

(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)

(22)出願日

令和3年5月19日(2021.5.19)

(71)出願人

599104196

株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
13号110000291弁理士法人コスマス国際特
許商標事務所

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

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

中山 覚

最終頁に続く

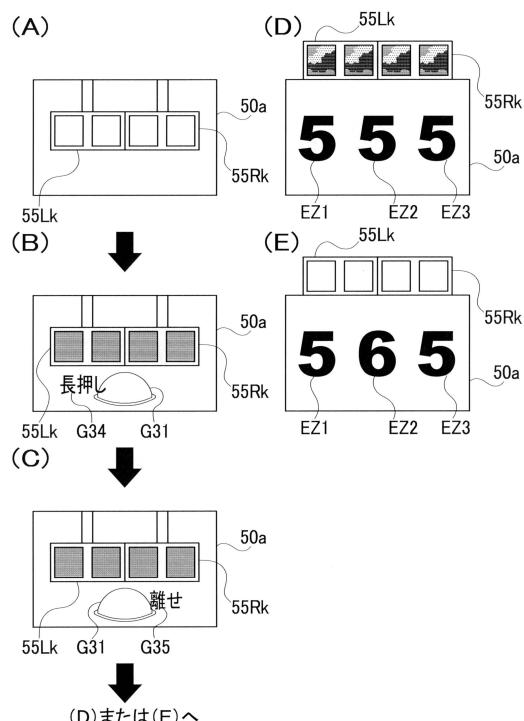
(54)【発明の名称】 遊技機

(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でき、

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でき、

前記指示画像の表示態様は、変化することができる、

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】**

【特許文献1】特開2017-51242号公報

30

【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でき遊技機を提供することである。

40

【課題を解決するための手段】**【0007】**

本明細書に開示される遊技機は、遊技者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できるとともに、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でき、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でき、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S P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S P S P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。

20

【図14】変動パターン判定テーブルの具体例である。

【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】

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

40

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 PY 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 PY 1 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 PY 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 PY 1 から当該パチンコ遊技機 PY 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 PY 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 PY 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 PY 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 PY 1 の正面図である。

10

【 0 0 1 3 】

パチンコ遊技機 PY 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、BGM (Back Ground Music) 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LED (Light Emitting Diode) 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变に構成される。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 11、第 2 始動口 12、第 1 大入賞口 14 および第 2 大入賞口 15 の何れにも入賞しなかった遊技球が、アウト口 19 を介してパチンコ遊技機 PY1 から排出される。

【0026】

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 50、所定の発光色で発光可能な盤ランプ 54、および、所定の動作態様で動作可能な盤上可動体 55k、を具備する。画像表示装置 50 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 50a を具備する。盤ランプ 54 は、表示部 50a の上方に設置され、例えば、複数の LED で構成される。盤上可動体 55k は、表示部 50a の前方且つ上方に設置される。盤上可動体 55k 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 55k の動きは、上下の移動以外であっても良い。

10

【0027】

また、遊技盤 1 は、パチンコ遊技機 PY1 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 LED で構成される。パチンコ遊技機 PY1 は、複数の LED 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 PY1 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。

20

【0028】

3. 基本遊技

次に、パチンコ遊技機 PY1 の基本遊技について説明する。パチンコ遊技機 PY1 は、ハンドル 72k 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。

【0029】

3 - 1 . 特図遊技

パチンコ遊技機 PY1 は、遊技球の第 1 始動口 11 への入賞または遊技球の第 2 始動口 12 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 PY1 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

【0030】

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 PY1 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。

【0031】

パチンコ遊技機 PY1 は、遊技球の第 1 始動口 11 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 LED が点滅する表示である。パチンコ遊技機 PY1 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 LED 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 LED だけが点灯）と、ハズレを示す態様（例えば、左上部の他方の LED だけが点灯）と、がある。

40

【0032】

一方、パチンコ遊技機 PY1 は、遊技球の第 2 始動口 12 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 LED が点滅する表示である。パチンコ遊技機 PY1 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。

【0033】

また、パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示中に遊技球が第1始動口11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PY1は、特図の可変表示中に遊技球が第2始動口12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PY1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PY1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も良い。

【0034】

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なうようにしても良い。

【0035】

パチンコ遊技機PY1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。

【0036】

また、パチンコ遊技機PY1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14または第2大入賞口15が開放するラウンド遊技が複数回（例えば10回）行われる遊技である。大当たり遊技は、第1大入賞口14または第2大入賞口15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。

【0037】

一方、パチンコ遊技機PY1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14または第2大入賞口15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14または第2大入賞口15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。

【0038】

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 LED 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 LED が点灯）と、ハズレを示す態様（例えば、一方の LED 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。

20

【 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 LED 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 LED だけが点灯し、普図保留数が「 2 」のときには、2 つの LED 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。

30

【 0 0 4 4 】

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。

30

【 0 0 4 5 】

「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（「 RAM 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。

40

【 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。

40

【 0 0 4 7 】

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的ハズレと、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 O P 」ともいう）が設定される。大当たり O P は、所定時間（例えば 10 秒）が経過するまで継続し、大当たり O P 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 I T 」ともいう）が設定される。ラウンド I T は、所定時間（例えば 2 秒）が経過するまで継続し、ラウンド I T 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 E D 」ともいう）が設定される。大当たり E D は、所定時間（例えば 10 秒）が経過するまで継続し、大当たり E D 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 O P および大当たり E D 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

【 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。40

【 0 0 6 5 】

10

20

30

40

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。

30

【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】

20

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。

【0073】

30

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団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。

【0074】

40

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。

【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】

50

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

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リーチを行な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PY1

10

20

30

40

50

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。

【0 0 8 4】

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。

【0 0 8 5】

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を擊破せよ！」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 2 0 0と、敵キャラクタを表す敵キャラクタ画像G 2 0 1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

30

40

【0 0 8 6】

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。

【0 0 8 7】

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を擊破せよ！」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 2 0 0と、強敵キャラクタを表す強敵キャラクタ画像G 2 0 2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。

【0 0 8 8】

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ます。

【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ます。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ます。10

【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。20

【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。30

【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。40

【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50

、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、棹ランプ53、盤ランプ54、盤上可動体55k、棹可動体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または棹可動体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や棹可動体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S P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、S P S P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、S P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 PY1 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 HA 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 PY1 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 PY1 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 HA 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 PY1 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 PY1 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 PY1 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、電気的に接続され、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 PY1 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な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103a1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20000ms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13000msまたは2000ms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く。2030

【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101cには、図15に示す先読み判定テーブル103b1が記憶される。

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。

【0113】

20

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ときと、小当たり遊技が行われるとときと、時短状態になるときと、何も行われずにハズレとなるときと、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

【0 1 1 7】

9 - 3 . コマンド

遊技制御用マイコン 1 0 1 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 1 0 1 b を介して、演出制御部 1 2 0 に出力することが可能である。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、以下に示すコマンドを生成することが可能である。

【0 1 1 8】

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 1 1 , 第 2 始動口 1 2 , ゲート 1 3 , 第 1 大入賞口 1 4 , 第 2 大入賞口 1 5 , 一般入賞口 1 0 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 1 1 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 1 2 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 1 3 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 1 4 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 1 5 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 1 0 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

【0 1 1 9】

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

【0 1 2 0】

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。

30

【0 1 2 1】

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

【0 1 2 2】

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、O P の開始によって生成される O P 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、E D の開始によって生成される E D 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。

10

【 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

20

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。

30

【 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。

40

【 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 と電気的に接続される。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できる。

【 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

50

動体 55Rk 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。

【0132】

可動体 LED55LL, 55RL は、演出制御用マイコン121と電気的に接続され、演出制御用マイコン121は、可動体LED55LL, 55RLを発光させて、左可動体55Lk および右可動体55Rk を点灯または点滅させることが可能である。

【0133】

可動体LED55LL, 55RL の前方には、可動体LED55LL, 55RL の発光を拡散するための可動体レンズ55LLr, 55RLr が設けられる。演出制御用マイコン121は、可動体LED55LL, 55RLを発光させることによって、可動体レンズ55LLr, 55RLr を介して、左可動体55Lk および右可動体55Rk 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

【0134】

次に、図19を用いて、遊技制御用マイコン101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101の遊技記憶部101cには、図18に示すように、変動パターンA判定テーブル103a2が記憶されている。

【0135】

遊技制御用マイコン101は、変動パターンA判定テーブル103a2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103a2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。20

【0136】

図19は、変動パターンA判定テーブル103a2の内容を示す図である。遊技制御用マイコン101は、変動パターンA判定テーブル103a2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19に示すように、「THP001A」、「THP005A」、「THP006A」、「THP011A」、「THP015A」、「THP021A」の6種類の変動パターンがある。遊技制御用マイコン101は、図19に示す選択割合で変動パターンを選択する。20

【0137】

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、「THP001A」、「THP005A」、「THP006A」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、「THP001A」が選択された場合の特図の可変表示時間は80000msであり、「THP001A」を「SPSP大当たり変動」という。また、「THP005A」が選択された場合の特図の可変表示時間は2000msであり、「THP005A」を「チャレンジ大当たり変動」という。また、「THP006A」が選択された場合の特図の可変表示時間は10000msであり、「THP006A」を「即大当たり変動」という。30

【0138】

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、「THP011A」、「THP015A」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、「THP011A」が選択された場合の特図の可変表示時間は80000msであり、「THP011A」を「SPSPハズレ変動」という。また、「THP015A」が選択された場合の特図の可変表示時間は20000msであり、「THP015A」を「チャレンジハズレ変動」という。40

【0139】

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、「THP021A」の1種類の変動パターンが選択される。なお、「THP021A」が選択された場合の特図の可変表示時間は5000msであり、「THP021A」を「通常ハズレ変動」という。

【0140】

第1実施形態では、図19に示す変動パターンA判定テーブル103a2が用いられる50

が、変動パターン A 判定テーブル 103a2 と、図 14 に示す変動パターン判定テーブル 103a1 と、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 EZ1, EZ2, EZ3 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 55k 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. S P S P リーチ

「S P S P 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。「S P S P 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「S P S P リーチ」に発展した方が、大当たり遊技が行われ易いため、「S P S P 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 55k 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。

30

【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 55k 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 55k 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。

40

【0148】

D - C. 一旦停滞演出 B

「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55k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103a2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121は、演出フローを構成する各演出において、表示部50aに演出画像を表示するとともに、演出画像の表示に応じて、枠ランプ53や盤ランプ54を用いた発光演出と、スピーカ52を用いた音演出と、を実行可能である。10

【0150】

図20(A)に示すように、変動パターンが「S P S P 大当たり変動」、「S P S P ハズレ変動」の特図変動演出では、「通常変動」「S P S P 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121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EZ1, EZ2, EZ3が表示部50a上を変動表示する。そして、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3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55Lkおよび右可動体55Rk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55Lkと右可動体55Rkとが、いきなり落下したかのようになる。このとき、可動体LED55LL, 55RLが虹色で発光し、左可動体55Lkと右可動体55Rkとが、虹色で点灯する。

【0158】

そして、左可動体55Lkおよび右可動体55Rk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55Lkおよび右可動体55Rk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「一旦停滯演出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「一旦停滯演出A」を実行可能である。

10

【0161】

図22(A)～図22(D)は、「一旦停滯演出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50a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、「一旦停滯演出A」が行われる。

10

【0162】

「一旦停滯演出A」では、左可動体55Lkおよび右可動体55Rk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55Lkおよび右可動体55Rk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55Lkおよび右可動体55Rkが中間位置に至るまでは、「一旦停滯演出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55Lkおよび右可動体55Rk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55Lkおよび右可動体55Rk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55Lkと右可動体55Rkとが、虹色で点灯する。

30

【0164】

そして、左可動体55Lkおよび右可動体55Rk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55Lkおよび右可動体55Rkが、最下部位置から待機位置まで移動し、「一旦停滯演出A」が終了する。このとき、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す様（ここでは「5・5・5」のゾロ目）で停止表示する。

40

【0165】

第1実施形態では、「一旦停滯演出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。

【0166】

次に、「ギミック演出」としての「一旦停滯演出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「一旦停滯演出B」を実行可能である。

40

【0167】

図23(A)～図23(C)は、「一旦停滯演出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50a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、「一旦停滯演出B」が行われる。

50

【 0 1 6 8 】

「一旦停滯演出B」では、左可動体55Lkおよび右可動体55Rkが、待機位置から下方向に移動を開始し、図23(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55Lkおよび右可動体55Rk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55Lkおよび右可動体55Rkが中間位置に至るまでは、「一旦停滯演出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55Lkおよび右可動体55Rk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23(C)に示すように、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、「一旦停滯演出B」が終了する。このとき、演出図柄EZ1,EZ2,EZ3がハズレを示す様(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、「一旦停滯演出B」において、可動体LED55LL,55RL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24を用いて、「落下演出」、「一旦停滯演出A」、「一旦停滯演出B」における左可動体55Lkおよび右可動体55Rkの動作パターンについて説明する。演出制御用マイコン121は、左可動体55Lkの駆動モータおよび右可動体55Rkの駆動モータを制御することによって、「落下演出」、「一旦停滯演出A」、「一旦停滯演出B」を実現する。

【 0 1 7 2 】

図24(A)は、「落下演出」における左可動体55Lkおよび右可動体55Rkの動作パターンを示すタイムチャートであり、図24(B)は、「一旦停滯演出A」における左可動体55Lkおよび右可動体55Rkの動作パターンを示すタイムチャートであり、図24(C)は、「一旦停滯演出B」における左可動体55Lkおよび右可動体55Rk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24(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2000pps)で同期して正回転し、左可動体55Lkおよび右可動体55Rkが、待機位置から最下部位置まで移動する。その後、3000msが経過すると、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、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、「一旦停滯演出A」では、図24(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2000pps)で同期して正回転し、左可動体55Lkおよび右可動体55Rk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、各駆動モータが高速度(例えば2000pps)で同期して正回転し、左可動体55Lkおよび右可動体55Rkが、中間位置から最下部位置まで移動する。その後、3000msが経過すると、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、最下部位置から待機位置まで移動し、「一旦停滯演出A」が終了する。

【 0 1 7 5 】

また、「一旦停滯演出B」では、図24(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2000pps)で同期して正回転し、左可動体55Lkおよび右可動体55Rk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 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、中間位置から待機位置まで移動し、「一旦停滯演出 B」が終了する。

【0176】

このように、「落下演出」、「一旦停滯演出 A」および「一旦停滯演出 B」の何れも、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k 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 5 5 L k および右可動体 5 5 R k の上方向への移動については低速度で行われ、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k 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 1 2 1 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 1 2 1 の演出記憶部 1 2 1 b には、図 2 5 に示すように、チャレンジ演出選択テーブル 1 2 3 a 1 が記憶されている。演出制御用マイコン 1 2 1 は、チャレンジ演出選択テーブル 1 2 3 a 1 を用いて、「チャレンジ演出」における可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L の発光色の種類を選択可能である。可動体 L E D 5 5 L L , 5 5 R L 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 2 6 は、チャレンジ演出選択テーブル 1 2 3 a 1 の内容を示す図である。演出制御用マイコン 1 2 1 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 L E D 5 5 L L , 5 5 R L 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」(T H P 0 0 5 A) の場合は、緑色が 2 5 %、赤色が 3 5 %、金色が 4 0 % 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」(T H P 0 1 5 A) の場合は、緑色が 6 5 %、赤色が 2 5 %、金色が 1 0 % 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 (T H P 0 0 5 A) 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 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が赤色で点灯する「チャレンジ演出」は、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「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 (T H P 0 0 5 A) 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 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」は、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k 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 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が緑色で点灯する「チャレンジ演出」<左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R k が赤色で点灯する「チャレンジ演出」<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」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 1 2 1 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 1 2 3 a 1 による選択結果に応じて、左可動体 5 5 L k および右可動体 5 5 R

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。

【0186】

図 27 (A) ~ 図 27 (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「一旦停滯演出 A」または「一旦停滯演出 B」が行われ、図 27 (A) に示すように、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk 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。

【0187】

「チャレンジ演出」では、通常ボタン 40 の長押し操作有効時間（例えば 4 秒）が設定され、図 27 (B) に示すように、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 を継続的に押し続けることを指示する長押し操作画像 G34（ここでは、「長押し」の文字画像）と、が表示部 50a に表示される。このとき、長押し操作画像 G34 は、通常ボタン画像 G31 の左部に表示される。10

【0188】

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 40 が押されると、可動体 LED55LL, 55RL が緑色で発光を開始し、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk 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 40 が押し続けられても、可動体 LED55LL, 55RL 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 55Lk および右可動体 55Rk 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 40 が押されなかった場合には、可動体 LED55LL, 55RL は発光しない。20

【0189】

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 40 が押し続けられると、可動体 LED55LL, 55RL の発光色が赤色に変化し、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk 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 55Lk および右可動体 55Rk 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 40 が押し続けられなかった場合には、可動体 LED55LL, 55RL の発光色は変化しない。30

【0190】

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 40 が押し続けられると、可動体 LED55LL, 55RL の発光色が赤色に変化してから金色に変化し、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk 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 55Lk および右可動体 55Rk 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 40 が押し続けられなかった場合には、可動体 LED55LL, 55RL の発光色は変化しない。

【0191】

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 27 (C) に示すように、通常ボタン 40 を模した通常ボタン画像 G31 が継続して表示部 50a に表示され続けるとともに、長押し操作画像 G34 が消去され、長押し操作画像 G34 に替わって、通常ボタン 40 の長押し操作を止めることを指示する終了操作画像 G35（ここでは、「離せ」の文字画像）が表示部 50a に表示される。このとき、終了操作画像 G35 は、通常ボタン画像 G31 の右部に表示される。40

【0192】

そして、終了操作有効時間内において通常ボタン 40 の長押し操作が終了すると（通常ボタン 40 から手が離されると）、もしくは、通常ボタン 40 の長押し操作が終了することなく（通常ボタン 40 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、「一旦停滯演出 A」の実行中であれば、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk が中間位50

置から最下部位置まで移動した後（図22（C）参照）、図27（D）に示すように、左可動体55LKおよび右可動体55RKが待機位置に戻り、演出図柄EZ1，EZ2，EZ3が大当たりを示す様（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LED55LL，55RLの発光色が虹色に変化する。

【0193】

一方、「一旦停滞演出B」の実行中であれば、図27（E）に示すように、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戻り、演出図柄EZ1，EZ2，EZ3がハズレを示す様（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LED55LL，55RLは発光しない。10

【0194】

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G34の表示位置と、終了操作画像G35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様が異なるようにしても良い。例えば、図28に示すように、長押し操作画像G34および終了操作画像G35の動作が異なるようにしても良い。

【0195】

図28（A-1），（A-2）は、長押し操作画像G34の動作パターンを表す図であり、図28（B-1），（B-2）は、終了操作画像G35の動作パターンを表す図である。20

【0196】

長押し操作画像G34の動作パターンでは、長押し操作画像G34が通常ボタン画像G31の左部に表示されると、図28（A-1），（A-2）に示すように、長押し操作画像G34が、上下に揺れるように表示される。そして、通常ボタン40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G34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G34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。

【0197】

一方、終了操作画像G35の動作パターンでは、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と、図28（B-1），（B-2）に示すように、終了長押し操作画像G34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40から手が離されるまで）、終了操作画像G35が徐々に拡大する。このように、終了操作画像G35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

【0198】

ここで、図29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40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。

【0199】

長押し操作有効時間は、通常ボタン40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40を離す操作を受け付ける時間である。図29に示すように、長押し操作有効時間は、t1～t2の期間に設定され、終了操作有効時間は、t2～t3の期間に設定される。40

【0200】

通常ボタン40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40がONになっているか否かで判断され、通常ボタン40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40がONからOFFになったか否かで判断される。

【0201】

10

20

30

40

50

図29(A)に示すように、長押し操作有効時間の終了時(t_2)に通常ボタン40がONになつていれば、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55Lkおよび右可動体55Rk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(t_2)に通常ボタン40がOFFになつていれば、長押し操作が行われなかつたと判断され、長押し操作有効時間内に通常ボタン40が一時的にONになつていたとしても、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(t_3)、左可動体55Lkおよび右可動体55Rk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55Lkおよび右可動体55Rkの点灯色について考察する。「チャレンジ演出」は、左可動体55Lkおよび右可動体55Rk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55Lkおよび右可動体55Rkの可動体LED55LL, 55RLが発光する。

20

【0205】

そして、「チャレンジ演出」における可動体LED55LL, 55RL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LED55LL, 55RL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55Lkおよび右可動体55Rk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55Lkおよび右可動体55Rk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)。

30

【0207】

つまり、「チャレンジ演出」では、可動体LED55LL, 55RLの発光色、換言すると、左可動体55Lkおよび右可動体55Rkの点灯色、によって、左可動体55Lkおよび右可動体55Rk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、遊技の興奮を高めることができある。

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、遊技の興奮を高めることができある。

【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、遊技の興奮を高めることができある。

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できある。

【 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、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できある。

10

【 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できある。

【 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 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できある。

20

【 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て構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【 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できある。

30

【 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できある。

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できある。

【 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

おいて、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk の両方が用いられるようにしているが、左可動体 55Lk および右可動体 55Rk の何れか一方だけが用いられるようにしても良い。

【0221】

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40が用いられるようにしているが、特殊ボタン41が用いられるようにしても良い。

【0222】

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40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40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40を単発的に1回だけ押す单押し操作を行わせるようにしても良い。

10

【0223】

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40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。

【0224】

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G34が通常ボタン画像G31の左部に表示されるようにし、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ようにしているが、長押し操作画像G34の表示位置と終了操作画像G35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G31の左部と右部とに限られない。

20

【0225】

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G34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G35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G34の動きと終了操作画像G35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。

【0226】

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55Lk および右可動体55Rk の可動体LED55LL, 55RL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LED55LL, 55RLの発光色の変化に限られない。例えば、左可動体55Lk および右可動体55Rk の周囲の表示部50a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ことによっても良い。

30

【0227】

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」が行われるようにも良い。

40

【0228】

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よっているが、「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」が行われるようにも良い。

【0229】

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G102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。

【 0 2 3 0 】

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 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 だけが表示部 5 0 a に変動表示されるようにしているが、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 と並行して他の図柄が表示部 5 0 a 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 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の大きさよりも小さくするのが好ましい。

【 0 2 3 1 】

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 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 だけが画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に変動表示されるようにしているが、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 と並行して、画像表示装置 5 0 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 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示中に、専用の LED が点滅するようにしても良い。

【 0 2 3 2 】

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。

【 0 2 3 3 】

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 1 0 0 だけによって制御されるようにしても良い。

【 0 2 3 4 】

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。

【 0 2 3 5 】

< 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 A 1 ~ 発明 A 3 の総称であり、発明 B は、以下の発明 B 1 ~ 発明 B 3 の総称である。

【 0 2 3 6 】

発明 A 1 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 4 0 ）および所定の表示手段（画像表示装置 5 0 ）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 1 2 1 ）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（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できあり（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 G 3 4 、終了操作画像 G 3 5 ）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。

【 0 2 3 7 】

発明 A 2 に係る遊技機は、

10

20

30

40

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。

【 0 2 3 8 】

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。

【 0 2 3 9 】

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 55Lk、右可動体 55Rk）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、

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。

【 0 2 4 0 】

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、

ことを特徴とする。

【 0 2 4 1 】

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 L E D 55LL, 55RL）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。

【 符号の説明 】

【 0 2 4 2 】

40 ... 通常ボタン

50 ... 画像表示装置

50a ... 表示部

55k ... 盤上可動体

55Lk ... 左可動体

55Rk ... 右可動体

55LL, 55RL ... 可動体 LED

55LLr, 55RLr ... 可動体レンズ

10

20

30

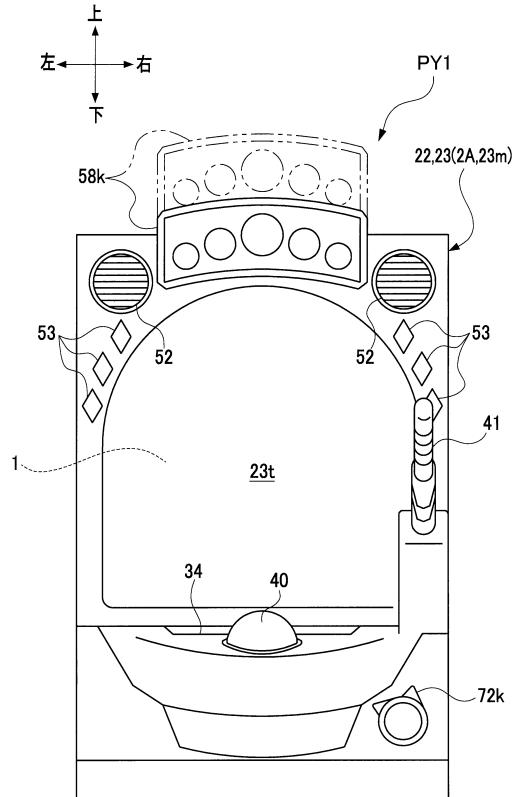
40

50

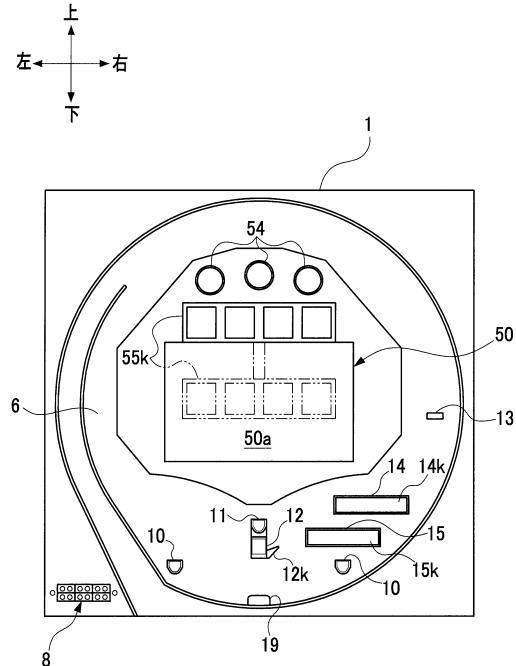
1 0 1 ... 遊技制御用マイコン
 1 2 1 ... 演出制御用マイコン
 1 2 3 a 1 ... チャレンジ演出選択テーブル
 G 3 1 ... 通常ボタン画像
 G 3 4 ... 長押し操作画像
 G 3 5 ... 終了操作画像

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

30

40

50

【図3】

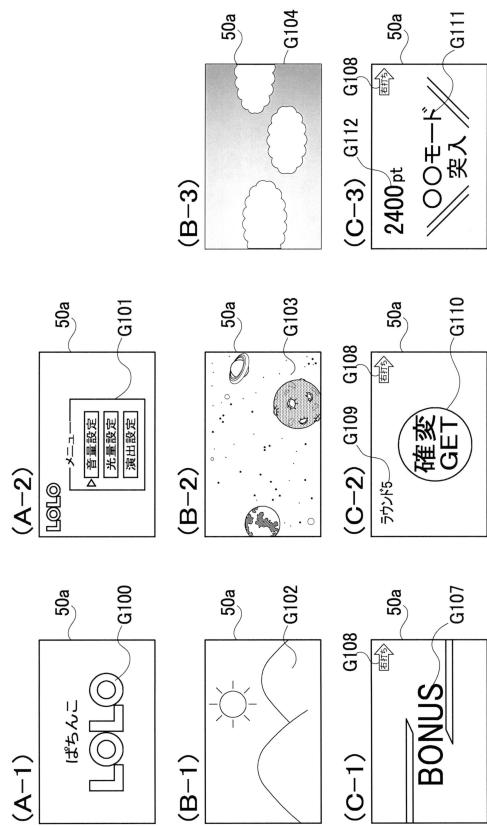
(A) 遊技状態の種類

遊技状態	大当たり当選確率	第2始動口
通常率低ベース遊技状態	通常確率半状態	非時豆状態
通常率高ベース遊技状態	通常確率半状態	時短状態
高確率低ベース遊技状態	高確率半状態	非時豆状態
高確率高ベース遊技状態	高確率半状態	時短状態
大当たり遊技状態	—	非時豆状態

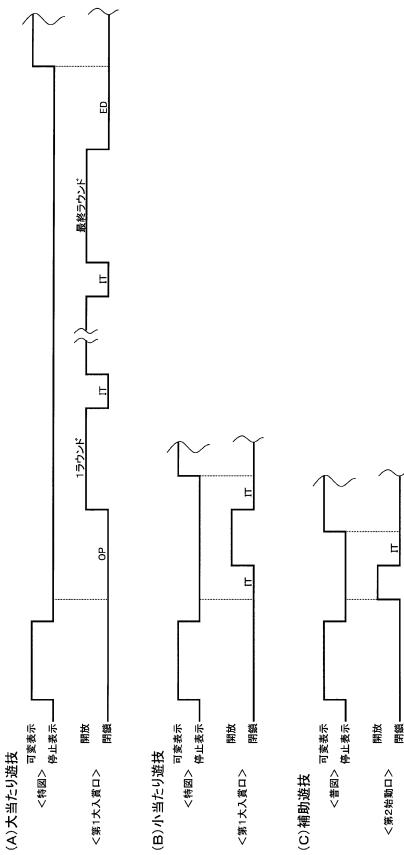
(B) 遊技の種類

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W α	高確率高ベース遊技状態	2~10	第1大入り賞口 または 第2大入り賞口
大当たり遊技X α	低確率高ベース遊技状態	—	—
大当たり遊技Y α	高確率低ベース遊技状態	—	—
大当たり遊技Z α	低確率低ベース遊技状態	—	—
小当たり遊技	—	—	—
補助遊技	—	—	第2始動口

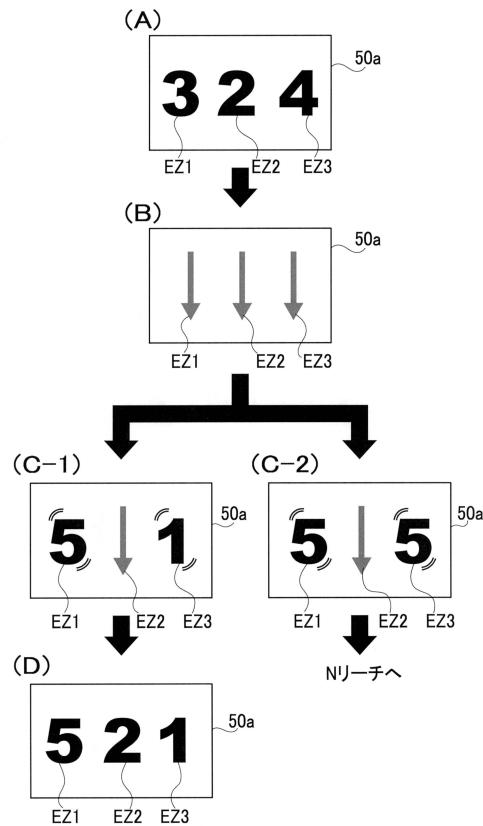
【図5】



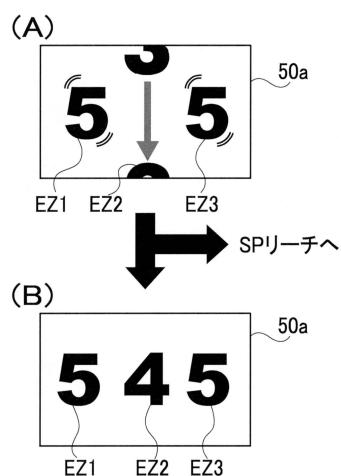
【図4】



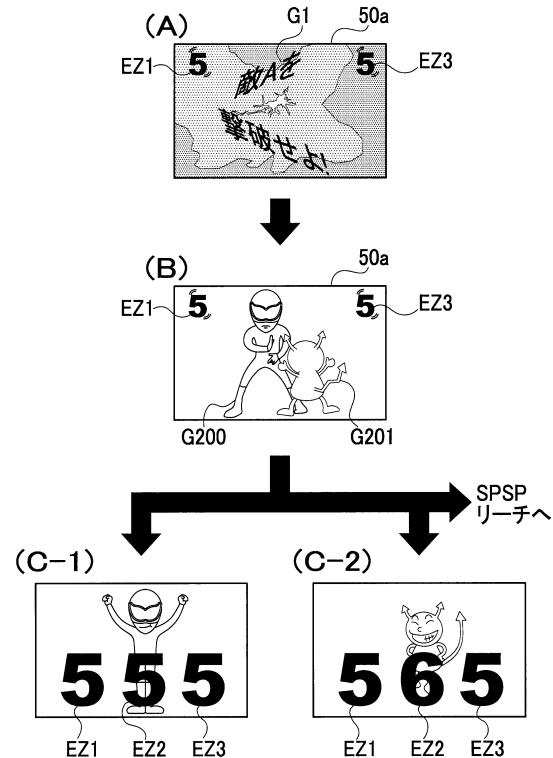
【図6】



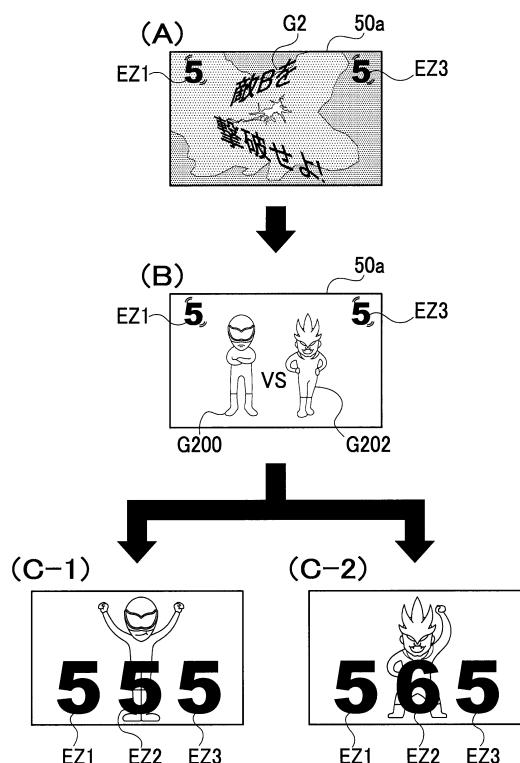
【図7】



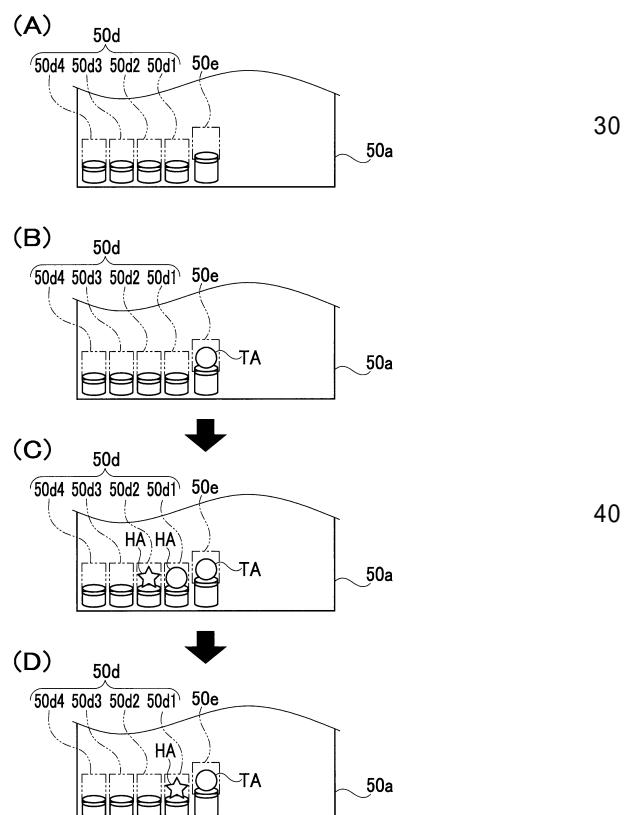
【図8】



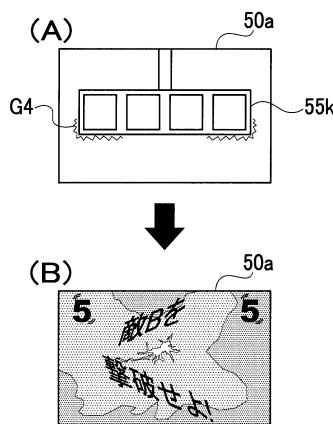
【図9】



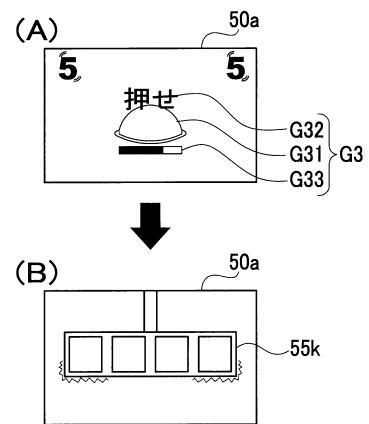
【図10】



【図11】



【図12】



10

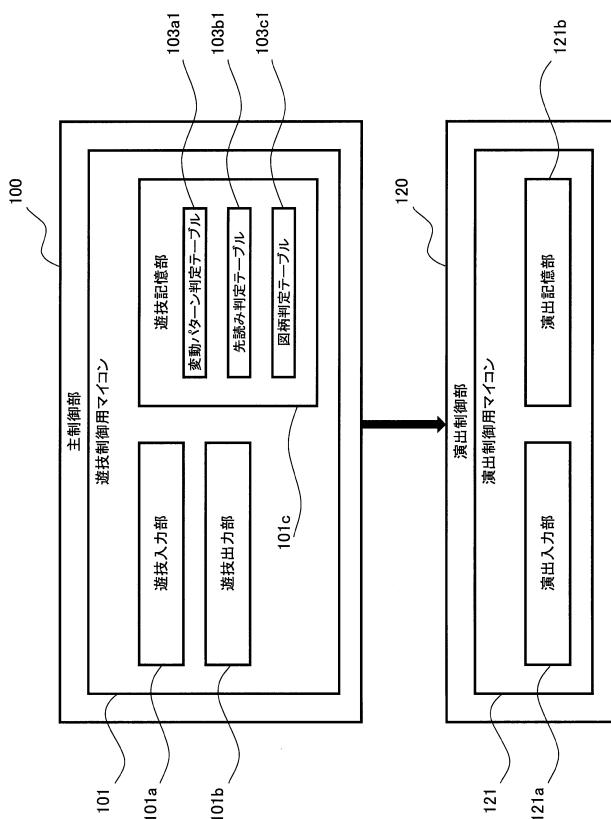
20

30

40

50

【図13】



【図14】

変動バターン-固定テーブル		操作状態		操作により 判定結果		リチ 判定結果		特区政府		変動バターン		可変区間数		操作時間 (ms)		特区政府演出の演出コード		操作バターンの表示	
非動作状態	第1始動口	始動口	操作により 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	12000	通常動作-->リード-SPI-->SPSPJリード	SPI大当り変動	SPSPJ大当り変動		
	第2始動口	始動口	操作により 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	10000	通常動作-->リード-SPI-->SPSPJリード	SPI大当り変動	SPSPJ大当り変動		
	通常状態	第1始動口	操作により 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	10000	通常動作-->リード-SPI-->SPSPJリード	N/S大当り変動	SPSPJ大当り変動		
	通常状態	第2始動口	操作により 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	2000	通常動作-->リード-SPI-->SPSPJリード	N/S大当り変動	SPSPJ大当り変動		
	通常状態	第1始動口	操作により 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	12000	通常動作-->リード-SPI-->SPSPJリード	SPI大当り変動	SPSPJ大当り変動		
	通常状態	第2始動口	操作により 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	12000	通常動作-->リード-SPI-->SPSPJリード	SPI大当り変動	SPSPJ大当り変動		
	通常状態	第1始動口	操作により 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	12000	通常動作-->リード-SPI-->SPSPJリード	SPI大当り変動	SPSPJ大当り変動		
	通常状態	第2始動口	操作により 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	2000	通常動作-->リード-SPI-->SPSPJリード	通常変動	通常変動		
	通常状態	第1始動口	操作により 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	12000	通常動作-->リード-SPI-->SPSPJリード	通常変動	通常変動		
	通常状態	第2始動口	操作により 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	リチ 判定結果	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	通常動作	12000	通常動作-->リード-SPI-->SPSPJリード	通常変動	通常変動		

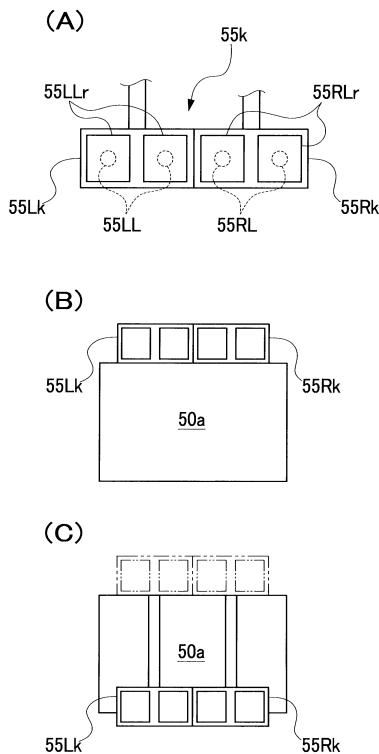
【図 15】

先読み判定テーブル		始動口	先読み判定結果 (変動バーチン事前判定結果)	先読みバーチン	備考
遊技状態	先読みみ当選	先読みみ当選	—	SHP001	先読みバーチンの名称
非時短状態	第1始動口	先読みみ当選	THP011 THP012 THP013	SHP002	大当たり先読みバーチン
時短状態	第2始動口	先読みみ非当選	THP021 THP022	SHP003	リーチハズレ先読みバーチン
					通常ハズレ先読みバーチン

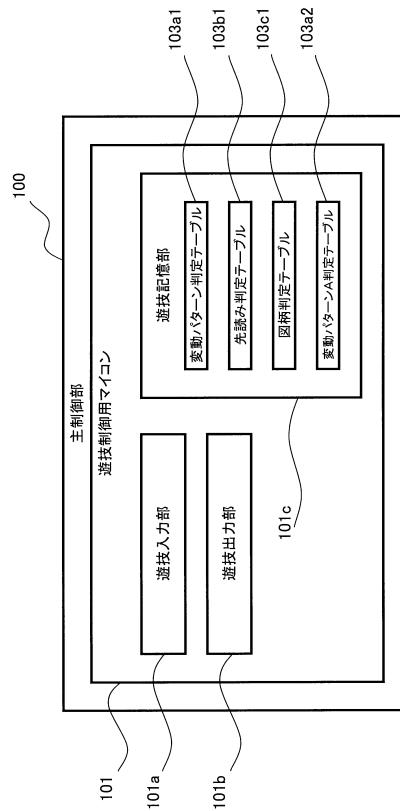
【図 16】

図柄判定テーブル				
	始動口	大当たり 判定結果	停止図柄	
第1始動口	大当たり当選	大当たりW α 図柄 大当たりX α 図柄 大当たりY α 図柄 大当たりZ α 図柄 ハズレA図柄	大当たり遊技W α →高確率高ベース遊技状態 大当たり遊技X α →低確率高ベース遊技状態 大当たり遊技Y α →高確率低ベース遊技状態 大当たり遊技Z α →低確率低ベース遊技状態 —	その後の遊技状態 確変図柄 通常図柄 確変図柄 通常図柄 通常図柄
第2始動口	大当たり当選	ハズレB図柄 大当たりZ α 図柄 小当たり当選 ハズレA図柄	低確率高ベース遊技状態 大当たりW α 図柄 大当たりY α 図柄 小当たりA図柄 ハズレA図柄	ハズレB図柄 確変図柄 通常図柄 —

【図 17】



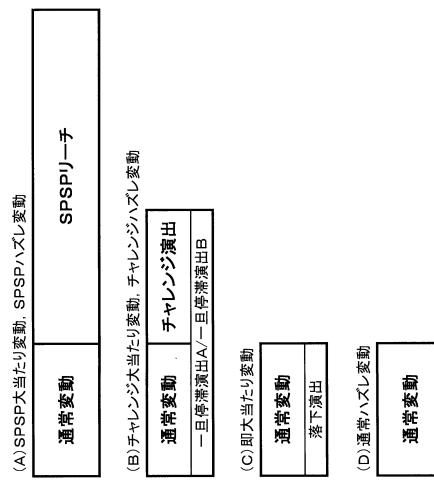
【図 18】



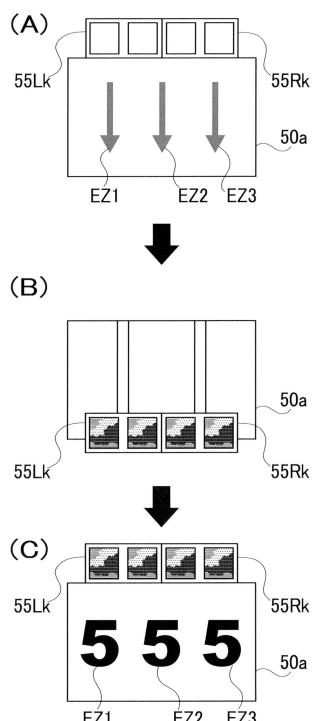
【図 19】

変動バターン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	判定結果	リーチ	判定結果	選択割合 (%)	変動バターン
時短状態	第2始動口	大当たり当選	—	60	THP001A	80000 SPSPI大当たり変動
		ハズレ	リーチ有利	30	THP005A	20000 チャレンジ大当たり変動
		リーチ無し	リーチ有利	10	THP009A	10000 即大当たり変動
				30	THP011A	80000 SPSPIハズレ変動
				70	THP015A	20000 チャレンジハズレ変動
				100	THP021A	5000 通常ハズレ変動

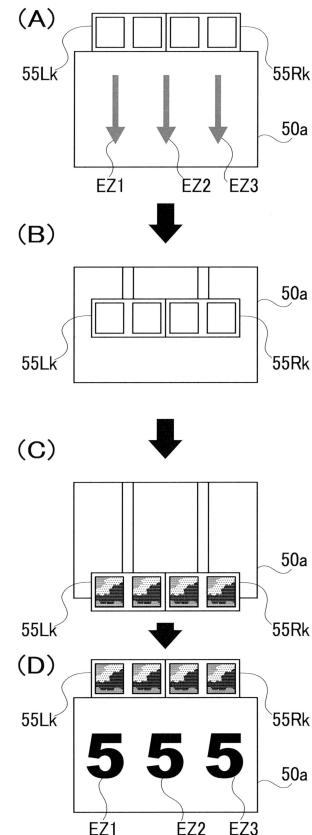
【図 20】



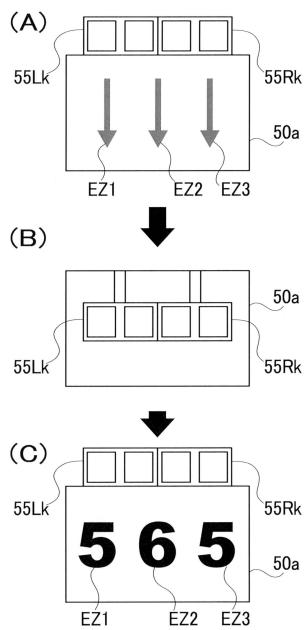
【図 21】



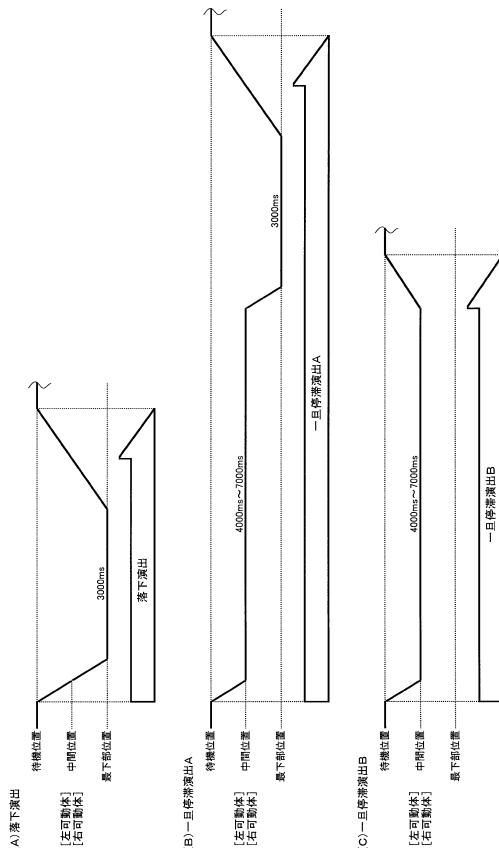
【図 22】



【図23】



【図24】



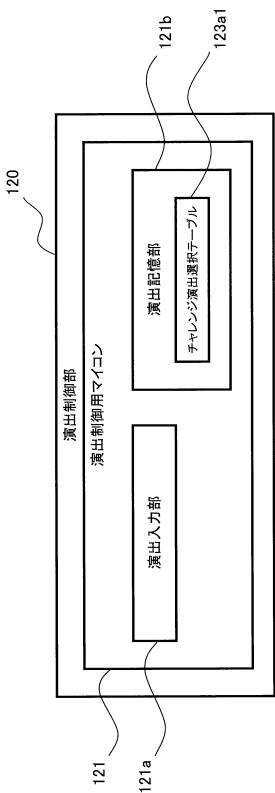
10

20

30

40

【図25】



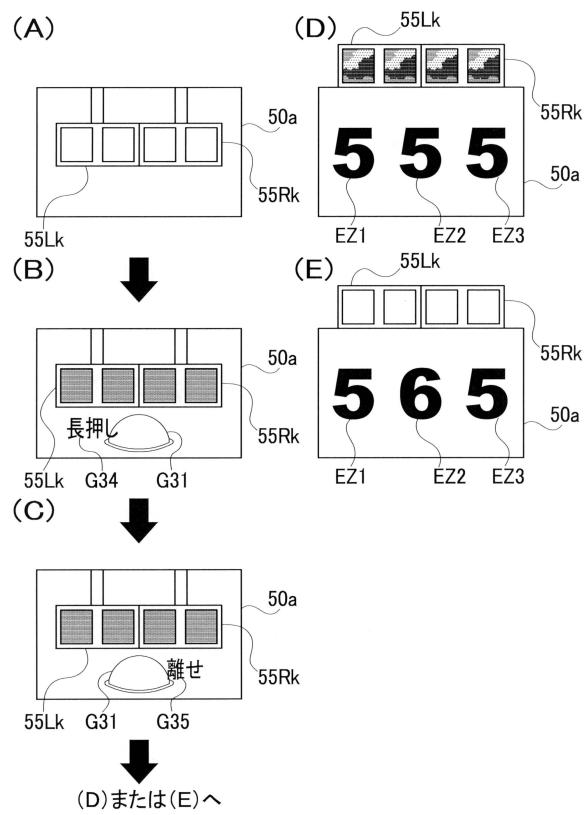
【図26】

チャレンジ演出選択テーブル

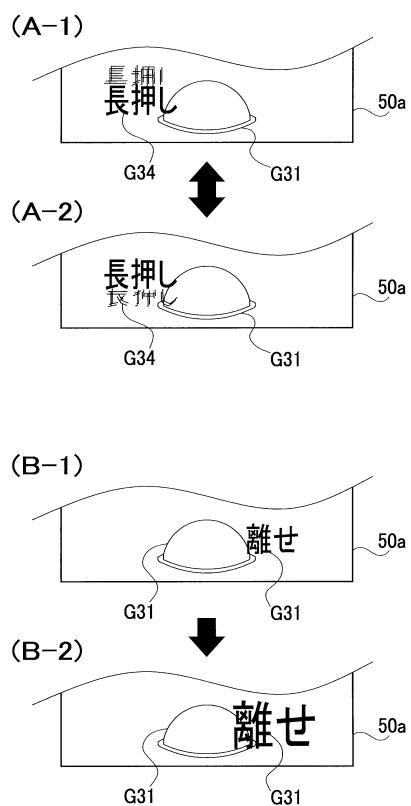
変動パターン	可動体LED		
	緑色	赤色	金色
THP005A	25%	35%	40%
THP015A	65%	25%	10%

50

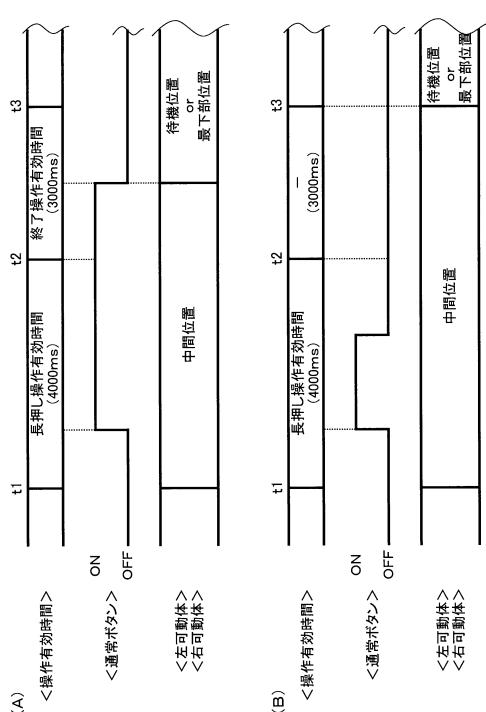
【図27】



【図28】



【図29】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 牧 智宣

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 下田 謙

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 上野 雅博

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 梶野 浩司

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 柏木 浩志

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

F ターム（参考） 2C333 AA11 CA26 CA49 CA53 FA05 FA09 FA17 GA01 GA05