

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7002124号

(P7002124)

(45)発行日 令和4年1月20日(2022.1.20)

(24)登録日 令和4年1月4日(2022.1.4)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全83頁)

(21)出願番号	特願2018-33542(P2018-33542)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成30年2月27日(2018.2.27)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2019-146774(P2019-146774 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9月5日(2019.9.5)	(74)代理人	110000291
審査請求日	令和1年8月19日(2019.8.19)		特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
		(72)発明者	佐々木 嘉一
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	西村 仁
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の表示部に図柄を複数表示可能な遊技機において、
 所定の演出を実行可能な演出実行手段を備え、
 前記所定の演出には、前記図柄を表示可能な第1の演出と、前記第1の演出とは異なる第2の演出と、があり、
 特定の組み合わせを含んで前記図柄が1または複数表示された場合には、前記第2の演出が実行可能であり、
 前記特定の組み合わせを含まないで前記図柄が表示された場合にも、前記第2の演出が実行可能であり、
 前記図柄には、第1の識別情報を含み第2の識別情報を含まない第1図柄と、前記第1の識別情報を含まないで前記第2の識別情報を含む第2図柄と、前記第1の識別情報および前記第2の識別情報を含む第3図柄と、を含む複数種類の図柄があり、
 前記特定の組み合わせとは、前記第1の識別情報と前記第2の識別情報との組み合わせのことであり、
 前記第1の演出の実行によって、前記第1図柄と前記第2図柄とが表示される場合と、前記第3図柄が表示される場合とで、前記第2の演出の実行確率が異なることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

請求項1に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出は、

1 回の実行によって前記図柄を 1 つ表示可能であり、
複数回の前記第 1 の演出の実行によって前記第 1 図柄と前記第 2 図柄とが表示される場合
と、1 回の前記第 1 の演出の実行によって前記第 3 図柄が表示される場合とで、前記第 2
の演出の実行確率が異なることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の識別情報とは、第 1 キャラクタを摸した画像であり、

前記第 2 の識別情報とは、前記第 1 キャラクタとは異なる第 2 キャラクタを摸した画像で
あ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。

【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予告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】

【0005】

しかしながら、上記特許文献 1 に記載の遊技機では、遊技者にとって、予告演出（第 1 の
演出）の実行を予め知る術はなく、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、

所定の表示部に図柄を複数表示可能な遊技機において、

所定の演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記所定の演出には、前記図柄を表示可能な第 1 の演出と、前記第 1 の演出とは異なる第
2 の演出と、があり、

特定の組み合わせを含んで前記図柄が 1 または複数表示された場合には、前記第 2 の演出
が実行可能であり、

前記特定の組み合わせを含まないで前記図柄が表示された場合にも、前記第 2 の演出が実
行可能であり、

前記図柄には、第 1 の識別情報を含み第 2 の識別情報を含まない第 1 図柄と、前記第 1 の
識別情報を含まないで前記第 2 の識別情報を含む第 2 図柄と、前記第 1 の識別情報および
前記第 2 の識別情報を含む第 3 図柄と、を含む複数種類の図柄があり、

前記特定の組み合わせとは、前記第 1 の識別情報と前記第 2 の識別情報との組み合わせの
ことであり、

前記第 1 の演出の実行によって、前記第 1 図柄と前記第 2 図柄とが表示される場合と、前
記第 3 図柄が表示される場合とで、前記第 2 の演出の実行確率が異なることを特徴とする。

10

20

30

40

50

【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】

【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。

10

【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。

【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。

20

【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。

【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。

30

【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】SPリーチ(第1SPリーチ)の具体例を示す説明図である。

【図25】SP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】SP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】SP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。

40

【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】第2SPリーチの具体例を示す説明図である。

【図35】SPリーチ態様選択テーブルである。

【図36】ストックチャレンジ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】(A)はストック演出の説明図であり、(B)はアイテム画像の説明図である。

【図39】予告演出の説明図である。

50

【図４０】（Ａ）は第１演出態様選択テーブルであり、（Ｂ）は第２演出態様選択テーブルであり、（Ｃ）は第３演出態様選択テーブルであり、（Ｄ）は第４演出態様選択テーブルである。

【図４１】アイテム画像の特定の組み合わせを示す説明図である。

【図４２】お助けリーチ煽り演出の具体例を示す説明図である。

【図４３】実行数選択テーブルである。

【図４４】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予告演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図４５】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予告演出の流れを示すタイミングチャートである。

10

【図４６】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予告演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図４７】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予告演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図４８】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予告演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図４９】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予告演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図５０】第２ＳＰリーチの実行への複数のルートを示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

20

【０００９】

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。

【００１０】

１．遊技機の構造

30

本発明の遊技機の実施形態であるパチンコ遊技機ＰＹ１について説明する。最初に、パチンコ遊技機ＰＹ１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ＰＹ１の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」は、パチンコ遊技機ＰＹ１から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」は、パチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に近づく方向とする。

【００１１】

図１および図２に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１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ＹＵが取り付けられる遊技盤取付枠２Ａと、遊技盤取付枠２Ａにヒンジ２Ｂを介して回転自在に支持される前枠２３ｍと、を備える。前枠２３ｍは遊技盤取付枠２Ａに対して開閉が可能である。前枠２３ｍには、透明板２３ｔが取り付けられている。前枠２３ｍが閉じられているとき、遊技盤取付枠２Ａに取り付けられた遊技盤１と透明板２３ｔとは対面する。よって、パチンコ遊技機ＰＹ１が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機ＰＹ１の前方にいる遊技者は、透明板２３ｔを通して、遊技盤１に形成された遊技領域６を視認することができる。透明板２３ｔ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。パチンコ遊技機ＰＹ１の前方から遊技領域６を視認可能であればよい。

40

【００１２】

前枠２３ｍ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７

50

2 k が設けられている。ハンドル 7 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 7 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 7 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。

【0013】

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。また、半球型ボタン 4 0 の左側には、十字型の十字ボタン 4 2 が設けられている。

【0014】

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 の右縁部と、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。

【0015】

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。

【0016】

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。

【0017】

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。

【0018】

遊技領域 6 は、ハンドル 7 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。

【0019】

遊技領域 6 における内側壁部 1 B の中央直下には、上方が開口した第 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、右側が開口した第 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

10

20

30

40

50

けられている。

【0020】

第1始動入賞装置11Dは不動である。そのため、第1始動口11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11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11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。

【0021】

電チュー12Dは、作動可能な電チュー開閉部材12kを備えている。電チュー開閉部材12kは平面視で左斜め下方向に下降する略横長長方形形状の舌状片からなる。平面視で、電チュー開閉部材12kの上面左端が、第2始動口12の最下点の右隣に位置する。電チュー開閉部材12k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2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12k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12kが前方へ移動する。電チュー開閉部材12kが前方へ移動すると、電チュー開閉部材12kが第2始動口12への誘導する経路となる。よって、電チュー開閉部材12k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12へ遊技球を入球させることはほとんど不可能である。このように、電チュー開閉部材12kが突出状態になることを第2始動口12、又は、電チュー12D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12への入球が可能となる。一方、電チュー開閉部材12kが収納されている状態を第2始動口12、又は、電チュー12Dの「閉状態」ともいう。このように、電チュー開閉部材12kの作動によって第2始動口12が開閉する。また、第2始動口12、又は、電チュー12Dが「開状態」になることを「電チュー12Dが開放する」ともいい、電チュー12Dが「閉状態」になることを「電チュー12Dが閉鎖する」ともいう。

【0022】

遊技球の第2始動口12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12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。

【0023】

また、遊技領域6における第1始動入賞装置11Dの左側には、2つの一般入賞口10が設けられている。また、電チュー12Dの右側には、1つの一般入賞口10が設けられている。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。

【0024】

また、遊技盤1の開口部1A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：以下、「普図抽選」という）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12Dを開放する。すなわち、補助遊技は、電チュー12Dの開放を伴う遊技である。

【0025】

また、遊技領域6における第1始動入賞装置11D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14D（以下、「通常AT14D」ともいう）が設けられている。

【0026】

第1大入賞装置14Dは、開状態と閉状態とをとる通常AT開閉部材14kを備える。通常AT開閉部材14kの作動により第1大入賞口14が開閉する。通常AT開閉部材14k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AT開閉部材14k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ＡＴ開閉部材１４ｋが回転すると、通常ＡＴ開閉部材１４ｋ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ＡＴ開閉部材１４ｋ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。

【００２７】

また、遊技領域６における第１大入賞装置１４Ｄ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１２ｇ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１２ｇ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。

【００２８】

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１５Ｄ（以下、「ＶＡＴ１５Ｄ」ともいう）が設けられている。第２大入賞装置１５Ｄは、作動可能なＶＡＴ開閉部材１５ｋを備えている。ＶＡＴ開閉部材１５ｋ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。ＶＡＴ開閉部材１５ｋ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。ＶＡＴ開閉部材１５ｋ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、ＶＡＴ開閉部材１５ｋ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、ＶＡＴ開閉部材１５ｋ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。

【００２９】

ここで、図４を用いて、第２大入賞装置１５Ｄについて詳細に説明する。第２大入賞装置１５Ｄ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１５ａが設けられている。

【００３０】

第２大入賞口センサ１５ａ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１５ａを通過した遊技球は、振分装置１６Ｄ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１６Ｄは、略矩形状の平板からなる振分部材１６ｋと、振分部材１６ｋを駆動する振分ソレノイド１６ｓとを備えている。振分部材１６ｋは、振分ソレノイド１６ｓの駆動により、左右にスライド可能に構成されている。

【００３１】

振分ソレノイド１６ｓが通電されていないとき、振分部材１６ｋは特定領域１６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１６ｋの左端が特定領域１６の左端よりやや右側に位置し、振分部材１６ｋが特定領域１６をその直上で覆う状態）にある。振分部材１６ｋが第１状態にあるときは、第２大入賞口１５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ１５ａを通過した後、特定領域１６を通過することは不可能であり、非特定領域１７を通過する。この第２大入賞口１５から非特定領域１７まで流下する遊技球のルートを第１のルートという。

【００３２】

一方、振分ソレノイド１６ｓが通電されているとき、振分部材１６ｋは遊技球の特定領域１６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１６ｋの左端が特定領域１６の右端よりやや左側に位置し、振分部材１６ｋが特定領域１６をその直上で覆わず、特定領域１６の直上が開放している状態）にある。振分部材１６ｋが第２状態にあるときは、第２大入賞口１５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ１５ａを通過したあと特定領域１６を通過容易である。この第２大入賞口１５から特定領域１６まで流下する遊技球のルートを第２のルートという。

10

20

30

40

50

【0033】

なお、基本的に、振分部材16k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16k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(16R)においてのみ、振分ソレノイド16sが通電され、第2状態に変化することができる。

【0034】

特定領域16と非特定領域17には、各領域16、17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16a、非特定領域センサ17aが設けられている。

【0035】

なお、第1大入賞装置14Dおよび第2大入賞装置15D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。

【0036】

また図3に示すように、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19が設けられている。

【0037】

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72k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72kの操作態様を「右打ち」という。パチンコ遊技機PY1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R1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R2という。第1流路R1および第2流路R2は、多数の遊技くぎなどによっても構成されている。

【0038】

第1流路R1上には、第1始動口11と、2つの一般入賞口10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R1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11、又は、一般入賞口10への入賞を狙うことができる。一方、第2流路R2上には、第2始動口12と、ゲート13と、第1大入賞口14と、第2大入賞口15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R2を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート13の通過や、第2始動口12、第1大入賞口14、又は、第2大入賞口15への入賞を狙うことができる。

【0039】

なお、何れの入賞口(第1始動口11、第2始動口12、一般入賞口10、第1大入賞口14および第2大入賞口15)にも入球しなかった遊技球は、アウト口19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。

【0040】

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81a、特図2を可変表示する特図2表示器81b、および、普図を可変表示する普図表示器82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(U1:特図1表示器81a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83a、および後述する特図2保留数(U2:特図2表示器81b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83bが含まれている。

【0041】

特図1の可変表示は、第1始動口11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12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

10

20

30

40

50

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。

【0042】

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（特別遊技の一例）が行われる。

10

【0043】

特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の LED (Light Emitting Diode) 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、「□□■□□■□■」（□：点灯、■：消灯）というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある LED 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 LED 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 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。よって、例えば、ハズレ図柄として全ての LED を消灯させてもよい。

20

【0044】

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 LED 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 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よい。

【0045】

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（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この各種乱数は、特図保留として後述の特図保留記憶部 1 0 5 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 1 0 5 の中の特図 1 保留記憶部 1 0 5 a 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 1 0 5 の中の特図 2 保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。特図 1 保留記憶部 1 0 5 a 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 1 0 5 b 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。

30

40

【0046】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球が第 1 始動口 1 1、又は、第 2 始動口 1 2 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 1 0 5 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。すなわち、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。

【0047】

50

そして、特図保留数は、特図保留表示器 8 3 に表示される。特図 1 保留表示器 8 3 a と特図 2 保留表示器 8 3 b 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。

【0048】

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 1 2（電チュー 1 2 D）を開放させる補助遊技が行われる。

【0049】

普図表示器 8 2 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 8 2 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。

【0050】

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。

【0051】

パチンコ遊技機 P Y 1 では、遊技球がゲート 1 3 を通過すると、普図抽選を行うための普通図柄乱数（数値情報や判定情報の一例）が取得されることがある。この乱数は、普図の可変表示、又は、補助遊技が実行されていないことを条件に、後述の普図保留記憶部 1 0 6 に記憶される。普図保留記憶部 1 0 6 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 1 3 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。

【0052】

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 1 U について説明する。演出用ユニット 1 U 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 1 U には、画像表示装置 5 0、第 1 盤可動装置（以下「盤前可動装置」）5 5、第 2 盤可動装置（以下「盤後可動装置」）5 6、および、第 3 盤可動装置（以下「ロゴ役物装置」）5 7 が搭載されている。

【0053】

画像表示装置 5 0 は、例えば 2 0 インチの 3 D 液晶ディスプレイ 2 枚で構成され、3 D 画像を表示可能な表示部 5 0 a を具備する。

【0054】

盤前可動装置 5 5 は、例えばさらにその中で上に配置される盤前上可動装置 5 5 U L、5 5 U R と、下に配される盤前下可動装置 5 5 D と、を備え、盤前上可動装置 5 5 U L 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 5 5 U L k を具備する。盤前上可動装置 5 5 U R 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 5 5 U R k を具備する。盤前下可動装置 5 5 D 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 5 5 D k を具備する。

【0055】

盤後可動装置 5 6 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 5 6 U と、下側に配される盤後下可動装置 5 6 D と、を備え、盤後上可動装置 5 6 U 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 5 6 U k を具備する。盤後下可動装置 5

10

20

30

40

50

6 D 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 5 6 D k を具備する。

【0056】

ロゴ役物装置 5 7 は、例えばパチンコ遊技機 P Y 1 の題材である主人公キャラクタのロゴタイプ「L・O・G・O」が前面側に施されたロゴ可動体 5 7 k を備え、ロゴ可動体 5 7 k は、表示部 5 0 a に沿って平面的に上昇および下降が可能に構成される。

【0057】

図 6 (A) は、盤後上可動体 5 6 U k および盤後下可動体 5 6 D k 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 5 6 U k および盤後下可動体 5 6 D k 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 5 0 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 5 6 U および盤後下可動装置 5 6 D のそれぞれの駆動源が駆動すると、盤後下可動体 5 6 D k は正面視でその上端が画像表示装置 5 0 の高さ方向中央あたりに位置するように上向きに移動する（上昇する）（図 6 (B) 参照）。一方、盤後上可動体 5 6 U k は正面視でその下端が画像表示装置 5 0 の高さ方向中央あたりに位置するように下向きに移動する（下降する）（図 6 (C) 参照）。その結果、正面視で画像表示装置 5 0 の高さ方向中央あたりで、盤後上可動体 5 6 U k と盤後下可動体 5 6 D k 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模様（デザイン）が全体で一つになり、パチンコ遊技機 P Y 1 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、下画像表示装置 5 0 の大部分は合体した盤後上可動体 5 6 U k と盤後下可動体 5 6 D k に覆われるので、画像表示装置 5 0 は視認困難となる。

【0058】

なお、遊技盤ユニット Y U 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。

【0059】

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 P Y 1 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 P Y 1 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、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）を行う遊技制御基板（以下「主制御基板」）100、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 や十字ボタン 42 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演出制御基板（以下「サブ制御基板」）120、および、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板 170 等を、遊技盤 1 の画像表示装置 5 0 よりさらに背面側に備えている。主制御基板 100 を、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。また、サブ制御基板 120 を、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。なお、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 5 0、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。なお、演出制御基板（サブ制御基板）120 が、演出実行手段に相当する。

【0060】

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 ON / OFF 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 RAM 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 RAM 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。

【0061】

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 PY1 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 ROM (Read Only Memory) 103、ワークメモリとして使用される遊技用 RAM (Random Access Memory) 104、および遊技用 ROM 103 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 CPU (Central Processing Unit) 102 が含まれている。

10

【0062】

遊技用 ROM 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 ROM 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 ROM 103 は外付けであってもよい。また、遊技用 RAM 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。

20

【0063】

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 (Input / Output) ポート部 118、および遊技用 RAM 104 に記憶されている情報を遊技用 CPU 102 にクリアさせるための RAM クリアスイッチ 119 が実装されている。

【0064】

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入力する。また、主制御基板 100 は、各種ソレノイド類に信号を出力する。

30

【0065】

主制御基板 100 に接続されている各種センサ類には、第 1 始動口センサ 11a、第 2 始動口センサ 12a、一般入賞口センサ 10a、ゲートセンサ 13a、第 1 大入賞口センサ 14a、第 2 大入賞口センサ 15a、特定領域センサ 16a および非特定領域センサ 17a が含まれている。

【0066】

第 1 始動口センサ 11a は、第 1 始動口 11 に入賞した遊技球を検知する。第 2 始動口センサ 12a は、第 2 始動口 12 に入賞した遊技球を検知する。一般入賞口センサ 10a は、一般入賞口 10 に入賞した遊技球を検知する。ゲートセンサ 13a は、ゲート 13 に設けられており、ゲート 13 を通過した遊技球を検知する。第 1 大入賞口センサ 14a は、第 1 大入賞口 14 に入賞した遊技球を検知する。第 2 大入賞口センサ 15a は、第 2 大入賞口 15 に入賞した遊技球を検知する。特定領域センサ 16a は、特定領域 16 を通過（特定領域 16 に進入）した遊技球を検知する。非特定領域センサ 17a は、非特定領域 17 を通過（非特定領域 17 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 100 に出力する。

40

【0067】

なお、主制御基板 100 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。

【0068】

また、主制御基板 100 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

50

ド１２ｓ、第１大入賞口ソレノイド１４ｓ、第２大入賞口ソレノイド１５ｓおよび振分ソレノイド１６ｓが含まれている。電チューソレノイド１２ｓは、電チュー１２Ｄの電チュー開閉部材１２ｋを駆動する。第１大入賞口ソレノイド１４ｓは、第１大入賞装置１４Ｄの通常ＡＴ開閉部材１４ｋを駆動する。第２大入賞口ソレノイド１５ｓは、第２大入賞装置１５ＤのＶＡＴ開閉部材１５ｋを駆動する。振分ソレノイド１６ｓは、振分装置１６Ｄの振分部材１６ｋを駆動する。

【００６９】

なお、主制御基板１００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。

【００７０】

さらに主制御基板１００には、表示器類８（特図表示器８１、普図表示器８２、および、特図保留表示器８３）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１０１によりなされる。

【００７１】

また、主制御基板１００は、払出制御基板１７０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１７０から信号を受信する。払出制御基板１７０には、カードユニットＣＵ（パチンコ遊技機ＰＹ１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）、および賞球払出装置７３が接続されているとともに、発射制御回路１７５を介して発射装置７２が接続されている。なお、発射装置７２には、ハンドル７２ｋ（図１参照）が含まれる。

【００７２】

払出制御基板１７０は、遊技制御用マイコン１０１からの信号や、接続されたカードユニットＣＵからの信号に基づいて、賞球払出装置７３の賞球モータ７３ｍを駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のための賞球センサ７３ａにより検知されて、賞球センサ７３ａによる検知信号が払出制御基板１７０に出力される。

【００７３】

また、発射装置７２には、遊技者などの人のハンドル７２ｋ（図１参照）への接触を検知可能なタッチスイッチ７２ａが設けられている。遊技者によるハンドル７２ｋの操作があった場合には、タッチスイッチ７２ａが遊技者のハンドル７２ｋへの接触を検知し、検知信号を払出制御基板１７０に出力する。また、発射装置７２には、ハンドル７２ｋの回転角度（操作量）を検出可能な発射ボリュームつまみ７２ｂが接続されている。発射装置７２は、発射ボリュームつまみ７２ｂが検出したハンドル７２ｋ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７２ｓを駆動させる。なお、パチンコ遊技機ＰＹ１においては、ハンドル７２ｋ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。

【００７４】

また、主制御基板１００は、遊技の進行に応じて、サブ制御基板１２０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１２０は、主制御基板１００から送られる各種コマンドに基づいて、主制御基板１００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１００とサブ制御基板１２０との接続は、主制御基板１００からサブ制御基板１２０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１００とサブ制御基板１２０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。

【００７５】

図８に示すように、サブ制御基板１２０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機ＰＹ１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」）１２１が実装されている。演出制御用マイコン１２１には、主制御基板１００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ＲＯＭ１２３、ワークメモ

10

20

30

40

50

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 6 】

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 7 】

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 1 3 8、および R T C (R e a l T i m e C l o c k) 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、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 7 8 】

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 への信号の送信の双方が可能な双方向通信接続となっている。

【 0 0 7 9 】

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 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 0 】

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。

【 0 0 8 1 】

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 2 】

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

10

20

30

40

50

カ５２から音声、楽曲、効果音等を入力する。

【００８３】

スピーカ５２から出力する音声等の音声データは、サブ制御基板１２０の演出用ＲＯＭ１２３に格納されている。なお、音声制御回路１６１を、基板にしてＣＰＵを実装してもよい。この場合、そのＣＰＵに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板にＲＯＭを実装し、そのＲＯＭに音声データを格納してもよい。また、スピーカ５２を画像制御基板１４０に接続し、画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１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１４０の画像用ＲＯＭ１４２に音声データを格納してもよい。

【００８４】

また、サブ制御基板１２０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１２０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１２０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１２０は、主制御基板１００から受信したコマンドなどに基づいて、ランプ制御回路１５１を介して各種ランプ類の点灯制御を行う。

【００８５】

サブ制御基板１２０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４０ａ、剣型ボタン検出スイッチ４１ａおよび十字ボタン検出スイッチ４２ａが含まれている。半球型ボタン検出スイッチ４０ａは、半球型ボタン４０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４１ａは、剣型ボタン４１が押下操作されたことを検出する。十字ボタン検出スイッチ４２ａは、十字ボタン４２が押下操作されたことを検出する。各検出スイッチ４０ａ、４１ａ、４２ａは、検出内容に応じた信号をサブ制御基板１２０に出力する。

【００８６】

なお、サブ制御基板１２０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。

【００８７】

サブ制御基板１２０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５８Ｌｍ、右枠可動体モータ５８Ｒｍ、盤前上可動体モータ５５Ｕｍ、盤前下可動体モータ５５Ｄｍ、盤後上可動体モータ５６Ｕｍ、盤後下可動体モータ５６Ｄｍ、およびロゴ可動体モータ５７ｍが含まれている。左枠可動体モータ５８Ｌｍは、左枠可動装置５８Ｌ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５８Ｒｍは、右枠可動装置５８Ｒ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５５Ｕｍは、盤前上可動体５５ＵＬｋ、５５ＵＲｋ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５５Ｄｍは、盤前下可動体５５Ｄｋを駆動して、表示部５０ａ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５６Ｕｍは、盤後上可動体５６Ｕｋを駆動して、表示部５０ａ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５６Ｄｍは、盤後下可動体５６Ｄｋを駆動して、表示部５０ａ上をスライドさせることが可能である。ロゴ可動体モータ５７ｍは、ロゴ可動体５７ｋを駆動して所定の動作を行わせることが可能である。詳細には演出制御用マイコン１２１は、盤前上可動体５５ＵＬｋ、５５ＵＲｋ、盤前下可動体５５Ｄｋ、盤後上可動体５６Ｕｋ、および盤後下可動体５６Ｄｋ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１５１を介して、盤前上可動体５５ＵＬｋ、５５ＵＲｋ、盤前下可動体５５Ｄｋ、盤後上可動体５６Ｕｋ、および盤後下可動体５６Ｄｋの動作を制御する。また、演出制御用マイコン１２１は、ロゴ可動体５７ｋ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１５１を介して、ロゴ可動体５７ｋの動作を制御する。

【００８８】

なお、サブ制御基板１２０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。

10

20

30

40

50

【0089】

サブ制御基板120に接続された各種ランプ類には、枠ランプ53（左枠発光装置53L、右枠発光装置53R）および盤ランプ54（盤後上点発光装置54Ua、盤後上面発光装置54Ub、盤後下点発光装置54Da、盤後下面発光装置54Db）が含まれる。詳細には演出制御用マイコン121は、枠ランプ53および盤ランプ54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53および盤ランプ54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120の演出用ROM123に格納されているデータを用いる。

【0090】

なお、ランプ制御回路151を基板にしてCPUを実装してもよい。この場合、そのCPUに、枠ランプ53および盤ランプ54等の点灯制御、および、盤前可動装置55、盤後可動装置56、ロゴ役物装置57および枠可動装置58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ROMを実装して、そのROM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120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。

【0091】

3. 遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機PY1により行われる主な遊技について、図9～図16を用いて説明する。

【0092】

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PY1は、発射された遊技球がゲート13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82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13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13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13を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

【0093】

パチンコ遊技機PY1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。

【0094】

3-1-1. 当たり判定

当たり判定は、図10（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PY1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普図が停止表示される。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

10

20

30

40

50

ある。

【0095】

3-1-2. 普図変動

普図変動パターン判定は、図10(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。

【0096】

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。

10

【0097】

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PY1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30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30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82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82において普図の可変表示が行われる。

20

【0098】

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。

30

【0099】

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。

40

【0100】

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3.0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。

【0101】

50

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 P Y 1 は、発射された遊技球が第 1 始動口 1 1 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 8 1 a 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。

【0102】

同様に、パチンコ遊技機 P Y 1 は、発射された遊技球が第 2 始動口 1 2 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 8 1 b 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。

【0103】

なお、以下において、第 1 始動口 1 1 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 1 2 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。

【0104】

パチンコ遊技機 P Y 1 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。

【0105】

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。

【0106】

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。

【0107】

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11(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。

【0108】

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11/第2始動口12)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。

【0109】

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PY1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。

【0110】

例えば、図11(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50%、大当たり図柄Bが50%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100%にすることが可能である。このように、第1始動口11に遊技球が入賞して行われる特図1抽選と、第2始動口12に遊技球が入賞して行われる特図2抽選とで、大当たり図柄種別の振分率を異ならせることが可能である。

【0111】

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11(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。

【0112】

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。

【0113】

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PY1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、リーチ有りがリーチ無しか(リーチを発生させる否か)を判定する。図11(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」であ

ることを前提に行われる「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、「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。

【0114】

3-2-4. 特図変動

特図変動パターン判定は、図12～図13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り、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行われる。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。

10

【0115】

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11／第2始動口12）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12）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13）とがある。

20

【0116】

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。

30

【0117】

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。

【0118】

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。

40

【0119】

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

50

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（特図抽選の結果）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。

【0120】

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。

【0121】

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」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 S P リーチが行われる特図変動パターンのことを「S P 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 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」という。

【0122】

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。

【0123】

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。

【0124】

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に変更可能である。

【0125】

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（O P 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（E D 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、O P や E D を設けないように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、1 0 回目のラウンド遊技のことを「1 0 ラウンド（1 0 R）」という。

【0126】

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

10

20

30

40

50

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１４および第２大入賞口１５）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）、および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ＰＹ１は、特図の停止表示後、図１５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。

【０１２７】

例えば、図１５に示すように、１Ｒから１５Ｒまでは、最大で２９．５秒にわたって第１大入賞口１４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１４が開放するラウンド遊技が行われる。そして、１６Ｒ（最終ラウンド）では、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、又は、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１０個）の遊技球が大入賞口センサ１４ａ，１５ａによって検出されると、大入賞口１４，１５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。

【０１２８】

具体的に、図１５に示す大当たり遊技Ａの１Ｒから８Ｒまでのラウンド遊技としては、最大で２９．５秒にわたって第１大入賞口１４が開放するラウンド遊技が実行される。また、９Ｒから１５Ｒまでのラウンド遊技としては、最大で０．１秒にわたって第１大入賞口１４が開放するラウンド遊技が実行される。そして、１６Ｒのラウンド遊技としては、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が実行される。

【０１２９】

また、大当たり遊技Ｂの１Ｒから８Ｒまでのラウンド遊技としては、上記大当たり遊技Ａと同じ、最大で２９．５秒にわたって第１大入賞口１４が開放するラウンド遊技が実行される。また、９Ｒから１５Ｒまでのラウンド遊技としても、大当たり遊技Ａと同じ、最大で０．１秒にわたって第１大入賞口１４が開放するラウンド遊技が実行される。但し、大当たり遊技Ｂの１６Ｒのラウンド遊技としては、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が実行される。

【０１３０】

また、大当たり遊技Ｃの１Ｒから１５Ｒまでのラウンド遊技としては、最大で２９．５秒にわたって第１大入賞口１４が開放するラウンド遊技が実行される。また、１６Ｒのラウンド遊技としては、上記大当たり遊技Ａと同じ、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が実行される。

【０１３１】

また、各要素における回数や時間については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり遊技を、第１大入賞口１４および第２大入賞口１５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。

【０１３２】

ここで、特定領域１６について詳細に説明する。特定領域１６は、振分部材１６ｋによって、入賞不可能な開状態と、入賞可能な開状態とをとるので、振分部材１６ｋの作動態様は、特定領域１６の開閉態様とすることができる。以下において、振分部材１６ｋの作動態様のことを「特定領域１６の開閉態様」ともいう。このように、振分部材１６ｋが一定の作動態様（特定領域１６が一定の開閉態様）で制御されるが、振分部材１６ｋの一定の作動態様（特定領域１６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１５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。

【０１３３】

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16sが通電され、振分部材16kが第2状態(図4(B))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16k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16k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VAT開閉部材15kおよび振分部材16k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VAT開閉部材15kおよび振分部材16k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VAT開閉部材15kおよび振分部材16k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VAT開閉部材15kおよび振分部材16kが作動する大当たり遊技を「Vショート大当たり」という。

10

【0134】

すなわち、図15に示す大当たり遊技Aおよび大当たり遊技Cは、上記Vロング大当たりであるのに対し、大当たり遊技Bは、Vショート大当たりである。従って、大当たり遊技Aおよび大当たり遊技Cの16Rのラウンド遊技では、開放する第2大入賞口15に入球する遊技球を特定領域16に進入させることが可能である。一方、大当たり遊技Bの16Rのラウンド遊技では、第2大入賞口15に遊技球を入球させることが困難であり、特定領域16に遊技球を進入させることが実質上不可能である。

20

【0135】

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PY1は、図16に示すように、「低確率低ベース遊技状態(低確低ベース状態)」、「低確率高ベース遊技状態(低確高ベース状態)」、「高確率低ベース遊技状態(高確低ベース状態)」、「高確率高ベース遊技状態(高確高ベース状態)」および「大当たり遊技状態(特別遊技状態に相当)」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12D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。

30

【0136】

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PY1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。

40

【0137】

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

50

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12D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12D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。

【0138】

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くすることが可能である。例えば、時短状態においては、非時短状態において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、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多い。

【0139】

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くすることが可能である。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6600/65536）よりも高い確率（例えば59936/65536）で当たりと判定される。よって、時短状態の方が、単位時間当たりにおいて当たり判定で当たりと判定される回数が多い。

【0140】

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12Dの開放時間が長くなり、第2始動口12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言える。

【0141】

パチンコ遊技機PY1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。

【0142】

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12Dの開放時間が長くなり易い。普図に係る遊技について3つの点で、遊技者に有利に設定されている。しかし、この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。

【0143】

なお、パチンコ遊技機PY1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。なお、「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。

【0144】

4. 遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機PY1により行われる主な演出について、図17～図28を用いて説明する。

【0145】

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

10

20

30

40

50

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。

【0146】

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 P Y 1 を紹介する客待ちデモ動画 G 1 0 0 が表示される。また、客待ちデモ動画 G 1 0 0 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 P Y 1 の演出に関する設定を行うための設定画面 G 1 0 1 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

【0147】

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 G 1 0 2)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 G 1 0 3)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 G 1 0 4)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 G 1 0 2、夕方通常用背景画像 G 1 0 3 および夜間通常用背景画像 G 1 0 4 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

30

【0148】

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 G 1 0 5)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 G 1 0 5 が表示されるが、確変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。

【0149】

時短演出モードは、「低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、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 G 1 0 6)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 G 1 0 6 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

【0150】

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

50

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50aにおいて、ラウンド数を示すラウンド画像G109や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像G110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50a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G111や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像G112が表示される大当たりエンディング演出が行われる。

10

【0151】

なお、演出モードの種類については、適宜に変更、又は、追加することが可能である。

【0152】

4-2. 特図変動演出

次に、特図変動演出（単に「変動演出」ともいう）について説明する。パチンコ遊技機PY1は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示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50a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。

20

【0153】

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、十字ボタン42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。特図変動演出が変動演出に相当する。

【0154】

4-2-1. 演出図柄表示領域

画像表示装置50の表示部50aには、図20(A)に示すように、表示部50a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50b1、中演出図柄領域50b2および右演出図柄領域50b3を設けることが可能である。左演出図柄領域50b1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EZ1を表示する領域である。同様に、中演出図柄領域50b2および右演出図柄領域50b3は、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3を表示する領域である。左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が、所定の演出図柄にそれぞれ相当する。

30

【0155】

また、図20(A)に示すように、表示部50aの上端部の左端（左上隅）の一区画に、小図柄領域50cを設けることが可能である。小図柄領域50cは、特図の可変表示が行われているときに小図柄KZ1、KZ2、KZ3を変動表示する領域である。

40

【0156】

なお、図20(A)において、左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50cは二点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域50b1、中演出図柄領域50b2、右演出図柄領域50b3、および小図柄領域50c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。

【0157】

4-2-2. 通常変動

パチンコ遊技機PY1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。

50

【0158】

特図の可変表示が開始されると、例えば、図20(A)に示すように、表示部50aにおいて、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が停止表示されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、図20(B)に示すように、その開始に伴って演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の変動表示が開始されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示が開始される。そして、この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）であると、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EZ1、EZ2、EZ3の停止表示が行われる。演出図柄EZ1、EZ2、EZ3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EZ1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EZ3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EZ2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EZ1、EZ2、EZ3が、図20(F)に示すように、そのまま一斉に完全に停止し、停止が確定する（演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の停止表示が行われる）。仮停止していた演出図柄EZ1、EZ2、EZ3がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の停止表示が行われるとき、3つの小図柄KZ1、KZ2、KZ3が、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄KZ1、KZ2、KZ3の停止表示も行われる。

10

20

【0159】

なお、図20の例では、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の停止表示が行われる際に、左演出図柄EZ1→右演出図柄EZ3→中演出図柄EZ2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。

【0160】

一方、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、前述のリーチ無しの場合と同様に、表示部50aにおいて、図21(A)に示すように、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3が停止表示されていると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3が停止表示されている状態から、特図の可変表示が開始されて、図21(B)に示すように、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3の変動表示が開始されると共に、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示が開始される。そして、例えば図21(C)に示すように、数字「5」からなる左演出図柄EZ1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EZ3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）。演出図柄でリーチが成立しても、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3の変動表示は継続して行われている。

30

【0161】

なお、図21の例では、リーチが成立する際に、左演出図柄EZ1→右演出図柄EZ3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。

40

【0162】

4-2-3. Nリーチ

パチンコ遊技機PY1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。

50

【0163】

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EZ2が徐々に減速していく。

【0164】

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EZ2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EZ2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EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3の停止表示が行われる。また、仮停止していた演出図柄EZ1、EZ2、EZ3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EZ1、EZ2、EZ3の停止表示が行われるとき、3つの小図柄KZ1、KZ2、KZ3が、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3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KZ1、KZ2、KZ3の停止表示も行われる。

【0165】

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22(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EZ2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22(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特有な当たり目で左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2および右演出図柄EZ3の停止表示が行われる。また、仮停止していた演出図柄EZ1、EZ2、EZ3が大当たり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EZ1、EZ2、EZ3の停止表示が行われるとき、3つの小図柄KZ1、KZ2、KZ3が、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3と同一の大当たり特有な当たり目で一斉に停止し、小図柄KZ1、KZ2、KZ3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。

【0166】

4-2-4. SPリーチ

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

【0167】

Nリーチの後に、例えば、図24(A)に示すように、表示部50aの中央に文字列「バトル開始」を示すタイトル画像（SPリーチ開始タイトル画像）G114が表示される。これにより、SPリーチの実行が開始されたことを遊技者に知らせることが可能となっている。その後、図24(B)に示すように、タイトル画像G114の表示が終了して、左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3と、左小図柄KZ1、中小図柄KZ2および右小図柄KZ3とが表示される。その後、図24(C)に示すように、表示部50aにSPリーチ専用の背景画像（SPリーチ用背景画像G113）が表示され、敵キャラクタAが出現し、図24(D)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24(E)に示す画像G1が表示される。この画像G1は、文字列「敵Aを撃破せよ！」を示す文字画像G11と、この文字画像G11を引き立てるエフェクト画像G12とで構成される。

【0168】

そして、SPリーチにおけるバトルがさらに進み、図25(A)に示すように、SP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 とのバトルに決着がつこうとする場面を迎える。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。

10

【0169】

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。

20

【0170】

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 10 % とし、特図抽選の抽選結果が「大当たり」の場合には 100 % 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 100 % 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 20 % 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 30 % 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。

30

【0171】

4-3. 保留アイコン表示領域

40

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。

【0172】

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

50

域からなる当該アイコン表示領域 50 e を設けることが可能である。当該アイコン表示領域 50 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。

【0173】

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

【0174】

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。

【0175】

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 28 (B) に示すように、当該アイコン表示領域 50 e に当該アイコン T A 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 28 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 50 d の第 1 表示領域 50 d 1 と第 2 表示領域 50 d 2 とに保留アイコン H A 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 28 (D) に示すように、保留アイコン表示領域 50 d の第 1 表示領域 50 d 1 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 50 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 50 d の第 2 表示領域 50 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 50 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。

【0176】

4-4. 予告示唆演出

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示唆演出を行うことが可能である。予告示唆演出は、画像表示装置 50、スピーカ 52、枠ランプ 53、盤ランプ 54、可動装置 55、56、57、58、入力装置 40、41、42 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。

【0177】

4-4-1. 可動体演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告示唆演出として、可動装置 55、56、57、58 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 55、56、57、58 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。

【0178】

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 23 (A) に示すように、盤前可動装置 55 が作動して、盤前上左可動体 55 U L k、盤前上右可動体 55 U R k および盤前下可動体 55 D k が合体して、表示部 50 a に表示されている通常状態の主人公キャラクタを覆う。その後、図 23 (B) に示すように、盤後可動装置 56 が作動して、盤後上可動体 56 U k および盤後下可動体 56 D k が合体して、表示部 50 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 55 U L k、盤前上右可動体 55 U R k および盤前下可動体 55 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。そして、図 23 (C) に示すように、一旦、盤前上左可動体 55 U L k、盤前上右可動体 55 U R k および盤前下可動体 55 D k が通常の待機状態（初期位置）に戻る。このとき、表示部 50 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。

【0179】

その後、図23(D)に示すように、再び、盤前可動装置55が作動して、盤前上左可動体55ULk、盤前上右可動体55URkおよび盤前下可動体55Dkが合体し、合体して一体化している盤後上可動体56Ukおよび盤後下可動体56Dkを覆い、図23(E)～図23(F)に示すように、盤前可動装置55と盤後可動装置56とが通常の待機状態(初期位置)に戻ってSP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。

【0180】

なお、可動体演出については、SP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、演出が進展しない場合(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。

【0181】

4-4-2. 操作演出

パチンコ遊技機PY1は、予告示唆演出として、半球型ボタン40や剣型ボタン41を用いた操作促進演出および半球型ボタン40や剣型ボタン41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40や剣型ボタン41を操作する演出であり、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3が大当たりを示す状態で停止することを示唆することが可能である。

【0182】

例えば、図25(C)に示すように、SPリーチにおいて、剣型ボタン41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26(A)に示すように、剣型ボタン41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50aに、剣型ボタン操作促進画像G3が表示される。剣型ボタン操作促進画像G3は、剣型ボタン41を表す画像(剣型ボタン画像)G31と、剣型ボタン41の操作態様(すなわち、押下操作)を表す画像(押下操作画像)G32と、剣型ボタン41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)G33と、を含む。なお、操作有効期間残り時間画像G33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26(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。

【0183】

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41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った後、特図の可変表示が終了する前に、図26(C)に示すように、盤前可動装置55が作動して、盤前上左可動体55ULk、盤前上右可動体55URkおよび盤前下可動体55Dkが合体し、盤後可動装置56が作動して、盤後上可動体56Uk、盤後下可動体56Dk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41が押下操作されても、又は、剣型ボタン41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55および盤後可動装置56が作動しない操作結果演出(ハズレ示唆演出)が行われる。

【0184】

なお、操作結果演出については、盤前可動装置55や盤後可動装置56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、所謂ガセ演出として、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。

【0185】

4-4-3. 先読み演出

パチンコ遊技機 P Y 1 は、予告示唆演出として、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。

【0186】

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 28 (C) に示すように、保留アイコン表示領域 50 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。

【0187】

なお、先読み演出は、特図 1 保留および特図 2 保留の両方、又は、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、所謂ガセ演出として、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。

【0188】

5. 遊技制御用マイコン 101 による遊技の制御

次に図 29 ~ 図 30 に基づいて遊技制御用マイコン 101 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 101 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 104 に設けられている。

【0189】

[1. 主制御メイン処理]

主制御基板 100 に備えられた遊技制御用マイコン 101 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 103 から図 29 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 001) を行う。電源投入時処理では、遊技用 R A M 104 へのアクセスの許可設定、遊技用 C P U 102 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。

【0190】

電源投入時処理に次いで、割り込みを禁止し (S 002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) 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。

【0191】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (S 003) が終了すると、割り込みを許可する (S 004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理 (S 005) は、例えば 4 m s e c 周期で遊技用 C P U 102 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 005) 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 005) が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理 (S 005) 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 003) 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 102 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 005) はすぐには開始されず、割り込み許可 (S 004) がされてから開始される。

【0192】

[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 005) について説明する。図 30 に示すように

10

20

30

40

50

、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。

【0 1 9 3】

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、例えば、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を取り込み、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 4】

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。すなわち、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。

【0 1 9 5】

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 6】

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 7】

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 8】

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。

【0 1 9 9】

〔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。

【0 2 0 0】

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 1】

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

10

20

30

40

50

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ト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RAM104に設けられた普図保留記憶部106に記憶する。なお、普図保留記憶部106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、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。

【0202】

第2始動口センサ処理では、第2始動口センサ12a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RAM104に設けられた特図2保留記憶部105bに記憶する。特図2保留記憶部105b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（図14参照）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）を表す特図2保留数コマンドおよび第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

【0203】

第1始動口センサ処理では、第1始動口センサ11a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RAM104に設けられた特図1保留記憶部105aに記憶する。特図1保留記憶部105a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（図14参照）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、特図1保留記憶部105aに記憶されている特図1関係乱数の数（特図1保留数）を表す特図1保留数コマンドおよび第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

30

【0204】

第1大入賞口センサ処理では、第1大入賞口センサ14a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。

【0205】

第2大入賞口センサ処理では、第2大入賞口センサ15a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。

【0206】

特定領域センサ処理では、特定領域センサ16a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。

40

【0207】

〔2-2. 普通動作処理〕

普通動作処理（S105）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RAM104の出力バッファにセットする。

【0208】

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106に記憶された普通図柄乱数に

50

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する。そして、当たり判定および普図変動パターンの結果に関する情報を含む普図変動開始コマンドを生成する。それから、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。

【0209】

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、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。そして、普図の可変表示の終了を示す普図変動停止コマンドを生成する。

10

【0210】

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、補助遊技の開始を示す補助遊技開始コマンドを生成する。

【0211】

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。

20

【0212】

〔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 RAM 104 の出力バッファにセットする。

【0213】

〔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。

30

【0214】

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こと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 関係乱数のうちの大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。

40

【0215】

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

50

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 8 1 b に特図 2 の可変表示を開始させる。

【0216】

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。

10

【0217】

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。

20

【0218】

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。

30

【0219】

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。

【0220】

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。

40

【0221】

〔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

50

了を示す特図変動停止コマンドを生成する。

【0222】

〔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PY1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。

10

【0223】

〔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応じて、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。

20

【0224】

〔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。

30

【0225】

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RAM124に設けられている。

【0226】

〔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PY1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ROM123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CPU122の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

【0227】

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

40

50

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演出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てもよい。これは、前述の主制御基板 100 が行う乱数更新処理においても同様である。

【0228】

乱数更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する (S4004)。コマンド送信処理では、サブ制御基板 120 の演出用 RAM 124 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 140 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 140 は、受信したコマンドに従って、表示部 50a 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 120 は、画像制御基板 140 によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路 161 を介してスピーカ 52 から音声を出力させたり (音声による種々の音演出を実行したり)、ランプ制御回路 151 を介して枠ランプ 53、および盤ランプ 54 を発光させたり (発光による種々の発光演出を実行したり)、可動装置 55、56、57、58 を作動させたり (動作による種々の可動体演出を実行したり) する。

【0229】

演出制御用マイコン 121 は続いて、割り込みを許可する (S4005)。以降、ステップ S4002 ~ ステップ S4005 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 (S4010)、1ms タイマ割り込み処理 (S4011)、および 10ms タイマ割り込み処理 (S4012) の実行が可能となる。

【0230】

受信割り込み処理 (S4010) は、主制御基板 100 から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン 121 に入力される度に実行される。受信割り込み処理 (S4010) では、演出制御用マイコン 121 は主制御基板 100 の出力処理 (S101) 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 RAM 124 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 (S4011、S4012) に優先して実行される。

【0231】

【2. 1ms タイマ割り込み処理】

1ms タイマ割り込み処理 (S4011) は、サブ制御基板 120 に 1ms 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。1ms タイマ割り込み処理 (S4011) では、図 32 に示すように、入力処理 (S4101)、発光データ出力処理 (S4102)、可動装置制御処理 (S4103)、ウォッチドッグタイマ処理 (S4104) を順次行う。

【0232】

入力処理では、半球型ボタン検出スイッチ 40a や剣型ボタン検出スイッチ 41a や十字ボタン検出スイッチ 42a 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 53、および盤ランプ 54 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 151 に出力する。つまり、演出制御用マイコン 121 は、発光データに従って枠ランプ 53、および盤ランプ 54 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 55、56、57、58 などの可動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 121 は、駆動データに従って、可動装置 55、56、57、58 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。

【0233】

【3. 10ms タイマ割り込み処理】

10ms タイマ割り込み処理 (S4012) は、サブ制御基板 120 に 10ms 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。10ms タイマ割り込み処理 (S4012) では、図 33 に示すように、受信コマンド解析処理 (S4201)、演出タイマ更新処理 (S4202)、音声制御処理 (S4203)、演出用データ作成処理 (S4204) を順次行う。

【0234】

受信コマンド解析処理では、受信割り込み処理 (S4010) によって演出用 RAM 124 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演出モードの設定、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。

【0235】

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 (第2の演出に相当)」および「予告演出 (第1の演出に相当)」がそれぞれ実行可能となっている。また、所定条件 (後述) の成立時には、「群予告演出 (特別な演出に相当)」や「お助けリーチ煽り演出 (特殊な演出に相当)」が実行可能となっている。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。また、ストック演出とは、予告演出の実行を示唆する演出である。また、ストックチャレンジ演出とは、ストック演出の実行を示唆可能な演出である。また、群予告演出とは、大当たりになることを報知可能な演出である。また、お助けリーチ煽り演出とは、第2SPリーチの実行を示唆可能な演出である。

【0236】

なお、本実施形態では、非時短状態のときの特図変動演出でSPリーチを実行する場合には、少なくとも1種類の予告演出 (後述の第1予告演出) が必ず行われる。よって、ストック演出およびストックチャレンジ演出もまた、非時短状態のときの特図変動演出でSPリーチを実行する場合に行われる。また、群予告演出、又はお助けリーチ煽り演出は、非時短状態のときの特図変動演出でSPリーチを実行する場合に行われるときがある。

【0237】

7-1. SPリーチ

まず、本実施形態 (第1実施形態) のSPリーチについて、図24～図27、図34および図35を用いてさらに説明する。本実施形態のSPリーチは、SP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 (高示唆演出に相当) とからなる。具体的には、図24 (A) および図24 (B) に示す演出が導入演出に該当し、図24 (C) 以降に示す演出、および、図34 (A) 以降に示す演出が本演出に該当する。すなわち、導入演出は、表示部 50a にSPリーチのタイトル画像 G114 を表示する演出 (図24 (A) 参照) と、そのようなタイトル画像 G114 も図24 (C) に示す敵キャラクタ A も表示せず、左演出図柄 EZ1 および右演出図柄 EZ3 と、左小図柄 KZ1、中小図柄 KZ2 および右小図柄 KZ3 とを表示する演出とからなる。一方、本演出は、敵キャラクタ A が登場する演出 (図24 (C) および図34 (A) 参照) から始まるバトル演出である。

【0238】

また、本実施形態のSPリーチには、本演出の演出内容が互いに異なる「第1SPリーチ」と「第2SPリーチ」とがある。第1SPリーチとは、上述のSPリーチである (図24～図27参照)。すなわち、主人公キャラクタのみが敵キャラクタ A とバトルを行う演出である。つまり、敵と同数で敵に戦いを挑むバトル演出である。なお、第1SPリーチ

の本演出が第1高示唆演出に相当する。

【0239】

これに対し、第2SPリーチとは、主人公キャラクタとともに味方キャラクタが登場して（図34（B）参照）、これら主人公キャラクタおよび味方キャラクタが敵キャラクタAとバトルを行う演出である。つまり、敵よりも多い数で敵に戦いを挑むバトル演出である。そのため、第2SPリーチの方が、第1SPリーチよりも敵に勝利し易いことを遊技者に意識させることが可能となっている。なお、第2SPリーチの本演出が第2高示唆演出に相当する。

【0240】

第2SPリーチの本演出では、具体的に、図24（C）と同様、表示部50aに敵キャラクタAが出現する演出が実行される（図34（A））。そして、図34（B）に示すような、表示部50aの中央に文字列「お助け！！」を示す画像G119と、この画像G119の上方に主人公キャラクタの上半身を示す画像G116と、画像G119の下方に味方キャラクタの上半身を示す画像G118とが表示される。続いて、図34（C）に示すような、主人公キャラクタおよび味方キャラクタと敵キャラクタAとが対峙しているシーンが表示される。その後は、第1SPリーチと同じように、図25～図27に示す演出が実行される。

【0241】

なお、本実施形態のSPリーチについて、大当たり（変動中の特図が大当たり図柄）となる場合には、第2SPリーチの方が第1SPリーチよりも選択され易くなっている。具体的には、図35のSPリーチ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、第2SPリーチとなる振分率は「75%」である。これは、第1SPリーチとなる振分率（「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第2SPリーチとなる振分率は、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2SPリーチとなる振分率（「10%」）よりも高くなっている。

【0242】

よって、第2SPリーチを実行することで、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、第2SPリーチを実行する場合には、第1SPリーチ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。

【0243】

なお、本実施形態では、第2SPリーチの演出内容が、主人公キャラクタに味方キャラクタが加勢する（助ける）ものになっていることから、第2SPリーチを特に「お助けリーチ」ともいう。

【0244】

7-2. ストックチャレンジ演出

次に、ストックチャレンジ演出について、図36および図37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Nリーチ中に実行される。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。

【0245】

ストックチャレンジ演出は、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G7（図37参照）の獲得を目指す、遊技者参加型の演出になっている。アイテム画像G7（図柄に相当）とは、その後に行われる予告演出の実行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て、最大で3個（1個、2個又は3個）のアイテム画像G7を表示部50aに表示可能となっている。なお、アイテム画像G7の詳細については、後ほど説明する。

【0246】

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。すなわち、実行予定のSPリーチの演出内容（第1SPリーチ、第2SPリーチ）、予告演出の実行の有無、および

10

20

30

40

50

、予告演出を実行する場合にはその予告演出の種類に基づいて、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）の詳細が決まった複数のシナリオから1のシナリオを選択する。演出態様の詳細とは、アイテム画像G7の個数（1～3個）、および、アイテム画像G7の種類を指す。

【0247】

ストックチャレンジ演出では、まず、図36（A）に示すように、文字列「ストックチャレンジ」を示す画像G41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、中演出図柄EZ2の表示が消える。また、左演出図柄EZ1は表示部50aの左上部に、右演出図柄EZ3は表示部50aの右上部にそれぞれ移動する（図36（A）参照）。なお、移動に伴って、左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3が縮小表示される。

10

【0248】

次いで、図36（B）に示すように、半球型ボタン40の連打（連続して押下する操作）を促す演出（半球型ボタン操作促進演出）が行われる。この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36（B）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（連打）を表す画像（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。

20

【0249】

本実施形態では、半球型ボタン操作有効期間において半球型ボタン40が所定の回数（第1回数）押下（連打）された後、又は、半球型ボタン操作有効期間が所定の期間（第1期間）経過した後に、図37（A）に示すように、表示部50aの右端の中央に1個目のアイテム画像G7が表示される（出現する）。すなわち、表示部50aの右端の中央に位置する中表示位置（表示位置に相当）50acに、アイテム画像G7のうちの中アイテム画像G7Cが表示される（図37（A）参照）。アイテム画像G7および中アイテム画像G7Cについては、後ほど詳しく説明する。

30

【0250】

本実施形態のストックチャレンジ演出では、上述したように、1個、2個又は3個のアイテム画像G7が表示部50aに最終的に表示される。1回のストックチャレンジ演出で1個のアイテム画像G7が最終的に表示される場合として、例えば、図37（B）および図37（C）に示すような演出が行われる。すなわち、1個目のアイテム画像G7を表示するとともに、上記半球型ボタン操作促進演出が、半球型ボタン操作有効期間が終了するまで継続して行われる（図37（B）参照）。そして、文字列「1個獲得」を示す画像G54を表示部50aの中央に表示する第1終了演出が実行される（図37（C）参照）。

【0251】

なお、図37（A）、図37（B）および図37（C）に示すように、アイテム画像G7（中アイテム画像G7C）は継続的に表示される。そして、その後の予告演出（後述）の実行がなされるまで継続的に表示される。換言すると、アイテム画像G7の表示がなされた時点、つまりアイテム画像G7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。すなわち、中アイテム画像G7Cの表示がなされた時点から、中アイテム画像G7Cを用いたストック演出（後述の第1ストック演出）の実行が開始される。そして、予告演出の実行がなされるまでそのストック演出の実行が継続する。従って、上記第1終了演出によって、ストックチャレンジ演出の実行が終了したことに加えて、1個のアイテム画像G7が表示部50aに表示されていること（つまり、1種類のストック演出の実行）を遊技者に報知可能となっている。なお、ストック演出については、後ほど詳述する。

40

50

【0252】

次に、1回のストックチャレンジ演出で2個のアイテム画像G7が最終的に表示される場合について説明する。このような場合として、例えば図37(D)および図37(E)に示すような演出が行われる。具体的には、1個目のアイテム画像G7を表示するとともに、上記半球型ボタン操作促進演出が継続して行われる。そして、半球型ボタン操作有効期間において半球型ボタン40が所定の回数(第1回数よりも多い第2回数)押下(連打)された後、または、半球型ボタン操作有効期間が所定の期間(第1期間よりも長い第2期間)経過した後に、上記中表示位置50acの上方(図37(D)参照)、又は、下方に2個目のアイテム画像G7が表示される(出現する)。すなわち、表示部50aの中表示位置50acの上方にあたる上表示位置(表示位置に相当)50auに、上アイテム画像G7Uが表示される(図37(D)参照)。或いは、表示部50aの中表示位置50acの下方にあたる下表示位置(表示位置に相当)50ad(図37(F)参照)に、下アイテム画像G7Dが表示される。上アイテム画像G7Uおよび下アイテム画像G7Dについては、後ほど詳述する。

10

【0253】

その後、上述した2個のアイテム画像G7を表示するとともに、上記半球型ボタン操作促進演出が、半球型ボタン操作有効期間が終了するまで継続して行われる。そして、図37(E)に示すような文字列「2個獲得」を示す画像G55を表示部50aの中央に表示する第2終了演出が実行される。

【0254】

なお、中アイテム画像G7Cは、図37(A)、図37(D)および図37(E)に示すように継続的に表示される。また、例えば、2個目のアイテム画像G7が上アイテム画像G7Uの場合に、その上アイテム画像G7Uは、図37(D)および図37(E)に示すように継続的に表示される。そして、中アイテム画像G7Cに加えて上アイテム画像G7Uも、その後の予告演出(後述)の実行がなされるまで継続的に表示される。すなわち中アイテム画像G7Cを用いたストック演出(後述の第1ストック演出)と同じように、上アイテム画像G7Uの表示がなされた時点から、上アイテム画像G7Uを用いたストック演出(後述の第2ストック演出)の実行が開始される。従って、上記第2終了演出の実行によって、ストックチャレンジ演出の実行が終了したことに加えて、2個のアイテム画像G7が表示部50aに表示されていること(つまり、2種類のストック演出の実行)を遊技者に報知可能となっている。

20

30

【0255】

次いで、1回のストックチャレンジ演出で3個のアイテム画像G7が最終的に表示される場合について説明する。このような場合として、例えば図37(F)に示すような演出が行われる。すなわち、2個のアイテム画像G7を表示するとともに、上記半球型ボタン操作促進演出が継続して行われる。具体的には、図37(D)に示す、中アイテム画像G7Cおよび上アイテム画像G7Uを表示部50aに表示する。そして、半球型ボタン操作有効期間において半球型ボタン40が所定の回数(第2回数よりも多い第3回数)押下(連打)された後、又は、半球型ボタン操作有効期間の残り時間がなくなった後に、図37(F)に示すように、上記中表示位置50acの下方に3個目のアイテム画像G7が表示される(出現する)。すなわち表示部50aの中表示位置50acの下方にあたる下表示位置50adに、下アイテム画像G7Dが表示される(図37(F)参照)。下アイテム画像G7Dについては、後ほど詳述する。

40

【0256】

本実施形態では、3個のアイテム画像G7を表示するとともに、図37(F)に示すような文字列「3個獲得」を示す画像G56を表示部50aの中央に表示する第3終了演出が実行される。

【0257】

なお、中アイテム画像G7Cは、図37(A)、図37(D)および図37(F)に示すように継続的に表示される。また、上アイテム画像G7Uは、図37(D)および図37

50

(F)に示すように継続的に表示される。また、下アイテム画像G7Dは、図37(F)に示すように継続的に表示される。そして、中アイテム画像G7C、上アイテム画像G7Uに加えて下アイテム画像G7Dも、その後の予告演出(後述)の実行がなされるまで継続的に表示がなされる。すなわち、中アイテム画像G7Cを用いたストック演出および上アイテム画像G7Uを用いたストック演出の実行と同じように、下アイテム画像G7Dの表示がなされた時点から、下アイテム画像G7Dを用いたストック演出(後述の第3ストック演出)の実行が開始される。従って、上記第3終了演出の実行によって、ストックチャレンジ演出の実行が終了したことに加えて、3個のアイテム画像G7が表示部50aに表示されていること(つまり、3種類のストック演出の実行)を遊技者に報知可能となっている。

10

【0258】

7-3. ストック演出

続いて、ストック演出について主に図38を用いて説明する。ストック演出とは、表示部50aにアイテム画像G7(中アイテム画像G7C、上アイテム画像G7Uおよび下アイテム画像G7D)を継続的に表示する演出であり、アイテム画像G7を用いて予告演出の実行を示唆する演出である。

【0259】

本実施形態のストック演出には、3種類のストック演出(第1ストック演出、第2ストック演出および第3ストック演出)がある(図38(A)参照)。第1ストック演出は、中表示位置50ac(図37(F))にアイテム画像G7を表示するストック演出である。なお、第1ストック演出に用いるアイテム画像を、特に中アイテム画像G7Cという。また、第2ストック演出は、上表示位置50au(図37(F))にアイテム画像G7を表示するストック演出である。なお、第2ストック演出に用いるアイテム画像を、特に上アイテム画像G7Uという。また、第3ストック演出は、下表示位置50ad(図37(F))にアイテム画像G7を表示するストック演出である。なお、第3ストック演出に用いるアイテム画像を、特に下アイテム画像G7Dという。かくして、遊技者は、表示部50aに表示されているアイテム画像G7の表示位置に基づいて、第1ストック演出、第2ストック演出および第3ストック演出のどのストック演出の実行がなされているのかを容易に知る(判断する)ことができるようになっている。

20

【0260】

また、各ストック演出に使用可能なアイテム画像はそれぞれ複数種類ある。具体的に、第1ストック演出に使用可能なアイテム画像には、3種類のアイテム画像(「犬A」、「熊A」および「猿A」)がある(図38(B)参照)。「犬A」アイテム画像は、キャラクター「犬」をモチーフに描画した画像であり、笑っている表情の犬の画像である。「熊A」アイテム画像は、キャラクター「熊」をモチーフに描画した画像であり、笑っている表情の熊の画像である。「猿A」アイテム画像は、キャラクター「猿」をモチーフに描画した画像であり、笑っている表情の猿の画像である。

30

【0261】

また、第2ストック演出に使用可能なアイテム画像には、4種類のアイテム画像(「犬B」、「熊B」、「猿B」および「犬&熊」)がある(図38(B)参照)。「犬B」アイテム画像は、上述の「犬A」アイテム画像と同じキャラクターをモチーフに描画した画像である。なお「犬B」アイテム画像は、怒っている表情をしている犬の画像であり、「犬A」アイテム画像とキャラクターの表情が異なっている。「犬B」アイテム画像は、怒っている表情のキャラクター「犬」をモチーフに描画した画像である。「熊B」アイテム画像は、怒っている表情のキャラクター「熊」をモチーフに描画した画像である。「猿B」アイテム画像は、怒っている表情のキャラクター「猿」をモチーフに描画した画像である。「犬&熊」アイテム画像は、キャラクター「犬」およびキャラクター「熊」を横並びで描画した画像である。

40

【0262】

また、第3ストック演出に使用可能なアイテム画像には、3種類のアイテム画像(「犬C

50

」、「熊C」および「猿C」）がある（図38（B）参照）。「犬C」アイテム画像は、上述の「犬A」アイテム画像および「犬B」アイテム画像と同じキャラクタをモチーフに描画した画像である。なお「犬C」アイテム画像は、泣いている表情をしている犬の画像であり、「犬A」アイテム画像とも「犬B」アイテム画像とも、キャラクタの表情が異なっている。「熊C」アイテム画像は、泣いている表情のキャラクタ「熊」をモチーフに描画した画像である。「猿C」アイテム画像は、泣いている表情のキャラクタ「熊」をモチーフに描画した画像である。

【0263】

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。なお、本実施形態では、中アイテム画像G7Cの表示開始時が第1ストック演出の始期に該当する。また、上アイテム画像G7Uの表示開始時が第2ストック演出の始期に、下アイテム画像G7Dの表示開始時が第3ストック演出の始期にそれぞれ該当する。

【0264】

また、ストック演出の終期は、アイテム画像G7が示唆する各種予告演出（後述）の実行直前である。詳細には、第1ストック演出の終期は、第1ストック演出に用いるアイテム画像にそれぞれ対応する予告演出（後述の「犬A演出」、「熊A演出」又は「猿A演出」）の実行直前である。そして、第2ストック演出の終期は、第2ストック演出に用いるアイテム画像にそれぞれ対応する予告演出（後述の「犬B演出」、「熊B演出」、「猿B演出」又は「犬&熊演出」）の実行直前である。さらに、第3ストック演出の終期は、第3ストック演出に用いるアイテム画像にそれぞれ対応する予告演出（後述の「犬C演出」、「熊C演出」又は「猿C演出」）の実行直前である。

【0265】

ストック演出のうち、第1ストック演出は、中アイテム画像G7Cの表示開始時から、その中アイテム画像G7Cに対応する予告演出の実行直前までの間、継続的に行われる。また、第2ストック演出は、上アイテム画像G7Uの表示開始時から、その上アイテム画像G7Uに対応する予告演出の実行直前までの間、継続的に行われる。そして、第3ストック演出は、下アイテム画像G7Dの表示開始時から、その下アイテム画像G7Dに対応する予告演出の実行直前までの間、継続的に行われる。

【0266】

なお、本実施形態では、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、用いたアイテム画像に対応した予告演出が実行されることになっている。つまり、ストック演出の実行によって、その後の予告演出の実行が確定する。よって、遊技者は、ストック演出が始まると、その時点（つまり予告演出の実行前）から、予告演出の実行を楽しみに待つことが可能となっている。

【0267】

また、本実施形態では、ストックチャレンジ演出が実行されると、ストック演出のうち少なくとも第1ストック演出は必ず実行される。つまり、ストックチャレンジ演出の実行によって、第1ストック演出の実行が確定する。そのため、ストックチャレンジ演出が始まると、事前に、ストック演出（第1ストック演出）の実行、さらには予告演出（後述の第1予告演出）の実行を楽しみに待つことが可能となっている。

【0268】

7-4. 予告演出

続いて、予告演出（第1の演出に相当）について主に図39および図40を用いて説明する。本実施形態の予告演出には、図39に示すように10種類の予告演出がある。

【0269】

「犬A演出」（図39参照）は、中アイテム画像G7Cである「犬A」アイテム画像を用いた第1ストック演出の実行後に行われる演出である。つまり、犬A演出は、「犬A」アイテム画像に対応した演出になっている。よって、「犬A」アイテム画像を用いた第1ストック演出を通じて、遊技者は、予告演出としての犬A演出の実行を事前に把握可能とな

10

20

30

40

50

っている。

【0270】

犬A演出（第1示唆演出に相当）とは、所定の期間（後述する第2演出期間）に、図26（A）および図26（B）に示す演出中に表示されるボタンが剣型ボタン41になるかもしれないことを示す演出（ミニゲーム）である。この犬A演出には、「失敗態様（第1態様に相当）」と「成功態様（第2態様に相当）」との2種類の演出態様がある。「失敗態様」とは、剣型ボタン41にならずに半球型ボタン40のままであることを示す演出態様である。一方、「成功態様」とは、剣型ボタン41になることを示す演出態様である。

【0271】

本実施形態の犬A演出について、大当たりとなる場合には、成功態様の方が失敗態様よりも選択され易くなっている。具体的には、図40（A）の第1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成功態様となる振分率は「60%」である。これは、失敗態様となる振分率（「40%」）よりも高くなっている。また、大当たりとなる場合に成功態様となる振分率は、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、成功態様となる振分率（「15%」）よりも高くなっている。

10

【0272】

従って、犬A演出の成功態様は、失敗態様よりも大当たりになる可能性が高いことを示唆する演出態様となっている。よって、犬A演出で、図26（A）等に示す演出中に表示されるボタンが剣型ボタン41になることが決まった場合には、それを見た遊技者の大当たりへの期待感が向上し易い。

20

【0273】

「熊A演出」（図39参照）は、中アイテム画像G7Cである「熊A」アイテム画像を用いた第1ストック演出の実行後に行われる演出である。つまり、熊A演出は、「熊A」アイテム画像に対応した演出になっている。よって、「熊A」アイテム画像を用いた第1ストック演出を通じて、遊技者は、予告演出としての熊A演出の実行を事前に把握可能となっている。

【0274】

熊A演出（第1示唆演出に相当）とは、所定の期間（後述の第2演出期間）に、その後に表示される文字画像G11（図26（E）参照）の文字色が赤色になるかもしれないことを示す演出（ミニゲーム）である。この熊A演出には、「失敗態様（第1態様に相当）」と「成功態様（第2態様に相当）」との2種類の演出態様がある。「失敗態様」とは、文字画像G11の文字色が赤色にならずに青色のままであることを示す演出態様である。一方、「成功態様」とは、文字画像G11の文字色が赤色になることを示す演出態様である。

30

【0275】

本実施形態の熊A演出について、大当たり（変動中の特図が大当たり図柄）となる場合には、成功態様の方が失敗態様よりも選択され易くなっている。具体的には、図40（A）の第1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に成功態様となる振分率は「60%」である。これは、失敗態様となる振分率（「40%」）よりも高くなっている。また、大当たりとなる場合に成功態様となる振分率は、ハズレとなる場合に成功態様となる振分率（「15%」）よりも高くなっている。

40

【0276】

そのため、熊A演出の成功態様は、失敗態様よりも大当たりになる可能性が高いことを示唆する演出態様となっている。よって、熊A演出で文字画像G11の文字色が赤色になることが決まった場合には、それを見た遊技者の大当たりへの期待感が向上し易い。

【0277】

「猿A演出」（図39参照）は、中アイテム画像G7Cである「猿A」アイテム画像を用いた第1ストック演出の実行後に行われる演出である。つまり、猿A演出は、「猿A」アイテム画像に対応した演出になっている。よって、「猿A」アイテム画像を用いた第1ストック演出を通じて、遊技者は、予告演出としての猿A演出の実行を事前（実行前）に把

50

握可能となっている。

【0278】

猿A演出（第2示唆演出に相当）とは、所定の期間（後述の第2演出期間）の間、表示部50aの上部中央にパトランプ画像を表示させる演出である。そして、ハズレ（変動中の特図がハズレ図柄）となる場合には、パトランプ画像が「消灯態様（第1態様に相当）」のままであり、大当たり（変動中の特図が大当たり図柄）となる場合には、パトランプ画像が「消灯態様」から「点灯態様（第2態様に相当）」に変化可能な演出である。つまり、この猿A演出は、パトランプ画像を点灯態様とすることで、大当たりとなることを告知可能な演出（所謂「一発告知演出」）である。

【0279】

「犬B演出」（図39参照）は、上アイテム画像G7Uである「犬B」アイテム画像を用いた第2ストック演出の実行後に行われる演出である。つまり、犬B演出は、「犬B」アイテム画像に対応した演出になっている。よって、「犬B」アイテム画像を用いた第2ストック演出を通じて、遊技者は、予告演出としての犬B演出の実行を事前に把握可能となっている。

【0280】

犬B演出（第1示唆演出に相当）とは、所定の期間（後述の第1演出期間）の間、SPリーチのタイトル画像G114とともに行われるカットイン演出である。この犬B演出には、カットインの文字色が「赤色」の演出態様（第2態様に相当）と「黒色」の演出態様（第1態様に相当）との2種類の演出態様がある。

【0281】

本実施形態の犬B演出について、大当たりとなる場合には、「赤色」の方が「黒色」よりも選択され易くなっている。具体的には、図40（B）の第2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、「赤色」となる振分率は「60%」である。これは、「黒色」となる振分率（「40%」）よりも高くなっている。また、大当たりとなる場合に「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、「赤色」となる振分率（「26%」）よりも高くなっている。

【0282】

よって、犬B演出の「赤色」の演出態様は、「黒色」の演出態様よりも大当たりになる可能性が高いことを示唆する演出態様となっており、カットインの文字色が「赤色」である犬B演出の実行がなされた場合には、遊技者の大当たりへの期待感が向上し易い。

【0283】

「熊B演出」（図39参照）は、上アイテム画像G7Uである「熊B」アイテム画像を用いた第2ストック演出の実行後に行われる演出である。つまり、熊B演出は、「熊B」アイテム画像に対応した演出になっている。よって、「熊B」アイテム画像を用いた第2ストック演出を通じて、遊技者は、熊B演出の実行を事前に把握可能となっている。

【0284】

熊B演出（第1示唆演出に相当）とは、所定の期間（後述の第1演出期間）の間、SPリーチのタイトル画像G114の左隣にスタンプを表示する演出である。この熊B演出には、スタンプの色が「赤色」の演出態様（第2態様に相当）と「青色」の演出態様（第1態様に相当）との2種類の演出態様がある。

【0285】

本実施形態の熊B演出について、大当たりとなる場合には、スタンプの色が「赤色」の方が「青色」よりも選択され易くなっている。具体的には、図40（B）の第2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に「赤色」の演出態様となる振分率は「60%」である。これは、「青色」の演出態様となる振分率（「40%」）よりも高くなっている。また、大当たりとなる場合に「赤色」となる振分率は、ハズレとなる場合に「赤色」となる振分率（「26%」）よりも高くなっている。

【0286】

従って、熊 B 演出の「赤色」の演出態様は、「青色」の演出態様よりも大当たりになる可能性が高いことを示唆する演出態様となっている。そのため、スタンプの色が「赤色」である熊 B 演出の実行がなされた場合には、遊技者の大当たりへの期待感が向上し易い。

【0287】

「猿 B 演出」（図 39 参照）は、上アイテム画像 G7U である「猿 B」アイテム画像を用いた第 2 ストック演出の実行後に行われる演出である。つまり、猿 B 演出は、「猿 B」アイテム画像に対応した演出になっている。よって、「猿 B」アイテム画像を用いた第 2 ストック演出を通じて、遊技者は、予告演出としての猿 B 演出の実行を事前に把握可能となっている。

【0288】

猿 B 演出とは、所定の期間（後述の第 1 演出期間）に表示される S P リーチのタイトル画像 G114 の文字色を「赤色」で表示させ得る演出である。この猿 B 演出には、タイトル画像 G114 の文字色が「赤色」の演出態様（第 2 態様に相当）と「黒色」の演出態様（第 1 態様に相当）との 2 種類の演出態様がある。

【0289】

本実施形態の猿 B 演出について、大当たりとなる場合には、「赤色」の方が「黒色」よりも選択され易くなっている。具体的には、図 40（B）の第 2 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に「赤色」の演出態様となる振分率は「60%」である。この振分率は、「黒色」の演出態様となる振分率（「40%」）よりも高くなっている。また、大当たりとなる場合に「赤色」となる振分率は、ハズレとなる場合に「赤色」となる振分率（「26%」）よりも高くなっている。

【0290】

そのため、猿 B 演出の「赤色」の演出態様は、「黒色」の演出態様よりも大当たりになる可能性が高いことを示唆する演出態様となっている。よって、タイトル画像 G114 の文字色が「赤色」である猿 B 演出の実行がなされた場合には、遊技者の大当たりへの期待感が向上し易い。

【0291】

「犬 & 熊演出」（図 39 参照）は、上アイテム画像 G7U である「犬 & 熊」アイテム画像を用いた第 2 ストック演出の実行後に行われる演出である。つまり、犬 & 熊演出は、「犬 & 熊」アイテム画像に対応した演出になっている。よって、「犬 & 熊」アイテム画像を用いた第 2 ストック演出を通じて、遊技者は、予告演出としての犬 & 熊演出の実行を事前に把握可能となっている。

【0292】

犬 & 熊演出とは、所定の期間（後述の第 1 演出期間）に、その後に実行される S P リーチが第 2 S P リーチになるかもしれないことを示す演出（ミニゲーム）である。この犬 & 熊演出には、「失敗態様（第 1 態様に相当）」と「成功態様（第 2 態様に相当）」との 2 種類の演出態様がある。「失敗態様」とは、S P リーチが第 2 S P リーチにならなかった（昇格できなかった）ことを示す演出態様である。一方、「成功態様」とは、第 2 S P リーチになった（昇格できた）ことを示す演出態様である。

【0293】

本実施形態の犬 & 熊演出について、大当たりとなる場合には、成功態様の方が失敗態様よりも選択され易くなっている。具体的には、図 40（A）の第 1 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に成功態様となる振分率は「60%」である。これは、失敗態様となる振分率（「40%」）よりも高くなっている。また、大当たりとなる場合に成功態様となる振分率は、ハズレとなる場合に、成功態様となる振分率（「15%」）よりも高くなっている。

【0294】

但し、犬 & 熊演出については、第 1 演出態様選択テーブルに基づいて成功態様が選択されても、S P リーチとして第 2 S P リーチが選択されていない場合には、失敗態様に変更される。すなわち、第 1 演出態様選択テーブルに基づいて成功態様が選択され、且つ、S P

10

20

30

40

50

リーチとして第2SPリーチが選択されている場合には、成功態様で犬&熊演出が実行される。なお、上述したように、本実施形態のSPリーチについて、大当たりとなる場合には、第2SPリーチの方が第1SPリーチよりも選択され易くなっているため（図35参照）、第1演出態様選択テーブルおよびSPリーチの態様に基づいても、犬&熊演出では、大当たりとなる場合に成功態様の方が失敗態様よりも選択され易くなっている。

【0295】

そのため、犬&熊演出の成功態様は、失敗態様よりも大当たりになる可能性が高いことを示唆する演出態様となっている。そのため、犬&熊演出でSPリーチが第2SPリーチに昇格した場合には、このような犬&熊演出によって、遊技者の大当たりへの期待感が向上し易い。しかも、上述したように、SPリーチを実行すること、さらには、そのSPリーチとして第2SPリーチを実行することで、Nリーチ等よりも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。従って、犬&熊演出によって第2SPリーチの実行が確定することで、大当たりへの期待感をさらに向上させることが可能となっている。

【0296】

「犬C演出」（図39参照）は、下アイテム画像G7Dである「犬C」アイテム画像を用いた第3ストック演出の実行後に行われる演出である。つまり、犬C演出は、「犬C」アイテム画像に対応した演出になっている。よって、「犬C」アイテム画像を用いた第3ストック演出を通じて、遊技者は、予告演出としての犬C演出の実行を事前に把握可能となっている。

【0297】

犬C演出（第1示唆演出に相当）とは、所定の期間（後述の第3演出期間）の間、表示部50aの中央に十字ボタン42の画像を表示して、十字ボタン42を操作させる演出（ミニゲーム）である。この犬C演出には、4種類の演出態様がある。具体的には、大当たり期待度として「80%」を表示する演出態様（第2態様に相当）と、「50%」を表示する演出態様と、「10%」を表示する演出態様と、「1%」を表示する演出態様（第1態様に相当）とがある。

【0298】

本実施形態の犬C演出について、大当たりとなる場合には、大当たり期待度として「1%」を表示する演出態様<「10%」を表示する演出態様<「50%」を表示する演出態様<「80%」を表示する演出態様の順で選択され易い。

【0299】

具体的には、図40（C）の第3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に「10%」を表示する演出態様となる振分率（「24%」）は、「1%」を表示する演出態様となる振分率（「1%」）よりも高くなっている。また、「50%」を表示する演出態様となる振分率（「35%」）は、「1%」および「10%」のいずれの振分率よりも高くなっている。また「80%」を表示する演出態様となる振分率（「40%」）は「1%」、「10%」および「50%」のいずれの振分率よりも高くなっている。

【0300】

また、大当たりとなる場合に「80%」を表示する演出態様となる振分率は、ハズレとなる場合に「80%」を表示する演出態様となる振分率（「10%」）よりも高くなっている。そして、大当たりとなる場合に「50%」となる振分率は、ハズレとなる場合に「50%」となる振分率（「20%」）よりも高くなっている。さらに、大当たりとなる場合に「10%」となる振分率は、ハズレとなる場合に「10%」となる振分率（「30%」）よりも低くなっている。そして、大当たりとなる場合に「1%」となる振分率は、ハズレとなる場合に「1%」となる振分率（「40%」）よりも低くなっている。

【0301】

そのため、犬C演出において「80%」を表示する演出態様は、「1%」を表示する演出態様、「10%」を表示する演出態様および「50%」を表示する演出態様よりも大当たりになる可能性が高いことを示唆する演出態様となっている。よって、表示する大当たり期待度が「80%」となる犬C演出の実行がなされた場合には、遊技者の大当たりへの期

10

20

30

40

50

待感が向上し易い。

【0302】

「熊C演出」（図39参照）は、下アイテム画像G7Dである「熊C」アイテム画像を用いた第3ストック演出の実行後に行われる演出である。つまり、熊C演出は、「熊C」アイテム画像に対応した演出になっている。よって、「熊C」アイテム画像を用いた第3ストック演出を通じて、遊技者は、予告演出としての熊C演出の実行を事前に把握可能となっている。

【0303】

熊C演出（第1示唆演出に相当）とは、所定の期間（後述の第3演出期間）に、表示部50aの中央に「ガラガラ抽選器」の画像を表示して1回分の抽選を行う演出（ミニゲーム）である。この熊C演出には、3種類の演出態様がある。具体的には、「ガラガラ抽選器」を用いた抽選の結果として、「赤玉」を表示する演出態様（第2態様に相当）と、「青玉」を表示する演出態様と、「白玉」を表示する演出態様（第1態様に相当）とがある。

【0304】

本実施形態の熊C演出について、大当たりとなる場合には、「白玉」を表示する演出態様よりも「青玉」を表示する演出態様の方が選択され易い。さらに、「青玉」を表示する演出態様よりも「赤玉」を表示する演出態様の方が選択され易い。具体的には、図40（D）の第4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に「青玉」となる振分率（「35%」）は、「白玉」となる振分率（「25%」）よりも高くなっている。また、「赤玉」となる振分率（「40%」）は、「青玉」および「白玉」のいずれの振分率よりも高くなっている。また、大当たりとなる場合に「赤玉」となる振分率は、ハズレとなる場合に「赤玉」となる振分率（「27%」）よりも高くなっている。また、大当たりとなる場合に「青玉」となる振分率と、ハズレとなる場合に「青玉」となる振分率とは同じである。また、大当たりとなる場合に「白玉」となる振分率は、ハズレとなる場合に「白玉」となる振分率（「38%」）よりも低くなっている。

【0305】

よって、熊C演出の「赤玉」の演出態様は、「白玉」の演出態様および「青玉」の演出態様よりも大当たりになる可能性が高いことを示唆する演出態様となっている。そのため、「ガラガラ抽選器」を用いた抽選の結果が「赤玉」となる熊C演出の実行がなされた場合には、遊技者の大当たりへの期待感が向上し易い。

【0306】

「猿C演出」（図39参照）は、下アイテム画像G7Dである「猿C」アイテム画像を用いた第3ストック演出の実行後に行われる演出である。つまり、猿C演出は、「猿C」アイテム画像に対応した演出になっている。よって、「猿C」アイテム画像を用いた第3ストック演出を通じて、遊技者は、予告演出としての猿C演出の実行を事前に把握可能となっている。

【0307】

猿C演出（第2示唆演出に相当）とは、所定の期間（後述の第3演出期間）に、表示されている左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3（つまり「テンパイ図柄」）を「7」図柄に変更（昇格）させる演出（ミニゲーム）である。本実施形態では、演出図柄EZ1、EZ2、EZ3が「7」図柄のゾロ目で停止表示がなされた場合には、その後の大当たり遊技として上記大当たり遊技Aが実行される。

【0308】

猿C演出には、「失敗態様（第1態様に相当）」と「成功態様（第2態様に相当）」との2種類の演出態様がある。「失敗態様」とは、左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3が「7」図柄にならなかった（昇格できなかった）ことを示す演出態様である。一方、「成功態様」とは、左演出図柄EZ1および右演出図柄EZ3が「7」図柄になった（昇格できた）ことを示す演出態様である。

【0309】

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、且つ、その大当

10

20

30

40

50

たり図柄が大当たり遊技 A を示す図柄である場合にのみ、所定の振分率で、成功態様を選択される。すなわち、この猿 C 演出は、成功態様での実行によって、大当たり遊技 A の当選を告知可能となっている。

【0310】

なお、本実施形態の予告演出のうち、犬 A 演出、熊 A 演出および猿 A 演出は、第 1 ストック演出に用いた各種アイテム画像（中アイテム画像 G 7 C）に対応する予告演出である。そこで、これら犬 A 演出、熊 A 演出および猿 A 演出を特に「第 1 予告演出」ともいう。また、犬 B 演出、熊 B 演出、猿 B 演出および犬 & 熊演出は、第 2 ストック演出に用いた各種アイテム画像（上アイテム画像 G 7 U）に対応する予告演出である。そこで、これら犬 B 演出、熊 B 演出、猿 B 演出および犬 & 熊演出を特に「第 2 予告演出」ともいう。また、犬 C 演出、熊 C 演出および猿 C 演出は、第 3 ストック演出に用いた各種アイテム画像（下アイテム画像 G 7 D）に対応する予告演出である。そこで、これら犬 C 演出、熊 C 演出および猿 C 演出を特に「第 3 予告演出」ともいう。

10

【0311】

また、本実施形態では、上述したように、ストックチャレンジ演出が実行された場合には、第 1 ストック演出が必ず実行される。さらに、その第 1 ストック演出の実行後には、その第 1 ストック演出に対応した第 1 予告演出が必ず実行される。つまり、ストックチャレンジ演出の実行によって、第 1 ストック演出に加え、第 1 予告演出の実行も確定する。そのため、ストック演出の実行開始時点で、ストック演出（第 1 ストック演出）の実行、および、予告演出（第 1 予告演出）の実行を事前（実行前）に遊技者に報知可能となっている。

20

【0312】

7-5. アイテム画像の組み合わせによる演出

本実施形態では、上述の各種ストック演出に伴って表示部 50 a 上に表示されているアイテム画像の組み合わせによっては、上述の予告演出とは異なる演出（後述の群予告演出）の実行、或いは、上記第 2 S P リーチの実行が確定する場合がある。

【0313】

具体的には、図 4 1 に示すように、ストックチャレンジ演出の終了時点における表示部 50 a 上に表示のアイテム画像の組み合わせが、特定の組み合わせ、すなわち「犬 A」アイテム画像、「犬 B」アイテム画像および「犬 C」アイテム画像の場合には、「群予告演出」の実行が確定する。群予告演出とは、犬の大群が表示部 50 a の右側から左側に移動していく様子を示す演出である。群予告演出は、ストックチャレンジ演出の実行後の N リーチの実行中に行われる。

30

【0314】

本実施形態の群予告演出は、大当たり（変動中の特図が大当たり図柄）となる場合にだけ実行される。そのため、群予告演出の実行がなされた場合には、遊技者は、大当たりを確信することが可能となっている。

【0315】

「犬 A」アイテム画像に対応した犬 A 演出、「犬 B」アイテム画像に対応した犬 B 演出、および、「犬 C」アイテム画像に対応した犬 C 演出はいずれも、ハズレとなる場合でも実行され得る演出である。一方、群予告演出は、大当たりとなる場合にだけ実行される演出である。つまり、「犬 A」アイテム画像、「犬 B」アイテム画像および「犬 C」アイテム画像にそれぞれ対応した個々の予告演出よりも、それらアイテム画像の組み合わせによって実行がなされる群予告演出の方が、大当たりとなる可能性が高い演出になっている。よって、遊技者は、犬 A 演出、犬 B 演出および犬 C 演出よりも、群予告演出について高い期待感（具体的には大当たりへの確信）を持って楽しむことが可能となっている。

40

【0316】

また、図 4 1 に示すように、ストックチャレンジ演出の終了時点における表示部 50 a 上に表示のアイテム画像の組み合わせが、「犬 A」アイテム画像および「熊 B」アイテム画像の場合には、その後の S P リーチとして上述の第 2 S P リーチが実行される。なお、ス

50

トックチャレンジ演出の終了時点において、下表示位置にアイテム画像の表示が無くてもよい。また、下表示位置のアイテム画像が、「犬C」アイテム画像、「熊C」アイテム画像および「猿C」アイテム画像のいずれのアイテム画像でもよい。

【0317】

ストックチャレンジ演出の終了時点における表示部50a上に表示のアイテム画像の組み合わせが、「犬A」アイテム画像および「熊C」アイテム画像の場合でも、その後に第2SPリーチが実行される（図41参照）。なお、ストックチャレンジ演出の終了時点において、上表示位置にアイテム画像の表示が無くてもよい。また、上表示位置のアイテム画像が、「犬B」アイテム画像、「熊B」アイテム画像、「猿B」アイテム画像および「犬&熊」アイテム画像のいずれのアイテム画像でもよい。

10

【0318】

ストックチャレンジ演出の終了時点における表示部50a上に表示のアイテム画像の組み合わせが、「熊A」アイテム画像および「犬B」アイテム画像の場合でも、その後に第2SPリーチが実行される（図41参照）。なお、ストックチャレンジ演出の終了時点において、下表示位置にアイテム画像の表示が無くてもよい。また、下表示位置のアイテム画像が、「犬C」アイテム画像、「熊C」アイテム画像および「猿C」アイテム画像のいずれのアイテム画像でもよい。

【0319】

ストックチャレンジ演出の終了時点における表示部50a上に表示のアイテム画像の組み合わせが、「犬B」アイテム画像および「熊C」アイテム画像の場合でも、その後に第2SPリーチが実行される（図41参照）。なお、ストックチャレンジ演出の終了時点において、中表示位置のアイテム画像が、「犬A」アイテム画像、「熊A」アイテム画像および「猿A」アイテム画像のいずれのアイテム画像でもよい。

20

【0320】

ストックチャレンジ演出の終了時点における表示部50a上に表示のアイテム画像の組み合わせが、「熊A」アイテム画像および「犬C」アイテム画像の場合でも、その後に第2SPリーチが実行される（図41参照）。なお、ストックチャレンジ演出の終了時点において、上表示位置にアイテム画像の表示が無くてもよい。また、上表示位置のアイテム画像が、「犬B」アイテム画像、「熊B」アイテム画像、「猿B」アイテム画像および「犬&熊」アイテム画像のいずれのアイテム画像でもよい。

30

【0321】

ストックチャレンジ演出の終了時点における表示部50a上に表示のアイテム画像の組み合わせが、「熊B」アイテム画像および「犬C」アイテム画像の場合でも、その後に第2SPリーチが実行される（図41参照）。なお、ストックチャレンジ演出の終了時点において、中表示位置のアイテム画像が、「犬A」アイテム画像、「熊A」アイテム画像および「猿A」アイテム画像のいずれのアイテム画像でもよい。

【0322】

SPリーチは、Nリーチ等よりも大当たりとなる可能性が相対的に高いことを示唆可能な演出である。さらに、第2SPリーチは、SPリーチの中でも大当たりとなる可能性が高いことを示唆可能な演出である。よって、第2SPリーチの実行が確定することで、大当たりへの期待感をさらに向上させることが可能となっている。従って、遊技者は、犬A演出、犬B演出、犬C演出、熊A演出、熊B演出および熊C演出よりも、第2SPリーチについて高い期待感を持って楽しむことが可能となっている。

40

【0323】

なお、本実施形態では、表示部50a上に「犬A」アイテム画像、「犬B」アイテム画像および「犬C」アイテム画像がいずれも表示されている状態（特殊状態）を特に「犬だらけ」状態ともいう。また、少なくとも2つのアイテム画像のキャラクタが「犬」および「熊」である状態（特殊状態）を特に「犬熊ペア」状態ともいう。

【0324】

また、本実施形態では、表示部50aに表示されるアイテム画像の数に上限値（本実施形

50

態では「3」)を設けている。上述したように、ストックチャレンジ演出では、この上限値の数のアイテム画像を獲得できない。

【0325】

そして、表示部50aに表示されるアイテム画像の数に閾値(本実施形態では「2」)を設けている。この閾値は、上限値を超えない値である。本実施形態では、演出制御用マイコン121は、ストックチャレンジ演出でこの閾値以上の数のアイテム画像が表示部50aに表示された場合には、その後、それらアイテム画像が上述の特定の組み合わせをなしているかどうかを判定して、群予告演出の実行を決定する。換言すれば、ストックチャレンジ演出でその閾値に満たない数のアイテム画像が表示部50aに表示された場合には、その後、それらアイテム画像が上述の特定の組み合わせをなしているかどうかを判定することなく、群予告演出を実行しない。よって、閾値に基づいて、演出制御用マイコン121の処理負担を低減可能となっている。

10

【0326】

7-6. お助けリーチ煽り演出

本実施形態では、上述のストックチャレンジ演出の実行後、第3予告演出を実行しない場合に、「お助けリーチ煽り演出」を実行するときがある。お助けリーチ煽り演出とは、その後のSPリーチの演出態様が、第1SPリーチから第2SPリーチに変更(昇格)するかもしれないことを示唆する表示演出である。

【0327】

具体的には、図42に示すように、文字列「お助け」を示す2つの画像G120Aが表示部50aの上方および下方からそれぞれ中央に向かって移動する(図42(A)参照)。そして、SPリーチとして第2SPリーチを実行する場合には、図42(B)に示すように、画像G120Aが中央付近で重なって、画像G120Aよりも鮮明な(具体的には文字が濃い)画像G120Bが完成する。これにより、この後のSPリーチが第2SPリーチ(お助けリーチ)であることを遊技者に知らせることが可能となっている。

20

【0328】

なお、SPリーチとして第1SPリーチを実行する場合には、図42(C)に示すように、2つの画像G120A同士が中央付近ですれ違う。これにより、このお助けリーチ煽り演出の実行を通じて、後に実行されるSPリーチが第2SPリーチではなく第1SPリーチであることを遊技者に示唆可能となっている。

30

【0329】

7-7. 各種演出の実行選択について

続いて、演出制御用マイコン121によるストックチャレンジ演出、ストック演出および予告演出の実行選択について説明する。演出制御用マイコン121は、まず、大当たり判定結果に基づき、実行するSPリーチの態様を図35に示すSPリーチ態様選択テーブルを参照して選択する。また、大当たり判定結果に基づき、群予告演出の実行の有無を選択する。具体的には、大当たり判定結果が大当たりであれば、所定の確率で群予告演出の実行を選択する。一方、大当たり判定結果がハズレであれば、群予告演出の実行を選択しない。

【0330】

演出制御用マイコン121は、群予告演出の実行を選択した場合には、続いて、犬A演出、犬B演出および犬C演出の実行を決定する。すなわち、上記「犬だらけ」状態を構成する3個のアイテム画像G7にそれぞれ対応する予告演出の実行を決定する。これにより、ストックチャレンジ演出の終了時に表示部50a上のアイテム画像G7が「犬だらけ」状態を構成することになる。

40

【0331】

また、演出制御用マイコン121は、群予告演出の実行を選択せずに、且つ、SPリーチの態様として第2SPリーチを選択した場合には、続いて、表示部50a上のアイテム画像G7で上記「犬熊ペア」状態を構成させるかどうかを抽選で選択する。本実施形態では、大当たり判定結果がハズレの場合でも大当たりの場合でも同じ確率で選択する。

50

【0332】

演出制御用マイコン121は、アイテム画像G7で「犬熊ペア」状態を構成させることを選択した場合には、続いて、実行する予告演出の詳細を決める。本実施形態では、第1予告演出および第3予告演出の2個の予告演出の実行を選択する。

【0333】

そして、これら第1予告演出および第3予告演出のそれぞれについて、種類およびその演出態様を選択する。但し、第1予告演出として犬A演出を選択した場合には、第3予告演出として熊C演出を選択する。また、第1予告演出として熊A演出を選択した場合には、第3予告演出として犬C演出を選択する。これにより、ストックチャレンジ演出の終了時に表示部50a上のアイテム画像G7が「犬熊ペア」状態を構成することになる。実行する各予告演出の態様は、大当たり判定結果に基づき、図40に示すテーブルを参照に選択する。

10

【0334】

次に、演出制御用マイコン121は、選択されたSPリーチの態様に基づき、犬&熊演出の実行の有無を選択する。具体的には、SPリーチとして第2SPリーチを選択した場合には、所定の確率で犬&熊演出の実行を選択する。一方、SPリーチとして第1SPリーチを選択した場合には、「失敗態様」での犬&熊演出の実行を所定の確率で選択する。

【0335】

さらに、SPリーチとして第2SPリーチを選択しているときに犬&熊演出の実行を選択した場合には、図40(A)の第1演出態様選択テーブルを参照して、犬&群予告演出の態様を選択する。

20

【0336】

次いで、演出制御用マイコン121は、選択されたSPリーチの態様に基づき、お助けリーチ煽り演出の実行の有無を選択する。具体的には、SPリーチとして第2SPリーチを選択した場合には、所定の確率でお助けリーチ煽り演出の実行を選択する。一方、SPリーチとして第1SPリーチを選択した場合には、図42(C)に示す演出態様でのお助けリーチ煽り演出の実行を所定の確率で選択する。

【0337】

また、SPリーチとして第2SPリーチを選択しているときにお助けリーチ煽り演出の実行を選択した場合には、お助けリーチ煽り演出の態様を選択する。具体的には、図42(B)に示す演出態様、および、図42(C)に示す演出態様のどちらの態様かを選択する。

30

【0338】

なお、お助けリーチ煽り演出の実行を選択している場合には、予告演出の実行数として「1」又は「2」を選択する。詳細には、実行数として「1」を選択した場合、予告演出として第1予告演出を選択する。よって、第1予告演出の実行とお助けリーチ煽り演出の実行とが決まることになる。実行数として「2」を選択した場合、予告演出として第1予告演出および第2予告演出を実行する。よって、第1予告演出および第2予告演出の実行と、お助けリーチ煽り演出の実行とが決まることになる。

【0339】

演出制御用マイコン121は、表示部50a上のアイテム画像G7で「犬熊ペア」状態を構成させないこと、犬&熊演出を実行させないこと、および、お助けリーチ煽り演出を実行させないことをいずれも選択した場合には、続いて、実行する予告演出の数を選択する。

40

【0340】

具体的には、大当たり判定結果に基づき、実行する予告演出の数(2~3)について、図43に示す実行数選択テーブルを参照して選択する。本実施形態では、予告演出の数が「1」の場合には、必ず上記お助けリーチ煽り演出を実行することになっているため、実行する予告演出の数は、図43に示す実行数選択テーブルを参照して「2」又は「3」から選択されることになっている。

【0341】

図43の実行数選択テーブルに示すように、大当たりとなる場合には、実行数が「3」と

50

なる振分率（「80%」）は、実行数が「2」となる振分率よりも高い。また、その振分率は、ハズレとなる場合における、実行数が「3」となる振分率（「30%」）よりも高い。そのため、予告演出の実行数が「3」の場合には、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。

【0342】

実行する予告演出の数として「2」を選択した場合には、演出制御用マイコン121は、続いて、第1予告演出以外の予告演出として第2予告演出を選択する。そして、実行する2個の予告演出のそれぞれについて、種類およびその演出態様を選択する。本実施形態では、いずれも同等の割合で各予告演出の種類を選択する。また、図40に示す各演出態様選択テーブルを参照して態様を選択する。

10

【0343】

但し、2個の予告演出が「犬熊ペア」状態を構成する2個のアイテム画像G7にそれぞれ対応する予告演出にならないようにする。具体的には、第1予告演出として犬A演出を選択した場合には熊C演出を選択しない処理を行う。また、第1予告演出として熊A演出を選択した場合には犬C演出を選択しない処理を行う。

【0344】

実行する予告演出の数として「3」を選択した場合には、演出制御用マイコン121は、実行する3個の予告演出のそれぞれについて、種類およびその演出態様を選択する。本実施形態では、いずれも同等の割合で各予告演出の種類を選択する。また、図40に示す各演出態様選択テーブルを参照して態様を選択する。

20

【0345】

但し、3個の予告演出が「犬だらけ」状態を構成する3個のアイテム画像G7にそれぞれ対応する予告演出にならないようにする。具体的に例えば、第1予告演出として犬A演出を選択し、且つ、第2予告演出として犬B演出を選択した場合には、第3予告演出として犬C演出を選択しない処理を行う。また例えば、第1予告演出として犬A演出を選択した場合には、第2予告演出として犬B演出を選択しないとともに、第3予告演出として犬C演出を選択しない処理を行う。

【0346】

さらに、3個のうちの少なくとも2個の予告演出が「犬熊ペア」状態を構成する2個のアイテム画像G7にそれぞれ対応する予告演出にならないようにする。具体的には、第1予告演出として犬A演出を選択した場合には、第2予告演出として熊B演出を選択しないとともに、第3予告演出として熊C演出を選択しない処理を行う。また、第2予告演出として犬B演出を選択した場合には、第1予告演出として熊A演出を選択しないとともに、第3予告演出として熊C演出を選択しない処理を行う。さらに、第3予告演出として犬C演出を選択した場合には、第1予告演出として熊A演出を選択しないとともに、第2予告演出として熊B演出を選択しない処理を行う。或いは、第1予告演出として熊A演出を選択した場合には、第2予告演出として犬B演出を選択しないとともに、第3予告演出として犬C演出を選択しない処理を行う。また、第2予告演出として熊B演出を選択した場合には、第1予告演出として犬A演出を選択しないとともに、第3予告演出として犬C演出を選択しない処理を行う。さらに、第3予告演出として熊C演出を選択した場合には、第1予告演出として犬A演出を選択しないとともに、第2予告演出として犬B演出を選択しない処理を行う。

30

40

【0347】

演出制御用マイコン121は、以上のようにして、実行する予告演出を選択した後、その実行する予告演出に基づいて、実行するストック演出を選択する。さらに、実行する予告演出に基づいて、ストックチャレンジ演出の演出態様を選択する。

【0348】

7-8. 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予告演出までの一連の演出の流れについて、主に図44～図

50

49に基づいて説明する。

【0349】

上述したように、予告演出は、非時短状態のときの特図変動演出でSPリーチを実行する場合に実行され得る。よって、各ストック演出およびストックチャレンジ演出もまた、非時短状態のときの特図変動演出でSPリーチを実行する場合に実行され得る。すなわち、特図変動演出の特図変動パターン（図12および図13参照）が「P01」、「P04」、「P51」又は「P54」の場合に、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実行可能となっている。

【0350】

具体的には、図44～図49に示すように、ストックチャレンジ演出は、特図変動演出のNリーチの実行中に行われる。また、図44～図49に示すように、ストック演出は、特図変動演出のNリーチから少なくとも発展演出の終了まで行われる。また、図44～図49に示すように、予告演出は、SPリーチの実行中に行われる。

【0351】

図44～図49では、ストックチャレンジ演出の始期を「時間t01」とし、ストックチャレンジ演出において中アイテム画像G7Cが表示された時間を「時間t02」とし、ストックチャレンジ演出において上アイテム画像G7Uが表示された時間を「時間t03」とし、ストックチャレンジ演出において下アイテム画像G7Dが表示された時間を「時間t04」とする（図44～図49参照）。また、第2予告演出の始期を「時間t05」とし、第1予告演出の始期を「時間t06」とし、第3予告演出の始期を「時間t07」とする。

【0352】

本実施形態では、「時間t05」は、第2予告演出の始期に加えて、SPリーチの導入演出の始期にもなっている（図44～図49参照）。すなわち、「時間t05」のタイミングで、図24（A）に示す演出の実行が開始される。つまり、第2予告演出は、SPリーチの実行開始とともに行われる。

【0353】

また、「時間t06」は、第1予告演出の始期に加えて、導入演出のタイトル画像G114を表示する演出の終期にもなっている（図44～図49参照）。すなわち、「時間t06」のタイミングで、図24（A）に示す演出の実行が終了して、図24（B）に示す演出の実行が開始される。

【0354】

また、導入演出の終期を「時間t08」とする（図44～図49参照）。すると、上記「時間t07」は、「時間t06」と「時間t08」との間のタイミングに該当する。つまり、「時間t07」は、図24（B）に示す演出の実行途中の時間に該当する。

【0355】

本実施形態では、上記「時間t05」から上記「時間t06」までの期間を「第1演出期間」、「時間t06」から上記「時間t07」までの期間を「第2演出期間（所定の期間よりも前の期間に相当）」、「時間t07」から上記「時間t08」までの期間を「第3演出期間（所定の期間に相当）」という。また、「時間t08」以降の期間を「第4演出期間（所定の期間よりも後の期間に相当）」という。第1演出期間、第2演出期間および第3演出期間はいずれもSPリーチの導入演出の実行期間内である。また、第4演出期間は、SPリーチの本演出の実行期間内である。

【0356】

まず、図44に基づいて、ストックチャレンジ演出で3個のアイテム画像G7が表示された場合（但し、3個のアイテム画像が上記特殊状態（「犬だらけ」状態や「犬熊ペア」状態）をなしていない場合）について説明する。このような場合、第1ストック演出は、「時間t02」から「時間t06」までの期間、第2ストック演出は、「時間t03」から「時間t05」までの期間、第3ストック演出は、「時間t04」から「時間t07」までの期間、それぞれ行われる。すなわち、図44に示すように、第1ストック演出は、特

10

20

30

40

50

図変動演出のNリーチ→発展演出→SPリーチにわたって継続的に実行される。また、第2ストック演出は、特図変動演出のNリーチ→発展演出にわたって継続的に実行される。また、第3ストック演出は、第1ストック演出と同じように、特図変動演出のNリーチ→発展演出→SPリーチにわたって継続的に実行される。

【0357】

そして、第1予告演出は第1ストック演出の実行に、第2予告演出は第2ストック演出の実行に、第3予告演出は第3ストック演出の実行にそれぞれ引き続いて行われる。

【0358】

なお、本実施形態では、第1予告演出の終期はいずれも「時間t07」である。そのため、第1予告演出が「犬A演出」、「熊A演出」および「猿A演出」のいずれの予告演出であっても、第2演出期間に実行がなされる。

【0359】

また、第2予告演出の終期はいずれも「時間t06」である。そのため、第2予告演出が「犬B演出」、「熊B演出」、「猿B演出」および「犬&熊演出」のいずれの予告演出であっても、第1演出期間に実行がなされる。よって、図24(A)に示すSPリーチの導入演出のタイトル画像G114を示す演出とともに実行される。

【0360】

また、第3予告演出の終期はいずれも「時間t08」である。そのため、第3予告演出が「犬C演出」、「熊C演出」および「猿C演出」のいずれの予告演出であっても、第3演出期間に実行がなされる。

【0361】

かくして、時間t01から時間t04までの期間にストックチャレンジ演出が行われ、それに引き続いて、時間t04から時間t05までの期間に3つのストック演出が行われる。さらに、第1演出期間には、SPリーチの導入演出のタイトル画像G114を示す演出（図24(A)参照）とともに第2予告演出が行われ、第2演出期間には第1予告演出が行われ、第3演出期間には第3予告演出が行われる。そして、SPリーチの本演出が連続して行われる。よって、ストックチャレンジ演出で3個のアイテム画像G7が表示された場合には、特図変動演出のNリーチの途中からSPリーチの導入演出までの間、特図変動演出と合わせてストック演出および予告演出をそれぞれ実行することが可能であり、賑やかな演出とすることが可能となっている。

【0362】

また、第1ストック演出が行われた時点（時間t02のタイミング）で第1予告演出を、第2ストック演出が行われた時点（時間t03のタイミング）で第2予告演出を、第3ストック演出が行われた時点（時間t04のタイミング）で第3予告演出を、遊技者は実行前から楽しみに待つことが可能となっている。

【0363】

但し、第1ストック演出は、表示部50aの中表示位置50acに表示される中アイテム画像G7Cを用いて、第1予告演出の実行を示唆するけれども、実行される第1予告演出の態様まで示唆していない。そのために遊技者は、中アイテム画像G7Cから第1予告演出の種類は判るけれども、その演出態様までは判らない。

【0364】

第2ストック演出および第3ストック演出も同様である。第2ストック演出は、表示部50aの上表示位置50auに表示される上アイテム画像G7Uを用いて、第2予告演出の実行を示唆するけれども、実行される第2予告演出の態様まで示唆していない。そのために遊技者は、上アイテム画像G7Uから第2予告演出の種類は判るけれども、その演出態様までは判らない。また、第3ストック演出は、表示部50aの下表示位置50adに表示される下アイテム画像G7Dを用いて、第3予告演出の実行を示唆するけれども、実行される第3予告演出の態様まで示唆していない。そのために遊技者は、下アイテム画像G7Dから第3予告演出の種類は判るけれども、その演出態様までは判らない。

【0365】

10

20

30

40

50

従って、演出態様が不明である分、ストック演出の実行後の予告演出（第1予告演出，第2予告演出，第3予告演出）にそれぞれ注目させることが可能となっている。

【0366】

また、3種類の第1予告演出毎に、対応する中アイテム画像G7Cが異なっている。また、4種類の第2予告演出毎に、対応する上アイテム画像G7Uが異なっている。また、3種類の第3予告演出毎に、対応する下アイテム画像G7Dが異なっている。よって、第1ストック演出、第2ストック演出および第3ストック演出の実行を通じて、バラエティに富んだ予告演出のどの演出が実行されるかを、遊技者が的確に判別可能となっている。

【0367】

また、いずれのストック演出および予告演出も、遊技者の関心が集まり易いリーチの実行期間に実行される。そのような期間に、予告演出の演出態様までは示唆しないストック演出が実行されることで、遊技者の「はやる気持ち」をじらすことが可能となっており、その後の予告演出への注目度をさらに向上可能となっている。

【0368】

続いて、図45に基づいて、ストックチャレンジ演出で3個のアイテム画像G7が表示された場合、且つ、3個のアイテム画像が上記特殊状態（「犬だらけ」状態）をなしている場合について説明する。このような場合、図44に示した場合と同じく、第1ストック演出は、「時間t02」から「時間t06」までの期間、第2ストック演出は、「時間t03」から「時間t05」までの期間、第3ストック演出は、「時間t04」から「時間t07」までの期間、それぞれ行われる。

【0369】

なお、第1ストック演出は、上記「犬A」アイテム画像を用いたストック演出であり、第2ストック演出は、上記「犬B」アイテム画像を用いたストック演出であり、第3ストック演出は、上記「犬C」アイテム画像を用いたストック演出である。従って、ストックチャレンジ演出の終期（時間t04）において、表示部50aに表示されている3個のアイテム画像によって、「犬だらけ」状態が構成されることになる。これにより、図45に示すように、ストックチャレンジ演出の終了後のNリーチの実行中に、表示部50a上で上述の群予告演出が実行される。

【0370】

その群予告演出の実行後には、図44に示した場合と同じく、第1予告演出（犬A演出）、第2予告演出（犬B演出）および第3予告演出（犬C演出）がそれぞれ行われる。

【0371】

以上により、図45に示す場合には、図44に示した場合と同様の効果の他に、図39に示す特定の組み合わせのうち、「犬A」アイテム画像、「犬B」アイテム画像および「犬C」アイテム画像が表示部50aに表示された場合には、大当たり確定の群予告演出が実行されることになるため、表示部50a上の複数のアイテム画像G7の組み合わせに遊技者を注目させることが可能となっている。

【0372】

また、群予告演出は大当たり確定の演出であるため、表示部50a上の複数のアイテム画像G7の組み合わせに一層注目させることが可能となっている。

【0373】

また、複数のアイテム画像G7に特定の組み合わせ（図39参照）が含まれている場合には、「群予告演出」を実行可能であるとともに、ストック演出の実行で表示されるアイテム画像G7を通じて、どの種類の予告演出を実行するのかを予め遊技者に知らせることが可能となっている。つまり、ストック演出の実行によって、2種類の異なる演出（予告演出、並びに、群予告演出）の実行を示唆可能となっている。

【0374】

また、上述したように、「犬A」アイテム画像に対応した犬A演出、「犬B」アイテム画像に対応した犬B演出、および、「犬C」アイテム画像に対応した犬C演出はいずれも、ハズレとなる場合でも実行され得る演出であるのに対し、群予告演出は、大当たりとなる

10

20

30

40

50

場合にだけ実行される演出である。つまり、「犬A」アイテム画像、「犬B」アイテム画像および「犬C」アイテム画像にそれぞれ対応した個々の予告演出よりも、それらアイテム画像の組み合わせによって実行がなされる群予告演出の方が、大当たりとなる可能性が高い演出になっている。よって、遊技者は、犬A演出、犬B演出および犬C演出よりも、群予告演出について高い期待感を持って楽しむことが可能となっている。

【0375】

また、「犬&熊」アイテム画像が表示されなかったとしても、犬&熊演出よりも大当たりとなる可能性が高い群予告演出の実行がなされた場合には、犬&熊演出の実行に伴う以上の期待感を持って群予告演出の実行を楽しむことが可能となっている。

【0376】

続いて、図46に基づいて、ストックチャレンジ演出で3個のアイテム画像G7が表示された場合、且つ、3個のアイテム画像が上記特殊状態（「犬熊ペア」状態）をなしている場合について説明する。このような場合、図44および図45に示した場合と同じく、第1ストック演出は、「時間t02」から「時間t06」までの期間、第2ストック演出は、「時間t03」から「時間t05」までの期間、第3ストック演出は、「時間t04」から「時間t07」までの期間、それぞれ行われる。

【0377】

なお、図46に示す場合には、ストックチャレンジ演出の終期（時間t04）において、第1ストック演出に用いているアイテム画像、第2ストック演出に用いているアイテム画像、および、第3ストック演出に用いているアイテム画像のうちの2個のアイテム画像によって、「犬熊ペア」状態が構成される。これにより、第1予告演出、第2予告演出および第3予告演出がそれぞれ実行された後、図46に示すように、SPリーチの本演出として第2SPリーチが実行されることになる。

【0378】

なお、本実施形態では、表示部50aに表示されている3個のアイテム画像G7が2種類の「犬熊ペア」を構成している場合でも、1種類の「犬熊ペア」を構成している場合と同じく、その後のSPリーチとして第2SPリーチが実行される。

【0379】

具体的に例えば、3個のアイテム画像G7が、「犬A」アイテム画像、「熊B」アイテム画像および「熊C」アイテム画像の場合には、「犬A」アイテム画像および「熊B」アイテム画像で「犬熊ペア」を構成しているとともに、「犬A」アイテム画像および「熊C」アイテム画像でも「犬熊ペア」を構成している。本実施形態では、このように3個のアイテム画像G7が2種類の「犬熊ペア」を構成している場合であっても、1種類の「犬熊ペア」を構成している場合と同じく、その後のSPリーチとして第2SPリーチが実行される。つまり、本実施形態では、3個のアイテム画像G7が少なくとも1種類の「犬熊ペア」を構成している場合には、第2SPリーチが実行される構成になっている。

【0380】

以上により、図46に示す場合には、図44に示した場合と同様の効果の他に、3個のアイテム画像G7が「犬熊ペア」状態を構成している場合には、大当たり期待度が相対的に高い第2SPリーチが実行されることになるため、表示部50a上の複数のアイテム画像G7の組み合わせに注目させることが可能となっている。

【0381】

また、表示部50aに表示されたアイテム画像G7の数が「1」の場合には、「犬熊ペア」状態が構成されず、第2SPリーチは実行されない。すなわち、「犬熊ペア」状態となった上で第2SPリーチの実行がなされるためには、表示されるアイテム画像G7の数が「2」以上である必要がある。そのため、ストックチャレンジ演出の終了時点における表示部50a上のアイテム画像G7の数についても注目させることが可能となっている。

【0382】

また、第2SPリーチは、大当たり期待度の高い演出であるため、表示部50a上の複数のアイテム画像G7の組み合わせに一層注目させることが可能となっている。

10

20

30

40

50

【0383】

また、複数のアイテム画像G7に特定の組み合わせ（図39参照）が含まれている場合には、第2SPリーチを実行可能であるとともに、ストック演出の実行で表示されるアイテム画像G7を通じて、どの種類の予告演出を実行するのかを予め遊技者に知らせることが可能となっている。つまり、ストック演出の実行によって、2種類の異なる演出（予告演出、並びに、第2SPリーチ）の実行を示唆可能となっている。

【0384】

続いて、図47に基づいて、ストックチャレンジ演出で2個のアイテム画像G7が表示された場合、且つ、それら2個のアイテム画像G7が上記特殊状態（「犬熊ペア」状態）をなしていない場合について説明する。具体的に例えば、第1ストック演出の実行に伴う中アイテム画像G7C、および、第3ストック演出の実行に伴う下アイテム画像G7Dが表示されている場合について説明する。このような場合、第1ストック演出は、「時間t02」から「時間t06」までの期間、第3ストック演出は、「時間t04」から「時間t07」までの期間それぞれ行われる。

10

【0385】

そして、第1ストック演出の実行に引き続いて第1予告演出が、また、第3ストック演出の実行に引き続いて第3予告演出がそれぞれ行われる。

【0386】

このような場合、第1演出期間には、SPリーチのタイトル画像G114を示す演出（図26（A）参照）が実行される。そして、第2演出期間には第1予告演出が、第3演出期間には第3予告演出がそれぞれ実行される。また、第4演出期間には、SPリーチの本演出が実行される。よって、このような場合には、第1演出期間から第4演出期間にわたって、各種演出が順次実行されることになっている（SPリーチの導入演出（タイトル画像G114を示す演出）→第1予告演出→第3予告演出→SPリーチの本演出）。

20

【0387】

以上により、図47に示す場合には、図44に示した場合と同様の効果の他に、ストックチャレンジ演出で2個のアイテム画像G7が表示された場合であっても、SPリーチの序盤（SPリーチの導入演出の実行期間）に、にぎやかな演出を遊技者に楽しませることが可能となっている。

【0388】

続いて、図48に基づいて、ストックチャレンジ演出で2個のアイテム画像G7が表示された場合、且つ、それら2個のアイテム画像G7が「犬熊ペア」状態をなしていない場合について、別の例を説明する。すなわち、第1ストック演出の実行に伴う中アイテム画像G7C、および、第2ストック演出の実行に伴う上アイテム画像G7Uが表示されている場合について説明する。このような場合、第1ストック演出は、「時間t02」から「時間t06」までの期間、第2ストック演出は、「時間t03」から「時間t05」までの期間それぞれ行われる。

30

【0389】

そして、第1ストック演出の実行に引き続いて第1予告演出が、また、第2ストック演出の実行に引き続いて第2予告演出がそれぞれ行われる。

40

【0390】

このような場合、第1演出期間には、SPリーチのタイトル画像G114を示す演出（図26（A）参照）に加えて、第2予告演出が実行される。また、第2演出期間には第1予告演出が、第4演出期間にはSPリーチの本演出がそれぞれ実行される。さらに、第3演出期間には、上記「お助けリーチ煽り演出」が実行される。よって、このような場合には、図47の場合と同じように、第1演出期間から第4演出期間にわたって、各種演出が順次実行されることになっている（SPリーチの導入演出（タイトル画像G114を示す演出）および第2予告演出→第1予告演出→お助けリーチ煽り演出→SPリーチの本演出）。

【0391】

なお、お助けリーチ煽り演出として図42（A）に示す演出から図42（B）に示す演出

50

が実行された場合には、ＳＰリーチとして第２ＳＰリーチが実行される。すなわち、ＳＰリーチの本演出から第２ＳＰリーチの実行がなされることになる。一方、お助けリーチ煽り演出として図４２（Ａ）に示す演出から図４２（Ｃ）に示す演出が実行された場合には、ＳＰリーチとして第１ＳＰリーチが実行される。

【０３９２】

以上により、図４８に示す場合には、図４４に示した場合と同様の効果の他に、第３ストック演出の実行がない場合には、第３演出期間にお助けリーチ煽り演出を実行する。そのため、第３ストック演出の実行がなくても、第３予告演出の代わりにお助けリーチ煽り演出を遊技者に楽しませることが可能となっている。すなわち、ストックチャレンジ演出で２個のアイテム画像Ｇ７が表示された場合であっても、ＳＰリーチの序盤（ＳＰリーチの導入演出の実行期間）に、にぎやかな演出を遊技者に楽しませることが可能となっている。

10

【０３９３】

また、お助けリーチ煽り演出とは、上述したように、第１ＳＰリーチよりも大当たりになる可能性が高いことを示唆する第２ＳＰリーチの実行を示唆可能な演出となっている。よって、第３ストック演出の実行がない場合には、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。

【０３９４】

また、仮に、予告演出が実行されない第３演出期間にお助けリーチ煽り演出が実行されない場合には、予告演出の実行がなされる第２演出期間、および、ＳＰリーチの本演出がなされる第４演出期間よりも、第３演出期間に遊技者の注目度が低下してしまうおそれがある。

20

【０３９５】

これに対し、図４８に示す場合には、第３演出期間にお助けリーチ煽り演出を実行するので、第２演出期間および第４演出期間の狭間にあたる第３演出期間に遊技者の注目度が低下してしまうのを防ぐことが可能となっている。よって、遊技者は、第３演出期間を含む第２演出期間および第４演出期間にわたって順次実行される各演出（第１予告演出、お助けリーチ煽り演出、および、ＳＰリーチの本演出）を楽しむことが可能となっている。

【０３９６】

続いて、図４９に基づいて、ストックチャレンジ演出で１個のアイテム画像Ｇ７が表示された場合について説明する。すなわち、第１ストック演出の実行に伴う中アイテム画像Ｇ７Ｃが表示されている場合について説明する。本実施形態では、ストックチャレンジ演出の実行がなされた場合には、それに伴って第１ストック演出が必ず行われる。そのため、ストックチャレンジ演出の実行がなされた場合には、その第１ストック演出に対応する第１予告演出が第２演出期間に必ず実行されることになる。

30

【０３９７】

すなわち、第１ストック演出は、「時間ｔ０２」から「時間ｔ０６」までの期間、行われる。そして、第１ストック演出の実行に引き続いて、第１演出期間に第１予告演出が行われる。

【０３９８】

このような場合、上述の第１演出期間には、ＳＰリーチの導入演出のうち、ＳＰリーチのタイトル画像Ｇ１１４を示す演出が実行される。また、第２演出期間には第１予告演出が、第４演出期間には、ＳＰリーチの本演出がそれぞれ実行される。さらに、第３演出期間には、図４８の場合と同様に、お助けリーチ煽り演出が実行される。よって、このような場合には、図４７の場合や図４８の場合と同じく、第１演出期間から第４演出期間にわたって、各種演出が順次実行されることになっている（ＳＰリーチの導入演出（タイトル画像Ｇ１１４を示す演出）→第１予告演出→お助けリーチ煽り演出→ＳＰリーチの本演出）。

40

【０３９９】

以上により、図４９に示す場合には、図４４に示した場合と同様の効果の他に、第３ストック演出の実行がない場合には、第３演出期間にお助けリーチ煽り演出を実行する。そのため、第３ストック演出の実行がなくても、第３予告演出の代わりにお助けリーチ煽り演

50

出を遊技者に楽しませることが可能となっている。すなわち、ストックチャレンジ演出で1個のアイテム画像G7が表示された場合であっても、SPリーチの序盤（SPリーチの導入演出の実行期間）に、にぎやかな演出を遊技者に楽しませることが可能となっている。

【0400】

なお、本実施形態では、図50に示すように、第2SPリーチの実行には複数のルートがある。1つ目のルート（第1ルートという）は、「犬&熊」アイテム画像を用いた第2ストック演出が行われ、その「犬&熊」アイテム画像に対応した第2予告演出（犬&熊演出）の実行を経て第2SPリーチ（お助けリーチ）の実行がなされるルートである。2つ目のルート（第2ルートという）は、ストックチャレンジ演出で獲得した複数のアイテム画像に上記「犬熊ペア」状態をなす2個のアイテム画像を含んでおり、第2SPリーチの実行がなされるルートである。3つのルート（第3ルートという）は、ストックチャレンジ演出で上アイテム画像G7Uを獲得できずに、第3演出期間におけるお助けリーチ煽り演出の実行を経て第2SPリーチの実行がなされるルートである。

10

【0401】

このように、第2SPリーチの実行には3種類のルートがあるため、例えば、ストックチャレンジ演出で「犬&熊」アイテム画像の獲得ができずに第1ルートの可能性が無くなったとしても、残りのルート（第2ルートおよび第3ルート）の可能性が残されており、より長い期間、第2SPリーチの実行への期待を寄せることが可能となっている。

【0402】

8. 第1実施形態の効果

20

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PY1では、ストック演出（第1ストック演出、第2ストック演出又は第3ストック演出）を実行した場合には、その後、実行したストック演出（具体的には、そのストック演出に用いられたアイテム画像G7）に対応した予告演出を実行する。そのため、ストック演出の実行によって、その後の予告演出の実行が確定することにある。よって、遊技者は、実行前から予告演出を楽しみに待つことが可能であり、演出興趣を向上可能となっている。

【0403】

また、本実施形態では、予告演出毎に、大当たり（変動中の特図が大当たり図柄）になる可能性に応じた2種類の態様がある（図40参照）。しかしながら、各種ストック演出の実行時点では、表示されるアイテム画像G7から、それに対応した予告演出の実行は事前に判るけれども、その大当たりの可能性までは遊技者が判断できない。従って、ストック演出の実行後の予告演出に注目させることが可能となっている。

30

【0404】

また、本実施形態では、図40に示すように、10種類の予告演出毎に、対応するアイテム画像G7が異なっている。そして、ストック演出では、そのようなアイテム画像G7を用いている。よって、ストック演出の実行を通じて、バラエティに富んだ予告演出のどの演出が実行されるかを遊技者が的確に判別可能となっている。

【0405】

また、本実施形態では、ストック演出および予告演出を実行する場合には、特に遊技者の関心が集まり易い、特図変動演出のうちのリーチ（Nリーチ、SPリーチ等）の実行期間にストック演出および予告演出をそれぞれ実行する。そのようにリーチの実行期間にストック演出を実行することで、遊技者の「はやる気持ち」をじらすことが可能となっており、その後の予告演出への注目度をさらに向上させることが可能となっている。

40

【0406】

また、本実施形態では、図39に示す特定の組み合わせのうち、「犬A」アイテム画像、「犬B」アイテム画像および「犬C」アイテム画像が、表示部50aに表示された場合には、大当たりとなるときだけ行われる上記「群予告演出」を実行する。また、上記「犬熊ペア」状態をなすアイテム画像G7の組み合わせが、表示部50a上の複数のアイテム画像G7に含まれている場合には、SPリーチとして上記「第2SPリーチ」を実行する。よって、表示部50a上の複数のアイテム画像G7の組み合わせに注目させることが可能

50

であり、興趣向上が可能となっている。

【0407】

また、本実施形態では、表示部50aに表示されたアイテム画像G7の数が「1」の場合には、図39に示す特定の組み合わせが構成されず、「群予告演出」も、「犬熊ペア」状態をなすアイテム画像G7の組み合わせによる「第2SPリーチ」も実行されない。すなわち、上記「特定の組み合わせ」由来で「群予告演出」又は「第2SPリーチ」の実行がなされるためには、表示されるアイテム画像G7の数が「2」以上の必要がある。そのため、ストックチャレンジ演出の終了時点における表示部50a上のアイテム画像G7の数についても注目させることが可能となっている。

【0408】

また、本実施形態では、群予告演出は大当たり確定の演出であり、遊技者の関心（注目）が集まり易い。従って、表示部50a上の複数のアイテム画像G7の組み合わせに一層注目させることが可能となっている。

【0409】

また、本実施形態では、ストック演出の実行で表示されるアイテム画像G7を通じて、どの種類の予告演出を実行するのかを予め遊技者に知らせることが可能となっている。また、複数のストック演出の実行に伴って表示されたアイテム画像G7に特定の組み合わせ（図39参照）が含まれている場合には、「群予告演出」を実行可能となっている。つまり、ストック演出の実行によって、予告演出および群予告演出といった2種類の異なる演出の実行を示唆可能となっている。

【0410】

また、本実施形態では、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、群予告演出は、上記特定の組み合わせをなすアイテム画像G7に対応する予告演出よりも、大当たりになる可能性が高いことを示唆する演出である。よって、遊技者は、特定の組み合わせをなすアイテム画像G7に対応する予告演出よりも群予告演出について、高い期待感を持って楽しむことが可能となっている。

【0411】

また、本実施形態では、「猿A」アイテム画像が表示されなかったとしても、「点灯態様」での猿A演出の実行と同じく、大当たり確定の群予告演出の実行がなされた場合には、猿A演出の実行に伴う以上の期待感を持って群予告演出の実行を楽しむことが可能となっている。

【0412】

また、本実施形態では、第3ストック演出の実行がある場合には、第3演出期間に第3予告演出を実行し、第3ストック演出の実行がない場合には、その第3演出期間に、お助けリーチ煽り演出を実行するときがある。よって、第3ストック演出の実行がなくても、第3予告演出の代わりにお助けリーチ煽り演出を遊技者に楽しませることが可能となっており、演出興趣を向上可能となっている。

【0413】

また、本実施形態のお助けリーチ煽り演出とは、第1SPリーチよりも大当たりになる可能性が高いことを示唆する第2SPリーチの実行を示唆可能な演出となっている。よって、第3ストック演出の実行がない場合には、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。

【0414】

また、本実施形態では、第3演出期間にお助けリーチ煽り演出を実行するので、演出の実行がなされる第2演出期間および第4演出期間の狭間にあたる第3演出期間に遊技者の注目度が低下してしまうのを防ぐことが可能となっている。よって、遊技者は、第3演出期間を含む第2演出期間および第4演出期間にわたって順次実行される各演出（第1予告演出、第3予告演出またはお助けリーチ煽り演出、および、SPリーチの本演出）を一連で楽しむことが可能となっている。

【0415】

9. 変更例

以下、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実施形態のパチンコ遊技機PY1と同様の構成については、第1実施形態と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る構成してもよい。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。

【0416】

上記第1実施形態では、各予告演出（第1の演出）に2種類の演出態様を設けた。しかしながら、第1の演出が1種類の演出態様でもよい。また、第1の演出の演出態様を、大当たりになる可能性を示唆しない態様としてもよい。

10

【0417】

また、上記第1実施形態では、ストック演出（第2の演出）を、複数種類ある第1の演出の各々に対応する複数種類の演出とした。しかしながら、第2の演出を、複数種類の第1の演出に対応する、第1演出よりも少ない種類の演出としてもよい。例えば、複数種類の第1の演出に対応する1種類の演出としてもよい。

【0418】

また、上記第1実施形態では、ストックチャレンジ演出、ストック演出（第2の演出）および予告演出（第1の演出）をいずれも特図変動演出のリーチの実行期間内に実行する構成とした。しかしながら、ストックチャレンジ演出、第2の演出および第1の演出の少なくとも1つの演出を、通常変動の実行期間内に実行してもよい。また、ストックチャレンジ演出、第2の演出および第1の演出の少なくとも1つの演出を、当該特図変動演出よりも前に実行してもよい。つまり、ストックチャレンジ演出、第2の演出および第1の演出の少なくとも1つの演出を、いわゆる「先読み演出」としてもよい。

20

【0419】

また、上記第1実施形態では、特別な演出を、大当たりになる可能性を示唆する演出（群予告演出）としたが、大当たりになる可能性を示唆しない演出としてもよい。

【0420】

また、上記第1実施形態では、群予告演出（特別な演出）、および、特殊状態（「犬だらけ」状態）をなすアイテム画像（図柄）に対応する複数の予告演出（第1の演出）をいずれも実行する構成とした。しかしながら、特別な演出を実行した場合には、特殊状態をなす図柄に対応する複数の第1の演出の一部又は全部を実行しない構成としてもよい。

30

【0421】

また、上記第1実施形態では、群予告演出（特別な演出）を、特殊状態をなすアイテム画像（図柄）に対応する予告演出（第1の演出）よりも、大当たりになる可能性が高いことを示唆する演出としたが、そのような第1の演出と大当たりになる可能性が同等、或いは、そのような第1の演出よりも低いことを示唆する演出としてもよい。

【0422】

また、上記第1実施形態では、特別な演出（群予告演出）を、第2示唆演出である「点灯態様」での猿A演出の実行と同等の大当たりの可能性を示唆する演出とした。しかしながら、特別な演出（群予告演出）を、第2示唆演出よりも大当たりの可能性が高いことを示唆する演出としてもよい。具体的に例えば、「点灯態様」の猿A演出を、大当たり確定の演出としないで、犬A演出よりも大当たりとなる可能性が高いことを示唆する演出とする。これにより、犬A演出よりも「点灯態様」の猿A演出について、大当たりとなる可能性が高いことを示唆する演出とすることが可能であり、さらに、その猿A演出よりも群予告演出（特別な演出）を大当たりとなる可能性が高いことを示唆する演出とすることが可能である。従って、大当たり確定の群予告演出の実行がなされた場合には、猿A演出の実行に伴う期待感を超える期待感を遊技者が抱くことが可能であり、群予告演出の実行を楽しむことが可能である。

40

【0423】

また、上記第1実施形態では、特殊な演出を、第2SPリーチの実行の可能性を示唆可能

50

な演出（お助けリーチ煽り演出）とした。しかしながら、特殊な演出を、そのようなお助けリーチ煽り演出以外の演出、例えば、第2SPリーチ等の他の演出と関連しない演出としてもよい。

【0424】

また、上記第1実施形態では、第3演出期間を所定の期間としたが、第3演出期間以外の演出期間を所定の期間としてもよい。

【0425】

また、上記第1実施形態では、第3演出期間よりも後の後演出期間を第4演出期間として、その第4演出期間の演出をSPリーチの本演出とした。しかしながら、後演出期間の演出を、SPリーチの本演出以外の演出としてもよい。つまり、高示唆演出以外の演出でもよい。

10

【0426】

また、上記第1実施形態では、予告演出（第1の演出）を10種類とした。しかしながら、第1の演出を1～9種類のいずれかの種類としても、或いは、11種類以上としてもよい。

【0427】

また、上記第1実施形態では、アイテム画像のキャラクタを3種類としたが、3種類以外としてもよい。

【0428】

また、上記第1実施形態では、各種アイテム画像（上アイテム画像、中アイテム画像および下アイテム画像）の間で、キャラクタの表情を異なるものとした。しかしながら、表情以外のもの（例えば、ポーズや服装等の格好や色など）を異ならせてもよい。

20

【0429】

また、上記第1実施形態では、表示部50aの右端に各表示位置を設けた。しかしながら、例えば、表示部50aの下端（下部）、左端（左部）、上端（上部）又は中央に表示位置を設けてもよい。また例えば、表示部50aの右端（右部）、下端（下部）、左端（左部）、上端（上部）および中央の少なくとも一部に表示位置を設けてもよい。

【0430】

また、上記第1実施形態では、SPリーチを実行する場合には、第1予告演出の実行を必須とした。しかしながら、SPリーチを実行する場合には、第1予告演出を実行可能としてもよい。また、SPリーチを実行する場合には、第2予告演出を実行可能としたが、SPリーチを実行する場合には、第2予告演出の実行を必須としてもよい。また、SPリーチを実行する場合には、第3予告演出を実行可能としたが、SPリーチを実行する場合には、第3予告演出の実行を必須としてもよい。

30

【0431】

また、上記第1実施形態では、SPリーチを実行する場合には、それに伴い、ストックチャレンジ演出、ストック演出（第2の演出）および予告演出（第1の演出）をいずれも実行する構成とした。しかしながら、SPリーチを実行する場合には、ストックチャレンジ演出、第2の演出および第1の演出をいずれも実行可能としてもよい。また、SPリーチ以外のリーチ（NリーチやLリーチ）を実行する場合に、ストックチャレンジ演出、第2の演出および第1の演出をいずれも実行可能としてもよい。

40

【0432】

上記第1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（予告演出）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してから、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。

【0433】

また、上記第1実施形態では、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

50

ム画像の個数の上限値を３個としたが、その上限値を１個でも２個でも４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。

【０４３４】

また、上記第１実施形態では、群予告演出（特別な演出）の実行の有無を選択した後に予告演出（第１の演出）を選択する構成とした。しかしながら、実行する第１の演出を選択した後に特別な演出の実行の有無を選択する構成でもよい。また、アイテム画像（図柄）で「犬熊ペア」状態（特定な組み合わせ）を構成させるかどうかを選択した後に、第１の演出を選択する構成とした。しかし、第１の演出を選択した後に、複数の図柄で特定の組み合わせを構成させるかどうかを選択してもよい。また、実行する予告演出について、予告演出の実行数毎に、予告演出を組み合わせで管理してもよい。

10

【０４３５】

また、上記第１実施形態では、ストックチャレンジ演出をシナリオで管理する演出としたが、シナリオによらない演出としてもよい。具体的に例えば、ストックチャレンジ演出を複数の区間に分けて、ストックチャレンジ演出の実行とともに各区間の演出内容を決定してもよい。

【０４３６】

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。

20

【０４３７】

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。

【０４３８】

〈手段Ａ〉

30

手段Ａ１に係る発明は、

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、

前記演出実行手段は、

第１の演出（予告演出）と、前記第１の演出の実行を示唆する第２の演出（ストック演出）と、をそれぞれ実行可能であり、

前記第２の演出を実行した場合には、その後、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。

【０４３９】

この構成の遊技機によれば、遊技者は、実行前から第１の演出を楽しみに待つことができ、演出興趣を向上可能である。

40

【０４４０】

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、

前記演出実行手段は、

前記第２の演出を所定の態様で実行した場合には、その後、第１態様（例えば失敗態様）で前記第１の演出を実行するときと、前記第１態様よりも、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が高いことを示唆する第２態様（例えば成功態様）で前記第１の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。

50

【0441】

この構成の遊技機によれば、特別遊技状態になる可能性に応じて第1の演出の態様が異なるけれども、第2の演出の実行時点で、遊技者がその可能性を判断することはできない。従って、第2の演出後の第1の演出に注目させることが可能である。

【0442】

手段A3に係る発明は、
手段A2に記載の遊技機であって、
前記第1の演出には複数種類あり、
前記第2の演出には、複数種類ある前記第1の演出の各々に対応する複数種類の演出があることを特徴とする遊技機である。

10

【0443】

この構成の遊技機によれば、第2の演出の実行を通じて、バラエティに富んだ第1の演出のうちのどの演出が実行されるかを遊技者が的確に判別可能である。

【0444】

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、
前記判定の結果に基づいて、所定の演出図柄（EZ1，EZ2，EZ3）を変動させてから前記判定の結果を示唆する態様で停止させる変動演出（特図変動演出）を実行可能であり、
前記第1の演出は、前記変動演出中のリーチ演出（Nリーチ等）の実行期間に実行され、
前記第2の演出は、少なくとも前記リーチ演出の実行期間に実行されることを特徴とする遊技機である。

20

【0445】

この構成の遊技機によれば、リーチ演出の実行期間には遊技者の関心が集まり易い。よって、そのリーチ演出の実行期間に第2の演出を実行した場合には、はやる気持ちをじらすことが可能であり、その後の第1の演出への注目度をより向上させることが可能である。

【0446】

〈手段B〉

手段B1に係る発明は、
所定の表示部（50a）に図柄（アイテム画像）を複数表示可能な遊技機（パチンコ遊技機PY1）において、
特定の組み合わせ（図41に示す組み合わせ）を含んで前記図柄が複数表示された場合には、特別な演出（群予告演出）を実行可能であり、
前記特定の組み合わせを含まないで前記図柄が複数表示された場合には、前記特別な演出を実行しないことを特徴とする遊技機である。

30

【0447】

この構成の遊技機によれば、所定の表示部上の複数の図柄の組み合わせに注目させることが可能であり、興趣向上が可能である。

【0448】

手段B2に係る発明は、
手段B1に記載の遊技機であって、
前記所定の表示部に表示がなされる前記図柄の数には、いずれも2以上の値である上限値（「3」）および閾値（「2」）があり、
前記閾値は、前記上限値を超えない値であり、
表示された前記図柄の数が前記閾値以上の場合、且つ、それら表示された前記図柄が特定の組み合わせをなしている場合には、前記特別な演出を実行可能であり、
表示された前記図柄の数が前記閾値未満の場合には、前記特別な演出を実行しないことを特徴とする遊技機である。

40

【0449】

50

この構成の遊技機によれば、所定の表示部に表示された図柄の数によっては特別な演出が実行されない場合がある。よって、所定の表示部上の図柄の数についても注目させることが可能である。

【0450】

手段B3に係る発明は、

手段B2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）を実行可能な遊技状態実行手段（ステップS106を実行する遊技制御用マイコン101）を備え、

前記特別な演出とは、前記特別遊技状態になる可能性を示唆する演出であることを特徴とする遊技機である。

10

【0451】

この構成の遊技機によれば、特別な演出について、遊技者の関心度（注目度）が高い演出とすることが可能である。従って、所定の表示部上の複数の図柄の組み合わせにより一層注目させることが可能である。

【0452】

手段B4に係る発明は、

手段B3に記載の遊技機であって、

前記特別な演出を含む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、

前記所定の表示部には、前記上限値に相当する数の表示位置（50ac, 50ad, 50au）があり、

20

前記所定の演出には、第1の演出（予告演出）と、前記第1の演出の実行を示唆する第2の演出（ストック演出）と、があり、

前記第2の演出は、

1つの前記表示位置に前記図柄を表示可能な演出であり、

前記表示位置毎に表示され得る前記図柄には、それぞれ複数種類の図柄があり、

前記第1の演出には、前記図柄にそれぞれ対応する複数種類の演出があり、

前記演出実行手段は、

前記表示位置に前記図柄を表示する前記第2の演出を実行した場合には、その後、前記第1の演出として、その図柄に対応する演出を実行可能であり、

30

複数の前記第2の演出の実行に伴って複数の前記表示位置にそれぞれ表示された前記図柄に前記特定の組み合わせが含まれている場合には、前記特別な演出を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【0453】

この構成の遊技機によれば、第2の演出の実行で表示される図柄を通じて、どの種類の第1の演出を実行するのかを予め遊技者に知らせることが可能である。また、複数の第2の演出の実行に伴って表示された図柄に特定の組み合わせが含まれている場合には、特別な演出を実行可能である。つまり、第2の演出の実行によって、異なる2種類の演出（第1の演出、特別な演出）の実行を示唆可能である。

【0454】

40

手段B5に係る発明は、

手段B4に記載の遊技機であって、

前記第1の演出は、前記特別遊技状態になる可能性を示唆する演出であり、

前記特別な演出は、

前記特定の組み合わせをなす図柄に対応する前記第1の演出よりも、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆する演出であることを特徴とする遊技機である。

【0455】

この構成の遊技機によれば、遊技者は、特定の組み合わせをなす図柄に対応する第1の演出よりも特別な演出について、高い期待感を持って楽しむことが可能である。

【0456】

50

手段 B 6 に係る発明は、
手段 B 4 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出には、複数の第 1 示唆演出（例えば犬 A 演出）と、前記第 1 示唆演出よりも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可能な第 2 示唆演出（例えば猿 A 演出）と、があり、
前記図柄には、前記第 1 示唆演出に対応する第 1 対応図柄（例えば「犬 A」アイテム画像）と、前記第 2 示唆演出に対応する第 2 対応図柄（例えば「猿 A」アイテム画像）と、があり、
前記特定の組み合わせとは、複数の前記第 1 対応図柄で構成されており、
前記特別な演出とは、前記特別遊技状態になる可能性が、前記第 2 示唆演出と同等、又は、前記第 2 示唆演出よりも高いことを示唆する演出であることを特徴とする遊技機である。

10

【0457】

この構成の遊技機によれば、遊技者は、第 2 対応図柄が表示されなかったとしても、特別な演出の実行がなされた場合には、第 2 示唆演出と同等、又は、それ以上の期待感を持ってその特別な演出の実行を楽しむことが可能である。

【0458】

〈手段 C〉

手段 C 1 に係る発明は、
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、
前記演出実行手段は、
第 1 の演出（第 3 予告演出）と、前記第 1 の演出の実行を示唆する第 2 の演出（第 3 ストック演出）と、前記第 1 の演出および前記第 2 の演出とは異なる特殊な演出（お助けリーチ煽り演出）と、をそれぞれ実行可能であり、
前記第 2 の演出を実行した場合には、所定の期間（第 3 演出期間）に、前記第 1 の演出を実行可能であり、
前記第 2 の演出を実行しなかった場合には、前記所定の期間に、前記特殊な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 P Y 1）である。

20

【0459】

この構成の遊技機によれば、第 2 の演出の実行がなくても、特殊な演出を遊技者に楽しませることが可能であり、演出興趣を向上可能である。

30

【0460】

手段 C 2 に係る発明は、
手段 C 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）を実行可能な遊技状態実行手段（ステップ S 106 を実行する遊技制御用マイコン 101）を備え、
前記演出実行手段は、
前記所定の期間の後に、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可能な高示唆演出（S P リーチの本演出）を実行可能であり、
前記高示唆演出には、第 1 高示唆演出（第 1 S P リーチの本演出）と、前記第 1 高示唆演出よりも、前記特別遊技状態になる可能性が高いことを示唆可能な第 2 高示唆演出（第 2 S P リーチの本演出）と、があり、
前記特殊な演出とは、前記第 2 高示唆演出の実行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。

40

【0461】

この構成の遊技機によれば、第 2 の演出の実行がない場合には、大当たりへの期待感を煽ることが可能である。

【0462】

手段 C 3 に係る発明は、
手段 C 2 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

50

前記所定の期間よりも前の期間（第２演出期間）に前期間演出（第１予告演出）を、前記所定の期間よりも後の期間（第４演出期間）に前記高示唆演出をそれぞれ実行可能であり、前記前期間演出および前記高示唆演出を実行するときに前記第２の演出を実行した場合には、前記所定の期間に、前記第１の演出を実行可能であり、前記前期間演出および前記高示唆演出を実行するときに前記第２の演出を実行しなかった場合には、前記所定の期間に、前記特殊な演出を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【０４６３】

この構成の遊技機によれば、前期間演出および高示唆演出を実行するときに第２の演出を実行しない場合には、所定の期間に特殊な演出を実行可能である。よって、前期間演出および高示唆演出の実行の狭間にあたる第３演出期間に遊技者の注目度が低下してしまうのを防ぐことが可能である。よって、遊技者は、所定の期間よりも前の期間および所定の期間よりも後の期間にわたって順次実行される各演出（前期間演出、特殊な演出、および、高示唆演出）を一連で楽しむことが可能である。

【符号の説明】

【０４６４】

５０ａ…表示部（所定の表示部）
 ５０ａｃ…中表示位置（表示位置）
 ５０ａｄ…下表示位置（表示位置）
 ５０ａｕ…上表示位置（表示位置）
 １００…主制御基板（遊技実行手段）
 １０１…遊技制御用マイコン
 １２０…サブ制御基板（演出実行手段）
 １２１…演出制御用マイコン
 ＥＺ１…左演出図柄（所定の演出図柄）
 ＥＺ２…中演出図柄（所定の演出図柄）
 ＥＺ３…右演出図柄（所定の演出図柄）
 Ｇ７…アイテム画像（図柄）
 ＰＹ１…パチンコ遊技機

10

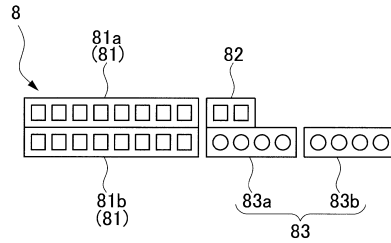
20

30

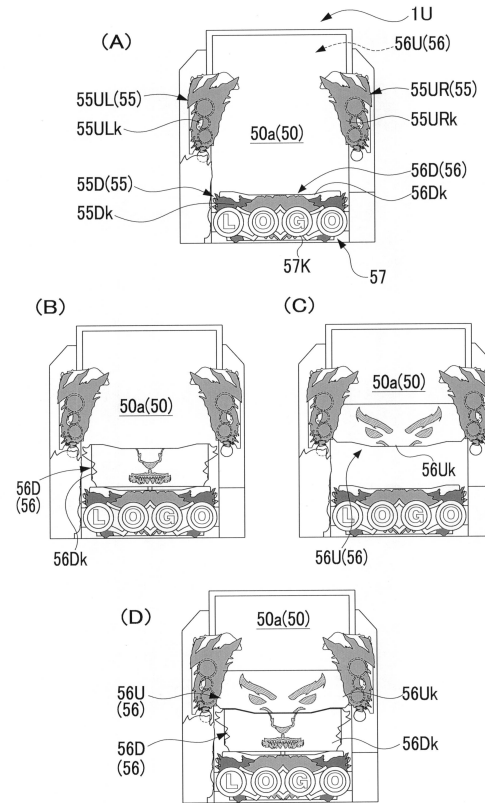
40

50

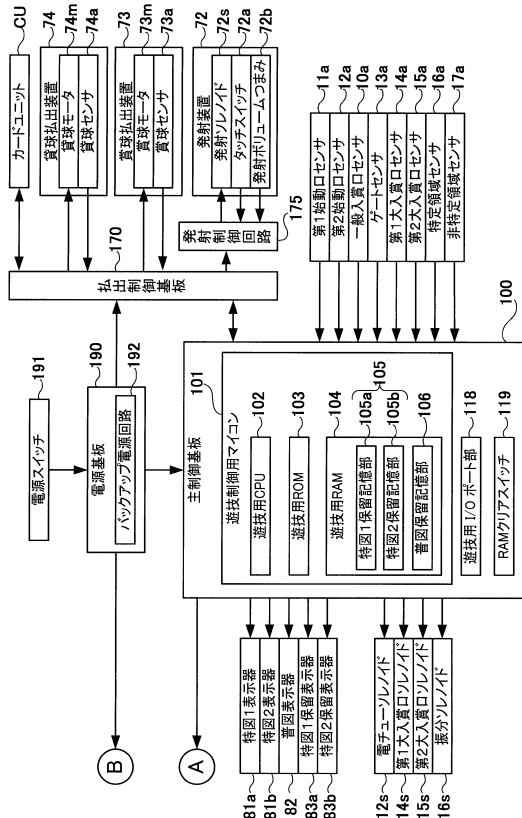
【図 5】



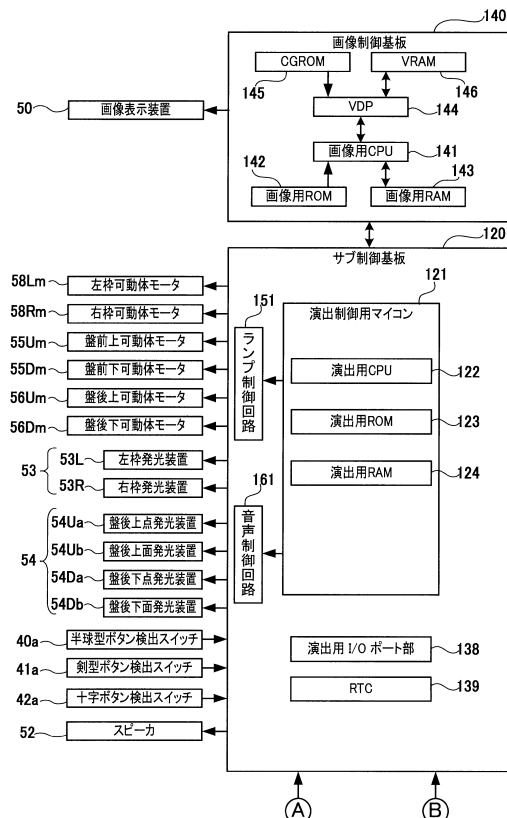
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

20

30

40

50

【図 9】

(A)普図関係乱数

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

遊技状態	開放回数	開放時間
非時短状態	1	0.08秒
時短状態	1	3.0秒

10

20

【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】

特図 1 変動パターン判定テーブル

遊技状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特図 1 保留数 (U1)	特図変動パターン	特図変動時間 (ms)	*備考	
						特図変動パターン	特図変動発生時の演出フロー
非時短状態	大当たり	—	—	P01	10000	通常変動	リーチ→N→リーチ→発露演出→SPリーチ
				P02	60000	通常変動	リーチ→N→リーチ→発露演出→リーチ
				P03	50000	通常変動	リーチ→N→リーチ→N→リーチ
				P04	95000	通常変動	リーチ→N→リーチ→発露演出→SPリーチ
		リーチ有り	—	P05	55000	通常変動	リーチ→N→リーチ→発露演出→リーチ
				P06	25000	通常変動	リーチ→N→リーチ
				P07	13000	通常変動	
				P08	4000	通常変動	
	ハズレ	リーチ無し	0～2	P09	13000	通常変動	
				P10	4000	通常変動	
				P11	80000	通常変動	リーチ→SPリーチ
				P12	10000	通常変動	リーチ→SPリーチ
		—	—	P13	75000	通常変動	リーチ→SPリーチ
				P14	15000	通常変動	リーチ
				P15	6000	通常変動	
				P16	3000	通常変動	
時短状態	ハズレ	リーチ無し	0～2	P15	6000	通常変動	
				P15	6000	通常変動	
				P15	6000	通常変動	
				P16	3000	通常変動	

30

40

50

【図 13】

特図2変動パターン判定テーブル

選抜 状態	特因 判定結果	リーチ 判定結果	特因2 保留 (U2)	特因変動 ハヤーン	特因変動 時間(ms)	・備考	
						特因変動演出の演出フロー	ハヤーンの名称
車陣短 状態	大当たり	—	—	P51	10000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→特因演出→SPリ→チ	特因変動
				P52	60000	通常変動→リーチ→チ→特因演出→Nリ→チ	SP大当たり変動
				P53	30000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→特因演出→Nリ→チ	1大当たり変動
				P54	95000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→特因演出→SPリ→チ	N大当たり変動
				P55	55000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→特因演出→Nリ→チ	SPハズレ変動
	ハズレ	リーチ有り	—	P56	25000	通常変動→リーチ→Nリ→チ→特因演出→Nリ→チ	1ハズレ変動
				P57	13000	通常変動	Nハズレ変動
				P58	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P59	4000	通常変動	通常ハズレ変動
				P58	4000	通常変動	通常ハズレ変動
大当たり	—	—	—	P61	80000	通常変動→リーチ→SPリ→チ	特因変動
				P62	10000	通常変動→リーチ→SPリ→チ	SP大当たり変動
				P63	75000	通常変動→リーチ→SPリ→チ	即大当たり変動
				P64	15000	通常変動→リーチ→チ	SPハズレ変動
				P65	6000	通常変動	即ハズレ変動
ハズレ	リーチ無し	0~2	—	P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P65	6000	通常変動	短縮ハズレ変動
				P66	3000	通常変動	短縮ハズレ変動

【図 14】

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/ハズレ判定結果	始動入賞コマンド	特図変動演出時の演出フロー
第1始動口	非時短状態	大当たり	SP大当たり変動	コマンド01	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ
			1大当たり変動	コマンド02	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→リチ
			N大当たり変動	コマンド03	通常変動→リーチ→Nリチ
			SPハズレ変動	コマンド04	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ
			1ハズレ変動	コマンド05	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→リチ
	時短状態	大当たり	Nハズレ変動	コマンド06	通常変動→リーチ→Nリチ
			通常ハズレ変動	コマンド07	通常変動→リーチ→Nリチ
			SP大当たり変動	コマンド11	通常変動→リーチ→SPリチ
			即大当たり変動	コマンド12	通常変動→リーチ
			SPハズレ変動	コマンド13	通常変動→リーチ→SPリチ
第2始動口	非時短状態	大当たり	即ハズレ変動	コマンド14	通常変動→リーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド15	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド51	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ
			1大当たり変動	コマンド52	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→リチ
			N大当たり変動	コマンド53	通常変動→リーチ→Nリチ
	時短状態	大当たり	SPハズレ変動	コマンド54	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→SPリチ
			1ハズレ変動	コマンド55	通常変動→リーチ→Nリチ→発展演出→リチ
			Nハズレ変動	コマンド56	通常変動→リーチ→Nリチ
			通常ハズレ変動	コマンド57	通常変動
			SP大当たり変動	コマンド61	通常変動→リーチ→SPリチ
	時短状態	大当たり	即大当たり変動	コマンド62	通常変動→リーチ
			SPハズレ変動	コマンド63	通常変動→リーチ→SPリチ
			即ハズレ変動	コマンド64	通常変動→リーチ
			短縮ハズレ変動	コマンド65	短縮変動

【図 15】

大当たり遊技制御テーブル

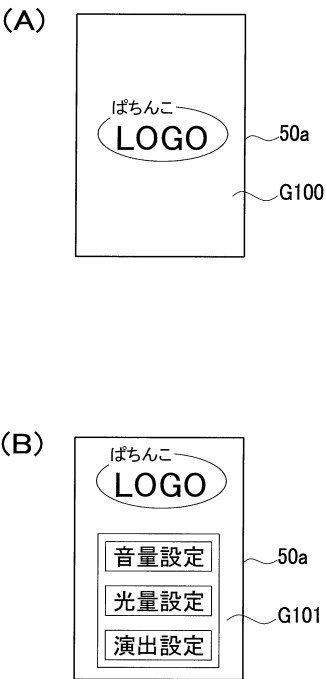
大当たり遊技	ランド遊技 の回数	大入賞口の開閉パターン				OP 時間	ED 時間
		ランド	1回のランド 遊技当たりの 開放の回数	開放する 大入賞口	開放 時間		
大当たり遊技A (Vロング大当たり)	16R (実質9R)	1~8R	1回	第1大入賞口	2.0秒	10.0秒	15.0秒
		9~15R	1回	第1大入賞口	2.0秒		
		16R	1回	第2大入賞口	2.0秒		
大当たり遊技B (ショート大当たり)	16R (実質8R)	1~8R	1回	第1大入賞口	2.0秒	10.0秒	
		9~15R	1回	第1大入賞口	0.1秒		
		16R	1回	第2大入賞口	0.1秒		
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	2.0秒	10.0秒	
		16R	1回	第2大入賞口	29.5秒		

【図 16】

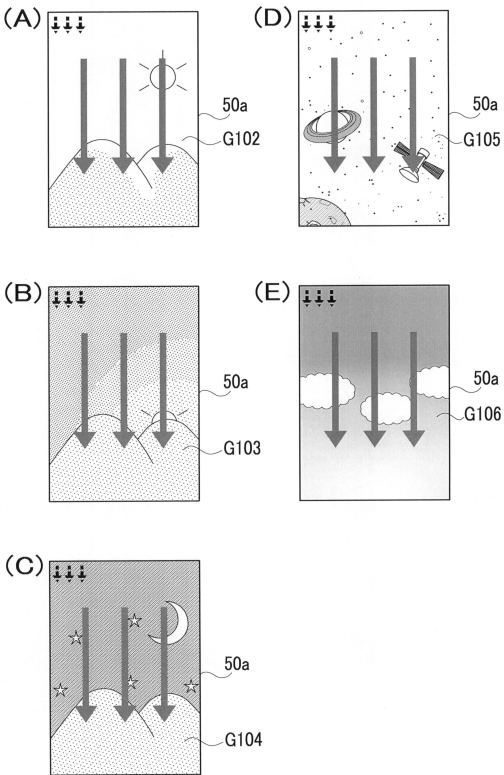
遊技狀態

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

【図 17】



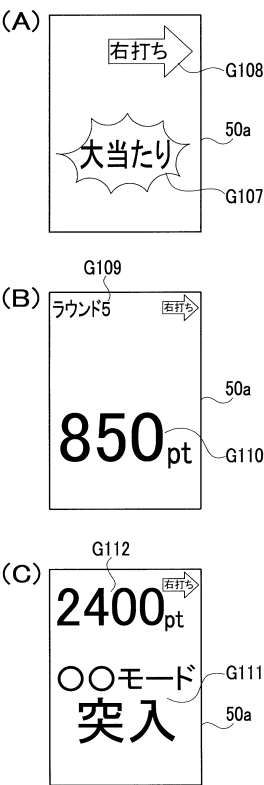
【図 18】



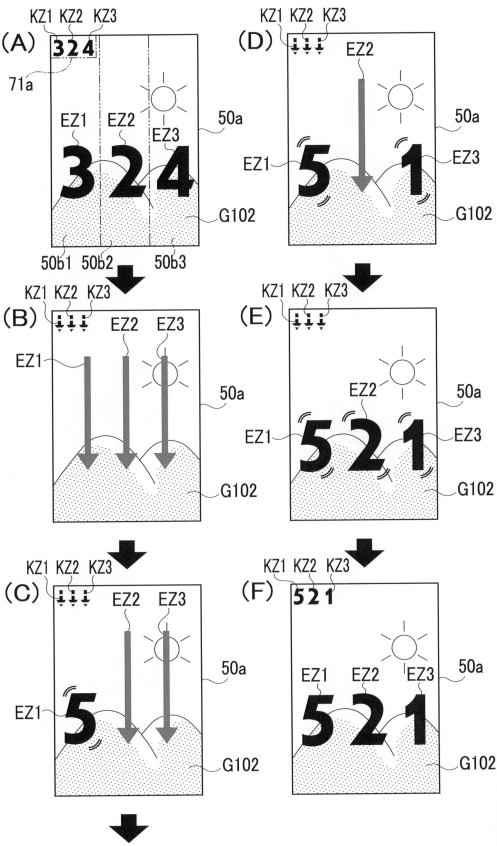
10

20

【図 19】



【図 20】

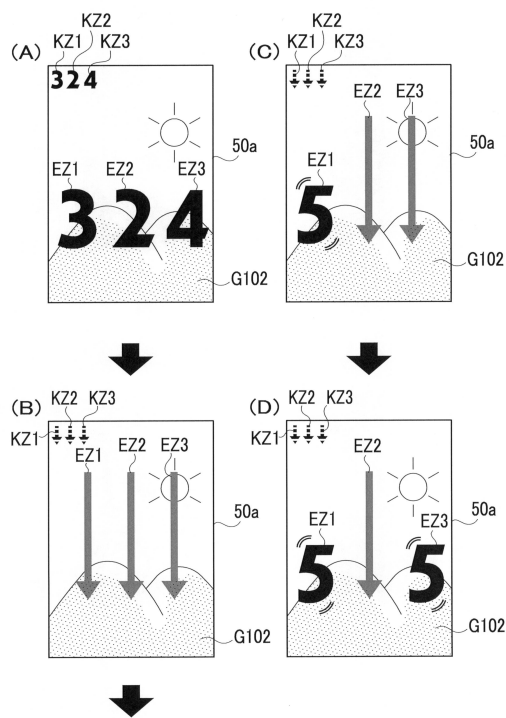


30

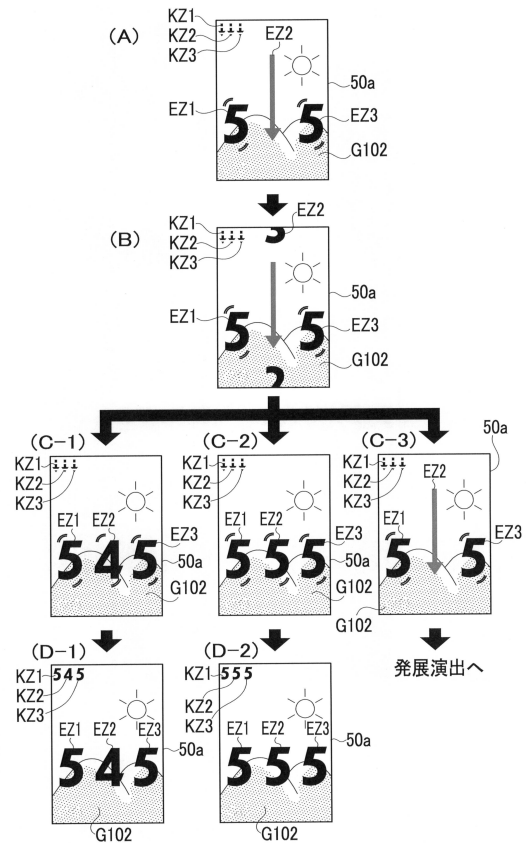
40

50

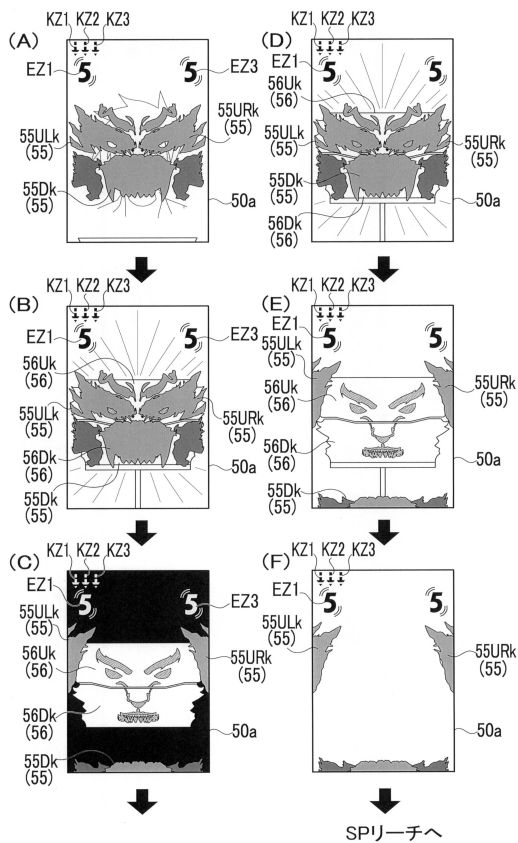
【図 2 1】



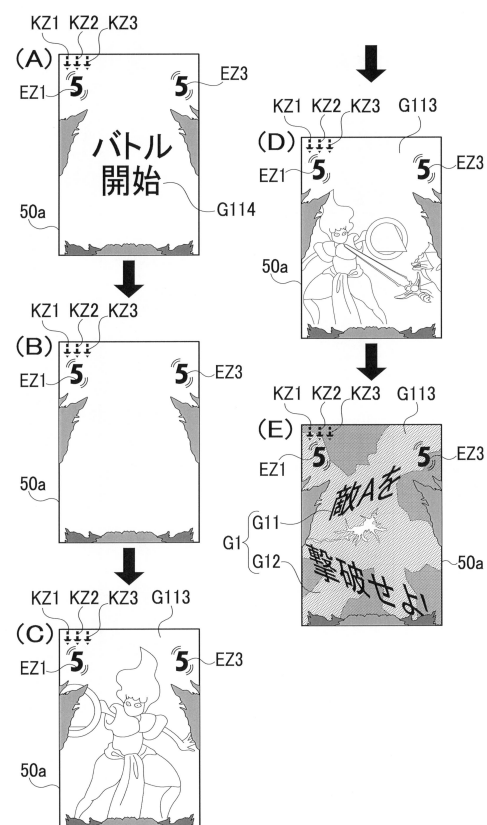
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

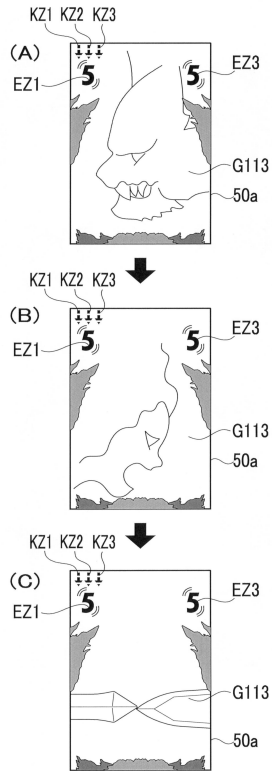
20

30

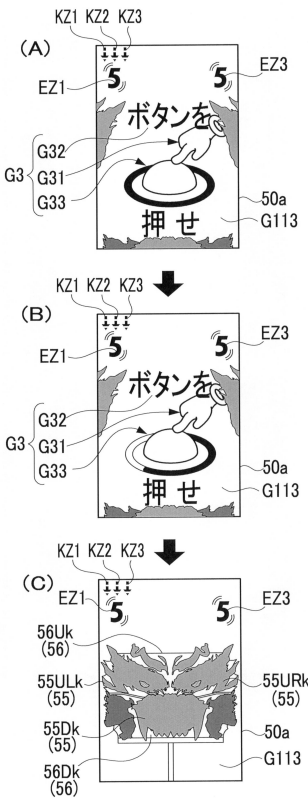
40

50

【図 2 5】



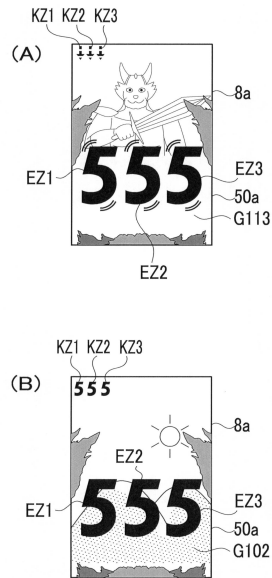
【図 2 6】



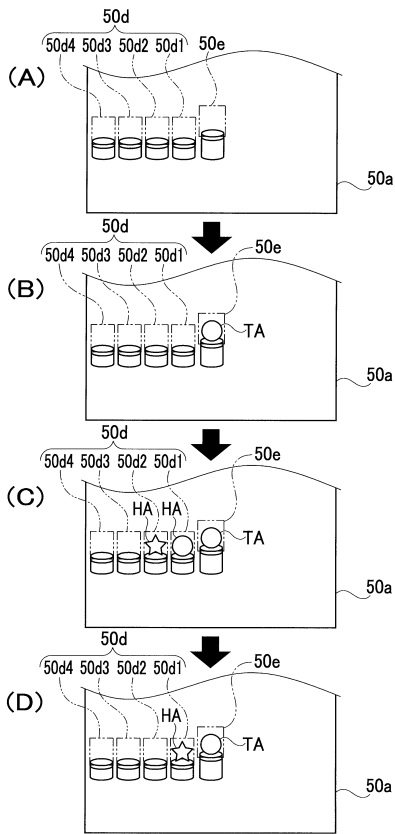
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

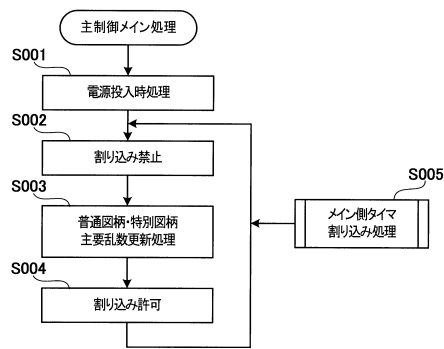


30

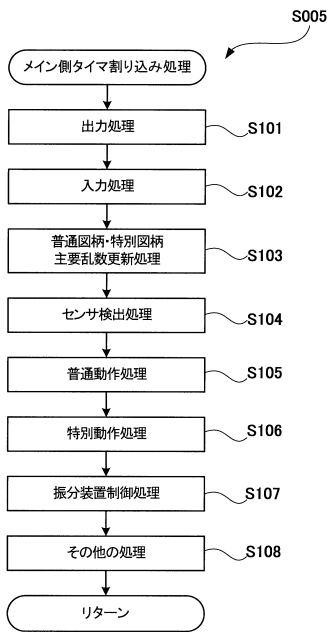
40

50

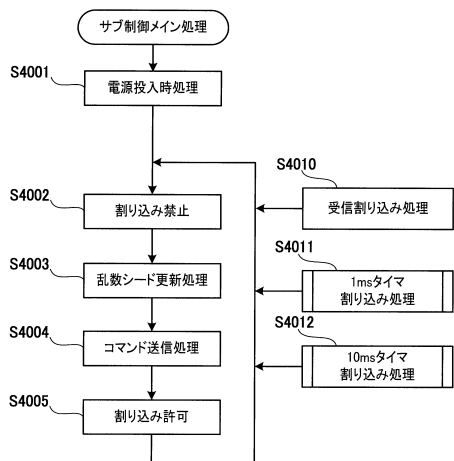
【図 29】



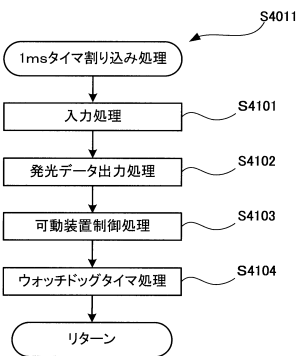
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

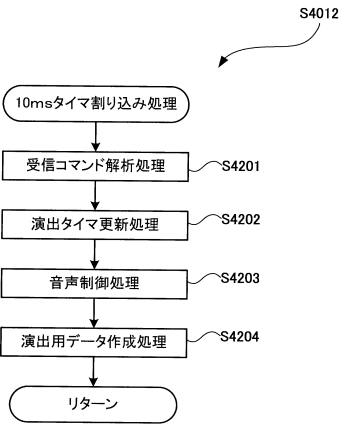
20

30

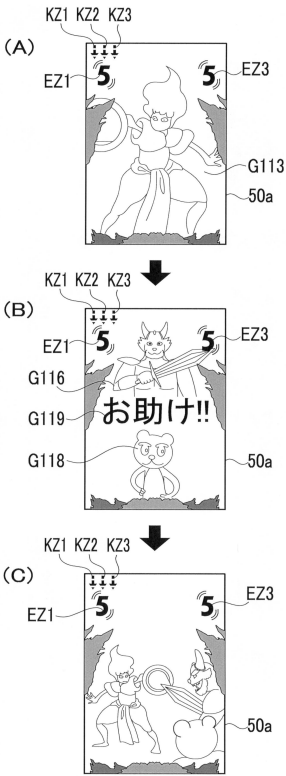
40

50

【図 3 3】



【図 3 4】



10

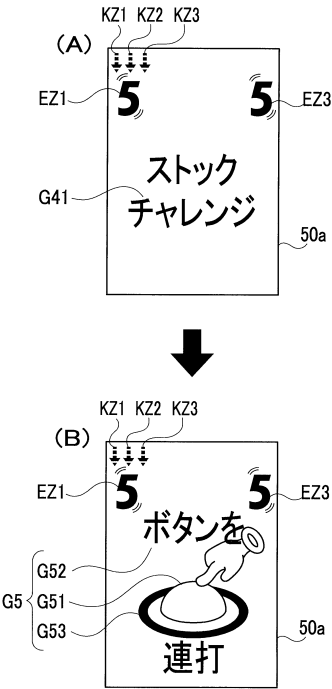
20

【図 3 5】

SPリーチ態様選択テーブル

	振分率(%)	SPリーチ
大当たり	25	第1SPリーチ
	75	第2SPリーチ(「お助けリーチ」)
ハズレ	92	第1SPリーチ
	8	第2SPリーチ(「お助けリーチ」)

【図 3 6】

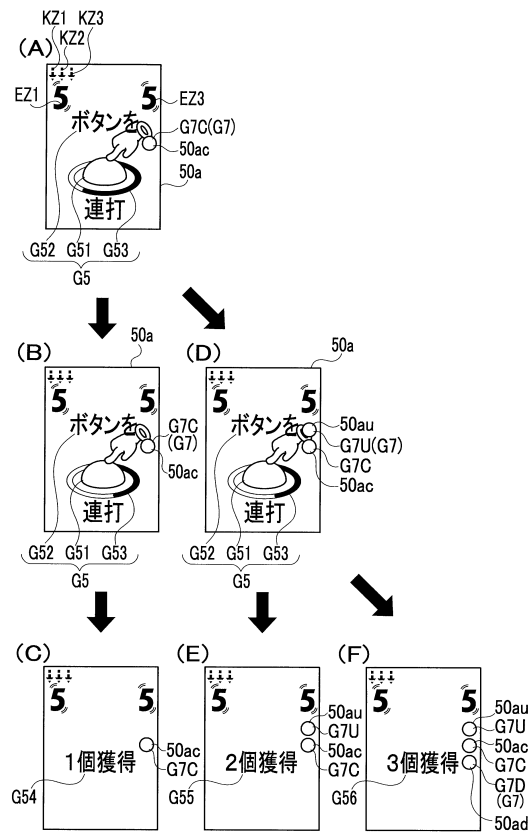


30

40

50

【図 3 7】



【図 3 8】

(A) ストック演出

ストック演出	表示位置	選択可能なアイテム画像	始期	終期
第1ストック演出	中表示位置	「犬A」	t02	t06
		「熊A」		
		「猿A」		
第2ストック演出	上表示位置	「犬B」	t03	t05
		「熊B」		
		「猿B」		
		「犬&熊」		
第3ストック演出	下表示位置	「犬C」	t04	t07
		「熊C」		
		「猿C」		

(B) アイテム画像

アイテム画像	表示態様		示唆している予告演出
	キャラクタ	キャラクタの表情	
「犬A」	犬	笑っている表情	犬A演出
「熊A」	熊		熊A演出
「猿A」	猿		猿A演出
「犬B」	犬	怒っている表情	犬B演出
「熊B」	熊		熊B演出
「猿B」	猿		猿B演出
「犬&熊」	犬と熊	泣いている表情	犬&熊演出
「犬C」	犬		犬C演出
「熊C」	熊		熊C演出
「猿C」	猿		猿C演出

【図 3 9】

予告演出	演出内容	備考
犬A演出	SPリーチで押しているボタンの種類を昇格させるゲーム (成功態様: 変型ボタン / 失敗態様: 半変型ボタン)	
熊A演出	文字画像の文字色を昇格させるゲーム (成功態様: 赤色 / 失敗態様: 青色)	
猿A演出	一発告知演出 (トラランプ画像が「点灯態様」になれば大当たり確定)	
犬B演出	カットイン演出 (文字色が「赤」又は「黒」)	
熊B演出	タイトル画像の横にスタンプを発生させる (「赤色スタンプ」又は「青色のスタンプ」)	
犬&熊演出	タイトル画像の横にスタンプを発生させる (「赤」又は「黒」)	
犬C演出	「お助けリーチ (第2SPリーチ)」の実行を目指すゲーム (成功態様: お助けリーチの実行 / 失敗態様: 非実行)	
熊C演出	十字ボタンの操作による4択ゲーム (99%, 50%, 10%, 1%) のどれかが表示される)	
猿C演出	「カラフル抽選器」画像を用いた抽選ゲーム (「赤玉」、「白玉」、「黒玉」のどれかが表示される)	
犬C演出	テンバビ図柄を「7」図柄に昇格させるゲーム (成功態様: 「7」図柄に昇格 / 失敗態様: 図柄変化せず)	

【図 4 0】

(A) 第1演出態様選択テーブル

	振分率 (%)	演出態様
大当たり	40	失敗態様
	60	成功態様
ハズレ	85	失敗態様
	15	成功態様

(B) 第2演出態様選択テーブル

	振分率 (%)	演出態様
大当たり	40	青色 (又は黒色)
	60	赤色
ハズレ	74	青色 (又は黒色)
	26	赤色

(C) 第3演出態様選択テーブル

	振分率 (%)	演出態様
大当たり	1	「1%」を表示
	24	「10%」を表示
	35	「50%」を表示
	40	「80%」を表示
ハズレ	40	「1%」を表示
	30	「10%」を表示
	20	「50%」を表示
	10	「80%」を表示

(D) 第4演出態様選択テーブル

	振分率 (%)	演出態様
大当たり	25	白玉
	35	青玉
	40	赤玉
ハズレ	38	白玉
	35	青玉
	27	赤玉

10

20

30

40

50

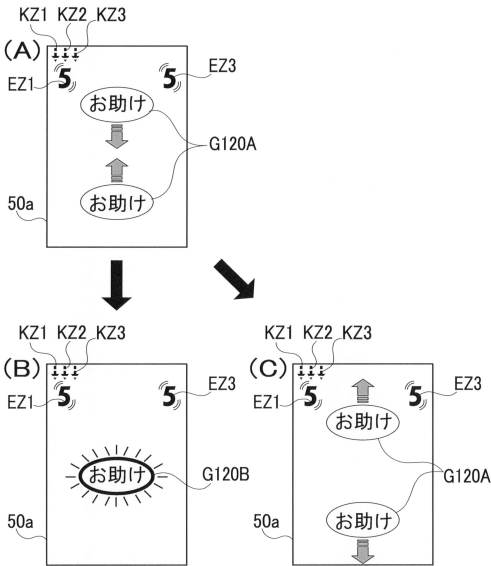
【図 4 1】

アイテム画像の特定の組み合わせ

組み合わせ			特殊状態	備考
中表示位置 (第1ストック演出)	上表示位置 (第2ストック演出)	下表示位置 (第3ストック演出)		
「犬A」	「犬B」	「犬C」	「犬だらけ」状態	群予告演出の実行が確定
「犬A」	「熊B」		「犬熊ペア」状態	第2SPリーチ(「お助けリーチ」) が確定
「犬A」	「犬B」	「熊C」		
	「犬B」	「熊C」		
「熊A」	「熊B」	「犬C」		

※「組み合わせ」欄の空白は、アイテム画像の表示がないこと、又は、任意のアイテム画像であることを示す。

【図 4 2】



10

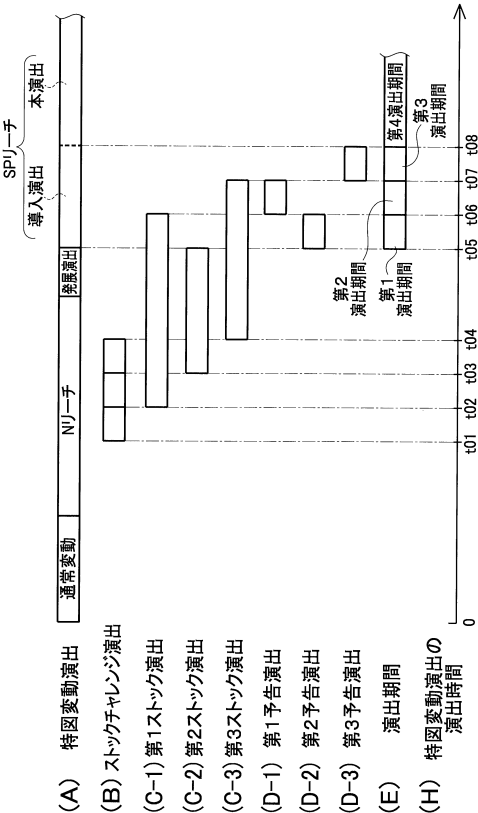
20

【図 4 3】

実行数選択テーブル

	振分率(%)	実行数
大当たり	20	2
	80	3
ハズレ	70	2
	30	3

【図 4 4】

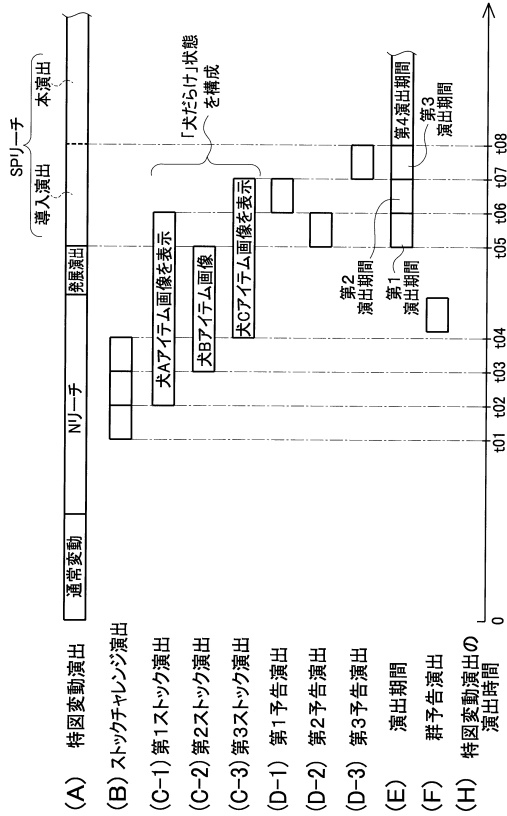


30

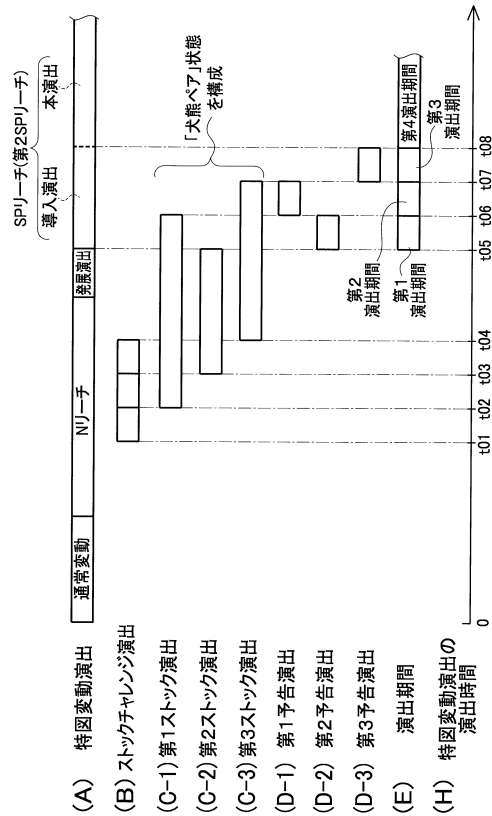
40

50

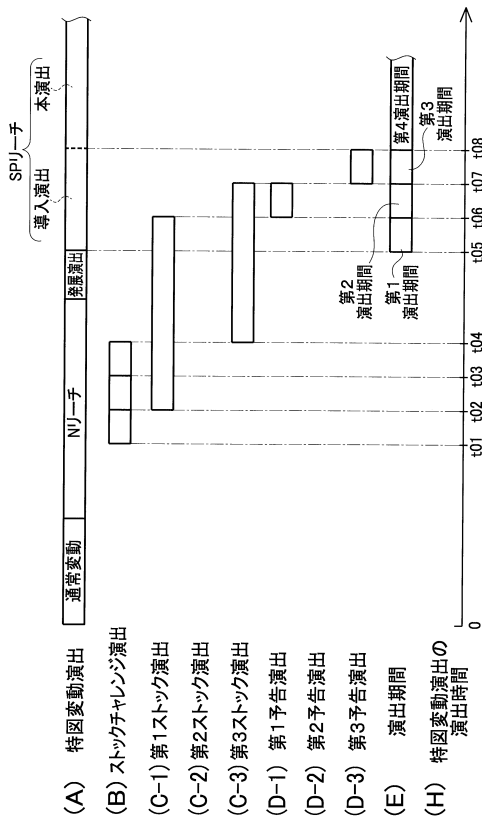
【図 4 5】



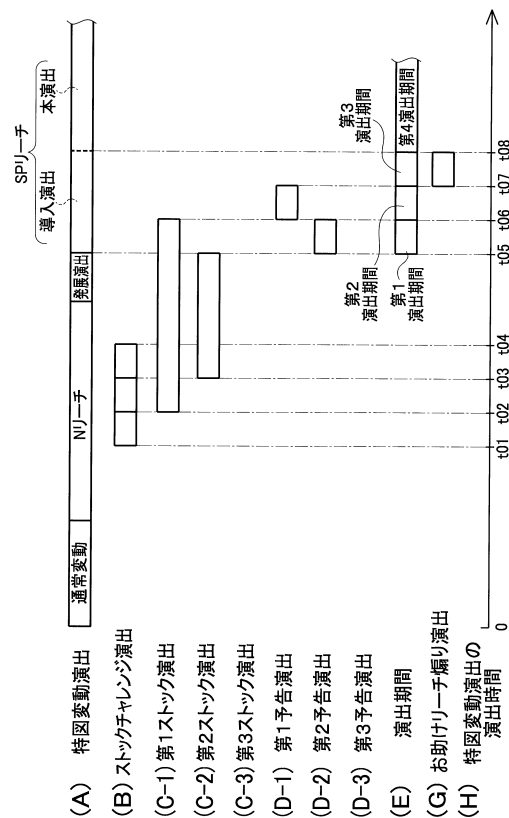
【図 4 6】



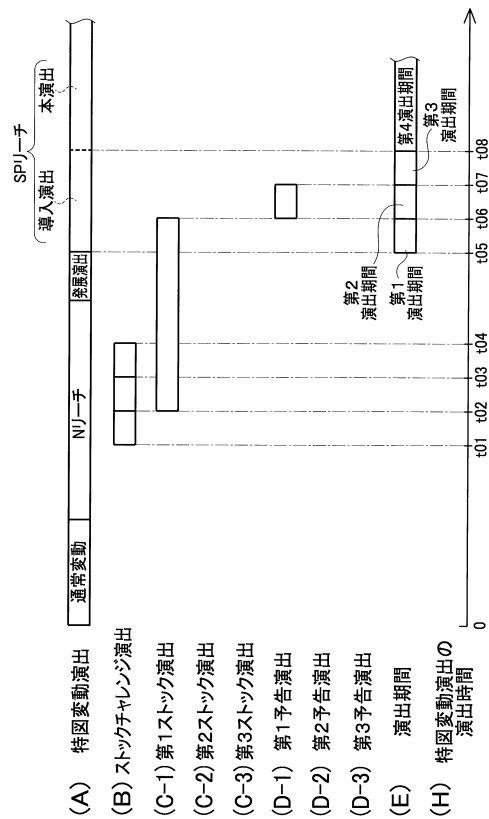
【図 4 7】



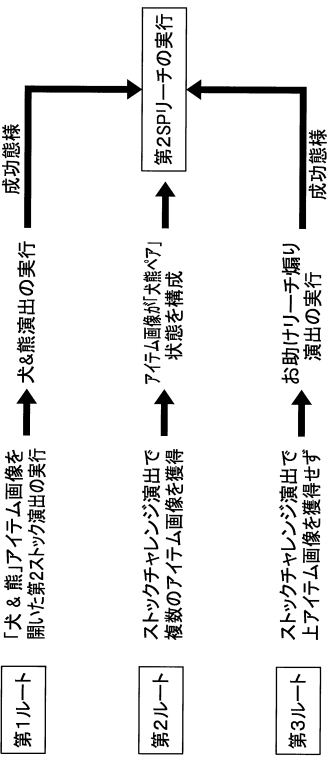
【図 4 8】



【図 49】



【図 50】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 井上 雄貴
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 木村 裕一
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 平 勇輝
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 藤脇 沙絵
- (56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 2 2 3 3 5 4 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 0 3 9 2 0 2 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 1 3 4 3 2 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 0 3 9 2 0 4 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2