

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第6927565号
(P6927565)

(45) 発行日 令和3年9月1日(2021.9.1)

(24) 登録日 令和3年8月10日(2021.8.10)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 63 頁)

(21) 出願番号	特願2017-68488 (P2017-68488)	(73) 特許権者	599104196
(22) 出願日	平成29年3月30日 (2017.3.30)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65) 公開番号	特開2018-166951 (P2018-166951A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43) 公開日	平成30年11月1日 (2018.11.1)	(74) 代理人	110000291
審査請求日	令和2年3月24日 (2020.3.24)		特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
		(72) 発明者	市原 卓人
			愛知県名古屋市中区丸の内2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	伊藤 潤
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤と、
前記遊技盤を保持する遊技機枠と、
遊技機枠に配された、発光可能な第1演出手段と、
前記遊技盤に配された第2演出手段と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記第1演出手段が所定の発光態様で動作する第1演出を実行可能であり、
前記第2演出手段を用いた第2演出を実行可能であり、
前記第2演出には、前記第1演出手段を示唆する所定の画像を用いた示唆演出と、遊技者の視線を前記第1演出手段に向かわせる補助演出と、が含まれ、
前記第1演出の実行中に前記第2演出の前記示唆演出が行われるときがあり、
前記第2演出手段は、
前記示唆演出が行われる場合に正面視で前記第1演出手段と一部重なる表示部であり、
前記補助演出は、
実行中の前記示唆演出の前記所定の画像と、前記所定の発光態様で動作している前記第1演出手段との間に位置する前記表示部の表示画面上で実行されるときがあ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、パチンコ遊技機や回胴式遊技機（パチスロ遊技機）等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より遊技機の一つであるパチンコ遊技機では、所定の始動条件の成立に基づいて大当たり抽選を行っている。そして、大当たり当選に対する期待度を遊技者に知らせるために種々の演出がある。例えば、下記特許文献1には、遊技機枠に設けられている可動部材を動作させる演出を実行可能な遊技機が記載されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2013-59691号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、遊技者は遊技中、遊技球が流下する遊技盤に注目し易く、遊技機枠にはなかなか注意が向きづらい。よって、上記特許文献1に記載の遊技機では、遊技機枠に設けられた可動部材を用いた演出が実行されても、その演出に遊技者が気付かない場合がある。

20

【0005】

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、遊技機枠に設けられた演出手段を用いた演出の実行を遊技者に気付かせ易くすることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、
遊技盤と、
前記遊技盤を保持する遊技機枠と、
遊技機枠に配された、発光可能な第1演出手段と、
前記遊技盤に配された第2演出手段と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、

30

前記第1演出手段が所定の発光態様で動作する第1演出を実行可能であり、

前記第2演出手段を用いた第2演出を実行可能であり、

前記第2演出には、前記第1演出手段を示唆する所定の画像を用いた示唆演出と、遊技者の視線を前記第1演出手段に向かわせる補助演出と、が含まれ、

前記第1演出の実行中に前記第2演出の前記示唆演出が行われるときがあり、

前記第2演出手段は、

40

前記第1演出の実行中に前記示唆演出が行われる場合に、正面視で前記第1演出手段と一部重なる表示部であり、

前記補助演出は、

実行中の前記示唆演出の前記所定の画像と、前記所定の発光態様で動作している前記第1演出手段との間に位置する前記表示部の表示画面上で実行されるときがあることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技機枠に設けられた演出手段を用いた演出の実行を遊技者に気付かせ易くすることが可能である。

50

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】本発明の一実施形態に係る遊技機を右上方手前からみたときの斜視図である。

【図 2】同遊技機が備える遊技機枠の分解斜視図である。

【図 3】同遊技機の正面図である。

【図 4】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。

【図 5】同遊技機が備える第 2 大入賞装置を詳細に示す概略正面図である。

【図 6】図 4 に示す A 部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図 7】同遊技機が備える右側可動体ユニットの斜視図である。

【図 8】同遊技機が備える左側可動体ユニットの斜視図である。

【図 9】可動体をなす回転体、光源部および台座部を右上方手前からみたときの斜視図である。

【図 10】回転体、光源部および台座部を左後方からみたときの斜視図である。

【図 11】回転体の分解斜視図である。

【図 12】回転体に備える発光部の正面図である。

【図 13】可動体の表示演出を示す説明図である。

【図 14】同遊技機の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 15】同遊技機の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 16】大当たり種別判定テーブルである。

【図 17】大入賞口の開放態様を示すテーブルである。

【図 18】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図 19】(A) 大当たり判定テーブルである。(B) リーチ判定テーブルである。(C) 普通図柄当たり判定テーブルである。(D) 普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図 20】変動パターン判定テーブルである。

【図 21】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図 22】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 23】始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【図 24】特別動作処理のフローチャートである。

【図 25】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 26】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図 27】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 28】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 29】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 30】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 31】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図 32】遊技状態リセット処理のフローチャートである。

【図 33】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図 34】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 35】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。

【図 36】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 37】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 38】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図 39】可動体発光演出パターン選択処理のフローチャートである。

【図 40】音声制御処理のフローチャートである。

【図 41】疑似連を含む変動演出のフローチャートである。

【図 42】可動体発光演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 43】第 1 発光シナリオ乱数判定テーブルである。

【図 44】第 2 発光シナリオ乱数判定テーブルである。

【図 45】第 1 発光演出および第 1 連動演出の説明図である。

【図４６】第２発光演出および第２連動演出の説明図である。

【図４７】第２発光演出および第２連動演出の説明図である。

【図４８】第２発光演出および第２連動演出の説明図である。

【図４９】第２発光演出および第２連動演出の説明図である。

【図５０】役物操作演出の説明図である。

【図５１】変動演出中の、ＢＧＭ演出および背景画像の変化を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

１．遊技機の構造

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

【００１０】

図１に示すように、第１形態のパチンコ遊技機１は、当該パチンコ遊技機１の外郭を構成する遊技機枠５０と、遊技機枠５０の内部に取付けられた遊技盤２（図４参照）とを備えている。遊技機枠５０は、外枠（基枠）５１と開閉枠ＫＷとを備えている。開閉枠ＫＷは、内枠（保持枠部）５２と前枠（装飾枠部、ガラス扉枠ともいう）５３とを備えている。外枠５１は、遊技機枠５０の外郭を構成する縦長形状の枠体である。内枠５２は、外枠５１の内側に配置されていて、遊技盤２を取付ける縦長形状の枠体である。前枠５３は、内枠５２の前方側に配置されていて、遊技盤２を保護する縦長形状のものである。なお外枠５１の下端の前面側には、左右方向に長い長方形の幕板５１ａが配されている。

【００１１】

遊技機枠５０は、左端側にヒンジ部５４を備えている。図２に示すように、ヒンジ部５４により、開閉枠ＫＷは、外枠５１に対して回動自在になっている。具体的には、前枠５３は外枠５１および内枠５２に対してそれぞれ回動自在になっていて、内枠５２は外枠５１および前枠５３に対してそれぞれ回動自在になっている。なお、開閉枠ＫＷが開いているとは、内枠５２および前枠５３の少なくとも一方が開いていることをいう。また、開閉枠ＫＷが閉じているとは、内枠５２も前枠５３も閉じていることをいう。

【００１２】

前枠５３の中央には開口部分５３ａが形成されていて、この開口部分５３ａに透明のガラス板５５が取付けられる。これにより遊技者は、ガラス板５５を通して、後述する遊技領域３を視認できるようになっている。

【００１３】

前枠５３は、後方側にベース枠５６を備えている。また前枠５３は、図３に示すように、前方側に上側装飾部２００と左側装飾部４１０と右側装飾部４２０と操作機構部４３０とを備えている。ベース枠５６は、前面側で上側装飾部２００と左側装飾部４１０と右側装飾部４２０と操作機構部４３０とを着脱可能に取付ける枠体である。

【００１４】

上側装飾部（上部装飾部）２００は、遊技機枠５０（前枠５３）の上部を装飾するものである（図３参照）。上側装飾部２００は、図３に示すように、左右方向の中央に中央可動体ユニット２０１を備え、その中央可動体ユニット２０１の左方に左側可動体ユニット２０２Ｌ、右方に右側可動体ユニット２０２Ｒを備えている。中央可動体ユニット２０１は、枠可動体１５を移動可能に組付けるユニットであり、前後方向に長いものである。また、ベース枠５６に取付けられている他のどの部分（左側装飾部４１０、右側装飾部４２０、操作機構部４３０）よりも、前方に突出している。左側可動体ユニット２０２Ｌおよび右側可動体ユニット２０２Ｒの詳細な構成については後述する。

【００１５】

10

20

30

40

50

左側装飾部 4 1 0 は、遊技機枠 5 0 (前枠 5 3) の左部を装飾するものである (図 3 参照) 。右側装飾部 4 2 0 は、遊技機枠 5 0 の右部を装飾するものであり、剣役物ユニット 4 2 1 を備えている。剣役物ユニット 4 2 1 には、剣の形を模した剣役物 4 2 2 が押込操作可能に設けられている。これにより遊技の進行に伴って実行される演出時に、遊技者に対して剣役物 4 2 2 への押込操作が促されるようになっている。

【 0 0 1 6 】

操作機構部 4 3 0 は、遊技や演出を進行するための操作機構を備えるものである。操作機構部 4 3 0 は、図 1 に示すように、右側の下部に回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル 6 0 を備え、上側の後部に遊技球を貯留する打球供給皿 (上皿) 6 1 を備え、ハンドル 6 0 よりも左方に打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 (下皿) 6 2 を備えている。また、操作機構部 4 3 0 のうち上皿 6 1 よりも前方には、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が操作し得る演出ボタン 6 3 や十字キー 6 8 が設けられている (図 1 参照) 。

【 0 0 1 7 】

本形態のパチンコ遊技機 1 では、図 3 に示すように、遊技場の島設備において鉛直方向に起立した垂直壁面 S H のうち遊技機 1 の上方には、データカウンタ 1 6 0 が配されている。データカウンタ 1 6 0 は、垂直壁面 S H に固定されている固定部材 1 6 1 と、この固定部材 1 6 1 に対して前傾姿勢になるように傾動可能に取付けられているデータ表示装置 1 6 2 とを備えている。

【 0 0 1 8 】

データ表示装置 1 6 2 は、後述する大当たり遊技状態の発生回数や高確率状態の発生回数等を表示する略直方体形状のものである。またデータ表示装置 1 6 2 は、遊技者がホールの従業員を呼ぶための呼び出しボタン等を有している。

【 0 0 1 9 】

また、本形態のパチンコ遊技機 1 では、遊技機枠 5 0 のうち上側装飾部 2 0 0 の後方の下側に、左右一対の左側スピーカ 6 7 L および右側スピーカ 6 7 R が設けられている (図 1 5 参照) 。また、上側装飾部 2 0 0 、左側装飾部 4 1 0 、右側装飾部 4 2 0 および操作機構部 4 3 0 には、様々な発光色で発光可能な枠ランプ 6 6 (図 1 5 参照) が多数設けられている。

【 0 0 2 0 】

次に、図 4 を参照して遊技盤 2 について説明する。図 4 に示すように、遊技盤 2 の前面側には、鉛直方向に起立した遊技面 2 a が形成されている。この遊技面 2 a の前方に、ハンドル 6 0 の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 3 が、レール部材 4 で囲まれて形成されている。また遊技盤 2 には、様々な発光色で発光可能な盤ランプ 5 (図 1 5 参照) が多数設けられている。なお遊技盤 2 は、前側に配されている板状部材と、後側に配されている裏ユニット (後述する各種制御基板、第 1 画像表示装置 6 、第 2 画像表示装置 7 、ハース等を取付けるユニット) とが一体化されたものである。

【 0 0 2 1 】

遊技盤 2 の遊技面 2 a には、遊技球を誘導する複数の遊技釘 (図示省略) が突設されている。また、遊技面 2 a よりも内側であって且つ遊技面 2 a よりも後方には、液晶表示装置である第 1 画像表示装置 (第 2 演出手段に相当) 6 が配されている。第 1 画像表示装置 6 は、鉛直方向に起立した状態で固定されている。

【 0 0 2 2 】

第 1 画像表示装置 6 の表示画面 6 a には、後述の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示 (可変表示) に同期した装飾図柄 (演出図柄) 8 L , 8 C , 8 R の変動表示を行う装飾図柄表示領域がある。装飾図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアからなる。左の図柄表示エリアには左演出図柄 8 L が表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄 8 C が表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄 8 R が表示される。装飾図柄はそれぞれ、例えば「 1 」 ~ 「 9 」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。第 1 画像表示装置 6 は、左、中、右の装飾図柄の組み合わせによって、後述の第

10

20

30

40

50

1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b (図 6 参照) にて表示される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示の結果 (つまりは大当たり抽選の結果) を、わかりやすく表示する。

【 0 0 2 3 】

例えば、大当たりに当選した場合には「 7 7 7 」などのゾロ目で装飾図柄を停止表示する。また、はずれであった場合には「 2 6 3 」などのバラケ目で装飾図柄を停止表示する。これにより、遊技者にとっては遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第 1 特別図柄表示器 4 1 a や第 2 特別図柄表示器 4 1 b により把握するのではなく、第 1 画像表示装置 6 にて把握する。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、装飾図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。また、各抽選結果に応じてどのような装飾図柄の組み合わせを停止表示するかは任意に変更可能である。

10

【 0 0 2 4 】

第 1 画像表示装置 6 は、上記のような装飾図柄を用いた装飾図柄変動演出 (「演出図柄変動演出」や単に「変動演出」ともいう) のほか、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面 6 a に表示する。なお装飾図柄変動演出では、数字等の装飾図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの装飾図柄以外の演出画像も表示される。

【 0 0 2 5 】

また、第 1 画像表示装置 6 の表示画面 6 a には、後述の第 1 特図保留の記憶数に応じて演出保留画像 9 A を表示する第 1 演出保留表示エリア 9 a と、後述の第 2 特図保留の記憶数に応じて演出保留画像 9 B を表示する第 2 演出保留表示エリア 9 b とがある。演出保留画像 9 A , 9 B の表示により、後述の第 1 特図保留表示器 4 3 a (図 6 参照) にて表示される第 1 特図保留の記憶数および第 2 特図保留表示器 4 3 b (図 6 参照) にて表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことが可能となっている。

20

【 0 0 2 6 】

また、本形態の遊技盤 2 には、図 4 に示すように、第 1 画像表示装置 6 よりも上方に第 2 画像表示装置 (第 2 演出手段に相当) 7 が設けられている。第 2 画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、第 1 画像表示装置 6 の表示画面 6 a で実行される装飾図柄変動演出、大当たり演出、客待ち用のデモ演出などに合わせて、背景画像やキャラクタ画像など様々な演出画像が表示されるようになっている。

30

【 0 0 2 7 】

この第 2 画像表示装置 7 は、前方に向かって斜め上方に傾斜した状態で固定されている。そして、第 2 画像表示装置 7 の表示画面 7 a の上部 7 b は、遊技盤 2 の遊技面 2 a よりも前方に飛び出ている。これにより遊技者には、より近い位置で表示画面 7 a の上部 7 b を見せることが可能である。さらに、第 2 画像表示装置 7 の表示画面 7 a の上部 7 b は、図 4 に示すように、遊技領域 3 の上端部よりも上方に飛び出ている。これにより遊技者には、遊技領域 3 の外側でも表示画面 7 a の上部 7 b を見せることが可能である。こうして本形態では、第 1 画像表示装置 6 の表示画面 6 a と第 2 画像表示装置 7 の表示画面 7 a とにより、斬新な表示画面が形成されていて、遊技者には広範囲且つ近い距離で演出画像を見せることが可能である。その結果、表示画面 6 a , 7 a で表示される演出画像のインパクトを高めることが可能である。

40

【 0 0 2 8 】

図 4 に示すように、遊技領域 3 の中央付近であって第 1 画像表示装置 6 の前方には、センター装飾体 1 0 が配されている。センター装飾体 1 0 の下部には、上面を回転する遊技球を、後述の第 1 始動口 2 0 へと誘導可能なステージ部 1 1 が形成されている。また、センター装飾体 1 0 の左下方には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ部 1 1 へ遊技球を流出させるワープ部 1 2 が設けられている。

【 0 0 2 9 】

遊技領域 3 における第 1 画像表示装置 6 の下方には、第 1 始動口 (第 1 始動入賞口、第

50

1 入球口、固定始動口) 20 を備える固定入賞装置 19 が設けられている。第 1 始動口 20 は、遊技球の入球し易さが常に変わらない入賞口である。第 1 始動口 20 への遊技球の入賞は、第 1 特別図柄の抽選(大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定)の契機となっている。

【0030】

また第 1 始動口 20 の下方には、第 2 始動口(第 2 始動入賞口、第 2 入球口、可変始動口) 21 を備える普通可変入賞装置(いわゆる電チュー) 22 が設けられている。第 2 始動口 21 は、遊技球の入球し易さが変化可能な入賞口である。なお本形態の第 2 始動口 21 は、上下方向且つ前後方向に延びる平面で形成される開口部分である。第 2 始動口 21 への遊技球の入賞は、第 2 特別図柄の抽選の契機となっている。

10

【0031】

電チュー 22 は、前後方向に進退可能な可動部材(入球口開閉部材) 23 を備え、可動部材 23 の作動によって第 2 始動口 21 を開閉するものである。可動部材 23 は、電チューソレノイド 24 (図 14 参照) により駆動される。第 2 始動口 21 は、可動部材 23 が前方に進出しているとき(つまり開状態であるとき)だけ遊技球が入球可能となる。つまり、可動部材 23 が前方に進出しているときには、流下する遊技球が可動部材 23 の上側に当接すると、左方へ誘導される。これにより、遊技球が第 2 始動口 21 に入球可能となる。

【0032】

一方、第 2 始動口 21 は、後方に退避しているとき(つまり閉状態であるとき)には遊技球が入球不可能となる。つまり、可動部材 23 が後方に退避しているときには、流下する遊技球が可動部材 23 に当接しない。これにより、遊技球は第 2 始動口 21 に入球することなく、後述するアウト口 16 へ向かう。なお、第 2 始動口 21 は、可動部材 23 が閉状態にあるときには開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材 23 が閉状態であるときに完全に入球不可能となるものでなくてもよい。

20

【0033】

また第 1 始動口 20 の右斜め上方には、第 1 大入賞口(第 1 特別入賞口) 30 を備えた第 1 大入賞装置(第 1 特別可変入賞装置) 31 が設けられている。第 1 大入賞装置 31 は、開状態と閉状態とをとる開閉部材(第 1 特別入賞口開閉部材) 32 を備え、開閉部材 32 の作動により第 1 大入賞口 30 を開閉するものである。開閉部材 32 は、第 1 大入賞口ソレノイド 33 (図 14 参照) により駆動される。第 1 大入賞口 30 は、開閉部材 32 が開いているとき(つまり開状態であるとき)だけ遊技球が入球可能となる。

30

【0034】

また第 1 大入賞口 30 の上方には、遊技球が通過可能なゲート(通過領域) 28 が設けられている。ゲート 28 への遊技球の通過は、電チュー 22 を開放するか否かを定める普通図柄抽選(すなわち普通図柄乱数(当たり乱数)の取得と判定)の実行契機となっている。

【0035】

また、ゲート 28 の右斜め上方には、第 2 大入賞口(第 2 特別入賞口) 35 を備えた第 2 大入賞装置(第 2 特別可変入賞装置) 36 が設けられている。第 2 大入賞装置 36 は、開状態と閉状態とをとる開閉部材(第 2 特別入賞口開閉部材) 37 を備え、開閉部材 37 の作動により第 2 大入賞口 35 を開閉するものである。開閉部材 37 は、第 2 大入賞口ソレノイド 38 (図 14 参照) により駆動される。第 2 大入賞口 35 は、開閉部材 37 が開いているときだけ(つまり開状態であるとき)だけ遊技球が入球可能となる。

40

【0036】

より詳細には、図 5 (A) に示すように、第 2 大入賞装置 36 の内部には、第 2 大入賞口 35 を通過した遊技球が通過可能な特定領域(V 領域) 39 および非特定領域 70 が形成されている。なお、第 2 大入賞装置 36 において、特定領域 39 および非特定領域 70 の上流には、第 2 大入賞口 35 への遊技球の入賞を検知する第 2 大入賞口センサ 35a が配されている。また、特定領域 39 には、特定領域 39 への遊技球の通過を検知する特定

50

領域センサ 39a が配されている。また、非特定領域 70 には、非特定領域 70 への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ 70a が配されている。また、第 2 大入賞装置 36 は、第 2 大入賞口 35 を通過した遊技球を特定領域 39 または非特定領域 70 のいずれかに振り分ける振分部材 71 と、振分部材 71 を駆動する振分部材ソレノイド 73 とを備えている。振分部材 71 は、左右方向に進退するものであり、左方に進出した進出状態（第 1 の状態）又は右方に退避した退避状態（第 2 の状態）をとる。

【0037】

図 5（A）は、振分部材ソレノイド 73 の通電時を示している。図 5（A）に示すように、振分部材ソレノイド 73 の通電時には、振分部材 71 は特定領域 39 への遊技球の通過を許容する第 1 の状態にある。振分部材 71 が第 1 の状態にあるときは、第 2 大入賞口 35 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 35a を通過したあと特定領域 39 を通過する。この遊技球のルートを第 1 のルートという。

10

【0038】

図 5（B）は、振分部材ソレノイド 73 の非通電時を示している。図 5（B）に示すように、振分部材ソレノイド 73 の非通電時には、振分部材 71 は特定領域 39 への遊技球の通過を妨げる第 2 の状態にある。振分部材 71 が第 2 の状態にあるときは、第 2 大入賞口 35 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 35a を通過したあと振分部材 71 の上面を転動して非特定領域 70 を通過する。この遊技球のルートを第 2 のルートという。

【0039】

なお本パチンコ遊技機 1 では、特定領域 39 への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり特定領域 39 は、確変作動口となっている。これに対して非特定領域 70 は、確変作動口ではない。また、第 1 大入賞装置 31 には、確変作動口としての特定領域は設けられていない。すなわち非特定領域しか設けられていない。

20

【0040】

図 4 に戻り、遊技領域 3 の左下部や右下部には、普通入賞口 27 が設けられている。また遊技領域 3 の最下部には、遊技領域 3 へ打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 3 外へ排出するアウト口 16 が設けられている。

【0041】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域 3 には、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第 1 遊技領域）3A と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）3B とがある。左遊技領域 3A を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域 3B を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本形態のパチンコ遊技機 1 では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下し得る流路を、第 1 流路 R1 といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 2 流路 R2 という。

30

【0042】

第 1 流路 R1 上には、普通入賞口 27 と、第 1 始動口 20 と、第 2 始動口 21 と、アウト口 16 とが設けられている。遊技者は左打ちをすることで、第 1 始動口 20 への入賞を狙う。なお、第 1 流路 R1 を流下した遊技球が第 2 始動口 21 へ入賞することは、ほとんどないように構成されている。

40

【0043】

一方、第 2 流路 R2 上には、第 2 大入賞装置 36 と、第 1 大入賞装置 31 と、普通入賞口 27 と、第 2 始動口 21 と、アウト口 16 とが設けられている。遊技者は右打ちをすることで、第 2 大入賞口 35 への入賞（特定領域 39 への通過）、ゲート 28 への通過、又は第 1 大入賞口 30 への入賞を狙う。

【0044】

また図 4 に示すように、遊技盤 2 の左下部には表示器類 40 が配置されている。表示器類 40 には、図 6 に示すように、第 1 特別図柄（第 1 識別図柄）を可変表示する第 1 特別図柄表示器 41a、第 2 特別図柄（第 2 識別図柄）を可変表示する第 2 特別図柄表示器 41b、および、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 42 が含まれている。また表示器

50

類 4 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a の作動保留（第 1 特図保留）の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b の作動保留（第 2 特図保留）の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 4 3 b、および、普通図柄表示器 4 2 の作動保留（普通図保留）の記憶数を表示する普通図保留表示器 4 4 が含まれている。

【 0 0 4 5 】

第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞を契機として行われる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して特別図柄（識別図柄）といふことがある。また第 1 特図保留および第 2 特図保留を総称して特図保留といふことがある。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して特別図柄表示器 4 1 といふことがある。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して特図保留表示器 4 3 といふことがある。

10

【 0 0 4 6 】

特別図柄表示器 4 1 では、特別図柄を可変表示したあと停止表示することにより、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への入賞に基づく抽選（特別図柄抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定の停止態様の特別図柄すなわち大当たり図柄）である場合には、停止表示された特定特別図柄の種類に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5 を開放させる特別遊技（大当たり遊技）が行われる。なお、特別遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5）の開放パターンについては後述する。

20

【 0 0 4 7 】

特別図柄表示器 4 1 は、例えば横並びに配された 8 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「

」（：点灯、：消灯）というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある L E D が点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「」というように一番右にある L E D のみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各 L E D が点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

30

【 0 0 4 8 】

本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（入賞情報）は、特図保留記憶部 8 5（図 1 4 参照）に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 2 0 への入賞であれば第 1 特図保留として第 1 特図保留記憶部 8 5 a（図 1 4 参照）に記憶され、第 2 始動口 2 1 への入賞であれば第 2 特図保留として第 2 特図保留記憶部 8 5 b（図 1 4 参照）に記憶される。各々の特図保留記憶部 8 5 に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値はそれぞれ 4 個となっている。

40

【 0 0 4 9 】

特図保留記憶部 8 5 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することという。従って本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている

50

。

【 0 0 5 0 】

そしてこのような特図保留の数は、特図保留表示器 4 3 に表示される。具体的には特図保留表示器 4 3 は、例えば 4 個の L E D で構成されており（図 6 参照）、特図保留の数だけ L E D を点灯させることにより特図保留の数を表示する。

【 0 0 5 1 】

普通図柄の可変表示は、ゲート 2 8 への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器 4 2 では、普通図柄を可変表示したあと停止表示することにより、ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 2 1 を開放させる補助遊技が行われる。なお、第 2 始動口 2 1 の開放パターンについては後述する。

【 0 0 5 2 】

普通図柄表示器 4 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており（図 6 参照）、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、「☐」（☐：点灯、☐：消灯）というように両 L E D が点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「☐」というように右の L E D のみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示（可変表示）がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両 L E D が交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていないければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

【 0 0 5 3 】

本パチンコ遊技機 1 では、ゲート 2 8 への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶部 8 6（図 1 4 参照）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部 8 6 に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は 4 個となっている。

【 0 0 5 4 】

普図保留記憶部 8 6 に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機 1 では、ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。

【 0 0 5 5 】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器 4 4 に表示される。具体的には普図保留表示器 4 4 は、例えば 4 個の L E D で構成されており（図 6 参照）、普図保留の数だけ L E D を点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。

【 0 0 5 6 】

右側可動体ユニット 2 0 2 R は、図 7 に示すように、右側ベース部 2 1 0 と右側可動体（第 1 演出手段に相当）2 0 3 と外側カバー 2 0 4 とを備え、これらが一体としてユニット化されたものである。樹脂部材からなる板状の外側カバー 2 0 4 は、図 7 に示すように、上部から下部にかけて前後方向の幅が徐々に狭くなっている。そのため、例えば図 1 に示すように、右側可動体 2 0 3 が前方に傾いた状態で、右側可動体 2 0 3 の後方と右側ベース部との間に隙間が生じている場合には、右方の外部から指や異物などが入ってしまうのを防ぐことが可能となっている。

【 0 0 5 7 】

右側可動体 2 0 3 は、図 7 に示すように、筒状の形態をなしている。本パチンコ遊技機 1 では、特別図柄の変動中や、大当たり遊技中に表示演出が実行可能となっている（図 1 3 参照）。以下、右側可動体 2 0 3 を右側筒型可動体 2 0 3 ともいう。なお、右側可動体 2 0 3 の詳細構造については、後ほど説明する。

【 0 0 5 8 】

左側可動体ユニット 2 0 2 L は、図 8 に示すように、左側ベース部（変位機構）2 6 0 と左側可動体（第 1 演出手段に相当）2 5 3 と外側カバー 2 5 4 とを備え、これらが一体としてユニット化されたものである。樹脂部材からなる板状の外側カバー 2 5 4 は、右側可動体ユニット 2 0 2 R の外側カバー 2 0 4 と同じく、上部から下部にかけて前後方向の幅が徐々に狭くなっている。そのため、例えば図 1 に示す、左側可動体 2 5 3 が第 2 位置にあるときのような、左側可動体 2 5 3 の後方と左側ベース部との間に隙間が生じている場合には、左方の外部から指や異物などが入ってしまうのを防ぐことが可能となっている。

10

【 0 0 5 9 】

左側可動体 2 5 3 は、図 8 に示すように、筒状の形態をなしている。そして、上述した右側可動体 2 0 3 と同様、特別図柄の変動中や、大当たり遊技中に表示演出が実行可能となっている（図 1 3 参照）。以下、左側可動体 2 5 3 を左側筒型可動体 2 5 3 ともいう。なお、左側可動体 2 5 3 の構造については、後ほど詳述する。

【 0 0 6 0 】

2 . 可動体（右側可動体 2 0 3 , 左側可動体 2 5 3 ）の構成

次に、図 9 ~ 図 1 3 を用いて、可動体（右側可動体 2 0 3 , 左側可動体 2 5 3 ）について説明する。本形態では、右側可動体 2 0 3 および左側可動体 2 5 3 は、ほぼ同じ構造になっているため、以下では、右側可動体 2 0 3 を中心に説明する。

20

【 0 0 6 1 】

右側可動体 2 0 3 は、回転体 3 1 0 と、回転体 3 1 0 の内側に配置された光源部 3 4 0 と、回転体 3 1 0 の下方に配置された台座部 3 0 5 と、台座部 3 0 5 とともに回転体 3 1 0 を包囲する外周部 3 0 0 とを備えている。

【 0 0 6 2 】

外周部 3 0 0 は、プラスチック製で筒状の側面部 3 0 1 と、この側面部 3 0 1 の上方に位置し、側面部 3 0 1 を閉塞する天井部 3 0 2 とを備えている（図 7 参照）。天井部 3 0 2 は、回転体 3 1 0 を軸支可能な構造になっている。すなわち、天井部 3 0 2 の内側には、回転体 3 1 0 の上側回転体 3 2 0 の円形突出部 3 2 6 X（図 1 1 参照）を軸支可能な軸受部（不図示）が形成されている。このため、回転体 3 1 0 の上側回転体 3 2 0 が、回転軸を中心にして回転可能になっている。上側回転体 3 2 0 および円形突出部 3 2 6 X については、後ほど説明する。

30

【 0 0 6 3 】

また、側面部 3 0 1 には、前側に配置された前面部 3 0 1 F と、後側に配置された背面部 3 0 1 B とがある（図 7 参照）。前面部 3 0 1 F は、無色透明な部材からなる。よって、この前面部 3 0 1 F を通して、外周部 3 0 0 内の回転体 3 1 0 の各表示部を遊技者に視認させることが可能となっている。また、回転体 3 1 0 が回転移動するのを遊技者に視認させることが可能となっている。回転体 3 1 0 の表示部については、後ほど説明する。

40

【 0 0 6 4 】

回転体 3 1 0 は、2 つの回転体（上側回転体 3 2 0 および下側回転体 3 3 0 ）からなる。具体的には、図 9 および図 1 0 に示すように、上側回転体（構造体、第 1 構造体）3 2 0 は、外見上、回転体 3 1 0 の上側半分をなしているものであり、下側回転体（構造体、第 2 構造体）3 3 0 は、外見上、回転体 3 1 0 の下側半分をなしているものである。

【 0 0 6 5 】

上側回転体 3 2 0 は、本体部 3 2 5 と、この本体部 3 2 5 の上部に配置された 4 つの上側表示部（上側第 1 表示部 3 2 1、上側第 2 表示部 3 2 2、上側第 3 表示部 3 2 3 および

50

上側第４表示部３２４）と、これら上側表示部３２１，３２２，３２３，３２４の上方に配置された板状の固定部３２６とを備えている。上側第１表示部３２１、上側第２表示部３２２、上側第３表示部３２３および上側第４表示部３２４が、それぞれ表示部に相当する。

【００６６】

４つの上側表示部３２１，３２２，３２３，３２４はいずれも、透光可能な部位を備えている。よって、上側表示部３２１，３２２，３２３，３２４は、その透光可能な部位を通じて、背後側からの光が透過可能になっている。

【００６７】

具体的に、上側第１表示部３２１は、図１３（Ａ）に示すように、透光可能な概矩形状のレンズ部３２１Ｘと、このレンズ部３２１Ｘの外周に位置し、透光不能な不透光部３２１Ｙとを備えている。このレンズ部３２１Ｘは、上側第１表示部３２１において概矩形状の窓を模した表示形態をなしている。

10

【００６８】

上側第２表示部３２２は、図１３（Ｂ）に示すように、透光可能な４つのレンズ部３２２Ｘと、これらレンズ部３２２Ｘの外周をなす、透光不能な不透光部３２２Ｙとを備えている。

【００６９】

これらレンズ部３２２Ｘは、上側第２表示部３２２において「７セグメント」の４つ分のセグメントを模した表示形態をなしている。つまり、上側第１表示部３２１におけるレンズ部３２１Ｘの表示態様とは異なっている。なお、表示形態が異なるとは、形状、色彩および大きさの少なくともいずれかが異なることをいう。

20

【００７０】

上側第３表示部３２３は、図１３（Ｃ）に示すように、透光可能なレンズ部３２３Ｘと、このレンズ部３２３Ｘの外周に位置し、透光不能な不透光部３２３Ｙとを備えている。このレンズ部３２３Ｘは、上側第３表示部３２３において文字「激」を模した表示形態をなしている。

【００７１】

上側第４表示部３２４は、図１３（Ｄ）に示すように、透光可能なレンズ部３２４Ｘと、このレンズ部３２４Ｘの外周に位置し、透光不能な不透光部３２４Ｙとを備えている。このレンズ部３２４Ｘは、上側第４表示部３２４において文字「Ｖ」の上半分を模した表示形態をなしている。

30

【００７２】

また、本体部３２５は、無色透明のプラスチックからなる筒状のものである。この本体部３２５は、後述の切替機構３７０によって、回転軸を中心に回転可能となっている。この本体部３２５は、図１２に示すように、その回転軸を含む内側に光源部３４０を配置している。このため、光源部３４０のＬＥＤ３６５から光が発光されると、その光は本体部３２５の内側から外側に向けて照射される。

【００７３】

なお、本体部３２５の外側の上部には、４つの上側表示部３２１，３２２，３２３，３２４がそれぞれ固定されている。上側回転体３２０は、４つの上側表示部３２１，３２２，３２３，３２４を四方に配置した構造になっている。つまり、４つの上側表示部３２１，３２２，３２３，３２４が、上側回転体３２０の上部の周壁ＵＷをなしている。

40

【００７４】

よって、上側回転体３２０の上側表示部３２１，３２２，３２３，３２４のいずれかの上側表示部が、光源部３４０のＬＥＤ３６５の前方に配置された場合には、その上側表示部の背後からの光がその上側表示部の透光部に透過し得る。

【００７５】

また、本体部３２５の突出部３２５Ｘが、後述の上側回転盤３７７の本体部３７７Ａに嵌合可能となっている。よって、上側回転盤３７７の回転動作に伴って、上側回転体３２

50

0 が回転可能となっている。

【0076】

また、固定部326は、上側表示部321, 322, 323, 324を本体部325に固定するための部材である。この固定部326には、下方から上方に、円管状に突出する円形突出部326Xが設けられている。この円形突出部326Xは、上述の外周部300の天井部302に軸支される。

【0077】

次に、下側回転体330について説明する。この下側回転体330は、図10に示すように、有底筒状をなしている。矩形板状の底部335と、この底部335の4つの端に配置された4つの下側表示部（下側第1表示部331、下側第2表示部332、下側第3表示部333および下側第4表示部334）とを備えている。下側第1表示部331、下側第2表示部332、下側第3表示部333および下側第4表示部334が、それぞれ表示部に相当する。

10

【0078】

4つの下側表示部331, 332, 333, 334はいずれも、透光可能な部位を備えている。よって、上述した上側表示部321, 322, 323, 324と同じく、下側表示部331, 332, 333, 334は、その透光可能な部位を通じて、背後側からの光が透過可能になっている。

【0079】

具体的に、下側第1表示部331は、図13(A)に示すように、透光可能な概矩形状のレンズ部（第1レンズ部）331Xと、このレンズ部331Xの外周に位置し、透光不能な不透光部331Yとを備えている。このレンズ部331Xは、下側第1表示部331において概矩形状の窓を模した表示形態をなしている。下側第1表示部331については、後ほど詳述する。

20

【0080】

下側第2表示部332は、図13(B)に示すように、3つの透光可能なレンズ部332Xと、これらレンズ部332Xの外周をなす、透光不能な不透光部材332Yとを備えている。

【0081】

これらレンズ部332Xは、下側第2表示部332において「7セグメント」の3つ分のセグメントを模した表示形態をなしている。つまり、上述した下側第1表示部331におけるレンズ部331Xの表示態様とは異なっている。下側第2表示部332については、後ほど詳述する。

30

【0082】

下側第3表示部333は、図13(C)に示すように、透光可能なレンズ部333Xと、このレンズ部333Xの外周に位置し、透光不能な不透光部333Yとを備えている。このレンズ部333Xは、下側第3表示部333において文字列「アツ」を模した表示形態をなしている。

【0083】

下側第4表示部334は、図13(D)に示すように、透光可能なレンズ部334Xと、このレンズ部334Xの外周に位置し、透光不能な不透光部334Yとを備えている。このレンズ部334Xは、下側第4表示部334において文字「V」の下半分を模した表示形態をなしている。

40

【0084】

また、底部335は、下側表示部331, 332, 333, 334とともに下側回転体330を構成する部材である。この底部335には、図12に示すように、上方から下方に、切り欠き円管状に突出する突出部335Xが設けられている。この突出部335Xは、後述の下側回転盤374に嵌合可能となっている。よって、下側回転盤374の回転動作に伴って、下側回転体330が回転可能となっている。

【0085】

50

下側回転体 330 は、4つの下側表示部 331, 332, 333, 334 を四方に配置した構造になっている。つまり、4つの下側表示部 331, 332, 333, 334 が、下側回転体 330 の周壁 DW をなしている。

【0086】

本形態では、この下側回転体 330 を、上述の上側回転体 320 の本体部 325 の下部の外側に配置している。よって、下側回転体 330 の下側表示部 331, 332, 333, 334 のいずれかの下側表示部が、光源部 340 の LED 365 の前方に配置された場合には、その下側表示部の背後から光がその下側表示部の透光部に透過し得る。

【0087】

本パチンコ遊技機 1 では、上側回転体 320 の上側表示部 321, 322, 323, 324 と下側回転体 330 の下側表示部 331, 332, 333, 334 とで 1 つのモチーフを形成している。モチーフとは、思想や思いを表現（シンボル化）したものをさす。

【0088】

具体的には、上側第 1 表示部 321 と下側第 1 表示部 331 とで、図 13 (A) に示すような「メータ」を形成する。また、上側第 2 表示部 322 と下側第 2 表示部 332 とで、図 13 (B) に示すような「7 セグメント (7 セグ)」を形成する。また、上側第 3 表示部 323 と下側第 3 表示部 333 とで、図 13 (C) に示すような文字列「激アツ」を形成する。また、上側第 4 表示部 324 と下側第 4 表示部 334 とで、図 13 (D) に示すような文字「V」を形成する。

【0089】

図 11 に戻り、台座部 305 には、上述の 2 つの回転体（上側回転体 320, 下側回転体 330）を回転させて、各回転体の外周部をなしている各種表示部を切り替える切替機構 370 がある。切替機構 370 は、駆動モータ 371、第 1 ギヤ 372、第 2 ギヤ 373、第 3 ギヤ 375、第 4 ギヤ 376、下側回転盤 374 および上側回転盤 377 からなる。駆動モータ 371 は、サブ制御基板 90 の制御に基づいて回転駆動する。この駆動モータ 371 は、その出力軸に第 1 ギヤ 372 を取付けていて、駆動によってその第 1 ギヤ 372 を回転させるものである。

【0090】

なお、第 1 ギヤ 372 は 2 段歯車である。図 11 に示すように、第 1 ギヤ 372 には、図 11 中、上側の上段ギヤ部 372A と、この上段ギヤ部 372A よりも下側の下段ギヤ部（不図示）とがある。上段ギヤ部 372A および下段ギヤ部はいずれも同軸を中心にして回転する。

【0091】

第 2 ギヤ 373 は、上記第 1 ギヤ 372 の上段ギヤ部 372A に噛み合う（図 11 参照）。また、下側回転盤 374 は、円盤形状をなしており、本体部 374A と本体部 374A の外周に設けられたギヤ部 374B とを備えている。このギヤ部 374B は、第 2 ギヤ 373 に噛み合う。また、本体部 374A には、上述した底部 335 の突出部 335X が嵌合する。よって、駆動モータ 371 により第 1 ギヤ 372 と第 2 ギヤ 373 とが回転することで、下側回転盤 374 が回転するとともに、下側回転体 330 が回転するようになっている。

【0092】

なお、本形態で、下側回転盤 374 には、本体部 374A の中心位置に、上下方向に沿って延びる貫通孔 374C が設けられている。この貫通孔 374C には、上側回転盤 377 の本体部 377A が挿通可能になっている。よって、下側回転盤 374 にかかわらず、上側回転盤 377 への上側回転体 320 の嵌合が可能となっている。

【0093】

第 3 ギヤ 375 は、上記第 1 ギヤ 372 の下段ギヤ部に噛み合う。また、第 4 ギヤ 376 は、第 3 ギヤ 375 に噛み合う。また、上側回転盤 377 は、円盤形状をなしており、本体部 377A と、この本体部 377A の下部の外周に設けられたギヤ部 377B とを備えている。このギヤ部 377B は、第 4 ギヤ 376 に噛み合う。また、本体部 377A に

10

20

30

40

50

は、上述した上側回転体 3 2 0 の本体部 3 2 5 の突出部 3 2 5 X が嵌合する。よって、駆動モータ 3 7 1 により第 1 ギヤ 3 7 2 と第 3 ギヤ 3 7 5 と第 4 ギヤ 3 7 6 とが回転することで、上側回転盤 3 7 7 が回転するとともに、上側回転体 3 2 0 が回転するようになっている。

【 0 0 9 4 】

なお、本形態では、上側回転盤 3 7 7 には、本体部 3 7 7 A の中心位置に、上下方向に沿って延びる貫通孔 3 7 7 C が設けられている。この貫通孔 3 7 7 C には、光源部 3 4 0 の下端部 3 6 8 が挿通可能になっている。よって、この貫通孔 3 7 7 C を通じて、光源部 3 4 0 の下端部 3 6 8 を台座部 3 0 5 に到達させることが可能となっている。つまり、光源部 3 4 0 の下端部 3 6 8 を台座部 3 0 5 に固定可能となっている。

10

【 0 0 9 5 】

また、本形態では、上側回転体 3 2 0 と下側回転体 3 3 0 とは互いに逆の方向に回転する。駆動モータ 3 7 1 から上側回転盤 3 7 7 までのギヤの数と、駆動モータ 3 7 1 から下側回転盤 3 7 4 までのギヤの数とを、1 つだけ異ならせている。これにより、上側回転盤 3 7 7 の回転方向と下側回転盤 3 7 4 の回転方向とを逆にすることが可能となっている。よって、上側回転体 3 2 0 の回転動作と下側回転体 3 3 0 の回転動作とを互いに異ならせることが可能であり、遊技者の注目度を上げることが可能となっている。

【 0 0 9 6 】

光源部 3 4 0 は、下端部 3 6 8 が台座部 3 0 5 に、上端部 3 6 9 が外周部 3 0 0 の天井部 3 0 2 にそれぞれ固定されている。この光源部 3 4 0 は、図 1 2 に示すように、基板上に配置した複数（本形態では 4 6 個）の LED（光源）3 6 5 と、複数の LED 3 6 5 を仕切る光源側仕切部材 3 4 1 とを備えている。複数の LED 3 6 5 はいずれも前方を向いて固定されている。また、光源側仕切部材 3 4 1 は、図 1 2 中、奥側から手前側に延出する板状のものである。よって、LED 3 6 5 から発光された光が後方から前方に進行しやすくなっている。

20

【 0 0 9 7 】

3 . 遊技機の電氣的構成

次に、図 1 4 および図 1 5 に基づいて、本パチンコ遊技機 1 における電氣的な構成を説明する。図 1 4 および図 1 5 に示すようにパチンコ遊技機 1 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板（遊技制御手段に相当）8 0、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板（演出制御手段）9 0、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 1 1 0 等を備えている。主制御基板 8 0 は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板 9 0 は、後述する画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6 およびサブ駆動基板 1 0 7 とともにサブ制御部 D K を構成する。なお、サブ制御部 D K は、少なくともサブ制御基板 9 0 を備え、演出手段（画像表示装置 6、7 や盤ランプ 5、枠ランプ 6 6、スピーカ 6 7、中央可動体ユニット 2 0 1 の枠可動体 1 5 等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

30

【 0 0 9 8 】

またパチンコ遊技機 1 は、電源基板 1 5 0 を備えている。電源基板 1 5 0 には、電源回路（電源手段）1 5 1 およびバックアップ電源回路 1 5 2 が設けられている。電源回路 1 5 1 は、主制御基板 8 0、サブ制御基板 9 0 および払出制御基板 1 1 0 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。バックアップ電源回路 1 5 2 は、本パチンコ遊技機 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 8 0 の R A M 8 4 やサブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 8 0 の R A M 8 4 やサブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 1 5 0 には、電源スイッチ 1 5 5 が接続されている。電源スイッチ 1 5 5 の O N / O F F 操作により、電源の投入 / 遮断が切替えられる。なお、主制御基板 8 0 の R A M 8 4 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 8 0 に設けたり、サブ制御基板 9 0 の R A M 9 4 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 9 0 に設けたりしてもよい。

40

50

【 0 0 9 9 】

図 1 4 に示すように、主制御基板 8 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）8 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 8 1 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した R O M 8 3、ワークメモリとして使用される R A M 8 4、R O M 8 3 に記憶されたプログラムを実行する C P U 8 2、データや信号の入出力を行うための I / O ポート部（入出力回路）8 7 が含まれている。なお、R O M 8 3 は外付けであってもよい。

【 0 1 0 0 】

R A M 8 4 には、上述した特図保留記憶部 8 5（第 1 特図保留記憶部 8 5 a および第 2 特図保留記憶部 8 5 b）が設けられている。第 1 特図保留記憶部 8 5 a は、記憶可能な第 1 特図保留の数に対応した 4 つの記憶領域からなる。また、第 2 特図保留記憶部 8 5 b は記憶可能な第 2 特図保留の数に対応した 4 つの記憶領域からなる。記憶領域とは、後述の大当たり乱数を記憶する領域、当たり種別乱数を記憶する領域、リーチ乱数を記憶する領域、および、変動パターン乱数を記憶する領域である。

【 0 1 0 1 】

また主制御基板 8 0 には、図 1 4 に示すように、中継基板 8 8 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 8 0 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 8 0 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、ゲートセンサ 2 8 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、特定領域センサ 3 9 a、非特定領域センサ 7 0 a および普通入賞口センサ 2 7 a が接続されている。

【 0 1 0 2 】

第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 内に設けられて第 1 始動口 2 0 に入賞した遊技球を検出するものである。第 2 始動口センサ 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 内に設けられて第 2 始動口 2 1 に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ 2 8 a は、ゲート 2 8 内に設けられており、ゲート 2 8 を通過した遊技球を検出するものである。第 1 大入賞口センサ 3 0 a は、第 1 大入賞口 3 0 内に設けられて第 1 大入賞口 3 0 に入賞した遊技球を検出するものである。第 2 大入賞口センサ 3 5 a は、第 2 大入賞口 3 5 内に設けられて第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球を検出するものである。特定領域センサ 3 9 a は、第 2 大入賞口 3 5 内の特定領域 3 9 に設けられて特定領域 3 9 を通過した遊技球を検出するものである。非特定領域センサ 7 0 a は、第 2 大入賞口 3 5 内の非特定領域 7 0 に設けられて非特定領域 7 0 を通過した遊技球を検出するものである。普通入賞口センサ 2 7 a は、各普通入賞口 2 7 内にそれぞれ設けられて普通入賞口 2 7 に入賞した遊技球を検出するものである。

【 0 1 0 3 】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド 2 4、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 および振分部材ソレノイド 7 3 が接続されている。電チューソレノイド 2 4 は、電チュー 2 2 の可動部材 2 3 を駆動するものである。第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 は、第 1 大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 を駆動するものである。第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 は、第 2 大入賞装置 3 6 の開閉部材 3 7 を駆動するものである。振分部材ソレノイド 7 3 は、第 2 大入賞装置 3 6 の振分部材 7 1 を駆動するものである。

【 0 1 0 4 】

さらに主制御基板 8 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b、普通図柄表示器 4 2、第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特図保留表示器 4 3 b および普通図保留表示器 4 4 が接続されている。すなわち、これらの表示器類 4 0 の表示制御は、遊技制御用マイコン 8 1 によりなされる。

【 0 1 0 5 】

また主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球払出装置 1 2 0、貸球払出装置 1 3 0 およびカードユニット 1 3 5（パチンコ遊技機 1

10

20

30

40

50

に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの)が接続されているとともに、発射制御回路 1 1 1 を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。発射装置 1 1 2 には、ハンドル 6 0 (図 1 参照)が含まれる。

【0106】

払出制御基板 1 1 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号や、パチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 1 3 5 からの信号に基づいて、賞球払出装置 1 2 0 の賞球モータ 1 2 1 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球払出装置 1 3 0 の球貸モータ 1 3 1 を駆動して貸球の払い出しを行ったりする。払い出される賞球は、その計数のため賞球センサ 1 2 2 により検知される。また払い出される貸球は、その計数のため球貸センサ 1 3 2 により検知される。なお遊技者による発射装置 1 1 2 のハンドル 6 0 (図 1 参照)の操作があった場合には、タッチスイッチ 1 1 4 がハンドル 6 0 への接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 がハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 1 1 3 が駆動されることとなる。なお本パチンコ遊技機 1 においては、0.6 秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

10

【0107】

また主制御基板 8 0 は、サブ制御基板 9 0 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との接続は、主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路(例えばダイオードを用いた回路)が介在している。

20

【0108】

図 1 5 に示すように、サブ制御基板 9 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン(以下「演出制御用マイコン」)9 1 が実装されている。演出制御用マイコン 9 1 には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した ROM 9 3、ワークメモリとして使用される RAM 9 4、ROM 9 3 に記憶されたプログラムを実行する CPU 9 2、データや信号の入出力を行うための I/O ポート部(入出力回路)9 7 が含まれている。なお、ROM 9 3 は外付けであってもよい。

【0109】

30

サブ制御基板 9 0 には、図 1 5 に示すように、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6 およびサブ駆動基板 1 0 7 が接続されている。サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 2 に第 1 画像表示装置 6 および第 2 画像表示装置 7 の表示制御を行わせる。画像制御基板 1 0 0 の RAM 1 0 4 は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 1 0 0 の ROM 1 0 3 には、第 1 画像表示装置 6 および第 2 画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等(装飾図柄を含む)や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 2 は、演出制御用マイコン 9 1 からの指令に基づいて ROM 1 0 3 から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

40

【0110】

また、サブ制御基板 9 0 には、演出ボタン検出スイッチ(SW)6 3 a および剣役物操作検出スイッチ 4 2 2 a が接続されている。演出ボタン検出スイッチ 6 3 a は、演出ボタン 6 3 (図 1 参照)が押下操作されたことを検出するものである。演出ボタン 6 3 が押下操作されると演出ボタン検出スイッチ 6 3 a からサブ制御基板 9 0 に対して検知信号が出力される。また、剣役物操作検出スイッチ 4 2 2 a は、剣役物 4 2 2 (図 1 参照)が押下操作されたことを検出するものである。剣役物 4 2 2 が押下操作されると剣役物操作検出スイッチ 4 2 2 a からサブ制御基板 9 0 に対して検知信号が出力される。

【0111】

また、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、

50

音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 (左側スピーカ 67L, 右側スピーカ 67R) から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 67 から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板 90 の ROM 93 に格納されている。なお、音声制御基板 106 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板 106 に ROM を実装してもよく、その ROM に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 67 を画像制御基板 100 に接続し、画像制御基板 100 の CPU 102 に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 100 の ROM 103 に音響データを格納してもよい。

【0112】

また、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、サブ駆動基板 107 を介して枠ランプ 66 や盤ランプ 5 や LED 365 のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 91 は、枠ランプ 66 や盤ランプ 5 や LED 365 のランプの発光態様を決める発光パターンデータ (点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう) を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 66 や盤ランプ 5 や LED 365 などの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 90 の ROM 93 に格納されているデータを用いる。

10

【0113】

また、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、サブ駆動基板 107 に接続された枠可動体 15 や盤可動体 49 (図 15 参照) や筒型可動体 203, 253 を動作させる。本形態では、筒型可動体 203, 253 を動作させるべく、駆動モータ 371 を駆動させる (図 15 参照)。演出制御用マイコン 91 は、枠可動体 15 や盤可動体 49 や駆動モータ 371 の動作態様を決める動作パターンデータ (駆動データともいう) を作成し、動作パターンデータにしたがって、枠可動体 15、盤可動体 49 又は筒型可動体 203, 253 の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ制御基板 90 の ROM 93 に格納されているデータを用いる。

20

【0114】

なお、サブ駆動基板 107 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU にランプの点灯制御を実行させてもよい。また、サブ駆動基板 107 に枠可動体 15、盤可動体 49 および筒型可動体 203, 253 を接続して、そのサブ駆動基板 107 に、枠可動体 15 や盤可動体 49 や筒型可動体 203, 253 の動作制御をさせてもよい。さらにこの場合、サブ駆動基板 107 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

30

【0115】

4. 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機 1 では、大当たり抽選 (特別図柄抽選) の結果として、「大当たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示器 41 に「大当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特別図柄表示器 41 に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類 (大当たりの種類) に応じた開放パターンにて、大入賞口 (第 1 大入賞口 30 および第 2 大入賞口 35) を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。

40

【0116】

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

【0117】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については図 16 に示す通りである。

50

図 16 に示すように、本形態では大当たりの種別としては、大きく分けて 2 つ（V ロング大当たりと V ショート大当たり）ある。「V ロング大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域 39 への遊技球の通過が容易に可能な第 1 開放パターン（V ロング開放パターン）で開閉部材 32 および開閉部材 37 を作動させる大当たりである。「V ショート大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域 39 への遊技球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）で開閉部材 32 および開閉部材 37 を作動させる大当たりである。

【0118】

より具体的には、「V ロング大当たり」は、総ラウンド数が 16 R である（図 16 参照）。1 R から 13 R までと 15 R は第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放する。14 R と 16 R は第 2 大入賞口 35 を 1 R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放する。この 14 R および 16 R では、第 2 大入賞口 35 内の特定領域 39 への通過が容易に可能である。

10

【0119】

これに対して、「V ショート大当たり」は、総ラウンド数は 16 R であるものの、実質的な総ラウンド数は 13 R である（図 17 参照）。つまり、1 R から 13 R までは第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放するが、15 R では第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり 0.1 秒しか開放せず、また、14 R と 16 R でも第 2 大入賞口 35 を 1 R 当たり 0.1 秒しか開放しない。従って、この V ショート大当たりでは 14 R から 16 R までは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、V ショート大当たりは実質 13 R の大当たりとなっている。

20

【0120】

また、V ショート大当たりにおける 14 R と 16 R では第 2 大入賞口 35 が開放されるものの、その開放時間が極めて短く、第 2 大入賞口 35 内の特定領域 39 に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。なお、V ショート大当たりにおける 14 R および 16 R では、第 2 大入賞口 35 の開放時間が短いだけでなく、第 2 大入賞口 35 の開放タイミングと振分部材 71 の作動タイミング（第 2 の状態（図 5（B）参照）から第 1 の状態（図 5（A）参照）に制御されるタイミング）との関係からも、特定領域 39 に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。

【0121】

30

本形態のパチンコ遊技機 1 では、大当たり遊技中の特定領域 39 への遊技球の通過に基づいて、その大当たり遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従って、上記の V ロング大当たりに当選した場合には、大当たり遊技の実行中に特定領域 39 へ遊技球を通過させることで、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させ得る。これに対して、V ショート大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技の実行中に特定領域 39 へ遊技球を通過させることができないため、その大当たり遊技後の遊技状態は、後述の通常確率状態（非高確率状態）となる。

【0122】

なお、図 16 に示すように、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選における大当たりの振分率は、V ロング大当たりが 50%、V ショート大当たりが 50% となっている。これに対して、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選において当選した大当たりは、全て V ロング大当たりとなっている。すなわち、後述の電サポ制御の実行により入球可能となる第 2 始動口 21 への入賞に基づく抽選により大当たりに当選した場合には、必ず V ロング大当たりとなる。このように本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 20 に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第 1 特別図柄の抽選）よりも、第 2 始動口 21 に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第 2 特別図柄の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

40

【0123】

ここで本パチンコ遊技機 1 では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「大当たり種別乱数」に基づいて行われる。図

50

18(A)に示すように、大当たり乱数は0～65535までの範囲で値をとる。大当たり種別乱数は、0～9までの範囲で値をとる。なお、第1始動口20又は第2始動口21への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および大当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

【0124】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄(装飾図柄)のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態(例えば「7 7」の状態)のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面7a内で多少揺れているように表示されていてもよい。このリーチ乱数は、0～127までの範囲で値をとる。

10

【0125】

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0～127までの範囲で値をとる。また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数には、図18(B)に示す普通図柄乱数(当たり乱数)がある。普通図柄乱数は、電チュー22を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選(普通図柄抽選)のための乱数である。普通図柄乱数は、0～255までの範囲で値をとる。

【0126】

5. 遊技状態の説明

20

次に、本形態のパチンコ遊技機1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機1の特別図柄表示器41および普通図柄表示器42には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特別図柄表示器41の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態(非高確率状態)」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。すなわち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う(図19(A)参照)。つまり、特別図柄表示器41の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄表示器41による特別図柄の可変表示の表示結果(すなわち停止図柄)が大当たり図柄となる確率が高くなる。

30

【0127】

また、特別図柄表示器41の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間(変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間)が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う(図20参照)。つまり、特別図柄表示器41の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞(特図保留として記憶され得る入賞)が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

40

【0128】

特別図柄表示器41の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄表示器42の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄表示器41の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄表示器42の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数(当たり乱数)の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定(普通図柄の判定)を行

50

う（図19（C）参照）。つまり、普通図柄表示器42の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄表示器42による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確率が高くなる。

【0129】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、普通図柄の変動時間は非時短状態では30秒であるが、時短状態では1秒である（図19（D）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー22の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図21参照）。すなわち、電チュー22の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における電チュー22の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図21参照）。すなわち、電チュー22の開放回数増加機能が作動している。

10

【0130】

普通図柄表示器42の確率変動機能と変動時間短縮機能、および、電チュー22の開放時間延長機能と開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー22が頻繁に開放され、第2始動口21へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー22により第2始動口21への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。

20

【0131】

高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器42の確率変動機能、普通図柄表示器42の変動時間短縮機能、電チュー22の開放時間延長機能、および、電チュー22の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー22が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サポ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【0132】

本形態のパチンコ遊技機1では、Vロング大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域39への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本形態では160回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

30

【0133】

また、Vショート大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域39の通過がなされていなければ（なされることは略ない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本形態では100回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

40

【0134】

なお、パチンコ遊技機1を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を「特定遊技状態」という。

【0135】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技

50

領域 3 B (図 4 参照) へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により低ベース状態と比べて電チュー 2 2 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 2 0 への入賞よりも第 2 始動口 2 1 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート 2 8 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞 (始動口への入賞) を得ることができる。なお本パチンコ遊技機 1 では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【 0 1 3 6 】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域 3 A (図 4 参照) へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー 2 2 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 2 1 への入賞よりも第 1 始動口 2 0 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第 1 始動口 2 0 へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【 0 1 3 7 】

6 . パチンコ遊技機 1 の動作

次に、図 2 2 ~ 図 3 5 に基づいて遊技制御用マイコン 8 1 の動作について説明し、図 3 6 ~ 図 4 0 に基づいて演出制御用マイコン 9 1 の動作について説明する。まず、遊技制御用マイコン 8 1 の動作について説明する。

【 0 1 3 8 】

[メイン側タイマ割り込み処理] 遊技制御用マイコン 8 1 は、図 2 2 に示すメイン側タイマ割り込み処理を例えば 4 m s e c といった短時間毎に繰り返す。メイン側タイマ割り込み処理では、遊技制御用マイコン 8 1 はまず乱数更新処理 (S101) を行う。乱数更新処理 (S101) では、大当たり抽選に用いる大当たり乱数、大当たりの種類を決めるための大当たり種別乱数、装飾図柄変動演出においてリーチ状態とするか否かを決めるためのリーチ乱数、変動パターンを決めるための変動パターン乱数、普通図柄抽選に用いる普通図柄乱数 (当たり乱数) 等を更新する。

【 0 1 3 9 】

次に、入力処理 (S102) を行う。入力処理 (S102) では、主にパチンコ遊技機 1 に取り付けられている各種センサ (第 1 始動口センサ 2 0 a , 第 2 始動口センサ 2 1 a 、第 1 大入賞口センサ 3 0 a 、第 2 大入賞口センサ 3 5 a 、普通入賞口センサ 2 7 a 等 (図 1 4 参照)) が検知した検出信号を読み込み、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための払い出しデータを R A M 8 4 の出力バッファにセットする。

【 0 1 4 0 】

続いて、後述の始動口センサ検出処理 (S103) を行う。そして、普通動作処理 (S104) を実行する。普通動作処理 (S104) では、始動口センサ処理 (S103) にて取得した普通図柄乱数を所定の判定テーブル (図 1 9 (C) 参照) を用いて判定する。そして、その判定結果を報知するための普通図柄の表示 (変動表示と停止表示) を行う。普通図柄乱数の判定の結果、普通図柄当たりに当選していた場合には、遊技状態に応じた所定の開放パターン (開放時間や開放回数、図 2 1 参照) に従って電チュー 2 2 を開放させる補助遊技を行う。

【 0 1 4 1 】

続いて、後述の特別動作処理 (S105) および特定領域センサ検出処理 (S106) を実行する。その後、上述の各処理においてセットしたコマンド等をサブ制御基板 9 0 等に出力する出力処理 (S107) を行う。

【 0 1 4 2 】

[始動口センサ検出処理] 図 2 3 に示すように、始動口センサ検出処理 (S103) では遊技制御用マイコン 8 1 は、まずゲート 2 8 に遊技球が通過したか否か、すなわち、ゲートセンサ 2 8 a によって遊技球が検出されたか否か判定する (S201)。ゲート 2 8 を遊技球が通過していなければ (S201 で N O) 、ステップ S205 に進む。遊技球が通過していれば (S201 で Y E S) 、普通図柄保留球数 (普図保留の数、具体的には R A M 8 4 に設けた普図保留の数をカ

10

20

30

40

50

ウントするカウンタの値)が4以上であるか否かを判定する(S202)。そして、普通図柄保留球数が4以上であれば(S202でYES)、ステップS205に進む。一方、普通図柄保留球数が4以上でなければ(S202でNO)、普通図柄保留球数に「1」を加算し(S203)、普通図柄乱数取得処理(S204)を行う。普通図柄乱数取得処理(S204)では、普通図柄乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - Hの値、図18(B))を取得し、その取得乱数値をRAM84の普図保留記憶部86のうち現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【0143】

次いで、第2始動口21に遊技球が入賞したか否か、すなわち、第2始動口センサ21aによって遊技球が検出されたか否かを判定する(S205)。第2始動口21に遊技球が入賞していない場合(S205でNO)にはステップS209に進むが、第2始動口21に遊技球が入賞した場合には(S205でYES)、特図2保留球数(第2特図保留の数、具体的にはRAM84に設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が4個(上限数)に達しているか否かを判定する(S206)。そして、特図2保留球数が4個に達している場合(S206でYES)には、ステップS209に進むが、特図2保留球数が4個未満である場合には(S206でNO)、特図2保留球数に「1」を加算する(S207)。

10

【0144】

続いて、特図2関係乱数取得処理(S208)を行う。特図2関係乱数取得処理(S208)では、大当たり乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - Aの値)、当たり種別乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - A Sの値)、リーチ乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - R Cの値)および変動パターン乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - T 1の値)を取得し(つまり図18(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第2特図保留記憶部85bのうち現在の特図2保留球数に応じた記憶領域に格納する。

20

【0145】

次いで、第1始動口20に遊技球が入賞したか否か、すなわち、第1始動口センサ20aによって遊技球が検出されたか否かを判定する(S209)。第1始動口20に遊技球が入賞していない場合(S209でNO)には本処理を終えるが、第1始動口20に遊技球が入賞した場合には(S209でYES)、特図1保留球数(第1特図保留の数、具体的にはRAM84に設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が4個(上限数)に達しているか否かを判定する(S210)。そして、特図1保留球数が4個に達している場合(S210でYES)には、本処理を終えるが、特図1保留球数が4個未満である場合には(S210でNO)、特図1保留球数に1を加算する(S211)。

30

【0146】

続いて、特図1関係乱数取得処理(S212)を行う。特図1関係乱数取得処理(S212)では、特図2関係乱数取得処理(S208)と同様に、大当たり乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - Aの値)、当たり種別乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - A Sの値)、リーチ乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - R Cの値)および変動パターン乱数カウンタの値(ラベル - T R N D - T 1の値)を取得し(つまり図18(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部85aのうち現在の特図1保留球数に応じた記憶領域に格納する。

40

【0147】

[特別動作処理]図24に示すように特別動作処理(S105)では、特別図柄表示器41および大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス1, 2, 3, 4」を割り当てている。そして、遊技制御用マイコン81は、「特別動作ステータス」が「1」である場合には(S1301でYES)、特別図柄待機処理(S1302)を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には(S1301でNO、S1303でYES)、特別図柄変動中処理(S1304)を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には(S1301, S1303とともにNO、S1305でYES)、特別図柄確定処理(S1306)を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には(S1301, S1303, S1305の全てがNO)、大当たり遊技としての特別電動役物処理(S1307)を行う。なお、特別動作ステータスの初期設定を「1」にしている。

50

【 0 1 4 8 】

〔特別図柄待機処理〕図 2 5 に示すように、特別図柄待機処理(S1302)では遊技制御用マイコン 8 1 は、まず第 2 始動口 2 1 の保留球数(すなわち、特図 2 保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1401)。特図 2 保留球数が「0」である場合(S1401でYES)、すなわち、第 2 始動口 2 1 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第 1 始動口 2 0 の保留球数(すなわち、特図 1 保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1407)。そして、特図 1 保留球数も「0」である場合(S1407でYES)、すなわち、第 1 始動口 2 0 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、既に第 1 画像表示装置 6 の表示画面 6 a、および、第 2 画像表示装置 7 の表示画面 7 a を待機画面(客待ち用のデモ画面)としたか否かを判定する(S1413)。表示画面 6 a、7 a を待機画面にしていると判定した場合には(S1413でYES)本処理を終えるが、そうでなければ(S1413でNO)、所定の待機時間の経過を待って、待機画面を表示させるための客待ち待機コマンドをセットする(S1414)。なお本形態では、待機画面にて、上側装飾ユニットに頭をぶつけないように注意を促す画像等を表示することとしている。

10

【 0 1 4 9 】

ステップS1401において特図 2 保留球数が「0」でない場合(S1401でNO)、すなわち、第 2 始動口 2 1 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図 2 の保留情報)が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 2 大当たり判定処理(S1402)および特図 2 変動パターン選択処理(S1403)を行う。その後、特図 2 保留球数を 1 ディクリメントする(S1404)。そして、第 2 特図保留記憶部 8 5 b における各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第 2 特図保留記憶部 8 5 b における保留 4 個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1405)。このようにして、第 2 特図保留が保留された順に消化されるようにしている。

20

【 0 1 5 0 】

続いて、特図 2 変動開始処理(S1406)を実行する。特図 2 変動開始処理(S1406)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをセットして、第 2 特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図 2 変動開始処理(S1406)でセットされる変動開始コマンド(特図 2 変動開始コマンドともいう)には、特図 2 大当たり判定処理(S1402)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図 2 変動パターン選択処理(S1403)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

30

【 0 1 5 1 】

また、特図 2 保留球数が「0」であるが特図 1 保留球数が「0」でない場合(S1401でYES且つS1407でNO)、すなわち、特図 2 の保留情報はないが、第 1 始動口 2 0 への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図 1 の保留情報)が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 1 大当たり判定処理(S1408)および特図 1 変動パターン選択処理(S1409)を行う。その後、特図 1 保留球数を 1 ディクリメントする(S1410)。そして、第 1 特図保留記憶部 8 5 a における各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第 1 特図保留記憶部 8 5 a における保留 4 個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1411)。このようにして、第 1 特図保留が保留された順に消化されるようにしている。

40

【 0 1 5 2 】

続いて、特図 1 変動開始処理(S1412)を実行する。特図 1 変動開始処理(S1412)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドをセットして、第 1 特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図 1 変動開始処理(S1412)でセットされる変動開始コマンド(特図 1 変動開始コマンドともいう)には、特図 1 大当たり判定処理(S1408)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図 1 変動パターン選択処理(S1409)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

【 0 1 5 3 】

上記のように本形態では、第 1 特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第 2 特図保留

50

が「0」の場合(S1401でYESの場合)に限って行われる。すなわち第2特図保留の消化は、第1特図保留の消化に優先して実行される。そして本形態では、第2特図保留に基づく抽選の方が、第1特図保留に基づく抽選よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たり(Vロング大当たり)に当選しやすくなっている(図16参照)。

【0154】

[特図2大当たり判定処理(特図1大当たり判定処理)]特図2大当たり判定処理(S1402)と特図1大当たり判定処理(S1408)とは、処理の流れが同じであるため図26に基づいてまとめて説明する。図26に示すように、特図2大当たり判定処理(S1402)又は特図1大当たり判定処理(S1408)では遊技制御用マイコン81は、まず判定値として、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-TRND-Aの値)を読み出す(S1501)。詳細には、特図2大
10
当たり判定処理(S1402)では、RAM84の第2特図保留記憶部85bの第1記憶領域(すなわち、第2特図保留の1個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また、特図1大当たり判定処理(S1408)では、RAM84の第1特図保留記憶部85aの第1記憶領域(すなわち、第1特図保留の1個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。

【0155】

次に、大当たり判定テーブル(図19(A))のアドレスをセットする(S1502)。次いで、確変フラグがONか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する(S1503)。そして、高確率状態でなければ(S1503でNO)、すなわち通常確率状態(非高確率状態)であれば、大当たり判定テーブル(図19(A))のうち非高確率状態用のテーブル(大当たり判定値が「0」~「204」)に基づいて大当たりか否かを判定する(S1504)。一方、
20
高確率状態であれば(S1503でYES)、大当たり判定テーブル(図19(A))のうち高確率状態用のテーブル(大当たり判定値が「0」~「424」)に基づいて大当たりか否かを判定する(S1505)。

【0156】

大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「大当たり」であれば、大当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-TRND-ASの値)を読み出して、図16に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定する(S1506)。大当たり種別を判定(S1506)した後は、大当たりフラグをONするとともに(S1507)、大当たり種別に応じた特図停止図柄データ(図16参照)をRAM84に設けた大当たり種別バッファにセットして(S1508)本処理
30
を終える。一方、大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「ハズレ」であれば、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ(01H)をセットして(S1508)本処理を終える。

【0157】

[特図2変動パターン選択処理(特図1変動パターン選択処理)]特図2変動パターン選択処理(S1403)と特図1変動パターン選択処理(S1409)とは、処理の流れが同じであるため図27および図28に基づいてまとめて説明する。図27および図28に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1403)又は特図1変動パターン選択処理(S1409)では遊技制御用マイコン81は、まず遊技状態が時短状態か否か(時短フラグがONか否か)を判定する(S1601)。そして、時短状態でなければ(S1601でNO)、すなわち非時短状態であれば、続いて大当たりフラグがONか否かを判定する(S1602)。ONであれば(S1602でYES)、さら
40
に当選した大当たりの種別がVロング大当たりであるか否かを、セットされている特図停止図柄データに基づいて判定する(S1603)。Vロング大当たりである場合には(S1603でYES)、非時短状態中Vロング大当たりテーブル(図20に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つVロング大当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-TRND-T1の値)に基づいて変動パターンを選択する(S1604)。具体的には、特図1変動パターン選択処理(S1409)では、変動パターンP1(「疑似連3回」+「可動体発光演出(後述)」+「SPリーチ」)が選択され、特図2変動パターン選択処理(S1403)ではP21(「疑似連なし」+「SPリーチ」)が選択されることとなる(図20参照)。

【0158】

10

20

30

40

50

ここで図 20 に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また、リーチになる場合にそのリーチが「ノーマルリーチ」となるのか「スーパーリーチ（SPリーチともいう）」となるのかも決まる。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチである。なお、変動表示中の演出図柄が残り一つの時点でリーチにならずに、全ての演出図柄が停止する演出態様を「非リーチ」という。本形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経て発展的に実行される。また、ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が、大当たり期待度（信頼度）が高くなるように各種の変動パターンの振分率が設定されている。

【0159】

また、変動パターンが決まれば、疑似連（疑似連続予告演出）の実行の有無が決まる。疑似連とは、一回の特別図柄の変動表示に対する演出図柄変動演出において、3つの演出図柄 8L, 8C, 8R の全てを一旦仮停止表示させ、その後全ての演出図柄 8L, 8C, 8R を再変動表示させる演出である。仮停止表示において表示される演出図柄 8L, 8C, 8R の組み合わせ（すなわち仮停止出目）は、予め定めた演出図柄の組み合わせからなる特殊な停止態様であってもよいし、単なるバラケ目でもよい。本形態では、特殊な停止態様をとることとしている。特殊な停止態様としては、例えば、疑似連となることを示すために専用で設けた特殊演出図柄を含む出目や、いわゆるチャンス目（例えば「135」）などが挙げられる。

【0160】

また本形態では、疑似連回数は最大で4回である（図20の演出内容を参照）。「疑似連ガセ（疑似連1回ともいう）」とは、疑似連となるように見せかけて遊技者を煽り、疑似連とならないガセの演出である。すなわち、再変動へ繋がる特殊な停止態様の仮停止出目（疑似連出目）となるように見せかけたあと、仮停止出目ではないバラケ目で全ての演出図柄 8L, 8C, 8R を確定停止（最終停止）させるものである。

【0161】

また「疑似連2回」とは、演出図柄の変動表示を開始したあと1回の仮停止表示と1回の再変動表示を経て演出図柄の確定停止表示を行う演出である。「疑似連3回」とは、演出図柄の変動表示を開始したあと仮停止表示と再変動表示のセットを2回行ってから演出図柄の確定停止表示を行う演出である。なお「疑似連なし」とは、疑似連およびその煽りもない演出である。本形態では、疑似連回数が多いほど大当たり期待度が高くなるように各種の変動パターンの振分率が設定されている（図20参照）。

【0162】

図27のステップS1603において、Vロング大当たりでなければ(S1603でNO)、Vショート大当たりに当選しているので、非時短状態中Vショート大当たりテーブル（図20に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つVショート大当たりに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1605)。具体的には、特図1変動パターン選択処理(S1409)では変動パターンP2（演出内容が「疑似連3回」+「可動体発光演出（後述）」+「SPリーチ」）、又は、変動パターンP3（「疑似連2回」+「SPリーチ」（図41参照））が選択されることとなる。なお、特図2の抽選ではVショート大当たりに当選することはない。

【0163】

また、ステップS1602において、大当たりフラグがONでなければ(S1602でNO)、リーチ乱数カウンタ値（ラベル - TRND - RC の値）がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1606)。なお、図19（B）に示すように、リーチ成立乱数値は非時短状態であれば「0」～「13」であり、時短状態であれば「0」～「5」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

【0164】

リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合(S1606でYES)、すなわち、リーチ

10

20

30

40

50

有りハズレの場合には、非時短状態中リーチ有りハズレテーブル（図20に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ有りハズレに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1607）。具体的には、特図1変動パターン選択処理（S1409）では変動パターンP4（演出内容が「疑似連3回」＋「可動体発光演出（後述）」＋「SPリーチ」）、変動パターンP5（「疑似連2回」＋「SPリーチ」（図41参照））、変動パターンP6（「疑似連2回」＋「ノーマルリーチ」（図41参照））、又は、変動パターンP7（「疑似連なし」＋「ノーマルリーチ」）が選択される。また、特図2変動パターン選択処理（S1403）では変動パターンP22（「疑似連なし」＋「SPリーチ」）、又は、変動パターンP23（「疑似連なし」＋「ノーマルリーチ」）が選択されることとなる。

10

【0165】

リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合（S1606でNO）、すなわち、リーチ無しハズレの場合には、非時短状態中リーチ無しハズレテーブル（図20に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1608）。このリーチ無しハズレ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」～「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。具体的には、特図1変動パターン選択処理（S1409）で保留球数が「2」以下の場合には、変動パターンP8（演出内容が「疑似連ガセ」＋「非リーチ」（図41参照））、又は、変動パターンP9（「疑似連なし」＋「非リーチ」）が選択され、保留球数が「3」以上の場合には、変動パターンP10（「疑似連なし」＋「非リーチ」）が選択される。また、特図2変動パターン選択処理（S1403）では、保留球数に応じて、変動パターンP24又は変動パターンP25が選択されることとなる。

20

【0166】

またステップS1601において、遊技状態が時短状態であると判定した場合（S1601でYES）には、図28に示すように、参照する変動パターン判定テーブルを時短状態中のテーブル（図20に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分）にする事以外は、上記ステップS1602～S1608と同様の流れで処理（S1609～S1615）を行う。すなわち、Vロング大当たりであれば図20の時短状態中且つVロング大当たりに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1611）。具体的には、特図1変動パターン選択処理（S1409）では変動パターンP11（「疑似連なし」＋「SPリーチ」）が選択され、特図2変動パターン選択処理（S1403）ではP31（「疑似連なし」＋「SPリーチ」）が選択されることとなる（図20参照）。

30

【0167】

また、Vショート大当たりであれば、図20の時短状態中且つVショート大当たりに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1612）。具体的には、特図1変動パターン選択処理（S1409）では変動パターンP12（「疑似連なし」＋「SPリーチ」）が選択されることとなる（図20参照）。なお、特図2の抽選ではVショート大当たりに当選することはない。

40

【0168】

また、リーチ有りハズレであれば、図20の時短状態中且つリーチ有りハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1614）。具体的には、特図1変動パターン選択処理（S1409）では変動パターンP13（演出内容が「疑似連なし」＋「SPリーチ」）が選択され、特図2変動パターン選択処理（S1403）ではP32（「疑似連なし」＋「SPリーチ」）が選択されることとなる（図20参照）。

【0169】

また、リーチ無しハズレであれば、図20の時短状態中且つリーチ無しハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S16

50

15)。具体的には保留球数の数に応じて、特図 1 変動パターン選択処理(S1409)では、変動パターン P 1 4 又は変動パターン P 1 5 が選択され、特図 2 変動パターン選択処理(S1403)では変動パターン P 3 3 又は変動パターン P 3 4 が選択されることとなる(図 2 0 参照)。

【 0 1 7 0 】

なお、時短状態中の変動パターン判定テーブル(図 2 0 に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分)では、リーチ無しハズレ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「2」～「4」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、短縮変動としての変動時間は、時短状態中の方が非時短状態中よりも短くなっている。すなわち、時短状態中の変動パターン判定テーブルは、非時短状態中の変動パターン判定テーブルよりも特別図柄の変動時間が短くなるようなテーブルとなっている。

10

【 0 1 7 1 】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図 2 7 に示すように、選択した変動パターンをセットして(S1616)、本処理を終える。セットした変動パターンの情報は変動開始コマンドに含まれて、出力処理(S101)によりサブ制御基板 9 0 に送られる。

【 0 1 7 2 】

[特別図柄変動中処理] 図 2 9 に示すように、特別図柄変動中処理(S1304)では遊技制御用マイコン 8 1 は、まず特別図柄の変動時間(ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図 2 0 参照)が経過したか否かを判定する(S1701)。経過していなければ(S1701でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

20

【 0 1 7 3 】

一方、変動時間が経過していれば(S1701でYES)、変動停止コマンドをセットするとともに(S1702)、特別動作ステータスを「3」にセットする(S1703)。そして、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄(大当たり図柄又はハズレ図柄)で停止させる等のその他の処理を行ってから(S1704)、この処理を終える。

【 0 1 7 4 】

[特別図柄確定処理] 図 3 0 に示すように、特別図柄確定処理(S1306)では遊技制御用マイコン 8 1 は、まず後述の遊技状態管理処理(S1801)を行う。次に、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S1802)。大当たりフラグがONであれば(S1802でYES)、当選した大当たりの種類に応じた開放パターン(詳しくは図 1 6 および図 1 7 を参照)をセットする(S1803)。なおこのときに、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技(ラウンド遊技)の回数をカウントするラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。

30

【 0 1 7 5 】

遊技制御用マイコン 8 1 は、ステップS1803に続いて、後述の遊技状態リセット処理を行う(S1804)。その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンドをセットするとともに(S1805)、大当たり遊技のオープニングを開始し(S1806)、特別動作ステータスを「4」にセットする(S1807)。

40

【 0 1 7 6 】

また、ステップS1802において大当たりフラグがONでなければ(S1802でNO)、大当たり遊技を開始しないため、特別動作ステータスを「1」にセットして(S1808)本処理を終える。

【 0 1 7 7 】

[遊技状態管理処理] 図 3 1 に示すように、遊技状態管理処理(S1801)では遊技制御用マイコン 8 1 は、まず確変フラグがONか否かを判定し(S2001)、ONであれば(S2001でYES)、高確率状態中に実行した特別図柄変動の回数をカウントする確変カウンタの値を 1 デュクリメントする(S2002)。その後、確変カウンタの値が「0」か否かを判定して(S2003)、「0」であれば(S2003でYES)、確変フラグをOFFする(S2004)。一方、ステップS2001又

50

はS2003の判定結果がNOであれば、ステップS2005に進む。なお、本パチンコ遊技機 1 では、高確率状態への移行時には確変カウンタの値が「160」にセットされるようになっている。この点については後述する。

【0178】

続いて、時短フラグがONか否かを判定し(S2005)、ONであれば(S2005でYES)、時短状態中に実行した特別図柄変動の回数をカウントする時短カウンタの値を1デクリメントする(S2006)。その後、時短カウンタの値が「0」か否かを判定して(S2007)、「0」であれば(S2007でYES)時短フラグをOFFする(S2008)。一方、ステップS2005又はS2007の判定結果がNOであれば、ステップS2009に進む。なお、本パチンコ遊技機 1 では、時短状態への移行時には低確高ベース状態であれば時短カウンタの値が「100」にセットされ、高確高ベース状態であれば時短カウンタの値が「160」にセットされるようになっている。この点については後述する。

10

【0179】

その後、遊技制御用マイコン 81 は、現在の遊技状態の情報を含む遊技状態指定コマンドをRAM 84 の出力バッファにセットして(S2009)、本処理を終える。

【0180】

[遊技状態リセット処理] 図32に示すように、遊技状態リセット処理(S1804)では遊技制御用マイコン 81 は、まず確変フラグがONか否かを判定し(S2101)、ONであれば(S2101でYES)確変フラグをOFFする(S2102)。また、時短フラグがONか否かを判定し(S2103)、ONであれば(S2103でYES)時短フラグをOFFする(S2104)。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態且つ非時短状態に制御される。本形態では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当たり遊技の実行中は低ベース状態に制御されることになる。

20

【0181】

[特別電動役物処理] 図33に示すように、特別電動役物処理(S1307)では遊技制御用マイコン 81 は、まず大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2201)。大当たり終了フラグは、実行中の大当たり遊技において大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【0182】

大当たり終了フラグがONでなければ(S2201でNO)、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)の開放中か否か(すなわち大入賞装置の開放中か否か)を判定する(S2202)。開放中でなければ(S2202でNO)、大入賞口(第1大入賞口30又は第2大入賞口35)を開放させる時間に至ったか否かを判定する(S2203)。具体的には、大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時間に至ったかどうか、又は、一旦閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間(閉鎖時間)が経過して開放開始の時間に至ったかどうかを判定する。

30

【0183】

ステップS2203の判定結果がNOであれば、そのまま本処理を終える。一方、ステップS2203の判定結果がYESであれば、現在実行中の大当たり遊技がVロング大当たりとしての大当たり遊技か否かを判定する(S2204)。そして、Vロング大当たりでなければ(S2204でNO)ステップS2207に進むが、Vロング大当たりであれば(S2204でYES)、第2大入賞口35を開放させる第14ラウンド又は第16ラウンドを開始するタイミングであるか否か、すなわちラウンドカウンタの値が「3」又は「1」であるか否かを判定する(S2205)。第2ラウンドを開始するタイミングでなければ(S2205でNO)、そのままステップS2207に進む。これに対して、第2ラウンドを開始するタイミングであれば(S2205でYES)、V有効期間設定処理(S2206)を行う。

40

【0184】

V有効期間設定処理(S2206)では、Vロング大当たりの第14ラウンドおよび第16ラウンドにおける第2大入賞口35の開放中および第2大入賞口35の閉塞後の数秒間を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定するV有効期間に設定する。なお

50

本形態ではこれ以外の期間（大当たり遊技を実行していないときも含む）を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定するV無効期間に設定している。ここで、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定するというのは、特定領域センサ39aによる遊技球の検知に基づいてVフラグをONする（後述の特定領域センサ検出処理（図35）を参照）ということである。また、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定するというのは、特定領域センサ39aによる遊技球の検知があってもVフラグをONしないということである。なお、V有効期間に第2大入賞口35の閉塞後の数秒間を含めているのは、第2大入賞口35の閉塞直前に第2大入賞口35へ遊技球が入賞することがあるのを考慮したものである。

【0185】

10

すなわち本形態では、V有効期間中のV通過（特定領域39への遊技球の通過）の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外（V無効期間中）のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。なお、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、すなわち、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理（図34）を参照）。このようにすることで、不正行為によるV通過に基づいてVフラグがONされることのないように、すなわち高確率状態に設定されることのないようにしている。

【0186】

ステップS2207では、大当たりの種類に応じた開放パターン（図16および図17参照）に従って大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放させる。なお、振分部材71は、大当たり遊技（又はラウンド遊技）の開始から常に一定の動作で動いている。Vロング大当たりの開放パターン（Vロング開放パターン）では、第14ラウンドおよび第16ラウンドにおいて、第2大入賞口35に入賞した遊技球が余裕をもって特定領域39を通過できるように開閉部材37が開放される。これに対して、Vショート大当たりの開放パターン（Vショート開放パターン）では、第14ラウンドおよび第16ラウンドにおいて、第2大入賞口35に入賞することがほぼできないように開閉部材37が開放される。また、Vショート開放パターンにおいては、仮に遊技球が第2大入賞口35に入賞できたとしても特定領域39を通過することができないように、振分部材71の動作に対する開閉部材37の開放タイミングが設定されている。

20

【0187】

30

続くステップS2208では、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。ラウンド指定コマンド送信判定処理(S2208)では、ステップS2207での大入賞口の開放が1回のラウンド遊技中での初めての開放か否かを判定し、そうであれば、実行中の大当たり遊技のラウンド数の情報を含むラウンド指定コマンドを、RAM84の出力バッファにセットする。

【0188】

上記ステップS2202において、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中であれば(S2202でYES)、大入賞口の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する(S2209)。本形態では、閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口への入賞個数が規定の最大入賞個数（本形態では1ラウンド当たり8個）に達したこと、又は、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図17参照）が経過したこと）のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口の閉鎖条件が成立していなければ(S2209でNO)、本処理を終える。

40

【0189】

これに対して、大入賞口の閉鎖条件が成立している場合(S2209でYES)には、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖（閉塞）する(S2210)。これにより、1回のラウンド遊技が終了する。そして、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし(S2212)、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S2213)。「0」でなければ(S2213でNO)、次のラウンド遊技を開始するためにそのまま本処理を終える。

【0190】

一方「0」であれば(S2213でYES)、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として

50

、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに(S2214)、大当たりのエンディングを開始する(S2215)。そして、大当たり終了フラグをセットして本処理を終える(S2216)。

【 0 1 9 1 】

また、ステップS2201において大当たり終了フラグがONであれば(S2201でYES)、最終ラウンドが終了しているのを、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定する(S2217)。エンディング時間が経過していなければ(S2217でNO)本処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2217でYES)、大当たり終了フラグをOFFするとともに(S2218)、大当たりフラグをOFFし(S2219)、特別動作ステータスを「1」にセットする(S2220)。これにより、次のメイン側タイマ割り込み処理において、特別動作処理(図24)として再び特別図柄待機処理(S1302)が実行されることになる。その後、後述の遊技状態設定処理(S2221)を行って本処理を終える。

10

【 0 1 9 2 】

[遊技状態設定処理] 図34に示すように、遊技状態設定処理(S2221)では遊技制御用マイコン81は、まずVフラグがONか否かを判定する(S2301)。VフラグがONでなければ(S2301でNO)、時短フラグをONするとともに(S2302)、時短カウンタに「100」をセットして(S2303)、ステップS2309に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が非高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態(すなわち低確高ベース状態)になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が100回行われること、又は、次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。

20

【 0 1 9 3 】

一方、ステップS2301においてVフラグがONであれば(S2301でYES)、確変フラグをONするとともに(S2304)、確変カウンタに「160」をセットする(S2305)。その後、VフラグをOFFする(S2306)。続いて、時短フラグをONするとともに(S2307)、時短カウンタに「160」をセットして(S2308)、ステップS2309に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態(すなわち高確高ベース状態)になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が160回行われること、又は、次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。

【 0 1 9 4 】

ステップS2309では、遊技制御用マイコン81は、今設定した遊技状態の情報を含む遊技状態指定コマンドをRAM84の出力バッファにセットする。そして、遊技状態設定処理を終える。

30

【 0 1 9 5 】

[特定領域センサ検出処理] 図35に示すように、特定領域センサ検出処理(S106)では遊技制御用マイコン81は、まず特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否かを判定する(S2401)。なお本形態では、特定領域センサ39aによる遊技球の検知は、振分部材71が第1の状態(図5(A))に制御されているときのみなされる。ステップS2401にて検知がなければ(S2401でNO)本処理を終了するが、検知があれば(S2401でYES) V有効期間中か否かを判定する(S2402)。V有効期間は、前述の特別電動役物処理(図33)におけるV有効期間設定処理(S2206)にて設定される期間である。V有効期間は、Vロング大当たりの第14ラウンドおよび第16ラウンド中の期間として設定される。

40

【 0 1 9 6 】

ステップS2402でV有効期間中ではないと判定した場合には(S2402でNO)本処理を終えるが、V有効期間中であると判定した場合には(S2402でYES)、VフラグをONし(S2403)、V通過コマンドをセットして(S2404)本処理を終える。V通過コマンドは、サブ制御基板90にV通過の報知を行わせるためのコマンドである。

【 0 1 9 7 】

6. 演出制御用マイコン91の動作

以上の遊技制御用マイコン81における処理と並行して、演出制御用マイコン91は図36~図40に示す処理を行う。以下、演出制御用マイコン91の動作について説明する

50

。

【 0 1 9 8 】

〔サブ側タイマ割り込み処理〕演出制御用マイコン 9 1 は、図 3 6 に示すようなサブ側タイマ割り込み処理を所定の短時間毎に繰り返す。サブ側タイマ割り込み処理ではまず、後述する受信コマンド解析処理(S4301)を行う。次いで、スイッチ処理(S4302)を行う。

【 0 1 9 9 】

スイッチ処理(S4302)では、演出ボタン 6 3 や剣役物 4 2 2 といった、遊技者による操作が可能な操作手段を用いた S W 演出の実行にあわせて、それら演出ボタン 6 3 や剣役物 4 2 2 の操作が有効な期間（操作有効期間）を設定する。また、その操作有効期間中に、対象となる操作手段の操作を検出した場合には、その検出に基づいて実行する演出用データを R A M 9 4 の所定の記憶領域にセットする。具体的に例えば、後述する役物操作演出として、操作手段の操作に伴い盤可動体 4 9 を出現させることが決まっているときに、その操作手段の操作を操作有効期間中に検出した場合には、盤可動体 4 9 を出現させるための駆動データ（出現駆動データ）を、R A M 9 4 の所定の駆動データバッファにセットする。

10

【 0 2 0 0 】

続いて、タイマ更新処理(S4303)を行う。タイマ更新処理(S4303)では、各種演出を実行する際に用いられるタイマ類の更新を行う。

【 0 2 0 1 】

次に、コマンド送信処理(S4304)を行う。コマンド送信処理(S4304)では、受信コマンド解析処理等で R A M 9 4 の出力バッファにセットした各種コマンドを画像制御基板 1 0 0 に送信する。コマンド送信処理が実行されると、各種コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 は、第 1 画像表示装置 6 および第 2 画像表示装置 7 を用いて各種の演出を実行する。各種の演出とは、例えば、後述の連動演出（第 1 連動演出，第 2 連動演出）を含む変動演出や、大当たり遊技に伴う大当たり演出（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）や客待ち演出などである。

20

【 0 2 0 2 】

続いて、駆動制御処理(S4305)を行う。駆動制御処理(S4305)では、演出に合うタイミングで枠可動体 1 5 や盤可動体 4 9 や筒型可動体 2 0 3 ， 2 5 3 （駆動モータ 3 7 1 ）を駆動させるべく、駆動データの作成や出力を行う。

30

【 0 2 0 3 】

次に、ランプ制御処理(S4306)を行う。ランプ制御処理(S4306)では、サブ駆動基板 1 0 7 を介して盤ランプ 5 や枠ランプ 6 6 や、筒型可動体 2 0 3 ， 2 5 3 に設けた L E D 3 6 5 の発光制御を行う。その後、後述の音声制御処理(S4307)を行い、本処理を終える。

【 0 2 0 4 】

〔受信コマンド解析処理〕図 3 7 に示すように、受信コマンド解析処理(S4301)では演出制御用マイコン 9 1 は、まず主制御基板 8 0 から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し(S4401)、受信していれば後述する変動演出開始処理(S4402)を行う。

【 0 2 0 5 】

続いて、主制御基板 8 0 から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し(S4403)、受信していれば変動演出終了処理(S4404)を行う。変動演出終了処理(S4404)では、受信した変動停止コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。

40

【 0 2 0 6 】

続いて、主制御基板 8 0 からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し(S4405)、受信していればオープニング演出選択処理(S4406)を行う。オープニング演出選択処理(S4406)では、受信したオープニングコマンドを解析し、その解析結果に基づいて、大当たり演出のオープニング演出を開始させるためのオープニング演出開始コマンドを R A M 9 4 の出力バッファにセットする。

【 0 2 0 7 】

50

続いて、主制御基板 80 からラウンド指定コマンドを受信したか否か判定し(S4407)、受信していればラウンド演出選択処理(S4408)を行う。ラウンド演出選択処理(S4408)では、受信したラウンド指定コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、大当たり演出の各ラウンドに応じたラウンド演出を開始させるためのラウンド演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。なお本形態では、現在実行中の大当たりが「Vロング大当たり」、且つ、13R目のラウンド遊技の場合には、V打込報知演出を伴うラウンド演出を選択する。V打込報知演出とは、特定領域39を通過させるように遊技球を打ち込むべき旨を報知する演出である。

【0208】

続いて、主制御基板 80 からエンディングコマンドを受信したか否か判定し(S4409)、受信していればエンディング演出選択処理(S4410)を行う。エンディング演出選択処理(S4410)では、受信したエンディングコマンドを解析し、その解析結果に基づいて、大当たり演出のエンディング演出を開始させるためのエンディング演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。

【0209】

続いて、主制御基板 80 からV通過コマンドを受信したか否か判定し(S4411)、受信していればV通過報知演出開始処理(S4412)を行う。V通過報知演出開始処理(S4412)では、V通過報知演出を開始するためのV通過報知演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。V通過報知演出とは、V通過があったことを遊技者に報知するための演出である。本形態では、所定のV通過報知画像（例えば「V」の文字を示す文字画像）を画像表示装置6,7の表示画面6a,7aに表示する演出である。なお、V通過報知演出は、特別の効果音をスピーカ67から出力するなど、他の態様であってもよい。

【0210】

続いて、その他の処理(S4413)として、上記のコマンド以外の受信コマンドに基づく処理（例えば、遊技状態の把握ために遊技状態指定コマンドに基づき現在の遊技状態を示す遊技状態ステータスの値を設定する処理等）を行って、受信コマンド解析処理を終える。

【0211】

〔変動演出開始処理〕図38に示すように、変動演出開始処理(S4402)では演出制御用マイコン91は、まず変動開始コマンドを解析する(S4501)。変動開始コマンドには、変動パターン選択処理（図27）でセットされた変動パターンの情報が含まれている。変動パターンの情報には、特図1の変動開始であるか特図2の変動開始であるかの情報や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報、特図1又は特図2の大当たり判定処理の判定結果としての図柄を指定する図柄情報等が含まれている（図20参照）。なお、ここで演出制御用マイコン91が取得した遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する処理においても適宜利用可能である。

【0212】

続いて、変動演出に可動体発光演出があるかどうかを判定する(S4502)。具体的には、上記ステップS4501で解析した変動開始コマンドに含まれている変動パターンの情報に変動パターンP1、変動パターンP2又は変動パターンP4が含まれていたかどうかを判定する。変動パターンP1、変動パターンP2および変動パターンP4は、上述したように演出内容として可動体発光演出を含んでいる変動パターンである（図20参照）。

【0213】

変動演出に可動体発光演出があると判定した場合には(S4502でYES)、後述の可動体発光演出パターン選択処理(S4503)を行う。続いて、可動体発光演出（および後述の連動演出）以外の変動演出についての変動演出パターンを決定する(S4504)。具体的には、変動演出パターン決定用乱数を取得するとともに、変動パターンの種類（P1、P2又はP4）に応じたテーブルを選択し、その選択したテーブルを用いて、取得した変動演出パターン決定用乱数を判定することにより、変動演出パターンを決定する。これにより、変動演出のうち、可動体発光演出（および連動演出）以外の演出の詳細（例えば、変動演出全体の演出時間、演出図柄の変動表示態様、SPリーチの種類、演出図柄の背景画像の種類等）

10

20

30

40

50

が決まることになる。

【0214】

なお、本形態では、変動パターンP1、P2又はP4の場合には、演出図柄の背景画像として、特定の背景画像G1、G2、G3、G4を用いる。

【0215】

背景画像G1は、図42に示す、変動開始から1回目の仮停止までの期間(第1変動期間)の背景画像である。背景画像G2は、図42に示す、1回目の仮停止後の再変動から2回目の仮停止までの期間(第2変動期間)の背景画像である。背景画像G3は、図42に示す、2回目の仮停止後の再変動からノーマルリーチの開始までの期間、つまり可動体発光演出の第1発光演出の実行期間の背景画像である。背景画像G4は、図42に示す、可動体発光演出の第2発光演出の実行開始からSPリーチの開始までの期間の背景画像である。

10

【0216】

本形態の背景画像G1、G2、G3、G4は、図51に示すように、本パチンコ遊技機1の遊技中の演出に度々登場するキャラクタを含んだ画像である。但し、背景画像G1は、本パチンコ遊技機1のシリーズ化がなされた初代の遊技機で用いていた画像を編集したものである。また、背景画像G2は、本パチンコ遊技機1のシリーズ2代目の遊技機で用いていた画像を編集したものである。また、背景画像G3は、本パチンコ遊技機1のシリーズ3代目の遊技機で用いていた画像を編集したものである。また、背景画像G4は、本パチンコ遊技機1のシリーズ4代目の遊技機で用いていた画像を編集したものである。

20

【0217】

よって、可動体発光演出を含む変動演出の実行時には、時間を追って、本パチンコ遊技機1のシリーズについての歴史(遍歴)を遊技者に示すことが可能となっており、表示画面6a、7aに遊技者の注目を集めることが可能となっている。かくして、本パチンコ遊技機1に関連する情報を含んだ画像について、変動演出の状況の変化とともに変更していくことで、遊技者の関心を引くことが可能となっており、遊技興趣を向上可能である。

【0218】

図38に戻り、上記ステップS4502で変動演出に可動体発光演出がないと判定した場合(S4502でNO)、つまり、解析した変動開始コマンドに含まれている変動パターンの情報に変動パターンP1も変動パターンP2も変動パターンP4も含まれていない場合には、可動体発光演出を含まない変動演出についての変動演出パターンを決定する(S4505)。具体的には、変動演出パターン決定用乱数を取得するとともに、変動パターンの種類に応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、その選択したテーブルを用いて、取得した変動演出パターン決定用乱数を判定することにより、変動演出パターンを決定する。これにより例えば、変動演出の時間、演出図柄の変動表示態様、リーチの有無、リーチを実行する場合の内容、可動体(枠可動体15や盤可動体49)の駆動演出の有無、その駆動演出を実行する場合のタイミング、SW演出(演出ボタンを利用する演出)の有無、SW演出を実行する場合の内容、変動演出全体における演出展開構成、演出図柄の背景の種類等、変動演出全体の内容が決まることになる。

30

40

【0219】

上述したステップS4504又はステップS4505の各処理に続いて、ステップS4506では、選択した変動演出パターンにて変動演出を開始するための変動演出開始コマンドをRAM94の出力バッファにセットする。なお、ステップS4506でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4304)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定の演出画像をROM103から読み出して、第1画像表示装置6や第2画像表示装置7を用いて変動演出を行う。

【0220】

次いで、各処理で決定した変動演出パターンの情報をRAM94の所定の記憶領域に記憶する(S4507)。これにより、演出制御用マイコン91は、駆動制御処理(S4305)、ラン

50

ブ制御処理（S4306）、音声制御処理（S4307）で、変動演出に伴う各種演出を実行することが可能となっている。

【0221】

〔可動体発光演出パターン選択処理〕可動体発光演出パターン選択処理(S4503)は、変動演出の1態様である可動体発光演出、および、この可動体発光演出に連動して実行される連動演出の演出パターンを決定する処理である。図39に示すように、可動体発光演出パターン選択処理(S4503)では演出制御用マイコン91は、まず第1発光シナリオデータを選択する(S4601)。具体的には、第1発光シナリオ乱数を取得して、図43に示す第1発光シナリオ乱数判定テーブルに基づき、可動体発光演出のうちの第1発光演出、および、連動演出のうちの第1連動演出のシナリオ態様を選択する。なお、第1発光演出および第1連動演出については、後ほど説明する。

10

【0222】

次いで、第2発光シナリオデータを選択する(S4602)。具体的には、第2発光シナリオ乱数を取得して、図44に示す第2発光シナリオ乱数判定テーブルに基づき、可動体発光演出のうちの第2発光演出、連動演出のうちの第2連動演出、および、役物操作演出のシナリオ態様を選択する。なお、第2発光演出、第2連動演出および役物操作演出については、後ほど説明する。

【0223】

続いて、選択した第1発光シナリオデータおよび第2発光シナリオデータに基づき、可動体発光演出パターンを決定する(S4603)。可動体発光演出パターンとは、可動体発光演出、連動演出および役物操作演出についての一連の演出パターンである。

20

【0224】

〔音声制御処理〕図40に示すように、音声制御処理(S4307)では演出制御用マイコン91は、まずBGM演出処理(S4701)を行う。BGM演出処理(S4701)では、変動演出のうちのBGM演出についての処理を行う。

【0225】

本形態のBGM演出は、変動パターンが変動パターンP1、P2又はP4の場合に行われる音声演出である。図42に示すように、特別図柄の変動開始からSPリーチの開始までの期間に行われる。具体的には、変動開始から1回目の仮停止までの期間（第1変動期間）に、楽曲M1（BGM楽曲M1）がスピーカ67から出力される。続いて、1回目の仮停止後の再変動から2回目の仮停止までの期間（第2変動期間）に、楽曲M2（BGM楽曲M2）がスピーカ67から出力される。続いて、2回目の仮停止後の再変動からノーマルリーチの開始までの期間、つまり可動体発光演出の第1発光演出の実行期間に、楽曲M3（BGM楽曲M3）がスピーカ67から出力される。続いて、可動体発光演出の第2発光演出の実行開始からSPリーチの開始までの期間に、楽曲M4（BGM楽曲M4）がスピーカ67から出力される。

30

【0226】

本形態の楽曲M1、M2、M3、M4は、上述した背景画像G1、G2、G3、G4に対応している。楽曲M1は、背景画像G1に対応しており、本パチンコ遊技機1のシリーズ化がなされた初代の遊技機で用いていた楽曲である。また、楽曲M2は、背景画像G2に対応しており、本パチンコ遊技機1のシリーズ2代目の遊技機で用いていた楽曲である。また、楽曲M3は、背景画像G3に対応しており、本パチンコ遊技機1のシリーズ3代目の遊技機で用いていた楽曲である。また、楽曲M4は、背景画像G4に対応しており、本パチンコ遊技機1のシリーズ4代目の遊技機で用いていた楽曲である。

40

【0227】

よって、可動体発光演出を含む変動演出の実行時には、時間を追って、本パチンコ遊技機1のシリーズについての歴史（遍歴）を遊技者に示すことが可能となっており、遊技者の関心を集めることが可能となっている。かくして、本パチンコ遊技機1に関連する情報を含んだ楽曲について、変動演出の状況の変化とともに変更していくことで、遊技者の関心を引くことが可能となっており、遊技興趣を向上可能である。しかも本形態では、相互

50

に対応させた、楽曲 M 1 , M 2 , M 3 , M 4 および背景画像 G 1 , G 2 , G 3 , G 4 をともに行うことで、より確実に遊技者の関心を引くことが可能となっている。

【 0 2 2 8 】

図 4 0 に戻り、ステップ S4702 では、上述の B G M 演出以外の音声演出についての処理を行う。そして、本処理を終える。

【 0 2 2 9 】

次いで、可動体発光演出、連動演出および役物操作演出について、図 4 1 ~ 図 5 0 を用いて説明する。可動体発光演出は、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 の L E D 3 6 5 の前方に配置する表示部を切り替えて、L E D 3 6 5 の光をその表示部に透光させる演出である。この可動体発光演出は、演出態様に応じて、大当たり当選に対する期待度を遊技者に知らせる演出である。

10

【 0 2 3 0 】

本形態の可動体発光演出は、図 4 2 に示すように、第 1 発光演出および第 2 発光演出の 2 つからなる。第 1 発光演出は、2 回目の仮停止の直後から実行される演出である。第 2 発光演出は、その第 1 発光演出に引き続いて実行される演出である。

【 0 2 3 1 】

第 1 発光演出は、複数の表示部のうち、上側第 1 表示部 3 2 1 および下側第 1 表示部 3 3 1 を用いた演出である。すなわち、L E D 3 6 5 の前方に配置する表示部を上側第 1 表示部 3 2 1 および下側第 1 表示部 3 3 1 に切り替えて、L E D 3 6 5 を発光させる演出である。なお、以下では、上側第 1 表示部 3 2 1 および下側第 1 表示部 3 3 1 を単に第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1 とともいう。また、この第 1 発光演出では、L E D 3 6 5 からの光を透過可能な、上側第 1 表示部 3 2 1 のレンズ部 3 2 1 X、および、下側第 1 表示部 3 3 1 のレンズ部 3 3 1 X が所定の色で発光しているように遊技者には見える。そこで、L E D 3 6 5 の発光に伴ってレンズ部 3 2 1 X , 3 3 1 X を透過する光の色を、第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1 の発光色と表現する。

20

【 0 2 3 2 】

図 4 3 に示すように、第 1 発光演出での第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1 の発光色には「無色」、「白」、「青」、「黄」、「緑」、「赤」、「虹」がある。なお「無色」は、L E D 3 6 5 が消灯しているときの色である。また、「無色」、「白」、「青」、「黄」、「緑」、「赤」、「虹」の順で大当たり当選への期待度が高くなるようになっている。例えば「虹」の発光色は、特別図柄の判定結果が大当たりの場合にだけ出現する色になっている(図 4 3 参照)。

30

【 0 2 3 3 】

また、この第 1 発光演出では、複数(本形態では 6 回)のタイミングで第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1 の発光色が変化し得る構成になっている(図 4 3 参照)。なお、所定の周期(本形態では 3 秒間)で、次のタイミングを迎える。

【 0 2 3 4 】

具体的に例えば、第 1 発光シナリオデータが図 4 3 に示す「1 1 H」の場合には、1 回目のタイミングで第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1 の発光色が「無色」から「白」に変化し、2 回目のタイミングで「白」から「青」に変化することになる。但し、3 回目、4 回目および 5 回目の各タイミングではいずれも、第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1 の発光色の変化がない。つまり、それら 3 回目、4 回目および 5 回目の各タイミングで、第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1 の発光色は「青」のままであることになる。そして、最後にあたる 6 回目のタイミングで第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1 の発光色が「青」から「黄」に変化することになる。

40

【 0 2 3 5 】

なお本形態の第 1 発光演出には、第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1 の発光色の変化が、上述した順番の通りに 1 つずつ変化しないものもある。例えば、第 1 発光シナリオデータが図 4 3 に示す「1 2 H」の場合、1 回目 ~ 5 回目の各タイミングについては上述した「1 1 H」と同じである。しかしながら 6 回目のタイミングで、第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1 の発光色が「青」から「黄」に変化する「1 1 H」とは異なり、「黄」を飛び越えて「緑」に変

50

化することになる。

【0236】

図43に示すように、特別図柄の判定結果が「大当たり」の場合の「11H」の振分率（10%）は、判定結果が「はずれ」の場合の振分率（30%）よりも低い。これに対し、判定結果が「大当たり」の場合の「12H」の振分率（13%）は、判定結果が「はずれ」の場合の振分率（10%）よりも高い。よって、第1表示部321, 331の発光色が、順番の通りではなく飛び越えて変化する演出態様の方が、順番通りに変化する演出態様よりも、遊技者に大当たりを期待させることが可能となっている。

【0237】

また本形態では、6回目のタイミングで第1表示部321, 331の発光色が「青」に変化する演出態様を、特別図柄の判定結果が「大当たり」の場合にだけ振り分け可能な構成にしている（図43に示す「19H」）。大当たり期待度が低い「青」に最後のタイミングで変化する演出態様を大当たりの示唆演出とすることで、第1発光演出を最後まで遊技者に期待させることが可能となっている。

【0238】

第2発光演出は、主な演出態様として、複数の表示部のうち、第2表示部（上側第2表示部および下側第2表示部）322, 332がなす「7セグメント」（図13（B）参照）を用いたカウントダウン演出を含んでいる。このカウントダウン演出は、その後に実行される役物操作演出をカウントダウンするための演出である。

【0239】

具体的に例えば、第2発光シナリオデータが図44に示す「21H」、「22H」、「23H」および「24H」の場合には、複数（本形態では9回）のタイミングで「9」から「1」まで、所定の周期（本形態では2秒間）でカウントダウンを行うことになる。すなわち、1回目のタイミングで第2表示部322, 332の表示態様が「9」に変化し、その後、2回目で「8」、3回目で「7」、4回目で「6」、5回目で「5」、6回目で「4」、7回目で「3」、8回目で「2」、9回目で「1」に変化する。

【0240】

なお、第2表示部322, 332のレンズ部322X, 332Xを透過する光の色（第2表示部322, 332の発光色）を、当該第2発光演出の実行前の第1発光演出における最終の発光色と同じ色にしている。このため、第1発光演出で知らせた大当たり期待度を第2発光演出でも認識させることが可能となっている。

【0241】

本形態の第2発光演出には、カウントダウンの途中で、第2表示部322, 332から第3表示部（上側第3表示部および下側第3表示部）323, 333に切り替わる演出態様がある。具体的に例えば、第2発光シナリオデータが図44に示す「33H」の場合には、2回目のタイミングで第3表示部323, 333がなす「激アツ」（図13（C）参照）を用いた表示演出が実行されることになる。また例えば、図44が示す「36H」の場合には、8回目のタイミングで第3表示部323, 333を用いた表示演出が実行されることになる。

【0242】

図44に示すように、特別図柄の判定結果が「大当たり」の場合の「21H」の振分率（2%）は、判定結果が「はずれ」の場合の振分率（17%）よりも低い。これに対し、判定結果が「大当たり」の場合の「33H」の振分率（16%）は、判定結果が「はずれ」の場合の振分率（1%）よりも高い。「33H」以外にも、途中で第3表示部323, 333を用いた表示演出を実行する演出態様では、「大当たり」の場合の振分率が「はずれ」の場合よりも高い。よって、演出の途中で「激アツ」に変化する演出態様の方が、変化無くカウントダウンする演出態様よりも、遊技者に大当たりを期待させることが可能となっている。

【0243】

さらに、本形態では、図44に示すように、途中で第3表示部323, 333を用いた

10

20

30

40

50

表示演出を実行した場合には、その後の役物操作演出で操作が要求される役物を「演出ボタン63」ではなく常に「剣役物422」としている。すなわち、大当たり期待度を相対的に高くしている剣役物422の操作を指示することになっている。よって、役物操作演出において、大当たり期待度が高い役物を操作することが可能となっており、遊技者に大当たりを期待させることが可能となっている。

【0244】

また、本形態の第2発光演出には、カウントダウンの途中で、第2表示部322, 332から第4表示部(上側第4表示部および下側第4表示部)324, 334に切り替わる演出態様がある。

【0245】

具体的に例えば、第2発光シナリオデータが図44に示す「38H」の場合には、1回目のタイミングで第4表示部324, 334がなす「V」(図13(D)参照)を用いた表示演出が実行されることになる。また例えば、図44が示す「35H」、「36H」および「37H」の場合には、9回目のタイミングで第4表示部324, 334を用いた表示演出が実行されることになる。

【0246】

図44に示すように、これら「35H」、「36H」、「37H」および「38H」はいずれも、特別図柄の判定結果が「大当たり」の場合にだけ振り分け可能なものである。つまり本形態では、途中から第4表示部324, 334を用いた表示演出を行う演出態様で実行される第2発光演出を、いわゆる「大当たり確定報知演出」としている。このような第4表示部324, 334を用いた表示演出を含む演出態様を設けることで、第2表示部322, 332から第4表示部324, 334に切り替わることを遊技者に期待させつつ、実行中の第2発光演出に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【0247】

次に、連動演出について、図45～図49を用いて説明する。連動演出は、上述した可動体発光演出の実行と連動して行われる画像演出である。この連動演出は、図42に示すように、第1連動演出および第2連動演出の2つからなる。第1連動演出は、第1発光演出の実行と連動して行われる画像演出であり、第2連動演出は、第2発光演出の実行と連動して行われる画像演出である。

【0248】

第1連動演出は、図45に示す、筒型可動体203, 253の上側第1表示部321および下側第1表示部331を模した画像C1, C3と、第1表示部321, 331の表示態様(レンズ部321X, 322Xの発光色)を示唆する画像C5と、文字列「枠上」を示す画像C2, C4とを含む画像を用いた画像演出である。具体的には、表示画面6a, 7a上で、画像C1, C2が徐々に大きくなる(図45(A)参照)。このとき、筒型可動体203, 253の上側表示部も下側表示部も回転している。そして、図45(B)に示すように、画像C3の大きさが筒型可動体203, 253と同じぐらいの大きさになったところで、画像C5の色が筒型可動体203, 253の第1表示部321, 331の発光色と同じ色になる。このときに筒型可動体203, 253では、第1表示部321, 331が前方を向いて停止して、第1表示部321, 331の発光色が変更し得る。

【0249】

図45(B)に示すように、画像C3は、第1表示部321, 331を模したものである。よって、遊技者に筒型可動体203, 253を連想させることが可能となっている。また、画像C5は、第1発光演出における第1表示部321, 331の発光色を示唆するものである。よって、第1発光演出が実行中であることを遊技者に気付かせることが可能となっている。また、画像C4は、筒型可動体203, 253が配されている位置を示唆するものである。よって、遊技者の注意を遊技盤2の画像表示装置6, 7から筒型可動体203, 253の付近に向けさせることが可能となっている。かくして、第1発光演出を実行している筒型可動体203, 253に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【0250】

また、図45(B)に示すように、画像C3と2つの筒型可動体203, 253との間に位置する表示画面7a上には、稲妻を表した補助画像Z1を表示する。このように、第1連動演出で、画像C3, C4, C5とともに補助画像Z1を示す画像演出を実行した場合、画像C3, C4, C5だけを用いた場合よりも遊技者の視線を筒型可動体203, 253に向かせ易い。

【0251】

その後、上記補助画像Z1の表示がなくなり、表示画面6a, 7a上には画像C3, C4, C5が表示される(図45(C)参照)。このように画像C3, C4, C5が表示され続けることによって、引き続き遊技者の注目を筒型可動体203, 253に集めることが可能となっている。

10

【0252】

本形態では、図45(A)から図45(C)までの画像演出を、第1発光演出における第1表示部321, 331の発光色の変化タイミング毎に行う。つまり第1連動演出で、図45(A)から図45(C)までの画像演出を所定の周期(3秒間)で6回繰り返す。

【0253】

第2連動演出は、筒型可動体203, 253の第2発光演出の演出態様に応じて異なる。例えば、第2発光演出が上側第2表示部322および下側第2表示部332を用いた発光演出の場合には、第2連動演出は、図46に示す、筒型可動体203, 253の第2表示部322, 332を模した画像C11, C14と、第2表示部322, 332の表示態様(「7セグメント」および発光色)を示唆する画像C13, C16と、文字列「枠上」を示す画像C12, C15とを含む画像を用いた画像演出である。具体的には、表示画面6a, 7aの左下から中央に向かって、画像C11, C12, C13が出現する(図46(A)参照)。このとき、筒型可動体203, 253の上側表示部も下側表示部も回転している。そして、図46(B)に示すように、表示画面の中央に位置したところで、画像C16で示す数字が、筒型可動体203, 253の第2表示部322, 332の「7セグメント」で示す数字と同じものになる。このときに筒型可動体203, 253では、第2表示部322, 332が前方を向いて停止して、第2表示部322, 332の「7セグメント」の数字が変わる。

20

【0254】

図46(B)に示すように、画像C14は、第2表示部322, 332を模したものであるので、遊技者に筒型可動体203, 253を連想させることが可能となっている。また、画像C16は、第2発光演出における第2表示部322, 332の「7セグメント」の数字を示唆するものであるので、第2発光演出が実行中であることを遊技者に気付かせることが可能となっている。また、画像C15は、筒型可動体203, 253が配されている位置を示唆するものであるので、遊技者の注意を筒型可動体203, 253の付近に向けさせることが可能となっている。かくして、遊技者の注目を第2発光演出を実行している筒型可動体203, 253に集めることが可能となっている。

30

【0255】

その後、図46(C)に示すように、表示画面6a, 7a上には画像C16の数字だけを徐々に拡大した画像C17が表示される。よって、カウントダウン演出におけるカウント値(数字)を遊技者に印象付けることが可能となっている。

40

【0256】

また例えば、第2発光演出が上側第3表示部323および下側第3表示部333を用いた発光演出の場合には、第2連動演出は、図47に示す、筒型可動体203, 253の第3表示部323, 333を模した画像C11, C14と、第3表示部323, 333の表示態様(文字列「激アツ」および発光色)を示唆する画像C21, C22と、文字列「枠上」を示す画像C12, C15とを含む画像を用いた画像演出である。具体的には、表示画面6a, 7aの左下から中央に向かって、画像C11, C12, C21が出現する(図47(A)参照)。このとき、筒型可動体203, 253の上側表示部も下側表示部も回転している。そして、図47(B)に示すように、表示画面の中央に来たところで、画像

50

C 2 2で示す文字列「激アツ」が、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 の第 3 表示部 3 2 3 , 3 3 3 の文字列「激アツ」と同じ発光色に変わる。このときに筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 では、第 3 表示部 3 2 3 , 3 3 3 が前方を向いて停止して赤に発光する。

【 0 2 5 7 】

図 4 7 (B) に示すように、画像 C 2 2 は、第 2 発光演出における第 3 表示部 3 2 3 , 3 3 3 の文字列「激アツ」を示唆するものであるので、第 2 発光演出が実行中であることを遊技者に気付かせることが可能となっている。よって、遊技者の注目を第 2 発光演出を実行している筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 に集めることが可能となっている。

【 0 2 5 8 】

また、図 4 7 (B) に示すように、画像 C 1 5 と 2 つの筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 との間に位置する表示画面 7 a 上には、稲妻を表した補助画像 Z 2 を表示する。このように、第 2 連動演出で、画像 C 1 4 , C 1 5 , C 2 2 とともに補助画像 Z 2 を示す画像演出を実行した場合、画像 C 1 4 , C 1 5 , C 2 2 だけを用いた場合よりも遊技者の視線を筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 に向かせ易い。

【 0 2 5 9 】

その後、図 4 7 (C) に示すように、上記補助画像 Z 2 の表示がなくなるとともに、表示画面 6 a , 7 a 上には画像 C 2 2 の文字列「激アツ」を徐々に拡大した画像 C 2 3 が表示される。よって、第 2 発光演出にて第 2 表示部 3 2 2 , 3 3 2 ではなく、第 3 表示部 3 2 3 , 3 3 3 に切り替わっていることを遊技者に知らせることが可能となっている。

【 0 2 6 0 】

また例えば、第 2 発光演出が上側第 4 表示部 3 2 4 および下側第 4 表示部 3 3 4 を用いた発光演出の場合には、第 2 連動演出は、図 4 8 に示す、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 の第 4 表示部 3 2 4 , 3 3 4 を模した画像 C 1 1 , C 1 4 と、第 4 表示部 3 2 4 , 3 3 4 の表示態様（文字「V」および発光色）を示唆する画像 C 3 1 , C 3 2 と、文字列「枠上」を示す画像 C 1 2 , C 1 5 とを含む画像を用いた画像演出である。具体的には、表示画面 6 a , 7 a の左下から中央に向かって、画像 C 1 1 , C 1 2 , C 3 1 が出現する（図 4 8 (A) 参照）。このとき、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 の上側表示部も下側表示部も回転している。そして、図 4 8 (B) に示すように、表示画面の中央に来たところで、画像 C 3 2 で示す文字「V」が、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 の第 4 表示部 3 2 4 , 3 3 4 の文字「V」と同じ発光色に変わる。このときに筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 では、第 4 表示部 3 2 4 , 3 3 4 が前方を向いて停止して虹色に発光する。

【 0 2 6 1 】

図 4 8 (B) に示すように、画像 C 3 2 は、第 2 発光演出における第 4 表示部 3 2 4 , 3 3 4 の文字「V」を示唆するものであるので、第 2 発光演出が実行中であることを遊技者に気付かせることが可能となっている。よって、第 2 発光演出を実行している筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【 0 2 6 2 】

また、図 4 8 (B) に示すように、画像 C 1 5 と 2 つの筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 との間に位置する表示画面 6 a , 7 a 上には、稲妻を表した補助画像 Z 3 を表示する。このように、第 2 連動演出で、画像 C 1 4 , C 1 5 , C 3 2 とともに補助画像 Z 3 を示す画像演出を実行した場合、画像 C 1 4 , C 1 5 , C 3 2 だけを用いた場合よりも遊技者の視線を筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 に向かせ易い。

【 0 2 6 3 】

その後、図 4 8 (C) に示すように、上記補助画像 Z 3 の表示がなくなり、表示画面 6 a , 7 a 上には画像 C 3 2 の文字「V」を徐々に拡大した画像 C 3 3 が表示される。よって、第 2 発光演出にて第 2 表示部 3 2 2 , 3 3 2 ではなく、第 4 表示部 3 2 4 , 3 3 4 に切り替わっていることを遊技者に知らせることが可能となっている。

【 0 2 6 4 】

なお本形態の第 2 連動演出には、途中で、第 2 表示部 3 2 2 , 3 3 2 の「7 セグメント」表示、又は、第 3 表示部 3 2 3 , 3 3 3 の「激アツ」表示になることを示す演出態様が

10

20

30

40

50

ある。このような演出態様を「煽り演出態様」ともいう。

【 0 2 6 5 】

具体的には、図 4 4 に示す第 2 発光シナリオデータが「 2 5 H 」～「 3 2 H 」のものについて、「 8 回目」のタイミングでそのような煽り演出態様を含んでいる。「 2 5 H 」～「 3 0 H 」の第 2 発光シナリオデータの場合には、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 の第 2 表示部 3 2 2 , 3 3 2 を模した画像 C 4 1 と、第 2 表示部 3 2 2 , 3 3 2 の表示態様（「 7 セグメント」および発光色）を示唆する画像 C 4 2 と、文字列「枠上」を示す画像 C 4 3 とを組み合わせた組み合わせ画像、および、第 3 表示部 3 2 3 , 3 3 3 を模した画像 C 4 4 と、第 3 表示部 3 2 3 , 3 3 3 の表示態様（「激アツ」および発光色）を示唆する画像 C 4 5 と、文字列「枠上」を示す画像 C 4 6 とを組み合わせた組み合わせ画像が表示画面 6 a , 7 a 上に表示される（図 4 9（ A ）参照）。その後、第 3 表示部 3 2 3 , 3 3 3 に関する組み合わせ画像は画面上から消えて、第 2 表示部 3 2 2 , 3 3 2 に関する組み合わせ画像が表示される（図 4 9（ B ）参照）。

10

【 0 2 6 6 】

一方、「 3 1 H 」および「 3 2 H 」の場合には、「 2 5 H 」～「 3 0 H 」と同様、図 4 9（ A ）に示す 2 つの組み合わせ画像が表示画面 6 a , 7 a 上に表示された後、第 2 表示部 3 2 2 , 3 3 2 に関する組み合わせ画像は画面上から消えて、第 3 表示部 3 2 3 , 3 3 3 に関する組み合わせ画像が表示される。

【 0 2 6 7 】

以上のように、煽り演出態様で第 2 連動演出を実行した場合には、「 7 セグメント」表示よりも相対的に大当たり期待度が上がる「激アツ」表示に替わるか否かの過程を視覚的に遊技者に示すことが可能であり、遊技者の演出への関心を高めることが可能となっている。

20

【 0 2 6 8 】

また本形態では、第 2 連動演出に続いて、役物操作演出を実行する。この役物操作演出は、所定のタイミングで遊技者に演出ボタン 6 3 又は剣役物 4 2 2 の操作を指示して、その操作に合わせて盤可動体 4 9 を出現させ得る演出である。本形態の役物操作演出には、盤可動体 4 9 が出現する「成功」演出態様、および、盤可動体 4 9 が出現しない「失敗」演出態様の 2 つの演出態様がある。

【 0 2 6 9 】

具体的には、図 5 0（ A ）に示すような、遊技者に操作させる役物（図 5 0（ A ）では剣役物 4 2 2）を模した画像 D 1 と、文字列「押し込め！」を示す画像 D 2 と、役物を押圧操作する方向を示す画像 D 3 とを用いた画像演出を行う。そして、「成功」演出態様の役物操作演出であれば、遊技者の操作後に、図 5 0（ B ）に示すように、表示画面 6 a の手前側に板状の盤可動体（いわゆるギミック）4 9 を出現させる。一方、「失敗」演出態様の役物操作演出であれば、遊技者が役物を操作しても盤可動体 4 9 を出現させない。本形態では、剣役物 4 2 2 を操作させる演出態様の方が、演出ボタン 6 3 を操作させる演出態様よりも大当たり期待度を高く設定している。例えば、役物操作演出の後に行う S P リーチに伴う演出に関し、剣役物 4 2 2 を操作させる役物操作演出の後に行うものの方が、演出ボタン 6 3 を操作させる役物操作演出の後に行うものよりも、大当たり期待度が高い演出とする構成が挙げられる。

30

40

【 0 2 7 0 】

7 . 本形態の効果等

以上詳細に説明したように本形態のパチンコ遊技機 1 では、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 を用いた可動体発光演出（図 4 5 ～図 4 9）が行われている場合には、その筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 を遊技者に意識させる連動演出（図 4 5 ～図 4 9）を、画像表示装置 6 , 7 を用いて実行し得る。よって、そのような連動演出を可動体発光演出の実行と連動して行うことで、遊技機枠 5 0 の上部にある筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 に遊技者の注目を集めることが可能であり、可動体発光演出の実行を遊技者に気付かせることが可能となっている。

50

【 0 2 7 1 】

また、連動演出は、例えば図 4 5 (B) に示すように、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 の形状を示す画像 C 3、可動体発光演出の演出態様、つまり筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 の第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1、および、その発光色を示す画像 C 5、および、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 が配されている位置を示す画像 C 4 を用いた示唆演出を含んでいる。上記画像 C 3 を用いた示唆演出によって、遊技者に筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 を連想させることが可能となっている。また、上記画像 C 5 を用いた示唆演出によって、可動体発光演出が実行中であることを遊技者に気付かせることが可能となっている。さらに、上記画像 C 4 を用いた示唆演出によって、遊技者の注意を遊技盤 2 (画像表示装置 6 , 7) から筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 の付近に向けさせることが可能となっている。かくして、遊技者の注目を筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 に確実に集めることが可能となっている。

10

【 0 2 7 2 】

また、可動体発光演出には複数の演出態様 (すなわち第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1 を用いた態様、第 2 表示部 3 2 2 , 3 3 2 を用いた態様、第 3 表示部 3 2 3 , 3 3 3 を用いた態様、第 4 表示部 3 2 4 , 3 3 4 を用いた態様) があり、画像 C 5 を用いた示唆演出は、実行中の可動体発光演出の演出態様のうち、第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1 を用いた態様を示唆する演出である。よって、そのような示唆演出を実行することで、可動体発光演出が実行中であることを遊技者に気付かせることが可能であり、遊技者の注目を筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 に集めることが可能である。

【 0 2 7 3 】

20

また、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 は、複数の演出態様に対応した複数種類の表示部 (すなわち第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1、第 2 表示部 3 2 2 , 3 3 2、第 3 表示部 3 2 3 , 3 3 3 および第 4 表示部 3 2 4 , 3 3 4) を備え、画像 C 5 を用いた示唆演出は可動体発光演出に用いられている表示部を示唆する。よって、そのような示唆演出を実行することで、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 を遊技者に連想させることが可能であり、遊技者の注目をその筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 に集めることが可能となっている。

【 0 2 7 4 】

また、画像 C 5 を用いた示唆演出は、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 の第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1 の発光色を示唆するため、そのような示唆演出を実行することで、発光している筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

30

【 0 2 7 5 】

また、連動演出は、例えば図 4 5 (B) に示すように、実行中の示唆演出の画像 C 3 , C 4 , C 5 と、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 との間に位置する表示画面 6 a , 7 a 上に、遊技者の視線を筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 に向かわせる所定の補助画像 Z 1 を表示する補助演出を含んでいる。よって、連動演出として画像 C 3 , C 4 , C 5 を用いた示唆演出とともに、補助画像 Z 1 を用いた補助演出を実行した場合には、画像 C 3 , C 4 , C 5 を用いた示唆演出の実行だけの場合よりも遊技者の視線を筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 に向かせ易い。

【 0 2 7 6 】

特に本形態では、例えば、図 4 5 (B) に示すように、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 の表示部の発光に合わせて、表示画面 6 a , 7 a 上に示す連動演出も、表示部の発光を示唆する画像 C 5 を表示する。つまり、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 の演出挙動と、連動演出の演出内容とが連動している。よって、遊技機枠 5 0 および遊技盤 2 内の表示画面 6 a , 7 a の 2 箇所でも同じような演出が同時に行われることになるので、筒型可動体 2 0 3 , 2 5 3 の可動体発光演出だけよりも、演出を賑やかにすることが可能であり、演出を強調することが可能となっている。つまり、演出を遊技者により強く印象づけることが可能となっている。

40

【 0 2 7 7 】

しかも表示画面 6 a , 7 a 上に示す連動演出では、例えば、補助画像 Z 1 のような稲妻を表したエフェクト画像や、画像 C 1 7 のような実際の第 1 表示部 3 2 1 , 3 3 1 よりも

50

巨大な7セグメント表示画像など、筒型可動体203, 253では表現できない各種画像を用いて、演出を強調することが可能となっている。そのため、そのような画像を通じて、可動体発光演出についての遊技者の関心をさらに引くことが可能となっている。

【0278】

8. 変更例

以下、変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記の第1形態のパチンコ遊技機1と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。

【0279】

上記形態では、光が透過する表示部を備える筒型可動体（右側筒型可動体203, 左側可動体253）を第1演出手段とした。しかしながら、液晶やドットマトリックスや7セグメントを用いた表示部を備えるものを第1演出手段としてもよい。また例えば、音声を出力可能なスピーカを備えるものでもよい。

【0280】

また上記形態では、表示画面6a, 7aを備える画像表示装置6, 7を第2演出手段とした。しかしながら、1又は複数のランプを第2演出手段としてもよい。また、7セグメントやドットマトリックスを用いた表示装置としてもよい。また、音声を出力可能なスピーカとしてもよい。

【0281】

また、上記形態では、第1発光演出および第2発光演出の2つの演出を第1演出とした。しかしながら、第1発光演出および第2発光演出のうちの1つの演出を第1演出としてもよい。また、第1発光演出を第1表示部321, 331だけを用いた演出としたが、第2表示部322, 332を用いた演出、第3表示部323, 333を用いた演出、および、第4表示部324, 334を用いた演出のうちの少なくとも1つの演出を加えてもよい。また、第1表示部321, 331を用いた演出ではなく、第2表示部322, 332を用いた演出、第3表示部323, 333を用いた演出、および、第4表示部324, 334を用いた演出のうちの少なくとも1つの演出としてもよい。また、第1発光演出の演出内容と第2発光演出の演出内容とを入れ替えてもよい。

【0282】

また、上記形態では、第3変動期間だけ可動体発光演出を実行する構成とした。しかしながら、第1変更期間や第2変動期間の演出図柄8L, 8C, 8Rの仮停止時に可動体発光演出を実行する構成でもよい。なお、そのような構成の場合の仮停止表示の特殊な停止態様として、例えば図45(B)に示す画像C3, C4, C5を中演出図柄8Cに用いてもよい。すなわち、左の図柄表示エリアには左演出図柄8L、右の図柄表示エリアには右演出図柄8R、そして、中の図柄表示エリアには上記の画像C3, C4, C5が表示される特殊な停止態様で仮停止表示する構成でもよい。また、中演出図柄8Cに代えて、左演出図柄8Lや右演出図柄8Rに上記の画像C3, C4, C5を用いてもよい。また、中演出図柄8C、左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rのうちの2つ又は全ての演出図柄に上記の画像C3, C4, C5を用いてもよい。

【0283】

また、いわゆる「先読み演出」を実行可能な遊技機において、その先読み演出に可動体発光演出を実行する構成でもよい。先読み演出とは、始動入賞によって取得された数値情報（大当たり乱数等の乱数値）に基づき特定された始動入賞コマンドを利用して、その始動入賞に基づく特図変動（特別図柄の変動表示）の開始直前の当否判定よりも前に、その始動入賞に対する大当たり期待度を示唆する演出である。

【0284】

具体的に例えば、始動入賞に基づく特図変動の開始直前の当否判定前における変動演出の停止態様に、特殊な出目（例えばチャンス目）を停止表示させる連続予告演出とともに可動体発光演出も実行する構成が挙げられる。なお、そのような構成の停止表示の特殊な停止態様として、例えば図45(B)に示す画像C3, C4, C5を中演出図柄8Cに用いてもよい。すなわち、左の図柄表示エリアには左演出図柄8L、右の図柄表示エリアに

10

20

30

40

50

は右演出図柄 8 R、そして、中の図柄表示エリアには上記の画像 C 3、C 4、C 5 が表示される特殊な停止態様で停止表示する構成でもよい。また、中演出図柄 8 C に代えて、左演出図柄 8 L や右演出図柄 8 R に上記の画像 C 3、C 4、C 5 を用いてもよい。また、中演出図柄 8 C、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R のうちの 2 つ又は全ての演出図柄に上記の画像 C 3、C 4、C 5 を用いてもよい。

【0285】

また、上記形態では、第 2 演出である第 1 連動演出を、筒型可動体 2 0 3、2 5 3 の形状を示唆する画像 C 3 と、筒型可動体 2 0 3、2 5 3 の第 1 表示部 3 2 1、3 3 1、および、その第 1 表示部 3 2 1、3 3 1 の発光色を示唆する画像 C 5 と、筒型可動体 2 0 3、2 5 3 が配されている位置を示唆する画像 C 4 とを用いた示唆演出を含んだものとした（図 4 5（B）参照）。しかしながら、例えば第 1 連動演出を、筒型可動体 2 0 3、2 5 3 の形状を示唆する画像 C 3 だけを用いた示唆演出としてもよい。また例えば、画像 C 5 だけを用いた示唆演出としてもよい。また例えば、筒型可動体 2 0 3、2 5 3 が配されている位置を示唆する画像 C 4 を用いた示唆演出としてもよい。

10

【0286】

また、筒型可動体 2 0 3、2 5 3 の形状を示唆する画像 C 3 に代えて、筒型可動体 2 0 3、2 5 3 の一部（例えば、表示部のみや回転体のみ）の形状を示唆する画像を用いた演出でもよい。また、筒型可動体 2 0 3、2 5 3 を含む可動体ユニット 2 0 2 R、2 0 2 L の形状を示唆する画像を用いた演出でもよい。また、筒型可動体 2 0 3、2 5 3 の輪郭（外郭）を用いて形状を示唆する画像を用いた演出でもよい。いずれの場合でも、筒型可動体 2 0 3、2 5 3 を遊技者に連想させることが可能である。

20

【0287】

また、上記画像 C 5 に代えて、筒型可動体 2 0 3、2 5 3 の第 1 表示部 3 2 1、3 3 1 の発光色を示唆する画像だけを用いた示唆演出としてもよい。つまり、発光色だけを示唆する演出でもよい。この場合でも、第 1 演出が実行中であることを遊技者に気付かせることが可能である。また、上記画像 C 5 では、第 1 表示部 3 2 1、3 3 1 と発光色と同じ色を示した。しかしながら、第 1 表示部 3 2 1、3 3 1 の発光色を示唆可能であればよく、同じ色ではなく同系色を示す画像としてもよい。具体的に例えば、発光色よりも淡い色や濃い色を示す画像でもよい。

【0288】

30

また、筒型可動体 2 0 3、2 5 3 が配されている位置を文字列「枠状」を用いて示唆する画像 C 4 に代えて、遊技機枠 5 0 と筒型可動体 2 0 3、2 5 3 との位置関係を模式図（イラスト）で示す画像を用いた演出でもよい。この場合でも、遊技者の注意を筒型可動体 2 0 3、2 5 3 の付近に向けさせることが可能である。

【0289】

また、上記形態では、第 1 発光演出における第 1 表示部 3 2 1、3 3 1 の発光色として、複数の色を設けた。しかしながら、発光色を単色としてもよい。また、4 種類の、切り替え可能な表示部を備えた筒型可動体 2 0 3、2 5 3 としたが、3 種類以下、又は、5 種類以上の表示部を備えた筒型可動体でもよい。

【0290】

40

また、上記形態では、実行中の連動演出の画像と筒型可動体 2 0 3、2 5 3 との間に位置する表示画面 7 a 上に、遊技者の視線を筒型可動体 2 0 3、2 5 3 に向かわせる補助画像を、稲妻を表した画像 Z 1、Z 2、Z 3 とした（図 4 5（B）、図 4 7（B）、図 4 8（B）参照）。しかしながら、例えば、連動演出の画像から筒型可動体 2 0 3、2 5 3 に向けて所定のキャラクタを示す画像が移動する構成の画像や、連動演出の画像から筒型可動体 2 0 3、2 5 3 に向けた矢印を示す画像などでもよい。

【0291】

また、上記形態では、可動体発光演出を含む変動演出パターンに限って、変動開始時（擬似 1 の開始時）、擬似 2 の開始時、擬似 3 の開始時、および、ノーマルリーチの開始時に、BGM 演出をなす楽曲が変化する構成とした。しかしながら、可動体発光演出を含

50

ない変動演出パターンでも、例えば擬似2の開始時やノーマルリーチの開始時といった所定のタイミングに楽曲を変化させてもよい。

【0292】

また、上記形態では、BGM演出の各楽曲に合わせて、変動演出の背景画像も変化する構成とした。しかしながら、BGM演出の複数の楽曲で背景画像を共通に使用する構成としてもよい。また、図42、図51に示すように、BGM楽曲M1と背景画像G1、BGM楽曲M2と背景画像G2、BGM楽曲M3と背景画像G3、BGM楽曲M4と背景画像G4をそれぞれ関連性の高い演出とした。しかしながら、相互に関連性のないBGM楽曲と背景画像とを用いた演出でもよい。またBGM楽曲だけ、あるいは、背景画像だけ変更可能な構成としてもよい。

10

【0293】

また、上記形態では、演出ボタン63を操作させる役物操作演出にも剣役物422を操作させる役物操作演出にも、盤可動体49が出現する演出態様(「成功」演出態様)、および、盤可動体49が出現しない演出態様(「失敗」演出態様)の両方の演出態様を設けた(例えば、図44の「23H」,「24H」参照)。しかしながら、剣役物422を操作させる役物操作演出には、「失敗」演出態様を設けずに「成功」演出態様だけを設けてもよい。また、演出ボタン63を操作させる役物操作演出には、「失敗」演出態様を設けずに「成功」演出態様だけを設けてもよい。

【0294】

また、上記形態では、筒型可動体203,253について、遊技機枠50の上部に配置した。しかしながら遊技機枠の上部に限らず、例えば、上下方向の中央や下部に配置してもよい。また、2つの筒型可動体203,253を備える遊技機としたが、1つ、又は、3つ以上を備えた遊技機でもよい。

20

【0295】

また上記形態では、上側回転体320の上側第2表示部322に「7セグメント」のうちの「4セグメント」を配置し、下側回転体330の下側第2表示部332に「3セグメント」を配置した。しかしながら、上側回転体320の上側第2表示部322に「3セグメント」を配置して、下側回転体330の下側第2表示部332に「4セグメント」を配置してもよい。

【0296】

また、上記形態では、筒型可動体203,253について、構造体の数を2つ(上側回転体320および下側回転体330)とした。しかしながら、1つの回転体(構造体)からなるものとしてもよい。また、3つ以上の構造体(回転体)からなるものとしてもよい。

30

【0297】

また、上記形態では、右側可動体203の上側回転体320および下側回転体330をいずれも回転移動によってLED365の前方に表示部を配置させる構成とした。しかしながら、構造体を回転体以外の構成としてもよい。

【0298】

また、上記形態では、筒型可動体203,253について、上側回転体320の回転方向を下側回転体330の回転方向とは逆にした。しかしながら、上側回転体320の回転方向と下側回転体330の回転方向とを同じ方向にしてもよい。

40

【0299】

また、上記形態では、筒型可動体203,253の第2表示部332のレンズ部332Xを無色透明な部材としたが、有色透明な部材としてもよい。つまり、色の有無によらず、透光可能な部材であればよい。

【0300】

また、上記形態では、不透光部材332Yを透光不能なものとした。しかしながら、不透光部材を、透光部材よりも透光困難なものとしてもよい。

【0301】

50

また、上記形態では、変動パターンに「疑似連なし」、「疑似連１回」、「疑似連２回」、「疑似連３回」を設けた構成とした。しかしながら例えば、それらの変動パターンに「疑似連４回」を設けた変動パターンを加えてもよい。「疑似連４回」とは、演出図柄の変動表示を開始したあと仮停止表示と再変動表示のセットを３回行ってから演出図柄の確定停止表示を行う演出である。その場合に、「疑似連４回」を含む変動パターンを、Ｖロング大当たりの場合にだけ振り分け可能なものとしてもよい。

【０３０２】

また上記形態では、遊技機をパチンコ遊技機１としたが、スロットマシン（回胴式遊技機、パチスロ遊技機）としてもよい。このような構成の場合、前面が開口する筐体における上下左右の壁部が基枠に、その筐体の左側端に回動自在に取り付けられた前面扉が開閉枠にそれぞれ該当する。

10

【０３０３】

９．上記した実施の形態に示されている発明

上記した実施の形態には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【０３０４】

手段Ａ

手段Ａ１に係る発明は、

20

遊技盤２と、

前記遊技盤を保持する遊技機枠５０と、

遊技機枠に配された第１演出手段（右側筒型可動体２０３等）と、

前記遊技盤に配された第２演出手段（第１画像表示装置６等）と、

前記第１演出手段を用いた第１演出（可動体発光演出）を実行可能な第１演出実行手段（ステップＳ４５０３、Ｓ４５０７等を実行する演出制御用マイコン９１）と、

前記第１演出が行われている場合には、前記第１演出手段を意識させる第２演出（連動演出）を、前記第２演出手段を用いて実行可能な第２演出実行手段（ステップＳ４５０６を実行する演出制御用マイコン９１）と、を備えていることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機１）である。

30

【０３０５】

この構成の遊技機によれば、第１演出手段を用いた第１演出が行われている場合には、その第１演出手段を遊技者に意識させる第２演出を、第２演出手段を用いて実行し得る。よって、そのような第２演出を第１演出の実行と連動して行うことで、遊技機枠にある第１演出手段に遊技者の注目を集めることが可能であり、第１演出の実行を遊技者に気付かせることが可能である。

【０３０６】

手段Ａ２に係る発明は、

手段Ａ１に記載の遊技機であって、

前記第２演出は、

40

前記第１演出手段の少なくとも一部の形状、前記第１演出の演出態様、および、前記第１演出手段が配されている位置の少なくともいずれかを示唆する示唆演出（例えば、図４５（Ｂ）の画像Ｃ３、Ｃ４、Ｃ５を用いた演出）を含んでいることを特徴とする遊技機である。

【０３０７】

上記構成の遊技機によれば、第２演出は、第１演出手段の少なくとも一部の形状、第１演出の演出態様、および、第１演出手段が配されている位置の少なくともいずれかを示唆する示唆演出を含んでいる。よって、第２演出として例えば、第１演出手段の少なくとも一部の形状を示唆する示唆演出を行った場合には、遊技者に第１演出手段を連想させることが可能である。また例えば、第１演出の演出態様を示唆する示唆演出を行った場合には

50

、第1演出が実行中であることを遊技者に気付かせることが可能である。また例えば、第1演出手段が配されている位置を示唆する示唆演出を行った場合には、遊技者の注意を遊技盤（第2演出手段）から第1演出手段の付近に向けさせることが可能である。かくして、遊技者の注目を第1演出手段に確実に集めることが可能である。

【0308】

手段A3に係る発明は、
手段A2に記載の遊技機であって、
前記第1演出には複数の演出態様があり、
前記示唆演出は、

実行中の前記第1演出の演出態様を示唆する演出であることを特徴とする遊技機である。 10

【0309】

この構成の遊技機によれば、第1演出には複数の演出態様があり、示唆演出は、実行中の第1演出の演出態様を示唆する演出である。よって、そのような示唆演出を実行することで、第1演出が実行中であることを遊技者に気付かせることが可能であり、遊技者の注目を第1演出手段に集めることが可能である。

【0310】

手段A4に係る発明は、
手段A3に記載の遊技機であって、
前記第1演出手段は、

前記複数の演出態様に対応した複数種類の、切り替え可能な表示部（第1表示部321、331、第2表示部322、332等）を備え、

前記第1演出は、

前記複数の表示部のうちの1つを用いる演出であり、

前記示唆演出は、

前記第1演出に用いられている前記表示部を示唆する演出であることを特徴とする遊技機である。 20

【0311】

この構成の遊技機によれば、第1演出手段は、複数の演出態様に対応した複数種類の表示部を備え、示唆演出は第1演出に用いられている表示部を示唆する。よって、そのような示唆演出を実行することで、第1演出手段を遊技者に連想させることが可能であり、遊技者の注目を第1演出手段に集めることが可能である。 30

【0312】

手段A5に係る発明は、
手段A3又は手段A4に記載の遊技機であって、
前記第1演出手段は、

複数の色に発光可能なものであり、

前記示唆演出は、

前記第1演出手段の発光色を示唆する演出（例えば、図45（B）の画像C5を用いた演出）であることを特徴とする遊技機である。 40

【0313】

上記構成の遊技機によれば、示唆演出は、第1演出手段の発光色を示唆するため、そのような示唆演出を実行することで、発光している第1演出手段に遊技者の注目を集めることが可能である。

【0314】

手段A6に係る発明は、
手段A2、手段A3、手段A4および手段A5のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第2演出手段は、

正面視で前記第1演出手段と一部重なるように前記遊技盤に配された表示画面6a、7aを備え、 50

前記示唆演出は、

前記表示画面に画像を表示する演出であり、

前記第 2 演出は、

実行中の前記示唆演出の画像と前記第 1 演出手段との間に位置する前記表示画面上に、遊技者の視線を前記第 1 演出手段に向かわせる所定の補助画像（例えば、図 4 5（B）の補助画像 2 1）を表示する補助演出を含んでいることを特徴とする遊技機である。

【0315】

この構成の遊技機によれば、第 2 演出は、実行中の示唆演出の画像と第 1 演出手段との間に位置する表示画面上に、遊技者の視線を第 1 演出手段に向かわせる所定の補助画像を表示する補助演出を含んでいる。よって、第 2 演出として示唆演出とともに補助演出を実行した場合には、示唆演出の実行だけの場合よりも遊技者の視線を第 1 演出手段に向かせ易い。

【0316】

手段 A 7 に係る発明は、

遊技盤 2 と、

前記遊技盤を保持する遊技機枠 5 0 と、

遊技機枠に配された第 1 演出手段（右側筒型可動体 2 0 3）と、

前記遊技盤に配された第 2 演出手段（画像表示装置 6 等）と、

遊技制御手段（主制御基板 8 0）と、

遊技に伴う演出を実行可能な演出制御手段（サブ制御部 D K）と、を備え、

前記第 2 演出手段は、

前記遊技盤に配された表示画面 6 a , 7 a を備え、

前記演出制御手段は、

前記第 1 演出手段を用いた第 1 演出（可動体発光演出）を実行可能な第 1 演出実行手段（ステップ S4503, S4507 等を実行する演出制御用マイコン 9 1）と、

前記第 1 演出が行われている場合には、前記第 1 演出手段を意識させる第 2 演出（連動演出）を、前記第 2 演出手段の前記表示画面上で実行可能な第 2 演出実行手段（ステップ S4506 を実行する演出制御用マイコン 9 1）と、を備え、

前記遊技制御手段から出力される情報（コマンド）を受信可能、且つ、その情報に基づいて演出を実行可能なものであり

前記第 2 演出は、

前記第 1 演出手段の少なくとも一部の形状、前記第 1 演出の演出態様、および、前記第 1 演出手段が配されている位置の少なくともいずれかを示唆する示唆演出（例えば、図 4 5（B）の画像 C 3 , C 4 , C 5 を用いた演出）を含んでいることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 1）である。

【0317】

この構成の遊技機によれば、第 1 演出手段を用いた第 1 演出が行われている場合には、その第 1 演出手段を遊技者に意識させる第 2 演出を、第 2 演出手段を用いて実行し得る。そして、第 2 演出は、第 1 演出手段の少なくとも一部の形状、第 1 演出の演出態様、および、第 1 演出手段が配されている位置の少なくともいずれかを示唆する示唆演出を含んでいる。よって、そのような示唆演出を第 1 演出の実行と連動して行うことで、遊技機枠にある第 1 演出手段に遊技者の注目を確実に集めることが可能であり、第 1 演出の実行を遊技者に気付かせることが可能である。

【符号の説明】

【0318】

1 ... パチンコ遊技機（遊技機）

2 ... 遊技盤

6 ... 第 1 画像表示装置（第 2 演出手段）

6 a ... 表示画面

7 ... 第 2 画像表示装置（第 2 演出手段）

10

20

30

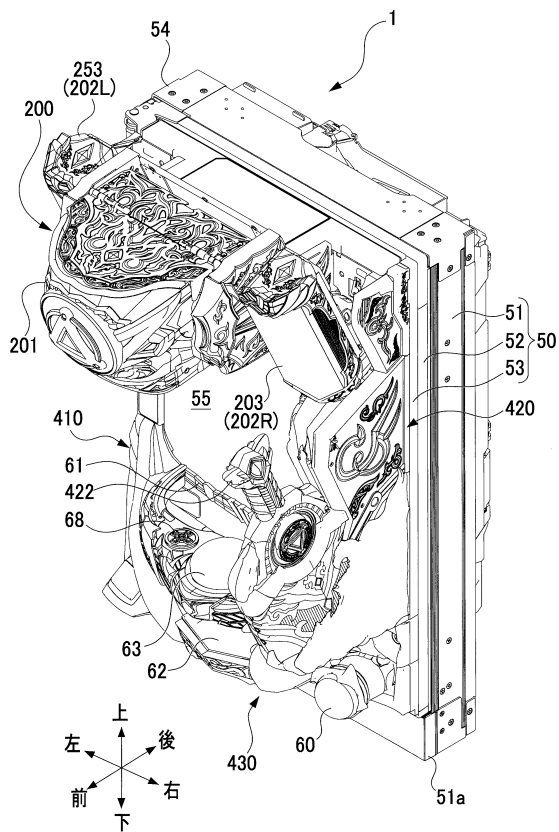
40

50

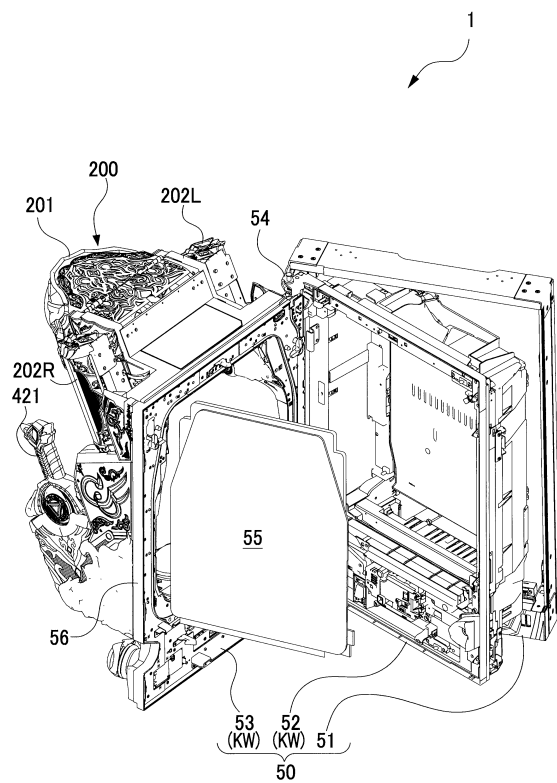
- 7 a ...表示画面
 5 0 ...遊技機枠
 8 0 ...主制御基板（遊技制御手段）
 9 0 ...サブ制御基板
 2 0 3 ...右側筒型可動体（第1演出手段）
 2 5 3 ...左側筒型可動体（第1演出手段）
 3 2 1 ...上側第1表示部（表示部）
 3 2 2 ...上側第2表示部（表示部）
 3 2 3 ...上側第3表示部（表示部）
 3 2 4 ...上側第4表示部（表示部）
 3 3 1 ...下側第1表示部（表示部）
 3 3 2 ...下側第2表示部（表示部）
 3 3 3 ...下側第3表示部（表示部）
 3 3 4 ...下側第4表示部（表示部）
 D K ...サブ制御部（演出制御手段）

10

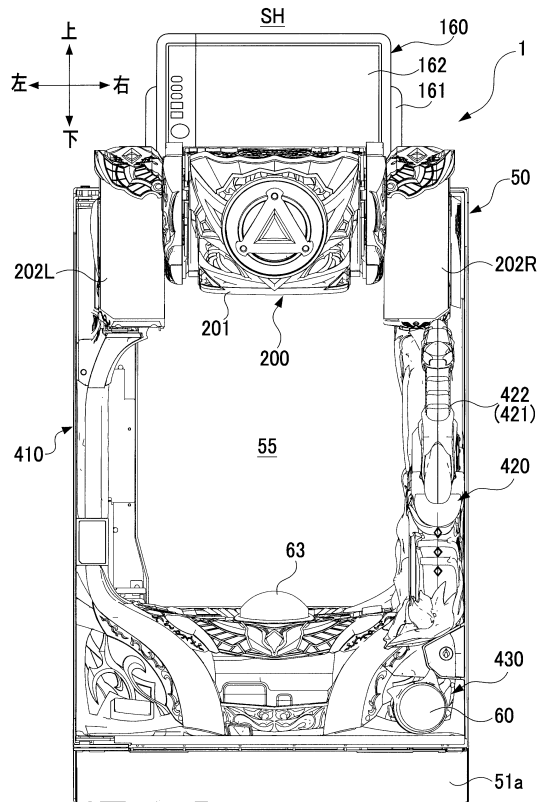
【図1】



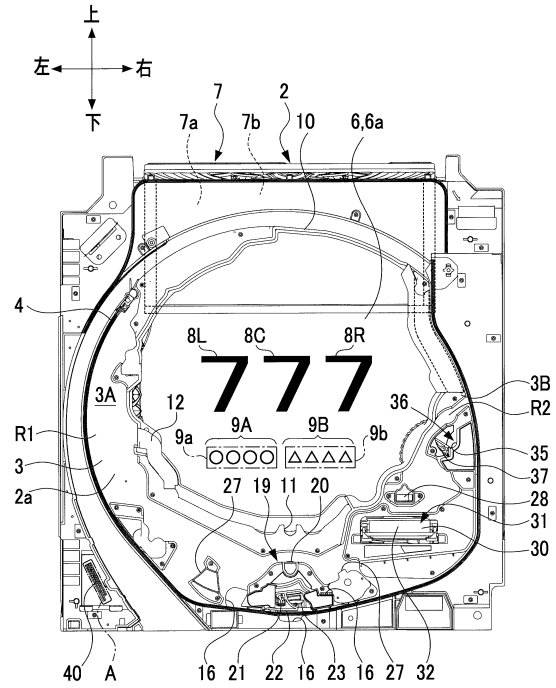
【図2】



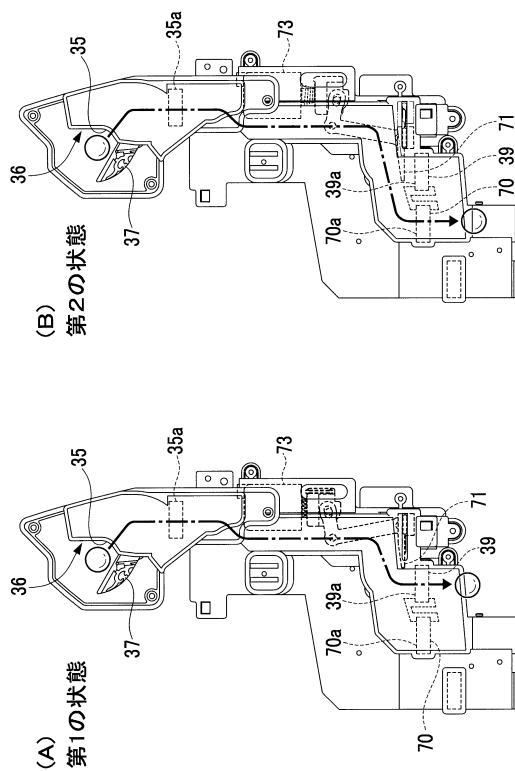
【図 3】



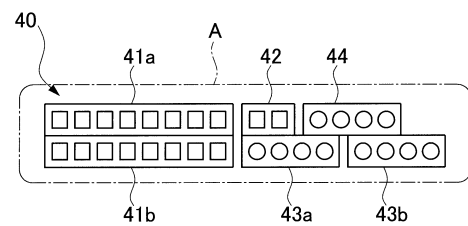
【図 4】



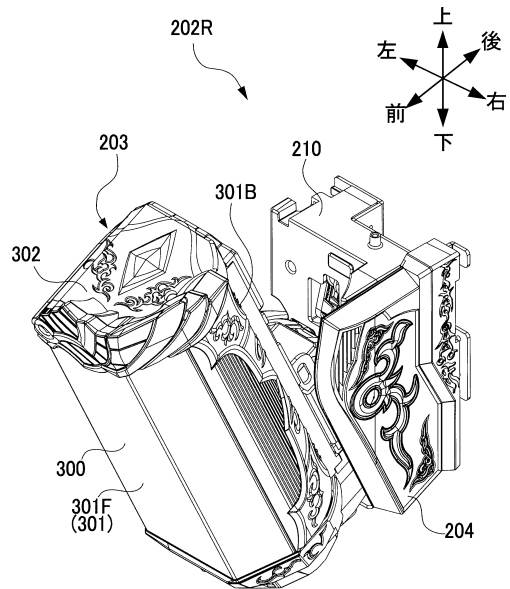
【図 5】



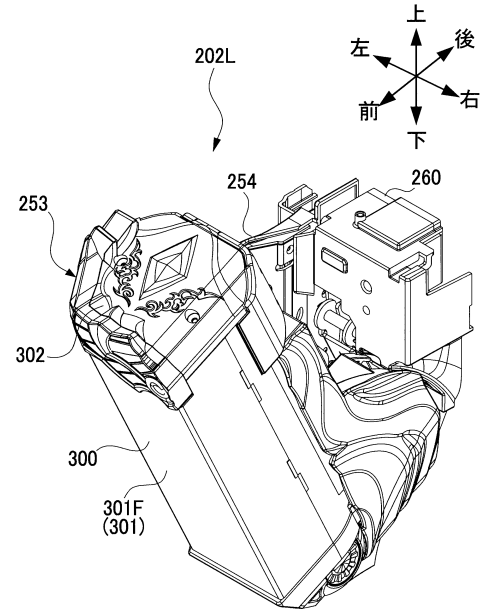
【図 6】



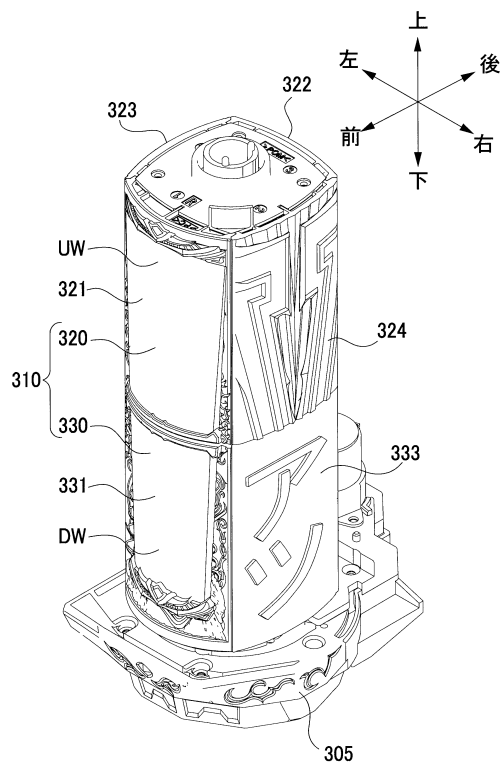
【図 7】



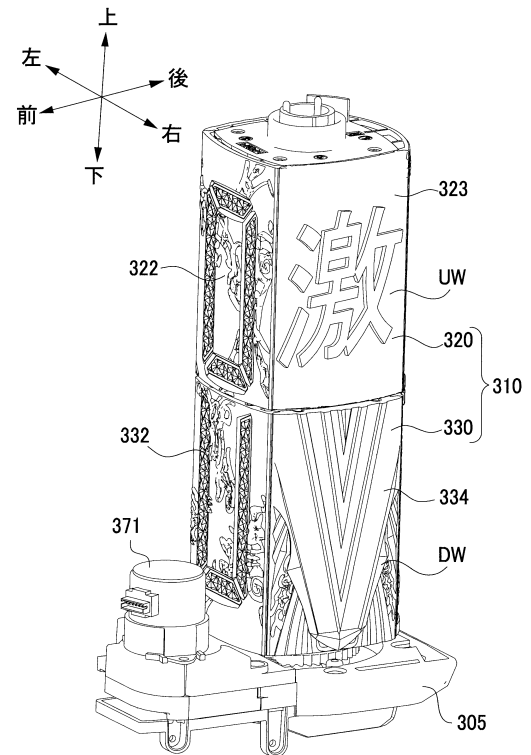
【図 8】



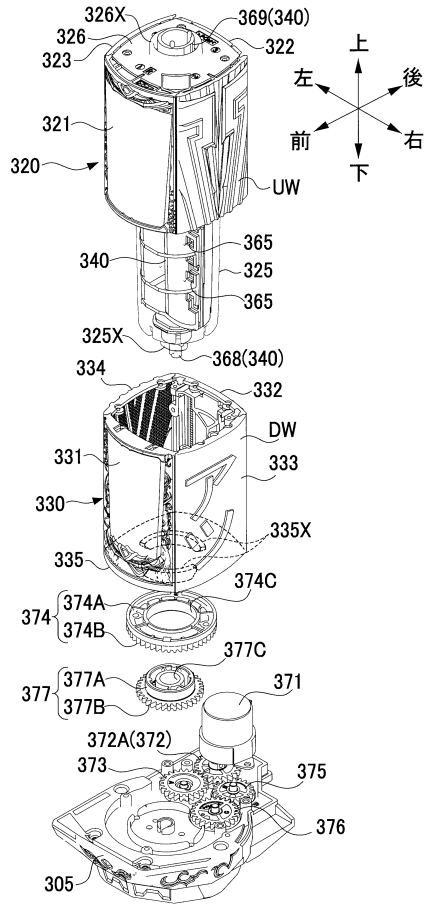
【図 9】



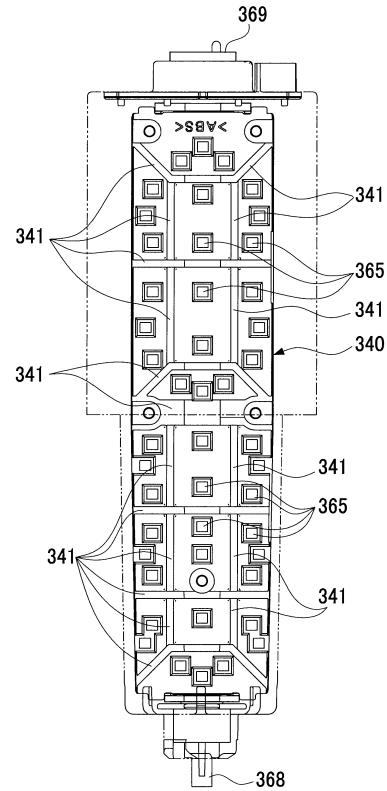
【図 10】



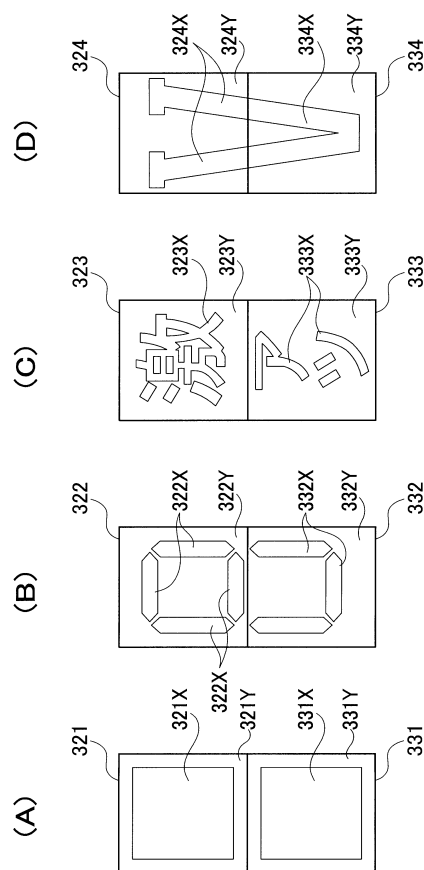
【 図 1 1 】



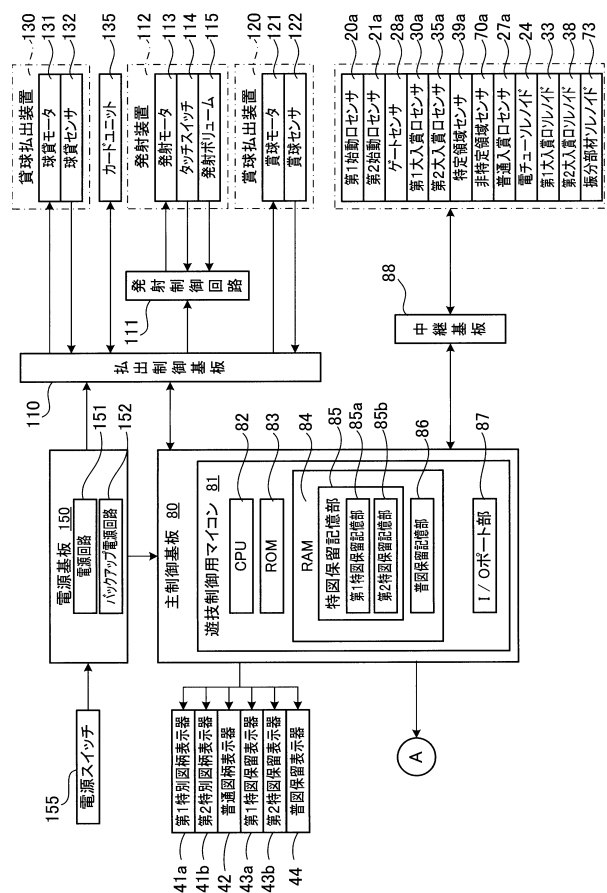
【 図 1 2 】



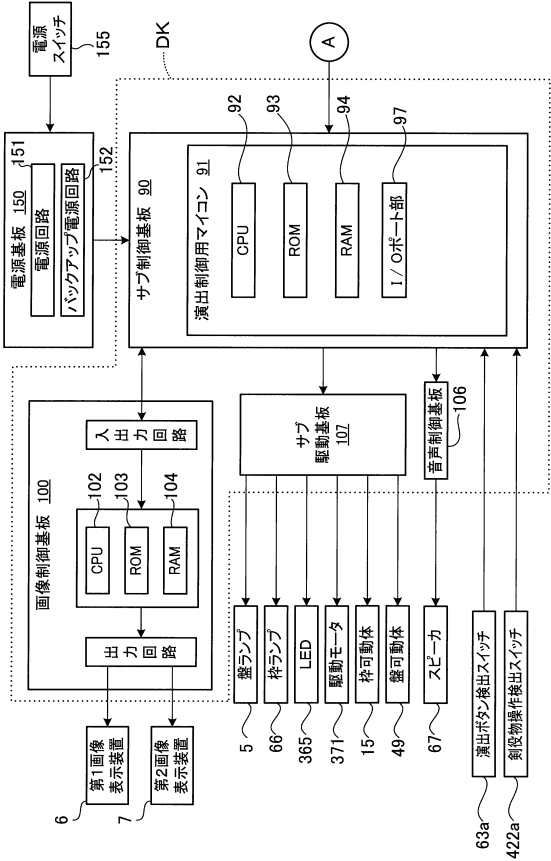
【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【図 15】



【図 16】

大当たり種別判定テーブル

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

【図 17】

大入賞口の開放態様

特図停止 図柄データ	大入賞口 開放テーブル	ラウンド数(R)	開放する大入賞口	開放回数(回)/R	開放時間(秒)/回	*備考
11H/21H	TBL1	16	1~13R目	1	29.5	Vロング 開放パターン
			14R目・16R目	1	29.5	
			15R目	1	29.5	
			1~13R目	1	29.5	
12H	TBL2	16(実質13)	1~13R目	1	29.5	Vショート 開放パターン
			14R目・16R目	1	0.1	
			15R目	1	0.1	
			1~13R目	1	0.1	

【図 18】

(A)

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

(B)

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

【図 19】

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

(B)リーチ判定テーブル		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～13	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0～5	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C)普通図柄当たり判定テーブル		
状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0～2	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0～254	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D)普通図柄変動パターン選択テーブル		
状態	普通図柄の変動時間(秒)	
非時短状態	30秒	
時短状態	1秒	

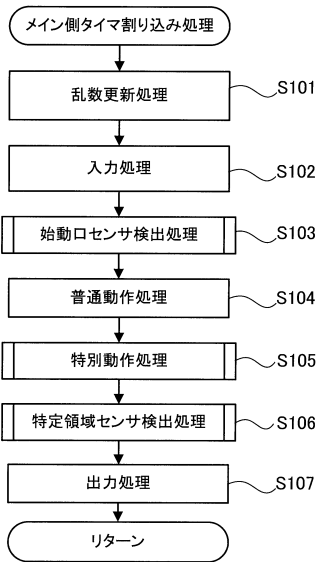
【図 21】

電チューの開放パターン(作動様様)決定テーブル					
状態	普通図柄の種別	参照テーブル	開放回数 (回)	開放時間(秒)／回	インターバル 時間(秒)
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2	-
時短状態		電チュー開放TBL2	3	2.0	1.0

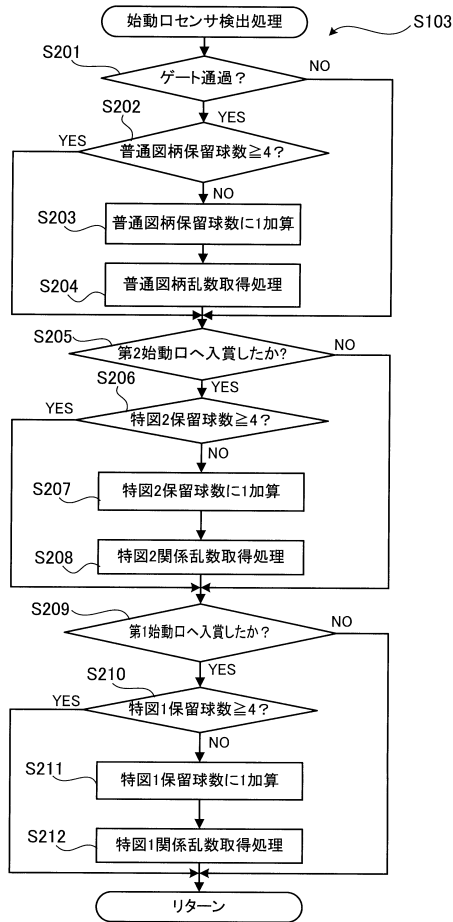
【図 20】

変動パターン判定テーブル	始動口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン 乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	演出内容
			大当たり	-	0～127	P1	50000	疑似連3回＋可動体発光演出＋SPリーチ
			Vロング Vショット	-	0～119	P2	50000	疑似連3回＋可動体発光演出＋SPリーチ
				-	120～127	P3	50000	疑似連2回＋SPリーチ
			リーチ有りハズレ	-	0～23	P4	50000	疑似連3回＋可動体発光演出＋SPリーチ
					24～55	P5	40000	疑似連2回＋SPリーチ
					56～87	P6	25000	疑似連2回＋ノーマルリーチ
					88～127	P7	15000	疑似連なし＋ノーマルリーチ
			リーチ無しハズレ	0～2	0～23	P8	18000	疑似連ガセ＋非リーチ
					24～127	P9	12000	疑似連なし＋非リーチ(短縮なし)
					0～127	P10	5000	疑似連なし＋非リーチ(短縮あり)
				3～4	0～127	P11	40000	疑似連なし＋SPリーチ
			大当たり	-	0～127	P12	40000	疑似連なし＋SPリーチ
			Vロング Vショット	-	0～127	P13	40000	疑似連なし＋SPリーチ
			リーチ有りハズレ	-	0～127	P14	10000	疑似連なし＋非リーチ(短縮なし)
			リーチ無しハズレ	0～1	0～127	P15	3000	疑似連なし＋非リーチ(短縮あり)
			大当たり(Vロング)	2～4	0～127	P16	40000	疑似連なし＋SPリーチ
			リーチ有りハズレ	-	0～25	P22	40000	疑似連なし＋SPリーチ
					26～127	P23	15000	疑似連なし＋ノーマルリーチ
					0～127	P24	12000	疑似連なし＋非リーチ(短縮なし)
				0～2	0～127	P25	5000	疑似連なし＋非リーチ(短縮あり)
			大当たり(Vロング)	3～4	0～127	P31	40000	疑似連なし＋SPリーチ
			リーチ有りハズレ	-	0～127	P32	40000	疑似連なし＋SPリーチ
			リーチ無しハズレ	0～1	0～127	P33	10000	疑似連なし＋非リーチ(短縮なし)
			大当たり(Vロング)	2～4	0～127	P34	3000	疑似連なし＋非リーチ(短縮あり)

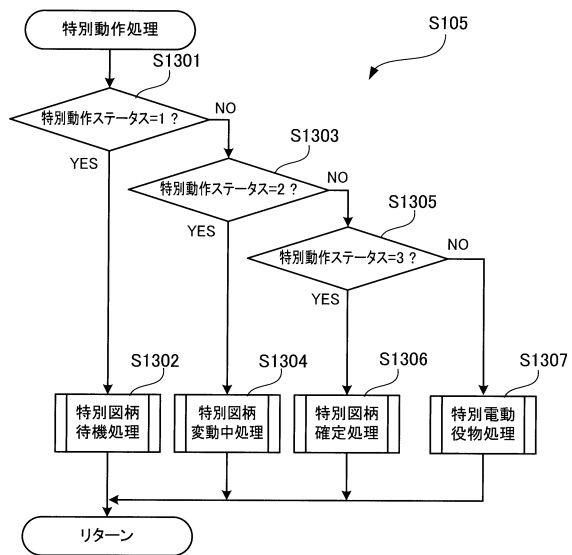
【図 22】



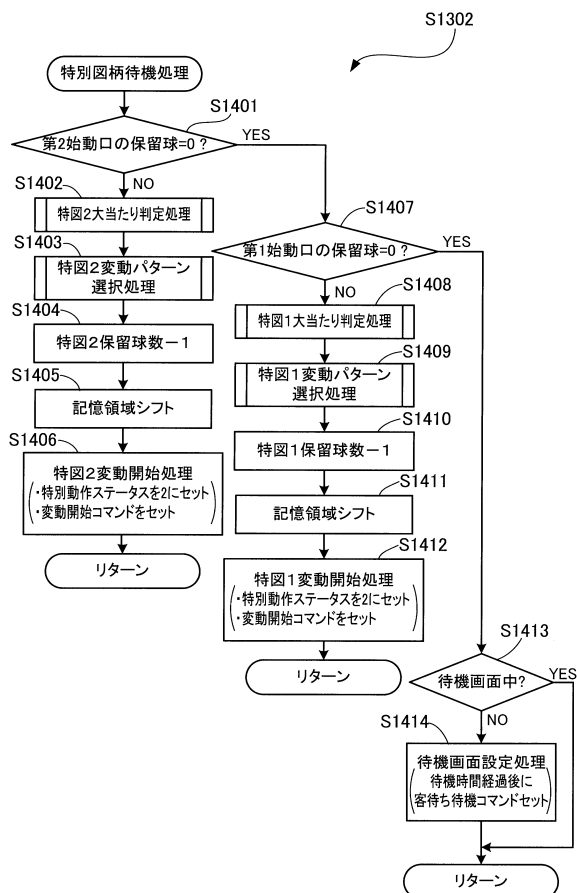
【図 2 3】



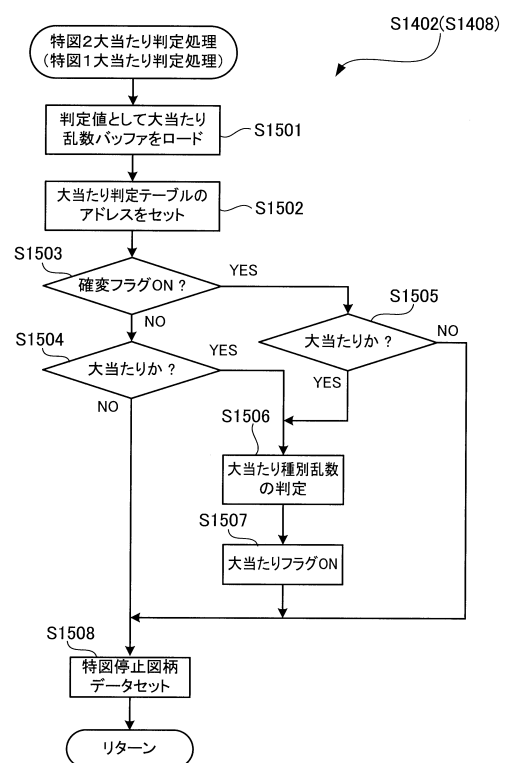
【図 2 4】



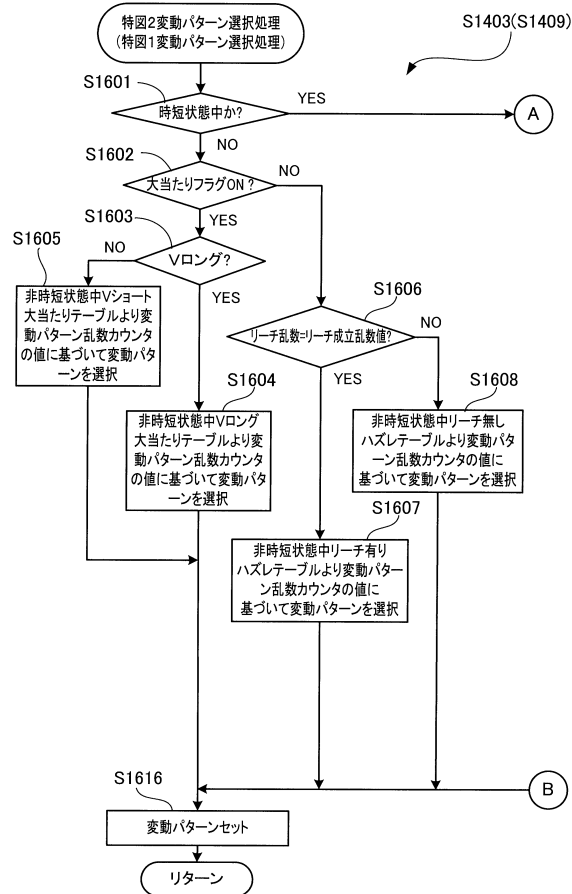
【図 2 5】



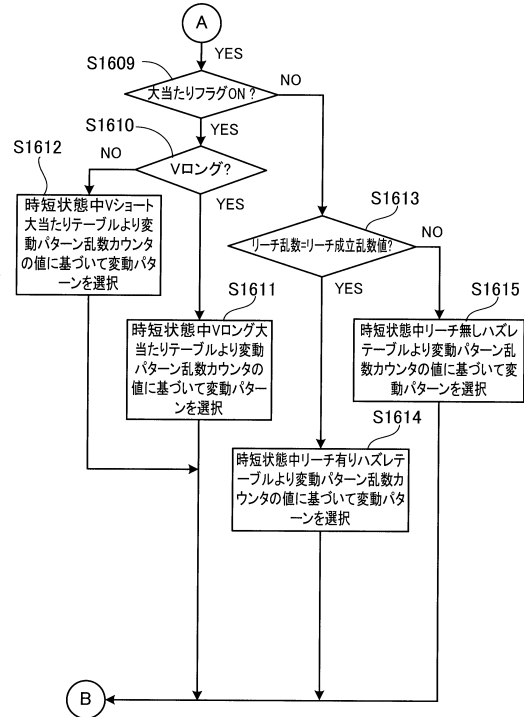
【図 2 6】



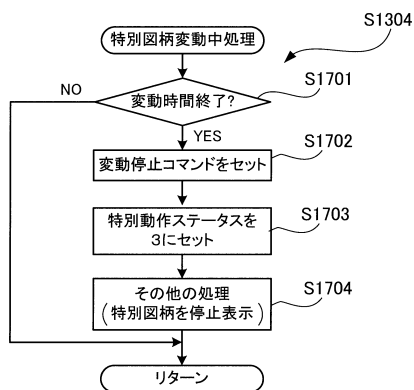
【図 27】



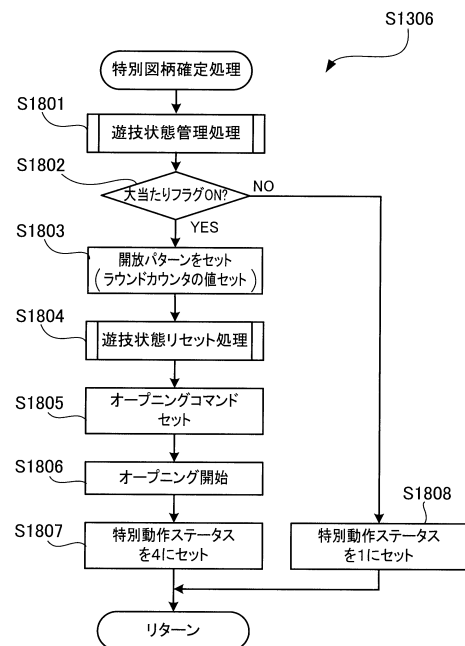
【図 28】



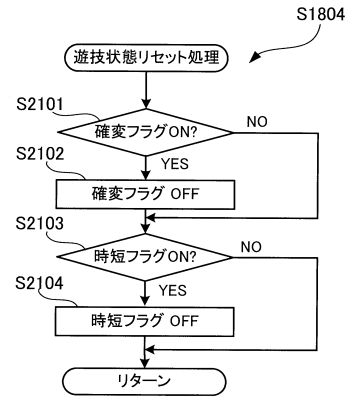
【図 29】



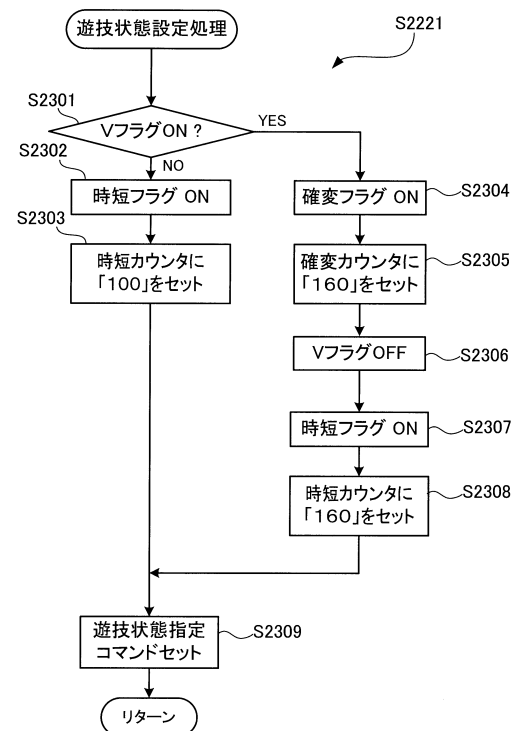
【図 30】



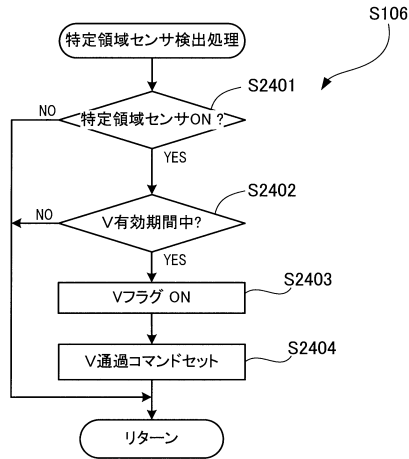
【 図 3 2 】



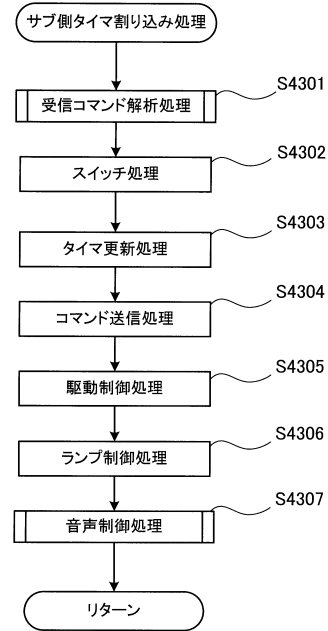
【 図 3 4 】



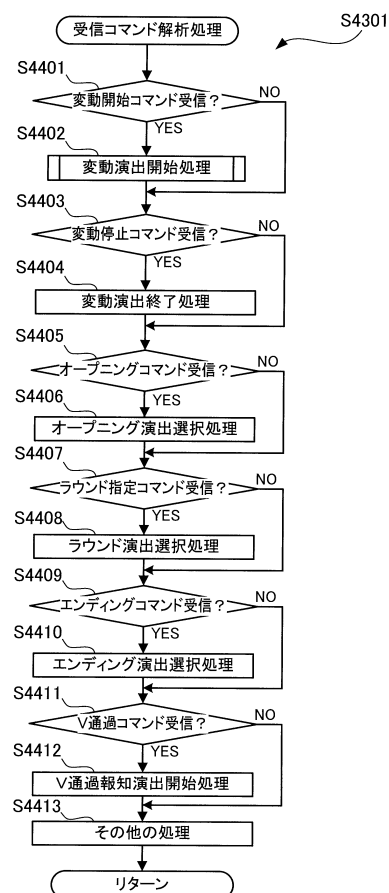
【図 35】



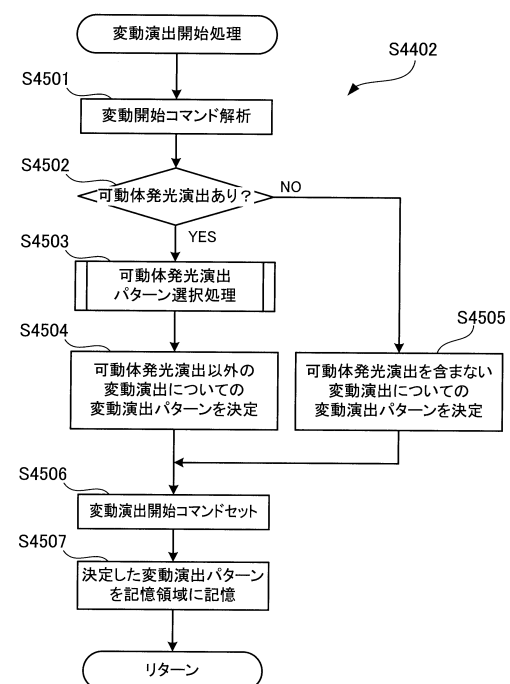
【図 36】



【図 37】



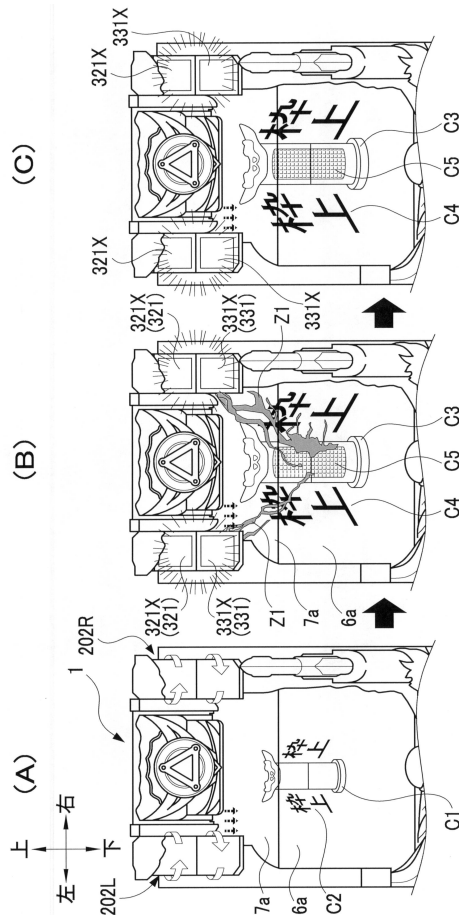
【図 38】



【 図 4 3 】

判定結果	第1発光シナリオ		第1表示部の発光色の变化タイミング						第1発光シナリオ	
	乱数	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	
大当たり (ハングアウト モード 共通)	0~9	無色(消灯)→白	白→青	青	青	青	青→黄	青→黄	11H	
	10~22	無色→白	白→青	青	青	青	青→黄	青→黄	12H	
	23~29	無色→白	白	白→青	青	青	青→黄	青→黄	13H	
	30~38	無色→白	白→青	青→黄	黄	黄	黄→緑	黄→緑	14H	
	39~52	無色→白	白→青	青→黄	黄→緑	黄→緑	黄→緑	黄→緑	15H	
	53~74	無色→白	白→青	青→黄	黄→緑	黄→緑	黄→緑	黄→緑	16H	
	75~96	無色→白	白→青	青→黄	黄→緑	黄→緑	黄→緑	黄→緑	17H	
	97~98	無色→白	白→青	青→黄	黄→緑	黄→緑	黄→緑	黄→緑	18H	
	99	無色→白	白	白	白	白	白→青	白→青	19H	
	0~29	無色→白	白→青	白→青	青	青	青→黄	青→黄	11H	
はずれ	30~39	無色→白	白→青	青	青	青	青→緑	青→緑	12H	
	40~69	無色→白	白	白→青	青	青	青→黄	青→黄	13H	
	70~79	無色→白	白→青	青→黄	黄	黄	黄→緑	黄→緑	14H	
	80~89	無色→白	白→青	青→黄	黄→緑	黄→緑	黄→緑	黄→緑	15H	
	90~94	無色→白	白→青	青→黄	黄→緑	黄→緑	黄→緑	黄→緑	16H	
	95~99	無色→白	白→青	青→黄	黄→緑	黄→緑	黄→緑	黄→緑	17H	

【 図 4 5 】



【 図 4 4 】

[illegible]

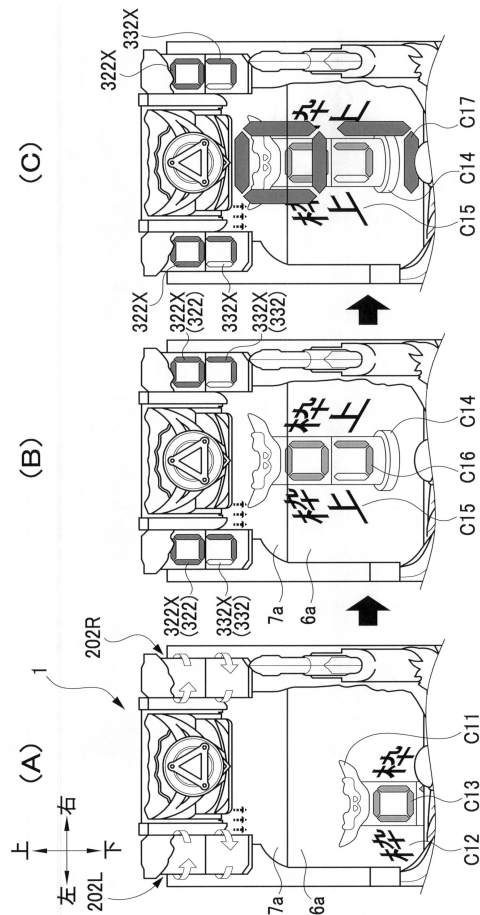
※「セグメント」：上制第2表示部および下制第2表示部からなる第2表示部、なお、下段カッパ内の値は、第2表示部の「7セグメント」を用いて点灯する数である。

※「アップ」：上制第3表示部および下制第3表示部からなる第3表示部。

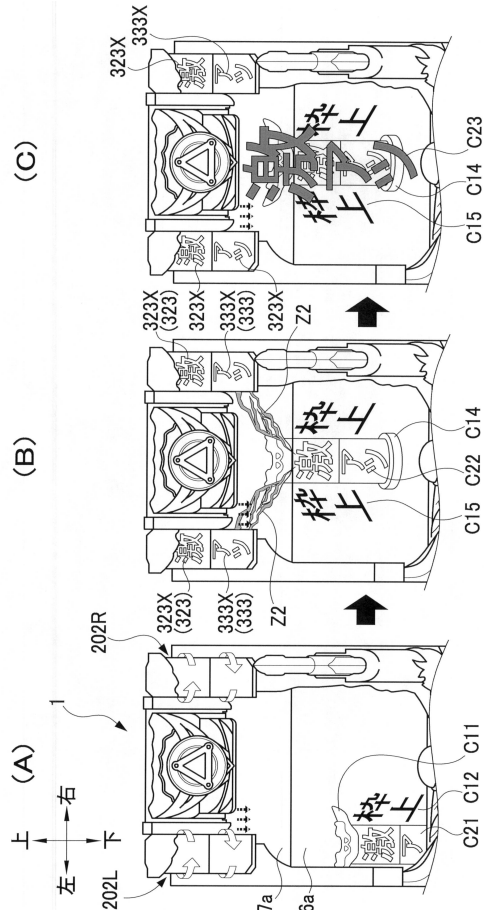
※「V」：上制第4表示部および下制第4表示部からなる第4表示部。

※乗りつづいた箇所では「横」に演出態様で演出がなされる。

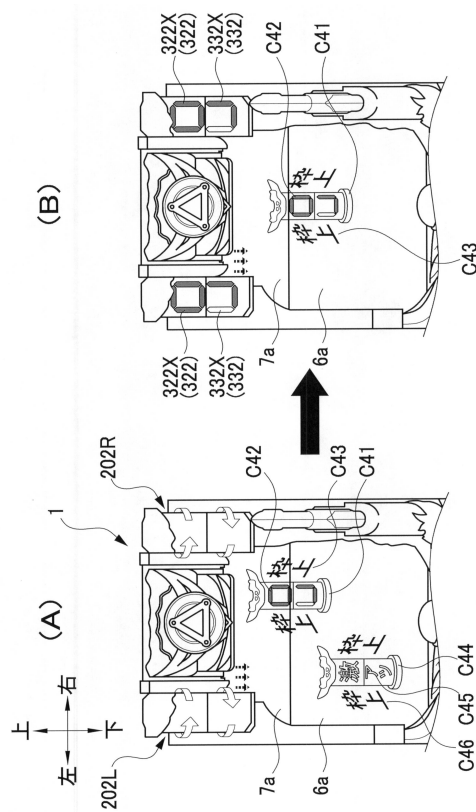
【 図 4 6 】



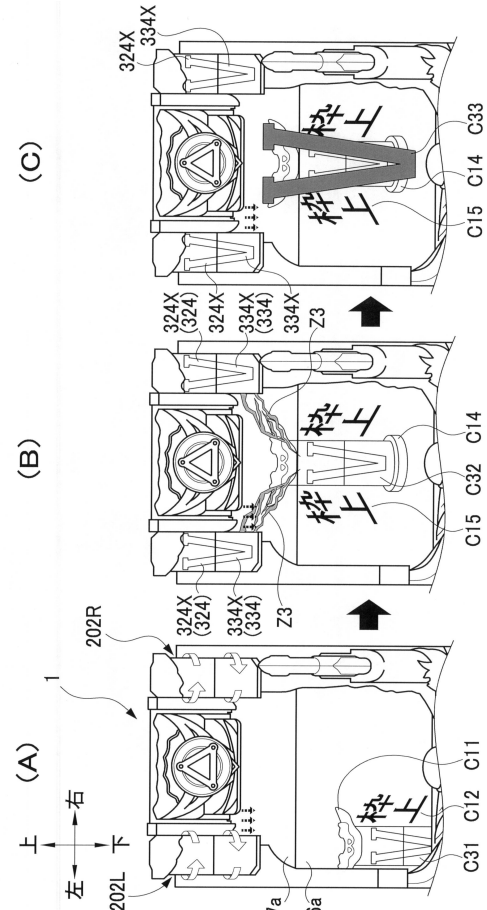
【図 47】



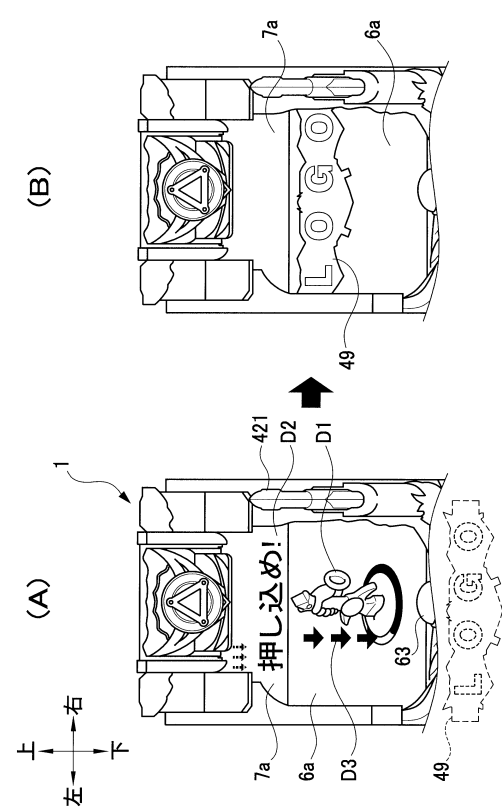
【図 49】



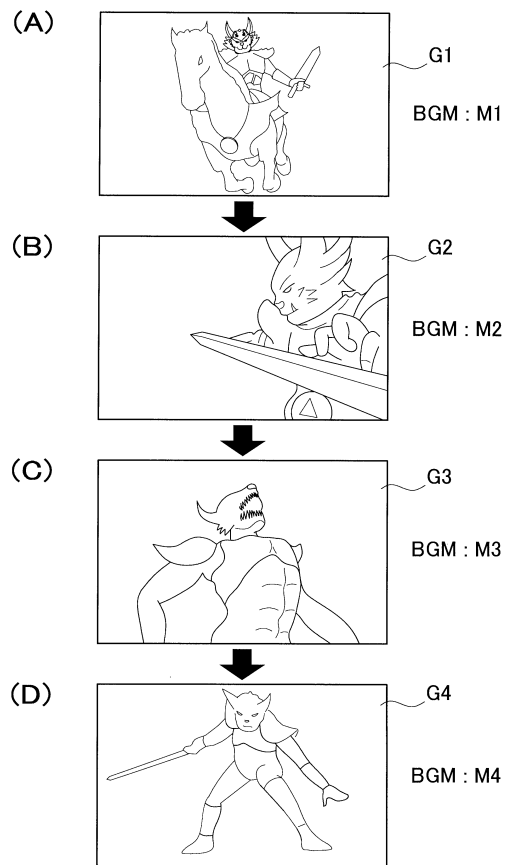
【図 48】



【図 50】



【図 5 1】



フロントページの続き

- (72)発明者 藤原 海
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 河邊 法広
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 平口 敏彦
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 中野 直行

- (56)参考文献 特許第 6 4 8 1 1 4 4 (J P , B 2)
特開 2 0 1 6 - 0 3 2 5 1 4 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 2 1 4 7 9 1 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2