

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-198508

(P2019-198508A)

(43) 公開日 令和1年11月21日(2019.11.21)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02

テーマコード(参考)

3 2 6 Z

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 86 頁)

(21) 出願番号

特願2018-95075 (P2018-95075)

(22) 出願日

平成30年5月17日 (2018.5.17)

(71) 出願人 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1  
3号

(74) 代理人 110000291

特許業務法人コスモス国際特許商標事務所  
佐々木 浩司愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番1  
3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
内

(72) 発明者 堀部 浩司

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番1  
3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
内

最終頁に続く

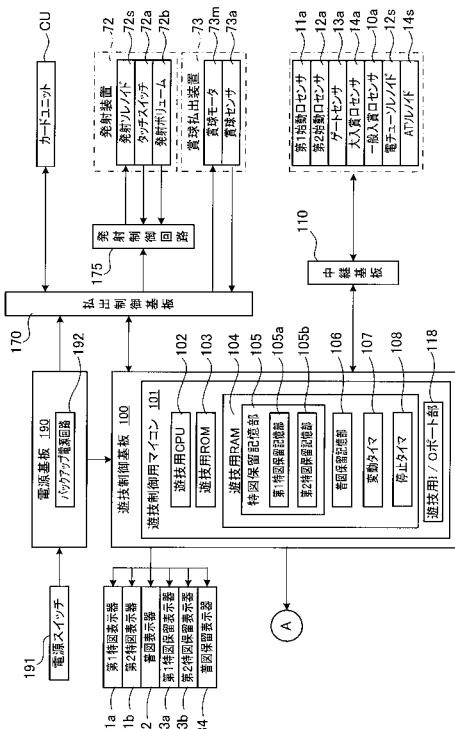
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】演出のバリエーションを多くすることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】パチンコ遊技機は、遊技の進行を制御可能な遊技制御用マイコン101と、演出を制御可能な演出制御用マイコンと、を備える。遊技制御用マイコン101は、前半変動時間の情報を含む前半変動開始コマンドと、後半変動時間の情報を含む後半変動開始コマンドとを演出制御用マイコンに送信可能である。

【選択図】図6



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、  
演出を制御可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、  
前記遊技制御手段は、  
当たりであるかの判定処理の結果を示す識別図柄を変動表示させることが可能であり

、  
前記識別図柄の変動時間のうちの第1変動時間の情報を含む第1変動コマンドを前記  
演出制御手段に送信可能であると共に、

前記識別図柄の変動時間のうちの第2変動時間の情報を含む第2変動コマンドを前記  
演出制御手段に送信可能であることを特徴とする遊技機。10

**【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、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン）と、演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン）とが設けられている。例えば、下記特許文献1に記載されている遊技機では、遊技制御手段が変動コマンドを演出制御手段に送信する。これにより、演出制御手段が、変動コマンドを受信することに基づいて、識別図柄（特別図柄）の変動表示中の演出（変動演出）を実行するようになっている。20

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】****【特許文献1】特開2011-004861号公報****【発明の概要】**

30

**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ところで上記特許文献1に記載の遊技機のように多くの遊技機では、遊技制御手段が或る一つのコマンドを演出制御手段に送信して、演出制御手段がその一つのコマンドを受信することに基づいて演出を実行している。つまり、演出制御手段が実行する演出は、遊技制御手段が送信する一つのコマンドだけに基づいている。しかしながらこの方法では、遊技制御手段が送信できるコマンドの数はある程度限られているため、演出制御手段が実行できる演出の種類が限られてしまう。よって、演出のバリエーションを多くするには改善の余地があった。

**【0005】**

40

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、演出のバリエーションを多くすることが可能な遊技機を提供することにある。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

本発明の遊技機は、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、  
演出を制御可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、  
前記遊技制御手段は、

当たりであるかの判定処理の結果を示す識別図柄を変動表示させることが可能であり

、50

前記識別図柄の変動時間のうちの第1変動時間の情報を含む第1変動コマンドを前記演出制御手段に送信可能であると共に、

前記識別図柄の変動時間のうちの第2変動時間の情報を含む第2変動コマンドを前記演出制御手段に送信可能であることを特徴とする遊技機である。

**【発明の効果】**

**【0007】**

本発明の遊技機によれば、演出のバリエーションを多くすることが可能である。

**【図面の簡単な説明】**

**【0008】**

【図1】実施形態に係る遊技機の斜視図である。

10

【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)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(C)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

20

【図11】前半変動パターン判定テーブルである。

【図12】後半変動パターン判定テーブルである。

【図13】電チューブ開放パターン決定テーブルである。

【図14】前半始動入賞コマンド特定テーブルである。

【図15】演出の流れを説明するための図である。

【図16】幼少弱SPリーチを説明するための図である。

【図17】幼少強SPリーチを説明するための図である。

【図18】高校弱SPリーチを説明するための図である。

【図19】高校強SPリーチを説明するための図である。

【図20】プロ弱SPリーチを説明するための図である。

30

【図21】プロ強SPリーチを説明するための図である。

【図22】幼少状態で実行される特別成長演出を説明するための図である。

【図23】高校状態で実行される特別成長演出を説明するための図である。

【図24】幼少状態で実行されるシーンチェンジを説明するための図である。

【図25】高校状態で実行されるシーンチェンジを説明するための図である。

【図26】幼少状態で実行される成長SP発展演出を説明するための図である。

【図27】高校状態で実行される成長SP発展演出を説明するための図である。

【図28】不死鳥ストック演出を説明するための図である。

【図29】不死鳥復活発展演出を説明するための図である。

【図30】第1比較例の変動パターン判定テーブルである。

40

【図31】(A)は第2比較例の前半変動パターン判定テーブルであり、(B)は第2比較例の後半変動パターン判定テーブルである。

【図32】第2比較例の前半始動入賞コマンド特定テーブルである。

【図33】弱SPリーチの実行を示唆するカットイン予告演出を説明するための図である。

【図34】強SPリーチの実行を示唆するカットイン予告演出を説明するための図である。

【図35】(A)は前半変動パターンを決定する方法を説明するための図であり、(B)は後半変動パターンを決定する方法を説明するための図である。

【図36】主制御メイン処理のフローチャートである。

50

【図37】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38】センサ検出処理のフローチャートである。

【図39】ゲート通過処理のフローチャートである。

【図40】普通動作処理のフローチャートである。

【図41】特別動作処理のフローチャートである。

【図42】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図43】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図44】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図45】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図46】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図47】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図48】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図49】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図50】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図51】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図52】1msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図53】10msタイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図54】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図55】変動演出開始処理のフローチャートである。

【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に對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に對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に對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

10

20

30

40

50

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。

10

#### 【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、後述するように、演出図柄EZの中には、表示態様がそれぞれ異なる幼少用演出図柄EZaと高校用演出図柄EZbとプロ用演出図柄EZcがある（図15参照）。幼少用演出図柄EZaと高校用演出図柄EZbとプロ用演出図柄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。

20

#### 【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幼少用演出図柄EZaと、左演出図柄表示領域に表示される高校用演出図柄EZbと、左演出図柄表示領域に表示されるプロ用演出図柄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幼少用演出図柄EZaと、中演出図柄表示領域に表示される高校用演出図柄EZbと、中演出図柄表示領域に表示されるプロ用演出図柄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幼少用演出図柄EZaと、右演出図柄表示領域に表示される高校用演出図柄EZbと、右演出図柄表示領域に表示されるプロ用演出図柄EZcとをまとめて意味する演出図柄である。

30

#### 【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。

40

#### 【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】

50

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

#### 【 0 0 1 9 】

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

10

#### 【 0 0 2 0 】

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 61 s 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 61 s へ遊技球を流出させるワープ 61 w 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 55 k が設けられている。盤可動体 55 k は、表示画面 50 a の上方の原点位置から表示画面 50 a の中央と前後方向に重なる演出位置に移動可能なものである。

#### 【 0 0 2 1 】

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 11 D 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 11 D を、第 1 入球手段や、固定入球手段、第 1 始動入賞装置ともいう。第 1 始動口 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。

20

#### 【 0 0 2 2 】

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）12 D 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 12 D を、第 2 入球手段や、可変入球手段、第 2 始動入賞装置ともいう。第 2 始動口 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。

30

#### 【 0 0 2 3 】

電チュー 12 D は、開状態と閉状態とをとる電チュー開閉部材 12 k (入球口開閉部材) を備え、電チュー開閉部材 12 k 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 12 k は、後述の電チューソレノイド 12 s により駆動される。電チュー開閉部材 12 k 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方が閉状態にあるときよりも第 2 始動口への入球を容易にするものであれば、閉状態にあるときに第 2 始動口への入球を不可能とするものでなくともよい。

40

#### 【 0 0 2 4 】

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）14 D 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 14 D を、アタッカー (A T) や、特別入賞手段、特別可変入賞装置ともいう。大入賞装置 14 D は、開状態と閉状態とをとる A T 開閉部材 14 k (特別入賞口開閉部材) を備え、A T 開閉部材 14 k の作動により大入賞口 14 を開閉するものである。A T 開閉部材 14 k は、後述の A T ソレノイド 14 s により駆動される。大入賞口 14 は、A T 開閉部材 14 k が開状態であるときだけ遊技球が入球可能となる。

#### 【 0 0 2 5 】

50

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

#### 【0 0 2 6】

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

10

#### 【0 0 2 7】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 1 1 と、一般入賞口 1 0 、電チューブ 1 2 D と、アウトロ 1 9 とが設けられている。遊技者は第 1 流路 R 1 を流下するように遊技球を打ち込むことで、第 1 始動口 1 1 や一般入賞口 1 0 への入賞を狙うことができる。なお、第 1 流路 R 1 上にゲートは配されていないため、左打ちをしている場合に電チューブ 1 2 D が開放されることはない。

20

#### 【0 0 2 8】

一方、第 2 流路 R 2 上には、ゲート 1 3 と、一般入賞口 1 0 と、大入賞装置 1 4 D と、電チューブ 1 2 D と、アウトロ 1 9 とが設けられている。遊技者は第 2 流路 R 2 を流下するように遊技球を打ち込むことで、ゲート 1 3 への通過や、一般入賞口 1 0 、第 2 始動口 1 2 、及び大入賞口 1 4 への入賞を狙うことができる。

20

#### 【0 0 2 9】

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

30

#### 【0 0 3 0】

また表示器類 8 には、第 1 特図表示器 8 1 a の作動保留（第 1 特図保留）の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 8 3 a 、第 2 特図表示器 8 1 b の作動保留（第 2 特図保留）の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 8 3 b 、および普図表示器 8 2 の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器 8 4 が含まれている。

#### 【0 0 3 1】

第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞を契機として行われる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して特別図柄（特図）ということがある。また、第 1 特図表示器 8 1 a および第 2 特図表示器 8 1 b を総称して特図表示器 8 1 ということがある。また、第 1 特図保留表示器 8 3 a および第 2 特図保留表示器 8 3 b を総称して特図保留表示器 8 3 ということがある。また第 1 特図保留および第 2 特図保留を総称して特図保留ということがある。

40

#### 【0 0 3 2】

特図表示器 8 1 では、特別図柄を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 への入賞に基づく抽選（特別図柄抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択

50

された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定の停止態様の特別図柄すなわち大当たり図柄）である場合には、停止表示された特定特別図柄の種類（つまり当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて大入賞口 1 4 を開放させる大当たり遊技（特別遊技の一例）が行われる。なお、特別遊技における大入賞口の開放パターンについては後述する。

#### 【0033】

具体的には特図表示器 8 1 は、例えば横並びに配された 8 個の L E D ( 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、「 」（ 1 : 点灯、 0 : 消灯 ） 10 というように左から 1 , 2 , 5 , 6 番目にある L E D が点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「 」 というように一番右にある L E D のみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。なおハズレ図柄は、特定特別図柄ではない。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各 L E D が点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

#### 【0034】

本パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報、判定用情報）は、後述の特図保留記憶部 1 0 5 に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 1 1 への入賞であれば第 1 特図保留として、後述の第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a に記憶され、第 2 始動口 1 2 への入賞であれば第 2 特図保留として、後述の第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b に記憶される。各々の特図保留記憶部 1 0 5 に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値はそれぞれ「 4 」となっている。 20

#### 【0035】

特図保留記憶部 1 0 5 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。 30

#### 【0036】

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

#### 【0037】

普通図柄の可変表示は、ゲート 1 3 への遊技球の通過を契機として行われる。普図表示器 8 2 では、普通図柄を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、ゲート 1 3 への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 1 2 を開放させる補助遊技が行われる。なお、第 2 始動口 1 2 の開放パターンについては後述する。 40

#### 【0038】

具体的には普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており（図 5 参照）、

10

20

30

40

50

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

## 【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）

10

20

30

40

50

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（遊技制御手段）には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した遊技用ROM（Read Only Memory）103、ワークメモリとして使用される遊技用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、変動タイマ107と、停止タイマ108とが設けられている。変動タイマ107は、特別図柄が変動表示している時間（変動時間）を計測するためのものである。また停止タイマ108は、特別図柄が停止表示している時間（停止時間）を計測するためのものである。なお、遊技用ROM103は外付けであってもよい。

10

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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、電チューリングの電チュー開閉部材12kを駆動するものである。ATソレノイド14sは、大入賞装置14DのAT開閉部材14kを駆動するものである。

40

#### 【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、払出手制御基板170に各種コマンドや信号を送信するとともに、払い出し監視のために払出手制御基板170から信号を受信する。払出手制御基板170には、カードユニットCU（パチンコ遊技機PY1に隣接して設置され、挿入されてい

50

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单方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板100と演出制御基板120との間には、通信方向規制手段としての図示しない单方向性回路(例えばダイオードを用いた回路)が介在している。

#### 【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(演出制御手段)には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用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

10

20

30

40

50

用 C P U 1 4 9 は、画像用 C P U 1 4 1 からの指令に基づいて、音声制御回路 1 5 0 を介してスピーカ 6 2 0 の音声制御を行う。スピーカ 6 2 0 から出力する音声等の音響データは、演出制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されている。但し、音響データを画像制御基板 1 4 0 の画像用 R O M 1 4 2 に格納しても良い。

#### 【 0 0 5 9 】

なお画像制御基板 1 4 0 にスピーカ 6 2 0 の音声制御を行わせたが、画像制御基板 1 4 0 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 6 2 0 の音声制御を行わせてても良い。この場合、音声制御基板は演出制御基板 1 2 0 に接続されても良いし、画像制御基板 1 4 0 を介して演出制御基板 1 2 0 に接続されても良い。また音声制御基板に C P U を実装してもよく、その場合、その C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板に R O M を実装してもよく、その R O M に音響データを格納してもよい。10

#### 【 0 0 6 0 】

また図 7 に示すように、演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板 1 6 2 を介して、枠ランプ 2 1 2 や盤ランプ 5 4 等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプ駆動データともいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成には演出制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されているデータを用いる。20

#### 【 0 0 6 1 】

さらに演出制御用マイコン 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板 1 6 2 を介して、盤可動体 5 5 k の駆動制御を行う。詳細には演出制御用マイコン 1 2 1 は、盤可動体 5 5 k の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って、盤可動体 5 5 k を駆動させるためのモータの駆動制御を行う。動作パターンデータの作成には演出制御基板 1 2 0 の演出用 R O M 1 2 3 に格納されているデータを用いる。

#### 【 0 0 6 2 】

なお、サブドライブ基板 1 6 2 に C P U を実装してもよく、その場合、その C P U にランプの点灯制御や、盤可動体 5 5 k の駆動制御を行わせててもよい。さらにこの場合、サブドライブ基板 1 6 2 に R O M を実装してもよく、その R O M に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。30

#### 【 0 0 6 3 】

また演出制御基板 1 2 0 には、入力部検知センサ（演出ボタン検知センサ）4 0 a およびセレクトボタン検知センサ 4 2 a が接続されている。入力部検知センサ 4 0 a は、入力部 4 0 k （図 1 参照）が押下操作されたことを検出するものである。入力部 4 0 k が押下操作されると入力部検知センサ 4 0 a から演出制御基板 1 2 0 に対して検知信号が出力される。セレクトボタン検知センサ 4 2 a は、セレクトボタン 4 2 k （図 1 参照）が押下操作されたことを検知するものである。セレクトボタン 4 2 k が押下操作されるとセレクトボタン検知センサ 4 2 a から演出制御基板 1 2 0 に対して検知信号が出力される。40

#### 【 0 0 6 4 】

なお図 6 及び図 7 は、あくまで本パチンコ遊技機 P Y 1 における電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 1 0 0 を除いて、図 6 及び図 7 に示す何れか複数の基板を 1 つの基板として構成しても良く、図 6 及び図 7 に示す 1 つの基板を複数の基板として構成しても良い。

#### 【 0 0 6 5 】

##### 3. 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果として、「大当たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特図表示器 8 1 に「大当たり

10

20

30

40

50

図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特図表示器 8 1 に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口 1 4 を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技を特別遊技ともいう。

#### 【 0 0 6 6 】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（O P とも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（E D とも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、O P の終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はE D の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。10

#### 【 0 0 6 7 】

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。

#### 【 0 0 6 8 】

より具体的には、特図 1 の抽選（第 1 特別図柄の抽選）にて当選可能な確変大当たり及び通常大当たりは、1 R から 8 R までは大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放し、9 R から 1 6 R までは大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 0 . 1 秒にわたって開放する大当たりである。つまり、これらの大当たりの総ラウンド数は 1 6 R であるものの、実質的なラウンド数は 8 R である。実質的なラウンド数とは、1 ラウンド当たりの入賞上限個数（本形態では 8 個）まで遊技球が入賞可能なラウンド数のことである。これらの大当たりでは 9 R から 1 6 R までは、大入賞口 1 4 の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。なお、特図 1 の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第 1 特図表示器 8 1 a に「特図 1 \_ 確変図柄」が停止表示され、「通常大当たり」に当選した場合には、第 1 特図表示器 8 1 a に「特図 1 \_ 通常図柄」が停止表示される。20

#### 【 0 0 6 9 】

また、特図 2 の抽選（第 2 特別図柄の抽選）にて当選可能な確変大当たり及び通常大当たりは、1 R から 1 6 R まで大入賞口 1 4 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放する大当たりである。つまり、これらの大当たりは実質的なラウンド数も 1 6 R である。特図 2 の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第 2 特図表示器 8 1 b に「特図 2 \_ 確変図柄」が停止表示され、「通常大当たり」に当選した場合には、第 2 特図表示器 8 1 b に「特図 2 \_ 通常図柄」が停止表示される。30

#### 【 0 0 7 0 】

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 1 0 0 回に設定される。電サポ回数とは、電サポ制御状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数のことである。40

#### 【 0 0 7 1 】

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 6 5 %、通常大当たりが 3 5 % となっている。但し、特図 1 の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には実質的なラウンド数が 8 ラウンドの大当たり遊技が実行される一方、特図 2 の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には実質的なラウンド数が 1 6 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。

#### 【 0 0 7 2 】

10

20

30

40

50

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。

#### 【0073】

また第1始動口11(入球口)又は第2始動口12(入球口)への入賞に基づいて取得される乱数には、「第1変動パターン乱数」、「第2変動パターン乱数」、「第3変動パターン乱数」、及び「第4変動パターン乱数」がある。第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第3変動パターン乱数と第4変動パターン乱数とは、特別図柄の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。図9(A)に示すように、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第3変動パターン乱数と第4変動パターン乱数はそれぞれ、0~65535までの範囲で値をとる。

10

#### 【0074】

本形態では後述するように、特別図柄の変動時間は、前半用の変動時間(前半変動時間)と後半用の変動時間(後半変動時間)とに分かれているため、変動パターンも、前半変動時間の情報を含む前半用の変動パターン(前半変動パターン)と、後半変動時間の情報を含む後半用の変動パターン(後半変動パターン)とに分かれている。よって、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第3変動パターン乱数と第4変動パターン乱数とを用いて、前半変動パターンと後半変動パターンとが決定されることになる。なお前半変動パターンは、図11に示す前半変動パターン判定テーブルを用いて決定され、後半変動パターンは、図12に示す後半変動パターン判定テーブルを用いて決定される。

20

#### 【0075】

本形態では、前半変動パターンの情報の中に、演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かの情報が含まれている。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。なお変形例として後半変動パターンの情報の中に、リーチを発生させるか否かの情報が含まれるようにしても良い。又は、リーチを発生させるか否かを決めるリーチ乱数を設けて、リーチ乱数を判定することによりリーチの有無を決定するようにしても良い。

30

#### 【0076】

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、電チューリングDを開放させる補助遊技を行うか否かの抽選(普通図柄抽選)のための乱数である。普通図柄乱数は、0~65535までの範囲で値をとる。

#### 【0077】

##### 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。

40

#### 【0078】

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、

50

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。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が短くなる。本形態では具体的に、前半変動時間の短い前半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前半変動パターンテーブル（図11参照）を用いて、前半変動パターンの判定を行う。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。

## 【0079】

10

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（B）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。

## 【0080】

20

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（C）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。

## 【0081】

30

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。

## 【0082】

40

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。

## 【0083】

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

50

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。

#### 【0084】

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。10

#### 【0085】

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。

#### 【0086】

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ラーDが開放されやすく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。20

#### 【0087】

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ラーDが開放されにくくなっているからである。そのため、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、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。30

#### 【0088】

##### 5. 演出状態

次に本形態の演出状態について説明する。図15は、本形態の演出フローを説明するための図である。図15に示すように、本形態では実行中の演出における演出状態として、「幼少状態」と「高校状態」と「プロ状態」とがある。「幼少状態」「高校状態」「プロ状態」の順番に、大当たりへの当選期待度（以下単に「当選期待度」と呼ぶ）が高くなるように設定されている。40

#### 【0089】

ここで演出状態とは、1回の特別図柄の抽選に基づいて実行される変動演出の中で、遊技者が同様の演出観念（演出イメージ）であると認識し得る演出の状態を意味する。よって演出状態は、複数回の特別図柄の抽選にわたって実行される変動演出での演出態様を意味する演出モードとは、異なるものである。また例えば、演出図柄EZの表示態様だけを変更した場合や、背景画像だけを変更した場合には、変動演出の中での演出観念（演出イメージ）を異ならせるほどの変化でないため、演出状態の変化ではないこととする。

#### 【0090】

「幼少状態（1番目の演出状態）」は、本パチンコ遊技機PY1の主人公キャラの幼少

10

20

30

40

50

時代を想起させる演出状態である。「幼少状態」での変動演出では、図15に示すように、表示画面50aにて、主人公キャラの幼少時代を想起させる幼少用演出図柄EZaが変動表示されて、停止表示され得ることになる。具体的に幼少用演出図柄EZaには、図15に示すように、主人公キャラの幼少時代と「7」とを示す演出図柄、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」とを示す演出図柄、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」とを示す演出図柄等がある。

#### 【0091】

また「幼少状態」では、主人公キャラの幼少時代を認識し易いように、図15に示すように、表示画面50aにて自然背景画像Haが表示される。自然背景画像Haは、山の景色を示す背景画像である。なお「幼少状態」では、遊技者が「幼少状態」であることをより認識し易いように、表示画面50aにて「幼少」の文字画像が表示される。10

#### 【0092】

「高校状態（2番目の演出状態）」は、本パチンコ遊技機PY1の主人公キャラの高校時代を想起させる演出状態である。「高校状態」での変動演出では、図15に示すように、表示画面50aにて、主人公キャラの高校時代を想起させる高校用演出図柄EZbが変動表示されて、停止表示され得ることになる。具体的に高校用演出図柄EZbには、図15に示すように、主人公キャラの高校時代と「7」とを示す演出図柄、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」とを示す演出図柄、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」とを示す演出図柄等がある。

#### 【0093】

また「高校状態」では、「幼少状態」よりも主人公キャラが成長したことを認識し易いように、表示画面50aにて街背景画像Hbが表示される。街背景画像Hbは、街の景色を示す背景画像である。なお「高校状態」では、遊技者が「高校状態」であることをより認識し易いように、表示画面50aにて「高校」の文字画像が表示される。20

#### 【0094】

「プロ状態（3番目（所定番目）の演出状態）」は、本パチンコ遊技機PY1の主人公キャラのプロ時代を想起させる演出状態である。「プロ状態」での変動演出では、図15に示すように、表示画面50aにて、主人公キャラのプロ時代を想起させるプロ用演出図柄EZcが変動表示されて、停止表示され得ることになる。具体的にプロ用演出図柄EZcには、図15に示すように、主人公キャラのプロ時代と「7」とを示す演出図柄、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」とを示す演出図柄、主人公キャラの姉であるお姉さんキャラが成人している姿と「1」とを示す演出図柄等がある。30

#### 【0095】

また「プロ状態」では、「高校状態」よりも主人公キャラが成長したことを認識し易いように、表示画面50aにて宇宙背景画像Hcが表示される。宇宙背景画像Hcは、宇宙を示す背景画像である。なお「プロ状態」では、遊技者が「プロ状態」であることをより認識し易いように、表示画面50aにて「プロ」の文字画像が表示される。

#### 【0096】

本形態では、図15に示すように、高校用演出図柄EZbを、幼少用演出図柄EZaよりも大きくしている。つまり表示画面50aの中で、高校用演出図柄EZbが占める割合を、幼少用演出図柄EZaよりも大きくしている。そのため、「幼少状態」から「高校状態」に移行したときに、演出図柄EZ（高校用演出図柄EZb）が大きく（拡大して）見えることで、遊技者には「高校状態」に移行して当選期待度が高まったことをより認識させ易くすることが可能である。更に、プロ用演出図柄EZcを、高校用演出図柄EZbよりも大きくしている。つまり表示画面50aの中で、プロ用演出図柄EZcが占める割合を、高校用演出図柄EZbよりも大きくしている。そのため、「高校状態」から「プロ状態」に移行したときに、演出図柄（プロ用演出図柄EZc）が大きく（拡大して）見えることで、遊技者には「プロ状態」に移行して当選期待度が高まったことをより認識させ易くすることが可能である。40

#### 【0097】

10

20

30

40

50

こうして本形態では、演出状態が切替わる度に、演出図柄 E Z の数字及びキャラクタを順番に大きくすることで、当選期待度が段階的に高まることをより分かり易く示している。そして、「幼少状態」では高校用演出図柄 E Z b 及びプロ用演出図柄 E Z c が表示されることはなく、「高校状態」では幼少用演出図柄 E Z a 及びプロ用演出図柄 E Z c が表示されることはなく、「プロ状態」では幼少用演出図柄 E Z a 及び高校用演出図柄 E Z b が表示されることはない。更に、「幼少状態」では街背景画像 H b 及び宇宙背景画像 H c が表示されることはなく、「高校状態」では自然背景画像 H a 及び宇宙背景画像 H c が表示されることはなく、「プロ状態」では自然背景画像 H a 及び街背景画像 H b が表示されることはない。以上により、演出状態の種類と演出図柄 E Z の種類と背景画像の種類とを、完全に 1 対 1 に関係付ける（紐づける）ことで、演出状態の区分けをより明確にしている。その結果、1 回の変動演出にも拘わらず、3 つの演出状態における世界観を堪能させることが可能である。

10

## 【0098】

なお上記では、幼少用演出図柄 E Z a として、主人公キャラの幼少時代と「7」とを示す幼少用演出図柄 E Z a、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」とを示す幼少用演出図柄 E Z a、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」とを示す幼少用演出図柄 E Z a を説明した。しかしながら幼少用演出図柄 E Z a としては全部で、「1」～「9」までの数字を示す幼少用演出図柄 E Z a 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幼少用演出図柄 E Z a になっている。

20

## 【0099】

また上記では、高校用演出図柄 E Z b として主人公キャラの高校時代と「7」とを示す高校用演出図柄 E Z b、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」とを示す高校用演出図柄 E Z b、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」とを示す高校用演出図柄 E Z b を説明した。しかしながら高校用演出図柄 E Z b としては全部で、「1」～「9」までの数字を示す高校用演出図柄 E Z b 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高校用演出図柄 E Z b になっている。そして高校用演出図柄 E Z b はそれぞれ、幼少用演出図柄 E Z a のそれぞれのキャラクタが成長した姿で且つ幼少用演出図柄 E Z a よりも大きく表示されるものになっている。

30

## 【0100】

また上記では、プロ用演出図柄 E Z c として主人公キャラのプロ時代と「7」とを示すプロ用演出図柄 E Z c、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」とを示すプロ用演出図柄 E Z c、主人公キャラの姉であるお姉さんキャラが成人している姿と「1」とを示すプロ用演出図柄 E Z c を説明した。しかしながらプロ用演出図柄 E Z c としては全部で、「1」～「9」までの数字を示すプロ用演出図柄 E Z c 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プロ用演出図柄 E Z c になっている。そしてプロ用演出図柄 E Z c はそれぞれ、高校用演出図柄 E Z b のそれぞれのキャラクタが成長した姿で且つ高校用演出図柄 E Z b よりも大きく表示されるものになっている。

40

## 【0101】

なお本形態では、幼少用演出図柄 E Z a と高校用演出図柄 E Z b とプロ用演出図柄 E Z c には、大当たりへの当選期待度を示唆する色彩は施されていない。また自然背景画像 H a と街背景画像 H b と宇宙背景画像 H c には、大当たりへの当選期待度を示唆する色彩は施されていない。

## 【0102】

また本形態では、当選期待度が高くなつたことを示唆する予告演出の一つとして、所定のキャラクタを表示するキャラ予告演出が実行され得る。図 15 に示すように、「幼少状態」ではキャラ予告演出として、幼少用キャラ予告演出が実行される。幼少用キャラ予告演出では、幼少用キャラ予告画像 Y a が表示画面 50 a に表示されて、遊技者に「幼少状

50

態」で当選期待度が高まっていることを把握させることが可能である。幼少用キャラ予告画像Y aは、敵キャラと「挑戦する者はいるか？」の文字を示すものである（図24（B）参照）。なお本形態のキャラ予告演出は、リーチ前に実行され得るものであって、リーチ後には実行されないものである。

#### 【0103】

また図15に示すように、「高校状態」ではキャラ予告演出として、高校用キャラ予告演出が実行される。高校用キャラ予告演出では、高校用キャラ予告画像Y bが表示画面50 aに表示されて、遊技者に「高校状態」で当選期待度が高まっていることを把握させることができる。高校用キャラ予告画像Y bは、敵キャラと「挑戦する者はいるか？」の文字を示すものである（図25（B）参照）。但し、高校用キャラ予告画像Y bでは、表示画面50 aにて上述した幼少用キャラ予告画像Y aよりも、敵キャラと「挑戦する者はいるか？」の文字が大きく示される。つまり、遊技者には、幼少用キャラ予告画像Y aが大きくなつて高校用キャラ予告画像Y bになつたように見せている。こうして、「高校状態」での高校用キャラ予告演出では、「幼少状態」での幼少用キャラ予告演出よりも、敵キャラと「挑戦する者はいるか？」の文字を大きくすることで、遊技者には当選期待度が高い演出状態でのキャラ予告演出であることをより認識させ易くすることが可能である。なお図15に示すように、高校用キャラ予告画像Y bでは「挑戦する者はいるか？」の文字全体が表示画面50 a内に収まらず、一部しか視認できないようになっている。

10

#### 【0104】

また図15に示すように、「プロ状態」ではキャラ予告演出として、プロ用キャラ予告演出が実行される。プロ用キャラ予告演出では、プロ用キャラ予告画像Y cが表示画面50 aに表示されて、遊技者に「プロ状態」で当選期待度が高まっていることを把握させることができる。プロ用キャラ予告画像Y cは、敵キャラと「挑戦する者はいるか？」の文字を示すものである。但し、プロ用キャラ予告画像Y cでは、表示画面50 aにて上述した高校用キャラ予告画像Y bよりも、敵キャラと「挑戦する者はいるか？」の文字が大きく示される。つまり、遊技者には、高校用キャラ予告画像Y bが大きくなつてプロ用キャラ予告画像Y cになつたように見せている。こうして、「プロ状態」でのプロ用キャラ予告演出では、「高校状態」での高校用キャラ予告演出よりも、敵キャラと「挑戦する者はいるか？」の文字を大きくすることで、遊技者には当選期待度が高い演出状態でのキャラ予告演出であることをより認識させ易くすることが可能である。なお図15に示すように、プロ用キャラ予告画像Y cでは「挑戦する者はいるか？」の文字全体が表示画面50 a内に収まらず、一部しか視認できないようになっている。

20

30

#### 【0105】

以上により本形態では、「幼少状態」「高校状態」「プロ状態」の順番に、実行するキャラ予告演出での表示物（敵キャラと「挑戦する者はいるか？」の文字）を大きくする。これにより、キャラ予告演出での当選期待度の高さを分かり易く示している。そして、「幼少状態」では高校用キャラ予告演出及びプロ用キャラ予告演出が実行されがなく、「高校状態」では幼少用キャラ予告演出及びプロ用キャラ予告演出が実行されがなく、「プロ状態」では幼少用キャラ予告演出及び高校用キャラ予告演出が実行されがなく。こうして、演出状態の種類と演出図柄EZの種類と背景画像の種類だけでなく、キャラ予告演出の種類も完全に1対1に関係付ける（紐づける）ことで、演出状態の区分けをより明確にしている。

40

#### 【0106】

更に図15に示すように、「高校状態」でのリーチの表示態様（「1 1」）は、「幼少状態」でのリーチの表示態様（「1 1」）よりも大きく示される。また「プロ状態」でのリーチの表示態様（「1 1」）は、「高校状態」でのリーチの表示態様（「1 1」）よりも大きく示される。こうして本形態では、「幼少状態」「高校状態」「プロ状態」の順番に、リーチでの表示態様（リーチ態様）を大きくすることで、遊技者には当選期待度が高い演出状態でのリーチであることをより認識させ易くすることが可能である。

50

## 【0107】

なお本形態では、幼少用キャラ予告画像Y aと高校用キャラ予告画像Y bとプロ用キャラ予告画像Y cには、大当たりへの当選期待度を示唆する色彩は施されていない。また「幼少状態」でのリーチ態様と「高校状態」でのリーチ態様と「プロ状態」でのリーチ態様には、大当たりへの当選期待度を示唆する色彩は施されていない。

## 【0108】

ところで本パチンコ遊技機PY1の変動演出では、ドハズレ、ノーマルリーチの他、SP(スーパーリーチ)が実行され得る。ドハズレとは、演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の組み合わせが、バラケ目(例えば「179」、図4参照)で停止表示される変動演出のことである。ノーマルリーチは、上述したリーチを形成した後にSP発展演出が実行されず、変動表示し続けている残り一つの演出図柄EZが停止表示される変動演出のことである。SPリーチ(高期待度演出)は、上述したリーチを形成した後にSP発展演出が実行されて、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長い変動演出のことである。

10

## 【0109】

図15に示すように、「幼少状態」で実行されるSPリーチは、幼少SPリーチである。幼少SPリーチは、主人公キャラの幼少時代を想起させるSPリーチであり、幼少SPリーチの中には、幼少弱SPリーチと幼少強SPリーチとがある。幼少強SPリーチは、幼少弱SPリーチよりも当選期待度が高くなるように設定されている。幼少強SPリーチは、幼少時代である主人公キャラが幼少時代であるライバルキャラと野球で戦って、勝利するか否かを示す演出である。一方、幼少弱SPリーチは、幼少時代である主人公キャラが所定のミッションに挑戦して、大当たりとなる残り一つの演出図柄EZが示されるか否かを示す演出である。

20

## 【0110】

幼少弱SPリーチは、具体的には図16に示す通りである。即ち先ず、図16(A)に示すように、演出図柄EZが「1 1」でリーチになっている状態で、幼少時代の主人公キャラを示す幼少主人公キャラ画像Ka1が表示される。そして、幼少時代である主人公キャラが所定のミッションに挑戦して、大当たりに当選している状況であれば、図16(B-1)に示すように、幼少時代の主人公キャラが大当たりとなる演出図柄EZ(「1」)を掴む幼少当たり示唆画像Ka2が表示される。続いて図16(C-1)に示すように、幼少用演出図柄EZaが「111」で停止表示して、大当たりに当選していることを示す当選報知がなされる。一方、幼少時代である主人公キャラが所定のミッションに挑戦して、ハズレである状況であれば、図16(B-2)に示すように、幼少時代の主人公キャラがハズレとなる演出図柄EZ(「9」)を掴む幼少ハズレ示唆画像Ka3が表示される。続いて図16(C-2)に示すように、幼少用演出図柄EZaが「191」で停止表示して、ハズレであることを示すハズレ報知がなされる。

30

## 【0111】

幼少強SPリーチは、具体的には図17に示す通りである。即ち先ず、図17(A)に示すように、演出図柄EZが「1 1」でリーチになっている状態で、幼少時代の主人公キャラと幼少時代のライバルキャラとの対面シーンを示す幼少対面画像Ta1が表示される。そして、野球でのバトルを経て、大当たりに当選している状況であれば、図17(B-1)に示すように、幼少時代の主人公キャラが野球でのバトルに勝利したことを示す幼少バトル勝利画像Ta2が表示される。続いて図17(C-1)に示すように、幼少用演出図柄EZaが「111」で停止表示して、大当たりに当選していることを示す当選報知がなされる。一方、野球でのバトルを経て、ハズレである状況であれば、図17(B-2)に示すように、幼少時代の主人公キャラが野球でのバトルに敗北したことを示す幼少バトル敗北画像Ta3が表示される。続いて図17(C-2)に示すように、幼少用演出図柄EZaが「191」で停止表示して、ハズレであることを示すハズレ報知がなされる。

40

## 【0112】

高校弱SPリーチは、具体的には図18に示す通りである。即ち先ず、図18(A)に示すように、演出図柄EZが「1 1」でリーチになっている状態で、高校時代の主人公

50

キャラを示す高校主人公キャラ画像 K b 1 が表示される。そして、高校時代である主人公キャラが所定のミッションに挑戦して、大当たりに当選している状況であれば、図 18 ( B - 1 ) に示すように、高校時代の主人公キャラが大当たりとなる演出図柄 E Z ( 「 1 」 ) を掴む高校当たり示唆画像 K b 2 が表示される。続いて図 18 ( C - 1 ) に示すように、高校用演出図柄 E Z b が「 1 1 1 」で停止表示して、大当たりに当選していることを示す当選報知がなされる。一方、高校時代である主人公キャラが所定のミッションに挑戦して、ハズレである状況であれば、図 18 ( B - 2 ) に示すように、高校時代の主人公キャラがハズレとなる演出図柄 E Z ( 「 9 」 ) を掴む高校ハズレ示唆画像 K b 3 が表示される。続いて図 18 ( C - 2 ) に示すように、高校用演出図柄 E Z b が「 1 9 1 」で停止表示して、ハズレであることを示すハズレ報知がなされる。

10

#### 【 0 1 1 3 】

ここで図 18 に示す高校弱 S P リーチと、図 16 に示す幼少弱 S P リーチとを比較する。図 18 ( A ) に示す高校主人公キャラ画像 K b 1 では、図 16 ( A ) に示す幼少主人公キャラ画像 K a 1 よりも大きくて、主人公キャラが高校時代に成長した姿になっている。また図 18 ( B - 1 ) に示す高校当たり示唆画像 K b 2 、及び図 18 ( B - 2 ) に示す高校ハズレ示唆画像 K b 3 も、図 16 ( B - 1 ) に示す幼少当たり示唆画像 K a 2 、及び図 16 ( B - 2 ) に示す幼少ハズレ示唆画像 K a 3 よりも大きくて、主人公キャラが成長した姿になっている。こうして、表示画像が示すキャラクタを成長したものにするだけでなく、表示画像自体を大きいものにすることで、遊技者には高校弱 S P リーチが幼少弱 S P リーチよりも当選期待度が高い S P リーチであることを把握させ易くしている。そして、キャラクタの成長度合いと表示画像の大きさとを関係付ける(紐づける)ことで、「幼少状態」と幼少弱 S P リーチの関係性、「高校状態」と高校弱 S P リーチとの関係性を遊技者に容易に把握させることが可能である。

20

#### 【 0 1 1 4 】

高校強 S P リーチは、具体的には図 19 に示す通りである。即ち先ず、図 19 ( A ) に示すように、演出図柄 E Z が「 1 1 1 」でリーチになっている状態で、高校時代の主人公キャラと高校時代のライバルキャラとの対面シーンを示す高校対面画像 T b 1 が示される。そして、野球でのバトルを経て、大当たりに当選している状況であれば、図 19 ( B - 1 ) に示すように、高校時代の主人公キャラが野球でのバトルに勝利したことを示す高校バトル勝利画像 T b 2 が表示される。続いて図 19 ( C - 1 ) に示すように、高校用演出図柄 E Z b が「 1 1 1 」で停止表示して、大当たりに当選していることを示す当選報知がなされる。一方、野球でのバトルを経て、ハズレである状況であれば、図 19 ( B - 2 ) に示すように、高校時代の主人公キャラが野球でのバトルに敗北したことを示す高校バトル敗北画像 T b 3 が表示される。続いて図 19 ( C - 2 ) に示すように、高校用演出図柄 E Z b が「 1 9 1 」で停止表示して、ハズレであることを示すハズレ報知がなされる。

30

#### 【 0 1 1 5 】

ここで図 19 に示す高校強 S P リーチと、図 17 に示す幼少強 S P リーチとを比較する。図 19 ( A ) に示す高校対面画像 T b 1 では、図 17 ( A ) に示す幼少対面画像 T a 1 よりも大きくて、主人公キャラ及びライバルキャラが高校時代に成長した姿になっている。また図 19 ( B - 1 ) に示す高校バトル勝利画像 T b 2 、及び図 19 ( B - 2 ) に示す高校バトル敗北画像 T b 3 も、図 17 ( B - 1 ) に示す幼少バトル勝利画像 T a 2 、及び図 17 ( B - 2 ) に示す幼少バトル敗北画像 T a 3 よりも大きくて、主人公キャラが成長した姿での勝敗になっている。こうして、表示画像が示すキャラクタを成長したものにするだけでなく、表示画像自体を大きいものにすることで、遊技者には高校強 S P リーチが幼少強 S P リーチよりも当選期待度が高い S P リーチであることを把握させ易くしている。そして、キャラクタの成長度合いと表示画像の大きさとを関係付ける(紐づける)ことで、「幼少状態」と幼少強 S P リーチの関係性、「高校状態」と高校強 S P リーチとの関係性を遊技者に容易に把握させることが可能である。

40

#### 【 0 1 1 6 】

プロ弱 S P リーチは、具体的には図 20 に示す通りである。即ち先ず、図 20 ( A ) に

50

示すように、演出図柄 E Z が「1 1」でリーチになっている状態で、プロ時代の主人公キャラを示すプロ主人公キャラ画像 K c 1 が表示される。そして、プロ時代である主人公キャラが所定のミッションに挑戦して、大当たりに当選している状況であれば、図 20 (B - 1) に示すように、プロ時代の主人公キャラが大当たりとなる演出図柄 E Z (「1」) を掴むプロ当たり示唆画像 K c 2 が表示される。続いて図 20 (C - 1) に示すように、プロ用演出図柄 E Z c が「111」で停止表示して、大当たりに当選していることを示す当選報知がなされる。一方、高校時代である主人公キャラが所定のミッションに挑戦して、ハズレである状況であれば、図 20 (B - 2) に示すように、プロ時代の主人公キャラがハズレとなる演出図柄 E Z (「9」) を掴むプロハズレ示唆画像 K c 3 が表示される。続いて図 20 (C - 2) に示すように、プロ用演出図柄 E Z c が「191」で停止表示して、ハズレであることを示すハズレ報知がなされる。

10

20

30

40

50

#### 【0117】

ここで図 20 に示すプロ弱 S P リーチと、図 18 に示す高校弱 S P リーチとを比較する。図 20 (A) に示すプロ主人公キャラ画像 K c 1 では、図 18 (A) に示す高校主人公キャラ画像 K b 1 よりも大きくて、主人公キャラがプロ時代に成長した姿になっている。また図 20 (B - 1) に示すプロ当たり示唆画像 K c 2 、及び図 20 (B - 2) に示すプロハズレ示唆画像 K c 3 も、図 18 (B - 1) に示す高校当たり示唆画像 K b 2 、及び図 18 (B - 2) に示す高校ハズレ示唆画像 K b 3 よりも大きくて、主人公キャラがプロ時代に成長した姿になっている。こうして、表示画像が示すキャラクタを成長したものにするだけでなく、表示画像自体を大きいものにすることで、遊技者にはプロ弱 S P リーチが高校弱 S P リーチよりも当選期待度が高い S P リーチであることを把握させ易くしている。そして、キャラクタの成長度合いと表示画像の大きさとを関係付ける(紐づける)ことで、「高校状態」と高校弱 S P リーチの関係性、「プロ状態」とプロ弱 S P リーチとの関係性を遊技者に容易に把握させることが可能である。

#### 【0118】

プロ強 S P リーチは、具体的には図 21 に示す通りである。即ち先ず、図 21 (A) に示すように、演出図柄 E Z が「1 1」でリーチになっている状態で、プロ時代の主人公キャラとプロ時代のライバルキャラとの対面シーンを示すプロ対面画像 T c 1 が示される。そして、野球でのバトルを経て、大当たりに当選している状況であれば、図 21 (B - 1) に示すように、プロ時代の主人公キャラが野球でのバトルに勝利したことを示すプロバトル勝利画像 T c 2 が表示される。続いて図 21 (C - 1) に示すように、プロ用演出図柄 E Z c が「111」で停止表示して、大当たりに当選していることを示す当選報知がなされる。一方、野球でのバトルを経て、ハズレである状況であれば、図 21 (B - 2) に示すように、プロ時代の主人公キャラが野球でのバトルに敗北したことを示すプロバトル敗北画像 T c 3 が表示される。続いて図 21 (C - 2) に示すように、プロ用演出図柄 E Z c が「191」で停止表示して、ハズレであることを示すハズレ報知がなされる。

#### 【0119】

ここで図 21 に示すプロ強 S P リーチと、図 19 に示す高校強 S P リーチとを比較する。図 21 (A) に示すプロ対面画像 T c 1 では、図 19 (A) に示す高校対面画像 T b 1 よりも大きくて、主人公キャラ及びライバルキャラがプロ時代に成長した姿になっている。また図 21 (B - 1) に示すプロバトル勝利画像 T c 2 、及び図 21 (B - 2) に示すプロバトル敗北画像 T c 3 も、図 19 (B - 1) に示す高校バトル勝利画像 T b 2 、及び図 19 (B - 2) に示す高校バトル敗北画像 T b 3 よりも大きくて、主人公キャラがプロ時代に成長した姿での勝敗になっている。こうして、表示画像が示すキャラクタを成長したものにするだけでなく、表示画像自体を大きいものにすることで、遊技者にはプロ強 S P リーチが高校強 S P リーチよりも当選期待度が高い S P リーチであることを把握させ易くしている。そして、キャラクタの成長度合いと表示画像の大きさとを関係付ける(紐づける)ことで、「高校状態」と高校強 S P リーチの関係性、「プロ状態」とプロ強 S P リーチとの関係性を遊技者に容易に把握させることが可能である。

#### 【0120】

本形態では、図15に示すように、SPリーチの種類を大別すると、幼少SPリーチと高校SPリーチとプロSPリーチの3つに分かれることになる。そして、「幼少SPリーチ」「高校SPリーチ」「プロSPリーチ」の順番で当選期待度が高くなるように設定されている。その上で、「幼少状態」では高校SPリーチ及びプロSPリーチが実行されることはない。また「高校状態」では幼少SPリーチ及びプロSPリーチが実行されることはない。また「プロ状態」では幼少SPリーチ及び高校SPリーチが実行されることはない。

#### 【0121】

こうして、演出状態の種類とSPリーチの種類とを完全に1対1に関係付ける（紐づける）ことで、演出状態の区分けをより明確にしている。そして「幼少状態」「高校状態」「プロ状態」の順番で当選期待度が高くなるようにしていることから、SPリーチにおいて、「幼少弱SPリーチ」「幼少強SPリーチ」「高校弱SPリーチ」「高校強SPリーチ」「プロ弱SPリーチ」「プロ強SPリーチ」の順番で当選期待度が高くなるように設定している。よってSPリーチの種類が多くても、演出状態の種類と、SPリーチの種類と、SPリーチの強弱とを明確に区分けすることで、遊技者には実行されたSPリーチが今どのくらいの当選期待度であるのかを容易に予測させることが可能である。即ち、遊技者にとって、実行されたSPリーチがどのくらいの当選期待度であるのかが把握し難くなるのを防ぐことが可能である。なお「幼少弱SPリーチ」と「高校弱SPリーチ」と「プロ弱SPリーチ」が、「弱高期待度演出（弱SPリーチ）」に相当し、「幼少強SPリーチ」と「高校強SPリーチ」と「プロ強SPリーチ」が、「強高期待度演出（強SPリーチ）」に相当する。

10

20

30

40

#### 【0122】

ここで本形態では、図15に示すように、「幼少状態」から「高校状態」に移行することができ、「高校状態」から「プロ状態」に移行することができる。但し、演出状態の移行には、擬似連演出（所定の演出）を伴うこととしている。ここで擬似連演出とは、1回の特別図柄の抽選に基づく変動演出において、演出図柄EZを1回又は複数回にわたって変動表示させる演出を意味する。本形態では、1回の特別図柄の抽選において、演出図柄EZの変動表示が1回だけ行われる擬似連演出と、演出図柄EZの変動表示が2回行われる擬似連演出と、演出図柄EZの変動表示が3回行われる擬似連演出とがある。以下では、演出図柄EZの変動表示が1回（所定の第1回数）だけ行われる擬似連演出を「擬似1」と呼び、演出図柄EZの変動表示が2回（所定の第2回数）行われる擬似連演出を「擬似2」と呼び、演出図柄EZの変動表示が3回行われる擬似連演出を「擬似3」と呼びことにする。「擬似1」「擬似2」「擬似3」の順番に当選期待度が高くなるように設定されている。

#### 【0123】

本形態では、「幼少状態」であるときには必ず「擬似1」になるようにしている。また「高校状態」であるときには必ず「擬似2」になるようにしている。また「プロ状態」であるときには必ず「擬似3」になるようにしている。よって、「幼少状態」から「高校状態」に移行するときには、必ず演出図柄EZの新たな変動表示が開始されて、「擬似2」になる。また、「高校状態」から「プロ状態」に移行するときには、必ず演出図柄EZの新たな変動表示が開始されて、「擬似3」になる。

#### 【0124】

こうして、演出状態の種類と、擬似連演出における演出図柄EZの変動表示の回数（擬似連回数）とを完全に関係付けている（紐づけている）。これにより遊技者は、演出状態が切替わる際に演出図柄EZの新たな変動表示（擬似連演出）を見ることで、当選期待度が高くなる関係性を容易に把握することが可能である。なお「擬似1」「擬似2」「擬似3」の順番に当選期待度が高くなるように設定していることで、「幼少状態」「高校状態」「プロ状態」の順番に当選期待度が高くなるように設定されていることになる。

#### 【0125】

50

次に、演出状態が切替わる際の各種の演出について説明する。本形態では、演出状態が切替わる際の演出として、特別成長演出がある。図15に示すように、リーチ前の「幼少状態」で特別成長演出が実行されると、「高校状態」へ移行し得るようになっていて、リーチ前の「高校状態」で特別成長演出が実行されると、「プロ状態」へ移行し得るようになっている。なお特別成長演出は、リーチ後においても実行され得るようになっているが、以下ではリーチ前に実行される特別成長演出について説明する。

#### 【0126】

先ず図22に基づいて、「幼少状態」で実行される特別成長演出について説明する。図22(A)では、「幼少状態」で幼少用演出図柄EZaが変動表示している状態が示されている。また図22(A)では、「幼少状態」であるため、自然背景画像Haが表示画面50aに表示されている。ここで自然背景画像Haは、山の景色を示すと共に、鳥が表示画面50aの左側から右側に飛んでいくことを示す動画画像(所定の動画画像)になっている。よって、図22(A)に示すように、動く鳥が表示画面50aの左側にあるときの自然背景画像Haを「第1自然背景画像Ha1」と呼ぶことにする。

10

#### 【0127】

その後、図22(B)に示すように、表示画面50aの右側にて主人公キャラの父親である父親キャラを示す特別成長煽り画像TS1が表示される。また同時に、表示画面50aのほとんど左側になる左側表示領域50bにて、それまでに表示されていた自然背景画像Haが停止(静止)した状態で表示される。ここで、図22(B)では、図22(A)に示す時点よりも、僅かに時間(例えば1秒)が経過した時点が示されている。よって、図22(B)では、動く鳥が表示画面50aの右側寄りに位置していて、このときの自然背景画像Haを「第2自然背景画像Ha2」と呼ぶことにする。つまり、「第2自然背景画像Ha2」は、特別成長煽り画像TS1が表示されたときに自然背景画像Haが途中で静止した「静止画像」である。こうして図22(B)では、特別成長煽り画像TS1の表示と、自然背景画像Haの静止により、遊技者にはその後の演出の推移に注目させることが可能である。

20

#### 【0128】

そして図22(C-1)に示す場合と、図22(C-2)に示す場合とに分かれることになる。図22(C-1)では、父親キャラが左側表示領域50bを変形させつつ掴み取る特別成長移行画像TS2が表示される。なお左側表示領域50bには、第2自然背景画像Ha2が表示されたままである。一方、図22(C-2)では、左側表示領域50bで表示されていた自然背景画像Ha(第2自然背景画像Ha2)が動画画像として表示画面50aの全体で再生されると共に、幼少用演出図柄EZaの変動表示が表示画面50aにて大きく示される。なお図22(C-2)では、擬似連演出が実行されているわけではなく、表示画面50aにて小さく変動表示されていた幼少用演出図柄(図示省略)が、表示画面50aで大きく見え易いようになっただけである。こうして図22(C-2)では特別成長演出へのガセ演出であることが示される。よって図22(B) 図22(C-2)に示す演出を「特別成長ガセ演出」ということができる。

30

#### 【0129】

図22(C-1)を経て、図22(D)では、表示画面50aの左上部であるサブ表示領域(左上部表示領域)50cにて、図22(B)で静止したときと同じ自然背景画像Ha(第2自然背景画像Ha2)が表示される。また、表示画面50aのうちサブ表示領域50cを除くメイン表示領域50dでは、幼少時代の主人公キャラが成長するか、又は成長しないでそのままの状態を維持するのかを煽る幼少成長煽り画像TS3が表示される。つまり、図22(D)では、サブ表示領域50c(第1表示領域)で静止している第2自然背景画像Ha2を表示しつつ、メイン表示領域50d(第2表示領域)にて幼少時代の主人公キャラが成長するか否かを煽る幼少成長煽り演出(特定演出)を実行している。

40

#### 【0130】

そして図22(E-1)に示す場合と、図22(E-2)に示す場合とに分かれることになる。図22(E-1)では、幼少時代の主人公キャラが高校時代の主人公キャラに成

50

長したことを見せる高校特別成長成功画像 TS 4（特定成功態様）が表示される。これにより遊技者には、「高校状態」への移行に成功したのを把握させることができある。その後、図 22 (F-1) に示すように、街背景画像 H b が表示されると共に、擬似連演出として高校用演出図柄 EZ b の変動表示が新たに開始される。つまり擬似 2 が実行される。こうして遊技者には、「高校状態」になると同時に擬似連演出により、当選期待度が高くなつたことによる高揚感を与えることが可能である。

#### 【0131】

一方、図 22 (E-2) では、幼少時代の主人公キャラが高校時代の主人公キャラに成長できなかったことを示す高校特別成長失敗画像 TS 5（特定失敗態様）が表示される。これにより遊技者には、「高校状態」への移行に失敗したのを把握させることができある。その後、図 22 (F-2) に示すように、サブ表示領域 50c で表示されていた自然背景画像 H a（第 2 自然背景画像 H a 2）が動画画像として表示画面 50a の全体で再生されると共に、幼少用演出図柄 EZ a の変動表示が表示画面 50a にて大きく示される。つまり遊技者には、サブ表示領域 50c で停止した状態から演出が再開したように見せる。こうして擬似連演出が実行されることではなく、遊技者は「幼少状態」の維持により落胆することになる。

10

#### 【0132】

なお図 22 (F-2) では、擬似連演出が実行されているわけではなく、表示画面 50a にて小さく変動表示されていた幼少用演出図柄 EZ a が、表示画面 50a で大きく見え易いようになつただけである。要するに、図 22 (B)、図 22 (C-1)、図 22 (D)、図 22 (E-1) 又は図 22 (E-2) では、幼少用演出図柄 EZ a の変動表示が表示画面 50a の全体で大きく示されていないだけであって、小さい幼少用演出図柄（図示省略）が表示画面 50a の端部にある表示領域で変動表示されている。

20

#### 【0133】

ここで図 22 (B) 図 22 (C-1) 図 22 (D) 図 22 (E-1) 又は図 22 (E-2) に示す演出が、「幼少状態」での特別成長演出に相当する。そして、図 22 (E-1) に示す高校特別成長成功画像 TS 4 が、「幼少状態」での特別成長演出で示される「特定成功態様」に相当する。一方、図 22 (E-2) に示す高校特別成長失敗画像 TS 5 が、「幼少状態」での特別成長演出で示される「特定失敗態様」に相当する。

30

#### 【0134】

続いて図 23 に基づいて、「高校状態」で実行される特別成長演出について説明する。但し、以下では上述した「幼少状態」で実行される特別成長演出との違いを中心に説明する。図 23 (A) では、「高校状態」で高校用演出図柄 EZ b が変動表示している状態が示されている。また図 23 (A) では、「高校状態」であるため、街背景画像 H b が表示画面 50a に表示されている。ここで街背景画像 H b は、街の景色を示すと共に、鳥が表示画面 50a の左側から右側に飛んでいくことを示す動画画像（所定の動画画像）になっている。よって、図 23 (A) に示すように、動く鳥が表示画面 50a の左側にあるときの街背景画像 H b を「第 1 街背景画像 H b 1」と呼ぶことにする。

#### 【0135】

その後、図 23 (B) に示すように、表示画面 50a の右側にて特別成長煽り画像 TS 1 が表示される。また同時に、左側表示領域 50b にて、それまでに表示されていた街背景画像 H b が停止（静止）した状態で表示される。ここで図 23 (B) では、図 23 (A) に示す時点よりも、僅かに時間（例えば 1 秒）が経過した時点が示されている。よって、図 23 (B) では、動く鳥が表示画面 50a の右側寄りに位置していて、このときの街背景画像 H b を「第 2 街背景画像 H b 2」と呼ぶことにする。つまり、「第 2 街背景画像 H b 2」は、特別成長煽り画像 TS 1 が表示されたときに街背景画像 H b が途中で静止した「静止画像」である。こうして図 23 (B) では、特別成長煽り画像 TS 1 の表示と、街背景画像 H b の静止により、遊技者にはその後の演出の推移に注目させることができる。

40

#### 【0136】

50

そして図23(C-1)では、父親キャラが左側表示領域50bを変形させつつ掴み取る特別成長移行画像TS2が表示される。なお左側表示領域50bには、第2街背景画像Hb2が表示されたままである。一方、図23(C-2)では、左側表示領域50bで表示されていた街背景画像Hb(第2街背景画像Hb2)が動画画像として表示画面50aの全体で再生されると共に、高校用演出図柄EZbの変動表示が表示画面50aにて大きく示される。こうして図23(C-2)では特別成長演出へのガセ演出であることが示される。

#### 【0137】

図23(C-1)を経て、図23(D)では、サブ表示領域50cにて、図23(B)で静止したときと同じ街背景画像Hb(第2街背景画像Hb2)が表示される。またメイン表示領域50dでは、高校時代の主人公キャラが成長するか、又は成長しないでそのままの状態を維持するのかを煽る高校成長煽り画像TS6が表示される。つまり、図23(D)では、サブ表示領域50c(第1表示領域)で静止している第2街背景画像Hb2を表示しつつ、メイン表示領域50d(第2表示領域)にて高校時代の主人公キャラが成長するか否かを煽る高校成長煽り演出(特定演出)を実行している。

10

#### 【0138】

そして図23(E-1)では、高校時代の主人公キャラがプロ時代の主人公キャラに成長したことを見せるプロ特別成長成功画像TS7(特定成功態様)が表示される。これにより遊技者には、「プロ状態」への移行に成功したことを把握させることが可能である。その後、図23(F-1)に示すように、宇宙背景画像Hcが表示されると共に、擬似連演出としてプロ用演出図柄EZcの変動表示が新たに開始される。つまり擬似3が実行される。こうして遊技者には、「プロ状態」になると同時に擬似連演出により、当選期待度が高くなつたことによる高揚感を与えることが可能である。

20

#### 【0139】

一方、図23(E-2)では、高校時代の主人公キャラがプロ時代の主人公キャラに成長できなかつたことを示すプロ特別成長失敗画像TS8(特定失敗態様)が表示される。これにより遊技者には、「プロ状態」への移行に失敗したことを把握させることが可能である。その後、図23(F-2)に示すように、サブ表示領域50cで表示されていた街背景画像Hb(第2街背景画像Hb2)が動画画像として表示画面50aの全体で再生されると共に、高校用演出図柄EZbの変動表示が表示画面50aにて大きく示される。つまり遊技者には、サブ表示領域50cで停止した状態から演出が再開したように見せる。こうして擬似連演出が実行されることではなく、遊技者は「高校状態」の維持により落胆することになる。

30

#### 【0140】

ここで図23(B) 図23(C-1) 図23(D) 図23(E-1)又は図23(E-2)に示す演出が、「高校状態」での特別成長演出に相当する。そして、図23(E-1)に示すプロ特別成長成功画像TS7が、「高校状態」での特別成長演出で示される「特定成功態様」に相当する。一方、図23(E-2)に示すプロ特別成長失敗画像TS8が、「高校状態」での特別成長演出で示される「特定失敗態様」に相当する。

40

#### 【0141】

以上により、本形態の特別成長演出(第2演出)は、「幼少状態」での変動演出(第1演出)中、又は「高校状態」の変動演出(第1演出)中に、突然実行される場合がある。この場合、変動演出中に表示される自然背景画像Ha又は街背景画像Hbが途中で静止する。これにより、自然背景画像Ha又は街背景画像Hbは動画画像として静止することはないと考えている遊技者に、驚きを与えることが可能であり、その後の演出の推移に注目させることができある。

#### 【0142】

そして、図22(D)に示すように、サブ表示領域50cでは静止している第2自然背景画像Ha2が表示されつつ、メイン表示領域50dでは幼少成長煽り画像TS3が表示される。又は図23(D)に示すように、サブ表示領域50cでは静止している第2街背

50

景画像 H b 2 が表示されつつ、メイン表示領域 5 0 d では高校成長煽り画像 T S 6 が表示される。こうして遊技者には、途中で静止した背景画像 H a 2 , H b 2 がどのように再生されるのかを気にさせつつ、主人公キャラの成長を煽る幼少成長煽り演出又は高校成長煽り演出の行方に注目させることが可能である。

#### 【 0 1 4 3 】

その後、図 2 2 ( E - 1 ) 又は図 2 3 ( E - 1 ) に示すように、主人公キャラが成長したことを見せる高校特別成長成功画像 T S 4 又はプロ特別成長成功画像 T S 7 が表示画面 5 0 a に表示されれば、図 2 2 ( F - 1 ) 又は図 2 3 ( F - 1 ) に示すように、良い演出状態に切替わると共に、擬似連演出が実行される。これにより遊技者には、当選期待度が高くなることが示唆されて、高揚感を与えることが可能である。一方、図 2 2 ( E - 2 ) 又は図 2 3 ( E - 2 ) に示すように、主人公キャラが成長しないことを示す高校特別成長失敗画像 T S 5 又はプロ特別成長失敗画像 T S 8 が表示画面 5 0 a に表示されれば、図 2 2 ( F - 2 ) 又は図 2 3 ( F - 2 ) に示すように、演出状態が変わらずに、途中で静止した背景画像 H a 2 , H b 2 の続きから演出が再開する。そのため当選期待度が高くなることが示唆されずに、遊技者は落胆することになる。こうして、途中で静止した背景画像 H a 2 , H b 2 の続きから演出が再開するか否かによって、大当たりへの当選期待度の示唆が異なるという斬新な興趣性を提供することが可能である。

10

#### 【 0 1 4 4 】

以上、この特別成長演出によれば、演出が一旦静止するように見せることで、遊技者の関心を大きく引き付けることが可能である。その上で、静止した時点の演出を見せつつ、静止した演出が再開されれば、遊技者を落胆させ、静止された演出が再開されなければ、遊技者に高揚感を与えることが可能である。こうして、演出の中止及び再開を用いた斬新な演出による興趣性を提供することが可能である。特に遊技者には、途中で静止した静止画像により現時点での演出状態を把握させつつ、主人公キャラの成長で更に良い演出状態への移行を期待されることになり、演出状態への移行の演出を盛り上げることが可能である。

20

#### 【 0 1 4 5 】

また図 2 2 に示す「幼少状態」での特別成長演出と、図 2 3 に示す「高校状態」での特別成長演出との比較から分かるように、図 2 3 ( E - 1 ) に示すプロ特別成長成功画像 T S 7 は、図 2 2 ( E - 1 ) に示す高校特別成長成功画像 T S 4 よりも、キャラクタが成長していく且つ大きく表示されるものになっている。また図 2 3 ( E - 2 ) に示すプロ特別成長失敗画像 T S 8 は、図 2 2 ( E - 2 ) に示す高校特別成長失敗画像 T S 5 よりも、キャラクタが成長していく且つ大きく表示されるものになっている。従って遊技者には、キャラクタの成長及び表示画像の拡大を見せて、「高校状態」での特別成長演出の方が、有利な演出状態での特別成長演出であると容易に認識させることができる。

30

#### 【 0 1 4 6 】

また本形態では、演出状態が切替わる際の演出として、シーンチェンジがある。図 1 5 に示すように、シーンチェンジは、リーチ前のキャラ予告演出（幼少用キャラ予告演出又は高校用キャラ予告演出）に続いて実行され得る。即ち、キャラ予告演出が実行されなければ、シーンチェンジが実行されることはない。但し、キャラ予告演出の後に必ずシーンチェンジが実行されるわけではなく、キャラ予告演出のみが実行されることがある。幼少用キャラ予告演出に続いてシーンチェンジが実行されると、「高校状態」へ移行し得るようになっていて、高校用キャラ予告演出に続いてシーンチェンジが実行されると、「プロ状態」へ移行し得るようになっている。なおシーンチェンジは、リーチ後に実行されることはない。

40

#### 【 0 1 4 7 】

先ず図 2 4 に基づいて、幼少用キャラ予告演出に続いてシーンチェンジが実行される場合について説明する。図 2 4 ( A ) では、「幼少状態」で幼少用演出図柄 E Z a が変動表示している状態が示されている。その後、図 2 4 ( B ) に示すように、表示画面 5 0 a にて、幼少用キャラ予告演出が実行される。つまり上述したように、敵キャラと「挑戦する

50

者はいるか？」の文字を示す幼少用キャラ予告画像Y aが表示される。この幼少用キャラ予告演出の実行により、遊技者は当選期待度が高くなつたことを把握し得る。

#### 【0148】

そしてシーンチェンジが実行される場合には、続いて、図24(C-1)に示すように、それまで表示されていた幼少用キャラ予告画像Y aが表示画面50aに対して、時計方向に回転する。つまり、表示中の幼少用キャラ予告画像Y a(表示画像)が変形して、時計方向に回転したように見える。その後、図24(D)に示すように、街背景画像H bが表示されると共に、擬似連演出として高校用演出図柄E Z bの変動表示が新たに開始される。つまり擬似2が実行される。こうして遊技者には、「高校状態」になると共に擬似連演出により、当選期待度が更に高くなつた高揚感を与えることが可能である。なおシーンチェンジが実行されない場合には、図24(B)に示す幼少用キャラ予告演出の後、図24(C-2)に示すように、幼少用演出図柄E Z aの変動表示が表示画面50aの全体で再開される。こうして擬似連演出が実行されることではなく、「幼少状態」が維持される。

10

#### 【0149】

続いて図25に基づいて、高校用キャラ予告演出に続いてシーンチェンジが実行される場合について説明する。図25(A)では、「高校状態」で高校用演出図柄E Z bが変動表示している状態が示されている。その後、図25(B)に示すように、表示画面50aにて、高校用キャラ予告演出が実行される。つまり上述したように、敵キャラと「挑戦する者はいるか？」の文字のうちの一部を示す高校用キャラ予告画像Y bが表示される。これにより、遊技者は当選期待度が高くなつたことを把握し得る。

20

#### 【0150】

そしてシーンチェンジが実行される場合には、続いて、図25(C-1)に示すように、それまで表示されていた高校用キャラ予告画像Y bが表示画面50aに対して、時計方向に回転する。つまり、表示中の高校用キャラ予告画像Y b(表示画像)が変形して、時計方向に回転したように見える。その後、図25(D)に示すように、宇宙背景画像H cが表示されると共に、擬似連演出としてプロ用演出図柄E Z cの変動表示が新たに開始される。つまり擬似3が実行される。こうして遊技者には、「プロ状態」になると共に擬似連演出により、当選期待度が更に高くなつた高揚感を与えることが可能である。なおシーンチェンジが実行されない場合には、図25(B)に示す高校用キャラ予告演出の後、図25(C-2)に示すように、高校用演出図柄E Z bの変動表示が表示画面50aの全体で再開される。こうして擬似連演出が実行されることではなく、「高校状態」が維持される。

30

#### 【0151】

以上により本形態では、キャラ予告演出(幼少用キャラ予告演出又は高校用キャラ予告演出)を経て、シーンチェンジが実行されると、図24(C-1)又は図25(C-1)に示すように、表示中の表示画像(幼少用キャラ予告画像Y a、高校用キャラ予告画像Y b)が変形するため、遊技者に驚きを与えることが可能である。そして、幼少用キャラ予告画像Y a又は高校用キャラ予告画像Y bが変形してから、演出状態が変化する。つまり、キャラ予告演出の実行による当選期待度の上昇と、演出状態の変化による当選期待度の上昇が連続して生じることになる。そのため、遊技者にはより大きな高揚感を与えることが可能である。更に、シーンチェンジの後に続けて擬似連演出が実行されるため、キャラ予告演出 シーンチェンジ 擬似連演出といふ一連の斬新な演出を堪能させることができある。

40

#### 【0152】

また図24に示す「幼少状態」でのシーンチェンジと、図25に示す「高校状態」でのシーンチェンジとの比較から分かるように、図25(C-1)に示す高校用キャラ予告画像Y bは、図24(C-1)に示す幼少用キャラ予告画像Y aよりも、キャラクタ及び「挑戦するものはいるか？」の文字が大きく表示された状態で回転する。従って遊技者には、キャラクタ及び文字の拡大を見せてことで、「高校状態」でのシーンチェンジの方が、有利な演出状態でのシーンチェンジであると容易に認識させることができる。

50

**【 0 1 5 3 】**

また本形態では、演出状態が切替わる際の演出として、成長SP発展演（発展演）がある。図15に示すように、成長SP発展演は、リーチ後で且つSPリーチに発展する前に実行され得る。但しノーマルリーチの場合には、SPリーチに発展することがないため、成長SP発展演が実行されることはない。また成長SP発展演が実行されずには、SPリーチに発展することもあり得る。「幼少状態」で成長SP発展演が実行されると、「高校状態」へ移行し得るようになっていて、「高校状態」で成長SP発展演が実行されると、「プロ状態」へ移行し得るようになっている。なお成長SP発展演は、リーチ前に実行されることはない。

**【 0 1 5 4 】**

先ず図26に基づいて、「幼少状態」で実行される成長SP発展演について説明する。「幼少状態」でリーチになった後（図15参照）、成長SP発展演が実行される場合には、図26（A）に示すように、表示画面50aにて幼少時代の主人公キャラが中央に向かって走ると共に、「高校に入学せよ！」の文字を示す高校入学第1導入画像KN1が表示される。なおリーチ後であるため、図26（A）に示すように、表示画面50aの上側にてリーチ態様（「1」「1」）が示されている。次に、図26（B）に示すように、表示画面50aにて幼少時代の主人公キャラの顔と「僕は高校に」の文字を示す高校入学第2導入画像KN2が表示される。続いて、図26（C）に示すように、表示画面50aにて幼少時代の主人公キャラが上方を仰いでいる姿と「入学するんだ！」を示す高校入学第3導入画像KN3が表示される。

10

20

**【 0 1 5 5 】**

そして図26（D-1）に示す場合と、図26（D-2）に示す場合とに分かれることになる。図26（D-1）では、「入学」の文字と、幼少時代の主人公キャラが高校時代の主人公キャラに成長したことを示す高校入学成長成功画像KN4が表示される。これにより遊技者には、「高校状態」への移行に成功したのを把握させることが可能である。そして、図26（E）に示すように、街背景画像Hbが表示されると共に、擬似連演出として高校用演出図柄EZbの変動表示が新たに開始される。つまり擬似2が実行される。その後、「高校状態」にて短時間でリーチになった後、高校SPリーチ（高校弱SPリーチ又は高校強SPリーチ）が実行される。こうして、「幼少状態」でリーチ後にも拘わらず、高校入学成長成功画像KN4が表示されれば、「高校状態」への移行と擬似連演出を経て、高校SPリーチに発展させることができる。

30

**【 0 1 5 6 】**

一方、図26（D-2）では、「非入学」の文字と、幼少時代の主人公キャラが高校時代の主人公キャラに成長できなかったことを示す高校入学成長失敗画像KN5が表示される。これにより遊技者には、「高校状態」への移行に失敗したのを把握させることができある。そして、「幼少状態」のまま幼少SPリーチ（幼少弱SPリーチ又は幼少強SPリーチ）が実行される。つまり、「高校状態」に移行していないため、高校SPリーチが実行されるわけではない。

**【 0 1 5 7 】**

ここで図26（A） 図26（B） 図26（C） 図26（D-1）又は図26（D-2）に示す演出が、「幼少状態」での成長SP発展演（第1発展演）に相当する。そして、図26（D-1）に示す高校入学成長成功画像KN4が、「幼少状態」での成長SP発展演で示される成功態様（発展演の成功態様）に相当する。一方、図26（D-2）に示す高校入学成長失敗画像KN5が、「幼少状態」での成長SP発展演で示される失敗態様（発展演の失敗態様）に相当する。

40

**【 0 1 5 8 】**

続いて図27に基づいて、「高校状態」で実行される成長SP発展演について説明する。但し、以下では上述した「幼少状態」で実行される成長SP発展演との違いを中心に説明する。「高校状態」でリーチになった後（図15参照）、成長SP発展演が実行される場合には、図27（A）に示すように、表示画面50aにて高校時代の主人公キャラ

50

ラが中央に向かって走ると共に、「プロに昇格せよ！」の文字を示すプロ昇格第1導入画像KN6が表示される。次に、図27(B)に示すように、表示画面50aにて高校時代の主人公キャラの顔と「僕はプロに」の文字を示すプロ昇格第2導入画像KN7が表示される。続いて、図27(C)に示すように、表示画面50aにて高校時代の主人公キャラが上方を仰いでいる姿と「昇格するんだ！」を示すプロ昇格第3導入画像KN8が表示される。

#### 【0159】

そして図27(D-1)では、「昇格」の文字と、高校時代の主人公キャラがプロ時代の主人公キャラに成長したことを示すプロ昇格成長成功画像KN9が表示される。これにより遊技者には、「プロ状態」への移行に成功したのを把握させることが可能である。そして、図27(E)に示すように、宇宙背景画像Hcが表示されると共に、擬似連演出としてプロ用演出図柄EZcの変動表示が新たに開始される。つまり擬似3が実行される。その後、「プロ状態」にて短時間でリーチになった後、プロSPリーチ(プロ弱SPリーチ又はプロ強SPリーチ)が実行される。こうして、「高校状態」でリーチ後にも拘わらず、プロ昇格成長成功画像KN9が表示されれば、「プロ状態」への移行と擬似連演出を経て、プロSPリーチに発展させることが可能である。

10

#### 【0160】

一方、図27(D-2)では、「非昇格」の文字と、高校時代の主人公キャラがプロ時代の主人公キャラに成長できなかったことを示すプロ昇格成長失敗画像KN10が表示される。これにより遊技者には、「プロ状態」への移行に失敗したのを把握させることが可能である。そして、「高校状態」のまま高校SPリーチ(高校弱SPリーチ又は高校強SPリーチ)が実行される。つまり、「プロ状態」に移行していないため、プロSPリーチが実行されるわけではない。

20

#### 【0161】

ここで図27(A) 図27(B) 図27(C) 図27(D-1)又は図27(D-2)に示す演出が、「高校状態」での成長SP発展演出(第2発展演出)に相当する。そして、図27(D-1)に示すプロ昇格成長成功画像KN9が、「高校状態」での成長SP発展演出で示される成功態様(発展演出の成功態様)に相当する。一方、図27(D-2)に示すプロ昇格成長失敗画像KN10が、「高校状態」での成長SP発展演出で示される失敗態様(発展演出の失敗態様)に相当する。

30

#### 【0162】

以上により本形態では、リーチ後でも、成長SP発展演出で成功態様(高校入学成長成功画像KN4又はプロ昇格成長成功画像KN9)が示されれば、遊技状態が変化して、演出図柄EZや主人公キャラ等が大きくなる。そのため遊技者には、SPリーチの直前でも演出状態が変化して、表示物が大きくなり得るという驚きを与えることが可能である。更に、「幼少状態」(擬似1)であれば、図26に示すように幼少時代の主人公キャラに対応した成長SP発展演出が実行され、「高校状態」(擬似2)であれば、図27に示すように高校時代の主人公キャラに対応した成長SP発展演出が実行される。こうして、演出状態の種類と成長SP発展演出の種類とを1対1に関係付ける(紐づける)ことで、例えば「幼少状態」にも拘わらず高校時代の主人公キャラに対応した成長SP発展演出が実行されるような演出の不整合を防ぐことが可能である。

40

#### 【0163】

また図26に示す「幼少状態」での成長SP発展演出と、図27に示す「高校状態」での成長SP発展演出との比較から分かるように、図27(A)(B)(C)(D-1)(D-2)に示す各画像では、図26(A)(B)(C)(D-1)(D-2)に示す各画像よりも、キャラクタ及び文字が大きく表示されるようになっている。従って遊技者には、キャラクタ及び文字の拡大を見せることで、「高校状態」での成長SP発展演出の方が、有利な演出状態での成長SP発展演出であると容易に認識させることが可能である。

#### 【0164】

ところで本形態では、成長SP発展演出での失敗態様(高校入学成長失敗画像KN5又

50

はプロ昇格成長失敗画像 K N 10 ) が示されても、図 15 に示すように、不死鳥復活発展演出が実行されれば、演出状態が変化するようになっている。そこで以下では、不死鳥復活発展演出を実行するための前提となる不死鳥ストック演出について説明する。不死鳥ストック演出は、失敗態様を成功態様に変更できる不死鳥をストックするための演出であり、リーチ前の変動演出中に実行され得るものである。

#### 【 0165 】

図 28 ( A ) では、「幼少状態」で幼少用演出図柄 E Z a が変動表示している状態が示されている。その後突然、図 28 ( B ) に示すように、表示画面 50 a にて、不死鳥が飛んできたことを示す不死鳥導入画像 F S 1 が表示される。そして、図 28 ( C - 1 ) に示す場合と、図 28 ( C - 2 ) に示す場合とに分かれることになる。

10

#### 【 0166 】

図 28 ( C - 1 ) では、表示画面 50 a にて、火の玉状になっている不死鳥と「不死鳥ストック」の文字を示す不死鳥出現画像 F S 2 が表示される。これにより、遊技者には不死鳥のストックが成功したことが示される。そして、図 28 ( D ) に示すように、表示画面 50 a にて、幼少用演出図柄 E Z a の変動表示が再び示されると共に、表示画面 50 a の右下部にて、不死鳥の姿と「不死鳥ストック」の文字を示す不死鳥ストック画像 S T が表示される。不死鳥ストック画像 S T は、不死鳥をストックしていることを示すものであり、不死鳥を消化する演出(後述する不死鳥復活発展演出等)が実行されるまで、表示され続ける。こうして、図 28 ( B ) 図 28 ( C - 1 ) に示す演出が、「不死鳥ストック演出」である。

20

#### 【 0167 】

一方、図 28 ( B ) に示す不死鳥導入画像 F S 1 が表示された後、図 28 ( C - 2 ) では、表示画面 50 a にて、幼少用演出図柄 E Z a の変動表示が再び示される。つまり、不死鳥出現画像 F S 2 が表示されずに、不死鳥がストックされることはない。要するに、不死鳥ストック演出へのガセ演出である。よって、図 28 ( B ) 図 28 ( C - 2 ) に示す演出を、「不死鳥ストックガセ演出」ということができる。なお図 28 では、「幼少状態」で実行される不死鳥ストック演出又は不死鳥ストックガセ演出を示したが、「高校状態」又は「プロ状態」で実行される不死鳥ストック演出又は不死鳥ストックガセ演出も同様であるため、その説明を省略する。

30

#### 【 0168 】

なお本形態では、不死鳥は最大で 1 個までしかストックされることはない。また変動演出中に不死鳥をストックした場合には、その変動演出が終了されるまでにストックした不死鳥は必ず消化される(不死鳥ストック画像 S T が非表示になる)ようになっている。

#### 【 0169 】

次に、図 29 に基づいて、「幼少状態」での成長 S P 発展演出で失敗態様(高校入学成長失敗画像 K N 5 ) が表示された後に、不死鳥復活発展演出が実行される場合について説明する。なお不死鳥復活発展演出は、不死鳥ストック画像 S T が表示されていなければ実行されない演出である。図 29 ( A ) では、「幼少状態」での成長 S P 発展演出が実行されたものの、高校入学成長失敗画像 K N 5 が表示されている。但し、表示画面 50 a の右下部にて不死鳥ストック画像 S T が表示されている。

40

#### 【 0170 】

そして図 29 ( B ) に示すように、表示画面 50 a にて不死鳥復活発展演出が開始されて、表示画面 50 a の右下部で表示されていた不死鳥ストック画像 S T が消えると共に、火の玉状になっている不死鳥を示す不死鳥消化画像 F S 3 が表示される。これにより、図 29 ( C ) に示すように、表示画面 50 a にて幼少時代の主人公キャラが上方を仰いでいる姿と「入学するんだ！」を示す高校入学第 3 導入画像 K N 3 が表示される。

#### 【 0171 】

そして図 29 ( D ) に示すように、「入学」の文字と幼少時代の主人公キャラが高校時代の主人公キャラに成長したことを示す高校入学成長成功画像 K N 4 が表示される。こうして遊技者には、一旦「高校状態」への移行に失敗したのを把握させた後、復活して「高

50

校状態」への移行に成功したのを把握させることが可能である。図29(B) 図29(C) 図29(D)に示す演出が、「不死鳥復活発展演出(所定の復活成功演出)」である。

#### 【0172】

その後、図29(E)に示すように、街背景画像Hbが表示されると共に、擬似連演出として高校用演出図柄EZbの変動表示が新たに開始される。つまり擬似2が実行される。そして、「高校状態」にて短時間でリーチになった後、高校SPリーチ(高校弱SPリーチ又は高校強SPリーチ)が実行されることになる。なお図29では、「幼少状態」で実行される不死鳥復活発展演出を示したが、「高校状態」で実行される不死鳥復活発展演出も実質的に同様であるため、その説明を省略する。

10

#### 【0173】

以上により本形態では、成長SP発展演出で失敗態様(高校入学成長失敗画像KN5又はプロ昇格成長失敗画像KN10)が示されても、図29に示すように、不死鳥復活発展演出が実行されることがある。この場合、その後に演出状態が変化する(擬似連演出が実行される)と共に、演出図柄EZや主人公キャラ等が大きくなって、より有利な演出状態でのSPリーチが実行される。よって、遊技者には、成長SP発展演出で失敗態様が一旦示されたとしても、未だ復活するチャンスがあるという驚きを与えることが可能である。つまり、リーチ後という演出の後半で、且つ演出状態が変わらない不利益な結果が一旦示された後でも、未だ遊技状態が変化し得るという遊技興趣を遊技者に提供することが可能である。

20

#### 【0174】

なお、不死鳥ストック演出の実行によって表示(ストック)された不死鳥ストック画像STは、不死鳥復活発展演出の実行によって必ず消えるわけではない。即ち、不死鳥ストック画像STが表示されていても、不死鳥復活発展演出が実行されずに、SPリーチに発展した後に消えることがある。具体的には、SPリーチに発展した後に、不死鳥ストック画像STが消える(消化)場合として、以下の2つの場合がある。

#### 【0175】

即ち、第1の場合として、SPリーチに発展したときに、遊技者にとって不利な弱SPリーチに移行しても、不死鳥ストック画像STが消化される場合がある。この場合には、弱SPリーチから遊技者にとって有利な強SPリーチに変更される(図示省略)。具体的には、「幼少状態」でSPリーチに発展したときに、幼少弱SPリーチに一旦移行しても、不死鳥ストック画像STの消化によって、幼少強SPリーチが実行される。また「高校状態」でSPリーチに発展したときに、高校弱SPリーチに一旦移行しても、不死鳥ストック画像STの消化によって、高校強SPリーチが実行される。また「プロ状態」でSPリーチに発展したときに、プロ弱SPリーチに一旦移行しても、不死鳥ストック画像STの消化によって、プロ強SPリーチが実行される。

30

#### 【0176】

また第2の場合として、SPリーチの終盤で、演出図柄EZがハズレ態様で表示されたときに、不死鳥ストック画像STが未だ残っていれば消化される。この場合には、演出図柄EZがハズレ態様から大当たり態様に変更される。即ち遊技者には、SPリーチの最後でハズレであることを示唆した後に、不死鳥ストック画像STの消化によって、大当たりに当選していることが示される(図示省略)。以上により本形態では、不死鳥ストック画像STが表示された後、その不死鳥ストック画像STを消化することで、遊技者にとって不利な結果を有利な結果に変更することが可能である。

40

#### 【0177】

以上、上記した演出の特徴について説明する。従来の遊技機においては、1つの変動演出の中で、演出図柄EZが変更されたり、キャラクタ画像が変更されるものがある。しかしながら本形態のパチンコ遊技機PY1のように、演出図柄EZ、背景画像、キャラクタ画像、予告演出(キャラ予告演出)、SP発展演出、SPリーチの全てが1対1で関係付けられている(紐づけられている)わけではない。従って、単に演出図柄EZが変更され

50

たり、キャラクタ画像が変更されるだけでは、演出の世界観まで変わるものではなかった。

#### 【0178】

これに対して本形態では、1つの変動演出の中で、3つの演出の世界観を作り出すことを目的としていて、そのために3つの演出状態を明確に区分けしたことに特徴がある。つまり、図13に示すように、3つの演出状態のそれぞれに応じた演出図柄EZ、背景画像、キャラクタ画像、予告演出（キャラ予告演出）、成長SP発展演出、SPリーチを設けて、これら全てを1対1で関係付けている（紐づけている）。これにより、1つの変動演出の中で演出状態が変更される度に、遊技者には全く異なる演出の世界観を体験させることができて、斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

10

#### 【0179】

特に本形態では、擬似連回数と演出状態の切替えとを完全にリンクさせている。そのため、擬似連演出が実行される度に、演出状態が切替わって、当選期待度が高まると共に、異なる世界観の演出に切替わる。こうして、擬似連演出と演出状態と当選期待度とが絡み合う斬新な遊技興趣を提供することが可能である。

#### 【0180】

また、擬似連演出が実行されると当選期待度が高まることについては、ほとんどの遊技者が把握している。そのため、擬似1である「幼少状態」、擬似2である「高校状態」、擬似3である「プロ状態」の順番に当選期待度が高まっていくというゲーム性を、遊技者に容易に理解させることができる。更に、遊技状態が切替わったときには、表示物（演出図柄EZの数字及びキャラクタ、キャラ予告演出の敵キャラ及び文字、リーチ様、SPリーチのキャラクタ）が大きくなるため、遊技者は表示物が大きいと当選期待度が高いという関係性を容易に理解することが可能である。つまり表示物が大きければ大きいほど、当選期待度が高いという非常に分かり易いゲーム性にしている。こうして本形態では、複雑なゲーム性にしないで、更に従来とは全く異なる方法で、当選期待度が高まっていく演出を遊技者に堪能させることができある。

20

#### 【0181】

また本形態では、特別成長演出や成長SP発展演出のようなミッション演出で成功態様が示されれば、擬似連演出が実行されると共に、演出状態が切替わるようにしている。つまり、遊技者から見れば、特別成長演出や成長SP発展演出で成功態様が示されると、擬似連演出による当選期待度の高まりと、演出状態の切替え（表示物の拡大）による当選期待度の高まりの両方を把握し得る。よって遊技者には、ミッション演出での成功態様を大きく期待せることになり、ミッション演出（特別成長演出、成長SP発展演出）の興味性を高めることができる。

30

#### 【0182】

また本形態では、擬似連回数（演出状態）とSPリーチの種類とを完全に1対1で関係付けている（紐づけている）。そのため、当選期待度が高い演出状態（「プロ状態」（擬似3））にも拘わらず、当選期待度が低いSPリーチが実行されるような事態を防ぐことが可能である。即ち、従来の遊技機では、擬似3であるにも拘わらず当選期待度が低いSPリーチが実行され得ることがあって、遊技者の期待感を損なうことがあった。そこで本形態のパチンコ遊技機PY1では、擬似3（「プロ状態」）では、SPリーチとして必ずプロSPリーチのみが実行されることになる。よって、遊技者にとって想定外のSPリーチ（当選期待度が低いSPリーチ）が実行されるのを回避して、遊技者の期待感を損なう事態を防ぐことが可能である。

40

#### 【0183】

##### 6. 前半変動パターン及び後半変動パターン

次に本形態において、変動パターンを、前半変動時間（第1変動時間）の情報を含む前半変動パターンと、後半変動時間（第2変動時間）の情報を含む後半変動パターンとに分けた理由について説明する。パチンコ遊技機では、変動演出のバリエーションが多いほど、遊技者を飽きさせ難くすることができて、遊技興趣を高めることができる。ここで

50

変動演出のバリエーションの多さは、変動時間の種類の多さに基づく。よって、できるだけ多彩な変動時間の情報をそれぞれ含む変動パターンを決定できることが好ましい。

#### 【0184】

しかしながらパチンコ遊技機においては、遊技用ROM103でのデータ領域が3kバイト(byte)までという上限が課されている。従って、3kバイトまでのデータ領域の中で、できるだけ多くの変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルを用意することが重要である。従来では一般的に、約250個の変動時間の情報をそれぞれ含む変動パターンを設けるのが限界であった。

#### 【0185】

具体的な数値を挙げて説明すると、近年のパチンコ遊技機では、擬似3を実行した上で更にSPリーチを実行するため、変動時間の最大値は約4分強になる。約4分強(約240秒強)という変動時間は、2バイト(65535)×4ms(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の周期)=約262秒に相当する。よって、1つの変動パターンを記憶するには、約2バイトの記憶容量が必要になることを意味する。そして、250個の変動時間の情報をそれぞれ含む変動パターンを設けるようとする場合、変動パターン判定テーブルは、2バイト×250個=500バイトものデータ容量になる。こうして従来においては、遊技用ROM103での3kバイトというデータ領域のうち、変動パターン判定テーブルとしては500バイト程度までしか記憶できないという実情があった。つまり、遊技用ROM103には、変動パターン判定テーブルの他、入賞コマンド特定テーブル等も記憶させる必要があるため、変動パターン判定テーブルとしては500バイト程度しか使用できる記憶領域が確保されていないという実情があった。

10

20

30

#### 【0186】

上記した実情を踏まえつつ、本形態では、約500個の変動時間をそれぞれ含む変動パターンを決定できるようにした。以下その方法について説明する。先ず図30は、第1比較例の変動パターン判定テーブルを示している。図30では、従来と同様の方法により、単純に500個の各変動パターンが並べられている。なお図31に示す変動パターン判定テーブルでは、分かり易くするため、500個の変動パターンではなく、簡略した73個の変動パターンだけが示されている。この第1比較例では、2バイト×500個=1000バイト(1kバイト)ものデータ容量を要する変動パターン判定テーブルになる。従って、遊技用ROM103での3kバイトというデータ領域の中に記憶させるのは不可能である。

30

#### 【0187】

そこで、変動時間を前半変動時間と後半変動時間とに分けて、変動パターンを、前半変動時間の情報を含む前半変動パターンと、後半変動時間の情報を含む後半変動パターンとに分ける方法が考えられる。この方法の場合、遊技制御用マイコン101が、前半変動パターンの情報(第1情報、第1演出内容の情報)を含むコマンド(以下「前半変動開始コマンド」と呼ぶ)と、後半変動パターンの情報(第2情報、第2演出内容の情報)を含むコマンド(以下「後半変動開始コマンド」と呼ぶ)とを演出制御用マイコン121(演出制御基板120)に送信する。これにより、前半変動開始コマンド(第1コマンド、第1変動コマンド)と後半変動開始コマンド(第2コマンド、第2変動コマンド)を受信した演出制御用マイコン121は、前半変動パターン(前半変動時間)と後半変動パターン(前半変動時間)との組合せに基づいて変動演出を行う。こうして、前半変動時間と後半変動時間の組合せを利用することで、多様な変動時間を作り出すことが可能である。その結果、遊技用ROM103に記憶させる変動パターン判定テーブルのデータ容量を大きくすることなく、変動演出のバリエーションを多くすることが可能である。

40

#### 【0188】

図31(A)は、上記した考えに基づく第2比較例の前半変動パターン判定テーブルを示している。この前半変動パターン判定テーブルは、図31(A)に示すように、前半変動時間の情報を含む各前半変動パターンのうちの何れかを決定するためのテーブルになっている。また図31(B)は、上記した考えに基づく第2比較例の後半変動パターン判定

50

テーブルを示している。この後半変動パターン判定テーブルは、図31(B)に示すように、後半変動時間の情報を含む各後半変動パターンのうちの何れかを決定するためのテーブルになっている。

#### 【0189】

ここで、前半変動時間と後半変動時間との分け方について説明する。変動演出の中には、SPリーチに発展する場合と、SPリーチに発展しない場合とがある。そのため、変動演出のうち、SPリーチに発展する前までの演出を「前半演出」と呼び、変動演出のうちSPリーチに発展した後の演出を「後半演出」と呼ぶことにする。本形態では、「前半演出」に対応する特別図柄の変動時間を「前半変動時間」にしていて、「後半演出」に対応する特別図柄の変動時間を「後半変動時間」にしている。

10

#### 【0190】

図31(A)に示す第2比較例の前半変動パターン判定テーブルでは、「SP発展」の欄に「○」又は「×」が示されている。「SP発展」の欄が「○」であれば、SPリーチに発展することを意味している。つまり、「前半演出」の後に「後半演出」が実行されることになる。一方、「SP発展」の欄が「×」であれば、SPリーチに発展しないことを意味している。つまり、「前半演出」だけが実行されて、「後半演出」が実行されないことになる。

#### 【0191】

従ってこの第2比較例において、遊技制御用マイコン101は、図31(A)に示す前半変動パターン判定テーブルを用いて、例えば「非時短状態」にて「擬似1」で「ドハズレ1」の実行を示す前半変動パターンP1を決定したこととする。この場合には、「SP発展」の欄が「×」であるため、後半演出(SPリーチ)が実行されない。よって、遊技制御用マイコン101は、図31(B)に示す後半変動パターン判定テーブルを用いて後半変動パターンを決定することなく、前半変動パターンP1の情報を含む前半変動開始コマンドだけを演出制御用マイコン121(演出制御基板120)に送信する。これにより、演出制御用マイコン121は、前半変動パターンP1の情報を含む前半変動開始コマンドの受信に基づいて、前半演出として「擬似1」で「ドハズレ」となる変動演出を実行することになる。

20

#### 【0192】

また遊技制御用マイコン101は、図31(A)に示す前半変動パターン判定テーブルを用いて、例えば「非時短状態」にて「擬似3」で「擬似3用SP発展大当たり」の実行を示す前半変動パターンP25を決定したこととする。この場合には、「SP発展」の欄が「○」であるため、後半演出(SPリーチ)を実行する。よって、遊技制御用マイコン101は、図31(B)に示す後半変動パターン判定テーブルを用いて後半変動パターンを決定する。ここで例えば、「強SPリーチ3」の実行を示す後半変動パターンQ6を決定したこととする。この場合には、遊技制御用マイコン101は、前半変動パターンP25の情報を含む前半変動開始コマンドを演出制御用マイコン121に送信すると共に、後半変動パターンQ6の情報を含む後半変動開始コマンドを演出制御用マイコン121に送信する。これにより、演出制御用マイコン121は、前半変動開始コマンドの受信に基づいて、前半演出として「擬似3」でSPリーチに発展する前までの変動演出を実行する。そして演出制御用マイコン121は、後半変動開始コマンドの受信に基づいて、後半演出として「強SPリーチ3」で当選報知となる変動演出を実行することになる。

30

#### 【0193】

これに対して、遊技制御用マイコン101は、前半変動パターンP25を決定したものの、図31(B)に示す後半変動パターン判定テーブルを用いて「弱SPリーチ1」の実行を示す後半変動パターンQ1を決定したこととする。この場合には、遊技制御用マイコン101は、前半変動パターンP25の情報を含む前半変動開始コマンドを演出制御用マイコン121に送信すると共に、後半変動パターンQ1の情報を含む後半変動開始コマンドを演出制御用マイコン121に送信する。これにより、演出制御用マイコン121は、上記と同様に前半演出として「擬似3」でSPリーチに発展する前までの変動演出を実行

40

50

するものの、後半演出として「弱 S P リーチ 1」で当選報知となる変動演出を実行することになる。以上により、前半変動パターン（前半変動時間）と後半変動パターン（後半変動時間）との組合せによって、変動演出を実行できるようにしている。

#### 【 0 1 9 4 】

ここで図 3 1 ( B ) に示す「強 S P リーチ 1」と「強 S P リーチ 2」と「強 S P リーチ 3」について説明する。強 S P リーチの中には、上述したように「幼少強 S P リーチ」と「高校強 S P リーチ」と「プロ強 S P リーチ」とがあるが、それぞれ或る時代の主人公キャラとその時代のライバルキャラとが野球でバトルする演出である。そしてライバルキャラの種類として、第 1 ライバルキャラと第 2 ライバルキャラと第 3 ライバルキャラとがあり、「強 S P リーチ 1」は第 1 ライバルキャラとのバトル演出になり、「強 S P リーチ 2」は第 2 ライバルキャラとのバトル演出になり、「強 S P リーチ 3」は第 3 ライバルキャラとのバトル演出になる。その上で、擬似連回数（演出状態）が同じであれば、「強 S P リーチ 1」「強 S P リーチ 2」「強 S P リーチ 3」の順番に当選期待度が高くなるように設定している。10

#### 【 0 1 9 5 】

そして本形態では、上述したように、擬似連回数と強 S P リーチの種類とが 1 対 1 で対関係付けられている。従って、例えば「擬似 1」で「強 S P リーチ 1」となる場合には、幼少時代の主人公キャラが幼少時代の第 1 ライバルキャラと野球でバトルをする幼少強 S P リーチになる。また例えば「擬似 2」で「強 S P リーチ 2」となる場合には、高校時代の主人公キャラが高校時代の第 2 ライバルキャラと野球でバトルをする高校強 S P リーチになる。また上述した例のように、「擬似 3」で「強 S P リーチ 3」となる場合には、プロ時代の主人公キャラがプロ時代の第 3 ライバルキャラと野球でバトルをするプロ強 S P リーチになる。20

#### 【 0 1 9 6 】

また図 3 1 ( B ) に示す「弱 S P リーチ 1」と「弱 S P リーチ 2」と「弱 S P リーチ 3」について説明する。弱 S P リーチの中には、上述したように「幼少弱 S P リーチ」と「高校弱 S P リーチ」と「プロ弱 S P リーチ」とがあるが、それぞれ或る時代の主人公キャラが所定のミッション（課題）に挑戦する演出である。そしてミッションの種類として、第 1 ミッションと第 2 ミッションと第 3 ミッションとがある。「弱 S P リーチ 1」は第 1 ミッションに挑戦する演出になり、「弱 S P リーチ 2」は第 2 ミッションに挑戦する演出になり、「弱 S P リーチ 3」は第 3 ミッションに挑戦する演出になる。その上で、擬似連回数（演出状態）が同じであれば、「弱 S P リーチ 1」「弱 S P リーチ 2」「弱 S P リーチ 3」の順番に当選期待度が高くなるように設定している。30

#### 【 0 1 9 7 】

そして本形態では、上述したように、擬似連回数と弱 S P リーチの種類とが 1 対 1 で関係付けられている。従って、上述した例のように、「擬似 1」で「弱 S P リーチ 1」となる場合には、幼少時代の主人公キャラが第 1 ミッションに挑戦する幼少弱 S P リーチになる。また例えば「擬似 2」で「弱 S P リーチ 2」となる場合には、高校時代の主人公キャラが第 2 ミッションに挑戦する高校弱 S P リーチになる。また例えば「擬似 3」で「弱 S P リーチ 3」となる場合には、プロ時代の主人公キャラが第 3 ミッションに挑戦するプロ弱 S P リーチになる。40

#### 【 0 1 9 8 】

ここで、図 3 1 ( A ) に示す第 2 比較例の前半変動パターン判定テーブルで決定する前半変動パターンと、図 3 1 ( B ) に示す第 2 比較例の後半変動パターン判定テーブルで決定する後半変動パターンとを組み合わせることで、図 3 0 に示す第 1 比較例の変動パターン判定テーブルで決定する変動パターンの全てを決定できるようになっている。図 3 1 ( A ) に示す第 2 比較例の前半変動パターン判定テーブルでは、31 個の前半変動パターンが設けられている。そして図 3 1 ( B ) に示す第 2 比較例の後半変動パターン判定テーブルでは、6 個の後半変動パターンが設けられている。従って、合計 37 個の変動パターンが設けられることになり、第 2 比較例では、2 バイト × 37 個 = 74 バイトのデータ50

容量を遊技用ROM103に記憶させることになる。これに対して、図30に示す第1比較例の変動パターン判定テーブルでは、73個の変動パターンが設けられているため、第1比較例では、2バイト×73個=146バイトのデータ容量を遊技用ROM103に記憶させることになる。

#### 【0199】

以上の説明から分かるように、第2比較例では第1比較例と同数(73個)の変動パターンを決定できるようにしつつ、遊技用ROM103に記憶させる変動パターン判定テーブル(前半変動パターン判定テーブルと後半変動パターン判定テーブルを含めたテーブル)のデータ容量を約半分に圧縮することが可能である。その結果、従来では遊技用ROM103のデータ領域の制限により、約250個の変動パターン(変動時間)しか決定できなかったところ、本形態では、前半変動パターンと後半変動パターンの組合せを利用することで、遊技用ROM103のデータ領域の制限をクリアしつつ、約2倍の500個の変動パターンを決定できるようにしている。10

#### 【0200】

ところで本パチンコ遊技機PY1では、特別図柄の変動表示が開始される前(大当たり判定処理が実行される前)に、当選期待度の高さを事前に示唆する先読み演出を実行可能になっている。先読み演出には、保留アイコンHAの表示態様を通常態様から特殊態様に変化させる保留変化演出、所定のカットイン画像を割り込ませて表示するカットイン予告演出、1段階から所定段階までの予告ステップのそれぞれで関連する画像を表示するステップアップ予告演出、エフェクト画像の色や背景画像の色を変化させる演出等がある。20

#### 【0201】

このような先読み演出を実行するために、遊技制御用マイコン101は、先ず遊技球の第1始動口11又は第2始動口12への入球時に取得した大当たり乱数、当たり種別乱数、第1変動パターン乱数、第2変動パターン乱数、第3変動パターン乱数、第4変動パターン乱数(図9(A)参照)、遊技状態、及び保留球数に基づいて、始動入賞コマンドを決定する。そして遊技制御用マイコン101は、決定した始動入賞コマンドを演出制御用マイコン121(演出制御基板120)に送信する。これにより、演出制御用マイコン121は、受信した始動入賞コマンドに基づいて、先読み演出の実行の有無、及びどの先読み演出を実行するか否かを決定する。そして演出制御用マイコン121は、先読み演出を実行すると決定した場合には、実行契機となった大当たり乱数に係る大当たり判定処理が実行される前に、先読み演出を実行することになる。30

#### 【0202】

こうして先読み演出を実行可能にするために、遊技制御用マイコン101は、始動入賞コマンドを決定することになる。具体的に、遊技用ROM103には、始動入賞コマンドを決定するための始動入賞コマンド特定テーブルが記憶されているため、遊技制御用マイコン101は、始動入賞コマンド特定テーブルを用いて始動入賞コマンドを決定するようになっている。

#### 【0203】

ここで従来では、遊技用ROM103の3kバイトまでというデータ領域の中で、変動パターン判定テーブルのデータ容量と、始動入賞コマンド特定テーブルのデータ容量とが占める割合が大きかった。従って、変動パターン判定テーブルだけでなく、始動入賞コマンド特定テーブルも、従来よりもデータ容量を大きくできないという実情があった。しかしながら本形態では、上述したように、変動パターンの種類は従来の約250個から約500個まで増やしているため、対応する始動入賞コマンドの種類も増えてしまうことになる。その結果、始動入賞コマンド特定テーブルのデータ容量が大きくなってしまい、遊技用ROM103に記憶させることができないおそれがある。40

#### 【0204】

そこで本形態では、前半変動パターンに対応する始動入賞コマンド(以下「前半始動入賞コマンドと呼ぶ」)を決定するものの、後半変動パターンに対応する始動入賞コマンド(以下「後半始動入賞コマンド」と呼ぶ)を決定しないようにしている。即ち、遊技用R50

OM103には、前半始動入賞コマンドを決定するための始動入賞コマンド特定テーブル（以下「前半始動入賞コマンド特定テーブル」）が記憶されているものの、後半始動入賞コマンドを決定するための始動入賞コマンド特定テーブルが記憶されていない。その結果、遊技用ROM103に記憶させる始動入賞コマンド特定テーブル（前半始動入賞コマンド特定テーブル）のデータ容量を小さくすることができて、従来の始動入賞コマンド特定テーブルのデータ容量よりも大きくなるのを防ぐことが可能である。

#### 【0205】

また本形態では、遊技制御用マイコン101が演出制御用マイコン121（演出制御基板120）に対して、前半始動入賞コマンド（特定入賞コマンド）を送信するものの、後半始動入賞コマンドを送信しないことになる。これには以下のメリットもある。即ち、仮に遊技制御用マイコン101が演出制御用マイコン121に前半始動入賞コマンド及び後半始動入賞コマンドの両方を送信する場合、遊技制御用マイコン101が送信した前半始動入賞コマンドと、演出制御用マイコン121が受信した前半始動入賞コマンドとが完全に同じコマンドであるか否かのバグチェックが必要であると共に、遊技制御用マイコン101が送信した後半始動入賞コマンドと、演出制御用マイコン121が受信した後半始動入賞コマンドとが完全に同じコマンドであるか否かのバグチェックが必要になる。しかしながら、前半始動入賞コマンドに対するバグチェックと、後半始動入賞コマンドに対するバグチェックの両方を行うのは、設計開発者にとって非常に大きな負担になる。従って、本形態であれば、前半始動入賞コマンドに対するバグチェックだけで済むため、バグチェックの負担を減らすことが可能である。

10

20

#### 【0206】

ここで、図32に示す第2比較例の前半始動入賞コマンド特定テーブルは、図31(A)に示す第2比較例の前半変動パターン判定テーブルに対応しているものである。つまり、図31(A)に示す前半変動パターンの各々と、図32に示す前半始動入賞コマンドの各々とは対応関係にある。よって、遊技制御用マイコン101が、図32に示す前半始動入賞コマンド特定テーブルを用いて前半始動入賞コマンドを決定し、演出制御用マイコン121がその前半始動入賞コマンドを受信すれば、対応関係にある前半変動パターンの演出内容を示唆するような先読み演出を実行することになる。

#### 【0207】

なお図32に示すように、始動入賞コマンド（前半始動入賞コマンド）は、2バイト（1バイトの上位コマンドと1バイトの下位コマンド）で構成されている。この始動入賞コマンドには、入賞時の特図保留球数を示す特図保留球数情報の他、非時短状態と時短状態のどちらの遊技状態で入賞したのかを示す遊技状態情報、大当たりであるか否かの当否情報、SPリーチに発展するか否かのSPリーチ情報等、前半変動パターンが示す変動内容と同様の情報が含まれている。なお前半始動入賞コマンドにどのような情報を含ませるかは適宜変更可能である。

30

#### 【0208】

こうして第2比較例では、例えば、遊技制御用マイコン101が、非時短状態で特図1保留球数が「3」であるときに、第1始動口11への遊技球の入球に基づいて、図9(A)に示す特図1関係乱数（大当たり乱数、当たり種別乱数、第1変動パターン乱数、第2変動パターン乱数、第3変動パターン乱数、第4変動パターン乱数）を取得する。このとき、特図1保留球数が「4」になって、遊技制御用マイコン101は、図32に示す前半始動入賞コマンド特定テーブルを用いて、例えば「E4HCH2」（擬似3用SP発展大当たり）を示す前半始動入賞コマンドを決定したこととする。なおこの場合、遊技制御用マイコン101は、その後に、対応する特図1関係乱数を判定するときには（対応する特別図柄の変動開始直前に）、図31(A)に示す前半変動パターン判定テーブルにより、前半変動パターンP25（擬似3SP発展大当たり）を決定することになる。こうして、遊技制御用マイコン101は、「E4HCH2」を示す前半始動入賞コマンドを演出制御用マイコン121に送信して、演出制御用マイコン121は、その前半始動入賞コマンドの受信に基づいて、擬似3SP発展大当たりの演出内容を示唆するような先読み演出を実行

40

50

し得ることになる。

#### 【0209】

ところで、上述した第2比較例では、以下の問題点がある。即ち、図31(A)に示すように、前半変動パターンには、SPリーチに発展する前までの変動演出(前半演出)の演出内容(変動内容)の情報が含まれているものの、SPリーチに発展した後の変動演出(後半演出)の演出内容の情報が含まれていない。つまり、前半変動パターンには、後半変動パターンに含まれているSPリーチの詳細な情報が含まれていない。そのため、図32に示す第2比較例の各前半始動入賞コマンドは、図31(A)に示す第2比較例の各前半変動パターンと対応関係にある以上、SPリーチの詳細な情報を含んでいないことになる。

10

#### 【0210】

従って第2比較例では、演出制御用マイコン121が、図32に示す各前半始動入賞コマンドに基づいて、先読み演出を実行する場合、SPリーチの詳細な情報まで把握せずに当該先読み演出を実行することになる。要するに、演出制御用マイコン121は、図32に示す前半始動入賞コマンドしか受信していない以上、前半演出の演出内容を示唆する先読み演出を実行できるものの、後半演出(SPリーチ)の演出内容を示唆する先読み演出までは実行できることになる。

#### 【0211】

例えば上述したように、非時短状態で特図1保留球数が「4」になったときに、演出制御用マイコン121が、「E4HCH2」(擬似3SP発展大当たり)を示す前半始動入賞コマンドを受信したこととする。このとき、演出制御用マイコン121が、先読み演出としてカットイン予告演出を実行する場合を想定する。この前提において、当該変動(擬似3でSPリーチ)の前で特図1保留球数が「4」のときに、図33(A)に示すように変動演出を実行している。そして図33(B)に示すように、カットイン予告演出の一例として、プロ時代の主人公キャラが所定のミッションに挑戦することを示すカットイン画像KI1を表示することとする。このときに遊技者は、プロ時代のキャラクタとミッションの挑戦とを示すカットイン画像KI1を見ることで、当該変動にてプロ弱SPリーチが実行されるのを予測することになる。

20

#### 【0212】

その一方で、図34(A)に示すように変動演出を実行していて、図34(B)に示すように、カットイン予告演出の別例として、プロ時代の主人公キャラとプロ時代のライバルキャラとの対面シーンを示すカットイン画像KI2を表示することとする。このときは遊技者は、プロ時代のキャラクタと対面シーンとを示すカットイン画像KI2を見ることで、当該変動にてプロ強SPリーチが実行されるのを予測することになる。

30

#### 【0213】

ここで上記した想定において、当該変動では、擬似3を経てプロ弱SPリーチが実行されるものとする。しかしながら仮に、先読み演出(カットイン予告演出)として図34(B)に示すように、プロ時代のキャラクタと対面シーンとを示すカットイン画像KI2が表示されれば、実際に実行される演出内容(擬似3でプロ弱SPリーチ)と、先読み演出で遊技者が予測する演出内容(擬似3でプロ強SPリーチ)とがずれることになる。つまり、先読み演出(カットイン予告演出)として、図33(B)に示すように、弱SPリーチの実行を予測させる画像(カットイン画像KI1)を表示しなければならないにも拘わらず、強SPリーチの実行を予測させる画像(カットイン画像KI2)を表示してしまい、演出矛盾が生じてしまう。

40

#### 【0214】

こうして、演出制御用マイコン121が、図32に示す第2比較例の前半始動入賞コマンド特定コマンドに基づいて先読み演出を実行する場合、後半変動パターン(図31(B)参照)の変動内容を考慮できない以上、先読み演出での示唆内容と実際に当該変動で実行する変動演出での演出内容とがずれるおそれがある。その一方で、演出制御用マイコン121が、前半始動入賞コマンドだけでなく、後半始動入賞コマンドも受信して先読み演

50

出を実行する構成にすると、遊技用ROM103に記憶させる始動入賞コマンド特定テーブルのデータ容量が大きくなってしまう。

#### 【0215】

そこで本形態では、上記問題点に対して、以下のように対処している。即ち、図11に示す本形態では、SPリーチへの発展を示す前半変動パターンにおいて、弱SPリーチの実行を示す前半変動パターンと、強SPリーチの実行を示す前半変動パターンとを分けて設けている。具体的には、図11に示す本形態の前半変動パターン判定テーブルと、図31(A)に示す第2比較例の前半変動パターン判定テーブルとの比較から分かるように、図11に示す前半変動パターンP7Aと前半変動パターンP7Bは、図31(A)に示す前半変動パターンP7に対して、SPリーチの強弱の情報が含まれるように分けたものである。また図11に示す前半変動パターンP8Aと前半変動パターンP8Bは、図31(A)に示す前半変動パターンP8に対して、SPリーチの強弱の情報が含まれるように分けたものである。

10

#### 【0216】

また図11に示す前半変動パターンP16Aと前半変動パターンP16Bは、図31(A)に示す前半変動パターンP16に対して、SPリーチの強弱の情報が含まれるように分けたものである。また図11に示す前半変動パターンP17Aと前半変動パターンP17Bは、図31(A)に示す前半変動パターンP17に対して、SPリーチの強弱の情報が含まれるように分けたものである。また図11に示す前半変動パターンP24Aと前半変動パターンP24Bは、図31(A)に示す前半変動パターンP24に対して、SPリーチの強弱の情報が含まれるように分けたものである。また図11に示す前半変動パターンP25Aと前半変動パターンP25Bは、図31(A)に示す前半変動パターンP25に対して、SPリーチの強弱の情報が含まれるように分けたものである。なお、図12に示す本形態の後半変動パターン判定テーブルは、図31(B)に示す第2比較例の後半変動パターン判定テーブルと同様のものである。

20

#### 【0217】

こうして本形態では、前半変動パターンP7A, P7B, P8A, P8B, P16A, P16B, P17A, P17B, P24A, P24B, P25A, P25Bにおいて、後半変動パターンに対応する情報報の一部(SPリーチの強弱)が含まれるようにしている。但し、これらの前半変動パターンにおいて、SPリーチの強弱の情報だけが含まれていて、SPリーチ1又はSPリーチ2或いはSPリーチ3の何れであるかという詳細な情報(具体的にはライバルキャラ又は挑戦するミッションの種類の情報)までは含まれていない。こうして、図11に示す本形態の前半変動パターン判定テーブルは、図31(A)に示す第2比較例の前半変動パターン判定テーブルよりも、僅かに前半変動パターンの種類を増加させたものであり、データ容量の増加をできるだけ抑えたものになっている。

30

#### 【0218】

その上で本形態では、図11に示す前半変動開始コマンドの各前半変動パターンと、図14に示す前半始動入賞コマンド特定テーブルの各前半始動入賞コマンドとが対応関係にあるように、前半始動入賞コマンド特定テーブルを設けている(図14参照)。従って、図14に示す本形態では、SPリーチへの発展を示す前半始動入賞コマンドにおいて、弱SPリーチの実行を示す前半始動入賞コマンドと、強SPリーチの実行を示す前半始動入賞コマンドとを分けて設けている。

40

#### 【0219】

具体的には、図14に示す本形態の前半始動入賞コマンド特定テーブルと、図32に示す第2比較例の前半始動入賞コマンド特定テーブルとの比較から分かるように、図14に示す前半始動入賞コマンド「E4H16H」と前半始動入賞コマンド「E4H17H」は、図32に示す前半始動入賞コマンド「E4HA1H」に対して、SPリーチの強弱の情報が含まれるように分けたものである。また図14に示す前半始動入賞コマンド「E4H18H」と前半始動入賞コマンド「E4H19H」は、図32に示す前半始動入賞コマンド「E4HA2H」に対して、SPリーチの強弱の情報が含まれるように分けたものであ

50

る。

#### 【0220】

また図14に示す前半始動入賞コマンド「E4H1FH」と前半始動入賞コマンド「E4H20H」は、図32に示す前半始動入賞コマンド「E4HB1H」に対して、SPリーチの強弱の情報が含まれるように分けたものである。また図14に示す前半始動入賞コマンド「E4H21H」と前半始動入賞コマンド「E4H22H」は、図32に示す前半始動入賞コマンド「E4HB2H」に対して、SPリーチの強弱の情報が含まれるように分けたものである。また図14に示す前半始動入賞コマンド「E4H26H」と前半始動入賞コマンド「E4H27H」は、図32に示す前半始動入賞コマンド「E4HC1H」に対して、SPリーチの強弱の情報が含まれるように分けたものである。また図14に示す前半始動入賞コマンド「E4H28H」と前半始動入賞コマンド「E4H29H」は、図32に示す前半始動入賞コマンド「E4HC2H」に対して、SPリーチの強弱の情報が含まれるように分けたものである。10

#### 【0221】

こうして本形態では、SPリーチへの発展を示す前半始動入賞コマンドにおいて、後半変動パターンに対応する情報の一部（SPリーチの強弱）が含まれるようにしている。但し、SPリーチへの発展を示す前半始動入賞コマンドにおいて、SPリーチの強弱の情報だけが含まれていて、SPリーチ1又はSPリーチ2或いはSPリーチ3の何れであるかという詳細な情報（具体的にはライバルキャラ又は挑戦するミッションの種類の情報）までは含まれていない。こうして、図14に示す本形態の前半始動入賞コマンド特定テーブルは、図32に示す第2比較例の前半始動入賞コマンド特定テーブルよりも、僅かに前半始動入賞コマンドの種類を増加させたものであり、データ容量の増加をできるだけ抑えたものになっている。20

#### 【0222】

その上で本形態では、演出制御用マイコン121が、例えば図14に示す前半始動入賞コマンド「E4H28H」（擬似3用弱SP発展大当たり）を受信すれば、先読み演出（カットイン予告演出）として、図33（B）に示すように、弱SPリーチの実行を予測させる画像（カットイン画像KI1）を表示することがあり、図34（B）に示すように、強SPリーチの実行を予測させる画像（カットイン画像KI2）を表示することはない。この場合には、当該変動で実行する変動演出では、プロ弱SPリーチが実行されるため、演出矛盾は生じない。30

#### 【0223】

一方、演出制御用マイコン121が、例えば図14に示す前半始動入賞コマンド「E4H29H」（擬似3用強SP発展大当たり）を受信すれば、先読み演出（カットイン予告演出）として、図34（B）に示すように、強SPリーチの実行を予測させる画像（カットイン画像KI2）を表示することがあり、図33（B）に示すように、弱SPリーチの実行を予測させる画像（カットイン画像KI1）を表示することはない。この場合には、当該変動で実行する変動演出では、プロ強SPリーチが実行されるため、演出矛盾は生じない。以上により本形態では、演出制御用マイコン121が、前半始動入賞コマンドだけに基づいても、ある程度後半演出（SPリーチ）の演出内容を示唆する先読み演出を実行することが可能である。その結果、先読み演出での示唆内容と実際に当該変動で実行する変動演出での演出内容とがずれるという演出矛盾を回避することが可能である。40

#### 【0224】

ここで本形態において、前半変動パターンに対応付けられた前半始動入賞コマンドに基づいて先読み演出を実行するようにして、後半変動パターンに対応付けられた後半始動入賞コマンドに基づいて先読み演出を実行しなかった理由について説明する。本パチンコ遊技機PY1の演出のメインテーマは、図15に示すように、変動演出中に演出状態が切替わる度に主人公キャラの拡大と成長とを示すことがある。そのため先読み演出を、どの演出状態まで切替わるかの示唆を目的として実行するようにしている。ここで、演出状態の切替えは、当該変動のうちSPリーチに発展する前までに終了する（前半演出で実行する

)ことになっている。そのため、どの演出状態まで切替わるか(言い換えれば擬似連回数)の情報は、後半変動パターンではなく、前半変動パターンに含まれている。従って、本形態の先読み演出では、どのくらいまで主人公キャラが拡大及び成長するかを示唆できるようにするために、前半変動パターンに対応付けられた前半始動入賞コマンドに基づいて先読み演出を実行している。

#### 【0225】

但し、大当たりへの当選期待度(当選信頼度)の情報は、一般的に、前半変動パターンではなく、後半変動パターンに含まれることになる。従って本形態のように、前半前半変動パターンに対応付けられた前半始動入賞コマンドに基づいて先読み演出を実行する場合には、当該変動で実行する変動演出での当選期待度を先読み演出で示唆し難いというデメリットがある。しかしながら上述したように、本パチンコ遊技機PY1では、先読み演出において、どの演出状態まで切替わるかを示唆できることを最重要視しているため、前半始動入賞コマンドに基づいて先読み演出を実行するようにしている。

10

#### 【0226】

ところで本形態では、図11に示す各前半変動パターンと、図12に示す各後半変動パターンとの組合せにより、合計約500個の変動パターンを決定できるようにしている。なお図11に示す前半変動パターン判定テーブルでは、分かり易くするため、31個の前半変動パターンだけが示されているが、実際には更に多くの前半変動パターンを設けた前半変動パターン判定テーブルになっている。また図12に示す後半変動パターン判定テーブルでは、分かり易くするため、6個の後半変動パターンだけが示されているが、実際には更に多くの後半変動パターンを設けた後半変動パターン判定テーブルになっている。本形態では、従来よりも変動パターン(変動時間)の種類を増やした分、変動時間を管理(記憶)するためのデータ容量が大きくなるという問題点があった。

20

#### 【0227】

ここで図30に示すように、第1比較例においては、変動時間の各々は、変動パターンの各々に対応していて、4ms(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の周期)毎の情報として、遊技用ROM103に記憶されている。つまり、図30に示す第1比較例の変動パターン判定テーブルでは、変動時間の各々がそのままの数値として管理されているわけではなく、4msで除算した「タイマセット値」として管理されている。変動時間に対応する「タイマセット値」は、遊技用RAM104の変動タイマ107(図6参照)にセットされて、4ms毎のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される度に、1つずつ減算していくものである。

30

#### 【0228】

例えば、図30に示す前半変動パターンP1の場合、変動時間が7000msであるが、特別図柄の変動表示の開始時に、対応するタイマセット値である「1750」が変動タイマ107にセットされる。その後、変動タイマ107にセットされた値(「1750」)は、4ms(所定の割り込み時間)毎のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される度に、1つずつ減算されていく、特図柄の変動表示の終了時(7000msの経過時)に、「0」になる。このように遊技制御用マイコン101は、特別図柄の変動時間を計測している。よって、変動時間の各々は、変動タイマ107にセットして計測できるように、4ms(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の周期)毎の情報として記憶されている。なお停止時間も、同様に、遊技用RAM104の停止タイマ108にセットして計測できるように、4ms毎の情報として記憶されている。

40

#### 【0229】

従来では、図30に示す第1比較例のように、変動時間及び停止時間が4msで除算した「タイマセット値」として管理されているが、これらタイマセット値は4ms毎を基準とした値であるため、数値自体として比較的大きな値になる。従って、変動時間の種類が多くなると、比較的大きな値である「タイマセット値」を多く記憶することになり、データ容量の増加につながるおそれがある。

#### 【0230】

50

そこで本形態では、図11に示す前半変動時間、図12に示す後半変動時間、及び停止時間を、500ms（基準時間）毎の情報として、遊技用ROM103（記憶手段）に記憶している。つまり、図11に示す前半変動パターン判定テーブルでは、前半変動時間の各々及び停止時間が、500msで除算した「タイマセット値」として管理されている。また図12に示す後半変動パターン判定テーブルでは、後半変動時間が、500msで除算した「タイマセット値」として管理されている。これにより、変動時間の各々及び停止時間に対応する「タイマセット値」を、図30に示すように4ms（メイン側タイマ割り込み処理(S005)の周期）毎の情報として管理する「タイマセット値」に比べて、非常に小さな値（125分の1の値）にすることが可能である。具体的に本形態では、変動時間の各々及び停止時間に対応する「タイマセット値」を、1バイト（255）よりも小さい値にしている。その結果、本形態のように変動時間の種類が多くても、タイマセット値の数値自体が小さいことにより、データ容量の増加を抑えることが可能である。

10

#### 【0231】

なお本形態では、例えば図11に示す前半変動パターンP1が決定された場合、遊技制御用マイコン101は、前半変動時間（7000ms）に対応するタイマセット値「14」に対して「125」を積算して、「1750」を算出する。そして、算出した「1750」を変動タイマ107にセットして、4ms毎のメイン側タイマ割り込み処理(S005)を実行する度に、1つずつ減算していく。こうして、図11及び図12に示すタイマセット値は、125倍された後に、変動タイマ107又は停止タイマ108にセットされるようになっている。

20

#### 【0232】

但し本形態のように変動時間（前半変動時間及び後半変動時間）及び停止時間を500ms毎の情報として管理する場合、従来のように変動時間及び停止時間を4ms毎の情報として管理する場合に比べて、データ容量を小さくできるメリットがある反面、以下のデメリットがある。即ち本形態では、変動時間及び停止時間を500ms毎の単位でしか決定できない。従って、例えば800msの変動時間や、500ms未満である変動時間又は停止時間（例えば80ms）を決定することができない。しかしながら本パチンコ遊技機PY1では、変動時間及び停止時間を500ms毎の単位で決定しても（図11及び図12参照）、遊技者に演出で違和感を与えることは実質的ない。よって、デメリットよりもメリットの方が大きいため、変動時間及び停止時間を500ms毎の情報として管理している。

30

#### 【0233】

ここで従来では、変動時間のおおよその最大値は、2バイト（65535）×4ms（メイン側タイマ割り込み処理(S005)の周期）=262秒になっていた。これに対して本形態では、図11に示すように、前半変動時間の最大値は125秒であり（擬似3用SP発展を示す前半変動パターンP24A, P24B, P25A, P25B参照）、この場合のタイマセット値は、ほぼ1バイトである「250」である。また図12に示すように、後半変動時間の最大値は250秒であり（強SPリーチ3を示す後半変動パターンQ6）、この場合のタイマセット値は、ほぼ1バイトである「250」である。

40

#### 【0234】

従って本形態では、前半変動時間及び後半変動時間の各々を、1バイト以下のタイマセット値で管理しているため、従来のように1バイトを超えるタイマセット値（図30参照）で変動時間を管理する場合に比べて、データ容量を大幅に小さくしている。その上で本形態では、変動時間（前半変動時間+後半変動時間）の最大値が、125秒+125秒=250秒であって、前半変動時間と後半変動時間の合算になるため、従来の変動時間の最大値とほぼ同程度にしている。以上により本形態では、変動時間を管理するためのデータ容量を小さくしつつ、従来と同様の変動時間の最大値（約4分強）まで設定可能にしている技術的思想がある。

#### 【0235】

本形態では、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第3変動パターン乱数と

50

第4変動パターン乱数（図9（A）参照）に基づいて、前半変動パターンと後半変動パターンとを決定しているが、この方法について図35に基づいて説明する。遊技用ROM103には、変動パターン発生プログラムが記憶されている。遊技制御用マイコン101は、図35（A）に示すように、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第3変動パターン乱数の各値から、変動パターン発生プログラムのロジックを介して、乱数解析結果を導く。そしてこの乱数解析結果が例えば「×7」であれば、図11に示す前半変動パターン判定テーブルを参照して、前半変動パターンP7Aを決定するようになっている。

#### 【0236】

そして遊技制御用マイコン101は、SPリーチの発展を示す前半変動パターン（例えば上述した前半変動パターンP7A）を決定した場合には、図35（B）に示すように、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第4変動パターン乱数の各値から、変動パターン発生プログラムのロジックを介して、乱数解析結果を導く。そしてこの乱数解析結果が例えば「z1」であれば、図12に示す後半変動パターン判定テーブルを参照して、後半変動パターンQ1を決定するようになっている。

10

#### 【0237】

なお遊技用ROM103には、始動入賞コマンド発生プログラムが記憶されている。そして遊技制御用マイコン101は、第1始動口11又は第2始動口12への遊技球の入球時に、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第3変動パターン乱数の各値から、始動入賞コマンド発生プログラムのロジックを介して、乱数解析結果を導く。そしてこの乱数解析結果に基づいて、図14に示す前半始動入賞コマンド特定テーブルを参照して、前半始動入賞コマンドを決定するようになっている。

20

#### 【0238】

ところで本形態では、遊技制御用マイコン101が、前半変動パターンの情報を含む前半変動開始コマンドと、後半変動パターンの情報を含む後半変動開始コマンドとを演出制御用マイコン121に送信することで、それら前半変動開始コマンドと後半変動開始コマンドを受信した演出制御用マイコン121が、前半変動パターンの内容及び後半パターンの内容を把握できるようにしている。これに対して、以下の方法が考えられる。

20

#### 【0239】

即ち、演出用ROM123（図7参照）に、上述した変動パターン発生プログラム（図35参照）と同様の変動パターン発生プログラムを記憶させる。そして、遊技制御用マイコン101が、演出制御用マイコン121に対して、前半変動開始コマンド及び後半変動開始コマンドではなく、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第3変動パターン乱数と第4変動パターン乱数（図9（A）参照）をそのまま送信する。これにより、各変動パターン乱数を受信した演出制御用マイコン121が、変動パターン発生プログラムを用いて前半変動パターン及び後半変動パターンを決定して、前半変動パターンの内容及び後半パターンの内容を把握できるようにする方法が考えられる。

30

#### 【0240】

しかしながら、上記した方法の場合、演出制御用マイコン121が正しく前半変動パターン及び後半変動パターンを決定しているか否かのバグチェックの作業が非常に煩雑になる。つまり本形態では、前半変動パターンと後半変動パターンとの組合せを利用するため、変動パターンの種類が多くて、従来に比べてバグチェックの作業負担が大きくなる。その上、仮に上記した方法を採用した場合には、演出制御用マイコン121が決定する前半変動パターン、後半変動パターン、前半変動パターンと後半変動パターンの組合せが、遊技制御用マイコン101が決定する前半変動パターン、後半変動パターン、前半変動パターンと後半変動パターンの組合せに対して、それぞれ一致するか否かまでのバグチェックが必要になり、バグチェックの作業負担が過大になってしまふ。

40

#### 【0241】

以上、本形態では、バグチェックの作業負担を考慮して、遊技制御用マイコン101が、演出制御用マイコン121に対して、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第3変動パターン乱数と第4変動パターン乱数（図9（A）参照）をそのまま送信する方

50

式（数値伝送方式）を採用せずに、前半変動パターンの情報を含む前半変動開始コマンドと、後半変動パターンの情報を含む後半変動開始コマンドとを送信する方式（入賞コマンド方式）を採用することにしている。

#### 【0242】

##### 7. 遊技制御用マイコン101の動作

[主制御メイン処理] 次に図36～図55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36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。

10

#### 【0243】

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。

20

#### 【0244】

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)（遊技制御処理）は、4 msec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、4 msec周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理(S005)が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに遊技用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。

30

#### 【0245】

[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37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や払出手制御基板170等に出力する。

40

#### 【0246】

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））が検出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を取り込み、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。

#### 【0247】

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36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

50

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。

#### 【0248】

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36参照）、割り込みパルスが入力されると（約4 msec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。

10

#### 【0249】

[センサ検出処理]図38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を通過していないければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップS203に進む。

20

#### 【0250】

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)。なお特図2保留球数の上限数は「4」に限られるものではなく、適宜変更可能である。

30

#### 【0251】

続いて特図2関係乱数取得処理を行う(S206)。特図2関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - A）、当たり種別乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - A S）、第1変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - T 1）、第2変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - T 2）、第3変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - T 3）、第4変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - T 4）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。

40

#### 【0252】

続いて特図2前半始動入賞コマンド特定処理を行う(S207)。特図2前半始動入賞コマンド特定処理(S207)では、ステップS206で取得した図9(A)に示す乱数値群（特図2関係乱数）に基づき、図14に示す前半始動入賞コマンド特定テーブルを用いて、前半始動入賞コマンド（以下「特図2前半始動入賞コマンド」ともいう）を特定する。特定された特図2前半始動入賞コマンドは、遊技用RAM104の出力バッファにセットされる。

#### 【0253】

そして遊技制御用マイコン101は、ステップS206で取得した特図2関係乱数を、第2特図保留記憶部105bのうち現在の特図2保留球数に応じた記憶領域に格納する(S208)

50

。具体的には、特図2保留球数が「1」の場合には特図2関係乱数を第2特図保留記憶部105bの第1記憶領域に格納し、特図2保留球数が「2」の場合には特図2関係乱数を第2特図保留記憶部105bの第2記憶領域に格納し、特図2保留球数が「3」の場合には特図2関係乱数を第2特図保留記憶部105bの第3記憶領域に格納し、特図2保留球数が「4」の場合には特図2関係乱数を第2特図保留記憶部105bの第4記憶領域に格納する。

#### 【0254】

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(S209)。第1始動口11に遊技球が入賞していない場合(S209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(S209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(S210)。そして、特図1保留球数が「4」に達している場合(S210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(S210でNO)、特図1保留球数に「1」を加算する(S211)。なお特図1保留球数の上限数は「4」に限られるものではなく、適宜変更可能である。

#### 【0255】

続いて特図1関係乱数取得処理(S212)を行う。特図1関係乱数取得処理(S212)では、特図2関係乱数取得処理(S206)と同様に、大当たり乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A)、当たり種別乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - A S)、第1変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)、第2変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 2)、第3変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 3)、第4変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 4)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。

#### 【0256】

続いて特図1前半始動入賞コマンド特定処理を行う(S213)。特図1前半始動入賞コマンド特定処理(S213)では、ステップS212で取得した図9(A)に示す乱数値群(特図1関係乱数)に基づき、図14に示す前半始動入賞コマンド特定テーブルを用いて、前半始動入賞コマンド(以下「特図1前半始動入賞コマンド」ともいう)を特定する。特定された特図1前半始動入賞コマンドは、遊技用RAM104の出力バッファにセットされる。

#### 【0257】

そして遊技制御用マイコン101は、ステップS212で取得した特図1関係乱数を、第1特図保留記憶部105aのうち現在の特図1保留球数に応じた記憶領域に格納して(S214)、本処理を終える。具体的には、特図1保留球数が「1」の場合には特図1関係乱数を第1特図保留記憶部105aの第1記憶領域に格納し、特図1保留球数が「2」の場合には特図1関係乱数を第1特図保留記憶部105aの第2記憶領域に格納し、特図1保留球数が「3」の場合には特図1関係乱数を第1特図保留記憶部105aの第3記憶領域に格納し、特図1保留球数が「4」の場合には特図1関係乱数を第1特図保留記憶部105aの第4記憶領域に格納する。

#### 【0258】

[ゲート通過処理]図39に示すようにゲート通過処理(S202)では、普通図柄保留球数(普通保留の数、具体的には遊技用RAM104に設けた普通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-T R N D - Hの値、図9(B)参照)を取得し、その取得乱数値を遊技用RAM104の普通保留記憶部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。

#### 【0259】

10

20

30

40

50

[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37参照)。図40に示すように、普通動作処理(S105)ではまず、電チューラー12Dの作動中か否かを判定する(S401)。電チューラー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。

#### 【0260】

ステップS404において普通図柄の保留球数が「0」でなければ(S404でNO)、当たり判定処理を行う(S405)。当たり判定処理(S405)では、普図保留記憶部106に格納されている普通図柄乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - Hの値)を読み出し、図10(B)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。

10

#### 【0261】

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(C)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。

20

#### 【0262】

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

30

#### 【0263】

上述のステップS403にて普通図柄の変動表示中であれば(S403でYES)、続いて、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し(S411)、経過していないければ処理を終える。一方、経過しているれば(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。

#### 【0264】

また、上述のステップS402にて普通図柄の停止表示中であれば(S402でYES)、続いて、ステップS414でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否か判定し(S415)、経過していないければ処理を終える。一方、経過しているれば(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))、電チューラー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、電チューラー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の電チューラー開放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、電チューラー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の電チューラー開放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、電チューラー12Dを作動させる(S418)。

40

50

## 【0265】

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)。

## 【0266】

[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37参照)。図41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。

10

## 【0267】

[特別図柄待機処理]図42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。

20

## 【0268】

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

30

## 【0269】

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

40

50

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（特図1前半変動開始コマンド、特図1後半変動開始コマンド）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前半変動開始コマンド、特図1後半変動開始コマンド）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（前半変動時間、後半変動時間の情報等）が含まれている。

10

#### 【0270】

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

20

#### 【0271】

[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43に基づいてまとめて説明する。図43に示すように、特図2大当たり判定処理(S1402)又は特図1大当たり判定処理(S1408)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - Aの値）を読み出す(S1501)。詳細には、特図2大当たり判定処理(S1402)では、遊技用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。

30

#### 【0272】

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)。

30

#### 【0273】

大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「大当たり」であれば、当たり種別乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - A Sの値）を読み出して、図8に示す当たり種別判定テーブルに基づいて当たり種別を判定する(S1506)。当たり種別を判定した後(S1506)、大当たりフラグをONにするとともに(S1507)、当たり種別に応じた特図停止図柄データ（図8参照）を、遊技用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。

40

#### 【0274】

[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44に基づいてまとめて説明する。図44に示すように、特図2変動パターン選択処

50

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)。

#### 【0275】

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)、図35(A)に示すように、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第3変動パターン乱数とに基づいて乱数解析結果を導き、図11に示す前半変動パターン判定テーブルを参照して、非時短状態中大当たり用の前半変動パターンを決定する(S1603)。このとき前半変動パターンが、SPリーチへの発展を示すものであれば、図35(B)に示すように、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第4変動パターン乱数とに基づいて乱数解析結果を導き、図12に示す後半変動パターン判定テーブルを参照して、後半変動パターンを決定する。

10

#### 【0276】

ステップS1602において、大当たりフラグがONでなければ(S1602でNO)、図35(A)に示すように、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第3変動パターン乱数とに基づいて乱数解析結果を導き、図11に示す前半変動パターン判定テーブルを参照して、非時短状態中ハズレ用の前半変動パターンを決定する(S1604)。このとき前半変動パターンが、SPリーチへの発展を示すものであれば、図35(B)に示すように、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第4変動パターン乱数とに基づいて乱数解析結果を導き、図12に示す後半変動パターン判定テーブルを参照して、後半変動パターンを決定する。

20

#### 【0277】

またステップS1601において、時短状態であると判定すれば(S1601でYES)、ステップS1605に進む。ステップS1605では、大当たりフラグがONか否かを判定する。ONであれば(S1605でYES)、図35(A)に示すように、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第3変動パターン乱数とに基づいて乱数解析結果を導き、図11に示す前半変動パターン判定テーブルを参照して、時短状態中大当たり用の前半変動パターンを決定する(S1606)。このとき前半変動パターンが、SPリーチへの発展を示すものであれば、図35(B)に示すように、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第4変動パターン乱数とに基づいて乱数解析結果を導き、図12に示す後半変動パターン判定テーブルを参照して、後半変動パターンを決定する。

30

#### 【0278】

ステップS1605において、大当たりフラグがONでなければ(S1605でNO)、図35(A)に示すように、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第3変動パターン乱数とに基づいて乱数解析結果を導き、図11に示す前半変動パターン判定テーブルを参照して、時短状態中ハズレ用の前半変動パターンを決定する(S1607)。このとき前半変動パターンが、SPリーチへの発展を示すものであれば、図35(B)に示すように、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第4変動パターン乱数とに基づいて乱数解析結果を導き、図12に示す後半変動パターン判定テーブルを参照して、後半変動パターンを決定する。

40

#### 【0279】

上記のようにして変動パターン(前半変動パターン、後半変動パターン)の選択を行った後、変動タイマ107に、前半変動パターンに含まれる前半変動時間の情報に対応するタイマセット値(図11参照)を125倍してセットすると共に、後半変動パターンに含まれる後半変動時間の情報に対応するタイマセット値(図12参照)を125倍してセットする(S1608)。なお後半変動パターンが決定されていない場合には、変動タイマ107に、後半変動時間に対応するタイマセット値がセットされることはない。ステップS1608の後、決定(選択)された変動パターン(前半変動パターン、後半変動パターン)をセットして(S1609)、本処理を終える。

#### 【0280】

50

ステップS1609でセットした前半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でセットされる前半変動開始コマンドに含められ、ステップS1609でセットした後半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でセットされる後半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(演出制御用マイコン121)に送信される。なお本形態では、前半変動開始コマンドと後半変動開始コマンドとは、ステップS1406又はS1412の処理にて(特別図柄の変動表示の開始時に)、演出制御用マイコン121に同時に送信されるようになっている。

#### 【0281】

[特別図柄変動中処理] 図45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で選択された前半変動パターンに応じて決まる前半変動時間(図11参照)と、ステップS1403又はS1409で選択された後半変動パターンに応じて決まる後半変動時間(図12参照)との合算時間)が経過したか否かを判定する(S1801)。具体的には、変動タイマ107にセットされたタイマセット値が、「0」になったか否かを判定する。特別図柄の変動時間が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。

10

#### 【0282】

一方、特別図柄の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(S1802)。続いて、停止タイマ108に、停止時間(500ms)に対応するタイマセット値('1')を125倍してセットする(S1803)。そして、特別動作ステータスを「3」にセットする(S1804)。その後、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(S1805)、この処理を終える。

20

#### 【0283】

[特別図柄確定処理] 図46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で選択された前半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)。具体的には、停止タイマ108にセットされたタイマセット値が、「0」になったか否かを判定する。特別図柄の停止時間が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、特別図柄の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)。

30

#### 【0284】

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。

30

#### 【0285】

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。

40

#### 【0286】

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。

50

## 【0287】

[遊技状態管理処理] 図47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。

## 【0288】

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。

10

## 【0289】

[特別電動役物処理(大当たり遊技)] 図48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。

20

## 【0290】

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)。

## 【0291】

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)。

30

## 【0292】

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

40

## 【0293】

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

## 【0294】

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

50

口 1 4 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。

#### 【0295】

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。10

#### 【0296】

またステップS2201において大当たり終了フラグがONであれば(S2201でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング時間が経過したか否かを判定する(S2214)。エンディング時間が経過していないければ(S2214でNO)処理を終える。一方、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41参照）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。20

#### 【0297】

[遊技状態設定処理] 図49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とのいずれかの条件の成立により終了する。

#### 【0298】

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。30

#### 【0299】

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。40

#### 【0300】

##### 8. 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50～図55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。50

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 ROM 123 から図 50 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 CPU 122 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。

#### 【0301】

続いて、電源断信号が ON で且つ演出用 RAM 124 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 RAM 124 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 RAM 124 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 RAM 124 内容が正常でない場合には(S4002 で NO)、演出用 RAM 124 を初期化するが、停電などで電源断信号が ON となつたが演出用 RAM 124 内容が正常に保たれている場合には(S4002 で YES)、演出用 RAM 124 を初期化しない。なお、演出用 RAM 124 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。

10

#### 【0302】

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。

20

#### 【0303】

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 RAM 124 内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板 140 に送信する。コマンドを受信した画像制御基板 140 は、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。

30

#### 【0304】

[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 51 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 RAM 124 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。

40

#### 【0305】

[1ms タイマ割り込み処理]1ms タイマ割り込み処理(S4009)は、演出制御基板 120 に 1ms で周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図 52 に示すよう

50

に、1 m s タイマ割り込み処理(S4009)ではまず、入力処理(S4201)を行う。入力処理(S4201)では、入力部検知センサ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。

#### 【0306】

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10m s タイマ割り込み処理(S4010)におけるその他の処理(S4305)で作成したランプデータをサブドライブ基板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。

#### 【0307】

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。

#### 【0308】

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。

#### 【0309】

[10m s タイマ割り込み処理] 10m s タイマ割り込み処理(S4010)は、演出制御基板120に10m s e c 周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図53に示すように、10m s タイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う(S4301)。

#### 【0310】

続いて、1m s タイマ割り込み処理(S4009)の入力処理(S4201)で作成したスイッチデータを10m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして演出用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)。

#### 【0311】

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)の作成及び音声制御基板161への出力や、音声演出の時間管理等を行う。これにより、実行する演出に合った音声がスピーカ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。

#### 【0312】

[受信コマンド解析処理] 図54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。

#### 【0313】

続いて、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から前半始動入賞コマンドを受信したか否かを判定し(S4403)、受信していれば先読み演出選択処理を行う(S4404)。先読み演出選択処理(S4404)では、前半始動入賞コマンド(図14参照)を解析して、その解析結果に基づいて、当選期待度の高さを事前に示唆する先読み演出の実行の有無、及び先読み演出を実行する場合の当該先読み演出(保留変化演出、カットイン予告演出、ステップアップ予告演出、エフェクト画像の色や背景画像の色を変化させる演出等)の種類

10

20

30

40

50

を決定する。これにより、先読み演出を実行すると決定すると共に、先読み演出の種類を決定した場合には、決定した先読み演出を実行するための先読み演出コマンドを演出用 RAM124 の出力バッファにセットする。こうして先読み演出コマンドが画像制御基板 140 に送信されると、例えば図 33 (B) に示すように、プロ時代のキャラクタとミッションの挑戦とを示すカットイン画像 KI1 が表示されて、遊技者に当該変動にて擬似 3 でプロ弱 SP リーチが実行されるのを予測させることが可能である。また例えば図 34 (B) に示すように、プロ時代のキャラクタと対面シーンとを示すカットイン画像 KI2 が表示されて、遊技者に当該変動にて擬似 3 でプロ強 SP リーチが実行されるのを予測させることができる。

## 【0314】

10

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（前半変動開始コマンド、後半変動開始コマンド）を受信したか否か判定し(S4405)、受信していれば後述する変動演出開始処理を行う(S4406)。

## 【0315】

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を受信したか否か判定し(S4407)、受信していれば変動演出終了処理を行う(S4408)。変動演出終了処理(S4408)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。

## 【0316】

20

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(S4409)、受信していればオープニング演出選択処理を行う(S4410)。オープニング演出選択処理(S4410)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。

## 【0317】

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(S4411)、受信していればラウンド演出選択処理を行う(S4412)。ラウンド演出選択処理(S4412)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。

## 【0318】

30

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(S4413)、受信していればエンディング演出選択処理を行う(S4414)。エンディング演出選択処理(S4414)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。

## 【0319】

40

続いて、演出制御用マイコン 121 は、その他の処理(S4415)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。

## 【0320】

[変動演出開始処理] 図 55 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)。演出制御用マイコン 1

50

21が受信する変動開始コマンドには、上述したように前半変動開始コマンドだけでなく、後半変動開始コマンドがある場合がある。前半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43参照)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44参照)でセットされた前半変動パターン(擬似連回数、変動内容、前半変動時間、停止時間等)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。また後半変動開始コマンドには、後半変動パターン(変動内容、後半変動時間)の情報等が含まれている。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。

#### 【0321】

10

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考する(S4502)。続いて演出制御用マイコン121は、前半変動パターン及び後半変動パターンに基づいて、変動演出パターンの選択を行う(S4503)。変動演出パターンが選択されれば、変動演出の時間、リーチ演出の有無、リーチ演出の内容、S Pリーチの詳細な内容、演出ボタン演出(S W演出)の有無、演出ボタン演出の内容、演出展開構成等からなる変動演出の詳細な内容が決まることとなる。

#### 【0322】

20

続いて、演出制御用マイコン121は、ステップS4503により変動演出パターンを選択した後、予告演出選択処理を実行する(S4504)。予告演出選択処理(S4504)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、当該変動におけるチャンスアップ予告演出や保留変化予告演出などの予告演出の内容が決定される。

#### 【0323】

30

そして、演出制御用マイコン121は、予告演出選択処理(S4504)の後、変動演出において最終的に停止表示する演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3の選択を行う演出図柄選択処理を実行する(S4505)。具体的には、演出図柄決定用乱数を取得するとともに、リーチの有無及び擬似連回数に応じて分類されている複数のテーブルの中から、前半変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択する。そして、選択したテーブルを用いて、取得した演出図柄決定用乱数を判定することにより、演出図柄E Zを選択する。本形態の演出図柄E Zでは、擬似連回数に応じて表示態様が異なるため、擬似連回数に応じた演出図柄(幼少用演出図柄E Z a、高校用演出図柄E Z b、プロ用演出図柄E Z c)をそれぞれ選択する。こうして、擬似連演出の仮停止表示での演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3の組合せや、最終的に停止表示される演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3の組合せが決定される。

#### 【0324】

40

なお本形態では、演出図選択処理(S4505)を、不死鳥復活大当たり演出の実行の有無を伴う変動演出パターン選択処理(S4503)よりも後に行っている。これにより、変動演出パターン選択処理(S4503)で、不死鳥復活大当たり演出の実行を決定している場合には、演出図柄選択処理(S4505)において、最終的に停止表示する演出図柄E Z 1, E Z 2, E Z 3の組合せをハズレ態様から大当たり態様に変更するように決定する。その結果、不死鳥復活大当たり演出の実行により、S Pリーチの終盤で演出図柄E Zをハズレ態様で表示した後、不死鳥ストック画像S Tの消化によって、演出図柄E Zを大当たり態様に変更することが可能である。要するに、不死鳥復活大当たり演出の実行の有無を決定する前に、演出図柄E Zを決定してしまって、演出図柄E Zをハズレ態様から大当たり態様に変更できなくなる演出矛盾を回避することが可能である。

#### 【0325】

50

演出制御用マイコン121は、ステップS4505により演出図柄E Zを選択した後、選択した変動演出パターンと予告演出と演出図柄E Zとを開始するための変動演出開始コマン

ドを演出用 RAM124 の出力バッファにセットして(S4506)、本処理を終える。ステップS4606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、SPリーチに発展しない場合には、表示画面50aにて、前半変動パターンに基づく前半演出が実行されることになる。またSPリーチに発展する場合には、表示画面50aにて、前半変動パターンに基づく前半演出と、後半変動パターンに基づく後半演出との組合せに基づく変動演出が実行されることになる。

### 【0326】

#### 9. 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、遊技制御用マイコン101は、前半変動時間(図11参照)の情報を含む前半変動開始コマンドを演出制御用マイコン121に送信可能であると共に、後半変動時間(図12参照)の情報を含む後半変動開始コマンドを演出制御用マイコン121に送信可能である。これにより、演出制御用マイコン121は、受信した前半変動開始コマンドと後半変動開始コマンドとの組合せに基づいて、変動演出を実行可能である。従って、仮に演出制御用マイコン121が一つの変動開始コマンドに基づいて変動演出を実行する場合に比べて、変動演出のバリエーションを多くすることが可能である。そして、前半変動時間と後半変動時間との組合せ、つまり前半変動パターンと後半変動パターンとの組合せを利用して、遊技用ROM103に多様な変動時間の情報を記憶させずに、変動演出を実行するための変動時間のバリエーションを多くすることが可能である。

10

20

30

40

### 【0327】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、遊技制御用マイコン101は、前半変動時間に対応する変動内容(第1演出内容の情報)を含む前半変動開始コマンド(第1変動コマンド)を演出制御用マイコン121に送信可能であると共に、後半変動時間に対応する変動内容(第2演出内容の情報)を含む後半変動開始コマンド(第2変動コマンド)を演出制御用マイコン121に送信可能である。これにより、演出制御用マイコン121は、前半変動時間に対応する変動内容と後半変動時間に対応する変動内容の組合せに基づいて、変動演出を実行可能である。従って、多様な変動内容(演出内容)の組合せに基づく多様な変動演出を実行することが可能である。

### 【0328】

仮に、遊技制御用マイコン101が、第1始動口11又は第2始動口12への遊技球の入球時に、図14に示す前半始動入賞コマンドを演出制御用マイコン121に送信すると共に、後半始動入賞コマンドを演出制御用マイコン121に送信するように構成すると、遊技制御用マイコン101が送信する前半始動入賞コマンド及び後半始動入賞コマンドのそれぞれと、演出制御用マイコン121が受信する前半始動入賞コマンド及び後半始動入賞コマンドのそれぞれとが同じであるか否かのバグチェックが大変になる。そこで本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、遊技制御用マイコン101は、第1始動口11又は第2始動口12への遊技球の入球時に、図14に示す前半始動入賞コマンドを演出制御用マイコン121に送信するものの、後半始動入賞コマンドを演出制御用マイコン121に送信しない。従って、遊技制御用マイコン101が送信する始動入賞コマンド(前半始動入賞コマンド)と、演出制御用マイコン121が受信する始動入賞コマンド(前半始動入賞コマンド)とが同じであるか否かのバグチェックを簡易にすることが可能である。

### 【0329】

仮に、演出制御用マイコン121が、前半変動パターン(図11参照)に対応する情報だけを含む前半始動入賞コマンドに基づいて先読み演出を実行しようとすると、その前半始動入賞コマンドには後半変動パターンに対応する情報が全く含まれていないため、先読み演出と当該変動での変動演出との整合性が図れないおそれがある。そこで本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、前半始動入賞コマンド(図14参照)には、後半変動パターンに対応する情報の一部(SPリーチの強弱の情報)が含まれていて、演出制御用マイコン121は、その前半始動入賞コマンドを受信することに基づいて先読み演出(保留変化

50

演出、カットイン予告演出、ステップアップ予告演出、エフェクト画像の色や背景画像の色を変化させる演出等)を実行可能である。これにより、先読み演出と当該変動での変動演出との整合性を合わせ易くすることが可能である。

### 【0330】

仮に、遊技制御用マイコン101の遊技用ROM103に、前半変動時間と後半変動時間のそれぞれの情報(タイマセット値)を、4ms(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の周期)として記憶させると、記憶させる情報量(データ容量)が大きくなるおそれがある。そこで本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、遊技制御用マイコン101の遊技用ROM103に、前半変動時間と後半変動時間のそれぞれの情報(タイマセット値)を、4msよりも長い500ms(基準時間)毎の情報として記憶させることで(図11、図12参照)、記憶させる情報を圧縮することが可能である。その結果、3kBイトという予め定められた遊技用ROM103のデータ領域であっても、記憶させることが可能である。

10

### 【0331】

従来では、遊技制御用マイコン101の遊技用ROM103に各変動時間として記憶する情報(タイマセット値)の上限値を、およそ2バイト(65535)までにするのが一般的であった。これに対して本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、前半変動時間と後半変動時間として記憶する情報(タイマセット値)の上限値を、2バイトではなく、1バイト(255)までにしている(図11、図12参照)。これにより、記憶する前半変動時間と後半変動時間のデータ容量を圧縮することが可能である。その上で、変動時間の最大値は、前半変動時間の最大値(125000ms、図11参照)と、後半変動時間の最大値(125000ms、図12参照)との合計になるため、従来の最大の変動時間( $65535 \times 4\text{ms} = \text{約}262\text{秒}$ )とほぼ変わらないようにすることが可能である。

20

### 10. 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。

30

### 【0332】

上記形態では、演出制御用マイコン121が、前半変動パターン(図11参照)の情報を含む前半変動開始コマンド(第1コマンド)と、後半変動パターン(図12参照)の情報を含む後半変動開始コマンド(第2コマンド)という2つのコマンドの組合せに基づいて、変動演出を実行するようにした。しかしながら演出制御用マイコン121が、3つ以上のコマンドの組合せに基づいて演出を実行するようにしても良い。例えば、演出制御用マイコン121が、前半変動パターン(前半変動時間)の情報を含む前半変動開始コマンドと、中盤変動パターン(中盤変動時間)の情報を含む中盤変動開始コマンドと、後半変動パターン(後半変動時間)の情報を含む後半変動開始コマンドとの組合せに基づいて、変動演出を実行するようにしても良い。この場合には、上記形態よりも変動時間(変動パターン)の種類を多くすることができ、より多様な変動演出を実行できるというメリットがある。しかしながら、変動パターンが3つに分かれていることにより、デバックの作業負担が大きくなるというデメリットがある。

40

### 【0333】

また上記形態では、遊技制御用マイコン101は、特別図柄の変動表示の開始時に(ステップS1406又はS1412の処理により)、前半変動開始コマンドと後半変動開始コマンドとを同時に演出制御用マイコン121に送信した。そして演出制御用マイコン121は、同時に受信する前半変動開始コマンドと後半変動開始コマンドとの組合せに基づいて変動演出を実行した。しかしながら、演出制御用マイコン121は、同時に受信する2つのコマンドではなく、別々のタイミングで受信する2つのコマンドに基づいて演出(変動演出等)を実行するようにしても良い。例えば、遊技制御用マイコン101は、特別図柄の変動

50

表示の開始時に前半変動開始コマンドを演出制御用マイコン121に送信する。これにより、演出制御用マイコン121は、前半変動開始コマンドの受信に基づいて前半演出を開始する。その後、遊技制御用マイコン101は、前半変動時間の経過時に後半変動開始コマンドを演出制御用マイコン121に送信する。これにより、演出制御用マイコン121は、後半変動開始コマンドの受信に基づいて後半演出を実行するようにしても良い。

#### 【0334】

また上記形態では、遊技制御用マイコン101は、第1始動口11又は第2始動口12への遊技球の入球時に、前半変動パターンの情報を含む前半始動入賞コマンド(図14参照)を演出制御用マイコン121に送信する一方、後半変動パターンの情報を含む後半始動入賞コマンドを演出制御用マイコン121に送信しないようにした。しかしながら、遊技制御用マイコン101は、前半始動入賞コマンドと後半始動入賞コマンドを送信するようにしても良い。この場合には、演出制御用マイコン121は、前半始動入賞コマンドと後半始動入賞コマンドとの組合せに基づいて、先読み演出を実行するようにしても良い。これにより、多様な先読み演出を実行することが可能である。

10

#### 【0335】

また上記形態では、演出制御用マイコン121は、前半変動パターンに対応する情報を含む前半始動入賞コマンド(図14参照)の受信に基づいて、先読み演出を実行した。しかしながら、演出制御用マイコン121は、後半変動パターンに対応する情報を含む後半始動入賞コマンドの受信に基づいて、先読み演出を実行するようにしても良い。この場合には、大当たりへの当選期待度(当選信頼度)の情報は、一般的に、後半変動パターンに含まれているため、当該変動で実行する変動演出での当選期待度を先読み演出で示唆し易くすることが可能である。

20

#### 【0336】

また上記形態では、前半始動入賞コマンド(特定入賞コマンド)に、後半変動パターンに対応する情報の一部(SPリーチの強弱)を含ませた。しかしながら、遊技制御用マイコン101が、後半始動入賞コマンド(特定入賞コマンド)を演出制御用マイコン121に送信するようにして、その後半始動入賞コマンドには前半変動パターンに対応する情報の一部が含まれるようにもうしても良い。この場合には、演出制御用マイコン121が、その後半始動入賞コマンドに基づいて先読み演出を実行すると、演出状態の変化や擬似連回数、SPリーチに発展する前の予告演出の内容を示唆するような先読み演出を実行可能である。なお変動パターンを3つ以上に分けて、且つ始動入賞コマンドをそれぞれの変動パターンに対応するように分けた場合でも、或る始動入賞コマンドに、当該始動入賞コマンドに対応する変動パターンと異なる変動パターンの一部の情報を含ませるようにしても良い。

30

#### 【0337】

また上記形態では、前半始動入賞コマンド(特定入賞コマンド)に含ませる情報(第2演出内容の情報の一部)として、SPリーチの強弱(後半変動パターンに対応する情報の一部)とした。しかしながら、特定入賞コマンドに含ませる情報は、SPリーチの強弱に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えばSPリーチ1又はSPリーチ2或いはSPリーチ3の何れであるかの情報を含ませるようしたり、後半変動時間の情報を含ませても良い。

40

#### 【0338】

ここで本形態において、前半始動入賞コマンドには前半変動パターンに対応する情報が含まれていると説明したが、あくまで前半始動入賞コマンドには、前半変動パターンの情報そのものが含まれているわけではなく、前半変動パターンの内容が実質的に分かるような情報が含まれているという意味である。

#### 【0339】

また上記形態では、演出制御用マイコン121が、前半変動開始コマンド(第1コマンド)と後半変動開始コマンド(第2コマンド)との組合せに基づいて変動演出を実行できるようにした。しかしながら、2つのコマンドの組合せに基づいて実行する演出は、変動

50

演出に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、第1客待ちコマンドと第2客待ちコマンドとの組合せに基づいて客待ち演出を実行したり、第1ボタン押下コマンドと第2ボタン押下コマンドとの組合せに基づいてスイッチ演出を実行したり、第1始動入賞コマンドと第2始動入賞コマンドとの組合せに基づいて先読み演出（保留変化演出、カットイン予告演出、ステップアップ予告演出、背景画像の色やエフェクトの色を変化させる演出等）を実行するようにしても良い。また前半変動開始コマンドと後半変動開始コマンドとの組合せに基づいて、当該変動で実行する擬似連演出や予告演出を実行するようにしても良い。

#### 【0340】

また上記形態では、変動演出のうち、S P リーチに発展する前までの演出を前半演出とし、S P リーチに発展した後の演出を後半演出として分けた。そして変動パターン（変動時間）のうち、前半演出に対応する変動パターンを前半変動パターン（前半変動時間）とし、後半演出に対応する変動パターンを後半変動パターン（後半変動時間）として分けた。しかしながら、前半演出と後半演出との分け方は、適宜変更可能である。例えばリーチ（ノーマルリーチ）を形成するまでを前半演出と、リーチ後の演出を後半演出として分けて、これに対応するように前半変動パターンと後半変動パターンとを分けても良い。また例えば、擬似1までを前半演出とし、擬似2以降を後半演出として分けて、これに対応するように前半変動パターンと後半変動パターンとを分けても良い。また例えば、擬似1を前半演出とし、擬似2を中盤演出とし、擬似3以降を後半演出として分けて、これらに対応するように前半変動パターン（前半変動時間）と中盤変動パターン（中盤変動時間）と後半変動パターン（後半変動時間）とを分けても良い。

10

20

30

#### 【0341】

また上記形態では、変動時間を前半変動時間（前半変動パターン）と後半変動時間（後半変動パターン）とに分けて、変動時間の組合せを多く設定できるようにした。しかしながら、停止時間を前半停止時間（前半停止パターン）と後半停止時間（後半停止パターン）とに分けて、停止時間の組合せを多く設定できるようにしても良い。

#### 【0342】

また上記形態では、遊技用ROM103には、前半変動時間、後半変動時間、停止時間に対応するそれぞれのタイマセット値を、500ms毎の情報として記憶させた（図11及び図12参照）。しかしながら、前半変動時間、後半変動時間、停止時間に対応するそれぞれのタイマセット値を、500ms以外の基準時間毎の情報として記憶させても良い。なお500msよりも大きい基準時間（例えば1000ms）毎の情報として記憶されれば、記憶する情報の圧縮効果が大きくなる反面、細かい時間設定ができなくなる。一方、500msよりも小さい基準時間（例えば100ms）毎の情報として記憶されれば、細かい時間設定ができる反面、記憶する情報の圧縮効果が小さくなる。

40

#### 【0343】

また上記形態では、遊技用ROM103に記憶されている前半変動時間、後半変動時間、停止時間に対応するそれぞれのタイマセット値を、1バイト（255）以下にした。しかしながら、2バイト以下であれば、適宜変更可能である。例えば、1バイトよりも大幅に小さくすれば、記憶する情報の圧縮効果が大きくなる反面、変動時間の最大値が小さくなる。一方、1バイトよりも大きくすれば、変動時間の最大値が大きくなる反面、記憶する圧縮効果が小さくなる。

50

#### 【0344】

また上記形態では、遊技制御用マイコン101が、前半変動パターンの情報を含む前半変動開始コマンドと、後半変動パターンの情報を含む後半変動開始コマンドとを演出制御用マイコン121に送信することで、それら前半変動開始コマンドと後半変動開始コマンドを受信した演出制御用マイコン121が、前半変動パターンの内容及び後半パターンの内容を把握できるようにした。つまり入賞コマンド方式を採用した。しかしながら、演出用ROM123（図7参照）に、変動パターン発生プログラム（図35参照）と同様の変動パターン発生プログラムを記憶させる。そして遊技制御用マイコン101が、演出制御

50

用マイコン121に対して、第1変動パターン乱数と第2変動パターン乱数と第3変動パターン乱数と第4変動パターン乱数（図9（A）参照）をそのまま送信し、これら各変動パターン乱数を受信した演出制御用マイコン121が、変動パターン発生プログラムを用いて前半変動パターン及び後半変動パターンを決定して、前半変動パターンの内容及び後半パターンの内容を把握きるようにしても良い。つまり数値伝送方式を採用しても良い。

#### 【0345】

また上記形態では、前半変動開始コマンドには前半変動時間の情報が含まれると共に、前半変動時間に対応する変動内容（図11参照）の情報が含まれていて、後半変動開始コマンドには後半変動時間の情報が含まれると共に、後半変動時間に対応する変動内容の情報が含まれていた。そして、演出制御用マイコン121は、前半変動時間と後半変動時間との組合せ、且つ前半変動時間での変動内容と後半変動時間での変動内容の組合せに基づいて変動演出を実行するようにした。要するに、変動時間を複数（2つ以上）に分けると共に、対応する変動内容（演出内容）も複数（2つ以上）に分けて、それぞれの変動時間の組合せ、それぞれの変動内容の組合せに基づいて、1つの変動演出を実行するようにした。

10

#### 【0346】

これに対して第1変形例として、変動時間を複数に分けるのではなく、変動内容、即ち変動演出の演出内容だけを複数（2つ以上）に分けるようにしても良い。その上で、例えば前半変動開始コマンド（第1変動コマンド）に前半演出内容（図11に示す変動内容、第1演出内容）の情報だけを含ませて、後半変動開始コマンド（第2変動コマンド）に後半変動内容（図12に示す変動内容、第2演出内容）の情報だけを含ませて、演出制御用マイコン121は、前半演出内容と後半演出内容との組合せに基づいて1つの変動演出を実行するようにしても良い。そして、前半始動入賞コマンドには、前半演出内容の情報が含まれると共に、後半演出内容の一部の情報（第2演出内容の一部の情報）が含まれるようにして、この前半始動入賞コマンドに基づいて演出制御用マイコン121が先読み演出（例えばS P リーチの強弱が分かるような先読み演出）を実行するようにしても良い。

20

#### 【0347】

また第2変形例として、変動内容（変動演出の演出内容）を複数に分けるのではなく、変動時間（演出時間）だけを複数に分けるようにしても良い。その上で、例えば前半変動開始コマンド（第1変動コマンド）に前半変動時間（図11に示す前半変動時間、第1変動時間）の情報だけを含ませて、後半変動開始コマンド（第2変動コマンド）に後半変動時間（図12に示す後半変動時間、第2変動時間）の情報だけを含ませて、演出制御用マイコン121は、前半変動時間と後半変動時間との組合せに基づいて1つの変動演出を実行するようにしても良い。そして、前半始動入賞コマンドには、前半変動時間の情報に対応する前半演出時間情報（第1演出時間情報）が含まれると共に、後半変動時間の情報に対応する後半演出時間情報（第2演出時間情報）の一部が含まれるようにして、この前半始動入賞コマンドに基づいて演出制御用マイコン121が先読み演出（例えばS P リーチの強弱が分かるような先読み演出、後半変動時間に基づく演出の一部を示唆する先読み演出）を実行するようにしても良い。

30

#### 【0348】

また上記形態では、演出状態として、主人公キャラの幼少時代を想起させる「幼少状態」と、主人公キャラの高校時代を想起させる「高校状態」と、主人公キャラのプロ時代を想起させる「プロ状態」とを設けた。しかしながら、演出状態を2つだけにしたり、4つ以上設けても良い。また演出状態は、主人公キャラの或る時代を想起させる演出状態に限られるものではなく、1回の特別図柄の抽選に基づいて実行される変動演出の中で遊技者が異なる演出観念（演出イメージ）を認識できるものであれば、適宜変更可能である。例えば、狼を想起させる演出状態と、サッカーを想起させる演出状態と、野球を想起させる演出状態を設けても良い。この場合には、1回の変動演出の中で、狼を想起させる演出状態、サッカーを想起させる演出状態、野球を想起させる演出状態に変更され得ることで、遊技者には異なる3つの世界觀からなる演出を堪能させることが可能である。

40

50

## 【0349】

また上記形態では、図13に示すように、演出状態（「幼少状態」、「高校状態」、「プロ状態」）と、変動演出中の演出態様（「自然背景画像H aと幼少用演出図柄E Z a」、「街背景画像H bと高校用演出図柄E Z b」、「宇宙背景画像H cとプロ用演出図柄E Z c」）と、キャラ予告演出（「幼少用キャラ予告演出」、「高校用キャラ予告演出」、「プロ用キャラ予告演出」）、リーチ態様、成長SP発展演出、SPリーチ（「幼少SPリーチ」、「高校SPリーチ」、「プロSPリーチ」）とを全て1対1で関係付ける（紐づける）こととした。しかしながら、演出状態と、変動演出中の演出態様と、キャラ予告演出、リーチ態様、成長SP発展演出、SPリーチの全てを1対1で関係付けなくて良く、これらのうち何れか2つ、又は何れか3つ、或いは何れか4つ、若しくは何れか5つを1対1で関係付けても良い。

10

## 【0350】

よって例えば、擬似連回数とSPリーチの種類とだけを1対1で関係付けるようにしても良い。この場合には、擬似連回数によってSPリーチの種類を推測できるという斬新な興趣性を提供することが可能である。また擬似連回数と予告演出（例えばキャラ予告演出、ステップ予告演出、保留変化予告演出、カット予告演出等）とだけを1対1で関係付けても良い。この場合には、擬似連回数に応じて見られる予告演出が異なるという斬新な興趣性を提供することが可能である。また擬似連回数と変動演出中の演出態様とだけを1対1で関係付けても良い。この場合には、擬似連演出が実行される度に変動演出中の演出態様が必ず変更されるため、遊技者にとって今擬似連回数がいくつなのかを把握し易くすることが可能である。また予告演出の種類とSPリーチの種類とだけを1対1で関係付けるようにしても良い。この場合には、予告演出を見ただけでSPリーチの種類を推測できるという斬新な興趣性を提供することが可能である。またリーチ態様とSPリーチの種類とを1対1で関係付けるようにしても良い。この場合には、リーチ態様を見た時点でSPリーチの種類を推測できるという斬新な興趣性を提供することが可能である。

20

## 【0351】

また上記形態では、演出状態が切替わる度に、演出図柄EZの数字及びキャラクタ、特別成長演出のキャラクタ、キャラ予告演出の敵キャラ及び文字、リーチ態様、成長SP発展演出のキャラクタ、SPリーチのキャラクタといった所定の表示物を大きくなるようにした。しかしながら、大きくする表示物は、上記したものに限られるものではなく、背景画像の一部（建物等）、アイテム等であっても良く、適宜変更可能である。

30

## 【0352】

また上記形態では、演出状態が切替わる度に、所定の表示物（演出図柄EZの数字及びキャラクタ、特別成長演出のキャラクタ、キャラ予告演出の敵キャラ及び文字、リーチ態様、成長SP発展演出のキャラクタ、SPリーチのキャラクタ）を大きくした。しかしながら、演出状態が切替わる度に、必ずしも表示物を大きくする必要はなく、表示物を一定の法則に従って変形させれば適宜変更可能である。例えば、演出状態が切替わる度に、表示物が増える、又は表示物が丸くなる、或いは表示物が割れる、若しくは表示物が一方向に延びる等のようにも良い。

40

## 【0353】

また上記形態では、図22（C-1）又は図22（C-2）に示すように、表示中の表示画像（幼少用キャラ予告画像Y a又は高校用キャラ予告画像Y b）が回転するように変形することで、演出状態を変化させた。しかしながら、表示画像が割れるように変形したり、所定数だけ分割されるように変形したり、表示画像が長くなる又は短くなるように変形することで、演出状態を変化させても良い。

## 【0354】

また上記形態では、擬似連回数と演出状態の種類とを1対1で関係付けるようにした。しかしながら、擬似連回数と演出状態の種類とを1対複数で関係付けるようにしても良い。又は、擬似連回数と演出状態の種類とを複数対1で関係付けるようにしても良い。よって例えば、擬似1又は擬似2を「幼少状態」として、擬似3を「高校状態」として、擬似

50

4を「プロ状態」としても良い。

【0355】

また上記形態では、幼少SPリーチとして、幼少弱SPリーチと幼少強SPリーチとがあった。しかしながら、幼少SPリーチの種類を1種類だけとしても良く、3種類以上にしても良い。また高校SPリーチとして、高校弱SPリーチと高校強SPリーチとがあった。しかしながら、高校SPリーチの種類を1種類だけとしても良く、3種類以上にしても良い。またプロSPリーチとして、プロ弱SPリーチとプロ強SPリーチとがあった。しかしながら、プロSPリーチの種類を1種類だけとしても良く、3種類以上にしても良い。

【0356】

また上記形態では、幼少用演出図柄EZaと高校用演出図柄EZbとプロ用演出図柄EZcには、大当たりへの当選期待度を示唆する色彩は施されていない。しかしながら、幼少用演出図柄EZaと高校用演出図柄EZbとプロ用演出図柄EZcに、大当たりへの当選期待度を示唆する色彩を施しても良い。例えば、幼少用演出図柄EZaに「青色」を施し、高校用演出図柄EZbに「緑色」を施し、プロ用演出図柄EZcに「赤色」を施しても良い。このようにすれば、演出状態の切替えによって演出図柄EZが変わったときに、遊技者には当選期待度が高まることをより容易に把握させることが可能である。なお、幼少用演出図柄EZaと高校用演出図柄EZbとプロ用演出図柄EZcに施す色彩は、それぞれ演出図柄EZの一部又は全体であっても良い。

【0357】

また上記形態では、自然背景画像Haと街背景画像Hbと宇宙背景画像Hcには、大当たりへの当選期待度を示唆する色彩は施されていない。しかしながら、自然背景画像Haと街背景画像Hbと宇宙背景画像Hcに、大当たりへの当選期待度を示唆する色彩を施しても良い。例えば、自然背景画像Haに「青色」を施し、街背景画像Hbに「緑色」を施し、宇宙背景画像Hcに「赤色」を施しても良い。このようにすれば、演出状態の切替えによって背景画像が変わったときに、遊技者には当選期待度が高まることをより容易に把握させることが可能である。なお、自然背景画像Haと街背景画像Hbと宇宙背景画像Hcに施す色彩は、それぞれ背景画像の一部又は全体であっても良い。

【0358】

また上記形態では、変動演出中に擬似連演出を実行する度に、当該変動演出中の演出態様を切替えた（主人公キャラの幼少時代を想起させる幼少用演出図柄EZaと自然背景画像Haを表示する演出態様　主人公キャラの高校時代を想起させる高校用演出図柄EZbと街背景画像Hbを表示する演出態様　主人公キャラのプロ時代を想起させるプロ用演出図柄EZcと宇宙背景画像Hcを表示する演出態様）。しかしながら、変動演出中に擬似連演出を実行する度に、演出図柄（幼少用演出図柄EZa　高校用演出図柄EZb　プロ用演出図柄EZc）又は背景画像（自然背景画像Ha　街背景画像Hb　宇宙背景画像Hc）の何れか一方を切替えるようにしても良い。また変動演出中に擬似連演出を実行する度に、演出図柄の色彩を切替える（例えば「青色」「緑色」「赤色」に切替える）ようにしても良い。

【0359】

また上記形態では、幼少用キャラ予告画像Yaと高校用キャラ予告画像Ybとプロ用キャラ予告画像Ycには、大当たりへの当選期待度を示唆する色彩は施されていない。しかしながら、幼少用キャラ予告画像Yaと高校用キャラ予告画像Ybとプロ用キャラ予告画像Ycに、大当たりへの当選期待度を示唆する色彩を施しても良い。例えば、幼少用キャラ予告画像Yaに「青色」を施し、高校用キャラ予告画像Ybに「緑色」を施し、プロ用キャラ予告画像Ycに「赤色」を施しても良い。このようにすれば、遊技者にはキャラ予告画像Ya, Yb, Ycにおけるキャラクタの大きさ及び文字の大きさだけでなく、色も見せることで、当選期待度の高さをより容易に把握させることが可能である。なお各キャラ予告画像Ya, Yb, Ycに施す色彩は、それぞれリーチ態様の一部又は全体であっても良い。

10

20

30

40

50

## 【0360】

また上記形態では、「幼少状態」でのリーチ態様と「高校状態」でのリーチ態様と「プロ状態」でのリーチ態様には、大当たりへの当選期待度を示唆する色彩は施されていない。しかしながら、「幼少状態」でのリーチ態様と「高校状態」でのリーチ態様と「プロ状態」でのリーチ態様に、大当たりへの当選期待度を示唆する色彩を施しても良い。例えば、「幼少状態」でのリーチ態様に「青色」を施し、「高校状態」でのリーチ態様に「緑色」を施し、「プロ状態」でのリーチ態様に「赤色」を施しても良い。このようにすれば、遊技者にはリーチ態様の大きさだけでなく色も見せることで、当選期待度の高さをより容易に把握させることが可能である。なお各リーチ態様に施す色彩は、それぞれリーチ態様の一部又は全体であっても良い。

10

## 【0361】

また上記形態では、擬似連回数とキャラ予告演出の種類（幼少用キャラ予告演出、高校用キャラ予告演出、プロ用キャラ予告演出）とを1対1で関係付けるようにした。しかしながら、擬似連回数とキャラ予告演出の種類を完全に1対1で関係付けるようにしなくても良い。例えば、擬似1の場合には、幼少用キャラ予告演出、高校用キャラ予告演出、プロ用キャラ予告演出の何れかが実行され、擬似2の場合には、幼少用キャラ予告演出又はプロ用キャラ予告演出が実行され、擬似3の場合にはプロ用キャラ予告演出のみが実行されるようにしても良い。

20

## 【0362】

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）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。

## 【0363】

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。

30

## 【0364】

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かれている遊技機になる。

40

## 【0365】

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かは任意に設定可能である。

## 【0366】

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。

## 【0367】

また上記形態で説明した前半パターン（前半変動時間）の種類、後半変動パターン（後

50

半変動時間)の種類、停止時間の種類、演出内容の種類等は、あくまで一例であって、適宜変更可能である。また各種テーブルの振分率は、あくまで一例であって、適宜変更可能である。

### 【0368】

11. 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。

### 【0369】

10 手段A1に係る発明は、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段(遊技制御用マイコン101)と、演出を制御可能な演出制御手段(演出制御用マイコン121)と、を備える遊技機(パソコン遊技機PY1)において、

前記遊技制御手段は、第1コマンド(前半変動開始コマンド)と第2コマンド(後半変動開始コマンド)を前記演出制御手段に送信可能であり、

前記演出制御手段は、受信した前記第1コマンドと前記第2コマンドの組合せに基づいて演出(変動演出)を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

### 【0370】

20 この構成の遊技機によれば、演出制御手段は、第1コマンドと第2コマンドの組合せに基づいて演出を実行する。従って、一つのコマンドだけに基づいて演出を実行する場合に比べて、演出のバリエーションを多くすることが可能である。

### 【0371】

手段A2に係る発明は、  
手段A1に記載の遊技機において、  
前記遊技制御手段は、

前記第1コマンドとして第1演出内容の情報(前半変動時間に対応する変動内容の情報、図11参照)を含む第1変動コマンド(前半変動開始コマンド)を前記演出制御手段に送信可能であると共に、

前記第2コマンドとして第2演出内容の情報(後半変動時間に対応する変動内容の情報、図12参照)を含む第2変動コマンド(後半変動開始コマンド)を前記演出制御手段に送信可能であり、

前記演出制御手段は、受信した前記第1変動コマンドに含まれる前記第1演出内容と、受信した前記第2変動コマンドに含まれる前記第2演出内容の組合せに基づいて前記演出を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

### 【0372】

この構成の遊技機によれば、第1演出内容の情報を含む第1変動コマンドと、第2演出内容の情報を含む第2変動コマンドとの組合せに基づいて、演出(変動演出)が実行される。そのため、多様な演出内容の組合せに基づく多様な変動演出を実行することが可能である。

### 【0373】

手段A3に係る発明は、  
手段A2に記載の遊技機において、  
遊技球が入球可能な入球口(第1始動口11、第2始動口12)を備え、  
前記遊技制御手段は、

前記入球口への遊技球の入球時に、前記第1演出内容の情報を含む特定入賞コマンド(前半始動入賞コマンド)を前記演出制御手段に送信可能であることを特徴とする遊技機である。

### 【0374】

仮に、入球口への遊技球の入球時に生成する入賞コマンドを第1入賞コマンドと第2入

50

賞コマンドとに分けるようにすると、遊技制御手段が送信する第1入賞コマンド及び第2入賞コマンドのそれぞれと、演出制御手段が受信する第1入賞コマンド及び第2入賞コマンドのそれぞれとが同じであるか否かのバグチェックが大変になる。そこでこの構成の遊技機によれば、遊技制御手段は、入球口への遊技球の入球時に第1演出内容の情報を含む特定入賞コマンドを生成して、この特定入賞コマンドしか演出制御手段に送信しない。従って、遊技制御手段が送信する特定入賞コマンドと、演出制御手段が受信する特定入賞コマンドとが同じであるか否かのバグチェックを簡易にすることが可能である。

#### 【0375】

手段A4に係る発明は、

手段A3に記載の遊技機において、

10

前記特定入賞コマンドには、前記第2演出内容の一部の情報(SPリーチの強弱の情報)が含まれていて、

前記演出制御手段は、前記第1変動コマンド及び前記第2変動コマンドを受信する前に前記特定入賞コマンドを受信することに基づいて、前記第2演出内容の一部(SPリーチの強弱)を示唆する先読み演出(例えばカットイン予告演出)を実行可能である(図33、図34参照)ことを特徴とする遊技機である。

#### 【0376】

仮に、演出制御手段が、第1演出内容の情報だけを含む入賞コマンドを受信することに基づいて先読み演出を実行しようとすると、その先読み演出には第2演出内容が全く反映されずに、先読み演出と変動演出(第1変動コマンド及び第2変動コマンドの受信に基づく演出)との整合性が図れないおそれがある。そこでこの構成の遊技機によれば、演出制御手段は、第1演出内容の情報に加えて、第2演出内容の一部の情報を含む特定入賞コマンドを受信することに基づいて、第2演出内容の一部を示唆する先読み演出を実行可能である。これにより、先読み演出に第2演出内容の一部を反映することができて、先読み演出と変動演出との整合性を合わせ易くすることが可能である。

20

#### 【0377】

手段A5に係る発明は、

手段A4に記載の遊技機において、

30

前記特定入賞コマンドには、第1特定入賞コマンド(例えば擬似3用弱SP発展大当たりを示す「E4H28H」、図14参照)と第2特定入賞コマンド(例えば擬似3用強SP発展大当たりを示す「E4H29H」、図14参照)とがあり、

前記第1特定入賞コマンドと前記第2特定入賞コマンドとでは、含まれている前記第1演出内容の情報(擬似連回数の情報)が同じである一方、含まれている前記第2演出内容の一部の情報(SPリーチの強弱の情報)が異なっていて、

前記演出制御手段は、

40

前記第1特定入賞コマンドに基づいて実行する前記先読み演出(図33(B)参照)と、前記第2特定入賞コマンドに基づいて実行する前記先読み演出(図34(B)参照)とでは、前記第1演出内容の示唆(擬似3になる示唆)を同じにするものの、前記第2演出内容の一部の示唆(弱リーチ又は強SPリーチの示唆)を異ならせることを特徴とする遊技機である。

#### 【0378】

この構成の遊技機によれば、第1特定入賞コマンドと第2特定入賞コマンドとでは、含まれている第1演出内容の情報が同じである一方、含まれている第2演出内容の一部の情報が異なっている。これにより、第1特定入賞コマンドに基づく先読み演出と、第2特定入賞コマンドに基づく先読み演出とでは、第1演出内容の示唆は同じであるものの、第2演出内容の一部の示唆を異ならせることが可能である。

#### 【0379】

手段A6に係る発明は、

手段A1に記載の遊技機において、

50

前記遊技制御手段は、

当たりであるかの判定処理の結果を示す識別図柄（特別図柄）を変動表示させることができあり、

前記第1コマンドとして前記識別図柄の変動時間のうちの第1変動時間（前半変動時間）の情報を含む第1変動コマンド（前半変動開始コマンド）を前記演出制御手段に送信可能であると共に、

前記第2コマンドとして前記識別図柄の変動時間のうちの第2変動時間（後半変動時間）の情報を含む第2変動コマンド（後半変動開始コマンド）を前記演出制御手段に送信可能であることを特徴とする遊技機である。

#### 【0380】

この構成の遊技機によれば、第1変動時間の情報を含む第1変動コマンドと、第2変動時間の情報を含む第2変動コマンドとの組合せに基づいて、識別図柄の変動表示中の演出（変動演出）が実行される。そのため、多様な変動時間の組合せに基づく多様な変動演出を実行することが可能である。言い換えると、遊技制御手段に多様な変動時間の情報を記憶させずに、変動演出を実行するための変動時間のバリエーションを多くすることが可能である。

#### 【0381】

手段A7に係る発明は、

手段A6に記載の遊技機において、

遊技球が入球可能な入球口（第1始動口11、第2始動口12）を備え、

前記第1変動コマンドには、前記第1変動時間の情報に対応する第1演出時間情報（前半変動時間に対応する情報）が含まれていて、

前記第2変動コマンドには、前記第2変動時間の情報に対応する第2演出時間情報（後半変動時間に対応する情報）が含まれていて、

前記遊技制御手段は、

前記入球口への遊技球の入球時に、前記第1演出時間情報を含む特定入賞コマンド（前半始動入賞コマンド）を前記演出制御手段に送信可能であることを特徴とする遊技機である。

#### 【0382】

仮に、入球口への遊技球の入球時に生成する入賞コマンドを第1入賞コマンドと第2入賞コマンドとに分けるようにすると、遊技制御手段が送信する第1入賞コマンド及び第2入賞コマンドのそれぞれと、演出制御手段が受信する第1入賞コマンド及び第2入賞コマンドのそれぞれとが同じであるか否かのバグチェックが大変になる。そこでこの構成の遊技機によれば、遊技制御手段は、入球口への遊技球の入球時に第1演出時間情報を含む特定入賞コマンドを生成して、この特定入賞コマンドしか演出制御手段に送信しない。従って、遊技制御手段が送信する特定入賞コマンドと、演出制御手段が受信する特定入賞コマンドとが同じであるか否かのバグチェックを簡易にすることが可能である。

#### 【0383】

手段A8に係る発明は、

手段A7に記載の遊技機において、

前記特定入賞コマンドには、前記第2演出時間情報の一部（例えば図12に示す後半変動時間に対応する情報の一部）が含まれていて、

前記演出制御手段は、前記第1変動コマンド及び前記第2変動コマンドを受信する前に前記特定入賞コマンドを受信することに基づいて、前記第2演出時間情報に基づく演出の一部（例えばS Pリーチに発展すること）を示唆する先読み演出（例えばカットイン予告演出）を実行可能である（図33参照）ことを特徴とする遊技機である。

#### 【0384】

仮に、演出制御手段が、第1演出時間情報だけを含む入賞コマンドを受信することに基づいて先読み演出を実行しようとすると、その先読み演出には第2演出時間情報に基づく演出（例えばS Pリーチの実行の有無）が全く反映されずに、先読み演出と変動演出（第1変動コマンド及び第2変動コマンドの受信に基づく演出）との整合性が図れないおそれ

10

20

30

40

50

がある。そこでこの構成の遊技機によれば、演出制御手段は、第1演出時間情報に加えて、第2演出時間情報の一部を含む特定入賞コマンドを受信することに基づいて、第2演出時間情報に基づく演出の一部（例えばS Pリーチに発展すること）を示唆する先読み演出（例えばS Pリーチの実行 자체を示唆する先読み演出）を実行可能である。これにより、先読み演出に第2変動時間に基づく演出の一部を反映することができて、先読み演出と変動演出との整合性を合わせ易くすることが可能である。

#### 【0385】

手段A9に係る発明は、

手段A8に記載の遊技機において、

前記特定入賞コマンドには、第1特定入賞コマンド（例えば擬似3用弱S P発展大当たりを示す「E 4 H 2 8 H」、図14参照）と第2特定入賞コマンド（例えば擬似3用強S P発展大当たりを示す「E 4 H 2 9 H」、図14参照）とがあり、

前記第1特定入賞コマンドと前記第2特定入賞コマンドとでは、含まれている前記第1演出時間情報（例えば擬似3を実行するという第1演出時間情報（125000msの情報、図11参照））が同じである一方、含まれている前記第2演出時間情報の一部（後半変動時間の長さに応じてS Pリーチの強弱が分かる情報、例えば後半変動時間が100000ms以上であるか否かの情報によってS Pリーチの強弱を示す情報）が異なっていて、

前記演出制御手段は、

前記第1特定入賞コマンドに基づいて実行する前記先読み演出（図33（B）参照）と、前記第2特定入賞コマンドに基づいて実行する前記先読み演出（図34（B）参照）とでは、前記第1演出時間情報に基づく演出の示唆（擬似3になる示唆）と同じにするものの、前記第2演出時間情報に基づく演出の一部の示唆（弱リーチ又は強S Pリーチの示唆）を異ならせることを特徴とする遊技機である。

#### 【0386】

この構成の遊技機によれば、第1特定入賞コマンドと第2特定入賞コマンドとでは、含まれている第1演出時間情報が同じである一方、含まれている第2演出時間情報の一部が異なっている。これにより、第1特定入賞コマンドに基づく先読み演出と、第2特定入賞コマンドに基づく先読み演出とでは、第1演出時間情報に基づく演出の示唆は同じであるものの、第2演出時間情報に基づく演出の一部の示唆（例えばS Pリーチの強弱の示唆）を異ならせることが可能である。

#### 【0387】

手段A10に係る発明は、

手段A6に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

遊技の進行に係る遊技制御処理（メイン側タイマ割り込み処理(S005)）を所定の割り込み時間（4ms）毎に実行可能であり、

前記第1変動時間と前記第2変動時間に対応するそれぞれの情報（タイマセット値）を、前記割り込み時間よりも長い基準時間（500ms）毎の情報として記憶する記憶手段（遊技用ROM103）を備えている（図11、図12参照）ことを特徴とする遊技機である。

#### 【0388】

仮に、遊技制御手段の記憶手段に、第1変動時間と第2変動時間のそれぞれの情報を、割り込み時間毎の情報として記憶させると、記憶させる情報量が大きくなるおそれがある。そこでこの構成の遊技機によれば、遊技制御手段の記憶手段に、第1変動時間と第2変動時間のそれぞれを、割り込み時間より長い基準時間毎の情報として記憶させることで、記憶する情報を圧縮することが可能である。その結果、予め定められた遊技制御手段の記憶手段の記憶容量であっても、記憶させることができある。

#### 【0389】

手段A11に係る発明は、

10

20

30

40

50

手段A10に記載の遊技機において、

前記第1変動時間と前記第2変動時間として記憶されているそれぞれの情報は、1バイト(255)以下である(図11、図12参照)ことを特徴とする遊技機である。

【0390】

従来では、遊技制御手段の記憶手段に各変動時間として記憶する情報の上限値を、およそ2バイト(65535)までにするのが一般的であった。これに対してこの構成の遊技機によれば、第1変動時間と第2変動時間として記憶する情報の上限値を、2バイトではなく、1バイト(255)までにしている。これにより、記憶する第1変動時間と第2変動時間の情報を圧縮することが可能である。その上で、変動時間の最大値は、第1変動時間の最大値と第2変動時間の最大値の合計になるため、従来の最大の変動時間(65535×4ms)とほぼ変わらないようにすることが可能である。

【0391】

ところで、特開2011-004861号公報に記載の遊技機のように多くの遊技機では、遊技制御手段が或る一つのコマンドを演出制御手段に送信して、演出制御手段がその一つのコマンドを受信することに基づいて演出を実行している。つまり、演出制御手段が実行する演出は、遊技制御手段が送信する一つのコマンドだけに基づいている。しかしながらこの方法では、遊技制御手段が送信できるコマンドの数はある程度限られているため、演出制御手段が実行できる演出の種類が限られてしまう。よって、演出のバリエーションを多くするには改善の余地があった。そこで上記した手段A1~A6に係る発明は、特開2011-004861号公報に記載の遊技機に対して、遊技制御手段は、第1コマンドと第2コマンドを演出制御手段に送信可能であり、演出制御手段は、受信した第1コマンドと第2コマンドの組合せに基づいて演出を実行可能である点で相違している。これにより、演出のバリエーションを多くすることが可能な遊技機を提供するという課題を解決する(作用効果を奏する)ことが可能である。

【符号の説明】

【0392】

P Y 1 ... パチンコ遊技機

1 0 1 ... 遊技制御用マイコン

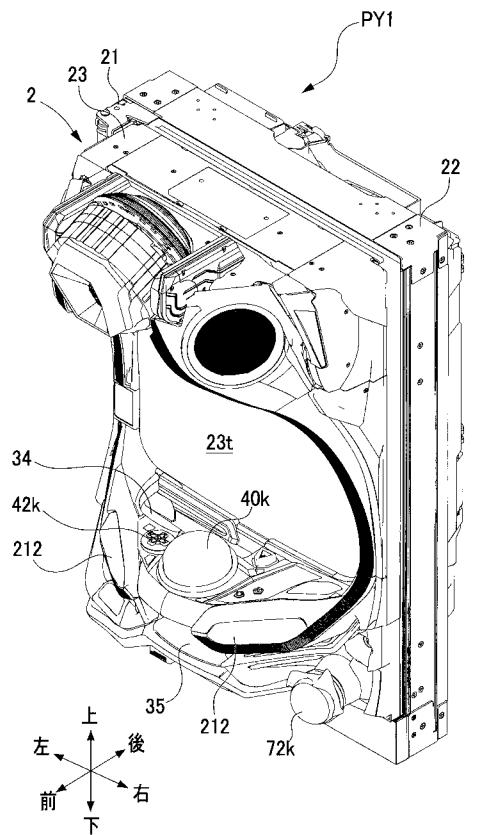
1 2 1 ... 演出制御用マイコン

10

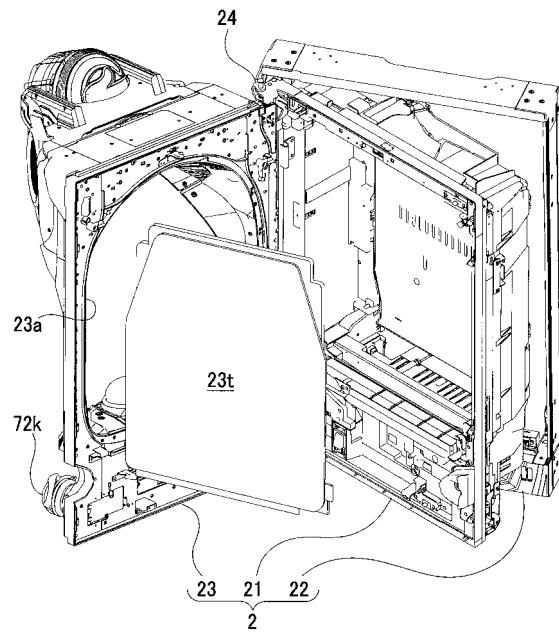
20

30

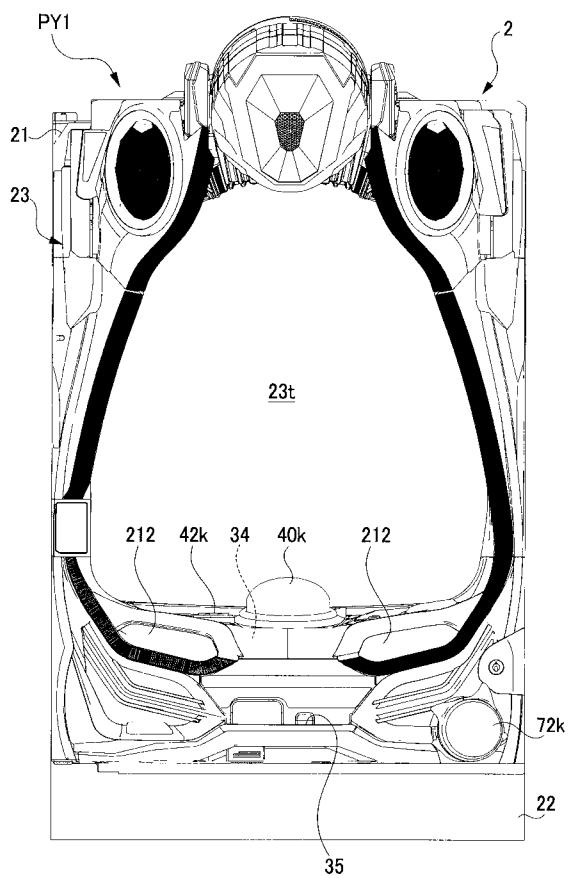
【図1】



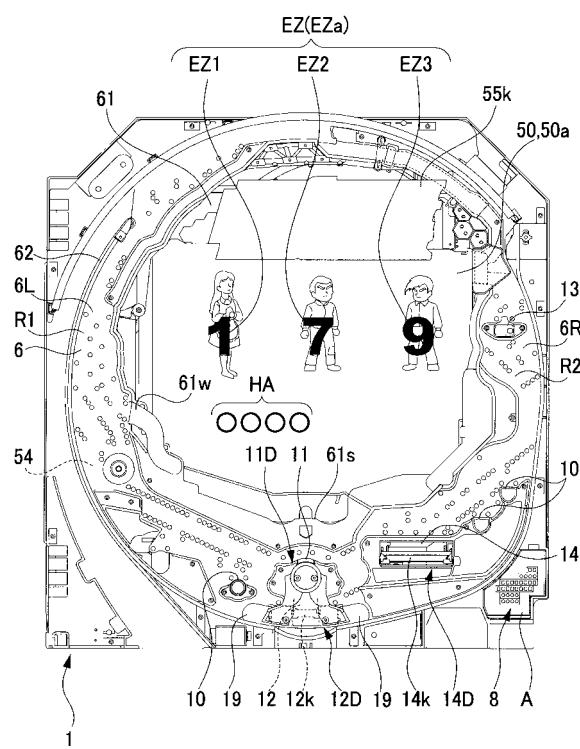
【図2】



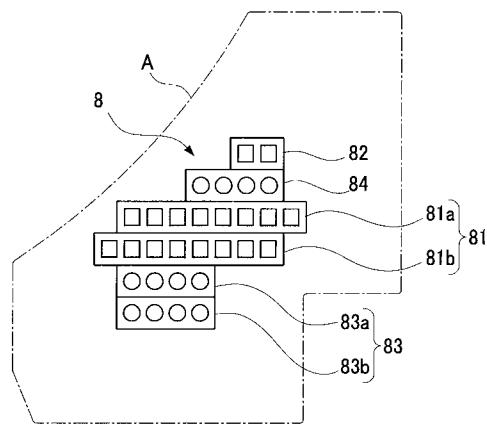
【図3】



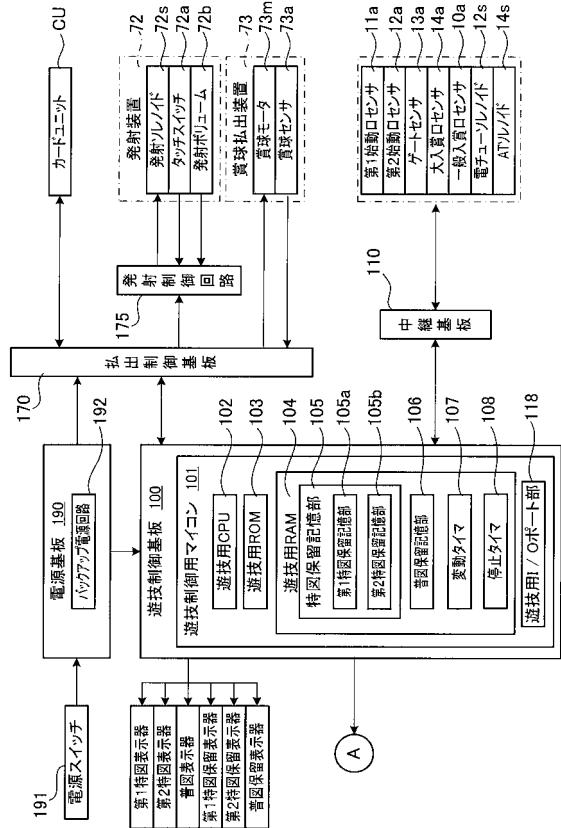
【図4】



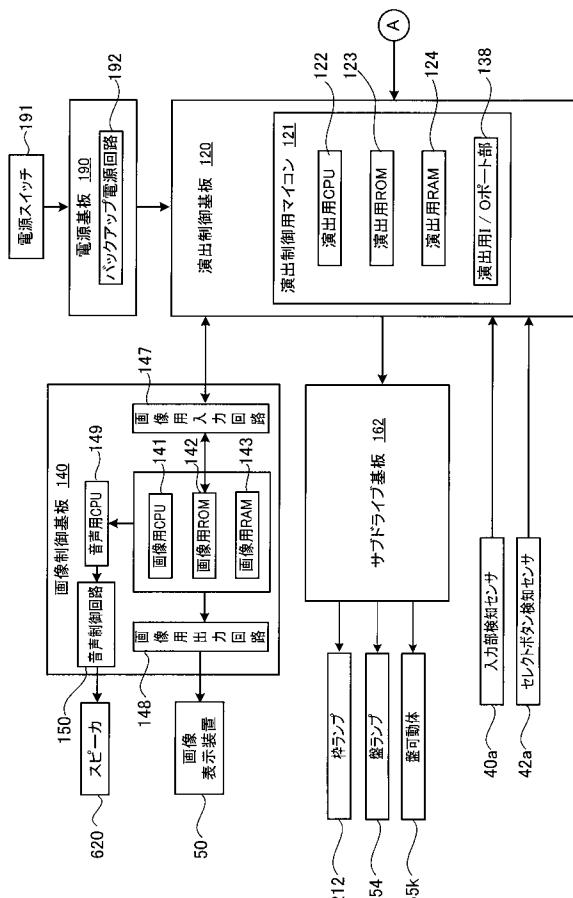
【 図 5 】



〔 四 6 〕



〔 図 7 〕



【 义 8 】



【図 9】

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	当たり乱数	0~65535	当たり判定用
ラベル-TRND-AS	当たり種別乱数	0~99	当たり種別判定用
ラベル-TRND-T1	第1変動パターン乱数	0~65535	変動パターン決定用
ラベル-TRND-T2	第2変動パターン乱数	0~65535	変動パターン決定用
ラベル-TRND-T3	第3変動パターン乱数	0~65535	変動パターン決定用
ラベル-TRND-T4	第4変動パターン乱数	0~65535	変動パターン決定用

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	普通図柄選択の当否判定用

【図 10】

(A) 大当たり判定テーブル	
状態	大当たり乱数値
通常確率状態	1~210
(非高確率状態)	0~65535のうち上記以外の数値
高確率状態	1~1660
	0~65535のうち上記以外の数値

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

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

【図 11】

状態	乱数分析結果	前半変動パターン	後半変動パターン	変動内容	SP発展	張り率(%)	前半変動時間	後半変動時間	停止時間	タイマセッタ値
					変動内容	SP発展	張り率(%)	前半変動時間	後半変動時間	停止時間
x1	P1			ドハイズ-1	×	25	7000	14*(125)		
x2	P2			ドハイズ-2	×	15	12000	24*(125)		
x3		ノーマルリーチハイズ-1		ノーマルリーチハイズ-1	×	6	20000	40*(125)		
x4	P3			ノーマルリーチハイズ-2	×	5	25000	50*(125)		
x5		機以1		機以用SNS発展方針	○	5	35000	70*(125)		
x6	P6			機以用SNS発展方針	○	5	40000	80*(125)		
x7	P7A			機以用SNS発展方針	○	3	165000	210*(125)		
x8	P7B			機以用SNS発展方針	○	1	165000	210*(125)		
x9		機以用SNS発展方針		機以用SNS発展方針	○	2	165000	210*(125)		
x10	P8B			機以用SNS発展方針	○	2	165000	210*(125)		
x11	P9			機以用SNS発展方針	○	10	22000	44*(125)		
x12	P10			機以用SNS発展方針	○	5	27000	54*(125)		
x13	P11			機以用SNS発展方針	○	4	30000	60*(125)		
x14	P12			機以用SNS発展方針	○	4	35000	70*(125)		
x15	P13			機以用SNS発展方針	○	4	40000	80*(125)		
x16	P14			機以用SNS発展方針	○	4	50000	100*(125)		
x17	P15			機以用SNS発展方針	○	1	120000	240*(125)		
x18	P16A			機以用SNS発展方針	○	1	150000	240*(125)		
x19	P16B			機以用SNS発展方針	○	15	120000	240*(125)		
x20	P17A			機以用SNS発展方針	○	15	120000	240*(125)		
x21	P17B			機以用SNS発展方針	○	15	120000	240*(125)		
x22	P21			機以用SNS発展方針	○	2	50000	110*(125)		
x23	P22			機以用SNS発展方針	○	1	65000	130*(125)		
x24	P23A			機以用SNS発展方針	○	1	70000	140*(125)		
x25	P23B			機以用SNS発展方針	○	0.3	125000	250*(125)		
x26		機以用SNS発展方針		機以用SNS発展方針	○	0.7	125000	250*(125)		
y1	P25A			機以用SNS発展方針	○	45	125000	250*(125)		
y2	P25B			機以用SNS発展方針	○	45	125000	250*(125)		
y3	P26			ドハイズ-5	×	35	5000	10*(125)		
y4	P27			ノーマルリーチハイズ-5	×	20	10000	16*(125)		
y5	P28			機以1用SNS発展方針	○	6	10500	20*(125)		
y6	P29			機以用SNS発展方針	○	4	20000	40*(125)		
y7	P30			機以用SNS発展方針	○	19	16000	36*(125)		
y8	P31			機以2用SNS発展方針	○	7	30000	60*(125)		
y9	P32			機以3用SNS発展方針	○	30	30000	60*(125)		
y10	P33			機以3用SNS発展方針	○	5	40000	80*(125)		
y11	P34			機以3用SNS発展方針	○	60	40000	80*(125)		

【図 12】

状態	後半変動パターン	後半変動結果	後半変動時間	変動内容		後半変動時間	停止時間	タイマセッタ値
				変動内容	SP発展			
z1	Q1	機SP1-1チ-1	30000	ms	60*(125)			
z2	Q2	機SP1-1チ-2	60000		20*(125)			
z3	Q3	機SP1-1チ-3	90000		30*(125)			
z4	Q4	機SP1-1チ-1	60000		130*(125)			
z5	Q5	機SP1-1チ-2	90000		180*(125)			
z6	Q6	機SP1-1チ-3	120000		250*(125)			

【 図 1 3 】

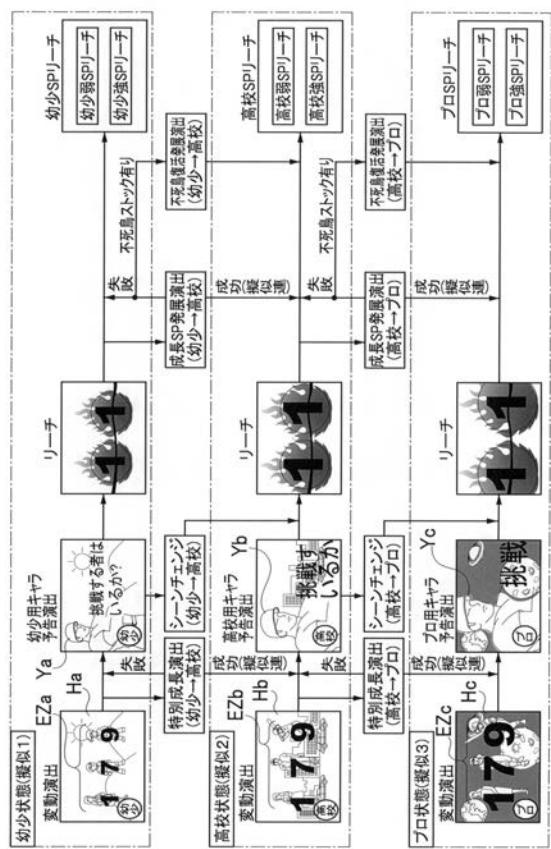
電チューの開放パターン(作動状様)決定テーブル					
状態	普通圖柄の種別	参照テーブル	開放回数	開放時間	インターバル時間
非時短状態	普通当たり圖柄	電チュー開放TBL1	1	0.2秒／1回	—
時短状態	普通当たり圖柄	電チュー開放TBL2	3	1.0秒／1回	0.5秒

【 図 1 4 】

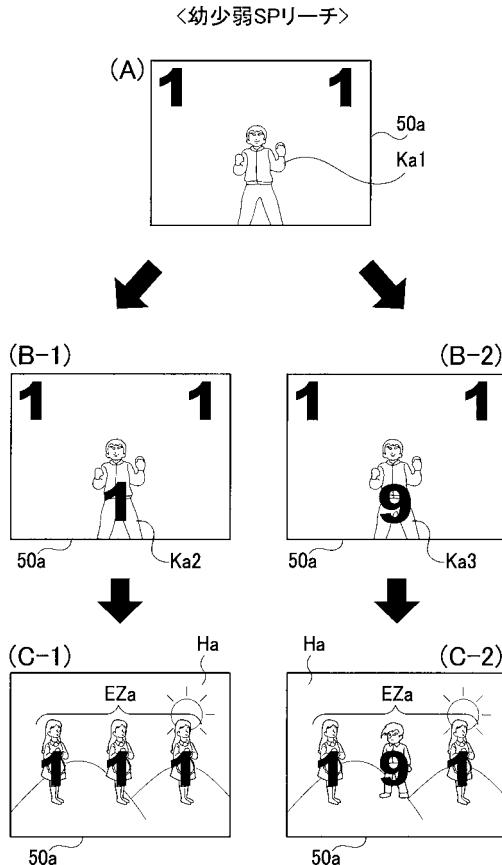
前半始動入賞コマンド特定テーブル				
遊技状態	乱数解析結果	上位コマンド	下位コマンド	コマンド解析内容
非時短状態	x1	E4H	10H	トマズレ1
	x2	E4H	11H	トマズレ2
	x3	E4H	12H	ノーマリーチハズレ1
	x4	E4H	13H	ノーマリーチハズレ2
	x5	E4H	14H	擬似1用SP発展ガセ1
	x6	E4H	15H	擬似1用SP発展ガセ2
	x7	E4H	16H	擬似1用弱SP発展ハズレ
	x8	E4H	17H	擬似1用強SP発展ハズレ
	x9	E4H	18H	擬似1用弱SP発展大当たり
	x10	E4H	19H	擬似1用弱SP発展大当たり
	x11	E4H	1AH	トマズレ3
	x12	E4H	1BH	トマズレ4
	x13	E4H	1CH	ノーマリーチハズレ3
	x14	E4H	1DH	擬似2用SP発展ガセ1
	x15	E4H	1EH	擬似2用SP発展ガセ2
	x16	E4H	1FH	擬似2用弱SP発展ハズレ
	x17	E4H	20H	擬似2用強SP発展ハズレ
	x18	E4H	21H	擬似2用弱SP発展大当たり
	x19	E4H	22H	擬似2用強SP発展大当たり
	x20	E4H	23H	ノーマリーチハズレ4
	x21	E4H	24H	擬似3用SP発展ガセ1
	x22	E4H	25H	擬似3用SP発展ガセ2
	x23	E4H	26H	擬似3用弱SP発展ハズレ
	x24	E4H	27H	擬似3用強SP発展ハズレ
	x25	E4H	28H	擬似3用弱SP発展大当たり
	x26	E4H	29H	擬似3用強SP発展大当たり
時短状態	y1	F4H	30H	トハズレ5
	y2	F4H	31H	トハズレ6
	y3	F4H	32H	ノーマリーチハズレ5
	y4	F4H	33H	擬似1用強SPリーチハズレ
	y5	F4H	34H	擬似1用強SPリーチ大当たり
	y6	F4H	35H	トハズレ7
	y7	F4H	36H	ノーマリーチハズレ6
	y8	F4H	37H	擬似2用強SPリーチハズレ
	y9	F4H	38H	擬似2用強SPリーチ大当たり
	y10	F4H	39H	擬似3用強SPリーチハズレ
	y11	F4H	3AH	擬似3用強SPリーチ大当たり

備考:  
保留4個目の場合の始動入賞コマンド:「\* 4 \* \*(H)  
保留3個目の場合の始動入賞コマンド:「\* 3 \* \*(H)  
保留2個目の場合の始動入賞コマンド:「\* 2 \* \*(H)  
保留1個目の場合の始動入賞コマンド:「\* 1 \* \*(H)」

【 図 1 5 】

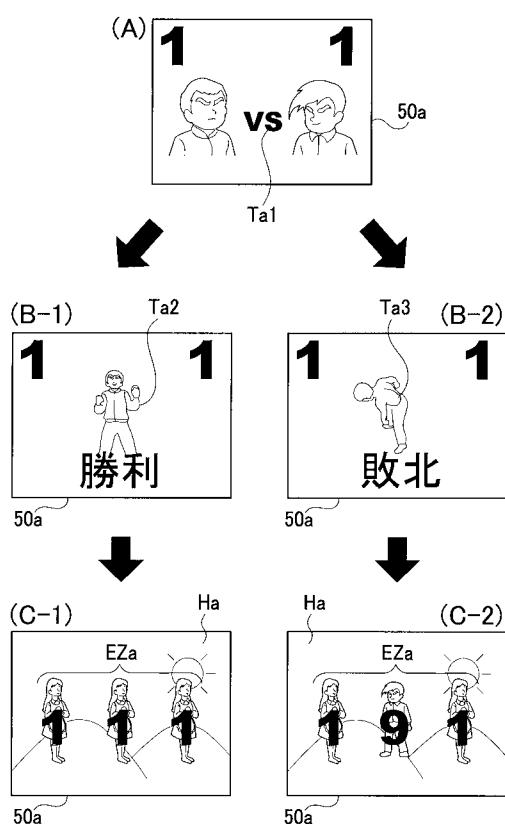


【 図 1 6 】



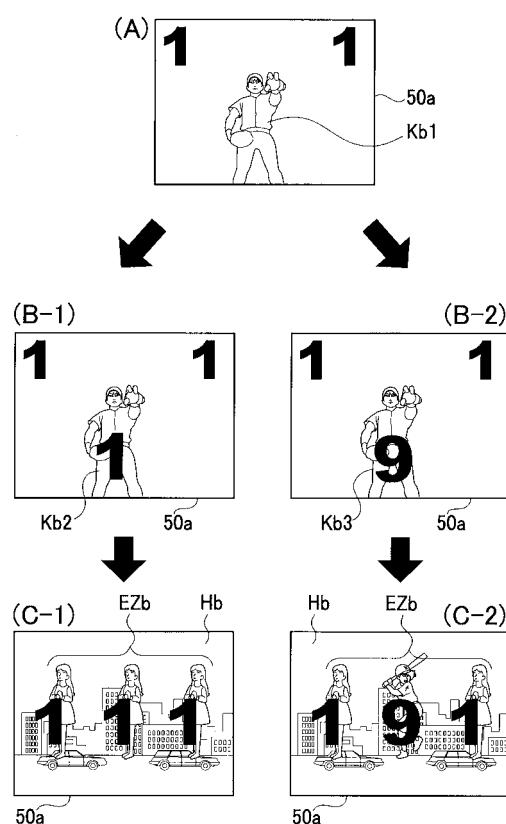
【図17】

&lt;幼少強SPリーチ&gt;



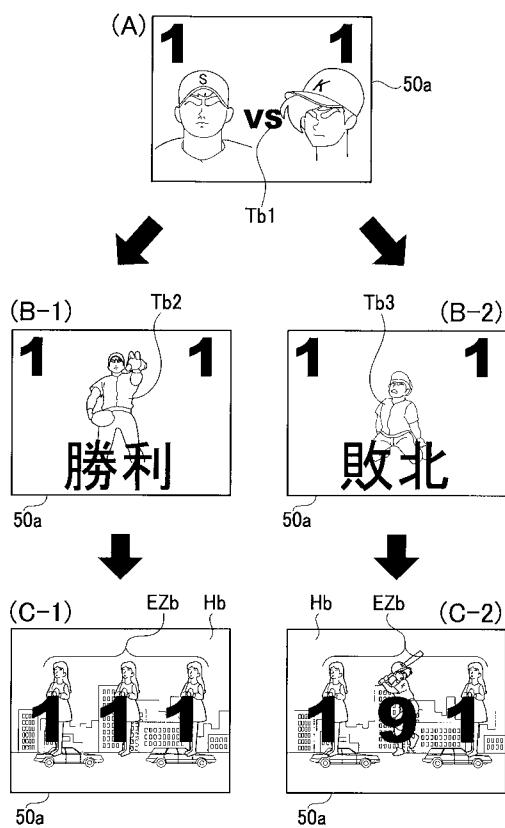
【図18】

&lt;高校弱SPリーチ&gt;



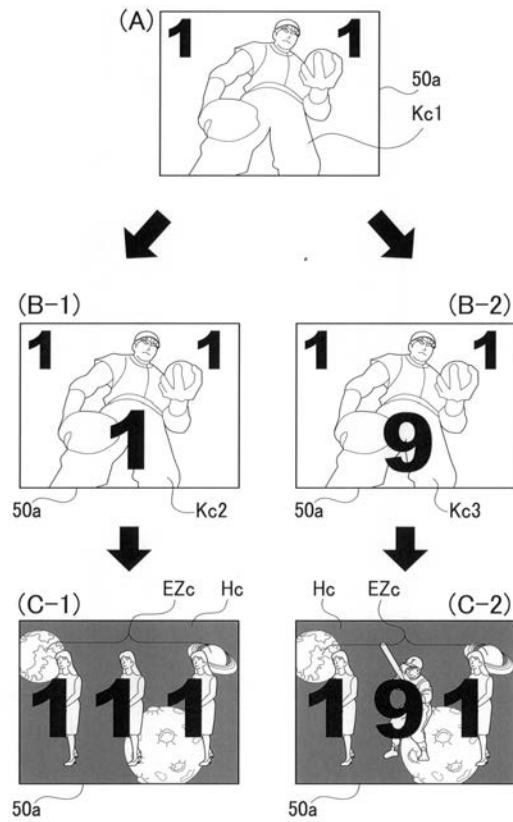
【図19】

&lt;高校強SPリーチ&gt;

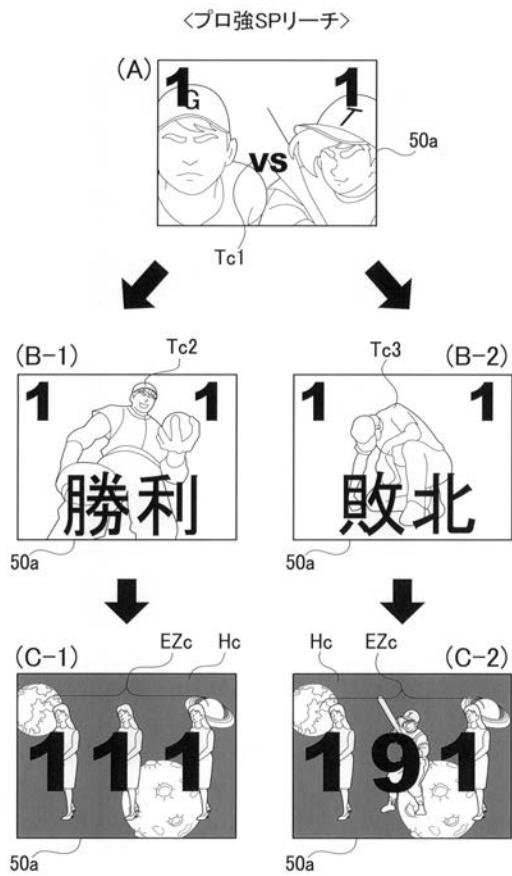


【図20】

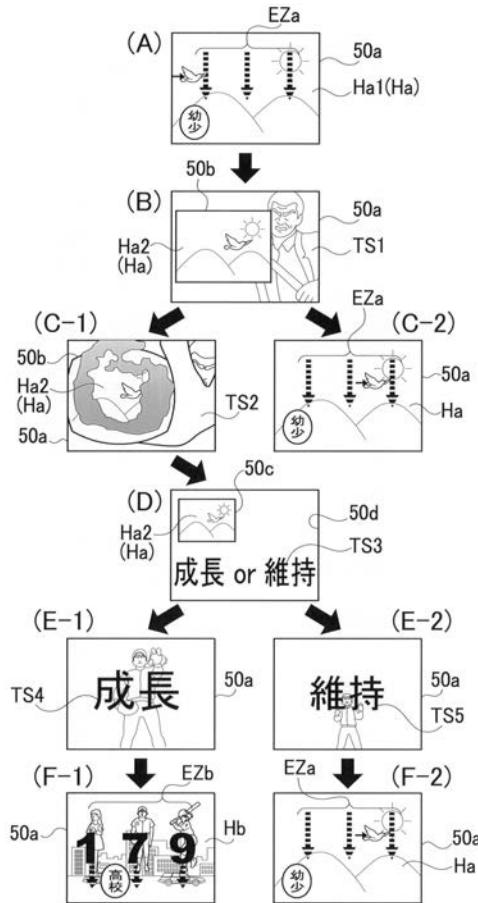
&lt;プロ弱SPリーチ&gt;



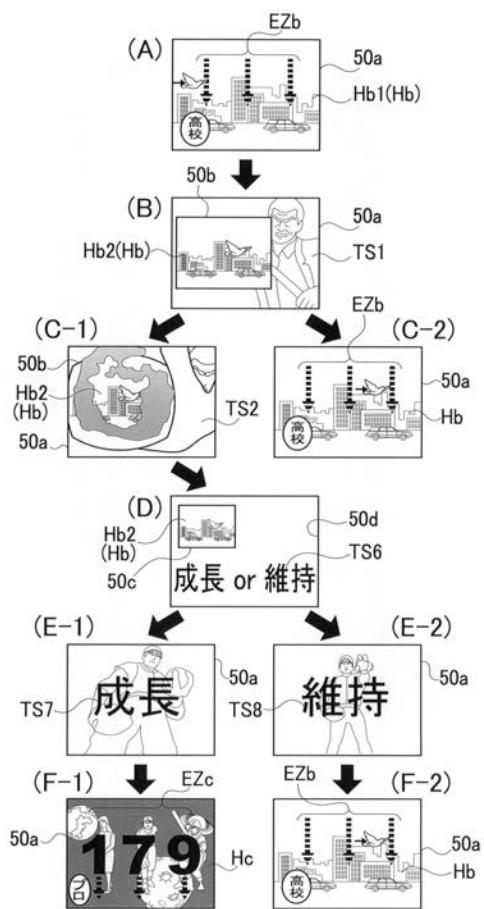
【図 2 1】



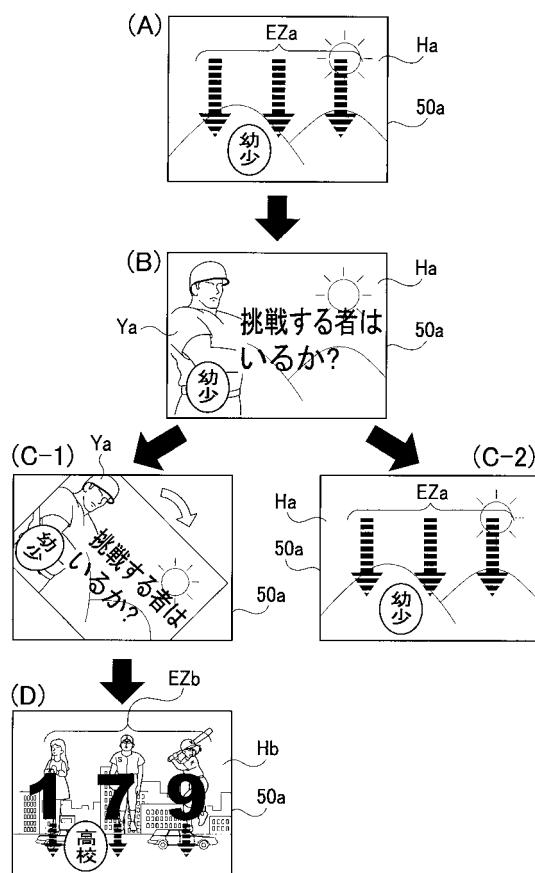
【図 2 2】



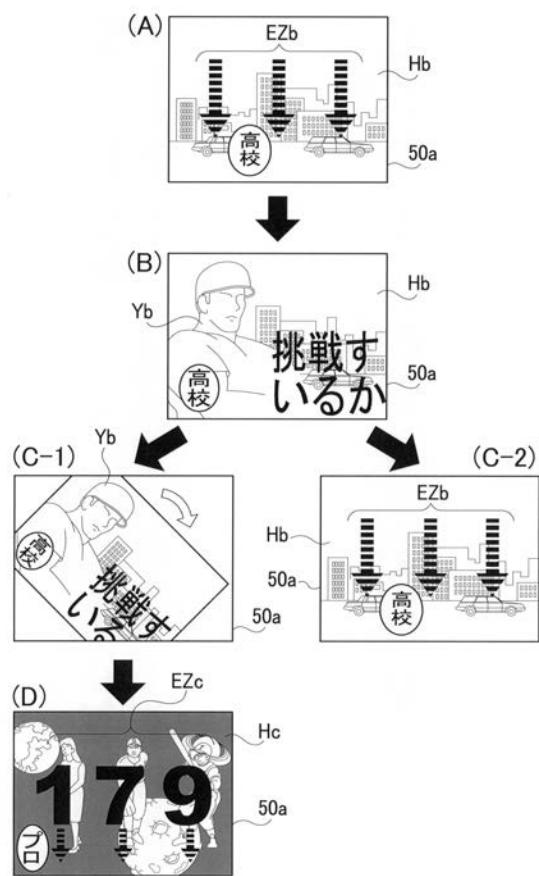
【図 2 3】



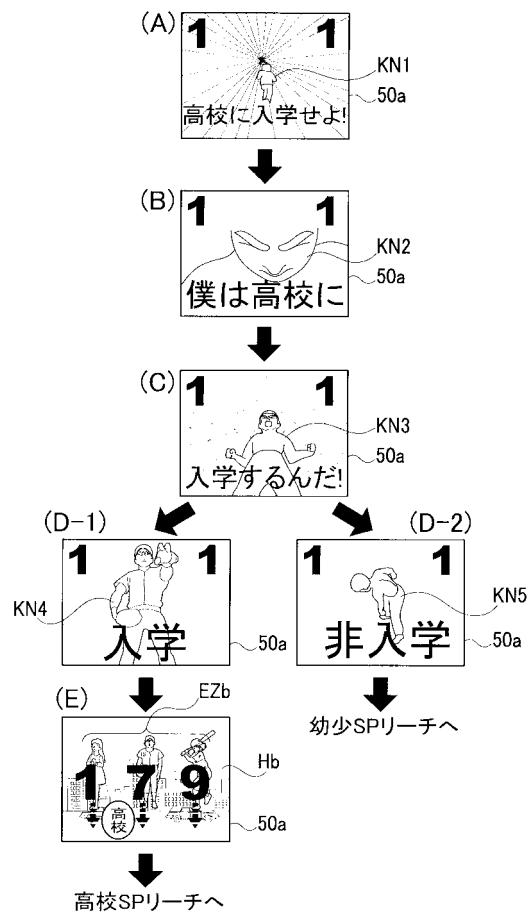
【図 2 4】



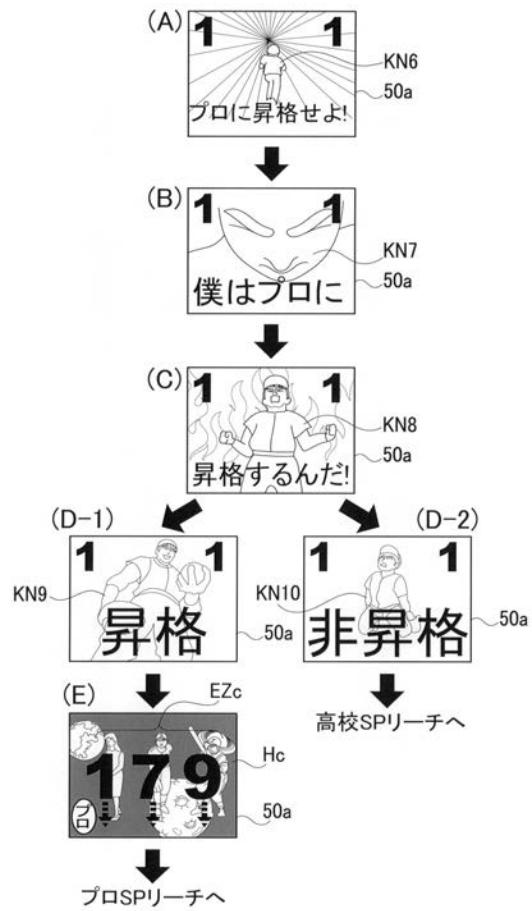
【図25】



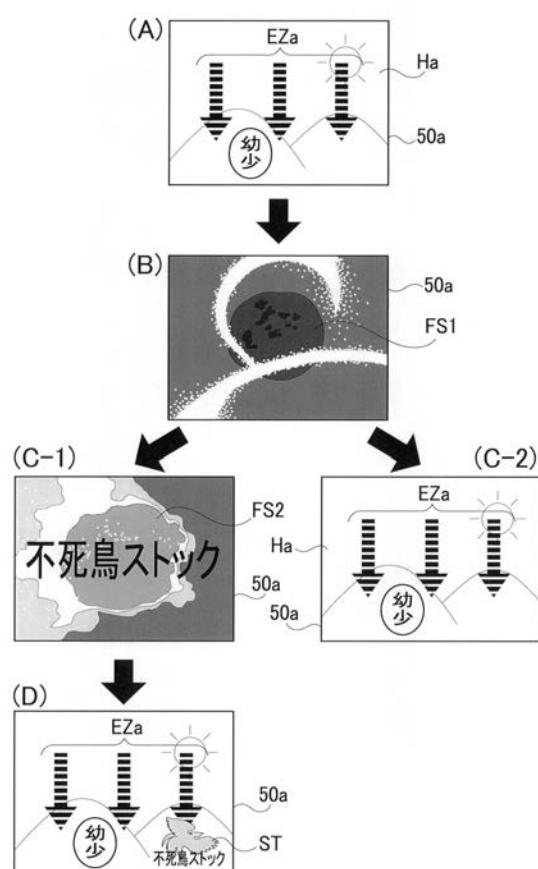
【図26】



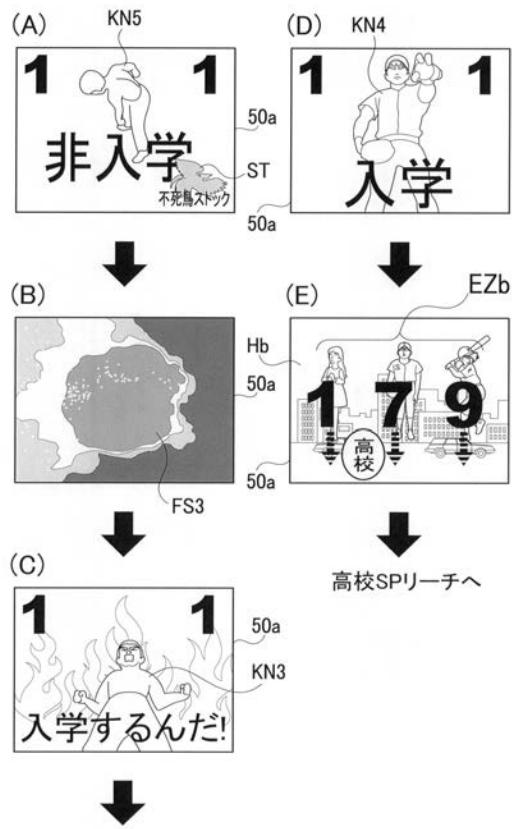
【図27】



【図28】



【図29】



【図30】

状態	実動/ターン	要加速	実動内容	割合率(%)	実動時間		停止時間	
					ms	タイムカット値	ms	タイムカット値
擬似1 非時短状態	P1	ドハズレ1	25	7000	1750			
	P2	ドハズレ2	15	12000	3000			
	P3	ノーマリーチハズレ1	5	20000	5000			
	P4	ノーマリーチハズレ2	5	20000	5000			
	P5	擬似1用SP発展セゼ1	5	35000	8750			
	P6	擬似1用SP発展セゼ2	5	40000	10000			
	P7a	擬似1用SPリーチハズレ	1	135000	33750			
	P7b	擬似1用SPリーチハズレ	1	165000	41250			
	P7c	擬似1用SPリーチハズレ	1	185000	48750			
	P7d	擬似1用SPリーチハズレ	0.4	170000	42500			
	P7e	擬似1用SPリーチハズレ	0.3	220000	55000			
	P7f	擬似1用SPリーチハズレ	1	135000	33750			
擬似2 非時短状態	P8	擬似1用SPリーチハズレ	1	165000	41250			
	P9	擬似1用SPリーチハズレ	2	195000	48750			
	P10	擬似1用SPリーチハズレ	2	170000	42500			
	P11	擬似1用SPリーチハズレ	2	185000	48750			
	P12	ドハズレ4	5	210000	52500			
	P13	ノーマリーチハズレ3	5	40000	10000			
	P14	擬似2用SP発展セゼ1	4	50000	12500			
	P15	擬似2用SP発展セゼ2	4	55000	13750			
	P16a	擬似2用SPリーチハズレ	0.4	150000	37500			
	P16b	擬似2用SPリーチハズレ	0.3	210000	52500	500	125	
	P17	擬似2用SPリーチハズレ	0.3	185000	48750			
	P18	擬似2用SPリーチハズレ	0.3	210000	52500			
擬似3 時短状態	P19	擬似2用SPリーチハズレ	0.3	150000	37500			
	P20	擬似2用SPリーチハズレ	0.3	185000	48750			
	P21	ノーマリーチハズレ	2	55000	13750			
	P22	擬似3用SP発展セゼ1	1	65000	16250			
	P23	擬似3用SP発展セゼ2	1	70000	17500			
	P24	擬似3用SPリーチハズレ	0.1	150000	37500			
	P25	擬似3用SPリーチハズレ	0.1	185000	48750			
	P26	擬似3用SPリーチハズレ	0.1	210000	52500			
	P27	擬似3用SPリーチハズレ	0.1	190000	47500			
	P28	擬似3用SPリーチハズレ	0.1	210000	52500			
	P29	擬似3用SPリーチハズレ	0.1	245000	61250			
	P30	擬似3用SPリーチハズレ	0.1	250000	62500			
擬似3 時短状態	P31	ドハズレ5	35	5000	1250			
	P32	ドハズレ6	20	8000	2000			
	P33	ノーマリーチハズレ3	6	10000	2500			
	P34a	擬似2用SPリーチハズレ	2	8500	21250			
	P34b	擬似2用SPリーチハズレ	1	11000	27500			
	P34c	擬似2用SPリーチハズレ	1	14500	36250			
	P34d	擬似1用SPリーチハズレ	3	85000	21250			
	P34e	擬似1用SPリーチハズレ	3	110000	27500			
	P34f	擬似1用SPリーチハズレ	4	145000	36250			
	P35	ドハズレ6	13	13000	3250			
	P36	ノーマリーチハズレ	10	10000	2500			
	P37	擬似2用SPリーチハズレ	3	8500	21250	500	125	
擬似3 時短状態	P38	擬似2用SPリーチハズレ	2	12000	30000			
	P39	擬似2用SPリーチハズレ	2	15000	37500			
	P40	擬似2用SPリーチハズレ	8	95000	23750			
	P41	擬似2用SPリーチハズレ	10	120000	30000			
	P42	擬似2用SPリーチハズレ	12	150000	37500			
	P43	擬似2用SPリーチハズレ	2	12000	26500			
	P44	擬似2用SPリーチハズレ	1	165000	41250			
	P45	擬似2用SPリーチハズレ	10	130000	32500			
	P46	擬似2用SPリーチハズレ	12	150000	37500			
	P47	擬似2用SPリーチハズレ	2	12000	26500			
	P48	擬似2用SPリーチハズレ	1	165000	41250			
	P49	擬似3用SPリーチハズレ	10	130000	32500			
擬似3 時短状態	P50	擬似3用SPリーチハズレ	20	130000	32500			
	P51	擬似3用SPリーチハズレ	30	165000	41250			
	P52	擬似3用SPリーチハズレ	30	185000	48750			
	P53	擬似3用SPリーチハズレ	30	150000	41250			
	P54	擬似3用SPリーチハズレ	30	165000	41250			
	P55	擬似3用SPリーチハズレ	30	185000	48750			
	P56	擬似3用SPリーチハズレ	30	150000	41250			
	P57	擬似3用SPリーチハズレ	30	165000	41250			
	P58	擬似3用SPリーチハズレ	30	185000	48750			
	P59	擬似3用SPリーチハズレ	30	150000	41250			
	P60	擬似3用SPリーチハズレ	30	165000	41250			

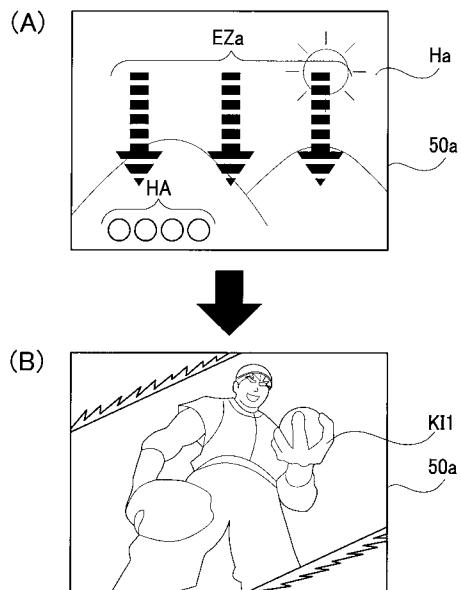
【図32】

第2比較例の前半始動入賞コマンド特定テーブル

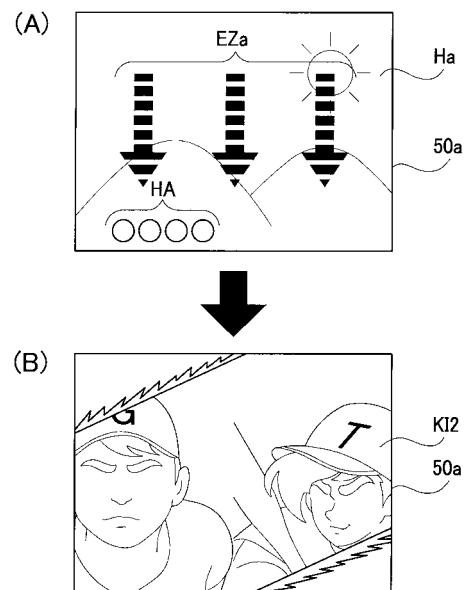
遊技状態	上位コマンド	下位コマンド	コマンド解析内容
非時短状態	E4H	10H	ドハズレ1
	E4H	11H	ドハズレ2
	E4H	12H	ノーマリーチハズレ1
	E4H	13H	ノーマリーチハズレ2
	E4H	14H	擬似1用SP発展セゼ1
	E4H	15H	擬似1用SP発展セゼ2
	E4H	A1H	擬似1用SP発展ハズレ
	E4H	A2H	擬似1用SP発展大当たり
	E4H	1AH	ドハズレ3
	E4H	1BH	ドハズレ4
	E4H	1CH	ノーマリーチハズレ3
	E4H	1DH	擬似2用SP発展セゼ1
時短状態	E4H	1EH	擬似2用SP発展セゼ2
	E4H	B1H	擬似2用SP発展ハズレ
	E4H	B2H	擬似2用SP発展大当たり
	E4H	23H	ノーマリーチハズレ4
	E4H	24H	擬似3用SP発展セゼ1
	E4H	25H	擬似3用SP発展セゼ2
	E4H	C1H	擬似3用SP発展ハズレ
	E4H	C2H	擬似3用SP発展大当たり
	F4H	30H	ドハズレ5
	F4H	31H	ドハズレ6
	F4H	32H	ノーマリーチハズレ5
	F4H	33H	擬似1用強SPリーチハズレ
	F4H	34H	擬似1用強SPリーチ大当たり
	F4H	35H	ドハズレ7
	F4H	36H	ノーマリーチハズレ6
	F4H	37H	擬似2用強SPリーチハズレ
	F4H	38H	擬似2用強SPリーチ大当たり
	F4H	39H	擬似3用強SPリーチハズレ
	F4H	3AH	擬似3用強SPリーチ大当たり

備考:  
 保留4個目の場合の始動入賞コマンド;「\*4 \* \* (H)」  
 保留3個目の場合の始動入賞コマンド;「\*3 \* \* (H)」  
 保留2個目の場合の始動入賞コマンド;「\*2 \* \* (H)」  
 保留1個目の場合の始動入賞コマンド;「\*1 \* \* (H)」

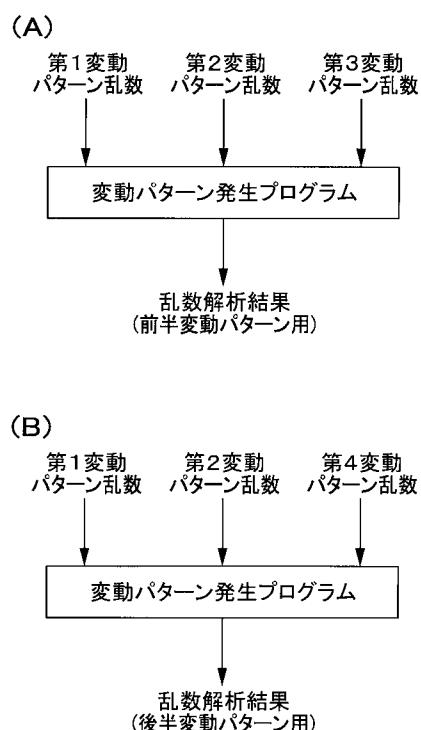
【図 3 3】



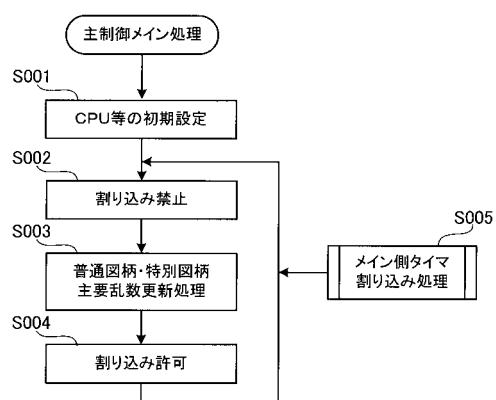
【図 3 4】



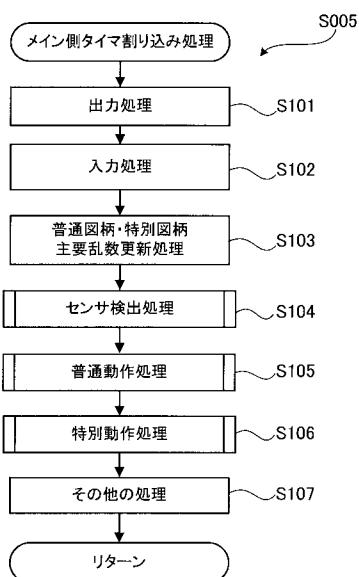
【図 3 5】



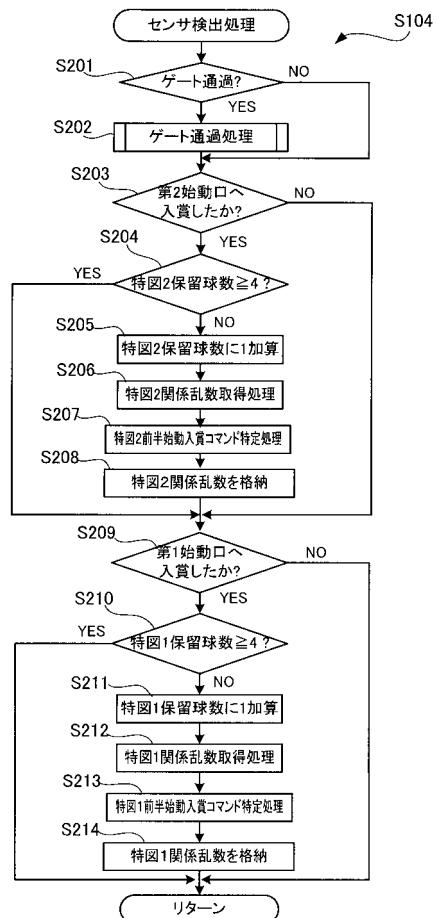
【図 3 6】



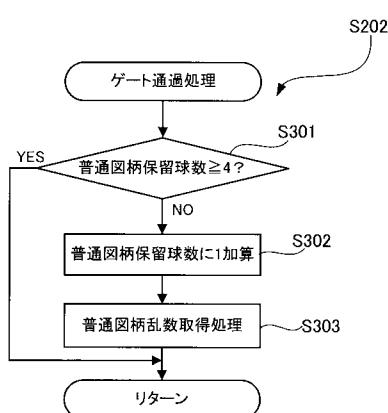
【図37】



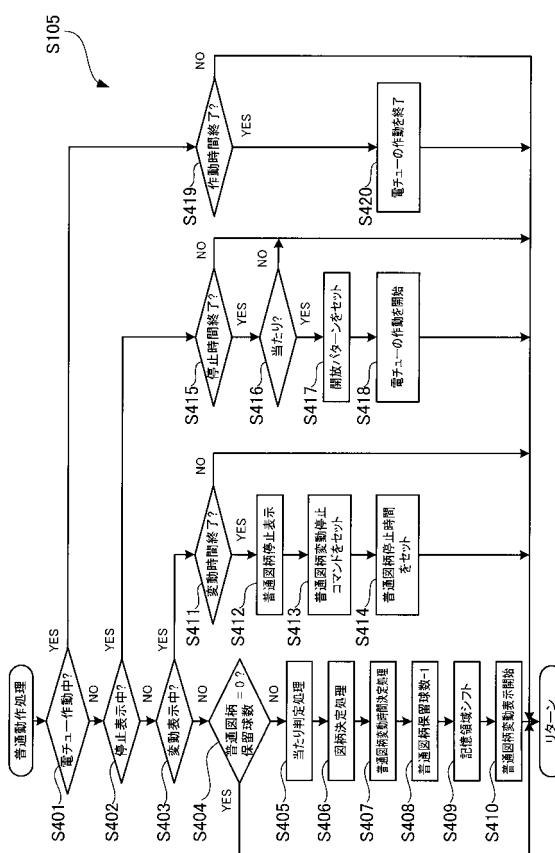
【図38】



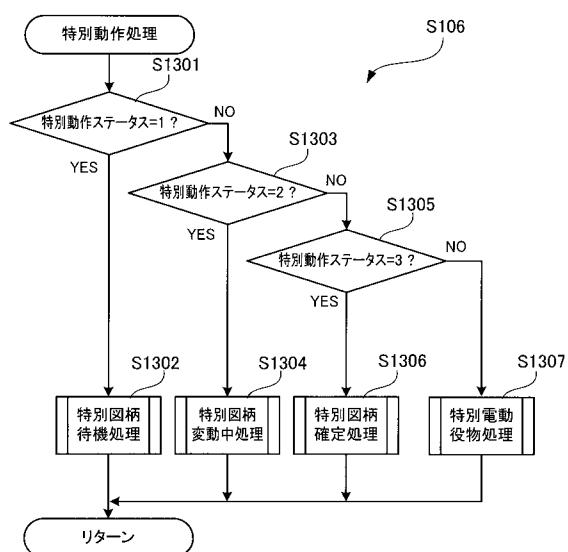
【図39】



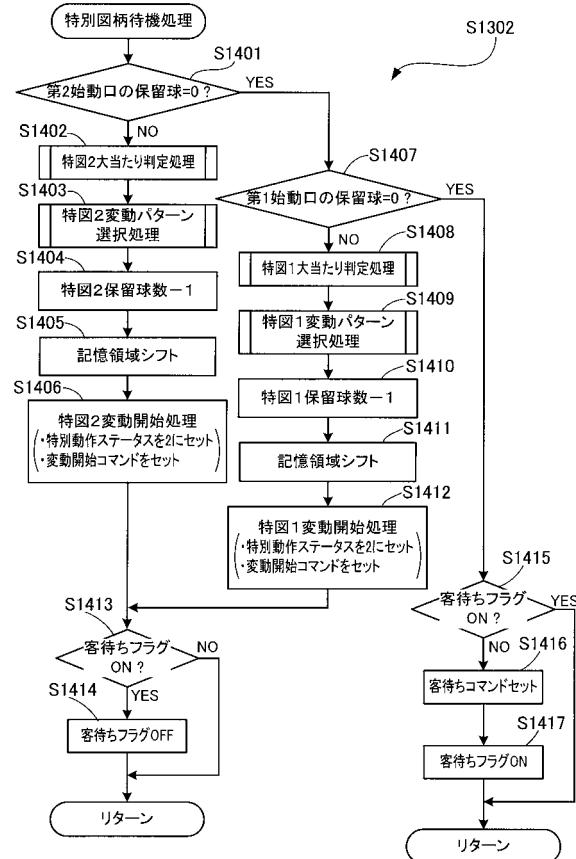
【図40】



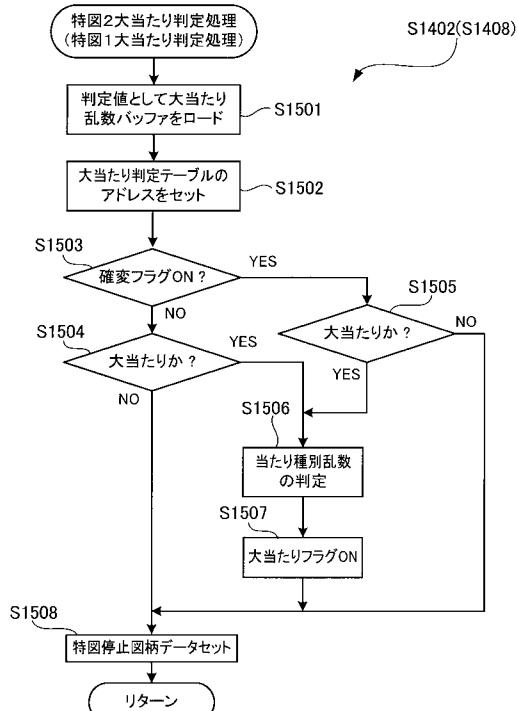
【図41】



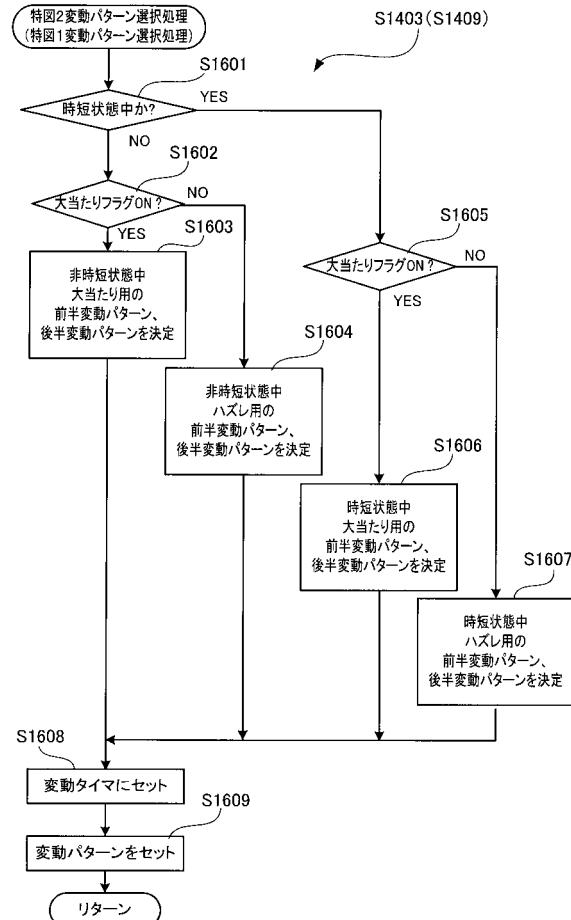
【図42】



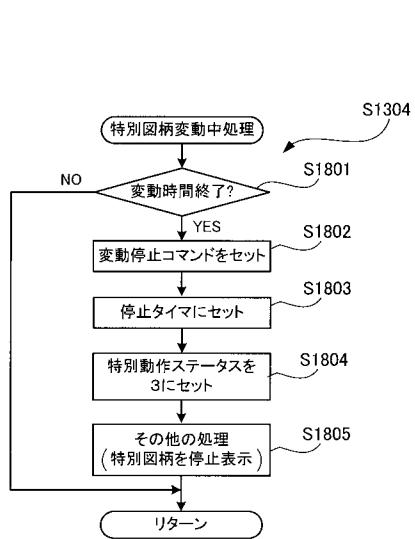
【図43】



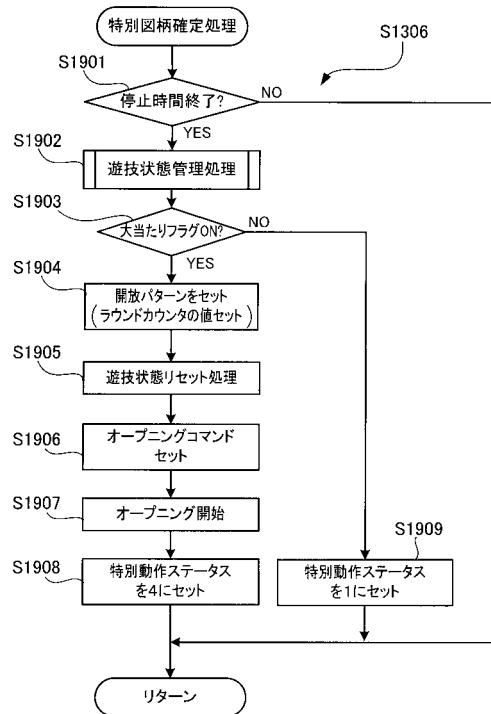
【図44】



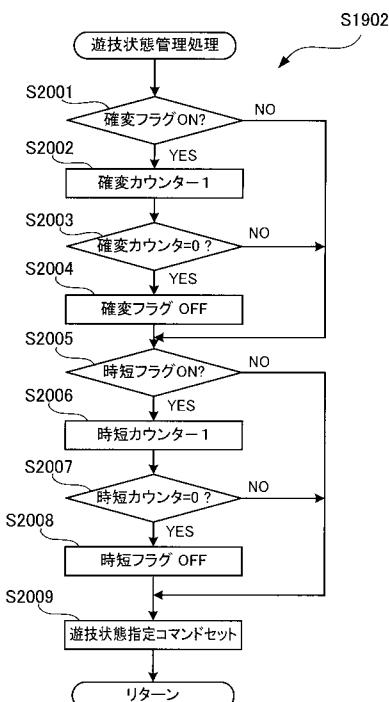
【図45】



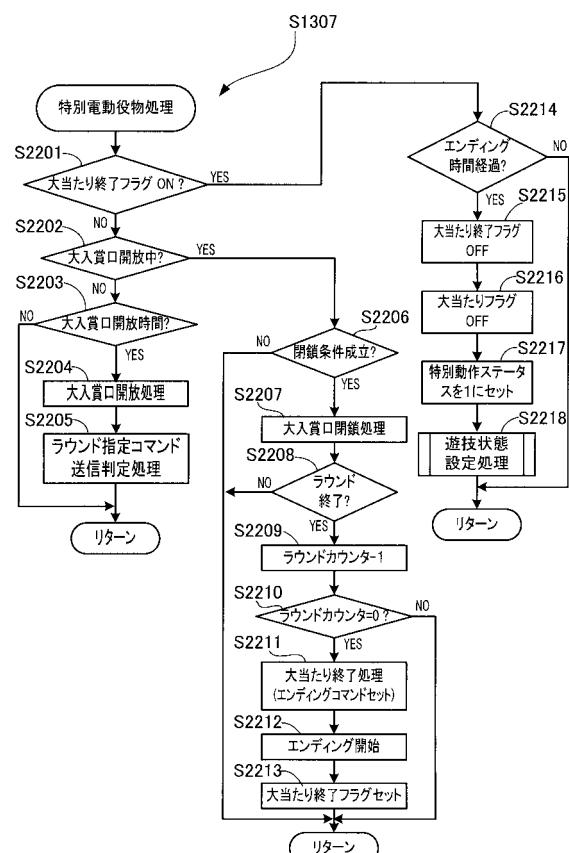
【図46】



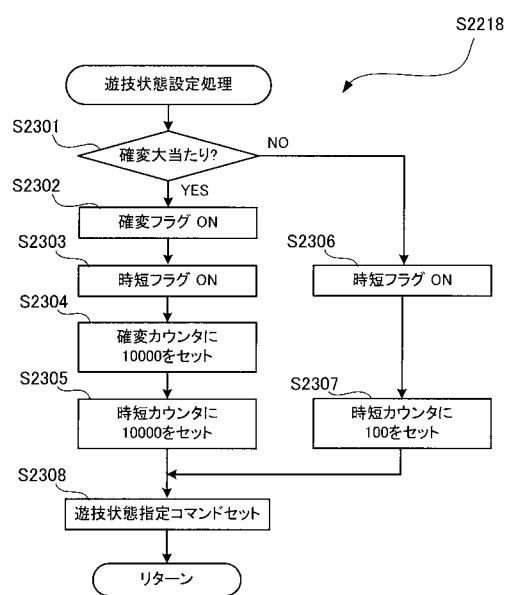
【図47】



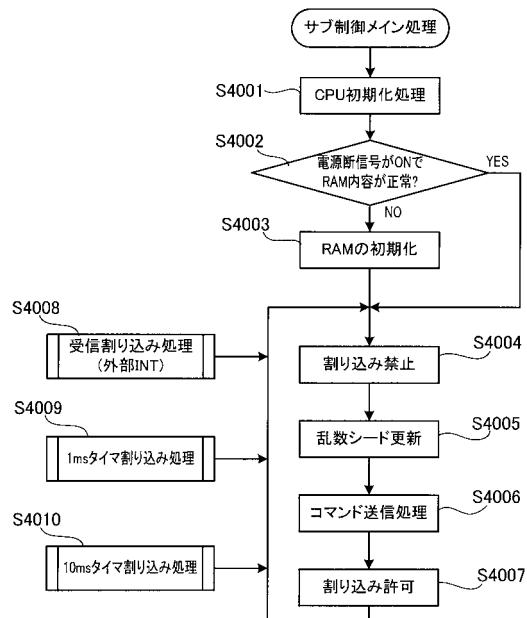
【図48】



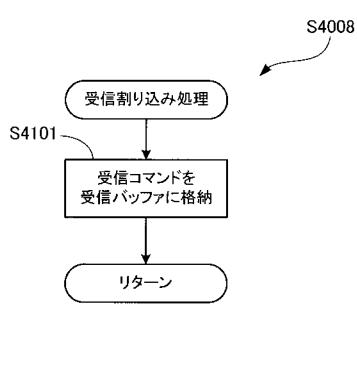
【図 4 9】



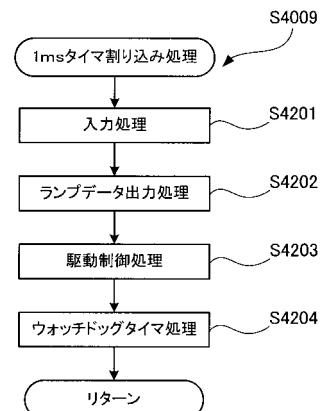
【図 5 0】



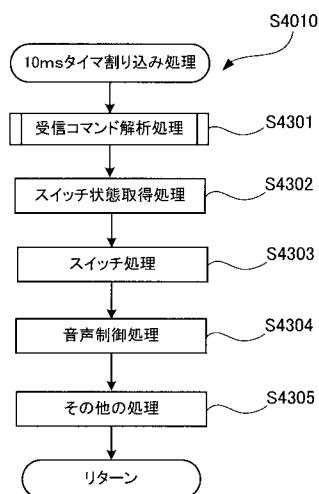
【図 5 1】



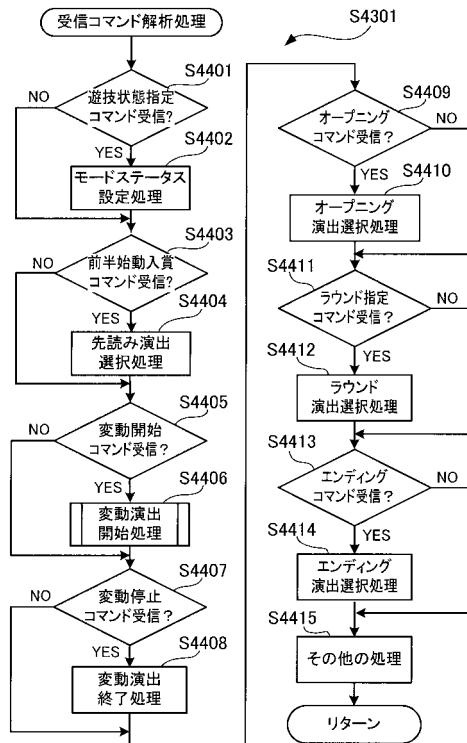
【図 5 2】



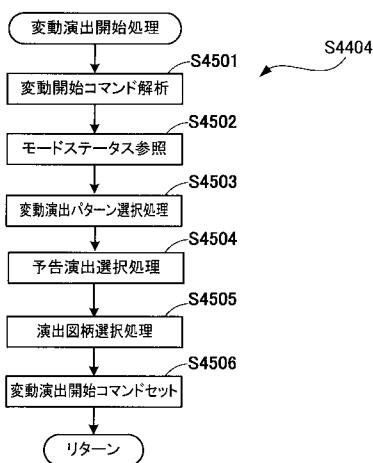
【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】



---

フロントページの続き

(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

F ターム(参考) 2C088 AA36 AA42 EA10