

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2022-177875  
(P2022-177875A)

(43)公開日 令和4年12月2日(2022.12.2)

(51)国際特許分類  
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)  
2 C 3 3 3

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全44頁)
(21)出願番号	特願2021-84286(P2021-84286)	(71)出願人	599104196	最終頁に続く		
(22)出願日	令和3年5月19日(2021.5.19)		株式会社サンセイアールアンドディ			
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号			
		(74)代理人	110000291弁理士法人コスモス国際特許商標事務所			
		(72)発明者	土屋 良孝			
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内			
		(72)発明者	川添 智久			
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内			
		(72)発明者	中山 覚			

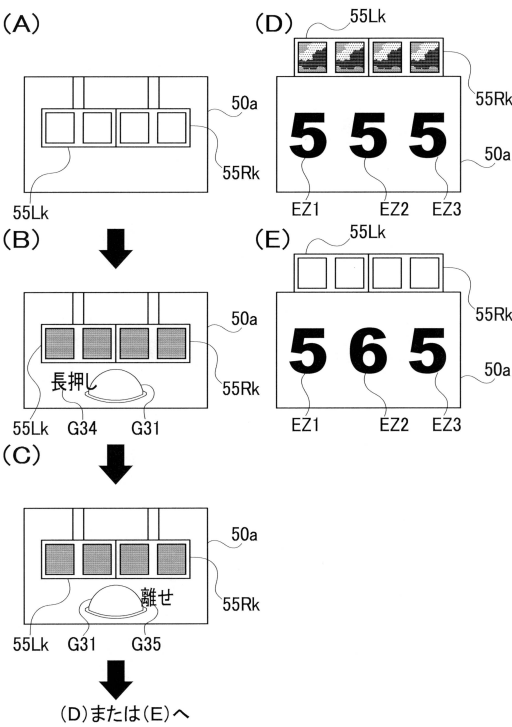
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】演出を通じて遊技の興趣向上に寄与する遊技機を提供すること。

【解決手段】前扉23には、通常ボタン40が設けられ、遊技盤1には、表示部50aを具備する画像表示装置50が設けられる。演出制御用マイコン121は、通常ボタン40の操作を伴うチャレンジ演出を実行可能である。チャレンジ演出では、長押し操作有効時間が設定されてから終了操作有効時間が設定される。長押し操作有効時間中には、長押し操作画像G34が通常ボタン画像G31の左部に表示され、終了操作有効時間中には、終了操作画像G35が通常ボタン画像G31の右部に表示される。

【選択図】図27



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技者が操作可能な操作手段および所定の表示手段を含む演出手段を用いて演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記操作手段を操作させる操作演出を実行することが可能であるとともに、前記操作演出において、前記操作手段の操作内容を変化させることが可能であり、

前記操作手段の操作を指示する指示画像を前記表示手段に表示することがあり、

前記指示画像の表示態様は、変化することがある、

ことを特徴とする遊技機。

10

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機に代表される遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

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

20

**【0003】**

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

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

30

【特許文献1】特開2017-51242号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

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

**【0006】**

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

**【課題を解決するための手段】**

40

**【0007】**

本明細書に開示される遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段および所定の表示手段を含む演出手段を用いて演出を実行する演出実行手段を備え、前記演出実行手段は、前記操作手段を操作させる操作演出を実行することが可能であるとともに、前記操作演出において、前記操作手段の操作内容を変化させることが可能であり、前記操作手段の操作を指示する指示画像を前記表示手段に表示することがあり、前記指示画像の表示態様は、変化することがある、ことを特徴としている。

**【発明の効果】****【0008】**

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

50

となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】(A)は遊技状態の種類を示す説明図であり、(B)は大当たり遊技の種類を示す説明図である。

【図4】(A)は大当たり遊技の流れを示すタイムチャートであり、(B)は小当たり遊技の流れを示すタイムチャートであり、(C)は補助遊技の流れを示すタイムチャートである。

10

【図5】演出モードの種類を示す説明図である。

【図6】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図7】特図変動演出のNリーチの具体例を示す説明図である。

【図8】特図変動演出のSPリーチの具体例を示す説明図である。

【図9】特図変動演出のSPSPリーチの具体例を示す説明図である。

【図10】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図11】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図12】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図13】遊技機の制御に関わる部分のブロック図である。

【図14】変動パターン判定テーブルの具体例である。

20

【図15】先読み判定テーブルの具体例である。

【図16】図柄判定テーブルの具体例である。

【図17】盤上可動体の正面図である。

【図18】主制御部の具体例を示す説明図である。

【図19】変動パターンA判定テーブルの具体例である。

【図20】特図変動演出の演出フローの具体例を示す説明図である。

【図21】落下演出の具体例を示す説明図である。

【図22】一旦停滞演出Aの具体例を示す説明図である。

【図23】一旦停滞演出Bの具体例を示す説明図である。

【図24】(A)は落下演出における盤上可動体の動作パターンを示すタイムチャートであり、(B)は一旦停滞演出Aにおける盤上可動体の動作パターンを示すタイムチャートであり、(C)は一旦停滞演出Bにおける盤上可動体の動作パターンを示すタイムチャートである。

30

【図25】演出制御部の具体例を示す説明図である

【図26】チャレンジ演出選択テーブルの具体例である。

【図27】特図変動演出のチャレンジ演出の具体例を示す説明図である。

【図28】チャレンジ演出において表示される画像の具体例を示す説明図である。

【図29】チャレンジ演出における操作有効時間の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

40

以下、本発明の実施形態の例を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。尚、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。また、後述に任意のフローチャートがある場合、そのフローチャートにおいて、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。

【0011】

< 基本実施形態 >

後に、本発明の遊技機の第1実施形態を説明するが、まず、その第1実施形態の基礎と

50

なる基本実施形態を説明する。基本実施形態では、本発明の遊技機を、パチンコ遊技機 P Y 1 に適用している。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に近づく方向とする。

#### 【 0 0 1 2 】

##### 1 . 遊技機の構造

最初に、パチンコ遊技機 P Y 1 の構造について図 1 を用いて説明する。図 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の正面図である。

10

#### 【 0 0 1 3 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、パチンコホールの島構造体に取り付けられる外枠 2 2 と、外枠 2 2 に対して開閉自在に取り付けられる前扉 2 3 と、を具備する。前扉 2 3 は、遊技盤 1 が取り付けられる遊技盤取付枠 2 A と、遊技盤取付枠 2 A に対して開閉自在に取り付けられる前枠 2 3 m と、を具備する。また、前枠 2 3 m は、透明性を有する透明板 2 3 t を具備し、透明板 2 3 t を介して、遊技盤 1 を前方（遊技者側）から視認することが可能である。

#### 【 0 0 1 4 】

また、前扉 2 3 は、遊技球を貯留するための上皿 3 4、および、遊技球を遊技盤 1 に発射するためのハンドル 7 2 k、を具備する。上皿 3 4 は、前扉 2 3 の下部に設置され、ハンドル 7 2 k に供給される遊技球を貯留する。ハンドル 7 2 k は、前扉 2 3 の右下部に設置され、遊技者がハンドル 7 2 k を操作することによって、上皿 3 4 に貯留された遊技球が遊技盤 1 に発射される。

20

#### 【 0 0 1 5 】

また、前扉 2 3 は、所定の音声を出力可能なスピーカ 5 2、所定の発光色で発光可能な枠ランプ 5 3、および、所定の動作態様で動作可能な枠可動体 5 8 k、を具備する。スピーカ 5 2 は、前扉 2 3 の左上部および右上部に設置され、例えば、B G M ( B a c k G r o u n d M u s i c ) や効果音等を出力する。枠ランプ 5 3 は、前扉 2 3 の左部および右部であって透明板 2 3 t の周囲に設置され、例えば、複数の L E D ( L i g h t E m i t t i n g D i o d e ) で構成される。枠可動体 5 8 k は、前扉 2 3 の上部に設置される。また、枠可動体 5 8 k は、駆動モータ（不図示）を具備し、例えば、図 1 に示すように、駆動モータによって上下に移動可能に構成される。なお、枠可動体 5 8 k の動きは、上下の移動以外であっても良い。

30

#### 【 0 0 1 6 】

また、前扉 2 3 は、遊技者が操作可能な通常ボタン 4 0、および、遊技者が操作可能な特殊ボタン 4 1、を具備する。通常ボタン 4 0 および特殊ボタン 4 1 は、例えば、押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。通常ボタン 4 0 は、所定の発光色で発光可能なランプ（不図示）、および、所定の振動態様で振動可能な振動モータ（不図示）、を具備し、ランプによって発光可能に構成されるとともに、振動モータによって振動可能に構成される。一方、特殊ボタン 4 1 は、所定の発光色で発光可能なランプ（不図示）、および、所定の振動態様で振動可能な振動モータ（不図示）、を具備し、ランプによって発光可能に構成されるとともに、振動モータによって振動可能に構成される。なお、通常ボタン 4 0 または特殊ボタン 4 1 は、所定の動作態様（例えば回転、突出等）で動作可能に構成されるようにしても良いし、十字キーやタッチパネル等で構成されるようにしても良い。

40

#### 【 0 0 1 7 】

##### 2 . 遊技盤の構造

次に、遊技盤取付枠 2 A に取り付けられる遊技盤 1 の構造について図 2 を用いて説明する。図 2 は、遊技盤 1 の正面図である。

#### 【 0 0 1 8 】

50

遊技盤 1 は、ハンドル 7 2 k の操作によって発射された遊技球が流下（落下）可能な遊技領域 6 を備える。遊技領域 6 には、遊技球の流下方向に変化を与える遊技釘（不図示）が設置されるとともに、遊技球が入賞（入球または通過）可能な入賞装置が設置される。入賞装置には、一般入賞口 1 0、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、ゲート 1 3、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 が含まれる。各入賞装置のそれぞれは、遊技球の入球または通過を検出する検出センサを具備する。

#### 【 0 0 1 9 】

第 1 始動口 1 1 は、遊技球が入球可能となるように、遊技領域 6 の下部に設置される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 1 1 に入球すると、上皿 3 4 に、賞球として、所定個数（例えば 3 個）の遊技球を払い出す。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 1 1 に入球すると、後述する大当たり判定を受けるための権利を取得する。第 1 始動口 1 1 は、常に遊技球の入球のし易さが不変に構成される。

10

#### 【 0 0 2 0 】

第 2 始動口 1 2 は、遊技球が入球可能となるように、遊技領域 6 の下部であって第 1 始動口 1 1 の下方に設置される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 2 始動口 1 2 に入球すると、上皿 3 4 に、賞球として、所定個数（例えば 1 個）の遊技球を払い出す。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 2 始動口 1 2 に入球すると、遊技球が第 1 始動口 1 1 に入球したときと同様に、大当たり判定を受けるための権利を取得する。第 2 始動口 1 2 は、第 1 始動口 1 1 と異なり、開閉可能な開閉部材 1 2 k および開閉ソレノイド（不図示）を具備する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、開閉ソレノイドを用いて開閉部材 1 2 k を開閉することによって、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球しないまたは入球し難い閉状態（閉口した状態）と、閉状態よりも第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球し易い開状態（開放した状態）と、のどちらかの状態にする。

20

#### 【 0 0 2 1 】

ゲート 1 3 は、遊技球が通過可能となるように、遊技領域 6 の右部に設置される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球がゲート 1 3 を通過すると、後述する当たり判定を受けるための権利を取得する。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球がゲート 1 3 を通過しても、上皿 3 4 に賞球を払い出さない。

#### 【 0 0 2 2 】

第 1 大入賞口 1 4 は、遊技球が入球可能となるように、遊技領域 6 の右下部に設置される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 に入球すると、上皿 3 4 に、賞球として、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球を払い出す。第 1 大入賞口 1 4 は、開閉可能な第 1 開閉扉 1 4 k および開閉ソレノイド（不図示）を具備する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、開閉ソレノイドを用いて第 1 開閉扉 1 4 k を開閉することによって、第 1 大入賞口 1 4 に遊技球が入球不可能な閉状態（閉口した状態）と、遊技球が入球可能な開状態（開放した状態）と、のどちらかの状態にする。

30

#### 【 0 0 2 3 】

第 2 大入賞口 1 5 は、遊技球が入球可能となるように、遊技領域 6 の右下部であって第 1 大入賞口 1 4 の下方に設置される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 2 大入賞口 1 5 に入球すると、上皿 3 4 に、賞球として、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球を払い出す。第 2 大入賞口 1 5 は、開閉可能な第 2 開閉扉 1 5 k および開閉ソレノイド（不図示）を具備する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、開閉ソレノイドを用いて第 2 開閉扉 1 5 k を開閉することによって、第 2 大入賞口 1 5 に遊技球が入球不可能な閉状態（閉口した状態）と、遊技球が入球可能な開状態（開放した状態）と、のどちらかの状態にする。

40

#### 【 0 0 2 4 】

一般入賞口 1 0 は、遊技球が入球可能となるように、遊技領域 6 の左下部および右下部に設置される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が一般入賞口 1 0 に入球すると、上皿 3 4 に、賞球として、所定個数（例えば 5 個）の遊技球を払い出す。

#### 【 0 0 2 5 】

また、遊技領域 6 の最下部には、アウト口 1 9 が設置され、一般入賞口 1 0、第 1 始動

50

口 1 1、第 2 始動口 1 2、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の何れにも入賞しなかった遊技球が、アウト口 1 9 を介してパチンコ遊技機 P Y 1 から排出される。

【 0 0 2 6 】

また、遊技盤 1 は、所定の演出表示を表示可能な画像表示装置 5 0、所定の発光色で発光可能な盤ランプ 5 4、および、所定の動作態様で動作可能な盤上可動体 5 5 k、を具備する。画像表示装置 5 0 は、遊技盤 1 の中央部に設置され、例えば、液晶ディスプレイ、ドット表示器、7 セグ表示器等で構成される表示部 5 0 a を具備する。盤ランプ 5 4 は、表示部 5 0 a の上方に設置され、例えば、複数の L E D で構成される。盤上可動体 5 5 k は、表示部 5 0 a の前方且つ上方に設置される。盤上可動体 5 5 k は、駆動モータ（不図示）を具備し、例えば、図 2 に示すように、駆動モータによって上下に移動可能に構成される。なお、盤上可動体 5 5 k の動きは、上下の移動以外であっても良い。

10

【 0 0 2 7 】

また、遊技盤 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の状態を報知するための表示器類 8 を具備する。表示器類 8 は、遊技盤 1 の左下部に設置され、例えば、複数の L E D で構成される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、複数の L E D の点灯、点滅および消灯の組み合わせによって、パチンコ遊技機 P Y 1 の遊技の状態（後述する、特図の可変表示および停止表示、普図の可変表示および停止表示、特図 1 保留数、特図 2 保留数、普図保留数等）を遊技者に報知する。

【 0 0 2 8 】

3 . 基本遊技

20

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 の基本遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、ハンドル 7 2 k の操作によって発射された遊技球を用いて、特図遊技および普図遊技を実行可能である。

【 0 0 2 9 】

3 - 1 . 特図遊技

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞または遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞が発生すると、大当たり判定を受けるための権利を取得し、取得した権利に基づいて大当たり判定を行う。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり判定の結果に応じて特図の可変表示を行う。特図の可変表示の態様（「可変表示時間」ともいう）は、後述する変動パターンの種類によって異なる。

30

【 0 0 3 0 】

大当たり判定を受けるための権利は、例えば乱数値であり、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した乱数値に基づいて大当たり判定を行う。大当たり判定は、大当たり遊技を行うか否かを判定するものであり、大当たり遊技を行う場合には大当たり当選とし、小当たり遊技を行う場合には小当たり当選とし、大当たり遊技および小当たり遊技の何れも行わない場合にはハズレとする。

【 0 0 3 1 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞によって大当たり判定を行うと、第 1 特図の可変表示を行う。第 1 特図の可変表示は、例えば、表示器類 8 の左上部の 2 つの L E D が点滅する表示である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、変動パターンの種類に応じた可変表示時間が経過すると、大当たり判定の結果を示す態様で第 1 特図の停止表示を行う。第 1 特図の停止表示の態様として、大当たり当選を示す態様（例えば、左上部の 2 つの L E D が点灯）と、小当たり当選を示す態様（例えば、左上部の一方の L E D だけが点灯）と、ハズレを示す態様（例えば、左上部の他方の L E D だけが点灯）と、がある。

40

【 0 0 3 2 】

一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞によって大当たり判定を行うと、第 2 特図の可変表示を行う。第 2 特図の可変表示は、例えば、表示器類 8 の左下部の 2 つの L E D が点滅する表示である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、変動パターンの種類に応じた可変表示時間が経過すると、大当たり判定の結果を示す態様で第 2 特図の停

50

止表示を行う。第 2 特図の停止表示の態様として、大当たり当選を示す態様（例えば、左下部の 2 つの LED が点灯）と、小当たり当選を示す態様（例えば、左下部の一方の LED だけが点灯）と、ハズレを示す態様（例えば、左下部の他方の LED だけが点灯）と、がある。

#### 【 0 0 3 3 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示中に遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞した場合、後述する先読み判定を行うとともに、取得した大当たり判定を受けるための権利を特図 1 保留として記憶する。一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示中に遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞した場合、先読み判定を行うとともに、取得した大当たり判定を受けるための権利を特図 2 保留として記憶する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図 1 保留および特図 2 保留を、所定数（例えば、特図 1 保留が 4 , 特図 2 保留が 4 ）まで記憶することが可能である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の停止表示後に、特図 1 保留および特図 2 保留に対する大当たり判定を行う。なお、特図 1 保留と特図 2 保留とが同時に記憶されている場合には、特図 2 保留に対する大当たり判定が優先的に行われるようにしても良いし、特図 1 保留に対する大当たり判定が優先的に行われるようにしても良いし、記憶された順に大当たり判定が行われるようにしても良い。

10

#### 【 0 0 3 4 】

先読み判定は、大当たり判定が行われる前に、大当たり遊技が行われるか否か（大当たり判定にて大当たり当選となるか否か）を事前に判定するものであり、大当たり遊技が行われる場合には先読み当選とし、大当たり遊技が行われない場合には先読み非当選とする。なお、複数種類の変動パターンが決定可能になっている場合には、先読み判定において、決定される変動パターンを事前に判定する変動パターン事前判定を行うようにしても良い。

20

#### 【 0 0 3 5 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図 1 保留または特図 2 保留を記憶しているときに、その数を遊技者に報知する。特図 1 保留数は、例えば、表示器類 8 の中上部の 2 つの LED の点灯または点滅によって報知され、特図 1 保留数が「 1 」のときには、1 つの LED だけが点灯し、特図 1 保留数が「 2 」のときには、2 つの LED だけが点灯し、特図 1 保留数が「 3 」のときには、1 つの LED だけが点滅し、特図 1 保留数が「 4 」のときには、2 つの LED だけが点滅する。一方、特図 2 保留数は、例えば、表示器類 8 の中下部の 2 つの LED の点灯または点滅によって報知され、特図 2 保留数が「 1 」のときには、1 つの LED だけが点灯し、特図 2 保留数が「 2 」のときには、2 つの LED だけが点灯し、特図 2 保留数が「 3 」のときには、1 つの LED だけが点滅し、特図 2 保留数が「 4 」のときには、2 つの LED だけが点滅する。

30

#### 【 0 0 3 6 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり当選を示す態様で第 1 特図または第 2 特図を停止表示した後に、大当たり遊技を行う。大当たり遊技は、詳細については後述するが、第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技が複数回（例えば 1 0 回）行われる遊技である。大当たり遊技は、第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 の開放によって、遊技球の入賞の機会（賞球の機会）が与えられるため、遊技者にとって有利な遊技である。なお、大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技の全てが行われることによって終了する。

40

#### 【 0 0 3 7 】

一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、小当たり当選を示す態様で第 1 特図または第 2 特図を停止表示した後に、小当たり遊技を行う。小当たり遊技は、詳細については後述するが、第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 が所定時間（例えば 5 秒）だけ開放する遊技である。小当たり遊技は、第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 の開放によって、遊技球の入賞の機会（賞球の機会）が与えられるため、遊技者にとって有利な遊技である。

#### 【 0 0 3 8 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球のゲート 1 3 への通過が発生すると、当たり判定を受けるための権利を取得し、取得した権利に基づいて当たり判定を行う。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、当たり判定の結果に応じて普図の可変表示を行う。

【 0 0 3 9 】

当たり判定は、補助遊技を行うか否かを判定するものであり、補助遊技を行う場合には当たり当選とし、補助遊技を行わない場合にはハズレとする。

【 0 0 4 0 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球のゲート 1 3 への入賞によって当たり判定を行うと、普図の可変表示を行う。普図の可変表示は、表示器類 8 の右上部の複数の L E D が点滅する表示である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、普図の可変表示の開始から所定時間が経過すると、当たり判定の結果を示す態様で普図の停止表示を行う。普図の停止表示の態様として、当たり当選を示す態様（例えば、全ての L E D が点灯）と、ハズレを示す態様（例えば、一方の L E D だけが点灯）と、がある。

10

【 0 0 4 1 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、普図の可変表示中において遊技球がゲート 1 3 に入賞すると、取得した当たり判定の受けるための権利を普図保留として記憶する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、普図保留を、所定数（例えば 2 ）まで記憶可能である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、普図の停止表示後に、普図保留に対する当たり判定を行う。

【 0 0 4 2 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、普図保留を記憶しているときに、その数を遊技者に報知する。普図保留数は、表示器類 8 の右下部の複数の L E D の点灯によって報知され、例えば、普図保留数が「 1 」のときには、1 つの L E D だけが点灯し、普図保留数が「 2 」のときには、2 つの L E D だけが点灯する。

20

【 0 0 4 3 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、当たり当選を示す態様で普図を停止表示した後に、補助遊技を行う。補助遊技は、詳細については後述するが、第 2 始動口 1 2 が所定時間（例えば 3 . 5 秒）だけ開放する遊技である。補助遊技は、第 2 始動口 1 2 の開放によって、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞の機会（賞球の機会、大当たり判定を受けるための権利の取得の機会）が与えられるため、遊技者にとって有利な遊技である。

【 0 0 4 4 】

30

#### 4 . 遊技状態

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 の遊技状態について図 3 ( A ) を用いて説明する。図 3 ( A ) は、パチンコ遊技機 P Y 1 がとり得る遊技状態を示す図である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 3 ( A ) に示すように、大当たり遊技が行われる大当たり遊技状態を除いて、「低確率低ベース遊技状態」（「通常遊技状態」ともいう）、「低確率高ベース遊技状態」（「時短遊技状態」ともいう）、「高確率低ベース遊技状態」（「潜確遊技状態」ともいう）および、「高確率高ベース遊技状態」（「確変遊技状態」ともいう）の 4 種類の遊技状態のうち、何れか 1 つまたは複数の遊技状態をとり得るようにすることが可能である。

【 0 0 4 5 】

40

「低確率低ベース遊技状態」は、パチンコ遊技機 P Y 1 の初期状態における遊技状態である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、前扉 2 3 の背面に設けられる初期化スイッチ（「 R A M クリアスイッチ」ともいう）（不図示）の操作によって、遊技状態を初期状態にすることが可能である。

【 0 0 4 6 】

「低確率高ベース遊技状態」は、大当たり遊技状態の後にとり得ることがある遊技状態であり、所定の時短終了条件が成立するまで継続する。所定の時短終了条件には、大当たり遊技が行われることと、特図の可変表示の回数が所定回数（例えば 2 0 0 回）に達することと、が含まれる。

【 0 0 4 7 】

50

また、「低確率高ベース遊技状態」は、「低確率低ベース遊技状態」における大当たり判定にて特定のハズレとなった場合にもとり得ることがある。特定のハズレには、予め定めた特定回数（例えば900回）の全ての大当たり判定でハズレとなった場合の特定回数目のハズレと、大当たり判定でのハズレのうちの特定割合（例えば1/200）のハズレと、が含まれる。パチンコ遊技機PY1は、特定のハズレとなった特図の可変表示の終了後（特図の停止表示後）に「低確率高ベース遊技状態」にする。この場合の「低確率高ベース遊技状態」も、大当たり遊技状態の後に「低確率高ベース遊技状態」になった場合と同様に、所定の時短終了条件が成立するまで継続する。

#### 【0048】

「高確率低ベース遊技状態」は、大当たり遊技状態の後にとり得ることがある遊技状態であり、所定の潜確終了条件が成立するまで継続する。所定の潜確終了条件には、大当たり遊技が行われることと、特図の可変表示の回数が所定回数（例えば200回）に達することと、が含まれる。なお、大当たり遊技中に、第1大入賞口14または第2大入賞口15の内部に設けられる特定領域を遊技球が通過することによって、「高確率低ベース遊技状態」になるようにしても良い。

#### 【0049】

「高確率高ベース遊技状態」は、大当たり遊技状態の後にとり得ることがある遊技状態であり、所定の確変終了条件が成立するまで継続する。所定の確変終了条件には、大当たり遊技が行われることと、特図の可変表示の回数が所定回数（例えば100回）に達することと、が含まれる。なお、大当たり遊技中に、第1大入賞口14または第2大入賞口15の内部に設けられる特定領域を遊技球が通過することによって、「高確率高ベース遊技状態」になるようにしても良い。

#### 【0050】

「低確率低ベース遊技状態」および「低確率高ベース遊技状態」は、大当たり判定にて大当たり当選となる確率が通常確率（例えば1/300）の通常確率状態に属し、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、大当たり判定にて大当たり当選となる確率が通常確率よりも高い高確率（例えば1/30）の高確率状態に属する。従って、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、大当たり当選確率に関し、「低確率低ベース遊技状態」および「低確率高ベース遊技状態」よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

#### 【0051】

また、「低確率低ベース遊技状態」および「高確率低ベース遊技状態」は、第2始動口12に遊技球が入賞しない又は入賞し難い状態（例えば、当たり判定にて当たり当選とならない又はなり難い状態や、第2始動口12の開放時間が比較的短い状態）の非時短状態に属し、「低確率高ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、第2始動口12に遊技球が入賞し易い状態（例えば、当たり判定にて当たり当選となり易い状態や、第2始動口12の開放時間が比較的長い状態）の時短状態に属する。従って、第2始動口12に関し（第2始動口12への遊技球の入賞し易さに関し）、「低確率高ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、「低確率低ベース遊技状態」および「高確率低ベース遊技状態」よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

#### 【0052】

なお、非時短状態は、第2始動口12に遊技球が入賞しない又は入賞し難い状態であるため、「低確率低ベース遊技状態」および「高確率低ベース遊技状態」は、第2始動口12よりも第1始動口11に遊技球が入賞し易い遊技状態であると言える一方、時短状態は、第2始動口12に遊技球が入賞し易い状態であるため、「低確率高ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、第1始動口11よりも第2始動口12に遊技球が入賞し易い遊技状態であると言える。

#### 【0053】

また、パチンコ遊技機PY1は、前扉23の背面に設けられる設定変更スイッチ（不図示）の操作によって、通常確率状態および高確率状態における大当たり当選確率を変更す

10

20

30

40

50

ることが可能である。設定変更スイッチは、例えば、上段、中段、下段の３段階に切り替え可能なディップスイッチである。設定変更スイッチが上段にあることを「設定１」といい、設定変更スイッチが中段にあることを「設定２」といい、設定変更スイッチが下段にあることを「設定３」という。「設定１」は、通常確率状態における大当たり当選確率が第１の確率（例えば１／３００）であり、高確率状態における大当たり当選確率が第２の確率（例えば１／３０）である。また、「設定２」は、通常確率状態における大当たり当選確率が第１の確率よりも高い第３の確率（例えば１／２８０）であり、高確率状態における大当たり当選確率が第２の確率よりも高い第４の確率（例えば１／２８）である。また、「設定３」は、通常確率状態における大当たり当選確率が第３の確率よりも高い第５の確率（例えば１／２６０）であり、高確率状態における大当たり当選確率が第４の確率よりも高い第６の確率（例えば１／２６）である。なお、大当たり当選確率については、「設定１」＜「設定２」＜「設定３」の順に高くなる範囲で、適宜に変更することが可能である。

【００５４】

#### ５．大当たり遊技

次に、パチンコ遊技機ＰＹ１が行う大当たり遊技について図３（Ｂ）、図４（Ａ）を用いて説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、図３（Ｂ）に示すように、「大当たり遊技Ｗ」、「大当たり遊技Ｘ」、「大当たり遊技Ｙ」および「大当たり遊技Ｚ」の４種類の大当たり遊技のうち、何れか１種類または複数種類の大当たり遊技を行うことが可能である。

【００５５】

「大当たり遊技Ｗ」は、その後に「高確率高ベース遊技状態」になる大当たり遊技であり、回数のラウンド遊技が終了するまで継続する。は、２～１０の整数であり、パチンコ遊技機ＰＹ１は、１回のラウンド遊技において、第１大入賞口１４および第２大入賞口１５の何れか一方を開放する。つまり、「大当たり遊技Ｗ」では、に応じて、２回～１０回の何れかの回数のラウンド遊技が行われる。

【００５６】

「大当たり遊技Ｘ」は、その後に「低確率高ベース遊技状態」になる大当たり遊技であり、回数のラウンド遊技が終了するまで継続する。は、２～１０の整数であり、パチンコ遊技機ＰＹ１は、１回のラウンド遊技において、第１大入賞口１４および第２大入賞口１５の何れか一方を開放する。つまり、「大当たり遊技Ｘ」では、に応じて、２回～１０回の何れかの回数のラウンド遊技が行われる。

【００５７】

「大当たり遊技Ｙ」は、その後に「高確率低ベース遊技状態」になる大当たり遊技であり、回数のラウンド遊技が終了するまで継続する。は、２～１０の整数であり、パチンコ遊技機ＰＹ１は、１回のラウンド遊技において、第１大入賞口１４および第２大入賞口１５の何れか一方を開放する。つまり、「大当たり遊技Ｙ」では、に応じて、２回～１０回の何れかの回数のラウンド遊技が行われる。

【００５８】

「大当たり遊技Ｚ」は、その後に「低確率低ベース遊技状態」になる大当たり遊技であり、回数のラウンド遊技が終了するまで継続する。は、２～１０の整数であり、パチンコ遊技機ＰＹ１は、１回のラウンド遊技において、第１大入賞口１４および第２大入賞口１５の何れか一方を開放する。つまり、「大当たり遊技Ｚ」では、に応じて、２回～１０回の何れかの回数のラウンド遊技が行われる。

【００５９】

なお、「大当たり遊技Ｗ」、「大当たり遊技Ｘ」、「大当たり遊技Ｙ」および「大当たり遊技Ｚ」において、全てのラウンド遊技に対して第１大入賞口１４だけが開放されるようにしても良いし、全てのラウンド遊技に対して第２大入賞口１５だけが開放されるようにしても良いし、一部のラウンド遊技に対しては第１大入賞口１４が開放され、残りのラウンド遊技に対しては第２大入賞口１５が開放されるようにしても良い。第１大

入賞口 1 4 が開放されるラウンド遊技、および、第 2 大入賞口 1 5 が開放されるラウンド遊技、の何れのラウンド遊技も、遊技球の入賞の機会（賞球の機会）が与えられるため、遊技者にとって有利な遊技である。

#### 【 0 0 6 0 】

「大当たり遊技 W」および「大当たり遊技 Y」は、遊技状態が高確率状態になる所謂確変大当たり遊技に属し、「大当たり遊技 X」および「大当たり遊技 Z」は、遊技状態が通常確率状態になる所謂通常大当たり遊技に属する。従って、「大当たり遊技 W」および「大当たり遊技 Y」は、その後の大当たり当選確率に関し、「大当たり遊技 X」および「大当たり遊技 Z」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言え、「大当たり遊技 W」および「大当たり遊技 Y」の何れかが行われる大当たり遊技状態は、  
「大当たり遊技 X」および「大当たり遊技 Z」の何れかが行われる大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

10

#### 【 0 0 6 1 】

また、「大当たり遊技 W」および「大当たり遊技 X」は、遊技状態が時短状態になる所謂電サボ付大当たり遊技に属し、「大当たり遊技 Y」および「大当たり遊技 Z」は、遊技状態が非時短状態になる所謂電サボ無大当たり遊技に属する。従って、「大当たり遊技 W」および「大当たり遊技 X」は、その後の第 2 始動口 1 2 に関し（その後の第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞し易さに関し）、「大当たり遊技 Y」および「大当たり遊技 Z」よりも遊技者に有利な大当たり遊技であると言え、「大当たり遊技 W」および「大当たり遊技 X」の何れかが行われる大当たり遊技状態は、「大当たり遊技 Y」および「大当たり遊技 Z」の何れかが行われる大当たり遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

20

#### 【 0 0 6 2 】

ここで、大当たり遊技の流れについて説明する。図 4（A）は、大当たり遊技の流れを示すタイムチャートである。ここでは、第 1 大入賞口 1 4 だけが開放する大当たり遊技を例示する。

#### 【 0 0 6 3 】

図 4（A）に示すように、特図の停止表示後、大当たり遊技が開始すると、最初に大当たりオープニング（「大当たり OP」ともいう）が設定される。大当たり OP は、所定時間（例えば 10 秒）が経過するまで継続し、大当たり OP が終了すると、1 ラウンド目のラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技は、所定時間（例えば 30 秒）が経過するまで、もしくは、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が第 1 大入賞口 1 4 に入賞するまで継続する。1 ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、ラウンド間インターバル（「ラウンド IT」ともいう）が設定される。ラウンド IT は、所定時間（例えば 2 秒）が経過するまで継続し、ラウンド IT が終了すると、2 ラウンド目のラウンド遊技が開始される。そして、最終ラウンド遊技（例えば 10 ラウンド目のラウンド遊技）が終了すると、大当たりエンディング（「大当たり ED」ともいう）が設定される。大当たり ED は、所定時間（例えば 10 秒）が経過するまで継続し、大当たり ED の終了によって、1 回の大当たり遊技が終了する。なお、大当たり OP および大当たり ED のうち、何れか一方または両方が設定されないようにしても良い。

30

40

#### 【 0 0 6 4 】

##### 6．小当たり遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 が行う小当たり遊技について図 3（B）、図 4（B）を用いて説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 3（B）に示すように、大当たり遊技とは異なる遊技として、小当たり遊技を行うことが可能である。小当たり遊技は、大当たり遊技とは異なり、その後に遊技状態が変更されない遊技である。例えば、「低確率低ベース遊技状態」において小当たり遊技が行われた場合には、小当たり遊技後も、「低確率低ベース遊技状態」が継続する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、小当たり遊技において、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の何れか一方を開放する。

#### 【 0 0 6 5 】

50

図４（Ｂ）は、小当たり遊技の流れを示すタイムチャートである。ここでは、第１大入賞口１４だけが開放する小当たり遊技を例示する。図４（Ｂ）に示すように、特図の停止表示後、小当たり遊技が開始すると、最初に開放前インターバル（「開放前ＩＴ」ともいう）が設定される。開放前ＩＴは、所定時間（例えば２秒）が経過するまで継続し、開放前ＩＴが終了すると、第１大入賞口１４が開放する。第１大入賞口１４の開放は、所定時間（例えば５秒）が経過するまで、もしくは、所定個数（例えば１０個）の遊技球が第１大入賞口１４に入賞するまで継続する。第１大入賞口１４の開放が終了すると、開放後インターバル（「開放後ＩＴ」ともいう）が設定される。開放後ＩＴは、所定時間（例えば２秒）が経過するまで継続し、開放後ＩＴの終了によって、１回の小当たり遊技が終了する。なお、開放前ＩＴおよび開放後ＩＴのうち、何れか一方または両方が設定されないようにしても良い。また、パチンコ遊技機ＰＹ１の遊技性を考慮して、小当たり遊技が行われないようにしても良い。

10

【００６６】

#### ７．補助遊技

次に、パチンコ遊技機ＰＹ１が行う補助遊技について図３（Ｂ）、図４（Ｃ）を用いて説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、図３（Ｂ）に示すように、大当たり遊技および小当たり遊技とは異なる遊技として、補助遊技を行うことが可能である。補助遊技は、大当たり遊技および小当たり遊技とは異なり、第２始動口１２が開放する遊技である。補助遊技は、遊技状態に応じて第２始動口１２の開放時間が変化し、例えば、非時短状態において補助遊技が行われる場合には、第１の開放時間（例えば０．１秒）だけ第２始動口１２が開放する一方、時短状態において補助遊技が行われる場合には、第１の開放時間よりも長い第２の開放時間（例えば３．５秒）だけ第２始動口１２が開放する。

20

【００６７】

図４（Ｃ）は、補助遊技の流れを示すタイムチャートである。図４（Ｃ）に示すように、普図の停止表示後、補助遊技が開始すると、第２始動口１２が開放する。第２始動口１２の開放は、所定時間（非時短状態であれば第１の開放時間、時短状態であれば第２の開放時間）が経過するまで、もしくは、所定個数（例えば４個）の遊技球が第２始動口１２に入賞するまで継続する。第２始動口１２の開放が終了すると、開放後インターバル（「開放後ＩＴ」ともいう）が設定される。開放後ＩＴは、所定時間（例えば２秒）が経過するまで継続し、開放後ＩＴの終了によって、１回の補助遊技が終了する。

30

【００６８】

#### ８．演出

次に、パチンコ遊技機ＰＹ１が行う演出について図５～図１２を用いて説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技状態に応じて、異なる演出モードを設定することが可能である。パチンコ遊技機ＰＹ１は、各演出モードにおいて、パチンコ遊技機ＰＹ１が具備する各種演出装置（通常ボタン４０，特殊ボタン４１，画像表示装置５０，スピーカ５２，枠ランプ５３，盤ランプ５４，盤上可動体５５ｋ，枠可動体５８ｋ等）を用いて、以下に示す演出を行うことが可能である。

【００６９】

##### ８－１．演出モード

最初に、演出モードについて図５を用いて説明する。演出モードは、演出の区分（あるいは、上位概念的な属性）のことである。パチンコ遊技機ＰＹ１は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モード、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードを設定することが可能である。

40

【００７０】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において、特図の停止表示が行われているとき（特図の可変表示が行われていないとき）に設定されることがある演出モードである。客待ち演出モードでは、特図の可変表示を待機している状態であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機ＰＹ１は、客待ち演出モードの設定中に、客待ち

50

演出を行うことが可能である。客待ち演出は、図5(A-1)に示すように、パチンコ遊技機PY1を紹介する客待ちデモ動画G100が表示部50aに表示される演出である。また、パチンコ遊技機PY1は、客待ちデモ動画G100の表示中に、例えば、通常ボタン40が操作されると、図5(A-2)に示すように、パチンコ遊技機PY1の演出に関する設定を行うための設定画面G101を表示部50aに表示することがある。パチンコ遊技機PY1は、設定画面G101の表示中に、パチンコ遊技機PY1の演出に関する設定を可能にする。演出に関する設定は、スピーカ52から出力される音の音量設定、表示部50aの輝度設定(「光量設定」ともいう)、実行される演出の頻度設定(「演出設定」ともいう)等である。

#### 【0071】

10

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において、1回または複数回の特図の可変表示にわたって設定されることがある演出モードである。通常演出モードでは、非時短状態であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機PY1は、通常演出モードにおいて、図5(B-1)に示すように、例えば、山の景色を表す背景の通常背景画像G102を表示部50aに表示する。なお、通常演出モードにおいて表示される背景は、通常背景画像G102だけに限られず、複数種類の背景が順番もしくはランダムに表示されるようにしても良い。

#### 【0072】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において、1回または複数回の特図の可変表示にわたって設定されることがある演出モードである。確変演出モードでは、高確率状態且つ時短状態であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機PY1は、確変演出モードにおいて、図5(B-2)に示すように、例えば、宇宙を表す背景の確変背景画像G103を表示部50aに表示する。なお、確変演出モードにおいて表示される背景は、確変背景画像G103だけに限られず、複数種類の背景が順番もしくはランダムに表示されるようにしても良い。

20

#### 【0073】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」において、1回または複数回の特図の可変表示にわたって設定されることがある演出モードである。時短演出モードでは、通常確率状態且つ時短状態であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機PY1は、時短演出モードにおいて、図5(B-3)に示すように、例えば、空を表す背景の時短背景画像G104を表示部50aに表示する。なお、時短演出モードにおいて表示される背景は、時短背景画像G104だけに限られず、複数種類の背景が順番もしくはランダムに表示されるようにしても良い。

30

#### 【0074】

大当たり演出モードは、大当たり遊技状態において設定される演出モードである。大当たり演出モードでは、大当たり遊技の実行中であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機PY1は、大当たり演出モードにおいて、大当たり遊技の開始の際に、図5(C-1)に示すように、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像G107、「右打ち」を促す右打ち画像G108等を表示部50aに表示する。なお、これらの画像の表示を「オープニング演出」という。

40

#### 【0075】

また、パチンコ遊技機PY1は、大当たり演出モードにおいて、ラウンド遊技中に、図5(C-2)に示すように、ラウンド数を示すラウンド画像G109等を表示部50aに表示するとともに、その後に高確率状態になる場合には、高確率状態になることを示唆する昇格画像G110を表示部50aに表示する。なお、これらの画像の表示を「ラウンド演出」という。

#### 【0076】

また、パチンコ遊技機PY1は、大当たり演出モードにおいて、大当たり遊技の終了の際に、図5(C-3)に示すように、大当たり演出モードの後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像G111、払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像G1

50

12等を表示部50a表示する。なお、これらの画像の表示を「エンディング演出」という。

#### 【0077】


基本実施形態では、客待ち演出モード、通常演出モード、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードの5種類の演出モードが設定されるようにしているが、演出モードの種類については、適宜に変更または追加しても良い。

#### 【0078】

##### 8-2. 特図変動演出

次に、特図変動演出（「変動演出」ともいう）について図6～図8を用いて説明する。特図変動演出は、大当たり判定の結果を示唆するための演出である。パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示と並行して、演出図柄を用いた特図変動演出を実行する。演出図柄は、図6(A)に示すように、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3で構成される。

#### 【0079】

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出において、背景（通常背景画像G102，確変背景画像G103，時短背景画像G104）上に、演出図柄EZ1，EZ2，EZ3を変動表示する。なお、図中の「」は、演出図柄の変動表示中であることを示す。演出図柄EZ1，EZ2，EZ3は、例えば、それぞれ「1」～「9」の数字図柄で構成され、演出図柄EZ1，EZ2，EZ3の変動表示では、特図の可変表示の開始に伴って演出図柄EZ1，EZ2，EZ3が変動し、特図の停止表示に伴って演出図柄EZ1，EZ2，EZ3が停止する。そして、演出図柄EZ1，EZ2，EZ3の停止表示の態様によって大当たり判定の結果が示唆される。

#### 【0080】

##### 8-2-1. 通常変動

パチンコ遊技機PY1は、特図変動演出において、最初に、通常変動を行うことが可能である。通常変動は、演出図柄EZ1，EZ2，EZ3が変動表示する演出であり、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。

#### 【0081】

パチンコ遊技機PY1は、通常変動において、図6(B)に示すように、演出図柄EZ1，EZ2，EZ3の変動表示を開始する。そして、パチンコ遊技機PY1は、通常変動後にリーチを発生させることなくハズレとする場合には、図6(C-1)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とを異なる態様で停止ししてから、図6(D)に示すように、ハズレを示唆する態様（所謂バラケ目）で演出図柄EZ1，EZ2，EZ3を停止表示する。ハズレを示唆する態様は、「1・1・2」や「2・4・6」等、左右の演出図柄が同一ではない態様である。一方、パチンコ遊技機PY1は、通常変動後にリーチを発生させる場合には、図6(C-2)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とを同じ態様（所謂リーチ目）で停止表示してリーチを成立させる。なお、演出図柄EZ1，EZ2，EZ3の停止順序は、適宜に変更することが可能である。

#### 【0082】

##### 8-2-2. Nリーチ

パチンコ遊技機PY1は、リーチの成立後に、Nリーチを行うことが可能である。Nリーチは、例えば、中演出図柄EZ2の変動速度が徐々に減速するリーチ演出であり、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

#### 【0083】

パチンコ遊技機PY1は、Nリーチにおいて、図7(A)に示すように、中演出図柄EZ2の変動速度を徐々に減速させる。そして、パチンコ遊技機PY1は、Nリーチでハズレとする場合には、図7(B)に示すように、中演出図柄EZ2を停止し、リーチハズレを示唆する態様（所謂リーチハズレ目）で演出図柄EZ1，EZ2，EZ3を停止表示する。リーチハズレを示唆する態様は、「7・6・7」や「5・3・5」等、左右の演出図柄が同一且つ中の図柄が左右の演出図柄と異なる態様である。一方、パチンコ遊技機PY

1 は、Nリーチ後にS Pリーチに発展させる場合には、中演出図柄E Z 2を停止しない。  
 なお、Nリーチの演出内容については、適宜に変更することが可能である。

【0084】

8 - 2 - 3 . S Pリーチ

パチンコ遊技機P Y 1は、Nリーチの後に、S Pリーチを行うことが可能である。S Pリーチは、例えば、主人公キャラクタと敵キャラクタとがバトルする様子が表示されるリーチ演出であり、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

【0085】

パチンコ遊技機P Y 1は、S Pリーチにおいて、図8 (A) に示すように、S Pリーチの開始を表すS Pタイトル画像G 1を表示部50aに表示する。S Pタイトル画像G 1は、例えば、「敵Aを撃破せよ!」も文字画像である。その後、パチンコ遊技機P Y 1は、図8 (B) に示すように、主人公キャラクタを表す主人公キャラクタ画像G 200と、敵キャラクタを表す敵キャラクタ画像G 201と、を表示部50aに表示し、主人公キャラクタと敵キャラクタとがバトルする動画を表示部50aに表示する。そして、バトルの最終局面を迎えると、パチンコ遊技機P Y 1は、S Pリーチで大当たりとする場合には、図8 (C - 1) に示すように、大当たりを示唆するように、主人公キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる様子を表示するとともに、大当たりを示唆する態様(所謂ゾロ目)で演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3を停止表示する。また、パチンコ遊技機P Y 1は、S Pリーチでハズレとする場合には、図8 (C - 2) に示すように、ハズレを示唆するように、敵キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる様子を表示するとともに、リーチハズレを示唆する態様で演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3を停止表示する。一方、パチンコ遊技機P Y 1は、このS Pリーチ後にS P S Pリーチに発展させる場合には、中演出図柄E Z 2を停止しない。なお、S Pリーチの演出内容については、適宜に変更することが可能である。

10

20

【0086】

8 - 2 - 4 . S P S Pリーチ

パチンコ遊技機P Y 1は、S Pリーチの後に、S P S Pリーチを行うことが可能である。S P S Pリーチは、例えば、主人公キャラクタと強敵キャラクタとがバトルする様子が表示されるリーチ演出であり、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

30

【0087】

パチンコ遊技機P Y 1は、S P S Pリーチにおいて、図9 (A) に示すように、S P S Pリーチの開始を表すS P S Pタイトル画像G 2を表示部50aに表示する。S P S Pタイトル画像G 2は、例えば、「敵Bを撃破せよ!」の文字画像である。その後、パチンコ遊技機P Y 1は、図9 (B) に示すように、主人公キャラクタを表す主人公キャラクタ画像G 200と、強敵キャラクタを表す強敵キャラクタ画像G 202と、を表示部50aに表示し、主人公キャラクタと強敵キャラクタとがバトルする動画を表示部50aに表示する。そして、バトルの最終局面を迎えると、パチンコ遊技機P Y 1は、S P S Pリーチで大当たりとする場合には、図9 (C - 1) に示すように、大当たりを示唆するように、主人公キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる様子を表示するとともに、大当たりを示唆する態様(所謂ゾロ目)で演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3を停止表示する。一方、パチンコ遊技機P Y 1は、S P S Pリーチでハズレとする場合には、図9 (C - 2) に示すように、ハズレを示唆するように、強敵キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる様子を表示するとともに、リーチハズレを示唆する態様で演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3を停止表示する。なお、S P S Pリーチの演出内容については、適宜に変更することが可能である。

40

【0088】

ここで、演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3が大当たりを示す態様で停止する可能性(「大当たり期待度」ともいう)について説明する。大当たり期待度は、大当たり判定の結果

50

に基づく実行確率によって定められる。例えば、Nリーチの実行確率が、大当たり判定の結果がハズレの場合には10%に設定され、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合には100%に設定されている場合、SPリーチの実行確率を、大当たり判定の結果がハズレの場合には4%に設定する一方、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合には100%に設定すると、SPリーチに対する大当たり期待度を、Nリーチに対する大当たり期待度よりも高くすることができる。

【0089】

また、例えば、SPリーチの実行確率が、大当たり判定の結果がハズレの場合には4%に設定され、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合には100%に設定されている場合、SPSPリーチの実行確率を、大当たり判定の結果がハズレの場合には2%に設定する一方、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合には100%に設定すると、SPSPリーチに対する大当たり期待度を、SPリーチに対する大当たり期待度よりも高くすることができる。このように、実行可能な演出に対して、大当たり判定の結果に応じた実行確率を予め設定することで、その演出に対する大当たり期待度を定めることができる。

【0090】

#### 8-3. 保留アイコンおよび当該アイコン

パチンコ遊技機PY1は、特図1保留または特図2保留の記憶中に、保留アイコンHAを表示部50aに表示することが可能である。保留アイコンHAは、例えば、「○」のアイコン画像である。また、パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示中に、当該アイコンTAを表示部50aに表示することが可能である。当該アイコンTAは、例えば、保留アイコンHAと同じ「○」のアイコン画像である。

【0091】

表示部50aの下部には、保留アイコン表示領域50dが設置される。保留アイコン表示領域50dは、図10(A)に示すように、第1表示領域50d1、第2表示領域50d2、第3表示領域50d3および第4表示領域50d4で構成される。パチンコ遊技機PY1は、特図1保留数または特図2保留数に応じて、各表示領域50d1、50d2、50d3、50d4に、保留アイコンHAを表示する。例えば、特図1保留数が「1」の場合には、第1表示領域50d1に保留アイコンHAが表示され、特図1保留数が「2」の場合には、第1表示領域50d1と第2表示領域50d2とに保留アイコンHAが表示される。なお、保留アイコン表示領域50dには、特図1保留数および特図2保留数の両方が表示されるようにしても良いし、特図1保留数および特図2保留数の一方だけが表示されるようにしても良い。また、保留アイコン表示領域50dを構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。

【0092】

また、表示部50aの下部であって保留アイコン表示領域50dの近傍には、当該アイコン表示領域50eが設置される。当該アイコン表示領域50eは、図10(A)に示すように、1つの表示領域からなる当該アイコン表示領域50eで構成される。パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示を開始すると、当該アイコン表示領域50eに、保留アイコンHAと同じまたは異なる当該アイコンTAを表示する。なお、パチンコ遊技機PY1の遊技性を考慮して、当該アイコンTAが表示されないようにしても良い。

【0093】

#### 8-3-1. 保留演出

パチンコ遊技機PY1は、遊技球が第1始動口11または第2始動口12に入賞することに応じて、保留演出を行うことが可能である。保留演出は、例えば、保留アイコンHAが保留アイコン表示領域50dに表示される演出であり、特図1保留または特図2保留の数を遊技者に報知するための演出として機能する。

【0094】

パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示が行われておらず、特図1保留数が「0」のときに遊技球が第1始動口11に入賞すると、図10(B)に示すように、当該アイコン表示領域50eに当該アイコンTAを表示する。また、パチンコ遊技機PY1は、例えば

、特図の可変表示中に２個の遊技球が第１始動口１１に入賞すると、図１０（Ｃ）に示すように、保留アイコン表示領域５０ｄの第１表示領域５０ｄ１と第２表示領域５０ｄ２とに保留アイコンＨＡを表示し、特図１保留数が「２」であることを遊技者に報知する。また、パチンコ遊技機ＰＹ１は、保留アイコン表示領域５０ｄの第１表示領域５０ｄ１と第２表示領域５０ｄ２とに保留アイコンＨＡを表示しているときに、新たな特図の可変表示を開始すると、図１０（Ｄ）に示すように、保留アイコン表示領域５０ｄの第１表示領域５０ｄ１の保留アイコンＨＡを、当該アイコン表示領域５０ｅに移動して当該アイコンＴＡとして表示するとともに、保留アイコン表示領域５０ｄの第２表示領域５０ｄ２の保留アイコンＨＡを、第１表示領域５０ｄ１に移動して表示し、特図１保留数が「１」であることを遊技者に報知する。

10

【００９５】

## ８－４．予告演出

パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出における任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３、盤ランプ５４、盤上可動体５５ｋ、枠可動体５８ｋ、通常ボタン４０、特殊ボタン４１等が用いられる演出であり、大当たり遊技が行われる可能性を示唆する演出として機能する。

【００９６】

## ８－４－１．可動体演出

パチンコ遊技機ＰＹ１は、予告演出として、盤上可動体５５ｋまたは枠可動体５８ｋを用いた可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、例えば、盤上可動体５５ｋや枠可動体５８ｋが動作する演出である。

20

【００９７】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出における任意のタイミング（例えば、ＮリーチからＳＰリーチに発展するタイミング）で、可動体演出を行う。ここでは、盤上可動体５５ｋを用いた可動体演出を例示する。可動体演出は、図１１（Ａ）に示すように、盤上可動体５５ｋが表示部５０ａ上に移動する演出である。パチンコ遊技機ＰＹ１は、可動体演出において、表示部５０ａの盤上可動体５５ｋと重なっていないスペースに、エフェクト画像Ｇ４を表示する。可動体演出の後には、図１１（Ｂ）に示すように、盤上可動体５５ｋが通常の待機状態（初期位置）に戻り、演出が発展する。図１１（Ｂ）は、ＳＰＳＰリーチに発展した場合を示している。なお、可動体演出における盤上可動体５５ｋの動きについては、適宜に変更することが可能である。

30

【００９８】

## ８－４－２．操作演出

パチンコ遊技機ＰＹ１は、予告演出として、通常ボタン４０または特殊ボタン４１を用いた操作演出を行うことが可能である。操作演出は、例えば、遊技者が通常ボタン４０や特殊ボタン４１を操作する演出である。

【００９９】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出における任意のタイミング（例えば、ＳＰリーチ中）で、操作演出を行う。ここでは、通常ボタン４０を用いた操作演出を例示する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、操作演出において、通常ボタン４０の押下操作が有効な期間（「ボタン操作有効期間」という）を発生させ、このボタン操作有効期間の発生に伴って、図１２（Ａ）に示すように、通常ボタン４０の操作を促す演出（「ボタン操作促進演出」という）を行う。ボタン操作促進演出では、ボタン操作促進画像Ｇ３が表示され、ボタン操作促進画像Ｇ３は、通常ボタン４０を模した通常ボタン画像Ｇ３１と、通常ボタン４０の操作態様（すなわち、押下操作）を表す押下操作画像Ｇ３２（ここでは、「押せ」の文字画像）と、ボタン操作有効期間の残り時間を表す操作有効期間残り時間画像Ｇ３３と、で構成される。パチンコ遊技機ＰＹ１は、ボタン操作有効期間において通常ボタン４０が押下操作されることに応じて、または、ボタン操作有効期間において通常ボタン４０が操作されることなくボタン操作有効期間が経過した後、図１２（Ｂ）に示すように、ボタン操作促進演出を終了して、操作結果演出を行う。図１２（Ｂ）は、操作結果演出として、盤

40

50

上可動体 55k が動作する可動体演出が行われた場合を示している。なお、操作演出の演出内容については、適宜に変更することが可能である。

#### 【0100】

##### 8 - 4 - 3 . 先読み演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、先読み判定に基づいた先読み演出を行うことが可能である。先読み演出は、例えば、保留アイコン H A が変化する演出であり、大当たり判定の結果を事前に示唆するための演出として機能する。

#### 【0101】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図 1 保留または特図 2 保留を記憶することに応じて、先読み演出を行う。ここでは、特図 1 保留に対する先読み演出を例示する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 11 に入球すると、特図 1 保留を記憶する際に、特図 1 保留に対する先読み判定の結果に基づいて、図 10 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 50d に、保留アイコン H A として、通常は「○」のアイコン画像を表示するところを、「」のアイコン画像を表示する。なお、先読み演出内容については適宜に変更することが可能である。

10

#### 【0102】

##### 9 . 内部構成

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 の内部構成について図 13 ~ 図 16 を用いて説明する。図 13 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の制御に関わる部分のブロック図である。図 13 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技を制御する主制御部 100 と、演出を実行する演出制御部 120 と、を具備する。主制御部 100 と演出制御部 120 とは、電氣的に接続され、演出制御部 120 は、主に、主制御部 100 の指示に従って演出を実行する。

20

#### 【0103】

##### 9 - 1 . 主制御部

主制御部 100 は、遊技制御用マイコン 101 を具備する。遊技制御用マイコン 101 は、例えば、CPU (Central Processing Unit) を含んで構成され、主に、各種遊技 (特図遊技, 普図遊技, 遊技状態, 賞球払出等) を制御する。また、遊技制御用マイコン 101 は、遊技入力部 101a、遊技出力部 101b および遊技記憶部 101c を具備する。遊技入力部 101a は、遊技盤 1 に設けられる入賞装置 (第 1 始動口 11, 第 2 始動口 12, ゲート 13, 第 1 大入賞口 14, 第 2 大入賞口 15, 一般入賞口 10 等) からの遊技球の入賞情報, 初期化スイッチの操作情報, 設定変更スイッチの操作情報等を入力する。遊技出力部 101b は、遊技の制御に応じて生成される演出用データや演出用コマンドを、演出制御部 120 やパチンコ遊技機 P Y 1 の外部に出力する。遊技記憶部 101c は、例えば、ROM (Read Only Memory) や RAM (Random Access Memory) で構成され、遊技内容を選択するためのテーブル, 遊技の制御に応じて生成される遊技データ (特図 1 保留, 特図 2 保留, 普図保留等) 等を記憶する。

30

#### 【0104】

各種遊技は、主に、遊技入力部 101a が入力した入賞情報および操作情報に基づいて制御される。遊技制御用マイコン 101 は、遊技記憶部 101c に記憶されたテーブルや遊技データを用いて、各種遊技を制御する。

40

#### 【0105】

##### 9 - 2 . テーブル

遊技制御用マイコン 101 は、遊技を制御するにあたって様々な選択を行うことが可能である。選択に際しては、遊技記憶部 101c に記憶されているテーブルが参照される。遊技記憶部 101c には、以下に示すテーブルが記憶される。

#### 【0106】

##### 9 - 2 - 1 . 変動パターン判定テーブル

遊技記憶部 101c には、図 14 に示す変動パターン判定テーブル 103a1 が記憶される。変動パターン判定テーブル 103a1 は、変動パターンの種類を選択する際に参照

50

されるテーブルである。遊技制御用マイコン 101 は、大当たり判定の結果に基づく第 1 特図または第 2 特図の可変表示を行う際に、変動パターン判定テーブル 103 a 1 を参照して、変動パターンの種類を選択する。

#### 【0107】

遊技制御用マイコン 101 は、図 14 に示すように、遊技状態，始動口の種類，大当たり判定の結果，リーチ判定の結果，特図保留数等に基づいて、変動パターンの種類を選択する。リーチ判定は、特図の可変表示中に、前述のリーチ演出（Nリーチ，SPリーチ，SPSPリーチ）を行わせるか否かを判定するものであり、リーチ演出を行わせる場合にはリーチ有りとし、リーチ演出を行わせない場合にはリーチ無しとする。遊技制御用マイコン 101 は、変動パターンとして、「THP001」～「THP002」、「THP011」～「THP013」および「THP021」～「THP022」の 7 種類の変動パターンの何れか 1 つを選択することが可能である。遊技制御用マイコン 101 は、選択した変動パターンに応じた可変表示の態様（可変表示の時間）で第 1 特図または第 2 特図の可変表示を行う。なお、変動パターンの種類については、適宜に変更することが可能である。

10

#### 【0108】

ここで、各変動パターンの役割について説明する。前述したように、特図の可変表示中には、特図変動演出が行われる。特図変動演出では、単数または複数の演出で構成される演出フローが実行されるが、各変動パターンは、特図の可変表示時間および特図変動演出で実行される演出フローに対応付けられる。例えば、図 14 に示すように、「THP001」および「THP011」は、特図の可変表示の時間が 120000ms であって「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」「SPリーチ」「SPSPリーチ」で構成される演出フローに対応付けられ、「THP002」および「THP012」は、特図の可変表示の時間が 100000ms であって「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」「SPリーチ」で構成される演出フローに対応付けられ、「THP013」は、特図の可変表示の時間が 200000ms であって「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」で構成される演出フローに対応付けられ、「THP021」および「THP022」は、特図の可変表示の時間が 130000ms または 200000ms であって「通常変動」のみで構成される演出フローに対応付けられる。このように、遊技制御用マイコン 101 が選択した変動パターンの種類に応じて、特図変動演出の時間および特図変動演出で実行される演出を異ならせている。

20

30

#### 【0109】

「THP001」は、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合に選択され、演出フローの最後が「SPSPリーチ」であるため、「THP001」を「SPSP大当たり変動」という。また、「THP002」は、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合に選択され、演出フローの最後が「SPリーチ」であるため、「THP002」を、「SP大当たり変動」という。また、「THP011」は、大当たり判定の結果がハズレの場合に選択され、演出フローの最後が「SPSPリーチ」であるため、「THP011」を「SPSPハズレ変動」という。また、「THP012」は、大当たり判定の結果がハズレの場合に選択され、演出フローの最後が「SPリーチ」であるため、「THP012」を「SPハズレ変動」という。また、「THP013」は、大当たり判定の結果がハズレの場合に選択され、演出フローの最後が「Nリーチ」であるため、「THP013」を「Nハズレ変動」という。また、「THP021」および「THP022」は、大当たり判定の結果がハズレの場合に選択され、演出フローの最後が「通常変動」であるため、「THP021」および「THP022」を「通常ハズレ変動」という。なお、変動パターンの選択割合については、パチンコ遊技機 PY1 の遊技性を考慮して、適宜に設定することが可能である。

40

#### 【0110】

### 9 - 2 - 2 . 先読み判定テーブル

遊技記憶部 101 c には、図 15 に示す先読み判定テーブル 103 b 1 が記憶される。

50

先読み判定テーブル 103b1 は、先読みパターンの種類を選択する際に参照されるテーブルである。遊技制御用マイコン 101 は、大当たり判定を受けるための権利が取得された場合に、先読み判定テーブル 103b1 を参照して、先読みパターンの種類を選択する。図 15 に示す図は、先読み判定テーブル 103b1 である。

#### 【0111】

遊技制御用マイコン 101 は、図 15 に示すように、遊技状態、始動口の種類、先読み判定の結果等に基づいて、先読みパターンの種類を選択する。遊技制御用マイコン 101 は、先読みパターンとして、「SHP001」～「SHP003」の 3 種類の先読みパターンの何れか 1 つを選択することが可能である。なお、先読みパターンの種類については、適宜に変更することが可能である。

10

#### 【0112】

「SHP001」は、先読み判定の結果が先読み当選の場合に選択されるため、「SHP001」を「大当たり先読みパターン」という。また、「SHP002」は、先読み判定の結果が先読み非当選の場合に選択され、変動パターン事前判定の結果がリーチ有りの変動パターン（「THP011」～「THP013」）であるため、「SHP002」を「リーチハズレ先読みパターン」という。また、「SHP003」は、先読み判定の結果が先読み非当選の場合に選択され、変動パターン事前判定の結果がリーチ無しの変動パターン（「THP021」～「THP022」）であるため、「SHP003」を「通常ハズレ先読みパターン」という。

20

#### 【0113】

#### 9 - 2 - 3 . 図柄判定テーブル

遊技記憶部 101c には、図 16 に示す図柄判定テーブル 103c1 が記憶される。図柄判定テーブル 103c1 は、第 1 特図および第 2 特図の停止図柄の種類を選択する際に参照されるテーブルである。遊技制御用マイコン 101 は、大当たり判定が行われた場合に、図柄判定テーブル 103c1 を参照して、第 1 特図および第 2 特図の停止図柄の種類を選択する。図 16 に示す図は、図柄判定テーブル 103c1 である。

#### 【0114】

遊技制御用マイコン 101 は、図 16 に示すように、始動口の種類、大当たり判定の結果等に基づいて、第 1 特図および第 2 特図の停止図柄の種類を選択する。遊技制御用マイコン 101 は、停止図柄の種類として、「大当たり W 図柄」、「大当たり X 図柄」、「大当たり Y 図柄」、「大当たり Z 図柄」、「小当たり図柄」、「ハズレ A 図柄」、「ハズレ B 図柄」の 7 種類の停止図柄の何れか 1 つを選択することが可能である。遊技制御用マイコン 101 は、選択した停止図柄に応じた態様で第 1 特図または第 2 特図の停止表示を行う。なお、停止図柄の種類については、適宜に変更することが可能である。

30

#### 【0115】

ここで、各停止図柄の役割について説明する。前述したように、特図の停止表示後には、大当たり遊技が行われるときと、小当たり遊技が行われるときと、時短状態になるとときと、何も行われずにハズレになるとときと、がある。大当たり遊技の種類は 4 種類（「大当たり遊技 W」、「大当たり遊技 X」、「大当たり遊技 Y」、「大当たり遊技 Z」）あり、小当たり遊技の種類は 1 種類あり、ハズレの種類は 2 種類（前述の特定のハズレ、単なるハズレ）あるが、各停止図柄は、大当たり遊技の種類、小当たり遊技の種類およびハズレの種類に対応付けられる。例えば、図 16 に示すように、「大当たり W 図柄」は「大当たり遊技 W」に対応付けられ、「大当たり X 図柄」は「大当たり遊技 X」に対応付けられ、「大当たり Y 図柄」は「大当たり遊技 Y」に対応付けられ、「大当たり Z 図柄」は「大当たり遊技 Z」に対応付けられ、「小当たり図柄」は小当たり遊技に対応付けられ、「ハズレ A 図柄」は何も行われない単なるハズレに対応付けられ、「ハズレ B 図柄」は時短状態に対応付けられる。このように、遊技制御用マイコン 101 が選択した停止図柄の種類に応じて、実行する大当たり遊技の種類、小当たり遊技の種類およびハズレの種類（時短状態にするか否か）を異ならせている。

40

#### 【0116】

50

「大当たりW 図柄」および「大当たりY 図柄」は、その後に高確率状態になる大当たり遊技が行われる場合に選択されるため、「大当たりW 図柄」および「大当たりY 図柄」を「確変図柄」ということがある。また、「大当たりX 図柄」および「大当たりZ 図柄」は、その後に通常確率状態になる大当たり遊技が行われる場合に決定されるため、「大当たりX 図柄」および「大当たりZ 図柄」を「通常図柄」ということがある。また、「ハズレA 図柄」は、その後に何も行われない単なるハズレの場合に決定されるため、「ハズレA 図柄」を「通常ハズレ図柄」ということがある。また、「ハズレB 図柄」は、その後に時短状態になる特定のハズレの場合に決定されるため、「ハズレB 図柄」を「ハズレ時短図柄」ということがある。なお、停止図柄の選択割合については、パチンコ遊技機P Y 1の遊技性を考慮して、適宜に設定することが可能である。

10

【0117】

### 9 - 3 . コマンド

遊技制御用マイコン101は、遊技の制御に応じて生成された演出用コマンドを、遊技出力部101bを介して、演出制御部120に出力することが可能である。遊技制御用マイコン101は、以下に示すコマンドを生成することが可能である。

【0118】

#### 9 - 3 - 1 . 入賞コマンド

入賞コマンドは、遊技球の各種入賞装置（第1始動口11，第2始動口12，ゲート13，第1大入賞口14，第2大入賞口15，一般入賞口10等）への入賞に関連して生成される。入賞コマンドとして、遊技球が第1始動口11に入賞することによって生成される第1始動口コマンド，遊技球が第2始動口12に入賞することによって生成される第2始動口コマンド，遊技球がゲート13を通過することによって生成されるゲートコマンド，遊技球が第1大入賞口14に入賞することによって生成される第1大入賞口コマンド，遊技球が第2大入賞口15に入賞することによって生成される第2大入賞口コマンド，遊技球が一般入賞口10に入賞することによって生成される一般入賞口コマンド等がある。

20

【0119】

#### 9 - 3 - 2 . 特図コマンド

特図コマンドは、第1特図および第2特図の動作に関連して生成される。特図コマンドとして、特図の変動パターンが決定されることによって生成される特図変動パターンコマンド，特図の停止図柄が決定されることによって生成される特図停止図柄コマンド，特図の可変表示の開始によって生成される特図開始コマンド，特図の停止表示によって生成される特図確定コマンド等がある。

30

【0120】

#### 9 - 3 - 3 . 普図コマンド

普図コマンドは、普図の動作に関連して生成される。普図コマンドとして、普図の可変表示の開始によって生成される普図開始コマンド，普図の停止表示によって生成される普図確定コマンド等がある。

【0121】

#### 9 - 3 - 4 . 保留コマンド

保留コマンドは、特図1保留、特図2保留および普図保留の保留数の増減に関連して生成される。保留コマンドとして、特図1保留数の増加によって生成される特図1保留増加コマンド，特図1保留数の減少によって生成される特図1保留減少コマンド，特図2保留数の増加によって生成される特図2保留増加コマンド，特図2保留数の減少によって生成される特図2保留減少コマンド，普図保留数の増加によって生成される普図保留増加コマンド，普図保留数の減少によって生成される普図保留減少コマンド等がある。

40

【0122】

#### 9 - 3 - 5 . 大当たり遊技コマンド

大当たり遊技コマンドは、大当たり遊技の動作に関連して生成される。大当たり遊技コマンドとして、OPの開始によって生成されるOPコマンド，各ラウンド遊技の開始によって生成されるラウンドコマンド，EDの開始によって生成されるEDコマンド等がある

50

。

#### 【 0 1 2 3 】

##### 9 - 3 - 6 . 小当たり遊技コマンド

小当たり遊技コマンドは、小当たり遊技の動作に関連して生成される。小当たり遊技コマンドとして、開放前 I T の開始によって生成される開放前 I T コマンド，開放後 I T の開始によって生成される開放後 I T コマンド等がある。

#### 【 0 1 2 4 】

##### 9 - 3 - 7 . 補助遊技コマンド

補助遊技コマンドは、補助遊技の動作に関連して生成される。補助遊技コマンドとして、補助遊技の開始によって生成される補助遊技開始コマンド等がある。

#### 【 0 1 2 5 】

##### 9 - 3 - 8 . 遊技状態コマンド

遊技状態コマンドは、現在の遊技状態に関連して生成される。遊技状態コマンドとして、遊技状態が通常確率状態であることによって生成される通常確率コマンド，遊技状態が高確率状態であることによって生成される高確率コマンド，遊技状態が非時短状態であることによって生成される非時短コマンド，遊技状態が時短状態であることによって生成される時短コマンド，遊技状態が大当たり遊技状態であることによって生成される大当たりコマンド等がある。

#### 【 0 1 2 6 】

##### 9 - 4 . 演出制御部

演出制御部 1 2 0 は、演出制御用マイコン 1 2 1 を具備する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、例えば、C P U を含んで構成され、主に、各種演出（演出モード，特図変動演出，保留演出，予告演出等）を実行する。また、演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出入力部 1 2 1 a および演出記憶部 1 2 1 b を具備する。演出入力部 1 2 1 a は、主制御部 1 0 0 から出力された演出用コマンド，通常ボタン 4 0 の操作情報，特殊ボタン 4 1 の操作情報等を入力する。演出記憶部 1 2 1 b は、例えば、R O M や R A M で構成され、各種演出において C P U が行う処理の処理プログラム，予告演出等を選択するためのテーブル，演出の実行に応じて生成される演出データ等を記憶する。

#### 【 0 1 2 7 】

各種演出は、主に、演出入力部 1 2 1 a が入力した演出用コマンドおよび操作情報に基づいて実行される。演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出記憶部 1 2 1 b に記憶された処理プログラム，テーブル，演出データ等を用いて、各種演出を実行する。

#### 【 0 1 2 8 】

##### < 第 1 実施形態 >

以下、図 1 7 ~ 図 2 9 を用いて、第 1 実施形態を説明する。特に述べない限り、上述の基本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 が第 1 実施形態にも適用される。

#### 【 0 1 2 9 】

最初に、図 1 7 を用いて、遊技盤 1 に設けられる盤上可動体 5 5 k について説明する。盤上可動体 5 5 k は、図 1 7 ( A ) に示すように、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k を具備する。左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k は、それぞれ駆動モータ（不図示）と、発光可能な可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L と、を具備する。

#### 【 0 1 3 0 】

各駆動モータは、パルス信号に基づくステップ数に応じた回転速度で回転するステッピングモータで構成され、演出制御用マイコン 1 2 1 と電氣的に接続される。演出制御用マイコン 1 2 1 は、各駆動モータの回転を制御して、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k を移動させることが可能である。

#### 【 0 1 3 1 】

左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k は、図 1 7 ( B ) に示す待機位置と、図 1 7 ( C ) に示す最下部位置と、の間を移動することが可能に構成される。演出制御用マイコン 1 2 1 は、各駆動モータの回転を制御することによって、左可動体 5 5 L k および右可

10

20

30

40

50

動体 5 5 R k の一方または両方を任意の位置まで移動させることが可能である。

#### 【 0 1 3 2 】

可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L は、演出制御用マイコン 1 2 1 と電氣的に接続され、演出制御用マイコン 1 2 1 は、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L を発光させて、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k を点灯または点滅させることが可能である。

#### 【 0 1 3 3 】

可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L の前方には、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L の発光を拡散するための可動体レンズ 5 5 L L r , 5 5 R L r が設けられる。演出制御用マイコン 1 2 1 は、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L を発光させることによって、可動体レンズ 5 5 L L r , 5 5 R L r を介して、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k を、任意の色で点灯または点滅させることが可能である。

10

#### 【 0 1 3 4 】

次に、図 1 9 を用いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 が選択可能な第 2 特図の可変表示の変動パターンについて説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 の遊技記憶部 1 0 1 c には、図 1 8 に示すように、変動パターン A 判定テーブル 1 0 3 a 2 が記憶されている。

#### 【 0 1 3 5 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、変動パターン A 判定テーブル 1 0 3 a 2 を用いて、第 2 特図の可変表示の変動パターンを選択可能である。変動パターン A 判定テーブル 1 0 3 a 2 は、「低確率高ベース遊技状態」のときに用いられるテーブルである。

#### 【 0 1 3 6 】

図 1 9 は、変動パターン A 判定テーブル 1 0 3 a 2 の内容を示す図である。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、変動パターン A 判定テーブル 1 0 3 a 2 を用いる場合、大当たり判定の結果およびリーチ判定の結果に基づいて、変動パターンの種類を選択する。変動パターンの種類として、図 1 9 に示すように、「T H P 0 0 1 A」,「T H P 0 0 5 A」,「T H P 0 0 6 A」,「T H P 0 1 1 A」,「T H P 0 1 5 A」,「T H P 0 2 1 A」の 6 種類の変動パターンがある。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 1 9 に示す選択割合で変動パターンを選択する。

20

#### 【 0 1 3 7 】

具体的には、大当たり判定の結果が「大当たり当選」の場合は、リーチ判定の結果に関わらず、「T H P 0 0 1 A」,「T H P 0 0 5 A」,「T H P 0 0 6 A」の 3 種類の変動パターンのうちの何れかが選択される。なお、「T H P 0 0 1 A」が選択された場合の特図の可変表示時間は 8 0 0 0 0 m s であり、「T H P 0 0 1 A」を「S P S P 大当たり変動」という。また、「T H P 0 0 5 A」が選択された場合の特図の可変表示時間は 2 0 0 0 0 m s であり、「T H P 0 0 5 A」を「チャレンジ大当たり変動」という。また、「T H P 0 0 6 A」が選択された場合の特図の可変表示時間は 1 0 0 0 0 m s であり、「T H P 0 0 6 A」を「即大当たり変動」という。

30

#### 【 0 1 3 8 】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ有り」の場合は、「T H P 0 1 1 A」,「T H P 0 1 5 A」の 2 種類の変動パターンのうちの何れかが選択される。なお、「T H P 0 1 1 A」が選択された場合の特図の可変表示時間は 8 0 0 0 0 m s であり、「T H P 0 1 1 A」を「S P S P ハズレ変動」という。また、「T H P 0 1 5 A」が選択された場合の特図の可変表示時間は 2 0 0 0 0 m s であり、「T H P 0 1 5 A」を「チャレンジハズレ変動」という。

40

#### 【 0 1 3 9 】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合であって、リーチ判定の結果が「リーチ無し」の場合は、「T H P 0 2 1 A」の 1 種類の変動パターンが選択される。なお、「T H P 0 2 1 A」が選択された場合の特図の可変表示時間は 5 0 0 0 0 m s であり、「T H P 0 2 1 A」を「通常ハズレ変動」という。

#### 【 0 1 4 0 】

第 1 実施形態では、図 1 9 に示す変動パターン A 判定テーブル 1 0 3 a 2 が用いられる

50

が、変動パターン A 判定テーブル 103 a 2 と、図 14 に示す変動パターン判定テーブル 103 a 1 と、が併用して用いられるようにしても良い。

【0141】

次に、遊技制御用マイコン 101 が選択した変動パターンに応じて、演出制御用マイコン 121 が実行可能な特図変動演出について説明する。演出制御用マイコン 121 は、「低確率高ベース遊技状態」において実行される特図変動演出において以下の演出を実行可能である。

【0142】

A．通常変動

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

10

【0143】

B．チャレンジ演出

「チャレンジ演出」は、「通常変動」の後に行われることがある演出であり、通常ボタン 40 の操作によって盤上可動体 55 k の落下を目指す操作演出である。「チャレンジ演出」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり当選」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

20

【0144】

C．SPSPリーチ

「SPSPリーチ」は、「通常変動」の後に行われることがある演出であり、主人公キャラクタと強敵キャラクタとがバトルするリーチ演出である。「SPSPリーチ」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり当選」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「通常変動」から「チャレンジ演出」に発展したときよりも、「通常変動」から「SPSPリーチ」に発展したときの方が、大当たり遊技が行われ易いため、「SPSPリーチ」は、「チャレンジ演出」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。

30

【0145】

D．ギミック演出

「ギミック演出」は、「通常変動」において行われることがある演出であり、盤上可動体 55 k が動作する可動体演出である。「ギミック演出」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり当選」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

【0146】

D - A．落下演出

「落下演出」は、「ギミック演出」の 1 種であり、盤上可動体 55 k が、最下部位置まで停止することなく移動する演出である。「落下演出」は、大当たり判定の結果が「大当たり当選」であった場合に行われるため、大当たり遊技が行われることを示唆する演出として機能する。

40

【0147】

D - B．一旦停滞演出 A

「一旦停滞演出 A」は、「ギミック演出」の 1 種であり、盤上可動体 55 k が、中間位置で一旦停止してから最下部位置まで移動する演出である。「一旦停滞演出 A」は、大当たり判定の結果が「大当たり当選」であった場合に行われるため、大当たり遊技が行われることを示唆する演出として機能する。

【0148】

D - C．一旦停滞演出 B

50

「一旦停滞演出 B」は、「ギミック演出」の 1 種であり、盤上可動体 5 5 k が、中間位置で一旦停止してから待機位置に戻る演出である。「一旦停滞演出 B」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合に行われるため、大当たり遊技が行われないことを示唆する演出として機能する。

【0149】

次に、図 20 を用いて、変動パターン A 判定テーブル 1 0 3 a 2 によって選択された変動パターンに応じて実行される特図変動演出の演出フローを説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出フローを構成する各演出において、表示部 5 0 a に演出画像を表示するとともに、演出画像の表示に応じて、枠ランプ 5 3 や盤ランプ 5 4 を用いた発光演出と、スピーカ 5 2 を用いた音演出と、を実行可能である。

10

【0150】

図 20 (A) に示すように、変動パターンが「SPSP 大当たり変動」, 「SPSP ハズレ変動」の特図変動演出では、「通常変動」 「SPSP リーチ」で構成される演出フローが実行される。

【0151】

また、図 20 (B) に示すように、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」, 「チャレンジハズレ変動」の特図変動演出では、「通常変動」 「チャレンジ演出」で構成される演出フローが実行される。なお、これらの特図変動演出において、「通常変動」から「チャレンジ演出」にわたって「一旦停滞演出 A」, 「一旦停滞演出 B」が行われることがある。

20

【0152】

また、図 20 (C) に示すように、変動パターンが「即大当たり変動」の特図変動演出では、「通常変動」のみで構成される演出フローが実行される。なお、この特図変動演出における「通常変動」で「落下演出」が行われることがある。

【0153】

また、図 20 (D) に示すように、変動パターンが「通常ハズレ変動」の特図変動演出では、「通常変動」のみで構成される演出フローが実行される。

【0154】

次に、特図変動演出において実行される主要な演出について具体的に説明する。なお、以下に説明する特図変動演出において、保留アイコン H A の表示も並行して行われるが、保留アイコン H A の図示を省略することがある。

30

【0155】

最初に、「ギミック演出」としての「落下演出」について説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動パターンが「即大当たり変動」の特図変動演出における「通常変動」において「落下演出」を実行可能である。

【0156】

図 21 (A) ~ 図 21 (C) は、「落下演出」が行われる様子を示す図である。「通常変動」が開始すると、図 21 (A) に示すように、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 が表示部 5 0 a 上を変動表示する。そして、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 が変動表示してから所定時間 (例えば 4 秒) が経過すると、「落下演出」が行われる。

40

【0157】

「落下演出」では、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が、待機位置から下方向に移動を開始し、図 21 (B) に示すように、最下部位置まで停止することなく一気に移動する。これにより、左可動体 5 5 L k と右可動体 5 5 R k とが、いきなり落下したかのようになる。このとき、可動体 L E D 5 5 L L, 5 5 R L が虹色で発光し、左可動体 5 5 L k と右可動体 5 5 R k とが、虹色で点灯する。

【0158】

そして、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が最下部位置まで移動してから所定時間 (例えば 3 秒) が経過すると、図 21 (C) に示すように、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が、最下部位置から待機位置まで移動し、「落下演出」が終了する。こ

50

のとき、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す態様（ここでは「5・5・5」のゾロ目）で停止表示する。

【0159】

第1実施形態では、「落下演出」において、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L が虹色で発光するようにしているが、遊技者が大当たり遊技の実行を想起できればよく、発光色は虹色に限られない。

【0160】

次に、「ギミック演出」としての「一旦停滞演出 A」について説明する。演出制御用マイコン 121 は、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」の特図変動演出における「通常変動」から「チャレンジ演出」にわたって「一旦停滞演出 A」を実行可能である。

10

【0161】

図 22 (A) ~ 図 22 (D) は、「一旦停滞演出 A」が行われる様子を示す図である。「通常変動」が開始すると、図 22 (A) に示すように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が表示部 50 a 上を変動表示する。そして、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が変動表示してから所定時間（例えば、「落下演出」の場合と同じ 4 秒）が経過すると、「一旦停滞演出 A」が行われる。

【0162】

「一旦停滞演出 A」では、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が、待機位置から下方向に移動を開始し、図 22 (B) に示すように、最下部位置よりも上方の中間位置で一旦停止する。第1実施形態では、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の移動速度（駆動モータの回転速度）が、「落下演出」の移動速度と同じ速度に設定されており、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が中間位置に至るまでは、「一旦停滞演出 A」と「落下演出」との区別が付き難くなっている。そして、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が中間位置で一旦停止すると、「通常変動」が終了し、「チャレンジ演出」に移行する。「チャレンジ演出」の詳細については後述する。

20

【0163】

そして、「チャレンジ演出」の開始から所定時間（例えば 7 秒）が経過すると、図 22 (C) に示すように、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が、中間位置から最下部位置まで移動する。このとき、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L が虹色で発光し、左可動体 5 5 L k と右可動体 5 5 R k とが、虹色で点灯する。

30

【0164】

そして、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が最下部位置まで移動してから所定時間（例えば 3 秒）が経過すると、図 22 (D) に示すように、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が、最下部位置から待機位置まで移動し、「一旦停滞演出 A」が終了する。このとき、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す態様（ここでは「5・5・5」のゾロ目）で停止表示する。

【0165】

第1実施形態では、「一旦停滞演出 A」において、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L が虹色で発光するようにしているが、遊技者が大当たり遊技の実行を想起できればよく、発光色は虹色に限られない。

40

【0166】

次に、「ギミック演出」としての「一旦停滞演出 B」について説明する。演出制御用マイコン 121 は、変動パターンが「チャレンジハズレ変動」の特図変動演出における「通常変動」から「チャレンジ演出」にわたって「一旦停滞演出 B」を実行可能である。

【0167】

図 23 (A) ~ 図 23 (C) は、「一旦停滞演出 B」が行われる様子を示す図である。「通常変動」が開始すると、図 23 (A) に示すように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が表示部 50 a 上を変動表示する。そして、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が変動表示してから所定時間（例えば、「落下演出」の場合と同じ 4 秒）が経過すると、「一旦停滞演出 B」が行われる。

50

## 【 0 1 6 8 】

「一旦停滞演出 B」では、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が、待機位置から下方向に移動を開始し、図 2 3 ( B ) に示すように、最下部位置よりも上方の中間位置で一旦停止する。第 1 実施形態では、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の移動速度（駆動モータの回転速度）が、「落下演出」の移動速度と同じ速度に設定されており、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が中間位置に至るまでは、「一旦停滞演出 B」と「落下演出」との区別が付き難くなっている。そして、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が中間位置で一旦停止すると、「通常変動」が終了し、「チャレンジ演出」に移行する。

## 【 0 1 6 9 】

そして、「チャレンジ演出」の開始から所定時間（例えば 7 秒）が経過すると、図 2 3 ( C ) に示すように、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が、中間位置から待機位置まで移動し、「一旦停滞演出 B」が終了する。このとき、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 がハズレを示す態様（ここでは「5・6・5」のリーチハズレ目）で停止表示する。

## 【 0 1 7 0 】

第 1 実施形態では、「一旦停滞演出 B」において、可動体 L E D 5 5 L L, 5 5 R L が発光しないようにしているが、虹色とは異なる発光色で発光するようにしても良い。

## 【 0 1 7 1 】

ここで、図 2 4 を用いて、「落下演出」, 「一旦停滞演出 A」, 「一旦停滞演出 B」における左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の動作パターンについて説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、左可動体 5 5 L k の駆動モータおよび右可動体 5 5 R k の駆動モータを制御することによって、「落下演出」, 「一旦停滞演出 A」, 「一旦停滞演出 B」を実現する。

## 【 0 1 7 2 】

図 2 4 ( A ) は、「落下演出」における左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の動作パターンを示すタイムチャートであり、図 2 4 ( B ) は、「一旦停滞演出 A」における左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の動作パターンを示すタイムチャートであり、図 2 4 ( C ) は、「一旦停滞演出 B」における左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の動作パターンを示すタイムチャートである。

## 【 0 1 7 3 】

「落下演出」では、図 2 4 ( A ) に示すように、演出の開始と同時に、各駆動モータが高速度（例えば 2 0 0 0 p p s）で同期して正回転し、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が、待機位置から最下部位置まで移動する。その後、3 0 0 0 m s が経過すると、各駆動モータが低速度（例えば 8 0 0 p p s）で同期して逆回転し、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が、最下部位置から待機位置まで移動し、「落下演出」が終了する。

## 【 0 1 7 4 】

また、「一旦停滞演出 A」では、図 2 4 ( B ) に示すように、演出の開始と同時に、各駆動モータが「落下演出」と同じ高速度（例えば 2 0 0 0 p p s）で同期して正回転し、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が、待機位置から中間位置まで移動する。その後、詳細については後述するが、通常ボタン 4 0 の終了操作に応じて、もしくは、終了操作有効時間の経過に応じて、各駆動モータが高速度（例えば 2 0 0 0 p p s）で同期して正回転し、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が、中間位置から最下部位置まで移動する。その後、3 0 0 0 m s が経過すると、各駆動モータが低速度（例えば 8 0 0 p p s）で同期して逆回転し、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が、最下部位置から待機位置まで移動し、「一旦停滞演出 A」が終了する。

## 【 0 1 7 5 】

また、「一旦停滞演出 B」では、図 2 4 ( C ) に示すように、演出の開始と同時に、各駆動モータが「落下演出」と同じ高速度（例えば 2 0 0 0 p p s）で同期して正回転し、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が、待機位置から中間位置まで移動する。その

10

20

30

40

50

後、通常ボタン 40 の終了操作に応じて、もしくは、終了操作有効時間の経過に応じて、各駆動モータが低速度（例えば 800pps）で同期して逆回転し、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk が、中間位置から待機位置まで移動し、「一旦停滞演出 B」が終了する。

#### 【0176】

このように、「落下演出」、「一旦停滞演出 A」および「一旦停滞演出 B」の何れも、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk の下方向への移動については高速度で行われる一方で、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk の上方向への移動については低速度で行われ、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk の下方向への移動が、遊技者に強く印象付けられるようになっている。

10

#### 【0177】

次に、「チャレンジ演出」について説明する。演出制御用マイコン 121 は、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」，「チャレンジハズレ変動」の特図変動演出における「通常変動」の後に「チャレンジ演出」を実行可能である。

#### 【0178】

演出制御用マイコン 121 の演出記憶部 121b には、図 25 に示すように、チャレンジ演出選択テーブル 123a1 が記憶されている。演出制御用マイコン 121 は、チャレンジ演出選択テーブル 123a1 を用いて、「チャレンジ演出」における可動体 LED 55LL，55RL の発光色の種類を選択可能である。可動体 LED 55LL，55RL の発光色の種類には、緑色、赤色および金色の 3 種類がある。

20

#### 【0179】

図 26 は、チャレンジ演出選択テーブル 123a1 の内容を示す図である。演出制御用マイコン 121 は、変動パターンの種類を参照して、「チャレンジ演出」における可動体 LED 55LL，55RL の発光色の種類を選択する。

#### 【0180】

具体的には、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」（THP005A）の場合は、緑色が 25%、赤色が 35%、金色が 40% の割合で選択される。

#### 【0181】

また、変動パターンが「チャレンジハズレ変動」（THP015A）の場合は、緑色が 65%、赤色が 25%、金色が 10% の割合で選択される。

30

#### 【0182】

つまり、大当たり判定の結果が「大当たり当選」の場合に選択される変動パターン（THP005A）の場合は、緑色よりも赤色が選択され易くなるように設定されており、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk が赤色で点灯する「チャレンジ演出」は、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk が緑色で点灯する「チャレンジ演出」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

#### 【0183】

また、大当たり判定の結果が「大当たり当選」の場合に選択される変動パターン（THP005A）の場合は、赤色よりも金色が選択され易くなるように設定されており、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk が金色で点灯する「チャレンジ演出」は、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk が赤色で点灯する「チャレンジ演出」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。

40

#### 【0184】

従って、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk が緑色で点灯する「チャレンジ演出」＜左可動体 55Lk および右可動体 55Rk が赤色で点灯する「チャレンジ演出」＜左可動体 55Lk および右可動体 55Rk が金色で点灯する「チャレンジ演出」の順に、大当たり遊技が行われる可能性（大当たり期待度）が高いと言える。

#### 【0185】

演出制御用マイコン 121 は、「チャレンジ演出」を実行する場合、チャレンジ演出選択テーブル 123a1 による選択結果に応じて、左可動体 55Lk および右可動体 55R

50

k の点灯色が異なる「チャレンジ演出」を実行する。なお、チャレンジ演出選択テーブル 1 2 3 a 1 によって示される選択割合については適宜に変更することが可能である。

【0 1 8 6】

図 2 7 ( A ) ~ 図 2 7 ( E ) は、「チャレンジ演出」が行われる様子を示す図である。「通常変動」において「一旦停滞演出 A」または「一旦停滞演出 B」が行われ、図 2 7 ( A ) に示すように、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が中間位置で一旦停止すると、「チャレンジ演出」が行われる。

【0 1 8 7】

「チャレンジ演出」では、通常ボタン 4 0 の長押し操作有効時間（例えば 4 秒）が設定され、図 2 7 ( B ) に示すように、通常ボタン 4 0 を模した通常ボタン画像 G 3 1 と、通常ボタン 4 0 を継続的に押し続けることを指示する長押し操作画像 G 3 4（ここでは、「長押し」の文字画像）と、が表示部 5 0 a に表示される。このとき、長押し操作画像 G 3 4 は、通常ボタン画像 G 3 1 の左部に表示される。

【0 1 8 8】

そして、長押し操作有効時間内において最初に通常ボタン 4 0 が押されると、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L が緑色で発光を開始し、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が緑色で点灯する。このとき、チャレンジ演出選択テーブル 1 2 3 a 1 によって緑色が選択されている場合には、更に通常ボタン 4 0 が押し続けられても、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L の発光色が緑色から変化せず、操作有効時間の終了まで、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の緑色での点灯が維持される。なお、長押し操作有効時間内に通常ボタン 4 0 が押されなかった場合には、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L は発光しない。

【0 1 8 9】

また、チャレンジ演出選択テーブル 1 2 3 a 1 によって赤色が選択されている場合には、更に通常ボタン 4 0 が押し続けられると、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L の発光色が赤色に変化し、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が緑色での点灯から赤色での点灯に変化する。そして、長押し操作有効時間の終了まで、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の赤色での点灯が維持される。なお、長押し操作有効時間内に通常ボタン 4 0 が押し続けられなかった場合には、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L の発光色は変化しない。

【0 1 9 0】

また、チャレンジ演出選択テーブル 1 2 3 a 1 によって金色が選択されている場合には、更に通常ボタン 4 0 が押し続けられると、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L の発光色が赤色に変化してから金色に変化し、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が緑色での点灯から赤色での点灯に変化し、更に、赤色での点灯から金色での点灯に変化する。そして、長押し操作有効時間の終了まで、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の金色での点灯が維持される。なお、長押し操作有効時間内に通常ボタン 4 0 が押し続けられなかった場合には、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L の発光色は変化しない。

【0 1 9 1】

そして、長押し操作有効時間が終了すると、新たに終了操作有効時間（例えば 3 秒）が設定され、図 2 7 ( C ) に示すように、通常ボタン 4 0 を模した通常ボタン画像 G 3 1 が継続して表示部 5 0 a に表示され続けるとともに、長押し操作画像 G 3 4 が消去され、長押し操作画像 G 3 4 に替わって、通常ボタン 4 0 の長押し操作を止めることを指示する終了操作画像 G 3 5（ここでは、「離せ」の文字画像）が表示部 5 0 a に表示される。このとき、終了操作画像 G 3 5 は、通常ボタン画像 G 3 1 の右部に表示される。

【0 1 9 2】

そして、終了操作有効時間内において通常ボタン 4 0 の長押し操作が終了すると（通常ボタン 4 0 から手が離されると）、もしくは、通常ボタン 4 0 の長押し操作が終了することなく（通常ボタン 4 0 から手が離されることなく）終了操作有効時間が経過すると、「一旦停滞演出 A」の実行中であれば、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が中間位

置から最下部位置まで移動した後（図 2 2（C）参照）、図 2 7（D）に示すように、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が待機位置に戻り、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す態様（ここでは「5・5・5」のゾロ目）で停止表示し、「チャレンジ演出」が終了する。このとき、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L の発光色が虹色に変化する。

#### 【0 1 9 3】

一方、「一旦停滞演出 B」の実行中であれば、図 2 7（E）に示すように、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が中間位置から待機位置まで戻り、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示す態様（ここでは「5・6・5」のリーチハズレ目）で停止表示し、「チャレンジ演出」が終了する。このとき、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L は発光しない。

10

#### 【0 1 9 4】

第 1 実施形態では、「チャレンジ演出」において、長押し操作画像 G 3 4 の表示位置と、終了操作画像 G 3 5 の表示位置とが、異なるようにしているが、表示位置以外の表示態様が異なるようにしても良い。例えば、図 2 8 に示すように、長押し操作画像 G 3 4 および終了操作画像 G 3 5 の動作が異なるようにしても良い。

#### 【0 1 9 5】

図 2 8（A - 1）,（A - 2）は、長押し操作画像 G 3 4 の動作パターンを表す図であり、図 2 8（B - 1）,（B - 2）は、終了操作画像 G 3 5 の動作パターンを表す図である。

20

#### 【0 1 9 6】

長押し操作画像 G 3 4 の動作パターンでは、長押し操作画像 G 3 4 が通常ボタン画像 G 3 1 の左部に表示されると、図 2 8（A - 1）,（A - 2）に示すように、長押し操作画像 G 3 4 が、上下に揺れるように表示される。そして、通常ボタン 4 0 に対して長押し操作が行われているか否かに関わらず、長押し操作有効時間が経過するまで、長押し操作画像 G 3 4 の上下に揺れる表示が繰り返し行われる。このように、長押し操作画像 G 3 4 が上下に揺れることで、遊技者が長押し操作有効時間中であることを容易に想起できるようになっている。

#### 【0 1 9 7】

一方、終了操作画像 G 3 5 の動作パターンでは、終了操作画像 G 3 5 が通常ボタン画像 G 3 1 の右部に表示されると、図 2 8（B - 1）,（B - 2）に示すように、終了長押し操作画像 G 3 4 が、徐々に拡大するように表示される。そして、終了操作有効時間が経過するまで（通常ボタン 4 0 から手が離されるまで）、終了操作画像 G 3 5 が徐々に拡大する。このように、終了操作画像 G 3 5 が徐々に拡大することで、遊技者が終了操作有効時間中であることを容易に想起できるようになっている。

30

#### 【0 1 9 8】

ここで、図 2 9 を用いて、長押し操作有効時間および終了操作有効時間について説明する。前述したように、「チャレンジ演出」では、通常ボタン 4 0 の操作有効時間として、長押し操作有効時間および終了操作有効時間が設定される。

#### 【0 1 9 9】

長押し操作有効時間は、通常ボタン 4 0 の長押し操作を受け付け可能な時間であり、終了操作有効時間は、通常ボタン 4 0 を離す操作を受け付ける時間である。図 2 9 に示すように、長押し操作有効時間は、 $t_1 \sim t_2$  の期間に設定され、終了操作有効時間は、 $t_2 \sim t_3$  の期間に設定される。

40

#### 【0 2 0 0】

通常ボタン 4 0 に対して長押し操作が行われたか否かは、長押し操作有効時間の終了時に、通常ボタン 4 0 が ON になっているか否かで判断され、通常ボタン 4 0 に対して離す操作が行われたか否かは、終了操作有効時間内に、通常ボタン 4 0 が ON から OFF になったか否かで判断される。

#### 【0 2 0 1】

50

図 29 (A) に示すように、長押し操作有効時間の終了時 (t2) に通常ボタン 40 が ON になっていれば、長押し操作が行われたと判断され、新たに終了操作有効時間が設定される。そして、終了操作有効時間内において通常ボタン 40 が ON から OFF になると、左可動体 55 Lk および右可動体 55 Rk が待機位置または最下部位置に移動する。

【0202】

一方、図 29 (B) に示すように、長押し操作有効時間の終了時 (t2) に通常ボタン 40 が OFF になっていれば、長押し操作が行われなかったと判断され、長押し操作有効時間内に通常ボタン 40 が一時的に ON になっていたとしても、新たに終了操作有効時間が設定されることがない。そして、終了操作有効時間に相当する時間が経過すると (t3)、左可動体 55 Lk および右可動体 55 Rk が待機位置または最下部位置に移動する。

10

【0203】

< 第 1 実施形態の考察 >

以下、第 1 実施形態で説明したパチンコ遊技機 PY1 について考察する。

【0204】

最初に、「チャレンジ演出」における左可動体 55 Lk および右可動体 55 Rk の点灯色について考察する。「チャレンジ演出」は、左可動体 55 Lk および右可動体 55 Rk が中間位置で一旦停止する「一旦停滞演出 A」または「一旦停滞演出 B」と並行して行われ、「チャレンジ演出」では、通常ボタン 40 の長押し操作によって、左可動体 55 Lk および右可動体 55 Rk の可動体 LED 55 LL, 55 RL が発光する。

【0205】

20

そして、「チャレンジ演出」における可動体 LED 55 LL, 55 RL の発光色としては、緑色、赤色および金色の 3 種類があり、可動体 LED 55 LL, 55 RL の発光色は、「一旦停滞演出 A」が行われる場合 (変動パターンが「THP005A」(大当たり当選) の場合) と、「一旦停滞演出 B」が行われる場合 (変動パターンが「THP015A」(ハズレ) の場合) とで、異なる割合で選択されるようになっている (図 26 参照)。

【0206】

また、「一旦停滞演出 A」では、左可動体 55 Lk および右可動体 55 Rk が最下部位置まで移動する一方、「一旦停滞演出 B」では、左可動体 55 Lk および右可動体 55 Rk が最下部位置まで移動しないようになっている (図 24 参照)。

【0207】

30

つまり、「チャレンジ演出」では、可動体 LED 55 LL, 55 RL の発光色、換言すると、左可動体 55 Lk および右可動体 55 Rk の点灯色、によって、左可動体 55 Lk および右可動体 55 Rk が最下部位置まで移動する可能性を示唆していると言える。

【0208】

< 第 1 実施形態の効果 >

以下、第 1 実施形態で説明したパチンコ遊技機 PY1 の効果について説明する。

【0209】

(1) 「チャレンジ演出」において、通常ボタン 40 の操作が、継続的に押し続ける長押し操作から長押し操作を止める終了操作に切り替わるので、通常ボタン 40 の操作に変化を与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

40

【0210】

(2) 「チャレンジ演出」において、通常ボタン 40 の操作が長押し操作から終了操作に切り替わると、操作を指示する画像の表示位置が、通常ボタン画像 G31 の左部から右部に変化するので、通常ボタン 40 の操作が切り替わったことを分かり易くすることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0211】

(3) 「チャレンジ演出」において、通常ボタン 40 の操作が長押し操作から終了操作に切り替わると、操作を指示する画像の動きが、上下の揺れから拡大に変化するので、通常ボタン 40 の操作が切り替わったことを分かり易くすることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

50

## 【 0 2 1 2 】

( 4 ) 「ギミック演出」において、大当たり判定の結果が「大当たり当選」の場合には、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が、待機位置から最下部位置まで移動するので、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の最下部位置への移動によって、大当たり遊技が行われることを示唆することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

## 【 0 2 1 3 】

( 5 ) 大当たり判定の結果が「大当たり当選」の場合、「ギミック演出」として、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が中間位置で一旦停止することなく最下部位置まで移動する「落下演出」が行われるときと、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が中間位置で一旦停止してから最下部位置まで移動する「一旦停滞演出 A」が行われるときと、  
10  
があるので、「ギミック演出」のバリエーションを増やすことができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

## 【 0 2 1 4 】

( 6 ) 「一旦停滞演出 A」において左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が中間位置に一旦停止しているときに、「チャレンジ演出」が行われることがあるので、「チャレンジ演出」によって、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が最下部位置まで移動することを煽ることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

## 【 0 2 1 5 】

( 7 ) 「チャレンジ演出」において、大当たり判定の結果に応じて、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の点灯色が異なるので、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k  
20  
の点灯色によって、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が最下部位置まで移動する可能性を示唆することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

## 【 0 2 1 6 】

< 基本実施形態および第 1 実施形態の変更例 >

以下、基本実施形態および第 1 実施形態で説明したパチンコ遊技機 P Y 1 の変更例について説明する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

## 【 0 2 1 7 】

第 1 実施形態では、「落下演出」が、大当たり判定の結果（変動パターン）に基づいて  
30  
行われるようにしているが、特図の停止図柄の種類に基づいて行われるようにしても良い。例えば、特図の停止図柄が「確変図柄」の場合に「落下演出」が行われるようにしても良い。この場合、「落下演出」によって、高確率状態になることを示唆することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

## 【 0 2 1 8 】

また、第 1 実施形態では、「一旦停滞演出 A」が、大当たり判定の結果（変動パターン）に基づいて行われるようにしているが、特図の停止図柄の種類に基づいて行われるようにしても良い。例えば、特図の停止図柄が「確変図柄」の場合に「一旦停滞演出 A」が行われるようにしても良い。この場合、「一旦停滞演出 A」によって、高確率状態になることを示唆することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。  
40

## 【 0 2 1 9 】

また、第 1 実施形態では、「チャレンジ演出」が、大当たり判定の結果（変動パターン）に基づいて行われるようにしているが、特図の停止図柄の種類に基づいて行われるようにしても良い。例えば、特図の停止図柄が「確変図柄」の場合に左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が金色で点灯する「チャレンジ演出」が行われるようにしても良い。この場合、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が金色で点灯する「チャレンジ演出」によって、高確率状態になることを示唆することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

## 【 0 2 2 0 】

また、第 1 実施形態では、「落下演出」，「一旦停滞演出 A」，「一旦停滞演出 B」に  
50

において、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の両方が用いられるようにしているが、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の何れか一方だけが用いられるようにしても良い。

【 0 2 2 1 】

また、第 1 実施形態では、「チャレンジ演出」において、通常ボタン 4 0 が用いられるようにしているが、特殊ボタン 4 1 が用いられるようにしても良い。

【 0 2 2 2 】

また、第 1 実施形態では、「チャレンジ演出」における長押し操作有効時間において、通常ボタン 4 0 を継続的に押し続ける長押し操作を行わせるようにしているが、操作内容は長押し操作に限られない。例えば、通常ボタン 4 0 を複数回押す連打押し操作を行わせるようにしても良いし、通常ボタン 4 0 を単発的に 1 回だけ押す単押し操作を行わせるようにしても良い。

10

【 0 2 2 3 】

また、第 1 実施形態では、「チャレンジ演出」における終了操作有効時間において、通常ボタン 4 0 の長押し操作を止める終了操作を行わせるようにしているが、「チャレンジ演出」における長押し操作有効時間において行わせる操作内容と異なる操作内容であれば、他の操作内容であっても良い。

【 0 2 2 4 】

また、第 1 実施形態では、「チャレンジ演出」において、長押し操作画像 G 3 4 が通常ボタン画像 G 3 1 の左部に表示されるようにし、終了操作画像 G 3 5 が通常ボタン画像 G 3 1 の右部に表示されるようにしているが、長押し操作画像 G 3 4 の表示位置と終了操作画像 G 3 5 の表示位置とが互いに異なっていればよく、通常ボタン画像 G 3 1 の左部と右部とに限られない。

20

【 0 2 2 5 】

また、第 1 実施形態では、「チャレンジ演出」において、長押し操作画像 G 3 4 が上下に揺れる動きで表示されるようにし、終了操作画像 G 3 5 が徐々に拡大する動きで表示されるようにしているが、長押し操作画像 G 3 4 の動きと終了操作画像 G 3 5 の動きとが互いに異なっていればよく、上下に揺れる動きと徐々に拡大する動きとに限られない。

【 0 2 2 6 】

また、第 1 実施形態では、「チャレンジ演出」において、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L の発光色を変化させているが、遊技者が演出の変化を認識できればよく、可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L の発光色の変化に限られない。例えば、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の周囲の表示部 5 0 a に、エフェクト画像を表示し、このエフェクト画像の表示色を変化させるようにしても良い。

30

【 0 2 2 7 】

また、第 1 実施形態では、「ギミック演出」, 「チャレンジ演出」が、「低確率高ベース遊技状態」のときの特図変動演出において行われるようにしているが、他の遊技状態のときに行われるようにしても良い。例えば、「高確率高ベース遊技状態」や「大当たり遊技状態」のときに、「ギミック演出」, 「チャレンジ演出」が行われるようにしても良い。

40

【 0 2 2 8 】

また、第 1 実施形態では、「一旦停滞演出 A」, 「一旦停滞演出 B」が、「通常変動」から「チャレンジ演出」にわたる期間に行われるようにしているが、「通常演出」から「チャレンジ演出」に移行した後から、「一旦停滞演出 A」, 「一旦停滞演出 B」が行われるようにしても良い。

【 0 2 2 9 】

また、基本実施形態では、「低確率低ベース遊技状態」および「高確率低ベース遊技状態」の何れにおいても、通常背景画像 G 1 0 2 が表示されるようにしているが、「低確率低ベース遊技状態」と「高確率低ベース遊技状態」とで、異なる背景が表示されるようにしても良い。例えば、「高確率低ベース遊技状態」においては、高確率状態であることを

50

示唆する画像を含んだ背景が表示されるようにしても良い。

【0230】

また、基本実施形態では、特図の可変表示と並行して演出図柄EZ1, EZ2, EZ3だけが表示部50aに変動表示されるようにしているが、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3と並行して他の図柄が表示部50aに変動表示されるようにしても良い。この場合、他の図柄の大きさを演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の大きさよりも小さくするのが好ましい。

【0231】

また、基本実施形態では、特図の可変表示と並行して演出図柄EZ1, EZ2, EZ3だけが画像表示装置50の表示部50aに変動表示されるようにしているが、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3と並行して、画像表示装置50以外の表示装置において、他の図柄が変動表示されるようにしても良い。例えば、他の図柄を変動表示させるための専用のLEDを遊技盤1に設置し、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示中に、専用のLEDが点滅するようにしても良い。

10

【0232】

また、基本実施形態では、第1特図と第2特図とが、同時に可変表示しないで、何れか一方だけが可変表示するようにしているが、第1特図と第2特図とが同時に可変表示するようにしても良い。

【0233】

また、基本実施形態では、遊技の進行と演出とが、別々の制御部によって制御されるようにしているが、遊技の進行と演出とが、1つの制御部によって制御されるようにしても良い。例えば、遊技の進行および演出の両方が、主制御部100だけによって制御されるようにしても良い。

20

【0234】

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

【0235】

<第1実施形態に開示されている発明>

この[発明を実施するための形態]における前段落までには、以下の発明A～発明Bが開示されている。発明A～発明Bの説明では、前述した発明を実施する形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明を構成する手段などの要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明Aは、以下の発明A1～発明A3の総称であり、発明Bは、以下の発明B1～発明B3の総称である。

30

【0236】

発明A1に係る遊技機は、

遊技者が操作可能な操作手段(通常ボタン40)および所定の表示手段(画像表示装置50)を含む演出手段を用いて演出を実行する演出実行手段(演出制御用マイコン121)を備え、

前記演出実行手段は、

40

前記操作手段を操作させる操作演出(チャレンジ演出)を実行することが可能であるとともに、前記操作演出において、前記操作手段の操作内容を変化させることが可能であり(長押し操作から終了操作)、

前記操作手段の操作を指示する指示画像(長押し操作画像G34、終了操作画像G35)を前記表示手段に表示することがあり、

前記指示画像の表示態様は、前記操作演出において前記操作手段の操作内容が変化することに応じて変化する、

ことを特徴とする。

【0237】

発明A2に係る遊技機は、

50

発明 A 1 に係る遊技機であって、

前記操作演出において、前記操作手段の操作内容が変化する前と後とで、前記指示画像の表示位置が互いに異なる、  
ことを特徴とする。

【0238】

発明 A 3 に係る遊技機は、

発明 A 1 に係る遊技機であって、

前記操作演出において、前記操作手段の操作内容が変化する前と後とで、前記指示画像の動きが互いに異なる、  
ことを特徴とする。

10

【0239】

発明 B 1 に係る発明は、

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

第 1 位置（待機位置）から第 2 位置（最下部位置）まで移動可能な可動体（左可動体 55 L k、右可動体 55 R k）を含む演出手段を用いて演出を実行する演出実行手段（演出制御用マイコン 121）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態になる場合、前記第 1 位置から前記第 2 位置まで前記可動体が移動する可動体演出（落下演出、一旦停滞演出 A）を実行可能であり、

20

前記可動体演出には、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間の第 3 位置（中間位置）で前記可動体が停止することがない第 1 の可動体演出（落下演出）と、前記第 3 位置で前記可動体が一旦停止することがある第 2 の可動体演出（一旦停滞演出 A）と、がある、

ことを特徴とする。

【0240】

発明 B 2 に係る遊技機は、

発明 A 1 に係る遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 2 の可動体演出において前記可動体が前記第 3 位置に一旦停止しているときに、前記可動体が前記第 2 位置に移動する可能性があることを示唆する示唆演出（チャレンジ演出）を実行することがある、

30

ことを特徴とする。

【0241】

発明 B 3 に係る遊技機は、

発明 A 2 に係る遊技機であって、

前記可動体には、発光可能な発光体（可動体 LED 55 L L , 55 R L）が設けられ、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記発光体の発光態様によって前記可動体が前記第 2 位置に移動する可能性を示唆する、

ことを特徴とする。

40

【符号の説明】

【0242】

40 ... 通常ボタン

50 ... 画像表示装置

50 a ... 表示部

55 k ... 盤上可動体

55 L k ... 左可動体

55 R k ... 右可動体

55 L L , 55 R L ... 可動体 LED

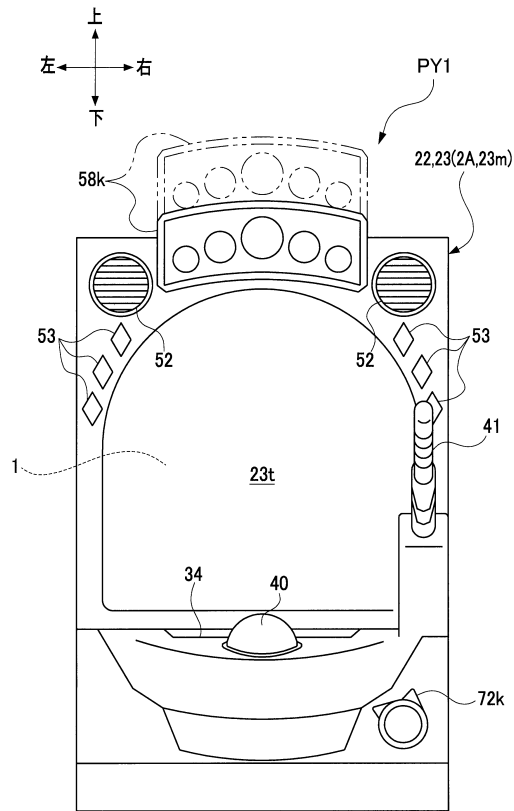
55 L L r , 55 R L r ... 可動体レンズ

50

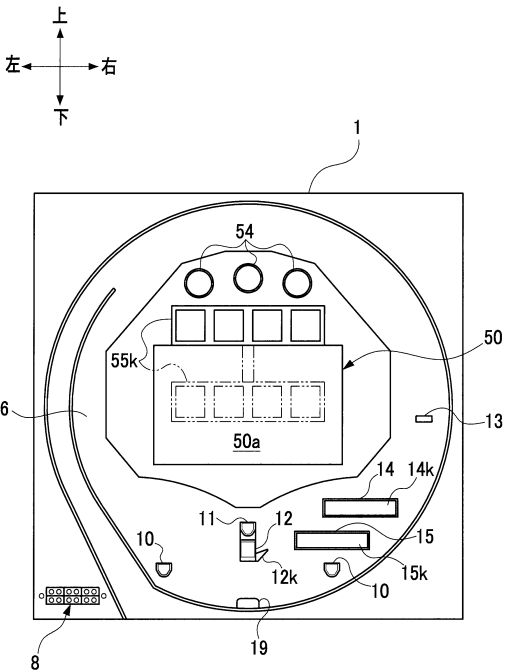
- 1 0 1 ... 遊技制御用マイコン
- 1 2 1 ... 演出制御用マイコン
- 1 2 3 a 1 ... チャレンジ演出選択テーブル
- G 3 1 ... 通常ボタン画像
- G 3 4 ... 長押し操作画像
- G 3 5 ... 終了操作画像

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

30

40

50

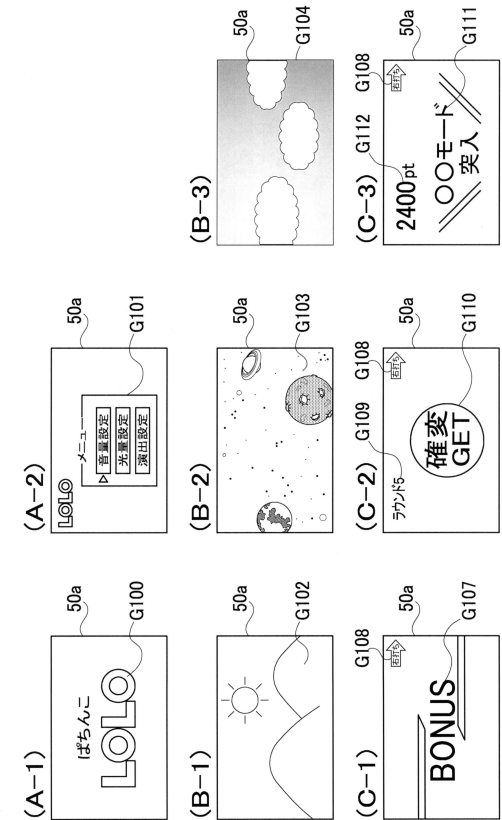
【図 3】

(A) 遊技状態の種類			
遊技状態	大当たり当選確率	第2始動口	
低確率低ベース遊技状態	通常確率状態	非時短状態	
低確率高ベース遊技状態	通常確率状態	時短状態	
高確率低ベース遊技状態	高確率状態	非時短状態	
高確率高ベース遊技状態	高確率状態	時短状態	
大当たり遊技状態	—	非時短状態	

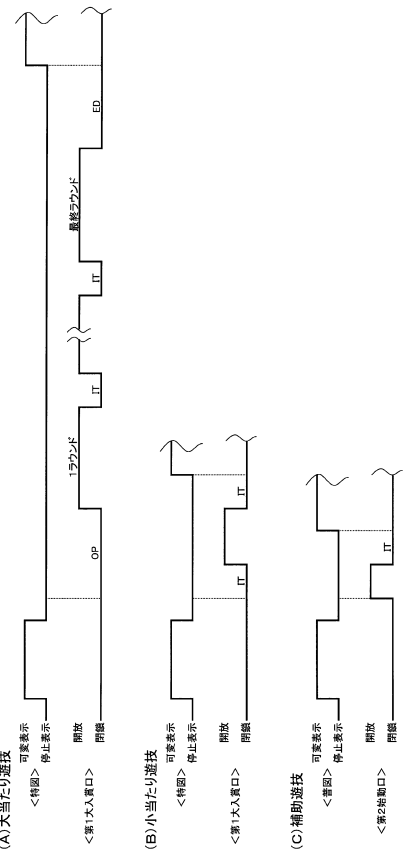
  

(B) 遊技の種類			
遊技	その後の遊技状態	ラウンド遊技の回数 (α)	開放する入賞口
大当たり遊技Wα	高確率高ベース遊技状態	2~10	第1大入賞口 または 第2大入賞口
大当たり遊技Xα	低確率高ベース遊技状態		
大当たり遊技Yα	高確率低ベース遊技状態		
大当たり遊技Zα	低確率低ベース遊技状態	—	—
小当たり遊技	—	—	第2始動口
補助遊技	—	—	—

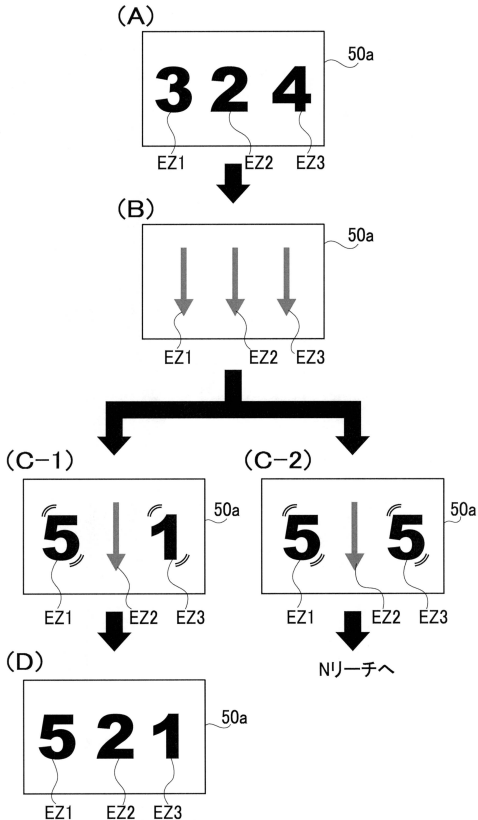
【図 5】



【図 4】



【図 6】



10

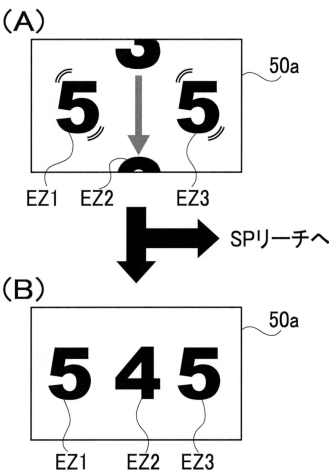
20

30

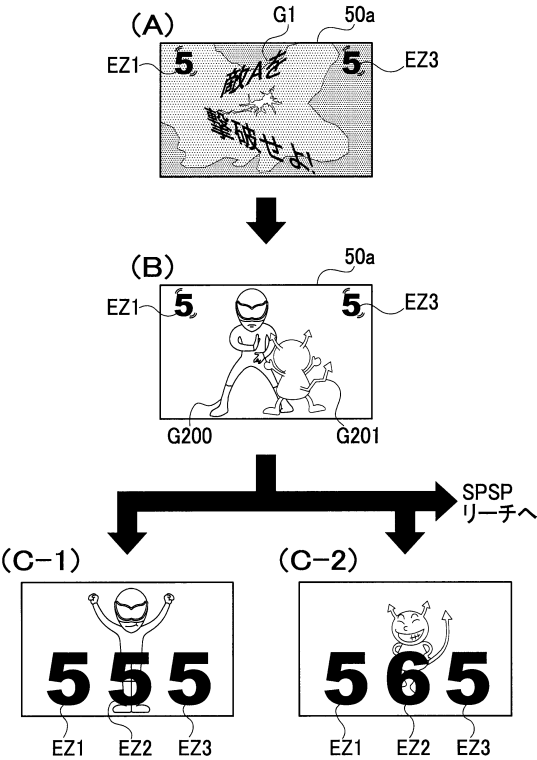
40

50

【 図 7 】



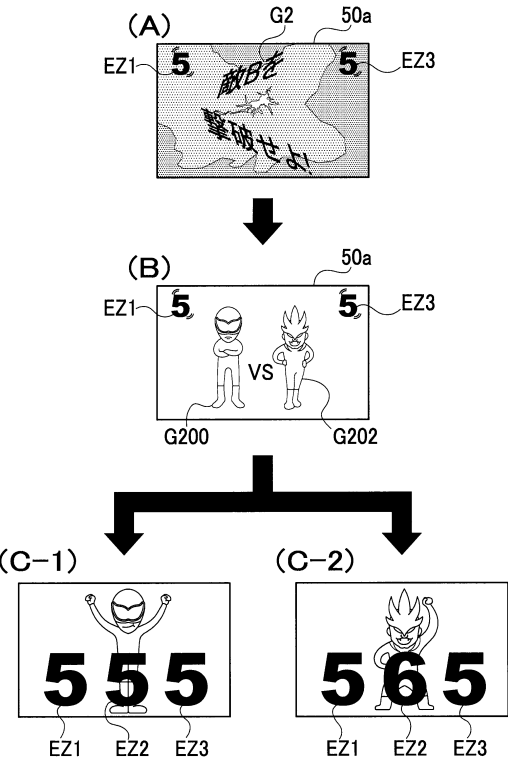
【 図 8 】



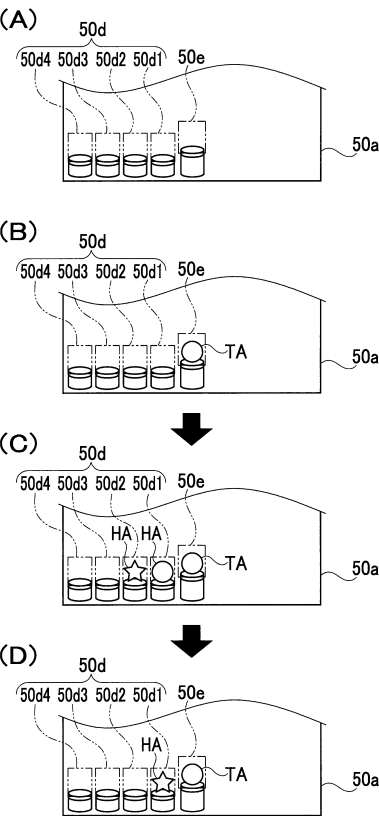
10

20

【 図 9 】



【 図 10 】

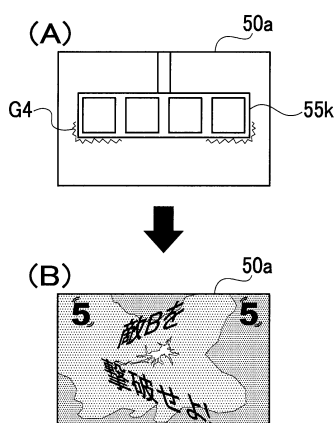


30

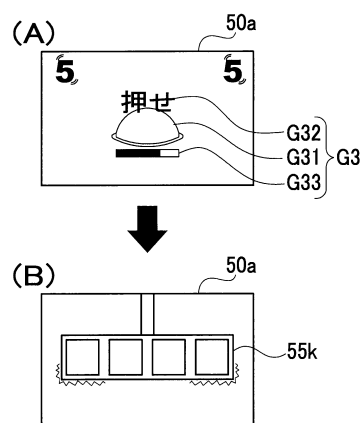
40

50

【 図 1 1 】



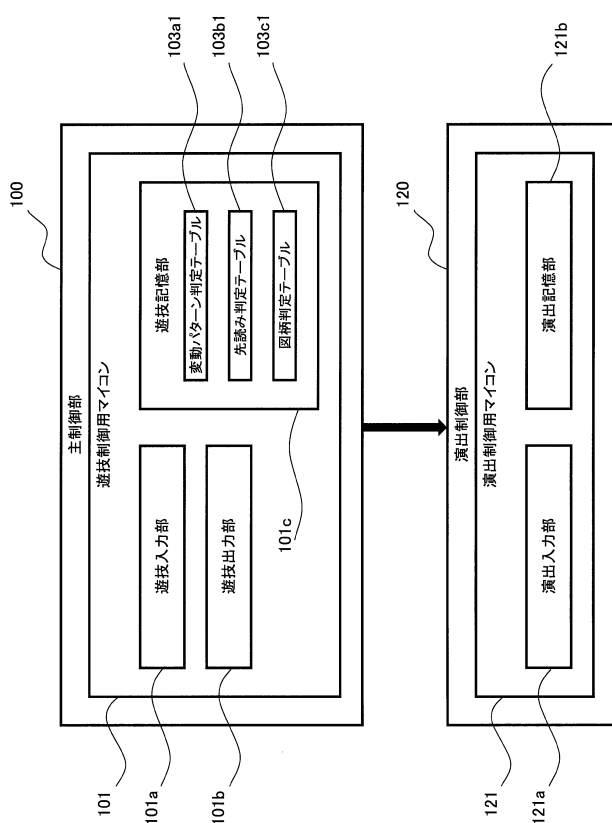
【 ㊦ 1 2 】



10

20

【 図 1 3 】



【 ㊦ 1 4 】

遊技状態	始動口	大当たり回数 特定抽選 抽選確率	リーチ 抽選結果	特選抽選回数	変動口 種類	可変抽選回数 (max)	備考
時短短促状態	第1始動口	大当たり10回	＝	－	THP001	12000	通常変動口－リーチ(リーチ＝SP)リーチ＝SPSPリーチ
					THP011	10000	通常変動口－リーチ(リーチ＝SP)リーチ＝SPリーチ
					THP012	10000	通常変動口－リーチ(リーチ＝SP)リーチ＝SPSPリーチ
					THP013	10000	通常変動口－リーチ(リーチ＝SP)リーチ＝SPリーチ
時短短促状態	第2始動口	ハズレ	リーチ無し	0～2(特選1)	THP021	2000	通常変動口－リーチ(リーチ＝SP)リーチ
				3～4(特選1)	THP021	13000	通常変動口
					THP021	2600	通常変動口
					THP021	13000	通常変動口－リーチ(リーチ＝SP)リーチ＝SPSPリーチ
時短短促状態	第2始動口	大当たり10回	＝	－	THP031	13000	通常変動口
					THP031	13000	通常変動口
					THP031	13000	通常変動口－リーチ(リーチ＝SP)リーチ＝SPSPリーチ
					THP031	13000	通常変動口－リーチ(リーチ＝SP)リーチ＝SPSPリーチ
時短短促状態	第2始動口	ハズレ	リーチ無し	0～1(特選2) 2～4(特選2)	THP041	13000	通常変動口
					THP041	2000	通常変動口
					THP041	13000	通常変動口
					THP041	13000	通常変動口－リーチ(リーチ＝SP)リーチ＝SPSPリーチ
時短短促状態	第1始動口	大当たり10回	＝	－	THP051	13000	通常変動口
					THP051	13000	通常変動口
					THP051	13000	通常変動口－リーチ(リーチ＝SP)リーチ＝SPSPリーチ
					THP051	13000	通常変動口－リーチ(リーチ＝SP)リーチ＝SPSPリーチ

30

40

50

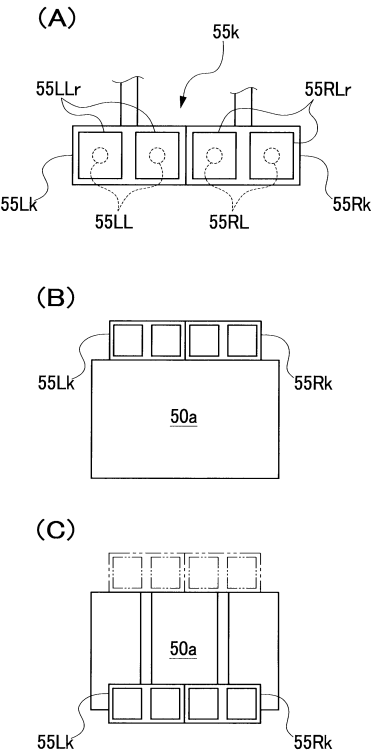
【図 15】

先読み判定テーブル				
遊技状態	始動口	先読み判定結果 (変動パターン事前判定結果)	先読みパターン	備考
				先読みパターンの名称
非時短状態 時短状態	第1始動口 第2始動口	先読み当選	SHP001	大当たり先読みパターン
		先読み非当選	SHP002	リーチハズレ先読みパターン
			SHP003	通常ハズレ先読みパターン
		THP011 THP012 THP013		

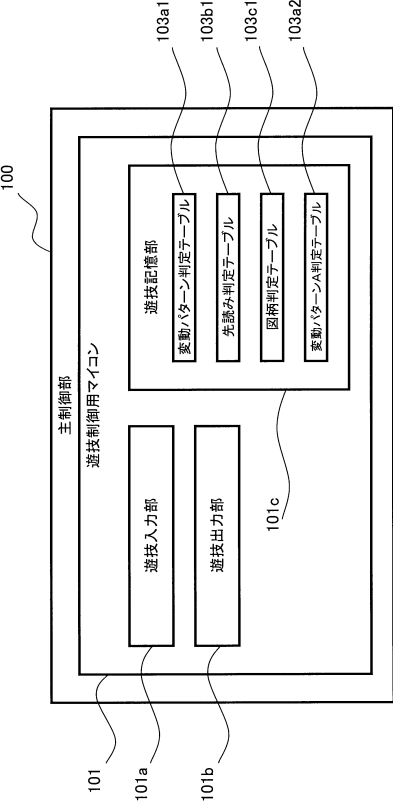
【図 16】

図柄判定テーブル			
始動口	大当たり 判定結果	停止図柄	図柄の名称
			備考
第1始動口	大当たり当選	大当たりWα図柄	大当たり遊技Wα→高確率高ベース遊技状態
		大当たりXα図柄	大当たり遊技Xα→低確率高ベース遊技状態
		大当たりYα図柄	大当たり遊技Yα→高確率低ベース遊技状態
		大当たりZα図柄	大当たり遊技Zα→低確率低ベース遊技状態
第2始動口	ハズレ	ハズレA図柄	通常ハズレ図柄
		ハズレB図柄	低確率高ベース遊技状態
		ハズレC図柄	ハズレ時短図柄
		ハズレD図柄	通常ハズレ図柄

【図 17】



【図 18】



10

20

30

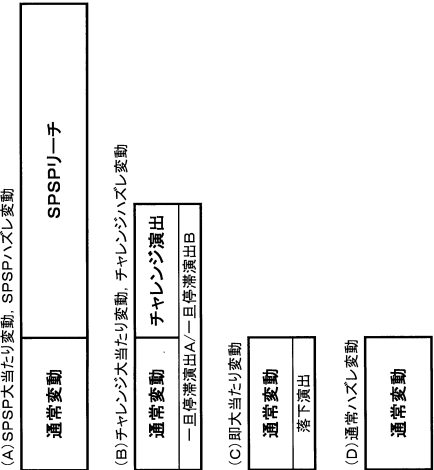
40

50

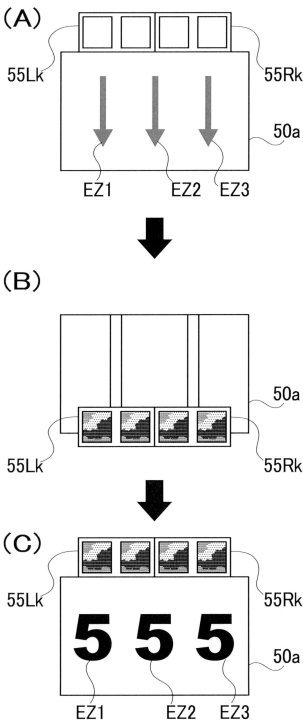
【図 19】

変動ハターンA判定テーブル(低確率高ベース遊技状態時)						
遊技状態	始動口	大当たり判定結果	リーチ判定結果	選抜割合(%)	変動ハターン	可変表示時間(ms)
時短状態	第2始動口	大当たり当選	—	80	THP001A	80000
				30	THP005A	20000
				10	THP006A	10000
		ハズレ	リーチ有り	30	THP001A	80000
				70	THP015A	20000
			リーチ無し	100	THP021A	5000
				選抜割合(%)	変動ハターン	可変表示時間(ms)
				80	THP001A	80000
				30	THP005A	20000
				10	THP006A	10000
				30	THP001A	80000
				70	THP015A	20000
				100	THP021A	5000
						変動ハターンの名称
						SPSP大当たり変動
						チャレンジ大当たり変動
						即大当たり変動
						SPSPハズレ変動
						通常ハズレ変動

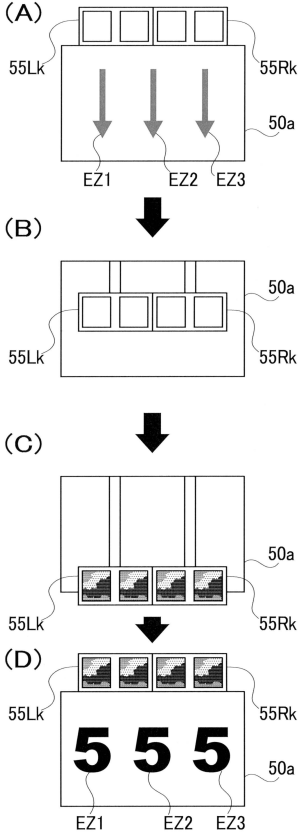
【図 20】



【図 21】



【図 22】



10

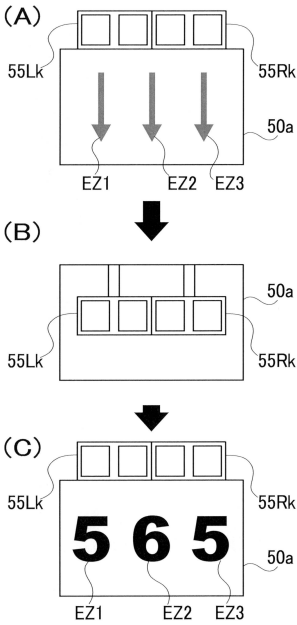
20

30

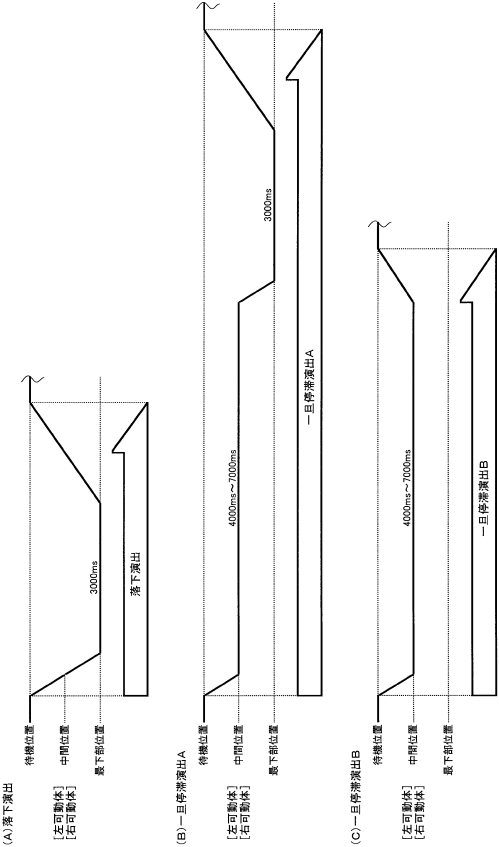
40

50

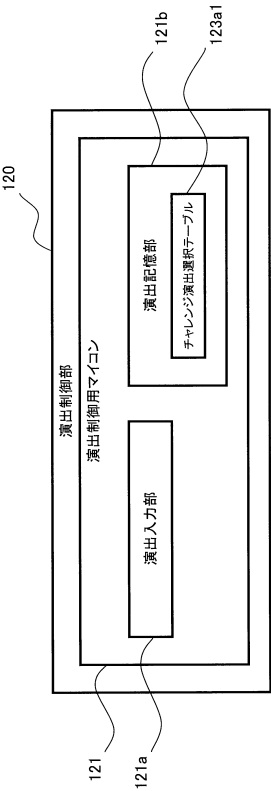
【図 2 3】



【図 2 4】



【図 2 5】

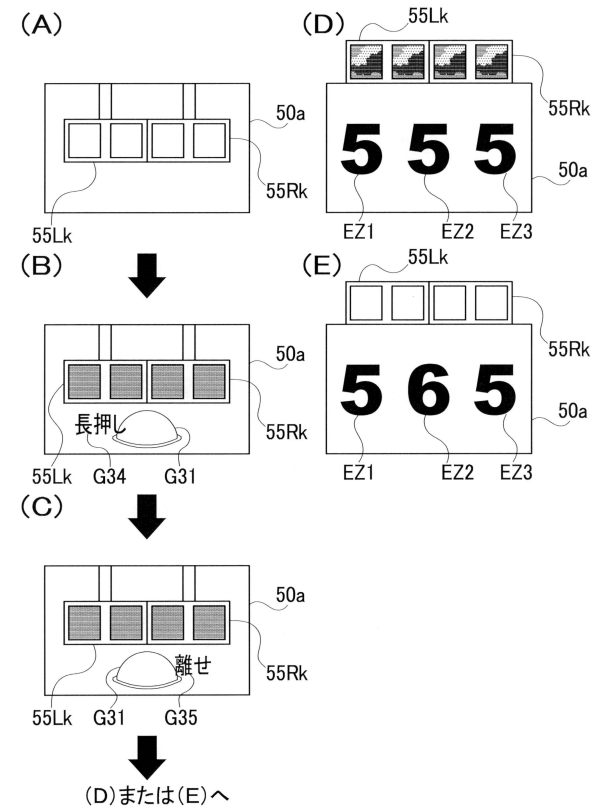


【図 2 6】

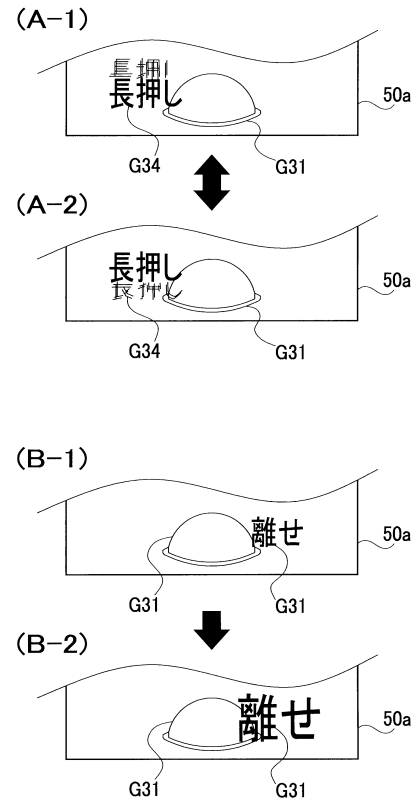
チャレンジ演出選択テーブル

変動パターン	可動体LED		
	緑色	赤色	金色
THP005A	25%	35%	40%
THP015A	65%	25%	10%

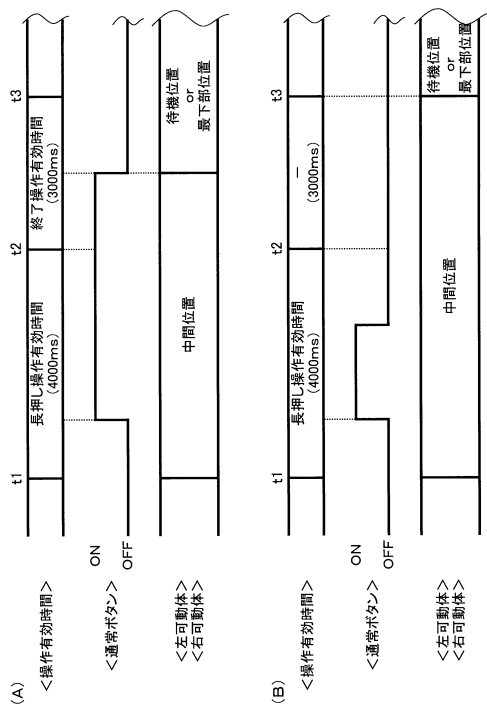
【図 2 7】



【図 2 8】



【図 2 9】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

(72)発明者 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  
牧 智宣  
(72)発明者 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  
下田 諒  
(72)発明者 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  
上野 雅博  
(72)発明者 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  
梶野 浩司  
(72)発明者 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  
柏木 浩志  
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
F ターム ( 参考 ) 2C333 AA11 CA26 CA49 CA53 FA05 FA09 FA17 GA01 GA05