

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7224655号

(P7224655)

(45)発行日 令和5年2月20日(2023.2.20)

(24)登録日 令和5年2月10日(2023.2.10)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全47頁)

(21)出願番号	特願2020-71443(P2020-71443)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	令和2年4月13日(2020.4.13)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2021-166656(P2021-166656 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(43)公開日	令和3年10月21日(2021.10.21)	(74)代理人	110000291
審査請求日	令和3年9月24日(2021.9.24)		弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
		(72)発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	中山 覚
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

所定の演出を実行可能な演出実行手段と、

大当たり遊技状態、非特定遊技状態および特定遊技状態の何れかにすることが可能であるととも、前記非特定遊技状態および前記特定遊技状態の何れかから前記大当たり遊技状態にすることが可能な遊技状態制御手段と、を備え、

前記特定遊技状態には、第1の特定遊技状態と、前記第1の特定遊技状態よりも遊技者に有利な第2の特定遊技状態と、があり、

前記演出実行手段は、

前記非特定遊技状態および前記特定遊技状態の何れにおいても、特定結果を目指す挑戦演出を実行可能であり、

前記遊技状態制御手段は、

前記挑戦演出において特定結果が導出された場合に前記大当たり遊技状態にしてから前記第2の特定遊技状態にすることがあり、

前記挑戦演出には、第1挑戦演出が含まれ、

前記非特定遊技状態における前記第1挑戦演出において特定結果が導出された場合には、前記大当たり遊技状態になってから前記第1の特定遊技状態になることも前記第2の特定遊技状態になることもある一方、前記特定遊技状態における前記第1挑戦演出において特定結果が導出された場合には、前記大当たり遊技状態になってから必ず前記第2の特定遊技状態になる、

10

20

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。

10

【0003】

また、遊技機では、操作受付期間内に演出ボタンが操作されると、ボタン予告演出が実行されることがある。例えば、下記特許文献1の遊技機では、操作受付期間内に演出ボタンが操作されると、演出ボタンの操作タイミングによって、実行されるボタン予告演出の態様が変化する。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0004】

【文献】特開2019-170772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。

30

【課題を解決するための手段】

【0007】

本明細書に開示される遊技機は、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、大当たり遊技状態、非特定遊技状態および特定遊技状態の何れかにすることが可能であるとともに、前記非特定遊技状態および前記特定遊技状態の何れかから前記大当たり遊技状態にすることが可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記特定遊技状態には、第1の特定遊技状態と、前記第1の特定遊技状態よりも遊技者に有利な第2の特定遊技状態と、があり、前記演出実行手段は、特定結果を目指す挑戦演出を実行可能であり、前記遊技状態制御手段は、前記挑戦演出において特定結果が導出された場合に前記大当たり遊技状態にしてから前記第2の特定遊技状態にすることがあり、前記挑戦演出には、第1挑戦演出が含まれ、前記非特定遊技状態における前記第1挑戦演出において特定結果が導出された場合よりも、前記特定遊技状態における前記第1挑戦演出において特定結果が導出された場合の方が、前記大当たり遊技状態になってから前記第2の特定遊技状態になり易い、ことを特徴としている。

40

【発明の効果】

【0008】

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

【図面の簡単な説明】

【0009】

50

【図 1】遊技機の正面図である。

【図 2】遊技盤の正面図である。

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

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

10

【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。

【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。

20

【図 18】図柄A判定テーブルの具体例である。

【図 19】変動パターンA判定テーブルの具体例である。

【図 20】特図変動演出の演出フローの具体例を示す説明図である。

【図 21】演出制御部の具体例を示す説明図である。

【図 22】(A)はチャレンジリーチ選択テーブルであり、(B)は第1成否選択テーブルであり、(C)は第2成否選択テーブルである。

【図 23】第1ミッションのチャレンジリーチの具体例を示す説明図である。

【図 24】第1ミッションのチャレンジリーチの具体例であり、図23の続きを示す説明図である。

【図 25】通常ボタンの操作有効時間を示すタイムチャートである。

30

【図 26】第2ミッションのチャレンジリーチの具体例を示す説明図である。

【図 27】第2ミッションのチャレンジリーチの具体例であり、図26の続きを示す説明図である。

【図 28】第2ミッションのチャレンジリーチの具体例であり、図27の続きを示す説明図である。

【図 29】第2ミッションのチャレンジリーチの具体例であり、図28の続き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P

50

Ｙ１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。

【００１２】

#### 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。

【００１３】

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。

【００１４】

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

【００１５】

また、前扉２３は、所定の音声を出力可能なスピーカ５２、所定の発光色で発光可能な枠ランプ５３、および、所定の動作態様で動作可能な枠可動体５８ｋ、を具備する。スピーカ５２は、前扉２３の左上部および右上部に設置され、例えば、ＢＧＭ（Ｂａｃｋ Ｇｒｏｕｎｄ Ｍｕｓｉｃ）や効果音等を出力する。枠ランプ５３は、前扉２３の左部および右部であって透明板２３ｔの周囲に設置され、例えば、複数のＬＥＤ（Ｌｉｇｈｔ Ｅｍｉｔｔｉｎｇ Ｄｉｏｄｅ）で構成される。枠可動体５８ｋは、前扉２３の上部に設置される。また、枠可動体５８ｋは、駆動モータ（不図示）を具備し、例えば、図１に示すように、駆動モータによって上下に移動可能に構成される。なお、枠可動体５８ｋの動きは、上下の移動以外であっても良い。

【００１６】

また、前扉２３は、遊技者が操作可能な通常ボタン４０、および、遊技者が操作可能な特殊ボタン４１、を具備する。通常ボタン４０および特殊ボタン４１は、例えば、押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。通常ボタン４０は、所定の発光色で発光可能なランプ（不図示）、および、所定の振動態様で振動可能な振動モータ（不図示）、を具備し、ランプによって発光可能に構成されるとともに、振動モータによって振動可能に構成される。一方、特殊ボタン４１は、所定の発光色で発光可能なランプ（不図示）、および、所定の振動態様で振動可能な振動モータ（不図示）、を具備し、ランプによって発光可能に構成されるとともに、振動モータによって振動可能に構成される。なお、通常ボタン４０または特殊ボタン４１は、所定の動作態様（例えば回転、突出等）で動作可能に構成されるようにしても良いし、十字キーやタッチパネル等で構成されるようにしても良い。

【００１７】

#### ２．遊技盤の構造

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

【００１８】

遊技盤１は、ハンドル７２ｋの操作によって発射された遊技球が流下（落下）可能な遊

10

20

30

40

50

技領域 6 を備える。遊技領域 6 には、遊技球の流下方向に変化を与える遊技釘（不図示）が設置されるとともに、遊技球が入賞（入球または通過）可能な入賞装置が設置される。入賞装置には、一般入賞口 10、第 1 始動口 11、第 2 始動口 12、ゲート 13、第 1 大入賞口 14 および第 2 大入賞口 15 が含まれる。各入賞装置のそれぞれは、遊技球の入球または通過を検出する検出センサを具備する。

【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。

10

【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 12k 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 12k 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

【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 14k 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 14k 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

【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 15k 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 15k 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

【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

50

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。

【 0 0 2 6 】

また、遊技盤 1 は、所定の演出表示を表示可能な画像表示装置 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 L E D 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

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

3 . 基本遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 の基本遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、

20

【 0 0 2 9 】

3 - 1 . 特図遊技

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球の第 1 始動口 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。

【 0 0 3 0 】

30

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

【 0 0 3 1 】

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

40

【 0 0 3 2 】

一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球の第 2 始動口 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 L E D が点滅する表示である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、変動パターンの種類に応じた可変表示時間が経過すると、大当たり判定の結果を示す態様で第 2 特図の停止表示を行う。第 2 特図の停止表示の態様として、大当たり当選を示す態様（例えば、左下部の 2 つの L E D が点灯）と、小当たり当選を示す態様（例えば、左下部の一方の L E

50

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

#### 【0033】

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

#### 【0034】

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

20

#### 【0035】

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

30

#### 【0036】

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

40

#### 【0037】

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

#### 【0038】

### 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

50

遊技機 P Y 1 は、当たり判定の結果に応じて普図の可変表示を行う。

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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

10

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

20

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

4 . 遊技状態

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

30

【 0 0 4 5 】

「低確率低ベース遊技状態」は、パチンコ遊技機 P Y 1 の初期状態における遊技状態である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、前扉 2 3 の背面に設けられる初期化スイッチ（「 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 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

50



めた特定回数（例えば900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、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、当たり遊技状態の後に「低確率高ベース遊技状態」になった場合と同様に、所定の時短終了条件が成立するまで継続する。

【0048】

「高確率低ベース遊技状態」は、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、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、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

【0049】

「高確率高ベース遊技状態」は、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、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、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

【0050】

「低確率低ベース遊技状態」および「低確率高ベース遊技状態」は、当たり判定にて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、当たり判定にて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、当たり当選確率に関し、「低確率低ベース遊技状態」および「低確率高ベース遊技状態」よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

【0051】

また、「低確率低ベース遊技状態」および「高確率低ベース遊技状態」は、第2始動口12に遊技球が入賞しない又は入賞し難い状態（例えば、当たり判定にて当たり当選とならない又は入賞し難い状態や、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

【0052】

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

40

【0053】

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

50

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

10

#### 【0054】

#### 5. 大当たり遊技

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

#### 【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、 $n$  回数のラウンド遊技が終了するまで継続する。 $n$  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」では、 $n$  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、 $n$  回数のラウンド遊技が終了するまで継続する。 $n$  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」では、 $n$  に応じて、2 回～10 回の何れかの回数のラウンド遊技が行われる。

30

#### 【0057】

「大当たり遊技 Y」は、その後に「高確率低ベース遊技状態」になる大当たり遊技であり、 $n$  回数のラウンド遊技が終了するまで継続する。 $n$  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」では、 $n$  に応じて、2 回～10 回の何れかの回数のラウンド遊技が行われる。

#### 【0058】

「大当たり遊技 Z」は、その後に「低確率低ベース遊技状態」になる大当たり遊技であり、 $n$  回数のラウンド遊技が終了するまで継続する。 $n$  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」では、 $n$  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、

50

遊技者にとって有利な遊技である。

【 0 0 6 0 】

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

10

【 0 0 6 1 】

また、「大当たり遊技W」および「大当たり遊技X」は、遊技状態が時短状態になる所謂電サ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。

20

【 0 0 6 2 】

ここで、大当たり遊技の流れについて説明する。図4（A）は、大当たり遊技の流れを示すタイムチャートである。ここでは、第1大入賞口14だけが開放する大当たり遊技を例示する。

【 0 0 6 3 】

図4（A）に示すように、特図の停止表示後、大当たり遊技が開始すると、最初に大当たりオープニング（「大当たりOP」ともいう）が設定される。大当たりOPは、所定時間（例えば10秒）が経過するまで継続し、大当たりOPが終了すると、1ラウンド目のラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技は、所定時間（例えば30秒）が経過するまで、もしくは、所定個数（例えば10個）の遊技球が第1大入賞口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

【 0 0 6 4 】

## 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。

【 0 0 6 5 】

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

50

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

10

【0066】

#### 7. 補助遊技

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

20

【0067】

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

【0068】

#### 8. 演出

30

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

【0069】

##### 8-1. 演出モード

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

40

【0070】

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

50

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、客待ちデモ動画 G 1 0 0 の表示中に、例えば、通常ボタン 4 0 が操作されると、図 5 ( A - 2 ) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 を表示部 5 0 a に表示することがある。パチンコ遊技機 P Y 1 は、設定画面 G 1 0 1 の表示中に、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を可能にする。演出に関する設定は、スピーカ 5 2 から出力される音の音量設定、表示部 5 0 a の輝度設定 ( 「 光量設定 」 ともいう ) 、実行される演出の頻度設定 ( 「 演出設定 」 ともいう ) 等である。

#### 【 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。

30

#### 【 0 0 7 4 】

大当たり演出モードは、大当たり遊技状態において設定される演出モードである。大当たり演出モードでは、大当たり遊技の実行中であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり演出モードにおいて、大当たり遊技の開始の際に、図 5 ( C - 1 ) に示すように、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像 G 1 0 7 , 「 右打ち 」 を促す右打ち画像 G 1 0 8 等を表示部 5 0 a に表示する。なお、これらの画像の表示を「オープニング演出」という。

#### 【 0 0 7 5 】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり演出モードにおいて、ラウンド遊技中に、図 5 ( C - 2 ) に示すように、ラウンド数を示すラウンド画像 G 1 0 9 等を表示部 5 0 a に表示するとともに、その後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。

50

## 【 0 0 7 7 】

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

## 【 0 0 7 8 】

## 8 - 2 . 特図変動演出

次に、特図変動演出（「変動演出」ともいう）について図6～図8を用いて説明する。特図変動演出は、大当たり判定の結果を示唆するための演出である。パチンコ遊技機P Y 1は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示と並行して、演出図柄を用いた特図変動演出を実行する。演出図柄は、図6（A）に示すように、左演出図柄E Z 1、中演出図柄E Z 2および右演出図柄E Z 3で構成される。

10

## 【 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。

20

## 【 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、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。

30

## 【 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。

40

## 【 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。

50

## 【 0 0 8 4 】

## 8 - 2 - 3 . S P リーチ

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

## 【 0 0 8 5 】

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

## 【 0 0 8 6 】

## 8 - 2 - 4 . S P S P リーチ

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

## 【 0 0 8 7 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、S P S P リーチにおいて、図 9 ( A ) に示すように、S P S P リーチの開始を表す S P S P タイトル画像 G 2 を表示部 5 0 a に表示する。S P S P タイトル画像 G 2 は、例えば、「敵 B を撃破せよ！」の文字画像である。その後、パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 9 ( B ) に示すように、主人公キャラクタを表す主人公キャラクタ画像 G 2 0 0 と、強敵キャラクタを表す強敵キャラクタ画像 G 2 0 2 と、を表示部 5 0 a に表示し、主人公キャラクタと強敵キャラクタとがバトルする動画を表示部 5 0 a に表示する。そして、バトルの最終局面を迎えると、パチンコ遊技機 P Y 1 は、S P S P リーチで大当たりとする場合には、図 9 ( C - 1 ) に示すように、大当たりを示唆するように、主人公キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる様子を表示するとともに、大当たりを示唆する態様（所謂ゾロ目）で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 を停止表示する。一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、S P S P リーチでハズレとする場合には、図 9 ( C - 2 ) に示すように、ハズレを示唆するように、強敵キャラクタがバトルに勝利して喜んでいる様子を表示するとともに、リーチハズレを示唆する態様で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 を停止表示する。なお、S P S P リーチの演出内容については、適宜に変更することが可能である。

## 【 0 0 8 8 】

ここで、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す態様で停止する可能性（「大当たり期待度」ともいう）について説明する。大当たり期待度は、大当たり判定の結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、N リーチの実行確率が、大当たり判定の結果がハズレの場合には 1 0 % に設定され、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合には 1 0 0 % に設定されている場合、S P リーチの実行確率を、大当たり判定の結果がハズ

10

20

30

40

50

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

【００８９】

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

10

【００９０】

#### ８－３．保留アイコンおよび当該アイコン

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

【００９１】

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

20

【００９２】

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

30

【００９３】

#### ８－３－１．保留演出

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

40

【００９４】

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

50



た、パチンコ遊技機 P Y 1 は、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A を表示しているときに、新たな特図の可変表示を開始すると、図 1 0 ( D ) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 の保留アイコン H A を、当該アイコン表示領域 5 0 e に移動して当該アイコン T A として表示するとともに、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 2 表示領域 5 0 d 2 の保留アイコン H A を、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示し、特図 1 保留数が「1」であることを遊技者に報知する。

【 0 0 9 5 】

#### 8 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出における任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置 5 0、スピーカ 5 2、枠ランプ 5 3、盤ランプ 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。

【 0 0 9 6 】

#### 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 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、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。

【 0 0 9 8 】

#### 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。

【 0 0 9 9 】

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。

【 0 1 0 0 】

10

20

30

40

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。

#### 【 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、

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 】

20

### 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

#### 【 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

40

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。

#### 【 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。

50

## 【 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 1 0 1 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 1 0 1 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

## 【 0 1 0 8 】

ここで、各変動パターンの役割について説明する。前述したように、特図の可変表示中には、特図変動演出が行われる。特図変動演出では、単数または複数の演出で構成される演出フローが実行されるが、各変動パターンは、特図の可変表示時間および特図変動演出で実行される演出フローに対応付けられる。例えば、図 1 4 に示すように、「THP001」および「THP011」は、特図の可変表示の時間が120000msであって「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」「SPリーチ」「SPSPリーチ」で構成される演出フローに対応付けられ、「THP002」および「THP012」は、特図の可変表示の時間が100000msであって「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」「SPリーチ」で構成される演出フローに対応付けられ、「THP013」は、特図の可変表示の時間が200000msであって「通常変動」「リーチ」「Nリーチ」で構成される演出フローに対応付けられ、「THP021」および「THP022」は、特図の可変表示の時間が130000msまたは200000msであって「通常変動」のみで構成される演出フローに対応付けられる。このように、遊技制御用マイコン 1 0 1 が選択した変動パターンの種類に応じて、特図変動演出の時間および特図変動演出で実行される演出を異ならせている。

20

## 【 0 1 0 9 】

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

## 【 0 1 1 0 】

## 9 - 2 - 2 . 先読み判定テーブル

遊技記憶部 1 0 1 c には、図 1 5 に示す先読み判定テーブル 1 0 3 b 1 が記憶される。先読み判定テーブル 1 0 3 b 1 は、先読みパターンの種類を選択する際に参照されるテーブルである。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、大当たり判定を受けるための権利が取得された場合に、先読み判定テーブル 1 0 3 b 1 を参照して、先読みパターンの種類を選択する

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 1 1 】

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 1 5 に示すように、遊技状態、始動口の種類、先読み判定の結果等に基づいて、先読みパターンの種類を選択する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、先読みパターンとして、「 S H P 0 0 1 」～「 S H P 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 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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 4 】

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 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 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 5 】

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となるとときと、がある。大当たり遊技の種類は 4 種類(「大当たり遊技 W 」、「大当たり遊技 X 」、「大当たり遊技 Y 」、「大当たり遊技 Z ）」あり、小当たり遊技の種類は 1 種類あり、ハズレの種類は 2 種類(前述の特定のハズレ、単なるハズレ)あるが、各停止図柄は、大当たり遊技の種類、小当たり遊技の種類およびハズレの種類に対応付けられる。例えば、図 1 6 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 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 6 】

「大当たり W 図柄」および「大当たり Y 図柄」は、その後に高確率状態になる大当たり遊技が行われる場合に選択されるため、「大当たり W 図柄」および「大当たり Y 図柄」を「確変図柄」ということがある。また、「大当たり X 図柄」および「大当たり

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

【 0 1 1 7 】

#### 9 - 3 . コマンド

遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技の制御に応じて生成された演出用コマンドを、遊技出力部 1 0 1 b を介して、演出制御部 1 2 0 に出力することが可能である。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、以下に示すコマンドを生成することが可能である。

【 0 1 1 8 】

#### 9 - 3 - 1 . 入賞コマンド

入賞コマンドは、遊技球の各種入賞装置（第 1 始動口 1 1 , 第 2 始動口 1 2 , ゲート 1 3 , 第 1 大入賞口 1 4 , 第 2 大入賞口 1 5 , 一般入賞口 1 0 等）への入賞に関連して生成される。入賞コマンドとして、遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞することによって生成される第 1 始動口コマンド、遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞することによって生成される第 2 始動口コマンド、遊技球がゲート 1 3 を通過することによって生成されるゲートコマンド、遊技球が第 1 大入賞口 1 4 に入賞することによって生成される第 1 大入賞口コマンド、遊技球が第 2 大入賞口 1 5 に入賞することによって生成される第 2 大入賞口コマンド、遊技球が一般入賞口 1 0 に入賞することによって生成される一般入賞口コマンド等がある。

【 0 1 1 9 】

#### 9 - 3 - 2 . 特図コマンド

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

【 0 1 2 0 】

#### 9 - 3 - 3 . 普図コマンド

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

【 0 1 2 1 】

#### 9 - 3 - 4 . 保留コマンド

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

【 0 1 2 2 】

#### 9 - 3 - 5 . 大当たり遊技コマンド

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

【 0 1 2 3 】

#### 9 - 3 - 6 . 小当たり遊技コマンド

小当たり遊技コマンドは、小当たり遊技の動作に関連して生成される。小当たり遊技コ

10

20

30

40

50

マンドとして、開放前 I T の開始によって生成される開放前 I T コマンド，開放後 I T の開始によって生成される開放後 I T コマンド等がある。

【 0 1 2 4 】

9 - 3 - 7 . 補助遊技コマンド

補助遊技コマンドは、補助遊技の動作に関連して生成される。補助遊技コマンドとして、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。

【 0 1 2 6 】

9 - 4 . 演出制御部

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

【 0 1 2 7 】

各種演出は、主に、演出入力部 1 2 1 a が入力した演出用コマンドおよび操作情報に基づいて実行される。演出制御用マイコン 1 2 1 は、演出記憶部 1 2 1 b に記憶されたテーブルや演出データを参照して、各種演出を実行する。

【 0 1 2 8 】

< 第 1 実施形態 >

以下、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 が選択可能な停止図柄について説明する。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、図柄 A 判定テーブル 1 0 3 c 2 が記憶されている。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図柄 A 判定テーブル 1 0 3 c 2 を用いて停止図柄を選択可能である。

【 0 1 3 0 】

図 1 8 は、図柄 A 判定テーブル 1 0 3 c 2 の内容を示す図である。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、始動口の種類および大当たり判定の結果に基づいて、停止図柄の種類を選択する。停止図柄の種類として、図 1 8 に示すように、「大当たり W 4 図柄」，「大当たり X 4 図柄」，「大当たり W 1 0 図柄」，「大当たり X 1 0 図柄」，「ハズレ A 図柄」の 5 種類の停止図柄がある。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 1 8 に示す選択割合で停止図柄を選択する。

【 0 1 3 1 】

具体的には、対象となる始動口の種類が第 1 始動口 1 1 の場合は、大当たり判定の結果が「大当たり当選」であれば、「大当たり W 4 図柄」，「大当たり X 4 図柄」の 2 種類の停止図柄のうちの何れかが選択され、大当たり判定の結果が「ハズレ」であれば、「ハズレ A 図柄」が選択される。なお、「大当たり W 4 図柄」が選択された場合の大当たり遊技は、第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技が 4 回だけ行われる「大当たり遊技 W 4 」であり、「大当たり X 4 図柄」が選択された場合の大当たり遊技は、第 1 大入賞口 1 4 が

10

20

30

40

50

開放するラウンド遊技が４回だけ行われる「大当たり遊技×４」である。

【０１３２】

また、対象となる始動口の種類が第２始動口１２の場合は、大当たり判定の結果が「大当たり当選」であれば、「大当たりＷ１０図柄」、「大当たり×１０図柄」の２種類の停止図柄のうちの何れかが選択され、大当たり判定の結果が「ハズレ」であれば、「ハズレＡ図柄」が選択される。なお、「大当たりＷ１０図柄」が選択された場合の大当たり遊技は、第１大入賞口１４が開放するラウンド遊技が１０回だけ行われる「大当たり遊技Ｗ１０」であり、「大当たり×１０図柄」が選択された場合の大当たり遊技は、第１大入賞口１４が開放するラウンド遊技が１０回だけ行われる「大当たり遊技×１０」である。

【０１３３】

「大当たり遊技Ｗ４」および「大当たり遊技Ｗ１０」の後には、「高確率高ベース遊技状態」になり、「高確率高ベース遊技状態」は、次回の大当たり遊技が行われるまで継続可能である。一方、「大当たり遊技×４」および「大当たり遊技×１０」の後には、「低確率高ベース遊技状態」になり、「低確率高ベース遊技状態」は、特図の可変表示の回数が１００回になるまで継続可能である。

【０１３４】

第１実施形態では、停止図柄の種類の選択に際し、図１８に示す図柄Ａ判定テーブル１０３ｃ２が用いられるが、図柄Ａ判定テーブル１０３ｃ２と、図１６に示す図柄判定テーブル１０３ｃ１と、が併用して用いられるようにしても良い。

【０１３５】

次に、遊技制御用マイコン１０１が選択可能な変動パターンについて説明する。遊技制御用マイコン１０１の遊技記憶部１０１ｃには、図１７に示すように、変動パターンＡ判定テーブル１０３ａ２が記憶されている。遊技制御用マイコン１０１は、変動パターンＡ判定テーブル１０３ａ２を用いて変動パターンを選択可能である。

【０１３６】

図１９は、変動パターンＡ判定テーブル１０３ａ２の内容を示す図である。遊技制御用マイコン１０１は、現在の遊技状態、始動口の種類、大当たり判定の結果、停止図柄の種類、リーチ判定の結果および特図保留数に基づいて、変動パターンの種類を選択する。変動パターンの種類として、図１９に示すように、「ＴＨＰ００１Ａ」、「ＴＨＰ００２Ａ」、「ＴＨＰ００３Ａ」、「ＴＨＰ０１１Ａ」、「ＴＨＰ０１２Ａ」、「ＴＨＰ０１３Ａ」、「ＴＨＰ０１４Ａ」、「ＴＨＰ０２１Ａ」、「ＴＨＰ０２２Ａ」の９種類の変動パターンがある。遊技制御用マイコン１０１は、図１９に示す選択割合で変動パターンを選択する。

【０１３７】

具体的には、現在の遊技状態が「非時短状態」であり、対象となる始動口の種類が第１始動口１１であり、大当たり判定の結果が「大当たり当選」の場合は、停止図柄の種類、リーチ判定の結果および特図保留数に関わらず、「ＴＨＰ００１Ａ」、「ＴＨＰ００２Ａ」、「ＴＨＰ００３Ａ」の３種類の変動パターンのうちの何れかが選択される。３種類の変動パターンのうちの「ＴＨＰ００１Ａ」が、他の変動パターンよりも選択され易くなっている。なお、「ＴＨＰ００１Ａ」が選択された場合の特図の可変表示時間は１２００００ｍｓであり、「ＴＨＰ００１Ａ」を「ＳＰＳＰ大当たり変動」という。また、「ＴＨＰ００２Ａ」が選択された場合の特図の可変表示時間は１０００００ｍｓであり、「ＴＨＰ００２Ａ」を「ＳＰ大当たり変動」という。また、「ＴＨＰ００３Ａ」が選択された場合の特図の可変表示時間は６００００ｍｓであり、「ＴＨＰ００３Ａ」を「チャレンジ大当たり変動」という。

【０１３８】

また、現在の遊技状態が「非時短状態」であり、対象となる始動口の種類が第１始動口１１であり、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、停止図柄の種類が「ハズレＡ図柄」であり、リーチ判定の結果が「リーチ有り」の場合は、特図保留数に関わらず、「ＴＨＰ０１１Ａ」、「ＴＨＰ０１２Ａ」、「ＴＨＰ０１３Ａ」、「ＴＨＰ０１４Ａ」の４種類

10

20

30

40

50

の変動パターンの中の何れかが選択される。4種類の変動パターンの中の「THP014A」が、他の変動パターンよりも選択され易くなっている。なお、「THP011A」が選択された場合の特図の可変表示時間は12000msであり、「THP011A」を「SPSPハズレ変動」という。また、「THP012A」が選択された場合の特図の可変表示時間は10000msであり、「THP012A」を「SPハズレ変動」という。また、「THP013A」が選択された場合の特図の可変表示時間は6000msであり、「THP013A」を「チャレンジハズレ変動」という。また、「THP014A」が選択された場合の特図の可変表示時間は2000msであり、「THP014A」を「Nハズレ変動」という。

【0139】

10

また、現在の遊技状態が「非時短状態」であり、対象となる始動口の種類が第1始動口11であり、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、停止図柄の種類が「ハズレA図柄」であり、リーチ判定の結果が「リーチ無し」の場合は、特図1保留数が「0~2」であれば、「THP021A」の1種類の変動パターンが選択され、特図1保留数が「3~4」であれば、「THP022A」の1種類の変動パターンが選択される。なお、「THP021A」が選択された場合の特図の可変表示時間は13000msであり、「THP021A」を「通常ハズレA変動」という。また、「THP022A」が選択された場合の特図の可変表示時間は2000msであり、「THP022A」を「通常ハズレB変動」という。

【0140】

20

また、現在の遊技状態が「非時短状態」であり、対象となる始動口の種類が第2始動口12であり、大当たり判定の結果が「大当たり当選」の場合は、停止図柄の種類、リーチ判定の結果および特図保留数に関わらず、「THP001A」の1種類の変動パターンが選択される。

【0141】

また、現在の遊技状態が「非時短状態」であり、対象となる始動口の種類が第2始動口12であり、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、停止図柄の種類が「ハズレA図柄」の場合は、リーチ判定の結果および特図保留数に関わらず、「THP011A」の1種類の変動パターンが選択される。

【0142】

30

また、現在の遊技状態が「時短状態」であり、対象となる始動口の種類が第1始動口11であり、大当たり判定の結果が「大当たり当選」の場合は、停止図柄の種類、リーチ判定の結果および特図保留数に関わらず、「THP001A」の1種類の変動パターンが選択される。

【0143】

また、現在の遊技状態が「時短状態」であり、対象となる始動口の種類が第1始動口11であり、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、停止図柄の種類が「ハズレA図柄」の場合は、リーチ判定の結果および特図保留数に関わらず、「THP011A」の1種類の変動パターンが選択される。

【0144】

40

また、現在の遊技状態が「時短状態」であり、対象となる始動口の種類が第2始動口12であり、大当たり判定の結果が「大当たり当選」の場合は、リーチ判定の結果および特図保留数に関わらず、停止図柄の種類が「大当たりW10図柄」であれば、「THP001A」,「THP003A」の2種類の変動パターンの中の何れかが選択され、停止図柄の種類が「大当たりX10図柄」であれば、「THP001A」の1種類の変動パターンが選択される。

【0145】

また、現在の遊技状態が「時短状態」であり、対象となる始動口の種類が第2始動口12であり、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、停止図柄の種類が「ハズレA図柄」であり、リーチ判定の結果が「リーチ有り」の場合は、特図保留数に関わらず、「THP

50



「0 1 1 A」, 「T H P 0 1 3 A」の2種類の変動パターンのうちの何れかが選択される。

【0 1 4 6】

また、現在の遊技状態が「時短状態」であり、対象となる始動口の種類が第2始動口12であり、大当たり判定の結果が「ハズレ」であり、停止図柄の種類が「ハズレA図柄」であり、リーチ判定の結果が「リーチ無し」の場合は、特図2保留数が「0～1」であれば、「T H P 0 2 1 A」の1種類の変動パターンが選択され、特図2保留数が「2～4」であれば、「T H P 0 2 2 A」の1種類の変動パターンが選択される。

【0 1 4 7】

第1実施形態では、変動パターンの種類の選択に際し、図19に示す変動パターンA判定テーブル103a2が用いられるが、変動パターンA判定テーブル103a2と、図14に示す変動パターン判定テーブル103a1と、が併用して用いられるようにしても良い。

10

【0 1 4 8】

次に、図20～図29を用いて、遊技制御用マイコン101が選択した変動パターンに応じて、演出制御用マイコン121が実行可能な特図変動演出について説明する。演出制御用マイコン121は、非時短状態または時短状態における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 4 9】

A．通常変動

「通常変動」は、特図の可変表示の開始に応じて行われることがある演出であり、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が変動表示する演出である。「通常変動」は、特図変動演出において最初に行われるため、特図変動演出が開始されたことを示唆する演出として機能する。

20

【0 1 5 0】

B．リーチ

「リーチ」は、「通常変動」の後に行われることがある演出であり、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3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」, 「チャレンジリーチ」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。

30

【0 1 5 1】

C．Nリーチ

「Nリーチ」は、「リーチ」が成立した後に行われることがある演出であり、中演出図柄EZ2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 5 2】

D．SPリーチ

「SPリーチ」は、「Nリーチ」の後に行われることがある演出であり、主人公キャラクタ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。

40

【0 1 5 3】

E．SPSPリーチ

「SPSPリーチ」は、「SPリーチ」の後に行われることがある演出であり、主人公キャラクタが強敵キャラクタとバトルするリーチ演出である。「SPSPリーチ」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり当選」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能す

50

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。

#### 【0154】

#### F. チャレンジリーチ

「チャレンジリーチ」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、主人公キャラクタがミッションに挑戦するリーチ演出である。「チャレンジリーチ」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、「チャレンジリーチ」は、停止図柄の種類が「大当たりX10図柄」であった場合よりも「大当たりW10図柄」であった場合の方が行われ易いため、その後に「高確率高ベース遊技状態」にな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

#### 【0155】

次に、図20を用いて、非時短状態または時短状態において実行される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や盤ランプ54を用いた発光演出と、スピーカ52を用いた音演出と、を実行可能である。

#### 【0156】

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、図20(A)に示すように、「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。

20

#### 【0157】

また、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、図20(B)に示すように、「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。

#### 【0158】

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

30

#### 【0159】

また、変動パターンが「Nハズレ変動」の特図変動演出では、図20(D)に示すように、「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。

#### 【0160】

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

#### 【0161】

次に、「チャレンジリーチ」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「チャレンジ大当たり変動」,「チャレンジハズレ変動」の特図変動演出において「チャレンジリーチ」を実行可能である。

40

#### 【0162】

演出制御用マイコン121の演出記憶部121bには、図21に示すように、チャレンジリーチ選択テーブル123a1が記憶されている。演出制御用マイコン121は、チャレンジリーチ選択テーブル123a1を用いて「チャレンジリーチ」を実行する場合のミッション内容の種類を選択可能である。ミッション内容の種類には、第1ミッション,第2ミッションの2種類がある。第1ミッションは、通常ボタン40の1回の操作によって盤上可動体55kの落下を目指すミッション内容であり、第2ミッションは、通常ボタン40の3回の操作によって盤上可動体55kの落下を目指すミッション内容である。

50

## 【 0 1 6 3 】

図 2 2 ( A ) は、チャレンジリーチ選択テーブル 1 2 3 a 1 の内容を示す図である。演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動パターンの種類、現在の遊技状態、始動口の種類および停止図柄の種類を参照して、「チャレンジリーチ」を実行する場合のミッション内容の種類を選択する。

## 【 0 1 6 4 】

具体的には、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」( T H P 0 0 3 A ) の場合であって、現在の遊技状態が「非時短状態」、且つ、始動口の種類が第 1 始動口 1 1、且つ、停止図柄の種類が「大当たり W 4 図柄」または「大当たり X 4 図柄」の場合は、第 1 ミッションが 1 0 0 % の割合で選択され、第 2 ミッションは選択されない。

10

## 【 0 1 6 5 】

また、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」( T H P 0 0 3 A ) の場合であって、現在の遊技状態が「時短状態」、且つ、始動口の種類が第 2 始動口 1 2、且つ、停止図柄の種類が「大当たり W 1 0 図柄」の場合は、第 1 ミッションが 7 0 %、第 2 ミッションが 3 0 % の割合で選択される。

## 【 0 1 6 6 】

また、変動パターンが「チャレンジハズレ変動」( T H P 0 1 3 A ) の場合であって、現在の遊技状態が「非時短状態」、且つ、始動口の種類が第 1 始動口 1 1、且つ、停止図柄の種類が「ハズレ A」の場合は、第 1 ミッションが 1 0 0 % の割合で選択され、第 2 ミッションは選択されない。

20

## 【 0 1 6 7 】

また、変動パターンが「チャレンジハズレ変動」( T H P 0 1 3 A ) の場合であって、現在の遊技状態が「時短状態」、且つ、始動口の種類が第 2 始動口 1 2、且つ、停止図柄の種類が「ハズレ A 図柄」の場合は、第 1 ミッションが 3 0 %、第 2 ミッションが 7 0 % の割合で選択される。

## 【 0 1 6 8 】

つまり、遊技状態が「時短状態」においてのみ、第 2 ミッションが選択されるように設定されており、第 2 ミッションの「チャレンジリーチ」は、「時短状態」でしか行われないレアな演出として機能する。また、大当たり判定の結果が「大当たり当選」の場合には、停止図柄の種類が「大当たり W 1 0 図柄」の場合にのみ、第 2 ミッションが選択されるように設定されており、第 2 ミッションの「チャレンジリーチ」は、大当たりになれば「高確率高ベース遊技状態」になることを示唆する演出としても機能する。なお、図 2 2 ( A ) に示すチャレンジリーチ選択テーブル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。

30

## 【 0 1 6 9 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出において「チャレンジリーチ」を実行する場合、チャレンジリーチ選択テーブルによって第 1 ミッションが選択された場合には、第 1 ミッションの「チャレンジリーチ」を実行可能であり、チャレンジリーチ選択テーブルによって第 2 ミッションが選択された場合には、第 2 ミッションの「チャレンジリーチ」を実行可能である。

40

## 【 0 1 7 0 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 1 ミッションの「チャレンジリーチ」を実行する場合、「チャレンジリーチ」において、第 1 成功パターン演出を実行するときと、第 1 失敗パターン演出を実行するときと、がある。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 1 に示すように、第 1 成否選択テーブル 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、第 1 成否選択テーブル 1 2 3 a 2 を用いて、第 1 成功パターン演出を実行するのか、第 1 失敗パターン演出を実行するのか、を選択可能である。第 1 成功パターン演出は、盤上可動体 5 5 k が落下する演出あり、第 1 失敗パターン演出は、盤上可動体 5 5 k が落下しない演出である。

## 【 0 1 7 1 】

50

図 2 2 ( B ) は、第 1 成否選択テーブル 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、変動パターンの種類、ボタンの種類および操作タイミングを参照して、第 1 成功パターン演出を実行するのか、第 1 失敗パターン演出を実行するのか、を選択する。なお、操作タイミングには、成功タイミングと失敗タイミングとがあるが、操作タイミングの詳細については後述する。

【 0 1 7 2 】

具体的には、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」( T H P 0 0 3 A ) の場合であって、操作されたボタンの種類が通常ボタン 4 0、且つ、操作タイミングが成功タイミングの場合は、第 1 成功パターン演出が 8 0 %、第 1 失敗パターン演出が 2 0 % の割合で選択される。

10

【 0 1 7 3 】

また、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」( T H P 0 0 3 A ) の場合であって、操作されたボタンの種類が通常ボタン 4 0、且つ、操作タイミングが失敗タイミングの場合は、第 1 成功パターン演出が 5 %、第 1 失敗パターン演出が 9 5 % の割合で選択される。

【 0 1 7 4 】

また、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」( T H P 0 0 3 A ) の場合であって、操作されたボタンの種類が特殊ボタン 4 1 の場合は、操作タイミングに関わらず、第 1 成功パターン演出が 1 0 0 % の割合で選択され、第 1 失敗パターン演出は選択されない。

【 0 1 7 5 】

また、変動パターンが「チャレンジハズレ変動」( T H P 0 1 3 A ) の場合は、操作されたボタンの種類および操作タイミングに関わらず、第 1 失敗パターン演出が 1 0 0 % の割合で選択され、第 1 成功パターン演出は選択されない。

20

【 0 1 7 6 】

つまり、失敗タイミングで通常ボタン 4 0 または特殊ボタン 4 1 が操作されたときよりも、成功タイミングで通常ボタン 4 0 または特殊ボタン 4 1 が操作されたときの方が、第 1 成功パターン演出が選択され易くなるように設定されており、成功タイミングでの操作は、第 1 成功パターン演出が行われ易い操作であると言える。また、通常ボタン 4 0 が操作されたときよりも、特殊ボタン 4 1 が操作されたときの方が、第 1 成功パターン演出が選択され易くなるように設定されており、特殊ボタン 4 1 の操作は、第 1 成功パターン演出が行われ易い操作であると言える。なお、図 2 2 ( B ) に示す第 1 成否選択テーブル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。

30

【 0 1 7 7 】

一方、演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 2 ミッションの「チャレンジリーチ」を実行する場合、「チャレンジリーチ」において、第 2 成功パターン演出を実行するときと、第 2 失敗パターン演出を実行するときと、がある。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 1 に示すように、第 2 成否選択テーブル 1 2 3 a 3 が記憶されている。演出制御用マイコン 1 2 1 は、第 2 成否選択テーブル 1 2 3 a 3 を用いて、第 2 成功パターン演出を実行するのか、第 2 失敗パターン演出を実行するのか、を選択可能である。第 2 成功パターン演出は、盤上可動体 5 5 k が落下する演出あり、第 2 失敗パターン演出は、盤上可動体 5 5 k が落下しない演出である。

40

【 0 1 7 8 】

図 2 2 ( C ) は、第 2 成否選択テーブル 1 2 3 a 3 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、ボタンの種類および操作回数を参照して、第 2 成功パターン演出を実行するのか、第 2 失敗パターン演出を実行するのか、を選択する。なお、前述したように、第 2 ミッションでは通常ボタン 4 0 の 3 回の操作が含まれるため、操作回数には、1 回目、2 回目、3 回目の 3 種類がある。

【 0 1 7 9 】

具体的には、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」( T H P 0 0 3 A ) の場合であって、操作されたボタンの種類が通常ボタン 4 0、且つ、操作回数が 1 回目の場合は、

50

第2成功パターン演出が5%、第2失敗パターン演出が95%の割合で選択される。

【0180】

また、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」(THP003A)の場合であって、操作されたボタンの種類が通常ボタン40、且つ、操作回数が2回目の場合は、第2成功パターン演出が5%、第2失敗パターン演出が95%の割合で選択される。

【0181】

また、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」(THP003A)の場合であって、操作されたボタンの種類が通常ボタン40、且つ、操作回数が3回目の場合は、第2成功パターン演出が100%の割合で選択され、第2失敗パターン演出は選択されない。

【0182】

また、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」(THP003A)の場合であって、操作されたボタンの種類が特殊ボタン41の場合は、操作回数に関わらず、第2成功パターン演出が100%の割合で選択され、第2失敗パターン演出は選択されない。

【0183】

また、変動パターンが「チャレンジハズレ変動」(THP013A)の場合は、操作されたボタンの種類および操作回数に関わらず、第2失敗パターン演出が100%の割合で選択され、第2成功パターン演出は選択されない。

【0184】

つまり、操作回数が1回目または2回目の場合は、通常ボタン40が操作されたときよりも、特殊ボタン41が操作されたときの方が、第2成功パターン演出が選択され易くなるように設定されており、特殊ボタン41の操作は、第2成功パターン演出が行われ易い操作であると言える。なお、図22(C)に示す第2成否選択テーブル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。

【0185】

以下に、「チャレンジリーチ」の流れを説明する。図23(A)~図23(C)、図24(A)~図24(E)は、第1ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる様子を示す図であり、図26(A)~図26(C)、図27(A)~図27(D)、図28(A)~図28(B)、図29(A)~図29(B)は、第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる様子を示す図である。

【0186】

最初に、第1ミッションの「チャレンジリーチ」の流れを説明する。第1ミッションの「チャレンジリーチ」は、前述したように、非時短状態においても時短状態においても行われることがあるが、ここでは、時短状態において第1ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる場合を例示する。

【0187】

第2特図の可変表示に応じて行われる特図変動演出において、図23(A)に示すように、左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3が同じ種類の演出図柄で停止表示して「リーチ」が成立すると、チャレンジリーチ選択テーブルによって第1ミッションが選択されている場合に、第1ミッションの「チャレンジリーチ」が実行される。

【0188】

第1ミッションの「チャレンジリーチ」では、図23(B)に示すように、ミッション内容を遊技者に提示する第1提示画像G300が表示部50aに表示される。第1提示画像G300は、『タイミングよくボタンを押せ』という文字画像から成る。このとき、背景画像として、第1ミッションの「チャレンジリーチ」専用の第1ミッション背景画像G500が表示部50aに表示される。例えば、通常背景画像G102が表示されていれば、通常背景画像G102が第1ミッション背景画像G500に変化し、確変背景画像G103が表示されていれば、確変背景画像G103が第1ミッション背景画像G500に変化し、時短背景画像G104が表示されていれば、時短背景画像G104が第1ミッション背景画像G500に変化する。その後、図23(C)に示すように、目盛り画像G301と通常ボタン40を表す通常ボタン画像G31とが表示部50aに表示され、通常ボタ

10

20

30

40

50

ン 4 0 の操作有効時間（例えば 4 秒間）が設定される。このとき、通常ボタン 4 0 の操作有効時間と並行して、特殊ボタン 4 1 の操作有効時間（例えば 4 秒）も設定される。なお、通常ボタン画像 G 3 1 は、通常ボタン 4 0 の操作有効時間中であることを示唆する演出、もしくは、通常ボタン 4 0 の操作を促す演出、として機能する。

#### 【 0 1 8 9 】

目盛り画像 G 3 0 1 は、ターゲット画像 G 3 0 1 a と、ターゲット画像 G 3 0 1 a から左右方向にそれぞれ延びる線画像 G 3 0 1 b と、線画像 G 3 0 1 b 上を移動可能な移動画像 G 3 0 1 c と、から成り、移動画像 G 3 0 1 c は、通常ボタン 4 0 および特殊ボタン 4 1 の操作有効時間にわたって、線画像 G 3 0 1 b の左端と右端との間を左方向または右方向に向かって繰り返し移動する。

10

#### 【 0 1 9 0 】

そして、遊技者によって、通常ボタン 4 0 および特殊ボタン 4 1 の操作有効時間内に、通常ボタン 4 0 が操作されると、通常ボタン 4 0 が操作されたタイミングが、ターゲット画像 G 3 0 1 a と移動画像 G 3 0 1 c とが重なっているタイミングであったのか、ターゲット画像 G 3 0 1 a と移動画像 G 3 0 1 c とが重なっていないタイミングであったのか、が参照され、盤上可動体 5 5 k が落下する第 1 成功パターン演出、または、盤上可動体 5 5 k が落下しない第 1 失敗パターン演出、が行われる。ターゲット画像 G 3 0 1 a と移動画像 G 3 0 1 c とが重なっているタイミングが、前述の成功タイミングであり、ターゲット画像 G 3 0 1 a と移動画像 G 3 0 1 c とが重なっていないタイミングが、前述の失敗タイミングである。

20

#### 【 0 1 9 1 】

成功タイミングで通常ボタン 4 0 が操作されると、第 1 成否選択テーブル 1 2 3 a 2 によって第 1 成功パターン演出が選択された場合には、図 2 4 ( A ) に示すように、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下するように移動する。その後、盤上可動体 5 5 k が元の待機位置に戻ると、図 2 4 ( B ) に示すように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す態様（ここでは、「 5 ・ 5 ・ 5 」のゾロ目）で停止表示する。一方、第 1 成否選択テーブル 1 2 3 a 2 によって第 1 失敗パターン演出が選択された場合には、図 2 4 ( C ) に示すように、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下することなく、失敗画像 G 3 0 3 （ここでは、『失敗』の文字画像）が表示部 5 0 a に表示される。

#### 【 0 1 9 2 】

30

その後、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」であった場合には、図 2 4 ( D ) に示すように、ハズレから大当たりに昇格したかのように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す態様（ここでは、「 5 ・ 5 ・ 5 」のゾロ目）で停止表示する。一方、変動パターンが「チャレンジハズレ変動」であった場合には、図 2 4 ( E ) に示すように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示す態様（ここでは、「 5 ・ 6 ・ 5 」のリーチハズレ目）で停止表示する。

#### 【 0 1 9 3 】

また、失敗タイミングで通常ボタン 4 0 が操作されると、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」の場合には、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下することなく、失敗画像 G 3 0 3 （ここでは、『失敗』の文字画像）が表示部 5 0 a に表示される（図 2 4 ( C ) 参照）。その後、ハズレから大当たりに昇格したかのように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す態様（ここでは、「 5 ・ 5 ・ 5 」のゾロ目）で停止表示する（図 2 4 ( D ) 参照）。一方、変動パターンが「チャレンジハズレ変動」の場合には、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下することなく、失敗画像 G 3 0 3 （ここでは、『失敗』の文字画像）が表示部 5 0 a に表示される（図 2 4 ( C ) 参照）。その後、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示す態様（ここでは、「 5 ・ 6 ・ 5 」のリーチハズレ目）で停止表示する（図 2 4 ( E ) 参照）。

40

#### 【 0 1 9 4 】

このように、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」の特図変動演出では、第 1 ミッションの「チャレンジリーチ」において、遊技者が成功タイミングで通常ボタン 4 0 の

50

操作を行うことに成功すると、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下し易い一方で、遊技者が成功タイミングで通常ボタン 4 0 の操作を行うことができないと（失敗タイミングで通常ボタン 4 0 の操作を行うと）、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下し難い。第 1 実施形態では、遊技者が成功タイミングで通常ボタン 4 0 の操作を行うことに成功しても、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下しないことがあるようにしているが、遊技者が成功タイミングで通常ボタン 4 0 の操作を行うことに成功すれば、必ず盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下するようにしても良い。

【 0 1 9 5 】

また、遊技者によって、通常ボタン 4 0 および特殊ボタン 4 1 の操作有効時間内に、特殊ボタン 4 1 が操作されると、特殊ボタン 4 1 が操作されたタイミングに関わらず（成功  
10  
タイミングであっても失敗タイミングであっても）、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」の場合には、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下するように移動し、その後、盤上可動体 5 5 k が元の待機位置に戻って、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表示する（図 2 4 ( A )、図 2 4 ( B ) 参照）。一方、変動パターンが「チャレンジハズレ変動」の場合には、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下することなく、失敗画像 G 3 0 3 が表示部 5 0 a に表示され、その後、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示す態様で停止表示する（図 2 4 ( C )、図 2 4 ( E ) 参照）。

【 0 1 9 6 】

このように、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」の特図変動演出では、第 1 ミ  
20  
ッションの「チャレンジリーチ」において、通常ボタン画像 G 3 1 が表示されているにも関わらず（通常ボタン 4 0 の操作が促されているにも関わらず）、遊技者が特殊ボタン 4 1 の操作を行うと、操作タイミングに関わらず、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下する。

【 0 1 9 7 】

ここで、第 1 ミッションの「チャレンジリーチ」における成功タイミングおよび失敗タイ  
ミングについて説明する。図 2 5 は、第 1 ミッションの「チャレンジリーチ」における  
通常ボタン 4 0 の操作有効時間を示すタイムチャートである。

【 0 1 9 8 】

第 1 ミッションの「チャレンジリーチ」では、前述したように、通常ボタン 4 0 の操作  
有効時間として 4 0 0 0 m s が設定され、通常ボタン 4 0 の操作有効時間中に、移動画像  
30  
G 3 0 1 c が移動する。移動画像 G 3 0 1 c は、通常ボタン 4 0 の操作有効時間の開始に  
応じて、線画像 G 3 0 1 b の左端から右方向に移動を開始し、1 0 0 0 m s を掛けて、線  
画像 G 3 0 1 b の右端まで移動する。その後、移動画像 G 3 0 1 c は、線画像 G 3 0 1 b  
の右端から左方向に移動し、1 0 0 0 m s を掛けて、線画像 G 3 0 1 b の左端まで移動す  
る。このようにして、移動画像 G 3 0 1 c は、通常ボタン 4 0 の操作有効時間内に、線画  
像 G 3 0 1 b 上を 2 往復する。

【 0 1 9 9 】

このとき、ターゲット画像 G 3 0 1 a と移動画像 G 3 0 1 c とが重なるタイミングとし  
て、図 2 5 に示すように、t 1 ~ t 4 の 4 箇所ある。この t 1 ~ t 4 が成功タイミングで  
あり、それ以外が失敗タイミングである。t 1 は、通常ボタン 4 0 の操作有効時間が開始  
40  
してから 4 5 0 m s ~ 5 5 0 m s までの 1 0 0 m s の間のタイミングであり、t 2 は、通  
常ボタン 4 0 の操作有効時間が開始してから 1 4 5 0 m s ~ 1 5 5 0 m s までの 1 0 0 m  
s の間のタイミングであり、t 3 は、通常ボタン 4 0 の操作有効時間が開始してから 2 4  
5 0 m s ~ 2 5 5 0 m s までの 1 0 0 m s の間のタイミングであり、t 4 は、通常ボタ  
ン 4 0 の操作有効時間が開始してから 3 4 5 0 m s ~ 3 5 5 0 m s までの 1 0 0 m s の間の  
タイミングである。なお、通常ボタン 4 0 の操作有効時間は、通常ボタン 4 0 が操作され  
ることによっても終了する。

【 0 2 0 0 】

次に、第 2 ミッションの「チャレンジリーチ」の流れを説明する。第 2 ミッションの「  
チャレンジリーチ」は、前述したように、時短状態においてのみ行われることがあるため  
50

、ここでは、時短状態において第2ミッションの「チャレンジリーグ」が行われる場合を例示する。

【0201】

第2特図の可変表示に応じて行われる特図変動演出において、図26(A)に示すように、左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3が同じ種類の演出図柄で停止表示して「リーグ」が成立すると、チャレンジリーグ選択テーブルによって第2ミッションが選択されている場合に、第2ミッションの「チャレンジリーグ」が実行される。

【0202】

第2ミッションの「チャレンジリーグ」では、図26(B)に示すように、ミッション内容を遊技者に提示する第2提示画像G400が表示部50aに表示される。第2提示画像G400は、『ボタンを3回押してギミックを落下させろ』という文字画像から成る。このとき、背景画像として、第2ミッションの「チャレンジリーグ」専用の第2ミッション背景画像G501が表示部50aに表示される。例えば、確変背景画像G103が表示されていれば、確変背景画像G103が第2ミッション背景画像G501に変化し、時短背景画像G104が表示されていれば、時短背景画像G104が第2ミッション背景画像G501に変化する。その後、図26(C)に示すように、通常ボタン40を表す通常ボタン画像G31が表示部50aに表示され、1回目の通常ボタン40の操作有効時間(例えば2秒間)が設定される。このとき、通常ボタン40の操作有効時間と並行して、特殊ボタン41の操作有効時間(例えば2秒)も設定される。なお、通常ボタン画像G31は、通常ボタン40の操作有効時間中であることを示唆する演出、もしくは、通常ボタン40の操作を促す演出、として機能する。

【0203】

そして、遊技者によって、1回目の通常ボタン40および特殊ボタン41の操作有効時間内に、通常ボタン40が操作されると、通常ボタン40および特殊ボタン41の操作有効時間が終了するとともに、第2成否選択テーブル123a3によって第2成功パターン演出が選択された場合には、図27(A)に示すように、盤上可動体55kが表示部50a上に落下するように移動する。その後、盤上可動体55kが元の待機位置に戻ると、図27(B)に示すように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示す態様(ここでは、「5・5・5」のゾロ目)で停止表示する。一方、第2成否選択テーブル123a3によって第2失敗パターン演出が選択された場合には、図27(C)に示すように、盤上可動体55kが表示部50a上に落下することなく、盤上可動体55kが上下に揺れる揺れ動作が行われる。盤上可動体55kの揺れ動作後には、図27(D)に示すように、遊技者が通常ボタン40を操作できる残り回数を示す回数画像G401(ここでは、『残り2回』の文字画像)が表示部50aに表示される。

【0204】

回数画像G401が表示されると、再び、通常ボタン画像G31が表示部50aに表示され、2回目の通常ボタン40の操作有効時間(例えば2秒間)が設定される(図26(C)参照)。このとき、通常ボタン40の操作有効時間と並行して、特殊ボタン41の操作有効時間(例えば2秒)も設定される。そして、遊技者によって、2回目の通常ボタン40および特殊ボタン41の操作有効時間内に、通常ボタン40が操作されると、通常ボタン40および特殊ボタン41の操作有効時間が終了するとともに、第2成否選択テーブル123a3によって第2成功パターン演出が選択された場合には、盤上可動体55kが表示部50a上に落下するように移動する(図27(A)参照)。その後、盤上可動体55kが元の待機位置に戻ると、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が大当たりを示す態様(ここでは、「5・5・5」のゾロ目)で停止表示する(図27(B)参照)。一方、第2成否選択テーブル123a3によって第2失敗パターン演出が選択された場合には、図28(A)に示すように、盤上可動体55kが表示部50a上に落下することなく、盤上可動体55kが上下に揺れる揺れ動作が行われる。盤上可動体55kの揺れ動作後には、図28(B)に示すように、回数画像G401の数字が変化する(ここでは、『残り1回』の文字画像に変化する)。

10

20

30

40

50



## 【 0 2 0 5 】

回数画像 G 4 0 1 の数字が変化すると、再び、通常ボタン画像 G 3 1 が表示部 5 0 a に表示され、3 回目の通常ボタン 4 0 の操作有効時間（例えば 2 秒間）が設定される（図 2 6（C）参照）。このとき、通常ボタン 4 0 の操作有効時間と並行して、特殊ボタン 4 1 の操作有効時間（例えば 2 秒）も設定される。そして、遊技者によって、3 回目の通常ボタン 4 0 および特殊ボタン 4 1 の操作有効時間内に、通常ボタン 4 0 が操作されると、通常ボタン 4 0 および特殊ボタン 4 1 の操作有効時間が終了するとともに、第 2 成否選択テーブル 1 2 3 a 3 によって第 2 成功パターン演出が選択された場合には、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下するように移動する（図 2 7（A）参照）。その後、盤上可動体 5 5 k が元の待機位置に戻ると、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりを示す態様（ここでは、「5・5・5」のゾロ目）で停止表示する（図 2 7（B）参照）。一方、第 2 成否選択テーブル 1 2 3 a 3 によって第 2 失敗パターン演出が選択された場合には、図 2 9（A）に示すように、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下することなく、失敗画像 G 3 0 3（ここでは、『失敗』の文字画像）が表示部 5 0 a に表示される。その後、図 2 9（B）に示すように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示す態様（ここでは、「5・6・5」のリーチハズレ目）で停止表示する。

10

## 【 0 2 0 6 】

なお、遊技者によって、通常ボタン 4 0 および特殊ボタン 4 1 の操作有効時間内に、特殊ボタン 4 1 が操作されると、1 回目～3 回目の何れの操作有効時間内であっても、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」の場合には、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下するように移動し、その後、盤上可動体 5 5 k が元の待機位置に戻って、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表示する（図 2 7（A）、図 2 8（B）参照）。一方、変動パターンが「チャレンジハズレ変動」の場合には、1 回目の操作または 2 回目の操作であれば、盤上可動体 5 5 k の揺れ動作が行われて再び操作有効時間が設定され、3 回目の操作であれば、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下することなく、失敗画像 G 3 0 3 が表示部 5 0 a に表示され、その後、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がハズレを示す態様で停止表示する（図 2 8（A）、図 2 8（B）、図 2 9（A）、図 2 9（B）参照）。

20

## 【 0 2 0 7 】

このように、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」の特図変動演出では、第 2 ミッションの「チャレンジリーチ」において、通常ボタン画像 G 3 1 が表示されているにも関わらず（通常ボタン 4 0 の操作が促されているにも関わらず）、遊技者が特殊ボタン 4 1 の操作を行うと、3 回目の操作でなくても（1 回目の操作であっても 2 回目の操作であっても）、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に落下する。第 1 実施形態では、遊技者が特殊ボタン 4 1 の操作を行った場合には、必ず盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に移動するようにしているが、遊技者が特殊ボタン 4 1 の操作を行った場合であっても、所定の割合で、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に移動しないようにしても良い。

30

## 【 0 2 0 8 】

## &lt; 第 1 実施形態の考察 &gt;

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。最初に、第 1 ミッションの「チャレンジリーチ」において、通常ボタン 4 0 が成功タイミングで操作された場合に第 1 成功パターン演出が行われる確率と、通常ボタン 4 0 が失敗タイミングで操作された場合に第 1 成功パターン演出が行われる確率と、の関係について考察する。第 1 ミッションの「チャレンジリーチ」では、通常ボタン 4 0 の操作に応じて、盤上可動体 5 5 k が落下する第 1 成功パターン演出または盤上可動体 5 5 k が落下しない第 1 失敗パターン演出が行われる。そして、通常ボタン 4 0 の操作が成功タイミングであった場合には、変動パターンが「チャレンジハズレ変動」であれば、必ず第 1 失敗パターン演出が行われ、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」であれば、第 1 失敗パターン演出よりも第 1 成功パターン演出の方が行われ易い。一方、通常ボタン 4 0 の操作が失敗タイミングであった場合には、変動パターンが「チャレンジハズレ変動」であれば、必ず第 1 失敗

40

50

パターン演出が行われ、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」であれば、第1成功パターン演出よりも第1失敗パターン演出の方が行われ易い(図22(B)参照)。つまり、第1ミッションの「チャレンジリーチ」において、通常ボタン40が失敗タイミングで操作された場合よりも、通常ボタン40が成功タイミングで操作された場合の方が、第1成功パターン演出が行われ易いと言える。

#### 【0209】

次に、第1ミッションの「チャレンジリーチ」において、通常ボタン40が成功タイミングで操作された場合に第1成功パターン演出が行われる確率と、特殊ボタン41が成功タイミングで操作された場合に第1成功パターン演出が行われる確率と、の関係について考察する。第1ミッションの「チャレンジリーチ」では、通常ボタン40の操作に応じて、特殊ボタン41の操作に応じて、盤上可動体55kが落下する第1成功パターン演出が行われることがある。そして、通常ボタン40が操作されると、この操作タイミングが成功タイミングであった場合には、変動パターンが「チャレンジハズレ変動」であれば、第1成功パターン演出が行われることはなく、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」であれば、第1成功パターン演出が行われるときと行われないときがある。一方、特殊ボタン41が操作されると、この操作タイミングが成功タイミングであった場合でも失敗タイミングであった場合でも、変動パターンが「チャレンジハズレ変動」であれば、第1成功パターン演出が行われることはなく、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」であれば、必ず第1成功パターン演出が行われる(図22(B)参照)。つまり、第1ミッションの「チャレンジリーチ」において、通常ボタン40が成功タイミングで操作された場合よりも、特殊ボタン41が成功タイミングで操作された場合の方が、第1成功パターン演出が行われ易いと言える。

#### 【0210】

次に、非時短状態において第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる確率と、時短状態において第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる確率と、の関係について考察する。「チャレンジリーチ」として、第1ミッションの「チャレンジリーチ」と第2ミッションの「チャレンジリーチ」とがある。そして、非時短状態では、第1ミッションの「チャレンジリーチ」が行われることはあるが、第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われることはない。一方、時短状態では、第1ミッションの「チャレンジリーチ」が行われることも、第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われることもある(図22(A)参照)。つまり、非時短状態において第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる確率と、時短状態において第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる確率と、が互いに異なると言える。第1実施形態では、非時短状態において第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる確率よりも、時短状態において第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる確率の方が高い。

#### 【0211】

次に、第1ミッションの「チャレンジリーチ」で第1成功パターン演出が行われた場合に高確率状態になる確率と、第2ミッションの「チャレンジリーチ」で第2成功パターン演出が行われた場合に高確率状態になる確率と、の関係について考察する。第1ミッションの「チャレンジリーチ」で第1成功パターン演出が行われた場合でも、第2ミッションの「チャレンジリーチ」で第2成功パターン演出が行われた場合でも、大当たり遊技の後に、高確率状態になることがある。そして、第1ミッションの「チャレンジリーチ」で第1成功パターン演出が行われた場合には、「大当たり遊技W4」が行われれば、高確率状態になり、「大当たり遊技X4」が行われれば、高確率状態にならない。一方、第2ミッションの「チャレンジリーチ」で第2成功パターン演出が行われた場合には、必ず「大当たり遊技W10」が行われ、その後、必ず高確率状態になる(図18、図19参照)。つまり、第1ミッションの「チャレンジリーチ」で第1成功パターン演出が行われた場合に高確率状態になる確率と、第2ミッションの「チャレンジリーチ」で第2成功パターン演出が行われた場合に高確率状態になる確率と、が互いに異なると言える。第1実施形態では、第1ミッションの「チャレンジリーチ」で第1成功パターン演出が行われた場合に高

確率状態になる確率よりも、第2ミッションの「チャレンジリーチ」で第2成功パターン演出が行われた場合に高確率状態になる確率の方が高い。

【0212】

<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。

【0213】

(1) 第1ミッションの「チャレンジリーチ」において、通常ボタン40の操作が、失敗タイミングで行われた場合よりも、成功タイミングで行われた場合の方が、第1成功パターン演出が行われ易いので、通常ボタン40の操作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。

10

【0214】

(2) 第1ミッションの「チャレンジリーチ」において、通常ボタン40の操作が行われても、特殊ボタン41の操作が行われても、第1成功パターン演出が行われることがあるので、遊技者が行う操作のバリエーションを増やすことができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0215】

(3) 第1ミッションの「チャレンジリーチ」において、通常ボタン40が成功タイミングで操作された場合よりも、特殊ボタン41が成功タイミングで操作された場合の方が、第1成功パターン演出が行われ易いので、特殊ボタン41の操作に対する期待感を高めることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

20

【0216】

(4) 「チャレンジリーチ」が行われる場合、通常ボタン40の1回の操作によって盤上可動体55kの落下を目指す第1ミッションの「チャレンジリーチ」が行われるときと、通常ボタン40の3回の操作によって盤上可動体55kの落下を目指す第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われるときと、があるので、「チャレンジリーチ」のバリエーションを増やすことができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0217】

(5) 非時短状態および時短状態の何れにおいても「チャレンジリーチ」が行われることがあるので、「チャレンジリーチ」の実行頻度を高めることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

30

【0218】

(6) 非時短状態において第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる確率と、時短状態において第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる確率と、が互いに異なるので、第2ミッションの「チャレンジリーチ」の実行頻度を変化させることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0219】

(7) 第1ミッションの「チャレンジリーチ」で第1成功パターン演出が行われた場合と、第2ミッションの「チャレンジリーチ」で第2成功パターン演出が行われた場合とで、その後に、「高確率高ベース遊技状態」になる確率が互いに異なるので、「チャレンジリーチ」のミッション内容によって、「高確率高ベース遊技状態」にな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

【0220】

<基本実施形態および第1実施形態の変更例>

以下、基本実施形態および第1実施形態で説明したパチンコ遊技機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。

【0221】

第1実施形態では、第1ミッションの「チャレンジリーチ」における通常ボタン40の操作タイミングとしての成功タイミングが、操作有効時間内に4回だけ発生するようにし

50

ているが、操作有効時間内に3回以下または5回以上だけ発生するようにしても良い。また、第1ミッションの「チャレンジリーチ」における通常ボタン40の操作タイミングとしての1回の成功タイミングの時間が、100msだけの時間にしているが、100msに限られない。例えば、1回の成功タイミングの時間が、100ms未満になるように設定し、成功タイミングでの操作をより困難にしても良い。

【0222】

また、第1実施形態では、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」の特図変動演出において、第1ミッションの「チャレンジリーチ」で第1失敗パターン演出が行われた場合には、失敗画像G303の表示後、所定時間の経過によって、大当たりを示す態様で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示されるようにしているが、失敗画像G303の表示後、更に通常ボタン40が操作されることによって、大当たりを示す態様で演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が停止表示されるようにしても良い。

10

【0223】

また、第1実施形態では、変動パターンが「チャレンジ大当たり変動」の特図変動演出において、第1ミッションの「チャレンジリーチ」で遊技者が特殊ボタン41の操作を行った場合には、必ず盤上可動体55kが表示部50a上に移動するようにしているが、遊技者が特殊ボタン41の操作を行った場合であっても、所定の割合で、盤上可動体55kが表示部50a上に移動しないようにしても良い。

【0224】

また、第1実施形態では、非時短状態において、第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われないようにしているが、時短状態における第2ミッションの「チャレンジリーチ」の実行確率よりも低確率であれば、非時短状態においても、第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われるようにしても良い。

20

【0225】

また、第1実施形態では、非時短状態において第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる確率よりも、時短状態において第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる確率の方が高くなるようにしているが、非時短状態において第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる確率よりも、時短状態において第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われる確率の方が低くなるようにしても良い。この場合、時短状態において、第2ミッションの「チャレンジリーチ」が行われないようにしても良いし、非時短状態における第2ミッションの「チャレンジリーチ」の実行確率よりも低確率で行われるようにしても良い。

30

【0226】

また、第1実施形態では、第1ミッションの「チャレンジリーチ」で第1成功パターン演出が行われた場合に高確率状態になる確率よりも、第2ミッションの「チャレンジリーチ」で第2成功パターン演出が行われた場合に高確率状態になる確率の方が高くなるようにしているが、第1ミッションの「チャレンジリーチ」で第1成功パターン演出が行われた場合に高確率状態になる確率よりも、第2ミッションの「チャレンジリーチ」で第2成功パターン演出が行われた場合に高確率状態になる確率の方が低くなるようにしても良い。

【0227】

また、第1実施形態では、第1ミッションの「チャレンジリーチ」と、第2ミッションの「チャレンジリーチ」とが、何れも同じ変動パターンである「チャレンジ大当たり変動」, 「チャレンジハズレ変動」の特図変動演出において行われるようにしているが、第1ミッションの「チャレンジリーチ」を行うための変動パターンと、第2ミッションの「チャレンジリーチ」を行うための変動パターンとを、別々の変動パターンとしても良い。

40

【0228】

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

50

示唆する画像を含んだ背景が表示されるようにしても良い。

【0229】

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

【0230】

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

10

【0231】

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。

【0232】

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

20

【0233】

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。

【0234】

<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。

30

【0235】

発明A1に係る遊技機は、  
遊技者が操作可能な操作手段と、  
前記操作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（演出制御用マイコン121）と、を備え、  
前記操作手段には、第1の操作手段（通常ボタン40）が含まれ、  
前記演出実行手段は、

40

前記第1の操作手段の操作に応じて特定結果（盤上可動体55kの落下）が導出されることがある挑戦演出（チャレンジリーチ）を実行可能であり、

前記挑戦演出における前記第1の操作手段の操作が、第1のタイミング（失敗タイミング）で行われた場合よりも、前記第1のタイミングとは異なる第2のタイミング（成功タイミング）で行われた場合の方が、前記特定結果が導出され易い、

ことを特徴とする。

【0236】

発明A2に係る遊技機は、  
発明A1に係る遊技機であって、

50

前記操作手段には、前記第 1 の操作手段とは異なる第 2 の操作手段（特殊ボタン 4 1）が含まれ、

前記挑戦演出は、前記第 1 の操作手段および前記第 2 の操作手段の何れの操作に応じて前記特定結果が導出されることがある演出である、

ことを特徴とする。

【0237】

発明 A 3 に係る遊技機は、

発明 A 2 に係る遊技機であって、

前記挑戦演出において、前記第 1 の操作手段の操作が前記第 2 のタイミングで行われた場合よりも、前記第 2 の操作手段の操作が前記第 2 のタイミングで行われた場合の方が、前記特定結果が導出され易い、

ことを特徴とする。

【0238】

発明 B 1 に係る遊技機は、

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）を備え、

前記演出実行手段は、

特定結果（盤上可動体 5 5 k の落下）を目指す挑戦演出を実行可能であり、

前記挑戦演出には、第 1 挑戦演出（第 1 ミッションのチャレンジーチ）と第 2 挑戦演出（第 2 ミッションのチャレンジーチ）とがある、

ことを特徴とする。

【0239】

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、

非特定遊技状態（非時短状態）および特定遊技状態（時短状態）の何れかの遊技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 1 0 1）を更に備え、

前記演出実行手段は、

前記非特定遊技状態および前記特定遊技状態の何れの遊技状態においても、前記挑戦演出を実行することがある、

ことを特徴とする。

【0240】

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、

前記非特定遊技状態においてと前記特定遊技状態においてとで、前記第 2 挑戦演出が行われる確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

【0241】

発明 B 4 に係る遊技機は、

発明 B 3 に係る遊技機であって、

前記特定遊技状態には、第 1 の特定遊技状態（低確率高ベース遊技状態）と、前記第 1 の特定遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 の特定遊技状態（高確率高ベース遊技状態）と、があり、

前記遊技状態制御手段は、

前記挑戦演出において特定結果が導出された場合に前記第 2 の特定遊技状態にすることがあり、

前記第 1 挑戦演出において特定結果が導出された場合と、前記第 2 挑戦演出において特定結果が導出された場合とで、前記第 2 の特定遊技状態になる確率が互いに異なる、

ことを特徴とする。

【符号の説明】

【0242】

4 0 ... 通常ボタン

10

20

30

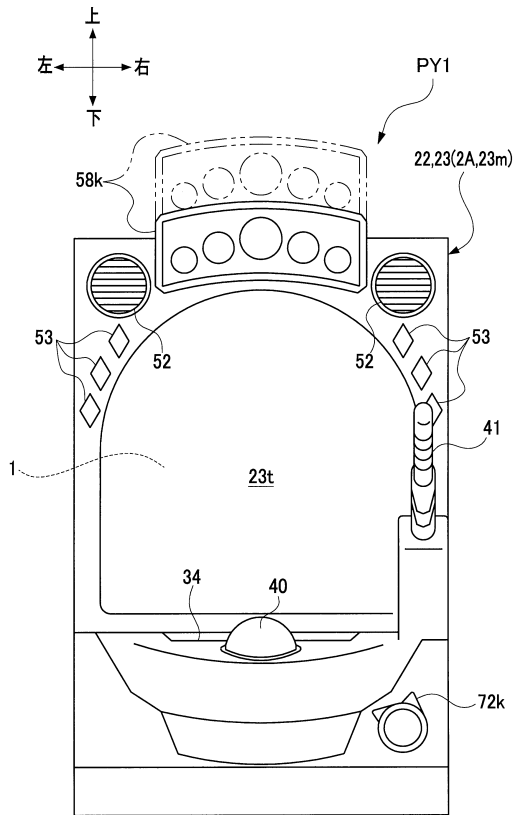
40

50

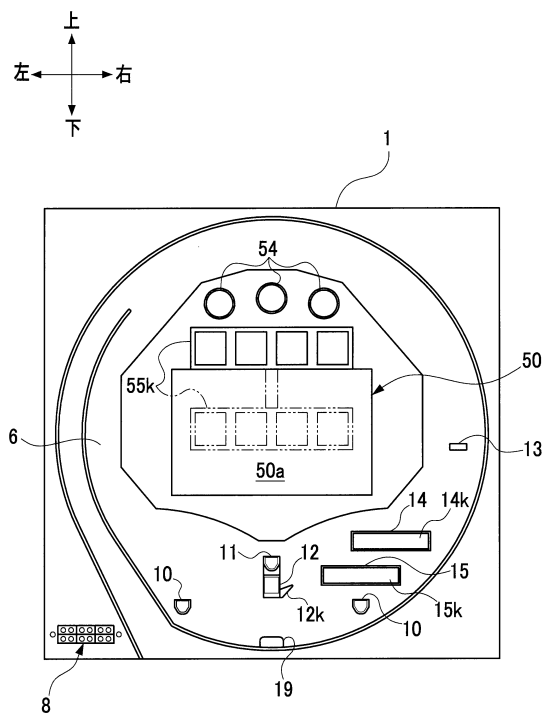
- 4 1 ... 特殊ボタン
- 5 0 ... 画像表示装置
- 5 0 a ... 表示部
- 5 5 k ... 盤上可動体
- 1 0 1 ... 遊技制御用マイコン
- 1 2 1 ... 演出制御用マイコン

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

30

40

50

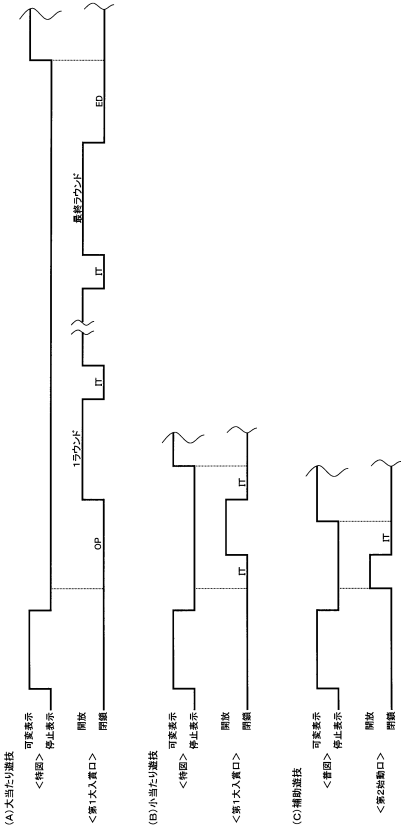
【図 3】

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

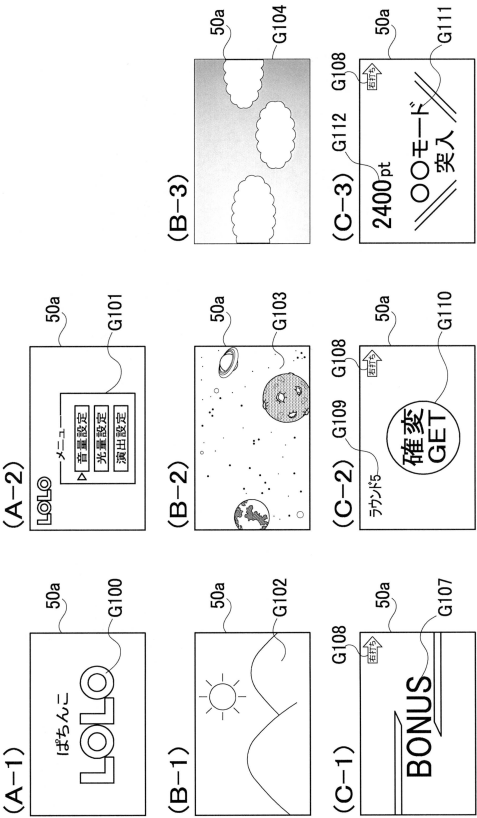
(B)遊技の種類

遊技	その後の遊技状態	ラウンド遊技の回数	開放する入賞口
大当たり遊技W	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X	低確率高ベース遊技状態		
大当たり遊技Y	高確率低ベース遊技状態		
大当たり遊技Z	低確率低ベース遊技状態		
小当たり遊技	—	—	第2始動口
補助遊技	—	—	第2始動口

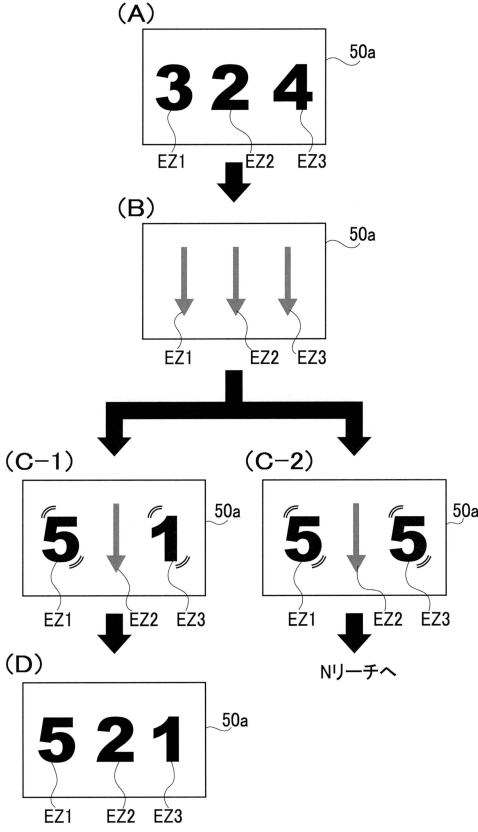
【図 4】



【図 5】

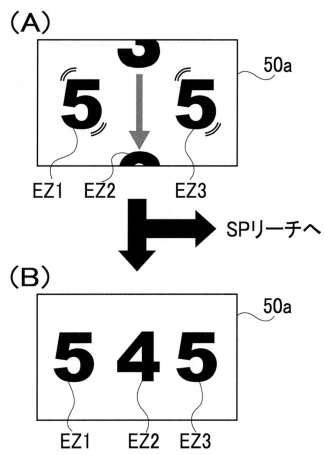


【図 6】

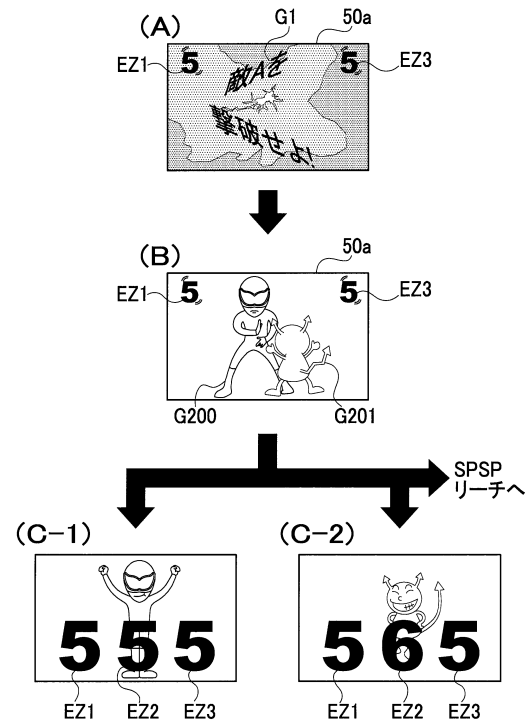




【図 7】



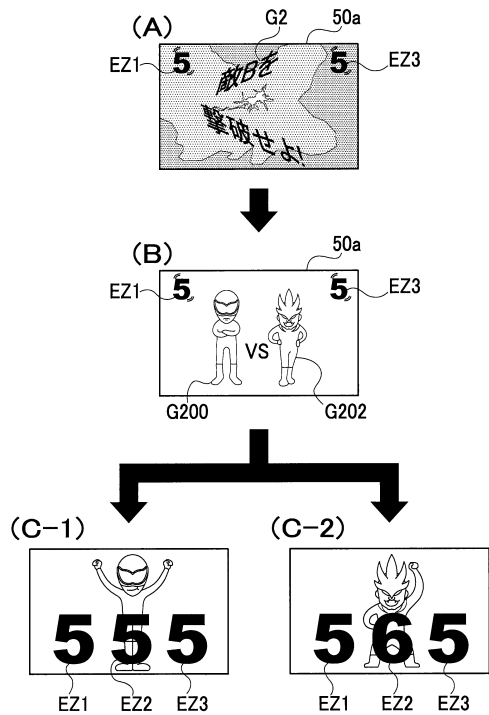
【図 8】



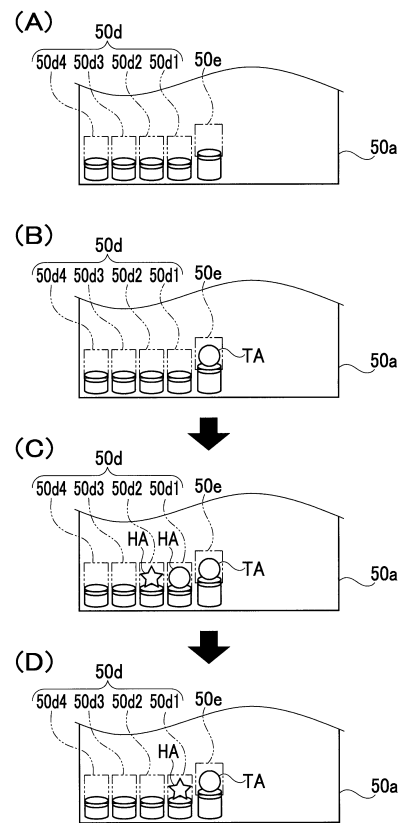
10

20

【図 9】



【図 10】

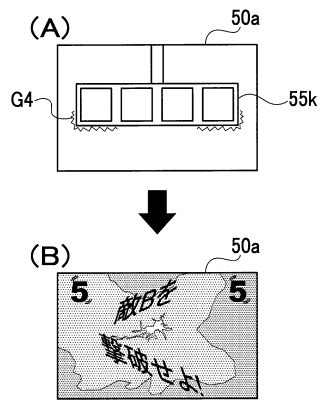


30

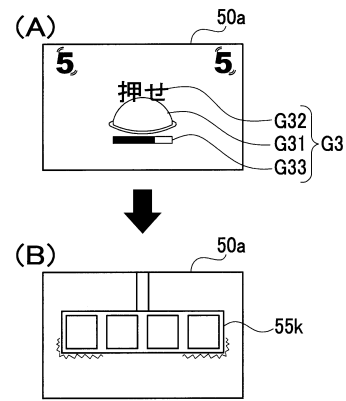
40

50

【 図 1 1 】



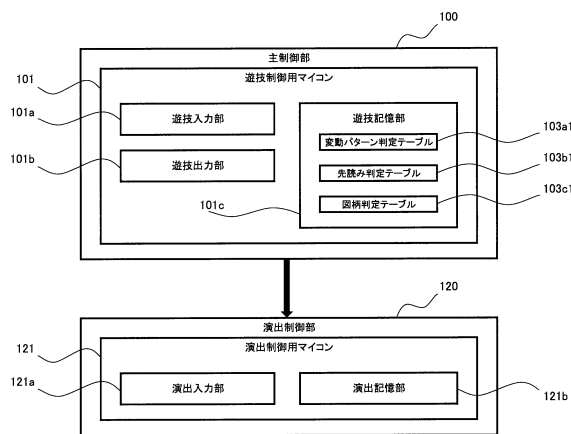
【 図 1 2 】



10

20

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

[illegible]

30

40

【図 15】

先読み判定テーブル

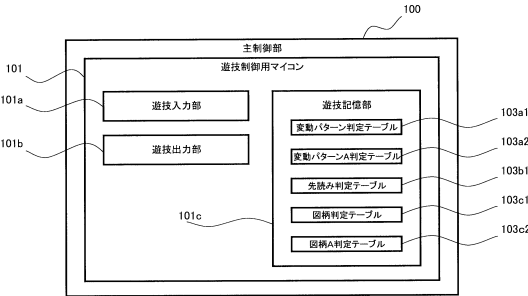
遊技状態	始動口	先読み判定結果 (変動/ターン事前判定結果)		備考
		先読み当選	先読みハターン	
非時短状態 時短状態	第1始動口 第2始動口	—	SHP001	大当たり先読みハターン
		THP011 THP012 THP013	SHP002	リーチハズレ先読みハターン
		先読み非当選	SHP003	通常ハズレ先読みハターン

【図 16】

図柄判定テーブル

始動口	大当たり判定結果	停止図柄	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
第2始動口	大当たり当選	ハズレA図柄	—	通常ハズレ図柄
		ハズレB図柄	低確率高ベース遊技状態	ハズレ時短図柄
		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
第2始動口	小当たり当選	小当たり図柄	小当たり遊技	—
		ハズレ	—	通常ハズレ図柄

【図 17】



【図 18】

図柄A判定テーブル

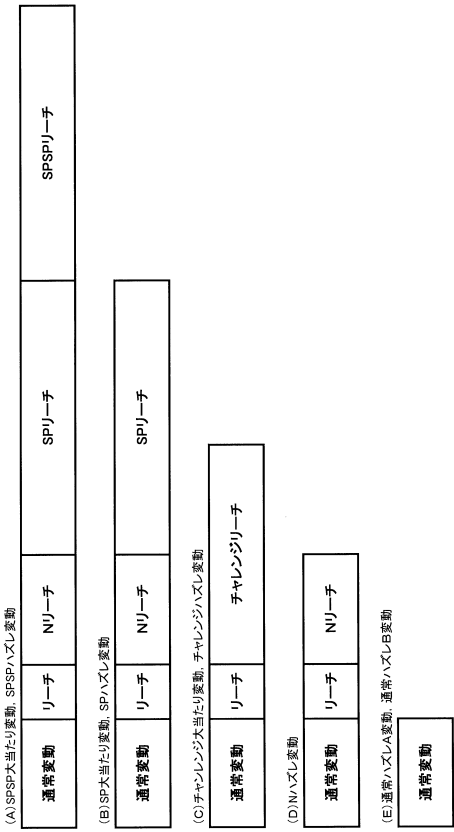
始動口	大当たり判定結果	連打割合 (%)	停止図柄	大当たり遊技	ラウンド遊技の回数	開放する入賞口	その後の遊技状態
第1始動口	大当たり当選	85	大当たりWα図柄	大当たり遊技Wα	4	第1次入賞口	高確率高ベース遊技状態
	大当たり当選	35	大当たりXα図柄	大当たり遊技Xα	4	第1次入賞口	低確率高ベース遊技状態
第2始動口	大当たり当選	100	ハズレA図柄	—	—	—	高確率高ベース遊技状態
	大当たり当選	65	大当たりWα図柄	大当たり遊技Wα	10	第1次入賞口	高確率高ベース遊技状態
第2始動口	大当たり当選	35	大当たりXα図柄	大当たり遊技Xα	10	第1次入賞口	低確率高ベース遊技状態
	大当たり当選	100	ハズレA図柄	—	—	—	—

【図 19】

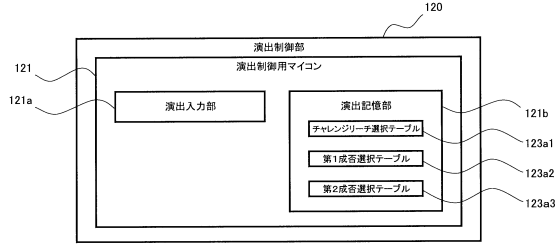
変動パターンA判定テーブル

遊技状態	始動口	大当たり判定結果	停止図柄	リーチ判定結果	特図優待数	選択割合(%)	変動パターン	可変表示時間(ms)	変動パターンの名称
非時短状態	第1始動口	ハズレ	ハズレA図柄	リーチ有り	-	50	THP001A	12000	SPSP大当たり変動
						30	THP002A	10000	SP大当たり変動
						20	THP003A	6000	チャレンジ大当たり変動
						10	THP011A	12000	SPSPハズレ変動
時短状態	第2始動口	ハズレ	ハズレA図柄	リーチ無し	0~2(特図1) 3~4(特図2)	20	THP012A	10000	SPハズレ変動
						40	THP013A	6000	チャレンジハズレ変動
						30	THP014A	2000	通常ハズレB変動
						100	THP021A	13000	通常ハズレA変動
	第1始動口	ハズレ	ハズレA図柄	-	-	100	THP001A	12000	SPSP大当たり変動
						100	THP001A	12000	SPSPハズレ変動
						100	THP011A	12000	SPSP大当たり変動
						100	THP011A	12000	SPSPハズレ変動
	第2始動口	ハズレ	ハズレA図柄	-	-	100	THP001A	12000	SPSP大当たり変動
						100	THP001A	12000	SPSPハズレ変動
						50	THP003A	6000	チャレンジ大当たり変動
						100	THP001A	12000	SPSP大当たり変動
	第1始動口	ハズレ	ハズレA図柄	リーチ有り	-	80	THP011A	12000	SPSPハズレ変動
						20	THP013A	6000	チャレンジハズレ変動
						100	THP021A	13000	通常ハズレA変動
						100	THP021A	13000	通常ハズレB変動

【図 20】



【図 21】



【図 22】

(A) チャレンジリーチ選択テーブル

変動パターン	遊技状態	始動口	停止図柄	チャレンジリーチ	
				第1ミッション	第2ミッション
THP003A	非時短状態	第1始動口	大当たりW4図柄 大当たりX4図柄	100%	-
	時短状態	第2始動口	大当たりW10図柄	70%	30%
THP013A	非時短状態	第1始動口	ハズレA図柄	100%	-
	時短状態	第2始動口	ハズレA図柄	30%	70%

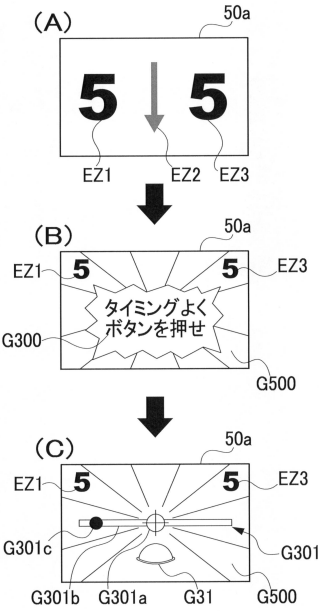
(B) 第1成否選択テーブル

変動パターン	ボタン	操作タイミング	第1ミッションのチャレンジリーチ	
			第1成功パターン演出	第1失敗パターン演出
THP003A	通常ボタン	成功タイミング	80%	20%
	特殊ボタン	失敗タイミング	5%	95%
		-	100%	-
THP013A	通常ボタン	-	-	100%
	特殊ボタン	-	-	-

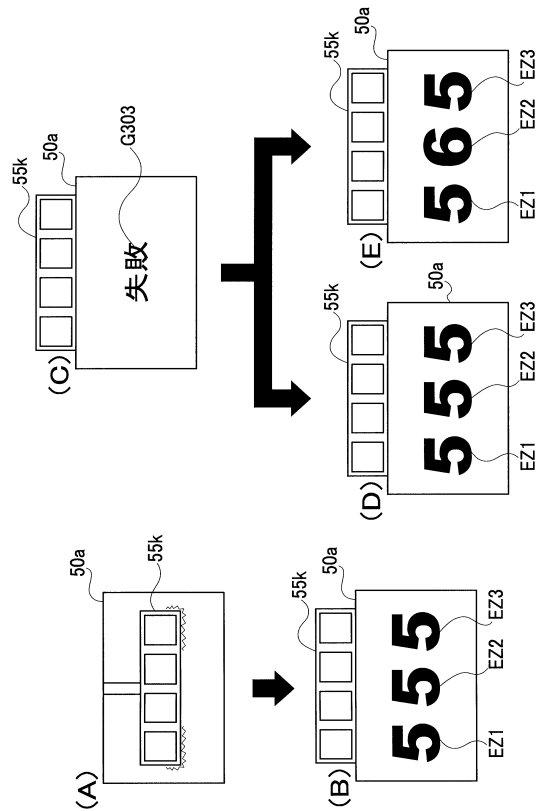
(C) 第2成否選択テーブル

変動パターン	ボタン	操作回数	第2ミッションのチャレンジリーチ	
			第2成功パターン演出	第2失敗パターン演出
THP003A	通常ボタン	1回目	5%	95%
		2回目	5%	95%
		3回目	100%	-
	特殊ボタン	-	100%	-
THP013A	通常ボタン	1回目	-	100%
		2回目	-	100%
		3回目	-	100%
	特殊ボタン	1回目	-	100%
		2回目	-	100%
		3回目	-	100%

【図 2 3】



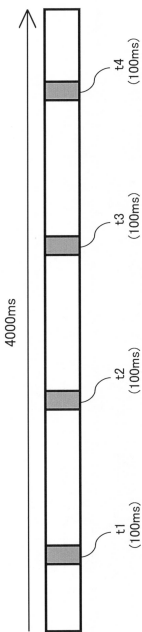
【図 2 4】



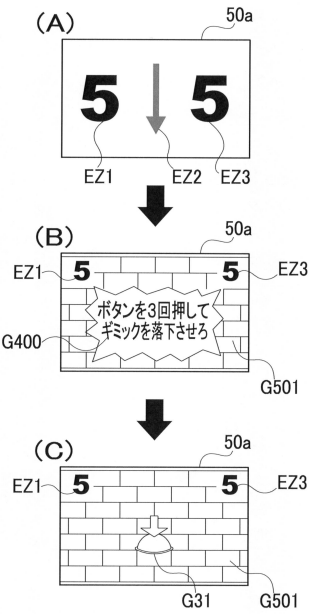
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

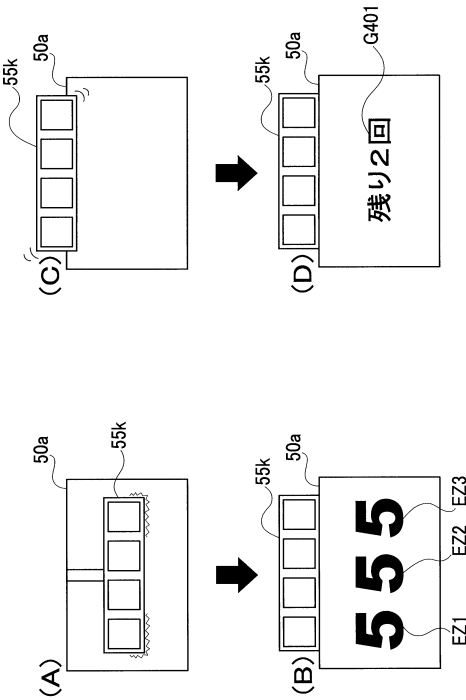


30

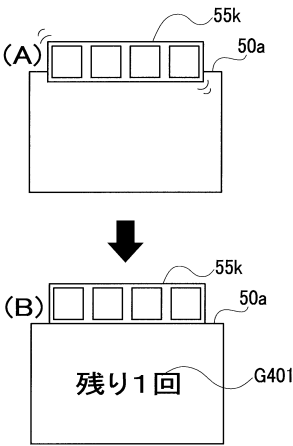
40

50

【図 2 7】



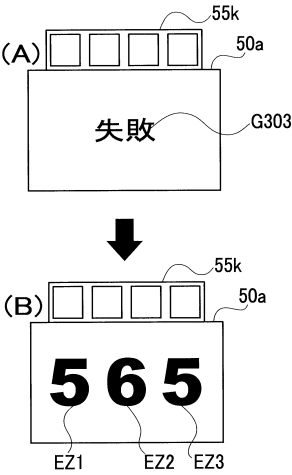
【図 2 8】



10

20

【図 2 9】



30

40

50

## フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 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 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  
(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 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  
審査官 遠藤 孝徳  
(56)参考文献 特開 2 0 1 4 - 1 0 8 3 3 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 0 - 1 1 9 6 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 4 1 9 2 1 ( J P , A )  
特開 2 0 0 9 - 2 1 9 6 0 3 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 2 2 9 1 4 ( J P , A )  
特許第 5 5 9 3 0 2 1 ( J P , B 2 )  
特許第 5 5 9 7 8 7 8 ( J P , B 1 )  
特許第 6 5 8 2 4 4 7 ( J P , B 2 )  
特許第 6 5 6 1 3 7 4 ( J P , B 2 )  
特許第 6 6 0 6 7 0 8 ( J P , B 2 )  
特開 2 0 1 5 - 1 1 6 2 2 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 1 4 0 5 3 5 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 4 9 1 5 6 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 3 1 9 5 7 ( J P , A )  
特許第 6 2 8 1 7 8 1 ( J P , B 2 )  
特許第 6 6 2 4 2 5 4 ( J P , B 2 )  
特許第 4 9 8 0 0 7 7 ( J P , B 2 )  
特許第 6 9 3 4 2 1 0 ( J P , B 2 )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2