(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7217492号
(P7217492)

(45)発行日　令和5年2月3日(2023.2.3)

(24)登録日　令和5年1月26日(2023.1.26)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　１　（全63頁）

(21)出願番号　特願2018-116687(P2018-116687)
(22)出願日　平成30年6月20日(2018.6.20)
(65)公開番号　特開2019-216998(P2019-216998A)
(43)公開日　令和1年12月26日(2019.12.26)
審査請求日　令和3年6月18日(2021.6.18)

(73)特許権者　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　110000291
弁理士法人コスモス国際特許商標事務所
(72)発明者　佐々木 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　近藤 憲吾
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
審査官　中村 祐一

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】

所定の演出画像の演出態様を変更可能であると共に、前記演出画像の演出態様に応じて特定画像の表示態様を変更可能な演出制御手段を備える遊技機において、

前記演出態様には、少なくとも、第１演出態様と第２演出態様と第３演出態様と第４演出態様とがあり、

前記表示態様には、少なくとも、前記第１演出態様又は前記第２演出態様に対応して表示される第１表示態様と、前記第３演出態様又は前記第４演出態様に対応して表示される第２表示態様とがあり、

前記演出制御手段は、

前記第１演出態様から前記第２演出態様に変更された後に、抽選により前記演出画像の演出態様を変更する場合には、当該第２演出態様から前記第１演出態様に変更するよりも、当該第２演出態様から前記第１演出態様以外の演出態様に変更し易く、

前記第２演出態様から前記第１演出態様に変更された後に、前記抽選により前記演出画像の演出態様を変更する場合には、当該第１演出態様から前記第２演出態様に変更するよりも、当該第１演出態様から前記第２演出態様以外の演出態様に変更し易い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】

遊技機の一例としてパチンコ遊技機には、演出を制御可能な演出制御手段が設けられている。演出制御手段は、画像表示手段を用いて様々な画像を表示させることが可能である。例えば、下記特許文献１に記載されている遊技機では、演出制御手段が背景画像を表示可能であり、背景画像の背景態様を適宜変更することで、遊技者に背景画像を飽きさせないようにしている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２００６－２４７００３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、演出画像の演出態様（例えば背景画像の背景態様）を変更可能である場合に、以下の問題点がある。即ち、演出画像の演出態様が第１演出態様から第２演出態様に変更された後、演出態様の変更によって、第２演出態様から再び第１演出態様に変更される場合がある。この場合には、遊技者から見れば、第１演出態様から第２演出態様を経てすぐに第１演出態様に戻ってきたことになる。その結果遊技者には、同じ演出画像が頻繁に現れるかのような印象を抱かせることがあり、演出の興趣性の低下につながるおそれがあった。

【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、演出の興趣性を高め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、

所定の演出画像の演出態様を変更可能であると共に、前記演出画像の演出態様に応じて特定画像の表示態様を変更可能な演出制御手段を備える遊技機において、

前記演出態様には、少なくとも、第１演出態様と第２演出態様と第３演出態様と第４演出態様とがあり、

前記表示態様には、少なくとも、前記第１演出態様又は前記第２演出態様に対応して表示される第１表示態様と、前記第３演出態様又は前記第４演出態様に対応して表示される第２表示態様とがあり、

前記演出制御手段は、

前記第１演出態様から前記第２演出態様に変更された後に、抽選により前記演出画像の演出態様を変更する場合には、当該第２演出態様から前記第１演出態様に変更するよりも、当該第２演出態様から前記第１演出態様以外の演出態様に変更し易く、

前記第２演出態様から前記第１演出態様に変更された後に、前記抽選により前記演出画像の演出態様を変更する場合には、当該第１演出態様から前記第２演出態様に変更するよりも、当該第１演出態様から前記第２演出態様以外の演出態様に変更し易い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、演出の興趣性を高め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。

【図３】実施形態に係る遊技機の正面図である。
【図４】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。
【図５】図４に示すＡ部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。
【図６】同遊技機の遊技制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図７】同遊技機の演出制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図８】当たり種別判定テーブルである。
【図９】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。
【図１０】（Ａ）は大当たり判定テーブルであり、（Ｂ）はリーチ判定テーブルであり、（Ｃ）は普通図柄当たり判定テーブルであり、（Ｄ）は普通図柄変動パターン選択テーブルである。
【図１１】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。
【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】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
【図２４】特別図柄確定処理のフローチャートである。
【図２５】遊技状態管理処理のフローチャートである。
【図２６】特別電動役物処理のフローチャートである。
【図２７】遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図２８】各演出図柄グループと各背景画像との関係を説明するための図である。
【図２９】演出例を説明するための図である。
【図３０】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
【図３１】受信割り込み処理のフローチャートである。
【図３２】１ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図３３】１０ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図３４】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図３５】変動演出開始処理のフローチャートである。
【図３６】背景画像選択処理のフローチャートである。
【図３７】背景画像選択処理のフローチャートである。
【図３８】第１背景変更処理のフローチャートである。
【図３９】第２背景変更処理のフローチャートである。
【図４０】第３背景変更処理のフローチャートである。
【図４１】第４背景変更処理のフローチャートである。
【図４２】第５背景変更処理のフローチャートである。
【図４３】第６背景変更処理のフローチャートである。
【図４４】背景チェンジ実行抽選テーブルである。
【図４５】（Ａ）は第１背景変更特別テーブルであり、（Ｂ）は第１背景変更通常テーブルである。
【図４６】（Ａ）は第２背景変更特別テーブルであり、（Ｂ）は第２背景変更通常テーブルである。
【図４７】（Ａ）は第３背景変更特別テーブルであり、（Ｂ）は第３背景変更通常テーブルである。

【図４８】（Ａ）は第４背景変更特別テーブルであり、（Ｂ）は第４背景変更通常テーブルである。
【図４９】（Ａ）は第５背景変更特別テーブルであり、（Ｂ）は第５背景変更通常テーブルである。
【図５０】（Ａ）は第６背景変更特別テーブルであり、（Ｂ）は第６背景変更通常テーブルである。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
１．遊技機の構造
本発明の実施形態であるパチンコ遊技機ＰＹ１について、図面に基づいて説明する。なお、以下の説明においてパチンコ遊技機ＰＹ１の各部の左右方向は、そのパチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者にとっての左右方向に一致させて説明する。また、パチンコ遊技機ＰＹ１の各部の前方向をパチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機ＰＹ１の各部の後方向をパチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者から離れる方向として説明する。
【００１０】
図１に示すように、実施形態のパチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技機枠２を備えている。遊技機枠２は、図２に示すように、外枠２２と内枠２１と前扉２３（前枠）とを備えている。外枠２２は、パチンコ遊技機ＰＹ１の外郭部を形成する縦長方形状の枠体である。内枠２１は、外枠２２の内側に配置されていて、後述の遊技盤１を取付ける縦長方形状の枠体である。前扉２３は、外枠２２及び内枠２１の前面側に配置されていて、遊技盤１を保護する縦長方形状のものである。前扉２３は、遊技者に正対する部分であり、種々の飾り付けがなされている。
【００１１】
遊技機枠２は、左端側にヒンジ部２４を備えて構成されている。このヒンジ部２４により、前扉２３は、外枠２２及び内枠２１に対してそれぞれ回動自在になっていて、内枠２１は、外枠２２及び前扉２３に対してそれぞれ回動自在になっている。前扉２３の中央には開口部２３ａが形成されていて、遊技者が後述の遊技領域６を視認できるように透明の透明板２３ｔが開口部２３ａに取付けられている。透明板２３ｔは、本形態ではガラス板であるが、透明な合成樹脂板であってもよい。すなわち、透明板２３ｔは、前方から遊技領域６を視認可能なものであればよい。
【００１２】
図１～図３に示すように、前扉２３には、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル７２ｋ（遊技球打込手段）、遊技球を貯留する打球供給皿（上皿）３４、及び打球供給皿３４に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）３５が設けられている。また前扉２３には、遊技の進行に伴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）４０ｋ及びセレクトボタン４２ｋが設けられている。なおセレクトボタン（十字キー）４２ｋは、上方向ボタンと下方向ボタンと左方向ボタンと右方向ボタンとによって構成されている。また前扉２３には、装飾用の枠ランプ２１２及び音を出力するスピーカ（図１において不図示）が設けられている。
【００１３】
遊技機枠２には、図４に示す遊技盤１が取付けられている。図４に示すように、遊技盤１には、ハンドル７２ｋの操作により発射された遊技球が流下する遊技領域６が、レール部材６２で囲まれて形成されている。また遊技盤１には、装飾用の盤ランプ５４が多数設けられている。また遊技領域６には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎが突設されている。なお遊技盤１は、前側に配されている板状部材と、後側に配されている裏ユニット（後述する各種制御基板、画像表示装置５０、ハーネス等を取付けるユニット）とが一体化されたものである。
【００１４】
また遊技領域６の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置５０（演出表示手段

，画像表示手段）が設けられている。なお画像表示装置は、有機ＥＬ表示装置などの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置５０の表示画面５０ａ（表示部）には、後述の第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示に同期した演出図柄ＥＺ（装飾図柄）の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。演出図柄ＥＺを表示する演出を演出図柄変動演出という。演出図柄変動演出を「装飾図柄変動演出」や単に「変動演出」と称することもある。なお本形態では、演出図柄ＥＺの中に、後述するように、表示態様がそれぞれ異なる第１演出図柄ＥＺａと第２演出図柄ＥＺｂと第３演出図柄ＥＺｃとがある（図２８参照）。以下、第１演出図柄ＥＺａと第２演出図柄ＥＺｂと第３演出図柄ＥＺｃとをまとめて意味する場合には、単に「演出図柄ＥＺ」ということがある。

【００１５】

演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の３つの演出図柄表示領域からなる。左演出図柄表示領域には左演出図柄ＥＺ１が表示され、中演出図柄表示領域には中演出図柄ＥＺ２が表示され、右演出図柄表示領域には右演出図柄ＥＺ３が表示される。なお左演出図柄ＥＺ１は、左演出図柄表示領域に表示される第１演出図柄ＥＺａと、左演出図柄表示領域に表示される第２演出図柄ＥＺｂと、左演出図柄表示領域に表示される第３演出図柄ＥＺｃとをまとめて意味する演出図柄である。また中演出図柄ＥＺ２は、中演出図柄表示領域に表示される第１演出図柄ＥＺａと、中演出図柄表示領域に表示される第２演出図柄ＥＺｂと、中演出図柄表示領域に表示される第３演出図柄ＥＺｃとをまとめて意味する演出図柄である。また右演出図柄ＥＺ３は、右演出図柄表示領域に表示される第１演出図柄ＥＺａと、右演出図柄表示領域に表示される第２演出図柄ＥＺｂと、右演出図柄表示領域に表示される第３演出図柄ＥＺｃとをまとめて意味する演出図柄である。

【００１６】

演出図柄ＥＺはそれぞれ、例えば「１」～「９」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置５０は、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、右演出図柄ＥＺ３の組み合わせによって、後述の第１特図表示器８１ａおよび第２特図表示器８１ｂにて表示される第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示の結果（つまりは大当たり抽選の結果）を、わかりやすく表示する。

【００１７】

例えば大当たりに当選した場合には「７７７」などのゾロ目で演出図柄ＥＺを停止表示する。また、はずれであった場合には「６３７」などのバラケ目で演出図柄ＥＺを停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第１特図表示器８１ａや第２特図表示器８１ｂにより把握するのではなく、画像表示装置５０にて把握する。なお、演出図柄表示領域の位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄ＥＺ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。

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ６１ｓへ遊技球を流出させるワープ６１ｗが設けられている。またセンター枠６１の上部には、上下動可能な盤可動体５５ｋが設けられている。盤可動体５５ｋは、表示画面５０ａの上方の原点位置から表示画面５０ａの中央と前後方向に重なる演出位置に移動可能なものである。

【００２１】

遊技領域６における画像表示装置５０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１１を備える第１始動入賞装置１１Ｄが設けられている。第１始動口１１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１１Ｄ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１１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。

【００２２】

また遊技領域６における第１始動口１１の下方には、第２始動口１２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）１２Ｄが設けられている。第２始動口１２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１２Ｄ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１２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。

【００２３】

電チュー１２Ｄは、開状態と閉状態とをとる電チュー開閉部材１２ｋ（入球口開閉部材）を備え、電チュー開閉部材１２ｋの作動によって第２始動口１２を開閉するものである。電チュー開閉部材１２ｋは、後述の電チューソレノイド１２ｓにより駆動される。電チュー開閉部材１２ｋが開状態にあるときには、第２始動口１２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１２への遊技球の入球が不可能となる。つまり、第２始動口１２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。

【００２４】

また、遊技領域６における第１始動口１１の右方には、大入賞口１４を備えた大入賞装置（特別電動役物）１４Ｄが設けられている。大入賞口１４を、特別入賞口ともいう。また大入賞装置１４Ｄを、アタッカー（ＡＴ）や、特別入賞手段、特別可変入賞装置ともいう。大入賞装置１４Ｄは、開状態と閉状態とをとるＡＴ開閉部材１４ｋ（特別入賞口開閉部材）を備え、ＡＴ開閉部材１４ｋの作動により大入賞口１４を開閉するものである。ＡＴ開閉部材１４ｋは、後述のＡＴソレノイド１４ｓにより駆動される。大入賞口１４は、ＡＴ開閉部材１４ｋが開状態であるときだけ遊技球が入球可能となる。

【００２５】

また、センター枠６１の右方には、遊技球が通過可能なゲート１３が設けられている。ゲート１３を、通過口や通過領域ともいう。ゲート１３への遊技球の通過は、電チュー１２Ｄを開放するか否かを決める普通図柄抽選（すなわち普通図柄乱数（当たり乱数）の取得と判定）の実行契機となっている。さらに遊技領域６の下部には、複数の一般入賞口１０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１９が設けられている。

【００２６】

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６Ｌ（第１遊技領域）と、右側の右遊技領域６Ｒ（第２遊技領域）とがある。左遊技領域６Ｌ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６Ｒ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ＰＹ１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Ｒ１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Ｒ２

という。

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

具体的には特図表示器８１は、例えば横並びに配された８個のＬＥＤ（Ｌｉｇｈｔ Ｅｍｉｔｔｉｎｇ Ｄｉｏｄｅ）から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤが点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。なおハズレ図柄は、特定特別図柄ではない。また、特別図柄が停止表

示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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、「●○」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。

【００３９】

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。

【００４０】
普図保留記憶部１０６に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機ＰＹ１では、ゲート１３への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。
【００４１】
そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器８４に表示される。具体的には普図保留表示器８４は、例えば４個のＬＥＤで構成されており、普図保留の数だけＬＥＤを点灯させることにより普図保留の数を表示する。
【００４２】
２．遊技機の電気的構成
次に図６及び図７に基づいて、本パチンコ遊技機ＰＹ１における電気的な構成を説明する。図６及び図７に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う遊技制御基板１００（主制御基板）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行う演出制御基板１２０（サブ制御基板）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板１７０等を備えている。なお、遊技制御基板１００は、メイン制御部を構成し、演出制御基板１２０は、後述する画像制御基板１４０及びサブドライブ基板１６２とともにサブ制御部を構成する。
【００４３】
なお、サブ制御部は、少なくとも演出制御基板１２０を備え、演出手段（画像表示装置５０やスピーカ６２０、盤ランプ５４、盤可動体５５ｋ、枠ランプ２１２等）を用いた遊技演出を制御可能であればよい。
【００４４】
またパチンコ遊技機ＰＹ１は、電源基板１９０を備えている。電源基板１９０（電源供給部）は、外部からＡＣ２４Ｖの電源を入力して、ＡＣ２４Ｖの電源に基づいてパチンコ遊技機ＰＹ１の動作に必要な各種電圧（ＤＣ５Ｖ，ＤＣ１２Ｖ，ＤＣ１８Ｖ，ＤＣ２４Ｖ，ＤＣ３７Ｖ）の電源を生成するものである。電源基板１９０は、生成した電源を遊技制御基板１００、演出制御基板１２０、及び払出制御基板１７０に対して供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して供給する。
【００４５】
電源基板１９０には、バックアップ電源回路１９２が設けられている。バックアップ電源回路１９２は、本パチンコ遊技機ＰＹ１に対して電力が供給されていない場合に、後述する遊技制御基板１００の遊技用ＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）１０４や演出制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４に対して電力を供給する。従って、遊技制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４や演出制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４に記憶されている情報は、パチンコ遊技機ＰＹ１の電断時であっても保持される。また、電源基板１９０には、電源スイッチ１９１が接続されている。電源スイッチ１９１のＯＮ／ＯＦＦ操作により、電源の投入／遮断が切替えられる。なお、遊技制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４に対するバックアップ電源回路を遊技制御基板１００に設けたり、演出制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４に対するバックアップ電源回路を演出制御基板１２０に設けたりしてもよい。
【００４６】
図６に示すように、遊技制御基板１００には、プログラムに従ってパチンコ遊技機ＰＹ１の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）１０１が実装されている。遊技制御用マイコン１０１には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した遊技用ＲＯＭ（Ｒｅａｄ Ｏｎｌｙ Ｍｅｍｏｒｙ）１０３、ワークメモリとして使用される遊技用ＲＡＭ１０４、遊技用ＲＯＭ１０３に記憶されたプロ

グラムを実行する遊技用ＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ 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）ポート部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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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

【００５５】

図７に示すように、演出制御基板１２０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機ＰＹ１の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）１２１が実装されている。演出制御用マイコン１２１には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ＲＯＭ１２３、ワークメモリとして使用される演出用ＲＡＭ１２４、演出用ＲＯＭ１２３に記憶されたプログラムを実行する演出用ＣＰＵ１２２、データや信号の入出力を行うための演出用Ｉ／Ｏポート部１３８が含まれている。なお、演出用ＲＯＭ１２３は外付けであってもよい。

【００５６】

また図７に示すように、演出制御基板１２０には、画像制御基板１４０が接続されていると共に、サブドライブ基板１６２（サブドライブ回路）が接続されている。演出制御基板１２０の演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１に画像表示装置５０の表示制御を行わせる。なお演出制御用マイコン１２１は、画像制御基板１４０の画像用入力回路１４７を介して制御信号を送信する。そして画像用ＣＰＵ１４１は、画像制御基板１４０の画像用出力回路１４８を介して画像表示装置５０に制御信号を送信する。

【００５７】

画像制御基板１４０の画像用ＲＡＭ１４３は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板１４０の画像用ＲＯＭ１４２には、画像表示装置５０に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（装飾図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、演出制御用マイコン１２１からの指令に基づいて画像用ＲＯＭ１４２から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【００５８】

画像制御基板１４０には、スピーカ６２０が接続されている。演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板１４０の音声用ＣＰＵ１４９を介してスピーカ６２０から音声、楽曲、効果音等を出力する。なお音声用ＣＰＵ１４９は、画像用ＣＰＵ１４１からの指令に基づいて、音声制御回路１５０を介してスピーカ６２０の音声制御を行う。スピーカ６２０から出力する音声等の音響データは、演出制御基板１２０の演出用ＲＯＭ１２３に格納されている。但し、音響データを画像制御基板１４０の画像用ＲＯＭ１４２に格納しても良い。

【００５９】

なお画像制御基板１４０にスピーカ６２０の音声制御を行わせたが、画像制御基板１４０とは別に音声制御基板を設けて、この音声制御基板にスピーカ６２０の音声制御を行わせても良い。この場合、音声制御基板は演出制御基板１２０に接続されていても良いし、画像制御基板１４０を介して演出制御基板１２０に接続されていても良い。また音声制御基板にＣＰＵを実装してもよく、その場合、そのＣＰＵに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板にＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに音響データを格納してもよい。

【００６０】

また図７に示すように、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板１６２を介して、枠ランプ２１２や盤ランプ５４等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン１２１は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータと

もいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成には演出制御基板１２０の演出用ＲＯＭ１２３に格納されているデータを用いる。

【００６１】

さらに演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板１６２を介して、盤可動体５５ｋの駆動制御を行う。詳細には演出制御用マイコン１２１は、盤可動体５５ｋの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って、盤可動体５５ｋを駆動させるためのモータの駆動制御を行う。動作パターンデータの作成には演出制御基板１２０の演出用ＲＯＭ１２３に格納されているデータを用いる。

【００６２】

なお、サブドライブ基板１６２にＣＰＵを実装してもよく、その場合、そのＣＰＵにランプの点灯制御や、盤可動体５５ｋの駆動制御を行わせてもよい。さらにこの場合、サブドライブ基板１６２にＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

３．大当たり等の説明

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

【００６６】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（ＯＰとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ＥＤとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、ＯＰの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はＥＤの開始によって終了する。ラウンド遊技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。

【００６７】

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。

【００６８】
　より具体的には、特図１の抽選（第１特別図柄の抽選）にて当選可能な確変大当たり及び通常大当たりは、１Ｒから８Ｒまでは大入賞口１４を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放し、９Ｒから１６Ｒまでは大入賞口１４を１Ｒ当たり最大０．１秒にわたって開放する大当たりである。つまり、これらの大当たりの総ラウンド数は１６Ｒであるものの、実質的なラウンド数は８Ｒである。実質的なラウンド数とは、１ラウンド当たりの入賞上限個数（本形態では８個）まで遊技球が入賞可能なラウンド数のことである。これらの大当たりでは９Ｒから１６Ｒまでは、大入賞口１４の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。なお、特図１の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第１特図表示器８１ａに「特図１＿確変図柄」が停止表示され、「通常大当たり」に当選した場合には、第１特図表示器８１ａに「特図１＿通常図柄」が停止表示される。

【００６９】
　また、特図２の抽選（第２特別図柄の抽選）にて当選可能な確変大当たり及び通常大当たりは、１Ｒから１６Ｒまで大入賞口１４を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放する大当たりである。つまり、これらの大当たりは実質的なラウンド数も１６Ｒである。特図２の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第２特図表示器８１ｂに「特図２＿確変図柄」が停止表示され、「通常大当たり」に当選した場合には、第２特図表示器８１ｂに「特図２＿通常図柄」が停止表示される。

【００７０】
　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大当たり当選まで継続する。一方、通常確率状態（低確率状態）に伴って制御される場合には、電サポ回数（時短回数）が１００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。

【００７１】
　なお図８に示すように、特図１の抽選および特図２の抽選における大当たりの振分率は、共に確変大当たりが６５％、通常大当たりが３５％となっている。但し、特図１の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には実質的なラウンド数が８ラウンドの大当たり遊技が実行される一方、特図２の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には実質的なラウンド数が１６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。

【００７２】
　ここで本パチンコ遊技機ＰＹ１では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図９（Ａ）に示すように、大当たり乱数は０～６５５３５までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、０～９９までの範囲で値をとる。なお、第１始動口１１又は第２始動口１２への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

【００７３】
　リーチ乱数は、大当たり判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄ＥＺのうち変動表示されている演出図柄ＥＺ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ＥＺ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ＥＺ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ＥＺは、表示画面５０ａ内で多少揺れているように表示されていたり、拡大と縮小を繰り返すように表示されていたりしてもよい。このリーチ乱数は、０～２５５までの範囲で値をとる。

【００７４】
　また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。

変動パターン乱数は、０～９９までの範囲で値をとる。また、ゲート１３への通過に基づいて取得される乱数には、図９（Ｂ）に示す普通図柄乱数（当たり乱数）がある。普通図柄乱数は、電チュー１２Ｄを開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、０～６５５３５までの範囲で値をとる。

【００７５】

４．遊技状態の説明

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

【００７６】

また、特図表示器８１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を用いて、変動パターンの判定を行う（図１１参照）。つまり、特図表示器８１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。

【００７７】

特図表示器８１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８２の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特図表示器８１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８２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８２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８２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。

【００７８】

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１２Ｄ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１２Ｄ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１２Ｄ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１２Ｄの開放回数増加機能が作動している。

【００７９】

普図表示器８２の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チュー１２Ｄ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１２Ｄが頻繁に開放され、第２始動口１２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１２Ｄにより第２始動口１２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。

【００８０】

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８２の確率変動機能、普図表示器８２の変動時間短縮機能、電チュー１２Ｄの開放時間延長機能、および電チュー１２Ｄ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１２Ｄ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。

【００８１】

本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１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１００００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。

【００８２】

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１００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。

【００８３】

なお、パチンコ遊技機ＰＹ１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。

【００８４】

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６Ｒ（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１２Ｄが開放されやすくなっており、第１始動口１１への入賞よりも第２始動口１２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１３へ遊技球を通過させつつ、第２始動口１２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ＰＹ１では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【００８５】

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６Ｌ（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１２Ｄが開放されにくくなっており、第２始動口１２への入賞よりも第１始動口１１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１１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。

【００８６】

５．遊技制御用マイコン１０１の動作

［主制御メイン処理］次に図１３～図２７に基づいて遊技制御用マイコン１０１の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン１０１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ＲＡＭ１０４に設けられている。遊技制御基板１００に備えられた遊技制御用マイコン１０１は、パチンコ遊技機ＰＹ１の電源がオンされると、遊技用ＲＯＭ１０３から図１３に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（ステップS001）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、遊技用ＣＰＵ１０２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間の管理のための回路）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等のリセット等を行う。フラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」であり、ステータスの初期値は「１」であり、カウンタの初期値は「０」である。なお初期設定(S001)は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【００８７】

初期設定(S001)に次いで、割り込みを禁止し(S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)では、図９に示した種々の乱数カウンタ値を１加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「０」に戻って再び加算される。なお各乱数カウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数は、カウンタＩＣ等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

【００８８】

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４ｍｓｅｃ周期で遊技用ＣＰＵ１０２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４ｍｓｅｃ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ＣＰＵ１０２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。

【００８９】

［メイン側タイマ割り込み処理］次に、メイン側タイマ割り込み処理(S005)について説明する。図１４に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において遊技制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、演出制御基板１２０や払出制御基板１７０等に出力する。

【００９０】

出力処理(S101)に次いで行われる入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機ＰＹ１に取付けられている各種センサ（第１始動口センサ１１ａ、第２始動口センサ１２ａ、ゲートセンサ１３ａ、大入賞口センサ１４ａ、一般入賞口センサ１０ａ等（図６参照））が検知した検出信号を読み込み、賞球情報として遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファに記憶（セット）する。また、下皿３５の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとして遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファに記憶する。

【００９１】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図１３の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。即ち、図９に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理(S005)

の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

【００９２】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述するセンサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)、および特別動作処理(S106)を実行する。その後、その他の処理(S107)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S107)としては、後述の特図２保留球数に基づいて第２特図保留表示器８３ｂをその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図１保留球数に基づいて第１特図保留表示器８３ａをその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次に遊技用ＣＰＵ１０２に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002～S004の処理が繰り返し実行され（図１３参照）、割り込みパルスが入力されると（約４ｍｓｅｃ後）、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にて遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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－ＴＲＮＤ－Ａ）、当たり種別乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳ）、リーチ乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＲＣ）及び変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）を取得し（つまり図９（Ａ）に示す乱数値群を取得し）、それら取得乱数値を第２特図保留記憶部１０５ｂのうち現在の特図２保留球数に応じた第２特図保留記憶部１０５ｂの記憶領域に格納する。

【００９６】

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

【００９７】

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－ＴＲＮＤ－Ａ）、当たり種別乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳ）、リーチ乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＲＣ）及び変動パターン乱数カウンタ値（ラベル

－ＴＲＮＤ－Ｔ１）を取得し（つまり図９（Ａ）に示す乱数値群を取得し）、それら取得乱数値を第１特図保留記憶部１０５ａのうち現在の特図１保留球数に応じた第１特図保留記憶部１０５ａの記憶領域に格納する。

【００９８】

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

【００９９】

[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。

【０１００】

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－ＴＲＮＤ－Ｈの値）を読み出し、図１０（Ｃ）に示す普通図柄当たり判定テーブルに基づいて当たりか否か判定する。そして、当たり判定の結果に応じた普図停止図柄データを遊技用ＲＡＭ１０４の所定の記憶領域にセットする図柄決定処理を行う(S406)。つまり図柄決定処理(S406)では、「ハズレ」であれば「普図ハズレ図柄」に応じたデータをセットし、「当たり」であれば「普通当たり図柄」に応じたデータをセットする。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

上述のステップS403にて普通図柄の変動表示中であれば(S403でYES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し(S411)、経過していな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。

【０１０４】

また、上述のステップS402にて普通図柄の停止表示中であれば(S402でYES)、続いて、ステップS414でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否か判定し(S415)、経過していな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)。

【０１０５】

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)。

【０１０６】

［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。

【０１０７】

［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。

【０１０８】

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(S

1405)。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。

【０１０９】

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（特図１の保留情報）が１つ以上ある場合には、後述の特図１大当たり判定処理(S1408)及び特図１変動パターン選択処理(S1409)を行う。その後、遊技制御用マイコン１０１は、特図１保留球数を１ディクリメントする(S1410)。そして、第１特図保留記憶部１０５ａにおける各種カウンタ値の格納場所（記憶領域）を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第１特図保留記憶部１０５ａにおける保留４個目に対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする(S1411)。このようにして、第１特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン１０１は、特図１変動開始処理(S1412)を実行して、ステップS1413に進む。特図１変動開始処理(S1412)では、特別動作ステータスを「２」にセットするとともに変動開始コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

［特図２大当たり判定処理（特図１大当たり判定処理）］特図２大当たり判定処理(S1402)と特図１大当たり判定処理(S1408)とは、処理の流れが同じであるため図２０に基づいてまとめて説明する。図２０に示すように、特図２大当たり判定処理(S1402)又は特図１大当たり判定処理(S1408)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ａの値）を読み出す(S1501)。詳細には、特図２大当たり判定処理(S1402)では、遊技用ＲＡＭ１０４の第２特図保留記憶部１０５ｂの第１記憶領域（即ち第２特図保留の１個目に対応する記憶領域）に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図１大当たり判定処理(S1408)では、遊技用ＲＡＭ１０４の第１特図保留記憶部１０５ａの第１記憶領域（即ち第１特図保留の１個目に対応する記憶領域）に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。

【０１１２】

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

【０１１３】
大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「大当たり」であれば、当たり種別乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳの値）を読み出して、図８に示す当たり種別判定テーブルに基づいて当たり種別を判定する(S1506)。当たり種別を判定した後(S1506)、大当たりフラグをＯＮにするとともに(S1507)、当たり種別に応じた特図停止図柄データ（図８参照）を、遊技用ＲＡＭ１０４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。
【０１１４】
［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及び図２２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)。
【０１１５】
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に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ大当たりに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１の値）に基づいて変動パターンを選択する(S1603)。図１１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。
【０１１６】
本パチンコ遊技機ＰＹ１の変動演出では、上述したように、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。そのため図１１に示すように、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。図１１の備考欄に示すＳＰリーチ（スーパーリーチ）とは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチである。ＳＰリーチの方がノーマルリーチよりも、当選期待度（大当たり当選に対する期待度）が高くなるようにテーブルの振分率が設定されている。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、大当たりへの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。
【０１１７】
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－ＴＲＮＤ－ＲＣ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。
【０１１８】
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に示す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)。
【０１１９】
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に示す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）。

【０１２０】

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に示すように、参照する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に示す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。

【０１２１】

すなわち大当たりであれば、図１１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)。

【０１２２】

なお、時短状態中の特図変動パターン判定テーブル（図１１に示す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。

【０１２３】

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(S1612)、本処理を終える。ステップS1612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。

【０１２４】

［特別図柄変動中処理］図２３に示すように、特別図柄変動中処理(S1304)ではまず、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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

［特別図柄確定処理］図２４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)。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

［遊技状態管理処理］図２５に示すように、遊技状態管理処理(S1902)ではまず、確変フラグがＯＮか否か判定する(S2001)。ＯＮであれば(S2001でYES)、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする確変カウンタの値を１ディクリメントして(S2002)、確変カウンタの値が「０」か否か判定する(S2003)。「０」であれば（S2003でYES）、確変フラグをＯＦＦにして(S2004)、ステップS2005に進む。ステップS2001又はS2003の判定結果がNOであれば、直ちにステップS2005に進む。

【０１３１】

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

【０１３２】

［特別電動役物処理（大当たり遊技）］図２６に示すように、特別電動役物処理(S1307)ではまず、大当たり終了フラグがＯＮであるか否かを判定する(S2201)。大当たり終了フラグは、実行中の大当たり遊技において大入賞口１４の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

続くステップS2205では、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。ラウンド指定コマンド送信判定処理(S2205)では、ステップS2204での大入賞口１４の開放が１回のラウンド遊技中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ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。なお本形態では、１回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口１４の開放がなされることはない。そのため、このステップS2205では、必ずラウンド指定コマンドがセットされることとなる。

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

またステップS2201において大当たり終了フラグがＯＮであれば(S2201でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング時間が経過したか否かを判定する(S2214)。エンディング時間が経過していなければ(S2214でNO)処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2214でYES)、大当たり終了フラグをＯＦＦするとともに(S2215)、大当たりフラグをＯＦＦし(S2216)、特別動作ステータスを「１」にセットする(S2217)。これにより、次回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)において、特別動作処理（図１８参照）として再び特別図柄待機処理(S1302)が実行されることになる。その後、後述の遊技状態設定処理(S2218)を行って、本処理を終える。

【０１４０】

［遊技状態設定処理］図２７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。

【０１４１】

一方、ステップS2301において確変大当たりであれば、確変フラグをＯＮするとともに(S2302)、時短フラグをＯＮにする(S2303)。そして確変カウンタに「１００００」をセットすると共に(S2304)、時短カウンタに「１００００」をセットして(S2305)、ステップS2308に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態（すなわち高確高ベース状態）になる。この高確高ベース状態は、実質的に次の大当たりに当選するまで継続することになる。確変カウンタの値及び時短カ

ウンタの値が「１００００」から「０」になるまで特別図柄の変動表示が実行されることがほぼあり得ないため、確変フラグ及び時短フラグが次回の大当たり遊技が開始されるまでＯＦＦされることがないためである。なお確変カウンタを設けずに確変フラグだけを用いて、高確率状態が次の大当たりに当選するまで継続するようにしても良い。

【０１４２】

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。

【０１４３】

６．背景画像の変更

次に、演出制御用マイコン１２１の動作を説明する前に、本形態の特徴である背景画像の変更について説明する。背景画像は、画像表示装置５０の表示画面５０ａにおいて、演出図柄ＥＺや保留アイコンＨＡ、予告演出に係る各画像等よりも後方にて、背景として表示される画像である。本形態では、通常遊技状態で表示される背景画像には、図２８に示すように、背景態様がそれぞれ異なる６種類の背景画像がある。

【０１４４】

図２８（Ａ）に示すように、昼の山の景色を示す背景態様（第１背景態様）である背景画像を、「第１背景画像ＨＫ１」と呼ぶことにする。また図２８（Ｂ）に示すように、夜の山の景色を示す背景態様（第２背景態様）である背景画像を、「第２背景画像ＨＫ２」と呼ぶことにする。また図２８（Ｃ）に示すように、昼の街の景色を示す背景態様（第３背景態様）である背景画像を、「第３背景画像ＨＫ３」と呼ぶことにする。また図２８（Ｄ）に示すように、夜の街の景色を示す背景態様（第４背景態様）である背景画像を、「第４背景画像ＨＫ４」と呼ぶことにする。また図２８（Ｅ）に示すように、宇宙での地球を示す背景態様（第５背景態様）である背景画像を、「第５背景画像ＨＫ５」と呼ぶことにする。また図２８（Ｆ）に示すように、宇宙での土星を示す背景態様（第６背景態様）である背景画像を、「第６背景画像ＨＫ６」と呼ぶことにする。なお高確高ベース状態で表示される背景画像と、低確高ベース状態で表示される背景画像についての説明は省略する。

【０１４５】

また本形態では、通常遊技状態で表示される演出図柄ＥＺには、図２８に示すように、表示態様がそれぞれ異なる３種類の演出図柄がある。具体的には、主人公キャラの幼少時代を想起させる「第１演出図柄ＥＺａ」と、主人公キャラの高校時代を想起させる「第２演出図柄ＥＺｂ」と、主人公キャラのプロ時代を想起させる「第３演出図柄ＥＺｃ」の３種理が設けられている。

【０１４６】

図２８（Ａ）（Ｂ）に示すように、第１演出図柄ＥＺａとして、主人公キャラの幼少時代と「７」の数字とを示す第１演出図柄ＥＺａ、主人公キャラのライバルであるライバルキャラの幼少時代と「９」の数字とを示す第１演出図柄ＥＺa、主人公キャラの姉であるお姉さんキャラの幼少時代と「１」の数字とを示す第１演出図柄ＥＺａ等がある。ここで第１演出図柄ＥＺａとしては全部で、「１」～「９」までの数字を示す第１演出図柄ＥＺａが用意されていて、それぞれ主人公キャラの幼少時代を想起させるキャラクタが付された第１演出図柄ＥＺａになっている。つまり、第１演出図柄ＥＺａの表示態様（第１表示態様）では、主人公キャラの幼少時代を想起させるキャラクタが示されている。

【０１４７】

図２８（Ｃ）（Ｄ）に示すように、第２演出図柄ＥＺｂとして、主人公キャラの高校時代と「７」の数字とを示す第２演出図柄ＥＺｂ、主人公キャラのライバルであるライバルキャラの高校時代と「９」の数字とを示す第２演出図柄ＥＺｂ、主人公キャラの姉であるお姉さんキャラの高校時代と「１」の数字とを示す第２演出図柄ＥＺｂ等がある。ここで第２演出図柄ＥＺｂとしては全部で、「１」～「９」までの数字を示す第２演出図柄ＥＺｂが用意されていて、それぞれ主人公キャラの高校時代を想起させるキャラクタが付され

た第２演出図柄ＥＺｂになっている。つまり、第２演出図柄ＥＺｂの表示態様（第２表示態様）では、主人公キャラの高校時代を想起させるキャラクタが示されている。

【０１４８】

図２８（Ｅ）（Ｆ）に示すように、第３演出図柄ＥＺｃとして、主人公キャラのプロ時代と「７」の数字とを示す第３演出図柄ＥＺｃ、主人公キャラのライバルであるライバルキャラのプロ時代と「９」の数字とを示す第３演出図柄ＥＺｃ、主人公キャラの姉であるお姉さんキャラの社会人時代と「１」の数字とを示す第３演出図柄ＥＺｃ等がある。ここで第３演出図柄ＥＺｃとしては全部で、「１」～「９」までの数字を示す第３演出図柄ＥＺｃが用意されていて、それぞれ主人公キャラのプロ時代を想起させるキャラクタが付された第３演出図柄ＥＺｃになっている。つまり、第３演出図柄ＥＺｃの表示態様（第３表示態様）では、主人公キャラのプロ時代を想起させるキャラクタになっている。なお高確高ベース状態で表示される演出図柄と、低確高ベース状態で表示される演出図柄についての説明は省略する。

【０１４９】

ここで本形態では、図２８に示すように、演出図柄ＥＺ（特定画像）の種類は、背景画像の種類に応じて決定されるようになっている。即ち、第１演出図柄ＥＺａは、第１背景画像ＨＫ１又は第２背景画像ＨＫ２である場合にのみ表示され、第３背景画像ＨＫ３、第４背景画像ＨＫ４、第５背景画像ＨＫ５、第６背景画像ＨＫ６である場合には表示されることはない。こうして、第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２は、第１演出図柄ＥＺａの表示条件になるものであって、主人公キャラの幼少時代を想起させる「第１演出図柄グループ」にあるものといえる。また第２演出図柄ＥＺｂは、第３背景画像ＨＫ３又は第４背景画像ＨＫ４である場合にのみ表示され、第１背景画像ＨＫ１、第２背景画像ＨＫ２、第５背景画像ＨＫ５、第６背景画像ＨＫ６である場合には表示されることはない。こうして、第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４は、第２演出図柄ＥＺｂの表示条件になるものであって、主人公キャラの高校時代を想起させる「第２演出図柄グループ」にあるものといえる。また第３演出図柄ＥＺｃは、第５背景画像ＨＫ５又は第６背景画像ＨＫ６である場合にのみ表示され、第１背景画像ＨＫ１、第２背景画像ＨＫ２、第３背景画像ＨＫ３、第４背景画像ＨＫ４である場合には表示されることはない。こうして、第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６は、第３演出図柄ＥＺｃの表示条件になるものであって、主人公キャラのプロ時代を想起させる「第３演出図柄グループ」にあるものといえる。

【０１５０】

ここで本形態では、所定の背景変更条件の成立に基づいて、６種類の背景画像（第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２と第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６）の中から抽選で、現時点での背景画像から別の背景画像に変更することができる。これにより、遊技者には背景画像を飽きさせ難くすることが可能である。しかしながら、背景画像の変更（背景態様の変更）には、以下の問題点がある。

【０１５１】

例えば、第１背景画像ＨＫ１（図２８（Ａ）参照）が表示されているときに、背景変更条件が成立して、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更したこととする。なおこの場合、本形態では、第１背景画像ＨＫ１の表示中、及び第２背景画像ＨＫ２の表示中の何れであっても、第１演出図柄ＥＺａが表示（変動表示及び停止表示）されるため、演出図柄の変更はなされないことになる。その後、現時点での背景画像が第２背景画像ＨＫ２であるときに背景変更条件が成立して、第１背景画像ＨＫ１への変更が抽選で決定されたこととする。そうなると、第２背景画像ＨＫ２から第１背景画像ＨＫ１に変更されることで、遊技者から見れば、すぐに第１背景画像ＨＫ１に戻ってきたことになる。その結果、遊技者には、同じ背景画像が頻繁に現れるかのような印象を抱かせることがあり、演出の興趣性の低下につながるおそれがあった。

【０１５２】

また第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２を経て第１背景画像ＨＫ１に変更され

た場合、演出図柄ＥＺは第１演出図柄ＥＺａのままであり、その間、演出図柄ＥＺの変更がなされていないことなる。これに対して、仮に６種類の背景画像の各々に対応して６種類の演出図柄ＥＺを設けることが考えられる。しかしながらこの場合には、背景画像が変更される度に演出図柄ＥＺも必ず変更されてしまう。その結果、遊技者に演出図柄ＥＺの変更が過度になされている印象を抱かせるおそれがある。以上により、背景画像の変更によって、演出図柄ＥＺの変更がほとんどなされないのを防止すると共に、過度に演出図柄ＥＺの変更がなされるのを防止して、適度に演出図柄ＥＺの変更がなされるように改善する必要があった。

【０１５３】

そこで本形態では、上記した問題点に対処すべく、図２８に示すように、演出図柄ＥＺの種類を、背景画像の種類よりも少ない３種類にして（第１演出図柄グループと第２演出図柄グループと第３演出図柄グループに分けて）、背景画像の変更を以下のように調整している。先ず、現時点での背景画像が或る演出図柄グループにある場合、基本的には、その演出図柄グループにある他の背景画像に変更される確率（移行率）を高くして、別の演出図柄グループにある他の背景画像に変更される確率を低くする。

【０１５４】

例えば、現時点での背景画像が第１背景画像ＨＫ１であることとする。この場合には、基本的には、同一の第１演出図柄グループにある第２背景画像ＨＫ２（他の背景画像）に変更される確率を高く（本形態では６０％に）していて、別の第２演出図柄グループにある第３背景画像ＨＫ３又は第４背景画像ＨＫ４、別の第３演出図柄グループにある第５背景画像ＨＫ５又は第６背景画像ＨＫ６に変更される確率を低く（本形態ではそれぞれ１０％に）している。これにより、基本的に第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更され易いため、演出図柄ＥＺが第１演出図柄ＥＺａのままで変更され難くなる。その結果、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更しても、同一の第１演出図柄ＥＺａの変動表示を遊技者に見せることが可能であり、演出図柄ＥＺの過度な変更を防止することが可能である。

【０１５５】

その上で本形態では、例外的に、現時点での背景画像に変更される直前の背景画像が、同一の演出図柄グループにある他の背景画像である場合、現時点での背景画像から他の背景画像に変更されることがないようにしている。例えば、上述したように、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更されたこととする。この場合、現時点での背景画像が第２背景画像ＨＫ２であり、第２背景画像ＨＫ２に変更される直前の背景画像が、同一の第１演出図柄グループにある第１背景画像ＨＫ１（他の背景画像）であることになる。そうなると、第２背景画像ＨＫ２から変更する場合、第１背景画像ＨＫ１に変更しないで、別の第２演出図柄グループにある第３背景画像ＨＫ３又は第４背景画像ＨＫ４、或いは別の第３演出図柄グループにある第５背景画像ＨＫ５又は第６背景画像ＨＫ６の何れかに変更することにする。

【０１５６】

こうして、同一の演出図柄グループにおいて、背景画像が２回連続変更するのを防止することが可能である。つまり上記した例では、第１演出図柄グループにおいて、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２を経て、再び第１背景画像ＨＫ１に戻るのを防止することが可能である。その結果、遊技者には、同じ背景画像にすぐに戻ってくる印象を与えないようにすることが可能である。つまり、同じ背景画像が頻繁に現れる印象を与えないことが可能であり、演出の興趣性を高めることが可能である。

【０１５７】

そして本形態では、例外的に、現時点での背景画像に変更される直前の背景画像が、同一の演出図柄グループにある他の背景画像である場合、背景画像の変更により、必ず別の演出図柄グループの背景画像に変更される。そのためこの場合には、背景画像の変更によって、演出図柄ＥＺの表示態様が必ず変更することになる。つまり上記した例では、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更された場合、その後、第３背景画像ＨＫ３

と第４背景画像ＨＫ４と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６の何れかに変更されるため、演出図柄ＥＺが第１演出図柄ＥＺａから、第２演出図柄ＥＺｂ又は第３演出図柄ＥＺｃに必ず変更されることになる。その結果、同一の演出図柄グループで背景画像が何度も変更されてしまい、演出図柄ＥＺがしばらく変更しない事態を防止することが可能である。

【０１５８】

以上要するに、基本的に、同一の演出図柄グループにある他の背景画像に変更される確率（移行率）を高くすることで、演出図柄ＥＺの過度な変更を防止することが可能である。その上で、例外的に、現時点での背景画像に変更される直前の背景画像が、同一の演出図柄グループにある他の背景画像である場合、必ず別の演出図柄グループの背景画像に変更する。これにより、演出図柄ＥＺの表示態様がしばらく変更しない事態を防止することが可能である。このようにして、演出図柄ＥＺの表示態様の適度の変更と、同じ背景態様の背景画像が頻繁に現れるのを防ぐことの両立を図ることが可能である。

【０１５９】

ここで本形態において、通常遊技状態で背景画像が変更されるための背景変更条件について説明する。背景変更条件は、通常遊技状態での演出図柄ＥＺの変動表示の回数（変動演出回数）が２０回以上であり、且つ図４４に示す背景チェンジ実行抽選テーブルを用いて背景画像の変更を実行すると決定した場合に限り、成立するものである。つまり、通常遊技状態での変動演出回数が２０回未満である場合には、背景画像が変更されることはない。また通常遊技状態での変動演出回数が２０回以上であっても、図４４に示す背景チェンジ実行抽選テーブルを用いて背景画像の変更を実行すると決定しない場合には、背景画像が変更されることはない。なお変動演出回数は、大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるときに「０」回にリセットされるようになっている。

【０１６０】

なお本形態において、図２８に示すように、第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２は、共に山の景色を示すという意味で、同種類の背景画像ということができて、それ以外の背景画像を異種類の背景画像ということができる。また第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４は、共に街の景色を示すという意味で、同種類の背景画像ということができて、それ以外の背景画像を異種類の背景画像ということができる。また第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６は、共に宇宙の景色を示すという意味で、同種類の背景画像ということができて、それ以外の背景画像を異種類の背景画像ということができる。よって本形態では、基本的に、現時点での背景画像から同種類の背景画像に変更する確率（移行率）を高くしている。その上で、現時点での背景画像よりも前の背景画像が、同種類の背景画像である場合には、例外的に、必ず異種類の背景画像に変更するという特徴がある。こうして、遊技者には適度に同種類の背景画像を見せつつ、３回連続同種類の背景画像を見せないようにすることで、背景チェンジをバランス良く見せることが可能である。

【０１６１】

次に、図２９に基づいて、背景画像を変更する場合の演出例について説明する。先ず、図２９（Ａ）に示すように、表示画面５０ａに第１背景画像ＨＫ１が表示されていて、第１演出図柄ＥＺａが変動表示されていることとする。なお前提条件として、図２９（Ａ）に示す第１背景画像ＨＫ１が表示される前の背景画像として、同一の第１演出図柄グループである第２背景画像ＨＫ２が表示されていないこととする。そして、図２９（Ｂ）に示すように、第１背景画像ＨＫ１が表示されている状態で、第１演出図柄ＥＺａが例えばハズレ態様「１７９」にて停止表示される。

【０１６２】

その後、新たに変動演出が開始される時点で、背景変更条件が成立したこととする。この場合、同一の第１演出図柄グループである第２背景画像ＨＫ２に変更される確率（移行率）が高くなるように、背景画像の変更が抽選で決定されることになる（図４５（Ｂ）参照）。よって、第２背景画像ＨＫ２に変更されることが決定されたこととする。またこの場合には、第２背景画像ＨＫ２の表示中には第１演出図柄ＥＺａが表示されることになっ

ているため（図４５（Ｂ）参照）、演出図柄ＥＺの表示態様は変更しないことになる。

【０１６３】

その結果、図２９（Ｃ）に示すように、表示画面５０ａでは第２背景画像ＨＫ２の表示に切替わると共に、第１演出図柄ＥＺａの変動表示が開始される。こうして、背景画像の背景態様を変更するものの、演出図柄ＥＺの表示態様を変更しないことにより、演出図柄ＥＺの過度の変更を防ぐことが可能である。そして、図２９（Ｄ）に示すように、第２背景画像ＨＫ２が表示されている状態で、第１演出図柄ＥＺａが例えばハズレ態様「１９９」にて停止表示される。

【０１６４】

その後、新たに変動演出が開始される時点で、背景変更条件が成立したこととする。但しこの場合には、現時点での背景画像（第２背景画像ＨＫ２）に変更される直前の背景画像が、同一の演出図柄グループ（第１演出図柄グループ）にある他の背景画像（第１背景画像ＨＫ１）である。そのため、現時点での第２背景画像ＨＫ２及び直前の第１背景画像ＨＫ１以外の背景画像（第３背景画像ＨＫ３、第４背景画像ＨＫ４、第５背景画像ＨＫ５、第６背景画像ＨＫ６）の中から、変更する背景画像が抽選で決定されることになる（図４６（Ａ）参照）。よってこのとき、第４背景画像ＨＫ４に変更されることが決定されたこととする。そしてこの場合、第４背景画像ＨＫ４の表示中には第２演出図柄ＥＺｂが表示されることになっているため（図４６（Ａ）参照）、第１演出図柄ＥＺａから第２演出図柄ＥＺｂに変更されることになる。

【０１６５】

その結果、図２９（Ｅ）に示すように、表示画面５０ａでは第４背景画像ＨＫ４の表示に切替わると共に、第２演出図柄ＥＺｂの変動表示が開始される。こうして、前回の背景チェンジ（背景画像の変更）で演出図柄ＥＺの表示態様が変更されない場合には、今回の背景チェンジでは演出図柄ＥＺの表示態様が必ず変更されることになり、演出図柄ＥＺの表示態様がしばらく変更されないような事態を防ぐことが可能である。そして、図２９（Ｆ）に示すように、第４背景画像ＨＫ４が表示されている状態で、第２演出図柄ＥＺｂが例えばハズレ態様「９７１」にて停止表示される。

【０１６６】

その後、新たに変動演出が開始される時点で、背景変更条件が成立したこととする。この場合、同一の第２演出図柄グループである第３背景画像ＨＫ３に変更される確率（移行率）が高くなるように、背景画像の変更が抽選で決定されることになる（図４８（Ｂ）参照）。よって、第３背景画像ＨＫ３に変更されることが決定されたこととする。またこの場合には、第３背景画像ＨＫ３の表示中には第２演出図柄ＥＺｂが表示されることになっているため（図４８（Ｂ）参照）、演出図柄ＥＺの表示態様は変更しないことになる。

【０１６７】

その結果、図２９（Ｇ）に示すように、表示画面５０ａでは第３背景画像ＨＫ３の表示に切替わると共に、第２演出図柄ＥＺｂの変動表示が開始される。こうして、背景画像の背景態様を変更するものの、演出図柄ＥＺの表示態様を変更しないことにより、演出図柄ＥＺの過度の変更を防ぐことが可能である。そして、図２９（Ｈ）に示すように、第３背景画像ＨＫ３が表示されている状態で、第２演出図柄ＥＺｂが例えばハズレ態様「９１７」にて停止表示される。

【０１６８】

その後、新たに変動演出が開始される時点で、背景変更条件が成立したこととする。但しこの場合には、現時点での背景画像（第３背景画像ＨＫ３）に変更される直前の背景画像が、同一の演出図柄グループ（第２演出図柄グループ）にある他の背景画像（第４背景画像ＨＫ４）である。そのため、現時点での第３背景画像ＨＫ３及び直前の第４背景画像ＨＫ４以外の背景画像（第１背景画像ＨＫ１、第２背景画像ＨＫ２、第５背景画像ＨＫ５、第６背景画像ＨＫ６）の中から、変更する背景画像が抽選で決定されることになる（図４７（Ａ）参照）。よってこのとき、第５背景画像ＨＫ５に変更されることが決定されたこととする。そしてこの場合、第５背景画像ＨＫ５の表示中には第３演出図柄ＥＺｃが表

示されることになっているため（図４７（Ａ）参照）、第２演出図柄ＥＺｂから第３演出図柄ＥＺｃに変更されることになる。

【０１６９】

その結果、図２９（Ｉ）に示すように、表示画面５０ａでは第５背景画像ＨＫ５の表示に切替わると共に、第３演出図柄ＥＺｃの変動表示が開始される。こうして、前回の背景チェンジ（背景画像の変更）で演出図柄ＥＺの表示態様が変更されない場合には、今回の背景チェンジでは演出図柄ＥＺの表示態様が必ず変更されることになり、演出図柄ＥＺの表示態様がしばらく変更されないような事態を防ぐことが可能である。そして、図２９（Ｊ）に示すように、第５背景画像ＨＫ５が表示されている状態で、第３演出図柄ＥＺｃが例えばハズレ態様「７１９」にて停止表示される。

【０１７０】

７．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３０～図４３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３０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。

【０１７１】

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、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【０１７２】

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ＥＺを決定するための演出図柄決定用乱数、変動演出パターンを決定するための変動演出パターン抽選乱数、種々の予告演出を決定するための予告演出決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の遊技制御基板１００が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を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１００が行う乱数更新処理においても同様である。

【０１７３】

乱数シード更新処理(S4005)が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4006)。コマンド送信処理(S4006)では、演出制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板１４０に送信する。コマンドを受信した画像制御基板１４０は、コマンドに従い画像表示装置５０を用いて各種の演出（変動演出や、大当たり遊技に伴うオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出等）を実行する。なお、画像制御基板１４０による各種の演出の実行に伴って演出制御基板１２０は、音声制御基板１６１を介してスピーカ６２０から音声を出力したり、サブドライブ基板１６２を介して盤ランプ５４や枠ランプ２１２を発光させたり、盤可動体５５ｋを駆

動させたりする。演出制御用マイコン１２１は続いて、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)、１ｍｓタイマ割り込み処理(S4009)および１０ｍｓタイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

【０１７４】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)は、遊技制御基板１００から送られたストローブ信号（ＳＴＢ信号）が演出制御用マイコン１２１の外部ＩＮＴ入力部に入力されることに基づいて行われる。つまり、ストローブ信号が演出制御用マイコン１２１の外部ＩＮＴ入力部に入力されなければ、受信割り込み処理(S4008)は行われない。図３１に示すように、受信割り込み処理(S4008)では、遊技制御基板１００から送信されてきた各種のコマンドを演出用ＲＡＭ１２４の受信バッファに格納する(S4101)。この受信割り込み処理(S4008)は、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。

【０１７５】

［１ｍｓタイマ割り込み処理］１ｍｓタイマ割り込み処理(S4009)は、演出制御基板１２０に１ｍｓｅｃ周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図３２に示すように、１ｍｓタイマ割り込み処理(S4009)ではまず、入力処理(S4201)を行う。入力処理(S4201)では、入力部検知センサ４０ａ（図７参照）、セレクトボタン検知センサ４２ａからの検知信号に基づいてスイッチデータ（エッジデータおよびレベルデータ）を作成する。

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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グタイマ処理(S4204)を行って、本処理を終える。

【０１７９】

［１０ｍｓタイマ割り込み処理］１０ｍｓタイマ割り込み処理(S4010)は、演出制御基板１２０に１０ｍｓｅｃ周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図３３に示すように、１０ｍｓタイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う(S4301)。

【０１８０】

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

【０１８１】

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６２０からの音声の出力を制御するデータ）の作成及び画像制御基板１４０への出力や、音声演出の時間管理等を行う。これにより、実行する演出に合った音声がスピーカ６２０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。

【０１８２】

［受信コマンド解析処理］図３４に示すように、受信コマンド解析処理(S4301)ではまず、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定し(S4401)、受信していればモードステータス設定処理を行う(S4402)。モードステータス設定処理(S4402)では、受信した遊技状態指定コマンドを解析して、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態の情報に基づいて、モードステータスの値を設定する。モードステータスの値は、通常遊技状態であれば「１」に設定され、高確高ベース状態であれば「２」に設定され、低確時短状態であれば「３」に設定される。こうして演出制御用マイコン１２１は、現時点での遊技状態を把握することが可能である。

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

続いて、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００からオープニングコマンドを受信したか否か判定し(S4407)、受信していればオープニング演出選択処理を行う(S4408)。オープニング演出選択処理(S4408)では、オープニングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のオープニング中に実行するオープニング演出のパターン（内容）を選択する。そして、選択したオープニング演出パターンにてオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。続いて、オープニング演出選択処理(S4408)の後、変動演出カウンタの値を「０」にリセットして(S4409)、ステップS4410に進む。変動演出カウンタは、後述するように、通常遊技状態にて背景画像が変更されてから変動演出が実行された回数をカウントするためのものである。こうして変動演出カウンタの値は、オープニング演出（大当たり演出）の開始時に「０」にリセットされるようになっている。

【０１８６】

続いて、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００からラウンド指定コマンドを受信したか否か判定し(S4410)、受信していればラウンド演出選択処理を行う(S4411)。ラウンド演出選択処理(S4411)では、ラウンド指定コマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のラウンド遊技中に実行するラウンド演出のパターン（内容）を選択する。そして、選択したラウンド演出パターンにてラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０１８７】

続いて、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００からエンディングコマンドを受信したか否か判定し(S4412)、受信していればエンディング演出選択処理を行う(S4413)。エンディング演出選択処理(S4413)では、エンディングコマンドを解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出のパターン（内容）を選択する。そして、選択したエンディング演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０１８８】

続いて、演出制御用マイコン１２１は、その他の処理(S4414)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。

【０１８９】
［変動演出開始処理］図３５に示すように、変動演出開始処理(S4404)ではまず、演出制御用マイコン１２１は、変動開始コマンドを解析する(S4501)。変動開始コマンドには、特図１大当たり判定処理や特図２大当たり判定処理（図２０参照）でセットされた特図停止図柄データの情報や、特図１変動パターン選択処理や特図２変動パターン選択処理(図２１及び図２２参照)でセットされた変動パターンの情報、現在の遊技状態を指定する情報等が含まれている。なお、ここで演出制御用マイコン１２１が取得した情報は、これ以降に実行する処理においても適宜利用可能なものとする。次に演出制御用マイコン１２１は、現時点で設定されているモードステータスの値を参照する(S4502)。
【０１９０】
続いて演出制御用マイコン１２１は、変動演出パターン選択処理を実行する(S4503)。変動演出パターンが決まれば、変動演出の時間、リーチ演出の有無、リーチ演出の内容、ＳＰリーチの有無、ＳＰリーチの内容、演出ボタン演出（ＳＷ演出）の有無、演出ボタン演出の内容、演出展開構成等からなる変動演出の内容の詳細が決まることとなる。
【０１９１】
続いて演出制御用マイコン１２１は、後述する背景画像選択処理を実行する(S4504)。なお通常遊技状態での演出図柄ＥＺの表示態様は、背景画像の背景態様（第１背景画像ＨＫ１から第６背景画像ＨＫ６までの各背景画像）に関連付けられているため、背景画像選択処理(S4504)によって、通常遊技状態での演出図柄ＥＺの種類が決定されることになる。そして、変動演出において最終的に停止表示する演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の選択を行う(S4505)。具体的には、演出図柄決定用乱数を取得するとともに、リーチの有無等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、最終的に停止表示する演出図柄ＥＺ１，ＥＺ２，ＥＺ３の数字の組合せを選択する。
【０１９２】
続いて演出制御用マイコン１２１は、予告演出選択処理を実行する(S4506)。予告演出選択処理(S4506)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演出などの予告演出の内容が決定される。
【０１９３】
続いて演出制御用マイコン１２１は、選択した変動演出パターンと演出図柄ＥＺと予告演出とを開始するための変動演出開始コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットして(S4507)、本処理を終える。ステップS4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板１４０に送信されると、表示画面５０ａにて特別図柄の変動表示に同期した変動演出が開始される。つまり図２９に示すように、背景画像の背景態様の変更や、演出図柄ＥＺの表示態様の変更を伴う変動演出が実行され得ることになる。
【０１９４】
［背景画像選択処理］図３６に示すように、背景画像選択処理(S4504)ではまず、演出制御用マイコン１２１は、モードステータスの値が「１」であるか否かを判定する(S4601)。「１」でなければ(S4601でNO)、高確時短状態又は低確時短状態であるため、第１背景画像ＨＫ１から第６背景画像ＨＫ６までの各背景画像とは異なる背景画像を表示することになる。よってこの場合には、ステップS4619に進み、その他の背景画像選択処理を実行して、本処理を終える。
【０１９５】
一方、モードステータスの値が「１」であれば(S4601でYES)、変動演出カウンタの値を「１」だけ増加させて(S4602)、ステップS4603に進む。こうして、通常遊技状態にて

変動演出が開始される度に、変動演出カウンタの値が１ずつ増加する。ステップS4603では、変動演出カウンタの値が「２０」以上であるか否かが判定される。「２０」未満であれば(S4603でNO)、未だ背景変更条件が成立していないこととして、本処理を終える。これに対して、変動演出カウンタの値が「２０」以上であれば(S4603でYES)、続いて、背景チェンジ実行抽選処理を実行して(S4604)、ステップS4605に進む。

【０１９６】

背景チェンジ実行抽選処理(S4604)では、背景チェンジ乱数を取得して、図４４に示す背景チェンジ実行抽選テーブルを用いて、取得した背景チェンジ乱数を判定する。これにより、背景画像の変更（背景チェンジ）を実行するか否か、即ち背景変更条件が成立するか否かが決まる。ステップS4605では、背景チェンジの実行を決定したか否かを判定し、実行を決定していなければ(S4605でNO)、本処理を終える。一方、実行を決定していれば(S4605でYES)、変動演出カウンタの値を「０」にリセットして(S4606)、図３７に示すステップS4607に進む。

【０１９７】

ここで図３７に示すように、演出制御用マイコン１２１は、ステップS4607に進むと、現時点で表示している背景画像の種類に応じて背景画像の変更に係る６つの処理のうち、何れかを実行する。背景フラグは、現時点で表示している背景画像が第１背景画像ＨＫ１である場合に「１」を示し、第２背景画像ＨＫ２である場合に「２」を示し、第３背景画像ＨＫ３である場合に「３」を示し、第４背景画像ＨＫ４である場合に「４」を示し、第５背景画像ＨＫ５である場合に「５」を示し、第６背景画像ＨＫ６である場合に「６」を示すものである。

【０１９８】

よって、背景フラグが「１」である場合には(S4607でYES)、現時点での第１背景画像ＨＫ１から別の背景画像に変更するための第１背景変更処理を実行して(S4608)、ステップS4618に進む。また背景フラグが「２」である場合には(S4607でNO,S4609でYES)、現時点での第２背景画像ＨＫ２から別の背景画像に変更するための第２背景変更処理を実行して(S4610)、ステップS4618に進む。また背景フラグが「３」である場合には(S4607でNO,S4609でNO,S4611でYES)、現時点での第３背景画像ＨＫ３から別の背景画像に変更するための第３背景変更処理を実行して(S4612)、ステップS4618に進む。また背景フラグが「４」である場合には(S4607でNO,S4609でNO,S4611でNO,S4613でYES)、現時点での第４背景画像ＨＫ４から別の背景画像に変更するための第４背景変更処理を実行して(S4614)、ステップS4618に進む。また背景フラグが「５」である場合には(S4607でNO,S4609でNO,S4611でNO,S4613でNO,S4615でYES)、現時点での第５背景画像ＨＫ５から別の背景画像に変更するための第５背景変更処理を実行して(S4616)、ステップS4618に進む。また背景フラグが「５」でない場合には(S4607でNO,S4609でNO,S4611でNO,S4613でNO,S4615でNO)、現時点での第６背景画像ＨＫ６から別の背景画像に変更するための第６背景変更処理を実行して(S4617)、ステップS4618に進む。なお背景フラグの値は、初期設定では「１」に設定されている。

【０１９９】

ステップS4618では、第１背景変更処理(S4608)から第６背景変更処理(S4617)までの何れかの背景変更処理により決定した背景画像の情報（背景フラグの値の情報）を含む背景チェンジコマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットして、本処理を終える。こうして、ステップS4618でセットされた背景チェンジコマンドが画像制御基板１４０に送信されると共に、上述したようにステップS4507でセットされた変動演出開始コマンド（図３５参照）が画像制御基板１４０に送信されることにより、変更された背景画像が表示されつつ、変動演出が実行される。更に、変更された背景画像が異なる演出図柄グループ（図２８参照）における背景画像である場合には、変更された演出図柄ＥＺで変動演出が実行される。

【０２００】

［第１背景変更処理］図３８に示すように、第１背景変更処理(S4608)ではまず、演出

制御用マイコン１２１は、前回背景フラグの値が「２」であるか否かを判定する(S5101)。ここで前回背景フラグは、現時点で表示されている背景画像の直前に表示されていた背景画像の情報を示すものである。具体的に前回背景フラグは、直前に表示されていた背景画像が第１背景画像ＨＫ１であれば「１」を示し、第２背景画像ＨＫ２であれば「２」を示し、第３背景画像ＨＫ３であれば「３」を示し、第４背景画像ＨＫ４であれば「４」を示し、第５背景画像ＨＫ５であれば「５」を示し、第６背景画像ＨＫ６であれば「６」を示すようになっている。

【０２０１】

ステップS5101で、前回背景フラグが「２」であれば(S5101でYES)、第１背景画像ＨＫ１から背景画像を変更する状況であるものの、第１背景画像ＨＫ１よりも前に表示されていた背景画像が同じ第１演出図柄グループ（図２８参照）である第２背景画像ＨＫ２であったことになる。よってこの場合には、ステップS5102に進み、図４５（Ａ）に示す第１背景変更特別テーブルを用いて、変更後の背景画像を抽選で決定して、ステップS5104に進む。具体的にステップS5102では、背景変更乱数を取得して、図４５（Ａ）に示す第１背景変更特別テーブルを用いて取得した背景変更乱数を判定することで、第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６の中から変更後の背景画像を決定する。これにより、第１背景画像ＨＫ１の直前に表示されていた第２背景画像ＨＫ２に戻るのを防ぐことが可能である。更に、第１演出図柄ＥＺａの表示から、第２演出図柄ＥＺｂの表示又は第３演出図柄ＥＺｃの表示に必ず切替えることが可能であり、第１演出図柄ＥＺａが表示され続けるのを防ぐことが可能である。

【０２０２】

一方、ステップS5101で、前回背景フラグが「２」でなければ(S5101でNO)、第１背景画像ＨＫ１よりも前に表示されていた背景画像が同じ第１演出図柄グループ（図２８参照）でなかったことになる。よってこの場合には、ステップS5103に進み、図４５（Ｂ）に示す第１背景変更通常テーブルを用いて、変更後の背景画像を抽選で決定して、ステップS5104に進む。具体的にステップS5103では、背景変更乱数を取得して、図４５（Ｂ）に示す第１背景変更通常テーブルを用いて取得した背景変更乱数を判定することで、第２背景画像ＨＫ２と第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６の中から変更後の背景画像を決定する。ここで図４５（Ｂ）から明らかなように、第１背景画像ＨＫ１と同じ第１演出図柄グループである第２背景画像ＨＫ２が抽選で決定される確率（移行率）が非常に高く（６０％に）設定されている。これにより、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２へ変更され易くすることが可能である。そして、第２背景画像ＨＫ２に切替わっても第１演出図柄ＥＺａが表示され続けるようにすることで、演出図柄ＥＺの表示態様がすぐに切替わってしまうのを防ぐことが可能である。

【０２０３】

ステップS5104では、抽選した背景画像に基づいて、背景フラグの値をセットして、ステップS5105に進む。例えば抽選した背景画像が第２背景画像ＨＫ２であれば、背景フラグの値を「２」にセットすることになる。そしてステップS5105では前回背景フラグの値を「１」にセットして、第１背景変更処理(S4608)を終える。

【０２０４】

［第２背景変更処理］図３９に示すように、第２背景変更処理(S4610)ではまず、演出制御用マイコン１２１は、前回背景フラグの値が「１」であるか否かを判定する(S5201)。前回背景フラグが「１」であれば(S5201でYES)、第２背景画像ＨＫ２から背景画像を変更する状況であるものの、第２背景画像ＨＫ２よりも前に表示されていた背景画像が同じ第１演出図柄グループ（図２８参照）である第１背景画像ＨＫ１であったことになる。よってこの場合には、ステップS5202に進み、図４６（Ａ）に示す第２背景変更特別テーブルを用いて、変更後の背景画像を抽選で決定して、ステップS5204に進む。具体的にステップS5202では、背景変更乱数を取得して、図４６（Ａ）に示す第２背景変更特別テーブルを用いて取得した背景変更乱数を判定することで、第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６の中から変更後の背景画像を決定す

る。これにより、第２背景画像ＨＫ２の直前に表示されていた第１背景画像ＨＫ１に戻るのを防ぐことが可能である。更に、第１演出図柄ＥＺａの表示から、第２演出図柄ＥＺｂの表示又は第３演出図柄ＥＺｃの表示に必ず切替えることが可能であり、第１演出図柄ＥＺａが表示され続けるのを防ぐことが可能である。

【０２０５】

一方、ステップS5201で、前回背景フラグが「１」でなければ(S5201でNO)、第２背景画像ＨＫ２よりも前に表示されていた背景画像が同じ第１演出図柄グループ（図２８参照）でなかったことになる。よってこの場合には、ステップS5203に進み、図４６（Ｂ）に示す第２背景変更通常テーブルを用いて、変更後の背景画像を抽選で決定して、ステップS5204に進む。具体的にステップS5203では、背景変更乱数を取得して、図４６（Ｂ）に示す第２背景変更通常テーブルを用いて取得した背景変更乱数を判定することで、第１背景画像ＨＫ１と第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６の中から変更後の背景画像を決定する。ここで図４６（Ｂ）から明らかなように、第２背景画像ＨＫ２と同じ第１演出図柄グループである第１背景画像ＨＫ１が抽選で決定される確率（移行率）が非常に高く（６０％に）設定されている。これにより、第２背景画像ＨＫ２から第１背景画像ＨＫ１へ変更され易くすることが可能である。そして、第１背景画像ＨＫ１に切替わっても第１演出図柄ＥＺａが表示され続けるようにすることで、演出図柄ＥＺの表示態様がすぐに切替わってしまうのを防ぐことが可能である。

【０２０６】

ステップS5204では、抽選した背景画像に基づいて、背景フラグの値をセットして、ステップS5205に進む。そしてステップS5205では前回背景フラグの値を「２」にセットして、第２背景変更処理(S4610)を終える。

【０２０７】

［第３背景変更処理］図４０に示すように、第３背景変更処理(S4612)ではまず、演出制御用マイコン１２１は、前回背景フラグの値が「４」であるか否かを判定する(S5301)。前回背景フラグが「４」であれば(S5301でYES)、第３背景画像ＨＫ３から背景画像を変更する状況であるものの、第３背景画像ＨＫ３よりも前に表示されていた背景画像が同じ第２演出図柄グループ（図２８参照）である第４背景画像ＨＫ４であったことになる。よってこの場合には、ステップS5302に進み、図４７（Ａ）に示す第３背景変更特別テーブルを用いて、変更後の背景画像を抽選で決定して、ステップS5304に進む。具体的にステップS5302では、背景変更乱数を取得して、図４７（Ａ）に示す第３背景変更特別テーブルを用いて取得した背景変更乱数を判定することで、第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６の中から変更後の背景画像を決定する。これにより、第３背景画像ＨＫ３の直前に表示されていた第４背景画像ＨＫ４に戻るのを防ぐことが可能である。更に、第２演出図柄ＥＺｂの表示から、第１演出図柄ＥＺａの表示又は第３演出図柄ＥＺｃの表示に必ず切替えることが可能であり、第２演出図柄ＥＺｂが表示され続けるのを防ぐことが可能である。

【０２０８】

一方、ステップS5301で、前回背景フラグが「４」でなければ(S5301でNO)、第３背景画像ＨＫ３よりも前に表示されていた背景画像が同じ第２演出図柄グループ（図２８参照）でなかったことになる。よってこの場合には、ステップS5303に進み、図４７（Ｂ）に示す第３背景変更通常テーブルを用いて、変更後の背景画像を抽選で決定して、ステップS5304に進む。具体的にステップS5303では、背景変更乱数を取得して、図４７（Ｂ）に示す第３背景変更通常テーブルを用いて取得した背景変更乱数を判定することで、第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２と第４背景画像ＨＫ４と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６の中から変更後の背景画像を決定する。ここで図４７（Ｂ）から明らかなように、第３背景画像ＨＫ３と同じ第２演出図柄グループである第４背景画像ＨＫ４が抽選で決定される確率（移行率）が非常に高く（６０％に）設定されている。これにより、第３背景画像ＨＫ３から第４背景画像ＨＫ４へ変更され易くすることが可能である。そして、第４背景画像ＨＫ４に切替わっても第２演出図柄ＥＺｂが表示され続けるようにする

ことで、演出図柄ＥＺの表示態様がすぐに切替わってしまうのを防ぐことが可能である。

【０２０９】

ステップS5304では、抽選した背景画像に基づいて、背景フラグの値をセットして、ステップS5305に進む。そしてステップS5305では前回背景フラグの値を「３」にセットして、第３背景変更処理(S4612)を終える。

【０２１０】

［第４背景変更処理］図４１に示すように、第４背景変更処理(S4614)ではまず、演出制御用マイコン１２１は、前回背景フラグの値が「３」であるか否かを判定する(S5401)。前回背景フラグが「３」であれば(S5401でYES)、第４背景画像ＨＫ４から背景画像を変更する状況であるものの、第４背景画像ＨＫ４よりも前に表示されていた背景画像が同じ第２演出図柄グループ（図２８参照）である第３背景画像ＨＫ３であったことになる。よってこの場合には、ステップS5402に進み、図４８（Ａ）に示す第４背景変更特別テーブルを用いて、変更後の背景画像を抽選で決定して、ステップS5404に進む。具体的にステップS5402では、背景変更乱数を取得して、図４８（Ａ）に示す第４背景変更特別テーブルを用いて取得した背景変更乱数を判定することで、第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６の中から変更後の背景画像を決定する。これにより、第４背景画像ＨＫ４の直前に表示されていた第３背景画像ＨＫ３に戻るのを防ぐことが可能である。更に、第２演出図柄ＥＺｂの表示から、第１演出図柄ＥＺａの表示又は第３演出図柄ＥＺｃの表示に必ず切替えることが可能であり、第２演出図柄ＥＺｂが表示され続けるのを防ぐことが可能である。

【０２１１】

一方、ステップS5401で、前回背景フラグが「３」でなければ(S5401でNO)、第４背景画像ＨＫ４よりも前に表示されていた背景画像が同じ第２演出図柄グループ（図２８参照）でなかったことになる。よってこの場合には、ステップS5403に進み、図４８（Ｂ）に示す第４背景変更通常テーブルを用いて、変更後の背景画像を抽選で決定して、ステップS5404に進む。具体的にステップS5403では、背景変更乱数を取得して、図４８（Ｂ）に示す第４背景変更通常テーブルを用いて取得した背景変更乱数を判定することで、第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２と第３背景画像ＨＫ３と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６の中から変更後の背景画像を決定する。ここで図４８（Ｂ）から明らかなように、第４背景画像ＨＫ４と同じ第２演出図柄グループである第３背景画像ＨＫ３が抽選で決定される確率（移行率）が非常に高く（６０％に）設定されている。これにより、第４背景画像ＨＫ４から第３背景画像ＨＫ３へ変更され易くすることが可能である。そして、第３背景画像ＨＫ３に切替わっても第２演出図柄ＥＺｂが表示され続けるようにすることで、演出図柄ＥＺの表示態様がすぐに切替わってしまうのを防ぐことが可能である。

【０２１２】

ステップS5404では、抽選した背景画像に基づいて、背景フラグの値をセットして、ステップS5405に進む。そしてステップS5405では前回背景フラグの値を「４」にセットして、第４背景変更処理(S4614)を終える。

【０２１３】

［第５背景変更処理］図４２に示すように、第５背景変更処理(S4616)ではまず、演出制御用マイコン１２１は、前回背景フラグの値が「６」であるか否かを判定する(S5501)。前回背景フラグが「６」であれば(S5501でYES)、第５背景画像ＨＫ５から背景画像を変更する状況であるものの、第５背景画像ＨＫ５よりも前に表示されていた背景画像が同じ第３演出図柄グループ（図２８参照）である第６背景画像ＨＫ６であったことになる。よってこの場合には、ステップS5502に進み、図４９（Ａ）に示す第５背景変更特別テーブルを用いて、変更後の背景画像を抽選で決定して、ステップS5504に進む。具体的にステップS5502では、背景変更乱数を取得して、図４９（Ａ）に示す第５背景変更特別テーブルを用いて取得した背景変更乱数を判定することで、第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２と第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４の中から変更後の背景画像を決定する。これにより、第５背景画像ＨＫ５の直前に表示されていた第６背景画像ＨＫ６に戻る

のを防ぐことが可能である。更に、第３演出図柄ＥＺｃの表示から、第１演出図柄ＥＺａの表示又は第２演出図柄ＥＺｂの表示に必ず切替えることが可能であり、第３演出図柄ＥＺｃが表示され続けるのを防ぐことが可能である。

【０２１４】

一方、ステップS5501で、前回背景フラグが「６」でなければ(S5501でNO)、第５背景画像ＨＫ５よりも前に表示されていた背景画像が同じ第３演出図柄グループ（図２８参照）でなかったことになる。よってこの場合には、ステップS5503に進み、図４９（Ｂ）に示す第５背景変更通常テーブルを用いて、変更後の背景画像を抽選で決定して、ステップS5504に進む。具体的にステップS5503では、背景変更乱数を取得して、図４９（Ｂ）に示す第５背景変更通常テーブルを用いて取得した背景変更乱数を判定することで、第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２と第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４と第６背景画像ＨＫ６の中から変更後の背景画像を抽選で決定する。ここで図４９（Ｂ）から明らかなように、第５背景画像ＨＫ５と同じ第３演出図柄グループである第６背景画像ＨＫ６が抽選で決定される確率（移行率）が非常に高く（６０％に）設定されている。これにより、第５背景画像ＨＫ５から第６背景画像ＨＫ６へ変更され易くすることが可能である。そして、第６背景画像ＨＫ６に切替わっても第３演出図柄ＥＺｃが表示され続けるようにすることで、演出図柄ＥＺの表示態様がすぐに切替わってしまうのを防ぐことが可能である。

【０２１５】

ステップS5504では、抽選した背景画像に基づいて、背景フラグの値をセットして、ステップS5505に進む。そしてステップS5505では前回背景フラグの値を「５」にセットして、第５背景変更処理(S4616)を終える。

【０２１６】

［第６背景変更処理］図４３に示すように、第６背景変更処理(S4617)ではまず、演出制御用マイコン１２１は、前回背景フラグの値が「５」であるか否かを判定する(S5601)。前回背景フラグが「５」であれば(S5601でYES)、第６背景画像ＨＫ６から背景画像を変更する状況であるものの、第６背景画像ＨＫ６よりも前に表示されていた背景画像が同じ第３演出図柄グループ（図２８参照）である第５背景画像ＨＫ５であったことになる。よってこの場合には、ステップS5602に進み、図５０（Ａ）に示す第６背景変更特別テーブルを用いて、変更後の背景画像を抽選で決定して、ステップS5604に進む。具体的にステップS5602では、背景変更乱数を取得して、図５０（Ａ）に示す第６背景変更特別テーブルを用いて取得した背景変更乱数を判定することで、第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２と第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４の中から変更後の背景画像を決定する。これにより、第６背景画像ＨＫ６の直前に表示されていた第５背景画像ＨＫ５に戻るのを防ぐことが可能である。更に、第３演出図柄ＥＺｃの表示から、第１演出図柄ＥＺａの表示又は第２演出図柄ＥＺｂの表示に必ず切替えることが可能であり、第３演出図柄ＥＺｃが表示され続けるのを防ぐことが可能である。

【０２１７】

一方、ステップS5601で、前回背景フラグが「５」でなければ(S5601でNO)、第６背景画像ＨＫ６よりも前に表示されていた背景画像が同じ第３演出図柄グループ（図２８参照）でなかったことになる。よってこの場合には、ステップS5603に進み、図５０（Ｂ）に示す第６背景変更通常テーブルを用いて、変更後の背景画像を抽選で決定して、ステップS5604に進む。具体的にステップS5603では、背景変更乱数を取得して、図５０（Ｂ）に示す第６背景変更通常テーブルを用いて取得した背景変更乱数を判定することで、第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２と第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４と第５背景画像ＨＫ５の中から変更後の背景画像を抽選で決定する。ここで図５０（Ｂ）から明らかなように、第６背景画像ＨＫ６と同じ第３演出図柄グループである第５背景画像ＨＫ５が抽選で決定される確率（移行率）が非常に高く（６０％に）設定されている。これにより、第６背景画像ＨＫ６から第５背景画像ＨＫ５へ変更され易くすることが可能である。そして、第５背景画像ＨＫ５に切替わっても第３演出図柄ＥＺｃが表示され続けるよう

にすることで、演出図柄ＥＺの表示態様がすぐに切替わってしまうのを防ぐことが可能である。

【０２１８】

ステップS5604では、抽選した背景画像に基づいて、背景フラグの値をセットして、ステップS5605に進む。そしてステップS5605では前回背景フラグの値を「６」にセットして、第６背景変更処理(S4617)を終える。

【０２１９】

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、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更され易い（図４５（Ｂ）参照）。その上で、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２を経て、再び第１背景画像ＨＫ１に変更することはない（図４５（Ａ）参照）。つまり、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２を経て、第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６のうちの何れかに変更され易い。こうして、第１背景画像ＨＫ１から変更した後に、すぐに第１背景画像ＨＫ１に戻り難くすることが可能である。その結果、遊技者に同じ背景画像を見せ難くすることが可能であり、演出の興趣性を高めることが可能である。

【０２２０】

また本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、例えば第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２を経て第３背景画像ＨＫ３に変更された後、当該第３背景画像ＨＫ３から第１背景画像ＨＫ１に変更される場合よりも、当該第３背景画像ＨＫ３から第４背景画像ＨＫ４に変更され易い（図４７（Ｂ）参照）。よって、背景画像が第１背景画像ＨＫ１から変更した後に、すぐに第１背景画像ＨＫ１に戻るのを一層生じ難くすることが可能である。

【０２２１】

また本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更しても演出図柄ＥＺが第１演出図柄ＥＺａのままであって、演出図柄ＥＺの表示態様が変更しない。その後、第２背景画像ＨＫ２から、第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６のうちの何れかに変更されると、第２演出図柄ＥＺｂ又は第３演出図柄ＥＺｃの何れかに変更する。つまり、演出図柄ＥＺの表示態様が必ず変更することになる。こうして、背景画像の背景態様の変更で、演出図柄ＥＺの表示態様を適度に変更させることが可能であり、演出図柄ＥＺを飽きさせ難くすることが可能である。

【０２２２】

また本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、背景画像が第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更する場合には、演出図柄ＥＺは第１演出図柄ＥＺａのままで変更しない（図２８参照）。一方、背景画像が第１背景画像ＨＫ１から第３背景画像ＨＫ３に変更する場合には、演出図柄ＥＺは第１演出図柄ＥＺａから第２演出図柄ＥＺｂに変更する（図２８参照）。こうして、背景画像の表示態様の変更で、演出図柄ＥＺの表示態様の変更を適度に見せることが可能であり、演出の興趣性を高めることが可能である。

【０２２３】

また本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、第１背景画像ＨＫ１から変更する場合、当該第１背景画像ＨＫ１から例えば第３背景画像ＨＫ３に変更する場合よりも、当該第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更し易い（図４５（Ｂ）参照）。即ち、第１背景画像ＨＫ１からの変更により、第１演出図柄ＥＺａから第２演出図柄ＥＺｂに変更する場合よりも、第１演出図柄ＥＺａのままになり易い。こうして、背景画像の変更により、演出図柄ＥＺの表示態様が過度に変更するのを回避して、同一の演出図柄ＥＺの表示態様をある程度見せることが可能である。

【０２２４】

また本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更された後では、当該第２背景画像ＨＫ２から再び第１背景画像ＨＫ１に戻ることはなくて、第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４と第５背景画像ＨＫ５と第６背景

画像ＨＫ６のうちの何れかに変更される（図４５（Ａ）参照）。そのためこのときには、演出図柄ＥＺが第１演出図柄ＥＺａから必ず変更されることになる。つまり、第１背景画像ＨＫ１から背景態様が２回変更されれば、少なくとも１回演出図柄ＥＺの表示態様が変更される。こうして、第１演出図柄ＥＺａが表示され続けるのを防いで、演出図柄ＥＺの表示態様を適度に変更させることが可能であり、演出図柄ＥＺを飽きさせ難くすることが可能である。

【０２２５】

また本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、例えば第１背景画像ＨＫ１又は第２背景画像ＨＫ２から第３背景画像ＨＫ３に変更されると、演出図柄ＥＺが第１演出図柄ＥＺａから第２演出図柄ＥＺｂに変更される（図２８参照）。その後、背景画像が第３背景画像ＨＫ３から変更する場合には、第１背景画像ＨＫ１又は第２背景画像ＨＫ２に変更する場合よりも、第４背景画像ＨＫ４に変更され易くて（図４７（Ｂ）参照）、演出図柄ＥＺが変わらず第２演出図柄ＥＺｂのままになり易い。よって、第１演出図柄ＥＺａから第２演出図柄ＥＺｂへ表示態様が変更されてすぐに、再び演出図柄ＥＺの表示態様が変更される事態を防ぐことが可能であり、同一の表示態様である演出図柄ＥＺを適度に見せることが可能である。

【０２２６】

また本形態のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、第３背景画像ＨＫ３から第４背景画像ＨＫ４に変更された後では、当該第４背景画像ＨＫ４から再び第３背景画像ＨＫ３に戻ることはなくて、第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６のうちの何れかに変更される（図４８（Ａ）参照）。そのためこのときには、演出図柄ＥＺが第２演出図柄ＥＺｂから必ず変更されることになる。つまり、第３背景画像ＨＫ３から背景態様が２回変更されれば、少なくとも１回演出図柄ＥＺの表示態様が変更される。こうして、第２背景画像ＨＫ２から背景態様が２回変更されれば、少なくとも１回演出図柄ＥＺの表示態様が変更される。よって、演出図柄ＥＺの表示態様を適度に変更させることが可能であり、演出図柄ＥＺを飽きさせ難くすることが可能である。

【０２２７】

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ＰＹ１と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【０２２８】

上記形態では、図２８に示すように、第１背景画像ＨＫ１の背景態様（第１背景態様）を、昼の山の景色を示す背景態様とし、第２背景画像ＨＫ２の背景態様（第２背景態様）を、夜の山の景色を示す背景態様とし、第３背景画像ＨＫ３の背景態様（第３背景態様）を、昼の街の景色を示す背景態様とし、第４背景画像ＨＫ４の背景態様（第４背景態様）を、夜の街の景色を示す背景態様とした。しかしながら、第１背景態様、第２背景態様、第３背景態様、第４背景態様は、上記したものに限られず、例えば海、川、砂漠等のその他の景色、模様、色彩（エフェクト）を示す背景態様であっても良く、適宜変更可能である。

【０２２９】

上記形態では、図２８に示すように、第１演出図柄ＥＺａの表示態様（第１表示態様）を、主人公キャラの幼少時代を想起させるキャラクタを示すものとし、第２演出図柄ＥＺｂの表示態様（第２表示態様）を、主人公キャラの高校時代を想起させるキャラクタを示すものとし、第３演出図柄ＥＺｃの表示態様（第３表示態様）を、主人公キャラのプロ時代を想起させるキャラクタを示すものとした。しかしながら、第１表示態様、第２表示態様、第３表示態様は、上記したものに限られず、例えば変身前のキャラクタ、変身中のキャラクタ、変身後のキャラクタ等を示すものであっても良く、適宜変更可能である。

【０２３０】
　また上記形態では、図２８に示すように、同一の演出図柄ＥＺの表示態様が表示される演出図柄グループとして、第１演出図柄グループと、第２演出図柄グループと、第３演出図柄グループとがあった。しかしながら、演出図柄グループは、１つだけ又は２つ或いは４つ以上であっても良い。
【０２３１】
　また上記形態では、図２８に示すように、第１演出図柄グループと、第２演出図柄グループと、第３演出図柄グループのそれぞれの演出図柄グループには、背景画像が２つずつ含まれていた。しかしながら、演出図柄グループに含まれる背景画像は、３つ以上であっても良く、１つであっても良い。例えば、第１演出図柄グループに含まれる背景画像を、第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２と第３背景画像ＨＫ３とすることで、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更する場合、第１背景画像ＨＫ１から第３背景画像ＨＫ３に変更される場合の何れであっても、演出図柄ＥＺの表示態様が変更しない（第１演出図柄ＥＺａのままである）ようにしても良い。この場合には、上記第１形態よりも、背景画像の変更に伴って、演出図柄ＥＺが頻繁に変更されるのを抑えることが可能である。なお各演出図柄グループに含まれる背景画像の数は、同じでなくても良い。
【０２３２】
　また上記形態では、図２８に示すように、通常遊技状態で変更される背景画像の背景態様が６つあった。即ち、背景画像として、第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２と第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６とがあった。しかしながら、通常遊技状態で変更される背景画像の背景態様を、３つ、４つ、５つ、７つ以上としても良い。そして通常遊技状態ではなく、その他の遊技状態（高確時短状態、低確時短状態、高確非時短状態）で、背景画像の背景態様を変更するようにしても良い。
【０２３３】
　また上記形態では、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更された後に背景画像（背景態様）を変更する場合、第１背景画像ＨＫ１に変更することがなかった（図４５（Ａ）参照）。しかしながら、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更された後に背景画像を変更する場合でも、第１背景画像ＨＫ１に変更されることがあるようにしても良い。この場合には、第２背景画像ＨＫ２から第１背景画像ＨＫ１に変更するよりも、第２背景画像ＨＫ２から第３背景画像ＨＫ３に変更し易いように設定すると良い。より詳細には、第２背景画像ＨＫ２から、第１背景画像ＨＫ１及び第２背景画像ＨＫ２以外の背景画像（第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４と第５背景画像ＨＫ５と第６背景画像ＨＫ６）に変更される確率の合計が５０％以上であると良い。このようにしても、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２を経てすぐに第１背景画像ＨＫ１に戻り難くすることが可能であり、遊技者に同じ背景画像（第１背景画像ＨＫ１）を見せ難くできるからである。
【０２３４】
　また上記形態では、第１背景画像ＨＫ１から背景画像を変更する場合、当該第１背景画像ＨＫ１から第３背景画像ＨＫ３に変更するよりも、当該第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更し易くなっていた（図４５（Ｂ）参照）。しかしながら、第１背景画像ＨＫ１から第３背景画像ＨＫ３に変更される確率（移行率）を、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更される確率（移行率）と同じ、又は第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更される確率よりも高くしても良い。この場合には、上記形態よりも、第１背景画像ＨＫ１から第３背景画像ＨＫ３に変更され易くなって、演出図柄ＥＺを第１演出図柄ＥＺａから第２演出図柄ＥＺｂにより変更し易くすることが可能である。つまり、背景画像の背景態様の変更によって、演出図柄ＥＺの表示態様をより変更し易くすることが可能である。
【０２３５】
　また上記形態では、第３背景画像ＨＫ３から背景画像を変更する場合、当該第３背景画

像ＨＫ３から第１背景画像ＨＫ１に変更するよりも、当該第３背景画像ＨＫ３から第４背景画像ＨＫ４に変更し易くなっていた（図４７（Ｂ）参照）。しかしながら、第３背景画像ＨＫ３から第１背景画像ＨＫ１に変更される確率（移行率）を、第３背景画像ＨＫ３から第４背景画像ＨＫ４に変更される確率（移行率）と同じ、又は第３背景画像ＨＫ３から第４背景画像ＨＫ４に変更される確率よりも高くしても良い。この場合には、上記形態よりも、第３背景画像ＨＫ３から第１背景画像ＨＫ１に変更され易くなって、演出図柄ＥＺを第２演出図柄ＥＺｂから第１演出図柄ＥＺａにより変更し易くすることが可能である。つまり、背景画像の背景態様の変更によって、演出図柄ＥＺの表示態様をより変更し易くすることが可能である。

【０２３６】

また上記形態では、図２８に示すように、背景画像（背景態様）を変更する場合に、異なる演出図柄グループに含まれる背景画像に変更すると、演出図柄ＥＺ（特定画像）の表示態様を変更するようにした。しかしながら、背景画像の変更に伴って変更する特定画像の表示態様は、演出図柄ＥＺの表示態様に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、変更する特定画像の表示態様として、保留アイコンＨＡ（保留画像）の表示態様、エフェクト画像の表示態様、文字画像の表示態様、アイテム画像の表示態様、キャラ画像の表示態様、ストック画像の表示態様、操作手段の操作を促す画像の表示態様、不正等の注意喚起画像の表示態様、カットイン予告画像の表示態様、ステップアップ予告画像の表示態様等であっても良い。

【０２３７】

また上記形態では、背景画像として第１背景画像ＨＫ１、第２背景画像ＨＫ２、第３背景画像ＨＫ３、第４背景画像ＨＫ４、第５背景画像ＨＫ５、第６背景画像ＨＫ６があって、これらの背景画像を変更する場合の実施形態について説明した。しかしながら、実施形態における背景画像を、例えば保留アイコンＨＡ（保留画像）、エフェクト画像、文字画像、アイテム画像、キャラ画像、ストック画像、操作手段の操作を促す画像等の様々な演出画像に置き換えて実施するようにしても良い。

【０２３８】

また上記形態では、図２８に示すように、第１演出図柄ＥＺａが表示されることになる背景画像を、第１背景画像ＨＫ１と第２背景画像ＨＫ２とし、第２演出図柄ＥＺｂが表示されることになる背景画像を、第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４とした。しかしながら、演出図柄と背景画像の組合せは適宜変更可能であり、例えば、第１演出図柄ＥＺａが表示されることになる背景画像を、第１背景画像ＨＫ１だけにして、第２演出図柄ＥＺｂが表示されることになる背景画像を、第２背景画像ＨＫ２と第３背景画像ＨＫ３と第４背景画像ＨＫ４としても良い。

【０２３９】

また上記形態では、図４５（Ａ）に示す第１背景変更特別テーブル、図４６（Ａ）に示す第２背景変更特別テーブル、図４７（Ａ）に示す第３背景変更特別テーブル、図４８（Ａ）に示す第４背景変更特別テーブル、図４９（Ａ）に示す第５背景変更特別テーブル、図５０（Ａ）に示す第６背景変更特別テーブルにおいて、各振分率（移行率）を全て２５％とした。しかしながら、これら各振分率は、あくまで一例であって、適宜変更可能である。

【０２４０】

また上記形態では、図４５（Ｂ）に示す第１背景変更通常テーブル、図４６（Ｂ）に示す第２背景変更通常テーブル、図４７（Ｂ）に示す第３背景変更通常テーブル、図４８（Ｂ）に示す第４背景変更通常テーブル、図４９（Ｂ）に示す第５背景変更通常テーブル、図５０（Ｂ）に示す第６背景変更通常テーブルにおいて、各振分率（移行率）を、１つの６０％と４つの１０％となるようにした。しかしながら、これら各振分率は、あくまで一例であって、適宜変更可能である。但し、例えば図４５（Ｂ）に示す第１背景変更通常テーブルにおいて、第２背景画像ＨＫ２に変更される確率（移行率）を５０％以上にすると良い。これにより、第１背景画像ＨＫ１から第２背景画像ＨＫ２に変更され易くする一方

、演出図柄ＥＺを第１演出図柄ＥＺａのままにして表示態様を変更し難くできるからである。

【０２４１】

また上記形態では、背景変更条件が、通常遊技状態での演出図柄ＥＺの変動表示の回数（変動演出回数）が２０回以上であり、且つ図４４に示す背景チェンジ実行抽選テーブルを用いて背景画像の変更を実行すると決定した場合に限り、成立するものとした。しかしながら、背景変更条件の成立は、上記したものに限られず、適宜変更可能である。例えば、演出図柄ＥＺの停止表示の回数（変動停止回数）が１５回以上であり、且つＳＰリーチハズレ後である場合に限り、成立するものとしても良い。また背景変更条件は、上記のように、例えば変動停止回数とＳＰリーチハズレ後という２つの条件である必要はなく、何れか一方、又は３つ以上の条件としても良い。

【０２４２】

また上記形態では、背景画像（背景態様）の変更（背景チェンジ）は、変動演出（特別図柄の変動表示）が複数回実行されると、或る変動演出の開始時に実行され得るようになっていた。しかしながら、背景画像の変更が実行されるタイミングは、変動演出の開始時に限られるものではなく、例えば変動演出の終了時であっても良く、適宜変更可能である。よって例えば、背景画像（背景態様）の変更を、変動演出中の任意のタイミングで実行することが可能であり、１回の変動演出中において、背景画像（背景態様）の変更を複数回実行するようにしても良い。

【０２４３】

また上記形態では、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（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）や転落機（抽選結果によって高確率状態が終了する遊技機）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。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。

【０２４４】

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。

【０２４５】

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。

【０２４６】

また上記形態では、第１始動口１１又は第２始動口１２への入賞に基づいて取得する乱数（判定用情報）として、大当たり乱数等の４つの乱数を取得することとしたが、一つの乱数を取得してその乱数に基づいて、大当たりか否か、当たりの種別、リーチの有無、及び変動パターンの種類を決めるようにしてもよい。すなわち、始動入賞に基づいて取得する乱数の個数および各乱数において何を決定するようにするかは任意に設定可能である。

【０２４７】

また上記形態では、大当たりに当選してそのことを示す特別図柄が停止表示されたことを制御条件として、大当たり遊技状態（特別遊技状態）に制御されるパチンコ遊技機として構成した。これに対して、スロットマシン（回胴式遊技機、パチスロ遊技機）として構成してもよい。

【０２４８】

また、スロットマシンのタイプは、どのようなタイプであってもよい。ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの入賞によって獲得メダルを増やす所謂ノーマル機（Ａタイプのスロットマシン）であれば、ビッグボーナスやレギュラーボーナス等のボーナスを実行している状態が特別遊技状態に相当する。また、小役に頻繁に入賞可能なＡＲＴ（アシストリプレイタイム）やＡＴ（アシストタイム）等の特別な遊技期間にて獲得メダルを増やす所謂ＡＲＴ機やＡＴ機であれば、ＡＲＴやＡＴ中の状態が特別遊技状態に相当する。また、ノーマル機では特別遊技状態への制御条件は、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選した上で、有効化された入賞ライン上に、ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの移行契機となる図柄の組み合せが各リールの表示結果として導出表示されることである。また、ＡＲＴ機やＡＴ機では特別遊技状態への制御条件は、例えば、ＡＲＴやＡＴの実行抽選に当選した上で、規定ゲーム数を消化するなどしてＡＲＴやＡＴの発動タイミングを迎えることである。

【０２４９】

１０．上記した実施の形態に示されている発明

上記した実施の形態には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【０２５０】

＜手段Ａ＞

手段Ａ１に係る発明は、

所定の背景画像の背景態様を変更させることが可能な演出制御手段（演出制御用マイコン１２１）を備える遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）において、

前記背景態様には、少なくとも第１背景態様（昼の山の景色を示す背景態様、第１背景画像ＨＫ１の背景態様）と第２背景態様（夜の山の景色を示す背景態様、第２背景画像ＨＫ２の背景態様）と第３背景態様（昼の街の景色を示す背景態様、第３背景画像ＨＫ３の背景態様）とがあり（図２８（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）参照）、

前記演出制御手段は、

前記背景態様が前記第１背景態様から前記第２背景態様に変更された後に、前記背景態様を変更する場合には、当該第２背景態様から前記第１背景態様に変更するよりも、当該第２背景態様から前記第３背景態様に変更し易い（図４５（Ａ）の第１背景変更特別テーブル参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０２５１】

この構成の遊技機によれば、背景画像の背景態様が第１背景態様から第２背景態様に変更された後では、当該第２背景態様から前記第１背景態様に変更するよりも、当該第２背景態様から第３背景態様に変更し易い。つまり、第１背景態様から第２背景態様を経てすぐに第１背景態様に戻り難くすることが可能である。こうして、遊技者に同じ背景画像を見せ難くすることが可能であり、演出の興趣性を高めることが可能である。

【０２５２】

手段Ａ２に係る発明は、

手段Ａ１に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記背景態様を前記第１背景態様から変更する場合に、当該第１背景態様から前記第３背景態様に変更するよりも、当該第１背景態様から前記第２背景態様に変更し易い（図４５（Ｂ）の第２背景変更特別テーブル参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０２５３】

この構成の遊技機によれば、背景画像の背景態様が第１背景態様から変更する場合、当該第１背景態様から第３背景態様に変更する場合よりも、当該第１背景態様から第２背景態様に変更し易い。その上で、第２背景態様から背景態様が変更する場合、第１背景態様に変更する場合よりも、第３背景態様に変更し易い。こうして、背景態様が第１背景態様

から変更した後に、すぐに第１背景態様に戻るのをより生じ難くすることが可能である。

【０２５４】

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、

前記背景態様が前記第１背景態様から前記第２背景態様に変更された後に、前記背景態様を変更する場合には、当該第２背景態様から前記第１背景態様に変更することがない（図４５（Ａ）の第１背景変更特別テーブル参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０２５５】

この構成の遊技機によれば、背景画像の背景態様が第１背景態様から第２背景態様に変更され易い。そして、第１背景態様から第２背景態様を経て背景態様が変更する場合には、再び第１背景態様に戻ることはない。こうして、背景態様が第１背景態様から変更した後に、すぐに第１背景態様に戻るのをより一層生じ難くすることが可能である。

【０２５６】

手段Ａ４に係る発明は、

手段Ａ２又は手段Ａ３に記載の遊技機において、

前記背景態様には、第４背景態様（夜の街の景色を示す背景態様、第４背景画像ＨＫ４の背景態様）が含まれていて（図２８（Ｄ）参照）、

前記演出制御手段は、

前記背景態様を前記第３背景態様から変更する場合に、当該第３背景態様から前記第１背景態様に変更するよりも、当該第３背景態様から前記第４背景態様に変更し易い（図４７（Ｂ）の第３背景変更通常テーブル参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０２５７】

この構成の遊技機によれば、背景画像の背景態様が第３背景態様に変更された場合、その後に第３背景態様から第１背景態様に変更される場合よりも、第３背景態様から第４背景態様に変更され易い。よって、背景態様が第１背景態様から変更した後に、すぐに第１背景態様に戻るのをより一層生じ難くすることが可能である。

【０２５８】

手段Ａ５に係る発明は、

手段Ａ２乃至手段Ａ４の何れかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記背景画像の前記背景態様に応じて特定画像（演出図柄ＥＺ）の表示態様を変更可能であり、

前記背景態様が前記第１背景態様から前記第２背景態様に変更する場合には、前記特定画像の表示態様を変更しないで（第１演出図柄ＥＺａのままであり）、

前記背景態様が前記第１背景態様から前記第２背景態様を経て、前記第１背景態様及び前記第２背景態様と異なる他の背景態様（第３背景画像ＨＫ３の背景態様、第４背景画像ＨＫ４の背景態様、第５背景画像ＨＫ５の背景態様、第６背景画像ＨＫ６の背景態様）に変更する場合には、前記特定画像の表示態様を変更する（第１演出図柄ＥＺａから第２演出図柄ＥＺｂに変更する）ことを特徴とする遊技機である。

【０２５９】

この構成の遊技機によれば、背景画像の背景態様が第１背景態様から第２背景態様に変更され易いものの、このときには特定画像の表示態様が変更しない。その後、背景画像の背景態様が第２背景態様から他の背景態様に変更される場合には、特定画像の表示態様が必ず変更される。こうして、特定画像の表示態様を適度に変更させることが可能であり、特定画像を飽きさせ難くすることが可能である。

【０２６０】

手段Ａ６に係る発明は、

手段Ａ５に記載の遊技機において、

前記特定画像は、変動表示可能な演出図柄（ＥＺ）であることを特徴とする遊技機であ

る。

【０２６１】

この構成の遊技機によれば、同一の表示態様である演出図柄を適度に見せつつ、背景画像の背景態様を変更することが可能である。よって、演出図柄の表示態様の変更と背景画像の背景態様の変更とをバランス良く行うことが可能である。

【０２６２】

ところで、特開２００６－２４７００３号公報に記載の遊技機では、演出制御手段が背景画像を表示可能であり、背景画像の背景態様を適宜変更することで、遊技者に背景画像を飽きさせないようにしている。しかしながら、特開２００６－２４７００３号公報に記載の遊技機のように、背景画像の背景態様を変更可能である場合に、以下の問題点がある。即ち、背景画像の背景態様が第１背景態様（或る表示態様）から第２背景態様（別の表示態様）に変更された後、背景態様の変更によって、第２表示態様から再び第１表示態様に変更される場合がある。この場合には、遊技者から見れば、第１背景態様から第２背景態様を経てすぐに第１背景態様に戻ってきたことになる。その結果遊技者には、同じ背景画像が頻繁に現れるかのような印象を抱かせることがあり、演出の興趣性の低下につながるおそれがあった。そこで上記した手段Ａ１～Ａ６に係る発明は、特開２００６－２４７００３号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、背景態様が第１背景態様から第２背景態様に変更された後に、背景態様を変更する場合には、当該第２背景態様から第１背景態様に変更するよりも、当該第２背景態様から第３背景態様に変更し易い点で相違している。これにより、演出の興趣性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。

【０２６３】

＜手段Ｂ＞

手段Ｂ１に係る発明は、

所定の背景画像の背景態様を変更可能であると共に、前記背景画像の前記背景態様に応じて特定画像（演出図柄ＥＺ）の表示態様を変更可能な演出制御手段（演出制御用マイコン１２１）を備える遊技機（パチンコ遊技機ＰＹ１）において、

前記背景態様には、少なくとも第１背景態様（昼の山の景色を示す背景態様、第１背景画像ＨＫ１の背景態様）と第２背景態様（夜の山の景色を示す背景態様、第２背景画像ＨＫ２の背景態様）と第３背景態様（昼の街の景色を示す背景態様、第３背景画像ＨＫ３の背景態様）とがあり（図２８（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）参照）、

前記表示態様には、少なくとも第１表示態様（主人公キャラの幼少時代を想起させるキャラクタが示された表示態様、第１演出図柄ＥＺａの表示態様）と第２表示態様（主人公キャラの高校時代を想起させるキャラクタが示された表示態様、第２演出図柄ＥＺｂの表示態様）とがあり（図２８（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）（Ｄ）参照）、

前記演出制御手段は、

前記背景画像が前記第１背景態様であるときには前記特定画像が前記第１表示態様であり（図２８（Ａ）参照）、

前記第１背景態様から前記第２背景態様に変更する場合には、前記特定画像の前記表示態様を前記第１表示態様のままにして（第１演出図柄ＥＺａのままにして、図２８（Ａ）（Ｂ）参照）、

前記第１背景態様から前記第３背景態様に変更する場合には、前記特定画像の前記表示態様を前記第１表示態様から前記第２表示態様に変更する（第１演出図柄ＥＺａから第２演出図柄ＥＺｂに変更する、図２８（Ａ）（Ｃ）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０２６４】

この構成の遊技機によれば、背景画像の表示態様が第１背景態様から第２背景態様に変更する場合には、特定画像の表示態様が第１表示態様のままで変更しない。一方、背景画像の表示態様が第１背景態様から第３背景態様に変更する場合には、特定画像の表示態様が第１表示態様から第２表示態様に変更する。こうして、背景画像の背景態様の変更で、特定画像の表示態様の変更を適度に見せることが可能であり、演出の興趣性を高めること

が可能である。

【０２６５】

手段Ｂ２に係る発明は、

手段Ｂ１に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記背景態様を前記第１背景態様から変更する場合に、当該第１背景態様から前記第３背景態様に変更するよりも、当該第１背景態様から前記第２背景態様に変更し易い（図４５（Ｂ）の第１背景変更通常テーブル参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０２６６】

この構成の遊技機によれば、背景画像の背景態様が第１背景態様から変更する場合、当該第１背景態様から第３背景態様に変更する場合よりも、当該第１背景態様から第２背景態様に変更し易い。即ち、第１背景態様の変更により、特定画像の表示態様が第１表示態様から第２表示態様に変更する場合よりも、特定画像が第１表示態様のままになり易い。こうして、背景画像の背景態様の変更により、特定画像の表示態様が過度に変更するのを回避して、同一の特定画像の表示態様をある程度見せることが可能である。

【０２６７】

手段Ｂ３に係る発明は、

手段Ｂ２に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記第２背景態様から前記第３背景態様に変更する場合には、前記特定画像の前記表示態様を前記第１表示態様から前記第２表示態様に変更し（第１演出図柄ＥＺａから第２演出図柄ＥＺｂに変更し、図２８（Ｂ）（Ｃ）参照）、

前記背景態様が前記第１背景態様から前記第２背景態様に変更された後に、前記背景態様を変更する場合には、当該第２背景態様から前記第１背景態様に変更するよりも、当該第２背景態様から前記第３背景態様に変更し易い（図４６（Ｂ）の第２背景変更特別テーブル参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０２６８】

この構成の遊技機によれば、背景画像の背景態様が第１背景態様から第２背景態様に変更された後では、当該第２背景態様から第３背景態様に変更し易い。これにより、第１背景態様から第２背景態様を経てすぐに第１背景態様に戻り難くすることが可能である。その一方で、背景画像の背景態様が第２背景態様を経て第３背景態様になり易くすることで、特定画像の表示態様を第１表示態様から第２表示態様に変更することが可能である。こうして、特定画像の表示態様の適度の変更と、同じ背景画像の背景態様（第１背景態様）が頻繁に現れるのを防ぐことの両立を図ることが可能である。

【０２６９】

手段Ｂ４に係る発明は、

手段Ｂ３に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記背景態様が前記第１背景態様から前記第２背景態様に変更された後に、前記背景態様を変更する場合には、当該第２背景態様から前記第１背景態様に変更することがなくて（図４６（Ａ）の第２背景変更特別テーブル参照）、前記特定画像の前記表示態様を前記第１表示態様から変更する（第１演出図柄ＥＺａから第２演出図柄ＥＺｂ又は第３演出図柄ＥＺｃに変更する、図２８（Ｂ）（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０２７０】

この構成の遊技機によれば、背景画像の背景態様が第１背景態様から第２背景態様に変更された後に、背景画像の背景態様を変更する場合には、再び第１背景態様に戻ることがない。そのため、特定画像の表示態様が第１表示態様から必ず変更されることになる。こうして、背景画像の背景態様が２回変更されれば、少なくとも１回特定画像の表示態様が変更される。よって、特定画像の表示態様を適度に変更させることが可能であり、特定画

像を飽きさせ難くすることが可能である。

【０２７１】

手段Ｂ５に係る発明は、

手段Ｂ１乃至手段Ｂ４の何れかに記載の遊技機において、

前記背景態様には、第４背景態様（夜の街の景色を示す背景態様、第４背景画像ＨＫ４の背景態様）が含まれていて、

前記演出制御手段は、

前記背景画像の前記背景態様が前記第４背景態様である場合には、前記特定画像の前記表示態様を前記第２表示態様にして（図２８（Ｄ）参照）、

前記背景態様を前記第３背景態様から変更する場合に、当該第３背景態様から前記第１背景態様又は前記第２背景態様に変更するよりも、当該第３背景態様から前記第４背景態様に変更し易い（図４７（Ｂ）の第３背景変更通常テーブル参照）ことを特徴とする遊技機。

【０２７２】

この構成の遊技機によれば、背景画像の背景態様が第１背景態様又は第２背景態様から第３背景態様に変更されると、特定画像の表示態様が第１表示態様から第２表示態様に変更される。その後、背景画像の背景態様が第３背景態様から変更する場合には、第１背景態様又は第２背景態様に変更する場合よりも、第４背景態様に変更され易くて、特定画像の表示態様が変わらず第２表示態様のままになり易い。よって、特定画像の表示態様が変更されてすぐに、再び特定画像の表示態様が変更される事態を防ぐことが可能であり、同一の表示態様である特定画像を適度に見せることが可能である。

【０２７３】

手段Ｂ６に係る発明は、

手段Ｂ５に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記背景態様が前記第３背景態様から前記第４背景態様に変更された後に、前記背景態様を変更する場合には、当該第４背景態様から前記第３背景態様に変更することがなくて（図４８（Ａ）の第４背景変更特別テーブル参照）、前記特定画像の前記表示態様を前記第２表示態様から変更する（第２演出図柄ＥＺｂから第１演出図柄ＥＺａ又は第３演出図柄ＥＺｃに変更する、図２８（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【０２７４】

この構成の遊技機によれば、背景画像の背景態様が第３背景態様から第４背景態様に変更された後に、背景画像の表示態様を変更する場合には、再び第３背景態様に戻ることはない。そのため、特定画像の表示態様が第２表示態様から必ず変わることになる。こうして、背景画像の背景態様が２回変更されれば、少なくとも１回特定画像の表示態様が変更される。よって、特定画像の表示態様を適度に変更させることが可能であり、特定画像を飽きさせ難くすることが可能である。

【０２７５】

手段Ｂ７に係る発明は、

手段Ｂ１乃至手段Ｂ６の何れかに記載の遊技機において、

前記特定画像は、変動表示可能な演出図柄（ＥＺ）であることを特徴とする遊技機。

【０２７６】

この構成の遊技機によれば、同一の表示態様である演出図柄を適度に見せつつ、背景画像の背景態様を変更することが可能である。よって、演出図柄の表示態様の変更と背景画像の背景態様の変更とをバランス良く行うことが可能である。

【０２７７】

ところで、特開２００６－２４７００３号公報に記載の遊技機では、演出制御手段が背景画像を表示可能であり、背景画像の表示態様を適宜変更することで、遊技者に背景画像を飽きさせないようにしている。ところで、背景画像の表示態様の変更によって、特定画

像（例えば演出図柄）の表示態様も同時に変更することがある。しかしながら遊技者にとっては、背景画像の背景態様が変更されても、特定画像の表示態様については未だ変更してほしくない状況もあり得る。従って、背景画像の変更には、演出の興趣性を高めるべく、改善の余地があった。そこで上記した手段Ｂ１～Ｂ７に係る発明は、特開２００６－２４７００３号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、第１背景態様から第２背景態様に変更する場合には、特定画像の表示態様を第１表示態様のままにして、第１背景態様から第３背景態様に変更する場合には、特定画像の表示態様を第１表示態様から第２表示態様に変更する点で相違している。これにより、演出の興趣性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。

【符号の説明】

【０２７８】

ＰＹ１…パチンコ遊技機

５０ａ…表示画面

１２１…演出制御用マイコン

ＨＫ１…第１背景画像

ＨＫ２…第２背景画像

ＨＫ３…第３背景画像

ＨＫ４…第４背景画像

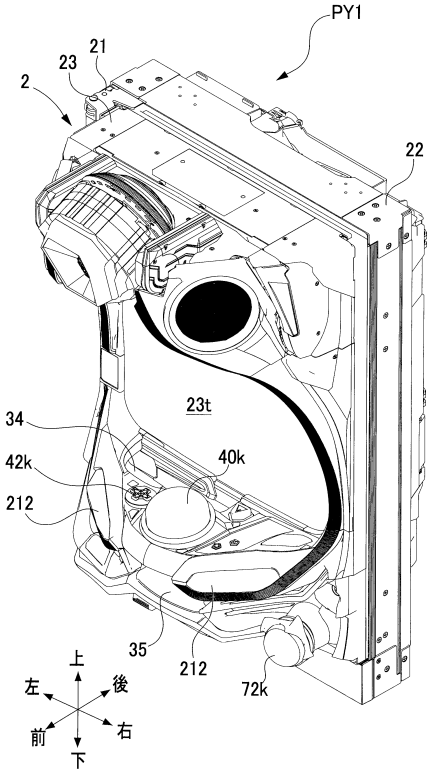
ＥＺ…演出図柄

ＥＺａ…第１演出図柄

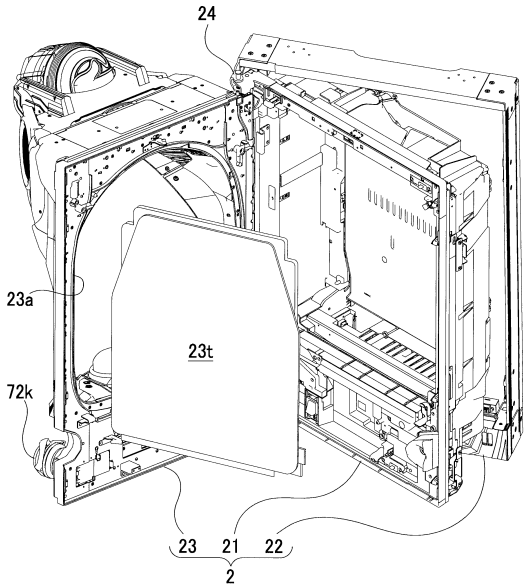
ＥＺｂ…第２演出図柄

【図面】

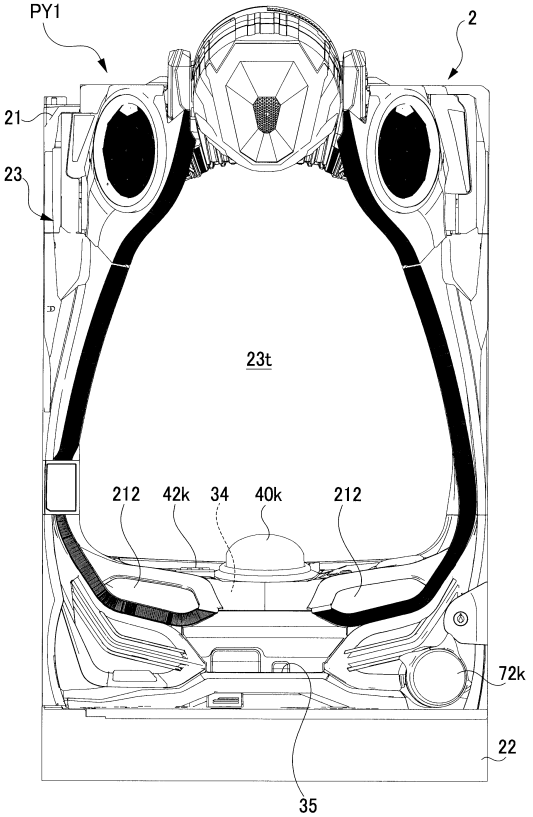
【図１】


PY1
21
23
2
22
23t
34
42k
40k
212
35
212
72k
上
左
後
前
右
下

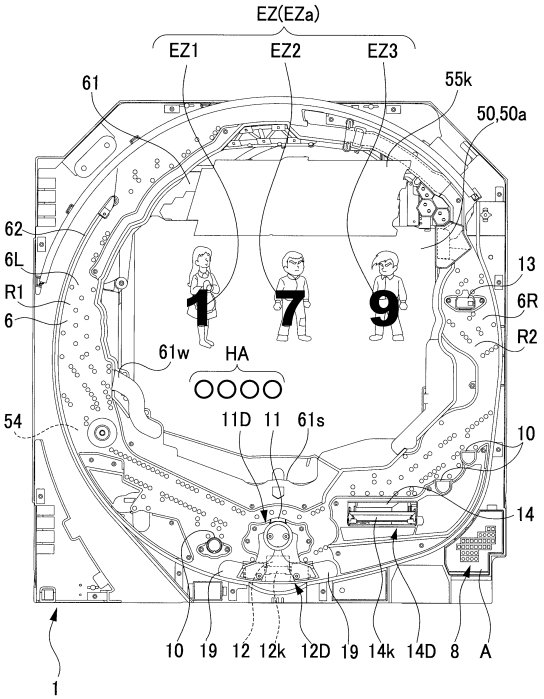
【図２】


24
23a
23t
72k
23
21
22
2

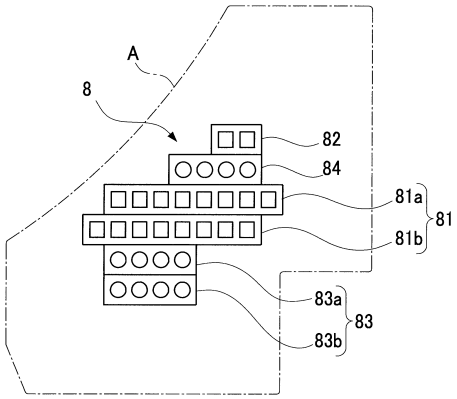
【図３】


PY1
2
21
23
23t
212
42k
34
40k
212
72k
22
35

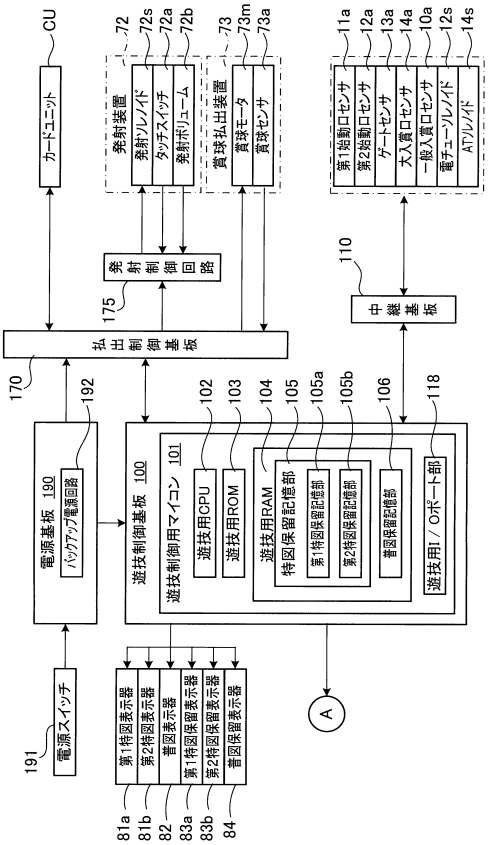
【図４】


EZ(EZa)
EZ1
EZ2
EZ3
61
55k
50,50a
62
6L
R1
6
13
6R
R2
1
7
9
61w
HA
54
11D
11
61s
10
14
10
19
12
12k
12D
19
14k
14D
8
A
1

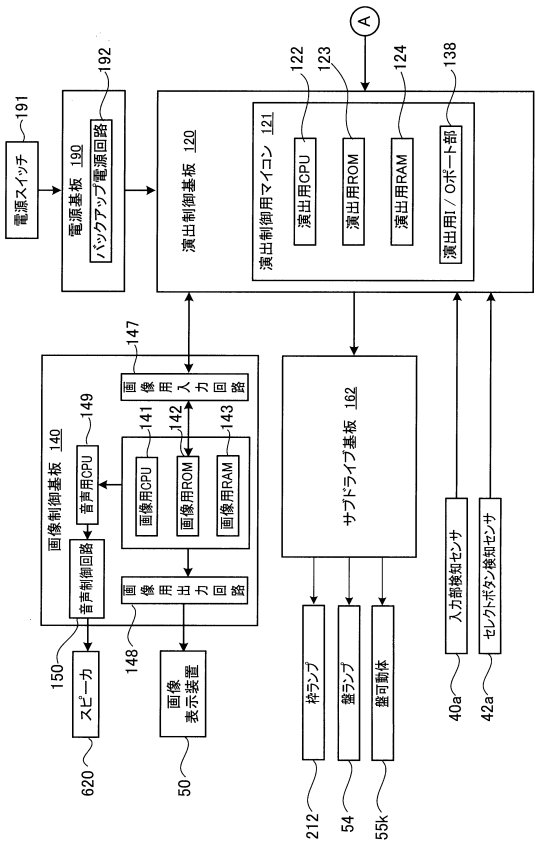
【図５】



【図６】



【図７】



【図８】

当たり種別判定テーブル

特図	当たり種別乱数値	当たりの種類	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	振分率	ラウンド数	大入賞口の開放パターン 1回当たりの開放回数	開放毎当たりの開放時間 最大	開放毎当たりの開放時間 最小	大当たり遊技後の遊技状態	電サ付回数
特図1	0~64	確変大当たり	特図1_確変図柄	11H	65%	16R（実質8R）	1回	1~8R	29.5秒	高確高ベース状態	次回大当たりまで
	65~99	通常大当たり	特図1_通常図柄	12H	35%	16R（実質8R）	1回	9~16R	0.1秒	低確高ベース状態	100回
特図2	0~64	確変大当たり	特図2_確変図柄	21H	65%	16R	1回	1~16R	29.5秒	高確高ベース状態	次回大当たりまで
	65~99	通常大当たり	特図2_通常図柄	22H	35%	16R	1回	1~16R	29.5秒	低確高ベース状態	100回

【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

【図１１】

特図変動パターン判定テーブル

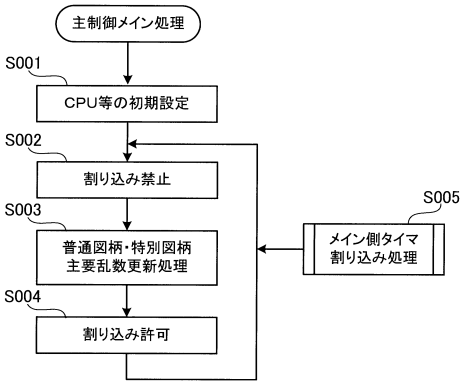
状態	判定結果	保留球数	特図変動パターン乱数値	振分率(%)	変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	*備考
非時短状態	大当たり	-	0～44	45	P1	50000	600	強SPリーチ
			45～79	35	P2	30000		弱SPリーチB
			80～94	15	P3	30000		弱SPリーチA
			95～99	5	P4	15000		ノーマルリーチ
	リーチ有りハズレ	-	0～4	5	P11	50000	600	強SPリーチ
			5～14	10	P12	30000		弱SPリーチB
			15～34	20	P13	30000		弱SPリーチA
			35～99	65	P14	15000		ノーマルリーチ
	リーチ無しハズレ	0～2	0～99	100	P21	10000	600	-
		3～4			P22	5000		-
時短状態	大当たり	-	0～39	40	P31	50000	600	強SPリーチ
			40～74	35	P32	30000		弱SPリーチB
			75～94	20	P33	30000		弱SPリーチA
			95～99	5	P34	15000		ノーマルリーチ
	リーチ有りハズレ	-	0～4	5	P41	50000	600	強SPリーチ
			5～14	10	P42	30000		弱SPリーチB
			15～34	20	P43	30000		弱SPリーチA
			35～99	65	P44	10000		ノーマルリーチ
	リーチ無しハズレ	0～1	0～99	100	P51	7000	600	-
		2～4			P52	3000		-

【図１２】

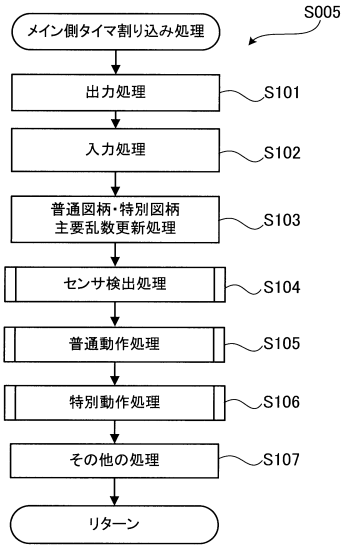
電チューの開放パターン（作動態様）決定テーブル

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

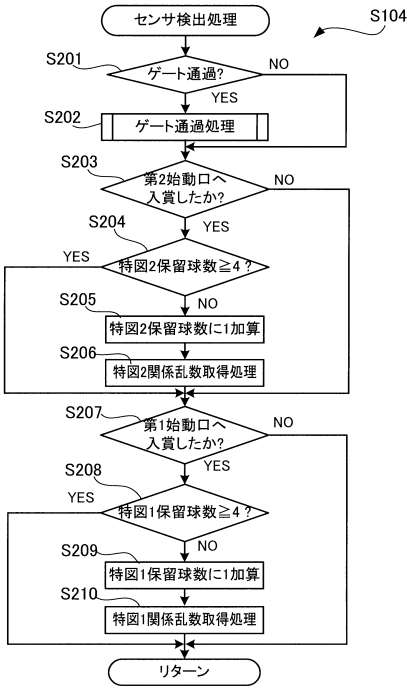
【図１３】



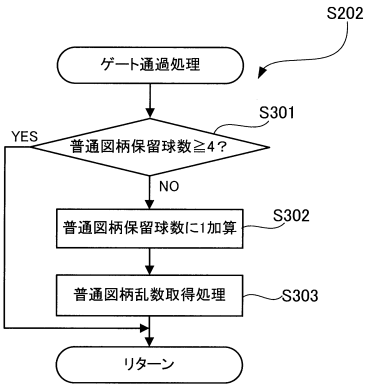
【図１４】



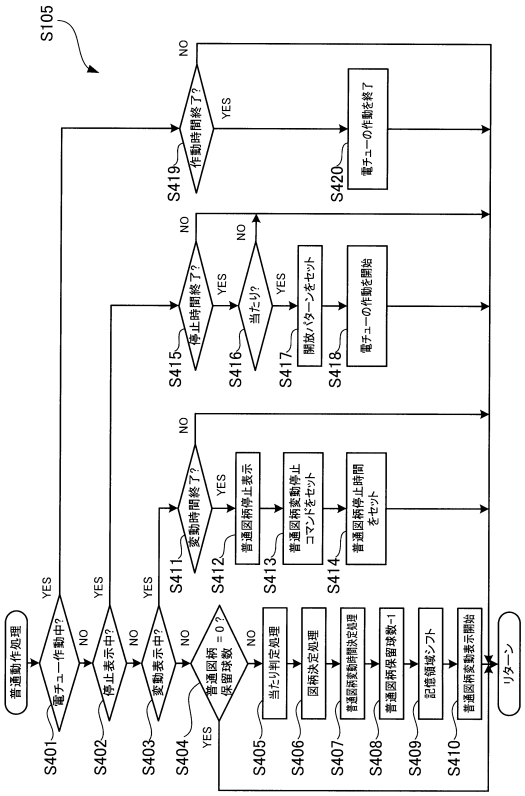
【図１５】



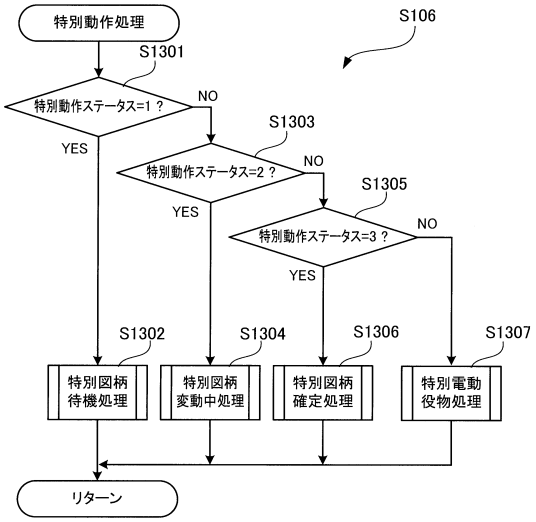
【図１６】



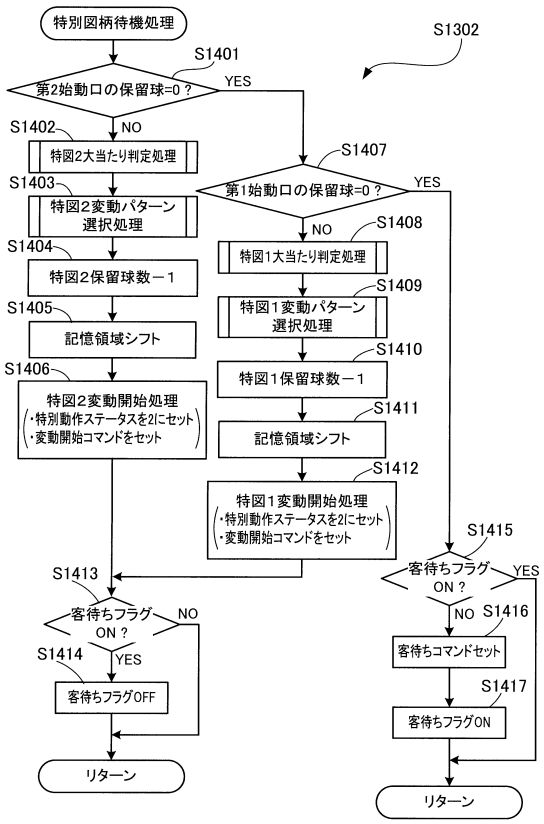
【図１７】



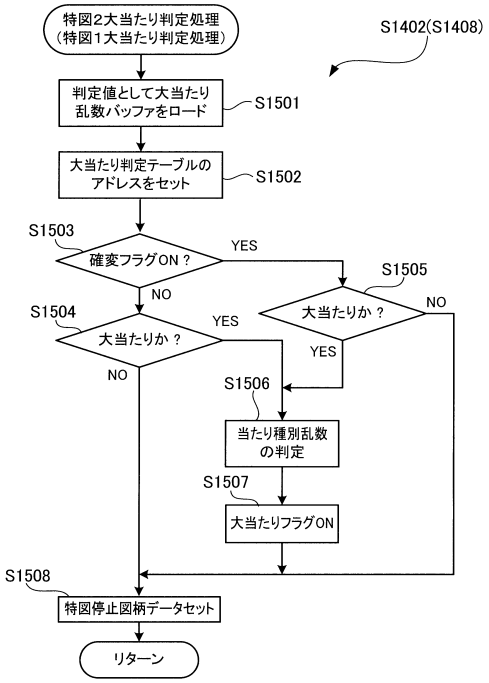
【図１８】



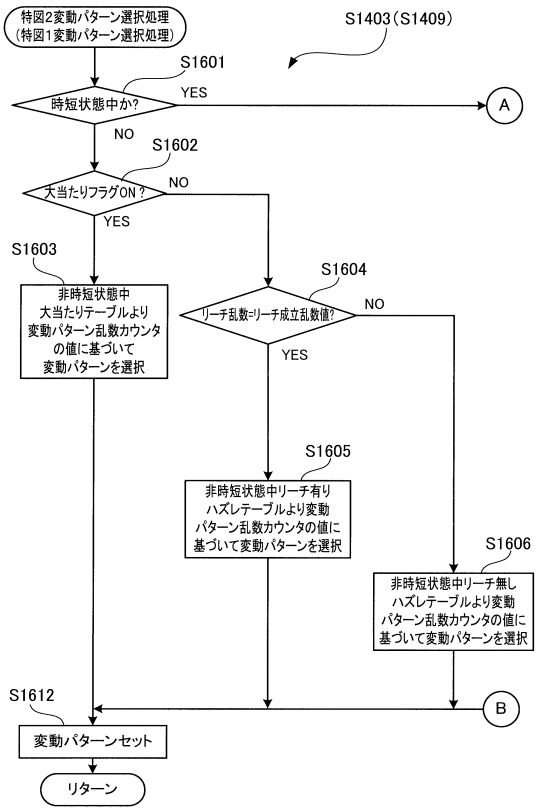
【図１９】



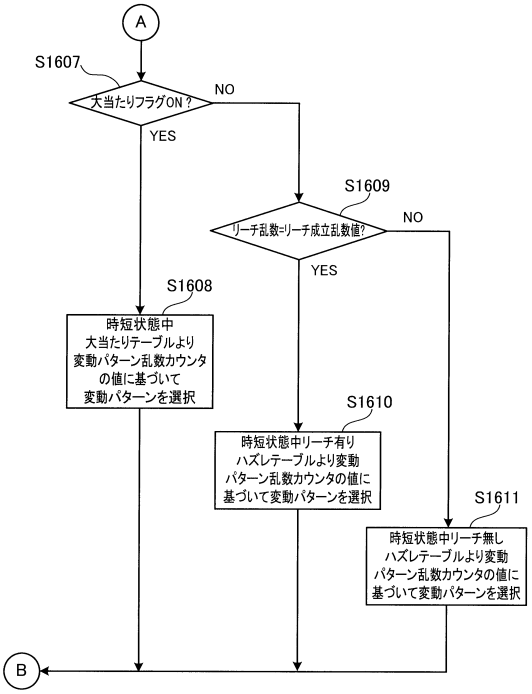
【図２０】



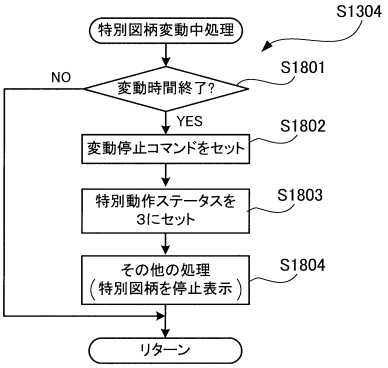
【図２１】



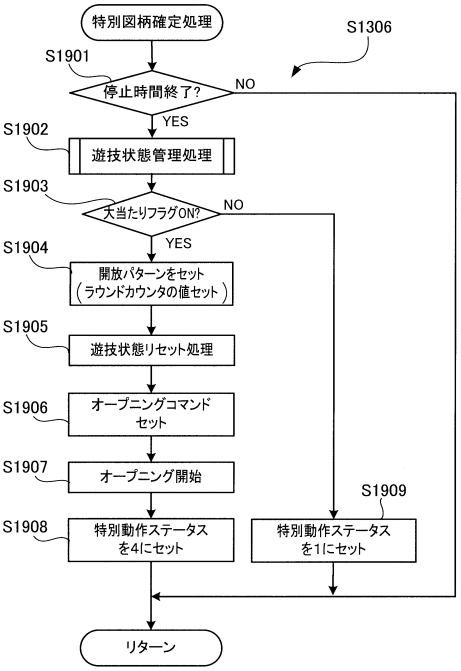
【図２２】



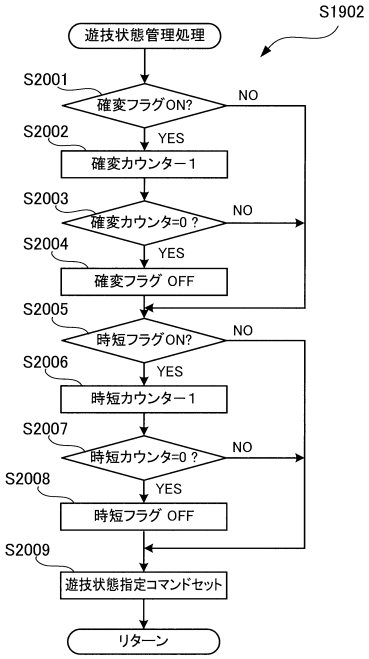
【図２３】



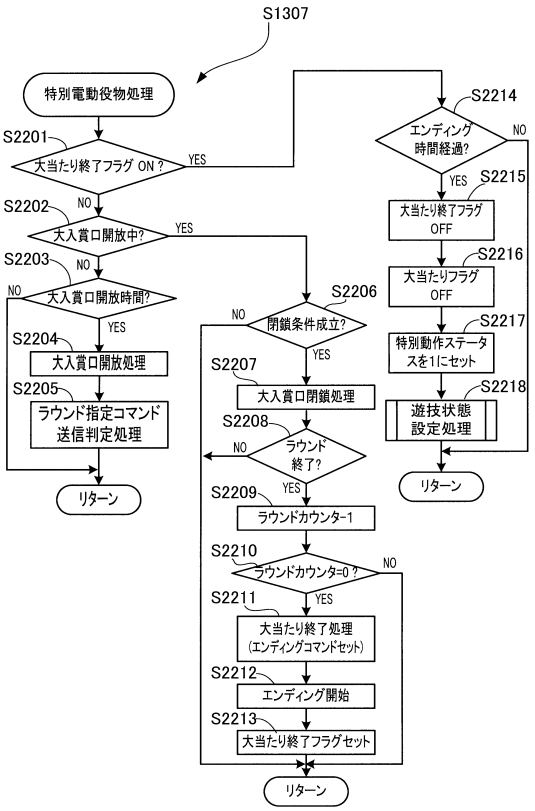
【図２４】



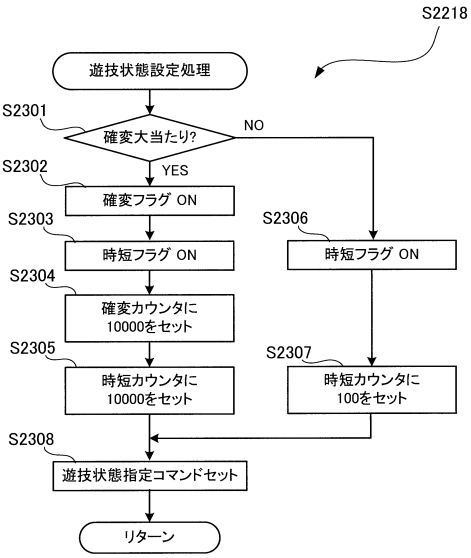
【図２５】



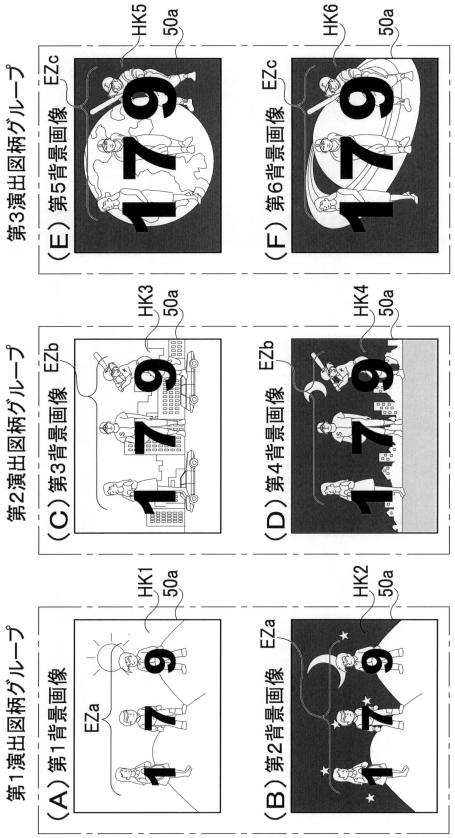
【図２６】



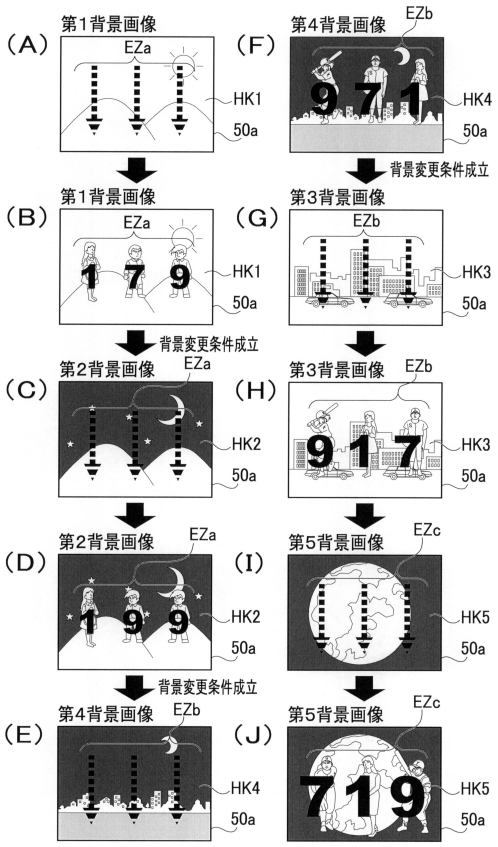
【図２７】



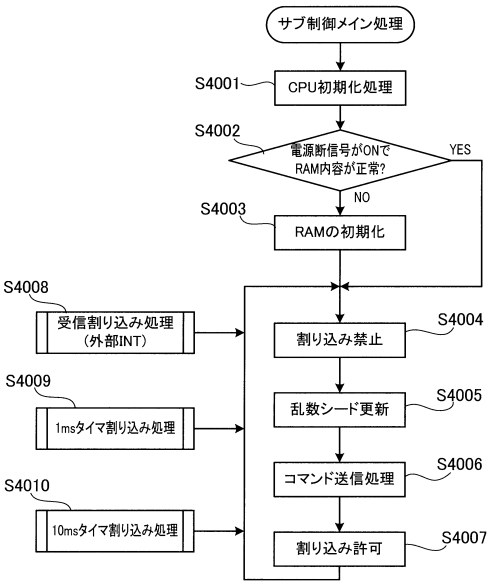
【図２８】



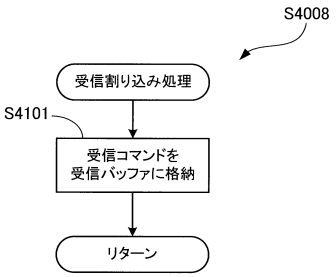
【図２９】



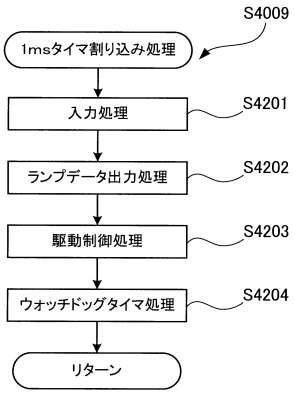
【図３０】



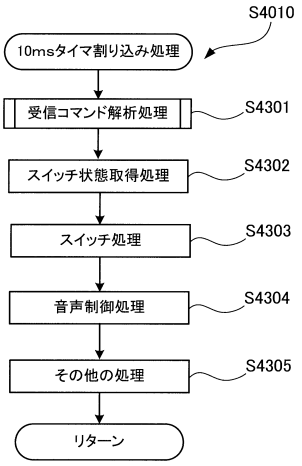
【図３１】



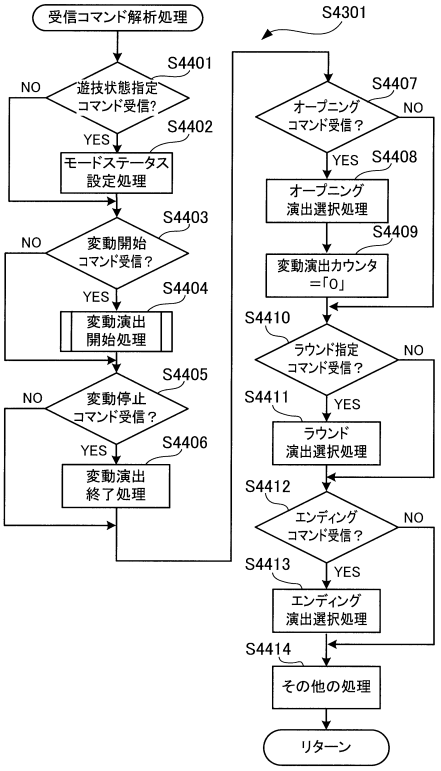
【図３２】



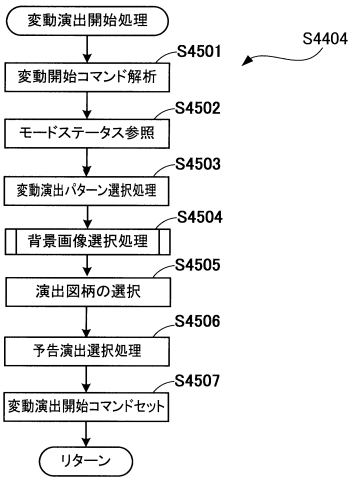
【図３３】



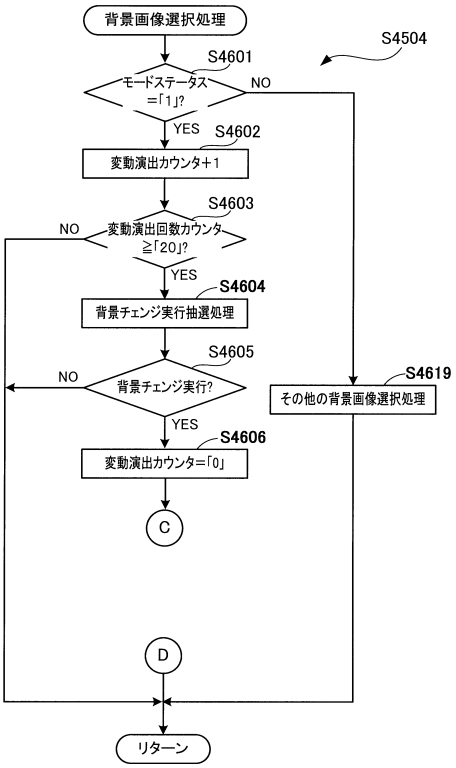
【図３４】



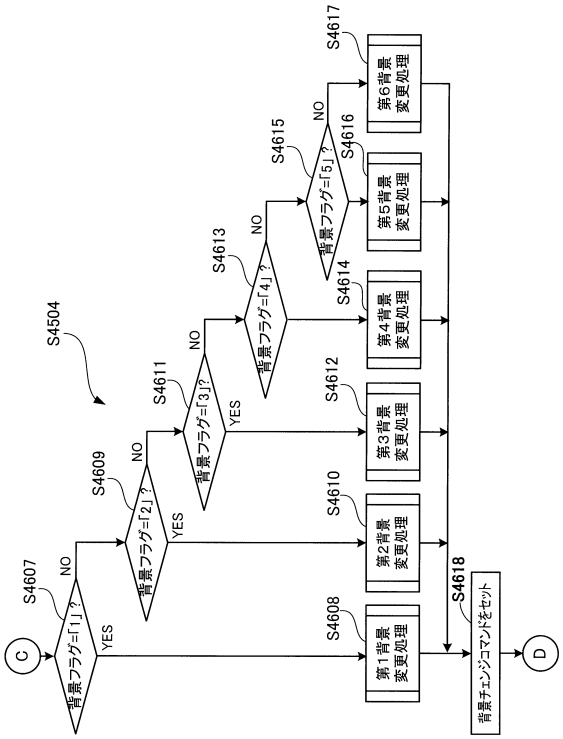
【図３５】



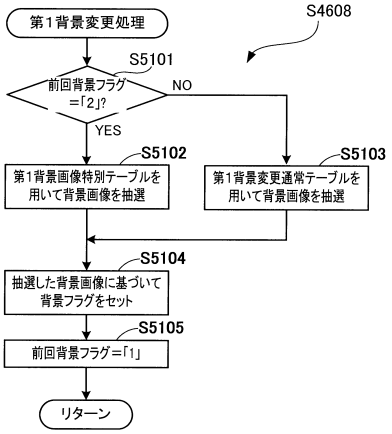
【図３６】



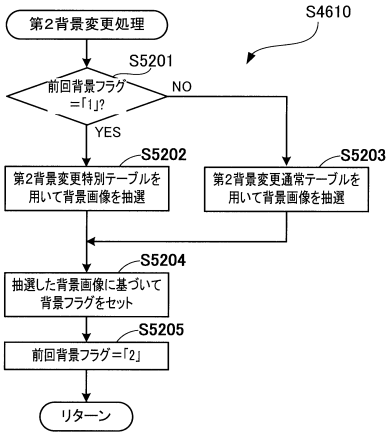
【図３７】



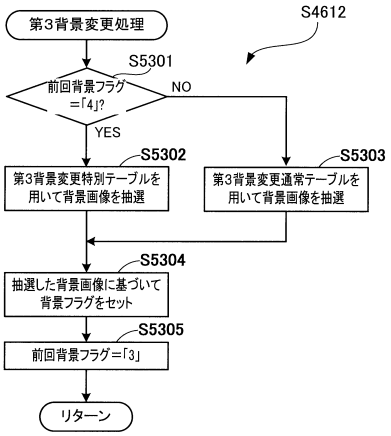
【図３８】



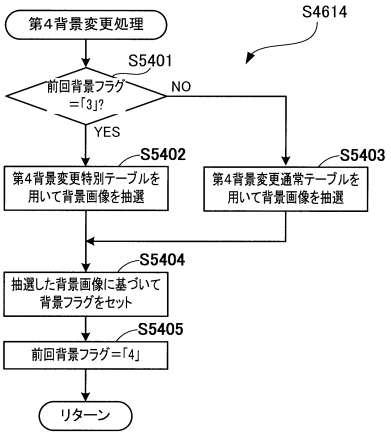
【図３９】



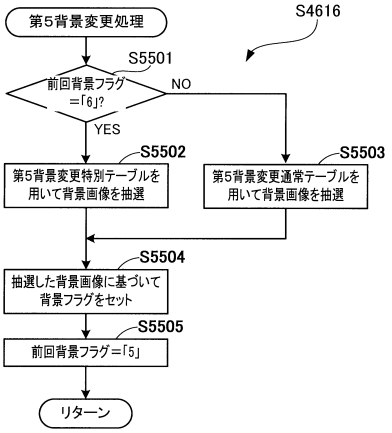
【図４０】



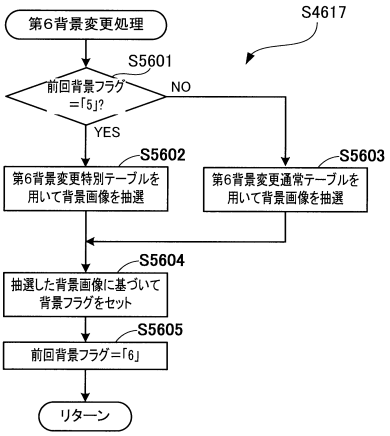
【図４１】



【図４２】



【図４３】



【図４４】

背景チェンジ実行抽選テーブル

背景チェンジ乱数値 (0~99)	振分率(%)	背景画像の変更の有無
0~24	25	実行
25~99	75	非実行

【図４５】

(A)第1背景変更特別テーブル

背景変更乱数(0～99)	振分率(%)	背景画像	演出図柄
0～24	25	第3背景画像	第2演出図柄
25～49	25	第4背景画像	第2演出図柄
50～74	25	第5背景画像	第3演出図柄
75～99	25	第6背景画像	第3演出図柄

(B)第1背景変更通常テーブル

背景変更乱数(0～99)	振分率(%)	背景画像	演出図柄
0～59	60	第2背景画像	第1演出図柄
60～69	10	第3背景画像	第2演出図柄
70～79	10	第4背景画像	第2演出図柄
80～89	10	第5背景画像	第3演出図柄
90～99	10	第6背景画像	第3演出図柄

【図４６】

(A)第2背景変更特別テーブル

背景変更乱数(0～99)	振分率(%)	背景画像	演出図柄
0～24	25	第3背景画像	第2演出図柄
25～49	25	第4背景画像	第2演出図柄
50～74	25	第5背景画像	第3演出図柄
75～99	25	第6背景画像	第3演出図柄

(B)第2背景変更通常テーブル

背景変更乱数(0～99)	振分率(%)	背景画像	演出図柄
0～59	60	第1背景画像	第1演出図柄
60～69	10	第3背景画像	第2演出図柄
70～79	10	第4背景画像	第2演出図柄
80～89	10	第5背景画像	第3演出図柄
90～99	10	第6背景画像	第3演出図柄

【図４７】

(A)第3背景変更特別テーブル

背景変更乱数(0～99)	振分率(%)	背景画像	演出図柄
0～24	25	第1背景画像	第1演出図柄
25～49	25	第2背景画像	第1演出図柄
50～74	25	第5背景画像	第3演出図柄
75～99	25	第6背景画像	第3演出図柄

(B)第3背景変更通常テーブル

背景変更乱数(0～99)	振分率(%)	背景画像	演出図柄
0～9	10	第1背景画像	第1演出図柄
10～19	10	第2背景画像	第1演出図柄
20～79	60	第4背景画像	第2演出図柄
80～89	10	第5背景画像	第3演出図柄
90～99	10	第6背景画像	第3演出図柄

【図４８】

(A)第4背景変更特別テーブル

背景変更乱数(0～99)	振分率(%)	背景画像	演出図柄
0～24	25	第1背景画像	第1演出図柄
25～49	25	第2背景画像	第1演出図柄
50～74	25	第5背景画像	第3演出図柄
75～99	25	第6背景画像	第3演出図柄

(B)第4背景変更通常テーブル

背景変更乱数(0～99)	振分率(%)	背景画像	演出図柄
0～9	10	第1背景画像	第1演出図柄
10～19	10	第2背景画像	第1演出図柄
20～79	60	第3背景画像	第2演出図柄
80～89	10	第5背景画像	第3演出図柄
90～99	10	第6背景画像	第3演出図柄

【図４９】

(A)第5背景変更特別テーブル

背景変更乱数（0～99）	振分率(%)	背景画像	演出図柄
0～24	25	第1背景画像	第1演出図柄
25～49	25	第2背景画像	第1演出図柄
50～74	25	第3背景画像	第2演出図柄
75～99	25	第4背景画像	第2演出図柄

(B)第5背景変更通常テーブル

背景変更乱数（0～99）	振分率(%)	背景画像	演出図柄
0～9	10	第1背景画像	第1演出図柄
10～19	10	第2背景画像	第1演出図柄
10～29	10	第3背景画像	第2演出図柄
30～39	10	第4背景画像	第2演出図柄
40～99	60	第6背景画像	第3演出図柄

【図５０】

(A)第6背景変更特別テーブル

背景変更乱数（0～99）	振分率(%)	背景画像	演出図柄
0～24	25	第1背景画像	第1演出図柄
25～49	25	第2背景画像	第1演出図柄
50～74	25	第3背景画像	第2演出図柄
75～99	25	第4背景画像	第2演出図柄

(B)第6背景変更通常テーブル

背景変更乱数（0～99）	振分率(%)	背景画像	演出図柄
0～9	10	第1背景画像	第1演出図柄
10～19	10	第2背景画像	第1演出図柄
10～29	10	第3背景画像	第2演出図柄
30～39	10	第4背景画像	第2演出図柄
40～99	60	第5背景画像	第3演出図柄

フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１３－１２１４０１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０７３６８１（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－１１９２５６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１８３９６７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－２２６５９１（ＪＰ，Ａ）
特許第６９８２３１５（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２