

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-56809
(P2022-56809A)

(43)公開日 令和4年4月11日(2022.4.11)

(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43頁)
(21)出願番号	特願2020-164757(P2020-164757)	(71)出願人	599104196	株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 110000291 特許業務法人コスモス国際特許商標事務所 土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内 川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内		
(22)出願日	令和2年9月30日(2020.9.30)	(74)代理人	110000291			
		(72)発明者	土屋 良孝			
		(72)発明者	川添 智久			
		最終頁に続く				

(54)【発明の名称】 遊技機

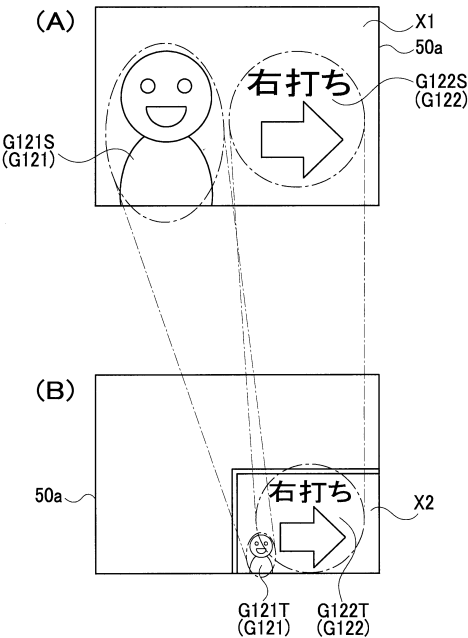
(57)【要約】

【課題】演出を通じて遊技の興趣向上に寄与する遊技機を提供すること。

【解決手段】

パチンコ遊技機P Y 1は、第1画像G 1 2 1 S , G 1 2 1 Tと第2画像G 1 2 2 S , G 1 2 2 Tとを用いた表示演出を実行可能である。表示演出は、表示部の第1表示領域X 1で実行されるときと、第2表示領域X 2で実行されるときとがある。第2表示領域X 2の方が第1表示領域X 1よりも小さく、第1表示領域X 1での表示演出の実行中に、その表示演出の実行が第1表示領域X 1から第2表示領域X 2に切り替わるときがある。表示演出の実行が第1表示領域X 1から第2表示領域X 2に切り替わる場合には第1画像G 1 2 1 S , G 1 2 1 Tも第2画像G 1 2 2 S , G 1 2 2 Tも小さくなる。第1表示領域X 1での第1画像G 1 2 1 Sに対する第2画像G 1 2 2 Sよりも、第2表示領域X 2での第1画像G 1 2 1 Tに対する第2画像G 1 2 2 Tの方が目立つ。

【選択図】 図1 8



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示部と、
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、
第 1 画像と第 2 画像とを用いた表示演出を実行可能であり、
前記表示演出は、
前記表示部の第 1 表示領域で実行されるときと、第 2 表示領域で実行されるときと、があり、
前記第 2 表示領域の方が前記第 1 表示領域よりも小さく、
前記第 1 表示領域での前記表示演出の実行中に、当該表示演出の実行が前記第 1 表示領域から前記第 2 表示領域に切り替わるときがあり、
前記表示演出の実行が前記第 1 表示領域から前記第 2 表示領域に切り替わる場合には前記第 1 画像も前記第 2 画像も小さくなり、
前記第 1 表示領域での前記第 1 画像に対する前記第 2 画像よりも、前記第 2 表示領域での前記第 1 画像に対する前記第 2 画像の方が目立つことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機に代表される遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

従来から、演出図柄を表示する表示領域を通常よりも縮小させることが可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 の遊技機）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】 特開 2012-152524 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0004】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、表示領域を通常よりも縮小させる場合に、演出図柄（第 1 画像）もマーカ M1、M2（第 2 画像）も同様に縮小されるため、改善の余地がある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本明細書に開示される遊技機は、
表示部と、
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、
第 1 画像と第 2 画像とを用いた表示演出を実行可能であり、
前記表示演出は、
前記表示部の第 1 表示領域で実行されるときと、第 2 表示領域で実行されるときと、があり、
前記第 2 表示領域の方が前記第 1 表示領域よりも小さく、
前記第 1 表示領域での前記表示演出の実行中に、当該表示演出の実行が前記第 1 表示領域から前記第 2 表示領域に切り替わるときがあり、
前記表示演出の実行が前記第 1 表示領域から前記第 2 表示領域に切り替わる場合には前記第 1 画像も前記第 2 画像も小さくなり、
前記第 1 表示領域での前記第 1 画像に対する前記第 2 画像よりも、前記第 2 表示領域での

40

50

前記第 1 画像に対する前記第 2 画像の方が目立つことを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

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】

【0007】

【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。

10

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

【図 5】演出モードの種類を示す説明図である。

【図 6】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 7】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

【図 8】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 9】特図変動演出の S P S P リーチの具体例を示す説明図である。

【図 10】保留演出の具体例を示す説明図である。

20

【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】第 1 実施形態の右打ち促進演出、確変モード O P 演出および保留球数フル演出の具体例を示す説明図である。

【図 18】第 1 実施形態および第 2 実施形態の右打ち促進演出を示す説明図である。

【図 19】第 1 実施形態の各種演出（右打ち促進演出、確変モード O P 演出および保留球数フル演出等）の流れを示す説明図である。

30

【図 20】第 1 実施形態の各種演出（右打ち促進演出、確変モード O P 演出および保留球数フル演出等）の実行を示すタイミングチャートである。

【図 21】第 2 実施形態の各種演出（オープニング演出、右打ち促進演出、右打ち表示演出およびラウンド表示演出）の流れを示す説明図である。

【図 22】第 2 実施形態の各種演出（オープニング演出、右打ち促進演出、右打ち表示演出およびラウンド表示演出）の実行を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0008】

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

【0009】

<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

50

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）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機PY1から当該パチンコ遊技機PY1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PY1に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機PY1に近づく方向とする。

【0010】

1. 遊技機の構造

最初に、パチンコ遊技機PY1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PY1の正面図である。

【0011】

パチンコ遊技機PY1は、パチンコホールの島構造体に取り付けられる外枠22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。

【0012】

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。

【0013】

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。

【0014】

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。

【0015】

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。

【0016】

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

10

20

30

40

50

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。

【0017】

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。

10

【0018】

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。

20

【0019】

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。

【0020】

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。

30

【0021】

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。

40

【0022】

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。

【0023】

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

50

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。

【0024】

また、遊技盤 1 は、所定の演出表示を表示可能な画像表示装置 50、所定の発光色で発光可能な盤ランプ 54、および、所定の動作態様で動作可能な盤上可動体 55k、を具備する。画像表示装置 50 は、遊技盤 1 の中央部に設置され、例えば、液晶ディスプレイ、ドット表示器、7セグ表示器等で構成される表示部 50a を具備する。盤ランプ 54 は、表示部 50a の上方に設置され、例えば、複数の LED で構成される。盤上可動体 55k は、表示部 50a の前方且つ上方に設置される。盤上可動体 55k は、駆動モータ（不図示）を具備し、例えば、図 2 に示すように、駆動モータによって上下に移動可能に構成される。なお、盤上可動体 55k の動きは、上下の移動以外であっても良い。

10

【0025】

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 LED で構成される。パチンコ遊技機 P Y 1 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 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。

【0026】

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 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

【0027】

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 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 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。

【0028】

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。

30

【0029】

パチンコ遊技機 P Y 1 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 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 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

【0030】

一方、パチンコ遊技機 P Y 1 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 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 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

50

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。

【0031】

また、パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示中に遊技球が第1始動口11に入賞した場合、後述する先読み判定を行うとともに、取得した大当たり判定を受けるための権利を特図1保留として記憶する。一方、パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示中に遊技球が第2始動口12に入賞した場合、先読み判定を行うとともに、取得した大当たり判定を受けるための権利を特図2保留として記憶する。パチンコ遊技機PY1は、特図1保留および特図2保留を、所定数(例えば、特図1保留が4、特図2保留が4)まで記憶することが可能である。パチンコ遊技機PY1は、特図の停止表示後に、特図1保留および特図2保留に対する大当たり判定を行う。なお、特図1保留と特図2保留とが同時に記憶されている場合には、特図2保留に対する大当たり判定が優先的に行われるようにしても良いし、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

【0032】

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

20

【0033】

パチンコ遊技機PY1は、特図1保留または特図2保留を記憶しているときに、その数を遊技者に報知する。特図1保留数は、例えば、表示器類8の中上部の2つのLEDの点灯または点滅によって報知され、特図1保留数が「1」のときには、1つのLEDだけが点灯し、特図1保留数が「2」のときには、2つのLEDだけが点灯し、特図1保留数が「3」のときには、1つのLEDだけが点滅し、特図1保留数が「4」のときには、2つのLEDだけが点滅する。一方、特図2保留数は、例えば、表示器類8の中下部の2つのLEDの点灯または点滅によって報知され、特図2保留数が「1」のときには、1つのLEDだけが点灯し、特図2保留数が「2」のときには、2つのLEDだけが点灯し、特図2保留数が「3」のときには、1つのLEDだけが点滅し、特図2保留数が「4」のときには、2つのLEDだけが点滅する。

30

【0034】

また、パチンコ遊技機PY1は、大当たり当選を示す態様で第1特図または第2特図を停止表示した後に、大当たり遊技を行う。大当たり遊技は、詳細については後述するが、第1大入賞口14または第2大入賞口15が開放するラウンド遊技が複数回(例えば10回)行われる遊技である。大当たり遊技は、第1大入賞口14または第2大入賞口15の開放によって、遊技球の入賞の機会(賞球の機会)が与えられるため、遊技者にとって有利な遊技である。なお、大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技の全てが行われることによって終了する。

40

【0035】

一方、パチンコ遊技機PY1は、小当たり当選を示す態様で第1特図または第2特図を停止表示した後に、小当たり遊技を行う。小当たり遊技は、詳細については後述するが、第1大入賞口14または第2大入賞口15が所定時間(例えば5秒)だけ開放する遊技である。小当たり遊技は、第1大入賞口14または第2大入賞口15の開放によって、遊技球の入賞の機会(賞球の機会)が与えられるため、遊技者にとって有利な遊技である。

【0036】

3-2. 普図遊技

パチンコ遊技機PY1は、遊技球のゲート13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

50

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 7 】

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 3 8 】

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

10

【 0 0 3 9 】

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 0 】

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

20

【 0 0 4 1 】

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 2 】

4. 遊技状態

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

30

【 0 0 4 3 】

「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。

40

【 0 0 4 4 】

「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 5 】

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

50

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

【0046】

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

10

【0047】

「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。

20

【0048】

「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。

【0049】

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。

30

【0050】

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。

40

【0051】

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

50

、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

【0052】

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 α」、「大当たり遊技 X α」、「大当たり遊技 Y α」および「大当たり遊技 Z α」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。

【0053】

「大当たり遊技 W α」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、α 回数のラウンド遊技が終了するまで継続する。α は、2～10 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 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 α」では、α 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

【0054】

「大当たり遊技 X α」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、α 回数のラウンド遊技が終了するまで継続する。α は、2～10 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 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 α」では、α 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

【0055】

「大当たり遊技 Y α」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、α 回数のラウンド遊技が終了するまで継続する。α は、2～10 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 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 α」では、α に応じて、2 回～10 回の何れかの回数のラウンド遊技が行われる。

【0056】

「大当たり遊技 Z α」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、α 回数のラウンド遊技が終了するまで継続する。α は、2～10 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 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 α」では、α 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

【0057】

なお、「大当たり遊技 W α」、「大当たり遊技 X α」、「大当たり遊技 Y α」および「大当たり遊技 Z α」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

50

技者にとって有利な遊技である。

【００５８】

「大当たり遊技 $W\alpha$ 」および「大当たり遊技 $Y\alpha$ 」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 $X\alpha$ 」および「大当たり遊技 $Z\alpha$ 」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 $W\alpha$ 」および「大当たり遊技 $Y\alpha$ 」は、その後の大当たり当選確率に関し、「大当たり遊技 $X\alpha$ 」および「大当たり遊技 $Z\alpha$ 」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 $W\alpha$ 」および「大当たり遊技 $Y\alpha$ 」の何れかが行われる大当たり遊技状態は、「大当たり遊技 $X\alpha$ 」および「大当たり遊技 $Z\alpha$ 」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

【００５９】

また、「大当たり遊技 $W\alpha$ 」および「大当たり遊技 $X\alpha$ 」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 $Y\alpha$ 」および「大当たり遊技 $Z\alpha$ 」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 $W\alpha$ 」および「大当たり遊技 $X\alpha$ 」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 $Y\alpha$ 」および「大当たり遊技 $Z\alpha$ 」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 $W\alpha$ 」および「大当たり遊技 $X\alpha$ 」の何れかが行われる大当たり遊技状態は、「大当たり遊技 $Y\alpha$ 」および「大当たり遊技 $Z\alpha$ 」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。

20

【００６０】

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。

【００６１】

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、１라운드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。１라운드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、２라운드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

【００６２】

６．小当たり遊技

40

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」において小当たり遊技が行われた場合には、小当たり遊技後も、「低確率低ベース遊技状態」が継続する。パチンコ遊技機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。

【００６３】

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

50

示後、小当たり遊技が開始すると、最初に開放前インターバル（「開放前IT」ともいう）が設定される。開放前ITは、所定時間（例えば2秒）が経過するまで継続し、開放前ITが終了すると、第1大入賞口14が開放する。第1大入賞口14の開放は、所定時間（例えば5秒）が経過するまで、もしくは、所定個数（例えば10個）の遊技球が第1大入賞口14に入賞するまで継続する。第1大入賞口14の開放が終了すると、開放後インターバル（「開放後IT」ともいう）が設定される。開放後ITは、所定時間（例えば2秒）が経過するまで継続し、開放後ITの終了によって、1回の小当たり遊技が終了する。なお、開放前ITおよび開放後ITのうち、何れか一方または両方が設定されないようにしても良い。また、パチンコ遊技機PY1の遊技性を考慮して、小当たり遊技が行われないようにしても良い。

10

【0064】

7. 補助遊技

次に、パチンコ遊技機PY1が行う補助遊技について図3（B）、図4（C）を用いて説明する。パチンコ遊技機PY1は、図3（B）に示すように、大当たり遊技および小当たり遊技とは異なる遊技として、補助遊技を行うことが可能である。補助遊技は、大当たり遊技および小当たり遊技とは異なり、第2始動口12が開放する遊技である。補助遊技は、遊技状態に応じて第2始動口12の開放時間が増減し、例えば、非時短状態において補助遊技が行われる場合には、第1の開放時間（例えば0.1秒）だけ第2始動口12が開放する一方、時短状態において補助遊技が行われる場合には、第1の開放時間よりも長い第2の開放時間（例えば3.5秒）だけ第2始動口12が開放する。

20

【0065】

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。

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

50

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。

【 0 0 6 9 】

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 0 】

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 1 】

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。

30

【 0 0 7 2 】

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 3 】

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 4 】

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。

50

【0075】

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。

【0076】

8-2. 特図変動演出

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

10

【0077】

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

20

【0078】

8-2-1. 通常変動

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

【0079】

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

30

【0080】

8-2-2. Nリーチ

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

40

【0081】

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

50

【0082】

8-2-3. SPリーチ

パチンコ遊技機PY1は、Nリーチの後に、SPリーチを行うことが可能である。SP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。

【0083】

パチンコ遊技機PY1は、SPリーチにおいて、図8(A)に示すように、SPリーチの開始を表すSPタイトル画像G1を表示部50aに表示する。SPタイトル画像G1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PY1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G200と、敵キャラクタを表す敵キャラクタ画像G201と、を表示部50aに表示し、主人公キャラクタと敵キャラクタとがバトルする動画を表示部50aに表示する。そして、バトルの最終局面を迎えると、パチンコ遊技機PY1は、SP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EZ1, EZ2, EZ3を停止表示する。また、パチンコ遊技機PY1は、SP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EZ1, EZ2, EZ3を停止表示する。一方、パチンコ遊技機PY1は、このSPリーチ後にSPSPリーチに発展させる場合には、中演出図柄EZ2を停止しない。なお、SPリーチの演出内容については、適宜に変更することが可能である。

【0084】

8-2-4. SPSPリーチ

パチンコ遊技機PY1は、SPリーチの後に、SPSPリーチを行うことが可能である。SPSP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。

【0085】

パチンコ遊技機PY1は、SPSPリーチにおいて、図9(A)に示すように、SPSPリーチの開始を表すSPSPタイトル画像G2を表示部50aに表示する。SPSPタイトル画像G2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PY1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G200と、強敵キャラクタを表す強敵キャラクタ画像G202と、を表示部50aに表示し、主人公キャラクタと強敵キャラクタとがバトルする動画を表示部50aに表示する。そして、バトルの最終局面を迎えると、パチンコ遊技機PY1は、SPSP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EZ1, EZ2, EZ3を停止表示する。一方、パチンコ遊技機PY1は、SPSP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EZ1, EZ2, EZ3を停止表示する。なお、SPSP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。

【0086】

ここで、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3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10%に設定され、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合には100%に設定されている場合、SPリーチの実行確率を、大当たり判定の結果がハズレ

の場合には４％に設定する一方、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合には１００％に設定すると、ＳＰリーチに対する大当たり期待度を、Ｎリーチに対する大当たり期待度よりも高くすることができる。

【００８７】

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

10

【００８８】

８－３．保留アイコンおよび当該アイコン

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

【００８９】

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

20

30

【００９０】

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

【００９１】

８－３－１．保留演出

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

40

【００９２】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図の可変表示が行われておらず、特図１保留数が「０」のときに遊技球が第１始動口１１に入賞すると、図１０（Ｂ）に示すように、当該アイコン表示領域５０ｅに当該アイコンＴＡを表示する。また、パチンコ遊技機ＰＹ１は、例えば、特図の可変表示中に２個の遊技球が第１始動口１１に入賞すると、図１０（Ｃ）に示すように、保留アイコン表示領域５０ｄの第１表示領域５０ｄ１と第２表示領域５０ｄ２とに保留アイコンＨＡを表示し、特図１保留数が「２」であることを遊技者に報知する。また

50

、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 3 】

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 5 4、盤上可動体 5 5 k、枠可動体 5 8 k、通常ボタン 4 0、特殊ボタン 4 1 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

【 0 0 9 4 】

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 5 5 k または枠可動体 5 8 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 5 5 k や枠可動体 5 8 k が動作する演出である。

【 0 0 9 5 】

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 5 5 k を用いた可動体演出を例示する。可動体演出は、図 1 1 (A) に示すように、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 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 5 0 a の盤上可動体 5 5 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 1 1 (B) に示すように、盤上可動体 5 5 k が通常の待機状態（初期位置）に戻り、演出が発展する。図 1 1 (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 5 5 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

【 0 0 9 6 】

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 4 0 または特殊ボタン 4 1 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 4 0 や特殊ボタン 4 1 を操作する演出である。

30

【 0 0 9 7 】

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 4 0 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 4 0 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 1 2 (A) に示すように、通常ボタン 4 0 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 4 0 を模した通常ボタン画像 G 3 1 と、通常ボタン 4 0 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 4 0 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 4 0 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 1 2 (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 1 2 (B) は、操作結果演出として、盤上可動体 5 5 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

【 0 0 9 8 】

50

8-4-3. 先読み演出

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

【0099】

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、

10

「☆」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。

【0100】

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。

20

【0101】

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 (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 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 (Read Only Memory) や RAM (Random Access Memory) で構成され、遊技内容を選択するためのテーブル, 遊技の制御に応じて生成される遊技データ (特図 1 保留, 特図 2 保留, 普図保留等) 等を記憶する。

30

【0102】

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。

【0103】

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

【0104】

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。

50

【0105】

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

10

【0106】

ここで、各変動パターンの役割について説明する。前述したように、特図の可変表示中には、特図変動演出が行われる。特図変動演出では、単数または複数の演出で構成される演出フローが実行されるが、各変動パターンは、特図の可変表示時間および特図変動演出で実行される演出フローに対応付けられる。例えば、図14に示すように、「THP001」および「THP011」は、特図の可変表示の時間が120000msであって「通常変動」→「リーチ」→「Nリーチ」→「SPリーチ」→「SPSPリーチ」で構成される演出フローに対応付けられ、「THP002」および「THP012」は、特図の可変表示の時間が100000msであって「通常変動」→「リーチ」→「Nリーチ」→「SPリーチ」で構成される演出フローに対応付けられ、「THP013」は、特図の可変表示の時間が20000msであって「通常変動」→「リーチ」→「Nリーチ」で構成される演出フローに対応付けられ、「THP021」および「THP022」は、特図の可変表示の時間が13000msまたは2000msであって「通常変動」のみで構成される演出フローに対応付けられる。このように、遊技制御用マイコン101が選択した変動パターンの種類に応じて、特図変動演出の時間および特図変動演出で実行される演出を異ならせている。

20

【0107】

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

30

40

【0108】

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。

50

図 1 4 (B) に示す図は、先読み判定テーブル 1 0 3 b 1 である。

【 0 1 0 9 】

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、「SHP 0 0 1」～「SHP 0 0 3」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 0 】

「SHP 0 0 1」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、「SHP 0 0 1」を「大当たり先読みパターン」という。また、「SHP 0 0 2」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（「THP 0 1 1」～「THP 0 1 3」）であるため、「SHP 0 0 2」を「リーチハズレ先読みパターン」という。また、「SHP 0 0 3」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（「THP 0 2 1」～「THP 0 2 2」）であるため、「SHP 0 0 3」を「通常ハズレ先読みパターン」という。

【 0 1 1 1 】

9-2-3. 図柄判定テーブル

遊技記憶部 1 0 1 c には、図 1 6 に示す図柄判定テーブル 1 0 3 c 1 が記憶される。図柄判定テーブル 1 0 3 c 1 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 1 0 1 は、大当たり判定が行われた場合に、図柄判定テーブル 1 0 3 c 1 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 1 4 (C) に示す図は、図柄判定テーブル 1 0 3 c 1 である。

【 0 1 1 2 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 1 6 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 1 0 1 は、停止図柄の種類として、「大当たり W α 図柄」，「大当たり X α 図柄」，「大当たり Y α 図柄」，「大当たり Z α 図柄」，「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 1 0 1 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。

【 0 1 1 3 】

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 α」，「大当たり遊技 X α」，「大当たり遊技 Y α」，「大当たり遊技 Z α」）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 1 6 に示すように、「大当たり W α 図柄」は「大当たり遊技 W α」に対応付けられ、「大当たり X α 図柄」は「大当たり遊技 X α」に対応付けられ、「大当たり Y α 図柄」は「大当たり遊技 Y α」に対応付けられ、「大当たり Z α 図柄」は「大当たり遊技 Z α」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 1 0 1 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。

【 0 1 1 4 】

「大当たり W α 図柄」および「大当たり Y α 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 α 図柄」および「大当たり Y α 図柄」を「確変図柄」ということがある。また、「大当たり X α 図柄」および「大当たり Z

α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Xα図柄」および「大当たりZα図柄」を「通常図柄」ということがある。また、「ハズレA図柄」は、その後に何も行われない単なるハズレの場合に決定されるため、「ハズレA図柄」を「通常ハズレ図柄」ということがある。また、「ハズレB図柄」は、その後に時短状態になる特定のハズレの場合に決定されるため、「ハズレB図柄」を「ハズレ時短図柄」ということがある。なお、停止図柄の選択割合については、パチンコ遊技機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。

【0115】

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。

【0116】

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。

【0117】

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。

【0118】

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。

【0119】

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。

【0120】

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。

【0121】

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

10

20

30

40

50

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。

【0122】

9-3-7. 補助遊技コマンド

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

【0123】

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。

【0124】

9-4. 演出制御部

演出制御部120は、演出制御用マイコン121を具備する。演出制御用マイコン121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121は、演出入力部121aおよび演出記憶部121bを具備する。演出入力部121aは、主制御部100から出力された演出用コマンド，通常ボタン40の操作情報，特殊ボタン41の操作情報等を入力する。演出記憶部121b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。

【0125】

各種演出は、主に、演出入力部121a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121は、演出記憶部121b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。

【0126】

<第1実施形態>

以下、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PY1が第1実施形態にも適用される。

【0127】

1. 遊技状態

最初に、第1実施形態（以下、単に実施形態ともいう）のパチンコ遊技機PY1の遊技状態について説明する。本実施形態の高確率高ベース遊技状態は、上述したように大当たり遊技状態の後にとり得る遊技状態であり、低ベース遊技状態よりも第2始動口12に遊技球が入賞し易い遊技状態である。本実施形態のゲート13は遊技領域6の右部に設置され、第2始動口12は遊技領域6の右部を流下する遊技球が入球し易い構成になっている。そのため、遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定されているときに、遊技者は遊技領域6の右部に向けて遊技球を打ち込む「右打ち」を行った方が高確率高ベース遊技状態の恩恵を享受し易い。高確率高ベース遊技状態の恩恵とは、低ベース遊技状態の設定時よりも第2始動口12に入賞し易いことである。

【0128】

また、本実施形態では、遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定されたときの初回の特図（特図1，特図2）の可変表示時間として、大当たり判定の結果が「大当たり当選」または「リーチ有りハズレ」の場合には「12000ms」、大当たり判定の結果が「リーチ無しハズレ」の場合には「30000ms」が選択される。これにより、後述の各種演出（右打ち促進演出、確変モードOP演出および保留球数フル演出）が実行される場合に、遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定された初回の特図の可変表示中に、それら各種演出の実行が必ず終了可能となっている。なお、遊技状態が高確率高ベース遊技状態

に設定されたときの２回目以降の特図の可変表示時間は、図１４に示す変動パターン判定テーブルに基づいて決まる。

【０１２９】

２．演出

次に、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１の演出について図１７～図１８を用いて説明する。本実施形態の演出には、図１７（Ａ）、図１７（Ｂ）、図１８（Ａ）および図１８（Ｂ）に示す「右打ち促進演出」と、図１７（Ｂ）、図１７（Ｃ）および図１７（Ｄ）に示す「確変モードオープニング演出（以下、確変モードＯＰ演出ともいう）」と、図１７（Ｃ）に示す「保留球数フル演出」とがある。これら右打ち促進演出、確変モードＯＰ演出および保留球数フル演出はいずれも、遊技状態が「高確率高ベース遊技状態」に設定されているときに行われる演出である。

10

【０１３０】

右打ち促進演出は、図１７（Ａ）および図１７（Ｂ）に示すように、人間のキャラクタを模したキャラクタ画像Ｇ１２１（Ｇ１２１Ｓ，Ｇ１２１Ｔ）と、文字列「右打ち」および右向きの矢印からなる複合画像Ｇ１２２（Ｇ１２２Ｓ，Ｇ１２２Ｔ）とを用いた画像演出である。

【０１３１】

この右打ち促進演出は、表示部５０ａ全体にあたる第１表示領域Ｘ１で実行されるときと、表示部５０ａの右下部にあたる第２表示領域Ｘ２で実行されるときとがある。第２表示領域Ｘ２の縦寸法は第１表示領域Ｘ１の縦寸法の半分になっており、第２表示領域Ｘ２の横寸法もまた第１表示領域Ｘ１の横寸法の半分になっている。よって、第２表示領域Ｘ２の表示面積は、第１表示領域Ｘ１の表示面積の０．２５倍（１／４倍）になっている。

20

【０１３２】

右打ち促進演出が第１表示領域Ｘ１で実行される場合、図１７（Ａ）に示すように表示部５０ａの第１表示領域Ｘ１内の左部にキャラクタ画像Ｇ１２１Ｓが表示され、右部中央に複合画像Ｇ１２２Ｓが表示される。一方、右打ち促進演出が第２表示領域Ｘ２で実行される場合、図１７（Ｂ）に示すように表示部５０ａの第２表示領域Ｘ２内の左下部にキャラクタ画像Ｇ１２１Ｔが表示され、第２表示領域Ｘ２内の中央に複合画像Ｇ１２２Ｔが表示される。

【０１３３】

本実施形態の右打ち促進演出は、第１表示領域Ｘ１での実行の後に第２表示領域Ｘ２での実行に切り替わる。つまり、右打ち促進演出は相対的に大きな表示領域での実行から相対的に小さな表示領域での実行に切り替わることになる。

30

【０１３４】

その切り替わりに伴って、右打ち促進演出でのキャラクタ画像Ｇ１２１および複合画像Ｇ１２２がそれぞれ縮小表示される。具体的に、図１８（Ａ）に示す第１表示領域Ｘ１内のキャラクタ画像Ｇ１２１Ｓが、図１８（Ｂ）に示す第２表示領域Ｘ２内のキャラクタ画像Ｇ１２１Ｔに変化する。詳細には、図１８（Ｂ）に示すキャラクタ画像Ｇ１２１Ｔが縦寸法も横寸法も図１８（Ａ）に示すキャラクタ画像Ｇ１２１Ｓの０．２５倍（１／４倍）になっており、キャラクタ画像Ｇ１２１Ｔがキャラクタ画像Ｇ１２１Ｓの０．１２５倍（１／８倍）に変化する。つまり、第１表示領域Ｘ１から第２表示領域Ｘ２への実行の切り替わりに伴って、右打ち促進演出ではキャラクタ画像Ｇ１２１が１／１６に縮小表示される。

40

【０１３５】

また、その切り替わりに伴って、図１８（Ａ）に示す第１表示領域Ｘ１内の複合画像Ｇ１２２Ｓが、図１８（Ｂ）に示す第２表示領域Ｘ２内の複合画像Ｇ１２２Ｔに変化する。詳細には、図１８（Ｂ）に示す複合画像Ｇ１２２Ｔが縦寸法も横寸法も図１８（Ａ）に示す複合画像Ｇ１２２Ｓの０．９倍（９／１０倍）になっており、複合画像Ｇ１２２Ｔが複合画像Ｇ１２２Ｓの０．８１倍（８１／１００倍）に変化する。つまり、第１表示領域Ｘ１から第２表示領域Ｘ２への実行の切り替わりに伴って、右打ち促進演出では複合画像Ｇ１

50

22も81／100に縮小表示される。

【0136】

本実施形態の第2表示領域X2は、上述したように第1表示領域X1の表示面積の0.25倍（1／4倍）である。そのため、右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わる場合、その右打ち促進演出におけるキャラクタ画像G121の表示が小さくなる程度は、表示領域が小さくなる程度よりも大きい。よって、第1表示領域X1に占めるキャラクタ画像G121Sの割合よりも、第2表示領域X2に占めるキャラクタ画像G121Tの割合の方が相対的に小さい。そのため、右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わった後の方がその前よりも、遊技者にとってキャラクタ画像G121が見づらくなっている。

10

【0137】

一方、複合画像G122に関し、右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わる場合、その右打ち促進演出における複合画像G122の表示が小さくなる程度は、表示領域が小さくなる程度よりも小さい。よって、第1表示領域X1に占める複合画像G122Sの割合よりも、第2表示領域X2に占める複合画像G122Tの割合の方が相対的に大きい。

【0138】

以上により、第1表示領域X1でのキャラクタ画像G121Sに対する複合画像G122Sよりも、第2表示領域X2でのキャラクタ画像G121Tに対する複合画像G122Tの方が目立ち易い。よって、表示領域の切り替わり後に遊技者は、右打ち促進演出の複合画像G122Tの方がキャラクタ画像G121Tよりも認識し易く、その複合画像G122Tに注目し易い。

20

【0139】

右打ち促進演出は、高確率高ベース遊技状態の設定時における初回の特図の可変表示の開始から、第1所定期間（具体的には1秒間）の経過後に実行が開始される。そして、第1表示領域X1での実行が第2所定期間（具体的には3秒間）継続する。その後、第2表示領域X2に切り替わって実行が継続する。但し、後述の保留球数フル演出が実行される場合にはその保留球数フル演出の実行が開始するまで、右打ち促進演出が行われる。一方、確変モードOP演出の実行終了までに保留球数フル演出が実行されない場合には確変モードOP演出の実行が終了するまで、右打ち促進演出が行われる。本実施形態では最短で第3所定期間（具体的には3秒間）、最長で第4所定期間（具体的には10秒間）、第2表示領域X2での実行が継続する。右打ち促進演出、保留球数フル演出および確変モードOP演出についての演出の流れについては、後ほど説明する。

30

【0140】

確変モードオープニング演出（確変モードOP演出）は、図17（B）、図17（C）および図17（D）に示すように、文字列「確変演出モード開始！」を示す文字列画像G123を用いた画像演出である。この確変モードOP演出は、上述の第1表示領域X1で実行されるときと、表示部50aから上記第2表示領域X2を除いた第3表示領域X3で実行されるときとがある。

【0141】

第3表示領域X3は、表示部50a全体の表示領域、つまり第1表示領域X1から第2表示領域X2を除いた表示領域である（図17（C）参照）。第2表示領域X2の表示面積は、第1表示領域X1の表示面積の0.25倍（1／4倍）であるので、第3表示領域X3の表示面積は、第1表示領域X1の表示面積の0.75倍（3／4倍）に該当する。従って、第1表示領域X1、第2表示領域X2および第3表示領域X3のうちで第1表示領域X1が最も表示面積が大きく、第2表示領域X2が最も表示面積が小さい。そして第3表示領域X3の表示面積は第1表示領域X1よりも小さく、第2表示領域X2よりも大きい。

40

【0142】

本実施形態の確変モードOP演出は、第3表示領域X3での実行の後に第1表示領域X1

50

での実行に切り替わるときと、第3表示領域X3での実行の後に第1表示領域X1での実行に切り替わらないときとがある。つまり、第3表示領域X3での実行の後に第1表示領域X1での実行に切り替わるときと、第3表示領域X3での実行のみのときとがある。具体的に、確変モードOP演出中に保留球数フル演出の実行が終了する場合、確変モードOP演出は、第3表示領域X3での実行の後に第1表示領域X1での実行に切り替わる。一方、確変モードOP演出中に保留球数フル演出の実行がない場合、或いは、確変モードOP演出中に保留球数フル演出の実行が終了しない場合、確変モードOP演出は、第3表示領域X3での実行のみとなる。

【0143】

確変モードOP演出は、第1表示領域X1から第2表示領域X2に右打ち促進演出の実行が切り替わるときに実行が開始される。そして、上述の第4所定期間（10秒間）行われる。

10

【0144】

保留球数フル演出は、図17（C）に示すように、文字列「FULL!」を示す文字列画像G124を用いた画像演出である。この保留球数フル演出によって、特図2の保留球数が既に最多（4個）になっていることを遊技者に把握させることが可能となっている。なお、上記所定のタイミングで特図2保留数が「4個」に達していない場合には、その後、確変モードOP演出の実行終了まで、周期的（具体的に1秒毎）に特図2保留球数が「4個」に達しているか否かを判定する。

【0145】

20

保留球数フル演出は、上記所定のタイミング以降、且つ、確変モードOP演出の実行中に特図2保留数が「4個」に達した場合に実行が開始される。そして、最長で第5所定期間（具体的には3秒間）実行可能である。具体的に、この保留球数フル演出が確変モードOP演出の終了前に終わる場合には、第2表示領域X2での保留球数フル演出の実行が終了して、確変モードOP演出の実行が第3表示領域X3から第1表示領域X1に切り替わることになる。この場合には上記第5所定期間、保留球数フル演出の実行が継続する。一方、確変モードOP演出の終了時に保留球数フル演出が実行中の場合には、上記第5所定期間の経過を待たずに、確変モードOP演出の実行終了とともに保留球数フル演出の実行も終了することになる。

【0146】

30

続いて、上述した各種演出（右打ち促進演出、確変モードOP演出および保留球数フル演出）の流れについて説明する。図19には各種演出の流れを示す説明図を示し、図20には各種演出の実行に係るタイミングチャートを示す。

【0147】

上述したように、右打ち促進演出、確変モードOP演出および保留球数フル演出は、高確率高ベース遊技状態の設定中に実行される。具体的にまず、大当たり遊技の実行が終了して、遊技状態が大当たり遊技状態から高確率高ベース遊技状態に移行した場合、演出制御マイコン121によって、当該大当たり遊技の実行直前の演出図柄EZ1、EZ2、EZ3が表示部50aの第1表示領域X1に停止表示される（図19（A）参照）。そして、当該大当たり遊技の実行終了時点で特図（特図1，特図2）保留数が「1」以上あれば、それに応じた特図（特図1，特図2）の可変表示が開始され、第1表示領域X1で特図変動演出の実行が開始される。一方、当該大当たり遊技の実行終了時点で特図（特図1，特図2）保留数が「0」であれば、その後、第1始動口11又は第2始動口12に遊技球の入球が生じた場合、それに伴って特図（特図1，特図2）の可変表示が開始され、第1表示領域X1で特図変動演出の実行が開始される（図19（B）参照）。特図の可変表示が開始される時刻を時刻t1とする（図20参照）。

40

【0148】

時刻t1から上記第1所定期間（1秒間）経過後の時刻t2に、表示部50aの第1表示領域X1にて右打ち促進演出の実行が開始される（図19（C）および図20参照）。つまり、右打ち促進演出の実行は、特図の可変表示の開始から第1所定時間を経て開始され

50

る。

【0149】

右打ち促進演出の実行開始によって、仮に右打ちをしていない遊技者に右打ちを促すことが可能である。特に、表示部50a全面で右打ち促進演出の実行が開始されるので、右打ち促進演出で表示される複合画像G122Sへの遊技者の注目を集めることが可能となっている。しかも、第1表示領域X1で行われていた特図変動演出から右打ち促進演出の実行に切り替わるため、右打ち促進演出の実行について遊技者に大きなインパクトを与えることが可能であり、右打ち促進演出への遊技者の注目をより確実に集めることが可能となっている。

【0150】

実行が開始された第1表示領域X1での右打ち促進演出は上記第2所定期間（3秒間）継続する。そして、その第2所定期間が経過した時刻t3に、右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から上記第2表示領域X2に切り替わる（図19（D）および図20参照）。

【0151】

一方、同じ時刻t3に、右打ち促進演出が行われていた第3表示領域X3では確変モードOP演出の実行が開始される（図19（D）および図20参照）。これにより、時刻t3から後述の時刻t4までの間、表示部50a上では右打ち促進演出および確変モードOP演出が並行して行われることになる（図19（D）参照）。したがって、遊技者への右打ちの促進に加えて、高確率高ベース遊技状態に移行していることを遊技者に把握させることが可能となっている。しかも、本実施形態では、図20に示すように、高確率高ベース遊技状態に移行してからしばらく経過した後に、高確演出モードオープニング演出の実行が開始される。そこで、右打ち促進演出が行われている表示領域（第2表示領域X2）よりも表示面積が広い第3表示領域X3を用いて確変モードOP演出の実行が開始されるので、右打ち促進演出よりも確変モードOP演出の方に遊技者の注目を集めることが可能となっており、高確率高ベース遊技状態に移行していることを遊技者に確実に把握させることができる。

【0152】

時刻t3から上記第3所定期間（3秒間）経過した時刻t4に、演出制御用マイコン121は、特図2保留数が「4個」に達しているかどうかを判定する。具体的には、演出制御用マイコン121は、受信した特図2保留増加コマンドおよび特図2保留減少コマンドに基づいて、時刻t4の時点で特図2保留数が「4個」に達しているかどうかを判定する。時刻t4の時点で特図2保留数が「4個」に達している場合に演出制御用マイコン121は、第2表示領域X2で行っている右打ち促進演出の実行を終了して、その第2表示領域X2で上記保留球数フル演出の実行を開始する（図19（E）および図20参照）。図20のタイミングチャートは、時刻t4の時点で特図2保留数が「4個」に達していると演出制御用マイコン121が判定した場合を示したものである。

【0153】

なお、時刻t4の時点で特図2保留数が「4個」に達していない場合、演出制御用マイコン121は、確変モードOP演出の実行が終了するまで所定の周期（具体的には1秒間隔）特図2保留数が「4個」に達しているかどうかを判定する。具体的に、例えば時刻t4の時点で特図2保留数が「4個」に達していない場合、第2表示領域X2での右打ち促進演出の実行が継続する。そして、時刻t4から1秒後に、再度、特図2保留数が「4個」に達しているかどうかを判定する。このときに特図2保留数が「4個」に達していれば、演出制御用マイコン121は、第2表示領域X2での右打ち促進演出の実行を保留球数フル演出の実行に切り換える。なお、このときにも特図2保留数が「4個」に達していなければ、演出制御用マイコン121は、第2表示領域X2での右打ち促進演出の実行を継続し、さらに1秒後、特図2保留数が「4個」に達しているかどうかを再び判定する。特図2保留数が「4個」に達していなければ、演出制御用マイコン121は、確変モードOP演出の実行が終了するまで（具体的には時刻t3から上記第4所定期間（10秒間）が経

10

20

30

40

50

過するまで) その判定を繰り返すことになる。

【0154】

保留球数フル演出が実行された場合にはその実行によって、遊技者は既に特図2保留数が最多になっていることを把握できる。しかも、この保留球数フル演出は右打ち促進演出から切り替わりで行われるので、現時点で特図2保留数がこれ以上増えることがなく、右打ちの必要性がないことを遊技者に暗に示唆可能となっている。

【0155】

保留球数フル演出の実行が開始した時刻 t_4 から上記第5所定期間(3秒間)経過した時刻 t_5 に、保留球数フル演出の実行が終了する(図20参照)。

【0156】

また、時刻 t_5 に、確変モードOP演出の実行が第3表示領域X3から第1表示領域X1に切り替わる(図19(F)および図20参照)。この場合、第3表示領域X3での確変モードOP演出の実行期間は時刻 t_3 から時刻 t_5 までの期間であり、第3所定期間(3秒間)と第5所定期間(3秒間)とを足した期間(6秒間)である。

【0157】

時刻 t_5 から後の時刻 t_6 に、確変モードOP演出の実行が終了する(図20参照)。この場合、第1表示領域X1での確変モードOP演出の実行期間は時刻 t_5 から時刻 t_6 までの期間であり、第4所定期間(10秒間)から第3所定期間(3秒間)と第5所定期間(3秒間)を引いた期間(4秒間)である。

【0158】

なお、時刻 t_6 以降、表示部50aの第1表示領域X1では特図変動演出の実行が再開される(図19(G)参照)。

【0159】

<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。

【0160】

(1) 右打ち報知演出は、表示部50aの第1表示領域X1で実行されるときと第2表示領域X2で実行されるときとがあり、図17(A)に示す第1表示領域X1でのキャラクタ画像G121Sに対する複合画像G122Sよりも、図17(B)に示す第2表示領域X2での第1画像に対する複合画像G122Tの方が目立つ。そのため、第1表示領域X1で右打ち報知演出が実行される場合よりも、第2表示領域X2で実行される場合の方が、その右打ち報知演出の複合画像122に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【0161】

(2) また、第2表示領域X2の方が第1表示領域X1よりも小さく、第1表示領域X1での右打ち促進演出の実行中に、その右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わる場合には、キャラクタ画像121も複合画像122もともに小さくなり遊技者にとって見づらくなる。但し、第2表示領域X2でのキャラクタ画像G121Tに対する複合画像G122Tの方が目立つため、第2表示領域X2での右打ち促進演出において、キャラクタ画像G121Tよりも複合画像G122Tに遊技者の注目を確実に集めることが可能となっている。

【0162】

(3) また、右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わるときに、キャラクタ画像G121が小さくなる程度よりも複合画像G122が小さくなる程度の方が小さい。そのため、右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わった場合に、第1表示領域X1でのキャラクタ画像G121Sに対する複合画像G122Sよりも、第2表示領域X2でのキャラクタ画像G121Tに対する複合画像G122Tの方を確実に目立たせることが可能となっている。

【0163】

(4) また、複合画像G122とは、遊技者に右打ちをするよう注意喚起を行うための画

10

20

30

40

50

像であるので、右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わった後も、複合画像G122の表示による遊技者への注意喚起を維持することが可能となっている。

【0164】

＜第2実施形態＞

次に第2実施形態を説明する。第2実施形態のパチンコ遊技機PY1では、右打ち促進演出が大当たり遊技状態で実行される点で第1実施形態とは異なる。

【0165】

1. 大当たり遊技

まず、本第2実施形態のパチンコ遊技機PY1が行う大当たり遊技についてさらに説明する。パチンコ遊技機PY1は、図3(B)に示す「大当たり遊技Wα」および「大当たり遊技Xα」を含む2種類の大当たり遊技を実行可能である。「大当たり遊技Wα」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、10回(α=10)のラウンド遊技が終了するまで継続する。また、1回のラウンド遊技において第1大入賞口14が1回開放される。また「大当たり遊技Xα」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、10回のラウンド遊技が終了するまで継続する。また、1回のラウンド遊技において、第1大入賞口14が1回開放される。

【0166】

本第2実施形態の第1大入賞口14は遊技領域6の右部に設置されている。そのため、大当たり遊技が行われているときに遊技者は、遊技領域6の右部に向けて遊技球を打ち込む「右打ち」を行った方が大当たり遊技の恩恵を享受し易い。大当たり遊技の恩恵とは、第1大入賞口14に入賞させて賞球を得ることである。

【0167】

2. 演出

次に、本第2実施形態のパチンコ遊技機PY1の演出について図21を用いて説明する。本実施形態の演出には、図21(A)に示す「オープニング演出」と、図21(B)および図21(C)に示す「右打ち促進演出」と、図21(A)、図21(B)、図21(C)および図21(D)に示す「右打ち表示演出」と図21(B)、図21(C)および図21(D)に示す「ラウンド表示演出」とがある。これらオープニング演出、右打ち促進演出、右打ち表示演出およびラウンド表示演出はいずれも、大当たり遊技が実行されているときに行われる演出である。

【0168】

オープニング演出は、文字列「BONUS」を示すオープニング画像G107と右打ち画像G108とを用いた画像演出である。このオープニング演出は、上述の第1表示領域X1で実行される。大当たり遊技の実行の開始とともにオープニング演出の実行が開始される。

【0169】

右打ち促進演出は、図21(B)および図21(C)に示すように、第1実施形態と同様のキャラクタ画像G121(G121S, G121T)と複合画像G122(G122S, G122T)とを用いた画像演出である。

【0170】

この右打ち促進演出は、表示部50a全体にあたる第1表示領域X1で実行されるときと、表示部50aの右下部にあたる第2表示領域X2で実行されるときとがある。本第2実施形態の第2表示領域X2の表示面積は、上記第1実施形態と同様、第1表示領域X1の表示面積の0.25倍(1/4倍)になっている。

【0171】

また、上記第1実施形態と同じように、右打ち促進演出が第1表示領域X1で実行される場合、図21(B)に示すように表示部50aの第1表示領域X1内の左部にキャラクタ画像G121Sが表示され、右部中央に複合画像G122Sが表示される。一方、右打ち促進演出が第2表示領域X2で実行される場合、図21(C)に示すように表示部50a

10

20

30

40

50

の第2表示領域X2内の左下部にキャラクタ画像G121Tが表示され、第2表示領域X2内の中央に複合画像G122Tが表示される。

【0172】

また、本第2実施形態の右打ち促進演出は、第1実施形態と同様、第1表示領域X1での実行の後に第2表示領域X2での実行に切り替わる。つまり、右打ち促進演出は相対的に大きな表示領域での実行から相対的に小さな表示領域での実行に切り替わることになる。そして、その切り替わりに伴って、第1実施形態と同様、右打ち促進演出でのキャラクタ画像G121および複合画像G122がそれぞれ縮小表示される。

【0173】

第1実施形態と同じく、右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わる場合、その右打ち促進演出におけるキャラクタ画像G121の表示が小さくなる程度は、表示領域が小さくなる程度よりも大きい。よって、第1表示領域X1に占めるキャラクタ画像G121Sの割合よりも、第2表示領域X2に占めるキャラクタ画像G121Tの割合の方が相対的に小さい。そのため、右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わった後の方がその前よりも、遊技者にとってキャラクタ画像G121が見づらくなっている。一方、複合画像G122に関し、右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わる場合、その右打ち促進演出における複合画像G122の表示が小さくなる程度は、表示領域が小さくなる程度よりも小さい。よって、第1表示領域X1に占める複合画像G122Sの割合よりも、第2表示領域X2に占める複合画像G122Tの割合の方が相対的に大きい。

【0174】

以上により、本第2実施形態の右打ち促進演出では、第1実施形態と同様、第1表示領域X1でのキャラクタ画像G121Sに対する複合画像G122Sよりも、第2表示領域X2でのキャラクタ画像G121Tに対する複合画像G122Tの方が目立ち易い。よって、表示領域の切り替わり後に遊技者は、右打ち促進演出の複合画像G122Tの方がキャラクタ画像G121Tよりも認識し易く、その複合画像G122Tに注目し易い。

【0175】

なお、本第2実施形態の右打ち促進演出は、大当たり遊技における1ラウンド目（初回ラウンド）のラウンド遊技の開始とともに実行が開始される。そして、第6所定期間（具体的には6秒間）行われる。

【0176】

右打ち表示演出は、右矢印を型取った枠内に文字列「右打ち」を示す右打ち画像G108を用いた画像演出である。この右打ち表示演出は大当たり遊技の実行中に行われる。具体的に、大当たり遊技のオープニング、ラウンド遊技、および、ラウンド遊技間のインターバル中に、右打ち画像G108を用いた右打ち表示演出が行われる。この右打ち表示演出によって、遊技者はオープニング中やインターバル中であれば第1大入賞口14の開放に備えて右打ちの準備を進めることが可能であり、ラウンド遊技中であれば開放中の第1大入賞口14への入賞を狙って右打ちを行うことが可能である。

【0177】

ラウンド表示演出は、ラウンド数を示すラウンド画像G109を用いた画像演出である。このラウンド演出は大当たり遊技の各ラウンド遊技の実行中に行われる。具体的に、例えば1ラウンド目のラウンド遊技の実行中には、文字列「ラウンド1」を示すラウンド画像G109を用いたラウンド演出が行われる。また、例えば2ラウンド目のラウンド遊技の実行中には文字列「ラウンド2」を示すラウンド画像G109を用いたラウンド演出が、10ラウンド目（最終ラウンド）のラウンド遊技の実行中には文字列「最終ラウンド」を示すラウンド画像G109を用いたラウンド演出がそれぞれ行われる。このラウンド表示演出によって、遊技者は第1大入賞口14が開放中であることを把握することが可能であるととも、実行中のラウンド遊技のラウンド数を把握することが可能となっている。

【0178】

続いて、上述した各種演出（オープニング演出、右打ち促進演出、右打ち表示演出および

10

20

30

40

50

ラウンド表示演出)の流れについて説明する。図22には各種演出の実行に係るタイミングチャートを示す。

【0179】

上述のオープニング演出、右打ち促進演出、右打ち表示演出およびラウンド表示演出はいずれも大当たり遊技の実行中に行われる。まず大当たり遊技の実行の開始とともに、オープニング演出の実行が開始する。具体的に、大当たり遊技の実行が開始される時刻を時刻 t_{11} とすると、この時刻 t_{11} から開始される大当たり遊技のオープニングに合わせて、表示部50aの第1表示領域X1でオープニング演出の実行が開始する(図21(A)および図22参照)。開始されたこのオープニング演出の実行によって、遊技者は大当たり遊技のオープニングが実行中であることを把握できる。なお、本第2実施形態の大当たり遊技のオープニング、および、オープニング演出の実行は、いずれも第7所定期間(具体的には3秒間)継続する。

10

【0180】

また、上記時刻 t_{11} には表示部50aの右上部に上記右打ち画像G108を表示する右打ち表示演出の実行も開始する(図21(A)および図22参照)。これにより、遊技者は後述の時刻 t_{12} から開放される第1大入賞口14に向けた「右打ち」の準備を行うことができる。

【0181】

時刻 t_{11} から上記第7所定期間が経過した時刻 t_{12} に、表示部50aの第1表示領域X1にて右打ち促進演出の実行が開始する(図21(B)および図22参照)。この右打ち促進演出の実行によって、右打ち表示演出の実行とともに、遊技者に右打ちを促すことが可能となっている。特に、表示部50a全面で右打ち促進演出の実行が開始されるので、右打ち促進演出で表示される複合画像G122Sへの遊技者の注目を集めることが可能となっている。しかも、第1表示領域X1で行われていたオープニング演出から右打ち促進演出の実行に切り替わるため、遊技者に大きなインパクトを与えることが可能であり、右打ち促進演出への遊技者の注目をより確実に集めることが可能となっている。

20

【0182】

また、時刻 t_{12} には、表示部50aの左上部に上記ラウンド画像G109を表示するラウンド表示演出の実行も開始する(図21(B)および図22参照)。これにより、遊技者は大当たり遊技のラウンド遊技が開始されたことを把握できる。しかも、実行中のラウンド遊技が1ラウンド目であることを遊技者は認識可能となっている。

30

【0183】

時刻 t_{12} から第8所定期間(具体的には3秒間)経過した時刻 t_{13} に、右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わる(図21(C)および図22参照)。実行中の右打ち促進演出の表示領域の切り替わりによって、第3表示領域X3にて実行される演出も遊技者に楽しませることが可能となっている。なお、図21(B)に示す第1表示領域X1でのキャラクタ画像G121Sに対する複合画像G122Sよりも、図21(C)に示す第2表示領域X2での第1画像に対する複合画像G122Tの方が目立つことになっているため、切り替わり後も、遊技者に右打ちを行うよう注意喚起が可能となっている。

40

【0184】

時刻 t_{13} から第9所定期間(具体的には3秒間)経過した時刻 t_{14} に、右打ち促進演出の実行が終了する(図22参照)。これにより時刻 t_{14} 以降は、右打ち表示演出の右打ち画像G108が表示部50aに表示されることになる(図21(D)参照)。

【0185】

なお、時刻 t_{14} 以降、表示部50aでは右打ち表示演出が大当たり遊技の実行が終了するまで続く。一方、1ラウンド目のラウンド表示演出の実行が「ラウンド1」のラウンド遊技の実行が終了する時刻 t_{15} まで続く。

【0186】

<第2実施形態の効果>

50

以下、第2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。

【0187】

(1) 右打ち報知演出は、表示部50aの第1表示領域X1で実行されるときと第2表示領域X2で実行されるときとがあり、図21(B)に示す第1表示領域X1でのキャラクタ画像G121Sに対する複合画像G122Sよりも、図21(C)に示す第2表示領域X2での第1画像に対する複合画像G122Tの方が目立つ。そのため、第1表示領域X1で右打ち報知演出が実行される場合よりも、第2表示領域X2で実行される場合の方が、その右打ち報知演出の複合画像122に遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【0188】

(2) また、第2表示領域X2の方が第1表示領域X1よりも小さく、第1表示領域X1での右打ち促進演出の実行中に、その右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わる場合には、キャラクタ画像121も複合画像122もともに小さくなり遊技者にとって見づらくなる。但し、第2表示領域X2でのキャラクタ画像G121Tに対する複合画像G122Tの方が目立つため、第2表示領域X2での右打ち促進演出において、キャラクタ画像G121Tよりも複合画像G122Tに遊技者の注目を確実に集めることが可能となっている。

【0189】

(3) また、右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わるときに、キャラクタ画像G121が小さくなる程度よりも複合画像G122が小さくなる程度の方が小さい。そのため、右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わった場合に、第1表示領域X1でのキャラクタ画像G121Sに対する複合画像G122Sよりも、第2表示領域X2でのキャラクタ画像G121Tに対する複合画像G122Tの方を確実に目立たせることが可能となっている。

【0190】

(4) また、複合画像G122とは、遊技者に右打ちをするよう注意喚起を行うための画像であるので、右打ち促進演出の実行が第1表示領域X1から第2表示領域X2に切り替わった後も、複合画像G122の表示による遊技者への注意喚起を維持することが可能となっている。

【0191】

<基本実施形態、第1実施形態および第2実施形態の変更例>

以下、基本実施形態、第1実施形態および第2実施形態で説明したパチンコ遊技機P Y 1の変更例について説明する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせ構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【0192】

第1実施形態等では、3D液晶ディスプレイである表示部50aを本発明に係る「表示部」とした。しかしながら、例えば2D液晶ディスプレイ、ドット表示器、7セグ表示器またはLEDランプといったものを「表示部」としてもよい。

【0193】

また、第1実施形態等では、人間のキャラクタを模したキャラクタ画像G121を本発明に係る「表示演出」の「第1画像」とした。しかしながら、この第1画像は上記キャラクタ画像G121に限定されるものではない。例えば動物、植物、虫といった人間以外の生物や、造形物、構造物、図形などの画像、或いは、それを模した画像を第1画像としてもよい。また、例えば景色の画像（風景画像や背景画像）や、文字或いは文字列からなる画像を第1画像としてもよい。また、例えば複数の画像からなる複合画像を第1画像としてもよい。

【0194】

また、第1実施形態等では、「第1表示領域」における「表示演出」の「第1画像」の内容と「第2表示領域」における「表示演出」の「第1画像」の内容とが同一である構成と

10

20

30

40

50

した。しかしながら、第1表示領域における第1画像の内容と、第2表示領域における第1画像の内容とが類似である構成としてもよい。具体的に、例えば第2表示領域における第1画像として、第1表示領域における第1画像を簡略化したものが挙げられる。また、例えば第1表示領域における第1画像として、第2表示領域における第1画像を簡略化したものが挙げられる。

【0195】

また、第1実施形態等では、文字列「右打ち」および右向きの矢印からなる複合画像G122を本発明に係る「表示演出」の「第2画像」とした。しかしながら、この第2画像は上記複合画像G122に限定されるものではない。例えば文字または文字列からなる画像のみを第2画像としてもよい。また、例えば右向きの矢印からなる画像のみを第2画像としてもよい。また、例えば人間を含む動物、植物、虫といった生物や、造形物、構造物、矢印以外の図形などの画像、或いは、それを模した画像を第2画像としてもよい。また、例えば景色の画像（風景画像や背景画像）を第2画像としてもよい。また、例えば文字列および図形以外を組み合わせた複数の画像からなる複合画像を第2画像としてもよい。

10

【0196】

また、第1実施形態等では、「第1表示領域」における「表示演出」の「第2画像」の内容と「第2表示領域」における「表示演出」の「第2画像」の内容とが同一である構成とした。しかしながら、第1表示領域における第2画像の内容と、第2表示領域における第2画像の内容とが類似である構成としてもよい。具体的に、例えば第2表示領域における第2画像として、第1表示領域における第2画像を簡略化したものが挙げられる。また、例えば第1表示領域における第2画像として、第2表示領域における第2画像を簡略化したものが挙げられる。

20

【0197】

また、第1実施形態等では、遊技者に右打ちをするよう注意喚起を行うための複合画像G122を本発明に係る「表示演出」の「第2画像」とした。しかしながら、例えば遊技者に左打ちをするよう（具体的には右打ちしている遊技者に左打ちに戻すよう）注意喚起を行うための画像を第2画像としてもよい。また、例えば動作を伴う可動体や開放している大入賞口や発光している発光体に遊技者が注目するよう注意喚起を行うための画像を第2画像としてもよい。或いは、遊技者に注意喚起を行うことを目的としない画像を第2画像としてもよい。つまり、例えば単に演出に用いる画像を第2画像としてもよい。

30

【0198】

また、第1実施形態等では、「第1画像」および「第2画像」の相対的な大きさ（表示寸法）の変化シロ（変化の程度）の違いによって、「第1表示領域」での第1画像に対する第2画像よりも、「第2表示領域」での第1画像に対する第2画像の方が目立つ構成とした。しかしながら、例えば第1画像および第2画像の相対的な表示色の濃さの違いによって、第1表示領域での第1画像に対する第2画像よりも、第2表示領域での第1画像に対する第2画像の方が目立つ構成としてもよい。また、例えば第1画像および第2画像の相対的な輪郭の太さの違いによって、第1表示領域での第1画像に対する第2画像よりも、第2表示領域での第1画像に対する第2画像の方が目立つ構成としてもよい。

【0199】

また、第1実施形態等では、表示部50a（表示部）の表示領域全体を本発明に係る「第1表示領域」とした。しかしながら、表示部の表示領域の一部を第1表示領域としてもよい。

40

【0200】

また、第1実施形態等では、表示部50a（表示部）の表示領域の一部を本発明に係る「第2表示領域」とした。しかしながら、例えば表示部の表示領域の全部を第2表示領域としてもよい。また、第2表示領域X2を第2表示領域としたが、この第2表示領域X1とは異なる表示領域を第2表示領域としてもよい。

【0201】

また、第1実施形態等では、「第1表示領域」の表示面積と「第2表示領域」の表示面積

50

とが異なる構成とした。しかしながら、第1表示領域の表示面積と第2表示領域の表示面積とが同じ構成としてもよい。また、第1表示領域と第2表示領域とが異なる表示領域とした。しかしながら、第1表示領域と第2表示領域とが同じ表示領域としてもよい。

【0202】

また、第1実施形態等では、「第2表示領域」の方が「第1表示領域」よりも表示面積が小さい構成とした。しかしながら、第2表示領域の方が第1表示領域よりも表示面積が大きい構成としてもよい。

【0203】

また、第1実施形態等では、「第1表示領域」での右打ち促進演出（「表示演出」に相当）の実行中に、その表示演出の実行が第1表示領域から「第2表示領域」に切り替わるときがある構成とした。しかしながら、逆に、第2表示領域での表示演出の実行中に、表示演出の実行が第2表示領域から第1表示領域に切り替わるときがある構成としてもよい。

【0204】

また、第1実施形態等では、「表示演出」の実行が「第1表示領域」から「第2表示領域」に切り替わる場合に、第1表示領域での「第1画像」よりも第2表示領域での「第1画像」が小さくなる構成とした。しかしながら、表示演出の実行が第1表示領域から第2表示領域に切り替わる場合に、第1表示領域での第1画像よりも第2表示領域での第1画像が大きくなる構成としてもよい。また、表示演出の実行が第1表示領域から第2表示領域に切り替わる場合に、第1表示領域での第1画像の大きさと第2表示領域での第1画像の大きさが変化しない構成としてもよい。また、表示演出の実行が第1表示領域から第2表示領域に切り替わる場合に、第2表示領域での第1画像の大きさが「0」、つまり第1画像が消えてしまう構成としてもよい。

【0205】

また、第1実施形態等では、「表示演出」の実行が「第1表示領域」から「第2表示領域」に切り替わる場合に、第1表示領域における「第1画像」の位置（図17（A）に示す第1表示領域X1の左部）と、第2表示領域における「第1画像」の位置（図17（B）に示す第2表示領域X2の左下部）とが異なる構成とした。しかしながら、切り替わる場合に、第1表示領域における第1画像の位置と、第2表示領域における第1画像の位置とが同じである構成としてもよい。

【0206】

また、第1実施形態等では、「第2表示領域」におけるキャラクタ画像G121T（「第1画像」）は、「第1表示領域」におけるキャラクタ画像G121S（「第1画像」）の0.125倍（ $1/8$ 倍）とした。しかしながら、第2表示領域における第1画像が第1表示領域における第1画像の0.125倍（ $1/8$ 倍）以外の倍率としてもよい。また、第1表示領域における第1画像の縦寸法と第2表示領域における第1画像の縦寸法との間の倍率、および、第1表示領域における第1画像の横寸法と第2表示領域における第1画像の横寸法との間の倍率が等しい構成とした。しかしながら、第1表示領域における第1画像の縦寸法と第2表示領域における第1画像の縦寸法との間の倍率、および、第1表示領域における第1画像の横寸法と第2表示領域における第1画像の横寸法との間の倍率が異なる構成としてもよい。

【0207】

また、第1実施形態等では、「表示演出」の実行が「第1表示領域」から「第2表示領域」に切り替わる場合に、第1表示領域での「第2画像」よりも第2表示領域での「第2画像」が小さくなる構成とした。しかしながら、表示演出の実行が第1表示領域から第2表示領域に切り替わる場合に、第1表示領域での第2画像よりも第2表示領域での第2画像が大きくなる構成としてもよい。また、表示演出の実行が第1表示領域から第2表示領域に切り替わる場合に、第1表示領域での第2画像の大きさと第2表示領域での第2画像の大きさが変化しない構成としてもよい。

【0208】

また、第1実施形態等では、「表示演出」の実行が「第1表示領域」から「第2表示領域

10

20

30

40

50

」に切り替わる場合に、第1表示領域における「第2画像」の位置（図17（A）に示す第1表示領域X1の右部中央）と、第2表示領域における「第2画像」の位置（図17（B）に示す第2表示領域X2の中央）とが異なる構成とした。しかしながら、切り替わる場合に、第1表示領域における第2画像の位置と、第2表示領域における第2画像の位置とが同じである構成としてもよい。

【0209】

また、第1実施形態等では、「第2表示領域」における複合画像G122T（「第2画像」）は、「第1表示領域」における複合画像G122S（「第2画像」）の0.81倍（ $81/100$ 倍）とした。しかしながら、第2表示領域における第2画像が第1表示領域における第2画像の0.81倍（ $81/100$ 倍）以外の倍率としてもよい。また、第1表示領域における第2画像の縦寸法と第2表示領域における第2画像の縦寸法との間の倍率、および、第1表示領域における第2画像の横寸法と第2表示領域における第2画像の横寸法との間の倍率が等しい構成とした。しかしながら、第1表示領域における第2画像の縦寸法と第2表示領域における第2画像の縦寸法との間の倍率、および、第1表示領域における第2画像の横寸法と第2表示領域における第2画像の横寸法との間の倍率が異なる構成としてもよい。

10

【0210】

また、第1実施形態等では、「表示演出」の実行が「第1表示領域」から「第2表示領域」に切り替わる時に、「第1画像」が小さくなる程度よりも「第2画像」が小さくなる程度の方が小さい構成とした。しかしながら、表示演出の実行が第1表示領域から第2表示領域に切り替わる時に、第1画像が小さくなる程度よりも第2画像が小さくなる程度の方が大きい構成としてもよい。また、表示演出の実行が第1表示領域から第2表示領域に切り替わる時に、第1画像が小さくなる程度と第2画像が小さくなる程度とが同じ構成としてもよい。

20

【0211】

また、第1実施形態等では、1つの「表示部」を備えた遊技機において「第1表示領域」および「第2表示領域」がいずれも同じ表示部上である構成とした。しかしながら、例えば複数の表示部を備えた遊技機において、第1表示領域および第2表示領域の一方が1つの表示部上で、他方がそれ以外の表示部上である構成としてもよい。また、例えば複数の表示部を備えた遊技機において、第1表示領域および第2表示領域がいずれも同じ表示部上である構成としてもよい。そのような構成として、表示部には第1の表示部とこれとは異なる第2の表示部とがあり、第1の表示部に第1表示領域および第2表示領域があり、第2の表示部にも第1表示領域および第2表示領域がそれぞれある構成が挙げられる。

30

【0212】

また、第1実施形態では、遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定されたときの初回の特図の可変表示時間として、大当たり判定の結果が「大当たり当選」または「リーチ有りハズレ」の場合には「12000ms」、大当たり判定の結果が「リーチ無しハズレ」の場合には「3000ms」が選択される構成とした。しかしながら、各種演出（右打ち促進演出、確変モードOP演出および保留球数フル演出）が実行される場合に、遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定された初回の特図の可変表示中にそれら各種演出の実行が終了可能な可変表示時間であれば、上記以外の特図の可変表示時間としてもよい。また、遊技状態が高確率高ベース遊技状態に設定された初回の特図の可変表示時間として、大当たり判定の結果がいずれの場合でも同じ時間が選択される構成でもよい。

40

【0213】

また、第1実施形態では遊技状態が「高確率高ベース遊技状態」に設定されているときに、第2実施形態では遊技状態が「大当たり遊技状態」に設定されているときに、それぞれ右打ち促進演出（「表示演出」）が行われる構成とした。しかしながら、それら以外の遊技状態に設定されているときに表示演出が実行可能な構成としてもよい。

【0214】

また、第1実施形態では、確変モードオープニング演出（確変モードOP演出）および保

50

留球数フル演出が実行可能な構成とした。しかしながら、それらのうちの一方の演出が実行可能な構成としてよい。あるいは、どちらの演出も実行されない構成としてもよい。

【0215】

また、第1実施形態等では、「第2表示領域」の表示面積を「第1表示領域」の表示面積の0.25倍(1/4倍)とした。しかしながら、第2表示領域の表示面積を第1表示領域の表示面積の0.25倍(1/4倍)以外の倍率としてもよい。

【0216】

また、第1実施形態等に示す各所定期間(第1所定期間～第9所定期間)はいずれも一例であって、それ以外の期間としてもよい。

【0217】

また、基本実施形態では、「低確率低ベース遊技状態」および「高確率低ベース遊技状態」の何れにおいても、通常背景画像G102が表示されるようにしているが、「低確率低ベース遊技状態」と「高確率低ベース遊技状態」とで、異なる背景が表示されるようにしてもよい。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よい。

【0218】

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

【0219】

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

【0220】

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よい。

【0221】

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よい。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よい。

【0222】

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。

【0223】

<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A1～A4の総称である。

【0224】

発明A1に係る遊技機は、
表示部(50a)と、

10

20

30

40

50

所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御基板 120）と、を備え、

前記演出実行手段は、

第 1 画像（キャラクタ画像 G121S，G121T）と第 2 画像（複合画像 G122S，G122T）とを用いた表示演出（右打ち報知演出）を実行可能であり、

前記表示演出は、

前記表示部の第 1 表示領域（X1）で実行されるときと、第 2 表示領域（X2）で実行されるときと、があり、

前記第 1 表示領域での前記第 1 画像に対する前記第 2 画像よりも、前記第 2 表示領域での前記第 1 画像に対する前記第 2 画像の方が目立つことを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 PY1）である。

10

【0225】

この構成の遊技機によれば、第 1 表示領域で表示演出が実行される場合よりも、第 2 表示領域で実行される場合の方が、その表示演出において第 1 画像よりも第 2 画像に遊技者の注目を集めることが可能である。

【0226】

発明 A2 に係る遊技機は、

発明 A1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 表示領域の方が前記第 1 表示領域よりも小さく、

前記第 1 表示領域での前記表示演出の実行中に、当該表示演出の実行が前記第 1 表示領域から前記第 2 表示領域に切り替わるときがあり、

20

前記表示演出の実行が前記第 1 表示領域から前記第 2 表示領域に切り替わる場合には、前記第 1 画像も前記第 2 画像も小さくなることを特徴とする遊技機である。

【0227】

この構成の遊技機によれば、表示演出の実行が第 1 表示領域から第 2 表示領域に切り替わる場合に、第 1 画像も第 2 画像も遊技者にとって見づらくなる。しかしながら、第 2 表示領域での第 1 画像に対する第 2 画像の方が目立つため、第 2 表示領域での表示演出において、第 1 画像よりも第 2 画像に遊技者の注目を確実に集めることが可能である。

【0228】

発明 A3 に係る遊技機は、

発明 A2 に記載の遊技機であって、

前記表示演出の実行が前記第 1 表示領域から前記第 2 表示領域に切り替わるときに、前記第 1 画像が小さくなる程度よりも前記第 2 画像が小さくなる程度の方が小さいことを特徴とする遊技機である。

30

【0229】

この構成の遊技機によれば、表示演出の実行が第 1 表示領域から第 2 表示領域に切り替わるときに、第 1 画像が小さくなる程度よりも第 2 画像が小さくなる程度の方が小さいので、表示演出の実行が第 1 表示領域から第 2 表示領域に切り替わった場合に、第 1 表示領域での第 1 画像に対する第 2 画像よりも第 2 表示領域での第 1 画像に対する第 2 画像の方を確実に目立たせることが可能である。

【0230】

40

発明 A4 に係る遊技機は、

発明 A3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 画像とは、遊技者に注意喚起を行うための画像であることを特徴とする遊技機である。

【0231】

この構成の遊技機によれば、第 2 画像とは、遊技者に注意喚起を行うための画像であるので、表示演出の実行が第 1 表示領域から第 2 表示領域に切り替わった後も、第 2 画像による注意喚起を維持することが可能である。

【符号の説明】

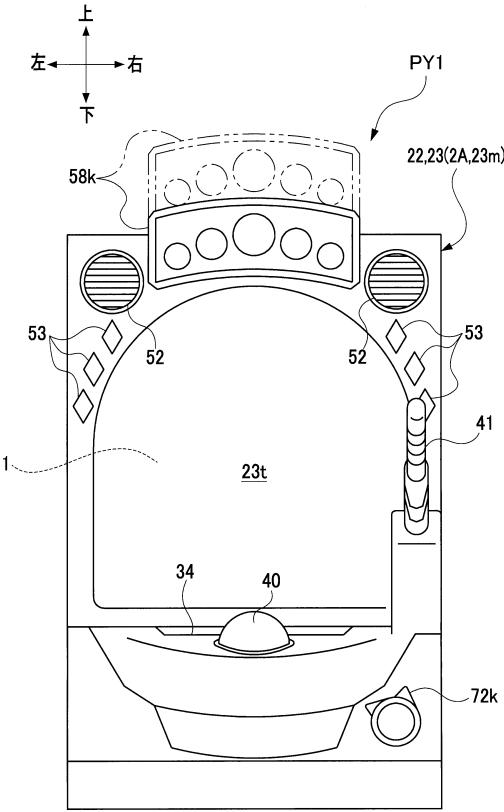
【0232】

50

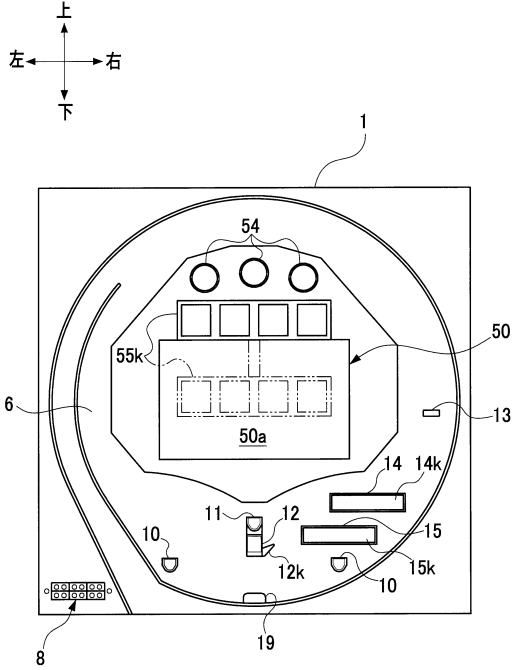
- 5 0 … 画像表示装置
- 5 0 a … 表示部
- 1 0 0 … 主制御部
- 1 0 1 … 遊技制御用マイコン
- 1 2 0 … 演出制御基板（演出実行手段）
- G 1 2 1 , G 1 2 1 S , G 1 2 1 T … キャラクタ画像（第 1 画像）
- G 1 2 2 , G 1 2 2 S , G 1 2 2 T … 複合画像（第 2 画像）
- X 1 … 第 1 表示領域
- X 2 … 第 2 表示領域

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

30

40

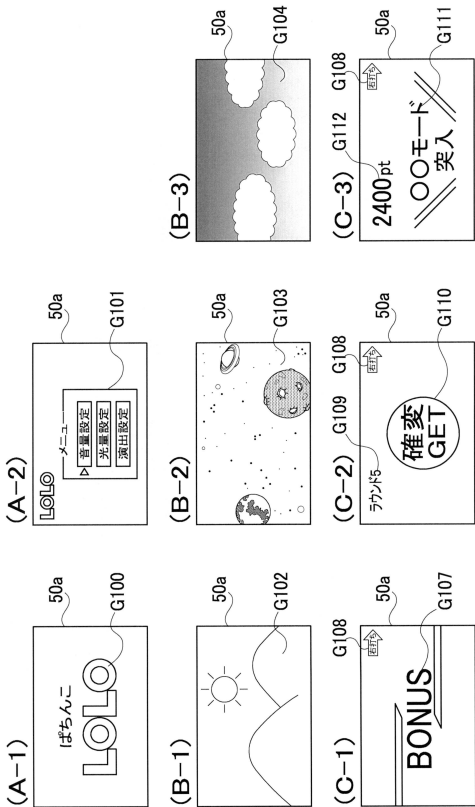
50

【図 3】

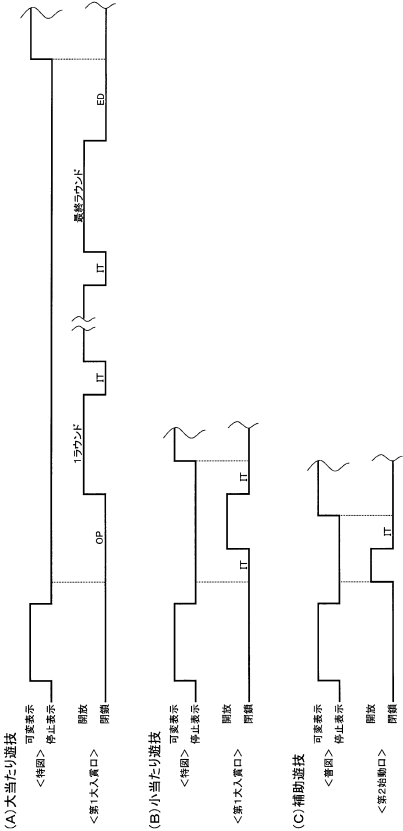
(A)遊技状態の種類			
遊技状態	大当たり当選確率	第2始動口	
低確率低ベース遊技状態	通常確率状態	非時短状態	
低確率高ベース遊技状態	通常確率状態	時短状態	
高確率低ベース遊技状態	高確率状態	非時短状態	
高確率高ベース遊技状態	高確率状態	時短状態	
大当たり遊技状態	—	非時短状態	

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

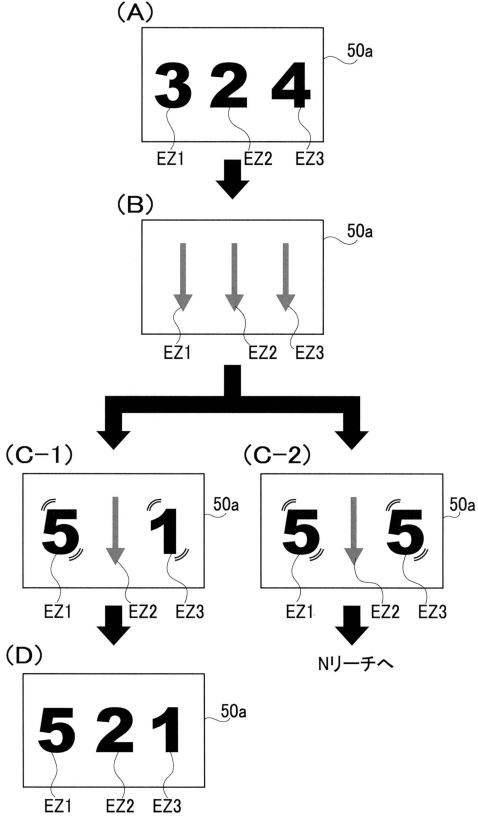
【図 5】



【図 4】



【図 6】



10

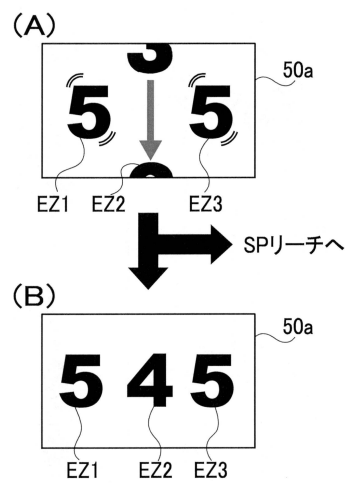
20

30

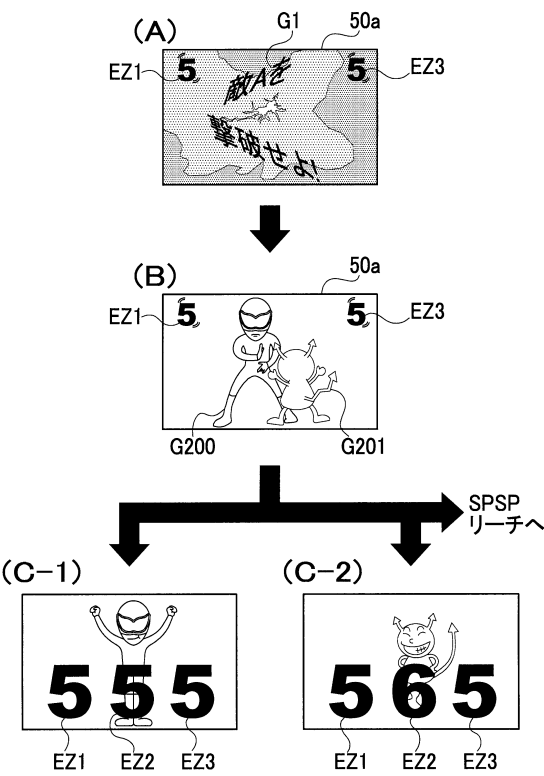
40

50

【図 7】



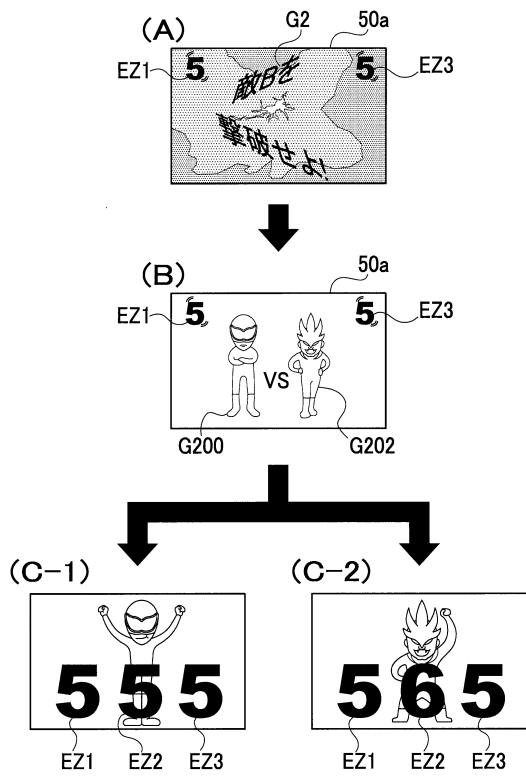
【図 8】



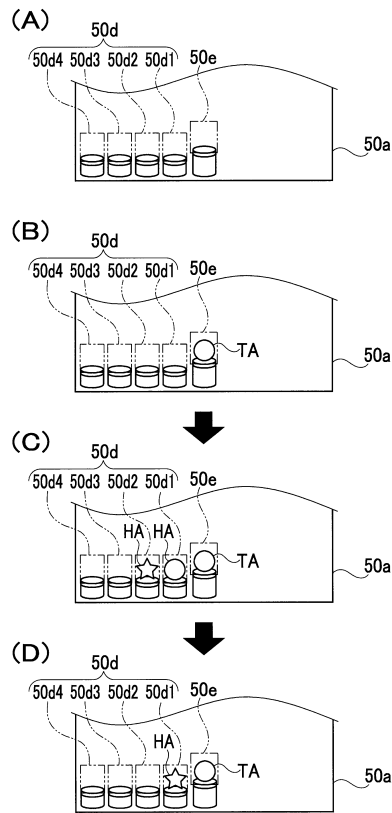
10

20

【図 9】



【図 10】

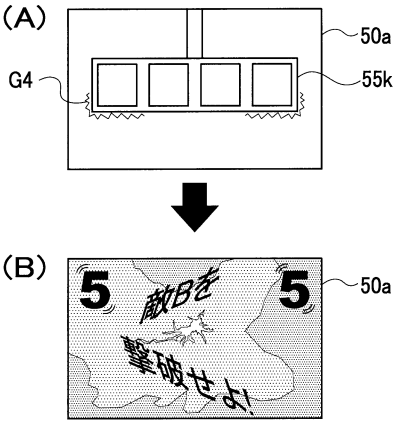


30

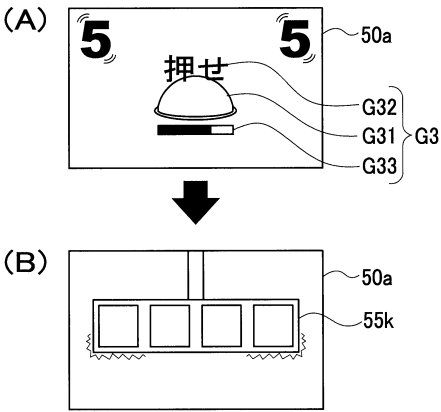
40

50

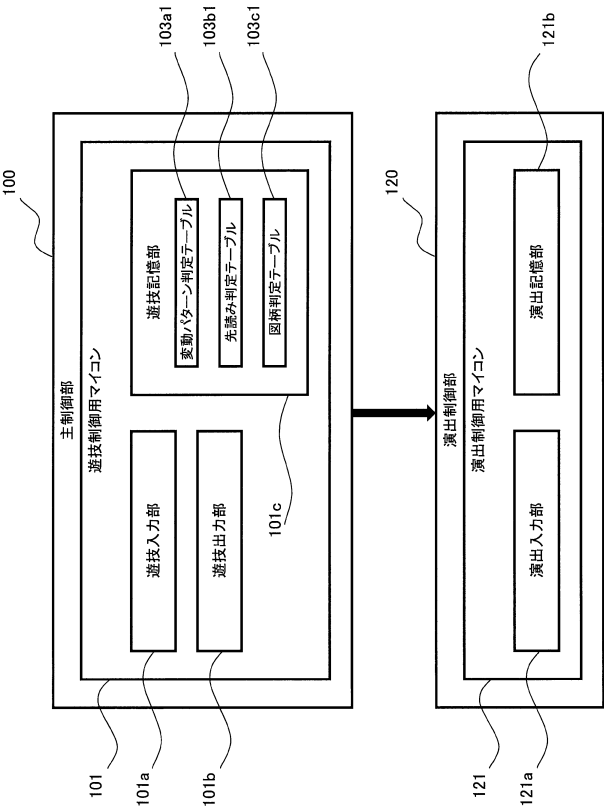
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】

遊技状態		変動パターン	変動パターン	可変変動時間 (ms)	備考
単発短状態	第1始動口	THP001	THP001	12000	変動パターン1の演出フロー
	第2始動口	THP002	THP002	12000	変動パターン2の演出フロー
		THP003	THP003	12000	変動パターン3の演出フロー
		THP004	THP004	12000	変動パターン4の演出フロー
単発短状態	第1始動口	THP001	THP001	12000	変動パターン1の演出フロー
	第2始動口	THP002	THP002	12000	変動パターン2の演出フロー
		THP003	THP003	12000	変動パターン3の演出フロー
		THP004	THP004	12000	変動パターン4の演出フロー
単発短状態	第1始動口	THP001	THP001	12000	変動パターン1の演出フロー
	第2始動口	THP002	THP002	12000	変動パターン2の演出フロー
		THP003	THP003	12000	変動パターン3の演出フロー
		THP004	THP004	12000	変動パターン4の演出フロー

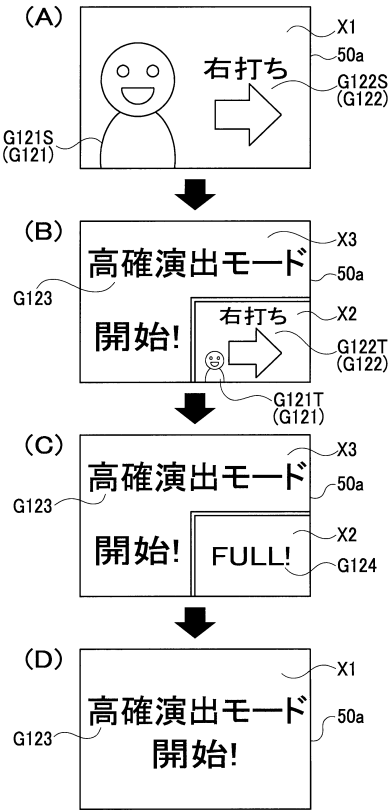
【図 15】

先読み判定テーブル				
遊技状態	始動口	先読み判定結果 (変動パターン事前判定結果)		備考
		先読み当選	先読みハズレ	
非時短状態 時短状態	第1始動口 第2始動口	—	—	先読みハズレの名称
		THP011 THP012 THP013	—	大当たり先読みハズレ
		THP021 THP022	—	リーチハズレ先読みハズレ

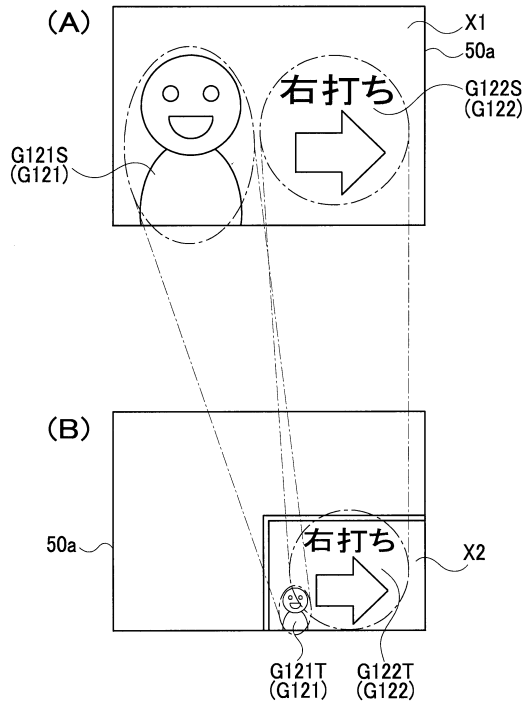
【図 16】

図柄判定テーブル				
始動口	大当たり判定結果	停止図柄	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	確定図柄
		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	確定図柄
第2始動口	大当たり当選	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	—	通常ハズレ図柄
		ハズレβ図柄	低確率高ベース遊技状態	ハズレ時短図柄
	小当たり当選	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	確定図柄
		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
		小当たり図柄	小当たり遊技	—

【図 17】



【図 18】



10

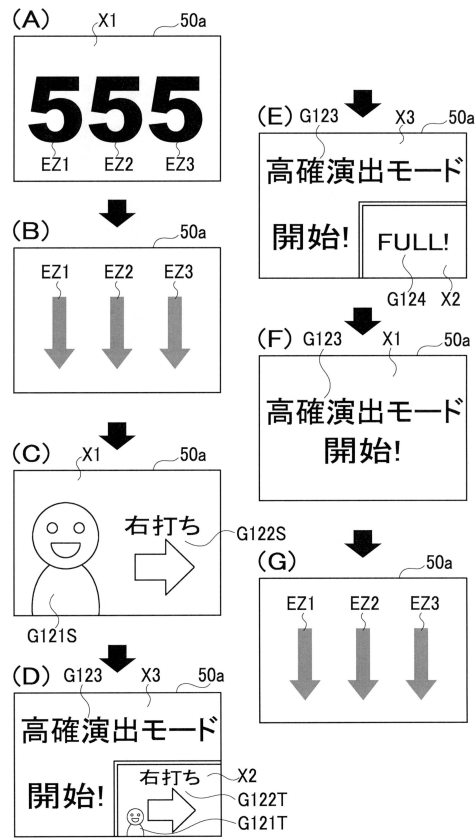
20

30

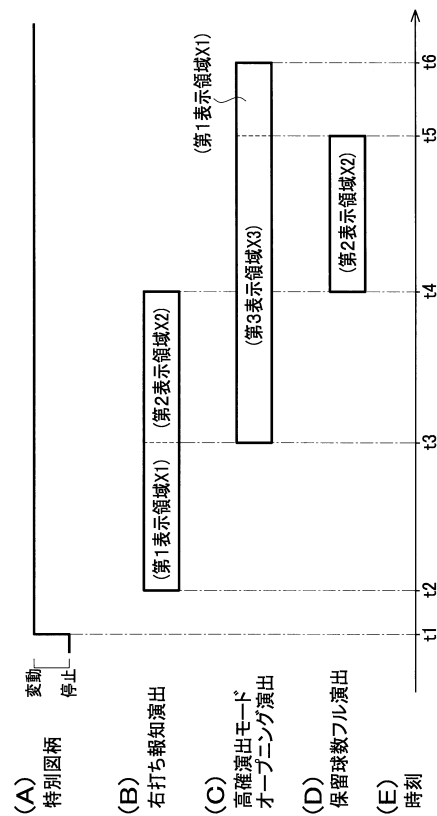
40

50

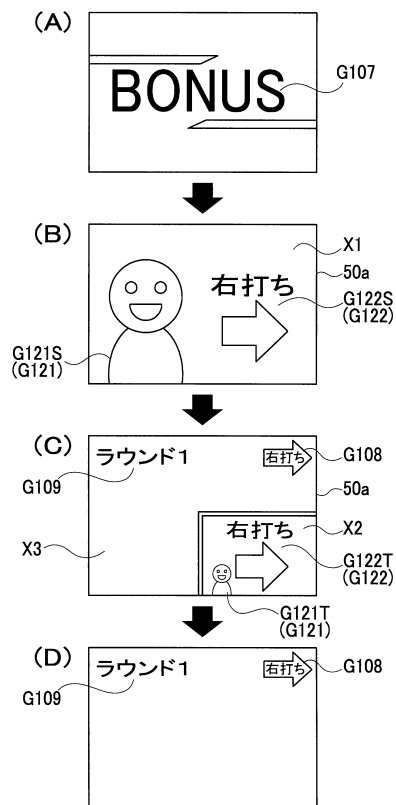
【図 19】



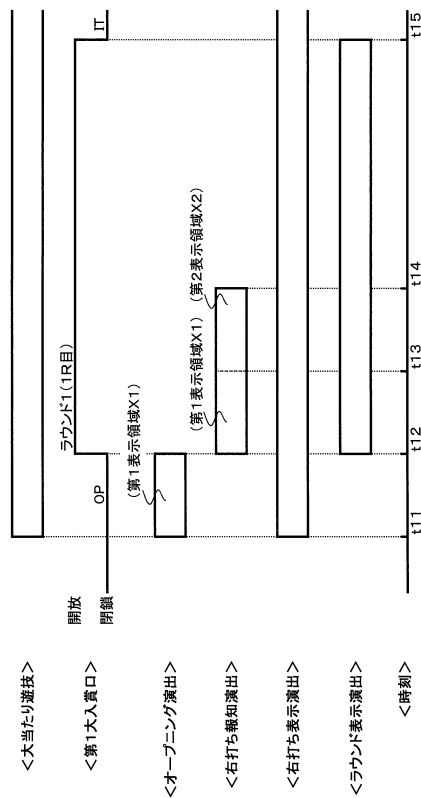
【図 20】



【図 21】



【図 22】



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 CA06 CA08 CA50 CA53 CA61