(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-124436
(P2020-124436A)
(43)公開日　令和2年8月20日(2020.8.20)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	304D	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 107 頁）

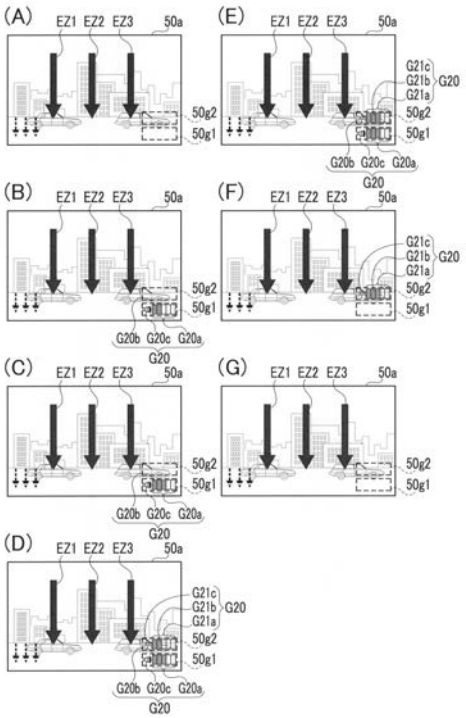
(21)出願番号　特願2019-20021(P2019-20021)
(22)出願日　平成31年2月6日(2019.2.6)

(71)出願人　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　110000291
特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
(72)発明者　土屋　良孝
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　川添　智久
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】演出効果を向上させることができる遊技機を提供すること。
【解決手段】遊技者が操作可能な操作手段（十字ボタン４２ｋ）と、所定の遊技を実行可能な遊技実行手段（遊技制御用マイコン１０１）と、演出手段（画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３）による所定の演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用マイコン１２１）と、を備え、演出実行手段は、所定の遊技中に操作手段が操作されることによって、所定の演出を構成する構成要素（音量や光量）の出力量を変更可能である。
【選択図】図５４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技に応じた演出を実行可能な演出実行手段を備えた遊技機において、
遊技者が操作可能な操作手段を備え、
前記演出実行手段は、遊技中に前記操作手段が操作されることによって、演出を構成する構成要素の出力量を変更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、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技機では、遊技球が始動口に入球することを条件に、大当たりであるか否かの判定を行うことが可能であり、当該判定が行われると図柄の可変表示が行われる。図柄の可変表示において、変動表示していた図柄が停止表示されることによって、判定の結果が報知される。図柄の可変表示において大当たり図柄が停止表示されると、大当たり遊技などの遊技者に有利な遊技状態に制御される（特許文献１）。
【０００３】
また、特許文献１に記載の遊技機では、遊技が行われているときに、演出手段を用いた演出が行われる。そして、遊技が行われていないときには、遊技者が操作可能な操作手段を用いて、演出手段から出力される音声の音量や光の光量を変更することができる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１８－４７３３３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、音声や発光などの所定の演出手段を有する遊技機について、演出効果の向上を図るために未だ改善の余地がある。
【０００６】
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、その課題とするところは、演出効果を向上させることが可能な遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明に係る遊技機は、
遊技に応じた演出を実行可能な演出実行手段を備えた遊技機において、
遊技者が操作可能な操作手段を備え、
前記演出実行手段は、遊技中に前記操作手段が操作されることによって、演出を構成する構成要素の出力量を変更可能であることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、演出効果を向上させることが可能である。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】本発明の基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機の斜視図である。
【図２】遊技盤ユニットの正面図である。
【図３】（Ａ）は盤可動体の待機状態を説明する正面図、（Ｂ）は盤可動体の移動状態を説明する正面図、（Ｃ）は盤可動体の回転状態を説明する正面図である。
【図４】表示器類の正面図である。

【図５】本発明の基本的な実施形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。
【図６】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】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】（Ａ）は普図関連判定情報を示す表であり、（Ｂ）は特図関連判定情報を示す表である。
【図９】（Ａ）は当たり判定テーブルであり、（Ｂ）は普図変動パターン判定テーブルであり、（Ｃ）は補助遊技制御テーブルである。
【図１０】（Ａ）は大当たり判定テーブルであり、（Ｂ）は大当たり図柄種別判定テーブルであり、（Ｃ）はリーチ判定テーブルである。
【図１１】特図１変動パターン判定テーブルである。
【図１２】特図２変動パターン判定テーブルである。
【図１３】第１先読み判定テーブルである。
【図１４】第２先読み判定テーブルである。
【図１５】（Ａ）は大当たり遊技制御テーブルであり、（Ｂ）は遊技状態設定テーブルである。
【図１６】（Ａ）はデモ動画の一例を示す図であり、（Ｂ）は設定画面の一例を示す図である。
【図１７】（Ａ）は第１通常用背景画像の一例を示す図であり、（Ｂ）は第２通常用背景画像の一例を示す図であり、（Ｃ）は第３通常用背景画像の一例を示す図であり、（Ｄ）は確変用背景画像の一例を示す図であり、（Ｅ）は時短用背景画像の一例を示す図である。
【図１８】（Ａ）は大当たりオープニング演出の一例を示す図であり、（Ｂ）はラウンド演出の一例を示す図であり、（Ｃ）は大当たりエンディング演出の一例を示す図である。
【図１９】（Ａ）は演出図柄の一例を示す図であり、（Ｂ）は演出図柄表示領域の一例を示す図である。
【図２０】リーチ無しハズレの特図変動演出の一例を表す図である。
【図２１】特図変動演出が開始してからリーチになるまでの一例を表す図である。
【図２２】Ｎリーチの一例を表す図である。
【図２３】ＳＰリーチの一例を表す図である。
【図２４】ＳＰリーチの一例を表す図であり、図２４の続きである。
【図２５】ＳＰリーチの一例を表す図であり、図２５の続きである。
【図２６】可動体演出の一例を表す図である。
【図２７】操作演出の一例を表す図である。
【図２８】保留演出の一例を表す図である。
【図２９】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。
【図３０】保留アイコン変化予告の一例を表す図である。
【図３１】遊技制御メイン処理のフローチャートである。
【図３２】遊技制御側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図３３】センサ検知処理のフローチャートである。
【図３４】センサ検知処理のフローチャートであり、図３３の続きを表す図である。
【図３５】普通動作処理のフローチャートである。
【図３６】特別動作処理のフローチャートである。
【図３７】特別図柄待機処理のフローチャートである。
【図３８】特図１変動パターン判定処理のフローチャートである。
【図３９】特別図柄変動処理のフローチャートである。
【図４０】特別図柄確定処理のフローチャートである。
【図４１】演出制御メイン処理のフローチャートである。
【図４２】１ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図４３】１０ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図４４】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図４５】受信コマンド解析処理のフローチャートであり、図４４の続きを表す図である。
【図４６】上皿の平面図である。
【図４７】第１実施形態における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４８】第１音量画像領域および第１光量画像領域を表す図である。
【図４９】（Ａ）～（Ｅ）は第１音量画像が表示されている様子を表す図、（Ｆ）～（Ｊ）は第１光量画像が表示されている様子を表す図である。
【図５０】特図変動表示が行われているときに、第１音量画像が表示される様子を表す図である。
【図５１】特図変動表示が行われているときに、第１音量画像が表示される様子を表すである。
【図５２】特図変動表示が行われているときに、第１光量画像が表示される様子を表す図である。
【図５３】特図変動表示が行われているときに、第１光量画像が表示される様子を表す図である。
【図５４】特図変動表示が行われているときに、第１音量画像および第１光量画像が表示される様子を表す図である。
【図５５】特図変動表示が行われているときに、第１音量画像および第１光量画像が表示される様子を表す図である。
【図５６】特図変動表示が行われているときに、第１音量画像および第１光量画像が表示される様子を表す図である。
【図５７】特図変動表示が行われているときに、第１音量画像および第１光量画像が表示される様子を表す図である。
【図５８】非遊技中に、メニュー画像が表示される様子を表す図である。
【図５９】非遊技中に、第２音量画像が表示される様子を表す図である。
【図６０】非遊技中に、第２光量画像が表示される様子を表す図である。
【図６１】非遊技中に、第１音量画像および第１光量画像が表示される様子を表す図である。
【図６２】大当たり遊技が行われているときに、第１曲画像および第１音量画像が表示される様子を表す図である。
【図６３】（Ａ）はオープニングが開始されたときの様子を表す図、（Ｂ）はオープニングにおいて第１光量画像が表示される様子を表す図、（Ｃ）はラウンド遊技が開始されたときの様子を表す図である。
【図６４】（Ａ）はエンディングが開始されたときの様子を表す図、（Ｂ）はエンディングにおいて第１光量画像が表示される様子を表す図、（Ｃ）は高確率高ベース遊技状態に移行したときの様子を表す図である。
【図６５】高確率高ベース遊技状態における通常変動が行われているときに、第２曲画像および第１音量画像が表示される様子を表す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
＜基本的な実施形態＞
最初に、本発明の遊技機の特徴部分の前提となる本発明の基本的な実施形態を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。なお、以下において、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。
【００１１】
１．遊技機の機械的構成

本発明の遊技機の基本的な実施形態であるパチンコ遊技機ＰＹ１について説明する。最初に、パチンコ遊技機ＰＹ１の機械的構成について図１～図４を用いて説明する。なお、以下の説明において、パチンコ遊技機ＰＹ１の各部の左右上下方向は、そのパチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者にとっての（正面視の）左右上下方向のことである。また、「前方」とはパチンコ遊技機ＰＹ１から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者に近づく方向とし、「後方」をパチンコ遊技機ＰＹ１に対面する遊技者から当該パチンコ遊技機ＰＹ１に近づく方向として、説明する。

【００１２】

図１に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技盤１を含む遊技盤ユニットＹＵと、遊技盤ユニットＹＵを内部に収納した遊技機枠２とを備えている。遊技機枠２は、遊技店に固定される枠状の外枠２１と、外枠２１に取り付けられ、遊技盤ユニットＹＵが取り付けられる内枠２２と、内枠２２に回転自在に支持される前扉２３と、を備える。

【００１３】

外枠２１、内枠２２、および前扉２３の正面視外周形状は大体同一である。そして、外枠２１の前面に内枠２２が取り付けられている。

【００１４】

前扉２３は内枠２２に対して開閉が可能である。前扉２３は、大体中央に略縦長矩形状の大きな開口部が形成された枠状の前枠２３ｍと、その開口部に嵌め込まれた透明板２３ｔと、を備える。前扉２３が閉じられているとき、遊技盤ユニットＹＵに含まれる遊技盤１と透明板２３ｔとが対面する。透明板２３ｔは、透明な合成樹脂板で略縦長矩形状に成形されている。よって、パチンコ遊技機ＰＹ１が遊技店に設置されると、当該パチンコ遊技機ＰＹ１の前方にいる遊技者は、透明板２３ｔを通して、遊技盤１の前面に形成された遊技領域６を視認することができる。なお、透明板２３ｔとして、透明な合成樹脂板の代わりに透明なガラス板を用いてもよい。パチンコ遊技機ＰＹ１の前方から透明板２３ｔを通して遊技領域６を視認可能であればよい。

【００１５】

前枠２３ｍの前面の右下部には、遊技球を発射させるための回転操作が可能なハンドル７２ｋが設けられている。ハンドル７２ｋが操作された量（回転角度）が、遊技球を発射させるために遊技球に与えられる力の大きさ（発射強度）に対応付けられている。よって、遊技球は、ハンドル７２ｋの回転操作に応じた発射強度で発射される。

【００１６】

また、前枠２３ｍの前面の下部には、前方に大きく突出した上皿３４と、上皿３４の直下に配された下皿３５が設けられている。上皿３４の前方側中央には、下方に押下操作可能な第１演出ボタン４０ｋが設けられている。第１演出ボタン４０ｋの上皿３４の上面から視認可能に突出している操作部分は半球形に成形されている。さらに、上皿３４の上面の後方側には、ハンドル７２ｋに供給される遊技球を貯留するための供給球貯留穴３４Ａが形成されている。また、下皿３５の上面には、供給球貯留穴３４Ａに収容しきれない余剰の遊技球を貯留するための余剰球貯留穴３５Ａが設けられている。

【００１７】

さらに、前枠２３ｍの前面の透明板２３ｔの上側、右側、および左側には、前方に突出した上側装飾体３１、右側装飾体３２、および左側装飾体３３が設けられている。上側装飾体３１の底面には、音を出力可能な一対の２つのスピーカ５２、具体的には左側に配されたスピーカ５２Ｌと右側に配されたスピーカ５２Ｒ、が下方を向いて左右方向に所定距離をおいて並設されている。また、右側装飾体３２の下部には、下方に押下操作可能な第２演出ボタン４１ｋが設けられている。第２演出ボタン４１ｋの操作部分は棒状に成形されている。さらに、右側装飾体３２から上皿３４の正面右部分にかけて、および左側装飾体３３から上皿３４の正面左部分にかけて、発光可能な枠ランプ５３が設けられている。

【００１８】

なお、遊技機枠２に設けられる部材や装置の位置や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【００１９】
次に、遊技盤ユニットＹＵについて、図１に加えて図２を用いて説明する。遊技盤ユニットＹＵは、遊技盤１と、遊技盤１の背面に取り付けられた盤用演出ユニットＥＵと、を有する。最初に、遊技盤１について説明する。遊技盤１は、透明な合成樹脂板で構成されている。遊技盤１の略中央には正面視略円形の開口部１Ａが形成されている。
【００２０】
遊技盤１の前面には、開口部１Ａに沿って、略リング状のセンター装飾体６１が前方に突出して形成されている。また、センター装飾体６１の外側には、センター装飾体６１を大きく取り囲むように略リング状に形成された外レール６２と、外レール６２の左側部分とセンター装飾体６１との間で、外レール６２およびセンター装飾体６１に略平行な湾曲状の内レール６３と、が形成されている。
【００２１】
そして、遊技盤１の前面において、センター装飾体６１、外レール６２および内レール６３などで囲まれた領域が遊技領域６を形成している。すなわち、遊技盤１の前面が、センター装飾体６１、外レール６２および内レール６３によって、遊技領域６とそれ以外の領域とに区切られている。また、外レール６２と内レール６３とで囲まれた領域は、発射された遊技球が遊技領域６へ向かうために通過可能な発射領域７を形成している。
【００２２】
遊技領域６は、ハンドル７２ｋの操作によって発射された遊技球が流下可能な領域であり、パチンコ遊技機ＰＹ１で遊技を行うために設けられている。なお、遊技領域６には、多数の遊技用くぎ（図示なし）が突設されている。遊技用くぎは、遊技領域６に進入して遊技領域６を流下する遊技球を、一般入賞口１０、第１始動口１１、第２始動口１２、ゲート１３、および大入賞口１４などに適度に誘導する経路を構成している。
【００２３】
遊技領域６の所定位置に一般入賞装置１０Ｄが設けられている。一般入賞装置１０Ｄには、一般入賞口１０が遊技球の入球が可能に形成されている。遊技球が一般入賞口１０へ入球すると、所定個数（例えば、３個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、一般入賞口１０に入球した遊技球はそのまま遊技領域６の外部へ排出される。
【００２４】
また、遊技領域６におけるセンター装飾体６１の中央直下には第１始動入賞装置１１Ｄが設けられている。第１始動入賞装置１１Ｄには、第１始動口１１が遊技球の入球が可能に形成されている。第１始動入賞装置１１Ｄは作動しない非作動構造からなる。そのため、第１始動口１１は、遊技球の入球のし易さが変化せずに一定（不変）である。遊技球が第１始動口１１へ入球すると、所定個数（例えば、４個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第１始動口１１に入球した遊技球はそのまま遊技領域６の外部へ排出される。
【００２５】
なお、センター装飾体６１の左側部から下端部にかけて、遊技球を内部に通すワープ部６１ｗが形成されている。ワープ部６１ｗへの入口はセンター装飾体６１の左側部に形成されている。ワープ部６１ｗに入った遊技球はワープ部６１ｗの内部を通って出口から出る。ワープ部６１ｗの出口付近であってセンター装飾体６１の下端部上面には、遊技球が転動可能なステージ６１ｓが設けられている。ステージ６１ｓの先端には、遊技球を下方に導く下方誘導部６１ｙが設けられている。この下方誘導部６１ｙの直下には第１始動口１１が設けられている。
【００２６】
遊技領域６における第１始動口１１の直下には、第２始動入賞装置（所謂「電チュー」）１２Ｄが設けられている。電チュー１２Ｄには、遊技球が入球不可能な閉態様と入球可能な開態様とに変化可能な第２始動口１２が形成されている。第２始動口１２は、電チュー１２Ｄが具備する電チュー開閉部材１２ｋによって閉態様と開態様とをとる。すなわち、電チュー開閉部材１２ｋの作動によって第２始動口１２が開閉する。

【００２７】
電チュー開閉部材１２ｋは正面視略Ｌ字状部材からなり、通常は第２始動口１２を閉鎖している。電チュー開閉部材１２ｋは、前方側先端面が遊技領域６と面一状態になる退避状態から前方に突出することができる。電チュー開閉部材１２ｋが前方に突出すると、電チュー開閉部材１２ｋが遊技領域６に垂直に突出した状態になり、第２始動口１２が入球可能に開放する。具体的には、電チュー開閉部材１２ｋの水平部の左端に立設された垂直部分が遊技球を受けとめられ、水平部から第２始動口１２へと導かれる。
【００２８】
このように、電チュー開閉部材１２ｋが開状態であるときだけ遊技球の第２始動口１２への入球が可能となる。遊技球が第２始動口１２へ入球すると、所定個数（例えば、４個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第２始動口１２に入球した遊技球はそのまま遊技領域６の外部へ排出される。
【００２９】
また、センター装飾体６１の右側にゲート１３が設けられている。ゲート１３は、遊技球が通過可能に構成されている。遊技球がゲート１３を通過しても賞球が払い出されない。なお、ゲート１３を通過した遊技球はそのまま遊技領域６を流下する。
【００３０】
遊技領域６における第１始動入賞装置１１Ｄの右側でゲート１３の下流側には、大入賞装置１４Ｄが設けられている。大入賞装置１４Ｄには、遊技球が入球不可能な閉態様と入球可能な開態様とに変化可能な大入賞口１４が形成されている。大入賞口１４は、大入賞装置１４Ｄが具備するＡＴ開閉部材１４ｋによって閉態様と開態様とをとる。すなわち、ＡＴ開閉部材１４ｋの作動によって大入賞口１４が開閉する。
【００３１】
ＡＴ開閉部材１４ｋは正面視略横長矩形状の平板からなる可動部材であり、通常は大入賞口１４を閉鎖している。ＡＴ開閉部材１４ｋの下端部には、水平な回転軸が設けられている。ＡＴ開閉部材１４ｋはその回転軸を中心に、上端が前方へ倒れるように略９０度回転することができる。ＡＴ開閉部材１４ｋが回転すると、ＡＴ開閉部材１４ｋが遊技領域６に垂直に突出した状態になり、大入賞口１４が入球可能に開放する。
【００３２】
このように、ＡＴ開閉部材１４ｋが開状態であるときだけ遊技球の大入賞口１４への入球が可能となる。遊技球が大入賞口１４へ入球すると、所定個数（第１実施形態では、１４個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、大入賞口１４に入球した遊技球はそのまま遊技領域６の外部へ排出される。
【００３３】
また、遊技領域６における大入賞装置１４Ｄの下方には、その上面が左斜め下方に形成され、遊技球を第２始動口１２へ誘導する誘導経路６４が遊技領域６（遊技盤１の前面）から前方に突出して設けられている。なお、誘導経路６４の上面を転動する遊技球は、第２始動口１２の方へ向かって流下可能であるが、基本的には第１始動口１１へ入球することはできない。
【００３４】
なお、第１始動口１１、第２始動口１２、大入賞口１４、および一般入賞口１０への遊技球の入球や、遊技球のゲート１３の通過をまとめて、第１始動口１１、第２始動口１２、大入賞口１４、一般入賞口１０、およびゲート１３への「入賞」と総称する。
【００３５】
ところで、遊技球が流下可能な遊技領域６は、左右方向の中央より左側の左遊技領域６Ａと、右側の右遊技領域６Ｂと、に分けることができる。遊技球が左遊技領域６Ａを流下するように遊技球を発射させるハンドル７２ｋの操作態様を「左打ち」という。一方、遊技球が右遊技領域６Ｂを流下するように遊技球を発射させるハンドル７２ｋの操作態様を「右打ち」という。
【００３６】

遊技領域６において、左打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第１流路Ｒ１といい、右打ちにて遊技球を発射したときに遊技球が流下可能な流路を、第２流路Ｒ２という。第１流路Ｒ１および第２流路Ｒ２には、不図示の多数の遊技用くぎによっても構成されている。

【００３７】

第１流路Ｒ１上には、第１始動口１１と、２つの一般入賞口１０と、が設けられている。よって、遊技者は、左打ちにより第１流路Ｒ１を流下するように遊技球を発射させることで、第１始動口１１、または、一般入賞口１０への入賞を狙うことができる。一方、第２流路Ｒ２上には、第２始動口１２と、ゲート１３と、大入賞口１４と、が設けられている。よって、遊技者は、右打ちにより第２流路Ｒ２を流下するように遊技球を発射させることで、ゲート１３、第２始動口１２、または大入賞口１４への入賞を狙うことができる。

【００３８】

なお、遊技領域６の略最下部には、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の外部へ排出する２つのアウト口１９が設けられている。また、各入賞口への入賞による賞球数は、適宜に設定することが可能である。

【００３９】

次に、遊技盤１の背面に取り付けられた盤用演出ユニットＥＵについて説明する。盤用演出ユニットＥＵは、主に演出を行う複数の装置をユニット化したものである。盤用演出ユニットＥＵには、画像表示装置５０、および盤可動装置５５が取り付けられている。

【００４０】

画像表示装置５０は、２０インチの３Ｄ液晶ディスプレイで構成されており、３Ｄ画像を表示可能な表示部５０ａを具備する。画像表示装置５０は、遊技盤１の数センチ後方に配置されている。

【００４１】

盤可動装置５５は、動作可能な盤可動体５５ｋを備える。盤可動体５５ｋは、水平状態を保持された横長で板状の昇降部材５５ｋ２と、昇降部材５５ｋ２の左右方向中央に設けられた略楕円形状の回転部材５５ｋ１と、を有する。盤可動体５５ｋは、遊技盤１と画像表示装置５０との間に配されている。盤可動体５５ｋは、初期位置に配されている待機状態において、盤可動体５５ｋの下端部分、具体的に回転部材５５ｋ１の下端部分が、遊技盤１の開口部１Ａの上端から少しだけ下方に位置している。すなわち、盤可動体５５ｋは、待機状態において、回転部材５５ｋ１の下端部の一部のみが遊技者から視認でき、大部分が視認できないよう配されている（図３（Ａ）参照）。

【００４２】

そして、盤可動体５５ｋは、全体的に初期位置から所定の作動位置まで下降し、その作動位置から上昇して初期位置に戻ることができる（図３（Ｂ）参照）。所定の作動位置としては、正面視で盤可動体５５ｋが開口部１Ａの略中央につく位置である。ここで、所定の作業位置は適宜に設定可能であり、正面視で盤可動体５５ｋが開口部１Ａの略中央より上方側におかれる位置であっても下方側におかれる位置であってもよい。

【００４３】

また、回転部材５５ｋ１は、その中心において前後方向に形成された回転軸を中心に正面視右回りおよび左回りに回転運動することが可能である（図３（Ｃ）参照）。なお、回転部材５５ｋ１の回転運動は、盤可動体５５ｋが待機位置から作動位置に移動するとき、作動位置に保持されているとき、および作動位置から待機位置に移動するときに実行可能である。

【００４４】

なお、遊技盤ユニットＹＵに設けられる部材や装置の位置や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。

【００４５】

次に、遊技盤１の前面に形成された遊技領域６の上下方向略中央の右隣（遊技領域６以

外の部分）に配置されている表示器類８について説明する。図４に示すように、表示器類８には、第１特別図柄（以下、「特図１」という）を可変表示する特図１表示器８１ａ、第２特別図柄（以下、「特図２」という）を可変表示する特図２表示器８１ｂ、及び、普通図柄（以下、「普図」という）を可変表示する普図表示器８２が含まれている。また、表示器類８には、後述する特図１保留数を表示する特図１保留表示器８３ａ、および後述する特図２保留数を表示する特図２保留表示器８３ｂが含まれている。

【００４６】

特図１の可変表示は、遊技球の第１始動口１１への入賞を契機とした特図１抽選が行われると実行される。また、特図２の可変表示は、遊技球の第２始動口１２への入賞を契機とした特図２抽選が行われると実行される。特図１抽選、および特図２抽選については後述する。なお、以下の説明では、特図１、および特図２を総称して「特図」といい、特図１抽選、および特図２抽選を総称して「特図抽選」という。また、特図１表示器８１ａ、および特図２表示器８１ｂを総称して「特図表示器８１」という。さらに、特図１保留表示器８３ａ、および特図２保留表示器８３ｂを総称して「特図保留表示器８３」という。

【００４７】

特図の可変表示は、特図抽選の結果を報知する。特図の可変表示では、特図が変動表示した後に停止表示する。停止表示された特図（停止特図）は、可変表示の表示結果として導出された特図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された特図が予め定めた特定の特図である場合には、大入賞口１４の開放を伴う大当たり遊技が行われる。

【００４８】

特図１表示器８１ａ、および特図２表示器８１ｂはそれぞれ、横並びに配された８個のＬＥＤから構成されている。特図１表示器８１ａ、および特図２表示器８１ｂの点灯態様は、特図抽選の結果に応じた特図、すなわち特図抽選の結果を表す。例えば特図抽選の結果が大当たりである場合には、最終的に「□□■■□□■■」（□：点灯、■：消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤが点灯する。この点灯態様が大当たり図柄であり、大当たりを表す。また、特図抽選の結果がハズレである場合には、最終的に「■■■■■■■□」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯する。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。なお、特図抽選の結果に対応するＬＥＤの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。よって、例えば、ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させてもよい。

【００４９】

また、特図の可変表示において、特図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特図の変動表示がなされる。特図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が点灯する態様である。なお、変動表示の態様は、特に限定されず、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適宜に設定してよい。

【００５０】

ところで、パチンコ遊技機ＰＹ１では、遊技球が第１始動口１１または第２始動口１２へ入賞してもすぐに特図抽選および特図の可変表示が行われない場合がある。具体的には、特図の可変表示の実行中や大当たり遊技の実行中に遊技球の第１始動口１１または第２始動口１２への入賞があった場合である。この場合、その入賞に基づいて特図抽選および特図の可変表示が保留される。この保留された特図抽選および特図の可変表示のことを「特図保留」という。

【００５１】

特図保留には、第１始動口１１への入賞に基づいて保留された特図１抽選、および特図１の可変表示を表す「特図１保留」と、第２始動口１２への入賞に基づいて保留された特図２抽選、および特図２の可変表示を表す「特図２保留」と、がある。そして、特図１保留の数、すなわち保留されている特図１抽選および特図１の可変表示の数を特図１保留表示器８３ａが表示する。一方、特図２保留の数、すなわち保留されている特図２抽選、および特図２の可変表示の数を特図２保留表示器８３ｂが表示する。

【００５２】
特図１保留の数、および特図２保留の数に上限値に設けることも設けないことも可能である。また、特図１保留の数、および特図２保留の数に上限値を設ける場合、特図１保留の数と特図２保留の数を同一にしても良いし、異ならせても良い。なお、基本的な実施形態では、特図１保留の数、および特図２保留の数の上限値が「４」に設定されているとする。
【００５３】
特図１保留表示器８３ａおよび特図２保留表示器８３ｂのそれぞれは、４個のＬＥＤで構成されており、特図１保留および特図２保留の数の分だけＬＥＤを点灯させることにより特図１保留および特図２保留の数を表示する。なお、以下において、特図１保留の数を「特図１保留数（Ｕ１）」といい、特図２保留数の数を「特図２保留数（Ｕ２）」という。また、「特図１保留数」と「特図２保留数」を総称して「特図保留数」という。さらに、「特図１保留表示器８３ａ」と「特図２保留表示器８３ｂ」とを総称して「特図保留表示器８３」という。
【００５４】
また、普図の可変表示は、遊技球のゲート１３への入賞を契機とした普図抽選が行われると実行される。そして、普図の可変表示は、普図抽選の結果を報知する。普図の可変表示では、普図が変動表示した後に停止表示する。停止表示された普図（停止普図）は、可変表示の表示結果として導出された普図抽選の結果を表す識別情報である。停止表示された普図が予め定めた特定の普図である場合には、第２始動口１２の開放を伴う補助遊技が行われる。
【００５５】
普図表示器８２は、例えば２個のＬＥＤから構成されている。普図表示器８２の点灯態様は、普図抽選の結果に応じた普図、すなわち普図抽選の結果を表す。普図抽選の結果が当たりである場合には、最終的には、「□□」（□：点灯、■：消灯）というように両ＬＥＤが点灯する。この点灯態様が当たり図柄であり、当たりを表す。また普図抽選の結果がハズレである場合には、最終的には、「■□」というように右のＬＥＤのみが点灯する。この点灯態様がハズレ図柄であり、ハズレを表す。なお、普図抽選の結果に対応するＬＥＤの点灯態様は限定されず、適宜に設定することができる。例えば、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。
【００５６】
また、普図が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普図の変動表示が行われる。普図の変動表示の態様は、基本的な実施形態では、両ＬＥＤが交互に点灯するという態様である。なお、普図の変動表示の態様は、特に限定されず、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適宜に設定してもよい。
【００５７】
２．遊技機の電気的構成
次に、図５～図７に基づいて、パチンコ遊技機ＰＹ１の電気的な構成を説明する。図５に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１の背面側には、遊技利益を得ることが可能な遊技に関する制御（遊技の進行）を行う遊技制御基板１００、遊技制御基板１００による遊技の制御に応じた演出に関する制御を行う演出制御基板１２０、画像の制御を行う画像制御基板１４０、遊技球の払い出しに関する制御などを行う払出制御基板１７０、および各基板１００、１２０、１４０、１７０に電力を供給する電源基板１９０が取り付けられている。
【００５８】
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／遮断が切り換えられる。
【００５９】
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ＰＹ

１の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）１０１が実装されている。よって、遊技制御基板１００は、遊技の制御を行う遊技制御部と位置づけることができる。なお、遊技制御基板１００の制御対象となる遊技利益を獲得可能な遊技には、特図抽選、特図の可変表示、大当たり遊技、後述する遊技状態の設定、普図抽選、普図の可変表示、補助遊技などが含まれる。

【００６０】

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やテーブル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（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）１０４、遊技用ＲＯＭ１０３に記憶されたプログラムを実行する遊技用ＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ）１０２が含まれている。

【００６１】

遊技用ＲＯＭ１０３には、後述する遊技制御メイン処理や遊技制御側タイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。また、遊技用ＲＯＭ１０３には、後述する大当たり判定テーブル、大当たり図柄種別判定テーブル、リーチ判定テーブル、特図変動パターン判定テーブル、先読み判定テーブル、大当たり遊技制御テーブル、遊技状態設定テーブル、当たり判定テーブル、補助遊技制御テーブルなどが格納されている。なお、遊技用ＲＯＭ１０３は外付けであってもよい。

【００６２】

また、遊技用ＲＡＭ１０４には、特図保留記憶部１０５が設けられている。ここで、特図保留記憶部１０５について説明する。前述の通り、遊技球の第１始動口１１または第２始動口１２への入賞があると、特図保留が発生可能であるが、特図保留が可能な場合、すなわち、特図保留数が上限値に達していないときには、この入賞に基づいて、特図抽選などを行うための各種乱数からなる判定情報が取得される。そして、この判定情報は、特図保留として特図保留記憶部１０５に一旦記憶される。なお、以下において、遊技球の第１始動口１１への入賞により取得される判定情報のことを「特図１関連判定情報」といい、遊技球の第２始動口１２への入賞により取得される判定情報のことを「特図２関連判定情報」という。また、特図１関連判定情報と特図２関連判定情報とを総称して「特図関連判定情報」という。

【００６３】

そして、特図１関連判定情報は、特図１保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図１保留記憶部１０５ａに記憶される。一方、特図２関連判定情報は、特図２保留として、特図保留記憶部１０５の中の特図２保留記憶部１０５ｂに記憶される。特図１保留記憶部１０５ａに記憶可能な特図１関連判定情報の数、すなわち、特図１保留数の上限値は「４」に設定されている。また、特図２保留記憶部１０５ｂに記憶可能な特図２関連判定情報の数、すなわち、特図２保留数の上限値は「４」に設定されている。

【００６４】

また、遊技制御基板１００には、所定の中継基板（図示なし）を介して各種センサ類やソレノイド類が接続されている。そのため、遊技制御基板１００には、各種センサ類が出力した信号が入力する。また、遊技制御基板１００は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。

【００６５】

遊技制御基板１００に接続されている各種センサ類には、一般入賞口センサ１０ａ、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、および大入賞口センサ１４ａが含まれている。

【００６６】

一般入賞口センサ１０ａは、一般入賞口１０に入賞した遊技球を検知する。第１始動口センサ１１ａは、第１始動口１１に入賞した遊技球を検知する。第２始動口センサ１２ａは、第２始動口１２に入賞した遊技球を検知する。ゲートセンサ１３ａは、ゲート１３を通過した遊技球を検知する。大入賞口センサ１４ａは、大入賞口１４に入賞した遊技球を

検知する。
【００６７】
また、遊技制御基板１００に接続されている各種アクチュエータ類には、電チューソレノイド１２ｓ、およびＡＴソレノイド１４ｓが含まれている。電チューソレノイド１２ｓは、電チュー１２Ｄの電チュー開閉部材１２ｋを駆動する。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。
【００６８】
なお、遊技制御基板１００に接続されるセンサの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。また、遊技制御基板１００に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。
【００６９】
さらに遊技制御基板１００には、表示器類８（特図表示器８１、普図表示器８２、および、特図保留表示器８３）が接続されている。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。
【００７０】
また遊技制御基板１００は、払出制御基板１７０に各種コマンド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、および払出装置７３が接続されているとともに、発射装置７２が接続されている。また、カードユニットＣＵは、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装置である。
【００７１】
払出制御基板１７０は、遊技制御用マイコン１０１からの信号や、接続されたカードユニットＣＵからの信号に基づいて、払出装置７３の払出モータ７３ｍを駆動して賞球や貸球の払い出しを行う。払い出される賞球や貸球は、その計数のための払出センサ７３ａにより検知される。
【００７２】
また、発射装置７２は遊技球を発射する装置である。ハンドル７２ｋが、発射装置７２に遊技球を発射させるための操作を受け付ける操作部または入力部を構成しており、発射装置７２に含まれる。ハンドル７２ｋには、遊技者などの人のハンドル７２ｋへの接触を検知可能なタッチスイッチ７２ａが設けられている。遊技者によるハンドル７２ｋの操作があった場合には、タッチスイッチ７２ａが遊技者のハンドル７２ｋへの接触を検知し、発射制御回路１７５を介して検知信号を払出制御基板１７０に出力する。
【００７３】
さらに、ハンドル７２ｋには、ハンドル７２ｋの回転角度（操作量）を検知可能な発射ボリュームのつまみ７２ｂが接続されている。発射装置７２は、発射ボリュームのつまみ７２ｂが検知したハンドル７２ｋの回転角度に応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ７２ｍを駆動させる。なお、パチンコ遊技機ＰＹ１においては、ハンドル７２ｋへの回転操作が維持されている状態では、約０．６秒毎に１球の遊技球が発射されるようになっている。
【００７４】
また遊技制御基板１００は、遊技の進行に応じて、演出制御基板１２０に対し、遊技に関する情報を含んだ各種コマンドを送信する。演出制御基板１２０は、遊技制御基板１００から送られてきた各種コマンドに基づいて、遊技制御基板１００による遊技の進行状況（遊技の制御内容）を把握することができる。
【００７５】
なお、遊技制御基板１００と演出制御基板１２０との接続は、遊技制御基板１００から演出制御基板１２０への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板１００と演出制御基板１２０との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【００７６】
図７に示すように、演出制御基板１２０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機ＰＹ１の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）１２１が実装されている。そして、演出制御基板１２０は、後述する画像制御基板１４０、音声制御回路１６１、およびサブドライブ基板１６２と共に、演出の制御を行う演出制御部と位置づけることができる。ただし、演出制御部は、少なくとも演出制御基板１２０を備え、演出装置（画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３、および盤可動体５５ｋ等）を用いた遊技演出、客待ち演出、および操作促進演出などを制御可能であればよい。
【００７７】
なお、演出制御基板１２０の制御対象となる演出には、遊技演出（特図変動演出、保留演出、大当たり遊技演出など）、客待ち演出、第１演出ボタン４０ｋや第２演出ボタン４１ｋの操作が有効な期間（操作有効期間）において操作を促す操作促進演出などが含まれている。
【００７８】
演出制御用マイコン１２１には、遊技制御基板１００による遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ＲＯＭ１２３、ワークメモリとして使用される演出用ＲＡＭ１２４、演出用ＲＯＭ１２３に記憶されたプログラムを実行する演出用ＣＰＵ１２２が含まれている。
【００７９】
演出用ＲＯＭ１２３には、後述する演出制御メイン処理、受信割り込み処理、１ｍｓタイマ割り込み処理、および１０ｍｓタイマ割り込み処理などを行うためのプログラムが格納されている。なお、演出用ＲＯＭ１２３は外付けであってもよい。
【００８０】
演出用ＲＡＭ１２４には、後述する始動入賞コマンドを記憶する始動入賞コマンド保留記憶部１２５、後述する図柄指定コマンドを記憶する図柄指定コマンド記憶部１２６、および後述する特図変動開始コマンドを記憶する特図変動開始コマンド記憶部１２７が設けられている。
【００８１】
また、演出制御基板１２０には、画像制御基板１４０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、すなわち、遊技制御基板１００による遊技の進行に応じて、画像制御基板１４０に画像表示装置５０の表示制御を行わせる。なお、演出制御基板１２０と画像制御基板１４０との接続は、演出制御基板１２０から画像制御基板１４０への信号の送信と、画像制御基板１４０から演出制御基板１２０への信号の送信の双方が可能な双方向通信接続となっている。
【００８２】
画像制御基板１４０は、画像制御のためのプログラム等を記憶した画像用ＲＯＭ１４２、ワークメモリとして使用される画像用ＲＡＭ１４３、及び、画像用ＲＯＭ１４２に記憶されたプログラムを実行する画像用ＣＰＵ１４１を備えている。また、画像制御基板１４０は、画像表示装置５０に表示される画像のデータを記憶したＣＧＲＯＭ（Ｃｈａｒａｃｔｅｒ Ｇｅｎｅｒａｔｏｒ Ｒｅａｄ Ｏｎｌｙ Ｍｅｍｏｒｙ）１４５、ＣＧＲＯＭ１４５に記憶されている画像データの展開等に使用されるＶＲＡＭ（Ｖｉｄｅｏ Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）１４６、及び、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ Ｄｉｓｐｌａｙ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１４４を備えている。これらの電子部品の全部又は一部がワンチップで構成されていてもよい。
【００８３】
ＣＧＲＯＭ１４５には、例えば、画像表示装置５０に表示される画像を表示するための画像データ（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、図柄、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データ）が格納されている。

【００８４】
ＶＤＰ１４４は、演出制御用マイコン１２１からの指令に基づき画像用ＣＰＵ１４１によって作成されるディスプレイリストに従って、ＣＧＲＯＭ１４５から画像データを読み出してＶＲＡＭ１４６内の展開領域に展開する。そして、展開した画像データを適宜合成してＶＲＡＭ１４６内のフレームバッファに画像を描画する。そしてフレームバッファに描画した画像をＲＧＢ信号として画像表示装置５０に出力する。これにより、種々の演出画像が表示部５０ａに表示される。
【００８５】
なお、ディスプレイリストは、フレーム単位で描画の実行を指示するためのコマンド群で構成されている。ディスプレイリストには、描画する画像の種類、画像を描画する位置、表示の優先順位、表示倍率、画像の透過率等の種々のパラメータの情報が含まれている。
【００８６】
また、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から受信したコマンドに基づいて、すなわち、遊技制御基板１００による遊技の進行に応じて、音声制御回路１６１を介してスピーカ５２から音声、楽曲、および効果音等を出力する。
【００８７】
スピーカ５２から出力する音声等の音声データは、演出制御基板１２０の演出用ＲＯＭ１２３に格納されている。なお、音声制御回路１６１を、基板で構成させてＣＰＵを実装してもよい。この場合、そのＣＰＵに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板にＲＯＭを実装し、そのＲＯＭに音声データを格納してもよい。また、スピーカ５２を画像制御基板１４０に接続し、画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板１４０の画像用ＲＯＭ１４２に音声データを格納してもよい。
【００８８】
また、演出制御基板１２０には、所定の中継基板（図示なし）を介して、入力部となる各種センサ類や駆動源となる各種アクチュエータ類が接続されている。演出制御基板１２０には、各種センサ類が出力した信号が入力する。また、演出制御基板１２０は、各種アクチュエータ類に信号を出力する。
【００８９】
演出制御基板１２０に接続されている各種スイッチ類には、第１演出ボタンセンサ４０ａ、および第２演出ボタンセンサ４１ａが含まれている。第１演出ボタンセンサ４０ａは、第１演出ボタン４０ｋが押下操作されたことを検出する。第２演出ボタンセンサ４１ａは、第２演出ボタン４１ｋが押下操作されたことを検出する。第１演出ボタンセンサ４０ａ、および第２演出ボタンセンサ４１ａは、それぞれが操作されたことを検知すると、その検知内容に応じた信号を演出制御基板１２０に出力する。
【００９０】
なお、演出制御基板１２０に接続されるスイッチの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。また、演出制御基板１２０に接続されるアクチュエータの種類や数は、遊技に支障をきたさない範囲で適宜に変更可能である。
【００９１】
演出制御基板１２０に接続された各種アクチュエータ類には、回転部材用モータ５５ｍ１、および昇降部材用モータ５５ｍ２が含まれている。回転部材用モータ５５ｍ１は、回転部材５５ｋ１を駆動して、回転部材５５ｋ１を回転させることが可能である。昇降部材用モータ５５ｍ２は、昇降部材５５ｋ２を上昇または下降させることが可能である。詳細には、演出制御用マイコン１２１は、回転部材５５ｋ１や昇降部材５５ｋ２の動作態様を決める動作パターンデータを作成し、サブドライブ基板１６２を介して、回転部材５５ｋ１や昇降部材５５ｋ２の動作を制御する。
【００９２】
なお、以下において、「回転部材５５ｋ１や昇降部材５５ｋ２」の動作を「盤可動体５

５ｋの動作」と総称することもある。また、回転部材５５ｋ１を回転させることや昇降部材５５ｋ２を下降または上昇させることについて「盤可動体５５ｋを回転させる、または下降もしくは上昇させる」ともいう。

【００９３】

また、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から受信したコマンドなどに基づいて、サブドライブ基板１６２を介して枠ランプ５３などの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン１２１は、枠ランプ５３の発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ５３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。

【００９４】

なお、サブドライブ基板１６２を基板で構成させてＣＰＵを実装してもよい。この場合、そのＣＰＵに、枠ランプ５３等の点灯制御、および、盤可動体５５ｋの動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、基板にＲＯＭを実装して、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。

【００９５】

３．遊技機による主な遊技

次に、パチンコ遊技機ＰＹ１により行われる主な遊技について、図８～図１５を用いて説明する。

【００９６】

３－１．普図に関わる遊技

最初に、普図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球がゲート１３を通過すると、普図抽選を実行することができる。普図抽選を行うと、普図表示器８２において、普図の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行う。ここで、停止表示される普図には、当たり図柄とハズレ図柄とがある。なお、普図のハズレ図柄については、後述する特図のハズレ図柄と区別をするために「ハズレ普図」ともいう。

【００９７】

当たり図柄が停止表示されると補助遊技が実行されて、当該ゲート１３の通過に係る遊技が終了する。一方、ハズレ普図が停止表示されると、補助遊技は行われず、当該ゲート１３の通過に係る遊技が終了する。また、以下において、普図の可変表示または補助遊技が行われていないときに遊技球がゲート１３を通過することを「普図変動始動条件の成立」という。

【００９８】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、普図変動始動条件が成立し、普図関連判定情報を取得して普図抽選を行うことに基づいて、普図の可変表示、および補助遊技といった一連の遊技を行うことができる。取得する普図関連判定情報には、図８（Ａ）に示すように、普通図柄乱数がある。普通図柄乱数は当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。

【００９９】

３－１－１．当たり判定

当たり判定は、例えば図９（Ａ）に示すような当たり判定テーブルを用いて、当たりか否か（補助遊技を実行するか否か）を決定するための判定である。当たり判定テーブルは、後述する遊技状態に関連付けることが可能である。遊技状態に関連付けられる場合、当たり判定テーブルには、非時短状態で用いる当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、時短状態で用いる当たり判定テーブル（時短用当たり判定テーブル）と、がある。

【０１００】

各当たり判定テーブルでは、当たり判定の結果である当たりとハズレに、普通図柄乱数の判定値（普通図柄乱数判定値）が適宜に振り分けられている。よって、パチンコ遊技機

ＰＹ１は、取得した普通図柄乱数を当たり判定テーブルに照合して、当たりかハズレかの当たり判定を行う。当たり判定の結果が当たりであると、普図の可変表示で当たり図柄が停止表示される。一方、当たり判定の結果がハズレであると、普図の可変表示でハズレ普図が停止表示される。なお、当たりの当選確率については、適宜に変更することが可能である。

【０１０１】

３－１－２．普図変動パターン判定・普図可変表示

普図変動パターン判定は、例えば図９（Ｂ）に示すような普図変動パターン判定テーブルを用いて、普図変動パターンを決定するための判定である。普図変動パターンとは、普図変動時間などの普図の可変表示に関する所定事項に関する識別情報である。

【０１０２】

普図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けられる場合、普図変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（非時短普図変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる普図変動パターン判定テーブル（時短普図変動パターン判定テーブル）とがある。

【０１０３】

各普図変動パターン判定テーブルには、普図変動パターン判定の結果である普図変動パターンが、停止される普図毎に１つ格納されている。すなわち、パチンコ遊技機ＰＹ１は、非時短状態と時短状態とで、普図変動時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態においては、ハズレの普図（ハズレ普図）を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が３０秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が３０秒となる普図変動パターンに決定する。また、時短状態においては、ハズレ普図を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が５秒となる普図変動パターンに決定し、当たり図柄を停止表示する場合の普図の可変表示については普図変動時間が５秒となる普図変動パターンに決定する。なお、これら普図変動時間については、適宜に変更することが可能である。

【０１０４】

そして、普図変動パターン判定で決定された普図変動パターンに対応付けられた普図変動時間の普図の可変表示が、普図表示器８２で行われる。このように、当たり判定、および、普図変動パターン判定が行われることによって、普図表示器８２において普図の可変表示が行われる。

【０１０５】

３－１－３．補助遊技

補助遊技は、普図の可変表示で、表示結果（普図抽選の結果）として、当たり図柄が停止表示（導出）されると実行される。補助遊技において、電チュー１２Ｄが開放する

【０１０６】

補助遊技を構成する要素（補助遊技構成要素）には、電チュー１２Ｄが開放する回数、および各開放についての開放時間などの様々な要素が含まれている。パチンコ遊技機ＰＹ１は、補助遊技制御テーブルを用いて補助遊技を制御する。補助遊技制御テーブルには、補助遊技構成要素が格納されている。例えば図９（Ｃ）に示すように、補助遊技制御テーブルに遊技状態（非時短状態／時短状態）を関連付けることが可能である。すなわち、補助遊技構成要素を、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。なお、開放回数や開放時間などの各要素の具体的な内容については、適宜に変更することが可能である。

【０１０７】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、非時短状態における補助遊技と時短状態における補助遊技とで、電チュー１２Ｄの開放時間を異ならせることが可能である。例えば、非時短状態における補助遊技では、０．２秒などの遊技球を電チュー１２Ｄに入賞させるのが困難な第１の開放時間だけ電チュー１２Ｄが開放する。一方、時短状態における補助遊技では、例え

ば、１．０秒のインターバル（閉鎖）を挟んだ２．５秒の２回開放などの第１の開放時間よりも長く、遊技球を電チュー１２Ｄに入賞させることが容易な第２の開放時間だけ電チュー１２Ｄが開放する。

【０１０８】

なお、以下において、非時短状態における補助遊技のことを「ショート開放補助遊技」ともいう。一方、時短状態における補助遊技のことを「ロング開放補助遊技」ともいう。また、各補助遊技における開放時間は、その補助遊技での合計時間であり、例えば、一度開放した後に一旦閉鎖するインターバルを挟んで再度開放するなど、１回の補助遊技の中で複数回開放するように構成しても良い。

【０１０９】

３－２．特図に関わる遊技

次に、特図に関わる遊技について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第１始動口１１に入賞すると、特図１抽選を実行することができる。特図１抽選が行われると、特図１表示器８１ａにおいて、特図１の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図１抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図１には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図１抽選の結果には大当たり、およびハズレがある。

【０１１０】

大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。また、ハズレ図柄が停止表示されると、大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【０１１１】

同様に、パチンコ遊技機ＰＹ１は、発射された遊技球が第２始動口１２に入賞すると、特図２抽選を実行することができる。特図２抽選が行われると、特図２表示器８１ｂにおいて、特図２の可変表示（変動表示を行った後に停止表示）を行って、特図２抽選の結果を報知する。ここで、停止表示される特図２には、大当たり図柄、およびハズレ図柄がある。すなわち、特図２抽選の結果には、大当たり、およびハズレがある。

【０１１２】

大当たり図柄が停止表示されると大当たり遊技が実行され、新たな遊技状態が設定されて、当該入賞に基づく遊技が終了する。さらに、ハズレ図柄が停止表示されると大当たり遊技が行われず、当該入賞に基づく遊技が終了する。

【０１１３】

また、以下において、第１始動口１１に遊技球が入賞することを「第１始動条件の成立」といい、第２始動口１２に遊技球が入賞することを「第２始動条件の成立」という。また、「第１始動条件の成立」と「第２始動条件の成立」をまとめて「始動条件の成立」と総称する。また、特別図柄のハズレ図柄については、前述の普図のハズレ図柄と区別するために「ハズレ特図」ともいう。

【０１１４】

パチンコ遊技機ＰＹ１は、始動条件が成立し、特図関連判定情報を取得して特図抽選を行うことに基づいて、特図の可変表示、および大当たり遊技といった一連の遊技を行う。そして、特図の可変表示を行うために、当該特図関連判定情報について種々の判定を行う。取得する特図関連判定情報には、図８（Ｂ）に示すように、特別図柄乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数および特図変動パターン乱数がある。

【０１１５】

特別図柄乱数は大当たり判定を行うための乱数（判定情報）である。大当たり図柄乱数は大当たり図柄種別判定を行うための乱数（判定情報）である。リーチ乱数はリーチ判定を行うための乱数（判定情報）である。特図変動パターン乱数は特別図柄の変動パターン判定を行うための乱数（判定情報）である。各乱数には、適宜に範囲が設けられている。次に、特図関連判定情報を用いて行われる各判定について説明する。

【０１１６】

３－２－１．大当たり判定

大当たり判定は、大当たり判定テーブルを用いて、大当たりか否か（大当たり遊技を実行するか否か）、言い換えると、大当たり、またはハズレの何れかを決定することである。大当たり判定テーブルは、例えば図１０（Ａ）に示すように、後述する遊技状態に関連付けて設けることができる。具体的には、大当たり判定テーブルには、後述する通常確率状態で用いられる大当たり判定テーブル（以下、「通常確率用大当たり判定テーブル」という）と、後述する高確率状態で用いられる大当たり判定テーブル（以下、「高確率用大当たり判定テーブル」という）と、がある。

【０１１７】

遊技状態に関連付けられた各大当たり判定テーブルでは、大当たり判定の結果である大当たり、およびハズレに、特別図柄乱数の判定値（特別図柄乱数判定値）が振り分けられている。パチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技状態に関連付けられた大当たり判定テーブルに、取得した特別図柄乱数を照合して、大当たり、またはハズレの何れであるかを判定する。図１０（Ａ）に示すように、高確率用大当たり判定テーブルの方が、通常確率用大当たり判定テーブルよりも、大当たりと判定される特別図柄乱数判定値が多く設定されている。

【０１１８】

なお、大当たり確率や各種大当たり判定の判定結果に対する特別図柄乱数判定値の振り分け方については、適宜に変更することが可能である。

【０１１９】

３－２－２．大当たり図柄種別判定

大当たり図柄種別判定は、大当たり判定の結果が大当たりである場合に、例えば図１０（Ｂ）に示すような大当たり図柄種別判定テーブルを用いて大当たり図柄の種別（大当たり図柄種別）を決定することである。大当たり図柄の種別に、大当たりの内容、換言すれば、遊技者に付与される遊技特典などで構成される大当たりの構成要素（遊技者に有利な内容）を対応付けることが可能である。

【０１２０】

大当たり図柄種別判定テーブルは、可変表示される特別図柄の種別（特図１／特図２）、言い換えれば、当該大当たり図柄種別判定が起因する（当該大当たり図柄種別判定を発生させた）入賞が行われた始動口の種別（第１始動口１１／第２始動口１２）に関連付けられている。すなわち、大当たり図柄種別判定テーブルには、特図１の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第１大当たり図柄種別判定テーブル）と特図２の可変表示を行うときに用いられる大当たり図柄種別判定テーブル（第２大当たり図柄種別判定テーブル）とがある。

【０１２１】

大当たり図柄は複数種類設定可能である。各大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄種別判定の結果である大当たり図柄種別に、大当たり図柄乱数の判定値（大当たり図柄乱数判定値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機ＰＹ１は、取得した大当たり図柄乱数を大当たり図柄種別判定テーブルに照合して、大当たり図柄の種別を判定する。そして、第１大当たり図柄種別判定テーブルおよび第２大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄乱数判定値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。

【０１２２】

特図１の大当たり図柄、および特図２の大当たり図柄の種類は適宜に設定することができるが、例えば、図１０（Ｂ）に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、特図１の大当たり図柄として、大当たり図柄Ａ、大当たり図柄Ｂ、および大当たり図柄Ｃの３種類の大当たり図柄を設け、特図２の大当たり図柄として、大当たり図柄Ｄ、大当たり図柄Ｅ、および大当たり図柄Ｆの３種類の大当たり図柄を設けることができる。そして、図１０（Ｂ）に示す大当たり図柄種別判定テーブルのように、第１大当たり図柄種別判定テーブルおよび第２大当たり図柄種別判定テーブルでは、大当たり図柄乱数判定値が各種大当たり図柄に適宜に振り分けられている。なお、大当たり図柄種別の振分率については、適宜に変更することが可能である。また、大当たり図柄の種別については、適宜に増加したり

減少したりすることが可能である。
【０１２３】
３－２－３．リーチ判定
リーチ判定は、例えば、大当たり判定の結果がハズレである場合に、図１０（Ｃ）に示すようなリーチ判定テーブルを用いて、後述する特図変動演出でリーチを発生させるか否かを決定することである。
【０１２４】
リーチ判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。遊技状態に関連付けられる場合、例えば、リーチ判定テーブルには、非時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（非時短用リーチ判定テーブル）と、時短状態のときに用いられるリーチ判定テーブル（時短用リーチ判定テーブル）とがある。
【０１２５】
各リーチ判定テーブルでは、リーチ判定の結果である「リーチ有り（リーチを発生させる）」と「リーチ無し（リーチを発生させない）」に、リーチ乱数の判定値（リーチ乱数判定値）が振り分けられている。よって、パチンコ遊技機ＰＹ１は、取得したリーチ乱数をリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りかリーチ無しか（リーチを発生させる否か）を判定する。
【０１２６】
図１０（Ｃ）に示すように、非時短用リーチ判定テーブルと時短用リーチ判定テーブルとで、「リーチ有り（リーチを発生させる）」と判定されるリーチ乱数判定値の数を異ならせることが可能である。なお、以下において、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることを前提に行われるリーチ判定の結果「リーチ有り（リーチを発生させる）」のことを「リーチ有りハズレ」といい、「リーチ無し（リーチを発生させない）」のことを「リーチ無しハズレ」ということもある。
【０１２７】
３－２－４．特図変動パターン判定
特図変動パターン判定は、大当たり判定の結果が大当たり、およびハズレの何れの場合にも、例えば図１１～図１２に示すような特別図柄の変動パターン判定テーブル（特図変動パターン判定テーブル）を用いて、特図の可変表示の変動パターン（特図変動パターン）を決定することである。
【０１２８】
特図変動パターンとは、特図変動時間、所謂「尺」や後述する特図変動演出の演出フロー（演出内容）などに関する所定事項を識別するための識別情報である。なお、特図変動パターンには、特図変動時間や特図変動演出の演出フロー（演出内容）の他、大当たり判定の結果、およびリーチ判定の結果に関する識別情報を含ませることも可能である。なお、特図変動パターンの種類や数は適宜に変更することが可能である。
【０１２９】
特図変動パターン判定テーブルは、判定対象となる可変表示を行う特別図柄の種別（特図１／特図２）、言い換えれば、当該特図変動パターン判定が起因する入賞が行われた始動口の種別（第１始動口１１／第２始動口１２）に関連付けることが可能である。すなわち、特図変動パターン判定テーブルには、特図１の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図１変動パターン判定テーブル：図１１）と、特図２の可変表示を行うときに用いられる特図変動パターン判定テーブル（特図２変動パターン判定テーブル：図１２）とがある。
【０１３０】
そして、各特図変動パターン判定テーブルは、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けることが可能である。具体的には、特図１変動パターン判定テーブルには、非時短状態のときに用いられる特図１変動パターン判定テーブル（非時短用特図１変動パターン判定テーブル）と時短状態のときに用いられる特図１変動パターン判定テーブル（時短用特図１変動パターン判定テーブル）とがある。一方、特図２変動パターン判定テーブルに

ついても同様に、非時短状態のときに用いられる特図２変動パターン判定テーブル（非時短用特図２変動パターン判定テーブル）と、時短状態のときに用いられる特図２変動パターン判定テーブル（時短用特図２変動パターン判定テーブル）と、がある。

【０１３１】

また、遊技状態（非時短状態／時短状態）に関連付けられた各特図変動パターン判定テーブルは、さらに、大当たり判定結果、およびリーチ判定結果にも関連付けることが可能である。すなわち、非時短用特図１変動パターン判定テーブルおよび時短用特図１変動パターン判定テーブルにはそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。同様に、非時短用特図２変動パターン判定テーブルおよび時短用特図２変動パターン判定テーブルにもそれぞれ、大当たり用、リーチ有りハズレ用、およびリーチ無しハズレ用がある。

【０１３２】

さらに、遊技状態に関連付けられた各リーチ無しハズレ用の特図１変動パターン判定テーブルは、特図１保留数にも関連付けることが可能である。例えば、特図１保留数（Ｕ１）が０～２のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図１変動パターン判定テーブルと、特図１保留数（Ｕ１）が３～４のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図１変動パターン判定テーブルと、がある。同様に、遊技状態に関連付けられた各リーチ無しハズレ用の特図２変動パターン判定テーブルも、特図２保留数にも関連付けることが可能である。具体的には、特図２保留数（Ｕ２）が０～２のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図２変動パターン判定テーブルと、特図２保留数（Ｕ２）が３～４のときに用いられるリーチ無しハズレ用の特図２変動パターン判定テーブルと、がある。

【０１３３】

そして、各特図変動パターン判定で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間の特図の変動表示が、特図表示器８１で行われる。そして、特図の変動表示の後に、特図可変表示の表示結果（特別図柄抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、即座に次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。

【０１３４】

また、各特図変動パターンに、図１１～図１２の表の右から３番目の欄に示すような特図変動演出の演出フローを関連付けることが可能である。ここで、特図変動パターンに関連づけられた特図変動演出の演出フローを構成する代表的な演出について説明する。

【０１３５】

特図変動演出の演出フローを構成する演出として、通常変動、リーチ、ノーマルリーチ（Ｎリーチ）、ロングリーチ（Ｌリーチ）、スペシャルリーチ（ＳＰリーチ）、バトル演出、がある。

【０１３６】

通常変動は、停止表示していた演出図柄が変動を開始し、各演出図柄を構成する１つ１つが認識困難な程度に高速で変動表示して特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出である。そして、リーチ無しハズレ変動に係る特図変動演出（演出図柄の変動開始から変動停止までの部分）、および、リーチが発生する特図変動演出におけるリーチが成立（確定）するまでの部分が通常変動で構成されることがある。

【０１３７】

Ｎリーチは、通常変動を経てリーチが成立（確定）した直後に、例えば当該リーチを構成する演出図柄が仮停止したその位置で所定時間（例えば、１０秒）維持された状態で、残り１つの演出図柄が減速していき、通常変動より低速で変動する演出である。Ｎリーチが示唆する大当たりの期待度は、通常変動より高く、後述するＬリーチ、およびＳＰリーチよりも低い。Ｎリーチで特図変動演出が終了する場合、その低速で変動する残りの１つの演出図柄が停止する。ハズレの場合、残りの１つの演出図柄は、リーチを構成する演出図柄とは異なる演出図柄で停止する。Ｎリーチで特図変動演出が終了しない場合、残りの１つの演出図柄が再び高速で変動し、リーチが維持されたままＮリーチからＬリーチ、ＳＰリーチに発展する（切り替わる）。

【０１３８】
Ｌリーチは、大当たりのときもハズレのときも実行可能であり、大当たり遊技状態になるか否かを示唆する演出であり、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する。さらに、Ｌリーチは、例えばＮリーチの後に実行可能な演出であり、Ｎリーチよりも長時間行われ、Ｎリーチよりも大当たり期待度が高いことを示唆する。Ｌリーチでも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に、Ｎリーチのときよりも背景画像の支障にならない所定位置（例えば、後述する左演出図柄ＥＺ１が表示部５０ａの左上で、右演出図柄ＥＺ３が表示部５０ａの右上）に移動した状態で、Ｌリーチ専用の背景画像に切り替わる（Ｌリーチ専用の映像が流れる）。なお、Ｌリーチでは、主に表示部５０ａにおいて２ＤＣＧによるアニメーション画像が表示される。Ｌリーチの演出内容としては、主人公キャラクタが必殺技を習得するために特訓を行うなど後述のＳＰリーチに係る試合とは異なるシーンの映像が表示される。
【０１３９】
ＳＰリーチは、大当たりのときもハズレのときも実行可能であり、大当たり遊技状態になるか否かを示唆する演出であり、大当たり遊技状態になる可能性があることを示唆する。さらに、ＳＰリーチは、例えばＮリーチの後に実行可能な演出であり、Ｌリーチよりも長時間行われ、Ｌリーチよりも大当たり期待度が高いことを示唆する。ＳＰリーチでも、成立したリーチが維持されるが、当該リーチを構成する演出図柄が縮小されると共に、Ｎリーチのときよりも背景画像の支障にならない所定位置（例えば、後述する左演出図柄ＥＺ１が表示部５０ａの左上で、右演出図柄ＥＺ３が表示部５０ａの右上）に移動した状態で、ＳＰリーチ専用の背景画像に切り替わる（ＳＰリーチ専用の映像が流れる）。なお、ＳＰリーチでは、主に表示部５０ａにおいて３ＤＣＧ画像が表示される。そして、ＳＰリーチの演出内容としては、主人公キャラクタが所属するチームと、主人公キャラクタのライバルが所属するチームとが試合を行うシーンの映像が表示される。
【０１４０】
なお、Ｎリーチ、Ｌリーチ、およびＳＰリーチにおける「リーチが維持された状態」には、当該Ｎリーチ、Ｌリーチ、およびＳＰリーチにおいてリーチを構成する演出図柄が表示部５０ａで視認可能である状態だけではなく、例えば、専用の背景画像との関係で所定期間、当該リーチを構成する演出図柄が表示部５０ａから視認困難または視認不可能な状態も含むものとする。また、通常変動、Ｎリーチ、Ｌリーチ、およびＳＰリーチの演出内容は適宜に変更可能である。さらに、特図変動演出を構成する演出は、これらに限られず、適宜に加え、あるいは減らすことが可能である。
【０１４１】
また、図１１～図１２の表の右から２番目の欄に示すように、特図変動パターンに、大当たり判定結果および特図変動演出の演出内容などを関連付けて名称を付すことが可能である。そして、大当たりに係る特図変動パターンのことを「大当たり変動」、ハズレに係る特図変動パターンのことを「ハズレ変動」と総称することもある。
【０１４２】
さらに、大当たり判定結果に関わらずＳＰリーチが行われる特図変動パターンのことを「ＳＰリーチ変動」、Ｌリーチが行われる特図変動パターンのことを「Ｌリーチ変動」、Ｎリーチで特図変動演出が終わる特図変動パターンのことを「Ｎリーチ変動」と総称することもある。また、リーチ有りのハズレ変動のことを「リーチ有りハズレ変動」といい、リーチ無しのハズレ変動のことを「通常ハズレ変動」と総称することもある。
【０１４３】
３－２－５．先読み判定
パチンコ遊技機ＰＹ１は、大当たり判定を行う前に、取得した特図関連判定情報に基づいて、例えば図１３～図１４に示すような先読み判定テーブルを用いて先読み判定を行うことが可能である。先読み判定テーブルは、その始動入賞に係る始動口の種別（第１始動口１１／第２始動口１２）、言い換えると、その始動入賞によって可変表示される特図の種類（特図１／特図２）に関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブル

には、第１始動口１１に入賞し、特図１の可変表示が行われる場合の第１先読み判定テーブル（図１３）と、第２始動口１２に入賞し、特図２の可変表示が行われる場合の第２先読み判定テーブル（図１４）と、がある。なお、第１先読み判定テーブルに基づいて行う先読み判定を「第１先読み判定」、第２先読み判定テーブルに基づいて行う先読み判定を「第２先読み判定」ともいう。

【０１４４】

また、先読み判定テーブルは、後述する遊技状態（通常遊技状態／高確率高ベース遊技状態／低確率高ベース遊技状態）にも関連付けることが可能である。すなわち、先読み判定テーブルには、通常遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（通常遊技状態用先読み判定テーブル）と、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（高確率高ベース遊技状態用先読み判定テーブル）と、低確率高ベース遊技状態のときに用いられる先読み判定テーブル（低確率高ベース遊技状態用先読み判定テーブル）と、がある。

【０１４５】

つまり、先読み判定テーブルには、通常遊技状態のときに用いられる第１先読み判定テーブルと、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる第１先読み判定テーブルと、低確率高ベース遊技状態のときに用いられる第１先読み判定テーブルと、通常遊技状態のときに用いられる第２先読み判定テーブルと、高確率高ベース遊技状態のときに用いられる第２先読み判定テーブルと、低確率高ベース遊技状態のときに用いられる第２先読み判定テーブルと、がある。

【０１４６】

なお、図１３～図１４に示す先読み判定テーブルを用いる先読み判定によって、当該始動口１１、１２への入賞によって行われる特図の可変表示に係る特図変動パターンが特定される。すなわち、当該入賞に基づく特図の可変表示が行われるよりも前にその特図の可変表示に係る特図変動パターンが先読み判定結果として特定される。特図変動パターンを特定する過程で、大当たりの当否も先読み判定結果として特定される。

【０１４７】

そして、特図変動パターンなどに関する情報が含まれる先読み判定結果は始動入賞コマンドに対応付けられている。後述するように、始動入賞コマンドは、その生成に伴って先読み判定結果として演出制御基板１２０に送信される。なお、先読み判定結果としてどのような情報を特定させるかは適宜に変更可能である。例えば、大当たり図柄種別に関する情報も先読み判定結果に含ませることができる。

【０１４８】

以上のように、大当たり判定、大当たり図柄種別判定、リーチ判定、および特図変動パターン判定が行われることによって、特図表示器８１において特図の可変表示が行われる。そして、特図の可変表示で、表示結果（特別図柄抽選の結果）として、大当たり図柄が停止表示されると、次の特図の可変表示が行われず、引き続いて、大当たり遊技が実行される。次に、大当たり遊技について説明する。

【０１４９】

３－３．大当たり遊技

【０１５０】

大当たり遊技は、大入賞口１４の開閉を伴う複数回のラウンド遊技と、大当たり遊技が開始してから初回のラウンド遊技が開始されるまでのオープニング（ＯＰとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでのエンディング（ＥＤとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニング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エンディングの開始によって終了する。

【０１５１】

なお、ＯＰやＥＤを設けないようすることが可能である。また、以下において、所定回数目（所定の順番）のラウンド遊技を、単に「ラウンド」という。例えば、初回（１回目

）のラウンド遊技のことを「１ラウンド（１Ｒ）」ともいい、１０回目のラウンド遊技のことを「１０ラウンド（１０Ｒ）」ともいう。

【０１５２】

そして、パチンコ遊技機ＰＹ１は、大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御する。大当たり遊技制御テーブルは大当たり図柄の種別毎に設定することが可能である。すなわち、大当たり遊技を大当たり図柄の種別に対応付けることが可能である。そして、大当たり遊技は１種類、または複数種類設定可能である。

【０１５３】

大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技を構成する要素（大当たり遊技構成要素）が格納されている。大当たり遊技構成要素には、ラウンド遊技の回数、各回のラウンド遊技における大入賞口１４の開放回数、各開放が行われる大入賞口の種別および開放時間（開放パターン）、次回の開放まで閉鎖させる時間（閉鎖時間）、オープニングの時間（オープニング時間）、およびエンディングの時間（エンディング時間）などが含まれている。

【０１５４】

そして、パチンコ遊技機ＰＹ１は、例えば図１５（Ａ）に示すような大当たり遊技制御テーブルを用いて大当たり遊技を制御することが可能である。すなわち、図１５（Ａ）に示すような大当たり遊技の種別および各大当たり遊技に対する大当たり遊技構成要素を設定することが可能である。ここで、図１５（Ａ）で設定されている大当たり遊技について説明する。

【０１５５】

大当たり図柄Ａに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第１大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が１０回行われる。そして、１Ｒから１０Ｒまでの各ラウンド遊技では、１回のラウンド遊技あたり最大で２９．５秒にわたって大入賞口１４が開放する。また、第１大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、１０．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第１大当たり遊技が終了するまでの間、１５．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【０１５６】

大当たり図柄Ｂに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第２大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が５回行われる。そして、１Ｒから５Ｒまでの各ラウンド遊技では、１回のラウンド遊技あたり最大で２９．５秒にわたって大入賞口１４が開放する。また、第２大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、１０．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第２大当たり遊技が終了するまでの間、１５．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【０１５７】

大当たり図柄Ｃに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第３大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が５回行われる。そして、１Ｒから５Ｒまでの各ラウンド遊技では、１回のラウンド遊技あたり最大で２９．５秒にわたって大入賞口１４が開放する。また、第３大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、１０．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第３大当たり遊技が終了するまでの間、１５．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【０１５８】

大当たり図柄Ｄに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第４大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が１０回行われる。そして、１Ｒから１０Ｒまでの各ラウンド遊技では、１回のラウンド遊技あたり最大で２９．５秒にわたって大入賞口１４が開放する。また、第４大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、１０．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、

最後のラウンド遊技が終了してから第４大当たり遊技が終了するまでの間、１５．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【０１５９】

大当たり図柄Ｅに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第５大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が６回行われる。そして、１Ｒから６Ｒまでの各ラウンド遊技では、１回のラウンド遊技あたり最大で２９．５秒にわたって大入賞口１４が開放する。また、第５大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、１０．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第５大当たり遊技が終了するまでの間、１５．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【０１６０】

大当たり図柄Ｆに対応付けられた大当たり遊技（以下、「第６大当たり遊技」ともいう）では、ラウンド遊技が６回行われる。そして、１Ｒから６Ｒまでの各ラウンド遊技では、１回のラウンド遊技あたり最大で２９．５秒にわたって大入賞口１４が開放する。また、第６大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技が開始されるまでの間、１０．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたオープニングがある。さらに、最後のラウンド遊技が終了してから第６大当たり遊技が終了するまでの間、１５．０秒間にわたり大入賞口１４の閉鎖状態が保持されたエンディングがある。

【０１６１】

なお、各ラウンド遊技では、予め定めた所定個数（例えば１０個）の遊技球が大入賞口センサ１４ａによって検知されると、大入賞口１４の最大開放時間が経過する前であっても、大入賞口１４を閉鎖してラウンド遊技が終了する。また、大当たり遊技構成要素の種類や具体的な内容については、適宜に変更することが可能である。

【０１６２】

また、図１５（Ａ）に示す大当たり遊技制御テーブルでは、何れの種類の大当たり遊技が実行されるかは、大当たり図柄の種類によって決定されているが、これとは異なる方法で大当たり遊技が実行されるようにしても良い。例えば、遊技領域６に２つの入賞口に振分け可能な装置を設け、一方の入賞口に入賞すると所定数のラウンド遊技からなる大当たり遊技のみが実行される一方、他方の入賞口に入賞すると、所定数より多いラウンド遊技からなる大当たり遊技と所定数より少ないラウンド遊技からなる大当たり遊技の何れかが抽選などによって所定の確率で実行されるようにしても良い。

【０１６３】

３－４．遊技状態

次に、パチンコ遊技機ＰＹ１が制御可能な遊技状態について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、大当たり遊技が実行されている状態である大当たり遊技状態と、大当たり遊技が実行されていない非大当たり遊技状態がある。非大当たり遊技状態には、基本的なベースとなる遊技状態である通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と、がある。この特定遊技状態に係る「遊技者に有利」となる要素には大当たり確率と、第２始動口１２の開放の容易性とがある。すなわち、特定遊技状態に大当たり確率と、第２始動口１２の開放の容易性を関連付けることができる。

【０１６４】

大当たり確率について遊技者に有利とは、通常遊技状態よりも大当たり確率が高くなり、大当たり当選し易くなるということである。また、第２始動口１２の開放の容易性について遊技者に有利とは、通常遊技状態よりも第２始動口１２の開放の容易性が高くなり、単位時間あたりの第２始動口１２の開放時間が長くなるということである。

【０１６５】

そして、特定遊技状態としては、大当たり確率および第２始動口１２の単位時間あたりの開放時間の何れもが遊技者に有利な第１特定遊技状態と、大当たり確率のみが遊技者に有利な第２特定遊技状態と、第２始動口１２の単位時間あたりの開放時間のみが遊技者に有利な第３特定遊技状態の３種類を設定可能である。なお、これらの３種類の特定遊技状

態の全てをパチンコ遊技機ＰＹ１に搭載せずに、３種類の特定遊技状態の中の一部を搭載することもできる。

【０１６６】

ここで、大当たり確率に注目した部分的な遊技状態として、大当たり確率が通常遊技状態よりも高くなり、大当たり確率について遊技者に有利な状態を「高確率状態」という。これに対して、大当たり確率が通常遊技状態での通常確率であり、大当たり確率について遊技者に有利ではない状態を「通常確率状態」という。

【０１６７】

また、単位時間あたりの第２始動口１２の開放時間に注目した部分的な遊技状態として、単位時間あたりの第２始動口１２の開放時間が通常遊技状態よりも長く、第２始動口１２の開放の容易性が遊技者に有利な状態を「時短状態」という。これに対して、単位時間あたりの第２始動口１２の開放時間が通常遊技状態での開放時間であり、第２始動口１２の開放の容易性が遊技者に有利ではない状態を「非時短状態」という。

【０１６８】

ここで、非時短状態と時短状態について詳細に説明する。前述のように、時短状態は、非時短状態に比べて、単位時間当たりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなる。すなわち、時短状態は非時短状態よりも第２始動口１２に入賞させ易い状態である。ここで、非時短状態よりも時短状態で第２始動口１２に入賞させ易くするための具体的な方法について説明する。

【０１６９】

例えば、時短状態を、非時短状態に比べて普図変動時間が短くなり易い状態にすることで、時短状態では第２始動口１２に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、当たり判定の結果に関わらず、時短状態においては、非時短状態において決定される普図変動時間（３０．０秒）よりも短い普図変動時間（５．０秒）が決定されるようにする。その結果、時短状態の方が、単位時間当たりにおける普図抽選の実行回数が多くなる。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、当たり判定で当たりに当選する確率と１回の補助遊技における電チュー１２Ｄの開放時間が同一であると、単位時間あたりにおける普図抽選の実行回数が多い分、単位時間あたりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなる。

【０１７０】

また、時短状態を、非時短状態に比べて１回の補助遊技における電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり易い状態にすることで、時短状態では第２始動口１２に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、非時短状態では、１回の補助遊技で電チュー１２Ｄが０．２秒開放するのに対し、時短状態では、１回の補助遊技で電チュー１２Ｄが合計で５．０秒開放するようにする。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、当たり判定で当たりに当選する確率と普図変動時間が同一であると、単位時間あたりの補助遊技の実行回数が等しくなるため、１回の補助遊技での電チュー１２Ｄの開放時間が長い分、単位時間あたりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなる。

【０１７１】

さらに、時短状態を、非時短状態に比べて当たり判定で当たりと判定され易い状態にすることで、時短状態では第２始動口１２に入賞させ易くすることができる。例えば、前述の通り、非時短状態では、当たり判定において６６００／６５５３６の確率で当たりと判定されるのに対し、時短状態では、当たり判定において５９９３６／６５５３６の確率で当たりと判定されるようにする。この場合、非時短状態と時短状態の違いに関わらず、１回の補助遊技における電チュー１２Ｄの開放時間と普図変動時間が同一であると、当たり判定で当たりと判定される確率が高い分、単位時間あたりの当たり判定の回数が多くなるため、単位時間あたりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなる。

【０１７２】

このように、時短状態においては非時短状態よりも当たりに当選し易いこと、普図変動時間が短くなり易いこと、および１回の補助遊技における電チュー１２Ｄの開放時間が長

くなり易いことからなる３つの条件が成立することによって、時短状態では、非時短状態に比べて、単位時間あたりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり、第２始動口１２への入賞を容易にすることができる。この結果、発射球数に対する賞球数の割合である所謂「ベース」が高くなる。そのため、ベースの高い時短状態では、通常遊技状態に比べて所持する遊技球を大きく減らすことなく大当たり当選を狙うことができる。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりも遊技者にとって有利であるといえる。

【０１７３】

なお、時短状態においては、第２始動口１２の単位時間あたりの開放時間が長くなるための３つの条件が全て揃わずに一部の条件のみが揃うようにしても良い。最終的に、時短状態では、非時短状態に比べて、単位時間当たりの電チュー１２Ｄの開放時間が長くなり、第２始動口１２への入賞が容易になればよい。

【０１７４】

また、時短状態では、非時短状態に比べて特図変動時間の短い特図変動パターンが選択され易くなるようにするなどして、単位時間あたりにおける特図可変表示の実行回数が少ない、または特図変動時間の平均が低くなるようにしても良い。その結果、時短状態では、特図保留が消化されるペースが速くなり、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。

【０１７５】

なお、以下において、各特定遊技状態について遊技者に対する有利性の内容に関連付けて、第１特定遊技状態のことを「高確率高ベース遊技状態」、第２特定遊技状態のことを「高確率低ベース遊技状態」、および第３特定遊技状態のことを「低確率高ベース遊技状態」ともいう。さらに、通常遊技状態のことを「低確率低ベース遊技状態」ともいう。

【０１７６】

よって、低確率低ベース遊技状態は、通常確率状態且つ非時短状態で制御されている遊技状態といえる。同様に、低確率高ベース遊技状態は通常確率状態且つ時短状態、高確率低ベース遊技状態は高確率状態且つ非時短状態、および高確率高ベース遊技状態は高確率状態且つ時短状態で制御されている遊技状態といえる。

【０１７７】

このように、パチンコ遊技機ＰＹ１は、低確率低ベース遊技状態、低確率高ベース遊技状態、高確率低ベース遊技状態、高確率高ベース遊技状態、および大当たり遊技状態で制御可能である。なお、大当たり遊技状態では、大入賞口１４が長時間開放し、遊技球を多量に獲得することができるので、大当たり遊技状態も遊技者に有利な遊技状態ということができる。よって、大当たり遊技状態と、特定遊技状態は、通常遊技状態よりも遊技者に有利な「有利遊技状態」ということもできる。

【０１７８】

なお、高確率高ベース遊技状態、および高確率低ベース遊技状態は、大当たり確率が通常確率状態よりも高確率となっている点で低確率低ベース遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。また、高確率高ベース遊技状態、および低確率高ベース遊技状態は、第２始動口１２への入賞容易性が非時短状態よりも高い点で低確率低ベース遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。さらには、大当たり遊技状態では、１回の入賞による賞球数が第１始動口１１、および第２始動口１２よりも多い大入賞口１４が開放するので、大当たり遊技状態は低確率低ベース遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。

【０１７９】

また、パチンコ遊技機ＰＹ１の電源が投入されると最初に通常遊技状態が設定される。また、大当たり遊技状態は、大当たり図柄の停止表示が行われることによって設定される。一方、特定遊技状態は、大当たり当選して大当たり遊技が実行されることによって設定される。次に、特定遊技状態の設定について説明する。

【０１８０】

３－５．特定遊技状態の設定

パチンコ遊技機ＰＹ１は、大当たり遊技の終了に伴って、新たに特定遊技状態を設定することができる。すなわち、大当たり遊技の後に、特定遊技状態にて遊技を制御・進行させることができる。この特定遊技状態の継続期間は適宜に設定可能である。例えば、特定遊技状態を次回大当たり当選するまで継続させることができる。また、特定遊技状態が継続できる期間を制限することもできる。

【０１８１】

特定遊技状態の継続期間を制限させる場合は、継続期間に対する終了条件が成立することを契機に特定遊技状態を終了させることができる。そして、特定遊技状態が終了すると通常遊技状態が設定されるようにすることができる。また、高確率高ベース遊技状態については、終了条件が成立すると、低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態が設定されるようにすることもできる。この場合、新たに設定された低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態は次回大当たり当選するまで継続するようにしても良い。また、新たに設定された低確率高ベース遊技状態または高確率低ベース遊技状態についても同一または異なる終了条件を設け、当該終了条件が成立すると通常遊技状態が設定されるようにしても良い。

【０１８２】

また、特定遊技状態の継続期間に対する終了条件は適宜に設定することができる。終了条件として、例えば特図可変表示の実行回数を設定することができる。また、特図可変表示の実行回数に限られず、大当たり遊技後の経過時間、大当たり遊技後の遊技球の発射球数、大当たり遊技後のゲート１３への通過回数、または特定遊技状態を終了させるか否かの抽選（所謂、「転落抽選」）において終了させるという結果の導出などを終了条件に設定することができる。さらには、これらの要素を単独で終了条件に設定しても良く、また複合的に設定しても良い。

【０１８３】

なお、これらの終了条件は、大当たり遊技後に設定可能な全ての特定遊技状態に対して同一に設定しても良く、また設定可能な特定遊技状態の中の一部の特定遊技状態に対して設定しても良い。さらに、特定遊技状態毎に終了条件を異ならせても良い。

【０１８４】

さらに、大当たり遊技の後に制御される特定遊技状態、終了条件の有無、および終了条件の内容は、その大当たり遊技に係る大当たり図柄種別に対応付けることが可能である。例えば、前述のように大当たり図柄種別が設定されている場合、図１５（Ｂ）に示すように、大当たり図柄Ａ、大当たり図柄Ｂ、大当たり図柄Ｄ、または大当たり図柄Ｅに係る大当たり遊技の終了後に高確率高ベース遊技状態で遊技が制御されるようにしても良い。ここで、この高確率高ベース遊技状態については終了条件を設けずに、大当たり当選するまで継続可能にすることができる。さらに、大当たり図柄Ｃ、および大当たり図柄Ｆに係る大当たり遊技の終了後に低確率高ベース遊技状態で遊技が制御されるようにしても良い。ここで、この低確率高ベース遊技状態については終了条件を設け、終了条件として１００回の特図可変表示に設定することができる。なお、この大当たり種別図柄と大当たり遊技の後に制御される特定遊技状態、終了条件の有無、および終了条件の内容との関係は一例であって、これに限られない。

【０１８５】

また、大当たりの遊技利益に着目し、大当たり遊技後に高確率状態で遊技が進行する大当たりのことを「高確率大当たり」ともいう。さらに、大当たり遊技後に高確率状態且つ時短状態で遊技が進行する大当たりのことを「確変大当たり」ともいう。加えて、大当たり遊技後に通常確率状態且つ時短状態で遊技が進行する大当たりのことを「時短大当たり」ともいう。

【０１８６】

４．遊技機による主な演出

次に、パチンコ遊技機ＰＹ１により行われる主な演出について、図１６～図３０を用いて説明する。

【０１８７】
４－１．演出モード
最初に、演出モードについて説明する。演出モードは、演出の区分（あるいは、上位概念的な属性）のことである。パチンコ遊技機ＰＹ１は、演出モードとして、客待ち演出モード、通常演出モードと、確変演出モード、時短演出モードおよび大当たり演出モードを設定することが可能である。
【０１８８】
客待ち演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」、「低確率高ベース遊技状態」、「高確率低ベース遊技状態」および「高確率高ベース遊技状態」において特図可変表示が行われていないときに設定可能であり、特図可変表示および大当たり遊技が行われていない待機状態であることを示す演出モードである。客待ち演出モードが設定されているときに客待ち演出が行われる。客待ち演出では、例えば、図１６（Ａ）に示すように、表示部５０ａにおいてパチンコ遊技機ＰＹ１を紹介する客待ちデモ動画Ｇ１００が表示される。また、客待ちデモ動画Ｇ１００が表示されているときに第１演出ボタン４０ｋが操作されると、図１６（Ｂ）に示すように、パチンコ遊技機ＰＹ１の演出に関する設定を行うための設定画面Ｇ１０１が表示される。演出に関する設定には、スピーカ５２から出力される音の音量設定、表示部５０ａの輝度設定、および実行される演出の頻度設定などがある。なお、演出に関する設定の項目は適宜に設定することができる。また、客待ちデモ動画Ｇ１００から遊技者の操作によって設定画面Ｇ１０１が表示されないようにすることもできる。
【０１８９】
通常演出モードは、「低確率低ベース遊技状態」において設定可能であり、通常遊技状態であることを示す演出モードである。そして、さらに通常演出モードに属する下位の演出モードを複数設けることができる。例えば、通常演出モードに属する下位の階層の演出モードとして、第１通常演出モード、第２通常演出モード、および第３通常演出モードなどを設けることができる。
【０１９０】
なお、以下において、演出モードに属する下位の階層の演出モードを「演出ステージ」ともいう。それに伴って、第１通常演出モードを「第１通常演出ステージ」ともいい、第２通常演出モードを「第２通常演出ステージ」ともいい、第３通常演出モードを「第３通常演出ステージ」ともいう。
【０１９１】
このように通常演出モードに属する複数の演出ステージを設けた場合、所定の切替条件が成立すると演出ステージを順番に繰り返して切り替えていくことができる。切替条件は適宜に設定可能であるが、例えば、切替条件として、大当たりに当選することなく所定回数の特図可変演出が行われることに設定することができる。さらに、切替条件として、ＳＰリーチハズレ変動に基づく特図変動演出など、特定の演出が実行されることに設定することもできる。
【０１９２】
また、後述するように特図変動演出においてリーチが発生することがあるが、特図変動演出を、リーチが発生しない場合の特図変動演出の全区間、およびリーチが発生する場合のリーチが成立する前の前段部分と、リーチが発生する場合のリーチが成立した後の後段部分と、に分けることができる。なお、前段部分は、前述の「通常変動」で構成される。
【０１９３】
そして、第１通常演出ステージの前段部分では、表示部５０ａにおいて、主に街の景色を表す背景画像（図１７（Ａ）：第１通常用背景画像Ｇ１１１）が表示される。第２通常演出ステージの前段部分では、表示部５０ａにおいて、主に野球場のグラウンドを表す背景画像（図１７（Ｂ）：第２通常用背景画像Ｇ１１２）が表示される。第３通常演出ステージの前段部分では、表示部５０ａにおいて、主に飲食店内を表す背景画像（図１７（Ｃ）：第３通常用背景画像Ｇ１１３）が表示される。一方、第１通常演出ステージ～第３通

常演出ステージの後段部分では、第１通常用背景画像Ｇ１１１、第２通常用背景画像Ｇ１１２および第３通常用背景画像Ｇ１１３が表示されず、通常演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【０１９４】

なお、通常演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像は、演出ステージの種別に関係なく通常演出モードに共通の背景画像としても良く、また、演出ステージ毎に異なる背景画像としても良い。

【０１９５】

また、「高確率低ベース遊技状態」においても通常演出モードを設定可能にし、通常演出モードは非時短状態であることを示す演出モードにしても良い。あるいは「高確率低ベース遊技状態」においてのみ設定され、通常演出モードとは異なる所定の演出モードを設けても良い。さらに、ある条件で発生した低確率低ベース遊技状態、および高確率低ベース遊技状態において、通常演出モードと異なる所定の演出モードを設定しても良い。

【０１９６】

確変演出モードは、「高確率高ベース遊技状態」において設定可能であり、高確率高ベース遊技状態であることを示す演出モードである。確変演出モードの前段部分では、例えば、図１７（Ｄ）に示すように、表示部５０ａにおいて宇宙を表す背景画像（確変用背景画像Ｇ１２０）が表示され、確変用ＢＧＭがスピーカ５２から出力される。また、確変演出モードの後段部分では、確変演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【０１９７】

時短演出モードは、「低確率高ベース遊技状態」または「高確率高ベース遊技状態」において設定可能であり、低確率高ベース遊技状態、または高確率高ベース遊技状態の何れかであり、少なくとも時短状態であることを示す演出モードである。時短演出モードの前段部分では、例えば、図１７（Ｅ）に示すように、表示部５０ａにおいて空を表す背景画像（時短用背景画像Ｇ１３０）が表示され、時短用ＢＧＭがスピーカ５２から出力される。また、時短演出モードの後段部分では、時短演出モードにおけるリーチの種類に応じた専用の背景画像が表示される。

【０１９８】

なお、時短演出モードは、低確率高ベース遊技状態においてのみ設定され、低確率高ベース遊技状態であることを示す演出モードにすることもできる。

【０１９９】

また、確変演出モードおよび時短演出モードの何れもまたは何れか一方について、通常演出モードと同様に、さらにその演出モード用の演出ステージを複数設け、所定の切替条件が成立すると、演出ステージが切り替わるようにしても良い。

【０２００】

大当たり演出モードは、「大当たり遊技状態」において大当たり遊技が行われているときに設定可能な演出モードであり、大当たり遊技が行われていることを示す演出モードである。大当たり演出モードでは、例えば、大当たり遊技におけるオープニング中に、図１８（Ａ）に示すように、表示部５０ａにおいて、大当たり遊技の開始を示唆するオープニング画像Ｇ１や「右打ち」を促す右打ち画像Ｇ２が表示される大当たりオープニング演出が行われる。加えて、オープニング中には、大当たりオープニング演出として、表示部５０ａにおいて、オープニング画像Ｇ１や右打ち画像Ｇ２の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像（オープニング用背景画像Ｇ２００）が表示される。

【０２０１】

また、大当たり演出モードでは、大当たり遊技におけるラウンド遊技中に、図１８（Ｂ）に示すように、表示部５０ａにおいて、右打ち画像Ｇ２がオープニングから引き続いて表示されると共に、ラウンド数を示すラウンド画像Ｇ３や払い出された賞球数を示唆する賞球数画像Ｇ４が表示されるラウンド演出が行われる。加えて、ラウンド遊技中には、ラウンド演出として、表示部５０ａにおいて、右打ち画像Ｇ２、ラウンド画像Ｇ３、および

賞球数画像Ｇ４の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像（ラウンド用背景画像Ｇ２０１）が表示されると共に、スピーカ５２から大当たり遊技の種別に応じたＢＧＭが出力される。

【０２０２】

さらに、大当たり遊技におけるエンディング中には、図１８（Ｃ）に示すように、表示部５０ａにおいて、大当たり遊技後に設定される演出モードを示唆するエンディング画像Ｇ５や払い出された総賞球数を示唆する総賞球数画像Ｇ６が表示される大当たりエンディング演出が行われる。加えて、エンディング中には、大当たりエンディング演出として、表示部５０ａにおいて、エンディング画像Ｇ５や総賞球数画像Ｇ６の背景で、大当たり遊技の種別に応じた背景画像（エンディング用背景画像Ｇ２０２）が表示される。

【０２０３】

なお、以下において、大当たりオープニング演出、ラウンド演出、および大当たりエンディング演出を合わせて、大当たり遊技において実行される演出として「大当たり遊技演出」ともいう。すなわち、大当たり演出モードにおいて大当たり遊技演出が行われる。

【０２０４】

４－２．特図変動演出

次に、特図変動演出について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図の可変表示が開始されると、特図の可変表示に係る特図変動パターンおよび特図抽選結果（大当たり判定結果、大当たり図柄種別判定結果、リーチ判定結果、および、特図変動パターン判定結果）などに基づいて、特図変動演出を実行する。

【０２０５】

特図変動演出では、表示部５０ａにおいて、所定の背景画像に重畳的に、演出図柄の変動表示が行われる。演出図柄の変動表示では、演出図柄が変動した後に停止する。すなわち、特図変動時間、演出図柄の変動表示が行われた後に、当該変動が停止して、演出図柄の停止表示が行われる。そして、基本的には、演出図柄の停止表示によって特図抽選の結果が報知される。

【０２０６】

なお、表示部５０ａで行われる特図変動演出では、演出図柄の変動表示以外の画像を用いることも可能である。さらに、表示部５０ａを含む画像表示装置５０以外に、スピーカ５２、枠ランプ５３、盤可動装置５５、第１演出ボタン装置４０、および第２演出ボタン装置４１などの様々な演出装置を用いた特図変動演出を行うことが可能である。

【０２０７】

次に、特図可変表示に応じて実行される特図変動演出において、表示部５０ａに表示される演出図柄について説明する。演出図柄は、特図抽選結果を示すための識別情報でもあり、複数種類設けられている。詳細には、演出図柄の構成要素の１つが、特図抽選結果を示すための識別情報を構成し、その識別情報の違いによって演出図柄が複数種類設けられている。

【０２０８】

例えば、図１９（Ａ）に示すように、演出図柄を１～９の数字で構成させ、９つの演出図柄を設けることができる。そして、数字「１」を含む演出図柄を演出図柄Ｇ１０ａとする。同様に、数字「２」～数字「９」を含む演出図柄を演出図柄Ｇ１０Ｂ～演出図柄Ｇ１０ｅとする。なお、便宜上、個々の演出図柄を区別なく取り扱う場合は、「演出図柄Ｇ１０」と総称する。

【０２０９】

また、「３」、および「７」に係る演出図柄Ｇ１０ｃ、Ｇ１０ｇの数字部分は赤色であり、「１」、「２」、「４」、「５」、「６」、「８」、および「９」の演出図柄Ｇ１０ａ、Ｇ１０ｂ、Ｇ１０ｄ、Ｇ１０ｅ、Ｇ１０ｆ、Ｇ１０ｈ、Ｇ１０ｉの数字部分は青色である。すなわち、演出図柄Ｇ１０の構成要素に、色が含まれている。なお、演出図柄Ｇ１０の構成や識別情報を何に設定するかは適宜に変更しても良い。例えば、演出図柄Ｇ１０に、各数字に対応付けられたキャラクタなどの他の構成要素を加えても良い。

【０２１０】
続いて、演出図柄Ｇ１０を表示するための演出図柄表示領域について説明する。例えば、図１９（Ｂ）に示すように、表示部５０ａを水平方向に略均等に３つに分けた左側、中央および右側を、左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、および右演出図柄領域５０ｂ３とすることができる。左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、および右演出図柄領域５０ｂ３の何れにも演出図柄Ｇ１０が表示される。
【０２１１】
そして、主に、特図変動演出の前段部分において、左演出図柄領域５０ｂ１に表示される演出図柄Ｇ１０を「左演出図柄ＥＺ１」と総称し、中演出図柄領域５０ｂ２に表示される演出図柄Ｇ１０を「中演出図柄ＥＺ２」と総称し、および右演出図柄領域５０ｂ３に表示される演出図柄Ｇ１０を「右演出図柄ＥＺ３」と総称する。すなわち、左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、および右演出図柄領域５０ｂ３において、共通して、数字の１～９からなる演出図柄Ｇ１０が表示されるが、相対的な表示位置で演出図柄Ｇ１０を区別する場合には、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、および右演出図柄ＥＺ３と表記する。
【０２１２】
また、図１９（Ｂ）に示すように、表示部５０ａの下端部の左端（左下隅）の一区画に、小図柄を可変表示する小図柄領域５０ｃを設けることが可能である。小図柄領域５０ｃにおいて、特図の可変表示に応じて小図柄を可変表示させることができる。なお、小図柄のデザインは適宜に設定可能であるが、例えば、演出図柄Ｇ１０の数字部分をそのまま縮小させて構成させることができる。
【０２１３】
なお、図１９（Ｂ）において、左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、右演出図柄領域５０ｂ３、および小図柄領域５０ｃは一点鎖線で明示されているが、これは左演出図柄領域５０ｂ１、中演出図柄領域５０ｂ２、右演出図柄領域５０ｂ３、および小図柄領域５０ｃの範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。
【０２１４】
また、前述したように、特図変動演出の演出フローを構成する演出として、通常変動、Ｎリーチ、Ｌリーチ、ＳＰリーチ、およびバトル演出がある。ここで、これらの一部について説明する。
【０２１５】
４－２－１．通常変動
パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出において、先ず通常変動を行うことが可能である。通常変動は、特図の可変表示が開始されたことを示唆する演出として機能する。次に、通常変動を具体的に説明する。なお、小図柄として、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２、および右演出図柄ＥＺ３に対応する小図柄ＫＺ１、小図柄ＫＺ２、および小図柄ＫＺ３が小図柄領域５０ｃで可変表示する。
【０２１６】
例えば、図２０（Ａ）に示すように、表示部５０ａにおいて、左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３が停止表示されていると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３が停止表示されており、特図の可変表示が行われておらず、特図の可変表示を待機している状態から、特図の可変表示が開始されると、図２０（Ｂ）に示すように、その開始に伴って特図変動演出が開始される。具体的には、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の変動表示が開始されると共に、左小図柄ＫＺ１、中小図柄ＫＺ２および右小図柄ＫＺ３の変動表示が開始される。
【０２１７】
演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の変動表示の表示態様と、小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の変動表示の表示態様とを異ならせることができる。例えば、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の変動表示は、各演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３が表示部５０ａの上から下にスクロール表示して行い、小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の変動表示は、各小図柄ＫＺ１～ＫＺ３を定位置で次々に入れ替えて行う

ようにしても良い。なお、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の変動表示の表示態様と、小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の変動表示の表示態様とを同一にしても良い。

【０２１８】

また、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３は変動表示の開始直後から高速で変動表示する。演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３が高速で変動表示されている間は、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３は、基本的に背景画像Ｇ１１１～Ｇ１１５などのその背景側の画像が視認容易な透明性を持って表示される。

【０２１９】

そして、この特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ無しハズレの特図変動パターン（例えば、通常ハズレ変動）であると、リーチが発生することなく、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、リーチ無しハズレに特有なハズレ目（所謂「バラケ目」）で演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の停止表示が行われる。

【０２２０】

演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示に向けて、例えば、最初に図２０（Ｃ）に示すように、左演出図柄ＥＺ１が上下方向略中央位置で仮停止し、次に図２０（Ｄ）に示すように、右演出図柄ＥＺ３が上下方向略中央位置で仮停止し、さらに、図２０（Ｅ）に示すように、中演出図柄ＥＺ２が上下方向略中央位置で仮停止する。

【０２２１】

そして、最後に、上下方向略中央位置で水平方向に並んだ状態で仮停止している演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３が、図２０（Ｆ）に示すように、そのまま一斉に完全に停止し、停止が確定する（演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示が行われる）。仮停止していた演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３がバラケ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示が行われるとき、３つの小図柄ＫＺ１～ＫＺ３が、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３と同一のバラケ目で一斉に停止し、小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の停止表示も行われる。

【０２２２】

なお、図２０の例では、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示が行われる際に、左演出図柄ＥＺ１→右演出図柄ＥＺ３→中演出図柄ＥＺ２の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。

【０２２３】

４－２－２．リーチ

次に、リーチの成立について説明する。特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、Ｎハズレ変動）である場合も、基本的には前述のリーチ無しの場合と同様に、表示部５０ａにおいて、図２１（Ａ）に示すように、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３が停止表示されていると共に、小図柄ＫＺ１～ＫＺ３が停止表示されている状態から、特図の可変表示が開始されて、図２１（Ｂ）に示すように、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の変動表示が開始すると共に、小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の変動表示が開始する。

【０２２４】

その後、所定時間が経過した後に、図２１（Ｃ）に示すように、数字「５」に係る左演出図柄ＥＺ１が上下方向略中央位置で仮停止し、次に、図２１（Ｄ）に示すように、同一の数字「５」に係る右演出図柄ＥＺ３が上下方向略中央位置で水平方向に並んで仮停止して、リーチが成立する。なお、左演出図柄ＥＺ１、および右演出図柄ＥＺ３でリーチが成立しても、小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の変動表示は継続して行われている。

【０２２５】

さらに、図２１の例では、リーチが成立する際に、左演出図柄ＥＺ１→右演出図柄ＥＺ３の順で演出図柄が仮停止したが、仮停止する態様はこれに限られず、適宜に設定することができる。また、リーチを構成する演出図柄の数字も「５」に限られない。また、仮停止する位置も上下方向略中央位置に限られない。また、リーチを構成する演出図柄が並ぶ方向も水平方向に限られず斜め方向など他の方向であってもよい。

【０２２６】

このように、リーチ無しハズレである場合の特図変動演出の全期間と、リーチが発生する場合の特図変動演出の開始時からリーチ成立時までの区間を通常変動とすることができる。ただし、リーチが成立するまでの時間は、特図変動パターンなどに基づいて適宜に設定することができる。さらに、リーチが成立するまでの間に、所謂「疑似連」や、カットイン予告、台詞予告などの種々の予告演出を実行することも可能である。あるいは、リーチが成立するまでの間に、所謂「ゾーン」に突入するようにすることも可能である。

【０２２７】

４－２－３．Ｎリーチ

パチンコ遊技機ＰＹ１は、通常変動の後にリーチが成立するとＮリーチを行うことが可能である。Ｎリーチは、特図抽選の抽選結果が「大当たり」であった可能性があることを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。次に、Ｎリーチを具体的に説明する。

【０２２８】

リーチが成立すると、例えば、図２１（Ｄ）に示すように、その時点からＮリーチが行われる。Ｎリーチでは、図２２（Ａ）に示すように、リーチが成立したときの状態が所定時間（例えば、１０秒）維持される。Ｎリーチが開始されると、図２２（Ｂ）に示すように、通常態様の高速で変動表示（スクロール）をしている中演出図柄ＥＺ２が徐々に減速していく。

【０２２９】

特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、Ｎハズレ変動）であると、リーチが成立した状態から、中演出図柄ＥＺ２が上下方向略中央位置で仮停止してハズレを示す演出図柄の停止表示が行われる。このとき、リーチが成立しているので、図２２（Ｃ）に示すように、リーチを構成する数字とは異なる数字（図２２（Ｃ）において「４」）からなる中演出図柄ＥＺ２が仮停止する。そして、特図の可変表示の終了（特図の停止表示）に伴って、図２２（Ｄ）に示すように、仮停止状態が完全な停止状態になり、リーチ有りハズレに特有なハズレ目で左演出図柄ＥＺ１、中演出図柄ＥＺ２および右演出図柄ＥＺ３の停止表示が行われる。

【０２３０】

また、仮停止していた演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３がリーチ有りハズレに特有なハズレ目で完全に停止するとき、すなわち、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示が行われるとき、３つの小図柄ＫＺ１～ＫＺ３が、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３と同一のリーチ有りハズレに特有なハズレ目で一斉に停止し、小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の停止表示も行われる。なお、Ｎリーチの内容は、適宜に変更または追加することが可能である。

【０２３１】

Ｎリーチで特図変動演出が終了しない場合、停止していない残りの１つの中演出図柄ＥＺ２が再び高速で変動し、リーチが維持されたままＮリーチからＬリーチまたはＳＰリーチに発展する（切り替わる）ことがある。

【０２３２】

４－２－４．ＳＰリーチ

パチンコ遊技機ＰＹ１は、Ｎリーチの後にＳＰリーチを行うことが可能である。ＳＰリーチは、特図抽選の結果が「大当たり」である可能性が、Ｎリーチよりも高いことを示唆する演出であり、遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。なお、ＳＰリーチでも、成立したリーチが維持されるが、例えば、図２３（Ａ）に示すように、ＳＰリーチの開始時に、当該リーチを構成する演出図柄ＥＺ１、ＥＺ３が縮小されると共に、表示部５０ａにおける小図柄領域５０ｃに重複しない所定位置（例えば、左演出図柄ＥＺ１は表示部５０ａの左上で、右演出図柄ＥＺ３は表示部５０ａの右上）に移動する。

【０２３３】

また、ＳＰリーチの開始時に、例えば、図２３（Ａ）に示すように、表示部５０ａにＳＰリーチ専用の背景画像（ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１４）が表示され、敵キャラクタが出現し、続いて、図２３（Ｂ）に示すように、表示部５０ａの中央にＳＰリーチが開始さ

れたことを表す画像（ＳＰリーチ開始タイトル画像）Ｇ１１が表示される。ＳＰリーチ開始タイトル画像Ｇ１１は、ＳＰリーチのタイトルを表すタイトル画像Ｇ１１ａ「図２３（Ｂ）において「敵バッター○○を打ち取れ！」」と、タイトル画像Ｇ１１ａを引き立てるエフェクト画像Ｇ１１ｂとで構成される。

【０２３４】

次に、図２３（Ｃ）に示すように、主人公キャラクタと主人公キャラクタのライバルである敵キャラクタが対峙しているシーンが表示される。ＳＰリーチの内容は野球のピッチャーとバッターの対決シーンで構成される。ここでは、主人公キャラクタがピッチャーであり、敵キャラクタがバッターである。

【０２３５】

その後、ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１４にて、図２４（Ａ）に示すように、主人公キャラクタがボールを投げ、図２４（Ｂ）に示すように、ボールが敵キャラクタに向かって進み、図２４（Ｃ）に示すように、敵キャラクタがバットを振り始める。続いて、図２４（Ｄ）に示すように、ボールとバットとが接近し、主人公キャラクタと敵キャラクタとの対決に決着がつこうとする場面を迎える。この場面は、ピッチャーとバッターの対決で主人公キャラクタが勝利するか敗北するかの分岐点（勝敗分岐点）を構成する。

【０２３６】

この勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン（例えば、ＳＰ大当たり変動）であると、図２５（Ａ－１）に示すように、表示部５０ａに、敵キャラクタが空振りをして対決に勝利した後、図２５（Ｂ－１）に示すように、敵キャラクタを三振に取ってマウンド上で雄叫びを上げる主人公キャラクタが表示されると共に、スピーカ５２から所定の効果音が出力される。このとき、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３は大当たりを示す態様で仮停止表示している。

【０２３７】

このように、対決に勝利して雄叫びを上げている主人公キャラクタの表示と、所定の効果音の出力とが、大当たりを示唆する演出（大当たり示唆演出）を構成する。その後、図２５（Ｃ－１）に示すように、大当たりを示す態様で演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の停止表示が行われる。

【０２３８】

一方、勝敗分岐点後、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、ＳＰハズレ変動）であると、大当たり示唆演出が行われることなく、ＳＰリーチ用背景画像Ｇ１１４にて、図２５（Ａ－２）に示すように、敵キャラクタがホームランを打って対決に敗北し、図２５（Ｂ－２）に示すように、主人公キャラクタがマウンド上で落胆する映像が流れる。このように、対決に敗北して落胆している主人公キャラクタの表示が、ハズレを示唆する演出（ハズレ示唆演出）を構成する。

【０２３９】

その後、図２６（Ｃ－２）に示すように、リーチ用のハズレ目で演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の停止表示が行われる。なお、ＳＰリーチの内容は、キャラクタ同士が野球で対決する内容に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。

【０２４０】

次に、特図変動演出において行われる可動体演出と操作演出について説明する。可動体演出と操作演出は、前述のＳＰリーチやＮリーチ、さらには大当たり遊技演出などに組み込まれる形でこれらの演出の一部として行われる場合と、これらの演出とは独立して行われる場合とがある。最初に可動体演出について説明する。

【０２４１】

４－３．可動体演出

パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出や大当たり遊技演出などの所定の演出における所定のタイミングで可動体の動作を伴う可動体演出を行うことが可能である。可動体演出は、例えば盤可動装置５５などの可動装置を用いた演出であり、大当たり期待度やＳＰリ

ーチへの発展を示唆する演出として機能する。
【０２４２】
例えば、可動体演出がＳＰリーチへの発展を示唆する演出として機能する場合、図２６（Ａ）に示すように、特図変動演出において、ＮリーチからＳＰリーチに発展する際に、まずは図２６（Ｂ）に示すように、盤可動装置５５が作動し、盤可動体５５ｋが正面視で作動位置まで下降し、所定時間その位置で保持される。さらに、このとき、表示部５０ａの全体に、盤可動体５５ｋの動作に伴うエフェクト画像Ｇ１３も表示される。そして、図２６（Ｃ）に示すように、エフェクト画像Ｇ１３が消去され、盤可動体５５ｋが待機位置まで上昇して、盤可動装置５５が通常の待機状態に戻る。盤可動装置５５が通常の待機状態に戻ると、Ｌリーチに発展する。なお、可動体演出における可動装置の作動内容は、適宜に変更または追加することが可能である。
【０２４３】
４－４．操作演出
次に操作演出について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出や大当たり遊技演出などの所定の演出における所定のタイミングで、操作促進演出、および第１演出ボタン４０ｋや第２演出ボタン４１ｋ等の操作に応じた操作結果演出を含む操作演出を行うことが可能である。操作促進演出は、遊技者に操作手段の操作を促す演出であり、操作結果演出は、操作促進演出における操作手段の操作に応じて行われる演出であり、それぞれ遊技者に大当たりを期待させるための演出として機能する。
【０２４４】
例えば、前述のように、ＳＰリーチにおいて勝敗分岐点に達すると、第１演出ボタン４０ｋの押下操作が有効な期間（第１演出ボタン操作有効期間）が発生し、この第１演出ボタン操作有効期間の発生に伴って、図２７（Ａ）に示すように、第１演出ボタン４０ｋの操作を促す演出（第１演出ボタン操作促進演出）が行われる。
【０２４５】
第１演出ボタン操作促進演出において、表示部５０ａに、第１演出ボタン操作促進画像Ｇ１２が表示される。第１演出ボタン操作促進画像Ｇ１２は、第１演出ボタン４０ｋを表す画像（第１演出ボタン画像）Ｇ１２ａと、第１演出ボタン４０ｋの操作態様（すなわち、押下操作）を表す画像（押下操作画像）Ｇ１２ｂと、第１演出ボタン４０ｋの操作に係る操作有効期間（第１演出ボタン操作有効期間）の残り時間を表す画像（第１演出ボタン操作有効期間残り時間画像）Ｇ１２ｃと、を含む。
【０２４６】
なお、第１演出ボタン操作有効期間残り時間画像Ｇ１２ｃは、おおむね曲線状のプログレスバーからなり、時間の経過に伴って、遊技者が第１演出ボタン操作有効期間の残り時間を容易に理解できるように変化する。なお、図２７（Ｂ）は、第１演出ボタン操作有効期間が発生して、第１演出ボタン操作有効時間の１／３の時間が経過した様子を表している。
【０２４７】
そして、特図の可変表示の特図変動パターンが大当たりの特図変動パターン（例えば、Ｌ大当たり変動）であると、第１演出ボタン操作有効期間において第１演出ボタン４０ｋが押下操作された後、または、第１演出ボタン操作有効期間において第１演出ボタン４０ｋが操作されることなく第１演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなった後、操作結果演出が行われる。
【０２４８】
操作結果演出としては、例えば図２７（Ｃ）に示すように、盤可動装置５５が作動して、盤可動体５５ｋが作動位置まで下降し、所定時間その位置で保持されると共に、回転部材５５ｋ１が所定時間回転する。このように、操作結果演出に可動体演出も含まれている。さらに、このとき、操作結果演出として、表示部５０ａの全体に、盤可動体５５ｋの動作に伴うエフェクト画像Ｇ１３が表示される。そして、図２７（Ｄ）に示すように、エフェクト画像Ｇ１３が消去され、回転部材５５ｋ１の回転が止まり、盤可動体５５ｋが上昇

することによって操作結果演出が終了する。操作結果演出が終了すると大当たり示唆演出が行われる。

【０２４９】

一方、特図の可変表示の特図変動パターンがリーチ有りハズレの特図変動パターン（例えば、ＳＰハズレ変動）であると、第１演出ボタン操作有効期間において第１演出ボタン４０ｋが押下操作されても、または、第１演出ボタン４０ｋが押下操作されることなく演出ボタン操作有効期間の残り時間がなくなっても、操作結果演出が行われることがなく、ハズレ示唆演出が行われる。

【０２５０】

なお、操作結果演出は、盤可動装置５５の作動やエフェクト画像Ｇ１３の表示に限られず、適宜に変更または追加することが可能である。また、操作演出は特図変動演出に限られず大当たり演出においても実行可能である。

【０２５１】

４－５．先読み演出

次に、特図保留の対象となる特図可変表示が実行される前に実行可能な先読み演出について説明する。パチンコ遊技機ＰＹ１は、特図変動演出の任意のタイミングで、先読み判定の結果に基づいて、特図抽選が行われていない特図１保留または特図２保留に対する先読み演出を行うことが可能である。先読み演出は、特図１保留または特図２保留に対する大当たり期待度を示唆する演出であり、その保留に対応する特図の可変表示の前から大当たりを期待させる演出として機能する。先読み演出の一例として、特図保留を表す保留演出を用いた保留アイコン予告がある。ここで、通常演出モードにおいて行われる保留演出、および保留アイコン予告について説明する。

【０２５２】

保留演出は、図２８（Ａ）に示すように、表示部５０ａの下端部における略中央の一区画において横長矩形状に形成された保留表示領域５０ｄにおいて行われる。保留表示領域５０ｄは、保留表示領域５０ｄを左右方向に略均等に４つに分割した第１領域５０ｄ１、第２領域５０ｄ２、第３領域５０ｄ３、および、第４領域５０ｄ４で構成されている。すなわち、保留表示領域５０ｄにおいて、第１領域５０ｄ１～第４領域５０ｄ４が左端から右端に向けて順に並んで設けられている。

【０２５３】

第１領域５０ｄ１には、保留されている特図１保留の中で最も先に発生し、その特図１保留に対応する特図１関係乱数に基づいて最も先に特図１可変表示が行われる特図１保留を表す保留アイコンが表示される。同様に、第２領域５０ｄ２～第４領域５０ｄ４には、保留されている特図１保留の中で２～４番目に発生し、その特図１保留に対応する特図１関係乱数に基づいて２～４番目に特図１可変表示が行われる特図１保留を表す保留アイコンが表示される。

【０２５４】

なお、以下において、第１領域５０ｄ１に表示される保留アイコンに対応する特図１保留のことを「保留順１の特図１保留」と称する。同様に、第２領域５０ｄ２、第３領域５０ｄ３、および第４領域５０ｄ４に表示される保留アイコンに対応する特図１保留のことを「保留順２の特図１保留」、「保留順３の特図１保留」、および「保留順４の特図１保留」と称する。すなわち、存在している特図１保留について、発生した順に「保留順１」～「保留順４」と称する。

【０２５５】

また、保留表示領域５０ｄの左隣には、当該変動表示領域５０ｅが形成されている。当該変動表示領域５０ｅには、現在実行中の特図１変動表示を表す変動アイコンが表示される。よって、当該変動表示領域５０ｅに表示される変動アイコンが示す対象は、保留表示領域５０ｄに表示される保留アイコンが示す対象と異なり、厳密には、特図１保留に応じた「保留演出」には含まれないが、保留アイコンの表示と変動アイコンの表示とは関連性を有しているので、以下においては、保留アイコンの表示と変動アイコンの表示とをまと

めて、「保留演出」とする。また、保留アイコンと変動アイコンとをまとめて、「アイコン」と称する。

【０２５６】

なお、図２８（Ａ）において保留表示領域５０ｄおよび当該変動表示領域５０ｅは一点鎖線で明示され、第１領域５０ｄ１～第４領域５０ｄ４は破線で明示されているが、これは保留表示領域５０ｄ、第１領域５０ｄ１～第４領域５０ｄ４、および当該変動表示領域５０ｅの範囲を表すために記載したものであり、実際には表示されていない。

【０２５７】

次に、保留演出の具体例について説明する。なお、以降の説明では、小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の可変表示は省略する。前提として、特図１変動表示中（特図変動演出中）であり、特図１保留数（Ｕ１）が「２」であるとする。この状況下において、図２８（Ｂ）に示すように、前述した不図示の第１領域５０ｄ１において、現在保留されている特図１保留の中で最も先に発生した特図１保留（保留順１の特図１保留）を表した保留アイコンＨＡ２が表示され、前述した不図示の第２領域５０ｄ２において、保留アイコンＨＡ２が表す特図１保留の次に発生した特図１保留（保留順２の特図１保留）を表した保留アイコンＨＡ３が表示されている。また、前述した不図示の当該変動表示領域５０ｅには、現在実行中の特図１変動表示を表す変動アイコンＨＡ１が表示されている。なお、図２８（Ｂ）で表示されているアイコンＨＡ１～ＨＡ３の表示態様は通常態様である。

【０２５８】

このように、保留演出においては、特図１保留が発生した順に保留表示領域５０ｄの左端から右に並んで表示される。すなわち、保留されている特別図柄の可変表示、言い換えれば、特図保留記憶部１０５に記憶されている特図関連判定情報に基づく未実行の特別図柄の可変表示は、個別に保留アイコンで表示される。

【０２５９】

そして、図２８（Ｃ）に示すように、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示が行われると、その直前まで実行中の特図変動表示を表していた変動アイコンＨＡ１が消去される。続けて、保留アイコンＨＡ２を表す特図１保留に基づいて特別図柄の可変表示（特図変動演出）が開始されると、保留アイコンＨＡ２と保留アイコンＨＡ３がシフトする。具体的には、不図示の第１領域５０ｄ１に表示されていた保留アイコンＨＡ２は不図示の当該変動表示領域５０ｅに移動し、不図示の第２領域５０ｄ２に表示されていた保留アイコンＨＡ３は不図示の第１領域５０ｄ１に移動する。すなわち、表示されていた保留アイコンＨＡ２および保留アイコンＨＡ３がそれぞれ１つずつ左にシフトする。これは、保留アイコンＨＡ２に対応する特別図柄の可変表示が開始され、保留アイコンＨＡ３が表す特図１保留が、現在保留されている特図１保留の中で最も先に発生した特図１保留になり、次に開始される特図可変表示になったことに応じて、保留アイコンＨＡ２および保留アイコンＨＡ３をその状況に適応させるためである。

【０２６０】

また、当該変動表示領域５０ｅに表示されている保留アイコンＨＡ２は、実行中の特図１変動表示を表しているので、当該変動表示領域５０ｅに表示される際に変動アイコンＨＡ２となる。すなわち、「アイコン」の前に付く言葉として、保留表示領域５０ｄに表示されているアイコンについては「保留」とし、当該変動表示領域５０ｅに表示されているアイコンについては「変動」とする。換言すれば、保留アイコンが表示されているときに、該保留アイコンが示す特図保留に対して特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、該開始条件の成立に係る特別図柄の変動表示に対応する保留アイコンが変動アイコンとして表示される。また、保留アイコンから変動アイコンになる際に、言い換えると、アイコンは保留表示領域５０ｄから当該変動表示領域５０ｅに移動する際に、約２倍に拡大する。

【０２６１】

そして、この状況から第１始動口１１に遊技球が入賞して、特図１保留が発生すると、図２８（Ｅ）に示すように、当該特図１保留の発生に応じて、新たな保留アイコンＨＡ４

が前述した不図示の第２領域５０ｄ２に表示される。
【０２６２】
ところで、前述のとおり、始動入賞コマンドには当否情報および特図変動パターン情報が含まれている。そして、パチンコ遊技機ＰＹ１は、この当否情報および特図変動パターン情報に基づいて、保留アイコンを通常態様、または特別態様で表示することができる。この保留アイコンを特別態様で表示することを「保留アイコン予告」という。
【０２６３】
保留アイコンの表示態様が特別態様である、すなわち保留アイコン予告が行われると、遊技者は、その保留アイコンに対応した特別図柄の可変表示で大当たりに当選できるかもしれないという期待を持つことができる。次に、保留アイコン予告の具体例について説明する。保留アイコン予告の具体例として、図２８（Ｅ）に示す保留アイコンＨＡ４の表示態様が特別態様になるとする。
【０２６４】
保留アイコン予告の１つの種別として、保留アイコンが表示された直後に特別態様になる、言い換えれば、特図１保留の発生時（第１始動口１１への入賞時）に保留アイコン予告が行われる保留アイコン予告種別がある。例えば、図２９（Ａ）に示すように、保留アイコンＨＡ４が表示される前の状況（図２８（Ｄ）の状況）から、第１始動口１１に遊技球が入賞して、特図１保留が発生すると、図２８（Ｅ）の場合と同様に、当該特図１保留の発生に応じて、通常態様の保留アイコンＨＡ４が前述した不図示の第２領域５０ｄ２に表示される。
【０２６５】
そして、その直後に、図２９（Ｂ）に示すように、保留アイコンＨＡ４の表示態様が通常態様から特別態様（図２９（Ｂ）において灰色）に変化する（保留アイコン予告が行われる）。なお、図２９の例では保留アイコンＨＡ４は表示直後に一瞬通常態様で表示されるが、特別態様で表示されるようにし、通常態様で表示される期間をなくしてもよい。
【０２６６】
別の保留アイコン予告の種別として、保留アイコンが移動する際に特別態様になる、言い換えれば、特図１保留のシフト時に保留アイコン変化予告が行われる保留アイコン予告種別がある。例えば、図３０（Ａ）に示すように、保留アイコンＨＡ４が表示される前の状況（図２８（Ｄ）の状況）から、第１始動口１１に遊技球が入賞して、特図１保留が発生すると、図３０（Ｂ）に示すように、当該特図１保留の発生に応じて、通常態様（図３０（Ｂ）において白色）の保留アイコンＨＡ４が前述した不図示の第２領域５０ｄ２に表示される。
【０２６７】
そして、図３０（Ｃ）に示すように、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示が行われると、その直前まで実行中の特図変動表示を表していた変動アイコンＨＡ２が消去される。続けて、保留アイコンＨＡ３が表す特図１保留に基づいて特別図柄の可変表示（特図変動演出）が開始されると、図３０（Ｄ）に示すように、第１領域５０ｄ１に表示されていた保留アイコンＨＡ３は不図示の当該変動表示領域５０ｅに移動し、第２領域５０ｄ２に表示されていた保留アイコンＨＡ４は不図示の第１領域５０ｄ１に移動する。ここで、保留アイコンＨＡ４が第２領域５０ｄ２から第１領域５０ｄ１に移動する際に、その表示態様が通常態様から特別態様（図３０（Ｄ）において灰色）に変化する（保留アイコン予告が行われる）。
【０２６８】
また、保留アイコン予告に係る特別態様を複数種類設けて、特別態様の種類によって大当たり期待度が異なるようにすることができる。例えば、保留アイコンの表示態様を、保留アイコンの色に関連付け、保留アイコンの表示態様として白色、緑色、赤色、および金色が設定されているとする。ここで、白色が通常態様であり、緑色、赤色、および金色が特別態様とする。そして、保留アイコンの表示態様が示す大当たり期待度は、白色＜緑色＜赤色＜金色の順で高くなるように設定することができる。

【０２６９】
なお、先読み演出は、特図１保留および特図２保留の両方または一方に対して行うことが可能である。また、先読み演出は、保留アイコンＨＡの表示態様に限られず、例えば背景画像などの表示部５０ａにおける保留アイコンＨＡ以外の画像や、スピーカ５２から出力される音、枠ランプ５３による発光、および盤可動装置５５による動作などの画像表示装置５０以外の演出装置を用いて実行することが可能である。さらには、先読み演出の演出態様として、保留アイコンＨＡによる保留アイコン変化予告などのように実行されてから特図変動表示が開始されるまで途切れることなく継続する演出態様の他に、演出図柄の停止表示が行われる度または演出図柄の変動表示が開始される度など、断続的且つ連続的に実行する演出態様にしても良い。
【０２７０】
５．遊技制御用マイコン１０１による遊技の制御
［遊技制御メイン処理］
次に図３１～図４０に基づいて遊技制御用マイコン１０１による遊技の制御について説明する。なお、以下に説明する遊技を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、適宜に実行順序を変更し、または並列に実行することができる。
【０２７１】
また、以下において説明する遊技制御用マイコン１０１による遊技の制御におい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。また、カウンタの初期値は「０」であり、フラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」であり、ステータスの初期値は「１」である。
【０２７２】
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が電源投入されると、遊技用ＲＯＭ１０３から図２９に示した遊技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、遊技制御メイン処理では、まず、電源投入時処理（Ｓ００１）を行う。電源投入時処理では、遊技用ＲＡＭ１０４へのアクセスの許可設定、遊技用ＣＰＵ１０２の設定、ＳＩＯ（ＳｙＳｔｅｍ　Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ）、ＰＩＯ（Ｐａｒａｌｌｅｌ　Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ）、ＣＴＣ（Ｃｏｕｎｔｅｒ／Ｔｉｍｅｒ　Ｃｉｒｃｕｉｔ：割り込み時間の管理のための回路）の設定等が行われる。
【０２７３】
電源投入時処理に次いで、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、普図関連判定情報および特図関連判定情報に係る種々の乱数のカウンタ値を１加算して更新する。各乱数のカウンタ値は上限値に達すると「０」に戻って再び加算される。なお各乱数の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。また各乱数のうちの少なくとも一部は、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。
【０２７４】
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、遊技制御側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）の実行が可能となる。遊技制御側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）は、例えば４ｍｓｅｃ周期で遊技用ＣＰＵ１０２に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、遊技制御側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）は４ｍｓｅｃ周期で実行される。そして、遊技制御側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）が終了してから、次に遊技制御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）による種々の乱数の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、遊技制御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。
【０２７５】
［遊技制御側タイマ割り込み処理］
次に、遊技制御側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）について説明する。図３２に示すように、遊技制御側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）では、まず出力処理（Ｓ１０１）を実行する。出力処理（Ｓ１０１）では、以下に説明する各処理において遊技制御基板１００の遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、演出制御基板１２０や払出制御基板１７０等に出力する。
【０２７６】
出力処理（Ｓ１０１）に次いで行われる入力処理（Ｓ１０２）では、遊技制御用マイコン１０１は、余剰球貯留穴３５Ａ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。
【０２７７】
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３１の遊技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、普図関連判定情報および特図関連判定情報に係る各種乱数のカウンタ値の更新処理は、遊技制御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、次の遊技制御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。
【０２７８】
普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ１０３）に次いで、遊技制御用マイコン１０１は、センサ検出処理（Ｓ１０４）を行い、続いて普通動作処理（Ｓ１０５）を行い、さらに特別動作処理（Ｓ１０６）を行う。センサ検出処理、普通動作処理および特別動作処理については後述する。
【０２７９】
次に、遊技制御用マイコン１０１は、その他の処理（Ｓ１０７）を実行して、遊技制御側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）を終了する。その他の処理（Ｓ１０７）としては、電源が断たれる際の電源断監視処理、後述する遊技用ＲＡＭ１０４に設けられている各種タイマの更新などが行われる。また、その他の処理（Ｓ１０７）として、遊技者に賞球を払い出す払出制御処理が行われる。払出制御処理では、第１始動口１１用の賞球カウンタ、第２始動口１２用の賞球カウンタ、大入賞口１４用の賞球カウンタ、及び、一般入賞口１０用の賞球カウンタが「０」を超えているか否かのチェックを行い、「０」を超えていると、賞球要求信号を払出制御基板１７０に送信する。そして、賞球信号を送信するとき、その信号に係る賞球カウンタを「１」減算する更新処理を行う。
【０２８０】
そして、遊技制御用マイコン１０１は、次に遊技用ＣＰＵ１０２に割り込みパルスが入力されるまでは遊技制御メイン処理のステップＳ００２～Ｓ００４の処理を繰り返し実行し、割り込みパルスが入力されると（約４ｍｓｅｃ後）、再び遊技制御側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）を実行する。遊技制御用マイコン１０１は、再び実行された遊技制御側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）の出力処理（Ｓ１０１）において、前回の遊技制御側タイマ割り込み処理（Ｓ００５）にて遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットされたコマンド等を出力する。
【０２８１】
［センサ検知処理］
次に、図３３～図３４を用いてセンサ検知処理について説明する。センサ検知処理（Ｓ１０４）ではまず、一般入賞口１０に遊技球が入賞したか否か、即ち、一般入賞口センサ１０ａによって遊技球が検出されたか否か判定する（Ｓ２０１）。一般入賞口１０に遊技球が入賞していない場合（Ｓ２０１でＮＯ）にはステップＳ２０３に進み、一般入賞口１０に遊技球が入賞した場合には（Ｓ２０１でＹＥＳ）、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための一般入賞口賞球処理を行う（Ｓ２０２）。一般入賞口賞球処理では、一般入賞口

１０用の賞球カウンタに、一般入賞口１０への入賞に応じた賞球個数（第１実施形態において「３」）を加算する。

【０２８２】

ステップＳ２０３では、遊技球がゲート１３を通過したか否か、即ち、ゲートセンサ１３ａによって遊技球が検出されたか否か判定する。遊技球がゲート１３を通過していなければ（Ｓ２０３でＮＯ）、ステップＳ２０７に進む。一方、遊技球がゲート１３を通過していれば（Ｓ２０３でＹＥＳ）、後述する普通動作ステータス＝１であるか否か、言い換えれば、普図可変表示または補助遊技の何れも行われていないか否かを判定する（Ｓ２０４）。普通動作ステータス＝１でない場合には（Ｓ２０４でＮＯ）、ステップＳ２０７に進み、普通動作ステータス＝１である場合（Ｓ２０４でＹＥＳ）には、普通図柄乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｆ）のカウンタ値が示す普通図柄乱数を普図関連判定情報として取得し（Ｓ２０５）、取得した普図関連判定情報を、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた普図保留記憶部８６に記憶して（Ｓ２０６）、ステップＳ２０７に進む。

【０２８３】

ステップＳ２０７では、第２始動口１２に遊技球が入賞したか否か、即ち、第２始動口センサ１２ａによって遊技球が検出されたか否か判定する。第２始動口１２に遊技球が入賞していない場合（Ｓ２０７でＮＯ）にはステップＳ２１４に進み、第２始動口１２に遊技球が入賞した場合には（Ｓ２０７でＹＥＳ）、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための第２始動口賞球処理を行う（Ｓ２０８）。第２始動口賞球処理では、第２始動口１２用の賞球カウンタに、第２始動口１２への入賞に応じた賞球個数（第１実施形態において「４」）を加算する。

【０２８４】

次に、特図２保留数（具体的には遊技用ＲＡＭ１０４に設けた特図２保留数をカウントするカウンタ（特図２保留数カウンタ）の数値）が「４」（上限記憶数）以上であるか否か判定する（Ｓ２０９）。特図２保留数が「４」以上である場合（Ｓ２０９でＹＥＳ）には、ステップＳ２１４に進むが、特図２保留数が「４」以上でない（「４」未満である）場合には（Ｓ２０９でＮＯ）、特図２保留数加算処理を行う（Ｓ２１０）。特図２保留数加算処理では、特図２保留数カウンタを「１」加算し、特図２保留表示器８３ｂが示す特図２保留数を「１」増加させる。

【０２８５】

続いて、特別図柄乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ）、大当たり図柄乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－ＯＳ）、リーチ乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－ＲＣ）及び特図変動パターン乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－ＨＰ）からなる特図２関連判定情報を取得し、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた特図関連判定情報用バッファに記憶する（Ｓ２１１）。

【０２８６】

次に、第２先読み判定処理を行う（Ｓ２１２）。第２先読み判定処理では、図１４に示す第２先読み判定テーブルに、現在の遊技状態とステップＳ２１１で取得した特図２関連判定情報とを照合して第２始動入賞コマンドを特定し、特定した第２始動入賞コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。

【０２８７】

続いて、遊技制御用マイコン１０１は、ステップＳ２１１で取得した特図２関連判定情報を特図２保留記憶部１０５ｂに記憶する（Ｓ２１３）。

【０２８８】

続いて、ステップＳ２１４では、第１始動口１１に遊技球が入賞したか否か、即ち、第１始動口センサ１１ａによって遊技球が検出されたか否か判定する。第１始動口１１に遊技球が入賞していない場合（Ｓ２１４でＮＯ）にはステップＳ２２１に進み、第１始動口１１に遊技球が入賞した場合には（Ｓ２１４でＹＥＳ）、遊技球に所定個数の賞球を払い出すための第１始動口賞球処理を行う（Ｓ２１５）。第１始動口賞球処理では、第１始動口１１用の賞球カウンタに、第１始動口１１への入賞に応じた賞球個数（第１実施形態に

おいて「４」）を加算する。
【０２８９】
次に、特図１保留数（具体的には遊技用ＲＡＭ１０４に設けた特図１保留の数をカウントするカウンタ（特図１保留数カウンタ）の数値）が「４」（上限記憶数）以上であるか否か判定する（Ｓ２１６）。特図１保留数が「４」以上である場合（Ｓ２１６でＹＥＳ）には、ステップＳ２２１に進むが、特図１保留数が「４」以上でない（未満である）場合には（Ｓ２１６でＮＯ）、特図１保留数加算処理を行う（Ｓ２１７）。特図１保留数加算処理では、特図１保留数カウンタを「１」加算し、特図１保留表示器８３ａが示す特図１保留数を「１」増加させる。
【０２９０】
続いて、特別図柄乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ）、大当たり図柄乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－ＯＳ）、リーチ乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－ＲＣ）及び特図変動パターン乱数カウンタ（ラベル－ＴＲＮＤ－ＨＰ）からなる特図１関連判定情報を取得し、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた特図関連判定情報用バッファに記憶する（Ｓ２１８）。
【０２９１】
次に、第１先読み判定処理を行う（Ｓ２１９）。第１先読み判定処理では、図１３に示す第１先読み判定テーブルに、現在の遊技状態とステップＳ２１８で取得した特図１関連判定情報とを照合して第１始動入賞コマンドを特定し、特定した第１始動入賞コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。
【０２９２】
続いて、遊技制御用マイコン１０１は、ステップＳ２１８で取得した特図１関連判定情報を特図１保留記憶部１０５ａのうち現在の特図１保留数に応じた記憶領域に記憶する（Ｓ２２０）。
【０２９３】
ステップＳ２２１では、大入賞口１４に遊技球が入賞したか否か、即ち、大入賞口センサ１４ａによって遊技球が検出されたか否か判定する。大入賞口１４に遊技球が入賞していない場合（Ｓ２２１でＮＯ）にはセンサ検知処理を終了し、大入賞口１４に遊技球が入賞した場合には（Ｓ２２１でＹＥＳ）、遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた大入賞口入賞カウンタのカウンタ値が「９」以上であるか否かを判定する（Ｓ２２２）。大入賞口入賞カウンタは、大当たり遊技の１回のラウンド遊技において大入賞口１４に入賞した個数を計数するためのカウンタである。なお、大入賞口入賞カウンタは各ラウンド遊技が終了するたびにクリアされる。第１実施形態では、入賞規定個数は「８」に設定されている。よって、ステップＳ２２２の処理が行われる。
【０２９４】
大入賞口入賞カウンタのカウンタ値が「９」以上であると（Ｓ２２２でＹＥＳ）、センサ検知処理を終了し、大入賞口入賞カウンタのカウンタ値が「９」以上でない、すなわち、「９」未満であると（Ｓ２２２でＮＯ）、大入賞口入賞カウンタのカウンタ値を「１」加算し（Ｓ２２３）、遊技者に所定個数の賞球を払い出すための大入賞口賞球処理を行い（Ｓ２２４）、センサ検知処理を終了する。なお、大入賞口賞球処理では、大入賞口１４用の賞球カウンタに、大入賞口１４への入賞に応じた賞球個数（第１実施形態において「１４」）を加算する。
【０２９５】
なお、遊技球を検知可能なセンサとして、センサ１０ａ～１４ａ以外のセンサを設け、そのセンサが遊技球を検知したことに基づいて、図３３～図３４に示す処理以外の処理を行うようにしても良い。
【０２９６】
［普通動作処理］
次に、普図表示器８２および電チュー１２Ｄの制御に関する普通動作処理について説明する。図３５に示すように、普図表示器８２および電チュー１２Ｄに関する処理が４つの

ステータス（段階）に分けられている。そして、それらの各ステータスに「普通動作ステータス＝１，２，３，４」が割り当てられている。遊技制御用マイコン１０１は、普通動作処理（Ｓ１０５）において、最初に、「普通動作ステータス」を確認する（Ｓ１１０１）。「普通動作ステータス」が「１」である場合には、普通図柄待機処理（Ｓ１１０２）を行い、「普通動作ステータス」が「２」である場合には、普通図柄変動処理（Ｓ１１０３）を行い、「普通動作ステータス」が「３」である場合には、普通図柄確定処理（Ｓ１１０４）を行い、「普通動作ステータス」が「４」である場合には、補助遊技制御処理（Ｓ１１０５）を行う。なお「普通動作ステータス」は初期設定で「１」に設定される。

【０２９７】

普通図柄待機処理（Ｓ１１０２）は、普図の可変表示および補助遊技が行われていない待機中に行われる処理である。普通図柄待機処理（Ｓ１１０２）では、普図保留記憶部８６に記憶された普通図柄乱数に基づいて当たり判定を行う。さらに、現在の遊技状態に基づいて普図変動パターン判定を行って普図変動パターンを決定し、決定した普図変動パターンに応じた普図変動時間の普図の変動表示を普図表示器８２に開始させて、普通動作ステータスを「２」に変更する。また、遊技制御用マイコン１０１は、普図の変動表示の開始時に、普図変動パターン判定結果に応じた普図変動開始コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。

【０２９８】

普通図柄変動処理（Ｓ１１０３）は、普図が変動表示しているときに行われる処理である。普通図柄変動処理（Ｓ１１０３）では、実行中の普図の変動表示が開始してから普図変動時間が経過したか否か（普図の変動表示を終了させるか否か）を判定し、普図変動時間が経過したと判定されれば、当たり判定結果に基づいて普図の停止表示を行って、普通動作ステータスを「３」に変更する。また、遊技制御用マイコン１０１は、普図の変動表示の開始時に、普図変動停止コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。

【０２９９】

普通図柄確定処理（Ｓ１１０４）は、普図が停止表示しているときに行われる処理である。普通図柄確定処理（Ｓ１１０４）では、実行中の普図の停止表示が開始してから所定の停止時間（例えば、０．８秒）が経過したか否か（普図の停止表示を終了させるか否か）を判定し、所定の停止時間が経過したと判定されれば、停止表示している普図が当たり図柄であるか否かを判定する。当たり図柄でなければ（停止表示している普図がハズレ図柄であれば）、普通動作ステータスを「１」に変更する。一方、当たり図柄が停止表示していれば、普通動作ステータスを「４」に変更して、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を開始させる。さらに、遊技制御用マイコン１０１は、補助遊技の開始時に、補助遊技開始コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。

【０３００】

補助遊技制御処理（Ｓ１１０５）は、補助遊技が行われているときに行われる処理である。補助遊技制御処理（Ｓ１１０５）では、現在の遊技状態および補助遊技制御テーブルに基づいて補助遊技を制御する。そして、補助遊技が終了すれば、普通動作ステータスを「１」に変更する。

【０３０１】

［特別動作処理］

次に、特図表示器８１、特図保留表示器８３および大入賞装置１４Ｄの制御に関する特別動作処理について説明する。図３６に示すように、特図表示器８１、特図保留表示器８３および大入賞装置１４Ｄに関する処理は、６つのステータス（段階）に分けられている。そして、それらの各ステータスに「特別動作ステータス＝１，２，３，４，５」が割り当てられている。遊技制御用マイコン１０１は、最初に「特別動作ステータス」を確認する（Ｓ１５０１）。

【０３０２】

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、特別図柄待機処理（Ｓ１５０２）を行い、「特別動作ステータス」が「２」である場合には、特別図柄変動処理（Ｓ１５０３）を行い、「特別動作ステータス」が「３」である場合には、特別図柄確定処理（Ｓ１５０４）を行い、「特別動作ステータス」が「４」である場合には、大当たり遊技制御処理（Ｓ１５０５）を行い、「特別動作ステータス」が「５」である場合には、遊技状態設定処理（Ｓ１５０６）を行う。なお「特別動作ステータス」は初期設定で「１」に設定される。

【０３０３】

特別図柄待機処理（Ｓ１５０２）は、特別図柄の可変表示、大当たり遊技が行われていない待機中に行われる処理である。特別図柄待機処理については後に詳述する。

【０３０４】

特別図柄変動処理（Ｓ１５０３）は、特別図柄が変動表示しているときに行われる処理である。特別図柄変動処理については後に詳述する。

【０３０５】

特別図柄確定処理（Ｓ１５０４）は、特別図柄が停止表示しているときに行われる処理である。特別図柄確定処理については後に詳述する。

【０３０６】

大当たり遊技制御処理（Ｓ１５０５）は、大当たり遊技において行われる処理である。遊技制御用マイコン１０１が、大当たり遊技制御処理を行うことによって、大当たり遊技制御テーブルに応じた大当たり遊技を行う。大当たり遊技が終了する際に特別動作ステータスを「５」に変更する。なお、各ラウンド遊技が開始される際には、そのラウンド数を示すラウンド数指定コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。また、全てのラウンド遊技が終了してエンディングが開始される際には、当該大当たり遊技に係る大当たり図柄に応じたエンディングを示すエンディングコマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。

【０３０７】

遊技状態設定処理（Ｓ１５０６）は、大当たり遊技が終了する際に、大当たり遊技後に制御する遊技状態を設定する処理である。例えば、大当たり遊技後に高確率状態で制御する場合は、高確率フラグを遊技用ＲＡＭ１０４の高確率フラグ領域にＯＮして高確率状態を設定する。さらにこのときに、高確率状態の継続期間を制限する場合、継続期間も併せて設定する。例えば、高確率状態の終了条件が特図可変表示の実行回数である場合、その回数（以下において、「高確率規定回数」という）を遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた高確率残り回数カウンタにセットする。また、大当たり遊技後に時短状態で制御する場合は、時短フラグを遊技用ＲＡＭ１０４の時短フラグ領域にＯＮして時短状態を設定する。さらにこのときに、時短状態の継続期間を制限する場合、継続期間も併せて設定する。例えば、時短状態の終了条件が特図可変表示の実行回数である場合、その回数（以下において、「時短規定回数」という）を遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた時短残り回数カウンタにセットする。

【０３０８】

また、遊技制御用マイコン１０１は、遊技状態設定処理において、大当たり遊技後の遊技状態を示す遊技状態コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。

【０３０９】

［特別図柄待機処理］

次に図３７を用いて特別図柄待機処理について説明する。特別図柄待機処理（Ｓ１５０２）ではまず、特図２保留数が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１６０１）。特図２保留数が「０」である場合（Ｓ１６０１でＹＥＳ）、即ち、第２始動口１２への入賞に起因して取得した特図２関連判定情報の記憶がない場合には、特図１保留数が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１６０８）。そして、特図１保留数も「０」である場合（Ｓ１６０８でＹＥＳ）、即ち、第１始動口１１への入賞に起因して取得した特図１関連判定情報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（Ｓ１６１８）。ここで、客待

ちフラグがＯＮであれば（Ｓ１６１８でＹＥＳ）、特別図柄待機処理を終え、客待ちフラグがＯＮでなければ（Ｓ１６１８でＮＯ）、客待ちコマンドを出力バッファにセットし（Ｓ１６１９）、客待ちフラグをＯＮにし（Ｓ１６２０）、特別図柄待機処理を終える。

【０３１０】

また、特図２保留数が「０」であるが特図１保留数が「０」でない場合（Ｓ１６０１でＹＥＳ且つＳ１６０８でＮＯ）、即ち、特図２関連判定情報はないが、第１始動口１１への入賞に起因して取得した特図１関連判定情報の記憶が１つ以上ある場合には、特図１判定処理（Ｓ１６０９）及び特図１変動パターン判定処理（Ｓ１６１０）を行う。

【０３１１】

特図１判定処理（Ｓ１６０９）では、特図１保留記憶部１０５ａに記憶されている特別図柄乱数の中で最も先に記憶されたものを読み出して、遊技状態に関連付けられた大当たり判定テーブルに基づいて、大当たり、またはハズレの何れであるかの判定（大当たり判定）を行う。

【０３１２】

ここで、大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たり図柄乱数を読み出して第１大当たり図柄種別判定テーブルに基づいて大当たり図柄種別の判定（大当たり図柄種別判定）を行う。そして、大当たり図柄種別を表す大当たり図柄データを遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた特図バッファにセットすると共に、大当たり図柄種別を表す図柄指定コマンドを遊技用ＲＡＭ１０４に設けられた出力バッファにセットする。

【０３１３】

また、大当たり判定の結果が「ハズレ」であれば、ハズレを表すハズレ図柄データを特図バッファにセットすると共に、ハズレを表す図柄指定コマンドを出力バッファにセットする。

【０３１４】

次に、特図１変動パターン判定処理（Ｓ１６１０）について図３８を用いて説明する。特図１変動パターン判定処理では、まず、現在非時短状態であるか否かを判定する（Ｓ１６５１）。非時短状態であれば（Ｓ１６５１でＹＥＳ）、非時短状態用の特図１変動パターン判定テーブルを選択（Ｓ１６５２）してからステップＳ１６５４に進み、非時短状態でなければ（Ｓ１６５１でＮＯ）、時短状態用の特図１変動パターン判定テーブルを選択（Ｓ１６５３）してからステップＳ１６５４に進む。

【０３１５】

ステップＳ１６５４において、遊技制御用マイコン１０１は、大当たり判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。大当たりでなければ（Ｓ１６５４でＮＯ）、ステップＳ１６５５に進み、大当たりであれば（Ｓ１６５４でＹＥＳ）、ステップＳ１６５２またはステップＳ１６５３の何れかで選択した特図１変動パターン判定テーブルの中から大当たり図柄用の特図１変動パターン判定テーブルを選択（Ｓ１６５９）してからステップＳ１６６０に進む。

【０３１６】

ステップＳ１６５５において、遊技制御用マイコン１０１は、リーチ判定を行う。リーチ判定では、リーチ乱数を読み出して、そのリーチ乱数を現在の遊技状態（非時短状態／時短状態）に応じたリーチ判定テーブルに照合して、リーチ有りかリーチ無しかを判定する。

【０３１７】

遊技制御用マイコン１０１は、次に、ステップＳ１６５５のリーチ判定の結果が「リーチ有り」であるか否かを判定する（Ｓ１６５６）。リーチ有りであれば（Ｓ１６５６でＹＥＳ）、ステップＳ１６５２またはステップＳ１６５３の何れかで選択した特図１変動パターン判定テーブルの中からリーチ有りハズレ用の特図１変動パターン判定テーブルを選択（Ｓ１６５８）してからステップＳ１６６０に進み、リーチ有りでなければ（Ｓ１６５６でＮＯ）、現在の特図１保留数を確認して、ステップＳ１６５２またはステップＳ１６５３の何れかで選択した特図１変動パターン判定テーブルの中から特図１保留数に応じた

リーチ無しハズレ用の特図１変動パターン判定テーブルを選択（Ｓ１６５７）してからステップＳ１６６０に進む。

【０３１８】

遊技制御用マイコン１０１は、ステップＳ１６６０において、特図変動パターン乱数を読み出して、その特図変動パターン乱数をステップＳ１６５７～ステップＳ１６５９の何れかで選択した特図１変動パターン判定テーブルに照合して、特図１変動パターンを判定する特図１変動パターン判定を行う。続けて、遊技制御用マイコン１０１は、決定された特図１変動パターンを示す特図１変動開始コマンドを出力バッファにセットし（Ｓ１６６１）、決定された特図１変動パターンに応じた特図変動時間を特別動作用タイマにセットし（Ｓ１６６２）、特図１変動パターン判定処理を終了して、特別図柄待機処理に処理を戻す。

【０３１９】

なお、特別動作用タイマは、遊技制御側タイマ割り込み処理におけるその他の処理において、４ｍｓ分、更新される。また、セットされる特図１変動開始コマンドには、特別図柄の種別（特図１であるということ）に関する情報や特図１変動パターン判定処理（Ｓ１６１０）で行われた特図変動パターン判定の結果に関する情報（リーチの有無や特図変動時間の情報を含む特図変動パターンの情報）が含まれている。

【０３２０】

続いて、遊技制御用マイコン１０１は、ステップＳ１６１０で決定された特図１変動パターンに応じた特図変動時間に基づいて特図１表示器８１ａに特図１の変動表示を開始させる（Ｓ１６１１）。

【０３２１】

次に、遊技制御用マイコン１０１は、特図１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、特図１保留記憶部１０５ａにおける保留１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）をクリアする特図１保留記憶部シフト処理を行う（Ｓ１６１２）。このようにして、特図１保留が保留された順に消化される。

【０３２２】

次に、遊技制御用マイコン１０１は、特図１保留数カウンタを「１」減算し（Ｓ１６１３）、特図１保留表示器８３ａが示す特図１保留数を「１」減少させて変更し（Ｓ１６１４）、特別動作ステータスを「２」に変更する（Ｓ１６１５）。

【０３２３】

遊技制御用マイコン１０１は、続いて、客待ちフラグがＯＮか否かを判定し（Ｓ１６１６）、ＯＮであれば（Ｓ１６１６でＹＥＳ）、客待ちフラグをＯＦＦして（Ｓ１６１７）、特別図柄待機処理を終え、ＯＮでなければ（Ｓ１６１６でＮＯ）、ステップＳ１６１７を実行することなく特別図柄待機処理を終える。

【０３２４】

また、ステップＳ１６０１において特図２保留数が「０」でない場合（Ｓ１６０１でＮＯ）、即ち、第２始動口１２への入賞に起因して取得した特図２関連判定情報の記憶が１つ以上ある場合には、特図２判定処理（Ｓ１６０２）及び特図２変動パターン判定処理（Ｓ１６０３）を行う。特図２判定処理（Ｓ１６０２）及び特図２変動パターン判定処理（Ｓ１６０３）は、特図１判定処理（Ｓ１６０９）および特図１変動パターン判定処理（Ｓ１６１０）と基本的には同じ処理内容である。

【０３２５】

特図２判定処理（Ｓ１６０２）は、大当たり判定で用いるテーブルが第２大当たり判定テーブルであること、および大当たり図柄種別判定で用いるテーブルが第２大当たり図柄種別判定テーブルであることを除いて、基本的には特図１判定処理（Ｓ１６０９）と同様の処理であるため説明を省略する。また、特図２変動パターン判定処理（Ｓ１６０３）も、基本的には、特図２変動パターン判定で用いるテーブルが特図２変動パターン判定テーブルであることを除いて特図１変動パターン判定処理（Ｓ１６１０）と同様の処理である

ため説明を省略する。
【０３２６】
次に、遊技制御用マイコン１０１は、ステップＳ１６０３で決定された特図変動パターンに応じた特図変動時間に基づいて特図２表示器８１ｂに特図２の変動表示を開始させる（Ｓ１６０４）。
【０３２７】
次に、遊技制御用マイコン１０１は、特図２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、特図２保留記憶部１０５ｂ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）をクリアする特図２保留記憶部シフト処理を行う（Ｓ１６０５）。このようにして、特図２保留が保留された順に消化される。
【０３２８】
続いて遊技制御用マイコン１０１は、特図２保留数カウンタを「１」減算し（Ｓ１６０６）、特図２保留表示器８３ｂが示す特図２保留数を「１」減少させて変更し（Ｓ１６０７）、特別動作ステータスを「２」に変更し（Ｓ１６１５）、ステップＳ１６１６に進む。
【０３２９】
上記のように第１実施形態では、特図１保留に基づく特別図柄の変動表示は、特図２保留が「０」の場合（Ｓ１６０１でＹＥＳの場合）に限って行われる。すなわち特図２保留の消化は、特図１保留の消化に優先して実行される。そして第１実施形態では、特図２保留に基づく抽選の方が、特図１保留に基づく抽選よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たり図柄に当選しやすくなっている。なお、特図１保留の消化を特図２保留の消化に優先して実行されるようにしても良い。また、特図１保留の消化と特図２保留の消化を、特図の種別に関わらず保留が発生した順に行っても良い。
【０３３０】
［特別図柄変動処理］
次に図３９を用いて特別図柄変動処理について説明する。遊技制御用マイコン１０１は、特別図柄変動処理ではまず、特別図柄の変動表示を終了させるか否か、即ち、ステップＳ１６０３又はステップＳ１６１０で特別動作用タイマにセットした特図変動時間が経過した（特別動作カウンタ＝０）か否かを判定する（Ｓ１７０１）。特別図柄の変動表示を終了させない場合（Ｓ１７０１でＮＯ）、特別図柄変動処理を終了し、特別図柄の変動表示を終了させる場合（Ｓ１７０１でＹＥＳ）、特図表示器８１に、特別図柄の変動表示を終了させるとともに、ステップＳ１６０２又はステップＳ１６０９で特図バッファにセットした図柄データ（大当たり図柄データ、またはハズレ特図データ）に応じた特別図柄の停止表示をさせる（Ｓ１７０２）。
【０３３１】
続いて、予め設定された特図確定時間（例えば、０．８秒）を特別動作用タイマにセットし（Ｓ１７０３）、特別図柄の変動表示が終了することを示す特図変動停止コマンドを出力バッファにセットし（Ｓ１７０４）、特別動作ステータスを「３」に変更し（Ｓ１７０５）、特別図柄変動処理を終了する。
【０３３２】
［特別図柄確定処理］
次に図４０を用いて特別図柄確定処理について説明する。遊技制御用マイコン１０１は、特別図柄確定処理（Ｓ１５０４）ではまず、特別図柄の停止表示を終了させるか否か、即ち、ステップＳ１７０３で特別動作用タイマにセットした特図確定時間が経過した（特別動作カウンタ＝０）か否かを判定する（Ｓ１７５１）。特別図柄の停止表示を終了させない場合（Ｓ１７５１でＮＯ）、特別図柄確定処理を終了し、特別図柄の停止表示を終了させる場合（Ｓ１７５１でＹＥＳ）、現在、通常確率状態（高確率フラグがＯＦＦ）であるか否かを判定する（Ｓ１７５２）。
【０３３３】

遊技制御用マイコン１０１は、現在、通常確率状態でなければ（Ｓ１７５２でＮＯ）、ステップＳ１７５７に進み、現在、通常確率状態であれば（Ｓ１７５２でＹＥＳ）、時短状態（時短フラグがＯＮ）であるか否かを判定する（Ｓ１７５３）。遊技制御用マイコン１０１は、時短状態でなければ（Ｓ１７５３でＮＯ）、ステップＳ１７５７に進み、現在、時短状態であれば（Ｓ１７５３でＹＥＳ）、時短状態で実行可能な特別図柄の可変表示の残りの回数（時短残り回数）を計測する時短残り回数カウンタの値を「１」減算し（Ｓ１７５４）、時短残り回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１７５５）。時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）が「０」でなければ（Ｓ１７５５でＮＯ）、ステップＳ１７５７に進み、時短残り回数カウンタの値（時短残り回数）が「０」であれば（Ｓ１７５５でＹＥＳ）、時短状態から非時短状態に移行させて（時短フラグをＯＦＦする）（Ｓ１７５６）、ステップＳ１７５７に進む。

【０３３４】

次に、遊技制御用マイコン１０１は、現在の遊技状態を確認し、その遊技状態を示した遊技状態コマンドを出力バッファにセットし（Ｓ１７５７）、現在停止表示している特別図柄が大当たり図柄か否かを判定する（Ｓ１７５８）。大当たり図柄でなければ（Ｓ１７５８でＮＯ）、特別動作ステータスを「１」に変更して（Ｓ１７６２）、特別図柄確定処理を終え、大当たり図柄であれば（Ｓ１７５８でＹＥＳ）、遊技状態をリセットする（通常遊技状態を設定する。具体的には、高確率フラグおよび時短フラグをＯＦＦし、高確率残り回数カウンタおよび時短残り回数カウンタの値を「０」にする）（Ｓ１７５９）。

【０３３５】

続いて、遊技制御用マイコン１０１は、大当たり遊技準備処理を行い（Ｓ１７６０）、特別動作ステータスを「４」に変更し（Ｓ１７６１）、特別図柄確定処理を終了する。遊技制御用マイコン１０１は、大当たり遊技準備処理において、大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技制御テーブルを遊技用ＲＡＭ１０４の所定領域にセットする。また、停止表示している大当たり図柄に応じたオープニング中であることを示す大当たりオープニングフラグを遊技用ＲＡＭ１０４の所定領域にＯＮし、大当たり図柄の種別に応じて、所定のオープニング時間（大当たり遊技が開始されてから１ラウンドを開始するまでの時間）を特別動作用タイマにセットする。さらには、大当たり図柄の種別に応じ、大当たり図柄の種別を示すオープニングコマンドを遊技用ＲＡＭ１０４の出力バッファにセットする。大当たり図柄の種別に応じたオープニングコマンドは、その停止表示した大当たり図柄の種別に応じた大当たり遊技（大当たり遊技のオープニング）が開始されることを表す。

【０３３６】

６．演出制御基板１２０による演出の制御

［演出制御メイン処理］

次に図４１～図４５のフローチャートを用いて、演出制御基板１２０による演出の制御について説明する。なお、以下に説明する演出を制御するためのフローチャートは、一例である。そして、フローチャートにおける複数の処理については、処理内容に矛盾が生じない範囲で、適宜に実行順序を変更し、または並列に実行することができる。

【０３３７】

また、以下の演出制御基板１２０による演出の制御の説明において登場するカウンタ、タイマ、フラグ、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が電源投入されると、図４３に示したサブ制御メイン処理のプログラムを演出用ＲＯＭ１２３から読み出して実行する。

【０３３８】

同図に示すように、演出制御メイン処理では、最初に、電源投入に応じた電源投入時処理を行う（Ｓ４００１）。電源投入時処理では、例えば、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。

【０３３９】

次に、割り込みを禁止し（Ｓ４００２）、乱数シード更新処理を実行する（Ｓ４００３

）。乱数シード更新処理（Ｓ４００３）では、種々の演出に関する判定を行うための種々の演出判定用乱数カウンタの値を更新する。なお、演出判定用乱数には、後述する停止図柄パターン判定用乱数、および特図変動演出パターン判定用乱数等の演出内容を決定するための様々な乱数がある。

【０３４０】

種々の演出についての判定用乱数カウンタの更新方法は、一例として、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。

【０３４１】

乱数シード更新処理が終了すると、コマンド送信処理を実行する（Ｓ４００４）。コマンド送信処理では、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（例えば、後述する特図変動演出開始コマンド、客待ち開始コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、およびエンディング演出開始コマンドなど）を、画像制御基板１４０に送信する。

【０３４２】

コマンドを受信した画像制御基板１４０は、受信したコマンドに従って、表示部５０ａに画像を表示する（画像による種々の演出を実行する）。また、演出制御基板１２０は、画像制御基板１４０によって行われる種々の演出とともに、音声制御回路１６１を介してスピーカ５２から音声を出力させたり（音声による種々の演出を実行したり）、サブドライブ基板１６２を介して枠ランプ５３を発光させたり（発光による種々の演出を実行したり）、盤可動体５５ｋを作動させたり（動作による種々の演出を実行したり）する。なお、種々の演出としては、特図変動演出、大当たり遊技演出（大当たりオープニング演出、ラウンド演出、大当たりエンディング演出）、客待ち演出、操作演出、および先読み演出等がある。

【０３４３】

演出制御用マイコン１２１は続いて、割り込みを許可する（Ｓ４００５）。以降、ステップＳ４００２～ステップＳ４００５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（Ｓ４０１０）、１ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４０１１）、および１０ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４０１２）の実行が可能となる。１ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４０１１）、および１０ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４０１２）については後述する。

【０３４４】

受信割り込み処理（Ｓ４０１０）は、ストローブ信号、すなわち、遊技制御基板１００から送られた各種のコマンドが演出制御用マイコン１２１の外部ＩＮＴ入力部に入力される度に実行される。受信割り込み処理（Ｓ４０１０）では、演出制御用マイコン１２１は遊技制御基板１００の出力処理（Ｓ１０１）により送信されてきて受信した各種のコマンドを演出用ＲＡＭ１２４の受信バッファに格納する。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理（Ｓ４０１１、Ｓ４０１２）に優先して実行される。

【０３４５】

［１ｍｓタイマ割り込み処理］

次に図４２を用いて１ｍｓタイマ割り込み処理について説明する。１ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４０１１）は、演出制御基板１２０に１ｍｓｅｃ周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。演出制御用マイコン１２１は、１ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４０１１）ではまず、入力処理を行う（Ｓ４１０１）。入力処理では、演出制御用マイコン１２１は、第１演出ボタンセンサ４０ａからの検出信号に基づいて第１演出ボタンスイッチデータを作成する。演出制御用マイコン１２１は、第２演出ボタンセンサ４１ａからの検出信号に基づいて第２演出ボタンスイッチデータを作成する。

【０３４６】

続いて、演出制御用マイコン１２１は、発光データ出力処理を行う（Ｓ４１０２）。発光データ出力処理では、演出制御用マイコン１２１は、画像による演出等に合うタイミン

グなどで枠ランプ５３を発光させるべく、後述の１０ｍｓタイマ割り込み処理における発光データ作成処理（Ｓ４２０３）で作成された発光データをサブドライブ基板１６２に出力する。つまり、演出制御用マイコン１２１は、発光データに従って枠ランプ５３を所定の発光態様で発光させる。

【０３４７】

次いで、演出制御用マイコン１２１は、可動装置制御処理を行う（Ｓ４１０３）。可動装置制御処理では、演出制御用マイコン１２１は、所定の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５５ｋの駆動のためのデータ）を作成し、または、出力する。つまり、演出制御用マイコン１２１は、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。

【０３４８】

次に、演出制御用マイコン１２１は、タイマ更新処理を行う（Ｓ４１０４）。タイマ更新処理では、各種所定の演出に関する時間の管理・制御を行うために、後述する演出用ＲＡＭ１２４に設けられた各種タイマの更新が行われる。当該処理では、演出用ＲＡＭ１２４に設けられたタイマが１ｍｓｅｃ分、更新される。

【０３４９】

そして、演出制御用マイコン１２１は、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を行って（Ｓ４１０５）、１ｍｓタイマ割り込み処理を終える。

【０３５０】

［１０ｍｓタイマ割り込み処理］

次に図４３を用いて１０ｍｓタイマ割り込み処理について説明する。１０ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４０１２）は、演出制御基板１２０に１０ｍｓｅｃ周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。演出制御用マイコン１２１は、１０ｍｓタイマ割り込み処理ではまず、ステップＳ４０１０で受信バッファに格納したコマンドなどを解析する受信コマンド解析処理を行う（Ｓ４２０１）。受信コマンド解析処理については後述の第１実施形態で詳細に説明する。

【０３５１】

次いで、演出制御用マイコン１２１は、音声制御処理を行う（Ｓ４２０２）。音声制御処理では、演出用ＲＡＭ１２４にセットされる特図変動演出データなどが示す演出内容などに基づいて、音声データ（スピーカ５２からの音声の出力を制御するデータ）の作成と音声制御回路１６１への出力が行われる。

【０３５２】

次いで、演出制御用マイコン１２１は、発光データ作成処理を行う（Ｓ４２０３）。発光データ作成処理では、演出用ＲＡＭ１２４にセットされる特図変動演出データなどが示す演出内容などに基づいて、発光データの作成が行われる。

【０３５３】

［受信コマンド解析処理］

次に図４４～図４５を用いて受信コマンド解析処理について説明する。演出制御用マイコン１２１は、受信コマンド解析処理ではまず、遊技制御基板１００から始動入賞コマンド（第１始動入賞コマンド又は第２始動入賞コマンド）を受信したか否か、言い換えれば、始動入賞コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する（Ｓ４３０１）。演出制御用マイコン１２１は、始動入賞コマンドを受信していれば（Ｓ４３０１でＹＥＳ）、ステップＳ４３０２に進む一方、始動入賞コマンドを受信していなければ（Ｓ４３０１でＮＯ）、ステップＳ４３０３に進む。

【０３５４】

ステップＳ４３０２において、演出制御用マイコン１２１は、第１始動口１１や第２始動口１２に遊技球が入賞することに応じた始動入賞時処理を行う。始動入賞時処理では、受信した始動入賞コマンドを演出用ＲＡＭ１２４にある始動入賞コマンド保留記憶部１２５に記憶する。次に、演出制御用マイコン１２１は、その記憶した始動入賞コマンドを解析して、大当たり期待度を示す先読み演出を実行するか否かの判定を行う。先読み演出に

は、保留アイコンを特別態様で表示する保留アイコン予告の他に、連続する複数回の特別図柄の変動表示にわたって行われる連続予告演出等がある。これらの先読み演出を実行すると決定した場合には、決定した演出を実行するための先読み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。

【０３５５】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた先読み演出開始コマンドが、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信されると、画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、画像用ＲＯＭ１４２から所定の演出画像を読み出して、画像表示装置５０の表示部５０ａにて画像による先読み演出を行う。また、演出制御用マイコン１２１は、画像制御基板１４０によって行われる画像による先読み演出が行われている間、画像制御基板１４０に送信された先読み演出開始コマンドが示す先読み演出内容に応じて、音声制御回路１６１を介してスピーカ５２から音声を出力させ（音声による先読み演出を実行し）、また、サブドライブ基板１６２を介して枠ランプ５３を発光させ（発光による先読み演出を実行し）、盤可動体５５ｋを作動させる（動作による先読み演出を実行する）ことが可能である。

【０３５６】

ステップＳ４３０３において、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から図柄指定コマンドを受信したか否か、言い換えれば、図柄指定コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン１２１は、図柄指定コマンドを受信していなければ（Ｓ４３０３でＮＯ）、ステップＳ４３０５に進む一方、図柄指定コマンドを受信していれば（Ｓ４３０３でＹＥＳ）、図柄指定コマンドを演出用ＲＡＭ１２４にある図柄指定コマンド記憶部１２６に記憶する（Ｓ４３０４）。

【０３５７】

ステップＳ４３０５において、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から特図変動開始コマンドを受信したか否か、言い換えれば、特図変動開始コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。特図変動開始コマンドを受信していなければ（Ｓ４３０５でＮＯ）、ステップＳ４３０７に進む一方、特図変動開始コマンドを受信していれば（Ｓ４３０５でＹＥＳ）、特図変動演出の演出内容を決定し、特図変動演出を開始させるための特図変動演出開始処理（Ｓ４３０６）を行う。

【０３５８】

演出制御用マイコン１２１は、特図変動演出開始処理では、まず、特図変動開始コマンドを演出用ＲＡＭ１２４にある特図変動開始コマンド記憶部１２７に記憶する。次いで、ステップＳ４３０４で既に記憶した図柄指定コマンドが示す停止特図の内容（大当たり図柄の種別、ハズレ特図）と特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、停止表示させる演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３、および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３を判定する停止図柄判定を行うための停止図柄パターン判定テーブルを選択する。停止図柄パターン判定テーブルは、特図および特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン１２１は、停止特図および特図変動パターンに対応付けられた停止図柄パターン判定テーブルを１つ選択する。各停止図柄パターン判定テーブルには、所定の振分率（％）となるように、複数の演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３、および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３に停止図柄パターン判定用乱数の値（停止図柄パターン判定値）が振り分けられている。次に、演出制御用マイコン１２１は、停止図柄パターン判定用乱数カウンタが示す値を停止図柄パターン判定用乱数として取得し、取得した停止図柄パターン判定用乱数に基づいて停止図柄パターン判定を行う。

【０３５９】

演出制御用マイコン１２１は、停止図柄パターン判定において、選択した停止図柄パターンテーブルに、取得した停止図柄パターン判定用乱数を照合し、停止表示させる演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３、および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３を決定して、決定した演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３、および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３を表すデータを演出用ＲＡＭ１２４の所定領域にセットする。例えば、特図変動パターンがリーチ無しハズレ変動であれば所謂「バラケ目」

となるように演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３、および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の組み合わせが選択される。また、特図変動パターンがリーチ有りハズレ変動であれば、左演出図柄ＥＺ１と右演出図柄ＥＺ３とが同一で、中演出図柄ＥＺ２がそれらと異なるように演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３、および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の組み合わせが選択される。さらに、特図変動パターンが大当たり変動であれば、演出モードおよび大当たり図柄の種別に応じて所謂「ゾロ目」となるように演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３、および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の組み合わせが選択される。

【０３６０】

次に、演出制御用マイコン１２１は、滞在している演出モードと特図変動開始コマンドが示す特図変動パターンに基づいて、特図変動演出の演出内容が対応付けられた特図変動演出パターンを判定する特図変動演出パターン判定を行うための特図変動演出パターン判定テーブルを選択する。特図変動演出パターン判定テーブルは、演出モードおよび特図変動パターンに関連づけられて複数設けられている。よって、演出制御用マイコン１２１は、特図変動パターンに対応付けられた特図変動演出パターン判定テーブルを１つ選択する。各特図変動演出パターン判定テーブルには、所定の振分率（％）となるように、１又は複数の特図変動演出パターンに特図変動演出パターン判定用乱数の値（特図変動演出パターン判定値）が振り分けられている。続いて、演出制御用マイコン１２１は、特図変動演出パターン判定用乱数カウンタが示す値を特図変動演出パターン判定用乱数として取得し、取得した特図変動演出パターン判定用乱数に基づいて特図変動演出パターン判定を行う。

【０３６１】

演出制御用マイコン１２１は、特図変動演出パターン判定において、選択した特図変動演出パターンテーブルに、取得した特図変動演出パターン判定用乱数を照合し、特図変動演出パターンを決定して、決定した特図変動演出パターンを表すデータを演出用ＲＡＭ１２４の所定領域にセットすると共に、特図変動演出パターン示す特図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する。

【０３６２】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた特図変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信されると、画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、画像用ＲＯＭ１４２から所定の演出画像を読み出して、画像表示装置５０の表示部５０ａにて画像による特図変動演出を行う。

【０３６３】

また、特図変動演出開始コマンドには、画像表示装置５０で行われる画像による特図変動演出の他に、スピーカ５２から出力される音声による特図変動演出、枠ランプ５３で行われる発光による特図変動演出の演出内容、および、盤可動体５５ｋで行われる動作による特図変動演出の演出内容が含まれている。

【０３６４】

また、演出制御用マイコン１２１は、画像制御基板１４０によって行われる画像による特図変動演出が行われている間、画像制御基板１４０に送信された特図変動演出開始コマンドが示す特図変動演出内容に応じて、音声制御回路１６１を介してスピーカ５２から音声を出力させ（音声による特図変動演出を実行し）、また、サブドライブ基板１６２を介して枠ランプ５３を発光させ（発光による特図変動演出を実行し）、盤可動体５５ｋを作動させる（動作による特図変動演出を実行する）。

【０３６５】

ステップＳ４３０７において、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から特図変動停止コマンドを受信したか否か、言い換えれば、特図変動停止コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン１２１は、特図変動停止コマンドを受信していなければ（Ｓ４３０７でＮＯ）、ステップＳ４３０９に進む一方、特図変動停止コマンドを受信していれば（Ｓ４３０７でＹＥＳ）、特図変動演出を終了させる（演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の変動表示を停止し、停止表示を行

う）ための特図変動演出終了処理（Ｓ４３０８）を行う。
【０３６６】
演出制御用マイコン１２１は、特図変動演出終了処理では、特図変動停止コマンドを解析し、その解析結果に基づいて、特図変動演出を適宜に終了（演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３、および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の変動表示を停止）させるための特図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。画像制御基板１４０は、特図変動演出終了コマンドを受信すると、実行中の特図変動演出を終了（変動中の演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３、および小図柄ＫＺ１～ＫＺ３を停止）する。
【０３６７】
ステップＳ４３０９において、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から遊技状態コマンドを受信したか否か、言い換えれば、遊技状態コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン１２１は、遊技状態コマンドを受信していなければ（Ｓ４３０９でＮＯ）、ステップＳ４３１１に進む一方、遊技状態コマンドを受信していれば（Ｓ４３０９でＹＥＳ）、遊技状態コマンドを解析して、遊技状態コマンドが表す遊技状態を特定し、遊技状態を設定するための遊技状態設定処理を行う（Ｓ４３１０）。
【０３６８】
演出制御用マイコン１２１は、遊技状態設定処理において、遊技状態コマンドが示す遊技状態に応じた遊技状態フラグを演出用ＲＡＭ１２４の遊技状態フラグ領域に設定する。例えば、演出制御用マイコン１２１は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が通常遊技状態であれば遊技状態フラグ「００Ｈ」を演出用ＲＡＭ１２４の遊技状態フラグ領域に設定する。また、演出制御用マイコン１２１は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が高確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「０１Ｈ」を演出用ＲＡＭ１２４の遊技状態フラグ領域に設定する。さらに、演出制御用マイコン１２１は、遊技状態コマンドが示す遊技状態が低確率高ベース遊技状態であれば遊技状態フラグ「０２Ｈ」を演出用ＲＡＭ１２４の遊技状態フラグ領域に設定する。
【０３６９】
ステップＳ４３１１において、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００から客待ちコマンドを受信したか否か、言い換えれば、客待ちコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン１２１は、客待ちコマンドを受信していなければ（Ｓ４３１１でＮＯ）、ステップＳ４３１３に進む一方、客待ちコマンドを受信していれば（Ｓ４３１１でＹＥＳ）、客待ち演出待機処理を行い（Ｓ４３１２）、受信コマンド解析処理を終える。
【０３７０】
演出制御用マイコン１２１は、客待ち演出待機処理では、演出図柄の停止表示が行われてから客待ち演出を開始させるまでの待機時間（客待ち演出待機時間：例えば、２０秒）を客待ち演出タイマにセットする。なお、演出制御用マイコン１２１は、この待機時間が経過したか否かを判定可能であり、待機時間が経過したと判定すると、客待ち演出を開始させるための客待ち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。
【０３７１】
ステップＳ４３１３において、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、言い換えれば、オープニングコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。演出制御用マイコン１２１は、オープニングコマンドを受信していなければ（Ｓ４３１３でＮＯ）、ステップＳ４３１５に進む一方、オープニングコマンドを受信していれば（Ｓ４３１３でＹＥＳ）、大当たり遊技のオープニングの開始に伴う大当たりオープニング演出開始処理を行う（Ｓ４３１４）。
【０３７２】
演出制御用マイコン１２１は、大当たりオープニング演出開始処理では、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、これから実行される大当たり遊技のオー

プニングに応じた大当たりオープニング演出を実行するか否かを判定し、実行するのであれば大当たりオープニング演出の演出内容（大当たりオープニング演出パターン）を選択し、選択した大当たりオープニング演出パターンにて大当たりオープニング演出を開始するための大当たり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。

【０３７３】

ステップＳ４３１５において、演出制御用マイコン１２１は、遊技制御基板１００からラウンド数指定コマンドを受信したか否か、言い換えれば、ラウンド数指定コマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。ラウンド数指定コマンドを受信していなければ（Ｓ４３１５でＮＯ）、ステップＳ４３１７に進む一方、ラウンド数指定コマンドを受信していれば（Ｓ４３１５でＹＥＳ）、ラウンド遊技の開始に伴うラウンド演出開始処理を行う（Ｓ４３１６）。

【０３７４】

演出制御用マイコン１２１は、ラウンド演出開始処理では、ラウンド数指定コマンドを解析して、これから開始されるラウンド遊技に応じたラウンド演出を実行するか否かを判定し、実行するのであればラウンド演出の演出内容（ラウンド演出パターン）を選択し、選択したラウンド演出パターンに応じた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。

【０３７５】

ステップＳ４３１７において、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、言い換えれば、エンディングコマンドを受信バッファに格納したか否かを判定する。エンディングコマンドを受信していなければ（Ｓ４３１７でＮＯ）、受信コマンド解析処理を終える一方、エンディングコマンドを受信していれば（Ｓ４３１７でＹＥＳ）、大当たり遊技のエンディングの開始に伴う大当たりエンディング演出開始処理（Ｓ４３１８）、および演出モード設定処理（Ｓ４３１９）を行ってから受信コマンド解析処理を終える。

【０３７６】

演出制御用マイコン１２１は、大当たりエンディング演出開始処理において、エンディングコマンドを解析して、これから実行される大当たり遊技のエンディングに応じた大当たりエンディング演出を実行するか否かを判定し、実行するのであれば大当たりエンディング演出の演出内容（大当たりエンディング演出パターン）を選択し、選択した大当たりエンディング演出パターンに応じた大当たり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。

【０３７７】

また、演出制御用マイコン１２１は、演出モード設定処理において、エンディングコマンドの解析結果、具体的には、エンディングコマンドが示す大当たり図柄に基づいて、大当たり遊技後の演出モードを設定する処理（演出モードを制御するための処理）を行う。

【０３７８】

例えば、演出制御用マイコン１２１は、大当たりエンディングコマンドが示す大当たり図柄が、大当たり図柄Ａ、または大当たり図柄Ｄであると、高確率高ベース遊技状態を示唆する確変演出モードに設定する。そして、確変演出モードを示す演出モードフラグを演出用ＲＡＭ１２４の所定領域にＯＮすると共に、確変演出モードを設定することを示す確変演出モード開始コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた確変演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信されると、画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、エンディングが終了するタイミングで、背景画像として確変用背景画像Ｇ１２０を表示し、ＢＧＭとして確変用ＢＧＭを出力する。

【０３７９】

また、演出制御用マイコン１２１は、大当たりエンディングコマンドが示す大当たり図柄が、大当たり図柄Ｂ、大当たり図柄Ｃ、大当たり図柄Ｅ、または大当たり図柄Ｆである

と、高確率高ベース遊技状態、または低確率高ベース遊技状態の何れであるか判別困難、または判別不可能な時短演出モードを設定する。そして、演出制御用マイコン１２１は、時短演出モードを示す演出モードフラグを演出用ＲＡＭ１２４の所定領域にＯＮすると共に、時短演出モードを設定することを示す時短演出モード開始コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた時短演出モード開始コマンドが、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信されると、画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、エンディングが終了するタイミングで、背景画像として時短用背景画像Ｇ１３０を表示し、ＢＧＭとして時短用ＢＧＭを出力する。

【０３８０】

＜第１実施形態＞

次に、前述の本発明に係る基本的な実施形態に基づいて、本発明に係る第１実施形態について説明する。なお、第１実施形態では、主に、基本的な実施形態と異なる点について説明する。また、基本的な実施形態と同一の構成、または同様に対応する構成や同様な機能を有する構成については同一の符号、および用語を用いる。

【０３８１】

第１実施形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１は、遊技者が操作可能な操作手段として、第１演出ボタン４０ｋや第２演出ボタン４１ｋの他に、十字ボタン４２ｋを備えている。十字ボタン４２ｋは、図４６に示すように、上皿３４の上面の第１演出ボタン４０ｋの左隣りに配され、第１演出ボタン４０ｋと同様に、押下操作可能に構成されている。

【０３８２】

十字ボタン４２ｋは、「十」の字状に成形されており、全体として上下左右に分けたうちの上側に位置する上操作部４２ｋｕ、下側に位置する下操作部４２ｋｄ、右側に位置する右操作部４２ｋｒ、および左側に位置する左操作部４２ｋｌを有し、十字ボタン４２ｋを構成する操作部４２ｋｕ、４２ｋｄ、４２ｋｒ、４２ｋｌごとに独立して押下操作可能に構成されている。なお、以下において、十字ボタン４２ｋの上操作部４２ｋｕ、および下操作部４２ｋｄを合わせて「上下ボタン４２ｋ１」と総称し、十字ボタン４２ｋの右操作部４２ｋｒ、および左操作部４２ｋｌを合わせて「左右ボタン４２ｋ２」と総称する。

【０３８３】

また、十字ボタン４２ｋは、十字ボタンセンサ４２ａに接続されている。図４７に示すように、十字ボタンセンサ４２ａも、第１演出ボタンセンサ４０ａと同様に、演出制御基板１２０に接続されている。なお、十字ボタン４２ｋと十字ボタンセンサ４２ａは、一体的に構成されており、十字ボタン４２ｋと十字ボタンセンサ４２ａを合わせて「十字ボタン装置４２」と称する。

【０３８４】

十字ボタンセンサ４２ａは、十字ボタン４２ｋの何れの部分、具体的には、上操作部４２ｋｕ、下操作部４２ｋｄ、右操作部４２ｋｒ、および左操作部４２ｋｌの何れが押下操作されたのかを検知することが可能である。換言すると、十字ボタンセンサ４２ａは、上操作部４２ｋｕへの操作を検知する上操作部センサ４２ａｕと、下操作部４２ｋｄへの操作を検知する下操作部センサ４２ａｄと、右操作部４２ｋｒへの操作を検知する右操作部センサ４２ａｒと、左操作部４２ｋｌへの操作を検知する左操作部センサ４２ａｌと、を有する。

【０３８５】

各操作部センサ４２ａｕ、４２ａｄ、４２ａｒ、４２ａｌは、各操作部４２ｋｕ、４２ｋｄ、４２ｋｒ、４２ｋｌへの操作を検知すると、検知内容としてその部分への操作が行われたことを示す信号（上操作部検知信号、下操作部検知信号、右操作部検知信号、左操作部検知信号）を演出制御基板１２０に出力する。なお、以下において、十字ボタンセンサ４２ａの上操作部センサ４２ａｕ、および下操作部センサ４２ａｄを合わせて「上下ボタンセンサ４２ａ１」と総称し、十字ボタン４２ｋの右操作部センサ４２ａｒ、および左操作部センサ４２ａｌを合わせて「左右ボタンセンサ４２ａ２」と総称する。

【０３８６】
また、第１実施形態では、特図変動表示や大当たり遊技などの遊技制御用マイコン１０１による遊技が行われている遊技中、および遊技制御用マイコン１０１による遊技が行われていない非遊技中において、十字ボタン４２ｋや第１演出ボタン４０ｋを操作することによって、スピーカ５２から出力される音声の音量、ならびに枠ランプ５３から照射される光および画像表示装置５０から発光される光の光量を変更することが可能に構成されている。
【０３８７】
音量や光量の変更は、演出制御用マイコン１２１によって行われる。そのために、演出制御基板１２０の演出用ＲＡＭ１２４には、音量を記憶する音量記憶部１２８と、光量を記憶する光量記憶部１２９がさらに設けられている。さらに、音量や光量を変更する操作を行うときには、表示部５０ａにおいて、音量や光量を表す画像が表示される。音量や光量を表す画像の表示も、演出制御用マイコン１２１によって行われる。
【０３８８】
なお、第１実施形態では、音量および光量ともに、最小の段階「１」から最大の段階「５」の５段階の間で変更することが可能である。ただし、この段階数および段階の名称は適宜に変更可能である。また、音量と光量の段階数は必ずしも同一にする必要はなく、音量の段階数と光量の段階数とを異なるようにしても良い。
【０３８９】
次に、音量や光量を変更するための操作、および音量や光量を表す画像の表示について説明する。詳細は後述するが、第１実施形態では、通常遊技状態および低確率高ベース遊技状態が設定されているときの特図可変表示中、通常遊技状態および低確率高ベース遊技状態が設定されているときの非遊技状態であって、後述するメニュー画像Ｇ４１の非表示中、大当たり遊技のオープニング中およびエンディング中、ならびに高確率高ベース遊技状態が設定されているときのＳＰリーチ中においては、同様に、音量や光量を変更するための操作を行うことができ、音量や光量を表す画像の表示が行われる。また、大当たり遊技のラウンド遊技中、高確率高ベース遊技状態が設定されているときの通常変動中、および高確率高ベース遊技状態が設定されているときの非遊技状態であって、後述するメニュー画像Ｇ４１の非表示中も同様に、音量を変更するための操作を行うことができ、音量を表す画像の表示が行われるが、これらのときには、光量を変更するための操作を行うことができず、光量を表す画像の表示が行われない。さらに、非遊技状態において、後述するメニュー画像Ｇ４１が表示されているときには、通常遊技状態および低確率高ベース遊技状態が設定されているときの特図可変表示中とは異なるように、音量や光量を変更するための操作を行うことができ、音量や光量を表す画像の表示が行われる。
【０３９０】
最初に、通常遊技状態および低確率高ベース遊技状態が設定されているときの特図可変表示中（以下、「通常遊技状態などの特図可変表示中」という）における音量や光量を変更するための操作、および音量や光量を表す画像の表示について説明する。通常遊技状態などの特図可変表示中は、基本的に、通常変動やリーチ演出などの特図変動演出の演出フローを構成する演出の種類に関係なく音量や光量を変更する操作、および音量や光量を表す画像の表示を行うことができる。
【０３９１】
通常遊技状態などの特図可変表示中の音量の変更は、左右ボタン４２ｋ２の操作によって行うことが可能である。左右ボタン４２ｋ２の左操作部４２ｋｌを操作すると、音量が１段階減少する。また、左右ボタン４２ｋ２の右操作部４２ｋｒを操作すると、音量が１段階増加する。ただし、音量が最小の段階「１」に設定されているときに左操作部４２ｋｌが操作されても、音量は変更されずに段階「１」が維持される。同様に、音量が最大の段階「５」に設定されているときに右操作部４２ｋｒが操作されても、音量は変更されずに段階「５」が維持される。
【０３９２】

一方、通常遊技状態などの特図可変表示中の光量の変更は、上下ボタン４２ｋ１の操作によって行うことが可能である。上下ボタン４２ｋ１の下操作部４２ｋｄを操作すると、光量が１段階減少する。また、上下ボタン４２ｋ１の上操作部４２ｋｕを操作すると、光量が１段階増加する。ただし、光量が最小の段階「１」に設定されているときに下操作部４２ｋｄが操作されても、光量は変更されずに段階「１」が維持される。同様に、光量が最大の段階「５」に設定されているときに上操作部４２ｋｕが操作されても、光量は変更されずに段階「５」が維持される。

【０３９３】

なお、左右ボタン４２ｋ２の操作によって音量が変更されると、その直後から、変更後の音量に切り替わる。例えば、スピーカ５２から音声が出力されているときに音量が変更されると、音声が出力されている状態で音量が切り替わる。また、上下ボタン４２ｋ１の操作によって光量が変更されると、その直後から、変更後の光量に切り替わる。画像表示装置５０から発光されているときや枠ランプ５３から発光されているときに光量が変更されると、その発光されている状態で光量が切り替わる。

【０３９４】

次に、通常遊技状態などの特図可変表示中の音量や光量を表す画像の表示について説明する。音量や光量を表す画像は、表示部５０ａに表示される。表示部５０ａおいて、音量や光量を表す画像を表示する領域は予め設定されている。図４８に示すように、音量を表す画像を表示する第１音量画像表示領域５０ｇ１は、表示部５０ａの右下に形成されている。一方、光量を表す画像を表示する第１光量画像表示領域５０ｇ２は、第１音量画像表示領域５０ｇ１の直上に隣接して形成される。

【０３９５】

図４９（Ａ）～図４９（Ｅ）に示すように、第１音量画像表示領域５０ｇ１には、音量を表す第１音量画像Ｇ２０が表示される。第１音量画像Ｇ２０は、１～５の段階数を示す目盛りを表す第１音量目盛部Ｇ２０ａと、設定されている音量を指し示す第１音量指針部Ｇ２０ｂと、音量であることを識別する第１音量識別画像Ｇ２０ｃと、を含む。

【０３９６】

第１音量目盛部Ｇ２０ａは、水平方向に延びて形成され、５つの目盛りを有するゲージで構成されている。第１音量指針部Ｇ２０ｂは、第１音量目盛部Ｇ２０ａの内部に表示される棒状の指針で構成されている。なお、第１音量指針部Ｇ２０ｂは、第１音量目盛部Ｇ２０ａの左端から、音量の分だけ右に向かって延びて形成される。第１音量識別画像Ｇ２０ｃは、一般的な音量を表すアイコンで構成され、第１音量目盛部Ｇ２０ａの左隣に表示される。

【０３９７】

図４９（Ａ）は、音量の段階が「１」であるときの第１音量画像Ｇ２０を表している。音量の段階が「１」であれば、第１音量目盛部Ｇ２０ａの左端から右に向かって１つ目の目盛りまで、第１音量指針部Ｇ２０ｂが表示される。同様に、音量の段階が「２」であれば、第１音量目盛部Ｇ２０ａの左端から右に向かって２つ目の目盛りまで、第１音量指針部Ｇ２０ｂが表示され（図４９（Ｂ））、音量の段階が「３」であれば、第１音量目盛部Ｇ２０ａの左端から右に向かって３つ目の目盛りまで、第１音量指針部Ｇ２０ｂが表示され（図４９（Ｃ））、音量の段階が「４」であれば、第１音量目盛部Ｇ２０ａの左端から右に向かって４つ目の目盛りまで、第１音量指針部Ｇ２０ｂが表示され（図４９（Ｄ））、音量の段階が「５」であれば、第１音量目盛部Ｇ２０ａの全ての目盛り分、第１音量指針部Ｇ２０ｂが表示される（図４９（Ｅ））。

【０３９８】

一方、図４９（Ｆ）～図４９（Ｊ）に示すように、第１光量画像表示領域５０ｇ２には、光量を表す第１光量画像Ｇ２１が表示される。第１光量画像Ｇ２１は、１～５の段階数を示す目盛りを表す第１光量目盛部Ｇ２１ａと、設定されている光量を指し示す第１光量指針部Ｇ２１ｂと、光量であることを識別するための第１光量識別画像Ｇ２１ｃと、を含む。

【０３９９】
第１光量目盛部Ｇ２１ａは、水平方向に延びて形成され、５つの目盛りを有するゲージで構成されている。第１光量指針部Ｇ２１ｂは、第１光量目盛部Ｇ２１ａの内部に表示される棒状の指針で構成されている。なお、第１光量指針部Ｇ２１ｂは、第１光量目盛部Ｇ２１ａの左端から、光量の分だけ右に向かって延びて形成される。第１光量識別画像Ｇ２１ｃは、一般的な光量を表すアイコンで構成され、第１光量目盛部Ｇ２１ａの左隣に表示される。
【０４００】
図４９（Ｆ）は、光量の段階が「１」であるときの第１光量画像Ｇ２１を表している。光量の段階が「１」であれば、第１光量目盛部Ｇ２１ａの左端から右に向かって１つ目の目盛りまで、第１光量指針部Ｇ２１ｂが表示される。同様に、光量の段階が「２」であれば、第１光量目盛部Ｇ２１ａの左端から右に向かって２つ目の目盛りまで、第１光量指針部Ｇ２１ｂが表示され（図４９（Ｇ））、光量の段階が「３」であれば、第１光量目盛部Ｇ２１ａの左端から右に向かって３つ目の目盛りまで、第１光量指針部Ｇ２１ｂが表示され（図４９（Ｈ））、光量の段階が「４」であれば、第１光量目盛部Ｇ２１ａの左端から右に向かって４つ目の目盛りまで、第１光量指針部Ｇ２１ｂが表示され（図４９（Ｉ））、光量の段階が「５」であれば、第１光量目盛部Ｇ２１ａの全ての目盛り分、第１光量指針部Ｇ２１ｂが表示される（図４９（Ｊ））。
【０４０１】
なお、以下において、音量の段階が「１」であることを「音量「１」」と称し、同様に、音量の段階が「２」、「３」、「４」、「５」であることを「音量「２」」、「音量「３」」、「音量「４」」、「音量「５」」と称することもある。また、光量の段階が「１」であることを「光量「１」」と称し、同様に、光量の段階が「２」、「３」、「４」、「５」であることを「光量「２」」、「光量「３」」、「光量「４」」、「光量「５」」と称することもある。
【０４０２】
次に、通常遊技状態などの特図可変表示中に、音量を変更するための操作を行って第１音量画像Ｇ２０が表示される具体例、および光量を変更するための操作を行って第１光量画像Ｇ２１が表示される具体例について説明する。なお、具体例の説明では、通常遊技状態が設定され、表示部５０ａにおいて第１通常用背景画像Ｇ１１１が表示されており、通常変動が行われているとする。また、小図柄ＫＺ１、ＫＺ２、ＫＺ３、およびアイコンの表示は省略する。
【０４０３】
第１音量画像Ｇ２０は、通常遊技状態などの特図可変表示中に左右ボタン４２ｋ２が操作されることによって表示される。第１音量画像Ｇ２０が表示されるとき、第１音量画像Ｇ２０は、その操作によって設定された新たな音量を表す態様で表示される。ただし、前述の通り、音量「１」が設定されているときに左操作部４２ｋｌが操作された場合、および音量「５」が設定されているときに右操作部４２ｋｒが操作された場合、音量は変化しない。そのため、これらの場合は、左右ボタン４２ｋ２が操作されることによって、音量は変化しないが、その操作前から継続して設定されている音量を表す態様の第１音量画像Ｇ２０が表示される。
【０４０４】
また、第１音量画像Ｇ２０は、一度表示されると、最後の左右ボタン４２ｋ２への操作が行われてから少なくとも５秒間表示され続ける。そして、最後の左右ボタン４２ｋ２への操作から５秒経過するまでの間に、次の左右ボタン４２ｋ２への操作が行われなかった場合は、その５秒経過時点で第１音量画像Ｇ２０が消える。換言すると、第１音量画像Ｇ２０は、一度表示されると、左右ボタン４２ｋ２への操作が行われていない期間が５秒間に達するまで表示され続ける。
【０４０５】
例えば、音量「１」が設定され、図５０（Ａ）に示すように、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３

の変動表示が行われ、第１音量画像Ｇ２０が表示されていないときに、右操作部４２ｋｒが操作されると、音量「２」に変更されると共に、図５０（Ｂ）に示すように、音量「２」を表す態様の第１音量画像Ｇ２０が表示される。その後、左右ボタン４２ｋ２が操作されずに５秒が経過すると、図５０（Ｃ）に示すように、その経過した時点で第１音量画像Ｇ２０が消える。

【０４０６】

また、音量「１」が設定され、図５１（Ａ）に示すように、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の変動表示が行われ、第１音量画像Ｇ２０が表示されていないときに、右操作部４２ｋｒが操作されると、音量「２」に変更されると共に、図５１（Ｂ）に示すように、音量「２」を表す態様の第１音量画像Ｇ２０が表示される。その後、右操作部４２ｋｒが操作されてから５秒が経過する前に再び右操作部４２ｋｒが操作されると、音量「３」に変更されると共に、図５１（Ｃ）に示すように、第１音量画像Ｇ２０の表示態様が音量「３」を表す態様に変化する。詳細には、第１音量指針部Ｇ２０ｂが音量「２」を示す態様から音量「３」を示す態様に変化する。そして、その後、左右ボタン４２ｋ２が操作されずに５秒が経過すると、図５１（Ｄ）に示すように、その経過した時点で第１音量画像Ｇ２０が消える。

【０４０７】

また、第１光量画像Ｇ２１は、通常遊技状態などの特図可変表示中に上下ボタン４２ｋ１が操作されることによって表示される。第１光量画像Ｇ２１が表示されるとき、第１光量画像Ｇ２１は、その操作によって設定された新たな光量を表す態様で表示される。ただし、前述の通り、光量「１」が設定されているときに下操作部４２ｋｄが操作された場合、および光量「５」が設定されているときに上操作部４２ｋｕが操作された場合、光量は変化しない。そのため、これらの場合は、上下ボタン４２ｋ１が操作されることによって、光量は変化しないが、その操作前から継続して設定されている光量を表す態様の第１光量画像Ｇ２１が表示される。

【０４０８】

また、第１光量画像Ｇ２１は、一度表示されると、最後の上下ボタン４２ｋ１への操作が行われてから少なくとも５秒間表示される。そして、最後の上下ボタン４２ｋ１への操作から５秒経過するまでの間に、次の上下ボタン４２ｋ１への操作が行われなかった場合は、その５秒経過時点で第１光量画像Ｇ２１が消える。換言すると、第１光量画像Ｇ２１は、一度表示されると、上下ボタン４２ｋ１への操作が行われていない期間が５秒間に達するまで表示され続ける。

【０４０９】

例えば、光量「１」が設定され、図５２（Ａ）に示すように、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の変動表示が行われ、第１光量画像Ｇ２１が表示されていないときに、上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「２」に変更されると共に、図５２（Ｂ）に示すように、光量「２」を表す態様の第１光量画像Ｇ２１が表示される。その後、上下ボタン４２ｋ１が操作されずに５秒が経過すると、図５２（Ｃ）に示すように、その経過した時点で第１光量画像Ｇ２１が消える。

【０４１０】

また、光量「１」が設定され、図５３（Ａ）に示すように、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の変動表示が行われ、第１光量画像Ｇ２１が表示されていないときに、上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「２」に変更されると共に、図５３（Ｂ）に示すように、光量「２」を表す態様の第１光量画像Ｇ２１が表示される。その後、右操作部４２ｋｒが操作されてから５秒が経過する前に再び上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「３」に変更されると共に、図５３（Ｃ）に示すように、第１光量画像Ｇ２１の表示態様が光量「３」を表す態様に変化する。詳細には、第１光量指針部Ｇ２１ｂが光量「２」を示す態様から光量「３」を示す態様に変化する。そして、その後、上下ボタン４２ｋ１が操作されずに５秒が経過すると、図５３（Ｄ）に示すように、その経過した時点で第１光量画像Ｇ２１が消える。

【０４１１】
次に、通常遊技状態などの特図可変表示中に、音量を変更するための操作および光量を変更するための操作が行われて、第１音量画像Ｇ２０の表示と第１光量画像Ｇ２１の表示が同時に行われる具体例について説明する。なお、この具体例でも、通常遊技状態が設定され、表示部５０ａにおいて第１通常用背景画像Ｇ１１１が表示されており、通常変動が行われているとする。また、小図柄ＫＺ１～ＫＺ３、およびアイコンの表示は省略する。さらに、何れの具体例においても、音量「１」と光量「１」が設定されているとする。
【０４１２】
最初に、１つ目の具体例として例えば、図５４（Ａ）に示すように、第１音量画像Ｇ２０および第１光量画像Ｇ２１の何れも表示されていないときに、右操作部４２ｋｒが操作されると、音量「２」に変更されると共に、図５４（Ｂ）に示すように、音量「２」を表す態様の第１音量画像Ｇ２０が表示される。この第１音量画像Ｇ２０が表示されているときに、さらに右操作部４２ｋｒが操作されると、音量「３」に変更されると共に、図５４（Ｃ）に示すように、第１音量画像Ｇ２０の表示態様が音量「３」を表す態様に変化する。
【０４１３】
続いて、第１音量画像Ｇ２０が表示されているときに、上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「２」に変更されると共に、図５４（Ｄ）に示すように、光量「２」を表す態様の第１光量画像Ｇ２１が表示される。この第１光量画像Ｇ２１が表示されているときに、さらに上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「３」に変更されると共に、図５４（Ｅ）に示すように、第１光量画像Ｇ２１の表示態様が光量「３」を表す態様に変化する。
【０４１４】
そして、音量「３」に変更する操作が行われてから左右ボタン４２ｋ２が操作されずに５秒が経過すると、図５４（Ｆ）に示すように、その経過した時点で第１音量画像Ｇ２０が消える。続いて、光量「３」に変更する操作が行われてから上下ボタン４２ｋ１が操作されずに５秒が経過すると、図５４（Ｇ）に示すように、その経過した時点で第１光量画像Ｇ２１が消える。
【０４１５】
次に２つ目の具体例としては、図５５（Ａ）に示すように、第１音量画像Ｇ２０および第１光量画像Ｇ２１の何れも表示されていないときに、上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「２」に変更されると共に、図５５（Ｂ）に示すように、光量「２」を表す態様の第１光量画像Ｇ２１が表示される。この第１光量画像Ｇ２１が表示されているときに、さらに上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「３」に変更されると共に、図５５（Ｃ）に示すように、第１光量画像Ｇ２１の表示態様が光量「３」を表す態様に変化する。
【０４１６】
続いて、第１光量画像Ｇ２１が表示されているときに、右操作部４２ｋｒが操作されると、音量「２」に変更されると共に、図５５（Ｄ）に示すように、音量「２」を表す態様の第１音量画像Ｇ２０が表示される。この第１音量画像Ｇ２０が表示されているときに、さらに右操作部４２ｋｒが操作されると、音量「３」に変更されると共に、図５５（Ｅ）に示すように、第１音量画像Ｇ２０の表示態様が音量「３」を表す態様に変化する。
【０４１７】
そして、光量「３」に変更する操作が行われてから上下ボタン４２ｋ１が操作されずに５秒が経過すると、図５５（Ｆ）に示すように、その経過した時点で第１光量画像Ｇ２１が消える。続いて、音量「３」に変更する操作が行われてから左右ボタン４２ｋ２が操作されずに５秒が経過すると、図５５（Ｇ）に示すように、その経過した時点で第１音量画像Ｇ２０が消える。
【０４１８】
次に、３つ目の具体例として、図５６（Ａ）に示すように、第１音量画像Ｇ２０および第１光量画像Ｇ２１の何れも表示されていないときに、右操作部４２ｋｒが操作されると、音量「２」に変更されると共に、図５６（Ｂ）に示すように、音量「２」を表す態様の

第１音量画像Ｇ２０が表示される。この第１音量画像Ｇ２０が表示されているときに、さらに右操作部４２ｋｒが操作されると、音量「３」に変更されると共に、図５６（Ｃ）に示すように、第１音量画像Ｇ２０の表示態様が音量「３」を表す態様に変化する。

【０４１９】

続いて、第１音量画像Ｇ２０が表示されているときに、上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「２」に変更されると共に、図５６（Ｄ）に示すように、光量「２」を表す態様の第１光量画像Ｇ２１が表示される。そして、第１音量画像Ｇ２０および第１光量画像Ｇ２１が表示されているときに、再び右操作部４２ｋｒが操作されると、音量「４」に変更されると共に、図５６（Ｅ）に示すように、第１音量画像Ｇ２０の表示態様が音量「４」を表す態様に変化する。

【０４２０】

そして、光量「２」に変更する操作が行われてから上下ボタン４２ｋ１が操作されずに５秒が経過すると、図５６（Ｆ）に示すように、その経過した時点で第１光量画像Ｇ２１が消える。さらに、音量「４」に変更する操作が行われてから左右ボタン４２ｋ２が操作されずに５秒が経過すると、図５６（Ｇ）に示すように、その経過した時点で第１音量画像Ｇ２０が消える。

【０４２１】

次に、４つ目の具体例として、図５７（Ａ）に示すように、第１音量画像Ｇ２０および第１光量画像Ｇ２１の何れも表示されていないときに、上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「２」に変更されると共に、図５７（Ｂ）に示すように、光量「２」を表す態様の第１光量画像Ｇ２１が表示される。この第１光量画像Ｇ２１が表示されているときに、さらに上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「３」に変更されると共に、図５７（Ｃ）に示すように、第１光量画像Ｇ２１の表示態様が光量「３」を表す態様に変化する。

【０４２２】

続いて、第１光量画像Ｇ２１が表示されているときに、右操作部４２ｋｒが操作されると、音量「２」に変更されると共に、図５７（Ｄ）に示すように、音量「２」を表す態様の第１音量画像Ｇ２０が表示される。そして、第１音量画像Ｇ２０および第１光量画像Ｇ２１が表示されているときに、再び上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「４」に変更されると共に、図５７（Ｅ）に示すように、第１光量画像Ｇ２１の表示態様が光量「４」を表す態様に変化する。

【０４２３】

そして、音量「２」に変更する操作が行われてから左右ボタン４２ｋ２が操作されずに５秒が経過すると、図５７（Ｆ）に示すように、その経過した時点で第１音量画像Ｇ２０が消える。さらに、光量「４」に変更する操作が行われてから上下ボタン４２ｋ１が操作されずに５秒が経過すると、図５７（Ｇ）に示すように、その経過した時点で第１光量画像Ｇ２１が消える。

【０４２４】

次に、通常遊技状態または非時短遊技状態が設定されているが特図可変表示が行われていない非遊技状態（第１非遊技状態）における音量や光量を変更するための操作および音量や光量を表す画像の表示について説明する。なお、この説明でも、通常遊技状態が設定され、表示部５０ａにおいて第１通常用背景画像Ｇ１１１が表示されているとする。また、小図柄ＫＺ１～ＫＺ３の表示は省略する。

【０４２５】

第１実施形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１では、第１非遊技状態においては、基本的な実施形態で説明したような客待ち演出が実行されない。すなわち、客待ちデモ動画Ｇ１００や設定画面Ｇ１０１が表示されない。第１実施形態では、図５８（Ａ）に示すように、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示が行われてから特図確定時間が経過し、さらに所定のメニュー画面説明演出待機時間（例えば、１０秒）が経過すると、当該パチンコ遊技機ＰＹ１で行われる演出に関する所定事項を遊技者が任意に変更することが可能なメニュー画面を開くことを説明するメニュー画面説明演出が実行される。

【０４２６】
メニュー画面説明演出は、表示部５０ａにおいて実行され、図５８（Ｂ）に示すように、メニュー画面を開くための操作方法を示すメニュー画面説明画像Ｇ４０の表示で構成される。なお、メニュー画面説明画像Ｇ４０は、背景画像や演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の上に表示される。
【０４２７】
メニュー画面説明画像Ｇ４０は、所定のキャラクタと、当該所定のキャラクタが発するセリフとを含む。このセリフは、メニュー画面を開くための操作方法を説明するセリフ、具体的には、第１演出ボタン４０ｋを押下操作するとメニュー画面を開くことができることを示唆する内容（図５８（Ｂ）では、「ボタンを押すとメニュー画面が開くわよ！」）で構成されている。ただし、メニュー画面説明画像Ｇ４０の表示内容は、メニュー画面を開くための操作方法が説明されていれば適宜に変更可能である。
【０４２８】
メニュー画面説明画像Ｇ４０が表示されているときに第１演出ボタン４０ｋが押下操作されると、図５８（Ｃ）に示すように、メニュー画面説明画像Ｇ４０の上に、メニュー画面を構成するメニュー画像Ｇ４１が表示される。メニュー画像Ｇ４１には、演出に関する所定事項について変更することが可能な機能としての選択項目が表示される。
【０４２９】
具体的には、音量を変更する機能（音量変更機能）を示す音量設定選択肢画像Ｇ４１ａ、光量を変更する機能（光量変更機能）を示す光量設定選択肢画像Ｇ４１ｂ、演出内容に関する所定事項を変更する機能（演出内容変更機能）を示す演出内容設定選択肢画像Ｇ４１ｃ、およびメニュー画面を閉じる（メニュー画像Ｇ４１を消去する）機能（メニュー閉鎖機能）を示すメニュー閉鎖選択肢画像Ｇ４１ｄがメニュー画像Ｇ４１に表示される。
【０４３０】
さらに、メニュー画像Ｇ４１には、暫定的に選択されている機能を示すカーソル画像Ｇ４１ｅ、機能を選択するための操作を行う操作手段を示す選択手段画像Ｇ４１ｆ、および項目を決定するための操作を行う操作手段を示す決定手段画像Ｇ４１ｇも表示される。
【０４３１】
音量設定選択肢画像Ｇ４１ａ、光量設定選択肢画像Ｇ４１ｂ、演出内容設定選択肢画像Ｇ４１ｃ、およびメニュー閉鎖選択肢画像Ｇ４１ｄは遊技者が選択可能な選択肢であり、第１実施形態では、横長矩形状の図形で構成され、メニュー画像Ｇ４１の左右方向中央で上から下に並んで表示されている。選択肢画像Ｇ４１ａ～Ｇ４１ｄの背景部分は白色で構成され、白色の背景部分に重畳的に項目名（機能名）が付されている。
【０４３２】
また、選択されている選択肢を示すカーソル画像Ｇ４１ｅは、野球の硬式ボールを表しており、選択されている音量設定選択肢画像Ｇ４１ａ、光量設定選択肢画像Ｇ４１ｂ、演出内容設定選択肢画像Ｇ４１ｃ、またはメニュー閉鎖選択肢画像Ｇ４１ｄのすぐ左側に表示される。なお、メニュー画像Ｇ４１が表示されたとき、カーソル画像Ｇ４１ｅは最初に音量設定選択肢画像Ｇ４１ａのすぐ左側に表示される。すなわち、メニュー画面が開いたとき、最初は音量変更機能が選択されている。
【０４３３】
また、選択手段画像Ｇ４１ｆと決定手段画像Ｇ４１ｇは、選択肢の中で最も下に表示されているメニュー閉鎖選択肢画像Ｇ４１ｄの下であってメニュー画像Ｇ４１の下端部で横に並んで表示されている。選択手段画像Ｇ４１ｆは、選択肢を選択する操作であることを示す文字「選択」と、十字ボタン４２ｋを表す図形からなる。さらに、選択手段画像Ｇ４１ｆの十字ボタン４２ｋを表す図形における上操作部４２ｋｕの部分と下操作部４２ｋｄの部分には、特定色（例えば、灰色）がつけられている。すなわち、選択手段画像Ｇ４１ｆによって、選択肢を選択するための操作は上下ボタン４２ｋ１を用いて行うことが説明されている。
【０４３４】

そして、十字ボタン４２ｋの上下ボタン４２ｋ１を操作することによってカーソル画像Ｇ４１ｅを移動させて、選択対象を変更することができる。具体的には、下操作部４２ｋｄを操作すると、カーソル画像Ｇ４１ｅを１つ下の選択肢画像Ｇ４１ａ～Ｇ４１ｄに移動させることが可能である。一方、上操作部４２ｋｕを操作すると、カーソル画像Ｇ４１ｅを１つ上の選択肢画像Ｇ４１ａ～Ｇ４１ｄに移動させることが可能である。

【０４３５】

例えば、音量設定選択肢画像Ｇ４１ａの左横にカーソル画像Ｇ４１ｅが表示され、音量変更機能が選択されているときに、下操作部４２ｋｄが操作されると、図５８（Ｄ）に示すように、カーソル画像Ｇ４１ｅが選択肢１つ分下がって、光量設定選択肢画像Ｇ４１ｂの左横に移動し、選択対象が光量変更機能に切り替わる。その状態からさらに下操作部４２ｋｄが操作されると、図示はしないが、同様にカーソル画像Ｇ４１ｅが選択肢１つ分下がって、演出内容設定選択肢画像Ｇ４１ｃの左横に移動し、選択対象が演出内容変更機能に切り替わる。その状態からさらに下操作部４２ｋｄが操作されると、図示はしないが、同様にカーソル画像Ｇ４１ｅが選択肢１つ分下がって、メニュー閉鎖選択肢画像Ｇ４１ｄの左横に移動し、選択対象がメニュー閉鎖機能に切り替わる。

【０４３６】

また、メニュー閉鎖選択肢画像Ｇ４１ｄの左横にカーソル画像Ｇ４１ｅが表示され、メニュー閉鎖機能が選択されているときに、上操作部４２ｋｕが操作されると、図示はしないが、カーソル画像Ｇ４１ｅが選択肢１つ分上がって、演出内容設定選択肢画像Ｇ４１ｃの左横に移動し、選択対象が演出内容変更機能に切り替わる。その状態からさらに上操作部４２ｋｕが操作されると、図示はしないが、同様にカーソル画像Ｇ４１ｅが選択肢１つ分上がって、光量設定選択肢画像Ｇ４１ｂの左横に移動し、選択対象が光量変更機能に切り替わる。またその状態からさらに上操作部４２ｋｕが操作されると、図示はしないが、同様にカーソル画像Ｇ４１ｅが選択肢１つ分上がって、音量設定選択肢画像Ｇ４１ａの左横に移動し、選択対象が音量変更機能に切り替わる。

【０４３７】

また、決定手段画像Ｇ４１ｇは、選択肢を決定する操作であることを示す文字「決定」と、第１演出ボタン４０ｋを表す図形からなる。すなわち、決定手段画像Ｇ４１ｇによって、選択肢を決定するための操作は第１演出ボタン４０ｋを用いて行うことができることが説明されている。

【０４３８】

例えば、音量設定選択肢画像Ｇ４１ａの左横にカーソル画像Ｇ４１ｅが表示され、音量変更機能が選択されているときに、第１演出ボタン４０ｋが操作されると、音量変更機能に決定され、音量を変更するための画像（第２音量画像Ｇ４５）が表示される。また、光量設定選択肢画像Ｇ４１ｂの左横にカーソル画像Ｇ４１ｅが表示され、光量変更機能が選択されているときに、第１演出ボタン４０ｋが操作されると、光量変更機能に決定され、光量を変更するための画像（第２光量画像Ｇ４６）が表示される。さらに、演出内容設定選択肢画像Ｇ４１ｃの左横にカーソル画像Ｇ４１ｅが表示され、演出内容変更機能が選択されているときに、第１演出ボタン４０ｋが操作されると、演出内容変更機能に決定され、演出内容を変更するための画像が表示される。なお、第２音量画像Ｇ４５、および第２光量画像Ｇ４６については後述する。

【０４３９】

さらに、メニュー閉鎖選択肢画像Ｇ４１ｄの左横にカーソル画像Ｇ４１ｅが表示され、メニュー閉鎖機能が選択されているときに、第１演出ボタン４０ｋが操作されると、メニュー閉鎖機能に決定されてメニュー画面が閉じられ、図５８（Ｅ）に示すように、メニュー画像Ｇ４１、およびメニュー画面説明画像Ｇ４０が消去され、メニュー画面説明画像Ｇ４０が表示される直前の状態に戻る。

【０４４０】

なお、メニュー画像Ｇ４１、およびメニュー画面説明画像Ｇ４０が消去された後、メニュー画面説明演出待機時間が経過すると、メニュー画面説明画像Ｇ４０が表示されるよう

にしても良い。また、メニュー画像Ｇ４１のみが消去され、メニュー画面説明画像Ｇ４０は表示されるようにしても良い。

【０４４１】

次に、第２音量画像Ｇ４５の表示、および第２音量画像Ｇ４５が表示されているときに実行可能な音量の変更操作、ならびに第２光量画像Ｇ４６の表示、および第２光量画像Ｇ４６が表示されているときに実行可能な光量の変更操作ついて説明する。なお、現在、音量「２」および光量「２」が設定されているとする。最初に、第２音量画像Ｇ４５の表示、および第２音量画像Ｇ４５が表示されているときに実行可能な音量の変更操作について説明する。

【０４４２】

前述の通り、第２音量画像Ｇ４５は、非遊技状態においてメニュー画像Ｇ４１が表示され、メニュー画像Ｇ４１において音量設定選択肢画像Ｇ４１ａの左横にカーソル画像Ｇ４１ｅが表示され、音量変更機能が選択されているときに、第１演出ボタン４０ｋが操作されると、表示される。

【０４４３】

例えば、図５８（Ｃ）に示すように音量設定選択肢画像Ｇ４１ａの左横にカーソル画像Ｇ４１ｅが表示され、音量変更機能が選択されているときに、第１演出ボタン４０ｋが操作されると、図５９（Ａ）に示すように、第２音量画像Ｇ４５が、表示部５０ａの略中央でメニュー画像Ｇ４１に重畳的に表示される。

【０４４４】

第２音量画像Ｇ４５は、全体的に横長矩形状であり、第１音量目盛部Ｇ２０ａの１０～１２倍程度の大きさで構成されている。第２音量画像Ｇ４５には、第１音量画像Ｇ２０と同様に、１～５の段階数を示す目盛りを表す第２音量目盛部Ｇ４５ａと、設定されている音量を指し示す第２音量指針部Ｇ４５ｂと、音量であることを識別する第２音量識別画像Ｇ４５ｃと、を含む。第２音量目盛部Ｇ４５ａ、第２音量指針部Ｇ４５ｂ、および第２音量識別画像Ｇ４５ｃのそれぞれは、第１音量目盛部Ｇ２０ａ、第１音量指針部Ｇ２０ｂ、および第１音量識別画像Ｇ２０ｃのそれぞれと同一のデザイン且つ３倍程度の大きさで構成されている。

【０４４５】

さらに、第２音量画像Ｇ４５には、音量を変更、すなわち任意に設定することが可能な機能を選択していることを示す音量設定中示唆画像Ｇ４５ｄ、設定されている音量を数字で示す音量数値部Ｇ４５ｅ、音量を変更するための操作を行う操作手段を示す音量選択手段部Ｇ４５ｆ、および音量を決定するための操作を行う操作手段を示す音量決定手段部Ｇ４５ｇも含まれている。

【０４４６】

音量設定中示唆画像Ｇ４５ｄは、文字で構成されており、第１実施形態では、「音量設定」という語句で構成され、第２音量目盛部Ｇ４５ａのすぐ上であって第２音量画像Ｇ４５の上端部に表示されている。音量数値部Ｇ４５ｅは、アラビア数字で構成され、第２音量目盛部Ｇ４５ａのすぐ右側に表示されている。なお、第２音量画像Ｇ４５が表示されたとき、第２音量指針部Ｇ４５ｂおよび音量数値部Ｇ４５ｅは、そのときに設定されている音量を表す態様で表示される。

【０４４７】

また、音量選択手段部Ｇ４５ｆと音量決定手段部Ｇ４５ｇは、第２音量目盛部Ｇ４５ａのすぐ下であって第２音量画像Ｇ４５の下端部で横に並んで表示されている。音量選択手段部Ｇ４５ｆは、音量を選択する操作であることを示す文字「選択」と、十字ボタン４２ｋを表す図形からなる。さらに、音量選択手段部Ｇ４５ｆの十字ボタン４２ｋを表す図形における左操作部４２ｋｌの部分と右操作部４２ｋｒの部分に特定色（例えば、灰色）がつけられている。すなわち、音量選択手段部Ｇ４５ｆによって、第２音量画像Ｇ４５が表示されているときの音量を変更するための操作は左右ボタン４２ｋ２を用いて行うことができることが説明されている。

【０４４８】
よって、左操作部４２ｋｌを操作すると、音量が１段階減少し、右操作部４２ｋｒを操作すると、音量が１段階増加する。すなわち、第２音量画像Ｇ４５が表示されているときに音量を変更する操作方法は、通常遊技状態などの特図可変表示中に音量を変更する操作方法と同一である。
【０４４９】
そして、音量を変更する操作方法（音量の変更）に応じて、第２音量指針部Ｇ４５ｂおよび音量数値画像４５ｅは、変更後の音量を表す態様に変化する。例えば、図５９（Ａ）の状況で右操作部４２ｋｒが操作されると、音量「３」に変更されると共に、図５９（Ｂ）に示すように、第２音量指針部Ｇ４５ｂおよび音量数値部Ｇ４５ｅの表示態様は、音量「３」を表す態様に変化する。ここで、左操作部４２ｋｌが操作されると、音量「２」に変更されると共に、図５９（Ｃ）に示すように、第２音量指針部Ｇ４５ｂおよび音量数値部Ｇ４５ｅの表示態様は、音量「２」を表す態様に変化する。
【０４５０】
なお、第２音量画像Ｇ４５が表示されているときも、音量が最小の段階「１」に設定されているに左操作部４２ｋｌが操作されても、音量は変更されずに段階「１」が維持される。同様に、音量が最大の段階「５」に設定されているに右操作部４２ｋｒが操作されても、音量は変更されずに段階「５」が維持される。
【０４５１】
さらに、第２音量画像Ｇ４５が表示されているときには、左右ボタン４２ｋ２が操作されることに応じて、音量に応じた音量操作音がスピーカ５２から出力される。第１実施形態では、音量操作音は、「ストラ～イク」という音声で構成されている。また、音量操作音は、音量「１」から音量「５」に向けて、すなわち音量が大きくなるにしたがって大きくなる。よって、例えば、図５９（Ｂ）に示すように、音量「２」から音量「３」に変更する操作が行われた場合には、音量「３」に対応する音量の音量操作音が出力される。また、図５９（Ｃ）に示すように、音量「３」から音量「４」に変更する操作が行われた場合には、音量「３」の音量よりも大きな音量「４」に対応する音量の音量操作音が出力される。
【０４５２】
なお、第２音量画像Ｇ４５が表示されていない状況から表示されるときには、音量操作音は出力されない。また、第２音量画像Ｇ４５が表示され、音量「１」であるときに左操作部４２ｋｌが操作されるが音量「１」のまま音量が変更されない場合であっても、音量「１」に応じた音量の音量操作音が出力される。また、第２音量画像Ｇ４５が表示され、音量「５」であるときに右操作部４２ｋｒが操作されるが音量「５」のまま音量が変更されない場合であっても、音量「５」に応じた音量の音量操作音が出力される。
【０４５３】
また、音量決定手段部Ｇ４５ｇは、音量を決定する操作であることを示す文字「決定」と、第１演出ボタン４０ｋを表す図形からなる。すなわち、音量決定手段部Ｇ４５ｇによって、音量を決定するための操作は第１演出ボタン４０ｋを用いて行うことができることが説明されている。
【０４５４】
第２音量画像Ｇ４５が表示されているときに第１演出ボタン４０ｋが操作されると、そのときに第２音量指針部Ｇ４５ｂおよび音量数値画像４５ｅが示し、設定されている音量に決定され、図５９（Ｄ）に示すように、第２音量画像Ｇ４５が消去され、音量を変更する操作を行うことができなくなる。言い換えると、第２音量画像Ｇ４５が一度表示されると、第１演出ボタン４０ｋが操作されない限り、第２音量画像Ｇ４５が表示され続ける。
【０４５５】
次に、第２光量画像Ｇ４６の表示、および第２光量画像Ｇ４６が表示されているときに実行可能な光量の変更操作について説明する。前述の通り、第２光量画像Ｇ４６は、非遊技状態においてメニュー画像Ｇ４１が表示され、当該メニュー画像Ｇ４１において光量設

定選択肢画像Ｇ４１ｂの左横にカーソル画像Ｇ４１ｅが表示され、光量変更機能が選択されているときに、第１演出ボタン４０ｋが操作されると、表示される。

【０４５６】

例えば、図５８（Ｄ）に示すように光量設定選択肢画像Ｇ４１ｂの左横にカーソル画像Ｇ４１ｅが表示され、光量変更機能が選択されているときに、第１演出ボタン４０ｋが操作されると、図６０（Ａ）に示すように、第２光量画像Ｇ４６が表示部５０ａの略中央でメニュー画像Ｇ４１に重畳的に表示される。

【０４５７】

第２光量画像Ｇ４６は、全体的に横長矩形状であり、第１光量目盛部Ｇ２１ａの１０～１２倍程度の大きさで構成されている。第２光量画像Ｇ４６には、第１光量画像Ｇ２１と同様に、１～５の段階数を示す目盛りを表す第２光量目盛部Ｇ４６ａと、設定されている光量を指し示す第２光量指針部Ｇ４６ｂと、光量であることを識別する第２光量識別画像Ｇ４６ｃと、を含む。第２光量目盛部Ｇ４６ａ、第２光量指針部Ｇ４６ｂ、および第２光量識別画像Ｇ４６ｃのそれぞれは、第１光量目盛部Ｇ２１ａ、第１光量指針部Ｇ２１ｂ、および第１光量識別画像Ｇ２１ｃのそれぞれと同一のデザイン且つ３倍程度の大きさで構成されている。

【０４５８】

さらに、第２光量画像Ｇ４６には、光量を変更、すなわち任意に設定することが可能な機能を選択していることを示す光量設定中示唆画像Ｇ４６ｄ、設定されている光量を数字で示す光量数値部Ｇ４６ｅ、光量を変更するための操作を行う操作手段を示す光量選択手段部Ｇ４６ｆ、および光量を決定するための操作を行う操作手段を示す光量決定手段部Ｇ４６ｇも含まれている。

【０４５９】

光量設定中示唆画像Ｇ４６ｄは、文字で構成されており、第１実施形態では、「光量設定」という語句で構成され、第２光量目盛部Ｇ４６ａのすぐ上であって第２光量画像Ｇ４６の上端部に表示されている。光量数値部Ｇ４６ｅは、アラビア数字で構成され、第２光量目盛部Ｇ４６ａのすぐ右側に表示されている。なお、第２光量画像Ｇ４６が表示されたとき、第２光量指針部Ｇ４６ｂおよび光量数値部Ｇ４６ｅは、そのときに設定されている光量を表す態様で表示される。

【０４６０】

また、光量選択手段部Ｇ４６ｆと光量決定手段部Ｇ４６ｇは、第２光量目盛部Ｇ４６ａのすぐ下であって第２光量画像Ｇ４６の下端部で横に並んで表示されている。光量選択手段部Ｇ４６ｆは、光量を選択する操作であることを示す文字「選択」と、十字ボタン４２ｋを表す図形からなる。さらに、光量選択手段部Ｇ４６ｆの十字ボタン４２ｋを表す図形における上操作部４２ｋｕの部分と下操作部４２ｋｄの部分に特定色（例えば、灰色）がつけられている。すなわち、光量選択手段部Ｇ４６ｆによって、第２光量画像Ｇ４６が表示されているときの光量を変更するための操作は上下ボタン４２ｋ１を用いて行うことができることが説明されている。

【０４６１】

例えば、下操作部４２ｋｄを操作すると、光量が１段階減少し、上操作部４２ｋｕを操作すると、光量が１段階増加する。すなわち、第２光量画像Ｇ４６が表示されているときに光量を変更する操作方法は、通常遊技状態などの特図可変表示中に光量を変更する操作方法と同一である。

【０４６２】

そして、光量を変更する操作方法（光量の変更）に応じて、第２光量指針部Ｇ４６ｂおよび光量数値画像４６ｅは、変更後の光量を表す態様に変化する。例えば、図６０（Ａ）の状況で上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「４」に変更されると共に、図６０（Ｂ）に示すように、第２光量指針部Ｇ４６ｂおよび光量数値部Ｇ４６ｅの表示態様は、光量「４」を表す態様に変化する。ここで、下操作部４２ｋｄが操作されると、光量「３」に変更されると共に、図６０（Ｃ）に示すように、第２光量指針部Ｇ４６ｂおよび光量数値

部Ｇ４６ｅの表示態様は、光量「３」を表す態様に変化する。
【０４６３】
なお、第２光量画像Ｇ４６が表示されているときも、光量が最小の段階「１」に設定されていると下操作部４２ｋｄが操作されても、光量は変更されずに段階「１」が維持される。同様に、光量が最大の段階「５」に設定されていると上操作部４２ｋｕが操作されても、光量は変更されずに段階「５」が維持される。
【０４６４】
さらに、第２光量画像Ｇ４６が表示されているときに、上下ボタン４２ｋ１が操作されることに応じて、光量操作音がスピーカ５２から出力される。第１実施形態では、光量操作音は、「カキ～ん」という音声で構成されている。また、光量操作音の音量は、音量操作音と異なって、光量の大きさに関わらず一定である。よって、例えば、図６０（Ｂ）に示すように、光量「３」から光量「４」に変更する操作が行われた場合でも、図６０（Ｃ）に示すように、光量「４」から光量「３」に変更する操作が行われた場合でも、同一の光量操作音が出力される。
【０４６５】
なお、第２光量画像Ｇ４６が表示されていない状況で表示されるときには、光量操作音は出力されない。また、第２光量画像Ｇ４６が表示され、光量「１」であるときに下操作部４２ｋｄが操作されるが光量「１」のまま光量が変更されない場合であっても、光量操作音が出力される。また、第２光量画像Ｇ４６が表示され、光量「５」であるときに上操作部４２ｋｕが操作されるが光量「５」のまま光量が変更されない場合であっても、光量操作音が出力される。
【０４６６】
また、光量決定手段部Ｇ４６ｇは、光量を決定する操作であることを示す文字「決定」と、第１演出ボタン４０ｋを表す図形からなる。すなわち、光量決定手段部Ｇ４６ｇによって、光量を決定するための操作は第１演出ボタン４０ｋを用いて行うことができることが説明されている。
【０４６７】
第２光量画像Ｇ４６が表示されているときに第１演出ボタン４０ｋが操作されると、そのときに第２光量指針部Ｇ４６ｂおよび光量数値画像４６ｅが示し、設定されている光量に決定され、図６０（Ｄ）に示すように、第２光量画像Ｇ４６が消去され、光量を変更する操作を行うことができなくなる。言い換えると、第２光量画像Ｇ４６が一度表示されると、第１演出ボタン４０ｋが操作されない限り、第２光量画像Ｇ４６は表示され続ける。
【０４６８】
このように、第１非遊技状態においてメニュー画像Ｇ４１が表示されているときに、第２音量画像Ｇ４５を表示して音量を変更する操作を行うこと、または第２光量画像Ｇ４６を表示して光量を変更する操作を行うことが可能である。ただし、第１音量画像Ｇ２０および第１光量画像Ｇ２１の場合と異なり、第２音量画像Ｇ４５と第２光量画像Ｇ４６を同時に表示することができない。また、第１非遊技状態においてメニュー画像Ｇ４１が表示されているとき（以下、「特定第１非遊技状態」という）は、第１音量画像Ｇ２０および第１光量画像Ｇ２１を表示することができない。
【０４６９】
しかしながら、第１非遊技状態において、メニュー画像Ｇ４１が表示されていないとき（以下、「非特定第１非遊技状態」という）に、前述の通常遊技状態などの特図可変表示中と同様に、第１音量画像Ｇ２０および第１光量画像Ｇ２１を表示し、音量および光量を変更する操作を行うことが可能である。
【０４７０】
例えば、現在の音量「１」および光量「１」が設定され、図６１（Ａ）に示すように、表示部５０ａに第１通常用背景画像Ｇ１１１、および停止状態の演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３が表示され、それらの上からメニュー画面説明画像Ｇ４０が表示されているときに、右操作部４２ｋｒが操作されると、音量「２」に変更されると共に、図６１（Ｂ）に示すよう

に、第１音量画像表示領域５０ｇ１（図示なし）に、音量「２」を表す態様の第１音量画像Ｇ２０が表示される。この第１音量画像Ｇ２０が表示されているときに、さらに上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「２」に変更されると共に、図６１（Ｃ）に示すように、第１光量画像表示領域５０ｇ２（図示なし）に、光量「２」を表す態様の第１光量画像Ｇ２１が表示される。

【０４７１】

そして、音量「２」に変更する操作が行われてから左右ボタン４２ｋ２が操作されずに５秒が経過すると、図６１（Ｄ）に示すように、その経過した時点で第１音量画像Ｇ２０が消える。続いて、光量「２」に変更する操作が行われてから上下ボタン４２ｋ１が操作されずに５秒が経過すると、図６１（Ｅ）に示すように、その経過した時点で第１光量画像Ｇ２１が消える。このように、第１非遊技状態においてメニュー画像Ｇ４１を表示させなくても、通常遊技状態などの特図可変表示中の場合と同様に、音量および光量を変更する操作を行うことができる。

【０４７２】

前述のように、音量を表す音量画像Ｇ２０、Ｇ４５を表示して音量を変更する操作を行うこと、および光量を表す光量画像Ｇ２１、Ｇ４６を表示して光量を変更する操作を行うことが可能であるが、大当たり遊技状態および高確率高ベース遊技状態においては、光量を表す第１光量画像Ｇ２１を表示して光量を変更する操作を行うことができない、すなわち光量を表す第１光量画像Ｇ２１を表示して光量を変更する操作を行うことが規制されることがある。次に、この第１光量画像Ｇ２１の表示、および光量の変更操作の規制について説明する。

【０４７３】

最初に、大当たり遊技状態における第１光量画像Ｇ２１の表示、および光量の変更操作の規制について説明する。大当たり遊技状態における第１光量画像Ｇ２１の表示、および光量の変更操作の規制は、ラウンド遊技が行われているときに行われる。この規制が行われるのは、ラウンド遊技においては、上下ボタン４２ｋ１を用いて、スピーカ５２から出力される音声演出の種類を変更する操作を行うことが可能になるからである。ラウンド遊技が実行されているときには、所定の曲が大当たり遊技専用の音声演出としてスピーカ５２から出力されるが、この曲の種類は複数設けられている。そして、ラウンド遊技が実行されているときに上下ボタン４２ｋ１を操作することによって、曲の種類を変更することができる。

【０４７４】

曲の種類としては、曲Ａ～曲Ｇの６種類が設定されている。ラウンド遊技が開始されるときは曲Ａが設定されている。そして、上操作部４２ｋｕが操作される度に「曲Ａ→曲Ｂ→曲Ｃ→曲Ｄ→曲Ｅ→曲Ｆ→曲Ｇ→曲Ａ・・・」と昇順で曲が切り替わっていく。一方、下操作部４２ｋｄが操作される度に「曲Ａ→曲Ｇ→曲Ｆ→曲Ｅ→曲Ｄ→曲Ｃ→曲Ｂ→曲Ａ・・・」と降順で曲が切り替わっていく。

【０４７５】

なお、ラウンド遊技が開始されると共に、曲Ａが最初から出力されるが、その後に、上下ボタン４２ｋ１が操作されて曲が変更されると、変更のたびに変更後の種類の曲が最初から出力される（所謂「頭出し」で曲が切り替わる）。そして、曲の種類が変更されても変更されなくても、ラウンド遊技が終了するまで、大当たり遊技専用の音声演出としての曲は途切れることなく出力され続ける。

【０４７６】

大当たり遊技のオープニングが終了してラウンド遊技が開始されると、図６２（Ａ）に示すように、設定されている曲の種類を表す大当たり用曲画像Ｇ５０と、曲を変更するための操作方法、具体的には、上下ボタン４０ｋ１で曲を変更する操作を行うことができることを説明する大当たり用曲変更操作方法画像Ｇ５１が、表示部５０ａにおいてラウンド用背景画像Ｇ２０１に重畳的に表示される。大当たり用曲画像Ｇ５０、および大当たり用曲変更操作方法画像Ｇ５１は、最終のラウンド遊技が終了してエンディングが開始される

ときまで表示され続ける。
【０４７７】
大当たり用曲画像Ｇ５０は、表示部５０ａに形成された曲画像表示領域５０ｈに表示される。曲画像表示領域５０ｈは、第１光量画像表示領域５０ｇ２のすぐ上に隣接して形成されている。大当たり用曲変更操作方法画像Ｇ５１は曲画像表示領域５０ｈのすぐ上に表示される。第１実施形態では、大当たり用曲変更操作方法画像Ｇ５１は文字、具体的には「上下ボタンで曲を選択」という語句で構成されている。
【０４７８】
大当たり用曲画像Ｇ５０は、全体的に横長矩形状であり、その中央には、そのときに設定されている曲の種類が表示されている。曲の種類は最初は曲Ａに設定されるので、大当たり用曲画像Ｇ５０が表示されたときには、曲Ａと表示されている。そして、最初に曲Ａと表示された大当たり用曲画像Ｇ５０が表示された後、上下ボタン４２ｋ１が操作されて、曲の種類が変更されると、その変更に応じて大当たり用曲画像Ｇ５０に表示される曲の種類が切り替わっていく。
【０４７９】
例えば、図６２（Ａ）に示すように曲Ａが設定され、曲Ａと表示されている大当たり用曲画像Ｇ５０が表示されているときに上操作部４２ｋｕが操作されると、図６２（Ｂ－１）に示すように、曲の種類が曲Ｂに変更されて曲Ｂが最初から出力されると共に、曲Ｂと表示された大当たり用曲画像Ｇ５０に切り替わる。また、図６２（Ａ）に示すように曲Ａが設定され、曲Ａと表示されている大当たり用曲画像Ｇ５０が表示されているときに下操作部４２ｋｄが操作されると、図６２（Ｂ－２）に示すように、曲の種類が曲Ｇに変更されて曲Ｇが最初から出力されると共に、曲Ｇと表示された大当たり用曲画像Ｇ５０に切り替わる。
【０４８０】
また、ラウンド遊技が実行されているとき、通常遊技状態などの特図可変表示中の場合と同様に、左右ボタン４２ｋ２を操作することによって音量を変更し、第１音量画像Ｇ２０を表示することができる。例えば、現在、音量「１」が設定されており、図６２（Ｂ－１）または図６２（Ｂ－２）に示す状況である場合に、右操作部４２ｋｒが操作されると、図６２（Ｃ－１）または図６２（Ｃ－２）に示すように、音量「２」に変更されると共に、第１音量画像表示領域５０ｇ１に、音量「２」を表す態様の第１音量画像Ｇ２０が表示される。この第１音量画像Ｇ２０が表示されているときに、さらに右操作部４２ｋｒが操作されると、図６２（Ｄ－１）または図６２（Ｄ－２）に示すように、音量「３」に変更されると共に、第１音量画像Ｇ２０の表示態様が音量「３」を示す態様に変化する。
【０４８１】
そして、音量「３」に変更する操作が行われてから左右ボタン４２ｋ２が操作されずに５秒が経過すると、図６２（Ｅ－１）または図６２（Ｅ－２）に示すように、その経過した時点で第１音量画像Ｇ２０が消える。なお、大当たり専用の音声演出が出力されているときに左右ボタン４２ｋ２が操作されて音量が変更されると、曲が途切れることなく、音声演出が出力されている状態で音量が変化する。
【０４８２】
また、図６２（Ｄ－１）に示す状況の後に下操作部４２ｋｄが操作され、または図６２（Ｄ－２）に示す状況の後に上操作部４２ｋｕが操作され、曲の種類が曲Ａに変更されると、図６２（Ｅ－１）または図６２（Ｅ－２）に示すように、曲Ａと表示された大当たり用曲画像Ｇ５０に切り替わる。
【０４８３】
このように、大当たり遊技のラウンド遊技では、所定の曲による大当たり専用の音声演出が行われると共に、大当たり用曲画像Ｇ５０が表示され、上下ボタン４２ｋ１を用いて曲の種類を変更する操作を行うことができるので、光量の変更操作を行うことができず、第１光量画像Ｇ２１の表示が行われないが、オープニングでは光量の変更操作および第１光量画像Ｇ２１の表示は、規制されることなく、通常遊技状態などにおける特図可変表示

中の場合と同様に実行することが可能である。

【０４８４】

例えば、図６３（Ａ）に示すように、大当たり遊技が開始されてオープニング演出が開始され、表示部５０ａ全体にオープニング用背景画像Ｇ２００が表示され、オープニング用背景画像Ｇ２００の上にオープニング画像Ｇ１が表示されたとする。ここで、光量「１」が設定されていて、上操作部４２ｋｕが操作されると、図６３（Ｂ）に示すように、光量「２」に変更されると共に、第１光量画像表示領域５０ｇ２に、光量「２」を表す態様の第１光量画像Ｇ２１が表示される。

【０４８５】

なお、光量「２」を表す第１光量画像Ｇ２１が表示されているときに、さらに上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「３」に変更されると共に、第１光量画像Ｇ２１の表示態様が光量「３」を示す態に変化する（図示なし）。また、光量「２」に変更する操作が行われてから上下ボタン４２ｋ１が操作されずに５秒が経過すると、その経過した時点で第１光量画像Ｇ２１が消える（図示なし）。

【０４８６】

さらに、光量「２」を表す第１光量画像Ｇ２１が表示されているときに、光量「２」に変更する操作が行われてから５秒が経過する前に、ラウンド遊技が開始された場合は、図６３（Ｃ）に示すように、第１光量画像Ｇ２１が強制的に消去されると共に、曲画像表示領域５０ｈに大当たり用曲画像Ｇ５０が表示され、曲画像表示領域５０ｈのすぐ上に大当たり用曲変更操作方法画像Ｇ５１が表示される。また、この場合、第１光量画像Ｇ２１が消去されたときに設定されていた光量がラウンド遊技において継続して用いられることとなり、その光量に基づいて、画像表示装置５０によるラウンド遊技用の画像演出が実行されると共に、枠ランプ５３によるラウンド遊技用の発光演出が実行される。

【０４８７】

なお、図示しないが、オープニングにおいては、光量の変更操作および第１光量画像Ｇ２１の表示と同様に、音量の変更操作および第１音量画像Ｇ２０の表示も実行可能である。さらに、音量の変更操作および第１音量画像Ｇ２０の表示は、ラウンド遊技において規制されないので、最後の音量の変更操作が行われてから５秒が経過する前に、ラウンド遊技が開始されたとしても、第１光量画像Ｇ２１のように消去されることなく、最後の音量の変更操作が行われてから５秒が経過するまで表示される。

【０４８８】

また、オープニングと同様に、エンディングにおいても光量の変更操作および第１光量画像Ｇ２１の表示は、規制されることなく、通常遊技状態などの特図可変表示中の場合と同様に実行することが可能である。

【０４８９】

例えば、図６４（Ａ）に示すように、最終のラウンド遊技が終了してエンディング演出が開始され、表示部５０ａ全体にエンディング用背景画像Ｇ２０２が表示され、エンディング用背景画像Ｇ２０２の上にエンディング画像Ｇ５や総賞球数画像Ｇ６が表示されたとする。ここで、光量「１」が設定されていて、上操作部４２ｋｕが操作されると、図６４（Ｂ）に示すように、光量「２」に変更されると共に、第１光量画像表示領域５０ｇ２に、光量「２」を表す態様の第１光量画像Ｇ２１が表示される。

【０４９０】

なお、光量「２」を表す第１光量画像Ｇ２１が表示されているときに、さらに上操作部４２ｋｕが操作されると、光量「３」に変更されると共に、第１光量画像Ｇ２１の表示態様が光量「３」を示す態様に変化する（図示なし）。また、光量「２」に変更する操作が行われてから上下ボタン４２ｋ１が操作されずに５秒が経過すると、その経過した時点で第１光量画像Ｇ２１が消える（図示なし）。

【０４９１】

また、図６４（Ｂ）に示す状況で、光量「２」に変更する操作が行われてから５秒が経過する前に、大当たり遊技が終了することに応じて高確率高ベース遊技状態が設定され、

確変演出モードによる演出が開始された場合は、図６３（Ｃ）に示すように、第１光量画像Ｇ２１が強制的に消去されると共に、曲画像表示領域５０ｈに、後述する確変用曲画像Ｇ５２が表示され、曲画像表示領域５０ｈのすぐ上に、後述する確変用曲変更操作方法画像Ｇ５３が表示される。また、この場合、第１光量画像Ｇ２１が消去されたときに設定されていた光量に基づいて確変演出モードによる演出が開始されることとなる。

【０４９２】

なお、図示しないが、エンディングにおいては、光量の変更操作および第１光量画像Ｇ２１の表示と同様に、音量の変更操作および第１音量画像Ｇ２０の表示も実行可能である。さらに、音量の変更操作および第１音量画像Ｇ２０の表示は、後述するように高確率高ベース遊技状態において規制されないので、最後の音量の変更操作が行われてから５秒が経過する前に、高確率高ベース遊技状態が設定されたとしても、第１光量画像Ｇ２１のように消去されることなく、表示される。

【０４９３】

次に、高確率高ベース遊技状態における第１光量画像Ｇ２１の表示、および光量の変更操作の規制について説明する。高確率高ベース遊技状態における第１光量画像Ｇ２１の表示、および光量の変更操作の規制は、特図変動演出の通常変動が行われているときに行われる。規制が行われるのは、特図変動演出の通常変動が行われている間は、上下ボタン４２ｋ１を用いて、スピーカ５２から出力される音声演出の種類を変更する操作を行うことが可能になるからである。

【０４９４】

高確率高ベース遊技状態であることを示唆する確変演出モードにおいて特図変動演出の通常変動が行われているときには、高確率高ベース遊技状態であることを示す所定の曲（ＢＧＭ）が、確変演出モードの通常変動専用の音声演出としてスピーカ５２から出力されるが、この曲の種類は複数設けられている。そして、特図変動演出の通常変動が実行されているときに上下ボタン４２ｋ１を操作することによって、曲の種類を変更することができる。

【０４９５】

曲の種類としては、曲Ｖ～曲Ｚの５種類が設定されている。高確率高ベース遊技状態が設定され、確変演出モードによる演出が開始されるときは曲Ｖが設定されている。そして、上操作部４２ｋｕが操作される度に「曲Ｖ→曲Ｗ→曲Ｘ→曲Ｙ→曲Ｚ→曲Ｖ→曲Ｗ・・・」と昇順で曲が切り替わっていく。一方、下操作部４２ｋｄが操作される度に「曲Ｖ→曲Ｚ→曲Ｙ→曲Ｘ→曲Ｗ→曲Ｖ→曲Ｚ・・・」と降順で曲が切り替わっていく。

【０４９６】

なお、確変演出モードによる演出が開始されると共に、曲Ｖが最初から出力されるが、その後に、上下ボタン４２ｋ１が操作されて曲が変更されると、変更のたびに変更後の種類の曲が最初から出力される（所謂「頭出し」で曲が切り替わる）。そして、曲の種類が変更されても変更されなくても、確変演出モードによる演出が終了するまで、音声演出としての曲が実行される。

【０４９７】

ただし、確変演出モードにおいて、ＳＰリーチが行われる場合は、そのＳＰリーチ専用の音声演出が行われ、確変演出モードの通常変動専用の音声演出はミュート状態になる。ＳＰリーチ専用の音声演出が行われている間、確変演出モードの通常変動専用の音声演出は、出力自体されていないようにしても、出力されているが消音されているようにしても良い。前者の場合は、いったん終了させて再開時に最初から実行されるようにしても、一時停止されて再開時に一時停止の箇所から実行されるようにしてもよい。

【０４９８】

図６５（Ａ）に示すように、高確率高ベース遊技状態が設定されて、確変演出モードによる演出が開始されると、表示部５０ａ全体に確変用背景画像Ｇ１２０が表示され、確変用背景画像Ｇ１２０に重畳的に、確変演出モードであることを示唆する確変演出モード示唆画像Ｇ６０と、右打ちを報知する右打ち報知画像Ｇ６１が表示される。

【０４９９】
確変演出モード示唆画像Ｇ６０は、表示部５０ａの左右方向全長にわたる帯状に形成され、その中には「確変演出モード」という確変演出モードであることを示唆する語句が付され、表示部５０ａの上端部で水平方向（例えば、右から左）にスクロール表示される。また、右打ち報知画像Ｇ６１は、中に「右打ち」という語句が付された右矢印の図形で構成され、確変演出モード示唆画像Ｇ６０の右端で重畳的に表示されている。
【０５００】
また、高確率高ベース遊技状態が設定されて、確変演出モードによる演出が開始されると、設定されている曲の種類を表す確変用曲画像Ｇ５２と、曲を変更するための操作方法、具体的には、上下ボタン４０ｋ１で曲を変更する操作を行うことができることを説明する確変用曲変更操作方法画像Ｇ５３が、表示部５０ａにおいて確変用背景画像Ｇ１２０に重畳的に表示される。確変用曲画像Ｇ５２、および確変用曲変更操作方法画像Ｇ５３は、確変演出モードにおいて通常変動が行われている間はずっと表示される。
【０５０１】
確変用曲画像Ｇ５２は、前述の曲画像表示領域５０ｈに表示される。また、確変用曲変更操作方法画像Ｇ５３は、曲画像表示領域５０ｈのすぐ上に表示される。第１実施形態では、確変用曲変更操作方法画像Ｇ５３は、大当たり用曲変更操作方法画像Ｇ５１と同じ「上下ボタンで曲を選択」という語句で構成されている。
【０５０２】
また、確変用曲画像Ｇ５２は、大当たり用曲画像Ｇ５０と同様に、全体的に横長矩形状の図形で構成され、その中央には、そのときに設定されている曲の種類が表示されている。曲の種類は最初は曲Ｖに設定されるので、確変用曲画像Ｇ５２が表示されたときには、曲Ｖと表示されている。そして、最初に曲Ｖと表示された確変用曲画像Ｇ５２が表示された後、上下ボタン４２ｋ１が操作されて、曲の種類が変更されると、その変更に応じて確変用曲画像Ｇ５２に表示される曲の種類が切り替わっていく。
【０５０３】
例えば、図６５（Ａ）に示すように曲Ｖが設定され、曲Ｖと表示されている確変用曲画像Ｇ５２が表示されているときに上操作部４２ｋｕが操作されると、図６５（Ｂ－１）に示すように、曲の種類が曲Ｗに変更されて曲Ｗが最初から出力されると共に、曲Ｗと表示された確変用曲画像Ｇ５２に切り替わる。また、図６５（Ａ）に示すように曲Ｖが設定され、曲Ｖと表示されている確変用曲画像Ｇ５２が表示されているときに下操作部４２ｋｄが操作されると、図６５（Ｂ－２）に示すように、曲の種類が曲Ｚに変更されて曲Ｚが最初から出力されると共に、曲Ｚと表示された確変用曲画像Ｇ５２に切り替わる。
【０５０４】
また、確変演出モードにおいて特図変動演出の通常変動が実行されているときは、通常遊技状態などにおける特図可変表示中の場合と同様に、左右ボタン４２ｋ２を操作することによって音量を変更し、第１音量画像Ｇ２０を表示することができる。例えば、現在、音量「１」が設定されており、図６５（Ｂ－１）または図６５（Ｂ－２）に示す状況である場合に、右操作部４２ｋｒが操作されると、図６５（Ｃ－１）または図６５（Ｃ－２）に示すように、音量「２」に変更されると共に、第１音量画像表示領域５０ｇ１に、音量「２」を表す態様の第１音量画像Ｇ２０が表示される。この第１音量画像Ｇ２０が表示されているときに、さらに右操作部４２ｋｒが操作されると、図６５（Ｄ－１）または図６５（Ｄ－２）に示すように、音量「３」に変更されると共に、第１音量画像Ｇ２０の表示態様が音量「３」を示す態様に変化する。
【０５０５】
そして、音量「３」に変更する操作が行われてから左右ボタン４２ｋ２が操作されずに５秒が経過すると、図６５（Ｅ－１）または図６５（Ｅ－２）に示すように、その経過した時点で第１音量画像Ｇ２０が消える。なお、確変演出モードの通常変動専用の音声演出が出力されているときに左右ボタン４２ｋ２が操作されて音量が変更されると、曲が途切れることなく、その音声演出が出力されている状態で音量が変化する。

【０５０６】
また、図６５（Ｄ－１）に示す状況の後に下操作部４２ｋｄが操作され、または図６５（Ｄ－２）に示す状況の後に上操作部４２ｋｕが操作され、曲の種類が曲Ｖに変更されると、図６５（Ｅ－１）または図６５（Ｅ－２）に示すように、曲Ｖと表示された確変用曲画像Ｇ５２に切り替わる。
【０５０７】
このように、確変演出モードにおける特図変動演出の通常変動では、確変演出モードの通常変動専用の音声演出が行われ、上下ボタン４２ｋ１を用いて曲の種類を変更する操作を行うことができるので、光量の変更操作を行うことができず、第１光量画像Ｇ２１の表示が行われない。しかしながら、図示しないが、確変演出モードにおける特図変動演出のＳＰリーチにおいては、光量の変更操作および第１光量画像Ｇ２１の表示は、そのような規制が行われることなく、通常遊技状態などの特図可変表示中の場合や大当たり遊技におけるオープニングおよびエンディングの場合と同様に実行することが可能である。
【０５０８】
ただし、大当たり遊技のオープニングやエンディングの場合と同様に、ＳＰリーチのときに光量を変更する操作を行って、第１光量画像Ｇ２１を表示させた後、光量を変更する最後の操作が行われてから５秒が経過する前に、通常変動が開始された場合は、第１光量画像Ｇ２１が強制的に消去されると共に、曲画像表示領域５０ｈに確変用曲画像Ｇ５２が表示され、曲画像表示領域５０ｈのすぐ上に確変用曲変更操作方法画像Ｇ５３が表示される。そして、この場合、第１光量画像Ｇ２１が消去されたときに設定されていた光量がその通常変動において継続されることとなり、その光量で画像表示装置５０による画像演出や枠ランプ５３による発光演出が実行される。
【０５０９】
なお、高確率高ベース遊技状態が設定されているときにも、通常遊技状態や低確率高ベース遊技状態が設定されているときと同様に、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示が行われて特図確定時間が経過した後、さらにメニュー画面説明画像Ｇ４０が表示される。そして、メニュー画面説明画像Ｇ４０が表示されているときに第１演出ボタン４０ｋが操作されるとメニュー画像Ｇ４１が表示される。メニュー画像Ｇ４１が表示されているときには、通常遊技状態や低確率高ベース遊技状態が設定されているときと同様に、第２音量画像Ｇ４５を表示して音量を変更する操作を行うこと、および第２光量画像Ｇ４６を表示して光量を変更する操作を行うことが可能である。
【０５１０】
また、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示が行われて特図確定時間が経過した後も、メニュー画面説明画像Ｇ４０が表示されているか否かに関わらず、確変演出モード用の曲が継続して出力され続ける。さらに、確変用曲画像Ｇ５２および確変用曲変更操作方法画像Ｇ５３も演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示前から変わらずに継続して表示され、上下ボタン４２ｋ１を操作することで曲を変更することができる。そのため、演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示が行われて特図確定時間が経過した後、さらに演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の停止表示が行われているときは、通常遊技状態や低確率高ベース遊技状態が設定されているときと同様に、左右ボタン４２ｋ２を操作して音量の変更および第１音量画像Ｇ２０の表示を行うことは可能であるが、上下ボタン４２ｋ１を操作して光量の変更および第１光量画像Ｇ２１の表示を行うことはできない。
【０５１１】
次に、前述の音量画像Ｇ２０，Ｇ４５の表示、および音量の変更、ならびに光量画像Ｇ２１，Ｇ４６の表示、および光量の変更を行うための主要な制御・処理の一例について説明する。ただし、これらの説明は一例であるので、音量画像Ｇ２０，Ｇ４５の表示、および音量の変更、ならびに光量画像Ｇ２１，Ｇ４６の表示、および光量の変更を行うための制御・処理は以下の一例に限られず、適宜に変更しても良い。
【０５１２】
第１実施形態において、音量画像Ｇ２０，Ｇ４５の表示、および音量の変更、ならびに

光量画像Ｇ２１，Ｇ４６の表示、および光量の変更を行うための基本的なあるいは統括的な制御・処理は、演出制御用マイコン１２１によって行われる。演出制御用マイコン１２１は、例えば、Ｓ４００１の電源投入時処理において、音量記憶部１２８に音量「３」をセットし、光量記憶部１２９に光量「３」をセットする。すなわち、演出制御用マイコン１２１は、電源投入時に初期値として音量「３」と光量「３」を設定する。ただし、電源投入時処理において設定される音量および光量はこれらに限られず、適宜に設定しても良い。また、演出制御基板１２０などの遊技店の店員のみが操作可能な位置にも音量や光量を設定するための操作手段を演出制御基板１２０に接続させて設けておき、演出制御用マイコン１２１は、電源投入時にはＳ４００１の電源投入時処理において、その操作手段によって設定されている音量や光量を音量記憶部１２８や光量記憶部１２９にセットするようにしても良い。

【０５１３】

また、演出制御用マイコン１２１は、Ｓ４１０１の入力処理において、第１演出ボタンスイッチデータ、および第２演出ボタンスイッチデータの他に、上操作部センサ４２ａｕからの上操作部検知信号、下操作部センサ４２ａｄからの下操作部検知信号、左操作部センサ４２ａｌからの左操作部検知信号、および右操作部センサ４２ａｒからの右操作部検知信号が入力すると、上操作部４２ｋｕが操作されたことを示す上操作部スイッチデータ、下操作部４２ｋｄが操作されたことを示す下操作部スイッチデータ、左操作部４２ｋｌが操作されたことを示す左操作部スイッチデータ、および右操作部４２ｋｒが操作されたことを示す右操作部スイッチデータを演出用ＲＡＭの所定領域に作成することも可能である。これらの操作部スイッチデータを作成することによって、演出制御用マイコン１２１は、各操作部４２ｋｕ、４２ｋｄ、４２ｋｌ、４２ｋｒが操作されたことを認識する。

【０５１４】

また、演出制御用マイコン１２１は、音量画像Ｇ２０，Ｇ４５の表示、および音量の変更、ならびに光量画像Ｇ２１，Ｇ４６の表示、および光量の変更を行うための各種期間を特定することができる。各種期間とは、通常遊技状態または低確率高ベース遊技状態が設定されて特図可変表示が行われている期間（第１期間）、通常遊技状態または低確率高ベース遊技状態が設定されていて遊技（特図可変表示および大当たり遊技）が行われていない非遊技状態であってメニュー画面説明画像Ｇ４０が表示されていない期間（第２期間）、通常遊技状態または低確率高ベース遊技状態が設定されていて遊技が行われていない非遊技状態であってメニュー画面説明画像Ｇ４０が表示されている期間（第３期間）、高確率高ベース遊技状態が設定されていて特図変動演出の通常変動が行われている期間（第４期間）、高確率高ベース遊技状態が設定されていて特図変動演出のリーチ演出が行われている期間（第５期間）、高確率高ベース遊技状態が設定されていて遊技が行われていない非遊技状態であってメニュー画面説明画像Ｇ４０が表示されていない期間（第６期間）、高確率高ベース遊技状態が設定されていて遊技が行われていない非遊技状態であってメニュー画面説明画像Ｇ４０が表示されている期間（第７期間）、大当たり遊技におけるオープニング（第８期間）、大当たり遊技におけるラウンド遊技全体（第９期間）、および大当たり遊技におけるエンディング（第１０期間）のことである。

【０５１５】

また、演出制御用マイコン１２１は、各種期間を特定するために、各種期間を示すフラグ、具体的には、第１期間を示す第１期間フラグ、第２期間を示す第２期間フラグ、第３期間を示す第３期間フラグ、第４期間を示す第４期間フラグ、第５期間を示す第５期間フラグ、第６期間を示す第６期間フラグ、第７期間を示す第７期間フラグ、第８期間を示す第８期間フラグ、第９期間を示す第９期間フラグ、および第１０期間を示す第１０期間フラグの何れか１つを、演出用ＲＡＭ１２４に設けられた期間フラグ記憶部１３０にＯＮする。何れか１つの期間フラグがＯＮされるときは、他の期間フラグをＯＮすることができないように構成されている。すなわち、ある期間フラグをＯＮするということは、その直前まで他の期間フラグがＯＮされていた場合には、その他の期間フラグをＯＦＦしてある期間フラグをＯＮするということである。

【０５１６】
演出制御用マイコン１２１は、例えば、ステップＳ４３０５で特図変動開始コマンドを受信した場合、ステップＳ４３０６において特図変動演出の演出内容（特図変動演出パターン）を決定した後、遊技状態を確認し、遊技状態が通常遊技状態または低確率高ベース遊技状態であれば、第１期間フラグを演出用ＲＡＭ１２４の期間フラグ記憶部１３０にＯＮする。なお、既に第１期間フラグがＯＮされていれば、第１期間フラグのＯＮは行われない。
【０５１７】
また、演出制御用マイコン１２１は、ステップＳ４３１１で客待ち状態コマンドを受信すると、ステップＳ４３１２において、遊技状態を確認し、遊技状態が通常遊技状態または低確率高ベース遊技状態であれば、第２期間フラグを期間フラグ記憶部１３０にＯＮすると共に、メニュー画面説明画像Ｇ４０を表示するタイミングの計測を開始する。メニュー画面説明画像Ｇ４０を表示するタイミングの計測は、メニュー説明画像開始時間（５秒）をメニュー説明画像用タイマにセットすることで行う。
【０５１８】
メニュー説明画像用タイマは、例えば演出用ＲＡＭ１２４に設けられ、１ｍｓタイマ割り込み処理におけるステップＳ４２０４のタイマ更新処理で、１ｍｓ分、減算されて更新される。そこで、演出制御用マイコン１２１は、第２期間であるときには、ステップＳ４２０４の後に、メニュー説明画像用タイマが０であるか否かを判定し、メニュー説明画像用タイマが０であると判定すると第３期間フラグを期間フラグ記憶部１３０にＯＮすると共に、メニュー画面説明画像Ｇ４０を表示することを示すメニュー説明画像表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。
【０５１９】
演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされたメニュー説明画像表示コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、メニュー説明画像表示コマンドを受信すると、前述のように、表示部５０ａにメニュー画面説明画像Ｇ４０を表示する。
【０５２０】
また、演出制御用マイコン１２１は、例えば、ステップＳ４３０５で特図変動開始コマンドを受信した場合、ステップＳ４３０６において特図変動演出の演出内容（特図変動演出パターン）を決定した後、遊技状態を確認し、遊技状態が高確率高ベース遊技状態であれば、第４期間フラグを演出用ＲＡＭ１２４の期間フラグ記憶部１３０にＯＮすると共に、確変用曲画像Ｇ５２および確変用曲変更操作方法画像Ｇ５３を表示することを示す確変用曲画像表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。なお、既に第４期間フラグがＯＮされていれば、第４期間フラグのＯＮおよび確変用曲画像表示コマンドのセットは行われない。
【０５２１】
演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた確変用曲画像表示コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、確変用曲画像表示コマンドを受信すると、前述のように、表示部５０ａに確変用曲画像Ｇ５２および確変用曲変更操作方法画像Ｇ５３を表示する。
【０５２２】
さらに、演出制御用マイコン１２１は、第４期間フラグをＯＮすると、続いて特図変動演出の演出内容を確認して、ＳＰリーチなどのリーチ演出が実行されるか否かを確認する。ここで、リーチ演出が実行される場合は、リーチ演出が行われるタイミングの計測を開始する。リーチ演出が行われるタイミングの計測は、リーチ演出開始時間をリーチ演出用タイマにセットすることで行う。リーチ演出開始時間は、特図変動演出が開始されてからリーチ演出が開始されるまでの時間であり、特図変動演出の演出内容（特図変動演出パターン）に応じて予め設定されている。
【０５２３】

リーチ演出用タイマは、例えば演出用ＲＡＭ１２４に設けられ、１ｍｓタイマ割り込み処理におけるステップＳ４２０４のタイマ更新処理で、１ｍｓ分、減算されて更新される。そこで、演出制御用マイコン１２１は、第４期間であるときには、ステップＳ４２０４の後に、リーチ演出用タイマが０であるか否かを判定し、リーチ演出用タイマが０であると判定すると第５期間フラグを期間フラグ記憶部１３０にＯＮすると共に、確変用曲画像Ｇ５２および確変用曲変更操作方法画像Ｇ５３を消去することを示す確変用曲画像消去コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５２４】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた確変用曲画像消去コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、確変用曲画像消去コマンドを受信すると、前述のように、確変用曲画像Ｇ５２および確変用曲変更操作方法画像Ｇ５３を表示部５０ａから消去する。

【０５２５】

また、演出制御用マイコン１２１は、ステップＳ４３１１で客待ち状態コマンドを受信すると、ステップＳ４３１２において、遊技状態を確認し、遊技状態が高確率高ベース遊技状態であれば、第６期間フラグをＯＮすると共に、メニュー画面説明画像Ｇ４０を表示するタイミングの計測を開始する。メニュー画面説明画像Ｇ４０を表示するタイミングの計測は、メニュー説明画像開始時間（５秒）をメニュー説明画像用タイマにセットすることで行う。

【０５２６】

また、演出制御用マイコン１２１は、第６期間であるときには、ステップＳ４２０４の後に、メニュー説明画像用タイマが０であるか否かを判定し、メニュー説明画像用タイマが０であると判定すると第７期間フラグをＯＮすると共に、メニュー説明画像表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５２７】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされたメニュー説明画像表示コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、メニュー説明画像表示コマンドを受信すると、前述のように、表示部５０ａにメニュー画面説明画像Ｇ４０を表示する。

【０５２８】

さらに、演出制御用マイコン１２１は、第５期間であるときに第６期間フラグをＯＮする場合は、確変用曲画像表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。ＳＰリーチで確変用曲画像Ｇ５２および確変用曲変更操作方法画像Ｇ５３が消去されていたからである。

【０５２９】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた確変用曲画像表示コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、確変用曲画像表示コマンドを受信すると、前述のように、表示部５０ａに確変用曲画像Ｇ５２および確変用曲変更操作方法画像Ｇ５３を表示する。

【０５３０】

また、演出制御用マイコン１２１は、ステップＳ４３１３でオープニングコマンドを受信した場合、ステップＳ４３１４において、オープニング演出の演出内容（オープニング演出パターン）を決定した後、第８期間フラグを演出用ＲＡＭ１２４の期間フラグ記憶部１３０にＯＮする。

【０５３１】

また、演出制御用マイコン１２１は、ステップＳ４３１５でラウンド数指定コマンドを受信した場合、ステップＳ４３１６において、ラウンド演出の演出内容（オープニング演出パターン）を決定した後、ラウンド数指定コマンドが示すラウンド数を確認し、ラウンド数がラウンド１であれば、第９期間フラグを演出用ＲＡＭ１２４の期間フラグ記憶部１３０にＯＮすると共に、大当たり用曲画像Ｇ５０および大当たり用曲変更操作方法画像Ｇ

５１を表示することを示す大当たり用曲画像表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５３２】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた大当たり用曲画像表示コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、大当たり用曲画像表示コマンドを受信すると、前述のように、大当たり用曲画像Ｇ５０および大当たり用曲変更操作方法画像Ｇ５１を表示部５０ａに表示する。

【０５３３】

また、演出制御用マイコン１２１は、ステップＳ４３１７でエンディングコマンドを受信した場合、ステップＳ４３１８において、エンディング演出の演出内容（エンディング演出パターン）を決定した後、第１０期間フラグを演出用ＲＡＭ１２４の期間フラグ記憶部１３０にＯＮすると共に、大当たり用曲画像消去コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５３４】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた大当たり用曲画像消去コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、大当たり用曲画像消去コマンドを受信すると、前述のように、大当たり用曲画像Ｇ５０および大当たり用曲変更操作方法画像Ｇ５１を表示部５０ａから消去する。

【０５３５】

このように、演出制御用マイコン１２１は、様々な期間を特定可能である。そして、演出制御用マイコン１２１は、第３期間、および第７期間において、メニュー画像Ｇ４１が表示されていないときに、第１演出ボタン４０ｋが操作されると、メニュー画像Ｇ４１を表示することを示すメニュー画像表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットすると共に、メニュー画像Ｇ４１が表示されていることを示すメニュー画像表示フラグを演出用ＲＡＭ１２４のメニュー画像表示フラグ記憶部１３１にＯＮする。

【０５３６】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされたメニュー画像表示コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、メニュー画像表示コマンドを受信すると、メニュー画像Ｇ４１を表示部５０ａの所定領域に表示する。

【０５３７】

表示部５０ａにメニュー画像Ｇ４１が表示されているときに、上下ボタン４２ｋ１への操作が行われると、演出制御用マイコン１２１は、前述したような当該操作内容に応じたカーソル画像Ｇ４１ｅの移動を行うためのカーソル画像移動コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５３８】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされたカーソル画像移動コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、カーソル画像移動コマンドを受信すると、カーソル画像移動コマンドが示す内容に応じてカーソル画像Ｇ４１ｅを移動する。

【０５３９】

そして、メニュー閉鎖選択肢画像Ｇ４１ｄの横にカーソル画像Ｇ４１ｅが表示され、メニュー閉鎖機能が選択されているときに、第１演出ボタン４０ｋへの操作が行われると、演出制御用マイコン１２１は、前述したようなメニュー画像Ｇ４１の消去を行うためのメニュー画像消去コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットすると共に、メニュー画像表示フラグをＯＦＦする。

【０５４０】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされたメニュー画像消去コマンドは、コマ

ンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、メニュー画像消去コマンドを受信すると、メニュー画像Ｇ４１を消去する。

【０５４１】

また、音量設定選択肢画像Ｇ４１ａの横にカーソル画像Ｇ４１ｅが表示され、音量変更機能が選択されているときに、第１演出ボタン４０ｋへの操作が行われると、演出制御用マイコン１２１は、そのときに設定されている音量を示す態様の第２音量画像Ｇ４５を表示させるための第２音量画像表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５４２】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた第２音量画像表示コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、第２音量画像表示コマンドを受信すると、そのときに設定されている音量を示す態様の第２音量画像Ｇ４５を、表示部５０ａの略中央にてメニュー画像Ｇ４１に重畳的に表示する。

【０５４３】

第２音量画像Ｇ４５が表示されているとき（第２音量変更可能期間）に、左右ボタン４２ｋ２への操作が行われると、演出制御用マイコン１２１は、当該操作に応じた音量を音量記憶部１２８にセットして、音量の変更もしくは維持を行う。また、演出制御用マイコン１２１は、左右ボタン４２ｋ２への操作が行われたときに、当該操作に応じた音量を示す態様の第２音量画像Ｇ４５を表示することを示す第２音量画像変更コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットすると共に、音声制御回路１６１を介して当該操作に応じた音量の音量操作音をスピーカ５２から出力させる。

【０５４４】

第２音量画像Ｇ４５が表示されているとき（第２音量変更可能期間）に演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた第２音量画像変更コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、第２音量画像変更コマンドを受信すると、操作に応じた音量を示す態様の第２音量画像Ｇ４５（特に、第２音量指針部Ｇ４５ｂおよび音量数値部Ｇ４５ｅ）に変更する。

【０５４５】

また、第２音量画像Ｇ４５が表示されているとき（第２音量変更可能期間）に、第１演出ボタン４０ｋへの操作が行われると、演出制御用マイコン１２１は、第２音量画像Ｇ４５を消去することを示す第２音量画像消去コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５４６】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた第２音量画像消去コマンドも、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、第２音量画像消去コマンドを受信すると、第２音量画像Ｇ４５を消去する。

【０５４７】

また、光量設定選択肢画像Ｇ４１ｂの横にカーソル画像Ｇ４１ｅが表示され、光量設定機能が選択されているときに、第１演出ボタン４０ｋへの操作が行われると、演出制御用マイコン１２１は、そのときに設定されている光量を示す態様の第２光量画像Ｇ４６を表示させるための第２光量画像表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５４８】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた第２光量画像表示コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、第２光量画像表示コマンドを受信すると、そのときに設定さ

れている光量を示す態様の第２光量画像Ｇ４６を、表示部５０ａの略中央にてメニュー画像Ｇ４１に重畳的に、表示する。

【０５４９】

第２光量画像Ｇ４６が表示されているとき（第２光量変更可能期間）に、上下ボタン４２ｋ１への操作が行われると、演出制御用マイコン１２１は、当該操作に応じた光量を光量記憶部１２９にセットして、光量の変更もしくは維持を行う。また、演出制御用マイコン１２１は、第２光量変更可能期間に、上下ボタン４２ｋ１への操作が行われたときに、当該操作に応じた光量を示す態様の第２光量画像Ｇ４６を表示することを示す第２光量画像変更コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットすると共に、音声制御回路１６１を介して所定の音量の光量操作音をスピーカ５２から出力させる。

【０５５０】

第２光量画像Ｇ４６が表示されているとき（第２光量変更可能期間）に演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた第２光量画像変更コマンドも、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、第２光量画像変更コマンドを受信すると、当該操作に応じた光量を示す態様の第２光量画像Ｇ４６（特に、第２光量指針部Ｇ４６ｂおよび光量数値部Ｇ４６ｅ）に変更する。

【０５５１】

また、第２光量画像Ｇ４６が表示されているとき（第２光量変更可能期間）に、第１演出ボタン４０ｋへの操作が行われると、演出制御用マイコン１２１は、第２光量画像Ｇ４６を消去することを示す第２光量画像消去コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５５２】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた第２光量画像消去コマンドも、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、第２光量画像消去コマンドを受信すると、第２光量画像Ｇ４６を消去する。

【０５５３】

また、演出制御用マイコン１２１は、第１期間、第２期間、第４期間、第５期間、第６期間、第８期間、第９期間、第１０期間、ならびに第３期間、および第７期間であって、メニュー画像Ｇ４１が表示されていないとき（第１音量変更可能期間）に、左右ボタン４２ｋ２への操作が行われると、当該操作に応じた音量を音量記憶部１２８にセットして、音量の変更もしくは維持を行う。また、演出制御用マイコン１２１は、第１音量変更可能期間に、左右ボタン４２ｋ２への操作が行われると、当該操作に応じた音量を示す態様の第１音量画像Ｇ２０を第１音量画像表示領域５０ｇ１に表示することを示す第１音量画像表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５５４】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた第１音量画像表示コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、第１音量画像表示コマンドを受信すると、第１音量画像Ｇ２０を表示していない場合は、表示部５０ａの第１音量画像表示領域５０ｇ１に、操作後の新たな音量を示す態様の第１音量画像Ｇ２０を表示する。一方、画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、第１音量画像Ｇ２０を表示している場合は、当該操作に応じた音量を示す態様の第１音量画像Ｇ２０（特に、第１音量指針部Ｇ２０ｂ）に変更する。

【０５５５】

また、第１音量変更可能期間に左右ボタン４２ｋ２への操作が行われると、演出制御用マイコン１２１は、第１音量画像Ｇ２０を消去するタイミングの計測を開始する。第１音量画像Ｇ２０を消去するタイミングの計測は、第１音量画像消去時間（５秒）を第１音量画像消去用タイマにセットすることで行う。

【０５５６】

第１音量画像消去用タイマは、例えば演出用ＲＡＭ１２４に設けられ、１ｍｓタイマ割り込み処理におけるステップＳ４２０４のタイマ更新処理で、１ｍｓ分、減算されて更新される。そこで、演出制御用マイコン１２１は、第１音量変更可能期間において第１音量画像Ｇ２０を消去するタイミングを計測しているときには、ステップＳ４２０４の後に、第１音量画像消去用タイマが０であるか否かを判定し、第１音量画像消去用タイマが０であると判定すると、第１音量画像Ｇ２０を消去することを示す第１音量画像消去コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５５７】

なお、演出制御用マイコン１２１は、第１音量変更可能期間において第１音量画像Ｇ２０を消去するタイミングを計測しているときに、すなわち第１音量画像Ｇ２０が表示されているときに、新たに左右ボタン４２ｋ２への操作が行われた場合は、実行中の計測をリセットし、第１音量画像Ｇ２０を消去するタイミングの計測を最初から行う。すなわち、この計測は、第１音量画像Ｇ２０が表示されているときに左右ボタン４２ｋ２の操作が行われる度に最初から行われる。

【０５５８】

そして、最後の左右ボタン４２ｋ２への操作が行われてから新たな左右ボタン４２ｋ２への操作が行われることなく第１音量画像消去時間が経過して、第１音量画像消去用タイマが０になると第１音量画像Ｇ２０を消去するタイミングになり、演出制御用マイコン１２１は、第１音量画像消去コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５５９】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた第１音量画像消去コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、第１音量画像消去コマンドを受信すると、第１音量画像Ｇ２０を消去する。

【０５６０】

また、演出制御用マイコン１２１は、第１期間、第２期間、第５期間、第６期間、第８期間、第１０期間、ならびに第３期間、および第７期間であって、メニュー画像Ｇ４１が表示されていないとき（第１光量変更可能期間）に、上下ボタン４２ｋ１への操作が行われると、当該操作に応じた光量を光量記憶部１２９にセットして、光量の変更もしくは維持を行う。また、演出制御用マイコン１２１は、第１光量変更可能期間に、上下ボタン４２ｋ１への操作が行われたときに、当該操作に応じた光量を示す態様の第１光量画像Ｇ２１を第１光量画像表示領域５０ｇ２に表示することを示す第１光量画像表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５６１】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた第１光量画像表示コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、第１光量画像表示コマンドを受信すると、第１光量画像Ｇ２１を表示していない場合は、表示部５０ａの第１光量画像表示領域５０ｇ２に、操作後の新たな光量を示す態様の第１光量画像Ｇ２１を表示する。一方、画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、第１光量画像Ｇ２１を表示している場合は、当該操作に応じた光量を示す態様の第１光量画像Ｇ２１（特に、第１光量指針部Ｇ２１ｂ）に変更する。

【０５６２】

また、第１光量変更可能期間に上下ボタン４２ｋ１への操作が行われると、演出制御用マイコン１２１は、第１光量画像Ｇ２１を消去するタイミングの計測を開始する。第１光量画像Ｇ２１を消去するタイミングの計測は、第１光量画像消去時間（５秒）を第１光量画像消去用タイマにセットすることで行う。

【０５６３】

第１光量画像消去用タイマは、例えば演出用ＲＡＭ１２４に設けられ、１ｍｓタイマ割り込み処理におけるステップＳ４２０４のタイマ更新処理で、１ｍｓ分、減算されて更新される。そこで、演出制御用マイコン１２１は、第１光量変更可能期間において第１光量

画像Ｇ２１を消去するタイミングを計測しているときには、ステップＳ４２０４の後に、第１光量画像消去用タイマが０であるか否かを判定し、第１光量画像消去用タイマが０であると判定すると、第１光量画像Ｇ２１を消去することを示す第１光量画像消去コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５６４】

なお、演出制御用マイコン１２１は、第１光量変更可能期間において第１光量画像Ｇ２１を消去するタイミングを計測しているときに、すなわち第１光量画像Ｇ２１が表示されているときに、新たに上下ボタン４２ｋ１への操作が行われた場合は、実行中の計測をリセットし、第１光量画像Ｇ２１を消去するタイミングの計測を最初から行う。すなわち、この計測は、第１光量画像Ｇ２１が表示されているときに上下ボタン４２ｋ１の操作が行われる度に最初から行われる。

【０５６５】

そして、最後の上下ボタン４２ｋ１への操作が行われてから新たな上下ボタン４２ｋ１への操作が行われることなく第１光量画像消去時間が経過して、第１光量画像消去用タイマが０になると第１光量画像Ｇ２１を消去するタイミングになり、演出制御用マイコン１２１は、第１光量画像消去コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットする。

【０５６６】

演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた第１光量画像消去コマンドは、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、第１光量画像消去コマンドを受信すると、第１光量画像Ｇ２１を消去する。

【０５６７】

また、演出制御用マイコン１２１は、第９期間において、換言すると、大当たり用曲画像Ｇ５０が表示されているときに、上下ボタン４２ｋ１への操作が行われると、当該操作に応じた新たな曲を曲記憶部１３２にセットして、曲の変更を行う。また、演出制御用マイコン１２１は、上下ボタン４２ｋ１への操作が行われたときに、当該操作に応じた新たな曲を示す態様の大当たり用曲画像Ｇ５０を表示部５０ａに表示することを示す大当たり用画像表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の送信バッファにセットすると共に、音声制御回路１６１を介して新しい曲をスピーカ５２から出力させる。

【０５６８】

大当たり用曲画像Ｇ５０が表示されているときに演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた大当たり用曲画像表示コマンドも、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、大当たり用曲画像表示コマンドを受信すると、当該操作に応じた新たな曲を示す大当たり用曲画像Ｇ５０に変更する。

【０５６９】

また、演出制御用マイコン１２１は、第４期間において、換言すると、確変用曲画像Ｇ５２が表示されているときに、上下ボタン４２ｋ１への操作が行われると、当該操作に応じた新たな曲を曲記憶部１３２にセットして、曲の変更を行う。また、演出制御用マイコン１２１は、上下ボタン４２ｋ１への操作が行われたときに、当該操作に応じた新たな曲を示す態様の確変用曲画像Ｇ５２を表示部５０ａに表示することを示す確変用画像表示コマンドを演出用ＲＡＭ１２４の送信バッファにセットすると共に、音声制御回路１６１を介して新しい曲をスピーカ５２から出力させる。

【０５７０】

確変用曲画像Ｇ５２が表示されているときに演出用ＲＡＭ１２４の出力バッファにセットされた確変用曲画像表示コマンドも、コマンド送信処理（Ｓ４００４）により画像制御基板１４０に送信される。画像制御基板１４０の画像用ＣＰＵ１４１は、確変用曲画像表示コマンドを受信すると、操作後の新たな曲を示す確変用曲画像Ｇ５２に変更する。

【０５７１】

以上のように、第１実施形態のパチンコ遊技機によれば、特図可変表示や大当たり遊技

などの遊技が行われているときに、音量や光量といったスピーカ５２による音声演出や画像表示装置５０による画像演出および枠ランプ５３による発光演出の出力量を変更することが可能であるので、遊技者に応じた出力量の演出を実行することができ、演出効果の低下を防ぐことができる。さらに、光量の変更対象は、画像表示装置５０および枠ランプ５３となっているが、画像表示装置５０および枠ランプ５３の何れか一方にしても良い。

【０５７２】

また、音量を表す第１音量画像Ｇ２０や光量を表す第１光量画像Ｇ２１は、遊技中に遊技者が操作しているときに表示されるので、遊技者は音量や光量を容易に把握することができる。さらに、第１音量画像Ｇ２０は音量を変更する操作を行うことによって表示され、第１光量画像Ｇ２１は光量を変更する操作を行うことによって表示されるので、遊技への集中力の低下を防ぐことができる。

【０５７３】

さらに、音量を表す第１音量画像Ｇ２０と光量を表す第１光量画像Ｇ２１とは異なり、音量を変更するための操作方法（左右ボタン４２ｋ２への操作）と光量を変更するための操作方法（上下ボタン４２ｋ１への操作）とが異なるので、遊技者に音量の変更および光量の変更を実行させ易くすることができる。また、第１音量画像Ｇ２０が表示される領域（位置）と、第１光量画像Ｇ２１が表示される領域（位置）とが異なるので、第１音量画像Ｇ２０と第１光量画像Ｇ２１との区別を付けやすくすることができる。

【０５７４】

また、第１音量画像Ｇ２０と第１光量画像Ｇ２１を同時に表示する、すなわち、第１音量画像Ｇ２０を表示しているときに第１光量画像Ｇ２１を表示し、あるいは第１光量画像Ｇ２１を表示しているとき第１音量画像Ｇ２０を表示することが可能であるので、音量の変更操作と光量の変更操作に係る時間の短縮を図ることができる。さらに、第１音量画像Ｇ２０が表示されているとき、音量に対する最後の変更操作が行われてから第１音量画像消去時間が経過することを条件に第１音量画像Ｇ２０が消去され、第１光量画像Ｇ２１が表示されているとき、光量に対する最後の変更操作が行われてから第１音量画像消去時間が経過することを条件に第１光量画像Ｇ２１が消去されるので、遊技者が音量や光量を変更した後は遊技に集中させることができる。

【０５７５】

さらに、遊技が行われていない非遊技状態において、詳細には第２音量画像Ｇ４５が表示されているときや第２光量画像Ｇ４６が表示されているときに、音量や光量を変更することが可能であり、このときには音量や光量を変更する操作に伴って音量操作音や光量操作音がスピーカから出力されることがある。よって、音量や光量が変更されたことを分かり易くすることができる。また、音量操作音と光量操作音とは異なる音声で構成されているので、音量や光量の変更に対する誤操作を防止することができる。

【０５７６】

また、実施形態１のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、音量や光量を変更可能であり、音量を示す画像（音量画像Ｇ２０，Ｇ４５）や光量を示す画像（光量画像Ｇ２１，Ｇ４６）が表示部５０ａに表示されるので、遊技者に音量や光量の変更を行い易くすることができる。さらに、音量を示す画像として、遊技が行われている遊技中に表示可能な第１音量画像Ｇ２０や第１光量画像Ｇ２１と、遊技が行われていない非遊技中に表示可能な第２音量画像Ｇ４５や第２光量画像Ｇ４６と、がある。そして、遊技が行われている遊技中に表示可能な第１音量画像Ｇ２０や第１光量画像Ｇ２１の方が小さいので、遊技における演出画像による演出の妨げとなって演出画像による演出の演出効果が低下することを軽減することができる。また、遊技が行われている遊技中に表示可能な第１音量画像Ｇ２０や第１光量画像Ｇ２１の方が表示部５０ａの端の方に表示されるので、遊技における演出画像による演出の妨げとなって演出画像による演出の演出効果が低下することを軽減することができる。

【０５７７】

ここで、遊技が行われている遊技中に表示可能な第１音量画像Ｇ２０や第１光量画像Ｇ

２１は、単に左右ボタン４２ｋ２や上下ボタン４２ｋ１を１回操作することによって表示させることができる。一方、遊技が行われていない非遊技中に表示可能な第２音量画像Ｇ４５や第２光量画像Ｇ４６は、最初に第１演出ボタン４０ｋを操作してメニュー画像Ｇ４１を表示させ、次に、上下ボタン４２ｋ１を操作して、音量設定選択肢画像Ｇ４１ａや光量設定選択肢画像Ｇ４１ｂを移動させ、最後に第１演出ボタン４０ｋを操作することによって表示させることができる。すなわち、遊技が行われている遊技中に表示可能な第１音量画像Ｇ２０や第１光量画像Ｇ２１の方が容易な操作で表示させることができる。そのため、第１音量画像Ｇ２０や第１光量画像Ｇ２１を表示することが原因で遊技演出への集中力が低下し、遊技演出の演出効果が低下することを軽減することができる。

【０５７８】

さらに、遊技が行われている遊技中に表示可能な第１音量画像Ｇ２０や第１光量画像Ｇ２１は、最後の操作から左右ボタン４２ｋ２や上下ボタン４２ｋ１が操作されることなく所定時間が経過することによって消去される。一方、遊技が行われていない非遊技中に表示可能な第２音量画像Ｇ４５や第２光量画像Ｇ４６は、第１演出ボタン４０ｋが操作されないと消去されない。すなわち、遊技が行われている遊技中に表示可能な第１音量画像Ｇ２０や第１光量画像Ｇ２１の方が容易な操作で消去させることができる。そのため、第１音量画像Ｇ２０や第１光量画像Ｇ２１を消去することが原因で遊技演出への集中力が低下し、遊技演出の演出効果が低下することを軽減することができる。

【０５７９】

また、遊技が行われていない非遊技中に第２音量画像Ｇ４５や第２光量画像Ｇ４６が表示されているときに、左右ボタン４２ｋ２や上下ボタン４２ｋ１によって音量や光量を変更するための操作を行うと、その操作に応じて音量操作音や光量操作音が出力される。よって、音量や光量の変更操作が行われていることを遊技者に直感的に認識させることができる。一方、遊技が行われている遊技中に第１音量画像Ｇ２０や第１光量画像Ｇ２１が表示されているときに、左右ボタン４２ｋ２や上下ボタン４２ｋ１によって音量や光量を変更するための操作を行っても、音量操作音や光量操作音が出力されない。よって、音量操作音や光量操作音が遊技における音声演出の妨げとなって音声演出の演出効果が低下することを軽減することができる。

【０５８０】

さらに、音量操作音と光量操作音とが異なるので、音量の変更操作が行われていることと光量の変更操作が行われていることとを容易に区別することができる。加えて、音量操作音は、左右ボタン４２ｋ２の操作によって暫定的に設定された音量で出力されるので、音量を容易に認識することができる。

【０５８１】

また、実施形態１のパチンコ遊技機ＰＹ１によれば、遊技中の特定期間においては、上下ボタン４２ｋ１を操作することによって光量を変更することが規制されているので、当該特定期間において遊技者に遊技に集中させることができる。さらに、その特定期間においては、演出内容、具体的には、上下ボタン４２ｋ１を操作することによって、曲で構成される音声演出の種類を変更することができるので、遊技演出の単調化および単調化による飽きを防止することができる。加えて、特定期間においては、曲で構成される音声演出の種類を変更できることに加えて、左右ボタン４２ｋ２を操作することによって音量を変更することもできるので、音声演出の演出効果を向上させることができる。

【０５８２】

（第１実施形態の変更例）

第１実施形態では、十字ボタン４２ｋを操作することによって、音量や光量を変更すると共に、音量画像Ｇ２０、Ｇ４５や光量画像Ｇ２１、Ｇ４６を表示することが可能であるが、これらの変更や表示を行うための操作手段は十字ボタン４２ｋに限られず、例えば、ジョイスティックやタッチパネルなど他の操作手段を設け、少なくとも音量を変更すると共に、音量画像Ｇ２０、Ｇ４５を表示する操作と光量を変更すると共に、光量画像Ｇ２１、Ｇ４６を表示する操作が異なるようにし、当該他の操作手段による所定の操作で音量や

光量を変更すると共に、音量画像Ｇ２０、Ｇ４５や光量画像Ｇ２１、Ｇ４６を表示することができるようにしても良い。

【０５８３】

また、第１実施形態では、左右ボタン４２ｋ２の操作によって音量を変更すると共に、音量画像Ｇ２０、Ｇ４５を表示することができ、上下ボタン４２ｋ１の操作によって光量を変更すると共に、光量画像Ｇ２１、Ｇ４６を表示することができるが、上下ボタン４２ｋ１の操作によって音量を変更すると共に、音量画像Ｇ２０、Ｇ４５を表示することができ、左右ボタン４２ｋ２の操作によって光量を変更すると共に、光量画像Ｇ２１、Ｇ４６を表示することができるようにしても良い。

【０５８４】

さらに、十字ボタン４２ｋを操作することによって、演出装置の出力量として音量や光量を変更すると共に、音量画像Ｇ２０、Ｇ４５や光量画像Ｇ２１、Ｇ４６を表示することが可能であるが、これらの変更及び表示の対象となる演出装置の出力量は、音量や光量に限られない。例えば、盤可動体５５ｋの作動範囲や作動速度を変更及び表示できるようにしても良い。

【０５８５】

また、音量および光量は５段階の範囲で変更および表示可能であるが、音量および光量の段階数は「５」に限られず適宜に設定しても良い。さらに、音量と光量の段階数が異なるようにしても良い。また、音量画像Ｇ２０、Ｇ４５や光量画像Ｇ２１、Ｇ４６の表示内容は、音量や光量が認識できる範囲で適宜に変更しても良い。さらに、第２音量画像Ｇ４５および第２光量画像Ｇ４６は、第１音量画像Ｇ２０および第１光量画像Ｇ２１と同一のデザインを所定の倍率で拡大して構成されているが、異なるデザインで構成させても良い。

【０５８６】

また、音量画像Ｇ２０、Ｇ４５や光量画像Ｇ２１、Ｇ４６の大きさは、第１音量画像Ｇ２０よりも第２音量画像Ｇ４５の方が大きく、且つ、第１光量画像Ｇ２１よりも第２光量画像Ｇ４６の方が大きくなっていれば適宜に変更しても良い。また、音量画像Ｇ２０、Ｇ４５や光量画像Ｇ２１、Ｇ４６の表示位置は第２音量画像Ｇ４５よりも第１音量画像Ｇ２０の方が表示部５０ａの端に表示され、且つ、第２光量画像Ｇ４６よりも第１光量画像Ｇ２１の方が表示部５０ａの端に表示されていれば適宜に変更しても良い。

【０５８７】

さらに、音量画像Ｇ２０、Ｇ４５や光量画像Ｇ２１、Ｇ４６を表示するための操作方法は、第２音量画像Ｇ４５や第２光量画像Ｇ４６を表示するための操作方法より第１音量画像Ｇ２０や第１光量画像Ｇ２１を表示するための操作方法の方が容易であれば、適宜に変更可能である。また、第１音量画像Ｇ２０および第１光量画像Ｇ２１は最後の操作が行われて新たな操作行われることなく所定時間が経過するときに消去されるが、この所定時間は適宜に変更しても良い。さらに、所定の操作を行うことによって第１音量画像Ｇ２０および第１光量画像Ｇ２１が消去されるようにしても良い。ただし、この場合は、第２音量画像Ｇ４５や第２光量画像Ｇ４６を消去するための操作方法より第１音量画像Ｇ２０や第１光量画像Ｇ２１を消去するための操作方法の方が容易である方が好ましい。また、第２音量画像Ｇ４５や第２光量画像Ｇ４６を消去するための操作方法も、第２音量画像Ｇ４５や第２光量画像Ｇ４６を消去するための操作方法より第１音量画像Ｇ２０や第１光量画像Ｇ２１を消去するための操作方法の方が容易であれば、適宜に変更しても良い。

【０５８８】

また、音量操作音や光量操作音の音声内容も適宜に変更可能である。さらに、音量操作音と光量操作音の音声内容は異なっているが同一にしても良い。加えて、光量操作音の音量は一定であるが、例えば、光量が増加するにしたがって大きくなるようにしても良い。さらに、遊技が行われているときには、十字ボタン４２ｋによる音量や光量の変更操作に応じた操作音が出力されないが、遊技中の音声演出の支障を来さず、非遊技中の音量操作音や光量操作音の音量よりも小さい範囲で出力されるようにしても良い。

【０５８９】
さらに、第１実施形態では、高確率高ベース遊技状態で確変演出モードが設定されているときの通常変動、および大当たり遊技のラウンド遊技では、上下ボタン４２ｋ１を操作することによって音声演出の演出内容を変更することができるが、変更できる演出内容の対象は、画像表示装置５０による画像演出、枠ランプ５３による発光演出、または盤可動体５５ｋによる動作演出などの音声演出以外の演出であっても良い。また、高確率高ベース遊技状態で確変演出モードが設定されているときの通常変動、および大当たり遊技のラウンド遊技の何れか一方で演出内容を変更できるようにしても良い。加えて、低確率高ベース遊技状態で時短演出モードが設定されているときの通常変動でも上下ボタン４２ｋ１を操作することによって演出内容を変更できるようにしても良い。

【０５９０】
また、高確率高ベース遊技状態で確変演出モードが設定されているときのリーチ演出、および大当たり遊技のオープニングやエンディングの何れか一方あるいは双方でも、上下ボタン４２ｋ１を操作することによって演出内容を変更することができるようにしても良い。すなわち、高確率高ベース遊技状態で確変演出モードが設定されているときのリーチ演出、および大当たり遊技のオープニングやエンディングの何れか一方あるいは双方では、上下ボタン４２ｋ１を操作することによって光量を変更することができないようにしても良い。

【０５９１】
７．その他の変更例
次に、基本的な実施形態、および第１実施形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１についてのその他の変更例を以下に説明する。以下、基本的な実施形態、および第１実施形態に係るパチンコ遊技機ＰＹ１について「パチンコ遊技機ＰＹ１など」という。

【０５９２】
パチンコ遊技機ＰＹ１などでは、特図抽選結果を報知するために表示部５０ａを用いて演出図柄ＥＺ１～ＥＺ３の可変表示を行っているが、画像表示装置に代えて、所謂「回胴式遊技機（スロットマシーン）」のように図柄が表示されたドラムを配設し、当該ドラムを可変表示することによって特図抽選結果を報知してもよい。

【０５９３】
また、パチンコ遊技機ＰＹ１などでは、大当たり遊技で大入賞口１４が開放可能であるが、大入賞口１４以外にも大当たり遊技で開放可能な入賞領域を設けても良い。

【０５９４】
また、パチンコ遊技機ＰＹ１などでは、特定の大当たり図柄種別に判定されると、必ず大当たり遊技後に高確率状態にて遊技が進行する。すなわち、高確率状態の設定が大当たり図柄種別に対応付けられている。しかしながら、高確率状態の設定条件を変更してもよい。例えば、大入賞装置１４Ｄとは別に、開閉可能であり、開放時に遊技球が入球可能な第２大入賞装置を遊技領域６の遊技球が到達可能な位置に設けておき、大当たり遊技中の所定のラウンド遊技において第２大入賞装置が開放して第２大入賞装置に入球した遊技球が、その下流側に設けられた特定領域を通過すると、大当たり遊技の終了に伴って高確率状態が設定されるようにしてもよい。

【０５９５】
この場合、例えば第２大入賞装置が入球容易な時間（例えば、２９．５秒）開放する特定の大当たり図柄（高確率状態を設定させ易い大当たり図柄）と、第２大入賞装置が入球艱難な時間（例えば、０．５秒）開放する非特定の大当たり図柄（高確率状態を設定させ難い大当たり図柄）と、を設けることができる。また、第２大入賞装置に入賞した遊技球が通過可能な領域として特定領域と非特定領域があり、遊技球を特定領域と非特定領域に振り分ける振分装置を設けておく。そして、第２大入賞装置の開放時間は同じであるが、第２大入賞装置の開放態様と振分装置の作動態様との組み合わせで、高確率状態を設定させ易い大当たり図柄と高確率状態を設定させ難い大当たり図柄を設けることも可能である。

【０５９６】
また、パチンコ遊技機ＰＹ１などでは、遊技の進行に係る基本的な制御を遊技制御基板１００が行い、遊技の進行（遊技の制御）に応じた演出の進行に係る基本的な制御を演出制御基板１２０が行うというように、遊技の制御と演出の制御とを異なる基板で行っているが、一つの基板で行うよう構成しても良い。この場合、画像制御基板１４０を、その一つの基板に含めても良く、また、その一つの基板とは別に設けても良い。
【０５９７】
また、本発明の遊技機を、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機や回胴式遊技機（所謂「スロットマシーン」）などに適用することも可能である。
【０５９８】
８．実施形態に開示されている他の発明
この［発明を実施するための形態］における前段落までには、以下の発明Ａ～発明Ｃが開示されている。発明Ａ～発明Ｃの説明では、前述した発明を実施する形態における対応する構成の名称や表現、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、各発明を構成する手段などの要素はこの付記に限定されるものではない。なお、発明Ａは、以下の発明Ａ１～Ａ９の総称であり、発明Ｂは、以下の発明Ｂ１～Ｂ９の総称であり、発明Ｃは、以下の発明Ｃ１～Ｃ３の総称である。
【０５９９】
８－１－１．発明Ａ１
発明Ａ１に係る遊技機は、
所定の遊技を制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン１０１）を備えた遊技機において、
演出手段（画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３）による所定の演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン１２１）と、
遊技者が操作可能な操作手段（十字ボタン４２ｋ）と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記操作手段が操作されることによって、前記演出手段の出力量を変更可能であり、
所定の表示部（表示部５０ａ）において、前記出力量を示す出力画像を表示可能であることを特徴とする。
【０６００】
８－１－２．発明Ａ２
発明Ａ２に係る遊技機は、
発明Ａ１に係る遊技機であって、
前記出力画像には、前記遊技制御手段による遊技が実行されている遊技中に表示される第１出力画像（第１音量画像Ｇ２０、第１光量画像Ｇ２１）と、前記遊技制御手段による遊技が実行されていない非遊技中に表示される第２出力画像（第２音量画像Ｇ４５、第２光量画像Ｇ４６）と、があることを特徴とする。
【０６０１】
８－１－３．発明Ａ３
発明Ａ３に係る遊技機は、
発明Ａ２に係る遊技機であって、
前記第２出力画像よりも前記第１出力画像の方が小さいことを特徴とする。
【０６０２】
８－１－４．発明Ａ４
発明Ａ４に係る遊技機は、
発明Ａ２または発明Ａ３に係る遊技機であって、
前記第２出力画像よりも前記第１出力画像の方が表示部の端に近い位置で表示されることを特徴とする。
【０６０３】
８－１－５．発明Ａ５

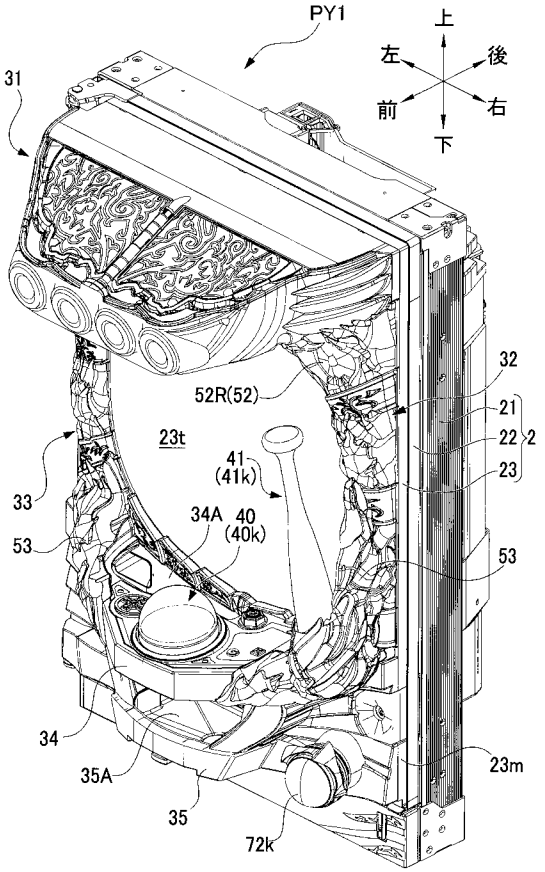
発明Ａ５に係る遊技機は、
発明Ａ２乃至発明Ａ４の何れか１つに係る遊技機であって、
前記第２出力画像よりも前記第１出力画像の方が、前記操作手段の容易な操作で表示されることを特徴とする。
【０６０４】
８－１－６．発明Ａ６
発明Ａ６に係る遊技機は、
発明Ａ２乃至発明Ａ５の何れか１つに係る遊技機であって、
前記第２出力画像よりも前記第１出力画像の方が、前記操作手段の容易な操作で消去されることを特徴とする。
【０６０５】
８－１－７．発明Ａ７
発明Ａ７に係る遊技機は、
発明Ａ２乃至発明Ａ６の何れか１つに係る遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記非遊技中に前記操作手段が操作されることに応じて所定の操作音を出力可能である一方、前記遊技中に前記操作手段が操作されることに応じて前記所定の操作音の出力を規制することを特徴とする。
【０６０６】
８－１－８．発明Ａ８
発明Ａ８に係る遊技機は、
発明Ａ７に係る遊技機であって、
前記操作手段の操作によって出力量を変更可能な前記演出手段には、第１演出手段（スピーカ５２）、および第２演出手段（画像表示装置５０、枠ランプ５３）があり、
前記第１演出手段に係る前記操作音と、前記第２演出手段に係る前記操作音と、は異なることを特徴とする。
【０６０７】
８－１－９．発明Ａ９
発明Ａ９に係る遊技機は、
発明Ａ８に係る遊技機であって、
前記第１演出手段は、音声を出力可能な音声出力装置からなり、前記第２演出手段は、前記音声出力装置以外の出力装置からなることを特徴とする。
【０６０８】
８－２－１．発明Ｂ１
発明Ｂ１に係る遊技機は、
所定の遊技を制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン１０１）を備えた遊技機において、
演出手段（画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３）による所定の演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン１２１）と、
遊技者が操作可能な操作手段（十字ボタン４２ｋ）と、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段による遊技が行われているときに、前記操作手段が特定操作されることによって、前記演出手段の出力量を変更可能であることを特徴とする。
【０６０９】
８－２－２．発明Ｂ２
発明Ｂ２に係る遊技機は、
発明Ｂ１に係る遊技機であって、
表示部（表示部５０ａ）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記特定操作が行われているときに、前記表示部において、前記演出手段の出力量を示す出力量画像（第１音量画像Ｇ２０、第１光量画像Ｇ２１）を表示可能であることを特徴とする。

【０６１０】
８－２－３．発明Ｂ３
発明Ｂ３に係る遊技機は、
発明Ｂ２に係る遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記特定操作が行われることによって、前記出力量画像を表示することを特徴とする。
【０６１１】
８－２－４．発明Ｂ４
発明Ｂ４に係る遊技機は、
発明Ｂ２または発明Ｂ３に係る遊技機であって、
前記演出手段には、音声を出力可能な音声出力装置（スピーカ５２）と、発光可能な発光装置（画像表示装置５０、枠ランプ５３）と、があり、
前記操作手段には、前記音声出力装置の音量を変更する第１特定操作を行うことが可能な第１操作手段（左右ボタン４２ｋ２）と、前記発光装置の光量を変更する第２特定操作を行うことが可能な第２操作手段（上下ボタン４２ｋ１）と、があり、
前記出力量画像には、前記音量を示す音量画像（第１音量画像Ｇ２０）と、前記光量を示す光量画像（第１光量画像Ｇ２１）と、があることを特徴とする。
【０６１２】
８－２－５．発明Ｂ５
発明Ｂ５に係る遊技機は、
発明Ｂ４に係る遊技機であって、
前記音量画像の表示位置と、前記光量画像の表示位置と、が異なることを特徴とする。
【０６１３】
８－２－６．発明Ｂ６
発明Ｂ６に係る遊技機は、
発明Ｂ４または発明Ｂ５に係る遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記音量画像を表示しているときに前記光量画像も表示すること、または前記光量画像を表示しているときに前記音量画像を表示することも可能であることを特徴とする。
【０６１４】
８－２－７．発明Ｂ７
発明Ｂ７に係る遊技機は、
発明Ｂ４乃至発明Ｂ６の何れか１つに係る遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記第１特定操作が行われてから第１時間が経過したときに前記音量画像を消去可能であり、
前記第２特定操作が行われてから第２時間が経過したときに前記光量画像を消去可能であることを特徴とする。
【０６１５】
８－２－８．発明Ｂ８
発明Ｂ８に係る遊技機は、
発明Ｂ２乃至発明Ｂ６の何れか１つに係る遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記遊技制御手段による遊技が行われている遊技中に加えて、前記遊技制御手段による遊技が行われていない非遊技中にも、前記特定操作されることによって、前記演出手段の出力量を変更可能であり、
前記非遊技中には前記操作手段が操作されることに応じて所定の操作音（音量操作音、光量操作音）を出力可能である一方、前記遊技中に前記操作手段が操作されることに応じて前記所定の操作音の出力を規制することを特徴とする。
【０６１６】

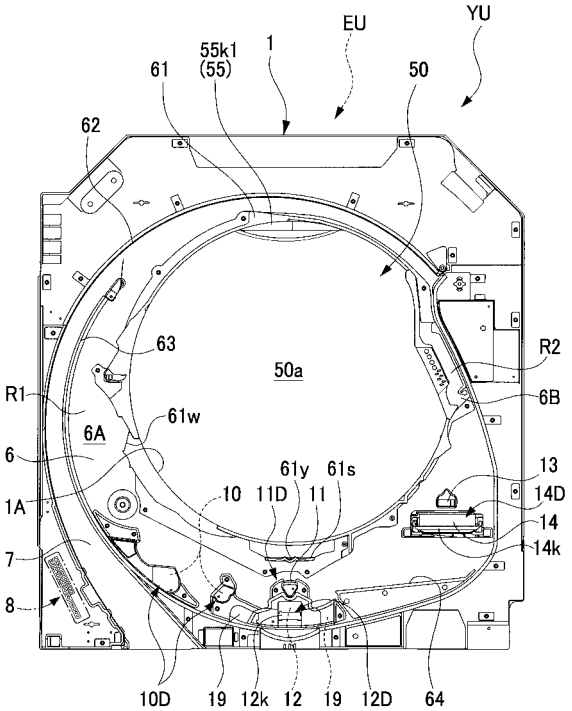
８－２－９．発明Ｂ９
発明Ｂ９に係る遊技機は、
少なくとも発明Ｂ４を含む発明Ｂ５乃至発明Ｂ８の何れか１つに係る遊技機であって、
前記音声出力装置に係る操作音と、前記発光装置に係る操作音と、は異なることを特徴とする。
【０６１７】
８－３－１．発明Ｃ１
発明Ｃ１に係る遊技機は、
所定の遊技を制御可能な遊技制御手段（遊技制御用マイコン１０１）を備えた遊技機において、
演出手段（画像表示装置５０、スピーカ５２、枠ランプ５３）による所定の演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用マイコン１２１）と、
遊技者が操作可能な操作手段（十字ボタン４２ｋ）と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記操作手段が操作されることによって、前記遊技制御手段による遊技が行われているときに、前記演出手段の出力量を変更可能であり、
前記遊技制御手段による遊技の特定期間（大当たり遊技のラウンド遊技、高確率高ベース遊技状態で確変演出モードが設定されているときの通常変動）においては、前記出力量の変更を規制することを特徴とする。
【０６１８】
８－３－２．発明Ｃ２
発明Ｃ２に係る遊技機は、
発明Ｃ１に係る遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記特定期間において前記操作手段が操作されることによって、演出内容（音声演出の演出内容）を変更することが可能であることを特徴とする。
【０６１９】
８－３－３．発明Ｃ３
発明Ｃ３に係る遊技機は、
発明Ｃ１または発明Ｃ２に係る遊技機であって、
前記演出手段には、第１演出手段（スピーカ５２）と、第２演出手段（画像表示装置５０、枠ランプ５３）と、があり、
前記操作手段には、前記第１演出手段の出力量を変更する第１特定操作を行うことが可能な第１操作手段（左右ボタン４２ｋ２）と、前記第２演出手段の出力量を変更する第２特定操作を行うことが可能な第２操作手段（上下ボタン４２ｋ１）と、があり、
前記演出制御手段は、前記特定期間において前記第２特定操作されることによって、演出内容を変更することが可能であり、前記特定期間において前記第１特定操作されることによって前記第１演出手段の出力量を変更することが可能であることを特徴とする。
【符号の説明】
【０６２０】
ＰＹ１…パチンコ遊技機
１…遊技盤
１１…第１始動口
１１ａ…第１始動口センサ
１２…第２始動口
１２ａ…第２始動口センサ
１４…大入賞口
１４ａ…大入賞口センサ
４０ｋ…第１演出ボタン
４２ｋ…十字ボタン
４２ｋ１…上下ボタン

４２ｋ２…左右ボタン
５０…画像表示装置
５０ａ…表示部
５２…スピーカ
５３…枠ランプ
５５…盤可動装置
５５ｋ…盤可動体
１００…遊技制御基板
１０１…遊技制御用マイコン
１２０…演出制御基板
１２１…演出制御用マイコン
１４０…画像制御基板

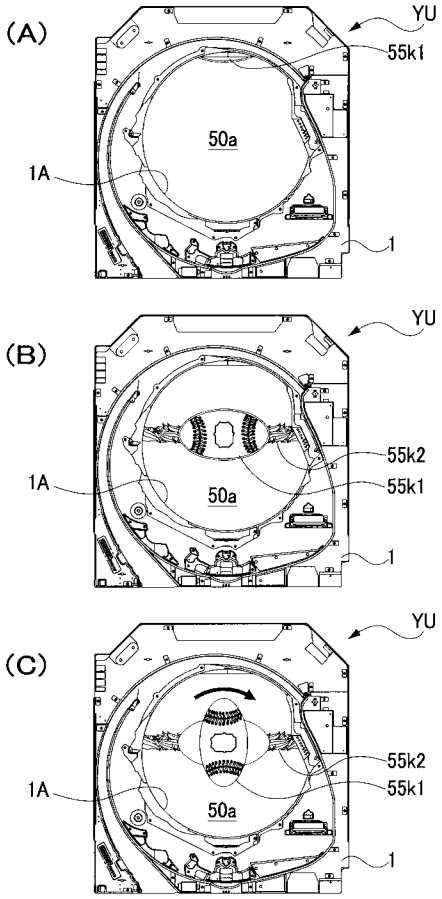
【図１】



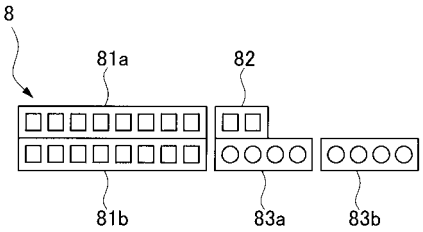
【図２】



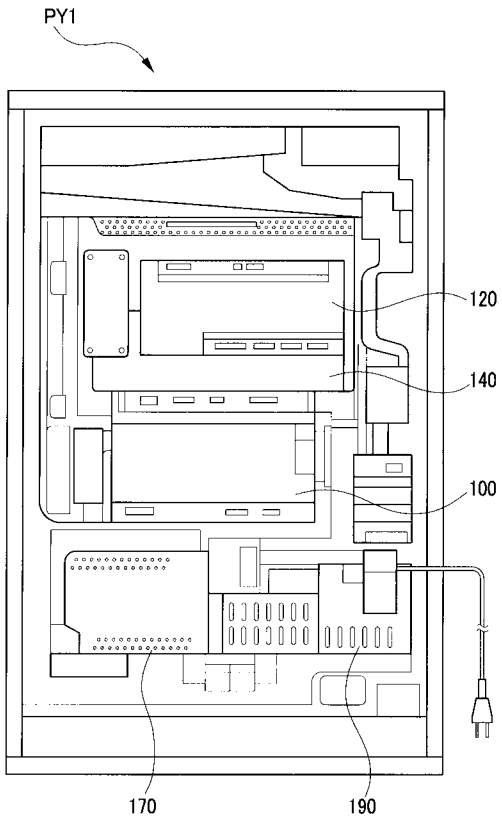
【図３】


(A)
YU
55k1
50a
1A
1
(B)
YU
55k2
55k1
50a
1A
1
(C)
YU
55k2
55k1
50a
1A
1

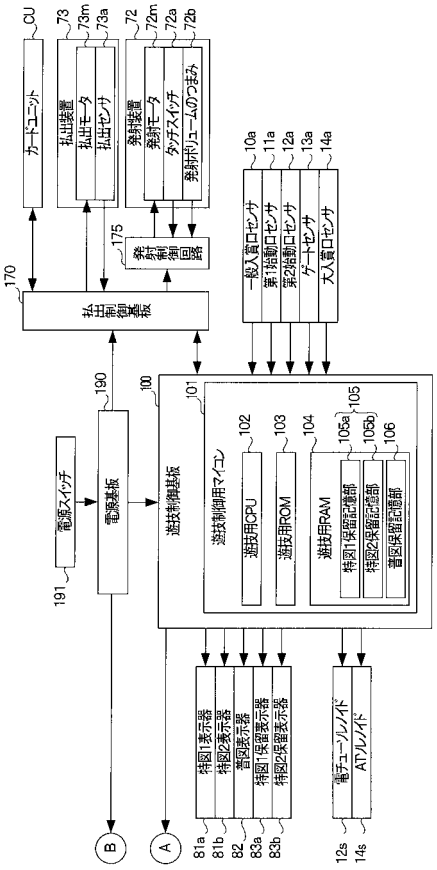
【図４】


8
81a
82
81b
83a
83b

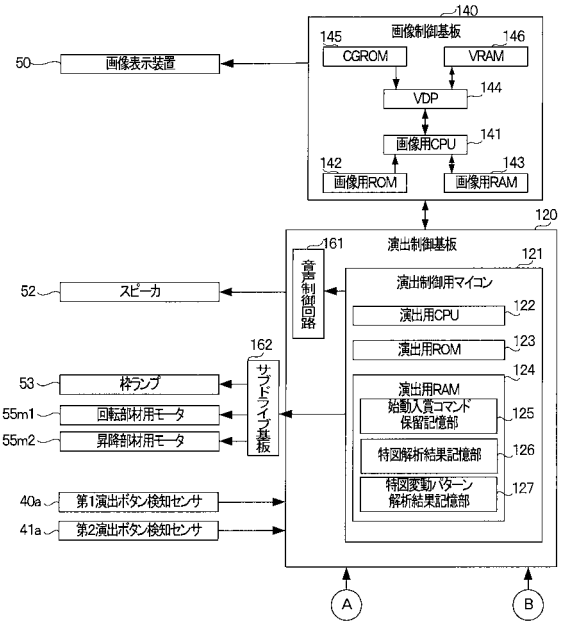
【図５】


PY1
120
140
100
170
190

【図６】


CU
カードユニット
払出装置
払出モータ
払出センサ
発射装置
発射モータ
タッチスイッチ
発射ボリュームのつまみ
発射制御回路
払出制御基板
一般入賞口センサ
第1始動口センサ
第2始動口センサ
ゲートセンサ
大入賞口センサ
電源スイッチ
電源基板
遊技制御基板
遊技制御用マイコン
遊技用CPU
遊技用ROM
遊技用RAM
特図1保留記憶部
特図2保留記憶部
普図保留記憶部
特図1表示器
特図2表示器
普図表示器
特図1保留表示器
特図2保留表示器
電子ボリューム
ATリレー
B
A

【図７】



【図８】

(A)普図関連判定情報

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-F	普通図柄乱数	0～65535	当たり判定用

(B)特図関連判定情報

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-T	特別図柄乱数	0～65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-OS	大当たり図柄種別乱数	0～9	大当たり図柄種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～99	リーチ判定用
ラベル-TRND-HP	特図変動パターン乱数	0～99	特図変動パターン判定用

【図９】

(A)当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
非時短状態	1～6600	当たり	1-1
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
時短状態	1～59936	当たり	1-2
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	

(B)普図変動パターン判定テーブル

遊技状態	普通図柄	普図変動時間	TBL No.
非時短状態	ハズレ普図	30秒	2-1
	当たり図柄	30秒	
時短状態	ハズレ普図	5秒	2-2
	当たり図柄	5秒	

(C)補助遊技制御テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間		インターバル時間	TBL No.
非時短状態	1	0.2秒		－	3-1
時短状態	2	1回目	2.5秒	1.0秒	3-2
		2回目	2.5秒		

【図１０】

(A)大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数判定値	判定結果	TBL No.
通常確率状態	1000～1219	大当たり	5-1
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	
高確率状態	1000～2499	大当たり	5-2
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ	

(B)大当たり図柄種別判定テーブル

特別図柄	大当たり図柄種別判定値	判定結果	TBL No.
特図1	0～14	大当たり図柄A	6-1
	15～64	大当たり図柄B	
	65～99	大当たり図柄C	
特図2	0～44	大当たり図柄D	6-2
	45～64	大当たり図柄D	
	65～99	大当たり図柄F	

(C)リーチ判定テーブル

遊技状態	リーチ乱数判定値	判定結果	TBL No.
非時短状態	0～29	リーチ有り	7-1
	30～99	リーチ無し	
時短状態	0～9	リーチ有り	7-2
	10～99	リーチ無し	

【図１１】

特図1変動パターン判定テーブル

遊技状態	大当たり判定結果	リーチ判定結果	特図1保留数(U1)	特図変動パターン乱数判定値	振分率(%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	＊備考 特図変動演出の演出フロー	＊備考 特図変動パターンの名称	TBL No.
非時短状態	大当たり	—	—	0～69	70	THP01	100000	通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ	SP大当たり変動	8-1-1
				70～99	30	THP02	60000	通常変動→リーチ→Nリーチ→Lリーチ	L大当たり変動	
	ハズレ	リーチ有り	—	0～14	15	THP03	90000	通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ	SPハズレ変動	8-1-2
				15～49	35	THP04	50000	通常変動→リーチ→Nリーチ→Lリーチ	Lハズレ変動	
				50～99	50	THP05	20000	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動	
		リーチ無し	0～2	0～79	80	THP06	13000	通常変動	通常Aハズレ変動	8-1-3
				80～94	15	THP07	8000	通常変動	通常Bハズレ変動	
				95～99	5	THP08	4000	通常変動	通常Cハズレ変動	
			3～4	0～4	5	THP06	13000	通常変動	通常Aハズレ変動	8-1-4
				5～14	10	THP07	8000	通常変動	通常Bハズレ変動	
				15～99	85	THP08	4000	通常変動	通常Cハズレ変動	
時短状態	大当たり	—	—	0～99	100	THP11	90000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動	8-1-5
	ハズレ	リーチ有り	—	0～24	25	THP12	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動	8-1-6
				25～99	75	THP13	10000	通常変動→リーチガセ	リーチガセハズレ変動	
		リーチ無し	0～2	0～84	85	THP14	6000	短縮変動	短縮Aハズレ変動	8-1-7
				85～99	15	THP15	3000	短縮変動	短縮Bハズレ変動	
			3～4	0～14	15	THP14	6000	短縮変動	短縮Aハズレ変動	8-1-8
				15～99	85	THP15	3000	短縮変動	短縮Bハズレ変動	

【図１２】

特図2変動パターン判定テーブル

遊技状態	大当たり判定結果	リーチ判定結果	特図2保留数(U2)	特図変動パターン乱数判定値	振分率(%)	特図変動パターン	特図変動時間(ms)	＊備考 特図変動演出の演出フロー	＊備考 特図変動パターンの名称	TBL No.
非時短状態	大当たり	—	—	0～69	70	THP51	100000	通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ	SP大当たり変動	8-2-1
				70～99	30	THP52	60000	通常変動→リーチ→Nリーチ→Lリーチ	L大当たり変動	
	ハズレ	リーチ有り	—	0～14	15	THP53	90000	通常変動→リーチ→Nリーチ→SPリーチ	SPハズレ変動	8-2-2
				15～49	35	THP54	50000	通常変動→リーチ→Nリーチ→Lリーチ	Lハズレ変動	
				50～99	50	THP55	20000	通常変動→リーチ→Nリーチ	Nハズレ変動	
		リーチ無し	0～2	0～79	80	THP56	13000	通常変動	通常Aハズレ変動	8-2-3
				80～94	15	THP57	8000	通常変動	通常Bハズレ変動	
				95～99	5	THP58	4000	通常変動	通常Cハズレ変動	
			3～4	0～4	5	THP56	13000	通常変動	通常Aハズレ変動	8-2-4
				5～14	10	THP57	8000	通常変動	通常Bハズレ変動	
				15～99	85	THP58	4000	通常変動	通常Cハズレ変動	
時短状態	大当たり	—	—	0～99	100	THP61	90000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SP大当たり変動	8-2-5
	ハズレ	リーチ有り	—	0～24	25	THP62	80000	通常変動→リーチ→SPリーチ	SPハズレ変動	8-2-6
				25～99	75	THP63	10000	通常変動→リーチガセ	リーチガセハズレ変動	
		リーチ無し	0～2	0～84	85	THP64	6000	短縮変動	短縮Aハズレ変動	8-2-7
				85～99	15	THP65	3000	短縮変動	短縮Bハズレ変動	
			3～4	0～14	15	THP64	6000	短縮変動	短縮Aハズレ変動	8-2-8
				15～99	85	THP65	3000	短縮変動	短縮Bハズレ変動	

【図１３】

第1先読み判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数	リーチ乱数	特図変動パターン乱数	始動入賞コマンド	＊備考 特図変動時間(ms)	＊備考 始動口情報	＊備考 当否情報	＊備考 特図変動パターン情報	TBL No.
非時短状態	1000～1219	–	0～69	第1始動入賞コマンド01	100000	第1始動口	大当たり	SP大当たり変動	11-1
			70～99	第1始動入賞コマンド02	60000	第1始動口	大当たり	L大当たり変動	
	0～65535のうち上記以外の数値	0～29	0～14	第1始動入賞コマンド03	90000	第1始動口	ハズレ	SPハズレ変動	
			15～49	第1始動入賞コマンド04	50000	第1始動口	ハズレ	Lハズレ変動	
			50～99	第1始動入賞コマンド05	20000	第1始動口	ハズレ	Nハズレ変動	
		30～255	0～99	第1始動入賞コマンド06	13000	第1始動口	ハズレ	通常ハズレ変動	
低確率高ベース遊技状態	1000～1219	–	0～99	第1始動入賞コマンド21	90000	第1始動口	大当たり	SP大当たり変動	11-2
	0～65535のうち上記以外の数値	0～9	0～24	第1始動入賞コマンド22	80000	第1始動口	ハズレ	SPハズレ変動	
			25～99	第1始動入賞コマンド23	10000	第1始動口	ハズレ	リーチガセハズレ変動	
		10～255	0～99	第1始動入賞コマンド24	6000	第1始動口	ハズレ	短縮変動	
高確率高ベース遊技状態	1000～2499	–	0～99	第1始動入賞コマンド41	90000	第1始動口	大当たり	SP大当たり変動	11-3
	0～65535のうち上記以外の数値	0～9	0～24	第1始動入賞コマンド42	80000	第1始動口	ハズレ	SPハズレ変動	
			25～99	第1始動入賞コマンド43	10000	第1始動口	ハズレ	リーチガセハズレ変動	
		10～255	0～99	第1始動入賞コマンド44	6000	第1始動口	ハズレ	短縮変動	

【図１４】

第2先読み判定テーブル

遊技状態	特別図柄乱数	リーチ乱数	特図変動パターン乱数	始動入賞コマンド	＊備考 特図変動時間(ms)	＊備考 始動口情報	＊備考 当否情報	＊備考 特図変動パターン情報	TBL No.
非時短状態	1000～1219	–	0～69	第2始動入賞コマンド01	100000	第2始動口	大当たり	SP大当たり変動	11-4
			70～99	第2始動入賞コマンド02	60000	第2始動口	大当たり	L大当たり変動	
	0～65535のうち上記以外の数値	0～29	0～14	第2始動入賞コマンド03	90000	第2始動口	ハズレ	SPハズレ変動	
			15～49	第2始動入賞コマンド04	50000	第2始動口	ハズレ	Lハズレ変動	
			50～99	第2始動入賞コマンド05	20000	第2始動口	ハズレ	Nハズレ変動	
		30～255	0～99	第2始動入賞コマンド06	13000	第2始動口	ハズレ	通常ハズレ変動	
低確率高ベース遊技状態	1000～1219	–	0～99	第2始動入賞コマンド21	90000	第2始動口	大当たり	SP大当たり変動	11-5
	0～65535のうち上記以外の数値	0～9	0～24	第2始動入賞コマンド22	80000	第2始動口	ハズレ	SPハズレ変動	
			25～99	第2始動入賞コマンド23	10000	第2始動口	ハズレ	リーチガセハズレ変動	
		10～255	0～99	第2始動入賞コマンド24	6000	第2始動口	ハズレ	短縮変動	
高確率高ベース遊技状態	1000～2499	–	0～99	第2始動入賞コマンド41	90000	第2始動口	大当たり	SP大当たり変動	11-6
	0～65535のうち上記以外の数値	0～9	0～24	第2始動入賞コマンド42	80000	第2始動口	ハズレ	SPハズレ変動	
			25～99	第2始動入賞コマンド43	10000	第2始動口	ハズレ	リーチガセハズレ変動	
		10～255	0～99	第2始動入賞コマンド44	6000	第2始動口	ハズレ	短縮変動	

【図１５】

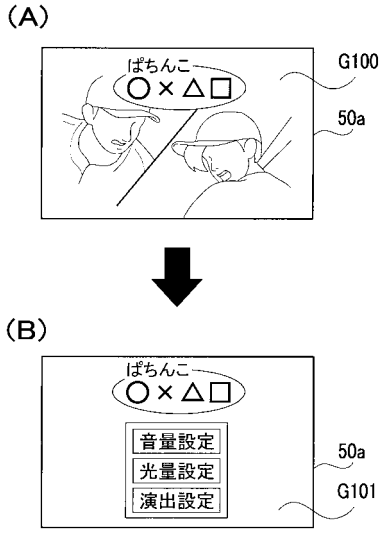
(A)大当たり遊技制御テーブル

大当たり図柄の種別	ラウンド遊技の回数	大入賞口の開放パターン				OP時間	ED時間	TBL No.
		ラウンド	1回のラウンド遊技当たりの開放の回数	開放時間	閉鎖時間			
大当たり図柄A	10回	1～10R	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒	10-1
大当たり図柄B	5回	1～5R	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒	10-2
大当たり図柄C	5回	1～5R	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	15.0秒	10-3
大当たり図柄D	16回	1～16R	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	10-4
大当たり図柄E	4回	1～4R	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	10-5
大当たり図柄F	4回	1～4R	1回	29.5秒	2.0秒	10.0秒	10.0秒	10-6

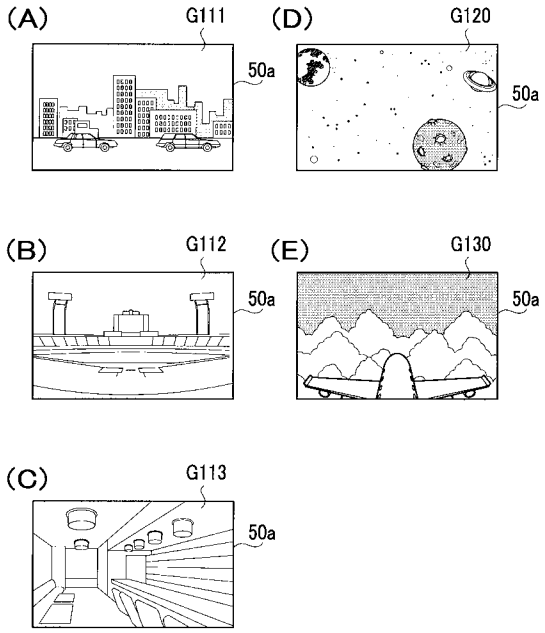
(B)遊技状態設定テーブル

大当たり図柄種別	遊技状態	終了条件			TBL No.
		高確率状態	時短状態		
大当たり図柄A	高確率高ベース遊技状態	-	-		11
大当たり図柄B	高確率高ベース遊技状態	-	-		
大当たり図柄C	低確率高ベース遊技状態	-	特図可変表示100回		
大当たり図柄D	高確率高ベース遊技状態	-	-		
大当たり図柄E	高確率高ベース遊技状態	-	-		
大当たり図柄F	低確率高ベース遊技状態	-	特図可変表示100回		

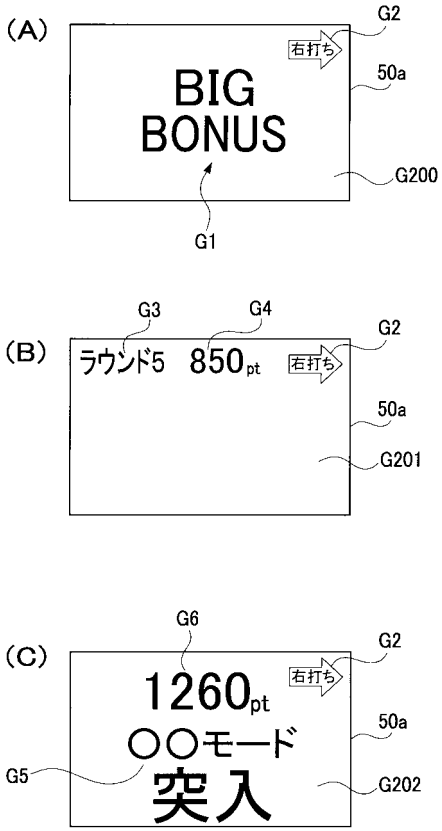
【図１６】



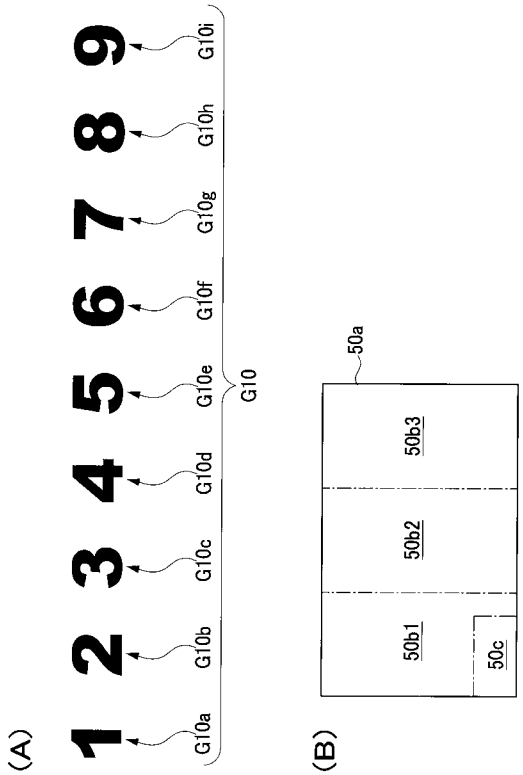
【図１７】



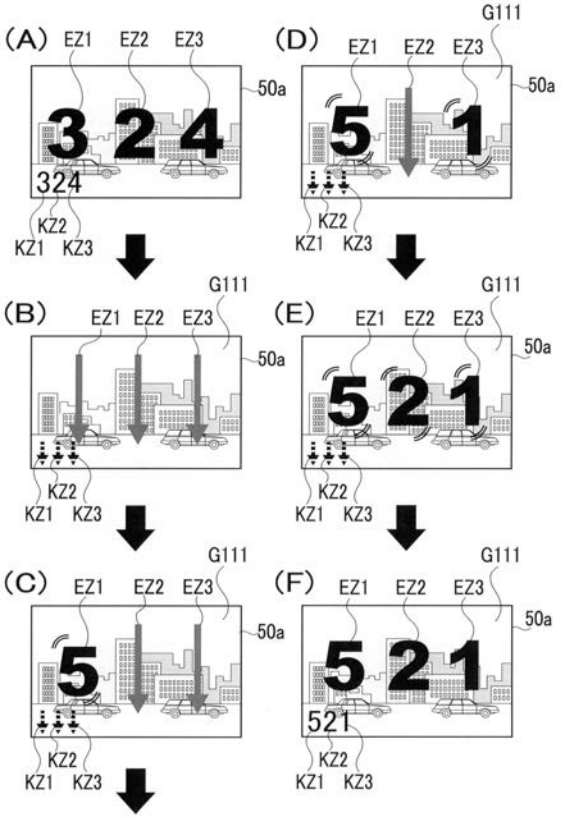
【図１８】



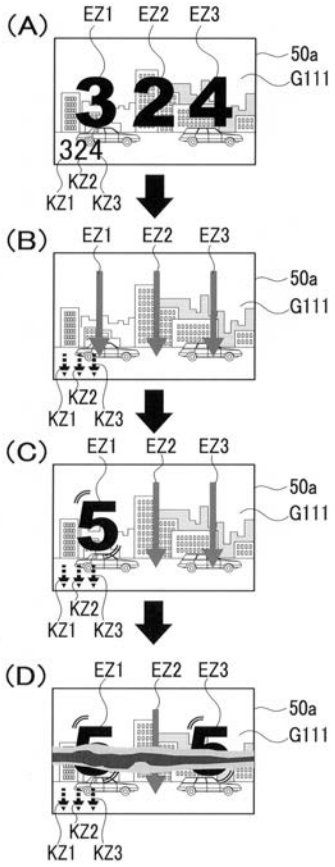
【図１９】



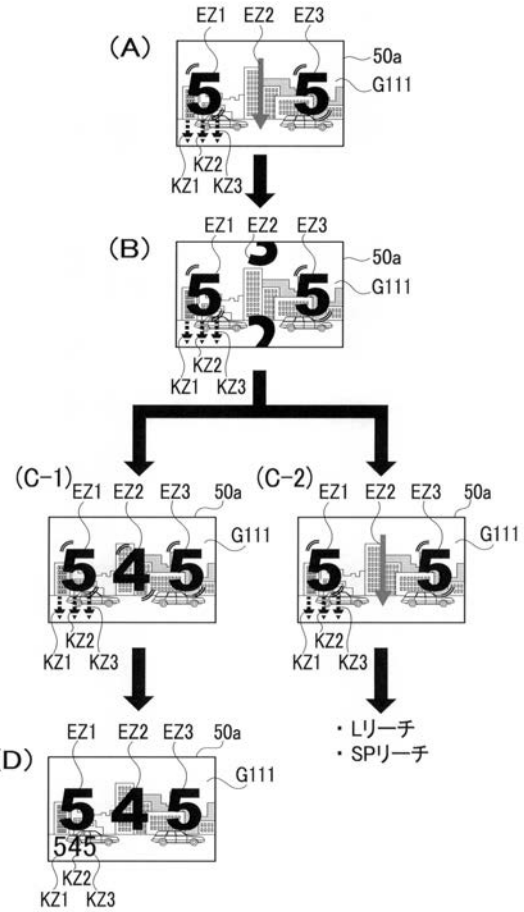
【図２０】



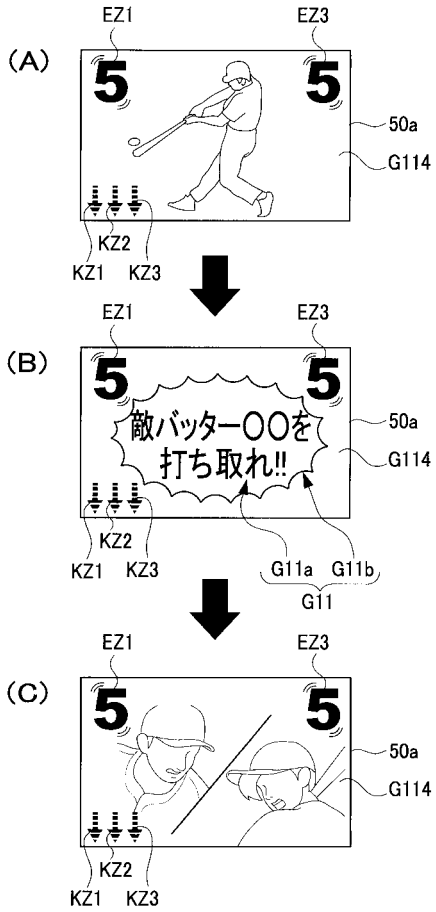
【図２１】



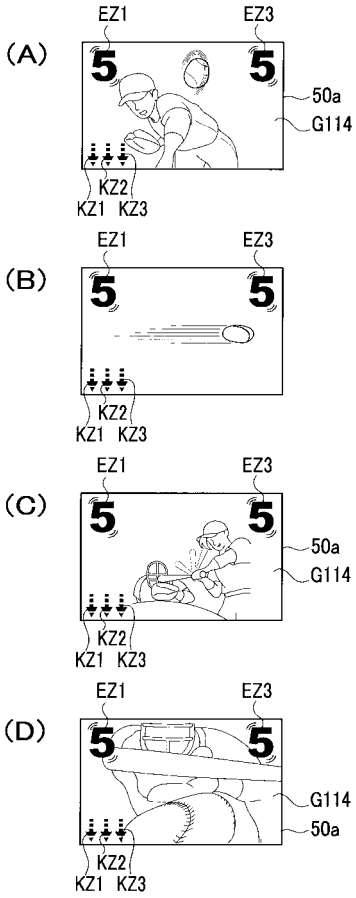
【図２２】



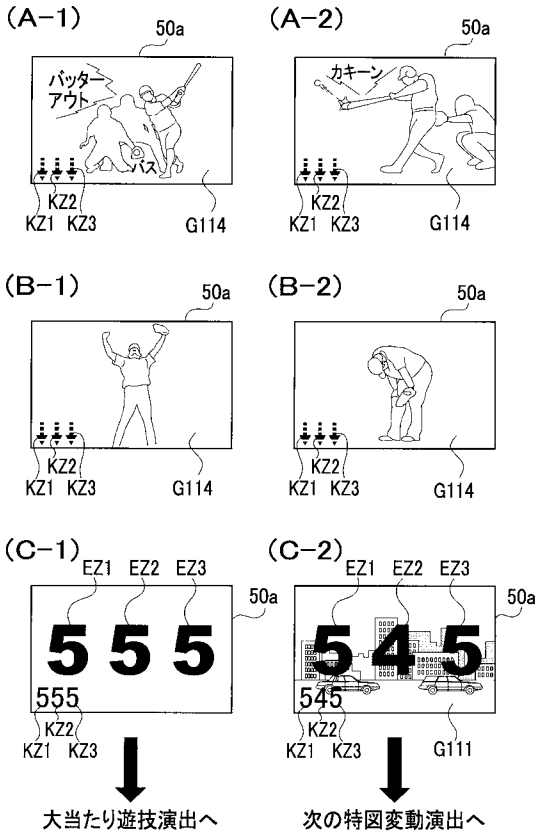
【図２３】



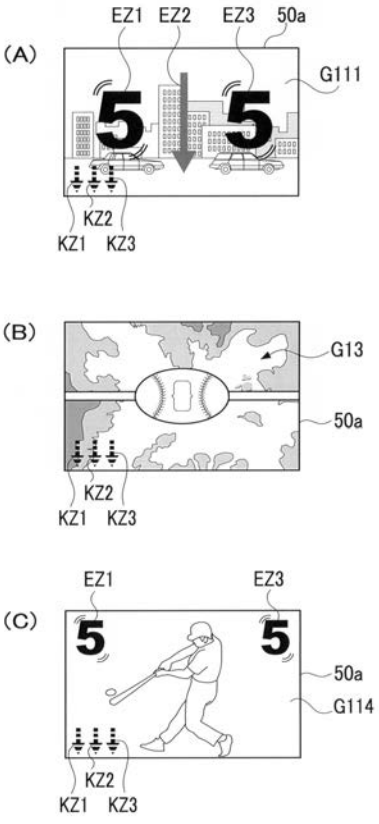
【図２４】



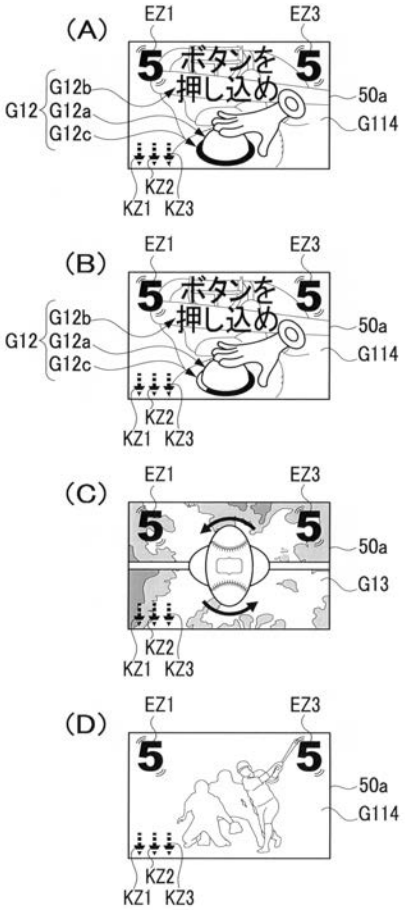
【図２５】



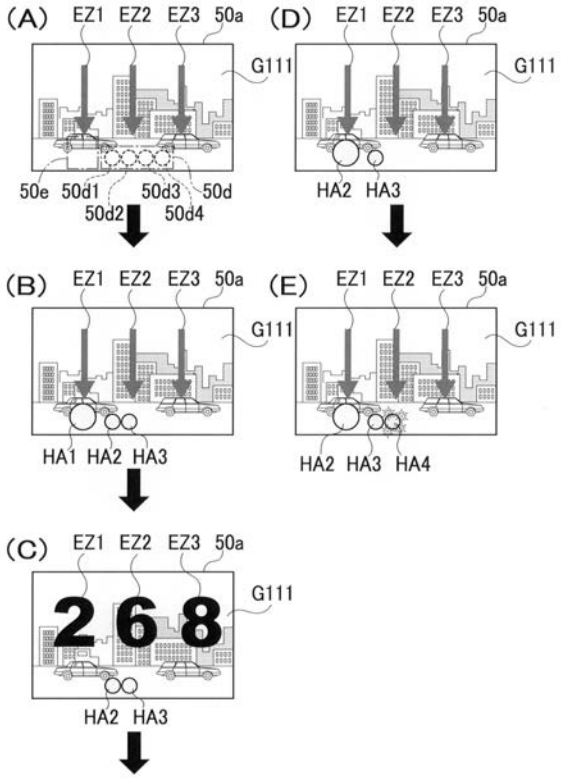
【図２６】



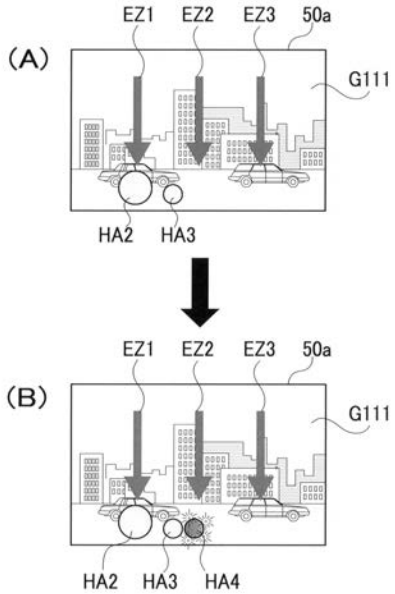
【図２７】



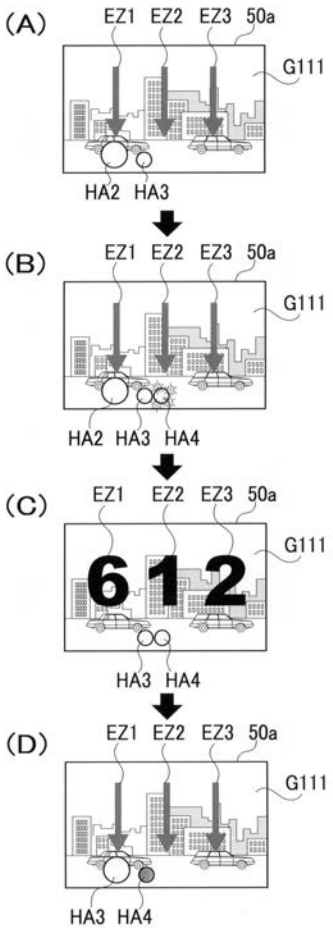
【図２８】



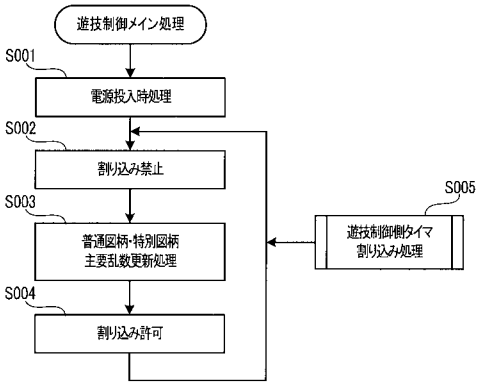
【図２９】



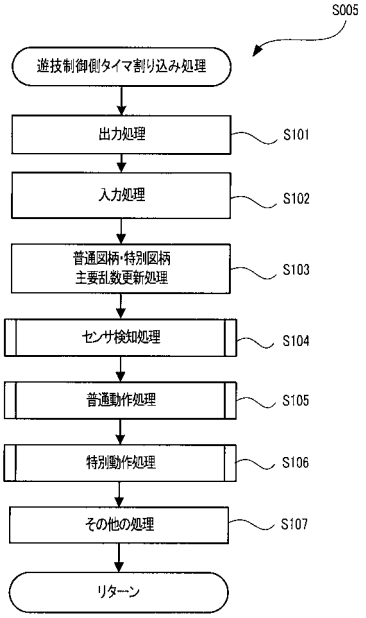
【図３０】



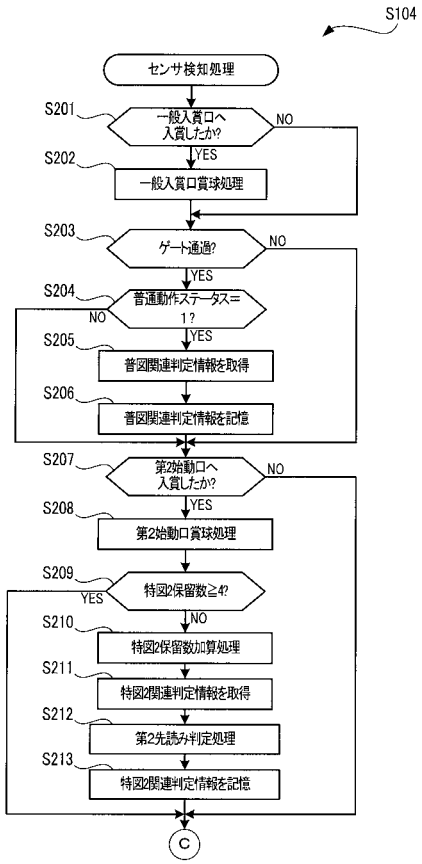
【図３１】



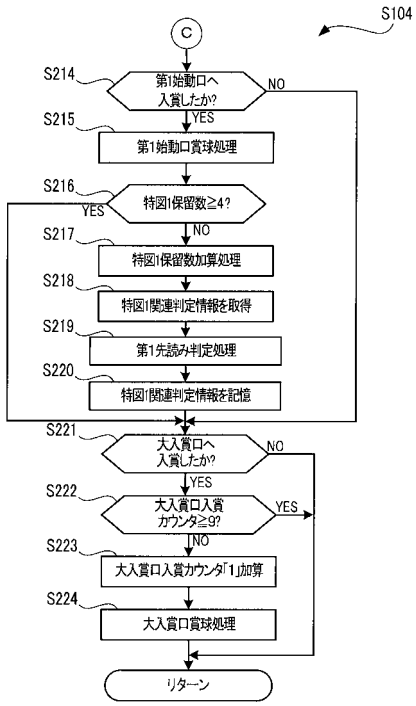
【図３２】



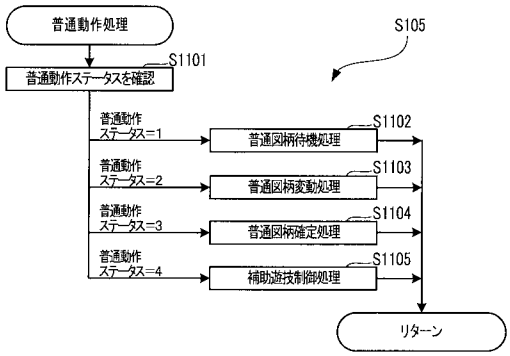
【図３３】



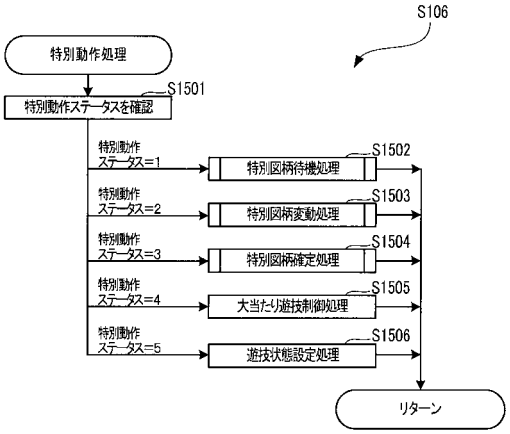
【図３４】



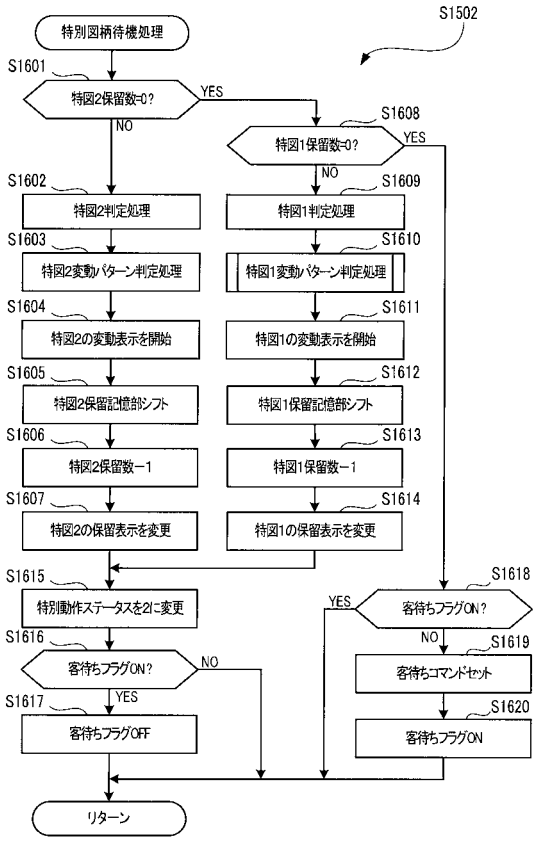
【図３５】



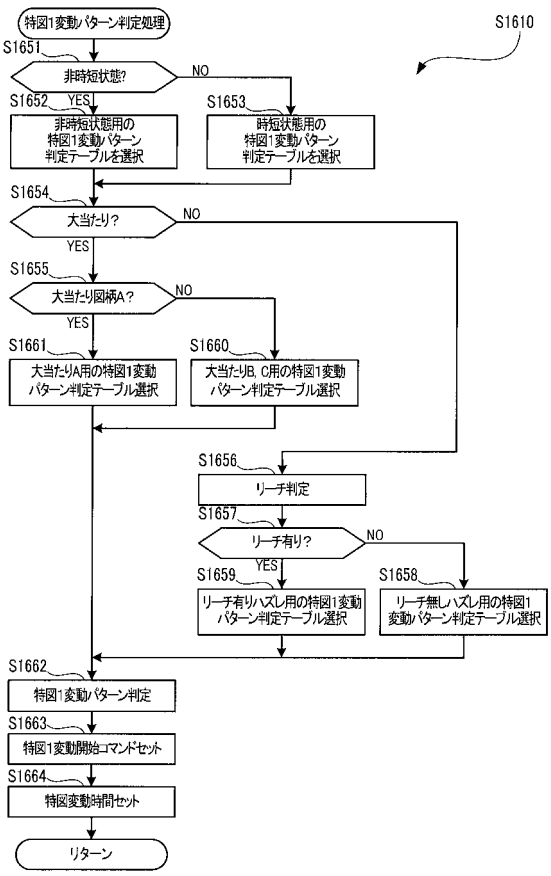
【図３６】



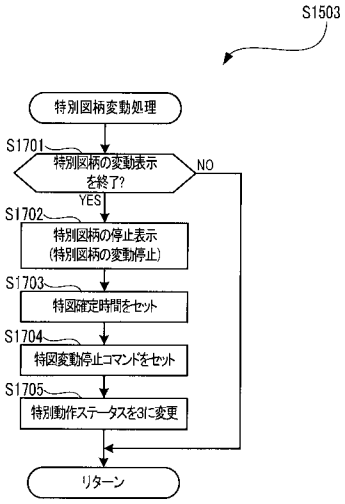
【図３７】



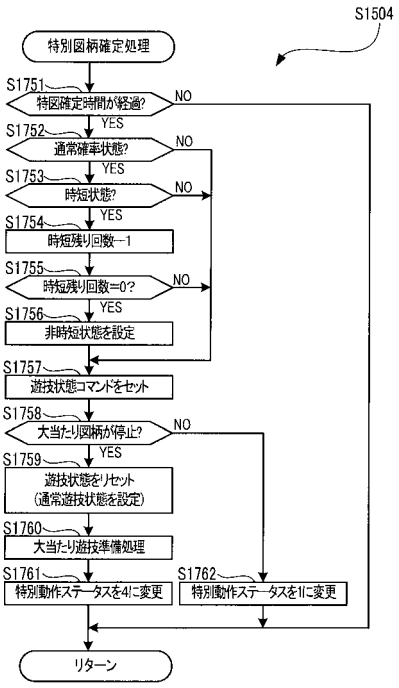
【図３８】



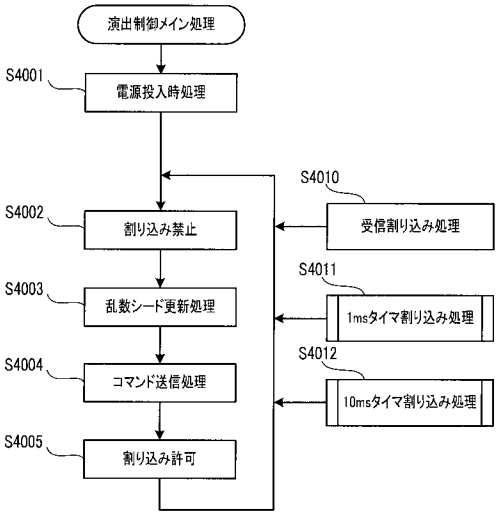
【図３９】



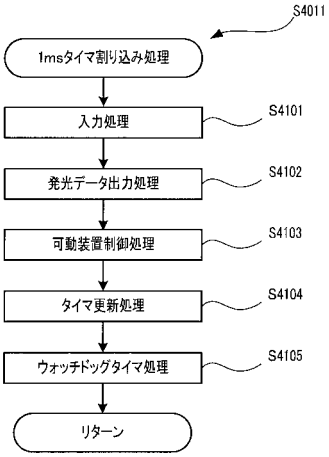
【図４０】



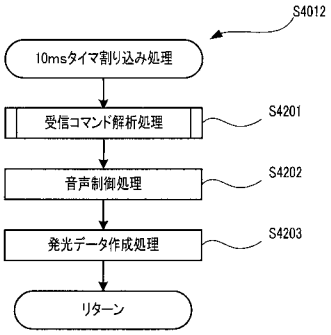
【図４１】



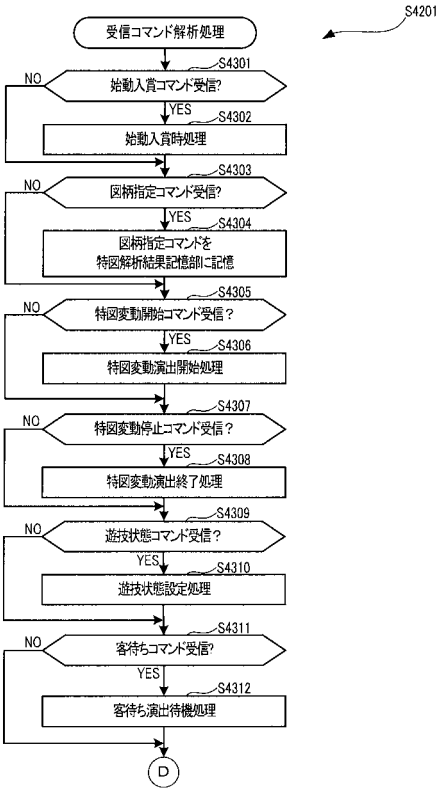
【図４２】



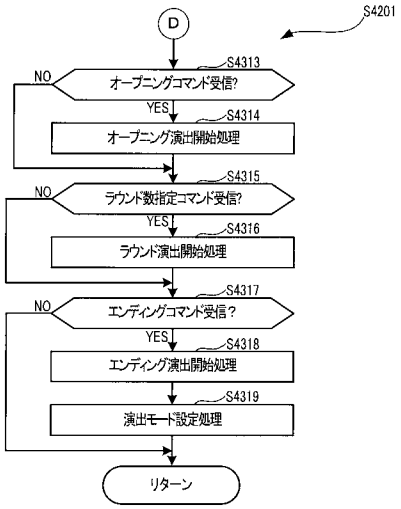
【図４３】



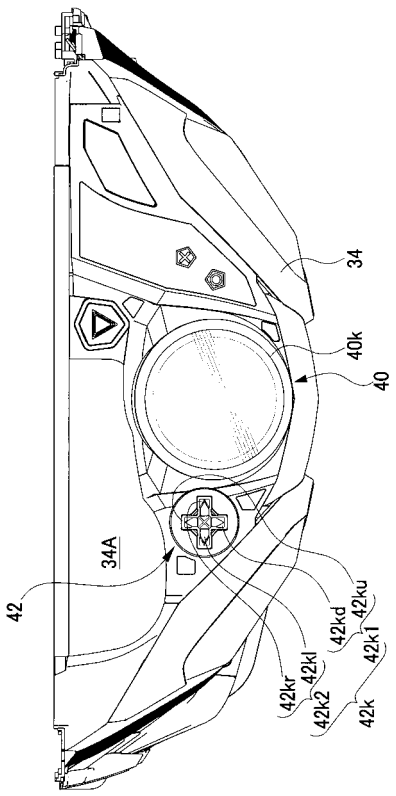
【図４４】



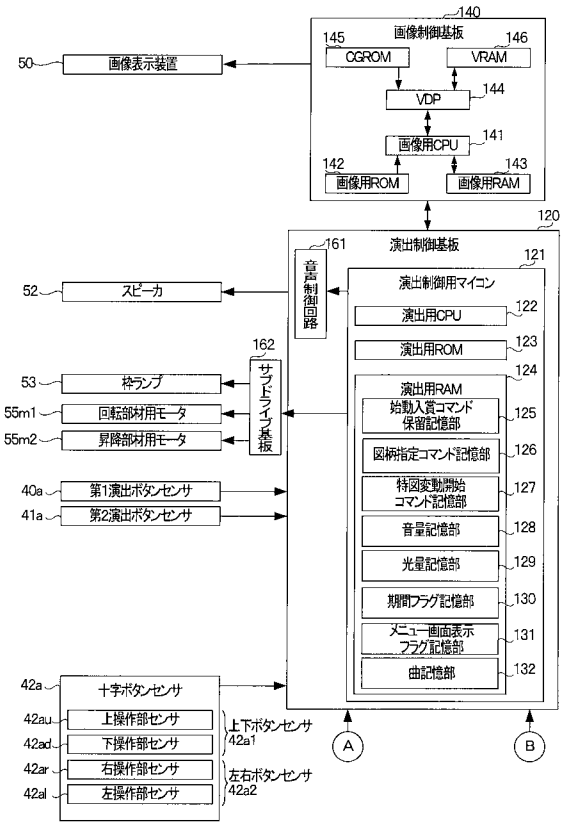
【図４５】



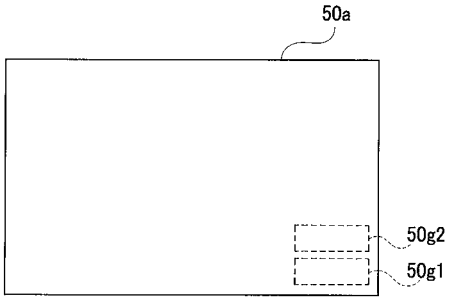
【図４６】



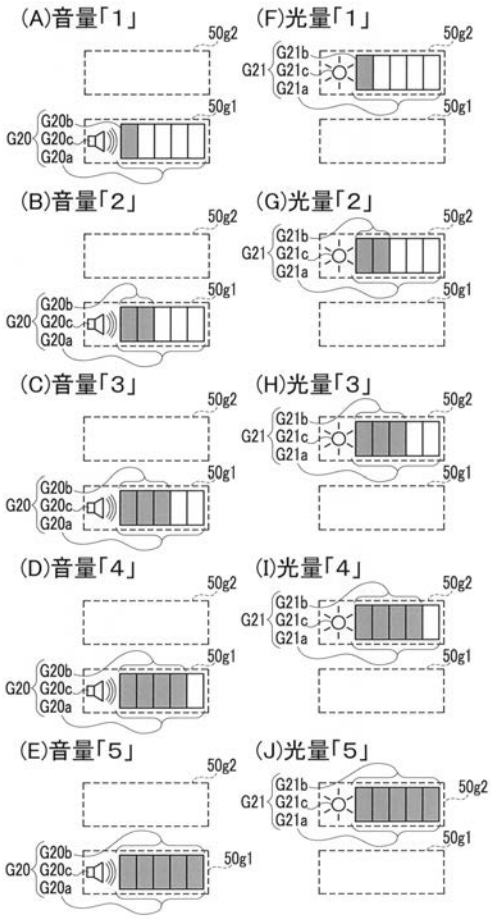
【図４７】



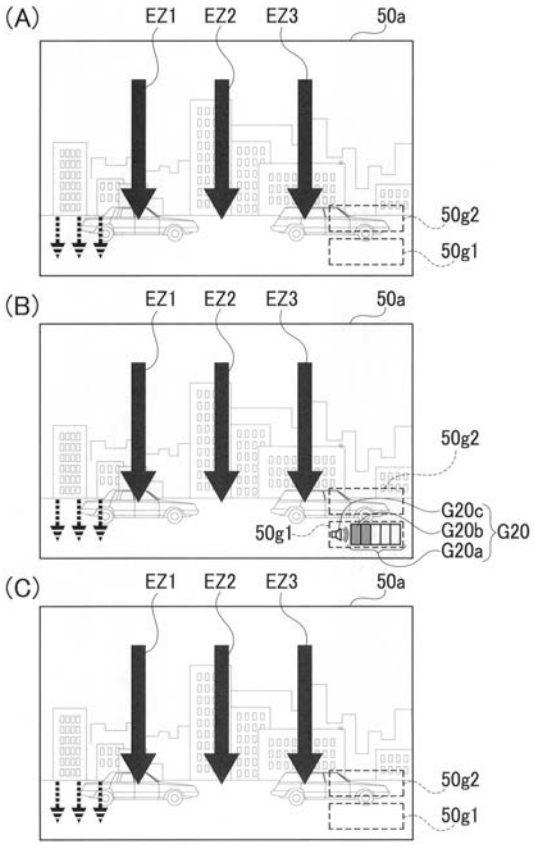
【図４８】



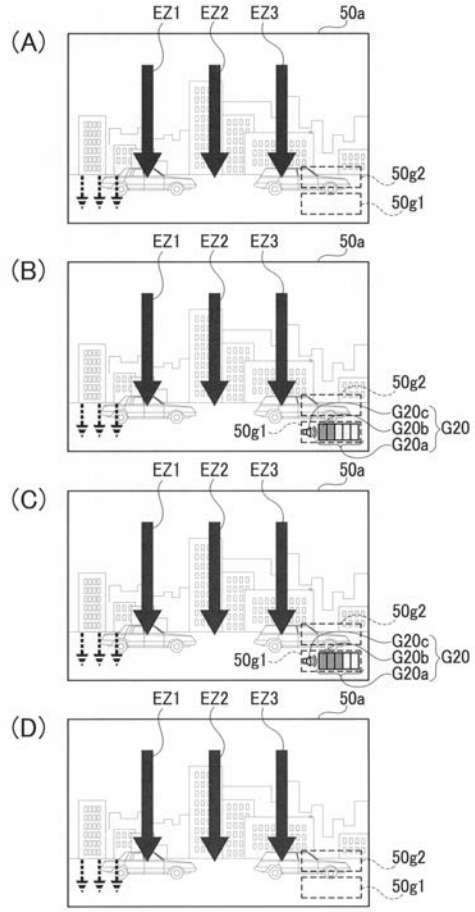
【図４９】



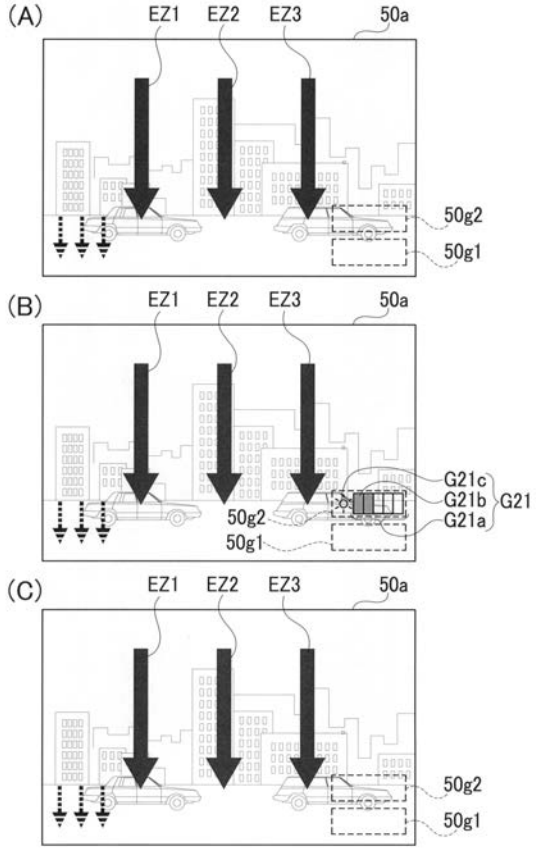
【図５０】



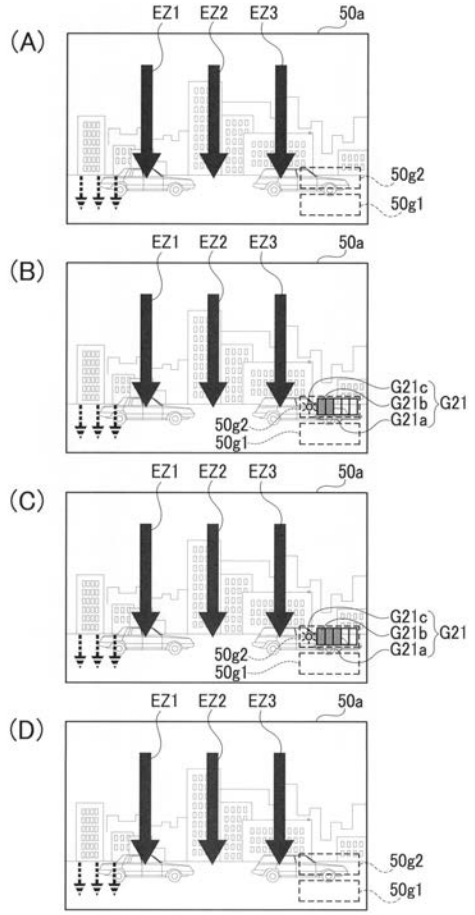
【図５１】



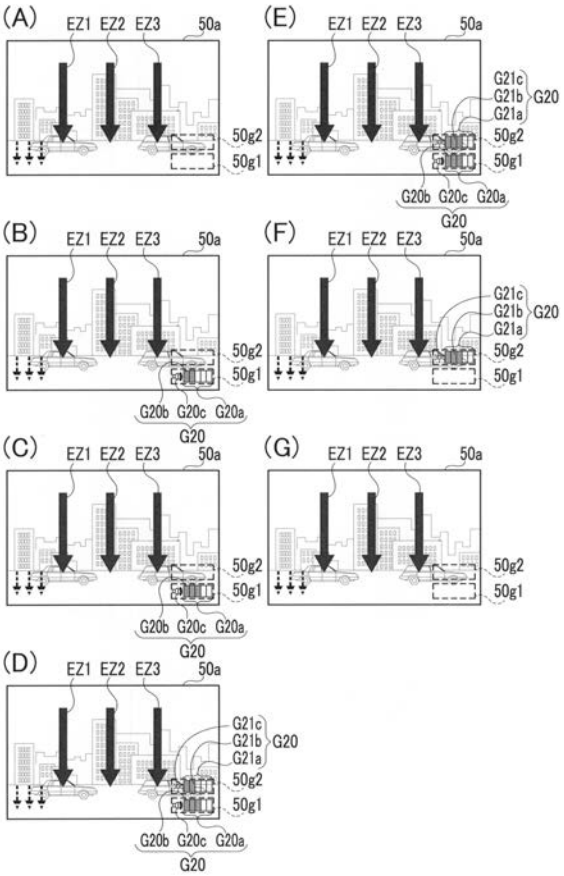
【図５２】



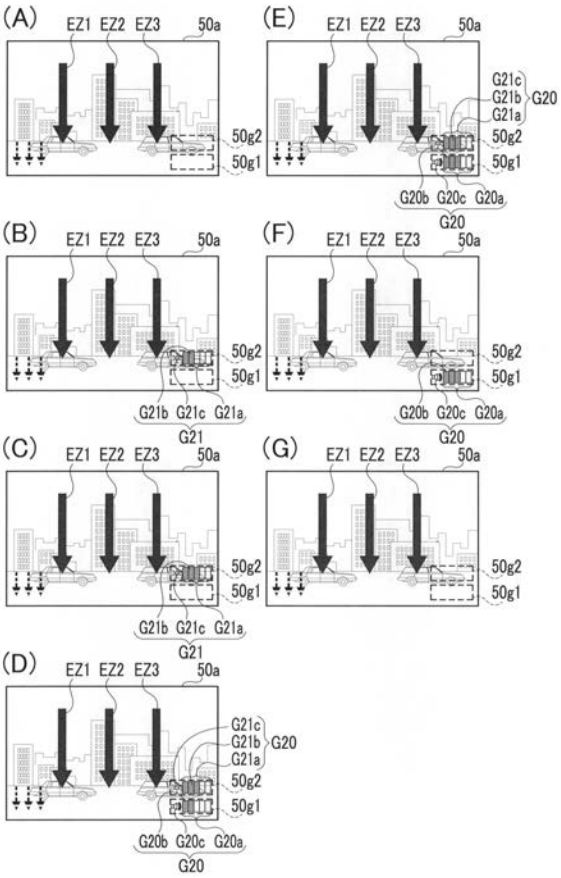
【図５３】



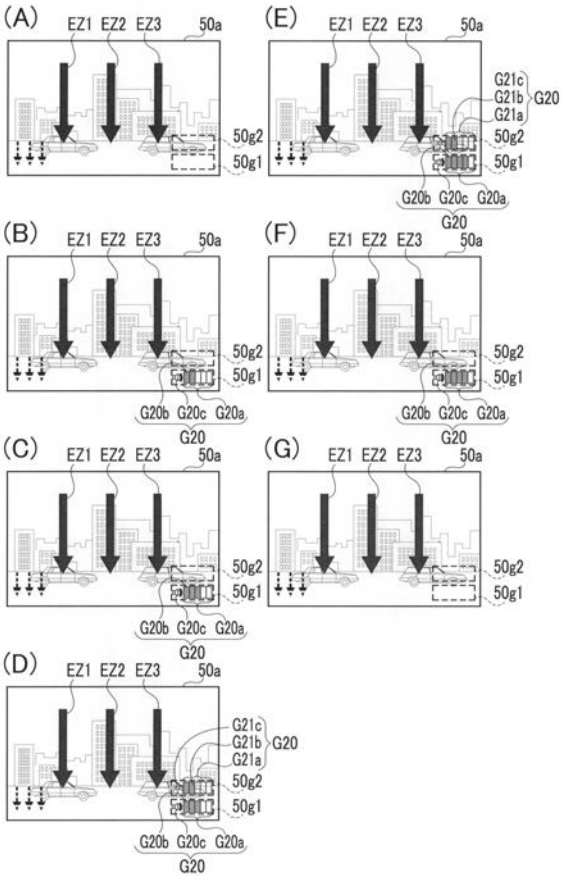
【図５４】



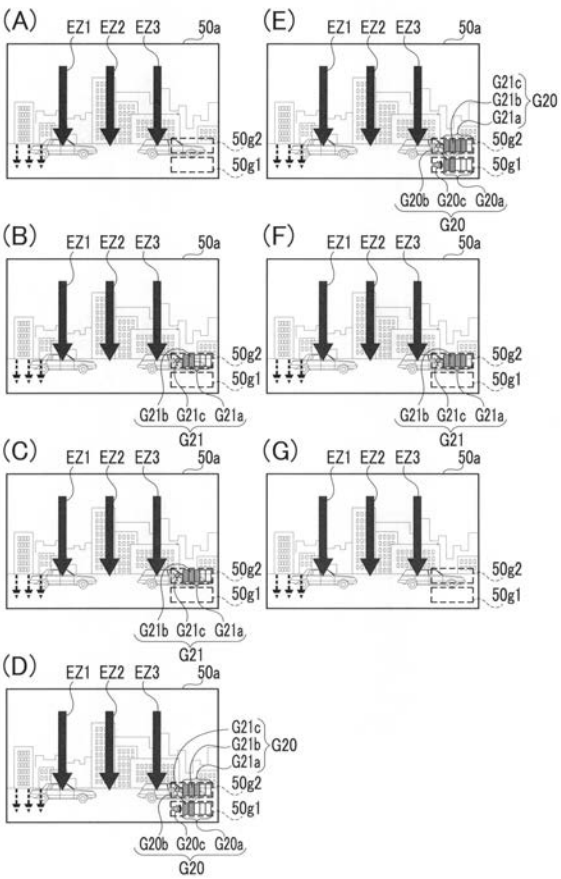
【図５５】



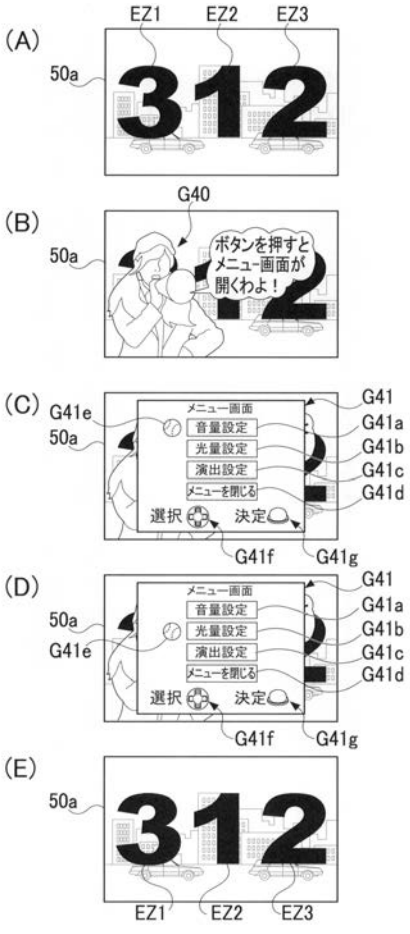
【図５６】



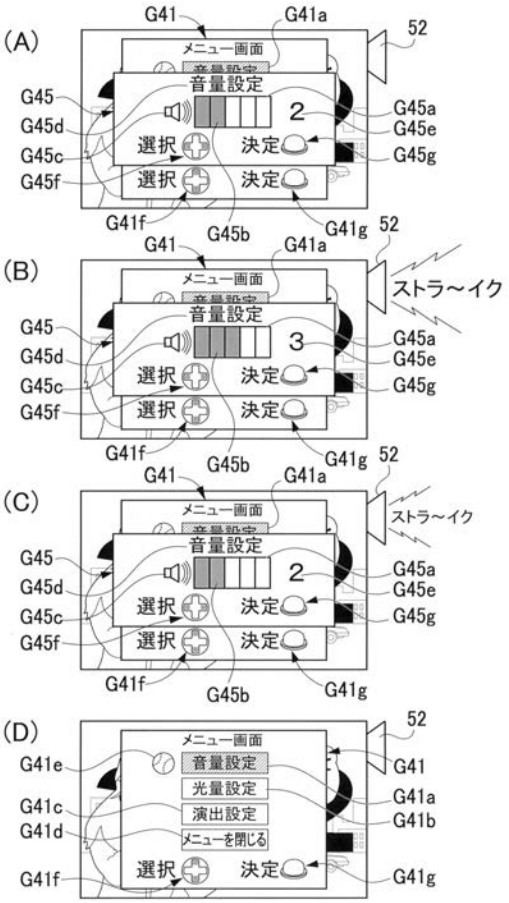
【図５７】



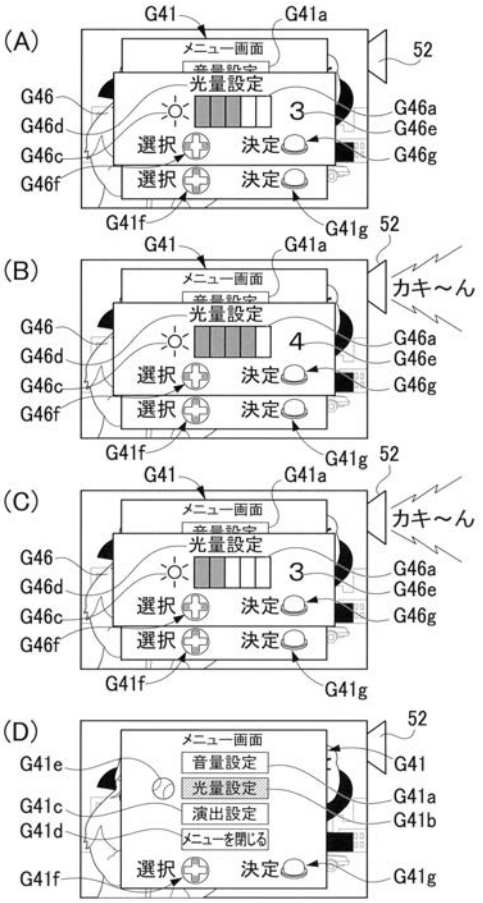
【図５８】



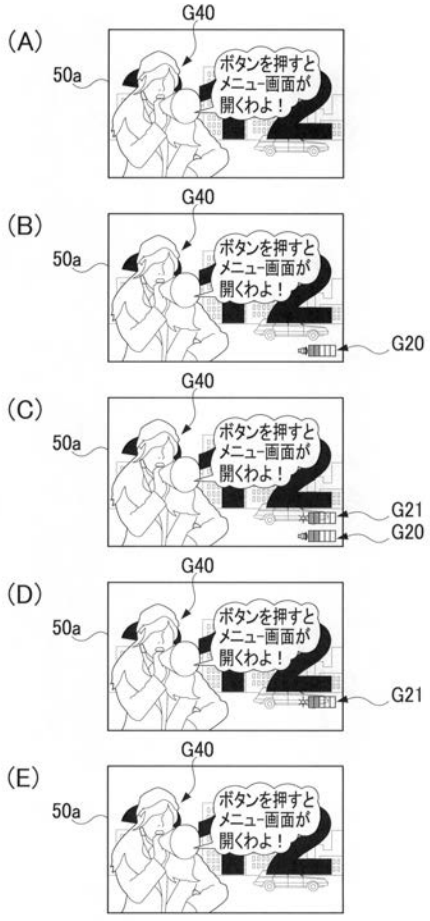
【図５９】



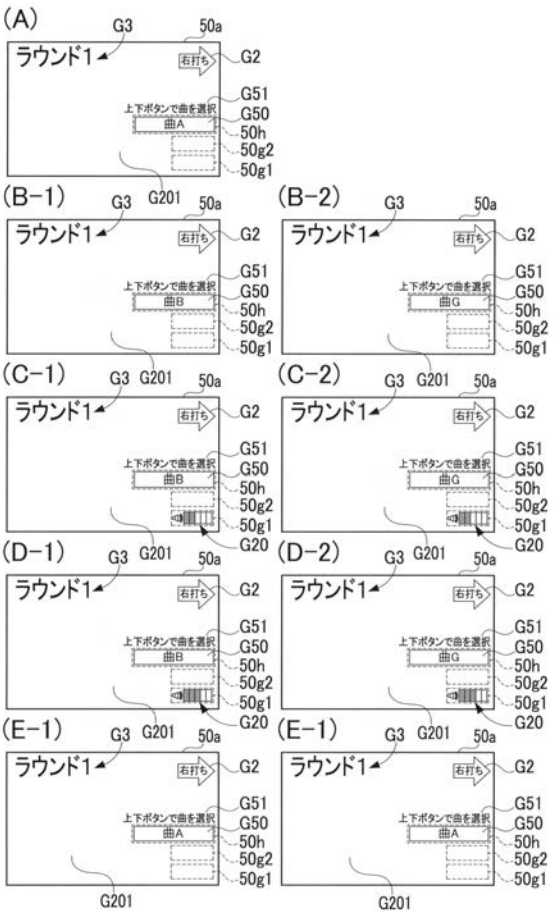
【図６０】



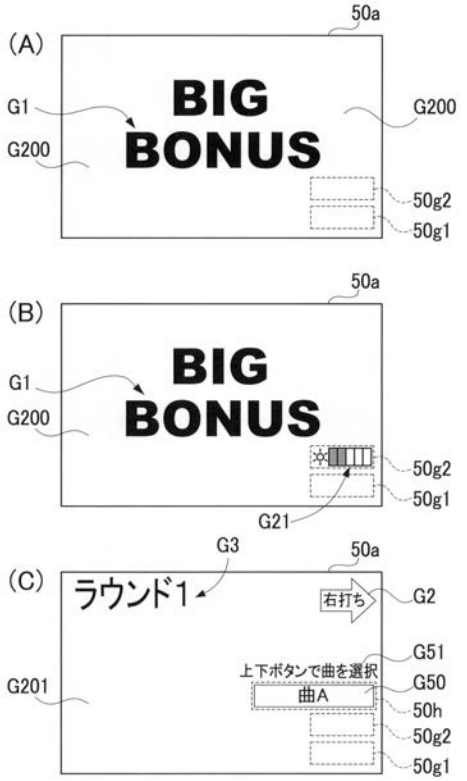
【図６１】



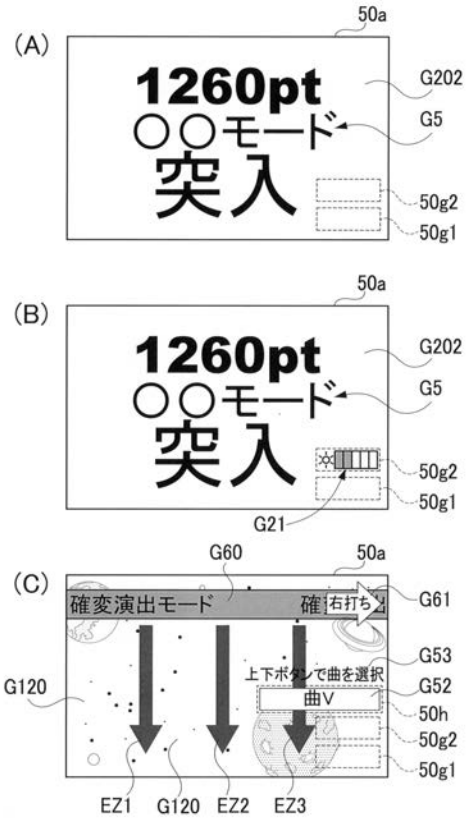
【図６２】



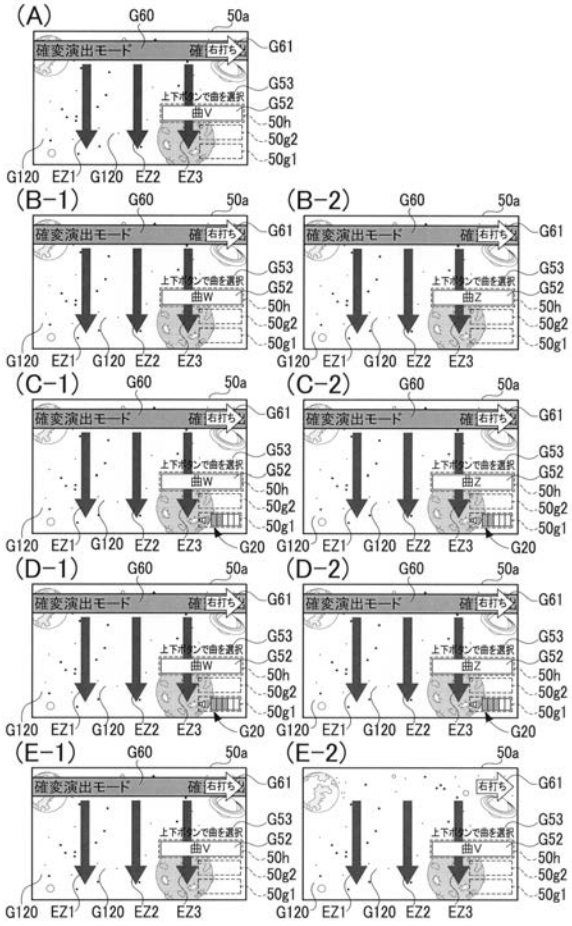
【図６３】


(A)
50a
BIG
BONUS
G1
G200
G200
50g2
50g1
(B)
50a
BIG
BONUS
G1
G200
50g2
50g1
G21
(C)
G3
50a
ラウンド1
右打ち
G2
G51
上下ボタンで曲を選択
曲A
G50
G201
50h
50g2
50g1

【図６４】


(A)
50a
1260pt
○○モード
突入
G202
G5
50g2
50g1
(B)
50a
1260pt
○○モード
突入
G202
G5
50g2
50g1
G21
(C)
G60
50a
確変演出モード
確
右打ち
G61
G53
上下ボタンで曲を選択
曲V
G52
G120
50h
50g2
50g1
EZ1
G120
EZ2
EZ3

【図６５】


(A)
(B-1)
(B-2)
(C-1)
(C-2)
(D-1)
(D-2)
(E-1)
(E-2)
G60
50a
確変演出モード
確
右打ち
G61
G53
G52
曲V
曲W
曲Z
50h
50g2
50g1
G120
EZ1
G120
EZ2
EZ3
G20

フロントページの続き

(72)発明者　中山　覚
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　牧　智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　柏木　浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　梶野　浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内

Ｆターム(参考) 2C088 BC07　BC22
2C333 AA11　CA26　FA05　FA08　FA16