

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-15437
(P2022-15437A)

(43)公開日 令和4年1月21日(2022.1.21)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
A 6 3 F 7/02 3 0 4 B

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求 有		請求項の数	3	O L	(全55頁)
(21)出願番号	特願2020-118264(P2020-118264)	(71)出願人	599104196	株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 (74)代理人 110000291 特許業務法人コスモス国際特許商標事務所 (72)発明者 土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内 (72)発明者 川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内 最終頁に続く	
(22)出願日	令和2年7月9日(2020.7.9)				

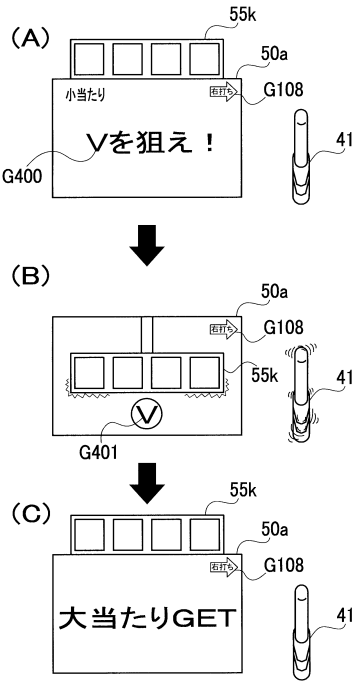
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】演出を通じて遊技の興趣向上に寄与する遊技機を提供すること。

【解決手段】前扉23には、特殊振動モータ41mを具備する特殊ボタン41が設けられ、遊技盤1には、第1大入賞口14および移動可能な盤上可動体55kが設けられる。第1大入賞口14は、遊技球が通過可能な特定領域16を有する。演出制御用マイコン121は、特定領域16を遊技球が通過することに応じて、V演出を実行することがある。V演出では、盤上可動体55kが表示部50a上に移動するとともに、特殊振動モータ41mが作動することによって、特殊ボタン41が振動する。

【選択図】図36



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な入賞口と、
動作可能な可動体と、
振動可能な振動体と、
前記可動体および前記振動体を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記入賞口は、遊技球が通過可能な第 1 通過口を有し、
前記演出実行手段は、
前記第 1 通過口を遊技球が通過することに応じて、前記可動体を動作させるとともに前記振動体を振動させる第 1 の演出を実行することがある、
ことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、
前記入賞口は、遊技球が通過可能な第 2 通過口を有し、
前記第 2 通過口を遊技球が通過することに応じて、前記可動体を動作させないで前記振動体を振動させる第 2 の演出を実行することがある、
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技機であって、
前記振動体は、前記第 1 通過口よりも前記第 2 通過口に近い位置に設けられる、
ことを特徴とする遊技機。

20

【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。

30

【0003】

また、遊技機では、大入賞口に規定上限数を超えたオーバー入賞が発生すると、オーバー入賞演出が行われることがある。例えば、下記特許文献 1 の遊技機では、オーバー入賞数に応じて、スピーカから異なる音声が出力されるオーバー入賞演出が実行される。

【先行技術文献】

【特許文献】

40

【0004】

【特許文献 1】特開 2018-114065 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。

50

【課題を解決するための手段】

【0007】

本明細書に開示される遊技機は、遊技球が入球可能な入賞口と、動作可能な可動体と、振動可能な振動体と、前記可動体および前記振動体を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記入賞口は、遊技球が通過可能な第1通過口を有し、前記演出実行手段は、前記第1通過口を遊技球が通過することに応じて、前記可動体を動作させるとともに前記振動体を振動させる第1の演出を実行することがある、ことを特徴としている。

【発明の効果】

【0008】

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

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

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

【図4】(A)は大当たり遊技の流れを示すタイムチャートであり、(B)は小当たり遊技の流れを示す第1のタイムチャートであり、(C)は補助遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図5】演出モードの種類を示す説明図である。

【図6】特図変動演出の通常変動の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】通常ボタンおよび特殊ボタンを示す説明図である。

【図18】盤上可動体を示す説明図である。

【図19】通常ボタン、特殊ボタン、盤上可動体、第1始動口、第2始動口および第1大入賞口の位置関係を示す説明図である。

【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)は変動開始時振動予告選択テーブルであり、(B)はリーチ時振動予告選択テーブルである。

【図23】振動態様Aの変動開始時振動予告の具体例を示す説明図である。

【図24】(A)は振動態様Aの変動開始時振動予告の流れを示すタイムチャートであり、(B)は振動態様Bの変動開始時振動予告の流れを示すタイムチャートであり、(C)はリーチ時振動予告の流れを示すタイムチャートである。

【図25】振動態様Bの変動開始時振動予告の具体例を示す説明図である。

【図26】リーチ時振動予告の具体例を示す説明図である。

【図27】主制御部の第1の具体例を示す説明図である。

【図28】図柄A判定テーブルの具体例である。

【図29】確変昇格演出の具体例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 3 0】 オーバー入賞演出の第 1 の具体例を示す説明図である。

【図 3 1】 第 1 大入賞口を示す説明図である。

【図 3 2】 特殊ボタン、盤上可動体および第 1 大入賞口の位置関係を示す説明図である。

【図 3 3】 主制御部の第 2 の具体例を示す説明図である。

【図 3 4】 図柄 B 判定テーブルの具体例である。

【図 3 5】 小当たり遊技の流れを示す第 2 のタイムチャートである。

【図 3 6】 V 演出の具体例を示す説明図である。

【図 3 7】 V 演出の流れを示すタイムチャートである。

【図 3 8】 オーバー入賞演出の第 2 の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

10

以下、本発明の実施形態の例を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。尚、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。また、後述に任意のフローチャートがある場合、そのフローチャートにおいて、任意の複数のステップにおける複数の処理は、処理内容に矛盾が生じない範囲で、任意に実行順序を変更できる又は並列に実行できる。

【0011】

<基本実施形態>

20

後に、本発明の遊技機の第 1 実施形態、第 2 実施形態および第 3 実施形態を説明するが、まず、その第 1 実施形態、第 2 実施形態および第 3 実施形態の基礎となる基本実施形態を説明する。基本実施形態では、本発明の遊技機を、パチンコ遊技機 P Y 1 に適用している。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機 P Y 1 に近づく方向とする。

【0012】

1. 遊技機の構造

30

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

【0013】

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

【0014】

40

また、前扉 2 3 は、遊技球を貯留するための上皿 3 4、および、遊技球を遊技盤 1 に発射するためのハンドル 7 2 k、を具備する。上皿 3 4 は、前扉 2 3 の下部に設置され、ハンドル 7 2 k に供給される遊技球を貯留する。ハンドル 7 2 k は、前扉 2 3 の右下部に設置され、遊技者がハンドル 7 2 k を操作することによって、上皿 3 4 に貯留された遊技球が遊技盤 1 に発射される。

【0015】

また、前扉 2 3 は、所定の音声を出力可能なスピーカ 5 2、所定の発光色で発光可能な枠ランプ 5 3、および、所定の動作態様で動作可能な枠可動体 5 8 k、を具備する。スピーカ 5 2 は、前扉 2 3 の左上部および右上部に設置され、例えば、B G M (B a c k G r o u n d M u s i c) や効果音等を出力する。枠ランプ 5 3 は、前扉 2 3 の左部および

50

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 PY1 は、遊技球が第 1 始動口 11 に入球すると、上皿 34 に、賞球として、所定個数 (例えば 3 個) の遊技球を払い出す。また、パチンコ遊技機 PY1 は、遊技球が第 1 始動口 11 に入球すると、後述する大当たり判定を受けるための権利を取得する。第 1 始動口 11 は、常に遊技球の入球のし易さが不変に構成される。

【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 PY1 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 PY1 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 PY1 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。

【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 PY1 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 PY1 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。

10

20

30

40

50

【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PY1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PY1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。

【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PY1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PY1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。

10

【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PY1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。

20

【0025】

また、遊技領域6の最下部には、アウト口19が設置され、一般入賞口10、第1始動口11、第2始動口12、第1大入賞口14および第2大入賞口15の何れにも入賞しなかった遊技球が、アウト口19を介してパチンコ遊技機PY1から排出される。

【0026】

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

30

【0027】

また、遊技盤1は、パチンコ遊技機PY1の状態を報知するための表示器類8を具備する。表示器類8は、遊技盤1の左下部に設置され、例えば、複数のLEDで構成される。パチンコ遊技機PY1は、複数のLEDの点灯、点滅および消灯の組み合わせによって、パチンコ遊技機PY1の遊技の状態（後述する、特図の可変表示および停止表示、普図の可変表示および停止表示、特図1保留数、特図2保留数、普図保留数等）を遊技者に報知する。

40

【0028】

3. 基本遊技

次に、パチンコ遊技機PY1の基本遊技について説明する。パチンコ遊技機PY1は、ハンドル72kの操作によって発射された遊技球を用いて、特図遊技および普図遊技を実行可能である。

【0029】

3-1. 特図遊技

パチンコ遊技機PY1は、遊技球の第1始動口11への入賞または遊技球の第2始動口12への入賞が発生すると、大当たり判定を受けるための権利を取得し、取得した権利に基づいて大当たり判定を行う。そして、パチンコ遊技機PY1は、大当たり判定の結果に応

50

じて特図の可変表示を行う。特図の可変表示の態様（「可変表示時間」ともいう）は、後述する変動パターンの種類によって異なる。

【0030】

大当たり判定を受けるための権利は、例えば乱数値であり、パチンコ遊技機 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。

【0031】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞によって大当たり判定を行うと、第 1 特図の可変表示を行う。第 1 特図の可変表示は、例えば、表示器類 8 の左上部の 2 つの L E D が点滅する表示である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、変動パターンの種類に応じた可変表示時間が経過すると、大当たり判定の結果を示す態様で第 1 特図の停止表示を行う。第 1 特図の停止表示の態様として、大当たり当選を示す態様（例えば、左上部の 2 つの L E D が点灯）と、小当たり当選を示す態様（例えば、左上部の一方の L E D だけが点灯）と、ハズレを示す態様（例えば、左上部の他方の L E D だけが点灯）と、がある。

10

【0032】

一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞によって大当たり判定を行うと、第 2 特図の可変表示を行う。第 2 特図の可変表示は、例えば、表示器類 8 の左下部の 2 つの L E D が点滅する表示である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、変動パターンの種類に応じた可変表示時間が経過すると、大当たり判定の結果を示す態様で第 2 特図の停止表示を行う。第 2 特図の停止表示の態様として、大当たり当選を示す態様（例えば、左下部の 2 つの L E D が点灯）と、小当たり当選を示す態様（例えば、左下部の一方の L E D だけが点灯）と、ハズレを示す態様（例えば、左下部の他方の L E D だけが点灯）と、がある。

20

【0033】

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

30

【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。

40

【0035】

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

50

ＬＥＤだけが点滅する。一方、特図２保留数は、例えば、表示器類８の中下部の２つのＬＥＤの点灯または点滅によって報知され、特図２保留数が「１」のときには、１つのＬＥＤだけが点灯し、特図２保留数が「２」のときには、２つのＬＥＤだけが点灯し、特図２保留数が「３」のときには、１つのＬＥＤだけが点滅し、特図２保留数が「４」のときには、２つのＬＥＤだけが点滅する。

【００３６】

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

10

【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。

20

【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、パチンコ遊技機ＰＹ１は、当たり判定の結果に応じて普図の可変表示を行う。

【００３９】

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。

【００４０】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技球のゲート１３への入賞によって当たり判定を行うと、普図の可変表示を行う。普図の可変表示は、表示器類８の右上部の複数のＬＥＤが点滅する表示である。パチンコ遊技機ＰＹ１は、普図の可変表示の開始から所定時間が経過すると、当たり判定の結果を示す態様で普図の停止表示を行う。普図の停止表示の態様として、当たり当選を示す態様（例えば、全てのＬＥＤが点灯）と、ハズレを示す態様（例えば、一方のＬＥＤだけが点灯）と、がある。

30

【００４１】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１は、普図の可変表示中において遊技球がゲート１３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ＰＹ１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ＰＹ１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。

【００４２】

40

パチンコ遊技機ＰＹ１は、普図保留を記憶しているときに、その数を遊技者に報知する。普図保留数は、表示器類８の右下部の複数のＬＥＤの点灯によって報知され、例えば、普図保留数が「１」のときには、１つのＬＥＤだけが点灯し、普図保留数が「２」のときには、２つのＬＥＤだけが点灯する。

【００４３】

パチンコ遊技機ＰＹ１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１２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１２の開放によって、第２始動口１２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。

50

【0044】

4. 遊技状態

次に、パチンコ遊技機PY1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PY1がとり得る遊技状態を示す図である。パチンコ遊技機PY1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。

10

【0045】

「低確率低ベース遊技状態」は、パチンコ遊技機PY1の初期状態における遊技状態である。パチンコ遊技機PY1は、前扉23の背面に設けられる初期化スイッチ（「RAMクリアスイッチ」ともいう）（不図示）の操作によって、遊技状態を初期状態にすることが可能である。

【0046】

「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200回）に達することと、が含まれる。

20

【0047】

また、「低確率高ベース遊技状態」は、「低確率低ベース遊技状態」における大当たり判定にて特定のハズレとなった場合にもとり得ることがある。特定のハズレには、予め定められた特定回数（例えば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、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「低確率高ベース遊技状態」になった場合と同様に、所定の時短終了条件が成立するまで継続する。

【0048】

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

30

【0049】

「高確率高ベース遊技状態」は、大当たり遊技状態の後にとり得ることがある遊技状態であり、所定の確変終了条件が成立するまで継続する。所定の確変終了条件には、大当たり遊技が行われることと、特図の可変表示の回数が所定回数（例えば100回）に達することと、が含まれる。なお、大当たり遊技中に、第1大入賞口14または第2大入賞口15の内部に設けられる特定領域を遊技球が通過することによって、「高確率高ベース遊技状態」になるようにしても良い。

40

【0050】

「低確率低ベース遊技状態」および「低確率高ベース遊技状態」は、大当たり判定にて大当たり当選となる確率が通常確率（例えば1/300）の通常確率状態に属し、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、大当たり判定にて大当たり当選となる確率が通常確率よりも高い高確率（例えば1/30）の高確率状態に属する。従って、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、大当たり当選確率に関し、「低確率低ベース遊技状態」および「低確率高ベース遊技状態」よりも遊技

50

者に有利な遊技状態であると言える。

【0051】

また、「低確率低ベース遊技状態」および「高確率低ベース遊技状態」は、第2始動口12に遊技球が入賞しない又は入賞し難い状態（例えば、当たり判定にて当たり当選とならない又はなり難い状態や、第2始動口12の開放時間が比較的短い状態）の非時短状態に属し、「低確率高ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、第2始動口12に遊技球が入賞し易い状態（例えば、当たり判定にて当たり当選となり易い状態や、第2始動口12の開放時間が比較的長い状態）の時短状態に属する。従って、第2始動口12に関し（第2始動口12への遊技球の入賞し易さに関し）、「低確率高ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、「低確率低ベース遊技状態」および「高確率低ベース遊技状態」よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

10

【0052】

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

【0053】

また、パチンコ遊技機PY1は、前扉23の背面に設けられる設定変更スイッチ（不図示）の操作によって、通常確率状態および高確率状態における大当たり当選確率を変更することが可能である。設定変更スイッチは、例えば、上段、中段、下段の3段階に切り替え可能なディップスイッチである。設定変更スイッチが上段にあることを「設定1」といい、設定変更スイッチが中段にあることを「設定2」といい、設定変更スイッチが下段にあることを「設定3」という。「設定1」は、通常確率状態における大当たり当選確率が第1の確率（例えば1/300）であり、高確率状態における大当たり当選確率が第2の確率（例えば1/30）である。また、「設定2」は、通常確率状態における大当たり当選確率が第1の確率よりも高い第3の確率（例えば1/280）であり、高確率状態における大当たり当選確率が第2の確率よりも高い第4の確率（例えば1/28）である。また、「設定3」は、通常確率状態における大当たり当選確率が第3の確率よりも高い第5の確率（例えば1/260）であり、高確率状態における大当たり当選確率が第4の確率よりも高い第6の確率（例えば1/26）である。なお、大当たり当選確率については、「設定1」<「設定2」<「設定3」の順に高くなる範囲で、適宜に変更することが可能である。

20

30

【0054】

5. 大当たり遊技

次に、パチンコ遊技機PY1が行う大当たり遊技について図3（B）、図4（A）を用いて説明する。パチンコ遊技機PY1は、図3（B）に示すように、「大当たり遊技Wα」、「大当たり遊技Xα」、「大当たり遊技Yα」および「大当たり遊技Zα」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。

40

【0055】

「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、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PY1は、1回のラウンド遊技において、第1大入賞口14および第2大入賞口15の何れか一方を開放する。つまり、「大当たり遊技Wα」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、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

50

ンコ遊技機 P Y 1 は、1 回のラウンド遊技において、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の何れか一方を開放する。つまり、「大当たり遊技 X 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。

【0057】

「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 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の何れか一方を開放する。つまり、「大当たり遊技 Y 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。

【0058】

「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 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の何れか一方を開放する。つまり、「大当たり遊技 Z 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。

【0059】

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 1 4 だけが開放されるようにしても良いし、全てのラウンド遊技に対して第 2 大入賞口 1 5 だけが開放されるようにしても良いし、一部のラウンド遊技に対しては第 1 大入賞口 1 4 が開放され、残りのラウンド遊技に対しては第 2 大入賞口 1 5 が開放されるようにしても良い。第 1 大入賞口 1 4 が開放されるラウンド遊技、および、第 2 大入賞口 1 5 が開放されるラウンド遊技、の何れのラウンド遊技も、遊技球の入賞の機会（賞球の機会）が与えられるため、遊技者にとって有利な遊技である。

【0060】

「大当たり遊技 W α」および「大当たり遊技 Y α」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 α」および「大当たり遊技 Z α」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 α」および「大当たり遊技 Y α」は、その後の大当たり当選確率に関し、「大当たり遊技 X α」および「大当たり遊技 Z α」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 α」および「大当たり遊技 Y α」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 α」および「大当たり遊技 Z α」の何れかが行われる大当たり遊技状態よりも遊技者に遊技な遊技状態であると言える。

【0061】

また、「大当たり遊技 W α」および「大当たり遊技 X α」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 α」および「大当たり遊技 Z α」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 α」および「大当たり遊技 X α」は、その後の第 2 始動口 1 2 に関し（その後の第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞し易さに関し）、「大当たり遊技 Y α」および「大当たり遊技 Z α」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 α」および「大当たり遊技 X α」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 α」および「大当たり遊技 Z α」の何れかが行われる大当たり遊技状態よりも遊技者に遊技な遊技状態であると言える。

【0062】

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

【0063】

図 4（A）に示すように、特図の停止表示後、大当たり遊技が開始すると、最初に大当たりオープニング（「大当たり OP」ともいう）が設定される。大当たり OP は、所定時間

10

20

30

40

50

(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。

10

【0064】

6. 小当たり遊技

次に、パチンコ遊技機PY1が行う小当たり遊技について図3(B)、図4(B)を用いて説明する。パチンコ遊技機PY1は、図3(B)に示すように、大当たり遊技とは異なる遊技として、小当たり遊技を行うことが可能である。小当たり遊技は、大当たり遊技とは異なり、その後に遊技状態が変更されない遊技である。例えば、「低確率低ベース遊技状態」におい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。

20

【0065】

図4(B)は、小当たり遊技の流れを示すタイムチャートである。ここでは、第1大入賞口14だけが開放する小当たり遊技を例示する。図4(B)に示すように、特図の停止表示後、小当たり遊技が開始すると、最初に開放前インターバル(「開放前IT」ともいう)が設定される。開放前ITは、所定時間(例えば2秒)が経過するまで継続し、開放前ITが終了すると、第1大入賞口14が開放する。第1大入賞口14の開放は、所定時間(例えば5秒)が経過するまで、もしくは、所定個数(例えば10個)の遊技球が第1大入賞口14に入賞するまで継続する。第1大入賞口14の開放が終了すると、開放後インターバル(「開放後IT」ともいう)が設定される。開放後ITは、所定時間(例えば2秒)が経過するまで継続し、開放後ITの終了によって、1回の小当たり遊技が終了する。なお、開放前ITおよび開放後ITのうち、何れか一方または両方が設定されないようにしても良い。また、パチンコ遊技機PY1の遊技性を考慮して、小当たり遊技が行われないようにしても良い。

30

【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。

40

【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

50

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

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。

【0070】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において、特図の停止表示が行われているとき（特図の可変表示が行われていないとき）に設定されることがある演出モードである。客待ち演出モードでは、特図の可変表示を待機している状態であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機PY1は、客待ち演出モードの設定中に、客待ち演出を行うことが可能である。客待ち演出は、図5（A-1）に示すように、パチンコ遊技機PY1を紹介する客待ちデモ動画G100が表示部50aに表示される演出である。また、パチンコ遊技機PY1は、客待ちデモ動画G100の表示中に、例えば、通常ボタン40が操作されると、図5（A-2）に示すように、パチンコ遊技機PY1の演出に関する設定を行うための設定画面G101を表示部50aに表示されることがある。パチンコ遊技機PY1は、設定画面G101の表示中に、パチンコ遊技機PY1の演出に関する設定を可能にする。演出に関する設定は、スピーカ52から出力される音の音量設定、表示部50aの輝度設定（「光量設定」ともいう）、実行される演出の頻度設定（「演出設定」ともいう）等である。

【0071】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」または「高確率低ベース遊技状態」において、1回または複数回の特図の可変表示にわたって設定されることがある演出モードである。通常演出モードでは、非時短状態であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機PY1は、通常演出モードにおいて、図5（B-1）に示すように、例えば、山の景色を表す背景の通常背景画像G102を表示部50aに表示する。なお、通常演出モードにおいて表示される背景は、通常背景画像G102だけに限られず、複数種類の背景が順番もしくはランダムに表示されるようにしても良い。

【0072】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において、1回または複数回の特図の可変表示にわたって設定されることがある演出モードである。確変演出モードでは、高確率状態且つ時短状態であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機PY1は、確変演出モードにおいて、図5（B-2）に示すように、例えば、宇宙を表す背景の確変背景画像G103を表示部50aに表示する。なお、確変演出モードにおいて表示される背景は、確変背景画像G103だけに限られず、複数種類の背景が順番もしくはランダムに表示されるようにしても良い。

【0073】

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PY1は、時短演

10

20

30

40

50

出モードにおいて、図5（B-3）に示すように、例えば、空を表す背景の時短背景画像G104を表示部50aに表示する。なお、時短演出モードにおいて表示される背景は、時短背景画像G104だけに限られず、複数種類の背景が順番もしくはランダムに表示されるようにしても良い。

【0074】

大当たり演出モードは、大当たり遊技状態において設定される演出モードである。大当たり演出モードでは、大当たり遊技の実行中であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機PY1は、大当たり演出モードにおいて、大当たり遊技の開始の際に、図5（C-1）に示すように、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像G107、「右打ち」を促す右打ち画像G108等を表示部50aに表示する。なお、これらの画像の表示を「オープニング演出」という。

10

【0075】

また、パチンコ遊技機PY1は、大当たり演出モードにおいて、ラウンド遊技中に、図5（C-2）に示すように、ラウンド数を示すラウンド画像G109等を表示部50aに表示するとともに、その後に高確率状態になる場合には、高確率状態になることを示唆する昇格画像G110を表示部50aに表示する。なお、これらの画像の表示を「ラウンド演出」という。

【0076】

また、パチンコ遊技機PY1は、大当たり演出モードにおいて、大当たり遊技の終了の際に、図5（C-3）に示すように、大当たり演出モードの後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像G111、払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像G112等を表示部50a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。

20

【0077】

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

【0078】

8-2. 特図変動演出

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

30

【0079】

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

40

【0080】

8-2-1. 通常変動

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

【0081】

パチンコ遊技機PY1は、通常変動において、図6（B）に示すように、演出図柄EZ1

50

、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、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。

【0082】

10

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。

【0083】

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

20

【0084】

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。

【0085】

30

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。

40

【0086】

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

50

して機能する。

【0087】

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。

10

【0088】

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。

20

【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。

30

【0090】

8-3. 保留アイコンおよび当該アイコン

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

40

【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

50

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 50 d を構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。

【0092】

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

10

【0093】

8-3-1. 保留演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 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 H A が保留アイコン表示領域 50 d に表示される演出であり、特図 1 保留または特図 2 保留の数を遊技者に報知するための演出として機能する。

【0094】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示が行われておらず、特図 1 保留数が「0」のときに遊技球が第 1 始動口 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 50 e に当該アイコン T A を表示する。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、例えば、特図の可変表示中に 2 個の遊技球が第 1 始動口 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 50 d の第 1 表示領域 50 d 1 と第 2 表示領域 50 d 2 とに保留アイコン H A を表示し、特図 1 保留数が「2」であることを遊技者に報知する。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、保留アイコン表示領域 50 d の第 1 表示領域 50 d 1 と第 2 表示領域 50 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 10 (D) に示すように、保留アイコン表示領域 50 d の第 1 表示領域 50 d 1 の保留アイコン H A を、当該アイコン表示領域 50 e に移動して当該アイコン T A として表示するとともに、保留アイコン表示領域 50 d の第 2 表示領域 50 d 2 の保留アイコン H A を、第 1 表示領域 50 d 1 に移動して表示し、特図 1 保留数が「1」であることを遊技者に報知する。

20

30

【0095】

8-4. 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出における任意のタイミングで予告演出を行うことが可能である。予告演出は、画像表示装置 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、盤上可動体 55 k、枠可動体 58 k、通常ボタン 40、特殊ボタン 41 等が用いられる演出であり、大当たり遊技が行われる可能性を示唆する演出として機能する。

【0096】

8-4-1. 可動体演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、盤上可動体 55 k または枠可動体 58 k を用いた可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、例えば、盤上可動体 55 k や枠可動体 58 k が動作する演出である。

40

【0097】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出における任意のタイミング（例えば、N リーチから S P リーチに発展するタイミング）で、可動体演出を行う。ここでは、盤上可動体 55 k を用いた可動体演出を例示する。可動体演出は、図 11 (A) に示すように、盤上可動体 55 k が表示部 50 a 上に移動する演出である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、可動体演出において、表示部 50 a の盤上可動体 55 k と重なっていないスペースに、エフェクト画像 G 4 を表示する。可動体演出の後には、図 11 (B) に示すように、盤上可動体 55 k が通常の待機状態（初期位置）に戻り、演出が発展する。図 11 (B) は、S P S P リーチに発展した場合を示している。なお、可動体演出における盤上可動体 55 k の動きにつ

50

いては、適宜に変更することが可能である。

【0098】

8-4-2. 操作演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、通常ボタン 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。

【0099】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出における任意のタイミング（例えば、S P リーチ中）で、操作演出を行う。ここでは、通常ボタン 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。

【0100】

8-4-3. 先読み演出

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

【0101】

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

【0102】

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。

【0103】

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 10 等)からの遊技球の入賞情報, 初期化スイッチの操作情報, 設定変更スイッチの操作情報等を入力する。遊技出力部 101b は、遊技の制御に応じて生成される演出用データや演出用コマンドを、演出制御部 120 やパチンコ遊技機 P Y 1 の外部に出力する。遊技記憶部 101c は、例えば、ROM (Read Only Memory) や RAM (Random Access Memory) で構成され、遊技内容を選択するためのテーブル, 遊技の制御に応じて生成される遊技データ (特図 1 保留, 特図 2 保留, 普図保留等)等を記憶する。

【0104】

各種遊技は、主に、遊技入力部 101a が入力した入賞情報および操作情報に基づいて制御される。遊技制御用マイコン 101 は、遊技記憶部 101c に記憶されたテーブルや遊技データを用いて、各種遊技を制御する。

10

【0105】

9-2. テーブル

遊技制御用マイコン 101 は、遊技を制御するにあたって様々な選択を行うことが可能である。選択に際しては、遊技記憶部 101c に記憶されているテーブルが参照される。遊技記憶部 101c には、以下に示すテーブルが記憶される。

【0106】

9-2-1. 変動パターン判定テーブル

遊技記憶部 101c には、図 14 に示す変動パターン判定テーブル 103a1 が記憶される。変動パターン判定テーブル 103a1 は、変動パターンの種類を選択する際に参照されるテーブルである。遊技制御用マイコン 101 は、大当たり判定の結果に基づく第 1 特図または第 2 特図の可変表示を行う際に、変動パターン判定テーブル 103a1 を参照して、変動パターンの種類を選択する。

20

【0107】

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

30

【0108】

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

40

50

せている。

【0109】

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

10

【0110】

9-2-2. 先読み判定テーブル

遊技記憶部101cには、図15に示す先読み判定テーブル103b1が記憶される。先読み判定テーブル103b1は、先読みパターンの種類を選択する際に参照されるテーブルである。遊技制御用マイコン101は、大当たり判定を受けるための権利が取得された場合に、先読み判定テーブル103b1を参照して、先読みパターンの種類を選択する。図14(B)に示す図は、先読み判定テーブル103b1である。

20

【0111】

遊技制御用マイコン101は、図15に示すように、遊技状態、始動口の種類、先読み判定の結果等に基づいて、先読みパターンの種類を選択する。遊技制御用マイコン101は、先読みパターンとして、「SHP001」～「SHP003」の3種類の先読みパターンの何れか1つを選択することが可能である。なお、先読みパターンの種類については、適宜に変更することが可能である。

30

【0112】

「SHP001」は、先読み判定の結果が先読み当選の場合に選択されるため、「SHP001」を「大当たり先読みパターン」という。また、「SHP002」は、先読み判定の結果が先読み非当選の場合に選択され、変動パターン事前判定の結果がリーチ有りの変動パターン（「THP011」～「THP013」）であるため、「SHP002」を「リーチハズレ先読みパターン」という。また、「SHP003」は、先読み判定の結果が先読み非当選の場合に選択され、変動パターン事前判定の結果がリーチ無しの変動パターン（「THP021」～「THP022」）であるため、「SHP003」を「通常ハズレ先読みパターン」という。

40

【0113】

9-2-3. 図柄判定テーブル

遊技記憶部101cには、図16に示す図柄判定テーブル103c1が記憶される。図柄判定テーブル103c1は、第1特図および第2特図の停止図柄の種類を選択する際に参照されるテーブルである。遊技制御用マイコン101は、大当たり判定が行われた場合に、図柄判定テーブル103c1を参照して、第1特図および第2特図の停止図柄の種類を選択する。図14(C)に示す図は、図柄判定テーブル103c1である。

【0114】

遊技制御用マイコン101は、図16に示すように、始動口の種類、大当たり判定の結果等に基づいて、第1特図および第2特図の停止図柄の種類を選択する。遊技制御用マイコン101は、停止図柄の種類として、「大当たりWα図柄」，「大当たりXα図柄」，「

50

大当たりYα図柄」，「大当たりZα図柄」，「小当たり図柄」，「ハズレA図柄」，「ハズレB図柄」の7種類の停止図柄の何れか1つを選択することが可能である。遊技制御用マイコン101は、選択した停止図柄に応じた態様で第1特図または第2特図の停止表示を行う。なお、停止図柄の種類については、適宜に変更することが可能である。

【0115】

ここで、各停止図柄の役割について説明する。前述したように、特図の停止表示後には、大当たり遊技が行われるときと、小当たり遊技が行われるときと、時短状態になるとときと、何も行われずにハズレになるとときと、がある。大当たり遊技の種類は4種類（「大当たり遊技Wα」，「大当たり遊技Xα」，「大当たり遊技Yα」，「大当たり遊技Zα」）あり、小当たり遊技の種類は1種類あり、ハズレの種類は2種類（前述の特定のハズレ，単なるハズレ）あるが、各停止図柄は、大当たり遊技の種類、小当たり遊技の種類およびハズレの種類に対応付けられる。例えば、図16に示すように、「大当たりWα図柄」は「大当たり遊技Wα」に対応付けられ、「大当たりXα図柄」は「大当たり遊技Xα」に対応付けられ、「大当たりYα図柄」は「大当たり遊技Yα」に対応付けられ、「大当たりZα図柄」は「大当たり遊技Zα」に対応付けられ、「小当たり図柄」は小当たり遊技に対応付けられ、「ハズレA図柄」は何も行われない単なるハズレに対応付けられ、「ハズレB図柄」は時短状態に対応付けられる。このように、遊技制御用マイコン101が選択した停止図柄の種類に応じて、実行する大当たり遊技の種類、小当たり遊技の種類およびハズレの種類（時短状態にするか否か）を異ならせている。

【0116】

「大当たりWα図柄」および「大当たりYα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Wα図柄」および「大当たりYα図柄」を「確変図柄」ということがある。また、「大当たりXα図柄」および「大当たりZα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。

【0117】

9-3. コマンド

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

【0118】

9-3-1. 入賞コマンド

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

【0119】

9-3-2. 特図コマンド

特図コマンドは、第1特図および第2特図の動作に関連して生成される。特図コマンドとして、特図の変動パターンが決定されることによって生成される特図変動パターンコマンド，特図の停止図柄が決定されることによって生成される特図停止図柄コマンド，特図の

可変表示の開始によって生成される特図開始コマンド，特図の停止表示によって生成される特図確定コマンド等がある。

【0120】

9-3-3. 普図コマンド

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

【0121】

9-3-4. 保留コマンド

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

【0122】

9-3-5. 大当たり遊技コマンド

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

【0123】

9-3-6. 小当たり遊技コマンド

小当たり遊技コマンドは、小当たり遊技の動作に関連して生成される。小当たり遊技コマンドとして、開放前ITの開始によって生成される開放前ITコマンド，開放後ITの開始によって生成される開放後ITコマンド等がある。

【0124】

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。

【0125】

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。

【0126】

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。

【0127】

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。

10

20

30

40

50

【0128】

<第1実施形態>

以下、図17～図26を用いて、第1実施形態を説明する。特に述べない限り、上述の基本実施形態のパチンコ遊技機PY1が第1実施形態にも適用される。

【0129】

最初に、図17を用いて、通常ボタン40および特殊ボタン41について説明する。図17に示すように、通常ボタン40の内部には、通常ボタン40を振動させるための通常振動モータ40mが設けられ、特殊ボタン41の内部には、特殊ボタン41を振動させるための特殊振動モータ41mが設けられる。通常振動モータ40mおよび特殊振動モータ41mは、演出制御用マイコン121と電氣的に接続される。また、通常ボタン40の押下面および特殊ボタン41の押下面は、透明な合成樹脂製のカバー体で形成され、図17に示すように、各カバー体の内部には、所定の発光色で発光可能な通常ボタン用の通常LED40lおよび特殊ボタン用の特殊LED41lが設けられる。通常LED40lおよび特殊LED41lは、演出制御用マイコン121と電氣的に接続される。

10

【0130】

演出制御用マイコン121は、遊技の進行に応じて、通常振動モータ40mおよび特殊振動モータ41mを制御することが可能であるとともに、通常LED40lおよび特殊LED41lを制御することが可能である。通常振動モータ40mの作動によって、通常ボタン40が振動し、特殊振動モータ41mの作動によって、特殊ボタン41が振動する。また、通常LED40lの発光によって、通常ボタン40のカバー体が点灯し、特殊LED41lの発光によって、特殊ボタン41のカバー体が点灯する。なお、通常LED40lおよび特殊LED41lは、フルカラーで発光可能に構成される。

20

【0131】

次に、図18を用いて、盤上可動体55kについて説明する。前述したように、盤上可動体55kは、表示部50aよりも前方且つ上方に配置され、駆動モータ（不図示）によって上下に移動可能に構成される。また、図18に示すように、盤上可動体55kの前面には、半透明のランプレズ55krが設けられる。ランプレズ55krの後方（内部）には、所定の発光色で発光可能な盤上可動体LED55klが設けられ、盤上可動体LED55klは、演出制御用マイコン121と電氣的に接続される。

30

【0132】

演出制御用マイコン121は、遊技の進行に応じて、盤上可動体55kの駆動モータを制御することが可能であるとともに、盤上可動体LEDを制御することが可能である。盤上可動体55kの駆動モータの作動によって、盤上可動体55kが上下に移動する。また、盤上可動体LED55klの発光によって、ランプレズ55krが点灯する。なお、盤上可動体LED55klは、フルカラーで発光可能に構成される。

【0133】

ここで、図19を用いて、通常ボタン40（通常振動モータ40m）、特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）、盤上可動体55k、第1始動口11、第2始動口12および第1大入賞口14の位置関係について説明する。前述したように、前扉23には、振動可能な通常ボタン40（通常振動モータ40m）および特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）が設けられ、遊技盤1には、遊技球が入球可能な第1始動口11、第2始動口12および第1大入賞口14が設置される。そして、図19に示すように、通常ボタン40（通常振動モータ40m）の真上方向には、第1始動口11が位置し、特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）の左上方向には、第2始動口12および第1大入賞口14が位置する。

40

【0134】

また、盤上可動体55kは、第1始動口11の真上方向であって第2始動口12および第1大入賞口14の左上方向に位置する。つまり、図19に示すように、第1始動口11は、通常ボタン40（通常振動モータ40m）と盤上可動体55kとの間に設置される一方、第2始動口12および第1大入賞口14は、特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）

50

と盤上可動体 5 5 k との間に設置される。また、第 1 始動口 1 1 は、盤上可動体 5 5 k よりも通常ボタン 4 0（通常振動モータ 4 0 m）に近い位置に設置され、第 2 始動口 1 2 および第 1 大入賞口 1 4 は、盤上可動体 5 5 k よりも特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）に近い位置に設置される。

【0 1 3 5】

次に、図 2 0～図 2 6 を用いて、遊技制御用マイコン 1 0 1 が選択した変動パターンに応じて、演出制御用マイコン 1 2 1 が実行可能な特図変動演出について説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、特図変動演出において以下の演出を実行可能である。

【0 1 3 6】

A．通常変動

「通常変動」は、特図の可変表示の開始に応じて行われることがある演出であり、演出図柄 E Z 1，E Z 2，E Z 3 が変動表示する演出である。「通常変動」は、特図変動演出において最初に行われるため、特図変動演出が開始されたことを示唆する演出として機能する。

【0 1 3 7】

B．リーチ

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

【0 1 3 8】

C．Nリーチ

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

【0 1 3 9】

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。

【0 1 4 0】

E．SPSPリーチ

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

【0 1 4 1】

F．変動開始時振動予告

「変動開始時振動予告」は、「通常変動」の開始に応じて行われることがある演出であり、盤上可動体 5 5 k が表示部 5 0 a 上に移動するとともに、通常ボタン 4 0 および特殊ボタン 4 1 の何れか一方が振動する予告演出である。「変動開始時振動予告」は、大当たり

10

20

30

40

50

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、「変動開始時振動予告」は、その後に「リーチ」が成立するため、「リーチ」が成立することを示唆する演出としても機能する。

【0142】

G. リーチ時振動予告

「リーチ時振動予告」は、「リーチ」が成立することに応じて行われることがある演出であり、通常ボタン40および特殊ボタン41の両方が振動する予告演出である。「リーチ時振動予告」は、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合よりも「大当たり当選」であった場合の方が行われ易いため、大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する演出として機能する。また、「リーチ時振動予告」は、その後に「SPリーチ」に発展するため、「SPリーチ」に発展することを示唆する演出としても機能する。

10

【0143】

次に、図20を用いて、主要な特図変動演出の演出フローを説明する。演出制御用マイコン121は、演出フローを構成する各演出において、表示部50aに演出画像を表示するとともに、演出画像の表示に応じて、枠ランプ53および盤ランプ54を用いた発光演出と、スピーカ52を用いた音演出と、を実行可能である。

【0144】

図20(A)に示すように、変動パターンが「SPSP大当たり変動」,「SPSPハズレ変動」の特図変動演出では、「通常変動」→「リーチ」→「Nリーチ」→「SPリーチ」→「SPSPリーチ」で構成される演出フローが実行される。なお、これらの変動パターンの特図変動演出における「通常変動」で「変動開始時振動予告」が行われることがあり、これらの変動パターンの特図変動演出における「リーチ」で「リーチ時振動予告」が行われることがある。

20

【0145】

また、図20(B)に示すように、変動パターンが「SP大当たり変動」,「SPハズレ変動」の特図変動演出では、「通常変動」→「リーチ」→「Nリーチ」→「SPリーチ」で構成される演出フローが実行される。なお、これらの変動パターンの特図変動演出における「通常変動」で「変動開始時振動予告」が行われることがあり、これらの変動パターンの特図変動演出における「リーチ」で「リーチ時振動予告」が行われることがある。

30

【0146】

また、図20(C)に示すように、変動パターンが「Nハズレ変動」の特図変動演出では、「通常変動」→「リーチ」→「Nリーチ」で構成される演出フローが実行される。

【0147】

また、図20(D)に示すように、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、「通常変動」のみで構成される演出フローが実行される。

【0148】

次に、特図変動演出において実行される主要な演出について具体的に説明する。なお、以下に説明する特図変動演出において、保留アイコンHAの表示も並行して行われるが、保留アイコンHAの図示を省略することがある。

40

【0149】

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

【0150】

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、変動開始時振動予告選択テーブル123a1が記憶されている。演出制御用マイコン121は、変動開始時振動予告選択テーブル123a1を用いて、「変動開始時振動予告」を実行するか

50

否かと、「変動開始時振動予告」の振動態様の種類と、を選択可能である。「変動開始時振動予告」の振動態様の種類には、振動態様Aと振動態様Bの2種類がある。振動態様Aは、通常ボタン40および特殊ボタン41のうち通常ボタン40だけが振動する振動態様であり、振動態様Bは、通常ボタン40および特殊ボタン41のうち特殊ボタン41だけが振動する振動態様である。

【0151】

図22(A)は、変動開始時振動予告選択テーブル123a1の内容を示す図である。演出制御用マイコン121は、始動口の種類および変動パターンの種類を参照して、「変動開始時振動予告」を実行するか否かと、「変動開始時振動予告」の振動態様と、を選択する。

10

【0152】

具体的には、遊技球が入球した始動口が第1始動口11であり、且つ、選択された変動パターンが「SPSP大当たり変動」(THP001)、「SP大当たり変動」(THP002)の場合は、振動態様Aの「変動開始時振動予告」の実行が40%、「変動開始時振動予告」の非実行が60%の割合で選択され、振動態様Bの「変動開始時振動予告」の実行は選択されない。

【0153】

また、遊技球が入球した始動口が第1始動口11であり、且つ、選択された変動パターンが「SPSPハズレ変動」(THP011)の場合は、振動態様Aの「変動開始時振動予告」の実行が20%、「変動開始時振動予告」の非実行が80%の割合で選択され、振動態様Bの「変動開始時振動予告」の実行は選択されない。

20

【0154】

また、遊技球が入球した始動口が第1始動口11であり、且つ、選択された変動パターンが「SPハズレ変動」(THP012)の場合は、振動態様Aの「変動開始時振動予告」の実行が10%、「変動開始時振動予告」の非実行が90%の割合で選択され、振動態様Bの「変動開始時振動予告」の実行は選択されない。

【0155】

また、遊技球が入球した始動口が第2始動口12であり、且つ、選択された変動パターンが「SPSP大当たり変動」(THP001)の場合は、振動態様Bの「変動開始時振動予告」の実行が60%、「変動開始時振動予告」の非実行が40%の割合で選択され、振動態様Aの「変動開始時振動予告」の実行は選択されない。

30

【0156】

また、遊技球が入球した始動口が第2始動口12であり、且つ、選択された変動パターンが「SPSPハズレ変動」(THP011)の場合は、振動態様Bの「変動開始時振動予告」の実行が20%、「変動開始時振動予告」の非実行が80%の割合で選択され、振動態様Aの「変動開始時振動予告」の実行は選択されない。

【0157】

つまり、大当たり判定で「ハズレ」と判定された場合よりも「大当たり当選」と判定された場合の方が、「変動開始時振動予告」の実行が選択され易くなるように設定されており、「変動開始時振動予告」は、大当たり期待度が高い演出として機能する。また、変動パターンが「SP大当たり変動」,「SPハズレ変動」の場合よりも「SPSP大当たり変動」,「SPSPハズレ変動」の場合の方が、「変動開始時振動予告」の実行が選択され易くなるように設定されており、「変動開始時振動予告」は、「SPSPリーチ」に発展する可能性が高いことを示唆する演出としても機能する。なお、図22(A)に示す変動開始時振動予告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。

40

【0158】

演出制御用マイコン121は、変動開始時振動予告選択テーブルによって、振動態様Aの「変動開始時振動予告」の実行が選択された場合に、特図変動演出における「通常変動」において、振動態様Aの「変動開始時振動予告」を実行し、振動態様Bの「変動開始時振

50

動予告」の実行が選択された場合に、特図変動演出における「通常変動」において、振動態様Bの「変動開始時振動予告」を実行する。

【0159】

図23(A)～図23(D)は、振動態様Aの「変動開始時振動予告」が行われる様子を示す図である。ここでは、特図の可変表示が行われていないとき(特図保留数が「0」のとき)に、第1始動口11に遊技球が入球した場合を例示する。遊技球が第1始動口11に入球する前では、図23(A)に示すように、特図変動演出は行われておらず、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が表示部50a上に停止表示している。そして、遊技球が第1始動口11に入球すると、特図の可変表示の開始に応じて、特図変動演出が開始し、図23(B)に示すように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が表示部50a上を変動表示する「通常変動」が開始する。このとき、「通常変動」における演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示の開始に伴って、振動態様Aの「変動開始時振動予告」が行われる。

10

【0160】

振動態様Aの「変動開始時振動予告」では、図23(C)に示すように、盤上可動体55kの駆動モータが作動することによって、盤上可動体55kが待機位置から表示部50a上に移動するとともに、通常振動モータ40mが作動することによって、通常ボタン40が振動する。その後、図23(D)に示すように、盤上可動体55kが待機位置に戻り、通常ボタン40の振動が終了し、振動態様Aの「変動開始時振動予告」は終了する。なお、盤上可動体55kの移動および通常ボタン40の振動の際に、盤上可動体LED55kしおよび通常LED40しが発光するようにしても良い。

20

【0161】

ここで、振動態様Aの「変動開始時振動予告」における盤上可動体55kの駆動モータの作動タイミングおよび通常ボタン40の通常振動モータ40mの作動タイミングについて説明する。図24(A)は、振動態様Aの「変動開始時振動予告」の時間的な流れを示すタイムチャートである。

【0162】

振動態様Aの「変動開始時振動予告」は、図24(A)に示すように、 $t_1 \sim t_3$ までの3000msの間に行われる。振動態様Aの「変動開始時振動予告」が開始する t_1 までは、盤上可動体55kの駆動モータおよび通常振動モータ40mが未作動の状態である。この状態では、盤上可動体55kは待機位置にあり、通常ボタン40は振動していない。

30

【0163】

そして、 t_1 のタイミングになると、盤上可動体55kの駆動モータおよび通常振動モータ40mは作動を開始し、盤上可動体55kが待機位置から出現位置に向けて移動し、通常ボタン40が振動を開始する。なお、盤上可動体55kの駆動モータは、盤上可動体55kが出現位置まで移動すると作動が中断する。

【0164】

そして、 t_2 のタイミングになると、盤上可動体55kの駆動モータは作動を再開し、盤上可動体55kが出現位置から待機位置に向けて移動する。このとき、通常振動モータ40mの作動は継続し、通常ボタン40が継続して振動し続ける。なお、盤上可動体55kの駆動モータは、盤上可動体55kが待機位置まで移動すると未作動となる。

40

【0165】

そして、 t_3 のタイミングになると、通常振動モータ40mは作動を終了し、通常ボタン40の振動が終了する。第1実施形態では、盤上可動体55kの待機位置への復帰よりも後に通常ボタン40の振動が終了するようにしているが、通常ボタン40の振動終了よりも後に盤上可動体55kの待機位置への復帰が行われるようにしても良い。

【0166】

図25(A)～図25(D)は、振動態様Bの「変動開始時振動予告」が行われる様子を示す図である。ここでは、特図の可変表示が行われていないとき(特図保留数が「0」のとき)に、第2始動口12に遊技球が入球した場合を例示する。遊技球が第2始動口12に入球する前では、図25(A)に示すように、特図変動演出は行われておらず、演出図

50

柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 が表示部 5 0 a 上に停止表示している。そして、遊技球が第 2 始動口 1 2 に入球すると、特図の可変表示の開始に応じて、特図変動演出が開始し、図 2 5 (B) に示すように、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 が表示部 5 0 a 上を変動表示する「通常変動」が開始する。このとき、「通常変動」における演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の変動表示の開始に伴って、振動態様 B の「変動開始時振動予告」が行われる。

【0167】

振動態様 B の「変動開始時振動予告」では、図 2 5 (C) に示すように、盤上可動体 5 5 k の駆動モータが作動することによって、盤上可動体 5 5 k が待機位置から表示部 5 0 a 上に移動するとともに、特殊振動モータ 4 1 m が作動することによって、特殊ボタン 4 1 が振動する。その後、図 2 5 (D) に示すように、盤上可動体 5 5 k が待機位置に戻り、特殊ボタン 4 1 の振動が終了し、振動態様 B の「変動開始時振動予告」は終了する。なお、盤上可動体 5 5 k の移動および特殊ボタン 4 1 の振動の際に、盤上可動体 L E D 5 5 k しおよび特殊 L E D 4 1 しが発光するようにしても良い。

10

【0168】

ここで、振動態様 B の「変動開始時振動予告」における盤上可動体 5 5 k の駆動モータの作動タイミングおよび特殊ボタン 4 1 の特殊振動モータ 4 1 m の作動タイミングについて説明する。図 2 4 (B) は、振動態様 B の「変動開始時振動予告」の時間的な流れを示すタイムチャートである。

【0169】

振動態様 B の「変動開始時振動予告」は、図 2 4 (B) に示すように、t 4 ~ t 6 までの 3 0 0 0 m s の間に行われる。振動態様 B の「変動開始時振動予告」が開始する t 4 までは、盤上可動体 5 5 k の駆動モータおよび特殊振動モータ 4 1 m が未作動の状態である。この状態では、盤上可動体 5 5 k は待機位置にあり、特殊ボタン 4 1 は振動していない。

20

【0170】

そして、t 4 のタイミングになると、盤上可動体 5 5 k の駆動モータおよび特殊振動モータ 4 1 m は作動を開始し、盤上可動体 5 5 k が待機位置から出現位置に向けて移動し、特殊ボタン 4 1 が振動を開始する。なお、盤上可動体 5 5 k の駆動モータは、盤上可動体 5 5 k が出現位置まで移動すると作動が中断する。

【0171】

そして、t 5 のタイミングになると、盤上可動体 5 5 k の駆動モータは作動を再開し、盤上可動体 5 5 k が出現位置から待機位置に向けて移動する。このとき、特殊振動モータ 4 1 m の作動は継続し、特殊ボタン 4 1 が継続して振動し続ける。なお、盤上可動体 5 5 k の駆動モータは、盤上可動体 5 5 k が待機位置まで移動すると未作動となる。

30

【0172】

そして、t 6 のタイミングになると、特殊振動モータ 4 1 m は作動を終了し、特殊ボタン 4 1 の振動が終了する。第 1 実施形態では、盤上可動体 5 5 k の待機位置への復帰よりも後に特殊ボタン 4 1 の振動が終了するようにしているが、特殊ボタン 4 1 の振動終了よりも後に盤上可動体 5 5 k の待機位置への復帰が行われるようにしても良い。

【0173】

次に、「リーチ時振動予告」について具体的に説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、変動パターンが「S P S P 大当たり変動」, 「S P S P ハズレ変動」の特図変動演出における「リーチ」において「リーチ時振動予告」を実行可能である。

40

【0174】

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、リーチ時振動予告選択テーブル 1 2 3 a 2 が記憶されている。演出制御用マイコン 1 2 1 は、リーチ時振動予告選択テーブル 1 2 3 a 2 を用いて、「リーチ時振動予告」を実行するか否かを選択可能である。

【0175】

図 2 2 (B) は、リーチ時振動予告選択テーブル 1 2 3 a 2 の内容を示す図である。演出制御用マイコン 1 2 1 は、始動口の種類および変動パターンの種類を参照して、「リーチ

50

時振動予告」を実行するか否かを選択する。

【0176】

具体的には、遊技球が入球した始動口が第1始動口11であり、且つ、選択された変動パターンが「SPSP大当たり変動」(THP001)の場合は、「リーチ時振動予告」の実行が40%、「リーチ時振動予告」の非実行が60%の割合で選択される。

【0177】

また、遊技球が入球した始動口が第1始動口11であり、且つ、選択された変動パターンが「SPSPハズレ変動」(THP011)の場合は、「リーチ時振動予告」の実行が20%、「リーチ時振動予告」の非実行が80%の割合で選択される。

【0178】

また、遊技球が入球した始動口が第2始動口12であり、且つ、選択された変動パターンが「SPSP大当たり変動」(THP001)の場合は、「リーチ時振動予告」の実行が60%、「リーチ時振動予告」の非実行が40%の割合で選択される。

【0179】

また、遊技球が入球した始動口が第2始動口12であり、且つ、選択された変動パターンが「SPSPハズレ変動」(THP011)の場合は、「リーチ時振動予告」の実行が20%、「リーチ時振動予告」の非実行が80%の割合で選択される。

【0180】

つまり、大当たり判定で「ハズレ」と判定された場合よりも「大当たり当選」と判定された場合の方が、「リーチ時振動予告」の実行が選択され易くなるように設定されており、「リーチ時振動予告」は、大当たり期待度が高い演出として機能する。また、変動パターンが「SPSP大当たり変動」,「SPSPハズレ変動」の場合にだけ、「リーチ時振動予告」の実行が選択されるように設定されており、「リーチ時振動予告」は、「SPSPリーチ」に発展することを示唆する演出としても機能する。なお、図22(B)に示すリーチ時振動予告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。

【0181】

演出制御用マイコン121は、リーチ時振動予告選択テーブルによって、「リーチ時振動予告」の実行が選択された場合に、特図変動演出における「リーチ」において、「リーチ時振動予告」を実行する。

【0182】

図26(A)～図26(D)は、「リーチ時振動予告」が行われる様子を示す図である。ここでは、特図の可変表示が行われていないとき(特図保留数が「0」のとき)に、第1始動口11に遊技球が入球した場合を例示する。遊技球が第1始動口11に入球すると、特図の可変表示の開始に応じて、特図変動演出が開始し、図26(A)に示すように、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3が表示部50a上を変動表示する「通常変動」が開始する。その後、図26(B)に示すように、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3とが同じ種類の演出図柄(ここでは、「5・↓・5」のリーチ目)で停止表示して「リーチ」が成立すると、「リーチ時振動予告」が行われる。

【0183】

「リーチ時振動予告」では、図26(C)に示すように、通常振動モータ40mおよび特殊振動モータ41mが作動することによって、通常ボタン40および特殊ボタン41が振動する。その後、図26(D)に示すように、通常ボタン40および特殊ボタン41の振動が終了し、「リーチ時振動予告」は終了する。なお、通常ボタン40の振動および特殊ボタン41の振動の際に、通常LED40lおよび特殊LED41lが発光するようにしても良い。

【0184】

ここで、「リーチ時振動予告」における通常ボタン40の通常振動モータ40m, 特殊ボタン41の特殊振動モータ41mの作動タイミングについて説明する。図24(C)は、「リーチ時振動予告」の時間的な流れを示すタイムチャートである。

【0185】

「リーチ時振動予告」は、図24(C)に示すように、 $t_7 \sim t_8$ までの3000msの間に行われる。「リーチ時振動予告」が開始する t_7 までは、通常振動モータ40mおよび特殊振動モータ41mが未作動の状態である。この状態では、通常ボタン40および特殊ボタン41は振動していない。

【0186】

そして、 t_7 のタイミングになると、通常振動モータ40mおよび特殊振動モータ41mは作動を開始し、通常ボタン40および特殊ボタン41が振動を開始する。その後、 t_8 のタイミングになると、通常振動モータ40mおよび特殊振動モータ41mは作動を終了し、通常ボタン40および特殊ボタン41の振動が終了する。

10

【0187】

第1実施形態では、「リーチ時振動予告」において、通常ボタン40および特殊ボタン41の振動が同時に終了するようにしているが、通常ボタン40および特殊ボタン41の振動が異なるタイミングで終了するようにしても良い。また、第1実施形態では、「リーチ時振動予告」において、通常ボタン40および特殊ボタン41の両方が振動するようにしているが、通常ボタン40および特殊ボタン41の一方だけが振動するようにしても良い。例えば、第1始動口11に遊技球が入球した場合には、第1始動口11に近い通常ボタン40だけが振動するようにし、第2始動口12に遊技球が入球した場合には、第2始動口12に近い特殊ボタン41だけが振動するようにしても良い。

20

【0188】

<第1実施形態の考察>

以下、第1実施形態で説明したパチンコ遊技機PY1について考察する。

【0189】

最初に、振動態様Aの「変動開始時振動予告」と第1始動口11の位置との関係について考察する。振動態様Aの「変動開始時振動予告」は、第1始動口11への遊技球の入球に応じて行われ、盤上可動体55kの移動および通常ボタン40（通常振動モータ40m）の振動が含まれる。そして、第1始動口11は、盤上可動体55kと通常ボタン40（通常振動モータ40m）との間に設けられる（図19参照）。つまり、振動態様Aの「変動開始時振動予告」で用いられる第1始動口11、盤上可動体55kおよび通常ボタン40（通常振動モータ40m）は、互いに関連する位置に設けられていると言える。第1実施形態では、第1始動口11が、盤上可動体55kよりも通常ボタン40（通常振動モータ40m）に近い位置に設けられているが、通常ボタン40（通常振動モータ40m）よりも盤上可動体55kに近い位置に設けられるようにしても良い。

30

【0190】

次に、振動態様Bの「変動開始時振動予告」と第2始動口12の位置との関係について考察する。振動態様Bの「変動開始時振動予告」は、第2始動口12への遊技球の入球に応じて行われ、盤上可動体55kの移動および特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）の振動が含まれる。そして、第2始動口12は、盤上可動体55kと特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）との間に設けられる（図19参照）。つまり、振動態様Bの「変動開始時振動予告」で用いられる第2始動口12、盤上可動体55kおよび特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）は、互いに関連する位置に設けられていると言える。第1実施形態では、第2始動口12が、盤上可動体55kよりも特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）に近い位置に設けられているが、特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）よりも盤上可動体55kに近い位置に設けられるようにしても良い。

40

【0191】

次に、「リーチ時振動予告」と、第1始動口11の位置または第2始動口12の位置と、盤上可動体55kの位置と、の関係について考察する。「リーチ時振動予告」は、第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入球に応じて行われ、通常ボタン40（通常振動モータ40m）および特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）の振動が含まれる。そして、第1始動口11は、盤上可動体55kよりも通常ボタン40（通常振動モータ4

50

0 m)に近い位置に設けられる一方、第2始動口12は、盤上可動体55kよりも特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)に近い位置に設けられる(図19参照)。つまり、「リーチ時振動予告」で用いられる第1始動口11または第2始動口12、および、通常ボタン40(通常振動モータ40m)および特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)は、互いに関連する位置に設けられていると言える。

【0192】

<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。

【0193】

(1)振動態様Aの「変動開始時振動予告」において、盤上可動体55kの移動と通常ボタン40(通常振動モータ40m)の振動とが並行して行われるので、振動態様Aの「変動開始時振動予告」によって演出効果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。

10

【0194】

(2)振動態様Aの「変動開始時振動予告」において、盤上可動体55kの移動と通常ボタン40(通常振動モータ40m)の振動とが、盤上可動体55kと通常ボタン40(通常振動モータ40m)の間に設けられる第1始動口11への遊技球の入球に応じて行われるので、第1始動口11と盤上可動体55kと通常ボタン40(通常振動モータ40m)とを関連付けることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0195】

20

(3)振動態様Bの「変動開始時振動予告」において、盤上可動体55kの移動と特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の振動とが並行して行われるので、振動態様Bの「変動開始時振動予告」によって演出効果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。

【0196】

(4)振動態様Bの「変動開始時振動予告」において、盤上可動体55kの移動と特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の振動とが、盤上可動体55kと特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の間に設けられる第2始動口12への遊技球の入球に応じて行われるので、第2始動口12と盤上可動体55kと特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)とを関連付けることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

30

【0197】

(5)「リーチ時振動予告」において、通常ボタン40(通常振動モータ40m)の振動と特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の振動とが並行して行われるので、「リーチ時振動予告」によって演出効果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。

【0198】

(6)「リーチ時振動予告」において、通常ボタン40(通常振動モータ40m)の振動が、通常ボタン40(通常振動モータ40m)の近くに設けられる第1始動口11への遊技球の入球に応じて行われるので、第1始動口11と通常ボタン40(通常振動モータ40m)とを関連付けることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

40

【0199】

(7)「リーチ時振動予告」において、特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の振動が、特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の近くに設けられる第2始動口12への遊技球の入球に応じて行われるので、第2始動口12と特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)とを関連付けることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0200】

<第2実施形態>

以下、図27～図30を用いて、第2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および第1実施形態のパチンコ遊技機PY1が第2実施形態にも適用される。

【0201】

50

最初に、遊技制御用マイコン101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101の遊技記憶部101cには、図27に示すように、図柄A判定テーブル103c2が記憶されている。遊技制御用マイコン101は、図柄A判定テーブル103c2を用いて停止図柄を選択可能である。

【0202】

図28は、図柄A判定テーブル103c2の内容を示す図である。遊技制御用マイコン101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28に示すように、「大当たりW4図柄」、「大当たりX4図柄」、「大当たりW10図柄」、「大当たりX10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101は、図28に示す選択割合で停止図柄を選択する。

10

【0203】

具体的には、対象となる始動口の種類が第1始動口11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W4図柄」、「大当たりX4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W4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4回だけ行われる「大当たり遊技W4」であり、「大当たりX4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4回だけ行われる「大当たり遊技X4」である。

【0204】

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X10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X10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X10」である。

20

【0205】

「大当たり遊技W4」、「大当たり遊技X4」、「大当たり遊技W10」および「大当たり遊技X10」の何れにおいても、第1大入賞口14に9個目の遊技球が入球すること、および、第1大入賞口14に9個目の遊技球が入球する前に所定時間（例えば30秒）が経過すること、の何れかによって、1回のラウンド遊技が終了する。

30

【0206】

「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X4」および「大当たり遊技X10」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200回になるまで継続可能である。

【0207】

第2実施形態では、図28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。

40

【0208】

次に、図29～図30を用いて、遊技制御用マイコン101が大当たり遊技状態としているときに、演出制御用マイコン121が大当たり演出モードにおいて実行可能な演出について説明する。演出制御用マイコン121は、大当たり演出モードにおいて以下の演出を実行可能である。

【0209】

H. 確変昇格演出

「確変昇格演出」は、「大当たり遊技W4」における4ラウンド目のラウンド遊技におい

50

て行われることがある演出であり、特殊ボタン４１が振動する演出である。「確変昇格演出」は、その後に「高確率高ベース遊技状態」になるため、「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機能する。

【０２１０】

Ⅰ．オーバー入賞演出

「オーバー入賞演出」は、「大当たり遊技Ｗ１０」における各ラウンド遊技において行われることがある演出であり、特殊ボタン４１が振動する演出である。「オーバー入賞演出」は、１回のラウンド遊技において、第１大入賞口１４に１０個目の遊技球（以下、「オーバー入賞球」という）が入球することに応じて行われるため、オーバー入賞球が発生したことを示唆する演出として機能する。

10

【０２１１】

次に、大当たり演出モードにおいて実行される主要な演出について具体的に説明する。なお、以下に説明する大当たり演出モードにおいて、右打ち画像Ｇ１０８，ラウンド画像Ｇ１０９などの演出画像の表示が行われるが、右打ち画像Ｇ１０８，ラウンド画像Ｇ１０９などの演出画像の図示を省略することがある。

【０２１２】

最初に、「確変昇格演出」について具体的に説明する。演出制御用マイコン１２１は、「大当たり遊技Ｗ４」が実行される大当たり演出モードにおいて「確変昇格演出」を実行可能である。

20

【０２１３】

図２９（Ａ）～図２９（Ｃ）は、「確変昇格演出」が行われる様子を示す図である。「大当たり遊技Ｗ４」における４ラウンド目のラウンド遊技が開始すると、図２９（Ａ）に示すように、４ラウンド目のラウンド遊技であることを示唆するラウンド画像Ｇ１０９が表示部５０ａに表示される。その後、４ラウンド目のラウンド遊技において、１球目の遊技球が第１大入賞口１４に入球すると「確変昇格演出」が行われる。

【０２１４】

「確変昇格演出」では、図２９（Ｂ）に示すように、高確率状態になることを示唆する昇格画像Ｇ１１０が表示部５０ａに表示されるとともに、特殊振動モータ４１ｍが作動することによって、特殊ボタン４１が振動する。その後、所定時間（例えば２秒）が経過すると、図２９（Ｃ）に示すように、昇格画像Ｇ１１０が消去され、特殊ボタン４１の振動が終了し、「確変昇格演出」は終了する。なお、特殊ボタン４１の振動の際に、特殊ＬＥＤ４１ｌが発光するようにしても良い。

30

【０２１５】

次に、「オーバー入賞演出」について具体的に説明する。演出制御用マイコン１２１は、「大当たり遊技Ｗ１０」が実行される大当たり演出モードにおいて「オーバー入賞演出」を実行可能である。

【０２１６】

図３０（Ａ）～図３０（Ｃ）は、「オーバー入賞演出」が行われる様子を示す図である。

「オーバー入賞演出」は、「大当たり遊技Ｗ１０」における全てのラウンド遊技において行われることがあるが、ここでは、１ラウンド目のラウンド遊技において「オーバー入賞演出」が行われる場合を例示する。「大当たり遊技Ｗ１０」における１ラウンド目のラウンド遊技が開始すると、図３０（Ａ）に示すように、１ラウンド目のラウンド遊技であることを示唆するラウンド画像Ｇ１０９が表示部５０ａに表示される。その後、１ラウンド目のラウンド遊技において、オーバー入賞球が発生すると「オーバー入賞演出」が行われる。

40

【０２１７】

「オーバー入賞演出」では、図３０（Ｂ）に示すように、オーバー入賞球が発生したことを示唆するオーバー入賞音（ここでは、「ビー」という効果音）がスピーカ５２から出力されるとともに、特殊振動モータ４１ｍが作動することによって、特殊ボタン４１が振動する。その後、所定時間（例えば１秒）が経過すると、図３０（Ｃ）に示すように、オー

50

バー入賞音が消去され、特殊ボタン４１の振動が終了し、「オーバー入賞演出」は終了する。なお、特殊ボタン４１の振動の際に、特殊ＬＥＤ４１ｌが発光するようにしても良い。

【０２１８】

<第２実施形態の考察>

以下、第２実施形態で説明したパチンコ遊技機ＰＹ１について考察する。

【０２１９】

最初に、「確変昇格演出」と第１大入賞口１４の位置と盤上可動体５５ｋの位置との関係について考察する。「確変昇格演出」は、第１大入賞口１４への遊技球の入球に応じて行われ、特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）の振動が含まれる。そして、第１大入賞口１４は、盤上可動体５５ｋと通常ボタン４０（通常振動モータ４０ｍ）との間ではなく、盤上可動体５５ｋと特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）との間に設けられる。更に、第１大入賞口１４は、盤上可動体５５ｋよりも特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）に近い位置に設けられる（図１９参照）。つまり、「確変昇格演出」で用いられる第１大入賞口１４および特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）は、互いに関連する位置に設けられていると言える。

10

【０２２０】

次に、「オーバー入賞演出」と第１大入賞口１４の位置と盤上可動体５５ｋの位置との関係について考察する。「オーバー入賞演出」は、第１大入賞口１４への遊技球の入球に応じて行われ、特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）の振動が含まれる。そして、第１大入賞口１４は、盤上可動体５５ｋと通常ボタン４０（通常振動モータ４０ｍ）との間ではなく、盤上可動体５５ｋと特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）との間に設けられる。更に、第１大入賞口１４は、盤上可動体５５ｋよりも特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）に近い位置に設けられる（図１９参照）。つまり、「オーバー入賞演出」で用いられる第１大入賞口１４および特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）は、互いに関連する位置に設けられていると言える。

20

【０２２１】

<第２実施形態の効果>

以下、第２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。

【０２２２】

（８）「確変昇格演出」において、特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）の振動が行われるので、特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）の振動によって高確率状態になることを遊技者に分かり易く知らせることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

30

【０２２３】

（９）「確変昇格演出」において、特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）の振動が、盤上可動体５５ｋと通常ボタン４０（通常振動モータ４０ｍ）との間に設けられる入賞口への遊技球の入球ではなく、盤上可動体５５ｋと特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）の間に設けられる第１大入賞口１４への遊技球の入球に応じて行われるので、第１大入賞口１４と特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）とを関連付けることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

40

【０２２４】

（１０）「確変昇格演出」において、特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）の振動が、盤上可動体５５ｋよりも特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）に近い位置に設けられる第１大入賞口１４への遊技球の入球に応じて行われるので、第１大入賞口１４と特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）とを関連付けることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【０２２５】

（１１）「オーバー入賞演出」において、特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）の振動が行われるので、特殊ボタン４１（特殊振動モータ４１ｍ）の振動によってオーバー入賞球の発生を遊技者に分かり易く知らせることができ、遊技の興趣を高めることが可能で

50

ある。

【0226】

(12)「オーバー入賞演出」において、特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の振動が、盤上可動体55kと通常ボタン40(通常振動モータ40m)との間に設けられる入賞口への遊技球の入球ではなく、盤上可動体55kと特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の間に設けられる第1大入賞口14への遊技球の入球に応じて行われるので、第1大入賞口14と特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)とを関連付けることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0227】

(13)「オーバー入賞演出」において、特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の振動が、盤上可動体55kよりも特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)に近い位置に設けられる第1大入賞口14への遊技球の入球に応じて行われるので、第1大入賞口14と特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)とを関連付けることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0228】

<第3実施形態>

以下、図31～図38を用いて、第3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および第1実施形態のパチンコ遊技機PY1が第3実施形態にも適用される。

【0229】

最初に、図31を用いて、第1大入賞口14について説明する。図31に示すように、第1大入賞口14は、遊技球を振り分け可能な振分部材16kを具備する。振分部材16kは、振分ソレノイド(不図示)によって進退可能に構成される。振分ソレノイドは、遊技制御用マイコン101と電氣的に接続され、遊技制御用マイコン101は、遊技の進行に応じて、振分ソレノイドを制御することが可能である。

【0230】

第1大入賞口14の内部には、図31に示すように、第1大入賞口14に入球した遊技球が通過可能な特定領域16および非特定領域17が設けられ、遊技制御用マイコン101は、振分ソレノイドを用いて振分部材16kを進退させることによって、第1大入賞口14に入球した遊技球が特定領域16を通過可能な第1通過状態と、第1大入賞口14に入球した遊技球が非特定領域17を通過可能な第2通過状態と、のどちらかの状態にすることが可能である。特定領域16および非特定領域17の前面には、合成樹脂製の透明な窓が設けられ、第1大入賞口14に入球した遊技球が、特定領域16および非特定領域17の何れを通過したのかを、遊技者が視認可能になっている。

【0231】

また、振分部材16kは、通常では第2通過状態となるように進出位置に保持され、小当たり遊技の実行に際し、所定時間(例えば0.5秒)だけ退避位置に退避して第1通過状態に変化する。小当たり遊技については後述する。

【0232】

ここで、図32を用いて、特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)、盤上可動体55kおよび第1大入賞口14の位置関係について説明する。前述したように、前扉23には、振動可能な通常ボタン40(通常振動モータ40m)および特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)が設けられ、遊技盤1には、遊技球が入球可能な第1大入賞口14が設置される。そして、図32に示すように、特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の左上方向には、第1大入賞口14が位置する。

【0233】

また、盤上可動体55kは、第1大入賞口14の左上方向に位置する。つまり、図32に示すように、第1大入賞口14は、特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)と盤上可動体55kとの間に設置される。また、盤上可動体55kは、非特定領域17よりも特定領域16に近い位置に設置され、特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)は、特定領域16よりも非特定領域17に近い位置に設置される。

【0234】

次に、遊技制御用マイコン101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101の遊技記憶部101cには、図33に示すように、図柄B判定テーブル103c3が記憶されている。遊技制御用マイコン101は、図柄B判定テーブル103c3を用いて停止図柄を選択可能である。

【0235】

図34は、図柄B判定テーブル103c3の内容を示す図である。遊技制御用マイコン101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32に示すように、「大当たりX4図柄」，「大当たりZ4図柄」，「大当たりX10図柄」，「小当たり図柄」，「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101は、図34に示す選択割合で停止図柄を選択する。

10

【0236】

具体的には、対象となる始動口の種類が第1始動口11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X4図柄」，「大当たりZ4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X4図柄」が選択された場合の大当たり遊技は、第2大入賞口15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X4」であり、「大当たりZ4図柄」が選択された場合の大当たり遊技は、第2大入賞口15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Z4」である。

20

【0237】

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X10図柄」の停止図柄が選択され、大当たり判定の結果が「ハズレ」であれば、「小当たり図柄」，「ハズレA図柄」の2種類の停止図柄のうちの何れかが選択される。なお、「大当たりX10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X10」である一方、「小当たり図柄」が選択された場合の小当たり遊技は、第1大入賞口14が所定時間（例えば2秒）だけ開放する小当たり遊技である。

【0238】

「大当たり遊技X4」および「大当たり遊技Z4」の何れかにおいては、第2大入賞口15に9個目の遊技球が入球すること、および、第2大入賞口15に9個目の遊技球が入球する前に所定時間（例えば30秒）が経過すること、の何れかによって、1回のラウンド遊技が終了する。一方、「大当たり遊技X10」においては、第1大入賞口14に9個目の遊技球が入球すること、および、第1大入賞口14に9個目の遊技球が入球する前に所定時間（例えば30秒）が経過すること、の何れかによって、1回のラウンド遊技が終了する。

30

【0239】

「大当たり遊技X4」および「大当たり遊技X10」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。一方、「大当たり遊技Z4」の後には、「低確率低ベース遊技状態」になり、時短状態にはならない。

40

【0240】

また、小当たり遊技が行われた場合、第1大入賞口14に入球した遊技球が特定領域16を通過することを条件として、小当たり遊技の後に「大当たり遊技X9」が行われる。「大当たり遊技X9」は、第1大入賞口14が開放するラウンド遊技が9回だけ行われ、その後に「低確率高ベース遊技状態」になる。つまり、「大当たり遊技X9」は、小当たり遊技と合わせると、実質的にラウンド遊技が10回だけ行われる遊技である。なお、「大当たり遊技X9」においては、第1大入賞口14に9個目の遊技球が入球すること、および、第1大入賞口14に9個目の遊技球が入球する前に所定時間（例えば30秒）が経過すること、の何れかによって、1回のラウンド遊技が終了し、その後の「低確率高ベース

50

遊技状態」は、特図の可変表示の回数が10回になるまで継続可能である。

【0241】

第3実施形態では、図34に示す図柄B判定テーブル103c3が用いられるが、図柄B判定テーブル103c3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。

【0242】

ここで、図35を用いて、小当たり遊技について詳細に説明する。図35は、小当たり遊技の流れを示すタイムチャートである。図35に示すように、特図の停止図柄として「小当たり図柄」が停止表示すると、小当たり遊技が行われる。そして、小当たり遊技の開始に応じて、最初に開放前ITが設定される。開放前ITは、8000ms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が開放するとともに、振分部材16kが退避して第1通過状態になる。第1大入賞口14の開放は、2000msが経過するまで、もしくは、9個の遊技球が第1大入賞口14に入賞するまで継続する一方、振分部材16kの退避は、500msが経過するまで継続する。そして、第1大入賞口14の開放が終了すると、開放後ITが設定される。開放後ITは、2000msが経過するまで継続し、開放後ITの終了によって、小当たり遊技が終了する。

【0243】

小当たり遊技中に第1大入賞口14に入球した遊技球は、第1通過状態では、振分部材16kが退避位置にあるため、非特定領域17まで流下することなく、特定領域16を通過する一方、第2通過状態では、振分部材16kが進出位置にあるため、振分部材16k上を流下して、非特定領域17を通過する。そして、遊技球が特定領域16を通過した場合には「大当たり遊技X9」が行われる一方、遊技球が特定領域16を通過しなかった場合には「大当たり遊技X9」が行われない。

【0244】

なお、「大当たり遊技X10」および「大当たり遊技X9」では、第1大入賞口14が用いられるが、振分部材16kは、退避することなく、常に第2通過状態になっており、第1大入賞口14に入球した遊技球は、必ず非特定領域17を通過する。

【0245】

次に、図36～図38を用いて、遊技制御用マイコン101が大当たり遊技状態としているときに、演出制御用マイコン121が大当たり演出モードにおいて実行可能な演出について説明する。演出制御用マイコン121は、大当たり演出モードにおいて以下の演出を実行可能である。

【0246】

J. V演出

「V演出」は、小当たり遊技において行われることがある演出であり、盤上可動体55kが表示部50a上に移動するとともに特殊ボタン41が振動する演出である。「V演出」は、その後に「大当たり遊技X9」が行われるため、大当たり遊技が行われることを示唆する演出として機能する。また、「V演出」は、その後に「低確率高ベース遊技状態」になるため、「低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。

【0247】

K. オーバー入賞演出

「オーバー入賞演出」は、「大当たり遊技X10」および「大当たり遊技X9」における各ラウンド遊技において行われることがある演出であり、特殊ボタン41が振動する演出である。「オーバー入賞演出」は、1回のラウンド遊技において、第1大入賞口14に10個目の遊技球（以下、「オーバー入賞球」という）が入球することに応じて行われるため、オーバー入賞球が発生したことを示唆する演出として機能する。

【0248】

次に、小当たり遊技および大当たり演出モードにおいて実行される主要な演出について具体的に説明する。なお、以下に説明する小当たり遊技および大当たり演出モードにおいて、右打ち画像G108、ラウンド画像G109などの演出画像の表示が行われるが、右打

10

20

30

40

50

ち画像 G 1 0 8 , ラウンド画像 G 1 0 9 などの演出画像の図示を省略することがある。

【 0 2 4 9 】

最初に、「V 演出」について具体的に説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、小当たり遊技において「V 演出」を実行可能である。

【 0 2 5 0 】

図 3 6 (A) ~ 図 3 6 (C) は、「V 演出」が行われる様子を示す図である。小当たり遊技が開始すると、図 3 6 (A) に示すように、第 1 大入賞口 1 4 の特定領域 1 6 への遊技球の通過を遊技者に促す入球指示画像 G 4 0 0 (ここでは、「V を狙え!」の文字画像)が表示部 5 0 a に表示される。その後、小当たり遊技において、第 1 大入賞口 1 4 に入球した遊技球が特定領域 1 6 を通過することに応じて「V 演出」が行われる。

10

【 0 2 5 1 】

「V 演出」では、図 3 6 (B) に示すように、遊技球が特定領域 1 6 を通過したことを報知する V 通過画像 G 4 0 1 (ここでは、「V」の文字画像)が表示部 5 0 a に表示される。このとき、盤上可動体 5 5 k の駆動モータが作動することによって、盤上可動体 5 5 k が待機位置から表示部 5 0 a 上に移動するとともに、特殊振動モータ 4 1 m が作動することによって、特殊ボタン 4 1 が振動する。その後、図 3 6 (C) に示すように、V 通過画像 G 4 0 1 が消去され、盤上可動体 5 5 k が待機位置に戻り、特殊ボタン 4 1 の振動が終了し、「V 演出」は終了する。なお、盤上可動体 5 5 k の移動および特殊ボタン 4 1 の振動の際に、盤上可動体 L E D 5 5 k しおよび特殊 L E D 4 1 しが発光するようにしても良い。

20

【 0 2 5 2 】

ここで、図 3 7 を用いて、「V 演出」における盤上可動体 5 5 k の駆動モータの作動タイミングおよび特殊ボタン 4 1 の特殊振動モータ 4 1 m の作動タイミングについて説明する。図 3 7 は、「V 演出」の時間的な流れを示すタイムチャートである。

【 0 2 5 3 】

「V 演出」は、図 3 7 に示すように、t 9 ~ t 1 1 までの 3 0 0 0 m s の間に行われる。

「V 演出」が開始する t 9 までは、盤上可動体 5 5 k の駆動モータおよび特殊振動モータ 4 1 m が未作動の状態である。この状態では、盤上可動体 5 5 k は待機位置にあり、特殊ボタン 4 1 は振動していない。

【 0 2 5 4 】

そして、t 9 のタイミングになると、盤上可動体 5 5 k の駆動モータおよび特殊振動モータ 4 1 m は作動を開始し、盤上可動体 5 5 k が待機位置から出現位置に向けて移動し、特殊ボタン 4 1 が振動を開始する。なお、盤上可動体 5 5 k の駆動モータは、盤上可動体 5 5 k が出現位置まで移動すると作動が中断する。

30

【 0 2 5 5 】

そして、t 1 0 のタイミングになると、盤上可動体 5 5 k の駆動モータは作動を再開し、盤上可動体 5 5 k が出現位置から待機位置に向けて移動する。このとき、特殊振動モータ 4 1 m の作動は継続し、特殊ボタン 4 1 が継続して振動し続ける。なお、盤上可動体 5 5 k の駆動モータは、盤上可動体 5 5 k が待機位置まで移動すると未作動となる。

【 0 2 5 6 】

そして、t 1 1 のタイミングになると、特殊振動モータ 4 1 m は作動を終了し、特殊ボタン 4 1 の振動が終了する。第 3 実施形態では、盤上可動体 5 5 k の待機位置への復帰よりも後に特殊ボタン 4 1 の振動が終了するようにしているが、特殊ボタン 4 1 の振動終了よりも後に盤上可動体 5 5 k の待機位置への復帰が行われるようにしても良い。

40

【 0 2 5 7 】

次に、「オーバー入賞演出」について具体的に説明する。演出制御用マイコン 1 2 1 は、「大当たり遊技 X 1 0」および「大当たり遊技 X 9」が実行される大当たり演出モードにおいて「オーバー入賞演出」を実行可能である。

【 0 2 5 8 】

図 3 8 (A) ~ 図 3 8 (C) は、「オーバー入賞演出」が行われる様子を示す図である。

50

「オーバー入賞演出」は、「大当たり遊技X10」および「大当たり遊技X9」における全てのラウンド遊技において行われることがあるが、ここでは、「大当たり遊技X10」における1ラウンド目のラウンド遊技において「オーバー入賞演出」が行われる場合を示す。「大当たり遊技X10」における1ラウンド目のラウンド遊技が開始すると、図38(A)に示すように、1ラウンド目のラウンド遊技であることを示唆するラウンド画像G109が表示部50aに表示される。その後、1ラウンド目のラウンド遊技において、オーバー入賞球が発生すると「オーバー入賞演出」が行われる。前述したように、「大当たり遊技X10」および「大当たり遊技X9」では、第1大入賞口14に入球した遊技球が非特定領域17を通過するため、「オーバー入賞演出」は、遊技球が非特定領域17を通過することに応じて行われる。

10

【0259】

「オーバー入賞演出」では、図38(B)に示すように、オーバー入賞球が発生したことを示唆するオーバー入賞音（ここでは、「ビー」という効果音）がスピーカ52から出力されるとともに、特殊振動モータ41mが作動することによって、特殊ボタン41が振動する。その後、所定時間（例えば1秒）が経過すると、図38(C)に示すように、オーバー入賞音が消去され、特殊ボタン41の振動が終了し、「オーバー入賞演出」は終了する。なお、特殊ボタン41の振動の際に、特殊LED41lが発光するようにしても良い。

【0260】

<第3実施形態の考察>

20

以下、第3実施形態で説明したパチンコ遊技機PY1について考察する。

【0261】

最初に、「V演出」と特定領域16の位置と盤上可動体55kの位置との関係について考察する。「V演出」は、特定領域16の遊技球の通過に応じて行われ、盤上可動体55kの移動および特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）の振動が含まれる。そして、特定領域16は、盤上可動体55kと特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）との間に設けられる（図32参照）。つまり、「V演出」で用いられる特定領域16、盤上可動体55kおよび特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）は、互いに関連する位置に設けられていると言える。第3実施形態では、特定領域16が、盤上可動体55kよりも特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）に近い位置に設けられているが、特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）よりも盤上可動体55kに近い位置に設けられるようにしても良い。

30

【0262】

次に、「オーバー入賞演出」と非特定領域17の位置と盤上可動体55kの位置との関係について考察する。「オーバー入賞演出」は、非特定領域17の遊技球の通過に応じて行われ、特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）の振動が含まれる。そして、非特定領域17は、盤上可動体55kと通常ボタン40（通常振動モータ40m）の間ではなく、盤上可動体55kと特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）との間に設けられる（図32参照）。つまり、「オーバー入賞演出」で用いられる非特定領域17および特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）は、互いに関連する位置に設けられていると言える。

【0263】

40

次に、「オーバー入賞演出」と非特定領域17の位置と特定領域16の位置との関係について考察する。「オーバー入賞演出」は、非特定領域17の遊技球の通過に応じて行われ、特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）の振動が含まれる。そして、特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）は、特定領域16よりも非特定領域17に近い位置に設けられる（図32参照）。つまり、「オーバー入賞演出」で用いられる非特定領域17および特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）は、互いに関連する位置に設けられていると言える。

【0264】

<第3実施形態の効果>

以下、第3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。

50

【0265】

(14)「V演出」において、盤上可動体55kの移動と特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の振動とが並行して行われるので、「V演出」によって演出効果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。

【0266】

(15)「V演出」において、盤上可動体55kの移動と特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の振動とが、盤上可動体55kと特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の間に設けられる特定領域16の遊技球の通過に応じて行われるので、特定領域16と盤上可動体55kと特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)とを関連付けることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

10

【0267】

(16)「オーバー入賞演出」において、特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の振動が行われるので、特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の振動によってオーバー入賞球の発生を遊技者に分かり易く知らせることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0268】

(17)「オーバー入賞演出」において、特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の振動が、盤上可動体55kと通常ボタン40(通常振動モータ40m)との間ではなく盤上可動体55kと特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の間に設けられる非特定領域17の遊技球の通過に応じて行われるので、非特定領域17と特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)とを関連付けることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

20

【0269】

(18)「オーバー入賞演出」において、特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)の振動が、特定領域16よりも特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)に近い位置に設けられる非特定領域17の遊技球の通過に応じて行われるので、非特定領域17と特殊ボタン41(特殊振動モータ41m)とを関連付けることができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0270】

<基本実施形態、第1実施形態、第2実施形態および第3実施形態の変更例>

以下、基本実施形態、第1実施形態、第2実施形態および第3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。

30

【0271】

第1実施形態では、「変動開始時振動予告」が、変動パターン(大当たり判定の結果)に基づいて実行されるようにしているが、先読みパターン(先読み判定の結果)に基づいて実行されるようにしても良い。例えば、先読みパターンが「SHPO01」の場合にだけ、「変動開始時振動予告」が実行されるようにしても良い。この場合、「変動開始時振動予告」によって、大当たり判定で「大当たり当選」と判定される特図保留があることを示唆することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

40

【0272】

また、第1実施形態では、「変動開始時振動予告」が、変動パターン(大当たり判定の結果)に基づいて実行されるようにしているが、停止図柄に基づいて実行されるようにしても良い。例えば、停止図柄が「大当たりW4図柄」および「大当たりW10図柄」の場合にだけ、「変動開始時振動予告」が実行されるようにしても良い。この場合、「変動開始時振動予告」によって、大当たり遊技の後に「高確率高ベース遊技状態」になることを示唆することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

【0273】

また、第1実施形態では、「変動開始時振動予告」が、特図変動演出における「通常変動」において、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の変動表示が開始することに伴って行われ

50

るようにしているが、他のタイミングで行われるようにしても良い。例えば、特図変動演出における「通常変動」において、左演出図柄E Z 1が停止表するタイミングで、「変動開始時振動予告」が行われるようにしても良い。

【0274】

また、第1実施形態では、「リーチ時振動予告」が、変動パターン（大当たり判定の結果）に基づいて実行されるようにしているが、先読みパターン（先読み判定の結果）に基づいて実行されるようにしても良い。例えば、先読みパターンが「SHP001」の場合にだけ、「リーチ時振動予告」が実行されるようにしても良い。この場合、「リーチ時振動予告」によって、大当たり判定で「大当たり当選」と判定される特図保留があることを示唆することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

10

【0275】

また、第1実施形態では、「リーチ時振動予告」が、特図変動演出において「リーチ」が成立することによって行われるようにしているが、他のタイミングで行われるようにしても良い。例えば、特図変動演出における「Nリーチ」において、「リーチ時振動予告」が行われるようにしても良い。

【0276】

また、第1実施形態では、「リーチ時振動予告」が、変動パターン（大当たり判定の結果）に基づいて実行されるようにしているが、停止図柄に基づいて実行されるようにしても良い。例えば、停止図柄が「大当たりW4図柄」および「大当たりW10図柄」の場合にだけ、「リーチ時振動予告」が実行されるようにしても良い。この場合、「リーチ時振動予告」によって、大当たり遊技の後に「高確率高ベース遊技状態」になることを示唆することができ、遊技の興趣を高めることが可能である。

20

【0277】

また、第2実施形態では、「確変昇格演出」が、「大当たり遊技W4」における4ラウンド目のラウンド遊技において、1球目の遊技球が第1大入賞口14に入球することに応じて行われるようにしているが、遊技球の第1大入賞口14への入球を契機に行われるようにすればよく、他の契機で行われるようにしても良い。例えば、1ラウンド目のラウンド遊技において9球目の遊技球が第1大入賞口14に入球することに応じて、「確変昇格演出」が行われるようにしても良い。また、第1大入賞口14内に特定領域を設け、遊技球が特定領域を通過することに応じて、「確変昇格演出」が行われるようにしても良い。

30

【0278】

また、第2実施形態では、「オーバー入賞演出」が、「大当たり遊技W10」における各ラウンド遊技において行われるようにしているが、他の大当たり遊技においても行われるようにしても良い。

【0279】

また、第3実施形態では、「V演出」が、盤上可動体55kの移動と特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）の振動とで構成されているが、特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）の振動に替えて通常ボタン40（通常振動モータ40m）の振動とする構成としても良いし、特殊ボタン41（特殊振動モータ41m）の振動と通常ボタン40（通常振動モータ40m）の振動との両方を含む構成としても良い。

40

【0280】

また、第3実施形態では、「オーバー入賞演出」が、「大当たり遊技X10」および「大当たり遊技X9」における各ラウンド遊技において行われるようにしているが、他の大当たり遊技においても行われるようにしても良い。

【0281】

また、第3実施形態では、遊技球が特定領域16を通過すると「大当たり遊技X9」が行われるようにしているが、他の遊技が行われるようにしても良い。例えば、「大当たり遊技X10」においても遊技球が特定領域16を通過可能に構成し、「大当たり遊技X10」において遊技球が特定領域16を通過すると、「大当たり遊技X10」の後に、遊技状態を高確率状態にするようにしても良い。

50

【0282】

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。

【0283】

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。

10

【0284】

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。

20

【0285】

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。

【0286】

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。

【0287】

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。

30

【0288】

＜第1実施形態、第2実施形態または第3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Cが開示されている。発明A～発明C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の総称であり、発明Cは、以下の発明C1～C3の総称である。

【0289】

発明A1に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な第1の入賞口（第1始動口11）と、
動作可能な可動体（盤上可動体55k）と、
振動可能な第1の振動体（通常ボタン40、通常振動モータ40m）と、
前記可動体および前記第1の振動体を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン121）と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記第1の入賞口に遊技球が入球することに応じて、前記可動体を動作させるとともに前記第1の振動体を振動させる第1の演出（振動態様Aの変動開始時振動予告）を実行することがあり、

40

50

前記第 1 の入賞口は、前記可動体と前記第 1 の振動体との間の第 1 領域に設けられる、ことを特徴とする。

【0290】

発明 A 2 に係る遊技機は、

発明 A 1 に係る遊技機であって、

遊技球が入球可能な第 2 の入賞口（第 2 始動口 1 2）と、

振動可能な第 2 の振動体（特殊ボタン 4 1、特殊振動モータ 4 1 m）と、を更に備え、

前記演出手段には、前記第 2 の振動体が含まれ、

前記演出実行手段は、

前記第 2 の入賞口に遊技球が入球することに応じて、前記可動体を動作させるとともに前記第 2 の振動体を振動させる第 2 の演出（振動態様 B の変動開始時振動予告）を実行することがあり、

10

前記第 2 の入賞口は、前記可動体と前記第 2 の振動体との間の第 2 領域に設けられる、ことを特徴とする。

【0291】

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、

遊技球が入球可能な第 3 の入賞口（第 1 大入賞口 1 4）を更に備え、

前記演出実行手段は、

前記第 3 の入賞口に遊技球が入球することに応じて、前記第 2 の振動体を振動させる第 3 の演出（確変昇格演出、オーバー入賞演出）を実行することがあり、

20

前記第 3 の入賞口は、前記第 2 領域に設けられる、

ことを特徴とする。

【0292】

発明 B 1 に係る遊技機は、

遊技球が入球可能な第 1 の入賞口（第 2 始動口 1 2）と、

動作可能な可動体（盤上可動体 5 5 k）と、

振動可能な振動体（通常ボタン 4 0、通常振動モータ 4 0 m、特殊ボタン 4 1、特殊振動モータ 4 1 m）と、

前記可動体および前記振動体を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1）と、を備え、

30

前記演出実行手段は、

前記第 1 の入賞口に遊技球が入球することに応じて、前記可動体を動作させるとともに前記振動体を振動させる第 1 の演出（振動態様 B の変動開始時予告）を実行することがある

、
ことを特徴とする。

【0293】

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、

遊技球が入球可能な第 2 の入賞口（第 1 大入賞口 1 4）を更に備え、

40

前記演出実行手段は、

前記第 2 の入賞口に遊技球が入球することに応じて、前記可動体を動作させないで前記振動体を振動させる第 2 の演出（確変昇格演出、オーバー入賞演出）を実行することがあり

、

前記第 1 の入賞口および前記第 2 の入賞口は、前記可動体と前記振動体との間に設けられ

、

前記第 2 の入賞口は、前記可動体よりも前記振動体に近い位置に設けられる、

ことを特徴とする。

【0294】

発明 B 3 に係る遊技機は、

50

発明 B 2 に係る遊技機であって、
遊技球が入球可能な第 3 の入賞口（第 1 始動口 1 1）を更に備え、
前記演出実行手段は、
前記第 3 の入賞口に入球することに応じて、前記可動体を動作させないで前記振動体を振動させる第 3 の演出（リーチ時振動予告）を実行することがあり、
前記第 3 の入賞口は、前記可動体よりも前記振動体に近い位置に設けられる、
ことを特徴とする。

【0295】

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、
前記振動体には、第 1 の振動体（特殊ボタン 4 1、特殊振動モータ 4 1 m）と第 2 の振動体（通常ボタン 4 0、通常振動モータ 4 0 m）とがあり、
前記演出実行手段は、
前記第 2 の演出においては前記第 1 の振動体を振動させる一方、前記第 3 の演出においては前記第 2 の振動体を振動させる、
ことを特徴とする。

【0296】

発明 C 1 に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な入賞口（第 1 大入賞口 1 4）と、
動作可能な可動体（盤上可動体 5 5 k）と、
振動可能な振動体（特殊ボタン 4 1、特殊振動モータ 4 1 m）と、
前記可動体および前記振動体を含む演出手段を用いて、所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン 1 2 1）と、を備え、
前記入賞口は、遊技球が通過可能な第 1 通過口（特定領域 1 6）を有し、
前記演出実行手段は、
前記第 1 通過口を遊技球が通過することに応じて、前記可動体を動作させるとともに前記振動体を振動させる第 1 の演出（V 演出）を実行することがある、
ことを特徴とする。

【0297】

発明 C 2 に係る遊技機は、
発明 C 1 に係る遊技機であって、
前記入賞口は、遊技球が通過可能な第 2 通過口（非特定領域 1 7）を有し、
前記第 2 通過口を遊技球が通過することに応じて、前記可動体を動作させないで前記振動体を振動させる第 2 の演出（オーバー入賞演出）を実行することがある、
ことを特徴とする。

【0298】

発明 C 3 に係る遊技機は、
発明 C 2 に係る遊技機であって、
前記振動体は、前記第 1 通過口よりも前記第 2 通過口に近い位置に設けられる、
ことを特徴とする。

【符号の説明】

【0299】

1 … 遊技盤
1 1 … 第 1 始動口
1 2 … 第 2 始動口
1 4 … 第 1 大入賞口
1 5 … 第 2 大入賞口
1 6 … 特定領域
1 7 … 非特定領域
2 3 … 前扉

10

20

30

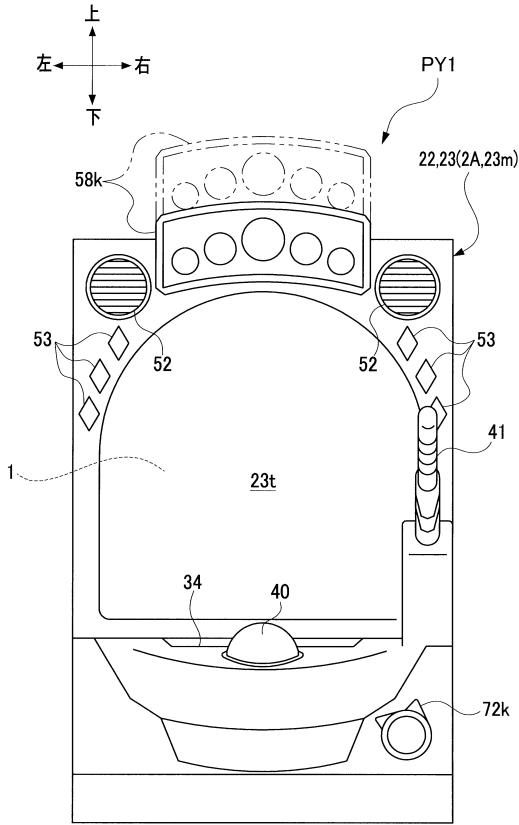
40

50

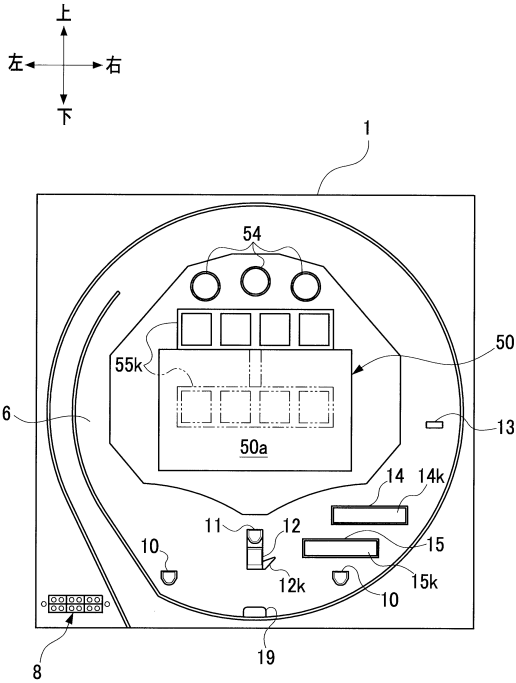
- 4 0 … 通常ボタン
- 4 0 m … 通常振動モータ
- 4 1 … 特殊ボタン
- 4 1 m … 特殊振動モータ
- 5 0 … 画像表示装置
- 5 0 a … 表示部
- 5 5 k … 盤上可動体
- 1 0 1 … 遊技制御用マイコン
- 1 2 1 … 演出制御用マイコン

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

30

40

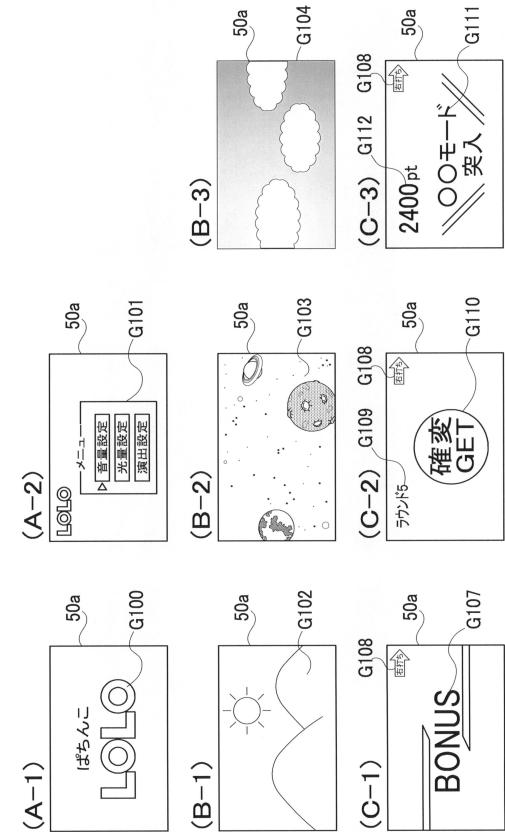
50

【図 3】

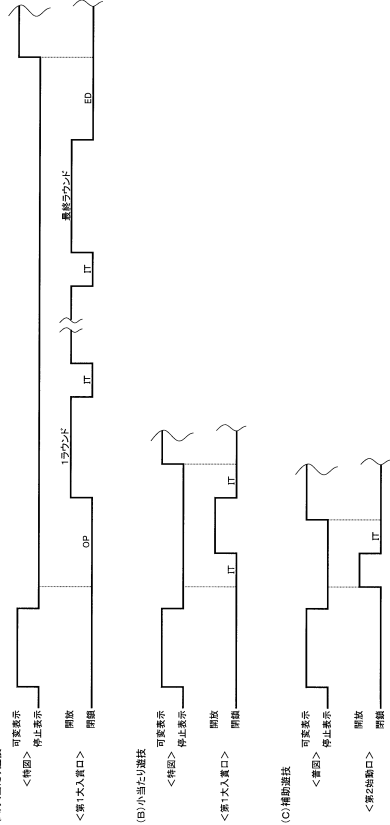
(A) 遊技状態の種類			
遊技状態	大当たり当選確率	第2始動口	
低確率低ベース遊技状態	通常確率状態	非時短状態	
低確率高ベース遊技状態	通常確率状態	時短状態	
高確率低ベース遊技状態	高確率状態	非時短状態	
高確率高ベース遊技状態	高確率状態	時短状態	
大当たり遊技状態	—	非時短状態	

(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	—	—	第2始動口
補助遊技	—	—	第2始動口

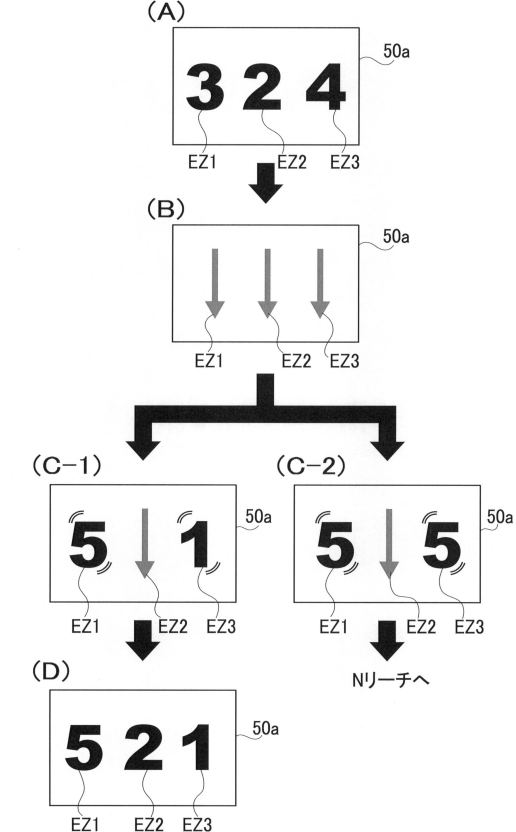
【図 5】



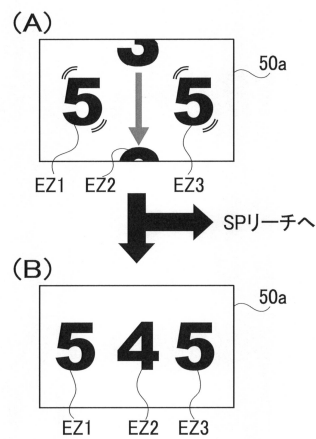
【図 4】



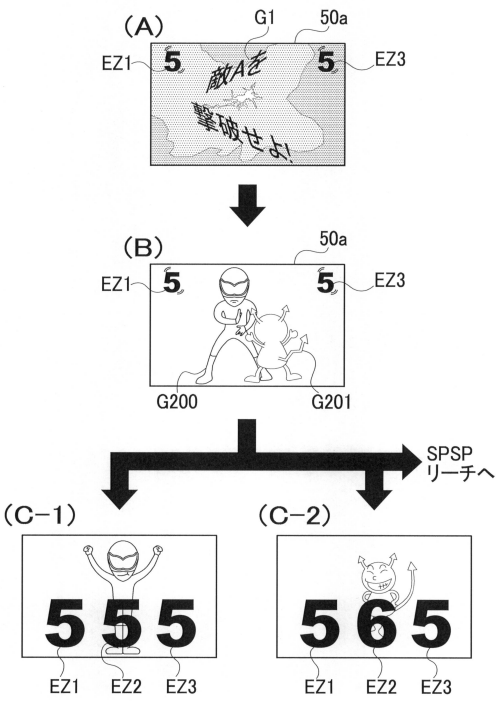
【図 6】



【図 7】



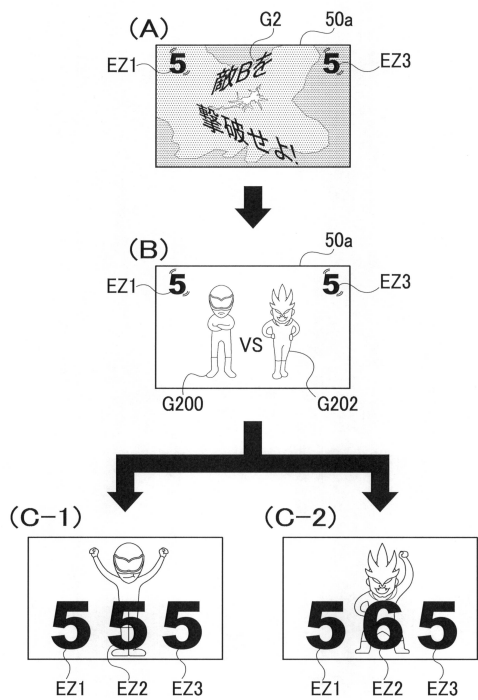
【図 8】



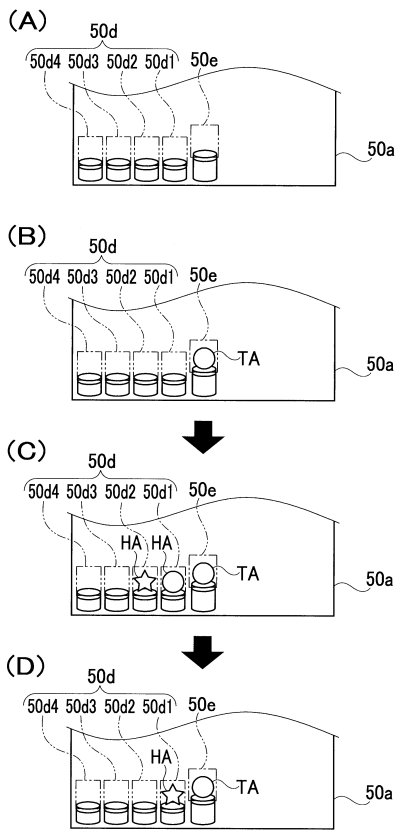
10

20

【図 9】



【図 10】

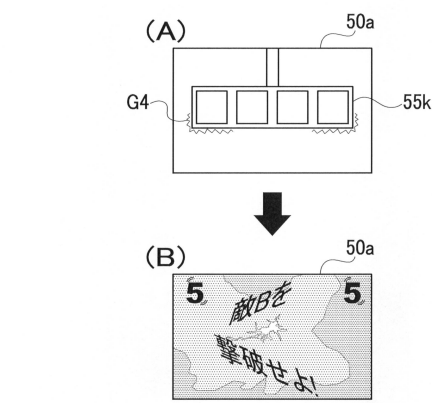


30

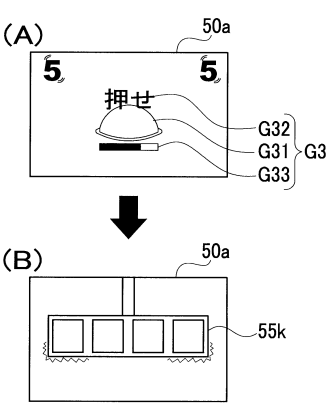
40

50

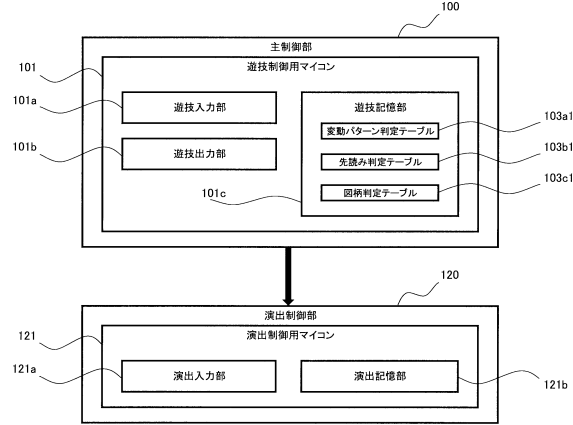
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】

遊技状態	変動パターン判定テーブル	変動パターン	特別保留数	リーチ判定結果	本当たり判定結果	条件	
						特別変動演出の演出パターン	変動パターンの名称
非短縮状態	第1始動口	THP001	-	-	ハズレ	通常変動-リーチ-NU-リーチ-SP-リーチ-SP-リーチ	SPSP大当たり変動
		THP002	-	-	ハズレ	通常変動-リーチ-NU-リーチ-SP-リーチ	SP大当たり変動
		THP011	-	リーチ有り	ハズレ	通常変動-リーチ-NU-リーチ-SP-リーチ-SP-リーチ	SPSPハズレ変動
		THP012	-	リーチ有り	ハズレ	通常変動-リーチ-NU-リーチ-SP-リーチ	SPSPハズレ変動
		THP021	0~2(特図1)	リーチ無し	ハズレ	通常変動	NAハズレ変動
		THP022	3~4(特図1)	リーチ無し	ハズレ	通常変動	通常ハズレ変動
時短状態	第2始動口	THP001	-	-	ハズレ	通常変動-リーチ-NU-リーチ-SP-リーチ-SP-リーチ	SPSPハズレ変動
		THP002	-	-	ハズレ	通常変動	通常ハズレ変動
		THP011	-	リーチ有り	ハズレ	通常変動-リーチ-NU-リーチ-SP-リーチ-SP-リーチ	SPSP大当たり変動
		THP012	0~1(特図2)	リーチ有り	ハズレ	通常変動-リーチ-NU-リーチ-SP-リーチ	SPSPハズレ変動
		THP021	2~4(特図2)	リーチ無し	ハズレ	通常変動	通常ハズレ変動
		THP022	-	-	ハズレ	通常変動-リーチ-NU-リーチ-SP-リーチ-SP-リーチ	SPSP大当たり変動

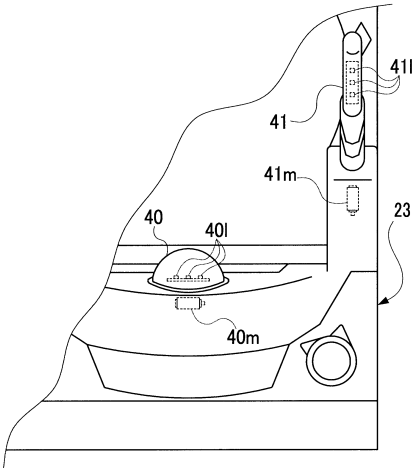
【図 1 5】

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

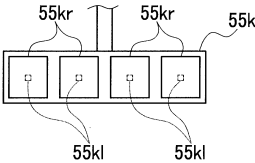
【図 1 6】

図柄判定テーブル				備考	
始動口	大当たり判定結果	停止図柄	その後の遊技状態	図柄の名称	
				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	ハズレ	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	
	小当たり当選	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	
	ハズレ	ハズレA図柄	小当たり遊技	—	

【図 1 7】



【図 1 8】



10

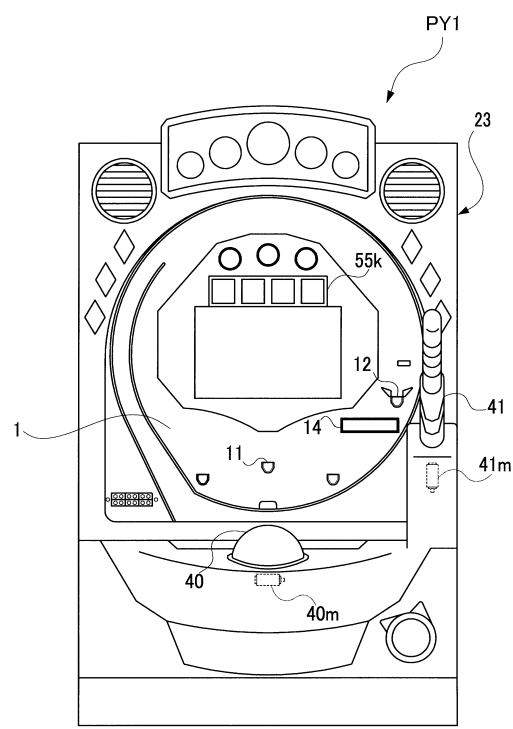
20

30

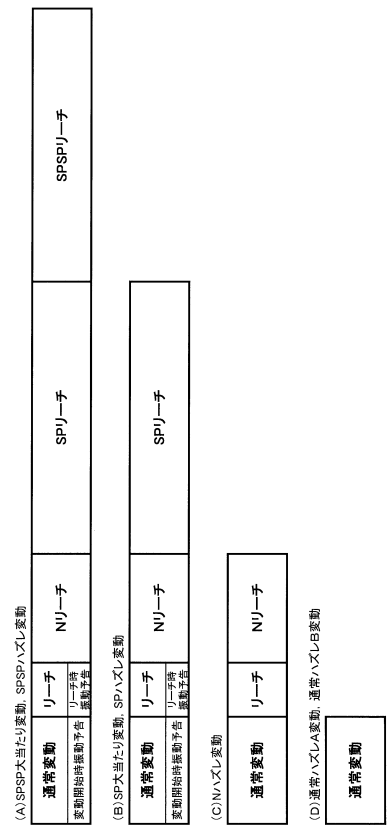
40

50

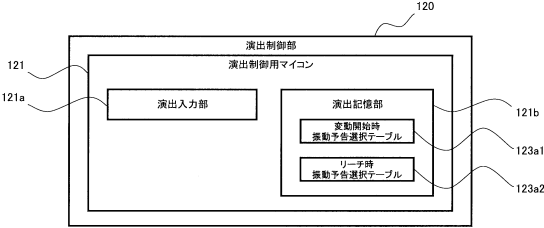
【図 19】



【図 20】



【図 21】



【図 22】

(A)変動開始時振動予告選択テーブル

始動口	変動パターン	変動開始時振動予告		
		振動態様A	振動態様B	非実行
第1始動口	THP001	40%	—	60%
	THP002	20%	—	80%
	THP011	10%	—	90%
第2始動口	THP001	—	60%	40%
	THP011	—	20%	80%

(B)リリーチ時振動予告選択テーブル

始動口	変動パターン	リリーチ時振動予告	
		実行	非実行
第1始動口	THP001	40%	60%
	THP011	20%	80%
第2始動口	THP001	60%	40%
	THP011	20%	80%

10

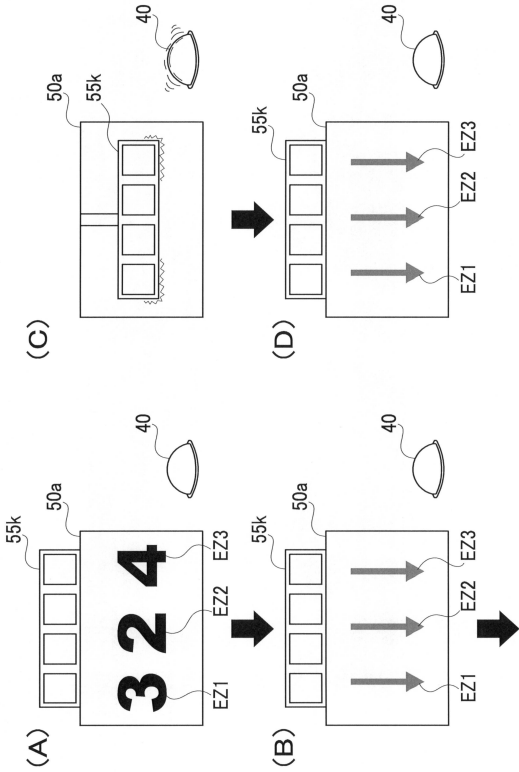
20

30

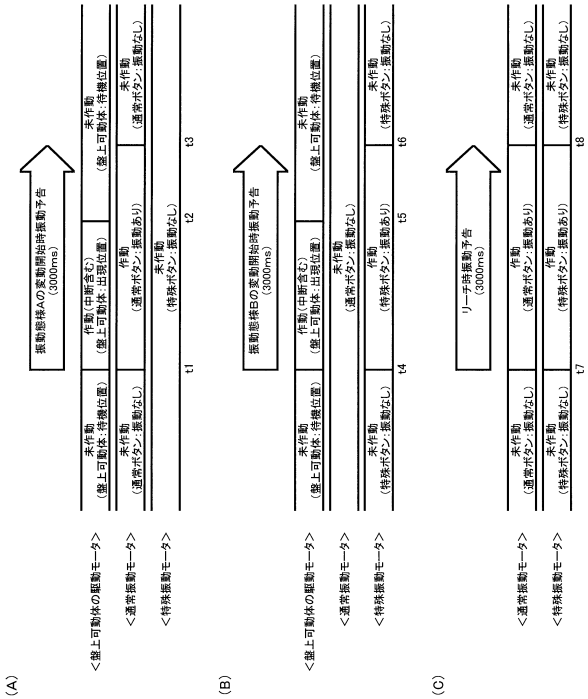
40

50

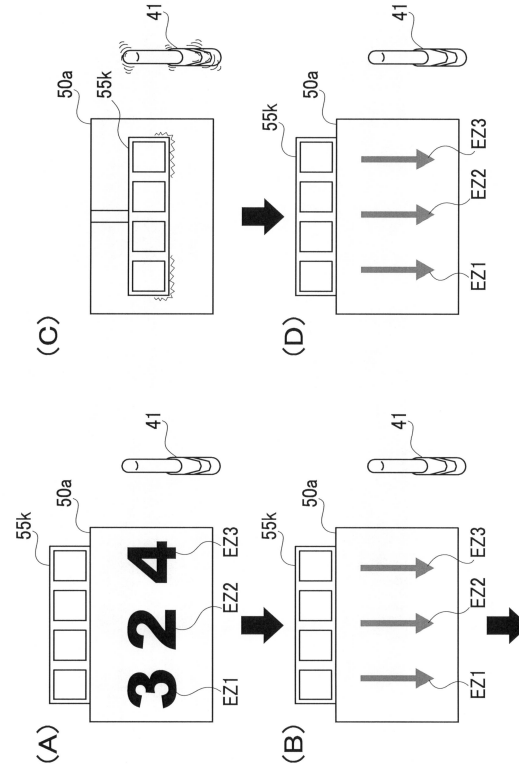
【図 2 3】



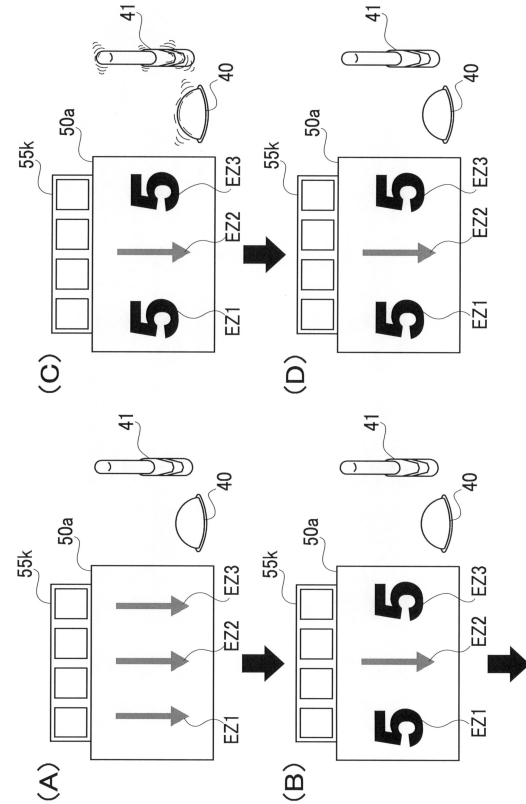
【図 2 4】



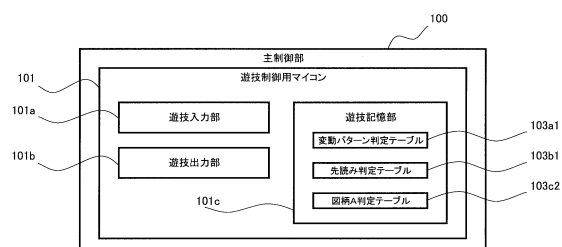
【図 2 5】



【図 2 6】



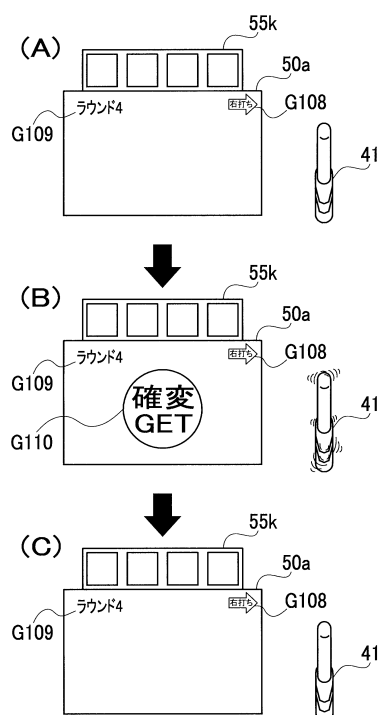
【圖 27】



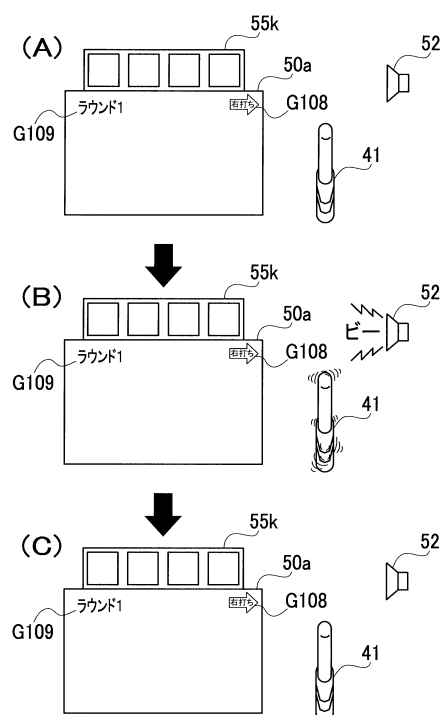
【圖 28】

図解A判定テーブル	開始口	大当たり判定回数	選抜割合 (%)	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
大当たり第1遊技	第1始動口	35	65	大当たりW4図柄	大当たり遊技W4	4	第1入賞口	高確率・高ペース遊技状態
大当たり第2遊技	第2始動口	100	100	ハズレA図柄	大当たり遊技W4	4	第1入賞口	高確率・高ペース遊技状態
大当たり第3遊技	第3始動口	65	65	大当たりW4図柄	大当たり遊技W10	10	第1入賞口	高確率・高ペース遊技状態
大当たり第4遊技	第4始動口	35	35	大当たりW4図柄	大当たり遊技W10	10	第1入賞口	高確率・高ペース遊技状態
大当たり第5遊技	第5始動口	100	100	ハズレA図柄	大当たり遊技W10	10	第1入賞口	高確率・高ペース遊技状態

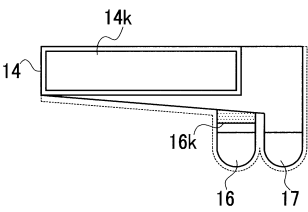
【圖 29】



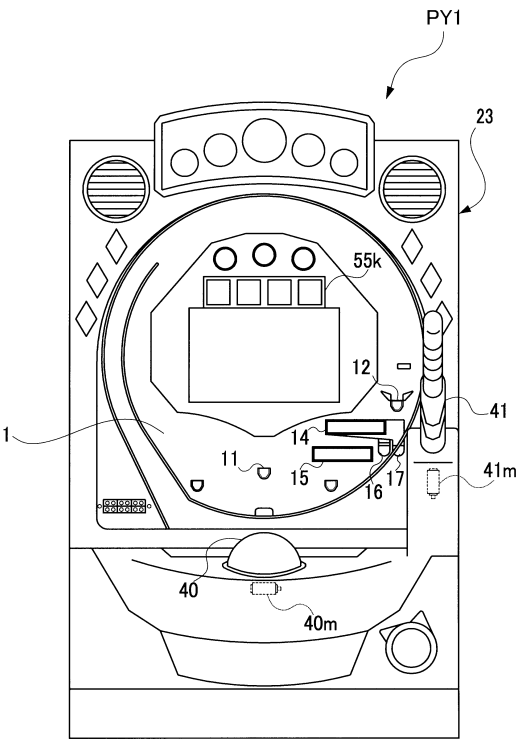
【圖 30】



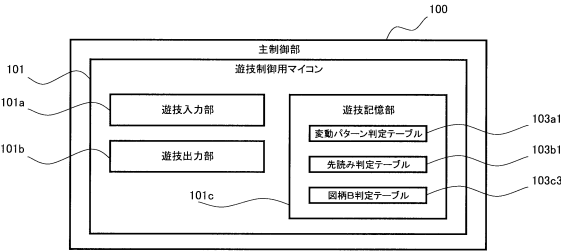
【図 3 1】



【図 3 2】



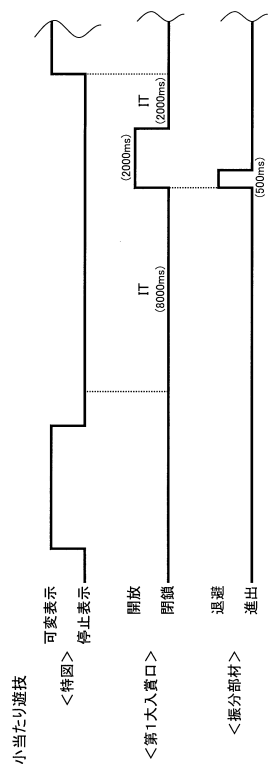
【図 3 3】



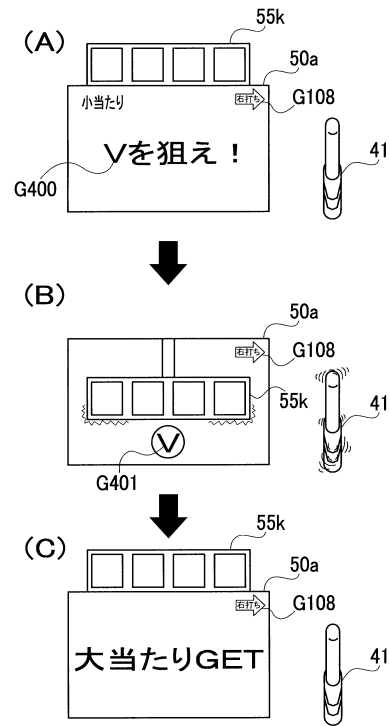
【図 3 4】

図柄B判定テーブル		選択割合 (%)	停止図柄	本当たり遊技 小当たり遊技	ラウンド遊技の回数	開放する入賞口	その他の遊技状態
第1始動口	本当たり遊技	50	本当たり×4図柄	本当たり遊技×4	4	第2入賞口	低確率ベース遊技状態
	大当たり遊技	50	大当たり×2図柄	大当たり遊技×4	4	第2入賞口	低確率ベース遊技状態
第2始動口	本当たり遊技	100	ハズレ図柄	—	—	—	—
	大当たり遊技	0.5	大当たり×10図柄	本当たり遊技×10	10	第1入賞口	低確率ベース遊技状態
第3始動口	本当たり遊技	99.5	ハズレ図柄	小当たり遊技×10	10	第1入賞口	低確率ベース遊技状態
	大当たり遊技	—	—	—	—	—	—

【図 3 5】



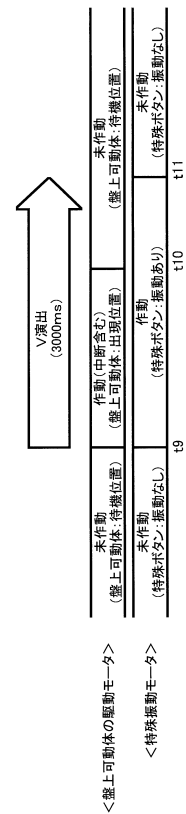
【図 3 6】



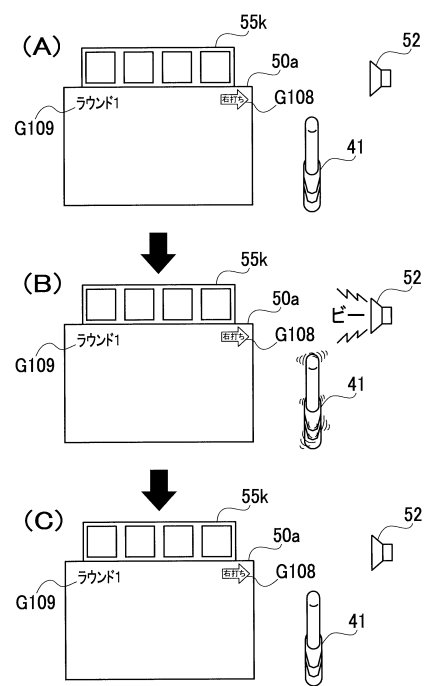
10

20

【図 3 7】



【図 3 8】



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 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
- F ターム (参考) 2C088 BA02 BA27 DA07 DA09 EB78