

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-54564
(P2022-54564A)

(43)公開日 令和4年4月7日(2022.4.7)

(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37頁)

| | | | |
|----------|-----------------------------|---------|--|
| (21)出願番号 | 特願2020-161677(P2020-161677) | (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 |
| (22)出願日 | 令和2年9月28日(2020.9.28) | (74)代理人 | 110000291 特許業務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 |

最終頁に続く

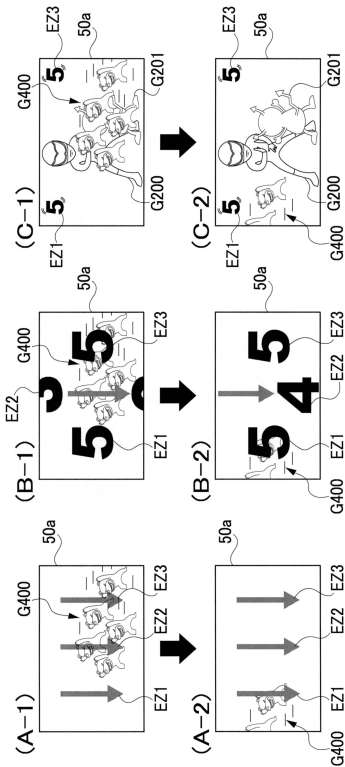
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】 (修正有)

【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】遊技制御用マイコンは、大当たり遊技を行うことが可能である。演出制御用マイコンは、大当たり遊技が行われる可能性を示唆する群予告を実行することが可能であり、群予告は、通常変動において演出図柄EZ1、EZ2、EZ3が変動表示しているときに実行されるときと、SPリーチにおいて主人公キャラクタ画像G200および敵キャラクタ画像G201が表示されているときに実行されるときと、がある。

【選択図】図23



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者に有利な特別遊技状態にすることが可能な遊技制御手段と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記特別遊技状態になる可能性を示唆する特定予告を行うことが可能であり、
前記特定予告は、第 1 のタイミングで行われるときと、第 2 のタイミングで行われるとき
と、がある、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【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、キャラクタによる演出が行われる。例えば、下記特許文献 1 の遊技機
では、女の子のキャラクタが登場し、女の子のキャラクタが喋るセリフ（例えば「やった
ね！」）が吹き出しとして表示される。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2017 - 108919 号公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】**【0005】**

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

【0006】

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

【課題を解決するための手段】**【0007】**

本明細書に開示される遊技機は、遊技者に有利な特別遊技状態にすることが可能な遊技制
御手段と、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記
特別遊技状態になる可能性を示唆する特定予告を行うことが可能であり、前記特定予告は
、第 1 のタイミングで行われるときと、第 2 のタイミングで行われるときと、がある、こ
とを特徴としている。

40

【発明の効果】**【0008】**

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

【図面の簡単な説明】**【0009】**

50

【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第 1 の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。

【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第 1 の具体例を示す説明図である。

【図 7】特図変動演出の N リーチの第 1 の具体例を示す説明図である。

【図 8】特図変動演出の S P リーチの第 1 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。

【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】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 18】特図変動演出の通常変動の第 2 の具体例を示す説明図である。

【図 19】特図変動演出の N リーチの第 2 の具体例を示す説明図である。

【図 20】特図変動演出の S P リーチの第 2 の具体例を示す説明図である。

【図 21】演出制御部の具体例を示す説明図である。

【図 22】群予告選択テーブルである。

【図 23】群予告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。

【0012】

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。

【0013】

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

２２に対して開閉自在に取り付けられる前扉２３と、を具備する。前扉２３は、遊技盤１が取り付けられる遊技盤取付枠２Ａと、遊技盤取付枠２Ａに対して開閉自在に取り付けられる前枠２３ｍと、を具備する。また、前枠２３ｍは、透明性を有する透明板２３ｔを具備し、透明板２３ｔ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。

【００１４】

また、前扉２３は、遊技球を貯留するための上皿３４、および、遊技球を遊技盤１に発射するためのハンドル７２ｋ、を具備する。上皿３４は、前扉２３の下部に設置され、ハンドル７２ｋに供給される遊技球を貯留する。ハンドル７２ｋは、前扉２３の右下部に設置され、遊技者がハンドル７２ｋを操作することによって、上皿３４に貯留された遊技球が遊技盤１に発射される。

10

【００１５】

また、前扉２３は、所定の音声を出力可能なスピーカ５２、所定の発光色で発光可能な枠ランプ５３、および、所定の動作態様で動作可能な枠可動体５８ｋ、を具備する。スピーカ５２は、前扉２３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５３は、前扉２３の左部および右部であって透明板２３ｔ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５８ｋは、前扉２３の上部に設置される。また、枠可動体５８ｋ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５８ｋの動きは、上下の移動以外であっても良い。

20

【００１６】

また、前扉２３は、遊技者が操作可能な通常ボタン４０、および、遊技者が操作可能な特殊ボタン４１、を具備する。通常ボタン４０および特殊ボタン４１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４０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４１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４０または特殊ボタン４１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。

30

【００１７】

２．遊技盤の構造

次に、遊技盤取付枠２Ａ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。

【００１８】

遊技盤１は、ハンドル７２ｋ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１０、第１始動口１１、第２始動口１２、ゲート１３、第１大入賞口１４および第２大入賞口１５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。

40

【００１９】

第１始動口１１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ＰＹ１は、遊技球が第１始動口１１に入球すると、上皿３４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ＰＹ１は、遊技球が第１始動口１１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１１は、常に遊技球の入球のし易さが不変に構成される。

50

【 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。 10

【 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。 20

【 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。 30

【 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。 40

【 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。

【 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

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。

10

【 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。

【 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。

20

【 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。

30

【 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 L E D 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 L E D だけが点灯）と、ハズレを示す態様（例えば、左下部の他方の L E D だけが点灯）と、がある。

40

【 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

50

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。

【 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。

10

【 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 L E D 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 L E D だけが点灯し、特図 1 保留数が「 2 」のときには、2 つの L E D だけが点灯し、特図 1 保留数が「 3 」のときには、1 つの L E D だけが点滅し、特図 1 保留数が「 4 」のときには、2 つの L E D 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 L E D 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 L E D だけが点灯し、特図 2 保留数が「 2 」のときには、2 つの L E D だけが点灯し、特図 2 保留数が「 3 」のときには、1 つの L E D だけが点滅し、特図 2 保留数が「 4 」のときには、2 つの L E D だけが点滅する。

20

【 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。

【 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。

30

【 0 0 3 8 】

3 - 2 . 普図遊技

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。

40

【 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。

50

【 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。

10

【 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 】

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）、「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。

20

【 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（「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。

30

【 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 】

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、予め定められた特定回数（例えば 9 0 0 回）の全ての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 / 2 0 0）のハズレと、が含まれる。パチンコ遊技機 P Y 1 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「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。

40

【 0 0 4 8 】

「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 2 0 0 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 1 4 または第 2 大入賞口 1 5

50

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

20

30

40

50

【 0 0 5 4 】

5 . 大当たり遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 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 P Y 1 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。

【 0 0 5 5 】

「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 ~ 1 0 の整数であり、パチンコ遊技機 P Y 1 は、 1 回のラウンド遊技において、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。つまり、「大当たり遊技 W 」では、 に応じて、 2 回 ~ 1 0 回の何れかの回数 のラウンド遊技が行われる。

10

【 0 0 5 6 】

「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 ~ 1 0 の整数であり、パチンコ遊技機 P Y 1 は、 1 回のラウンド遊技において、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。つまり、「大当たり遊技 X 」では、 に応じて、 2 回 ~ 1 0 回の何れかの回数 のラウンド遊技が行われる。

【 0 0 5 7 】

「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 ~ 1 0 の整数であり、パチンコ遊技機 P Y 1 は、 1 回のラウンド遊技において、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。つまり、「大当たり遊技 Y 」では、 に応じて、 2 回 ~ 1 0 回の何れかの回数 のラウンド遊技が行われる。

20

【 0 0 5 8 】

「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 ~ 1 0 の整数であり、パチンコ遊技機 P Y 1 は、 1 回のラウンド遊技において、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。つまり、「大当たり遊技 Z 」では、 に応じて、 2 回 ~ 1 0 回の何れかの回数 のラウンド遊技が行われる。

30

【 0 0 5 9 】

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 1 4 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 1 5 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 1 4 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 1 5 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。

40

【 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遊技な遊技状態であると言える。

【 0 0 6 1 】

50

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ポ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ポ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12に関し（その後の第2始動口12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遊技な遊技状態であると言える。

【0062】

10

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14だけが開放する大当たり遊技を例示する。

【0063】

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14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。

20

【0064】

6. 小当たり遊技

次に、パチンコ遊技機PY1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PY1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PY1は、小当たり遊技において、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。

30

【0065】

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。

40

【0066】

50

7. 補助遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 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 P Y 1 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 1 2 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 1 2 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 1 2 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 1 2 が開放する。

【 0 0 6 7 】

10

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 1 2 が開放する。第 2 始動口 1 2 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 1 2 に入賞するまで継続する。第 2 始動口 1 2 の開放が終了すると、開放後インターバル (「開放後 I T」ともいう) が設定される。開放後 I T は、所定時間 (例えば 2 秒) が経過するまで継続し、開放後 I T の終了によって、1 回の補助遊技が終了する。

【 0 0 6 8 】

8. 演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 が行う演出について図 5 ~ 図 1 2 を用いて説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 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 P Y 1 は、各演出モードにおいて、パチンコ遊技機 P Y 1 が具備する各種演出装置 (通常ボタン 4 0 , 特殊ボタン 4 1 , 画像表示装置 5 0 , スピーカ 5 2 , 枠ランプ 5 3 , 盤ランプ 5 4 , 盤上可動体 5 5 k , 枠可動体 5 8 k 等) を用いて、以下に示す演出を行うことが可能である。

20

【 0 0 6 9 】

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 P Y 1 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。

30

【 0 0 7 0 】

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 P Y 1 は、客待ち演出モードの設定中に、客待ち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 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示部 5 0 a に表示される演出である。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、客待ちデモ動画 G 1 0 0 の表示中に、例えば、通常ボタン 4 0 が操作されると、図 5 (A - 2) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 を表示部 5 0 a に表示することがある。パチンコ遊技機 P Y 1 は、設定画面 G 1 0 1 の表示中に、パチンコ遊技機 P Y 1 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 5 2 から出力される音の音量設定、表示部 5 0 a 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。

40

【 0 0 7 1 】

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

50

機 P Y 1 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 G 1 0 2 を表示部 5 0 a 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 G 1 0 2 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。

【 0 0 7 2 】

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 P Y 1 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 G 1 0 3 を表示部 5 0 a 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、
10 確変背景画像 G 1 0 3 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。

【 0 0 7 3 】

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 P Y 1 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 G 1 0 4 を表示部 5 0 a 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、
20 時短背景画像 G 1 0 4 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。

【 0 0 7 4 】

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 P Y 1 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 G 1 0 7 , 「右打ち」を促す右打ち画像 G 1 0 8 等を表示部 5 0 a 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。

【 0 0 7 5 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 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 G 1 0 9 等を表示部 5 0 a 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 G 1 1 0 を表示部 5 0 a 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。
30

【 0 0 7 6 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 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 G 1 1 1 , 払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 1 1 2 等を表示部 5 0 a に表示する。なお、これらの画像の表示を「エンディング演出」という。
40

【 0 0 7 7 】


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。

【 0 0 7 8 】

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 P Y 1 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 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 で構成される。
50

【 0 0 7 9 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出において、背景（通常背景画像 G 1 0 2，確変背景画像 G 1 0 3，時短背景画像 G 1 0 4）上に、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 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 E Z 1，E Z 2，E Z 3 は、例えば、それぞれ「1」～「9」の数字図柄で構成され、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 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 E Z 1，E Z 2，E Z 3 が変動し、特図の停止表示に伴って演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 が停止する。そして、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 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。

【 0 0 8 0 】

10

8 - 2 - 1 . 通常変動

パチンコ遊技機 P Y 1 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 E Z 1，E Z 2，E Z 3 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。

【 0 0 8 1 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常変動において、図 6（B）に示すように、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 の変動表示を開始する。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 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 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 とを異なる態様で停止ししてから、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 E Z 1，E Z 2，E Z 3 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 P Y 1 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 E Z 1 と右演出図柄 E Z 3 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 E Z 1，E Z 2，E Z 3 の停止順序は、適宜に変更することが可能である。

20

【 0 0 8 2 】

8 - 2 - 2 . Nリーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 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 E Z 2 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。

30

【 0 0 8 3 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、Nリーチにおいて、図 7（A）に示すように、中演出図柄 E Z 2 の変動速度を徐々に減速させる。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 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 E Z 2 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 E Z 1，E Z 2，E Z 3 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 P Y 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 】

40

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 5 0 a 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 2 0 0 と、敵キ

50

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 5 0 a 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 5 0 a 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

【 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 5 0 a 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 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 5 0 a 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 5 0 a 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。

20

30

【 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 1 0 % 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 1 0 0 % に設定されている場合、S P リーチの実行確率を、大当たり判定の結果がハズレの場合には 4 % 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 1 0 0 % に設定すると、S P 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。

40

【 0 0 8 9 】

また、例えば、S P 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 1 0 0 % に設定されている場合、S P S P リーチの実行確率を、大当たり判定の結果がハズレの場合には 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 1 0 0 % に設定すると、S P S P リーチに対する大当たり期待度を、S P 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。

50

【 0 0 9 0 】

8 - 3 . 保留アイコンおよび当該アイコン

パチンコ遊技機 P Y 1 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 H A を表示部 5 0 a に表示することが可能である。保留アイコン H A は、例えば、「○」のアイコン画像である。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示中に、当該アイコン T A を表示部 5 0 a に表示することが可能である。当該アイコン T A は、例えば、保留アイコン H A と同じ「○」のアイコン画像である。

【 0 0 9 1 】

表示部 5 0 a の下部には、保留アイコン表示領域 5 0 d が設置される。保留アイコン表示領域 5 0 d は、図 1 0 (A) に示すように、第 1 表示領域 5 0 d 1、第 2 表示領域 5 0 d 2、第 3 表示領域 5 0 d 3 および第 4 表示領域 5 0 d 4 で構成される。パチンコ遊技機 P Y 1 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 5 0 d 1、5 0 d 2、5 0 d 3、5 0 d 4 に、保留アイコン H A 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 5 0 d 1 に保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が「2」の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示される。なお、保留アイコン表示領域 5 0 d 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 5 0 d 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。

【 0 0 9 2 】

また、表示部 5 0 a の下部であって保留アイコン表示領域 5 0 d の近傍には、当該アイコン表示領域 5 0 e が設置される。当該アイコン表示領域 5 0 e は、図 1 0 (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 5 0 e で構成される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示を開始すると、当該アイコン表示領域 5 0 e に、保留アイコン H A と同じまたは異なる当該アイコン T A を表示する。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 の遊技性を考慮して、当該アイコン T A が表示されないようにしても良い。

【 0 0 9 3 】

8 - 3 - 1 . 保留演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 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 H A が保留アイコン表示領域 5 0 d 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。

【 0 0 9 4 】

パチンコ遊技機 P Y 1 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 1 1 に入賞すると、図 1 0 (B) に示すように、当該アイコン表示領域 5 0 e に当該アイコン T A を表示する。また、パチンコ遊技機 P Y 1 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 1 1 に入賞すると、図 1 0 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A 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 P Y 1 は、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A 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 1 0 (D) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 の保留アイコン H A を、当該アイコン表示領域 5 0 e に移動して当該アイコン T A として表示するとともに、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 2 表示領域 5 0 d 2 の保留アイコン H A を、第 1 表示領域 5 0 d 1 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。

【 0 0 9 5 】

8 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 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 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、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。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

が可能である。

【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。

【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。

【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。

【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, SSP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

20

30

40

50

。

【 0 1 0 8 】

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 1 4 に示すように、「THP001」および「THP011」は、特図の可変表示の時間が 1 2 0 0 0 0 m s 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 1 0 0 0 0 0 m s 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 2 0 0 0 0 m s 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 1 3 0 0 0 m s または 2 0 0 0 m s 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 1 0 1 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。

10

【 0 1 0 9 】

「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 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。

20

30

【 0 1 1 0 】

9 - 2 - 2 . 先読み判定テーブル

遊技記憶部 1 0 1 c には、図 1 5 に示す先読み判定テーブル 1 0 3 b 1 が記憶される。先読み判定テーブル 1 0 3 b 1 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 1 0 1 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 1 0 3 b 1 を参照して、先読みパターンの種類を選択する。図 1 5 に示す図は、先読み判定テーブル 1 0 3 b 1 である。

40

【 0 1 1 1 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 1 5 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 1 0 1 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。

【 0 1 1 2 】

「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

50

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】

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。

10

【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。

20

【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、時短状態になるときと、何も行われずにハズレになるときと、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」は何も行われぬ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。

30

【0116】

「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ぬ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

【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

50

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。

10

【 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。

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

【 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。

40

【 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、小当たり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

50

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、CPU 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
10

【 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 に記憶されたテーブルや演出データを参照して、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 3 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。
20

【 0 1 2 9 】

最初に、遊技制御用マイコン 1 0 1 が選択した変動パターンに応じて、演出制御用マイコン 1 2 1 が実行可能な特図変動演出について説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出において以下の演出を実行可能である。

【 0 1 3 0 】

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。
30

【 0 1 3 1 】

B . リーチ

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

【 0 1 3 2 】

C . Nリーチ

「Nリーチ」は、「リーチ」が成立した後に行われることがある演出であり、中演出図柄 E Z 2 の変動速度が徐々に減速していくリーチ演出である。「Nリーチ」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ことがあるため、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。
40

【 0 1 3 3 】

D . SPリーチ

「SPリーチ」は、「Nリーチ」の後に行われることがある演出であり、主人公キャラクターと敵キャラクターとがバトルするリーチ演出である。「SP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
50

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。

【0134】

E．SPSPリーチ

「SPSPリーチ」は、「SPリーチ」の後に行われることがある演出であり、主人公キャラクタが強敵キャラクタと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、「SPリーチ」から「SPSPリーチ」に発展しなかったときよりも、「SPリーチ」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、「SPリーチ」よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。

【0135】

F．群予告

「群予告」は、「通常変動」、「Nリーチ」および「SPリーチ」の何れかにおいて行われることがある演出であり、複数のキャラクタから成るキャラクタ群が表示部50aに表示される予告演出である。「群予告」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。

【0136】

次に、図17を用いて、主要な特図変動演出の演出フローを説明する。演出制御用マイコン121は、演出フローを構成する各演出において、表示部50aに演出画像を表示するとともに、演出画像の表示に応じて、枠ランプ53および盤ランプ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。

【0137】

図17(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」、「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が実行される。なお、これらの変動パターンの特図変動演出における「通常変動」、「Nリーチ」または「SPリーチ」で「群予告」が行われることがある。

【0138】

また、図17(B)に示すように、変動パターンが「SP大当たり変動」、「SPハズレ変動」の特図変動演出では、「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が実行される。なお、これらの変動パターンの特図変動演出における「通常変動」または「Nリーチ」で「群予告」が行われることがある。

【0139】

また、図17(C)に示すように、変動パターンが「Nハズレ変動」の特図変動演出では、「通常変動」、「リーチ」、「Nリーチ」で構成される演出フローが実行される。

【0140】

また、図17(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。

【0141】

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HAの表示も並行して行われるが、保留アイコンHAの図示を省略することがある。

【0142】

最初に、「群予告」が行われることがある「通常変動」について具体的に説明する。演出制御用マイコン121は、変動パターンが「SPSP大当たり変動」、「SPSPハズレ変動」、「SP大当たり変動」、「SPハズレ変動」、「Nハズレ変動」、「通常ハズレ変動」の特図変動演出において「通常変動」を実行可能である。

【0143】

10

20

30

40

50

演出制御用マイコン 121 は、変動パターンが「SPSP大当たり変動」、「SPSPハズレ変動」、「SP大当たり変動」、「SPハズレ変動」、「Nハズレ変動」、「通常ハズレ変動」の何れの特図変動演出でも、特図変動演出の最初に「通常変動」を実行する。

【0144】

図18(A)～図18(D)は、「通常変動」が行われる様子を示す図である。特図の可変表示が開始すると、特図の可変表示に応じて特図変動演出が行われ、特図変動演出の最初に「通常変動」が行われる。

【0145】

「通常変動」では、図18(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。演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示の開始直後は、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動速度は高速である。演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が高速で変動表示しているときは、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3のそれぞれの表示内容までは認識できず、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の背面に表示される画像が遊技者に視認可能である。このとき、「群予告」が行われることがあるが、「群予告」の詳細については後述する。

【0146】

演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示が開始してから所定時間(例えば8秒)が経過すると、図18(B)に示すように、左演出図柄EZ1が停止する(ここでは、「5」の演出図柄)。その後、変動パターンが「SPSP大当たり変動」、「SPSPハズレ変動」、「SP大当たり変動」、「SPハズレ変動」および「Nハズレ変動」の何れかの場合には、図18(C)に示すように、右演出図柄EZ3が、左演出図柄EZ1と同じ種類の演出図柄(ここでは、「5」の演出図柄)で停止し、「リーチ」が成立する。

【0147】

一方、変動パターンが「通常ハズレ変動」の場合には、図18(D)に示すように、右演出図柄EZ3が、左演出図柄EZ1と異なる種類の演出図柄(ここでは、「6」の演出図柄)で停止し、「リーチ」が成立することなく、中演出図柄EZ2(ここでは、「5」の演出図柄)が停止し、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がハズレを示唆する態様(ここでは、「5・5・6」のパラケ目)で停止表示する。

【0148】

次に、「群予告」が行われることがある「Nリーチ」について具体的に説明する。演出制御用マイコン121は、変動パターンが「SPSP大当たり変動」、「SPSPハズレ変動」、「SP大当たり変動」、「SPハズレ変動」、「Nハズレ変動」の特図変動演出において「Nリーチ」を実行可能である。

【0149】

演出制御用マイコン121は、変動パターンが「SPSP大当たり変動」、「SPSPハズレ変動」、「SP大当たり変動」、「SPハズレ変動」および「Nハズレ変動」の何れの特図変動演出でも、「リーチ」の成立後に「Nリーチ」を実行する。

【0150】

図19(A)～図19(C)は、「Nリーチ」が行われる様子を示す図である。「通常変動」の後、図19(A)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ種類の演出図柄(ここでは、「5・5」のリーチ目)で停止して「リーチ」が成立すると、「Nリーチ」が行われる。

【0151】

「Nリーチ」では、図19(B)に示すように、中演出図柄EZ2の変動速度が徐々に減速し、中演出図柄EZ2の表示内容が徐々に認識できるようになる。このとき、後述する「群予告」が行われることがある。

【0152】

その後、変動パターンが「SPSP大当たり変動」、「SPSPハズレ変動」、「SP大当たり変動」、「SPハズレ変動」の場合には、中演出図柄EZ2が停止することなく、「SPリーチ」に発展する(図8参照)。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 3 】

一方、変動パターンが「Nハズレ変動」の場合には、図19(C)に示すように、中演出図柄EZ2が停止し、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がハズレを示唆する態様(ここでは、「5・6・5」のリーチハズレ目)で停止表示する。

【 0 1 5 4 】

次に、「群予告」が行われることがある「SPリーチ」について具体的に説明する。演出制御用マイコン121は、変動パターンが「SPSP大当たり変動」, 「SPSPハズレ変動」, 「SP大当たり変動」, 「SPハズレ変動」の特図変動演出において「SPリーチ」を実行可能である。

【 0 1 5 5 】

演出制御用マイコン121は、変動パターンが「SPSP大当たり変動」, 「SPSPハズレ変動」, 「SP大当たり変動」および「SPハズレ変動」の何れの特図変動演出でも、「Nリーチ」の後に「SPリーチ」を実行する。

【 0 1 5 6 】

図20(A)~図20(F)は、「SPリーチ」が行われる様子を示す図である。「Nリーチ」の後、図20(A)に示すように、中演出図柄EZ2が停止することなく、再び高速度で変動表示すると、「SPリーチ」が行われる。

【 0 1 5 7 】

「SPリーチ」では、図20(B)に示すように、SPタイトル画像G1が表示部50aに表示されるとともに、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが表示部50aの上部に縮小して移動し、中演出図柄EZ2が一旦消去される。その後、図20(C)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G200と、敵キャラクタを表す敵キャラクタ画像G201と、が表示部50aに表示される。このとき、後述する「群予告」が行われることがある。

【 0 1 5 8 】

そして、バトルの最終局面を迎えると、図20(D)に示すように、主人公キャラクタと敵キャラクタとがお互いに攻撃を仕掛ける様子が表示部50aに表示される。その後、変動パターンが「SP大当たり変動」の場合には、図20(E)に示すように、主人公キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる様子が表示部50aに表示されるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示唆する態様(ここでは、「5・5・5」のゾロ目)で停止表示する。一方、変動パターンが「SPハズレ変動」の場合には、図20(F)に示すように、敵キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる様子が表示部50aに表示されるとともに、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3がハズレを示唆する態様(ここでは、「5・6・5」のリーチハズレ目)で停止表示する。

【 0 1 5 9 】

また、変動パターンが「SPSP大当たり変動」, 「SPSPハズレ変動」の場合には、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示することなく、「SPSPリーチ」に発展する(図9参照)。

【 0 1 6 0 】

次に、「群予告」について具体的に説明する。演出制御用マイコン121は、変動パターンが「SPSP大当たり変動」, 「SPSPハズレ変動」, 「SP大当たり変動」, 「SPハズレ変動」の特図変動演出において「群予告」を実行可能である。

【 0 1 6 1 】

演出制御用マイコン121の演出記憶部121bには、図21に示すように、群予告選択テーブル123a1が記憶されている。演出制御用マイコン121は、群予告選択テーブル123a1を用いて、「群予告」を実行するか否かと、「群予告」を実行する場合の実行タイミングの種類と、を選択可能である。実行タイミングには、実行タイミングA~実行タイミングCの3種類がある。実行タイミングAは、「通常変動」中の実行タイミングであり、実行タイミングBは、「Nリーチ」中の実行タイミングであり、実行タイミングCは、「SPリーチ」中の実行タイミングである。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 2 】

図 2 2 は、群予告選択テーブル 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、「群予告」を実行するか否かと、「群予告」を実行する場合の実行タイミングの種類と、を選択する。

【 0 1 6 3 】

具体的には、変動パターンが「SPSP大当たり変動」(THP001)の場合は、実行タイミングAの「群予告」の実行が30%、実行タイミングBの「群予告」の実行が20%、実行タイミングCの「群予告」の実行が10%の割合で選択され、「群予告」の非実行が40%の割合で選択される。

【 0 1 6 4 】

また、変動パターンが「SP大当たり変動」(THP002)の場合は、実行タイミングAの「群予告」の実行が30%、実行タイミングBの「群予告」の実行が20%、「群予告」の非実行が50%の割合で選択され、実行タイミングCの「群予告」の実行は選択されない。

【 0 1 6 5 】

また、変動パターンが「SPSPハズレ変動」(THP011)の場合は、実行タイミングAの「群予告」の実行が10%、実行タイミングBの「群予告」の実行が15%、「群予告」の非実行が75%の割合で選択され、実行タイミングCの「群予告」の実行は選択されない。

【 0 1 6 6 】

また、変動パターンが「SPハズレ変動」(THP012)の場合は、実行タイミングAの「群予告」の実行が5%、実行タイミングBの「群予告」の実行が10%、「群予告」の非実行が85%の割合で選択され、実行タイミングCの「群予告」の実行は選択されない。

【 0 1 6 7 】

つまり、実行タイミングB<実行タイミングA<実行タイミングCの順に、大当たり期待度が高くなるように設定されている。また、変動パターンが「SPSP大当たり変動」の場合にだけ、実行タイミングCでの「群予告」の実行が選択されるように設定されており、実行タイミングCでの「群予告」は、大当たり遊技が行われることを示唆する演出、または、「SPSPリーチ」に発展することを示唆する演出、として機能する。なお、図 2 2 に示す群予告選択テーブル 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 6 8 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、「群予告」を実行する場合、群予告選択テーブル 1 2 3 a 1 によって選択された実行タイミングで「群予告」を実行する。

【 0 1 6 9 】

図 2 3 (A - 1) ~ 図 2 3 (A - 2) は、実行タイミングAで「群予告」が行われる様子を示す図であり、図 2 3 (B - 1) ~ 図 2 3 (B - 2) は、実行タイミングBで「群予告」が行われる様子を示す図であり、図 2 3 (C - 1) ~ 図 2 3 (C - 2) は、実行タイミングCで「群予告」が行われる様子を示す図である。

【 0 1 7 0 】

実行タイミングAでの「群予告」では、「通常変動」において、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の全てが高速度で変動表示しているときに、図 2 3 (A - 1) に示すように、熊キャラクタが群れを成すように、多数(例えば8つ)の熊キャラクタ画像G400が、表示部50aの右縁部から左方向に向かって移動するように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の背面に表示される。第1実施形態では、熊キャラクタ画像G400が、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の背面に表示されるようにしているが、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の前面に表示されるようにしても良い。

【 0 1 7 1 】

その後、図 2 3 (A - 2) に示すように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の全てが高速度

10

20

30

40

50

度で変動表示中に（左演出図柄 E Z 1 が停止表示する前に）、全ての熊キャラクタ画像 G 4 0 0 が、表示部 5 0 a の左縁部からフレームアウトするように消去され、実行タイミング A での「群予告」が終了する。

【 0 1 7 2 】

また、実行タイミング B での「群予告」では、「Nリーチ」において、中演出図柄 E Z 2 が減速して変動表示しているときに、図 2 3（B - 1）に示すように、熊キャラクタが群れを成すように、多数（例えば 5 つ）の熊キャラクタ画像 G 4 0 0 が、表示部 5 0 a の右縁部から左方向に向かって移動するように、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 の背面に表示される。第 1 実施形態では、熊キャラクタ画像 G 4 0 0 が、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 の背面に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 の前面に表示されるようにしても良い。

10

【 0 1 7 3 】

その後、図 2 3（B - 2）に示すように、中演出図柄 E Z 2 が減速して変動表示中に（中演出図柄 E Z 2 が再び高速度で停止表示する前に）、全ての熊キャラクタ画像 G 4 0 0 が、表示部 5 0 a の左縁部からフレームアウトするように消去され、実行タイミング B での「群予告」が終了する。

【 0 1 7 4 】

また、実行タイミング C での「群予告」では、「SPリーチ」において、中演出図柄 E Z 2 が消去されて、主人公キャラクタ画像 G 2 0 0 および敵キャラクタ画像 G 2 0 1 が表示されているときに、図 2 3（C - 1）に示すように、熊キャラクタが群れを成すように、多数（例えば 8 つ）の熊キャラクタ画像 G 4 0 0 が、表示部 5 0 a の右縁部から左方向に向かって移動するように、主人公キャラクタ画像 G 2 0 0 および敵キャラクタ画像 G 2 0 1 の前面に表示される。第 1 実施形態では、熊キャラクタ画像 G 4 0 0 が、主人公キャラクタ画像 G 2 0 0 および敵キャラクタ画像 G 2 0 1 の前面に表示されるようにしているが、主人公キャラクタ画像 G 2 0 0 および敵キャラクタ画像 G 2 0 1 の背面に表示されるようにしても良い。

20

【 0 1 7 5 】

その後、図 2 3（C - 2）に示すように、中演出図柄 E Z 2 の消去中に、全ての熊キャラクタ画像 G 4 0 0 が、表示部 5 0 a の左縁部からフレームアウトするように消去され、実行タイミング C での「群予告」が終了する。

30

【 0 1 7 6 】

< 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 P Y 1 について考察する。

【 0 1 7 7 】

最初に、実行タイミング A で「群予告」が実行されたときに大当たり遊技が行われる確率と、実行タイミング C で「群予告」が実行されたときに大当たり遊技が行われる確率と、の関係について考察する。「群予告」は、「通常変動」中の実行タイミング A で実行されることもあれば、「SPリーチ」中の実行タイミング C で実行されることもある。そして、「通常変動」中の実行タイミング A で「群予告」が実行される場合には、大当たり判定の結果が「大当たり当選」の場合も「ハズレ」の場合もある一方、「SPリーチ」中の実行タイミング C で「群予告」が実行される場合には、大当たり判定の結果が「大当たり当選」の場合しかない（図 2 2 参照）。つまり、実行タイミング A で「群予告」が実行されたときに大当たり遊技が行われる確率よりも、実行タイミング C で「群予告」が実行されたときに大当たり遊技が行われる確率の方が高いと言える。

40

【 0 1 7 8 】

次に、実行タイミング B で「群予告」が実行されたときに大当たり遊技が行われる確率と、実行タイミング C で「群予告」が実行されたときに大当たり遊技が行われる確率と、の関係について考察する。「群予告」は、「Nリーチ」中の実行タイミング B で実行されることもあれば、「SPリーチ」中の実行タイミング C で実行されることもある。そして、「Nリーチ」中の実行タイミング B で「群予告」が実行される場合には、大当たり判定の

50

結果が「大当たり当選」の場合も「ハズレ」の場合もある一方、「ＳＰリーチ」中の実行タイミングＣで「群予告」が実行される場合には、大当たり判定の結果が「大当たり当選」の場合しかない（図２２参照）。つまり、実行タイミングＢで「群予告」が実行されたときに大当たり遊技が行われる確率よりも、実行タイミングＣで「群予告」が実行されたときに大当たり遊技が行われる確率の方が高いと言える。

【０１７９】

次に、実行タイミングＢで「群予告」が実行されたときに大当たり遊技が行われる確率と、実行タイミングＡで「群予告」が実行されたときに大当たり遊技が行われる確率と、の関係について考察する。「群予告」は、「通常変動」中の実行タイミングＡで実行されることもあれば、「Ｎリーチ」中の実行タイミングＢで実行されることもある。そして、大当たり判定の結果が「大当たり当選」の変動パターンの場合、「Ｎリーチ」中の実行タイミングＢでの「群予告」の実行よりも、「通常変動」中の実行タイミングＡでの「群予告」の実行が選択され易くなっている（図２２参照）。つまり、実行タイミングＢで「群予告」が実行されたときに大当たり遊技が行われる確率よりも、実行タイミングＡで「群予告」が実行されたときに大当たり遊技が行われる確率の方が高いと言える。

10

【０１８０】

< 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。

【０１８１】

（１）大当たり判定の結果に基づいて実行される「群予告」が、「通常変動」中の実行タイミングＡで実行されるときと、「ＳＰリーチ」中の実行タイミングＣで実行されるときと、があるので、たとえ「通常変動」中に「群予告」が実行されなくても、「群予告」に対する期待感を維持させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

20

【０１８２】

（２）「ＳＰリーチ」中の実行タイミングＣで「群予告」が実行された場合、「通常変動」中の実行タイミングＡで「群予告」が実行された場合よりも、大当たり遊技が行われ易いので、「群予告」の実行タイミングによって、大当たり遊技が行われる可能性を変化させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【０１８３】

（３）「ＳＰリーチ」中の実行タイミングＣで「群予告」が実行された場合、「Ｎリーチ」中の実行タイミングＢで「群予告」が実行された場合よりも、大当たり遊技が行われ易いので、「群予告」の実行タイミングによって、大当たり遊技が行われる可能性を変化させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

30

【０１８４】

（４）「通常変動」中の実行タイミングＡで「群予告」が実行された場合、「Ｎリーチ」中の実行タイミングＢで「群予告」が実行された場合よりも、大当たり遊技が行われ易いので、「群予告」の実行タイミングによって、大当たり遊技が行われる可能性を変化させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【０１８５】

< 基本実施形態および第１実施形態の変更例 >

40

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ＰＹ１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。

【０１８６】

第１実施形態では、「群予告」が、変動パターン（大当たり判定の結果）に基づいて実行されるようにしているが、先読みパターン（先読み判定の結果）に基づいて実行されるようにしても良い。例えば、先読みパターンが「ＳＨＰ００１Ａ１」の場合にだけ、「群予告」が実行されるようにしても良い。この場合、「群予告」によって、大当たり判定で「大当たり当選」となる特図保留が記憶されていることを示唆することができ、遊技の興趣

50

を高めることが可能である。

【 0 1 8 7 】

また、第 1 実施形態では、「群予告」が、変動パターン（大当たり判定の結果）に基づいて実行されるようにしているが、特図の停止図柄に基づいて実行されるようにしても良い。例えば、特図の停止図柄が「大当たり W 図柄」の場合にだけ、「群予告」が実行されるようにしても良い。この場合、「群予告」によって、大当たり遊技の後に「高確率高ベース遊技状態」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 1 8 8 】

また、第 1 実施形態では、実行タイミング A の「群予告」が、「通常変動」における演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の全てが高速度で変動表示しているタイミングで実行されるようにしているが、実行タイミング B の「群予告」および実行タイミング C の「群予告」よりも前に実行されればよく、このタイミングに限られない。

【 0 1 8 9 】

また、第 1 実施形態では、実行タイミング B の「群予告」が、「Nリーチ」における中演出図柄 E Z 2 が減速して変動表示しているタイミングで実行されるようにしているが、実行タイミング A の「群予告」よりも後であって実行タイミング C の「群予告」よりも前に実行されればよく、このタイミングに限られない。

【 0 1 9 0 】

また、第 1 実施形態では、実行タイミング C の「群予告」が、「S Pリーチ」における主人公キャラクタ画像 G 2 0 0 および敵キャラクタ画像 G 2 0 1 が表示されているタイミングで実行されるようにしているが、実行タイミング A の「群予告」および実行タイミング B の「群予告」よりも後に実行されればよく、このタイミングに限られない。

【 0 1 9 1 】

また、第 1 実施形態では、「群予告」において、熊キャラクタ画像 G 4 0 0 が表示されるようにしているが、大当たり遊技が行われる可能性が示唆されればよく、熊キャラクタ画像 G 4 0 0 の表示に限られない。例えば、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に移動するようにしても良い。

【 0 1 9 2 】

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 1 9 3 】

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 1 9 4 】

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 L E D 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 L E D が点滅するようにしても良い。

【 0 1 9 5 】

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

10

20

30

40

50

うにしても良い。

【 0 1 9 6 】

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 1 9 7 】

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 1 9 8 】

< 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 が開示されている。発明 A 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 ~ A 3 の総称である。

【 0 1 9 9 】

発明 A 1 に係る遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、高確率状態）にすることが可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 1 0 1 ）と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1 ）と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記特別遊技状態になる可能性を示唆する特定予告（群予告）を行うことが可能であり、
前記特定予告は、第 1 のタイミング（通常変動）で行われるときと、前記第 1 のタイミングよりも後の第 2 のタイミング（S P リーチ）で行われるときと、がある、
ことを特徴とする。

【 0 2 0 0 】

発明 A 2 に係る遊技機は、
発明 A 1 に係る遊技機であって、
前記特定予告は、前記第 1 のタイミングよりも後であって前記第 2 のタイミングよりも前の第 3 のタイミング（N リーチ）で行われることがあり、
前記第 2 のタイミングで前記特定予告が行われた場合、前記第 1 のタイミングおよび前記第 3 のタイミングの何れかで前記特定予告が行われた場合よりも、前記特別遊技状態になり易い、
ことを特徴とする。

【 0 2 0 1 】

発明 A 3 に係る遊技機は、
発明 A 2 に係る遊技機であって、
前記第 1 のタイミングで前記特定予告が行われた場合、前記第 3 のタイミングで前記特定予告が行われた場合よりも、前記特別遊技状態になり易い、
ことを特徴とする。

【 符号の説明 】

【 0 2 0 2 】

5 0 ... 画像表示装置
5 0 a ... 表示部
1 0 1 ... 遊技制御用マイコン
1 2 1 ... 演出制御用マイコン
G 4 0 0 ... 熊キャラクタ画像
E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 ... 演出図柄

10

20

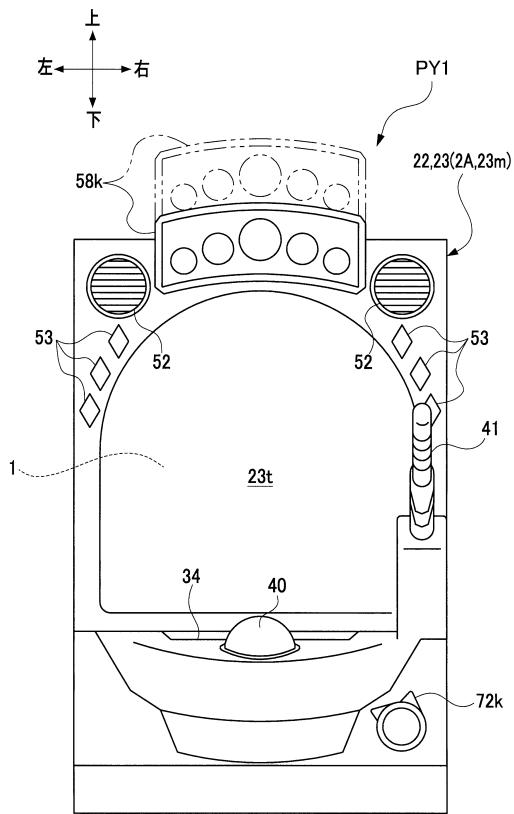
30

40

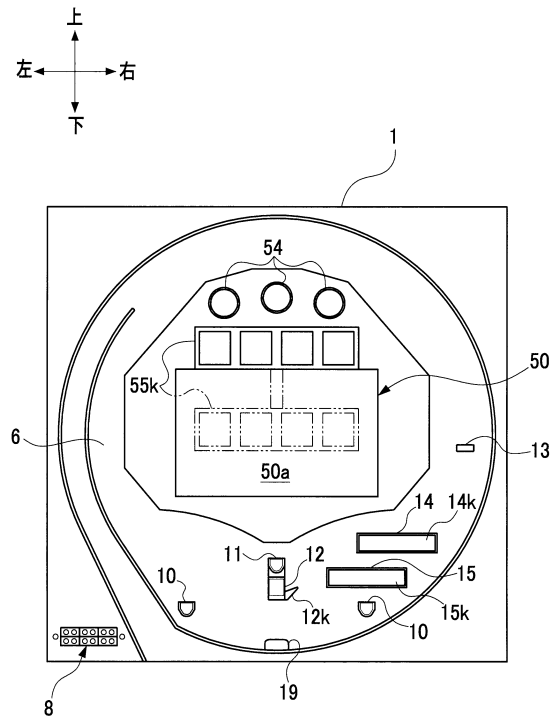
50

【 図面 】

【 図 1 】



【 図 2 】

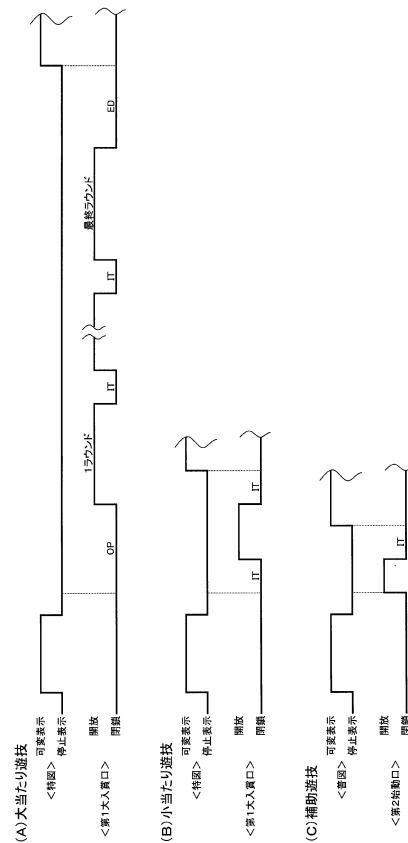


【圖 3】

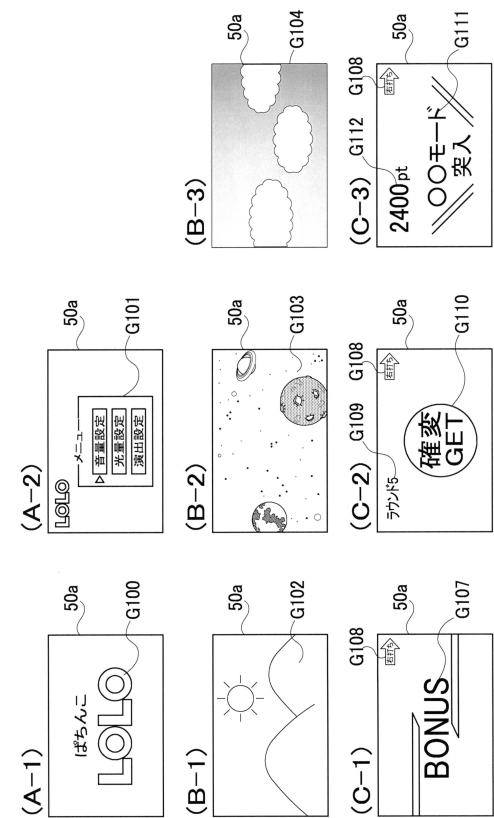
| (A) 遊技状態の種類 | | |
|-------------|----------|-------|
| 遊技状態 | 大当たり当選確率 | 第2始動口 |
| 低確率低ベース遊技状態 | 通常確率状態 | 非時短状態 |
| 低確率高ベース遊技状態 | 通常確率状態 | 時短状態 |
| 高確率低ベース遊技状態 | 高確率状態 | 非時短状態 |
| 高確率高ベース遊技状態 | 高確率状態 | 時短状態 |
| 大当たり遊技状態 | — | 非時短状態 |

| (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 | — | | |
| 補助遊技 | — | — | 第2始動口 |

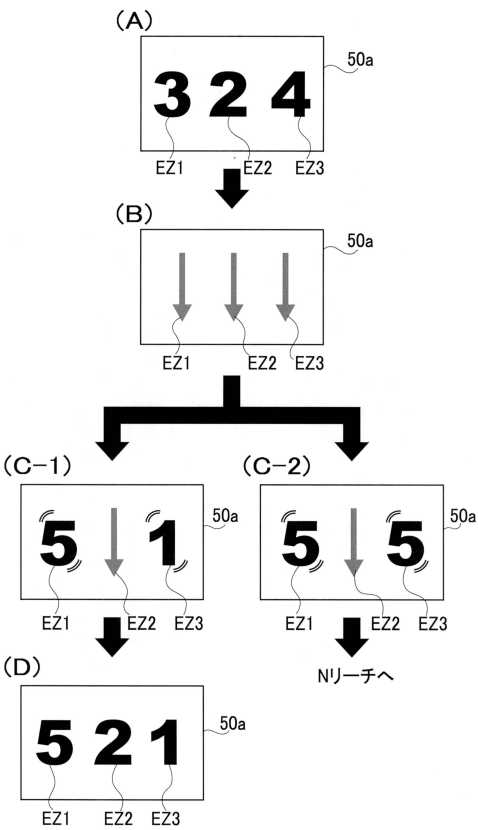
【 図 4 】



【 図 5 】



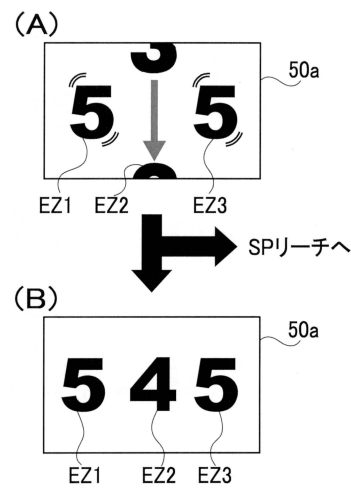
【 図 6 】



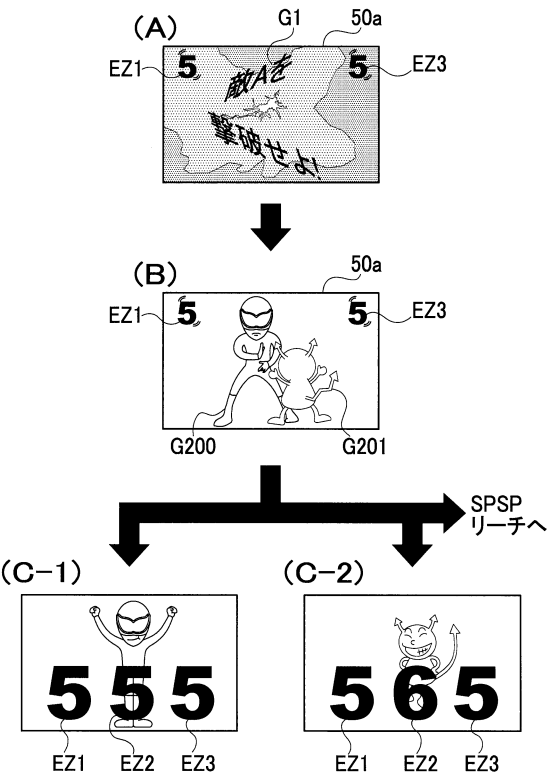
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】

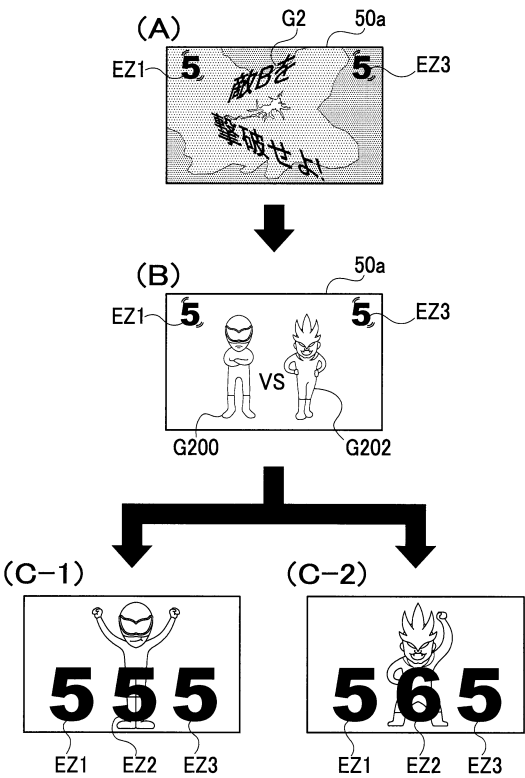


30

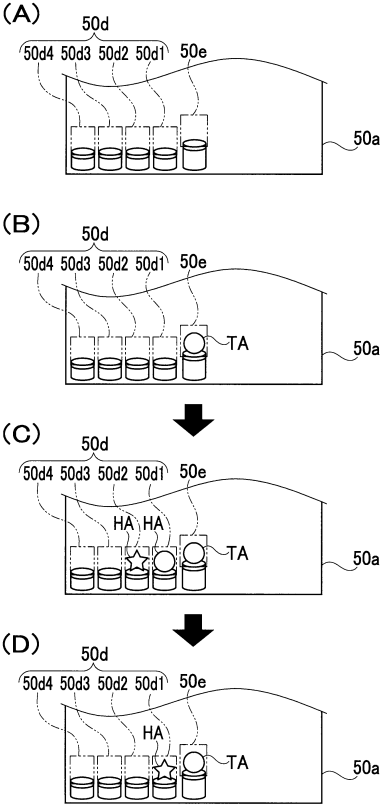
40

50

【 図 9 】



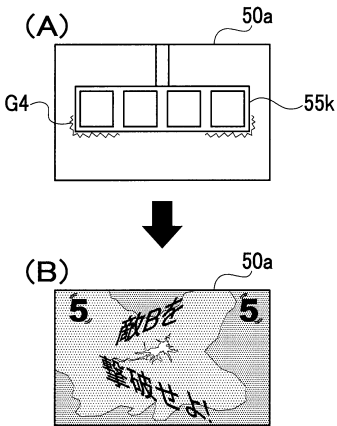
【 図 10 】



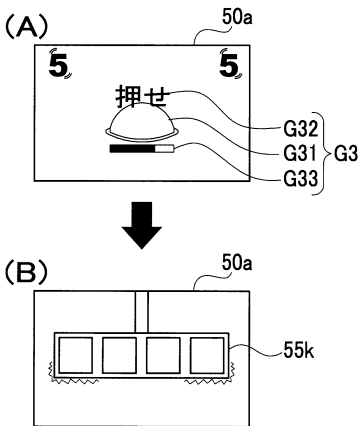
10

20

【 図 11 】



【 図 12 】



30

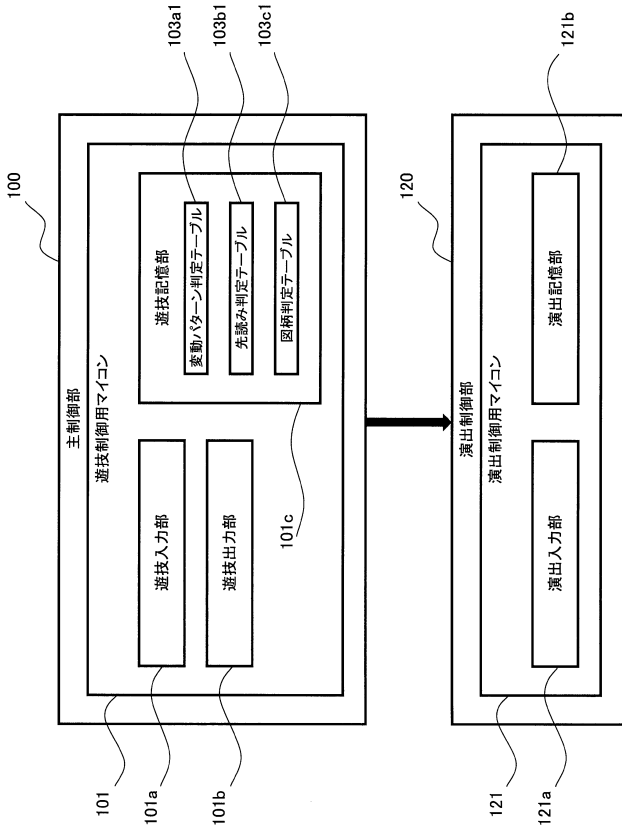
40

50

【図 1 5】

| 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) | | 備考 |
| | | 先読み当選 | 先読みパターン | 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 | 先読み非当選 | THP011 THP012 THP013 | リーチハズレ先読みパターン |
| | | | THP021 THP022 | 通常ハズレ先読みパターン |
| | | 先読み当選 | SHP001 | 大当たり先読みパターン |

【図 1 3】



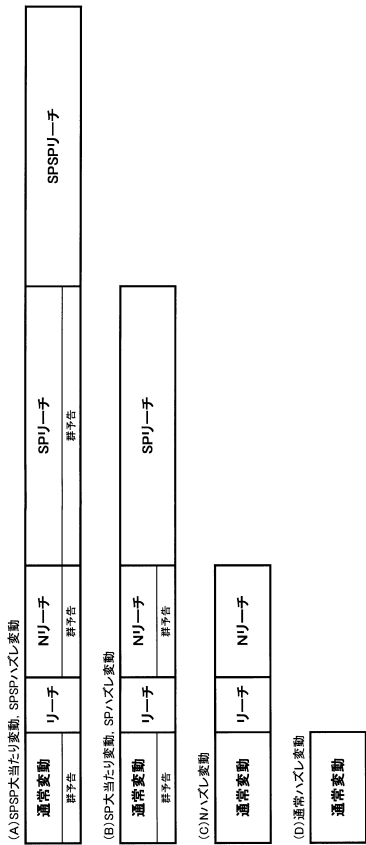
【図 1 6】

| 図柄判定テーブル | | | | |
|----------|----------|----------|----------------------|---------|
| 始動口 | 大当たり判定結果 | 停止図柄 | 備考 | |
| | | | その後の遊技状態 | 図柄の名称 |
| 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 | 確変図柄 |
| | | 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 | 通常図柄 |
| | | 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 | 確変図柄 |
| | | 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 | 通常図柄 |
| | ハズレ | ハズレA図柄 | 低確率高ベース遊技状態 | 通常ハズレ図柄 |
| 第2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 | 確変図柄 |
| | | 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 | 通常図柄 |
| | 小当たり当選 | 小当たり図柄 | 小当たり遊技 | 通常図柄 |
| | ハズレ | ハズレA図柄 | — | 通常ハズレ図柄 |

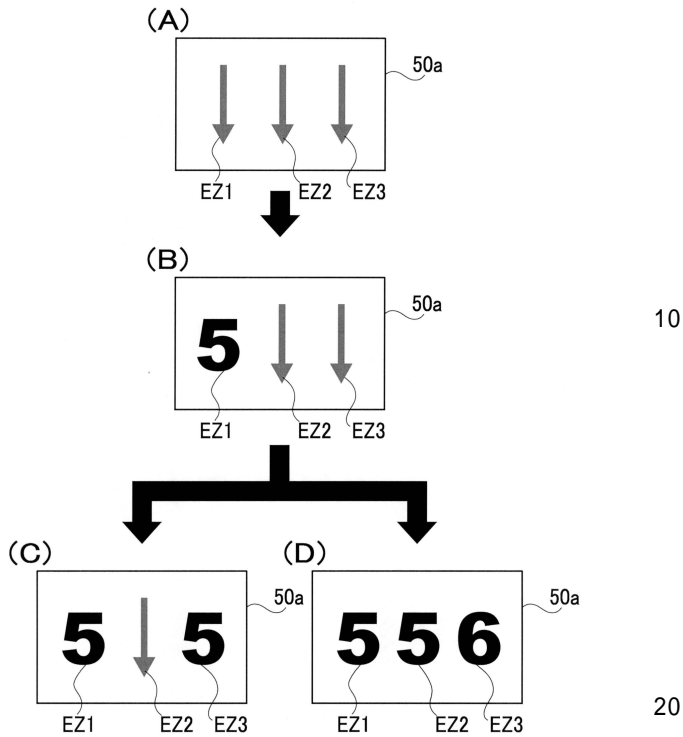
【図 1 4】

| 遊技状態 | 始動口 | 大当たり判定結果 | リーチ | 特別図数 | 変動パターン | 可変表示時間 (ms) | 備考 |
|-------|-------|----------|-------|------|--------|-------------|----------|
| 非時短状態 | 第1始動口 | ハズレ | リーチ有り | — | THP001 | 12000 | 変動パターン1 |
| | | | | | THP002 | 12000 | 変動パターン2 |
| | | | | | THP011 | 10000 | 変動パターン3 |
| | | | | | THP012 | 10000 | 変動パターン4 |
| | | | | | THP013 | 10000 | 変動パターン5 |
| 時短状態 | 第2始動口 | ハズレ | リーチ無し | — | THP021 | 13000 | 変動パターン6 |
| | | | | | THP022 | 13000 | 変動パターン7 |
| | | | | | THP023 | 13000 | 変動パターン8 |
| | | | | | THP024 | 13000 | 変動パターン9 |
| | | | | | THP025 | 13000 | 変動パターン10 |

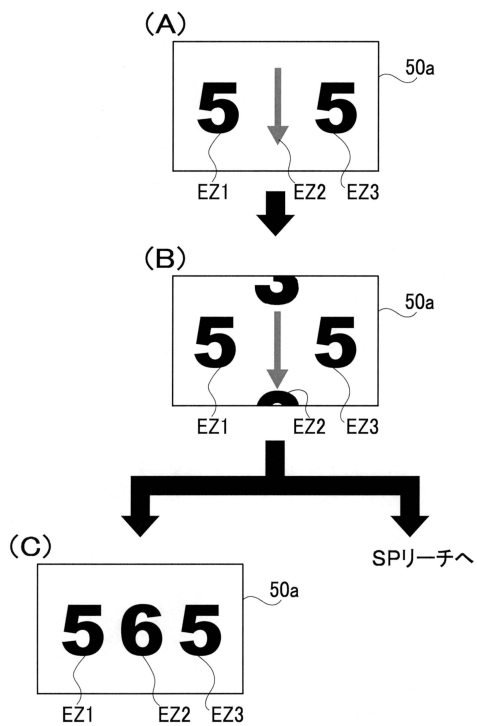
【図 17】



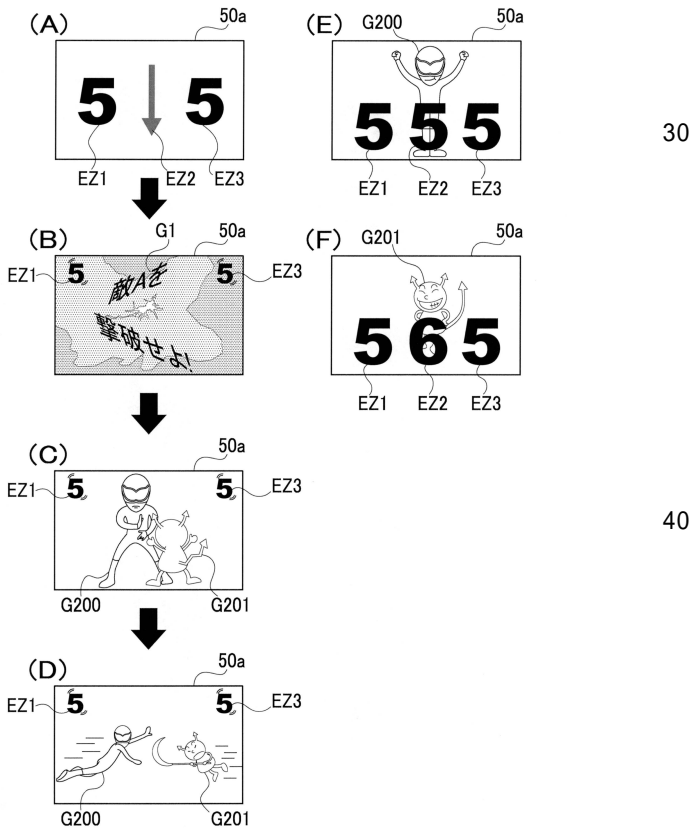
【図 18】



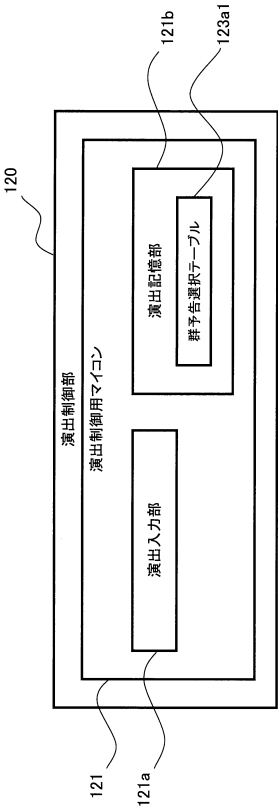
【図 19】



【図 20】



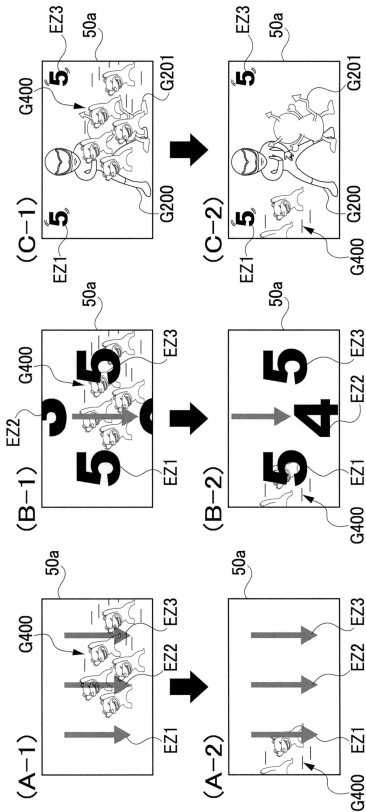
【図 2 1】



【図 2 2】

| 変動パターン | 群予告 | | | |
|--------|--------------------|--------------------|---------------------|-----|
| | 実行タイミングA (通常変動) | 実行タイミングB (Nリーチ) | 実行タイミングC (SPリーチ) | 非実行 |
| THP001 | 30% | 20% | 10% | 40% |
| THP002 | 30% | 20% | — | 50% |
| THP011 | 10% | 15% | — | 75% |
| THP012 | 5% | 10% | — | 85% |

【図 2 3】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 上野 雅博
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 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 CA21 CA49 CA77