

(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

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全80頁)

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

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

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、

10

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

20

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、 $\pm 5\%$ 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、 $\pm 5\%$ 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氣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氣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】電チューの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 3 9】(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 4 0】敵キャラ選択演出を示す図である。

【図 4 1】敵キャラ特別選択演出の一例を示す図である。

【図 4 2】敵キャラ特別選択演出の一例を示す図である。

【図 4 3】敵キャラ特別選択演出の別例を示す図である。

【図 4 4】敵キャラ特別選択演出の別例を示す図である。

【図 4 5】各敵キャラ S P リーチ中のシェイク予告演出を示す図である。

【図 4 6】ストーリー選択演出を示す図である。

【図 4 7】高確率状態で特別図柄の変動表示が 1 0 1 回転以上実行された場合の、各敵キャラ S P リーチを示す図である。

10

【図 4 8】(A) は高確 1 0 0 回転以下の敵キャラ S P リーチの当選期待度を示す表であり、(B) は高確 1 0 1 回転以上の敵キャラ S P リーチの当選期待度を示す表である。

【図 4 9】ストーリーリーチの当選期待度を示す表である。

【図 5 0】敵キャラ S P リーチ用変動演出パターン選択テーブルである。

【図 5 1】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 5 2】高確 1 0 1 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である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

#### 1. 遊技機の構造

20

本発明の実施形態であるパチンコ遊技機 P Y 1 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 P Y 1 の各部の左右方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者にとっての左右方向に一致させて説明する。また、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の前方向をパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の後方向をパチンコ遊技機 P Y 1 に対面する遊技者から離れる方向として説明する。

【0 0 1 0】

図 1 に示すように、実施形態のパチンコ遊技機 P Y 1 は、遊技機枠 2 を備えている。遊技機枠 2 は、図 2 に示すように、外枠 2 2 と内枠 2 1 と前扉 2 3 (前枠) とを備えている。外枠 2 2 は、パチンコ遊技機 P Y 1 の外郭部を形成する縦長形状の枠体である。内枠 2 1 は、外枠 2 2 の内側に配置されていて、後述の遊技盤 1 を取付ける縦長形状の枠体である。前扉 2 3 は、外枠 2 2 及び内枠 2 1 の前面側に配置されていて、遊技盤 1 を保護する縦長形状のものである。前扉 2 3 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

【0 0 1 1】

遊技機枠 2 は、左端側にヒンジ部 2 4 を備えて構成されている。このヒンジ部 2 4 により、前扉 2 3 は、外枠 2 2 及び内枠 2 1 に対してそれぞれ回動自在になっていて、内枠 2 1 は、外枠 2 2 及び前扉 2 3 に対してそれぞれ回動自在になっている。前扉 2 3 の中央には開口部 2 3 a 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 2 3 t が開口部 2 3 a に取付けられている。透明板 2 3 t は、本形態ではガラス板であるが、透明な合成樹脂板であってもよい。すなわち、透明板 2 3 t 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

【0 0 1 2】

図 1 ~ 図 3 に示すように、前扉 2 3 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 7 2 k (遊技球打込手段)、遊技球を貯留する打球供給皿 (上皿) 3 4、及び打球供給皿 3 4 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 (下皿) 3 5 が設けられている。また前扉 2 3 には、遊技の進行に伴っ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) 4 0 k 及びセレクトボタン 4 2 k が設けられている。なおセレクトボタン (十字キー) 4 2 k 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 2 3 には、装飾用の枠ランプ 2 1 2 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。

【 0 0 1 3 】

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 7 2 k 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 6 2 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 5 4 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 5 0、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。

【 0 0 1 4 】

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 5 0（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 E L 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 5 0 の表示画面 5 0 a（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 E Z（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 E Z 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。

【 0 0 1 5 】

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 E Z 1 が表示され、中演出図柄表示領域には中演出図柄 E Z 2 が表示され、右演出図柄表示領域には右演出図柄 E Z 3 が表示される。演出図柄 E Z 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 5 0 は、左演出図柄 E Z 1、中演出図柄 E Z 2、右演出図柄 E Z 3 の組み合わせによって、後述の第 1 特図表示器 8 1 a および第 2 特図表示器 8 1 b 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。

【 0 0 1 6 】

例えば大当たりに当選した場合には「7 7 7」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「6 3 7」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 8 1 a や第 2 特図表示器 8 1 b により把握するのではなく、画像表示装置 5 0 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てもよい。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。

【 0 0 1 7 】

画像表示装置 5 0 は、上記のような演出図柄 E Z 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 5 0 a 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 E Z のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄 E Z 以外の演出画像も表示される。

【 0 0 1 8 】

また画像表示装置 5 0 の表示画面 5 0 a 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 H A（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 H A の表示により、後述の第 1 特図保留表示器 8 3 a 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 8 3 b 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。

【 0 0 1 9 】

遊技領域 6 の中央付近であって画像表示装置 5 0 の前方には、センター枠 6 1（内側壁部）が配されている。センター枠 6 1 の下部には、上面を回転する遊技球を、後述の第 1 始動口 1 1 へと誘導可能なステージ 6 1 s が形成されている。またセンター枠 6 1 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 6 1 s へ遊技球を流出させるワープ

10

20

30

40

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てもよい。

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定める普通図柄抽選（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 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、一般入賞口 1 0、電チュー 1 2 D と、アウト口 1 9 とが設けられている。遊技者は第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を打ち込むことで、第 1 始動口 1 1 や一般入賞口 1 0 への入賞を狙うことができる。なお、第 1 流路 R 1 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 1 2 D が開放されることはない。

## 【 0 0 2 7 】

一方、第 2 流路 R 2 上には、ゲート 1 3 と、一般入賞口 1 0 と、大入賞装置 1 4 D と、電チュー 1 2 D と、アウト口 1 9 とが設けられている。遊技者は第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を打ち込むことで、ゲート 1 3 への通過や、一般入賞口 1 0、第 2 始動口 1 2、及び大入賞口 1 4 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 8 1 a、第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特図表示器 8 1 b、及び、普通図柄（普図）を可変表示する普図表示器 8 2 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 8 1 a 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 8 3 a、第 2 特図表示器 8 1 b 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 8 3 b、および普図表示器 8 2 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 8 4 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 1 1 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 1 2 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）ということがある。また、第 1 特図表示器 8 1 a および第 2 特図表示器 8 1 b を総称して特図表示器 8 1 ということがある。また、第 1 特図保留表示器 8 3 a および第 2 特図保留表示器 8 3 b を総称して特図保留表示器 8 3 ということがある。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うことがある。

30

## 【 0 0 3 1 】

特図表示器 8 1 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 1 1 又は第 2 始動口 1 2 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 1 4 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 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の L E D ( L i g h t E m i t t i n g D i o d e ) 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 L E D 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 L E D 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 L E D 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ＬＥＤが点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全ＬＥＤが一斉に点滅するなどなんでもよい。

#### 【００３３】

本パチンコ遊技機ＰＹ１では、第１始動口１１または第２始動口１２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１０５に一旦記憶される。詳細には、第１始動口１１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１０５ａに記憶され、第２始動口１２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１０５ｂに記憶される。各々の特図保留記憶部１０５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

#### 【００３４】

特図保留記憶部１０５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特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ＰＹ１では、第１始動口１１または第２始動口１２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

#### 【００３５】







そしてこのような特図保留の数は、特図保留表示器８３に表示される。具体的には特図保留表示器８３はそれぞれ、例えば４個のＬＥＤで構成されており、特図保留の数だけＬＥＤを点灯させることにより特図保留の数を表示する。

#### 【００３６】

普通図柄の可変表示は、ゲート１３への遊技球の通過を契機として行われる。普図表示器８２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１３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１２を開放させる補助遊技が行われる。なお、第２始動口１２の開放パターンについては後述する。

30

#### 【００３７】

具体的には普図表示器８２は、例えば２個のＬＥＤ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ＬＥＤ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、「」（：消灯、：点灯）というように右のＬＥＤ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ＬＥＤ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ＬＥＤ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ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全ＬＥＤが一斉に点滅するなどなんでもよい。

40

#### 【００３８】

本パチンコ遊技機ＰＹ１では、ゲート１３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１０６に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部１０６に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は「４」となっている。

#### 【００３９】

50



普図保留記憶部 1 0 6 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 P Y 1 では、ゲート 1 3 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。

#### 【 0 0 4 0 】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器 8 4 に表示される。具体的には普図保留表示器 8 4 は、例えば 4 個の L E D で構成されており、普図保留の数だけ L E D を点灯させることにより普図保留の数を表示する。

10

#### 【 0 0 4 1 】

##### 2 . 遊技機の電氣的構成

次に図 6 及び図 7 に基づいて、本パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を説明する。図 6 及び図 7 に示すように、パチンコ遊技機 P Y 1 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 1 0 0（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 1 2 0（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 1 7 0 等を備えている。なお、遊技制御基板 1 0 0 は、メイン制御部を構成し、演出制御基板 1 2 0 は、後述する画像制御基板 1 4 0、音声制御基板 1 6 1、及びサブドライブ基板 1 6 2 とともにサブ制御部を構成する。

20

#### 【 0 0 4 2 】

なお、サブ制御部は、少なくとも演出制御基板 1 2 0 を備え、演出手段（画像表示装置 5 0 やスピーカ 6 1 0、盤ランプ 5 4、盤可動体 5 5 k、枠ランプ 2 1 2 等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。

#### 【 0 0 4 3 】

またパチンコ遊技機 P Y 1 は、電源基板 1 9 0 を備えている。電源基板 1 9 0（電源供給部）は、外部から A C 2 4 V の電源を入力して、A C 2 4 V の電源に基づいてパチンコ遊技機 P Y 1 の動作に必要な各種電圧（D C 5 V、D C 1 2 V、D C 1 8 V、D C 2 4 V、D C 3 7 V）の電源を生成するものである。電源基板 1 9 0 は、生成した電源を遊技制御基板 1 0 0、演出制御基板 1 2 0、及び払出制御基板 1 7 0 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

#### 【 0 0 4 4 】

電源基板 1 9 0 には、バックアップ電源回路 1 9 2 が設けられている。バックアップ電源回路 1 9 2 は、本パチンコ遊技機 P Y 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する遊技制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M（R a n d o m A c c e s s M e m o r y）1 0 4 や演出制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対して電力を供給する。従って、遊技制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 や演出制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 P Y 1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 1 9 0 には、電源スイッチ 1 9 1 が接続されている。電源スイッチ 1 9 1 の O N / O F F 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 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に対するバックアップ電源回路を遊技制御基板 1 0 0 に設けたり、演出制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対するバックアップ電源回路を演出制御基板 1 2 0 に設けたりしてもよい。

40

#### 【 0 0 4 5 】

図 6 に示すように、遊技制御基板 1 0 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）1 0 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 1 0 1（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 R O M（R e a d O n l y M e m o r y）1 0 3、ワークメモリとして使用される遊技用 R A M 1 0 4、遊技用 R O M 1 0 3 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 C P U（C e n t r a l P r o c e s s i n g

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RAM104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ROM103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12D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制御基板170から信号を受信する。払出制御基板170には、カードユニットCU(パチンコ遊技機PY1に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの)、および賞球払出装置73が接続されているとともに、発射制御回路175を介して発射装置72が接続されている。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 1 0 0 と演出制御基板 1 2 0 との接続は、遊技制御基板 1 0 0 から演出制御基板 1 2 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板 1 0 0 と演出制御基板 1 2 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

#### 【 0 0 5 4 】

図 7 に示すように、演出制御基板 1 2 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 P Y 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）1 2 1 が実装されている。演出制御用マイコン 1 2 1（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 R O M 1 2 3、ワークメモリとして使用される演出用 R A M 1 2 4、演出用 R O M 1 2 3 に記憶されたプログラムを実行する演出用 C P U 1 2 2、データや信号の入出力を行うための演出用 I / O ポート 1 3 8 が含まれている。なお、演出用 R O M 1 2 3 は外付けであってもよい。

10

#### 【 0 0 5 5 】

また図 7 に示すように、演出制御基板 1 2 0 には、画像制御基板 1 4 0、音声制御基板 1 6 1（音声制御回路）、サブドライブ基板 1 6 2（サブドライブ回路）が接続されている。画像制御基板 1 4 0 には画像表示装置 5 0 が接続され、音声制御基板 1 6 1 にはスピーカ 6 1 0 が接続されている。またサブドライブ基板 1 6 2 には、盤ランプ 5 4、盤可動体 5 5 k、枠ランプ 2 1 2 が接続されている。

#### 【 0 0 5 6 】

図 7 に示すように、演出制御基板 1 2 0 の演出制御用マイコン 1 2 1（演出制御手段）は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 に画像表示装置 5 0 の制御を行わせる。画像制御基板 1 4 0 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 R O M 1 4 2、ワークメモリとして使用される画像用 R A M 1 4 3、及び、画像用 R O M 1 4 2 に記憶されたプログラムを実行する画像用 C P U 1 4 1 を備えている。なお、画像用 R O M 1 4 2 には、画像表示装置 5 0 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

#### 【 0 0 5 7 】

また演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 1 6 1 を介してスピーカ 6 1 0 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 6 1 0 から出力する音声等の音響データは、演出制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されている。なお、音声制御基板 1 6 1 に C P U を実装してもよく、その場合、その C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板 1 6 1 に R O M を実装してもよく、その R O M に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 6 1 0 を画像制御基板 1 4 0 に接続し、画像制御基板 1 4 0 の画像用 C P U 1 4 1 又は画像制御基板 1 4 0 に設ける音声用の C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 1 4 0 の画像用 R O M 1 4 2 に音響データを格納してもよい。

30

#### 【 0 0 5 8 】

また図 7 に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板 1 6 2 を介して、枠ランプ 2 1 2 や盤ランプ 5 4 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 1 2 1 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 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

40

#### 【 0 0 5 9 】

さらに演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板 1 6 2 を介して、盤可動体 5 5 k の駆動制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、盤可動体 5 5 k 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 5 5 k 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 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

【 0 0 6 0 】

なお、サブドライブ基板 1 6 2 に C P U を実装してもよく、その場合、その C P U にランプの点灯制御や、盤可動体 5 5 k 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 1 6 2 に R O M を実装してもよく、その R O M に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【 0 0 6 1 】

また演出制御基板 1 2 0 には、入力部検知センサ（演出ボタン検知センサ）4 0 a およびセレクトボタン検知センサ 4 2 a が接続されている。入力部検知センサ 4 0 a は、演出ボタン 4 0 k（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 4 0 k が押下操作されると入力部検知センサ 4 0 a から演出制御基板 1 2 0 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 4 2 a は、セレクトボタン 4 2 k（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 4 2 k が押下操作されるとセレクトボタン検知センサ 4 2 a から演出制御基板 1 2 0 に対して検知信号が出力される。

10

【 0 0 6 2 】

なお図 6 及び図 7 は、あくまで本パチンコ遊技機 P Y 1 における電氣的な構成を説明する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 1 0 0 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

【 0 0 6 3 】

3 . 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 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 8 1 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 8 1 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 1 4 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。

【 0 0 6 4 】

30

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（O P 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（E D とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、O P 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 E D の開始によって終了する。ラウンド遊技間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。

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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、1 R から 8 R までは大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放し、9 R から 1 0 R までは大入賞口 1 4 を 1 R 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 1 0 R であるものの、実質的なラウンド数は 8 R 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 9 R から 1 0 R までは、大入賞口 1 4 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 8 1 a 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 8 1 a に「特図 1 \_\_ 通常図柄」が停止表示される。

#### 【 0 0 6 7 】

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、1 R から 1 0 R まで大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 2 9 . 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 1 0 R 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 8 1 b 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 8 1 b に「特図 2 \_\_ 通常図柄」が停止表示される。

10

#### 【 0 0 6 8 】

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ポ制御状態（高ベース状態）に制御される。電サポ制御状態は、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、電サポ回数（時短回数）が 1 0 0 回に設定される。電サポ回数とは、電サポ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。

#### 【 0 0 6 9 】

なお図 8 に示すように、特図 1 の抽選および特図 2 の抽選における当たりの振分率は、共に確変大当たりが 6 5 %、通常大当たりが 3 5 % 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 1 0 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

#### 【 0 0 7 0 】

ここで本パチンコ遊技機 P Y 1 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 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0 ~ 9 9 までの範囲で値をとる。なお、第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 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

#### 【 0 0 7 1 】

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定める乱数である。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 5 0 a 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いたりしてもよい。このリーチ乱数は、0 ~ 2 5 5 までの範囲で値をとる。

40

#### 【 0 0 7 2 】

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 ~ 9 9 までの範囲で値をとる。また、ゲート 1 3 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 1 2 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 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲で値をとる。

#### 【 0 0 7 3 】

#### 4 . 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機 P Y 1 の特図表示器 8 1 および普図表示器 8 2 には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短

50

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 1 2 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 1 2 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 1 2 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 1 2 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 1 2 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 1 2 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 1 2 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。

## 【 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、電チュー 1 2 D の開放時間延長機能、および電チュー 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ー 1 2 D が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態は、時短状態に付随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ー 1 2 D が開放されやすくなっており、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っているからである。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ー 1 2 D が開放されにくくなっており、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っているからである。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 R O M 1 0 3 から図 1 3 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 C P U 1 0 2 の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間の管理のための回路）の設定や、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 I C 等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

#### 【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 m s e c 周期で遊技用 C P U 1 0 2 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、例えば 4 m s e c 周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理(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 C P U 1 0 2 に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理(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。

#### 【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 1 4 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 1 0 0 の遊技用 R A M 1 0 4 に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、演出制御基板 1 2 0 や払出制御基板 1 7 0 等に出力する。

#### 【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 P Y 1 に取付けられている各種センサ（第 1 始動口センサ 1 1 a、第 2 始動口センサ 1 2 a、ゲートセンサ 1 3 a、大入賞口センサ 1 4 a、一般入賞口センサ 1 0 a 等（図 6 参照））が検出した検出信号を読み込み、賞球情報として遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファに記憶（セット）する。また、下皿 3 5 の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとして遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファに記憶する。

#### 【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 1 3 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 8 3 b をその数を示す

10

20

30

40

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 8 3 a 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 CPU 1 0 2 に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップ S002 ~ S004 の処理が繰り返し実行され ( 図 1 3 参照 ) 、割り込みパルスが入力されると ( 約 4 m s e c 後 ) 、再びメイン側タイマ割り込み処理 (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 RAM 1 0 4 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。

【 0 0 9 1 】

[ センサ検出処理 ] 図 1 5 に示すように、センサ検出処理 (S104) ではまず、ゲート 1 3 に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 1 3 a によって遊技球が検出されたか否か判定する (S201)。ゲート 1 3 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 1 3 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

【 0 0 9 2 】

ステップ S203 では、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 1 2 a によって遊技球が検出されたか否か判定する (S203)。第 2 始動口 1 2 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 1 2 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 RAM 1 0 4 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

【 0 0 9 3 】

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 1 0 5 b 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 1 0 5 b の記憶領域に格納する。

【 0 0 9 4 】

30

続いてセンサ検出処理 (S104) では、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 1 1 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する (S207)。第 1 始動口 1 1 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 1 1 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 RAM 1 0 4 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)。

【 0 0 9 5 】

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 1 0 5 a 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 1 0 5 a の記憶領域に格納する。

40

【 0 0 9 6 】

[ ゲート通過処理 ] 図 1 6 に示すようにゲート通過処理 (S202) では、普通図柄保留球数 ( 普通図柄保留の数、具体的には遊技用 RAM 1 0 4 に設けた普通図柄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。

【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を判定する。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。

【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。

【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。

【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を判定し(S411)、経過していな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。

【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を判定し(S415)、経過していな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

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。

## 【 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 1 0 1 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 1 0 5 a 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 1 0 5 a 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 1 0 1 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 R A M 1 0 4 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 2 0 に基づいてまとめて説明する。図 2 0 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 - T R N D - 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 R A M 1 0 4 の第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b 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 R A M 1 0 4 の第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a 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 1 0 ( 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 1 0 ( 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 」~「 2 1 0 」)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 1 0 ( A ))のうち高確率状態用のテーブル(大当たり判定値が「 1 」~「 1 6 6 0 」)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 - T R N D - A S 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 R A M 1 0 4 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。

【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、変動表示し続け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。

【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。

【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ようようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

【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)。

【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

10

20

30

40

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以降では、参照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以降では、参照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）。

【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。

【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ON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。

【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か否かを判定する（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デクリメントして（S2002）、確変カウンタの値が「0」か否かを判定する（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。

【0132】

ステップS2005では、時短フラグがONか否かを判定する。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デクリメントして（S2006）、時短カウンタの値が「0」か否かを判定する（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

10

20

30

40

50

指定コマンドを遊技用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットして、本処理を終える。

【 0 1 3 3 】

[ 特別電動役物処理 ( 大当たり遊技 ) ] 図 2 7 に示すように、特別電動役物処理 ( S 1 3 0 7 ) ではまず、大当たり終了フラグが O N であるか否かを判定する ( S 2 2 0 1 ) 。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 1 4 の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【 0 1 3 4 】

大当たり終了フラグが O N でなければ ( S 2 2 0 1 で N O ) 、大入賞口 1 4 の開放中か否かを判定する ( S 2 2 0 2 ) 。開放中でなければ ( S 2 2 0 2 で N O ) 、大入賞口 1 4 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 1 4 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 ( S 2 2 0 3 ) 。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 2 2 0 3 の判定結果が N O であれば、そのまま処理を終える。一方、ステップ S 2 2 0 3 の判定結果が Y E S 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 1 4 を開放させる ( S 2 2 0 4 ) 。

【 0 1 3 6 】

続くステップ S 2 2 0 5 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 ( S 2 2 0 5 ) では、ステップ S 2 2 0 4 での大入賞口 1 4 の開放が 1 回のラウンド遊技中で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 R A M 1 0 4 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 1 4 の開放がなされることはない。そのため、このステップ S 2 2 0 5 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。

【 0 1 3 7 】

特別電動役物処理 ( S 1 3 0 7 ) のステップ S 2 2 0 2 において、大入賞口 1 4 の開放中であれば ( S 2 2 0 2 で Y E S ) 、大入賞口 1 4 の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する ( S 2 2 0 6 ) 。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 1 4 への入賞個数が規定の最大入賞個数 ( 本形態では 1 R 当たり 8 個 ) に達したこと、又は、大入賞口 1 4 を閉鎖させる時間に至ったこと ( すなわち大入賞口 1 4 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 1 4 の閉鎖条件が成立していなければ ( S 2 2 0 6 で N O ) 、処理を終える。

【 0 1 3 8 】

これに対して、大入賞口 1 4 の閉鎖条件が成立している場合には ( S 2 2 0 6 で Y E S ) 、大入賞口 1 4 を閉鎖 ( 閉塞 ) する ( S 2 2 0 7 ) 。そしてステップ S 2 2 0 7 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 ( S 2 2 0 8 ) 。1 回のラウンド遊技が終了しない場合には ( S 2 2 0 8 で N O ) 、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 ( S 2 2 0 8 で Y E S ) 、ラウンドカウンタの値を 1 ディクリメントし ( S 2 2 0 9 ) 、ラウンドカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する ( S 2 2 1 0 ) 。「 0 」でなければ ( S 2 2 1 0 で N O ) 、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。

【 0 1 3 9 】

一方「 0 」であれば ( S 2 2 1 0 で Y E S ) 、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 ( S 2 2 1 1 ) 、大当たりのエンディングを開始する ( S 2 2 1 2 ) 。そして、大当たり終了フラグをセットして ( S 2 2 1 3 ) 、処理を終える。

【 0 1 4 0 】

またステップ S 2 2 0 1 において大当たり終了フラグが O N であれば ( S 2 2 0 1 で Y E S ) 、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 ( S 2 2 1 4 ) 。エンディング時間が経過していなければ ( S 2 2 1 4 で N O ) 処理を終える。一方、エ

10

20

30

40

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。

#### 【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。

#### 【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。

#### 【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。

#### 【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

10

20

30

40

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。

#### 【 0 1 4 6 】

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 1 0 0 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の遊技制御基板 1 0 0 が行う乱数更新処理においても同様である。

10

#### 【 0 1 4 7 】

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 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 1 4 0 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 1 4 0 は、コマンドに従い画像表示装置 5 0 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 1 4 0 による各種の演出の実行に伴って演出制御基板 1 2 0 は、音声制御基板 1 6 1 を介してスピーカ 6 1 0 から音声を出力したり、サブドライブ基板 1 6 2 を介して盤ランプ 5 4 や枠ランプ 2 1 2 を発光させたり、盤可動体 5 5 k を駆動させたりする。演出制御用マイコン 1 2 1 は続いて、割り込みを許可する(S4007)。以降、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)、1 m s タイマ割り込み処理(S4009)および 1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

20

#### 【 0 1 4 8 】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)は、遊技制御基板 1 0 0 から送られたストロブ信号( S T B 信号)が演出制御用マイコン 1 2 1 の外部 I N T 入力部に入力されることに基づいて行われる。つまり、ストロブ信号が演出制御用マイコン 1 2 1 の外部 I N T 入力部に入力されなければ、受信割り込み処理(S4008)は行われない。図 3 0 に示すように、受信割り込み処理(S4008)では、遊技制御基板 1 0 0 から送信されてきた各種のコマンドを演出用 R A M 1 2 4 の受信バッファに格納する(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

#### 【 0 1 4 9 】

[ 1 m s タイマ割り込み処理 ] 1 m s タイマ割り込み処理(S4009)は、演出制御基板 1 2 0 に 1 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 3 1 に示すように、1 m s 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 4 0 a (図 7 参照)、セレクトボタン検知センサ 4 2 a 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。

#### 【 0 1 5 0 】

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 5 4 や枠ランプ 2 1 2 を発光させるべく、後述の 1 0 m s 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 1 6 2 に出力する。つまり、ランプデータに従って盤ランプ 5 4 や枠ランプ 2 1 2 を所定の発光態様で発光させる。

40

#### 【 0 1 5 1 】

次いで、駆動制御処理を行う(S4203)。駆動制御処理(S4203)では、S P 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 5 5 k 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 5 5 k を所定の動作態様で駆動させる。

#### 【 0 1 5 2 】

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。

【 0 1 5 3 】

[ 1 0 m s タイマ割り込み処理 ] 1 0 m s タイマ割り込み処理(S4010)は、演出制御基板 1 2 0 に 1 0 m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 3 2 に示すように、1 0 m s 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)。

【 0 1 5 4 】

続いて、1 m s 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 1 0 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして演出用 R A M 1 2 4 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 5 0 a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4303)。

10

【 0 1 5 5 】

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 6 1 0 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 1 6 1 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スピーカ 6 1 0 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。

【 0 1 5 6 】

[ 受信コマンド解析処理 ] 図 3 3 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 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 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 9 1 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 1 2 1 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。

20

30

【 0 1 5 7 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 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)を受信したか否かを判定し(S4403)、受信していれば後述する変動演出開始処理を行う(S4404)。

【 0 1 5 8 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 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)を受信したか否かを判定し(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 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

40

【 0 1 5 9 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し(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 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

50

## 【 0 1 6 0 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 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 R A M 1 2 4 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 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 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 R A M 1 2 4 の出力バッファにセットする。

## 【 0 1 6 2 】

続いて、演出制御用マイコン 1 2 1 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。

## 【 0 1 6 3 】

[ 変動演出開始処理 ] 図 3 4 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 1 2 1 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 2 0 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 2 1 ~ 図 2 3 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 1 2 1 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 1 2 1 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 E Z 1、E Z 2、E Z 3 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 E Z 1、E Z 2、E Z 3 の組み合わせ(例えば「7 7 7」等)が決定される。

## 【 0 1 6 5 】

続いて演出制御用マイコン 1 2 1 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態様、リーチ演出の有無、リーチ演出の内容、演出ボタン演出(S W 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。

## 【 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

10

20

30

40

50

演出などの予告演出の内容が決定される。

#### 【 0 1 6 7 】

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 R A M 1 2 4 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 1 4 0 に送信されると、表示画面 5 0 a 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。

#### 【 0 1 6 8 】

##### 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 3 5 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 1 0 0 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 1 0 1 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 1 0 0 回以下である状況を前提にして説明する。

#### 【 0 1 6 9 】

図 3 5 では、高確率状態での演出の流れが示されている。図 3 5 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 S P 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、S P 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 3 5 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。

#### 【 0 1 7 0 】

リーチが形成された後、S P リーチに発展する場合には、敵キャラ S P 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 S P 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 S P 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 S P 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。

#### 【 0 1 7 1 】

敵キャラ S P 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 S P リーチには、登場する敵キャラに応じて、第 1 敵キャラ S P リーチと、第 2 敵キャラ S P リーチと、第 3 敵キャラ S P リーチと、第 4 敵キャラ S P リーチと、の 4 種類がある。敵キャラ S P 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 S P 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 S P リーチが実行された場合、その終盤に基本的には、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。

#### 【 0 1 7 2 】

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。

#### 【 0 1 7 3 】

10

20

30

40

50

次に、図 3 6 に基づいて、各敵キャラ S P リーチについて詳細に説明する。第 1 敵キャラ S P リーチ（第 1 演出、第 1 分岐演出）が開始されると、図 3 6（A）に示すように、表示画面 5 0 a にて、第 1 敵キャラを示す第 1 敵キャラ画像 T 1 と、「期待度 1」及び 1 つの星を示す第 1 期待度画像 K 1 と、が表示される。第 1 敵キャラ S P リーチは、当選期待度が非常に低いことを示唆する S P 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 3 8（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 K 1 により、第 1 敵キャラ S P 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 4 8（A）に示すように、通常発展演出を経て実行される第 1 敵キャラ S P リーチの当選期待度を、1 0 % に設定している。

10

#### 【0 1 7 4】

また第 2 敵キャラ S P リーチ（第 2 演出、第 2 分岐演出）が開始されると、図 3 6（B）に示すように、表示画面 5 0 a にて、第 2 敵キャラを示す第 2 敵キャラ画像 T 2 と、「期待度 2」及び 2 つの星を示す第 2 期待度画像 K 2 と、が表示される。第 2 敵キャラ S P リーチは、当選期待度が比較的低いことを示唆する S P 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 3 8（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 K 2 により、第 2 敵キャラ S P 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 4 8（A）に示すように、通常発展演出を経て実行される第 2 敵キャラ S P リーチの当選期待度を、2 0 % に設定している。

20

#### 【0 1 7 5】

また第 3 敵キャラ S P リーチ（第 3 演出、第 3 分岐演出）が開始されると、図 3 6（C）に示すように、表示画面 5 0 a にて、第 3 敵キャラを示す第 3 敵キャラ画像 T 3 と、「期待度 3」及び 3 つの星を示す第 3 期待度画像 K 3 と、が表示される。第 3 敵キャラ S P リーチは、当選期待度が僅かに高いことを示唆する S P 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 3 8（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 K 3 により、第 3 敵キャラ S P 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 4 8（A）に示すように、通常発展演出を経て実行される第 3 敵キャラ S P リーチの当選期待度を、3 0 % に設定している。

30

#### 【0 1 7 6】

また第 4 敵キャラ S P リーチ（第 4 演出、第 4 分岐演出）が開始されると、図 3 6（D）に示すように、表示画面 5 0 a にて、第 4 敵キャラを示す第 4 敵キャラ画像 T 4 と、「期待度 4」及び 4 つの星を示す第 4 期待度画像 K 4 と、が表示される。第 4 敵キャラ S P リーチは、当選期待度が少し高いことを示唆する S P 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 3 8（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 K 4 により、第 4 敵キャラ S P 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 4 8（A）に示すように、通常発展演出を経て実行される第 4 敵キャラ S P リーチの当選期待度を、4 0 % に設定している。

40

#### 【0 1 7 7】

以上により、敵キャラ S P リーチでは、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、敵キャラ発展演出が実行された場合、第 1 敵キャラ S P リーチと第 2 敵キャラ S P リーチと第 3 敵キャラ S P リーチと第 4 敵キャラ S P リーチのうち、どの敵キャラ S P 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。

## 【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。

## 【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】

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。

## 【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。まず、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、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

10

20

30

40

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、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 1 0 % 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 1 0 % を超えているのを把握することが可能である。

#### 【 0 1 8 9 】

30

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 1 0 % 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 1 0 % を超えているのを把握することが可能である。

#### 【 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、まず、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 4 0 ( A ) に示すように、表示画面 5 0 a 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 P A 1 が表示され、表示画面 5 0 a 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 P A 2 が表示され、表示画面 5 0 a 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 P A 3 が表示され、表示画面 5 0 a 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 P A 4 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 P A 1 ~ P A 4 のうち、どの敵キャラパネル画像 P A 1 ~ P A 4 が選択されるのかを煽ることが可能である。

#### 【 0 1 9 3 】

続いて、ボタン押下促進演出では、図 4 0 ( B ) に示すように、表示画面 5 0 a の中央にて、第 1 敵キャラパネル画像 P A 1 と第 2 敵キャラパネル画像 P A 2 と第 3 敵キャラパネル画像 P A 3 と第 4 敵キャラパネル画像 P A 4 の上から、演出ボタン 4 0 k の形状を模したボタン画像 B A 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 4 0 k の押下操作を促すことが可能である。

#### 【 0 1 9 4 】

そして、遊技者が演出ボタン 4 0 k を押下操作した場合、又は、演出ボタン 4 0 k 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 4 0 ( 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、その後に行われる敵キャラ S P リーチの種類を決定したことが示唆される。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 S P リーチが実行される。

#### 【 0 1 9 5 】

図 4 0 ( C ) では、第 1 敵キャラパネル画像 P A 1 が選択された例として、表示画面 5 0 a の左上部に、第 1 敵キャラパネル画像 P A 1 と共に、赤色の枠状の縁画像 D C が表示される。また、表示画面 5 0 a 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 P B 2、P B 3、P B 4 が表示される。こうして、縁画像 D C 及び黒塗り画像 P B 2、P B 3、P B 4 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 P A 2、第 3 敵キャラパネル画像 P A 3、第 4 敵キャラパネル画像 P A 4 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。

#### 【 0 1 9 6 】

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 3 8 ( 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 S P リーチが開始されるまでの過程を楽しませることが可能である。そして本形態では、敵キャラ選択演出を経て敵キャラ S P 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 S P 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 4 8 ( A ) 参照）。

#### 【 0 1 9 7 】

具体的には、図 4 8 ( A ) に示すように、通常発展演出を経て第 1 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度が 1 0 % 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 S P リーチが実行された場合の当選期待度が 1 2 % である。また通常発展演出を経て第 2 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度が 2 0 % 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 S P リーチが実行された場合の当選期待度が 2 2 % である。また通常発展演出を経て第 3 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度が 3 0 % 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 S P リーチが実行された場合の当選期待度が 3 2 % である。また通常発展演出を経て第 4 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度が 4 0 % 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 S P リーチが実行された場合の当選期待度が 4 2 % 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。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 9 8 】

ところで、図 4 0 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 4 0（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 4 0（C）参照）、その後に行われる S P 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、S P 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 4 1 ～ 図 4 4 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 4 1 及び図 4 2 では、敵キャラ特別選択演出の一例を示している。図 4 3 及び図 4 4 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 4 1 及び図 4 2 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。

## 【 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 4 1（A）に示すように、表示画面 5 0 a 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 T B 1 が表示され、表示画面 5 0 a 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 T B 2 が表示され、表示画面 5 0 a 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 T B 3 が表示され、表示画面 5 0 a 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 T B 4 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 5 0 a の中央に配置されている。

## 【 0 2 0 1 】

ここで、各敵キャラシルエット画像 T B 1 ～ T B 4 を、「敵キャラシルエット画像 T B」と呼ぶことにする。敵キャラシルエット画像 T B（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 T B 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 】

次に、図 4 1（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 5 0 a に黒色画像 B O 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、その後どんな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 4 1（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 4 1（C）に示す第 1 選抜演出では、表示画面 5 0 a の中央左側に、第 3 敵キャラを示す第 3 敵キャラ画像 T 3 が表示され、表示画面 5 0 a の中央右側に、第 4 敵

10

20

30

40

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。

#### 【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可能である。

#### 【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可能である。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。

#### 【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。

#### 【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

3 敵キャラ画像 T 3 が表示され、表示画面 5 0 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いう点で、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 5 0 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 とが表示されて、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 】

50

その後、残敵キャラ紹介演出（図 4 2（A）（B）、図 4 4（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 4 2（C）、図 4 4（D）参照）を経て、第 2 選抜演出（図 4 2（D）、図 4 4（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 4 0 に示す敵キャラ選択演出に比べて、敵キャラ S P リーチの種類が決定される過程での遊技興趣を高めることが可能である。

【 0 2 1 5 】

また本形態では、敵キャラ特別選択演出を経て、敵キャラ S P 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 4 8（A）参照）。具体的には、図 4 8（A）に示すように、敵キャラ選択演出を経て第 1 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度が 1 2 % 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 S P 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 S P リーチが実行された場合の当選期待度が 2 2 % 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 S P リーチが実行された場合の当選期待度が 2 5 % である。また敵キャラ選択演出を経て第 3 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度が 3 2 % 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 S P リーチが実行された場合の当選期待度が 3 5 % である。また敵キャラ選択演出を経て第 4 敵キャラ S P リーチが実行された場合の当選期待度が 4 2 % 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 S P リーチが実行された場合の当選期待度が 4 5 % である。

【 0 2 1 6 】

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 S P 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 S P リーチの実行に大きな期待を抱かせることが可能である。

【 0 2 1 7 】

次に、敵キャラ S P 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 S P リーチが実行される場合、4 つの敵キャラ S P 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 S P 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 S P リーチ（特に第 1 敵キャラ S P 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 S P 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 P A 1 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。

【 0 2 1 8 】

そこで本形態では、当選期待度が比較的低い敵キャラ S P リーチ（特に第 1 敵キャラ S P 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 4 5（A）（B）（C）（D）に示すように、各敵キャラ S P リーチの実行中に表示画面 5 0 a 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 3 9 参照）、セリフ予告演出（図 3 9（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。

【 0 2 1 9 】

具体的に、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 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可能である。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可能である。

40

**【 0 2 2 4 】**

50

但し、本形態では、各敵キャラＳＰ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ＳＰ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ＳＰ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ＳＰ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ＳＰ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ＳＰ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）させることが可能である。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ＰＡ１が表示されても、遊技者には、その後の第１敵キャラＳＰ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可能である。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ＳＰ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ＳＰ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ＳＰリーチＢ大当たりを示す変動パターンＰ３２又は弱ＳＰリーチＢハズレを示す変動パターンＰ４２が選択されたこととする。

#### 【０２２７】

この場合、変動パターンＰ３２、Ｐ４２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Ｐ３２、Ｐ４２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ＳＰリーチを実行するか否かを抽選して、敵キャラＳＰ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ＳＰ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Ｐ３２の情報に基づいて、変動演出パターンＱ３を決定したこととする。この場合、変動演出パターンＱ３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ＳＰ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Ｐ３２の情報に基づいて、変動演出パターンＱ１０を決定したこととする。この場合、変動演出パターンＱ１０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ＳＰ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Ｐ４２の情報に基づいて、変動演出パターンＱ２８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Q 2 8の情報を含む変動演出開始コマンドが、画像制御基板1 4 0に送信されると、表示画面5 0 aにて、リーチ後に、敵キャラ選択演出を経て、第1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、最終的にハズレが示唆される変動演出が実行される。

#### 【0 2 2 9】

なお図5 0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において、変動演出パターンQ 1 3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Q 1 4は、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Q 1 5は、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Q 1 6は、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Q 1 3～Q 1 6が選択された場合には、抽選によって変動演出パターンQ 1 3～Q 1 6の何れかに決定される。

#### 【0 2 3 0】

一方、変動演出パターンQ 3 3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Q 3 4は、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Q 3 5は、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Q 3 6は、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Q 3 3～Q 3 6が選択された場合、抽選によって変動演出パターンQ 3 3～Q 3 6の何れかに決定される。以上により、変動パターンP 3 2、P 4 2の振分率、敵キャラS Pリーチの実行が抽選によって決定される確率、図5 0に示す各変動演出パターンの振分率に基づいて、図4 8 ( A )に示す各当選期待度が設定されている。

#### 【0 2 3 1】

ところで、本形態では、図3 5に示すように、敵キャラ選択演出(図4 0参照)が実行された場合に、その後に、必ず敵キャラS P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S P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4 0 ( C )参照)、第1敵キャラパネル画像P A 1又は第2敵キャラパネル画像P A 2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P A 3又は第4敵キャラパネル画像P A 4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。

#### 【0 2 3 2】

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3 7参照)、敵キャラS Pリーチよりも当選期待度が高いS Pリーチである(図4 8 ( A )と図4 9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S Pリーチよりも上位(当選期待度が高い)S P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4 6に基づいて、ストーリー選択演出について、説明する。

#### 【0 2 3 3】

ストーリー選択演出は、図4 6 ( A )に示すストーリー表示演出と、図4 6 ( B )に示

10

20

30

40

50



すボタン押下促進演出と、図 4 6 ( 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 4 6 ( A ) に示すように、表示画面 5 0 a 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 P X 1 が表示され、表示画面 5 0 a 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 P X 2 が表示され、表示画面 5 0 a 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 P X 3 が表示され、表示画面 5 0 a 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 P X 4 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 P X 1 ~ P X 4 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

#### 【 0 2 3 4 】

続いて、ボタン押下促進演出では、図 4 6 ( B ) に示すように、表示画面 5 0 a の中央にて、第 1 ストーリーパネル画像 P X 1 と第 2 ストーリーパネル画像 P X 2 と第 3 ストーリーパネル画像 P X 3 と第 4 ストーリーパネル画像 P X 4 の上から、演出ボタン 4 0 k の形状を模したボタン画像 B A 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 4 0 k の押下操作を促すことが可能である。

#### 【 0 2 3 5 】

そして、遊技者が演出ボタン 4 0 k を押下操作した場合、又は、演出ボタン 4 0 k 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 4 6 ( 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とが示唆される。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

#### 【 0 2 3 6 】

図 4 6 ( C ) では、第 1 ストーリーパネル画像 P X 1 が選択された例として、表示画面 5 0 a の左上部に、第 1 ストーリーパネル画像 P X 1 と共に、赤色の枠状の縁画像 D C が表示される。また、表示画面 5 0 a 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 P B 2、P B 3、P B 4 が表示される。こうして、縁画像 D C 及び黒塗り画像 P B 2、P B 3、P B 4 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 P X 2、第 3 ストーリーパネル画像 P X 3、第 4 ストーリーパネル画像 P X 4 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

#### 【 0 2 3 7 】

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 4 0 ( C ) 参照 )、第 1 敵キャラパネル画像 P A 1 又は第 2 敵キャラパネル画像 P A 2 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 P A 1 又は第 2 敵キャラパネル画像 P A 2 が選択される敵キャラ決定演出の後、盤可動体 5 5 k ( 図示省略 ) が、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する。そして、盤可動体 5 5 k 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 4 6 ( 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 5 5 が演出位置に移動しなければ、敵キャラ S P リーチに移行して、盤可動体 5 5 k 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

#### 【 0 2 3 8 】

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 4 6 ( A ) 参照 ) から、ボタン押下促進演出 ( 図 4 6 ( B ) 参照 ) を経て、ストーリー決定演出 ( 図 4 6 ( 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。

#### 【 0 2 3 9 】

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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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

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SPリーチが実行された場合でも、その後、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SPリーチから（何れの敵キャラSP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SP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SPリーチから（何れの敵キャラSP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SP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SPリーチから（何れの敵キャラSP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SP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SPリーチから（何れの敵キャラSP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SP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SP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。

#### 【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SPリーチ大当たりを示す変動パターンP31又は強SP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SPリーチ大当たりを示す変動パターンP31又は強SP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。

#### 【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。

#### 【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

10

20

30

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SP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SP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SP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SP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SPリーチにおいて、当選期待度が比較的低い敵キャラSPリーチ（第1敵キャラSPリーチ、第2敵キャラSPリーチ）が実行されると、遊技者はハズレと思いながら、比較的に長い時間（ノーマルリーチよりも長い時間）を要する敵キャラSP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SPリーチや第2敵キャラSP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SPリーチ（第1敵キャラSPリーチ、第2敵キャラSP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SP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SPリーチの中で当選期待度が1番低い第1敵キャラSP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SPリーチの中で当選期待度が1番高い第4敵キャラSP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SP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SP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SPリーチであっても、大当たりで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SP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SP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SPリーチや第2敵キャラSP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SP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SPリーチ(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。

【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SPリーチCを示す変動パターンP35、P45が選択されたこととする。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SPリーチを実行するか否かを抽選して、敵キャラSP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SP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SP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SP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SP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SP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SP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SP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SPリーチの当選期待度よりも、大幅に上昇させることが可能であ

50

る。

#### 【 0 2 6 6 】

ここで、図 5 2 に示す高確 1 0 1 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で選択される各変動演出パターンと、図 5 0 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 5 2 に示す変動演出パターン Q Q 1 は、高確変動回数が 1 0 1 回以上であるときに、リーチ後に通常発展演出から第 4 敵キャラ S P 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 S P リーチ大当たり）であることを示している。一方、図 5 0 ( A ) 変動演出パターン Q 1 は、高確変動回数が 1 0 0 回以下であるときに、リーチ後に通常発展演出から第 4 敵キャラ S P 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 S P 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 Q 1 と、変動演出パターン Q Q 1 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 1 0 1 回以上である状況において、変動パターン P 3 5、P 4 5 の振分率、敵キャラ S P リーチの実行が抽選によって決定される確率、図 5 2 に示す各変動演出パターンの振分率に基づいて、図 4 8 ( B ) に示す各当選期待度が設定されている。

10

#### 【 0 2 6 7 】

但し、高確変動回数が 1 0 1 回以上である場合の敵キャラ S P リーチでは、高確変動回数が 1 0 0 回以下である場合の敵キャラ S P 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 1 0 1 回以上である場合に、第 1 敵キャラ S P リーチが開始されると、図 4 7 ( A ) に示すように、表示画面 5 0 a にて、第 1 敵キャラを示す第 1 敵キャラ画像 T 1 と、「期待度 5」及び 5 つの星を示す第 5 期待度画像 K 5 と、が表示される。この第 5 期待度画像 K 5 の表示により、第 1 敵キャラ S P リーチの当選期待度が大きく上昇して、高確変動回数が 1 0 0 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（図 3 6 ( 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 1 0 1 回以上である場合の第 1 敵キャラ S P リーチにおいて、第 5 期待度画像 K 5 以外の演出態様は、高確変動回数が 1 0 0 回以下である場合の第 1 敵キャラ S P リーチの演出態様（図 3 6 ( A ) 参照）と同じである。

20

#### 【 0 2 6 8 】

また高確変動回数が 1 0 1 回以上である場合に、第 2 敵キャラ S P リーチが開始されると、図 4 7 ( B ) に示すように、表示画面 5 0 a にて、第 2 敵キャラを示す第 2 敵キャラ画像 T 2 と、「期待度 5 . 5」及び 5 . 5 個の星を示す第 6 期待度画像 K 6 と、が表示される。この第 6 期待度画像 K 6 の表示により、第 2 敵キャラ S P リーチの当選期待度が大きく上昇して、高確変動回数が 1 0 0 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（図 3 6 ( 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 1 0 1 回以上である場合の第 2 敵キャラ S P リーチにおいて、第 6 期待度画像 K 6 以外の演出態様は、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 リーチの演出態様（図 3 6 ( B ) 参照）と同じである。

30

#### 【 0 2 6 9 】

また高確変動回数が 1 0 1 回以上である場合に、第 3 敵キャラ S P リーチが開始されると、図 4 7 ( C ) に示すように、表示画面 5 0 a にて、第 3 敵キャラを示す第 3 敵キャラ画像 T 3 と、「期待度 6」及び 6 つの星を示す第 7 期待度画像 K 7 と、が表示される。この第 7 期待度画像 K 7 の表示により、第 3 敵キャラ S P リーチの当選期待度が大きく上昇して、高確変動回数が 1 0 0 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（図 3 6 ( 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 1 0 1 回以上である場合の第 3 敵キャラ S P リーチにおいて、第 7 期待度画像 K 7 以外の演出態様は、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 リーチの演出態様（図 3 6 ( C ) 参照）と同じである。

40

#### 【 0 2 7 0 】

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」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。

#### 【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、遊技興趣を高めることが可能である。

#### 【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。

#### 【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リーチの遊技興趣を高めることが可能である。

10

20

30

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って斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

## 【 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。

## 【 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。

## 【 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代わりに、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って斬新な遊技興趣を

10

20

30

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 P Y 1 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 4 9 参照 ) 。なお第 4 ストーリーリーチは、当確を示唆する S P 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 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 S P 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ませることが可能である。

10

【 0 2 8 1 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、高確変動回数が 1 0 0 回以下であるときに、図 3 6 ( A ) に示す第 1 敵キャラ S P 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 S P 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 1 0 1 回以上になると、第 1 敵キャラ S P リーチの当選期待度 ( 5 5 % ) は、高確変動回数が 1 0 0 回以下であるときの第 2 敵キャラ S P リーチの当選期待度 ( 2 0 % ) の当選期待度よりも高くなる ( 図 4 8 ( A ) ( B ) 参照 ) 。従って、高確変動回数が 1 0 1 回以上になると、敵キャラ S P リーチの中で 1 番当選期待度が低い第 1 敵キャラ S P リーチであっても、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。

20

【 0 2 8 2 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、第 1 敵キャラ S P リーチと、第 2 敵キャラ S P 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 S P 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 1 0 1 回以上であるときに実行された第 1 敵キャラ S P リーチであれば、高確変動回数が 1 0 0 回以下であるときの第 2 敵キャラ S P 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 S P 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。

30

【 0 2 8 3 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、高確変動回数が 1 0 1 回以上であるときには、第 1 敵キャラ S P リーチの当選期待度 ( 5 5 % ) は、高確変動回数が 1 0 0 回以下であるときに敵キャラ S P リーチの中で 1 番当選期待度が高い第 4 敵キャラ S P リーチの当選期待度 ( 4 0 % ) よりも、高くなる。従って、高確変動回数が 1 0 1 回以上であるときには、第 1 敵キャラ S P 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 1 0 1 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 S P 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可能である。

【 0 2 8 4 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、高確変動回数が 1 0 1 回以上になれば、第 1 敵キャラ S P リーチだけでなく、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 でも、当選期待度が上昇する ( 図 4 8 ( A ) ( B ) 参照 ) 。即ち、全ての敵キャラ S P リーチの当選期待度が上昇する。そして、高確変動回数が 1 0 1 回以上になっても、第 1 敵キャラ S P リーチの当選期待度 < 第 2 敵キャラ S P リーチの当選期待度 < 第 3 敵キャラ S P リーチの当選期待度 < 第 4 敵キャラ S P 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 1 0 1 回以上になると、何れの敵キャラ S P 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、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。

40

【 0 2 8 5 】

50

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、高確率状態において、特別図柄の変動回数が 1 0 1 回以上であるか否かに応じて、敵キャラ S P リーチ（特に第 1 敵キャラ S P 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 S P リーチであるにも拘わらず、特別図柄の変動回数が 1 0 1 回に達する前と後とで、敵キャラ S P 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 1 0 1 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 S T 回数の終了直前や時短回数の終了直前に）、敵キャラ S P 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 1 0 1 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 S P 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。

10

#### 【 0 2 8 6 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 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 4 1 ( 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 4 1 ( B ) に示すブラックアウトを経て、図 4 1 ( 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 4 2 ( A ) ( B ) に示す残敵キャラ紹介演出と図 4 2 ( C ) に示すボタン押下促進演出を経て、図 4 2 ( 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 S P 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 S P リーチが実行されるのかを楽しむことができ、遊技興趣を高めることが可能である。

20

#### 【 0 2 8 7 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 によれば、図 4 1 ( 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 T B 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 4 1 ( 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 T 3 及び第 4 敵キャラ画像 T 4 では、敵キャラシルエット画像 T B 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

30

#### 【 0 2 8 8 】

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 選抜演出の後、図 4 2 ( 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 4 2 ( A ) に示すように、第 4 敵キャラ画像 T 4 が約 0 . 3 秒（短時間）だけ示された後、図 4 2 ( B ) に示すように、第 3 敵キャラ画像 T 3 が約 0 . 3 秒（短時間）だけ示される。その後、図 4 2 ( 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 T 4 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。

40

#### 【 0 2 8 9 】

また本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 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 S P リーチのうち、どの敵キャラ 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）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 S P リーチの中から、何れかの S P 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 4 1 ( C ) に示す第 1 選抜演出及び図 4 2 ( 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。

#### 【 0 2 9 0 】

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る構成してもよい。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 1 0 0 % 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 1 0 0 % 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ＳＰ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ＳＰ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ＳＰ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ＳＰリーチでの当選期待度（５０％）と、第２敵キャラＳＰ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ＳＰ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ＳＰ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ＳＰ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ＳＰ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ＳＰリーチ（第１分岐演出）又は第２敵キャラＳＰ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、当選期待度を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、当選期待度を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、パイプ予告演出、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ＥＺ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、当選期待度を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ＳＰ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ＳＰ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る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。

#### 【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したり、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。

#### 【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。

#### 【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

出を、ミニキャラSPリーチの実行の示唆又はバトルSPリーチの実行を示唆するSP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SP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しても良い。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。

#### 【0307】

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SP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SP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SP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

#### 【0308】

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SP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SP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SP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SP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SP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SP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SP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SP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SPリーチ（敵キャラSPリーチの中で1番当選期待度が高い敵キャラSP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

#### 【0309】

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SP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SPリーチのうち例えば第1敵キャラSP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SP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

#### 【0310】

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SP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SP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SP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SP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SP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SP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

#### 【0311】

上記形態では、分岐する第1敵キャラSPリーチ（第1分岐演出）と第2敵キャラSP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ＳＰリーチの当選期待度（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ＳＰリーチの当選期待度（２０％）よりも、高くなるようにした（図４８（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１０１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１００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ＳＰリーチと強ＳＰリーチ、キャラＳＰリーチとバトルＳＰ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ＥＺ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ＥＺの変動表示を３回実行する演出）などであっても良い。

10

#### 【０３１２】

上記形態では、分岐する第１敵キャラＳＰリーチ（第１分岐演出）と第２敵キャラＳＰリーチ（第２分岐演出）と第３敵キャラＳＰリーチ（第３分岐演出）において、高確変動回数が１０１回以上である場合の第１敵キャラＳＰリーチの当選期待度（５５％）が、高確変動回数が１００回以下である場合の第３敵キャラＳＰリーチの当選期待度（３０％）よりも、高くなるようにした（図４８（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１０１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１００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ＳＰリーチと中ＳＰリーチと強ＳＰリーチ、キャラＳＰリーチとバトルＳＰ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ＥＺ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ＥＺ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ＥＺの変動表示を３回実行する演出）などであっても良い。

20

#### 【０３１３】

上記形態では、高確変動回数が１０１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１０１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１０１回以外の所定回数（例えば５０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

#### 【０３１４】

上記形態では、敵キャラ特別選択演出（図４１及び図４２）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（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ＳＰ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ーリーチの何れか、複数種類ある発展演出の何れか、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

#### 【０３１５】

上記形態では、敵キャラシルエット画像ＴＢ（第１画像、図４１（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れず、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。

#### 【0323】

20

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(パチンコ遊技機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、を同じ又は実

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可能である。

【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可能である。

【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、を異ならせること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可能である。

【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ＳＰ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ＳＰ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。

【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。従って、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可能である。

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 分岐演出の遊技興趣を高めることが可能である。

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、を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可能であり、遊技興趣を高めることが可能である。

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、遊技興趣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、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ＳＰ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ＳＰ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ＳＰ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といふ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、

20

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。

#### 【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代わりに、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ふ斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

#### 【０３４５】

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。

【0346】

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可能である。

10

【0347】

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

【0348】

<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 P Y 1）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。

【0349】

40

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。

【0350】

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ＳＰ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ＳＰ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。

【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ＳＰ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、分岐演出の遊技興趣を高めることが可能である。

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らせ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可能である。

【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 4 1（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 4 1（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。

【0363】

手段 D 3 に係る発明は、

手段 D 1 又は手段 D 2 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 4 2（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。

【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 D 4 に係る発明は、

手段 D 2 乃至手段 D 3 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 4 8（A）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【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 D 5 に係る発明は、

手段 D 4 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 4 1（C）、図 4 3（C）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【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ことに注目させて、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可能である。

【0369】

10

20

30

40

50

ところで、特開 2 0 1 4 - 2 3 0 8 4 0 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 D 1 ~ D 5 に係る発明は、特開 2 0 1 4 - 2 3 0 8 4 0 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。

10

【符号の説明】

【 0 3 7 0 】

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

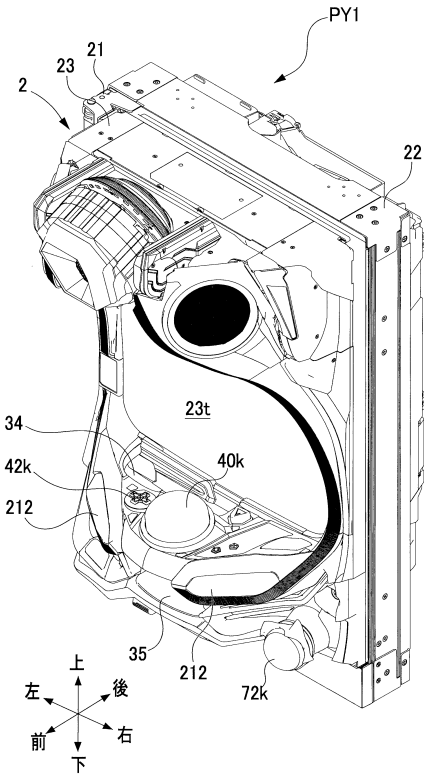
30

40

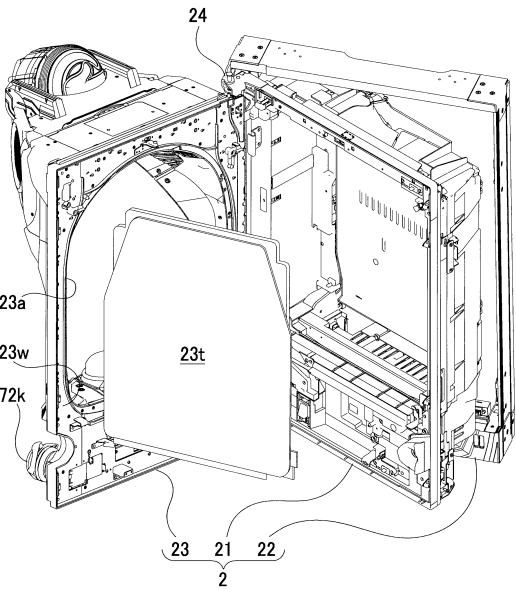
50

【図面】

【図 1】



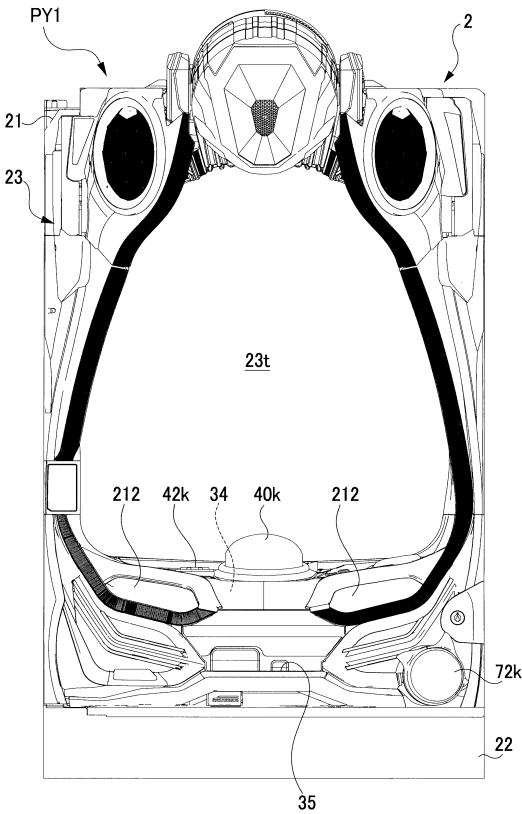
【図 2】



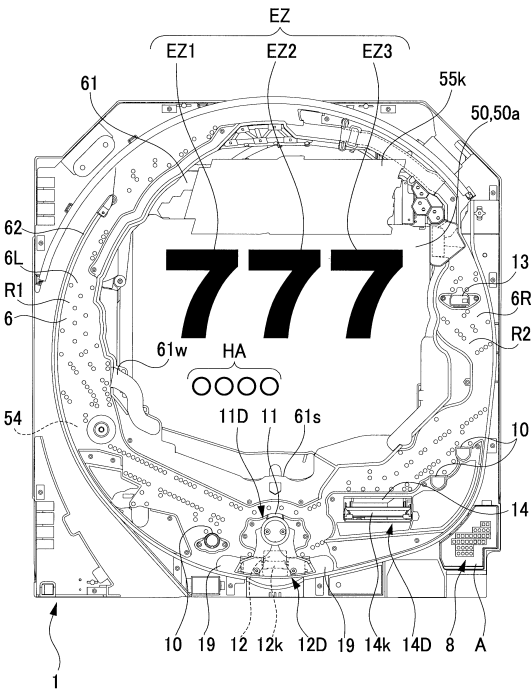
10

20

【図 3】



【図 4】

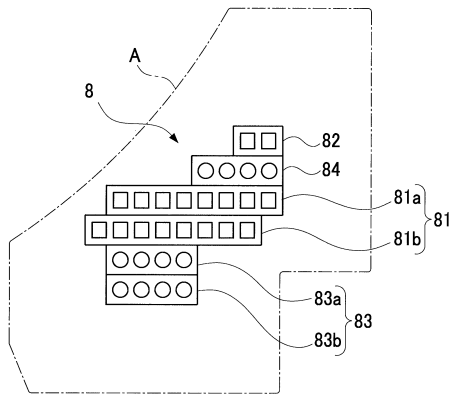


30

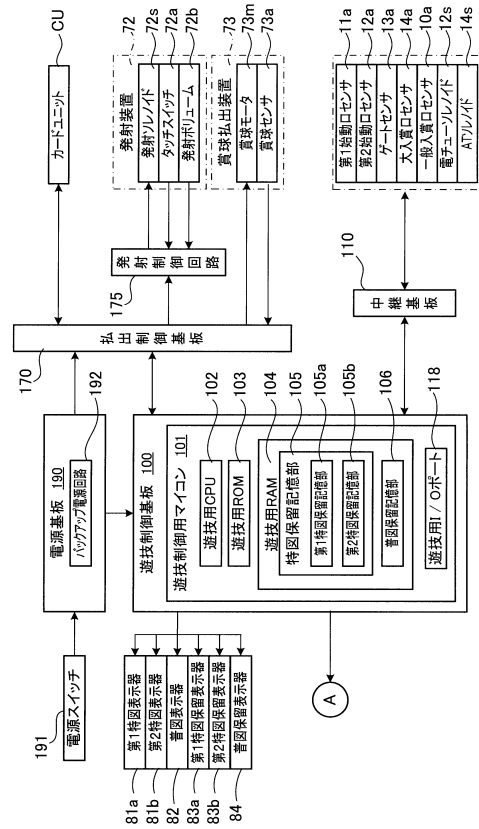
40

50

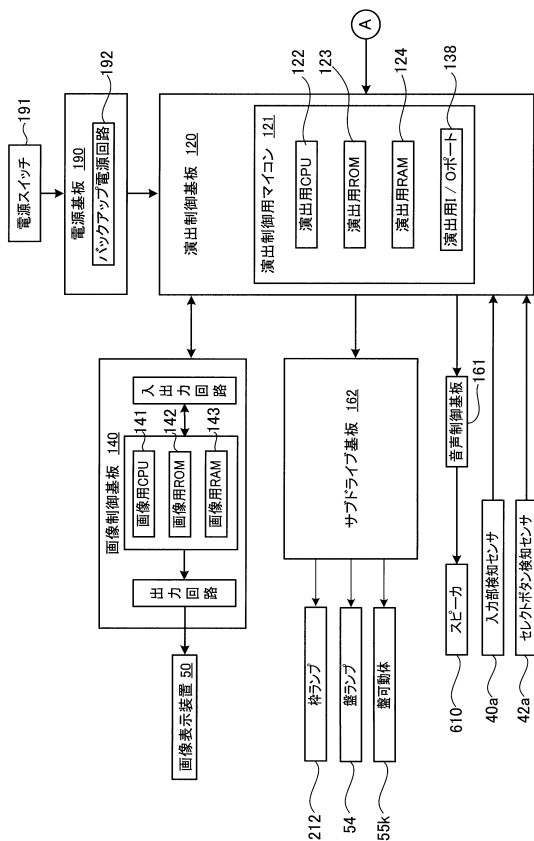
【 図 5 】



【 図 6 】



【圖 7】



【 図 8 】

[illegible]

【図 9】

(A)			
乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0～65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	当たり種別乱数	0～99	当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～255	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～99	変動パターン決定用

(B)			
乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0～65535	普通図柄抽選の当否判定用

【図 10】

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

(B)リーチ判定テーブル		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	1～30	リーチ有り
	0～255のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	1～10	リーチ有り
	0～255のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C)普通図柄当たり判定テーブル		
状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1～6000	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	1～65535	当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(D)普通図柄変動パターン選択テーブル		
状態	普通図柄の変動時間	
非時短状態	7秒	
時短状態	1秒	

10

20

【図 11】

(A)通常特図変動パターン判定テーブル									
状態	判定結果	保留球数	特図変動パター 乱数値	振分率(%)	変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	*備考	
非時短状態	大当たり	-	0～4	45	P1	5000	600	通常SPリーチ	
			45～70	35	P2	3000		通常SPリーチB	
			80～94	15	P3	3000		通常SPリーチA	
			95～99	5	P4	15000		通常SPリーチC	
時短状態	リーチ無しハズレ	-	0～4	5	P11	5000	600	通常SPリーチ	
			5～14	10	P12	3000		通常SPリーチB	
			15～34	20	P13	3000		通常SPリーチA	
			35～99	65	P14	15000		通常SPリーチC	
時短状態	リーチ無しハズレ	0～1 2～4	0～99	100	P21	10000	600	通常SPリーチ	
			0～39	40	P31	5000		通常SPリーチB	
			40～74	35	P32	3000		通常SPリーチA	
			75～94	20	P33	3000		通常SPリーチC	
時短状態	リーチ有りハズレ	-	0～4	5	P41	5000	600	通常SPリーチ	
			5～14	10	P42	3000		通常SPリーチB	
			15～34	20	P43	3000		通常SPリーチA	
			35～99	65	P44	15000		通常SPリーチC	
時短状態	リーチ無しハズレ	0～1 2～4	0～99	100	P51	10000	600	通常SPリーチ	
			0～39	40	P52	3000		通常SPリーチB	
			40～74	35	P53	3000		通常SPリーチA	
			75～94	20	P54	15000		通常SPリーチC	

(B)特別特図変動パターン判定テーブル									
状態	判定結果	保留球数	特図変動パター 乱数値	振分率(%)	変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	*備考	
非時短状態	大当たり	-	0～39	40	P31	5000	600	通常SPリーチ	
			39～69	30	P35	3000		通常SPリーチC	
			70～89	20	P33	3000		通常SPリーチA	
			90～99	10	P34	15000		通常SPリーチB	
時短状態	リーチ有りハズレ	-	0～4	5	P41	5000	600	通常SPリーチ	
			5～14	10	P42	3000		通常SPリーチB	
			15～34	20	P43	3000		通常SPリーチA	
			35～99	65	P44	15000		通常SPリーチC	
時短状態	リーチ無しハズレ	0～1 2～4	0～99	100	P51	10000	600	通常SPリーチ	
			0～39	40	P52	3000		通常SPリーチB	
			40～74	35	P53	3000		通常SPリーチA	
			75～94	20	P54	15000		通常SPリーチC	

【図 12】

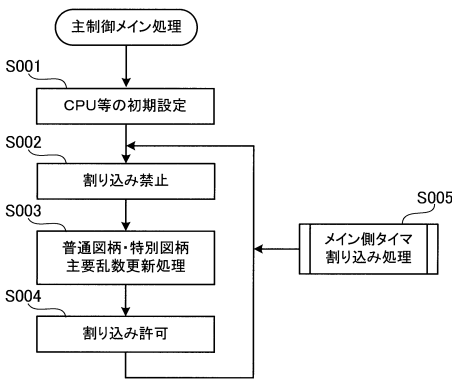
電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル					
状態	普通図柄の種別	参照テーブル	開放回数	開放時間	インターバル 時間
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2秒/1回	-
時短状態		電チュー開放TBL2	3	1.0秒/1回	0.5秒

30

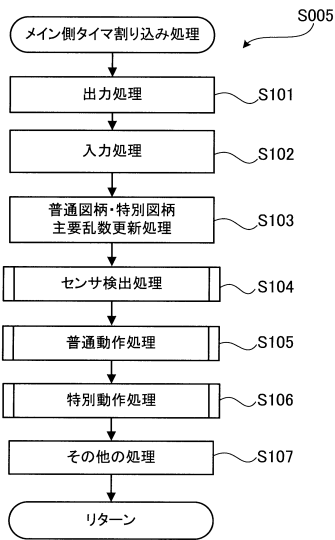
40

50

【図 1 3】



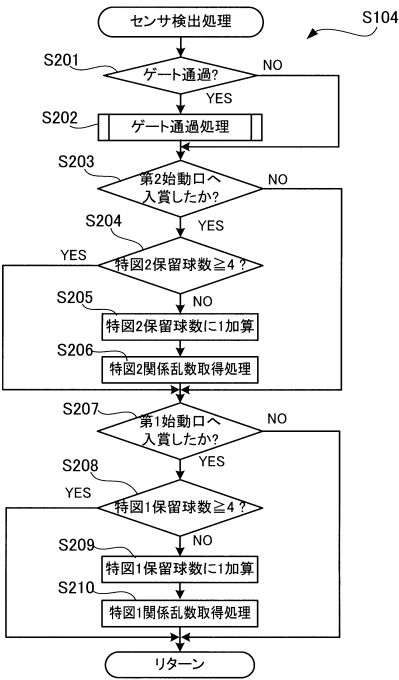
【図 1 4】



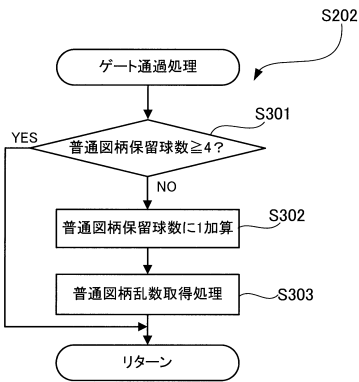
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

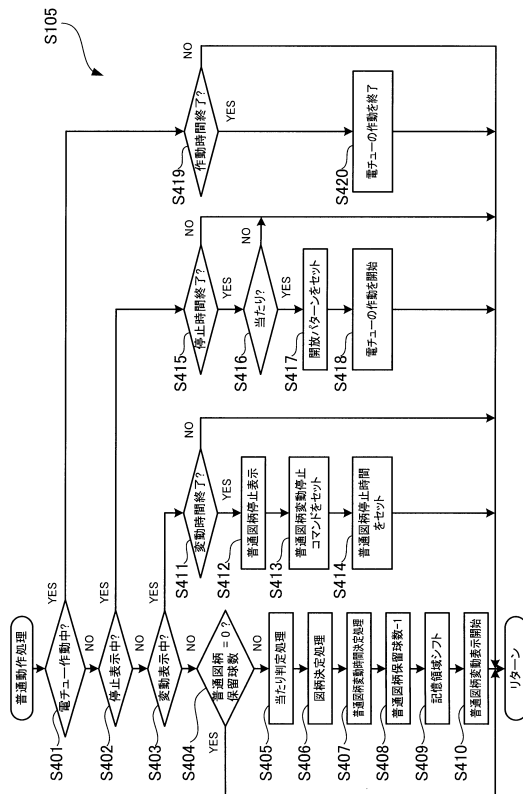


30

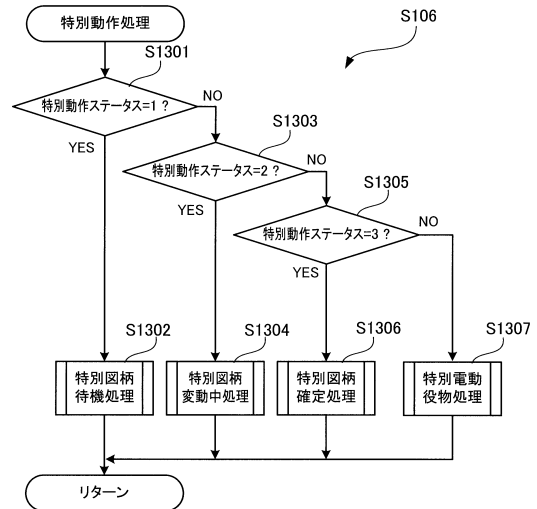
40

50

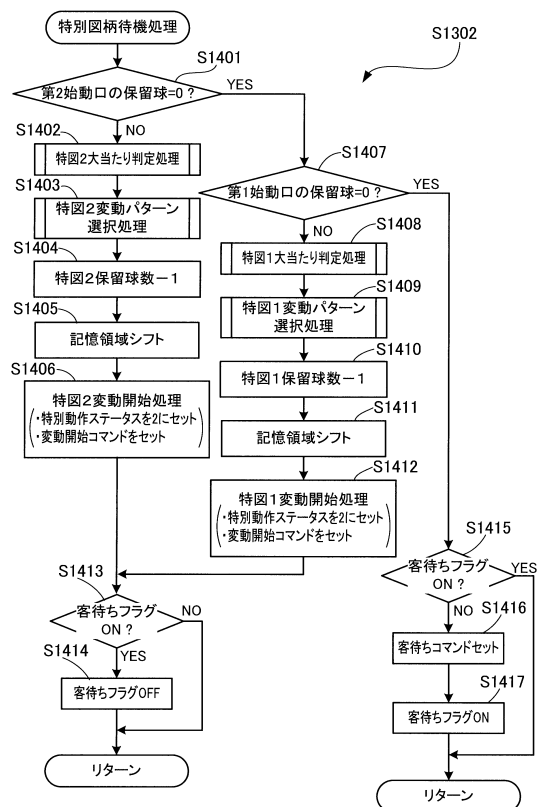
【 図 1 7 】



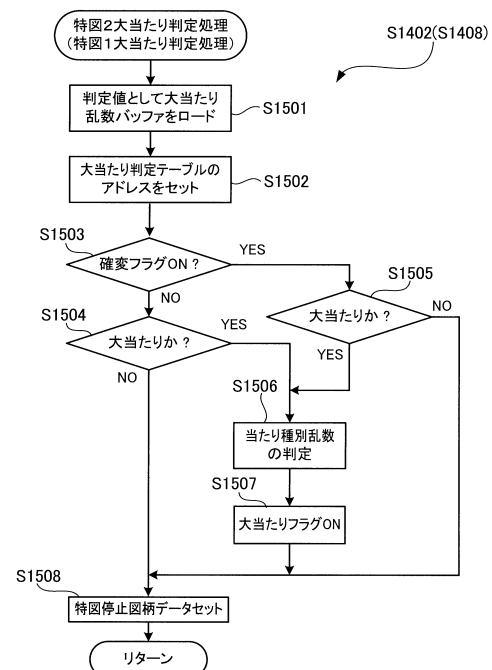
【 図 1 8 】



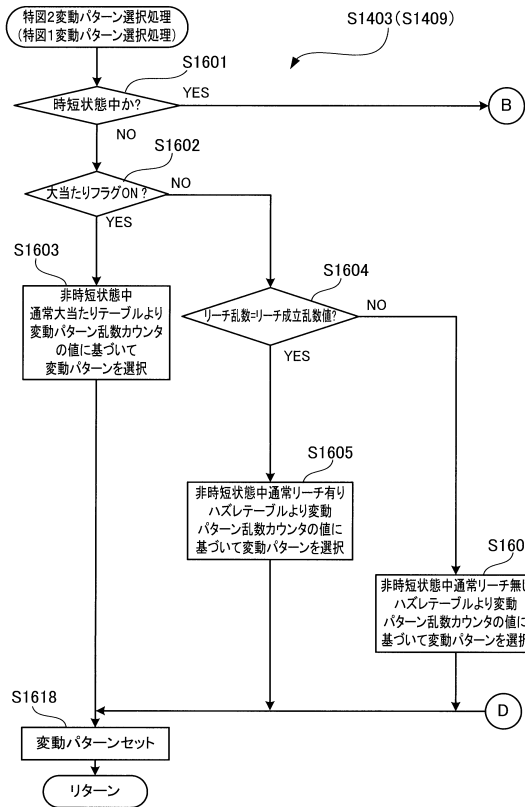
【 図 1 9 】



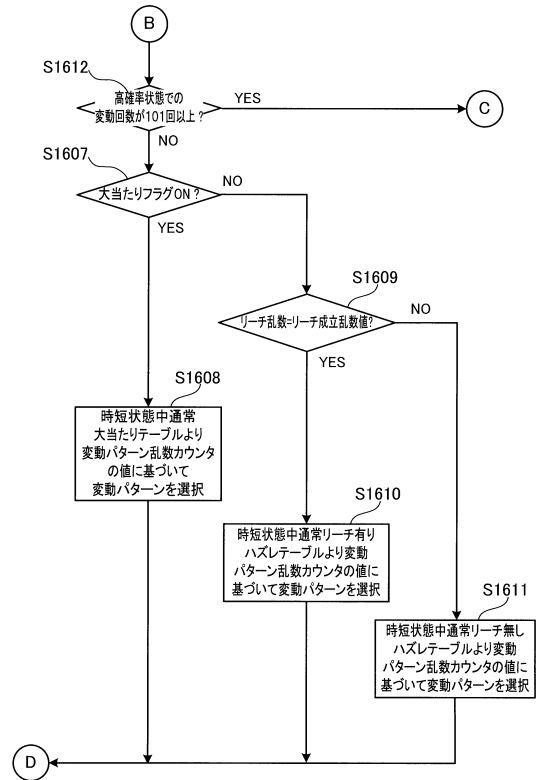
【 図 2 0 】



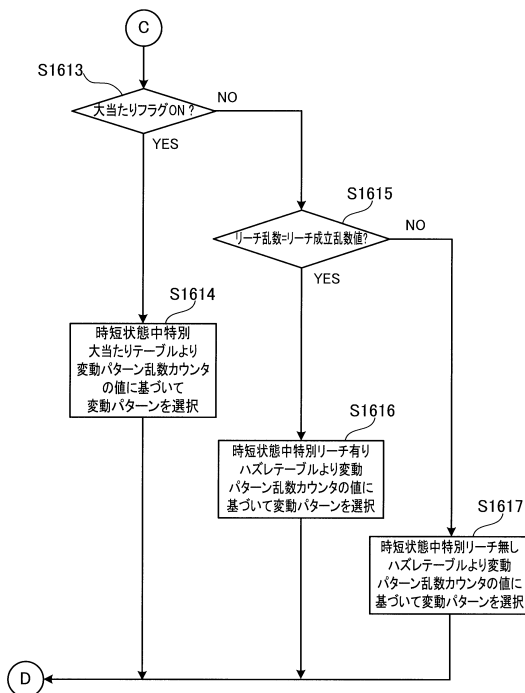
【図 2 1】



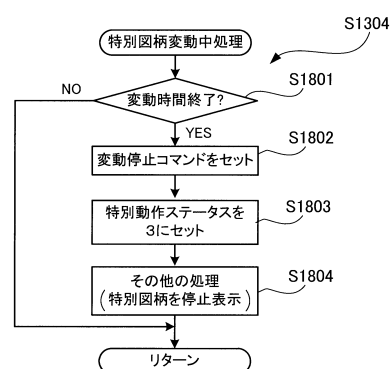
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

20

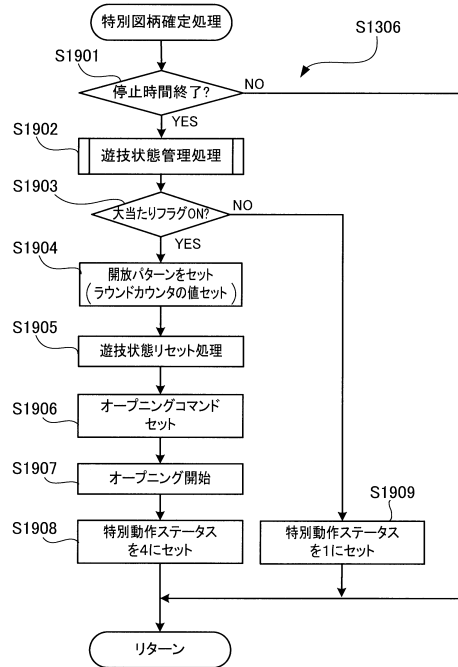
30

40

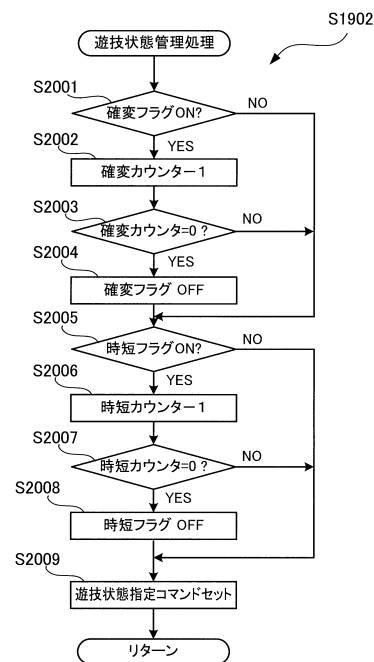
50



【図 25】



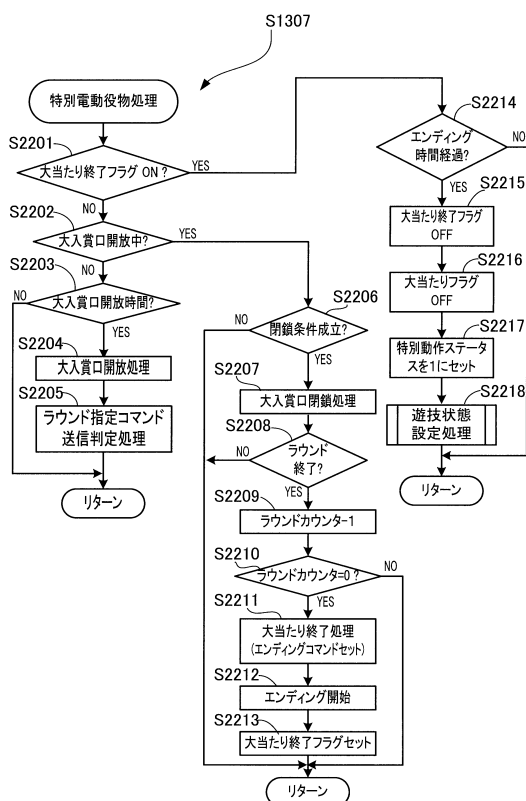
【図 26】



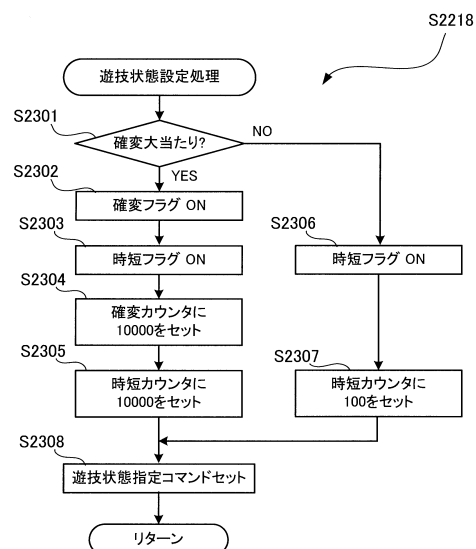
10

20

【図 27】



【図 28】

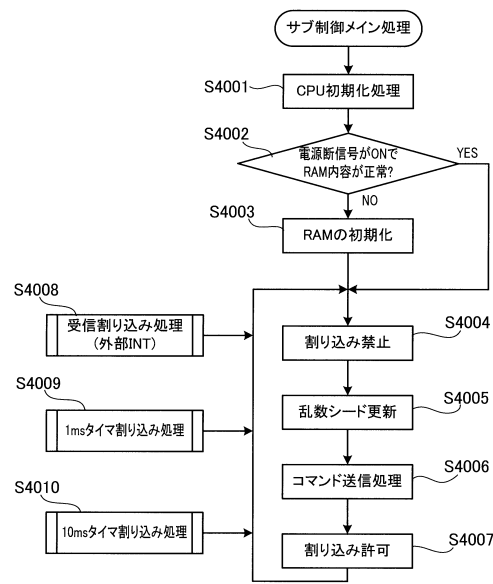


30

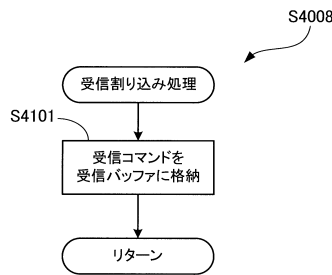
40

50

【図 29】



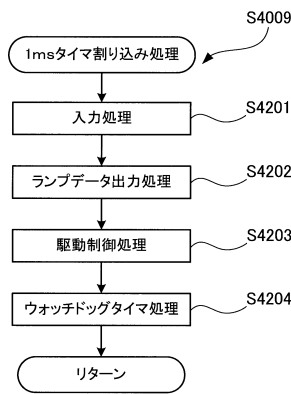
【図 30】



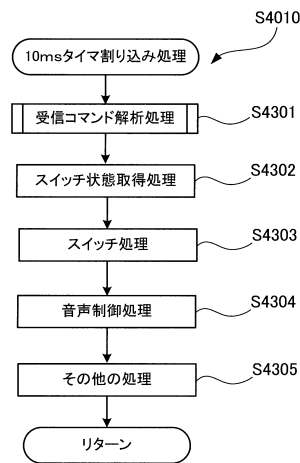
10

20

【図 31】



【図 32】

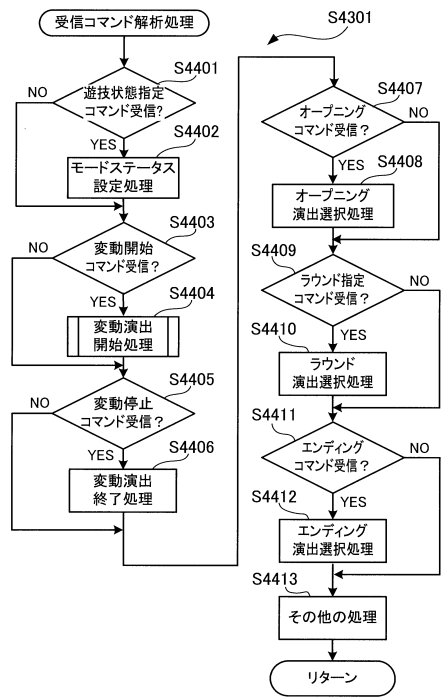


30

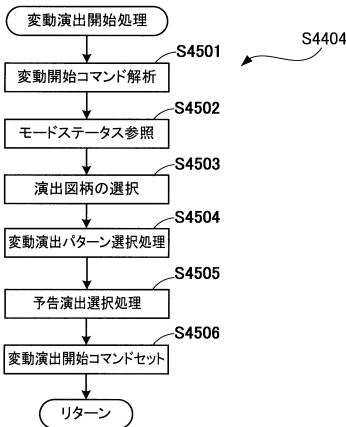
40

50

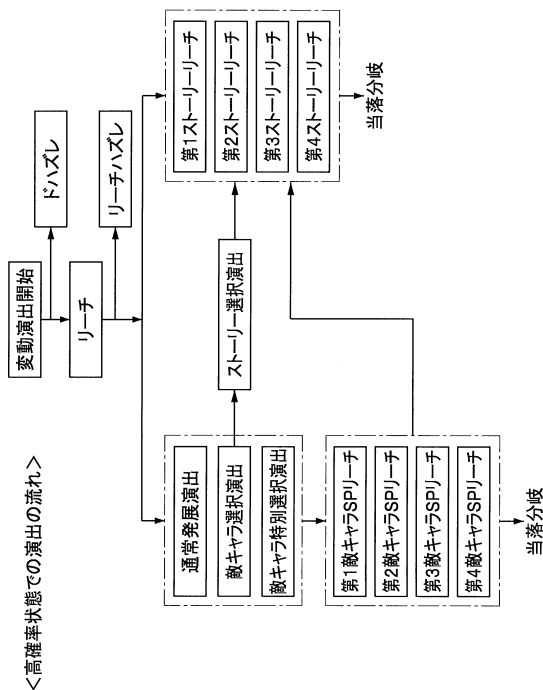
【図 3 3】



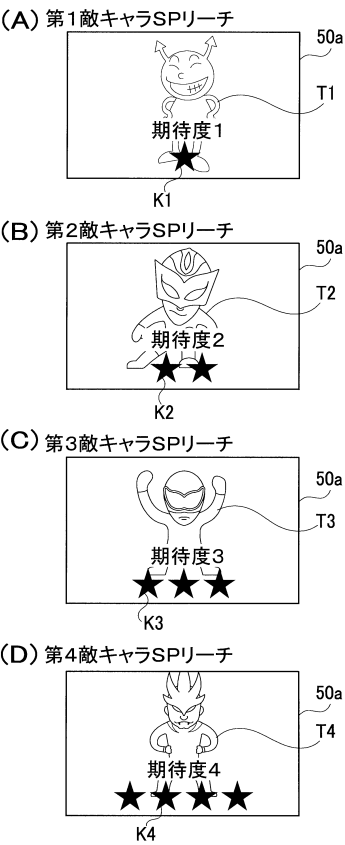
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

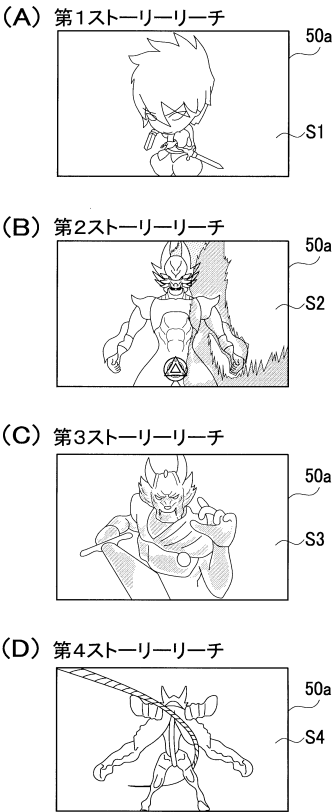
20

30

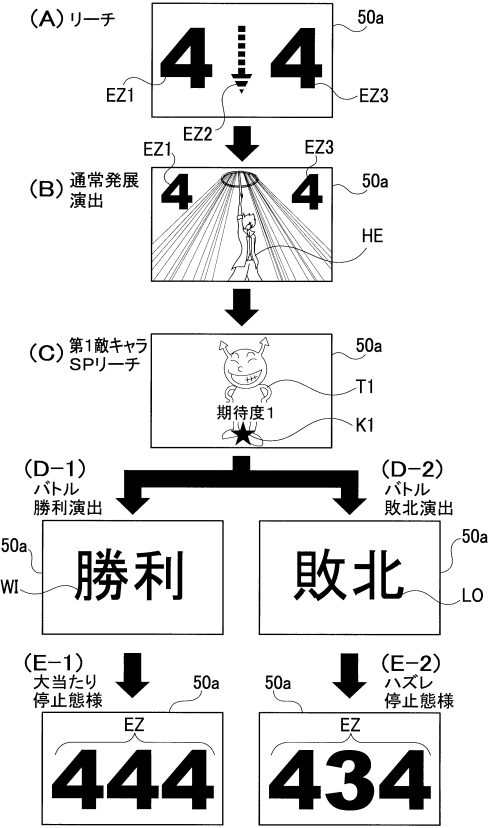
40

50

【図 3 7】



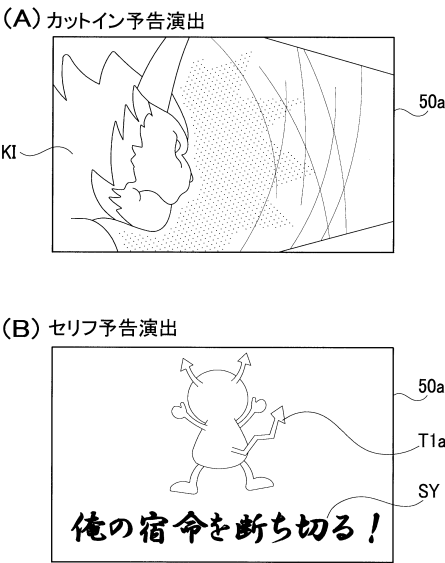
【図 3 8】



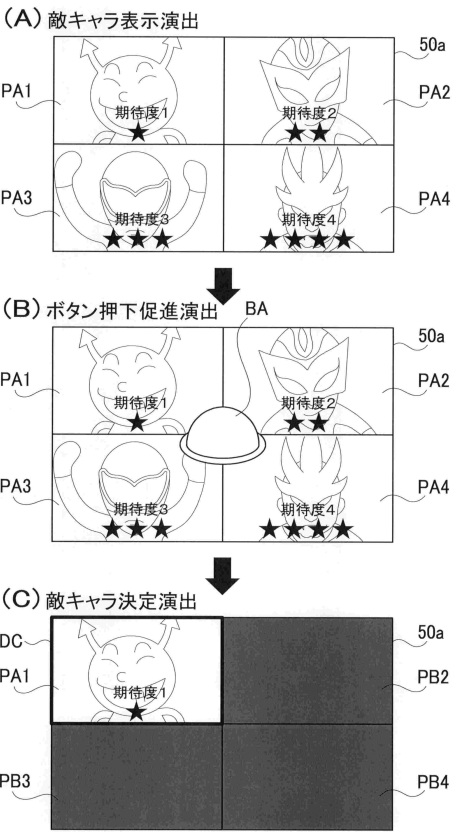
10

20

【図 3 9】



【図 4 0】

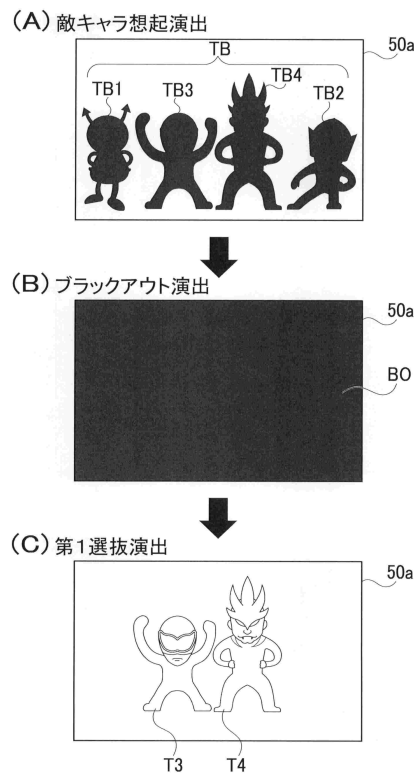


30

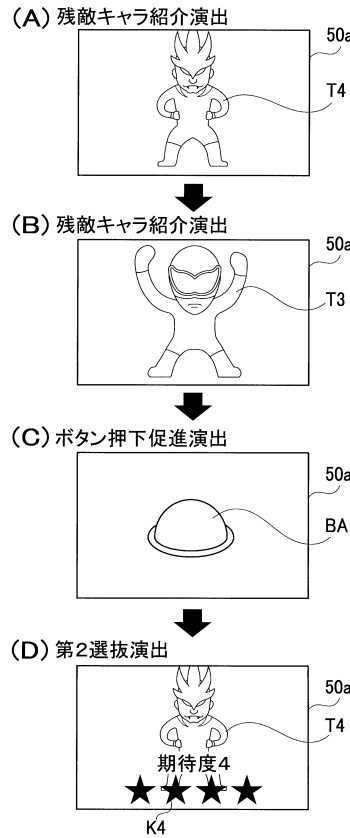
40

50

【図 4 1】



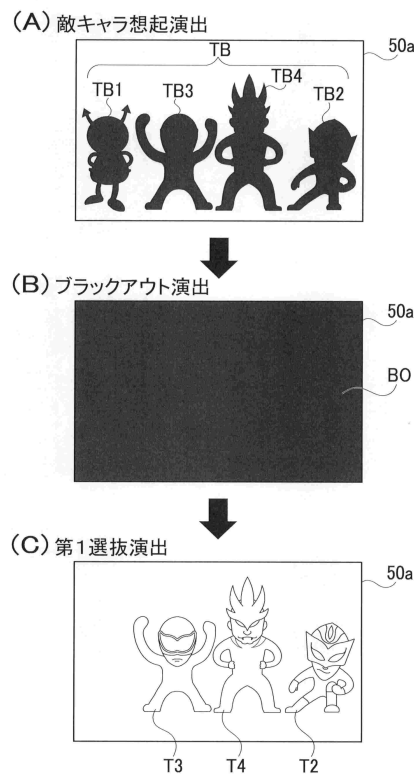
【図 4 2】



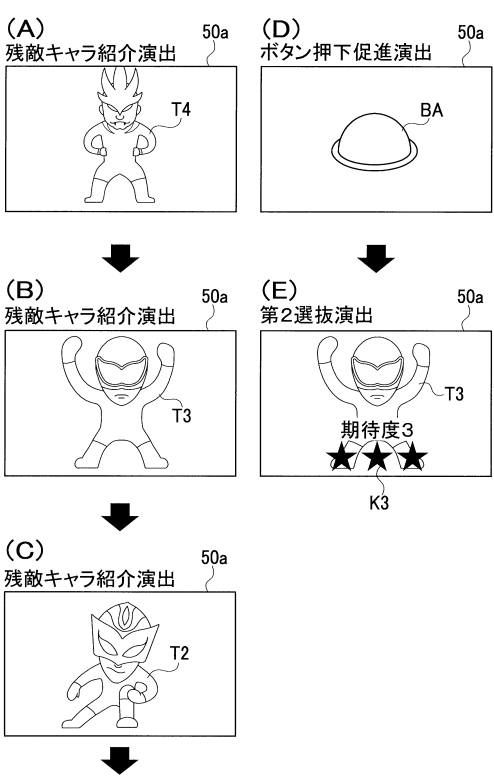
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

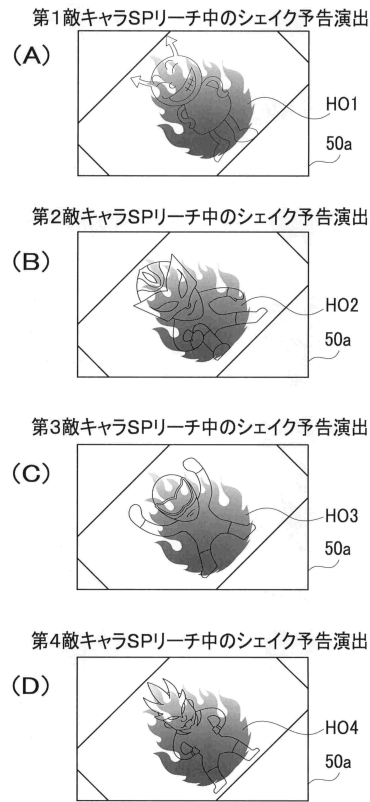


30

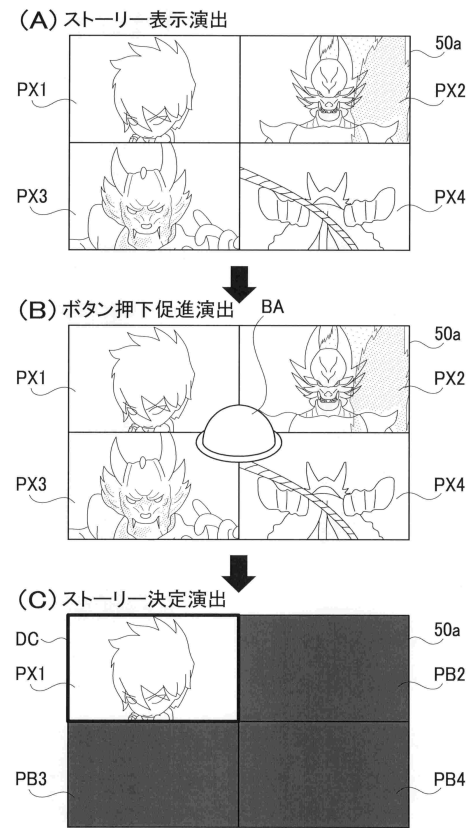
40

50

【図 4 5】



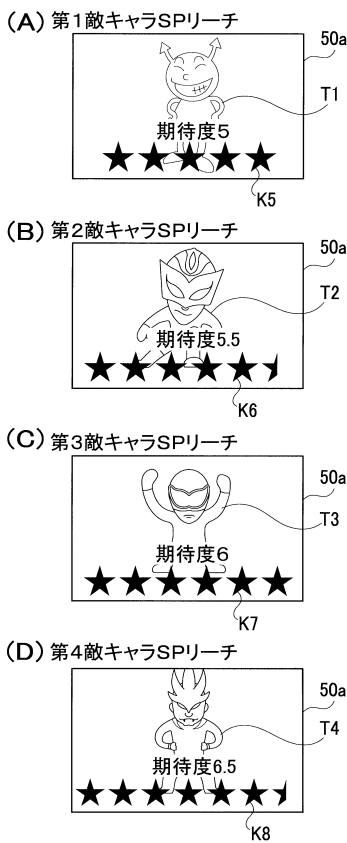
【図 4 6】



10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

(A) 高確100回転以下の敵キャラ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 10%
敵キャラ選択演出 12%	
敵キャラ特別選択演出	
シェイク予告演出 50%	
第2敵キャラSPリーチ	通常発展演出 20%
敵キャラ選択演出 22%	
敵キャラ特別選択演出 25%	
シェイク予告演出 50%	
第3敵キャラSPリーチ	通常発展演出 30%
敵キャラ選択演出 32%	
敵キャラ特別選択演出 35%	
シェイク予告演出 50%	
第4敵キャラSPリーチ	通常発展演出 40%
敵キャラ選択演出 42%	
敵キャラ特別選択演出 45%	
シェイク予告演出 50%	

(B) 高確101回転以上の敵キャラ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 55%
敵キャラ選択演出 57%	
敵キャラ特別選択演出	
第2敵キャラSPリーチ	通常発展演出 60%
敵キャラ選択演出 62%	
敵キャラ特別選択演出 65%	
第3敵キャラSPリーチ	通常発展演出 65%
敵キャラ選択演出 67%	
敵キャラ特別選択演出 70%	
第4敵キャラSPリーチ	通常発展演出 70%
敵キャラ選択演出 72%	
敵キャラ特別選択演出 75%	

30

40

50

【 図 4 9 】

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%

【 図 5 0 】

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	変動演出パターン乱数	変動演出パターン
		振分率	
P32 (弱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%	Q1
	通常第3敵キャラSPリーチ大当たり	13%	Q2
	通常第2敵キャラSPリーチ大当たり	10%	Q3
	通常第1敵キャラSPリーチ大当たり	7%	Q4
	選択第4敵キャラSPリーチ大当たり	12%	Q5
	選択第3敵キャラSPリーチ大当たり	8%	Q6
	選択第2敵キャラSPリーチ大当たり	6%	Q7
	選択第1敵キャラSPリーチ大当たり	4%	Q8
	特別選択第4敵キャラSPリーチ大当たり	8%	Q9
	特別選択第3敵キャラSPリーチ大当たり	6%	Q10
	特別選択第2敵キャラSPリーチ大当たり	4%	Q11
	特別選択第1敵キャラSPリーチ大当たり	0%	Q12
P42 (弱SPリーチB ハズレ)	シエク用敵キャラSPリーチ大当たり	5%	Q13, Q14, Q15, Q16
	通常第4敵キャラSPリーチハズレ	8%	Q21
	通常第3敵キャラSPリーチハズレ	11%	Q22
	通常第2敵キャラSPリーチハズレ	15%	Q23
	通常第1敵キャラSPリーチハズレ	23%	Q24
	選択第4敵キャラSPリーチハズレ	4%	Q25
	選択第3敵キャラSPリーチハズレ	6%	Q26
	選択第2敵キャラSPリーチハズレ	8%	Q27
	選択第1敵キャラSPリーチハズレ	12%	Q28
	特別選択第4敵キャラSPリーチハズレ	2%	Q29
	特別選択第3敵キャラSPリーチハズレ	4%	Q30
	特別選択第2敵キャラSPリーチハズレ	6%	Q31
	特別選択第1敵キャラSPリーチハズレ	0%	Q32
	シエク用敵キャラSPリーチハズレ	1%	Q33, Q34, Q35, Q36

【 図 5 1 】

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	変動演出パターン乱数	変動演出パターン
		振分率	
P31 (強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 (強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, 69

【 図 5 2 】

通常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	変動演出パターン乱数	変動演出パターン
		振分率	
P35 (弱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%	QQ1
	通常第3敵キャラSPリーチ大当たり	14%	QQ2
	通常第2敵キャラSPリーチ大当たり	11%	QQ3
	通常第1敵キャラSPリーチ大当たり	8%	QQ4
	選択第4敵キャラSPリーチ大当たり	13%	QQ5
	選択第3敵キャラSPリーチ大当たり	8%	QQ6
	選択第2敵キャラSPリーチ大当たり	6%	QQ7
	選択第1敵キャラSPリーチ大当たり	4%	QQ8
	特別選択第4敵キャラSPリーチ大当たり	9%	QQ9
	特別選択第3敵キャラSPリーチ大当たり	6%	QQ10
	特別選択第2敵キャラSPリーチ大当たり	4%	QQ11
	特別選択第1敵キャラSPリーチ大当たり	0%	QQ12
P45 (弱SPリーチC ハズレ)	通常第4敵キャラSPリーチハズレ	11%	QQ21
	通常第3敵キャラSPリーチハズレ	13%	QQ22
	通常第2敵キャラSPリーチハズレ	14%	QQ23
	通常第1敵キャラSPリーチハズレ	16%	QQ24
	選択第4敵キャラSPリーチハズレ	6%	QQ25
	選択第3敵キャラSPリーチハズレ	7%	QQ26
	選択第2敵キャラSPリーチハズレ	8%	QQ27
	選択第1敵キャラSPリーチハズレ	9%	QQ28
	特別選択第4敵キャラSPリーチハズレ	4%	QQ29
	特別選択第3敵キャラSPリーチハズレ	5%	QQ30
	特別選択第2敵キャラSPリーチハズレ	7%	QQ31
	特別選択第1敵キャラSPリーチハズレ	0%	QQ32

10

20

30

40

50

フロントページの続き

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