk が出現しなかった場合よりも盤左可動体 57Lk が出現した場合の方が、「ストーリーリーチ」に発展する確率が高い（「ストーリーリーチ」に発展しやすい）。

#### 【0299】

次に、盤右可動体 57Rk の出現状態において盤上可動体 55k が出現した場合に大当たり遊技が行われる確率と、盤右可動体 57Rk の待機状態において盤上可動体 55k が出現した場合に大当たり遊技が行われる確率と、の関係について考察する。「分岐演出」における盤右可動体 57Rk の出現状態において盤上可動体 55k が出現した場合には、その後に必ず「ストーリーリーチ」に発展する。一方、「分岐演出」における盤右可動体 57Rk の待機状態において盤上可動体 55k が出現した場合には、「バトルリーチ」に発展した後に、「ストーリーリーチ」に発展するときと発展しないときとがある。つまり、「ストーリーリーチ」は「バトルリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことから、盤右可動体 57Rk の出現状態において盤上可動体 55k が出現した場合と、盤右可動体 57Rk の待機状態において盤上可動体 55k が出現した場合とで、大当たり遊技が行われる確率が互いに異なると言える。第 1 実施形態では、盤右可動体 57Rk の待機状態において盤上可動体 55k が出現した場合よりも盤右可動体 57Rk の出現状態において盤上可動体 55k が出現した場合の方が、大当たり遊技が行われる確率が高い。

#### 【0300】

次に、盤上可動体 55k の出現と大当たり遊技との関係について考察する。「分岐演出」において盤上可動体 55k が出現した場合には、「バトルリーチ」または「ストーリーリーチ」に発展する。一方、「分岐演出」において盤上可動体 55k が出現しなかった場合（ガセ演出の場合）には、「バトルリーチ」にも「ストーリーリーチ」にも発展せずにハズレとなる。つまり、「バトルリーチ」および「ストーリーリーチ」は大当たり遊技が行われる可能性が高いことから、盤上可動体 55k が出現したときと出現しなかったときとで、大当たり遊技が行われる確率が互いに異なると言える。第 1 実施形態では、盤上可動体 55k が出現しなかったときよりも出現したときの方が、大当たり遊技が行われる確率が高い。

#### 【0301】

次に、盤上可動体 55k の揺れ動作が行われた後に盤上可動体 55k が出現する確率と、盤上可動体画像 G12 の表示が行われた後に盤上可動体 55k が出現する確率と、の関係について考察する。「分岐演出」において盤上可動体 55k の揺れ動作が行われた後には、約 73% の確率で盤上可動体 55k が出現する。一方、「分岐演出」において盤上可動体画像 G12 の表示が行われた後には、約 69% の確率で盤上可動体 55k が出現する（図 27, 図 33 参照）。つまり、盤上可動体 55k の揺れ動作が行われたときと、盤上可動体画像 G12 の表示が行われたときとで、盤上可動体 55k が出現する確率が互いに

10

20

30

40

50

異なると言える。第1実施形態では、盤上可動体画像G12の表示が行われたときよりも盤上可動体55kの揺れ動作が行われたときの方が、盤上可動体55kが出現する確率が高い。

#### 【0302】

次に、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの一方の揺れ動作が行われた後に盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現する確率と、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方の揺れ動作が行われた後に盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現する確率と、の関係について考察する。盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの一方の揺れ動作が行われた後には、約73%の確率で盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現する。一方、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方の揺れ動作が行われた後には、約70%の確率で盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現する(図27,図33参照)。つまり、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの一方の揺れ動作が行われたときと、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現する確率が互い異なると言える。第1実施形態では、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方の揺れ動作が行われたときよりも盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの一方の揺れ動作が行われたときの方が、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現する確率が高い。

10

#### 【0303】

次に、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの一方の揺れ動作が行われてから盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現した場合に当たり遊技が行われる確率と、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方の揺れ動作が行われてから盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現した場合に当たり遊技が行われる確率と、の関係について考察する。盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの一方の揺れ動作が行われてから盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現した場合には、約75%の確率で当たり遊技が行われる。一方、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方の揺れ動作が行われてから盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現した場合には、約86%の確率で当たり遊技が行われる(図27参照)。つまり、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの一方の揺れ動作が行われてから盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現した場合と、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現した場合とで、当たり遊技が行われる確率が互いに異なると言える。第1実施形態では、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの一方の揺れ動作が行われてから盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現した場合よりも、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方の揺れ動作が行われてから盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現した場合の方が、当たり遊技が行われる確率が高い。

20

#### 【0304】

##### <第1実施形態の効果>

40

以下、第1実施形態で説明したパチンコ遊技機PY1の効果について説明する。

#### 【0305】

(1) 盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが順に出現するときと、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが同時または略同時に出現するときと、があるので、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kを用いた演出に変化を与えることができ、遊技の興奮を高めることができある。

#### 【0306】

(2) 盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが順に出現したときと、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが同時または略同時に出現したときとで、当たり遊技が行われる確率が異なるので、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの動きに注目さ

50

せることができ、遊技の興趣を高めることができる。

**【0307】**

(3) 盤右可動体 57Rk および盤上可動体 55K が順に出現する場合において盤左可動体 57Lk が出現するときと、盤右可動体 57Rk および盤上可動体 55K が同時または略同時に出現する場合において盤左可動体 57Lk が出現するときと、があるので、盤右可動体 57Rk、盤上可動体 55K および盤左可動体 57Lk を用いた演出に変化を与えることができ、遊技の興趣を高めることができる。

**【0308】**

(4) 盤右可動体 57Rk および盤上可動体 55K の出現とともに盤左可動体 57Lk が出現したときと、盤右可動体 57Rk および盤上可動体 55K の出現とともに盤左可動体 57Lk が出現しなかったときとで、大当たり遊技が行われる確率が異なるので、盤左可動体 57Lk の動きに注目させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

10

**【0309】**

(5) 盤右可動体 57Rk および盤上可動体 55K が順に出現する場合においてと、盤右可動体 57Rk および盤上可動体 55K が同時または略同時に出現する場合においてとで、盤左可動体 57Lk が出現する確率が異なるので、盤右可動体 57Rk および盤上可動体 55K の動きによって盤左可動体 57Lk の出現を示唆することができ、遊技の興趣を高めることができある。

**【0310】**

(6) 「分岐演出」または「バトルリーチ」の後に「ストーリーリーチ」に発展する場合、「分岐演出」または「バトルリーチ」において盤左可動体 57Lk が出現することがあるので、盤左可動体 57Lk の出現によって「ストーリーリーチ」への発展を示唆することができ、遊技の興趣を高めることができます。

20

**【0311】**

(7) 「ストーリーリーチ」に発展する場合に出現する盤左可動体 57Lk に、『ストーリー』の文字を模ったロゴレンズ体 57Lk 1 が設けられるので、「ストーリーリーチ」への発展を分かり易くすることができ、遊技の興趣を高めることができます。

**【0312】**

(8) 「分岐演出」において、盤左可動体 57Lk が出現したときと出現しなかったときとで、「ストーリーリーチ」に発展する確率が異なるので、盤左可動体 57Lk の動きに注目させることができ、遊技の興趣を高めることができます。

30

**【0313】**

(9) 盤左可動体 57Lk が出現せずに、盤下可動体 56K、盤右可動体 57Rk および盤上可動体 55K が出現するときと、盤下可動体 56K が出現せずに、盤右可動体 57Rk、盤上可動体 55K および盤左可動体 57Lk が出現するときと、があるので、盤下可動体 56K、盤右可動体 57Rk、盤上可動体 55K および盤左可動体 57Lk を用いた演出に変化を与えることができ、遊技の興趣を高めることができます。

**【0314】**

(10) 盤左可動体 57Lk が出現せずに、盤下可動体 56K、盤右可動体 57Rk および盤上可動体 55K が出現したときと、盤下可動体 56K が出現せずに、盤右可動体 57Rk、盤上可動体 55K および盤左可動体 57Lk が出現したときとで、大当たり遊技が行われる確率が異なるので、盤左可動体 57Lk または盤下可動体 56K の動きに注目させることができ、遊技の興趣を高めることができます。

40

**【0315】**

(11) 盤右可動体 57Rk の出現状態において盤上可動体 55K が出現するときと、盤右可動体 57Rk の待機状態において盤上可動体 55K が出現するときと、があるので、盤右可動体 57Rk および盤上可動体 55K を用いた演出に変化を与えることができ、遊技の興趣を高めることができます。

**【0316】**

(12) 盤右可動体 57Rk の出現状態において盤上可動体 55K が出現したときと、盤

50

右可動体 5 7 R k の待機状態において盤上可動体 5 5 k が出現したときとで、大当たり遊技が行われる確率が異なるので、盤右可動体 5 7 R k の動きに注目させることができ、遊技の興味を高めることができある。

#### 【 0 3 1 7 】

( 1 3 ) 「分岐演出」において盤右可動体 5 7 R k が出現した後、盤右可動体 5 7 R k の出現状態においてと待機状態においてとで、盤右ランプ 5 7 R S L の表示内容が異なるので、盤右ランプ 5 7 R S L の表示内容によって盤右可動体 5 7 R k の状態を示唆することができ、遊技の興味を高めることができある。

#### 【 0 3 1 8 】

( 1 4 ) 「バトル発展ギミック演出」において、盤右可動体 5 7 R k が出現する可能性があることを示唆する盤右可動体画像 G 1 1 の表示が行われる煽り演出と、盤上可動体 5 5 k が出現する可能性があることを示唆する盤上可動体画像 G 1 2 の表示が行われる煽り演出と、が行われることがあるので、盤右可動体画像 G 1 1 の表示または盤上可動体画像 G 1 2 の表示によって、盤右可動体 5 7 R k または盤上可動体 5 5 k の出現に対する期待感を与えることができ、遊技の興味を高めることができある。

10

#### 【 0 3 1 9 】

( 1 5 ) 「ストーリー発展ギミック演出」において、盤右可動体 5 7 R k が出現する可能性があることを示唆する盤右可動体 5 7 R k の揺れ動作が行われる煽り演出と、盤上可動体 5 5 k が出現する可能性があることを示唆する盤上可動体 5 5 k の揺れ動作が行われる煽り演出と、が行われることがあるので、盤右可動体 5 7 R k の揺れ動作または盤上可動体 5 5 k の揺れ動作によって、盤右可動体 5 7 R k または盤上可動体 5 5 k の出現に対する期待感を与えることができ、遊技の興味を高めることができある。

20

#### 【 0 3 2 0 】

( 1 6 ) 「バトル発展ギミック演出」において、盤右可動体 5 7 R k が出現する可能性があることを示唆する盤右可動体画像 G 1 1 の表示が行われる煽り演出と、盤上可動体 5 5 k が出現する可能性があることを示唆する盤上可動体画像 G 1 2 の表示が行われる煽り演出とで、演出時間が異なるので、盤右可動体 5 7 R k および盤上可動体 5 5 k の出現を煽る煽り演出に変化を与えることができ、遊技の興味を高めることができある。

#### 【 0 3 2 1 】

( 1 7 ) 「ストーリー発展ギミック演出」において、盤右可動体 5 7 R k が出現する可能性があることを示唆する盤右可動体 5 7 R k の揺れ動作が行われる煽り演出と、盤上可動体 5 5 k が出現する可能性があることを示唆する盤上可動体 5 5 k の揺れ動作が行われる煽り演出とで、演出時間が異なるので、盤右可動体 5 7 R k および盤上可動体 5 5 k の出現を煽る煽り演出に変化を与えることができ、遊技の興味を高めることができある。

30

#### 【 0 3 2 2 】

( 1 8 ) 「バトル発展ギミック演出」において、盤上可動体 5 5 k が出現する可能性があることを示唆する盤上可動体画像 G 1 2 の表示が行われた後、盤上可動体 5 5 k が出現したときと出現しなかったときとで、大当たり遊技が行われる確率が異なるので、盤上可動体 5 5 k の動きに注目させることができ、遊技の興味を高めることができある。

#### 【 0 3 2 3 】

( 1 9 ) 「ストーリー発展ギミック演出」において、盤上可動体 5 5 k が出現する可能性があることを示唆する盤上可動体 5 5 k の揺れ動作が行われた後、盤上可動体 5 5 k が出現したときと出現しなかったときとで、大当たり遊技が行われる確率が異なるので、盤上可動体 5 5 k の動きに注目させることができ、遊技の興味を高めることができある。

40

#### 【 0 3 2 4 】

( 2 0 ) 「バトル発展ギミック演出」において、盤右可動体 5 7 R k が出現する可能性があることを示唆する盤右可動体画像 G 1 1 の表示が行われる煽り演出よりも、盤上可動体 5 5 k が出現する可能性があることを示唆する盤上可動体画像 G 1 2 の表示が行われる煽り演出の方が、演出時間が長いので、盤上可動体 5 5 k の出現に対する期待感を段階的に高めることができ、遊技の興味を高めることができある。

50

**【 0 3 2 5 】**

( 2 1 ) 「ストーリー発展ギミック演出」において、盤右可動体 5 7 R k が出現する可能性があることを示唆する盤右可動体 5 7 R k の揺れ動作が行われる煽り演出よりも、盤上可動体 5 5 k が出現する可能性があることを示唆する盤上可動体 5 5 k の揺れ動作が行われる煽り演出の方が、演出時間が長いので、盤上可動体 5 5 k の出現に対する期待感を段階的に高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

**【 0 3 2 6 】**

( 2 2 ) 「バトル発展ギミック演出」または「ストーリー発展ギミック演出」において、盤下可動体 5 6 k が出現してから盤右可動体 5 7 R k が出現するまでの時間と、盤右可動体 5 7 R k が出現してから盤上可動体 5 5 k が出現するまでの時間と、が異なるので、盤下可動体 5 6 k 、盤右可動体 5 7 R k および盤上可動体 5 5 k が出現する演出に変化を与えることができ、遊技の興趣を高めることができる。

10

**【 0 3 2 7 】**

( 2 3 ) 「バトル発展ギミック演出」または「ストーリー発展ギミック演出」において、盤下可動体 5 6 k が出現してから盤右可動体 5 7 R k が出現するまでの時間よりも、盤右可動体 5 7 R k が出現してから盤上可動体 5 5 k が出現するまでの時間の方が長いので、盤上可動体 5 5 k の出現に対する期待感を段階的に高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

**【 0 3 2 8 】**

( 2 4 ) 盤下可動体 5 6 k 、盤右可動体 5 7 R k または盤上可動体 5 5 k が出現する可能性があることを示唆する煽り演出として、盤下可動体 5 6 k 、盤右可動体 5 7 R k または盤上可動体 5 5 k の揺れ動作が行われるとときと、盤下可動体画像 G 1 0 、盤右可動体画像 G 1 1 または盤上可動体画像 G 1 2 の表示が行われるとときと、があるので、盤下可動体 5 6 k 、盤右可動体 5 7 R k または盤上可動体 5 5 k の出現を煽る煽り演出に変化を与えることができ、遊技の興趣を高めることができる。

20

**【 0 3 2 9 】**

( 2 5 ) 盤上可動体 5 5 k が出現する可能性があることを示唆する煽り演出として、盤上可動体 5 5 k の揺れ動作が行われたときと、盤上可動体画像 G 1 2 の表示が行われたときとで、盤上可動体 5 5 k が出現する確率が異なるので、盤上可動体 5 5 k の揺れ動作または盤上可動体画像 G 1 2 の表示によって盤上可動体 5 5 k の出現可能性を示唆することができ、遊技の興趣を高めることができる。

30

**【 0 3 3 0 】**

( 2 6 ) 盤右可動体 5 7 R k および盤上可動体 5 5 k が出現する可能性がある煽り演出として、盤右可動体 5 7 R k の揺れ動作および盤上可動体 5 5 k の揺れ動作の一方が行われるとときと、盤右可動体 5 7 R k の揺れ動作および盤上可動体 5 5 k の揺れ動作の両方が行われるとときと、があるので、盤右可動体 5 7 R k および盤上可動体 5 5 k の出現を煽る煽り演出に変化を与えることができ、遊技の興趣を高めることができる。

**【 0 3 3 1 】**

( 2 7 ) 盤右可動体 5 7 R k および盤上可動体 5 5 k が出現する可能性がある煽り演出として、盤右可動体 5 7 R k の揺れ動作および盤上可動体 5 5 k の揺れ動作の一方が行われたときと、盤右可動体 5 7 R k の揺れ動作および盤上可動体 5 5 k の揺れ動作の両方が行われたときとで、盤右可動体 5 7 R k 、盤上可動体 5 5 k および盤左可動体 5 7 L k が出現する確率が異なるので、盤右可動体 5 7 R k および盤上可動体 5 5 k の揺れ動作の内容によって、盤右可動体 5 7 R k 、盤上可動体 5 5 k および盤左可動体 5 7 L k の出現可能性を示唆することができ、遊技の興趣を高めることができる。

40

**【 0 3 3 2 】**

( 2 8 ) 盤右可動体 5 7 R k の揺れ動作および盤上可動体 5 5 k の揺れ動作の一方が行われて盤右可動体 5 7 R k および盤上可動体 5 5 k が出現したときと、盤右可動体 5 7 R k の揺れ動作および盤上可動体 5 5 k の揺れ動作の両方が行われて盤右可動体 5 7 R k および盤上可動体 5 5 k が出現したときとで、大当たり遊技が行われる確率が異なるので、盤

50

右可動体 5 7 R k および盤上可動体 5 5 k の動きに注目させることができ、遊技の興趣を高めることができある。

#### 【 0 3 3 3 】

( 2 9 ) 「ストーリー発展ギミック演出」における盤上可動体 5 5 k が出現する可能性がある煽り演出において、盤上可動体 5 5 k の揺れ動作が行われてから盤上可動体 5 5 k の退避動作が行われるので、盤上可動体 5 5 k が出現する可能性がある煽り演出に変化を与えることができ、遊技の興趣を高めることができ可能である。

#### 【 0 3 3 4 】

( 3 0 ) 「バトル発展ギミック演出」における盤上可動体 5 5 k が出現する可能性がある煽り演出において、盤上可動体画像 G 1 2 の通常点滅表示が行われてから盤上可動体画像 G 1 2 の高速点滅表示が行われるので、盤上可動体 5 5 k が出現する可能性がある煽り演出に変化を与えることができ、遊技の興趣を高めることができ可能である。 10

#### 【 0 3 3 5 】

( 3 1 ) 「ストーリー発展ギミック演出」において、盤右可動体 5 7 R k が出現する可能性がある煽り演出における盤右可動体 5 7 R k の退避動作の時間よりも、盤上可動体 5 5 k が出現する可能性がある煽り演出における盤上可動体 5 5 k の退避動作の時間の方が長いので、盤上可動体 5 5 k の出現に対する期待感を段階的に高めることができ、遊技の興趣を高めることができ可能である。

#### 【 0 3 3 6 】

( 3 2 ) 「バトル発展ギミック演出」において、盤右可動体 5 7 R k が出現する可能性がある煽り演出における盤右可動体画像 G 1 1 の高速点滅表示の時間よりも、盤上可動体 5 5 k が出現する可能性がある煽り演出における盤上可動体画像 G 1 2 の高速点滅表示の時間の方が長いので、盤上可動体 5 5 k の出現に対する期待感を段階的に高めることができ、遊技の興趣を高めることができ可能である。 20

#### 【 0 3 3 7 】

< 基本実施形態および第 1 実施形態の変更例 >

以下、基本実施形態および第 1 実施形態で説明したパチンコ遊技機 P Y 1 の変更例について説明する。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

#### 【 0 3 3 8 】

第 1 実施形態では、遊技盤ユニット Y U の演出用ユニット 1 U に、盤上可動体 5 5 k 、盤下可動体 5 6 k 、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k の 4 つの可動体が設かれているが、3 つ以下または 5 つ以上の可動体が設けられるようによても良い。

#### 【 0 3 3 9 】

また、第 1 実施形態では、盤上可動体 5 5 k 、盤下可動体 5 6 k 、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k の 4 つの可動体が、遊技盤ユニット Y U の演出用ユニット 1 U に設けられているが、前枠 2 3 m に設けられるようにしても良い。この場合、遊技者が、盤上可動体 5 5 k 、盤下可動体 5 6 k 、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k に触れることがないようにするのが好ましい。 40

#### 【 0 3 4 0 】

また、第 1 実施形態では、盤上可動体 5 5 k 、盤下可動体 5 6 k 、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k が、待機状態の位置から出現状態の位置まで移動するようにしているが、可動体が動いていることを認識できれば良く、待機状態の位置から出現状態の位置までの移動に限られない。例えば、盤上可動体 5 5 k 、盤下可動体 5 6 k 、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k の全部または一部を、回転軸を中心に回転可能な構成にし、可動体を移動させることなく回転させるようにしても良い。

#### 【 0 3 4 1 】

また、第 1 実施形態では、「バトル発展ギミック演出」が、ステップ 1 からステップ 4 までの 4 ステップで構成されているが、複数ステップであれば良く、4 ステップに限られ 50

ない。また、「バトル発展ギミック演出」において、盤下可動体 5 6 k 盤右可動体 5 7 R k 盤上可動体 5 5 k の順序で可動体が動作するようにしているが、他の順序で動作するようにしても良い。例えば、盤上可動体 5 5 k 盤右可動体 5 7 R k 盤下可動体 5 6 k の順序で可動体が動作するようにしても良い。また、「バトル発展ギミック演出」において、盤上可動体 5 5 k、盤下可動体 5 6 k および盤右可動体 5 7 R k の 3 つの可動体が動作するようにしているが、複数の可動体が動作すれば良く、これら 3 つの可動体に限られない。

#### 【 0 3 4 2 】

また、第 1 実施形態では、「ストーリー発展ギミック演出」が、ステップ 1 からステップ 5 までの 5 ステップで構成されているが、複数ステップであれば良く、5 ステップに限られない。また、「ストーリー発展ギミック演出」において、盤下可動体 5 6 k 盤右可動体 5 7 R k 盤上可動体 5 5 k 盤左可動体 5 7 L k の順序で可動体が動作するようにしているが、他の順序で動作するようにしても良い。この場合、ロゴレンズ体 5 7 L k 1 が設けられる盤左可動体 5 7 L k が最後に動作するようになるのが好ましく、例えば、盤上可動体 5 5 k 盤下可動体 5 6 k 盤右可動体 5 7 R k 盤左可動体 5 7 L k の順序で可動体が動作するようにしても良い。また、「ストーリー発展ギミック演出」において、盤上可動体 5 5 k、盤下可動体 5 6 k、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k の 4 つの可動体が動作するようにしているが、複数の可動体が動作すれば良く、これら 4 つの可動体に限られない。

#### 【 0 3 4 3 】

また、第 1 実施形態では、「復活発展ギミック演出」において、盤上可動体 5 5 k、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k の 3 つの可動体が同時または略同時に動作するようにしているが、複数の可動体が動作すれば良く、これら 3 つの可動体に限られない。例えば、盤左可動体 5 7 L k および盤右可動体 5 7 R k の 2 つの可動体が同時または略同時に動作するようにしても良い。

#### 【 0 3 4 4 】

また、第 1 実施形態では、盤左可動体 5 7 L k に設けられるロゴレンズ体 5 7 L k 1 の文字とストーリータイトル画像 G 2 4 の文字と同じにしているが、ロゴレンズ体 5 7 L k 1 によって「ストーリーリーチ」を想起できれば良く、ロゴレンズ体 5 7 L k 1 を変更しても良い。例えば、盤左可動体 5 7 L k に味方キャラクタの人形を設け、「ストーリーリーチ」において、味方キャラクタが登場するようにしても良い。

#### 【 0 3 4 5 】

また、第 1 実施形態では、「ストーリー発展ギミック演出」における盤下可動体 5 6 k および盤右可動体 5 7 R k の出現状態では、盤下ランプ 5 6 S L および盤右ランプ 5 7 R S L が赤色で点滅表示され、「バトル発展ギミック演出」における盤下可動体 5 6 k または盤右可動体 5 7 R k の待機状態では、盤下ランプ 5 6 S L および盤右ランプ 5 7 R S L が赤色で点灯表示されるようにし、盤下ランプ 5 6 S L および盤右ランプ 5 7 R S L の表示内容が異なるようにしているが、盤下ランプ 5 6 S L および盤右ランプ 5 7 R S L の表示内容を同じになるようにしても良い。この場合、盤下ランプ 5 6 S L および盤右ランプ 5 7 R S L を発光させるための発光パターンの数を減らすことが可能である。

#### 【 0 3 4 6 】

また、第 1 実施形態では、「バトル発展ギミック演出」において、盤下可動体画像 G 1 0 および盤右可動体画像 G 1 1 が 4 0 0 0 m s 表示され、盤上可動体画像 G 1 2 が 7 0 0 0 m s 表示されるようにし、盤下可動体画像 G 1 0 および盤右可動体画像 G 1 1 の表示時間よりも、盤上可動体画像 G 1 2 の表示時間が長くなるようにしているが、盤上可動体画像 G 1 2 の表示時間よりも盤下可動体画像 G 1 0 および盤右可動体画像 G 1 1 の表示時間が長くなるようにしても良い。

#### 【 0 3 4 7 】

また、第 1 実施形態では、「ストーリー発展ギミック演出」において、盤下可動体 5 6 k の揺れ動作および盤右可動体 5 7 R k の揺れ動作が 3 0 0 0 m s 行われ、盤上可動体 5

10

20

30

40

50

5 k の揺れ動作が 5 0 0 0 m s 行われるようになり、盤下可動体 5 6 k の揺れ動作および盤右可動体 5 7 R k の揺れ動作の動作時間よりも、盤上可動体 5 5 k の揺れ動作の動作時間の方が長くなるようにしているが、盤上可動体 5 5 k の揺れ動作の動作時間よりも盤下可動体 5 6 k の揺れ動作および盤右可動体 5 7 R k の揺れ動作の動作時間の方が長くなるようにもしても良い。

#### 【 0 3 4 8 】

また、第 1 実施形態では、「バトル発展ギミック演出」における盤上可動体 5 5 k の出現を煽る煽り演出（通常点滅と高速点滅）が 7 0 0 0 m s 行われ、「ストーリー発展ギミック演出」における盤上可動体 5 5 k の出現を煽る煽り演出（揺れ動作と退避動作）が 7 0 0 0 m s 行われるようになり、「バトル発展ギミック演出」における盤上可動体 5 5 k の出現を煽る煽り演出の演出時間と、「ストーリー発展ギミック演出」における盤上可動体 5 5 k の出現を煽る煽り演出の演出時間と、同じ演出時間にしているが、異なる演出時間になるようにしても良い。この場合、「バトルリーチ」よりも大当たり期待度が高い「ストーリーリーチ」に発展する可能性がある「ストーリー発展ギミック演出」における盤上可動体 5 5 k の出現を煽る煽り演出の演出時間の方を長くするのが好ましい。10

#### 【 0 3 4 9 】

また、第 1 実施形態では、「バトル発展ギミック演出」において、盤下可動体 5 6 k が出現してから 5 5 0 0 m s 後に盤右可動体 5 7 R k が出現し、盤右可動体 5 7 R k が出現してから 8 5 0 0 m s 後に盤上可動体 5 5 k が出現するようになり、盤下可動体 5 6 k の出現から盤右可動体 5 7 R k の出現までの時間よりも、盤右可動体 5 7 R k の出現から盤上可動体 5 5 k の出現までの時間の方が長くなるようにしているが、盤右可動体 5 7 R k の出現から盤上可動体 5 5 k の出現までの時間よりも、盤下可動体 5 6 k の出現から盤右可動体 5 7 R k の出現までの時間の方が長くなるようにしても良い。20

#### 【 0 3 5 0 】

また、第 1 実施形態では、「ストーリー発展ギミック演出」において、盤下可動体 5 6 k が出現してから 5 5 0 0 m s 後に盤右可動体 5 7 R k が出現し、盤右可動体 5 7 R k が出現してから 8 5 0 0 m s 後に盤上可動体 5 5 k が出現するようになり、盤下可動体 5 6 k の出現から盤右可動体 5 7 R k の出現までの時間よりも、盤右可動体 5 7 R k の出現から盤上可動体 5 5 k の出現までの時間の方が長くなるようにしているが、盤右可動体 5 7 R k の出現から盤上可動体 5 5 k の出現までの時間よりも、盤下可動体 5 6 k の出現から盤右可動体 5 7 R k の出現までの時間の方が長くなるようにしても良い。30

#### 【 0 3 5 1 】

また、第 1 実施形態では、「バトル発展ギミック演出」における盤右可動体 5 7 R k の出現から盤上可動体 5 5 k の出現までの時間を 8 5 0 0 m s にし、「ストーリー発展ギミック演出」における盤右可動体 5 7 R k の出現から盤上可動体 5 5 k の出現までの時間を 8 5 0 0 m s にし、「バトル発展ギミック演出」における盤右可動体 5 7 R k の出現から盤上可動体 5 5 k の出現までの時間と、「ストーリー発展ギミック演出」における盤右可動体 5 7 R k の出現から盤上可動体 5 5 k の出現までの時間と、同じ時間にしているが、異なる時間になるようにしても良い。この場合、「バトルリーチ」よりも大当たり期待度が高い「ストーリーリーチ」に発展する可能性がある「ストーリー発展ギミック演出」における盤右可動体 5 7 R k の出現から盤上可動体 5 5 k の出現までの時間の方を長くするのが好ましい。40

#### 【 0 3 5 2 】

また、第 1 実施形態では、「ストーリー発展ギミック演出」における盤下可動体 5 6 k 、盤右可動体 5 7 R k または盤上可動体 5 5 k の出現を煽る煽り演出において、盤下可動体画像 G 1 0 、盤右可動体画像 G 1 1 または盤上可動体画像 G 1 2 が表示されないようにしているが、盤下可動体 5 6 k 、盤右可動体 5 7 R k または盤上可動体 5 5 k の揺れ動作と併せて、盤下可動体画像 G 1 0 、盤右可動体画像 G 1 1 または盤上可動体画像 G 1 2 が表示されるようにしても良い。

#### 【 0 3 5 3 】

10

20

30

40

50

また、第1実施形態では、「バトル発展ギミック演出」における盤下可動体画像G10、盤右可動体画像G11および盤上可動体画像G12の表示が、通常点滅と高速点滅とで構成されるようにしているが、少なくとも盤上可動体画像G12の表示に高速点滅が含まれていれば良く、盤下可動体画像G10および盤右可動体画像G11の表示については、通常点滅のみで構成されるようにしても良い。

#### 【0354】

また、第1実施形態では、「ストーリー発展ギミック演出」における盤下可動体56k、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの出現をそれぞれの煽る煽り演出が、揺れ動作と退避動作とで構成されるようにしているが、少なくとも盤上可動体55kの出現を煽る煽り演出に退避動作が含まれていれば良く、盤下可動体56kおよび盤右可動体57Rkの出現を煽る煽り演出については、揺れ動作のみで構成されるようにしても良い。10

#### 【0355】

また、第1実施形態では、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが順に出現したときよりも盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが同時または略同時に出現したときの方が、大当たり遊技が行われる確率が高くなるようにしているが、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが同時または略同時に出現したときよりも盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが順に出現したときの方が、大当たり遊技が行われる確率が高くなるようにしても良い。

#### 【0356】

また、第1実施形態では、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが順に出現する場合においてよりも盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが同時または略同時に出現する場合においての方が、盤左可動体57Lkが出現する確率が高くなるようにしているが、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが同時または略同時に出現する場合においてよりも盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kが順に出現する場合においての方が、盤左可動体57Lkが出現する確率が高くなるようにしても良い。20

#### 【0357】

また、第1実施形態では、ロゴレンズ体57Lk1が設けられる盤左可動体57Lkが出現しなかったときよりも出現したときの方が、大当たり遊技が行われる確率が高くなるようにしているが、盤左可動体57Lkが出現したときよりも出現しなかったときの方が、大当たり遊技が行われる確率が高くなるようにしても良い。30

#### 【0358】

また、第1実施形態では、「分岐演出」において、盤左可動体57Lkが出現しなかった場合よりも盤左可動体57Lkが出現した場合の方が、「ストーリーリーチ」に発展する確率が高く（「ストーリーリーチ」に発展し易く）なるようにしているが、盤左可動体57Lkが出現した場合よりも盤左可動体57Lkが出現しなかった場合の方が、「ストーリーリーチ」に発展する確率が高くなるようにしても良い。

#### 【0359】

また、第1実施形態では、「分岐演出」において、盤左可動体57Lkが出現しなかった場合よりも盤左可動体57Lkが出現した場合の方が、大当たり遊技が行われる確率が高くなるようにしているが、盤左可動体57Lkが出現した場合よりも盤左可動体57Lkが出現しなかった場合の方が、大当たり遊技が行われる確率が高くなるようにしても良い。40

#### 【0360】

また、第1実施形態では、盤右可動体57Rkの待機状態において盤上可動体55kが出現した場合よりも盤右可動体57Rkの出現状態において盤上可動体55kが出現した場合の方が、大当たり遊技が行われる確率が高くなるようにしているが、盤右可動体57Rkの出現状態において盤上可動体55kが出現した場合よりも盤右可動体57Rkの待機状態において盤上可動体55kが出現した場合の方が、大当たり遊技が行われる確率が高くなるようにしても良い。

#### 【0361】

10

20

30

40

50

また、第1実施形態では、「分岐演出」において、盤上可動体55kが出現しなかったときよりも出現したときの方が、大当たり遊技が行われる確率が高くなるようにしているが、盤上可動体55kが出現したときよりも出現しなかったときの方が、大当たり遊技が行われる確率が高くなるようにしても良い。

#### 【0362】

また、第1実施形態では、「分岐演出」において、盤上可動体画像G12の表示が行われたときよりも盤上可動体55kの揺れ動作が行われたときの方が、盤上可動体55kが出現する確率が高くなるようにしているが、盤上可動体55kの揺れ動作が行われたときよりも盤上可動体画像G12の表示が行われたときの方が、盤上可動体55kが出現する確率が高くなるようにしても良い。

10

#### 【0363】

また、第1実施形態では、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方の揺れ動作が行われたときよりも盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの一方の揺れ動作が行われたときの方が、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現する確率が高くなるようにしているが、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの一方の揺れ動作が行われたときよりも盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方の揺れ動作が行われたときの方が、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現する確率が高くなるようにしても良い。

#### 【0364】

また、第1実施形態では、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの一方の揺れ動作が行われてから盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現した場合よりも、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現した場合の方が、大当たり遊技が行われる確率が高くなるようにしているが、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方の揺れ動作が行われてから盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現したときよりも、盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの一方の揺れ動作が行われてから盤右可動体57Rkおよび盤上可動体55kの両方ともが出現したときの方が、大当たり遊技が行われる確率が高くなるようにしても良い。

20

#### 【0365】

また、第1実施形態では、特図1変動パターンに基づいて、「バトル発展ギミック演出」、「ストーリー発展ギミック演出」および「復活発展ギミック演出」が行われるようにしているが、特図2変動パターン、始動入賞コマンド、オープニングコマンドなどに基づいて、「バトル発展ギミック演出」、「ストーリー発展ギミック演出」および「復活発展ギミック演出」が行われるようにしても良い。

30

#### 【0366】

また、第1実施形態では、非時短状態において、「バトル発展ギミック演出」、「ストーリー発展ギミック演出」および「復活発展ギミック演出」が行われるようにしているが、時短状態や大当たり遊技状態において、「バトル発展ギミック演出」、「ストーリー発展ギミック演出」および「復活発展ギミック演出」が行われるようにしても良い。

#### 【0367】

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

40

#### 【0368】

また、基本実施形態では、特図2判定処理が優先的に行われるが、特図1判定処理が優

50

先的に行われるよう構成しても良い。また、特図1関係乱数と特図2関係乱数について、保留記憶部に記憶された順番で特図判定処理が行われるようにしても良い。

#### 【0369】

また、基本実施形態では、特図1の可変表示と特図2の可変表示とが並行して行われないが、特図1の可変表示と特図2の可変表示とが並行して行われるよう構成しても良い。

#### 【0370】

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

10

#### 【0371】

また、本発明の遊技機を、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機などに適用することも可能である。

#### 【0372】

##### <第1実施形態に開示されている発明>

この〔発明を実施するための形態〕における前段落までには、以下の発明A～発明Iが開示されている。発明A～発明Iの説明では、前述した発明を実施する形態における対応する構成の名称や表現、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、各発明を構成する手段などの要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明Aは、以下の発明A1～A5の総称であり、発明Bは、以下の発明B1～B5の総称であり、発明Cは、以下の発明C1～C4の総称であり、発明Dは、以下の発明D1～D4の総称であり、発明Eは、以下の発明E1～E5の総称であり、発明Fは、以下の発明F1～F5の総称であり、発明Gは、以下の発明G1～G4の総称であり、発明Hは、以下の発明H1～H4の総称であり、発明Iは、以下の発明I1～I5の総称である。

20

#### 【0373】

発明A1に係る遊技機は、

動作可能な可動体（盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lk、盤右可動体57Rk）を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）を備え、

30

前記可動体には、第1の可動体（盤右可動体57Rk）と第2の可動体（盤上可動体55k）とが含まれ、

前記演出実行手段は、

前記第1の可動体と前記第2の可動体とを所定の順序で動作させる第1の可動体演出（バトル発展ギミック演出、ストーリー発展ギミック演出）を実行するときと、前記第1の可動体と前記第2の可動体とを同時または略同時に動作させる第2の可動体演出（復活発展ギミック演出）を実行するときと、がある、

ことを特徴とする。

#### 【0374】

発明A2に係る遊技機は、

40

発明A1に係る遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、高確率状態、時短状態）にすることが可能な遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン101）を更に備え、

前記第1の可動体演出が実行されたときと前記第2の可動体演出が実行されたときとで、前記特別遊技状態になる確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

#### 【0375】

発明A3に係る遊技機は、

発明A2に係る遊技機であって、

前記可動体には、第3の可動体（盤左可動体57Lk）が含まれ、

50

前記演出実行手段は、

前記第1の可動体演出において前記第3の可動体を動作させるときと、前記第2の可動体演出において前記第3の可動体を動作させるときと、がある、  
ことを特徴とする。

#### 【0376】

発明A4に係る遊技機は、

発明A3に係る遊技機であって、

前記第1の可動体演出においてと前記第2の可動体演出においてとで、前記第3の可動体が動作する確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

10

#### 【0377】

発明A5に係る遊技機は、

発明A3または発明A4に係る遊技機であって、

前記第3の可動体が動作したときとしなかったときとで、前記特別遊技状態になる確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

#### 【0378】

発明B1に係る遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、高確率状態、時短状態）にすることが可能な遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン101）と、

動作可能な可動体（盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lk、盤右可動体57Rk）を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、

前記可動体には、特別の可動体（盤左可動体57Lk）が含まれ、

前記演出実行手段は、

前記特別の可動体を動作させる特別の可動体演出（ストーリー発展ギミック演出、復活発展ギミック演出）を実行することがあり、

前記特別の可動体演出の後に、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する特別演出（ストーリーリーチ）を実行することがある、

ことを特徴とする。

20

#### 【0379】

発明B2に係る遊技機は、

発明B1に係る遊技機であって、

前記特別の可動体には、前記特別演出と関連付いた表示体（ロゴレンズ体57Lk1）が設けられる、

ことを特徴とする。

#### 【0380】

発明B3に係る遊技機は、

発明B2に係る遊技機であって、

前記可動体には、前記特別の可動体とは異なる通常の可動体（盤上可動体55k、盤右可動体57Rk）が含まれ、

前記特別の可動体演出は、前記特別の可動体と前記通常の可動体とが動作する演出である、

ことを特徴とする。

#### 【0381】

発明B4に係る遊技機は、

発明B3に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記通常の可動体を動作させる通常の可動体演出（バトル発展ギミック演出）を実行することがあり、

40

50

前記通常の可動体演出の後に、前記特別演出を実行することがある、ことを特徴とする。

#### 【0382】

発明B5に係る遊技機は、

発明B4に係る遊技機であって、

前記通常の可動体演出が実行されたときよりも前記特別の可動体演出が実行されたときの方が、前記特別演出が実行され易い、

ことを特徴とする。

#### 【0383】

発明C1に係る遊技機は、

動作可能な可動体（盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lk、盤右可動体57Rk）を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）を備え、

前記可動体には、第1の可動体（盤下可動体56k）と第2の可動体（盤右可動体57Rk、盤上可動体55k）と第3の可動体（盤左可動体57Lk）とが含まれ、

前記演出実行手段は、

前記第1の可動体と前記第2の可動体とを動作させる第1の可動体演出（バトル発展ギミック演出）を実行するときと、前記第2の可動体と前記第3の可動体とを動作させる第2の可動体演出（復活発展ギミック演出）を実行するときと、がある、

ことを特徴とする。

#### 【0384】

発明C2に係る遊技機は、

発明C1に係る遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、高確率状態、時短状態）にすることが可能な遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン101）を更に備え、

前記第1の可動体演出が実行されたときと前記第2の可動体演出が実行されたときとで、前記特別遊技状態になる確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

#### 【0385】

発明C3に係る遊技機は、

発明C2に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する特別演出（ストーリーリーチ）を実行することがあり、

前記第1の可動体演出が実行されたときと前記第2の可動体演出が実行されたときとで、前記特別演出が実行される確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

#### 【0386】

発明C4に係る遊技機は、

発明C3に係る遊技機であって、

前記第3の可動体には、前記特別演出の実行を示唆する表示体（ロゴレンズ体57Lk1）が設けられ、

前記第1の可動体には、前記表示体が設けられず、

前記第1の可動体演出が実行されたときよりも前記第2の可動体演出が実行されたときの方が、前記特別演出が実行され易い、

ことを特徴とする。

#### 【0387】

発明D1に係る遊技機は、

動作可能な可動体（盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lk、盤右可動体57Rk）を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出

10

20

30

40

50

制御用マイコン 121) を備え、

前記可動体には、第1の可動体(盤右可動体 57Rk)と第2の可動体(盤上可動体 55k)とが含まれ、

前記演出実行手段は、

前記第1の可動体を第1の位置(第5位置)まで移動させてから前記第2の可動体を第2の位置(第8位置)まで移動させる可動体演出(バトル発展ギミック演出、ストーリー発展ギミック演出)を実行することがあり、

前記可動体演出には、前記第1の可動体が前記第1の位置にある状態で前記第2の可動体が前記第2の位置まで移動する第1の可動体演出(ストーリー発展ギミック演出)と、前記第1の可動体が前記第1の位置にない状態で前記第2の可動体が前記第2の位置まで移動する第2の可動体演出(バトル発展ギミック演出)と、がある、

ことを特徴とする。

#### 【0388】

発明D2に係る遊技機は、

発明D1に係る遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態、高確率状態、時短状態)にすることが可能な遊技状態制御手段(遊技制御用マイコン101)を更に備え、

前記第1の可動体演出が実行されたときと前記第2の可動体演出が実行されたときとで、前記特別遊技状態になる確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

#### 【0389】

発明D3に係る遊技機は、

発明D1または発明D2に係る遊技機であって、

前記第1の可動体には、所定の表示を表示可能な表示部(盤右ランプ57RSL)が設けられ、

前記第1の可動体演出において前記第1の可動体が前記第1の位置にある状態と、前記第2の可動体演出において前記第1の可動体が前記第1の位置にない状態とで、前記表示部に表示される表示の内容が互いに異なる、

ことを特徴とする。

#### 【0390】

発明D4に係る遊技機は、

発明D1または発明D2に係る遊技機であって、

前記第1の可動体には、所定の表示を表示可能な表示部(盤右ランプ57RSL)が設けられ、

前記第1の可動体演出において前記第1の可動体が前記第1の位置にある状態と、前記第2の可動体演出において前記第1の可動体が前記第1の位置にない状態とで、前記表示部に表示される表示の内容が同じである、

ことを特徴とする。

#### 【0391】

発明E1に係る遊技機は、

動作可能な可動体(盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lk、盤右可動体57Rk)を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段(演出制御用マイコン121)を備え、

前記可動体には、第1の可動体(盤右可動体57Rk)と第2の可動体(盤上可動体55k)とが含まれ、

前記演出実行手段は、

前記第1の可動体を所定の動作態様で動作させてから前記第2の可動体を所定の動作態様で動作させることができ可能な可動体演出(バトル発展ギミック演出、ストーリー発展ギミック演出)を実行することがあり、

前記可動体演出において、前記第1の可動体が所定の動作態様で動作する可能性があ

10

20

30

40

50

ることを示唆する第1の煽り演出（盤右可動体画像G11、盤右可動体57Rkの揺れ動作）および前記第2の可動体が所定の動作態様で動作する可能性があることを示唆する第2の煽り演出（盤上可動体画像G12、盤上可動体55kの揺れ動作）を実行することがあり、

前記第1の煽り演出と前記第2の煽り演出とで、演出時間が互いに異なる、  
ことを特徴とする。

#### 【0392】

発明E2に係る遊技機は、

発明E1に係る遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、高確率状態、時短状態）にすること  
が可能な遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン101）を更に備え、

前記可動体演出において、前記第2の可動体が所定の動作態様で動作したときとしなかつたときとで、前記特別遊技状態になる確率が互いに異なる、  
ことを特徴とする。

#### 【0393】

発明E3に係る遊技機は、

発明E2に係る遊技機であって、

前記可動体演出において、前記第2の可動体が所定の動作態様で動作しなかつたときよ  
りもしたときの方が、前記特別遊技状態になり易く、

前記第1の煽り演出よりも前記第2の煽り演出の方が、演出時間が長い、  
ことを特徴とする。

#### 【0394】

発明E4に係る遊技機は、

発明E2または発明E3に係る遊技機であって、

前記可動体演出には、第1の可動体演出（バトル発展ギミック演出）と第2の可動体演  
出（ストーリー発展ギミック演出）とがあり、

前記第1の可動体演出における前記第2の煽り演出と前記第2の可動体演出における前  
記第2の煽り演出とで、演出時間が互いに異なる、  
ことを特徴とする。

#### 【0395】

発明E5に係る遊技機は、

発明E4に係る遊技機であって、

前記第1の可動体演出が実行されたときと前記第2の可動体演出が実行されたときとで  
、前記特別遊技状態になる確率が互いに異なる、  
ことを特徴とする。

#### 【0396】

発明F1に係る遊技機は、

動作可能な可動体（盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lk、盤右  
可動体57Rk）を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出  
制御用マイコン121）を備え、

前記可動体には、第1の可動体（盤下可動体56k）と第2の可動体（盤右可動体57  
Rk）と第3の可動体（盤上可動体55k）とが含まれ、

前記演出実行手段は、

前記第1の可動体を所定の動作態様で動作させてから第1時間の経過後に前記第2の  
可動体を所定の動作態様で動作させるとともに、前記第2の可動体を所定の動作態様で動  
作させてから前記第1時間とは異なる第2時間の経過後に前記第3の可動体を所定の動作  
態様で動作させることがある可動体演出（バトル発展ギミック演出、ストーリー発展ギミ  
ック演出）を実行することがある、

ことを特徴とする。

#### 【0397】

10

20

30

40

50

発明 F 2 に係る遊技機は、  
発明 F 1 に係る遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、高確率状態、時短状態）にすること  
が可能な遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン 101）を更に備え、

前記可動体演出において、前記第 3 の可動体が所定の動作態様で動作したときとしなかつたときとで、前記特別遊技状態になる確率が互いに異なる、  
ことを特徴とする。

#### 【 0 3 9 8 】

発明 F 3 に係る遊技機は、  
発明 F 2 に係る遊技機であって、

前記可動体演出において、前記第 3 の可動体が所定の動作態様で動作しなかったときよ  
りもしたときの方が、前記特別遊技状態になり易く、

前記第 1 時間よりも前記第 2 時間の方が長い、  
ことを特徴とする。

#### 【 0 3 9 9 】

発明 F 4 に係る遊技機は、  
発明 F 2 または発明 F 3 に係る遊技機であって、

前記可動体演出には、第 1 の可動体演出（バトル発展ギミック演出）と第 2 の可動体演  
出（ストーリー発展ギミック演出）とがあり、

前記第 1 の可動体演出における前記第 2 時間と前記第 2 の可動体演出における前記第 2  
時間とが互いに異なる、

ことを特徴とする。

#### 【 0 4 0 0 】

発明 F 5 に係る遊技機は、  
発明 F 4 に係る遊技機であって、

前記第 1 の可動体演出が実行されたときと前記第 2 の可動体演出が実行されたときとで  
、前記特別遊技状態になる確率が互いに異なる、  
ことを特徴とする。

#### 【 0 4 0 1 】

発明 G 1 に係る遊技機は、

動作可能な可動体（盤上可動体 55 k、盤下可動体 56 k、盤左可動体 57 L k、盤右  
可動体 57 R k）を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出  
制御用マイコン 121）を備え、

前記演出実行手段は、

前記可動体を所定の動作態様で動作させることができない可動体演出（バトル発展ギミ  
ック演出、ストーリー発展ギミック演出）を実行することができる、

前記可動体演出において、前記可動体が所定の動作態様で動作する可能性があること  
を示唆する煽り演出を実行することができる、

前記煽り演出には、第 1 の演出態様で実行される第 1 の煽り演出（盤下可動体 56 k の  
揺れ動作、盤右可動体 57 R k の揺れ動作、盤上可動体 55 k の揺れ動作）と、前記第 1  
の演出態様とは異なる第 2 の演出態様で実行される第 2 の煽り演出（盤下可動体画像 G 1  
0、盤右可動体画像 G 11、盤上可動体画像 G 12）と、がある、

ことを特徴とする。

#### 【 0 4 0 2 】

発明 G 2 に係る遊技機は、  
発明 G 1 に係る遊技機であって、

前記第 1 の煽り演出が実行されたときと前記第 2 の煽り演出が実行されたときとで、前  
記可動体が所定の動作態様で動作する確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

#### 【 0 4 0 3 】

10

20

30

40

50

発明 G 3 に係る遊技機は、  
発明 G 2 に係る遊技機であって、  
前記演出実行手段は、

前記第 1 の煽り演出においては、前記可動体を特殊の動作態様（揺れ動作）で動作させる一方、前記第 2 の煽り演出においては、前記可動体を前記特殊の動作態様で動作させない、

ことを特徴とする。

#### 【 0 4 0 4 】

発明 G 4 に係る遊技機は、  
発明 G 3 に係る遊技機であって、

前記演出手段には、所定の表示を表示可能な表示手段（画像表示装置 5 0 ）が含まれ、  
前記演出実行手段は、

前記第 2 の煽り演出においては、前記表示手段に特定の表示（盤下可動体画像 G 1 0 、盤右可動体画像 G 1 1 、盤上可動体画像 G 1 2 ）を表示する一方、前記第 1 の煽り演出においては、前記表示手段に前記特定の表示を表示しない、

ことを特徴とする。

#### 【 0 4 0 5 】

発明 H 1 に係る遊技機は、

動作可能な可動体（盤上可動体 5 5 k 、盤下可動体 5 6 k 、盤左可動体 5 7 L k 、盤右可動体 5 7 R k ）を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）を備え、

前記可動体には、第 1 の可動体（盤右可動体 5 7 R k ）と第 2 の可動体（盤上可動体 5 5 k ）とが含まれ、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の可動体および前記第 2 の可動体の何れも所定の動作態様で動作させることができ可能な可動体演出（ストーリー発展ギミック演出、復活発展ギミック演出）を実行することがあり、

前記可動体演出において、前記可動体が所定の動作態様で動作する可能性があることを示唆する演出であって、前記第 1 の可動体および前記第 2 の可動体の何れか一方を特殊の動作態様で動作させる第 1 の煽り演出（盤右可動体 5 7 R k の揺れ動作または盤上可動体 5 5 k の揺れ動作）を実行するときと、前記第 1 の可動体および前記第 2 の可動体の両方を特殊の動作態様で動作させる第 2 の煽り演出（盤左可動体 5 7 L k 、盤右可動体 5 7 R k および盤上可動体 5 5 k の揺れ動作）を実行するときと、がある、

ことを特徴とする。

#### 【 0 4 0 6 】

発明 H 2 に係る遊技機は、  
発明 H 1 に係る遊技機であって、

前記第 1 の煽り演出が実行されたときと前記第 2 の煽り演出が実行されたときとで、前記第 1 の可動体および前記第 2 の可動体の何れもが所定の動作態様で動作する確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

#### 【 0 4 0 7 】

発明 H 3 に係る遊技機は、  
発明 H 1 または発明 H 2 に係る遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、高確率状態、時短状態）にすることが可能な遊技状態制御手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 ）を更に備え、

前記可動体演出には、前記第 1 の可動体および前記第 2 の可動体の何れもが所定の動作態様で動作する第 1 の可動体演出（ステップ 4 のストーリー発展ギミック演出、出現する復活発展ギミック演出）と、少なくとも前記第 2 の可動体が所定の動作態様で動作しない第 2 の可動体演出（ステップ 2 またはステップ 3 までのストーリー発展ギミック演出、出

10

20

30

40

50

現しない復活発展ギミック演出)と、があり、

前記演出実行手段は、

前記第1の可動体演出の後に、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する特別演出(ストーリーリーチ)を実行することがある、

ことを特徴とする。

#### 【0408】

発明H4に係る遊技機は、

発明H3に係る遊技機であって、

前記第1の可動体演出において、前記第1の煽り演出が実行されたときと前記第2の煽り演出が実行されたときとで、前記特別遊技状態になる確率が互いに異なる、

10

ことを特徴とする。

#### 【0409】

発明I1に係る遊技機は、

動作可能な可動体(盤上可動体55k、盤下可動体56k、盤左可動体57Lk、盤右可動体57Rk)を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段(演出制御用マイコン121)を備え、

前記演出実行手段は、

前記可動体を所定の動作態様で動作させることができ可能な可動体演出(バトル発展ギミック演出、ストーリー発展ギミック演出)を実行することがあり、

前記可動体演出において、前記可動体が所定の動作態様で動作する可能性があることを示唆する煽り演出を実行することがあり、

20

前記煽り演出の実行期間には、第1演出(盤下可動体56kの揺れ動作、盤右可動体57Rkの揺れ動作、盤上可動体55kの揺れ動作、盤下可動体画像G10の通常点滅、盤右可動体画像G11の通常点滅、盤上可動体画像G12の通常点滅)が実行される第1の実行期間と、前記第1の実行期間よりも後の実行期間であって第2演出(盤下可動体56kの退避動作、盤右可動体57Rkの退避動作、盤上可動体55kの退避動作、盤下可動体画像G10の高速点滅、盤右可動体画像G11の高速点滅、盤上可動体画像G12の高速点滅)が実行される第2の実行期間と、が含まれることがある、

ことを特徴とする。

#### 【0410】

30

発明I2に係る遊技機は、

発明I1に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第1演出においては特殊の動作態様(揺れ動作)で前記可動体を動作させる一方、前記第2演出においては前記特殊の動作態様で前記可動体を動作させない、

ことを特徴とする。

#### 【0411】

40

発明I3に係る遊技機は、

発明I1または発明I2に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記可動体演出における第1のタイミング(ステップ2)および第2のタイミング(ステップ3)において、前記煽り演出を実行することがある、

ことを特徴とする。

#### 【0412】

50

発明I4に係る遊技機は、

発明I3に係る遊技機であって、

前記第1のタイミングにおいて実行される前記煽り演出の実行期間には、前記第2の実行期間が含まれず、前記第2のタイミングにおいて実行される前記煽り演出の実行期間には、前記第2の実行期間が含まれる、

ことを特徴とする。

## 【0413】

発明I5に係る遊技機は、  
発明I3に係る遊技機であって、

前記第1のタイミングにおいて実行される前記煽り演出の前記第2の実行期間よりも、  
前記第2のタイミングにおいて実行される前記煽り演出の前記第2の実行期間の方が長い、  
ことを特徴とする。

## 【符号の説明】

## 【0414】

P Y 1 … パチンコ遊技機

1 … 遊技盤

10

5 0 … 画像表示装置

5 0 a … 表示部

5 5 … 盤上可動装置

5 5 k … 盤上可動体

5 5 S L … 盤上ランプ

5 6 … 盤下可動装置

5 6 k … 盤下可動体

5 6 S L … 盤下ランプ

5 7 L … 盤左可動装置

5 7 L k … 盤左可動体

20

5 7 L k 1 … ロゴレンズ体

5 7 L S L … 盤左ランプ

5 7 R … 盤右可動装置

5 7 R k … 盤右可動体

5 7 R S L … 盤右ランプ

1 0 1 … 遊技制御用マイコン

1 2 1 … 演出制御用マイコン

G 1 0 … 盤下可動体画像

G 1 1 … 盤右可動体画像

G 1 2 … 盤上可動体画像

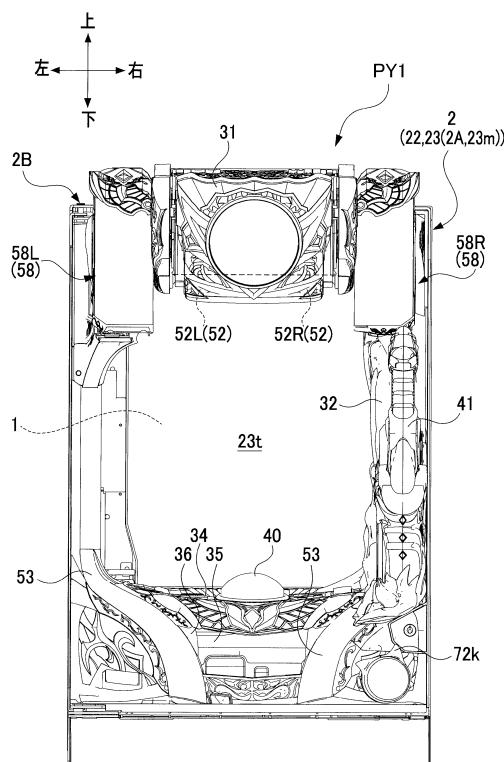
30

40

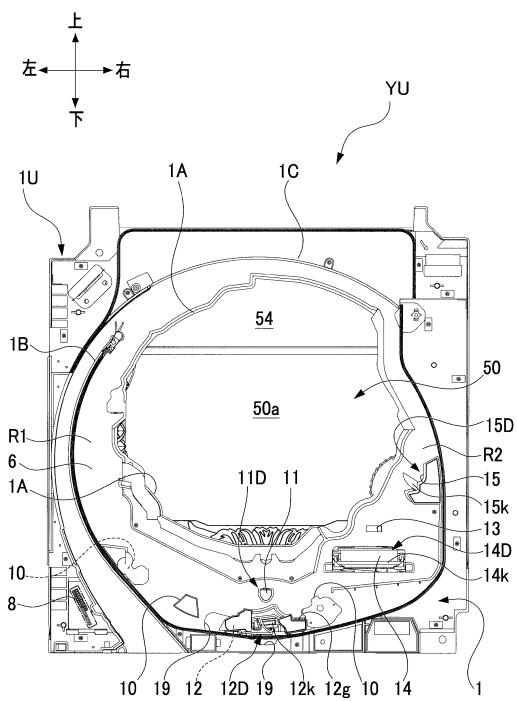
50

【図面】

【図 1】



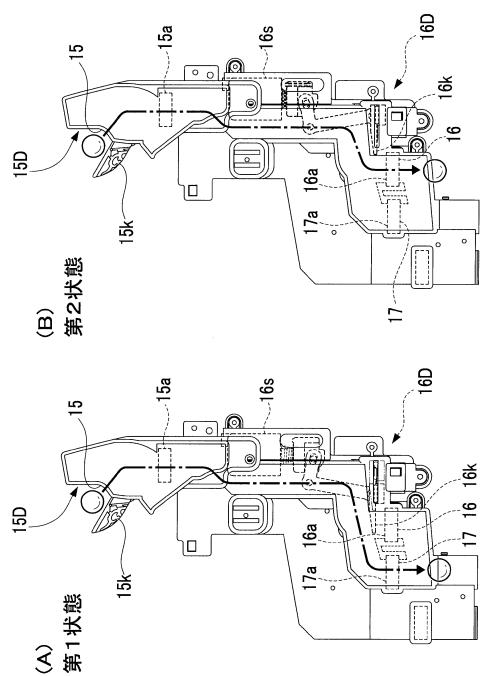
【図 2】



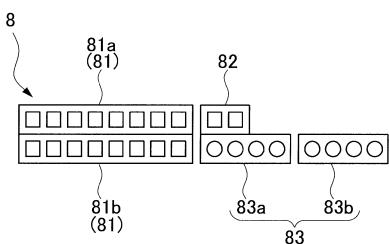
10

20

【図 3】



【図 4】

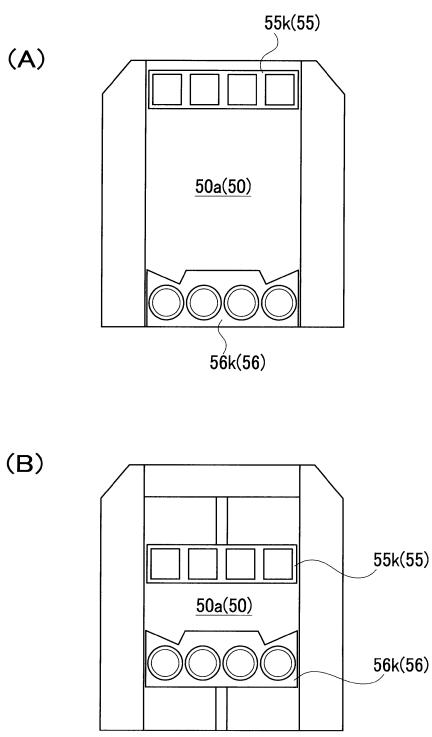


30

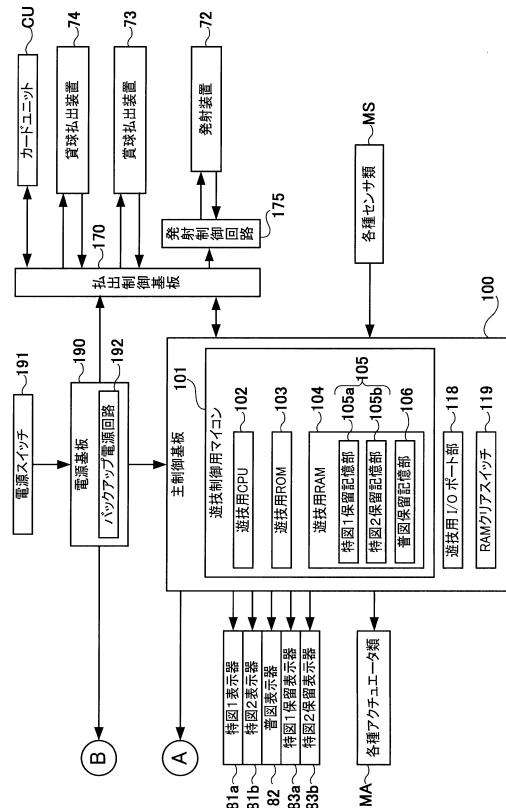
40

50

【図5】



【図6】



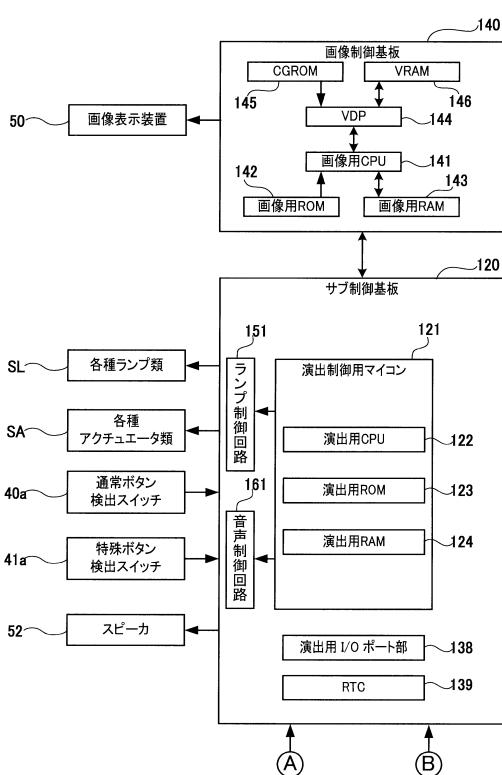
10

20

30

40

【図7】



【図8】

(A) 普通関係乱数		
乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0~65535	当たり判定用

(B) 特図関係乱数		
乱数名	数値範囲	用途
特別図柄乱数	0~65535	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

50

【図 9】

(A)当たり判定テーブル

遊技状態	普通回柄乱数値	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)普回変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通回柄	普回変動時間
非時短状態	ハズレ普回	30秒
	当たり回柄	30秒
時短状態	ハズレ普回	5秒
	当たり回柄	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	特別回柄乱数値	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)大当たり回柄種別判定テーブル

特別回柄	大当たり回柄種別乱数値	判定結果
特図1	0~4	大当たり回柄X
	5~9	大当たり回柄Y
特図2	0~9	大当たり回柄Z
	10~99	リーチ無し

(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

【図 11】

遊技状態	リーチ 判定結果 (U1)	特回 抽選結果 (U1)	特回変動 パターン (U2)	特回変動 時間(ms)	* 備考	
					特回変動演出の演出フロー	特回変動の名称
非時短 状態	大当たり	P01	100000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	SPJ大当たり変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P02	60000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	N大当たり変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P03	30000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	SPJハズレ変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P04	55000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	SPJハズレ変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P05	25000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	SPJハズレ変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
	リーチ無し	P06	13000	通常変動	通常変動	通常変動
		P07	4000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
		P08	13000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
		P09	4000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
		P10	60000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	SPJ大当たり変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
時短 状態	リーチ有り	P11	10000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	即大当たり変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P12	75000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	即ハズレ変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P13	15000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	SPJハズレ変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P14	60000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
		P15	30000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
	リーチ無し	P16	6000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
		P17	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
		P18	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
		P19	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
		P20	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 12】

遊技状態	リーチ 判定結果 (U1)	特回 抽選結果 (U1)	特回変動 パターン (U2)	特回変動 時間(ms)	* 備考	
					特回変動演出の演出フロー	特回変動の名称
非時短 状態	大当たり	P51	100000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	SPJ大当たり変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P52	60000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	N大当たり変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P53	30000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	SPJハズレ変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P54	55000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	SPJハズレ変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P55	25000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	SPJハズレ変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
	リーチ無し	P56	25000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	SPJハズレ変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P57	3000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
		P58	4000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
		P59	13000	通常変動	通常変動	通常ハズレ変動
		P60	4000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	SPJ大当たり変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
時短 状態	大当たり	P61	80000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	即大当たり変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P62	10000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	通常ハズレ変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P63	75000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	SPJハズレ変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P64	15000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	即ハズレ変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
		P65	65000	通常変動→リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ	SPJハズレ変動	リーチ→N(リーチ→N)→発展演出→SPJ→チ
	リーチ無し	P66	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
		P67	6000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
		P68	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
		P69	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動
		P70	3000	通常変動	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 13】

先読み判定テーブル		始動入賞 状態	大当たり 判定結果	変動パターン 半径結果	特因変動出力の演出フロー
第1溶動口	非押板 状態	大当たり	SP1当たり変動	通常変動	SP1→N1→チ→発展演出→SP1→チ
			N1当たり変動	通常変動	通常変動→N1→チ→発展演出→SP1→チ
		N1→S1変動 ハズレ	SP1→S1変動	通常変動	通常変動→N1→チ→発展演出→SP1→チ
			N1→S2変動	通常変動	通常変動→N1→チ→発展演出→SP1→チ
			N1→S3変動	通常変動	通常変動→N1→チ→発展演出→SP1→チ
	押板 状態	大当たり	SP1当たり変動	通常変動	通常変動→N1→チ→SP1→チ
			即大当たり変動	通常変動	通常変動→N1→チ→SP1→チ
		SP1→S1変動 ハズレ	SP1→S2変動	通常変動	通常変動→N1→チ→SP1→チ
			SP1→S3変動	通常変動	通常変動→N1→チ→SP1→チ
			即ハズレ変動	通常変動	通常変動→N1→チ→SP1→チ
第2溶動口	非押板 状態	大当たり	SP1当たり変動	通常変動	SP1→N1→チ→発展演出→SP1→チ
			N1当たり変動	通常変動	通常変動→N1→チ→発展演出→SP1→チ
		N1→S1変動 ハズレ	SP1→S1変動	通常変動	通常変動→N1→チ→発展演出→SP1→チ
			N1→S2変動	通常変動	通常変動→N1→チ→発展演出→SP1→チ
			N1→S3変動	通常変動	通常変動→N1→チ→発展演出→SP1→チ
	押板 状態	大当たり	SP1当たり変動	通常変動	通常変動→N1→チ→SP1→チ
			即大当たり変動	通常変動	通常変動→N1→チ→SP1→チ
		SP1→S1変動 ハズレ	SP1→S2変動	通常変動	通常変動→N1→チ→SP1→チ
			SP1→S3変動	通常変動	通常変動→N1→チ→SP1→チ
			即ハズレ変動	通常変動	通常変動→N1→チ→SP1→チ

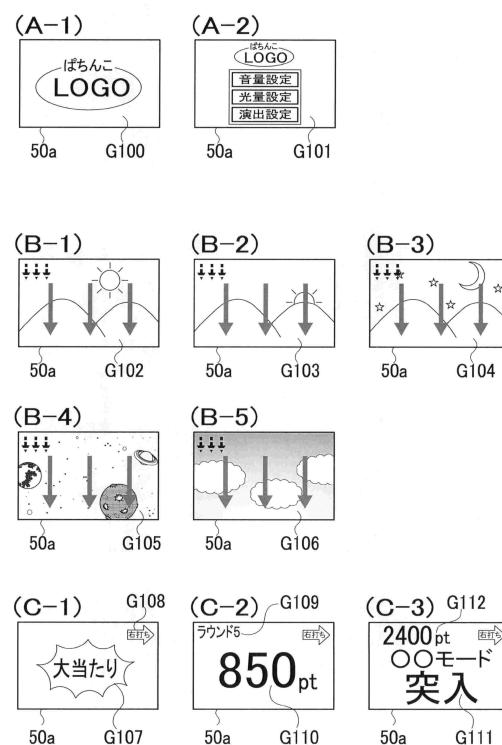
【図 14】



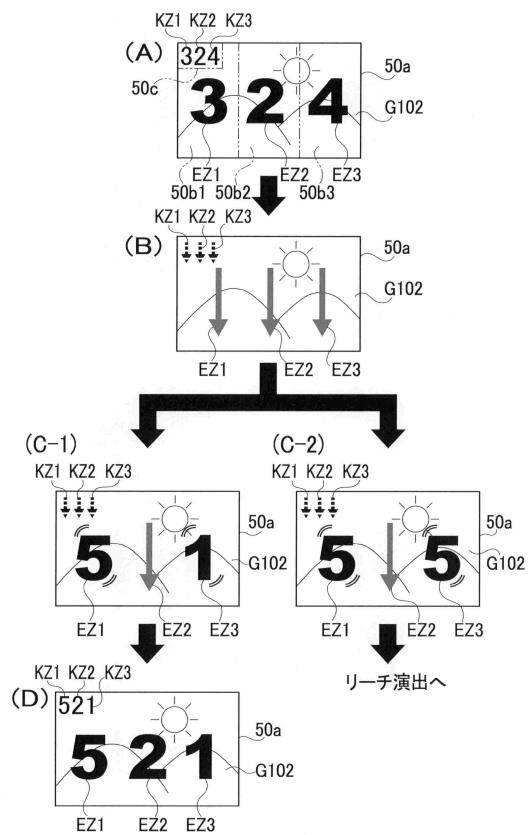
【図 15】

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

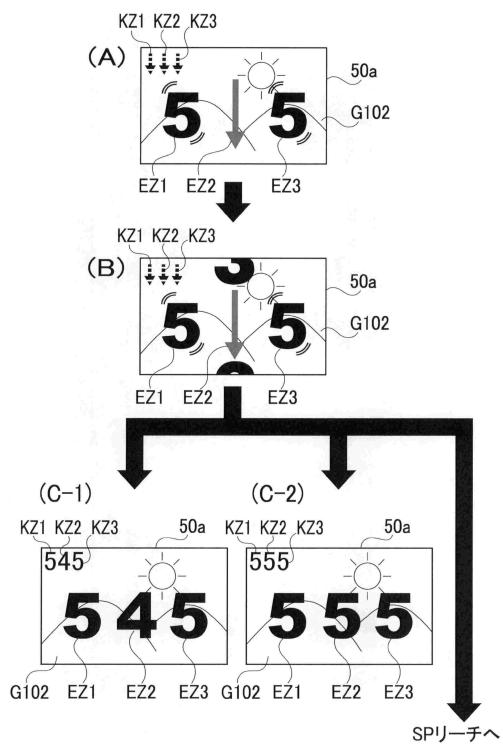
【図 16】



【図 17】



【図 18】



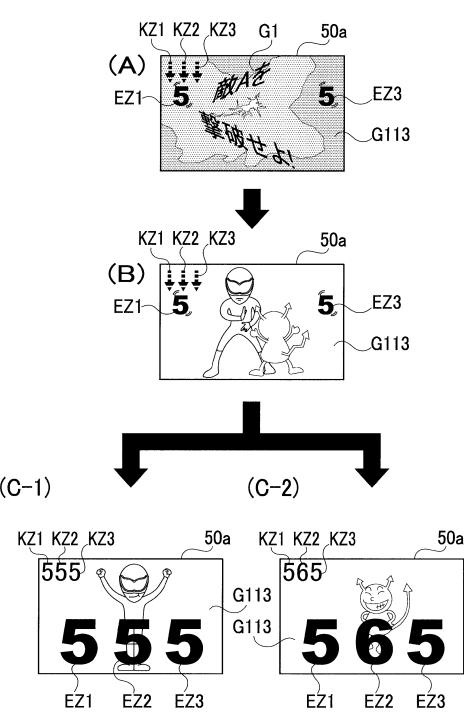
10

20

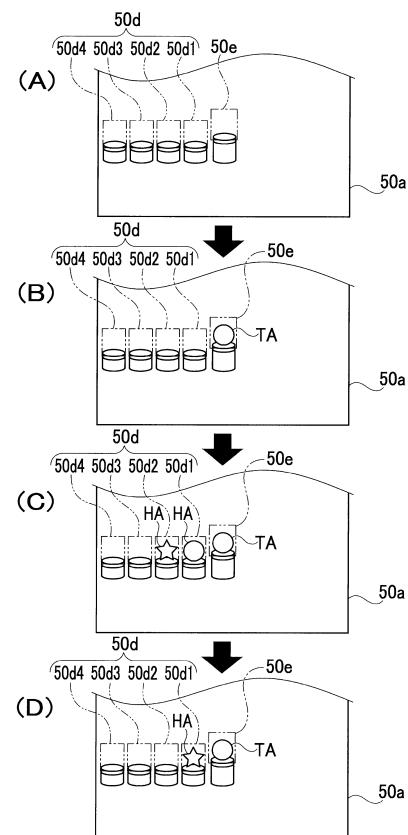
30

40

【図 19】

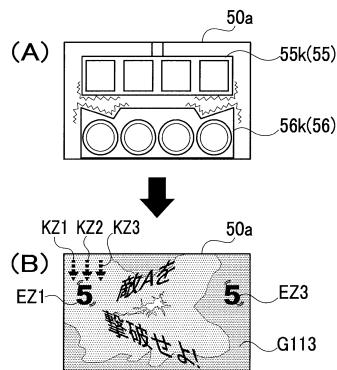


【図 20】

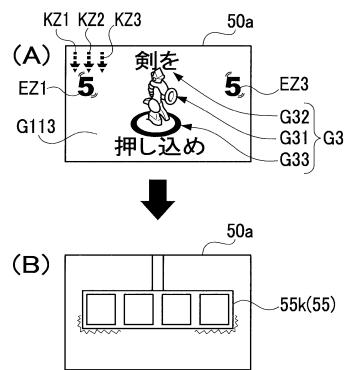


50

【図 2 1】

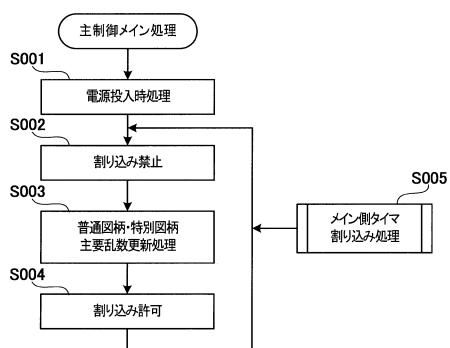


【図 2 2】

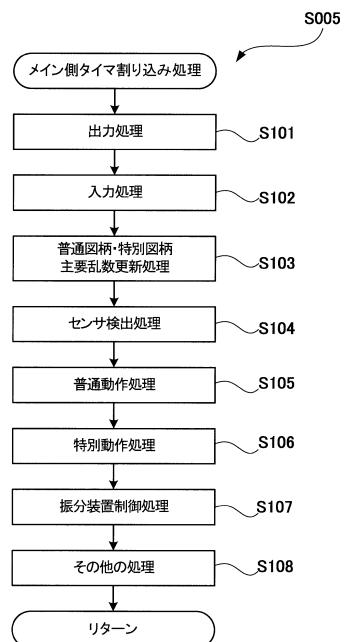


10

【図 2 3】



【図 2 4】



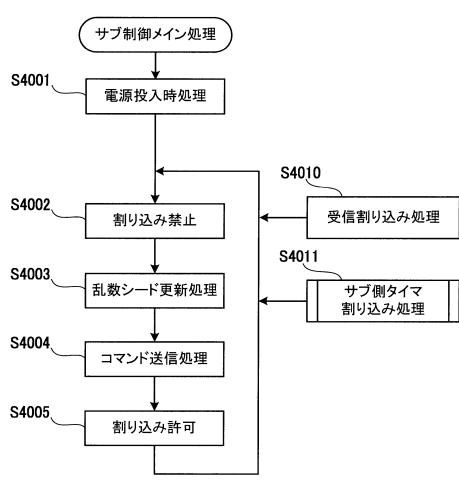
20

30

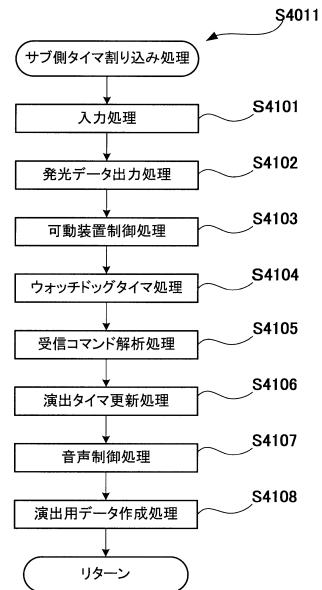
40

50

【図25】



【図26】



10

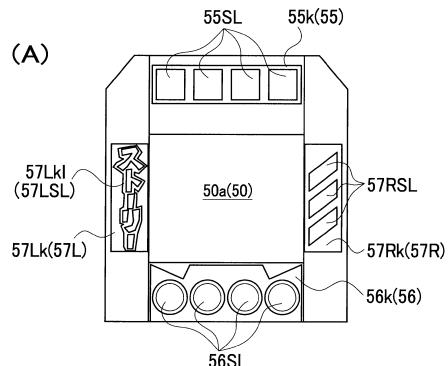
20

【図27】

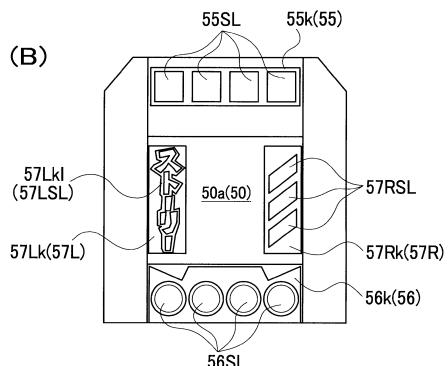
特図1 变动パターン判定テーブル

遊技状態	大当たり 判定結果	リーチ 判定結果	特回1 保留数	振分率 (%)	特回変動 パターン	特回変動 時間(ms)	特回変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	—	20	THP001	140000	最終バトル大当たり変動
				20	THP002	120000	バトル大当たり変動
				30	THP003	140000	バトル/ストーリー大当たり変動
				30	THP004	120000	ストーリー大当たり変動
	リーチ有り	—	10	10	THP011	140000	最終バトルハズレ変動
				15	THP012	120000	バトルハズレ変動
				5	THP013	140000	バトル/ストーリーハズレ変動
			10	10	THP014	120000	ストーリーハズレ変動
				30	THP015	40000	分岐Aハズレ変動
				30	THP016	30000	分岐Bハズレ変動
	リーチ無し	0~1	95	THP021	13000	通常Aハズレ変動	
				5	THP022	4000	通常Bハズレ変動
		2~4	20	THP021	13000	通常Aハズレ変動	
				80	THP022	4000	通常Bハズレ変動

【図28】



30



40

50

【図 29】

(A)最終バトル大当たり変動、最終バトルハズレ変動

通常変動	リーチ	分歧演出	バトルリーチ	最終バトルリーチ
		バトル発展ギミック演出		

(B)バトル大当たり変動、バトルハズレ変動

通常変動	リーチ	分歧演出	バトルリーチ
		バトル発展ギミック演出(ガセ)	

(C)バトル/ストーリー大当たり変動、バトル/ストーリーハズレ変動

通常変動	リーチ	分歧演出	バトルリーチ	ストーリーリーチ
		バトル発展ギミック演出	復活発展ギミック演出	

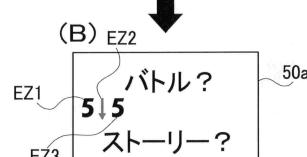
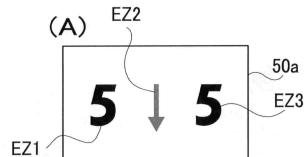
(D)ストーリー大当たり変動、ストーリーハズレ変動

通常変動	リーチ	分歧演出	ストーリーリーチ
		ストーリー発展ギミック演出(ガセ)	

(F)通常ハズレ変動、通常Bハズレ変動

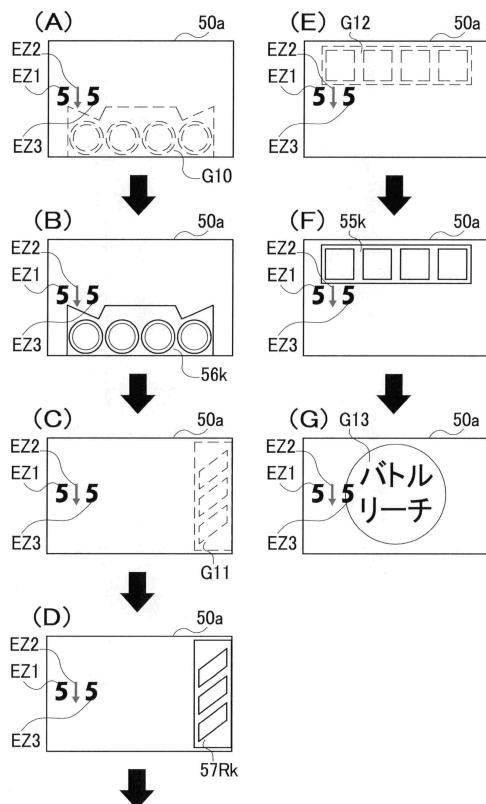
通常変動
------

【図 30】

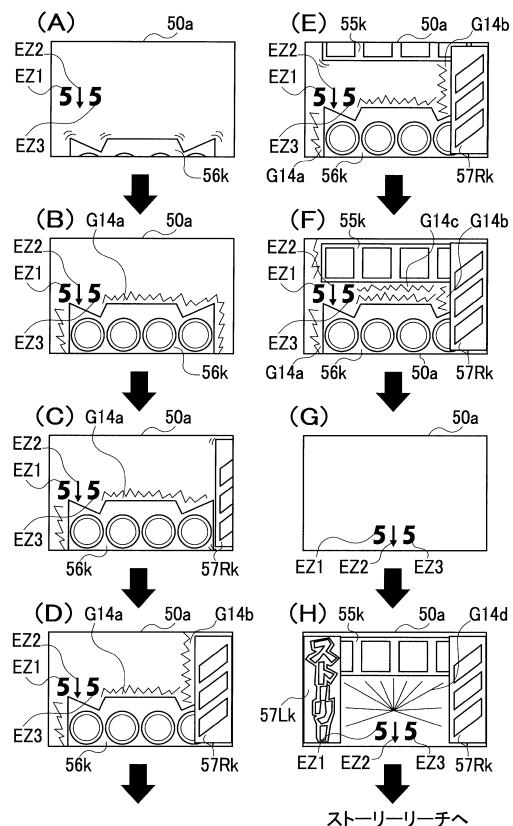


10  
バトル発展ギミック演出  
または  
ストーリー発展ギミック演出へ

【図 31】



【図 32】



10

20

30

40

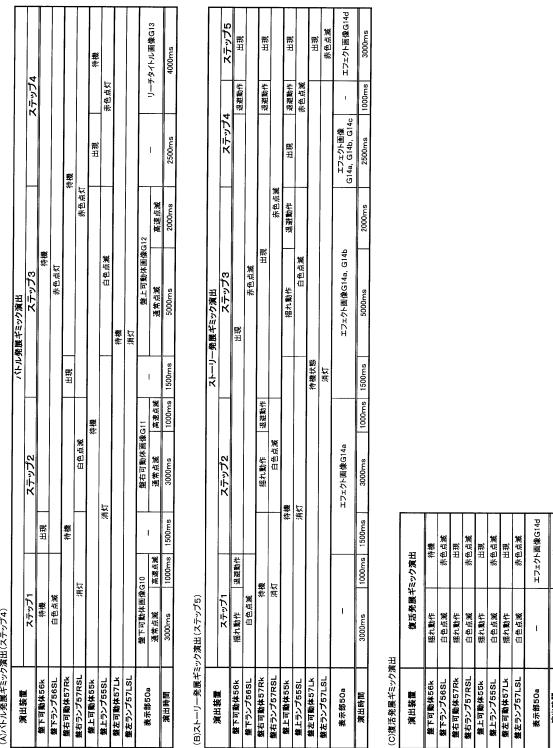
50

【図 3 3】

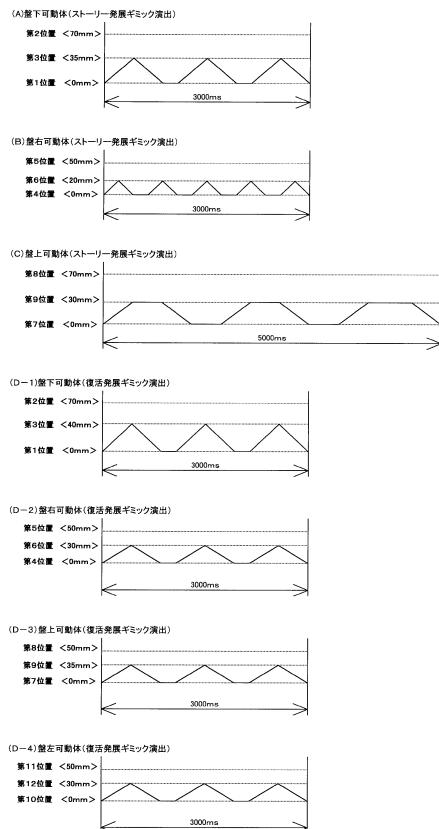
ガセ演出選択テーブル

特図1変動バターン	パトル発展ギミック演出		ストーリー発展ギミック演出	
	ステップ2	ステップ3	ステップ2	ステップ3
THP015 (分歧A/ハズし変動)	—	70%	—	30%
THP016 (分歧B/ハズし変動)	80%	—	20%	—

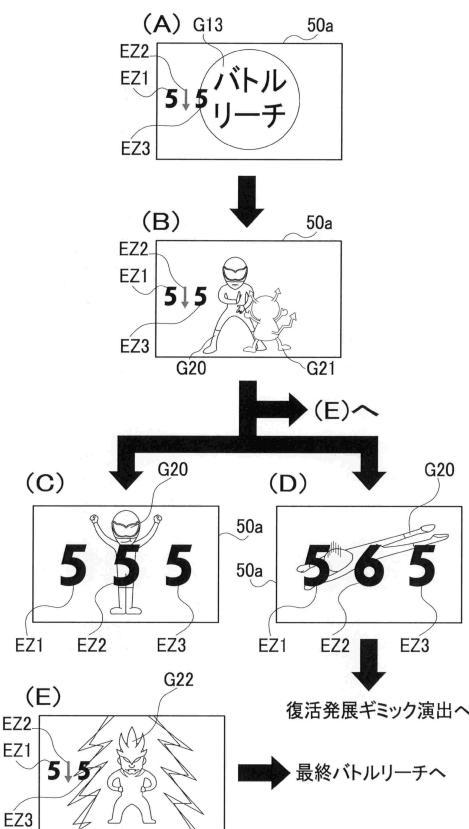
【図 3 4】



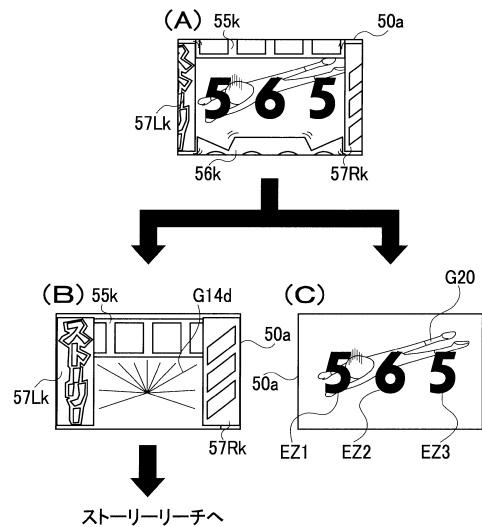
【図 3 5】



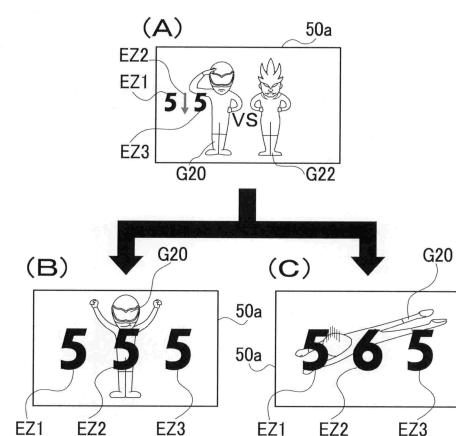
【図 3 6】



【図37】

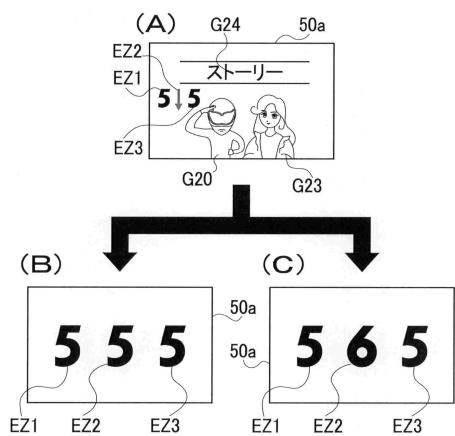


【図38】



10

【図39】



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

合議体

審判長 長井 真一

審判官 太田 恒明

審判官 蔵野 いづみ

(56)参考文献 特開2018-111035(JP,A)

C R F 戦姫絶唱シンフォギア 激熱のデュランダル、そしてV - S T O C K 発動！1 / 7を  
何個乗せられるか！？パチンコ新台実践『初打ち！』2017年8月新台 < S A N K Y O  
> 【たぬパチ！】 , Y o u T u b e [ o n l i n e ] [ v i d e o ] , 2017年09  
月03日 , インターネット < h t t p s : / / w w w . y o u t u b e . c o m / w a t  
c h ? v = O b p 8 8 u 1 H 0 \_ k > , 主に2 : 1 2 ~ 3 : 1 9 を参照 , [ 2 0 2 2 年 7  
月 2 9 日検索 ]

『C R F 戦姫絶唱シンフォギア』超絶快感のR U S H をご堪能あれ！ , Y o u T u b e [  
o n l i n e ] [ v i d e o ] , 2017年08月25日 , インターネット < h t t p  
s : / / w w w . y o u t u b e . c o m / w a t c h ? v = a C P O j D 2 E \_ y 8 >  
, 主に0 : 3 2 ~ 1 : 2 2 を参照 , [ 2 0 2 2 年 7 月 2 9 日検索 ]

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B名)

A63F 7/02