

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7083482号

(P7083482)

(45)発行日 令和4年6月13日(2022.6.13)

(24)登録日 令和4年6月3日(2022.6.3)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全87頁)

(21)出願番号	特願2017-247043(P2017-247043)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成29年12月22日(2017.12.22)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2019-111141(P2019-111141 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43)公開日	令和1年7月11日(2019.7.11)	(74)代理人	110000291弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
審査請求日	令和2年12月16日(2020.12.16)	(72)発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内2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2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	中山 覚
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

当否判定を行う判定手段と、

前記判定の結果によって、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技が実行される可能性があることを示唆する演出内容の第1の演出を実行可能であり、

前記第1の演出の演出内容を示唆する第2の演出を実行可能であり、

前記第2の演出が実行されることを示唆する第3の演出を実行可能であり、

前記第1の演出には、前記特別遊技が実行される可能性が相対的に高いことを示唆する第1演出内容を含む第1予告演出と、前記特別遊技が実行される可能性が相対的に低いことを示唆する第2演出内容を含む第2予告演出と、があり、

前記第2の演出には、前記第1演出内容を示唆する第1示唆演出と、前記第1演出内容を示唆しない第2示唆演出と、があり、

前記第2の演出が継続的に実行された場合には、前記第1の演出が実行され、

前記第3の演出には、第1演出態様で実行される第1態様演出と、前記第1演出態様とは異なる第2演出態様で実行される第2態様演出と、があり、

前記第1態様演出の実行後に前記第2示唆演出の実行がなされる確率と、前記第2態様演出の実行後に前記第2示唆演出の実行がなされる確率と、が異なることを特徴とする遊技

機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等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。遊技者は、ラウンド遊技にて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可能である。

10

【0003】

また、遊技機では、判定の結果に基づいて、様々な演出が行われる。例えば、特許文献1に記載の遊技機では、特別遊技が行われる可能性を示唆する示唆演出が液晶上で行われる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2017-108919号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0005】

しかしながら、上記特許文献1に記載の遊技機では、示唆演出の実行がなされて初めて遊技者が特別遊技の実行可能性を知ることができる。言い換えれば、遊技者にとって、示唆演出の実行前に特別遊技の実行可能性を知る術がなく、さらなる改善の余地がある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、
当否判定を行う判定手段と、
前記判定の結果によって、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記特別遊技が実行される可能性があることを示唆する演出内容の第1の演出を実行可能であり、
前記第1の演出の演出内容を示唆する第2の演出を実行可能であり、
前記第2の演出が実行されることを示唆する第3の演出を実行可能であり、
前記第1の演出には、前記特別遊技が実行される可能性が相対的に高いことを示唆する第1演出内容を含む第1予告演出と、前記特別遊技が実行される可能性が相対的に低いことを示唆する第2演出内容を含む第2予告演出と、があり、
前記第2の演出には、前記第1演出内容を示唆する第1示唆演出と、前記第1演出内容を示唆しない第2示唆演出と、があり、
前記第1示唆演出が継続的に実行された場合には、前記第1予告演出が実行され、
前記第3の演出には、第1演出態様で実行される第1態様演出と、前記第1演出態様とは異なる第2演出態様で実行される第2態様演出と、があり、
前記第1態様演出の実行後に前記第2示唆演出の実行がなされる確率と、前記第2態様演出の実行後に前記第2示唆演出の実行がなされる確率と、が異なることを特徴とする。

30

40

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、演出による興趣向上が可能である。

【図面の簡単な説明】

【0008】

50

【図 1】第 1 実施形態の遊技機の斜視図である。

【図 2】第 1 実施形態の遊技機の正面図である。

【図 3】遊技盤ユニットの正面図である。

【図 4】第 2 大入賞装置等を詳細に示す正面図である。

【図 5】表示器類の正面図である。

【図 6】(A) は盤後可動装置が待機状態のときの演出用ユニットの正面図、(B) は盤後下可動装置が作動したときの演出用ユニットの正面図、(C) は盤後上可動装置が作動したときの演出用ユニットの正面図、(D) は盤後下可動装置および盤後上可動装置が作動したときの演出用ユニットの正面図である。

【図 7】主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

10

【図 8】サブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図 9】(A) は普図関係乱数を示す表であり、(B) は特図関係乱数を示す表である。

【図 10】(A) は当たり判定テーブルであり、(B) は普図変動パターン判定テーブルであり、(C) は補助遊技制御テーブルである。

【図 11】(A) は大当たり判定テーブルであり、(B) は大当たり図柄種別判定テーブルであり、(C) はリーチ判定テーブルである。

【図 12】特図 1 変動パターン判定テーブルである。

【図 13】特図 2 変動パターン判定テーブルである。

【図 14】先読み判定テーブルである。

【図 15】大当たり遊技制御テーブルである。

20

【図 16】遊技状態の説明図である。

【図 17】客待ち演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 18】演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 19】大当たり演出モードの具体例を示す説明図である。

【図 20】リーチ無しハズレの特図変動演出の具体例を示す説明図である。

【図 21】特図変動演出が開始してからリーチになるまでの具体例を示す説明図である。

【図 22】Nリーチからハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる場合と大当たりを示す演出図柄の停止表示が行われる場合の具体例を示す説明図である。

【図 23】可動体演出（発展演出）の具体例を示す説明図である。

【図 24】S Pリーチの具体例を示す説明図である。

30

【図 25】S Pリーチの具体例であり、図 24 の続きを示す説明図である。

【図 26】S Pリーチの具体例であり、図 25 の続きを示す説明図である。

【図 27】S Pリーチの具体例であり、図 26 の続きを示す説明図である。

【図 28】保留演出の具体例を示す説明図である。

【図 29】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 30】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 31】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 32】1ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 33】10ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 34】(A) は可動体予告演出態様選択テーブルであり、(B) はエフェクト演出態様選択テーブルである。

40

【図 35】ストックチャレンジ演出およびストック演出の具体例を示す説明図である。

【図 36】ストックチャレンジ演出およびストック演出の具体例を示す説明図である。

【図 37】ストックチャレンジ演出およびストック演出の具体例を示す説明図である。

【図 38】ストックチャレンジ演出についての第 1 シナリオ選択テーブルである。

【図 39】ストックチャレンジ演出についての第 2 シナリオ選択テーブルである。

【図 40】ストック演出の具体例を示す説明図である。

【図 41】可動体予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 42】エフェクト演出の具体例を示す説明図である。

【図 43】特図変動演出中における、ストックチャレンジ演出、ストック演出および可動

50

体予告演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 4 4】特図変動演出中における、ストックチャレンジ演出、ストック演出およびエフェクト演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 4 5】特図変動演出中における、ストックチャレンジ演出、ストック演出、可動体予告演出およびエフェクト演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 4 6】特図変動演出中における、ストックチャレンジ演出、ストック演出およびエフェクト演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 4 7】第 2 実施形態に係る可動体演出（発展演出）の具体例を示す説明図である。

【図 4 8】（ A ）は発展演出選択テーブルであり、（ B ）は S P リーチ演出選択テーブルである。

【図 4 9】第 2 実施形態に係る S P リーチの本演出（第 1 バトル演出）の具体例を示す説明図である。

【図 5 0】第 2 実施形態に係る S P リーチの本演出（第 2 バトル演出）の具体例を示す説明図である。

【図 5 1】第 2 実施形態に係るストックチャレンジ演出およびストック演出の具体例を示す説明図である。

【図 5 2】第 2 実施形態に係るストックチャレンジ演出およびストック演出の具体例を示す説明図である。

【図 5 3】第 2 実施形態に係るストックチャレンジ演出についての第 1 シナリオ選択テーブルである。

【図 5 4】第 2 実施形態に係るストックチャレンジ演出についての第 2 シナリオ選択テーブルである。

【図 5 5】ストック演出から第 1 発展演出に移行する具体例を示す説明図である。

【図 5 6】ストック演出から第 2 発展演出に移行する具体例を示す説明図である。

【図 5 7】ストック演出から S P リーチの本演出（第 1 バトル演出）に移行する具体例を示す説明図である。

【図 5 8】ストック演出から S P リーチの本演出（第 2 バトル演出）に移行する具体例を示す説明図である。

【図 5 9】第 2 実施形態に係る特図変動演出中における、ストックチャレンジ演出、ストック演出および発展演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 0】第 2 実施形態に係る特図変動演出中における、ストックチャレンジ演出、ストック演出および S P リーチの流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 1】第 2 実施形態に係る特図変動演出中における、ストックチャレンジ演出、ストック演出、発展演出および S P リーチの流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 2】変更形態の具体例を示す説明図である。

【図 6 3】変更形態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 0 9 】

以下、本発明の遊技機の実施形態（第 1 実施形態）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。なお、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、後述の任意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 0 】

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 ～ 図 6 を用いて説明する。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

10

20

30

40

50

」とはパチンコ遊技機 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」をパチンコ遊技機 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 に近づく方向として、説明する。

【 0 0 1 1 】

図 1 ~ 図 2 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技機枠 2 を備えている。遊技機枠 2 は、後述する遊技盤ユニット Y U 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 にヒンジ 2 B を介して回転自在に支持される前枠 2 3 m と、を備える。前枠 2 3 m は遊技盤取付枠 2 A に対して開閉が可能である。前枠 2 3 m には、透明板 2 3 t が取り付けられている。前枠 2 3 m が閉じられているとき、遊技盤取付枠 2 A に取り付けられた遊技盤 1 と透明板 2 3 t とは対面する。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機 P Y 1 の前方にいる遊技者は、透明板 2 3 t を通して、遊技盤 1 に形成された遊技領域 6 を視認することが可能である。透明板 2 3 t には、透明なガラス板や透明な合成樹脂板等を用いることができる。つまり、透明板 2 3 t は、パチンコ遊技機 P Y 1 の前方から遊技領域 6 を視認可能な材質であればよい。

10

【 0 0 1 2 】

前枠 2 3 m の前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル 8 2 k が設けられている。ハンドル 8 2 k が操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力（後述する発射装置 7 2 が発射ソレノイド 7 2 s に駆動させる量）の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル 8 2 k の回転操作に応じた発射強度で発射される。また、前枠 2 3 m の前面の下部中央には、前方に向けて大きく突出した下部装飾体 3 6 が設けられている。下部装飾体 3 6 の上面には、ハンドル 8 2 k に供給される遊技球を貯留するための上皿 3 4 が形成されている。また、下部装飾体 3 6 の正面の下部中央には、上皿 3 4 に収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための下皿 3 5 が設けられている。

20

【 0 0 1 3 】

下部装飾体 3 6 の上面の上皿 3 4 より前方側には、下方に押下操作可能な第 1 入力装置（以下「半球型ボタン」）4 0 が設けられている。また、前枠 2 3 m の表面の右縁部から前方に突出して形成されている右部装飾体 3 2 において、下方に押下操作可能な第 2 入力装置（以下「剣型ボタン」）4 1 が設けられている。

【 0 0 1 4 】

また、前枠 2 3 m の表面の上部から前方に突出して形成されている上部装飾体 3 1 の底面に、音を出力可能なスピーカ 5 2 が設けられている。スピーカ 5 2 は、左側に配置された左スピーカ 5 2 L と、右側に配置された右スピーカ 5 2 R とからなる。また、前枠 2 3 m の表面の左縁部と、下部装飾体 3 6 における正面の下皿 3 5 の左側および右側とに、発光可能な枠ランプ 5 3 が設けられている。さらに、前枠 2 3 m の左縁部および右縁部の上側には、遊技興趣を高めることを目的とする演出装置としての可動式の枠可動装置 5 8 が取り付けられている。枠可動装置 5 8 は、左側に配置された左枠可動装置 5 8 L と、右側に配置された右枠可動装置 5 8 R とで構成される。

30

【 0 0 1 5 】

なお、遊技機枠 2 に設けられる部材や装置の位置や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

40

【 0 0 1 6 】

次に、遊技盤ユニット Y U について、主に図 3 ~ 図 6 を用いて説明する。遊技盤ユニット Y U は、遊技盤 1 と、遊技盤 1 の背面側に取り付けられた演出用ユニット 1 U とを有する。最初に、遊技盤 1 について説明する。遊技盤 1 は透明な合成樹脂板で構成されている。遊技盤 1 の略中央には正面視略円形の開口部 1 A が形成されている。開口部 1 A に沿って、遊技球が流下可能な遊技領域 6 を区画するための略リング状の内側壁部 1 B が前方に突出して形成されている。また、内側壁部 1 B の外側にも、遊技領域 6 を区画するための略リング状の外側壁部 1 C が前方に突出して形成されている。

【 0 0 1 7 】

50

遊技盤 1 の前面には、内側壁部 1 B、外側壁部 1 C などによって囲まれた遊技領域 6 が形成されている。すなわち、遊技盤 1 の前面が、内側壁部 1 B および外側壁部 1 C によって、遊技領域 6 とそれ以外の領域とに仕切られている。

【 0 0 1 8 】

遊技領域 6 は、ハンドル 8 2 k の操作によって発射された遊技球が流下可能な領域であり、パチンコ遊技機 P Y 1 で遊技を行うために設けられている。なお、遊技領域 6 には、多数の遊技くぎ（図示なし）が突設されている。遊技くぎは、遊技領域 6 に進入して遊技領域 6 を流下する遊技球を、後述する第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、ゲート 1 3、第 1 大入賞口 1 4、および、第 2 大入賞口 1 5 などに適度に誘導する経路を構成している。

10

【 0 0 1 9 】

遊技領域 6 における内側壁部 1 B の中央直下には、上方が開いた第 1 始動口 1 1 が形成された第 1 始動入賞装置 1 1 D が設けられている。第 1 始動口 1 1 の左下には、右側方が開いた第 2 始動口 1 2 が設けられている。第 2 始動口 1 2 の右脇には、第 2 始動口 1 2 への入球を可能、又は、不可能にさせる第 2 始動入賞装置（所謂「電チュー」）1 2 D が設けられている。

【 0 0 2 0 】

第 1 始動入賞装置 1 1 D は不動である。そのため、第 1 始動口 1 1 は、遊技球の入球し易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球の第 1 始動口 1 1 への入賞は、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」という）の抽選（後述の特図 1 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 1 抽選」という）および特図 1 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 1 始動口 1 1 へ入賞すると、所定個数（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【 0 0 2 1 】

電チュー 1 2 D は、作動可能な電チュー開閉部材 1 2 k を備えている。電チュー開閉部材 1 2 k は平面視で左斜め下方向に下降する略横長長方形の舌状片からなる。平面視で、電チュー開閉部材 1 2 k の上面左端が、第 2 始動口 1 2 の最下点の右隣に位置する。電チュー開閉部材 1 2 k は、通常は（通常状態では）その先端（前方側側面）が遊技領域 6、すなわち遊技盤 1 の前面辺りに位置するよう、遊技盤 1 より後方に収納されている。電チュー開閉部材 1 2 k はその収納されている状態から前後方向に移動（進退）することができる。そして、特別状態になると、電チュー開閉部材 1 2 k が前方へ移動する。電チュー開閉部材 1 2 k が前方へ移動すると、電チュー開閉部材 1 2 k が第 2 始動口 1 2 への誘導する経路となる。よって、電チュー開閉部材 1 2 k が遊技領域 6 より後方に収納された通常状態では、この誘導する経路がないので、第 2 始動口 1 2 へ遊技球を入球させることはほとんど不可能である。

30

【 0 0 2 2 】

このように、電チュー開閉部材 1 2 k が突出状態になることを第 2 始動口 1 2 又は電チュー 1 2 D の「開状態」ともいい、開状態であるときだけ遊技球の第 2 始動口 1 2 への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材 1 2 k が第 2 始動口 1 2 の内部に収納されている状態を第 2 始動口 1 2 又は電チュー 1 2 D の「閉状態」ともいう。このように、電チュー開閉部材 1 2 k の作動によって第 2 始動口 1 2 が開閉する。また、第 2 始動口 1 2 又は電チュー 1 2 D が「開状態」になることを「電チュー 1 2 D が開放する」ともいい、電チュー 1 2 D が「閉状態」になることを「電チュー 1 2 D が閉鎖する」ともいう。

40

【 0 0 2 3 】

遊技球の第 2 始動口 1 2 への入賞は、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」という）の抽選（後述の特図 2 関係乱数の取得と判定：以下、「特図 2 抽選」という）および特図 2 の可変表示の契機となっている。また、遊技球が第 2 始動口 1 2 へ入賞すると、所定個数（例えば 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 4 】

また、遊技領域 6 における第 1 始動入賞装置 1 1 D の左側には、2 つの一般入賞口 1 0 が設けられている。また、電チュー 1 2 D の右側には、1 つの一般入賞口 1 0 が設けられて

50

いる。遊技球が一般入賞口 10 へ入賞すると、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0025】

また、遊技盤 1 の開口部 1 A の右斜め下側に、遊技球が通過可能なゲート 13 が設けられている。遊技球のゲート 13 の通過は、普通図柄（以下、「普図」という）の抽選（すなわち普通図柄乱数の取得と判定）および普図の可変表示の契機となっている。補助遊技が実行されることによって電チュー 12 D を開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー 12 D の開放を伴う遊技である。

【0026】

また、遊技領域 6 における第 1 始動入賞装置 11 D の右側でゲート 13 の直下には、第 1 大入賞口 14 が形成された第 1 大入賞装置 14 D（以下、「通常 A T 14 D」ともいう）が設けられている。

10

【0027】

第 1 大入賞装置 14 D は、開状態と閉状態をとる通常 A T 開閉部材 14 k を備える。通常 A T 開閉部材 14 k の作動により第 1 大入賞口 14 が開閉する。通常 A T 開閉部材 14 k は正面視略横長矩形形状の平板からなり、通常は第 1 大入賞口 14 を塞いでいる。通常 A T 開閉部材 14 k は下端を中心に、上端が前方へ倒れるように略 90 度回転することができる。通常 A T 開閉部材 14 k が回転すると、通常 A T 開閉部材 14 k が遊技領域 6 に垂直に突出した状態になり、流下する遊技球を受け止めて第 1 大入賞口 14 の中に入球させる。このように、通常 A T 開閉部材 14 k が開状態であるときだけ遊技球の第 1 大入賞口 14 への入球が可能となる。遊技球が第 1 大入賞口 14 へ入賞すると、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【0028】

また、遊技領域 6 における第 1 大入賞装置 14 D の直下には、その上面が左斜め下方に形成され、遊技球を第 2 始動口 12 へ誘導する誘導ステージ 12 g が遊技領域 6（遊技盤 1 の前面）から前方に突出して設けられている。なお、誘導ステージ 12 g の上面を回転する遊技球は、第 2 始動口 12 の方へ向かって流下可能であるが、基本的には第 1 始動口 11 へ入賞することはできない。

【0029】

遊技領域 6 におけるゲート 13 や第 1 大入賞口 14 の右斜め上方、換言すると、上流側に、第 2 大入賞口 15 が形成された第 2 大入賞装置 15 D（以下、「V A T 15 D」ともいう）が設けられている。第 2 大入賞装置 15 D は、作動可能な V A T 開閉部材 15 k を備えている。V A T 開閉部材 15 k は正面視で羽根のような形状を呈している棒状体であり、通常は水平方向に対して略 90 度の姿勢で保持され、第 2 大入賞口 15 を塞いでいる。V A T 開閉部材 15 k は下端を中心に、上端が左側へ倒れるように略 70 度回転し、開状態をとることができる。V A T 開閉部材 15 k が開状態であるときだけ遊技球の第 2 大入賞口 15 への入球が可能となる。一方、V A T 開閉部材 15 k が第 2 大入賞口 15 を塞いでいる状態を「閉状態」ともいう。このように、V A T 開閉部材 15 k の作動によって第 2 大入賞口 15 が開閉する。遊技球が第 2 大入賞口 15 へ入賞すると、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

40

【0030】

ここで、図 4 を用いて、第 2 大入賞装置 15 D について詳細に説明する。第 2 大入賞装置 15 D の内部には、第 2 大入賞口 15 に入球した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させることが可能なゲート状の第 2 大入賞口センサ 15 a が設けられている。

【0031】

第 2 大入賞口センサ 15 a の下流域には、遊技球が通過（進入）可能な特定領域 16 と非特定領域 17 とが設けられている。第 2 大入賞口センサ 15 a を通過した遊技球は、振分装置 16 D によって、特定領域 16 か非特定領域 17 かに振り分けられる。振分装置 16 D は、略矩形形状の平板からなる振分部材 16 k と、振分部材 16 k を駆動する振分ソレノイド 16 s とを備えている。振分部材 16 k は、振分ソレノイド 16 s の駆動により、左

50

右にスライド可能に構成されている。

【 0 0 3 2 】

振分ソレノイド 1 6 s が通電されていないとき、振分部材 1 6 k は特定領域 1 6 への遊技球の通過を妨げる第 1 状態（通過阻止状態：図 4（A）の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の左端よりやや右側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆う状態）にある。振分部材 1 6 k が第 1 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過した後、特定領域 1 6 を通過することは不可能であり、非特定領域 1 7 を通過する。この第 2 大入賞口 1 5 から非特定領域 1 7 まで流下する遊技球のルートを第 1 のルートという。

【 0 0 3 3 】

一方、振分ソレノイド 1 6 s が通電されているとき、振分部材 1 6 k は遊技球の特定領域 1 6 の通過（進入）を許容する第 2 状態（通過許容状態：図 4（B）の正面視で振分部材 1 6 k の左端が特定領域 1 6 の右端よりやや左側に位置し、振分部材 1 6 k が特定領域 1 6 をその直上で覆わず、特定領域 1 6 の直上が開放している状態）にある。振分部材 1 6 k が第 2 状態にあるときは、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球は、第 2 大入賞口センサ 1 5 a を通過したあと特定領域 1 6 を通過容易である。この第 2 大入賞口 1 5 から特定領域 1 6 まで流下する遊技球のルートを第 2 のルートという。

【 0 0 3 4 】

なお、基本的に、振分部材 1 6 k は第 1 状態で保持されている。すなわち、第 1 状態が、振分部材 1 6 k の通常の状態であるといえる。そして、後述する大当たり遊技の最後のラウンド遊技（1 6 R）においてのみ、振分ソレノイド 1 6 s が通電され、第 2 状態に変化することができる。

【 0 0 3 5 】

特定領域 1 6 と非特定領域 1 7 には、各領域 1 6、1 7 を通過（進入）した遊技球を検知し、遊技球を下方へ通過させる特定領域センサ 1 6 a、非特定領域センサ 1 7 a が設けられている。

【 0 0 3 6 】

なお、第 1 大入賞装置 1 4 D および第 2 大入賞装置 1 5 D は、遊技に支障をきたさない範囲で、一方だけを設けるようにすることが可能である。

【 0 0 3 7 】

また、遊技領域 6 の略最下部には、遊技領域 6 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 6 の外部へ排出する 2 つのアウト口 1 9 が設けられている。

【 0 0 3 8 】

ところで、遊技球が流下可能な遊技領域 6 は、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）とに分けることができる。遊技球が左遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 8 2 k の操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域を流下するように遊技球を発射させるハンドル 8 2 k の操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機 P Y 1 において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第 2 流路 R 2 という。第 1 流路 R 1 および第 2 流路 R 2 は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

【 0 0 3 9 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、2 つの一般入賞口 1 0 とが設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を発射させることで、第 1 始動口 1 1、又は、一般入賞口 1 0 への入賞を狙うことができる。一方、第 2 流路 R 2 上には、第 2 始動口 1 2 と、ゲート 1 3 と、第 1 大入賞口 1 4 と、第 2 大入賞口 1 5 と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート 1 3 の通過や、第 2 始動口 1 2、第 1 大入賞口 1 4、又は、第 2 大入賞口 1 5 への入賞を狙うことができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 0 】

なお、何れの入賞口（第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2、一般入賞口 1 0、第 1 大入賞口 1 4、および第 2 大入賞口 1 5）にも入球しなかった遊技球は、アウト口 1 9 へ誘導されて排出される。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。

【 0 0 4 1 】

また、遊技盤 1 の前面に形成された遊技領域 6 の下方の左隣（遊技領域 6 以外の部分）には表示器類 8 が配置されている。図 5 に示すように、表示器類 8 には、特図 1 を可変表示する特図 1 表示器 8 1 a、特図 2 を可変表示する特図 2 表示器 8 1 b、および、普図を可変表示する普図表示器 8 2 が含まれている。また、表示器類 8 には、後述する特図 1 保留数（U 1：特図 1 表示器 8 1 a による特図 1 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 1 保留表示器 8 3 a、および、後述する特図 2 保留数（U 2：特図 2 表示器 8 1 b による特図 2 の可変表示が保留されている数）を表示する特図 2 保留表示器 8 3 b が含まれている。

10

【 0 0 4 2 】

特図 1 の可変表示は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞を契機に特図 1 抽選が行われると実行される。また、特図 2 の可変表示は、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞を契機に特図 2 抽選が行われると実行される。なお、以下の説明では、特図 1 および特図 2 を総称して特図といい、特図 1 抽選および特図 2 抽選を総称して特図抽選という。また、特図 1 表示器 8 1 a および特図 2 表示器 8 1 b を総称して特図表示器 8 1 という。さらに、特図 1 保留表示器 8 3 a および特図 2 保留表示器 8 3 b を総称して特図保留表示器 8 3 という。

20

【 0 0 4 3 】

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される特図（停止特図、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特図抽選によって複数種類の特図の中から選択された一つの特図である。停止特図が予め定めた特定の特図（特定の停止態様の特図、すなわち大当たり図柄）である場合には、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5）を開放させる大当たり遊技が行われる。

【 0 0 4 4 】

特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の L E D から構成され、その点灯態様によって特図抽選の結果に応じた特図を表示する。例えば特図抽選の結果が大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）である場合には、特図表示器 8 1 は、「

30

」（：点灯、：消灯）というように左から 1，2，5，6 番目にある L E D の点灯で構成される大当たり図柄を表示する。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、特図表示器 8 1 「」というように一番右にある L E D のみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。なお、特図抽選の結果に対応する L E D の点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させてもよい。

【 0 0 4 5 】

また、特図の可変表示において、特図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特図の可変表示がなされる。特図の可変表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各 L E D が点灯する態様である。なお、特図の可変表示の態様は、特に限定されず、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなど適宜に設定してよい。

40

【 0 0 4 6 】

ところで、パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）があると、特図抽選などを行うための各種乱数（数値情報）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として特図保留記憶部 1 0 5（図 7 参照）に一旦記憶される。なお、以下において、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞（入球）により取得された各種乱数のことを「特図 1 関係乱数」といい、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入

50

球)により取得された各種乱数のことを「特図２関係乱数」という。ここで、特図１関係乱数は、特図１保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図１保留記憶部１０５ａ(図７参照)に記憶される。一方、特図２関係乱数は、特図２保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図２保留記憶部１０５ｂ(図７参照)に記憶される。特図１保留記憶部１０５ａに記憶可能な特図１保留の数(特図１保留数)および特図２保留記憶部１０５ｂに記憶可能な特図２保留の数(特図２保留数)には上限(例えば４個)を設定することが可能である。なお、以下において、特図１保留と特図２保留を総称して「特図保留」といい、特図１保留数と特図２保留数を総称して「特図保留数」という。また、特図１関係乱数と特図２関係乱数とを総称して「特図関係乱数」という。

【００４７】

パチンコ遊技機ＰＹ１では、遊技球が第１始動口１１又は第２始動口１２へ入賞した後すぐに特図の可変表示が行われない場合、具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に入賞があった場合、その入賞に対する特図の可変表示(あるいは、特図抽選の権利)を留保することができる。特図保留記憶部１０５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特図の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特図関係乱数等を判定して、その判定結果を示すための特図の可変表示を実行することをいう。



【００４８】

そして、特図保留数は、特図保留表示器８３に表示される。特図１保留表示器８３ａと特図２保留表示器８３ｂのそれぞれは、例えば４個のＬＥＤで構成されており、特図保留数の分だけＬＥＤを点灯させることにより特図保留数を表示することが可能である。

【００４９】

また、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が可変表示したあと停止表示する。停止表示される普図(停止普図、可変表示の表示結果として導出表示される普図)は、普図抽選によって複数種類の普図の中から選択された一つの普図である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図(所定の停止態様の普図すなわち当たり図柄)である場合には、第２始動口１２(電チュー１２Ｄ)を開放させる補助遊技が行われる。

【００５０】

普図表示器８２は、例えば２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普図抽選の結果に応じた普図を表示する。普図抽選の結果が当たりである場合には、普図表示器８２は、「」(:点灯、 :消灯)というように両ＬＥＤの点灯で構成される当たり図柄を表示する。また普図抽選の結果がハズレである場合には、「」というように右のＬＥＤのみの点灯で構成されるハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。なお、普図抽選の結果に対応するＬＥＤの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。

【００５１】

また、普図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普図の可変表示が行われる。普図の可変表示の態様は、例えば両ＬＥＤが交互に点灯するという態様である。なお、普図の可変表示の態様は、特に限定されず、各ＬＥＤが停止表示(特定の態様での点灯表示)されていなければ、全ＬＥＤが一斉に点滅するなど適宜に設定してもよい。

【００５２】

パチンコ遊技機ＰＹ１では、遊技球がゲート１３を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数(数値情報)が取得されることがある。この乱数は、普図可変表示、又は、補助遊技が実行されていないことを条件に普図保留記憶部１０６(図７参照)に記憶される。普図保留記憶部１０６に記憶可能な普図保留の数(普図保留数)には上限(例えば４個)を設定することが可能である。なお、以下において、遊技球がゲート１３を通過することにより取得された普通図柄乱数のことを「普図関係乱数」ともいう。

【００５３】

次に、図６を用いて、遊技盤１の背面に取り付けられた演出用ユニット１Ｕについて説明

10

20

30

40

50

する。演出用ユニット１Ｕは、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。演出用ユニット１Ｕには、画像表示装置５０、第１盤可動装置（以下「盤前可動装置」）５５、第２盤可動装置（以下「盤後可動装置」）５６および第３盤可動装置（以下「ロゴ役物装置」）５７が搭載されている。

【００５４】

画像表示装置５０は、例えば２０インチの３Ｄ液晶ディスプレイ２枚で構成され、３Ｄ画像を表示可能な表示部５０ａを具備する。

【００５５】

盤前可動装置５５は、例えば上に配置される盤前上可動装置５５ＵＬ、５５ＵＲと、下に配置される盤前下可動装置５５Ｄとを備えている。盤前上可動装置５５ＵＬは、移動可能に構成され、主に前面部分が立体的な装飾が施された盤前上左可動体５５ＵＬｋを具備する。また、盤前上可動装置５５ＵＲは、移動可能に構成され、主に前面部分が立体的な装飾が施された盤前上右可動体５５ＵＲｋを具備する。また、盤前下可動装置５５Ｄは、移動可能に構成され、主に前面部分に立体的な装飾が施された盤前下可動体５５Ｄｋを具備する。

【００５６】

盤後可動装置５６は、例えばさらにその中で上側に配置される盤後上可動装置５６Ｕと、下側に配される盤後下可動装置５６Ｄと、を備え、盤後上可動装置５６Ｕは、移動可能に構成され、平面的な装飾が施された盤後上可動体５６Ｕｋを具備する。盤後下可動装置５６Ｄは、移動可能に構成され、平面的な装飾が施された盤後下可動体５６Ｄｋを具備する。

【００５７】

ロゴ役物装置５７は、例えばパチンコ遊技機ＰＹ１の題材である主人公キャラクタ「ＬＯＧＯ」の図案化された文字列「Ｌ・Ｏ・Ｇ・Ｏ」が前面側に施されたロゴ可動体５７ｋを備え、ロゴ可動体５７ｋは、表示部５０ａに沿って平面的に上昇および下降が可能に構成される。

【００５８】

図６（Ａ）は、盤後上可動体５６Ｕｋおよび盤後下可動体５６Ｄｋが作動していない通常の待機状態（初期位置）で保持されている様子を概略化して表している。盤後上可動体５６Ｕｋおよび盤後下可動体５６Ｄｋは、前後方向に略直交する平面上、言い換えると、画像表示装置５０の表面に沿って上下方向に移動可能である（上昇および下降が可能である）。そして、盤後上可動装置５６Ｕおよび盤後下可動装置５６Ｄのそれぞれの駆動源が駆動すると、盤後下可動体５６Ｄｋは正面視でその上端が画像表示装置５０の高さ方向中央あたりに位置するように上向きに移動（上昇）する（図６（Ｂ）参照）。一方、盤後上可動体５６Ｕｋは正面視でその下端が画像表示装置５０の高さ方向中央あたりに位置するように下向きに移動（下降）する（図６（Ｃ）参照）。その結果、正面視で画像表示装置５０の高さ方向中央あたりで、盤後上可動体５６Ｕｋと盤後下可動体５６Ｄｋとが上下方向に接合して合体し、それぞれの表面に施された意匠（デザイン）が全体で一つになり、パチンコ遊技機ＰＹ１の題材である主人公キャラクタの顔を表す（図６（Ｄ）参照）。このとき、画像表示装置５０の大部分は合体した盤後上可動体５６Ｕｋと盤後下可動体５６Ｄｋに覆われるので、画像表示装置５０は視認困難となる。

【００５９】

なお、遊技盤ユニットＹＵに設けられる部材や装置の位置や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【００６０】

２．遊技機の電氣的構成

次に、図７～図８に基づいて、パチンコ遊技機ＰＹ１における電氣的な構成を説明する。図７～図８に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技制御基板（以下「主制御基板」という）１００や、演出制御基板（以下「サブ制御基板」という）１２０や、払出制御基板１７０等を遊技盤１の画像表示装置５０よりさらに背面側に備えている。主制御基板１００は、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選

10

20

30

40

50

、普図の可変表示、補助遊技などの遊技利益に関する制御（遊技の進行）を行うためのものである。また、サブ制御基板 120 は、主制御基板 100 による遊技の進行に応じた遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出）、客待ち演出、半球型ボタン 40 や剣型ボタン 41 の操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などの演出に関する制御を行うためのものである。また、払出制御基板 170 は、遊技球の払い出しに関する制御などを行うためのものである。

【0061】

なお、主制御基板 100 は、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけ、サブ制御基板 120 は、後述する画像制御基板 140、ランプ制御回路 151、および音声制御回路 161 とともに、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。また、演出制御部は、少なくともサブ制御基板 120 を備え、演出手段（画像表示装置 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、および、可動装置 55、56、57 等）を用いた遊技演出、客待ち演出および操作促進演出を制御可能であればよい。

10

【0062】

また、パチンコ遊技機 P Y 1 は、電源基板 190 を備えている。電源基板 190 は、主制御基板 100、サブ制御基板 120 および払出制御基板 170 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 190 には、バックアップ電源回路 192 が設けられている。バックアップ電源回路 192 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する主制御基板 100 の遊技用 R A M 104 やサブ制御基板 120 の演出用 R A M 124 に対して電力を供給する。従って、主制御基板 100 の遊技用 R A M 104 やサブ制御基板 120 の演出用 R A M 124 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 190 には、電源スイッチ 191 が接続されている。電源スイッチ 191 の O N / O F F 操作により、電源の投入 / 遮断が切り換えられる。なお、主制御基板 100 の遊技用 R A M 104 に対するバックアップ電源回路を主制御基板 100 に設けたり、サブ制御基板 120 の演出用 R A M 124 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 120 に設けたりしてもよい。

20

【0063】

図 7 に示すように、主制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）101 が実装されている。遊技制御用マイコン 101 には、遊技の進行を制御するためのプログラムやテーブル等を記憶した遊技用 R O M (R e a d O n l y M e m o r y) 103、ワークメモリとして使用される遊技用 R A M (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 104、および、遊技用 R O M 103 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 C P U (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) 102 が含まれている。

30

【0064】

遊技用 R O M 103 には、後述する主制御メイン処理やメイン側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用 R O M 103 には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、当たり判定テーブル、普図変動パターン判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用 R O M 103 は外付けであってもよい。また、遊技用 R A M 104 には、前述した特図保留記憶部 105 や普図保留記憶部 106 などが設けられている。

40

【0065】

また、主制御基板 100 には、データや信号の入出力を行うための遊技用 I / O ポート部（入出力回路）118、および、遊技用 R A M 104 に記憶されている情報を遊技用 C P U 102 にクリアさせるための R A M クリアスイッチ 119 が実装されている。

【0066】

主制御基板 100 には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類やソレノイド類が接続されている。そのため、主制御基板 100 には、各種センサ類が出力した信号が

50

入力する。また、主制御基板 1 0 0 は、各種ソレノイド類に信号を出力する。

【 0 0 6 7 】

主制御基板 1 0 0 に接続されている各種センサ類には、第 1 始動口センサ 1 1 a、第 2 始動口センサ 1 2 a、一般入賞口センサ 1 0 a、ゲートセンサ 1 3 a、第 1 大入賞口センサ 1 4 a、第 2 大入賞口センサ 1 5 a、特定領域センサ 1 6 a および非特定領域センサ 1 7 a が含まれている。

【 0 0 6 8 】

第 1 始動口センサ 1 1 a は、第 1 始動口 1 1 に入賞した遊技球を検知する。第 2 始動口センサ 1 2 a は、第 2 始動口 1 2 に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ 1 0 a は、一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球を検知する。ゲートセンサ 1 3 a は、ゲート 1 3 に設けられており、ゲート 1 3 を通過した遊技球を検知する。第 1 大入賞口センサ 1 4 a は、第 1 大入賞口 1 4 に入賞した遊技球を検知する。第 2 大入賞口センサ 1 5 a は、第 2 大入賞口 1 5 に入賞した遊技球を検知する。特定領域センサ 1 6 a は、特定領域 1 6 を通過（特定領域 1 6 に進入）した遊技球を検知する。非特定領域センサ 1 7 a は、非特定領域 1 7 を通過（非特定領域 1 7 に進入）した遊技球を検知する。各センサは、遊技球を検知すると、その検知内容に応じた信号を主制御基板 1 0 0 に出力する。

【 0 0 6 9 】

なお、主制御基板 1 0 0 に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 7 0 】

また、主制御基板 1 0 0 に接続されている各種アクチュエータ類には、電チューソレノイド 1 2 s、第 1 大入賞口ソレノイド 1 4 s、第 2 大入賞口ソレノイド 1 5 s および振分ソレノイド 1 6 s が含まれている。電チューソレノイド 1 2 s は、電チュー 1 2 D の電チュー開閉部材 1 2 k を駆動する。第 1 大入賞口ソレノイド 1 4 s は、第 1 大入賞装置 1 4 D の通常 A T 開閉部材 1 4 k を駆動する。第 2 大入賞口ソレノイド 1 5 s は、第 2 大入賞装置 1 5 D の V A T 開閉部材 1 5 k を駆動する。振分ソレノイド 1 6 s は、振分装置 1 6 D の振分部材 1 6 k を駆動する。

【 0 0 7 1 】

なお、主制御基板 1 0 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 7 2 】

さらに主制御基板 1 0 0 には、表示器類 8（特図表示器 8 1、普図表示器 8 2、および、特図保留表示器 8 3）が接続されている。これらの表示器類 8 の表示制御は、遊技制御用マイコン 1 0 1 によりなされる。

【 0 0 7 3 】

また主制御基板 1 0 0 は、払出制御基板 1 7 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 7 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 7 0 には、賞球払出装置 7 3、貸球払出装置 7 4 およびカードユニット C U（パチンコ遊技機 P Y 1 に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御回路 1 7 5 を介して発射装置 7 2 が接続されている。なお、発射装置 7 2 には、ハンドル 8 2 k（図 1 参照）が含まれる。

【 0 0 7 4 】

払出制御基板 1 7 0 は、遊技制御用マイコン 1 0 1 からの信号や、接続されたカードユニット C U からの信号に基づいて、賞球払出装置 7 3 の賞球モータ 7 3 m を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球払出装置 7 4 の貸球モータ 7 4 m を駆動して貸球の払い出しを行ったりする。払い出される賞球は、その計数のための賞球センサ 7 3 a により検知される。また払い出される貸球は、その計数のための貸球センサ 7 4 a により検知される。

【 0 0 7 5 】

また、ハンドル 8 2 k には、遊技者などの人のハンドル 8 2 k への接触を検知可能なタッチスイッチ 7 2 a が設けられている。遊技者によるハンドル 8 2 k（図 1 参照）の操作が

10

20

30

40

50

あった場合には、タッチスイッチ 7 2 a が遊技者のハンドル 8 2 k への接触を検知し、検知信号を払出制御基板 1 7 0 に出力する。また、ハンドル 8 2 k には、ハンドル 8 2 k の回転角度（操作量）を検出可能な発射ボリュームつまみ 7 2 b が接続されている。発射装置 7 2 は、発射ボリュームつまみ 7 2 b が検出したハンドル 8 2 k の回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイド 7 2 s を駆動させる。なお、パチンコ遊技機 P Y 1 においては、ハンドル 8 2 k への回転操作が維持されている状態では、約 0 . 6 秒毎に 1 球の遊技球が発射されるようになっている。

【 0 0 7 6 】

また主制御基板 1 0 0 は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板 1 2 0 に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。サブ制御基板 1 2 0 は、主制御基板 1 0 0 から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行状況（遊技の制御内容）を把握することができる。なお、主制御基板 1 0 0 とサブ制御基板 1 2 0 との接続は、主制御基板 1 0 0 からサブ制御基板 1 2 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 1 0 0 とサブ制御基板 1 2 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【 0 0 7 7 】

図 8 に示すように、サブ制御基板 1 2 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）1 2 1 が実装されている。演出制御用マイコン 1 2 1 には、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 R O M 1 2 3、ワークメモリとして使用される演出用 R A M 1 2 4、および、演出用 R O M 1 2 3 に記憶されたプログラムを実行する演出用 C P U 1 2 2 が含まれている。

【 0 0 7 8 】

また、演出用 R O M 1 2 3 には、後述するサブ制御メイン処理、受信割り込み処理、1 m s タイマ割り込み処理、および、1 0 m s タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用 R O M 1 2 3 は外付けであってもよい。

【 0 0 7 9 】

また、サブ制御基板 1 2 0 には、データや信号の入出力を行うための演出用 I / O ポート部（入出力回路）1 3 8、および、リアルタイムクロック（R T C）1 3 9 が実装されている。R T C 1 3 9 は、現時点の日時（日付および時刻）を計測する。R T C 1 3 9 は、パチンコ遊技機 P Y 1 に、所定の島電源供給装置（図示なし）から電力が供給されているときにはその電力によって動作して、島電源供給装置から電力が供給されていないときには、電源基板 1 9 0 が備えるバックアップ電源回路 1 9 2 から供給される電力によって動作する。このため、R T C 1 3 9 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電源が投入されていないときにも現在の日時を計測することが可能である。なお、R T C 1 3 9 に対するバックアップ電源回路をサブ制御基板 1 2 0 に設けてもよい。バックアップ電源回路には、コンデンサや内蔵電池（ボタン電池等）を含む回路を採用することができる。

【 0 0 8 0 】

サブ制御基板 1 2 0 には、画像制御基板 1 4 0 が接続されている。サブ制御基板 1 2 0 の演出制御用マイコン 1 2 1 は、主制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じて、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 に画像表示装置 5 0 の表示制御を行わせる。なお、サブ制御基板 1 2 0 と画像制御基板 1 4 0 との接続は、サブ制御基板 1 2 0 から画像制御基板 1 4 0 への信号の送信と、画像制御基板 1 4 0 からサブ制御基板 1 2 0 への信号の送信との双方が可能な双方向通信接続となっている。

【 0 0 8 1 】

画像制御基板 1 4 0 は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用 R O M 1 4 2、ワークメモリとして使用される画像用 R A M 1 4 3、および、画像用 R O M 1 4 2 に記憶されたプログラムを実行する画像用 C P U 1 4 1 を備えている。また、画像制御基板 1 4

10

20

30

40

50

0 は、画像表示装置 5 0 に表示される画像のデータを記憶した C G R O M 1 4 5、C G R O M 1 4 5 に記憶されている画像データの展開等に使用される V R A M 1 4 6、および、V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r) 1 4 4 を備えている。勿論、これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。C G R O M 1 4 5 には、例えば、画像表示装置 5 0 に表示される画像を表示するための画像データ（静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

【 0 0 8 2 】

V D P 1 4 4 は、演出制御用マイコン 1 2 1 からの指令に基づき画像用 C P U 1 4 1 によって作成されるディスプレイリストに従って、C G R O M 1 4 5 から画像データを読み出して V R A M 1 4 6 内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成して V R A M 1 4 6 内のフレームバッファに画像を描画する。そして、フレームバッファに描画した画像を R G B 信号として画像表示装置 5 0 に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部 5 0 a に表示される。

10

【 0 0 8 3 】

なお、ディスプレイリストは、フレーム単位で描画の実行を指示するためのコマンド群で構成されている。ディスプレイリストには、描画する画像の種類、画像を描画する位置、表示の優先順位、表示倍率、画像の透過率等の種々のパラメータの情報が含まれている。

【 0 0 8 4 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は、主制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、すなわち、主制御基板 1 0 0 による遊技の進行に応じて、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声、楽曲、効果音等を出力する。

20

【 0 0 8 5 】

スピーカ 5 2 から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されている。なお、音声制御回路 1 6 1 を、基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に R O M を実装し、その R O M に音声データを格納してもよい。また、スピーカ 5 2 を画像制御基板 1 4 0 に接続し、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 1 4 0 の画像用 R O M 1 4 2 に音声データを格納してもよい。

30

【 0 0 8 6 】

また、サブ制御基板 1 2 0 には、所定の中継基板（図示なし）を介して、入力部となる各種スイッチ類、駆動源となる各種アクチュエータ類、各種ランプ類が接続されている。サブ制御基板 1 2 0 には、各種スイッチ類が出力した信号が入力する。また、サブ制御基板 1 2 0 は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。また、サブ制御基板 1 2 0 は、主制御基板 1 0 0 から受信したコマンドなどに基づいて、ランプ制御回路 1 5 1 を介して各種ランプ類の点灯制御を行う。

【 0 0 8 7 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続されている各種スイッチ類には、半球型ボタン検出スイッチ 4 0 a および剣型ボタン検出スイッチ 4 1 a が含まれている。半球型ボタン検出スイッチ 4 0 a は、半球型ボタン 4 0 が押下操作されたことを検出する。剣型ボタン検出スイッチ 4 1 a は、剣型ボタン 4 1 が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ 4 0 a、4 1 a は、検出内容に応じた信号をサブ制御基板 1 2 0 に出力する。

40

【 0 0 8 8 】

なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるスイッチの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 8 9 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種アクチュエータ類には、左枠可動体モータ 5 8 L m、右枠可動体モータ 5 8 R m、盤前上可動体モータ 5 5 U m、盤前下可動体モータ 5 5 D m、盤後上可動体モータ 5 6 U m および盤後下可動体モータ 5 6 D m が含まれている。左

50

枠可動体モータ 5 8 L m は、左枠可動装置 5 8 L を駆動して、所定の動作を行わせることが可能である。右枠可動体モータ 5 8 R m は、右枠可動装置 5 8 R を駆動して、所定の動作を行わせることが可能である。盤前上可動体モータ 5 5 U m は、盤前上可動体 5 5 U L k , 5 5 U R k を駆動して、それぞれ所定の動作を行わせることが可能である。盤前下可動体モータ 5 5 D m は、盤前下可動体 5 5 D k を駆動して、表示部 5 0 a 上をスライドさせることが可能である。盤後上可動体モータ 5 6 U m は、盤後上可動体 5 6 U k を駆動して、表示部 5 0 a 上をスライドさせることが可能である。盤後下可動体モータ 5 6 D m は、盤後下可動体 5 6 D k を駆動して、表示部 5 0 a 上をスライドさせることが可能である。詳細には、演出制御用マイコン 1 2 1 は、盤前上可動体 5 5 U L k , 5 5 U R k 、盤前下可動体 5 5 D k 、盤後上可動体 5 6 U k および盤後下可動体 5 6 D k の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、ランプ制御回路 1 5 1 を介して、盤前上可動体 5 5 U L k , 5 5 U R k 、盤前下可動体 5 5 D k 、盤後上可動体 5 6 U k および盤後下可動体 5 6 D k の動作を制御する。

10

【 0 0 9 0 】

なお、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【 0 0 9 1 】

サブ制御基板 1 2 0 に接続された各種ランプ類には、枠ランプ 5 3 (左枠発光装置 5 3 L 、右枠発光装置 5 3 R) および盤ランプ 5 4 (盤後上点発光装置 5 4 U a 、盤後上面発光装置 5 4 U b 、盤後下点発光装置 5 4 D a 、盤後下面発光装置 5 4 D b) が含まれる。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、枠ランプ 5 3 (左枠発光装置 5 3 L 、右枠発光装置 5 3 R) および盤ランプ 5 4 (盤後上点発光装置 5 4 U a 、盤後上面発光装置 5 4 U b 、盤後下点発光装置 5 4 D a 、盤後下面発光装置 5 4 D b) の発光態様を決める発光パターンデータ (点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう) を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 5 3 (左枠発光装置 5 3 L 、右枠発光装置 5 3 R) および盤ランプ 5 4 (盤後上点発光装置 5 4 U a 、盤後上面発光装置 5 4 U b 、盤後下点発光装置 5 4 D a 、盤後下面発光装置 5 4 D b) の発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

20

【 0 0 9 2 】

なお、ランプ制御回路 1 5 1 を基板にして C P U を実装してもよい。この場合、その C P U に、枠ランプ 5 3 および盤ランプ 5 4 等の点灯制御や、盤前可動装置 5 5 、盤後可動装置 5 6 、ロゴ役物装置 5 7 、枠可動装置 5 8 等の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板に R O M を実装して、その R O M に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。また、サブ制御基板 1 2 0 に接続されるランプの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

30

【 0 0 9 3 】

3 . 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な遊技について、図 9 ~ 図 1 6 を用いて説明する。

【 0 0 9 4 】

40

3 - 1 . 普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球がゲート 1 3 を通過すると、普図抽選を行う。普図抽選を行うと、普図表示器 8 2 において、普図の可変表示 (変動表示を行った後に停止表示) を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート 1 3 の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、普図の可変表示、又は、補助遊技が行われていないときに遊技球がゲート 1 3 を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

50

【 0 0 9 5 】

パチンコ遊技機 P Y 1 は、このような一連の遊技（普図抽選、普図の可変表示、補助遊技）を行うにあたり、普図変動始動条件の成立により、普図関係乱数を取得する。取得する普図関係乱数には、図 9（A）に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【 0 0 9 6 】

3 - 1 - 1 . 当たり判定

当たり判定は、図 1 0（A）に示すような当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。すなわち、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。そして、当たり判定の結果に基づいて、普図の可変表示を行うための普図変動パターン判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、基本的には、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、基本的には、普図の可変表示でハズレ図柄が停止表示される。また、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

【 0 0 9 7 】

3 - 1 - 2 . 普図変動

普図変動パターン判定は、図 1 0（B）に示すような普図変動パターン判定テーブルを用いて、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンとは、普図変動時間などの普図の可変表示に関する所定事項に関する識別情報である。

【 0 0 9 8 】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けることが可能である。すなわち、普図変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（非時短普図変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（時短普図変動パターン判定テーブル）とがある。

【 0 0 9 9 】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に 1 つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機 P Y 1 は、非時短状態においてと時短状態においてとで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 3 0 秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が例えば 5 秒となる普図変動パターンに決定する。この判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器 8 2 で行われる。また、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器 8 2 において普図の可変表示が行われる。

【 0 1 0 0 】

3 - 1 - 3 . 補助遊技

補助遊技は、普図の可変表示で、表示結果（普図抽選の結果）として、当たり図柄が停止表示（導出）されると実行される。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 1 】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）、すなわち、電チュー１２Ｄが開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。そして、これらの各要素は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に対応付けられている。パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技状態（非時短状態／時短状態）に基づいて、図１０（Ｃ）に示すような補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に対応付けられている。各補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。また、これらの各要素における開放回数や開放時間については、適宜に変更することが可能である。

【 0 1 0 2 】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー１２Ｄの開放時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、第１の開放時間（遊技球を電チュー１２Ｄに入賞させるのが困難な時間（例えば０．０８秒））だけ電チュー１２Ｄを開放する。なお、以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。また、時短状態における補助遊技では、第１の開放時間よりも長い第２の開放時間（遊技球を電チュー１２Ｄに入賞させるのが容易な時間（例えば３．００秒））だけ電チュー１２Ｄを開放する。なお、以下において、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。

【 0 1 0 3 】

３－２．特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第１始動口１１に入賞すると特図１抽選を行う。特図１抽選が行われると、特図１表示器８１ａにおいて、特図１の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図１抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図１には、大当たり図柄およびハズレ図柄がある。すなわち、特図１抽選の結果には大当たりおよびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【 0 1 0 4 】

同様に、パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第２始動口１２に入賞すると特図２抽選を行う。特図２抽選が行われると、特図２表示器８１ｂにおいて、特図２の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図２抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図２には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図２抽選の結果には、大当たりおよびハズレがある。大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。一方、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【 0 1 0 5 】

なお、以下において、第１始動口１１に遊技球が入賞することを「第１始動条件の成立」といい、第２始動口１２に遊技球が入賞することを「第２始動条件の成立」という。また、「第１始動条件の成立」と「第２始動条件の成立」をまとめて「始動条件の成立」と総称する。また、特別図柄のハズレ図柄については、前述の普図のハズレ図柄と区別するために「ハズレ特図」ともいう。

【 0 1 0 6 】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、このような一連の遊技（特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、遊技状態の設定）を行うにあたり、始動条件の成立により、特図関係乱数を取得し、当該乱数について種々の判定を行う。取得する特図関係乱数には、図９（Ｂ）に示すように、特別図柄乱数、大当たり図柄種別乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。大当たり図柄種別乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数（判定情報）である。リーチ乱数はリ

10

20

30

40

50

ーチ判定を行うための乱数（判定情報）である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【 0 1 0 7 】

3 - 2 - 1 . 大当たり判定

大当たり判定は、図 1 1 (A) に示すような大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。大当たり判定テーブルは、遊技状態、詳細には、通常確率状態であるか高確率状態であるかに関連付けられている。すなわち、大当たり判定テーブルには、通常確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（通常確率用大当たり判定テーブル）と高確率状態において用いられる大当たり判定テーブル（高確率用大当たり判定テーブル）とがある。

10

【 0 1 0 8 】

各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数値）が振り分けられている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特別図柄乱数を大当たり判定テーブルに照合して、大当たり、又は、ハズレの何れであるかを判定する。図 1 1 (A) に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。また、大当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

【 0 1 0 9 】

20

3 - 2 - 2 . 大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、図 1 1 (B) に示すような大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定するための判定である。大当たり図柄の種別毎に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素を対応付けることが可能である。

【 0 1 1 0 】

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別（特図 1 / 特図 2 ）、言い換えれば、当該大当たり図柄種別判定が起因する（当該大当たり図柄種別判定を発生させた）入賞が行われた始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2 ）に関連付けられている。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルには、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 1 大当たり図柄種別判定テーブル）と特図 2 の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第 2 大当たり図柄種別判定テーブル）とがある。

30

【 0 1 1 1 】

大当たり図柄には複数種類の種別があり、各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄種別乱数の判定値（大当たり図柄種別乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した大当たり図柄種別乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに照合して、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第 1 大当たり図柄種別判定テーブルおよび第 2 大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別乱数値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。また、大当たり図柄種別の振分率については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり図柄の種別については、適宜に増加したり減少したりすることが可能である。

40

【 0 1 1 2 】

例えば、図 1 1 (B) に示すように、特図 1 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄 A が 5 0 %、大当たり図柄 B が 5 0 % にし、特図 2 についての大当たり図柄種別判定による大当たり図柄種別の振分率を、大当たり図柄 C が 1 0 0 % にすることが可能である。このように、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して行われる特図 1 抽選と、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞して行われる特図 2 抽選とで、大当

50

たり図柄種別の振分率を異ならせることが可能である。

【 0 1 1 3 】

3 - 2 - 3 . リーチ判定

リーチ判定は、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図 1 1 (C) に示すようなリーチ判定テーブルを用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定するための判定である。

【 0 1 1 4 】

リーチ判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けることが可能である。すなわち、リーチ判定テーブルには、非時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（非時短用リーチ判定テーブル）と時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（時短用リーチ判定テーブル）とがある。

10

【 0 1 1 5 】

各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチを発生させる否かを判定する。すなわち、「リーチ有り」又は「リーチ無し」を判定する。図 1 1 (C) に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数値の数を異ならせることが可能である。なお、以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」、且つ、リーチ判定の結果が「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、大当たり判定の結果が「ハズレ」、且つ、リーチ判定の結果が「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。

20

【 0 1 1 6 】

3 - 2 - 4 . 特図変動

特図変動パターン判定は、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも、図 1 2 ~ 図 1 3 に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定するための判定である。特図変動パターンとは、特図変動時間や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果とリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることが可能である。特図変動パターンとして、それぞれ識別情報が異なる複数種類の特図変動パターンを用いることが可能であり、その数は適宜に変更することが可能である。

30

【 0 1 1 7 】

特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別（特図 1 / 特図 2 ）、言い換えれば、当該特図変動パターン判定が起因する入賞が行われた始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2 ）に関連付けることが可能である。すなわち、特図変動パターン判定テーブルには、特図 1 の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図 1 変動パターン判定テーブル：図 1 2 ）と、特図 2 の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図 2 変動パターン判定テーブル：図 1 3 ）とがある。

40

【 0 1 1 8 】

そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）にも関連付けることが可能である。すなわち、特図 1 変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる特図 1 変動パターン判定テーブル（非時短用特図 1 変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる特図 1 変動パターン判定テーブル（時短用特図 1 変動パターン判定テーブル）とがある。一方、特図 2 変動パターン判定テーブルについても同様に、非時短状態のときに用いられる特図 2 変動パターン判定テーブル（非時短用特図 2 変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図 2 変動パター

50

ン判定テーブル（時短用特図 2 変動パターン判定テーブル）とがある。

【 0 1 1 9 】

また、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、大当たり判定結果およびリーチ判定結果にも関連付けることが可能である。すなわち、非時短用特図 1 変動パターン判定テーブルおよび非時短用特図 2 変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用およびリーチ無しハズレ用がある。同様に、時短用特図 1 変動パターン判定テーブルおよび時短用特図 2 変動パターン判定テーブルにもそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用およびリーチ無しハズレ用がある。

【 0 1 2 0 】

さらに、各リーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図 1 保留数（U1）が 0 ~ 2 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルと、特図 1 保留数（U1）が 3 ~ 4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 1 変動パターン判定テーブルとがある。また、各リーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルは、特図保留数にも関連付けられている。具体的には、特図 2 保留数（U2）が 0 ~ 2 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルと、特図 2 保留数（U2）が 3 ~ 4 のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図 2 変動パターン判定テーブルとがある。

【 0 1 2 1 】

そして、各特図変動パターン判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の特図の可変表示が、特図表示器 8 1 で行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特別図柄抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

【 0 1 2 2 】

また、各特図変動パターンには、図 1 2 ~ 図 1 3 の表の右から 2 番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローに関連付けることが可能である。

【 0 1 2 3 】

なお、図 1 2 ~ 図 1 3 の表の一番右の欄に示すように、特図変動パターンについて、特図（大当たり判定結果）および特図変動演出の演出内容などに関連付けて名称を付すことがある。例えば、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動（SP大当たり変動 A , SP大当たり変動 B , L大当たり変動 , N大当たり変動）」という。一方、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である SPリーチが行われる特図変動パターンのことを「SPハズレ変動（SPハズレ変動 A , SPハズレ変動 B）」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である Lリーチが行われる特図変動パターンのことを「Lハズレ変動」、リーチ有りハズレの中で、リーチの一種である Nリーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「Nハズレ変動」、リーチ無しハズレに係る特図変動パターンのことを「通常ハズレ変動（通常ハズレ変動 A , 通常ハズレ変動 B）」という。

【 0 1 2 4 】

3 - 2 - 5 . 先読み判定

パチンコ遊技機 P Y 1 は、取得した特図関係乱数に基づいて、図 1 4 に示すような先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行う。先読み判定には、例えば、特別図柄乱数が大当たり判定で大当たりと判定されるか否かの判定、大当たり図柄種別乱数が大当たり図柄種別判定で何れの大当たり図柄の種別に決定されるかの判定、特図変動パターン乱数が特図変動パターン判定で何れの特図変動パターンに決定されるかの判定などがある。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別（第 1 始動口 1 1 / 第 2 始動口 1 2）に関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルには、第 1 始動口 1 1 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 1 先読み判定テーブル）と、第 2 始動口 1 2 に入賞した場合の先読み判定テーブル（第 2 先読み判定テーブル）とがある。

【 0 1 2 5 】

また、先読み判定テーブルは、遊技状態（非時短状態 / 時短状態）にも関連付けることが

10

20

30

40

50

可能である。すなわち、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（非時短用先読み判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる先読み判定テーブル（時短用先読み判定テーブル）とがある。

【 0 1 2 6 】

つまり、先読み判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第 1 先読み判定テーブルと、非時短状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルと、時短状態のときに用いられる第 2 先読み判定テーブルとがある。なお、先読み判定にどのような判定を含ませるかは適宜変更が可能である。

【 0 1 2 7 】

3 - 3 . 大当たり遊技

次に、大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5）の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（OP とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（ED とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はエンディングの開始によって終了する。また、OP や ED については、設けないようすることが可能である。なお、以下において、所定回数（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（1 回目）のラウンド遊技のことを「1 ラウンド（1 R）」といい、10 回目のラウンド遊技のことを「10 ラウンド（10 R）」という。

【 0 1 2 8 】

このような大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5）の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間（開放パターン）、次の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、エンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図の停止表示後、図 1 5 に示すような大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技毎に大当たり遊技構成要素が格納されている。大当たり遊技として、1 種類又は複数種類の大当たり遊技を制御することが可能である。

【 0 1 2 9 】

例えば、図 1 5 に示すように、1 R から 1 5 R までは、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技、又は、最大で 0 . 1 秒にわたって第 1 大入賞口 1 4 が開放するラウンド遊技が行われる。そして、1 6 R（最終ラウンド）では、最大で 2 9 . 5 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技、又は、最大で 0 . 1 秒にわたって第 2 大入賞口 1 5 が開放するラウンド遊技が行われる。また、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が大入賞口センサ 1 4 a , 1 5 a によって検出されると、大入賞口 1 4 , 1 5 の最大開放時間が経過する前であっても、ラウンド遊技を終了させる。

【 0 1 3 0 】

また、各要素における回数や時間については、適宜変更が可能である。また、大当たり遊技を、第 1 大入賞口 1 4 および第 2 大入賞口 1 5 の両方を用いて行うことも一方だけを用いて行うことも可能である。

【 0 1 3 1 】

ここで、特定領域 1 6 について詳細に説明する。特定領域 1 6 は、振分部材 1 6 k によって、入賞不可能な閉状態と、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材 1 6 k の作動態様は、特定領域 1 6 の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材 1 6 k の作動態様のことを「特定領域 1 6 の開閉態様」ともいう。このように、振分部材 1 6 k が一定の作動態様（特定領域 1 6 が一定の開閉態様）で制御されるが、振分部材 1 6 k の一定の作動態様（特定領域 1 6 の一定の開閉態様）と、大当たり遊技における第 2 大入賞口 1 5

の開閉態様との組み合わせで、大当たり遊技において遊技球を特定領域 16 に進入させることの困難性（容易性）が設定されることになる。なお、以下において、特定領域 16 が開状態にあることを「V 開放」ともいう。

【0132】

第 2 大入賞口の開放が開始してから 15 秒間、振分ソレノイド 16 s が通電され、振分部材 16 k が第 2 状態（図 4（A））に制御される。よって、最大で 29.5 秒にわたって第 2 大入賞口 15 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 15 の開放時間およびタイミングと、振分部材 16 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 16 を通過する（遊技球を特定領域 16 に進入させる）ことが容易である。一方、最大で 0.1 秒にわたって第 2 大入賞口 15 が開放するラウンド遊技では、第 2 大入賞口 15 の開放時間およびタイミングと、振分部材 16 k の第 2 状態に制御されている時間およびタイミングとの関係から、遊技球が特定領域 16 を通過する（遊技球を特定領域 16 に進入させる）ことはほぼ不可能（困難）である。このように、大当たり遊技には、当該大当たり遊技中に、遊技球の特定領域 16 の通過（以下、「V 通過」ともいう）が容易な第 1 開放パターン（V ロング開放パターン）で V A T 開閉部材 15 k および振分部材 16 k が作動する大当たり遊技と、遊技球の特定領域 16 の通過が不可能又は困難な第 2 開放パターン（V ショート開放パターン）で V A T 開閉部材 15 k および振分部材 16 k が作動する大当たり遊技と、を実行することが可能である。このように、V ロング開放パターンで V A T 開閉部材 15 k および振分部材 16 k が作動する大当たり遊技を「V ロング大当たり」という。一方、V ショート開放パターンで V A T 開閉部材 15 k および振分部材 16 k が作動する大当たり遊技を「V ショート大当たり」という。

【0133】

3 - 4 . 遊技状態

次に、遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 は、図 16 に示すように、「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」、「高確率高ベース遊技状態」および「大当たり遊技状態」の何れかの遊技状態にすることが可能である。遊技状態を構成する状態として、大当たり判定において「大当たり」と判定される確率に係る状態と、電チュー 12 D の開放の容易性に係る状態とがある。前者としては、通常確率状態と高確率状態とがある。一方、後者としては非時短状態と時短状態とがある。

【0134】

通常確率状態は、「低確率低ベース遊技状態」又は「低確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率である状態である。高確率状態は、「高確率低ベース遊技状態」又は「高確率高ベース遊技状態」において設定され、大当たり判定で大当たりと判定される確率が通常確率より高い高確率である状態である。従って、高確率状態は通常確率状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには通常確率状態が設定される。そして、大当たりに当選することによって通常確率状態から高確率状態に切り替えることが可能になる。例えば、大当たり遊技において遊技球が特定領域 16 を通過することによって高確率状態に切り替えることが可能である。また、大当たり図柄の種別によって高確率状態に切り替えることも可能である。高確率状態は、大当たりに当選することなく所定回数の大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、高確率状態から通常確率状態に切り替えることが可能である。

【0135】

非時短状態は、「低確率低ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」又は「大当たり遊技状態」において設定される。時短状態は、「低確率高ベース遊技状態」又は「高確率高ベース遊技状態」において設定され、非時短状態に比べて、1 回の補助遊技における電チュー 12 D の開放時間が長くなり易い遊技状態である。例えば、時短状態においては、非時短状態における電チュー 12 D の開放時間（例えば 0.08 秒）よりも長い開放時間（例えば 3.0 秒）となる。また、時短状態では、特図変動時間の短い特図変動パター

ンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた特図変動パターン判定テーブルを用いて、特図変動パターン判定が行われるようにすることも可能である（図 12～図 13 参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【 0 1 3 6 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて普図変動時間が短くなり易い。例えば、時短状態では、非時短状態で決定される普図変動時間（30 秒）よりも短い普図変動時間（5 秒）が決定される。よって、時短状態のときの方が、非時短状態のときと比べて、単位時間当たりの普図抽選の実行回数が多くなり易い。

10

【 0 1 3 7 】

また、時短状態は、非時短状態に比べて、当たり判定で当たりと判定され易い。例えば、時短状態では、非時短状態で当たりと判定される確率（例えば 6 6 0 0 / 6 5 5 3 6）よりも高い確率（例えば 5 9 9 3 6 / 6 5 5 3 6）で当たりと判定される。よって、時短状態のときの方が、非時短状態のときと比べて、単位時間当たりの当たりと判定される回数が多くなり易い。

【 0 1 3 8 】

このように時短状態では、非時短状態に比して、単位時間当たりの電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり、第 2 始動口 1 2 へ遊技球が頻繁に入賞し易くなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。従って、時短状態は非時短状態よりも遊技者に有利な状態であるといえる。

20

【 0 1 3 9 】

パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入されたときには非時短状態が設定される。そして、例えば、大当たりに当選することによって時短状態が設定可能になる。時短状態は、大当たりに当選することなく所定回数的大当たり判定が行われることや、次回の大当たりに当選することで、時短状態から非時短状態に変更することが可能である。

【 0 1 4 0 】

なお、時短状態では、非時短状態に比して、当たりに当選し易く、普図変動時間が短くなり易く、且つ、1 回の補助遊技における電チュー 1 2 D の開放時間が長くなり易い。つまり、普図に係る遊技についての 3 つの点で、遊技者に有利に設定されているが、遊技者に有利に設定されている点はこれらの中の一部であってもよい。

30

【 0 1 4 1 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 で初めて電源投入された後の遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態が設定される「低確率低ベース遊技状態」である。この遊技状態を「通常遊技状態」ともいう。また、「大当たり遊技状態」では、当たり判定は行われるが大当たり判定は行われなため、大当たり遊技の開始に伴って、非時短状態が設定される。また、遊技状態については、前述した遊技状態の全てを用いることも一部だけを用いることも可能である。

【 0 1 4 2 】

40

4 . 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機 P Y 1 により行われる主な演出について、図 1 7 ～図 2 8 を用いて説明する。

【 0 1 4 3 】

4 - 1 . 演出モード

最初に、演出モードについて説明する。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 P Y 1 は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モードと、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードを設定することが可能である。

【 0 1 4 4 】

50

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」において特図変動演出が行われていないときに設定可能であり、特図変動演出が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図17(A)に示すように、表示部50aにおいてパチンコ遊技機PY1を紹介する客待ちデモ動画G100が表示される。また、客待ちデモ動画G100が表示されているときに半球型ボタン40が操作されると、図17(B)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が表示される。演出に関する設定には、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、実行される演出の頻度設定などがある。

10

【0145】

通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」又は「高確率低ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能であり、非時短状態であることを示す演出モードである。通常演出モードには、例えば、図18(A)に示すように、表示部50aにおいて昼間の山の景色を表す背景画像(昼間通常用背景画像G102)が表示される第1通常演出モードと、図18(B)に示すように、表示部50aにおいて夕方の山の景色を表す背景画像(夕方通常用背景画像G103)が表示される第2通常演出モードと、図18(C)に示すように、表示部50aにおいて夜間の山の景色を表す背景画像(夜間通常用背景画像G104)が表示される第3通常演出モードとがあり、大当たりに当選することなく1回、又は、複数回の特図変動演出が行われることを1つの条件として切り替えられる。さらに、第1～第3通常演出モードのそれぞれには、特図変動演出において、リーチが成立する前の通常前段演出モードと、リーチが成立した後の通常後段演出モードとがある。通常前段演出モードでは、表示部50aにおいて、昼間通常用背景画像G102、夕方通常用背景画像G103および夜間通常用背景画像G104の何れかが表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。また、「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定される特殊演出モードを設けてもよい。

20

【0146】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、高確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。確変演出モードでは、例えば、図18(D)に示すように、表示部50aにおいて宇宙を表す背景画像(確変用背景画像G105)が表示される。さらに、確変演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の確変前段演出モードと、リーチが成立した後の確変後段演出モードと、がある。確変前段演出モードでは、表示部50aにおいて、確変用背景画像G105が表示されるが、通常後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

30

【0147】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技確率」において特図変動演出が行われているときに設定可能な演出モードであり、通常確率状態且つ時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードでは、例えば、図18(E)に示すように、表示部50aにおいて空を表す背景画像(時短用背景画像G106)が表示される。さらに、時短演出モードには、特図変動演出において、リーチが成立する前の時短前段演出モードと、リーチが成立した後の時短後段演出モードと、がある。時短前段演出モードでは、表示部50aにおいて、時短用背景画像G106が表示されるが、時短後段演出モードでは、リーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

40

【0148】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中には、図19(A)に示すように、表示部50aにおいて、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像G107や「右打ち」を促す右打ち画像G108が表示される大当たりオープニ

50

ング演出が行われる。大当たり遊技におけるラウンド中には、図 19 (B) に示すように、表示部 50 a において、ラウンド数を示すラウンド画像 G 109 や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像 G 110 が表示されるラウンド演出が行われる。大当たり遊技におけるエンディング中には、図 19 (C) に示すように、表示部 50 a において、大当たり遊技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 111 や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像 G 112 が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

【 0149 】

4 - 2 . 特図変動演出

次に、特図変動演出について説明する。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、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果および特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。特図変動演出では、表示部 50 a において、所定の背景画像に重疊的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄の変動表示では、演出図柄が変動した後に停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示が行われる。そして、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

【 0150 】

なお、特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外に、画像表示装置 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、可動装置 55、56、57、58、半球型ボタン 40、剣型ボタン 41 などの様々な演出装置を用いた演出を行うことが可能である。

【 0151 】

4 - 2 - 1 . 演出図柄表示領域

画像表示装置 50 の表示部 50 a には、図 20 (A) に示すように、表示部 50 a を水平方向に 3 つに略均等に分けた左側、中央および右側それぞれに、左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2 および右演出図柄領域 50 b 3 を設けることが可能である。左演出図柄領域 50 b 1 は、特図変動演出における演出図柄の停止表示のときに、左演出図柄 E Z 1 を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域 50 b 2 および右演出図柄領域 50 b 3 は、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 を表示する領域である。

【 0152 】

また、図 20 (A) に示すように、表示部 50 a の上端部の左端（左上隅）の一区画に、小図柄領域 50 c を設けることが可能である。小図柄領域 50 c は、特図の可変表示が行われているときに小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 を変動表示する領域である。

【 0153 】

なお、図 20 (A) において、左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3 および小図柄領域 50 c は破線で明示されているが、これは左演出図柄領域 50 b 1、中演出図柄領域 50 b 2、右演出図柄領域 50 b 3 および小図柄領域 50 c の範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

【 0154 】

4 - 2 - 2 . 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、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、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。

【 0155 】

特図の可変表示が開始されると、表示部 50 a にて演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の変動表示が開始される。具体的に例えば、図 20 (A) に示すような、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 が停止表示され、特図の可変表示を待機している状態から、特図の可変表示の開始に伴って、図 20 (B) に示すように、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の変動表示が開始される。なお、演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の変動表示とともに、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示も開始される（図 20 (B) 参照）。

【 0156 】

10

20

30

40

50

特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ無しハズレの特図変動パターン（例えば、通常ハズレ変動）の場合には、リーチが発生することなく、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、リーチ無しハズレに特有なハズレ目（所謂「バラケ目」）で演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の停止表示が行われる。演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の停止表示に向けて、例えば、最初に図 20（C）に示すように、左演出図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で仮停止し、次に図 20（D）に示すように、右演出図柄 E Z 3 が上下方向略中央位置で仮停止し、さらに、図 20（E）に示すように、中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止する。そして、最後に、上下方向略中央位置で水平方向に並んだ状態で仮停止している演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 が、図 20（F）に示すように、そのまま一斉に完全に停止して、停止が確定する（演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の停止表示が行われる）。仮停止していた演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 が、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1, K Z 2, K Z 3 の停止表示も行われる。

【0157】

なお、図 20 の例では、演出図柄 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の停止表示が行われる際に、左演出図柄 E Z 1 右演出図柄 E Z 3 中演出図柄 E Z 2 の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。

【0158】

また、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、Nハズレ変動）の場合には、例えば図 21（C）に示すように、数字「5」からなる左演出図柄 E Z 1 が上下方向略中央位置で仮停止し、次に、図 21（D）に示すように、同一の数字「5」からなる右演出図柄 E Z 3 が上下方向略中央位置で水平方向に並んで仮停止して、リーチになる（リーチが発生、又は、成立する）。なお、本実施形態では、左演出図柄 E Z 1 および右演出図柄 E Z 3 でリーチが成立しても、左小図柄 K Z 1、中小図柄 K Z 2 および右小図柄 K Z 3 の変動表示は継続して行われる。

【0159】

なお、図 21 の例では、リーチが成立する際に、左演出図柄 E Z 1 右演出図柄 E Z 3 の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。また、リーチを構成する演出図柄の数字も「5」に限られない。また、仮停止する位置も上下方向略中央位置に限られない。また、リーチを構成する演出図柄が並ぶ方向も水平方向に限られず斜め方向など他の方向であってもよい。

【0160】

4 - 2 - 3 . Nリーチ

パチンコ遊技機 P Y 1 は、通常変動の後にリーチが成立すると Nリーチを行うことが可能である。Nリーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【0161】

リーチが成立すると、例えば、図 21（D）に示すように、その時点から Nリーチが行われる。Nリーチでは、図 22（A）に示すように、リーチが成立した状態が所定時間（例えば、10秒）維持される。Nリーチが開始されると、図 22（B）に示すように、通常態様の高速で変動表示（スクロール）をしている中演出図柄 E Z 2 が徐々に減速していく。

【0162】

特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、Nハズレ変動）であると、リーチが成立した状態から、中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止してハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる。このとき、リーチが成立しているので、図 22（C - 1）に示すように、リーチを構成する数字とは異なる数字（図 22（C - 1）において「4」）からなる中演出図柄 E Z 2 が仮停止する。そして、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、図 22（D - 1）に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、リーチ有りハズレに特有なハズレ目で左演出図柄 E Z 1

10

20

30

40

50

、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 の停止表示が行われる。また、仮停止していた演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 がリーチ有りハズレに特有なハズレ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 が、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 と同一のリーチ有りハズレに特有なハズレ目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の停止表示も行われる。

【 0 1 6 3 】

一方、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン（例えば、N 大当たり変動）であると、図 2 2（C - 2）に示すように、例えば、リーチを構成する数字と同一の数字からなる中演出図柄 E Z 2 が上下方向略中央位置で仮停止し、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、図 2 2（D - 2）に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、ゾロ目などの大当たりに特有な当たり目で左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 の停止表示が行われる。また、仮停止していた演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 が大当たりに特有な当たり目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 の停止表示が行われるとき、3つの小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 が、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 と同一の大当たりに特有な当たり目で一斉に停止し、小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の停止表示も行われる。N リーチの内容は、適宜に変更、又は、追加することが可能である。

【 0 1 6 4 】

4 - 2 - 4 . 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、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性が、N リーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。

【 0 1 6 5 】

N リーチの後に、例えば、図 2 4（A）に示すように、表示部 5 0 a に S P リーチ専用の背景画像（S P リーチ用背景画像 G 1 1 3）が表示され、敵キャラクタ A が出現し、図 2 4（B）に示すように、主人公キャラクタと敵キャラクタ A が対峙しているシーンが表示される。そして、図 2 4（C）に示すように、表示部 5 0 a の中央に S P リーチが開始されたことを表す画像（S P リーチ開始タイトル画像）G 1 が表示される。S P リーチ開始タイトル画像 G 1 は、S P リーチのタイトルを表すタイトル画像 G 1 1「図 2 4（C）において「敵 A を撃破せよ！」」と、タイトル画像 G 1 1 を引き立てるエフェクト画像 G 1 2 とで構成される。

【 0 1 6 6 】

そして、S P リーチにおけるバトルがさらに進み、図 2 5（A）に示すように、S P リーチ用背景画像 G 1 1 3 にて、特別状態に変身した主人公キャラクタの横顔のアップが表示され、図 2 5（B）に示すように、敵キャラクタ A の横顔のアップが表示されると、図 2 5（C）に示すように、両者の剣が差し違えようとし、主人公キャラクタと敵キャラクタ A とのバトルが決着する場面を迎える。この場面は、バトルで主人公キャラクタが勝利するか敗北するかの分岐点（勝敗分岐点）を構成する。そして、この勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン（例えば、S P 大当たり変動）であると、図 2 7（A）に示すように、表示部 5 0 a に、バトルに勝利して仁王立ちしている特別状態の主人公キャラクタが表示されると共に、スピーカ 5 2 から所定の効果音が出力される。このとき、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 は大当たりを示す態様で仮停止表示している。このように、バトルに勝利して仁王立ちしている特別状態に変身した主人公キャラクタの表示と、所定の効果音の出力とが、大当たりを報知する演出（大当たり報知演出）を構成する。その後、図 2 7（B）に示すように、演出図柄 E Z 1 , E Z 2 , E Z 3 および小図柄 K Z 1 , K Z 2 , K Z 3 の停止表示が行われる。

【 0 1 6 7 】

一方、勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、S P ハズレ変動）であると、大当たり報知演出が行われることなく、

S P リーチ用背景画像 G 1 1 3 にて、主人公キャラクタがバトルに敗北する映像が流れるハズレ報知演出が行われる。そして、例えば図 2 2 (C - 1) に示すように、ハズレ目で演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の仮停止表示が行われ、図 2 2 (D - 1) に示すように、そのままハズレ目で演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 および小図柄 K Z 1、K Z 2、K Z 3 の停止表示が行われる。S P リーチの内容は、キャラクタ同士がバトルする内容に限られず、適宜に変更、又は、追加することが可能である。

【 0 1 6 8 】

ここで、各リーチに対する演出図柄 E Z 1、E Z 2、E Z 3 が大当たりを示す態様で停止される可能性（大当たり期待度）について詳細に説明する。各リーチに対する大当たり期待度は、特図抽選の抽選結果に基づく実行確率によって定められる。例えば、N リーチの実行確率を、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には 1 0 % とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には 1 0 0 % とした場合、S P リーチの実行確率を、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には 4 % とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には 1 0 0 % とすれば、S P リーチの大当たり期待度を、N リーチの大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。また、S P リーチとして S P リーチ A と S P リーチ B とを実行可能にし、S P リーチ A の実行確率を、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には 2 0 % とした場合、S P リーチ B の実行確率を、特図抽選の抽選結果が「ハズレ」の場合には 2 % とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には 3 0 % とすれば、S P リーチ B の大当たり期待度を、S P リーチ A の大当たり期待度よりも高く設定することが可能である。このように、特図抽選の抽選結果に応じた実行確率を適宜に設定することで、大当たり期待度を設定することが可能である。

【 0 1 6 9 】

4 - 3 . 保留アイコン表示領域

画像表示装置 5 0 の表示部 5 0 a には、図 2 8 (A) に示すように、4 つの表示領域からなる保留アイコン表示領域 5 0 d を設けることが可能である。保留アイコン表示領域 5 0 d は、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、特図 1 保留数又は特図 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 を表示することが可能である。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。

【 0 1 7 0 】

また、保留アイコン表示領域 5 0 d の近傍に、図 2 8 (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 を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 5 0 e は、特図変動演出が開始されることに応じて、保留アイコン H A と同じ、又は、異なる当該アイコン T A を表示することが可能である。

【 0 1 7 1 】

なお、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。また、保留アイコン表示領域 5 0 d を、特図 1 保留数および特図 2 保留数の両方を表示する表示領域とすることも、一方だけを表示する表示領域とすることも可能である。

【 0 1 7 2 】

4 - 3 - 1 . 保留演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技球が第 1 始動口 1 1 又は第 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、特図 1 保留又は特図 2 保留の数を遊技者に報知することが可能である。

【 0 1 7 3 】

例えば、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、特図変動演出が開始され、図 2 8 (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

10

20

30

40

50

ン T A が表示される。そして、特図変動演出中に更に 2 個の遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞すると、図 2 8 (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 が表示され、特図 1 保留数が『 2 』であることが遊技者に報知される。その後、特図変動演出が終了し、新たな特図変動演出が開始されると、図 2 8 (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 に表示されていた保留アイコン H A が、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 として表示され、保留アイコン表示領域 5 0 d の第 2 表示領域 5 0 d 2 に表示されていた保留アイコン H A が、第 1 表示領域 5 0 d 1 に移動して表示され、特図 1 保留数が『 1 』であることが遊技者に報知される。

【 0 1 7 4 】

4 - 4 . 予告演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、特図変動演出中の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、可動装置 5 5、5 6、5 7、5 8、入力装置 4 0、4 1 等を用いた演出であり、大当たり判定の結果や特図変動パターン判定の結果を示唆することが可能である。

【 0 1 7 5 】

4 - 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、可動装置 5 5、5 6、5 7、5 8 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、可動装置 5 5、5 6、5 7、5 8 を作動させる演出であり、その後に行われる演出（例えば S P リーチ）への発展などを事前に示唆することが可能である。

【 0 1 7 6 】

例えば、特図変動パターン判定の結果が S P 大当たり変動又は S P ハズレ変動であった場合、N リーチから S P リーチに発展する際に、図 2 3 (A) に示すように、まず盤前可動装置 5 5 が作動して、盤前上左可動体 5 5 U L k、盤前上右可動体 5 5 U R k および盤前下可動体 5 5 D k が合体して、表示部 5 0 a に表示されている通常状態（人間）の主人公キャラクタを覆う。

【 0 1 7 7 】

そして、図 2 3 (B) に示すように、盤後可動装置 5 6 が作動して、盤後上可動体 5 6 U k および盤後下可動体 5 6 D k が合体して、表示部 5 0 a に表示されている通常状態の主人公キャラクタと、合体して一体化している盤前上左可動体 5 5 U L k、盤前上右可動体 5 5 U R k および盤前下可動体 5 5 D k との間に入り込み、通常状態の主人公キャラクタを覆う。

【 0 1 7 8 】

なお、このときに、盤後上可動体 5 6 U k に設けた盤後上点発光装置 5 4 U a および盤後上面発光装置 5 4 U b と、盤後下可動体 5 6 D k に設けた盤後下点発光装置 5 4 D a および盤後下面発光装置 5 4 D b とを白色に発光させる。よって、盤後上可動体 5 6 U k の前面に配置された盤前上左可動体 5 5 U L k および盤前上右可動体 5 5 U R k と盤後下可動体 5 6 D k の前面に配置された盤前下可動体 5 5 D k とが白色に輝く（図 2 3 (B) 参照）。これにより、盤前上左可動体 5 5 U L k、盤前上右可動体 5 5 U R k および盤前下可動体 5 5 D k が合体して一体化したことを遊技者に強調することが可能となっている。

【 0 1 7 9 】

続いて、図 2 3 (C) に示すように、一旦、盤前上左可動体 5 5 U L k、盤前上右可動体 5 5 U R k および盤前下可動体 5 5 D k が通常の待機状態（初期位置）に戻る。このとき、表示部 5 0 a の全域では、消灯しているように黒い画像が表示（ブラックアウト）され、S P リーチに発展することが示唆される。

【 0 1 8 0 】

その後、図 2 3 (D) に示すように、再び、盤前可動装置 5 5 が作動して、盤前上左可動体 5 5 U L k、盤前上右可動体 5 5 U R k および盤前下可動体 5 5 D k が合体し、合体して一体化している盤後上可動体 5 6 U k および盤後下可動体 5 6 D k を覆い、図 2 3 (E

10

20

30

40

50

）～図 2 3（F）に示すように、盤前可動装置 5 5 と盤後可動装置 5 6 とが通常の待機状態（初期位置）に戻って S P リーチに発展する。この可動体演出は、発展演出の一例である。

【 0 1 8 1 】

なお、可動体演出については、S P リーチへの発展示唆に限られず、適宜に変更又は追加することが可能である。また、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更又は追加することが可能である。また、演出が発展しない場合（例えば N リーチハズレ変動の場合）に、所謂「ガセ演出」として、可動体演出を行うようにすることも可能である。

【 0 1 8 2 】

4 - 4 - 2 . 操作演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告演出として、半球型ボタン 4 0 や剣型ボタン 4 1 を用いた操作促進演出および半球型ボタン 4 0 や剣型ボタン 4 1 の操作に応じた操作結果演出を含む操作演出を行うことが可能である。操作演出は、遊技者が半球型ボタン 4 0 や剣型ボタン 4 1 を操作する演出であり、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ことを示唆することが可能である。

【 0 1 8 3 】

例えば、図 2 5（C）に示すように、S P リーチにおいて、剣型ボタン 4 1 の押下操作が有効な期間（剣型ボタン操作有効期間）が発生し、この剣型ボタン操作有効期間の発生に伴って、図 2 6（A）に示すように、剣型ボタン 4 1 の操作を促す演出（剣型ボタン操作促進演出）が行われる。剣型ボタン操作促進演出において、表示部 5 0 a に、剣型ボタン操作促進画像 G 3 が表示される。剣型ボタン操作促進画像 G 3 は、剣型ボタン 4 1 を表す画像（剣型ボタン画像）G 3 1 と、剣型ボタン 4 1 の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像）G 3 2 と、剣型ボタン 4 1 の操作に係る操作有効期間（剣型ボタン操作有効期間）の残り時間を表す画像（操作有効期間残り時間画像）G 3 3 とを含む。なお、操作有効期間残り時間画像 G 3 3 は、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。図 2 6（B）は、剣型ボタン操作有効期間が発生して、剣型ボタン操作有効時間の 1 / 3 の時間が経過した様子を表している。

【 0 1 8 4 】

その後、大当たり判定の結果が「大当たり」であった場合には、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン 4 1 が押下操作された後、又は、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン 4 1 が操作されることなく操作有効期間の残り時間がなくなった後、特図の可変表示が終了する前に、図 2 6（C）に示すように、盤前可動装置 5 5 が作動して、盤前上左可動体 5 5 U L k、盤前上右可動体 5 5 U R k および盤前下可動体 5 5 D k が合体し、盤後可動装置 5 6 が作動して、盤後上可動体 5 6 U k、盤後下可動体 5 6 D k が合体して一体化する操作結果演出（大当たり示唆演出）が行われる。一方、大当たり判定の結果が「ハズレ」であった場合には、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン 4 1 が押下操作されても、又は、剣型ボタン 4 1 が押下操作されることなく演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなっても、特図の可変表示が終了する前に、盤前可動装置 5 5 および盤後可動装置 5 6 が作動しない操作結果演出（ハズレ示唆演出）が行われる。

【 0 1 8 5 】

なお、操作結果演出については、盤前可動装置 5 5 や盤後可動装置 5 6 の作動に限られず、適宜に変更又は追加することが可能である。また、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合に、「ガセ演出」として、大当たり判定の結果が「大当たり」の場合と同じ操作結果演出を行うようにすることも可能である。

【 0 1 8 6 】

4 - 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、特図抽選が行われていない特図 1 保留又は特図 2 保留に対する先読み演出を行うことが可能である。先読み演出は、特図 1 保留又は特図 2 保留に対する特図抽選の抽選結果を事前に示唆することが可能である。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 7 】

例えば、特図 1 保留に対する先読み判定の結果が「大当たり」の場合、図 2 8 (A) に示すように、保留アイコン表示領域 5 0 d に通常は「○」で表示される保留アイコン H A を「」で表示する。

【 0 1 8 8 】

なお、先読み演出は、特図 1 保留および特図 2 保留の少なくとも一方に対して行うことが可能である。また、保留アイコン H A の表示態様の变化に限られず、適宜に変更又は追加することが可能である。また、先読み判定の結果が「ハズレ」の場合に、「ガセ演出」として、先読み判定の結果が「大当たり」の場合と同じ先読み演出を行うようにすることも可能である。

10

【 0 1 8 9 】

5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御

次に図 2 9 ~ 図 3 0 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御について説明する。なお、以下において説明する遊技制御用マイコン 1 0 1 による遊技の制御において登場するカウンタ、タイマ、バッファ等は、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられている。

【 0 1 9 0 】

[1 . 主制御メイン処理]

主制御基板 1 0 0 に備えられた遊技制御用マイコン 1 0 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、遊技用 R O M 1 0 3 から図 2 9 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、電源投入時処理 (S 0 0 1) を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 1 0 4 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 1 0 2 の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間の管理のための回路) の設定等が行われる。

20

【 0 1 9 1 】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 0 0 2)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) では、図 9 (A) および図 9 (B) に示した種々の乱数のカウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「 0 」に戻って再び加算される。なお各乱数のカウンタの初期値は「 0 」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数のうちの少なくとも一部は、カウンタ I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される、所謂「ハードウェア乱数」であってもよい。

30

【 0 1 9 2 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) が終了すると、割り込みを許可する (S 0 0 4)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) は、例えば 4 m s e c 周期で遊技用 C P U 1 0 2 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) は 4 m s e c 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) による種々の乱数のカウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S 0 0 4) がされてから開始される。

40

【 0 1 9 3 】

[2 . メイン側タイマ割り込み処理]

次に、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) について説明する。図 3 0 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) では、まず出力処理 (S 1 0 1) を実行する。出力処理 (S 1 0 1) では、以下に説明する各処理において主制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板 1 2 0 や払出制御基板 1 7 0 等に出力する。

50

【 0 1 9 4 】

出力処理 (S 1 0 1) に次いで行われる入力処理 (S 1 0 2) では、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、下皿 3 5 の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとして遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファに記憶する。

【 0 1 9 5 】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 1 0 3) は、図 2 9 の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 0 0 3) と同じである。即ち、図 9 (A) および図 9 (B) に示した各種乱数のカウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の実行期間と、それ以外の期間 (メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) が開始されるまでの期間) との両方で行われている。

10

【 0 1 9 6 】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 1 0 3) に次いで、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、センサ検出処理 (S 1 0 4) を行い、続いて普通動作処理 (S 1 0 5) を行い、さらに特別動作処理 (S 1 0 6) を行う。センサ検出処理、普通動作処理および特別動作処理については後述する。

【 0 1 9 7 】

特別動作処理 (S 1 0 6) に次いで、振分装置 1 6 D を制御するための振分装置制御処理を行う (S 1 0 7) 。

【 0 1 9 8 】

20

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、その他の処理 (S 1 0 8) を実行して、メイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) を終了する。その他の処理 (S 1 0 8) としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられているタイマの更新などが行われる。また、その他の処理 (S 1 0 8) として、遊技者に賞球を払い出す払出制御処理が行われる。払出制御処理では、各入賞口への遊技球の入賞に応じて、賞球要求信号を払出制御基板 1 7 0 に送信する。つまり、払出制御基板 1 7 0 は、賞球要求信号に基づいて、賞球を払い出す。

【 0 1 9 9 】

そして、遊技制御用マイコン 1 0 1 は、次に遊技用 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップ S 0 0 2 ~ S 0 0 4 の処理を繰り返し実行し (図 2 9 参照) 、割り込みパルスが入力されると (約 4 m s e c 後) 、再びメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) を実行する。遊技制御用マイコン 1 0 1 は、再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) の出力処理 (S 1 0 1) において、前回のメイン側タイマ割り込み処理 (S 0 0 5) にて遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。

30

【 0 2 0 0 】

[2 - 1 . センサ検出処理]

センサ検出処理 (S 1 0 4) では、一般入賞口センサ処理、ゲートセンサ処理、第 2 始動口センサ処理、第 1 始動口センサ処理、第 1 大入賞口センサ処理、第 2 大入賞口センサ処理、特定領域センサ処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

40

【 0 2 0 1 】

一般入賞口センサ処理では、一般入賞口センサ 1 0 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、一般入賞口センサ用コマンドを生成する。

【 0 2 0 2 】

ゲートセンサ処理では、ゲートセンサ 1 3 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、普通図柄乱数カウンタのカウンタ値が示す普通図柄乱数を取得し、取得した普通図柄乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた普通図柄保留記憶部 1 0 6 に記憶する。なお、普通図柄保留記憶部 1 0 6 に普通図柄乱数が所定数 (例えば 4 個) 記憶されている場合には、新たに取得された普通図柄乱数は記憶されない。また、

50

当該処理の結果に応じて、ゲートセンサ用コマンドを生成する。

【 0 2 0 3 】

第 2 始動口センサ処理では、第 2 始動口センサ 1 2 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタおよび特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 2 関係乱数を取得し、取得した特図 2 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶する。特図 2 保留記憶部 1 0 5 b は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数）の複数の記憶領域があり、取得された特図 2 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 2 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得された特図 2 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 2 関係乱数と第 2 先読み判定テーブル（第 2 始動口 1 2 に入賞した場合の先読み判定テーブル（図 1 4 参照））とを用いて第 2 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、第 2 先読み判定の結果を表す第 2 始動入賞コマンドを含む第 2 始動口センサ用コマンドを生成する。

10

【 0 2 0 4 】

第 1 始動口センサ処理では、第 1 始動口センサ 1 1 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。遊技球が検出されたと判定されると、特別図柄乱数カウンタ、大当たり図柄種別乱数カウンタ、リーチ乱数カウンタおよび特図変動パターン乱数カウンタからなる特図 1 関係乱数を取得し、取得した特図 1 関係乱数を、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶する。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a は、第 1 領域から第 n 領域まで（n は 2 以上の整数）の複数の記憶領域があり、取得された特図 1 関係乱数は、第 1 領域から順に記憶される。なお、第 n 領域まで特図 1 関係乱数が記憶されている場合には、新たに取得した特図 1 関係乱数は記憶されない。また、取得した特図 1 関係乱数と第 1 先読み判定テーブル（第 1 始動口 1 1 に入賞した場合の先読み判定テーブル（図 1 4 参照））とを用いて第 1 先読み判定を行う。また、当該処理の結果に応じて、第 1 先読み判定の結果を表す第 1 始動入賞コマンドを含む第 1 始動口センサ用コマンドを生成する。

20

【 0 2 0 5 】

第 1 大入賞口センサ処理では、第 1 大入賞口センサ 1 4 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第 1 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

【 0 2 0 6 】

第 2 大入賞口センサ処理では、第 2 大入賞口センサ 1 5 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じた第 2 大入賞口センサ用コマンドを生成する。

30

【 0 2 0 7 】

特定領域センサ処理では、特定領域センサ 1 6 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する。また、当該処理の結果に応じて、特定領域センサ用コマンドを生成する。

【 0 2 0 8 】

[2 - 2 . 普通動作処理]

普通動作処理（S 1 0 5）では、普通図柄待機処理、普通図柄変動処理、普通図柄確定処理、補助遊技制御処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットする。

40

【 0 2 0 9 】

普通図柄待機処理は、普図の可変表示および補助遊技が行われていない待機中に行われる処理である。普通図柄待機処理では、普図保留記憶部 1 0 6 に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。また、現在の遊技状態に基づいて普図変動パターン判定を行って普図変動パターンを決定し、決定した普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間に基づいて、普図の可変表示を普図表示器 8 2 に開始させる。また、当該処理の結果に応じて、普通図柄待機用コマンドを生成する。

【 0 2 1 0 】

普通図柄変動処理は、普図の可変表示中に行われる処理である。普通図柄変動処理では、

50

実行中の普図の可変表示が開始してから普図変動時間が経過することに応じて、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行う。また、当該処理の結果に応じて、普通図柄変動用コマンドを生成する。

【 0 2 1 1 】

普通図柄確定処理は、普図が停止表示しているときに行われる処理である。普通図柄確定処理では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、0.8秒）が経過することに応じて、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄が停止表示していれば、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させる。また、当該処理の結果に応じて、普通図柄確定用コマンドを生成する。

10

【 0 2 1 2 】

補助遊技制御処理は、補助遊技が行われているときに行われる処理である。補助遊技制御処理では、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を制御する。また、当該処理の結果に応じて、補助遊技制御用コマンドを生成する。

【 0 2 1 3 】

[2 - 3 . 特別動作処理]

特別動作処理（S106）では、特別図柄待機処理、特別図柄変動処理、特別図柄確定処理、大当たり遊技制御処理、遊技状態設定処理を順次行う。そして、各処理において生成されたコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットする。

【 0 2 1 4 】

20

[2 - 3 - 1 . 特別図柄待機処理]

特別図柄待機処理は、大当たり遊技状態ではなく、特図の可変表示が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理では、特図2保留記憶部105bに記憶されている特図2関係乱数に基づいて、特図2判定処理および特図2変動パターン判定処理を行うとともに、特図2保留記憶部シフト処理を行う。また、特図1保留記憶部105aに記憶されている特図1関係乱数に基づいて、特図1判定処理および特図1変動パターン判定処理を行うとともに、特図1保留記憶部シフト処理を行う。

【 0 2 1 5 】

特図2判定処理では、特図2保留記憶部105bの第1領域に記憶されていた特図2関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブル（図11（A）参照）と、を用いて、大当たり、又は、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図2関係乱数のうちの当たり図柄種別乱数と特図2大当たり図柄種別判定テーブル（図11（B）参照）とを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

30

【 0 2 1 6 】

特図2変動パターン判定処理は、特図2判定処理の後に行われる処理である。特図2変動パターン判定処理では、特図2保留記憶部105bの第1領域に記憶されていた特図2関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図2変動パターンテーブル（図13参照）と、を用いて、特図2変動パターンを判定する。なお、特図2変動パターンの判定は、特図2保留記憶部105bに記憶されている特図2関係乱数の数（特図2保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図2変動パターンを表す特図2変動開始コマンドを生成する。特図2変動開始コマンドには、特図2であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、特図2変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図2変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図2表示器81bに特図2の可変表示を開始させる。

40

【 0 2 1 7 】

特図2保留記憶部シフト処理は、特図2判定処理および特図2変動パターン判定処理が行

50

われる際に行われる処理である。特図 2 保留記憶部シフト処理では、特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶されていた特図 2 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 2 関係乱数を特図 2 保留記憶部 1 0 5 b からクリアする。このようにして、特図 2 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 2 保留数を表す特図 2 保留数コマンド生成する。

【 0 2 1 8 】

特図 1 判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特別図柄乱数と、現在の遊技状態に応じた大当たり判定テーブル（図 1 1 (A) 参照）と、を用いて、大当たり、又は、ハズレの何れであるかを判定する大当たり判定を行う。大当たり判定の結果が大当たりであれば、特図 1 関係乱数のうちの大当たり図柄種別乱数と特図 1 大当たり図柄種別判定テーブル（図 1 1 (B) 参照）とを用いて、大当たり図柄の種別を判定する大当たり図柄種別判定を行う。そして、判定された大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを生成する。また、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを表す図柄指定コマンドを生成する。

10

【 0 2 1 9 】

特図 1 変動パターン判定処理は、特図 1 判定処理の後に行われる処理である。特図 1 変動パターン判定処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a の第 1 領域に記憶されていた特図 1 関係乱数のうちの特図変動パターン乱数と、現在の遊技状態に応じた特図 1 変動パターンテーブル（図 1 2 参照）と、を用いて、特図 1 変動パターンを判定する。なお、特図 1 変動パターンの判定は、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されている特図 1 関係乱数の数（特図 1 保留数）にも関連付けられる。そして、判定された特図 1 変動パターンを表す特図 1 変動開始コマンドを生成する。特図 1 変動開始コマンドには、特図 1 であることに関する情報、大当たり判定の結果に関する情報、リーチ判定の結果に関する情報、大当たり種別判定の結果に関する情報、特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間の情報などが含まれる。そして、判定された特図 1 変動パターンに対応付けられた特図変動時間に基づいて特図 1 表示器 8 1 a に特図 1 の可変表示を開始させる。

20

【 0 2 2 0 】

特図 1 保留記憶部シフト処理は、特図 1 判定処理および特図 1 変動パターン判定処理が行われる際に行われる処理である。特図 1 保留記憶部シフト処理では、特図 1 保留記憶部 1 0 5 a に記憶されていた特図 1 関係乱数を第 1 領域側に一つシフトするとともに、第 1 領域の特図 1 関係乱数を特図 1 保留記憶部 1 0 5 a からクリアする。このようにして、特図 1 関係乱数は取得された順に消化される。そして、当該処理後の特図 1 保留数を表す特図 1 保留数コマンド生成する。

30

【 0 2 2 1 】

なお、特図 2 保留数および特図 1 保留数の何れも存在する場合、特図 2 判定処理が優先して行われ、特図 2 の可変表示と特図 1 の可変表示とが並行して行われなくなっている。

【 0 2 2 2 】

[2 - 3 - 2 . 特別図柄変動処理]

特別図柄変動処理は、特図の可変表示中に行われる処理である。特別図柄変動処理では、特図変動時間が経過することに応じて、特図表示器 8 1 に、特図の可変表示を終了させるとともに、大当たり判定の結果に応じた特図を停止表示させる。大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たりを示す大当たり図柄を停止表示させ、大当たり判定の結果がハズレであれば、ハズレを示すハズレ図柄を停止表示させる。そして、特図の可変表示の終了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

40

【 0 2 2 3 】

[2 - 3 - 3 . 特別図柄確定処理]

特別図柄確定処理は、特図が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理では、現在停止表示している特図が大当たり図柄である場合には、大当たり遊技状態に移行させる。そして、大当たり遊技の開始を示すオープニングコマンドを生成する。オ

50

ープニングコマンドには、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ高確率状態を終了させる場合には、通常確率状態を設定する。そして、通常確率状態への移行を示す高確率終了コマンドを生成する。また、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ時短状態を終了させる場合には、非時短状態を設定する。そして、非時短状態への移行を示す時短終了コマンドを生成する。なお、現在停止表示している特図がハズレ図柄であり且つ特図 2 保留数および特図 1 保留数が「0」の場合には、パチンコ遊技機 P Y 1 が待機状態であることを示す客待ちコマンドを生成する。

【0224】

[2 - 3 - 4 . 大当たり遊技制御処理]

大当たり遊技制御処理は、大当たり遊技状態において行われる処理である。大当たり遊技制御処理では、大当たり遊技制御テーブル（図 15 参照）を用いて、大当たり遊技を行う。大当たり遊技状態への移行後、オープニング時間又は閉鎖時間の経過に応じて、各ラウンド遊技を開始する。そして、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技コマンドを生成する。また、最終のラウンド遊技を終了させることに伴って、エンディングを開始する。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディングコマンドを生成する。エンディングコマンドには、大当たり種別判定の結果に関する情報が含まれる。

【0225】

[2 - 3 - 5 . 遊技状態設定処理]

遊技状態設定処理は、大当たり遊技状態が終了する際に行われる処理である。遊技状態設定処理では、通常確率状態から高確率状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了の際に高確率状態を設定する。高確率状態の継続期間を制限する場合には、高確率状態の継続期間（例えば、大当たりに当選することなく高確率状態が継続できる特図の可変表示の回数）も併せて設定する。そして、高確率状態の設定を示す高確率設定コマンドを生成する。また、非時短状態から時短状態に変更する場合は、大当たり遊技状態の終了の際に時短状態を設定する。時短状態の継続期間を制限する場合には、時短状態の継続期間（例えば、大当たりに当選することなく時短状態が継続できる特図の可変表示の回数）も併せて設定する。そして、時短状態の設定を示す時短設定コマンドを生成する。

【0226】

なお、遊技制御用マイコン 101 が各処理において生成するコマンドは、適宜に追加、又は、変更することが可能である。

【0227】

6 . 演出制御用マイコン 121 による演出の制御

次に、図 31 ~ 図 33 に基づいて演出制御用マイコン 121 による演出の制御について説明する。なお、以下の演出制御用マイコン 121 による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、バッファ等は、演出用 R A M 124 に設けられている。

【0228】

[1 . サブ制御メイン処理]

サブ制御基板 120 に備えられた演出制御用マイコン 121 は、パチンコ遊技機 P Y 1 が電源投入されると、図 31 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用 R O M 123 から読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う（S4001）。電源投入時処理では、例えば、演出用 C P U 122 の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

【0229】

次に、割り込みを禁止し（S4002）、乱数シード更新処理を実行する（S4003）。乱数シード更新処理（S4003）では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。種々の演出についての判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、前述の主制御基板 100 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどし

10

20

30

40

50

てもよい。これは、前述の主制御基板 1 0 0 が行う乱数更新処理においても同様である。

【 0 2 3 0 】

乱数シード更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する (S 4 0 0 4)。コマンド送信処理では、サブ制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 1 4 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、受信したコマンドに従って、表示部 5 0 a に画像を表示する (画像による種々の演出を実行する)。また、サブ制御基板 1 2 0 は、画像制御基板 1 4 0 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 1 6 1 を介してスピーカ 5 2 から音声を出力させたり (音声による種々の演出を実行したり)、ランプ制御回路 1 5 1 を介して枠ランプ 5 3、および盤ランプ 5 4 を発光させたり (発光による種々の演出を実行したり)、可動装置 5 5、5 6、5 7、5 8 を作動させたり (動作による種々の演出を実行したり) する。

10

【 0 2 3 1 】

演出制御用マイコン 1 2 1 は続いて、割り込みを許可する (S 4 0 0 5)。以降、ステップ S 4 0 0 2 ~ ステップ S 4 0 0 5 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理 (S 4 0 1 0)、1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1)、および、1 0 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 2) の実行が可能となる。

【 0 2 3 2 】

受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) は、S T B 信号 (ストロブ信号)、すなわち、主制御基板 1 0 0 から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン 1 2 1 の外部 I N T 入力部に入力される度に実行される。受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) では、演出制御用マイコン 1 2 1 は主制御基板 1 0 0 の出力処理 (S 1 0 1) により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理 (S 4 0 1 1、S 4 0 1 2) に優先して実行される。

20

【 0 2 3 3 】

[2 . 1 m s タイマ割り込み処理]

1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) は、サブ制御基板 1 2 0 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 1) では、入力処理 (S 4 1 0 1)、発光データ出力処理 (S 4 1 0 2)、可動装置制御処理 (S 4 1 0 3)、ウォッチドッグタイマ処理 (S 4 1 0 4) を順次行う。

【 0 2 3 4 】

入力処理では、半球型ボタン検出スイッチ 4 0 a や剣型ボタン検出スイッチ 4 1 a などの遊技者が操作可能な操作部に対する操作を検出する。発光データ出力処理では、後述する演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、画像による演出等に合うタイミングなどで枠ランプ 5 3 および盤ランプ 5 4 などのランプを発光させるべく、発光データをランプ制御回路 1 5 1 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、発光データに従って枠ランプ 5 3 および盤ランプ 5 4 などを所定の発光態様で発光させる。可動装置制御処理では、演出データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、所定のタイミングで可動装置 5 5、5 6、5 7、5 8 などの稼働装置を動作させる可動体演出を行うべく、駆動データを出力する。つまり、演出制御用マイコン 1 2 1 は、駆動データに従って、可動装置 5 5、5 6、5 7、5 8 などを所定の動作態様で動作させる可動体演出を行う。ウォッチドッグタイマ処理では、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行う。

30

40

【 0 2 3 5 】

[3 . 1 0 m s タイマ割り込み処理]

1 0 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 2) は、サブ制御基板 1 2 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1 0 m s タイマ割り込み処理 (S 4 0 1 2) では、受信コマンド解析処理 (S 4 2 0 1)、演出タイマ更新処理 (S 4 2 0 2)、音声制御処理 (S 4 2 0 3)、演出用データ作成処理 (S 4 2 0 4)、画像演出開始処理 (S 4 2 0 5)、演出モード設定処理 (S 4 2 0 6) を順次行う。

【 0 2 3 6 】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理 (S 4 0 1 0) によって演出用 R A M 1 2

50

4の受信バッファに格納されたコマンドを解析し、そのコマンドに応じた処理（例えば演出の選択やコマンドのセット等）を行う。演出タイマ更新処理では、各演出に関する時間を計測するためのタイマを更新する。音声制御処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、音声データ（スピーカ52からの音声の出力を制御するデータ）の作成と音声制御回路161への出力が行われる。演出用データ作成処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出用データの作成が行われる。画像演出開始処理では、演出用データ作成処理で作成された演出用データに基づいて、画像表示装置50の表示部50aに演出画像を表示させるべく、画像用データを画像制御基板140に送信する。つまり、画像制御基板140は、画像用データに基づいて、演出画像の表示を制御する。演出モード設定処理では、受信コマンド解析処理の処理結果に基づいて、演出モードの設定を行う。

10

【0237】

7. 第1実施形態の特徴点の説明

以下に、第1実施形態のパチンコ遊技機PY1における特徴点について、さらに詳細な説明を加える。本実施形態（第1実施形態）のパチンコ遊技機PY1では、上述した特図変動演出の実行中に、以下に示すストックチャレンジ演出、ストック演出および予告演出がそれぞれ実行可能となっている。なお、予告演出とは、大当たりになる（すなわち変動中の特図が大当たり図柄になる）可能性を示唆可能な演出である。本実施形態では、そのような予告演出として、後述する可動体予告演出およびエフェクト演出がある。また、ストック演出とは、予告演出の実行、および、その予告演出の態様について示唆可能な演出である。また、ストックチャレンジ演出とは、ストック演出が実行されることを示唆する演出である。

20

【0238】

7-1. 可動体予告演出

まず、予告演出のうち可動体予告演出について図23および図34(A)を用いて説明する。上述したように、特図変動演出の実行中に、図23(A)～図23(F)に示す可動体演出が実行される。本実施形態では、この可動体演出は、特図変動演出のうちの発展演出として実行される。可動体演出のうち、図23(D)に示す演出は、大当たり期待度を遊技者に示唆可能な演出になっている。この演出を特に可動体予告演出（第1の演出、第1タイミング演出に相当）という。なお、特図変動演出における可動体予告演出の実行の流れについては、後ほど説明する。

30

【0239】

この可動体予告演出では、盤前上左可動体55ULk、盤前上右可動体55URk、盤前下可動体55DLk、盤後上可動体56Ukおよび盤後下可動体56Dkを用いている（図23(D)参照）。そして、各種発光装置（盤後上可動体56Ukにある盤後上点発光装置54Uaおよび盤後上面発光装置54Ub、ならびに、盤後下可動体56Dkにある盤後下点発光装置54Daおよび盤後下面発光装置54Db）を用いた発光態様には2種類の発光態様がある。すなわち、発光態様には「赤色（第1の色に相当）」の発光態様、および、「青色（第2の色に相当）」の発光態様がある。

【0240】

40

本実施形態では、大当たり（変動中の特図が大当たり図柄）となる場合には、「赤色」の発光態様の方が「青色」の発光態様よりも選択され易くなっている。具体的には、図34(A)の可動体予告演出態様選択テーブルに示すように、大当たりとなる場合、すなわち変動中の特図が大当たり図柄となる場合に発光態様が「赤色」となる振分率は「75%」である。これは、発光態様が「青色」となる振分率（「25%」）よりも高くなっている。また、その大当たりとなる場合に発光態様が「赤色」となる振分率は、ハズレとなる場合、すなわち変動中の特図がハズレ図柄となる場合に発光態様が「赤色」となる振分率（「10%」）よりも高くなっている。

【0241】

よって、図23(D)に示す可動体予告演出にて各種発光装置54Ua, 54Ub, 54

50

D a , 5 4 D b を発光させる演出を実行することで、各種可動体 5 5 U L k , 5 5 U R k , 5 5 D k が再び一体化したことを強調可能な上、大当たりへの遊技者の期待感を煽ることが可能となっている。また、各種発光装置 5 4 U a , 5 4 U b , 5 4 D a , 5 4 D b を「赤色」で発光させた場合には、「青色」で発光させる場合よりも、大当たり期待度が高いことを遊技者に示唆可能であり、大当たりへの遊技者の期待感を向上させることが可能となっている。

【 0 2 4 2 】

なお、「赤色」の発光態様で盤後上点発光装置 5 4 U a 、盤後上面発光装置 5 4 U b 、盤後下点発光装置 5 4 D a および盤後下面発光装置 5 4 D b を発光させる可動体予告演出を特に「赤色可動体演出（第 1 予告表示演出，第 1 予告演出，特定予告演出に相当）」ともいい、「青色」で発光させる可動体予告演出を特に「青色可動体演出（第 2 予告表示演出，第 2 予告演出に相当）」ともいう。

【 0 2 4 3 】

7 - 2 . エフェクト演出

続いて、予告演出のうちエフェクト演出について図 2 4 および図 3 4 (B) を用いて説明する。上述したように、特図変動演出の S P リーチの実行中に、図 2 4 (C) に示す演出、すなわち S P リーチ開始タイトル画像 G 1 を用いた演出が実行される。本実施形態では、この演出は、S P リーチ開始タイトル画像 G 1 のうち、上述したエフェクト画像 G 1 2 を用いて、大当たり期待度を遊技者に示唆可能となっている。この演出をエフェクト演出（第 1 の演出，第 2 タイミング演出に相当）という。特図変動演出におけるエフェクト演出の実行の流れについては、後ほど説明する。

【 0 2 4 4 】

このエフェクト演出には 2 種類の表示態様がある。すなわち、表示態様には「赤色（第 1 の色に相当）」の表示態様、および、「青色（第 2 の色に相当）」の表示態様がある。本実施形態では、大当たり（変動中の特図が大当たり図柄）となる場合には、「赤色」の表示態様の方が「青色」の表示態様よりも選択され易くなっている。具体的には、図 3 4 (B) のエフェクト演出態様選択テーブルに示すように、大当たりとなる場合、すなわち変動中の特図が大当たり図柄となる場合に表示態様が「赤色」となる振分率は「80%」であり、表示態様が「青色」となる振分率（「20%」）よりも高くなっている。また、その大当たりとなる場合に表示態様が「赤色」となる振分率は、ハズレとなる場合、すなわち変動中の特図がハズレ図柄となる場合、表示態様が「赤色」となる振分率（「5%」）よりも高くなっている。

【 0 2 4 5 】

よって、エフェクト画像 G 1 2 を表示する演出を実行することで、大当たりへの遊技者の期待感を煽ることが可能となっている。また、エフェクト画像 G 1 2 を「赤色」で表示した場合には、「青色」で表示する場合よりも、大当たり期待度が高いことを遊技者に示唆可能であり、大当たりへの遊技者の期待感を向上させることが可能となっている。

【 0 2 4 6 】

なお、「赤色」でエフェクト画像 G 1 2 を表示するエフェクト演出を特に「赤色エフェクト演出（第 1 予告表示演出，第 1 予告演出，特定予告演出に相当）」ともいい、「青色」でエフェクト画像 G 1 2 を表示するエフェクト演出を特に「青色エフェクト演出（第 2 予告表示演出，第 2 予告演出に相当）」ともいう。

【 0 2 4 7 】

7 - 3 . ストックチャレンジ演出

続いて、ストックチャレンジ演出について、図 3 5 ~ 図 3 9 を用いて説明する。ストックチャレンジ演出は、特図変動演出の通常変動中に実行がなされる。なお、特図変動演出におけるストックチャレンジ演出の実行の流れについては、後ほど説明する。

【 0 2 4 8 】

ストックチャレンジ演出は、剣型ボタン 4 1 又は半球型ボタン 4 0 を遊技者に操作させて、ストック演出で表示されるアイテム画像 G 7 (図 3 5 (C) 参照) の獲得を目指す、遊

10

20

30

40

50

技者参加型の演出になっている。アイテム画像 G 7 とは、その後に実行予定となっている予告演出の態様（発光態様，表示態様）を示唆する画像である。また、本実施形態では、1 回のストックチャレンジ演出において、2 回のチャレンジが可能となっている。よって、1 回のストックチャレンジ演出を通じて、最大で 2 つのアイテム画像 G 7 を獲得可能となっている。なお、アイテム画像 G 7 の詳細については、後ほど説明する。

【0249】

また、ストックチャレンジ演出は、シナリオで管理されている。具体的には、図 3 8 および図 3 9 に示す選択テーブル（第 1 シナリオ選択テーブル，第 2 シナリオ選択テーブル）を用いて、乱数（ストックチャレンジ演出乱数）に基づき、演出制御用マイコン 1 2 1 がストックチャレンジ演出の演出態様（演出内容）の詳細を選択する。演出態様の詳細とは、1 回目および 2 回目のチャレンジにおけるボタン操作促進演出の種類、そのボタン操作促進演出後の操作結果演出の種類、および、その操作結果演出が「第 1 操作結果演出」の場合には、その後に表示する（出現させる）アイテム画像 G 7 の種類（態様）を指す。

10

【0250】

なお、本実施形態では、ストックチャレンジ演出を実行する当該特図変動演出で可動体予告演出やエフェクト演出を実行する予定があるかどうかに応じて、第 1 シナリオ選択テーブルおよび第 2 シナリオ選択テーブルのいずれか一方の選択テーブルを参照する。すなわち、当該特図変動演出で可動体予告演出およびエフェクト演出の両方の予告演出を実行する予定になっている場合には、図 3 8 に示す第 1 シナリオ選択テーブルを参照する。なお、可動体予告演出およびエフェクト演出の一方の予告演出（具体的にはエフェクト演出）のみ実行する予定になっている場合には、図 3 9 に示す第 2 シナリオ選択テーブルを参照する。

20

【0251】

ストックチャレンジ演出では、まず図 3 5（A）に示すように、文字列「ストックチャレンジ」を示す画像 G 4 1 が表示部 5 0 a の中央に表示される。これにより、ストックチャレンジ演出の実行開始を遊技者が把握可能となっている。なお、ストックチャレンジ演出の実行開始に伴って、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2 および右演出図柄 E Z 3 の表示が消えて、小図柄 K Z 1，K Z 2，K Z 3 のみが表示部 5 0 a 上で変動表示されることになる（図 3 5（A）参照）。

【0252】

次いで、上記選択テーブルに基づいて選択されたボタン操作促進演出の種類が剣型ボタン操作促進演出の場合には、図 3 5（B）に示すように、剣型ボタン 4 1 の操作を促す剣型ボタン操作促進演出が行われる。剣型ボタン操作促進演出では、表示部 5 0 a に上述した剣型ボタン操作促進画像 G 3 が表示される。なお、剣型ボタン操作促進演出の実行中には、剣型ボタン 4 1 の押下操作が有効な期間（剣型ボタン操作有効期間）が発生する。

30

【0253】

そして、上記選択テーブルに基づいて選択された操作結果演出の種類が第 1 操作結果演出の場合には、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン 4 1 が押下操作された後、又は、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン 4 1 が操作されることなく操作有効期間の残り時間がなくなった後に、図 3 5（C）に示す第 1 操作結果演出が行われる。第 1 操作結果演出では、図 3 5（C）に示すように、文字列「成功」を示す画像 G 4 2 が表示部 5 0 a の中央に表示されるとともに、表示部 5 0 a の左上部にアイテム画像 G 7（図 3 5（C）では「赤」アイテム画像 G 7 R）が表示される（出現する）。

40

【0254】

その後、図 3 5（D）に示すように、文字列「NEXT」を示す画像 G 4 5 が表示部 5 0 a の中央に表示される。これにより、1 回目のチャレンジが終了して、2 回目のチャレンジが始まることを遊技者が把握可能となっている。

【0255】

なお、図 3 5（C）および図 3 5（D）に示すように、アイテム画像 G 7（「赤」アイテム画像 G 7 R）は、継続的に表示される。本実施形態では、アイテム画像 G 7 は、上述の

50

予告演出（可動体予告演出又はエフェクト演出）の実行がなされるまでの間、継続的に表示がなされる。すなわち、アイテム画像 G 7 の表示がなされた時点、つまりアイテム画像 G 7 が表示部 5 0 a に出現した時点から、ストック演出の実行が開始される。そして、このストック演出の実行は、予告演出（可動体予告演出又はエフェクト演出）の実行がなされるまで継続する。ストック演出については、後ほど詳しく説明する。

【 0 2 5 6 】

一方、上記選択テーブルに基づいて選択された操作結果演出の種類が第 2 操作結果演出の場合には、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン 4 1 が操作されても、また、剣型ボタン 4 1 が操作されることなく演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなっても、図 3 5（E）に示す第 2 操作結果演出が行われる。第 2 操作結果演出では、図 3 5（E）に示すように、文字列「失敗」を示す画像 G 4 3 が表示部 5 0 a の中央に表示される。また、表示部 5 0 a にアイテム画像 G 7 が新たに表示される（出現する）ことはない。その後、図 3 5（F）に示すように、文字列「NEXT」を示す画像 G 4 5 が表示部 5 0 a の中央に表示される。これにより、1 回目のチャレンジが終了して、2 回目のチャレンジが始まることを遊技者が把握可能となっている。

10

【 0 2 5 7 】

なお、2 回目のチャレンジもまた、図 3 5（B）、図 3 5（C）および図 3 5（E）で示す 1 回目のチャレンジと同じ流れで進行する。そのため、1 回目のチャレンジにてアイテム画像 G 7 の獲得がなく 2 回目のチャレンジになった場合についての説明を省略する。

【 0 2 5 8 】

但し、1 回目のチャレンジにてアイテム画像 G 7 を獲得した後の 2 回目のチャレンジについて、以下に説明する。そのような 2 回目のチャレンジにおけるボタン操作促進演出として剣型ボタン操作促進演出が選択されると、図 3 6（A）に示すように、剣型ボタン 4 1 の操作を促す剣型ボタン操作促進演出が実行される。このとき、表示部 5 0 a の左上部には、アイテム画像 G 7（「赤」アイテム画像 G 7 R）が継続的に表示されている。

20

【 0 2 5 9 】

選択された操作結果演出が第 1 操作結果演出である場合には、その後、図 3 6（B）に示す第 1 操作結果演出が行われる。第 1 操作結果演出では、文字列「成功」を示す画像 G 4 2 が表示部 5 0 a の中央に表示されるとともに、表示部 5 0 a の左上部に 2 個目のアイテム画像 G 7（図 3 6（B）では「青」アイテム画像 G 7 B）が「赤」アイテム画像 G 7 R の右隣に表示される（出現する）。

30

【 0 2 6 0 】

その後、図 3 6（C）に示すように、文字列「ストックチャレンジ終了」を示す画像 G 4 6 が表示部 5 0 a の中央に表示される。これにより、ストックチャレンジ演出が終了したことを遊技者に知らせることが可能となっている。

【 0 2 6 1 】

なお、図 3 6（B）および図 3 6（C）に示すように、「青」アイテム画像 G 7 B もまた「赤」アイテム画像 G 7 R と同様、継続的に表示される。すなわち、アイテム画像 G 7（「青」アイテム画像 G 7 B）は、予告演出（可動体予告演出又はエフェクト演出）の実行がなされるまで継続的に表示可能となっている。これにより、図 3 6（B）および図 3 6（C）では、2 つのストック演出、すなわち、1 回目のチャレンジで獲得したアイテム画像 G 7 を用いたストック演出（第 1 ストック演出（図 4 5（C - 1））と、2 回目のチャレンジで獲得したアイテム画像 G 7 を用いたストック演出（第 2 ストック演出（図 4 5（C - 2））とが並行して実行していることになっている。第 1 ストック演出および第 2 ストック演出については、後ほど詳しく説明する。

40

【 0 2 6 2 】

一方、選択された操作結果演出が第 2 操作結果演出である場合には、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン 4 1 が操作されても、また、剣型ボタン 4 1 が操作されることなく演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなっても、図 3 6（D）に示す第 2 操作結果演出が行われる。第 2 操作結果演出では、文字列「失敗」を示す画像 G 4 3 が表示部 5 0

50

aの中央に表示される。そして、表示部50aにアイテム画像G7が新たに表示される（出現する）ことはない。よって、既に獲得済みのアイテム画像G7（「赤」アイテム画像G7R）のみがそのまま表示されることになる。その後、図36（E）に示すように、文字列「ストックチャレンジ終了」を示す画像G46が表示部50aの中央に表示される。これにより、ストックチャレンジ演出が終了したことを遊技者に知らせることが可能となっている。

【0263】

なお、上記選択テーブルに基づいて選択されたボタン操作促進演出が、剣型ボタン操作促進演出ではなく半球型ボタン操作促進演出である場合には、図37（A）に示す、半球型ボタン40の操作を促す半球型ボタン操作促進演出が行われる。半球型ボタン操作促進演出では、表示部50aに半球型ボタン操作促進画像G5が表示される（図37（A）参照）。半球型ボタン操作促進画像G5は、半球型ボタン40を表す画像（半球型ボタン画像）G51と、半球型ボタン40の操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像）G52と、半球型ボタン40の操作に係る操作有効期間（半球型ボタン操作有効期間）の残り時間を表す画像（操作有効期間残り時間画像）G53とを含む。なお、半球型ボタン操作促進演出の実行中には、半球型ボタン40の押下操作が有効な期間（半球型ボタン操作有効期間）が発生する。

【0264】

また、第1操作結果演出に伴って表示されるアイテム画像G7には、上述した「赤」アイテム画像G7Rや「青」アイテム画像G7Bといった色指定アイテム画像G7Cと、図37（B）に示す、特定の色を指定しない「？」アイテム画像GQとがある。色指定アイテム画像G7Cは、色を指定するアイテム画像G7であり、予告演出の態様を示唆している。すなわち、「赤」アイテム画像G7Rは、可動体予告演出の発光態様が「赤色」であることを、或いは、エフェクト演出の表示態様が「赤色」であることを示唆している。また、「青」アイテム画像G7Bは、可動体予告演出の発光態様が「青色」であることを、或いは、エフェクト演出の表示態様が「青色」であることを示唆している。

【0265】

これに対し、「？」アイテム画像GQは、可動体予告演出の発光態様が「赤色」又は「青色」であることを、或いは、エフェクト演出の表示態様が「赤色」又は「青色」であることを示唆している。つまり、「？」アイテム画像GQは、単に予告演出の実行だけを示唆している。

【0266】

本実施形態では、ストックチャレンジ演出において、剣型ボタン操作促進演出の実行がなされた方が、半球型ボタン操作促進演出よりもアイテム画像G7を獲得し易い構成になっている。具体的に例えば、図38の第1シナリオ選択テーブルに示すように、1回目および2回目の各チャレンジにおいて、剣型ボタン操作促進演出を実行した後に第1操作結果演出がなされる振分率を「45%」としている。この振分率は、1回目および2回目の各チャレンジにおいて、半球型ボタン操作促進演出を実行した後に第1操作結果演出がなされる振分率（「25%」）よりも高い。また例えば、図39の第2シナリオ選択テーブルに示すように、1回目および2回目の各チャレンジにおいて、剣型ボタン操作促進演出を実行した後に第1操作結果演出がなされる振分率を「33%」としている。この振分率は、1回目および2回目の各チャレンジにおいて、半球型ボタン操作促進演出を実行した後に第1操作結果演出がなされる振分率（「13%」）よりも高い。

【0267】

以上により、本実施形態では、実行されるボタン操作促進演出の種類に応じて、その後にストック演出の実行可能性を遊技者に示唆可能となっている。すなわち、半球型ボタン操作促進演出よりも剣型ボタン操作促進演出を、ストック演出の実行可能性が高い演出であると遊技者に認識させることが可能となっている。よって、ストックチャレンジ演出において、半球型ボタン操作促進演出よりも剣型ボタン操作促進演出の実行について、遊技者が期待を寄せ易い。また、剣型ボタン操作促進演出の実行がなされた場合には、この後に

10

20

30

40

50

、アイテム画像 G 7 の表示を伴う第 1 操作結果演出の実行を遊技者は期待し易い。従って、ストックチャレンジ演出のボタン操作促進演出に遊技者が注目し易く、遊技興趣の向上が可能となっている。

【 0 2 6 8 】

また、本実施形態では、剣型ボタン操作促進演出の方が半球型ボタン操作促進演出よりも「赤」アイテム画像 G 7 R や「青」アイテム画像 G 7 B といった、色指定アイテム画像 G 7 C を獲得し易い構成になっている。具体的に例えば、図 3 8 の第 1 シナリオ選択テーブルに示すように、1 回目のチャレンジで、剣型ボタン操作促進演出を実行した後に追加表示されるアイテム画像 G 7 が色指定アイテム画像 G 7 C となる振分率を「32%」としている。この振分率は、1 回目のチャレンジで、半球型ボタン操作促進演出を実行した後に色指定アイテム画像 G 7 C が追加表示される振分率（「13%」）よりも高い。また例えば、2 回目のチャレンジでは剣型ボタン操作促進演出の実行後に色指定アイテム画像 G 7 C が追加表示される振分率を「29%」としている。この振分率は、半球型ボタン操作促進演出の実行後に色指定アイテム画像 G 7 C が追加表示される振分率（「16%」）よりも高い。

10

【 0 2 6 9 】

従って、剣型ボタン操作促進演出について、ストック演出の高い実行可能性がある上、その演出が実行された場合には、色指定アイテム画像 G 7 C を獲得（追加表示）し易い演出であると遊技者に認識させることが可能となっている。よって、剣型ボタン操作促進演出の実行がなされた場合には、その後に、第 1 操作結果演出が実行されて、さらにその後の予告演出の演出態様の報知を遊技者が期待し易い。

20

【 0 2 7 0 】

特に、本実施形態の色指定アイテム画像 G 7 C には、「赤」アイテム画像 G 7 R および「青」アイテム画像 G 7 B の 2 種類がある。上述したように、予告演出（可動体予告演出、エフェクト演出）の態様には、「赤色」と「青色」との 2 種類がある。また、可動体予告演出でもエフェクト演出でも、特図が大当たり図柄の場合には、演出の態様として「青色」よりも「赤色」が選択され易い（図 3 4（A）および図 3 4（B）参照）。また、「赤」アイテム画像 G 7 R が予告演出の「青色」の態様に、また、「青」アイテム画像 G 7 B が予告演出の「青色」の態様にそれぞれ対応している。よって、色指定アイテム画像 G 7 C として「赤」アイテム画像 G 7 R を表示した場合には、その「赤」アイテム画像 G 7 R を通じて、「赤色」の態様（発光態様、表示表示）で予告演出の実行がなされることを遊技者に予め知らせることが可能である。また、色指定アイテム画像 G 7 C として「青」アイテム画像 G 7 B を表示した場合には、それを通して、「青色」の態様で予告演出の実行がなされることを遊技者に予め知らせることが可能となっている。

30

【 0 2 7 1 】

しかも、色指定アイテム画像 G 7 C として「赤」アイテム画像 G 7 R を表示した場合には、「青」アイテム画像 G 7 B を表示した場合よりも、大当たりの可能性が高いことを遊技者に示すことが可能となっている。よって、「赤」アイテム画像 G 7 R を表示した場合には、遊技者に大当たりを大いに期待させることが可能となっている。

【 0 2 7 2 】

40

かくして、予告演出の態様として「赤色」が選択されている場合には、半球型ボタン操作促進演出よりも剣型ボタン操作促進演出の方が、色指定アイテム画像 G 7 C の追加表示（獲得）がなされ易く、その色指定アイテム画像 G 7 C として「赤」アイテム画像 G 7 R が表示され得ることになる。すなわち、可動体予告演出およびエフェクト演出の少なくとも一方の演出の態様が「赤色」の場合には、半球型ボタン操作促進演出よりも剣型ボタン操作促進演出の方が、色指定アイテム画像 G 7 C として「赤」アイテム画像 G 7 R が表示され得ることになる。かくして、剣型ボタン操作促進演出の実行によって、半球型ボタン操作促進演出よりも、予告演出の実行前の早い段階から大当たりの可能性を遊技者が意識し易いパチンコ遊技機 P Y 1 とすることが可能となっている。

【 0 2 7 3 】

50

7 - 4 . ストック演出

続いて、ストック演出について図35、図36、図40～図42を用いて説明する。ストック演出とは、上述したアイテム画像G7を表示部50aに継続的に表示する演出である。このストック演出の始期は、上述したように、上記ストックチャレンジ演出の第1操作結果演出の実行によって、アイテム画像G7が表示部50aに表示された（出現した）ときである。本実施形態では、1回目のチャレンジにおける第1操作結果演出の実行に伴ってアイテム画像G7が表示部50aに表示されるときと、2回目のチャレンジにおける第1操作結果演出の実行に伴ってアイテム画像G7が表示部50aに表示されるときとの2つの始期タイミングがある。

【0274】

また、ストック演出の終期は、アイテム画像G7が示唆する態様で実行がなされる予告演出の実行直前である。本実施形態では、特図変動演出中の発展演出にて実行がなされる可動体予告演出の実行直前と、特図変動演出中のSPリーチにて実行がなされるエフェクト演出の実行直前との2つの終期タイミングがある。

【0275】

ストック演出は、上述した2つの始期タイミングのいずれかから、2つの終期タイミングのいずれかまでの間、継続的に実行がなされる。よって例えば、図35(C)に示す第1操作結果演出で表示されたアイテム画像G7（「赤」アイテム画像G7R）が、図41(C)に示す可動体予告演出の実行直前まで、ストックチャレンジ演出後の特図変動演出の通常変動時（図40(A)）、Nリーチ時（図40(B)）、および、可動体予告演出前の発展演出時（図41(A)、図41(B)）にわたって継続的に表示される。また例えば、図35(C)に示す第1操作結果演出で表示されたアイテム画像G7（「赤」アイテム画像G7R）が、図42(C)に示すエフェクト演出の実行直前まで、ストックチャレンジ演出後の特図変動演出の通常変動時（図40(A)）、Nリーチ時（図40(B)）、発展演出時（図41各図）、および、エフェクト演出前までのSPリーチ（図42(A)、図42(B)）にわたって継続的に表示される。

【0276】

かくして、ストック演出の実行がなされた場合には、そのストック演出の実行後に、可動体予告演出およびエフェクト演出のいずれかの予告演出が実行される。つまり、ストック演出の実行によって、その後に予告演出の実行が確約される。よって、遊技者は、予告演出の実行前から、ドキドキしながら予告演出の実行を待つことが可能となっている。

【0277】

また、ストック演出の実行に伴って表示部50aに表示しているアイテム画像G7によって、その後に実行がなされる予告演出（可動体予告演出、エフェクト演出）の態様を示唆可能となっている。すなわち、アイテム画像G7が色指定アイテム画像G7Cの場合には、その色指定アイテム画像G7Cが指定する色で、ストック演出後に実行される予告演出の態様が示唆可能となっている。

【0278】

具体的に例えば、「青」アイテム画像G7Bが表示されている場合には、その後の可動体予告演出にて「青色」に発光される、或いは、その後のエフェクト演出にて「青色」で表示される。また例えば、「赤」アイテム画像G7Rが表示されている場合には、その後の可動体予告演出にて「赤色」に発光される、或いは、その後のエフェクト演出にて「赤色」で表示される。

【0279】

なお、上記「青」アイテム画像G7B、「赤」アイテム画像G7R以外に、「？」アイテム画像GQが表示されている場合には、その後の可動体予告演出にて「青色」又は「赤色」に発光される、或いは、その後のエフェクト演出にて「青色」又は「赤色」で表示される。

【0280】

なお、「赤」アイテム画像G7Rを用いたストック演出を特に「赤示唆ストック演出（第

10

20

30

40

50

1 示唆表示演出，第 1 示唆演出，特定示唆演出に相当）」ともいい、「青」アイテム画像 G 7 B を用いたストック演出を特に「青ストック演出」ともいう。また、「？」アイテム画像 G Q を用いたストック演出は、第 1 示唆表示演出および第 2 示唆演出に相当する。

【0281】

7 - 5 . 演出の流れ

次に、本実施形態（第 1 実施形態）のパチンコ遊技機 P Y 1 におけるストックチャレンジ演出からストック演出および予告演出（上述のエフェクト演出および可動体予告演出）までの一連の演出の流れについて、主に図 4 3 ~ 図 4 6 に基づいて説明する。詳細には、特図変動演出の特図変動パターン（図 1 2 参照）が「P 0 1」又は「P 0 5」の場合について、図 4 3 ~ 図 4 5 に基づいて説明する。また、特図変動演出の特図変動パターンが「P 0 1」および「P 0 5」とは異なる、「P 0 2」又は「P 0 6」の場合を例に、図 4 6 に基づいて説明する。なお、図 4 3 ~ 図 4 6 によれば、ストックチャレンジ演出は、特図変動演出の通常変動の実行中に行われる。また、図 4 3 ~ 図 4 5 によれば、可動体予告演出は、特図変動演出の発展演出の実行中に行われる。また、図 4 3 ~ 図 4 6 によれば、エフェクト演出は、特図変動演出の S P リーチの実行中に行われる。

【0282】

なお、ストックチャレンジ演出の実行開始時間を「時間 t 0 1」とし、1 回目のチャレンジにおいてアイテム画像 G 7 が表示された時間を「時間 t 0 2」とし、2 回目のチャレンジにおいてアイテム画像 G 7 が表示された時間を「時間 t 0 3」とする（図 4 3 ~ 図 4 6 参照）。また、可動体予告演出の実行開始時間を「時間 t 0 4」とし、エフェクト演出の実行開始時間を「時間 t 0 5」とする。なお、図 4 3 等 に示すように、時間 t 0 4 と時間 t 0 5 とは異なっており、可動体予告演出の実行開始のタイミングと、エフェクト演出の実行開始のタイミングとは互いに異なっている。

【0283】

まず、図 4 3 に基づいて、特図変動演出の特図変動パターンが「P 0 1」又は「P 0 5」で、ストックチャレンジ演出の 1 回目のチャレンジでアイテム画像 G 7 が表示され（2 回目のチャレンジではアイテム画像 G 7 が表示されず）、可動体予告演出の実行までストック演出が実行される場合について説明する。このような場合には、ストック演出は、アイテム画像 G 7 の表示がなされてから、特図変動演出の発展演出の可動体予告演出の実行直前まで実行される。すなわち、ストック演出は、特図変動演出の通常変動 N リーチ 発展演出にわたって継続的に実行がなされる。また、図 4 3（F）によれば、ストック演出は、時間 t 0 2 から時間 t 0 4 の直前までの期間の間、継続的に実行される。

【0284】

なお、ストック演出の実行開始時には、ストック演出がどれだけの期間続くのか遊技者にとって不明となっており、ストック演出に関連してどの予告演出が実行されるのか遊技者にとって不明となっている。すなわち、遊技者にとって、発展演出の可動体予告演出が実行されるのか、それとも、S P リーチ中のエフェクト演出が実行されるのかの判断が難しい。従って、遊技者は、ストック演出の実行が開始されると、どの予告演出が実行されるのかをドキドキしつつストック演出を楽しむことが可能となっている。

【0285】

続いて、図 4 4 に基づいて、特図変動演出の特図変動パターンが「P 0 1」又は「P 0 5」で、ストックチャレンジ演出の 1 回目のチャレンジでアイテム画像 G 7 が表示され（2 回目のチャレンジではアイテム画像 G 7 が表示されず）、エフェクト演出の実行までストック演出が実行される場合について説明する。このような場合には、ストック演出は、アイテム画像 G 7 の表示がなされてから、特図変動演出の S P リーチのエフェクト演出の実行直前まで実行される。すなわち、ストック演出は、特図変動演出の通常変動 N リーチ 発展演出 S P リーチにわたって継続的に実行がなされる。また、図 4 4（F）によれば、ストック演出は、時間 t 0 2 から時間 t 0 5 の直前までの期間の間、継続的に実行される。

【0286】

また、図 4 4 に示す場合においても、ストック演出の実行開始時には、ストック演出がどれだけの期間続くのか遊技者にとって不明となっており、ストック演出に関連してどの予告演出が実行されるのか遊技者にとって不明となっている。すなわち、図 4 3 に示すように、発展演出中の可動体予告演出が実行されるのか、それとも、図 4 4 に示すように、S P リーチ中のエフェクト演出が実行されるのかの判断が難しい。従って、遊技者は、ストック演出の実行が開始されると、どの予告演出が実行されるのかをドキドキしつつストック演出を楽しむことが可能となっている。

【 0 2 8 7 】

なお、図 4 4 に示す場合、発展演出の実行時にアイテム画像 G 7 の表示が消えなければ（つまり、ストック演出の実行が終了しなければ）、ストック演出によって、S P リーチ中のエフェクト演出の実行が確定することになる。すなわち、発展演出の後には、L リーチではなく S P リーチが実行され、その S P リーチ中にエフェクト演出が実行されることを遊技者に報知可能となっている。よって、このような場合には、発展演出の時点で、S P リーチを遊技者に確信させることが可能となっており、遊技者は、期待感を高めながらエフェクト演出の実行を待つことが可能となっている。

【 0 2 8 8 】

続いて、図 4 5 に基づいて、特図変動演出の特図変動パターンが「P 0 1」又は「P 0 5」で、ストックチャレンジ演出の 1 回目および 2 回目のチャレンジでアイテム画像 G 7 がそれぞれ表示され、各種予告演出の実行までストック演出が実行される場合について説明する。このような場合には、図 4 5（C - 1）に示すストック演出（第 1 ストック演出）は、1 回目のチャレンジにおけるアイテム画像 G 7 の表示がなされてから、特図変動演出の発展演出の可動体予告演出の実行直前まで実行される。また、図 4 5（C - 2）に示すストック演出（第 2 ストック演出）は、2 回目のチャレンジにおけるアイテム画像 G 7 の表示がなされてから、特図変動演出の S P リーチのエフェクト演出の実行直前まで実行される。すなわち、第 1 ストック演出は、特図変動演出の通常変動 N リーチ 発展演出にわたって継続的に実行がなされ、第 2 ストック演出は、特図変動演出の通常変動 N リーチ 発展演出 S P リーチにわたって継続的に実行がなされる。また、図 4 5（F）によれば、第 1 ストック演出は、時間 t 0 2 から時間 t 0 4 の直前までの期間の間、第 2 ストック演出は、時間 t 0 3 から時間 t 0 5 の直前までの期間の間、継続的に実行される。

【 0 2 8 9 】

また、図 4 5 に示す場合においても、第 1 ストック演出や第 2 ストック演出の実行開始時には、各ストック演出がどれだけの期間続くのか遊技者にとって不明であり、各ストック演出に関連してどの予告演出が実行されるのか遊技者にとって不明となっている。すなわち、遊技者にとって、第 1 ストック演出の後に発展演出の可動体予告演出が実行されるのか、S P リーチ中のエフェクト演出が実行されるのかの判断が難しい。また、第 2 ストック演出の後に発展演出の可動体予告演出が実行されるのか、それとも、S P リーチ中のエフェクト演出が実行されるのかの判断が難しい。従って、遊技者は、ストック演出（第 1 ストック演出、第 2 ストック演出）の実行がそれぞれ開始されると、各ストック演出に関連してどの予告演出が実行されるのかをドキドキしつつ、両方のストック演出を楽しむことが可能となっている。

【 0 2 9 0 】

続いて、図 4 6 に基づいて、特図変動演出の特図変動パターンが「P 0 2」又は「P 0 6」で、ストックチャレンジ演出の 1 回目のチャレンジでアイテム画像 G 7 が表示され（2 回目のチャレンジではアイテム画像 G 7 が表示されず）、エフェクト演出の実行までストック演出が実行される場合について説明する。このような場合には、図 4 6（C）に示すストック演出は、1 回目のチャレンジにおけるアイテム画像 G 7 の表示がなされてから、特図変動演出の S P リーチのエフェクト演出の実行直前まで実行される。すなわち、ストック演出は、特図変動演出の通常変動 N リーチ 発展演出 S P リーチにわたって継続的に実行がなされる。また、図 4 6（F）によれば、ストック演出は、時間 t 0 2 から時間 t 0 5 の直前までの期間の間、継続的に実行される。

【 0 2 9 1 】

図 4 6 に示す場合においても、ストック演出の実行開始時には、ストック演出がどれだけの期間続くのか遊技者にとって不明となっており、ストック演出に関連してどの予告演出が実行されるのか遊技者にとって不明となっている。すなわち、遊技者にとって、発展演出中の可動体予告演出が実行されるのか、それとも、S P リーチ中のエフェクト演出が実行されるのかの判断が難しい。従って、遊技者は、ストック演出の実行が開始されると、どの予告演出が実行されるのかをドキドキしつつストック演出を楽しむことが可能となっている。

【 0 2 9 2 】

なお、図 4 6 に示す場合には、ストック演出の実行開始時に、発展演出がある特図変動パターン(「P 0 1」又は「P 0 5」)かもしれないと、遊技者に期待させることが可能である。すなわち、実際の特図変動パターンとは異なる、予告演出を含んだ特図変動演出パターンを遊技者に期待させることが可能であり、興趣向上が可能となっている。

10

【 0 2 9 3 】

8 . 第 1 実施形態の効果

以上詳細に説明したように、本第 1 実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、表示部 5 0 a 上で第 2 の演出であるストック演出を継続的に実行可能なため(図 4 3 ~ 図 4 6 参照)、ストック演出が実行された場合には、そのストック演出の実行を遊技者が気付き易くなっている。また、ストック演出のアイテム画像 G 7 と関連づけて第 1 の演出である予告演出(エフェクト演出、可動体予告演出)を実行可能である。すなわち例えば、赤示唆ストック演出(「赤」アイテム画像 G 7 R を用いたストック演出)であれば、そのストック演出の実行後に、エフェクト演出のエフェクト画像 G 1 2 が「赤色」で表示される、或いは、可動体予告演出の各種発光装置 5 4 U a , 5 4 U b , 5 4 D a , 5 4 D b が「赤色」で発光される。また例えば、「青」アイテム画像 G 7 B を用いたストック演出であれば、そのストック演出の実行後に、エフェクト演出のエフェクト画像 G 1 2 が「青色」で表示される、或いは、可動体予告演出の各種発光装置 5 4 U a , 5 4 U b , 5 4 D a , 5 4 D b が「青色」で発光される。つまり、ストック演出のアイテム画像が示す色と、その後の予告演出の演出態様についての色とが同じである。そのため、ストック演出の実行後に各種予告演出の実行がなされた場合には、遊技者は、その予告演出を違和感なく享受可能となっている。かくして、予告演出およびストック演出の両方について遊技者が関心を寄せ易く、演出による興趣向上が可能となっている。

20

30

【 0 2 9 4 】

また、本実施形態では、上述したように、エフェクト演出および可動体予告演出はいずれも、大当たり期待度を示唆可能な演出となっている。そのため、各種予告演出(エフェクト演出や可動体予告演出)への遊技者の注目を集めることが可能となっている。しかも、そのような予告演出の実行について、ストック演出の実行を通じて遊技者に予め知らせることが可能となっている。従って、各種予告演出の実行前から、大当たりへの遊技者の期待感を煽ることが可能となっている。

【 0 2 9 5 】

また、本実施形態では、第 1 示唆表示演出である赤示唆ストック演出(「赤」アイテム画像 G 7 R を用いたストック演出)の実行によって、第 1 予告表示演出である赤色エフェクト演出(「赤色」でエフェクト画像 G 1 2 を表示するエフェクト演出)の実行を予め知らせることが可能となっている。よって、その赤色エフェクト演出の実行前から、大当たりへの遊技者の期待感を向上させることが可能となっている。

40

【 0 2 9 6 】

また、本実施形態では、第 2 示唆表示演出である「？」アイテム画像 G Q を用いたストック演出の実行によって、第 1 示唆表示演出の実行時と同じく赤色エフェクト演出の実行がなされるかもしれないという望みを遊技者に与えることが可能となっている。つまり、上記赤示唆ストック演出や青示唆ストック演出の実行時とは異なり、各種予告演出(エフェクト演出および可動体予告演出)の実行がなされるまで、遊技者にドキドキ感を与えるこ

50

とが可能となっている。よって、志向が異なる2つの演出（赤示唆ストック演出、および、「？」アイテム画像GQを用いたストック演出）を1つの演出（ストック演出）に設けた構成とすることが可能であり、興趣向上が可能となっている。

【0297】

また、本実施形態では、ストック演出を継続的に実行可能なため、ストック演出の実行がなされた場合には、そのストック演出の実行について遊技者が気付き易い。また、そのようなストック演出と関連づけて可動体予告演出を実行するときと、エフェクト演出を実行するときとがある。そのため、遊技者は、ストック演出の実行後に可動体予告演出が実行された場合でもエフェクト演出が実行された場合でも、実行された演出を違和感なく享受可能となっている。しかも、実行予定の演出が可動体予告演出およびエフェクト演出のどちらなのかが遊技者にとって予測し難いので、遊技者は、ストック演出と関連づけて予告演出（可動体予告演出、エフェクト演出）の実行開始をドキドキしながら待つことができ、演出による興趣向上が可能となっている。

10

【0298】

また、本実施形態では、予告演出は、大当たり（大当たり遊技状態）になる可能性を示唆可能な演出であるため、予告演出への遊技者の注目を集めることが可能となっている。しかも、そのような予告演出の実行について、ストック演出の実行を通じて遊技者に予め知らせることが可能であり、予告演出の実行前から、大当たりへの遊技者の期待感を煽ることが可能となっている。

【0299】

また、本実施形態では、第1のタイミングに該当する時間t04、および、第2のタイミングに該当する時間t05のどちらのタイミング（時間）でも、赤色可動体演出又は赤色エフェクト演出が実行可能である。よって、赤色可動体演出又は赤色エフェクト演出の実行前から大当たりへの遊技者の期待感を煽りつつ、バラエティに富んだ演出進行が可能なパチンコ遊技機PY1とすることが可能となっている。

20

【0300】

また、本実施形態では、ストックチャレンジ演出の実行を通じて、ストック演出の実行、さらには予告演出の実行を遊技者に予め知らせることが可能となっている。なお、予告演出は、大当たりになる可能性を示唆する演出であり遊技者の注目度が高い。そのため、そのような予告演出の実行を示唆するストック演出の実行、さらにストックチャレンジ演出の実行についても、予告演出の実行と同じくらいに、遊技者に注目させることが可能となっている。

30

【0301】

また、本実施形態では、ストックチャレンジ演出での演出態様（すなわち、剣型ボタン41を操作させる演出態様（図35（B）参照）や、半球型ボタン40を操作させる演出態様（図37（A）参照））を通じて、予告演出として赤色可動体演出又は赤色エフェクト演出が実行される可能性（実行され易さ）を遊技者に示唆可能となっている。つまり、予告演出の実行よりも先に、大当たりになる可能性を遊技者に予め知らせることが可能となっている。

【0302】

また、本実施形態では、ストック演出を継続的に実行可能なため、ストック演出が実行された場合には、そのストック演出の実行を遊技者が気付き易い。また、ストック演出と関連づけて予告演出を実行可能なため、ストック演出の実行後に予告演出が実行された場合には、遊技者は、実行される予告演出を違和感なく享受可能である。従って、ストックチャレンジ演出の実行に続く、ストック演出および予告演出についても遊技者が一連で注目し易い。

40

【0303】

また、本実施形態では、ストック演出の実行を開始した場合には、そのストック演出の終了時間に関する情報を遊技者に示していない。そのため、そのストック演出の終了タイミング、さらに、そのストック演出に関連してどの予告演出の実行が開始されるかが遊技者

50

にとって不明であり、遊技者の好奇心を刺激することが可能となっている。従って、ストック演出から予告演出にわたって遊技者の注目を集めることが可能となっている。

【 0 3 0 4 】

9 . 変更例

次に、変更例（第2実施形態とその他の変更例）について説明する。なお、変更例の説明において、上記第1実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。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、上記第1実施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。

【 0 3 0 5 】

9 - 1 . 第2実施形態の特徴点の説明

第2実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 における本発明の特徴点について、上述の図面に加え、図47～図61を用いて説明する。第2実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、ストック演出を通じて所定の演出（本実施形態では特図変動演出や S P リーチ）の演出内容を示唆する点で、上述の第1実施形態とは異なる。

【 0 3 0 6 】

本実施形態（本第2実施形態）のパチンコ遊技機 P Y 1 では、上述した特図変動演出の実行中に、以下に示すストックチャレンジ演出およびストック演出が実行可能となっている。なお、本実施形態では、特図変動演出、および、その特図変動演出のうちの S P リーチが、実行する演出内容によって、大当たりになる（つまり変動中の特図が大当たり図柄になる）可能性を示唆可能となっている。すなわち、特図変動演出の発展演出、および、S P リーチで登場する主人公キャラクタの違いによって、大当たりになる可能性をそれぞれ示唆可能となっている。また、ストック演出とは、特図変動演出の発展演出、および、S P リーチの少なくともいずれかの演出の実行、および、その演出の演出内容について示唆可能な演出である。なお、ストックチャレンジ演出は、上記第1実施形態と同様、上記のストック演出の実行がなされる可能性があることを示唆する演出である。

【 0 3 0 7 】

9 - 2 . 特図変動演出

本実施形態の特図変動演出について図12および図13を用いて説明する。特図変動演出には、「Nリーチ」後に「発展演出」を介して「S P リーチ」になる場合と、「発展演出」を介しないで「S P リーチ」になる場合とがある。具体的に例えば、図12および図13に示すように、遊技状態が「非時短状態」で特図判定結果が「大当たり」のときに、特図変動パターンとして「P 0 1」（又は「P 5 1」）が選択されると、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 S P リーチとなる演出フローで特図変動演出が進行する。一方、「P 0 2」（又は「P 5 2」）が選択された場合には、通常変動 リーチ Nリーチ S P リーチとなる演出フローで特図変動演出が進行する。つまり、Nリーチの後に発展演出の実行がないまま S P リーチに移行（進行）する。

【 0 3 0 8 】

また例えば、図12および図13に示すように、遊技状態が「非時短状態」で特図判定結果が「ハズレ」のときに、特図変動パターンとして「P 0 5」（又は「P 5 5」）が選択されると、通常変動 リーチ Nリーチ 発展演出 S P リーチとなる演出フローで特図変動演出が進行する。一方、「P 0 6」（又は「P 5 6」）が選択された場合には、通常変動 リーチ Nリーチ S P リーチとなる演出フローで特図変動演出が進行する。つまり、上記「P 0 2」と同じく、Nリーチの後に発展演出の実行がないまま S P リーチに移行（進行）する。

【 0 3 0 9 】

本実施形態では、大当たり（変動中の特図が大当たり図柄）となる場合には、特図変動演出として「発展演出」を介して「S P リーチ」になる演出内容の方が、「発展演出」を介しないで「S P リーチ」になる演出内容よりも選択され易い。詳細には、図12および図13に示すように、大当たりとなる場合、すなわち変動中の特図が大当たり図柄となる場

10

20

30

40

50

合に、「発展演出」を介して「ＳＰリーチ」になる演出内容、つまり「Ｐ０１」の振分率は「６０％」であり、「発展演出」を介しないで「ＳＰリーチ」になる演出内容、つまり「Ｐ０２」の振分率（「１０％」）よりも高くなっている。すなわち、大当たりとなる場合には、「発展演出」を介して「ＳＰリーチ」になる演出内容が選択され易い。一方、ハズレとなる場合に、「発展演出」を介して「ＳＰリーチ」になる演出内容、つまり「Ｐ０５」の振分率は「５％」であり、「発展演出」を介しないで「ＳＰリーチ」になる演出内容、つまり「Ｐ０６」の振分率（「１０％」）よりも逆に低くなっている。すなわち、ハズレとなる場合には、「発展演出」を介さずに「ＳＰリーチ」になる演出内容が選択され易い。

【０３１０】

従って、特図変動演出中に「発展演出」および「ＳＰリーチ」の両方を実行した場合には、特図変動演出中に「発展演出」を実行せずに「ＳＰリーチ」のみ実行した場合よりも、大当たり期待度が高いことを遊技者に示唆可能であり、大当たりへの遊技者の期待感を向上させることが可能となっている。

【０３１１】

９－２－１．発展演出

続いて、上記特図変動演出の発展演出（第１の演出、第１タイミング演出に相当）について図２３、図４７および図４８（Ａ）を用いて説明する。発展演出には、演出内容の異なる複数（２つ）の演出（第１発展演出および第２発展演出）がある。これら２つの発展演出（第１発展演出、第２発展演出）の間では、用いるキャラクタが異なっている。

【０３１２】

第１発展演出（第１予告演出、特定予告演出に相当）とは、上述の可動装置５５、５６、５７、５８を用いて、表示部５０ａの前方に主人公キャラクタ「ＬＯＧＯ」の顔を完成させる演出内容の演出である。第１発展演出では、具体的には、盤前可動装置５５が作動して、各盤前可動体５５ＵＬｋ、５５ＵＲｋ、５５Ｄｋが合体したら（図２３（Ａ））、盤後可動装置５６が作動して、各盤後可動体５６Ｕｋ、５６Ｄｋが、各盤前可動体５５ＵＬｋ、５５ＵＲｋ、５５Ｄｋと表示部５０ａとの間で合体する（図２３（Ｂ））。これにより、表示部５０ａの前方には、キャラクタ「ＬＯＧＯ」の顔の意匠（デザイン）が完成する（図２３（Ｂ））。そして一旦、各盤前可動体５５ＵＬｋ、５５ＵＲｋ、５５Ｄｋが通常の待機状態（初期位置）に戻り（図２３（Ｃ））、再び、盤前可動装置５５が作動し、各盤前可動体５５ＵＬｋ、５５ＵＲｋ、５５Ｄｋが合体して、各盤後可動体５６Ｕｋ、５６Ｄｋを覆い（図２３（Ｄ））、再度、キャラクタ「ＬＯＧＯ」の顔の意匠が完成する。その後、各盤前可動体５５ＵＬｋ、５５ＵＲｋ、５５Ｄｋが通常の待機状態に戻り（図２３（Ｅ））、そして各盤後可動体５６Ｕｋ、５６Ｄｋも通常の待機位置に戻る（図２３（Ｆ））。

【０３１３】

上記第１発展演出に対し、第２発展演出（第２予告演出に相当）とは、図４７に示すように、上述の可動装置５５、５６、５７、５８を用いて、表示部５０ａの前方に主人公キャラクタ「ＢＡＫＵ」の顔を完成させる演出内容の演出である。主人公キャラクタ「ＢＡＫＵ」は、上記主人公キャラクタ「ＬＯＧＯ」とは異なる主人公キャラクタであり、主人公キャラクタ「ＬＯＧＯ」よりも各種演出に登場する機会が多い主人公キャラクタである。つまり、発展演出が主人公キャラクタ「ＬＯＧＯ」を用いた演出の方が主人公キャラクタ「ＢＡＫＵ」を用いた演出よりも稀であり、遊技者にとって価値のある演出となっている。

【０３１４】

第２発展演出では、具体的には、盤前可動装置５５が作動して、各盤前可動体５５ＵＬｊ、５５ＵＲｊ、５５Ｄｊが合体したら（図４７（Ａ））、盤後可動装置５６が作動して、各盤後可動体５６Ｕｊ、５６Ｄｊが、各盤前可動体５５ＵＬｊ、５５ＵＲｊ、５５Ｄｊと表示部５０ａとの間で合体する（図４７（Ｂ））。これにより、表示部５０ａの前方には、キャラクタ「ＢＡＫＵ」の顔の意匠が完成する（図４７（Ｂ））。一旦、各盤前可動体５５ＵＬｊ、５５ＵＲｊ、５５Ｄｊが通常の待機状態に戻り（図４７（Ｃ））、再び、各

10

20

30

40

50

盤前可動体 5 5 U L j , 5 5 U R j , 5 5 D j が合体して、各盤後可動体 5 6 U j , 5 6 D j を覆い (図 4 7 (D))、再度、キャラクタ「 B A K U 」の顔の意匠が完成する。その後、各盤前可動体 5 5 U L j , 5 5 U R j , 5 5 D j および各盤後可動体 5 6 U j , 5 6 D j が通常の待機位置に戻る (図 4 7 (E) および図 4 7 (F))。

【 0 3 1 5 】

なお、本実施形態の発展演出では、大当たり (変動中の特図が大当たり図柄) となる場合には、「第 1 発展演出」の方が「第 2 発展演出」よりも選択され易くなっている。つまり、本実施形態では、キャラクタ「 L O G O 」に関する演出内容になっている発展演出の方が大当たりとなり易い。

【 0 3 1 6 】

詳細には、図 4 8 (A) の発展演出選択テーブルに示すように、大当たりとなる場合、すなわち変動中の特図が大当たり図柄となる場合に第 1 発展演出となる振分率は「 6 0 % 」であり、第 2 発展演出となる振分率 (「 4 0 % 」) よりも高くなっている。また、その大当たりとなる場合に第 1 発展演出となる振分率は、ハズレとなる場合、すなわち変動中の特図がハズレ図柄となる場合に第 1 発展演出となる振分率 (「 1 0 % 」) よりも高くなっている。

【 0 3 1 7 】

よって、キャラクタ「 L O G O 」の顔が完成する演出内容の第 1 発展演出を実行した場合には、キャラクタ「 B A K U 」の顔が完成する演出内容の第 2 発展演出を実行する場合よりも、大当たり期待度が高いことを遊技者に示唆可能であり、大当たりへの遊技者の期待感を向上させることが可能となっている。

【 0 3 1 8 】

9 - 2 - 2 . S P リーチ

続いて、本実施形態の S P リーチについて、上述した図面に加えて図 4 8 (B)、図 4 9 および図 5 0 を用いて説明する。本実施形態の S P リーチは、S P リーチの導入部分にあたる演出である導入演出と、導入演出に続いて実行される演出である本演出 (第 1 の演出 , 第 2 タイミング演出に相当) とからなる。具体的には、図 4 9 (A) および図 5 0 (A) に示す演出が導入演出、図 4 9 (B) 以降、および、図 5 0 (B) 以降に示す演出が本演出にそれぞれ該当する。このうちの導入演出は、敵キャラクタ A の出現を示す演出内容の演出である。これに対し、本演出は、主人公キャラクタ「 L O G O 」 (又は主人公キャラクタ「 B A K U 」) が登場して、敵キャラクタ A と対決する (バトルを繰り広げる) 演出内容の演出である。

【 0 3 1 9 】

本演出には、演出内容が異なる複数 (2 つ) の演出がある。具体的には、図 4 9 (B) および図 4 9 (C) に示すような、キャラクタ「 L O G O 」が敵キャラクタ A と戦う演出内容のバトル演出 (第 1 バトル演出) と、図 5 0 (B) および図 5 0 (C) に示すような、キャラクタ「 B A K U 」が敵キャラクタ A と戦う演出内容のバトル演出 (第 2 バトル演出) とがある。

【 0 3 2 0 】

第 1 バトル演出 (第 1 予告演出 , 特定予告演出に相当) では、図 4 9 (B) に示すように、文字列「 L O G O 参上」を示す画像 G 1 1 5 が表示部 5 0 a の中央に表示される。また、この画像 G 1 1 5 の上方にキャラクタ「 L O G O 」の上半身を示す画像 G 1 1 6 が表示される。これにより、S P リーチとして、キャラクタ「 L O G O 」が敵と戦う演出内容の第 1 バトル演出が始まることを遊技者に知らせることが可能となっている。

【 0 3 2 1 】

一方、第 2 バトル演出 (第 2 予告演出に相当) では、図 2 4 (A) に示す画像を表示した後 (図 5 0 (A))、図 5 0 (B) に示すように、表示部 5 0 a の中央に文字列「 B A K U 参上」を示す画像 G 1 1 7 と、この画像 G 1 1 7 の上方にキャラクタ「 B A K U 」の上半身を示す画像 G 1 1 8 とがそれぞれ表示される。これにより、S P リーチとして、キャラクタ「 B A K U 」が敵と戦う演出内容の第 2 バトル演出が始まることを遊技者に知らせ

10

20

30

40

50

ることが可能となっている。

【0322】

なお、本実施形態では、大当たり（変動中の特図が大当たり図柄）となる場合には、第1バトル演出の方が「第2バトル演出」よりも選択され易くなっている。つまり、本実施形態では、発展演出と同じように、SPリーチにキャラクタ「LOGO」が登場した方が大当たりとなり易い。

【0323】

詳細には、図48（B）のSPリーチ演出選択テーブルに示すように、大当たりとなる場合、すなわち変動中の特図が大当たり図柄となる場合に第1バトル演出の振分率は「60%」であり、第2バトル演出となる振分率（「40%」）よりも高くなっている。また、その大当たりとなる場合に第1バトル演出となる振分率は、ハズレとなる場合、すなわち変動中の特図がハズレ図柄となる場合に第1バトル演出となる振分率（「2%」）よりも高くなっている。

10

【0324】

よって、キャラクタ「LOGO」が登場する第1バトル演出を実行した場合には、キャラクタ「BAKU」が登場する第2バトル演出を実行する場合よりも、大当たり期待度が高いことを遊技者に示唆可能であり、大当たりへの遊技者の期待感を向上させることが可能となっている。

【0325】

9-3. ストックチャレンジ演出

20

続いて、本実施形態のストックチャレンジ演出について、上述の図面に加え、図51～図54を用いて説明する。ストックチャレンジ演出は、上記第1実施形態と同じく、特図変動演出の通常変動中に実行がなされる。なお、特図変動演出におけるストックチャレンジ演出の実行の流れについては、後ほど説明する。

【0326】

ストックチャレンジ演出は、上記第1実施形態と同じように、剣型ボタン41又は半球型ボタン40を遊技者に操作させて、ストック演出で表示されるアイテム画像G8（図37（B）、図51（A）、図51（B）および図52参照）の獲得を目指すような、遊技者参加型の演出になっている。本実施形態では、上記第1実施形態と同様、1回のストックチャレンジ演出において、2回のチャレンジが可能となっている。アイテム画像G8の詳細については、後ほど説明する。

30

【0327】

このストックチャレンジ演出は、上記第1実施形態と同じく、シナリオで管理されている。具体的には、図53および図54に示す選択テーブル（第1シナリオ選択テーブル、第2シナリオ選択テーブル）を用いて、乱数（ストックチャレンジ演出乱数）に基づき、演出制御用マイコン121がストックチャレンジ演出の演出態様（演出内容）の詳細を選択する。演出態様の詳細とは、1回目および2回目のチャレンジにおけるボタン操作促進演出の種類、そのボタン操作促進演出後の操作結果演出の種類、および、その操作結果演出が「第1操作結果演出」の場合には、その後に表示する（出現させる）アイテム画像G8の種類（態様）を指す。

40

【0328】

本実施形態では、ストックチャレンジ演出を実行する当該特図変動演出が発展演出およびSPリーチの両方を実行する演出である場合には、図53に示す第1シナリオ選択テーブルを参照する。なお、発展演出およびSPリーチの一方の予告演出（具体的にはSPリーチ）のみ実行する予定になっている場合には、図54に示す第2シナリオ選択テーブルを参照する。

【0329】

ストックチャレンジ演出では、上記第1実施形態と同じように、上記選択テーブル（図53および図54）に基づいて選択された操作結果演出が第1操作結果演出の場合には、剣型ボタン操作有効期間において剣型ボタン41が押下操作された後、又は、剣型ボタン操

50

作有効期間において剣型ボタン４１が操作されることなく操作有効期間の残り時間がなくなつた後に第１操作結果演出が行われる。なお、本実施形態の第１操作結果演出では、図５１（Ａ）に示すように、文字列「成功」を示す画像Ｇ４２が表示部５０ａの中央に表示されるとともに、表示部５０ａの左上部にアイテム画像Ｇ８として「ＬＯＧＯ」アイテム画像Ｇ８Ｌが表示される場合と、図５１（Ｂ）に示すように、表示部５０ａの左上部にアイテム画像Ｇ８として「ＢＡＫＵ」アイテム画像Ｇ８Ｂが表示される場合とがある。また、１回目のチャレンジおよび２回目のチャレンジの両方でアイテム画像Ｇ８を獲得した場合には、図５２に示すように、表示部５０ａの左上部および右上部に２個目のアイテム画像Ｇ８が並んで表示される。

【０３３０】

また、本実施形態では、上記第１実施形態のアイテム画像Ｇ７と同じく、アイテム画像Ｇ８は継続的に表示される。つまり、発展演出やＳＰリーチの本演出の実行がなされるまでの間、継続的に表示がなされる。すなわち、アイテム画像Ｇ８の表示がなされた時点（アイテム画像Ｇ８が表示部５０ａに出現した時点）から、ストック演出の実行が開始される。そして、このストック演出の実行は、発展演出、或いは、ＳＰリーチの本演出の実行がなされるまで継続する。

【０３３１】

また、第１操作結果演出に伴って表示されるアイテム画像Ｇ８には、上記「ＬＯＧＯ」アイテム画像Ｇ８Ｌ、「ＢＡＫＵ」アイテム画像Ｇ８Ｂに加え、第１実施形態と同じく、図３７（Ｂ）に示す「？」アイテム画像ＧＱがある。「ＬＯＧＯ」アイテム画像Ｇ８Ｌは、発展演出にて主人公キャラクタ「ＬＯＧＯ」が出現するか、ＳＰリーチの本演出で主人公キャラクタ「ＬＯＧＯ」が登場することを示唆している。また、「ＢＡＫＵ」アイテム画像Ｇ８Ｂは、発展演出にて主人公キャラクタ「ＢＡＫＵ」が出現するか、ＳＰリーチの本演出で主人公キャラクタ「ＢＡＫＵ」が登場することを示唆している。

【０３３２】

これに対し、「？」アイテム画像ＧＱは、発展演出で「ＬＯＧＯ」又は「ＢＡＫＵ」が出現することを、或いは、ＳＰリーチの本演出で「ＬＯＧＯ」又は「ＢＡＫＵ」が登場することを示唆している。つまり、「？」アイテム画像ＧＱは、単に発展演出の実行、或いは、ＳＰリーチの本演出の実行だけを示唆している。

【０３３３】

また、本実施形態では、第１実施形態と同様、ストックチャレンジ演出において、剣型ボタン操作促進演出の実行がなされた方が、半球型ボタン操作促進演出よりもアイテム画像Ｇ７を獲得し易い構成になっている。具体的に例えば、図５３の第１シナリオ選択テーブルに示すように、１回目および２回目の各チャレンジにおいて、剣型ボタン操作促進演出を実行した後に第１操作結果演出がなされる振分率を「４５％」としている。この振分率は、１回目および２回目の各チャレンジにおいて、半球型ボタン操作促進演出を実行した後に第１操作結果演出がなされる振分率（「２５％」）よりも高い。また例えば、図５４の第２シナリオ選択テーブルに示すように、１回目および２回目の各チャレンジにて、剣型ボタン操作促進演出を実行した後に第１操作結果演出がなされる振分率を「３３％」としている。この振分率は、１回目および２回目の各チャレンジにおいて、半球型ボタン操作促進演出を実行した後に第１操作結果演出がなされる振分率（「１３％」）よりも高い。

【０３３４】

以上により、本実施形態では、第１実施形態と同じように、実行されるボタン操作促進演出の種類に応じて、その後にストック演出の実行可能性を遊技者に示唆可能となっている。すなわち、半球型ボタン操作促進演出よりも剣型ボタン操作促進演出を、ストック演出の実行可能性が高い演出であると遊技者に認識させることが可能となっている。よって、ストックチャレンジ演出において、半球型ボタン操作促進演出よりも剣型ボタン操作促進演出の実行について、遊技者が期待を寄せ易い。また、剣型ボタン操作促進演出の実行がなされた場合には、この後に、アイテム画像Ｇ８の表示を伴う第１操作結果演出の実行を遊技者は期待し易い。従って、ストックチャレンジ演出のボタン操作促進演出に遊技者が

10

20

30

40

50

注目し易く、遊技興趣の向上が可能となっている。

【 0 3 3 5 】

また、本実施形態では、剣型ボタン操作促進演出の方が、半球型ボタン操作促進演出よりも、「LOGO」アイテム画像G8Lおよび「BAKU」アイテム画像G8Bを獲得し易い構成になっている。具体的に例えば、図53の第1シナリオ選択テーブルに示すように、1回目のチャレンジで、剣型ボタン操作促進演出を実行した後に追加表示されるアイテム画像G8が「LOGO」アイテム画像G8Lおよび「BAKU」アイテム画像G8Bのいずれかのアイテム画像G8となる振分率を「32%」としている。この振分率は、1回目のチャレンジで、半球型ボタン操作促進演出を実行した後に「LOGO」アイテム画像G8Lおよび「BAKU」アイテム画像G8Bのいずれかのアイテム画像G8が追加表示される振分率（「13%」）よりも高い。また例えば、2回目のチャレンジでは剣型ボタン操作促進演出の実行後に「LOGO」アイテム画像G8Lおよび「BAKU」アイテム画像G8Bのいずれかのアイテム画像G8が追加表示される振分率を「29%」としている。この振分率は、半球型ボタン操作促進演出の実行後に「LOGO」アイテム画像G8Lおよび「BAKU」アイテム画像G8Bのいずれかのアイテム画像G8が追加表示される振分率（「16%」）よりも高い。

10

【 0 3 3 6 】

従って、剣型ボタン操作促進演出について、ストック演出の高い実行可能性がある上、その演出が実行された場合には、「LOGO」アイテム画像G8Lおよび「BAKU」アイテム画像G8Bのいずれかのアイテム画像G8を追加表示し易い演出であると遊技者に認識させることが可能となっている。よって、剣型ボタン操作促進演出の実行がなされた場合には、その後の第1操作結果演出を通じて、SPリーチの演出内容についての報知を遊技者が期待し易い。

20

【 0 3 3 7 】

特に、本実施形態では、SPリーチの本演出の演出内容には、キャラクタ「LOGO」が登場するものとキャラクタ「BAKU」が登場するものがある。そして、上述したように、特図が大当たり図柄の場合には、演出内容としてキャラクタ「BAKU」が登場するバトル演出よりもキャラクタ「LOGO」が登場するバトル演出が選択され易い（図48（B）参照）。また、「LOGO」アイテム画像G8Lおよび「BAKU」アイテム画像G8Bがそれぞれ、発展演出の演出内容、および、SPリーチの本演出の演出内容に対応している。

30

【 0 3 3 8 】

よって、アイテム画像G8として「LOGO」アイテム画像G8Lを示した場合には、その「LOGO」アイテム画像G8Lを通じて、発展演出で主人公キャラクタ「LOGO」が出現すること、或いは、本演出で主人公キャラクタ「LOGO」が登場することを遊技者に予め知らせることが可能となっている。また、アイテム画像G8として「BAKU」アイテム画像G8Bを示した場合には、それを通じて、発展演出で主人公キャラクタ「BAKU」が出現すること、或いは、本演出で主人公キャラクタ「BAKU」が登場することを遊技者に予め知らせることが可能となっている。

【 0 3 3 9 】

しかも、アイテム画像G8として「LOGO」アイテム画像G8Lを表示した場合には、「BAKU」アイテム画像G8Bを表示した場合よりも、大当たりの可能性が高いことを遊技者に示すことが可能となっている。よって、「LOGO」アイテム画像G8Lを表示した場合には、遊技者に大当たりを大いに期待させることが可能となっている。

40

【 0 3 4 0 】

かくして、キャラクタ「LOGO」が出現する発展演出、或いは、キャラクタ「LOGO」が登場する本演出が選択されている場合には、半球型ボタン操作促進演出よりも剣型ボタン操作促進演出の方が、「LOGO」アイテム画像G8Lの追加表示（獲得）がなされ易い。従って、剣型ボタン操作促進演出の実行によって、半球型ボタン操作促進演出よりも、予告演出の実行前の早い段階から大当たりの可能性を遊技者が意識し易いパチンコ遊

50

技機 P Y 1 とすることが可能となっている。

【 0 3 4 1 】

9 - 4 . ストック演出

続いて、ストック演出について図 5 5 ~ 図 5 8 を用いて説明する。ストック演出とは、上記第 1 実施形態と同じような、上述したアイテム画像 G 8 を表示部 5 0 a に継続的に表示する演出である。このストック演出の始期は、上述したように、上記ストックチャレンジ演出の第 1 操作結果演出の実行によって、アイテム画像 G 8 (「 L O G O 」アイテム画像 G 8 L , 「 B A K U 」アイテム画像 G 8 B , 「 ? 」アイテム画像 G Q) が表示部 5 0 a に表示された (出現した) ときである。本実施形態では、上記第 1 実施形態と同様、1 回目のチャレンジにおける第 1 操作結果演出の実行によってアイテム画像 G 8 が表示部 5 0 a に表示されるときと、2 回目のチャレンジにおける第 1 操作結果演出の実行によってアイテム画像 G 8 が表示部 5 0 a に表示されるときとの 2 つの始期タイミングがある。

10

【 0 3 4 2 】

なお、本実施形態におけるストック演出の終期は、第 1 実施形態とは異なり、アイテム画像 G 8 が示唆する演出内容で実行がなされる演出 (発展演出, S P リーチの本演出) の実行直前である。すなわち、本実施形態では、上記第 1 実施形態とは異なる、特図変動演出中の発展演出の実行直前と、特図変動演出中の S P リーチにおける本演出の実行直前との 2 つの終期タイミングがある。

【 0 3 4 3 】

ストック演出は、上述した 2 つの始期タイミングのいずれかから、2 つの終期タイミングのいずれかまでの間、継続的に実行がなされる。よって例えば、図 5 1 (A) に示す第 1 操作結果演出で表示された「 L O G O 」アイテム画像 G 8 L が、図 5 5 (B) に示す発展演出の実行直前まで、上記第 1 実施形態と同じように複数の演出 (上述のストックチャレンジ演出後の特図変動演出の通常変動時、および、N リーチ時 (図 5 5 (A))) にわたって継続的に表示される。また例えば、図 5 1 (B) に示す第 1 操作結果演出で表示された「 B A K U 」アイテム画像 G 8 B が、図 5 6 (B) に示す発展演出の実行直前まで、上記第 1 実施形態と同じように複数の演出 (ストックチャレンジ演出後の特図変動演出の通常変動時、および、N リーチ時 (図 5 6 (A))) にわたって継続的に表示される。

20

【 0 3 4 4 】

また例えば、図 5 1 (A) に示す第 1 操作結果演出で表示された「 L O G O 」アイテム画像 G 8 L が、図 5 7 (B) に示す S P リーチの本演出の実行直前まで、複数の演出 (例えば、上述のストックチャレンジ演出後の特図変動演出の通常変動時、N リーチ時、発展演出、および、S P リーチの導入演出 (図 5 7 (A))) にわたって継続的に表示される。また例えば、図 5 1 (B) に示す第 1 操作結果演出で表示された「 B A K U 」アイテム画像 G 8 B が、図 5 8 (B) に示す S P リーチの本演出の実行直前まで、複数の演出 (例えば、ストックチャレンジ演出後の特図変動演出の通常変動時、N リーチ時、および、S P リーチの導入演出 (図 5 8 (A))) にわたって継続的に表示される。

30

【 0 3 4 5 】

かくして、ストック演出の実行がなされた場合には、そのストック演出の実行後に、発展演出および S P リーチの本演出のいずれかが実行される。つまり、ストック演出の実行によって、その後上記いずれかの演出の実行が確約される。よって、遊技者は、それらの演出の実行前から、ドキドキしながら演出の実行を待つことが可能である。

40

【 0 3 4 6 】

また、ストック演出の実行に伴って表示部 5 0 a に表示しているアイテム画像 G 8 によって、その後に実行がなされる演出 (発展演出, S P リーチの本演出) の演出内容を示唆可能となっている。具体的に例えば、アイテム画像 G 8 が「 L O G O 」アイテム画像 G 8 L の場合には、そのアイテム画像 G 8 によって、ストック演出後に実行される演出 (発展演出, S P リーチの本演出) の演出内容がキャラクタ「 L O G O 」が登場 (出現) する演出内容であることを示唆可能となっている。また、アイテム画像 G 8 が「 B A K U 」アイテム画像 G 8 B の場合には、そのアイテム画像 G 8 によって、ストック演出後に実行される

50

演出（発展演出，ＳＰリーチの本演出）の演出内容がキャラクタ「ＢＡＫＵ」が登場（出現）する演出内容であることを示唆可能となっている。

【０３４７】

なお、上記「ＬＯＧＯ」アイテム画像Ｇ８Ｌ，「ＢＡＫＵ」アイテム画像Ｇ８Ｂ以外に、「？」アイテム画像ＧＱが表示されている場合には、その後の演出（発展演出，ＳＰリーチの本演出）の演出内容が、キャラクタ「ＬＯＧＯ」が登場（出現）する演出内容、或いは、キャラクタ「ＢＡＫＵ」が登場する演出内容であることを示唆可能となっている。

【０３４８】

９－５．演出の流れ

次に、本実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１におけるストックチャレンジ演出からストック演出、および、上述の発展演出或いはＳＰリーチの本演出までの一連の演出の流れについて、主に図５９～図６１に基づいて説明する。詳細には、例えば特図変動演出の特図変動パターン（図１２参照）が「Ｐ０１」又は「Ｐ０５」の場合について説明する。

【０３４９】

なお、上記第１実施形態と同様、ストックチャレンジ演出の実行開始時間を「時間ｔ０１」とし、１回目のチャレンジにおいてアイテム画像Ｇ７が表示された時間を「時間ｔ０２」とし、２回目のチャレンジにおいてアイテム画像Ｇ７が表示された時間を「時間ｔ０３」とする（図５９～図６１参照）。また、発展演出の実行開始時間を「時間ｔ１３」とし、ＳＰリーチの導入演出の実行開始時間を「ｔ１４」とし、ＳＰリーチの本演出の実行開始時間を「時間ｔ１５」とする。なお、図６０等にも示すように、時間ｔ１３と時間ｔ１５とは異なっており、発展演出の実行開始のタイミングと、ＳＰリーチの本演出の実行開始のタイミングとは互いに異なっている。

【０３５０】

まず、図５９に基づいて、特図変動演出の特図変動パターンが「Ｐ０１」又は「Ｐ０５」で、ストックチャレンジ演出の１回目のチャレンジでアイテム画像Ｇ８が表示され（２回目のチャレンジではアイテム画像Ｇ８が表示されず）、発展演出の実行までストック演出が実行される場合について説明する。このような場合には、ストック演出は、アイテム画像Ｇ８の表示がなされてから、特図変動演出の発展演出の実行開始直前（Ｎリーチの終了）まで実行される。すなわち、ストック演出は、特図変動演出の通常変動　Ｎリーチにわたって継続的に実行がなされる。また、図５９（Ｄ）によれば、ストック演出は、時間ｔ０２から時間ｔ１３の直前までの期間の間、継続的に実行される。

【０３５１】

なお、ストック演出の実行開始時には、ストック演出がどれだけの期間続くのか遊技者にとって不明となっており、ストック演出に関連して、発展演出およびＳＰリーチ（本演出）のどちらの演出が実行されるのか、その時点（ストック演出の実行開始時点）では遊技者にとって不明（判断困難）となっている。従って、ストック演出の実行の開始がなされた場合には、どちらの演出が実行されるのかを演出の実行がなされるまで、つまり、ストック演出の実行中の通常変動を経てＮリーチが終了するまで、遊技者はドキドキしながら見守ることが可能となっている。すなわち、遊技者は、ストック演出の実行が開始されると、どの予告演出が実行されるのかをドキドキしつつストック演出を楽しむことが可能となっている。

【０３５２】

続いて、図６０に基づいて、特図変動演出の特図変動パターンが「Ｐ０１」又は「Ｐ０５」で、ストックチャレンジ演出の１回目のチャレンジでアイテム画像Ｇ８が表示され（２回目のチャレンジではアイテム画像Ｇ８が表示されず）、ＳＰリーチの本演出の実行までストック演出が実行される場合について説明する。このような場合には、ストック演出は、アイテム画像Ｇ８の表示がなされてから、特図変動演出のＳＰリーチの本演出の実行直前まで実行される。すなわち、ストック演出は、特図変動演出の通常変動　Ｎリーチ　発展演出　ＳＰリーチにわたって継続的に実行がなされる。また、図６０（Ｄ）によれば、ストック演出は、時間ｔ０２から時間ｔ１５の直前までの期間の間、継続的に実行される

。図 6 0 に示すこのストック演出の演出時間は、図 5 9 に示したストック演出の演出時間とは異なっている。

【 0 3 5 3 】

また、図 6 0 に示す場合においても、ストック演出の実行開始時には、ストック演出がどれだけの期間続くのか遊技者にとって不明となっており、ストック演出に関連して発展演出および S P リーチ（本演出）のどちらの演出が実行されるのか遊技者にとって不明となっている。すなわち、図 5 9 に示すように、発展演出が実行されるのか、それとも、図 6 0 に示すように、S P リーチが実行されるのか遊技者にとって判断が難しい。従って、ストック演出の実行の開始がなされた場合には、どちらの演出が実行されるのかを演出の実行がなされるまで、つまり、ストック演出の実行中の通常変動を経て N リーチが終了するまで、遊技者はドキドキしながら見守ることが可能となっている。すなわち、遊技者は、ストック演出の実行が開始されると、どの予告演出が実行されるのかをドキドキしつつストック演出を楽しむことが可能となっている。

10

【 0 3 5 4 】

なお、図 6 0 に示す場合には、発展演出の実行開始時にアイテム画像 G 8 の表示が消えない、つまりストック演出の実行が終了しなければ、ストック演出によって、S P リーチの実行が確定することになる。すなわち、発展演出の後には、L リーチではなく S P リーチが実行されることを遊技者に報知可能となっている。よって、このような場合には、発展演出の時点で、S P リーチを遊技者に確信させることが可能であり、遊技者は、期待感を高めながら S P リーチを待つことが可能となっている。

20

【 0 3 5 5 】

続いて、図 6 1 に基づいて、特図変動演出の特図変動パターンが「P 0 1」又は「P 0 5」で、ストックチャレンジ演出の 1 回目および 2 回目のチャレンジでアイテム画像 G 8 がそれぞれ表示され、各種演出の実行までストック演出が実行される場合について説明する。このような場合には、図 6 1（C - 1）に示すストック演出（第 1 ストック演出）は、1 回目のチャレンジにおけるアイテム画像 G 8 の表示がなされてから、特図変動演出の発展演出の実行直前まで実行される。また、図 6 1（C - 2）に示すストック演出（第 2 ストック演出）は、2 回目のチャレンジにおけるアイテム画像 G 8 の表示がなされてから、S P リーチの本演出の実行直前まで実行される。すなわち、第 1 ストック演出は、特図変動演出の通常変動 N リーチにわたって継続的に実行がなされ、第 2 ストック演出は、特図変動演出の通常変動 N リーチ 発展演出 S P リーチにわたって継続的に実行がなされる。また、図 6 1（D）によれば、第 1 ストック演出は、時間 t 0 2 から時間 t 1 3 の直前までの期間の間、第 2 ストック演出は、時間 t 0 5 から時間 t 1 5 の直前までの期間の間、継続的に実行される。すなわちこの場合には、第 1 ストック演出の演出時間と第 2 ストック演出の演出時間とは互いに異なっている。

30

【 0 3 5 6 】

また、図 6 1 に示す場合においても、第 1 ストック演出や第 2 ストック演出の実行開始時には、各ストック演出がどれだけの期間続くのか遊技者にとって不明となっており、各ストック演出に関連して、発展演出および S P リーチのうちのどちらの演出が実行されるのか遊技者にとって不明となっている。すなわち、遊技者にとって、第 1 ストック演出の後に、発展演出が実行されるのか、それとも、S P リーチが実行されるのか判断が難しい。また、第 2 ストック演出の後に、発展演出が実行されるのか、それとも、S P リーチが実行されるのか判断が難しい。従って、2 つのストック演出の実行が開始された場合には、どちらのストック演出がどちらの予告演出に関連しているのかを演出が実行されるまで、遊技者はドキドキしながら見守ることが可能となっている。すなわち、遊技者は、2 つのストック演出の実行がそれぞれ開始されると、各ストック演出に関連してどの予告演出が実行されるのかをドキドキしながら各ストック演出をそれぞれ楽しむことが可能となっている。

40

【 0 3 5 7 】

以上詳細に説明したように、本第2実施形態のパチンコ遊技機では、第1示唆演出である「LOGO」アイテム画像G8Lを用いたストック演出の実行によって、主人公キャラクター「LOGO」を出現させる演出内容の発展演出、或いは、主人公キャラクター「LOGO」を登場させる演出内容のSPリーチ（本演出）の実行を予め知らせることが可能となっている。よって、そのような演出内容の発展演出又はSPリーチの実行前から、大当たり（大当たり遊技状態）への遊技者の期待感を向上させることが可能となっている。

【0358】

また、本実施形態では、第2示唆演出である「？」アイテム画像GQを用いたストック演出の実行によって、「LOGO」アイテム画像G8Lを用いたストック演出の実行時と同じく、キャラクター「LOGO」を出現させる演出内容の発展演出、又は、キャラクター「LOGO」を登場させる演出内容のSPリーチ（本演出）の実行がなされるかもしれないという望みを遊技者に与えることが可能となっている。つまり、「LOGO」アイテム画像G8Lを用いたストック演出の実行時とは異なり、発展演出又はSPリーチの本演出が実行されるまで遊技者にドキドキ感を与えることが可能となっている。よって、志向が異なる2つの演出（「LOGO」アイテム画像G8Lを用いたストック演出、および、「？」アイテム画像GQを用いたストック演出）を1つの演出（ストック演出）に設けた構成とすることが可能であり、興趣向上が可能となっている。

10

【0359】

また、本実施形態では、ストック演出を継続的に実行可能なため、ストック演出の実行がなされた場合には、そのストック演出の実行について遊技者が気付き易い。また、ストック演出が示唆する演出内容の発展演出（第1タイミング演出）を実行するときと、ストック演出が示唆する演出内容のSPリーチの本演出（第2タイミング演出）を実行するときとがある。そのため、遊技者は、ストック演出の実行後に発展演出が実行された場合でもSPリーチの本演出が実行された場合でも、実行される演出を違和感なく享受可能となっている。しかも、実行予定の演出が発展演出およびSPリーチの本演出のどちらなのかが予測し難いので、遊技者は、発展演出又はSPリーチの本演出の実行開始をドキドキしながら待つことができ、演出による興趣向上が可能となっている。

20

【0360】

また、本実施形態では、発展演出およびSPリーチの本演出は、上述したように、演出内容によって大当たり（大当たり遊技状態）になる可能性を示唆可能な演出であるため、発展演出やSPリーチの本演出への遊技者の注目を集めることが可能となっている。しかも、そのような演出の実行について、ストック演出の実行を通じて遊技者に予め知らせることが可能であり、発展演出やSPリーチの本演出の実行前から、大当たりへの遊技者の期待感を煽ることが可能となっている。

30

【0361】

また、本実施形態では、第1のタイミングに該当する時間t13、および、第2のタイミングに該当する時間t15のどちらのタイミング（時間）でも、大当たりになる可能性が相対的に高いことを示唆する演出内容の演出、すなわち、図55（B）に示す発展演出および図57（B）に示すSPリーチの本演出が実行可能である。よって、「LOGO」アイテム画像G8Lを用いたストック演出の実行前から大当たりへの遊技者の期待感を煽りつつ、バラエティに富んだ演出進行が可能なパチンコ遊技機PY1とすることが可能となっている。

40

【0362】

また、本実施形態では、第3の演出であるストックチャレンジ演出の実行を通じて、ストック演出の実行、さらには発展演出又はSPリーチの本演出の実行を遊技者に予め知らせることが可能となっている。なお、上述したように、発展演出およびSPリーチの本演出は、大当たりになる可能性を示唆する演出内容の演出であり、遊技者の注目度が高い。従って、そのような演出の実行を示唆するストック演出の実行、さらにストックチャレンジ演出の実行についても、発展演出やSPリーチの本演出の実行と同じくらいに、遊技者に注目させることが可能となっている。

50

【 0 3 6 3 】

また、本実施形態では、ストックチャレンジ演出での演出態様（すなわち、剣型ボタン 4 1 を操作させる演出態様（図 3 5（B）参照）や、半球型ボタン 4 0 を操作させる演出態様（図 3 7（A）参照））を通じて、キャラクタ「LOGO」が出現する発展演出、又は、キャラクタ「LOGO」が登場する S P リーチの本演出が実行される可能性（実行され易さ）を遊技者に示唆可能となっている。つまり、発展演出や S P リーチの本演出の実行よりも先に、大当たりになる可能性を遊技者に予め知らせることが可能となっている。

【 0 3 6 4 】

9 - 7 . その他の変更例

以下、第 1 実施形態および第 2 実施形態の変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記の第 1 実施形態等のパチンコ遊技機 P Y 1 と同様の構成については、上記実施形態と同じ符号を付して説明を省略する。

【 0 3 6 5 】

上記第 1 実施形態および第 2 実施形態では、第 2 の演出（ストック演出）の実行を終了した後に、第 1 の演出（可動体予告演出やエフェクト演出や発展演出や S P リーチの本演出）の実行を開始させた。しかしながら、第 2 の演出の実行を開始した後、その第 2 の演出の実行を終了させる前に、第 1 の演出の実行を開始させてもよい。つまり、第 2 の演出と第 1 の演出とを一部並行して（重ねて）実行する構成でもよい。また、第 2 の演出の実行に連続させて第 1 の演出の実行を開始させたが、第 2 の演出の実行を終了させてから、所定の期間をおいた後に、第 1 の演出の実行を開始させてもよい。

【 0 3 6 6 】

また、上記第 1 実施形態および第 2 実施形態では、1 回のストックチャレンジ演出におけるボタン操作促進演出（剣型ボタン操作促進演出，半球型ボタン操作促進演出）の回数を 2 回とした。しかしながら、1 回のストックチャレンジ演出におけるボタン操作促進演出の回数を 1 回としても、3 回以上の回数としてもよい。また、1 回のボタン操作促進演出に伴い、1 個のアイテム画像を獲得可能としたが、1 回のボタン操作促進演出に伴って複数のアイテム画像を獲得可能としてもよい。また、1 回のストックチャレンジ演出において獲得可能なアイテム画像の個数の上限値を 2 個としたが、その上限値を 1 個でも 3 個以上としてもよい。また、ストックチャレンジ演出の実行後のストック演出の実行中に、ストックチャレンジ演出を再び実行する構成としてもよい。

【 0 3 6 7 】

また、上記第 1 実施形態および第 2 実施形態では、後に獲得したアイテム画像を、先に獲得したアイテム画像とともに並べて表示する構成とした。つまり、獲得したアイテム画像が増えていく構成とした。しかしながら、後に獲得したアイテム画像で、先に獲得したアイテム画像を上書きする構成でもよい。このような構成によれば、アイテム画像を獲得しても、後でそのアイテム画像が上書き（変更）される可能性があるため、例えばストック演出の実行が終了するまでの間に、獲得したアイテム画像が上書きされるかもしれないといった期待感を遊技者に持たせることが可能である。また、獲得したアイテム画像を一部又は全部を消去する構成としてもよい。このような構成によれば、アイテム画像を獲得しても、後でそのアイテム画像が消去される可能性があるため、例えば第 1 の演出の実行が開始するまでの間、遊技者に緊張感を持たせることが可能である。

【 0 3 6 8 】

また、上記第 1 実施形態および第 2 実施形態では、ボタン操作促進演出（剣型ボタン操作促進演出，半球型ボタン操作促進演出）を含むストックチャレンジ演出とした。しかしながら、ボタン操作促進演出以外の遊技者参加型の演出を含んだストックチャレンジ演出としてもよい。また、遊技者参加型の演出を含まないストックチャレンジ演出としてもよい。

【 0 3 6 9 】

また、上記第 1 実施形態では、色指定アイテム画像 G 7 C を「赤」アイテム画像 G 7 および「青」アイテム画像 G 7 B の 2 種類（2 色）とした。しかしながら、色指定アイテム画像を 1 種類（1 色）でも、3 種類（3 色）以上としてもよい。但し、色指定アイテム画像

10

20

30

40

50

が示唆する色は、第1の演出（可動体予告演出，エフェクト演出）の演出態様に関連する色であることがより好ましい。

【0370】

また、上記第1実施形態では、「青」アイテム画像G7Bをメダルの中央に文字「青」を配した画像とした。つまり、色指定アイテム画像G7Cを、メダルの中央に指定した色を文字で記した画像とした。しかしながら、色指定アイテム画像について指定した色だけを塗ったメダルとしてもよい。また、メダル以外の形状を示すアイテム画像としてもよい。

【0371】

また、上記第1実施形態では、第2の演出について、色指定アイテム画像を用いた画像演出とした。しかしながら、ランプやライトといった発光装置を用いた演出でもよい。この
10
のような演出として例えば、その発光装置を発光させたときの発光色（発光態様）で色を示す演出が挙げられる。また、音声を用いた演出でもよい。このような演出として例えば、色を示す音声を1回、又は、複数回スピーカから出力させる演出が挙げられる。

【0372】

また、上記第1実施形態では、アイテム画像が複数（2つ）表示されている場合には、一方のアイテム画像を可動体予告演出に、他方のアイテム画像をエフェクト演出にそれぞれ対応させた。しかしながら、アイテム画像が複数ある場合には、そのうちの複数又は全てのアイテム画像を1つの予告演出に対応させ得る構成としてもよい。

【0373】

具体的に例えば、図24（C）に示すSPリーチ開始タイトル画像G1を用いた演出につ
20
いて、上述したエフェクト演出に加えて、SPリーチ開始タイトル画像G1のSPリーチのタイトルを表すタイトル画像G11を用いた演出についても、大当たり期待度を示唆可能な演出にする構成が挙げられる。すなわち、タイトル画像G11の表示態様にも、エフェクト演出と同じく、2種類の表示態様（「青色」および「赤色」）を設ける。そして、大当たり（変動中の特図が大当たり図柄）となる場合には、「赤色」の表示態様の方が「青色」の表示態様よりも選択され易くする。

【0374】

例えば、上述のストックチャレンジ演出で2つのアイテム画像（「赤」アイテム画像G7Rおよび「青」アイテム画像G7B）を獲得した場合、図62（A）および図62（B）
30
に示すように、各ストック演出（「赤」アイテム画像G7Rを用いたストック演出、および、「青」アイテム画像G7Bを用いたストック演出）を並行して継続的に実行する。その後、これら2つのストック演出の実行（つまり、各種アイテム画像の表示）をともに終了させ得る。そして、2つのストック演出の実行をともに終了させた場合には、図62（C）に示すようなSPリーチ開始タイトル画像G1を用いた演出を開始させる。そのとき、タイトル画像G11およびエフェクト画像G12の一方の表示態様を「赤色」、他方の表示態様を「青色」でそれぞれ表示する。

【0375】

なお、タイトル画像G11の表示態様を「赤色」および「青色」の2種類設け、エフェクト画像G12の表示態様もまた、タイトル画像G11と同じく、「赤色」および「青色」
40
の2種類設ける。これにより、タイトル画像G11の表示態様、および、エフェクト画像G12の表示態様の組み合わせとしては3通りあることになる。すなわち、タイトル画像G11およびエフェクト画像G12の表示態様の両方が「青色」、両方が「赤色」、および、タイトル画像G11およびエフェクト画像G12の表示態様の一方が「赤色」で他方が「青色」の3通りである。そして、両方とも「赤色」の組み合わせの場合には、大当たり期待度が高いことへの信憑性が向上可能である。また、一方のみが「赤色」の組み合わせの場合には、一方の演出によって大当たり期待度が高いことが示唆されるので、特図変動演出の最後まで遊技者に注目させることが可能である。

【0376】

また、上記第2実施形態では、アイテム画像が複数（2つ）表示されている場合には、一方のアイテム画像を発展演出に、他方のアイテム画像をSPリーチの本演出（第1の演出
50

）にそれぞれ対応させた。しかしながら、アイテム画像が複数ある場合には、そのうちの複数又は全てのアイテム画像を１つの第１の演出に対応させ得る構成としてもよい。

【０３７７】

具体的に例えば、上述のストックチャレンジ演出で２つのアイテム画像（「ＬＯＧＯ」アイテム画像Ｇ８Ｌおよび「ＢＡＫＵ」アイテム画像Ｇ８Ｂ）を獲得した場合には、図６３（Ａ）に示すように、各ストック演出（「ＬＯＧＯ」アイテム画像Ｇ８Ｌを用いたストック演出、および、「ＢＡＫＵ」アイテム画像Ｇ８Ｂを用いたストック演出）を並行して継続的に実行する。その後、これら２つのストック演出の実行（つまり、各種アイテム画像の表示）をともに終了させ得る。そして、２つのストック演出の実行をともに終了させた場合には、図６３（Ｂ）に示すような本演出（第１の演出）を実行する。具体的には、表示部５０ａの中央に文字列「共闘！！」を示す画像Ｇ１１９と、この画像Ｇ１１９の上方に主人公キャラクタ「ＬＯＧＯ」の上半身を示す画像Ｇ１１６と、画像Ｇ１１９の下方に主人公キャラクタ「ＢＡＫＵ」の上半身を示す画像Ｇ１１８とを表示する本演出を実行する。

10

【０３７８】

なお、上記第２実施形態と同じように、アイテム画像が複数表示されている場合に、いずれか一方のアイテム画像をＳＰリーチの本演出（第１の演出）に対応させ得る。そうすることで、アイテム画像が２つある場合には、互いに異なる複数の演出内容（すなわち、主人公キャラクタ「ＬＯＧＯ」のみ登場する演出内容、主人公キャラクタ「ＢＡＫＵ」のみ登場する演出内容、および、主人公キャラクタ「ＬＯＧＯ」および「ＢＡＫＵ」の両方が登場する演出内容）を取り得ることになり、どの第１の演出がなされるのかを遊技者に判定困難とすることが可能である。

20

【０３７９】

また、上記第１実施形態では、可動体予告演出の発光態様を２種類とした。しかしながら、３種類以上の発光態様としてもよい。また、エフェクト演出の表示態様を２種類としたが、３種類以上の表示態様でもよい。

【０３８０】

また、上記第１実施形態では、第１の演出を、特図変動演出中の演出（発展演出中の可動体演出やＳＰ演出中のエフェクト演出）とした。しかしながら、特図変動演出以外の演出、例えば、先読み判定に基づいて、当該特図変動演出よりも前に実行可能な先読み演出としてもよい。また、大当たり遊技（特別遊技）中の演出としてもよい。

30

【０３８１】

また、上記第１実施形態では、図３４（Ａ）および図３４（Ｂ）に示す振分率としたが、「青色」「赤色」の順で大当たり期待度が高くなるような構成であれば、図３４（Ａ）および図３４（Ｂ）に示す振分率に限定されない。また、「青色」「赤色」の順で大当たり期待度が高くなるように設定したが、「赤色」「青色」の順で大当たり期待度が高くなるように設定してもよい。

【０３８２】

また、上記第１実施形態および第２実施形態では、特図変動演出の通常変動時にストックチャレンジ演出（第３の演出）を実行する構成とした。しかしながら、通常変動以外の、例えば、特図変動演出のＮリーチ中や、発展演出中や、Ｌリーチ中や、ＳＰリーチ中や、当該特図変動演出前に実行してもよい。

40

【０３８３】

また、上記第１実施形態および第２実施形態では、「？」アイテム画像ＧＱで第１の演出のどちらの演出態様（演出内容）も示唆可能としたが、例えば、「赤／青」アイテム画像や、「ＬＯＧＯ／ＢＡＫＵ」アイテム画像など、取り得る態様の全てを表示するアイテム画像としてもよい。

【０３８４】

また、上記第２実施形態では、可動装置５５，５６，５７，５８を用いて具現化される主人公キャラクタの構成を演出内容に含んだ発展演出（第１の演出）とした。つまり、２つ

50

ある発展演出（第１発展演出，第２発展演出）の間での演出内容の違いを、可動装置５５，５６，５７，５８を用いた主人公キャラクタの種類の違いとした。また、表示部５０ａ上に登場する主人公キャラクタの構成を演出内容に含んだＳＰリーチの本演出（第１の演出）とした。つまり、２つある本演出の間での演出内容の違いを、登場する主人公キャラクタの種類の違いとした。しかしながら、演出内容の違いを、キャラクタの種類以外の違い、具体的に例えば、キャラクタの数の違いとしてもよい。また、演出態様の違いとしてもよい。すなわち、第１の演出を、発光装置を用いた演出とした上で、その演出内容の違いを発光装置の発光態様の違いとしてもよい。また、第１の演出を表示部５０ａに示す画像演出とした上で、その演出内容の違いを画像演出の表示態様の違いとしてもよい。また、第１の演出を、可動装置を用いた演出とした上で、その演出内容の違いを可動装置の動作態様の違いとしてもよい。

10

【０３８５】

また、上記第１実施形態および第２実施形態では、所謂「第１種」，「デジパチ」といわれるパチンコ遊技機ＰＹ１を遊技機として示した。しかしながら遊技機を、所謂「第３種」，「権利物」といわれるパチンコ遊技機や、「第１種」のパチンコ遊技機の特徴と「第２種」のパチンコ遊技機の特徴とを併せ持つ所謂「１種２種混合」といわれるパチンコ遊技機としてもよい。

【０３８６】

１０．上記した実施の形態に示されている発明

上記した実施の形態には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、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、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

20

【０３８７】

手段Ａ

手段Ａ１に係る発明は、

演出手段（画像表示装置５０）を用いて所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板１２０）を備え、

前記所定の演出には、第１の演出（例えば図２３（Ｄ）に示す可動体予告演出）と、前記第１の演出とは異なる第２の演出（例えば図４０に示すストック演出）と、があり、

30

前記演出実行手段は、

前記第１の演出を実行する場合には、その第１の演出が実行されることを示唆する前記第２の演出を実行可能であり、

前記演出手段を用いて前記第２の演出を継続的に実行可能であり、

前記第２の演出を継続的に実行する場合には、その第２の演出と関連づけて前記第１の演出を実行可能であることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）である。

【０３８８】

この構成の遊技機によれば、第２の演出を継続的に実行可能なため、第２の演出が実行された場合には、その第２の演出の実行を遊技者が気付き易い。また、第２の演出と関連づけて第１の演出を実行可能なため、第２の演出の実行に続いて第１の演出が実行された場合には、遊技者は、第１の演出を第２の演出に引き続き違和感なく享受可能である。かくして、第１の演出および第２の演出の両方について遊技者が関心を寄せ易く、演出による興趣向上が可能である。

40

【０３８９】

手段Ａ２に係る発明は、

手段Ａ１に記載の遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）にするか否かの判定を行う判定手段（ステップＳ１０６を実行する遊技制御用マイコン１０１）を備え、

前記第１の演出は、

前記判定の結果に基づいて前記特別遊技状態になる可能性を示唆可能な演出であることを

50

特徴とする遊技機である。

【0390】

この構成の遊技機によれば、第1の演出は、特別遊技状態になる可能性を示唆可能な演出であるため、第1の演出への遊技者の注目を集めることが可能である。しかも、そのような第1の演出の実行について、第2の演出の実行を通じて遊技者に予め知らせることが可能であり、第1の演出の実行前から、特別遊技状態への遊技者の期待感を煽ることが可能である。

【0391】

手段A3に係る発明は、

手段A2に記載の遊技機であって、

前記演出手段には、所定の表示手段（表示部50a）があり、

前記第1の演出には、前記所定の表示手段を用いて、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する第1の色（赤色）で表示される第1予告表示演出（例えば赤色可動体演出）と、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆する第2の色（青色）で表示される第2予告表示演出（例えば青色可動体演出）と、があり、

前記第2の演出には、前記所定の表示手段を用いて、前記第1の色を示唆する第1示唆表示演出（赤示唆ストック演出）と、前記第1の色を示唆しない第2示唆表示演出（図37（B）に示す「？」アイテム画像GQを用いたストック演出）と、があり、

前記演出実行手段は、

前記第2の演出として前記第1示唆表示演出を継続的に実行する場合には、前記第1の演出として前記第1予告表示演出を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【0392】

この構成の遊技機によれば、第1示唆表示演出の実行によって、第1予告表示演出の実行を予め知らせることが可能であり、その第1予告表示演出の実行前から、特別遊技状態への遊技者の期待感を向上させることが可能である。

【0393】

手段A4に係る発明は、

手段A3に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第2の演出として前記第2示唆表示演出を継続的に実行する場合には、前記第1の演出として、前記第1予告表示演出を実行するときと前記第2予告表示演出を実行するときとがあることを特徴とする遊技機である。

【0394】

この構成の遊技機によれば、第2示唆表示演出の実行によって、第1示唆表示演出の実行時と同じく第1予告表示演出の実行がなされるかもしれないという望みを遊技者に与えることが可能である。つまり、第1示唆表示演出の実行時とは異なり、第1の演出が実行されるまで遊技者にドキドキ感を与えることが可能である。よって、志向の異なる2つの演出（第1示唆表示演出および第2示唆表示演出）を1つの演出（第2の演出）に設けた構成とすることが可能であり、興趣向上が可能である。

【0395】

手段B

手段B1に係る発明は、

遊技実行手段（主制御基板100）と、

前記遊技実行手段による遊技の実行に伴い、演出手段（画像表示装置50）を用いて所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板120）を備え、

前記所定の演出には、第1のタイミング（時間t03）で実行可能な第1タイミング演出（例えば図23（D）に示す可動体予告演出）、および、前記第1のタイミングとは異なる第2のタイミング（時間t04）で実行可能な第2タイミング演出（例えば図24（C）に示すエフェクト演出）を含む第1の演出と、前記第1の演出の実行を示唆可能な第2の演出（例えば図40に示すストック演出）とがあり、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、

前記演出手段を用いて前記第 2 の演出を継続的に実行可能であり、

前記第 2 の演出を継続的に実行する場合には、前記第 2 の演出と関連づけて前記第 1 タイミング演出を前記第 1 のタイミングで実行するときと、前記第 2 の演出と関連づけて前記第 2 タイミング演出を前記第 2 のタイミングで実行するときとがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）である。

【0396】

この構成の遊技機によれば、第 2 の演出を継続的に実行可能なため、第 2 の演出の実行がなされた場合には、その第 2 の演出の実行について遊技者が気付き易い。また、第 2 の演出と関連づけて第 1 タイミング演出を実行するときと、第 2 タイミング演出を実行するときとがある。そのため、遊技者は、第 2 の演出の実行に続いて第 1 タイミング演出が実行された場合でも第 2 タイミング演出が実行された場合でも、実行された演出を違和感なく享受可能である。しかも、実行予定の演出が第 1 タイミング演出および第 2 タイミング演出のどちらなのかが予測し難いので、遊技者は、第 2 の演出と関連づけて第 1 の演出（第 1 タイミング演出、第 2 タイミング演出）の実行開始をドキドキしながら待つことができ、演出による興趣向上が可能である。

10

【0397】

手段 B 2 に係る発明は、

手段 B 1 に記載の遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）にするか否かの判定を行う判定手段（ステップ S 106 を実行する遊技制御用マイコン 101）を備え、

20

前記第 1 の演出は、

前記判定の結果に基づいて前記特別遊技状態になる可能性を示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機である。

【0398】

この構成の遊技機によれば、第 1 の演出は、特別遊技状態になる可能性を示唆可能な演出であるため、第 1 の演出への遊技者の注目を集めることが可能である。しかも、そのような第 1 の演出の実行について、第 2 の演出の実行を通じて遊技者に予め知らせることが可能であり、第 1 の演出の実行前から、特別遊技状態への遊技者の期待感を煽ることが可能である。

30

【0399】

手段 B 3 に係る発明は、

手段 B 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出には、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する特定予告演出（例えば赤色可動体演出）があり、

前記第 2 の演出には、前記特定予告演出を示唆する特定示唆演出（赤示唆ストック演出）があり、

前記演出実行手段は、

前記第 2 の演出として前記特定示唆演出を継続的に実行する場合には、前記第 1 タイミング演出として前記特定予告演出を実行するときと、前記第 2 タイミング演出として前記特定予告演出を実行するときとがあることを特徴とする遊技機である。

40

【0400】

この構成の遊技機によれば、第 1 のタイミングおよび第 2 のタイミングのどちらのタイミングでも特定予告演出が実行され得るので、特定予告演出の実行前から特別遊技状態への遊技者の期待感を煽りつつ、バラエティに富んだ演出進行が可能な遊技機とすることが可能である。

【0401】

手段 C

手段 C 1 に係る発明は、

遊技実行手段（主制御基板 100）と、

50

前記遊技実行手段による遊技の実行に伴い、演出手段（画像表示装置 50）を用いて所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板 120）と、
遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）にするか否かの判定を行う判定手段（ステップ S106）を実行する遊技制御用マイコン 101）と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記判定の結果に基づいて前記特別遊技状態になる可能性を示唆する第 1 の演出（例えば図 23（D）に示す可動体予告演出）を実行可能であり、
前記第 1 の演出を実行する場合には、前記第 1 の演出が実行されることを示唆する第 2 の演出（例えば図 40 に示すストック演出）を実行可能であり、
前記第 2 の演出を実行する場合には、前記第 2 の演出が実行されることを示唆する第 3 の演出（例えば図 35 に示すストックチャレンジ演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機 PY1）である。

10

【0402】

この構成の遊技機によれば、第 3 の演出の実行を通じて、第 2 の演出の実行、さらには第 1 の演出の実行を遊技者に予め知らせることが可能である。なお、第 1 の演出は、特別遊技状態になる可能性を示唆する演出であり遊技者の注目度が高い。そのため、そのような第 1 の演出の実行を示唆する第 2 の演出の実行、さらに第 3 の演出の実行についても、第 1 の演出の実行と同じくらいに、遊技者に注目させることが可能である。

【0403】

手段 C2 に係る発明は、
手段 C1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出には、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する第 1 予告演出（例えば赤色可動体演出）と、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆する第 2 予告演出（例えば青色可動体演出）とがあり、
前記第 2 の演出には、前記第 1 予告演出を示唆する第 1 示唆演出（赤示唆ストック演出）と、前記第 1 予告演出を示唆しない第 2 示唆演出（図 37（B）に示す「？」アイテム画像 GQ を用いたストック演出）とがあり、
前記第 3 の演出には、第 1 の演出態様で実行される第 1 態様演出（例えば図 35（B）に示す剣型ボタン操作促進画像 G3 を用いた演出）と、前記第 1 の演出態様とは異なる第 2 の演出態様で実行される第 2 態様演出（図 37（A）に示す半球型ボタン操作促進画像 G5 を用いた演出）とがあり、
前記第 1 態様演出の実行後に前記第 1 示唆演出の実行がなされる確率と、前記第 2 態様演出の実行後に前記第 1 示唆演出の実行がなされる確率とが、互いに異なっていることを特徴とする遊技機である。

20

30

【0404】

この構成の遊技機によれば、第 3 の演出での演出態様を通じて、第 1 の演出として第 1 予告演出が実行される可能性（実行され易さ）を遊技者に示唆可能である。つまり、第 1 の演出の実行よりも先に、特別遊技状態になる可能性を遊技者に予め知らせることが可能である。

【0405】

手段 C3 に係る発明は、
手段 C1 又は手段 C2 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出手段を用いて前記第 2 の演出を継続的に実行可能であり、
前記第 2 の演出を継続的に実行する場合には、その第 2 の演出と関連づけて前記第 1 の演出を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

40

【0406】

この構成の遊技機によれば、第 2 の演出を継続的に実行可能なため、第 2 の演出が実行された場合には、その第 2 の演出の実行を遊技者が気付き易い。また、第 2 の演出と関連づけて第 1 の演出を実行可能なため、第 2 の演出の実行に続いて第 1 の演出が実行された場

50

合には、遊技者は、実行される第１の演出を違和感なく享受可能である。従って、第３の演出の実行に続く、第２の演出および第１の演出についても遊技者が一連で注目し易い。

【０４０７】

手段Ｄ

手段Ｄ１に係る発明は、

演出手段（画像表示装置５０）を用いて所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板１２０）と、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）にするか否かの判定を行う判定手段（ステップＳ１０６）を実行する遊技制御用マイコン１０１）と、を備え、

前記所定の演出には、第１の演出（例えば図２３に示す発展演出）と、前記第１の演出とは異なる第２の演出（例えば図５１に示すストック演出）と、があり、

前記第１の演出には、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する第１の演出内容の第１予告演出（例えば第１発展演出）と、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆する第２の演出内容の第２予告演出（例えば第２発展演出）と、があり、

前記第２の演出には、前記第１の演出内容を示唆する第１示唆演出（「ＬＯＧＯ」アイテム画像Ｇ８Ｌを用いたストック演出）と、前記第１の演出内容を示唆しない第２示唆演出（「？」アイテム画像ＧＱを用いたストック演出）と、があり、

前記演出実行手段は、

前記第１示唆演出を継続的に実行する場合には、前記第１予告演出を実行可能であることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）である。

【０４０８】

この構成の遊技機によれば、第１示唆演出の実行によって、第１の演出内容の第１予告演出の実行を予め知らせることが可能であり、その第１予告演出の実行前から、特別遊技状態への遊技者の期待感を向上させることが可能である。

【０４０９】

手段Ｄ２に係る発明は、

手段Ｄ１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第２示唆演出を継続的に実行する場合には、前記第１予告演出を実行するときと前記第２予告演出を実行するときとがあることを特徴とする遊技機である。

【０４１０】

この構成の遊技機によれば、第２示唆演出の実行によって、第１示唆演出の実行時と同じく第１予告演出の実行がなされるかもしれないという望みを遊技者に与えることが可能である。つまり、第１示唆演出の実行時とは異なり、第１の演出が実行されるまで遊技者にドキドキ感を与えることが可能である。よって、志向の異なる２つの演出（第１示唆演出および第２示唆演出）を１つの演出（第２の演出）に設けた構成とすることが可能であり、興趣向上が可能である。

【０４１１】

手段Ｅ

手段Ｅ１に係る発明は、

演出手段（画像表示装置５０）を用いて所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板１２０）を備え、

前記所定の演出には、第１のタイミング（時間ｔ１３）で実行可能な第１タイミング演出（図２３に示す発展演出）、および、前記第１のタイミングとは異なる第２のタイミング（時間ｔ１５）で実行可能な第２タイミング演出（例えば図５７（Ｂ）に示すＳＰリーチの本演出）を含む第１の演出と、前記第１の演出の実行を示唆可能な第２の演出（例えば図５１に示すストック演出）とがあり、

前記第１の演出には、複数種類の演出内容があり、

前記演出実行手段は、

10

20

30

40

50

前記演出手段を用いて前記第２の演出を継続的に実行可能であり、
前記第２の演出を継続的に実行する場合には、その第２の演出が示唆する演出内容の前記第１タイミング演出を前記第１のタイミングで実行するときと、その第２の演出が示唆する演出内容の前記第２タイミング演出を前記第２のタイミングで実行するときとがあることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）である。

【０４１２】

この構成の遊技機によれば、第２の演出を継続的に実行可能なため、第２の演出の実行がなされた場合には、その第２の演出の実行について遊技者が気付き易い。また、第２の演出が示唆する演出内容の第１タイミング演出を実行するときと、第２の演出が示唆する演出内容の第２タイミング演出を実行するときとがある。そのため、遊技者は、第２の演出の実行に続いて第１タイミング演出が実行された場合でも第２タイミング演出が実行された場合でも、実行される演出を違和感なく享受可能である。しかも、実行予定の演出が第１タイミング演出および第２タイミング演出のどちらなのかが予測し難いので、遊技者は、第１の演出（第１タイミング演出、第２タイミング演出）の実行開始をドキドキしながら待つことができ、演出による興趣向上が可能である。

10

【０４１３】

手段Ｅ２に係る発明は、

手段Ｅ１に記載の遊技機であって、

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）にするか否かの判定を行う判定手段（ステップＳ１０６を実行する遊技制御用マイコン１０１）を備え、

20

前記第１の演出は、

演出内容によって、前記判定の結果に基づいて前記特別遊技状態になる可能性を示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機である。

【０４１４】

この構成の遊技機によれば、第１の演出は、演出内容によって特別遊技状態になる可能性を示唆可能な演出であるため、第１の演出への遊技者の注目を集めることが可能である。しかも、そのような第１の演出の実行について、第２の演出の実行を通じて遊技者に予め知らせることが可能であり、第１の演出の実行前から、特別遊技状態への遊技者の期待感を煽ることが可能である。

【０４１５】

30

手段Ｅ３に係る発明は、

手段Ｅ２に記載の遊技機であって、

前記第１の演出には、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する演出内容の特定予告演出（例えば第１発展演出）があり、

前記第２の演出には、前記特定予告演出を示唆する特定示唆演出（「ＬＯＧＯ」アイテム画像Ｇ８Ｌを用いたストック演出）があり、

前記演出実行手段は、

前記第２の演出として前記特定示唆演出を継続的に実行する場合には、前記第１タイミング演出として前記特定予告演出を実行するときと、前記第２タイミング演出として前記特定予告演出を実行するときとがあることを特徴とする遊技機である。

40

【０４１６】

この構成の遊技機によれば、第１のタイミングおよび第２のタイミングのどちらのタイミングでも、特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する演出内容の特定予告演出が実行され得るので、特定予告演出の実行前から特別遊技状態への遊技者の期待感を煽りつつ、バラエティに富んだ演出進行が可能な遊技機とすることが可能である。

【０４１７】

手段Ｆ

手段Ｆ１に係る発明は、

演出手段（画像表示装置５０）を用いて所定の演出を実行可能な演出実行手段（サブ制御基板１２０）と、

50

遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）にするか否かの判定を行う判定手段（ステップS106を実行する遊技制御用マイコン101）と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記判定の結果に基づいて前記特別遊技状態になる可能性を示唆する演出内容の第1の演出（例えば図23に示す発展演出）を実行可能であり、
前記第1の演出を実行する場合には、前記第1の演出の演出内容を示唆する第2の演出（例えば図51に示すストック演出）を実行可能であり、
前記第2の演出を実行する場合には、前記第2の演出が実行されることを示唆する第3の演出（例えば図35に示すストックチャレンジ演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機（パチンコ遊技機PY1）である。

10

【0418】

この構成の遊技機によれば、第3の演出の実行を通じて、第2の演出の実行、さらには第1の演出の実行を遊技者に予め知らせることが可能である。なお、第1の演出は、特別遊技状態になる可能性を示唆する演出内容の演出であり、遊技者の注目度が高い。従って、そのような第1の演出の実行を示唆する第2の演出の実行、さらに第3の演出の実行についても、第1の演出の実行と同じくらいに、遊技者に注目させることが可能である。

【0419】

手段F2に係る発明は、

手段F1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出には、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に高いことを示唆する演出内容の第1予告演出（例えば第1発展演出）と、前記特別遊技状態になる可能性が相対的に低いことを示唆する演出内容の第2予告演出（例えば第2発展演出）とがあり、

20

前記第2の演出には、前記第1予告演出の演出内容を示唆する第1示唆演出（「LOGO」アイテム画像G8Lを用いたストック演出）と、前記第1予告演出の演出内容を示唆しない第2示唆演出（「？」アイテム画像GQを用いたストック演出）とがあり、

前記第3の演出には、第1の演出態様で実行される第1態様演出（図35（B）に示す剣型ボタン操作促進画像G3を用いた演出）と、前記第1の演出態様とは異なる第2の演出態様で実行される第2態様演出（図37（A）に示す半球型ボタン操作促進画像G5を用いた演出）とがあり、

前記第1態様演出の実行後に前記第1示唆演出の実行がなされる確率と、前記第2態様演出の実行後に前記第1示唆演出の実行がなされる確率とが、互いに異なっていることを特徴とする遊技機である。

30

【0420】

この構成の遊技機によれば、第3の演出での演出態様を通じて、第1の演出として第1予告演出が実行される可能性（実行され易さ）を遊技者に示唆可能である。つまり、第1の演出の実行よりも先に、特別遊技状態になる可能性を遊技者に予め知らせることが可能である。

【0421】

手段F3に係る発明は、

手段F1又は手段F2に記載の遊技機であって、

40

前記演出実行手段は、

前記演出手段を用いて前記第2の演出を継続的に実行可能であり、

前記第2の演出を継続的に実行する場合には、その第2の演出が示唆する演出内容の前記第1の演出を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【0422】

この構成の遊技機によれば、第2の演出を継続的に実行可能なため、第2の演出が実行された場合には、その第2の演出の実行を遊技者が気付き易い。また、第2の演出が示唆する演出内容の第1の演出を実行可能なため、第2の演出の実行に続いて第1の演出が実行された場合には、遊技者は、実行される第1の演出を違和感なく享受可能である。従って、第3の演出の実行に続く、第2の演出および第1の演出についても遊技者が一連で注目

50

し易い。

【符号の説明】

【 0 4 2 3 】

- 5 0 ... 画像表示装置（演出手段）
- 5 0 a ... 表示部（所定の表示手段）
- 1 0 0 ... 主制御基板（遊技実行手段）
- 1 0 1 ... 遊技制御用マイコン
- 1 2 0 ... サブ制御基板（演出実行手段）
- 1 2 1 ... 演出制御用マイコン
- G 3 ... 剣型ボタン操作促進画像
- G 5 ... 半球型ボタン操作促進画像
- G 7 , G 8 ... アイテム画像
- G 7 R ... 「赤」アイテム画像
- G 7 B ... 「青」アイテム画像
- G 8 B ... 「BAKU」アイテム画像
- G 8 L ... 「LOGO」アイテム画像
- G Q ... 「？」アイテム画像
- P Y 1 ... パチンコ遊技機

10

20

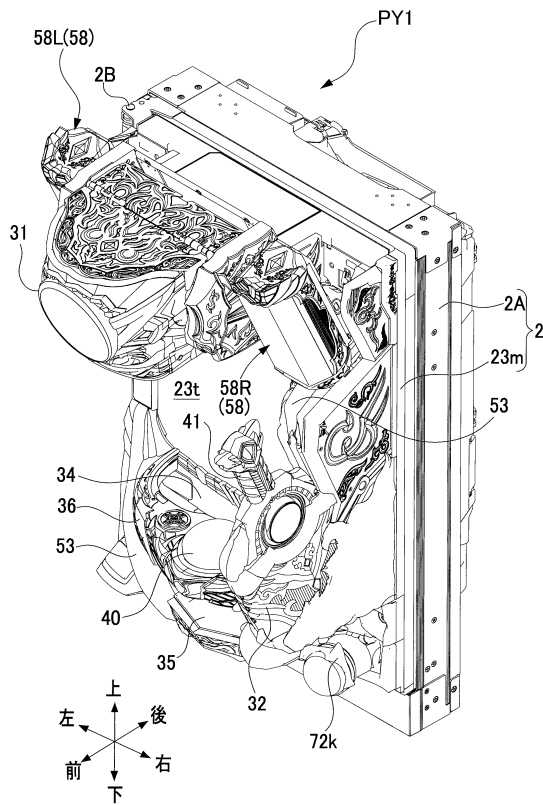
30

40

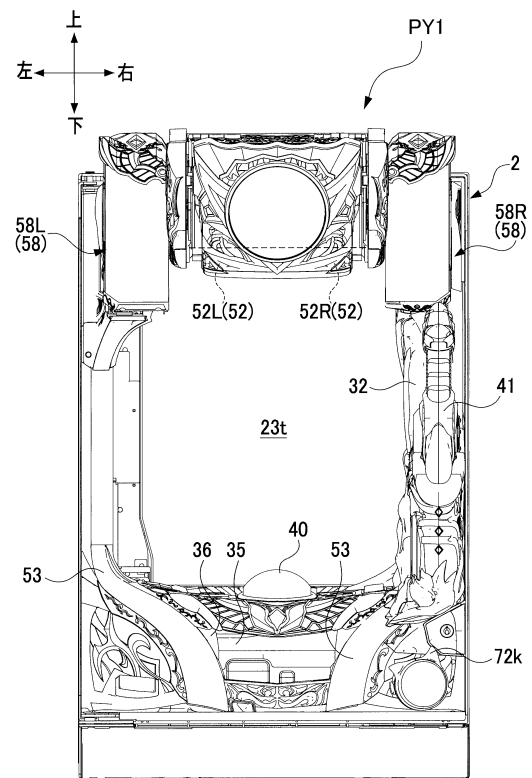
50

【図面】

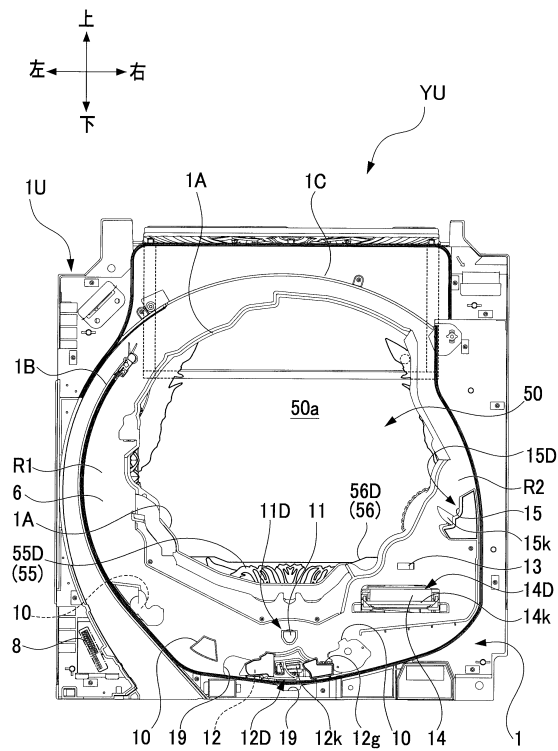
【 図 1 】



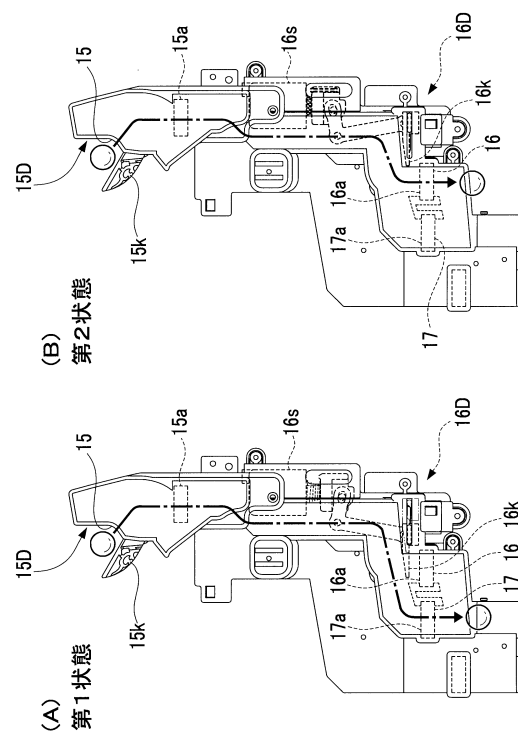
【 図 2 】



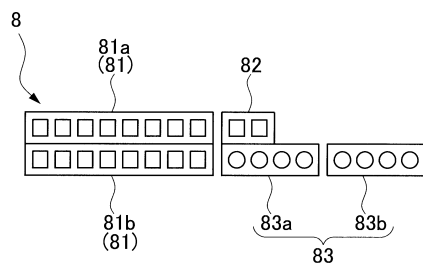
【 図 3 】



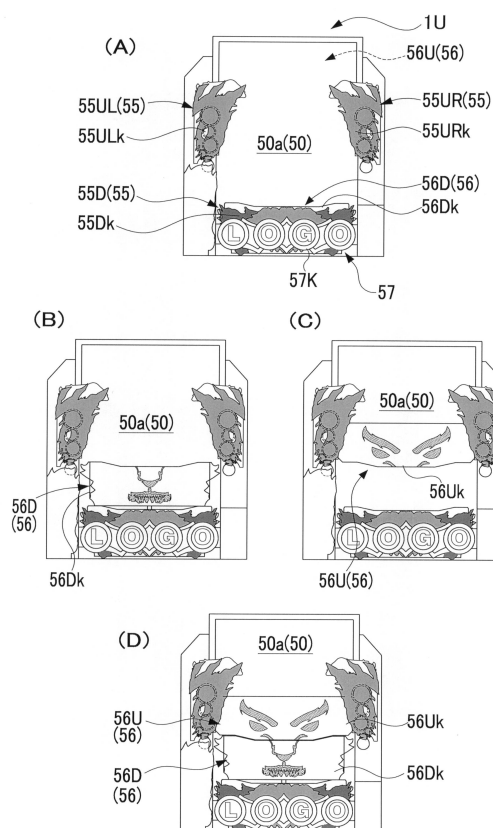
【 図 4 】



【图 5】



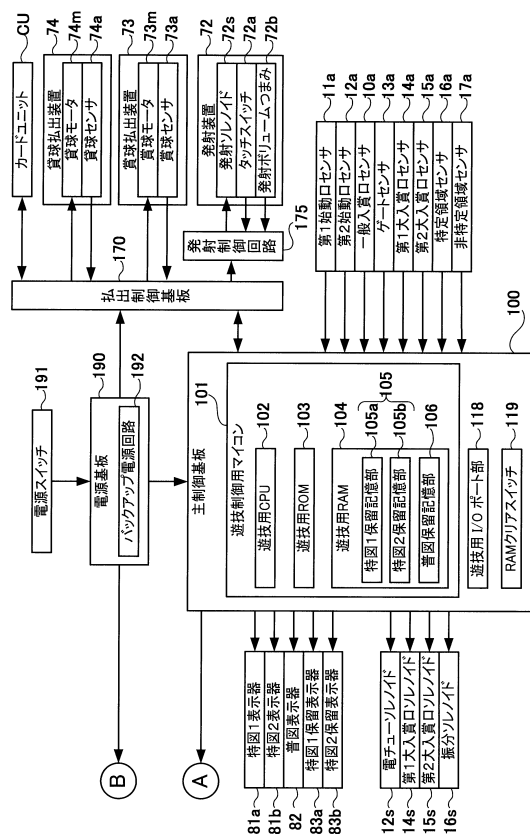
【 図 6 】



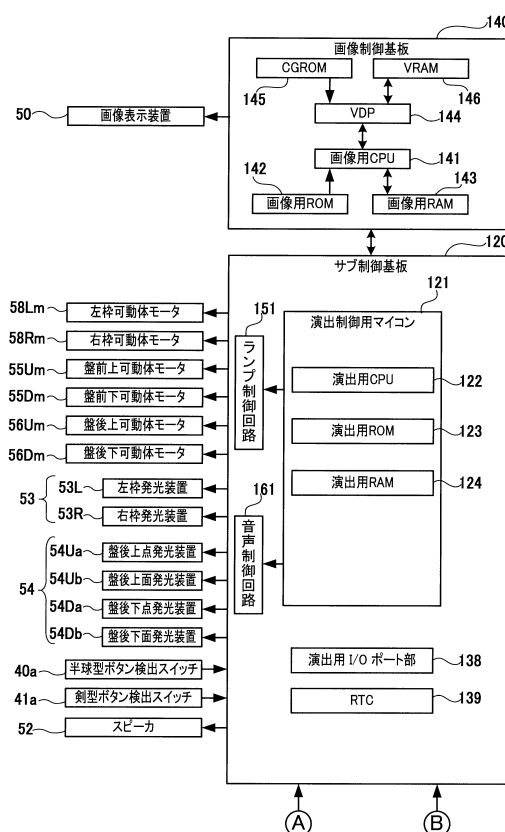
10

20

【圖 7】



【图 8】



30

40

【 図 9 】

(A)普回關係乱数

乱数名	数値範囲	用途
普通図柄乱数	0～65535	当たり判定用

(B)特図関係乱数

乱数名	数値範囲	用途
特別図柄乱数	0～65535	大当たり判定用
大当たり図柄種別乱数	0～9	大当たり図柄種別判定用
リーチ乱数	0～99	リーチ判定用
特図変動パターン乱数	0～99	特図変動パターン判定用

【 図 1 0 】

(A) 当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1～6600	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	1～59936	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B) 普図変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通図柄	普図変動時間
非時短状態	ハズレ普図	30秒
	当たり図柄	30秒
時短状態	ハズレ普図	5秒
	当たり図柄	5秒

(C)補助遊技制御テーブル

遊技狀態	開放回数	開放時間
非時短狀態	1	0.08秒
時短狀態	1	3.0秒

【 図 1 1 】

(A)大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数値	判定結果
通常確率状態	1000～1219	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	1000～2499	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別乱数値	判定結果
特図1	0～4	大当たり図柄A
	5～9	大当たり図柄B
特図2	0～9	大当たり図柄C

(C)リーチ判定テーブル

遊技状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～29	リーチ有り
	30～99	リーチ無し
時短状態	0～9	リーチ有り
	10～99	リーチ無し

【 図 1 2 】

道技 状態	特図 判定結果	特図1 判定結果	特図変動 パターン	特図変動 時間 (ms)	振分率 (%)	*備考	
						特図変動演出の演出フロー	特図変動 パターンの名称
非時短 状態	大当たり	—	P01	100000	60	通常変動→リーチ→Nリチ→特図演出→SPリーチ	特図変動 SP大当たり変動B
				60000	10	通常変動→リーチ→Nリチ→SPリーチ (※特図演出なし)	SP大当たり変動B
				30000	28	通常変動→リーチ→Nリチ→特図演出→リーチ	し大当たり変動
				30000	5	通常変動→リーチ→Nリチ→Nリチ	N大当たり変動
				95000	5	通常変動→リーチ→Nリチ→特図演出→SPリーチ	SP大当たり変動A
				85000	15	通常変動→リーチ→Nリチ→SPリーチ (※特図演出なし)	SP大当たり変動B
	ハズレ	リーチ有り	P02	75000	10	通常変動→リーチ→Nリチ→特図演出→リーチ	し大当たり変動
			P03	25000	60	通常変動→リーチ→Nリチ→Nリチ	し大当たり変動
			P08	13000	85	通常変動	N大当たり変動
			P10	4000	15	通常変動	通常ハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	P09	13000	5	通常変動	通常ハズレ変動
				4000	95	通常変動	通常ハズレ変動
				8000	20	通常変動→リーチ→Nリチ→SPリーチ	通常ハズレ変動
				75000	25	通常変動→リーチ→Nリチ→SPリーチ	通常ハズレ変動
				15000	75	通常変動→リーチ→Nリチ→SPリーチ	通常ハズレ変動
				6000	85	通常変動	通常ハズレ変動
	ハズレ	リーチ無し	P16	3000	15	通常変動	通常ハズレ変動
			P15	6000	60	通常変動	通常ハズレ変動
			P14	5000	5	通常変動	通常ハズレ変動
			P11	80000	80	通常変動→リーチ→Nリチ→SPリーチ	通常ハズレ変動

特図1変動パターン判定テーブル

大当たり遊技制御テーブル

大当たり遊技	ラウンド遊技 の回数	大入賞口の開閉/ターン				OP 時間	ED 時間
		ラウンド	1回のラウンド 遊技当たりの 開放の回数	開放する 大入賞口	閉鎖 時間		
大当たり遊技A (Vロング大当たり)	16R (実質9R)	1～8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	10.0秒	15.0秒
		9～15R	1回	第1大入賞口	0.1秒		
		16R	1回	第2大入賞口	29.5秒		
大当たり遊技B (Vショート大当たり)	16R (実質8R)	1～8R	1回	第1大入賞口	29.5秒	10.0秒	10.0秒
		9～15R	1回	第1大入賞口	0.1秒		
		16R	1回	第2大入賞口	0.1秒		
大当たり遊技C (Vロング大当たり)	16R (実質16R)	1～15R	1回	第1大入賞口	29.5秒	10.0秒	10.0秒
		16R	1回	第2大入賞口	29.5秒		

【図 1 5】

特図2変動ハターン判定テーブル

遊技 状態	特図 判定結果	リーチ 初段結果	特図1 保留数 (UT)	特図変動 ハターン	特図変動 時間(ms)	振分率 (%)	*備考	
							特図変動 演出の演出フロー	特図変動 ハターンの変動
非時短 状態	大当たり	—	—	P51	10000	60	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ	SP大当たり変動A
				P52	9000	10	通常変動→リーチ→Nリ→チ→SPリ→チ (※発展演出なし)	SP大当たり変動B
				P53	8000	28	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ	L大当たり変動
				P54	3000	2	通常変動→リーチ→Nリ→チ→Nリ→チ	N大当たり変動
				P55	9500	5	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ	SPハズレ変動A
ハズレ	ハズレ有り	—	—	P56	8500	15	通常変動→リーチ→Nリ→チ→SPリ→チ (※発展演出なし)	SPハズレ変動B
				P57	5500	10	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ	Lハズレ変動
				P58	2500	60	通常変動→リーチ→Nリ→チ	Nハズレ変動
				P59	1300	85	通常変動	通常ハズレ変動
				P60	400	95	通常変動	通常ハズレ変動
時短 状態	大当たり	—	—	P61	8000	80	通常変動→リーチ→SPリ→チ	SP大当たり変動
				P62	10000	20	通常変動→リーチ→SPリ→チ	SP大当たり変動
				P63	7500	25	通常変動→リーチ→SPリ→チ	SPハズレ変動
				P64	1500	75	通常変動→リーチ→SPリ→チ	即ハズレ変動
				P65	600	85	通常変動	通常ハズレ変動
ハズレ	ハズレ無し	—	—	P66	300	15	通常変動	通常ハズレ変動
				P65	600	5	通常変動	通常ハズレ変動
				P66	300	95	通常変動	通常ハズレ変動
				P66	3000	95	通常変動	通常ハズレ変動
				P66	3000	95	通常変動	通常ハズレ変動

【図 1 3】

【図 1 6】

遊技状態

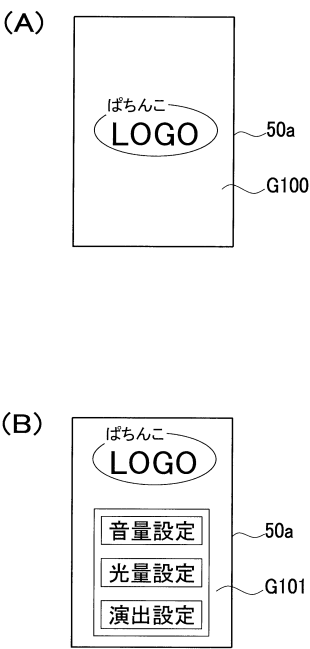
遊技状態	大当たり確率	電チュー作動
低確率低ベース遊技状態	通常確率状態	非時短状態
低確率高ベース遊技状態	通常確率状態	時短状態
高確率低ベース遊技状態	高確率状態	非時短状態
高確率高ベース遊技状態	高確率状態	時短状態
大当たり遊技状態	—	非時短状態

先読み判定テーブル

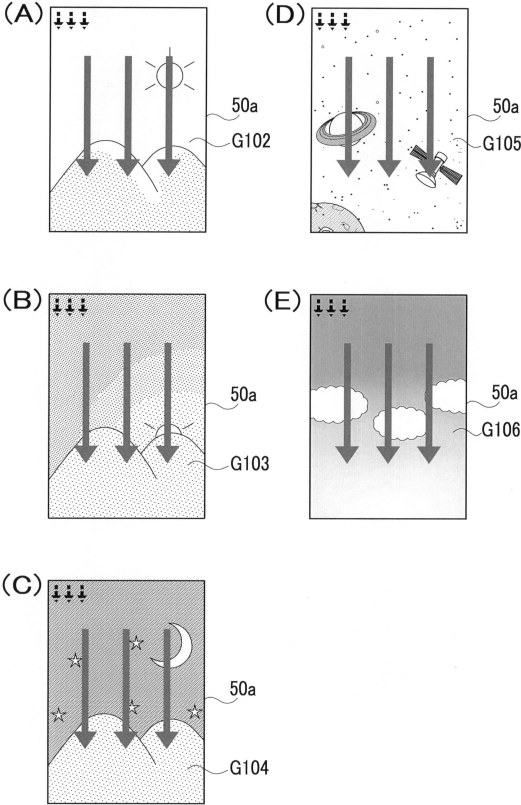
始動口	遊技 状態	大当たり 判定結果	変動ハターン 判定結果	始動入賞 コマンド	特図変動演出の演出フロー
第1始動口	非時短 状態	大当たり	SP大当たり変動A	コマンド01	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ
			SP大当たり変動B	コマンド02	通常変動→リーチ→Nリ→チ→SPリ→チ
			L大当たり変動	コマンド03	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ
			N大当たり変動	コマンド04	通常変動→リーチ→Nリ→チ→Nリ→チ
			SPハズレ変動A	コマンド05	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ
	ハズレ	ハズレ	SPハズレ変動B	コマンド06	通常変動→リーチ→Nリ→チ→SPリ→チ
			Lハズレ変動	コマンド07	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ
			Nハズレ変動	コマンド08	通常変動→リーチ→Nリ→チ→Nリ→チ
			通常ハズレ変動	コマンド09	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド10	通常変動→リーチ→SPリ→チ
	時短 状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リーチ→SPリ→チ
			SPハズレ変動	コマンド12	通常変動→リーチ→SPリ→チ
			即ハズレ変動	コマンド13	通常変動→リーチ→SPリ→チ
			通常ハズレ変動	コマンド14	通常変動→リーチ→SPリ→チ
			短縮ハズレ変動	コマンド15	通常変動
第2始動口	非時短 状態	大当たり	SP大当たり変動A	コマンド51	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ
			SP大当たり変動B	コマンド52	通常変動→リーチ→Nリ→チ→SPリ→チ
			L大当たり変動	コマンド53	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ
			N大当たり変動	コマンド54	通常変動→リーチ→Nリ→チ→Nリ→チ
			SPハズレ変動A	コマンド55	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→SPリ→チ
	ハズレ	ハズレ	SPハズレ変動B	コマンド56	通常変動→リーチ→Nリ→チ→SPリ→チ
			Lハズレ変動	コマンド57	通常変動→リーチ→Nリ→チ→発展演出→Lリ→チ
			Nハズレ変動	コマンド58	通常変動→リーチ→Nリ→チ→Nリ→チ
			通常ハズレ変動	コマンド59	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド60	通常変動→リーチ→SPリ→チ
	時短 状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リーチ→SPリ→チ
			SPハズレ変動	コマンド62	通常変動→リーチ→SPリ→チ
			即ハズレ変動	コマンド63	通常変動→リーチ→SPリ→チ
			通常ハズレ変動	コマンド64	通常変動→リーチ→SPリ→チ
			短縮ハズレ変動	コマンド65	通常変動

【図 1 4】

【図 17】



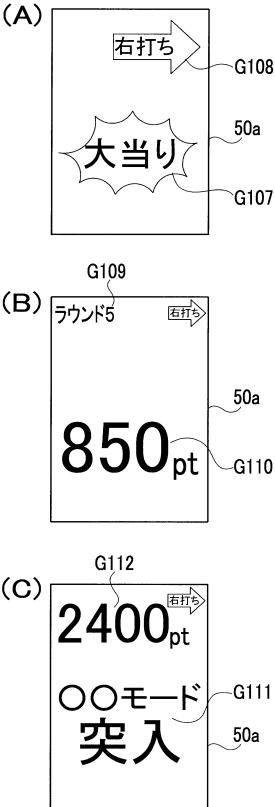
【図 18】



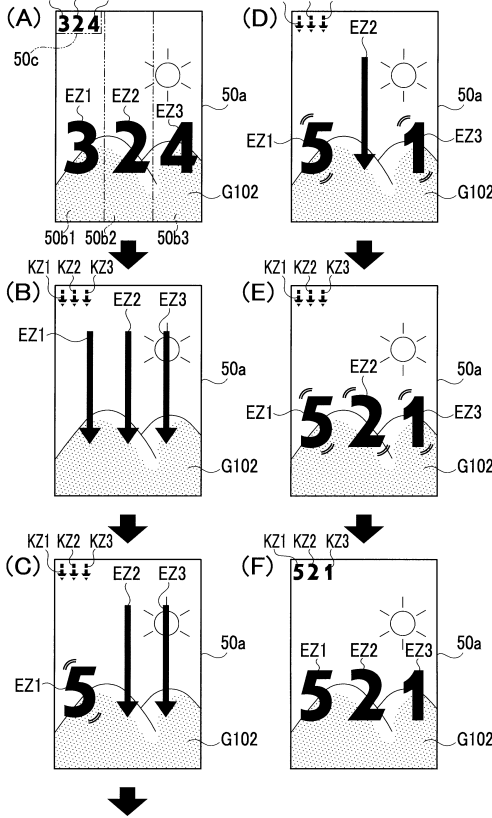
10

20

【図 19】



【図 20】

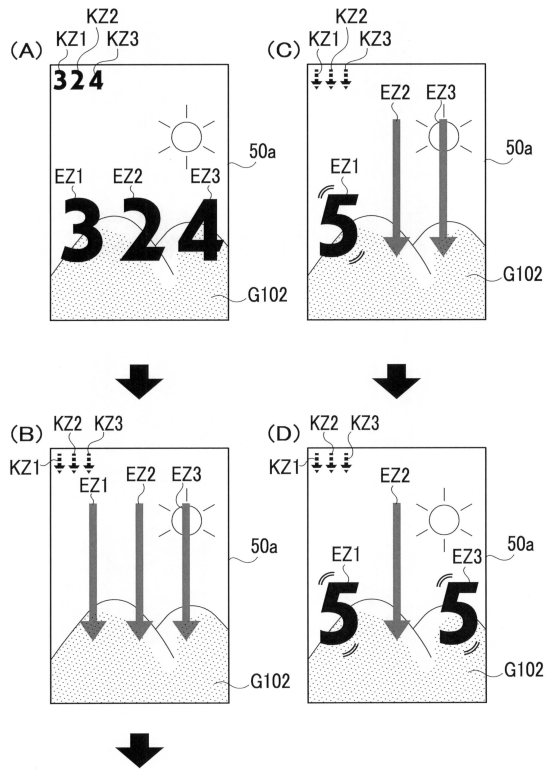


30

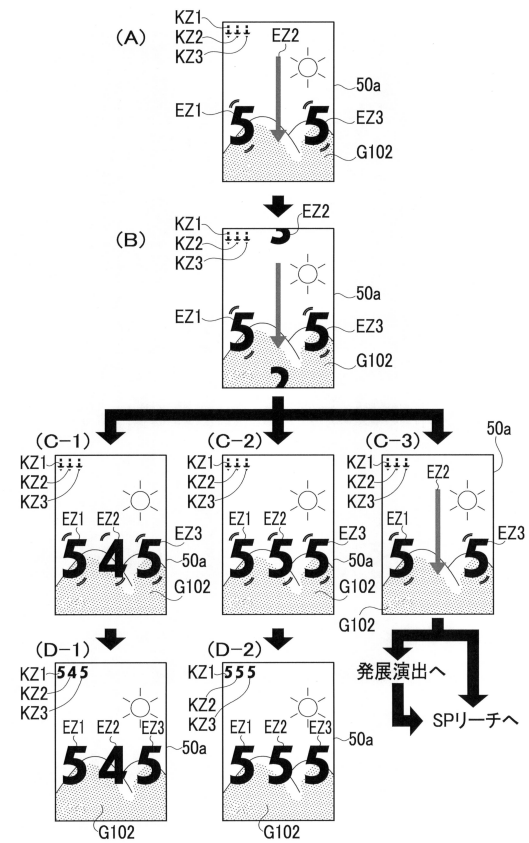
40

50

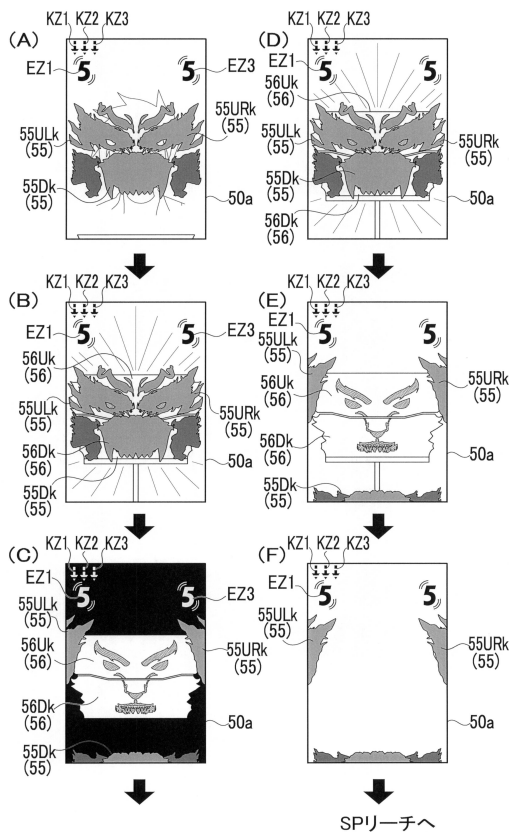
【図 2 1】



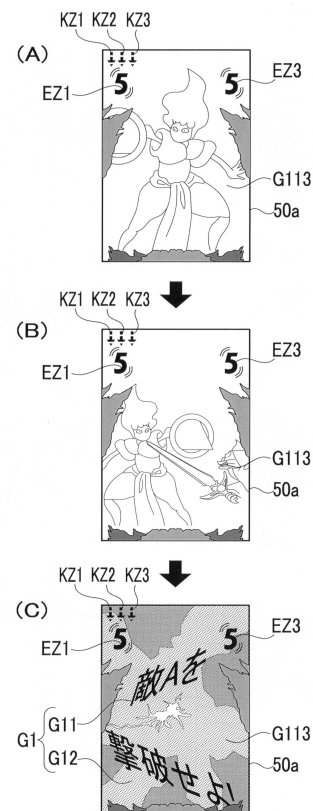
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

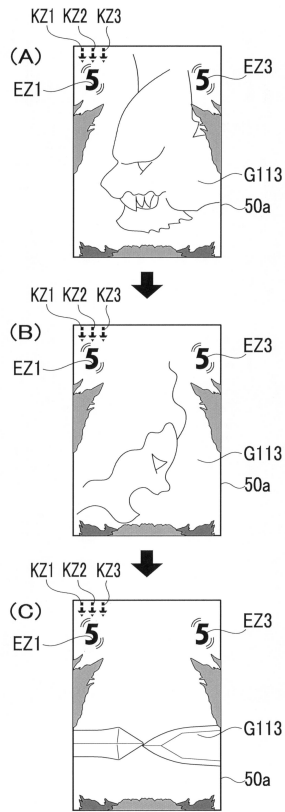
20

30

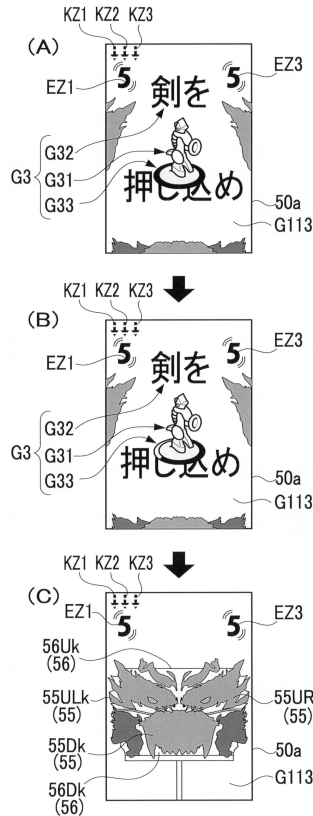
40

50

【図 2 5】



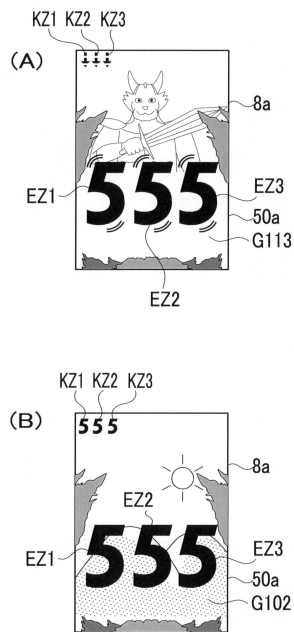
【図 2 6】



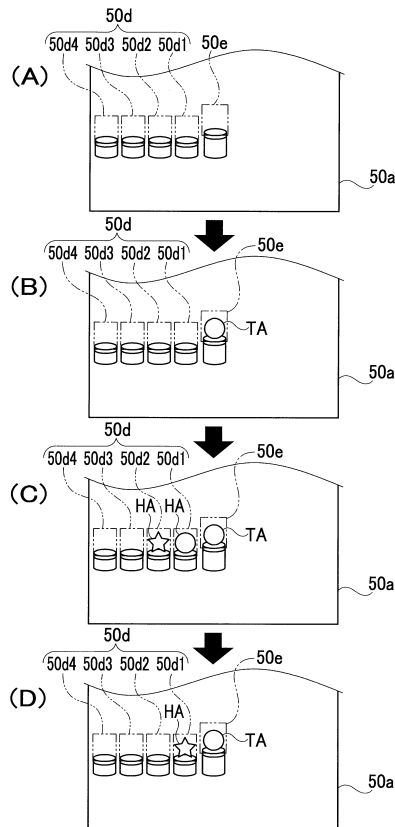
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

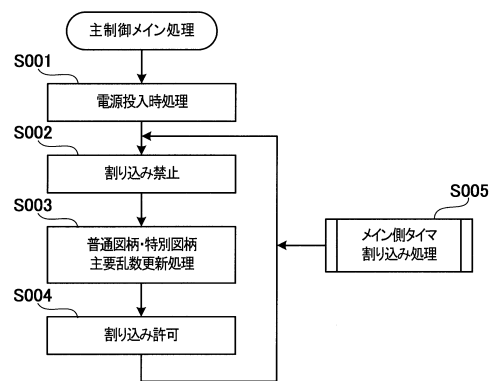


30

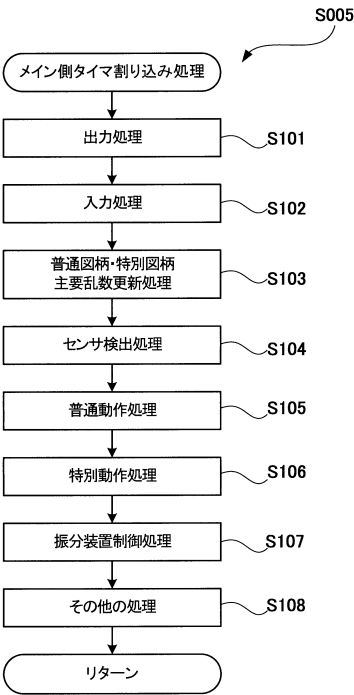
40

50

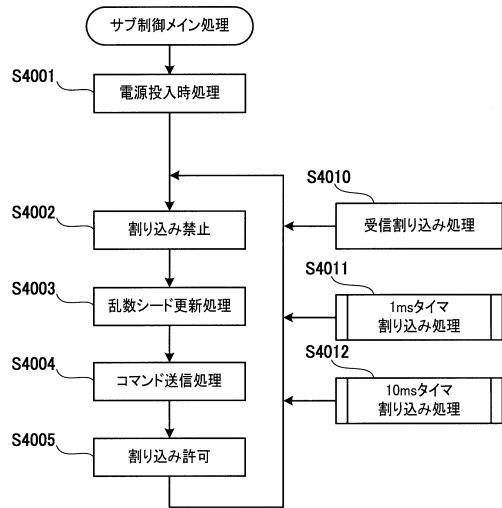
【図 29】



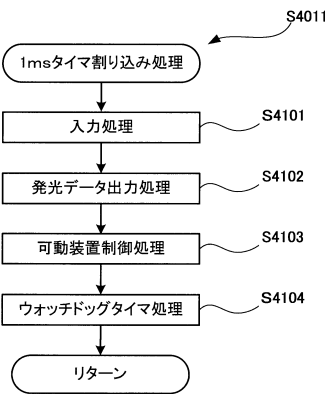
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

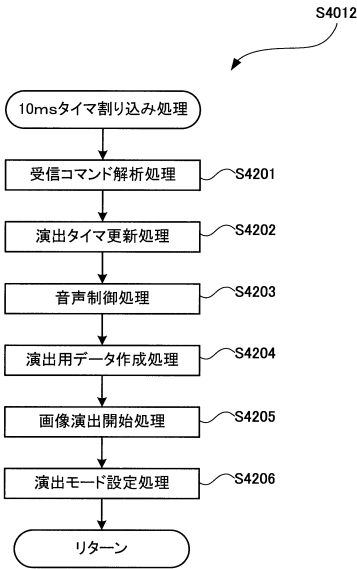
20

30

40

50

【図 3 3】



【図 3 4】

(A) 可動体予告演出態様選択テーブル

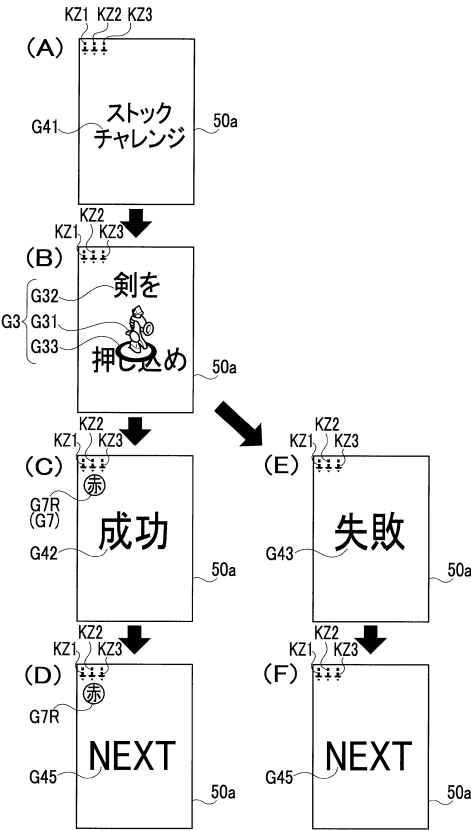
	可動体予告演出用乱数値 (範囲: 0~99)	振分率(%)	発光態様
大当たり	0~74	75	赤色
	75~99	25	青色
ハズレ	0~9	10	赤色
	10~99	90	青色

(B) エフェクト演出態様選択テーブル

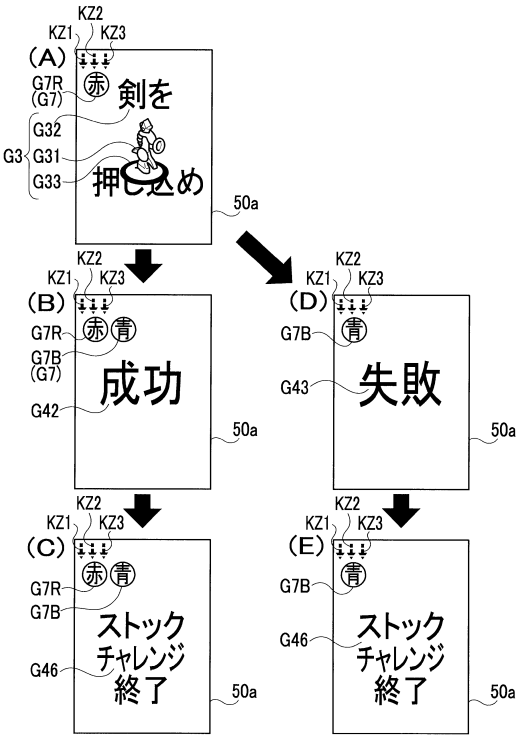
	エフェクト演出用乱数値 (範囲: 0~99)	振分率(%)	表示態様
大当たり	0~79	80	赤色
	80~99	20	青色
ハズレ	0~4	5	赤色
	5~99	95	青色

10

【図 3 5】



【図 3 6】



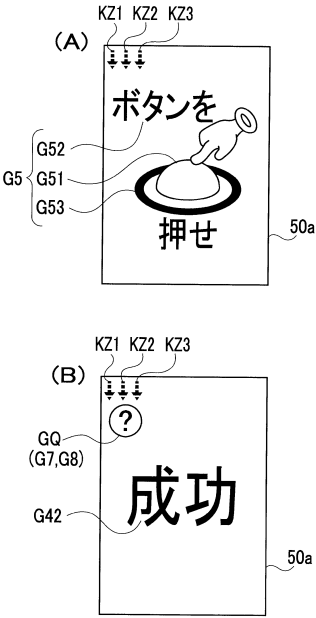
20

30

40

50

【図 37】



【図 38】

第1シナリオ選択テーブル スロットチャレンジ演出乱数	ボタン操作促進演出		操作結果演出		遷移	
	1回目	2回目	1回目	2回目	1回目	2回目
0~15						
16~18						
19~21						
22~24						
25~26						
27~28						
29~30						
31~32						
33~34						
35~38						
39~41						
42~44						
45						
46~49						
50						
51~54						
55						
56~57						
58~61						
62~64						
65~67						
68						
69						
70~73						
74						
75~78						
79~80						
81						
82						
83						
84~86						
87~89						
90~92						
93~94						
95~99						

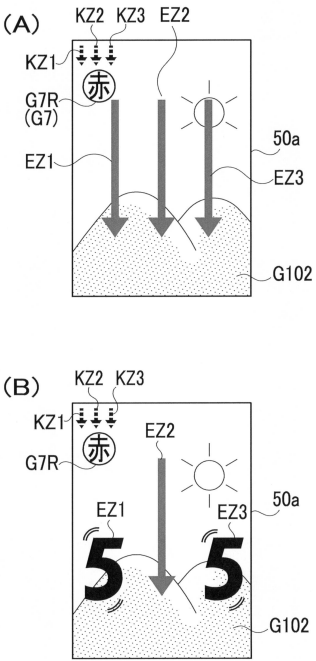
10

20

【図 39】

第2シナリオ選択テーブル スロットチャレンジ演出乱数	ボタン操作促進演出		操作結果演出		遷移	
	1回目	2回目	1回目	2回目	1回目	2回目
0~1						
2~3						
4~7						
8~11						
12~22						
23						
24~39						
40						
41						
42						
43~53						
54						
55~70						
71~73						
74~76						
77~79						
80~83						
84~99						

【図 40】

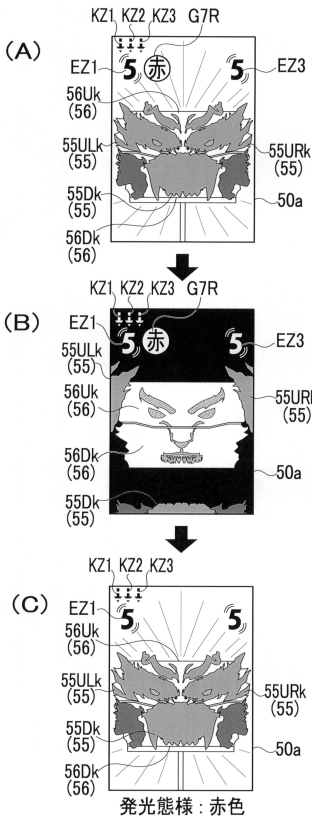


30

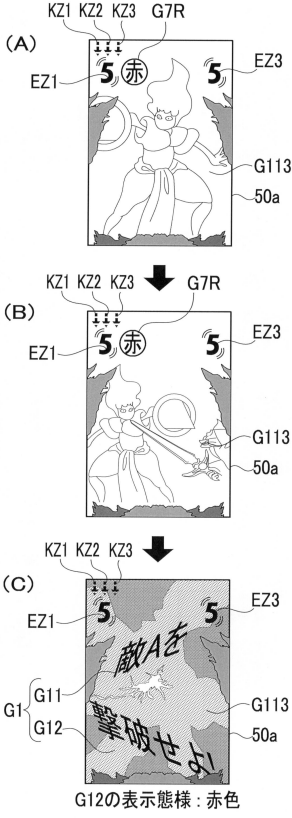
40

50

【図 4 1】



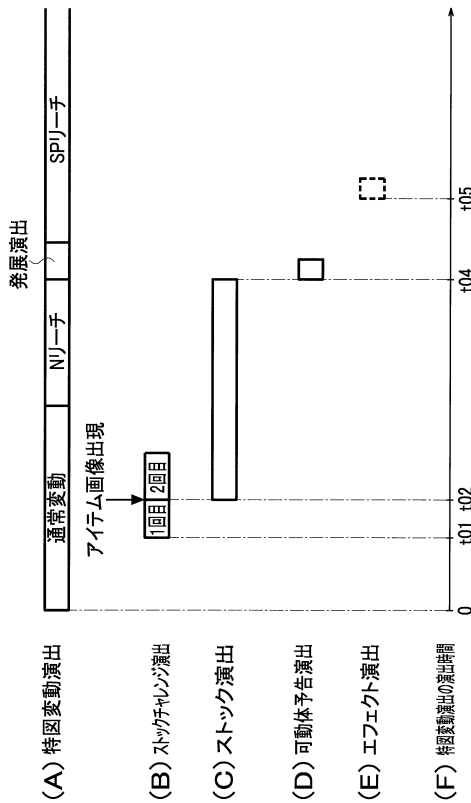
【図 4 2】



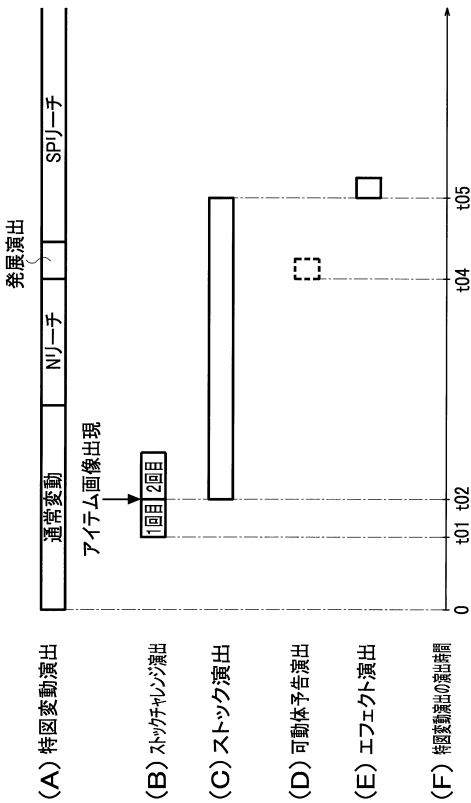
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

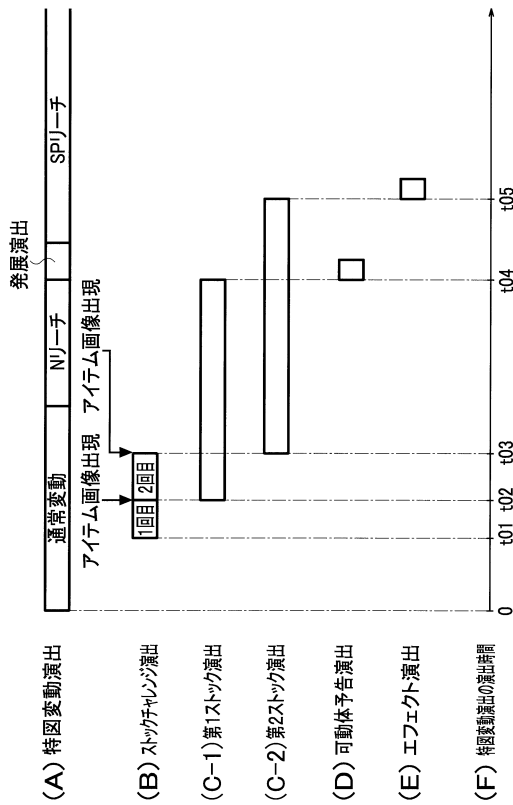


30

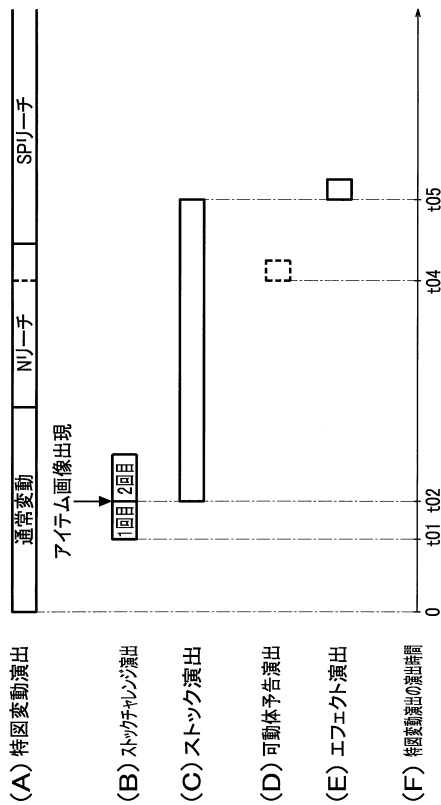
40

50

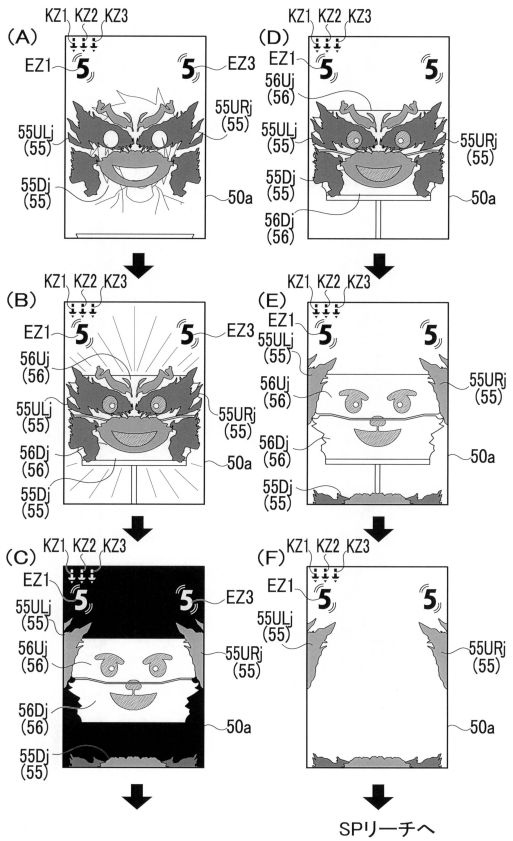
【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】

(A) 発展演出選択テーブル	
SPリーチ演出用乱数値 (範囲: 0~99)	演出内容
0~59	キャラクター「LOGO」の顔
60~99	キャラクター「BAKU」の顔
0~9	キャラクター「LOGO」の顔
10~99	キャラクター「BAKU」の顔
(B) SPリーチ演出選択テーブル	
SPリーチ演出用乱数値 (範囲: 0~99)	演出内容 (登場するキャラクター)
0~59	「LOGO」
60~99	「BAKU」
0~1	「LOGO」
2~99	「BAKU」

10

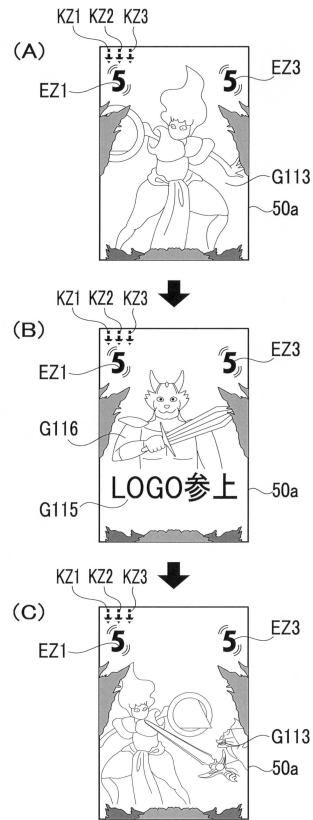
20

30

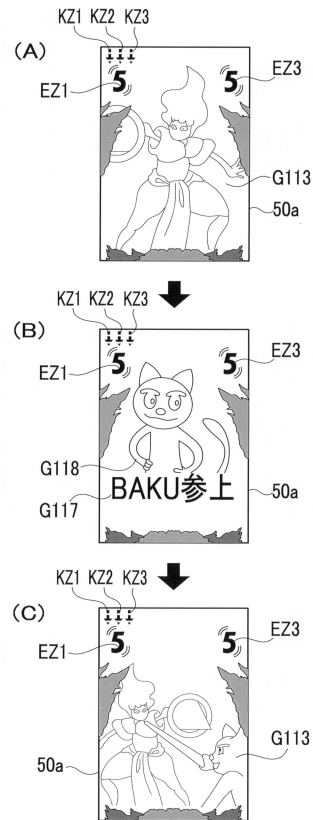
40

50

【図 4 9】



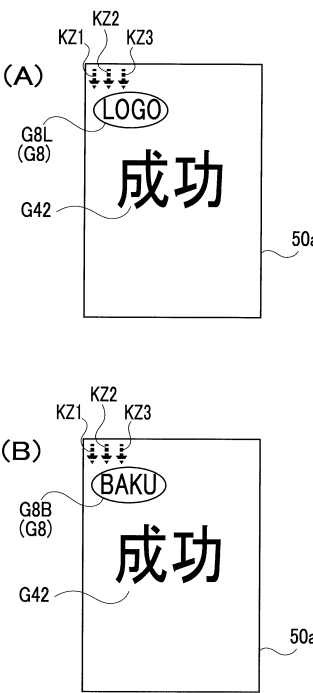
【図 5 0】



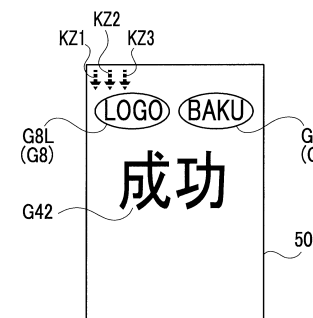
10

20

【図 5 1】



【図 5 2】



30

40

50

【図 5 3】

第1シナリオ選択テーブル

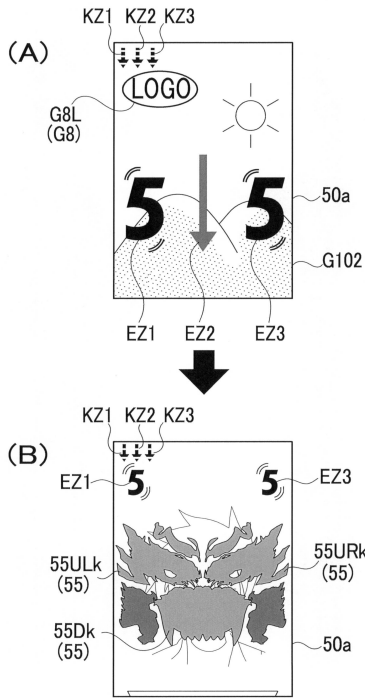
ストックチャレンジ演出回数	ボタン操作促進演出		操作結果演出		態様
	1回目	2回目	1回目	2回目	
0~15	A (順配ボタン操作促進演出)	A	C (第1操作結果演出)	C	G (LOGO「BAKU」 アイテム画像の追加 表示)
16~18					F
19~21					G
22~24					F
25~27					G
28~30					F
31~32					G
33~34					F
35~38					G
39~41					F
42~44	B (非順配ボタン操作促進演出)	B	C	D	G (「アイテム画像の追加表示なし」 表示)
45					F
46~49					G
50~52					F
53~54					G
55					F
56~57					G
58~61					F
62~64					G
65~67					F
68	A	A	C	D	G
69					F
70~73					G
74~76					F
77~78					G
79~80					F
81					G
82					F
83					G
84~86					F
87~89	B	B	C	D	G
90~92					F
93~95					G
96~98					F
99					G
100					F
101~103					G
104~106					F
107~109					G
110					F

【図 5 4】

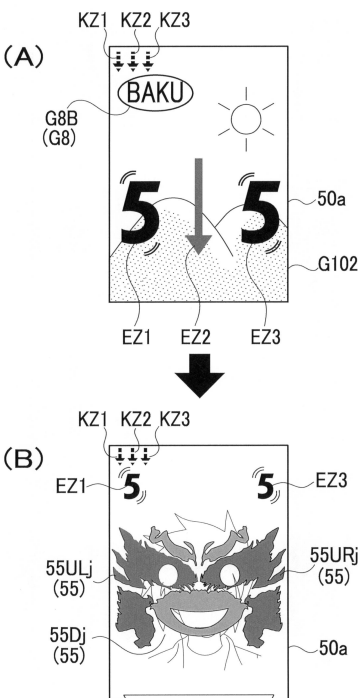
第2シナリオ選択テーブル

ストックチャレンジ演出回数	ボタン操作促進演出		操作結果演出		態様
	1回目	2回目	1回目	2回目	
0~1	A (順配ボタン操作 促進演出)	A	C (第1操作結果演出)	D (第2操作結果演出)	G (「LOGO「BAKU」 アイテム画像の追加 表示なし」 表示)
2~3					X
4~7					F (「アイテム画像の 追加表示」 表示)
8~11					X
12~22					X
23					X
24~39					X
40					X
41					X
42					X
43~53	B (非順配ボタン操作 促進演出)	B	C	D	G
54					X
55~70					X
71					X
72~75					X
76~79					X
80~86					X
87~93					X
94~99					X

【図 5 5】



【図 5 6】



10

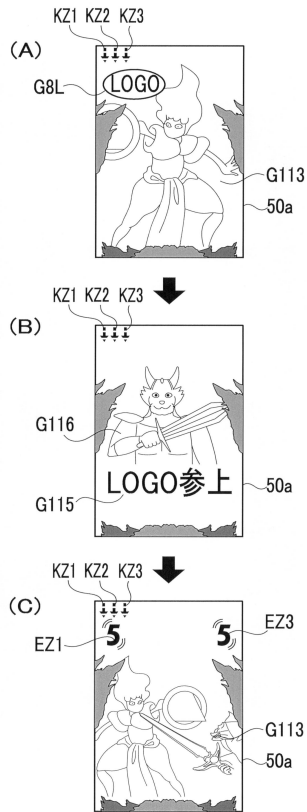
20

30

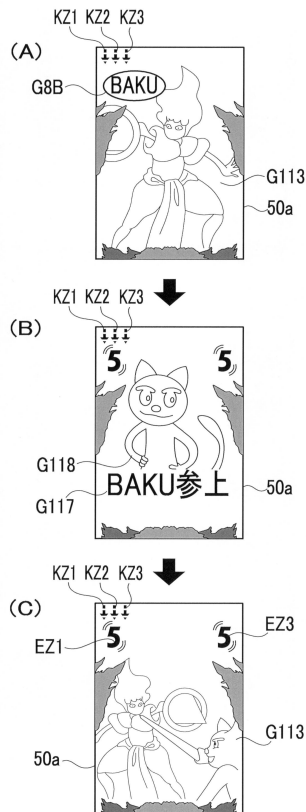
40

50

【図 5 7】



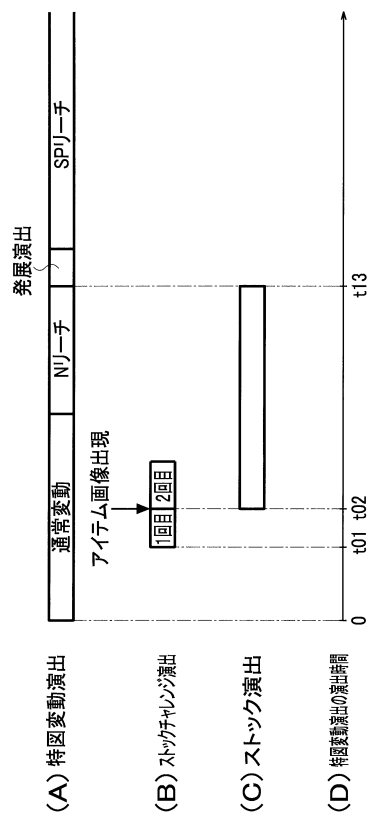
【図 5 8】



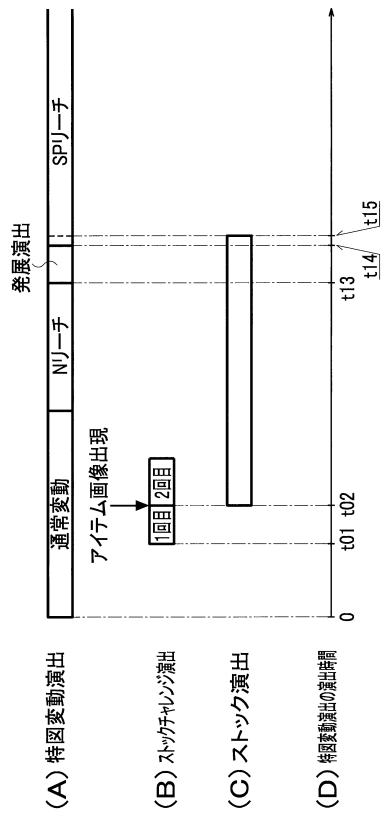
10

20

【図 5 9】



【図 6 0】

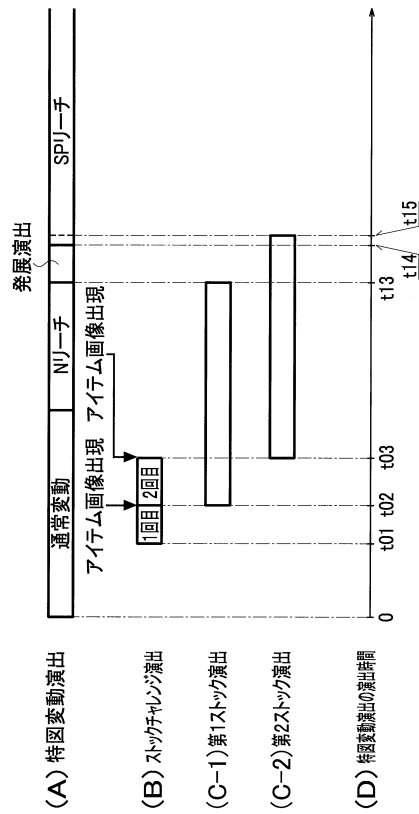


30

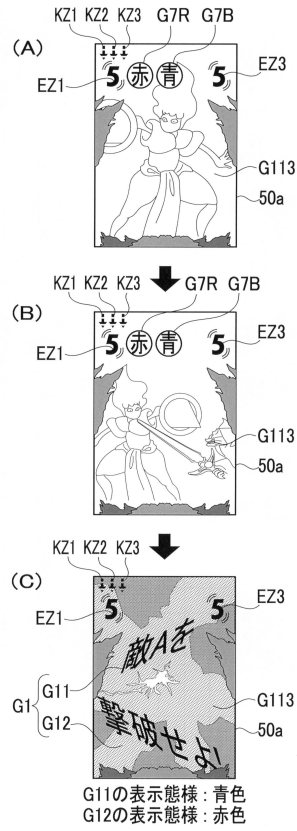
40

50

【図 6 1】



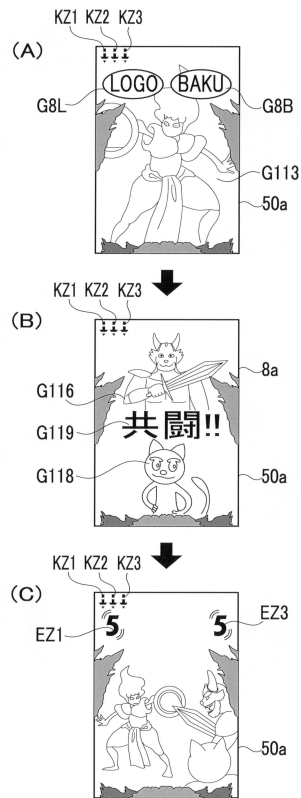
【図 6 2】



10

20

【図 6 3】



30

40

50

フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
審査官 平井 隼人
(56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 1 8 9 4 1 8 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 3 1 3 1 7 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 2 3 9 3 1 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 0 4 5 6 1 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 1 3 9 5 3 2 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 1 6 6 5 0 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 1 1 7 3 8 6 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2