

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2022-54533

(P2022-54533A)

(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53頁)

(21)出願番号 特願2020-161634(P2020-161634)

(22)出願日 令和2年9月28日(2020.9.28)

(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

(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。

【解決手段】遊技制御用マイコンは、大当たり遊技を実行することが可能である。演出制御用マイコンは、画像表示装置の保留アイコン表示領域に保留アイコンを表示可能であり、保留アイコンの表示態様を大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する表示態様に变化させる保留アイコン変化予告を実行することがある。保留アイコンには、傘の形状をした画像を含むアイコンと、雲の形状をした画像を含むアイコンと、がある。

【選択図】図19

(A)



(B)



G300

G301

(C)



G302a

G302b

**【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状態制御手段と、  
所定の表示手段を含む演出手段を用いて、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、

所定のアイコンを前記表示手段に表示可能であり、

前記アイコンの表示態様を前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する表示態様に変化させることがあり、

前記アイコンには、第 1 アイコンが含まれる、

10

ことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機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、判定を受ける権利を示す保留図柄を用いた演出が行われる。例えば、下記特許文献 1 の遊技機では、液晶上に表示されている保留図柄の表示態様を変化させる保留変化演出等が行われる。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

30

【特許文献 1】特開 2017 - 131646 号公報

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

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

**【0006】**

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

**【課題を解決するための手段】**

40

**【0007】**

本明細書に開示される遊技機は、遊技者に有利な特別遊技状態にすることが可能な遊技状態制御手段と、所定の表示手段を含む演出手段を用いて、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、所定のアイコンを前記表示手段に表示可能であり、前記アイコンの表示態様を前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する表示態様に変化させることがあり、前記アイコンには、第 1 アイコンが含まれる、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と

50

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。

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リーチの第1の具体例を示す説明図である。

【図8】特図変動演出のSPリーチの具体例を示す説明図である。

【図9】特図変動演出のSPSPリーチの具体例を示す説明図である。

【図10】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図11】可動体演出の具体例を示す説明図である。

【図12】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図13】遊技機の制御に関わる部分のブロック図である。

【図14】変動パターン判定テーブルの具体例である。

20

【図15】先読み判定テーブルの具体例である。

【図16】図柄判定テーブルの具体例である。

【図17】主制御部の具体例を示す説明図である。

【図18】先読みA判定テーブルの具体例である。

【図19】保留アイコンおよび当該アイコンの具体例を示す説明図である。

【図20】演出制御部の具体例を示す説明図である。

【図21】(A)は保留アイコン変化予告選択テーブルであり、(B)は保留アイコン変化煽り予告選択テーブルであり、(C)は当該アイコン変化予告選択テーブルであり、(D)は当該アイコン変化煽り予告選択テーブルである。

【図22】保留アイコン変化予告の具体例を示す説明図である。

30

【図23】保留アイコン変化煽り予告の具体例を示す説明図である。

【図24】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25】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26】当該アイコン変化予告の具体例を示す説明図である。

【図27】当該アイコン変化煽り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。

40

【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PY1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PY1の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機PY1に対面する遊技者にとっての(正面視の)左右上下方

50

向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に近づく方向とする。

#### 【 0 0 1 2 】

##### 1 . 遊技機の構造

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

#### 【 0 0 1 3 】

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

10

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

30

#### 【 0 0 1 6 】

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

40

#### 【 0 0 1 7 】

##### 2 . 遊技盤の構造

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

#### 【 0 0 1 8 】

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

50

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。

【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 P Y 1 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 P Y 1 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。

【0020】

第 2 始動口 12 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 11 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 12 に入球すると、上皿 34 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 12 に入球すると、遊技球が第 1 始動口 11 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 12 は、第 1 始動口 11 と異なり、開閉可能な開閉部材 12 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 12 k を開閉することによって、第 2 始動口 12 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 12 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。

【0021】

ゲート 13 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 13 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 13 を通過しても、上皿 34 に賞球を払い出さない。

【0022】

第 1 大入賞口 14 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 14 に入球すると、上皿 34 に、賞球として、所定個数（例えば 15 個）の遊技球を払い出す。第 1 大入賞口 14 は、開閉可能な第 1 開閉扉 14 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 14 k を開閉することによって、第 1 大入賞口 14 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。

【0023】

第 2 大入賞口 15 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 14 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 15 に入球すると、上皿 34 に、賞球として、所定個数（例えば 15 個）の遊技球を払い出す。第 2 大入賞口 15 は、開閉可能な第 2 開閉扉 15 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 15 k を開閉することによって、第 2 大入賞口 15 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。

【0024】

一般入賞口 10 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 10 に入球すると、上皿 34 に、賞球として、所定個数（例えば 5 個）の遊技球を払い出す。

【0025】

また、遊技領域 6 の最下部には、アウト口 19 が設置され、一般入賞口 10、第 1 始動口 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 P Y 1 から排出される。

【0026】

10

20

30

40

50

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。

#### 【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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

#### 【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。

30

#### 【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。

50

## 【 0 0 3 3 】

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

10

## 【 0 0 3 4 】

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

## 【 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

30

## 【 0 0 3 6 】

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

## 【 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。

40

## 【 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。

## 【 0 0 3 9 】

50

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。

【 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。

【 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。

【 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。

【 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

10

20

30

40

50



、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。

#### 【 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 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。

10

#### 【 0 0 4 9 】

「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 1 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 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。

#### 【 0 0 5 0 】

「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 / 3 0 0）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 / 3 0）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。

20

#### 【 0 0 5 1 】

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 1 2 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 1 2 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 1 2 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 1 2 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 1 2 に関し（第 2 始動口 1 2 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。

30

#### 【 0 0 5 2 】

なお、非時短状態は、第 2 始動口 1 2 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 1 2 よりも第 1 始動口 1 1 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 1 2 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 1 1 よりも第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞し易い遊技状態であると言える。

40

#### 【 0 0 5 3 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、前扉 2 3 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

50

１の確率（例えば１／３００）であり、高確率状態における大当たり当選確率が第２の確率（例えば１／３０）である。また、「設定２」は、通常確率状態における大当たり当選確率が第１の確率よりも高い第３の確率（例えば１／２８０）であり、高確率状態における大当たり当選確率が第２の確率よりも高い第４の確率（例えば１／２８）である。また、「設定３」は、通常確率状態における大当たり当選確率が第３の確率よりも高い第５の確率（例えば１／２６０）であり、高確率状態における大当たり当選確率が第４の確率よりも高い第６の確率（例えば１／２６）である。なお、大当たり当選確率については、「設定１」＜「設定２」＜「設定３」の順に高くなる範囲で、適宜に変更することが可能である。

【００５４】

10

#### ５．大当たり遊技

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

【００５５】

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

20

【００５６】

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

【００５７】

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

30

【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大入賞口１４が開放されるラウンド遊技、および、第２大入賞口１５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。

【００６０】

50

「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。

#### 【0061】

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。

10

#### 【0062】

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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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

50

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。

【0066】

#### 7. 補助遊技

10

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。

【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。

20

【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

50

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。

#### 【 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。

10

#### 【 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、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。

20

#### 【 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、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。

30

#### 【 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。

40

#### 【 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。

#### 【 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

50


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。

#### 【 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 】

##### 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、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 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。

#### 【 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。

#### 【 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 】

##### 8 - 2 - 3 . S Pリーチ

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

#### 【0085】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、S P リーチにおいて、図 8 ( A ) に示すように、S P リーチの開始を表す S P タイトル画像 G 1 を表示部 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

20

#### 【0086】

##### 8 - 2 - 4 . S P S P リーチ

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

#### 【0087】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、S P S P リーチにおいて、図 9 ( A ) に示すように、S P S P リーチの開始を表す S P S P タイトル画像 G 2 を表示部 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。

30

40

#### 【0088】

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

50

よりも高くすることができる。

#### 【 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100%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100%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。

#### 【 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

10

20

30

40

50



開始すると、図 10 (D) に示すように、保留アイコン表示領域 50 d の第 1 表示領域 50 d 1 の保留アイコン H A を、当該アイコン表示領域 50 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 50 d の第 2 表示領域 50 d 2 の保留アイコン H A を、第 1 表示領域 50 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。

【0095】

#### 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 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、盤上可動体 55 k、枠可動体 58 k、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。

10

【0096】

#### 8 - 4 - 1 . 可動体演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、盤上可動体 55 k または枠可動体 58 k 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 55 k や枠可動体 58 k が動作する演出である。

【0097】

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（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 55 k 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 55 k が表示部 50 a 上に移動する演出である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、可動体演出において、表示部 50 a の盤上可動体 55 k と重なっていないスペースに、エフェクト画像 G 4 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 55 k 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 55 k の動きについては、適宜に変更することが可能である。

20

【0098】

#### 8 - 4 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機 P Y 1 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。

30

【0099】

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（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 P Y 1 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 G 3 が表示され、ボタン操作促進画像 G 3 は、通常ボタン 40 を模した通常ボタン画像 G 3 1 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 G 3 2（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 G 3 3 と、で構成される。パチンコ遊技機 P Y 1 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 55 k 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。

40

【0100】

#### 8 - 4 - 3 . 先読み演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、先読み判定に基づいた先読み演出を行うこと

50

が可能である。先読み演出は、例えば、保留アイコン H A が変化する演出であり、大当たり判定の結果を事前に示唆するための演出として機能する。

#### 【 0 1 0 1 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図 1 保留または特図 2 保留を記憶することに応じて、先読み演出を行う。ここでは、特図 1 保留に対する先読み演出を例示する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 1 1 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 1 0 ( C ) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d に、保留アイコン H A として、通常は「○」のアイコン画像を表示するところを、「」のアイコン画像を表示する。なお、先読み演出内容については適宜に変更することが可能である。

10

#### 【 0 1 0 2 】

##### 9 . 内部構成

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 の内部構成について図 1 3 ~ 図 1 6 を用いて説明する。図 1 3 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の制御に関わる部分のブロック図である。図 1 3 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技を制御する主制御部 1 0 0 と、演出を実行する演出制御部 1 2 0 と、を具備する。主制御部 1 0 0 と演出制御部 1 2 0 とは、電氣的に接続され、演出制御部 1 2 0 は、主に、主制御部 1 0 0 の指示に従って演出を実行する。

#### 【 0 1 0 3 】

##### 9 - 1 . 主制御部

主制御部 1 0 0 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 を具備する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、例えば、CPU ( C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t ) 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 1 0 1 は、遊技入力部 1 0 1 a 、遊技出力部 1 0 1 b および遊技記憶部 1 0 1 c を具備する。遊技入力部 1 0 1 a は、遊技盤 1 に設けられる入賞装置 ( 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 ) 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 1 0 1 b 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 1 2 0 やパチンコ遊技機 P Y 1 の外部に出力する。遊技記憶部 1 0 1 c は、例えば、ROM ( R e a d O n l y M e m o r y ) や RAM ( R a n d o m A c c e s s M e m o r y ) で構成され、遊技内容を選択するための

20

30

#### 【 0 1 0 4 】

各種遊技は、主に、遊技入力部 1 0 1 a 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 1 0 1 は、遊技記憶部 1 0 1 c 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。

#### 【 0 1 0 5 】

##### 9 - 2 . テーブル

遊技制御用マイコン 1 0 1 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 1 0 1 c に記憶されているテーブルが参照される。遊技記憶部 1 0 1 c には、以下に示すテーブルが記憶される。

40

#### 【 0 1 0 6 】

##### 9 - 2 - 1 . 変動パターン判定テーブル

遊技記憶部 1 0 1 c には、図 1 4 に示す変動パターン判定テーブル 1 0 3 a 1 が記憶される。変動パターン判定テーブル 1 0 3 a 1 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 1 0 1 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 1 0 3 a 1 を参照して、変動パターンの種類を選択する。

#### 【 0 1 0 7 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 1 4 に示すように、遊技状態 , 始動口の種類 , 大当たり

50

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，Sリーチ，SP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」「S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」「Sリーチ」で構成される演出フローに対応付けられ、「THP013」は、特図の可変表示の時間が200000msであって「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」で構成される演出フローに対応付けられ、「THP021」および「THP022」は、特図の可変表示の時間が130000msまたは200000msであって「通常変動」のみで構成される演出フローに対応付けられる。このように、遊技制御用マイコン101が選択した変動パターンの種類に応じて、特図変動演出の時間および特図変動演出で実行される演出を異ならせている。

20

#### 【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「S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「S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。

30

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】

50

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。

#### 【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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

#### 【0115】

ここで、各停止図柄の役割について説明する。前述したように、特図の停止表示後には、大当たり遊技が行われるときと、小当たり遊技が行われるときと、時短状態になるとときと、何も行われずにハズレになるとときと、がある。大当たり遊技の種類は4種類（「大当たり遊技W」、「大当たり遊技X」、「大当たり遊技Y」、「大当たり遊技Z」）あり、小当たり遊技の種類は1種類あり、ハズレの種類は2種類（前述の特定のハズレ、単なるハズレ）があるが、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。

30

40

#### 【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。

50

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。

【0117】

#### 9-3. コマンド

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

10

【0118】

##### 9-3-1. 入賞コマンド

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

20

【0119】

##### 9-3-2. 特図コマンド

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

【0120】

##### 9-3-3. 普図コマンド

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

30

【0121】

##### 9-3-4. 保留コマンド

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

40

【0122】

##### 9-3-5. 大当たり遊技コマンド

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

【0123】

##### 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ITの開始によって生成される開放前ITコマンド，開放後ITの開始によって生成される開放後ITコマンド等がある。

50

## 【 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。

10

## 【 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 の操作情報等を入力する。演出記憶部 1 2 1 b は、例えば、ROM や RAM で構成され、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。

20

## 【 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 】

## &lt; 第 1 実施形態 &gt;

以下、図 1 7 ~ 図 2 7 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、遊技制御用マイコン 1 0 1 が選択可能な先読みパターンについて説明する。遊技制御用マイコン 1 0 1 の遊技記憶部 1 0 1 c には、図 1 7 に示すように、先読み A 判定テーブル 1 0 3 b 2 が記憶されている。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、先読み A 判定テーブル 1 0 3 b 2 を用いて先読みパターンを選択可能である。

30

## 【 0 1 3 0 】

図 1 8 は、先読み A 判定テーブル 1 0 3 b 2 の内容を示す図である。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、現在の遊技状態および始動口の種類に関わらず、先読み判定結果（変動パターン事前判定結果を含む）に基づいて、先読みパターンの種類を選択する。先読みパターンの種類として、図 1 8 に示すように、「SHP 0 0 1 A 1」，「SHP 0 0 1 A 2」，「SHP 0 0 2 A 1」，「SHP 0 0 2 A 2」，「SHP 0 0 2 A 3」，「SHP 0 0 3 A」の 6 種類の先読みパターンがある。

40

## 【 0 1 3 1 】

具体的には、先読み判定の結果が「先読み当選」の場合は、変動パターン事前判定の結果が、「THP 0 0 1」であれば「SHP 0 0 1 A 1」の先読みパターンが選択され、「THP 0 0 2」であれば「SHP 0 0 1 A 2」の先読みパターンが選択される。なお、「SHP 0 0 1 A 1」を「SPSP 大当たり先読みパターン」といい、「SHP 0 0 1 A 2」を「SP 大当たり先読みパターン」という。

## 【 0 1 3 2 】

また、先読み判定の結果が「先読み非当選」の場合は、変動パターン事前判定の結果が、「THP 0 1 1」であれば「SHP 0 0 2 A 1」の先読みパターンが選択され、「THP

50

「012」であれば「SHP002A2」の先読みパターンが選択され、「THP013」であれば「SHP002A3」の先読みパターンが選択され、「THP021」,「THP022」であれば「SHP003A」の先読みパターンが選択される。なお、「SHP002A1」を「SPSPリーチハズレ先読みパターン」といい、「SHP002A2」を「SPリーチハズレ先読みパターン」といい、「SHP002A3」を「Nリーチハズレ先読みパターン」といい、「SHP003A」を「通常ハズレ先読みパターン」という。

#### 【0133】

第1実施形態では、図18に示す先読みA判定テーブル103b2が用いられるが、先読みA判定テーブル103b2と、図16に示す先読み判定テーブル103b1と、が併用して用いられるようにしても良い。

#### 【0134】

次に、図19を用いて、演出制御用マイコン121が、保留演出において表示可能な保留アイコンHAを説明する。演出制御用マイコン121は、前述したように、保留演出において、特図1保留が記憶されることに応じて保留アイコンHAを保留アイコン表示領域50dに表示可能である(図10参照)。演出制御用マイコン121は、先読みA判定テーブル103b2によって選択された先読みパターンを参照して、保留アイコンHAを表示可能である。保留アイコンHAの表示態様として、アイコンA～アイコンIの9種類の表示態様がある。

#### 【0135】

図19(A)に示すように、アイコンA、アイコンBおよびアイコンCは、何れも太陽の形状をした画像のみから成る。アイコンAは、太陽の形状をした画像が黄色で表示され、アイコンBは、太陽の形状をした画像が青色で表示され、アイコンCは、太陽の形状をした画像が赤色で表示される。

#### 【0136】

また、図19(B)に示すように、アイコンD、アイコンEおよびアイコンFは、何れも傘の形状をした画像が含まれる。アイコンDは、傘の形状をした画像のみから成り、傘の形状をした画像が白色で表示される。アイコンEは、傘の形状をした画像と長靴を表す長靴画像G300から成り、傘の形状をした画像が白色で表示され、長靴画像G300が黒色で表示される。アイコンFは、傘の形状をした画像と合羽を表す合羽画像G301から成り、傘の形状をした画像が白色で表示され、合羽画像G301が黄色で表示される。

#### 【0137】

また、図19(C)に示すように、アイコンG、アイコンHおよびアイコンIは、何れも雲の形状をした画像が含まれる。アイコンGは、雲の形状をした画像のみから成り、雲の形状をした画像が灰色で表示される。アイコンHは、雲の形状をした画像と「熱」という文字画像G302aから成り、雲の形状をした画像が灰色で表示され、「熱」という文字画像G302aが赤色で表示される。アイコンIは、雲の形状をした画像と「激熱」という文字画像G302bから成り、雲の形状をした画像が灰色で表示され、「激熱」という文字画像G302bが赤色で表示される。

#### 【0138】

演出制御用マイコン121は、通常では、アイコンA、アイコンDおよびアイコンGの何れかの保留アイコンHAを保留アイコン表示領域50dに表示し、後述する「保留アイコン変化予告」を実行する場合に、保留アイコンHAの表示態様を変化させて、保留アイコン表示領域50dに表示する。

#### 【0139】

次に、遊技制御用マイコン101が選択した先読みパターンに応じて、演出制御用マイコン121が実行可能な先読み演出について説明する。演出制御用マイコン121は、保留演出において以下の先読み演出を実行可能である。

#### 【0140】

A. 保留アイコン変化予告

「保留アイコン変化予告」は、保留アイコン H A が表示されているときに行われることがある演出であり、保留アイコン H A の表示態様が変化する予告演出である。「保留アイコン変化予告」は、先読み判定の結果が「先読み非当選」であった場合よりも「先読み当選」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、「保留アイコン変化予告」は、先読みパターンが「S P 大当たり先読みパターン」,「S P リーチハズレ先読みパターン」の場合よりも「S P S P 大当たり先読みパターン」,「S P S P リーチハズレ先読みパターン」の場合の方が行われ易いため、「S P S P リーチ」に発展する可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。

【0141】

10

B. 保留アイコン変化煽り予告

「保留アイコン変化煽り予告」は、保留アイコン H A が表示されているときに行われることがある演出であり、主人公キャラクタが保留アイコン H A の表示態様を変化させようとする煽り演出である。「保留アイコン変化煽り予告」は、その後に「保留アイコン変化告」が行われることがあるため、「保留アイコン変化予告」が行われる可能性があることを示唆する演出、または、保留アイコン H A の表示態様が変化する可能性があることを示唆する演出、として機能する。

【0142】

次に、「保留アイコン変化予告」について具体的に説明する。演出制御用マイコン 121 は、先読みパターンが「S P S P 大当たり先読みパターン」,「S P S P リーチハズレ先読みパターン」,「S P 大当たり先読みパターン」,「S P リーチハズレ先読みパターン」の特図 1 保留の保留アイコン H A に対して「保留アイコン変化予告」を実行可能である。

20

【0143】

演出制御用マイコン 121 の演出記憶部 121 b には、図 20 に示すように、保留アイコン変化予告選択テーブル 123 a 1 が記憶されている。演出制御用マイコン 121 は、保留アイコン変化予告選択テーブル 123 a 1 を用いて、「保留アイコン変化予告」を実行するか否かと、「保留アイコン変化予告」を実行する場合の変化パターンの種類と、を選択可能である。変化パターンには、変化パターン A ~ 変化パターン F の 6 種類がある。

【0144】

30

変化パターン A は、保留アイコン H A の表示態様がアイコン A からアイコン B に変化する変化パターンである。変化パターン B は、保留アイコン H A の表示態様がアイコン A からアイコン C に変化する変化パターンである。変化パターン C は、保留アイコン H A の表示態様がアイコン D からアイコン E に変化する変化パターンである。変化パターン D は、保留アイコン H A の表示態様がアイコン D からアイコン F に変化する変化パターンである。変化パターン E は、保留アイコン H A の表示態様がアイコン G からアイコン H に変化する変化パターンである。変化パターン F は、保留アイコン H A の表示態様がアイコン G からアイコン I に変化する変化パターンである。

【0145】

図 21 (A) は、保留アイコン変化予告選択テーブル 123 a 1 の内容を示す図である。演出制御用マイコン 121 は、先読みパターンの種類を参照して、「保留アイコン変化予告」を実行するか否かと、「保留アイコン変化予告」を実行する場合の変化パターンの種類と、を選択する。

40

【0146】

具体的には、先読みパターンが「S P S P 大当たり先読みパターン」(S H P 0 0 1 A 1) の場合は、変化パターン A の「保留アイコン変化予告」の実行が 10 %、変化パターン B の「保留アイコン変化予告」の実行が 20 %、変化パターン C の「保留アイコン変化予告」の実行が 5 %、変化パターン D の「保留アイコン変化予告」の実行が 15 %、変化パターン E の「保留アイコン変化予告」の実行が 5 %、変化パターン F の「保留アイコン変化予告」の実行が 15 %、「保留アイコン変化予告」の非実行が 30 % の割合で選択され

50



る。

【 0 1 4 7 】

また、先読みパターンが「SPSPリーチハズレ先読みパターン」(SHPO02A1)の場合は、変化パターンAの「保留アイコン変化予告」の実行が5%、変化パターンBの「保留アイコン変化予告」の実行が5%、変化パターンCの「保留アイコン変化予告」の実行が5%、変化パターンDの「保留アイコン変化予告」の実行が5%、変化パターンEの「保留アイコン変化予告」の実行が5%、変化パターンFの「保留アイコン変化予告」の実行が5%、「保留アイコン変化予告」の非実行が70%の割合で選択される。

【 0 1 4 8 】

また、先読みパターンが「SP大当たり先読みパターン」(SHPO01A2)の場合は、変化パターンAの「保留アイコン変化予告」の実行が10%、変化パターンBの「保留アイコン変化予告」の実行が20%、変化パターンCの「保留アイコン変化予告」の実行が5%、変化パターンDの「保留アイコン変化予告」の実行が10%、変化パターンEの「保留アイコン変化予告」の実行が5%、変化パターンFの「保留アイコン変化予告」の実行が10%、「保留アイコン変化予告」の非実行が40%の割合で選択される。

10

【 0 1 4 9 】

また、先読みパターンが「SPリーチハズレ先読みパターン」(SHPO02A2)の場合は、変化パターンAの「保留アイコン変化予告」の実行が5%、変化パターンBの「保留アイコン変化予告」の実行が5%、変化パターンCの「保留アイコン変化予告」の実行が5%、変化パターンDの「保留アイコン変化予告」の実行が5%、変化パターンEの「保留アイコン変化予告」の実行が5%、変化パターンFの「保留アイコン変化予告」の実行が5%、「保留アイコン変化予告」の非実行が70%の割合で選択される。

20

【 0 1 5 0 】

つまり、先読み判定で「先読み当選」となった先読みパターンが選択された場合、変化パターンC、変化パターンD、変化パターンEまたは変化パターンFの「保留アイコン変化予告」の実行よりも、変化パターンAまたは変化パターンBの「保留アイコン変化予告」の実行の方が、選択され易くなるように設定されており、変化パターンAまたは変化パターンBの「保留アイコン変化予告」は、変化パターンC、変化パターンD、変化パターンEまたは変化パターンFの「保留アイコン変化予告」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。

30

【 0 1 5 1 】

また、先読み判定で「先読み当選」となった先読みパターンが選択された場合、変化パターンAの「保留アイコン変化予告」の実行よりも変化パターンBの「保留アイコン変化予告」の実行の方が選択され易くなるように設定されており、変化パターンBの「保留アイコン変化予告」は、変化パターンAの「保留アイコン変化予告」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。

【 0 1 5 2 】

また、先読み判定で「先読み当選」となった先読みパターンが選択された場合、変化パターンCの「保留アイコン変化予告」の実行よりも変化パターンDの「保留アイコン変化予告」の実行の方が選択され易くなるように設定されており、変化パターンDの「保留アイコン変化予告」は、変化パターンCの「保留アイコン変化予告」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

【 0 1 5 3 】

また、先読み判定で「先読み当選」となった先読みパターンが選択された場合、変化パターンEの「保留アイコン変化予告」の実行よりも変化パターンFの「保留アイコン変化予告」の実行の方が選択され易くなるように設定されており、変化パターンFの「保留アイコン変化予告」は、変化パターンEの「保留アイコン変化予告」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。

【 0 1 5 4 】

また、先読み判定の変動パターン事前判定で、「SPSPリーチ」を含まない変動パター

50

ンに応じた先読みパターンが選択された場合よりも、「SPSPリーチ」を含む変動パターンに応じた先読みパターンが選択された場合の方が、「保留アイコン変化予告」の実行が選択され易くなるように設定されており、「保留アイコン変化予告」は、「SPSPリーチ」に発展し易いことを示唆する演出として機能する。

【0155】

なお、図21(A)に示す保留アイコン変化予告選択テーブル123a1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。

【0156】

演出制御用マイコン121は、「保留アイコン変化予告」を実行する場合、保留演出において、保留アイコン変化予告選択テーブル123a1によって選択された変化パターンで「保留アイコン変化予告」を実行する。

10

【0157】

図22(A)～図22(L)は、「保留アイコン変化予告」が行われる様子を示す図である。ここでは、特図1保留の数が「3」に対応する保留アイコンHAが保留アイコン表示領域50dに表示される場合を例示する。特図の可変表示中に遊技球が第1始動口11に入球し、特図1保留の数が「3」になると、保留アイコンHAが第3表示領域50d3に表示される。

【0158】

このとき、保留アイコン変化予告選択テーブル123a1によって変化パターンAおよび変化パターンBの何れかが選択された場合には、図22(A)に示すように、太陽の形状をした画像のアイコンAが表示される。その後、特図の可変表示が終了し、次の特図の可変表示が開始すると、図22(B)に示すように、アイコンAが第2表示領域50d2に移動する。そして、アイコンAが第2表示領域50d2に移動してから所定時間（例えば2秒）が経過すると、変化パターンAまたは変化パターンBの「保留アイコン変化予告」が行われる。なお、変化パターンAまたは変化パターンBの「保留アイコン変化予告」が行われる前に、「保留アイコン変化煽り予告」が行われることがあるが、「保留アイコン変化煽り予告」の詳細については後述する。

20

【0159】

変化パターンAの「保留アイコン変化予告」では、図22(C)に示すように、保留アイコンHAの表示態様がアイコンAからアイコンBに変化する一方、変化パターンBの「保留アイコン変化予告」では、図22(D)に示すように、保留アイコンHAの表示態様がアイコンAからアイコンCに変化する。このとき、保留アイコンHAの表示態様が変化したこと示唆するエフェクト画像G400aが第2表示領域50d2の近傍に表示されるとともに、保留アイコンHAの表示態様が変化したこと示唆する効果音がスピーカ52から出力される。つまり、アイコンAからアイコンBに変化する場合でも、アイコンAからアイコンCに変化する場合でも、太陽の画像の形状は変化することなく、太陽の画像の表示色だけが変化する。

30

【0160】

また、保留アイコン変化予告選択テーブル123a1によって変化パターンCおよび変化パターンDの何れかが選択された場合には、図22(E)に示すように、傘の形状をした画像のアイコンDが表示される。その後、特図の可変表示が終了し、次の特図の可変表示が開始すると、図22(F)に示すように、アイコンDが第2表示領域50d2に移動する。そして、アイコンDが第2表示領域50d2に移動してから所定時間（例えば2秒）が経過すると、変化パターンCまたは変化パターンDの「保留アイコン変化予告」が行われる。なお、変化パターンCまたは変化パターンDの「保留アイコン変化予告」が行われる前にも、「保留アイコン変化煽り予告」が行われることがある。

40

【0161】

変化パターンCの「保留アイコン変化予告」では、図22(G)に示すように、保留アイコンHAの表示態様がアイコンDからアイコンEに変化する一方、変化パターンDの「保留アイコン変化予告」では、図22(H)に示すように、保留アイコンHAの表示態様が

50

アイコン D からアイコン F に変化する。このとき、保留アイコン H A の表示態様が変化したこと示唆するエフェクト画像 G 4 0 0 a が第 2 表示領域 5 0 d 2 の近傍に表示されるとともに、保留アイコン H A の表示態様が変化したこと示唆する効果音がスピーカ 5 2 から出力される。つまり、アイコン D からアイコン E に変化する場合でも、アイコン D からアイコン F に変化する場合でも、傘の画像の形状も表示色も変化することなく、長靴画像 G 3 0 0 または合羽画像 G 3 0 1 が傘の画像に付加される。

【 0 1 6 2 】

また、保留アイコン変化予告選択テーブル 1 2 3 a 1 によって変化パターン E および変化パターン F の何れかが選択された場合には、図 2 2 ( I ) に示すように、雲の形状をした画像のアイコン G が表示される。その後、特図の可変表示が終了し、次の特図の可変表示が開始すると、図 2 2 ( J ) に示すように、アイコン G が第 2 表示領域 5 0 d 2 に移動する。そして、アイコン G が第 2 表示領域 5 0 d 2 に移動してから所定時間 (例えば 2 秒) が経過すると、変化パターン E または変化パターン F の「保留アイコン変化予告」が行われる。なお、変化パターン E または変化パターン F の「保留アイコン変化予告」が行われる前にも、「保留アイコン変化煽り予告」が行われることがある。

10

【 0 1 6 3 】

変化パターン E の「保留アイコン変化予告」では、図 2 2 ( K ) に示すように、保留アイコン H A の表示態様がアイコン G からアイコン H に変化する一方、変化パターン F の「保留アイコン変化予告」では、図 2 2 ( L ) に示すように、保留アイコン H A の表示態様がアイコン G からアイコン I に変化する。このとき、保留アイコン H A の表示態様が変化したこと示唆するエフェクト画像 G 4 0 0 a が第 2 表示領域 5 0 d 2 の近傍に表示されるとともに、保留アイコン H A の表示態様が変化したこと示唆する効果音がスピーカ 5 2 から出力される。つまり、アイコン G からアイコン H に変化する場合でも、アイコン G からアイコン I に変化する場合でも、雲の画像の形状も表示色も変化することなく、「熱」という文字画像 G 3 0 2 a または「激熱」という文字画像 G 3 0 2 b が雲の画像に付加される。

20

【 0 1 6 4 】

また、保留アイコン変化予告選択テーブル 1 2 3 a 1 によって「保留アイコン変化予告」の非実行が選択された場合には、アイコン A、アイコン D およびアイコン G の何れかが表示される。この場合、演出制御用マイコン 1 2 1 は、何れのアイコンを表示するのかをランダムに選択する。

30

【 0 1 6 5 】

なお、保留アイコン表示領域 5 0 d に表示された保留アイコン H A は、「保留アイコン変化予告」の有無に関わらず、この保留アイコン H A に対応する特図 1 保留に対して大当たり判定が行われた後も、当該アイコン T A として当該アイコン表示領域 5 0 e に表示される。

【 0 1 6 6 】

次に、「保留アイコン変化煽り予告」について具体的に説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、先読みパターンが「S P S P 大当たり先読みパターン」, 「S P S P リーチハズレ先読みパターン」, 「S P 大当たり先読みパターン」, 「S P リーチハズレ先読みパターン」の特図 1 保留の保留アイコン H A に対して「保留アイコン変化煽り予告」を実行可能である。

40

【 0 1 6 7 】

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 0 に示すように、保留アイコン変化煽り予告選択テーブル 1 2 3 a 2 が記憶されている。演出制御用マイコン 1 2 1 は、保留アイコン変化煽り予告選択テーブル 1 2 3 a 2 を用いて、「保留アイコン変化煽り予告」を実行するか否かと、「保留アイコン変化煽り予告」を実行する場合の演出パターンの種類と、を選択可能である。演出パターンには、演出パターン A と演出パターン B の 2 種類がある。

【 0 1 6 8 】

50

演出パターン A は、保留アイコン H A の表示態様の变化の成功を示唆する演出パターンであり、演出パターン B は、保留アイコン H A の表示態様の变化の失敗を示唆する演出パターンである。

【 0 1 6 9 】

図 2 1 ( B ) は、保留アイコン変化煽り予告選択テーブル 1 2 3 a 2 の内容を示す図である。演出制御用マイコン 1 2 1 は、先読みパターンの種類および保留アイコン変化予告選択テーブル 1 2 3 a 1 による選択結果を参照して、「保留アイコン変化煽り予告」を実行するか否かと、「保留アイコン変化煽り予告」を実行する場合の演出パターンの種類と、を選択する。

【 0 1 7 0 】

具体的には、先読みパターンが「S P S P 大当たり先読みパターン」( S H P 0 0 1 A 1 ) 且つ「保留アイコン変化予告」が実行の場合には、演出パターン A の「保留アイコン変化煽り予告」の実行が 5 0 %、「保留アイコン変化煽り予告」の非実行が 5 0 % の割合で選択され、演出パターン B の「保留アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【 0 1 7 1 】

また、先読みパターンが「S P S P 大当たり先読みパターン」( S H P 0 0 1 A 1 ) 且つ「保留アイコン変化予告」が非実行の場合には、演出パターン B の「保留アイコン変化煽り予告」の実行が 2 0 %、「保留アイコン変化煽り予告」の非実行が 8 0 % の割合で選択され、演出パターン A の「保留アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【 0 1 7 2 】

また、先読みパターンが「S P S P リーチハズレ先読みパターン」( S H P 0 0 2 A 1 ) 且つ「保留アイコン変化予告」が実行の場合には、演出パターン A の「保留アイコン変化煽り予告」の実行が 5 0 %、「保留アイコン変化煽り予告」の非実行が 5 0 % の割合で選択され、演出パターン B の「保留アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【 0 1 7 3 】

また、先読みパターンが「S P S P リーチハズレ先読みパターン」( S H P 0 0 2 A 1 ) 且つ「保留アイコン変化予告」が非実行の場合には、演出パターン B の「保留アイコン変化煽り予告」の実行が 5 %、「保留アイコン変化煽り予告」の非実行が 9 5 % の割合で選択され、演出パターン A の「保留アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【 0 1 7 4 】

また、先読みパターンが「S P 大当たり先読みパターン」( S H P 0 0 1 A 2 ) 且つ「保留アイコン変化予告」が実行の場合には、演出パターン A の「保留アイコン変化煽り予告」の実行が 1 5 %、「保留アイコン変化煽り予告」の非実行が 8 5 % の割合で選択され、演出パターン B の「保留アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【 0 1 7 5 】

また、先読みパターンが「S P 大当たり先読みパターン」( S H P 0 0 1 A 2 ) 且つ「保留アイコン変化予告」が非実行の場合には、演出パターン B の「保留アイコン変化煽り予告」の実行が 1 5 %、「保留アイコン変化煽り予告」の非実行が 8 5 % の割合で選択され、演出パターン A の「保留アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【 0 1 7 6 】

また、先読みパターンが「S P リーチハズレ先読みパターン」( S H P 0 0 2 A 2 ) 且つ「保留アイコン変化予告」が実行の場合には、演出パターン A の「保留アイコン変化煽り予告」の実行が 1 5 %、「保留アイコン変化煽り予告」の非実行が 8 5 % の割合で選択され、演出パターン B の「保留アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【 0 1 7 7 】

また、先読みパターンが「S P リーチハズレ先読みパターン」( S H P 0 0 2 A 2 ) 且つ「保留アイコン変化予告」が非実行の場合には、演出パターン B の「保留アイコン変化煽り予告」の実行が 3 0 %、「保留アイコン変化煽り予告」の非実行が 7 0 % の割合で選択され、演出パターン A の「保留アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【 0 1 7 8 】

10

20

30

40

50

つまり、先読み判定の変動パターン事前判定で「SPSPリーチ」を含まない変動パターンに応じた先読みパターンが選択された場合よりも、先読み判定の変動パターン事前判定で「SPSPリーチ」を含む変動パターンに応じた先読みパターンが選択された場合の方が、演出パターンAの「保留アイコン変化煽り予告」の実行が選択され易くなるように設定されており、演出パターンAの「保留アイコン変化煽り予告」は、「SPSPリーチ」に発展し易いことを示唆する演出として機能する。

【0179】

また、先読み判定の変動パターン事前判定で、「SPSPリーチ」を含む変動パターンに応じた先読みパターンが選択された場合よりも、「SPSPリーチ」を含まない変動パターンに応じた先読みパターンが選択された場合の方が、演出パターンBの「保留アイコン変化煽り予告」の実行が選択され易くなるように設定されており、演出パターンBの「保留アイコン変化煽り予告」は、「SPSPリーチ」に発展し難いことを示唆する演出として機能する。

10

【0180】

なお、図21(B)に示す保留アイコン変化煽り予告選択テーブル123a2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。

【0181】

演出制御用マイコン121は、「保留アイコン変化煽り予告」を実行する場合、保留演出において、保留アイコン変化煽り予告選択テーブル123a2によって選択された演出パターンで「保留アイコン変化煽り予告」を実行する。

20

【0182】

図23(A)～図23(I)は、「保留アイコン変化煽り予告」が行われる様子を示す図である。ここでは、特図1保留の数が「2」に対応する保留アイコンHAに対して「保留アイコン変化煽り予告」が行われる場合を例示する。新たな特図の可変表示が開始によって、保留アイコン表示領域50d上を保留アイコンHAが移動すると、「保留アイコン変化煽り予告」が行われる。

【0183】

保留アイコンHAがアイコンAの「保留アイコン変化煽り予告」では、図23(A)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が保留アイコン表示領域50dの上部に表示され、主人公キャラクタがアイコンAにキックしようとする動画が表示される。このとき、保留アイコン変化煽り予告選択テーブル123a2によって演出パターンAが選択された場合には、図23(B)に示すように、アイコンAがアイコンBまたはアイコンC(ここではアイコンB)に変化するとともに、主人公キャラクタが喜んでいる様子が保留アイコン表示領域50dの上部に表示される。一方、保留アイコン変化煽り予告選択テーブル123a2によって演出パターンBが選択された場合には、図23(C)に示すように、アイコンAが変化せずに、主人公キャラクタが悲しんでいる様子が保留アイコン表示領域50dの上部に表示される。

30

【0184】

また、保留アイコンHAがアイコンDの「保留アイコン変化煽り予告」では、図23(D)に示すように、主人公キャラクタ画像G200が保留アイコン表示領域50dの上部に表示され、主人公キャラクタがアイコンDにキックしようとする動画が表示される。このとき、保留アイコン変化煽り予告選択テーブル123a2によって演出パターンAが選択された場合には、図23(E)に示すように、アイコンDがアイコンEまたはアイコンF(ここではアイコンE)に変化するとともに、主人公キャラクタが喜んでいる様子が保留アイコン表示領域50dの上部に表示される。一方、保留アイコン変化煽り予告選択テーブル123a2によって演出パターンBが選択された場合には、図23(F)に示すように、アイコンDが変化せずに、主人公キャラクタが悲しんでいる様子が保留アイコン表示領域50dの上部に表示される。

40

【0185】

また、保留アイコンHAがアイコンGの「保留アイコン変化煽り予告」では、図23(G

50

）に示すように、主人公キャラクタ画像 G 2 0 0 が保留アイコン表示領域 5 0 d の上部に表示され、主人公キャラクタがアイコン G にキックしようとする動画が表示される。このとき、保留アイコン変化煽り予告選択テーブル 1 2 3 a 2 によって演出パターン A が選択された場合には、図 2 3 ( H ) に示すように、アイコン G がアイコン H またはアイコン I (ここではアイコン H) に変化するとともに、主人公キャラクタが喜んでいる様子が保留アイコン表示領域 5 0 d の上部に表示される。一方、保留アイコン変化煽り予告選択テーブル 1 2 3 a 2 によって演出パターン B が選択された場合には、図 2 3 ( I ) に示すように、アイコン G が変化せずに、主人公キャラクタが悲しんでいる様子が保留アイコン表示領域 5 0 d の上部に表示される。

#### 【 0 1 8 6 】

10

次に、演出制御用マイコン 1 2 1 が、保留演出において表示可能な当該アイコン T A を説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、前述したように、保留演出において、特図 1 保留に対する大当たり判定が行われることに応じて当該アイコン T A を当該アイコン表示領域 5 0 e に表示可能である (図 1 0 参照)。演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動パターンおよび保留アイコン H A の表示態様を参照して、当該アイコン T A を表示可能である。当該アイコン T A の表示態様は、保留アイコン H A の表示態様と同じであり、アイコン A ~ アイコン I の 9 種類の表示態様がある (図 1 9 参照)。

#### 【 0 1 8 7 】

演出制御用マイコン 1 2 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 に表示されている保留アイコン H A をそのまま、当該アイコン A として当該アイコン表示領域 5 0 e に表示し、後述する「当該アイコン変化予告」を実行する場合に、当該アイコンの表示態様を変化させて、当該アイコン表示領域 5 0 e に表示する。

20

#### 【 0 1 8 8 】

次に、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 8 9 】

##### C . 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 9 0 】

##### D . 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。

40

#### 【 0 1 9 1 】

##### E . 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。

#### 【 0 1 9 2 】

##### F . 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

50

タと敵キャラクタ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。

#### 【0193】

##### G．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。

10

#### 【0194】

##### H．当該アイコン変化予告

「当該アイコン変化予告」は、「Nリーチ」において行われることがある演出であり、当該アイコンTAの表示態様が変化する予告演出である。「当該アイコン変化予告」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。また、「当該アイコン変化予告」は、変動パターンが「SP大当たり変動」,「SPハズレ変動」の場合よりも「SPSP大当たり変動」,「SPSPハズレ変動」の場合の方が行われ易いため、「SPSPリーチ」に発展する可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。

20

#### 【0195】

##### I．当該アイコン変化煽り予告

「当該アイコン変化煽り予告」は、「Nリーチ」において行われることがある演出であり、主人公キャラクタが当該アイコンTAの表示態様を変化させようとする煽り演出である。「当該アイコン変化煽り予告」は、その後「当該アイコン変化告」が行われることがあるため、「当該アイコン変化予告」が行われる可能性があることを示唆する演出、または、当該アイコンTAの表示態様が変化する可能性があることを示唆する演出、として機能する。

30

#### 【0196】

次に、図24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。

#### 【0197】

図24(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「Nリーチ」で「当該アイコン変化予告」,「当該アイコン変化煽り予告」が行われることがある。

40

#### 【0198】

また、図24(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「Nリーチ」で「当該アイコン変化予告」,「当該アイコン変化煽り予告」が行われることがある。

#### 【0199】

また、図24(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

50

、「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。

【0200】

また、図24(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。

【0201】

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。

【0202】

最初に、「当該アイコン変化予告」、「当該アイコン変化煽り予告」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。

10

【0203】

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」が成立した後に「Nリーチ」を実行する。

【0204】

図25(A)～図25(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25(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)で停止すると、「Nリーチ」が行われる。

20

【0205】

「Nリーチ」では、図25(B)に示すように、中演出図柄EZ2の変動速度が徐々に減速する。このとき、当該アイコンTAは、当該アイコン表示領域50eに継続して表示され続け、当該アイコンTAを用いた「当該アイコン変化予告」、「当該アイコン変化煽り予告」が行われることがある。「当該アイコン変化予告」、「当該アイコン変化煽り予告」の詳細については後述する。

【0206】

その後、変動パターンが「Nハズレ変動」の場合には、図25(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)で停止表示し、当該アイコンTAが消去される。

30

【0207】

一方、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)。当該アイコンTAは、「SPリーチ」に発展しても、当該アイコン表示領域50eに継続して表示され続ける。

【0208】

次に、「当該アイコン変化予告」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ける「Nリーチ」において「当該アイコン変化予告」を実行可能である。

40

【0209】

演出制御用マイコン121の演出記憶部121bには、図20に示すように、当該アイコン変化予告選択テーブル123a3が記憶されている。演出制御用マイコン121は、当該アイコン変化予告選択テーブル123a3を用いて、「当該アイコン変化予告」を実行するか否かと、「当該アイコン変化予告」を実行する場合の変化パターンの種類と、を選択可能である。変化パターンには、変化パターンG～変化パターンLの6種類がある。

50



## 【0210】

変化パターンGは、当該アイコンT Aの表示態様がアイコンAからアイコンBに変化する変化パターンである。変化パターンHは、当該アイコンT Aの表示態様がアイコンAからアイコンCに変化する変化パターンである。変化パターンIは、当該アイコンT Aの表示態様がアイコンDからアイコンEに変化する変化パターンである。変化パターンJは、当該アイコンT Aの表示態様がアイコンDからアイコンFに変化する変化パターンである。変化パターンKは、当該アイコンT Aの表示態様がアイコンGからアイコンHに変化する変化パターンである。変化パターンLは、当該アイコンT Aの表示態様がアイコンGからアイコンIに変化する変化パターンである。

## 【0211】

図21(C)は、当該アイコン変化予告選択テーブル123a3の内容を示す図である。演出制御用マイコン121は、変動パターンの種類、保留アイコンHAの表示態様および「保留アイコン変化煽り予告」の有無を参照して、「当該アイコン変化予告」を実行するか否かと、「当該アイコン変化予告」を実行する場合の変化パターンの種類と、を選択する。第1実施形態では、第1表示領域50d1に表示されている保留アイコンHAの表示態様が、アイコンA、アイコンDおよびアイコンGの何れかの場合であって、保留アイコンHAに対して「保留アイコン変化煽り予告」が行われていない場合にだけ、「当該アイコン変化予告」を実行するか否かが選択される。つまり、保留アイコンHAに対して「保留アイコン変化予告」が行われていた場合もしくは「保留アイコン変化煽り予告」が行われていた場合には、「当該アイコン変化予告」が行われることはない。

## 【0212】

具体的には、変動パターンが「SPSP大当たり変動」(THP001)且つ保留アイコンHAの表示態様がアイコンAの場合は、「保留アイコン変化煽り予告」が非実行であれば、変化パターンGの「当該アイコン変化予告」の実行が20%、変化パターンHの「当該アイコン変化予告」の実行が30%、「当該アイコン変化予告」の非実行が50%の割合で選択され、変化パターンI、変化パターンJ、変化パターンKおよび変化パターンLの「当該アイコン変化予告」の実行は選択されない。

## 【0213】

また、変動パターンが「SPSP大当たり変動」(THP001)且つ保留アイコンHAの表示態様がアイコンDの場合は、「保留アイコン変化煽り予告」が非実行であれば、変化パターンIの「当該アイコン変化予告」の実行が15%、変化パターンJの「当該アイコン変化予告」の実行が25%、「当該アイコン変化予告」の非実行が60%の割合で選択され、変化パターンG、変化パターンH、変化パターンKおよび変化パターンLの「当該アイコン変化予告」の実行は選択されない。

## 【0214】

また、変動パターンが「SPSP大当たり変動」(THP001)且つ保留アイコンHAの表示態様がアイコンGの場合は、「保留アイコン変化煽り予告」が非実行であれば、変化パターンKの「当該アイコン変化予告」の実行が15%、変化パターンLの「当該アイコン変化予告」の実行が25%、「当該アイコン変化予告」の非実行が60%の割合で選択され、変化パターンG、変化パターンH、変化パターンIおよび変化パターンJの「当該アイコン変化予告」の実行は選択されない。

## 【0215】

また、変動パターンが「SPSPハズレ変動」(THP011)且つ保留アイコンHAの表示態様がアイコンAの場合は、「保留アイコン変化煽り予告」が非実行であれば、変化パターンGの「当該アイコン変化予告」の実行が10%、変化パターンHの「当該アイコン変化予告」の実行が10%、「当該アイコン変化予告」の非実行が80%の割合で選択され、変化パターンI、変化パターンJ、変化パターンKおよび変化パターンLの「当該アイコン変化予告」の実行は選択されない。

## 【0216】

また、変動パターンが「SPSPハズレ変動」(THP011)且つ保留アイコンHAの

10

20

30

40

50

表示態様がアイコン D の場合は、「保留アイコン変化煽り予告」が非実行であれば、変化パターン I の「当該アイコン変化予告」の実行が 10 %、変化パターン J の「当該アイコン変化予告」の実行が 10 %、「当該アイコン変化予告」の非実行が 80 % の割合で選択され、変化パターン G、変化パターン H、変化パターン K および変化パターン L の「当該アイコン変化予告」の実行は選択されない。

【0217】

また、変動パターンが「SPSPハズレ変動」(THP011)且つ保留アイコン H A の表示態様がアイコン G の場合は、「保留アイコン変化煽り予告」が非実行であれば、変化パターン K の「当該アイコン変化予告」の実行が 10 %、変化パターン L の「当該アイコン変化予告」の実行が 10 %、「当該アイコン変化予告」の非実行が 80 % の割合で選択され、変化パターン G、変化パターン H、変化パターン I および変化パターン J の「当該アイコン変化予告」の実行は選択されない。

10

【0218】

また、変動パターンが「SP大当たり変動」(THP002)且つ保留アイコン H A の表示態様がアイコン A の場合は、「保留アイコン変化煽り予告」が非実行であれば、変化パターン G の「当該アイコン変化予告」の実行が 20 %、変化パターン H の「当該アイコン変化予告」の実行が 30 %、「当該アイコン変化予告」の非実行が 50 % の割合で選択され、変化パターン I、変化パターン J、変化パターン K および変化パターン L の「当該アイコン変化予告」の実行は選択されない。

20

【0219】

また、変動パターンが「SP大当たり変動」(THP002)且つ保留アイコン H A の表示態様がアイコン D の場合は、「保留アイコン変化煽り予告」が非実行であれば、変化パターン I の「当該アイコン変化予告」の実行が 10 %、変化パターン J の「当該アイコン変化予告」の実行が 20 %、「当該アイコン変化予告」の非実行が 70 % の割合で選択され、変化パターン G、変化パターン H、変化パターン K および変化パターン L の「当該アイコン変化予告」の実行は選択されない。

【0220】

また、変動パターンが「SP大当たり変動」(THP002)且つ保留アイコン H A の表示態様がアイコン G の場合は、「保留アイコン変化煽り予告」が非実行であれば、変化パターン K の「当該アイコン変化予告」の実行が 10 %、変化パターン L の「当該アイコン変化予告」の実行が 20 %、「当該アイコン変化予告」の非実行が 70 % の割合で選択され、変化パターン G、変化パターン H、変化パターン I および変化パターン J の「当該アイコン変化予告」の実行は選択されない。

30

【0221】

また、変動パターンが「SPハズレ変動」(THP012)且つ保留アイコン H A の表示態様がアイコン A の場合は、「保留アイコン変化煽り予告」が非実行であれば、変化パターン G の「当該アイコン変化予告」の実行が 10 %、変化パターン H の「当該アイコン変化予告」の実行が 10 %、「当該アイコン変化予告」の非実行が 80 % の割合で選択され、変化パターン I、変化パターン J、変化パターン K および変化パターン L の「当該アイコン変化予告」の実行は選択されない。

40

【0222】

また、変動パターンが「SPハズレ変動」(THP012)且つ保留アイコン H A の表示態様がアイコン D の場合は、「保留アイコン変化煽り予告」が非実行であれば、変化パターン I の「当該アイコン変化予告」の実行が 10 %、変化パターン J の「当該アイコン変化予告」の実行が 10 %、「当該アイコン変化予告」の非実行が 80 % の割合で選択され、変化パターン G、変化パターン H、変化パターン K および変化パターン L の「当該アイコン変化予告」の実行は選択されない。

【0223】

また、変動パターンが「SPハズレ変動」(THP012)且つ保留アイコン H A の表示態様がアイコン G の場合は、「保留アイコン変化煽り予告」が非実行であれば、変化パタ

50

ーンKの「当該アイコン変化予告」の実行が10%、変化パターンLの「当該アイコン変化予告」の実行が10%、「当該アイコン変化予告」の非実行が80%の割合で選択され、変化パターンG、変化パターンH、変化パターンIおよび変化パターンJの「当該アイコン変化予告」の実行は選択されない。

【0224】

つまり、大当たり判定で「大当たり当選」となった変動パターンが選択された場合、変化パターンI、変化パターンJ、変化パターンKまたは変化パターンLの「当該アイコン変化予告」の実行よりも、変化パターンGまたは変化パターンHの「当該アイコン変化予告」の実行の方が、選択され易くなるように設定されており、変化パターンGまたは変化パターンHの「当該アイコン変化予告」は、変化パターンI、変化パターンJ、変化パターンKまたは変化パターンLの「当該アイコン変化予告」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。

10

【0225】

また、大当たり判定で「大当たり当選」となった変動パターンが選択された場合、変化パターンGの「当該アイコン変化予告」の実行よりも変化パターンHの「当該アイコン変化予告」の実行の方が選択され易くなるように設定されており、変化パターンHの「当該アイコン変化予告」は、変化パターンGの「当該アイコン変化予告」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。

【0226】

また、大当たり判定で「大当たり当選」となった変動パターンが選択された場合、変化パターンIの「当該アイコン変化予告」の実行よりも変化パターンJの「当該アイコン変化予告」の実行の方が選択され易くなるように設定されており、変化パターンJの「当該アイコン変化予告」は、変化パターンIの「当該アイコン変化予告」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。

20

【0227】

また、大当たり判定で「大当たり当選」となった変動パターンが選択された場合、変化パターンKの「当該アイコン変化予告」の実行よりも変化パターンLの「当該アイコン変化予告」の実行の方が選択され易くなるように設定されており、変化パターンLの「当該アイコン変化予告」は、変化パターンKの「当該アイコン変化予告」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。

30

【0228】

また、大当たり判定で、「SPSPリーチ」を含まない変動パターンが選択された場合よりも、「SPSPリーチ」を含む変動パターンが選択された場合の方が、「当該アイコン変化予告」の実行が選択され易くなるように設定されており、「当該アイコン変化予告」は、「SPSPリーチ」に発展し易いことを示唆する演出として機能する。

【0229】

なお、図21(C)に示す当該アイコン変化予告選択テーブル123a3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。

【0230】

演出制御用マイコン121は、「当該アイコン変化予告」を実行する場合、保留演出において、当該アイコン変化予告選択テーブル123a3によって選択された変化パターンで「当該アイコン変化予告」を実行する。

40

【0231】

図26(A)~図26(I)は、「当該アイコン変化予告」が行われる様子を示す図である。特図の可変表示が終了し、次の特図の可変表示が開始すると、この特図の可変表示に応じた特図変動演出が開始し、保留アイコンHAが当該アイコン表示領域50eに移動する。

【0232】

このとき、当該アイコン表示領域50eに移動する保留アイコンHAの表示態様がアイコンAの場合には、図26(A)に示すように、アイコンAがそのまま当該アイコンTAと

50

して当該アイコン表示領域 50e に表示される。その後、特図変動演出における「通常変動」の後に「リーチ」が成立すると「Nリーチ」が行われ、「Nリーチ」の開始から所定時間（例えば 2 秒）が経過すると、変化パターン G または変化パターン H の「当該アイコン変化予告」が行われる。なお、変化パターン G または変化パターン H の「当該アイコン変化予告」が行われる前に、「当該アイコン変化煽り予告」が行われることがあるが、「当該アイコン変化煽り予告」の詳細については後述する。

【0233】

変化パターン G の「当該アイコン変化予告」では、図 26 (B) に示すように、当該アイコン T A の表示態様がアイコン A からアイコン B に変化する一方、変化パターン H の「当該アイコン変化予告」では、図 26 (C) に示すように、当該アイコン T A の表示態様がアイコン A からアイコン C に変化する。このとき、当該アイコン T A の表示態様が変化したこと示唆するエフェクト画像 G 400b が当該アイコン表示領域 50e の近傍に表示されるとともに、当該アイコン T A の表示態様が変化したこと示唆する効果音がスピーカ 52 から出力される。つまり、アイコン A からアイコン B に変化する場合でも、アイコン A からアイコン C に変化する場合でも、太陽の画像の形状は変化することなく、太陽の画像の表示色だけが変化する。

10

【0234】

また、当該アイコン表示領域 50e に移動する保留アイコン H A の表示態様がアイコン D の場合には、図 26 (D) に示すように、アイコン D がそのまま当該アイコン T A として当該アイコン表示領域 50e に表示される。その後、特図変動演出における「通常変動」の後に「リーチ」が成立すると「Nリーチ」が行われ、「Nリーチ」の開始から所定時間（例えば 2 秒）が経過すると、変化パターン I または変化パターン J の「当該アイコン変化予告」が行われる。なお、変化パターン I または変化パターン J の「当該アイコン変化予告」が行われる前にも、「当該アイコン変化煽り予告」が行われることがある。

20

【0235】

変化パターン I の「当該アイコン変化予告」では、図 26 (E) に示すように、当該アイコン T A の表示態様がアイコン D からアイコン E に変化する一方、変化パターン J の「当該アイコン変化予告」では、図 26 (F) に示すように、当該アイコン T A の表示態様がアイコン D からアイコン F に変化する。このとき、当該アイコン T A の表示態様が変化したこと示唆するエフェクト画像 G 400b が当該アイコン表示領域 50e の近傍に表示されるとともに、当該アイコン T A の表示態様が変化したこと示唆する効果音がスピーカ 52 から出力される。つまり、アイコン D からアイコン E に変化する場合でも、アイコン D からアイコン F に変化する場合でも、傘の画像の形状も表示色も変化することなく、長靴画像 G 300 または合羽画像 G 301 が傘の画像に付加される。

30

【0236】

また、当該アイコン表示領域 50e に移動する保留アイコン H A の表示態様がアイコン G の場合には、図 26 (G) に示すように、アイコン G がそのまま当該アイコン T A として当該アイコン表示領域 50e に表示される。その後、特図変動演出における「通常変動」の後に「リーチ」が成立すると「Nリーチ」が行われ、「Nリーチ」の開始から所定時間（例えば 2 秒）が経過すると、変化パターン K または変化パターン L の「当該アイコン変化予告」が行われる。なお、変化パターン K または変化パターン L の「当該アイコン変化予告」が行われる前にも、「当該アイコン変化煽り予告」が行われることがある。

40

【0237】

変化パターン K の「当該アイコン変化予告」では、図 26 (H) に示すように、当該アイコン T A の表示態様がアイコン G からアイコン H に変化する一方、変化パターン L の「当該アイコン変化予告」では、図 26 (I) に示すように、当該アイコン T A の表示態様がアイコン G からアイコン I に変化する。このとき、当該アイコン T A の表示態様が変化したこと示唆するエフェクト画像 G 400b が当該アイコン表示領域 50e の近傍に表示されるとともに、当該アイコン T A の表示態様が変化したこと示唆する効果音がスピーカ 52 から出力される。つまり、アイコン G からアイコン H に変化する場合でも、アイコン G か

50

らアイコン I に変化する場合でも、雲の画像の形状も表示色も変化することなく、「熱」という文字画像 G 3 0 2 a または「激熱」という文字画像 G 3 0 2 b が雲の画像に付加される。

【 0 2 3 8 】

なお、当該アイコン表示領域 5 0 e に表示された当該アイコン T A は、「当該アイコン変化予告」の有無に関わらず、「S P リーチ」に発展した後も、当該アイコン表示領域 5 0 e に表示される。

【 0 2 3 9 】

次に、「当該アイコン変化煽り予告」について具体的に説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、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」, 「S P 大当たり変動」, 「S P ハズレ変動」の特図変動演出における「N リーチ」において「当該アイコン変化煽り予告」を実行可能である。

10

【 0 2 4 0 】

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 0 に示すように、当該アイコン変化煽り予告選択テーブル 1 2 3 a 4 が記憶されている。演出制御用マイコン 1 2 1 は、当該アイコン変化煽り予告選択テーブル 1 2 3 a 4 を用いて、「当該アイコン変化煽り予告」を実行するか否かと、「当該アイコン変化煽り予告」を実行する場合の演出パターンの種類と、を選択可能である。演出パターンには、演出パターン C と演出パターン D の 2 種類がある。

【 0 2 4 1 】

20

演出パターン C は、当該アイコン T A の表示態様の变化の成功を示唆する演出パターンであり、演出パターン D は、当該アイコン T A の表示態様の失敗を示唆する演出パターンである。

【 0 2 4 2 】

図 2 1 ( D ) は、当該アイコン変化煽り予告選択テーブル 1 2 3 a 4 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および当該アイコン変化予告選択テーブル 1 2 3 a 3 による選択結果を参照して、「当該保留アイコン変化煽り予告」を実行するか否かと、「当該アイコン変化煽り予告」を実行する場合の演出パターンの種類と、を選択する。

【 0 2 4 3 】

30

具体的には、変動パターンが「S P S P 大当たり変動」( T H P 0 0 1 ) 且つ「当該アイコン変化予告」が実行の場合には、演出パターン C の「当該アイコン変化煽り予告」の実行が 5 0 % 、 「当該アイコン変化煽り予告」の非実行が 5 0 % の割合で選択され、演出パターン D の「当該アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【 0 2 4 4 】

また、変動パターンが「S P S P 大当たり変動」( T H P 0 0 1 ) 且つ「当該アイコン変化予告」が非実行の場合には、演出パターン D の「当該アイコン変化煽り予告」の実行が 2 0 % 、 「当該アイコン変化煽り予告」の非実行が 8 0 % の割合で選択され、演出パターン C の「当該アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【 0 2 4 5 】

40

また、変動パターンが「S P S P ハズレ変動」( T H P 0 1 1 ) 且つ「当該アイコン変化予告」が実行の場合には、演出パターン C の「当該アイコン変化煽り予告」の実行が 5 0 % 、 「当該アイコン変化煽り予告」の非実行が 5 0 % の割合で選択され、演出パターン D の「当該アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【 0 2 4 6 】

また、変動パターンが「S P S P ハズレ変動」( T H P 0 1 1 ) 且つ「当該アイコン変化予告」が非実行の場合には、演出パターン D の「当該アイコン変化煽り予告」の実行が 5 % 、 「当該アイコン変化煽り予告」の非実行が 9 5 % の割合で選択され、演出パターン C の「当該アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【 0 2 4 7 】

50

また、変動パターンが「SP大当たり変動」(THP002)且つ「当該アイコン変化予告」が実行の場合には、演出パターンCの「当該アイコン変化煽り予告」の実行が15%、「当該アイコン変化煽り予告」の非実行が85%の割合で選択され、演出パターンDの「当該アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【0248】

また、変動パターンが「SP大当たり変動」(THP002)且つ「当該アイコン変化予告」が非実行の場合には、演出パターンDの「当該アイコン変化煽り予告」の実行が15%、「当該アイコン変化煽り予告」の非実行が85%の割合で選択され、演出パターンCの「保留アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【0249】

また、変動パターンが「SPハズレ変動」(THP012)且つ「当該アイコン変化予告」が実行の場合には、演出パターンCの「当該アイコン変化煽り予告」の実行が15%、「当該アイコン変化煽り予告」の非実行が85%の割合で選択され、演出パターンDの「当該アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【0250】

また、変動パターンが「SPハズレ変動」(THP012)且つ「当該アイコン変化予告」が非実行の場合には、演出パターンDの「当該アイコン変化煽り予告」の実行が30%、「当該アイコン変化煽り予告」の非実行が70%の割合で選択され、演出パターンCの「当該アイコン変化煽り予告」の実行は選択されない。

【0251】

つまり、大当たり判定で、「SPSPリーチ」を含まない変動パターンが選択された場合よりも、「SPSPリーチ」を含む変動パターンの先読みパターンが選択された場合の方が、演出パターンCの「当該アイコン変化煽り予告」の実行が選択され易くなるように設定されており、演出パターンCの「当該アイコン変化煽り予告」は、「SPSPリーチ」に発展し易いことを示唆する演出として機能する。

【0252】

また、大当たり判定で、「SPSPリーチ」を含む変動パターンが選択された場合よりも、「SPSPリーチ」を含まない変動パターンが選択された場合の方が、演出パターンDの「当該アイコン変化煽り予告」の実行が選択され易くなるように設定されており、演出パターンDの「当該アイコン変化煽り予告」は、「SPSPリーチ」に発展し難いことを示唆する演出として機能する。

【0253】

なお、図21(D)に示す当該アイコン変化煽り予告選択テーブル123a4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。

【0254】

演出制御用マイコン121は、「当該アイコン変化煽り予告」を実行する場合、特図変動演出の「Nリーチ」において、当該アイコン変化煽り予告選択テーブル123a4によって選択された演出パターンで「当該アイコン変化煽り予告」を実行する。

【0255】

図27(A)~図27(I)は、「当該アイコン変化煽り予告」が行われる様子を示す図である。特図変動演出において「Nリーチ」が開始すると、当該アイコンTAに対して「当該アイコン変化煽り予告」が行われる。

【0256】

当該アイコンTAがアイコンAの「当該アイコン変化煽り予告」では、図27(A)に示すように、「保留アイコン変化煽り予告」と同様に、主人公キャラクタを表す主人公キャラクタ画像G200が当該アイコン表示領域50eの上部に表示され、主人公キャラクタがアイコンAにキックしようとする動画が表示される。このとき、当該アイコン変化煽り予告選択テーブル123a4によって演出パターンCが選択された場合には、図27(B)に示すように、アイコンAがアイコンBまたはアイコンC(ここではアイコンB)に変化するとともに、主人公キャラクタが喜んでいる様子が当該アイコン表示領域50eの上

10

20

30

40

50

部に表示される。一方、当該アイコン変化煽り予告選択テーブル 1 2 3 a 4 によって演出パターン D が選択された場合には、図 2 7 ( C ) に示すように、アイコン A が変化せずに、主人公キャラクタが悲しんでいる様子が当該アイコン表示領域 5 0 e の上部に表示される。

#### 【 0 2 5 7 】

また、当該アイコン T A がアイコン D の「当該アイコン変化煽り予告」では、図 2 7 ( D ) に示すように、「保留アイコン変化煽り予告」と同様に、主人公キャラクタ画像 G 2 0 0 が当該アイコン表示領域 5 0 e の上部に表示され、主人公キャラクタがアイコン D にキックしようとする動画が表示される。このとき、当該アイコン変化煽り予告選択テーブル 1 2 3 a 4 によって演出パターン C が選択された場合には、図 2 7 ( E ) に示すように、アイコン D がアイコン E またはアイコン F ( ここではアイコン E ) に変化するとともに、主人公キャラクタが喜んでいる様子が当該アイコン表示領域 5 0 e の上部に表示される。一方、当該アイコン変化煽り予告選択テーブル 1 2 3 a 4 によって演出パターン D が選択された場合には、図 2 7 ( F ) に示すように、アイコン D が変化せずに、主人公キャラクタが悲しんでいる様子が当該アイコン表示領域 5 0 e の上部に表示される。

10

#### 【 0 2 5 8 】

また、当該アイコン T A がアイコン G の「当該アイコン変化煽り予告」では、図 2 7 ( G ) に示すように、「保留アイコン変化煽り予告」と同様に、主人公キャラクタ画像 G 2 0 0 が当該アイコン表示領域 5 0 e の上部に表示され、主人公キャラクタがアイコン G にキックしようとする動画が表示される。このとき、当該アイコン変化煽り予告選択テーブル 1 2 3 a 4 によって演出パターン C が選択された場合には、図 2 7 ( H ) に示すように、アイコン G がアイコン H またはアイコン I ( ここではアイコン H ) に変化するとともに、主人公キャラクタが喜んでいる様子が当該アイコン表示領域 5 0 e の上部に表示される。一方、当該アイコン変化煽り予告選択テーブル 1 2 3 a 4 によって演出パターン D が選択された場合には、図 2 7 ( I ) に示すように、アイコン G が変化せずに、主人公キャラクタが悲しんでいる様子が当該アイコン表示領域 5 0 e の上部に表示される。

20

#### 【 0 2 5 9 】

< 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 2 6 0 】

最初に、アイコン D に長靴画像 G 3 0 0 または合羽画像 G 3 0 1 が付加したとき、または、アイコン G に文字画像 G 3 0 2 a , G 3 0 2 b が付加したときに、大当たり遊技が行われる確率と、アイコン A の表示色が青色または赤色に変化し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。「保留アイコン変化予告」における保留アイコン H A としてのアイコン D およびアイコン G に対しても、「当該アイコン変化予告」における当該アイコン T A としてのアイコン D およびアイコン G に対しても、大当たり期待度が高くなるように、画像が付加されることがある。一方、「保留アイコン変化予告」における保留アイコン H A としてのアイコン A に対しても、「当該アイコン変化予告」における当該アイコン T A としてのアイコン A に対しても、大当たり期待度が高くなるように、表示色が変わることがある。そして、先読み判定での「先読み当選」または大当たり判定での「大当たり当選」の場合、アイコン D およびアイコン G の何れかに画像が付加される変化パターン ( 変化パターン C ~ F 、変化パターン I ~ L ) が選択される割合と、アイコン A の表示色が変わる変化パターン ( 変化パターン A ~ B 、変化パターン G ~ H ) が選択される割合と、が互いに異なっている ( 図 2 1 ( A ) 、図 2 1 ( C ) 参照 ) 。つまり、アイコン D に長靴画像 G 3 0 0 または合羽画像 G 3 0 1 が付加したとき、または、アイコン G に文字画像 G 3 0 2 a , G 3 0 2 b が付加したときに、大当たり遊技が行われる確率と、アイコン A の表示色が青色または赤色に変化したときに大当たり遊技が行われる確率とが、互いに異なると言える。

30

40

#### 【 0 2 6 1 】

次に、「当該アイコン変化煽り予告」の後に当該アイコン T A の表示態様が変化せずに「

50

「SPSPリーチ」まで発展する確率と、「当該アイコン変化煽り予告」の後に当該アイコンTAの表示態様が変化して「SPSPリーチ」まで発展する確率と、の関係について考察する。「当該アイコン変化煽り予告」の演出パターンには、当該アイコンTAの表示態様が変化するときに行われる演出パターンCと、当該アイコンTAの表示態様が変化しないときに行われる演出パターンDと、がある。そして、演出フローに「SPSPリーチ」が含まれる特図変動演出に対応する変動パターン（SPSP大当たり変動、SPSPハズレ変動）の場合、演出パターンDよりも演出パターンCが選択され易くなっている（図21（D）参照）。つまり、「当該アイコン変化煽り予告」の後に当該アイコンTAの表示態様が変化せず「SPSPリーチ」まで発展する確率よりも、「当該アイコン変化煽り予告」の後に当該アイコンTAの表示態様が変化して「SPSPリーチ」まで発展する確率の方が高いため、「当該アイコン変化煽り予告」の後に当該アイコンTAの表示態様が変化しなかったときよりも、「当該アイコン変化煽り予告」の後に当該アイコンTAの表示態様が変化したときの方が、「SPSPリーチ」まで発展し易いと言える。

10

#### 【0262】

次に、「当該アイコン変化煽り予告」が実行されず当該アイコンTAの表示態様が変化せず「SPSPリーチ」まで発展したときに大当たり遊技が行われる確率と、「当該アイコン変化煽り予告」が実行されたにも関わらず当該アイコンTAの表示態様が変化せず「SPSPリーチ」まで発展し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。演出フローに「SPSPリーチ」が含まれる特図変動演出では、当該アイコンTAの表示態様が変化せず「SPSPリーチ」まで発展することがあり、当該アイコンTAの表示態様が変化しない場合、演出パターンDの「当該アイコン変化煽り予告」が行われるときと行われないうときとがある。そして、変動パターンが「SPSPハズレ変動」の場合よりも、変動パターンが「SPSP大当たり変動」の場合の方が、演出パターンDの「当該アイコン変化煽り予告」選択され易くなっている（図21（D）参照）。つまり、「当該アイコン変化煽り予告」が実行されず当該アイコンTAの表示態様が変化せず「SPSPリーチ」まで発展したときに大当たり遊技が行われる確率よりも、「当該アイコン変化煽り予告」が実行されたにも関わらず当該アイコンTAの表示態様が変化せず「SPSPリーチ」まで発展したときに大当たり遊技が行われる確率の方が高いため、「当該アイコン変化煽り予告」が実行されたにも関わらず当該アイコンTAの表示態様が変化せず「SPSPリーチ」まで発展した場合、「当該アイコン変化煽り予告」が実行されず当該アイコンTAの表示態様が変化せず「SPSPリーチ」まで発展した場合よりも、大当たり遊技が行われ易いと言える。

20

30

#### 【0263】

次に、「当該アイコン変化煽り予告」が実行されたにも関わらず当該アイコンTAの表示態様が変化せず「SPSPリーチ」まで発展したときに大当たり遊技が行われる確率と、「当該アイコン変化煽り予告」が実行されて当該アイコンTAの表示態様が変化したにも関わらず「SPSPリーチ」まで発展しなかっ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。演出フローに「SPSPリーチ」が含まれる特図変動演出でも、演出フローに「SPSPリーチ」が含まれない特図変動演出でも、「当該アイコン変化煽り予告」が行われて当該アイコンTAの表示態様が変化するときと、「当該アイコン変化煽り予告」が行われたにも関わらず当該アイコンTAの表示態様が変化しないときと、があり、当該アイコンTAの表示態様が変化するときは演出パターンCの「当該アイコン変化煽り予告」が行われる一方、当該アイコンTAの表示態様が変化しないときには演出パターンDの「当該アイコン変化煽り予告」が行われる。そして、変動パターンが「SP大当たり変動」の場合に演出パターンCが選択される割合よりも、変動パターンが「SPSP大当たり変動」の場合に演出パターンDが選択され得る割合の方が高くなっている（図21（D）参照）。つまり、「当該アイコン変化煽り予告」が実行されたにも関わらず当該アイコンTAの表示態様が変化せず「SPSPリーチ」まで発展したときに大当たり遊技が行われる確率よりも、「当該アイコン変化煽り予告」が実行されて当該アイコンTAの表示態様が変化したにも関わらず「SPSPリーチ」まで発展しなかったときに

40

50



大当たり遊技が行われる確率の方が低いため、「当該アイコン変化煽り予告」が実行されたにも関わらず当該アイコン T A の表示態様に変化せずに「S P S P リーチ」まで発展した場合、「当該アイコン変化煽り予告」が実行されて当該アイコン T A の表示態様に変化したにも関わらず「S P S P リーチ」まで発展しなかった場合よりも、大当たり遊技が行われ易いと言える。

【 0 2 6 4 】

< 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 P Y 1 の効果について説明する。

【 0 2 6 5 】

( 1 ) 保留アイコン表示領域 5 0 d に表示される保留アイコン H A として、太陽の形状をした画像を含むアイコン A ~ アイコン C、傘の形状をした画像を含むアイコン D ~ アイコン F および雲の形状をした画像を含むアイコン G ~ アイコン I が表示されるので、保留アイコン H A の表示バリエーションを増やすことができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

10

【 0 2 6 6 】

( 2 ) 当該アイコン表示領域 5 0 e に表示される当該アイコン T A として、太陽の形状をした画像を含むアイコン A ~ アイコン C、傘の形状をした画像を含むアイコン D ~ アイコン F および雲の形状をした画像を含むアイコン G ~ アイコン I が表示されるので、当該アイコン T A の表示バリエーションを増やすことができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

20

【 0 2 6 7 】

( 3 ) 「保留アイコン変化予告」では、傘の形状をした画像または雲の形状をした画像を含むアイコンに対しては他の画像が付加される一方、太陽の形状をした画像を含むアイコンに対しては表示色が変わるので、保留アイコン H A の表示態様の变化バリエーションを増やすことができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【 0 2 6 8 】

( 4 ) 「当該アイコン変化予告」では、傘の形状をした画像または雲の形状をした画像を含むアイコンに対しては他の画像が付加される一方、太陽の形状をした画像を含むアイコンに対しては表示色が変わるので、当該アイコン T A の表示態様の变化バリエーションを増やすことができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

30

【 0 2 6 9 】

( 5 ) 「保留アイコン変化予告」において、傘の形状をした画像または雲の形状をした画像を含むアイコンに対して他の画像が付加されたときと、太陽の形状をした画像を含むアイコンに対して表示色が変わったときとで、大当たり遊技が行われえる確率が異なるので、保留アイコン H A の表示態様の变化の仕方によって、大当たり遊技が行われる可能性を示唆することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【 0 2 7 0 】

( 6 ) 「当該アイコン変化予告」において、傘の形状をした画像または雲の形状をした画像を含むアイコンに対して他の画像が付加されたときと、太陽の形状をした画像を含むアイコンに対して表示色が変わったときとで、大当たり遊技が行われえる確率が異なるので、当該アイコン T A の表示態様の变化の仕方によって、大当たり遊技が行われる可能性を示唆することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

40

【 0 2 7 1 】

( 7 ) 「S P リーチ」または「S P S P リーチ」に発展する前の「N リーチ」において、当該アイコン T A の表示態様が変わる「当該アイコン変化予告」が行われるので、「S P リーチ」または「S P S P リーチ」に集中させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【 0 2 7 2 】

( 8 ) 当該アイコン T A の表示態様の变化に成功する演出パターン A の「当該アイコン変化煽り予告」が行われも、当該アイコン T A の表示態様の变化に失敗する演出パターン B

50

の「当該アイコン変化煽り予告」が行われても、「SPSPリーチ」に発展することがあるので、当該アイコンTAの変化の有無に関わらず、「SPSPリーチ」への発展を期待させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0273】

(9) 当該アイコンTAの表示態様の变化に失敗する演出パターンBの「当該アイコン変化煽り予告」が行われて「SPSPリーチ」まで発展した場合、演出パターンBの「当該アイコン変化煽り予告」が行われず、当該アイコンTAの表示態様が変化しないまま「SPSPリーチ」まで発展した場合よりも大当たり遊技が行われ易いので、演出パターンBの「当該アイコン変化煽り予告」によって当該アイコンTAの表示態様が変化しなかったときの落胆を軽減することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

10

【0274】

(10) 当該アイコンTAの表示態様の变化に失敗する演出パターンBの「当該アイコン変化煽り予告」が行われて「SPSPリーチ」まで発展した場合、当該アイコンTAの表示態様の变化に成功する演出パターンAの「当該アイコン変化煽り予告」が行われ、当該アイコンTAの表示態様が変化したにも関わらず「SPSPリーチ」まで発展しなかった場合よりも大当たり遊技が行われ易いので、演出パターンBの「当該アイコン変化煽り予告」によって当該アイコンTAの表示態様が変化しなかったときの落胆を軽減することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0275】

< 基本実施形態および第1実施形態の変更例 >

20

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。

【0276】

第1実施形態では、「当該アイコン変化予告」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、「当該アイコン変化予告」が実行されるようにしても良い。

【0277】

30

また、第1実施形態では、「当該アイコン変化煽り予告」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、「当該アイコン変化煽り予告」が実行されるようにしても良い。

【0278】

また、第1実施形態では、「当該アイコン変化予告」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、「当該アイコン変化予告」が実行されるようにしても良い。この場合、「当該アイコン変化予告」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。

40

【0279】

また、第1実施形態では、先読み判定において、大当たり判定で、「大当たり当選」と判定されるか否かと、選択される変動パターンの種類と、が判定されるようにしているが、特図の停止図柄の種類が判定されるようにしても良い。この場合、「保留アイコン変化予告」や「当該アイコン変化予告」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。

【0280】

また、第1実施形態では、「保留アイコン変化予告」および「当該アイコン変化予告」において、傘の形状をした画像に長靴画像G300または合羽画像G301が付加するよう

50

にし、雲の形状をした画像に「熱」の文字画像 G 3 0 2 a または「激熱」の文字画像 G 3 0 2 a が付加するようにしているが、画像が付加されればよく、付加する画像の内容や種類はこれに限られない。

【 0 2 8 1 】

また、第 1 実施形態では、「保留アイコン変化予告」および「当該アイコン変化予告」において、太陽の形状をした画像の表示色が青色または赤色に変化するようにしているが、表示色が変化すればよく、色の種類はこれに限られない。

【 0 2 8 2 】

また、第 1 実施形態では、アイコン D に長靴画像 G 3 0 0 または合羽画像 G 3 0 1 が付加したとき、または、アイコン G に文字画像 G 3 0 2 a , G 3 0 2 b が付加したときに、大当たり遊技が行われる確率よりも、アイコン A の表示色が青色または赤色に変化したときに大当たり遊技が行われる確率の方が高くなるようにしているが、アイコン D に長靴画像 G 3 0 0 または合羽画像 G 3 0 1 が付加したとき、または、アイコン G に文字画像 G 3 0 2 a , G 3 0 2 b が付加したときに、大当たり遊技が行われる確率よりも、アイコン A の表示色が青色または赤色に変化したときに大当たり遊技が行われる確率の方が低くなるようにしても良い。

10

【 0 2 8 3 】

また、第 1 実施形態では、「保留アイコン変化煽り予告」および「当該アイコン変化煽り予告」において、主人公キャラクタによって保留アイコン H A または当該アイコン T A の表示態様が変化するようにしているが、保留アイコン H A または当該アイコン T A の表示態様が変化することが示唆されればよく、主人公キャラクタに限られない。

20

【 0 2 8 4 】

また、第 1 実施形態では、「当該アイコン変化煽り予告」および「当該アイコン変化予告」が、「Nリーチ」において行われるようにしているが、行われる場面は「Nリーチ」に限られない。例えば、特図変動演出における「通常変動」において、「当該アイコン変化煽り予告」および「当該アイコン変化予告」が行われるようにしても良い。

【 0 2 8 5 】

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。

30

【 0 2 8 6 】

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 8 7 】

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。

40

【 0 2 8 8 】

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 8 9 】

50

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

【０２９０】

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。

【０２９１】

<第１実施形態に開示されている発明>

この〔発明を実施するための形態〕における前段落までには、以下の発明Ａ～発明Ｂが開示されている。発明Ａ～発明Ｂの説明では、前述した発明を実施する形態における対応する構成の名称や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明を構成する手段などの要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明Ａは、以下の発明Ａ１～Ａ３の総称であり、発明Ｂは、以下の発明Ｂ１～Ｂ４の総称である。

【０２９２】

発明Ａ１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状態制御手段（遊技制御用マイコン１０１）と、  
所定の表示手段（画像表示装置５０）を含む演出手段を用いて、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１２１）と、を備え、  
前記演出実行手段は、  
所定のアイコン（保留アイコンＨＡ、当該アイコンＴＡ）を前記表示手段に表示可能であり、  
前記アイコンの表示態様を前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する表示態様（青色または赤色の表示色、長靴画像Ｇ３００または合羽画像Ｇ３０１の付加、「熱」の文字画像Ｇ３０２ａまたは「激熱」の文字画像Ｇ３０２ｂの付加）に変化させることがあり、  
前記アイコンには、第１アイコン（傘の形状をした画像を含むアイコン、雲の形状をした画像を含むアイコン）と、前記第１アイコンとは異なる形状の第２アイコン（太陽の形状をした画像を含むアイコン）と、がある、  
ことを特徴とする。

【０２９３】

発明Ａ２に係る遊技機は、  
発明Ａ１に係る遊技機であって、  
前記演出実行手段は、  
前記第１アイコンの表示態様を変化させるときには、前記第１アイコンに所定の付加表示（長靴画像Ｇ３００または合羽画像Ｇ３０１、「熱」の文字画像Ｇ３０２ａまたは「激熱」の文字画像Ｇ３０２ｂ）を付加する一方、  
前記第２アイコンの表示態様を変化させるときには、前記第２アイコンの表示色を変化させる、  
ことを特徴とする。

【０２９４】

発明Ａ３に係る遊技機は、  
発明Ａ２に係る遊技機であって、  
前記第１アイコンに前記付加表示が付加したときと、前記第２アイコンの表示色が変わったときとで、前記特別遊技状態になる確率が互いに異なる、  
ことを特徴とする。

【０２９５】

発明Ｂ１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、  
 所定の表示手段（画像表示装置 5 0）を含む演出手段を用いて、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、  
 所定のアイコン（保留アイコン H A、当該アイコン T A）を前記表示手段に表示可能であるとともに、所定の特別演出（リーチ演出）を実行可能であり、  
 前記特別演出の前に、前記アイコンの表示態様を前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する表示態様（長靴画像 G 3 0 0 または合羽画像 G 3 0 1 の付加、「熱」の文字画像 G 3 0 2 a または「激熱」の文字画像 G 3 0 2 b の付加）に変化させることがある、  
 ことを特徴とする。

10

## 【 0 2 9 6 】

発明 B 2 に係る遊技機は、  
 発明 B 1 に係る遊技機であって、  
 前記演出実行手段は、  
 前記アイコンの表示態様が変わる可能性があることを示唆する変化煽り演出（保留アイコン変化煽り予告、当該アイコン変化煽り予告）を実行することがあり、  
 前記特別演出には、特定の特別演出（S P S P リーチ）があり、  
 前記変化煽り演出の後に前記アイコンの表示態様が変わらなかったときよりも、前記変化煽り演出の後に前記アイコンの表示態様が変わったときの方が、前記特定の特別演出が実行され易い、  
 ことを特徴とする。

20

## 【 0 2 9 7 】

発明 B 3 に係る遊技機は、  
 発明 B 2 に係る遊技機であって、  
 前記変化煽り演出の後に前記アイコンの表示態様が変わらずに前記特定の特別演出が実行された場合、前記変化煽り演出が実行されず前記アイコンの表示態様が変わらずに前記特定の特別遊技が実行された場合よりも、前記特別遊技状態になり易い、  
 ことを特徴とする。

30

## 【 0 2 9 8 】

発明 B 4 に係る遊技機は、  
 発明 B 2 に係る遊技機であって、  
 前記変化煽り演出の後に前記アイコンの表示態様が変わらずに前記特定の特別演出が実行された場合、前記変化煽り演出の後に前記アイコンの表示態様が変わって前記特定の特別遊技が実行されなかった場合よりも、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 9 9 】

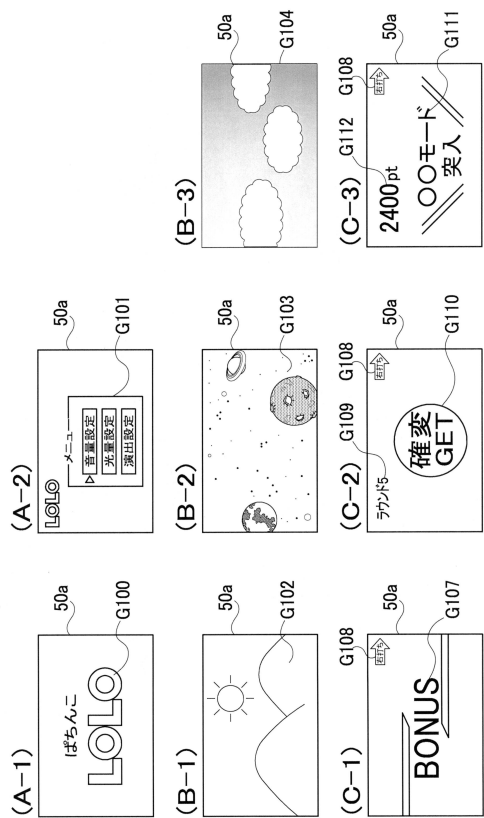
5 0 ... 画像表示装置  
 5 0 a ... 表示部  
 5 0 d ... 保留アイコン表示領域  
 5 0 e ... 当該アイコン表示領域  
 1 0 1 ... 遊技制御用マイコン  
 1 2 1 ... 演出制御用マイコン  
 G 2 0 0 ... 主人公キャラクタ画像  
 G 3 0 0 ... 長靴画像  
 G 3 0 1 ... 合羽画像  
 G 3 0 2 a , G 3 0 2 b ... 文字画像  
 H A ... 保留アイコン  
 T A ... 当該アイコン

40

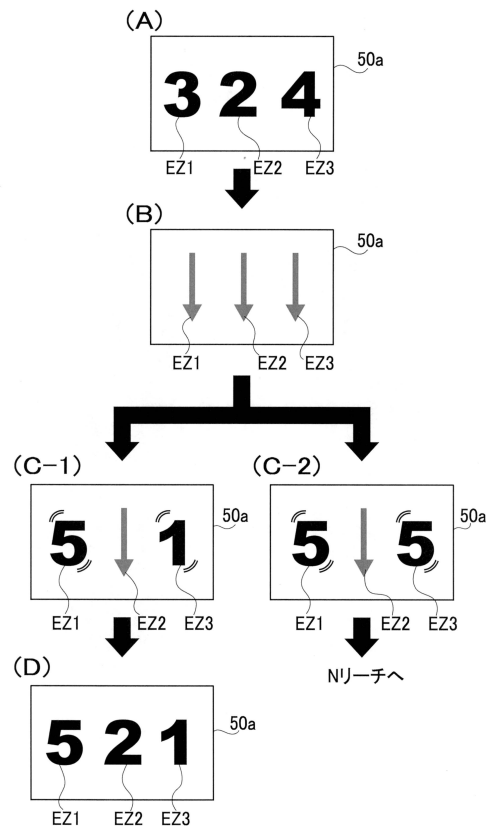
50



【 図 5 】



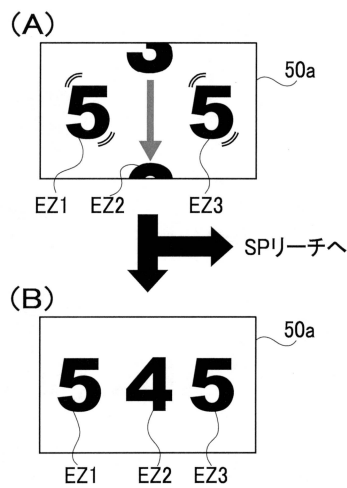
【 図 6 】



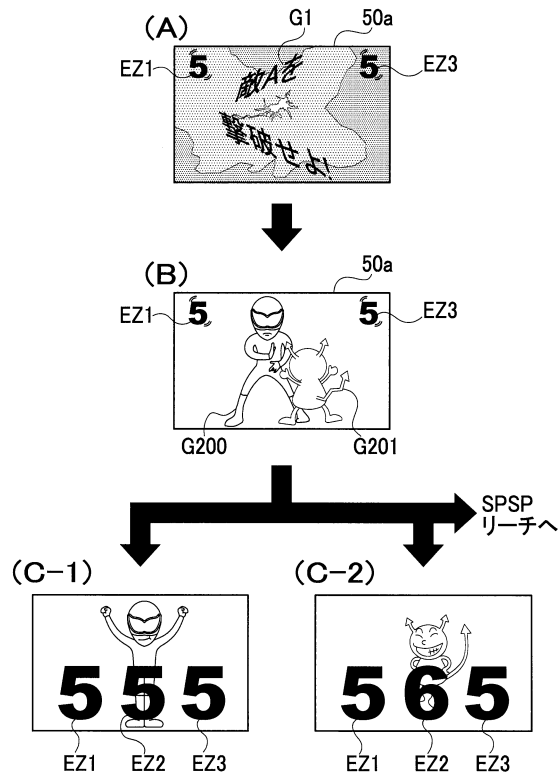
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】

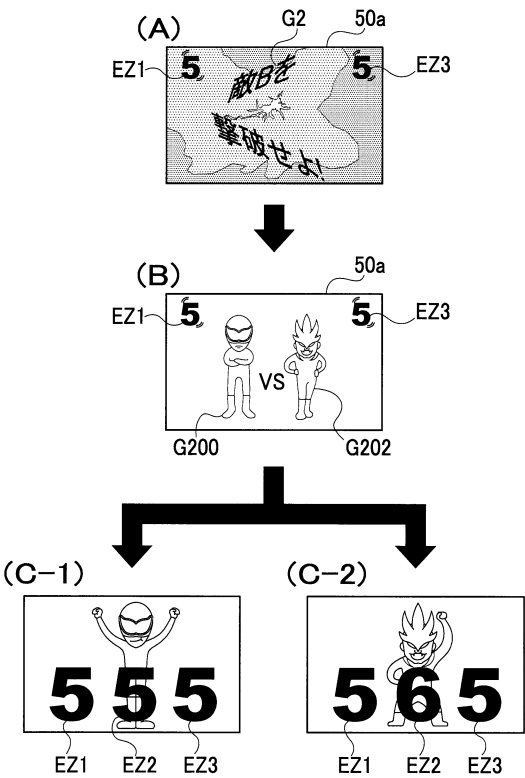


30

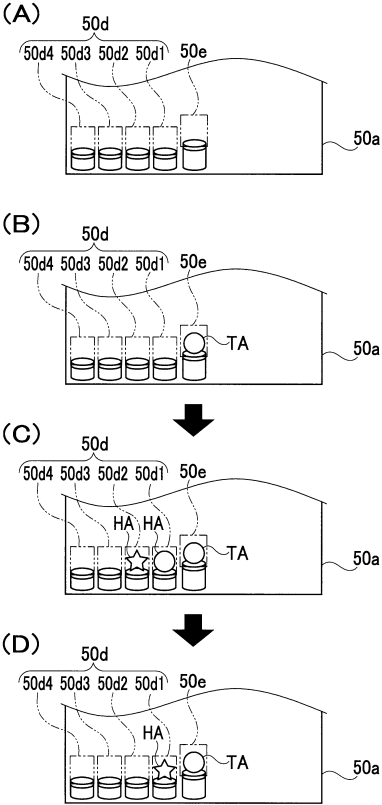
40

50

【 図 9 】



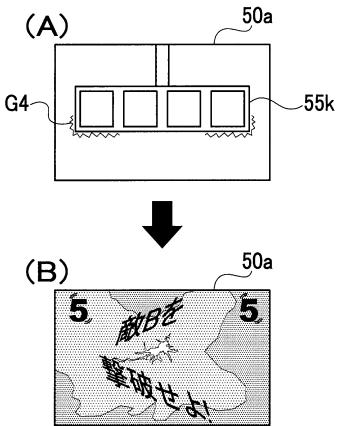
【 図 1 0 】



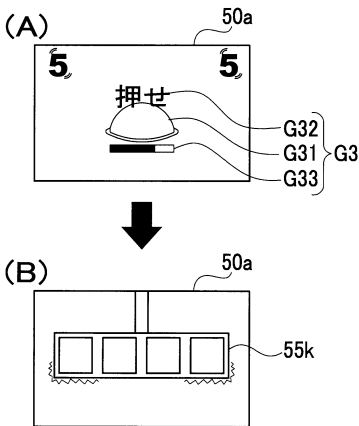
10

20

【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



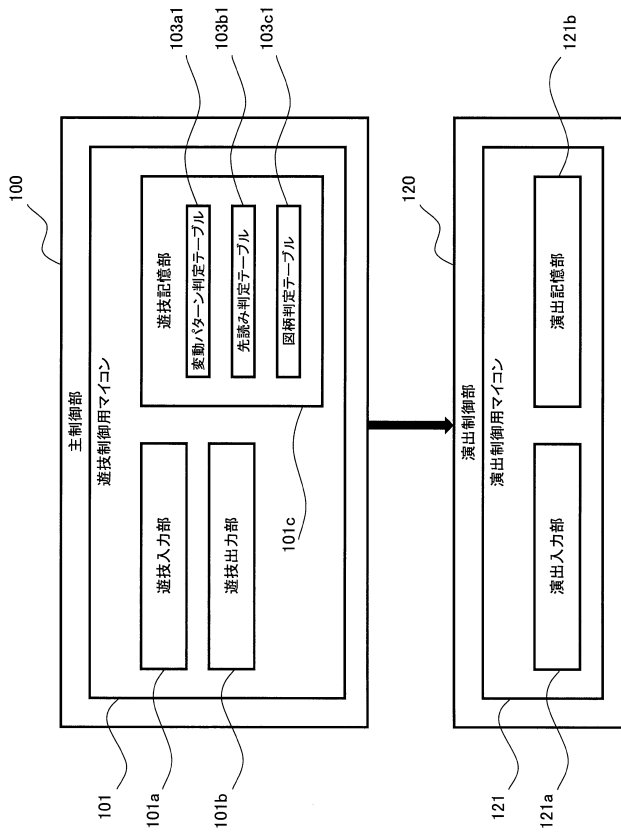
30

40

50



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

[illegible]

【 図 1 5 】

遊技状態	始動口	先読み判定結果 (変動パターン・事前判定結果)	先読みパターン	備考
		先読み当選	SHP001	先読みパターン 大当たり先読みパターン
非時短状態 時短状態	第1始動口 第2始動口	THP011	SHP002	リーチハズレ先読みパターン
		THP012		
		THP013		
		先読み非当選	SHP003	通常ハズレ先読みパターン
		先読み当選	THP021 THP022	

【 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α図柄	ハズレα図柄	通常ハズレα図柄
第2始動口	大当たり当選		ハズレβ図柄	ハズレβ図柄	ハズレβ時短図柄
			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α図柄	小当たり遊技	—
			ハズレα図柄	ハズレα図柄	通常ハズレα図柄

10

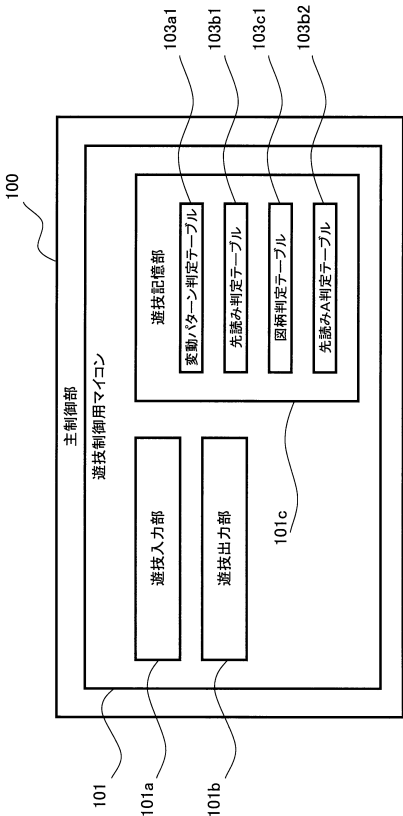
20

30

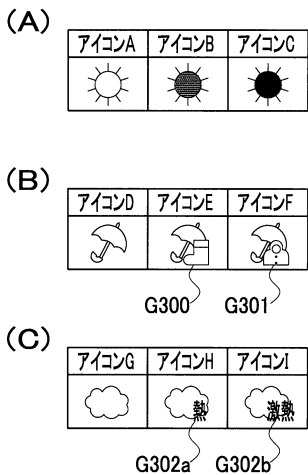
40

50

【図 17】



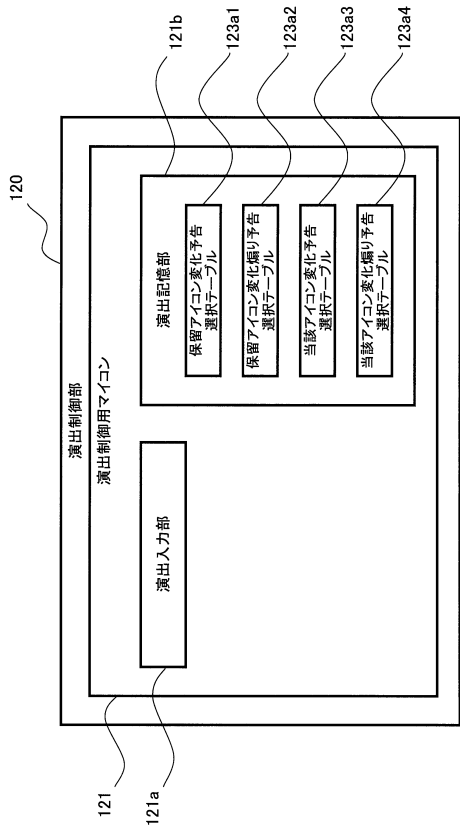
【図 19】



【図 18】

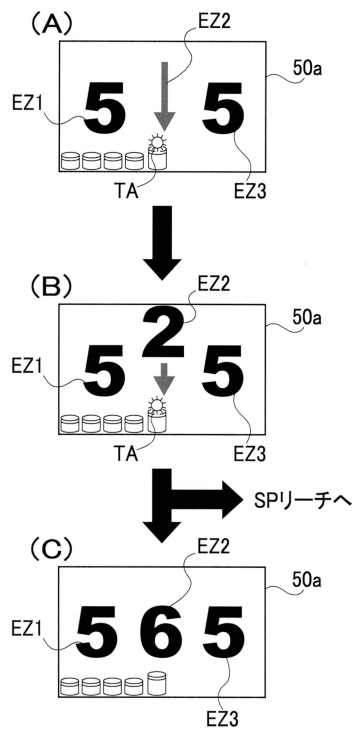
先読み判定テーブル	遊技状態	始動口	先読み判定結果		先読みハターン	備考
			(変動ハターン事前判定結果)	先読み当選		
-	-	-	THP001	先読み当選	SHP001A1	先読みハターンの名称
			THP002	先読み当選	SHP001A2	SPSP大当たり先読みハターン
			THP011	先読み当選	SHP002A1	SPSPリーチハズレ先読みハターン
			THP012	先読み当選	SHP002A2	SPリーチハズレ先読みハターン
			THP013	先読み当選	SHP002A3	Nリーチハズレ先読みハターン
			THP021 THP022	先読み非当選	SHP003A	通常ハズレ先読みハターン

【図 20】

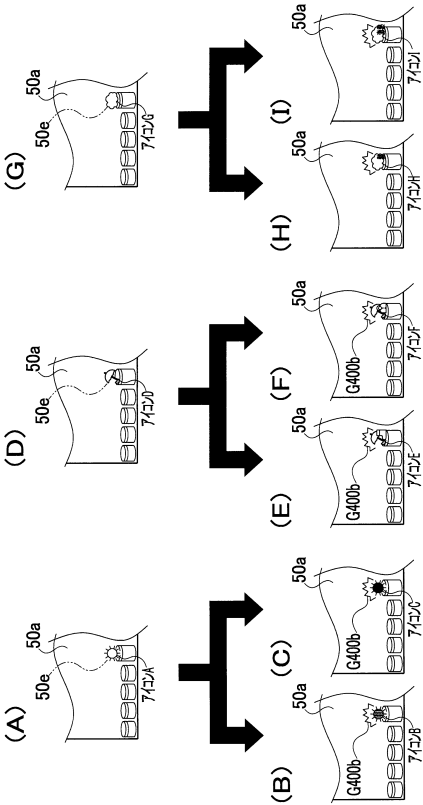




【 図 2 5 】



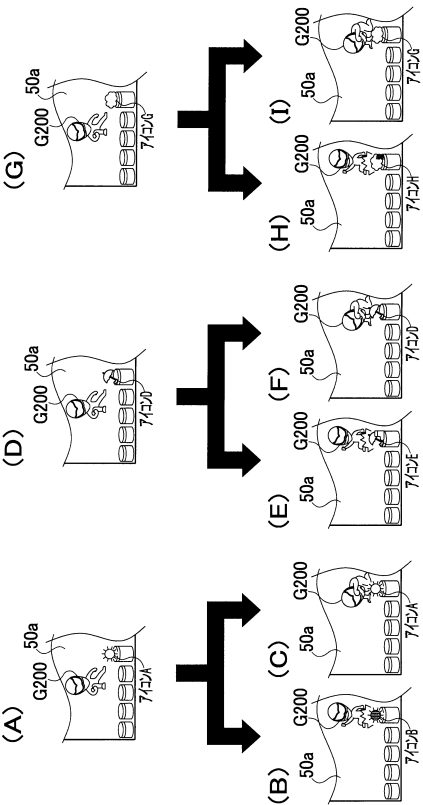
【 図 2 6 】



10

20

【 図 2 7 】



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 CA77 EA04 EA10