

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7229552号
(P7229552)

(45)発行日 令和5年2月28日(2023.2.28)

(24)登録日 令和5年2月17日(2023.2.17)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 1 (全44頁)

(21)出願番号 特願2020-139464(P2020-139464)
 (22)出願日 令和2年8月20日(2020.8.20)
 (65)公開番号 特開2022-35267(P2022-35267A)
 (43)公開日 令和4年3月4日(2022.3.4)
 審査請求日 令和3年9月13日(2021.9.13)

(73)特許権者 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
 (74)代理人 100105957
 弁理士 恩田 誠
 (74)代理人 100068755
 弁理士 恩田 博宣
 (74)代理人 100148563
 弁理士 山本 実
 (72)発明者 池田 貴史
 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
 株式会社ニューギン内
 (72)発明者 山本 洋一
 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
 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】**

大当たり抽選の結果に基づいて、各種の演出を実行可能な遊技機において、前記演出を制御する演出制御手段を備え、前記演出には、合体演出があり、当該合体演出には、第1合体演出と、第2合体演出と、第3合体演出と、があり、前記第1合体演出は、少なくとも特定可動体と非特定可動体と前記特定可動体を光らせる発光手段とによって実行され、前記第2合体演出は、少なくとも前記特定可動体と所定の画像とによって実行され、前記第3合体演出は、少なくとも前記特定可動体と特殊可動体とによって実行され、

前記第1合体演出における前記発光手段の発光態様は、前記第2合体演出における前記発光手段の発光態様と異なり、前記第1合体演出と前記第2合体演出とでは、異なる大当たり期待度が示唆、又は報知され、前記第1合体演出、及び前記第2合体演出は、予め定められた演出位置において実行され、前記第1合体演出が実行される場合には、前記特定可動体が第1状態となり、前記第2合体演出が実行される場合には、前記特定可動体が前記第1状態と異なる第2状態となり、

前記特定可動体は、遊技盤に設けられ、前記特殊可動体は、搭載枠に設けられる遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、遊技機の一種であるパチンコ遊技機の中には、演出体を可動させる演出を実行可能な遊技機があった。このような遊技機には、特許文献1に記載された遊技機のように、複数の演出体によって合体演出を実行可能に構成されたものがある。

【先行技術文献】

10

【特許文献】**【0003】****【文献】特開2011-156180号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

近年では、合体演出について、さらに工夫を凝らすことによって、興趣の向上を図ることが望まれている。

この発明の目的は、興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

20

【0005】

上記課題を解決する遊技機は、大当たり抽選の結果に基づいて、各種の演出を実行可能な遊技機において、前記演出を制御する演出制御手段を備え、前記演出には、合体演出があり、当該合体演出には、第1合体演出と、第2合体演出と、第3合体演出と、があり、前記第1合体演出は、少なくとも特定可動体と非特定可動体と前記特定可動体を光らせる発光手段とによって実行され、前記第2合体演出は、少なくとも前記特定可動体と所定の画像とによって実行され、前記第3合体演出は、少なくとも前記特定可動体と特殊可動体とによって実行され、前記第1合体演出における前記発光手段の発光態様は、前記第2合体演出における前記発光手段の発光態様と異なり、前記第1合体演出と前記第2合体演出とでは、異なる大当たり期待度が示唆、又は報知され、前記第1合体演出、及び前記第2合体演出は、予め定められた演出位置において実行され、前記第1合体演出が実行される場合には、前記特定可動体が第1状態となり、前記第2合体演出が実行される場合には、前記特定可動体が前記第1状態と異なる第2状態となり、前記特定可動体は、遊技盤に設けられ、前記特殊可動体は、搭載枠に設けられることを要旨とする。

30

【発明の効果】**【0009】**

本発明によれば、興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】**【0010】****【図1】パチンコ遊技機を模式的に示す正面図。**

40

【図2】(a)、及び(b)は、第1可動体を模式的に示す図。**【図3】(a)、及び(b)は、第2可動体を模式的に示す図。****【図4】(a)、及び(b)は、第3可動体を模式的に示す図。****【図5】(a)、及び(b)は、第4可動体を模式的に示す図。****【図6】遊技盤を模式的に示す正面図。****【図7】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。****【図8】可動体異常報知演出を説明する説明図。****【図9】扉開放異常報知演出を説明する説明図。**

【図10】(a)は、第1合体演出を説明する説明図、(b)は、第2合体演出を説明する説明図、(c)は、第3合体演出を説明する説明図。

50

【図11】(a)、及び(b)は、合体演出の実行態様の具体的な一例を説明する説明図。【図12】(a)、及び(b)は、合体演出の実行態様の具体的な一例を説明する説明図。【図13】(a)、及び(b)は、合体演出の実行態様の具体的な一例を説明する説明図。【図14】(a)、及び(b)は、合体演出の実行態様の具体的な一例を説明する説明図。【図15】(a)、及び(b)は、第2の実施形態における第1可動体を模式的に示す図。【図16】(a)、及び(b)は、第2の実施形態における第2可動体を模式的に示す図。【図17】(a)～(d)は、第2の実施形態における第3可動体を模式的に示す図。【図18】(a)は、第2の実施形態における第1合体演出を説明する説明図、(b)は、第2の実施形態における第2合体演出を説明する説明図、(c)は、第2の実施形態における第3合体演出を説明する説明図。

【図19】(a)、及び(b)は、第2の実施形態における合体演出の実行態様の具体的な一例を説明する説明図。

【発明を実施するための形態】

【0011】

【第1の実施形態】

以下、パチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図1～図14にしたがって説明する。図1に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機10には、枠体Wが備えられている。枠体Wは、パチンコ遊技機10を遊技店などの島設備に固定するための設置枠Waと、各種の遊技部品を搭載するための搭載枠Wbと、を含んで構成される。パチンコ遊技機10において、搭載枠Wbは、設置枠Waに開閉可能に支持されている。パチンコ遊技機10には、搭載枠Wbの開放を検知する扉開放センサTS(図7に示す)が備えられている。例えば、扉開放センサTSは、搭載枠Wbの裏側に配設されている。

【0012】

パチンコ遊技機10には、遊技盤YBが備えられている。遊技盤YBは、搭載枠Wbに搭載されている。遊技盤YBの盤面には、正面視ほぼ円形状の遊技領域YBaが画成されている。遊技領域YBaには、パチンコ遊技機10の前面に配設された発射ハンドルHDを遊技者が操作することによって打ち出された遊技球が流下案内されるようになっている。遊技領域YBaのほぼ中央には、各種の装飾が施されたセンター枠SWが設けられている。センター枠SWは、開口部SWaを備えている。開口部SWaは、センター枠SWのほぼ中央に設けられている。なお、センター枠SWは、センター役物と表現してもよい。

【0013】

また、遊技領域YBaのほぼ中央には、画像を表示する画像表示領域GHを有する演出表示装置11が設けられている。演出表示装置11は、センター枠SWの開口部SWaを介して、遊技者が画像表示領域GHの一部又は全部を視認可能となるように、遊技盤YBに組み付けられている。演出表示装置11の画像表示領域GHは、例えば液晶ディスプレイ型の表示部である。演出表示装置11では、演出図柄(飾り図柄)を用いた図柄変動ゲームなど、画像を用いた各種の表示演出が表示される。なお、以下の説明では図柄変動ゲームを略して変動ゲームと示す場合がある。また、パチンコ遊技機10には、発光演出を行う装飾ランプLaが設けられている。装飾ランプLaは、パチンコ遊技機10を構成する枠(例えば前枠)や遊技盤YBに配置されている。また、パチンコ遊技機10には、効果音や楽曲などの各種の演出音を出力し、音声演出を行うスピーカ(音出力部)Spが設けられている。

【0014】

図2～図5に示すように、パチンコ遊技機10には、複数の可動体が設けられている。複数の可動体には、第1可動体K1、第2可動体K2、第3可動体K3、及び第4可動体K4がある。この実施形態において、第1可動体K1、第2可動体K2、及び第3可動体K3は、遊技盤YBに設けられている。一方、第4可動体K4は、搭載枠Wbに設けられている。以下、詳細に説明する。

【0015】

図2(a)、及び(b)に示すように、第1可動体K1は、原位置PG1と、演出位置

10

20

30

40

50

P E 1 とに変位可能に構成されている。第 1 可動体 K 1 は、演出アクチュエータ E A 1 (図 7 に示す) から動力を受けて動作する。例えば、第 1 可動体 K 1 は、「小」の文字列を模した可動体である。第 1 可動体 K 1 の原位置 P G 1 は、開口部 S W a の上方であって、遊技盤 Y B の裏側に第 1 可動体 K 1 の全部が配置される位置である。すなわち、第 1 可動体 K 1 が原位置 P G 1 に位置するとき、当該第 1 可動体 K 1 の全部は、正面視において視認不能である。第 1 可動体 K 1 の演出位置 P E 1 は、第 1 可動体 K 1 が原位置 P G 1 に位置するときに比して開口部 S W a の中央寄りの位置に第 1 可動体 K 1 が配置される位置である。すなわち、第 1 可動体 K 1 の演出位置 P E 1 は、原位置 P G 1 に第 1 可動体 K 1 が位置するときに比して演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H の中央寄りの位置に第 1 可動体 K 1 が配置される位置である。第 1 可動体 K 1 が演出位置 P E 1 に位置するとき、当該第 1 可動体 K 1 の全部は、正面視において視認可能である。また、第 1 可動体 K 1 が演出位置 P E 1 に位置するとき、当該第 1 可動体 K 1 の全部は、演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H の一部に被る。また、この実施形態において、パチンコ遊技機 1 0 には、第 1 可動体 K 1 が原位置 P G 1 に位置していることを検知する位置センサ P S 1 (図 7 に示す) が設けられている。また、第 1 可動体 K 1 には、図示しない装飾ランプが設けられている。第 1 可動体 K 1 が原位置 P G 1 に位置しているとき、当該第 1 可動体 K 1 の全部は、正面視において視認不能である一方で、前記装飾ランプによる発光演出は視認可能である。

【 0 0 1 6 】

図 3 (a)、及び (b) に示すように、第 2 可動体 K 2 は、原位置 P G 2 と、演出位置 P E 2 とに変位可能に構成されている。第 2 可動体 K 2 は、演出アクチュエータ E A 2 (図 7 に示す) から動力を受けて動作する。例えば、第 2 可動体 K 2 は、「中」の文字列を模した可動体である。第 2 可動体 K 2 の原位置 P G 2 は、開口部 S W a の上方であって、遊技盤 Y B の裏側に第 2 可動体 K 2 の全部が配置される位置である。すなわち、第 2 可動体 K 2 が原位置 P G 2 に位置するとき、当該第 2 可動体 K 2 の全部は、正面視において視認不能である。第 2 可動体 K 2 の演出位置 P E 2 は、第 2 可動体 K 2 が原位置 P G 2 に位置するときに比して開口部 S W a の中央寄りの位置に第 2 可動体 K 2 が配置される位置である。すなわち、第 2 可動体 K 2 の演出位置 P E 2 は、原位置 P G 2 に第 2 可動体 K 2 が位置するときに比して演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H の中央寄りの位置に第 2 可動体 K 2 が配置される位置である。第 2 可動体 K 2 が演出位置 P E 2 に位置するとき、当該第 2 可動体 K 2 の全部は、正面視において視認可能である。また、第 2 可動体 K 2 が演出位置 P E 2 に位置するとき、当該第 2 可動体 K 2 の全部は、演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H の一部に被る。

【 0 0 1 7 】

また、この実施形態において、第 2 可動体 K 2 の原位置 P G 2 は、上下方向、及び左右方向において、第 1 可動体 K 1 の原位置 P G 1 と同じ位置である。また、第 2 可動体 K 2 の演出位置 P E 2 は、上下方向、及び左右方向において、第 1 可動体 K 1 の演出位置 P E 1 と同じ位置である。一方、第 2 可動体 K 2 の原位置 P G 2 は、前後方向において、第 1 可動体 K 1 の原位置 P G 1 と異なる位置である。同様に、第 2 可動体 K 2 の演出位置 P E 2 は、前後方向において、第 1 可動体 K 1 の演出位置 P E 1 と異なる位置である。具体的に、第 2 可動体 K 2 の原位置 P G 2 は、第 1 可動体 K 1 の原位置 P G 1 よりも前方の位置である。また、第 2 可動体 K 2 の演出位置 P E 2 は、前後方向において、第 1 可動体 K 1 の演出位置 P E 1 よりも前方の位置である。また、この実施形態において、パチンコ遊技機 1 0 には、第 2 可動体 K 2 が原位置 P G 2 に位置していることを検知する位置センサ P S 2 (図 7 に示す) が設けられている。また、第 2 可動体 K 2 には、図示しない装飾ランプが設けられている。第 2 可動体 K 2 が原位置 P G 2 に位置しているとき、当該第 2 可動体 K 2 の全部は、正面視において視認不能である一方で、前記装飾ランプによる発光演出は視認可能である。

【 0 0 1 8 】

図 4 (a)、及び (b) に示すように、第 3 可動体 K 3 は、原位置 P G 3 と、演出位置 P E 3 とに変位可能に構成されている。第 3 可動体 K 3 は、演出アクチュエータ E A 3 (

10

20

30

40

50

図 7 に示す)から動力を受けて動作する。例えば、第 3 可動体 K 3 は、「吉」の文字列を模した可動体である。第 3 可動体 K 3 の原位置 P G 3 は、開口部 S W a の下方であって、遊技盤 Y B の裏側に第 3 可動体 K 3 の全部が配置される位置である。すなわち、第 3 可動体 K 3 が原位置 P G 3 に位置するとき、当該第 3 可動体 K 3 の全部は、正面視において視認不能である。上述したように、第 1 可動体 K 1 の原位置 P G 1 は、開口部 S W a の上方に第 1 可動体 K 1 が配置される位置である。また、第 2 可動体 K 2 の原位置 P G 2 は、開口部 S W a の上方に第 2 可動体 K 2 が配置される位置である。このため、この実施形態において、第 3 可動体 K 3 の原位置 P G 3 は、上下方向、及び左右方向において、第 1 可動体 K 1 の原位置 P G 1 と異なる位置である。また、第 3 可動体 K 3 の原位置 P G 3 は、上下方向、及び左右方向において、第 2 可動体 K 2 の原位置 P G 2 と異なる位置である。

10

【 0 0 1 9 】

第 3 可動体 K 3 の演出位置 P E 3 は、第 3 可動体 K 3 が原位置 P G 3 に位置するときに比して開口部 S W a の中央寄りの位置に第 3 可動体 K 3 が配置される位置である。すなわち、第 3 可動体 K 3 の演出位置 P E 3 は、原位置 P G 3 に第 3 可動体 K 3 が位置するときに比して演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H の中央寄りの位置に第 3 可動体 K 3 が配置される位置である。第 3 可動体 K 3 が演出位置 P E 3 に位置するとき、当該第 3 可動体 K 3 の全部は、正面視において視認可能である。また、第 3 可動体 K 3 が演出位置 P E 3 に位置するとき、当該第 3 可動体 K 3 の全部は、演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H の一部に被る。

【 0 0 2 0 】

また、この実施形態において、第 3 可動体 K 3 の演出位置 P E 3 は、上下方向、及び左右方向において、第 1 可動体 K 1 の演出位置 P E 1 と異なる位置である。具体的に、第 3 可動体 K 3 の演出位置 P E 3 は、第 1 可動体 K 1 の演出位置 P E 1 の直下である。すなわち、第 3 可動体 K 3 が演出位置 P E 3 に位置するとともに、第 1 可動体 K 1 が演出位置 P E 1 に位置するとき、第 3 可動体 K 3 は、上下方向において第 1 可動体 K 1 に近接する。このため、この実施形態では、第 3 可動体 K 3 が演出位置 P E 3 に位置するとともに、第 1 可動体 K 1 が演出位置 P E 1 に位置するとき、第 3 可動体 K 3 と、第 1 可動体 K 1 とによって、「小吉」の文字列が形成される。

20

【 0 0 2 1 】

また、この実施形態において、第 3 可動体 K 3 の演出位置 P E 3 は、上下方向、及び左右方向において、第 2 可動体 K 2 の演出位置 P E 2 と異なる位置である。具体的に、第 3 可動体 K 3 の演出位置 P E 3 は、第 2 可動体 K 2 の演出位置 P E 2 の直下である。すなわち、第 3 可動体 K 3 が演出位置 P E 3 に位置するとともに、第 2 可動体 K 2 が演出位置 P E 2 に位置するとき、第 3 可動体 K 3 は、上下方向において第 2 可動体 K 2 に近接する。このため、この実施形態では、第 3 可動体 K 3 が演出位置 P E 3 に位置するとともに、第 2 可動体 K 2 が演出位置 P E 2 に位置するとき、第 3 可動体 K 3 と、第 2 可動体 K 2 とによって、「中吉」の文字列が形成される。

30

【 0 0 2 2 】

また、この実施形態において、第 3 可動体 K 3 の原位置 P G 3 は、前後方向において、第 1 可動体 K 1 の原位置 P G 1 と異なる位置である。同様に、第 3 可動体 K 3 の演出位置 P E 2 は、前後方向において、第 1 可動体 K 1 の演出位置 P E 1 と異なる位置である。具体的に、第 3 可動体 K 3 の原位置 P G 3 は、第 1 可動体 K 1 の原位置 P G 1 よりも前方の位置である。また、第 3 可動体 K 3 の演出位置 P E 3 は、前後方向において、第 1 可動体 K 1 の演出位置 P E 1 よりも前方の位置である。

40

【 0 0 2 3 】

また、この実施形態において、第 3 可動体 K 3 の原位置 P G 3 は、前後方向において、第 2 可動体 K 2 の原位置 P G 2 と異なる位置である。同様に、第 3 可動体 K 3 の演出位置 P E 2 は、前後方向において、第 2 可動体 K 2 の演出位置 P E 2 と異なる位置である。具体的に、第 3 可動体 K 3 の原位置 P G 3 は、第 2 可動体 K 2 の原位置 P G 2 よりも前方の位置である。また、第 3 可動体 K 3 の演出位置 P E 3 は、前後方向において、第 2 可動体

50

K 2 の演出位置 P E 2 よりも前方の位置である。また、この実施形態において、パチンコ遊技機 1 0 には、第 3 可動体 K 3 が原位置 P G 3 に位置していることを検知する位置センサ P S 3 (図 7 に示す) が設けられている。また、第 3 可動体 K 3 には、図示しない装飾ランプが設けられている。第 3 可動体 K 3 が原位置 P G 3 に位置しているとき、当該第 3 可動体 K 3 の全部は、正面視において視認不能である一方で、前記装飾ランプによる発光演出は視認可能である。

【 0 0 2 4 】

図 5 (a)、及び (b) に示すように、第 4 可動体 K 4 は、原位置 P G 4 と、演出位置 P E 4 とに変位可能に構成されている。第 4 可動体 K 4 は、演出アクチュエータ E A 4 (図 7 に示す) から動力を受けて動作する。例えば、第 4 可動体 K 4 は、「大」の文字列を模した可動体である。上述したように、第 4 可動体 K 4 は、搭載枠 W b に設けられている。第 4 可動体 K 4 の原位置 P G 4 は、搭載枠 W b の外形よりも内側に第 4 可動体 K 4 が配置される位置である。この実施形態において、第 4 可動体 K 4 が原位置 P G 4 に位置するときには、第 4 可動体 K 4 が搭載枠 W b に収納されている状態である。すなわち、第 4 可動体 K 4 が原位置 P G 4 に位置するとき、当該第 4 可動体 K 4 の全部は、正面視において視認不能である。第 4 可動体 K 4 の演出位置 P E 4 は、第 4 可動体 K 4 が原位置 P G 4 に位置するときに比して上方の位置に第 4 可動体 K 4 が配置される位置である。この実施形態において、第 4 可動体 K 4 の演出位置 P E 4 は、搭載枠 W b の外形よりも外側に第 4 可動体 K 4 が配置される位置である。第 4 可動体 K 4 が演出位置 P E 4 に位置するとき、当該第 4 可動体 K 4 の全部は、正面視において視認可能である。また、この実施形態において、パチンコ遊技機 1 0 には、第 4 可動体 K 4 が原位置 P G 4 に位置していることを検知する位置センサ P S 4 (図 7 に示す) が設けられている。また、第 4 可動体 K 4 には、図示しない装飾ランプが設けられている。第 4 可動体 K 4 が原位置 P G 4 に位置しているとき、当該第 4 可動体 K 4 の全部は、正面視において視認不能である一方で、前記装飾ランプによる発光演出は視認可能である。

【 0 0 2 5 】

このように、この実施形態において、第 4 可動体 K 4 は、搭載枠 W b に設けられている。このため、この実施形態において、第 4 可動体 K 4 の原位置 P G 4 は、上下方向、及び左右方向において、第 1 可動体 K 1 の原位置 P G 1 と異なる位置である。また、第 4 可動体 K 4 の原位置 P G 4 は、上下方向、及び左右方向において、第 2 可動体 K 2 の原位置 P G 2 と異なる位置である。また、第 4 可動体 K 4 の原位置 P G 4 は、上下方向、及び左右方向において、第 3 可動体 K 3 の原位置 P G 3 と異なる位置である。また、第 4 可動体 K 4 の演出位置 P E 4 は、上下方向、及び左右方向において、第 1 可動体 K 1 の演出位置 P E 1 と異なる位置である。また、第 4 可動体 K 4 の演出位置 P E 4 は、上下方向、及び左右方向において、第 2 可動体 K 2 の演出位置 P E 2 と異なる位置である。また、第 4 可動体 K 4 の演出位置 P E 4 は、上下方向、及び左右方向において、第 3 可動体 K 3 の演出位置 P E 3 と異なる位置である。

【 0 0 2 6 】

また、第 4 可動体 K 4 の原位置 P G 4 は、前後方向において、第 1 可動体 K 1 の原位置 P G 1 と異なる（前方の）位置である。また、第 4 可動体 K 4 の原位置 P G 4 は、前後方向において、第 2 可動体 K 2 の原位置 P G 2 と異なる（前方の）位置である。また、第 4 可動体 K 4 の原位置 P G 4 は、前後方向において、第 3 可動体 K 3 の原位置 P G 3 と異なる（前方の）位置である。また、第 4 可動体 K 4 の演出位置 P E 4 は、前後方向において、第 1 可動体 K 1 の演出位置 P E 1 と異なる（前方の）位置である。また、第 4 可動体 K 4 の演出位置 P E 4 は、前後方向において、第 2 可動体 K 2 の演出位置 P E 2 と異なる（前方の）位置である。また、第 4 可動体 K 4 の演出位置 P E 4 は、前後方向において、第 3 可動体 K 3 の演出位置 P E 3 と異なる（前方の）位置である。

【 0 0 2 7 】

この実施形態において、演出表示装置 1 1 、第 1 可動体 K 1 、第 2 可動体 K 2 、第 3 可動体 K 3 、第 4 可動体 K 4 、スピーカ S p 、及び装飾ランプ L a は、それぞれ演出を実行

10

20

30

40

50

可能な演出装置であるとともに、これらは演出を実行する演出装置群を構成する。演出装置群は、演出を実行する演出実行手段に対応する。第3可動体K3は、特定演出体に対応し、第1可動体K1、及び第2可動体K2は、非特定演出体に対応する。また、第4可動体K4は、特殊演出体に対応する。

【0028】

図6に示すように、遊技盤YBの遊技領域YBaには、遊技球が入球可能な複数の入賞口(入球口)が配設されている。入賞口には、第1始動口12と、第2始動口13と、大入賞口14と、を含む。

【0029】

第1始動口12は、遊技球の入球によって特別図柄を用いた図柄変動ゲームの始動条件が成立し得る入球口である。また、第1始動口12は、遊技球の入球によって賞球の払出条件が成立する入球口である。この実施形態において第1始動口12は、演出表示装置11の下方に位置しており、常時、遊技球を入球させることができるように開口されている。第1始動口12には入球した遊技球を遊技盤YBの裏側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には第1始動口12に入球した遊技球を検知する手段(図7に示す始動センサ(スイッチ)SE1)が配設されている。

10

【0030】

第2始動口13は、遊技球の入球によって特別図柄を用いた図柄変動ゲームの始動条件が成立し得る入球口である。また、第2始動口13は、遊技球の入球によって賞球の払出条件が成立する入球口である。この実施形態において第2始動口13は、演出表示装置11の右下方に位置している。第2始動口13は、所定条件(普通図柄の当選)が成立していないときには遊技球を入球させることができないように閉鎖されている。そして、第2始動口13は、所定条件(普通図柄の当選)の成立により、遊技球を入球させができる、若しくは入球し易いように開放される。第2始動口13は、アクチュエータ(ソレノイドやモータなど)から動力を受けて開放する。この実施形態において第2始動口13を開放させるアクチュエータは、図7に示すアクチュエータAC1である。また、第2始動口13には入球した遊技球を遊技盤YBの裏側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には第2始動口13に入球した遊技球を検知する手段(図7に示す始動センサ(スイッチ)SE2)が配設されている。この実施形態において第2始動口13は、当該第2始動口13の入球口を開閉させるとともにアクチュエータによって動作する開閉部材を有する始動口である。以下の説明では、第1始動口12に遊技球が入球したことによって始動条件が成立する「特別図柄を用いた図柄変動ゲーム」を第1特別ゲームと示し、第2始動口13に遊技球が入球したことによって始動条件が成立する「特別図柄を用いた図柄変動ゲーム」を第2特別ゲームと示す場合がある。また、第1特別ゲームと、第2特別ゲームとを総称して単に特別ゲームと示す場合がある。

20

【0031】

大入賞口14は、遊技球の入球によって賞球の払出条件が成立する入球口である。この実施形態において大入賞口14は、第1始動口12の右方に位置している。大入賞口14は、所定条件(特別図柄の当選)が成立していないときには遊技球を入球させることができないように閉鎖されている。そして、大入賞口14は、所定条件(特別図柄の当選)の成立により、遊技球を入球させができるよう開放される。大入賞口14は、アクチュエータ(ソレノイドやモータなど)から動力を受けて開放する。この実施形態において大入賞口14を開放させるアクチュエータは、図7に示すアクチュエータAC2である。また、大入賞口14には入球した遊技球を遊技盤YBの裏側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には大入賞口14に入球した遊技球を検知する手段(図7に示すカウントセンサ(スイッチ)CS)が配設されている。

30

【0032】

また、遊技領域YBaには、作動ゲート18が配設されている。この実施形態において作動ゲート18は、遊技領域YBaの右方の領域であって、第2始動口13や大入賞口14の上方に位置している。作動ゲート18には、常時、遊技球を入球させることができる

40

50

ように開放されたゲート口 18 a が開口されている。ゲート口 18 a には、入球し、通過する遊技球を検知する手段（図 7 に示すゲートセンサ（スイッチ）G S）が配設されている。作動ゲート 18 のゲート口 18 a は、遊技球の入球によって普通図柄を用いた普通図柄の変動ゲームの始動条件が成立し得る入球口である。第 2 始動口 13 は、作動ゲート 18 へ遊技球が入球することによって行われる普通図柄の当り抽選において普通当りに当選し、普通図柄の当り図柄が普通図柄の変動ゲームで導出された後、閉鎖状態から開放状態へ動作する。

【 0 0 3 3 】

この実施形態において上記した第 1 始動口 12、第 2 始動口 13、及び大入賞口 14 は、遊技球の入球によって賞球を払い出す対象となる入球装置であり、遊技球の入球によって賞球の払出条件が成立する。一方、作動ゲート 18 は、遊技球の入球によって賞球を払い出す対象となる入球装置ではなく、遊技球が入球しても賞球の払出条件は成立しない。

10

【 0 0 3 4 】

この実施形態において、遊技者は、発射ハンドル H D の発射強度の強弱を調整することで、左方の領域及び右方の領域に遊技球を打ち分け、第 2 始動口 13、大入賞口 14 又は作動ゲート 18 へ遊技球を入球させることができるとなる。具体的には、発射強度を強めに調整して遊技球を発射させた場合（所謂、右打ち）、遊技球は、右方の領域に流下案内され易く、第 2 始動口 13、大入賞口 14 又は作動ゲート 18 へ入球する可能性がある。なお、右打ちは、遊技球を右方の領域へ到達させるために勢いよく発射させる必要があることから、発射強度を最大強度若しくは最大強度よりも若干弱い強度で調整して行う。

20

【 0 0 3 5 】

一方、発射強度を弱めに調整して遊技球を発射させた場合（所謂、左打ち）、遊技球は、左方の領域に流下案内され易く、第 1 始動口 12 へ入球する可能性がある。また、左打ちは、右打ちのときほど遊技球を勢いよく発射させる必要がないので、発射させた遊技球が右方の領域へ到達しない程度の強度に調整して行う。この実施形態では、右打ちのとき、第 1 始動口 12 に遊技球が入球し得ないよう、遊技釘などの遊技部品によって遊技球の流路が形成されている。また、左打ちのとき、第 2 始動口 13、大入賞口 14、及び作動ゲート 18 に遊技球が入球し得ないよう、遊技釘などの遊技部品によって遊技球の流路が形成されている。

【 0 0 3 6 】

この実施形態において「左方の領域」とは、遊技盤 Y B を正面視したときに遊技領域 Y B a を左右に二等分する中心線 C よりも左側に位置する領域である。また、この実施形態において「右方の領域」とは、遊技盤 Y B を正面視したときに前記中心線 C よりも右側に位置する領域である。パチンコ遊技機 10 において発射ハンドル H D の操作によって発射された遊技球は、遊技盤 Y B を正面視したときの左側に位置する打出通路 19 で案内され、その打出通路 19 の最下流に位置する逆戻り防止弁 20 を通過して遊技領域 Y B a に到達される。このため、「左方の領域」とは打出通路 19 寄りの領域でもあり、その逆に「右方の領域」とは打出通路 19 から離れた領域でもある。そして、左方の領域を流下案内される遊技球は、遊技領域 Y B a に位置する演出表示装置 11 の左側をとおり、遊技領域 Y B a の最下方に位置するアウトロ 21 へ向かう。また、右方の領域を流下案内される遊技球は、遊技領域 Y B a に位置する演出表示装置 11 の右側をとおり、前記アウトロ 21 へ向かう。

30

【 0 0 3 7 】

また、遊技盤 Y B には、図 7 に示す、特別図柄表示装置 23 a, 23 b、保留表示装置 24 a, 24 b、及び普通図柄表示装置 25 が配設されている。これらの表示装置は、パチンコ遊技機 10 を正面視した場合に遊技者が視認可能な遊技盤 Y B の部位に位置している。例えば、これらの表示装置は、遊技盤 Y B の遊技領域に配設されている飾り部材や、遊技盤 Y B のコーナー飾り部材などに配設されている。

40

【 0 0 3 8 】

特別図柄表示装置 23 a, 23 b は、特別ゲームを行い、当該特別ゲームにおいて当り

50

抽選の結果に応じた特別図柄が導出される。特別図柄表示装置 23a は第 1 特別ゲームを行う表示装置であり、特別図柄表示装置 23b は第 2 特別ゲームを行う表示装置である。第 1 特別ゲームと第 2 特別ゲームでは、始動条件の成立を契機に当り抽選が行われるが、その当り抽選において大当たりに当選する確率は同一確率である。なお、第 1 特別ゲームと第 2 特別ゲームでは、当り抽選において大当たりに当選した場合に決定される大当たりの種類や同一種類の大当たりの決定割合を異ならせることにより、当り抽選において大当たりに当選した際の有利度（例えば、賞球の多少、第 2 始動口 13 への遊技球の入球率が向上する状態の付与期間など）を異ならせててもよい。

【0039】

始動条件が成立した場合には、当り抽選の結果を導出するために特別図柄表示装置 23a 又は特別図柄表示装置 23b で特別ゲームが行われるとともに、当該特別ゲームで導出される特別図柄に応じた結果を導出する演出図柄の変動ゲーム（以下、演出ゲームと示す）が演出表示装置 11 においても演出図柄を用いて行われる。すなわち、演出ゲームは、特別ゲームに対応して実行される。

10

【0040】

特別図柄表示装置 23a, 23b は、発光体を備えた表示装置である。特別ゲームでは、表示装置を構成する発光体を任意に組み合わせたものが特別図柄として導出される。特別図柄には、当り抽選において大当たりに当選した場合に導出される大当たり図柄と、当り抽選において大当たりに当選しなかった場合に導出されるはずれ図柄と、がある。この実施形態において、大当たり図柄には、時短当たり図柄と、確変当たり図柄と、がある。

20

【0041】

この実施形態では、当り抽選において大当たりに当選し、特別ゲームにおいて大当たり図柄が導出された後、導出された大当たり図柄の種類に応じた大当たり遊技が生起される。大当たり遊技は、大入賞口 14 への遊技球の入球を許容するラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。大当たり遊技が生起される場合、最初のラウンド遊技が開始する前にオープニング時間が設定され、そのオープニング時間中には大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。また、大当たり遊技が生起される場合、最終のラウンド遊技が終了するとエンディング時間が設定され、そのエンディング時間中には大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われる。

【0042】

30

保留表示装置 24a は実行が保留されている第 1 特別ゲームの数（始動保留数）を表示する表示装置であり、保留表示装置 24b は実行が保留されている第 2 特別ゲームの数（始動保留数）を表示する表示装置である。普通図柄表示装置 25 は普通図柄を用いた普通図柄の変動ゲームを行い、当該普通図柄の変動ゲームにおいて普通図柄の当り抽選の結果に応じた普通図柄が導出される。

【0043】

次に、この実施形態のパチンコ遊技機 10 の遊技状態について説明する。

この実施形態のパチンコ遊技機 10 は、確率変動機能を備えている。この実施形態では、確率変動機能が作動すると、当り抽選において大当たりに当選する確率が低確率（通常確率）から高確率へと変動する。すなわち、確率変動機能は、確率状態を、大当たりに当選する確率が低確率（通常確率）である状態（以下、低確率状態と示す）から大当たりに当選する確率が高確率である状態（以下、高確率状態と示す）へと変動させる機能である。高確率状態は、低確率状態に比して、当り抽選において大当たりに当選し易く、遊技者にとって有利な遊技状態である。高確率状態は、例えば、次回の大当たり遊技が付与されるまで付与される。

40

【0044】

また、この実施形態のパチンコ遊技機 10 は、入球率向上機能を備えている。入球率向上機能は、所定の入球口としての第 2 始動口 13 への単位時間あたりの遊技球の入球率が向上される状態（以下、「時短状態」と示す）を付与することができる機能である。時短状態は、所謂「電サポ状態」、「高ベース状態」である。時短状態では、第 2 始動口 13

50

への単位時間あたりの遊技球の入球率が向上するため、第2始動口13に遊技球が入球し易いように右打ちで遊技を行うことが推奨される。一方、時短状態が付与されていない状態では、第2始動口13への単位時間あたりの遊技球の入球率が時短状態に比して低いため、左打ちで遊技を行うことが推奨される。すなわち、時短状態と、時短状態が付与されていない状態とでは、推奨する発射領域が異なる。なお、以下の説明では、時短状態が付与されていない状態を「非時短状態」と示す場合がある。非時短状態は、所謂「非電サポ状態」、「低ベース状態」である。このように、入球率向上機能は、入球状態を、所定の入球口としての第2始動口13への単位時間あたりの遊技球の入球率が低い非時短状態から、所定の入球口としての第2始動口13への単位時間あたりの遊技球の入球率が高い時短状態へと変動させる機能である。

10

【0045】

時短状態は、例えば次に示す4つの制御のうち任意に選択された1の制御を実行すること、又は複数の制御を組み合わせて実行すること、により実現できる。第1の制御は、普通図柄の変動ゲームの変動時間を、非時短状態のときよりも短くする普通図柄の変動時間短縮制御である。第2の制御は、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選する確率（普通当り確率）を、非時短状態のときよりも高確率に変動させる普通図柄の確率変動制御である。第3の制御は、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したことに基づく第2始動口13の合計開放時間を、非時短状態のときよりも長くする開放時間延長制御である。なお、開放時間延長制御は、普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したことに基づく第2始動口13の開放回数を、非時短状態のときよりも多くする制御、及び普通図柄の当り抽選において普通当りに当選したことに基づく第2始動口13の1回の開放時間を非時短状態のときよりも長くする制御のうち、少なくとも一方であるとよい。第4の制御は、特別ゲームの変動時間（例えば平均の変動時間）を、非時短状態のときよりも短くなり易くする特別図柄の変動時間短縮制御である。特別図柄の変動時間短縮制御を実行する場合、時短状態は、所謂「変動時間短縮状態」となる。

20

【0046】

時短状態は、例えば、次回の大当たり遊技が付与されるまで、又は時短状態が付与されてから規定上限回数の特別ゲームが実行されるまで付与される。例えば、規定上限回数は、100回である。なお、第1特別ゲームと第2特別ゲームを実行可能なパチンコ遊技機10の場合、規定上限回数は第1特別ゲームと第2特別ゲームとの合算回数である。以下の説明では、低確率状態、且つ、非時短状態である遊技状態を「低確非時短状態」と示し、低確率状態、且つ、時短状態である遊技状態を「低確時短状態」と示し、高確率状態、且つ、時短状態である遊技状態を「高確時短状態」と示す場合がある。なお、この実施形態のパチンコ遊技機10は、高確率状態、且つ、非時短状態である遊技状態を備えない。

30

【0047】

パチンコ遊技機10では、大当たり遊技の終了後、大当たり図柄の種類に応じた遊技状態が付与される。具体的に、時短当り図柄に基づく大当たり遊技の終了後には、規定上限回数の特別図柄の変動ゲームが終了するか、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間にわたって、低確時短状態が付与される。一方、確変当り図柄に基づく大当たり遊技の終了後には、次回の大当たり遊技が付与されるまでの間にわたって、高確時短状態が付与される。上述したように、低確時短状態は、確率変動機能が作動しない一方、入球率向上機能が作動する遊技状態である。また、高確時短状態は、確率変動機能、入球率向上機能が全て作動する遊技状態である。すなわち、高確時短状態は、確率変動機能が作動するため、確率変動機能が作動しない低確時短状態に比して遊技者に有利な遊技状態である。

40

【0048】

また、パチンコ遊技機10には、図7に示す、主制御基板30、及び副制御基板31を含む各種基板が搭載されている。

主制御基板30は、制御動作を所定の手順で実行することができる主制御用CPU30aと、主制御用CPU30aの制御プログラムなどを格納する主制御用ROM30bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM30cと、を有する。また

50

、主制御基板 3 0 は、乱数生成回路 3 0 d を有する。

【 0 0 4 9 】

主制御用 C P U 3 0 a は、各種センサ S E 1 , S E 2 , C S , G S , T S の検知信号を入力するようになっている。また、主制御用 C P U 3 0 a は、各種表示装置（特別図柄表示装置 2 3 a , 2 3 b 、保留表示装置 2 4 a , 2 4 b 、普通図柄表示装置 2 5 など）の表示内容を制御するとともに、各アクチュエータ A C 1 , A C 2 の動作を制御する。

【 0 0 5 0 】

主制御用 R O M 3 0 b に格納されている情報には、遊技に関する処理を実行するためのメイン制御プログラム、特別ゲームの変動パターン（メイン変動パターン）を特定する情報や、各種の判定値などがある。メイン変動パターンは、特別図柄が変動を開始してから特別図柄が導出される迄の間の変動時間（演出時間）を特定可能な情報である。すなわち、メイン変動パターンは、特別ゲームの変動時間を特定可能な情報である。この実施形態において、メイン変動パターンは、大当たり変動用のメイン変動パターンと、はずれ変動用のメイン変動パターンとに分類可能である。大当たり変動は、当たり抽選において大当たりに当選した場合に行われる演出であって、特別ゲームにおいては最終的に大当たり図柄が導出される。はずれ変動は、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合に行われる演出であって、特別ゲームにおいては最終的にははずれ図柄が導出される。以下の説明では、第 1 時短当たり図柄が導出される大当たり変動を第 1 時短当たり変動と示し、第 2 時短当たり図柄が導出される大当たり変動を第 2 時短当たり変動と示し、確変当たり図柄が導出される大当たり変動を確変当たり変動と示す。また、各種の判定値には、当たり抽選に用いる当たり判定値、普通図柄の当たり抽選に用いる普通当たり判定値などを含む。また、主制御用 R A M 3 0 c には、パチンコ遊技機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ、始動保留数など）が記憶される。

【 0 0 5 1 】

主制御用 C P U 3 0 a は、各種ソフトウェア乱数の値を所定の制御周期（割込み周期）ごとに更新し、主制御用 R A M 3 0 c に記憶させる乱数更新処理（ソフトウェア乱数生成処理）を実行する。ソフトウェア乱数には、特別図柄の大当たり図柄を決定するときに用いる大当たり図柄乱数、メイン変動パターンを振り分けるときに用いるメイン変動パターン振分乱数などを含む。乱数生成回路 3 0 d は、マイクロプロセッサに搭載された図示しないクロック回路から供給される内部システムクロック（例えば 1 0 M H z ）の 1 周期ごとに値を 1 更新することにより、ハードウェア乱数を生成する。ハードウェア乱数は、特別図柄の当たり抽選に用いる当たり乱数、普通図柄の当たり抽選（普通当たり抽選）に用いる普通当たり乱数などがある。

【 0 0 5 2 】

副制御基板 3 1 は、主制御基板 3 0 から一方向で制御コマンドが出力されるように主制御基板 3 0 と電気的に接続されている。副制御基板 3 1 は、制御動作を所定の手順で実行することができる副制御用 C P U 3 1 a と、副制御用 C P U 3 1 a の制御プログラムを格納する副制御用 R O M 3 1 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる副制御用 R A M 3 1 c と、を有する。

【 0 0 5 3 】

副制御基板 3 1 の副制御用 C P U 3 1 a は、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a から出力される制御コマンドを入力可能であるとともに、入力した制御コマンドに基づいて当該制御コマンドに応じた制御を行う。例えば、副制御用 C P U 3 1 a は、演出ゲームの開始を指示する制御コマンドを入力する場合、演出表示装置 1 1 において演出ゲームを行わせるように表示内容を制御する。また、副制御用 C P U 3 1 a は、パチンコ遊技機 1 0 の枠や遊技盤 Y B に設けられた各種の装飾ランプ L a の点灯 / 非点灯の制御、スピーカ S p の音声出力の制御、第 1 可動体 K 1 の制御、第 2 可動体 K 2 の制御、第 3 可動体 K 3 の制御、及び第 4 可動体 K 4 の制御を行う。これらの装飾ランプ L a 、スピーカ S p 、第 1 可動体 K 1 、第 2 可動体 K 2 、第 3 可動体 K 3 、及び第 4 可動体 K 4 による演出は、演出ゲームに合わせて演出モードに応じた演出態様で行われたり、待機状態に制御されている

10

20

30

40

50

ときなどに行われたりする。副制御用 C P U 3 1 a は、演出表示装置 1 1、装飾ランプ L a、スピーカ S p、第 1 可動体 K 1、第 2 可動体 K 2、第 3 可動体 K 3、及び第 4 可動体 K 4 などの演出装置群を制御する演出制御手段に対応する。

【 0 0 5 4 】

次に、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a が、遊技を制御するために行う処理（通常処理）について説明する。

最初にまず、各種センサ S E 1, S E 2, C S, G S, T S からの遊技球の検知信号の入力に関する処理（入力処理（受信処理））について説明する。

【 0 0 5 5 】

主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 始動口 1 2 への入球によって始動センサ S E 1 からの検知信号を入力している場合、第 1 特別ゲームの始動保留数が上限数（この実施形態では 4 ）未満であるかを判定する。主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 特別図柄の始動保留数が上限数未満である場合、新たに第 1 特別ゲームの実行を保留する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 特別ゲームの始動保留数を 1 加算して書き換えるとともに、加算後の始動保留数を表示させるように保留表示装置 2 4 a を制御する。この実施形態において、第 1 特別ゲームの保留条件は、第 1 特別ゲームの始動保留数が上限数未満であるときに遊技球が始動センサ S E 1 によって検知されると成立する。

10

【 0 0 5 6 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 始動口 1 3 への入球によって始動センサ S E 2 からの検知信号を入力している場合、第 2 特別ゲームの始動保留数が上限数（この実施形態では 4 ）未満であるかを判定する。主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 特別ゲームの始動保留数が上限数未満である場合、新たに第 2 特別ゲームの実行を保留する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 特別ゲームの始動保留数を 1 加算して書き換えるとともに、加算後の始動保留数を表示させるように保留表示装置 2 4 b を制御する。この実施形態において、第 2 特別ゲームの保留条件は、第 2 特別図柄の始動保留数が上限数未満であるときに遊技球が始動センサ S E 2 によって検知されると成立する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、始動保留数が上限数に達している場合、始動保留数を加算しない。一方、主制御用 C P U 3 0 a は、始動保留数を加算した場合、加算後の始動保留数を特定可能な制御コマンド（保留指定コマンドなど）を副制御用 C P U 3 1 a に出力する。始動保留数を特定可能な制御コマンドを入力した副制御用 C P U 3 1 a は、演出表示装置 1 1 に当該情報から特定可能な始動保留数に対応する画像を表示させる。

20

【 0 0 5 7 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、始動保留数の上限数未満で遊技球が入球した場合、その入球を契機に各種乱数の値を取得するとともに、当該取得した各種乱数の値を特定可能な乱数情報を、主制御用 R A M 3 0 c に記憶させる。乱数情報は、乱数の値によって構成されていてもよいし、乱数の値を、当該値を特定可能な他の情報に変換した情報によって構成されていてもよい。また、主制御用 C P U 3 0 a は、乱数情報を記憶させる場合、第 1 特別ゲーム用の乱数情報と、第 2 特別ゲーム用の乱数情報と、の何れであるか、及び乱数情報の記憶順序を特定可能となるように乱数情報を記憶させる。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、乱数の値を取得する場合、当り乱数の値を乱数生成回路から取得し、大当たり図柄乱数の値やメイン変動パターン振分乱数の値を主制御用 R A M 3 0 c から取得する。

30

【 0 0 5 8 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、ゲートセンサ G S からの検知信号を入力した場合の処理において、作動ゲート 1 8 を遊技球が通過したことを特定可能なゲート通過コマンドを副制御用 C P U 3 1 a に出力する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、ゲートセンサ G S からの検知信号を入力した場合の処理において、普通保留数（普図ゲームの数）を記憶する処理や普通当たり抽選などに用いる各種乱数を取得する処理を行う。普通保留数は、第 1 特別ゲーム及び第 2 特別ゲームの各始動保留数と同様に上限数（この実施形態では 4 ）が定められている。このため、主制御用 C P U 3 0 a は、普通保留数が上限数未満である場合、普通保留数を 1 加算して書き換えるとともに、加算後の普通保留数を表示させるよう

40

50

図示しない普通図柄保留表示装置を制御する。

【 0 0 5 9 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、始動センサ S E 1 , S E 2 及びカウントセンサ C S からの検知信号を入力した場合の処理において、所定個数の賞球を払い出すための賞球処理を行う。賞球処理では、パチンコ遊技機 1 0 が備える図示しない払出制御基板に出力する払出指定コマンド（払出信号）を生成して、出力する。払出指定コマンドを入力した払出制御基板は、パチンコ遊技機 1 0 が備える図示しない球払出装置を作動させて、所定個数の遊技球を賞球として払い出す。

【 0 0 6 0 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、扉開放センサ T S からの検知信号に基づいて、搭載枠 W b が開放されたか否かを判定する。搭載枠 W b が開放された場合、主制御用 C P U 3 0 a は、搭載枠 W b が開放されたことを特定可能な制御情報（以下、扉開放コマンドと示す）を副制御用 C P U 3 1 a に出力する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、扉開放センサ T S からの検知信号に基づいて、搭載枠 W b が閉鎖されたか否かを判定する。搭載枠 W b が閉鎖された場合、主制御用 C P U 3 0 a は、搭載枠 W b が閉鎖されたことを特定可能な制御情報（以下、扉閉鎖コマンドと示す）を副制御用 C P U 3 1 a に出力する。

10

【 0 0 6 1 】

次に、当たり抽選の抽選結果を導出させる特別ゲームの実行に関する処理（特図変動処理）について説明する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、所定の制御周期（例えば 4 m s ）ごとに特図変動処理を実行する。

20

【 0 0 6 2 】

特図変動処理において主制御用 C P U 3 0 a は、特別ゲームの開始条件が成立したかを判定する。この判定において主制御用 C P U 3 0 a は、特別ゲームの実行中ではなく、且つ大当たり遊技中ではない場合に開始条件が成立したと判定する一方で、特別ゲームの実行中、又は大当たり遊技中である場合に開始条件が成立していないと判定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、開始条件が成立していない場合、特図変動処理を終了する。

【 0 0 6 3 】

主制御用 C P U 3 0 a は、前述した開始条件が成立している場合、第 2 特別ゲームの始動保留数を読み出し、その読み出した始動保留数が零よりも大きいかを判定する。そして、第 2 特別ゲームの始動保留数が零よりも大きい場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 特別図柄の変動ゲームを開始させるように所定の処理を行う。一方、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 特別ゲームの始動保留数が零の場合、第 1 特別ゲームの始動保留数を読み出し、その読み出した始動保留数が零よりも大きいかを判定する。そして、第 1 特別ゲームの始動保留数が零よりも大きい場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 特別図柄の変動ゲームを開始させるように所定の処理を行う。

30

【 0 0 6 4 】

この実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、第 1 特別図柄の変動ゲームと第 2 特別図柄の変動ゲームとを同時に実行させず、第 2 特別図柄の変動ゲームを優先的に実行させる仕様である。この実施形態において、第 2 特別図柄の変動ゲームの始動条件は、特別図柄の変動ゲームの開始条件が成立しており、且つ、第 2 特別ゲームの始動保留数が零よりも大きいときに成立する。また、第 1 特別図柄の変動ゲームの始動条件は、特別図柄の変動ゲームの開始条件が成立しており、且つ、第 2 特別ゲームの始動保留数が零である場合であって、第 1 特別ゲームの始動保留数が零よりも大きいときに成立する。なお、第 1 特別ゲームの始動保留数と第 2 特別ゲームの始動保留数の何れもが零の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、待機状態へと制御するとともに、待機状態であることを特定可能な制御コマンド（以下、待機コマンドと示す）を副制御基板 3 1 に出力する。

40

【 0 0 6 5 】

第 2 特別図柄の変動ゲームを開始させる場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 特別ゲームの始動保留数を 1 減算して書き換えるとともに、減算後の始動保留数を表示するよう保留表示装置 2 4 b を制御する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、始動保留数を減算し

50

た場合、減算後の始動保留数を特定可能な制御コマンド（保留指定コマンドなど）を副制御基板31に出力する。

【0066】

次に、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を取得する。

乱数情報を取得した主制御用CPU30aは、大当たり乱数の値と大当たり判定値とを比較し、当たり抽選を行う。当たり抽選において主制御用CPU30aは、遊技状態を特定可能な情報をもとに当たり抽選時（すなわち、特図変動処理の実行時）が低確率状態であるか、高確率状態であるかを判定し、その判定結果をもとに異なる当選確率で当たり抽選において大当たりとなるかの判定を行う。

10

【0067】

当たり抽選において主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cから取得した大当たり乱数の値が大当たり判定値と一致するかを判定する。そして、大当たり乱数の値と大当たり判定値とが一致した場合には、当たり抽選において当たりに当選する。当たり抽選において当たりに当選した場合、主制御用CPU30aは、当たり処理を行う。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定される大当たり図柄乱数の値に基づき、特別図柄の大当たり図柄を決定する。この決定した大当たり図柄が、特別ゲームで導出される確定停止図柄となる。なお、特別図柄の大当たり図柄は、当たりの種類に対応付けられている。このため、大当たり図柄を決定することは当たりの種類を決定することになる。

【0068】

また、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定されるメイン変動パターン振分乱数の値に基づき、当たりに当選した場合に選択可能な大当たり変動用のメイン変動パターンの中からメイン変動パターンを決定する。

20

【0069】

また、主制御用CPU30aは、当たり抽選において当たりに当選しなかった場合（はずれの場合）、はずれ処理を行う。はずれ処理において主制御用CPU30aは、特別図柄のはずれ図柄を決定する。この決定したはずれ図柄が、特別ゲームで導出される確定停止図柄となる。また、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定されるメイン変動パターン振分乱数の値に基づき、はずれ変動用のメイン変動パターンを決定する。はずれ変動用のメイン変動パターンを決定する場合、主制御用CPU30aは、リーチありのメイン変動パターン又はリーチなしのメイン変動パターンの何れかを決定する。

30

【0070】

なお、主制御用CPU30aは、第1特別ゲームを開始させる場合、前述した第2特別図柄の制御と同様の制御を第1特別図柄を対象にして行う。つまり、主制御用CPU30aは、第1特別ゲームの始動保留数の減算、当たり抽選、当たり抽選の結果に基づく当たり処理又ははずれ処理を行う。当たり抽選は、当たりに当選するか否かを抽選する当たり抽選に対応する。

【0071】

また、主制御用CPU30aは、特別ゲームの実行に関する処理として、前述した処理の結果をもとに、副制御基板31の副制御用CPU31aに遊技演出の制御を指示する制御コマンドを生成する処理を行う。当該処理で生成された各種の制御コマンドは、主制御用CPU30aが行うコマンド出力処理によって所定タイミングで副制御用CPU31aに出力される。

40

【0072】

主制御用CPU30aは、特別ゲームを開始させる場合、制御コマンドとして変動ゲームを開始させることを特定可能な変動開始コマンドを生成する。変動開始コマンドには、前述した当たり処理又ははずれ処理において決定したメイン変動パターンを特定可能な情報も含む。また、主制御用CPU30aは、特別ゲームを開始させる場合、制御コマンドとして特別図柄を特定可能な特図コマンドを生成する。特別図柄の大当たり図柄は、当たりの種類と対応していることから、特図コマンドによって当たりの種類を特定可能である。

50

このため、特図コマンドは、当否を特定可能な制御コマンドでもあり、また大当たりの種類を特定可能な制御コマンドでもある。

【 0 0 7 3 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、特別ゲームを開始させてからの経過時間が所定の変動時間（メイン変動パターンに定められている時間）に達した場合、制御コマンドとして変動ゲームを終了させることを特定可能な変動停止コマンドを生成する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、特別ゲームを開始させる場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動を開始させるように特別図柄表示装置 2 3 a 又は特別図柄表示装置 2 3 b の表示内容を制御するとともに、変動時間の計測を開始する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、決定したメイン変動パターンに定められている変動時間の経過時に、決定している特別図柄を導出させるように特別図柄表示装置 2 3 a 又は特別図柄表示装置 2 3 b の表示内容を制御する。10

【 0 0 7 4 】

次に、当たり抽選において大当たりに当選したことによって行われる大当たり遊技の進行に関する処理について説明する。

この実施形態の大当たり遊技は、大当たり遊技の開始に伴うオープニングと、大入賞口 1 4 を開放させるラウンド遊技と、大当たり遊技の終了に伴うエンディングと、から構成されている。つまり、大当たり遊技は、オープニング ラウンド遊技 エンディングというように段階的に進行する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり遊技の進行に関する処理として、副制御基板 3 1 の副制御用 C P U 3 1 a に遊技演出の制御を指示する制御コマンドを生成する大当たり情報生成処理と、大入賞口を開放及び閉鎖させる大当たり遊技制御処理を行う。大当たり情報生成処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、オープニングの開始に伴って、オープニングの開始を特定可能なオープニングコマンドを生成し、副制御基板 3 1 に出力する。このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、時短当たり図柄に基づく大当たり遊技のオープニングを開始したか、及び確変当たり図柄に基づく大当たり遊技のオープニングを開始したかを特定可能なようにオープニングコマンドを生成する。20

【 0 0 7 5 】

また、大当たり情報生成処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、各ラウンド遊技の開始に伴って、各ラウンド遊技の開始を特定可能なラウンドコマンドを生成し、副制御基板 3 1 に出力する。このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、新たに開始されるラウンド遊技が大当たり遊技を開始してから何回目のラウンド遊技であるかを特定可能なようにラウンドコマンドを生成する。また、大当たり情報生成処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、エンディングの開始に伴って、エンディングの開始を特定可能なエンディングコマンドを生成し、副制御基板 3 1 に出力する。このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、時短当たり図柄に基づく大当たり遊技のエンディングを開始したか、及び確変当たり図柄に基づく大当たり遊技のエンディングを開始したかを特定可能なようにオープニングコマンドを生成する。大当たり情報生成処理で生成された各種の制御コマンドは、主制御用 C P U 3 0 a が行うコマンド出力処理によって所定タイミングで副制御用 C P U 3 1 a に出力される。30

【 0 0 7 6 】

このように、この実施形態では、当たり抽選において大当たりに当選した場合、大当たり遊技が付与される。すなわち、この実施形態では、当たり抽選の結果に応じて大当たり遊技が付与される。大当たり遊技は、多数の賞球を獲得できるため、遊技者にとって有利な状態である。40

【 0 0 7 7 】

次に、遊技状態に関する処理について説明する。

この処理において主制御用 C P U 3 0 a は、制御コマンドとして遊技状態を特定可能な制御コマンドを生成し、副制御用 C P U 3 1 a に出力する。

【 0 0 7 8 】

主制御用 C P U 3 0 a は、遊技状態を低確非時短状態とする場合、遊技状態が低確非時短状態であることを特定可能な状態指定コマンド（以下、状態 1 指定コマンドと示す）を生成する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、遊技状態を低確時短状態とする場合、遊技状態が低確時短状態であることを特定可能な状態指定コマンド（以下、状態 2 指定コマンド50

と示す)を生成する。また、主制御用CPU30aは、遊技状態を高確時短状態とする場合、遊技状態が高確時短状態であることを特定可能な状態指定コマンド(以下、状態3指定コマンドと示す)を生成する。

【0079】

この実施形態において、状態指定コマンドは、電力供給が開始されたとき(初期化時、及び復電時)、及び遊技状態の変遷時に生成される。また、生成された状態指定コマンドは、副制御用CPU31aに出力される。例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態を高確時短状態とする場合、大当たり遊技の終了に伴って高確時短状態に制御されるとともに、状態3指定コマンドが副制御用CPU31aに出力される。なお、状態指定コマンドは、例示した制御コマンドに限らず、副制御用CPU31aに認識させる必要のある遊技状態ごとに設定されていてもよい。

10

【0080】

次に、普通当たり抽選の抽選結果を導出させる普通図柄の変動ゲームの実行に関する処理(普図変動処理)について説明する。

普図変動処理において主制御用CPU30aは、普通図柄の変動ゲームの開始条件が成立したかを判定する。この判定において主制御用CPU30aは、普通図柄の変動ゲームの実行中ではなく、且つ普通図柄の当たり遊技中ではない場合に普通図柄の変動ゲームの開始条件が成立したと判定する一方、普通図柄の変動ゲームの実行中、又は普通図柄の当たり遊技中である場合に普通図柄の変動ゲームの開始条件が成立していないと判定する。主制御用CPU30aは、普通図柄の変動ゲームの開始条件が成立していない場合、普図変動処理を終了する。

20

【0081】

主制御用CPU30aは、普通図柄の変動ゲームの開始条件が成立している場合、普通保留数を読み出し、その読み出した普通保留数が零よりも大きいかを判定する。そして、普通保留数が零よりも大きい場合、主制御用CPU30aは、普通図柄の変動ゲームを開始させるように所定の処理を行う。一方、主制御用CPU30aは、普通保留数が零の場合、普図変動処理を終了する。

【0082】

普通図柄の変動ゲームを開始させる場合、主制御用CPU30aは、普通保留数を1減算して書き換える。そして、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている乱数情報(普通当たり乱数)のうち、最先に記憶された乱数情報を取得する。そして、主制御用CPU30aは、取得した乱数情報から特定される普通当たり乱数の値と普通当たり判定値とを比較し、普通当たり抽選を行う。この実施形態のパチンコ遊技機10は、入球率向上機能を備えている。このため、入球率向上機能が作動している状態(時短状態)において普通図柄の確率変動制御を実行するように構成する場合、普通当たり抽選において主制御用CPU30aは、普通当たり抽選時に時短状態であるか、非時短状態であるかによって異なる当選確率で普通当たり抽選を行う。

30

【0083】

この実施形態では、非時短状態時の当選確率を零(普通当たりなし)としており、時短状態時の当選確率を100%(はずれなし)としている。普通当たり抽選における普通当たりの当選確率は、普通当たり乱数の取り得る数値に対して普通当たりに当選する値(普通当たり判定値)の個数の割合によって規定できる。

40

【0084】

普図変動処理の説明に戻り、普通当たり抽選において主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cから取得した普通当たり乱数の値が普通当たり判定値と一致するかを判定する。主制御用CPU30aは、普通当たり乱数の値と普通当たり判定値とが一致した場合には、普通当たり抽選において普通当たりに当選したと判定する。普通当たり抽選において普通当たりに当選した場合、主制御用CPU30aは、普通当たり処理を行う。普通当たり処理において主制御用CPU30aは、普通図柄の当たり図柄を決定するとともに、普通図柄の変動ゲームの変動時間を特定可能な普通図柄の変動パターンを決定する。この決定した普通図柄の当たり

50

図柄が、普通図柄の変動ゲームで導出される確定停止図柄となる。一方、主制御用CPU30aは、普通当り抽選において普通当りに当選しなかった場合（はずれの場合）、普通はずれ処理を行う。普通はずれ処理において主制御用CPU30aは、普通図柄のはずれ図柄を決定するとともに、普通図柄の変動パターンを決定する。この決定した普通図柄のはずれ図柄が、普通図柄の変動ゲームで導出される確定停止図柄となる。

【0085】

そして、主制御用CPU30aは、普通当り抽選の結果に基づいて行う普通当り処理又は普通はずれ処理での決定結果にしたがい、普通図柄表示装置25で普通図柄の変動ゲームを実行させるとともに、変動時間の経過後に普通図柄の当り図柄又は普通図柄のはずれ図柄を導出させる。また、主制御用CPU30aは、普通当り抽選に当選している場合、普通図柄の変動ゲームの終了後、普通当り遊技を生起させる。普通当り遊技では、第2始動口13を所定の開放態様で開放されることにより、遊技球の入球を許容する許容状態をとり得るように制御する。

10

【0086】

このように、主制御用CPU30aは、時短状態においてアクチュエータAC1の動力により第2始動口13が開放状態をとり得るように制御する。一方、主制御用CPU30aは、非時短状態において第2始動口13が開放状態をとらないように制御する。すなわち、主制御用CPU30aは、非時短状態において第2始動口13が継続して閉鎖状態（非開放状態）をとるように制御する。なお、主制御用CPU30aは、非時短状態において、時短状態に比して低い確率で第2始動口13が開放状態をとり得るように制御してもよい。すなわち、主制御用CPU30aは、非時短状態時、時短状態時の当選確率よりも低い確率で普通当り抽選において普通当りに当選するようにしてもよい。

20

【0087】

次に、演出制御プログラムに基づいて、副制御基板31の副制御用CPU31aが実行する各種処理について説明する。副制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから制御コマンドを入力すると、その制御コマンドに応じて各種処理を実行する。

【0088】

まず、演出図柄変動処理について説明する。

演出図柄変動処理において、副制御用CPU31aは、特図コマンドを受信すると、特図コマンドにより指定された特別図柄に基づき、演出ゲームで導出させる演出図柄の組み合わせを決定する。この実施形態において、演出図柄の組み合わせを導出するとは、演出図柄の組み合わせを停止表示させることである。なお、以下の説明では、演出図柄の組み合わせを略して図柄組み合わせと示す場合がある。

30

【0089】

副制御用CPU31aは、特別図柄の大当たり図柄が指定された場合には、当該特別図柄の大当たり図柄の種類に応じた大当たりの図柄組み合わせを決定する。また、副制御用CPU31aは、特別図柄のはずれ図柄が指定された場合には、変動開始コマンドから特定されるメイン変動パターンに基づき、演出図柄の変動ゲームで導出させる図柄組み合わせを決定する。具体的にいえば、副制御用CPU31aは、演出内容として、「ノーマルリーチ演出」、又は「スーパーリーチ演出」が定められたはずれ用のメイン変動パターンが指定されたときには、リーチ形成図柄を含むはずれの図柄組み合わせを決定する。また、副制御用CPU31aは、演出内容として「リーチなし」が定められたはずれ用のメイン変動パターンが指定されたときには、リーチ形成図柄を含まないはずれの図柄組み合わせを決定する。

40

【0090】

この実施形態において演出ゲームは、左列、中列、右列からなる3列の演出図柄による組み合わせを演出ゲームの結果として導出させる。この実施形態において図柄組み合わせを構成する識別情報は、アラビア数字を模した意匠で構成されている。具体的に例示すれば、各列の識別情報は[1]～[9]までのアラビア数字である。これにより、図柄組み合わせは、例えば全列の識別情報を同一とした[111]などの組み合わせや、全列の識

50

別情報が同一ではない [4 7 9] , [3 3 7] , [1 2 1] などの組み合わせになる。

【 0 0 9 1 】

この実施形態において、大当たりの図柄組み合わせは、全列の識別情報を同一とした図柄組み合わせである。また、はずれの図柄組み合わせは、全列の識別情報が同一ではない図柄組み合わせである。また、はずれの図柄組み合わせのうちリーチ形成図柄を含むはずれの図柄組み合わせは、リーチ形成列（この実施形態では左列と右列の 2 列）に同一の識別情報が導出（停止表示）される図柄組み合わせである。また、はずれの図柄組み合わせのうちリーチ形成図柄を含まないはずれの図柄組み合わせは、リーチ形成列に同一ではない識別情報が導出される図柄組み合わせである。この実施形態において、演出図柄の変動ゲームでは、リーチ形成列に同一の識別情報が導出（停止表示）されることによってリーチが形成されると、残りの列（この実施形態では中列の 1 列）を導出（停止表示）させるためのリーチ演出が行われる。10

【 0 0 9 2 】

パチンコ遊技機 10 で実行されるリーチ演出には、ノーマルリーチ演出とノーマルリーチ演出から発展するスーパーリーチ演出とがある。ノーマルリーチ演出は、リーチの形成後、残りの列（中の 1 列）の演出図柄を導出（停止表示）させることによって図柄組み合わせを導出（停止表示）させる演出である。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出によって残りの列の演出図柄を導出（停止表示）した後、若しくはノーマルリーチ演出の途中から演出を発展させ、その発展後の演出によって図柄組み合わせを導出（停止表示）させる演出である。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出に比して大当たり期待度が高い演出として位置付けられている。大当たり期待度は、はずれの場合の出現率と大当たりの場合の出現率を合算した全体出現率に対する大当たりの場合の出現率の割合によって算出することができる。20

【 0 0 9 3 】

また、副制御用 C P U 3 1 a は、変動開始コマンドを受信すると、当該コマンドから特定可能なメイン変動パターンの種類をもとに、演出表示装置 1 1 の表示内容などを制御するためのサブ変動パターンを決定する。サブ変動パターンを決定した副制御用 C P U 3 1 a は、そのサブ変動パターンで特定される変動内容で演出図柄の変動ゲームが表示されるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。そして、副制御用 C P U 3 1 a は、メイン変動パターンから特定される変動時間の経過により、演出図柄の変動ゲームを終了させ、演出図柄の組み合わせを導出（停止表示）させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。なお、この実施形態では、変動停止コマンドの受信を契機として、演出図柄の変動ゲームを終了させているが、副制御用 C P U 3 1 a の制御によりメイン変動パターンから特定される変動時間を計時し、演出図柄の変動ゲームを終了させるようにしてもよい。つまり、主制御基板 3 0 から変動停止コマンドを送信せずに、演出図柄の変動ゲームの終了を制御してもよい。30

【 0 0 9 4 】

また、演出表示装置 1 1 の制御において副制御基板 3 1 の副制御用 C P U 3 1 a は、実行させる画像を選択し、その選択した画像に必要なデータを R O M から読み出す。なお、副制御基板 3 1 には、演出表示装置 1 1 に表示させるキャラクタ画像データ、具体的には人物、文字、図形又は記号（飾り図柄を含む）を予め格納したキャラクタ R O M を備え、キャラクタ R O M から必要なデータを読み出してもよい。そして、副制御基板 3 1 の副制御用 C P U 3 1 a は、読み出したデータを V D P （ビデオディスプレイプロセッサ）に出力する。V D P は、入力されたデータに基づいて表示制御を実行し、演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H に画像を表示させる。40

【 0 0 9 5 】

次に、副制御用 C P U 3 1 a が行う当たり演出処理について説明する。

当たり演出処理において、副制御用 C P U 3 1 a は、オープニングコマンドを受信すると、オープニング演出を実行させるように、演出表示装置 1 1 、装飾ランプ L a 、スピーカ S p 、第 1 可動体 K 1 、第 2 可動体 K 2 、第 3 可動体 K 3 、及び第 4 可動体 K 4 のうち少50

なくとも 1 つを制御する。また、当り演出処理において、副制御用 C P U 3 1 a は、ラウンドコマンドを受信すると、ラウンド演出を実行させるように、演出表示装置 1 1、装飾ランプ L a、スピーカ S p、第 1 可動体 K 1、第 2 可動体 K 2、第 3 可動体 K 3、及び第 4 可動体 K 4 のうち少なくとも 1 つを制御する。また、当り演出処理において、副制御用 C P U 3 1 a は、エンディングコマンドを受信すると、エンディング演出を実行させるように、演出表示装置 1 1、装飾ランプ L a、スピーカ S p、第 1 可動体 K 1、第 2 可動体 K 2、第 3 可動体 K 3、及び第 4 可動体 K 4 のうち少なくとも 1 つを制御する。なお、オープニング演出の演出態様、ラウンド演出の演出態様、及びエンディング演出の演出態様のそれぞれは、大当たりの種類に応じて異ならせててもよい。

【 0 0 9 6 】

10

次に、副制御用 C P U 3 1 a が行う異常処理について説明する。

この実施形態において、副制御用 C P U 3 1 a が行う異常処理には、第 1 可動体 K 1、第 2 可動体 K 2、第 3 可動体 K 3、及び第 4 可動体 K 4 の動作異常に関する可動体異常処理と、搭載枠 W b の開放に関する扉開放異常処理と、がある。

【 0 0 9 7 】

20

まず、可動体異常処理について説明する。

副制御用 C P U 3 1 a は、第 1 可動体 K 1 を原位置 P G 1 に動作させる場合、予め定められた第 1 規定時間が経過するまでに位置センサ P S 1 の検知信号を入力しない場合、第 1 可動体 K 1 の動作に異常があると判定する。副制御用 C P U 3 1 a は、第 1 可動体 K 1 の動作に異常があると判定した場合、第 1 可動体 K 1 の動作に異常があることを特定可能なように副制御用 R A M 3 1 c に記憶される第 1 可動体異常情報を更新する。第 1 可動体異常情報は、第 1 可動体 K 1 の動作に異常があるか否かを特定可能な情報である。この実施形態において、第 1 可動体異常情報は、電力供給が遮断された後、新たに電力供給が開始されたことを契機として初期化される。また、副制御用 C P U 3 1 a は、第 1 可動体 K 1 の動作に異常があると判定した場合、可動体の動作に異常があることを報知する可動体異常報知演出を実行させる。

【 0 0 9 8 】

30

図 8 に示すように、可動体異常報知演出では、演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H において、可動体の動作に異常があることを報知する可動体異常報知画像 G e 1 が表示される。例えば、可動体異常報知画像 G e 1 は、「可動体の動作異常を検知しました」の文字列を模した画像である。この実施形態において、可動体異常報知演出には、スピーカ S p による音演出が含まれない。

【 0 0 9 9 】

40

可動体異常処理の説明に戻り、副制御用 C P U 3 1 a は、第 2 可動体 K 2 を原位置 P G 2 に動作させる場合、予め定められた第 2 規定時間が経過するまでに位置センサ P S 2 の検知信号を入力しない場合、第 2 可動体 K 2 の動作に異常があると判定する。この実施形態において、第 2 規定時間は、第 1 規定時間と同じ時間である。副制御用 C P U 3 1 a は、第 2 可動体 K 2 の動作に異常があると判定した場合、第 2 可動体 K 2 の動作に異常があることを特定可能なように副制御用 R A M 3 1 c に記憶される第 2 可動体異常情報を更新する。第 2 可動体異常情報は、第 2 可動体 K 2 の動作に異常があるか否かを特定可能な情報である。この実施形態において、第 2 可動体異常情報は、電力供給が遮断された後、新たに電力供給が開始されたことを契機として初期化される。また、副制御用 C P U 3 1 a は、第 2 可動体 K 2 の動作に異常があると判定した場合、可動体の動作に異常があることを報知する可動体異常報知演出を実行させる。この実施形態において、副制御用 C P U 3 1 a が第 2 可動体 K 2 の動作に異常があると判定したことに基づいて実行される可動体異常報知演出は、副制御用 C P U 3 1 a が第 1 可動体 K 1 の動作に異常があると判定したことに基づいて実行される可動体異常報知演出と同じ演出である。

【 0 1 0 0 】

また、副制御用 C P U 3 1 a は、第 3 可動体 K 3 を原位置 P G 3 に動作させる場合、予め定められた第 3 規定時間が経過するまでに位置センサ P S 3 の検知信号を入力しない場

50

合、第3可動体K3の動作に異常があると判定する。この実施形態において、第3規定時間は、第1規定時間、及び第2規定時間と同じ時間である。副制御用CPU31aは、第3可動体K3の動作に異常があると判定した場合、第3可動体K3の動作に異常があることを特定可能なように副制御用RAM31cに記憶される第3可動体異常情報を更新する。第3可動体異常情報は、第3可動体K3の動作に異常があるか否かを特定可能な情報である。この実施形態において、第3可動体異常情報は、電力供給が遮断された後、新たに電力供給が開始されたことを契機として初期化される。また、副制御用CPU31aは、第3可動体K3の動作に異常があると判定した場合、可動体の動作に異常があることを報知する可動体異常報知演出を実行させる。この実施形態において、副制御用CPU31aが第3可動体K3の動作に異常があると判定したことに基づいて実行される可動体異常報知演出は、副制御用CPU31aが第1可動体K1の動作に異常があると判定したことに基づいて実行される可動体異常報知演出と同じ演出である。また、副制御用CPU31aが第3可動体K3の動作に異常があると判定したことに基づいて実行される可動体異常報知演出は、副制御用CPU31aが第2可動体K2の動作に異常があると判定したことに基づいて実行される可動体異常報知演出と同じ演出である。

【0101】

また、副制御用CPU31aは、第4可動体K4を原位置PG4に動作させる場合、予め定められた第4規定時間が経過するまでに位置センサPS4の検知信号を入力しない場合、第4可動体K4の動作に異常があると判定する。この実施形態において、第4規定時間は、第1規定時間、第2規定時間、及び第3規定時間と同じ時間である。副制御用CPU31aは、第4可動体K4の動作に異常があると判定した場合、第4可動体K4の動作に異常があることを特定可能なように副制御用RAM31cに記憶される第4可動体異常情報を更新する。第4可動体異常情報は、第4可動体K4の動作に異常があるか否かを特定可能な情報である。この実施形態において、第4可動体異常情報は、電力供給が遮断された後、新たに電力供給が開始されたことを契機として初期化される。また、副制御用CPU31aは、第4可動体K4の動作に異常があると判定した場合、可動体の動作に異常があることを報知する可動体異常報知演出を実行させる。この実施形態において、副制御用CPU31aが第4可動体K4の動作に異常があると判定したことに基づいて実行される可動体異常報知演出は、副制御用CPU31aが第1可動体K1の動作に異常があると判定したことに基づいて実行される可動体異常報知演出と同じ演出である。また、副制御用CPU31aが第4可動体K4の動作に異常があると判定したことに基づいて実行される可動体異常報知演出は、副制御用CPU31aが第2可動体K2の動作に異常があると判定したことに基づいて実行される可動体異常報知演出と同じ演出である。また、副制御用CPU31aが第4可動体K4の動作に異常があると判定したことに基づいて実行される可動体異常報知演出は、副制御用CPU31aが第3可動体K3の動作に異常があると判定したことに基づいて実行される可動体異常報知演出と同じ演出である。

【0102】

このように、この実施形態では、第1可動体K1～第4可動体K4の動作異常が検知された場合、可動体異常報知演出が実行される。そして、可動体異常報知演出の演出態様は、動作異常が検知された可動体の種類に係らず同じである。なお、可動体異常報知演出の演出態様は、動作異常が検知された可動体の種類に応じて異なっていてもよい。すなわち、可動体異常報知演出の演出態様から動作異常が検知された可動体の種類を特定可能であってもよい。この場合、複数の可動体異常報知演出を実行可能であってもよく、最初に動作異常が検知された可動体の種類に対応した可動体異常報知演出を実行可能であってもよく、最後に動作異常が検知された可動体の種類に対応した可動体異常報知演出を実行可能であってもよい。

【0103】

次に、扉開放異常処理について説明する。

副制御用CPU31aは、扉開放コマンドを受信すると搭載枠Wbが開放されていることを特定可能なように、副制御用RAM31cに記憶される扉開放情報を更新する。扉開

10

20

30

40

50

放情報は、搭載枠W bが開放されているか否かを特定可能な情報である。また、副制御用C P U 3 1 aは、搭載枠W bが開放されていることを基づいて、扉異常報知演出を実行させる。扉異常報知演出は、搭載枠W bが開放されているという異常状態を報知する演出である。

【0104】

図9に示すように、扉異常報知演出では、演出表示装置11の画像表示領域G Hにおいて、搭載枠W bが開放されていることを報知する扉異常報知画像G e 2が表示される。例えば、扉異常報知画像G e 2は、「扉が開いています」の文字列を模した画像である。また、扉異常報知演出では、スピーカS pにおいて、搭載枠W bが開放されていることを報知する扉異常報知音が出力される。また、この実施形態において、扉異常報知演出の実行中は、エラーと関係のない音演出の実行が制限される。10

【0105】

扉開放異常処理の説明に戻り、副制御用C P U 3 1 aは、扉閉鎖コマンドを受信すると搭載枠W bが閉鎖されていることを特定可能なように、副制御用R A M 3 1 cに記憶されている扉開放情報を更新する。また、副制御用C P U 3 1 aは、扉異常報知演出を実行中である場合、搭載枠W bが閉鎖されていることを基づいて、扉異常報知演出を終了させる。なお、扉異常報知演出は、予め定められた報知時間が経過した場合に終了させるようにしてもよい。この場合、扉異常報知演出は、搭載枠W bが閉鎖されたか否かに係らず報知時間が経過するまで実行するようにしてよく、搭載枠W bが閉鎖された場合には、報知時間が経過していなくても終了するようにしてもよい。可動体異常処理、及び扉開放異常処理を実行する副制御用C P U 3 1 aは、エラーを検出するエラー検出手段に対応する。可動体の動作異常が第1エラーに対応し、搭載枠W bの開放が第2エラーに対応する。20

【0106】

次に、パチンコ遊技機10が実行可能な合体演出について説明する。

この実施形態では、第1可動体K 1～第4可動体K 4によって、複数種類の合体演出を実行可能である。合体演出は、大当たり期待度を示唆する演出である。この実施形態において、合体演出には、第1合体演出、第2合体演出、及び第3合体演出がある。第1合体演出、第2合体演出、及び第3合体演出のそれぞれは、異なる大当たり期待度を示唆する演出である。

【0107】

図10(a)に示すように、この実施形態では、第1可動体K 1と、第3可動体K 3によって第1合体演出を実行可能である。具体的に、第1合体演出では、第1可動体K 1が演出位置P E 1に動作する。また、第1合体演出では、第3可動体K 3が演出位置P E 3に動作する。上述したように、第1可動体K 1が演出位置P E 1に位置するとともに、第3可動体K 3が演出位置P E 3に位置するとき、第1可動体K 1と、第3可動体K 3とが上下方向において近接する。このため、第1合体演出では、第1可動体K 1と、第3可動体K 3とによって、「小吉」の文字列が形成される。30

【0108】

また、第1合体演出では、スピーカS pにおいて、第1合体演出音が出力される。また、第1合体演出では、第1可動体K 1に設けられた装飾ランプが第1発光態様で発光する。また、第1合体演出では、第2可動体K 2に設けられた装飾ランプが第1発光態様で発光する。また、第1合体演出では、第3可動体K 3に設けられた装飾ランプが第1発光態様で発光する。また、第1合体演出では、第4可動体K 4に設けられた装飾ランプが第1発光態様で発光する。40

【0109】

また、この実施形態において、第1合体演出は、第1可動体K 1と、第3可動体K 3とによって、「小吉」の文字列が形成されてから予め定められた演出時間が経過すると終了する。具体的に、第1合体演出では、第1可動体K 1が演出位置P E 1に位置してから予め定められた演出時間が経過すると、第1可動体K 1が原位置P G 1に動作する。また、第1合体演出では、第3可動体K 3が演出位置P E 3に位置してから予め定められた演出

10

20

30

40

50

時間が経過すると、第3可動体K3が原位置PG3に動作する。

【0110】

図10(b)に示すように、この実施形態では、第2可動体K2と、第3可動体K3によって第2合体演出を実行可能である。具体的に、第2合体演出では、第2可動体K2が演出位置PE2に位置する。また、第2合体演出では、第3可動体K3が演出位置PE3に位置する。上述したように、第2可動体K2が演出位置PE2に位置するとともに、第3可動体K3が演出位置PE3に位置するとき、第2可動体K2と、第3可動体K3とが上下方向において近接する。このため、第2合体演出では、第2可動体K2と、第3可動体K3によって、「中吉」の文字列が形成される。

【0111】

また、第2合体演出では、スピーカSpにおいて、第1合体演出音と異なる第2合体演出音が出力される。また、第2合体演出では、第1可動体K1に設けられた装飾ランプが第1発光態様と異なる第2発光態様で発光する。また、第2合体演出では、第2可動体K2に設けられた装飾ランプが第2発光態様で発光する。また、第2合体演出では、第3可動体K3に設けられた装飾ランプが第2発光態様で発光する。また、第2合体演出では、第4可動体K4に設けられた装飾ランプが第2発光態様で発光する。

10

【0112】

また、この実施形態において、第2合体演出は、第2可動体K2と、第3可動体K3とによって、「中吉」の文字列が形成されてから予め定められた演出時間が経過すると終了する。具体的に、第2合体演出では、第2可動体K2が演出位置PE2に位置してから予め定められた演出時間が経過すると、第2可動体K2が原位置PG2に動作する。また、第2合体演出では、第3可動体K3が演出位置PE3に位置してから予め定められた演出時間が経過すると、第3可動体K3が原位置PG3に動作する。

20

【0113】

図10(c)に示すように、この実施形態では、第3可動体K3と、第4可動体K4とによって、第3合体演出を実行可能である。具体的に、第3合体演出では、第3可動体K3が演出位置PE3に位置する。また、第3合体演出では、第4可動体K4が演出位置PE4に位置する。上述したように、第3可動体K3が演出位置PE3に位置するとき、当該第3可動体K3は、演出表示装置11の画像表示領域GHの中央寄りに位置する。一方、第4可動体K4が演出位置PE4に位置するとき、当該第4可動体K4は、搭載枠Wbの外形よりも外側に位置する。すなわち、第3合体演出において、第3可動体K3と、第4可動体K4とがそれぞれ演出位置に位置しているとき、第3可動体K3と、第4可動体K4とは離隔されている。このように、この明細書において、合体演出では、複数の演出体が必ずしも近接している必要はない。この明細書における合体演出とは、複数の演出体を組み合わせて実行する演出のことである。

30

【0114】

第3合体演出では、第3可動体K3と、第4可動体K4によって、「大吉」の文字列が形成される。また、第3合体演出では、スピーカSpにおいて、第1合体演出音、及び第2合体演出音と異なる第3合体演出音が出力される。また、第3合体演出では、第1可動体K1に設けられた装飾ランプが第1発光態様、及び第2発光態様と異なる第3発光態様で発光する。また、第3合体演出では、第2可動体K2に設けられた装飾ランプが第3発光態様で発光する。また、第3合体演出では、第3可動体K3に設けられた装飾ランプが第3発光態様で発光する。また、第3合体演出では、第4可動体K4に設けられた装飾ランプが第3発光態様で発光する。

40

【0115】

また、この実施形態において、第3合体演出は、第3可動体K3と、第4可動体K4とによって、「大吉」の文字列が形成されてから予め定められた演出時間が経過すると終了する。具体的に、第3合体演出では、第3可動体K3が演出位置PE3に位置してから予め定められた演出時間が経過すると、第3可動体K3が原位置PG3に動作する。また、第3合体演出では、第4可動体K4が演出位置PE4に位置してから予め定められた演出

50

時間が経過すると、第4可動体K4が原位置PG4に動作する。

【0116】

このように、この実施形態において、合体演出は、可動体の動作と、スピーカSpによる合体演出音の出力と、可動体に設けられた装飾ランプの発光と、を含んで構成される。すなわち、この実施形態において、合体演出の構成要素には、可動体の動作と、スピーカSpによる音声の出力と、装飾ランプによる発光と、がある。また、この実施形態において、第1合体演出、及び第2合体演出は、開口部SWaの下方に設けられた可動体（第3可動体K3）と、開口部SWaの上方に設けられた可動体（第1可動体K1、及び第2可動体K2）とによって実行される。また、第3合体演出は、遊技盤YBに設けられた可動体（第3可動体K3）と、搭載枠Wbに設けられた可動体（第4可動体K4）とによって実行される。第3可動体K3は、特定演出体に対応し、第1可動体K1、及び第2可動体K2は、非特定演出体に対応する。また、第4可動体K4は、特殊演出体に対応する。

【0117】

また、この実施形態において、第1合体演出、及び第2合体演出では、開口部SWaの上方に設けられた可動体が動作する一方、動作する可動体の種類が異なっている。すなわち、第1合体演出における非特定演出体の演出態様は、第2合体演出における非特定演出体の演出態様と異なっている。また、この実施形態では、合体演出の種類に係らず、合体演出が予め定められた演出位置で実行される。

【0118】

また、この実施形態において、第1合体演出の実行中、第1合体演出を構成する第1可動体K1及び第3可動体K3と、第1合体演出を構成する可動体とは異なる第2可動体K2及び第4可動体K4とが共通の発光態様で発光する。また、第2合体演出の実行中、第2合体演出を構成する第2可動体K2及び第3可動体K3と、第2合体演出を構成する可動体とは異なる第1可動体K1及び第4可動体K4とが共通の発光態様で発光する。また、第3合体演出の実行中、第3合体演出を構成する第3可動体K3及び第4可動体K4と、第3合体演出を構成する可動体とは異なる第1可動体K1及び第2可動体K2とが共通の発光態様で発光する。すなわち、この実施形態では、合体演出の実行中、合体演出を構成する可動体と、合体演出を構成する可動体とは異なる可動体とで、一部の演出要素（発光態様）が共通である。

【0119】

次に、合体演出を実行するか否か、及び合体演出を実行する場合における合体演出の種類を決定するために副制御用CPU31aが実行する合体演出決定処理について説明する。

【0120】

合体演出決定処理において、副制御用CPU31aは、変動開始コマンドから特定可能な変動パターンの種類に基づいて、合体演出を実行させるか否か、及び合体演出を実行させる場合の種類を決定する。上述したように、合体演出の種類には、第1合体演出、第2合体演出、及び第3合体演出がある。合体演出決定処理において、副制御用CPU31aは、変動開始コマンドから特定した変動パターンの種類が大当たりの変動パターンである場合、はずれの変動パターンである場合に比して合体演出の実行を決定し易いように、合体演出を実行させるか否か、及び合体演出を実行させる場合の合体演出の種類を決定する。また、副制御用CPU31aは、第1合体演出<第2合体演出<第3合体演出の順に大当たり期待度が高くなるように、合体演出を実行させるか否か、及び合体演出を実行させる場合の合体演出の種類を決定する。例えば、副制御用CPU31aは、変動開始コマンドから特定した変動パターンの種類が大当たりの変動パターンである場合、はずれの変動パターンである場合に比して第1合体演出の実行を決定し難いように合体演出を実行させるか否か、及び合体演出を実行させる場合の合体演出の種類を決定する。また例えば、副制御用CPU31aは、変動開始コマンドから特定した変動パターンの種類が大当たりの変動パターンである場合、はずれの変動パターンである場合に比して第2合体演出の実行を決定し易いように、合体演出を実行させるか否か、及び合体演出を実行させる場合の合体演出の種類を決定する。また例えば、副制御用CPU31aは、変動開始コマンドから特定した

10

20

30

40

50

変動パターンの種類が大当たりの変動パターンである場合、はたれの変動パターンである場合に比して第3合体演出の実行を決定し易いように、合体演出を実行させるか否か、及び合体演出を実行させる場合の合体演出の種類を決定する。また、合体演出を実行させるか否か、及び合体演出を実行させる場合の合体演出の種類を決定した場合、副制御用CPU31aは、合体演出を実行させるか否か、及び合体演出を実行させる場合の合体演出の種類を特定可能な合体演出情報を副制御用RAM31cに記憶させる。

【0121】

次に、合体演出を実行させるために副制御用CPU31aが実行する合体演出実行処理について説明する。

合体演出実行処理において、副制御用CPU31aは、変動ゲームが開始してから予め定められた開始時間が経過したか否かを判定する。開始時間が経過した場合、副制御用CPU31aは、副制御用RAM31cに記憶されている合体演出情報を参照する。副制御用CPU31aは、合体演出情報から合体演出を実行するか否か、及び実行する場合の合体演出の種類を特定する。合体演出情報から第1合体演出の実行を特定した場合、副制御用CPU31aは、第1合体演出を実行させるように、第1可動体K1、第3可動体K3、スピーカSp、及び第1可動体K1～第4可動体K4に設けられた装飾ランプを制御する。また、合体演出情報から第2合体演出の実行を特定した場合、副制御用CPU31aは、第2可動体K2、第3可動体K3、スピーカSp、及び第1可動体K1～第4可動体K4に設けられた装飾ランプを制御する。また、合体演出情報から第3合体演出の実行を特定した場合、副制御用CPU31aは、第3合体演出を実行させるように、第3可動体K3、第4可動体K4、スピーカSp、及び第1可動体K1～第4可動体K4に設けられた装飾ランプを制御する。

10

【0122】

また、この実施形態では、合体演出を実行させる際、可動体の動作に異常がある場合、可動体の動作が制限されるようになっている。具体的に、副制御用CPU31aは、第1合体演出の実行を特定した際、すなわち、第1合体演出の実行前に第1可動体異常情報から第1可動体K1の動作に異常があることを特定した場合、第1可動体K1、及び第3可動体K3の動作を制限する。なお、副制御用CPU31aは、第1合体演出の実行中に第1可動体異常情報から第1可動体K1の動作に異常があることを特定した場合にも、第1可動体K1、及び第3可動体K3の動作を制限する。すなわち、副制御用CPU31aは、第1合体演出の実行前に第1可動体K1の動作に異常があることを特定した場合、及び第1合体演出の実行中に第1可動体K1の動作に異常があることを特定した場合の何れであっても第1可動体K1、及び第3可動体K3の動作を制限する。

20

【0123】

また、副制御用CPU31aは、第1合体演出の実行を特定した際、すなわち、第1合体演出の実行前に第2可動体異常情報から第2可動体K2の動作に異常があることを特定した場合、第3可動体K3の動作を制限する。なお、副制御用CPU31aは、第1合体演出の実行中に第2可動体異常情報から第2可動体K2の動作に異常があることを特定した場合にも、第3可動体K3の動作を制限する。すなわち、副制御用CPU31aは、第1合体演出の実行前に第2可動体K2の動作に異常があることを特定した場合、及び第1合体演出の実行中に第2可動体K2の動作に異常があることを特定した場合の何れであっても第3可動体K3の動作を制限する。

30

【0124】

また、副制御用CPU31aは、第1合体演出の実行を特定した際、すなわち、第1合体演出の実行前に第3可動体異常情報から第3可動体K3の動作に異常があることを特定した場合、第1可動体K1、及び第3可動体K3の動作を制限する。なお、副制御用CPU31aは、第1合体演出の実行中に第3可動体異常情報から第3可動体K3の動作に異常があることを特定した場合にも、第1可動体K1、及び第3可動体K3の動作を制限する。すなわち、副制御用CPU31aは、第1合体演出の実行前に第3可動体K3の動作に異常があることを特定した場合、及び第1合体演出の実行中に第3可動体K3の動作に異常があることを特定した場合の何れであっても第3可動体K3の動作を制限する。

40

50

異常があることを特定した場合の何れであっても第1可動体K1、及び第3可動体K3の動作を制限する。

【0125】

一方、副制御用CPU31aは、第1合体演出の実行を特定した際、すなわち、第1合体演出の実行前に第4可動体情報に第4可動体K4の動作に異常があることを特定可能な情報が記憶されている場合であっても、第1可動体K1、及び第3可動体K3の動作を許容する。なお、副制御用CPU31aは、第1合体演出の実行中に第4可動体異常情報から第4可動体K4の動作に異常があることを特定した場合にも、第1可動体K1、及び第3可動体K3の動作を許容する。すなわち、副制御用CPU31aは、第1合体演出の実行前に第4可動体K4の動作に異常があることを特定した場合、及び第1合体演出の実行中に第4可動体K4の動作に異常があることを特定した場合の何れであっても第1可動体K1、及び第3可動体K3の動作を許容する。

10

【0126】

また、副制御用CPU31aは、第2合体演出の実行を特定した際、すなわち、第2合体演出の実行前に第1可動体異常情報から第1可動体K1の動作に異常があることを特定した場合、第3可動体K3の動作を制限する。なお、副制御用CPU31aは、第2合体演出の実行中に第1可動体異常情報から第1可動体K1の動作に異常があることを特定した場合にも、第3可動体K3の動作を制限する。すなわち、副制御用CPU31aは、第2合体演出の実行前に第1可動体K1の動作に異常があることを特定した場合、及び第2合体演出の実行中に第1可動体K1の動作に異常があることを特定した場合の何れであっても第3可動体K3の動作を制限する。

20

【0127】

また、副制御用CPU31aは、第2合体演出の実行を特定した際、すなわち、第2合体演出の実行前に第2可動体異常情報から第2可動体K2の動作に異常があることを特定した場合、第2可動体K2、及び第3可動体K3の動作を制限する。なお、副制御用CPU31aは、第2合体演出の実行中に第2可動体異常情報から第2可動体K2の動作に異常があることを特定した場合にも、第2可動体K2、及び第3可動体K3の動作を制限する。すなわち、副制御用CPU31aは、第2合体演出の実行前に第2可動体K2の動作に異常があることを特定した場合、及び第2合体演出の実行中に第2可動体K2の動作に異常があることを特定した場合の何れであっても第2可動体K2、及び第3可動体K3の動作を制限する。

30

【0128】

また、副制御用CPU31aは、第2合体演出の実行を特定した際、すなわち、第2合体演出の実行前に第3可動体異常情報から第3可動体K3の動作に異常があることを特定した場合、第2可動体K2、及び第3可動体K3の動作を制限する。なお、副制御用CPU31aは、第2合体演出の実行中に第3可動体異常情報から第3可動体K3の動作に異常があることを特定した場合にも、第2可動体K2、及び第3可動体K3の動作を制限する。すなわち、副制御用CPU31aは、第2合体演出の実行前に第3可動体K3の動作に異常があることを特定した場合、及び第2合体演出の実行中に第3可動体K3の動作に異常があることを特定した場合の何れであっても第2可動体K2、及び第3可動体K3の動作を制限する。

40

【0129】

一方、副制御用CPU31aは、第2合体演出の実行を特定した際、すなわち、第2合体演出の実行前に第4可動体情報に第4可動体K4の動作に異常があることを特定可能な情報が記憶されている場合であっても、第2可動体K2、及び第3可動体K3の動作を許容する。なお、副制御用CPU31aは、第2合体演出の実行中に第4可動体異常情報から第4可動体K4の動作に異常があることを特定した場合にも、第2可動体K2、及び第3可動体K3の動作を許容する。すなわち、副制御用CPU31aは、第2合体演出の実行前に第4可動体K4の動作に異常があることを特定した場合、及び第2合体演出の実行中に第4可動体K4の動作に異常があることを特定した場合の何れであっても第2可動体

50

K 2、及び第3可動体K 3の動作を許容する。

【0130】

また、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行を特定した際、すなわち、第3合体演出の実行前に第1可動体異常情報から第1可動体K 1の動作に異常があることを特定した場合、第3可動体K 3の動作を制限する。なお、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行中に第1可動体異常情報から第1可動体K 1の動作に異常があることを特定した場合にも、第3可動体K 3の動作を制限する。すなわち、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行前に第1可動体K 1の動作に異常があることを特定した場合、及び第3合体演出の実行中に第1可動体K 1の動作に異常があることを特定した場合の何れであっても第3可動体K 3の動作を制限する。

10

【0131】

また、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行を特定した際、すなわち、第3合体演出の実行前に第2可動体異常情報から第2可動体K 2の動作に異常があることを特定した場合、第3可動体K 3の動作を制限する。なお、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行中に第2可動体異常情報から第2可動体K 2の動作に異常があることを特定した場合にも、第3可動体K 3の動作を制限する。すなわち、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行前に第2可動体K 2の動作に異常があることを特定した場合、及び第3合体演出の実行中に第2可動体K 2の動作に異常があることを特定した場合の何れであっても第3可動体K 3の動作を制限する。

20

【0132】

また、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行を特定した際、すなわち、第3合体演出の実行前に第3可動体異常情報から第3可動体K 3の動作に異常があることを特定した場合、第3可動体K 3の動作を制限する。なお、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行中に第3可動体異常情報から第3可動体K 3の動作に異常があることを特定した場合にも、第3可動体K 3の動作を制限する。すなわち、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行前に第3可動体K 3の動作に異常があることを特定した場合、及び第3合体演出の実行中に第3可動体K 3の動作に異常があることを特定した場合の何れであっても第3可動体K 3の動作を制限する。

30

【0133】

また、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行を特定した際、すなわち、第3合体演出の実行前に第4可動体情報に第4可動体K 4の動作に異常があることを特定可能な情報が記憶されている場合、第4可動体K 4の動作を制限する。なお、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行中に第4可動体異常情報から第4可動体K 4の動作に異常があることを特定した場合にも、第4可動体K 4の動作を制限する。すなわち、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行前に第4可動体K 4の動作に異常があることを特定した場合、及び第3合体演出の実行中に第4可動体K 4の動作に異常があることを特定した場合の何れであっても第4可動体K 4の動作を制限する。

【0134】

また、この実施形態では、第3合体演出を実行させる際、搭載枠W bが開放されている場合、第4可動体K 4の動作が制限されるようになっている。具体的に、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行を特定した際、すなわち、第3合体演出の実行前に扉開放情報から搭載枠W bが開放されていることを特定した場合、第4可動体K 4の動作を制限する。なお、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行中に扉開放情報から搭載枠W bが開放されていることを特定した場合にも、第4可動体K 4の動作を制限する。すなわち、副制御用CPU31aは、第3合体演出の実行前に搭載枠W bが開放されていることを特定した場合、及び第3合体演出の実行中に搭載枠W bが開放されていることを特定した場合の何れであっても第4可動体K 4の動作を制限する。

40

【0135】

また、上述したように、合体演出を実行させる際、扉異常報知演出が実行されている場合、スピーカSpによる合体演出音の出力が制限されるようになっている。具体的に、副

50

制御用 C P U 3 1 a は、合体演出の実行を特定した際、扉異常報知演出の実行中である場合、スピーカ S p による合体演出音の出力を制限する。なお、副制御用 C P U 3 1 a は、合体演出の実行中に扉開放情報から搭載枠 W b が開放されていることを特定した場合にも、スピーカ S p による合体演出音の出力を制限する。すなわち、副制御用 C P U 3 1 a は、第 3 合体演出の実行前に搭載枠 W b が開放されていることを特定した場合、及び第 3 合体演出の実行中に搭載枠 W b が開放されていることを特定した場合の何れであってもスピーカ S p による合体演出音の出力を制限する。

【 0 1 3 6 】

次に、この実施形態のパチンコ遊技機 1 0 の作用について説明する。

図 1 1 (a)、及び (b) には、第 2 合体演出が実行される状況を示している。この実施形態では、所定の変動ゲームが開始されてから予め定められた開始時間が経過すると、合体演出が実行され得る。このとき、合体演出が実行されるか否か、及び実行される場合の合体演出の種類によって、大当たり期待度が異なる。このため、合体演出が実行されるか否か、及び実行される場合の合体演出の種類は、大当たりに期待する遊技者にとって関心の高い情報である。このとき、実行された合体演出が第 2 合体演出であることによって、遊技者は、合体演出が実行されなかったとき、及び第 1 合体演出が実行されたときに比して大当たり期待度が高いことを特定可能である。また、この実施形態において、所定の変動ゲームが開始されてから予め定められた開始時間が経過したとき、演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H では、演出図柄の変動表示が行われている。このため、合体演出の実行中、演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H では、演出図柄の変動表示が制限される。

【 0 1 3 7 】

図 1 2 (a)、及び (b) には、第 3 合体演出が実行される状況を示している。このとき、実行された合体演出が第 3 合体演出であることによって、遊技者は、合体演出が実行されなかったとき、第 1 合体演出が実行されたとき、及び第 2 合体演出が実行されたときに比して大当たり期待度が高いことを特定可能である。また、合体演出の実行中、演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H では、演出図柄の変動表示が制限される。上述したように、第 3 合体演出は、第 3 可動体 K 3、及び第 4 可動体 K 4 によって実行される。このため、この実施形態では、第 3 可動体 K 3、及び第 4 可動体 K 4 によって実行される第 3 合体演出よりも、第 1 可動体 K 1、及び第 3 可動体 K 3 によって実行される第 1 合体演出のほうが演出図柄の変動表示がより制限される。また、第 3 可動体 K 3、及び第 4 可動体 K 4 によって実行される第 3 合体演出よりも、第 2 可動体 K 2、及び第 3 可動体 K 3 によって実行される第 2 合体演出のほうが演出図柄の変動表示がより制限される。

【 0 1 3 8 】

図 1 3 (a) には、第 2 合体演出が実行されている状況を示している。このとき、第 2 可動体 K 2 の動作に異常があるとする。第 2 可動体 K 2 の動作に異常があるため、第 2 合体演出の実行中、第 2 可動体 K 2、及び第 3 可動体 K 3 の動作が制限される。このため、可動体の動作からは合体演出が実行されていることを遊技者は特定できない。一方、搭載枠 W b が開放されていないことから、スピーカ S p では、合体演出音が出力されている。このため、遊技者は、スピーカ S p で出力される合体演出音から合体演出が実行されていることを特定可能である。特に、この実施形態では、合体演出の種類に応じて合体演出音が異なる。このため、遊技者は、スピーカ S p で出力される合体演出音から合体演出が実行されていることに加えて、実行されている合体演出の種類を特定可能である。また、この実施形態において、合体演出では、可動体に設けられた装飾ランプが発光する。上述したように、この実施形態では、可動体が原位置に位置する場合であっても、可動体に設けられた装飾ランプが発光するときには、当該装飾ランプによる発光を正面視において視認可能である。このため、遊技者は、可動体に設けられた装飾ランプの発光により合体演出が実行されていることを特定可能である。特に、この実施形態では、合体演出の種類に応じて可動体に設けられた装飾ランプの発光態様が異なる。このため、遊技者は可動体に設けられた装飾ランプの発光態様により合体演出が実行されていることに加えて、実行されている合体演出の種類を特定可能である。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 9 】

図13(b)には、第3合体演出が実行されている状況を示している。このとき、第2可動体K2の動作に異常があるとする。第2可動体K2の動作に異常があるため、第3合体演出の実行中、第3可動体K3の動作が制限される。一方、搭載枠Wbが開放されておらず、且つ、第4可動体K4の動作に異常がないことから第4可動体K4の動作は許容される。このため、遊技者は、第4可動体K4の動作から第3合体演出が実行されていることを特定可能である。また、搭載枠Wbが開放されていないことからスピーカSpでは、合体演出音が出力されている。このため、遊技者は、スピーカSpで出力される合体演出音から合体演出が実行されていること、及び合体演出の種類を特定可能である。また、遊技者は、可動体に設けられた装飾ランプの発光態様から合体演出が実行されていること、及び合体演出の種類を特定可能である。

10

【 0 1 4 0 】

図14(a)には、第2合体演出が実行されている状況を示している。このとき、搭載枠Wbが開放されているとする。搭載枠Wbが開放されているため、第2合体演出の実行中、スピーカSpでは合体演出音(第2合体演出音)の出力が制限される。一方、第1可動体K1～第4可動体K4の動作に異常がないことから、第2可動体K2、及び第3可動体K3の動作が許容される。このため、遊技者は、第2可動体K2、及び第3可動体K3の動作から合体演出(第2合体演出)が実行されていることを特定可能である。また、遊技者は、可動体に設けられた装飾ランプの発光態様から合体演出が実行されていること、及び合体演出の種類を特定可能である。

20

【 0 1 4 1 】

図14(b)には、第3合体演出が実行されている状況を示している。このとき、搭載枠Wbが開放されているとする。搭載枠Wbが開放されているため、第3合体演出の実行中、スピーカSpでは合体演出音(第3合体演出音)の出力が制限される。また、第1可動体K1～第4可動体K4の動作に異常がないことから、第3可動体K3の動作が許容される。一方、搭載枠Wbが開放されているため、第3合体演出の実行中、第4可動体K4の動作が制限される。ここで、遊技者は、第3可動体K3が演出位置PE3に位置することから合体演出が実行されていることを特定可能である。またこのとき、第1可動体K1が演出位置PE1に位置しておらず、且つ、第2可動体K2が演出位置PE2に位置していないことから遊技者は、実行中の合体演出が第3合体演出であることを特定可能である。また、遊技者は、可動体に設けられた装飾ランプの発光態様から合体演出が実行されていること、及び合体演出の種類を特定可能である。

30

【 0 1 4 2 】

このように、この実施形態において、合体演出の実行前、可動体の動作異常が発生するとき、可動体の動作が制限されて合体演出が実行される。なお、上述したように、合体演出の実行中、可動体の動作異常が発生するとき、可動体の動作が制限されて合体演出が実行される。すなわち、合体演出の実行前に可動体の動作異常が発生するとき、及び合体演出の実行中に可動体の動作異常が発生するときの何れであっても、可動体の動作が制限されて合体演出が実行される。また、合体演出の実行前、可動体の動作異常が発生するとき、可動体の動作が制限されて合体演出が実行される。

40

【 0 1 4 3 】

また、合体演出の実行前、搭載枠Wbが開放されているという異常が発生するとき、スピーカSpによる合体演出音の出力が制限される。なお、上述したように、合体演出の実行中、搭載枠Wbが開放されているという異常が発生するとき、スピーカSpによる合体演出音の出力が制限される。すなわち、合体演出の実行前に搭載枠Wbが開放されているという異常が発生するとき、及び合体演出の実行中に搭載枠Wbが開放されているという異常が発生するときの何れであってもスピーカSpによる合体演出音の出力が制限される。可動体の動作が合体演出を構成する第1構成要素に対応し、スピーカSpによる合体演出音の出力が合体演出を構成する第2構成要素に対応する。なお、合体演出の実行前、可動体の動作異常、又は搭載枠Wbが開放されているという異常が発生した場合であっても

50

、可動体に設けられた装飾ランプの発光は許容される。また、合体演出の実行中、可動体の動作異常、又は搭載枠W bが開放されているという異常が発生した場合であっても、可動体に設けられた装飾ランプの発光は許容される。すなわち、合体演出の実行前に可動体の動作異常が発生した場合、及び合体演出の実行中に可動体の動作異常が発生した場合の何れであっても、可動体に設けられた装飾ランプの発光は許容される。また、合体演出の実行前に搭載枠W bが開放されているという異常が発生した場合、及び合体演出の実行中に搭載枠W bが開放されているという異常が発生した場合の何れであっても、可動体に設けられた装飾ランプの発光は許容される。

【0144】

以上詳述したように、この実施形態は、以下の効果を有する。

(1 - 1) この実施形態によれば、開口部SW aの上方に設けられた可動体の演出様が異なる複数種類の合体演出を実行可能であるため、合体演出に多様性を持たせることができる。また、第1合体演出と、第2合体演出とは、異なる大当たり期待度が示唆されるため、第1合体演出、又は第2合体演出が実行されるとき、第1可動体K 1、及び第2可動体K 2の何れが動作するかに注目させることができる。そして、第1合体演出、及び第2合体演出は、予め定められた演出位置において実行されるため、実行中の合体演出が第1合体演出、及び第2合体演出の何れであるかを遊技者が認識し易い。

【0145】

(1 - 2) この実施形態によれば、発生したエラーの種類に応じて、第1合体演出及び第2合体演出を構成する構成要素を制限することで、エラーが発生したことを認識し易いようにするとともに、エラーが発生した際でも合体演出により興趣を向上させることができる。

【0146】

(1 - 3) この実施形態によれば、前後方向において異なる位置に設けられた複数の可動体を用いた合体演出を実行可能であるため、可動体の配置についての自由度が高まる。

(1 - 4) この実施形態によれば、第1合体演出、及び第2合体演出では、当該合体演出を構成する可動体と、当該合体演出を構成する可動体とは異なる可動体とで、一体感のある演出を実行可能である。

【0147】

[第2の実施形態]

次に、第2の実施形態のパチンコ遊技機10について説明する。なお、以下の説明では、すでに説明した実施形態と同一の構成、及び同一の制御については同一の符号を付すなし、その重複する説明を省略又は簡略する場合がある。

【0148】

第2の実施形態では、第1可動体K 1、第2可動体K 2、及び第3可動体K 3が動作可能な動作位置が第1の実施形態と異なる。

図15(a)、及び(b)に示すように、この実施形態において、第1可動体K 1は、原位置PG 1 aと、演出位置PE 1 aとに変位可能に構成されている。第1可動体K 1の原位置PG 1 aは、開口部SW aの上方であって、遊技盤YBの裏側に第1可動体K 1の全部が配置される位置である。すなわち、第1可動体K 1が原位置PG 1 aに位置するとき、当該第1可動体K 1の全部は、正面視において視認不能である。第1可動体K 1の演出位置PE 1 aは、第1可動体K 1が原位置PG 1 aに位置するときに比して開口部SW aの中央寄りの位置に第1可動体K 1が配置される位置である。すなわち、第1可動体K 1の演出位置PE 1 aは、原位置PG 1 aに第1可動体K 1が位置するときに比して演出表示装置11の画像表示領域GHの中央寄りの位置に第1可動体K 1が配置される位置である。第1可動体K 1が演出位置PE 1 aに位置するとき、当該第1可動体K 1の全部は、正面視において視認可能である。また、第1可動体K 1が演出位置PE 1 aに位置するとき、当該第1可動体K 1の全部は、演出表示装置11の画像表示領域GHの一部に被る。また、この実施形態において、位置センサPS 1は、第1可動体K 1が原位置PG 1 aに位置していることを検知可能なように設けられている。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 9 】

図16(a)、及び(b)に示すように、第2可動体K2は、原位置PG2aと、演出位置PE2aとに変位可能に構成されている。第2可動体K2の原位置PG2aは、開口部SWaの上方であって、遊技盤YBの裏側に第2可動体K2の全部が配置される位置である。すなわち、第2可動体K2が原位置PG2aに位置するとき、当該第2可動体K2の全部は、正面視において視認不能である。第2可動体K2の演出位置PE2aは、第2可動体K2が原位置PG2aに位置するときに比して開口部SWaの中央寄りの位置に第2可動体K2が配置される位置である。すなわち、第2可動体K2の演出位置PE2aは、原位置PG2aに第2可動体K2が位置するときに比して演出表示装置11の画像表示領域GHの中央寄りの位置に第2可動体K2が配置される位置である。第2可動体K2が演出位置PE2aに位置するとき、当該第2可動体K2の全部は、正面視において視認可能である。また、第2可動体K2が演出位置PE2aに位置するとき、当該第2可動体K2の全部は、演出表示装置11の画像表示領域GHの一部に被る。

【 0 1 5 0 】

また、この実施形態において、第2可動体K2の原位置PG2aは、上下方向、及び左右方向において、第1可動体K1の原位置PG1aと同じ位置である。一方、第2可動体K2の演出位置PE2aは、上下方向において、第1可動体K1の演出位置PE1aと異なる位置である。具体的に、第2可動体K2の演出位置PE2aは、第1可動体K1の演出位置PE1aよりも上方の位置である。また、第2可動体K2の演出位置PE2aは、第1可動体K1の演出位置PE1aよりも開口部SWaの中央寄りの位置である。また、第2可動体K2の原位置PG2aは、前後方向において、第1可動体K1の原位置PG1aと異なる位置である。また、第2可動体K2の演出位置PE2aは、前後方向において、第1可動体K1の演出位置PE1aと異なる位置である。具体的に、第2可動体K2の原位置PG2aは、第1可動体K1の原位置PG1aよりも前方の位置である。また、第2可動体K2の演出位置PE2aは、前後方向において、第1可動体K1の演出位置PE1aよりも前方の位置である。なお、この実施形態において、第2可動体K2の演出位置PE2aは、左右方向において、第1可動体K1の演出位置PE1aと同じ位置である。

【 0 1 5 1 】

図17(a)～(d)に示すように、第3可動体K3は、原位置PG3aと、第1演出位置PE3a、第2演出位置PE3b、第3演出位置PE3cとに変位可能に構成されている。第3可動体K3の原位置PG3aは、開口部SWaの下方であって、遊技盤YBの裏側に第3可動体K3の全部が配置される位置である。すなわち、第3可動体K3が原位置PG3aに位置するとき、当該第3可動体K3の全部は、正面視において視認不能である。上述したように、第1可動体K1の原位置PG1aは、開口部SWaの上方に第1可動体K1が配置される位置である。また、第2可動体K2の原位置PG2aは、開口部SWaの上方に第2可動体K2が配置される位置である。このため、この実施形態において、第3可動体K3の原位置PG3aは、上下方向、及び左右方向において、第1可動体K1の原位置PG1aと異なる位置である。また、第3可動体K3の原位置PG3aは、上下方向、及び左右方向において、第2可動体K2の原位置PG2aと異なる位置である。

【 0 1 5 2 】

第3可動体K3の第1演出位置PE3aは、第3可動体K3が原位置PG3aに位置するときに比して開口部SWaの中央寄りの位置に第3可動体K3が配置される位置である。すなわち、第3可動体K3の第1演出位置PE3aは、原位置PG3aに第3可動体K3が位置するときに比して演出表示装置11の画像表示領域GHの中央寄りの位置に第3可動体K3が配置される位置である。第3可動体K3が第1演出位置PE3aに位置するとき、当該第3可動体K3の全部は、正面視において視認可能である。また、第3可動体K3が第1演出位置PE3aに位置するとき、当該第3可動体K3の全部は、演出表示装置11の画像表示領域GHの一部に被る。

【 0 1 5 3 】

また、この実施形態において、第3可動体K3の第1演出位置PE3aは、第1可動体

K 1 の演出位置 P E 1 a の左方である。より具体的には、第 3 可動体 K 3 の第 1 演出位置 P E 3 a は、第 3 可動体 K 3 が第 1 演出位置 P E 3 a に位置するとともに第 1 可動体 K 1 が演出位置 P E 1 に位置するときに第 3 可動体 K 3 が左右方向において第 1 可動体 K 1 に近接する位置である。このため、この実施形態では、第 3 可動体 K 3 が第 1 演出位置 P E 3 a に位置するとともに、第 1 可動体 K 1 が演出位置 P E 1 a に位置するとき、第 3 可動体 K 3 と、第 1 可動体 K 1 とによって、「小吉」の文字列が形成される。

【 0 1 5 4 】

また、第 3 可動体 K 3 の第 2 演出位置 P E 3 b は、第 3 可動体 K 3 が第 1 演出位置 P E 3 a に位置するときに比して開口部 S W a の中央寄りの位置に第 3 可動体 K 3 が配置される位置である。すなわち、第 3 可動体 K 3 の第 2 演出位置 P E 3 b は、第 1 演出位置 P E 3 a に第 3 可動体 K 3 が位置するときに比して演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H の中央寄りの位置に第 3 可動体 K 3 が配置される位置である。この実施形態において、第 3 可動体 K 3 の第 2 演出位置 P E 3 b は、第 1 演出位置 P E 3 a に第 3 可動体 K 3 が位置するときに比して上方の位置に第 3 可動体 K 3 が配置される位置である。第 3 可動体 K 3 が第 1 演出位置 P E 3 a に位置するとき、当該第 3 可動体 K 3 の全部は、正面視において視認可能である。また、第 3 可動体 K 3 が第 1 演出位置 P E 3 a に位置するとき、当該第 3 可動体 K 3 の全部は、演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H の一部に被る。

10

【 0 1 5 5 】

また、この実施形態において、第 3 可動体 K 3 の第 2 演出位置 P E 3 b は、第 2 可動体 K 2 の演出位置 P E 2 a の左方である。より具体的には、第 3 可動体 K 3 の第 2 演出位置 P E 3 b は、第 3 可動体 K 3 が第 2 演出位置 P E 3 b に位置するとともに第 2 可動体 K 2 が演出位置 P E 2 a に位置するとき、第 3 可動体 K 3 が左右方向において第 2 可動体 K 2 に近接する位置である。このため、この実施形態では、第 3 可動体 K 3 が第 2 演出位置 P E 3 b に位置するとともに、第 2 可動体 K 2 が演出位置 P E 2 a に位置するとき、第 3 可動体 K 3 と、第 2 可動体 K 2 とによって、「中吉」の文字列が形成される。

20

【 0 1 5 6 】

また、第 3 可動体 K 3 の第 3 演出位置 P E 3 c は、第 3 可動体 K 3 が原位置 P G 3 a に位置するときに比して開口部 S W a の中央寄りの位置に第 3 可動体 K 3 が配置される位置である。すなわち、第 3 可動体 K 3 の第 3 演出位置 P E 3 c は、原位置 P G 3 a に第 3 可動体 K 3 が位置するときに比して演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H の中央寄りの位置に第 3 可動体 K 3 が配置される位置である。第 3 可動体 K 3 が第 3 演出位置 P E 3 c に位置するとき、当該第 3 可動体 K 3 の全部は、正面視において視認可能である。

30

【 0 1 5 7 】

また、第 3 可動体 K 3 が第 3 演出位置 P E 3 c は、第 3 可動体 K 3 が第 1 演出位置 P E 3 a に位置するときに比して開口部 S W a の周縁寄りの位置に第 3 可動体 K 3 が配置される位置である。すなわち、第 3 可動体 K 3 の第 3 演出位置 P E 3 c は、第 1 演出位置 P E 3 a に位置するときに比して演出表示装置 1 1 の画像表示領域 G H の周縁寄りの位置に第 3 可動体 K 3 が配置される位置である。また、この実施形態において、第 3 可動体 K 3 の第 3 演出位置 P E 3 c は、第 2 演出位置 P E 3 b に第 3 可動体 K 3 が位置するときに比して上方の位置に第 3 可動体 K 3 が配置される位置である。

40

【 0 1 5 8 】

次に、この実施形態の合体演出について説明する。

図 1 8 (a) に示すように、この実施形態において、第 1 合体演出では、第 1 可動体 K 1 が演出位置 P E 1 a に動作する。また、第 1 合体演出では、第 3 可動体 K 3 が第 1 演出位置 P E 3 a に動作する。上述したように、第 1 可動体 K 1 が演出位置 P E 1 a に位置するとともに、第 3 可動体 K 3 が第 1 演出位置 P E 3 a に位置するとき、第 1 可動体 K 1 と、第 3 可動体 K 3 とが左右方向において近接する。これにより、第 1 合体演出では、第 1 可動体 K 1 と、第 3 可動体 K 3 とによって、「小吉」の文字列が形成される。また、第 1 合体演出では、スピーカ S p において、第 1 合体演出音が出力される。第 1 合体演出は、第 1 可動体 K 1 と、第 3 可動体 K 3 とによって、「小吉」の文字列が形成されてから予め

50

定められた演出時間が経過すると終了する。具体的に、第1合体演出では、第1可動体K1が演出位置P E 1 aに位置してから予め定められた演出時間が経過すると、第1可動体K1が原位置P G 1 aに動作する。また、第1合体演出では、第3可動体K3が第1演出位置P E 3 aに位置してから予め定められた演出時間が経過すると、第3可動体K3が原位置P G 3 aに動作する。

【0159】

図18(b)に示すように、この実施形態において、第2合体演出では、第2可動体K2が演出位置P E 2 aに位置する。また、第2合体演出では、第3可動体K3が第2演出位置P E 3 bに位置する。上述したように、第2可動体K2が演出位置P E 2 aに位置するとともに、第3可動体K3が第2演出位置P E 3 bに位置するとき、第2可動体K2と、第3可動体K3とが左右方向において近接する。これにより、第2合体演出では、第2可動体K2と、第3可動体K3によって、「中吉」の文字列が形成される。また、第2合体演出では、スピーカS pにおいて、第1合体演出音と異なる第2合体演出音が出力される。第2合体演出は、第2可動体K2と、第3可動体K3とによって、「中吉」の文字列が形成されてから予め定められた演出時間が経過すると終了する。具体的に、第2合体演出では、第2可動体K2が演出位置P E 2 aに位置してから予め定められた演出時間が経過すると、第2可動体K2が原位置P G 2 aに動作する。また、第2合体演出では、第3可動体K3が第2演出位置P E 3 bに位置してから予め定められた演出時間が経過すると、第3可動体K3が原位置P G 3 aに動作する。

10

【0160】

図18(c)に示すように、この実施形態において、第3合体演出では、第3可動体K3が第3演出位置P E 3 cに位置する。また、第3合体演出では、第4可動体K4が演出位置P E 4に位置する。上述したように、第3可動体K3が演出位置P E 3に位置するとき、当該第3可動体K3は、演出表示装置11の画像表示領域G Hの上方周縁寄りに位置する。一方、第4可動体K4が演出位置P E 4に位置するとき、当該第4可動体K4は、搭載枠W bの外形よりも外側に位置する。すなわち、この実施形態においても第3合体演出では、第3可動体K3と、第4可動体K4とが離隔されている。第3合体演出では、第3可動体K3と、第4可動体K4によって、「大吉」の文字列が形成される。また、第3合体演出では、スピーカS pにおいて、第1合体演出音、及び第2合体演出音と異なる第3合体演出音が出力される。第3合体演出は、第3可動体K3と、第4可動体K4とによって、「大吉」の文字列が形成されてから予め定められた演出時間が経過すると終了する。具体的に、第3合体演出では、第3可動体K3が第3演出位置P E 3 cに位置してから予め定められた演出時間が経過すると、第3可動体K3が原位置P G 3 aに動作する。また、第3合体演出では、第4可動体K4が演出位置P E 4に位置してから予め定められた演出時間が経過すると、第4可動体K4が原位置P G 4に動作する。

20

30

【0161】

このように、この実施形態において、第1合体演出は、第2合体演出と異なる演出位置で実行される演出である。また、第1合体演出は、第3合体演出と異なる演出位置で実行される演出である。また、第2合体演出は、第3合体演出と異なる演出位置で実行される演出である。すなわち、この実施形態では、合体演出の種類に応じて合体演出が実行される演出位置が異なる。このため、この実施形態では、合体演出の種類に応じて第3可動体K3の動作態様が異なる。すなわち、この実施形態において、第1合体演出における第3可動体K3の演出態様(動作態様)は、第2合体演出における第3可動体K3の演出態様(動作態様)と異なる。また、第1合体演出における第3可動体K3の演出態様(動作態様)は、第3合体演出における第3可動体K3の演出態様(動作態様)と異なる。また、第2合体演出における第3可動体K3の演出態様(動作態様)は、第3合体演出における第3可動体K3の演出態様(動作態様)と異なる。

40

【0162】

次に、この実施形態のパチンコ遊技機10の作用について説明する。

図19(a)、及び(b)には、第2合体演出が実行される状況を示している。上述し

50

たように、この実施形態では、合体演出の種類に応じて合体演出が実行される演出位置が異なる。すなわち、遊技者は、合体演出の演出位置から合体演出の種類を特定することが可能である。このため、この実施形態では、合体演出の種類をより遊技者が特定し易い。また、このとき、実行された合体演出が第2合体演出であることによって、遊技者は、合体演出が実行されなかったとき、及び第1合体演出が実行されたときに比して大当たり期待度が高いことを特定可能である。また、合体演出の実行中、演出表示装置11の画像表示領域GHでは、演出図柄の変動表示が制限される。

【0163】

以上詳述したように、この実施形態は、以下の効果を有する。

(2-1) この実施形態によれば、第1合体演出と、第2合体演出とで演出位置が異なるため、第1合体演出、又は第2合体演出が実行されるとき、合体演出の種類を遊技者が特定し易い。

【0164】

(2-2) この実施形態では、第1合体演出と、第2合体演出とで第3可動体K3の演出態様が異なる。このため、開口部SWaの上方に設けられた可動体の演出態様に加えて開口部SWaの下方に設けられた可動体の演出態様も異なるため、より合体演出に多様性を持たせることができる。

【0165】

(2-3) また、第1合体演出と、第2合体演出とで演出位置が異なるため、仮に、何かしらの要因により第1可動体K1又は第2可動体K2が動作しない場合であっても第3可動体K3の動作位置から合体演出の種類を特定可能である。

【0166】

[第3の実施形態]

次に、第3の実施形態のパチンコ遊技機10について説明する。なお、以下の説明では、すでに説明した実施形態と同一の構成、及び同一の制御については同一の符号を付すなどし、その重複する説明を省略又は簡略する場合がある。

【0167】

第3の実施形態では、第2合体演出の演出態様が第1の実施形態と異なる。

この実施形態において、第2合体演出では、当該第2合体演出が開始してから所定時間が経過するまでの期間において、第1合体演出と同じ演出態様で演出が実行される。具体的に、この実施形態において、第2合体演出が開始されると、第1可動体K1が演出位置PE1aに動作する。また、第2合体演出が開始されると、第3可動体K3が第1演出位置PE3aに動作する。すなわち、第2合体演出では、第1可動体K1と、第3可動体K3とによって、「小吉」の文字列が形成される。またこのとき、スピーカSpでは、第1合体演出音が出力される。またこのとき、可動体に設けられた装飾ランプでは、第1発光態様による発光が行われる。

【0168】

第2合体演出が開始されてから第1演出時間が経過すると、第2合体演出では、第1可動体K1が原位置PG1aに動作する。また、第2合体演出が開始されてから第1演出時間が経過すると、第2合体演出では、第2可動体K2が演出位置PE2aに動作する。また、第2合体演出が開始されてから第1演出時間が経過すると、第2合体演出では、第3可動体K3が第2演出位置PE3bに動作する。これにより、第2合体演出では、第2可動体K2と、第3可動体K3とによって、「中吉」の文字列が形成される。またこのとき、スピーカSpでは、第2合体演出音が出力される。またこのとき、可動体に設けられた装飾ランプでは、第2発光態様による発光が行われる。その後、第2合体演出が開始されてから第2演出時間(第1演出時間 < 第2演出時間)が経過すると、第2合体演出が終了する。すなわち、第2合体演出が開始されてから第2演出時間が経過すると、第2合体演出では、第2可動体K2が原位置PG2aに動作する。また、第2合体演出が開始されてから第2演出時間が経過すると、第2合体演出では、第3可動体K3が原位置PG3aに動作する。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 9 】

このように、この実施形態において、第2合体演出が実行されるとき、第1演出時間が経過するまでは、第1合体演出と、第2合体演出とで同じ演出態様で合体演出が実行される。その後、第2合体演出では、第1可動体K1と、第3可動体K3とによって形成されていた「小吉」の文字列が、第2可動体K2と、第3可動体K3とによって形成される「中吉」の文字列に変化する。すなわち、この実施形態において、第2合体演出の実行中、特定演出体、及び非特定演出体の演出態様（動作態様）が変化する。また、第2合体演出では、スピーカSpにおいて出力される音声が第1合体演出音から第2合体演出音に変化する。また、第2合体演出では、可動体に設けられた装飾ランプの発光態様が第1発光態様から第2発光態様に変化する。すなわち、この実施形態において、第2合体演出では、合体演出を構成する構成要素のうち全部の構成要素の演出態様が変化する。

10

【 0 1 7 0 】

(3-1) この実施形態によれば、第2合体演出を構成する構成要素の演出態様が変化するため、このような合体演出が実行される場合、より合体演出を楽しむことができる。

【 0 1 7 1 】

なお、上記実施形態は、以下のように変更して実施することができる。上記実施形態、及び以下の変更例は、技術的に矛盾しない範囲で互いに組み合わせて実施することができる。

【 0 1 7 2 】

20

・第1の実施形態、及び第2の実施形態において、合体演出の演出時間には、任意の時間が定められているとよい。すなわち、第1合体演出の演出時間と、第2合体演出の演出時間とは、同じであってもよく、異なっていてもよい。また、第1合体演出の演出時間と、第3合体演出の演出時間とは、同じであってもよく、異なっていてもよい。また、第2合体演出の演出時間と、第3合体演出の演出時間とは、同じであってもよく、異なっていてもよい。

【 0 1 7 3 】

・第3の実施形態において、第2合体演出を構成する構成要素の全部が変化するようしたがこれに限らない。例えば、スピーカSpから出力される音声は、変化しないようにしてもよく、可動体に設けられた装飾ランプの発光態様は、変化しないようにしてもよい。この場合、変化しない構成要素については、第1合体演出と、第2合体演出とで演出態様が共通であるとよい。

30

【 0 1 7 4 】

・第3の実施形態において、第1合体演出についても演出態様が変化するようにしてもよい。例えば、第1合体演出が開始されたとき、第1可動体K1は、演出位置PE1aに動作し、予め定められた演出時間が経過したとき、演出位置PE1aとは異なる演出位置に動作してもよい。この場合、第3可動体K3は、第1演出位置PE3aに動作した後、予め定められた演出時間が経過したとき、第1演出位置PE3aとは異なる演出位置に動作してもよく、第1演出位置PE3aから動作しないようにしてもよい。また例えば、第1合体演出が開始されたとき、第3可動体K3は、第1演出位置PE3aに動作し、予め定められた演出時間が経過したとき、第1演出位置PE3aとは異なる演出位置に動作してもよい。この場合、第1可動体K1は、演出位置PE1aに動作した後、予め定められた演出時間が経過したとき、演出位置PE1aとは異なる演出位置に動作してもよく、演出位置PE1aから動作しないようにしてもよい。すなわち、第1合体演出の実行中、特定演出体及び非特定演出体の少なくとも一方の演出態様が変化するようにしてもよい。また、第1合体演出についても演出態様が変化するようにする場合、予め定められた演出時間が経過したとき、スピーカSpから出力される音声を変更してもよく、可動体に設けられた装飾ランプの発光態様が変化してもよい。

40

【 0 1 7 5 】

・第3の実施形態において、第2合体演出の実行中、第1可動体K1、及び第2可動体

50

K 2 は、演出態様（動作態様）が変化しなくてもよい。例えば、第 2 合体演出が開始されると、第 1 可動体 K 1 が演出位置 P E 1 a に動作するとともに、第 2 可動体 K 2 が演出位置 P E 2 a に動作するようにしてもよい。すなわち、第 2 合体演出の実行中、特定演出体の演出態様が変化する一方、非特定演出体の演出態様は変化しないようにしてもよい。

【 0 1 7 6 】

・第 3 の実施形態において、第 2 合体演出の実行中、第 3 可動体 K 3 は、演出態様（動作態様）が変化しなくてもよい。すなわち、第 2 合体演出が開始されると、第 3 可動体 K 3 は、第 2 演出位置 P E 3 b に動作するようにしてもよい。すなわち、第 2 合体演出の実行中、非特定演出体の演出態様が変化する一方、特定演出体の演出態様は変化しないようにしてもよい。

10

【 0 1 7 7 】

・第 3 の実施形態において、第 3 合体演出についても演出態様が変化するようにしてもよい。例えば、第 3 合体演出では、第 3 合体演出が開始されてから第 1 演出時間が経過するまでは、第 1 合体演出、及び第 2 合体演出と同じ演出態様で演出が実行されてもよい。また例えば、第 3 合体演出では、第 3 合体演出が開始されてから第 2 演出時間が経過するまでは、第 2 合体演出と同じ演出態様で演出が実行されてもよい。また、第 3 合体演出についても演出態様が変化するようにする場合、第 3 合体演出の実行中、第 1 可動体 K 1、及び第 2 可動体 K 2 は、演出態様（動作態様）が変化しなくてもよい。また、第 3 合体演出についても演出態様が変化するようにする場合、第 3 合体演出の実行中、第 3 可動体 K 3 は、演出態様（動作態様）が変化しなくてもよい。すなわち、第 3 合体演出の実行中、特定演出体及び非特定演出体の少なくとも一方の演出態様が変化するようにしてもよい。

20

【 0 1 7 8 】

・上記各実施形態において、第 1 合体演出、第 2 合体演出、及び第 3 合体演出に加えて、又は代えて別の合体演出を実行可能にしてもよい。例えば、別の合体演出は、第 4 可動体 K 4 と、第 1 可動体 K 1 又は第 2 可動体 K 2 とによって実行されるようにしてもよい。また例えば、別の合体演出は、3つ以上の可動体によって実行されるようにしてもよい。また、別の合体演出は、複数あってもよい。

【 0 1 7 9 】

・上記各実施形態において、合体演出は、可動体の動作と、スピーカ S p による音声の出力と、可動体に設けられた装飾ランプの発光と、によって構成されていたがこれに限らない。例えば、合体演出は、スピーカ S p による音声の出力を含まず構成されていてもよく、可動体に設けられた装飾ランプの発光を含まず構成されていてもよい。また例えば、合体演出は、装飾ランプ L a の発光を含んで構成されていてもよく、演出表示装置 1 1 による画像の表示を含んで構成されていてもよい。すなわち、合体演出は、第 1 可動体 K 1 の動作と、第 2 可動体 K 2 の動作と、第 3 可動体 K 3 の動作と、スピーカ S p による音声の出力と、可動体に設けられた装飾ランプの発光と、装飾ランプ L a の発光と、演出表示装置 1 1 による画像の表示と、のうち任意に選択された複数の演出要素によって構成されているとよい。具体的に例示すれば、第 1 合体演出及び第 2 合体演出の一方は、第 3 可動体 K 3 と、第 1 可動体 K 1 又は第 2 可動体 K 2 とによって実行され、第 1 合体演出及び第 2 合体演出の他方は、第 3 可動体 K 3 と、所定の合体画像とによって実行されるようにしてもよい。この場合、所定の合体画像が非特定演出体に対応する。また同様に、第 1 合体演出及び第 3 合体演出の一方は、第 3 可動体 K 3 と、第 1 可動体 K 1 又は第 4 可動体 K 4 とによって実行され、第 1 合体演出及び第 3 合体演出の他方は、第 3 可動体 K 3 と、所定の合体画像とによって実行されるようにしてもよい。また同様に、第 2 合体演出及び第 3 合体演出の一方は、第 3 可動体 K 3 と、第 2 可動体 K 2 又は第 4 可動体 K 4 とによって実行され、第 2 合体演出及び第 3 合体演出の他方は、第 3 可動体 K 3 と、所定の合体画像とによって実行されるようにしてよい。第 3 合体演出が第 3 可動体 K 3 と、所定の合体画像は、特殊演出体に対応する。このように、合体演出には、所定の可動体及び別の可動体によって実行される合体演出と、所定の可動体及び所定の合体画像によって実行される合体演出と、があってよい。

30

40

50

【 0 1 8 0 】

・上記各実施形態において、各可動体が動作可能な位置は、任意に変更してもよい。例えば、可動体の原位置、及び演出位置のそれぞれは、可動体ごとに任意に定められていればよい。すなわち、各可動体の原位置は、それぞれ複数あってもよく、各可動体の演出位置は、それぞれ複数あってもよい。

【 0 1 8 1 】

・上記各実施形態において、各可動体は、原位置に位置しているとき、その全部が正面視において視認不能なように設けられていたがこれに限らない。例えば、各可動体のそれぞれは、原位置に位置しているとき、その全部又は一部が正面視において視認可能なよう設けられていてもよい。

10

【 0 1 8 2 】

・また、各可動体は、演出位置に位置しているとき、その全部が正面視において視認可能に設けられていたがこれに限らない。例えば、各可動体のそれぞれは、演出位置に位置しているとき、その全部又は一部が正面視において視認不能なように設けられていてもよい。

【 0 1 8 3 】

・上記各実施形態において、第1合体演出音～第3合体演出音は、任意に変更してもよい。例えば、第1合体演出音と、第2合体演出音とは、同じであってもよい。また例えば、第1合体演出音と、第3合体演出音とは、同じであってもよい。また例えば、第2合体演出音と、第3合体演出音とは、同じであってもよい。

20

【 0 1 8 4 】

・上記各実施形態において、合体演出における可動体に設けられた装飾ランプの発光様は任意に変更してもよい。例えば、第1発光様と、第2発光様とは、同じであってもよい。また例えば、第1発光様と、第3発光様とは、同じであってもよい。また例えば、第2発光様と、第3発光様とは、同じであってもよい。また例えば、合体演出を構成する可動体のうち、一方の可動体に設けられた装飾ランプと他方の可動体に設けられた装飾ランプとが異なっていてもよい。また例えば、合体演出を構成する可動体とは異なる可動体のうち、1の可動体に設けられた装飾ランプと別の可動体に設けられた装飾ランプとが異なっていてもよい。また例えば、合体演出を構成する可動体には別の可動体に設けられた装飾ランプの発光様と、合体演出を構成する可動体とは別の可動体に設けられた装飾ランプの発光様とが異なっていてもよい。なお、合体演出を構成する可動体に設けられた装飾ランプの発光様と、合体演出を構成する可動体とは別の可動体に設けられた装飾ランプの発光様とが異なっていてもその発光様が関連する場合には、共通の演出要素であるといえる。

30

【 0 1 8 5 】

・上記各実施形態では、上下方向、又は左右方向において、演出位置の異なる可動体によって合体演出が実行されたがこれに限らない。例えば、上下方向、及び左右方向において演出位置が同じである一方、前後方向において演出位置が異なる可動体によって合体演出が実行されるようにしてよい。例えば、「一」の文字を模した可動体と、「人」の文字を模した可動体とによって、「大」の文字を形成する合体演出を実行可能であってもよい。

40

【 0 1 8 6 】

・上記各実施形態において、合体演出によって、大当たり期待度を報知可能であってもよい。この場合、例えば、合体演出によって「10%」などの文字列を形成することによって、直接的に大当たり期待度を報知可能であってもよい。

【 0 1 8 7 】

・上記各実施形態において、合体演出の実行中に可動体の動作異常が発生する場合、動作中の可動体の動作を終了するようにしてよく、動作中の可動体を原位置に動作させるようにしてよい。また、第3合体演出の実行中に搭載枠Wbが開放されるという異常が発生する場合、第4可動体K4の動作を終了するようにしてよく、第4可動体K4を原

50

位置 P G 4 に動作させるようにしてもよい。

【 0 1 8 8 】

・上記各実施形態において、可動体の動作異常と、搭載枠 W b の開放されるという異常とに加えて又は代えて別の異常を検知可能であってもよい。この場合、別の異常を検知したことを契機として別の異常が発生したことを示唆、又は報知する演出を実行可能であってもよい。

【 0 1 8 9 】

・上記各実施形態において、所定の合体演出の実行中、所定の異常が発生した後、当該異常に応じて別な合体演出が実行され得るようにしてよい。すなわち、所定の合体演出の実行中、所定の異常報知演出が実行されるときであって、当該所定の異常報知演出の実行中に別の合体演出が実行されるようにしてよい。例えば、所定の合体演出が終了してから別の合体演出が開始されるまでの時間よりも所定の異常報知演出の演出時間を長くすることで、所定の合体演出の実行中、所定の異常報知演出が実行されるときであって、当該所定の異常報知演出の実行中に別の合体演出が実行されるようにしてよい。このように構成する場合、所定の合体演出の実行中、所定の異常報知演出が実行されるときであって、当該所定の異常報知演出の実行中に別の合体演出が実行されるとき、所定の合体演出と別の合体演出とで同じ演出体の動作が制限され得る。また、所定の合体演出の実行中、所定の異常報知演出が実行されるときであって、当該所定の異常報知演出の実行中に別の合体演出が実行されるとき、所定の合体演出と別の合体演出とで共通の演出要素が制限され得る。

10

20

【 0 1 9 0 】

・上記各実施形態では、第 1 可動体 K 1 ~ 第 4 可動体 K 4 の動作異常を検知するために用いた第 1 規定時間 ~ 第 4 規定時間が同じ時間であったがこれに限らない。例えば、可動体の動作異常を検知するために用いる規定時間は、可動体の動作様態に応じて定められてもよい。この場合、所定の演出位置から原位置までの距離の長さに応じて規定時間が定められているとよい。すなわち、所定の演出位置から原位置までの距離が長いほうがより規定時間が長くなるようにするとよい。

【 0 1 9 1 】

・遊技部品は、右打ちを行ったときには第 1 始動口 1 2 への入球を規制するように配置されてもよく、右打ちを行ったときには左打ちを行ったときに比べて第 1 始動口 1 2 へ入球し難い（入球する確率を極めて低くする）ように配置されてもよい。また、遊技部品は、左打ちを行ったときには第 2 始動口 1 3 、大入賞口 1 4 、及び作動ゲート 1 8 への入球を規制するように配置されてもよく、左打ちを行ったときには右打ちを行ったときに比べて第 2 始動口 1 3 、大入賞口 1 4 、及び作動ゲート 1 8 へ入球し難い（入球する確率を極めて低くする）ように配置されてもよい。

30

【 0 1 9 2 】

・副制御基板 3 1 に加えて、装飾ランプ L a を専門に制御する発光制御基板、スピーカ S p を専門に制御する音声制御基板、及び演出表示装置を専門に制御する表示制御基板を設けてよい。また、このようなサブ副制御基板とその他の演出、及び報知を制御する基板を含めて副制御基板としてもよい。

40

【 0 1 9 3 】

・また、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a と、副制御基板 3 1 の副制御用 C P U 3 1 a とを单一の基板に搭載してもよい。また、上記の別例において、発光制御基板、音声制御基板、及び表示制御基板を任意に組み合わせて单数の基板、若しくは複数の基板としてもよい。

【 0 1 9 4 】

・パチンコ遊技機 1 0 を、遊技球が特定領域を通過することを契機に大当たり遊技を付与する遊技機（所謂 1 種 2 種混合機）に具体化してもよい。

・確率変動機能を搭載したパチンコ遊技機 1 0 として、次回の大当たりに当選するまで確率変動状態を付与する仕様や、転落抽選に当選するまで確率変動状態を付与する仕様（転

50

落機)、あるいは予め定めた回数分の変動ゲームが終了するまで確率変動状態を付与する仕様(S T 機)がある。また、確率変動機能を搭載したパチンコ遊技機には、遊技球が特定領域を通過することを契機に確率変動状態を付与する仕様(V 確変機)がある。実施形態のパチンコ遊技機10は、これらの何れの仕様のパチンコ遊技機に具体化してもよい。また、パチンコ遊技機10は、上記した転落機とV 確変機を混合させた仕様のパチンコ遊技機であってもよい。

【0195】

・小当たり抽選や小当たり遊技を利用した状態(例えば、小当たりR U S H)を生起可能に構成してもよい。例えば、小当たり抽選や小当たり遊技を利用した状態は、高ベース状態に比して、有利な状態であってもよい。

10

【0196】

上記実施形態及び変更例から把握できる技術的思想について記載する。

(イ) 大当たり抽選の結果に基づいて、各種の演出を実行可能な遊技機において、前記演出を制御する演出制御手段を備え、前記演出には、合体演出があり、当該合体演出には、第1合体演出と、第2合体演出と、があり、前記第1合体演出、及び前記第2合体演出は、特定演出体と非特定演出体とによって実行され、前記第1合体演出における前記非特定演出体の演出態様は、前記第2合体演出における前記非特定演出体の演出態様と異なり、前記第1合体演出と前記第2合体演出とでは、異なる大当たり期待度が示唆、又は報知され、前記第1合体演出、及び前記第2合体演出は、予め定められた演出位置において実行され、前記第1合体演出、及び前記第2合体演出の少なくとも一方では、当該合体演出の実行中、前記特定演出体の演出態様、及び前記非特定演出体の演出態様の少なくとも一方が変化する遊技機。

20

【0197】

(ロ) 大当たり抽選の結果に基づいて、各種の演出を実行可能な遊技機において、前記演出を制御する演出制御手段を備え、前記演出には、合体演出があり、当該合体演出には、第1合体演出と、第2合体演出と、があり、前記第1合体演出、及び前記第2合体演出は、特定演出体と非特定演出体とによって実行され、前記第1合体演出における前記非特定演出体の演出態様は、前記第2合体演出における前記非特定演出体の演出態様と異なり、前記第1合体演出と前記第2合体演出とでは、異なる大当たり期待度が示唆、又は報知され、前記第1合体演出、及び前記第2合体演出は、予め定められた演出位置において実行され、前記第1合体演出、及び前記第2合体演出の少なくとも一方では、前記特定演出体、及び前記非特定演出体の少なくとも一方と、前記特定演出体、及び前記非特定演出体とは異なる演出体とで、少なくとも一部の演出要素が共通である遊技機。

30

【符号の説明】

【0198】

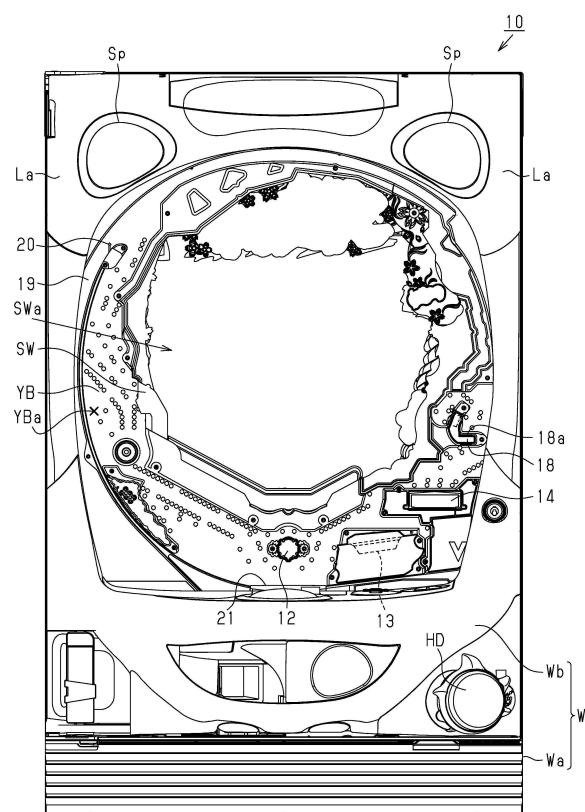
1 0 ... パチンコ遊技機 1 1 ... 演出表示装置 1 2 ... 第1始動口 1 3 ... 第2始動口 1
4 ... 大入賞口 1 8 ... 作動ゲート 1 8 a ... ゲート口 1 9 ... 打出通路 2 0 ... 防止弁 2
1 ... アウト口 2 3 a , 2 3 b ... 特別図柄表示装置 2 4 a , 2 4 b ... 保留表示装置 2 5
... 普通図柄表示装置 3 0 ... 主制御基板 3 0 a ... 主制御用CPU 3 0 b ... 主制御用ROM
3 0 c ... 主制御用RAM 3 0 d ... 亂数生成回路 3 1 ... 副制御基板 3 1 a ... 副制御
用CPU 3 1 b ... 副制御用ROM 3 1 c ... 副制御用RAM A C 1 , A C 2 ... アクチュエータ
C ... 中心線 C S ... カウントセンサ E A 1 ~ E A 4 ... 演出アクチュエータ G e
1 ... 可動体異常報知画像 G e 2 ... 扉異常報知画像 G H ... 画像表示領域 G S ... ゲートセ
ンサ H D ... 発射ハンドル K 1 ~ K 4 ... 可動体 L a ... 装飾ランプ P E 1 ~ P E 4 ... 演
出位置 P G 1 ~ P G 4 ... 原位置 P S 1 ~ P S 4 ... 位置センサ S E 1 , S E 2 ... 始動セ
ンサ S p ... スピーカ S W ... センター枠 S W a ... 開口部 T S ... 扉開放センサ W ... 枠体
W a ... 設置枠 W b ... 搭載枠 Y B ... 遊技盤 Y B a ... 遊技領域

40

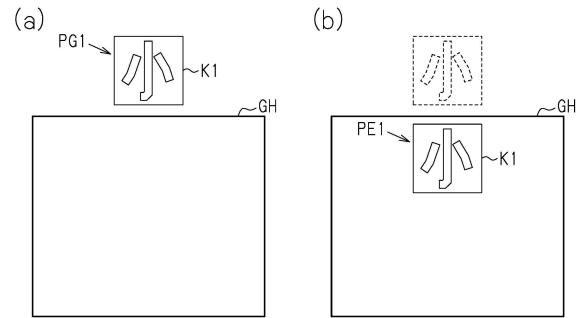
50

【図面】

【図 1】



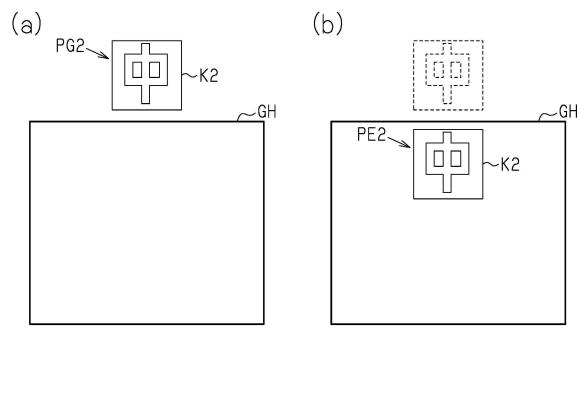
【図 2】



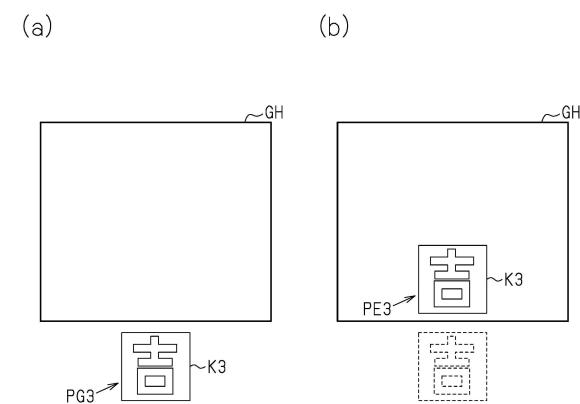
20

20

【図 3】



【図 4】

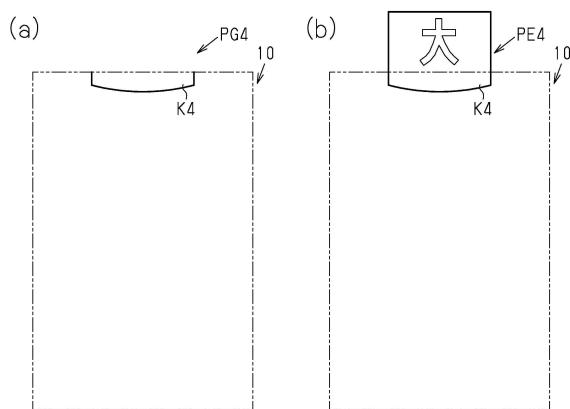


30

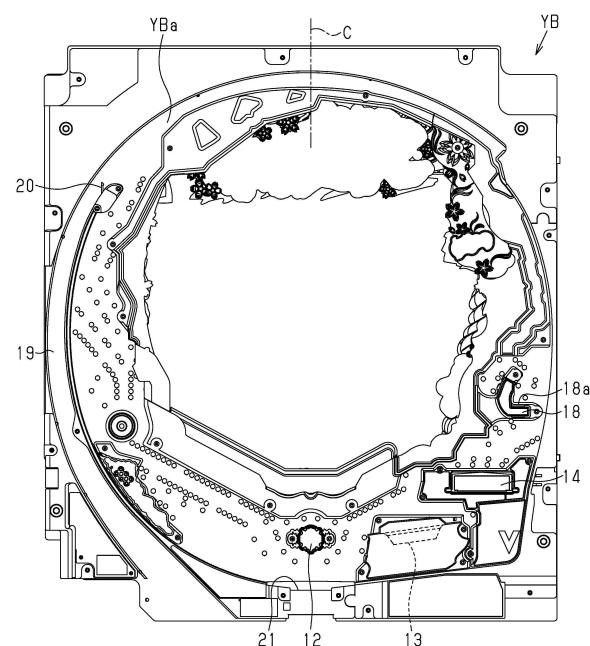
40

50

【図 5】



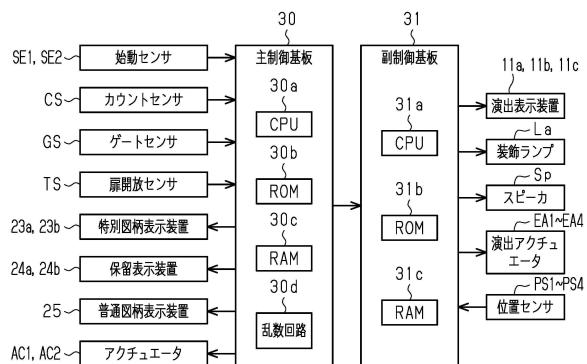
【図 6】



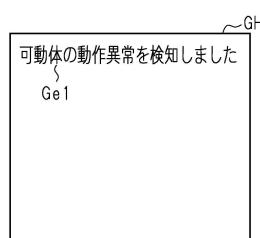
10

20

【図 7】



【図 8】

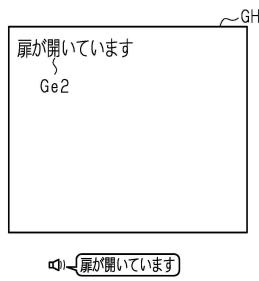


30

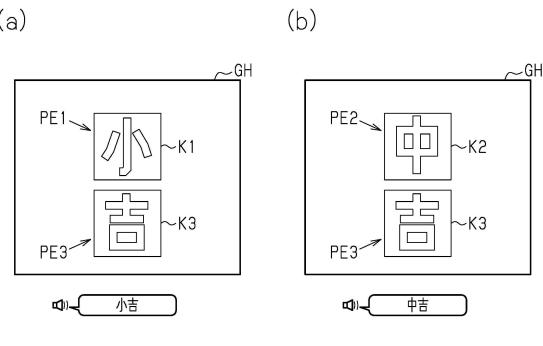
40

50

【図 9】

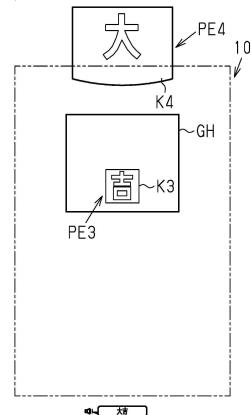


【図 10】



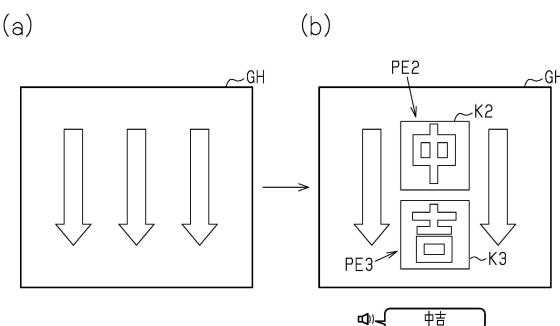
10

(c)

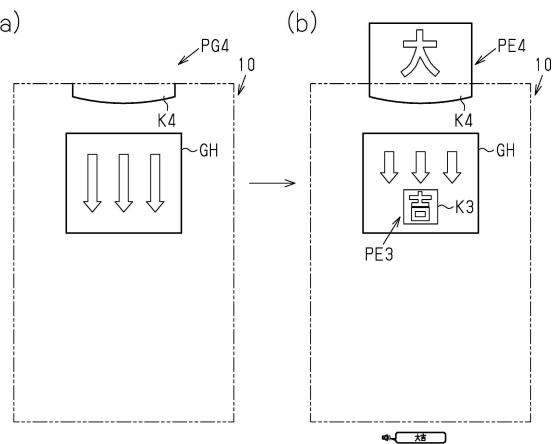


20

【図 11】



【図 12】

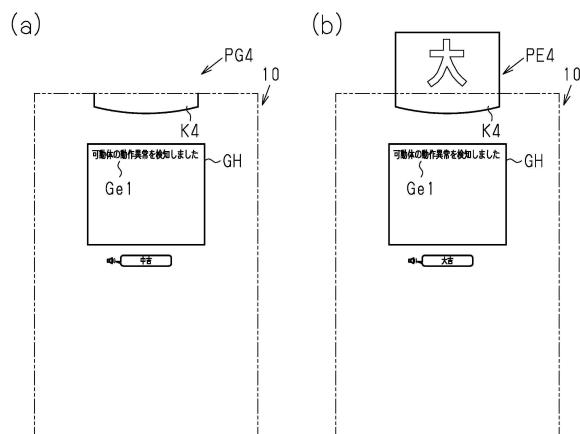


30

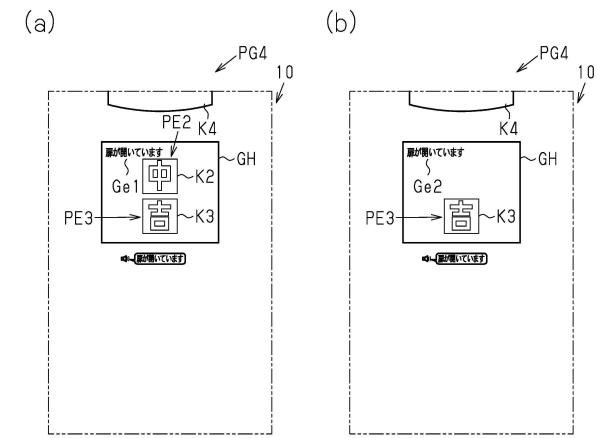
40

50

【図 1 3】



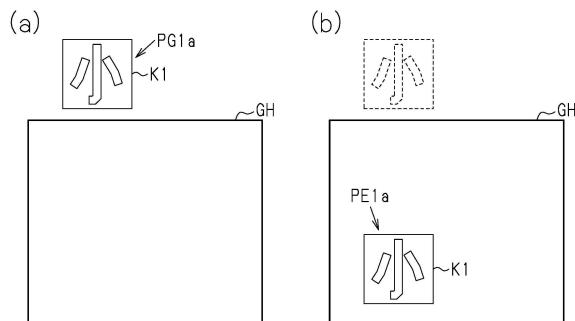
【図 1 4】



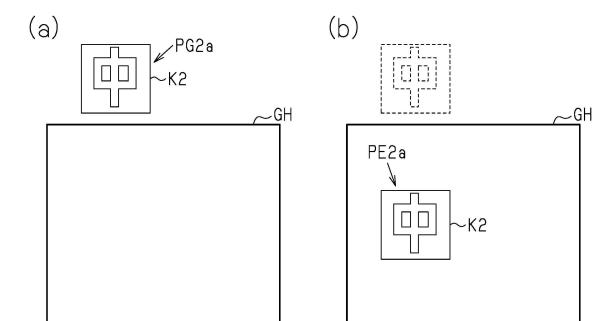
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

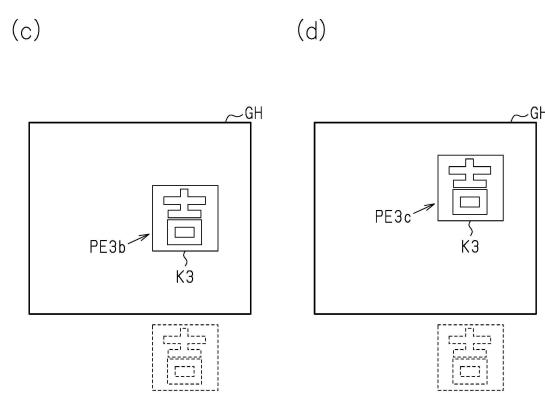
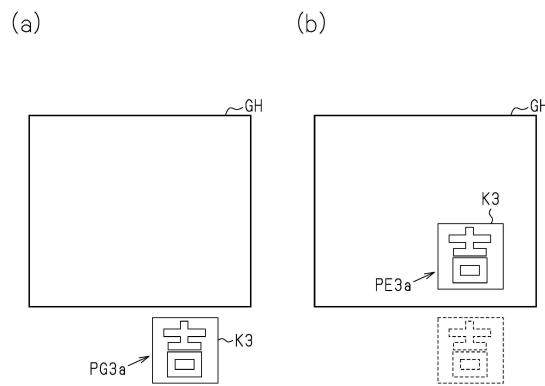


30

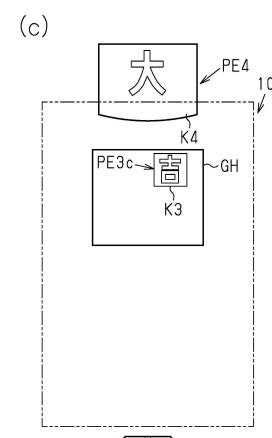
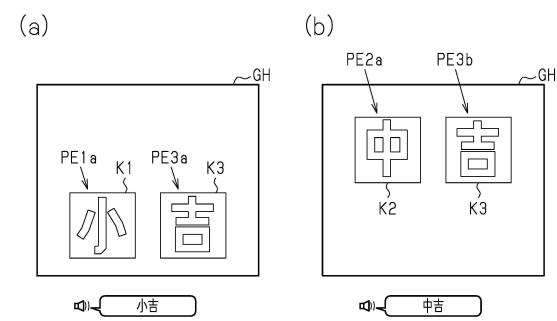
40

50

【図 1 7】



【図 1 8】



10

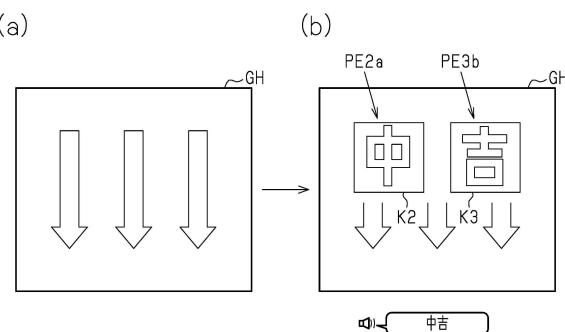
20

30

40

50

【図 1 9】



フロントページの続き

株式会社ニューギン内

(72)発明者 井上 裕人

名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

(72)発明者 中村 直樹

名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

(72)発明者 藤下 大志

名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

(72)発明者 安田 大作

名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

(72)発明者 斎藤 悟

名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

審査官 小濱 健太

(56)参考文献 特開2019-177283(JP,A)

特開2020-025896(JP,A)

特開2016-137111(JP,A)

特開2019-208991(JP,A)

特開2018-117733(JP,A)

特開2018-082812(JP,A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2