

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7226758号
(P7226758)

(45)発行日 令和5年2月21日(2023.2.21)

(24)登録日 令和5年2月13日(2023.2.13)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全99頁)

(21)出願番号	特願2018-95058(P2018-95058)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	平成30年5月17日(2018.5.17)	(74)代理人	110000291 弁理士法人コスマス国際特許商標事務所
(65)公開番号	特開2019-198501(P2019-198501 A)	(72)発明者	佐々木 浩司 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和1年11月21日(2019.11.21)	(72)発明者	井上 雄貴 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和3年5月6日(2021.5.6)	審査官	河本 明彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御する遊技機において、

演出を制御可能な演出制御手段を備え、

前記演出制御手段は、

特定表示領域で、所定の動画画像を表示可能であり、

前記特定表示領域の一部である第1表示領域で、前記動画画像を途中で静止した静止画像を表示しつつ、前記第1表示領域と異なる第2表示領域で、前記特別遊技状態に制御される可能性が高くなることを示唆する発展演出又は前記動画画像を途中で静止したときの続きから再生する再生演出の何れを実行するかを煽る煽り演出を実行可能であり、前記煽り演出を経て前記発展演出が実行される場合には、前記動画画像よりも当選期待度が高いことを示唆する発展画像を前記特定表示領域に表示可能である一方、前記煽り演出を経て前記再生演出が実行される場合には、前記動画画像を途中で静止されたときの続きから前記特定表示領域に表示可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【 0 0 0 2 】

遊技機の一例としてパチンコ遊技機には、演出を制御可能な演出制御手段が設けられている。演出制御手段は、画像表示手段を用いて様々な動画画像を表示させることが可能である。例えば、下記特許文献 1 に記載されている遊技機では、演出制御手段が、キャラクタや背景が動くことを示す動画画像を表示することで、演出の興趣性を高めている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【 0 0 0 3 】**

【文献】特開 2002-331108 号公報

10

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【 0 0 0 4 】**

ところで、遊技者は、動画画像を用いた演出に対して、当然に動画画像が時間の経過と共に連続的に切替わっていくものだと考えている。つまり、動画画像が途中で静止するようなことは全く考えていない。従って、動画画像を用いた演出において、遊技者の固定観念を覆して、興趣性の向上を図る改善の余地があった。

【 0 0 0 5 】

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

【課題を解決するための手段】

20

【 0 0 0 6 】

本発明の遊技機は、

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御する遊技機において、

演出を制御可能な演出制御手段を備え、

前記演出制御手段は、

特定表示領域で、所定の動画画像を表示可能であり、

前記特定表示領域の一部である第 1 表示領域で、前記動画画像を途中で静止した静止画像を表示しつつ、前記第 1 表示領域と異なる第 2 表示領域で、前記特別遊技状態に制御される可能性が高くなることを示唆する発展演演出又は前記動画画像を途中で静止したときの続きから再生する再生演出の何れを実行するかを煽る煽り演出を実行可能であり、前記煽り演出を経て前記発展演演出が実行される場合には、前記動画画像よりも当選期待度が高いことを示唆する発展演画像を前記特定表示領域に表示可能である一方、前記煽り演出を経て前記再生演出が実行される場合には、前記動画画像を途中で静止されたときの続きから前記特定表示領域に表示可能であることを特徴とする遊技機である。

30

【発明の効果】**【 0 0 0 7 】**

本発明の遊技機によれば、斬新な演出による興趣性を提供することが可能である。

【図面の簡単な説明】**【 0 0 0 8 】**

40

【図 1】実施形態に係る遊技機の斜視図である。

【図 2】同遊技機が備える遊技機枠の構造を示す斜視図である。

【図 3】実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図 4】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。

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

【図 6】同遊技機の遊技制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図 7】同遊技機の演出制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図 8】当たり種別判定テーブルである。

【図 9】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図 10】(A) は当たり判定テーブルであり、(B) はリーチ判定テーブルであり、

50

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

【図 1 1】特図変動パターン判定テーブルである。

【図 1 2】電チューブ開放パターン決定テーブルである。

【図 1 3】演出の流れを説明するための図である。

【図 1 4】幼少弱 S P リーチを説明するための図である。

【図 1 5】幼少強 S P リーチを説明するための図である。

【図 1 6】高校弱 S P リーチを説明するための図である。

【図 1 7】高校強 S P リーチを説明するための図である。

【図 1 8】プロ弱 S P リーチを説明するための図である。

【図 1 9】プロ強 S P リーチを説明するための図である。

【図 2 0】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 2 1】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 2 2】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 2 3】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 2 4】幼少状態で実行される成長 S P 発展演出を説明するための図である。

【図 2 5】高校状態で実行される成長 S P 発展演出を説明するための図である。

【図 2 6】不死鳥ストック演出を説明するための図である。

【図 2 7】不死鳥復活発展演出を説明するための図である。

【図 2 8】ヒロインステップアップ予告演出の流れを説明するための図である。

【図 2 9】「幼少状態」での予告ステップ 1 の流れを説明するための図である。

【図 3 0】「高校状態」での予告ステップ 2 の流れを説明するための図である。

【図 3 1】「宇宙状態」での予告ステップ 3 の流れを説明するための図である。

【図 3 2】「幼少状態」での予告ステップ 1 の流れを説明するための図である。

【図 3 3】「高校状態」での予告ステップ 2 の流れを説明するための図である。

【図 3 4】「幼少状態」での予告ステップ 3 の流れを説明するための図である。

【図 3 5】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 3 6】メイン側タイム割り込み処理のフローチャートである。

【図 3 7】センサ検出処理のフローチャートである。

【図 3 8】ゲート通過処理のフローチャートである。

【図 3 9】普通動作処理のフローチャートである。

【図 4 0】特別動作処理のフローチャートである。

【図 4 1】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 4 2】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図 4 3】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 4 4】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 4 5】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 4 6】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 4 7】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図 4 8】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図 4 9】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 5 0】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 5 1】受信割り込み処理のフローチャートである。

【図 5 2】1 m s タイム割り込み処理のフローチャートである。

【図 5 3】10 m s タイム割り込み処理のフローチャートである。

【図 5 4】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 5 5】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図 5 6】(A) は不死鳥ストック演出抽選テーブルであり、(B) は不死鳥復活大当たり演出抽選テーブルである。

【図 5 7】(A) は擬似 3 大当たり用成長演出パターン抽選テーブルであり、(B) は擬

10

20

30

40

50

似 3 ハズレ用成長演出パターン抽選テーブルである。

【図 5 8】(A) は擬似 2 大当たり用成長演出パターン抽選テーブルであり、(B) は擬似 2 ハズレ用成長演出パターン抽選テーブルである。

【図 5 9】(A) は擬似 3 用失敗演出実行可能判定テーブルであり、(B) は擬似 2 用失敗演出実行可能判定テーブルである。

【図 6 0】(A) はリーチ前特別成長失敗演出抽選テーブルであり、(B) はリーチ後特別成長失敗演出抽選テーブルであり、(C) は成長 S P 発展失敗演出抽選テーブルである。

【図 6 1】S P リーチ抽選テーブルである。

【図 6 2】(A) は擬似 3 大当たり用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブルであり、(B) は擬似 3 ハズレ用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブルであり、(C) は擬似 2 大当たり用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブルであり、(D) は擬似 2 ハズレ用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブルであり、(E) は擬似 1 大当たり用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブルであり、(F) は擬似 1 ハズレ用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブルである。

【図 6 3】キャラ予告演出抽選テーブルである。

【図 6 4】変更例として演出図柄を示す図である。

【図 6 5】変更例として(A) は幼少状態での変動演出を示す図であり、(B) は高校状態での変動演出を示す図であり、(C) はプロ状態での変動演出を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

1. 遊技機の構造

本発明の実施形態であるパチンコ遊技機 P Y 1 について、図面に基づいて説明する。なお、以下の説明においてパチンコ遊技機 P Y 1 の各部の左右方向は、そのパチンコ遊技機 P Y 1 に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 P Y 1 の各部の前方向をパチンコ遊技機 P Y 1 に對面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機 P Y 1 の各部の後方向をパチンコ遊技機 P Y 1 に對面する遊技者から離れる方向として説明する。

【0 0 1 0】

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

【0 0 1 1】

遊技機枠 2 は、左端側にヒンジ部 2 4 を備えて構成されている。このヒンジ部 2 4 により、前扉 2 3 は、外枠 2 2 及び内枠 2 1 に対してそれぞれ回動自在になつていて、内枠 2 1 は、外枠 2 2 及び前扉 2 3 に対してそれぞれ回動自在になつていて。前扉 2 3 の中央には開口部 2 3 a が形成されていて、遊技者が後述の遊技領域 6 を視認できるように透明の透明板 2 3 t が開口部 2 3 a に取付けられている。透明板 2 3 t は、本形態ではガラス板であるが、透明な合成樹脂板であつてもよい。すなわち、透明板 2 3 t は、前方から遊技領域 6 を視認可能なものであればよい。

【0 0 1 2】

図 1 ~ 図 3 に示すように、前扉 2 3 には、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル 7 2 k (遊技球打込手段)、遊技球を貯留する打球供給皿 (上皿) 3 4、及び打球供給皿 3 4 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 (下皿) 3 5 が設けられている。また前扉 2 3 には、遊技の進行に伴つて実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン (入力部) 4 0 k 及びセレクトボタン 4 2 k が設けられている。なおセレクトボタン (十字キー) 4 2 k は、上方向ボタンと下方向ボタンと左方向ボタンと

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 1 3 】

遊技機枠 2 には、図 4 に示す遊技盤 1 が取付けられている。図 4 に示すように、遊技盤 1 には、ハンドル 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

【 0 0 1 4 】

また遊技領域 6 の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置 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 13 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

【 0 0 1 5 】

演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの演出図柄表示領域からなる。左演出図柄表示領域には左演出図柄 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

【 0 0 1 6 】

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 特別図表示器 81a および第 2 特別図表示器 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

【 0 0 1 7 】

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 特別図表示器 81a や第 2 特別図表示器 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。

【 0 0 1 8 】

画像表示装置 50 は、上記のような演出図柄 EZ を用いた演出図柄変動演出のほか、大

50

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。

【 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。

【 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) 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 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。

【 0 0 2 3 】

電チュ 12 D は、開状態と閉状態とをとる電チュ開閉部材 12 k (入球口開閉部材) を備え、電チュ開閉部材 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。電チュ開閉部材 12 k は、後述の電チュソレノイド 12 s により駆動される。電チュ開閉部材 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、電チュは、電チュ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。

【 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 】

また、センター枠 61 の右方には、遊技球が通過可能なゲート 13 が設けられている。

10

20

30

40

50

ゲート 13 を、通過口や通過領域ともいう。ゲート 13 への遊技球の通過は、電チューブ 12 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 10 が設けられている。また遊技領域 6 の最下部には、遊技領域 6 へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 6 外へ排出するアウト口 19 が設けられている。

【 0026 】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域 6 には、左右方向の中央より左側の左遊技領域 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 PY1 では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第 1 流路 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

【 0027 】

第 1 流路 R 1 上には、第 1 始動口 11 と、一般入賞口 10、電チューブ 12 D と、アウト口 19 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 11 や一般入賞口 10 への入賞を狙うことができる。なお、第 1 流路 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 12 D が開放されることはない。

20

【 0028 】

一方、第 2 流路 R 2 上には、ゲート 13 と、一般入賞口 10 と、大入賞装置 14 D と、電チューブ 12 D と、アウト口 19 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 13 への通過や、一般入賞口 10、第 2 始動口 12、及び大入賞口 14 への入賞を狙うことができる。

【 0029 】

また図 4 に示すように、遊技盤 1 の右下部には表示器類 8 が配置されている。表示器類 8 には、図 5 に示すように、第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特図表示器 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

【 0030 】

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。

【 0031 】

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

40

【 0032 】

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 11 又は第 2 始動口 12 への入賞に基づく抽選（特別図柄抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定の停止態様の特

50

別図柄すなわち大当たり図柄)である場合には、停止表示された特定特別図柄の種類(つまり当選した大当たりの種類)に応じた開放パターンにて大入賞口14を開放させる大当たり遊技(特別遊技の一例)が行われる。なお、特別遊技における大入賞口の開放パターンについては後述する。

【0033】

具体的には特図表示器81は、例えば横並びに配された8個のLED(Light Emitting Diode)から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり(後述の複数種類の大当たりのうちの一つ)に当選した場合には、「 」(：点灯、：消灯) 10 というように左から1, 2, 5, 6番目にあるLEDが点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「 」というように一番右にあるLEDのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのLEDを消灯させる態様を採用してもよい。なおハズレ図柄は、特定特別図柄ではない。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各LEDが停止表示(特定の態様での点灯表示)されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなどなんでもよい。

【0034】

本パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞(入球)があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値(数値情報、判定用情報)は、後述の特図保留記憶部105に一旦記憶される。詳細には、第1始動口11への入賞であれば第1特図保留として、後述の第1特図保留記憶部105aに記憶され、第2始動口12への入賞であれば第2特図保留として、後述の第2特図保留記憶部105bに記憶される。各々の特図保留記憶部105に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値はそれぞれ「4」となっている。 20

【0035】

特図保留記憶部105に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。 30

【0036】

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

【0037】

普通図柄の可変表示は、ゲート13への遊技球の通過を契機として行われる。普図表示器82では、普通図柄を可変表示(変動表示)したあと停止表示することにより、ゲート13への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄(普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄)は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄(所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄)である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第2始動口12を開放させる補助遊技が行われる。なお、第2始動口12の開放パターンについては後述する。 40

【0038】

具体的には普図表示器82は、例えば2個のLEDから構成されており(図5参照)、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例え 50

ば抽選結果が当たりである場合には、「 」（ ：点灯、 ：消灯）というように両 L E D が点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「 」

」というように右の L E D のみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。なお普通ハズレ図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両 L E D が交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。

【 0 0 3 9 】

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

10

【 0 0 4 0 】

普図保留記憶部 1 0 6 に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機 P Y 1 では、ゲート 1 3 への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後に行えない場合、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。

20

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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 P Y 1 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 P Y 1 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う遊技制御基板 1 0 0（主制御基板）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行う演出制御基板 1 2 0（サブ制御基板）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 1 7 0 等を備えている。なお、遊技制御基板 1 0 0 は、メイン制御部を構成し、演出制御基板 1 2 0 は、後述する画像制御基板 1 4 0 及びサブドライブ基板 1 6 2 とともにサブ制御部を構成する。

30

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

またパチンコ遊技機 P Y 1 は、電源基板 1 9 0 を備えている。電源基板 1 9 0（電源供給部）は、外部から A C 2 4 V の電源を入力して、A C 2 4 V の電源に基づいてパチンコ遊技機 P Y 1 の動作に必要な各種電圧（D C 5 V, D C 1 2 V, D C 1 8 V, D C 2 4 V, D C 3 7 V）の電源を生成するものである。電源基板 1 9 0 は、生成した電源を遊技制御基板 1 0 0、演出制御基板 1 2 0、及び払出制御基板 1 7 0 に対して供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して供給する。

40

【 0 0 4 5 】

電源基板 1 9 0 には、バックアップ電源回路 1 9 2 が設けられている。バックアップ電源回路 1 9 2 は、本パチンコ遊技機 P Y 1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する遊技制御基板 1 0 0 の遊技用 R A M (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 1 0 4 や演出制御基板 1 2 0 の演出用 R A M 1 2 4 に対して電力を供給する。従って、遊技

50

制御基板 100 の遊技用 RAM 104 や演出制御基板 120 の演出用 RAM 124 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 PY1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 190 には、電源スイッチ 191 が接続されている。電源スイッチ 191 の ON / OFF 操作により、電源の投入 / 遮断が切替えられる。なお、遊技制御基板 100 の遊技用 RAM 104 に対するバックアップ電源回路を遊技制御基板 100 に設けたり、演出制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対するバックアップ電源回路を演出制御基板 120 に設けたりしてもよい。

【0046】

図 6 に示すように、遊技制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 PY1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）101 が実装されている。遊技制御用マイコン 101 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した遊技用 ROM (Read Only Memory) 103、ワークメモリとして使用される遊技用 RAM 104、遊技用 ROM 103 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 CPU (Central Processing 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 RAM 104 には、上述した特図保留記憶部 105（第 1 特図保留記憶部 105a および第 2 特図保留記憶部 105b）と普図保留記憶部 106 とが設けられている。なお、遊技用 ROM 103 は外付けであってもよい。

10

【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。

20

【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。

30

【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、電チューアクションの電チューアクション部材 12k を駆動するものである。AT ソレノイド 14s は、大入賞装置 14d の AT 開閉部材 14k を駆動するものである。

【0050】

さらに遊技制御基板 100 には、特図表示器 81（第 1 特図表示器 81a および第 2 特図表示器 81b）、普図表示器 82、特図保留表示器 83（第 1 特図保留表示器 83a および第 2 特図保留表示器 83b）、および普図保留表示器 84 が接続されている。すなわち、これらの表示器類 8 の表示制御は、遊技制御用マイコン 101 によりなされる。

40

【0051】

また遊技制御基板 100 は、払出制御基板 170 に各種コマンドや信号を送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 170 から信号を受信する。払出制御基板 170 には、カードユニット CU（パチンコ遊技機 PY1 に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）、および賞球払出装置 73 が接続されているとともに、発射制御回路 175 を介して発射装置 72 が接続されている。発射装置 72 には、ハンドル 72k（図 1 参照）が含まれる。

【0052】

50

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 PY 1 に接続されたカードユニット C U からの信号に基づいて、賞球払出装置 73 の賞球モータ 73 m 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 73 a により検知されて、賞球センサ 73 a 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 72 k (図 1 参照) の操作があった場合には、タッチスイッチ 72 a がハンドル 72 k への接触を検知し、発射ボリューム 72 b がハンドル 72 k の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 72 b 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 72 s が駆動されることとなる。本パチンコ遊技機 PY 1 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。

10

【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 (例えは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 PY 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン (以下「演出制御用マイコン」) 121 が実装されている。演出制御用マイコン 121 には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用 ROM 123 、ワークメモリとして使用される演出用 RAM 124 、演出用 ROM 123 に記憶されたプログラムを実行する演出用 CPU 122 、データや信号の入出力を行うための演出用 I/O ポート部 138 が含まれている。なお、演出用 ROM 123 は外付けであってもよい。

20

【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 CPU 141 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 CPU 141 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。

30

【0057】

画像制御基板 140 の画像用 RAM 143 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 ROM 142 には、画像表示装置 50 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等 (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 CPU 141 は、演出制御用マイコン 121 からの指令に基づいて画像用 ROM 142 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。

40

【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 CPU 149 を介してスピーカ 620 から音声、楽曲、効果音等を出力する。なお音声用 CPU 149 は、画像用 CPU 141 からの指令に基づいて、音声制御回路 150 を介してスピーカ 620 の音声制御を行う。スピーカ 620 から出力する音声等の音響データは、演出制御基板 120 の演出用 ROM 123 に格納されている。但し、音響データを画像制御基板 140 の画像用 ROM 142 に格納しても良い。

50

【0059】

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

【0060】

また図7に示すように、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板162を介して、枠ランプ212や盤ランプ54等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン121は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプ駆動データともいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成には演出制御基板120の演出用ROM123に格納されているデータを用いる。

10

【0061】

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

20

【0062】

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

【0063】

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

30

【0064】

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

40

【0065】

3. 大当たり等の説明

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

50

【0066】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（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。

【0067】

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

10

【0068】

より具体的には、特図1の抽選（第1特別図柄の抽選）にて当選可能な確変大当たり及び通常大当たりは、1Rから8Rまでは大入賞口14を1R当たり最大29.5秒にわたって開放し、9Rから16Rまでは大入賞口14を1R当たり最大0.1秒にわたって開放する大当たりである。つまり、これらの大当たりの総ラウンド数は16Rであるものの、実質的なラウンド数は8Rである。実質的なラウンド数とは、1ラウンド当たりの入賞上限個数（本形態では8個）まで遊技球が入賞可能なラウンド数のことである。これらの大当たりでは9Rから16Rまでは、大入賞口14の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。なお、特図1の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第1特図表示器81aに「特図1_確変図柄」が停止表示され、「通常大当たり」に当選した場合には、第1特図表示器81aに「特図1_通常図柄」が停止表示される。

20

【0069】

また、特図2の抽選（第2特別図柄の抽選）にて当選可能な確変大当たり及び通常大当たりは、1Rから16Rまで大入賞口14を1R当たり最大29.5秒にわたって開放する大当たりである。つまり、これらの大当たりは実質的なラウンド数も16Rである。特図2の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第2特図表示器81bに「特図2_確変図柄」が停止表示され、「通常大当たり」に当選した場合には、第2特図表示器81bに「特図2_通常図柄」が停止表示される。

30

【0070】

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

【0071】

なお図8に示すように、特図1の抽選および特図2の抽選における大当たりの振分率は、共に確変大当たりが65%、通常大当たりが35%となっている。但し、特図1の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には実質的なラウンド数が8ラウンドの大当たり遊技が実行される一方、特図2の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には実質的なラウンド数が16ラウンドの大当たり遊技が実行される点で、特図1の抽選よりも特図2の抽選の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

40

【0072】

ここで本パチンコ遊技機PY1では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図9(A)に示すように、大当たり乱数は0~65535までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0~99までの範囲で値をとる。なお、第1始動口11又は第2始動口12

50

への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

【0073】

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

10

【0074】

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

【0075】

4. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機PY1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機PY1の特図表示器81および普図表示器82には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特図表示器81の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態（非高確率状態）」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。すなわち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う（図10（A）参照）。つまり、特図表示器81の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特図表示器81による特別図柄の可変表示の表示結果（すなわち停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

20

【0076】

また、特図表示器81の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図11参照）。つまり、特図表示器81の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

30

【0077】

特図表示器81の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普図表示器82の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特図表示器81の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普図表示器82の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数（当たり乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）を行う（図10（C）参照）。つまり、普図表示器82の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普図表示器82による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確

40

50

率が高くなる。

【 0 0 7 8 】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、普通図柄の変動時間は非時短状態では7秒であるが、時短状態では1秒である（図10（D）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における電チュ－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－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－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－12Dの開放回数増加機能が作動している。

【 0 0 7 9 】

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－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－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－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。

10

【 0 0 8 0 】

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－12Dの開放時間延長機能、および電チュ－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－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。

20

【 0 0 8 1 】

本形態のパチンコ遊技機PY1では、確変大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本形態では10000回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。つまり本形態では、高確高ベース状態は実質的に次回の大当たり当選まで継続する。なお、高確高ベース状態の終了条件を、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることだけとしてもよい。

30

【 0 0 8 2 】

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。

40

【 0 0 8 3 】

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。

【 0 0 8 4 】

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

50

領域 6 R (図 4 参照) へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により低ベース状態と比べて電チューリング D が開放されやすくなっている、第 1 始動口 11 への入賞よりも第 2 始動口 12 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート 13 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 12 へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞 (始動口への入賞) を得ることができる。なお本パチンコ遊技機 PY1 では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【 0085 】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域 6 L (図 4 参照) へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チューリング D が開放されにくくなっている、第 2 始動口 12 への入賞よりも第 1 始動口 11 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第 1 始動口 11 へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【 0086 】

5. 演出状態

次に本形態の演出状態について説明する。図 13 は、本形態の演出フローを説明するための図である。図 13 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。

【 0087 】

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。

【 0088 】

「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 13 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 13 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。

【 0089 】

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 13 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。

【 0090 】

「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 13 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 13 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。

【 0091 】

10

20

30

40

50

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 50 a にて街背景画像 H b が表示される。街背景画像 H b 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 50 a にて「高校」の文字画像が表示される。

【0092】

「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 13 に示すように、表示画面 50 a 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 E Z c 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 E Z c には、図 13 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。

10

【0093】

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 50 a にて宇宙背景画像 H c が表示される。宇宙背景画像 H c 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 50 a にて「プロ」の文字画像が表示される。

【0094】

本形態では、図 13 に示すように、高校用演出図柄 E Z b を、幼少用演出図柄 E Z a よりも大きくしている。つまり表示画面 50 a の中で、高校用演出図柄 E Z b が占める割合を、幼少用演出図柄 E Z a 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 E Z (高校用演出図柄 E Z b) 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 E Z c を、高校用演出図柄 E Z b よりも大きくしている。つまり表示画面 50 a の中で、プロ用演出図柄 E Z c が占める割合を、高校用演出図柄 E Z b 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 E Z c）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。

20

【0095】

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 が表示されることがなく、「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 が表示されることがなく、「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 が表示されることがない。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 が表示されることがなく、「高校状態」では自然背景画像 H a 及び宇宙背景画像 H c が表示されることがなく、「プロ状態」では自然背景画像 H a 及び街背景画像 H b が表示されることがない。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できある。

30

【0096】

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。

40

50

【0097】

また上記では、高校用演出図柄EZb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EZb、主人公キャラのライバルであるライバルキャラの高校時代と「9」とを示す高校用演出図柄EZb、主人公キャラの姉であるお姉さんキャラの高校時代と「1」とを示す高校用演出図柄EZbを説明した。しかしながら高校用演出図柄EZbとしては全部で、「1」~「9」までの数字を示す高校用演出図柄EZbが用意されていて、それぞれ主人公キャラの高校時代を想起させるキャラクタが付された高校用演出図柄EZbになっている。そして高校用演出図柄EZbはそれぞれ、幼少用演出図柄EZa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EZaよりも大きく表示されるものになっている。

10

【0098】

また上記では、プロ用演出図柄EZc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EZc、主人公キャラのライバルであるライバルキャラのプロ時代と「9」とを示すプロ用演出図柄EZc、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EZcを説明した。しかしながらプロ用演出図柄EZcとしては全部で、「1」~「9」までの数字を示すプロ用演出図柄EZcが用意されていて、それぞれ主人公キャラのプロ時代を想起させるキャラクタが付されたプロ用演出図柄EZcになっている。そしてプロ用演出図柄EZcはそれぞれ、高校用演出図柄EZb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EZbよりも大きく表示されるものになっている。

20

【0099】

なお本形態では、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。また自然背景画像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。

【0100】

また本形態では、当選期待度が高くなっ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13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Yaが表示画面50aに表示されて、遊技者に「幼少状態」で当選期待度が高まっていることを把握させることが可能である。幼少用キャラ予告画像Ya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22（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。

30

【0101】

また図13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Ybが表示画面50a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可能である。高校用キャラ予告画像Yb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23（B）参照）。但し、高校用キャラ予告画像Ybでは、表示画面50aにて上述した幼少用キャラ予告画像Ya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Yaが大きくなっている高校用キャラ予告画像Ybになっ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13に示すように、高校用キャラ予告画像Ybでは「挑戦する者はいるか？」の文字全体が表示画面50a内に収まらず、一部しか視認できないようになっている。

40

【0102】

また図13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

50

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 13 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。

【0103】

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ることがない。こうして、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。

【0104】

更に図 13 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。

【0105】

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。

【0106】

ところで本パチンコ遊技機 PY 1 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 E Z 1, E Z 2, E Z 3 の組み合わせが、バラケ目（例えば「1 7 9」、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 E Z 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。

【0107】

図 13 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 E Z が示されるか否

かを示す演出である。

【0108】

幼少弱 S P リーチは、具体的には図 14 に示す通りである。即ち先ず、図 14 (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、幼少時代の主人公キャラを示す幼少主人公キャラ画像 K a 1 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 14 (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 E Z (「1」) を掴む幼少当たり示唆画像 K a 2 が表示される。続いて図 14 (C - 1) に示すように、幼少用演出図柄 E Z a 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、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 14 (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 E Z (「9」) を掴む幼少ハズレ示唆画像 K a 3 が表示される。続いて図 14 (C - 2) に示すように、幼少用演出図柄 E Z a 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。

【0109】

幼少強 S P リーチは、具体的には図 15 に示す通りである。即ち先ず、図 15 (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、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 T a 1 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 15 (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 T a 2 が表示される。続いて図 15 (C - 1) に示すように、幼少用演出図柄 E Z a 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 15 (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 T a 3 が表示される。続いて図 15 (C - 2) に示すように、幼少用演出図柄 E Z a 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。

【0110】

高校弱 S P 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 E Z が「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 16 (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 16 (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 16 (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 16 (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。

【0111】

ここで図 16 に示す高校弱 S P リーチと、図 14 に示す幼少弱 S P リーチとを比較する。図 16 (A) に示す高校主人公キャラ画像 K b 1 では、図 14 (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 16 (B - 1) に示す高校当たり示唆画像 K b 2 、及び図 16 (B - 2) に示す高校ハズレ示唆画像 K b 3 も、図 14 (B - 1) に示す幼少当たり示唆画像 K a 2 、及び図 14 (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

10

20

30

40

50

状態」と幼少弱SPリーチの関係性、「高校状態」と高校弱SP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。

【0112】

高校強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、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Tb1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17(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Tb2が表示される。続いて図17(C-1)に示すように、高校用演出図柄EZb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17(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Tb3が表示される。続いて図17(C-2)に示すように、高校用演出図柄EZb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

【0113】

ここで図17に示す高校強SPリーチと、図15に示す幼少強SPリーチとを比較する。図17(A)に示す高校対面画像Tb1では、図15(A)に示す幼少対面画像Ta1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17(B-1)に示す高校バトル勝利画像Tb2、及び図17(B-2)に示す高校バトル敗北画像Tb3も、図15(B-1)に示す幼少バトル勝利画像Ta2、及び図15(B-2)に示す幼少バトル敗北画像Ta3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SPリーチが幼少強SPリーチよりも当選期待度が高いSP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SPリーチの関係性、「高校状態」と高校強SP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

【0114】

プロ弱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、プロ時代の主人公キャラを示すプロ主人公キャラ画像Kc1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18(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EZ(「1」)を掴むプロ当たり示唆画像Kc2が表示される。続いて図18(C-1)に示すように、プロ用演出図柄EZc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、プロ時代の主人公キャラがハズレとなる演出図柄EZ(「9」)を掴むプロハズレ示唆画像Kc3が表示される。続いて図18(C-2)に示すように、プロ用演出図柄EZc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

【0115】

ここで図18に示すプロ弱SPリーチと、図16に示す高校弱SPリーチとを比較する。図18(A)に示すプロ主人公キャラ画像Kc1では、図16(A)に示す高校主人公キャラ画像Kb1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18(B-1)に示すプロ当たり示唆画像Kc2、及び図18(B-2)に示すプロハズレ示唆画像Kc3も、図16(B-1)に示す高校当たり示唆画像Kb2、及び図16(B-2)に示す高校ハズレ示唆画像Kb3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SPリーチが高校弱SPリーチよりも当選期待度が高いSPリーチであることを把握させ易くしている

40

50

。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SPリーチの関係性、「プロ状態」とプロ弱SP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。

【0116】

プロ強SP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EZ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Tc1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、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Tc2が表示される。続いて図19(C-1)に示すように、プロ用演出図柄EZc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19(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Tc3が表示される。続いて図19(C-2)に示すように、プロ用演出図柄EZc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

【0117】

ここで図19に示すプロ強SPリーチと、図17に示す高校強SPリーチとを比較する。図19(A)に示すプロ対面画像Tc1では、図17(A)に示す高校対面画像Tb1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19(B-1)に示すプロバトル勝利画像Tc2、及び図19(B-2)に示すプロバトル敗北画像Tc3も、図17(B-1)に示す高校バトル勝利画像Tb2、及び図17(B-2)に示す高校バトル敗北画像Tb3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SPリーチが高校強SPリーチよりも当選期待度が高いSP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SPリーチの関係性、「プロ状態」とプロ強SP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

【0118】

本形態では、図13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がない。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がない。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がない。

30

【0119】

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できる。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。

40

50

【0120】

ここで本形態では、図13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。

【0121】

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。

【0122】

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。

【0123】

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13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。

【0124】

先ず図20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20（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20（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20（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。

【0125】

その後、図20（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20（B）では、図20（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20（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 H a 2 」は、特別成長煽り画像 T S 1 が表示されたときに自然背景画像 H a が途中で静止した「静止画像」である。こうして図 2 0 (B) では、特別成長煽り画像 T S 1 の表示と、自然背景画像 H a 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。

【 0 1 2 6 】

そして図 2 0 (C - 1) に示す場合と、図 2 0 (C - 2) に示す場合とに分かれることになる。図 2 0 (C - 1) では、父親キャラが左側表示領域 5 0 b を変形させつつ掴み取る特別成長移行画像 T S 2 が表示される。なお左側表示領域 5 0 b には、第 2 自然背景画像 H a 2 が表示されたままである。一方、図 2 0 (C - 2) では、左側表示領域 5 0 b 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 5 0 a の全体で再生されると共に、幼少用演出図柄 E Z a の変動表示が表示画面 5 0 a にて大きく示される。なお図 2 0 (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 5 0 a 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 5 0 a で大きく見え易いようになっただけである。こうして図 2 0 (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 2 0 (B) 図 2 0 (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。

【 0 1 2 7 】

図 2 0 (C - 1) を経て、図 2 0 (D) では、表示画面 5 0 a の左上部であるサブ表示領域 (左上部表示領域) 5 0 c にて、図 2 0 (B) で静止したときと同じ自然背景画像 H a (第 2 自然背景画像 H a 2) が表示される。また、表示画面 5 0 a のうちサブ表示領域 5 0 c を除くメイン表示領域 5 0 d 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 T S 3 が表示される。つまり、図 2 0 (D) では、サブ表示領域 5 0 c (第 1 表示領域) で静止している第 2 自然背景画像 H a 2 を表示しつつ、メイン表示領域 5 0 d (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。

【 0 1 2 8 】

そして図 2 0 (E - 1) に示す場合と、図 2 0 (E - 2) に示す場合とに分かれることになる。図 2 0 (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長したことを示す高校特別成長成功画像 T S 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可能である。その後、図 2 0 (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 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、当選期待度が高くなつことによる高揚感を与えることが可能である。

【 0 1 2 9 】

一方、図 2 0 (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つことを示す高校特別成長失敗画像 T S 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可能である。その後、図 2 0 (F - 2) に示すように、サブ表示領域 5 0 c 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 5 0 a の全体で再生されると共に、幼少用演出図柄 E Z a の変動表示が表示画面 5 0 a にて大きく示される。つまり遊技者には、サブ表示領域 5 0 c 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。

【 0 1 3 0 】

なお図 2 0 (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 5 0 a にて小さく変動表示されていた幼少用演出図柄 E Z a が、表示画面 5 0 a で大きく見え易いようになっただけである。要するに、図 2 0 (B) 、図 2 0 (C - 1) 、図 2 0 (D) 、図 2 0 (E - 1) 又は図 2 0 (E - 2) では、幼少用演出図柄 E Z a の変動表示が表示画面 5 0 a の全体で大きく示されていないだけであつて、小さい幼少用演出図柄 (図示

10

20

30

40

50

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。

【0131】

ここで図20(B) 図20(C-1) 図20(D) 図20(E-1)又は図20(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20(E-1)に示す高校特別成長成功画像TS4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20(E-2)に示す高校特別成長失敗画像TS5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。

【0132】

続いて図21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21(A)では、「高校状態」で高校用演出図柄EZbが変動表示している状態が示されている。また図21(A)では、「高校状態」であるため、街背景画像Hbが表示画面50aに表示されている。ここで街背景画像Hb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21(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Hbを「第1街背景画像Hb1」と呼ぶことにする。

10

【0133】

その後、図21(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TS1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Hbが停止(静止)した状態で表示される。ここで図21(B)では、図20(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21(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Hbを「第2街背景画像Hb2」と呼ぶことにする。つまり、「第2街背景画像Hb2」は、特別成長煽り画像TS1が表示されたときに街背景画像Hbが途中で静止した「静止画像」である。こうして図21(B)では、特別成長煽り画像TS1の表示と、街背景画像Hb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

【0134】

そして図21(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21(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21(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。

30

【0135】

図21(C-1)を経て、図21(D)では、サブ表示領域50cにて、図21(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21(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。

40

【0136】

そして図21(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示す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21(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」になると共に擬似連演出により、当選期待度が高

50

くなったことによる高揚感を与えることが可能である。

【0137】

一方、図21(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っ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21(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。

10

【0138】

ここで図21(B) 図21(C-1) 図21(D) 図21(E-1)又は図21(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21(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21(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。

【0139】

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可能である。

20

【0140】

そして、図20(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21(D)に示すように、サブ表示領域50cでは静止している第2街背景画像Hb2が表示されつつ、メイン表示領域50dでは高校成長煽り画像TS6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Ha2, Hb2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。

30

【0141】

その後、図20(E-1)又は図21(E-1)に示すように、主人公キャラが成長したことを示す高校特別成長成功画像TS4又はプロ特別成長成功画像TS7が表示画面50aに表示されれば、図20(F-1)又は図21(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20(E-2)又は図21(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TS5又はプロ特別成長失敗画像TS8が表示画面50aに表示されれば、図20(F-2)又は図21(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Ha2, Hb2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Ha2, Hb2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。

40

【0142】

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

50

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せることになり、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。

【0143】

また図20に示す「幼少状態」での特別成長演出と、図21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21(E-1)に示すプロ特別成長成功画像TS7は、図20(E-1)に示す高校特別成長成功画像TS4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21(E-2)に示すプロ特別成長失敗画像TS8は、図20(E-2)に示す高校特別成長失敗画像TS5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ることで、「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。

10

【0144】

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13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。

20

【0145】

先ず図22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。その後、図22(B)に示すように、表示画面50a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「挑戦する者はいるか？」の文字を示す幼少用キャラ予告画像Ya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ったことを把握し得る。

30

【0146】

そしてシーンチェンジが実行される場合には、続いて、図22(C-1)に示すように、これまで表示されていた幼少用キャラ予告画像Ya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Ya（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22(D)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。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、当選期待度が更に高くなっ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22(B)に示す幼少用キャラ予告演出の後、図22(C-2)に示すように、幼少用演出図柄EZa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はなく、「幼少状態」が維持される。

40

【0147】

続いて図23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23(A)では、「高校状態」で高校用演出図柄EZbが変動表示している状態が示されている。その後、図23(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Ybが表示される。これにより、遊技者は当選期待度が高くなっ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23(C-1)に示すように

50

、こ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 50 a 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 23 (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っ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 23 (B) に示す高校用キャラ予告演出の後、図 23 (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 50 a 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。

【0149】

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 22 (C - 1) 又は図 23 (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 擬似連演出という一連の斬新な演出を堪能させることが可能である。

【0150】

また図 22 に示す「幼少状態」でのシーンチェンジと、図 23 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 23 (C - 1) に示す高校用キャラ予告画像 Y b は、図 22 (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ることで、「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。

【0151】

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 S P 発展演演出 (発展演演出) がある。図 13 に示すように、成長 S P 発展演演出は、リーチ後で且つ S P 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、S P リーチに発展する事がないため、成長 S P 発展演演出が実行されることはない。また成長 S P 発展演演出が実行されずには、S P リーチに発展することもあり得る。「幼少状態」で成長 S P 発展演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、「高校状態」で成長 S P 発展演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。なお成長 S P 発展演演出は、リーチ前に実行されることはない。

【0152】

先ず図 24 に基づいて、「幼少状態」で実行される成長 S P 発展演演出について説明する。「幼少状態」でリーチになった後 (図 13 参照)、成長 S P 発展演演出が実行される場合には、図 24 (A) 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 K N 1 が表示される。なおリーチ後であるため、図 24 (A) に示すように、表示画面 50 a の上側にてリーチ態様 (「1」「1」) が示されている。次に、図 24 (B) 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の顔と「僕は高校に」の文字を示す高校入学第 2 導入画像 K N 2 が表示される。続いて、図 24 (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。

【0153】

そして図 24 (D - 1) に示す場合と、図 24 (D - 2) に示す場合とに分かれることになる。図 24 (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

10

20

30

40

50

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 2 4 (E) 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。その後、「高校状態」にて短時間でリーチになった後、高校 S P リーチ（高校弱 S P リーチ又は高校強 S P 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 K N 4 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 S P リーチに発展させることが可能である。

【 0 1 5 4 】

一方、図 2 4 (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 K N 5 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可能である。そして、「幼少状態」のまま幼少 S P リーチ（幼少弱 S P リーチ又は幼少強 S P 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 S P リーチが実行されるわけではない。

10

【 0 1 5 5 】

ここで図 2 4 (A) 図 2 4 (B) 図 2 4 (C) 図 2 4 (D - 1) 又は図 2 4 (D - 2) に示す演出が、「幼少状態」での成長 S P 発展演（第 1 発展演）に相当する。そして、図 2 4 (D - 1) に示す高校入学成長成功画像 K N 4 が、「幼少状態」での成長 S P 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 2 4 (D - 2) に示す高校入学成長失敗画像 K N 5 が、「幼少状態」での成長 S P 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。

20

【 0 1 5 6 】

続いて図 2 5 に基づいて、「高校状態」で実行される成長 S P 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 S P 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 1 3 参照）、成長 S P 発展演が実行される場合には、図 2 5 (A) に示すように、表示画面 5 0 a にて高校時代の主人公キャ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 K N 6 が表示される。次に、図 2 5 (B) に示すように、表示画面 5 0 a 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 K N 7 が表示される。続いて、図 2 5 (C) に示すように、表示画面 5 0 a 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 K N 8 が表示される。

30

【 0 1 5 7 】

そして図 2 5 (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 K N 9 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 2 5 (E) 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。その後、「プロ状態」にて短時間でリーチになった後、プロ S P リーチ（プロ弱 S P リーチ又はプロ強 S P 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 K N 9 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 S P リーチに発展させることが可能である。

40

【 0 1 5 8 】

一方、図 2 5 (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 K N 1 0 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 S P リーチ（高校弱 S P リーチ又は高校強 S P 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 S P リーチが実行されるわけではない。

50

【0159】

ここで図25(A) 図25(B) 図25(C) 図25(D-1)又は図25(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25(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25(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。

【0160】

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24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25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。

10

【0161】

また図24に示す「幼少状態」での成長SP発展演出と、図25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25(A)(B)(C)(D-1)(D-2)に示す各画像では、図24(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。

20

【0162】

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又はプロ昇格成長失敗画像KN10)が示されても、図13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。

30

【0163】

図26(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。その後突然、図26(B)に示すように、表示画面50aにて、不死鳥が飛んできたことを示す不死鳥導入画像FS1が表示される。そして、図26(C-1)に示す場合と、図26(C-2)に示す場合とに分かれることになる。

【0164】

図26(C-1)では、表示画面50a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FS2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26(D)に示すように、表示画面50aにて、幼少用演出図柄EZaの変動表示が再び示されると共に、表示画面50a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STが表示される。不死鳥ストック画像ST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26(B) 図26(C-1)に示す演出が、「不死鳥ストック演出」である。

40

【0165】

一方、図26(B)に示す不死鳥導入画像FS1が表示された後、図26(C-2)では、表示画面50aにて、幼少用演出図柄EZaの変動表示が再び示される。つまり、不

50

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 26 (B) 図 26 (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 26 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。

【 0 1 6 6 】

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。

10

【 0 1 6 7 】

次に、図 27 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 27 (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。

【 0 1 6 8 】

そして図 27 (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 27 (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。

20

【 0 1 6 9 】

そして図 27 (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 27 (B) 図 27 (C) 図 27 (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。

30

【 0 1 7 0 】

その後、図 27 (E) 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。そして、「高校状態」にて短時間でリーチになった後、高校 S P リーチ（高校弱 S P リーチ又は高校強 S P リーチ）が実行されることになる。なお図 27 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。

【 0 1 7 1 】

以上により本形態では、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 又はプロ昇格成長失敗画像 K N 10 ）が示されても、図 27 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 E Z 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 S P リーチが実行される。よって、遊技者には、成長 S P 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味を遊技者に提供することが可能である。

40

【 0 1 7 2 】

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 S T 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

50

ツク画像 S T が表示されても、不死鳥復活発展演出が実行されずに、S P リーチに発展した後に消えることがある。具体的には、S P リーチに発展した後に、不死鳥ストック画像 S T が消える（消化）場合として、以下の 2 つの場合がある。

【 0 1 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

また第 2 の場合として、S P リーチの終盤で、演出図柄 E Z がハズレ態様で表示されたときに、不死鳥ストック画像 S T が未だ残っていれば消化される。この場合には、演出図柄 E Z 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、S P 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 S T 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 S T が表示された後、その不死鳥ストック画像 S T 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。

【 0 1 7 5 】

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 E Z 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 P Y 1 のように、演出図柄 E Z 、背景画像、キャラクタ画像、予告演出（キャラ予告演出）、S P 発展演出、S P 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 E Z が変更されたり、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。

【 0 1 7 6 】

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 E Z 、背景画像、キャラクタ画像、予告演出（キャラ予告演出）、成長 S P 発展演出、S P 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。

【 0 1 7 7 】

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。

【 0 1 7 8 】

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 E Z 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、リーチ態様、S P 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

10

20

30

40

50

、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る演出を遊技者に堪能させることが可能である。

【0179】

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なっている。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させることになり、ミッション演出（特別成長演出、成長SP発展演出）の興趣性を高めることができる。

10

【0180】

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。

20

【0181】

6. ヒロインステップアップ予告演出

次に、本形態のヒロインステップアップ予告演出について説明する。先ず大当たりへの当選期待度が高くなることを示唆する予告演出の一つとして、ステップアップ予告演出がある。ステップアップ予告演出は、1段階から所定段階までの予告ステップから構成されていて、それぞれの予告ステップで関連する画像を表示する演出である。本形態では、ステップアップ予告演出の一つとして、ヒロインステップアップ予告演出がある。ヒロインステップアップ予告演出は、予告ステップ1から予告ステップ3までの3つの予告ステップで構成されていて、それぞれの予告ステップで本パチンコ遊技機PY1の主人公キャラと関係がある各女の子キャラを示す画像を表示するようになっている。

30

【0182】

図28は、本形態のヒロインステップアップ予告演出の流れを説明するための図である。図28に示すように、予告ステップ1では第1ヒロイン成否演出が実行され、予告ステップ2では第2ヒロイン成否演出が実行され、予告ステップ3では第3ヒロイン成否演出が実行される。

【0183】

第1ヒロイン成否演出は、後に詳述するが、表示画面50aにて主人公キャラと関係がある第1ヒロインキャラの全体が示されるか否かを示す演出である（図29参照）。この第1ヒロイン成否演出では、第1ヒロインキャラの全体を示す成功態様（図29（B-1）参照）又は第1ヒロインキャラの全体を示さない失敗態様（図29（B-2）参照）の何れかが示される。

40

【0184】

第2ヒロイン成否演出は、後に詳述するが、表示画面50aにて主人公キャラと関係がある第2ヒロインキャラの全体が示されるか否かを示す演出である（図30参照）。この第2ヒロイン成否演出では、第2ヒロインキャラの全体を示す成功態様（図30（B-1）参照）又は第2ヒロインキャラの全体を示さない失敗態様（図30（B-2）参照）の何れかが示される。

【0185】

第3ヒロイン成否演出は、後に詳述するが、表示画面50aにて主人公キャラと関係がある第3ヒロインキャラの全体が示されるか否かを示す演出である（図31参照）。この

50

第3ヒロイン成否演出では、第3ヒロインキャラの全体を示す成功態様（図31（B-1）参照）又は第3ヒロインキャラの全体を示さない失敗態様（図31（B-2）参照）の何れかが示される。

【0186】

ここで従来のステップアップ予告演出について説明する。従来のステップアップ予告演出においては、例えば予告ステップ1から予告ステップ3までの3つの予告ステップで構成されている場合、予告ステップ1 予告ステップ2 予告ステップ3のうちどの予告ステップまで到達できるか否かを楽しませるものとなっていた。つまり、予告ステップ1までである場合には、予告ステップ1用の演出画像だけが表示されて、当選期待度があまり高くないことが示唆される。この場合には、遊技者にはほとんど高揚感を与えないことになる。

10

【0187】

一方、予告ステップ1 予告ステップ2まで到達できた場合には、予告ステップ1用の演出画像と予告ステップ2用の演出画像とが表示されて、当選期待度がある程度高いことが示唆される。この場合には、遊技者にはある程度の高揚感を与えることが可能である。更に、予告ステップ1 予告ステップ2 予告ステップ3まで到達できた場合には、予告ステップ1用の演出画像と予告ステップ2用の演出画像と予告ステップ3用の演出画像が表示されて、当選期待度が非常に高いことが示唆される。この場合には、遊技者には大きな高揚感を与えることが可能である。

20

【0188】

しかしながら、このような従来のステップアップ予告演出では、以下の問題点がある。即ち、ステップアップ予告演出が実行されてもほとんどの場合、予告ステップ1だけ、又は予告ステップ1 予告ステップ2までしか到達しないため、遊技者は予告ステップ3用の演出画像をなかなか見ることができない。そしてこの場合、遊技者はステップアップ予告演出が途中で終わったという残念感を覚えてしまう。こうして遊技者は、ステップアップ予告演出をなかなか最後まで堪能することができないという問題点があった。

30

【0189】

そこで本形態のヒロインステップアップ予告演出では、上記した問題点に対処すべく、予告ステップ1や予告ステップ2までしか到達しないことはなく、必ず予告ステップ3まで到達できるようにしている。これにより、ヒロインステップアップ予告演出が実行されれば、遊技者は予告ステップ1用の演出画像と予告ステップ2用の演出画像と予告ステップ3用の演出画像の全てを必ず見ることが可能である。そしてヒロインステップアップ予告演出が途中で終わったという残念感を覚えることはない。以上により遊技者には、ヒロインステップアップ予告演出を必ず最後まで堪能させることができある。

30

【0190】

以下、ヒロインステップアップ予告演出において、予告ステップ1で実行される第1ヒロイン成否演出、予告ステップ2で実行される第2ヒロイン成否演出、予告ステップ3で実行される第3ヒロイン成否演出について詳細に説明する。

【0191】

図29では、予告ステップ1において、「幼少状態」にて実行される第1ヒロイン成否演出が示されている。本形態のヒロインステップアップ予告演出は、「高校状態」又は「プロ状態」で開始されることなく、「幼少状態」でのみ開始され得るようになっている。つまり第1ヒロイン成否演出は、「幼少状態」でのみ実行される。第1ヒロイン成否演出では、図29（A）に示すように先ず、ガラス状のパネルが第1ヒロインキャラと共に表示画面50aの全体に広がっていく途中の第1ヒロインキャラ導入画像Qa1が、表示画面50aに表示される。なお「幼少状態」での第1ヒロイン成否演出であるため、第1ヒロインキャラ導入画像Qa1の後方には自然背景画像Haが表示されている。

40

【0192】

そして図29（B-1）に示す場合と、図29（B-2）に示す場合とに分かれることになる。図29（B-1）に示す場合では、ガラス状のパネルが第1ヒロインキャラと共に

50

に表示画面 50 a の全体に広がった第 1 ヒロインキャラ成功画像 Q a 2 が、表示画面 50 a に表示される。これにより、第 1 ヒロイン成否演出の成功態様が示される。つまり第 1 ヒロインキャラ成功画像 Q a 2 が、第 1 ヒロイン成否演出（成否演出）の成功態様に相当する。その後、シーンチェンジが実行される（図 28 参照）。即ち図 29 (C) に示すように、第 1 ヒロインキャラ成功画像 Q a 2 が自然背景画像 H a と共に、表示画面 50 a に対して時計方向に回転する。次に、図 29 (D) に示すように、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特別成長成功画像 T S 4 が表示される。これにより遊技者には、「高校状態」に移行して当選期待度が高くなることを把握させることができある。続いて、図 29 (E) 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。そして図 30 に示す予告ステップ 2 に進むことになる。以上により、予告ステップ 1 の第 1 ヒロイン成否演出で成功態様が示されれば、演出状態が良くなると共に、擬似連演出が実行されることで、遊技者には高揚感を与えることが可能である。

【0193】

一方、図 29 (B - 2) に示す場合では、ガラス状のパネルが割れて第 1 ヒロインキャラを示さない第 1 ヒロインキャラ失敗画像 Q a 3 が、表示画面 50 a に表示される。これにより、第 1 ヒロイン成否演出の失敗態様が示される。つまり第 1 ヒロインキャラ失敗画像 Q a 3 が、第 1 ヒロイン成否演出（成否演出）の失敗態様に相当する。第 1 ヒロインキャラ失敗画像 Q a 3 が表示された場合には、第 1 ヒロインキャラ成功画像 Q a 2 が表示された場合と異なり、その後に演出状態が変わることはなく、擬似連演出も実行されない。そのため、遊技者は落胆することになる。しかしながら本形態のヒロインステップアップ予告演出では、第 1 ヒロイン成否演出で第 1 ヒロインキャラ失敗画像 Q a 3（失敗態様）が表示されたとしても、図 32 に示す予告ステップ 2 に進むことになる（図 28 参照）。

【0194】

図 30 では、予告ステップ 2 において、「高校状態」にて実行される第 2 ヒロイン成否演出が示されている。なお図 30 に示す予告ステップ 2 は、図 29 に示す予告ステップ 1 の第 1 ヒロイン成否演出で成功態様が示された場合の続きの予告ステップ（演出）である。図 30 に示す第 2 ヒロイン成否演出では、図 30 (A) に示すように先ず、ガラス状のパネルが第 2 ヒロインキャラと共に表示画面 50 a の全体に広がっていく途中の第 2 ヒロインキャラ導入画像 Q b 1 が、表示画面 50 a に表示される。なお「高校状態」での第 2 ヒロイン成否演出であるため、第 2 ヒロインキャラ導入画像 Q b 1 の後方には街背景画像 H b が表示されている。

【0195】

そして図 30 (B - 1) に示す場合と、図 30 (B - 2) に示す場合とに分かれることになる。図 30 (B - 1) に示す場合では、ガラス状のパネルが第 2 ヒロインキャラと共に表示画面 50 a の全体に広がった第 2 ヒロインキャラ成功画像 Q b 2 が、表示画面 50 a に表示される。これにより、第 2 ヒロイン成否演出の成功態様が示される。つまり第 2 ヒロインキャラ成功画像 Q b 2 が、第 2 ヒロイン成否演出（成否演出）の成功態様に相当する。その後、特別成長成功演出が実行される（図 28 参照）。即ち図 30 (C) に示すように、父親キャラが、街背景画像 H b を表示する左側表示領域 50 b を変形させつつ掴み取る特別成長移行画像 T S 2 が表示される。次に、図 31 (D) に示すように、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特別成長成功画像 T S 7 が表示される。これにより遊技者には、「プロ状態」に移行して当選期待度が高くなることを把握させることができある。なお図 30 (C) 図 30 (D) に示す演出が、特別成長成功演出である。続いて、図 30 (E) 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。そして図 31 に示す予告ステップ 3 に進むことになる。以上により、予告ステップ 2 の第 2 ヒロイン成否演出で成功態様が示されれば、演出状態が良くなると共に、擬似連演出が実行されることで、遊技者には高揚感を与えることが可能である。

【0196】

一方、図30(B-2)に示す場合では、ガラス状のパネルが割れて第2ヒロインキャラを示さない第2ヒロインキャラ失敗画像Qb3が、表示画面50aに表示される。これにより、第2ヒロイン成否演出の失敗態様が示される。つまり第2ヒロインキャラ失敗画像Qb3が、第2ヒロイン成否演出(成否演出)の失敗態様に相当する。第2ヒロインキャラ失敗画像Qb3が表示された場合には、第2ヒロインキャラ成功画像Qb2が表示された場合と異なり、その後に演出状態が変わることはなく、擬似連演出も実行されない。そのため、遊技者は落胆することになる。しかしながら本形態のヒロインステップアップ予告演出では、第2ヒロイン成否演出で第2ヒロインキャラ失敗画像Qb3(失敗態様)が表示されたとしても、図33に示す予告ステップ3に進むことになる(図28参照)。

10

【0197】

図31では、予告ステップ3において、「プロ状態」にて実行される第3ヒロイン成否演出が示されている。なお図31に示す予告ステップ3は、図30に示す予告ステップ2の第2ヒロイン成否演出で成功態様が示された場合の続きの予告ステップ(演出)である。図31に示す第3ヒロイン成否演出では、図31(A)に示すように先ず、ガラス状のパネルが第3ヒロインキャラと共に表示画面50aの全体に広がっていく途中の第3ヒロインキャラ導入画像Qc1が、表示画面50aに表示される。なお「プロ状態」での第3ヒロイン成否演出であるため、第3ヒロインキャラ導入画像Qc1の後方には宇宙背景画像Hcが表示されている。

20

【0198】

そして図31(B-1)に示す場合と、図31(B-2)に示す場合とに分かれることになる。図31(B-1)に示す場合では、ガラス状のパネルが第3ヒロインキャラと共に表示画面50aの全体に広がった第3ヒロインキャラ成功画像Qc2が、表示画面50aに表示される。これにより、第3ヒロイン成否演出の成功態様が示される。つまり第3ヒロインキャラ成功画像Qc2が、第3ヒロイン成否演出(成否演出)の成功態様に相当する。その後、不死鳥ストック演出が実行される(図28参照)。即ち図31(C)に示すように、不死鳥が飛んできたことを示す不死鳥導入画像FS1が表示される。次に、図31(D)に示すように、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FS2が表示される。続いて、図31(E)に示すように、表示画面50aにて、プロ用演出図柄EZcの変動表示が大きく示されると共に、表示画面50a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STが表示される。こうして、不死鳥がストックされたことが示される。なお図30(E)では、プロ用演出図柄EZcの変動表示が新たに開始されたわけではなく、表示画面50aの端部で小さく見え難くなっていたプロ用演出図柄(図示省略)の変動表示が、表示画面50aの全体で大きく見え易くなっただけである。従って、擬似連演出が実行されたわけではない。また図30(E)では、表示画面50aに再び宇宙背景画像Hcが表示されるため、演出状態は変わっていない。このようにして、予告ステップ3の第3ヒロイン成否演出で成功態様が示された場合には、演出状態が切替わらず、擬似連演出も実行されないものの、遊技者にとって有利な不死鳥がストックされることで、遊技者には高揚感を与えることが可能である。以上により、ヒロインステップアップ予告演出が終了して、「プロ状態」でリーチを経てプロ強SPリーチが実行される。

30

【0199】

一方、図31(B-2)に示す場合では、ガラス状のパネルが割れて第3ヒロインキャラを示さない第3ヒロインキャラ失敗画像Qc3が、表示画面50aに表示される。これにより、第3ヒロイン成否演出の失敗態様が示される。つまり第3ヒロインキャラ失敗画像Qc3が、第3ヒロイン成否演出(成否演出)の失敗態様に相当する。第3ヒロインキャラ失敗画像Qc3が表示された場合には、第3ヒロインキャラ成功画像Qc2が表示された場合と異なり、不死鳥がストックされない。なお当然に、演出状態が変わらず、擬似連演出が実行されることもない。以上により、ヒロインステップアップ予告演出が終了して、「プロ状態」でリーチを経てプロ強SPリーチが実行される。

40

50

【 0 2 0 0 】

図32では、予告ステップ2において、「幼少状態」にて実行される第2ヒロイン成否演出が示されている。なお図32に示す予告ステップ2は、図29に示す予告ステップ1の第1ヒロイン成否演出で失敗態様が示された場合の続きの予告ステップ(演出)である。図32に示す第2ヒロイン成否演出は、上述した図30に示す第2ヒロイン成否演出と演出状態(具体的には演出図柄と背景画像)が異なること以外、同様であるため、以下に簡単に説明する。

【 0 2 0 1 】

図32に示す第2ヒロイン成否演出では、図32(A)に示すように、第2ヒロインキャラ導入画像Qb1が、自然背景画像Haと共に表示される。そして図32(B-1)に示す場合には、第2ヒロインキャラ成功画像Qb2が、自然背景画像Haと共に表示される。その後、図32(C)に示すように、特別成長移行画像TS2が表示された後、図32(D)に示すように、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特別成長成功画像TS4が表示される。これにより遊技者には、「高校状態」に移行して当選期待度が高くなることを把握させることができある。続いて、図32(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。そして図33に示す予告ステップ3に進むことになる。

10

【 0 2 0 2 】

一方、図32(B-2)に示す場合には、第2ヒロインキャラ失敗画像Qb3が、自然背景画像Haと共に表示される。そのため、演出状態(「幼少状態」)が変わることなく、且つ擬似連演出も実行されない。しかしながら、図34に示す予告ステップ3に進むことになる。

20

【 0 2 0 3 】

図33では、予告ステップ3において、「高校状態」にて実行される第3ヒロイン成否演出が示されている。なお図33に示す予告ステップ3は、図32に示す予告ステップ2の第2ヒロイン成否演出で成功態様が示された場合の続きの予告ステップ(演出)である。図33に示す第3ヒロイン成否演出は、上述した図31に示す第3ヒロイン成否演出と演出状態(具体的には演出図柄と背景画像)が異なること以外、同様であるため、以下に簡単に説明する。

30

【 0 2 0 4 】

図33に示す第3ヒロイン成否演出では、図33(A)に示すように、第3ヒロインキャラ導入画像Qc1が、街背景画像Hbと共に表示される。そして図33(B-1)に示す場合には、第3ヒロインキャラ成功画像Qc2が、街背景画像Hbと共に表示される。その後、図33(C)に示すように、不死鳥導入画像FS1が表示された後、図33(D)に示すように、不死鳥出現画像FS2が表示される。そして、図33(E)に示すように、高校用演出図柄EZbの変動表示が大きく示されると共に、街背景画像Hbが表示される。つまり、擬似連演出が実行されず、演出状態は変化しない。但し表示画面50aの右下部にて、不死鳥ストック画像STが表示されて、当選期待度が高くなったことが示唆される。以上により、ヒロインステップアップ予告演出が終了して、「高校状態」でリーチを経て高校強SPリーチが実行される。

40

【 0 2 0 5 】

一方、図33(B-2)に示す場合には、第3ヒロインキャラ失敗画像Qc3が、街背景画像Hbと共に表示される。そのため、不死鳥がストックされない。以上により、ヒロインステップアップ予告演出が終了して、「高校状態」でリーチを経て高校強SPリーチが実行される。

【 0 2 0 6 】

図34では、予告ステップ3において、「幼少状態」にて実行される第3ヒロイン成否演出が示されている。なお図34に示す予告ステップ3は、図32に示す予告ステップ2の第2ヒロイン成否演出で失敗態様が示された場合の続きの予告ステップ(演出)である

50

。図34に示す第3ヒロイン成否演出は、上述した図31に示す第3ヒロイン成否演出と演出状態（具体的には演出図柄と背景画像）が異なること以外、同様であるため、以下に簡単に説明する。

【0207】

図34に示す第3ヒロイン成否演出では、図34(A)に示すように、第3ヒロインキャラ導入画像Qc1が、自然背景画像Haと共に表示される。そして図34(B-1)に示す場合では、第3ヒロインキャラ成功画像Qc2が、自然背景画像Haと共に表示される。その後、図34(C)に示すように、不死鳥導入画像FS1が表示された後、図34(D)に示すように、不死鳥出現画像FS2が表示される。そして、図34(E)に示すように、幼少用演出図柄EZaの変動表示が大きく示されると共に、自然背景画像Haが表示される。つまり、擬似連演出が実行されず、演出状態は変化しない。但し表示画面50aの右下部にて、不死鳥ストック画像STが表示されて、当選期待度が高くなつたことが示唆される。以上により、ヒロインステップアップ予告演出が終了して、「幼少状態」でリーチを経て幼少強SPリーチが実行される。

10

【0208】

一方、図34(B-2)に示す場合では、第3ヒロインキャラ失敗画像Qc3が、自然背景画像Haと共に表示される。そのため、不死鳥がストックされない。以上により、ヒロインステップアップ予告演出が終了して、「幼少状態」でリーチを経て高校強SPリーチが実行される。

20

【0209】

こうして本形態のヒロインステップアップ予告演出によれば、図28に示すように、予告ステップ1から予告ステップ3までの各予告ステップのそれぞれで、ヒロイン成否演出（第1ヒロイン成否演出と第2ヒロイン成否演出と第3ヒロイン成否演出）が実行される。そして、最終の予告ステップ3まで必ず到達できることを前提としつつ、各ヒロイン成否演出のそれぞれで成功態様又は失敗態様が示されることになり、成功態様が示される度に当選期待度が高くなることが示唆される。よって、このヒロインステップアップ予告演出では、予告ステップ1から予告ステップ3までのヒロイン成否演出の中でいくつ成功態様が示されるか否かというゲーム性になり、どの予告ステップまで進むことができるかという従来のステップアップ予告演出と明らかに異なる。その結果、斬新なステップアップ予告演出による興趣性を提供することが可能である。

30

【0210】

またこのヒロインステップアップ予告演出によれば、予告ステップ1の第1ヒロイン成否演出で成功態様が示されれば（図29(B-1)参照）、演出状態が良くなると共に、擬似連演出が実行される。また予告ステップ2の第2ヒロイン成否演出でも成功態様が示されれば（図30(B-1), 図32(B-1)参照）、演出状態が良くなると共に、擬似連演出が実行される。こうして遊技者には、ヒロインステップアップ予告演出の実行中にも拘わらず、演出状態が切替わると共に、擬似連演出が実行されるという斬新な演出を見せることが可能である。

【0211】

ここで、本形態のヒロインステップアップ予告演出では、図31に示すように、「プロ状態」で第3ヒロイン成否演出により成功態様が示されると（図31(B-1)参照）、大当たりに当選していることになり、ハズレであることがないようにしている。つまり、第1ヒロイン成否演出で成功態様が示されて「高校状態」になり（図29(E)参照）、第2ヒロイン成否演出で成功態様が示されて「プロ状態」になり（図30(E)参照）、第3ヒロイン成否演出で成功態様が示されると、その後に大当たりへの当選報知が必ずなされ、ハズレであることのハズレ報知がなされることはない。言い換えると、全てのヒロイン成否演出で成功態様が示されると、最も良い演出状態である「プロ状態」にて不死鳥をストックする（図31(E)参照）。このときには、更に良い演出状態に移行することはなくして、大当たり確定になるようにしている。こうして、ヒロインステップアップ予告演出の中で、遊技者には新しい見せ方により大当たり確定を把握させることができる。

40

50

【0212】

また本形態のヒロインステップアップ予告演出では、図31に示すように、「プロ状態」で第3ヒロイン成否演出により成功態様又は失敗態様の何れが示されても、プロ強S Pリーチが実行されて、プロ弱S Pリーチが実行されることはない。また図33に示すように、「高校状態」で第3ヒロイン成否演出により成功態様又は失敗態様の何れが示されても、高校強S Pリーチが実行されて、高校弱S Pリーチが実行されることはない。また図34に示すように、「幼少状態」で第3ヒロイン成否演出により成功態様又は失敗態様の何れか示されても、幼少強S Pリーチが実行されて、幼少弱S Pリーチが実行されることはない。要するに、ヒロインステップアップ予告演出が実行されれば、S Pリーチに必ず発展する上、強S Pリーチ（幼少強S Pリーチ、高校強S Pリーチ、プロ強S Pリーチ）が実行されて、弱S Pリーチ（幼少弱S Pリーチ、高校弱S Pリーチ、プロ弱S Pリーチ）が実行されることはない。こうして遊技者は、ヒロインステップアップ予告演出が実行されれば、当選期待度がより高い強S Pリーチを獲得できるため、ヒロインステップアップ予告演出の実行自体に大きな高揚感を与えることが可能である。

10

【0213】

また本形態のヒロインステップアップ予告演出では、第1ヒロイン成否演出で成功態様だけが示された場合の当選期待度の上昇は、比較的小さいように設定されている。つまり、第1ヒロインキャラ成功画像Q a 2の表示により、シーンチェンジが実行された場合では、当選期待度はあまり高くならない。また第2ヒロイン成否演出で成功態様だけが示された場合の当選期待度の上昇は、ある程度高いように設定されている。つまり、第2ヒロインキャラ成功画像Q b 2の表示により、特別成長成功演出が実行された場合では、当選期待度はある程度高くなる。また第3ヒロイン成否演出で成功態様だけが示された場合の当選期待度の上昇は、非常に高いように設定されている。つまり、第3ヒロインキャラ成功画像Q c 2の表示により、不死鳥ストック演出が実行された場合には、当選期待度は非常に高くなる。こうして、ヒロインステップアップ予告演出の中でも、より後半の予告ステップで成功態様が示されるほど、当選期待度が高くなるようにしている。これにより、遊技者には後半の予告ステップに行くほど大きな期待感を抱かせて、飽きさせ難いステップアップ予告演出にすることが可能である。

20

【0214】

なお本形態では、ヒロインステップアップ予告演出が実行される場合には、リーチ前特別成長演出、シーンチェンジ、リーチ後特別成長演出、成長S P発展演出、及び不死鳥復活発展演出が実行されないようにしている。但し変形例として、ヒロインステップアップ予告演出が実行される前に、リーチ前特別成長演出、シーンチェンジ、リーチ後特別成長演出、成長S P発展演出、及び不死鳥復活発展演出が実行され得るようにもしても良い。又は、ヒロインステップアップ予告演出が実行された後でも、リーチ前特別成長演出、シーンチェンジ、リーチ後特別成長演出、成長S P発展演出、及び不死鳥復活発展演出が実行され得るようにもしても良い。

30

【0215】

7. 遊技制御用マイコン101の動作

40

[主制御メイン処理] 次に図35～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35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、スタッカの設定、定数設定、割り込み時間の設定、遊技用CPU102の設定、S I O、P I O、C T C（割り込み時間の管理のための回路）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等のリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「O F F」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウ

50

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。

【0216】

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。

【0217】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)が終了すると、割り込みを許可する(S004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理(S005)は、例えば4 msec周期で遊技用CPU102に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、例えば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。

【0218】

[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36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。

【0219】

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

【0220】

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35の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。即ち、図9に示した各種乱数カウンタ値(普通図柄乱数カウンタ値も含む)の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。

【0221】

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。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35参照)、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

10

20

30

40

50

用 R A M 1 0 4 の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【 0 2 2 2 】

[センサ検出処理] 図 3 7 に示すように、センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート 1 3 に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 1 3 a によって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。ゲート 1 3 を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理を行う(S202)。一方、遊技球がゲート 1 3 を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップ S203 に進む。

【 0 2 2 3 】

ステップ S203 では、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 1 2 a によって遊技球が検出されたか否か判定する(S203)。第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞していない場合(S203 で NO)にはステップ S207 に進むが、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞した場合には(S203 で YES)、特図 2 保留球数 (第 2 特図保留の数、具体的には遊技用 R A M 1 0 4 に設けた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの数値) が「 4 」 (上限記憶数) に達しているか否か判定する(S204)。そして、特図 2 保留球数が「 4 」に達している場合(S204 で YES)には、ステップ S207 に進むが、特図 2 保留球数が「 4 」未満である場合には(S204 で NO)、特図 2 保留球数に 1 を加算する(S205)。

10

【 0 2 2 4 】

続いて特図 2 関係乱数取得処理を行う(S206)。特図 2 関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - A) 、当たり種別乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - A S) 、リーチ乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - R C) 及び変動パターン乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - T 1) を取得し (つまり図 9 (A) に示す乱数値群を取得し) 、それら取得乱数値を第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b のうち現在の特図 2 保留球数に応じた第 2 特図保留記憶部 1 0 5 b の記憶領域に格納する。

20

【 0 2 2 5 】

続いてセンサ検出処理(S104)では、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 1 1 a によって遊技球が検出されたか否かを判定する(S207)。第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞していない場合(S207 で NO)には処理を終えるが、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞した場合には(S207 で YES)、特図 1 保留球数 (第 1 特図保留の数、具体的には遊技用 R A M 1 0 4 に設けた第 1 特図保留の数をカウントするカウンタの数値) が「 4 」 (上限記憶数) に達しているか否か判定する(S208)。そして、特図 1 保留球数が「 4 」に達している場合(S208 で YES)には、処理を終えるが、特図 1 保留球数が「 4 」未満である場合には(S208 で NO)、特図 1 保留球数に「 1 」を加算する(S209)。

30

【 0 2 2 6 】

続いて特図 1 関係乱数取得処理(S210)を行って、本処理を終える。特図 1 関係乱数取得処理(S210)では、特図 2 関係乱数取得処理(S206)と同様に、大当たり乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - A) 、当たり種別乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - A S) 、リーチ乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - R C) 及び変動パターン乱数カウンタ値 (ラベル - T R N D - T 1) を取得し (つまり図 9 (A) に示す乱数値群を取得し) 、それら取得乱数値を第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a のうち現在の特図 1 保留球数に応じた第 1 特図保留記憶部 1 0 5 a の記憶領域に格納する。

40

【 0 2 2 7 】

[ゲート通過処理] 図 3 8 に示すようにゲート通過処理(S202)では、普通図柄保留球数 (普図保留の数、具体的には遊技用 R A M 1 0 4 に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値) が 4 以上であるか否かを判定し (S301) 、普通図柄保留球数が 4 以上であれば (S301 で YES) 、処理を終了する。一方、普通図柄保留球数が 4 以上でなければ (S301 で NO) 、普通図柄保留球数に「 1 」を加算し (S302) 、普通図柄乱数取得処理を行う (S303) 。普通図柄乱数取得処理 (S303) では、普通図柄乱数カウンタ値 (ラベル - 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 R A M 1 0 4 の普図保留記憶部 1 0 6 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。

【 0 2 2 8 】

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36参照)。図39に示すように、普通動作処理(S105)ではまず、電チュー12Dの作動中か否かを判定する(S401)。電チュー12Dの作動中でなければ(S401でNO)、続いて、普通図柄の停止表示中か否かを判定する(S402)。普通図柄の停止表示中でなければ(S402でNO)、続いて、普通図柄の変動表示中か否かを判定する(S403)。普通図柄の変動表示中でなければ(S403でNO)、続いて、普通図柄の保留球数が「0」か否かを判定する(S404)。普通図柄の保留球数が「0」であれば(S404でYES)、本処理を終える。

【0229】

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

10

【0230】

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

20

【0231】

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

【0232】

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

【0233】

また、上述のステップS402にて普通図柄の停止表示中であれば(S402でYES)、続いて、ステップS414でセットした普通図柄の停止時間が経過したか否か判定し(S415)、経過していないければ処理を終える。一方、経過していれば(S415でYES)、普通当たり図柄の普図停止図柄データがセットされているか否かを判定し(S416)、普通当たり図柄のデータでなければ(つまり当たりでなければ(S416でNO))、本処理を終える。一方、普通当たり図柄のデータであれば(つまり当たりであれば(S416でYES))、電チュー12Dの開放パターンをセットする(S417)。詳細には、時短状態中であれば、電チュー12Dの開放パターンとして時短状態中の開放パターン(図12の電チュー開放TBL2参照)をセットする。これに対して、非時短状態中であれば、電チュー12Dの開放パターンとして非時短状態中の開放パターン(図12の電チュー開放TBL1参照)をセットする。そして、ス

40

50

ステップS417でセットした開放パターンに従って、電チュー12Dを作動させる(S418)。

【0234】

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)。

【0235】

【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36参照)。図40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

【0236】

【特別図柄待機処理】図41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

【0237】

30

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

40

【0238】

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)

50

。そして、第1特図保留記憶部105aにおける各種カウンタ値の格納場所（記憶領域）を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第1特図保留記憶部105aにおける保留4個目に対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする(S1411)。このようにして、第1特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン101は、特図1変動開始処理(S1412)を実行して、ステップS1413に進む。特図1変動開始処理(S1412)では、特別動作ステータスを「2」にセットするとともに変動開始コマンドを遊技用RAM104の出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図1変動開始処理(S1412)でセットされる変動開始コマンド（特図1変動開始コマンドともいう）には、特図1大当たり判定処理(S1408)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図1変動パターン選択処理(S1409)でセットされた変動パターンの情報（変動時間の情報を含む情報）が含まれている。
10

【0239】

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。

【0240】

[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42に基づいてまとめて説明する。図42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。
20

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

[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43及び図44に基づいてまとめて説明する。図43に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1403)又は特図1変動パターン選択処理(S1409)ではまず、遊技状態が
50

時短状態か否か（時短フラグがONか否か）を判定する(S1601)。

【0244】

時短状態でなければ(S1601でNO)、すなわち非時短状態であれば、続いて大当たりフラグがONか否かを判定する(S1602)。ONであれば(S1602でYES)、非時短状態中大当たり通常テーブル（図11に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つ大当たりに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - TRND - T1の値）に基づいて変動パターンを選択する(S1603)。図11に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。

【0245】

本パチンコ遊技機PY1の変動演出では、上述したように、ドハズレ、ノーマルリーチの他、SP（スーパーリーチ）が実行され得る。そのため図11に示すように、ドハズレ、ノーマルリーチ、SPリーチが実行され得るように、変動パターンが選択される。また本形態の変動演出では、演出状態（「幼少状態」、「高校状態」、「プロ状態」）に対応すべく、擬似1と擬似2と擬似3が実行され得る。そのため図11に示すように、擬似1と擬似2と擬似3とが実行され得るように、変動パターンが選択される。そして本形態では上述したように、演出状態と擬似連回数とSPリーチの種類とがそれぞれ1対1で関係付けられているため、擬似3の変動パターンが選択された場合にのみ、プロSPリーチになり得る変動パターンになり、擬似2の変動パターンが選択された場合にのみ、高校SPリーチになり得る変動パターンになり、擬似1の変動パターンが選択された場合にのみ、幼少SPリーチになり得る変動パターンになる。

10

【0246】

また図11に示すように、変動パターンには、ヒロインステップアップ予告演出の実行を示す変動パターンが設けられている。そして本形態では、ヒロインステップアップ予告演出を実行する場合には、必ず強SPリーチを実行するようにしているため、擬似3の場合でヒロインステップアップ予告演出を実行する場合には、プロ強SPリーチの実行を示す変動パターンP2, P11が選択されるようにしている。また擬似2の場合でヒロインステップアップ予告演出を実行する場合には、高校強SPリーチの実行を示す変動パターンP4, P13が選択されるようにしている。また擬似1の場合でヒロインステップアップ予告演出を実行する場合には、幼少強SPリーチの実行を示す変動パターンP6, P15が選択されるようにしている。なお本形態では、非時短状態でのみヒロインステップアップ予告演出の実行を示す変動パターンが選択され得るようになっているが、変形例として時短状態でもヒロインステップアップ予告演出の実行を示す変動パターンが選択され得るようにも良い。

20

【0247】

図43に示すステップS1602において、大当たりフラグがONでなければ、リーチ乱数カウンタ値（ラベル - TRND - RCの値）がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1604)。なお、図10(B)に示すように、リーチ成立乱数値は非時短状態であれば「1」～「30」であり、時短状態であれば「1」～「10」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されようすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

30

【0248】

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

40

【0249】

一方、リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合(S1604でNO)、即ち、リーチ無しハズレの場合には、非時短状態中リーチ無しハズレテーブル（図11に示す特図変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分）を参照

50

して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1606)。このリーチ無しハズレ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」～「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている(図11参照)。

【0250】

またステップS1601において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1601でYE S)には、図44に示すように、参照する特図変動パターン判定テーブルを時短状態中のテーブル(図11に示す特図変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分)にする事以外は上記ステップS1602～S1606と同様の流れで処理(S1607～S1611)を行う。

10

【0251】

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

【0252】

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

20

【0253】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図43に示すように、選択した変動パターンをセットして(S1612)、本処理を終える。ステップS1612でセットした変動パターンの情報は、特別図柄待機処理(S1302)におけるステップS1406又はS1412でセットされる変動開始コマンドに含められて、出力処理(S101)により演出制御基板120に送られる。

30

【0254】

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

【0255】

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

40

【0256】

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

【0257】

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

50

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。

【0258】

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。

【0259】

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。

【0260】

[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。

【0261】

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。

【0262】

[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。

【0263】

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)。

【0264】

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)。

【0265】

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

10

20

30

40

50

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。

【0266】

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

10

【0267】

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

20

【0268】

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。

【0269】

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るれば(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40参照)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。

30

【0270】

[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ことのいずれかの条件の成立により終了する。

40

【0271】

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」をセットするとともに(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

50

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。

【0272】

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。

10

【0273】

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。演出制御基板120に備えられた演出制御用マイコン121は、パチンコ遊技機PY1の電源がオンされると、演出用ROM123から図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CPU122の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。

20

【0274】

続いて、電源断信号がONで且つ演出用RAM124の内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。そしてこの判定結果がNOであれば、演出用RAM124の初期化をして(S4003)、ステップS4004に進む。一方、判定結果がYESであれば(S4002でYES)、演出用RAM124の初期化をせずにステップS4004に進む。即ち電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであっても演出用RAM124内容が正常でない場合には(S4002でNO)、演出用RAM124を初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったが演出用RAM124内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、演出用RAM124を初期化しない。なお、演出用RAM124を初期化すれば、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタ等の値はリセットされる。また、このステップS4001～S4003は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

30

【0275】

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。

40

【0276】

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

50

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)、1 ms タイマ割り込み処理(S4009)および 10 ms タイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

【0277】

[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。

【0278】

[1 ms タイマ割り込み処理]1 ms タイマ割り込み処理(S4009)は、演出制御基板 120 に 1 ms sec 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 に示すように、1 ms 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。

【0279】

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 10 ms 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。

【0280】

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。

【0281】

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。

【0282】

[10 ms タイマ割り込み処理]10 ms タイマ割り込み処理(S4010)は、演出制御基板 120 に 10 ms sec 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、10 ms 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)。

【0283】

続いて、1 ms 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 10 ms タイマ割り込み処理用のスイッチデータとして演出用 RAM 124 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)。

【0284】

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。

【0285】

10

20

30

40

50

[受信コマンド解析処理] 図 5 4 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。

【0286】

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

【0287】

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

【0288】

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

【0289】

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

【0290】

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

【0291】

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

【0292】

[変動演出開始処理] 図 5 5 に示すように、変動演出開始処理(S4404)ではまず、演出制御用マイコン 121 は、変動開始コマンドを解析する(S4501)。変動開始コマンドには、特図 1 大当たり判定処理や特図 2 大当たり判定処理(図 4 2 参照)でセットされた特図

10

20

30

40

50

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43及び図44参照)でセットされた変動パターン(擬似連回数、ヒロインステップアップ予告演出の実行の有無も含む)の情報、現在の遊技状態を指定する情報等が含まれている。なお、ここで演出制御用マイコン121が取得した情報は、これ以降に実行する処理においても適宜利用可能なものとする。次に演出制御用マイコン121は、現時点で設定されているモードステータスの値を参照する(S4502)。

【0293】

続いて演出制御用マイコン121は、変動演出パターン選択処理を実行する(S4503)。変動演出パターンが決まれば、変動演出の時間、リーチ演出の有無、リーチ演出の内容、S Pリーチの有無、S Pリーチの内容、演出ボタン演出(S W演出)の有無、演出ボタン演出の内容、演出展開構成等からなる変動演出の内容の詳細が決まることとなる。

10

【0294】

ここで本形態では、変動演出パターンを選択する際に、各種演出の実行の有無について抽選で決定する。具体的には、不死鳥ストック演出の実行の有無、不死鳥復活大当たり演出の実行の有無、リーチ前特別成長演出の実行の有無、シーンチェンジの実行の有無、リーチ後特別成長演出の実行の有無、成長S P発展演出の有無、不死鳥復活発展演出の実行の有無等を決定するようになっている。なおリーチ前特別成長演出とは、リーチ前に実行される特別成長演出のことであり、リーチ後特別成長演出とは、リーチ後に実行される特別成長演出のことである。以下、順番に各種演出の実行の有無について説明する。

【0295】

演出制御用マイコン121は、先ず不死鳥ストック演出の実行の有無について抽選で決定する。なおここで実行の有無を決定する不死鳥ストック演出は、ヒロインステップアップ予告演出の第3ヒロイン成否演出で成功態様が示される場合の不死鳥ストック演出ではない。ヒロインステップアップ予告演出の第3ヒロイン成否演出で成功態様が示される場合の不死鳥ストック演出は、後述するように、図62に示す各種テーブルで実行の有無が決定されるためである。

20

【0296】

演出制御用マイコン121は、不死鳥ストック演出の実行の有無を決めるために、具体的には、不死鳥ストック演出乱数を取得すると共に、図56(A)に示すように演出内容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(変動パターン)の解析結果に基づいて一つのテーブルを決定する。そして、その選択したテーブルを用いて、取得した不死鳥ストック演出乱数を判定することにより、不死鳥ストック演出を実行するか否かを決定する。

30

【0297】

ここで図56(A)に示すように、演出内容は、変動パターンに基づいて決定するものである。例えば、変動パターンとして大当たりであり且つ擬似3となる変動パターンP1, P21(図11参照)であれば、図56(A)に示す演出内容として擬似3大当たりになる。また変動パターンが大当たりであり且つ擬似2となる変動パターンP3, P22(図11参照)であれば、図56(A)に示す演出内容として擬似2大当たりになる。また変動パターンがハズレであり且つ擬似3となる変動パターンP10, P16, P31, P34(図11参照)であれば、図56(A)に示す演出内容として擬似3ハズレになる。また変動パターンがハズレであり且つ擬似2となる変動パターンP12, P17, P32, P35(図11参照)であれば、図56(A)に示す演出内容として擬似2ハズレになる。

40

【0298】

図56(A)から分かるように、大当たりである場合には、ハズレである場合よりも不死鳥ストック演出(図26(B)、図26(C-1))が実行され易いように設定されている。また擬似連回数が多いほど、つまり擬似3である場合には擬似2である場合よりも不死鳥ストック演出が実行され易いように設定されている。こうして、不死鳥ストック演出が実行される方が、実行されない場合よりも、当選期待度が高くなるように設定してい

50

る。また図56(A)から分かるように、最終的に擬似1(幼少状態)になる場合には、不死鳥ストック演出が実行されないようにしている。不死鳥ストック演出は、比較的当選期待度が高い場合にのみ実行され得るようにするためである。

【0299】

なお本形態では、不死鳥ストック演出の実行の有無を、後述する不死鳥復活大当たり演出の実行の有無、及び不死鳥復活発展演出の実行の有無を決定するよりも前に、決定している。これは、不死鳥復活大当たり演出、及び不死鳥復活発展演出は、不死鳥ストック演出の実行で不死鳥がストック(不死鳥ストック画像STが表示)されていなければ、実行されることはないからである。つまり、不死鳥ストック演出の実行を決定しなければ、当然に不死鳥復活大当たり演出、及び不死鳥復活発展演出を実行すると決定することはない。

10

【0300】

演出制御用マイコン121は、続いて、不死鳥復活大当たり演出の実行の有無について抽選で決定する。不死鳥復活大当たり演出は、SPリーチの終盤で演出図柄EZがハズレ様で表示された後、不死鳥ストック画像STの消化によって、演出図柄EZを大当たり様に変更する演出である。演出制御用マイコン121は、具体的に、不死鳥復活大当たり乱数を取得すると共に、図56(B)に示すように演出内容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(変動パターン)の解析結果に基づいて一つのテーブルを決定する。そして、その選択したテーブルを用いて、取得した不死鳥復活大当たり乱数を判定することにより、不死鳥復活大当たり演出を実行するか否かを決定する。

【0301】

図56(A)から分かるように、不死鳥復活大当たり演出は、演出内容として、擬似3大当たりであり且つ不死鳥ストックの実行が決定された場合、又は擬似2大当たりであり且つ不死鳥ストック演出の実行が決定された場合に限り、実行され得る。そして、擬似3大当たりであり且つ不死鳥ストックの実行が決定された場合には、擬似2大当たりであり且つ不死鳥ストック演出の実行が決定された場合よりも、不死鳥復活大当たり演出が実行され易いように設定されている。こうして、擬似3(プロ状態)である場合には、擬似2(高校状態)よりも、不死鳥ストック復活大当たり演出が実行され易いようにして、遊技者に復活による大きな高揚感を与え易くすることが可能である。つまり、プロ状態の方が高校状態よりも有利な演出状態と思わせることが可能である。

20

【0302】

演出制御用マイコン121は、続いて、リーチ前特別成長演出の実行の有無、シーンチェンジの実行の有無、リーチ後特別成長演出の実行の有無、成長SP発展演出の実行の有無、不死鳥復活発展演出の実行の有無を決定する。具体的には、演出内容に応じて分類されている図57(A)(B)及び図58(A)(B)に示すテーブルの中から、変動開始コマンド(変動パターン)の解析結果に基づいて一つのテーブルを決定する。

30

【0303】

即ち、演出内容が擬似3大当たり(変動パターンP1, P21)であれば、図57(A)に示す擬似3大当たり用成長演出パターン抽選テーブルを決定する。また演出内容が擬似3ハズレ(変動パターンP10)であれば、図57(B)に示す擬似3ハズレ用成長演出パターン抽選テーブルを決定する。また演出内容が擬似2大当たり(変動パターンP3, P22)であれば、図58(A)に示す擬似2大当たり用成長演出パターン抽選テーブルを決定する。また演出内容が擬似2ハズレ(変動パターンP12, P32)であれば、図58(B)に示す擬似2ハズレ用成長演出パターン抽選テーブルを決定する。そして演出制御用マイコン121は、成長演出パターン乱数を取得して、決定したテーブルを用いて取得した成長パターン乱数を判定することにより、リーチ前特別成長演出の実行の有無、シーンチェンジの実行の有無、リーチ後特別成長演出の実行の有無、成長SP発展演出の有無、不死鳥復活発展演出の実行の有無を決定する。

40

【0304】

ここで、図57(A)(B)及び図58(A)(B)に示すテーブルにおいて、○の欄が、対応する演出を実行することを意味している。例えば、図57(A)に示す擬似3大

50

当たり用成長演出パターン抽選テーブルが決定されて、成長演出パターン乱数が「0」であることとする。この場合には、○の欄に対応する演出が「リーチ前特別成長演出」と「シーンチェンジ」であるため、リーチ前特別成長演出の実行とシーンチェンジの実行とが決定されることになる。なおこの場合には、「幼少状態」でリーチ前特別成長演出が実行されることで、「高校状態」に移行すると共に、擬似連演出によって「擬似2」になる。更に、「高校状態」で「シーンチェンジ」が実行されることで、「プロ状態」に移行すると共に、擬似連演出によって「擬似3」になる。

【0305】

また、図57(A)(B)及び図58(A)(B)に示すテーブルにおいて、事前に不死鳥ストック演出の実行が決定されていて、且つ、不死鳥復活大当たり演出の非実行が決定されている場合に限り、不死鳥復活発展演出を実行する成長演出パターンQ4、Q7、Q9、Q14、Q17、Q19、S5、S15が選択され得るようになっている。つまり、不死鳥ストック演出の実行が決定されていない場合、又は不死鳥復活大当たり演出の実行が決定されている場合には、図57(A)(B)及び図58(A)(B)に示すテーブルにおいて、成長演出パターンQ4、Q7、Q9、Q14、Q17、Q19、S5、S15を除外した状態で抽選を実行する。これにより、不死鳥ストック演出を実行しないにも拘わらず不死鳥復活発展演出を実行してしまったり、不死鳥復活発展演出を実行した上で更に不死鳥復活大当たり演出を実行してしまうという演出矛盾を防ぐことが可能である。

10

【0306】

なお特別成長演出では、上述したように、成功態様が示される場合（高校特別成長成功画像TS4又はプロ特別成長成功画像TS7の表示）と、失敗態様が示される場合（高校特別成長失敗画像TS5又はプロ特別成長失敗画像TS8の表示）とに分かれることになる。図57(A)(B)及び図58(A)(B)に示すテーブルにおいて、○の欄に対応する演出が「リーチ前特別成長演出」又は「リーチ後特別成長演出」である場合には、あくまで「成功態様」での「リーチ前特別成長演出」又は「リーチ後特別成長演出」を実行する場合を意味している。「失敗態様」での「リーチ前特別成長演出」又は「リーチ後特別成長演出」を実行する場合については後述する。

20

【0307】

また成長SP発展演出では、上述したように、成功態様が示される場合（高校入学成長成功画像KN4又はプロ昇格成長成功画像KN9の表示）と、失敗態様が示される場合（高校入学成長失敗画像KN5又はプロ昇格成長失敗画像KN10の表示）とに分かれることになる。図57(A)(B)及び図58(A)(B)に示すテーブルにおいて、○の欄に対応する演出が「成長SP発展演出」である場合には、あくまで「成功態様」での「成長SP発展演出」を実行する場合を意味している。「失敗態様」での「成長SP発展演出」を実行する場合については後述する。

30

【0308】

ところで、擬似3は擬似2よりも当選期待度が高くなるように変動パターンが設定されている（図11参照）。そして、擬似3では演出状態が2回変化するのに対して、擬似2では演出状態が1回変化する。よって、演出状態が2回変化する方が、演出状態が1回だけ変化するよりも、当選期待度が高くなる。言い換えると、演出状態が変化する回数が多いほど、当選期待度が高くなっている、遊技者に有利になる。以下では、演出状態が変化するリーチ前特別成長演出、シーンチェンジ、リーチ後特別成長演出、成長SP発展演出、及び不死鳥復活発展演出のそれぞれを、「成長演出」と呼ぶことがある。

40

【0309】

図57(A)に示す擬似3大当たり用成長演出パターン抽選テーブルでは、不死鳥復活発展演出を除き、変動演出の後半（リーチ後）に実行される成長演出（リーチ後特別成長演出、成長SP発展演出）の振分率が、変動演出の前半（リーチ前）に実行される成長演出（リーチ前特別成長演出、シーンチェンジ）の振分率よりも、相対的に大きくなっている。これに対して、図57(B)に示す擬似3ハズレ用成長演出パターン抽選テーブルでは、不死鳥復活発展演出を除き、変動演出の前半（リーチ前）に実行される成長演出（リ

50

ーチ前特別成長演出、シーンチェンジ)の振分率の方が、変動演出の後半(リーチ後)に実行される成長演出(リーチ後特別成長演出、成長SP発展演)の振分率がよりも、相対的に大きくなっている。

【0310】

同様に、図58(A)に示す擬似2大当たり用成長演出パターン抽選テーブルでは、不死鳥復活発展演を除き、変動演出の後半(リーチ後)に実行される成長演出(リーチ後特別成長演出、成長SP発展演)の振分率が、変動演出の前半(リーチ前)に実行される成長演出(リーチ前特別成長演出、シーンチェンジ)の振分率よりも、相対的に大きくなっている。これに対して、図58(B)に示す擬似2ハズレ用成長演出パターン抽選テーブルでは、不死鳥復活発展演を除き、変動演出の前半(リーチ前)に実行される成長演出(リーチ前特別成長演出、シーンチェンジ)の振分率の方が、変動演出の後半(リーチ後)に実行される成長演出(リーチ後特別成長演出、成長SP発展演)の振分率がよりも、相対的に大きくなっている。

【0311】

以上により、遊技者から見れば、変動演出の後半に発展演が実行された方が、変動演出の前半に発展演が実行される場合よりも、当選期待度が高くなって、大当たりに当選し易くなる。こうして、変動演出の後半で、主人公キャラが成長して大きく表示されると、大当たりに当選し易いという斬新な高揚感を提供可能である。言い換えると、リーチ後の演出状態の変化(擬似連演出の実行)をより期待させることで、長い時間の変動演出でも遊技者を飽きさせ難くすることが可能である。

【0312】

なお、図57(A)(B)及び図58(A)(B)に示すテーブルにおいて、不死鳥復活発展演の振分率は、比較的低く設定されている。これは、不死鳥復活発展演は、成長演出の中でも稀に実行され得るようにして、プレミア的な演出にするためである。但し、図57(A)と図57(B)との比較から分かるように、大当たりである場合の方がハズレである場合よりも、不死鳥復活発展演の振分率が大きい。同様に、図58(A)と図58(B)との比較から分かるように、大当たりである場合の方がハズレである場合よりも、不死鳥復活発展演の振分率が大きい。よって、不死鳥復活発展演が実行されると、大当たりに当選し易いように設定されている。

【0313】

次に、「失敗態様」での「リーチ前特別成長演出」、「失敗態様」での「リーチ後特別成長演出」を実行する場合、「失敗態様」での「成長SP発展演」を実行する場合について説明する。なお本形態では、シーンチェンジ及び不死鳥復活発展演で失敗態様が示されることはない。演出制御用マイコン121は、図57(A)(B)に示すテーブルを用いて、成長演出パターンQ1～Q9、Q11～Q19のうち何れか一つの成長演出パターンを決定した場合、図59(A)に示す擬似3用失敗演出実行可能判定テーブルを参照して、どの成長演出で失敗態様を示すことが可能であるかを判断する。例えば、擬似3大当たりとなる演出内容で、図57(A)に示すテーブルにより、成長演出パターンQ4を決定したこととする。この場合には、図59(A)に示すテーブルにより、成長演出パターンQ4での欄を参照して、リーチ後特別成長演出と成長SP発展演で失敗態様を示すことが可能であると判断する。

【0314】

また演出制御用マイコン121は、図58(A)(B)に示すテーブルを用いて、成長演出パターンS1～S5、S11～Q15のうち何れか一つの成長演出パターンを決定した場合、図59(B)に示す擬似2用失敗演出実行可能判定テーブルを参照して、どの成長演出で失敗態様を示すことが可能であるかを判断する。例えば、擬似2大当たりとなる演出内容で、図58(A)に示すテーブルにより、成長演出パターンS4を決定したこととする。この場合には、図59(B)に示すテーブルにより、成長演出パターンS4での欄を参照して、リーチ前特別成長演出と成長SP発展演で失敗態様を示すことが可能であると判断する。

【0315】

上記した説明は、擬似3大当たり、擬似2大当たり、擬似3ハズレ、擬似2ハズレの場合である。擬似1の幼少SPリーチ大当たり（変動パターンP5, P23）の場合、又は擬似1の幼少SPリーチハズレ（変動パターンP15, P33）の場合には、リーチ前特別成長演出とリーチ後特別成長演出と成長SP発展演出の全てで失敗態様を示すことが可能であると判断する。なお本形態では、ヒロインステップアップ予告演出を実行する場合や、擬似1ノーマルリーチハズレ、ドハズレの場合には、成功態様での成長演出だけでなく、失敗態様での成長演出も実行されないようになっている。

【0316】

演出制御用マイコン121は、どの成長演出で失敗態様を示すことが可能であるかを判断した後、その成長演出で実際に失敗態様を示すか否かを、図60(A)(B)(C)に示すテーブルを用いて決定する。例えば、擬似3大当たりとなる演出内容で成長演出パターンQ4であることにより、リーチ後特別成長演出と成長SP発展演出で失敗態様を示すことが可能であると判断したこととする。この場合には、失敗演出乱数を取得して、図60(B)に示すリーチ後特別成長失敗演出抽選テーブルを用いて、取得した失敗演出乱数を判定する。これにより、リーチ後特別成長演出で失敗態様を示すか否かを決定する。また失敗演出乱数値を取得して、図60(C)に示す成長SP発展失敗演出抽選テーブルを用いて、取得した失敗演出乱数を判定する。これにより、成長SP発展演出で失敗態様を示すか否かを決定する。なお、図60(A)(B)(C)に示すテーブルを用いて演出非実行（失敗態様でない方）が決定された場合には、当該成長演出自体が実行されないことになる。

10

20

【0317】

ここで、図60(A)に示すリーチ前特別成長失敗演出抽選テーブル、図60(B)に示すリーチ後特別成長失敗演出抽選テーブル、図60(C)に示す成長SP発展失敗演出抽選テーブルから分かるように、擬似3大当たりで失敗態様になる振分率は、擬似3ハズレで失敗態様になる振分率よりも、小さく設定されている。よって、成長演出で失敗態様が示されない方が、当選期待度が高くなるように設定されている。更に、擬似3大当たりで失敗態様になる振分率は、擬似1大当たりで失敗態様になる振分率よりも低く、擬似3ハズレで失敗態様になる振分率は、擬似1ハズレで失敗態様になる振分率よりも低く設定されている。こうして、擬似1（幼少状態） 擬似2（高校状態） 擬似3（プロ状態）の順番に（擬似連回数が多いほど、演出状態が良いほど）、成長演出で失敗態様が示され難いようになっている。

30

【0318】

また図60(A)に示すリーチ前特別成長失敗演出抽選テーブルと、図60(B)に示すリーチ後特別成長失敗演出抽選テーブルと、図60(C)に示す成長SP発展失敗演出抽選テーブルとを比較すると、大当たりである場合には、図60(A) 図60(B) 図60(C)の順番に、失敗態様になる振分率が低くなるように設定されている。これにより大当たりである場合に、成長演出の中でも、後半に実行される成長演出の方が、つまりリーチ前特別成長演出よりも成長SP発展演出の方が、失敗態様が示され難いように設定されている。こうして、成長SP発展演出の演出信頼度（最終結果に対する信頼度）を高めていて、遊技者には成長演出の中でも特に成長SP発展演出の推移に注目させるようしている。

40

【0319】

また演出制御用マイコン121は、SPリーチを実行する演出内容（変動パターンP1, P3, P5, P10, P12, P14, P21～P23, P31～P33）の場合に、SPリーチの種類を決定する。具体的には、SPリーチ抽選乱数を取得すると共に、図61に示すように演出内容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（変動パターン）の解析結果に基づいて一つのテーブルを決定する。そして、その選択したテーブルを用いて、取得したSPリーチ抽選乱数を判定することにより、どのSPリーチを実行するかを決定する。

50

【 0 3 2 0 】

図 6 1 から分かるように、演出内容が擬似 3 大当たり又は擬似 3 ハズレ（変動パターン P 1 , P 1 0 , P 2 1 , P 3 1 ）の場合には、プロ強 S P リーチ又はプロ弱 S P リーチのどちらかのみが実行される。また演出内容が擬似 2 大当たり又は擬似 2 ハズレ（変動パターン P 3 , P 1 2 , P 2 2 , P 3 2 ）の場合には、高校強 S P リーチ又は高校弱 S P リーチのどちらかのみが実行される。また演出内容が擬似 1 大当たり又は擬似 1 ハズレ（変動パターン P 5 , P 1 4 , P 2 3 , P 3 3 ）の場合には、幼少強 S P リーチ又は幼少弱 S P リーチのどちらかのみが実行される。こうして、擬似連回数（演出状態）に応じて関係付けられた S P リーチのみが実行され得ることになる。よって、例えば「プロ状態」にも拘わらず、幼少 S P リーチ（幼少強 S P リーチ又は幼少弱 S P リーチ）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。

10

【 0 3 2 1 】

そして、擬似 1 大当たり 擬似 2 大当たり 擬似 3 大当たりの順番に、強 S P リーチが実行される振分率が高くなるように設定されている。その一方で、擬似 3 ハズレ 擬似 2 ハズレ 擬似 1 ハズレの順番に、弱 S P リーチが実行される振分率が高くなるように設定されている。こうして、擬似連回数が多い、言い換えると演出状態が良い方が、強 S P リーチが実行され易くて、演出信頼度（最終結果に対する信頼度）が高くなっている。

【 0 3 2 2 】

また図 1 1 に示すように、ヒロインステップアップ予告演出の実行を示す変動パターン（変動パターン P 2 , P 4 , P 6 , P 1 1 , P 1 3 , P 1 5 ）が選択された場合には、ヒロインステップアップ予告演出用の変動演出パターンが選択されることになる。なおヒロインステップ予告演出の詳細な内容については、後述する予告演出選択処理(S4505)により図 6 2 に示す各種テーブルを用いて決定される。

20

【 0 3 2 3 】

図 5 5 に示す変動演出開始処理(S4404)の説明に戻る。演出制御用マイコン 1 2 1 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、いわゆ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。

30

【 0 3 2 4 】

本形態では、ヒロインステップアップ予告演出の実行を示す変動パターン（変動パターン P 2 , P 4 , P 6 , P 1 1 , P 1 3 , P 1 5 ）が選択されている場合には、予告演出選択処理(S4504)において、ヒロインステップアップ予告演出の詳細な内容について決定する。具体的には、図 6 2 に示すように演出内容によっ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（変動パターン）の解析結果に基づいて一つのテーブルを決定する。

【 0 3 2 5 】

即ち、変動パターン P 2 であれば、図 6 2 (A) に示す擬似 3 大当たり用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブルを選択する。また変動パターン P 1 1 であれば、図 6 2 (B) に示す擬似 3 ハズレ用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブルを選択する。また変動パターン P 4 であれば、図 6 2 (C) に示す擬似 2 大当たり用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブルを選択する。また変動パターン P 1 3 であれば、図 6 2 (D) に示す擬似 2 ハズレ用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブルを選択する。また変動パターン P 6 であれば、図 6 2 (E) に示す擬似 1 大当たり用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブルを選択する。また変動パターン P 1 5 であれば、図 6 2 (F) に示す擬似 1 ハズレ用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブルを選択する。そして、ヒロインステップアップ予告演出乱数を取得して、選択したテーブルを用いて、取得したヒロインステップアップ予告演出乱数を判定することにより、ヒロインステップアップ予

40

50

告演出の詳細な内容について決定する。

【0326】

ここで図62(A)に示すように、擬似3大当たりである場合には、第1ヒロイン成否演出と第2ヒロイン成否演出と第3ヒロイン成否演出の全てにおいて成功態様を示す場合(ステップアップ予告演出パターンW1)がある。これに対して、擬似3ハズレである場合には、第1ヒロイン成否演出と第2ヒロイン成否演出で成功態様を示すものの、第3ヒロイン成否演出で必ず失敗態様が示されることになる。つまり、第3ヒロイン成否演出で失敗態様を示すステップアップ予告演出パターンW3しか選択されることはない。こうして遊技者から見て、第1ヒロイン成否演出と第2ヒロイン成否演出と第3ヒロイン成否演出の全てにおいて成功態様が示されれば、大当たり確定になるようにしている。

10

【0327】

また図62(A)に示すように、擬似3大当たりである場合には、第3ヒロイン成否演出で成功態様を示す場合(ステップアップ予告演出パターンW1)の振分率が80%と非常に高く設定されている。また図62(C)に示すように、擬似2大当たりである場合には、第3ヒロイン成否演出で成功態様を示す場合(ステップアップ予告演出パターンW11, W12)の振分率の合計が70%と高く設定されている。これらに対して、図62(D)に示すように、擬似2ハズレである場合には、第3ヒロイン成否演出で成功態様を示す場合(ステップアップ予告演出パターンW15, W16)の振分率の合計が30%と低く設定されている。このようにして、第3ヒロイン成否演出で成功態様が示されれば、当選期待度が非常に高いことを示唆している。

20

【0328】

また図62(A)に示すように、擬似3大当たりである場合には、第2ヒロイン成否演出で成功態様を示す場合(ステップアップ予告演出パターンW1)の振分率が80%と非常に高く設定されている。また図62(C)に示すように、擬似2大当たりである場合には、第2ヒロイン成否演出で成功態様を示す場合(ステップアップ予告演出パターンW11, W13)の振分率の合計が60%と高く設定されている。これらに対して、図62(D)に示すように、擬似2ハズレである場合には、第2ヒロイン成否演出で成功態様を示す場合(ステップアップ予告演出パターンW15, W17)の振分率の合計が40%と低く設定されている。このようにして、第2ヒロイン成否演出で成功態様が示されれば、当選期待度がある程度高いことを示唆している。

30

【0329】

また図62(C)に示すように、擬似2大当たりである場合には、第1ヒロイン成否演出で成功態様を示す場合(ステップアップ予告演出パターンW12, W14)の振分率の合計が40%と低く設定されている。これに対して、図62(D)に示すように、擬似2ハズレである場合には、第1ヒロイン成否演出で成功態様を示す場合(ステップアップ予告演出パターンW16, W18)の振分率の合計が60%と高く設定されている。このようにして、第1ヒロイン成否演出で成功態様が示されても、大当たりへの当選期待度があまり高くないことを示唆している。

【0330】

以上の説明から分かるように、本形態のヒロインステップアップ予告演出では、第1ヒロイン成否演出による成功態様 第2ヒロイン成否演出による成功態様 第3ヒロイン成否演出による成功態様の順番に、大当たりへの当選期待度が高いように設定されている。つまり、第1ヒロイン成否演出により成功態様が示される場合よりも、第2ヒロイン成否演出により成功態様が示された場合の方が当選期待度が高く、第3ヒロイン成否演出で成功態様が示された場合の方が当選期待度が高くなるように設定されている。これにより、遊技者には後半の予告ステップに行くほど、成功態様への期待感を大きく抱かせることが可能であり、高揚感を徐々に高めていくヒロインステップアップ予告演出にすることが可能である。

40

【0331】

図55に示す予告演出選択処理(S4504)の説明に戻る。本形態では、予告演出選択処理(

50

S4504)において、キャラ予告演出の実行の有無も決定する。具体的には、キャラ予告演出乱数を取得すると共に、図63に示すように演出内容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(変動パターン)の解析結果に基づいて一つのテーブルを決定する。そして、その選択したテーブルを用いて、取得したキャラ予告演出乱数を判定することにより、キャラ予告演出を実行するか否かを決定する。

【0332】

例えば、演出内容が擬似3大当たり(変動パターンP1, P21)であって、キャラ予告演出乱数が「0」である場合には、図63に示すキャラ予告演出抽選テーブルによって、プロ用キャラ予告演出を実行すると決定する。また演出内容が擬似2大当たり(変動パターンP3, P22)であって、キャラ予告演出乱数が「0」である場合には、図63に示すキャラ予告演出抽選テーブルによって、高校用キャラ予告演出を実行すると決定する。また演出内容が擬似1大当たり(変動パターンP5, P23)であって、キャラ予告演出乱数が「0」である場合には、図63に示すキャラ予告演出抽選テーブルによって、幼少用キャラ予告演出を実行すると決定する。こうして、擬似連回数、言い換えると演出状態に応じて1対1で関係付けられたキャラ予告演出のみが実行され得ることになる。よって、例えば「幼少状態」にも拘わらず、プロ用キャラ予告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。

10

【0333】

ここで図63に示すキャラ予告演出抽選テーブルから分かるように、擬似3大当たりでプロ用キャラ予告演出が実行される振分率が、擬似3ハズレでプロ用キャラ予告演出が実行される振分率よりも、高く設定されている。また擬似2大当たりで高校用キャラ予告演出が実行される振分率が、擬似2ハズレで高校用キャラ予告演出が実行される振分率よりも、高く設定されている。また擬似1大当たりで幼少用キャラ予告演出が実行される振分率が、擬似1ハズレで幼少用キャラ予告演出が実行される振分率よりも、高く設定されている。こうして、キャラ予告演出が実行される方が、実行されない場合よりも、当選期待度が高くなるように設定されている。

20

【0334】

そして、擬似1大当たり 擬似2大当たり 擬似3大当たりの順番に、キャラ予告演出が実行される振分率が高くなるように設定されている。その一方で、擬似3ハズレ 擬似2ハズレ 擬似1ハズレの順番に、キャラ予告演出が実行される振分率が高くなるように設定されている。こうして、擬似連回数が多い、言い換えると演出状態が良い方が、キャラ予告演出が実行されたときの演出信頼度(最終結果に対する信頼度)が高いといえる。

30

【0335】

図55に示す変動演出開始処理(S4404)の説明に戻る。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EZ1, EZ2, EZ3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、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EZを選択する。本形態の演出図柄EZ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EZa、高校用演出図柄EZb、プロ用演出図柄EZc)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EZ1, EZ2, EZ3の組合せや、最終的に停止表示される演出図柄EZ1, EZ2, EZ3の組合せが決定される。

40

【0336】

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EZ1, EZ2, EZ

50

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。

【 0 3 3 7 】

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S4506でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板140に送信されると、表示画面50aにて特別図柄の変動表示に同期した変動演出が開始される。つまり図13に示すような各種演出や、図29～図34に示すようなヒロインステップアップ予告演出が実行される。

10

【 0 3 3 8 】

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、図28に示すように、ヒロインステップアップ予告演出が実行されれば、最終段階の予告ステップ3まで必ず到達する。つまり、最終段階よりも前の予告ステップ1や予告ステップ2で、ヒロインステップアップ予告演出が終了することがなくて、遊技者には常に最終段階の予告ステップ3まで堪能させることができる。こうして、最終段階よりも前の予告ステップで終了することができる既存のステップアップ予告演出とは全く異なる斬新な興趣性を提供することが可能である。

20

【 0 3 3 9 】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、ヒロインステップアップ予告演出において、例えば第1ヒロイン成否演出が実行された場合、遊技者は成功態様(図29(B-1))に示す第1ヒロインキャラ成功画像Qa2)が示されれば、良い演出状態(「高校状態」)に切替わって当選期待度が高くなることを把握しつつ、次の予告ステップ2に進むことができる。その一方で、遊技者は失敗態様(図29(B-2))に示す第1ヒロインキャラ失敗画像Qa3)が示されても、次の予告ステップ2に進むことができる。こうして成功態様又は失敗態様の何れであっても、次のステップに進むことができるという斬新なステップアップ予告演出を堪能させることができる。

30

【 0 3 4 0 】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、ヒロインステップアップ予告演出において、最終段階の予告ステップ3まで必ず到達できることを前提としつつ、予告ステップ1から予告ステップ3までのそれぞれで、成功態様又は失敗態様を示すヒロイン成否演出(第1ヒロイン成否演出、第2ヒロイン成否演出、第3ヒロイン成否演出)が実行される。よって、このヒロインステップアップ予告演出では、3つの予告ステップの中でいくつ成功態様が示されるか否かを楽しむゲーム性になる。従って、どの予告ステップまで進むことができるかを楽しむ従来のステップアップ予告演出とは異なる興趣性を提供することができる。

40

【 0 3 4 1 】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、ヒロインステップアップ予告演出において、予告ステップ1から予告ステップ3までの予告ステップの全てにおいて、ヒロイン成否演出(第1ヒロイン成否演出、第2ヒロイン成否演出、第3ヒロイン成否演出)で成功態様が示されると、その後に必ず当選報知(図19(C-1)参照)が実行される。つまり、大当たり確定であって、ハズレであることはない。よって遊技者には、ステップアップ予告演出の新しい見せ方で、大当たり確定を把握させることができる。

【 0 3 4 2 】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、「幼少状態」で第1ヒロイン成否演出に

50

より成功態様（図29（B-1）に示す第1ヒロインキャラ成功画像Qa2）が示されれば、図29（E）に示すように、高校用演出図柄EZbの変動表示を伴う擬似連演出が実行される。また「高校状態」で第2ヒロイン成否演出により成功態様（図30（B-1）に示す第2ヒロインキャラ成功画像Qb2）が示されれば、図30（E）に示すように、プロ用演出図柄EZcの変動表示を伴う擬似連演出が実行される。こうして遊技者には、ヒロインステップアップ予告演出の実行中にも拘わらず、擬似連演出によって当選期待度が高まるという斬新な興趣性を提供することが可能である。

【0343】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、図28に示すように、ヒロインステップアップ予告演出が実行されるだけで、その後の強SPリーチ（幼少強SPリーチ、高校強SPリーチ、プロ強SPリーチ）の実行が確定する。即ち、ヒロインステップアップ予告演出が実行された場合には、弱SPリーチ、ノーマルリーチハズレ、ドハズレになることはない。こうして、ヒロインステップアップ予告演出の実行自体を当選期待度が非常に高いものにすることで、ヒロインステップアップ予告演出が実行されたときに遊技者に与える高揚感を高めることが可能である。

10

【0344】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、変動演出の実行中に「幼少状態」で特別成長演出が実行された場合には、自然背景画像Haが途中で静止して、図20（D）に示すようにサブ表示領域50cに第2自然背景画像Ha2が表示される。また変動演出の実行中に「高校状態」で特別成長演出が実行された場合には、街背景画像Hbが途中で静止して、図21（D）に示すようにサブ表示領域50cに第2街背景画像Hb2が表示される。こうして、動画画像として自然背景画像Ha又は街背景画像Hbが時間の経過と共に連続的に切替わっていくものだと考えている遊技者に対して驚きを与えることが可能であり、斬新な興趣性を提供することが可能である。

20

【0345】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、「幼少状態」で特別成長演出が実行された場合には、図20（D）に示すように、遊技者には、サブ表示領域50cで第2自然背景画像Ha2を見せつつ、メイン表示領域50dで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）も見せる。また「高校状態」で特別成長演出が実行された場合には、図21（D）に示すように、遊技者には、サブ表示領域50cで第2街背景画像Hb2を見せつつ、メイン表示領域50dで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）も見せる。こうして遊技者には、静止画像である第2自然背景画像Ha2又は第2街背景画像Hb2を僅かに意識させつつ、主に幼少成長煽り演出又は高校成長煽り演出の方に注目させることが可能であり、斬新な演出による興趣性を提供することが可能である。

30

【0346】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、例えば図20（D）に示すように、幼少成長煽り演出が実行された後、図20（E-2）に示すように、高校特別成長失敗画像TS5（特定失敗態様）が示されれば、図20（F-2）に示すように、自然背景画像Haが途中で静止したときの続きから再生される。そのため、大当たりへの当選期待度は変わらず、遊技者は落胆する。一方、図20（E-1）に示すように、高校特別成長成功画像TS4（特定成功態様）が示されれば、自然背景画像Haが途中で静止したときの続きから再生されずに、図20（F-1）に示すように、「高校状態」に移行して大当たりへの当選期待度が高くなることが示唆される。そのため、遊技者は高揚感を覚える。こうして、一旦静止された動画画像（自然背景画像Ha）が再生（変更）されるか否かによって、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。

40

【0347】

また本形態のパチンコ遊技機PY1によれば、図20（D）に示すように、静止した第2自然背景画像Ha2が表示された状態で幼少成長煽り演出が実行された後、図20（E-1）に示すように、高校特別成長成功画像TS4（特定成功態様）が示されれば、図2

50

0 (F - 1) に示すように、高校用演出図柄 E Z b の変動表示を伴う擬似連演出が実行される。また図 2 1 (D) に示すように、静止した第 2 街背景画像 H b 2 が表示された状態で高校成長煽り演出が実行された後、図 2 1 (E - 1) に示すように、プロ特別成長成功画像 T S 7 (特定成功態様) が示されれば、図 2 1 (F - 1) に示すように、プロ用演出図柄 E Z c の変動表示を伴う擬似連演出が実行される。こうして遊技者には、動画画像である自然背景画像 H a 又は街背景画像 H b の静止を契機に、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 を経て実行される擬似連演出を期待させるという斬新な興趣性を提供することが可能である。

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

10

【 0 3 4 8 】

上記形態では、図 2 8 に示すように、1 段階から 3 段階までの予告ステップ 1 ~ 3 で構成されているヒロインステップアップ予告演出を実行した。しかしながら、実行するステップアップ予告演出は、1 段階から 3 段階までの予告ステップ 1 ~ 3 で必ず構成されている必要はなく、予告ステップの数は適宜変更可能である。例えば、予告ステップの数が 2 つだけ、又は 4 つ以上から構成されているステップアップ予告演出を実行しても良い。

20

【 0 3 4 9 】

また上記形態では、それぞれの予告ステップで主人公キャラと関係がある各女の子キャラを示す画像を表示するヒロインステップアップ予告演出を実行した。しかしながら、ステップアップ予告演出のそれぞれの予告ステップで表示する画像は、主人公キャラと関係がある各女の子キャラを示すものに限られず、適宜変更可能である。例えば、狼キャラが変身していく画像や、或るキャラクタの回想シーン徐々に示す画像を、それぞれの予告ステップで表示するようにしても良い。

【 0 3 5 0 】

また上記形態では、図 2 8 に示すように、1 段階から 3 段階までの予告ステップ 1 ~ 3 の全てにおいて、成功態様又は失敗態様を示すヒロイン成否演出 (第 1 ヒロイン成否演出、第 2 ヒロイン成否演出、第 3 ヒロイン成否演出) を実行した。しかしながら、ステップアップ予告演出において構成されている各予告ステップのうち、少なくとも一つの予告ステップで、成功態様又は失敗態様を示すようにしても良い。

30

【 0 3 5 1 】

また上記形態では、1 段階から 3 段階までの予告ステップ 1 ~ 3 の全てにおいて、ヒロイン成否演出 (第 1 ヒロイン成否演出、第 2 ヒロイン成否演出、第 3 ヒロイン成否演出) で成功態様が示されれば、当選報知が実行される (大当たり確定である) ようにした。しかしながら例えば、少なくとも最終段階である予告ステップ 3 の第 3 ヒロイン成否演出で成功態様が示されれば、当選報知が実行される (大当たり確定である) ようにしても良い。また例えば、ヒロイン成否演出で成功態様が特定数だけ示されれば、当選報知が実行されるようにしても良い。また、1 段階から 3 段階までの予告ステップ 1 ~ 3 の全てにおいてヒロイン成否演出で成功態様が示されても、大当たり確定ではないようにしても良い。

40

【 0 3 5 2 】

また上記形態では、図 2 8 に示すように、第 1 ヒロイン成否演出で成功態様が示されれば、シーンチェンジ (図 2 9 (C) (D) 参照) を経て演出状態が切替えられることで、当選期待度が高くなることを示唆した。また第 2 ヒロイン成否演出で成功態様が示されれば、特別成長成功演出 (図 3 0 (C) (D) 参照) を経て演出状態が切替えられることで、当選期待度が高くなることを示唆した。また第 3 ヒロイン成否演出で成功態様が示されれば、不死鳥ストック演出 (図 3 1 (C) (D) 参照) が実行されることで、当選期待度が高くなることを示唆した。しかしながら、各予告ステップの成否演出で成功態様が示さ

50

れた場合に実行される演出は、適宜変更可能である。従って例えば、保留アイコン H A (保留画像) の表示態様を変化させる保留変化演出や、カットイン画像を表示させる演出を実行して、当選期待度が高くなることを示唆するようにしても良い。

【 0 3 5 3 】

また上記形態では、予告ステップ 3 の第 3 ヒロイン成否演出で成功態様が示されても、擬似連演出を実行しないようにした。しかしながら、予告ステップ 3 の第 3 ヒロイン成否演出で成功態様が示された場合でも、擬似連演出 (例えば擬似 4) を実行するようにしても良い。

【 0 3 5 4 】

また上記形態では、予告ステップ 1 にて第 1 ヒロイン成否演出で成功態様が示された場合、又は予告ステップ 2 にて第 2 ヒロイン成否演出で成功態様が示された場合の何れでも、擬似連演出を必ず実行するようにした。しかしながら、例えば、予告ステップ 1 の第 1 ヒロイン成否演出で或る特別な成功態様、又は或る特別な擬似連表示態様が示された場合に限り、擬似連演出を実行するようにしても良い。また予告ステップ 2 の第 2 ヒロイン成否演出で或る特別な成功態様、又は或る特別な擬似連表示態様が示された場合に限り、擬似連演出を実行するようにしても良い。或いは、第 1 ヒロイン成否演出又は第 2 ヒロイン成否演出で成功態様が示されても、擬似連演出を実行しないようにしても良い。

10

【 0 3 5 5 】

また上記形態では、図 2 8 に示すように、ヒロインステップアップ予告演出が実行されれば、強 S P リーチが必ず実行されるようにした。しかしながら、弱 S P リーチ、ノーマルリーチ、ドハズレが実行されることがあるようにしても良い。

20

【 0 3 5 6 】

また上記形態では、動画画像としての自然背景画像 H a を途中で静止して、図 2 0 (D) に示すようにサブ表示領域 5 0 c に第 2 自然背景画像 H a 2 を表示した。また動画画像としての街背景画像 H b を途中で静止して、図 2 1 (D) に示すようにサブ表示領域 5 0 c に第 2 街背景画像 H b 2 を表示した。しかしながら、途中で静止する動画画像は、背景画像に限られるものではなく、動くキャラクタ画像、動くアイテム画像、演出図柄、操作手段の操作を促す画像、S P リーチ画像 (バトル画像やレース画像) 等、適宜変更可能である。

【 0 3 5 7 】

30

また上記形態では、変動演出 (第 1 演出) の実行中に特別成長演出 (第 2 演出) を実行する場合には、動画画像としての自然背景画像 H a 又は街背景画像 H b を途中で静止させるようにした。しかしながら、動画画像を静止させる契機となる第 1 演出と第 2 演出との関係は適宜変更可能である。例えば、S P リーチ (第 1 演出) の実行中に入力部 4 0 k (演出ボタン) 等の操作手段の操作を促す演出 (第 2 演出) を実行する場合には、動画画像としての S P リーチ画像を静止させるようにしても良い。また変動演出 (第 1 演出) の実行中に、R T C 演出 (第 2 演出) を実行する場合には、変動演出で表示される所定の動画画像を静止させるようにしても良い。

【 0 3 5 8 】

また上記形態では、図 2 0 (D) に示すように、小さい方のサブ表示領域 5 0 c (第 1 表示領域) で静止した第 2 自然背景画像 H a 2 を表示しつつ、大きい方のメイン表示領域 5 0 d (第 2 表示領域) で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) を実行した。図 2 1 (D) に示すように、小さい方のサブ表示領域 5 0 c (第 1 表示領域) で静止した第 2 街背景画像 H b 2 を表示しつつ、大きい方のメイン表示領域 5 0 d (第 2 表示領域) で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) を実行した。しかしながら、途中で静止した動画画像 (第 2 自然背景画像 H a 2 、第 2 街背景画像 H b 2) の方を、大きい方のメイン表示領域 5 0 d で表示しつつ、特定演出 (幼少成長煽り演出、高校成長煽り演出) の方を、小さい方のサブ表示領域 5 0 c で実行するようにしても良い。

40

【 0 3 5 9 】

50

また上記形態では、図 2 0 (D) に示すように幼少成長煽り演出 (特定演出) を実行した後、図 2 0 (E - 1) に示す高校特別成長成功画像 T S 4 (特定成功態様) が示されれば、図 2 0 (F - 1) に示すように自然背景画像 H a を途中で静止したときの続きから表示しないで当選期待度が高くなることを示唆する一方、図 2 0 (E - 2) に示す高校特別成長失敗画像 T S 5 (特定失敗態様) が示されれば、図 2 0 (F - 2) に示すように自然背景画像 H a を途中で静止したときの続きから表示するようにした。しかしながら、上記と反対になるように表示しても良い。即ち、図 2 0 (E - 1) に示す高校特別成長成功画像 T S 4 が示されれば、自然背景画像 H a を途中で静止したときの続きから表示すると共に、当選期待度が高くなることを示唆する一方、図 2 0 (E - 2) に示す高校特別成長失敗画像 T S 5 が示されれば、自然背景画像 H a を途中で静止したときの続きから表示しないで、且つ当選期待度が高くなることを示唆しないようにしても良い。この場合には、一旦静止された動画画像が再生された場合には、遊技者に有利になるため、斬新な興趣性を提供することが可能である。

【 0 3 6 0 】

また上記形態では、図 2 1 (D) に示すように高校成長煽り演出 (特定演出) を実行した後、図 2 1 (E - 1) に示すプロ特別成長成功画像 T S 7 (特定成功態様) が示されれば、図 2 1 (F - 1) に示すように街背景画像 H b を途中で静止したときの続きから表示しないで当選期待度が高くなることを示唆する一方、図 2 1 (E - 2) に示すプロ特別成長失敗画像 T S 8 (特定失敗態様) が示されれば、図 2 1 (F - 2) に示すように街背景画像 H b を途中で静止したときの続きから表示するようにした。しかしながら、上記と反対になるように表示しても良い。即ち、図 2 1 (E - 1) に示すプロ特別成長成功画像 T S 7 が示されれば、街背景画像 H b を途中で静止したときの続きから表示すると共に、当選期待度が高くなることを示唆する一方、図 2 1 (E - 2) に示すプロ特別成長失敗画像 T S 8 が示されれば、街背景画像 H b を途中で静止したときの続きから表示しないで、且つ当選期待度が高くなることを示唆しないようにしても良い。この場合には、一旦静止された動画画像が再生された場合には、遊技者に有利になるため、斬新な興趣性を提供することが可能である。

【 0 3 6 1 】

また上記形態では、図 2 0 (D) に示すように幼少成長煽り演出 (特定演出) を実行した後、図 2 0 (E - 1) に示す高校特別成長成功画像 T S 4 (特定成功態様) が示されれば、高校用演出図柄 E Z b の変動表示を伴う擬似連演出が必ず実行された。また図 2 1 (D) に示すように高校成長煽り演出 (特定演出) を実行した後、図 2 1 (E - 1) に示すプロ特別成長成功画像 T S 7 (特定成功態様) が示されれば、プロ用演出図柄 E Z c の変動表示を伴う擬似連演出が必ず実行された。しかしながら、幼少成長煽り演出又は高校成長煽り演出で或る特別な特定成功態様、又は或る特別な擬似連表示態様が示された場合に限り、擬似連演出を実行するようにしても良い。或いは、幼少成長煽り演出又は高校成長煽り演出で特定成功態様が示されても、擬似連演出を実行しないようにしても良い。

【 0 3 6 2 】

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 つの世界観からなる演出を堪能させることが可能である。

【 0 3 6 3 】

また上記形態では、演出状態を「幼少状態」から「高校状態」を経て「プロ状態」へ変

10

20

30

40

50

化させるようにした。しかしながら、「高校状態」を経ないで、演出状態を「幼少状態」から「プロ状態」へいきなり変化させることができるようにしても良い。

【0364】

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で関係付けなくても良く、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。

【0365】

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。

【0366】

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するようにした。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。

【0367】

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ないようにしても良い。

【0368】

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。

【0369】

また上記形態では、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、演出状態を変化させた。しかしながら、キャラ予告演出の実行に拘わらず、シーンチェンジのよ

10

20

30

40

50

うに表示中の表示画像が変形すると、演出状態を変化させるようにしても良い。なお表示中の表示画像を変形させずに、カットイン予告演出のように所定の表示画像を表示させるだけで、演出状態を変化させるようにしても良い。

【0370】

また上記形態では、リーチ前の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、演出状態を変化させるようにした。しかしながら、リーチ後においてもキャラ予告演出が実行されるようにして、リーチ後の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、演出状態が変化するようにしても良い。なおキャラ予告演出に続いて、成功態様又は失敗態様を示す特別成長演出（ミッション演出）を実行して、特別成長演出により成功態様が示されれば演出状態が変化するようにしても良い。

10

【0371】

また上記形態では、特別成長演出（「幼少状態」での特別成長演出又は「高校状態」での特別成長演出）により、成功態様（図20（E-1）に示す高校特別成長成功画像TS4又は図21（E-1）に示すプロ特別成長成功画像TS7）が示されれば、演出状態を変化させた。しかしながら、特別成長演出以外の演出を実行して、その演出で成功態様が示されれば、演出状態を変化するようにしても良い。

【0372】

また上記形態では、特別成長演出で成功態様又は失敗態様が示される前に、サブ表示領域50cにて停止画像を表示している（動画を停止している）状態で、メイン表示領域50dでは図20（D）に示す幼少成長煽り画像TS3又は図21（D）に示す高校成長煽り画像TS6を表示した。しかしながら、メイン表示領域50d及びサブ表示領域50cにて表示させる画像は適宜変更可能であり、例えばサブ表示領域50cでは特別成長演出と並行して所定の動画を表示し続けるようにしても良い。

20

【0373】

また上記形態では、特別成長演出（「幼少状態」での特別成長演出又は「高校状態」での特別成長演出）により、失敗態様（図20（E-2）に示す高校特別成長失敗画像TS5又は図21（E-2）に示すプロ特別成長失敗画像TS8）が示されれば、その後に復活して演出状態が変化することはなかった。しかしながら、特別成長演出で失敗態様が示された後であっても、図27（B）図27（C）図27（D）に示す不死鳥復活発展演出のような演出（特定の復活成功演出）を実行して、復活として演出状態を変化するようにしても良い。

30

【0374】

また上記形態では、SPリーチに発展する前に、成長SP発展演出（「幼少状態」での成長SP発展演出又は「高校状態」での成長SP発展演出）により、成功態様（図24（D-1）に示す高校入学成長成功画像KN4又は図25（D-1）に示すプロ昇格成長成功画像KN9）が示されれば、演出状態を変化させた。しかしながら、SPリーチに発展する前に、成長SP発展演出以外の発展演出を実行して、その発展演出で成功態様が示されれば、演出状態を変化するようにしても良い。なおSPリーチに発展する前に、成功態様又は失敗態様を示す演出（ミッション演出）を実行しないで、特定の演出（例えばカットイン画像を表示する演出）が実行されれば、演出状態を変化するようにしても良い。

40

【0375】

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4を「プロ状態」としても良い。

【0376】

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

50

しても良い。また高校 S P リーチとして、高校弱 S P リーチと高校強 S P リーチとがあった。しかしながら、高校 S P 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 S P リーチとして、プロ弱 S P リーチとプロ強 S P リーチとがあった。しかしながら、プロ S P 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。

【 0 3 7 7 】

また上記形態では、幼少弱 S P リーチ 幼少強 S P リーチ 高校弱 S P リーチ 高校強 S P リーチ プロ弱 S P リーチ プロ強 S P リーチ の順番に、当選期待度が高くなるように設定した。しかしながら、S P リーチの中で当選期待度の高さの順番は、適宜変更可能であり、例えば、幼少弱 S P リーチ 高校弱 S P リーチ プロ弱 S P リーチ 幼少強 S P リーチ 高校強 S P リーチ プロ強 S P リーチ の順番に、当選期待度が高くなるように設定しても良い。

10

【 0 3 7 8 】

また上記形態では、「幼少状態」での変動演出の演出態様を、幼少用演出図柄 E Z a と自然背景画像 H a を表示する第 1 演出態様にして、「高校状態」での変動演出の演出態様を、高校用演出図柄 E Z b と街背景画像 H b を表示する第 2 演出態様にして、「プロ状態」での変動演出の演出態様を、プロ用演出図柄 E Z c と宇宙背景画像 H c を表示する第 3 演出態様にした（図 1 3 参照）。しかしながら、第 1 演出態様と第 2 演出態様と第 3 演出態様とは上記した演出態様に限られるものではなく、それぞれ変動演出中の演出態様が異なるものであると認識できれば、適宜変更可能である。

20

【 0 3 7 9 】

また上記形態では、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。しかしながら、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、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 E Z a に「青色」を施し、高校用演出図柄 E Z b に「緑色」を施し、プロ用演出図柄 E Z c 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 E Z 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 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 に施す色彩は、それぞれ演出図柄 E Z の一部又は全体であっても良い。

30

【 0 3 8 0 】

また上記形態では、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。しかしながら、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、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 H a に「青色」を施し、街背景画像 H b に「緑色」を施し、宇宙背景画像 H c 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 H a と街背景画像 H b と宇宙背景画像 H c 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。

【 0 3 8 1 】

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 E Z a と自然背景画像 H a 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 E Z b と街背景画像 H b 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 E Z c と宇宙背景画像 H c 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 E Z a 高校用演出図柄 E Z b プロ用演出図柄 E Z c ）又は背景画像（自然背景画像 H a 街背景画像 H b 宇宙背景画像 H c ）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。

40

50

【0382】

また上記形態では、擬似連演出（所定の演出）が実行される度に、変動演出中の演出態様を切替えた。しかしながら、変動演出中の演出態様を切替える所定の演出は、擬似連演出に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば保留変化演出、ステップアップ予告演出、キャラ予告演出、カットイン予告演出等の予告演出（所定の演出）のうち、同じ予告演出が変動演出中に実行される度に、演出態様を切替えるようにしても良い。このようにすれば、一つの変動演出中における演出態様の切替わりが、予告演出等の所定の演出の繰り返しを契機としているため、演出態様の切替わりによる興趣性を高めることが可能である。

【0383】

また上記形態では、擬似1の場合には幼少SPリーチのみが実行され、擬似2の場合には高校SPリーチのみが実行され、擬似3の場合にはプロSPリーチのみが実行されるようにした。しかしながら、擬似1の場合には幼少SPリーチ（第1高期待度演出）のみが実行され、擬似2の場合には高校SPリーチ（第2高期待度演出）のみが実行されるという関係だけにしても良い。又は、擬似2の場合には高校SPリーチ（第1高期待度演出）のみが実行され、擬似3の場合にはプロSPリーチ（第2高期待度演出）のみが実行されるという関係だけにしても良い。或いは、擬似1の場合には幼少SPリーチ（第1高期待度演出）のみが実行され、擬似3の場合にはプロSPリーチ（第2高期待度演出）のみが実行されるという関係だけにしても良い。

10

【0384】

また上記形態では、擬似連回数とSPリーチの種類（幼少SPリーチ、高校SPリーチ、プロSPリーチ）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SPリーチの種類を完全に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SPリーチ、高校SPリーチ、プロSPリーチの何れかが実行され、擬似2の場合には、高校SPリーチ又はプロSPリーチが実行され、擬似3の場合にはプロSPリーチのみが実行されるようにしても良い。このようにすれば、擬似3のように当選期待度が高い状態にも拘わらず、幼少SPリーチのような当選期待度が低いSPリーチが実行されるのを防ぐことが可能である。

20

【0385】

また上記形態では、擬似1の場合、幼少SPリーチへの発展演出（成長SP発展演出）は、必ず「幼少状態」での成長SP発展演出（第1発展演出）になり、擬似2の場合、高校SPリーチへの発展演出（成長SP発展演出）は、必ず「高校状態」での成長SP発展演出（第2発展演出）になる。しかしながら、擬似連回数と発展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、「幼少状態」での成長SP発展演出又は「高校状態」での成長SP発展演出が実行され、擬似2の場合、「高校状態」での成長SP発展演出のみが実行されるようにしても良い。

30

【0386】

また上記形態では、図13に示すように、幼少用キャラ予告演出では、第1表示態様として、敵キャラと「挑戦する者はいるか？」の文字を示す幼少用キャラ予告画像Y aを表示した。また高校用キャラ予告演出では、第2表示態様として、第1表示態様よりも大きく敵キャラと「挑戦する者はいるか？」の文字を示す高校用キャラ予告画像Y bを表示した。またプロ用キャラ予告演出では、第3表示態様として、第2表示態様よりも大きく敵キャラと「挑戦する者はいるか？」の文字を示すプロ用キャラ予告画像Y cを表示した。しかしながら、上記した第1表示態様、第2表示態様、第3表示態様は、敵キャラと「挑戦する者はいるか？」の文字を示す表示態様に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、第1表示態様を主人公キャラの幼少時代を想起させる表示態様にして、第2表示態様を主人公キャラの高校時代を想起させる表示態様にして、第3表示態様を主人公キャラのプロ時代を想起させる表示態様にしても良い。

40

【0387】

また上記形態では、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

50

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。しかしながら、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、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 Y a に「青色」を施し、高校用キャラ予告画像 Y b に「緑色」を施し、プロ用キャラ予告画像 Y c 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 Y a, Y b, Y c 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 Y a, Y b, Y c 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。

【 0 3 8 8 】

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。

【 0 3 8 9 】

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。

【 0 3 9 0 】

また上記形態では、擬似 1 の場合（所定の第 1 条件が成立する場合）には、幼少 S P リーチ（第 1 高期待度演出）が実行されることがあるが、高校 S P リーチ（第 2 高期待度演出）及びプロ S P リーチ（第 3 高期待度演出）が実行されることがなかった。一方、擬似 2 の場合（所定の第 2 条件が成立する場合）には、高校 S P リーチが実行されることがあるが、幼少 S P リーチ及びプロ S P リーチが実行されることがなかった。しかしながら、S P リーチの種類を切替える第 1 条件及び第 2 条件は、擬似 1 又は擬似 2 に限られるものではなく、適宜変更可能である。例えば、所定の第 1 条件が成立する場合を、リーチ前に所定のミッション演出で成功態様が示される場合にして、所定の第 2 条件が成立する場合を、リーチ後に所定のミッション演出で成功態様が示される場合にしても良い。また例えば、所定の第 1 条件が成立する場合を、リーチ前にカットイン予告演出が実行された場合にして、所定の第 2 条件が成立する場合を、リーチ後にカットイン予告演出が実行された場合にしても良い。

【 0 3 9 1 】

また上記形態では、図 13 に示すように、演出図柄 E Z の中に最も大きく表示されるプロ用演出図柄 E Z c であっても、プロ用演出図柄 E Z c の表示態様の全体が表示画面 50 a 内に収まるようになっていた。しかしながら、図 64 に示す変形例のように、演出図柄 E Z d をプロ用演出図柄 E Z c よりも更に拡大して、演出図柄 E Z d の表示態様の全体が表示画面 50 a 内に収まらないようにしても良い。つまり、演出図柄 E Z d の端部分が見切れるようにしても良い。この演出図柄 E Z d であれば、遊技者に演出図柄 E Z の拡大による一層大きなインパクトを与えることが可能である。

【 0 3 9 2 】

また上記形態では、図 13 に示すように、「幼少状態」での変動演出、「高校状態」で

10

20

30

40

50

の変動演出、「プロ状態」での変動演出の何れであっても、表示画面 50a 内で遊技者が変動演出を視認できる表示領域は変わらなかった。しかしながら、図 65 (A) に示す変形例のように、「幼少状態」での変動演出では、表示画面 50a の外側部分をブラックアウトさせる又は可動体を配置して、表示画面 50a 内で変動演出を視認できる表示領域を小さくしても良い。また図 65 (B) に示す変形例のように、「高校状態」での変動演出でも、表示画面 50a の外側部分をブラックアウトさせる又は可動体を配置して、表示画面 50a 内で変動演出を視認できる表示領域を小さくしても良い。但し、図 65 (B) に示すように「高校状態」において変動演出を視認できる表示領域 50e を、図 65 (A) に示すように「幼少状態」において変動演出を視認できる表示領域 50f よりも大きくする。また図 65 (C) に示すように、「幼少状態」での変動演出では、表示画面 50a の全体で変動演出を視認できるようにする。以上により、図 65 (A) 図 65 (B) 図 65 (C) に示すように、演出状態が「幼少状態」「高校状態」「プロ状態」に変化すると、変動演出を視認できる表示領域が段階的に大きくなる。これにより、所定の表示物が大きくなることをより強調することができて、表示物の拡大による興趣性を一層高めることが可能である。

【0393】

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 S T 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。

【0394】

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。

【0395】

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。

【0396】

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。

【0397】

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。

【0398】

また上記形態で説明した変動パターン、演出内容の種類は、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。

【0399】

10

20

30

40

50

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

【0400】

本明細書における「所定の制御条件の成立」とは、上記形態では、第1特別図柄の抽選又は第2特別図柄の抽選において大当たりに当選し、その当選を示す大当たり図柄が停止表示されることである。

【0401】

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。

【0402】

<手段A>

手段A1に係る発明は、

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

前記演出制御手段は、

1段階から所定段階（3段階）までの予告ステップ（予告ステップ1～予告ステップ3）から構成されていて、それぞれの予告ステップで関連する画像（主人公キャラと関連する各女の子を示す画像）を表示するステップアップ予告演出（ヒロインステップアップ予告演出）を実行可能である（図29～図34参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0403】

この構成の遊技機によれば、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が実行され得る。これにより遊技者には、段階的に進行する演出を堪能させることが可能であり、演出の興趣性を高めることが可能である。

【0404】

手段A2に係る発明は、

手段A1に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記ステップアップ予告演出を実行する場合には、前記所定段階よりも前の予告ステップ（予告ステップ1又は予告ステップ2）で終了することはなく、前記所定段階の予告ステップ（予告ステップ3）まで到達する（図28参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0405】

この構成の遊技機によれば、ステップアップ予告演出が実行されれば、所定段階の予告ステップまで必ず到達する。つまり、所定段階よりも前の予告ステップで、ステップアップ予告演出が終了することがなく、遊技者には常に所定段階の予告ステップまで堪能させることが可能である。こうして既存のステップアップ予告演出とは全く異なる斬新な興

趣性を提供することが可能である。

【0406】

手段A3に係る発明は、

手段A2に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記ステップアップ予告演出における少なくとも一つの予告ステップで成功態様（第1ヒロインキャラ成功画像Qa2、第2ヒロインキャラ成功画像Qb2）又は失敗態様（第1ヒロインキャラ失敗画像Qa3、第2ヒロインキャラ失敗画像Qb3）を示す成否演出（第1ヒロイン成否演出、第2ヒロイン成否演出）を実行可能であり、

前記成否演出により成功態様を示す場合には当選期待度が高くなることを示唆しつつ（良い演出状態に切替えつつ）次の予告ステップに進む一方、前記成否演出により失敗態様を示す場合でも次の予告ステップに進む（図28参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0407】

この構成の遊技機によれば、ステップアップ予告演出において、成否演出が実行された場合に、遊技者は成功態様が示されれば、当選期待度が高くなることを把握しつつ、次の予告ステップに進むことができる。その一方で、遊技者は失敗態様が示されても、次のステップに進むことができる。こうして成功態様又は失敗態様の何れであっても、次のステップに進むことができるという斬新なステップアップ予告演出を堪能させることが可能である。

【0408】

手段A4に係る発明は、

手段A3に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記ステップアップ予告演出における1段階から前記所定段階までの予告ステップのそれぞれで前記成否演出（第1ヒロイン成否演出、第2ヒロイン成否演出、第3ヒロイン成否演出）を実行することを特徴とする遊技機である。

【0409】

この構成の遊技機によれば、ステップアップ予告演出において、所定段階までの予告ステップに必ず到達できることを前提としつつ、1段階から所定段階までの予告ステップのそれぞれで、成功態様又は失敗態様を示す成否演出が実行される。よって、このステップアップ予告演出では、1段階から所定段階までの予告ステップの中でいくつ成功態様が示されるか否かというゲーム性になり、従来のステップアップ予告演出とは異なる興趣性を提供することが可能である。

【0410】

手段A5に係る発明は、

手段A4に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記予告ステップのそれぞれで実行される前記成否演出により全て成功態様（第1ヒロインキャラ成功画像Qa2、第2ヒロインキャラ成功画像Qb2、第3ヒロインキャラ成功画像Qc2）が示された場合には、当選報知（図19（C-1）参照）を実行する一方、ハズレ報知（図19（C-2）参照）をすることがないことを特徴とする遊技機である。

【0411】

この構成の遊技機によれば、ステップアップ予告演出において、予告ステップのそれぞれで実行される成否演出で全て成功態様が示されると、その後に必ず当選報知が実行される。よって遊技者には、ステップアップ予告演出の新しい見せ方で、大当たり確定を把握させることができる。

【0412】

手段A6に係る発明は、

手段A3乃至手段A5の何れかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

10

20

30

40

50

前記成否演出により成功態様を示す場合には、演出図柄（高校用演出図柄 E Z b、プロ用演出図柄 E Z c）の変動表示を伴う擬似連演出を実行可能である（図 29（E）、図 30（E）参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0413】

この構成の遊技機によれば、ステップアップ予告演出において、成否演出で成功態様が示されると、演出図柄の変動表示を伴う擬似連演出が実行される。そのため遊技者には、ステップアップ予告演出の実行中にも拘わらず、擬似連演出の実行によって当選期待度が高まるという斬新な興趣性を提供することが可能である。

【0414】

手段 A 7 に係る発明は、
手段 A 2 乃至手段 A 6 の何れかに記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
ノーマルリーチよりも当選期待度が高いことを示唆する高期待度演出（S P リーチ）を実行可能であり、

前記高期待度演出として、弱高期待度演出（弱 S P リーチ（幼少弱 S P リーチ、高校弱 S P リーチ、プロ弱 S P リーチ））又は前記弱高期待度演出よりも当選期待度が高いことを示唆する強高期待度演出（強 S P リーチ（幼少強 S P リーチ、高校強 S P リーチ、プロ強 S P リーチ））を実行可能であり、

前記ステップアップ予告演出を実行する場合には、前記強高期待度演出を実行する一方、前記弱高期待度演出を実行することがないことを特徴とする遊技機である。

【0415】

この構成の遊技機によれば、ステップアップ予告演出が実行されるだけで、その後の強高期待度演出の実行が確定する。こうして、ステップアップ予告演出の実行自体を当選期待度が非常に高いものにすることで、ステップアップ予告演出が実行されたときに遊技者に与える高揚感を高めることが可能である。

【0416】

ところで、特開 2006-263218 号公報に記載の遊技機では、演出制御手段が、カットイン画像を表示させることで、遊技者に大当たりへの当選期待度が高いことを把握させることができる。しかしながら、カットイン画像を表示させる演出（所謂カットイン予告演出）のように多くの演出は、画像表示手段に或る画像を表示させるだけであるため、演出としては単独で認識されるものになっている。従って、遊技者は演出の実行の有無だけに注目するようになってしまい、演出の興趣性の向上には改善の余地があった。そこで上記した手段 A 1 ~ A 7 に係る発明は、特開 2006-263218 号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、1 段階から所定段階までの予告ステップから構成されていて、それぞれの予告ステップで関連する画像を表示するステップアップ予告演出を実行可能である点で相違している。これにより、演出の興趣性を高めることが可能な遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【0417】

<手段 B >

手段 B 1 に係る発明は、
所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機 P Y 1）において、

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン 121）を備え、
前記演出制御手段は、

表示手段（画像表示装置 50）にて所定の動画画像（自然背景画像 H a、街背景画像 H b）を表示する第 1 演出（変動演出）を実行可能であり、

前記第 1 演出の実行中に前記表示手段にて前記動画画像を途中で静止させた静止画像（第 2 自然背景画像 H a 2、第 2 街背景画像 H b 2）を表示する第 2 演出（特別成長演出）を実行可能である（図 20、図 21 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0418】

10

20

30

40

50

この構成の遊技機によれば、第1演出の実行中に第2演出が実行された場合には、第1演出で表示される動画画像が途中で静止した静止画像が表示される。そのため、動画画像が時間の経過と共に連続的に切替わっていくものだと考えている遊技者に対して驚きを与えることが可能であり、斬新な興趣性を提供することが可能である。

【0419】

手段B2に係る発明は、

手段B1に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記第1演出の実行中に前記第2演出を実行した場合には、前記表示手段の第1表示領域（サブ表示領域50c）で前記静止画像を表示しつつ、前記表示手段の第2表示領域（メイン表示領域50d）で特定演出（幼少成長煽り演出、高校成長煽り演出）を実行可能である（図20（D）、図21（D）参照）ことを特徴とする遊技機である。

10

【0420】

この構成の遊技機によれば、第2演出が実行された場合には、遊技者には表示手段の第1表示領域で表示される静止画像を見せつつ、表示手段の第2表示領域で実行される特定演出も見せることになる。そのため遊技者には、静止画像の方を僅かに意識させつつ、主に特定演出の方に注目させることができあり、斬新な演出による興趣性を提供することが可能である。

【0421】

手段B3に係る発明は、

20

手段B2に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定演出の実行後に前記表示手段にて特定成功態様（高校特別成長成功画像TS4、プロ特別成長成功画像TS7）又は特定失敗態様（高校特別成長失敗画像TS5、プロ特別成長失敗画像TS8）の何れかを示すことに基づいて、前記動画画像を途中で静止したときの続きから表示することを特徴とする遊技機である。

【0422】

この構成の遊技機によれば、表示手段の第1表示領域で静止画像が表示された状態で、表示手段の第2表示領域では特定演出が実行される。その後、特定成功態様又は特定失敗態様の何れかを示すことに基づいて、動画画像が途中で静止されたときの続きから表示される。以上により、動画画像を一旦静止させておき、特定演出後の表示態様（特定成功態様又は特定失敗態様）に基づいて動画画像を再生するという斬新な演出による興趣性を提供することが可能である。

30

【0423】

手段B4に係る発明は、

手段B3に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定失敗態様（図20（E-2）に示す高校特別成長失敗画像TS5、図21（E-2）に示すプロ特別成長失敗画像TS8）を示す場合には、前記表示手段にて前記動画画像を途中で静止したときの続きから表示する（図20（F-2）、図21（F-2）参照）一方、

40

前記特定成功態様（図20（E-1）に示す高校特別成長成功画像TS4、図21（E-1）に示すプロ特別成長成功画像TS7）を示す場合には、前記表示手段にて前記動画画像を途中で静止したときの続きから表示しないで前記特別遊技状態になる可能性が高くなることを示唆する（良い演出状態に切替える（図20（F-1）、図21（F-1）参照））ことを特徴とする遊技機である。

【0424】

この構成の遊技機によれば、特定失敗態様が示されれば、動画画像が途中で静止したときの続きから再生される。そのため、特別遊技状態になる可能性は変わらず、遊技者は落胆する。一方、特定成功態様が示されれば、動画画像が途中で静止したときの続きから再

50

生されずに、特別遊技状態になる可能性が高くなることが示唆される。そのため、遊技者は高揚感を覚える。こうして一旦静止された動画画像が再生されるか否かによって、特別遊技状態になる可能性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。

【0425】

手段B5に係る発明は、

手段B2乃至手段B4の何れかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定演出の実行後に前記表示手段にて特定成功態様(図20(E-1)に示す高校特別成長成功画像TS4、図21(E-1)に示すプロ特別成長成功画像TS7)を示す場合には、前記表示手段にて演出図柄(幼少用演出図柄EZa、高校用演出図柄EZb)の変動表示を伴う擬似連演出を実行する(図20(F-1)、図21(F-1)参照)ことを特徴とする遊技機である。

10

【0426】

この構成の遊技機によれば、表示手段の第1表示領域で静止画像が表示された状態で、表示手段の第2表示領域では特定演出が実行される。その後、特定成功態様が示された場合には、表示手段にて擬似連演出が実行される。よって遊技者には、動画画像の静止を契機に、特定成功態様を経て実行される擬似連演出を期待させるという斬新な興趣性を提供することが可能である。

【0427】

ところで、特開2002-331108号公報に記載の遊技機では、演出制御手段が、キャラクタや背景が動くことを示す動画画像を表示することで、演出の興趣性を高めている。しかしながら遊技者は、動画画像を用いた演出に対して、当然に動画画像が時間の経過と共に連続的に切替わっていくものだと考えている。つまり、動画画像が途中で静止するようなことは全く想っていない。従って、動画画像を用いた演出において、遊技者の固定観念を覆して、興趣性の向上を図る改善の余地があった。そこで上記した手段B1～B5に係る発明は、特開2002-331108号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、表示手段にて所定の動画画像を表示する第1演出を実行可能であり、第1演出の実行中に表示手段にて動画画像を途中で静止させた静止画像を表示する第2演出を実行可能である点で相違している。これにより、斬新な演出による興趣性を提供することが可能な遊技機を提供するという課題を解決する(作用効果を奏する)ことが可能である。

20

【0428】

<手段C>

手段C1に係る発明は、

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

前記演出制御手段は、

実行中の演出(変動演出)における演出状態を1番目の演出状態(「幼少状態」)から所定番目の演出状態(「プロ状態」)まで順番に変化させることが可能であり、

前記演出状態を変化させる度に当該演出状態で表示する所定の表示物(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)を大きくすることで当選期待度(大当たりへの当選期待度)が高くなることを示唆可能であることを特徴とする遊技機である。

40

【0429】

この構成の遊技機によれば、実行中の演出における演出状態が変化する度に、表示物が段階的に大きくなっている、当選期待度が高くなることが示唆される。つまり、表示物が大きくなればなるほど当選期待度が高いという関係になる。よって遊技者には、斬新且つ分かり易い方法で当選期待度を把握させることが可能である。

【0430】

手段C2に係る発明は、

50

手段 C 1 に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、

所定の表示手段（画像表示装置 50）にて表示中の表示画像（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）を変形させることにより、前記演出状態を変化させる（図 2 2 又は図 2 3 参照）ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 3 1 】

この構成の遊技機によれば、表示中の表示画像が変形することで、演出状態が変化して、表示物が大きくなる。よって、表示物が大きくなるまでの過程の演出を楽しませることができある。

【 0 4 3 2 】

手段 C 3 に係る発明は、

手段 C 1 又は手段 C 2 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

成功態様（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）又は失敗態様（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）を示す特定演出（「幼少状態」での特別成長演出又は「高校状態」での特別成長演出）を実行可能であり、

前記特定演出により成功態様を示す場合には前記演出状態を変化させる一方（図 2 0（F - 1）又は図 2 1（F - 1）参照）、前記特定演出により失敗態様を示す場合には前記演出状態を変化させない（図 2 0（F - 2）又は図 2 1（F - 2）参照）ことが可能であることを特徴とする遊技機である。

【 0 4 3 3 】

この構成の遊技機によれば、特定演出により成功態様が示されれば、演出状態が変化して、表示物が大きくなる。一方、特定演出により失敗態様が示されれば、演出状態が変化せずに、表示物が大きくならない。こうして、表示物が大きくなるまでの過程の演出を楽しませることができある。

【 0 4 3 4 】

手段 C 4 に係る発明は、

手段 C 3 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定演出により失敗態様を示した後に特定の復活成功演出（図 2 7（B）図 2 7（C）図 2 7（D）に示す不死鳥復活発展演演出のような演出）を実行して、前記演出状態を変化させることができることを特徴とする遊技機である。

【 0 4 3 5 】

この構成の遊技機によれば、特定演出により失敗態様が示されれば、遊技者は演出状態が変化しないと感じて落胆することになる。しかしながらその後に、特定の復活成功演出が実行された場合には、演出状態が変化して、表示物が大きくなる。こうして遊技者には、復活して表示物が大きくなるという斬新な演出を見せることが可能である。

【 0 4 3 6 】

手段 C 5 に係る発明は、

手段 C 1 乃至手段 C 4 の何れかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

ノーマルリーチよりも当選期待度が高いことを示唆する高期待度演出（S P リーチ）を実行可能であり、

前記高期待度演出を実行する前に成功態様（高校入学成長成功画像 K N 4 又はプロ昇格成長成功画像 K N 9）又は失敗態様（高校入学成長失敗画像 K N 5 又はプロ昇格成長失敗画像 K N 10）を示す発展演演出（「幼少状態」での成長 S P 発展演演出又は「高校状態」での成長 S P 発展演演出）を実行可能であり、

前記発展演演出により成功態様を示す場合には前記演出状態を変化させる（図 2 4（E）又は図 2 5（E）参照）一方、前記発展演演出により失敗態様を示す場合には前記演出状態を変化させないことが可能であることを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50

【0437】

この構成の遊技機によれば、高期待度演出が実行される直前の発展演演出において、成功態様が示されれば、演出状態が変化して表示物が大きくなる。こうして遊技者には、高期待度演出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。

【0438】

手段C6に係る発明は、

手段C5に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記発展演演出により失敗態様を示した後に所定の復活成功演出（不死鳥復活発展演演出）を実行して、前記演出状態を変化させることが可能である（図27（B）図27（C）図27（D）参照）ことを特徴とする遊技機である。

10

【0439】

この構成の遊技機によれば、発展演演出により失敗態様が示されれば、遊技者は演出状態が変化しないと感じて落胆することになる。しかしながらその後に、所定の復活成功演出が実行された場合には、演出状態が変化して、表示物が大きくなる。こうして遊技者には、高期待度演出の直前でも復活して表示物が大きくなるという斬新な演出を見せることが可能である。

【0440】

手段C7に係る発明は、

20

手段C1乃至手段C6の何れかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

演出図柄の変動表示を1回又は複数回にわたって実行する擬似連演出を実行可能であり、

前記演出状態を変化させる度に前記擬似連演出として前記演出図柄の変動表示を実行可能である（図13参照）ことを特徴とする遊技機である。

【0441】

この構成の遊技機によれば、演出状態が変化する度に、表示物が大きくなると共に、擬似連演出として演出図柄の変動表示が実行される。こうして、表示物の拡大と擬似連演出の実行の両方で、当選期待度が高くなることをより分かり易く示すことが可能である。

30

【0442】

ところで、特開2006-263218号公報に記載の遊技機のように、近年のほとんどの遊技機では、色によって当選期待度の高さを示唆するようになっている。例えば青色の保留画像を表示すれば、当選期待度が比較的低くて、赤色の保留画像を表示すれば当選期待度が比較的高いことを示唆している。しかしながら、色によって当選期待度を示唆する方法は、近年の遊技機によって非常にありふれた方法であった。その一方で、近年の遊技機では、様々な予告演出によって当選期待度の高さを示唆するようになっているが、それらの演出が複雑になり過ぎていて、遊技者にとっては当選期待度を却って把握し難いという問題点があった。そこで上記した手段C1～C7に係る発明は、特開2006-263218号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、実行中の演出における演出状態を1番目の演出状態から所定番目の演出状態まで順番に変化させることができ、演出状態を変化する度に当該演出状態で表示する所定の表示物を大きくすることで当選期待度が高くなることを示唆可能である点で相違している。これにより、斬新且つ分かり易い方法で当選期待度を把握させることができ遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

40

【0443】

<手段D>

手段D1に係る発明は、

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

50

前記演出制御手段は、

演出図柄 (E Z) を変動表示を経て停止表示させる変動演出を実行可能であり、

前記変動演出中に所定の演出 (擬似連演出) を実行する度に、当該変動演出の演出態様を切替える (主人公キャラの幼少時代を想起させる幼少用演出図柄 E Z a と自然背景画像 H a 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 E Z b と街背景画像 H b 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 E Z c と宇宙背景画像 H c を表示する演出態様) ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 4 4 】

この構成の遊技機によれば、変動演出中において所定の演出を実行する度に、当該変動演出の演出態様が切替わる。こうして、一つの変動演出中における演出態様の切替わりを、所定の演出の繰り返しを契機とすることで、演出態様の切替わりによる興趣性を高めることが可能である。

【 0 4 4 5 】

手段 D 2 に係る発明は、

手段 D 1 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記変動演出中に前記所定の演出として前記演出図柄の変動表示を伴う擬似連演出を実行する度に、当該変動演出の演出態様を切替える (図 13 参照) ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 4 6 】

この構成の遊技機によれば、変動演出中において擬似連演出が実行される度に、演出態様が変化する。こうして、擬似連演出で演出図柄の変動表示が実行された回数 (擬似連回数) と、変動演出中の演出態様とを関係付けることで、演出態様の切替わりによる興趣性をより高めることができる。

【 0 4 4 7 】

手段 D 3 に係る発明は、

手段 D 2 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

ノーマルリーチよりも当選期待度が高いことを示唆する高期待度演出 (S P リーチ) を実行可能であり、

前記擬似連演出として前記演出図柄の変動表示を所定の第 1 回数 (1 回) だけ実行した場合 (擬似 1 の場合) には、前記高期待度演出として所定の第 1 高期待度演出 (幼少 S P リーチ) を実行可能である一方、所定の第 2 高期待度演出 (高校 S P リーチ) を実行することなく、

前記擬似連演出として前記演出図柄の変動表示を所定の第 2 回数 (2 回) だけ実行した場合には、前記高期待度演出として前記第 2 高期待度演出を実行可能である一方、前記第 1 高期待度演出を実行することができない (図 13 参照) ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 4 8 】

この構成の遊技機によれば、擬似連演出として演出図柄の変動表示が所定の第 1 回数だけ実行された場合には、高期待度演出として第 1 高期待度演出だけが実行される。一方、擬似連演出として演出図柄の変動表示が所定の第 2 回数だけ実行された場合には、高期待度演出として第 2 高期待度演出だけが実行される。こうして、擬似連演出で演出図柄の変動表示が実行された回数と変動演出中の演出態様だけでなく、高期待度演出の種類も関係付けることで、演出態様の切替わりにより全く異なるゲーム性を堪能させることができる。

【 0 4 4 9 】

手段 D 4 に係る発明は、

手段 D 3 に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記高期待度演出に発展することを示唆する発展演出 (成長 S P 発展演出) を実行可

10

20

30

40

50

能であり、

前記擬似連演出として前記演出図柄の変動表示を前記第1回数だけ実行した場合には、前記発展演演出として第1発展演演出（「幼少状態」での成長S P発展演演出）を実行可能である（図24参照）一方、第2発展演演出（「高校状態」での成長S P発展演演出）を実行する事がなく、

前記擬似連演出として前記演出図柄の変動表示を前記第2回数だけ実行した場合には、前記発展演演出として前記第2発展演演出を実行可能である（図25参照）一方、前記第1発展演演出を実行する事がないことを特徴とする遊技機である。

【0450】

この構成の遊技機によれば、擬似連演出として演出図柄の変動表示が第1回数だけ実行された場合、第1高期待度演出への発展演演出は必ず第1発展演演出になる。一方、擬似連演出として演出図柄の変動表示が第2回数だけ実行された場合、第2高期待度演出への発展演演出は必ず第2発展演演出になる。こうして、発展演演出の種類と高期待度演出の種類とを関係付けることで、演出の整合が合わなくなる事態を防ぐことが可能である。

10

【0451】

手段D5に係る発明は、

手段D2乃至手段D4の何れかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

当選期待度の高さを示唆可能な予告演出を実行可能であり、

前記擬似連演出として前記演出図柄の変動表示を所定の第1回数だけ実行する場合には、前記予告演出の表示態様を所定の第1表示態様（幼少用キャラ予告画像Y a）にし得る一方、所定の第2表示態様（高校用キャラ予告画像Y b）にすることなく、

20

前記擬似連演出として前記演出図柄の変動表示を所定の第2回数だけ実行する場合には、前記予告演出の表示態様を前記第2表示態様にし得る一方、前記第1表示態様にすることがないことを特徴とする遊技機である。

【0452】

この構成の遊技機によれば、擬似連演出として演出図柄の変動表示が所定の第1回数だけ実行された場合には、変動演出中の演出態様が第1演出態様になると共に、予告演出の表示態様が第1表示態様になる。一方、擬似連演出として演出図柄の変動表示が所定の第2回数だけ実行された場合には、変動演出中の演出態様が第2演出態様になると共に、予告演出の表示態様が第2表示態様になる。こうして、擬似連演出で演出図柄の変動表示が実行された回数と変動演出中の演出態様だけでなく、予告演出の表示態様も関係付けることで、演出態様の切替わりによる興趣性を一層高めることが可能である。

30

【0453】

ところで、特開2003-230710号公報に記載の遊技機では、一つ（1回）の変動演出中において、変動演出中の演出態様が変更するわけではない。そのため遊技者が、異なる演出態様をなかなか見れないおそれがある。また遊技者にとっては、何を契機に変動演出中の演出態様が変更されたのかが分かり難い。以上により、変動演出中の演出態様の切替わりには、興趣性の向上の余地があった。そこで上記した手段D1～D5に係る発明は、特開2003-230710号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、所定の演出を実行する場合には、変動演出中の演出態様を所定の第1演出態様にして、当該変動演出中の演出態様が第1演出態様であるときに再び所定の演出を実行する場合には、変動演出中の演出態様を所定の第2演出態様にする点で相違している。これにより、演出態様の切替わりによる興趣性を高めることが可能な遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

40

【0454】

<手段E>

手段E1に係る発明は、

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

50

前記演出制御手段は、

ノーマルリーチよりも当選期待度が高いことを示唆する高期待度演出（S P リーチ）を実行可能であり、

所定の第1条件が成立する場合（擬似1の場合）には、前記高期待度演出として所定の第1高期待度演出（幼少S P リーチ）を実行可能である一方、前記第1高期待度演出よりも当選期待度が高いことを示唆する第2高期待度演出（高校S P リーチ）を実行することがなく、

前記所定の第1条件が成立した後に所定の第2条件が成立する場合（擬似2の場合）には、前記高期待度演出として前記第2高期待度演出を実行可能である一方、前記第1高期待度演出を実行することがない（図13参照）ことを特徴とする遊技機である。 10

【0455】

この構成の遊技機によれば、所定の第1条件が成立した場合には、高期待度演出として第1高期待度演出が実行される。そして所定の第1条件が成立した後に第2条件が成立した場合には、第1高期待度演出よりも当選期待度が高い第2高期待度演出のみが実行されて、第1高期待度演出が実行されることがない。こうして、成立する条件に応じて高期待度演出の種類を限定することで、想定外の高期待度演出が実行されるのを回避することが可能である。

【0456】

手段E2に係る発明は、

手段E1に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

演出図柄の変動表示を1回又は複数回にわたって実行する擬似連演出を実行可能であり、

前記擬似連演出として前記演出図柄の変動表示を所定の第1回数（1回）だけ実行した場合（擬似1の場合）には、前記高期待度演出として前記第1高期待度演出を実行可能である一方、前記第2高期待度演出を実行することがなく、

前記擬似連演出として前記演出図柄の変動表示を所定の第2回数（2回）だけ実行した場合（擬似2の場合）には、前記高期待度演出として前記第2高期待度演出を実行可能である一方、前記第1高期待度演出を実行することがない（図13参照）ことを特徴とする遊技機である。 30

【0457】

この構成の遊技機によれば、擬似連演出として演出図柄の変動表示が所定の第1回数だけ実行された場合には、高期待度演出として第1高期待度演出だけが実行され得る。一方、擬似連演出として演出図柄の変動表示が所定の第2回数だけ実行された場合には、高期待度演出として第2高期待度演出だけが実行され得る。こうして、擬似連演出で演出図柄の変動表示が実行された回数と高期待度演出の種類を関係付けている。これにより、擬似連演出の実行で当選期待度が高いにも拘わらず、想定外の第1高期待度演出が実行されるのを回避することが可能である。

【0458】

手段E3に係る発明は、

手段E2に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記高期待度演出に発展することを示唆する発展演出を実行可能であり、

前記擬似連演出として前記演出図柄の変動表示を前記第1回数だけ実行した場合には、前記発展演出として第1発展演出（「幼少状態」での成長S P 発展演出）を実行可能である一方、第2発展演出（「高校状態」での成長S P 発展演出）を実行することがなく、

前記擬似連演出として前記演出図柄の変動表示を前記第2回数だけ実行した場合には、前記発展演出として前記第2発展演出を実行可能である一方、前記第1発展演出を実行することがないことを特徴とする遊技機である。 40

【0459】

50

この構成の遊技機によれば、擬似連演出として演出図柄の変動表示が第1回数だけ実行された場合、第1高期待度演出への発展演出は必ず第1発展演出になる。一方、擬似連演出として演出図柄の変動表示が第2回数だけ実行された場合、第2高期待度演出への発展演出は必ず第2発展演出になる。こうして、発展演出の種類と高期待度演出の種類とを関係付けることで、演出の整合が合わなくなる事態を防ぐことが可能である。

【0460】

ところで、特開平11-267297号公報に記載の遊技機では、ノーマルリーチよりも大当たりへの当選期待度が高いことを示唆する高期待度演出（S P リーチ）を実行可能である。ここで、高期待度演出の中でも、所定の第1高期待度演出と、この第1高期待度演出よりも当選期待度が高いことを示唆する第2高期待度演出とを設ける場合がある。この場合、遊技者は例えば当選期待度が低いと判断している場合には、高期待度演出として第1高期待度演出の実行を予測し、当選期待度が高いと判断している場合には、高期待度演出として第2高期待度演出の実行を予測することになる。しかしながら、遊技者は当選期待度が高いと判断しているにも拘わらず、高期待度演出として第1高期待度演出が実行されてしまった場合には、想定外の第1高期待度演出の実行で落胆してしまうことになる。そこで上記した手段E1～E3に係る発明は、特開平11-267297号公報に記載の遊技機に対して、演出制御手段は、所定の第1条件が成立する場合には、高期待度演出として所定の第1高期待度演出を実行可能である一方、第1高期待度演出よりも当選期待度が高いことを示唆する第2高期待度演出を実行することがなく、所定の第1条件が成立した後に所定の第2条件が成立する場合には、高期待度演出として第2高期待度演出を実行可能である一方、第1高期待度演出を実行することがない点で相違している。これにより、想定外の高期待度演出が実行されるのを回避することが可能な遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

10

【符号の説明】

【0461】

P Y 1 … パチンコ遊技機

5 0 … 画像表示装置

5 0 a … 表示画面

5 0 b … 左側表示領域

5 0 c … サブ表示領域

30

1 2 1 … 演出制御用マイコン

E Z a … 幼少用演出図柄

E Z b … 高校用演出図柄

E Z c … プロ用演出図柄

H a … 自然背景画像

H a 2 … 第2自然背景画像

H b … 街背景画像

H b 2 … 第2街背景画像

H c … 宇宙背景画像

T S 4 … 高校特別成長成功画像

40

T S 5 … 高校特別成長失敗画像

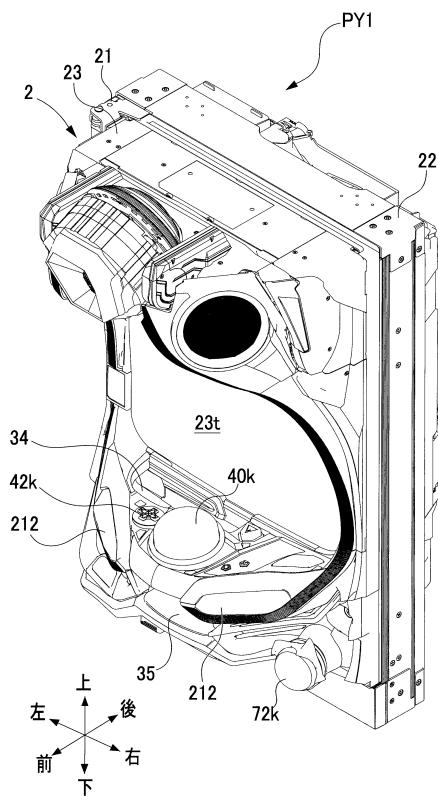
T S 7 … プロ特別成長成功画像

T S 8 … プロ特別成長失敗画像

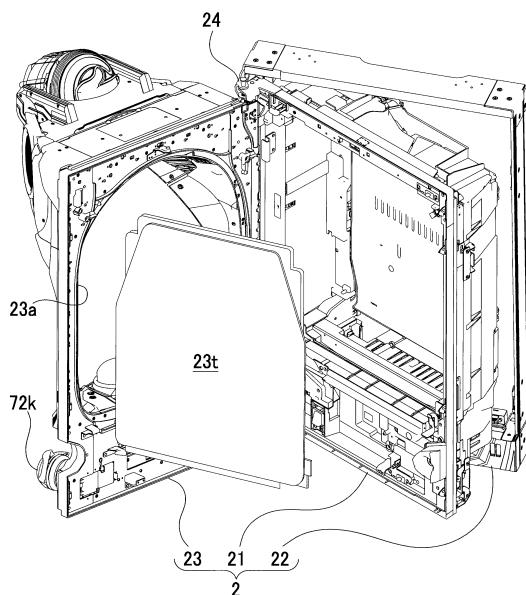
50

【図面】

【図 1】



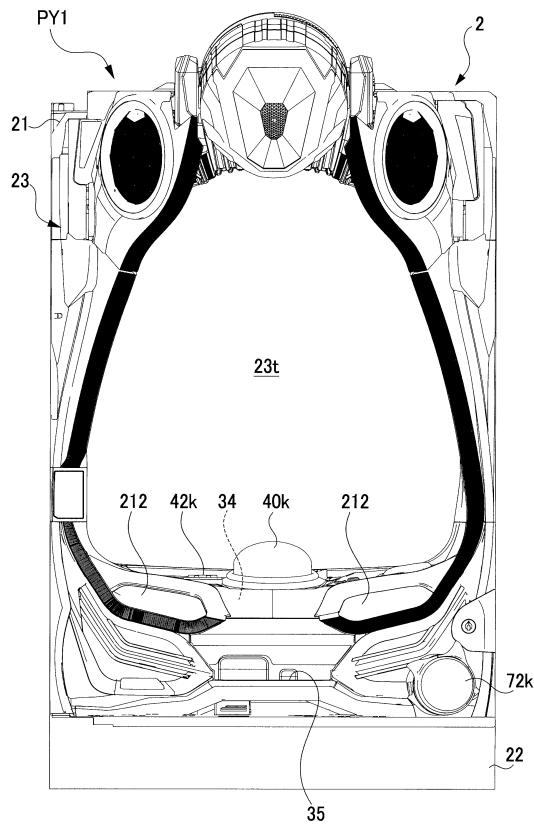
【図 2】



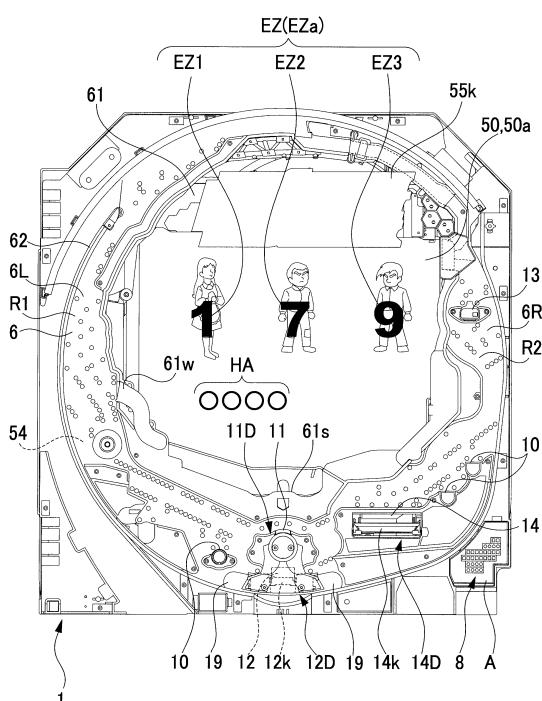
10

20

【図 3】



【図 4】

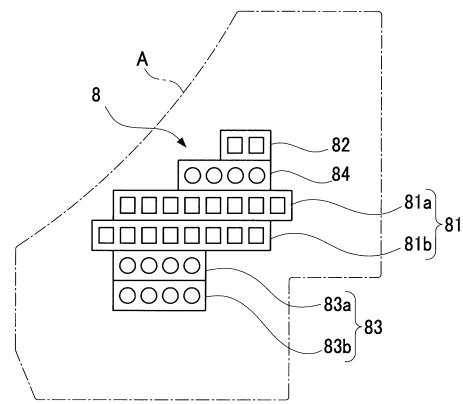


30

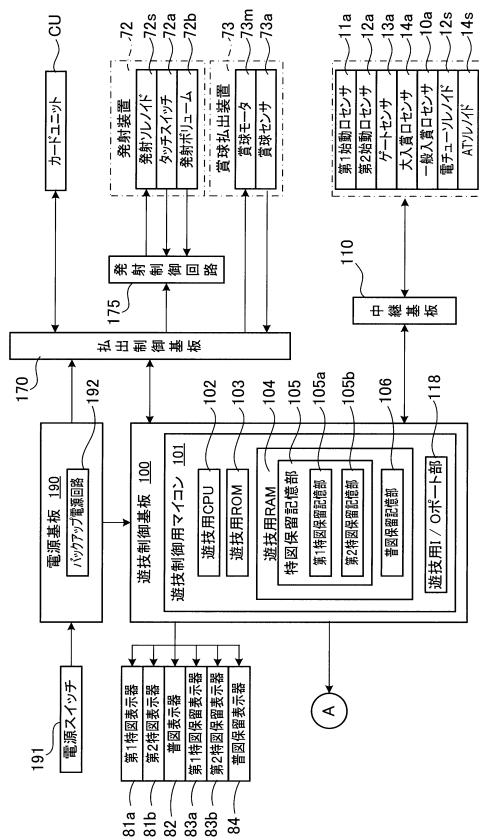
40

50

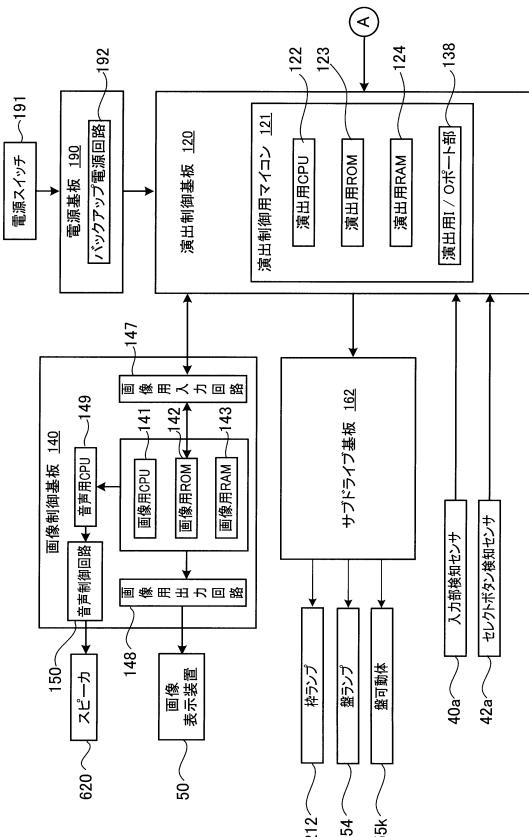
【図5】



【図6】



【図7】



【図8】



【図 9】

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

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

【図 10】

(A)大当たり判定テーブル

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

(B)リーチ判定テーブル

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

(C)普通図柄当たり判定テーブル

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1~6000 0~65535のうち上記以外の数値	当たり ハズレ
時短状態	1~6535 0~65535のうち上記以外の数値	当たり ハズレ

(D)普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間
非時短状態	7秒
時短状態	1秒

【図 11】

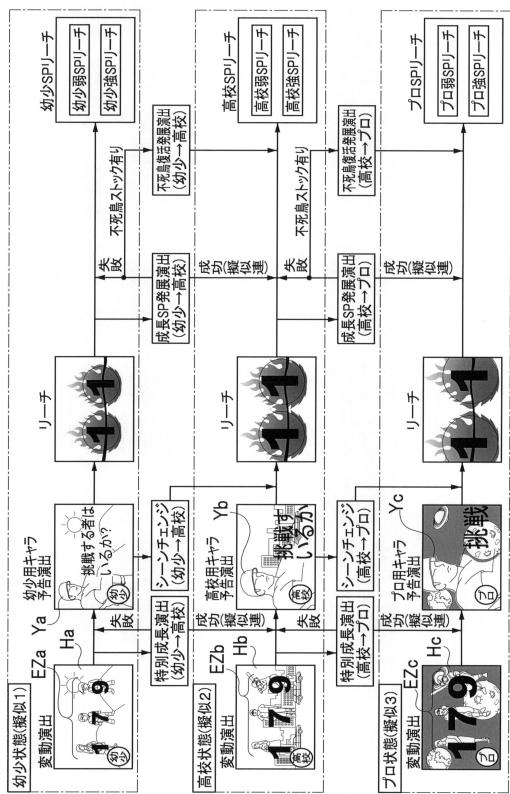
状態	判定結果	繰り返し回数	保留残数	変動パターン	確率 (%)	変動時間(ms)	停止時間(ms)	* 備考	
								ブロードSPI-リーチ(高確率出用)	ブロードSPI-リーチ(ローランスティックアプトモ出用)
非時短状態	大当たり	繰り3	0~29	30	P1	60000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り2	30~44	15	P2	60000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		-	45~69	25	P3	55000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り1	70~79	10	P4	55000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り3	80~89	10	P5	50000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
	リーチ有り/なし	繰り3	90~99	10	P6	50000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り2	0~3	4	P10	60000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り2	4~11	1	P11	60000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り2	12~14	7	P12	55000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		-	15~26	12	P14	50000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
時短状態	リーチ有り/なし	繰り1	27~34	3	P15	50000	15	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り3	35~48	15	P16	30000	20	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り2	50~69	20	P17	25000	20	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り1	70~99	30	P18	20000	10	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り1	0~2	0~98	P19	7000	500	-	-
	リーチ無い/なし	繰り1	3~4	0~98	P20	5000	500	-	-
		繰り3	0~39	40	P21	60000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り2	40~74	35	P22	55000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り1	75~99	25	P23	50000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り3	0~4	5	P31	60000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
大当たり	リーチ有り/なし	繰り2	5~14	10	P22	55000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り1	15~24	20	P23	50000	500	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り3	35~49	15	P24	30000	20	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り2	50~69	20	P25	25000	20	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
		繰り1	70~99	30	P26	20000	10	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)	高(SPI-リーチ) ロード(SPI-リーチ)
	リーチ無い/なし	繰り1	0~1	0~98	P27	5000	500	-	-
		繰り1	2~4	0~98	P28	3000	500	-	-

【図 12】

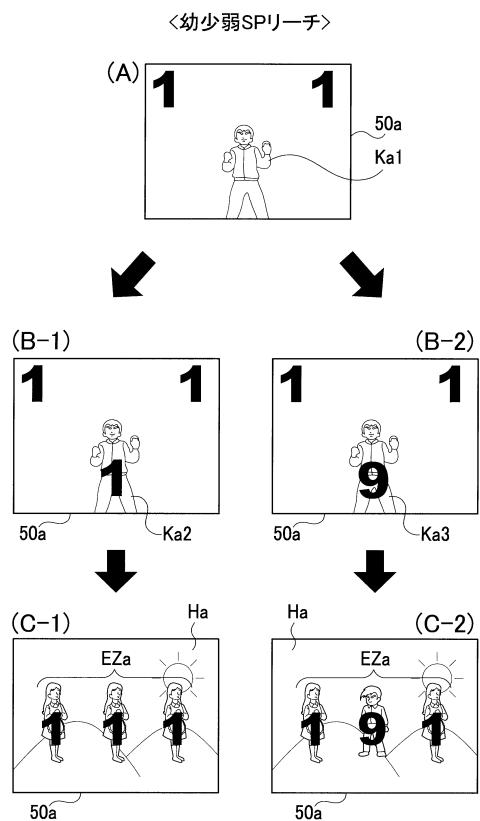
電チューの開放パターン(作動状態)決定テーブル

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

【図 1 3】



【図 1 4】



10

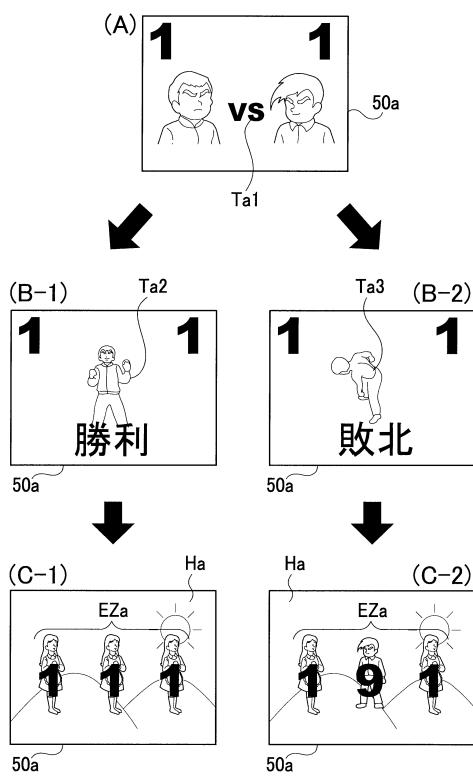
20

30

40

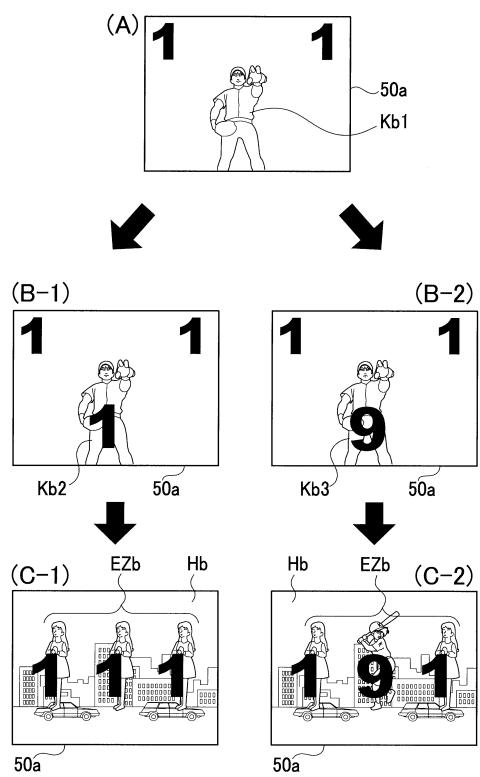
【図 1 5】

<幼少強SPリーチ>



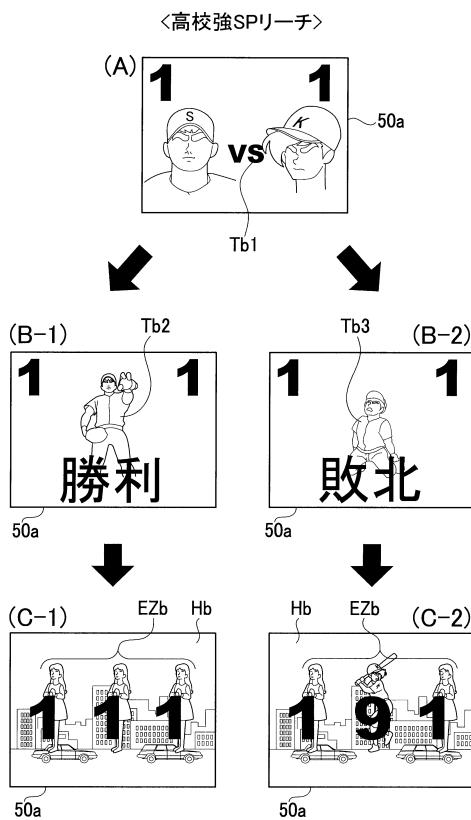
【図 1 6】

<高校弱SPリーチ>

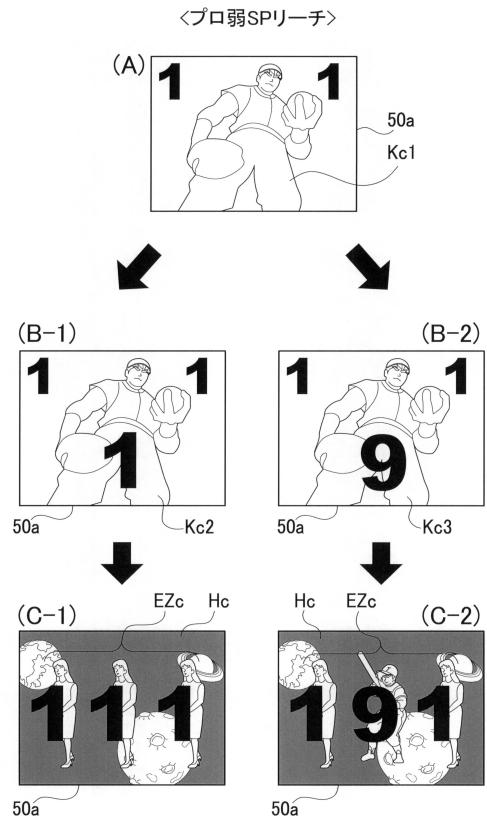


50

【図 17】



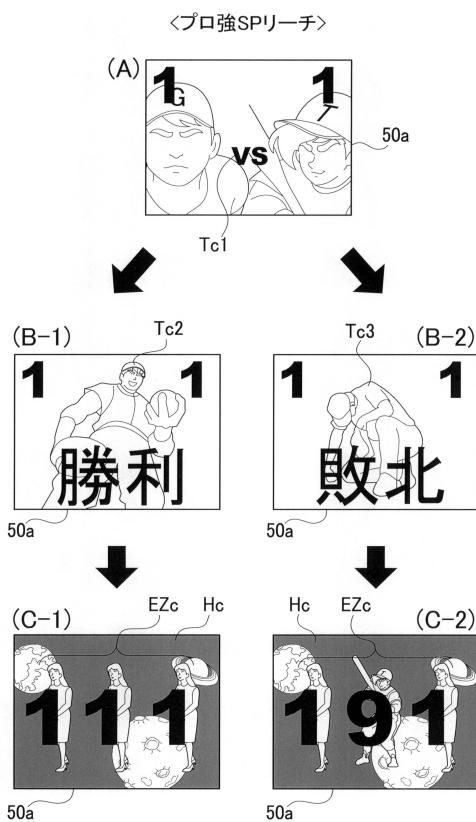
【図 18】



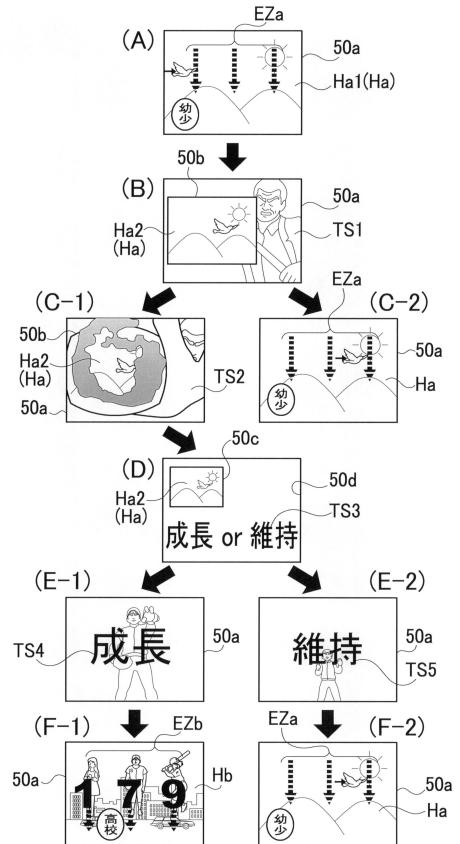
10

20

【図 19】



【図 20】

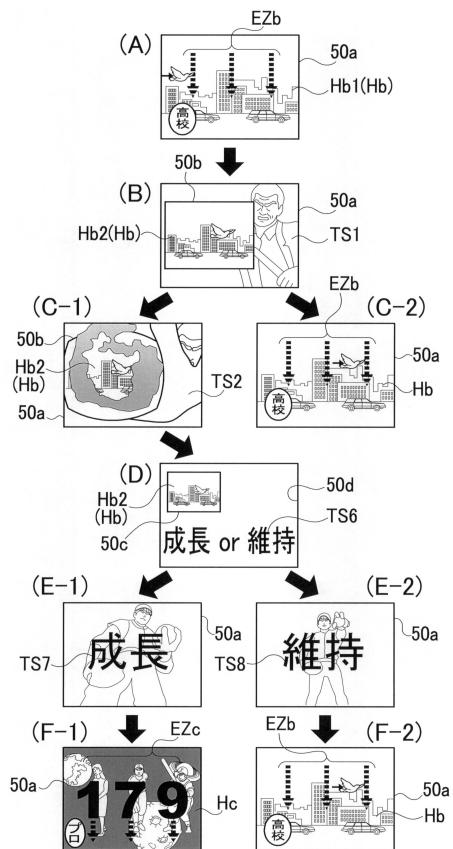


30

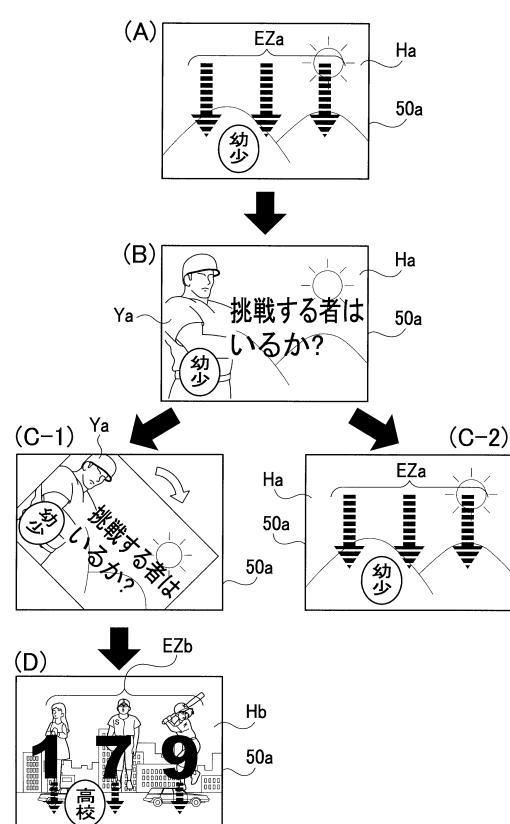
40

50

【図 2 1】



【図 2 2】



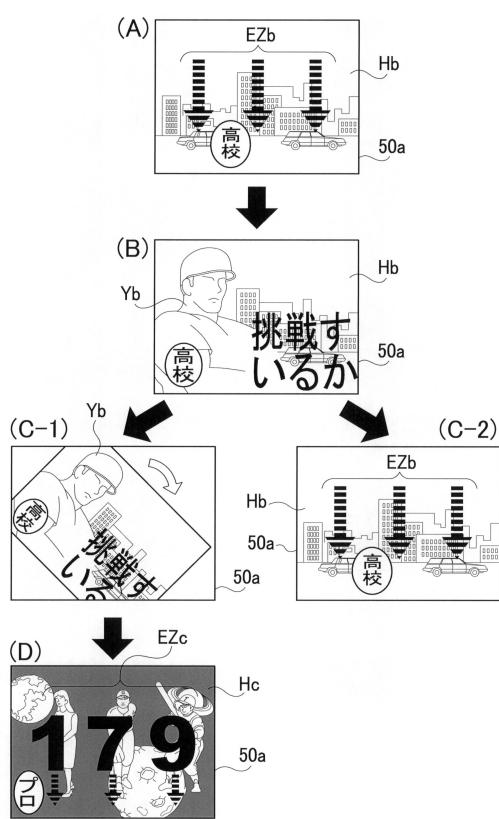
10

20

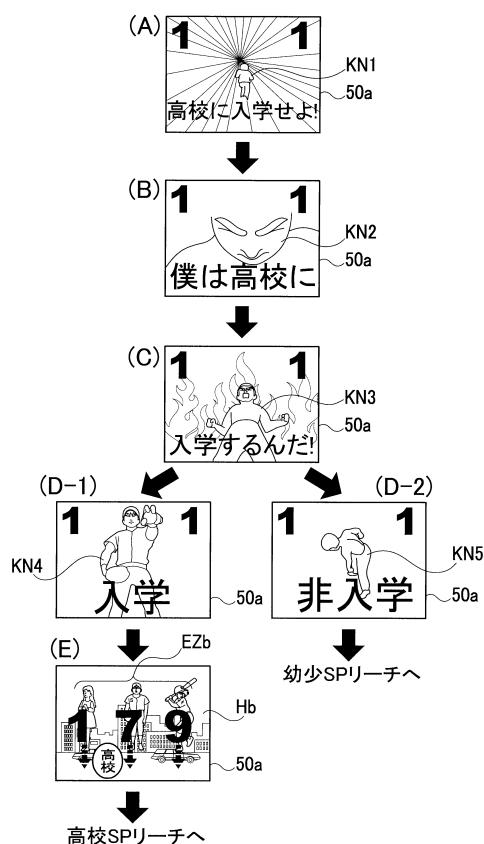
30

40

【図 2 3】

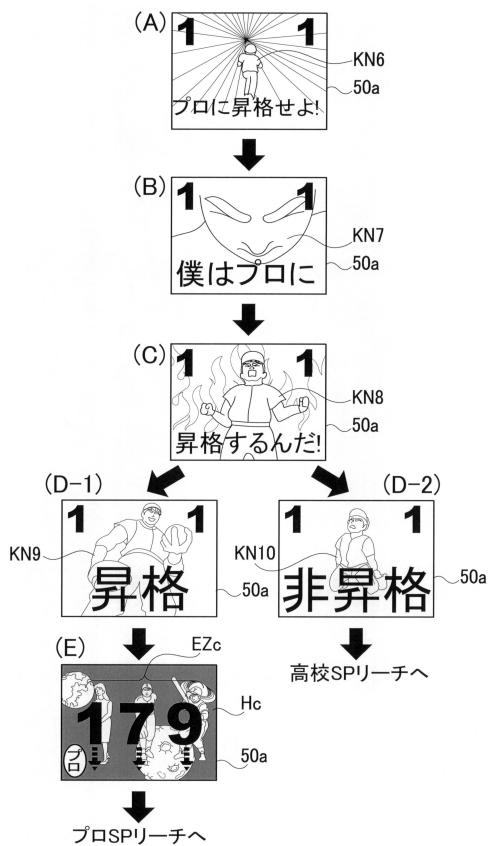


【図 2 4】

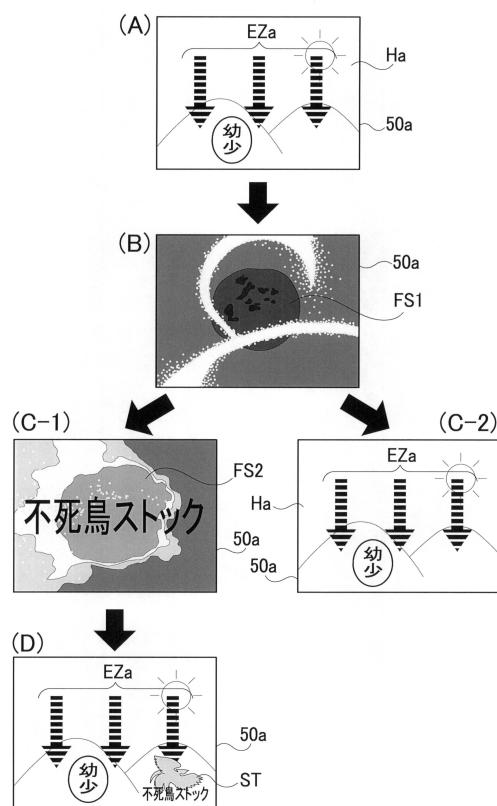


50

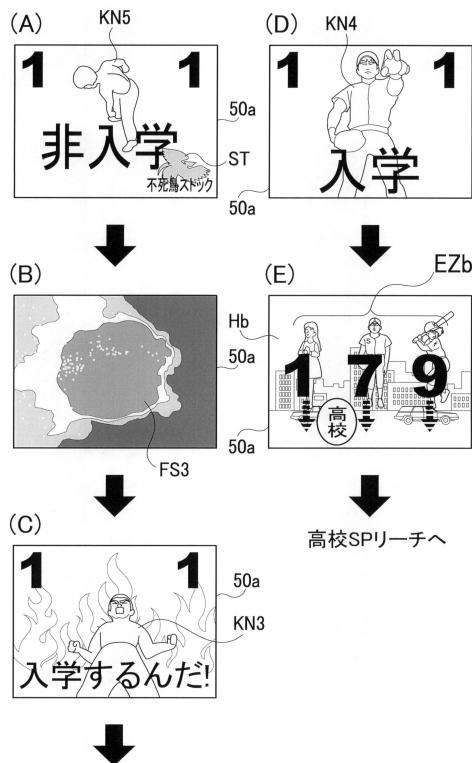
【図 2 5】



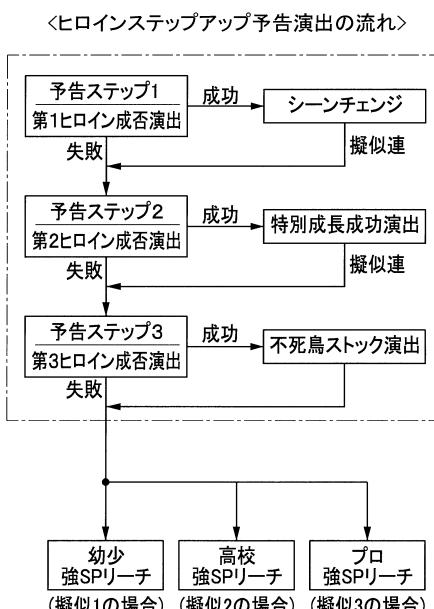
【図 2 6】



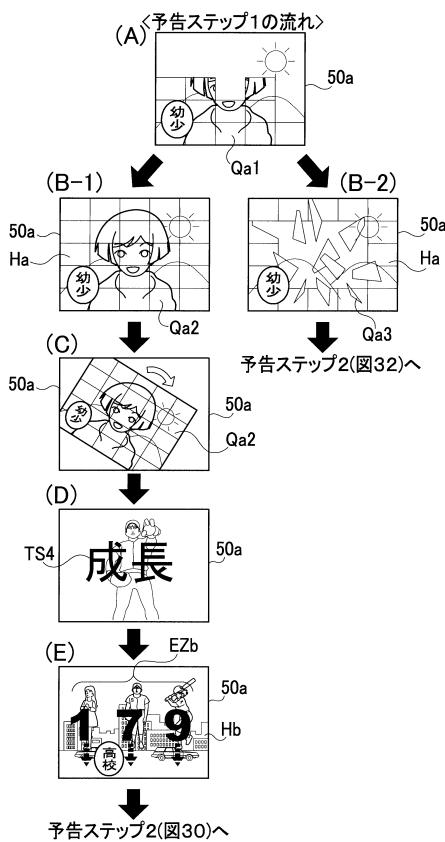
【図 2 7】



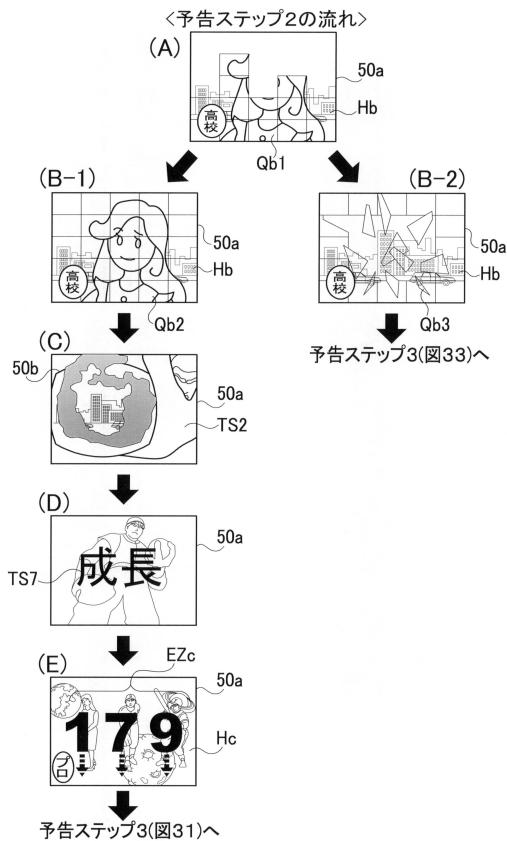
【図 2 8】



【図29】



【図30】



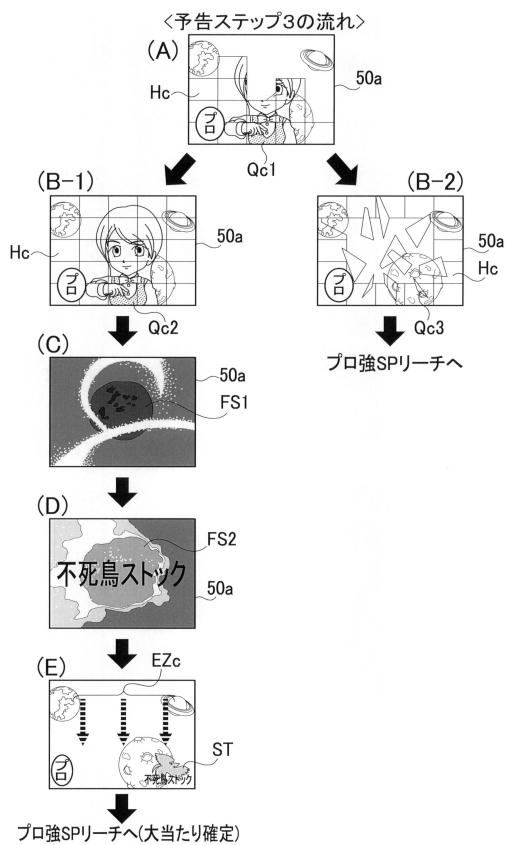
10

20

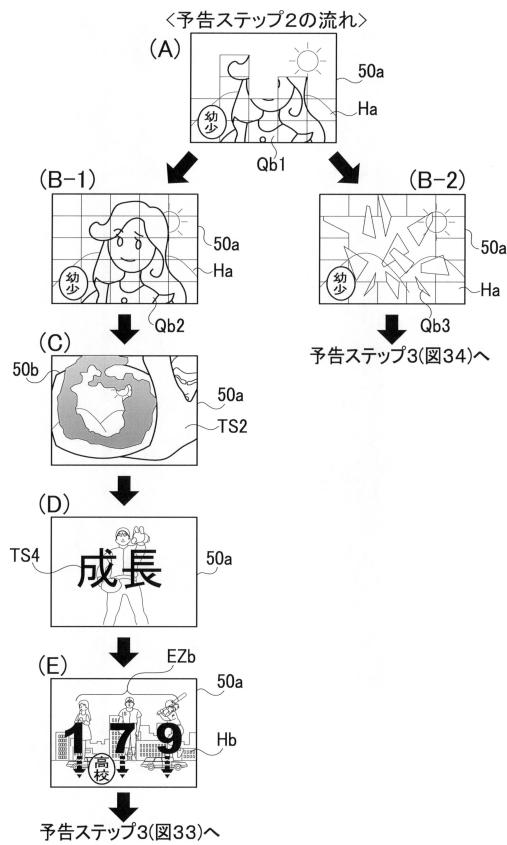
30

40

【図31】

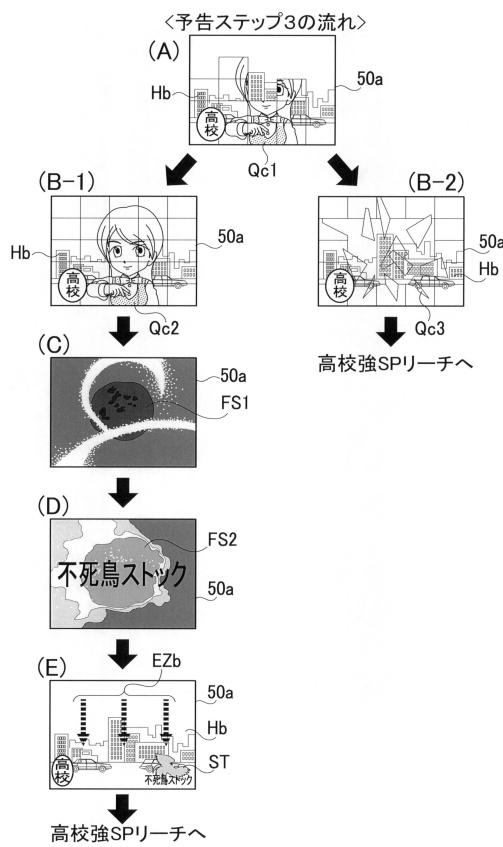


【図32】

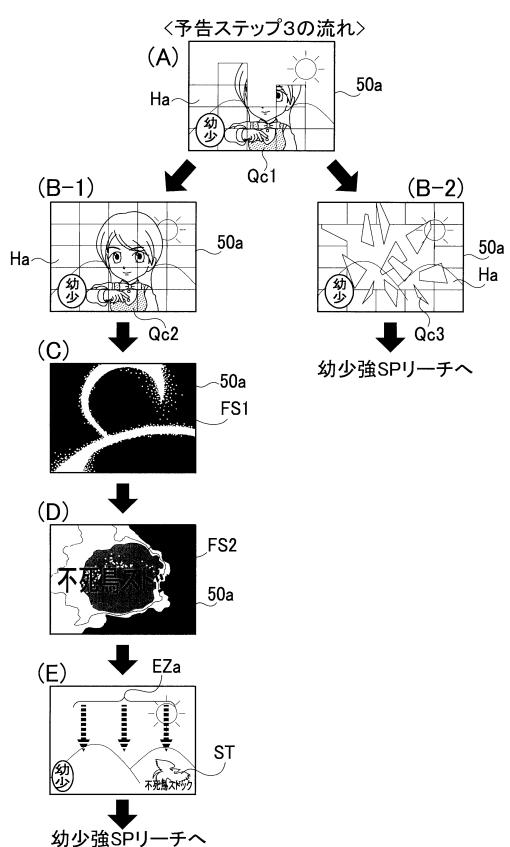


50

【図33】



【図34】



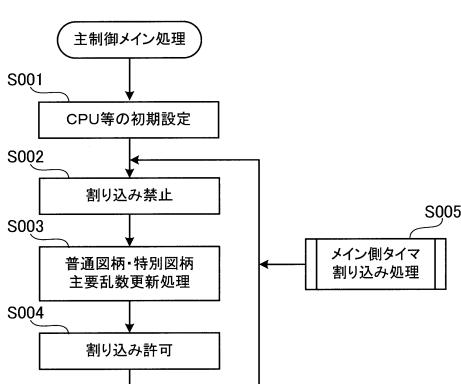
10

20

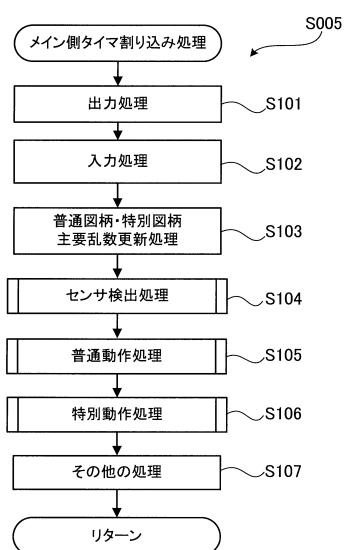
30

40

【図35】

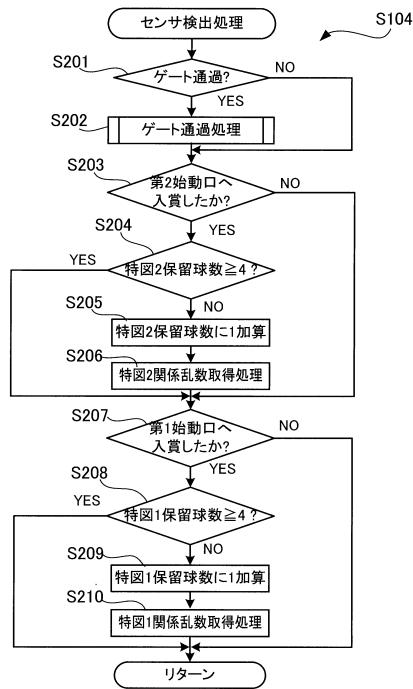


【図36】

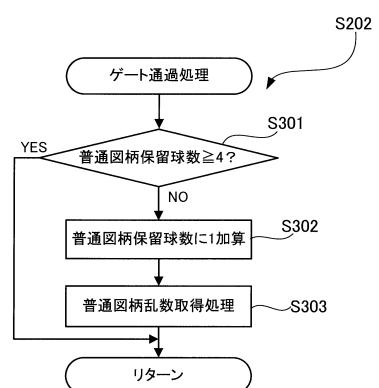


50

【図37】



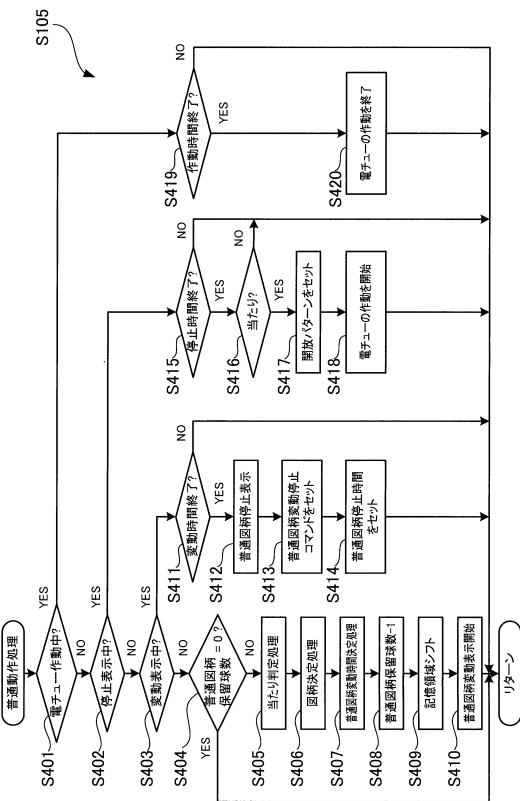
【図38】



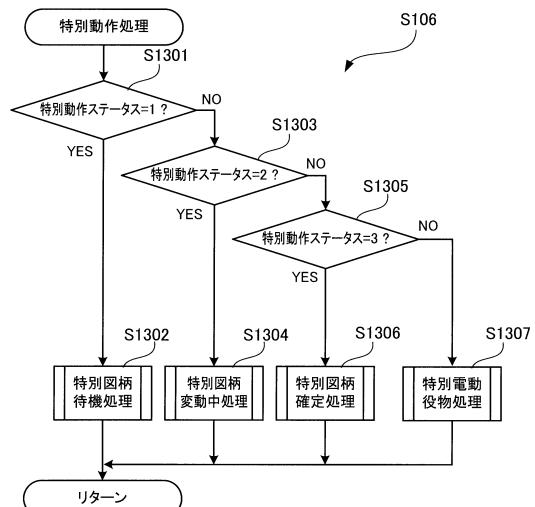
10

20

【図39】



【図40】

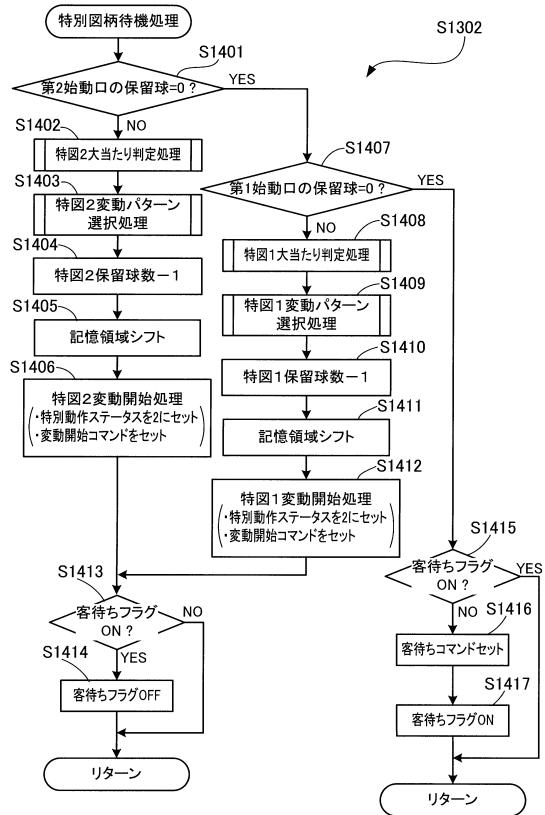


30

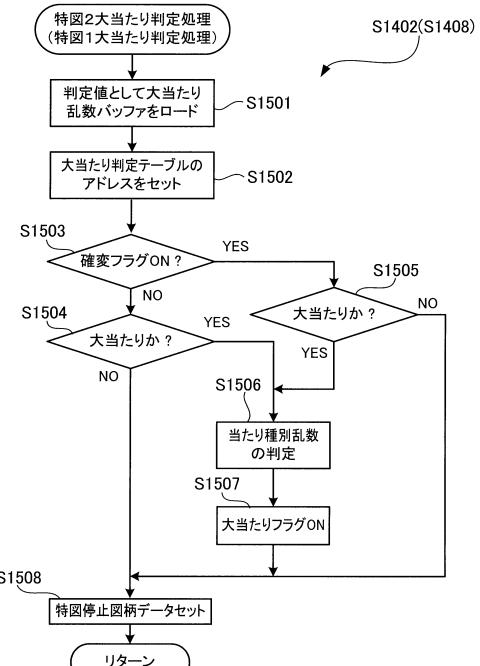
40

50

【図41】



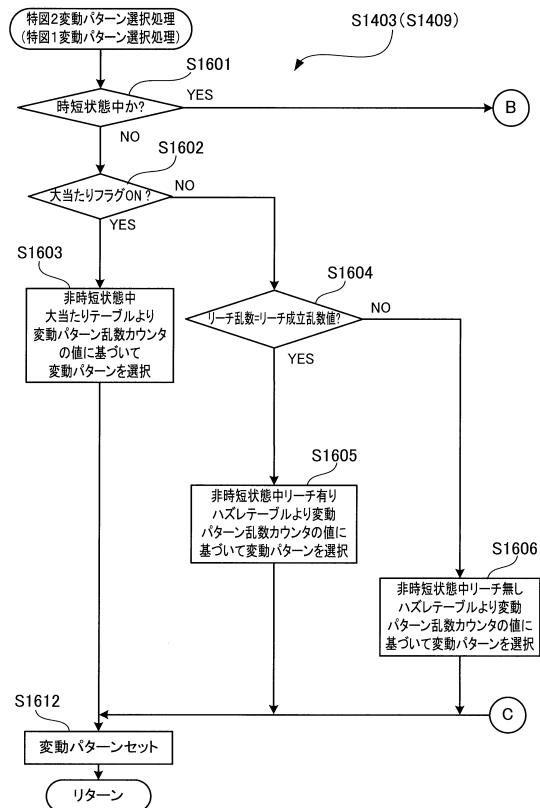
【図42】



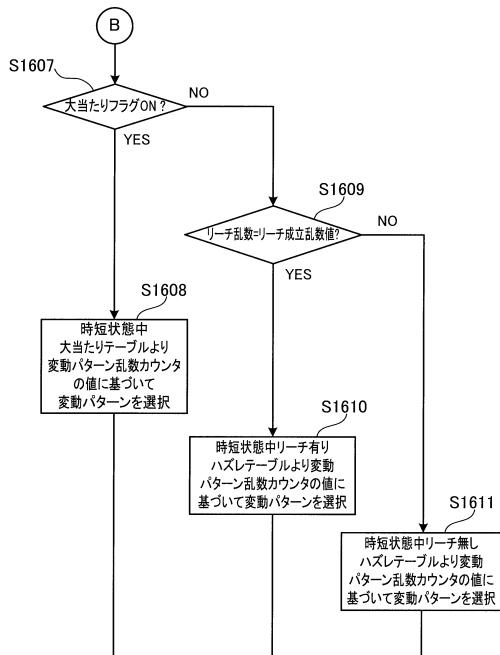
10

20

【図43】



【図44】

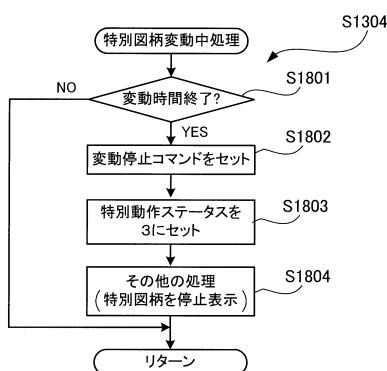


30

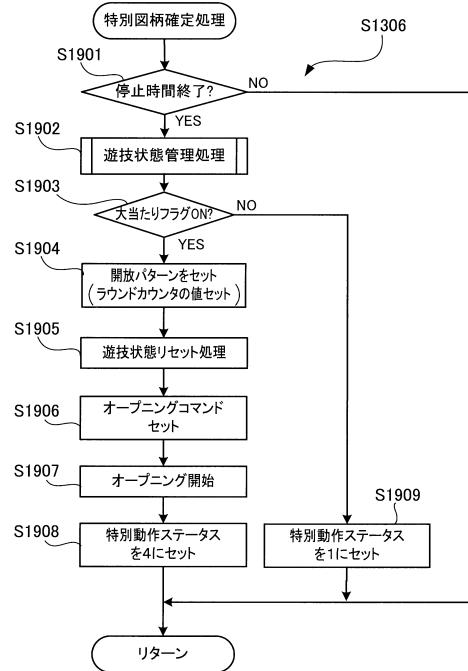
40

50

【図45】



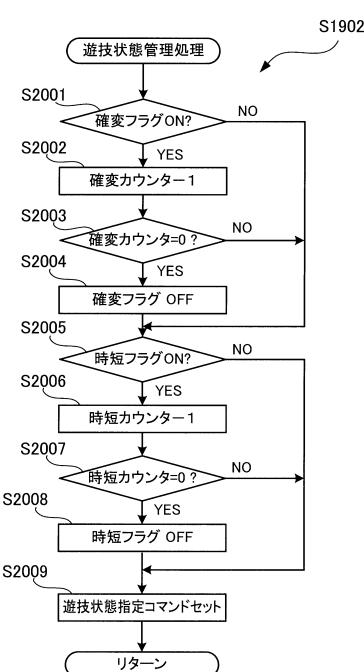
【図46】



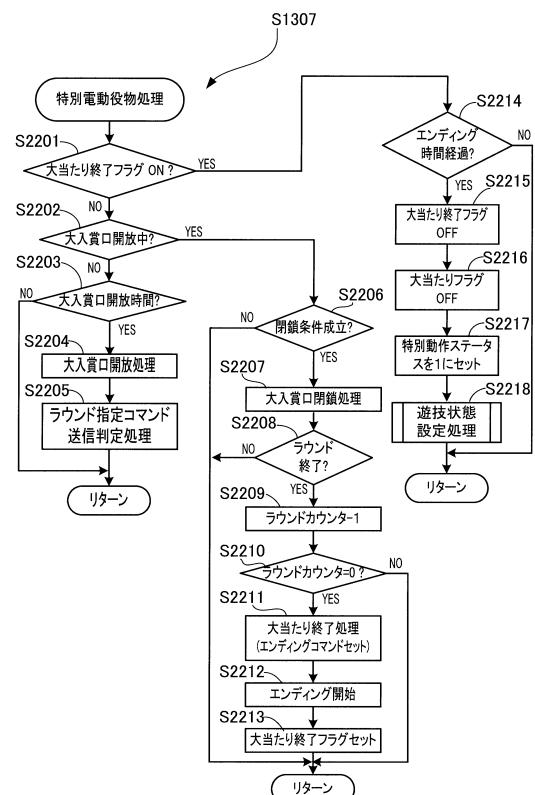
10

20

【図47】



【図48】

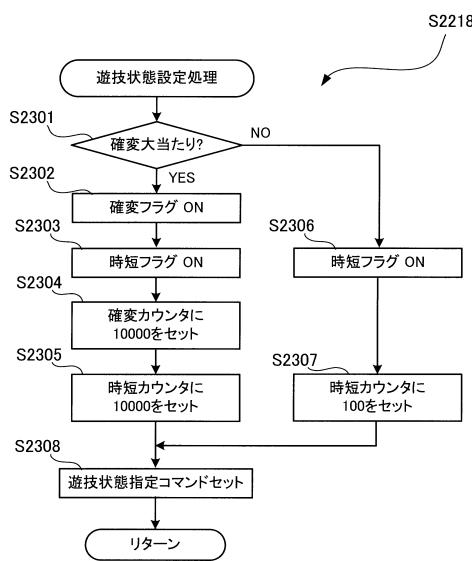


30

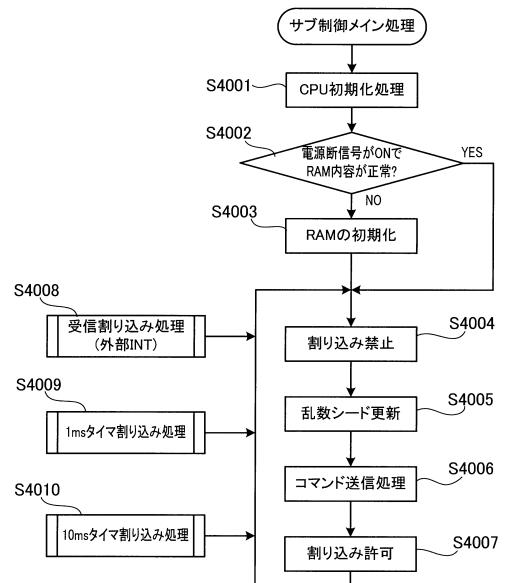
40

50

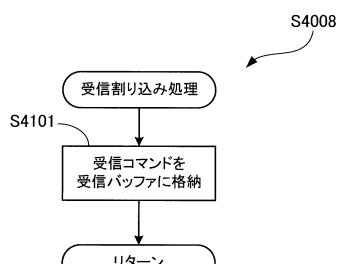
【図 4 9】



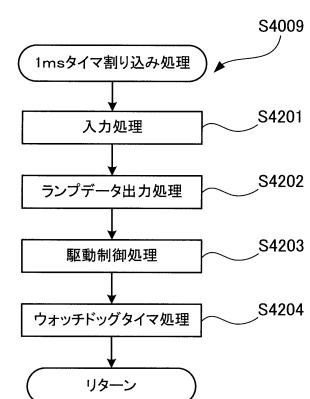
【図 5 0】



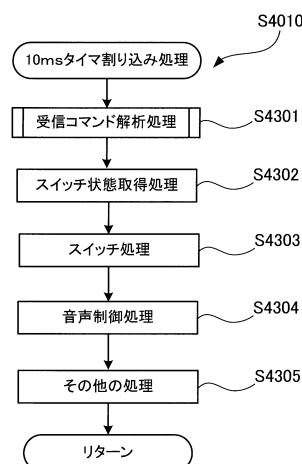
【図 5 1】



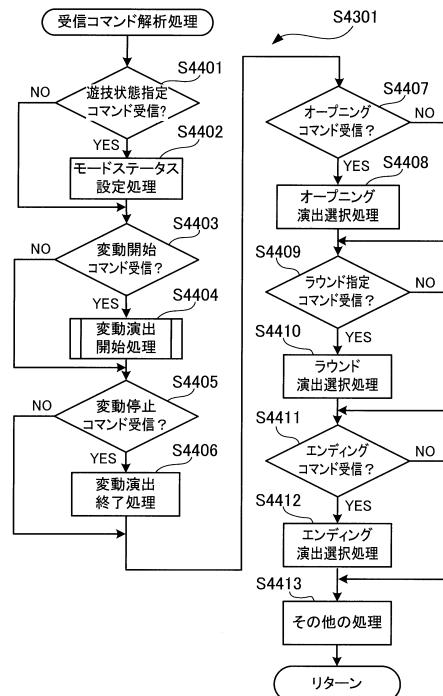
【図 5 2】



【図 5 3】



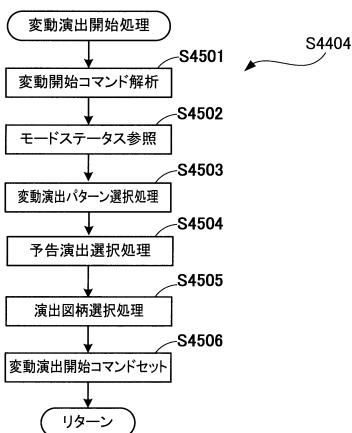
【図 5 4】



10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

演出内容	不死鳥ストック演出選択テーブル		
	不死鳥ストック演出 出現率	振分率(%)	不死鳥ストック演出の有無
擬似3大当たり	0~14	15	実行
	15~99	85	非実行
擬似2大当たり	0~9	10	実行
	10~99	90	非実行
擬似3ハズレ	0~4	5	実行
	10~99	95	非実行
擬似2ハズレ	0~9	10	実行
	10~99	90	非実行

演出内容	不死鳥復活大当たり演出選択テーブル		
	不死鳥復活大当たり 出現率	振分率(%)	不死鳥復活大当たり演出の有無
擬似3大当たり+不死鳥ストック演出実行	0~9	10	実行
	10~99	90	非実行
擬似2大当たり+不死鳥ストック演出実行	0~2	3	実行
	3~99	97	非実行

30

40

50

【図57】

(A) 銀座3大当たり用成長演出バーン抽選テーブル		(B) 銀座3大ハズレ用成長演出バーン抽選テーブル	
成長演出バーン 当選枚数(0~99)	振替率(%)	成長演出 バーティン	成長SP 発展演出
0~9	10	Q1 リーチ前 特別成長演出	シーン エンジ リーチ後 特別成長演出
10~19	10	Q1 リーチ前 特別成長演出	シーン エンジ リーチ後 特別成長演出
20~24	15	Q2 リーチ前 特別成長演出	シーン エンジ リーチ後 特別成長演出
35~39	5	Q3 リーチ前 特別成長演出	シーン エンジ リーチ後 特別成長演出
40~49	10	Q4 リーチ前 特別成長演出	シーン エンジ リーチ後 特別成長演出
50~59	20	Q5 リーチ前 特別成長演出	シーン エンジ リーチ後 特別成長演出
70~74	5	Q6 リーチ前 特別成長演出	シーン エンジ リーチ後 特別成長演出
75~94	20	Q7 リーチ前 特別成長演出	シーン エンジ リーチ後 特別成長演出
95~99	5	Q8 リーチ前 特別成長演出	シーン エンジ リーチ後 特別成長演出
		Q9 リーチ前 特別成長演出	シーン エンジ リーチ後 特別成長演出

【図58】

(A) 楽器セレクト入門用成長演習用バーチャル楽器選択一覧		(B) 楽器セレクト入門用成長演習用バーチャル楽器選択一覧	
成長率(%)	選択率(%)	成長率(%)	選択率(%)
0~14	15	91	25
15~34	20	92	25
35~54	20	93	20
55~64	30	94	20
85~99	15	95	10

【図59】

(A) 損以3用失敗演出実行可能判定テーブル		(B) 損以2用失敗演出実行可能判定テーブル	
成長演出 パートナ	リーチ前 特別成長演出	成長SP 発展演出	不死鳥復活 発展演出
Q1,Q11	○	○	○
Q2,Q12	○	○	△
Q3,Q13	○	△	○
Q4,Q14	○	△	△
Q5,Q15	△	○	○
Q6,Q16	△	△	○
Q7,Q17	○	○	○
Q8,Q18	△	○	△
Q9,Q19	△	○	○

【 図 6 0 】

(A)リーア前特別成長失敗演出抽選テーブル			
演出内容	失敗演出 乱数値(0~99)	振分率(%)	実行内容
擬似3大当たり	0~14	15	失敗態様
	15~99	85	演出非実行
擬似2大当たり	0~19	20	失敗態様
	20~99	80	演出非実行
擬似1大当たり	0~24	25	失敗態様
	25~99	75	演出非実行
擬似3ハズレ	0~24	25	失敗態様
	25~99	75	演出非実行
擬似2ハズレ	0~29	30	失敗態様
	30~99	70	演出非実行
擬似1ハズレ	0~39	40	失敗態様
	40~99	60	演出非実行

(B) リーチ後特別成長失敗演出抽選テーブル

(B) リーチ後特別成長失敗演出抽選テーブル			
演出内容	失敗演出 乱数値(0~99)	振分率(%)	実行内容
擬似3大当たり	0~9	10	失敗態様
	10~99	90	演出非実行
擬似2大当たり	0~14	15	失敗態様
	15~99	85	演出非実行
擬似1大当たり	0~19	20	失敗態様
	20~99	80	演出非実行
擬似3ハズレ	0~29	30	失敗態様
	30~99	70	演出非実行
擬似2ハズレ	0~34	35	失敗態様
	35~99	65	演出非実行
擬似1ハズレ	0~44	45	失敗態様
	45~99	55	演出非実行

(C)成長SP発展失敗演出抽選テーブル

(C)成長SP発展失敗演出抽選テーブル			
演出内容	失敗演出 乱数値(0~99)	振分率(%)	実行内容
擬似3大当たり	0~4	5	失敗態様
	5~99	95	演出非実行
擬似2大当たり	0~9	10	失敗態様
	10~99	90	演出非実行
擬似1大当たり	0~14	15	失敗態様
	15~99	85	演出非実行
擬似3ハズレ	0~34	35	失敗態様
	35~99	65	演出非実行
擬似2ハズレ	0~39	40	失敗態様
	40~99	60	演出非実行
擬似1ハズレ	0~49	50	失敗態様
	50~99	50	演出非実行

【図 6 1】

SPJ-1チ抽選テーブル				
演出内容	キャラ予告演出	乱数値(0~99)	振分率(%)	演出実行の有無
擬似3大当たり	0~79	80	プロ用キャラ予告演出実行	
	80~99	20	非実行	
擬似2大当たり	0~59	60	高校用キャラ予告演出実行	
	60~99	40	非実行	
擬似1大当たり	0~39	40	幼少用キャラ予告演出実行	
	40~99	60	非実行	
擬似3ハズレ	0~19	20	プロ用キャラ予告演出実行	
	20~99	80	非実行	
擬似2ハズレ	0~29	30	高校用キャラ予告演出実行	
	30~99	70	幼少用キャラ予告演出実行	
擬似1ハズレ	0~39	40	非実行	
	40~99	60	非実行	

【図 6 2】

(A) 擬似3大当たり用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブル

ヒロインステップアップ 予告演出乱数(0~99)	振分率	ステップアップ 予告演出パターン	第1ヒロイン 成否演出	第2ヒロイン 成否演出	第3ヒロイン 成否演出
0~79	80	W1	成功	成功	成功
80~99	20	W2	成功	成功	失敗

(B) 擬似3ハズレ用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブル

ヒロインステップアップ 予告演出乱数(0~99)	振分率	ステップアップ 予告演出パターン	第1ヒロイン 成否演出	第2ヒロイン 成否演出	第3ヒロイン 成否演出
0~99	100	W3	成功	成功	失敗

(C) 擬似2大当たり用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブル

ヒロインステップアップ 予告演出乱数(0~99)	振分率	ステップアップ 予告演出パターン	第1ヒロイン 成否演出	第2ヒロイン 成否演出	第3ヒロイン 成否演出
0~39	40	W11	失敗	成功	成功
40~69	30	W12	成功	失敗	成功
70~89	20	W13	失敗	成功	失敗
90~99	10	W14	成功	失敗	失敗

(D) 擬似2ハズレ用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブル

ヒロインステップアップ 予告演出乱数(0~99)	振分率	ステップアップ 予告演出パターン	第1ヒロイン 成否演出	第2ヒロイン 成否演出	第3ヒロイン 成否演出
0~9	10	W15	失敗	成功	成功
10~29	20	W16	成功	失敗	成功
30~59	30	W17	失敗	成功	失敗
60~99	40	W18	成功	失敗	失敗

(E) 擬似1大当たり用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブル

ヒロインステップアップ 予告演出乱数(0~99)	振分率	ステップアップ 予告演出パターン	第1ヒロイン 成否演出	第2ヒロイン 成否演出	第3ヒロイン 成否演出
0~1	2	W21	失敗	失敗	成功
2~99	98	W22	失敗	失敗	失敗

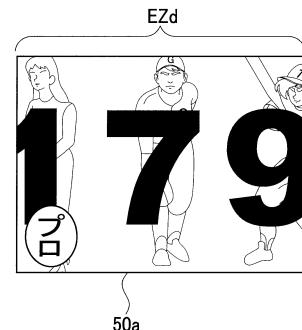
(F) 擬似1ハズレ用ヒロインステップアップ予告演出抽選テーブル

ヒロインステップアップ 予告演出乱数(0~99)	振分率	ステップアップ 予告演出パターン	第1ヒロイン 成否演出	第2ヒロイン 成否演出	第3ヒロイン 成否演出
0~2	3	W23	失敗	失敗	成功
3~99	97	W24	失敗	失敗	失敗

【図 6 3】

【図 6 4】

キャラ予告演出抽選テーブル				
演出内容	キャラ予告演出	乱数値(0~99)	振分率(%)	演出実行の有無
擬似3大当たり	0~79	80	プロ用キャラ予告演出実行	
	80~99	20	非実行	
擬似2大当たり	0~59	60	高校用キャラ予告演出実行	
	60~99	40	非実行	
擬似1大当たり	0~39	40	幼少用キャラ予告演出実行	
	40~99	60	非実行	
擬似3ハズレ	0~19	20	プロ用キャラ予告演出実行	
	20~99	80	非実行	
擬似2ハズレ	0~29	30	高校用キャラ予告演出実行	
	30~99	70	幼少用キャラ予告演出実行	
擬似1ハズレ	0~39	40	非実行	
	40~99	60	非実行	



50a

30

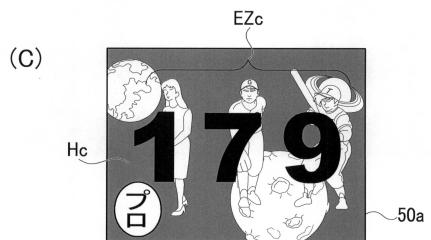
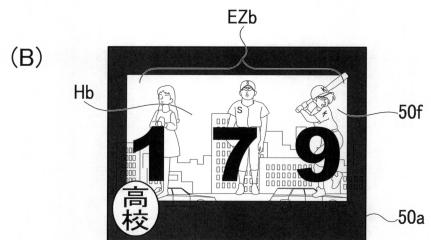
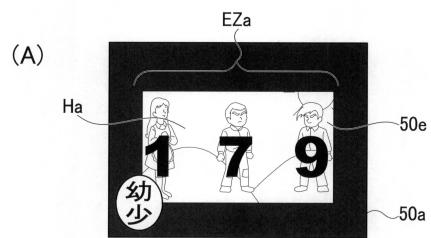
40

50

10

20

【図 6 5】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献
- 特許第6300289 (JP, B1)
特開2002-272960 (JP, A)
特開2013-215326 (JP, A)
特開2016-198212 (JP, A)
特開2016-158840 (JP, A)
特開2017-131318 (JP, A)
特開2004-321625 (JP, A)
特許第7079479 (JP, B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
- A 63 F 7 / 02