

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-15438
(P2022-15438A)

(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

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全55頁)			
(21)出願番号	特願2020-118265(P2020-118265)	(71)出願人	599104196
(22)出願日	令和2年7月9日(2020.7.9)		株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
		(74)代理人	110000291 特許業務法人コスモス国際特許商標事務 所
		(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
最終頁に続く			

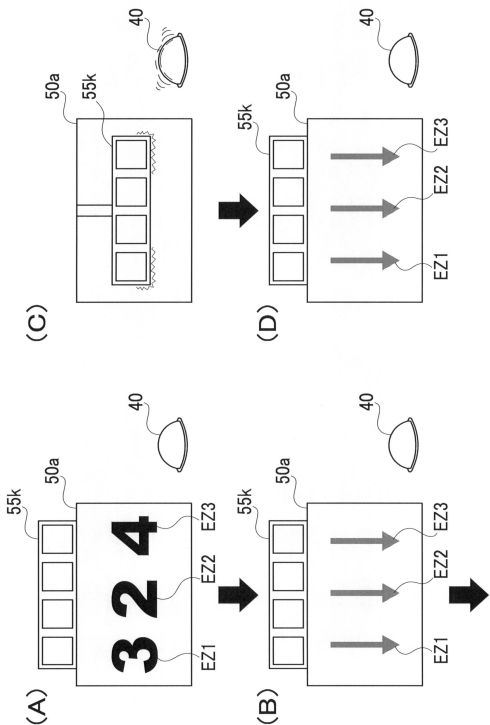
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【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、通常振動モータ40mを具備する通常ボタン40が設けられ、遊技盤1には、第1始動口11および移動可能な盤上可動体55kが設けられる。演出制御用マイコン121は、第1始動口11に遊技球が入球することに応じて、変動開始時振動予告を実行することがある。変動開始時振動予告では、盤上可動体55kが表示部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。

【選択図】図23



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球が入球可能な第 1 の入賞口と、
動作可能な可動体と、
振動可能な第 1 の振動体と、
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 の演出を実行することがある、
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づいた判定を行い、判定の結果に基づいて、特別遊技（大当たり遊技）を行う。例えば、遊技球が始動口に入賞（入球）することによって判定を行い、特別遊技として、大入賞口の開放を伴うラウンド遊技を行う。大入賞口に遊技球を入賞させることで多数の賞球を得ることができる。判定の結果は、図柄表示手段において、図柄の変動表示を行ってから停止表示させ、図柄の停止態様によって遊技者に示される。

20

【0003】

また、遊技機では、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】****【0004】**

30

【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。

【課題を解決するための手段】

40

【0007】

本明細書に開示される遊技機は、遊技球が入球可能な第 1 の入賞口と、動作可能な可動体と、振動可能な第 1 の振動体と、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。

50

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【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。

10

【図 6】特図変動演出の通常変動の具体例を示す説明図である。

【図 7】特図変動演出の N リーチの具体例を示す説明図である。

【図 8】特図変動演出の S P リーチの具体例を示す説明図である。

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

【図 10】保留演出の具体例を示す説明図である。

【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。

20

【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。

30

【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。

【図 30】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 31】第 1 大入賞口を示す説明図である。

40

【図 32】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 33】主制御部の第 2 の具体例を示す説明図である。

【図 34】図柄 B 判定テーブルの具体例である。

【図 35】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 36】V 演出の具体例を示す説明図である。

【図 37】V 演出の流れを示すタイムチャートである。

【図 38】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】

【 0 0 1 0 】

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

50

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。

【 0 0 1 1 】

< 基本実施形態 >

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。

10

【 0 0 1 2 】

1. 遊技機の構造

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

20

【 0 0 1 3 】

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

【 0 0 1 4 】

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

30

【 0 0 1 5 】

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 の左部および右部であって透明板 2 3 t の周囲に設置され、例えば、複数の L E D (L i g h t E m i t t i n g D i o d e) で構成される。枠可動体 5 8 k は、前扉 2 3 の上部に設置される。また、枠可動体 5 8 k は、駆動モータ（不図示）を具備し、例えば、図 1 に示すように、駆動モータによって上下に移動可能に構成される。なお、枠可動体 5 8 k の動きは、上下の移動以外であっても良い。

40

【 0 0 1 6 】

また、前扉 2 3 は、遊技者が操作可能な通常ボタン 4 0、および、遊技者が操作可能な特殊ボタン 4 1、を具備する。通常ボタン 4 0 および特殊ボタン 4 1 は、例えば、押下面を有するボタン、把持部を有するレバー等で構成される。通常ボタン 4 0 は、所定の発光色で発光可能なランプ（不図示）、および、所定の振動態様で振動可能な振動モータ（不図示）、を具備し、ランプによって発光可能に構成されるとともに、振動モータによって振動可能に構成される。一方、特殊ボタン 4 1 は、所定の発光色で発光可能なランプ（不図

50

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。

【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

10

20

30

40

50

。第 2 大入賞口 15 は、開閉可能な第 2 開閉扉 15 k および開閉ソレノイド（不図示）を具備する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、開閉ソレノイドを用いて第 2 開閉扉 15 k を開閉することによって、第 2 大入賞口 15 に遊技球が入球不可能な閉状態（閉口した状態）と、遊技球が入球可能な開状態（開放した状態）と、のどちらかの状態にする。

【0024】

一般入賞口 10 は、遊技球が入球可能となるように、遊技領域 6 の左下部および右下部に設置される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が一般入賞口 10 に入球すると、上皿 34 に、賞球として、所定個数（例えば 5 個）の遊技球を払い出す。

【0025】

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

【0026】

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 55 k、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 50 a を具備する。盤ランプ 54 は、表示部 50 a 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 55 k は、表示部 50 a の前方且つ上方に設置される。盤上可動体 55 k は、駆動モータ（不図示）を具備し、例えば、図 2 に示すように、駆動モータによって上下に移動可能に構成される。なお、盤上可動体 55 k の動きは、上下の移動以外であっても良い。

【0027】

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

【0028】

3. 基本遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 の基本遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、ハンドル 72 k の操作によって発射された遊技球を用いて、特図遊技および普図遊技を実行可能である。

【0029】

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。

【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 11 への入賞によって大当たり判定を行うと、第 1 特図の可変表示を行う。第 1 特図の可変表示は、例えば、表示器類 8 の左上部の 2 つの LED が点滅する表示である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、変動パターンの種類に応

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 3 2 】

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

10

【 0 0 3 3 】

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

20

【 0 0 3 4 】

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

30

【 0 0 3 5 】

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

40

【 0 0 3 6 】

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

50

って終了する。

【 0 0 3 7 】

一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、小当たり当選を示す態様で第 1 特図または第 2 特図を停止表示した後に、小当たり遊技を行う。小当たり遊技は、詳細については後述するが、第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 が所定時間（例えば 5 秒）だけ開放する遊技である。小当たり遊技は、第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 の開放によって、遊技球の入賞の機会（賞球の機会）が与えられるため、遊技者にとって有利な遊技である。

【 0 0 3 8 】

3 - 2 . 普図遊技

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球のゲート 1 3 への通過が発生すると、当たり判定を受けるための権利を取得し、取得した権利に基づいて当たり判定を行う。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、当たり判定の結果に応じて普図の可変表示を行う。

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

4 . 遊技状態

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

【 0 0 4 5 】

「低確率低ベース遊技状態」は、パチンコ遊技機 P Y 1 の初期状態における遊技状態であ

る。パチンコ遊技機 P Y 1 は、前扉 2 3 の背面に設けられる初期化スイッチ（「R A M クリアスイッチ」ともいう）（不図示）の操作によって、遊技状態を初期状態にすることが可能である。

【 0 0 4 6 】

「低確率高ベース遊技状態」は、大当たり遊技状態の後にとり得ることがある遊技状態であり、所定の時短終了条件が成立するまで継続する。所定の時短終了条件には、大当たり遊技が行われることと、特図の可変表示の回数が所定回数（例えば 2 0 0 回）に達することと、が含まれる。

【 0 0 4 7 】

また、「低確率高ベース遊技状態」は、「低確率低ベース遊技状態」における大当たり判定にて特定のハズレとなった場合にもとり得ることがある。特定のハズレには、予め定めた特定回数（例えば 9 0 0 回）の全ての大当たり判定でハズレとなった場合の特定回数目のハズレと、大当たり判定でのハズレのうちの特定割合（例えば 1 / 2 0 0 ）のハズレと、が含まれる。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特定のハズレとなった特図の可変表示の終了後（特図の停止表示後）に「低確率高ベース遊技状態」にする。この場合の「低確率高ベース遊技状態」も、大当たり遊技状態の後に「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。

10

【 0 0 4 8 】

「高確率低ベース遊技状態」は、大当たり遊技状態の後にとり得ることがある遊技状態であり、所定の潜確終了条件が成立するまで継続する。所定の潜確終了条件には、大当たり遊技が行われることと、特図の可変表示の回数が所定回数（例えば 2 0 0 回）に達することと、が含まれる。なお、大当たり遊技中に、第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 の内部に設けられる特定領域を遊技球が通過することによって、「高確率低ベース遊技状態」になるようにしても良い。

20

【 0 0 4 9 】

「高確率高ベース遊技状態」は、大当たり遊技状態の後にとり得ることがある遊技状態であり、所定の確変終了条件が成立するまで継続する。所定の確変終了条件には、大当たり遊技が行われることと、特図の可変表示の回数が所定回数（例えば 1 0 0 回）に達することと、が含まれる。なお、大当たり遊技中に、第 1 大入賞口 1 4 または第 2 大入賞口 1 5 の内部に設けられる特定領域を遊技球が通過することによって、「高確率高ベース遊技状態」になるようにしても良い。

30

【 0 0 5 0 】

「低確率低ベース遊技状態」および「低確率高ベース遊技状態」は、大当たり判定にて大当たり当選となる確率が通常確率（例えば 1 / 3 0 0 ）の通常確率状態に属し、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、大当たり判定にて大当たり当選となる確率が通常確率よりも高い高確率（例えば 1 / 3 0 ）の高確率状態に属する。従って、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、大当たり当選確率に関し、「低確率低ベース遊技状態」および「低確率高ベース遊技状態」よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

40

【 0 0 5 1 】

また、「低確率低ベース遊技状態」および「高確率低ベース遊技状態」は、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞しない又は入賞し難い状態（例えば、当たり判定にて当たり当選とならない又はなり難い状態や、第 2 始動口 1 2 の開放時間が比較的短い状態）の非時短状態に属し、「低確率高ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞し易い状態（例えば、当たり判定にて当たり当選となり易い状態や、第 2 始動口 1 2 の開放時間が比較的長い状態）の時短状態に属する。従って、第 2 始動口 1 2 に関し（第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞し易さに関し）、「低確率高ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」は、「低確率低ベース遊技状態」および「高確率低ベース遊技状態」よりも遊技者に有利な遊技状態であると言える。

【 0 0 5 2 】

50

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。

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

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

【0057】

「大当たり遊技Y」は、その後に「高確率低ベース遊技状態」になる大当たり遊技であり、 k 回のラウンド遊技が終了するまで継続する。 k は、2~10の整数であり、パチンコ遊技機PY1は、1回のラウンド遊技において、第1大入賞口14および第2大入賞口15の何れか一方を開放する。つまり、「大当たり遊技Y」では、 k 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、 l 回のラウンド遊技が終了するまで継続する。 l 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」では、に応じて、2 回 ~ 1 0 回の何れかの回数のラウンド遊技が行われる。

【 0 0 5 9 】

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

10

【 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。

20

【 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 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」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。

30

【 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 1 4 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 O P」ともいう）が設定される。大当たり O P は、所定時間（例えば 1 0 秒）が経過するまで継続し、大当たり O P 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 3 0 秒）が経過するまで、もしくは、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が第 1 大入賞口 1 4 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 I T」ともいう）が設定される。ラウンド I T は、所定時間（例えば 2 秒）が経過するまで継続し、ラウンド I T 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 1 0 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 E D」ともいう）が設定される。大当たり E D は、所定時間（例えば 1 0 秒）が経過するまで継続し、大当たり E D 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 O P および大当たり E D 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。

40

【 0 0 6 4 】

50

6．小当たり遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 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 P Y 1 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 P Y 1 は、小当たり遊技において、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。

【 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 1 4 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 I T」ともいう)が設定される。開放前 I T は、所定時間(例えば 2 秒)が経過するまで継続し、開放前 I T が終了すると、第 1 大入賞口 1 4 が開放する。第 1 大入賞口 1 4 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 1 0 個)の遊技球が第 1 大入賞口 1 4 に入賞するまで継続する。第 1 大入賞口 1 4 の開放が終了すると、開放後インターバル(「開放後 I T」ともいう)が設定される。開放後 I T は、所定時間(例えば 2 秒)が経過するまで継続し、開放後 I T の終了によって、1 回の小当たり遊技が終了する。なお、開放前 I T および開放後 I T 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 P Y 1 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。

【 0 0 6 6 】

7．補助遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 が行う補助遊技について図 3 (B) , 図 4 (C) を用いて説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 3 (B) に示すように、大当たり遊技および小当たり遊技とは異なる遊技として、補助遊技を行うことが可能である。補助遊技は、大当たり遊技および小当たり遊技とは異なり、第 2 始動口 1 2 が開放する遊技である。補助遊技は、遊技状態に応じて第 2 始動口 1 2 の開放時間が変化し、例えば、非時短状態において補助遊技が行われる場合には、第 1 の開放時間(例えば 0 . 1 秒)だけ第 2 始動口 1 2 が開放する一方、時短状態において補助遊技が行われる場合には、第 1 の開放時間よりも長い第 2 の開放時間(例えば 3 . 5 秒)だけ第 2 始動口 1 2 が開放する。

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

8．演出

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

【 0 0 6 9 】

8 - 1．演出モード

最初に、演出モードについて図 5 を用いて説明する。演出モードは、演出の区分(あるい

10

20

30

40

50

は、上位概念的な属性) のことである。パチンコ遊技機 P Y 1 は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モード、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードを設定することが可能である。

【 0 0 7 0 】

客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において、特図の停止表示が行われているとき(特図の可変表示が行われていないとき)に設定されることがある演出モードである。客待ち演出モードでは、特図の可変表示を待機している状態であることが遊技者に示唆される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、客待ち演出モードの設定中に、客待ち演出を行うことが可能である。客待ち演出は、図 5 (A - 1) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示部 5 0 a に表示される演出である。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、客待ちデモ動画 G 1 0 0 の表示中に、例えば、通常ボタン 4 0 が操作されると、図 5 (A - 2) に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 を表示部 5 0 a に表示することがある。パチンコ遊技機 P Y 1 は、設定画面 G 1 0 1 の表示中に、パチンコ遊技機 P Y 1 の演出に関する設定を可能にする。演出に関する設定は、スピーカ 5 2 から出力される音の音量設定、表示部 5 0 a の輝度設定(「光量設定」ともいう)、実行される演出の頻度設定(「演出設定」ともいう)等である。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 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 】

50

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり演出モードにおいて、ラウンド遊技中に、図 5 (C - 2) に示すように、ラウンド数を示すラウンド画像 G 1 0 9 等を表示部 5 0 a に表示するとともに、その後に高確率状態になる場合には、高確率状態になることを示唆する昇格画像 G 1 1 0 を表示部 5 0 a に表示する。なお、これらの画像の表示を「ラウンド演出」という。

【 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 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

10

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

8 - 2 . 特図変動演出

次に、特図変動演出 (「 変動演出 」 ともいう) について図 6 ~ 図 8 を用いて説明する。特図変動演出は、大当たり判定の結果を示唆するための演出である。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示と並行して、演出図柄を用いた特図

20

【 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

30

【 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。

40

【 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

50

チは、例えば、中演出図柄 E Z 2 の変動速度が徐々に減速するリーチ演出であり、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出として機能する。

【 0 0 8 3 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、Nリーチにおいて、図 7 (A) に示すように、中演出図柄 E Z 2 の変動速度を徐々に減速させる。そして、パチンコ遊技機 P Y 1 は、Nリーチでハズレとする場合には、図 7 (B) に示すように、中演出図柄 E Z 2 を停止し、リーチハズレを示唆する態様（所謂リーチハズレ目）で演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 を停止表示する。リーチハズレを示唆する態様は、「 7 ・ 6 ・ 7 」や「 5 ・ 3 ・ 5 」等、左右の演出図柄が同一且つ中の図柄が左右の演出図柄と異なる態様である。一方、パチンコ遊技機 P Y 1 は、Nリーチ後に S P リーチに発展させる場合には、中演出図柄 E Z 2 を停止しない。なお、Nリーチの演出内容については、適宜に変更することが可能である。

10

【 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。

20

30

【 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

40

50

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レの場合には 4 % に設定する一方、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合には 1 0 0 % に設定すると、S P リーチに対する大当たり期待度を、N リーチに対する大当たり期待度よりも高くすることができる。

10

【 0 0 8 9 】

また、例えば、S P リーチの実行確率が、大当たり判定の結果がハズレの場合には 4 % に設定され、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合には 1 0 0 % に設定されている場合、S P S P リーチの実行確率を、大当たり判定の結果がハズレの場合には 2 % に設定する一方、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合には 1 0 0 % に設定すると、S P S P リーチに対する大当たり期待度を、S P リーチに対する大当たり期待度よりも高くすることができる。このように、実行可能な演出に対して、大当たり判定の結果に応じた実行確率を予め設定することで、その演出に対する大当たり期待度を定めることができる。

20

【 0 0 9 0 】

8 - 3 . 保留アイコンおよび当該アイコン

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図 1 保留または特図 2 保留の記憶中に、保留アイコン H A を表示部 5 0 a に表示することが可能である。保留アイコン H A は、例えば、「○」のアイコン画像である。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示中に、当該アイコン T A を表示部 5 0 a に表示することが可能である。当該アイコン T A は、例えば、保留アイコン H A と同じ「○」のアイコン画像である。

【 0 0 9 1 】

表示部 5 0 a の下部には、保留アイコン表示領域 5 0 d が設置される。保留アイコン表示領域 5 0 d は、図 1 0 (A) に示すように、第 1 表示領域 5 0 d 1、第 2 表示領域 5 0 d 2、第 3 表示領域 5 0 d 3 および第 4 表示領域 5 0 d 4 で構成される。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図 1 保留数または特図 2 保留数に応じて、各表示領域 5 0 d 1 , 5 0 d 2 , 5 0 d 3 , 5 0 d 4 に、保留アイコン H A を表示する。例えば、特図 1 保留数が「 1 」の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 に保留アイコン H A が表示され、特図 1 保留数が「 2 」の場合には、第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A が表示される。なお、保留アイコン表示領域 5 0 d には、特図 1 保留数および特図 2 保留数の両方が表示されるようにしても良いし、特図 1 保留数および特図 2 保留数の一方だけが表示されるようにしても良い。また、保留アイコン表示領域 5 0 d を構成する表示領域の数については、適宜に変更することが可能である。

30

40

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

8 - 3 - 1 . 保留演出

50

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 に入賞することに応じて、保留演出を行うことが可能である。保留演出は、例えば、保留アイコン H A が保留アイコン表示領域 5 0 d に表示される演出であり、特図 1 保留または特図 2 保留の数を遊技者に報知するための演出として機能する。

【 0 0 9 4 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の可変表示が行われておらず、特図 1 保留数が「 0 」のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、図 1 0 (B) に示すように、当該アイコン表示領域 5 0 e に当該アイコン T A を表示する。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、例えば、特図の可変表示中に 2 個の遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、図 1 0 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A を表示し、特図 1 保留数が「 2 」であることを遊技者に報知する。また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 と第 2 表示領域 5 0 d 2 とに保留アイコン H A を表示しているときに、新たな特図の可変表示を開始すると、図 1 0 (D) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 1 表示領域 5 0 d 1 の保留アイコン H A を、当該アイコン表示領域 5 0 e に移動して当該アイコン T A として表示するとともに、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 2 表示領域 5 0 d 2 の保留アイコン H A を、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示し、特図 1 保留数が「 1 」であることを遊技者に報知する。

10

【 0 0 9 5 】

8 - 4 . 予告演出

20

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。

30

【 0 0 9 7 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出における任意のタイミング（例えば、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。

40

【 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

50

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。

10

【 0 1 0 0 】

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、「」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。

20

【 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。

30

【 0 1 0 3 】

9 - 1 . 主制御部

主制御部 1 0 0 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 を具備する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、例えば、CPU (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) を含んで構成され、主に、各種遊技(特図遊技, 普図遊技, 遊技状態, 賞球払出等)を制御する。また、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、遊技入力部 1 0 1 a、遊技出力部 1 0 1 b および遊技記憶部 1 0 1 c を具備する。遊技入力部 1 0 1 a は、遊技盤 1 に設けられる入賞装置(第 1 始動口 1 1, 第 2 始動口 1 2, ゲート 1 3, 第 1 大入賞口 1 4, 第 2 大入賞口 1 5, 一般入賞口 1 0 等)からの遊技球の入賞情報, 初期化スイッチの操作情報, 設定変更スイッチの操作情報等を入力する。遊技出力部 1 0 1 b は、遊技の制御に応じて生成される演出用データや演出用コマンドを、演出制御部 1 2 0 やパチンコ遊技機 P Y 1 の外部に出力する。遊技記憶部 1 0 1 c は、例えば、ROM (R e a d O n l y M e m o r y) や RAM (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) で構成され、遊技内容を選択するためのテーブル, 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。

40

【 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 】

50

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。

10

【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。

20

【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せている。

30

【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

40

50

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。

【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。

10

【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。

【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。

20

【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。

30

【0114】

遊技制御用マイコン101は、図16に示すように、始動口の種類、大当たり判定の結果等に基づいて、第1特図および第2特図の停止図柄の種類を選択する。遊技制御用マイコン101は、停止図柄の種類として、「大当たりW 図柄」、「大当たりX 図柄」、「大当たりY 図柄」、「大当たりZ 図柄」、「小当たり図柄」、「ハズレA 図柄」、「ハズレB 図柄」の7種類の停止図柄の何れか1つを選択することが可能である。遊技制御用マイコン101は、選択した停止図柄に応じた態様で第1特図または第2特図の停止表示を行う。なお、停止図柄の種類については、適宜に変更することが可能である。

40

【0115】

ここで、各停止図柄の役割について説明する。前述したように、特図の停止表示後には、大当たり遊技が行われるときと、小当たり遊技が行われるときと、時短状態になるとときと、何も行われずにハズレになるとときと、がある。大当たり遊技の種類は4種類（「大当たり遊技W」、「大当たり遊技X」、「大当たり遊技Y」、「大当たり遊技Z」）あり、小当たり遊技の種類は1種類あり、ハズレの種類は2種類（前述の特定のハズレ、単なるハズレ）あるが、各停止図柄は、大当たり遊技の種類、小当たり遊技の種類およびハズレの種類に対応付けられる。例えば、図16に示すように、「大当たりW 図柄」は

50

「大当たり遊技W」に対応付けられ、「大当たりX図柄」は「大当たり遊技X」に対応付けられ、「大当たりY図柄」は「大当たり遊技Y」に対応付けられ、「大当たりZ図柄」は「大当たり遊技Z」に対応付けられ、「小当たり図柄」は小当たり遊技に対応付けられ、「ハズレA図柄」は何も行われない単なるハズレに対応付けられ、「ハズレB図柄」は時短状態に対応付けられる。このように、遊技制御用マイコン101が選択した停止図柄の種類に応じて、実行する大当たり遊技の種類、小当たり遊技の種類およびハズレの種類（時短状態にするか否か）を異ならせている。

【0116】

「大当たりW図柄」および「大当たりY図柄」は、その後に高確率状態になる大当たり遊技が行われる場合に選択されるため、「大当たりW図柄」および「大当たりY図柄」を「確変図柄」ということがある。また、「大当たりX図柄」および「大当たりZ図柄」は、その後に通常確率状態になる大当たり遊技が行われる場合に決定されるため、「大当たりX図柄」および「大当たりZ図柄」を「通常図柄」ということがある。また、「ハズレA図柄」は、その後に何も行われ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。

10

【0117】

9-3. コマンド

20

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。

30

【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。

40

【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

50

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、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。

【 0 1 2 3 】

9 - 3 - 6 . 小当たり遊技コマンド

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

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

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

< 第 1 実施形態 >

以下、図 1 7 ~ 図 2 6 を用いて、第 1 実施形態を説明する。特に述べない限り、上述の基本実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 が第 1 実施形態にも適用される。

【 0 1 2 9 】

最初に、図 1 7 を用いて、通常ボタン 4 0 および特殊ボタン 4 1 について説明する。図 1 7 に示すように、通常ボタン 4 0 の内部には、通常ボタン 4 0 を振動させるための通常振動モータ 4 0 m が設けられ、特殊ボタン 4 1 の内部には、特殊ボタン 4 1 を振動させるための特殊振動モータ 4 1 m が設けられる。通常振動モータ 4 0 m および特殊振動モータ 4 1 m は、演出制御用マイコン 1 2 1 と電気的に接続される。また、通常ボタン 4 0 の押下面および特殊ボタン 4 1 の押下面は、透明な合成樹脂製のカバー体で形成され、図 1 7 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 L E

10

20

30

40

50

D 4 0 1 および特殊ボタン用の特殊 L E D 4 1 1 が設けられる。通常 L E D 4 0 1 および特殊 L E D 4 1 1 は、演出制御用マイコン 1 2 1 と電氣的に接続される。

【 0 1 3 0 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技の進行に応じて、通常振動モータ 4 0 m および特殊振動モータ 4 1 m を制御することが可能であるとともに、通常 L E D 4 0 1 および特殊 L E D 4 1 1 を制御することが可能である。通常振動モータ 4 0 m の作動によって、通常ボタン 4 0 が振動し、特殊振動モータ 4 1 m の作動によって、特殊ボタン 4 1 が振動する。また、通常 L E D 4 0 1 の発光によって、通常ボタン 4 0 のカバー体が点灯し、特殊 L E D 4 1 1 の発光によって、特殊ボタン 4 1 のカバー体が点灯する。なお、通常 L E D 4 0 1 および特殊 L E D 4 1 1 は、フルカラーで発光可能に構成される。

10

【 0 1 3 1 】

次に、図 1 8 を用いて、盤上可動体 5 5 k について説明する。前述したように、盤上可動体 5 5 k は、表示部 5 0 a 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 1 8 に示すように、盤上可動体 5 5 k の前面には、半透明のランプレズ 5 5 k r が設けられる。ランプレズ 5 5 k r の後方（内部）には、所定の発光色で発光可能な盤上可動体 L E D 5 5 k 1 が設けられ、盤上可動体 L E D 5 5 k 1 は、演出制御用マイコン 1 2 1 と電氣的に接続される。

【 0 1 3 2 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技の進行に応じて、盤上可動体 5 5 k 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 L E D を制御することが可能である。盤上可動体 5 5 k の駆動モータの作動によって、盤上可動体 5 5 k が上下に移動する。また、盤上可動体 L E D 5 5 k 1 の発光によって、ランプレズ 5 5 k r が点灯する。なお、盤上可動体 L E D 5 5 k 1 は、フルカラーで発光可能に構成される。

20

【 0 1 3 3 】

ここで、図 1 9 を用いて、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）、盤上可動体 5 5 k、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 および第 1 大入賞口 1 4 の位置関係について説明する。前述したように、前扉 2 3 には、振動可能な通常ボタン 4 0（通常振動モータ 4 0 m）および特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）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 1 1、第 2 始動口 1 2 および第 1 大入賞口 1 4 が設置される。そして、図 1 9 に示すように、通常ボタン 4 0（通常振動モータ 4 0 m）の真上方向には、第 1 始動口 1 1 が位置し、特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）の左上方向には、第 2 始動口 1 2 および第 1 大入賞口 1 4 が位置する。

30

【 0 1 3 4 】

また、盤上可動体 5 5 k は、第 1 始動口 1 1 の真上方向であって第 2 始動口 1 2 および第 1 大入賞口 1 4 の左上方向に位置する。つまり、図 1 9 に示すように、第 1 始動口 1 1 は、通常ボタン 4 0（通常振動モータ 4 0 m）と盤上可動体 5 5 k との間に設置される一方、第 2 始動口 1 2 および第 1 大入賞口 1 4 は、特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）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。

40

【 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

50

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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 0 1 4 2 】

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 4 0 および特殊ボタン 4 1 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。

50

【 0 1 4 3 】

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。

【 0 1 4 4 】

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。

10

【 0 1 4 5 】

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。

【 0 1 4 6 】

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。

20

【 0 1 4 7 】

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。

【 0 1 4 8 】

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。

【 0 1 4 9 】

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。

30

【 0 1 5 0 】

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。

40

【 0 1 5 1 】

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。

【 0 1 5 2 】

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

50

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。

【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。

【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。

【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。

【 0 1 6 0 】

振動態様 A の「変動開始時振動予告」では、図 2 3 (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、通常振動モータ 4 0 m が作動することによって、通常ボタン 4 0 が振動する。その後、図 2 3 (D) に示すように、盤上可動体 5 5 k が待機位置に戻り、通常ボタン 4 0 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 5 5 k の移動および通常ボタン 4 0 の振動の際に、盤上可動体 L E D 5 5 k 1 および通常 L E D 4 0 1 が発光するようにしても良い。

【 0 1 6 1 】

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 5 5 k の駆動モータの作動タイミングおよび通常ボタン 4 0 の通常振動モータ 4 0 m の作動タイミングについて説明する。図 2 4 (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。

【 0 1 6 2 】

振動態様 A の「変動開始時振動予告」は、図 2 4 (A) に示すように、 $t_1 \sim t_3$ までの 3 0 0 0 m s 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 5 5 k の駆動モータおよび通常振動モータ 4 0 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、通常ボタン 4 0 は振動していない。

【 0 1 6 3 】

そして、 t_1 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通常振動モータ 4 0 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、通常ボタン 4 0 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。

【 0 1 6 4 】

そして、 t_2 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、通常振動モータ 4 0 m の作動は継続し、通常ボタン 4 0 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 1 6 5 】

そして、 t_3 のタイミングになると、通常振動モータ 4 0 m は作動を終了し、通常ボタン 4 0 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通常ボタン 4 0 の振動が終了するようにしているが、通常ボタン 4 0 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。

【 0 1 6 6 】

図 2 5 (A) ~ 図 2 5 (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 1 2 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 1 2 に入球する前では、図 2 5 (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 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。

【 0 1 6 7 】

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

10

20

30

40

50

1 および特殊 L E D 4 1 1 が発光するようにしても良い。

【 0 1 6 8 】

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。

【 0 1 6 9 】

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、 $t_4 \sim t_6$ 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。

10

【 0 1 7 0 】

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。

【 0 1 7 1 】

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。

20

【 0 1 7 2 】

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。

【 0 1 7 3 】

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。

30

【 0 1 7 4 】

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。

【 0 1 7 5 】

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、「リーチ時振動予告」を実行するか否かを選択する。

【 0 1 7 6 】

具体的には、遊技球が入球した始動口が第 1 始動口 1 1 であり、且つ、選択された変動パターンが「S P S P 大当たり変動」(T H P 0 0 1) の場合は、「リーチ時振動予告」の実行が 4 0 %、 「リーチ時振動予告」の非実行が 6 0 % の割合で選択される。

40

【 0 1 7 7 】

また、遊技球が入球した始動口が第 1 始動口 1 1 であり、且つ、選択された変動パターンが「S P S P ハズレ変動」(T H P 0 1 1) の場合は、「リーチ時振動予告」の実行が 2 0 %、 「リーチ時振動予告」の非実行が 8 0 % の割合で選択される。

【 0 1 7 8 】

また、遊技球が入球した始動口が第 2 始動口 1 2 であり、且つ、選択された変動パターンが「S P S P 大当たり変動」(T H P 0 0 1) の場合は、「リーチ時振動予告」の実行が

50

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。

10

【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。

20

【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LED401および特殊LED411が発光するようにしても良い。

30

【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の間に実行される。「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。

40

【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。

【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4

50

１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。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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４０ｍ）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。

40

【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

50

能である。

【 0 1 9 4 】

(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 5 5 k の移動と通常ボタン 4 0 (通常振動モータ 4 0 m) の振動とが、盤上可動体 5 5 k と通常ボタン 4 0 (通常振動モータ 4 0 m) の間に設けられる第 1 始動口 1 1 への遊技球の入球に応じて行われるので、第 1 始動口 1 1 と盤上可動体 5 5 k と通常ボタン 4 0 (通常振動モータ 4 0 m) 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。

【 0 1 9 5 】

(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 5 5 k の移動と特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) 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。

10

【 0 1 9 6 】

(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 5 5 k の移動と特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) の振動とが、盤上可動体 5 5 k と特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) の間に設けられる第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球に応じて行われるので、第 2 始動口 1 2 と盤上可動体 5 5 k と特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) 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。

【 0 1 9 7 】

(5) 「リーチ時振動予告」において、通常ボタン 4 0 (通常振動モータ 4 0 m) の振動と特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) 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。

20

【 0 1 9 8 】

(6) 「リーチ時振動予告」において、通常ボタン 4 0 (通常振動モータ 4 0 m) の振動が、通常ボタン 4 0 (通常振動モータ 4 0 m) の近くに設けられる第 1 始動口 1 1 への遊技球の入球に応じて行われるので、第 1 始動口 1 1 と通常ボタン 4 0 (通常振動モータ 4 0 m) 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。

【 0 1 9 9 】

(7) 「リーチ時振動予告」において、特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) の振動が、特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) の近くに設けられる第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球に応じて行われるので、第 2 始動口 1 2 と特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) 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

【 0 2 0 0 】

< 第 2 実施形態 >

以下、図 2 7 ~ 図 3 0 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 P Y 1 が第 2 実施形態にも適用される。

【 0 2 0 1 】

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 2 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。

40

【 0 2 0 2 】

図 2 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 2 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 2 8 に示す選択割合で停止図柄を選択する。

【 0 2 0 3 】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

【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

50

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 G 1 0 8 , ラウンド画像 G 1 0 9 などの演出画像の表示が行われるが、右打ち画像 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 1 2 】

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 1 2 1 は、「大当たり遊技 W 4 」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。

【 0 2 1 3 】

図 2 9 (A) ~ 図 2 9 (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 W 4 」における 4 ラウンド目のラウンド遊技が開始すると、図 2 9 (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 G 1 0 9 が表示部 5 0 a 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 1 4 に入球すると「確変昇格演出」が行われる。

10

【 0 2 1 4 】

「確変昇格演出」では、図 2 9 (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 G 1 1 0 が表示部 5 0 a に表示されるとともに、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、所定時間（例えば 2 秒）が経過すると、図 2 9 (C) に示すように、昇格画像 G 1 1 0 が消去され、特殊ボタン 4 1 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 4 1 の振動の際に、特殊 L E D 4 1 l が発光するようにしても良い。

20

【 0 2 1 5 】

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 W 1 0 」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 1 6 】

図 3 0 (A) ~ 図 3 0 (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 W 1 0 」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 W 1 0 」における 1 ラウンド目のラウンド遊技が開始すると、図 3 0 (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 G 1 0 9 が表示部 5 0 a 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。

30

【 0 2 1 7 】

「オーバー入賞演出」では、図 3 0 (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、「ピー」という効果音）がスピーカ 5 2 から出力されるとともに、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、所定時間（例えば 1 秒）が経過すると、図 3 0 (C) に示すように、オーバー入賞音が消去され、特殊ボタン 4 1 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 4 1 の振動の際に、特殊 L E D 4 1 l が発光するようにしても良い。

40

【 0 2 1 8 】

< 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 P Y 1 について考察する。

【 0 2 1 9 】

最初に、「確変昇格演出」と第 1 大入賞口 1 4 の位置と盤上可動体 5 5 k 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 1 4 への遊技球の入球に応じて行われ、特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) の振動が含まれる。そして、第 1 大入賞口 1 4 は、盤上可動体 5 5 k と通常ボタン 4 0 (通常振動モータ 4 0 m) との間ではなく、盤上可動体 5 5 k と特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) との間に設けられる。更

50

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。

【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。

10

【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。

20

【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。

【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。

30

【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。

40

【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

50

特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) 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 3 1 ~ 図 3 8 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 P Y 1 が第 3 実施形態にも適用される。

【0229】

最初に、図 3 1 を用いて、第 1 大入賞口 1 4 について説明する。図 3 1 に示すように、第 1 大入賞口 1 4 は、遊技球を振り分け可能な振分部材 1 6 k を具備する。振分部材 1 6 k 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 1 0 1 と電氣的に接続され、遊技制御用マイコン 1 0 1 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。

10

【0230】

第 1 大入賞口 1 4 の内部には、図 3 1 に示すように、第 1 大入賞口 1 4 に入球した遊技球が通過可能な特定領域 1 6 および非特定領域 1 7 が設けられ、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、振分ソレノイドを用いて振分部材 1 6 k を進退させることによって、第 1 大入賞口 1 4 に入球した遊技球が特定領域 1 6 を通過可能な第 1 通過状態と、第 1 大入賞口 1 4 に入球した遊技球が非特定領域 1 7 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 1 6 および非特定領域 1 7 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 1 4 に入球した遊技球が、特定領域 1 6 および非特定領域 1 7 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。

20

【0231】

また、振分部材 1 6 k 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 3 2 を用いて、特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m)、盤上可動体 5 5 k および第 1 大入賞口 1 4 の位置関係について説明する。前述したように、前扉 2 3 には、振動可能な通常ボタン 4 0 (通常振動モータ 4 0 m) および特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) 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 1 4 が設置される。そして、図 3 2 に示すように、特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) の左上方向には、第 1 大入賞口 1 4 が位置する。

30

【0233】

また、盤上可動体 5 5 k は、第 1 大入賞口 1 4 の左上方向に位置する。つまり、図 3 2 に示すように、第 1 大入賞口 1 4 は、特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) と盤上可動体 5 5 k との間に設置される。また、盤上可動体 5 5 k は、非特定領域 1 7 よりも特定領域 1 6 に近い位置に設置され、特殊ボタン 4 1 (特殊振動モータ 4 1 m) は、特定領域 1 6 よりも非特定領域 1 7 に近い位置に設置される。

【0234】

次に、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 3 3 に示すように、図柄 B 判定テーブル 1 0 3 c 3 が記憶されている。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図柄 B 判定テーブル 1 0 3 c 3 を用いて停止図柄を選択可能である。

40

【0235】

図 3 4 は、図柄 B 判定テーブル 1 0 3 c 3 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 3 2 に示すように、「大当たり X 4 図柄」, 「大当たり Z 4 図柄」, 「大当たり X 1 0 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 1 0 1 は、図 3 4 に示す選択割合で停止図柄を選択する。

50

【 0 2 3 6 】

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 X 4 図柄」, 「大当たり Z 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 X 4 図柄」が選択された場合の大当たり遊技は、第 2 大入賞口 1 5 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 X 4」であり、「大当たり Z 4 図柄」が選択された場合の大当たり遊技は、第 2 大入賞口 1 5 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 Z 4」である。

【 0 2 3 7 】

また、対象となる始動口の種類が第 2 始動口 1 2 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 X 1 0 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 X 1 0 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 1 0 回だけ行われる「大当たり遊技 X 1 0」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 1 4 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。

【 0 2 3 8 】

「大当たり遊技 X 4」および「大当たり遊技 Z 4」の何れかにおいては、第 2 大入賞口 1 5 に 9 個目の遊技球が入球すること、および、第 2 大入賞口 1 5 に 9 個目の遊技球が入球する前に所定時間（例えば 3 0 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 X 1 0」においては、第 1 大入賞口 1 4 に 9 個目の遊技球が入球すること、および、第 1 大入賞口 1 4 に 9 個目の遊技球が入球する前に所定時間（例えば 3 0 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。

【 0 2 3 9 】

「大当たり遊技 X 4」および「大当たり遊技 X 1 0」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 1 0 0 回になるまで継続可能である。一方、「大当たり遊技 Z 4」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。

【 0 2 4 0 】

また、小当たり遊技が行われた場合、第 1 大入賞口 1 4 に入球した遊技球が特定領域 1 6 を通過することを条件として、小当たり遊技の後に「大当たり遊技 X 9」が行われる。「大当たり遊技 X 9」は、第 1 大入賞口 1 4 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 X 9」は、小当たり遊技と合わせると、実質的にラウンド遊技が 1 0 回だけ行われる遊技である。なお、「大当たり遊技 X 9」においては、第 1 大入賞口 1 4 に 9 個目の遊技球が入球すること、および、第 1 大入賞口 1 4 に 9 個目の遊技球が入球する前に所定時間（例えば 3 0 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「低確率高ベース遊技状態」は、特図の可変表示の回数が 1 0 回になるまで継続可能である。

【 0 2 4 1 】

第 3 実施形態では、図 3 4 に示す図柄 B 判定テーブル 1 0 3 c 3 が用いられるが、図柄 B 判定テーブル 1 0 3 c 3 と、図 1 6 に示す図柄判定テーブル 1 0 3 c 1 と、が併用して用いられるようにしても良い。

【 0 2 4 2 】

ここで、図 3 5 を用いて、小当たり遊技について詳細に説明する。図 3 5 は、小当たり遊技の流れを示すタイムチャートである。図 3 5 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 I T が設定される。開放前 I T は、8 0 0 0 m s が経過するまで継続し、開放前 I T が終了すると、第 1 大入賞口 1 4 が開放するとともに、振分部材 1 6 k が退避して第 1 通過状態になる。第 1 大入賞口 1 4 の開放は、2 0 0 0 m s が経過する

10

20

30

40

50

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。

10

【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が利用されるが、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。

20

【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。

30

【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。

【0249】

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121は、小当たり遊技において「V演出」を実行可能である。

40

【0250】

図36(A)～図36(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36(A)に示すように、第1大入賞口14の特定領域16への遊技球の通過を遊技者に促す入球指示画像G400（ここでは、「Vを狙え！」の文字画像）が表示部50a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14に入球した遊技球が特定領域16を通過することに応じて「V演出」が行われる。

【0251】

「V演出」では、図36(B)に示すように、遊技球が特定領域16を通過したことを報

50

知するV通過画像G401(ここでは、「V」の文字画像)が表示部50aに表示される。このとき、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、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、図36(C)に示すように、V通過画像G401が消去され、盤上可動体55kが待機位置に戻り、特殊ボタン41の振動が終了し、「V演出」は終了する。なお、盤上可動体55kの移動および特殊ボタン41の振動の際に、盤上可動体LED55k1および特殊LED411が発光するようにしても良い。

【0252】

ここで、図37を用いて、「V演出」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37は、「V演出」の時間的な流れを示すタイムチャートである。

【0253】

「V演出」は、図37に示すように、t9~t11までの3000msの間に行われる。「V演出」が開始するt9までは、盤上可動体55kの駆動モータ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、盤上可動体55kは待機位置にあり、特殊ボタン41は振動していない。

【0254】

そして、t9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特殊振動モータ41m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、特殊ボタン41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。

【0255】

そして、t10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、特殊振動モータ41mの作動は継続し、特殊ボタン41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。

【0256】

そして、t11のタイミングになると、特殊振動モータ41mは作動を終了し、特殊ボタン41の振動が終了する。第3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特殊ボタン41の振動が終了するようにしているが、特殊ボタン41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。

【0257】

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X10」および「大当たり遊技X9」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。

【0258】

図38(A)~図38(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」が行われる場合を例示する。「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。

【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

10

20

30

40

50

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 5 2 から出力されるとともに、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、所定時間（例えば 1 秒）が経過すると、図 3 8（C）に示すように、オーバー入賞音が消去され、特殊ボタン 4 1 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 4 1 の振動の際に、特殊 LED 4 1 l が発光するようにしても良い。

【0 2 6 0】

< 第 3 実施形態の考察 >

以下、第 3 実施形態で説明したパチンコ遊技機 P Y 1 について考察する。

【0 2 6 1】

最初に、「V 演出」と特定領域 1 6 の位置と盤上可動体 5 5 k の位置との関係について考察する。「V 演出」は、特定領域 1 6 の遊技球の通過に応じて行われ、盤上可動体 5 5 k の移動および特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）の振動が含まれる。そして、特定領域 1 6 は、盤上可動体 5 5 k と特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）との間に設けられる（図 3 2 参照）。つまり、「V 演出」で用いられる特定領域 1 6、盤上可動体 5 5 k および特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）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 1 6 が、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）に近い位置に設けられているが、特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）よりも盤上可動体 5 5 k に近い位置に設けられるようにしても良い。

【0 2 6 2】

次に、「オーバー入賞演出」と非特定領域 1 7 の位置と盤上可動体 5 5 k 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 1 7 の遊技球の通過に応じて行われ、特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）の振動が含まれる。そして、非特定領域 1 7 は、盤上可動体 5 5 k と通常ボタン 4 0（通常振動モータ 4 0 m）の間ではなく、盤上可動体 5 5 k と特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）との間に設けられる（図 3 2 参照）。つまり、「オーバー入賞演出」で用いられる非特定領域 1 7 および特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）は、互いに関連する位置に設けられていると言える。

【0 2 6 3】

次に、「オーバー入賞演出」と非特定領域 1 7 の位置と特定領域 1 6 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 1 7 の遊技球の通過に応じて行われ、特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）の振動が含まれる。そして、特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）は、特定領域 1 6 よりも非特定領域 1 7 に近い位置に設けられる（図 3 2 参照）。つまり、「オーバー入賞演出」で用いられる非特定領域 1 7 および特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）は、互いに関連する位置に設けられていると言える。

【0 2 6 4】

< 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 P Y 1 の効果について説明する。

【0 2 6 5】

（1 4）「V 演出」において、盤上可動体 5 5 k の移動と特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）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。

【0 2 6 6】

（1 5）「V 演出」において、盤上可動体 5 5 k の移動と特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）の振動とが、盤上可動体 5 5 k と特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）の間に設けられる特定領域 1 6 の遊技球の通過に応じて行われるので、特定領域 1 6 と盤上可動体 5 5 k と特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）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。

【0 2 6 7】

（1 6）「オーバー入賞演出」において、特殊ボタン 4 1（特殊振動モータ 4 1 m）の振

10

20

30

40

50

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。

【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。

【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「ＳＨＰ００１」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。

【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ＥＺ１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。

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

【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。

20

【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。

【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。

30

【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。

【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。

40

【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。

50

【 0 2 8 4 】

また、基本実施形態では、特図の可変表示と並行して演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 だけが画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a に変動表示されるようにしているが、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 と並行して、画像表示装置 5 0 以外の表示装置において、他の図柄が変動表示されるようにしても良い。例えば、他の図柄を変動表示させるための専用の L E D を遊技盤 1 に設置し、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の変動表示中に、専用の L E D が点滅するようにしても良い。

【 0 2 8 5 】

また、基本実施形態では、第 1 特図と第 2 特図とが、同時に可変表示しないで、何れか一方だけが可変表示するようにしているが、第 1 特図と第 2 特図とが同時に可変表示するよう

10

【 0 2 8 6 】

また、基本実施形態では、遊技の進行と演出とが、別々の制御部によって制御されるようにしているが、遊技の進行と演出とが、1つの制御部によって制御されるようにしても良い。例えば、遊技の進行および演出の両方が、主制御部 1 0 0 だけによって制御されるようにしても良い。

【 0 2 8 7 】

また、本発明の遊技機を、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機などに適用することも可能である。

【 0 2 8 8 】

20

< 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 A 1 ~ A 3 の総称であり、発明 B は、以下の発明 B 1 ~ B 4 の総称であり、発明 C は、以下の発明 C 1 ~ C 3 の総称である。

【 0 2 8 9 】

発明 A 1 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 1 1 ）と、

30

動作可能な可動体（盤上可動体 5 5 k ）と、

振動可能な第 1 の振動体（通常ボタン 4 0 、通常振動モータ 4 0 m ）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 1 2 1 ）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、

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。

40

【 0 2 9 0 】

発明 A 2 に係る遊技機は、

発明 A 1 に係る遊技機であって、

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、

50

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 14）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、

前記第 3 の入賞口は、前記第 2 領域に設けられる、

10

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 12）と、

動作可能な可動体（盤上可動体 55k）と、

振動可能な振動体（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）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 121）と、を備え、

20

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 14）を更に備え、

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、

30

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、

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 11）を更に備え、

40

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 41、特殊振動モータ 41m）と第 2 の振動体（通常ボタン 40、通常振動モータ 40m）とがあり、

50

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。

【 0 2 9 6 】

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。

【 0 2 9 7 】

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。

【 0 2 9 8 】

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 】

【 0 2 9 9 】

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

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

10

20

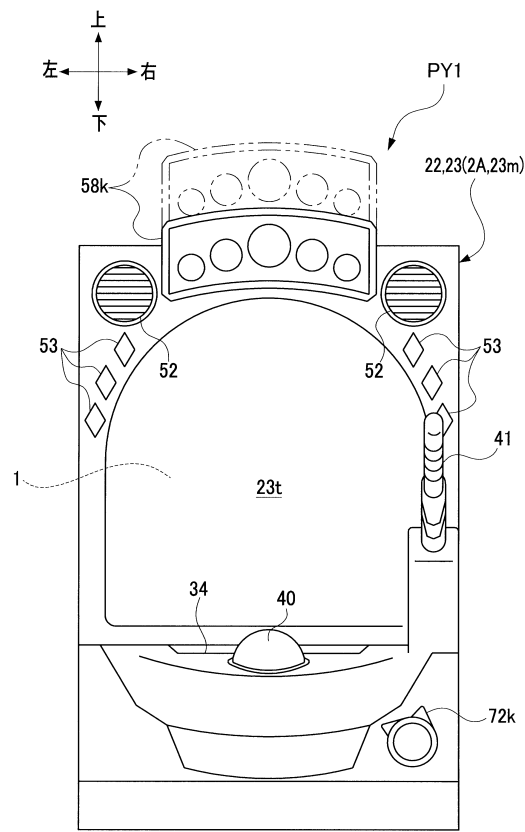
30

40

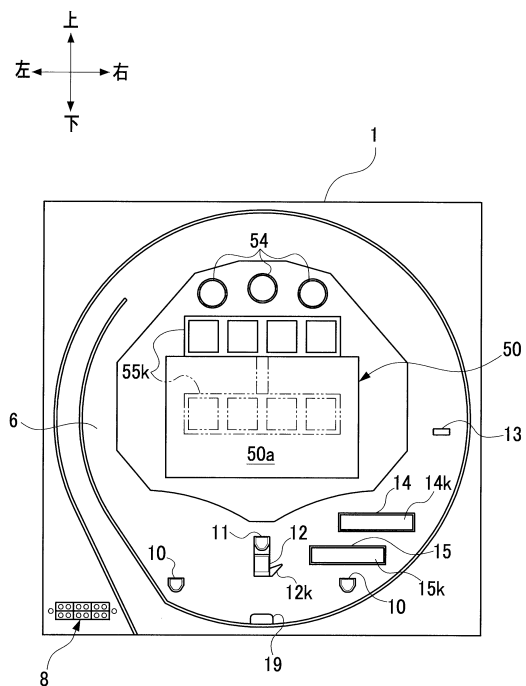
50

【 図 面 】

【 図 1 】



【 図 2 】

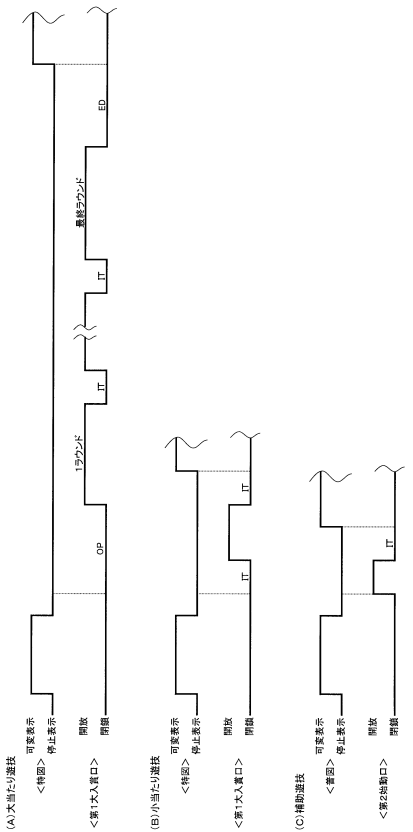


【 図 3 】

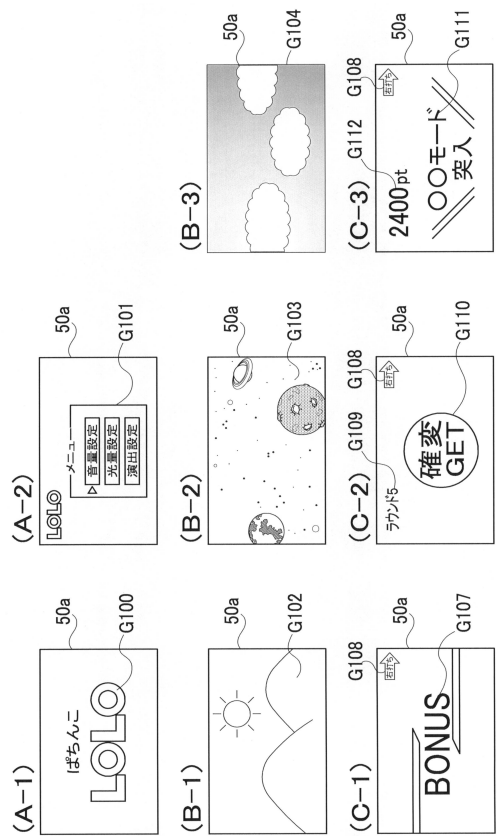
(A) 遊技状態の種類			
遊技状態	大当たり当選確率	第2始動口	
低確率低ベース遊技状態	通常確率状態	非時短状態	
低確率高ベース遊技状態	通常確率状態	時短状態	
高確率低ベース遊技状態	高確率状態	非時短状態	
高確率高ベース遊技状態	高確率状態	時短状態	
大当たり遊技状態	—	非時短状態	

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

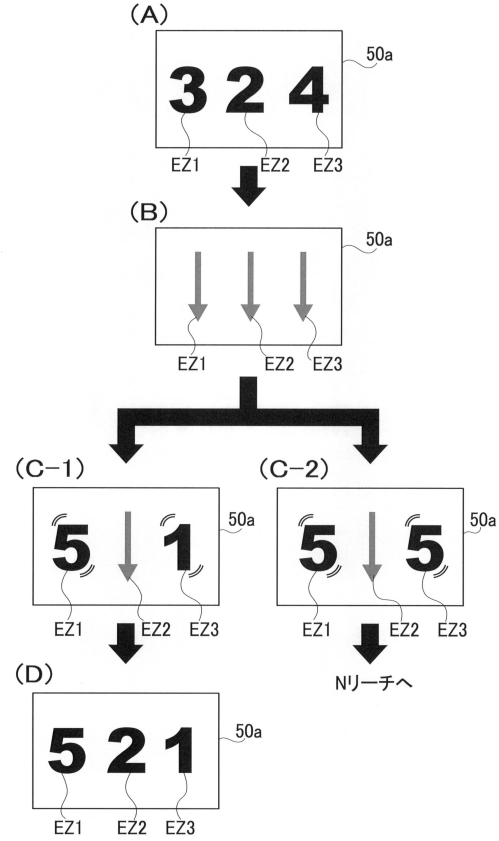
【 図 4 】



【 図 5 】



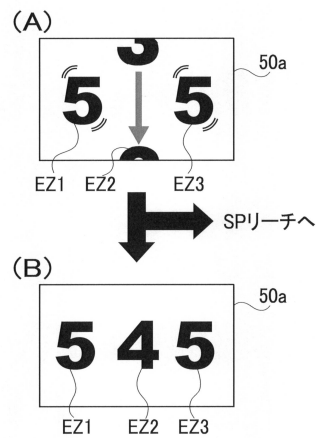
【 図 6 】



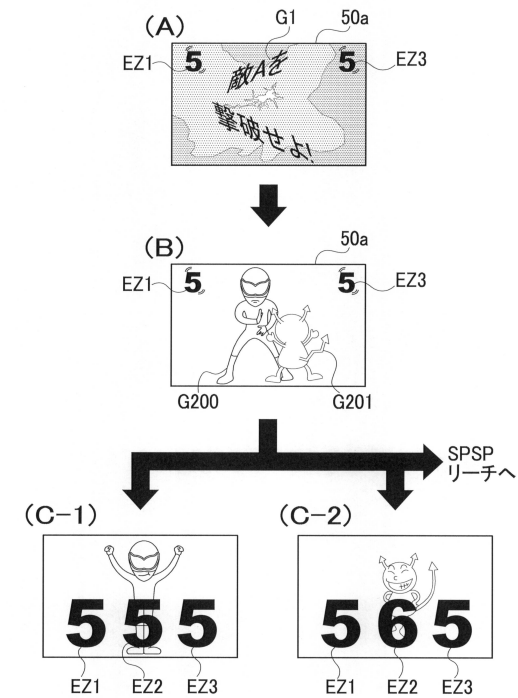
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】

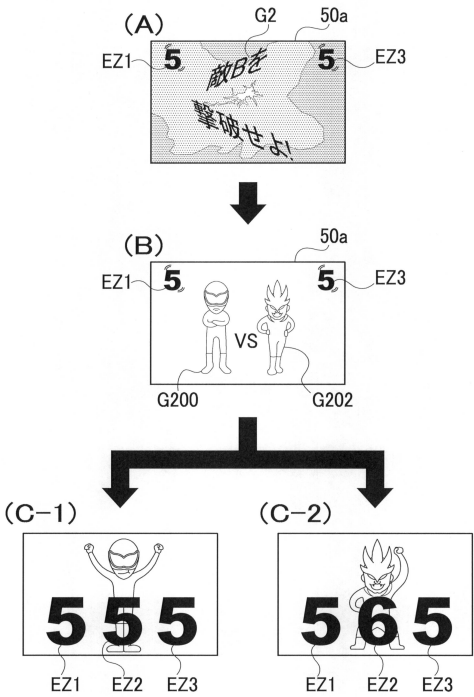


30

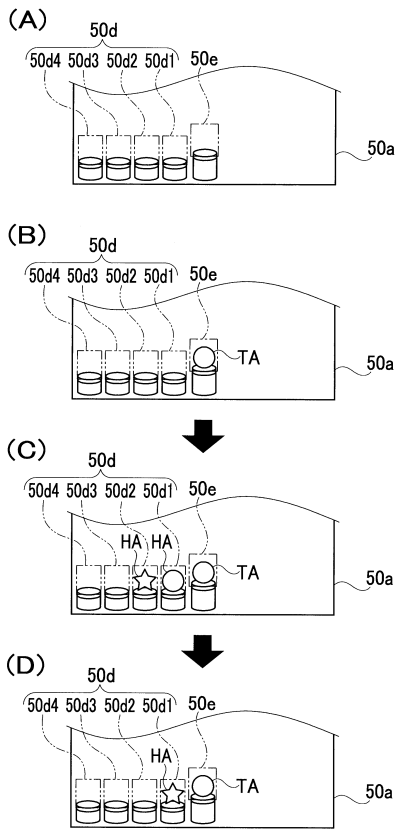
40

50

【図 9】



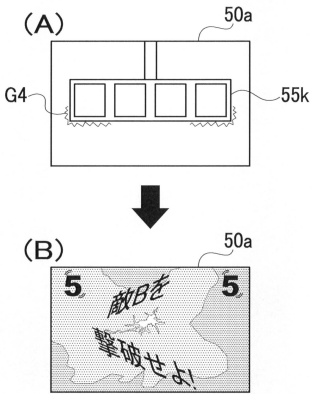
【図 10】



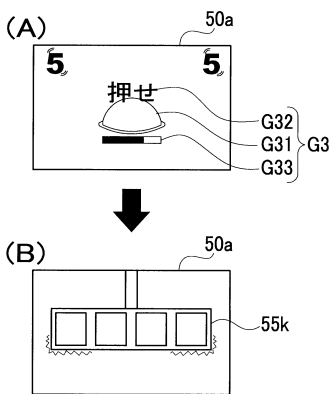
10

20

【図 11】



【図 12】

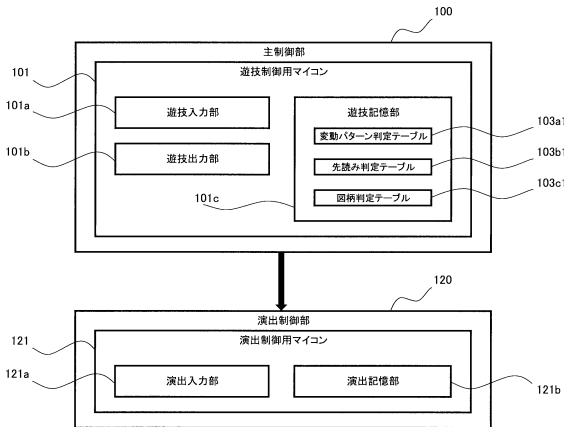


30

40

50

【図 1 3】



【図 1 5】

先読み判定テーブル			
遊技状態	始動口	先読み判定結果 (変動パターン事前判定結果)	備考
非時短状態 時短状態	第1始動口 第2始動口	先読み当選	先読みパターン
		先読み非当選	リーチハズレ先読みパターン
		THP001 THP011 THP012 THP013	SHP001
		THP021 THP022	SHP002
非時短状態 時短状態	第1始動口 第2始動口	先読み当選	SHP003
		先読み非当選	SHP002
		THP001 THP011 THP012 THP013	SHP001
		THP021 THP022	SHP002

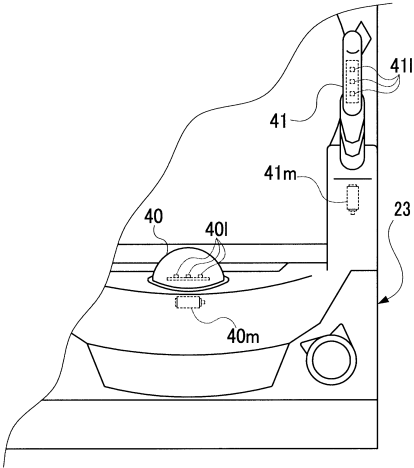
【図 1 4】

変動パターン判定テーブル		備考	
遊技状態	始動口	変動パターン	変動パターンの名称
非時短状態	第1始動口	THP001	変動パターン1
		THP002	変動パターン2
		THP011	変動パターン3
		THP012	変動パターン4
時短状態	第2始動口	THP021	変動パターン5
		THP022	変動パターン6
		THP001	変動パターン7
		THP002	変動パターン8

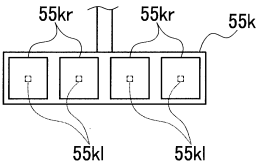
【図 1 6】

図柄判定テーブル			
始動口	大当たり判定結果	停止図柄	図柄の名称
第1始動口	大当たり当選	ハズレ	通常図柄
	大当たり当選	ハズレ	通常図柄
	大当たり当選	ハズレ	通常図柄
	大当たり当選	ハズレ	通常図柄
第2始動口	大当たり当選	ハズレ	通常図柄
	大当たり当選	ハズレ	通常図柄
	大当たり当選	ハズレ	通常図柄
	大当たり当選	ハズレ	通常図柄

【図 17】



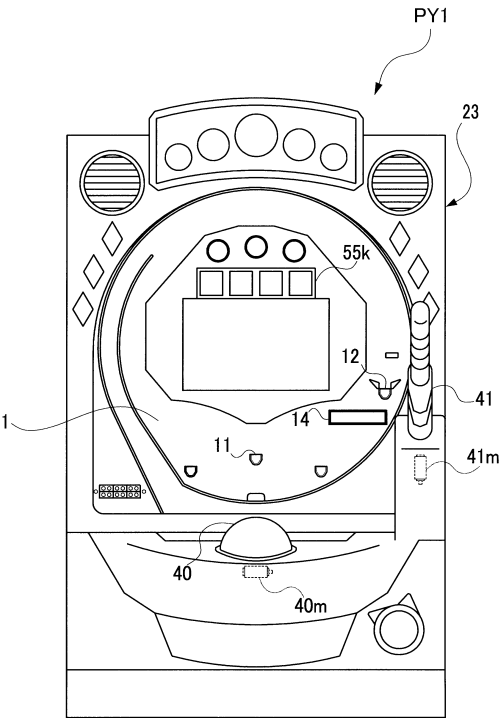
【図 18】



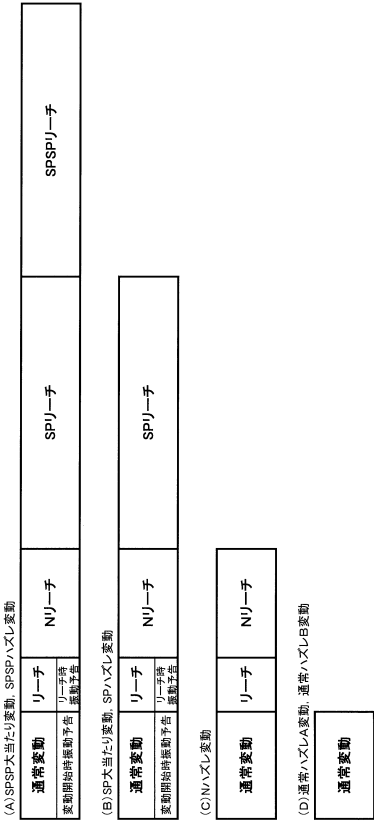
10

20

【図 19】



【図 20】

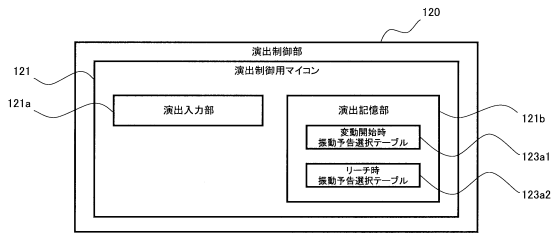


30

40

50

【 図 2 1 】



【 図 2 2 】

(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	—	—	—
	THP011	20%	—	80%
	THP012	10%	—	90%
第2始動口	THP001	—	60%	40%
	THP011	—	20%	80%

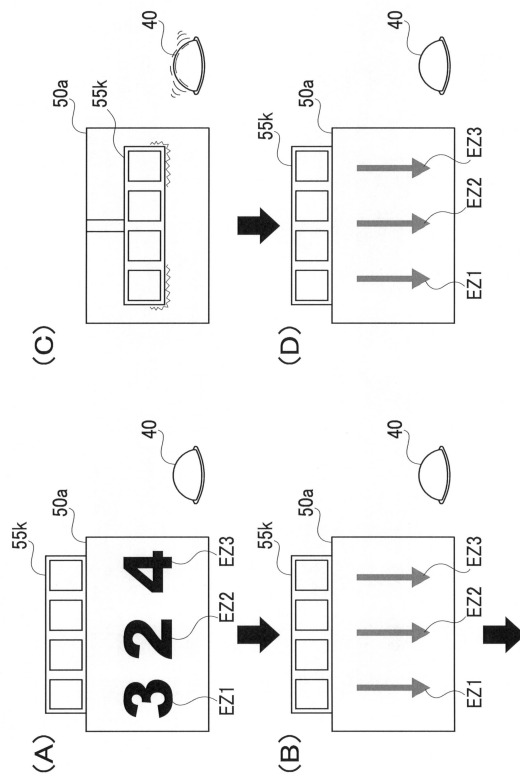
(B)リーチ時振動予告選択テーブル

始動口	変動パターン	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%

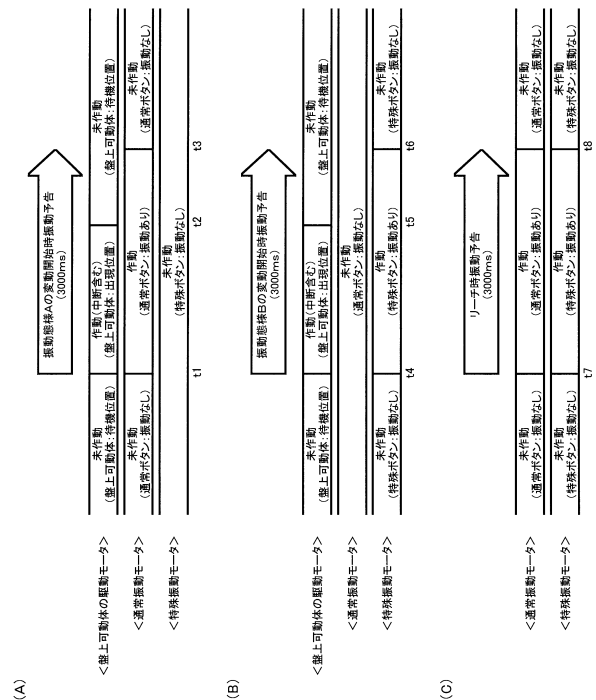
10

20

【 図 2 3 】



【 図 2 4 】

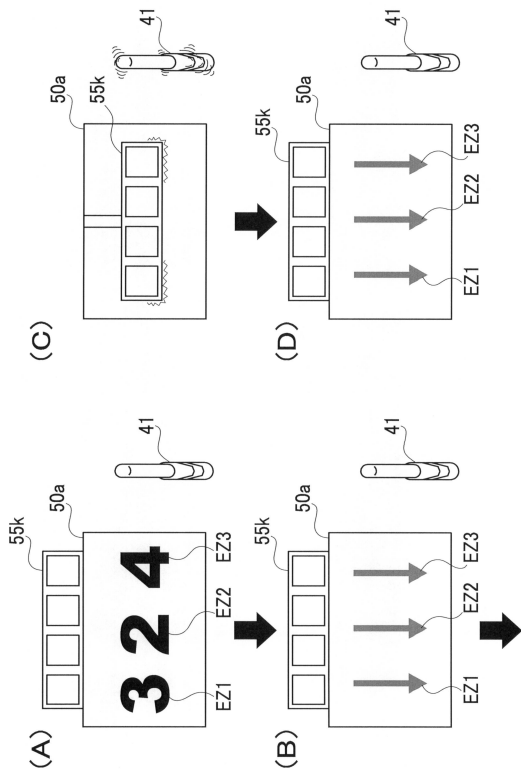


30

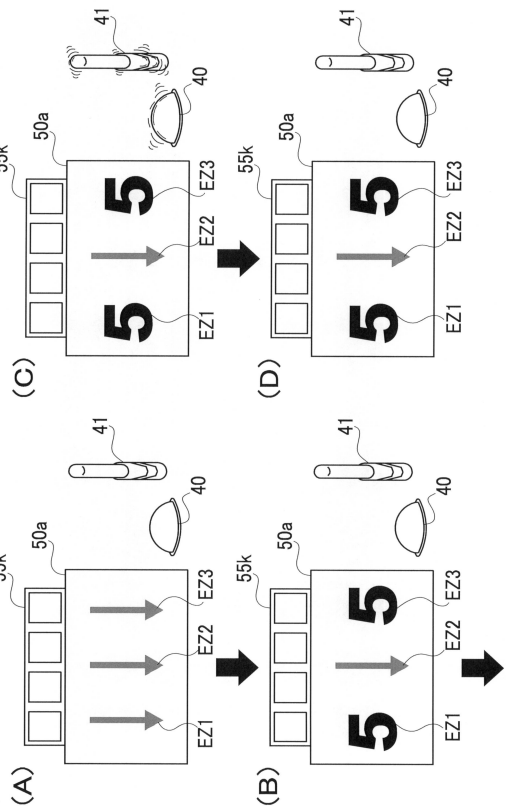
40

50

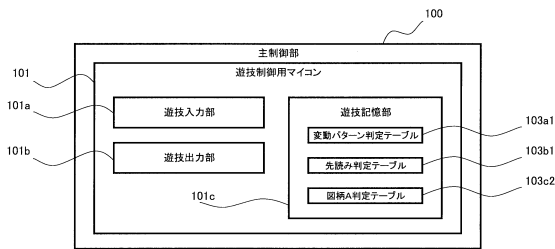
【 図 2 5 】



【 図 2 6 】



【 図 2 7 】



【 図 2 8 】

図柄A判定テーブル	大当たり判定相重	選択割合 (%)	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	その他の遊技状態
第1始動口	大当たり当選	65	大当たりW4図柄	大当たり遊技W4	4	第1大入賞口	高確率高ベース遊技状態
第1始動口	大当たり当選	35	大当たりX4図柄	大当たり遊技X4	4	第1大入賞口	低確率高ベース遊技状態
第1始動口	ハズレ	100	ハズレA図柄	—	—	—	—
第2始動口	大当たり当選	65	大当たりW10図柄	大当たり遊技W10	10	第1大入賞口	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X10図柄	大当たり遊技X10	10	第1大入賞口	低確率高ベース遊技状態
第2始動口	ハズレ	100	ハズレA図柄	—	—	—	—

10

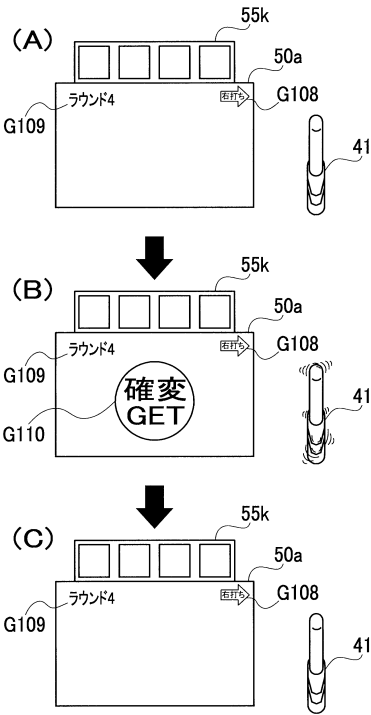
20

30

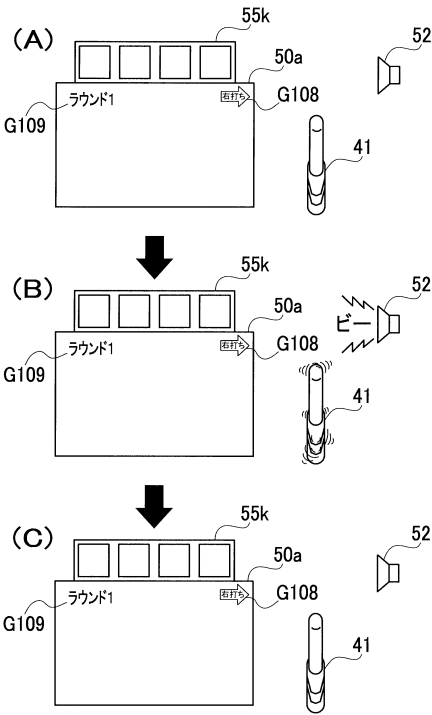
40

50

【図 29】



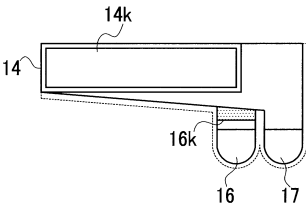
【図 30】



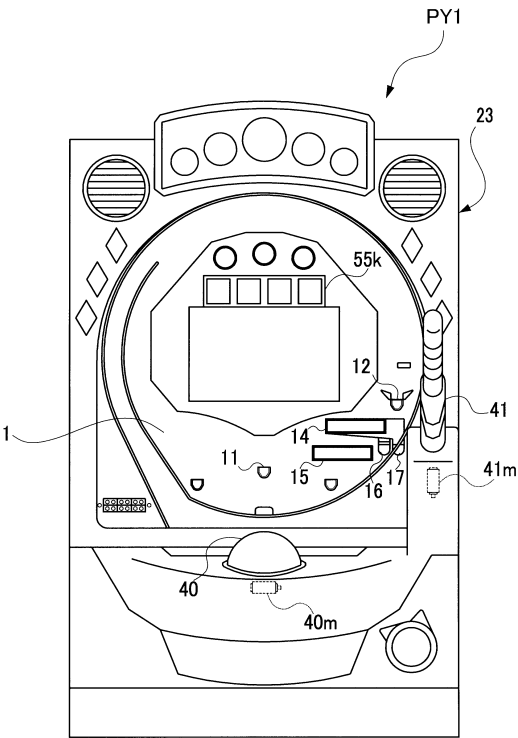
10

20

【図 31】



【図 32】

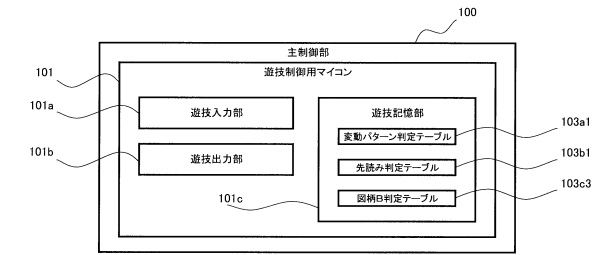


30

40

50

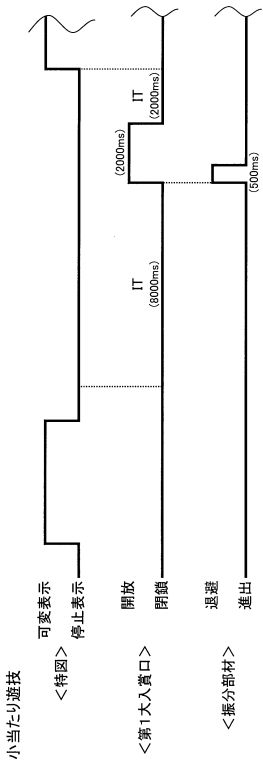
【図 3 3】



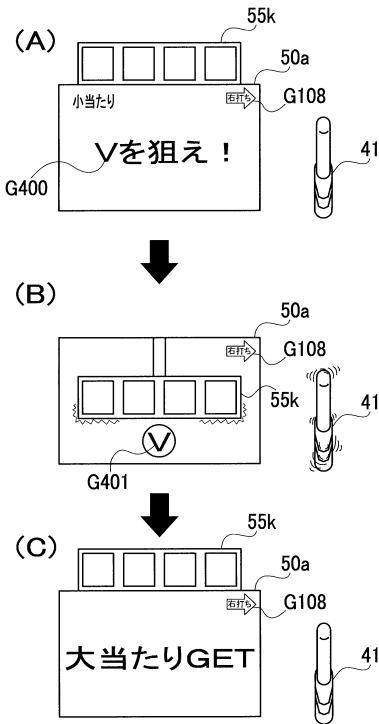
【図 3 4】

図柄判定テーブル		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
始動口	本当たり 即ち当選	30	本当たり×4図柄 大当たり×2図柄	本当たり遊技×4 小当たり遊技×4	4	第2次入賞口	低確率高ベース遊技状態
第1増動口	本当たり ハズレ	30	大当たり×2図柄 ハズレ×4図柄	大当たり遊技×4 小当たり遊技×4	4	第2次入賞口	低確率高ベース遊技状態
第2増動口	本当たり ハズレ	100	大当たり×10図柄 ハズレ×4図柄	大当たり遊技×10 小当たり遊技×10	10	第1次入賞口	低確率高ベース遊技状態
		0.5	ハズレ×4図柄	ハズレ×4図柄	10	第1次入賞口	低確率高ベース遊技状態
		99.5	ハズレ×4図柄	ハズレ×4図柄	10	第1次入賞口	低確率高ベース遊技状態

【図 3 5】



【図 3 6】



10

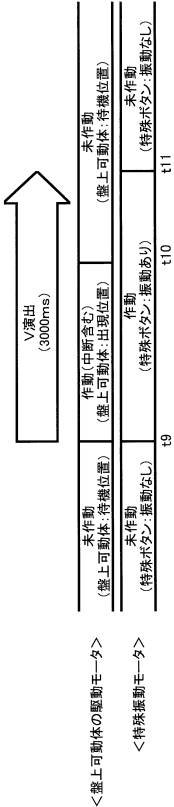
20

30

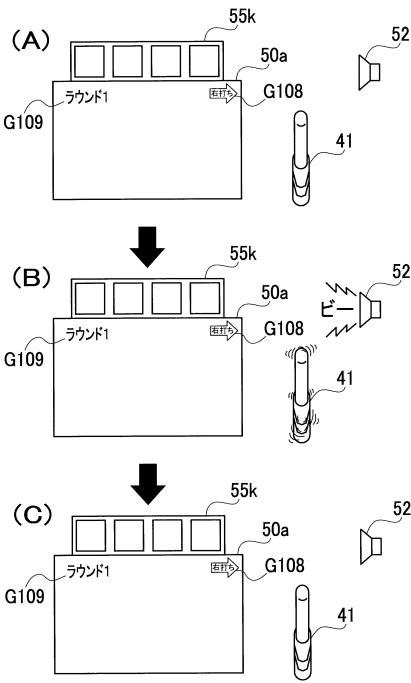
40

50

【 図 3 7 】



【 図 3 8 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 中山 寛
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 DA07 DA09 EB78