

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7523782号
(P7523782)

(45)発行日 令和6年7月29日(2024.7.29)

(24)登録日 令和6年7月19日(2024.7.19)

(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 1 (全80頁)

(21)出願番号	特願2020-69540(P2020-69540)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和2年4月8日(2020.4.8)	(74)代理人	110000291 弁理士法人コスマス国際特許商標事務所
(65)公開番号	特開2021-164602(P2021-164602 A)	(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和3年10月14日(2021.10.14)	(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和5年4月6日(2023.4.6)	(72)発明者	中山 覚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】**【請求項1】**

所定の判定処理により大当たりと判定すると、大当たり遊技を実行可能な遊技制御手段と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記判定処理が実行されると、第1リーチ演出を実行する場合と、第2リーチ演出を実行する場合と、があり、

前記第1リーチ演出を開始した場合に、当該第1リーチ演出の実行契機となった前記判定処理において前記大当たり遊技が実行される可能性である当選期待度が10%以上であり、

前記第2リーチ演出を開始した場合に、当該第2リーチ演出の実行契機となった前記判定処理において前記当選期待度が前記第1リーチ演出よりも10%以上高い所定値%であり、

前記第1リーチ演出の実行中又は前記第2リーチ演出の実行中に特定演出を実行可能である一方、前記第1リーチ演出又は前記第2リーチ演出が開始される前に前記特定演出を実行することがなく、

前記第1リーチ演出の実行中に前記特定演出が実行された場合に当該第1リーチ演出の実行契機となった前記判定処理における前記当選期待度が、100%よりも低く且つ前記所定値%よりも高い第1特定値%であり、

前記第2リーチ演出の実行中に前記特定演出が実行された場合に当該第2リーチ演出

の実行契機となった前記判定処理における前記当選期待度が、前記所定値%よりも高い第2特定値%であり、

前記第1特定値と前記第2特定値はそれぞれ、当該第1特定値と当該第2特定値との平均値に対して、±5%の範囲内の値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】

例えば下記特許文献1に記載の遊技機では、演出を制御可能な演出制御手段が設けられていて、例えば、大当たり遊技が実行される可能性である当選期待度が低いことを示唆する第1演出（弱SPリーチ）と、当選期待度が高いことを示唆する第2演出（強SPリーチ）と、が実行され得るようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2005-058457号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記特許文献1に記載の遊技機では、当選期待度が高いことを示唆する第2演出が実行されずに、当選期待度が低いことを示唆する第1演出が実行された場合、遊技者は落胆する。従って、第1演出が実行されても、遊技者に期待感を抱かせることができるように、遊技興趣には改善の余地があった。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題は、斬新な遊技興趣を提供することが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、

所定の判定処理により大当たりと判定すると、大当たり遊技を実行可能な遊技制御手段と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記判定処理が実行されると、第1リーチ演出を実行する場合と、第2リーチ演出を実行する場合と、があり、

前記第1リーチ演出を開始した場合に、当該第1リーチ演出の実行契機となった前記判定処理において前記大当たり遊技が実行される可能性である当選期待度が10%以上であり、

前記第2リーチ演出を開始した場合に、当該第2リーチ演出の実行契機となった前記判定処理において前記当選期待度が前記第1リーチ演出よりも10%以上高い所定値%であり、

前記第1リーチ演出の実行中又は前記第2リーチ演出の実行中に特定演出を実行可能である一方、前記第1リーチ演出又は前記第2リーチ演出が開始される前に前記特定演出を実行することがなく、

前記第1リーチ演出の実行中に前記特定演出が実行された場合に当該第1リーチ演出の実行契機となった前記判定処理における前記当選期待度が、100%よりも低く且つ前記所定値%よりも高い第1特定値%であり、

前記第2リーチ演出の実行中に前記特定演出が実行された場合に当該第2リーチ演出の実行契機となった前記判定処理における前記当選期待度が、前記所定値%よりも高い第

10

20

30

40

50

2 特定値 % であり、

前記第1特定値と前記第2特定値はそれぞれ、当該第1特定値と当該第2特定値との平均値に対して、±5%の範囲内の値であることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】**【0007】**

本発明の遊技機によれば、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【図面の簡単な説明】**【0008】**

【図1】実施形態に係る遊技機の斜視図である。

【図2】同遊技機が備える遊技機枠の構造を示す斜視図である。

10

【図3】実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図4】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。

【図5】図4に示すA部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図6】同遊技機の遊技制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図7】同遊技機の演出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】当たり種別判定テーブルである。

【図9】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図10】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)はリーチ判定テーブルであり、(C)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(D)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

20

【図11】(A)は通常特図変動パターン判定テーブルであり、(B)は特別特図変動パターン判定テーブルである。

【図12】電チューブ開放パターン決定テーブルである。

【図13】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図14】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15】センサ検出処理のフローチャートである。

【図16】ゲート通過処理のフローチャートである。

【図17】普通動作処理のフローチャートである。

【図18】特別動作処理のフローチャートである。

【図19】特別図柄待機処理のフローチャートである。

30

【図20】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図21】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図22】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図23】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図24】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図25】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図26】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図27】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図28】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図29】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

40

【図30】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図31】1msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図32】10msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図33】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図34】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図35】高確率状態での演出の流れを示す図である。

【図36】各敵キャラSPリーチを示す図である。

【図37】各ストーリーリーチを示す図である。

【図38】通常発展演出から第1敵キャラSPリーチが実行される場合の演出例を示す図である。

50

【図39】(A)はカットイン予告演出を示す図であり、(B)はセリフ予告演出を示す図である。

【図40】敵キャラ選択演出を示す図である。

【図41】敵キャラ特別選択演出の一例を示す図である。

【図42】敵キャラ特別選択演出の一例を示す図である。

【図43】敵キャラ特別選択演出の別例を示す図である。

【図44】敵キャラ特別選択演出の別例を示す図である。

【図45】各敵キャラSPリーチ中のシェイク予告演出を示す図である。

【図46】ストーリー選択演出を示す図である。

【図47】高確率状態で特別図柄の変動表示が101回転以上実行された場合の、各敵キャラSPリーチを示す図である。 10

【図48】(A)は高確100回転以下の敵キャラSPリーチの当選期待度を示す表であり、(B)は高確101回転以上の敵キャラSPリーチの当選期待度を示す表である。

【図49】ストーリーリーチの当選期待度を示す表である。

【図50】敵キャラSPリーチ用変動演出パターン選択テーブルである。

【図51】ストーリーリーチ用変動演出パターン選択テーブルである。

【図52】高確101回転後敵キャラSPリーチ用変動演出パターン選択テーブルである。

【発明を実施するための形態】

【0009】

1. 遊技機の構造

本発明の実施形態であるパチンコ遊技機PY1について、図面に基づいて説明する。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左右方向に一致させて説明する。また、パチンコ遊技機PY1の各部の前方向をパチンコ遊技機PY1に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機PY1の各部の後方向をパチンコ遊技機PY1に対面する遊技者から離れる方向として説明する。 20

【0010】

図1に示すように、実施形態のパチンコ遊技機PY1は、遊技機枠2を備えている。遊技機枠2は、図2に示すように、外枠22と内枠21と前扉23(前枠)とを備えている。外枠22は、パチンコ遊技機PY1の外郭部を形成する縦長方形状の枠体である。内枠21は、外枠22の内側に配置されていて、後述の遊技盤1を取付ける縦長方形状の枠体である。前扉23は、外枠22及び内枠21の前面側に配置されていて、遊技盤1を保護する縦長方形状のものである。前扉23は、遊技者に正対する部分であり、種々の飾り付けがなされている。 30

【0011】

遊技機枠2は、左端側にヒンジ部24を備えて構成されている。このヒンジ部24により、前扉23は、外枠22及び内枠21に対してそれぞれ回動自在になつていて、内枠21は、外枠22及び前扉23に対してそれぞれ回動自在になつていて。前扉23の中央には開口部23aが形成されていて、遊技者が後述の遊技領域6を視認できるように透明の透明板23tが開口部23aに取付けられている。透明板23tは、本形態ではガラス板であるが、透明な合成樹脂板であつてもよい。すなわち、透明板23tは、前方から遊技領域6を視認可能なものであればよい。 40

【0012】

図1～図3に示すように、前扉23には、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル72k(遊技球打込手段)、遊技球を貯留する打球供給皿(上皿)34、及び打球供給皿34に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿(下皿)35が設けられている。また前扉23には、遊技の進行に伴つて実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン(入力部)40k及びセレクトボタン42kが設けられている。なおセレクトボタン(十字キー)42kは、上方向ボタンと下方向ボタンと左方向ボタンと右方向ボタンとによって構成されている。また前扉23には、装飾用の枠ランプ212及 50

び音を出力するスピーカ（図1において不図示）が設けられている。

【0013】

遊技機枠2には、図4に示す遊技盤1が取付けられている。図4に示すように、遊技盤1には、ハンドル72kの操作により発射された遊技球が流下する遊技領域6が、レール部材62で囲まれて形成されている。また遊技盤1には、装飾用の盤ランプ54が多数設けられている。また遊技領域6には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎが突設されている。なお遊技盤1は、前側に配されている板状部材と、後側に配されている裏ユニット（後述する各種制御基板、画像表示装置50、ハーネス等を取付けるユニット）とが一体化されたものである。

【0014】

また遊技領域6の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置50（演出表示手段、画像表示手段）が設けられている。なお画像表示装置は、有機EL表示装置などの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置50の表示画面50a（表示部）には、後述の第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に同期した演出図柄EZ（装飾図柄）の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。なお、演出図柄EZを表示する演出を演出図柄変動演出という。演出図柄変動演出を「装飾図柄変動演出」や単に「変動演出」と称することもある。

10

【0015】

演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の3つの演出図柄表示領域からなる。左演出図柄表示領域には左演出図柄EZ1が表示され、中演出図柄表示領域には中演出図柄EZ2が表示され、右演出図柄表示領域には右演出図柄EZ3が表示される。演出図柄EZはそれぞれ、例えば「1」～「8」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置50は、左演出図柄EZ1、中演出図柄EZ2、右演出図柄EZ3の組み合わせによって、後述の第1特図表示器81aおよび第2特図表示器81bにて表示される第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示の結果（つまりは大当たり抽選の結果）を、わかりやすく表示する。

20

【0016】

例えば大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。また、はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第1特図表示器81aや第2特図表示器81bにより把握するのではなく、画像表示装置50にて把握する。なお、演出図柄表示領域の位置は固定的でなくともよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。

30

【0017】

画像表示装置50は、上記のような演出図柄EZを用いた演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出（客待ち演出）などを表示画面50aに表示する。なお演出図柄変動演出では、数字等の演出図柄EZのほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄EZ以外の演出画像も表示される。

【0018】

また画像表示装置50の表示画面50aには、後述の第1特図保留や第2特図保留の記憶数に応じて保留アイコンHA（演出保留画像）を表示する保留アイコン表示領域がある。保留アイコンHAの表示により、後述の第1特図保留表示器83aにて表示される第1特図保留の記憶数や、後述の第2特図保留表示器83bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

40

【0019】

遊技領域6の中央付近であって画像表示装置50の前方には、センター枠61（内側壁部）が配されている。センター枠61の下部には、上面を転動する遊技球を、後述の第1始動口11へと誘導可能なステージ61sが形成されている。またセンター枠61の左部には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ61sへ遊技球を流出させるワープ

50

6 1 w が設けられている。またセンター枠 6 1 の上部には、上下動可能な盤可動体 5 5 k が設けられている。盤可動体 5 5 k は、表示画面 5 0 a の上方の原点位置から表示画面 5 0 a の中央と前後方向に重なる演出位置に移動可能なものである。

【 0 0 2 0 】

遊技領域 6 における画像表示装置 5 0 の下方には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第 1 始動口 1 1 を備える第 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 を、第 1 入球口や、固定入球口、第 1 始動入賞口、第 1 始動領域ともいう。また第 1 始動入賞装置 1 1 D を、第 1 入球手段や、固定入球手段、第 1 始動入賞装置ともいう。第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞は、第 1 特別図柄の抽選（大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定）の契機となっている。

10

【 0 0 2 1 】

また遊技領域 6 における第 1 始動口 1 1 の下方には、第 2 始動口 1 2 を備える普通可変入賞装置（普通電動役物いわゆる電チュー）1 2 D が設けられている。第 2 始動口 1 2 を、第 2 入球口や、可変入球口、第 2 始動入賞口、第 2 始動領域ともいう。電チュー 1 2 D を、第 2 入球手段や、可変入球手段、第 2 始動入賞装置ともいう。第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞は、第 2 特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。

【 0 0 2 2 】

電チュー 1 2 D は、開状態と閉状態とをとる電チュー開閉部材 1 2 k（入球口開閉部材）を備え、電チュー開閉部材 1 2 k の作動によって第 2 始動口 1 2 を開閉するものである。電チュー開閉部材 1 2 k は、後述の電チューソレノイド 1 2 s により駆動される。電チュー開閉部材 1 2 k が開状態にあるときには、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が可能となり、閉状態にあるときには、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入球が不可能となる。つまり、第 2 始動口 1 2 は、遊技球の入球し易さが変化可能な始動口である。なお、電チューは、電チュー開閉部材が開状態にあるときの方が閉状態にあるときよりも第 2 始動口への入球を容易にするものであれば、閉状態にあるときに第 2 始動口への入球を不可能とするものでなくともよい。

20

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 6 における第 1 始動口 1 1 の右方には、大入賞口 1 4 を備えた大入賞装置（特別電動役物）1 4 D が設けられている。大入賞口 1 4 を、特別入賞口ともいう。また大入賞装置 1 4 D を、アタッカー（A T）や、特別入賞手段、特別可変入賞装置ともいう。大入賞装置 1 4 D は、開状態と閉状態とをとる A T 開閉部材 1 4 k（特別入賞口開閉部材）を備え、A T 開閉部材 1 4 k の作動により大入賞口 1 4 を開閉するものである。A T 開閉部材 1 4 k は、後述の A T ソレノイド 1 4 s により駆動される。大入賞口 1 4 は、A T 開閉部材 1 4 k が開状態であるときだけ遊技球が入球可能となる。

30

【 0 0 2 4 】

また、センター枠 6 1 の右方には、遊技球が通過可能なゲート 1 3 が設けられている。ゲート 1 3 を、通過口や通過領域ともいう。ゲート 1 3 への遊技球の通過は、電チュー 1 2 D を開放するか否かを決める普通図柄抽選（すなわち普通図柄乱数（当たり乱数）の取得と判定）の実行契機となっている。さらに遊技領域 6 の下部には、複数の一般入賞口 1 0 が設けられている。また遊技領域 6 の最下部には、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 外へ排出するアウト口 1 9 が設けられている。

40

【 0 0 2 5 】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域 6 には、左右方向の中央より左側の左遊技領域 6 L（第 1 遊技領域）と、右側の右遊技領域 6 R（第 2 遊技領域）とがある。左遊技領域 6 L を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域 6 R を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 1 流路 R 1 といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 2 流路 R 2 という。

50

【 0 0 2 6 】

第1流路R1上には、第1始動口11と、一般入賞口10、電チュー12Dと、アウト口19とが設けられている。遊技者は第1流路R1を流下するように遊技球を打ち込むことで、第1始動口11や一般入賞口10への入賞を狙うことができる。なお、第1流路R1上にゲートは配されていないため、左打ちをしている場合に電チュー12Dが開放されることはない。

【 0 0 2 7 】

一方、第2流路R2上には、ゲート13と、一般入賞口10と、大入賞装置14Dと、電チュー12Dと、アウト口19とが設けられている。遊技者は第2流路R2を流下するように遊技球を打ち込むことで、ゲート13への通過や、一般入賞口10、第2始動口12、及び大入賞口14への入賞を狙うことができる。10

【 0 0 2 8 】

また図4に示すように、遊技盤1の右下部には表示器類8が配置されている。表示器類8には、図5に示すように、第1特別図柄を可変表示する第1特図表示器81a、第2特別図柄を可変表示する第2特図表示器81b、及び、普通図柄(普図)を可変表示する普図表示器82が含まれている。第1特別図柄を、第1特図又は特図1ともいい、第2特別図柄を第2特図又は特図2ともいう。また、普通図柄を普図ともいう。

【 0 0 2 9 】

また表示器類8には、第1特図表示器81aの作動保留(第1特図保留)の記憶数を表示する第1特図保留表示器83a、第2特図表示器81bの作動保留(第2特図保留)の記憶数を表示する第2特図保留表示器83b、および普図表示器82の作動保留(普図保留)の記憶数を表示する普図保留表示器84が含まれている。20

【 0 0 3 0 】

第1特別図柄の可変表示は、第1始動口11への遊技球の入賞を契機として行われる。第2特別図柄の可変表示は、第2始動口12への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第1特別図柄および第2特別図柄を総称して特別図柄(特図)といふことがある。また、第1特図表示器81aおよび第2特図表示器81bを総称して特図表示器81といふことがある。また、第1特図保留表示器83aおよび第2特図保留表示器83bを総称して特図保留表示器83といふことがある。また第1特図保留および第2特図保留を総称して特図保留といふことがある。30

【 0 0 3 1 】

特図表示器81では、特別図柄を可変表示(変動表示)したあと停止表示することにより、第1始動口11又は第2始動口12への入賞に基づく抽選(特別図柄抽選、大当たり抽選)の結果を報知する。停止表示される特別図柄(停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄)は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄(特定の停止態様の特別図柄すなわち大当たり図柄)である場合には、停止表示された特定特別図柄の種類(つまり当選した大当たりの種類)に応じた開放パターンにて大入賞口14を開放させる大当たり遊技(特別遊技の一例)が行われる。なお、特別遊技における大入賞口の開放パターンについては後述する。40

【 0 0 3 2 】

具体的には特図表示器81は、例えば横並びに配された8個のLED(Light Emitting Diode)から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり(後述の複数種類の大当たりのうちの一つ)に当選した場合には、「」(:点灯、:消灯)というように左から1, 2, 5, 6番目にあるLEDが点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「」というように一番右にあるLEDのみが点灯した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。なおハズレ図柄は、特定特別図柄ではない。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表50

示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各 L E D が点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

【 0 0 3 3 】

本パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報、判定用情報）は、後述の特図保留記憶部 1 0 5 に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 1 1 への入賞であれば第 1 特図保留として、後述の第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a に記憶され、第 2 始動口 1 2 への入賞であれば第 2 特図保留として、後述の第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。各々の特図保留記憶部 1 0 5 に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値はそれぞれ「4」となっている。

10

【 0 0 3 4 】

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別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。

20

【 0 0 3 5 】

そしてこのような特図保留の数は、特図保留表示器 8 3 に表示される。具体的には特図保留表示器 8 3 はそれぞれ、例えば 4 個の L E D で構成されており、特図保留の数だけ L E D を点灯させることにより特図保留の数を表示する。

【 0 0 3 6 】

普通図柄の可変表示は、ゲート 1 3 への遊技球の通過を契機として行われる。普図表示器 8 2 では、普通図柄を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、ゲート 1 3 への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 1 2 を開放させる補助遊技が行われる。なお、第 2 始動口 1 2 の開放パターンについては後述する。

30

【 0 0 3 7 】

具体的には普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており（図 5 参照）、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、「 」（ ：点灯、 ：消灯）というように両 L E D が点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「 」というように右の L E D のみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。なお普通ハズレ図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両 L E D が交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

40

【 0 0 3 8 】

本パチンコ遊技機 P Y 1 では、ゲート 1 3 への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、後述の普図保留記憶部 1 0 6 に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部 1 0 6 に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は「4」となっている。

【 0 0 3 9 】

50

普図保留記憶部 106 に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機 PY1 では、ゲート 13 への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。

【0040】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器 84 に表示される。具体的には普図保留表示器 84 は、例えば 4 個の LED で構成されており、普図保留の数だけ LED を点灯させることにより普図保留の数を表示する。

10

【0041】

2. 遊技機の電気的構成

次に図 6 及び図 7 に基づいて、本パチンコ遊技機 PY1 における電気的な構成を説明する。図 6 及び図 7 に示すように、パチンコ遊技機 PY1 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う遊技制御基板 100（主制御基板）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行う演出制御基板 120（サブ制御基板）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 170 等を備えている。なお、遊技制御基板 100 は、メイン制御部を構成し、演出制御基板 120 は、後述する画像制御基板 140、音声制御基板 161、及びサブドライブ基板 162 とともにサブ制御部を構成する。

20

【0042】

なお、サブ制御部は、少なくとも演出制御基板 120 を備え、演出手段（画像表示装置 50 やスピーカ 610、盤ランプ 54、盤可動体 55k、枠ランプ 212 等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

【0043】

またパチンコ遊技機 PY1 は、電源基板 190 を備えている。電源基板 190（電源供給部）は、外部から AC 24V の電源を入力して、AC 24V の電源に基づいてパチンコ遊技機 PY1 の動作に必要な各種電圧（DC 5V, DC 12V, DC 18V, DC 24V, DC 37V）の電源を生成するものである。電源基板 190 は、生成した電源を遊技制御基板 100、演出制御基板 120、及び払出制御基板 170 に対して供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して供給する。

30

【0044】

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、本パチンコ遊技機 PY1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する遊技制御基板 100 の遊技用 RAM (Random Access Memory) 104 や演出制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対して電力を供給する。従って、遊技制御基板 100 の遊技用 RAM 104 や演出制御基板 120 の演出用 RAM 124 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 PY1 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 / 遮断が切替えられる。なお、遊技制御基板 100 の遊技用 RAM 104 に対するバックアップ電源回路を遊技制御基板 100 に設けたり、演出制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対するバックアップ電源回路を演出制御基板 120 に設けたりしてもよい。

40

【0045】

図 6 に示すように、遊技制御基板 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（遊技制御手段）には、遊技の進行を制御するためのプログラム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 104、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

50

Unit 102、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 118 が含まれている。遊技用 RAM 104 には、上述した特図保留記憶部 105 (第1特図保留記憶部 105a および第2特図保留記憶部 105b) と普図保留記憶部 106 とが設けられている。なお、遊技用 ROM 103 は外付けであってもよい。

【0046】

遊技制御基板 100 には、中継基板 110 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、遊技制御基板 100 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには遊技制御基板 100 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第1始動口センサ 11a、第2始動口センサ 12a、ゲートセンサ 13a、大入賞口センサ 14a、および一般入賞口センサ 10a が接続されている。

10

【0047】

第1始動口センサ 11a は、第1始動口 11 内に設けられて第1始動口 11 に入賞した遊技球を検出するものである。第2始動口センサ 12a は、第2始動口 12 内に設けられて第2始動口 12 に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ 13a は、ゲート 13 内に設けられてゲート 13 を通過した遊技球を検出するものである。大入賞口センサ 14a は、大入賞口 14 内に設けられて大入賞口 14 に入賞した遊技球を検出するものである。一般入賞口センサ 10a は、一般入賞口 10 内に設けられて一般入賞口 10 に入賞した遊技球を検出するものである。

【0048】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド 12s、および AT ソレノイド 14s が接続されている。電チューソレノイド 12s は、電チューリングの電チュー開閉部材 12k を駆動するものである。AT ソレノイド 14s は、大入賞装置 14D の AT 開閉部材 14k を駆動するものである。

20

【0049】

さらに遊技制御基板 100 には、特図表示器 81 (第1特図表示器 81a および第2特図表示器 81b)、普図表示器 82、特図保留表示器 83 (第1特図保留表示器 83a および第2特図保留表示器 83b)、および普図保留表示器 84 が接続されている。すなわち、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。

【0050】

また遊技制御基板 100 は、払出手制御基板 170 に各種コマンドや信号を送信するとともに、払い出し監視のために払出手制御基板 170 から信号を受信する。払出手制御基板 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)、および賞球払出手装置 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。発射装置 72 には、ハンドル 72k (図1参照) が含まれる。

30

【0051】

払出手制御基板 170 は、遊技制御用マイコン 101 からの信号や、パチンコ遊技機 PY1 に接続されたカードユニット CU からの信号に基づいて、賞球払出手装置 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手制御基板 170 に出力される。

40

【0052】

なお遊技者による発射装置 72 のハンドル 72k (図1参照) の操作があった場合には、タッチスイッチ 72a がハンドル 72k への接触を検知し、発射ボリューム 72b がハンドル 72k の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 72b の検知信号の大きさ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 が駆動されることとなる。本パチンコ遊技機 PY1 においては、0.6 秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

【0053】

また遊技制御基板 100 は、演出制御基板 120 に対し各種コマンドを送信する。遊技

50

制御基板 100 と演出制御基板 120 との接続は、遊技制御基板 100 から演出制御基板 120 への信号の送信のみが可能な单方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板 100 と演出制御基板 120 との間には、通信方向規制手段としての図示しない单方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【0054】

図 7 に示すように、演出制御基板 120 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 PY 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）121 が実装されている。演出制御用マイコン 121（演出制御手段）には、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 ROM 123、ワークメモリとして使用される演出用 RAM 124、演出用 ROM 123 に記憶されたプログラムを実行する演出用 CPU 122、データや信号の入出力を行うための演出用 I/O ポート 138 が含まれている。なお、演出用 ROM 123 は外付けであってもよい。

10

【0055】

また図 7 に示すように、演出制御基板 120 には、画像制御基板 140、音声制御基板 161（音声制御回路）、サブドライブ基板 162（サブドライブ回路）が接続されている。画像制御基板 140 には画像表示装置 50 が接続され、音声制御基板 161 にはスピーカ 610 が接続されている。またサブドライブ基板 162 には、盤ランプ 54、盤可動体 55k、枠ランプ 212 が接続されている。

【0056】

図 7 に示すように、演出制御基板 120 の演出制御用マイコン 121（演出制御手段）は、遊技制御基板 100 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 140 の画像用 CPU 141 に画像表示装置 50 の制御を行わせる。画像制御基板 140 は、画像表示等の制御のためのプログラム等を記憶した画像用 ROM 142、ワークメモリとして使用される画像用 RAM 143、及び、画像用 ROM 142 に記憶されたプログラムを実行する画像用 CPU 141 を備えている。なお、画像用 ROM 142 には、画像表示装置 50 に表示される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。

20

【0057】

また演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 161 を介してスピーカ 610 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 610 から出力する音声等の音響データは、演出制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されている。なお、音声制御基板 161 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板 161 に ROM を実装してもよく、その ROM に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 610 を画像制御基板 140 に接続し、画像制御基板 140 の画像用 CPU 141 又は画像制御基板 140 に設ける音声用の CPU 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 ROM 142 に音響データを格納してもよい。

30

【0058】

また図 7 に示すように、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板 162 を介して、枠ランプ 212 や盤ランプ 54 等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 121 は、各ランプ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、ランプ駆動データともいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成には演出制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されているデータを用いる。

40

【0059】

さらに演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板 162 を介して、盤可動体 55k の駆動制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 121 は、盤可動体 55k の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って、盤可動体 55k を駆動させ

50

るためのモータの駆動制御を行う。動作パターンデータの作成には演出制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されているデータを用いる。

【0060】

なお、サブドライブ基板 162 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU にランプの点灯制御や、盤可動体 55k の駆動制御を行わせてもよい。さらにこの場合、サブドライブ基板 162 に ROM を実装してもよく、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。

【0061】

また演出制御基板 120 には、入力部検知センサ（演出ボタン検知センサ）40a およびセレクトボタン検知センサ 42a が接続されている。入力部検知センサ 40a は、演出ボタン 40k（図 1 参照）が押下操作されたことを検出するものである。演出ボタン 40k が押下操作されると入力部検知センサ 40a から演出制御基板 120 に対して検知信号が出力される。セレクトボタン検知センサ 42a は、セレクトボタン 42k（図 1 参照）が押下操作されたことを検知するものである。セレクトボタン 42k が押下操作されるとセレクトボタン検知センサ 42a から演出制御基板 120 に対して検知信号が出力される。

10

【0062】

なお図 6 及び図 7 は、あくまで本パチンコ遊技機 PY1 における電気的な構成を説明するための機能ブロック図であり、図 6 及び図 7 に示す基板だけが設けられているわけではない。遊技制御基板 100 を除いて、図 6 及び図 7 に示す何れか複数の基板を 1 つの基板として構成しても良く、図 6 及び図 7 に示す 1 つの基板を複数の基板として構成しても良い。

20

【0063】

3. 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果として、「大当たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特図表示器 81 に「大当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特図表示器 81 に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口 14 を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技を特別遊技ともいう。

30

【0064】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（OP とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ED とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、OP 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 ED の開始によって終了する。ラウンド遊技の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

【0065】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別は図 8 に示す通りである。図 8 に示すように、本形態では大きく分けて 2 つの種別がある。確変大当たりと通常大当たりである。確変大当たりは、大当たり遊技後の遊技状態を後述する高確率状態に制御する大当たりである。通常大当たりは、大当たり遊技後の遊技状態を後述する通常確率状態（低確率状態）に制御する大当たりである。

40

【0066】

より具体的には、特図 1 の抽選（第 1 特別図柄の抽選）にて当選可能な確変大当たり及び通常大当たりは、1R から 8R までは大入賞口 14 を 1R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放し、9R から 10R までは大入賞口 14 を 1R 当たり最大 0.1 秒にわたって開放する大当たりである。つまり、これらの大当たりの総ラウンド数は 10R であるものの、実質的なラウンド数は 8R である。実質的なラウンド数とは、1 ラウンド当たりの入賞上限個数（本形態では 8 個）まで遊技球が入賞可能なラウンド数のことである。これらの大当たりでは 9R から 10R までは、大入賞口 14 の開放時間が極めて短く、賞球の見込

50

めないラウンドとなっている。なお、特図1の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第1特図表示器81aに「特図1_確変図柄」が停止表示され、「通常大当たり」に当選した場合には、第1特図表示器81aに「特図1_通常図柄」が停止表示される。

【0067】

また、特図2の抽選（第2特別図柄の抽選）にて当選可能な確変大当たり及び通常大当たりは、1Rから10Rまで大入賞口14を1R当たり最大29.5秒にわたって開放する大当たりである。つまり、これらの大当たりは実質的なラウンド数も10Rである。特図2の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第2特図表示器81bに「特図2_確変図柄」が停止表示され、「通常大当たり」に当選した場合には、第2特図表示器81bに「特図2_通常図柄」が停止表示される。10

【0068】

いずれの大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技後には後述する電サボ制御状態（高ベース状態）に制御される。電サボ制御状態は、高確率状態に伴って制御される場合には次回の大当たり当選まで継続する。一方、通常確率状態（低確率状態）に伴って制御される場合には、電サボ回数（時短回数）が100回に設定される。電サボ回数とは、電サボ制御状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数のことである。

【0069】

なお図8に示すように、特図1の抽選および特図2の抽選における大当たりの振分率は、共に確変大当たりが65%、通常大当たりが35%となっている。但し、特図1の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には実質的なラウンド数が8ラウンドの大当たり遊技が実行される一方、特図2の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には実質的なラウンド数が10ラウンドの大当たり遊技が実行される点で、特図1の抽選よりも特図2の抽選の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。20

【0070】

ここで本パチンコ遊技機PY1では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図9(A)に示すように、大当たり乱数は0~65535までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0~99までの範囲で値をとる。なお、第1始動口11又は第2始動口12への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。30

【0071】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「7 7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面50a内で多少揺れているように表示されていたり、拡大と縮小を繰り返すように表示されてたりしてもよい。このリーチ乱数は、0~255までの範囲で値をとる。40

【0072】

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0~99までの範囲で値をとる。また、ゲート13への通過に基づいて取得される乱数には、図9(B)に示す普通図柄乱数（当たり乱数）がある。普通図柄乱数は、電チューブDを開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0~65535までの範囲で値をとる。

【0073】

4. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機PY1の遊技状態について説明する。パチンコ遊技機PY1の特図表示器81および普図表示器82には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短

縮機能がある。特図表示器 8 1 の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態（非高確率状態）」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。すなわち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う（図 10（A）参照）。つまり、特図表示器 8 1 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特図表示器 8 1 による特別図柄の可変表示の表示結果（すなわち停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

【 0 0 7 4 】

また、特図表示器 8 1 の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い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変動パターンテーブル（図 11（A）に示す通常特図変動パターン判定テーブル、図 11（B）に示す特別特図変動パターン判定テーブル）を用いて、変動パターンの判定を行う。つまり、特図表示器 8 1 の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【 0 0 7 5 】

特図表示器 8 1 の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普図表示器 8 2 の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特図表示器 8 1 の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普図表示器 8 2 の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数（当たり乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）を行う（図 10（C）参照）。つまり、普図表示器 8 2 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普図表示器 8 2 による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確率が高くなる。

【 0 0 7 6 】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、普通図柄の変動時間は非時短状態では 7 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 10（D）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における電チューラー D の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図 12 参照）。すなわち、電チューラー D の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における電チューラー D の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 12 参照）。すなわち、電チューラー D の開放回数増加機能が作動している。

【 0 0 7 7 】

普図表示器 8 2 の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チューラー D の開放時間延長機能と開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チューラー D が頻繁に開放され、第 2 始動口 1 2 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。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。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チューラー D により第 2 始動口 1 2 への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。よって、高ベース状態を電サポ制御状態や入球容易状態ともいう。これに対して、低ベース状態を非電サポ制御状態や非入球容易状態ともいう。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 8 】

高ベース状態は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普図表示器 8 2 の確率変動機能、普図表示器 8 2 の変動時間短縮機能、電チュ－1 2 D の開放時間延長機能、および電チュ－1 2 D の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュ－1 2 D が開放され易くなつていればよい。また、高ベース状態は、時短状態に付隨せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【 0 0 7 9 】

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、確変大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本形態では 1 0 0 0 0 回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。つまり本形態では、高確高ベース状態は実質的に次回の大当たり当選まで継続する。なお、高確高ベース状態の終了条件を、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることだけとしてもよい。

10

【 0 0 8 0 】

また、通常大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本形態では 1 0 0 回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

20

【 0 0 8 1 】

なお、パチンコ遊技機 P Y 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」と称することとする。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特典遊技状態」と称することとする。

【 0 0 8 2 】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域 6 R（図 4 参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により低ベース状態と比べて電チュ－1 2 D が開放されやすくなつてあり、第 1 始動口 1 1 への入賞よりも第 2 始動口 1 2 への入賞の方が容易となつてあるからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート 1 3 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 1 2 へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお本パチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

30

【 0 0 8 3 】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域 6 L（図 4 参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュ－1 2 D が開放されにくくなつてあり、第 2 始動口 1 2 への入賞よりも第 1 始動口 1 1 への入賞の方が容易となつてあるからである。そのため、第 1 始動口 1 1 へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

40

【 0 0 8 4 】**5 . 遊技制御用マイコン 1 0 1 の動作**

[主制御メイン処理] 次に図 1 3 ~ 図 2 8 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン 1 0 1 の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、遊技用 R A M 1 0 4 に設けられている。遊技制御基板 1 0 0 に備えられた遊技制御用マイコン 1 0 1 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電

50

源がオンされると、遊技用 ROM 103 から図 13 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、まず初期設定を行う（ステップ S001）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、遊技用 CPU 102 の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間の管理のための回路）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等のリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお初期設定(S001)は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0085】

初期設定(S001)に次いで、割り込みを禁止し(S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)では、図 9 に示した種々の乱数カウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。なお各乱数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。また各乱数は、カウンタ IC 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。

10

【0086】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)が終了すると、割り込みを許可する(S004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理(S005)は、例えば 4 msec 周期で遊技用 CPU 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、例えば 4 msec 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理(S005)が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理(S005)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(S003)による各種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 CPU 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(S005)はすぐには開始されず、割り込み許可(S004)がされてから開始される。

20

【0087】

[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(S005)について説明する。図 14 に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において遊技制御基板 100 の遊技用 RAM 104 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、演出制御基板 120 や払出制御基板 170 等に出力する。

30

【0088】

出力処理(S101)に次いで行われる入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機 PY1 に取付けられている各種センサ（第 1 始動口センサ 11a、第 2 始動口センサ 12a、ゲートセンサ 13a、大入賞口センサ 14a、一般入賞口センサ 10a 等（図 6 参照））が検知した検出信号を読み込み、賞球情報として遊技用 RAM 104 の出力バッファに記憶（セット）する。また、下皿 35 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 RAM 104 の出力バッファに記憶する。

40

【0089】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図 13 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(S003)と同じである。即ち、図 9 に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)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(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

【0090】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述するセンサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)、および特別動作処理(S106)を実行する。その後、その他の処理(S107)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S107)としては、後述の特図 2 保留球数に基づいて第 2 特図保留表示器 83b をその数を示す

50

表示態様に制御したり、後述の特図1保留球数に基づいて第1特図保留表示器83aをその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次に遊技用CPU102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S002～S004の処理が繰り返し実行され(図13参照)、割り込みパルスが入力されると(約4msec後)、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にて遊技用RAM104の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【0091】

[センサ検出処理]図15に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート13に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ13aによって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。ゲート13を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理を行う(S202)。一方、遊技球がゲート13を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップS203に進む。

10

【0092】

ステップS203では、第2始動口12に遊技球が入賞したか否か、即ち、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判定する(S203)。第2始動口12に遊技球が入賞していない場合(S203でNO)にはステップS207に進むが、第2始動口12に遊技球が入賞した場合には(S203でYES)、特図2保留球数(第2特図保留の数、具体的には遊技用RAM104に設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が「4」(上限記憶数)に達しているか否か判定する(S204)。そして、特図2保留球数が「4」に達している場合(S204でYES)には、ステップS207に進むが、特図2保留球数が「4」未満である場合には(S204でNO)、特図2保留球数に1を加算する(S205)。

20

【0093】

続いて特図2関係乱数取得処理を行う(S206)。特図2関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - R C)及び変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)を取得し(つまり図9(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第2特図保留記憶部105bのうち現在の特図2保留球数に応じた第2特図保留記憶部105bの記憶領域に格納する。

30

【0094】

続いてセンサ検出処理(S104)では、第1始動口11に遊技球が入賞したか否か、即ち、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(S207)。第1始動口11に遊技球が入賞していない場合(S207でNO)には処理を終えるが、第1始動口11に遊技球が入賞した場合には(S207でYES)、特図1保留球数(第1特図保留の数、具体的には遊技用RAM104に設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が「4」(上限記憶数)に達しているか否か判定する(S208)。そして、特図1保留球数が「4」に達している場合(S208でYES)には、処理を終えるが、特図1保留球数が「4」未満である場合には(S208でNO)、特図1保留球数に「1」を加算する(S209)。

【0095】

続いて特図1関係乱数取得処理(S210)を行って、本処理を終える。特図1関係乱数取得処理(S210)では、特図2関係乱数取得処理(S206)と同様に、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - R C)及び変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)を取得し(つまり図9(A)に示す乱数値群を取得し)、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部105aのうち現在の特図1保留球数に応じた第1特図保留記憶部105aの記憶領域に格納する。

40

【0096】

[ゲート通過処理]図16に示すようにゲート通過処理(S202)では、普通図柄保留球数(普図保留の数、具体的には遊技用RAM104に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値)が4以上であるか否かを判定し(S301)、普通図柄保留球数が4以上であれば(S

50

301でYES)、処理を終了する。一方、普通図柄保留球数が4以上でなければ(S301でNO)、普通図柄保留球数に「1」を加算し(S302)、普通図柄乱数取得処理を行う(S303)。普通図柄乱数取得処理(S303)では、普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - Hの値、図9(B)参照)を取得し、その取得乱数値を遊技用RAM104の普図保留記憶部106のうち現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【0097】

[普通動作処理]遊技制御用マイコン101は、センサ検出処理(S104)に次いで普通動作処理(S105)を行う(図14参照)。図17に示すように、普通動作処理(S105)ではまず、電チュー12Dの作動中か否かを判定する(S401)。電チュー12Dの作動中でなければ(S401でNO)、続いて、普通図柄の停止表示中か否かを判定する(S402)。普通図柄の停止表示中でなければ(S402でNO)、続いて、普通図柄の変動表示中か否かを判定する(S403)。普通図柄の変動表示中でなければ(S403でNO)、続いて、普通図柄の保留球数が「0」か否かを判定する(S404)。普通図柄の保留球数が「0」であれば(S404でYES)、本処理を終える。

10

【0098】

ステップS404において普通図柄の保留球数が「0」でなければ(S404でNO)、当たり判定処理を行う(S405)。当たり判定処理(S405)では、普図保留記憶部106に格納されている普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - Hの値)を読み出し、図10(C)に示す普通図柄当たり判定テーブルに基づいて当たりか否か判定する。そして、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄データを遊技用RAM104の所定の記憶領域にセットする図柄決定処理を行う(S406)。つまり図柄決定処理(S406)では、「ハズレ」であれば「普図ハズレ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。

20

【0099】

続いて遊技制御用マイコン101は、普通図柄変動時間決定処理を行う(S407)。普通図柄変動時間決定処理(S407)では、図10(D)に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が7秒の普通図柄変動パターンを選択する。

30

【0100】

次いで遊技制御用マイコン101は、普通図柄保留球数を1ディクリメントする(S408)。そして、普図保留記憶部106における各普図保留の格納場所(記憶領域)を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、普図保留記憶部106における保留4個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S409)。このようにして、普図保留が保留された順に消化されるようにしている。その後、遊技制御用マイコン101は、ステップS407で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始する(S410)。なおこれに伴い、演出制御基板120に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

30

【0101】

上述のステップS403にて普通図柄の変動表示中であれば(S403でYES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し(S411)、経過していないければ処理を終える。一方、経過していれば(S411でYES)、普通図柄の変動表示を、普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果(普通当たり図柄又は普通ハズレ図柄)で停止させる(S412)。そして、演出制御基板120に普通図柄の変動停止を知らせるための普通図柄変動停止コマンドをセットするとともに(S413)、普通図柄の停止時間をセットして(S414)本処理を終える。

40

【0102】

また、上述のステップS402にて普通図柄の停止表示中であれば(S402でYES)、続いて、ステップS414でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否か判定し(S415)、経過していないければ処理を終える。一方、経過していれば(S415でYES)、普通当たり図柄の普図停止図柄データがセットされているか否かを判定し(S416)、普通当たり図柄のデータで

50

なければ(つまり当たりでなければ(S416でNO))、本処理を終える。一方、普通当たり図柄のデータであれば(つまり当たりであれば(S416でYES))、電チュー12Dの開放パターンをセットする(S417)。詳細には、時短状態中であれば、電チュー12Dの開放パターンとして時短状態中の開放パターン(図12の電チュー開放TBL2参照)をセットする。これに対して、非時短状態中であれば、電チュー12Dの開放パターンとして非時短状態中の開放パターン(図12の電チュー開放TBL1参照)をセットする。そして、ステップS417でセットした開放パターンに従って、電チュー12Dを作動させる(S418)。

【0103】

また、上述のステップS401にて電チュー12Dの作動中であれば(S401でYES)、続いて、電チュー12Dの作動時間が経過したか否かを判定し(S419)、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば(S419でYES)、電チュー12Dの作動を終了させる(S420)。

【0104】

[特別動作処理]遊技制御用マイコン101は、普通動作処理(S105)に次いで特別動作処理(S106)を行う(図14参照)。図18に示すように特別動作処理(S106)では、特図表示器81および大入賞装置14Dに関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス1, 2, 3, 4」を割り当てている。そして、遊技制御用マイコン101は、「特別動作ステータス」が「1」である場合には(S1301でYES)、特別図柄待機処理(S1302)を行い、「特別動作ステータス」が「2」である場合には(S1301でNO、S1303でYES)、特別図柄変動中処理(S1304)を行い、「特別動作ステータス」が「3」である場合には(S1301, S1303で共にNO、S1305でYES)、特別図柄確定処理(S1306)を行い、「特別動作ステータス」が「4」である場合には(S1301, S1303, S1305の全てがNO)、特別電動役物処理(S1307)を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0105】

[特別図柄待機処理]図19に示すように、特別図柄待機処理(S1302)ではまず、第2始動口12の保留球数(即ち特図2保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1401)。特図2保留球数が「0」である場合(S1401でYES)、即ち、第2始動口12への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第1始動口11の保留球数(即ち特図1保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1407)。そして、特図1保留球数も「0」である場合(S1407でYES)、即ち、第1始動口11への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、客待ちフラグがONか否かを判定する(S1415)。ONであれば(S1415でYES)本処理を終え、ONでなければ(S1415でNO)、客待ちコマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットするとともに(S1416)、客待ちフラグをONにして(S1417)、本処理を終える。

【0106】

ステップS1401において特図2保留球数が「0」でない場合(S1401でNO)、即ち、第2始動口12への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図2の保留情報)が1つ以上ある場合には、後述の特図2大当たり判定処理(S1402)及び特図2変動パターン選択処理(S1403)を行う。その後、遊技制御用マイコン101は、特図2保留球数を1ディクリメントする(S1404)。そして、第2特図保留記憶部105bにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第2特図保留記憶部105bにおける保留1個目に対応する記憶領域をクリアする(S1405)。続いて遊技制御用マイコン101は、特図2変動開始処理(S1406)を実行して、ステップS1413に進む。特図2変動開始処理(S1406)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図2変動開始処理(S1406)でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンドともいう)には、特図2大当たり判定処理(S1402)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図2変動パターン選択処理(S1403)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 7 】

また、特図 2 保留球数が「0」であるが特図 1 保留球数が「0」でない場合(S1401でYES且つS1407でNO)、即ち、特図 2 の保留情報はないが、第 1 始動口 1 1への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶(特図 1 の保留情報)が1つ以上ある場合には、後述の特図 1 大当たり判定処理(S1408)及び特図 1 変動パターン選択処理(S1409)を行う。その後、遊技制御用マイコン 101は、特図 1 保留球数を1ディクリメントする(S1410)。そして、第 1 特図保留記憶部 105aにおける各種カウンタ値の格納場所(記憶領域)を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第 1 特図保留記憶部 105aにおける保留 4 個目に対応する記憶領域(読み出される側から最も遠い記憶領域)をクリアする(S1411)。このようにして、第 1 特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン 101は、特図 1 変動開始処理(S1412)を実行して、ステップ S1413に進む。特図 1 変動開始処理(S1412)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを遊技用 RAM 104の出力バッファにセットして、第 1 特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図 1 変動開始処理(S1412)でセットされる変動開始コマンド(特図 1 変動開始コマンドともいう)には、特図 1 大当たり判定処理(S1408)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図 1 変動パターン選択処理(S1409)でセットされた変動パターンの情報(変動時間の情報を含む情報)が含まれている。

10

【 0 1 0 8 】

ステップ S1413に進むと客待ちフラグがONか否かを判定し、ONであれば客待ちフラグをOFFして(S1414)、処理を終える。上記のように本形態では、第 1 特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第 2 特図保留が「0」の場合(S1401でYESの場合)に限って行われる。すなわち第 2 特図保留の消化は、第 1 特図保留の消化に優先して実行される。

20

【 0 1 0 9 】

[特図 2 大当たり判定処理(特図 1 大当たり判定処理)] 特図 2 大当たり判定処理(S1402)と特図 1 大当たり判定処理(S1408)とは、処理の流れが同じであるため図 20に基づいてまとめて説明する。図 20 に示すように、特図 2 大当たり判定処理(S1402)又は特図 1 大当たり判定処理(S1408)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値(ラベル - TRND - A の値)を読み出す(S1501)。詳細には、特図 2 大当たり判定処理(S1402)では、遊技用 RAM 104の第 2 特図保留記憶部 105b の第 1 記憶領域(即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図 1 大当たり判定処理(S1408)では、遊技用 RAM 104の第 1 特図保留記憶部 105a の第 1 記憶領域(即ち第 1 特図保留の 1 個目に対応する記憶領域)に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。

30

【 0 1 1 0 】

次に、大当たり判定テーブル(図 10(A))をセットする(S1502)。次いで、確変フラグがONであるか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する(S1503)。そして、高確率状態でなければ(S1503でNO)、すなわち通常確率状態(非高確率状態)であれば、大当たり判定テーブル(図 10(A))のうち非高確率状態用のテーブル(大当たり判定値が「1」~「210」)に基づいて大当たりか否かを判定する(S1504)。一方、高確率状態であれば(S1503でYES)、大当たり判定テーブル(図 10(A))のうち高確率状態用のテーブル(大当たり判定値が「1」~「1660」)に基づいて大当たりか否かを判定する(S1505)。

40

【 0 1 1 1 】

大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「大当たり」であれば、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル - TRND - AS の値)を読み出して、図 8 に示す当たり種別判定テーブルに基づいて当たり種別を判定する(S1506)。当たり種別を判定した後(S1506)、大当たりフラグをONにするとともに(S1507)、当たり種別に応じた特図停止図柄データ(図 8 参照)を、遊技用 RAM 104に設けた当たり種別バッファにセットして(S1508)処理を終える。一方、大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「ハズレ」であれば、ハズレ図柄に

50

応じた特図停止図柄データ(01H)をセットして(S1508)処理を終える。

【0112】

[特図2変動パターン選択処理(特図1変動パターン選択処理)]特図2変動パターン選択処理(S1403)と特図1変動パターン選択処理(S1409)とは、処理の流れが同じであるため図21～図23に基づいてまとめて説明する。図21に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1403)又は特図1変動パターン選択処理(S1409)ではまず、遊技状態が時短状態か否か(時短フラグがONか否か)を判定する(S1601)。

【0113】

時短状態でなければ(S1601でNO)、すなわち非時短状態であれば、続いて大当たりフラグがONか否かを判定する(S1602)。ONであれば(S1602でYES)、非時短状態中大当たり通常テーブル(図11(A))に示す通常特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ大当たりに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1の値)に基づいて変動パターンを選択する(S1603)。図11(A)(B)に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。

10

【0114】

本パチンコ遊技機PY1の変動演出では、ドハズレ、ノーマルリーチの他、SP(スーパー・リーチ)が実行され得る。ドハズレとは、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の組み合わせが、バラケ目(例えば「458」)で停止表示される変動演出のことである。ノーマルリーチは、上述したリーチを形成した後に発展演出が実行されずに、変動表示し続いている残り一つの演出図柄が停止表示される変動演出のことである。SPリーチは、上述したリーチを形成した後に発展演出が実行されて、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長い変動演出のことである。こうして本形態では、ドハズレ、ノーマルリーチ、SPリーチが実行され得るように、変動パターンが選択される。

20

【0115】

SPリーチでは、当選期待度(大当たり当選に対する期待度、大当たり遊技が実行される可能性)がノーマルリーチよりも高くなるように各種の変動パターンの振分率が設定されている(図11(A)(B)参照)。従って遊技者は、変動時間が長いSPリーチを見れば、ノーマルリーチよりも当選期待度が高いことを把握することができる。ここでSPリーチの中には、弱SPリーチA、弱SPリーチB、強SPリーチという種類が設けられている。弱SPリーチA 弱SPリーチB 強SPリーチの順番に、当選期待度が高くなるように、各種の変動パターンの振分率が設定されている。

30

【0116】

図21に示すステップS1602において、大当たりフラグがONでなければ、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - R Cの値)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1604)。なお、図10(B)に示すように、リーチ成立乱数値は非時短状態であれば「1」～「30」であり、時短状態であれば「1」～「10」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

30

【0117】

リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合(S1604でYES)、即ち、リーチ有りハズレの場合には、非時短状態中リーチ有りハズレテーブル(図11(A))に示す通常特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ有りハズレに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1605)。

40

【0118】

一方、リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合(S1604でNO)、即ち、リーチ無しハズレの場合には、非時短状態中リーチ無しハズレテーブル(図11(A))に示す通常特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1606)。このリーチ無しハズレ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになって

50

いる。すなわち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」～「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている（図11参照）。

【0119】

またステップS1601において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1601でYES)には、図22に示すステップS1612に進む。ステップS1612では、高確率状態に制御されてから特別図柄の変動回数（変動表示の回数）が101回以上であるか否かを判定する。なお遊技制御用マイコン101は、特別図柄の変動回数が101回以上であるか否かを、セットされている確変カウンタの値（「9899」以下であるか否か）によって判断する。101回以上でなければ(S1612でNO)、ステップS1607に進む。ステップS1607以後では、参考する通常特図変動パターン判定テーブルを、時短状態中のテーブル（図11(A)に示す通常特図変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分）にする事以外は上記ステップS1602～S1606と同様の流れで処理(S1607～S1611)を行う。10

【0120】

すなわち大当たりであれば、図11(A)の時短状態中且つ大当たりに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1608)。またリーチ有りハズレであれば、図11(A)の時短状態中且つリーチ有りハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1610)。またリーチ無しハズレであれば、図11の時短状態中且つリーチ無しハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1611)。20

【0121】

なお、時短状態中の通常特図変動パターン判定テーブル（図11(A)に示す通常特図変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分）では、リーチ無しハズレ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「2」～「4」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、短縮変動としての変動時間は、時短状態中の方が非時短状態中よりも短くなっている。つまり、時短状態中の特図変動パターン判定テーブルは、非時短状態中の特図変動パターン判定テーブルよりも変動時間が短くなるようなテーブルとなっている。

【0122】

またステップS1612において、高確率状態に制御されてから特別図柄の変動回数が101回以上であると判断する場合には(S1612でYES)、図23に示すステップS1613に進む。ステップS1613以後では、参考する特図変動パターン判定テーブルを、図11(B)に示す特別特図変動パターン判定テーブルにする事以外は上記ステップS1602～S1606と同様の流れで処理(S1614～S1617)を行う。30

【0123】

すなわち大当たりであれば、図11(B)の大当たりに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1614)。またリーチ有りハズレであれば、図11(B)のリーチ有りハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1616)。またリーチ無しハズレであれば、図11(B)のリーチ無しハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1617)。40

【0124】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図21に示すように、選択した変動パターンをセットして(S1618)、本処理を終える。ステップS1618でセットした変動パターンの情報は、特別図柄待機処理(S1302)におけるステップS1406又はS1412でセットされる変動開始コマンドに含められて、出力処理(S101)により演出制御基板120に送られる。

【0125】

[特別図柄変動中処理] 図24に示すように、特別図柄変動中処理(S1304)ではまず、50

特別図柄の変動時間（ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図11（A）（B）参照）が経過したか否かを判定する（S1801）。経過していないければ（S1801でNO）、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【0126】

一方、変動時間が経過していれば（S1801でYES）、変動停止コマンドをセットするとともに（S1802）、特別動作ステータスを「3」にセットする（S1803）。そして、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）で停止させる等のその他の処理を行ってから（S1804）、この処理を終える。

【0127】

[特別図柄確定処理] 図25に示すように、特別図柄確定処理（S1306）ではまず、特別図柄の停止時間（ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる停止時間、図11（A）（B）参照）が経過したか否かを判定する（S1901）。経過していないければ（S1901でNO）、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の停止表示が継続される。一方、停止時間が経過していれば（S1901でYES）、後述の遊技状態管理処理を行う（S1902）。

10

【0128】

次に、大当たりフラグがONであるか否かを判定する（S1903）。大当たりフラグがONであれば（S1903でYES）、当選した大当たりの種別に応じた開放パターン（詳しくは図8参照）をセットする（S1904）。なおこのときに、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技（ラウンド遊技）の回数をカウントするラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。なお、開放パターンのセット（開放パターンに応じたデータのセット）は、ラウンド毎に行うようにしてもよい。

20

【0129】

遊技制御用マイコン101は、ステップS1904に続いて、遊技状態リセット処理を行う（S1905）。遊技状態リセット処理（S1905）ではまず、確変フラグがOFFであれば確変フラグをOFFにして、時短フラグがONであればOFFにする。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態且つ非時短状態に制御される。また確変カウンタの値及び時短カウンタの値を「0」にする。その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンドをセットするとともに（S1906）、大当たり遊技のオープニングを開始する（S1907）。そして特別動作ステータスを「4」にセットして（S1908）、本処理を終える。

30

【0130】

また、ステップS1903において大当たりフラグがONでなければ（S1903でNO）、大当たり遊技を開始しないため、特別動作ステータスを「1」にセットして（S1909）、本処理を終える。

【0131】

[遊技状態管理処理] 図26に示すように、遊技状態管理処理（S1902）ではまず、確変フラグがONか否か判定する（S2001）。ONであれば（S2001でYES）、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする確変カウンタの値を1ディクリメントして（S2002）、確変カウンタの値が「0」か否か判定する（S2003）。「0」であれば（S2003でYES）、確変フラグをOFFにして（S2004）、ステップS2005に進む。ステップS2001又はS2003の判定結果がNOであれば、直ちにステップS2009に進む。

40

【0132】

ステップS2005では、時短フラグがONか否か判定する。ONであれば（S2005でYES）、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする時短カウンタの値を1ディクリメントして（S2006）、時短カウンタの値が「0」か否か判定する（S2007）。「0」であれば（S2007でYES）、時短フラグをOFFにして（S2008）、ステップS2009に進む。ステップS2005又はS2007の判定結果がNOであれば、直ちにステップS2009に進む。ステップS2009では、現在の遊技状態の情報（確変フラグ及び時短フラグがON又はOFFの何れであるかの情報）、確変カウンタの値及び時短カウンタの値の情報等を含む遊技状態

50

指定コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、本処理を終える。

【0133】

[特別電動役物処理(大当たり遊技)] 図27に示すように、特別電動役物処理(S1307)ではまず、大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2201)。大当たり終了フラグは、実行中の大当たり遊技において大入賞口14の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【0134】

大当たり終了フラグがONでなければ(S2201でNO)、大入賞口14の開放中か否かを判定する(S2202)。開放中でなければ(S2202でNO)、大入賞口14を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当たり遊技のオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時間に至ったか、又は、一旦閉鎖した大入賞口14を再び開放させるまでのインターバル時間(閉鎖時間)が経過して開放開始の時間に至ったか否かを判定する(S2203)。

10

【0135】

ステップS2203の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、ステップS2203の判定結果がYESであれば、大当たりの種類に応じた開放パターン(図8参照)に従って大入賞口14を開放させる(S2204)。

【0136】

続くステップS2205では、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。ラウンド指定コマンド送信判定処理(S2205)では、ステップS2204での大入賞口14の開放が1回のラウンド遊技中の初めての開放か否かを判定し、そうであれば、実行中の大当たり遊技のラウンド数の情報を含むラウンド指定コマンドを、遊技用RAM104の出力バッファにセットする。なお本形態では、1回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口14の開放がなされることはない。そのため、このステップS2205では、必ずラウンド指定コマンドがセットされることとなる。

20

【0137】

特別電動役物処理(S1307)のステップS2202において、大入賞口14の開放中であれば(S2202でYES)、大入賞口14の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する(S2206)。本形態では、閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口14への入賞個数が規定の最大入賞個数(本形態では1R当たり8個)に達したこと、又は、大入賞口14を閉鎖させる時間に至ったこと(すなわち大入賞口14を開放してから所定の開放時間(図8参照)が経過したこと)のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口14の閉鎖条件が成立していないければ(S2206でNO)、処理を終える。

30

【0138】

これに対して、大入賞口14の閉鎖条件が成立している場合には(S2206でYES)、大入賞口14を閉鎖(閉塞)する(S2207)。そしてステップS2207の閉鎖によって1回のラウンド遊技が終了するか否かを判定する(S2208)。1回のラウンド遊技が終了しない場合には(S2208でNO)、本処理を終える。一方、1回のラウンド遊技が終了する場合には(S2208でYES)、ラウンドカウンタの値を1ディクリメントし(S2209)、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否か判定する(S2210)。「0」でなければ(S2210でNO)、次のラウンド遊技を開始するためにそのまま処理を終える。

40

【0139】

一方「0」であれば(S2210でYES)、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに(S2211)、大当たりのエンディングを開始する(S2212)。そして、大当たり終了フラグをセットして(S2213)、処理を終える。

【0140】

またステップS2201において大当たり終了フラグがONであれば(S2201でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング時間が経過したか否かを判定する(S2214)。エンディング時間が経過していないければ(S2214でNO)処理を終える。一方、工

50

ンディング時間が経過していれば(S2214でYES)、大当たり終了フラグをOFFするとともに(S2215)、大当たりフラグをOFFし(S2216)、特別動作ステータスを「1」にセットする(S2217)。これにより、次回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)において、特別動作処理(図18参照)として再び特別図柄待機処理(S1302)が実行されることになる。その後、後述の遊技状態設定処理(S2218)を行って、本処理を終える。

【0141】

[遊技状態設定処理] 図28に示すように、遊技状態設定処理(S2218)ではまず、大当たりの種類が確変大当たり(停止図柄が特図1_大当たり図柄1又は特図2_大当たり図柄1、図8参照)であるか否かを判定する(S2301)。確変大当たりでなければ(S2301でNO)、時短フラグをONするとともに(S2306)、時短カウンタに「100」をセットして(S2307)、ステップS2308に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態(すなわち低確高ベース状態)になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が100回行われること、又は次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。

10

【0142】

一方、ステップS2301において確変大当たりであれば、確変フラグをONするとともに(S2302)、時短フラグをONにする(S2303)。そして確変カウンタに「10000」をセットすると共に(S2304)、時短カウンタに「10000」をセットして(S2305)、ステップS2308に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態(すなわち高確高ベース状態)になる。この高確高ベース状態は、実質的に次の大当たりに当選するまで継続することになる。確変カウンタの値及び時短カウンタの値が「10000」から「0」になるまで特別図柄の変動表示が実行されることがほぼあり得ないため、確変フラグ及び時短フラグが次回の大当たり遊技が開始されるまでOFFされることがないためである。なお確変カウンタを設けずに確変フラグだけを用いて、高確率状態が次の大当たりに当選するまで継続するようにしても良い。

20

【0143】

ステップS2308では、現在の遊技状態の情報(確変フラグ及び時短フラグがON又はOFFの何れであるかの情報)、確変カウンタの値及び時短カウンタの値の情報等を含む遊技状態指定コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、本処理を終える。

30

【0144】

6. 演出制御用マイコン121の動作

[サブ制御メイン処理] 次に図29～図34に基づいて演出制御用マイコン121の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン121の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、演出用RAM124に設けられている。演出制御基板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の電源がオンされると、演出用ROM123から図29に示したサブ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、サブ制御メイン処理では、まずCPU初期化処理を行う(S4001)。CPU初期化処理(S4001)では、スタックの設定、定数設定、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。

40

【0145】

続いて、電源断信号がONで且つ演出用RAM124の内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。そしてこの判定結果がNOであれば、演出用RAM124の初期化をして(S4003)、ステップS4004に進む。一方、判定結果がYESであれば(S4002でYES)、演出用RAM124の初期化をせずにステップS4004に進む。即ち電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであっても演出用RAM124内容が正常でない場合には(S4002でNO)、演出用RAM124を初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったが演出用RAM124内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、演出用RAM124を初期化しない。なお、演出用RAM124を初期化すれば、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタ等の値はリセットされる。また、このステップS4001～S4003は、電

50

源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0146】

ステップS4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する(S4005)。乱数シード更新処理(S4005)では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。なお演出決定用乱数には、演出図柄を決定するための演出図柄決定用乱数、変動演出パターンを決定するための変動演出パターン抽選乱数、種々の予告演出を決定するための予告演出決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の遊技制御基板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。更新に際して乱数值を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、前述の遊技制御基板100が行う乱数更新処理においても同様である。

10

【0147】

乱数シード更新処理(S4005)が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4006)。コマンド送信処理(S4006)では、演出制御基板120の演出用RAM124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、コマンドに従い画像表示装置50を用いて各種の演出(変動演出や、大当たり遊技に伴うオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出等)を実行する。なお、画像制御基板140による各種の演出の実行に伴って演出制御基板120は、音声制御基板161を介してスピーカ610から音声を出力したり、サブドライブ基板162を介して盤ランプ54や枠ランプ212を発光させたり、盤可動体55kを駆動させたりする。演出制御用マイコン121は統一して、割り込みを許可する(S4007)。以後、ステップS4004～S4007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(S4008)、1msタイマ割り込み処理(S4009)および10msタイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

20

【0148】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)は、遊技制御基板100から送られたストローブ信号(STB信号)が演出制御用マイコン121の外部INT入力部に入力されることに基づいて行われる。つまり、ストローブ信号が演出制御用マイコン121の外部INT入力部に入力されなければ、受信割り込み処理(S4008)は行われない。図30に示すように、受信割り込み処理(S4008)では、遊技制御基板100から送信されてきた各種のコマンドを演出用RAM124の受信バッファに格納する(S4101)。この受信割り込み処理(S4008)は、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。

30

【0149】

[1msタイマ割り込み処理]1msタイマ割り込み処理(S4009)は、演出制御基板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。図31に示すように、1msタイマ割り込み処理(S4009)ではまず、入力処理(S4201)を行う。入力処理(S4201)では、入力部検知センサ40a(図7参照)、セレクトボタン検知センサ42aからの検知信号に基づいてスイッチデータ(エッジデータおよびレベルデータ)を作成する。

【0150】

続いて、ランプデータ出力処理(S4202)を行う。ランプデータ出力処理(S4202)では、演出に合うタイミングで盤ランプ54や枠ランプ212を発光させるべく、後述の10msタイマ割り込み処理(S4010)におけるその他の処理(S4305)で作成したランプデータをサブドライブ基板162に出力する。つまり、ランプデータに従って盤ランプ54や枠ランプ212を所定の発光態様で発光させる。

40

【0151】

次いで、駆動制御処理を行う(S4203)。駆動制御処理(S4203)では、SPリーチや大当たり演出中等の演出に合うタイミングで盤可動体55kを駆動させるべく、駆動データ(盤可動体駆動データ)を作成したり、出力したりする。つまり、駆動データに従って、盤可動体55kを所定の動作態様で駆動させる。

【0152】

駆動制御処理(S4203)の後、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行うウォッチドッ

50

グタイマ処理(S4204)を行って、本処理を終える。

【0153】

[10ms タイマ割り込み処理] 10ms タイマ割り込み処理(S4010)は、演出制御基板120に10ms e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図32に示すように、10ms タイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う(S4301)。

【0154】

続いて、1ms タイマ割り込み処理(S4009)の入力処理(S4201)で作成したスイッチデータを10ms タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして演出用 RAM124 に格納するスイッチ状態取得処理を行う(S4302)。そして、スイッチ状態取得処理(S4302)にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面50a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4303)。

【0155】

続いて、音声制御処理(S4304)を行う。音声制御処理(S4304)では、音声データ(スピーカ610からの音声の出力を制御するデータ)の作成及び音声制御基板161への出力や、音声演出の時間管理等を行う。これにより、実行する演出に合った音声がスピーカ610から出力される。そして、各種の演出用の乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行して(S4305)、本処理を終える。

【0156】

[受信コマンド解析処理] 図33に示すように、受信コマンド解析処理(S4301)ではまず、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定し(S4401)、受信していればモードステータス設定処理を行う(S4402)。モードステータス設定処理(S4402)では、受信した遊技状態指定コマンドを解析して、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態の情報に基づいて、モードステータスの値を設定する。モードステータスの値は、通常遊技状態であれば「1」に設定され、高確高ベース状態であれば「2」に設定され、低確時短状態であれば「3」に設定される。こうして演出制御用マイコン91は、現時点での遊技状態を把握することが可能である。また遊技状態指定コマンドには、確変カウンタの値及び時短カウンタの値の情報が含まれているため、演出制御用マイコン121は、これら確変カウンタの値及び時短カウンタの値の情報に基づいて、高確時短状態(高確率状態且つ時短状態)又は低確時短状態(通常確率状態且つ時短状態)に制御されてから特別図柄の変動表示が何回実行された状況であるかを把握できるようになっている。

【0157】

続いて、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から変動開始コマンド(特図1変動開始コマンド又は特図2変動開始コマンド)を受信したか否か判定し(S4403)、受信していれば後述する変動演出開始処理を行う(S4404)。

【0158】

続いて、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から変動停止コマンド(特図1変動停止コマンド又は特図2変動停止コマンド)を受信したか否か判定し(S4405)、受信していれば変動演出終了処理を行う(S4406)。変動演出終了処理(S4406)では、変動停止コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドを演出用 RAM124 の出力バッファにセットする。

【0159】

続いて、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100からオープニングコマンドを受信したか否か判定し(S4407)、受信していればオープニング演出選択処理を行う(S4408)。オープニング演出選択処理(S4408)では、オープニングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のオープニング中に実行するオープニング演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したオープニング演出パターンにてオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを演出用 RAM124 の出力バッファにセットする。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 0 】

続いて、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 からラウンド指定コマンドを受信したか否か判定し(S4409)、受信していればラウンド演出選択処理を行う(S4410)。ラウンド演出選択処理(S4410)では、ラウンド指定コマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のラウンド遊技中に実行するラウンド演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したラウンド演出パターンにてラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドを演出用 RAM124 の出力バッファにセットする。

【 0 1 6 1 】

続いて、演出制御用マイコン 121 は、遊技制御基板 100 からエンディングコマンドを受信したか否か判定し(S4411)、受信していればエンディング演出選択処理を行う(S4412)。エンディング演出選択処理(S4412)では、エンディングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出のパターン(内容)を選択する。そして、選択したエンディング演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドを演出用 RAM124 の出力バッファにセットする。

10

【 0 1 6 2 】

続いて、演出制御用マイコン 121 は、その他の処理(S4413)として上記のコマンド以外の受信コマンドに基づく処理(例えば客待ちコマンドの受信に基づいて客待ち演出を行うための処理や、普通図柄変動開始コマンドの受信に基づいて普図変動演出を行うための処理)を行って、受信コマンド解析処理(S4301)を終える。

20

【 0 1 6 3 】

[変動演出開始処理] 図 34 に示すように、変動演出開始処理(S4404)ではまず、演出制御用マイコン 121 は、変動開始コマンドを解析する(S4501)。変動開始コマンドには、特図 1 大当たり判定処理や特図 2 大当たり判定処理(図 20 参照)でセットされた特図停止図柄データの情報や、特図 1 変動パターン選択処理や特図 2 変動パターン選択処理(図 21 ~ 図 23 参照)でセットされた変動パターンの情報、現在の遊技状態を指定する情報等が含まれている。なお、ここで演出制御用マイコン 121 が取得した情報は、これ以降に実行する処理においても適宜利用可能なものとする。

【 0 1 6 4 】

次に演出制御用マイコン 121 は、現時点で設定されているモードステータスの値を参照する(S4502)。続いて、変動演出において最終的に停止表示する演出図柄 EZ1、EZ2、EZ3 の選択を行う(S4503)。具体的には、演出図柄決定用乱数を取得するとともに、リーチの有無に応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、選択したテーブルを用いて、取得した演出図柄決定用乱数を判定することにより、演出図柄を選択する。これにより、最終的に停止表示される演出図柄 EZ1、EZ2、EZ3 の組み合わせ(例えば「777」等)が決定される。

30

【 0 1 6 5 】

続いて演出制御用マイコン 121 は、変動パターンの情報、モードステータスの値、確変カウンタ又は時短カウンタの情報に基づいて、変動演出の内容である変動演出パターンを選択するための変動演出パターン選択処理を実行する(S4504)。こうして、変動演出パターンが決まれば、変動演出の時間、演出図柄の変動表示様様、リーチ演出の有無、リーチ演出の内容、演出ボタン演出(SW演出)の有無、演出ボタン演出の内容、演出展開構成、演出図柄の背景の種類等からなる変動演出の内容の詳細が決まることとなる。

40

【 0 1 6 6 】

そして予告演出選択処理を実行する(S4505)。予告演出選択処理(S4505)では、予告演出決定用乱数を取得するとともに、リーチの有無に応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、その選択したテーブルを用いて、取得した予告演出決定用乱数を判定することにより、予告演出を選択する。これにより、いわゆるステップアップ予告演出やチャンスアップ予告

50

演出などの予告演出の内容が決定される。

【0167】

その後、選択した演出図柄と変動演出パターンと予告演出とを開始するための変動演出開始コマンドを演出用RAM124の出力バッファにセットして(S4506)、本処理を終える。ステップS4506でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板140に送信されると、表示画面50aにて特別図柄の変動表示に同期した変動演出が開始される。

【0168】

7. 高確率状態での演出

次に、本形態の特徴である高確率状態（高確時短状態）での演出について、図35に基づいて説明する。なお本形態では、高確率状態に制御されてから特別図柄の変動回数（変動表示の回数）が100回以下である状況と、高確率状態に制御されてから特別図柄の変動回数が101回以上である（特定条件が成立する）状況と、を異ならせるようにしている。そこで以下の説明では、高確率状態に制御されてから特別図柄の変動回数が100回以下である状況を前提にして説明する。

10

【0169】

図35では、高確率状態での演出の流れが示されている。図35に示すように、変動演出が開始されると、リーチが形成されるか否かで分岐する。リーチが形成されない場合には、ドハズレになる。一方、リーチが形成された場合には、その後にSPリーチに発展するか否かで分岐する。リーチが形成された後、SPリーチに発展しない場合には、ほとんどリーチハズレ（ノーマルリーチハズレ）となる。なお図35では図示を省略したが、リーチが形成された後、稀にリーチ大当たり（ノーマルリーチ大当たり）となることもある。

20

【0170】

リーチが形成された後、SPリーチに発展する場合には、敵キャラSPリーチが実行される場合と、ストーリーリーチが実行される場合と、がある。本形態では、敵キャラSPリーチの方が、ストーリーリーチよりも、実行頻度が高くなるように設定されている。敵キャラSPリーチは、リーチが形成された後、敵キャラ発展演出を経由して、実行される。但し、敵キャラSPリーチは、通常発展演出と敵キャラ選択演出と敵キャラ特別選択演出という3つの敵キャラ発展演出のうち、主に通常発展演出を経て、実行される。一方、ストーリーリーチは、リーチが形成された後、基本的には敵キャラ発展演出（通常発展演出、敵キャラ選択演出、敵キャラ特別選択演出）を経由しないで、実行されるようになっている。

30

【0171】

敵キャラSPリーチは、主人公キャラと敵キャラとが戦うバトル演出である。本形態の敵キャラSPリーチには、登場する敵キャラに応じて、第1敵キャラSPリーチと、第2敵キャラSPリーチと、第3敵キャラSPリーチと、第4敵キャラSPリーチと、の4種類がある。敵キャラSPリーチが実行される場合、分岐タイミングを経て（後述する敵キャラ発展演出が終了するタイミングを経て）、4種類の敵キャラSPリーチ（分岐演出）のうち何れかが実行される。そして敵キャラSPリーチが実行された場合、その終盤に基本的にには、当落分岐を経て、大当たりへの当選又はハズレの示唆（当選示唆演出又はハズレ示唆演出）が実行される。

40

【0172】

ストーリーリーチは、主人公キャラのストーリーが進行していくことを示す演出である。本形態のストーリーリーチには、進行するストーリーの内容に応じて、第1ストーリーリーチと、第2ストーリーリーチと、第3ストーリーリーチと、第4ストーリーリーチと、の4種類がある。ストーリーリーチが実行される場合、分岐タイミングを経て、4種類のストーリーリーチのうち何れかが実行される。そしてストーリーリーチが実行された場合、その終盤に、当落分岐を経て、大当たりへの当選又はハズレの示唆（当選示唆演出又はハズレ示唆演出）が実行される。

【0173】

50

次に、図36に基づいて、各敵キャラSPリーチについて詳細に説明する。第1敵キャラSPリーチ（第1演出、第1分岐演出）が開始されると、図36（A）に示すように、表示画面50aにて、第1敵キャラを示す第1敵キャラ画像T1と、「期待度1」及び1つの星を示す第1期待度画像K1と、が表示される。第1敵キャラSPリーチは、当選期待度が非常に低いことを示唆するSPリーチになっていて、主人公キャラが第1敵キャラに敗北するバトル敗北演出（図38（D-2）参照）が実行され易い。従って、遊技者には、第1敵キャラに対して、非常に強い敵であるという印象を抱かせている。そして、第1期待度画像K1により、第1敵キャラSPリーチの当選期待度が非常に低いことを分かり易く示している。なお本形態では、図48（A）に示すように、通常発展演出于経て実行される第1敵キャラSPリーチの当選期待度を、10%に設定している。

10

【0174】

また第2敵キャラSPリーチ（第2演出、第2分岐演出）が開始されると、図36（B）に示すように、表示画面50aにて、第2敵キャラを示す第2敵キャラ画像T2と、「期待度2」及び2つの星を示す第2期待度画像K2と、が表示される。第2敵キャラSPリーチは、当選期待度が比較的低いことを示唆するSPリーチになっていて、主人公キャラが第2敵キャラに敗北するバトル敗北演出（図38（D-2）参照）が比較的実行され易い。従って、遊技者には、第2敵キャラに対して、比較的強い敵であるという印象を抱かせている。そして、第2期待度画像K2により、第2敵キャラSPリーチの当選期待度が比較的低いことを分かり易く示している。なお本形態では、図48（A）に示すように、通常発展演出于経て実行される第2敵キャラSPリーチの当選期待度を、20%に設定している。

20

【0175】

また第3敵キャラSPリーチ（第3演出、第3分岐演出）が開始されると、図36（C）に示すように、表示画面50aにて、第3敵キャラを示す第3敵キャラ画像T3と、「期待度3」及び3つの星を示す第3期待度画像K3と、が表示される。第3敵キャラSPリーチは、当選期待度が僅かに高いことを示唆するSPリーチになっていて、主人公キャラが第3敵キャラに勝利するバトル勝利演出（図38（D-1）参照）が実行されることが僅かにあり得る。従って、遊技者には、第3敵キャラに対して、勝利する可能性が僅かにあり得る敵という印象を抱かせている。そして、第3期待度画像K3により、第3敵キャラSPリーチの当選期待度が僅かに高いことを分かり易く示している。なお本形態では、図48（A）に示すように、通常発展演出于経て実行される第3敵キャラSPリーチの当選期待度を、30%に設定している。

30

【0176】

また第4敵キャラSPリーチ（第4演出、第4分岐演出）が開始されると、図36（D）に示すように、表示画面50aにて、第4敵キャラを示す第4敵キャラ画像T4と、「期待度4」及び4つの星を示す第4期待度画像K4と、が表示される。第4敵キャラSPリーチは、当選期待度が少し高いことを示唆するSPリーチになっていて、主人公キャラが第4敵キャラに勝利するバトル勝利演出（図38（D-1）参照）が少しあり得る。従って、遊技者には、第4敵キャラに対して、勝利する可能性が少しある敵という印象を抱かせている。そして、第4期待度画像K4により、第4敵キャラSPリーチの当選期待度が少し高いことを分かり易く示している。なお本形態では、図48（A）に示すように、通常発展演出于経て実行される第4敵キャラSPリーチの当選期待度を、40%に設定している。

40

【0177】

以上により、敵キャラSPリーチでは、第1敵キャラSPリーチ 第2敵キャラSPリーチ 第3敵キャラSPリーチ 第4敵キャラSPリーチの順番に、当選期待度が高いことを示唆している。従って、遊技者は、リーチが形成されて、敵キャラ発展演出于実行された場合、第1敵キャラSPリーチと第2敵キャラSPリーチと第3敵キャラSPリーチと第4敵キャラSPリーチのうち、どの敵キャラSPリーチが実行されるのかに注目することになる。

50

【0178】

次に、図37に基づいて、各ストーリーリーチ（特別演出）について詳細に説明する。第1ストーリーリーチ（第1の特別演出）が開始されると、図37（A）に示すように、表示画面50aにて、幼少期の主人公キャラの第1ストーリーを示す第1ストーリー画像S1が表示される。第1ストーリーリーチは、当選期待度が比較的高いことを示唆するSPリーチになっていて、大当たりへの当選を示唆する当選示唆演出（図示省略）が比較的実行され易い。なお本形態では、図49に示すように、リーチから直接発展して実行される第1ストーリーリーチ（「ノーマル」参照）の当選期待度を、50%に設定している。

【0179】

また第2ストーリーリーチが開始されると、図37（B）に示すように、表示画面50aにて、赤色の狼に変身した主人公キャラの第2ストーリーを示す第2ストーリー画像S2が表示される。第2ストーリーリーチは、当選期待度が比較的高いことを示唆するSPリーチになっていて、大当たりへの当選を示唆する当選示唆演出（図示省略）が比較的実行され易い。なお本形態では、図49に示すように、リーチから直接発展して実行される第2ストーリーリーチ（「ノーマル」参照）の当選期待度を、50%に設定している。

10

【0180】

また第3ストーリーリーチが開始されると、図37（C）に示すように、表示画面50aにて、金色の狼に変身した主人公キャラの第3ストーリーを示す第3ストーリー画像S3が表示される。第3ストーリーリーチは、当選期待度が比較的高いことを示唆するSPリーチになっていて、大当たりへの当選を示唆する当選示唆演出（図示省略）が比較的実行され易い。なお本形態では、図49に示すように、リーチから直接発展して実行される第3ストーリーリーチ（「ノーマル」参照）の当選期待度を、50%に設定している。

20

【0181】

また第4ストーリーリーチ（第2の特別演出）が開始されると、図37（D）に示すように、表示画面50aにて、覚醒した狼に変身した主人公キャラの第4ストーリーを示す第4ストーリー画像S4が表示される。第4ストーリーリーチは、大当たりに確実に当選すること（当確）を示唆するSPリーチになっていて、当選示唆演出（図示省略）が必ず実行される。従って、図49に示すように、リーチから直接発展して実行される第4ストーリーリーチ（「ノーマル」参照）の当選期待度を、100%に設定している。

【0182】

30

以上により、ストーリーリーチでは、第1ストーリーリーチ、第2ストーリーリーチ、第3ストーリーリーチの当選期待度は50%と高いものの、同じ当選期待度になっている。従って、第1ストーリーリーチから第3ストーリーリーチまで、何れのストーリーリーチであっても、当選期待度という意味では、遊技者の期待感は変わらない。これに対して、第4ストーリーリーチは当確を示唆している。従って、遊技者は、ストーリーリーチの中でも、第4ストーリーリーチの実行を強く期待することになる。こうして、ストーリーリーチは、何れのストーリーリーチであっても、敵キャラSPリーチ（最も当選期待度が高い第4敵キャラSPリーチ）の当選期待度以上になっている。従って、遊技者は、リーチが形成された後、敵キャラSPリーチよりも、ストーリーリーチの実行を期待することになる。

40

【0183】

次に、通常発展演出を経て、第1敵キャラSPリーチが実行される場合の演出例を、図38に基づいて、説明する。先ず、図38（A）に示すように、表示画面50aでは、左演出図柄EZ1と右演出図柄EZ3が「4」で仮停止表示して、リーチとなる。つまり、演出図柄EZが、「4 4」のリーチ態様で停止表示（仮停止表示）する。そして、図38（B）に示すように、通常発展演出として、主人公キャラが剣を振りかざして変身しようとすることを示す変身準備画像HEが表示される。この通常発展演出により、その後に、敵キャラSPリーチが実行されることを示唆している。

【0184】

そして、図38（C）に示すように、第1敵キャラSPリーチとして、第1敵キャラ画

50

像 T 1 と第 1 期待度画像 K 1 とが表示される。なお、図 3 8 に示す演出例では、第 1 敵キャラ S P リーチが実行される場合を示したが、第 2 敵キャラ S P リーチ、第 3 敵キャラ S P リーチ、第 4 敵キャラ S P リーチが実行される場合も、敵キャラ S P リーチ中の表示態様が異なること以外、同様であるため、説明を省略する。

【 0 1 8 5 】

そして、主人公キャラと第 1 敵キャラとの戦いを経て、主人公キャラが第 1 敵キャラに勝利した場合には、図 3 8 (D - 1) に示すように、バトル勝利演出として、バトル勝利画像 W I が表示される。このバトル勝利演出により、遊技者には、大当たりへの当選が示唆される。続いて、図 3 8 (E - 1) に示すように、演出図柄 E Z が「 4 4 4 」である大当たり停止態様で停止表示する。

10

【 0 1 8 6 】

一方、主人公キャラと第 1 敵キャラとの戦いを経て、主人公キャラが第 1 敵キャラに敗北した場合には、図 3 8 (D - 2) に示すように、バトル敗北演出として、バトル敗北画像 L O が表示される。このバトル敗北演出により、遊技者には、ハズレであることが示唆される。続いて、図 3 8 (E - 2) に示すように、演出図柄 E Z が「 4 3 4 」であるハズレ停止態様で停止表示する。

【 0 1 8 7 】

ところで、敵キャラ S P リーチの実行中には、様々なチャンスアップ予告演出が実行され得る。チャンスアップ予告演出は、実行中の演出の当選期待度が高くなることを示唆する予告演出である。チャンスアップ予告演出には、例えば、図 3 9 (A) に示すカットイン予告演出、図 3 9 (B) に示すセリフ予告演出などがある。

20

【 0 1 8 8 】

カットイン予告演出（他のチャンスアップ予告演出）では、図 3 9 (A) に示すように、金色の狼の横顔を示すカットイン画像 K I が、実行中の敵キャラ S P リーチの実行中に一時的に割り込んで表示される。従って、遊技者は、カットイン画像 K I を見ることで、実行中の敵キャラ S P リーチの当選期待度が高くなることを把握することが可能である。よって、例えば、当選期待度が 10 % である第 1 敵キャラ S P リーチの実行中に、カットイン画像 K I が表示されれば、遊技者は、当選期待度が 10 % を超えているのを把握することが可能である。

【 0 1 8 9 】

セリフ予告演出（他のチャンスアップ予告演出）では、例えば図 3 9 (B) に示すように、振り返った第 1 敵キャラを示す第 1 敵キャラ画像 T 1 a が表示されたときに、「俺の宿命を断ち切る！」というセリフ画像 S Y が表示される。従って、遊技者は、セリフ画像 S Y を見ることで、実行中の敵キャラ S P リーチの当選期待度が高くなることを把握することが可能である。よって、例えば、当選期待度が 10 % である第 1 敵キャラ S P リーチの実行中で、第 1 敵キャラ画像 T 1 a が表示されたときに、セリフ画像 S Y が表示されれば、遊技者は、当選期待度が 10 % を超えているのを把握することが可能である。

30

【 0 1 9 0 】

次に、敵キャラ S P リーチに発展する敵キャラ発展演出として、敵キャラ選択演出（図 3 5 参照）について説明する。上述したように、敵キャラ S P リーチに発展する場合、基本的には、通常発展演出（図 3 8 (B) 参照）が実行される。しかしながら、通常発展演出よりも低い実行頻度で、敵キャラ選択演出を経て、敵キャラ S P リーチが実行される場合がある。以下では、図 4 0 に基づいて、敵キャラ選択演出について、説明する。

40

【 0 1 9 1 】

敵キャラ選択演出（移行示唆演出）は、その後にどの敵キャラ S P リーチが実行されるのかを示唆する演出であり、図 4 0 (A) に示す敵キャラ表示演出と、図 4 0 (B) に示すボタン押下促進演出と、図 4 0 (C) に示す敵キャラ決定演出と、で構成されている。リーチが形成された後、敵キャラ選択演出が開始されると、先ず、敵キャラ表示演出が実行される。

【 0 1 9 2 】

50

敵キャラ表示演出では、図40(A)に示すように、表示画面50aの左上部に、第1敵キャラの顔と「期待度1」と1つの星とを示す第1敵キャラパネル画像PA1が表示され、表示画面50aの右上部に、第2敵キャラの顔と「期待度2」と2つの星とを示す第2敵キャラパネル画像PA2が表示され、表示画面50aの左下部に、第3敵キャラの顔と「期待度3」と3つの星とを示す第3敵キャラパネル画像PA3が表示され、表示画面50aの右上部に、第4敵キャラの顔と「期待度4」と4つの星とを示す第4敵キャラパネル画像PA4が表示される。この敵キャラ表示演出により、4つの敵キャラパネル画像PA1～PA4のうち、どの敵キャラパネル画像PA1～PA4が選択されるのかを知ることが可能である。

【0193】

10

続いて、ボタン押下促進演出では、図40(B)に示すように、表示画面50aの中央にて、第1敵キャラパネル画像PA1と第2敵キャラパネル画像PA2と第3敵キャラパネル画像PA3と第4敵キャラパネル画像PA4の上から、演出ボタン40kの形状を模したボタン画像BAが表示される。このボタン押下促進演出により、遊技者には、演出ボタン40kの押下操作を促すことが可能である。

【0194】

そして、遊技者が演出ボタン40kを押下操作した場合、又は、演出ボタン40kが押下操作されずに操作有効期間が経過した場合には、図40(C)に示す敵キャラ決定演出が実行される。敵キャラ決定演出では、その後に実行される敵キャラSPリーチの種類を決定したことが示唆される。即ち、敵キャラ決定演出で選択された敵キャラパネル画像に対応する敵キャラSPリーチが実行される。

20

【0195】

図40(C)では、第1敵キャラパネル画像PA1が選択された例として、表示画面50aの左上部にて、第1敵キャラパネル画像PA1と共に、赤色の枠状の縁画像DCが表示される。また、表示画面50aの右上部、左下部、右下部では、各敵キャラパネル画像を見え難くする黒塗り画像PB2、PB3、PB4が表示される。こうして、縁画像DC及び黒塗り画像PB2、PB3、PB4により、何れの敵キャラパネル画像が選択されたのかを分かり易く示している。なお、第2敵キャラパネル画像PA2、第3敵キャラパネル画像PA3、第4敵キャラパネル画像PA4が選択された場合も同様であるため、その説明を省略する。

30

【0196】

以上、敵キャラ選択演出が実行された場合には、通常発展演出(図38(B)参照)が実行される場合よりも、どの敵キャラが選択されるのかに注目させて、敵キャラSPリーチが開始されるまでの過程を楽しむことが可能である。そして本形態では、敵キャラ選択演出を経て敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度を、通常発展演出を経て敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度よりも、高くなるように設定している(図48(A)参照)。

【0197】

具体的には、図48(A)に示すように、通常発展演出を経て第1敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が10%であるのに対して、敵キャラ選択演出を経て第1敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が12%である。また通常発展演出を経て第2敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が20%であるのに対して、敵キャラ選択演出を経て第2敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が22%である。また通常発展演出を経て第3敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が30%であるのに対して、敵キャラ選択演出を経て第3敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が32%である。また通常発展演出を経て第4敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が40%であるのに対して、敵キャラ選択演出を経て第4敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が42%である。こうして、リーチが形成された後に、敵キャラ選択演出が実行された場合には、通常発展演出が実行される場合よりも、当選期待度が高いことによる高揚感を遊技者に与えることが可能である。

40

50

【 0 1 9 8 】

ところで、図40に示す敵キャラ選択演出のように、複数のパネル画像（それぞれの敵キャラを示す画像）を一覧で示しておき（図40（A）参照）、その中の何れかのパネル画像に決定することで（図40（C）参照）、その後に実行されるSPリーチ（リーチ演出）を示唆するという演出は、既にありきたりのものであった。即ち、遊技者に対して、どのパネル画像に決定されるのかの一瞬だけ注目させていて、SPリーチの種類が決定される過程の遊技興趣には、改善の余地があった。

【 0 1 9 9 】

そこで本形態では、図41～図44に示すように、敵キャラ特別選択演出を実行し得るようにしている。なお、図41及び図42では、敵キャラ特別選択演出の一例を示していて、図43及び図44では、敵キャラ特別選択演出の別例を示している。敵キャラ特別選択演出は、敵キャラ想起演出と、ブラックアウト演出と、第1選抜演出と、残敵キャラ紹介演出と、ボタン押下促進演出と、第2選抜演出と、で構成されている。本形態では、敵キャラ特別選択演出は、敵キャラ選択演出よりも実行頻度が低い演出である。以下では、図41及び図42に基づいて、敵キャラ特別選択演出の一例について説明する。

10

【 0 2 0 0 】

リーチが形成された後、敵キャラ特別選択演出が開始されると、先ず、敵キャラ想起演出が開始される。敵キャラ想起演出は、各敵キャラ（オブジェクト）の黒色のシルエット（影）を横一列に並べて、どの敵キャラが登場するのかを煽る演出である。具体的に、図41（A）に示すように、表示画面50aの左側に、4つの敵キャラのうち当選期待度が1番低いことを示唆する第1敵キャラの影を示す第1敵キャラシルエット画像TB1が表示され、表示画面50aの右側に、4つの敵キャラのうち当選期待度が2番目に低いことを示唆する第2敵キャラの影を示す第2敵キャラシルエット画像TB2が表示され、表示画面50aの中央左側に、4つの敵キャラのうち当選期待度が2番目高いことを示唆する第3敵キャラの影を示す第3敵キャラシルエット画像TB3が表示され、表示画面50aの中央右側に、4つの敵キャラのうち当選期待度が1番高いことを示唆する第4敵キャラの影を示す第4敵キャラシルエット画像TB4が表示される。従って、当選期待度が高いことを示唆する敵キャラの方が、当選期待度が低いことを示唆する敵キャラよりも、表示画面50aの中央に配置されている。

20

【 0 2 0 1 】

30

ここで、各敵キャラシルエット画像TB1～TB4を、「敵キャラシルエット画像TB」と呼ぶことにする。敵キャラシルエット画像TB（第1画像）では、4つの敵キャラが存在していることを認識することができる。しかしながら、敵キャラシルエット画像TBは、各敵キャラのそれぞれを特徴付ける模様及び色彩が欠落した欠落態様になっている。こうして、敵キャラ想起演出により、4つの敵キャラを意識（想起）させつつ、各敵キャラの模様及び色彩がはっきりと認識できないことで、遊技者には、その後にどんな敵キャラが登場して（はっきりと認識できて）且つどんな演出が実行されるのか注目させることが可能である。

【 0 2 0 2 】

40

次に、図41（B）に示すブラックアウト演出が実行される。ブラックアウト演出は、表示画面50aに黒色画像BOを表示することで、その後の演出に遊技者の注意をより引き付けるための演出である。こうして、ブラックアウト演出により、遊技者には突然照明が落ちたように（停電のように）感じさせて、その後にどの敵キャラが選ばれるのかの緊迫感を与えることが可能である。

【 0 2 0 3 】

続いて、図41（C）に示す第1選抜演出が実行される。第1選抜演出（第1選択演出）は、4つの敵キャラのうち、1つ以上の敵キャラを消去した状態で、且つ敵キャラの欠落していた模様及び色彩が付された状態で、敵キャラを選抜する（絞り込む）演出である。具体的に、図41（C）に示す第1選抜演出では、表示画面50aの中央左側に、第3敵キャラを示す第3敵キャラ画像T3が表示され、表示画面50aの中央右側に、第4敵

50

キャラを示す第4敵キャラ画像T4が表示される。これにより、第1敵キャラと第2敵キャラとが消去される一方、第3敵キャラと第4敵キャラとが残って、第3敵キャラS Pリーチ又は第4敵キャラS Pリーチの何れかの実行に絞られたことを示すことが可能である。こうして、敵キャラ想起演出で欠落していた敵キャラの模様及び色彩が復活すると共に、敵キャラが絞り込まれることで、遊技者には、残った敵キャラが特にクローズアップされたように強い印象を抱かせることが可能である。なお、図41(C)に示す第4敵キャラ画像T4及び第3敵キャラ画像T3が、「第2画像」に相当する。

【0204】

次に、図42(A)(B)に示すように、残敵キャラ紹介演出が実行される。残敵キャラ紹介演出は、第1選抜演出で残った敵キャラを1つずつ紹介していく演出である。具体的に、図41(C)に示す第1選抜演出では第3敵キャラと第4敵キャラとが残ったため、図42(A)に示すように、表示画面50aには、先ず第4敵キャラを示す第4敵キャラ画像T4が約0.3秒表示される。続いて、図43(B)に示すように、第3敵キャラを示す第3敵キャラ画像T3が約0.3秒表示される。ここで、残敵キャラ紹介演出では、当選期待度が高いことを示唆する敵キャラから順番に、敵キャラ画像が短時間毎に表示されていく。こうして、残敵キャラ紹介演出により、遊技者には、第1選抜演出で残った敵キャラを1つずつフラッシュバックのように見せることで、残った敵キャラをより印象付けることが可能である。なお残敵キャラ紹介演出で示す敵キャラ画像の表示時間は、0.3秒に限られず、フラッシュバックように感じられる短時間(1秒未満)であれば、適宜変更可能である。

10

【0205】

続いて、図42(C)に示すように、遊技者に演出ボタン40kへの押下操作を促すボタン押下促進演出が実行される。ボタン押下促進演出では、表示画面50aに、演出ボタン40kの形状を模したボタン画像BAが表示される。よって、遊技者が演出ボタン40kを押下操作した場合、又は、演出ボタン40kが押下操作されずに操作有効期間が経過した場合に、図40(D)に示す第2選抜演出が実行される。こうして、ボタン押下促進演出により、遊技者には、第1選抜演出で残った敵キャラのうち1つの敵キャラを自身の操作で決定したかのような演出を楽しませることができる。

20

【0206】

図42(C)に示すボタン押下促進演出の後に、図42(D)に示すように、第2選抜演出が実行される。第2選抜演出(第2選択演出)では、第1選抜演出で絞り込まれた敵キャラの中から1つの敵キャラが示されることで、その後に実行される敵キャラS Pリーチの種類を決定したことが示唆される。具体的には、図42(C)に示すように、表示画面50aには、第4敵キャラ画像T4と第4期待度画像K4とが表示される。こうして、遊技者には、第2選抜演出により、最終的に1つ残る敵キャラと当選期待度とを見せて、その後に、第4敵キャラS Pリーチが実行されるのを把握させることができる。以上、第2選抜演出の終了に伴って、敵キャラ特別選択演出が終了して、第2選抜演出で示された敵キャラ画像に対応する敵キャラS Pリーチが実行される。なお、図42(C)に示す第4敵キャラ画像T4が、「第3画像」に相当する。

30

【0207】

次に、図43及び図44に基づいて、敵キャラ特別選択演出の別例について説明する。敵キャラ特別選択演出が開始されると、図43(A)に示すように、敵キャラ想起演出が実行される。図43(A)に示す敵キャラ想起演出は、図41(A)で説明した敵キャラ想起演出と同じであるため、説明を省略する。次に、図43(B)に示すように、ブラックアウト演出が実行される。図43(B)に示すブラックアウト演出は、図41(B)に示すブラックアウト演出と同じであるため、説明を省略する。続いて、図43(C)に示すように、第1選抜演出が実行される。

40

【0208】

図43(C)に示す第1選抜演出では、表示画面50aの右側に、第2敵キャラを示す第2敵キャラ画像T2が表示され、表示画面50aの中央左側に、第3敵キャラを示す第

50

3 敵キャラ画像 T 3 が表示され、表示画面 50 a の中央右側に、第 4 敵キャラを示す第 4 敵キャラ画像 T 4 が表示される。これにより、第 1 敵キャラが消去される一方、第 2 敵キャラと第 3 敵キャラと第 4 敵キャラとが残って、第 2 敵キャラ S P リーチ又は第 3 敵キャラ S P リーチ或いは第 4 敵キャラ S P リーチの何れかの実行に絞られたことが示されている。

【 0 2 0 9 】

ここで、本形態の第 1 選抜演出では、4 つの敵キャラのうち、示唆される当選期待度が低いものから順に 1 つ以上除外されるようになっている。従って、当選期待度が 1 番低いことを示唆する第 1 敵キャラが除外される第 1 除外パターン、第 1 敵キャラと当選期待度が 2 番目に低いことを示唆する第 2 敵キャラとが除外される第 2 除外パターン、第 1 敵キャラと第 2 敵キャラと当選期待度が 3 番目に高いことを示唆する第 3 敵キャラとが除外される第 3 除外パターンの 3 種類の除外パターンがあることになる。10

【 0 2 1 0 】

従って、遊技者から見れば、第 1 除外パターン（図 4 3 (C) 参照） 第 2 除外パターン（図 4 1 (C) 参照） 第 3 除外パターンの順番に、当選期待度が低い敵キャラが多く除外されていることで、好ましい。言い換えると、第 1 選抜演出で除外される敵キャラの数が多いほど、当選期待度が高い敵キャラだけが残って、当選期待度が高い敵キャラが選択される確率が高くなる。よって、第 1 選抜演出では、できるだけ多くの敵キャラが除外されるのを期待させるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。なお、第 1 選抜演出では、示唆される当選期待度が低い敵キャラから順に 1 つ以上除外されるため、第 1 敵キャラは必ず除外される。従って、敵キャラ特別選択演出が実行された時点で、4 つの敵キャラ S P リーチのうち、当選期待度が最も低い第 1 敵キャラ S P が実行される可能性がないとう点で、遊技者にとって有利である。20

【 0 2 1 1 】

図 4 3 (C) に示す第 1 選抜演出の後、図 4 4 (A) (B) (C) に示す残敵キャラ紹介演出が実行される。図 4 3 (C) に示す第 1 選抜演出では、第 2 敵キャラと第 3 敵キャラと第 4 敵キャラとが残ったため、図 4 4 (A) に示すように、表示画面 50 a には、先ず第 4 敵キャラを示す第 4 敵キャラ画像 T 4 が約 0 . 3 秒表示される。続いて、図 4 4 (B) に示すように、第 3 敵キャラを示す第 3 敵キャラ画像 T 3 が約 0 . 3 秒表示される。そして最後に、図 4 4 (C) に示すように、第 2 敵キャラを示す第 2 敵キャラ画像 T 2 が約 0 . 3 秒表示される。30

【 0 2 1 2 】

続いて、図 4 4 (D) に示すボタン押下促進演出が実行される。図 4 4 (D) に示すボタン押下促進演出は、図 4 2 (C) に示すボタン押下促進演出と同じであるため、説明を省略する。そして、図 4 4 (E) に示すように、第 2 選抜演出が実行される。図 4 4 (E) に示す第 2 選抜演出では、第 3 敵キャラ画像 T 3 と第 3 期待度画像 K 3 とが表示され、第 3 敵キャラ S P リーチが実行されることが示唆される。よって、図 4 4 (E) に示す第 2 選抜演出では、図 4 2 (D) に示す第 2 選抜演出よりも、当選期待度が低い敵キャラ S P リーチの実行が示唆されたため、遊技者は落胆することになる。40

【 0 2 1 3 】

以上の説明から分かるように、本形態の敵キャラ特別選択演出では、先ず、敵キャラ想起演出において、敵キャラシルエット画像 T B が表示される。この敵キャラシルエット画像 T B では、4 つの敵キャラの存在を把握させるものの、4 つの敵キャラの模様及び色彩が欠落した欠落態様になっている（図 4 1 (A)、図 4 3 (A) 参照）。その後、ブラックアウト演出を経て、第 1 選抜演出により、4 つの敵キャラのうち 1 つ以上の敵キャラが除外されつつ、欠落していた敵キャラの模様及び色彩が示される出現態様になる（図 4 1 (C)、図 4 3 (C) 参照）。こうして、4 つの敵キャラが絞り込まれていく過程で、欠落していた敵キャラの模様及び色彩が出現するという斬新な演出を見せることが可能である。

【 0 2 1 4 】

10

20

30

40

50

その後、残敵キャラ紹介演出（図42（A）（B）、図44（A）（B）（C）参照）により、第1選抜演出で紹介された敵キャラを1つずつ順番に紹介する。これにより、遊技者には、残っている敵キャラをフラッシュバックで再確認させつつ、どの敵キャラが選択されるのかの期待感を煽ることが可能である。そして、ボタン押下促進演出（図42（C）、図44（D）参照）を経て、第2選抜演出（図42（D）、図44（E）参照）が実行されることで、どの敵キャラが最終的に選ばれたのかを把握させることが可能である。こうして、各敵キャラを特徴付ける模様及び色彩の出現を利用しつつ、第1選抜演出及び第2選抜演出という2段階の選抜を行うことで、図40に示す敵キャラ選択演出に比べて、敵キャラSPリーチの種類が決定される過程での遊技興奮を高めることができる。

【0215】

また本形態では、敵キャラ特別選択演出を経て、敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度を、通常発展演出又は敵キャラ選択演出の何れが実行された場合の当選期待度よりも、高くなるように設定している（図48（A）参照）。具体的には、図48（A）に示すように、敵キャラ選択演出を経て第1敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が12%である。これに対して、敵キャラ特別選択演出を経て第1敵キャラSPリーチが実行されることはない。また敵キャラ選択演出を経て第2敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が22%であるのに対して、敵キャラ特別選択演出を経て第2敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が25%である。また敵キャラ選択演出を経て第3敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が32%であるのに対して、敵キャラ特別選択演出を経て第3敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が35%である。また敵キャラ選択演出を経て第4敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が42%であるのに対して、敵キャラ特別選択演出を経て第4敵キャラSPリーチが実行された場合の当選期待度が45%である。

【0216】

こうして、リーチが形成された後に、敵キャラ特別選択演出が実行された場合には、敵キャラ選択演出又は通常発展演出の何れが実行される場合よりも、当選期待度が高いことによる高揚感を遊技者に与えることが可能である。そして上述したように、敵キャラ特別選択演出が実行された時点で、当選期待度が1番低い第1敵キャラSPリーチが実行されることはないため、より当選期待度が高い敵キャラSPリーチの実行に大きな期待を抱かせることができある。

【0217】

次に、敵キャラSPリーチの問題点について説明する。本形態では、上述したように、リーチが形成された後、敵キャラSPリーチが実行される場合、4つの敵キャラSPリーチのうちの何れかが実行されることになる。しかしながら、4つの敵キャラSPリーチでは、それぞれ当選期待度が異なる、そのため、遊技者は、当選期待度が比較的低い敵キャラSPリーチ（特に第1敵キャラSPリーチ）の実行を把握すると、どうせハズレであると思い、遊技意欲を減少させる。特に、敵キャラSPリーチが開始される前に、敵キャラ選択演出の敵キャラ決定演出で第1敵キャラパネル画像PA1が表示されたときには、その時点で遊技者の遊技意欲が大きく減少する。

【0218】

そこで本形態では、当選期待度が比較的低い敵キャラSPリーチ（特に第1敵キャラSPリーチ）が実行されても、大当たりへの期待を十分に抱かせることができるように、シェイク予告演出を実行し得るようにしている。シェイク予告演出（特定演出、特定のチャンスアップ予告演出）は、図45（A）（B）（C）（D）に示すように、各敵キャラSPリーチの実行中に表示画面50aが傾いたように見せる演出であり、カットイン予告演出（図39参照）、セリフ予告演出（図39（B）参照）と同様、当選期待度が高くなることを示唆するチャンスアップ予告演出の一つである。

【0219】

具体的に、第1敵キャラSPリーチの実行中にシェイク予告演出が実行される場合には、表示画面50aに、炎エフェクトが付された第1敵キャラが傾いていることを示す第1

10

20

30

40

50

シェイク画像 H O 1 が表示される。また第 2 敵キャラ S P リーチの実行中にシェイク予告演出が実行される場合には、表示画面 5 0 a に、炎エフェクトが付された第 2 敵キャラが傾いていることを示す第 2 シェイク画像 H O 2 が表示される。また第 3 敵キャラ S P リーチの実行中にシェイク予告演出が実行される場合には、表示画面 5 0 a に、炎エフェクトが付された第 3 敵キャラが傾いていることを示す第 3 シェイク画像 H O 3 が表示される。また第 4 敵キャラ S P リーチの実行中にシェイク予告演出が実行される場合には、表示画面 5 0 a に、炎エフェクトが付された第 4 敵キャラが傾いていることを示す第 4 シェイク画像 H O 4 が表示される。なお、敵キャラ S P リーチの各々において、シェイク予告演出が実行された場合、表示される敵キャラの種類が異なるものの、各シェイク画像 H O 1 ~ H O 4 の傾きや炎エフェクトの部分は共通である。

10

【 0 2 2 0 】

そして本形態では、各敵キャラ S P リーチの実行中に、シェイク予告演出が実行された場合、各敵キャラ S P リーチの当選期待度は同じになるように設定している。具体的に、図 4 8 (A) に示すように、第 1 敵キャラ S P リーチの実行中にシェイク予告演出が実行された場合の当選期待度は 5 0 % であり、第 2 敵キャラ S P リーチの実行中にシェイク予告演出が実行された場合の当選期待度は 5 0 % であり、第 3 敵キャラ S P リーチの実行中にシェイク予告演出が実行された場合の当選期待度は 5 0 % であり、第 4 敵キャラ S P リーチの実行中にシェイク予告演出が実行された場合の当選期待度は 5 0 % である。

【 0 2 2 1 】

従って、図 4 8 (A) に示すように、当選期待度が 1 0 % 又は 1 2 % である第 1 敵キャラ S P リーチの実行中に、シェイク予告演出が実行されれば、当選期待度は 5 0 % にまで極めて大きく上昇する。また当選期待度が 2 0 % 又は 2 2 % 或いは 2 5 % である第 2 敵キャラ S P リーチの実行中に、シェイク予告演出が実行されれば、当選期待度は 5 0 % にまで大きく上昇する。また当選期待度が 3 0 % 又は 3 2 % 或いは 3 5 % である第 3 敵キャラ S P リーチの実行中に、シェイク予告演出が実行されれば、当選期待度は 5 0 % にまで少し上昇する。また当選期待度が 4 0 % 又は 4 2 % 或いは 4 5 % である第 4 敵キャラ S P リーチの実行中に、シェイク予告演出が実行されれば、当選期待度は 5 0 % にまで僅かに上昇する。

20

【 0 2 2 2 】

こうして、当選期待度が比較的低い敵キャラ S P リーチ (第 1 敵キャラ S P リーチ、第 2 敵キャラ S P リーチ) が実行されたとしても、シェイク予告演出が実行されることで、当選期待度が非常に大きくなる。特に、当選期待度が 1 番低い第 1 敵キャラ S P リーチであっても、シェイク予告演出が実行されれば、当選期待度が 1 番高い第 4 敵キャラ S P リーチでシェイク予告演出が実行されたときの当選期待度まで上昇することになる。従って、当選期待度が低い敵キャラ S P リーチであるほど、シェイク予告演出が実行された場合の当選期待度の上昇度合いが大きく、第 1 敵キャラ S P リーチのように基本的には当選期待度が低い S P リーチであっても、遊技意欲の減少を抑えることが可能である。

30

【 0 2 2 3 】

また、表示画面 5 0 a が傾いているように見せるシェイク予告演出は、当選期待度が高くなることを示唆するチャンスアップ予告演出として容易に認識できるものである。従って、遊技者には、チャンスアップ予告演出の中でシェイク予告演出が実行されれば、各敵キャラ S P リーチの当選期待度がそれぞれ上昇して、且つ同じになるという法則を比較的容易に覚えさせることができある。言い換えると、仮に、一般的に当選期待度が高くなることを示唆しない特殊演出 (例えば、特殊画像の表示や特種音声の出力) が実行されると、各敵キャラ S P リーチの当選期待度をそれぞれ同じにするという場合、遊技者にとっては、特殊演出の実行に気付き難い。しかしながら、遊技者は一般的にチャンスアップ予告演出の実行には注目しているため、シェイク予告演出が実行されれば、各敵キャラ S P リーチの当選期待度が同じになるという法則を遊技者に比較的容易に認知させることができる。

40

【 0 2 2 4 】

50

但し、本形態では、各敵キャラS P リーチの実行中、シェイク予告演出以外のチャンスアップ予告演出（例えば図39（A）に示すカットイン予告演出、図39（B）に示すセリフ予告演出）が実行されても、各敵キャラS P リーチの当選期待度が同じになるわけではない。従って、遊技者には、各敵キャラS P リーチの実行中、チャンスアップ予告演出の中でも、特にシェイク予告演出の実行に注目させることが可能である。なお、各敵キャラS P リーチの実行中に実行されるカットイン予告演出やセリフ予告演出（他のチャンスアップ予告演出）は、シェイク予告演出（特定のチャンスアップ予告演出）よりも当選期待度を大きく上昇させないものである（当選期待度を20%上昇させるチャンスアップ予告演出である）。

【0225】

そして本形態では、シェイク予告演出が実行されれば、各敵キャラS P リーチの当選期待度が同じになるという法則があるため、敵キャラ選択演出で、当選期待度が比較的低い敵キャラS P リーチの実行が示唆されても（図40（C）参照）、その後の演出の行方に十分に注目（期待）させることができある。即ち、敵キャラ選択演出の敵キャラ決定演出において、図40（C）に示すように、当選期待度が1番低い第1敵キャラを示す第1敵キャラパネル画像P A 1が表示されても、遊技者には、その後の第1敵キャラS P リーチでシェイク予告演出が実行されることを強く期待させることができる。シェイク予告演出が実行されれば、当選期待度が1番高い第4敵キャラS P リーチでシェイク予告演出が実行された場合と同じ当選期待度を獲得できるからである。

【0226】

ここで、演出制御用マイコン121が、敵キャラS P リーチを実行する場合の制御について説明する。なお以下では、高確率状態に制御されてから特別図柄の変動回数が100回以下である状況を前提にして説明する。この状況において、遊技制御用マイコン101は、図11（A）に示す通常変動パターン判定テーブルにより、変動パターンを決定することになる（図21、図22参照）。なお後述するように、高確率状態に制御されてから特別図柄の変動回数が101回以上である状況では、遊技制御用マイコン101は、図11（B）に示す特別変動パターン判定テーブルにより、変動パターンを決定することになる（図23参照）。ここで、変動パターンが、図11（A）に示す通常変動パターン判定テーブルにより、弱S P リーチB大当たりを示す変動パターンP 3 2又は弱S P リーチBハズレを示す変動パターンP 4 2が選択されたこととする。

【0227】

この場合、変動パターンP 3 2、P 4 2の情報を含む変動開始コマンドが演出制御基板120に送信されると、演出制御用マイコン121は、変動演出開始処理(S4404)の変動演出パターン選択処理(S4504)において（図34参照）、変動パターンP 3 2、P 4 2の情報に基づいて、変動演出パターンを決定する。具体的に、演出制御用マイコン121は、敵キャラS P リーチを実行するか否かを抽選して、敵キャラS P リーチを実行すると決定した場合には、図50に示す敵キャラS P リーチ用変動演出パターン選択テーブルを参照して、変動演出パターン乱数を用いて変動演出パターンを決定する。

【0228】

このとき、演出制御用マイコン121は、例えば、変動パターンP 3 2の情報に基づいて、変動演出パターンQ 3を決定したこととする。この場合、変動演出パターンQ 3の情報を含む変動演出開始コマンドが、画像制御基板140に送信されると、表示画面50aにて、リーチ後に、通常発展演出演出を経て、第2敵キャラS P リーチが実行される。そして、当落分岐を経て、最終的に大当たりへの当選が示唆される変動演出が実行される。また例えば、変動パターンP 3 2の情報に基づいて、変動演出パターンQ 1 0を決定したこととする。この場合、変動演出パターンQ 1 0の情報を含む変動演出開始コマンドが、画像制御基板140に送信されると、表示画面50aにて、リーチ後に、敵キャラ特別選択演出を経て、第3敵キャラS P リーチが実行される。そして、当落分岐を経て、最終的に大当たりへの当選が示唆される変動演出が実行される。また例えば、変動パターンP 4 2の情報に基づいて、変動演出パターンQ 2 8を決定したこととする。この場合、変動演

10

20

30

40

50

出パターンQ28の情報を含む変動演出開始コマンドが、画像制御基板140に送信されると、表示画面50aにて、リーチ後に、敵キャラ選択演出を経て、第1敵キャラSPリーチが実行される。そして、当落分岐を経て、最終的にハズレが示唆される変動演出が実行される。

【0229】

なお図50に示す敵キャラSPリーチ用変動演出パターン選択テーブルにおいて、変動演出パターンQ13は、第1敵キャラSPリーチの実行中にシェイク予告演出が実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。また演出パターンQ14は、第2敵キャラSPリーチの実行中にシェイク予告演出が実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。また演出パターンQ15は、第3敵キャラSPリーチの実行中にシェイク予告演出が実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。また演出パターンQ16は、第4敵キャラSPリーチの実行中にシェイク予告演出が実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。これら変動演出パターンQ13～Q16が選択された場合には、抽選によって変動演出パターンQ13～Q16の何れかに決定される。

10

【0230】

一方、変動演出パターンQ33は、第1敵キャラSPリーチの実行中にシェイク予告演出が実行されて、ハズレが示唆される変動演出パターンであることを示している。また演出パターンQ34は、第2敵キャラSPリーチの実行中にシェイク予告演出が実行されて、ハズレが示唆される変動演出パターンであることを示している。また演出パターンQ35は、第3敵キャラSPリーチの実行中にシェイク予告演出が実行されて、ハズレが示唆される変動演出パターンであることを示している。また演出パターンQ36は、第4敵キャラSPリーチの実行中にシェイク予告演出が実行されて、ハズレが示唆される変動演出パターンであることを示している。これら変動演出パターンQ33～Q36が選択された場合、抽選によって変動演出パターンQ33～Q36の何れかに決定される。以上により、変動パターンP32、P42の振分率、敵キャラSPリーチの実行が抽選によって決定される確率、図50に示す各変動演出パターンの振分率に基づいて、図48(A)に示す各当選期待度が設定されている。

20

【0231】

ところで、本形態では、図35に示すように、敵キャラ選択演出(図40参照)が実行された場合に、その後に、必ず敵キャラSPリーチが実行されるわけではなく、ストーリー選択演出が実行され得るようにしている。但し、敵キャラ選択演出からストーリー選択演出に移行する頻度は、敵キャラ選択演出から敵キャラSPリーチに移行する頻度に比べて、非常に低いように設定されている。そして本形態では、敵キャラ選択演出の敵キャラ決定演出において(図40(C)参照)、第1敵キャラパネル画像PA1又は第2敵キャラパネル画像PA2が選択される場合には、その後にストーリー選択演出が実行される場合があるものの、第3敵キャラパネル画像PA3又は第4敵キャラパネル画像PA4が選択される場合には、その後にストーリー選択演出が実行される場合がないようにしている。この理由については、後述する。

30

【0232】

ストーリー選択演出は、ストーリーリーチに発展することを示唆すると共に、どのストーリーリーチが実行されるのかを示唆する演出である。上述したように、ストーリーリーチは、4種類のストーリーリーチがあり(図37参照)、敵キャラSPリーチよりも当選期待度が高いSPリーチである(図48(A)と図49の比較参照)。従って、ストーリーリーチの実行を示唆するストーリー選択演出を見た遊技者には、敵キャラSPリーチよりも上位(当選期待度が高い)SPリーチが実行されることによる高揚感を提供することが可能である。以下では、図46に基づいて、ストーリー選択演出について、説明する。

40

【0233】

ストーリー選択演出は、図46(A)に示すストーリー表示演出と、図46(B)に示

50

すボタン押下促進演出と、図46(C)に示すストーリー決定演出と、で構成されている。ストーリー表示演出では、図46(A)に示すように、表示画面50aの左上部に、第1ストーリーを想像させるべく、幼少期の主人公キャラの顔を示す第1ストーリーパネル画像PX1が表示され、表示画面50aの右上部に、第2ストーリーを想像させるべく、赤色の狼に変身した主人公キャラの顔を示す第2ストーリーパネル画像PX2が表示され、表示画面50aの左下部に、第3ストーリーを想像させるべく、金色の狼に変身した主人公キャラの顔を示す第3ストーリーパネル画像PX3が表示され、表示画面50aの右下部に、第4ストーリーを想像させるべく、覚醒した狼に変身した主人公キャラの顔を示す第4ストーリーパネル画像PX4が表示される。このストーリー表示演出により、4つのストーリーパネル画像PX1～PX4のうち、どのストーリーパネル画像が選択されるのかを煽ることが可能である。

10

【0234】

続いて、ボタン押下促進演出では、図46(B)に示すように、表示画面50aの中央にて、第1ストーリーパネル画像PX1と第2ストーリーパネル画像PX2と第3ストーリーパネル画像PX3と第4ストーリーパネル画像PX4の上から、演出ボタン40kの形状を模したボタン画像BAが表示される。このボタン押下促進演出により、遊技者には、演出ボタン40kの押下操作を促すことが可能である。

【0235】

そして、遊技者が演出ボタン40kを押下操作した場合、又は、演出ボタン40kが押下操作されずに操作有効期間が経過した場合には、図46(C)に示すストーリー決定演出が実行される。ストーリー決定演出では、その後に実行されるストーリーリーチの種類を決定したこが示唆される。即ち、ストーリー決定演出で選択されたストーリーパネル画像に対応するストーリーリーチが実行される。

20

【0236】

図46(C)では、第1ストーリーパネル画像PX1が選択された例として、表示画面50aの左上部にて、第1ストーリーパネル画像PX1と共に、赤色の枠状の縁画像DCが表示される。また、表示画面50aの右上部、左下部、右下部では、各ストーリーパネル画像を見え難くする黒塗り画像PB2、PB3、PB4が表示される。こうして、縁画像DC及び黒塗り画像PB2、PB3、PB4により、何れのストーリーパネル画像が選択されたのかを分かり易く示している。なお、第2ストーリーパネル画像PX2、第3ストーリーパネル画像PX3、第4ストーリーパネル画像PX4が選択された場合も同様であるため、その説明を省略する。

30

【0237】

次に、敵キャラ選択演出から、ストーリー選択演出を経て、ストーリーリーチが実行されるまでの演出の流れについて、説明する。ストーリー選択演出が実行される場合、上述したように、敵キャラ選択演出の敵キャラ決定演出において(図40(C)参照)、第1敵キャラパネル画像PA1又は第2敵キャラパネル画像PA2が選択されることが条件になる。本形態では、第1敵キャラパネル画像PA1又は第2敵キャラパネル画像PA2が選択される敵キャラ決定演出の後、盤可動体55k(図示省略)が、表示画面50aの上方の原点位置から表示画面50aの中央と前後方向に重なる演出位置に移動する。そして、盤可動体55kが演出位置から原点位置に復帰すると、ストーリー選択演出(図46(A)に示すストーリー表示演出)が開始される。即ち、敵キャラ決定演出の後、盤可動体55が演出位置に移動しなければ、敵キャラSPリーチに移行して、盤可動体55kが演出位置に移動すれば、ストーリー選択演出に移行することになる。

40

【0238】

ストーリー選択演出では、上述したように、ストーリー表示演出(図46(A)参照)から、ボタン押下促進演出(図46(B)参照)を経て、ストーリー決定演出(図46(C)参照)が実行される。その後、ストーリー決定演出で選択されたストーリーパネル画像に対応するストーリーリーチが実行される。

【0239】

50

続いて、ストーリー選択演出の意味について説明する。遊技者は、敵キャラ選択演出が実行された場合に、敵キャラ決定演出（図40（C）参照）において、第1敵キャラパネル画像PA1又は第2敵キャラパネル画像PA2が選択されると、その時点で、比較的当選期待度が低い第1敵キャラSPリーチ又は第2敵キャラSPリーチが実行されると思い、落胆する。しかしながら、この敵キャラ決定演出の後に、盤可動体55kが演出位置に移動すると、その後に、ストーリー選択演出が実行される。即ち、第1敵キャラパネル画像PA1又は第2敵キャラパネル画像PA2が選択されたにも拘わらず、第1敵キャラSPリーチ又は第2敵キャラSPリーチが実行されずに、ストーリーリーチの実行を示唆するストーリー選択演出が実行される。よって、第1敵キャラSPリーチ又は第2敵キャラSPリーチが実行されると思っていた遊技者に対して、敵キャラSPリーチ（1番当選期待度が高い第4敵キャラSPリーチ）よりも当選期待度が高いストーリーリーチの実行を把握させることになり、大きな高揚感を与えることが可能である。

【0240】

そして、ストーリー選択演出（図46参照）では、敵キャラ選択演出（図40参照）でどの敵キャラSPリーチが実行されるのかが示唆されるように、どのストーリーリーチが実行されるのかが示唆される。従って、遊技者から見れば、敵キャラ選択演出において、敵キャラSPリーチの種類を決定したにも拘わらず、決定した敵キャラSPリーチが実行されずに、ストーリーリーチ選択演出に移行して、ストーリーリーチの種類を決定するという斬新な演出を提供することが可能である。

【0241】

ここで本形態では、図49に示すように、ストーリー選択演出から第1ストーリーリーチが実行された場合の当選期待度（第1ストーリーリーチ、ストーリー選択演出発展の欄参照）は、60%に設定されている。またストーリー選択演出から第2ストーリーリーチが実行された場合の当選期待度（第2ストーリーリーチ、ストーリー選択演出発展の欄参照）は、60%に設定されている。またストーリー選択演出から第3ストーリーリーチが実行された場合の当選期待度（第3ストーリーリーチ、ストーリー選択演出発展の欄参照）は、60%に設定されている。よって、これら第1ストーリーリーチ、第2ストーリーリーチ、第3ストーリーリーチの当選期待度は同じである。これに対して、ストーリー選択演出から第4ストーリーリーチが実行された場合の当選期待度（第4ストーリーリーチ、ストーリー選択演出発展の欄参照）は、100%に設定されている。

【0242】

よって、図46（A）に示すストーリー表示演出を見た遊技者には、第1ストーリーパネル画像PX1、第2ストーリーパネル画像PX2、第3ストーリーパネル画像PX3が選択されることよりも、第4ストーリーパネル画像PX4が選択されることを期待する。その上で、図46（B）に示すボタン押下促進演出によって、遊技者には、自身の操作によって、ストーリーリーチの種類を決定したかのような斬新な遊技興趣を提供することが可能である。言い換えれば、敵キャラ選択演出の押下操作促進演出（図40（B）参照）によって、自身の操作で第1敵キャラSPリーチ又は第2敵キャラSPリーチの実行が決定されたにも拘わらず、再チャレンジのように（所謂復活のように）、ストーリー選択演出の押下操作促進演出（図46（B）参照）によって、再び自身の操作で、より当選期待度が高いストーリーリーチの種類を決定させるという斬新な演出を提供することが可能である。

【0243】

また本形態では、上述したように、敵キャラ選択演出の敵キャラ決定演出において（図40（C）参照）、第3敵キャラパネル画像PA3又は第4敵キャラパネル画像PA4が選択される場合には、その後にストーリー選択演出が実行される場合がない。これは、当選期待度が比較的高い第3敵キャラSPリーチ又は第4敵キャラSPリーチが実行されると思った遊技者には、ストーリー選択演出のような復活演出のチャンスを与えないためである。言い換えると、敵キャラ選択演出の敵キャラ決定演出において（図40（C）参照）、第1敵キャラパネル画像PA1又は第2敵キャラパネル画像PA2が選択された場合

10

20

30

40

50

に限り、ストーリー選択演出のような復活演出のチャンスを与え得ることで、大きく落胆した遊技者に対してだけ、ストーリー選択演出というより大きな期待を抱かせるためである。

【0244】

なお本形態では、図35に示すように、敵キャラS Pリーチが実行された場合でも、その後に、ストーリーリーチに発展する場合がある。また上述したように、リーチ後に直接、ストーリーリーチに発展する場合がある。そして上述したように、敵キャラ選択演出からストーリー選択演出を経て、ストーリーリーチに発展する場合がある。従って、ストーリーリーチが実行される場合には、3パターンある。

【0245】

本形態では、図49に示すように、敵キャラS Pリーチから（何れの敵キャラS Pリーチであっても）第1ストーリーリーチが実行された場合の当選期待度（第1ストーリーリーチ、敵キャラS Pリーチ発展の欄参照）は、55%に設定されている。また敵キャラS Pリーチから（何れの敵キャラS Pリーチであっても）第2ストーリーリーチが実行された場合の当選期待度（第2ストーリーリーチ、敵キャラS Pリーチ発展の欄参照）は、55%に設定されている。また敵キャラS Pリーチから（何れの敵キャラS Pリーチであっても）第3ストーリーリーチが実行された場合の当選期待度（第3ストーリーリーチ、敵キャラS Pリーチ発展の欄参照）は、55%に設定されている。また敵キャラS Pリーチから（何れの敵キャラS Pリーチであっても）第4ストーリーリーチが実行された場合の当選期待度（第4ストーリーリーチ、敵キャラS Pリーチ発展の欄参照）は、100%に設定されている。従って、第4ストーリーリーチが実行された場合は当確であるものの、第1ストーリーリーチ、第2ストーリーリーチ、第3ストーリーリーチにおいては、ノーマル 敵キャラS Pリーチ発展 ストーリー選択発展の順番に、当選期待度が高くなるように設定されている。

10

【0246】

ここで、演出制御用マイコン121が、ストーリーリーチを実行する場合の制御について説明する。遊技制御用マイコン101は、高確率状態に制御されてから特別図柄の変動回数が100回以下であるときに、図11(A)に示す通常変動パターン判定テーブルにより、強S Pリーチ大当たりを示す変動パターンP31又は強S Pリーチハズレを示す変動パターンP41を選択したこととする。また、高確率状態に制御されてから特別図柄の変動回数が101回以上であるときに、図11(B)に示す特別変動パターン判定テーブルにより、強S Pリーチ大当たりを示す変動パターンP31又は強S Pリーチハズレを示す変動パターンP41を選択したこととする。

20

【0247】

この場合、変動パターンP31、P41の情報を含む変動開始コマンドが演出制御基板120に送信されると、演出制御用マイコン121は、変動演出開始処理(S4404)の変動演出パターン選択処理(S4504)において（図34参照）、変動パターンP31、P41の情報に基づいて、変動演出パターンを決定する。具体的に、演出制御用マイコン121は、ストーリーリーチを実行するか否かを抽選して、ストーリーリーチを実行すると決定した場合には、図51に示すストーリーリーチ用変動演出パターン選択テーブルを参照して、変動演出パターン乱数を用いて変動演出パターンを決定する。

30

【0248】

なお図51に示すストーリーリーチ用変動演出パターン選択テーブルにおいて、変動演出パターンQ41は、リーチ後に、第1ストーリーリーチが実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。また変動演出パターンQ42は、リーチ後に、第2ストーリーリーチが実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。また変動演出パターンQ43は、リーチ後に、第3ストーリーリーチが実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。これらに対して、変動演出パターンQ61、Q62、Q63は、上記した変動演出パターンQ41、Q42、Q43の演出内容において、大当たりへの当

40

50

選の示唆がハズレの示唆に替わった変動演出パターンであることを示している。

【0249】

また、変動演出パターンQ45は、リーチ後に、敵キャラS Pリーチを経て第1ストーリーリーチが実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。また変動演出パターンQ46は、リーチ後に、敵キャラS Pリーチを経て第2ストーリーリーチが実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。また変動演出パターンQ47は、リーチ後に、敵キャラS Pリーチを経て第3ストーリーリーチが実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。これらに対して、変動演出パターンQ64, Q65, Q66は、上記した変動演出パターンQ45, Q46, Q47の演出内容において、大当たりへの当選の示唆がハズレの示唆に替わった変動演出パターンであることを示している。10

【0250】

また、変動演出パターンQ49は、リーチ後に、敵キャラ選択演出からストーリー選択演出を経て第1ストーリーリーチが実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。また変動演出パターンQ50は、リーチ後に、敵キャラ選択演出からストーリー選択演出を経て第2ストーリーリーチが実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。また変動演出パターンQ51は、リーチ後に、敵キャラ選択演出からストーリー選択演出を経て第3ストーリーリーチが実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。これらに対して、変動演出パターンQ67, Q68, Q69は、上記した変動演出パターンQ49, Q50, Q51の演出内容において、大当たりへの当選の示唆がハズレの示唆に替わった変動パターンであることを示している。20

【0251】

一方、変動演出パターンQ44は、リーチ後に、第4ストーリーリーチが実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。また変動演出パターンQ48は、リーチ後に、敵キャラS Pリーチを経て第4ストーリーリーチが実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。また変動演出パターンQ52は、リーチ後に、敵キャラ選択演出からストーリー選択演出を経て第4ストーリーリーチが実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターンであることを示している。以上により、変動パターンP31、P41の振分率、ストーリーリーチの実行が抽選によって決定される確率、図51に示す各変動演出パターンの振分率に基づいて、図52に示す各当選期待度が設定されている。30

【0252】

次に、本形態において、高確率状態に制御されてから特別図柄の変動回数が100回以下である状況と、高確率状態に制御されてから特別図柄の変動回数が101回以上である状況との違いについて説明する。本パチンコ遊技機PY1では、高確率状態が、実質的に次回の大当たりに当選するまで継続するループ機になっている。言い換えると、高確率状態では、大当たりに当選しない限り、同じ遊技状態である高確率状態が継続する。従って、高確率状態に制御されてから特別図柄の変動回数が100回を超えると、遊技者にとっては、高確率状態が長く継続していることから、高確率状態（高確時短状態）での演出が無駄に長いと感じ易くなる。40

【0253】

特に、高確率状態での敵キャラS Pリーチにおいて、当選期待度が比較的低い敵キャラS Pリーチ（第1敵キャラS Pリーチ、第2敵キャラS Pリーチ）が実行されると、遊技者はハズレと思いながら、比較的長い時間（ノーマルリーチよりも長い時間）を要する敵キャラS Pリーチの終了を待たなければならない。従って、第1敵キャラS Pリーチや第2敵キャラS Pリーチが実行されること自体に煩わしさを感じるようになる。

【0254】

そこで本形態では、高確率状態に制御されてから特別図柄の変動回数が101回以上になると、各敵キャラS Pリーチ（第1敵キャラS Pリーチ、第2敵キャラS Pリーチ、第50

3 敵キャラ S P リーチ、第 4 敵キャラ S P リーチ) の当選期待度を大きく上昇させるよう にしている。特に、敵キャラ S P リーチの中でも、当選期待度が低い敵キャラ S P リーチ であるほど、当選期待度が大きく上昇するようになっている。以下では、高確率状態に制 御されてからの特別図柄の変動回数を、「高確変動回数」と呼ぶことにする。

【 0 2 5 5 】

具体的に、図 4 8 (A) に示すように、高確変動回数が 1 0 0 回以下において、通常発 展演出から第 1 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 1 0 % であり、敵キ ャラ選択演出から第 1 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 1 2 % である。これに対して、図 4 8 (B) に示すように、高確変動回数が 1 0 1 回以上において、通常発展演出から第 1 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 5 5 % であり、敵キャラ選択演出から第 1 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 5 7 % である。従って、高確変動回数が 1 0 1 回以上になると、第 1 敵キャラ S P リーチでは、当 選期待度が 4 5 % 上昇する。なお本形態では、高確変動回数が 1 0 1 回以上になると、各 敵キャラ S P リーチにおいて、シェイク予告演出が実行されることはない。

10

【 0 2 5 6 】

また、図 4 8 (A) に示すように、高確変動回数が 1 0 0 回以下において、通常発展演 出から第 2 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 2 0 % であり、敵キャラ選 択演出から第 2 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 2 2 % であり、敵キ ャラ特別選択演出から第 2 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 2 5 % である。これに対して、図 4 8 (B) に示すように、高確変動回数が 1 0 1 回以上にお いて、通常発展演出から第 2 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 6 0 % で あり、敵キャラ選択演出から第 2 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 6 2 % で あり、敵キャラ特別選択演出から第 2 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 6 5 % である。従って、高確変動回数が 1 0 1 回以上になると、第 2 敵キャラ S P リーチでは、当選期待度が 4 0 % 上昇する。

20

【 0 2 5 7 】

また、図 4 8 (A) に示すように、高確変動回数が 1 0 0 回以下において、通常発展演 出から第 3 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 3 0 % であり、敵キャラ選 択演出から第 3 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 3 2 % であり、敵キ ャラ特別選択演出から第 3 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 3 5 % である。これに対して、図 4 8 (B) に示すように、高確変動回数が 1 0 1 回以上にお いて、通常発展演出から第 3 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 6 5 % で あり、敵キャラ選択演出から第 3 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 6 7 % で あり、敵キャラ特別選択演出から第 3 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 7 0 % である。従って、高確変動回数が 1 0 1 回以上になると、第 3 敵キャラ S P リーチでは、当選期待度が 3 5 % 上昇する。

30

【 0 2 5 8 】

また、図 4 8 (A) に示すように、高確変動回数が 1 0 0 回以下において、通常発展演 出から第 4 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 4 0 % であり、敵キャラ選 択演出から第 4 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 4 2 % であり、敵キ ャラ特別選択演出から第 4 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 4 5 % である。これに対して、図 4 8 (B) に示すように、高確変動回数が 1 0 1 回以上にお いて、通常発展演出から第 4 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 7 0 % で あり、敵キャラ選択演出から第 4 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 7 2 % で あり、敵キャラ特別選択演出から第 4 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度は 7 5 % である。従って、高確変動回数が 1 0 1 回以上になると、第 4 敵キャラ S P リーチでは、当選期待度が 3 0 % 上昇する。

40

【 0 2 5 9 】

こうして、高確変動回数が 1 0 1 回以上になると、全ての敵キャラ S P リーチの当選期 待度が高くなるため、敵キャラ S P リーチが実行されたときの大当たりへの期待感を極め

50

て大きくすることが可能である。従って、高確変動回数が100回以下である状況と、高確変動回数が101回以上である状況とでは、同じ演出態様である敵キャラS Pリーチであっても、全く異なる期待感を抱かせることが可能である。

【0260】

特に、敵キャラS Pリーチの中で当選期待度が1番低い第1敵キャラS Pリーチであっても、高確変動回数が101回以上になると、当選期待度が55%又は57%まで上昇する。この当選期待度(55%又は57%)は、高確変動回数が100回以下において、敵キャラS Pリーチの中で当選期待度が1番高い第4敵キャラS Pリーチの当選期待度である40%~50%(図48(A)参照)よりも、高い。言い換えると、高確変動回数が101回以上で実行された第1敵キャラS Pリーチの当選期待度は、高確変動回数が100回以下で実行された第4敵キャラS Pリーチの当選期待度よりも、高くなるまで跳ね上がる。

10

【0261】

よって、高確変動回数が101回以上になれば、第1敵キャラS Pリーチであっても、大当たりに当選する可能性が高いという印象を遊技者に抱かせることが可能である。また同様に、第2敵キャラS Pリーチであっても、高確変動回数が101回以上になれば、高確変動回数が100回以下で実行された第4敵キャラS Pリーチの当選期待度よりも、高くなる。こうして、当選期待度が比較的低いという印象が抱かれている第1敵キャラS Pリーチや第2敵キャラS Pリーチであっても、高確変動回数が101回以上になることを契機に、煩わしいとS Pリーチであると感じさせるのを防ぐことが可能である。

20

【0262】

ここで、高確変動回数が101回以上になることを契機に、敵キャラS Pリーチ(第1敵キャラS Pリーチ、第2敵キャラS Pリーチ、第3敵キャラS Pリーチ、第4敵キャラS Pリーチ)の当選期待度を大幅に上昇させる方法について説明する。先ず、高確変動回数が100回転以下である場合、上述したように、変動パターンは、図11(A)に示す通常特図変動パターン判定テーブルを用いて選択される。

20

【0263】

一方、高確変動回数が101回転以上である場合、変動パターンは、図11(B)に示す特別特図変動パターン判定テーブルを用いて選択される。そして、図11(B)に示す特別特図変動パターン判定テーブルにより、弱S PリーチCを示す変動パターンP35,P45が選択されることとする。この場合、演出制御用マイコン121は、変動パターンP35,P45の情報に基づいて、敵キャラS Pリーチを実行するか否かを抽選して、敵キャラS Pリーチを実行すると決定した場合には、図52に示す高確101回転後敵キャラS Pリーチ用変動演出パターン選択テーブルを用いて、変動演出パターンを決定する。

30

【0264】

なお、図11(B)に示す特別特図変動パターン判定テーブルには、弱S PリーチBを示す変動パターンP32,P35が設けられていない。そのため、高確変動回数が101回転以上である場合において、演出制御用マイコン121は、高確変動回数が100回以下である場合に選択され得る変動パターンP32,P35に基づいて、敵キャラS Pリーチを実行することはない。このようにして、高確変動回数が101回転以上である場合には、参照する特図変動パターン判定テーブル(即ち変動パターンの種類)と、敵キャラS Pリーチを選択するための変動演出パターン選択テーブルを変えている。

40

【0265】

そして、図11(B)に示す特別特図変動パターン判定テーブルで選択される変動パターンP35,P45(弱S PリーチC)は、図11(A)に示す通常特図変動パターン判定テーブルで選択される変動パターンP32,P42(弱S PリーチB)よりも、当選期待度が高くなるように振分けられている。これにより、高確変動回数が101回以上であるときに変動パターンP35,P45に基づいて実行される敵キャラS Pリーチの当選期待度を、高確変動回数が100回以下であるときに変動パターンP32,P42に基づいて実行される敵キャラS Pリーチの当選期待度よりも、大幅に上昇させることができ

50

る。

【0266】

ここで、図52に示す高確101回転後敵キャラSPリーチ用変動演出パターン選択テーブルで選択される各変動演出パターンと、図50に示す敵キャラSPリーチ用変動演出パターン選択テーブルで選択される各変動演出パターンとは、「Q」の文字が1つ多いだけで、それぞれ対応している。例えば、図52に示す変動演出パターンQQ1は、高確変動回数が101回以上であるときに、リーチ後に通常発展演演出から第4敵キャラSPリーチが実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターン（通常第4敵キャラSPリーチ大当たり）であることを示している。一方、図50(A)変動演出パターンQ1は、高確変動回数が100回以下であるときに、リーチ後に通常発展演演出から第4敵キャラSPリーチが実行されて、大当たりへの当選が示唆される変動演出パターン（通常第4敵キャラSPリーチ大当たり）であることを示している。従って、変動演出パターンQ1と、変動演出パターンQQ1とは、同様の演出内容を示す変動演出パターンになっている。以上により、高確変動回数が101回以上である状況において、変動パターンP35、P45の振分率、敵キャラSPリーチの実行が抽選によって決定される確率、図52に示す各変動演出パターンの振分率に基づいて、図48(B)に示す各当選期待度が設定されている。

10

【0267】

但し、高確変動回数が101回以上である場合の敵キャラSPリーチでは、高確変動回数が100回以下である場合の敵キャラSPリーチよりも、当選期待度が大幅に上昇しているため、以下の点で演出態様が異なる。即ち、高確変動回数が101回以上である場合に、第1敵キャラSPリーチが開始されると、図47(A)に示すように、表示画面50aにて、第1敵キャラを示す第1敵キャラ画像T1と、「期待度5」とび5つの星を示す第5期待度画像K5と、が表示される。この第5期待度画像K5の表示により、第1敵キャラSPリーチの当選期待度が大きく上昇して、高確変動回数が100回以下である場合の第4敵キャラSPリーチの当選期待度（図36(D)参照）よりも高いことを把握させ易くすることが可能である。高確変動回数が101回以上である場合の第1敵キャラSPリーチにおいて、第5期待度画像K5以外の演出態様は、高確変動回数が100回以下である場合の第1敵キャラSPリーチの演出態様（図36(A)参照）と同じである。

20

【0268】

30

また高確変動回数が101回以上である場合に、第2敵キャラSPリーチが開始されると、図47(B)に示すように、表示画面50aにて、第2敵キャラを示す第2敵キャラ画像T2と、「期待度5.5」とび5.5個の星を示す第6期待度画像K6と、が表示される。この第6期待度画像K6の表示により、第2敵キャラSPリーチの当選期待度が大きく上昇して、高確変動回数が100回以下である場合の第4敵キャラSPリーチの当選期待度（図36(D)参照）よりも高いことを把握させ易くすることが可能である。高確変動回数が101回以上である場合の第2敵キャラSPリーチにおいて、第6期待度画像K6以外の演出態様は、高確変動回数が100回以下である場合の第2敵キャラSPリーチの演出態様（図36(B)参照）と同じである。

【0269】

40

また高確変動回数が101回以上である場合に、第3敵キャラSPリーチが開始されると、図47(C)に示すように、表示画面50aにて、第3敵キャラを示す第3敵キャラ画像T3と、「期待度6」とび6つの星を示す第7期待度画像K7と、が表示される。この第7期待度画像K7の表示により、第3敵キャラSPリーチの当選期待度が大きく上昇して、高確変動回数が100回以下である場合の第4敵キャラSPリーチの当選期待度（図36(D)参照）よりも高いことを把握させ易くすることが可能である。高確変動回数が101回以上である場合の第3敵キャラSPリーチにおいて、第7期待度画像K7以外の演出態様は、高確変動回数が100回以下である場合の第3敵キャラSPリーチの演出態様（図36(C)参照）と同じである。

【0270】

50

また高確変動回数が101回以上である場合に、第4敵キャラSPリーチが開始されると、図47(D)に示すように、表示画面50aにて、第4敵キャラを示す第4敵キャラ画像T4と、「期待度6.5」と及び6.5個の星を示す第8期待度画像K8と、が表示される。この第8期待度画像K8の表示により、第4敵キャラSPリーチの当選期待度が大きく上昇して、高確変動回数が100回以下である場合の第4敵キャラSPリーチの当選期待度(図36(D)参照)よりも高いことを把握させ易くすることが可能である。高確変動回数が101回以上である場合の第4敵キャラSPリーチにおいて、第8期待度画像K8以外の演出態様は、高確変動回数が100回以下である場合の第4敵キャラSPリーチの演出態様(図36(D)参照)と同じである。

【0271】

ところで、変動パターンP35、P45(弱SPリーチC)は、変動パターンP32、P42(弱SPリーチB)よりも、当選期待度が高くなるように振り分けられている反面、選択される割合が低くなる。従って、高確変動回数が101回以上である場合には、高確変動回数が100回転以下である場合よりも、敵キャラSPリーチが実行される頻度が低くなる。これにより、高確変動回数が101回以上である場合には、変動時間が比較的長い敵キャラSPリーチが無駄に多く実行されないことで、高確変動回数が101回以上である場合の遊技をスムーズにすることが可能である。言い換えれば、高確変動回数が101回以上になることを契機に、当選期待度が低いSPリーチの実行頻度を少なくすることで、高確率状態(高確時短状態)での演出が無駄に長いと感じさせ難くすることが可能である。

10

【0272】

8. 本形態の効果

以上詳細に説明したように本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、リーチ後に、敵キャラSPリーチが実行される場合、図36(A)に示す第1敵キャラSPリーチ、図36(B)に示す第2敵キャラSPリーチ、図36(C)に示す第3敵キャラSPリーチ、図36(D)に示す第4敵キャラSPリーチの何れかに分岐する。この場合、第1敵キャラSPリーチが実行された場合、敵キャラSPリーチの中で1番当選期待度が低いため、遊技者は落胆する。しかしながら、図45(A)に示すように、第1敵キャラSPリーチの実行中に、シェイク予告演出が実行された場合、当該第1敵キャラSPリーチの当選期待度が、第4敵キャラSPリーチの実行中にシェイク予告演出が実行された場合の当選期待度と同じ50%になる(図48(A)参照)。従って、遊技者は、第1敵キャラSPリーチであるにも拘わらず、第4敵キャラSPリーチでシェイク予告演出が実行されたかのような期待感を抱かせることが可能であり、遊技興奮を高めることが可能である。

20

【0273】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、敵キャラSPリーチで実行されるシェイク予告演出は、チャンスアップ予告演出の一つである。従って、第1敵キャラSPリーチの実行中にシェイク予告演出が実行された場合、遊技者には、第1敵キャラSPリーチでの当選期待度が上昇したことを分かり易く示すことが可能である。その上で、遊技者には、第1敵キャラSPリーチであるにも拘わらず、第4敵キャラSPリーチでシェイク予告演出が実行されたかのような期待感を抱かせることが可能である。

30

【0274】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、第1敵キャラSPリーチの実行中に、図39(A)に示すカットイン予告演出が実行されても、第4敵キャラSPリーチの実行中にカットイン予告演出が実行された場合に当該第4敵キャラSPリーチでの当選期待度と同じになるわけではない。同様に、第1敵キャラSPリーチの実行中に、図39(B)に示すセリフ予告演出が実行されても、第4敵キャラSPリーチの実行中にセリフ予告演出が実行された場合に当該第4敵キャラSPリーチでの当選期待度と同じになるわけではない。従って、遊技者には、第1敵キャラSPリーチの実行中に、複数あるチャンスアップ予告演出の中から、どのチャンスアップ予告演出(特にシェイク予告演出)が実行されるかに注目させて、第1敵キャラSPリーチの遊技興奮を高めることが可能である。

40

50

【 0 2 7 5 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、敵キャラ S P リーチが実行される前に、図 4 0 に示す敵キャラ選択演出が実行される場合がある。この敵キャラ選択演出の敵キャラ決定演出において、図 4 0 (C) に示すように、第 1 敵キャラパネル画像 P A 1 が選択されると、当選期待度が 1 番低い第 1 敵キャラ S P リーチが実行されることになるため、遊技者は大きく落胆する。しかしながら、この場合であっても、遊技者には、第 1 敵キャラ S P リーチの実行中に、シェイク予告演出の実行を期待させることで、第 1 敵キャラ S P リーチの遊技興趣を高めることが可能である。

【 0 2 7 6 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、リーチ後に分岐する第 1 敵キャラ S P リーチ、第 2 敵キャラ S P リーチ、第 3 敵キャラ S P リーチ、第 4 敵キャラ S P リーチのそれぞれにおいて、図 4 5 (A) (B) (C) (D) に示すように、当選期待度が高くなることを示唆するシェイク予告演出が実行される場合がある。そして、各敵キャラ S P リーチのそれぞれにおいて、シェイク予告演出が実行された場合、それぞれの敵キャラ S P リーチの当選期待度が同じになる。よって、4 種類の敵キャラ S P リーチのうち、当選期待度が低い敵キャラ S P リーチであるほど、シェイク予告演出が実行された場合の当選期待度の上昇が大きいことになり、遊技者には大きな高揚感を与えることが可能である。つまり、当選期待度が低い敵キャラ S P リーチであるほど、シェイク予告演出の実行をより期待させるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

10

【 0 2 7 7 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、図 4 0 に示す敵キャラ選択演出の敵キャラ決定演出において、図 4 0 (C) に示すように、当選期待度が 1 番低い第 1 敵キャラ S P リーチの実行を示唆する第 1 敵キャラパネル画像 P A 1 が選択されると、遊技者は落胆する。しかしながらこの場合、第 1 敵キャラ S P リーチが実行されることなく、図 4 6 に示すストーリー選択演出が実行されると、敵キャラ S P リーチの中で当選期待度が 1 番高い第 4 敵キャラ S P リーチよりも当選期待度が高いストーリーリーチ (第 1 ストーリーリーチ、第 2 ストーリーリーチ、第 3 ストーリーリーチ、第 4 ストーリーリーチ) が実行されることになる (図 4 8 (A) 、図 4 9 参照) 。従って、第 1 敵キャラ S P リーチが実行されると落胆した遊技者には、第 4 敵キャラ S P リーチよりも当選期待度が高い S P リーチの実行を獲得できるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

20

【 0 2 7 8 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、ストーリーリーチには、第 1 ストーリーリーチ、第 2 ストーリーリーチ、第 3 ストーリーリーチ、第 4 ストーリーリーチの 4 種類がある。そして、ストーリー選択演出は、これら 4 種類のストーリーリーチのうち何れのストーリーリーチが実行されるのかを示唆する演出である。よって、上述したように、敵キャラ選択演出において、第 1 敵キャラ S P リーチの実行が示唆された直後に、ストーリー選択演出が実行されるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。要するに、敵キャラ選択演出によりどの敵キャラ S P リーチを実行するのかを決定したにも拘わらず、その直後に、ストーリー選択演出によりどのストーリーリーチを実行するのかを決定することになる。こうして、2 段階の選択演出 (敵キャラ選択演出、ストーリー選択演出) を連続的に実行するという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

30

【 0 2 7 9 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、上述したように、敵キャラ選択演出で第 1 敵キャラ S P リーチの実行が示唆された後 (図 4 0 (C) 参照) 、第 1 敵キャラ S P リーチが実行されずに、図 4 6 に示すストーリー選択演出が実行される場合がある。この場合、ストーリー選択演出では、図 4 6 (B) に示すように、遊技者に演出ボタン 4 0 k の押下操作を促すボタン押下促進演出を実行する。その後、演出ボタン 4 0 k への押下操作に基づいて、図 4 6 (C) に示すストーリー決定演出により、どのストーリーリーチが実行されるのかが示唆される。こうして、第 1 敵キャラ S P リーチが実行されない替わりに、遊技者にどのストーリーリーチが実行されるのかを決定させるという斬新な遊技興趣を

40

50

提供することが可能である。

【 0 2 8 0 】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1によれば、ストーリーリーチでは、当選期待度が同じである第1，第2，第3ストーリーリーチと、これらよりも当選期待度が高い第4ストーリーリーチと、がある（図49参照）。なお第4ストーリーリーチは、当確を示唆するSPリーチである。そのため、上述したように、敵キャラ選択演出で第1敵キャラSPリーチの実行が示唆された直後に、ストーリー選択演出が実行された場合、遊技者は、第1，第2，第3ストーリーリーチよりも、第4ストーリーリーチの実行が示唆されることを期待する。従って、敵キャラ選択演出の直後に実行されるストーリー選択演出の遊技興趣を高めることが可能である。要するに、敵キャラ選択演出で当選期待度が高い敵キャラSPリーチの実行の示唆を期待させた直後に、ストーリー選択演出で当選期待度がより高いストーリーリーチの実行の示唆を期待させることになり、2段階の選択演出を連続的に楽しむことが可能である。

【 0 2 8 1 】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1によれば、高確変動回数が100回以下であるときに、図36（A）に示す第1敵キャラSPリーチが実行された場合、遊技者は、当選期待度が1番低い敵キャラSPリーチであると把握するため、落胆する。しかしながら、高確変動回数が101回以上になると、第1敵キャラSPリーチの当選期待度（55%）は、高確変動回数が100回以下であるときの第2敵キャラSPリーチの当選期待度（20%）の当選期待度よりも高くなる（図48（A）（B）参照）。従って、高確変動回数が101回以上になると、敵キャラSPリーチの中で1番当選期待度が低い第1敵キャラSPリーチであっても、当選期待度が大きく上昇することになり、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 2 8 2 】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1によれば、第1敵キャラSPリーチと、第2敵キャラSPリーチとは、リーチ後に分岐して実行される演出である。従って、リーチ後に、当選期待度が低い方の第1敵キャラSPリーチが実行された場合、遊技者は落胆する。しかしながら、上述したように、高確変動回数が101回以上であるときに実行された第1敵キャラSPリーチであれば、高確変動回数が100回以下であるときの第2敵キャラSPリーチよりも当選期待度が高いため、遊技者に第1敵キャラSPリーチが実行されたことによる落胆を与えないようにすることが可能である。

【 0 2 8 3 】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1によれば、高確変動回数が101回以上であるには、第1敵キャラSPリーチの当選期待度（55%）は、高確変動回数が100回以下であるときに敵キャラSPリーチの中で1番当選期待度が高い第4敵キャラSPリーチの当選期待度（40%）よりも、高くなる。従って、高確変動回数が101回以上であるには、第1敵キャラSPリーチの当選期待度が非常に上昇している。よって、高確変動回数が101回以上になれば、当選期待度が1番低いという印象が抱かれている第1敵キャラSPリーチであっても、遊技者に非常に大きな期待感を抱かせることができある。

【 0 2 8 4 】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1によれば、高確変動回数が101回以上になれば、第1敵キャラSPリーチだけでなく、第2敵キャラSPリーチ、第3敵キャラSPリーチ、第4敵キャラSPでも、当選期待度が上昇する（図48（A）（B）参照）。即ち、全ての敵キャラSPリーチの当選期待度が上昇する。そして、高確変動回数が101回以上になっても、第1敵キャラSPリーチの当選期待度 < 第2敵キャラSPリーチの当選期待度 < 第3敵キャラSPリーチの当選期待度 < 第4敵キャラSPリーチの当選期待度、という関係は変わらない。従って、高確変動回数が101回以上になると、何れの敵キャラSPリーチであっても、大当たりへの大きな期待感を抱かせることができて、敵キャラSPリーチの遊技興趣を高めることが可能である。

【 0 2 8 5 】

10

20

30

40

50

また本形態のパチンコ遊技機 PY1によれば、高確率状態において、特別図柄の変動回数が101回以上であるか否かに応じて、敵キャラSPリーチ（特に第1敵キャラSPリーチ）の当選期待度が大きく異なることになる。従って、同じ演出態様である敵キャラSPリーチであるにも拘わらず、特別図柄の変動回数が101回に達する前と後とで、敵キャラSPリーチの遊技興趣を大きく異ならせることが可能である。つまり本形態では、高確率状態に制御された場合に、次回の大当たりに当選するまで高確率状態が継続するループ機である。従って、高確変動回数が101回以上になっても（特定条件が成立しても）、遊技者は現時点での遊技状態（高確率状態且つ時短状態）がいつ終了するのかを把握していない。言い換えると、限られた特別図柄の変動回数だけ（例えばST回数の終了直前や時短回数の終了直前に）、敵キャラSPリーチの当選期待度が大きく上昇するというわけではない。よって、高確変動回数が101回以上になることを契機に、遊技者には、いつまで現時点での遊技状態が続くのだろうという気持ちを抱かせつつ、敵キャラSPリーチの当選期待度が大きく上昇するという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【0286】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、敵キャラ特別選択演出が実行される場合、先ず、図41(A)に示すように、4つの敵キャラを認識可能な敵キャラ想起演出が実行される。その後、図41(B)に示すブラックアウトを経て、図41(C)に示すように、4つの敵キャラよりも少ない第1選抜演出が実行される。続いて、図42(A)(B)に示す残敵キャラ紹介演出と図42(C)に示すボタン押下促進演出を経て、図42(D)に示すように、1つの敵キャラを認識可能な第2選抜演出が実行される。その後、1つの敵キャラに対応する敵キャラSPリーチが実行される。こうして、第1選抜演出及び第2選抜演出を経て、どの敵キャラに対応する敵キャラSPリーチが実行されるのかを楽しませることができて、遊技興趣を高めることができる。

【0287】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、図41(A)に示すように、敵キャラ想起演出で示される敵キャラシルエット画像TBでは、4つの敵キャラに対して、それぞれを特徴付ける模様及び色彩が欠落した欠落態様になっている。その後、図41(C)に示すように、第1選抜演出で示される第3敵キャラ画像T3及び第4敵キャラ画像T4では、敵キャラシルエット画像TBで欠落していた模様及び色彩が示される出現態様になる。こうして、敵キャラが絞り込まれていく過程で、欠落していた模様及び色彩が示されるという斬新な演出を提供することが可能である。

【0288】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、図41(C)に示す第1選抜演出の後、図42(A)(B)に示すように、第1選抜演出で示された敵キャラを1つずつ順番に紹介していく残敵キャラ紹介演出が実行される。つまり、図42(A)に示すように、第4敵キャラ画像T4が約0.3秒(短時間)だけ示された後、図42(B)に示すように、第3敵キャラ画像T3が約0.3秒(短時間)だけ示される。その後、図42(D)に示す第2選抜演出として、1つの敵キャラ(第4敵キャラ)を認識可能な第4敵キャラ画像T4が表示される。こうして、残敵キャラ紹介演出により、第1選抜演出で絞り込まれた敵キャラを1つずつ分かり易く示しつつ、どの敵キャラが選択されるのかの期待感を煽ることが可能である。

【0289】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、敵キャラ特別選択演出では、当選期待度が異なる敵キャラSPリーチのうち、どの敵キャラSPリーチ(第2敵キャラSPリーチ、第3敵キャラSPリーチ、第4敵キャラSPリーチ)が実行されるのかを示唆することになる。つまり、当選期待度が同じである複数種類のSPリーチの中から、何れかのSPリーチの実行を示唆するわけではない。従って、遊技者には、図41(C)に示す第1選抜演出及び図42(D)に示す第2選抜演出を経て、どの敵キャラが選ばれるのか(どんな当選期待度になるのか)に大きな関心を抱かせることが可能である。

【0290】

10

20

30

40

50

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1によれば、図 4 1 (C)に示す第 1 選抜演出では、4 つの敵キャラのうち、当選期待度が 1 番低い第 1 敵キャラと、当選期待度が 2 番目に低い第 2 敵キャラと、が除外されていることが示されている。また図 4 3 (C)に示す第 1 選抜演出では、4 つの敵キャラのうち、当選期待度が 1 番低い第 1 敵キャラだけが除外されていることが示されている。こうして、第 1 選抜演出では、4 つの敵キャラのうち、示唆される当選期待度が低いものから順に 1 つ以上除外されている。従って、第 1 選抜演出で除外されている敵キャラが多いほど、当選期待度が高いことを示唆する敵キャラだけが残ることになる。よって、遊技者には、敵キャラ想起演出から第 1 選抜演出が実行されたときに、示される敵キャラがどのくらい少ないかに注目させて、当選期待度が高い敵キャラ S P リーチが実行されるのを期待させることが可能である。

10

【 0 2 9 1 】

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、上記形態のパチンコ遊技機 P Y 1 と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【 0 2 9 2 】

上記形態では、敵キャラ S P リーチには、第 1 敵キャラ S P リーチ (図 3 6 (A) 参照) 、第 2 敵キャラ S P リーチ (図 3 6 (B) 参照) 、第 3 敵キャラ S P リーチ (図 3 6 (C) 参照) 、第 4 敵キャラ S P リーチ (図 3 6 (D) 参照) 、の 4 種類があった。しかしながら、敵キャラ S P リーチの種類は、4 種類に限られるものではなく、2 種類、3 種類、5 種類以上であっても良い。

20

【 0 2 9 3 】

上記形態では、敵キャラ S P リーチ (第 1 敵キャラ S P リーチ、第 2 敵キャラ S P リーチ、第 3 敵キャラ S P リーチ、第 4 敵キャラ S P) の各々の当選期待度が、異なるように設定した (図 4 8 (A) 参照) 。しかしながら、敵キャラ S P リーチの各々の当選期待度が同じになるように設定しても良い。また複数種類ある敵キャラ S P リーチのうち、一部の敵キャラ S P リーチ (例えば第 1 敵キャラ S P リーチと第 2 敵キャラ S P リーチ) については、当選期待度が同じになるように設定しても良い。

30

【 0 2 9 4 】

上記形態では、敵キャラ S P リーチのうち、当選期待度が 1 番高い第 4 敵キャラ S P リーチは、当確 (大当たりへの当選) を示唆するものではなかった。しかしながら、第 4 敵キャラ S P リーチは、当確を示唆するものとしても良い。つまり、敵キャラ S P リーチの中に、当選期待度が 100 % である敵キャラ S P リーチがあるようにしても良い。

【 0 2 9 5 】

上記形態では、ストーリーリーチには、第 1 ストーリーリーチ (図 3 7 (A) 参照) 、第 2 ストーリーリーチ (図 3 7 (B) 参照) 、第 3 ストーリーリーチ (図 3 7 (C) 参照) 、第 4 ストーリーリーチ (図 3 7 (D) 参照) 、の 4 種類があった。しかしながら、ストーリーリーチの種類は、4 種類に限られるものではなく、2 種類、3 種類、5 種類以上であっても良い。

40

【 0 2 9 6 】

上記形態では、複数種類あるストーリーリーチのうち、一部のストーリーリーチ (第 1 ストーリーリーチ、第 2 ストーリーリーチ、第 3 ストーリーリーチ) の当選期待度が同じになるように設定した (図 4 9 参照) 。しかしながら、ストーリーリーチ (第 1 ストーリーリーチ、第 2 ストーリーリーチ、第 3 ストーリーリーチ、第 4 ストーリーリーチ) の各々の当選期待度が、異なるように設定したり、全て同じになるように設定しても良い。

【 0 2 9 7 】

上記形態では、ストーリーリーチのうち、第 4 ストーリーリーチは、当確を示唆するものであった。つまり、ストーリーリーチの中には、当選期待度が 100 % である第 4 スト

50

ーリーリーチがあるようにした（図49参照）。しかしながら、第4ストーリーリーチ以外のストーリーリーチ（例えば第3ストーリーリーチ）も、当確を示唆するようにしても良い。またストーリーリーチの中には、当確を示唆するストーリーリーチがないようにしても良い。

【0298】

上記形態では、高確率状態（高確時短状態）、又は時短状態（通常確率状態且つ時短上状態）で、敵キャラS Pリーチやストーリーリーチが実行される場合があるようにした。しかしながら、通常遊技状態（通常確率状態且つ非時短状態）においても、敵キャラS Pリーチやストーリーリーチが実行される場合があるようにしても良い。要するに、本願発明は、高確率状態又は時短状態での実施に限られず、通常遊技状態など、どの遊技状態であっても実施可能である。

10

【0299】

上記形態では、第1敵キャラS Pリーチ（第1演出）の実行中にシェイク予告演出が実行された場合に当該第1敵キャラS Pリーチでの当選期待度（50%）と、第2敵キャラS Pリーチ（第2演出）の実行中にシェイク予告演出が実行された場合に当該第2敵キャラS Pリーチでの当選期待度（50%）と、が同じになるようにした（図48（A）（B）参照）。しかしながら、敵キャラS Pリーチの実行中に限られるものではなく、当選期待度が異なる2種類の演出（第1演出、第2演出）があって、それら各々の演出の実行中において、シェイク予告演出のようなチャンスアップ予告演出（特定演出）が実行されれば、2種類の演出の当選期待度が同じになるようにしても良い。例えば、チャンスアップ予告演出が実行されたバトル強S Pリーチ（第1演出）の当選期待度と、チャンスアップ予告演出が実行されたミニキャラ弱S Pリーチ（第2演出）の当選期待度と、が同じになるようにしても良い。また、当選期待度が異なる3種類以上の演出があって、それら各々の演出の実行中において、チャンスアップ予告演出（特定演出）が実行されれば、3種類以上の演出の当選期待度が同じになるようにしても良い。

20

【0300】

上記形態では、リーチを経て分岐する第1敵キャラS Pリーチ（第1分岐演出）又は第2敵キャラS Pリーチ（第2分岐演出）において、それぞれシェイク予告演出が実行されれば、それぞれの当選期待度が同じになるようにした（図48（A）（B）参照）。しかしながら、当選期待度が同じになる第1演出と第2演出とは、分岐する第1分岐演出又は第2分岐演出に限られるものではない。従って、例えば、チャンスアップ予告演出が実行された所定のリーチ前演出（第1演出）の当選期待度と、チャンスアップ予告演出が実行された所定のリーチ後演出（第2演出）の当選期待度と、が同じになるようにしても良い。

30

【0301】

上記形態では、当選期待度が異なる2種類の演出（第1演出、第2演出）に対して、当選期待度と同じにする契機となる特定演出が、シェイク予告演出であった。しかしながら、当選期待度と同じにする契機となる特定演出は、シェイク予告演出に限られるものではなく、シェイク予告演出以外のチャンスアップ予告演出（例えば、図39（A）に示すカットイン予告演出、図39（B）に示すセリフ予告演出、保留変化予告演出、バイブ予告演出、可動体予告演出、擬似連続予告演出（1回の変動演出において演出図柄E Zの変動表示を所定回数だけ行う擬似連演出）、連続予告演出（複数回にわたる変動演出において関連する予告演出を実行する演出））であっても良い。また、当選期待度と同じにする契機となる特定演出は、チャンスアップ予告演出に限られるものではなく、例えば、スピーカー610から特定音を出力する特定音出力演出や、枠ランプ212又は盤ランプ54を特定の発光態様で発光させる特定発光演出であっても良い。

40

【0302】

上記形態では、敵キャラS Pリーチ（第1演出、第2演出、第3演出）において、それぞれシェイク予告演出（特定演出）が実行されると、敵キャラS Pリーチのそれぞれの当選期待度が50%で同じになるようにした（図48（A）参照）。しかしながら、特定演出が実行された場合の第1演出、第2演出、第3演出での当選期待度は、完全に同じにな

50

るわけではなく、実質的に同じになるようにしても良い。この場合、当選期待度が実質的に同じであるとは、平均値の当選期待度に対して各当選期待度が前後10%の範囲に含まれていることを意味する。但し、各当選期待度が前後5%の範囲であることが好ましい。この場合であれば、遊技者から見て、第1演出、第2演出、第3演出のそれぞれの当選期待度がより同じであると感じ易いからである。更に、各当選期待度が前後2.5%の範囲であることが好ましい。この場合であれば、遊技者から見て、第1演出、第2演出、第3演出のそれぞれの当選期待度がほぼ同一であると感じじうことができるためである。

【0303】

上記形態では、敵キャラ選択演出において第1敵キャラS Pリーチ（第1分岐演出）の実行が示唆された場合（図40（C）参照）、その後に第1敵キャラS Pリーチが実行されることなく、敵キャラS Pリーチ（当選期待度が1番高い第4敵キャラS Pリーチ）よりも当選期待度が高いストーリーリーチ（特別演出）が実行され得るようにした。しかしながら、第1敵キャラS Pリーチ（第1分岐演出）が実行されることなく実行される特別演出は、ストーリーリーチに限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、特別なミッションをクリアするか否かを示すミッション演出、レースで1着になるか否かを示すレース演出などであっても良い。また全回転リーチのように当選期待度が100%である当選示唆演出であっても良い。また特別演出は、リーチ後に実行されるS Pリーチに限られるものではなく、リーチ前演出であっても良い。なお、第1敵キャラS Pリーチが実行されることなく実行される特別演出は、第4敵キャラS Pリーチ（当選期待度が1番高い分岐演出）の当選期待度よりも高い必要はなく、第2敵キャラS Pリーチ（第2分岐演出）の当選期待度よりも高ければ良い。

10

【0304】

上記形態では、敵キャラ選択演出（移行示唆演出）からストーリー選択演出（他の移行示唆演出）を経て実行されるストーリーリーチ（特別演出）には、第1ストーリーリーチから第4ストーリーリーチまでの4種類があった。しかしながら、特別演出の種類は、4種類に限られるものではなく、1種類、2種類、3種類、5種類以上であっても良い。また上記形態において、ストーリーリーチ（特別演出）では、第1ストーリーリーチ（第1の特別演出）から第3ストーリーリーチまでは当選期待度が同じである一方、第4ストーリーリーチ（第2の特別演出）の当選期待度は100%であった。しかしながら、第2の特別演出の当選期待度は、100%であることに限られず、第1の特別演出の当選期待度よりも高ければ、適宜変更可能である。また各特別演出での当選期待度は全て異なるようにならなければ、全て同じになるようにしても良い。なお各特別演出での当選期待度を全て100%になるようにしても良い。

20

【0305】

上記形態では、ストーリー選択演出（他の移行示唆演出）が実行されるためには、敵キャラ選択演出（移行示唆演出）において、第1敵キャラS Pリーチの実行の示唆、又は第2敵キャラS Pリーチの実行の示唆を条件とした。しかしながら、第1敵キャラS Pリーチ（第1分岐演出）の実行の示唆だけを条件としても良い。又は、何れの敵キャラS Pリーチ（第1敵キャラS Pリーチ、第2敵キャラS Pリーチ、第3敵キャラS Pリーチ、第4敵キャラS Pリーチ）の実行が示唆されても、ストーリー選択演出が実行される場合があるようにしても良い。

30

【0306】

上記形態では、ストーリー選択演出（他の移行示唆演出）が実行されるためには、第1敵キャラS Pリーチ（第1分岐演出）の実行の示唆又は第2敵キャラS Pリーチの（第2分岐演出）の実行の示唆を行う敵キャラ選択演出（移行示唆演出）の実行を条件とした。しかしながら、第1分岐演出、第2分岐演出、移行示唆演出は、上記したものに限られず、適宜変更可能である。例えば、第1分岐演出と第2分岐演出とを、分岐する弱S Pリーチと強S Pリーチとして、移行示唆演出を、弱S Pリーチの実行の示唆又は強S Pリーチの実行を示唆する強弱S Pリーチ選択演出としても良い。また例えば、第1分岐演出と第2分岐演出とを、分岐するミニキャラS PリーチとバトルS Pリーチとして、移行示唆演

40

50

出を、ミニキャラ S P リーチの実行の示唆又はバトル S P リーチの実行を示唆する S P リーチ種別選択演出としても良い。また第 1 分岐演出と第 2 分岐演出とは、リーチ後に実行される S P リーチに限られず、リーチ前に実行される演出であっても良い。なお、ストーリー選択演出は、リーチの直後に、実行される場合があるようにも良い。また他の移行示唆演出の演出態様は、特別演出の内容に応じて、適宜変更可能である。

【 0 3 0 7 】

上記形態では、高確変動回数が 101 回以上である場合の第 1 敵キャラ S P リーチ（第 1 演出、第 1 分岐演出）の当選期待度（55%）が、高確変動回数が 100 回以下である場合の第 4 敵キャラ S P リーチの当選期待度（40%）よりも、高くなるように設定した（図 48（A）（B）参照）。しかしながら、高確変動回数が 101 回以上である場合の第 1 演出（第 1 分岐演出）での当選期待度は、高確変動回数が 100 回以下である場合の第 2 敵キャラ S P リーチ（第 2 演出、第 2 分岐演出）の当選期待度（20%）よりも高ければ、適宜変更可能である。

10

【 0 3 0 8 】

上記形態では、高確変動回数が 101 回以上である場合の第 1 敵キャラ S P リーチ（第 1 演出、第 1 分岐演出）の当選期待度（55%）が、高確変動回数が 100 回以下である場合の第 2 敵キャラ S P リーチの当選期待度（20%）よりも、高くなるものの、高確率変動回数が 101 回以上である場合の第 2 敵キャラ S P リーチの当選期待度（60%）よりも、低くなるようにした（図 48（A）（B）参照）。しかしながら、高確変動回数が 101 回以上である場合の第 1 敵キャラ S P リーチ（第 1 演出、第 1 分岐演出）の当選期待度が、高確変動回数が 100 回以下である場合の第 2 敵キャラ S P リーチの当選期待度（20%）よりも高く、且つ、高確率変動回数が 101 回以上である場合の第 2 敵キャラ S P リーチの当選期待度（60%）よりも高くなるようにしても良い。更に、高確変動回数が 101 回以上である場合の第 1 敵キャラ S P リーチの当選期待度が、高確率変動回数が 101 回以上である場合の第 3 敵キャラ S P リーチの当選期待度（65%）よりも高くなるようにしたり、高確率変動回数が 101 回以上である場合の第 4 敵キャラ S P リーチ（敵キャラ S P リーチの中で 1 番当選期待度が高い敵キャラ S P リーチ）の当選期待度（70%）よりも高くなるようにしても良い。

20

【 0 3 0 9 】

上記形態では、高確変動回数が 101 回以上になると、4 種類の敵キャラ S P リーチの全てにおいて、当選期待度が上昇するようにした。しかしながら、高確変動回数が 101 回以上になると、4 種類の敵キャラ S P リーチのうち例えば第 1 敵キャラ S P リーチ（第 1 演出、第 1 分岐演出）だけ当選期待度が上昇するようにして、高確変動回数が 100 回以下である場合の第 2 敵キャラ S P リーチの当選期待度よりも高くなるようにしても良い。

30

【 0 3 1 0 】

上記形態では、高確変動回数が 101 回以上である場合（特定条件が成立した場合）の第 1 敵キャラ S P リーチ（第 1 演出、第 1 分岐演出）の当選期待度が、高確変動回数が 100 回以下である場合（特定条件が成立しない場合）の第 2 敵キャラ S P リーチ（第 2 演出、第 2 分岐演出）の当選期待度よりも、高くなるようにした。しかしながら、高確変動回数が 101 回以上である場合（特定条件が成立した場合）の第 1 敵キャラ S P リーチ（第 1 演出、第 1 分岐演出）の当選期待度が、高確変動回数が 100 回以下である場合（特定条件が成立しない場合）の第 2 敵キャラ S P リーチ（第 2 演出、第 2 分岐演出）の当選期待度以上になるようにしても良い。同様に、高確変動回数が 101 回以上である場合（特定条件が成立した場合）の第 1 敵キャラ S P リーチ（第 1 演出、第 1 分岐演出）の当選期待度が、高確変動回数が 100 回以下である場合（特定条件が成立しない場合）の第 4 敵キャラ S P リーチ（第 4 演出、分岐演出の中で 1 番当選期待度が高い第 4 分岐演出）の当選期待度以上になるようにしても良い。

40

【 0 3 1 1 】

上記形態では、分岐する第 1 敵キャラ S P リーチ（第 1 分岐演出）と第 2 敵キャラ S P リーチ（第 2 分岐演出）とにおいて、高確変動回数が 101 回以上である場合の第 1 敵キ

50

キャラ S P リーチの当選期待度（ 5 5 % ）が、高確変動回数が 1 0 0 回以下である場合の第 2 敵キャラ S P リーチの当選期待度（ 2 0 % ）よりも、高くなるようにした（図 4 8 （ A ）（ B ）参照）。しかしながら、分岐する第 1 分岐演出と第 2 分岐演出との関係に拘わらず、第 1 演出と第 1 演出よりも当選期待度が高い第 2 演出との関係において、高確変動回数が 1 0 1 回以上である場合の第 1 演出の当選期待度が、高確変動回数が 1 0 0 回以下である場合の第 2 演出の当選期待度よりも、高くなるようにしても良い。この場合、第 1 演出と第 2 演出とは、例えば、弱 S P リーチと強 S P リーチ、キャラ S P リーチとバトル S P リーチ、リーチ前演出とリーチ後演出、擬似 2 演出（ 1 回の変動演出において演出図柄 E Z の変動表示を 2 回実行する演出）と擬似 3 演出（ 1 回の変動演出において演出図柄 E Z の変動表示を 3 回実行する演出）などであっても良い。

10

【 0 3 1 2 】

上記形態では、分岐する第 1 敵キャラ S P リーチ（第 1 分岐演出）と第 2 敵キャラ S P リーチ（第 2 分岐演出）と第 3 敵キャラ S P リーチ（第 3 分岐演出）において、高確変動回数が 1 0 1 回以上である場合の第 1 敵キャラ S P リーチの当選期待度（ 5 5 % ）が、高確変動回数が 1 0 0 回以下である場合の第 3 敵キャラ S P リーチの当選期待度（ 3 0 % ）よりも、高くなるようにした（図 4 8 （ A ）（ B ）参照）。しかしながら、分岐する第 1 分岐演出と第 3 分岐演出との関係に拘わらず、第 1 演出と第 2 演出よりも当選期待度が高い第 3 演出との関係において、高確変動回数が 1 0 1 回以上である場合の第 1 演出の当選期待度が、高確変動回数が 1 0 0 回以下である場合の第 3 演出の当選期待度よりも、高くなるようにした。この場合、第 1 演出と第 2 演出と第 3 演出とは、例えば、弱 S P リーチと中 S P リーチと強 S P リーチ、キャラ S P リーチとバトル S P リーチとストーリーリーチ、擬似 1 演出（ 1 回の変動演出において演出図柄 E Z の変動表示を 1 回実行する演出）と擬似 2 演出（ 1 回の変動演出において演出図柄 E Z の変動表示を 2 回実行する演出）と擬似 3 演出（ 1 回の変動演出において演出図柄 E Z の変動表示を 3 回実行する演出）などであっても良い。

20

【 0 3 1 3 】

上記形態では、高確変動回数が 1 0 1 回（特定回数）以上になるという特定条件が成立すると、特定条件が成立した後の第 1 演出の当選期待度が、特定条件が成立する前の第 2 演出の当選期待度よりも高くなるようにした。しかしながら、特定条件の成立は、高確変動回数が 1 0 1 回以上になることに限られるものではなく、例えば高確変動回数が 1 0 1 回以外の所定回数（例えば 5 0 回）に達すること、又は、時短回数が所定回数に達すること、又は電源投入後又は大当たり遊技後から特別図柄の変動回数が所定回数だけ実行されることなどであっても良い。また特定条件の成立は、演出モードや遊技状態が変更する（特定の移行条件が成立する）ことであっても良い。また特定条件の成立は、特定の演出（例えば可動体駆動演出やカットイン予告演出などの予告演出）が実行されることであっても良い。

30

【 0 3 1 4 】

上記形態では、敵キャラ特別選択演出（図 4 1 及び図 4 2 ）の第 1 選抜演出（第 1 選択演出）及び第 2 選抜演出（第 2 選択演出）を経て、敵キャラ S P リーチ（第 2 敵キャラ S P リーチ、第 3 敵キャラ S P リーチ、第 4 敵キャラ S P リーチ（分岐演出））の何れかが実行されるようにした。しかしながら、第 1 選択演出及び第 2 選択演出を経て実行される分岐演出は、敵キャラ S P リーチに限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、複数種類あるストーリーリーチの何れか、複数種類あるキャラクタリーチの何れか、複数種類ある発展演演出の何れか、複数種類ある予告演出の何れか、複数種類ある可動体駆動演出の何れかなどが実行されるようにしても良い。なお、分岐演出の種類は、4 種類に限られるものではなく、3 種類又は 5 種類以上であっても良い。

40

【 0 3 1 5 】

上記形態では、敵キャラシルエット画像 T B （第 1 画像、図 4 1 （ A ）参照）では、敵キャラ（オブジェクト）の形状（外形）を認識可能であるものの、敵キャラの模様及び色彩が欠落した欠落態様であった。しかしながら、第 1 画像の欠落態様は、敵キャラの模様

50

及び色彩が欠落したものに限らず、適宜変更可能である。例えば、また敵キャラの模様が認識可能であるものの、敵キャラの形状及び色彩が欠落した欠落態様であっても良い。また敵キャラの色彩が認識可能であるものの、敵キャラの形状及び模様が欠落した欠落態様であっても良い。また敵キャラの形状及び模様が認識可能であるものの、敵キャラの色彩が欠落した欠落態様であっても良い。また敵キャラの形状及び色彩が認識可能であるものの、敵キャラの模様が欠落した欠落態様であっても良い。また敵キャラの模様及び色彩が認識可能であるものの、敵キャラの形状が欠落した欠落態様であっても良い。以上要するに、欠落態様は、オブジェクトを特徴付ける形状、模様、又は色彩のうち1つ以上の要素が欠落していれば良い。なお第1画像は、欠落態様になっておらず、オブジェクトの形状、模様、又は色彩の何れも欠落していない態様になっていても良い。

10

【0316】

上記形態では、第1選抜演出（第1選択演出）で示される画像（第2画像、図41（C）、図43（C）参照）において、4つの敵キャラ（オブジェクト）のうち、示唆される当選期待度が低いものから順に1つ以上除外されているようにした。しかしながら、第1選択演出で示される第2画像において、複数種類のオブジェクトのうち、どのオブジェクトが表示されているかは、適宜変更可能である。従って、第2画像では、当選期待度の高さに関係なくオブジェクトが1つ以上除外されていたり、示唆される当選期待度が高いものから順に1つ以上除外されているようにしても良い。

【0317】

また上記形態では、第1選択演出で示される第2画像は、オブジェクトが1つ以上少なくなっていて、第1画像（敵キャラシルエット画像TB）で欠落していた要素（模様及び色彩）が示される出現態様であった。しかしながら、第2画像は、オブジェクトが1つ以上少なくなっているものの、第1画像で欠落していた要素が未だ欠落したままである欠落態様であるようにしても良い。又は、第2画像は、第1画像で欠落していた要素が一部示される一部出現態様であるようにしても良い。なお、第2選択演出（第2選抜演出）で示される第3画像においても、第1画像で欠落していた要素が未だ欠落したままである欠落態様であったり、第1画像で欠落していた要素が一部示される一部出現態様であるようにしても良い。

20

【0318】

上記形態では、第1選抜演出及び第2選抜演出により、絞り込んだ1つの敵キャラ（オブジェクト）に対応する敵キャラSPリーチ（分岐演出）を実行するようにした。しかしながら、オブジェクトとそのオブジェクトに対応する分岐演出は、適宜変更可能である。例えば、オブジェクトは、アイテム、ミニキャラクタであっても良く、分岐演出は、アイテムに対応したアイテム登場演出、ミニキャラクタに対応したミニキャラ演出であっても良い。

30

【0319】

上記形態では、第1選抜演出（第1選択演出）及び第2選抜演出（第2選択演出）の後に実行される敵キャラSPリーチ（分岐演出）では、第2敵キャラSPリーチの当選期待度と、第3敵キャラSPリーチの当選期待度と、第4敵キャラSPリーチの当選期待度と、が異なるようにした。しかしながら、第1選択演出及び第2選択演出の後に実行される分岐演出では、それぞれの分岐演出の当選期待度が同じであるようにしたり、一部の分岐演出での当選期待度が同じであるようにしても良い。また、第1選択演出及び第2選択演出の後に実行される分岐演出は、SPリーチでなくても良く、複数種類のリーチ前演出、複数種類の予告演出（例えば複数種類のカットイン予告演出）、複数種類の可動体駆動演出などであっても良い。

40

【0320】

上記形態では、当選した大当たり図柄の種類に基づいて高確率状態への移行が決定される遊技機として構成したが、いわゆるV確機（大入賞口内の特定領域（V領域）の通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機）として構成してもよい。また上記形態では、一旦高確率状態に制御されると次の大当たり遊技の開始まで高確率状態への制御が続く遊技機

50

(いわゆる確変ループタイプの遊技機)として構成したが、いわゆるＳＴ機(確変の回数切りの遊技機)として構成してもよい。また、いわゆる1種2種混合機や、ハネモノタイプの遊技機として構成してもよい。また、高確率状態に制御されると、抽選によって高確率状態から通常確率状態に転落する転落機として構成したり、高確率状態又は時短状態に制御される連続回数が制限されるリミッタ機として構成しても良い。すなわち、本明細書に示されている発明は、遊技機のゲーム性を問わず、種々のゲーム性の遊技機に対して好適に採用することが可能である。

【0321】

上記形態では、高確変動回数が101回以上になると(特定条件が成立すると)、図11(A)に示す通常特図変動パターン判定テーブルから、図11(B)に示す特別特図変動パターン判定テーブルに替えて、変動パターンを決定した。しかしながら、特定条件が成立しても、特図変動パターン判定テーブルを替えないようにしても良い。つまり、特図変動パターン判定テーブルを替えずに、各敵キャラＳＰリーチ(分岐演出)の当選期待度が大幅に上昇するようにしても良い。

10

【0322】

図48(A)に示す各当選期待度、図48(B)に示す各当選期待度、図49に示す各当選期待度は、あくまで一例として示した値であって、本発明を実施する上で、適宜変更可能である。また図50に示す振分率、図51に示す振分率、図52に示す振分率は、あくまで一例として示した値であって、本発明を実施する上で、適宜変更可能である。

20

【0323】

また、特別遊技として、小当たり遊技(大入賞口の総開放時間が所定時間(例えば1.8秒)以下と短い特別遊技)を行うことがあってもよい。小当たり遊技の実行中の状態を小当たり遊技状態と言う。

【0324】

また、大入賞口(大入賞装置)は、複数(例えば2つ)あってもよい。この場合には、第1大入賞口と、第1大入賞口に入賞した遊技球を検出可能な第1大入賞口センサと、第2大入賞口と、第2大入賞口に入賞した遊技球を検出可能な第2大入賞口センサとが設けられている遊技機になる。

【0325】

10. 上記した実施の形態に示されている発明

30

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。

【0326】

<手段A>

手段A1に係る発明は、

所定の判定処理(ステップS1402,S1408の大当たり判定処理)により大当たりと判定すると、大当たり遊技を実行可能な遊技制御手段(遊技制御用マイコン101)と、

演出を制御可能な演出制御手段(演出制御用マイコン121)と、を備える遊技機(パンチング遊技機PY1)において、

40

前記演出制御手段は、

第1演出(第1敵キャラＳＰリーチ)と、前記大当たり遊技が実行される可能性である当選期待度が前記第1演出よりも高い第2演出(第2敵キャラＳＰリーチ)と、を実行可能であり、

前記第1演出の実行中又は前記第2演出の実行中の何れでも、特定演出(シェイク予告演出)を実行可能であり、

前記第1演出の実行中に前記特定演出が実行された場合(図45(A)参照)に当該第1演出での当選期待度(50%)と、前記第2演出の実行中に前記特定演出が実行された場合(図45(B)参照)に当該第2演出での当選期待度(50%)と、と同じ又は実

50

質的に同じにする（図48（A）参照）ことが可能であることを特徴とする遊技機である。

【0327】

この構成の遊技機によれば、第1演出が実行された場合に、遊技者は、第2演出よりも当選期待度が低いことを把握するため、落胆する。しかしながら、第1演出の実行中に特定演出が実行された場合、当該第1演出での当選期待度が、第2演出の実行中に特定演出が実行された場合に当該第2演出での当選期待度と同じ又は実質的に同じになる。従って、遊技者には、第1演出であるにも拘わらず、第2演出で特定演出が実行されたかのような期待感を抱かせることが可能であり、遊技興趣を高めることができる。

【0328】

手段A2に係る発明は、

手段A1に記載の遊技機において、

前記特定演出は、実行中の演出の当選期待度が高くなることを示唆可能な特定のチャンスアップ予告演出（図45に示すシェイク予告演出）であることを特徴とする遊技機である。

【0329】

この構成の遊技機によれば、第1演出の実行中に特定のチャンスアップ予告演出が実行された場合、遊技者には、第1演出での当選期待度が上昇したことを分かり易く示すことが可能である。その上で、遊技者には、第1演出であるにも拘わらず、第2演出で特定のチャンスアップ予告演出が実行されたかのような期待感を抱かせることができある。

【0330】

手段A3に係る発明は、

手段A2に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、実行中の演出の当選期待度が高くなることを示唆可能な他のチャンスアップ予告演出（例えば図39（A）に示すカットイン予告演出、図39（B）に示すセリフ予告演出）を実行可能であり、

前記第1演出の実行中に前記他のチャンスアップ予告演出が実行された場合に当該第1演出での当選期待度と、前記第2演出の実行中に前記他のチャンスアップ予告演出が実行された場合に当該第2演出での当選期待度と、を異ならせるなどを特徴とする遊技機である。

【0331】

この構成の遊技機によれば、第1演出の実行中に他のチャンスアップ予告演出が実行されても、第2演出の実行中に他のチャンスアップ予告演出が実行された場合に当該第2演出での当選期待度と同じになるわけではない。従って、遊技者には、第1演出の実行中にどのチャンスアップ予告演出が実行されるかに注目させて、第1演出の遊技興趣を高めることができる。

【0332】

手段A4に係る発明は、

手段A1乃至手段A3の何れかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

所定の分岐（4種類の敵キャラS P リーチのうちの何れかに移行する分岐）を経て、前記第1演出としての第1分岐演出（第1敵キャラS P リーチ）、又は前記第2演出としての第2分岐演出（第2敵キャラS P リーチ）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【0333】

この構成の遊技機によれば、遊技者は、所定の分岐を経て、第1分岐演出が実行された場合、当選期待度が高い第2分岐演出が実行されなかったことにより、大きく落胆する。しかしながら、第1分岐演出の実行中に特定演出が実行されると、第2分岐演出で特定演出が実行された場合の当選期待度と同じ又は実質的に同じになることが示唆される。従つて、遊技者には、所定の分岐を経て、第1分岐演出が実行されても、特定演出の実行に大きな期待を抱かせることができる。

10

20

30

40

50

【 0 3 3 4 】

手段 A 5 に係る発明は、
手段 A 4 に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記所定の分岐よりも前に、前記第 1 分岐演出又は前記第 2 分岐演出が実行されるかを示唆可能な移行示唆演出（図 4 0 に示す敵キャラ選択演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【 0 3 3 5 】

この構成の遊技機によれば、移行示唆演出により、第 1 分岐演出の実行が示唆されると、遊技者は、第 2 分岐演出の実行が示唆されなかったことにより、大きく落胆する。この場合であっても、遊技者には、第 1 分岐演出の実行中に、特定演出の実行を期待させることで、第 1 分岐演出の遊技興味を高めることができる。

10

【 0 3 3 6 】

手段 A 6 に係る発明は、
手段 A 1 乃至手段 A 5 の何れかに記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、

当選期待度が前記第 2 演出よりも高い第 3 演出（第 3 敵キャラ S P リーチ）を実行可能であり、

前記第 1 演出の実行中に前記特定演出が実行された場合に当該第 1 演出で示唆される当選期待度（50%）と、前記第 3 演出の実行中に前記特定演出が実行された場合に当該第 3 演出で示唆される当選期待度（50%）と、同じ又は実質的に同じにする（図 4 8 8（A）参照）ことが可能であることを特徴とする遊技機である。

20

【 0 3 3 7 】

この構成の遊技機によれば、第 1 演出の実行中に特定演出が実行された場合、当該第 1 演出での当選期待度が、第 2 演出の実行中に特定演出が実行された場合に当該第 2 演出での当選期待度と同じ又は実質的に同じになるだけでなく、第 3 演出の実行中に特定演出が実行された場合に当該第 3 演出での当選期待度と同じ又は実質的に同じになる。従って、遊技者には、第 1 演出であるにも拘わらず、より当選期待度が高い第 3 演出で特定演出が実行されたかのような期待感を抱かせることができ、遊技興味を高めることができある。

30

【 0 3 3 8 】

ところで、特開 2 0 0 5 - 0 5 8 4 5 7 号公報に記載の遊技機では、大当たり遊技が実行される可能性である当選期待度が低いことを示唆する第 1 演出（弱 S P リーチ）と、当選期待度が高いことを示唆する第 2 演出（強 S P リーチ）と、が実行され得るようになっている。しかしながら、当選期待度が高いことを示唆する第 2 演出が実行されずに、当選期待度が低いことを示唆する第 1 演出が実行された場合、遊技者は落胆する。従って、第 1 演出が実行されても、遊技者に期待感を抱かせることができるように、遊技興味には改善の余地があった。そこで手段 A 1 ~ A 6 に係る発明は、特開 2 0 0 5 - 0 5 8 4 5 7 号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、第 1 演出の実行中に特定演出が実行された場合に当該第 1 演出での当選期待度と、第 2 演出の実行中に特定演出が実行された場合に当該第 2 演出での当選期待度と、同じ又は実質的に同じにすることができる点で相違している。これにより、遊技興味を高めることが可能な遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

40

【 0 3 3 9 】

< 手段 B >

手段 B 1 に係る発明は、

所定の判定処理（ステップ S1402, S1408 の大当たり判定処理）により大当たりと判定すると、大当たり遊技を実行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 1 0 1）と、

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 1 2 1）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）において、

50

前記演出制御手段は、

所定の分岐（4種類の敵キャラS P リーチのうちの何れかに移行する分岐）を経て、第1分岐演出（第1敵キャラS P リーチ）、又は前記第1分岐演出よりも前記大当たり遊技が実行される可能性である当選期待度が高い第2分岐演出（第2敵キャラS P リーチ）を実行可能であり、

前記所定の分岐よりも前に、前記第1分岐演出又は前記第2分岐演出が実行されるかを示唆する移行示唆演出（図40に示す敵キャラ選択演出）を実行可能であり、

前記移行示唆演出により前記第1分岐演出の実行が示唆された場合、前記第1分岐演出を実行することなく、前記第2分岐演出よりも当選期待度が高い特別演出（ストーリーリーチ、図48（A）及び図49参照）を実行可能である（図35参照）ことを特徴とする遊技機である。 10

【0340】

この構成の遊技機によれば、移行示唆演出で第1分岐演出の実行が示唆された場合、遊技者は、当選期待度が高い第2分岐演出が実行されないことを把握するため、落胆する。しかしながらこの場合、第1分岐演出が実行されずに、第2分岐演出よりも当選期待度が高い特別演出が実行される場合がある。従って、第1分岐演出が実行されると落胆した遊技者には、第2分岐演出よりも当選期待度が高い特別演出の実行をいきなり把握させることで斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【0341】

手段B2に係る発明は、

手段B1に記載の遊技機において、

前記特別演出には、第1の特別演出（第1ストーリーリーチ）と、前記第1の特別演出と異なる第2の特別演出（第4ストーリーリーチ）と、があり、

前記演出制御手段は、

前記移行示唆演出により前記第1分岐演出の実行が示唆された場合、前記第1分岐演出を実行することなく、前記第1の特別演出又は前記第2の特別演出が実行されるかを示唆可能な他の移行示唆演出（図46に示すストーリー選択演出）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。 20

【0342】

この構成の遊技機によれば、移行示唆演出で第1分岐演出の実行が示唆された場合、第1分岐演出が実行されずに、第1の特別演出又は第2の特別演出の何れが実行されるかを示唆する他の移行示唆演出が実行される場合がある。従ってこの場合には、移行示唆演出で第1分岐演出の実行が示唆された直後に、他の移行示唆演出が実行されるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。 30

【0343】

手段B3に係る発明は、

手段B2に記載の遊技機において、

操作可能な操作手段（演出ボタン40k）を備え、

前記演出制御手段は、

前記他の移行示唆演出（図46（B）に示すボタン押下促進演出）の実行中、前記操作手段への操作に基づいて、前記第1の特別演出の実行、又は前記第2の特別演出の実行を示唆可能である（図46（A）に示すストーリー決定演出を実行可能である）ことを特徴とする遊技機である。 40

【0344】

この構成の遊技機によれば、移行示唆演出で第1分岐演出の実行が示唆された直後に、他の移行示唆演出が実行された場合、遊技者は操作手段への操作によって、第1の特別演出の実行又は第2の特別演出の実行を決定することができる。こうして、第1分岐演出が実行されない替わりに、遊技者に第1の特別演出の実行又は第2の特別演出の実行を決定させるという斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【0345】

10

20

30

40

50

手段 B 4 に係る発明は、

手段 B 2 又は手段 B 3 に記載の遊技機において、

前記第 2 の特別演出（第 4 ストーリーリーチ）は、前記第 1 の特別演出（第 1 ストーリーリーチ）よりも当選期待度が高い（図 4 9 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 3 4 6 】

この構成の遊技機によれば、移行示唆演出で第 1 分岐演出の実行が示唆された直後に、他の移行示唆演出が実行された場合、遊技者は、他の移行示唆演出において、第 1 の特別演出の実行が示唆される場合よりも、第 2 の特別演出の実行が示唆されることを期待することになる。従って、他の移行示唆演出が実行された場合の遊技興趣を高めることができある。

10

【 0 3 4 7 】

ところで、特開 2014-230840 号公報に記載の遊技機では、所定の分岐を経て、第 1 キャラ演出（第 1 分岐演出）、又は第 1 キャラ演出よりも当選期待度が高い第 2 キャラ演出（第 2 分岐演出）を実行可能である。また、所定の分岐よりも前に、第 1 キャラ演出又は第 2 キャラ演出が実行されるかを示唆するキャラ選択演出（移行示唆演出）を実行可能である。しかしながら、移行示唆演出（キャラ選択演出）で第 1 分岐演出（第 1 キャラ演出）の実行が示唆された場合、遊技者は、当選期待度が高い第 2 分岐演出（第 2 キャラ演出）が実行されないことを把握するため、落胆する。従って、第 1 分岐演出が実行されると落胆した遊技者に対して、遊技意欲が減少しないように、遊技興趣には改善の余地があった。そこで手段 B 1 ~ B 4 に係る発明は、特開 2014-230840 号公報に記載の遊技機に対して、移行示唆演出により第 1 分岐演出の実行が示唆された場合、第 1 分岐演出を実行することなく、第 2 分岐演出よりも当選期待度が高い特別演出を実行可能である点で相違している。これにより、斬新な遊技興趣を提供することが可能な遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

20

【 0 3 4 8 】

< 手段 C >

手段 C 1 に係る発明は、

特別図柄が大当たりの当選を示す態様（大当たり図柄）で停止表示すると、大当たり遊技を実行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン 101）と、

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 121）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機 PY1）において、

30

前記演出制御手段は、

特定条件が成立する（高確変動回数が 101 回以上になる）前に、第 1 演出（第 1 敵キャラ S P リーチ）と、前記大当たり遊技が実行される可能性である当選期待度が前記第 1 演出よりも高い第 2 演出（第 2 敵キャラ S P リーチ）と、を実行可能であり、

前記特定条件が成立した後に前記第 1 演出が実行された場合に当該第 1 演出での当選期待度（55%）は、前記特定条件が成立する前に前記第 2 演出が実行された場合の当該第 2 演出での当選期待度（20%）よりも、高い（図 4 8 (A) (B) 参照）ことを特徴とする遊技機である。

40

【 0 3 4 9 】

この構成の遊技機によれば、特定条件が成立する前に、第 1 演出が実行された場合、遊技者は、第 2 演出よりも当選期待度が低いことを把握するため、落胆する。しかしながら、特定条件が成立した後では、第 1 演出が実行された場合の当該第 1 演出の当選期待度は、特定条件が成立する前に第 2 演出が実行された場合の当該第 2 演出の当選期待度よりも高くなる。従って、特定条件が成立した後では、第 1 演出であっても、当選期待度が大きく上昇していることになり、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

【 0 3 5 0 】

手段 C 2 に係る発明は、

手段 C 1 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

50

所定の分岐（4種類の敵キャラS P リーチのうちの何れかに移行する分岐）を経て、前記第1演出としての第1分岐演出（第1敵キャラS P リーチ）、又は前記第2演出としての第2分岐演出（第2敵キャラS P リーチ）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【0351】

この構成の遊技機によれば、遊技者は、所定の分岐を経て、第1分岐演出が実行された場合、当選期待度が高い第2分岐演出が実行されなかったことにより、落胆する。しかしながら、特定条件が成立した後に実行された第1分岐演出であれば、特定条件が成立する前の第2分岐演出よりも当選期待度が高いため、遊技者に第1分岐演出が実行されたことによる落胆を与えないようにすることが可能である。

10

【0352】

手段C3に係る発明は、

手段C2に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定条件が成立する前に、前記所定の分岐を経て、前記第2分岐演出よりも当選期待度が高い第3分岐演出（第3敵キャラS P リーチ）を実行可能であり、

前記特定条件が成立した後に前記第1分岐演出が実行された場合に当該第1分岐演出での当選期待度（55%）は、前記特定条件が成立する前に前記第3分岐演出が実行された場合の当該第3分岐演出での当選期待度（30%）よりも、高い（図48（A）（B）参照）ことを特徴とする遊技機である。

20

【0353】

この構成の遊技機によれば、特定条件が成立した後では、第1分岐演出の当選期待度は、特定条件が成立する前に第3分岐演出が実行された場合の当該第3分岐演出の当選期待度よりも高くなる。従って、特定条件が成立した後では、第1分岐演出での当選期待度が非常に上昇していることになり、第1分岐演出であっても、遊技者に非常に大きな期待感を抱かせることが可能である。

【0354】

手段C4に係る発明は、

手段C3の何れかに記載の遊技機において、

前記特定条件が成立した後に前記第2分岐演出が実行された場合に当該第2分岐演出での当選期待度（60%）は、前記特定条件が成立した後に前記第1分岐演出が実行された場合の当該第1分岐演出での当選期待度（55%）よりも、高く（図48（B）参照）、

30

前記特定条件が成立した後に前記第3分岐演出が実行された場合に当該第3分岐演出での当選期待度（65%）は、前記特定条件が成立した後に前記第2分岐演出が実行された場合の当該第2分岐演出での当選期待度（60%）よりも、高い（図48（B）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0355】

この構成の遊技機によれば、特定条件が成立した後では、第1分岐演出だけでなく、第2分岐演出及び第3分岐演出でも、当選期待度が上昇する。そして、第2分岐演出は第1分岐演出よりも当選期待度が高く、第3分岐演出は第2分岐演出よりも当選期待度が高いという関係は変わらない。従って、特定条件が成立すると、何れの分岐演出であっても大当たりへの大きな期待感を抱かせることができて、分岐演出の遊技興趣を高めることができる。

40

【0356】

手段C5に係る発明は、

手段C1又は手段C4の何れかに記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記特別図柄の変動表示が実行された回数が特定回数（101回）に達すると成立することを特徴とする遊技機である。

【0357】

この構成の遊技機によれば、特別図柄の変動表示が実行された回数が特定回数に達する

50

と、第1演出での当選期待度が大きく上昇することになる。従って、特別図柄の変動表示が実行された回数が特定回数に達する前と後とで、第1演出の遊技興趣を大きく異なることが可能である。

【0358】

ところで、特開2005-058457号公報に記載の遊技機では、大当たり遊技が実行される可能性である当選期待度が低いことを示唆する第1演出（弱SPリーチ）と、当選期待度が高いことを示唆する第2演出（強SPリーチ）と、が実行され得るようになっている。しかしながら、当選期待度が高いことを示唆する第2演出が実行されずに、当選期待度が低いことを示唆する第1演出が実行された場合、遊技者は落胆する。従って、第1演出が実行されても、遊技者に期待感を抱かせることができるように、遊技興趣には改善の余地があった。そこで手段C1～C5に係る発明は、特開2005-058457号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、第1演出の実行中に特定演出が実行された場合に当該第1演出での当選期待度と、第2演出の実行中に特定演出が実行された場合に当該第2演出での当選期待度と、を同じ又は実質的に同じにすることが可能である点で相違している。これにより、遊技興趣を高めることができ可能な遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

10

【0359】

<手段D>

手段D1に係る発明は、

所定の判定処理（ステップS1402,S1408の大当たり判定処理）により大当たりと判定すると、大当たり遊技を実行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン101）と、

20

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン121）と、を備える遊技機（パチンコ遊技機PY1）において、

前記演出制御手段は、

複数種類の分岐演出（図36（A）に示す第1敵キャラSPリーチ、図36（B）に示す第2敵キャラSPリーチ、図36（C）に示す第3敵キャラSPリーチ、図36（D）に示す第4敵キャラSPリーチ）を実行可能であり、

前記分岐演出の各々では、対応するオブジェクト（第1敵キャラ、第2敵キャラ、第3敵キャラ、第4敵キャラ）をそれぞれ表示可能であり、

複数種類のオブジェクトを認識可能な第1画像（図41（A）に示す敵キャラシルエット画像TB）を表示した後に、複数種類のオブジェクトよりも少ないオブジェクトを認識可能な第2画像（図41（C）に示す第4敵キャラ画像T4及び第3敵キャラ画像T3）を表示する第1選択演出（第1選抜演出）と、

30

前記第1選択演出の後、当該第2画像で認識可能なオブジェクトのうち1つのオブジェクトを認識可能な第3画像（図42（D）に示す第4敵キャラ画像T4）を表示する第2選択演出（第2選抜演出）と、を実行可能であり、

前記第2選択演出の後、当該第3画像で認識可能な1つのオブジェクトに対応する分岐演出を実行可能である（図42（D）に示す第2選抜演出の後、第4敵キャラSPリーチを実行可能である）ことを特徴とする遊技機である。

【0360】

40

この構成の遊技機によれば、第1選択演出において、複数種類のオブジェクトを認識可能な第1画像が表示された後に、複数種類のオブジェクトよりも少ないオブジェクトを認識可能な第2画像が表示される。続いて、第2選択演出において、第2画像で認識可能なオブジェクトのうち1つのオブジェクトが認識可能な第3画像が表示される。その後、第3画像で認識可能な1つのオブジェクトに対応する分岐演出が実行される。こうして、第1選択演出及び第2選択演出を経て、どのオブジェクトに対応する分岐演出が実行されるのかを楽しませることができて、遊技興趣を高めることができる。

【0361】

手段D2に係る発明は、

手段D1に記載の遊技機において、

50

前記第1画像は、前記複数種類のオブジェクトに対して、オブジェクトのそれぞれを特徴付ける形状、模様、又は色彩のうち少なくとも1つ以上の要素が欠落した欠落態様（各敵キャラを特徴付ける模様及び色彩が欠落した欠落態様（図41（A）参照））であり、

前記第2画像は、前記複数種類のオブジェクトよりも少ないオブジェクトに対して、前記第1画像で欠落していた要素が示される出現態様（欠落していた模様及び色彩が示される出現態様（図41（C）参照）であることを特徴とする遊技機である。

【0362】

この構成の遊技機によれば、第1選択演出において、第1画像が表示されると、複数のオブジェクトに対してそれぞれを特徴付ける要素が欠落した欠落態様になっている。その後、第2画像が表示されると、複数種類よりも少ないオブジェクトに対して、第1画像で欠落していた要素が示される出現態様になる。こうして、オブジェクトが絞り込まれていく過程で、欠落していた要素が示されるという斬新な演出を提供することが可能である。

10

【0363】

手段D3に係る発明は、

手段D1又は手段D2に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記第2選択演出において、前記第2画像で認識可能なオブジェクトを1つずつ順番に紹介して表示した後（図42（A）（B）に示す残敵キャラ紹介演出を実行した後）、前記第3画像を表示すること特徴とする遊技機である。

20

【0364】

この構成の遊技機によれば、第2選択演出において、第2画像で認識可能なオブジェクトが1つずつ順番に紹介されて表示された後、1つのオブジェクトが認識可能な第3画像が表示される。従って、第2画像で絞り込まれたオブジェクトを分かり易く示しつつ、どのオブジェクトが選択されるのかの期待感を煽ることが可能である。

【0365】

手段D4に係る発明は、

手段D2乃至手段D3の何れかに記載の遊技機において、

前記複数種類の分岐演出では、前記大当たり遊技が実行される可能性である当選期待度がそれぞれ異なる（図48（A）参照）ことを特徴とする遊技機である。

30

【0366】

この構成の遊技機によれば、複数の分岐演出の当選期待度がそれぞれ異なるため、複数のオブジェクトのそれぞれは、当選期待度の高さをそれぞれ示唆していることになる。従って遊技者には、第1選択演出及び第2選択演出を経て、どのオブジェクトが選ばれるかに大きな関心を抱かせることが可能である。

【0367】

手段D5に係る発明は、

手段D4に記載の遊技機において、

前記第2画像で認識可能なオブジェクトは、前記複数種類のオブジェクトのうち（第1敵キャラ、第2敵キャラ、第3敵キャラ、第4敵キャラ）、示唆される当選期待度が低いもの（第1敵キャラ 第2敵キャラ 第3敵キャラ）から順に1つ以上除外されたものである（図41（C）、図43（C）参照）ことを特徴とする遊技機である。

40

【0368】

この構成の遊技機によれば、第1選択演出において、第2画像で認識可能なオブジェクトは、複数種類のオブジェクトのうち、示唆される当選期待度が低いものから順に1つ以上除外されたものである。従って、第2画像で除外されているオブジェクトが多いほど、第2画像では当選期待度が高いことを示唆するオブジェクトだけが残ることになる。よって、遊技者には、第1画像から第2画像が表示されたときに、第2画像で示されるオブジェクトが少ないと注目させて、当選期待度が高い分岐演出が実行されるのを期待させることができる。

【0369】

50

ところで、特開2014-230840号公報に記載の遊技機では、第1キャラ（オブジェクト）を表示する第1キャラ演出、又は第2キャラ（オブジェクト）を表示する第2キャラ演出、或いは第3キャラ（オブジェクト）を表示する第3キャラ演出、若しくは第4キャラ（オブジェクト）を表示する第4キャラ演出、という複数種類の分岐演出を実行可能である。そして、各キャラ演出を実行する前に、第1キャラと第2キャラと第3キャラと第4キャラを表示しておき、何れか1つのキャラを残して表示することで、どのキャラ演出が実行されるのかを示唆するようになっている。しかしながら、分岐演出の各々のオブジェクトを表示しておき、残った1つのオブジェクトに対応する分岐演出を実行する方法は、ありきたりなものであった。従って、分岐演出が実行されるまでの過程の遊技興趣には、改善の余地があった。そこで手段D1～D5に係る発明は、特開2014-230840号公報に記載の遊技機に対して、複数種類のオブジェクトを認識可能な第1画像を表示した後に、複数種類のオブジェクトよりも少ないオブジェクトを認識可能な第2画像を表示する第1選択演出と、第1選択演出の後、当該第2画像で認識可能なオブジェクトのうち1つのオブジェクトを認識可能な第3画像を表示する第2選択演出と、を実行可能であり、第2選択演出の後、当該第3画像で認識可能な1つのオブジェクトに対応する分岐演出を実行可能である点で相違している。これにより、斬新な遊技興趣を提供することが可能な遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【符号の説明】

【0370】

P Y 1 … パチンコ遊技機

20

5 0 … 画像表示装置

5 0 a … 表示画面

1 0 1 … 遊技制御用マイコン

1 2 1 … 演出制御用マイコン

T 1 ~ T 4 … 第1敵キャラ画像～第4敵キャラ画像

T B … 敵キャラシルエット画像

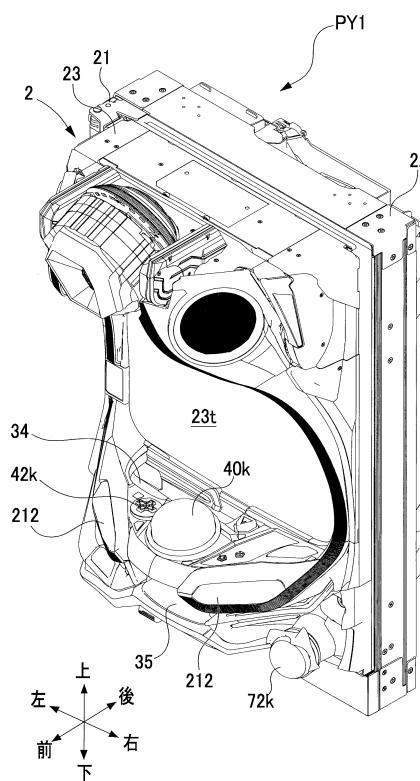
30

40

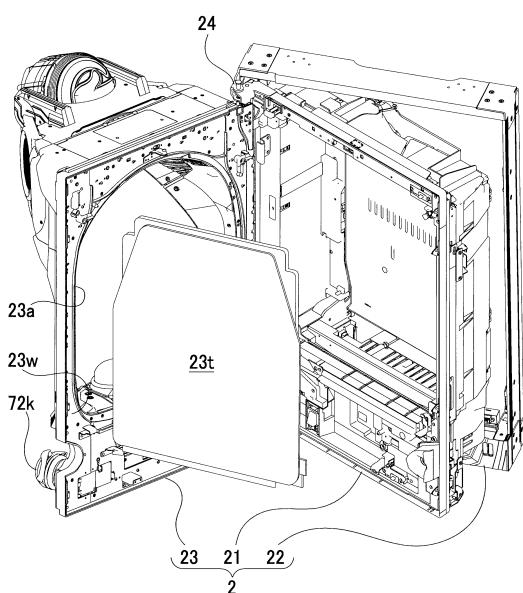
50

【図面】

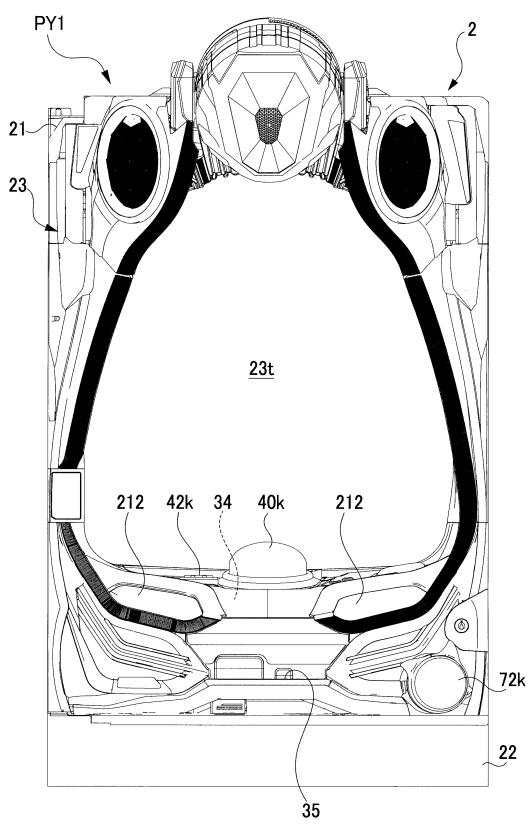
【図 1】



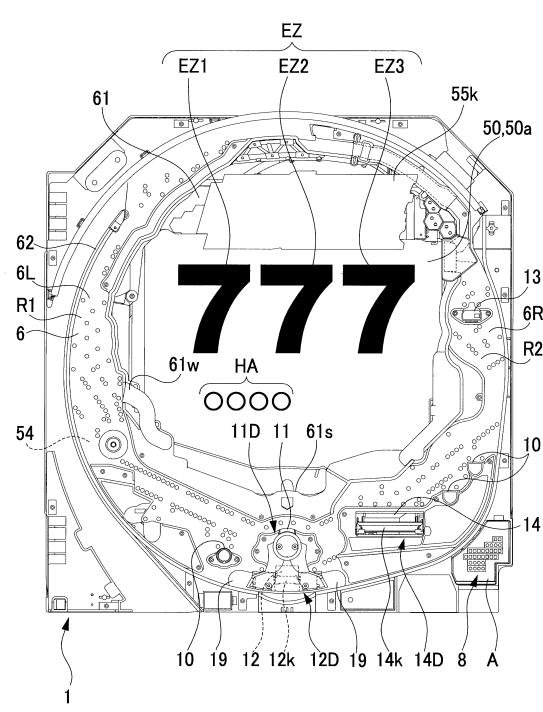
【図 2】



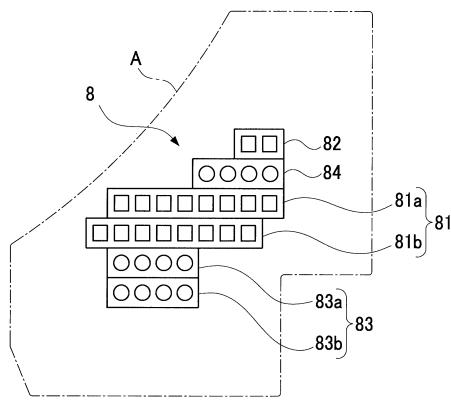
【図 3】



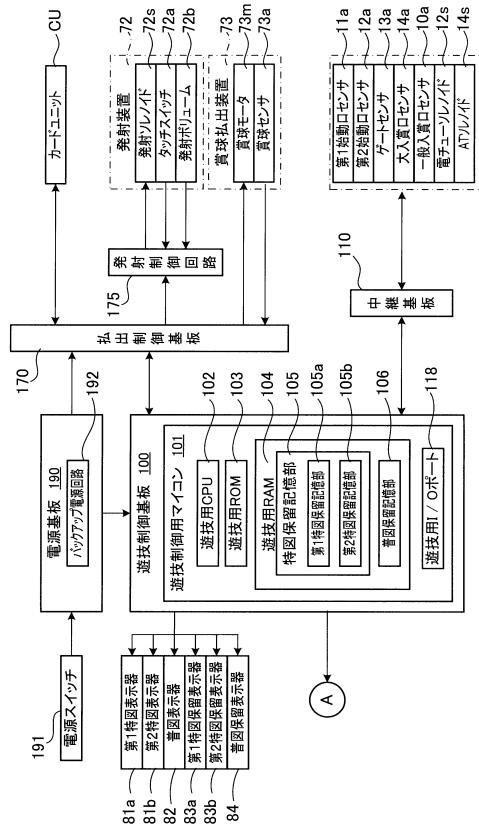
【図 4】



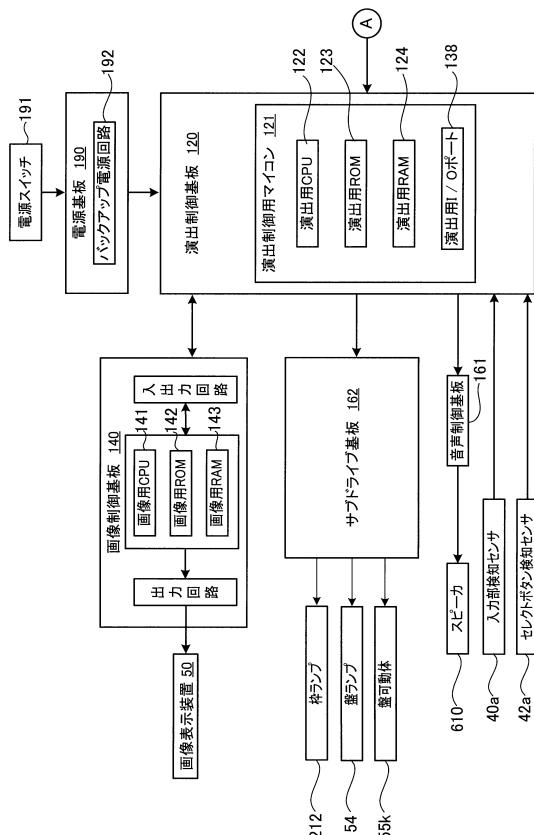
【図5】



【図6】



【図7】



【図8】

特徴	当たい別	当たいの種類	特別回路の種別	特別回路	大入出力の組合せ		回数	電力が回数
					回数	回数		
特図1	0~64	通常入当たい	特図1_通常回路	1H	65%	1OR	1回	高電平ベース状態 次回当たしまで
	65~96	通常入当たい	特図1_通常回路	1H	35%	1OR	23回	低電平ベース状態 100回
特図2	0~64	増度入当たい	特図2_増度回路	2H	65%	1OR	23回	高電平ベース状態 次回当たしまで
	65~96	通常入当たい	特図2_通常回路	2H	35%	1OR	23回	低電平ベース状態 100回

【図 9】

状態	判定結果	特別図柄変動パターン判定テーブル
大当たり	-	P1 P2 P3 P4 P11 P12 P13 P14 P21 P22 P31 P32 P33 P34 P41 P42 P43 P44 P51 P52
リーチ有りハズレ	-	45~79 80~94 95~99 0~4 5~14 15~34 35~99 0~99 0~39 40~74 75~99 0~4 5~14 15~34 35~99 0~1 2~4
リーチ無しハズレ	-	45~79 80~94 95~99 0~4 5~14 15~34 35~99 0~99 0~39 40~74 75~99 0~4 5~14 15~34 35~99 0~1 2~4
リーチ無ハズレ	-	45~79 80~94 95~99 0~4 5~14 15~34 35~99 0~99 0~39 40~74 75~99 0~4 5~14 15~34 35~99 0~1 2~4

状態	判定結果	特別図柄変動パターン判定テーブル
大当たり	-	P1 P2 P3 P4 P11 P12 P13 P14 P21 P22 P31 P32 P33 P34 P41 P42 P43 P44 P51 P52

【図 10】

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態	1~210	大当たり
(非高確率状態)	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	1~1660	大当たり

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	1~30 0~255のうち上記以外の数値	リーチ有り リーチ無し
時短状態	1~10 0~255のうち上記以外の数値	リーチ有り リーチ無し

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1~6000 0~65535のうち上記以外の数値	当たり ハズレ
時短状態	1~65535 0~65535のうち上記以外の数値	当たり ハズレ

状態	普通図柄の変動時間
非時短状態	7秒
時短状態	1秒

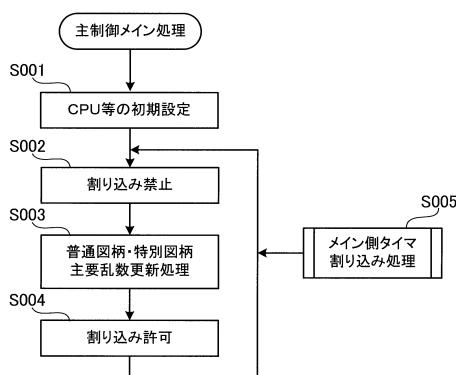
【図 11】

状態	判定結果	特別図柄変動パターン判定テーブル
大当たり	-	P1 P2 P3 P4 P11 P12 P13 P14 P21 P22 P31 P32 P33 P34 P41 P42 P43 P44 P51 P52
リーチ有りハズレ	-	45~79 80~94 95~99 0~4 5~14 15~34 35~99 0~99 0~39 40~74 75~99 0~4 5~14 15~34 35~99 0~1 2~4
リーチ無しハズレ	-	45~79 80~94 95~99 0~4 5~14 15~34 35~99 0~99 0~39 40~74 75~99 0~4 5~14 15~34 35~99 0~1 2~4
リーチ無ハズレ	-	45~79 80~94 95~99 0~4 5~14 15~34 35~99 0~99 0~39 40~74 75~99 0~4 5~14 15~34 35~99 0~1 2~4

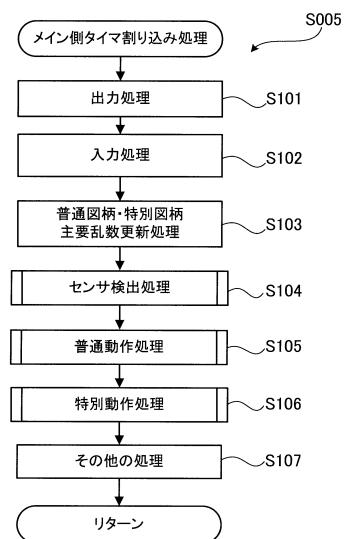
【図 12】

状態	普通図柄の種別	参照テーブル	開放回数	開放時間	インターバル時間
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2秒／1回	-
時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL2	3	1.0秒／1回	0.5秒

【図13】



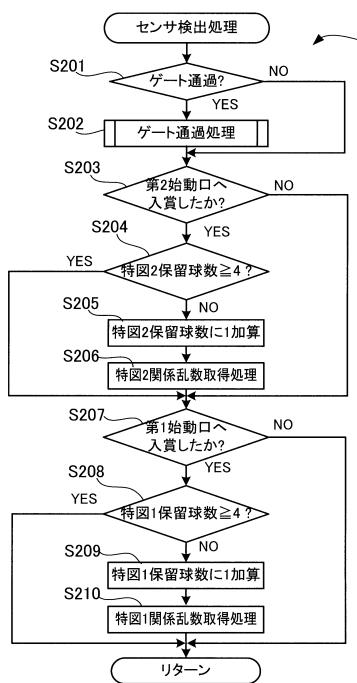
【図14】



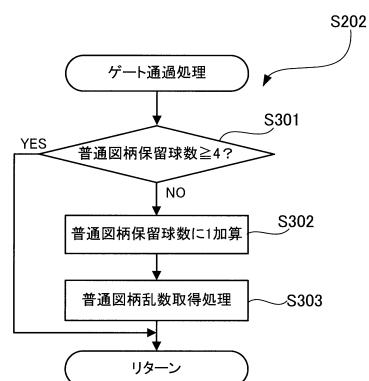
10

20

【図15】



【図16】

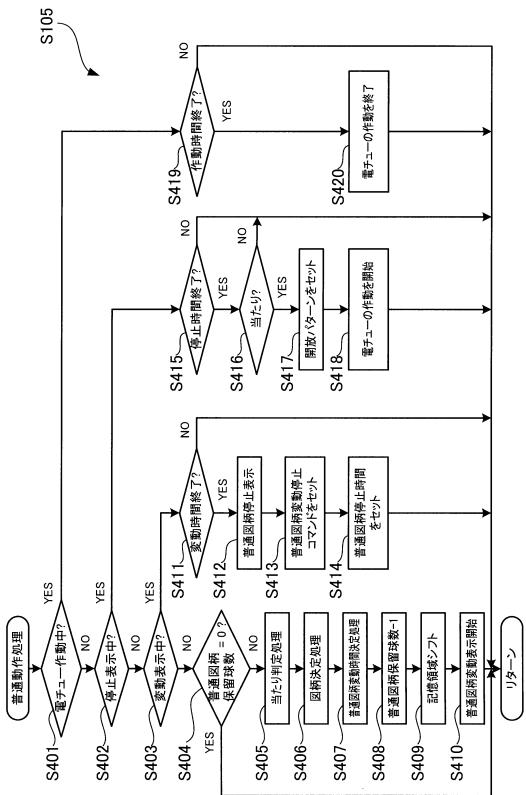


30

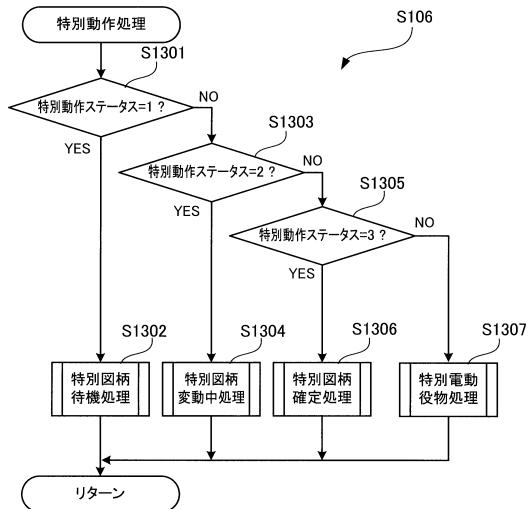
40

50

【図17】



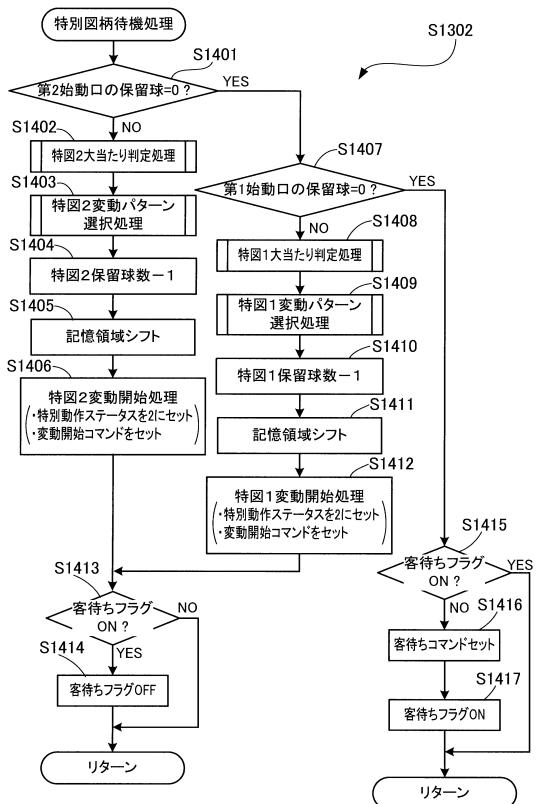
【図18】



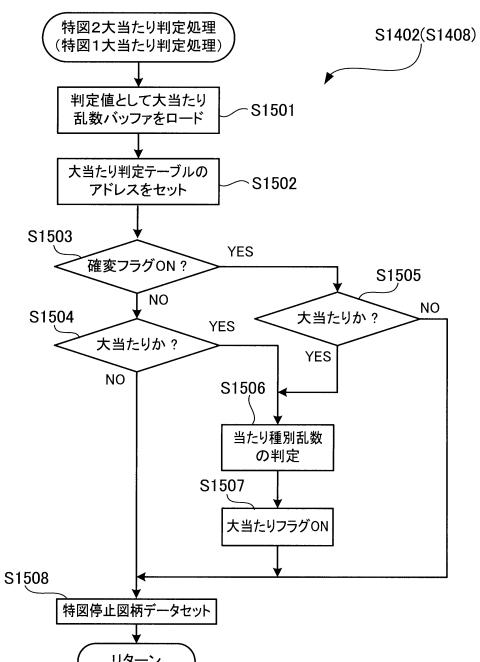
10

20

【図19】



【図20】

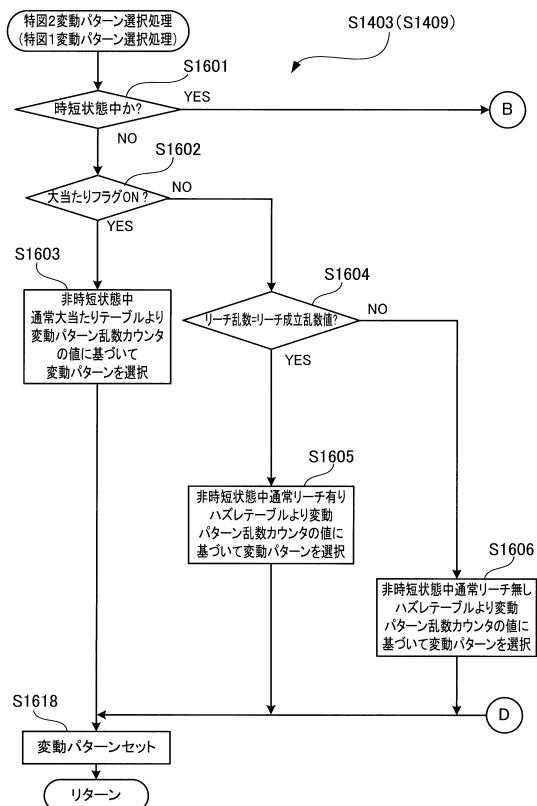


30

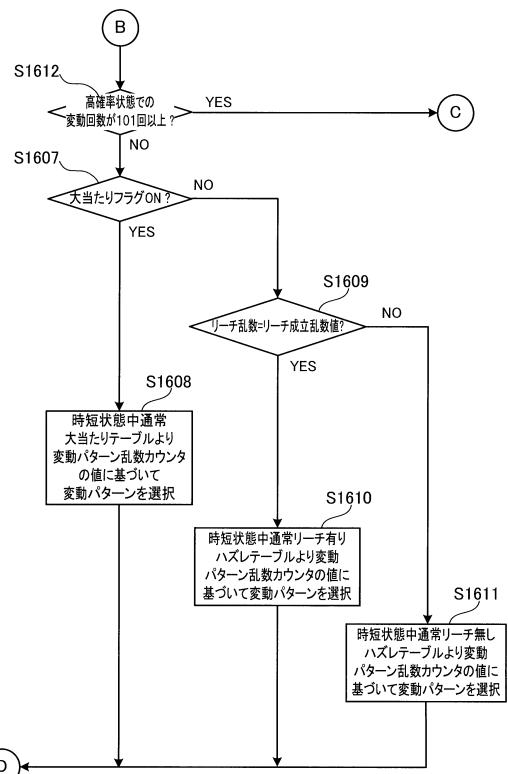
40

50

【図 2 1】



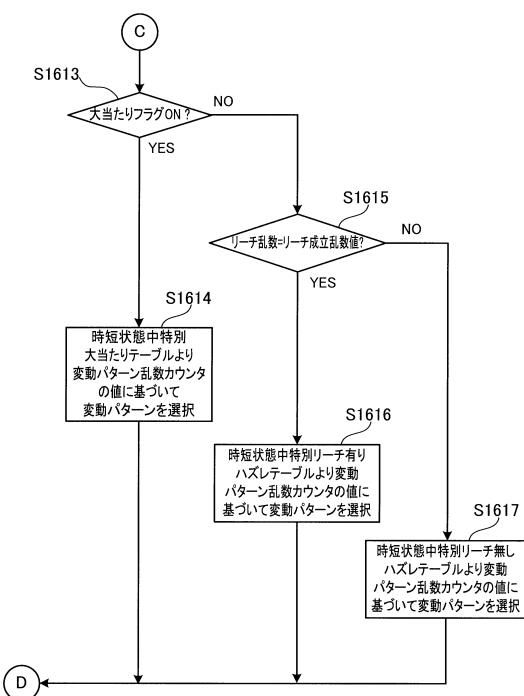
【図 2 2】



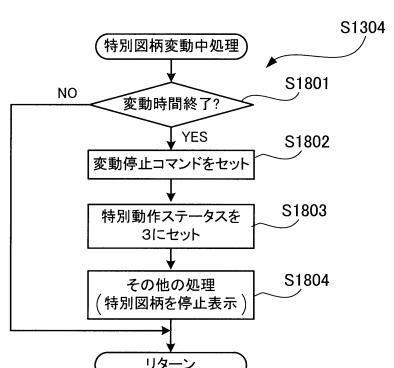
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

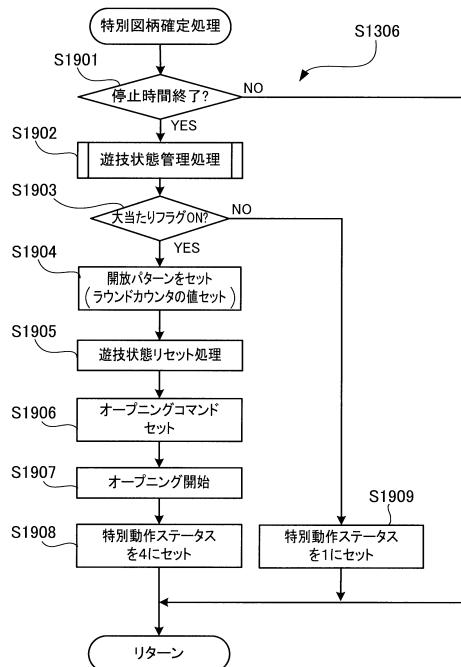


30

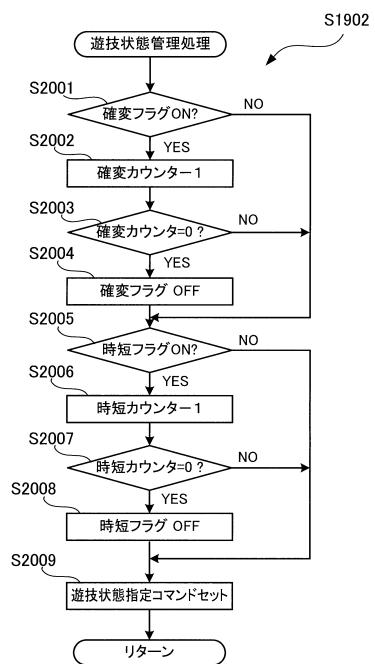
40

50

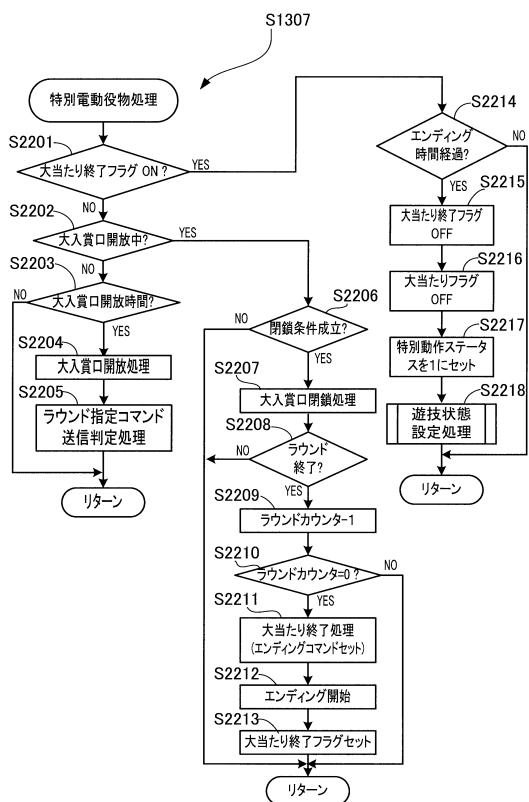
【図25】



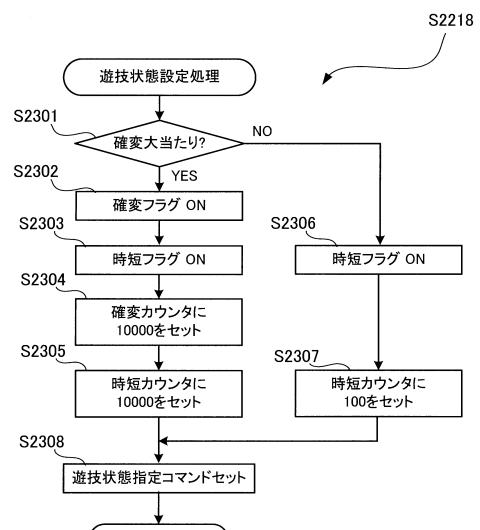
【図26】



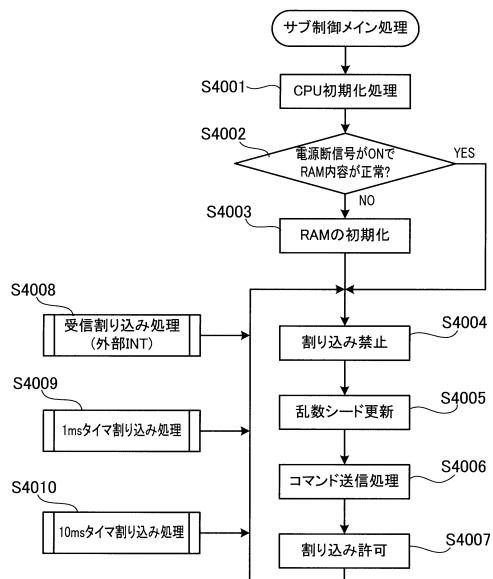
【図27】



【図28】



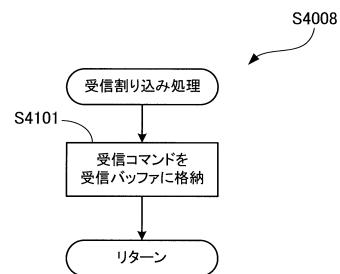
【図29】



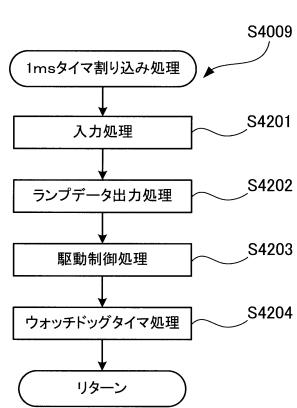
10

20

【図30】



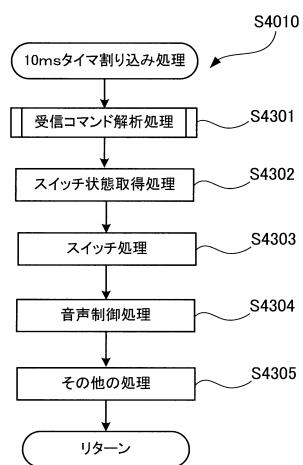
【図31】



30

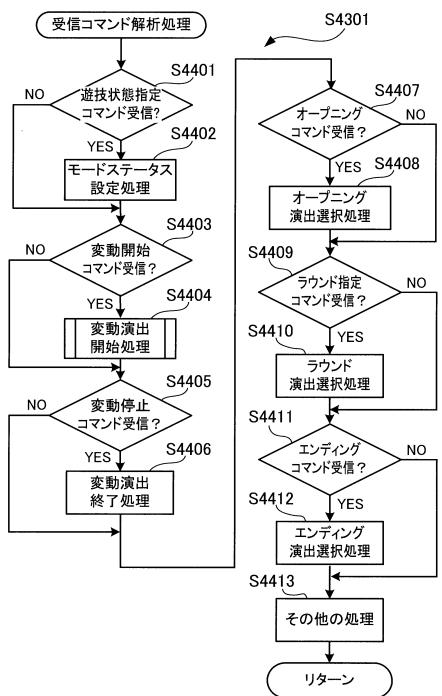
40

【図32】

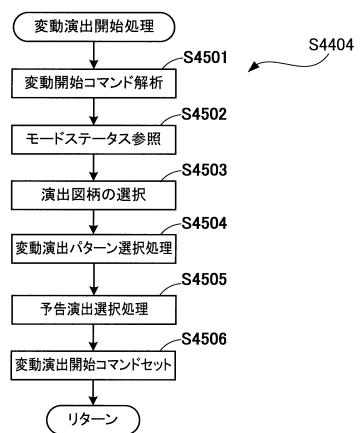


50

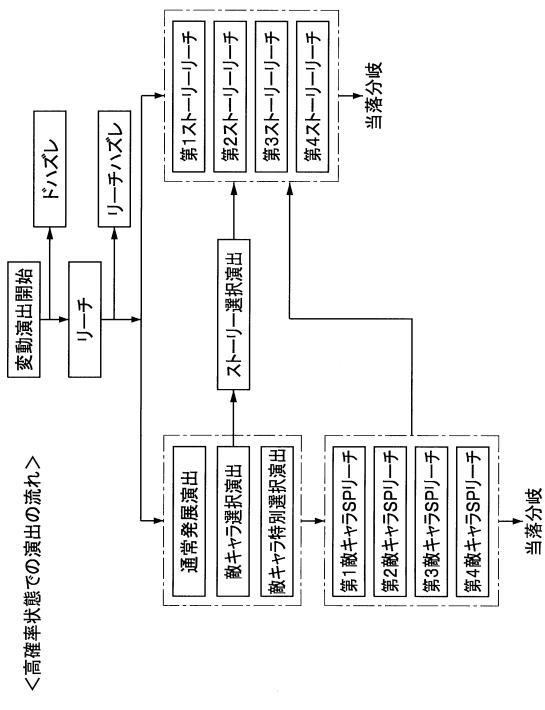
【図33】



【図34】



【図35】



【図36】



(B) 第2敵キャラSPリーチ



K2



K3



〈高確率状態での演出の流れ〉

10

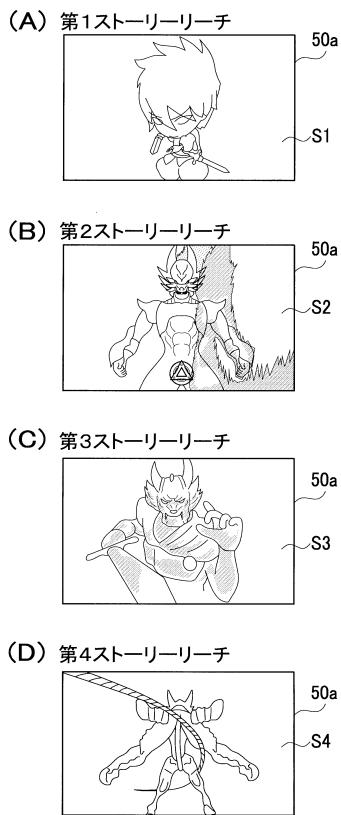
20

30

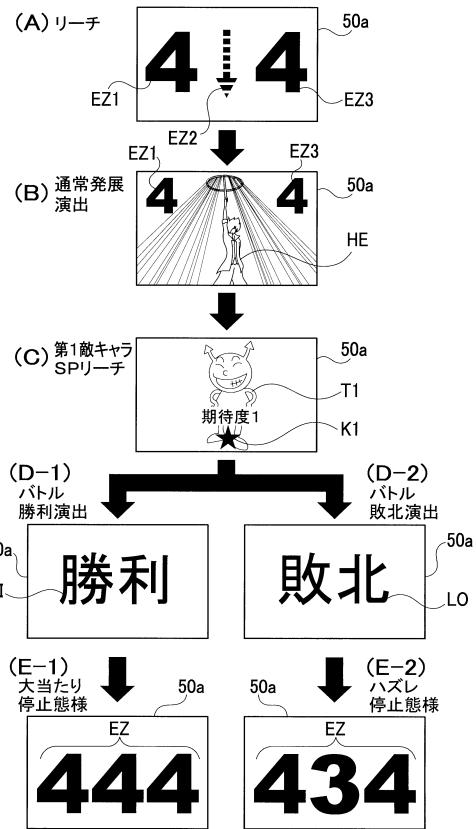
40

50

【図 3 7】



【図 3 8】



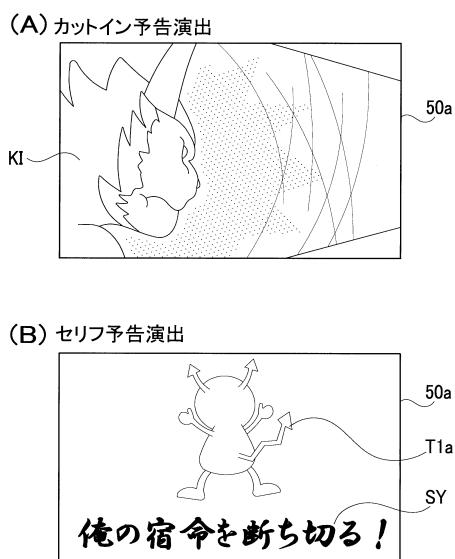
10

20

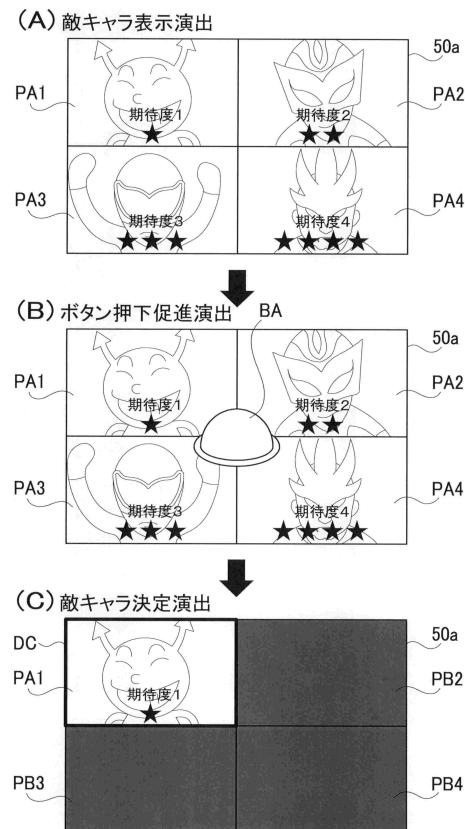
30

40

【図 3 9】

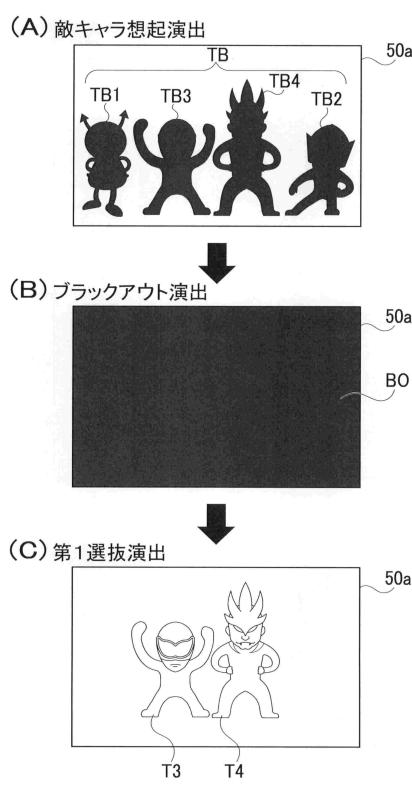


【図 4 0】

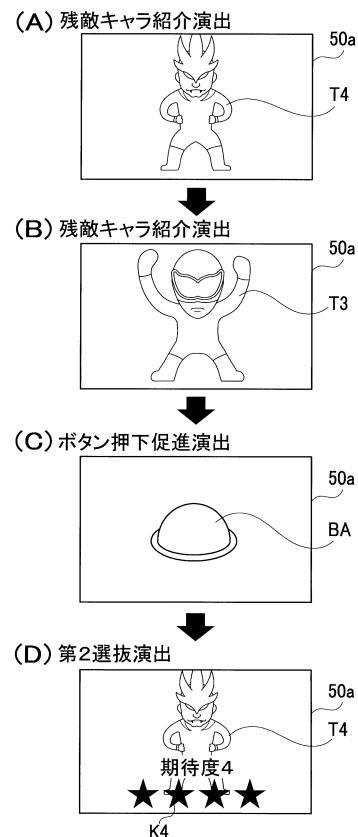


50

【図 4 1】



【図 4 2】



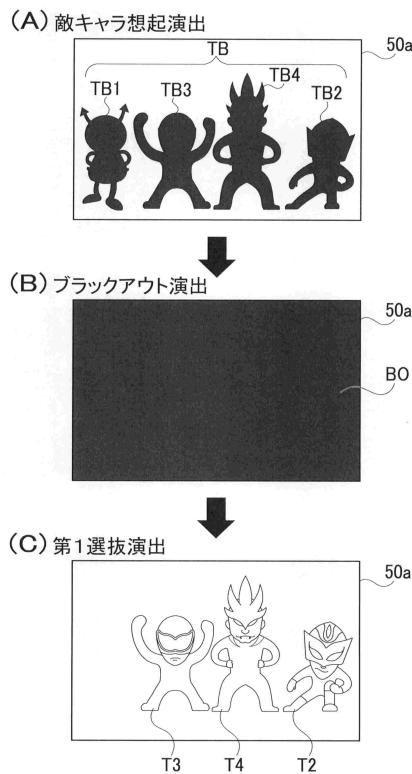
10

20

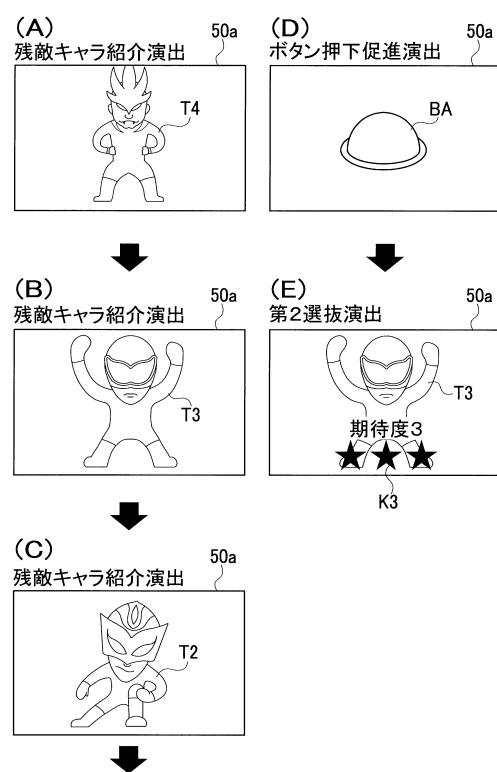
30

40

【図 4 3】

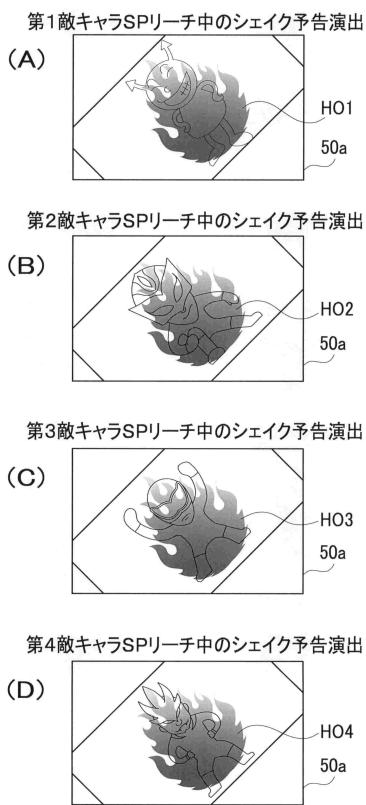


【図 4 4】

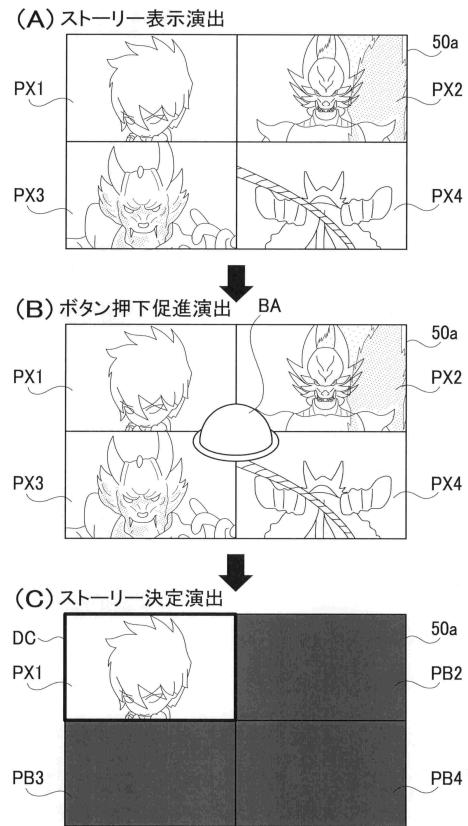


50

【図45】



【図46】



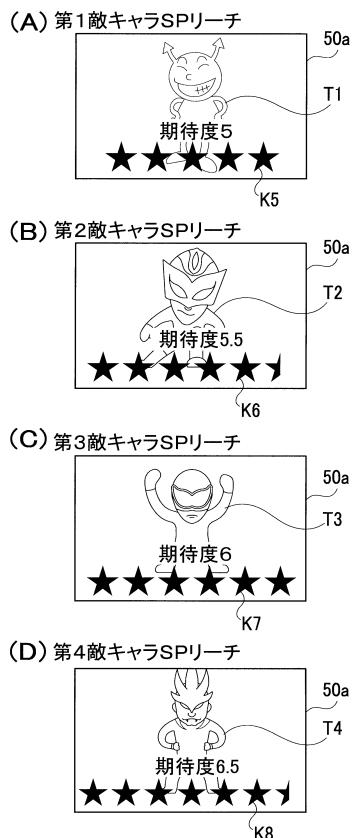
10

20

30

40

【図47】



【図48】

(A)高確100回以下での敵キャラSPリーチの当選期待度	
演出内容	当選期待度
第1敵キャラSPリーチ	通常発展演出
	敵キャラ選択演出
	敵キャラ特別選択演出
	シェイク予告演出
第2敵キャラSPリーチ	通常発展演出
	敵キャラ選択演出
	敵キャラ特別選択演出
	シェイク予告演出
第3敵キャラSPリーチ	通常発展演出
	敵キャラ選択演出
	敵キャラ特別選択演出
	シェイク予告演出
第4敵キャラSPリーチ	通常発展演出
	敵キャラ選択演出
	敵キャラ特別選択演出
	シェイク予告演出

(B)高確101回以上での敵キャラSPリーチの当選期待度	
演出内容	当選期待度
第1敵キャラSPリーチ	通常発展演出
	敵キャラ選択演出
	敵キャラ特別選択演出
	シェイク予告演出
第2敵キャラSPリーチ	通常発展演出
	敵キャラ選択演出
	敵キャラ特別選択演出
	シェイク予告演出
第3敵キャラSPリーチ	通常発展演出
	敵キャラ選択演出
	敵キャラ特別選択演出
	シェイク予告演出
第4敵キャラSPリーチ	通常発展演出
	敵キャラ選択演出
	敵キャラ特別選択演出
	シェイク予告演出

50

【図49】

ストーリーリーチの当選期待度		
演出内容		当選期待度
第1ストーリーリーチ	ノーマル	50%
	敵キャラSPリーチ発展	55%
	ストーリー選択演出発展	60%
第2ストーリーリーチ	ノーマル	50%
	敵キャラSPリーチ発展	55%
	ストーリー選択演出発展	60%
第3ストーリーリーチ	ノーマル	50%
	敵キャラSPリーチ発展	55%
	ストーリー選択演出発展	60%
第4ストーリーリーチ	ノーマル	100%
	敵キャラSPリーチ発展	100%
	ストーリー選択演出発展	100%

10

20

30

40

【図50】

敵キャラSPリーチ用変動演出パターン選択テーブル		
変動パターン	演出内容	変動演出パターン数 割分率
P32 (第SPリーチB 大当たり)	通常第4敵キャラSPリーチ大当たり	17%
	通常第3敵キャラSPリーチ大当たり	13%
	通常第2敵キャラSPリーチ大当たり	10%
	通常第1敵キャラSPリーチ大当たり	7%
	選択第4敵キャラSPリーチ大当たり	12%
	選択第3敵キャラSPリーチ大当たり	8%
	選択第2敵キャラSPリーチ大当たり	6%
	選択第1敵キャラSPリーチ大当たり	4%
	特別選択第4敵キャラSPリーチ大当たり	8%
	特別選択第3敵キャラSPリーチ大当たり	6%
	特別選択第2敵キャラSPリーチ大当たり	4%
	特別選択第1敵キャラSPリーチ大当たり	0%
	シェイク用敵キャラSPリーチ大当たり	5%
	通常第4敵キャラSPリーチハズレ	8%
	通常第3敵キャラSPリーチハズレ	11%
P42 (第SPリーチB ハズレ)	通常第2敵キャラSPリーチハズレ	15%
	通常第1敵キャラSPリーチハズレ	23%
	選択第4敵キャラSPリーチハズレ	4%
	選択第3敵キャラSPリーチハズレ	6%
	選択第2敵キャラSPリーチハズレ	8%
	選択第1敵キャラSPリーチハズレ	12%
	特別選択第4敵キャラSPリーチハズレ	2%
	特別選択第3敵キャラSPリーチハズレ	4%
	特別選択第2敵キャラSPリーチハズレ	6%
	特別選択第1敵キャラSPリーチハズレ	0%
	シェイク用敵キャラSPリーチハズレ	1%
	Q33, Q34, Q35, Q36	

【図51】

ストーリーリーチ用変動演出パターン選択テーブル		
変動パターン	演出内容	変動演出パターン数 割分率
P31 (第SPリーチ 大当たり)	第1, 第2, 第3ストーリーリーチ大当たり	40% Q41, Q42, Q43
	第4ストーリーリーチ大当たり	3% Q44
	敵キャラ発展第1, 第2, 第3ストーリーリーチ大当たり	30% Q45, Q46, Q47
	敵キャラ発展第4ストーリーリーチ大当たり	2% Q48
	選択発展第1, 第2, 第3ストーリーリーチ大当たり	24% Q49, Q50, Q51
	選択発展第4ストーリーリーチ大当たり	1% Q52
P41 (第SPリーチ ハズレ)	第1, 第2, 第3ストーリーリーチハズレ	50% Q61, Q62, Q63
	敵キャラ発展第1, 第2, 第3ストーリーリーチハズレ	30% Q64, Q65, Q66
	選択発展第1, 第2, 第3ストーリーリーチハズレ	20% Q67, Q68, Q69

50

【図52】

高確101回転後敵キャラSPリーチ用変動演出パターン選択テーブル		
変動パターン	演出内容	変動演出パターン数 割分率
P35 (第SPリーチC 大当たり)	通常第4敵キャラSPリーチ大当たり	17%
	通常第3敵キャラSPリーチ大当たり	14%
	通常第2敵キャラSPリーチ大当たり	11%
	通常第1敵キャラSPリーチ大当たり	8%
	選択第4敵キャラSPリーチ大当たり	13%
	選択第3敵キャラSPリーチ大当たり	8%
	選択第2敵キャラSPリーチ大当たり	6%
	選択第1敵キャラSPリーチ大当たり	4%
	特別選択第4敵キャラSPリーチ大当たり	5%
	特別選択第3敵キャラSPリーチ大当たり	6%
	特別選択第2敵キャラSPリーチ大当たり	4%
	特別選択第1敵キャラSPリーチ大当たり	0%
	通常第4敵キャラSPリーチハズレ	11%
	通常第3敵キャラSPリーチハズレ	13%
P45 (第SPリーチC ハズレ)	通常第2敵キャラSPリーチハズレ	14%
	通常第1敵キャラSPリーチハズレ	16%
	選択第4敵キャラSPリーチハズレ	6%
	選択第3敵キャラSPリーチハズレ	7%
	選択第2敵キャラSPリーチハズレ	8%
	選択第1敵キャラSPリーチハズレ	9%
	特別選択第4敵キャラSPリーチハズレ	4%
	特別選択第3敵キャラSPリーチハズレ	5%
	特別選択第2敵キャラSPリーチハズレ	7%
	特別選択第1敵キャラSPリーチハズレ	0%
	QQ21	
	QQ22	
	QQ23	
	QQ24	
	QQ25	
	QQ26	
	QQ27	
	QQ28	
	QQ29	
	QQ30	
	QQ31	
	QQ32	

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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 牧 智宣

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 柏木 浩志

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 梶野 浩司

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 下田 謙

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 上野 雅博

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

審査官 尾崎 俊彦

(56)参考文献 特開2016-140526 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2

A 6 3 F 5 / 0 4