(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7353621号
(P7353621)

(45)発行日　令和5年10月2日(2023.10.2)

(24)登録日　令和5年9月22日(2023.9.22)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全137頁）

(21)出願番号　特願2019-140905(P2019-140905)
(22)出願日　令和1年7月31日(2019.7.31)
(65)公開番号　特開2021-23372(P2021-23372A)
(43)公開日　令和3年2月22日(2021.2.22)
審査請求日　令和4年7月27日(2022.7.27)

(73)特許権者　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　100150430
弁理士　河野 元
(74)代理人　100217191
弁理士　林 信吾
(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
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定条件の成立に基づいて取得された取得情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報に基づいて当否判定を実行可能な当否判定手段と、
前記当否判定の結果が第１特定結果となったことに基づいて第１特別遊技を実行可能な第１特別遊技実行手段と、
前記当否判定の結果が第２特定結果となったことに基づいて第２特別遊技を実行可能な第２特別遊技実行手段と、
遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
演出モードを設定可能な演出モード設定手段と、を備え、
前記第１特別遊技は、所定量の遊技利益を遊技者に付与可能な遊技であり、
前記第２特別遊技は、前記第１特別遊技よりも少ない量の遊技利益を遊技者に付与可能な遊技であり、
前記遊技状態制御手段は、前記第１特別遊技の終了後の遊技状態を非特定遊技状態に制御する場合と特定遊技状態に制御する場合とがあり、
前記特定遊技状態は、前記非特定遊技状態に比べ前記第２特別遊技の実行頻度が高い遊技状態であり、
前記当否判定で前記取得情報が所定の第１情報であると判定されると、前記当否判定の結果が前記第１特定結果となり、

前記演出モード設定手段は、前記非特定遊技状態では非特定演出モードを設定し、前記特定遊技状態では特定演出モードを設定することが可能であり、
前記特定演出モードは、現在の遊技状態が前記特定遊技状態であることを遊技者に把握させることが可能な演出モードであり、
前記演出実行手段は、
前記非特定遊技状態かつ前記非特定演出モードにて、前記第１情報であると判定される取得情報が前記取得情報記憶手段に記憶されている場合、所定の予告演出を実行することがあり、
前記特定遊技状態かつ前記特定演出モードにて前記第２特別遊技が複数回連続的に実行される場合に所定演出を実行可能であり、
前記特定遊技状態かつ前記特定演出モードにて前記第２特別遊技が複数回連続的に実行されるときに、前記第１情報であると判定される取得情報が前記取得情報記憶手段に記憶されている場合、前記所定演出を実行しないことがある
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、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。
【背景技術】
【０００２】
従来、始動口への遊技球の入球を契機に特別図柄の変動表示が行われ、変動表示の結果、大当り図柄が停止表示されると大当り遊技が実行され、小当り図柄が停止表示されると、小当り遊技が実行される遊技機が知られている。小当り遊技は、大当り遊技よりも獲得可能な遊技球の個数が少ない遊技であるが、この小当り遊技を利用して持ち球を増加させる遊技性を実現したものが提案されている（例えば特許文献１を参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１６－２０２４０５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、小当り遊技を利用して持ち球を増加させる遊技性を備えた遊技機については、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。
【０００５】
本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、そのような遊技性を備えた遊技機の遊技興趣を向上させることにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
前述の課題を解決するために、本発明は以下の構成を採用した。
【０００７】
手段１の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて取得された取得情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報に基づいて当否判定を実行可能な当否判定手段と、
前記当否判定の結果が第１特定結果となったことに基づいて第１特別遊技を実行可能な第１特別遊技実行手段と、
前記当否判定の結果が第２特定結果となったことに基づいて第２特別遊技を実行可能な第２特別遊技実行手段と、
遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段と、

演出モードを設定可能な演出モード設定手段と、を備え、
前記第１特別遊技は、所定量の遊技利益を遊技者に付与可能な遊技であり、
前記第２特別遊技は、前記第１特別遊技よりも少ない量の遊技利益を遊技者に付与可能な遊技であり、
前記遊技状態制御手段は、前記第１特別遊技の終了後の遊技状態を非特定遊技状態に制御する場合と特定遊技状態に制御する場合とがあり、
前記特定遊技状態は、前記非特定遊技状態に比べ前記第２特別遊技の実行頻度が高い遊技状態であり、
前記当否判定で前記取得情報が所定の第１情報であると判定されると、前記当否判定の結果が前記第１特定結果となり、
前記演出モード設定手段は、前記非特定遊技状態では非特定演出モードを設定し、前記特定遊技状態では特定演出モードを設定することが可能であり、
前記特定演出モードは、現在の遊技状態が前記特定遊技状態であることを遊技者に把握させることが可能な演出モードであり、
前記演出実行手段は、
前記非特定遊技状態かつ前記非特定演出モードにて、前記第１情報であると判定される取得情報が前記取得情報記憶手段に記憶されている場合、所定の予告演出を実行することがあり、
前記特定遊技状態かつ前記特定演出モードにて前記第２特別遊技が複数回連続的に実行される場合に所定演出を実行可能であり、
前記特定遊技状態かつ前記特定演出モードにて前記第２特別遊技が複数回連続的に実行されるときに、前記第１情報であると判定される取得情報が前記取得情報記憶手段に記憶されている場合、前記所定演出を実行しないことがある
ことを要旨とする。

【発明の効果】

【０００８】

以上の本発明によれば、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。
【図２】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。
【図３】本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。
【図４】図３に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。
【図５】同遊技機の電気的な構成を示すブロック図である。
【図６】当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。
【図７】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。
【図８】（Ａ）は大当り判定テーブルであり、（Ｂ）は大当り種別判定テーブルであり、（Ｃ）はリーチ判定テーブルであり、（Ｄ）は普通図柄当り判定テーブルであり、（Ｅ）は普通図柄変動パターン選択テーブルである。
【図９】変動パターンテーブルを示す表である。
【図１０】主制御メイン処理のフローチャートである。
【図１１】割り込み処理のフローチャートである。
【図１２】始動口センサ検知処理のフローチャートである。
【図１３】始動入球時処理のフローチャートである。
【図１４】普図動作処理のフローチャートである。
【図１５】普通図柄待機処理のフローチャートである。
【図１６】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。
【図１７】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。
【図１８】普通図柄変動中処理のフローチャートである。
【図１９】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図２０】普通電動役物処理のフローチャートである。
【図２１】特図１動作処理のフローチャートである。
【図２２】特別図柄１待機処理のフローチャートである。
【図２３】特図１当否判定処理のフローチャートである。
【図２４】特図１変動パターン選択処理のフローチャートである。
【図２５】特図１変動パターン選択処理のフローチャートである。
【図２６】特図１乱数シフト処理のフローチャートである。
【図２７】特別図柄１変動中処理のフローチャートである。
【図２８】特図１変動中断処理のフローチャートである。
【図２９】特別図柄１確定処理のフローチャートである。
【図３０】特図２動作処理のフローチャートである。
【図３１】特別図柄２待機処理のフローチャートである。
【図３２】特図２当否判定処理のフローチャートである。
【図３３】特図２変動パターン選択処理のフローチャートである。
【図３４】特図２変動パターン選択処理のフローチャートである。
【図３５】特図２乱数シフト処理のフローチャートである。
【図３６】特別図柄２変動中処理のフローチャートである。
【図３７】特図２変動中断処理のフローチャートである。
【図３８】特別図柄２確定処理のフローチャートである。
【図３９】特別電動役物処理１（大当り遊技）のフローチャートである。
【図４０】大当り遊技開始処理のフローチャートである。
【図４１】遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図４２】特図動作ステータス設定処理１のフローチャートである。
【図４３】特別電動役物処理２（小当り遊技）のフローチャートである。
【図４４】特図動作ステータス設定処理２のフローチャートである。
【図４５】保留球数処理のフローチャートである。
【図４６】電源断監視処理のフローチャートである。
【図４７】副制御メイン処理のフローチャートである。
【図４８】受信割り込み処理のフローチャートである。
【図４９】２ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図５０】１０ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図５１】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図５２】変動演出開始処理のフローチャートである。
【図５３】実施例２に係る状態Ａの演出図柄遊技演出の流れを示す説明図である。
【図５４】実施例２に係るチャンス目演出の演出パターン（チャンス目演出パターン）の一例を示す表である。
【図５５】実施例２に係る状態Ａのチャンス目演出の流れを示す説明図である。
【図５６】実施例２に係るキャラクタ選択処理のフローチャートである。
【図５７】実施例２に係るキャラクタ選択画面及び常駐キャラクタ決定画面の一例を示す図であり、（ａ）はキャラクタ選択画面であり、（ｂ）は常駐キャラクタ決定画面である。
【図５８】実施例２に係る状態Ｂの表示画面構成の一例を示す説明図である。
【図５９】実施例２に係る状態Ｂの演出保留表示の変遷を示す説明図である。
【図６０】実施例２に係る状態Ｂの演出図柄遊技演出の流れを示す説明図である。
【図６１】実施例２に係る状態Ｂの保留予告演出の流れを示す説明図である。
【図６２】実施例２に係る保留予告演出処理のフローチャートである。
【図６３】実施例２に係る保留予告演出決定テーブルであり、（ａ）は大当り保留用の決定テーブルであり、（ｂ）は外れ保留用の決定テーブルである。
【図６４】実施例２に係る状態Ｂのチャンス目演出の流れを示す説明図である。
【図６５】実施例２に係る状態Ｃの演出図柄遊技演出の流れを示す説明図である。
【図６６】実施例２に係る小当り連続演出関連処理のフローチャートである。

【図６７】実施例２に係る状態Ｃで小当り連続演出が実行される場合の遊技の変遷例を示す表である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。尚、以下では、図柄の変動表示の終了に伴い当り図柄が停止表示されると、遊技者に所定量の遊技利益（例えば、賞球）を付与可能な当り遊技を実行可能なパチンコ遊技機に、本発明を適用した例を説明する。
【実施例１】
【００１１】
図１乃至図３に示すように、実施例１のパチンコ遊技機１は、遊技機枠５０と、遊技機枠５０内に取り付けられた遊技盤２とを備えており、遊技盤２は遊技機枠５０から着脱自在に構成されている。図３は、遊技盤２を遊技機枠５０から取り外した状態のものを示す。遊技機枠５０は、装飾面を有する前面枠５１と、遊技盤２等を取り付ける本体枠５２と、パチンコ遊技機１をホールの島設備に取り付けるための外枠５３と、を有して構成されている。そして、外枠５３は島設備に対して固定され、前面枠５１及び本体枠５２は、外枠に対して、上下の枠ヒンジ５６、５６を介して取り付けられている。また、前面枠５１及び本体枠５２は、上下方向の一側端側（図１紙面左側）で軸支されており、一側端側を軸にして、外枠５３に対して夫々開閉可能に構成されている。また、図１及び図２に示す閉状態から、前面枠５１だけを開状態（開放する）こともできるし、前面枠５１及び本体枠５２の両方を開状態（開放する）こともできる。
【００１２】
また、前面枠５１には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル６０、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）６１、及び打球供給皿６１に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）６２が設けられている。また前面枠５１には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに遊技者が操作することで所定の入力を行うことが可能な第１演出ボタン６３ａ、第２演出ボタン６３ｂ（これら２個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン６３」や「入力手段」ともいう）が設けられている。複数の演出ボタンは、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。尚、演出ボタン６３の構成は本実施例１の態様に限らず、遊技者からの入力を検知できるものであればたり、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力検知手段（例えば、出没式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力検知手段（光電式等）であってもよい。
【００１３】
また、前面枠５１には、装飾用の枠ランプ６６、スピーカ６７及び画像表示装置（第２画像表示装置７１、第３画像表示装置７２）が設けられている。また、図１に示すように、第２画像表示装置７１及び第３画像表示装置７２は、その表示画面７１ａ、７２ａを遊技者が視認し易いように、前面枠５１の前方（遊技者側）に向けて突出するように、且つ、外側方向に傾斜状に設置されている。また、第２画像表示装置７１及び第３画像表示装置７２は、後述する画像表示装置７と同様に、遊技の実行・非実行や、遊技の状況や、実行される遊技演出等に応じて、遊技演出（キャラクタや演出図柄等）や、デモ演出や、遊技に関する情報（獲得出玉情報、ラウンド数、連荘回数、遊技状態の残り期間、遊技モード、遊技演出の信頼度・説明等）や、遊技機の設定に関する情報（音量設定情報、輝度設定情報等）が表示される。また、第２画像表示装置７１と、第３画像表示装置７２とで、これらの情報のうち、異なる情報を表示する場合と、同じ情報を表示する場合とがある。また、画像表示装置７（第１画像表示装置）と、第２画像表示装置７１と、第３画像表示装置７２とで、これらの情報のうち、異なる情報を表示する場合と、同じ情報を表示する場合とがある。また、画像表示装置７（第１画像表示装置）と、第２画像表示装置７１と、第３画像表示装置７２とのうち、何れか２個で同じ情報を表示し、残り１個で異なる情報を表示する場合もある。尚、画像表示装置７、第２画像表示装置７１および第３画像表

示装置７２のいずれか又は全部を指して単に「画像表示装置」ということもある。
【００１４】
　また、画像表示装置７は遊技盤２に形成される遊技領域３の内側領域に設けられており、第２画像表示装置７１及び第３画像表示装置７２は、遊技領域３の外側領域に設けられている。また、図１に示すように、（非開放側端部に設けられる）第２画像表示装置７１は、前面枠５１に対して、第２画像表示装置用ヒンジ７５（ヒンジ部）を介して取り付けられている。そのため、上下の第２画像表示装置用ヒンジ７５を軸として、左右方向に回動可能となっている。より具体的には、図１に示す状態（通常状態）から右方向に所定角度（４５度程度）回動可能な構成とされている。これは、前面枠５１や本体枠５２を、上下の枠ヒンジ５６、５６を軸として開状態とした際に、前面枠５１の前方に突出して設けられている第２画像表示装置７１が、パチンコ遊技機１の枠ヒンジ５６側（図１紙面左側）に隣接して設けられているホール設備（球貸機、台間設備等）に衝突して破損してしまうのを防ぐための構成である。一方、（開放側端部に設けられる）第３画像表示装置７２は、前面枠５１に対して、固定して設けられ、回動不能となっている。
【００１５】
　遊技盤２には、発射ハンドル６０の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域３が、レール部材４で囲まれて形成されている。また遊技盤２には、装飾用の盤面ランプ５が設けられている。遊技領域３には、遊技球を誘導する複数の遊技釘１６が突設されている。また、レール部材４の先端には球戻り防止片６が設けられており、一旦遊技領域へ誘導された遊技球が発射装置側へ戻るのを防止することが可能となる。
【００１６】
　また、遊技領域３の中央付近には、液晶表示装置からなる画像表示装置７が設けられている。尚、画像表示装置７は遊技盤２の裏面側から遊技盤２に対して取り付けられている。画像表示装置７の表示画面７ａには、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（単に「演出図柄」ともいう）が左右方向に並んで表示される演出図柄表示領域７ｂ（「演出図柄表示部」ともいう）が設けられており、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、遊技状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態）に応じて、当該遊技状態で遊技の主体として設定されている特別図柄（後述の第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示に同期して変動表示を行う。尚、演出図柄８Ｌのことを「左図柄」ともいい、演出図柄８Ｃのことを「中図柄」ともいい、演出図柄８Ｒのことを「右図柄」ともいう。
【００１７】
　図３に示す演出図柄表示領域７ｂの表示態様は、遊技状態が通常状態（後述する低確低ベース状態、状態Ａ）にあるときの１場面を示すものである。詳しくは後述するが、この低確低ベース状態では、始動口（第２始動口２１）への遊技球の入球頻度が高ベース状態と比較して低く設定されていると共に、特別図柄の当否判定確率（第１特別図柄当否判定及び第２特別図柄当否判定）が低確率（「所定確率」ともいう）で、且つ、第２特別図柄の変動時間が第１特別図柄の変動時間よりも長く（２倍以上）設定されている（外れ変動は全て１０分）。そのため、通常状態では、右遊技領域３Ｂ（第２遊技領域）に遊技球を発射して始動口（第２始動口２１又は第３始動口２６）に入球させて第２特別図柄を変動表示させるよりも、左遊技領域３Ａ（第１遊技領域）に遊技球を発射して第１始動口２０に入球させて第１特別図柄を変動表示させる遊技を行う方が、遊技者に有利とされている。すなわち、通常状態では、第１特別図柄（演出図柄）が主体となって変動表示する遊技状態といえる。このため、通常状態（状態Ａ）では、演出図柄表示領域７ｂ上の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、第１特別図柄と同期して変動表示及び停止表示を行う
ものとされている。
【００１８】
　また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはそれぞれ、例えば「１」～「９」までの数字をあらわした複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域７ｂに停止表示（導出表示）される左、中、右の演出図柄の表示態様（停止表示態様）によって、後述（図４参照）の第１特別図柄表示器４１ａ（「第１特別図柄表示部」ともいう）に表示される第１特別図

柄の変動表示の結果、及び、第２特別図柄表示器４１ｂ（「第２特別図柄表示部」ともいう）に表示される第２特別図柄の変動表示の結果（特別図柄当否判定の結果）を、遊技者が認識し易いように表示（報知）する。尚、第１特別図柄、第２特別図柄、及び、演出図柄のいずれか（又は全部）を指して単に「図柄」や「識別情報」ということもある。また、特別図柄当否判定を単に「当否判定」や「第１当否判定」ともいう。また、特別図柄当否判定を実行する制御部（主制御部８０）を「当否判定実行手段」や「第１当否判定実行手段」ともいう。

【００１９】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当り（「第１特定当り」や「第１特定結果」ともいう）となった場合には、「７７７」等の３桁同一の図柄（ゾロ目）（「大当り図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示する。また、小当り（「第２特定当り」や「第２特定結果」ともいう）となった場合には、「１３５」等の予め設定したチャンス図柄や「３★３」などの小当り専用図柄（「小当り図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示する。尚、小当りとなった際に、小当り専用図柄を停止表示する態様に変えて、小当り図柄と外れ図柄とで同じ態様の図柄を停止表示してもよい。また、小当りとして、複数の小当り（第１小当り、第２小当り等）を有する場合には、それらを区別可能に、異なる小当り図柄（第１小当り図柄、第２小当り図柄）を停止表示してもよいし、それらを区別困難なように、同じ（共通の）小当り図柄を停止表示してもよい。

【００２０】

また、特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合には、「６３７」や「３７３」などの３つの図柄のうち少なくとも１つの図柄が異なるバラケ図柄で演出図柄を停止表示する（「外れ図柄」ともいう）。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況（特別図柄当否判定の結果）を容易に把握することができる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第１特別図柄表示器４１ａや第２特別図柄表示器４１ｂに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域７ｂに表示される演出図柄８を見て把握する。また、演出図柄の変動表示の実行態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様や、第１演出図柄表示部７ｂのみを用いて演出表示する態様や第１演出図柄表示部７ｂに加えて第２演出図柄表示部７１ａ（表示画面７１ａ）及び第３演出図柄表示部７２ａ（表示画面７２ａ）の一方又は両方を用いて演出表示する態様を有している。また、これに加えて、第２演出図柄表示部７１ａ又は第３演出図柄表示部７２ａのみを用いて演出表示する態様を有していてもよい。

【００２１】

また、画像表示装置７の表示画面７ａ上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、当り遊技（大当り遊技、小当り遊技）に伴って実行される当り遊技演出（大当り遊技演出、小当り遊技演出）や、客待ち用のデモ演出などが表示される。尚、演出図柄遊技演出や当り遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。また、詳細は後述するが、遊技状態（状態Ａ、状態Ｂ又は状態Ｃ）や、左遊技領域３Ａに遊技球を発射して遊技を行う状態か、右遊技領域３Ｂに遊技球を発射して遊技を行う状態か等によって、演出図柄表示領域７ｂ上の表示態様が異なる態様とされる。また、本実施例１のパチンコ遊技機１は、第１特別図柄と第２特別図柄との両方を並行して（同時に）変動表示することが可能な遊技機であり、この様なタイプの遊技機を「同時変動機（並行変動機）」ともいう。

【００２２】

また画像表示装置７の表示画面７ａには、後述の第１特図保留の記憶数に応じて第１演出保留９ａを表示する第１演出保留表示領域９ｃ（第１演出保留表示部）と、後述の第２特図保留の記憶数に応じて第２演出保留９ｂを表示する第２演出保留表示領域９ｄ（第２演出保留表示部）とがある。演出保留表示領域における第１演出保留９ａ又は第２演出保留９ｂの表示態様（表示数）により、後述の第１特図保留表示器４３ａ（図４参照）にて

表示される第１特図保留の記憶数及び第２特図保留表示器４３ｂにて表示される第２特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。尚、第１演出保留表示部の表示位置や第２演出保留表示部の表示位置は、遊技状態、遊技モード又は実行する遊技演出（リーチ演出等）によって変化する場合がある。また、第１演出保留表示部及び第２演出保留表示部のうち、何れか一方だけ（例えば、遊技状態によって主体となる特別図柄（演出図柄）に対応する演出保留表示部だけ）を表示するようにしてもよい。

【００２３】

また、図３に示すように、遊技領域３の中央付近であって画像表示装置７の前方には、演出図柄表示領域７ｂを取り囲むように、センター装飾体１０が設けられている。センター装飾体１０の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部１１が設けられている。またセンター装飾体１０の左部には、中空状のワープ部１２が設けられている。ワープ部１２にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域３を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部１１へと誘導する。ステージ部１１の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部１１に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第１始動口２０に入球可能とされている。さらにセンター装飾体１０の上部には、ＬＥＤ等の電飾部材（盤面ランプ５）を有し遊技状態に応じて点灯可能であって、文字や図形等を象った装飾部材１３が配されている。

【００２４】

また、センター装飾体１０の上部であって、装飾部材１３の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材１４が設けられている。図３では、可動装飾部材１４の一部分のみが視認可能となっているが、例えば、比較的当りの可能性の高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材１４が下方に落下し（所定の動作態様で動作し）、当該可動装飾部材１４が表示画面７ａの前面を覆い、当該可動装飾部材１４の大部分が視認可能となる。これにより、遊技者は遊技興趣を高めると共に、当りへの期待感を高める。

【００２５】

遊技領域３における画像表示装置７の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第１始動口２０を備える固定入賞装置１９が設けられている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件（変動開始条件）が成立すると第１特別図柄に係る当否判定（第１特別図柄当否判定、第１当否判定）が実行されると共に、第１特別図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に当否判定の結果に基づいて第１特別図柄が停止表示する。

【００２６】

遊技領域３におけるセンター装飾体１０の右側領域（右遊技領域３Ｂ）の上方には、遊技球が通過可能（入球可能）なゲート２８（普図始動口や通過口や入球口や特定始動口ともいう）が設けられている。ゲート２８の上流側から入球した遊技球は、ゲート２８を通過し、遊技領域３を下流方向に流下する。尚、このゲート２８は、大当り遊技を開始するための開始ゲート２９（役連ゲートや作動ゲートともいう）を兼用している。つまり、本ゲートは、ゲート２８であり、開始ゲート２９でもある。ゲート２８に遊技球が入球（通過）すると、当該遊技球がゲートセンサ２８ａで検知され、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件（変動条件）が成立すると、普通図柄当否判定（「普図当否判定」や「第３当否判定」ともいう）を実行すると共に、普通図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に普通図柄当否判定の結果に基づいて普通図柄が停止表示する。当り普通図柄が停止表示すると、可動部材２３が動作（開動作）して第２始動口２１が開状態となる。また、可動部材２３を動作（開動作）させて第２始動口２１を開状態とするか否かの普通図柄当否判定を実行する制御部（主制御部８０）を「当否判定実行手段」や「第３当否判定実行手段」ともいう。尚、このゲートセンサ２８ａは、大当り遊技を開始するための開始ゲートセンサ２９ａを兼用している。つまり、本ゲートへの入球を検知するセンサは、ゲートセンサ２８ａであり、開始ゲートセンサ２９ａでもある。

【００２７】

また、詳しくは後述するが、ゲート２８（開始ゲート２９）を通過した際に、開始ゲー

ト２９としての機能が発揮されるのは、大当り遊技を実行可能な条件が成立しているとき（「大当り実行可能状態」や「大当り待機状態」ともいう）だけである。そのため、当該条件（大当り待機状態）が成立していないときに、ゲート２８（開始ゲート２９）を遊技球が通過した場合には、普通図柄に関する制御処理がなされ、大当り開始処理は実行されない。また、当該条件が成立しているときに（大当り待機状態で）、開始ゲート２９（ゲート２８）を遊技球が通過した場合には、待機中の大当り遊技が開始し、所定の大入賞口（第１大入賞口３０）が開状態（入球可能状態）となるラウンド遊技が開始する。

【００２８】

遊技領域３におけるセンター装飾体１０の右側領域（右遊技領域３Ｂ）であって、ゲート２８（開始ゲート２９）の下方（下流）の遊技領域には、第１大入賞口３０を備えた第１大入賞装置３１（「第１可変入球口」ともいう）が設けられている。第１大入賞装置３１は、開閉部材３２を備え、開閉部材３２の作動により第１大入賞口３０を開閉する。開閉部材３２は、上面が略長方形状（長板状）の遊技球通路とされており、閉状態では、第１大入賞口３０の入口を閉鎖すると共に、当該開閉部材３２上面を遊技球が通過可能となっている。また、図３に示すように、開閉部材３２の上面は、上流側から下流側へ（紙面左から右へ）傾斜状に形成されている。これにより、開閉部材３２が閉状態のとき、第１大入賞口３０の入口部に流下してきた遊技球は、第１大入賞口３０に入球することなく、開閉部材３２の上面を通過して、遊技領域の下流方向に流下する。

【００２９】

また、開閉部材３２は、第１大入賞口ソレノイド３３（図５参照）により駆動され、開閉部材３２が遊技盤３裏面方向に引っ込むことで、遊技球通路を形成していた開閉部材３２の上面がなくなる。これにより、開閉部材３２が開状態のとき、第１大入賞口３０の入口部に流下してきた遊技球は、第１大入賞口３０に入球することとなる。このように、第１大入賞口３０の入口を開閉する開閉部材３２は、出没式の開閉部材とされており、開状態（開放時）のときは流下してきた遊技球を円滑に第１大入賞口３０内に入球させると共に、閉状態（閉鎖時）のときは流下してきた遊技球を、傾斜状の上面通路によって、任意の方向（後述する第２始動口２１）に誘導することが可能となる。尚、第１大入賞口３０は、開閉部材３２が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第１大入賞装置３１（第１可変入球口）は、開閉部材３２の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

【００３０】

遊技領域３におけるセンター装飾体１０の右側領域（右遊技領域３Ｂ）であって、第１大入賞口３０の下方（下流）の遊技領域には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第３始動口２６を備える第２固定入賞装置２５が設けられている。第３始動口２６への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件（変動開始条件）が成立すると第２特別図柄に係る当否判定（第２特別図柄当否判定、第２当否判定）が実行されると共に、第２特別図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に当否判定の結果に基づいて第２特別図柄が停止表示する。尚、第１大入賞口３０の下方（下流）で遊技球通路が分岐しており（上段、下段）、第３始動口２６が設けられる上段側遊技球通路と、第２始動口３１及び第２大入賞口３５が設けられる下段側遊技球通路と、が形成されている。また、図３に示す通り、上段側遊技球通路に誘導された遊技球は、第３始動口２６の近傍に設けられた遊技釘１６に接触する等して第３始動口２６に入球するか、第３始動口２６に入球することなく下流に流下して、アウト口３４に流入する。また、第３始動口２６は常時入球可能な固定式の入賞装置（入球口）であるので、左打ち遊技で大当りとなって（所謂、初当り）、１回目の大当り遊技を右打ち遊技で実行した場合、当該大当り遊技中に遊技球を第３始動口２６に入球させ（保留し）、当該大当り遊技終了直後から第２特別図柄の変動表示を実行することが可能となる。

【００３１】

遊技領域３におけるセンター装飾体１０の右側領域（右遊技領域３Ｂ）であって、第１

大入賞口３０の下方（下流）の遊技領域には、遊技球の入球し易さが変化する可変式の第２始動口２１を備える可変入賞装置２２（「可変式始動口」や「可変始動口」ともいう）が設けられている。第２始動口２１への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件（変動開始条件）が成立すると第１特別図柄の当否判定（第１特別図柄当否判定）が実行されると共に、第１特別図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に当否判定の結果に基づいて第１特別図柄が停止表示する。

【００３２】

可変入賞装置２２は、可動部材２３（「開閉部材」ともいう）を備え、可動部材２３の作動によって第２始動口２１を開閉するものである。この開閉動作によって、第２始動口２１は、第１の態様（閉状態）から当該第１の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第２の態様（開状態）へと変化可能である。本実施例１では、第２始動口２１は、可動部材２３が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材２３が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第２始動口２１は、可動部材２３が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材２３が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくてもよい。

【００３３】

また、可動部材２３は、開閉部材３２と同様に、上面が略長方形状（長板状）の遊技球通路とされており、閉状態では、第２始動口２１の入口を閉鎖すると共に、当該可動部材２３上面を遊技球が通過可能となっている。また、図３に示すように、可動部材２３の上面は、上流側から下流側へ（紙面右から左へ）傾斜状に形成されている。これにより、可動部材２３が閉状態のとき、第２始動口２１の入口部に流下してきた遊技球は、第２始動口２１に入球することなく、可動部材２３の上面を通過して、遊技領域の下流方向に流下する。

【００３４】

また、可動部材２３は、第２始動口ソレノイド２４（図５参照）により駆動され、可動部材２３が遊技盤３裏面方向（遊技盤面と垂直方向）に引っ込むことで、遊技球通路を形成していた可動部材２３が第２始動口２１の入口部からなくなる。これにより、可動部材２３が開状態のとき、第２始動口２１の入口部に流下してきた遊技球は、第２始動口２１に入球することとなる。このように、第２始動口２１の入口を開閉する可動部材２３は、開閉部材３２と同様の出没式の開閉部材とされており、開状態（開放時）のときは流下してきた遊技球を円滑に第２始動口２１内に入球させると共に、閉状態（閉鎖時）のときは流下してきた遊技球を、傾斜状の上面通路によって、任意の方向（後述する第２大入賞口３５）に誘導する。

【００３５】

このように、右側領域（右遊技領域３Ｂ）に遊技球を発射して遊技を行う状態において、遊技球が第２始動口２１に入球した場合には第１特別図柄当否判定が実行されて第１特別図柄が変動表示し、遊技球が第３始動口２６に入球した場合には第２特別図柄当否判定が実行されて第２特別図柄が変動表示する。従って、右側領域（右遊技領域３Ｂ）に遊技球を発射して遊技を行う状態（右打ち遊技）において、第１特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う遊技状態（状態Ｂ：低確高ベース状態、高確高ベース状態）と、第２特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う遊技状態（状態Ｃ：高確低ベース状態）と、を有している。

【００３６】

また、遊技領域３におけるセンター装飾体１０の右側領域（右遊技領域３Ｂ）であって、第２始動口２１の下方（下流）の遊技領域には、第２大入賞口３５を備えた第２大入賞装置３６（「第２可変入球口」ともいう）が設けられている。第２大入賞装置３６は、開閉部材３７を備え、開閉部材３７の作動により第２大入賞口３５を開閉する。開閉部材３７は、開閉部材３２と同様に、上面が略長方形状（長板状）の遊技球通路とされており、閉状態では、第２大入賞口３５の入口を閉鎖すると共に、当該開閉部材３７上面を遊技球が通過可能となっている。また、図３に示すように、開閉部材３７の上面は、上流側から

下流側へ（紙面右から左へ）傾斜状に形成されている。これにより、開閉部材３７が閉状態のとき、第２大入賞口３５の入口部に流下してきた遊技球は、第２大入賞口３５に入球することなく、開閉部材３７の上面を通過して、遊技領域の下流方向に流下する。

【００３７】

また、開閉部材３７は、第２大入賞口ソレノイド３８（図５参照）により駆動され、開閉部材３７が遊技盤３裏面方向（遊技盤面と垂直方向）に引っ込むことで、遊技球通路を形成していた開閉部材３７が第２大入賞口３５の入口部からなくなる。これにより、開閉部材３７が開状態のとき、第２大入賞口３５の入口部に流下してきた遊技球は、第２大入賞口３５に入球することとなる。このように、第２大入賞口３５の入口を開閉する開閉部材３７は、開閉部材３２と同様の出没式の開閉部材とされており、開状態（開放時）のときは流下してきた遊技球を円滑に第２大入賞口３５内に入球させると共に、閉状態（閉鎖時）のときは流下してきた遊技球を、傾斜状の上面通路によって、任意の方向（アウト口３４）に誘導することが可能となる。尚、第２大入賞口３５は、開閉部材３７が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第２大入賞装置３６（第２可変入球口）は、開閉部材３７の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

【００３８】

また、遊技領域３におけるセンター装飾体１０の左側領域（左遊技領域３Ａ）の下方の遊技領域には、複数（３個）の一般入球口２７が設けられている。このように各種入球口等が配されている遊技領域３を、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第１遊技領域）３Ａと、右側の右遊技領域（第２遊技領域）３Ｂと、に分けることができる。左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちといい、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本パチンコ遊技機１では、遊技開始の際の通常状態（低確低ベース状態、状態Ａ）は左打ちにて第１始動口２０への入球を狙う。すなわち、遊技開始時の通常状態は、左打ちによる第１始動口２０への入球（第１特別図柄当否判定）を主体とした左打ち遊技となる。

【００３９】

一方、第１始動口２０への入球に基づく当否判定（第１特別図柄当否判定）において大当りとなると、大当り遊技、並びに、大当り遊技（特別遊技）終了後（低確高ベース状態、高確高ベース状態又は高確低ベース状態）は、右打ちにて、ゲート２８、第１大入賞口３０、第２始動口２１、第３始動口２６、又は、第２大入賞口３５への入球を狙う遊技となる。具体的に、左打ち遊技で大当りとなると、まず、大当り待機状態となり、ゲート２８への入球を狙う右打ち遊技となる。次に、大当り待機状態においてゲート２８（開始ゲート２９）に入球すると大当り遊技が開始し、主に第１大入賞口３０への入球を狙う右打ち遊技となる。

【００４０】

また、大当り遊技が終了し、大当り遊技終了後の遊技状態が低確高ベース状態又は高確高ベース状態（状態Ｂ）となると、主にゲート２８（普図ゲート）及び第２始動口２１への入球を狙う右打ち遊技となる。一方、大当り遊技が終了し、大当り遊技終了後の遊技状態が高確低ベース状態（状態Ｃ）となると、第３始動口２６及び第２大入賞口３５への入球を狙う右打ち遊技となる。すなわち、低確高ベース状態及び高確高ベース状態（状態Ｂ）は、右打ちによって第２始動口２１への入球（第１特別図柄当否判定）を主体とする右打ち遊技となり、高確低ベース状態（状態Ｃ）は、右打ちによって第３始動口２６への入球（第２特別図柄当否判定）を主体とする右打ち遊技となる。これによって、同じ右打ち遊技であっても、遊技状態（状態Ｂ又は状態Ｃ）によって、主体となる始動口（特別図柄当否判定の対象）が異なることとなる。

【００４１】

また、右遊技領域３Ｂ（第２遊技領域）において、ゲート２８よりも上流側には、第２アウト口３４ｂが設けられ、右遊技領域３Ｂのゲート２８より下流の遊技領域に流入する遊技球の量を調整可能（減少可能）としている。すなわち、第２アウト口３４ｂは、右遊

技領域３Ｂに設置される全ての入球口よりも上流側に設置され、当該第２アウト口３４ｂの近傍に設けた遊技釘によって、これら入球口の設置領域への遊技球の入球割合（進入割合）を調整可能としている。また、更に右遊技領域３Ｂ（第２遊技領域）において、第２始動口２１の下流であって、小当り用の大入賞口である第２大入賞口３５の上流に、第３アウト口３４ｃを設けている。この第３アウト口３４ｃによって、小当り発生時の第２大入賞口３５側の遊技領域への遊技球の進入割合、すなわち、小当り遊技中の第２大入賞口３５への入球割合を調整可能としている。第３アウト口３４ｃの近傍に設けた遊技釘によって、第２大入賞口３５への遊技球の入球割合（進入割合）を調整可能としている。

【００４２】

そして、第１始動口２０、第２始動口２１、第１大入賞口３０、第２大入賞口３５、及び一般入球口２７に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（「賞球」、「遊技利益」ともいう）が払い出される（付与される）。本実施例では、第１大入賞口３０への入球に基づいて払い出される賞球の個数（遊技利益の量）を、第２大入賞口３５への入球に基づいて払い出される賞球の個数（遊技利益の量）よりも多く設定している。具体的に、第１大入賞口３０は、１個の入球に対して１５個の賞球を払い出すものとしており、第２大入賞口３５は、１個の入球に対して１０個の賞球を払い出すものとしている。

【００４３】

また、図３及び図４に示すように、遊技盤２の右下部には主表示器４０が配置されている。主表示器４０には、第１特別図柄を変動表示及び停止表示する第１特別図柄表示器４１ａ（第１特別図柄表示部）、第２特別図柄を変動表示及び停止表示する第２特別図柄表示器４１ｂ（第２特別図柄表示部）、及び、普通図柄（「特定識別情報」ともいう）を変動表示及び停止表示する普通図柄表示器４２（普通図柄表示部）が含まれている。また主表示器４０には、第１特別図柄に係る当否判定情報（第１特図保留）の記憶数を表示する第１特図保留表示器４３ａ、第２特別図柄に係る当否判定情報（第２特図保留）の記憶数を表示する第２特図保留表示器４３ｂ、及び、普通図柄表示器４２の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器４４が含まれている。

【００４４】

また、主表示器４０には、第１特別図柄当否判定又は第２特別図柄当否判定の結果が当りになったことを示す当り表示器４８、第１特別図柄当否判定又は第２特別図柄当否判定の結果が当りになった場合に、実行される当り遊技のラウンド数を示すラウンド表示器４５、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器４６、及び、遊技球の発射方向、すなわち右打ちすべき状態か左打ちすべき状態かを示す発射方向表示器４７が含まれている。また、主表示器４０には、第１特別図柄の変動状態（ｃ１）、第２特別図柄の変動状態（ｃ２）及び普通図柄の変動状態（ｃ３）を示す変動状態表示器４９が含まれている。これら主表示器４０に含まれる各種表示器は後述の主制御部によって表示制御される。

【００４５】

第１特別図柄の変動表示は、第１始動口２０又は第２始動口２１への遊技球の入球に基づいて行われる。第２特別図柄の変動表示は、第３始動口２６への遊技球の入球に基づいて行われる。尚、以下の説明では、第１特別図柄及び第２特別図柄を総称して特別図柄ということがある。また、第１特別図柄表示器４１ａ及び第２特別図柄表示器４１ｂを総称して特別図柄表示部４１ということがある。また、第１特図保留表示器４３ａ及び第２特図保留表示器４３ｂを総称して特図保留表示部４３ということがある。

【００４６】

特別図柄表示部４１では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後停止表示し、停止表示（導出表示）された特別図柄（停止図柄）によって、第１始動口２０、第２始動口２１又は第３始動口２６への入球に基づく当否判定（特別図柄当否判定、大当り抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定識別情報）である場合（すなわち、大当り図柄や小当り図柄である場合）には、停

止表示された特定特別図柄の種類に応じた開放パターンで、第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５を開放させる特別遊技（大当り遊技、小当り遊技）が行われる。尚、特別遊技における大入賞口（第１大入賞口３０及び／又は第２大入賞口３５）の開放パターンについては後述する。

【００４７】

具体的に、図４に示すとおり、第１特別図柄表示器４１ａは、「ｉ～ｐ」で示す８個のＬＥＤで構成されており、第１特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、第１特別図柄当否判定の結果が、１５Ｒ第１大当りとなった場合には、「ｉｊｎ」の３個のＬＥＤを点灯し残りを消灯する。また、４Ｒ第２大当りとなった場合には、「ｊｎｋｌ」の４個のＬＥＤを点灯し、残りを消灯する。また、外れとなった場合には、「ｌｏ」の２個のＬＥＤを点灯し、残りを消灯することができる。また、第２特別図柄表示器４１ｂは、「ａ～ｈ」で示す８個のＬＥＤで構成されており、第２特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。停止表示態様については、第１特別図柄表示器４１ｂと同様に、第２特別図柄当否判定の結果（大当り、小当り、外れ）に応じて夫々異なる表示態様に定められている。また、特別図柄が停止表示される前（導出表示前）には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば予め定められた順序で、左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯する態様とすることができる。

【００４８】

このように、第１特別図柄表示器４１ａ及び第２特別図柄表示器４１ｂは、夫々複数のＬＥＤ（表示部）で構成され、第１特別図柄の変動表示中は、第１特別図柄表示器４１ａに対応する複数のＬＥＤを所定順序で点灯（点滅）表示させ、変動時間が経過すると、第１特別図柄当否判定の結果に応じた第１特別図柄を、大当り種別（１種類であれば１態様）や小当り種別（１種類であれば１態様）や外れ種別（１種類であれば１態様）を示す表示態様で停止表示する。

【００４９】

また、変動状態表示器４９は、表示部ｃ１（ＬＥＤｃ１）、表示部ｃ２（ＬＥＤｃ２）及び表示部ｃ３（ＬＥＤｃ３）を備えており、表示部ｃ１によって第１特別図柄の変動状態を示し、表示部ｃ２によって第２特別図柄の変動状態を示し、表示部ｃ３によって普通図柄の変動状態を示している。具体的に、第１特別図柄の変動状態を示す表示部ｃ１は、第１特別図柄表示器４１ａよりも少ない数のＬＥＤ（表示部、表示器）である１個のＬＥＤ（表示部）で構成されている。そして、第１特別図柄の変動表示中は、点滅表示し、第１特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄当否判定の結果に応じた表示態様で停止表示する。具体的に、外れの場合は消灯で停止表示し、大当りの場合は大当り種別を問わず全て赤色点灯で停止表示する。また、第１特別図柄の変動表示が中断（一時停止）する場合は、黄色点灯で停止表示する。

【００５０】

従って、表示部ｃ１は、第１特別図柄の変動表示中は点滅表示とされ、変動表示の中断中は黄色点灯表示とされ、大当り図柄の停止中は赤色点灯表示とされ、外れ図柄の停止中は消灯（非表示）とされる。これにより、変動状態表示器４９の表示部ｃ１を見ることで、第１特別図柄の変動状態（変動中、中断中、停止中、当否判定結果）を把握することが可能となる。また、変動状態表示器４９は、第１特別図柄表示器４１ａよりも簡易な構成（表示器の数が少ない）としているため、大当り種別等を詳細に把握することは困難であるが、変動状態を容易に把握することが可能となる。また、変動状態表示器４９（表示部ｃ１）は、第２の第１特別図柄表示器４１ａとしての機能を果たしている。尚、「変動表示の中断」とは、同時に実行される他方の特別図柄（第２特別図柄）の当否判定の結果が大当りとなった場合等にされうる処理で、変動表示を一時的に中断し、解除条件が成立した後に、変動表示を再開する処理である。

【００５１】

また、第２特別図柄の変動状態を示す表示部ｃ２は、表示部ｃ１と同様に、第２特別図

柄表示器４１ｂよりも少ない数のＬＥＤ（表示部、表示器）である１個のＬＥＤ（表示部）で構成されている。そして、第２特別図柄の変動表示中は、点滅表示し、第２特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄当否判定の結果に応じた表示態様で停止表示する。具体的に、外れの場合は消灯で停止表示し、大当りの場合は大当り種別を問わず全て赤色点灯で停止表示し、小当りの場合は小当り種別を問わず全て緑色点灯（小当り態様）で停止表示する。また、第２特別図柄の変動表示が中断（一時停止）する場合は、黄色点灯で停止表示する。

【００５２】

従って、表示部ｃ２は、第２特別図柄の変動表示中は点滅表示とされ、変動表示の中断中は黄色点灯表示とされ、大当り図柄の停止中は赤色点灯表示とされ、小当り図柄の停止中は緑色点灯表示とされ、外れ図柄の停止中は消灯（非表示）とされる。これにより、変動状態表示器４９の表示部ｃ２を見ることで、第２特別図柄の変動状態（変動中、中断中、停止中、当否判定結果）を把握することが可能となる。また、変動状態表示器４９は、第２特別図柄表示器４１ｂよりも簡易な構成（表示器の数が少ない）としているため、大当り種別等を詳細に把握することは困難であるが、変動状態を容易に把握することが可能となる。また、変動状態表示器４９（表示部ｃ２）は、第２の第２特別図柄表示器４１ｂとしての機能を果たしている。

【００５３】

尚、変動状態表示器４９の表示部ｃ１に表示される表示態様（図柄）を、「第１状態図柄」や「第１副図柄」ともいう。また、表示部ｃ１の停止態様から第１特別図柄当否判定の結果を確認可能であるため、「第１確認図柄（単に「確認図柄」ともいう）」ともいう。また、表示部ｃ２に表示される表示態様（図柄）を、「第２状態図柄」や「第２副図柄」ともいう。また、表示部ｃ２の停止態様から第２特別図柄当否判定の結果を確認可能であるため、「第２確認図柄（単に「確認図柄」ともいう）」ともいう。また、第１状態図柄は、第１特別図柄の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示をし、第２状態図柄は、第２特別図柄の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示をする。従って、第１特別図柄の特別図柄当否判定の結果が外れの場合、第１状態図柄は、消灯（外れ態様）で停止表示し、大当りの場合は大当り種別を問わず全て赤色点灯（大当り態様）で停止表示する。第２特別図柄と第２状態図柄との関係も同様である。

【００５４】

また、普通図柄の変動状態を示す表示部ｃ３は、表示部ｃ１と同様に、普通図柄表示器４２よりも少ない数のＬＥＤ（表示部、表示器）である１個のＬＥＤ（表示部）で構成されている。そして、普通図柄の変動表示中は、点滅表示し、普通図柄の変動時間が経過すると、普通図柄当否判定の結果に応じた表示態様で停止表示する。具体的に、外れの場合は消灯で停止表示し、当りの場合は当り種別を問わず赤色点灯で停止表示する。また、普通図柄の変動表示が中断（一時停止）する場合は、黄色点灯で停止表示する。

【００５５】

従って、表示部ｃ３は、普通図柄の変動表示中は点滅表示とされ、変動表示の中断中は黄色点灯表示とされ、当り図柄の停止中は赤色点灯表示とされ、外れ図柄の停止中は消灯（非表示）とされる。これにより、変動状態表示器４９の表示部ｃ３を見ることで、普通図柄の変動状態（変動中、中断中、停止中、当否判定結果）を把握することが可能となる。また、変動状態表示器４９は、普通図柄表示器４２よりも簡易な構成（表示器の数が少ない）としているため、当り種別等を詳細に把握することは困難であるが、変動状態を容易に把握することが可能となる。

【００５６】

尚、変動状態表示器４９の表示部ｃ３に表示される表示態様（図柄）を、「第１状態普通図柄」や「第１副普通図柄」ともいう。また、第１状態普通図柄は、普通図柄の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示をする。従って、普通図柄の当否判定の結果が外れの場合は消灯（外れ態様）で停止表示し、当りの場合は当り種別を問わず赤色点灯（当り態様）で停止表示する。

【００５７】
本実施例では、特別図柄表示器（第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ）と変動状態表示器４９とを設け、何れによっても特別図柄の変動状態を把握可能としているため、変動状態を詳細に把握可能な多数のＬＥＤを有する特別図柄表示器（第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ）の何れかのＬＥＤが故障（破損、断線等）した場合でも、変動状態表示器４９によっておよその変動状態を把握することが可能となる。また、普通図柄表示器４２と変動状態表示器４９についても同様である。また、本実施例では、特別図柄表示器（第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ）と変動状態表示器４９とを何れも主制御部で表示制御する。
【００５８】
ここで、特別図柄や演出図柄の停止表示態様（変動表示の表示結果）のうち、特別図柄当否判定の結果が当り（大当り又は小当り）の場合に対応する停止表示態様のことを「当り態様」、「特定態様」、「特定表示態様」又は「特定表示結果」ともいい、特別図柄当否判定の結果が外れの場合に対応する停止表示態様のことを「外れ態様」、「非特定態様」、「非特定表示態様」又は「非特定表示結果」ともいう。また、特別図柄当否判定の結果が大当りの場合に対応する停止表示態様のことを「大当り態様」や「大当り図柄」ともいい、特別図柄当否判定の結果が小当りの場合に対応する停止表示態様のことを「小当り態様」や「小当り図柄」ともいう。さらに、画像表示装置、第１特別図柄表示器４１ａ（第１特別図柄表示部）、第２特別図柄表示器４１ｂ（第２特別図柄表示部）及び特別図柄表示部４１の何れか又は全部を指して「変動表示手段」や「識別情報表示手段」ともいう。
【００５９】
本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０、第２始動口２１又は第３始動口２６への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は、主制御部８０のＲＡＭに形成される特図保留記憶部８５に一旦記憶される。詳細には、第１始動口２０又は第２始動口２１への入球に基づいて取得した情報であれば第１特図保留（「第１取得情報」ともいう）として第１特図保留記憶部８５ａに記憶され、第３始動口２６への入球に基づいて取得した情報であれば第２特図保留（「第２取得情報」ともいう）として第２特図保留記憶部８５ｂに記憶される。各々の特図保留記憶部８５に記憶可能な特図保留の数には上限が設定されており、本実施例１における上限値はそれぞれ４個となっている。これら第１特図保留記憶部８５ａ及び第２特図保留記憶部８５ｂを、夫々「第１取得情報記憶手段」及び「第２取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。
【００６０】
特図保留記憶部８５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０、第２始動口２１又は第３始動口２６への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに実行できない場合、すなわち、夫々の特別図柄の変動表示の実行中や、何れかの特別図柄当否判定に基づく特別遊技の実行中は、所定個数（夫々４個）を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保（保留）することができるようになっている。
【００６１】
そしてこのような特図保留の数は、第１特図保留表示器４３ａ及び第２特図保留表示器４３ｂに表示される。具体的に、第１特図保留表示器４３ａは、「ｕｖ」の２個のＬＥＤで構成されており、第１特図保留の数に応じてＬＥＤを表示制御することにより、第１特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が０の場合は「ｕ□ｖ□」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両ＬＥＤを消灯する表示態様とし、保留数が１の場合は「ｕ□ｖ●」というようにｕのＬＥＤを消灯ｖのＬＥＤを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数が２の場合は「ｕ●ｖ□」というようにｕのＬＥＤを赤色で点灯させｖのＬＥＤを消灯する表示態様とすることができる。

また、保留数が３の場合は「ｕ●ｖ●」というように両方のＬＥＤを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数が４（上限数）の場合は「ｕ▲ｖ▲」というように両方のＬＥＤを緑色で点灯させ表示態様とすることができる。また、第２特図保留表示器４３ｂは、「ｗｘ」の２個のＬＥＤで構成されており、第２特図保留の数に応じてＬＥＤを表示制御することにより、第２特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が０の場合は「ｗ□ｘ□」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両ＬＥＤを消灯する表示態様とし、保留数１～４についても第１特図保留表示器４３ａと同様に定められている。

【００６２】

普通図柄の変動表示は、ゲート２８への遊技球の通過（ゲートセンサ２８ａでの検知）に基づいて行われる。普通図柄表示器４２では、普通図柄を所定時間変動表示した後、停止表示し、停止表示された普通図柄（停止図柄）によって、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄当否判定の結果を報知する。停止表示される普通図柄は、普通図柄当否判定によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（当り普通図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第２始動口２１を開放させる補助遊技（「特定遊技」ともいう）が行われる。また、補助遊技（特定遊技）を実行する手段（主制御部）を補助遊技実行手段（特定遊技実行手段）ともいう。尚、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。

【００６３】

具体的に、図４に示す通り、普通図柄表示器４２は、「ｓｔ」の２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、判定結果が当りである場合には、「ｓ■ｔ■」（例えば、■：点灯、□：消灯とする）というように両ＬＥＤが点灯した当り普通図柄を停止表示する。また、判定結果が外れである場合には、「ｓ□ｔ■」というようにｔのＬＥＤのみが点灯した態様の外れ普通図柄を表示する。普通図柄が停止表示する前には、予め定められた所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示が実行される。その変動表示の態様は、例えば両ＬＥＤが交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

【００６４】

本パチンコ遊技機１は、ゲート２８への遊技球の通過があると、その通過に基づいて普通図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は主制御部８０のＲＡＭに形成される普図保留記憶部８６に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部８６に記憶可能な普図保留の数には上限が設定されており、本実施例１における上限値は４個となっている。普図保留記憶部８６に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示が、その通過時にすぐ実行できない場合、すなわち、普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中は、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保（保留）することができる。

【００６５】

この普図保留の数は、普図保留表示器４４に表示される。具体的に、普図保留表示器４４は、「ｑｒ」の２個のＬＥＤで構成されており、普図保留の数に応じてＬＥＤを点灯させることにより普図保留の数を表示する。例えば、保留数が０の場合は「ｑ□ｒ□」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両ＬＥＤを消灯する表示態様とし、保留数が１の場合は「ｑ□ｒ●」というようにｑのＬＥＤを消灯し、ｒのＬＥＤを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数２～４についても第１特図保留表示器４３ａと同様に定められている。

【００６６】

次に、図２及び図５に基づいて、本パチンコ遊技機１における電気的な構成を説明する

。本実施例１のパチンコ遊技機１は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板８０（「主制御部」や「メイン制御部」や「遊技制御部」ともいう）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行う副制御基板９０（「副制御部」や「サブ制御部」や「演出制御部」ともいう）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板１１０（「払出制御部」ともいう）、画像表示装置７に表示される演出図柄８、演出表示器１０２に表示される図柄、第３演出保留表示器１０３ａ、及び第４演出保留表示器１０３ｂ等の表示制御を行う画像制御基板１００（画像制御部）等を備えている。図２に示すように、パチンコ遊技機１の後面側（裏面側）の略中央部には主制御基板８０を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７及び画像制御基板１００を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上には副制御基板９０を収納した副制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板１０９を収納する電源基板ケースが設けられている。

【００６７】

主制御基板８０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機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」）８１が実装されている。遊技制御用マイコン８１には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶したＲＯＭ、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ、ＲＯＭに記憶されたプログラムを実行するＣＰＵが含まれている。遊技制御用マイコン８１は、入出力回路８７（Ｉ／Ｏポート部）を介して他の基板等とデータ（情報）の送受信を行う。入出力回路８７は、遊技制御用マイコン８１に内蔵されていてもよい。また、ＲＯＭは外付けであってもよい。遊技制御用マイコン８１のＲＡＭには、上述した特図保留記憶部８５（第１特図保留記憶部８５ａ及び第２特図保留記憶部８５ｂ）と普図保留記憶部８６とが設けられている。

【００６８】

主制御基板８０には、中継基板８８を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板８０には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板８０から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第１始動口センサ２０ａ、第２始動口センサ２１ａ、第３始動口センサ２６ａ、ゲートセンサ２８ａ（開始ゲートセンサ２９ａ）、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、及び一般入球口センサ２７ａが接続されている。これら各種センサを「検知手段」ともいう。

【００６９】

第１始動口センサ２０ａは、第１始動口２０内に設けられて第１始動口２０に入球した遊技球を検知するものである。第２始動口センサ２１ａは、第２始動口２１内に設けられて第２始動口２１に入球した遊技球を検知するものである。第３始動口センサ２６ａは、第３始動口２６内に設けられて第３始動口２６に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ２８ａ（開始ゲートセンサ２９ａ）は、ゲート２８内に設けられてゲート２８を通過した遊技球を検知するものである。第１大入賞口センサ３０ａは、第１大入賞口３０内に設けられて第１大入賞口３０に入球した遊技球を検知するものである。第２大入賞口センサ３５ａは、第２大入賞口３５内に設けられて第２大入賞口３５に入球した遊技球を検知するものである。一般入球口センサ２７ａは、各一般入球口２７内にそれぞれ設けられて一般入球口２７に入球した遊技球を検知するものである。

【００７０】

また、ソレノイド類としては、第２始動口ソレノイド２４、第１大入賞口ソレノイド３３、及び、第２大入賞口ソレノイド３８が接続されている。第２始動口ソレノイド２４は、可変入賞装置２２の可動部材２３を駆動するためのものである。第１大入賞口ソレノイド３３は、第１大入賞装置３１の開閉部材３２を駆動するためのものである。第２大入賞口ソレノイド３８は、第２大入賞装置３６の開閉部材３７を駆動するためのものである。さらに、主制御基板８０には、第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ、普通図柄表示器４２、第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ、普図保留

表示器４４、変動状態表示器４９、ラウンド表示器４５、遊技状態表示器４６、発射方向表示器４７、及び当り表示器４８が接続されている。すなわち、これらの主表示器４０の表示制御は、遊技制御用マイコン８１（主制御部８０）によりなされる。

【００７１】

また、主制御基板８０は、払出制御基板１１０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１１０から信号を受信する。払出制御基板１１０には、賞球や貸球を払い出す払出装置１２０、及び、カードユニット１３５が接続されているとともに、発射制御基板１１１（「発射制御部」ともいう）を介して発射装置１１２が接続されている。発射装置１１２には、発射ハンドル６０（図１参照）が含まれる。尚、カードユニット１３５とは、パチンコ遊技機１の一端側（通常は図１紙面左側）に隣接して設置され、遊技者が所定の球貸出操作を行うことで、挿入されたプリペイドカード（遊技価値記憶媒体）等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするものである。

【００７２】

払出制御基板１１０は、プログラムに従ってパチンコ遊技機１の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン１１６（「払出制御用マイコン」ともいう）が実装されている。払出制御用マイコン１１６には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶したＲＯＭ、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ、ＲＯＭに記憶されたプログラムを実行するＣＰＵが含まれている。払出制御用マイコン１１６は、入出力回路１１７を介し、遊技制御用マイコン８１からの信号や、パチンコ遊技機１に接続されたカードユニット１３５からの信号に基づいて、払出装置１２０の払出モータ１２１を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ１２２、１２３により検知される。尚、遊技者による発射装置１１２のハンドル６０（図１参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ１１４が発射ハンドル６０への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム１１５が発射ハンドル６０の回転量を検知する。そして、発射ボリューム１１５の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ１１３が駆動制御される。

【００７３】

また、主制御基板８０は、副制御基板９０に対し各種コマンドを送信する。主制御基板８０と副制御基板９０との接続は、主制御基板８０から副制御基板９０への信号の送信のみが可能な単方向（一方向）通信接続となっている。すなわち、主制御基板８０と副制御基板９０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。また、図５に示すように、副制御基板９０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン９１（「演出制御用マイコン」）が実装されている。演出制御用マイコン９１には、遊技の進行に伴って遊技演出を制御するためのプログラム等を記憶したＲＯＭ、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ、ＲＯＭに記憶されたプログラムを実行するＣＰＵが含まれている。演出制御用マイコン９１は、入出力回路９５を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路９５は、演出制御用マイコン９１に内蔵されていてもよい。また、ＲＯＭは外付けであってもよい。

【００７４】

副制御基板９０には、画像制御基板１００、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７が接続されている。副制御基板９０の演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板１００の画像制御用ワンチップマイコン１０１（「画像制御用マイコン」）のＣＰＵ（ＶＤＰ）に、画像表示装置７（第１画像表示装置）、第２画像表示装置７１、第３画像表示装置７２、演出表示器１０２、第３演出保留表示器１０３ａ、及び第４演出保留表示器１０３ｂの表示制御を行わせる。画像制御基板１００のＲＡＭは、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板１００のＲＯＭには、画像表示装置に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄、保留図柄等を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板１００のＣＰＵ（ＶＤＰ）は、演出制御

用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭから画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【００７５】

演出表示器１０２は、２個のＬＥＤからなり、そのうち一方のＬＥＤが第１特別図柄の変動表示及び停止表示にあわせて変動表示及び停止表示を行い、他方のＬＥＤが第２特別図柄の変動表示及び停止表示にあわせて変動表示及び停止表示を行い、対応するＬＥＤの点灯・消灯、又は色により、第１特別図柄又は第２特別図柄の表示結果（特別図柄当否判定の結果）を示す表示態様で停止表示する。また、第３演出保留表示器１０３ａ、及び第４演出保留表示器１０３ｂも同様に、夫々２個のＬＥＤからなる。そして、２個のＬＥＤの点灯・消灯、又は色の組合せにより、第３演出保留表示器１０３ａは第１演出保留表示領域９ｃに表示される保留個数及び第１特図保留表示器４３ａで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、第４演出保留表示器１０３ｂは第２演出保留表示領域９ｄに表示される保留個数及び第２特図保留表示器４３ｂで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。

【００７６】

キャラクタ図柄を表示画面７ａ（演出図柄表示部）の一部又は略全体に表示したり、可動装飾部材１４を表示画面７ａ（演出図柄表示部）の前方に動作させて表示画面７ａ（演出図柄表示部）の一部又は略全体を被覆したりすることで、演出図柄８、第１演出保留表示部９ｃ、又は、第２演出保留表示部９ｄの一部又は全部が視認できない状態になることがある。このような被覆状態となった際も、確実に演出図柄の変動表示及び停止表示、保留個数等を確認可能なように、補助的に、これら演出表示器１０２、第３演出保留表示器１０３ａ、及び、第４演出保留表示器１０３ｂを設けている。尚、演出表示器１０２、第３演出保留表示器１０３ａ、及び、第４演出保留表示器１０３ｂの表示態様は、可動装飾部材１４の動作等によって視認が阻害されることなく、常に視認できる状態となっている。また、画像制御基板１００の画像制御用ワンチップマイコン１０１に換えて、または加えてＶＤＰ（Video Display Processor）を設けてもよい。

【００７７】

また、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ６７から出力する音声等の音響データは、副制御基板９０のＲＯＭに格納されている。尚、音声制御基板１０６にＣＰＵを実装してもよく、その場合、そのＣＰＵに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板１０６にＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに音響データを格納してもよい。また、スピーカ６７を画像制御基板１００に接続し、画像制御基板１００のＣＰＵ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１００のＲＯＭに音響データを格納してもよい。また、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ６６や盤面ランプ５等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を、ＲＯＭに格納されているデータから決定し、ランプ制御基板１０７を介して枠ランプ６６や盤面ランプ５等のランプ（ＬＥＤ）の点灯制御を行う。

【００７８】

さらに、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７に中継基板１０８を介して接続された可動装飾部材１４を動作させる。尚、可動装飾部材１４は、図１では一部分のみ視認可能となっているが、センター装飾体１０に設けられた可動式のいわゆるギミック（可動部材）のことである。演出制御用マイコン９１は、可動装飾部材１４を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ（「駆動データ」ともいう）を、副制御基板９０のＲＯＭに格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材１４の動作を制御する。尚、ランプ制御基板１０７にＣＰＵを実装してもよく、その場合、そのＣＰＵにランプの点灯制御や可動装飾部材１４の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板１０７にＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに発光パターンや動作パターンに

関するデータを格納してもよい。

【００７９】

また、副制御基板９０には、第１演出ボタン６３ａ又は第２演出ボタン６３ｂ（図１参照）が操作（押す、回転、引く等）されたことを検知する第１演出ボタン検知スイッチ６３ｃ及び第２演出ボタン検知スイッチ６３ｄが接続されている。従って、第１演出ボタン６３ａ又は第２演出ボタン６３ｂに対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチから副制御基板９０に対して信号が出力される。

【００８０】

次に、本実施例１のパチンコ遊技機１における特別図柄当否判定に係る制御について説明する。特別図柄当否判定の結果として、「大当り」、「小当り」、「外れ」を有している。「大当り」のときには、特別図柄表示部４１に「大当り図柄」が停止表示される。大当り図柄（特定表示結果）は、後述する大当りの種別に応じて予め定められている（図６参照）。また「小当り」のときには、特別図柄表示部４１に「小当り図柄」が停止表示される。また「外れ」のときには、特別図柄表示部４１に「外れ図柄」が停止表示される。大当り又は小当りと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５を開放する「特別遊技」が実行される。大当りとなって実行される特別遊技を「大当り遊技」や「第１特別遊技」ともいい、小当りとなって実行される特別遊技を「小当り遊技」や「第２特別遊技」ともいう。

【００８１】

当りには複数の種別があり、特別図柄当否判定の結果（特定結果）によって、当該結果（特定結果）に対応する当り種別が実行される。すなわち、特別図柄当否判定の結果が、第１特定結果であるのか、第２特定結果であるのか、第３特定結果であるのか、若しくは他の特定結果であるのか等によって、異なる当り種別（大当り、小当り含む）となる。また、当り種別によって、実行される特別遊技も異なる場合があり、当該特別遊技によって獲得可能な遊技利益量が異なったり、特別遊技終了後の遊技状態が異なったりする。具体的に、図６に示すように当りの種別としては、「１５Ｒ（ラウンド）第１大当り」、「４Ｒ第２大当り」、「４Ｒ第３大当り」、「４Ｒ第４大当り」、「１５Ｒ第５大当り」、「２Ｒ第６大当り」、及び「２Ｒ第７大当り」がある。「１５Ｒ第１大当り」及び「１５Ｒ第５大当り」は、大入賞口（第１大入賞口３０）の開放回数（ラウンド数）が１５回である。また、「４Ｒ第２大当り」、「４Ｒ第３大当り」、「４Ｒ第４大当り」は、大入賞口（第１大入賞口３０）の開放回数（ラウンド数）が４回である。「２Ｒ第６大当り」及び「２Ｒ第７大当り」は、大入賞口（第１大入賞口３０）の開放回数（ラウンド数）が２回である。このように、大当りでは、全て第１大入賞口３０を開放し、第２大入賞口３５を開放しない。このことから、第１大入賞口３０を「大当り用大入賞口（大当り用可変入球口）」ともいう。

【００８２】

また、「１５Ｒ第１大当り」、「４Ｒ第２大当り」、「４Ｒ第３大当り」、「１５Ｒ第５大当り」、及び、「２Ｒ第６大当り」は、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる（確変機能を作動させる）。従って、この５種類の大当りを「確変大当り（高確率大当り）」ともいう。この高確率状態（確変機能）は、次回の大当りが発生するまで継続する。また、「４Ｒ第４大当り」及び「２Ｒ第７大当り」は、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の低確率状態に移行させる（確変機能を作動しない）。従って、この２種類の大当りを「低確大当り（低確率大当り、通常大当り）」ともいう。

【００８３】

また、「１５Ｒ第１大当り」、「４Ｒ第２大当り」及び「１５Ｒ第５大当り」は、その大当り遊技の終了後に、第２特別図柄の変動時間を短時間に設定する「第２特別図柄時短機能」を作動させ、高ベース発生機能を作動させない。これにより、これらの大当り遊技終了後の遊技状態は、高確低ベース状態（状態Ｃ）となる。この高確低ベース状態は、次回の大当りが発生するまで継続する。尚、この高確低ベース状態においては、第１特別図

柄の変動時間（平均変動時間）を、低確低ベース状態や低確高ベース状態や高確高ベース状態と比較して、長時間に設定している。特に、第１特別図柄当否判定の結果が外れである場合の第１特別図柄の変動時間を長時間とする（図９参照）。

【００８４】

また、高確低ベース状態（状態Ｃ）の遊技性については、詳しくは後述するが、前述したように各種入球口を配置した右遊技領域３Ｂに右打ち遊技を行うことで、第３始動口２６に入球させる。そして、第２特別図柄当否判定を行って、小当りを発生させ、前回の大当りと次回の大当りとの間の期間（大当り間）に遊技球を増加させることが可能な期間である。また、この大当り間の高確低ベース状態において小当りを頻発させることで、小当りによって短期間に多くの遊技球の獲得も期待できる。すなわち、遊技者にとって有利な期間であり、遊技興趣を高めることが可能な期間である。

【００８５】

また、「４Ｒ第４大当り」及び「２Ｒ第７大当り」は、その大当り遊技の終了後に、「第１特別図柄時短機能」及び「高ベース発生機能」を作動させる。第１特別図柄時短機能の作動によって、第１特別図柄の変動時間（平均変動時間）が、第１特別図柄時短機能の非作動時（低確低ベース状態、高確低ベース状態）よりも短時間に設定される。尚、第２特別図柄時短機能は作動させないため、第２特別図柄の変動時間は第１特別図柄の変動時間よりも長時間とされる。これにより、これらの大当り遊技終了後の遊技状態は、低確高ベース状態となる。「４Ｒ第４大当り」及び「２Ｒ第７大当り」の場合、低確高ベース状態は、次回の大当りが発生するか、若しくは、特別図柄の変動表示が１００回実行されることに基づいて終了する。特別図柄の変動表示が１００回実行されることに基づいて終了した場合には、遊技状態は、低確低ベース状態（通常状態）に設定される。また、詳しくは後述するが、低確高ベース状態では、前述したように各種入球口を配置した右遊技領域３Ｂに右打ち遊技を行うことで、第１特別図柄当否判定を行って、次の大当りの発生に期待して遊技を行う期間である。

【００８６】

また、「４Ｒ第３大当り」及び「２Ｒ第６大当り」は、その大当り遊技の終了後に、「第１特別図柄時短機能」及び「高ベース発生機能」を作動させる。尚、第２特別図柄時短機能は作動させないため、第２特別図柄の変動時間は第１特別図柄の変動時間よりも長時間とされる。これにより、これらの大当り遊技終了後の遊技状態は、高確高ベース状態となる。「４Ｒ第３大当り」及び「２Ｒ第６大当り」の場合、「第１特別図柄時短機能」及び「高ベース発生機能」は、次回の大当りが発生するまで継続する。また前述した通り、「確変機能」は次回の大当りが発生するまで継続する。すなわち、「４Ｒ第３大当り」及び「２Ｒ第６大当り」の場合、大当り遊技終了後、次の大当りが発生するまで、高確高ベース状態（第１特別図柄時短状態）に設定される。

【００８７】

高確高ベース状態は、低確高ベース状態と同様に、右遊技領域３Ｂに右打ち遊技を行うことで、第１特別図柄当否判定を行って、次の大当りの発生に期待して遊技を行う期間であり、高確低ベース状態は、前述した通り、右打ち遊技によって、第２特別図柄当否判定を実行しつつ、小当りを頻発させることで、小当りによって短期間に多くの遊技球の獲得も期待できる、遊技者にとって有利な期間である。尚、高確高ベース状態において獲得可能な遊技球よりも、高確低ベース状態において獲得可能な遊技球の方が多い。

【００８８】

また、「４Ｒ第３大当り」に係る大当り遊技（４Ｒ第３大当り遊技）終了後の高確高ベース状態と、「４Ｒ第４大当り」に係る大当り遊技（４Ｒ第４大当り遊技）終了後の低確高ベース状態と、において、共通の遊技演出（第１遊技演出：背景や遊技モードやキャラクタ絵柄やリーチ演出等）を実行することで、遊技者に何れの遊技状態かを認識困難とする。図９に示すように、これらの遊技状態を状態Ｂとして、共通の変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを決定する。これにより、両遊技状態を、遊技状態（高確高ベース状態又は低確高ベース状態）を報知しない（認識困難とする）非報知状態とする。

【００８９】
大当りの種別が「４Ｒ第３大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が１００回経過した後も、高確高ベース状態が継続し、「４Ｒ第４大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が１００回経過した後に、遊技状態が低確低ベース状態（遊技者にとって不利な通常状態）となる。そのため、遊技者は、この非報知状態において、何れの遊技状態であったとしても、１００回が経過した後も高確高ベース状態が継続することに期待して遊技し、遊技興趣を高める。尚、低確高ベース状態や高確高ベース状態、すなわち高ベース状態では、遊技者は、持ち球をあまり減らすことなく（持ち球の減少速度が低確低ベース状態よりも遅い状態で）遊技を行うことができる。
【００９０】
また同様に、「２Ｒ第６大当り」に係る大当り遊技（２Ｒ第６大当り遊技）終了後の高確高ベース状態と、「２Ｒ第７大当り」に係る大当り遊技（２Ｒ第７大当り遊技）終了後の低確高ベース状態と、において、共通の遊技演出（第２遊技演出：背景や遊技モードやキャラクタ絵柄やリーチ演出等）を実行することで、遊技者に何れの遊技状態かを認識困難とする。図９に示すように、これらの遊技状態を状態Ｂとして、共通の変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを決定する。これにより、両遊技状態を、遊技状態（高確高ベース状態又は低確高ベース状態）を報知しない（認識困難とする）非報知状態とする。
【００９１】
大当りの種別が「２Ｒ第６大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が１００回経過した後も、高確高ベース状態が継続し、「２Ｒ第７大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が１００回経過した後に、遊技状態が低確低ベース状態（遊技者にとって不利な通常状態）となる。そのため、遊技者は、この非報知状態において、何れの遊技状態であったとしても、１００回が経過した後も高確高ベース状態が継続することに期待して遊技し、遊技興趣を高める。
【００９２】
ここで、大当り遊技終了後の遊技状態が状態Ｂとされる大当りである「４Ｒ第３大当り」、「４Ｒ第４大当り」、「２Ｒ第６大当り」及び「２Ｒ第７大当り」のそれぞれの大当り図柄のことを「第１特定表示結果」ともいい、大当り遊技終了後の遊技状態が状態Ｃとされる大当りである「１５Ｒ第１大当り」、「４Ｒ第２大当り」及び「１５Ｒ第５大当り」のそれぞれの大当り図柄のことを「第２特定表示結果」ともいう。
【００９３】
また、第２特別図柄当否判定の結果として発生しうる小当りは、大入賞口（第２大入賞口３５）の開放回数が６回とされ、他の大当りと比較して、１回（及びトータル）の開放時間も短く設定されている。具体的に、０．３秒の６回開放で、合計１．８秒の開放を行う。そのため、大当り遊技（例えば、１５Ｒ第１大当り遊技や４Ｒ第４大当り遊技等）と比較して、１回の小当り遊技で獲得可能な遊技球は少なく設定されている。しかしながら、大当り間の高確低ベース状態において、小当りを複数回（多数回）発生させることで、複数回の小当り遊技を実行し、より多くの遊技球を獲得可能となっている。また、小当りでは、全て第２大入賞口３５を開放し、第１大入賞口３０を開放しない。このことから、第２大入賞口３５を「小当り用大入賞口（小当り用可変入球口）」ともいう。尚、小当り（小当り遊技）では、大当り（大当り遊技）と異なり、大入賞口の開放回数をラウンド数とは言わず、単に開放回数という。また、小当りの発生に基づいて、確変機能が作動することはなく、小当り発生時の遊技状態が高確率状態であれば、小当り遊技終了後も高確率状態とされ、小当り発生時の遊技状態が低確率状態であれば、小当り遊技終了後も低確率状態とされる。また同様に、第２特別図柄の時短機能及び高ベース発生機能についても、小当りの発生に基づいて作動しないものとしている。
【００９４】
尚、第１特別図柄（特図１）の当否判定における各大当りへの振分確率は、１５Ｒ第１大当りが２０％、４Ｒ第２大当りが１０％、４Ｒ第３大当りが３５％、４Ｒ第４大当りが

３５％となっている。これに対して、第２特別図柄（特図２）の当否判定における大当りは、１５Ｒ第５大当りが５０％、２Ｒ第６大当りが１５％、２Ｒ第７大当りが３５％となっている。すなわち、後述の第２特別図柄時短機能の作動により、変動頻度が向上した第３始動口２６への入球に基づく当否判定（第２特別図柄当否判定）により大当りとなった場合には、１５Ｒ大当り（１５Ｒ第５大当り）となって、短期間に多量の遊技球を獲得可能となる。このように、本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０又は第２始動口２１に遊技球が入球して行われる当否判定（第１特別図柄当否判定）において大当りとなるよりも、第３始動口２６に遊技球が入球して行われる当否判定（第２特別図柄当否判定）において大当りとなる方が、遊技者にとって有利となる（多量の遊技球を獲得できる）可能性が高くなるように設定されている。また、遊技者は、１５Ｒ第５大当りの発生と共に、小当りによって遊技球を増加可能な高確低ベース状態の発生に期待して遊技を行う。

【００９５】

ここで本パチンコ遊技機１では、大当りか、小当りか、外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当りとなった場合の大当りの種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。尚、第１特別図柄当否判定の結果には小当りを有していない。図７（Ａ）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は０～６２９までの範囲で値をとる。特別図柄当否判定用乱数のうち、特別図柄当否判定で大当りと判定されることとなる値（大当り判定値）のことを「第１情報」ともいい、小当りと判定されることとなる値（小当り判定値）のことを「第２情報」ともいい、外れと判定されることとなる値（外れ判定値）のことを「第３情報」ともいう。大当り種別決定用乱数は、０～９９までの範囲で値をとる。尚、第１始動口２０、第２始動口２１又は第３始動口２６への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数及び大当り種別決定用乱数の他に、「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。また、変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間を含む変動パターン（変動態様）を決めるための乱数である。変動パターン乱数は、０～１９８までの範囲で値をとる。また、ゲート２８の通過に基づいて取得される乱数には、図７（Ｂ）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第２始動口２１を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄当否判定）のための乱数である。普通図柄乱数は、０～２４０までの範囲で値をとる。

【００９６】

次に、本実施例１のパチンコ遊技機１の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機１は、特別図柄及び普通図柄に対する確率変動機能（確変機能）、特別図柄及び普通図柄に対する変動時間短縮機能、及び、第２始動口２１の開放延長機能の各機能が作動状態又は非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「低確率状態」という。高確率状態（大当り確率：１／６３）では、特別図柄当否判定において大当りと判定される確率が低確率状態（大当り確率：１／３１５）よりも高くなっている。すなわち、低確率状態では低確率状態用の大当り判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当りと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当り判定テーブルを用いて、当否判定を行う（図８（Ａ）参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる（停止図柄が大当り図柄となる）確率が高くなる。尚、特別図柄当否判定の確率（大当り確率）として高確率又は低確率を設定する手段（主制御部）を「確率設定手段」という。

【００９７】

また、特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄）について変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示の開始時から確定表示時までの時間）の平均値が、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなっている。すなわち、時

短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図９参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入球（特図保留として記憶され得る入球）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りを狙うことができる。

【００９８】

本実施例のパチンコ遊技機１では、第２特別図柄の変動時間の長短が遊技者の有利・不利に特に関係するため、図６に示すように「第２特別図柄時短機能」として設定している。第２特別図柄時短機能が作動していない状態、すなわち、第１特別図柄当否判定を主体とする状態として、図９に示す状態Ａ（低確低ベース状態）及び状態Ｂ（低確高ベース状態、高確高ベース状態）を有している。状態Ａ（低確低ベース状態）において、遊技者が右打ち遊技を行って第３始動口２６に遊技球を入球させると、第２特別図柄当否判定が実行されると共に、第２特別図柄が変動表示する。しかしながら、状態Ａにおける第２特別図柄の変動時間は、非常に長い時間（外れ６００秒、大当り１１０秒、小当り１０００秒）に設定しているため、スムーズに遊技を進行できない（このような状態を「第１条件状態」ともいう）。尚、低ベース状態（第１遊技状態）であるため、第２始動口２１への入球は不能又は困難な状態となっている。

【００９９】

従って、状態Ａにおいて右打ち遊技を行っても、遊技者が多量の遊技球を獲得することは困難となっている。そのため、状態Ａでは、特別図柄の変動時間が適切な長さに設定される第１始動口２０を狙って、左打ち遊技で遊技を進行することとなる。一方で、本実施例のパチンコ遊技機１は、第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄の変動表示とを、同時に（並行して）実行することが可能な遊技機であるので、状態Ａのときに、誤って第２特別図柄を変動表示させた場合でも、当該第２特別図柄の変動表示が終了するのを待つことなく、第１始動口２０に遊技球を入球させて、第１特別図柄を変動表示させることが可能となっている。

【０１００】

一方、状態Ｂ（低確高ベース状態、高確高ベース状態）では、高ベース状態（第２遊技状態）で、且つ、第１特別図柄時短機能が作動しているため、右打ち遊技を行うことで、開状態となった第２始動口２１及び第３始動口２６の両方に入球可能となっている。状態Ｂは、状態Ａと同様に、第２特別図柄時短機能は作動していない。そのため、第３始動口２６に入球した場合には、第２特別図柄当否判定が実行されると共に、第２特別図柄が変動表示するものの、第２特別図柄の変動時間は、非常に長い時間（外れ６００秒、大当り１１０秒、小当り１０００秒）に設定しているため、スムーズに遊技を進行できない。しかしながら、第２始動口２１に入球した場合には、第１特別図柄当否判定が実行されると共に、第１特別図柄が変動表示する。また、第１特別図柄時短機能の作動により、第１特別図柄時短状態とされており、状態Ａよりも高頻度で第１特別図柄当否判定が実行され、スムーズに遊技を進行することができる。

【０１０１】

また、第２特別図柄当否判定を主体とする状態として、図９に示す状態Ｃ（高確低ベース状態）を有している。状態Ｃ（高確低ベース状態）では、第２特別図柄時短機能が作動しているため、右打ち遊技を行うことで、第３始動口２６への入球を狙って遊技を行うことが可能となる。第３始動口２６に入球した場合には、第２特別図柄当否判定が実行されると共に、第２特別図柄が変動表示する。また、第２特別図柄時短機能の作動により、第２特別図柄時短状態とされており、状態Ａ及び状態Ｂよりも高頻度で第２特別図柄当否判定が実行され、スムーズに遊技を進行することができる。これにより、第１特別図柄当否判定よりも有利な第２特別図柄当否判定を実行することが可能となる。

【０１０２】

尚、状態Ｃでは、第１始動口２０や第２始動口２１に入球した場合には、第１特別図柄当否判定が実行されると共に、第１特別図柄が変動表示するものの、第１特別図柄の変動

時間は、非常に長い時間（外れ６００秒、大当り１１０秒）に設定しているため、スムーズに遊技を進行できない。従って、状態Ｃにおいて、第１始動口２０や第２始動口２１に入球させてしまった場合や、第１特別図柄当否判定に係る保留記憶がある場合でも、第２特別図柄当否判定よりも不利な第１特別図柄当否判定が実行されてしまう可能性を極力低減することが可能となる。

【０１０３】

このように、状態Ｂと状態Ｃとは、何れも右打ち遊技を行う状態であるものの、状態Ｂでは状態Ｃと同様に、第１特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態とされ、状態Ｃでは第２特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態とされる。これにより、左打ち遊技を行う通常状態（低確低ベース状態、状態Ａ）において大当りとなり、右打ち遊技に移行した後の、所謂連荘期間（右打ち状態）において、第１特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態と第２特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態との間で移行し、遊技性を多様化する。また、第１特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態と第２特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態とで、発生し得る大当り（大当り遊技）として異なる種別を有しているため、右打ち遊技継続中に、これら遊技状態の移行によって、異なる大当り（大当り遊技）を発生させる。これにより、遊技の飽きを防止し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１０４】

また、第２特別図柄時短機能が作動している場合、すなわち、図９に示す状態Ｃのとき（このような状態を「第２条件状態」ともいう）、図９に示すように、第２特別図柄の変動時間が短時間となるため、遊技者は、右打ち遊技を行うことで、左打ち遊技に比して持ち球を減らすことなく、円滑に遊技（第２特別図柄当否判定、第２特別図柄の変動遊技）を実行することが可能となる。また、本実施例では、第２特別図柄時短機能が作動している期間は、第１特別図柄時短機能を作動させていない（第１特別図柄の変動時間を通常状態よりも長時間にする）が、第１特別図柄時短機能を作動させてもよい。また、状態Ｂにおいては持ち球が維持又は微減で、状態Ｃにおいては増加するものとする。

【０１０５】

特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）についての確率変動機能と変動時間短縮機能（第１特別図柄時短機能又は第２特別図柄時短機能）とは同時に作動する。そして、普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能は、高ベース発生機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能は、遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）において作動し、低ベース状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態）において作動しない。よって、高ベース状態（状態Ｂ）では、普通図柄当否判定における当り確率は、低ベース状態よりも高くなっている（「普図高確率状態」ともいう）。すなわち、高ベース状態（状態Ｂ）では、当りと判定される普通図柄乱数（当り乱数）の値が、低ベース状態（状態Ａ、Ｃ）で用いる普通図柄当り判定テーブルよりも多い状態Ｂ用の普通図柄当り判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定（普通図柄の判定）を行う（図８（Ｃ）参照）。つまり、普通図柄表示器４２の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄の変動表示の結果が当りとなる（停止図柄が普通当り図柄となる）確率が高くなる。

【０１０６】

また、高ベース状態では、普通図柄の変動時間が低ベース状態よりも短くなっている。本実施例１では、普通図柄の変動時間は低ベース状態では３秒であるが、高ベース状態では１秒である（図８（Ｅ）参照）。さらに、高ベース状態では、補助遊技における第２始動口２１の開放時間が、低ベース状態よりも長くなっている。すなわち、可変入賞装置２２の開放時間延長機能が作動している。具体的に、低ベース状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置２２の開閉部材３７が０．９秒の開放動作を３回（開放時間：２．７秒）行い、開放動作を行っている期間において第２始動口が開状態となる。また、高ベース状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置２２の開閉部材３７が６．０秒の開放動作を１回（開放時間：６．０秒）行うものとさ

れる。また、低ベース状態における開放動作間の閉鎖時間は０．１秒とされている。尚、本実施例では、低ベース状態のときと高ベース状態のときとで、開閉部材３７の開放動作の回数を異ならせたが、開放動作の回数を同じにしてもよい。例えば、低ベース状態の開放動作を２．７秒の一回開放としたり、高ベース状態の開放動作を２．０秒の３回開放としたりしてもよい。また、高ベース状態の開放動作を１．０秒の６回開放とし、低ベース状態の開放回数よりも多くしてもよい。このような場合を、可変入賞装置２２の開放回数増加機能が作動するともいう。

【０１０７】

高ベース状態では、普通図柄についての確率変動機能、変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置２２の開放時間延長機能が作動することにより、これらの機能が作動していない低ベース状態に比して、第２始動口２１が開放している期間が長くなり（単位時間当りの開放時間が長くなる）、第２始動口２１へ遊技球の入球頻度が高くなる（「高頻度状態」ともいう）。その結果、第１特別図柄当否判定の実行頻度が高くなる。尚、前述した通り、高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当りを狙うことができる。

【０１０８】

また、同じ開放時間であれば、開放回数が少ない方が、遊技球が第２始動口２１を通過する可能性を低減することが可能となる。本実施例では、高ベース状態における第２始動口２１の開放態様を、６．０秒の１回開放とし、更に普通図柄の変動時間を極短時間（１秒）としている。尚、普通図柄の変動中は、第２始動口２１が閉状態となるため、普通図柄の変動時間は、閉状態の第２始動口２１の可動部材２３の上面を、遊技球が流下し始めてから当該上面を通過してしまう前に、第２始動口２１の可動部材２３が開動作する程度の時間に設定する。閉状態の可動部材２３の上面を流下中に、可動部材２３が開状態となると、可動部材２３の上面を流下中の遊技球は開状態となった第２始動口２１に入球する。また、可動部材２３の上面を流下中の遊技球が可動部材２３の上面を通過してしまうのを防ぐため、可動部材２３の上面（遊技球通路）を構成する素材を、その手前側の遊技球通路を構成する素材よりも、摩擦係数の高い素材としている（素材が異なる）。

【０１０９】

これにより、可動部材２３の上面の遊技球流下速度を、その手前側の遊技球通路の遊技急流か速度よりも遅い速度としている。また、流下速度を低減する態様として、その他、傾斜角度を緩くしてもよいし、流下速度を低減する阻害部材（突起等）を設けてもよい。またこれにより、高ベース状態において、第２始動口２１まで流下してきた遊技球が、第２始動口２１に入球することなく（可動部材２３の上面を流下して）、第２大入賞口３５に流下する可能性をより低減している。すなわち、高ベース状態においては、小当りとなり第２大入賞口３５が開状態（入球可能状態）となったとしても、流下してきた遊技球は第２始動口２１に入球し、第２大入賞口３５に入球するのが困難となっている。また、第２大入賞口３５側に流下した遊技球が第２大入賞口３５に入球するのを、第３アウト口３４ｃによっても防ぐことができる。

【０１１０】

高ベース状態は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能、変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置２２の開放時間延長機能のうち少なくとも一つの機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも第２始動口２１が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。この様な高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」という。

【０１１１】

前述した通り、本実施例１のパチンコ遊技機１では、第１特別図柄の当否判定よりも第２特別図柄の当否判定の方が遊技者にとって有利であるので、遊技者は第１特別図柄を変動表示させることなく、第２特別図柄を変動表示させようとする可能性がある。すなわち、通常状態（低確低ベース状態）であっても、右打ち遊技を行おうとする可能性がある。

しかしながら、前述したように、通常状態（低確低ベース状態）では、第２特別図柄の変動時間（平均変動時間）を、第１特別図柄の変動時間（平均変動時間）と比べて極めて長期間に設定しているため、通常状態で第２特別図柄を変動表示させても（第３始動口２６に入球させても）、多くの回数変動表示させることができず、遊技効率が非常に悪いものとなっている。すなわち、右打ち遊技により第２特別図柄を変動表示させるよりも、左打ち遊技によって第１特別図柄を変動表示させる方が、遊技者に有利となる。ここで、「第１特別図柄が遊技中でない状態（非遊技状態）」とは、第１特別図柄が変動表示中でなく（確定停止表示時間含む）且つ第１特別図柄の保留数が「０」であることをいう。また、「第２特別図柄が遊技中でない状態（非遊技状態）」とは、第２特別図柄が変動表示中でなく（確定停止表示時間含む）且つ第２特別図柄の保留数が「０」であることをいう。

【０１１２】

また、高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、第２始動口２１が開状態となる頻度が向上すると共に、第１特別図柄時短機能により、第１特別図柄の変動時間が短時間となり、右打ち遊技による遊技効率がよくなる。このような場合には、左打ち遊技を行うよりも右打ち遊技を行って第１特別図柄当否判定を行った方が、有利に遊技を進行できる。また、高ベース状態では、低ベース状態と比べて第２始動口２１が開放されやすくなっており、第１始動口２０への入球よりも第２始動口２１への入球の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄当否判定の契機となるゲート２８へ遊技球を通過させつつ、第２始動口２１へ遊技球を入球させるべく右打ちを行う。

【０１１３】

また、高確低ベース状態では、第２特別図柄時短機能により、第２特別図柄の変動時間が短時間となり、右打ち遊技による遊技効率がよくなる。このような場合には、右打ち遊技を行って遊技者にとって有利な第２特別図柄当否判定を行った方が、有利に遊技を進行できる。また、高確低ベース状態においては、第２始動口２１への入球頻度は、低確低ベース状態（通常状態）と同様であり、第２始動口２１への入球に基づいて実行される第１特別図柄の変動時間は（低確低ベース状態と比較して）長時間に変化している。また、高確低ベース状態では、普通図柄についての確率変動機能、変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置２２の開放時間延長機能が何れも作動していないため、第２始動口２１への入球頻度が高ベース状態と比較して低い。そのため、第２始動口２１への入球に基づく賞球は、高ベース状態ほど得ることができない。しかしながら、その代わりに、第２特別図柄当否判定によって、高い確率で発生する小当り（小当り確率：４２０／６３０）によって、大当り間に遊技球が減少することを防ぎ、むしろ小当りを頻発させる（複数回発生させる）ことによって、持ち球を増加させることも可能である。

【０１１４】

すなわち、高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）においては、右打ち遊技によって、第２始動口２１への入球を頻発させることで、第２始動口２１への入球に対する賞球を獲得して、持ち球を大きく減らすことなく、第１特別図柄当否判定によって次の大当りの発生を狙う。尚、本実施例では、第２始動口２１への入球に基づく賞球数が１個に設定されており、右打ちした遊技球が全て第２始動口２１に入球したとしても、遊技球が増加することはない（維持となる）。また、本実施例では、右打ちした遊技球の約７５～８５％が第２始動口２１に入球するような設定とされているため、他の入球口に入球しない限り、高ベース状態を長期間継続すると、若干ではあるが持ち球を減少する仕様となっている。また、第２アウト口３４ｂの周辺の遊技釘を調整することで、第２始動口２１への遊技球の入球率を調整することが可能となる。

【０１１５】

一方、高確低ベース状態においては、右打ち遊技によって、第３始動口２６への入球に基づく第２特別図柄当否判定によって高頻度（４２０／６３０）で小当りを発生させて、高確低ベース状態中に小当り遊技での持ち球の増加を図ると共に、第１特別図柄当否判定よりも有利な第２特別図柄当否判定によって次の大当りの発生を狙う。尚、本実施例１のパチンコ遊技機では、高確低ベース状態においては、次の大当りが発生しない期間が長い

ほど（高確低ベース状態の期間が長く続くほど）、多数の小当り発生させる（小当り遊技を実行する）機会が多くなり、遊技者に有利となる。

【０１１６】

［盤面構成と遊技状態の説明］

また、図３に示すように、右遊技領域３Ｂ（第２遊技領域）には、各種入球口が、遊技領域の上流側からゲート２８（開始ゲート２９）、第１大入賞口３０、第２始動口２１、第２第入賞口３５の順に、最適な順序で配置されている。また、右遊技領域３Ｂの遊技球流下通路が図３に示すように形成されているため、これらの各入賞口が閉状態のときは、右遊技領域３Ｂに発射した遊技球の９０％程度は、ゲート２８（開始ゲート２９）を通過し、その後第１大入賞口３０の開閉部材３２上面を流下し、その後第２始動口２１の可動部材２３上面を流下し、その後第２第入賞口３５の開閉部材３７上面を流下し、アウト口３４への流下する構成とされている。そして、その流下途中に開状態の入賞口がある場合には、当該入賞口に入球し、当該入賞口から遊技盤裏面に排出され、入球した遊技球は、それより下流の遊技領域にはいかない構成となっている。また、ゲート２８側に流入しない残りの１０％程度は、ゲート２８の上流側に設けた第２アウト口３４ｂに入球し、遊技機外に排出される。また、この第２アウト口３４ｂの周辺の遊技釘の角度を調整することで、ゲート２８側への遊技球の流入割合を調整することが可能である。

【０１１７】

ゲート２８を最上流に配置したことで、開放した第２始動口２１等によって、ゲート２８に遊技球が到達するのが阻害されるといった事態の発生を防止することができる。また、普通図柄保留が「０」となって、待ち時間（普通図柄が変動しないといった状態）が発生してしまうのを極力防止できる。すなわち、右遊技領域の最上流にゲート２８を配置したことで、他の入賞口の開放の有無に関係なく、右打ちしたほとんど全ての遊技球をゲート２８に通過させることができる。また、ゲート２８を通過した遊技球は、そのまま右遊技領域を下流側に流下するため、ゲート２８の存在が他の入賞口への入球を阻害することもない。

【０１１８】

高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）において右打ち遊技を行うと、まず遊技球がゲート２８を通過し、第２始動口２１を開状態とするかどうかの判定が実行される。高ベース状態では、普通図柄の変動時間が短時間（１秒）に設定され、且つ、普通図柄当り確率もほぼ当りとなる高確率（239/240）に設定されているため、遊技球がゲートを通過した後すぐに（１秒後に）、可動部材２３が動作して第２始動口２１が開状態となる。すなわち、ゲート２８を遊技球が通過して普通図柄当否判定が実行され、普通図柄が変動表示する場合、当該ゲートを通過した当該遊技球が第２始動口２１の入口に到達する前に、第２始動口２１は開状態となる。また、第２始動口２１の開放時間も６．０秒の１回開放とされるため、右打ち遊技を継続する限り、第２始動口２１は、１秒の普通図柄変動時間中は閉鎖し、その後６．０秒の１回開放を行う、１秒の普通図柄変動時間中は閉鎖し、その後６．０秒の１回開放を行う、というサイクルを繰り返すこととなる（１秒閉鎖→６．０秒開放→１秒閉鎖→約６．０秒開放→・・・）。

【０１１９】

従って、高ベース状態で右打ち遊技を行うと、第２始動口２１がほぼ開放した状態となり、右遊技領域３Ｂを流下する遊技球は、ほとんど（約７０～８０％）第２始動口２１に入球することとなる。また、遊技球が第２始動口２１に入球すると、第１特別図柄当否判定が実行される。第１特別図柄当否判定では、高確高ベース状態においては、１／６３の確率で大当りとなり、小当りは発生せず、６２／６３の確率で外れとなる。

【０１２０】

まず、第１特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合、右遊技領域３Ｂを流下する遊技球は、ゲート２８を通過した後、ほとんど（約７０～８０％）の遊技球は開状態となる第２始動口２１に入球し、その他の遊技球は第２始動口２１の手前で分岐する遊技球通路から下流に流下し、第２始動口２１に流下することなく、第３始動口２６に入球するか、

アウト口３４に流入する。これにより、第１特別図柄当否判定が連続的に（高頻度で）実行される。尚、第２始動口２１に１個入球したことによって、１個の賞球が排出されるため、持ち球の減少速度を低減して第１特別図柄当否判定を実行し、次の大当りを狙うことが可能となる。また、第３始動口２６に１個入球したことによっても、１個の賞球が排出される。

【０１２１】

次に、第１特別図柄当否判定の結果が大当りとなった場合、第２始動口２１の上流側の第１大入賞口３０が、図６に示す大当り種別に応じた態様で開状態となる。また、第２始動口２１の下流側に設けられた第２大入賞口３５は、大当り遊技において開状態としない。これにより、大当り遊技か開始されると、右打ちに遊技よって流下する遊技球は、第２始動口２１等の他の入賞口によって入球を阻害されることなく、円滑に第１大入賞口３０に入球する。ここで、第２始動口２１を第１大入賞口３０よりも上流に配置した場合、大当り遊技中は低ベース状態に移行するものの、本実施例では、低ベース状態でも第２始動口２１が開状態となりうる仕様としているため、大当り遊技中に右遊技領域を流下する遊技球が、第２始動口２１に先に入球してしまい、第２始動口２１に入球しなかった遊技球だけが第２大入賞口３０に入球するといった事態が生じる。

【０１２２】

しかも、第２始動口２１への入球に基づく賞球は１個とされているため、大当り遊技の実行時間が徒に長期間化するだけで、遊技者には何らのメリットもない。むしろ、遊技が冗長となり、円滑に進まず、遊技興趣を低下させる虞がある。そこで、本実施例のように、第１大入賞口３０を、第２始動口２１の上流側に配置することで、そのような事態を防止し、大当り遊技を円滑に進行することが可能となる。尚、大当り遊技中以外は第１大入賞口３０が開放することはないため、大当り遊技中以外のときに、第１大入賞口３０が第２始動口２１への入球を阻害することもない。

【０１２３】

次に、高確低ベース状態について説明する。高確低ベース状態は、低ベース状態であるが、第２特別図柄の変動時間が短時間となるため、右打ちで遊技を進行するのが遊技者にとって有利となっている。高確低ベース状態において右打ち遊技を行うと、まず遊技球がゲート２８を通過し、第２始動口２１を開状態とするかどうかの判定（普通図柄当否判定）が実行される。低ベース状態（高確低ベース状態）では、普通図柄の変動時間が高ベース状態と比べて長時間（３秒）に設定され、且つ、普通図柄当り確率も高ベース状態と比較して低い確率（１／２４０）に設定されているため、遊技球がゲートを通過した後、少し時間をおいて（３秒後に）、当りとなれば可動部材２３が動作して第２始動口２１が開状態となる。当りとなる確率は１／２４０に設定されているので、ほぼ外れとなり、第２始動口２１が開状態となる可能性は低い。尚、このような態様に変えて、低ベース状態における普通図柄当否判定で当りとなる確率を０／２４０とし、全て外れ結果となるようにしてもよい。このようにすれば、低ベース状態において第２始動口２１が開状態となることはない。また、高ベース状態における当り確率は同様に、２３９／２４０とする。

【０１２４】

すなわち、高確低ベース状態では、第２始動口２１が開状態となる確率は非常に低く設定されているため、第２始動口２１入口まで流下してきた遊技球が、第２始動口２１に入球する可能性は低く、可動部材２３の上面を通過して第２大入賞口３５入口まで到達する可能性が高く設定されている。尚、第２特別図柄当否判定の結果が小当りとなる可能性は、高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）であっても、高確低ベース状態であっても変わらない。すなわち、小当り確率は遊技状態にかかわらず、変化しない（小当り確率：４２０／６３０）。また、第１特別図柄当否判定の結果には小当りを有しておらず、第２特別図柄当否判定の結果にだけ小当りを有している。

【０１２５】

開閉部材３２の上面を通って第１大入賞口３０の下流に流下する遊技球は、分岐部によって、第３始動口２６側通路と、第２始動口２１側通路とに分岐する。第３始動口２６側

通路に流入した遊技球が第３始動口２６に入球すると、第２特別図柄当否判定が実行される。また、高確低ベース状態では、遊技球がゲート２８を通過しても第２始動口２１が開状態となる可能性は低いため、第２始動口２１側通路に流入した遊技球は、ほぼ全てが、第２始動口２１に入球することなく、第２始動口２１の下流に設けられた第２大入賞口３５及び第３アウト口３４ｃ側に流下する。

【０１２６】

また、第３始動口２６に入球することに基づいて実行された第２特別図柄当否判定の結果が小当りとなった場合、第２始動口２１の下流側の第２大入賞口３５が、図６に示す小当り用の開閉態様で開状態となる。具体的には、０．３秒の開動作を６回実行する（開動作間の閉鎖時間は０．１秒、総開放時間１．８秒）。そして、第２始動口２１側通路に流入した遊技球は、閉状態の第２始動口２１の可動部材２３の上面を通過して第２大入賞口３５まで流下し、小当り遊技によって開状態となっている第２大入賞口３５に入球する。

【０１２７】

第２大入賞口３５への入球に基づく賞球は、１個の入球に対して１０個の賞球とされているため、小当り遊技中に第２大入賞口３５に入球させることで、高確低ベース状態中に持ち球を増加させることが可能となる。また、高確低ベース状態は、少なくとも、特別図柄当否判定によって次の大当りが発生するまで継続するため、高確低ベース状態が長期間継続するほど、遊技者は、持ち球を増加させることが可能となる。尚、高確高ベース状態では、第２特別図柄時短状態であると共に第１特別図柄の変動時間が長時間（第１特別図柄長時間状態）に設定されているため、第２特別図柄当否判定の実行頻度が第１特別図柄当否判定の実行頻度よりも高い。尚、本実施例では、１回の小当り遊技の発生により、平均して約２０個の賞球（２個の入球）を獲得可能としている。この小当り遊技を次の大当りが発生するまでの期間に複数回（多数回）発生させることで、多量の遊技球を増加させる（例えば、１０回で２００個）ことも可能となる。またこれにより、右打ち遊技を継続する「連荘期間」の総獲得球として、大当り遊技の獲得球に加えて小当り遊技の獲得球を加算でき、より大量の遊技球を獲得可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１２８】

また、ゲート２８、大当り用（大当り専用）の第１大入賞口３０及び第２始動口２１よりも下流（これらのなかで最下流）に配置した第２大入賞口３５は、小当り用（小当り専用）の大入賞口とされている。また、小当り用の大入賞口である第２大入賞口３５を、第２始動口２１よりも下流に配置することで、第２始動口２１の開動作（開閉制御）によって、第２大入賞口３５に到達する遊技球の数（割合）を制御可能としている。具体的には、第２始動口２１の開閉制御（開状態となる時間、普通図柄の変動時間、普通図柄当否判定の当り確率）によって、小当り遊技が実行された場合に、高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）よりも、高確低ベース状態の方が、第２大入賞口３５に遊技球が入球する可能性を高くしている。また、本実施例では、図３に示すように、第２始動口２１を（入球することなく）通過しない限り、第２大入賞口３５へは到達しない流路を形成することで、第２始動口２１の開閉制御による効果を、より効果的なものとしている。

【０１２９】

また、本実施例では、小当り遊技が発生し得る低確高ベース状態では、第２始動口２１はほとんど開状態とならない構成としているため（全く開状態とならない構成としてもよい）、小当り遊技発生時の第２大入賞口３５への入球率を、第２始動口２１への入球によって調整するのは困難である。そこで、第２始動口２１と第２大入賞口３５との間に、第３アウト口３４ｃを設け、この第３アウト口３４ｃへの入球率を調整可能とすることで、第２大入賞口３５への入球率を調整可能としている。

【０１３０】

またこれにより、同じ右打ち遊技であっても、第２始動口２１に遊技球を入球させて持ち球をほぼ維持（微増又は微減を含む）しながら（又は、持ち球減少の速度を抑制しながら）、第１特別図柄当否判定の結果が大当り（有利な大当り）となることに期待して遊技

する状態（高ベース状態）と、第３始動口２６に遊技球を入球させて小当り発生時に第２大入賞口３５に入球させて持ち球を増加させながら、第２特別図柄当否判定の結果が大当り（有利な大当り）となることに期待して遊技する状態（高確低ベース状態）と、を有し、遊技性を多様化している。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、遊技者にとっては、高ベース状態よりも、持ち球の増加を図ることが可能な高確低ベース状態の方が有利な遊技状態となる。また、右打ち遊技を継続しているなかで、高ベース状態（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）と、高確低ベース状態と、を移行し得るので、これによっても遊技性を多様化し、遊技興趣を高める。

【０１３１】

また、開始ゲート２９は、ゲート２８と兼用することで、右遊技領域３Ｂにおいて最上流に設けている。これにより、大当り待機状態となった場合に、第２始動口２１等によって開始ゲート２９への通過を阻害されることなく、任意のタイミングで遊技球を開始ゲート２９に通過させ、大当り遊技を開始することが可能となる。尚、開始ゲート２９及びゲート２８は別個に設けてもよいが、その場合、開始ゲート２９は、ゲート２８より上流であっても下流であっても構わないが、第１大入賞口３０、第２始動口２１、第３始動口２６、第２大入賞口３５よりは上流に設けることを要する。

【０１３２】

また、右打ち遊技を行うべき状態のとき、発射方向表示器４７が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域へ発射すべきことを報知する。また、左打遊技を行うべき状態のとき、発射方向表示器４７が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域へ発射すべきことを報知する。具体的に、発射方向表示器４７は、「ｙｚ」の２個のＬＥＤで構成されており、遊技状態に応じてＬＥＤを点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「ｙ□ｚ□」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両ＬＥＤを消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「ｙ■ｚ■」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両ＬＥＤを点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

【０１３３】

ここで、本実施例のパチンコ遊技機１では、識別情報（特別図柄、演出図柄）の変動表示が行われるときの遊技状態を「低確低ベース状態」、「高確低ベース状態」、「低確高ベース状態」及び「高確高ベース状態」の何れかに制御可能としているが、そのうち、低確低ベース状態のことを「通常遊技状態」ともいい、高確低ベース状態のことを「特定遊技状態」ともいう。また、高確低ベース状態以外の遊技状態（低確低ベース状態、低確高ベース状態及び高確高ベース状態の何れか又は全部）のことを「非特定遊技状態」ともいう。

【０１３４】

［主制御メイン処理］

次に、図１０～図４６に基づいて遊技制御用マイコン８１の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン８１の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板８０のＲＡＭに設けられている。主制御基板８０に備えられた遊技制御用マイコン８１は、パチンコ遊技機１の電源がオンされると、主制御基板８０のＲＯＭから図１０に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。図１０に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（S101）。初期設定では、例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板８０のＣＰＵの設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」であり、ステータスの初期値は「１」であり、カウンタの初期値は「０」である。また、初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。尚、実施例及び図面において、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第１特別図柄を「特図１」や「第１特図」、第２特別図柄を「特図２」や「第２特図」

ということがある。
【０１３５】
初期設定（S101）に次いで、割り込みを禁止し（S102）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）では、図７に示した種々の乱数カウンタの値を１加算する更新を行う。各乱数カウンタの値は上限値に至ると「０」に戻って再び加算される。尚各乱数カウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。更新された乱数カウンタ値は主制御基板８０のＲＡＭの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。
【０１３６】
普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）が終了すると、割り込みを許可する（S104）。割り込み許可中は、割り込み処理（S105）の実行が可能となる。この割り込み処理（S105）は、例えば４ｍｓｅｃ周期で主制御基板８０のＣＰＵ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。そして、割り込み処理（S105）が終了してから、次に割り込み処理（S105）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（S103）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。尚、割り込み禁止状態のときにＣＰＵに割り込みパルスが入力された場合は、割り込み処理（S105）はすぐには開始されず、割り込み許可（S104）がされてから開始される。
【０１３７】
［割り込み処理］
次に、図１１を用いて割り込み処理（S105）について説明する。割り込み処理（S105）では、まず出力処理（S201）を実行する。出力処理（S201）では、以下に説明する各処理において主制御基板８０のＲＡＭに設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、副制御基板９０や払出制御基板１１０等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当り種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚コマンドは、例えば２バイトの情報からなる。上位１バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位１バイトはコマンドの内容に関する情報である。
【０１３８】
出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機１に取り付けられている各種センサ（第１始動口センサ２０ａ，第２始動口センサ２１ａ、第３始動口センサ２６ａ、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、一般入球口センサ２７ａ等（図５参照））が検知した検知信号を読み込み、賞球情報としてＲＡＭの出力バッファに記憶する。また、余剰球受皿６２（「下皿」ともいう）の満杯を検知する下皿満杯スイッチからの検知信号も取り込み、下皿満杯データとしてＲＡＭ８４の出力バッファに記憶する。
【０１３９】
次いで、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）を実行する。普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）は、図１０の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）と同様の処理である。即ち、図７に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、タイマ割り込み処理（S105）の実行期間と、それ以外の期間（割り込み処理（S105）の終了後、次の割り込み処理（S105）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。これにより、各種乱数の取得値にランダム性を持たせている。
【０１４０】
普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処理（S204）、始動入球時処理（S205）、普図動作処理（S206）、特図１動作処理（S207）、特図２動作処理（S208）、保留球数処理（S209）、及び、電源断監視処理（S210）を実行する。その後、その他の各種処理（S211）を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板８０（主制御部）のＣＰＵに割り込みパルスが入力されるまでは、主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され（図１０参

照）、割り込みパルスが入力されると（約４ｍｓｅｃ後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にてＲＡＭの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【０１４１】

［始動口センサ検知処理］

次に、図１２を用いて、始動口センサ検知処理（S204）について説明する。始動口センサ検知処理（S204）ではまず、ゲート２８に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ２８ａによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S301）。ゲート２８を遊技球が通過したと判定した場合（S301でYES）、次いで、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的にはＲＡＭに設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が４以上であるか否か判定する（S302）。一方、S301、遊技球がゲート２８を通過していないと判定した場合（S301でNO）、S305に進む。

【０１４２】

S302で、普通図柄保留球数が４以上であると判定した場合（S302でYES）、S305に進む。一方、普通図柄保留球数が４以上でないと判定した場合（S302でNO）、記憶されている普通図柄保留球数に「１」を加算し（S303）、普通図柄乱数取得処理（S304）を行い、S305に進む。普通図柄乱数取得処理（S304）では、ＲＡＭの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈ、図７（Ｂ））を取得し、その取得乱数値（取得情報、普図取得情報）を、主制御基板８０のＲＡＭに設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【０１４３】

S305では、第１始動口２０又は第２始動口２１に遊技球が入球したか否か、即ち、第１始動口センサ２０ａ又は第２始動口センサ２１ａによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。S305で、第１始動口２０又は第２始動口２１に遊技球が入球していないと判定した場合（S305でNO）、S309に進む。一方、S305で、第１始動口２０又は第２始動口２１に遊技球が入球したと判定した場合（S305でYES）、特図１保留球数（第１特図保留の数、具体的には主制御部８０のＲＡＭに設けた第１特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が４個（上限数）に達しているか否か判定する（S306）。そして、S306で、特図１保留球数が４個に達していると判定した場合（S306でYES）、S309に進む。S306で、特図１保留球数が４個未満であると判定した場合（S306でNO）、記憶されている特図１保留球数に１を加算し（S307）、特図１関係乱数取得処理を行い（S308）、S309に進む。

【０１４４】

特図１関係乱数取得処理（S308）では、ＲＡＭの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ａ）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳ）、及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）を取得し（図７（Ａ）に示す乱数の値）、それら取得乱数値（取得情報、特図取得情報）を第１特図保留記憶部８５ａのうち現在の特図１保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【０１４５】

S309では、第３始動口２６に遊技球が入球したか否か、即ち、第３始動口センサ２６ａによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S309）。S309で、第３始動口２６に遊技球が入球していないと判定した場合（S309でNO）、処理を終える。一方、S309で、第３始動口２６に遊技球が入球したと判定した場合（S309でYES）、次いで、特図２保留球数（第２特図保留の数、具体的には主制御部８０のＲＡＭに設けた第２特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が４個（上限数）に達しているか否か判定する（S310）。そして、S310で、特図２保留球数が４個に達していると判定した場合（S310でYES）、処理を終える。S310で、特図２保留球数が４個未満であると判定した場合（S310でNO

）、記憶されている特図２保留球数に「１」を加算し（S311）、特図２関係乱数取得処理を行い（S312）、処理を終える。

【０１４６】

特図２関係乱数取得処理（S312）では、特図１関係乱数取得処理（S308）と同様に、ＲＡＭの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ａ）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳ）、及び、変動パターン乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）を取得し（図７（Ａ）に示す乱数値）、それら取得乱数値を第２特図保留記憶部８５ｂのうち現在の特図２保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【０１４７】

［始動入球時処理］

次に、図１３を用いて、始動入球時処理（S205）について説明する。遊技制御用マイコン８１は、始動口センサ検知処理（S204）に次いで始動入球時処理（S205）を行う。図１３に示すように、始動入球時処理（S205）ではまず、特図２保留球数が「１」増加したか否かを判定する（S315）。そして、特図２保留球数が「１」増加したと判定した場合（S315でYES）、S316の処理に移行する。これは、第２始動口に遊技球が入球したことに基づいて、始動口センサ検知処理(S204)におけるS307で特図２保留球数に「１」を加算した場合が該当する。一方、特図２保留球数が増加していないと判定した場合(S315でNO)、S319の処理に移行する。

【０１４８】

S316では、直前の始動口センサ検知処理(S204)における特図２関係乱数取得処理（S308）で取得して第２特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出す（S316）。次いで、読み出した第２特別図柄に係る取得乱数値を判定する（S317）。S317では、読み出した取得乱数値のうち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（特別図柄当否判定用乱数値）については、現在の遊技状態（低確率状態か高確率状態か）に応じて大当りか外れかを判定（事前判定）し、当該判定の結果が大当りである場合には、さらに大当りの種別を判定（事前判定）する。このS317による判定（事前判定）は、特図２保留についての当否判定（大当りか否かの判定）を、後述の特図２当否判定処理における当否判定に先立って行う事前判定（所謂「保留先読み」）に相当するものである。

【０１４９】

尚、大当りか否かの事前判定は、大当り判定テーブル（図８（Ａ）を参照）、すなわち、高確率状態であれば高確率状態用の大当り判定テーブル、通常状態（低確率状態）であれば通常状態用の大当り判定テーブルに基づいて、大当り判定値（第１情報）と一致するか否かを判定することが可能である。また、他の事前判定態様として、変動パターン情報を判定可能な変動パターン情報判定テーブルとして、通常状態用（低確率状態用）の変動パターン情報判定テーブルと、高確率状態用（高確率状態用）の変動パターン情報判定テーブルと、を有するものとする。そして、事前判定においては、取得乱数値（特別図柄当否判定用乱数カウンタの値等）と、遊技状態に応じた変動パターン情報判定テーブルと、に基づいて、所定の変動パターン情報を選択するものとすることが可能である。そして、この選択した変動パターン情報から、大当りかどうかや大当り種別、大当り信頼度の高い遊技演出が実行されるかどうか等を識別可能とすることができる。

【０１５０】

次いでS318では、S317による判定の結果に係る遊技情報（事前判定情報）、具体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当り判定値（第１情報）と一致するか否かを示す情報（大当り情報）や、大当り種別決定用乱数カウンタの値（大当り種別決定用乱数値）を示す情報（大当り種別情報）、特別図柄当否判定用乱数値が小当り判定値（第２情報）と一致するか否かを示す情報（小当り情報）、変動パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報等を含むコマンドデータを、特図２始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをＲＡＭの出力バッファにセットする（S318）。尚、特図２始動入球コマンドとして、S316で読み出した特図２取得乱数の値の一部または全部を、そのまま副制御基

板に送信するようにしてもよいし、特図２取得乱数の値はそのまま送信せず、特図２取得乱数の値に基づいて取得した遊技情報（例えば、前述の変動パターン情報等）を送信するようにしてもよい。

【０１５１】

また、主制御部８０から送信した特図２始動入球コマンドをサブ制御部９０で解析することで、大当りに係る情報であるかどうか、大当り種別は何れであるか、小当りに係る情報であるかどうか等を、サブ制御部９０が識別できる。また、本実施例では、これに加えて、特図２始動入球コマンドを解析することで、取得した特図２取得乱数が高確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、及び、低確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、を特定可能としている。これにより、サブ制御部９０は、受信した特図２始動入球コマンドを保留（演出保留情報）として記憶し、特定のタイミングで当該演出保留情報を事前判定し、低確率状態で当否判定した場合に大当りと判定される演出保留情報が記憶されているかどうかを判定することが可能となる。

【０１５２】

尚、不正防止の観点から、S316で読み出した取得乱数値のうち特別図柄当否判定用乱数値を、そのままサブ制御部に送信することはせず、その他の大当り種別決定用乱数カウンタの値（大当り種別決定用乱数値）と変動パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報と、事前判定の結果を示す情報と、を含むコマンドデータを特図２始動入球コマンドとして生成し、これをセットすることが可能である。

【０１５３】

次いでS319では、前述の特図２に係る処理と同様に、特図１保留球数が「１」増加したか否かを判定する（S319）。そして、特図１保留球数が「１」増加したと判定した場合（S319でYES）、S321の処理に移行する。これは、第１始動口に遊技球が入球したことに基づいて、始動口センサ検知処理(S204)におけるS311で特図１保留球数に「１」を加算した場合が該当する。一方、S319で、特図１保留球数が増加していないと判定した場合（S319でNO）、そのまま処理を終える。S321～S323の処理は、前述したS316～S318と同様の処理を特図１について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理(S204)における特図１関係乱数取得処理（S312）で取得して第１特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出し（S321）、読み出した取得乱数値について事前判定を行う（S322）。そして、この事前判定に係る遊技情報を含むコマンドデータを特図１始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをＲＡＭの出力バッファにセットする（S323）。尚、S322の事前判定（保留先読み）は、後述の特図１当否判定処理における当否判定に先立って行うものである。

【０１５４】

[普図動作処理]

遊技制御用マイコン８１は、始動入球時処理（S205）に次いで、図１４に示す普図動作処理（S206）を行う。普図動作処理（S206）では、普通図柄表示器４２および可変入賞装置２２に関する処理を４つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス１、２、３、４」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「１」である場合には（S401でYES）、普通図柄待機処理（S402）を行い、「普図動作ステータス」が「２」である場合には（S401でNO、S403でYES）、普通図柄変動中処理（S404）を行い、「普図動作ステータス」が「３」である場合には（S401,S403で共にNO、S405でYES）、普通図柄確定処理（S406）を行い、「普図動作ステータス」が「４」である場合には（S401,S403,S405の全てがNO）、普通電動役物処理（S407）を行う。尚、普図動作ステータスは、初期設定では「１」である。

【０１５５】

［普通図柄待機処理］

次に、図１５を用いて普通図柄待機処理（S402）について説明する。普通図柄待機処理（S402）ではまず、普通図柄の保留球数が「０」であるか否かを判定し（S501）、S501で「０」であると判定した場合（S501でYES）、処理を終える。一方、S501で、「０

」でないと判定した場合（S501でNO）、後述の普通図柄当否判定処理を行い（S502）、次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う（S503）。普通図柄変動パターン選択処理では、図８（Ｄ）に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が高ベース状態（状態Ｂ）であれば、普通図柄の変動時間が１秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が低ベース状態（状態Ａ、Ｃ）であれば、普通図柄の変動時間が３秒の普通図柄変動パターンを選択する。また、普通図柄変動パターン選択処理（S503）に次いで、後述の普通図柄乱数シフト処理を行い（S504）、次いで、普通図柄変動開始処理を行い（S505）、処理を終える。普通図柄変動開始処理（S505）では、S503で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始すると共に、普通動作ステータスを「２」にセットする。また、普通図柄変動開始処理では、副制御基板９０に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【０１５６】

［普通図柄当否判定処理］

次に、図１６を用いて普通図柄当否判定処理（S502）について説明する。普通図柄当否判定処理（S502）ではまず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈ）を読み出す（S601）。次いで、状態ＢフラグがＯＮか否か、すなわち、遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）であるか否かを判定する（S602）。S602で、状態ＢフラグがＯＮである、すなわち高ベース状態であると判定された場合（S602でYES）、図８（Ｃ）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち状態Ｂ用のテーブル（当り判定値が「０」～「２３８」）に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S604）、S605の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈ）が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。

【０１５７】

一方、S602で、状態ＢフラグがＯＮでない、すなわち、低ベース状態であると判定された場合（S602でNO）、図８（Ｃ）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち状態Ａ（状態Ｃ）用のテーブル（当り判定値が「０」～「１１９」）に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S603）、S605の処理に移行する。そして、S605で、普図当否判定（S603、S604）の結果が、当り（普図当り）か否かを判定し（S605）、外れと判定された場合（S605でNO）、停止表示する外れ普通図柄（普図外れ図柄）を決定し（S606）、処理を終える。一方、S605で当り（普図当り）と判定された場合（S605でYES）、停止表示する当り普通図柄（普図当り図柄）を決定し（S607）、普図当りフラグをＯＮにして（S608）、処理を終える。

【０１５８】

［普通図柄乱数シフト処理］

次に、図１７を用いて普通図柄乱数シフト処理（S504）について説明する。普通図柄乱数シフト処理（S504）ではまず、普通図柄保留球数を１ディクリメントする（S701）。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に一つシフトする（S702）。そして、普図保留記憶部における最上位の保留記憶の格納場所であるアドレス空間を空（「０」）にして、即ち普図保留の４個目に対応するＲＡＭ領域を０クリアして（S703）、処理を終える。このようにして、普図保留が保留順に消化されるようにしている。

【０１５９】

［普通図柄変動中処理］

次に、図１８を用いて普通図柄変動中処理（S404）について説明する。図１８に示すように、普通図柄変動中処理（S404）ではまず、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し（S801）、経過していないと判定した場合（S801でNO）処理を終える。一方、経過したと判定した場合（S801でYES）、普通図柄変動停止コマンドをセットし（S802）、普図動作ステータスを「３」にセットし（S803）、次いで、普通図柄の変動表示を、普通図柄当否判定用乱数の判定結果に応じた表示結果（当り普通図柄又は外れ普通図柄）で停

止させる等のその他の処理を行い（S804）、処理を終える。
【０１６０】
［普通図柄確定処理］
次に、図１９を用いて普通図柄確定処理（S406）について説明する。普通図柄確定処理（S406）ではまず、普図当りフラグがＯＮであるか否かを判定する（S901）。普図当りフラグがＯＮでないと判定した場合（S901でNO）、普図動作ステータスを「１」にセットして（S905）、処理を終える。一方、普図当りフラグがＯＮであると判定した場合（S901でYES）、次いで、状態Ｂフラグがオンであるか否か、すなわち、高ベース状態か否かを判定する（S902）。S902で、状態Ｂフラグがオンであると判定した場合（S902でYES）、可変入賞装置２２（第２始動口２１）の開放パターンとして状態Ｂ用（高ベース状態用）の開放パターンをセットし（S903）、S904に移行する。状態Ｂ用（高ベース状態用）の開放パターンとは、前述の通り、１．８秒の開放を３回繰り返す開放パターンである。従って、第２始動口２１の開放回数をカウントする第２始動口開放カウンタに「３」をセットする。
【０１６１】
これに対して、状態Ｂフラグがオンでないと判定した場合（S902でNO）、可変入賞装置２２（第２始動口２１）の開放パターンとして状態Ａ及び状態Ｃ用（低ベース状態用）の開放パターンをセットし（S906）、S904に移行する。状態Ａ及び状態Ｃ用（低ベース状態用）の開放パターンとは、前述の通り、０．９秒の開放を３回行う開放パターンである。従って、第２始動口開放カウンタに「３」をセットする。S904では、普図動作ステータスを「４」にセットし（S904）、この処理を終える。
【０１６２】
［普通電動役物処理］
次に、図２０を用いて普通電動役物処理（S407）について説明する。普通電動役物処理（S407）ではまず、普図当り終了フラグがＯＮであるか否かを判定する（S1001）。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第２始動口２１の開放が終了したことを示すフラグである。普図当り終了フラグがＯＮでないと判定した場合（S1001でNO）、第２始動口２１の開放中か否かを判定する（S1002）。S1002で、第２始動口が開放中でないと判定した場合（S1002でNO）、次いで、第２始動口２１を開放させる時期に至ったか否かを判定し（S1003）、開放時期に至っていないと判定した場合（S1003でNO）、処理を終える。一方、S1003で、第２始動口の開放時期であると判定した場合（S1003でYES）、第２始動口を開放する制御を実行し（S1004）、処理を終える。また、S1002で、第２始動口２１の開放中であると判定した場合（S1002でYES）、第２始動口２１を閉鎖する時期かどうか（すなわち、第２始動口２１を開放してから予め定められた開放時間が経過したかどうか）を判定し（S1005）、第２始動口の閉鎖時期でないと判定した場合（S1005でNO）、処理を終える。S1005で、第２始動口の閉鎖時期であると判定した場合（S1005でYES）、第２始動口２１を閉状態（閉鎖）とする処理を行い（S1006）、第２始動口開放カウンタの値を１ディクリメントし（S1007）、S1008の処理に移行する。
【０１６３】
S1008では、第２始動口開放カウンタの値が「０」であるか否か判定する（S1008）。S1008で、開放カウンタの値が「０」でないと判定した場合（S1008でNO）、再び第２始動口２１を開放させるためにそのまま処理を終える。一方、S1008で、開放カウンタの値が「０」であると判定した場合（S1008でYES）、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行い（S1009）、普図当り終了フラグをセットし（S1010）、処理を終える。尚、第２始動口開放カウンタは、状態Ｂ（高ベース状態）中であれば第２始動口２１の開放（可動部材２３の開放動作）が３回なされると「０」になり、状態Ａ及び状態Ｃ（低ベース状態）中も第２始動口２１の開放が３回なされると「０」になる。これに対してS1001で、普図当り終了フラグがＯＮであると判定した場合（S1001でYES）、S903又はS906にてセットされた回数の第２始動口２１の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラ

グをＯＦＦにし（S1011）、普図当りフラグをＯＦＦにし（S1012）、普図動作ステータスを「１」にセットし（S1013）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、普図動作処理（図１４）として再び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。

【０１６４】

［特図１動作処理］

図１１に示すように遊技制御用マイコン８１は、普図動作処理（S206）に次いで特図１動作処理（S207）を行う。この特図１動作処理を図２１～図２９を用いて説明する。特図１動作処理（S207）では、図２１に示すように、特別図柄表示部４１及び大入賞装置（第１大入賞装置３１及び第２大入賞装置３６）に関する処理を５つの段階に分け、それらの各段階に「特図１動作ステータス１、２、３、４、５」を割り当てている。そして、「特図１動作ステータス」が「１」である場合には（S1101でYES）、特別図柄１待機処理（S1102）を行い、「特図１動作ステータス」が「２」である場合には（S1101でNO、S1103でYES）、特別図柄１変動中処理（S1104）を行い、「特図１動作ステータス」が「３」である場合には（S1101、S1103で共にNO、S1105でYES）、特別図柄１確定処理（S1106）を行い、「特図１動作ステータス」が「４」である場合には（S1101、S1103、S1105で共にNO、S1107でYES）、大当り遊技としての特別電動役物処理１（S1108）を行い、「特図１動作ステータス」が「５」である場合には（S1101、S1103、S1105、S1107の全てがNO）、処理を終える。尚、特図１動作ステータスは、初期設定では「１」である。また、第１特別図柄当否判定の結果として小当りを設定していないため、特図１動作処理では特別電動役物処理２を実行しないが、第１特別図柄当否判定の結果として小当りを設定してもよい。この場合、「特図１動作ステータス」が「５」のときに、小当り遊技としての特別電動役物処理２を実行する。

【０１６５】

［特別図柄１待機処理］

次に、図２２を用いて特別図柄１待機処理（S1102）について説明する。特別図柄１待機処理（S1102）ではまず、第１始動口２０の保留球数（即ち特図１保留球数）が「０」であるか否かを判定する（S1201）。S1201で、特図１保留球数が「０」である、すなわち、第１始動口２０への入球に基づいて取得した乱数カウンタ値の記憶がないと判定した場合（S1201でYES）、次いで、特図２が遊技中か否かを判定する（S1207）。そして、S1207で、特図２が遊技中であると判定した場合（S1207でYES）、処理を終える。一方、S1207で、特図２が遊技中でないと判定した場合（S1207でNO）、画像表示装置７の表示画面７ａを待機画面とする処理中（客待ち用のデモ画面の実行中）であるか否かを判定し（S1208）、待機画面中であると判定した場合（S1208でYES）、処理を終える。一方、S1208で、待機画面中でないと判定した場合（S1208でNO）、待機画面を表示するための待機画面設定処理を実行し（S1209）、処理を終える。

【０１６６】

また、S1201で、特図１保留球数が「０」でない、すなわち、第１始動口２０への入球に基づいて取得した乱数カウンタ値の記憶が１つ以上あると判定した場合（S1201でNO）、後述する特図１当否判定処理（S1203）、特図１変動パターン選択処理（S1204）、特図１乱数シフト処理（S1205）、特図１変動開始処理（S1206）をこの順に行う。ここで「特図２（第２特別図柄）が遊技中でない」とは、特図２が変動表示中でなく（確定停止表示時間を含む）且つ特図２保留球数が「０」であることを意味する。もちろん、特図２に係る大当り遊技や小当り遊技も実行されていないことを意味する。

【０１６７】

［特図１当否判定処理］

次に、図２３を用いて特図１当否判定処理（S1203）について説明する。特図１当否判定処理（S1203）ではまず、判定値として、ＲＡＭの第１特図保留記憶部８５ａの最下位の領域（即ち第１特図保留の１個目に対応するＲＡＭ領域）に記憶されている（最も古い記憶の）特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ａ）を読み出す（S1

601）。次いで、特図２大当り変動フラグがＯＮか否か、すなわち、第２特別図柄が大当りに係る変動表示を実行中であるか否かを判定する（S1602）。S1602で、特図２大当り変動フラグがＯＮであると判定した場合（S1602でYES）、S1607の処理に移行する。

【０１６８】

すなわち、本実施例１のパチンコ遊技機１では、一方の特別図柄が大当りに係る変動表示を実行中の場合、他方の特別図柄の当否判定において、大当りかどうかの判定を行わず、小当り又は外れのいずれかとされる（すなわち、大当りと判定されることはない）。尚、第１特別図柄当否判定の結果として小当りを有していないので、第２特別図柄が大当りに係る変動表示を実行中の場合、その間に実行する第１特別図柄当否判定の結果は、全て外れとなる。S1602で、特図２大当り変動フラグがＯＮでない、すなわち第２特別図柄は大当りに係る変動表示を実行していないと判定した場合（S1602でNO）、次いで、確変フラグがＯＮか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する（S1603）。S1603で、確変フラグがＯＮでない、すなわち、低確率状態であると判定した場合（S1603でNO）、大当り判定テーブル（図８（Ａ））のうち通常状態用（低確率状態用）の大当り判定テーブル（大当り判定値（第１情報）が「３」及び「３９７」）に基づいて当否判定を行う（S1604）。一方、確変フラグがＯＮであると判定した場合（S1603でYES）、大当り判定テーブル（図８（Ａ））のうち高確率状態用の大当り判定テーブルに基づいて当否判定を行う（S1605）。高確率状態用の大当り判定テーブルでは、大当り判定値（第１情報）は、「３」、「５」、「７」、「３１１」、「３１３」、「３１７」、「３３７」、「３９７」、「４４９」、「５０３」とされている。

【０１６９】

S1606では、大当り判定（S1604、S1605）の結果が「大当り」かどうかを判定し（S1606）、大当りと判定された場合（S1606でYES）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳ）を読み出して、図８（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブルに基づいて大当り種別を判定し（S1608）、当該大当り種別決定用乱数の値に基づいて大当り図柄を決定し（S1609）、特図１大当り変動フラグをＯＮにし（S1610）、処理を終える。尚、第１特別図柄に係る当否判定の場合は、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定し、第２特別図柄に係る当否判定の場合は、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定する。また、第１特別図柄（特図１）の当否判定で大当りと判定した場合、１５Ｒ第１大当り、４Ｒ第２大当り、４Ｒ第３大当り、及び、４Ｒ第４大当りのうち何れかが実行される。また、第２特別図柄（特図２）の当否判定にて大当りと判定された場合は、１５Ｒ第５大当り、２Ｒ第６大当り、及び、２Ｒ第７大当りのうち何れかが実行される（図８（Ｂ））。一方、大当り判定（S1604、S1605）の結果が「大当り」でないと判定した場合（S1606でNO）、S1607の処理に移行する。S1607では、外れ図柄を決定し（S1607）、処理を終える。

【０１７０】

ここで、本実施例１では、大当り変動フラグとして、第１特別図柄が大当りに係る変動表示（大当り図柄が停止表示することとなる変動表示）を実行中であることを示す第１大当り変動フラグと、第２特別図柄が大当りに係る変動表示（大当り図柄が停止表示することとなる変動表示）を実行中であることを示す第２大当り変動フラグと、を有しており、主制御部８０のＲＡＭに設けられる大当り変動フラグ記憶手段に該当するフラグがセットされる。また、小当り変動フラグとして、第２特別図柄が小当りに係る変動表示（小当り図柄が停止表示することとなる変動表示）を実行中であることを示す第２小当り変動フラグと、を有しており、主制御部８０のＲＡＭに設けられる小当り変動フラグ記憶手段に該当するフラグがセットされる。そして、一方の特別図柄について、大当り変動フラグがセットされている場合（すなわち、大当りに係る変動表示中の場合）には、他方の特別図柄当否判定においては、大当りか否かを判定する処理を行わない。すなわち、両方の特別図柄が大当りに係る変動表示を並行して実行するような制御は行われない。これにより、遊技者に対して極短時間であまりに多量の遊技利益を付与するといった事態を防止し、射幸性を適度に抑制することが可能となる。

【０１７１】
［特図１変動パターン選択処理］
特別図柄１待機処理（図２２）では、特図１当否判定処理（S1203）に次いで、特図１変動パターン選択処理を行う（S1204）。図２４及び図２５に示すように、特図１変動パターン選択処理（S1204）ではまず、遊技状態が状態Ａか否か（低確低ベース状態か否か）を判定する（S1701）。そして、S1701で、状態Ａであると判定した場合（S1701でYES）、次いで、特図１大当り変動フラグがＯＮか否かを判定し（S1702）、特図１大当り変動フラグがＯＮであると判定した場合（S1702でYES）、状態Ａ大当り用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち状態Ａ且つ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する（S1703）。尚、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また、本実施例１では、状態Ａ大当り用テーブルによって、変動時間の長さが異なる変動パターンＰ１乃至Ｐ３の何れかが選択される。
【０１７２】
一方、特図１大当り変動フラグがＯＮでないと判定した場合（S1702でNO）、次いで、保留球数（保留数）が１又は２の何れかであるかどうかを判定する（S1705）。S1705で、保留数が１又は２の何れかであると判定した場合（S1705でYES）、状態Ａ第１保留数外れ用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち状態Ａ且つ外れ且つ保留数１，２に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する。本実施例１では、変動パターンＰ４乃至Ｐ７が選択される。
【０１７３】
また、S1705で、保留数が１又は２の何れでもない、すなわち、保留数が３又は４の何れかであると判定した場合（S1705でNO）、状態Ａ第２保留数外れ用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち状態Ａ且つ外れ且つ保留数３，４に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する。これにより、第１特別図柄の保留球数が「３」又は「４」のときは、第１特別図柄の保留球数が「１」又は「２」のときと比較して、変動時間の短い変動パターンが選択される可能性が高くなっている。本実施例１では、変動パターンＰ８乃至Ｐ１１が選択される。これにより、保留球数に応じた短縮変動の機能が働き、平均変動時間が短くなる。
【０１７４】
また、S1701で、遊技状態が状態Ａ（低確低ベース状態）でないと判定した場合（S1701でNO）、次いで、遊技状態が状態Ｂ（低確高ベース状態、高確高ベース状態）かどうかを判定する（S1708）。S1708で、状態Ｂであると判定した場合（S1708）、次いで、特図１大当り変動フラグがＯＮか否かを判定し（S1709）、特図１大当り変動フラグがＯＮであると判定した場合（S1709でYES）、状態Ｂ大当り用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち状態Ｂ且つ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する（S1710）。本実施例１では、変動パターンＰ１５乃至Ｐ１６が選択される。S1709で、特図１大当り変動フラグがＯＦＦであると判定した場合（S1709でNO）、状態Ｂ外れ用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち状態Ｂ且つ外れに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する（S1711）。本実施例１では、変動パターンＰ１７乃至Ｐ１９が選択される。
【０１７５】
また、S1708で、遊技状態が状態Ｂ（低確高ベース状態、高確高ベース状態）でない、すなわち、遊技状態が状態Ｃ（高確低ベース状態）であると判定した場合（S1708でNO）、次いで、特図１大当り変動フラグがＯＮか否かを判定し（S1712）、特図１大当り変動フラグがＯＮであると判定した場合（S1712でYES）、状態Ｃ大当り用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち状態Ｃ且つ大当りに該当する部分）を参照して、変動

パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する（S1710）。本実施例１では、変動パターンＰ２３が選択される。S1712で、特図１大当り変動フラグがＯＦＦであると判定した場合（S1712でNO）、状態Ｃ外れ用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち状態Ｃ且つ外れに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する（S1714）。本実施例１では、変動パターンＰ２４が選択される。

【０１７６】

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図２４に示すその他の処理を実行し（S1704）、処理を終える。尚、その他の処理（S1704）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをＲＡＭの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）により副制御基板９０に送られる。

【０１７７】

［特図１乱数シフト処理］

次に、図２６を用いて特図１乱数シフト処理（S1205）について説明する。特図１乱数シフト処理（S1205）ではまず、特図１保留球数を１ディクリメントする（S1801）。次いで、第１特図保留記憶部８５ａにおける各種カウンタ値の格納場所を、１つ下位側（例えば第１特図保留記憶部８５ａがアドレス「００００」～「０００３」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「００００」側）にシフトする（S1802）。そして、第１特図保留記憶部８５ａの最上位のアドレス空間に「０」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第２特図保留の４個目に対応するＲＡＭ領域を０クリアして（S1803）、この処理を終える。特図１乱数シフト処理（S1205）を実行した後は、図２２の特図１変動開始処理（S1206）を実行する。特図１変動開始処理（S1206）では、特図１動作ステータスを「２」にセットすると共に、変動開始コマンドをＲＡＭの出力バッファにセットして、第１特別図柄の変動表示を開始する。

【０１７８】

［特別図柄１変動中処理］

次に、図２７を用いて特別図柄１変動中処理（S1104）について説明する。図２７に示すように、特別図柄１変動中処理（S1104）ではまず、特図１の変動時間（図２２のS1204で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図９参照）が経過したか否かを判定する（S1901）。S1901で、特図１の変動時間が経過していないと判定した場合（S1901でNO）、特図１変動中断処理を行い（S1914）、処理を終える。一方、S1901で、特図１の変動時間が経過したと判定した場合（S1901でYES）、S1903に移行する。S1903では、特図１変動停止コマンドをセットし（S1903）、S1904の処理に移行する。

【０１７９】

次に、S1904では、状態ＢフラグがＯＮか否かを判定する（S1905）。S1904で、状態ＢフラグがＯＮであると判定した場合（S1904でYES）、状態Ｂ（高ベース状態）中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする状態Ｂカウンタ（状態Ｂ変動カウンタ）の値を１減算し（S1905）、次いで、状態Ｂカウンタの値が「０」か否かを判定する（S1906）。S1906で、状態Ｂカウンタの値が「０」であると判定した場合（S1906でYES）、状態ＢフラグをＯＦＦにし（S1907）、S1908の処理に進む。状態ＢフラグをＯＦＦにすることで、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に移行する。具体的に、低確高ベース状態であれば低確低ベース状態（通常状態）に移行する。尚、高確高ベース状態であれば、状態Ｂカウンタには「１００００」がセットされるため、変動毎にカウンタを減算しても実質的に状態Ｂカウンタの値が「０」になることはない。すなわち、高確高ベース状態は、次回の大当りが発生するまで維持される。

【０１８０】

S1908では、特図１動作ステータスを「３」にセットし（S1908）、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当り種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い（S1909）、処理を終える。

【０１８１】
［特図１変動中断処理］
図２７及び図２８に示すように、特図１変動中断処理（S1902）は、特図１の変動表示中に、特図２に係る大当り遊技又は小当り遊技が実行された場合、変動表示中の特別図柄１の変動時間の計測を一時的に中断し、大当り遊技又は小当り遊技が終了すると、中断していた計測を再開する処理である。これにより、一方の特別図柄に係る大当り遊技又は小当り遊技の実行中は、他方の特別図柄に係る当否判定処理や変動表示を実行しないものとしている。
【０１８２】
図２８を用いて特図１変動中断処理（S1902）について説明する。特図１変動中断処理（S1902）ではまず、特図１中断フラグがＯＮか否かを判定し（S2901）、特図１中断フラグがＯＮでないと判定した場合（S2901でNO）、次いで、特図２大当りフラグがＯＮであるか否か、すなわち、特図２に係る大当り遊技が実行中であるか否かを判定する（S2902）。S2902で、特図２大当りフラグがＯＮでないと判定した場合（S2902でNO）、次いで、特図２小当りフラグがＯＮであるか否か、すなわち、特図２に係る小当り遊技が実行中であるか否かを判定する（S2909）。S2909で、特図２小当りフラグがＯＮでない、すなわち、特図２に係る大当り遊技も小当り遊技も実行されていないと判定した場合（S2909でNO）、処理を終了する。そして、特図１の変動表示を継続する。一方、S2902で、特図２大当りフラグがＯＮであると判定した場合（S2902でYES）、及びS2909で特図２小当りフラグがＯＮであると判定した場合（S2909でYES）、特図１中断フラグをＯＮにし（S2903）、特図１変動時間の計測を中断し（S2904）、処理を終える。これにより、特図１の変動表示を一時的に中断することができる。
【０１８３】
また、S2901で、特図１中断フラグがＯＮである、すなわち、既に第１特別図柄の変動表示を中断中であると判定した場合（S2901でYES）、特図２大当りフラグがＯＮか否かを判定する（S2905）。S2905で、特図２大当りフラグがＯＮであると判定した場合（S2905でYES）、未だ特図２に係る大当り遊技の実行中であると判断して、処理を終える。一方、S2905で特図２大当りフラグがＯＮでないと判定した場合（S2905でNO）、次いで、特図２小当りフラグがＯＮであるか否かを判定する（S2906）。S2906で、特図２小当りフラグがＯＮであると判定した場合（S2906でYES）、未だ特図２に係る小当り遊技の実行中であると判断して、処理を終える。一方、S2906で、特図２小当りフラグがＯＮでないと判定した場合（S2906でNO）、特図２に係る大当り遊技又は小当り遊技が終了したと判断し、特図１中断フラグをＯＦＦにし（S2907）、特図１変動時間の計測を再開し（S2908）、処理を終える。これにより、中断していた第１特別図柄の変動表示（変動時間の時間計測）を再開することができる。
【０１８４】
ここで、本実施例１では、中断フラグとして、第１特別図柄の変動表示が中断中であることを示す特図１中断フラグ（「第１中断フラグ」ともいう）と、第２特別図柄の変動表示が中断中であることを示す特図２中断フラグ（「第２中断フラグ」ともいう）と、を有しており、主制御部８０のＲＡＭに設けられる中断フラグ記憶手段に該当するフラグがセット（記憶）される。
【０１８５】
［特別図柄１確定処理］
次に、図２９を用いて特別図柄１確定処理（S1106）について説明する。図２９に示すように、特別図柄１確定処理（S1106）ではまず、特図１大当り変動フラグがＯＮであるか否かを判定する（S2001）。特図１大当り変動フラグがＯＮであると判定した場合（S2001でYES）、第１特別図柄に係る大当り変動表示中であることを示す特図１大当り変動フラグをＯＦＦにし（S2002）、第１特別図柄に係る大当り遊技の実行を示す特図１大当りフラグをＯＮにし（S2003）、S2004の処理に移行する。これにより、特図１において、大当りに係る変動表示を終了し（大当りを確定し）、大当り遊技に移行することを示す

ことができる。
【０１８６】
S2004では、大当り種別が１５Ｒ大当りであるかどうかを判定し（S2004）、１５Ｒ大当りであると判定した場合（S2004でYES）、大当り遊技中に実行するラウンド（１ラウンド１回開放の態様では、１回のラウンドは大入賞口の開放から閉塞まで）の回数をカウントするラウンドカウンタの値に「１５」をセットし（S2005）、大当り遊技を開始するべく、大当りのオープニングコマンドをセットし（S2006）、特図１動作ステータスを「４」にセットし（S2007）、処理を終える。一方、S2004で、１５Ｒ大当りでないと判定した場合（S2004でNO）、大当り種別は４Ｒ大当りであるので、ラウンドカウンタの値に「４」をセットし（S2008）、S2006に移行する。また、変動表示する特別図柄の停止タイミングで、停止コマンドを副制御基板９０に送信する。副制御基板９０は、この停止コマンドを受信することで、特別図柄の変動表示が終了したことを把握することが可能となる。尚、これにより、大当り待機状態となる。また、S2001で、特図１大当り変動フラグがＯＮでないと判定した場合（S2001でNO）、大当り遊技も小当り遊技も開始しない、すなわち、外れに係る変動表示であるため、特図１動作ステータスを「１」にセットし（S2009）、処理を終える。
【０１８７】
ここで、本実施例１では、大当りフラグとして、第１特別図柄に係る当否判定の結果が大当りとなり当該大当りに係る大当り遊技が実行中であることを示す特図１大当りフラグ（「第１大当りフラグ」ともいう）と、第２特別図柄に係る当否判定の結果が大当りとなり当該大当りに係る大当り遊技が実行中であることを示す特図２大当りフラグ（「第２大当りフラグ」ともいう）と、を有し、大当り遊技が実行される際には、主制御部８０のＲＡＭに設けられた大当りフラグ記憶手段に対応する大当りフラグがセット（記憶）される。また、小当りフラグとして、第２特別図柄に係る当否判定の結果が小当りとなり当該小当りに係る小当り遊技が実行中であることを示す特図２小当りフラグ（「小当りフラグ」ともいう）を有し、小当り遊技が実行される際には、主制御部８０のＲＡＭに設けられた小当りフラグ記憶手段に対応する小当りフラグがセット（記憶）される。
【０１８８】
ここで、ラウンド表示器４５は、２Ｒ用ランプと４Ｒ用ランプと１５Ｒ用ランプとの３個のＬＥＤで構成されており、大当り図柄が確定表示するタイミングで、対応するランプが点灯表示される。具体的には、４Ｒ第２大当りとなった場合、「２Ｒ△４Ｒ▲１５Ｒ△」（例えば、▲：点灯、△：消灯とする）の様な表示態様となる。次に、図３０～図３９を用いて、特図２動作処理（S211）等について説明するが、特図２動作処理（S211）では、図２１～図２９に示した特図１動作処理（S206）等と同様の流れで処理を行うため、以下簡略化して説明する。
【０１８９】
［特図２動作処理］
図３０に示すとおり、特図２動作処理（S208）は、図２１に示す特図１動作処理（S207）と同様の流れで処理を行う。図１１に示すように遊技制御用マイコン８１は、特図１動作処理（S207）に次いで特図２動作処理（S208）を行う。本実施例１のパチンコ遊技機１は、これら特図１動作処理と特図２動作処理とにより、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して変動表示を実行可能としている。すなわち、第１特図保留の消化と第２特図保留の消化と（「第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示と」、「第１特別図柄当否判定と第２特別図柄当否判定と」）が並行して実行可能とされている。また、本実施例１では、第２始動口への入球に基づく当否判定（第２特別図柄当否判定）の方が、第１始動口への入球に基づく当否判定（第１特別図柄当否判定）よりも、遊技者にとって利益の大きい（獲得可能な利益量が多い）大当りになりやすくなっている（図８（Ｂ））。
【０１９０】
図３０に示すように、特図１動作処理（S207）と同様に、特別図柄表示部４１及び大入賞装置（第１大入賞装置３１及び第２大入賞装置３６）に関する処理を５つの段階に分け

、それらの各段階に「特図２動作ステータス１、２、３、４、５」を割り当てている。そして、「特図２動作ステータス」が「１」である場合には（S1151でYES）、特別図柄２待機処理（S1152）を行い、「特図２動作ステータス」が「２」である場合には（S1151でNO、S1153でYES）、特別図柄２変動中処理（S1154）を行い、「特図２動作ステータス」が「３」である場合には（S1151、S1153で共にNO、S1155でYES）、特別図柄２確定処理（S1156）を行い、「特図２動作ステータス」が「４」である場合には（S1151、S1153、S1155で共にNO、S1157でYES）、大当り遊技としての特別電動役物処理１（S1108）を行い、「特図２動作ステータス」が「５」である場合には（S1151、S1153、S1155、S1157の全てがNO）、小当り遊技としての特別電動役物処理２（S1109）を行う。尚、特図２動作ステータスは、初期設定では「１」である。第２特別図柄当否判定の結果に小当りがあるため、特図２動作処理では、特図１動作処理にはない特別電動役物処理２（S1109）を有している。

【０１９１】

ここで、特別電動役物処理１（S1108）は、特図１動作処理（S206）と特図２動作処理（S211）とで共通の処理とされ、特別電動役物処理２（S1109）は、特図２動作処理（S211）のみの処理とされる。これは、本実施例１のパチンコ遊技機１は、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並行して実行可能とするものの、第１特別図柄に係る大当り遊技と第２特別図柄に係る大当り遊技とは並行して実行不能（何れか一方のみを実行可能）としているからである。尚、本実施例では第１特別図柄当否判定の結果に小当りを有していないが、他の態様として、第１特別図柄当否判定の結果に小当りを有してもよい。この場合には、大当り遊技と同様に、第１特別図柄に係る小当り遊技と第２特別図柄に係る小当り遊技とも並行して実行不能（何れか一方のみを実行可能）とする。

【０１９２】

［特別図柄２待機処理］

図３１に示す特別図柄２待機処理（S1152）は、図２２に示す特別図柄１待機処理（S1102）と同様の流れで処理を行うものであるので、説明を省略する。

【０１９３】

［特図２当否判定処理］

図３２に示す特図２当否判定処理（S1253）は、図２３に示す特図１当否判定処理（S1203）と同様の流れで処理を行うものである。但し、本処理は特別図柄２に関する処理であるので、S1301では、ＲＡＭの第２特図保留記憶部８５ｂの最下位の領域（即ち第２特図保留の１個目に対応するＲＡＭ領域）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ａ）を読み出す。また、第２特別図柄当否判定の結果に小当りを有しているので、第２特別図柄当否判定の結果が大当りでないと判定した場合（S1304）、次いで、S1305で、第２特別図柄当否判定の結果が小当りどうかを判定する（S1305）。S1305で小当りであると判定した場合（S1305でYES）、小当り図柄を決定し（S1306）、特図２小当り変動フラグをＯＮにし（S1307）、処理を終える。その他の処理は、特図１当否判定処理（S1203）と同様である。

【０１９４】

［特図２変動パターン選択処理］

図３３及び図３４に示すように、特図２変動パターン選択処理（S1254）では、図２４及び図２５に示した特図１変動パターン選択処理（S1204）と同様の流れで処理（S1401～S1420）を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。但し、本処理は第２特別図柄に関する処理であるので、図９に示す変動パターンテーブルの第２特別図柄に該当する欄を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する。また、第２特別図柄当否判定の結果に小当りを有しているので、小当り変動フラグがＯＮであると判定した場合、遊技状態に応じて小当り用テーブルから変動パターンを選択する。

【０１９５】

また、状態Ｃでは、第２特別図柄の変動表示（第２特別図柄当否判定）を主体として遊

技を行う。そのため、状態Ｃでは、第１特別図柄の変動パターンよりも、第２特別図柄の変動パターン（変動時間）の種類が多く、多様な時間の（多様な遊技演出を実行可能な）変動パターンを選択可能としている。また、第２特別図柄の変動時間よりも、第１特別図柄の変動時間が長くなるように構成し、第１特別図柄の変動効率を低下させている。一方、状態Ａ及び状態Ｂでは、第１特別図柄の変動表示（第１特別図柄当否判定）を主体として遊技を行う。そのため、状態Ａ及び状態Ｂでは、第１特別図柄の変動パターンの方が、第２特別図柄の変動パターンよりも変動パターン（変動時間）の種類が多く、多様な時間の（多様な遊技演出を実行可能な）変動パターンを選択可能としている。従って、状態Ａ及び状態Ｂでは、第２特別図柄の変動パターンを簡易（種類が少ない）ものとしている。また、第１特別図柄の変動時間よりも、第２特別図柄の変動時間が長くなるように構成し、第２特別図柄の変動効率を低下させている。

【０１９６】

また、状態Ａ及び状態Ｂは、第１特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う遊技状態であるため、第２特別図柄の変動時間短縮機能は非作動とし、第２特別図柄の変動時間を長く設定している。具体的に、状態Ａ及び状態Ｂにおいて、第２特別図柄当否判定が実行された場合、当該当否判定の結果が大当りとなったとき、第２特別図柄の変動表示時間は１１０秒に設定される（Ｐ１２又はＰ２０）。これは、状態Ａにおいて、第１特別図柄当否判定の結果が大当りとなったときの第１特別図柄の変動表示時間として設定される最も長い変動時間よりも、短い変動時間に設定されている。また、状態Ｂにおいて、第１特別図柄当否判定の結果が大当りとなったときの第１特別図柄の変動表示時間として設定される最も長い変動時間よりも、短い変動時間に設定されている。

【０１９７】

状態Ａ及びＢにおいて、第２特別図柄当否判定は主体となる当否判定でないが、あまりに長い変動時間を設定したのでは、当該大当りに係る大当り遊技を当否判定を行った遊技者自身が実行することなく、遊技を終えてしまう可能性がある。そこで、当否判定が行われた結果、大当りとなった場合には、いたずらに長時間の変動時間を設定するのではなく、主体となる第１特別図柄に設定される変動時間（最長のもの）よりも短い変動時間を設定する。これにより、第２特別図柄当否判定の結果が大当りとなった場合には、遊技者が待機し得る変動時間を設定し、せっかく獲得した大当りによる利益を獲得できないといった不利益を遊技者に負わせない。また、大当りは発生する可能性が低く、得られる利益が大きいため、このような制御としている。

【０１９８】

また、状態Ａ及びＢにおいて、第２特別図柄当否判定の結果が小当りとなった場合、第２特別図柄の変動時間は、１０００秒に設定される（Ｐ１３又はＰ２１）。これは、状態Ａにおいて主体となる第１特別図柄に設定され得る最も長い変動時間よりも、更に長い変動時間に設定されている。また、状態Ｂにおいて主体となる第１特別図柄に設定され得る最も長い変動時間よりも、更に長い変動時間に設定されている。状態Ａ及びＢにおける主体でない第２特別図柄の変動表示時間のうち、第２特別図柄の当否判定結果が小当りとなった場合を、大当り及び外れとなったときよりも、長い変動表示時間に設定する。

【０１９９】

状態Ａ及びＢは、当否判定の結果に小当りを有していない第１特別図柄当否判定を主体としているため、第２特別図柄当否判定の実行によって小当りが頻発することは望ましくない。また、小当りが頻発しうる状況を有していると、悪意のある遊技者が、第１特別図柄当否判定を主体とする遊技状態であるにも関わらず、第２特別図柄当否判定を実行させ、小当りによって遊技利益を得てしまう虞がある。例えば、左打ち遊技を行うべき遊技状態で、右打ち遊技を行う等して、不適切な遊技によって不当に遊技利益を得てしまう虞がある。このような事態を防止するため、状態Ａ及びＢにおいては、主体でない第２特別図柄当否判定の結果が小当りの場合には、変動時間を長時間（最も長い時間）に設定することで、小当り（小当り遊技）が頻発することを防止している。また、１回の小当り遊技によって獲得可能な遊技利益はそれほど多くないため、小当りを発生させた遊技者に多くの

損害を与えることもない。
【０２００】
　また、状態Ａ及びＢにおいて、第２特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合、第２特別図柄の変動時間は、６００秒に設定される（Ｐ１４又はＰ２２）。これは、状態Ａにおいて主体となる第１特別図柄に設定され得る最も長い変動時間よりも、更に長い変動時間に設定されている。また、状態Ｂにおいて主体となる第１特別図柄に設定され得る最も長い変動時間よりも、更に長い変動時間に設定されている。また、状態Ａ及びＢにおける主体でない第２特別図柄の変動表示時間を、第２特別図柄の当否判定結果が小当りとなった場合よりも短く、大当りとなったときよりも、長い変動表示時間に設定する。第２特別図柄当否判定の結果が外れのときに、第２特別図柄の変動時間を長い時間に設定することで、第２特別図柄の変動効率を低下させ、左打ち遊技を行うべき遊技状態で、右打ち遊技を行う等の不適切な遊技を遊技者が行うことを防止する。尚、他の態様として、大当りと外れとを同じ変動時間としてもよい（例えば、何れも１１０秒としてもよいし、何れも６００秒としてもよい）。
【０２０１】
　この特図２変動パターン選択処理（S1254）において、変動パターンの選択を行った後は、その他の処理（S1404）を行って、この処理を終える。その他の処理（S1404）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをＲＡＭの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）により副制御基板９０に送られる。
【０２０２】
　［特図２乱数シフト処理］
　図３５に示すように、特図２乱数シフト処理（S1255）ではまず、特図２保留球数を１ディクリメントする（S1501）。次いで、第２特図保留記憶部８５ｂにおける各種カウンタ値の格納場所を、１つ下位側にシフトする（S1502）。そして、第２特図保留記憶部８５ｂの最上位のアドレス空間に「０」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第２特図保留の４個目に対応するＲＡＭ領域を０クリアして（S1503）、この処理を終える。特図２乱数シフト処理（S1255）を実行した後は、図３１の特図２変動開始処理（S1256）を実行する。特図２変動開始処理（S1256）では、特図２動作ステータスを「２」にセットすると共に、特図２変動開始コマンドをＲＡＭの出力バッファにセットして、第２特別図柄の変動表示を開始する。
【０２０３】
　［特別図柄２変動中処理］
　図３６に示す特別図柄２変動中処理（S1154）は、図２７に示す特別図柄１変動中処理（S1104）と同様の流れで処理（S1951～S1959）を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。
【０２０４】
　［特図２変動中断処理］
　図３７に示す特図２変動中断処理（S1952）は、図２８に示す特図１変動中断処理（S1902）と同様の流れで処理（S2951～S2959）を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。
【０２０５】
　［特別図柄２確定処理］
　図３８に示す特別図柄２確定処理（S1156）は、図２９に示す特別図柄１確定処理（S1106）と同様の流れで処理（S2051～S2067）を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。但し、特別図柄２確定処理（S1156）は、特図２に関する処理であるので、特別図柄１確定処理（S1106）とは、大当り種別（ラウンドカウンタ設定処理）や、特図２小当り変動フラグがＯＮであると判定した場合の処理が異なっているが、図３８に示す通りである。
【０２０６】

［特別電動役物処理１（大当り遊技）］
次に、図３９を用いて、特別電動役物処理１（S1108）について説明する。特別電動役物処理１（S1108）ではまず、後述する大当り遊技開始処理を実行し（S2101）、S2102の処理に移行する。S2102では、大当り開始フラグがＯＮかどうかを判定し（S2102）、大当り開始フラグがＯＮでないと判定した場合（S2102でNO）、処理を終える。一方、S2102で、大当り開始フラグがＯＮであると判定した場合（S2102でYES）、次いで、大当り終了フラグがＯＮであるか否かを判定する（S2105）。ここで、大当り開始フラグは、大当り待機状態で、遊技者が任意のタイミングで遊技球を右遊技領域３Ｂに発射し、開始ゲート２９に遊技球を通過させた場合に、ＯＮとなるフラグである。特別図柄が大当り図柄で確定停止表示して大当りとなった後に、遊技球を開始ゲートに通過させることで、大当り開始フラグをＯＮにし、大当り遊技が進行する（ラウンド遊技が開始する）。ここで、大当りとなった後に、開始ゲート２９に遊技球を通過させない場合、遊技機は大当りを実行可能な大当り待機状態のまま維持される。この間に、遊技者は席を離れ、トイレやドリンクや電話等の休憩をとることが可能となる。そして、休憩終了後に、遊技者の任意のタイミングで遊技球を発射し、開始ゲート２９に遊技球を通過させることで、大当り遊技を進行することが可能となる。また、大当り終了フラグは、大当り遊技において大入賞装置（第１大入賞装置３１）の開放が全て終了（大当り遊技が終了）したことを示すフラグである。

【０２０７】
S2103で、大当り終了フラグがＯＮでないと判定した場合（S2103でNO）、次いで、大入賞口（第１大入賞口３０）が開放中か否かを判定し（S2104）、開放中でないと判定した場合（S2104でNO）、大入賞口（第１大入賞口３０）を開放する時期（ラウンド開始時期）かどうか、すなわち、開始ゲート２９を通過させて１ラウンド目を開始する時期に至ったか、又は、ラウンド間のインターバルの時間が経過して次ラウンド（次の開放）を開始する時期に至ったかを判定する（S2105）。S2105で、ラウンド開始時期でないと判定した場合（S2105でNO）、処理を終える。一方、S2105で、ラウンド開始時期であると判定した場合（S2105でYES）、ラウンド開始コマンドをセットし（S2106）、大入賞口開放処理を行い（S2107）、処理を終える。これにより、大当りの種類に応じた開放パターン（図６参照）に従って第１大入賞口３０を開放させる。

【０２０８】
S2104で、大入賞口（第１大入賞口３０）の開放中であると判定した場合（S2104でYES）、そのラウンドにおける大入賞口への入球個数が規定の最大入球個数（本実施例１では１ラウンド当り１０個）に達しているか否かを判定する（S2111）。規定入球個数（１０個）に達していないと判定した場合（S2111でNO）、次いで、大入賞口（第１大入賞口３０）を閉鎖させる時期に至ったか否か、すなわち、大入賞口を開放してから予め定められた開放時間（図６参照）が経過したか否かを判定する（S2112）。S2112で、大入賞口の開放時間が経過していないと判定した場合（S2112でNO）、処理を終える。

【０２０９】
これに対して、S2111で、規定入球個数（１０個）に達したと判定した場合（S2111でYES）、又は、大入賞口の開放時間が経過したと判定した場合（S2112でYES）、すなわち、２つのラウンド終了条件のうちの何れかが成立したと判定した場合、大入賞口（第１大入賞口３０）を閉鎖する処理を行う（S2113）。次いで、ラウンドカウンタの値を１ディクリメントし（S2114）、ラウンドカウンタの値が「０」であるか否か判定する（S2115）。S2115で、ラウンドカウンタの値が「０」でないと判定された場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。

【０２１０】
一方、S2115で、ラウンドカウンタの値が「０」であると判定した場合（S2115でYES）、大当り遊技を終了させる大当り終了処理として、大当りのエンディングコマンドをセットし（S2116）、大当りのエンディング期間を開始し（S2117）、大当り終了フラグをＯＮにし（S2118）、処理を終える。また、S2105で、大当り終了フラグがＯＮであると

判定した場合（S2103でYES）、最終ラウンドが終了しているので、次いで、大当りのエンディング期間が経過したか否かを判定する（S2119）。S2119で、予め定めたエンディング時間が経過していないと判定した場合（S2119でNO）、処理を終える。一方、S2119で、エンディング期間が経過したと判定した場合（S2119でYES）、大当り終了フラグをＯＦＦにし（S2120）、後述の遊技状態設定処理を行い（S2121）、大当りフラグをＯＦＦにし（S2122）、大当り開始フラグをＯＦＦにし（S2123）、後述の特図動作ステータス設定処理１を行い（S2124）、処理を終える。

【０２１１】

［大当り遊技開始処理］

次に、図４０を用いて、大当り遊技開始処理（S2101）について説明する。大当り遊技開始処理（S2101）ではまず、大当り開始フラグがＯＮか否かを判定し（S2151）、大当り開始フラグがＯＮでない、すなわち、未だ大当り待機状態において開始ゲート２９を通過させていないと判定した場合（S2151でNO）、次いで、確変フラグがＯＮか否かを判定し（S2152）、確変フラグがＯＮであると判定した場合（S2152でYES）、確変フラグをＯＦＦとし（S2102）、S2154の処理に移行する。S2154では、状態Ｂフラグがオンか否かを判定し（S2103）、状態Ｂフラグがオンである判定した場合（2154でYES）、状態Ｂフラグをオフとし（S2104）、S2156の処理に移行する。つまり、大当り遊技の実行中は、低確率状態、且つ、低ベース状態に制御するため、大当り遊技（ラウンド遊技）の開始前に、確変フラグ及び状態Ｂフラグをオフにする。

【０２１２】

また、S2152で確変フラグがＯＮでないと判定した場合（S2152でNO）、確変フラグをＯＦＦにすることなく、S2154の処理に移行する。また、S2154で状態Ｂフラグがオンでないと判定した場合（S2154でNO）、状態Ｂフラグをオフにすることなく、S2156の処理に移行する。S2156では、開始ゲートを遊技球が通過したか否かを判定し（S2156）、開始ゲートを通過したと判定した場合（S2156でYES）、大当り遊技を開始する（ラウンド遊技を開する）ための大当り開始フラグをＯＮにし（S2157）、処理を終える。一方、S2156で、開始ゲートを通過していないと判定した場合（S2156でNO）、処理を終える。これにより、遊技機を大当り待機状態のまま継続する。また、S2151で、大当り開始フラグがＯＮであると判定した、すなわち、既に大当り遊技を開始していると判定した場合（S2151）、処理を終える。これにより、遊技者は任意のタイミングで大当り遊技を開始する（進行させる）ことが可能となる。

【０２１３】

［遊技状態設定処理］

次に、図４１を用いて、遊技状態設定処理（S2121）について説明する。遊技状態設定処理（S2121）ではまず、今回終了した大当り遊技が確変大当りに係るものであるか否かを判定する（S2201）。本実施例では、前述したように、１５Ｒ第１大当り、４Ｒ第２大当り、４Ｒ第３大当り、１５Ｒ第５大当り、２Ｒ第６大当りの５種類を確変大当りとしており、S2201では、大当り遊技がこれら５種類のうちの何れかに該当するか否かを判定する。そして、今回終了したのが確変大当りであると判定した場合（S2201でYES）、確変フラグをＯＮにし（S2202）、次いで、終了した大当り遊技が４Ｒ第３大当り又は２Ｒ第６大当りの何れかであるかを判定する（S2203）。

【０２１４】

S2203で、終了した大当り遊技が４Ｒ第３大当り又は２Ｒ第６大当りの何れかであると判定した場合（S2203でYES）、状態Ｂフラグをオンにし（S2204）、状態Ｂカウンタに「１００００」をセットし（S2205）、処理を終える。これにより、大当り遊技終了後に最長１００００回の高ベース状態が設定され、高確高ベース状態となる。遊技店の一日の営業時間内において、特別図柄の変動表示を１００００回実行することはできない、そのため、状態Ｂカウンタに「１００００」をセットすることで、実質的に、次回の大当りが発生するまで高ベース状態（状態Ｂ）を継続することを意味する。尚、状態Ｂに「１００００」回等の回数を設定する制御に変えて、次回大当り発生まで高ベース状態（状態）を

維持する制御としてもよい。
【０２１５】
一方、S2203で、終了した大当り遊技が４Ｒ第３大当り又は２Ｒ第６大当りの何れでもないと判定した場合（S2203でNO）、すなわち、終了した大当り遊技が１５Ｒ第１大当り、４Ｒ第２大当り、又は１５Ｒ第５大当りの何れかであると判定した場合（S2203でNO）、状態ＢフラグをＯＦＦのまま、処理を終える。これにより、大当り遊技終了後の遊技状態が高確低ベース状態となる。
【０２１６】
S2201で、終了したのが確変大当りでない、すなわち、低確大当り（低確率大当り、通常大当り）であると判定した場合（S2201でNO）、状態ＢフラグをＯＮにし（S2206）、状態Ｂカウンタに「１００」をセットし（S2207）、処理を終える。これにより、大当り遊技終了後に１００回の高ベース状態が設定され、低確高ベース状態となる。
【０２１７】
尚、遊技状態設定処理（S2121）を実行する遊技制御用マイコン８１（主制御部８０）は「遊技状態制御手段」として機能するものである。
【０２１８】
［特図動作ステータス設定処理１］
次に、図４２を用いて、特図動作ステータス設定処理１（S2124）について説明する。特図動作ステータス設定処理１（S2124）ではまず、特図１大当りフラグがＯＮか否かを判定し（S3001）、特図１大当りフラグがＯＮである、すなわち、今回発生した大当り遊技は特別図柄１に係るものであると判定した場合（S3001でYES）、特図１大当りフラグをＯＦＦにし（S3002）、特図１動作ステータスを「１」にセットし（S3003）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図１動作処理として再び特別図柄１待機処理が実行されることになる。一方、S3001で、特図１大当りフラグがＯＮでない、すなわち、特図２大当りフラグがＯＮである、すなわち、今回発生した大当り遊技は特別図柄２に係るものであると判定した場合（S3001でNO）、特図２大当りフラグをＯＦＦにし（S3004）、特図２動作ステータスを「１」にセットし（S3005）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図２動作処理として再び特別図柄２待機処理が実行される。
【０２１９】
［特別電動役物処理２（小当り遊技）］
次に、図４３を用いて、特別電動役物処理２（S1109）について説明する。特別電動役物処理２（S1109）ではまず、小当り終了フラグがＯＮであるか否かを判定する（S2301）。小当り終了フラグは、小当り遊技において大入賞装置（第２大入賞装置３６）の開放が全て終了したことを示すフラグである。小当り終了フラグがＯＮでないと判定した場合（S2301でNO）、大入賞口（第２大入賞口３５）の開放中か否かを判定する（S2302）。S2302で、大入賞口が開放中でないと判定した場合（S2302でNO）、大入賞口（第２大入賞口３５）を開放させる時期に至ったか否か、すなわち、小当りのオープニング時間が経過して１回目の開放動作を開始する時期に至ったか、又は、複数回にわたる開放の間のインターバルの時間が経過して次の開放動作を開始する時期に至ったか否かを判定する（S2303）。尚、小当り遊技については、開始ゲートの通過にかかわらず、小当り図柄の確定停止表示後、所定時間経過後に小当り遊技（開放動作）が開始する。つまり、遊技者は大当り遊技の開始時期は開始ゲートによって任意に決定できるが、小当りの開始時期については任意に決定することはできない。
【０２２０】
S2303で、大入賞口の開放時期でないと判定した場合（S2303でNO）、そのまま処理を終える。一方、S2303で、大入賞口の開放時期であると判定した場合（S2303でYES）、小当りの開放パターン（図６参照）に従って第２大入賞口３５の開放処理を行い（S2304）、処理を終える。S2302で、大入賞口（第２大入賞口３５）の開放中であると判定した場合（S2302でYES）、６回の開放動作中における大入賞口への入球個数、すなわち、

６回の開放動作において入球した遊技球を全て足した数が、規定の最大入球個数（本実施例１では１０個）に達しているか否かを判定する（S2306）。S2306で、規定入球個数（１０個）に達していないと判定した場合（S2306でNO）、大入賞口を閉鎖させる時期に至ったか否か、すなわち、大入賞口を開放してから所定の開放時間（図６参照）が経過したか否かを判定する（S2307）。そして、S2307で、大入賞口の開放時間が経過していないと判定した場合（S2307でNO）、処理を終える。

【０２２１】

これに対して、６回の開放動作中における大入賞口への入球個数が規定入球個数（１０個）に達したと判定した場合（S2306でYES）、大入賞口（第２大入賞口３５）を閉鎖し（S2314）、S2311の小当り終了処理に移行する。一方、S2307で、大入賞口の開放時間が経過したと判定した場合（S2307でYES）、大入賞口（第２大入賞口３５）を閉鎖し（S2308）、小当り用開放カウンタの値を１ディクリメントし（S2309）、小当り用開放カウンタの値が「０」であるか否か判定する（S2310）。S2310で、小当り用開放カウンタの値が「０」でないと判定した場合（S2310でNO）、次の開放動作を開始するため、そのまま処理を終える。

【０２２２】

一方、S2310で、小当り用開放カウンタの値が「０」であると判定した場合（S2310でYES）、S2311の小当り終了処理に移行する。S2311では、小当り遊技を終了させる小当り終了処理として、小当りのエンディングコマンドをセットし（S2311）、小当りのエンディング期間を開始し（S2312）、小当り終了フラグをセットし（S2313）、処理を終える。尚、小当り用開放カウンタは、大入賞口の開放が６回なされると「０」になる。

【０２２３】

また、S2301で、小当り終了フラグがＯＮであると判定した場合（S2301でYES）、６回の開放動作が終了している（若しくは、規定数の遊技球が入球している）ので、小当りのエンディングの時間が経過したか否かを判定し（S2315）、エンディング時間が経過していないと判定した場合（S2315でNO）、処理を終える。一方、S2315で、エンディング時間が経過したと判定した場合（S2315でYES）、小当り終了フラグをＯＦＦにし（S2316）、特図動作ステータス設定処理２を行い（S2317）、処理を終える。高確低ベース状態において、小当り遊技を発生させることで、持ち球を増やしながら次の大当りを狙うことが可能となり、遊技興趣を高める。尚、小当り遊技の開始に際して確変フラグや状態ＢフラグをＯＮからＯＦＦに切り変えたり、ＯＦＦからＯＮに切替えたりすることはない。また、小当り遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機１では、小当り遊技の実行前と実行後において遊技状態（確率状態、ベース状態）を変化させない。

【０２２４】

［特図動作ステータス設定処理２］

次に、図４４を用いて、特図動作ステータス設定処理２（S2317）について説明する。特図動作ステータス設定処理２（S2317）ではまず、特図１小当りフラグがＯＮか否かを判定し（S3101）、特図１小当りフラグがＯＮである、すなわち、今回発生した小当り遊技は特別図柄１に係るものであると判定した場合（S3101でYES）、特図１小当りフラグをＯＦＦにし（S3102）、特図１動作ステータスを「１」にセットし（S3103）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図１動作処理として再び特別図柄１待機処理が実行される。尚、本実施例では、第１特別図柄当否判定の結果に小当りを有していないため、特図１小当りフラグがＯＮになることはない。一方、特図１小当りフラグがＯＮでない、すなわち、特図２小当りフラグがＯＮである、すなわち、今回発生した小当り遊技は特別図柄２に係るものであると判定した場合（S3101でNO）、特図２小当りフラグをＯＦＦにし（S3104）、特図２動作ステータスを「１」にセットし（S3105）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図２動作処理として再び特別図柄２待機処理が実行される。

【０２２５】

［保留球数処理］
図１１に示すように遊技制御用マイコン８１は、特図２動作処理（S208）に次いで保留球数処理（S209）を行う。図４５に示すように、保留球数処理（S209）ではまず、主制御基板８０のＲＡＭに記憶されている特図１保留球数、特図２保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す（S2501）。次いで、その保留球数のデータ（その保留球数情報を副制御基板９０等に送信するための保留球数コマンド）を、ＲＡＭの出力バッファにセットし（S2502）、処理を終える。
【０２２６】
［電源断監視処理］
図１１に示すように遊技制御用マイコン８１は、保留球数処理（S209）に次いで電源断監視処理（S210）を行う。図４６に示すように、電源断監視処理（S210）ではまず、電源断信号の入力の有無を判定し（S2601）、入力がないと判定した場合（S2601でNO）、処理を終える。一方、S2601で、電源断信号の入力があると判定した場合（S2601でYES）、現在の遊技機の状態（確変かどうか、当り遊技中かどうか、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等）に関するデータをＲＡＭに記憶し（S2602）、電源断フラグをＯＮし（S2603）、その後は割り込み処理（図１１）に戻ることなくループ処理（無限ループ）を行う。
【０２２７】
以上詳細に説明したように、本実施例１のパチンコ遊技機１は前述した特徴的な構成を備えることで、従来のパチンコ遊技機にはない特有の効果、乃至、従来のパチンコ遊技機に比して顕著な効果を奏する。本実施例１のパチンコ遊技機１は、特別図柄当否判定において大当りとなること（第１特別図柄（「第１情報」ともいう）又は第２特別図柄（「第２情報」ともいう）が大当り図柄（「特定の表示態様」ともいう）で停止表示すること）に基づいて、高確率状態が発生し（特典が付与され）、予め定められた所定の条件が成立すると高確率状態（特典）が終了するものとされる。
【０２２８】
この高確率状態（特典）を付与する処理（遊技状態設定処理（S2121））を「特典付与手段」ということもできる。尚、第１特別図柄と演出図柄８とが連動（同期）して、第２特別図柄と演出図柄８とが連動（同期）して、変動表示及び停止表示し、同じ当否判定結果を示すので、「特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）が大当り図柄で停止表示すること」を、「演出図柄が当り演出図柄（特定の表示態様）で停止表示すること」と置き換えることができる。
【０２２９】
［サブ制御メイン処理］
次に、図４７～図５２に基づいて、演出制御用マイコン９１の動作（サブ制御部９０による制御処理）について説明する。尚、演出制御用マイコン９１の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、副制御基板９０（サブ制御部）のＲＡＭに設けられている。副制御基板９０に備えられた演出制御用マイコン９１は、パチンコ遊技機１の電源がオンされると、副制御基板９０のＲＯＭから図４７に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、ＣＰＵ初期化処理を行う（S4001）。ＣＰＵ初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、ＣＰＵ９２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間用コントローラ）等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。
【０２３０】
続いて、S4002で、電源断信号がＯＮでかつ副制御基板９０のＲＡＭの内容が正常であるか否かを判定する（S4002）。そして、この判定結果がＮＯであれば（S4002でNO）、副制御基板９０のＲＡＭの初期化をし（S4003）、S4004に進む。一方、判定結果がＹＥＳであれば（S4002でYES）、副制御基板９０のＲＡＭを初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号がＯＮでない場合、又は電源断信号がＯＮであってもＲＡＭの内容が正常でない場合には（S4002でNO）、副制御基板９０のＲＡＭを初期化するが

、停電などで電源断信号がＯＮとなったがＲＡＭの内容が正常に保たれている場合には（S4002でYES）、ＲＡＭを初期化しない。ＲＡＭを初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001～S4003は、電源投入後に（電源投入に際して）一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例１では、演出制御用マイコン９１においても、図１１に示す遊技制御用マイコン８１による電源断監視処理（S209）と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号がＯＮになると、そのときの演出制御に係るデータが副制御基板９０のＲＡＭに記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時（電断復帰時）に、副制御基板９０のＲＡＭの初期化（S4003）が行われない限り、演出制御用マイコン９１による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

【０２３１】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する（S4005）。乱数シード更新処理（S4005）では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、副制御基板９０のＲＡＭの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出の態様（変動演出パターン）を決定する変動演出決定用乱数や、予告演出を決定する予告演出決定用乱数、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板８０が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。尚、乱数の更新に際して、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。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板８０から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板８０から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとすることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、副制御基板９０のＲＡＭの所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

【０２３２】

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、副制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファ（「サブ出力バッファ」ともいう）に格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板１００、音声制御基板１０６およびランプ制御基板１０７のうち、対応するコマンド送信先となる制御基板に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置、スピーカ６７、盤面ランプ５、枠ランプ６６及び可動装飾部材１４等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や、当り遊技に係る特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン９１は続いて、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、２ｍｓタイマ割り込み処理（S4009）、及び１０ｍｓタイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置７（第１画像表示装置）、第２画像表示装置７１及び第３画像表示装置７２の各表示画面上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

【０２３３】

［受信割り込み処理］

次に、図４８を用いて、受信割り込み処理（S4008）について説明する。受信割り込み処理（S4008）ではまず、ストローブ信号（ＳＴＢ信号）がＯＮか否か、すなわち主制御基板８０から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン９１の外部ＩＮＴ入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101で、ストローブ信号がＯＮでないと判定した場合（S4101でNO）、処理を終える。一方、S4101で、ストローブ信号がＯＮであると判定した場合（S4101でYES）、主制御基板８０から送信されてきた各種のコマンドを副制御基板９０のＲＡＭに格納し（S4102）、処理を終える。この受信割り込み

処理（S4008）は、他の割り込み処理（S4009、S4010）に優先して実行される処理である。

【０２３４】

［２ｍｓタイマ割り込み処理］

次に、図４９を用いて、２ｍｓタイマ割り込み処理（S4009）について説明する。２ｍｓタイマ割り込み処理（S4009）では、副制御基板９０に２ｍｓｅｃ周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。２ｍｓタイマ割り込み処理（S4009）ではまず、演出ボタン検知スイッチ６３ｃ、６３ｄからの検知信号に基づいてスイッチデータ（エッジデータ及びレベルデータ）を作成する入力処理を行う（S4201）。次いで、枠ランプ６６や盤面ランプ５等のランプを発光させるためのランプデータを出力するランプデータ出力処理（S4202）と、可動装飾部材１４（電気的駆動源）を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理（S4203）とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の１０ｍｓタイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う（S4204）。

【０２３５】

［１０ｍｓタイマ割り込み処理］

次に、図５０を用いて、１０ｍｓタイマ割り込み処理（S4010）について説明する。１０ｍｓタイマ割り込み処理（S4010）は、副制御基板９０に１０ｍｓｅｃ周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。１０ｍｓタイマ割り込み処理（S4010）ではまず、後述する受信コマンド解析処理（S4302）を行う。次いで、２ｍｓタイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを１０ｍｓタイマ割り込み処理用のスイッチデータとして副制御基板９０のＲＡＭに格納するスイッチ状態取得処理を行い（S4303）、当該スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面７ａの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う（S4304）。その後、ランプデータ（盤面ランプ５や枠ランプ６６の点灯を制御するデータ）を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する（S4305）。

【０２３６】

［受信コマンド解析処理］

次に、図５１を用いて、受信コマンド解析処理（S4302）について説明する。受信コマンド解析処理（S4302）ではまず、主制御基板８０から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し（S4401）、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合（S4401でNO）、S4403の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合（S4401でYES）、演出保留情報記憶処理（S4402）を行って、S4403の処理に移行する。演出保留情報記憶処理（S4402）は、S4401で受信した始動入球コマンド（特図１始動入球コマンド又は特図２始動入球コマンド）に含まれる各種情報（事前判定結果、大当り種別決定用乱数値、変動パターン乱数値等の遊技情報）を、特別図柄の種類（第１特別図柄、第２特別図柄）及び始動入球コマンドの送受信時（コマンド生成時）の特図保留球数に応じて、シフトメモリ形式で副制御基板９０のＲＡＭの所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図１の保留球数「４」に対応する特図１始動入球コマンドである場合、その特図１始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当り種別等の情報を、特図１演出保留情報記憶領域のうち保留数４に対応する領域に、特図１演出保留情報として記憶する。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。副制御基板９０における演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）は、前述の主制御基板（主制御部）８０における特図保留記憶部（第１特図保留記憶部、第２特図保留記憶部）の記憶内容（取得情報）と一致するものである。このことから、副制御基板９０の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。

【０２３７】

次に、S4403では、主制御基板８０から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4403）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4403でYES）、後述する変動

演出開始処理（S4404）を行って、S4405の処理に移行し、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4403でNO）、変動演出開始処理を行うことなく、S4405の処理に移行する。S4405では、主制御基板８０から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し（S4405）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4405でYES）、演出図柄を停止表示して変動演出を終了させる変動演出終了処理を行う（S4406）。変動演出終了処理（S4406）では、演出図柄８を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板１００に送信されると、画像制御用マイコン１０１は、画像表示装置７の表示画面７ａ上で変動表示していた演出図柄８を停止表示して、変動演出（演出図柄遊技演出）を終了させる。一方、S4405で、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4405でNO）、変動演出終了処理を行うことなく、S4407の処理に移行する。尚、変動演出とは、特別図柄の変動表示に合わせて行われる種々の演出を指す。

【０２３８】

続いて、S4407では、主制御基板８０から当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する（S4407）。ここで、当り遊技関連コマンドとは、当り遊技（大当り遊技、小当り遊技）の実行にあたり主制御基板８０から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当り遊技の開始（大当りの発生）に際して送信されるオープニングコマンド、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド、大当り遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド、ラウンド遊技での第１大入賞口３０への入球に基づき送信される第１大入賞口入球コマンド、小当り遊技での第２大入賞口への入球に基づき送信される第２大入賞口入球コマンド等が該当する。S4407では、これらの大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していなければ（S4407でNO）、S4409の処理に移行し、受信していれば（S4407でYES）、当該受信したコマンドの種類に応じた演出（大当り遊技演出、小当り遊技演出）の実行に係る処理を行う（S4408）。

【０２３９】

例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。また、受信したコマンドが大入賞口入球コマンド（第１大入賞口入球コマンド、第２大入賞口入球コマンド）であれば、当該コマンドに基づき特定される大入賞口（第１大入賞口３０、第２大入賞口３５）への入球に応じた入球演出を指定する入球演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした当り遊技に係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板１００に送信されると、画像制御用マイコン１０１は、当り遊技の進行状況に合わせて、オープニング演出やラウンド演出、入球演出等を画像表示装置７の表示画面７ａ上で実行する。最後にS4409の処理を行い、本処理を終える。S4409では、その他の処理として、前述した各種コマンドを除いた他の受信コマンド（例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド）に基づく処理を行う（S4409）。

【０２４０】

［変動演出開始処理］

次に、図５２を用いて、受信コマンド解析処理（S4302）にて実行される変動演出開始処理（S4404）について説明する。変動演出開始処理（S4404）ではまず、変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理（S4501）を行う。本実施例では、主制御部８０から変動開始コマンドを受信したタイミングでS4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（取得情報）を取

得する。この取得した値（取得情報）に基づいて、実行する演出図柄遊技演出（変動演出）の態様や予告演出の態様（予告演出の有無を含む）、停止表示する演出図柄等を決定する。

【０２４１】

次いで、S4502では、受信した変動開始コマンドを解析する（S4502）。変動開始コマンドには、第１特別図柄または第２特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定する情報）が含まれている。そして、変動パターン指定コマンドには、図９に示す変動パターン情報（Ｐ１乃至Ｐ３３）や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第１特別図柄当否判定または第２特別図柄当否判定の判定結果や、大当り種別を指定する図柄情報等が含まれている（図８を参照）。また、変動パターン指定コマンドには、第１特別図柄に対応するものと第２特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出（演出図柄の変動表示）が特図１に係るものなのか特図２に係るものなのかを判別することが可能となる。尚、変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

【０２４２】

次いで、S4503では、演出制御用マイコン９１が現在のモードステータスを参照する（S4503）。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「１」～「５」までの何れかの値とされ、各値は演出モードＡ～Ｅに対して割り当てられている。具体的には、モードステータス「１」が演出モードＡに対応し、モードステータス「２」が演出モードＢに対応し、モードステータス「３」が演出モードＣに対応し、モードステータス「４」が演出モードＤに対応し、モードステータス「５」が演出モードＥに対応する。現在のモードステータスを参照することで、現在の演出モードを特定することが可能である。

【０２４３】

ここで演出モードとは、画像表示装置７を主とする演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、演出図柄８の態様（例えば、図柄デザイン、数字デザインなど）が異なったり、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なったりする等、画像表示装置７に表示される画像が演出モードによって異なるものとされる。また、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとすることができ、複数の遊技演出（予告演出やリーチ演出等）を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能とすることができる。本実施例では、演出モードＡ，Ｂは低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードＣ，Ｄは高確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードＥは低確高ベース状態に制御されているときと高確高ベース状態に制御されているときに実行される。従って、演出モードがＡ～Ｄの何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか高確低ベース状態であるのかを把握することが可能となる。一方、演出モードがＥである場合、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態であるのか、高確高ベース状態であるのかを把握することは困難である。その意味において演出モードＥは、遊技状態非報知モードといえる。

【０２４４】

次いで、S4504では、画像表示装置７、盤面ランプ５、可動装飾部材１４等を用いて行うものであって、サブ制御部９０が主体となって制御する変動演出のパターン（変動演出パターン、演出図柄遊技演出）を決定するための変動演出パターン決定テーブル（図示を省略）及び予告演出決定テーブルをセットする（S4504）。具体的には、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）と主制御部８０から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブル、及び、予告演出決定テーブルをセットする。すなわち、複数の変動演出パターン決定テーブル、及び、複数の予告

演出決定テーブルを備えており、それらから遊技状態（演出モード）等に基づいて、所定の変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルをセットする。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「Ｐ１（変動パターンＰ１）」（図９を参照）であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した大当り時変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルがセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄遊技演出の実行態様（演出図柄の変動態様等）を決定するためのもので、演出モード（モードステータス）に対応する複数の変動演出パターン決定テーブル（図示せず）が副制御基板９０のＲＯＭに予め格納されている。S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。

【０２４５】

次いで、S4505では、S4501において取得した変動演出決定用乱数、及び、S4504においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する（S4505）。変動演出パターンとしては、主に演出図柄表示領域７ｂで表示される演出図柄８の変動態様（演出図柄遊技演出の実行態様）が設定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合（リーチ有演出図柄遊技演出）や、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合（キャラクタ演出図柄遊技演出）、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合（リーチ無演出図柄遊技演出）等が決定される。尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当りであることを示す場合の演出図柄８の表示態様として、３個の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて同一（ゾロ目）となる態様（大当り態様、特定態様）を設けている場合において、３個の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの２個が大当り態様を構成する図柄（同じ演出図柄）で停止表示（仮停止表示）され、残り１個が変動表示（スクロール表示）を続けている状態で、当該残り１個の演出図柄が大当り態様を完成させる図柄（３個の同じ演出図柄）で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。この際、演出図柄の変動表示に伴って所定のキャラクタを用いて遊技演出を実行し、演出図柄が大当り態様で停止表示されるかどうかを、当該所定のキャラクタが所定の目的を達成するかどうかの演出で示すことも可能である。このような遊技演出（後述するリーチ演出やキャラクタ演出）を、ストーリー演出（特定遊技演出）や目的演出（特定遊技演出）ということもできる。これにより、遊技者の大当りへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０２４６】

また、S4505では、S4501において取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄８（「停止演出図柄」ともいう）を決定し、これを設定する。演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄８は、特別図柄当否判定の結果が外れであって、リーチ有り外れの場合は「７８７」等の３個の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち１個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされ、リーチ無し外れのときは「６３５」等の３個の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち少なくとも１個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目とされる

【０２４７】

また、S4506では、変動演出パターン（演出図柄遊技演出）に伴って実行される予告演出（予告演出パターン）を決定する。また、この実行される予告演出を含めて演出図柄遊技演出ともいう。この予告演出は、実行中の演出図柄遊技演出の結果が大当り態様で停止表示する可能性を、演出図柄が停止表示（確定停止表示）する前（演出図柄の変動表示中）に示す演出（事前報知演出）である。S4506では、S4501において取得した予告演出決定用乱数およびS4504においてセットした予告演出決定テーブルに基づいて、指定された変動パターン及び決定された変動演出パターンに適合した予告演出（予告演出パターン）を選択し、これを設定する（S4506）。

【０２４８】

そして、S4507で、S4505及びS4506において設定した変動演出パターン及び予告演出に基づいて、演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドを副制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファにセットし（S4507）、変動演出開始処理を終了する。S4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板１００に送信されると、画像制御用マイコン１０１は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4505で設定された変動演出パターンに対応する所定の画像データを画像制御基板１００のＲＯＭから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出等を画像表示装置７の表示画面７ａ上で実行する。また、演出表示器１０２での２個のＬＥＤによる変動表示（点滅表示）も実行する。

【０２４９】

［演出図柄遊技演出の概要］

次に、本実施例の演出図柄遊技演出（変動演出）の概要について説明する。前述したように、S4505で設定された変動演出パターン等に基づく演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドが副制御基板９０から画像制御基板１００に送信されると、画像表示装置７の表示画面７ａ上で演出図柄８の変動表示が開始される。この演出図柄８の変動表示の開始から終了（停止）までの一連の演出として、演出図柄遊技演出（変動演出）が構成される。

【０２５０】

演出図柄８の変動表示は、原則、「１」→「２」→「３」・・・→「７」→「８」→「９」の順（昇順）で図柄を縦方向にスクロール表示（縦スクロール）し、「９」まで到達したら再度「１」に戻って縦スクロールを繰り返すことにより行われる。こうした演出図柄８の変動表示の態様は、前述の変動演出パターン決定テーブルに格納される変動演出パターンによって定められる。このため、変動表示の態様については、縦スクロールの他にも、例えば、横方向のスクロール表示（横スクロール）や、図柄（数字）がスクロールせずにその場で順次切り替わる切替表示等、種々の態様を変動演出パターンとして設けることが可能である。また、「１」～「９」の図柄が降順で変動表示する態様を設けることも可能である。さらに、演出モードや遊技状態によって変動表示の態様を設定することも可能である。

【０２５１】

また、演出図柄８の変動表示は、特別図柄の変動パターンにより定まる変動時間にしたがって行われ、変動時間の経過に伴って変動表示を停止するが、本実施例では、変動表示を停止する際の態様として複数の停止態様（停止パターン）を有している。具体的に、主な停止態様として、（１）演出図柄８Ｌ（左図柄）、８Ｃ（中図柄）、８Ｒ（右図柄）の各図柄の停止順序（「停止順」ともいう）が「左図柄→中図柄→右図柄」とされる停止態様（「第１停止態様」ともいう）と、（２）各図柄の停止順が「左図柄→右図柄→中図柄」とされる停止態様（「第２停止態様」ともいう）と、（３）各図柄のすべての停止時期（停止タイミング）が略同じ（「同時停止」ともいう）とされる停止態様（「第３停止態様」ともいう）と、（４）左図柄と右図柄の停止時期が略同じでその後に中図柄が停止するものとされる停止態様（「第４停止態様」ともいう）と、を有している。これら停止態様（停止パターン）は、演出図柄遊技演出の実行態様に含まれるものであり、S4505にて選択（設定）される変動演出パターンによって、何れの停止態様で変動表示を停止するのかが決まるものとなっている。つまり、本実施例では、変動演出パターンの選択・決定（設定）が、停止態様（停止パターン）の選択・決定（設定）を兼ねている。但し、変動演出パターンの選択・決定（設定）と停止態様（停止パターン）の選択・決定（設定）を分けて処理することも可能である。尚、停止順が１番目の停止図柄のことを「第１停止図柄」ともいい、停止順が２番目の停止図柄のことを「第２停止図柄」ともいい、停止順が３番目の停止図柄のことを「第３停止図柄」や「最終停止図柄」ともいう。

【０２５２】

第１乃至第４停止態様のうち、第１停止態様（左図柄→中図柄→右図柄）は、主に演出モードＣ（状態Ｃ）のときに、第２特別図柄当否判定の結果が「小当り」であることに基

づいて演出図柄８の変動表示が行われる場合の当該変動表示の停止に際して実行可能な停止態様である。

【０２５３】

第２停止態様（左図柄→右図柄→中図柄）は、主に（１）演出モードＡ、Ｂ（状態Ａ）のときに、第１特別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当り」であることに基づいて演出図柄８の変動表示が行われる場合、（２）演出モードＥ（状態Ｂ）のときに、第１特別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当り」であることに基づいて演出図柄８の変動表示がリーチ有りの変動態様（「リーチ変動」ともいう）又はリーチ無しの変動態様（「ノーマル変動」ともいう）で行われる場合、及び（３）演出モードＣ（状態Ｃ）のときに、第２特別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当り」であることに基づいて演出図柄８の変動表示がリーチ変動又はノーマル変動で行われる場合の、当該変動表示の停止に際して実行可能な停止態様である。

【０２５４】

第３停止態様（全図柄同時停止）は、主に（１）演出モードＡ、Ｂ（状態Ａ）のときに、特図保留球数に応じた短縮変動の機能が働く状況下（変動開始時の特図１保留球数が「３」又は「４」）で第１特別図柄当否判定の結果が「外れ」となり、かつ、これに基づいて演出図柄８の変動表示がノーマル変動で行われる場合、（２）演出モードＥ（状態Ｂ）のときに、第１特別図柄当否判定の結果が「外れ」であることに基づいて演出図柄８の変動表示がノーマル変動で行われる場合、及び（３）演出モードＣ（状態Ｃ）のときに、第２特別図柄当否判定の結果が「外れ」であることに基づいて演出図柄８の変動表示がノーマル変動で行われる場合の、当該変動表示の停止に際して実行可能な停止態様である。

【０２５５】

第４停止態様（左・右図柄同時停止→中図柄）は、主に演出モードＣ（状態Ｃ）のときに、第２特別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当り」であることに基づいて演出図柄８の変動表示がリーチ変動で行われる場合、及び（２）演出モードＥ（状態Ｂ）のときに、第１特別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当り」であることに基づいて演出図柄８の変動表示がリーチ変動で行われる場合の、当該変動表示の停止に際して実行可能な停止態様である。

【０２５６】

このように演出図柄８の変動表示を停止する際の停止態様を、演出モード（遊技状態）や特別図柄当否判定の結果に基づく変動表示の態様、結果（停止表示態様）に応じて複数設けることで、停止態様を遊技の状況に応じて異ならせて多様にすることが可能となる。また、遊技者にとっては、演出図柄８の変動表示が停止する際の停止態様に注目して、その後に表示（導出表示）される演出図柄８の表示態様（停止表示態様）を推測することが可能となり、その停止態様を通じて、実行され得る特別遊技の種類やその実行有無、可能性等を推測することも可能となる。これにより、変動表示が停止する際の停止態様に遊技者を注目させて、その後の特別遊技に対する期待感を煽ることが可能となる。

【０２５７】

尚、上記第１乃至第４停止態様の他にも、例えば、演出図柄８を構成する３つの図柄の停止順が「右図柄→左図柄→中図柄」とされる停止態様（第５停止態様）や、左図柄と中図柄の停止時期が略同じでその後に右図柄が停止するものとされる停止態様（第６停止態様）等、種々の停止態様を設けることが可能であり、各停止態様が実行される条件も本実施例に限定されるものではなく、様々に定めることが可能である。

【０２５８】

また、本実施例では、演出図柄８を構成する「１」～「９」の図柄を色別に分類できるように彩色を施しており、その色により図柄の分類（グループ）を定めている。この図柄の分類は、遊技状態（演出モード）に応じて異なるものとなっている。具体的に、状態Ａ（演出モードＡ、Ｂ）では、「１」～「９」の図柄のうち「３」、「７」を赤色の図柄（以下「赤図柄」ともいう）とし、「１」、「５」、「９」を緑色の図柄（以下「緑図柄」ともいう）とし、「２」、「４」、「６」、「８」を青色の図柄（以下「青図柄」ともい

う）としている。一方、状態Ｂ、Ｃ（演出モードＣ、Ｄ、Ｅ）では、「１」～「９」の図柄のうち「３」、「５」、「７」を赤図柄とし、「１」、「４」、「９」を緑図柄とし、偶数図柄である「２」、「６」、「８」を青図柄としている。

【０２５９】

尚、本実施例で示す図柄と色の対応関係はあくまでも一例であり、これ以外の対応関係を採ることが可能であり、色の種類も本実施例に限定されるものではなく、他の色を用いることが可能である。また、本実施例では色により図柄の分類（赤図柄、緑図柄、青図柄）を定めているが、色以外の要素によっても定めることが可能である。例えば、演出図柄にキャラクタが付されている場合のキャラクタの種類（味方キャラ、敵キャラなど）や、数字を表した演出図柄（数字図柄）の他に所定の文字を表した演出図柄（文字図柄）を有する場合の数字図柄と文字図柄によって、図柄の分類を定めてもよく、さらには、単に奇数図柄と偶数図柄によって図柄の分類を定めもよい。

【０２６０】

演出図柄８の変動表示が行われ、前述した停止態様にしたがって変動表示を停止したときに表示（導出表示）される演出図柄８（８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の図柄組合せ（停止表示態様）により、当該変動表示の結果が報知される。本実施例では、基本的な図柄組合せ（停止表示態様）として、３つの演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて異なる図柄（数字）となる「完全バラケ目」（「１２４」等）と、演出図柄８Ｌ（左図柄）と演出図柄８Ｒ（右図柄）とが同じ図柄（数字）であり残りの演出図柄８Ｃ（中図柄）が他と異なる図柄（数字）である「リーチバラケ目」（「３４３」等）を、当り遊技の実行契機とならない外れ態様（非特定態様）としている。一方、３つの演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて同一となる「ゾロ目」（「７７７」等）を、４Ｒ以上の大当り遊技（図６参照）の実行契機となる大当り態様（特定態様）としている。

【０２６１】

このような基本的な図柄組合せを前提に、本実施例では、バラケ目のうち「リーチバラケ目」を、２Ｒの大当り遊技（図６参照）の実行契機となる２Ｒ大当り態様にも兼用している。これは、２Ｒの大当り遊技は、４Ｒ以上の大当り遊技（４Ｒ大当り遊技、１５Ｒ大当り遊技）に比べて遊技者が獲得できる賞球の個数（獲得賞球数）が少ないことや、状態Ｃ（高確低ベース状態）に比して小当り遊技での賞球獲得（持ち球増加）が困難となる状態Ｂ（高ベース状態）の設定契機となる特別遊技であること、すなわち、遊技者にとっての有利度合（利益量）が相対的に低い特別遊技であること等の理由によるものである。また、バラケ目のうち「完全バラケ目」を、状態Ｂ（高ベース状態）での小当り遊技（第２特別図柄）の実行契機となる小当り態様にも兼用している。これは、前述したように、状態Ｂでは、ほとんどの期間、第２始動口２１が開状態となっているため、第２始動口２１の下流側に位置する小当り用大入賞口（第２大入賞口３５）への入球は困難となり、小当りによる利益を得られる可能性が極めて低い（限りなくゼロに近い）からである（実質的に外れと同等）。さらに、バラケ目のうち後述する「特定のバラケ目」を、状態Ｃ（高確低ベース状態）での小当り遊技（第２特別図柄の小当り）の実行契機となる小当り態様としている。ここで、小当り態様（特定のバラケ目）のことを「第１表示態様」ともいい、大当り態様（ゾロ目）のことを「第２表示態様」ともいい、外れ態様（完全バラケ目、リーチバラケ目）のうちリーチバラケ目のことを「第３表示態様」ともいい、外れ態様（完全バラケ目、リーチバラケ目）のうち完全バラケ目のことを「第４表示態様」ともいう。

【０２６２】

尚、状態Ａ（低確低ベース状態）は、左打ち遊技を行うのが基本とされる遊技状態であるため、主として第１始動口２０への入球に基づく第１特別図柄当否判定（第１特別図柄の変動表示）が行われるのであり、第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄当否判定（第２特別図柄の変動表示）が行われることは稀であることから、このような状況下で第２特別図柄当否判定が行われた場合には、これに対応する演出図柄８の変動表示を画像表示装置７の表示画面７ａ上で行うことはなく、演出表示器１０２による変動表示（及び停止表示）だけを行うものとしている。同様に、状態Ｂ（高ベース状態）は、右打ち遊技を行

うのが基本とされる遊技状態であり、主として第２始動口２１への入球に基づく第１特別図柄当否判定（第１特別図柄の変動表示）が行われるのであり、第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄当否判定（第２特別図柄の変動表示）が行われることは稀であることから、このような状況下で第２特別図柄当否判定が行われた場合には、これに対応する演出図柄８の変動表示を画像表示装置７の表示画面７ａ上で行うことはなく、演出表示器１０２による変動表示（及び停止表示）だけを行うものとしている。

【０２６３】

同様に、状態Ｃ（高確低ベース状態）は、右打ち遊技を行うのが基本とされる遊技状態であるため、主として第３始動口２６への入球に基づく第２特別図柄当否判定（第２特別図柄の変動表示）が行われるのであり、第２特別図柄の変動表示中に第１特別図柄当否判定（第１特別図柄の変動表示）が行われることは稀であることから、このような状況下で第１特別図柄当否判定が行われた場合には、これに対応する演出図柄８の変動表示を画像表示装置７の表示画面７ａ上で行うことはなく、演出表示器１０２による変動表示（及び停止表示）だけを行うものとしている。

【０２６４】

但し、現在の遊技状態（左打ち遊技、右打ち遊技）に反する特別図柄当否判定が行われて「大当り」の判定結果が得られた場合（例えば、状態Ｃにて第１特別図柄当否判定が行われて大当りとなった場合）、画像表示装置７、第２画像表示装置７１及び第３画像表示装置７２のうち一又は二以上の表示装置にて、その大当りの発生を示唆する演出表示を行う。これにより、現在の遊技状態（主たる特別図柄の変動表示）に対応する演出図柄８の演出表示（変動演出）が表示画面７ａ上で主として行われるなか、主たる特別図柄の変動表示と並行して行われる特別図柄の変動表示の結果が大当りである旨を遊技者に知らしめることが可能となる。また、そうした大当りの発生の示唆を行うことで、大当りの発生に遊技者が気付くことなく遊技を止める等して利益獲得の機会を逸してしまうといった事態を回避することが可能となる。

【０２６５】

［他の態様］

また、前述した実施例１では、大当り遊技終了後の遊技状態が高確高ベース状態に設定されると、当該高確高ベース状態は次回の大当りが発生するまで継続する仕様となっている。このような大当り種別に変えて、又はこのような大当り種別に加えて、大当り遊技後の遊技状態が高確高ベース状態に設定された場合、当該高確高ベース状態において、予め定められた回数（５０又は１００）の特別図柄の変動表示が終了するまで大当りにならなかったときは、遊技状態が高確低ベース状態に変化する大当り種別を設けてもよい。このような大当り種別を設けることで、大当り遊技終了後の遊技状態が高ベース状態となり、当該高ベース状態において予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されると、大当り種別によって、その後の遊技状態が、低確低ベース状態に移行する場合と、高確高ベース状態を継続する場合と、高確低ベース状態に移行する場合と、を有する。

【０２６６】

これにより、遊技状態の変化態様（移行態様）を多様化し、遊技性を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。また、大当り遊技終了後から予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるまでの高ベース状態において、共通の遊技演出を実行することで、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行された後に、何れの遊技状態に移行するかを遊技者に認識困難とすることができる。これにより、高ベース状態における遊技者の遊技興趣を高め、有利な状態への期待感を高める。またこれにより、大当り遊技終了後の遊技状態が、高確低ベース状態でなく、高ベース状態であったとしても、その後、予め定められた変動回数の後に、高確低ベース状態に変化することに期待して遊技を行うことが可能となる。またこれにより、遊技興趣を長期間維持することが可能となる。

【０２６７】

また、本実施例１では、第１の特別図柄表示器（第１特別図柄表示器４１ａ及び第２特別図柄表示器４１ｂ）と第２の特別図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ１及びｃ２）を

何れも主制御部で表示制御するものとした。このような態様に変えて、第１の特別図柄表示器（第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ）を主制御部で表示制御し、第２の特別図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ１及びｃ２）を副制御部等の他の制御部で表示制御するようにしてもよい。これにより、一方の制御部の表示制御に不具合が生じた場合でも、他方の制御の表示制御が適正であれば、正しい遊技情報を報知することが可能となる。また、第１の特別図柄表示器と第２の特別図柄表示器とを、何れも同じ表示部（主表示器４０）に設けるものとする。これにより、主制御部で制御する第１の特別図柄表示器と、副制御部で制御する第２の特別図柄表示器とを近傍に設け、両者の表示内容の一致性を確認でき、表示制御に不具合がないかを容易に確認することが可能となる。

【０２６８】

また同様に、本実施例１では、第１の普通図柄表示器（普通図柄表示器４２）と第２の普通図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ３）を何れも主制御部で表示制御するものとした。このような態様に変えて、第１の普通図柄表示器（普通図柄表示器４２）を主制御部で表示制御し、第２の普通図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ３）を副制御部等の他の制御部で表示制御するようにしてもよい。これにより、前述した特別図柄表示器と同様の効果を奏する。

【０２６９】

また、第２の特別図柄表示器及び第２の普通図柄表示器に加えて、図示しない第２の第１特図保留表示器、第２の第２特図保留表示器、第２の普図保留表示器を設けてもよい。この際、第１の特図保留表示器（第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ）、第２の普図保留表示器（普図保留表示器４２）を主制御部で表示制御し、第２の特図保留表示器（第１特図保留表示器、第２特図保留表示器）、第２の普図保留表示器を副制御部等の他の制御部で制御するようにしてもよい。また、これら、第１の特図保留表示器（第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ）、第１の普図保留表示器（普図保留表示器４２）、第２の特図保留表示器（第２の第１特図保留表示器、第２の第２特図保留表示器）、第２の普図保留表示器を、同じ主表示器４０に設けることができる。これにより、両者の一覧性を高め、表示内容の一致性を容易に確認でき、表示制御に不具合がないか等を容易に確認することが可能となる。

【０２７０】

また、第１の特別図柄表示器（第１特別図柄表示器４１ａ及び第２特別図柄表示器４１ｂ）、第１の普通図柄表示器（普通図柄表示器４２）、第１の特図保留表示器（第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ）、第１の普図保留表示器（普図保留表示器４２）、第２の特別図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ１及びｃ２）、第２の普通図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ３）、第２の特図保留表示器（第２の第１特図保留表示器、第２の第２特図保留表示器）、第２の普図保留表示器を、全て同じ主表示器４０に設けてもよい。これにより、これら表示部の一覧性を高め、主制御部による表示制御及び副制御による表示制御に不具合がないかを容易に確認することが可能となる。また、主表示器４０は、遊技領域３の外側（外方）に設けることができる。また、遊技領域３の外側（外方）の遊技盤２に設けることができる。

【０２７１】

また、遊技中又は遊技機の稼働中（電源ＯＮ中）に、何らかの理由で電源断（電断処理）があった場合、再度電力が供給されると、主制御部によって表示制御される第１の特別図柄表示器（第１特別図柄表示器４１ａ及び第２特別図柄表示器４１ｂ）、第１の普通図柄表示器（普通図柄表示器４２）、第１の特図保留表示器（第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ）、第１の普図保留表示器（普図保留表示器４２）が先に表示（表示制御）を実行し（再開し、復帰し）、副制御部によって表示制御される第２の特別図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ１及びｃ２）、第２の普通図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ３）、第２の特図保留表示器（第２の第１特図保留表示器、第２の第２特図保留表示器）、第２の普図保留表示器が後に表示（表示制御）を実行（再開、復帰）する。

【０２７２】

しかしながら、副制御部によって表示制御される第２の特別図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ１及びｃ２）、第２の普通図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ３）、第２の特図保留表示器（第２の第１特図保留表示器、第２の第２特図保留表示器）、第２の普図保留表示器は、同じく副制御部によって表示制御される画像表示装置（第１画像表示装置７、第２画像表示装置７１、及び／又は、第３画像表示装置７２）より、先に表示（表示制御）を実行（再開、復帰）する。これは、主表示器が夫々単一のＬＥＤを点灯・消灯・点滅させる簡易な表示制御である一方、画像表示装置（第１画像表示装置７、第２画像表示装置７１、及び／又は、第３画像表示装置７２）は液晶表示部で構成され主表示器よりも複雑な表示制御を有するからである。

【０２７３】

これにより、同じ副制御部で制御される特別図柄当否判定結果や変動状態を示す表示部であっても、電源再投入後（電力復帰後）に、いち早く表示を復帰する第１の副表示部と、その後に遅れて表示を復帰する第２の副表示部と、を有する。そして、夫々の役割によって、最適な遊技制御を実行することが可能となる。尚、第１の副表示部は、副制御部によって表示制御される第２の特別図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ１及びｃ２）、第２の普通図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ３）、第２の特図保留表示器（第２の第１特図保留表示器、第２の第２特図保留表示器）、第２の普図保留表示器が該当し、簡単な表示制御で、変動状態等を簡易に把握可能であると共に、電源再投入後の速やかな復帰を行うことが可能となっている。また、第２の副表示部は、同じく副制御部によって表示制御される画像表示装置（第１画像表示装置７、第２画像表示装置７１、及び／又は、第３画像表示装置７２）が該当し、複雑な表示制御で、様々な遊技情報や遊技演出（リーチ演出、予告演出、ストーリー演出等）を表示し、多様な遊技演出によって趣向性の向上を図ることが可能となっている。

【０２７４】

また、更に他の態様で、遊技中又は遊技機の稼働中（電源ＯＮ中）に、何らかの理由で電源断（電断処理）があった場合、再度電力が供給されると、副制御部によって表示制御される第２の特別図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ１及びｃ２）、第２の普通図柄表示器（変動状態表示器４９のｃ３）、第２の特図保留表示器（第２の第１特図保留表示器、第２の第２特図保留表示器）、第２の普図保留表示器が先に表示（表示制御）を実行（再開、復帰）し、主制御部によって表示制御される第１の特別図柄表示器（第１特別図柄表示器４１ａ及び第２特別図柄表示器４１ｂ）、第１の普通図柄表示器（普通図柄表示器４２）、第１の特図保留表示器（第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ）、第１の普図保留表示器（普図保留表示器４２）が後に表示（表示制御）を実行（再開、復帰）し、副制御部によって表示制御される画像表示装置（第１画像表示装置７、第２画像表示装置７１、及び／又は、第３画像表示装置７２）が更にその後に表示（表示制御）を実行（再開、復帰）するものとしてもよい。

【実施例２】

【０２７５】

次に、本発明の実施例２について説明する。本実施例２は、前述した実施例１のパチンコ遊技機１で実行可能な演出及びその演出制御に係る構成についての一実施の形態を示すものである。以下では、本実施例２の特徴的な構成を中心に説明し、実施例１と共通する構成についての説明は省略する。また以下では、実施例１と異なる構成については実施例１と異なる符号やステップ番号等を用いることとし、共通する構成については実施例１と同じ符号やステップ番号等を用いることとする。

【０２７６】

尚、本実施例２及び後述の実施例３において説明する各種演出は、前述の実施例１で説明したように、サブ制御部９０（演出制御用マイコン９１）が行う制御処理（受信コマンド解析処理（S4302）、変動演出開始処理（S4404）、当り遊技演出処理（S4408）等）によって実現される。したがって、サブ制御部９０（演出制御用マイコン９１）のことを「演出実行手段」や「演出制御手段」ともいう。また、以下では、前述の実施例１のう

ち、低確低ベース状態（状態Ａ）のことを「第１遊技状態」ともいい、高ベース状態（低確高ベース状態及び高確高ベース状態、すなわち状態Ｂ）のことを「第２遊技状態」ともいい、低確高ベース状態（状態Ｂ）のことを「低確率且つ第２遊技状態」ともいい、高確高ベース状態（状態Ｂ）のことを「高確率且つ第２遊技状態」ともいう。また、高確低ベース状態（状態Ｃ）のことを「第３遊技状態」や「特定遊技状態」ともいう。

【０２７７】

［状態Ａの遊技演出］

低確低ベース状態（通常遊技状態）である状態Ａにて実行される遊技演出は、主に、第１始動口２０への入球を契機とする第１特別図柄当否判定の結果に基づいて、第１特別図柄の変動表示に同期して実行される演出図柄遊技演出（変動演出）である。前述したように、状態Ａでは、演出モードとして「Ａ」又は「Ｂ」が設定される。このため、状態Ａの演出図柄遊技演出は、画像表示装置７の表示画面７ａに演出モードＡ又はＢに対応する背景画像等（図示せず）が表示された状況下で行われる。本実施例２では、状態Ａでの演出モードの設定や移行を、サブ制御部９０（演出制御用マイコン９１）による制御のもと、予め定められたモード制御条件にしたがって自動的に行うものとしている。このため、状態Ａにおける演出モードの設定（移行）について遊技者が関与することはできないものとなっている。尚、例えば、デモ演出中に遊技者が演出ボタン６３等を操作して、状態Ａにおける演出モードを遊技者が任意に選択できるように構成してもよい。

【０２７８】

状態Ａ（演出モードＡ又はＢ）では、演出図柄８として、青図柄からなる「２」、「４」、「６」、「８」の図柄と、緑図柄からなる「１」、「５」、「９」の図柄と、赤図柄からなる「３」、「７」の図柄が表示される。これら各図柄の表示は、画像制御用マイコン１０１が、画像制御基板１００のＲＯＭから対応する図柄の画像データ（図柄データ）を読み出して、これを画像表示装置７の表示画面７ａに表示することにより実行される。

【０２７９】

こうした演出モードおよび図柄のもと、図５３に示すように、演出図柄８の変動表示が開始されると（図５３（ａ）参照）、その変動表示は、基本的には第２停止態様（左図柄→右図柄→中図柄）で停止され（図５３（ｂ）→（ｃ）→（ｄ）、（ｅ）→（ｆ）参照）、特図１保留球数に応じた短縮変動の機能が働くとき（図９、図２４のS1707を参照）には第３停止態様（同時停止）で停止される（図５３（ｇ）参照）。ここで、左図柄（演出図柄８Ｌ）と右図柄（演出図柄８Ｒ）とが同じ図柄で停止するとリーチ成立となり（図５３（ｆ）参照）、その後、中図柄（演出図柄８Ｃ）が変動表示を停止するまでの間、画像表示装置等でリーチ演出が実行される。リーチ演出では主に、中図柄（最終停止図柄）が、先に停止した図柄と同じ図柄で停止するか否か（大当り態様が表示されるか否か）を示す演出が展開される。このリーチ成立やリーチ演出に関しては、状態Ｂ、Ｃにおいても同様である。

【０２８０】

こうして演出図柄８の変動表示が行われるなか、変動表示の結果として演出図柄８がバラケ目（完全バラケ目またはリーチバラケ目）で表示された場合は「外れ」となる。一方、変動表示の結果として演出図柄８が大当り態様（ゾロ目）で表示されると、大当り遊技が実行可能となり、大当り遊技が開始されると、画像表示装置７の表示画面７ａ上の表示内容が、第１特別図柄に係る大当り用の大当り遊技演出（１５Ｒ大当り遊技演出又は４Ｒ大当り遊技演出）に切り換わる。そして、当該大当り遊技が「１５Ｒ第１大当り」又は「４Ｒ第２大当り」による場合には、その大当り遊技終了後の遊技状態が高確低ベース状態（状態Ｃ、第２遊技状態）となり、「４Ｒ第３大当り」による場合には、その大当り遊技終了後の遊技状態が高確高ベース状態（状態Ｂ、高確率且つ第２遊技状態）となり、「４Ｒ第４大当り」による場合には、その大当り遊技終了後の遊技状態が低確高ベース状態（状態Ｂ、低確率且つ第２遊技状態）となる（図６参照）。

【０２８１】

また状態Ａでは、第１特図保留の事前判定（S322）の結果に基づく予告演出（特図１保

留先読み予告）としてチャンス目演出が実行可能となっている。以下、状態Ａにて実行されるチャンス目演出について説明する。尚、チャンス目とは、演出図柄８の停止表示態様（仮停止を含む）の一種であって、外れ態様（非特定態様）のうちリーチ成立とならずに停止表示（仮停止表示又は確定停止表示）される特定の停止出目のことをいう。この特定の停止出目（チャンス目）が停止表示される演出のことを「チャンス目演出」という。また、チャンス目のことを「特殊態様」ともいい、チャンス目演出のことを「特殊停止演出」ともいう。さらに、以下の説明で単に停止表示という場合、仮停止表示と確定停止表示とを区別することなくどちらの意味でも捉えることができるものとする。

【０２８２】

［状態Ａのチャンス目演出］

状態Ａでは、演出図柄８を構成する３つの図柄（演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）がすべて同色（同じ分類）の図柄で停止表示された場合の停止出目（同色出目）をチャンス目としている。具体的に、赤図柄のバラケ目（「３・３・７」、「３・７・７」、「７・３・３」等）と、緑図柄のバラケ目（「１・５・９」、「１・５・５」、「５・９・１」等）と、青図柄のバラケ目（「２・４・６」、「４・６・８」、「４・６・６」等）が、状態Ａのチャンス目として定められている。これらのチャンス目のうち、赤図柄により構成されるチャンス目のことを「赤チャンス目」ともいい、緑図柄により構成されるチャンス目のことを「緑チャンス目」ともいい、青図柄により構成されるチャンス目のことを「青チャンス目」ともいう。

【０２８３】

本実施例に係る状態Ａのチャンス目演出は、「赤チャンス目」が出現した場合に、チャンス目演出の実行契機となる第１特図保留が「１５Ｒ第１大当り」、「４Ｒ第２大当り」、「４Ｒ第３大当り」又は「４Ｒ第４大当り」に係る大当り保留である可能性（大当り信頼度）が最も高くなるようにチャンス目の出現率が定められており、以下、「緑チャンス目」、「青チャンス目」の順で大当り信頼度が低くなるように定められている。つまり、各チャンス目の大当り信頼度の関係は「青チャンス目」＜「緑チャンス目」＜「赤チャンス目」となっている。

【０２８４】

尚、本実施例では、状態Ａで停止表示される可能性のあるチャンス目を「同色図柄の組合せ」によって構成しているが、チャンス目の構成はこれに限定されるものではなく、例えば、演出図柄にキャラクタが付されている場合、そのキャラクタの種類（味方キャラ、敵キャラなど）によってチャンス目（すべて味方キャラなど）を構成することができる。

【０２８５】

状態Ａのチャンス目演出は、予め定められた実行条件が成立した場合に実行されるものとなっている。具体的には、（１）第１特別図柄の変動表示が外れ変動パターン「Ｐ７」（図９参照）に基づいて実行されること、（２）特図１保留球数「２」に対応する特図１保留として外れ変動パターン「Ｐ４」に基づく変動表示の実行契機となる外れ保留（「特定外れ保留」ともいう）が記憶された状況下で、特図１保留球数「１」に対応する特図１保留の消化に伴う特図１変動が外れ変動パターン「Ｐ７」（図９参照）に基づいて実行されること、（３）特図１保留球数「２」に対応する第１特図保留として大当り保留が記憶された状況下で、特図１保留球数「１」に対応する第１特図保留の消化に伴う第１特別図柄の変動表示が外れ変動パターン「Ｐ７」（図９参照）に基づいて実行されること、の何れかを満たしており、且つ、（４）その外れ変動パターン「Ｐ７」に基づく第１特別図柄の変動表示を開始する際の変動演出開始処理（S4404）にて予告演出（予告演出パターン）として「チャンス目予告」が設定された場合に（S4506）、チャンス目演出が実行される。

【０２８６】

ここで、特定外れ保留（外れ変動パターン「Ｐ４」）が記憶された状況下でチャンス目演出を行うのは、外れ変動パターン「Ｐ４」は変動時間が１２０秒という長時間であり（図９参照）、このような長時間の変動パターンに基づく変動演出としては、相対的に大当

り信頼度が高い演出（例えばスーパーリーチ演出、発展演出など）が実行されるからである。また、大当り保留が記憶された状況下でチャンス目演出を行うのは、大当り変動パターン（「Ｐ１」～「Ｐ３」）の変動時間が３０秒以上の比較的長時間であり（図９参照）、このような長時間の変動パターンに基づく変動演出としては、相対的に大当り信頼度が高い演出（例えばスーパーリーチ演出、発展演出など）が実行されるからである。このように変動時間の長い変動パターンに基づく変動演出がチャンス目演出を経て実行されるように構成することで、チャンス目演出やチャンス目演出後の変動演出に遊技者を注目させて、大当りに対する遊技者の期待感を煽り、遊技興趣を向上させることが可能となる。また、特定外れ保留や大当り保留が記憶されたこと（上述の実行条件の（２）又は（３）を参照）を契機としてチャンス目演出が実行される場合、その特定外れ保留や大当り保留が記憶されてから、当該特定外れ保留や大当り保留に基づく演出図図柄８の変動表示（第１特別図柄の変動表示）が行われるまでの間にチャンス目演出が実行されることとなるため、その間の遊技興趣を向上させることが可能となる。尚、スーパーリーチ演出や発展演出等の大当り信頼度が相対的に高い演出のことを「特定演出」や「特定の演出」ともいう。

【０２８７】

チャンス目演出の実行条件のうち、特定外れ保留や大当り保留が記憶されているか否かの判断は、副制御基板９０のＲＡＭの演出保留情報記憶領域にアクセスし、その記憶内容（演出保留情報）をチェックすることにより行われる。前述したように演出保留情報記憶領域（取得情報記憶手段）には、主制御部８０から送信されてくる始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当り種別、変動パターン等の情報が演出保留情報として記憶され、その記憶内容（演出保留情報）は、主制御部８０の特図保留記憶部（第１特図保留記憶部、第２特図保留記憶部）の記憶内容（取得情報）と一致する。したがって、演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）をチェックすることで、現在記憶されている特図保留の事前判定結果等を判別することが可能となる。

【０２８８】

ここで、演出保留情報には、前述したように、第１特図保留に対応する特図１演出保留情報と、第２特図保留に対応する特図２演出保留情報とがあり、演出保留情報記憶領域には、特図１演出保留情報を記憶する特図１演出保留情報記憶領域と、特図２演出保留情報を記憶する特図２演出保留情報記憶領域とがある。演出制御用マイコン９１（サブ制御部９０）が特図保留の記憶状況をチェックする際には、そのチェックする演出保留情報の対象が、そのときの遊技状態に応じて特図１演出保留情報又は特図２演出保留情報に切り換わる。具体的に、遊技状態が状態Ａ又は状態Ｂのときには特図１演出保留情報がチェック対象となり、状態Ｃのときには特図２演出保留情報がチェック対象となる。これは、状態Ａ及び状態Ｂは、第１特別図柄の変動表示が主として行われる遊技状態であり、状態Ｃは第２特別図柄の変動表示が主として行われる遊技状態であることに起因する。尚、チャンス目演出の実行契機となる前述の特定外れ保留や大当り保留のことを「特定の取得情報」や「特定取得情報」ともいう。

【０２８９】

このような条件下で実行される状態Ａのチャンス目演出は、所謂「疑似連」による変動演出（疑似連演出）を利用して実行される。疑似連（疑似連演出）とは、特別図柄の１回の変動表示中に、演出図柄８を変動表示した後にゾロ目以外の停止表示態様（所定のバラケ目）で一旦停止（仮停止）させ、その後に演出図柄８を再度変動表示させる動作を所定回数繰り返す変動演出のことである。前述のように、チャンス目演出が実行されるのは、外れ変動パターン「Ｐ７」に基づく変動表示（１２秒変動）に係る変動演出の開始に際して「チャンス目予告」が設定された場合（S4506）である。つまり、外れ変動パターン「Ｐ７」に基づく変動演出でチャンス目演出が実行されるのである。このため、チャンス目演出（チャンス目予告）を伴う外れ変動パターン「Ｐ７」に基づく変動演出は「疑似連演出」として実行されることとなる。したがって、状態Ａのチャンス目演出は疑似連演出でもある。本実施例では、こうした状態Ａのチャンス目演出に係る演出パターンが、チャンス目（特殊態様）として停止表示（疑似連での仮停止及び確定停止）する演出図柄（停止

図柄）も含めて、前述のS4505及びS4506の処理により設定される。

【０２９０】

状態Ａのチャンス目演出の演出パターン（「チャンス目演出パターン」ともいう）は、大別すると、チャンス目の停止表示回数（「チャンス目停止回数」ともいう）が「２回」のパターンと、チャンス目停止回数が「３回」のパターンと、チャンス目停止回数が「４回」のパターンと、チャンス目停止回数が「５回」のパターンとの計４種類のパターンからなる。そして、これらの各演出パターンには、さらに、停止表示されるチャンス目の種類とその出現順序（例えば「青チャンス目→緑チャンス目」、「青チャンス目→緑チャンス目→赤チャンス目」等）を定めたチャンス目出現パターンが定められている。

【０２９１】

チャンス目演出を実行する場合、その実行契機となる第１特図保留の事前判定結果（特図１保留先読み結果）と、チャンス目演出パターンの選択条件（選択率）を規定したチャンス目演出パターン決定テーブル（図示せず）と、予告演出決定用乱数等に基づいて、チャンス目演出パターン（チャンス目出現パターンを含む）が決定される（S4506）。前述したように、チャンス目の大当り信頼度は「赤チャンス目」が最も高く、以下、「緑チャンス目」、「青チャンス目」の順で低くなるものとされているが、これに加え、チャンス目停止回数が多くなる程、大当り信頼度が高くなるように、チャンス目演出パターンの選択条件（選択率）がチャンス目演出パターン決定テーブルに定められている。例えば、チャンス目演出の実行契機となる第１特図保留が大当り保留である場合、チャンス目停止回数が「４回」以上のパターンや「赤チャンス目」が出現するパターンの選択率（出現率）が相対的に高くなり、チャンス目停止回数が「３回」以下のパターンや「赤チャンス目」が出現しないパターンの選択率（出現率）が相対的に低くなるように、選択条件（選択率）が定められる。これとは逆に、チャンス目演出の実行契機となる第１特図保留が外れ保留である場合、チャンス目停止回数が「３回」以下のパターンや「赤チャンス目」が出現しないパターンの選択率（出現率）が相対的に高くなり、チャンス目停止回数が「４回」以上のパターンや「赤チャンス目」が出現するパターンの選択率（出現率）が相対的に低くなるように、選択条件（選択率）が定められる。

【０２９２】

ここで、チャンス目演出の演出パターン（チャンス目演出パターン）の一例を図５４に示す。同図では、チャンス目停止回数が「４回」と「５回」のチャンス目演出パターンを例示している。尚、同図中の星印（★）は、一のチャンス目停止回数の中での各出現パターンの大当り信頼度を示しており、星印の数が多いほど大当り信頼度が高いことを表している。また、同図中、チャンス目出現パターンの「青」は「青チャンス目」を意味し、「緑」は「緑チャンス目」を意味し、「赤」は「赤チャンス目」を意味する。

【０２９３】

図５４に示すように、本実施例のチャンス目演出パターンは、チャンス目停止回数が増えるにつれて、停止表示されるチャンス目の種類（本例では色）が、大当り信頼度が高い旨を示す種類（色）に変化し得るものを含んでいる。例えば、チャンス目停止回数が「５回」の場合、その５回のうち１回目と２回目が「青チャンス目」、３回目と４回目が「緑チャンス目」、５回目が「赤チャンス目」（青チャンス目→青チャンス目→緑チャンス目→緑チャンス目→赤チャンス目）といったように、回を重ねるにつれてチャンス目が成り上がる態様を含んでいる。このようにチャンス目が成り上がるチャンス目演出パターンを備えることで、演出図柄がチャンス目で停止表示される回数や停止表示されるチャンス目の種類（本例では色）に遊技者を注目させて、大当りに対する期待感を高めることが可能となる。

【０２９４】

そして、図５４に示すように、チャンス目停止回数が「４回」の中では、チャンス目出現パターンのうち「青チャンス目→緑チャンス目→赤チャンス目→赤チャンス目」の大当り信頼度が最も高く、「青チャンス目→青チャンス目→青チャンス目→青チャンス目」の大当り信頼度が最も低いものとなっている。また、チャンス目停止回数が「５回」の中で

は、チャンス目出現パターンのうち「青チャンス目→緑チャンス目→緑チャンス目→赤チャンス目→赤チャンス目」の大当り信頼度が最も高く、「青チャンス目→青チャンス目→青チャンス目→青チャンス目→青チャンス目」の大当り信頼度が最も低いものとなっている。このようなチャンス目停止回数とチャンス目出現パターンと大当り信頼度との関係が、チャンス目停止回数が「２回」及び「３回」のチャンス目演出パターンについても同様に定められている。チャンス目演出を実行する場合には、そうしたチャンス目演出パターンの中から一のパターンが、チャンス目演出パターン決定テーブル（図示せず）を用いて選択される（S4506）。

【０２９５】

また本実施例では、チャンス目停止回数が４回以上のチャンス目演出パターンに基づくチャンス目演出については、チャンス目が何回停止表示されるのかを示唆する演出（「回数示唆演出」ともいう）が併せて実行される。回数示唆演出は、チャンス目停止回数を示唆する点でチャンス目演出に関する予告演出といえる。回数示唆演出の演出パターン（回数示唆演出パターン）は、チャンス目演出の演出パターンに準じて設定される（S4506）。本実施例の回数示唆演出は、チャンス目演出にて１回目のチャンス目停止を契機としてその実行が開始されるものとなっており、当該１回目のチャンス目停止後、あと何回チャンス目が停止表示されるのかを示唆するものとなっている。つまり、チャンス目の残り停止表示回数を示唆するものとなっている。このため、回数示唆演出パターンは、チャンス目の停止表示回数（残り回数）があと３回である旨を示唆するパターンと、チャンス目の停止表示回数（残り回数）があと４回である旨を示唆するパターンとからなり、チャンス目停止回数が４回のチャンス目演出パターンが設定される場合には前者の回数示唆演出パターンが設定され、チャンス目停止回数が５回のチャンス目演出パターンが設定される場合には後者の回数示唆演出パターンが設定される。このように、チャンス目演出とともに回数示唆演出が実行され、その回数示唆演出により示唆された回数のチャンス目の停止表示が実行されるように構成することで、チャンス目演出が実行された際のチャンス目の停止表示回数に遊技者を注目させることが可能となり、チャンス目演出の演出効果を高めて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０２９６】

こうしたチャンス目演出及び回数示唆演出が実行される場合の演出の流れについて、図５５を用いて説明する。ここでは、前述したチャンス目演出の実行条件のうち（３）及び（４）の条件を満たした場合を例に説明する。すなわち、特図１保留球数「２」に対応する第１特図保留として大当り保留が記憶された状況下で特図１保留球数「１」に対応する第１特図保留が消化されて、特図１保留球数が「２」から「１」となり、当該消化に係る第１特別図柄の変動表示が外れ変動パターン「Ｐ７」に基づいて実行され、この外れ変動パターン「Ｐ７」に基づく変動演出でチャンス目演出及び回数示唆演出が実行される場合を例に説明する。また、チャンス目演出パターンとして、チャンス目停止回数が５回で、チャンス目出現パターンが「青チャンス目→緑チャンス目→緑チャンス目→赤チャンス目→赤チャンス目」である場合を例に説明する。尚、図５５では、チャンス目演出の実行契機となる第１特図保留（大当り保留）に対応する第１演出保留９ａを黒丸（●）で示しており、チャンス目演出（疑似連演出）が実行される第１特図保留（外れ保留）に対応する第１演出保留９ａを白丸（○）で示している。

【０２９７】

図５５（Ａ）は、チャンス目演出（及び回数示唆演出）の実行契機となる特図１保留球数「２」に対応する第１特図保留（大当り保留）と、チャンス目演出（及び回数示唆演出）が実行される特図１保留球数「１」に対応する第１特図保留（外れ保留）とが記憶されており、且つ、最先の第１特図保留消化に伴う第１特図変動（変動演出）が終了したときの画像表示装置７（表示画面７ａ）の表示内容を示している。尚、図５５では、チャンス目演出及び回数示唆演出の概要を説明するのに必要な最小限の表示内容を示しており、その他変動演出で表示され得る背景やキャラクタ等の演出画像については図示を省略している。

【０２９８】
図５５（Ａ）の状態から、チャンス目演出が実行される特図１保留球数「１」に対応する第１特図保留（外れ保留）が消化されると、図５５（Ｂ）に示すように演出図柄８の変動表示が開始され、第１演出保留９ａの表示位置が右方向へシフトされる。そして、当該変動表示（当該変動演出）の開始から暫くすると、図５５（Ｃ）に示すように１回目のチャンス目停止として青チャンス目が停止表示される。この１回目のチャンス目停止は、当該変動演出に係る疑似連のなかでの１回目の仮停止であり、所定の仮停止時間（例えば０．６秒）が経過するまで青チャンス目が表示される。尚、チャンス目が停止表示（仮停止）される場合、３つの演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは略同時に停止（仮停止）する。
【０２９９】
また本実施例では、チャンス目が停止表示されるときに、チャンス目の停止表示を遊技者に訴えるために、停止表示されたチャンス目を彩るエフェクト画像Ｅを、停止表示された演出図柄８の周囲に表示するとともに（図５５（Ｃ）、（Ｅ）等を参照）、所定のチャンス目停止音をスピーカ６７から出力するように構成されている。こうしたエフェクト画像Ｅの表示やチャンス目停止音の出力のことを「効果演出」ともいう。このようにチャンス目の停止表示に合わせてエフェクト画像Ｅを表示したりチャンス目停止音を出力したりすることで、チャンス目の停止表示に遊技者を注目させて、チャンス目停止による演出効果を高めることが可能となる。尚、チャンス目の停止表示に合わせて実行される効果演出の態様は本実施例に限定されるものではなく、例えば、遊技盤や前面枠に設けられた電飾類を発光させたり、可動役物を作動させたりする等、種々の態様を採ることが可能である。また、画像表示装置による表示演出、盤面ランプや枠ランプ等の電飾部材による光演出、スピーカによる音演出、及び、可動装飾部材（可動役物、ギミック）による可動演出のうち１又は２以上の演出（演出装置）を用いて効果演出を行うことができる。
【０３００】
１回目のチャンス目停止後、図５５（Ｄ）に示すように演出図柄８が変動表示を再開すると、この後、チャンス目が何回停止表示されるのかを示唆する回数示唆画像Ｋが表示画面７ａの所定の表示位置に表示される。回数示唆画像Ｋは、チャンス目が停止表示される残り回数を表す数字を含んで構成されるもので、演出図柄８の変動表示の開始（再開）に伴ってその表示が開始され、次のチャンス目が停止表示される前に画面上から消去される。このように回数示唆画像Ｋを一時的に表示する演出が回数示唆演出である。
【０３０１】
図５５（Ｄ）では、回数示唆画像Ｋが「４」の数字を表示しており、あと４回のチャンス目停止が行われることを示唆している。したがって、遊技者にとっては、回数示唆画像Ｋにより示された４回のチャンス目の停止表示が当該変動演出の終了までに行われることを、その回数示唆画像Ｋの表示（回数示唆演出）を通じて認識することができる。また、１回目の回数示唆画像Ｋの表示の時点（図５５（Ｄ）の時点）で、その回数示唆画像Ｋにより示された４回を含めて計５回のチャンス目停止が当該変動演出にて行われることが、遊技者にとって明らかとなる。
【０３０２】
また本実施例では、回数示唆演出として、回数示唆画像Ｋの表示とともに、チャンス目の残り停止表示回数を遊技者に聴取可能に伝える音声が出力されるようになっている。このため、遊技者は視覚だけでなく聴覚によっても、チャンス目の停止表示回数を認識することが可能となる。
【０３０３】
１回目のチャンス目停止後、演出図柄８の再変動表示（疑似２）及び回数示唆演出が行われ、回数示唆画像Ｋが表示画面７ａ上から消去されると、図５５（Ｅ）に示すように、２回目のチャンス目停止として緑チャンス目が停止表示される。このとき、１回目のチャンス目停止と同様にチャンス目停止時の効果演出が実行される。以後、図５５（Ｆ）～（Ｋ）に示すように、演出図柄８の再変動表示（疑似３～疑似５）、回数示唆画像Ｋの表示（回数示唆演出）及びチャンス目停止（３回目～５回目）が、同様にして行われる。そし

て、５回目のチャンス目停止（１回目の回数示唆画像Ｋの表示後、４回目のチャンス目停止）は、当該変動演出における演出図柄８の確定停止となり、この５回目のチャンス目停止をもって当該変動演出が終了する。このようにして、外れ変動パターン「Ｐ７」に基づく変動演出（１２秒変動）においてチャンス目演出及び回数示唆演出が実行される。

【０３０４】

これに次いで、チャンス目演出の実行契機となった第１特図保留（ここでは大当り保留）が消化されると、図５５（Ｌ）に示すように演出図柄８の変動表示が開始されて、第１演出保留９ａの表示位置が右方向へシフトされる。そして、当該変動演出は大当り保留に基づくものであることから、変動表示の開始後、図５５（Ｍ）に示すようにリーチ成立となり、リーチ演出に進むこととなる。この後、大当り信頼度が相対的に高い特定演出（スーパーリーチ演出、発展演出など）が実行され、最終的に演出図柄８が大当り態様（ゾロ目）で停止表示されて、大当りが確定する。

【０３０５】

以上が状態Ａのチャンス目演出の概要であるが、本設例のチャンス目演出では、回数示唆画像Ｋの表示及び残り停止表示回数の音声出力による回数示唆演出も実行される。この回数示唆演出では、チャンス目演出にてチャンス目が停止表示されるごとに、示唆する回数（残り回数）が１ずつ減っていくものとなっている（図５５（Ｄ）～（Ｆ）～（Ｈ）～（Ｊ）を参照）。つまり、チャンス目の残り停止表示回数をカウントダウンするカウントダウン演出として回数示唆演出が実行されるようになっている。そして、そのカウントダウン演出によってカウントダウンされる回数分のチャンス目停止が実行されるようになっている。さらに、チャンス目演出が実行される変動演出の終了後には、大当り信頼度が相対的に高い特定演出が実行される。このため、チャンス目演出とともに実行されるカウントダウン演出（回数示唆演出）は、チャンス目の残り停止表示回数をカウントダウンにより示す演出であるとともに、特定演出が開始されるまでの残り期間をカウントダウンにより示す演出でもある。これにより、チャンス目演出にて演出図柄８がチャンス目で停止表示される回数に遊技者を注目させやすくすることが可能となり、チャンス目演出の進行に伴って遊技者の気持ちを高揚させることが可能となる。

【０３０６】

尚、チャンス目演出とともに実行される回数示唆演出の態様は本実施例に限定されるものではなく、例えば、遊技盤や前面枠に設けられた電飾類を、チャンス目の停止表示回数に相当する回数で点滅させたり、可動役物をその回数で作動させたりする等、種々の態様を採ることが可能である。また、画像表示装置による表示演出、盤面ランプや枠ランプ等の電飾部材による光演出、スピーカによる音演出、及び、可動装飾部材（可動役物、ギミック）による可動演出のうち１又は２以上の演出（演出装置）を用いて回数示唆演出を行うことができる。さらに、本実施例では、１回目のチャンス目停止を契機として回数示唆演出の実行が開始されるものとしていたが、１回目のチャンス目停止が行われるよりも前に、回数示唆演出の実行が開始されるものとしてもよい。この場合、例えば、ある変動演出においてチャンス目停止回数が５回のチャンス目演出パターンに基づいてチャンス目演出が実行される場合、当該変動演出の開始に伴って、「５」の数字を表示する回数示唆画像Ｋを表示画面に表示して、以後、演出図柄８がチャンス目で停止表示されるごとに、回数示唆画像Ｋの数字を１ずつ減少させるにより、回数示唆演出を行うことができる。また、回数示唆画像Ｋの表示位置は画像表示装置７の表示画面７ａ上でなくてもよく、第２画像表示装置７１の表示画面７１ａ上としたり、第３画像表示装置７２の表示画面７２ａ上としたりすることができる。この場合、表示画面７１ａと表示画面７２ａの何れか一方又は両方に回数示唆画像Ｋを表示することができる。あるいは、表示画面７ａ、表示画面７１ａ及び表示画面７２ａのすべてに回数示唆画像Ｋを表示することも可能である。このように３つの表示画面に回数示唆画像Ｋを表示して回数示唆演出を行うことで、チャンス目演出や回数示唆演出（演出図柄８がチャンス目で停止表示される回数）に遊技者の注目をより集めやすくなり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０３０７】

以上に説明したチャンス目演出は、前述したチャンス目演出の実行条件のうち（３）及び（４）の条件を満たした場合を例にしたものであるが、前述の（１）及び（４）の条件や（２）及び（４）の条件を満たした場合についても、図５５に示す流れと同じ要領でチャンス目演出が実行される。但し、（１）及び（４）の条件を満たしてチャンス目演出が実行される場合には、当該チャンス目演出が実行される外れ変動パターン「Ｐ７」に基づく変動演出の終了後、次の変動演出でリーチ演出や発展演出等の特定演出が実行されるとは限らない。

【０３０８】

［常駐画像の選択］

また状態Ａにおいて、本パチンコ遊技機１が客待ち用のデモ演出が実行される状態（「客待ち状態」や「デモ状態」ともいう）にあるときや、識別情報（特別図柄及び／又は演出図柄）の変動表示中に、遊技者が所定の入力手段を操作して選択指示の入力を行うことで、前面枠５１の左右上部（遊技領域外の左右両側）に設けられた第２画像表示装置７１及び第３画像表示装置７２の何れか一方又は両方に普段から表示される演出画像（「常駐画像」ともいう）を、予め用意された複数種の画像の中から任意に選択できるように構成されている。そして、演出図柄遊技演出（変動演出）として前述の特定演出（特定の演出）が実行される場合、その選択結果を反映した内容で特定演出が実行され得るように構成されている。以下では、こうした遊技者による常駐画像の選択及びその選択結果を反映した特定演出について説明する。

【０３０９】

尚、以下では、前面枠５１の左右上部（遊技領域外の左右両側）に設けられた第２画像表示装置７１及び第３画像表示装置７２のことを総じて「サブ液晶」ともいい、第２画像表示装置７１のことを「左サブ液晶」ともいい、第３画像表示装置７２のことを「右サブ液晶」ともいう。また、遊技盤２（遊技領域３）の略中央（遊技領域内）に設けられた画像表示装置７のことを「メイン液晶」ともいう。また、以下の設例では、左サブ液晶（表示画面７１ａ）に常駐画像が表示されるものとする。

【０３１０】

本実施例のパチンコ遊技機１には、画像表示装置にて実行される遊技演出で登場するキャラクタとして、歌手をモチーフにしたキャラクタが複数設定されており、それぞれのキャラクタ（人物）を表す画像（画像データ）が、常駐画像として設けられている。具体的に、そのキャラクタとして、５人の男性歌手により構成される男性グループの各人（メンバー）をモチーフにした男性キャラクタＢ１～Ｂ５と、５人の女性歌手により構成される女性グループの各人（メンバー）をモチーフにした女性キャラクタＬ１～Ｌ５と、が設定されている。そして、パチンコ遊技機１が客待ち状態にあるときや、演出図柄の変動表示中（変動演出中）であって演出ボタン６３を用いた演出（ボタン演出）が行われていないときに、遊技者が第１演出ボタン６３ａを操作（押下）すると、本遊技機１の演出環境に関する設定（カスタマイズ）を行うためのメニュー画面（図示せず）が左サブ液晶の表示画面７１ａに表示される。

【０３１１】

ここで、演出環境とは、例えば表示画面の明るさや効果音の音量、電飾の明るさ、保留先読み予告の実行有無、特定の予告演出やリーチ演出の大当り信頼度等、各種演出を実行する際の条件を規定するものである。そうした演出環境の設定を行うためのメニュー画面には、設定可能な演出環境の項目が複数表示されるので、遊技者は、そのメニュー画面の表示される項目の中から設定（カスタマイズ）したい項目を選択して、その選択した項目について所望の設定（カスタマイズ）を行うことができる。こうした第１演出ボタン６３ａの操作（押下）に基づくメニュー画面の表示に係る処理は、演出制御用マイコン９１による１０ｍｓタイマ割り込み処理（S4010）の中で行われる。

【０３１２】

そして、本実施例では、演出ボタン６３とは別に、副制御基板９０に操作信号（操作検知スイッチの検知信号）が入力される操作レバー（図示せず）が前面枠５１の上皿６１の

周辺に設けられている。この操作レバーは、演出ボタン６３と同様に遊技者が入力を行うための入力手段として機能するものである。前述のメニュー画面を通じた演出環境に係る選択・設定の入力は、この操作レバーを操作して行うことができるようになっている。

【０３１３】

前述のメニュー画面には、設定可能な演出環境の項目の一つとして、サブ液晶に普段から表示させておくキャラクタ（「常駐キャラクタ」ともいう）の選択受付を指示する項目（キャラクタ選択）が表示される。このキャラクタ選択の項目を選択すると、図５６に示すキャラクタ選択処理（S4306）を演出制御用マイコン９１が実行することにより、常駐キャラクタの選択受付が可能となる。

【０３１４】

図５６に示すように、キャラクタ選択処理（S4306）ではまず、左サブ液晶の表示画面７１ａにキャラクタ選択画面Ｇ１を表示する（S5001）。キャラクタ選択画面Ｇ１の表示は、当該画面の表示開始を指示するコマンドを画像制御基板１００に送信し、当該コマンドを受信した画像制御基板１００のＣＰＵ（画像制御用マイコン１０１）が画像ＲＯＭから対応する画像データを読み出して表示画面７１ａに表示することにより行われる。

【０３１５】

ここで、左サブ液晶の表示画面７１ａに表示されるキャラクタ選択画面Ｇ１の一例を図５７（ａ）に示す。同図に示すように、キャラクタ選択画面Ｇ１には、その下部の左右方向に亘って情報表示領域Ｓが設けられている。情報表示領域Ｓには、前述の男性キャラクタＢ１～Ｂ５及び女性キャラクタＬ１～Ｌ５の各々に対応するキャラクタ情報（複数種の演出情報）が表示される。具体的には、男性キャラクタＢ１～Ｂ５及び女性キャラクタＬ１～Ｌ５の全キャラクタについて、名称（名前）と顔を示す情報（複数種の演出情報）が表示される。本実施例では、男性キャラクタＢ１～Ｂ５及び女性キャラクタＬ１～Ｌ５の全キャラクタのうち、３つのキャラクタに対応するキャラクタ情報が表示されて視認可能となり、その視認可能となるキャラクタ情報の種類が、操作レバーの操作により変更可能となっている。すなわち、情報表示領域Ｓでは、操作レバーを操作して左右何れかの方向に傾倒させることで、そこに表示されるキャラクタ情報が、操作レバーの傾倒方向と同じ方向（左方向又は右方向）にスクロールするようになっている。これにより、男性キャラクタＢ１～Ｂ５及び女性キャラクタＬ１～Ｌ５の全キャラクタについて、それぞれのキャラクタ情報が視認可能となるように表示される。そして、情報表示領域Ｓのうち左右方向の中央に表示された一のキャラクタ情報が選択予定のキャラクタ情報となり、当該選択予定のキャラクタ情報に対応するキャラクタ画像ＣＧ１が、情報表示領域Ｓの上方（キャラクタ選択画面Ｇ１の略中央）に表示される（図５７（ａ）では男性キャラクタＢ１が選択予定）。この画面略中央に表示されるキャラクタ画像ＣＧ１の種類は、情報表示領域Ｓでのキャラクタ情報のスクロール表示に連動して変更される。このようにキャラクタ選択画面Ｇ１には、男性キャラクタＢ１～Ｂ５及び女性キャラクタＬ１～Ｌ５の各々に対応するキャラクタ情報（複数種の演出情報）が、操作レバー（入力手段）の操作に基づいて選択可能に表示される。

【０３１６】

図５６に戻り、S5001に続いてS5002では、前述の情報表示領域Ｓに表示されるキャラクタ情報をスクロール表示させるための指示入力（スクロール指示入力）があるか否かを判定する（S5002）。このスクロール指示入力は、前述のように操作レバーが左右何れかの方向に傾倒された場合に、その検知信号（操作信号）が副制御基板９０に入力することにより生じるものである。そして、S5002にてスクロール指示入力があると判定した場合（S5002でYES）、情報表示領域Ｓに表示されるキャラクタ情報を、操作レバーの傾倒方向と同じ方向（左方向又は右方向）にスクロール表示させる（S5003）。このスクロール表示は、当該スクロール表示を指示するコマンドを副制御基板９０から受信した画像制御基板１００のＣＰＵ（画像制御用マイコン１０１）の表示制御により実行される。一方、S5002にてスクロール指示入力がないと判定した場合（S5002でNO）、S5003の処理を行うことなくS5004の処理に進む。

【０３１７】
次いでS5004では、常駐キャラクタを確定させる指示入力（キャラクタ確定指示入力）があるか否かを判定する（S5004）。ここで、操作レバーには、押圧操作可能なプッシュボタン（図示せず）が一体的に設けられており、このプッシュボタンが押下されると、その検知信号（操作信号）が副制御基板９０に入力するものとなっている。キャラクタ確定指示入力は、そのプッシュボタンの検知信号（操作信号）が副制御基板９０に入力することにより生じるものである。
【０３１８】
S5004にてキャラクタ確定指示入力があると判定した場合（S5004でYES）、その時点で情報表示領域Ｓの中央に表示されているキャラクタ情報が、常駐キャラクタ（常駐画像）のキャラクタ情報（「常駐キャラクタ情報」ともいう）として選択されたものとして、その選択を受け付ける（S5005）。そして、その受け付けたキャラクタ情報を常駐キャラクタ情報として副制御基板９０のＲＡＭの所定領域（常駐キャラクタ情報記憶領域）に記憶するとともに（S5006）、キャラクタ選択画面Ｇ１の表示を終えて、常駐キャラクタの選択結果を示す常駐キャラクタ決定画面Ｇ２を表示画面７１ａに表示して（S5007）、キャラクタ選択処理（S4306）を終える。一方、S5004にてキャラクタ確定指示入力がないと判定した場合（S5004でNO）、S5005～S5007の処理を行うことなく、キャラクタ選択処理（S4306）を終える。
【０３１９】
S5007による常駐キャラクタ決定画面Ｇ２の表示は、当該画面の表示開始を指示するコマンドを画像制御基板１００に送信し、当該コマンドを受信した画像制御基板１００のＣＰＵ（画像制御用マイコン１０１）が画像ＲＯＭから対応する画像データを読み出して表示画面７１ａに表示することにより行われる。図５７（ｂ）に示すように、常駐キャラクタ決定画面Ｇ２には、S5005にて選択が受け付けられた常駐キャラクタ情報に対応するキャラクタ画像ＣＧ２（対応画像）が表示される。このキャラクタ画像ＣＧ２は、常駐キャラクタ決定報知用の画像である。図５７（ｂ）では男性キャラクタＢ１が常駐キャラクタに選択された場合を示している。遊技者は、常駐キャラクタ決定画面Ｇ２を通じて、どのキャラクタ情報（演出情報）が常駐キャラクタ情報（常駐キャラクタ情報）として受け付けられた（選択された）のかを確認することができる。
【０３２０】
常駐キャラクタ決定画面Ｇ２（キャラクタ画像ＣＧ２）の表示は、その開始から約５秒が経過すると自動的に終了する。この後、左サブ液晶の表示画面７１ａには、再度、前述のメニュー画面が表示され、この状態で項目選択に係る入力が行われることなく所定時間（例えば５秒）が経過するか、遊技者が操作レバーを操作して所定の終了指示の入力を行うことで、メニュー画面の表示が終了する。
【０３２１】
このようにして常駐キャラクタの選択が行われ、メニュー画面の表示が終了すると、左サブ液晶の表示画面７１ａには、S5006で記憶された常駐キャラクタ情報（演出情報）に対応するキャラクタ画像、すなわち、S5005にて受け付けられたキャラクタ情報（演出情報）に対応するキャラクタ画像（対応画像）が、常駐画像として表示される。この表示内容の図示は省略するが、左サブ液晶の表示画面７１ａには、男性キャラクタＢ１～Ｂ５及び女性キャラクタＬ１～Ｌ５のうち常駐キャラクタとして選択されたものに対応するキャラクタ画像が、いわば背景のように表示される。このため、遊技者は、表示画面７１ａに表示されるキャラクタ画像を通じて、現在、どのキャラクタ（キャラクタ情報）が常駐キャラクタ（常駐キャラクタ情報）として選択されているのかを確認することができる。
【０３２２】
そして、常駐キャラクタ（常駐画像）が左サブ液晶（表示画面７１ａ）に表示されるなか、メイン液晶（表示画面７ａ）では、演出図柄遊技演出（変動演出）に係る演出表示（演出図柄８の変動表示、前述のチャンス目演出等）が行われる。こうしたなか、本実施例では、さらに、常駐キャラクタとして表示されているキャラクタの種類（分類）に対応し

た演出画像の表示及びこれに対応した楽曲の出力を伴う特定演出が実行可能となっている。以下、特定演出の演出内容について説明する。

【０３２３】

［特定演出の演出内容］

前述のように、演出図柄遊技演出（変動演出）は、主として、主制御部８０からの変動パターン指定コマンドに基づいてその演出パターンが決定され、当該演出パターンに基づいて実行される（S4404等を参照）。変動パターン指定コマンドには、特別図柄の変動表示に係る変動パターンを示す情報（変動パターン情報）が含まれているが、その変動パターンには、特別図柄当否判定の結果が外れの場合に選択される可能性が高い（換言すると、大当りの場合に選択される可能性が低い）変動パターン（「第１変動パターン」ともいう）と、大当りの場合に選択される可能性が高い（換言すると、外れの場合に選択される可能性が低い）変動パターン（「第２変動パターン」ともいう）とが含まれている。例えば、図９に示す変動パターンのうち、状態Ａで主として変動表示する第１特別図柄に係る変動パターンには「Ｐ１」～「Ｐ１１」が存在する。このうち、例えば、変動時間が最も長い１２０秒の変動パターン（Ｐ１、Ｐ４）は、第１特別図柄当否判定の結果が大当りの場合に選択される可能性が高く（Ｐ１）、外れの場合に選択される可能性が低い（Ｐ４）。一方、変動時間が１２秒の変動パターン（Ｐ７）と４秒の変動パターン（Ｐ１１）は、いずれも第１特別図柄当否判定の結果が大当りの場合に選択される可能性はなく、外れの場合に選択される可能性があるものとなっている。このことから、変動パターン「Ｐ７」、「Ｐ１１」は前述の第１変動パターンに属するといえ、変動パターン「Ｐ１」、「Ｐ４」は前述の第２変動パターンに属するといえる。

【０３２４】

変動パターン「Ｐ１」や「Ｐ４」に基づく変動演出が実行される場合、変動時間が相対的に短い変動パターン「Ｐ７」や「Ｐ１１」に基づく変動演出では実行されないスーパーリーチ演出や発展演出等の特定演出（特定の演出）が、その変動演出にて実行される可能性がある。すなわち、変動パターン「Ｐ１」や「Ｐ４」を指定する変動パターン指定コマンドが主制御部８０から送信され、これに基づいて副制御部９０（演出制御用マイコン９１）が前述の変動演出開始処理（S4404）のS4505にて変動演出パターンを設定する場合、当該S4505では特定演出を含む変動演出パターンが設定される。この特定演出を含む変動演出パターン（「特定変動演出パターン」ともいう）として複数の特定変動演出パターンが予め設けられており、S4504でセットされる変動演出パターン決定テーブルに基づいて、複数の特定変動演出パターンのうち、ある特定変動演出パターン（「特別特定変動演出パターン」ともいう）が選択されると、現在の常駐キャラクタ（常駐キャラクタ情報）に対応する演出画像に表示されるとともにそれに対応する楽曲が出力される特定演出（ここではスーパーリーチ演出）を含む変動演出が実行される。

【０３２５】

前述のように本実施例では、遊技演出で登場するキャラクタとして、５人の男性歌手により構成される男性グループの各人をモチーフにした男性キャラクタＢ１～Ｂ５と、５人の女性歌手により構成される女性グループの各人をモチーフにした女性キャラクタＬ１～Ｌ５と、が設定されており、その中から常駐キャラクタを遊技者が任意に選択できるようになっている。この選択結果が、特別特定変動演出パターンに基づく変動演出（特定演出）に反映されるのである。

【０３２６】

本実施例では、特別特定変動演出パターンに基づく変動演出用の特定演出として、男性キャラクタＢ１～Ｂ５が属する男性グループの映像および楽曲が再生される特定演出（「第１特定演出」ともいう）と、女性キャラクタＬ１～Ｌ５が属する女性グループの映像および楽曲が再生される特定演出（「第２特定演出」ともいう）と、が設けられており、さらに、第１特定演出及び第２特定演出には、それぞれ映像及び楽曲が異なる複数種の特定演出が設けられている。具体的、複数種の第１特定演出として、映像Ａ及び楽曲Ａが再生される第１特定演出Ａ、映像Ｂ及び楽曲Ｂが再生される第１特定演出Ｂ、並びに映像Ｃ及

び楽曲Ｃが再生される第１特定演出Ｃが設けられている。また、複数種の第２特定演出として、映像Ｄ及び楽曲Ｄが再生される第２特定演出Ｄ、映像Ｅ及び楽曲Ｅが再生される第２特定演出Ｅ、並びに映像Ｆ及び楽曲Ｆが再生される第２特定演出Ｆが設けられている。

【０３２７】

演出制御用マイコン９１は、前述のS4505にて、今回の変動表示に係る変動演出パターンとして特別特定変動演出パターンを設定する場合、前述のS5006で記憶した常駐キャラクタ情報を参照し、現在選択されている（受け付けられた）常駐キャラクタを特定する。そして、その特定した常駐キャラクタが属するグループ（本例では男性グループ又は女性グループ）に対応する特定演出を選択し、該選択した特定演出を含む特別特定変動演出パターンを設定する（S4505）。

【０３２８】

例えば、現在選択されている常駐キャラクタが男性キャラクタＢ１である場合、第１特定演出Ａ～Ｃの何れかを、第１特別図柄当否判定結果や変動演出パターン用乱数を用いた抽選結果等に基づいて選択し、該選択した第１特定演出を含む特別特定変動演出パターンを設定する。また、現在選択されている常駐キャラクタが女性キャラクタＬ２である場合、第２特定演出Ｄ～Ｆの何れかを、第１特別図柄当否判定結果や変動演出パターン用乱数を用いた抽選結果等に基づいて選択し、該選択した第２特定演出を含む特別特定変動演出パターンを設定する。

【０３２９】

こうして設定された特別特定変動演出パターンに基づく変動演出を開始するための変動演出開始コマンドが画像制御基板１００に送信されると、画像制御用マイコン１０１は、その変動演出開始コマンドに基づき特定される特別特定変動演出パターンに対応する画像データを画像制御基板１００のＲＯＭから読み出して、該読み出した画像データによる演出画像をメイン液晶の表示画面７ａに表示する。また、これに合わせて演出制御用マイコン９１は、その特別特定変動演出パターンに対応する楽曲データを読み出して、該読み出した楽曲データによる楽曲を、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７（所定の出力部）から出力する。これにより、特別特定変動演出パターンに基づく変動演出にて特定演出（ここではスーパーリーチ演出）が実行される場合、前述のキャラクタ選択処理（S4306）により選択が受け付けられたキャラクタ情報（演出情報）に対応した演出画像（映像）が表示画面７ａに表示されるとともに、当該キャラクタ情報（演出情報）に対応した楽曲がスピーカ６７から出力され、遊技者による選択結果を反映した演出が展開されることとなる。この結果、変動演出にて特定演出が実行される場合の当該特定演出の趣向性を高め、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０３３０】

特に、本実施例では、前述のキャラクタ選択処理（S4306）による選択結果を反映させることが可能な特定演出は、大当りの場合に選択される可能性が高く、外れの場合に選択される可能性が低い変動パターン（第２変動パターン）に基づく変動演出にて実行される演出であるため、大当りに対する期待感が高まる演出を、遊技者による選択結果が反映されるかたちで実行することが可能となっている。これにより、特定演出に遊技者の注目を集めやすくすることが可能となり、特定演出の趣向性をより高めることが可能となる。

また、常駐キャラクタの選択に際してキャラクタ選択画面Ｇ１を左サブ液晶の表示画面７１ａに表示し、そこに選択対象となるキャラクタの情報（キャラクタ情報、演出情報）が表示される一方、その選択結果を反映した特定演出に係る演出画像は、左サブ液晶の表示画面７１ａよりも画面サイズが大きいメイン液晶の表示画面７ａに表示される。これにより、遊技者による選択の結果を反映した特定演出が実行された際の演出効果を際立たせることが可能となる。

【０３３１】

尚、第１特定演出Ａ～Ｃ及び第２特定演出Ｄ～Ｆの夫々について、大当り信頼度を設定することも可能である。すなわち、第１特定演出Ａ～Ｃ及び第２特定演出Ｄ～Ｆの夫々について、第１特別図柄当否判定の結果が大当りの場合に選択される選択率と、第１特別図

柄当否判定の結果が外れの場合に選択される選択率を、大当り信頼度を考慮して設定することで、例えば、第１特定演出Ａ～Ｃの中では第１特定演出Ａ、第１特定演出Ｂ、第１特定演出Ｃの順で大当り信頼度が高くなり、第２特定演出Ｄ～Ｆの中では第２特定演出Ｄ、第２特定演出Ｅ、第２特定演出Ｆの順で大当り信頼度が高くなるようにすることができる。あるいは、第１特定演出Ａ～Ｃ及び第２特定演出Ｄ～Ｆを通じて大当り信頼度の高低を設定することができる。つまり、前述のキャラクタ選択処理（S4306）により選択が受け付けられたキャラクタ情報（演出情報）に対応した演出画像及び楽曲が複数種設けられており、その複数種の演出画像及び楽曲のうち何れかが表示及び出力される場合、その表示及び出力される演出画像及び楽曲の種類によって、大当り信頼度が異なるように構成することもできる。これにより、特定演出に対する遊技者の注目度をより高めて、特定演出の趣向性をより一層高めることが可能となる。

【０３３２】

また本実施例では、遊技演出で登場するキャラクタとして、５人の男性歌手により構成される男性グループの各人をモチーフにした男性キャラクタＢ１～Ｂ５と、５人の女性歌手により構成される女性グループの各人をモチーフにした女性キャラクタＬ１～Ｌ５と、が設定されており、それらキャラクタの各々に対応するキャラクタ情報（複数種の演出情報）を遊技者が選択可能に表示し、その中から遊技者が所望のキャラクタ情報（常駐キャラクタ情報、演出情報）の選択を受け付けることが可能となっている。この選択対象に関し、歌手をモチーフにしたキャラクタの他にも、例えば、スポーツや芸術などの他の分野の人物をモチーフにしたキャラクタとすることもでき、また、人物の他、猫や犬など種々の動物をモチーフとしたキャラクタとしたり、アニメのキャラクタとしたりすることもできる。さらにはキャラクタの他にも、例えば、宝石や貴金属等をモチーフにしたアイテムとすることもできる。つまり、遊技演出で登場するものとして設定され得るキャラクタやアイテム、楽曲、背景など、演出を構成する様々な要素（演出要素）を選択対象とし、これに対応する複数種の演出情報（アイテムの名前、楽曲のタイトル等）を遊技者が選択可能に表示し、その中から所望の演出情報の選択を受け付けるようにすることが可能である。

【０３３３】

また、前述のキャラクタ選択処理（S4306）による選択結果を反映させることが可能な特定演出として、演出ボタンの操作に基づいて所定の演出（操作対応演出）を発生させるボタン演出を含むものとし、キャラクタ選択画面Ｇ１にて選択可能に表示されるキャラクタ（演出情報）の種類ごとに、ボタン演出の実行態様を異ならせることも可能である。例えば、選択されるキャラクタの種類に応じて、操作すべき演出ボタンの種類（第１演出ボタン、第２演出ボタン、操作レバー等）を定めたり、演出ボタンの操作態様（一回押し、連打、長押し、回転等）を定めたり、演出ボタンの操作に基づく操作対応演出の態様（演出内容）を定めたりする等して、操作対象となる演出ボタン（操作手段、入力手段）の種類やその操作態様、さらには操作に基づく演出（操作対応演出）の内容を、選択される（選択可能な）キャラクタ（演出情報）の種類に応じて異ならせることが可能である。こうすれば、演出ボタンを用いた演出（ボタン演出）の趣向性を高めることが可能となる。

【０３３４】

［状態Ｂの遊技演出］

低確高ベース状態（低確率且つ第２遊技状態）又は高確高ベース状態（高確率且つ第２遊技状態）である状態Ｂにて実行される遊技演出は、主に、第２始動口２１への入球を契機とする第１特別図柄当否判定の結果に基づいて、第１特別図柄の変動表示に同期して行われる演出図柄遊技演出（変動演出）である。前述したように、状態Ｂでは、演出モードとして「Ｅ」が設定される。このため、状態Ｂの演出図柄遊技演出は、演出モードＥに対応する画面構成要素が画像表示装置７の表示画面７ａに表示された状況下で行われる。また演出モードＥでは、高ベース状態が終了するまでの特別図柄の残り変動回数を示す変動カウント画像（図示せず）が表示画面７ａの所定部位（例えば画面上部中央）に表示される。変動カウント画像により示される残り変動回数は、低確高ベース状態の最大継続回数である１００回を初期値として、以後、特別図柄の変動表示が行われるごとに１回ずつ減

算して表示される。１００回を初期値とするのは、演出モードＥが低確高ベース状態（低確率且つ第２遊技状態）と高確高ベース状態（高確率且つ第２遊技状態）の何れであっても、少なくとも１００回の変動表示が行われるまでの間は、大当りが発生しない限り高ベース状態（第２遊技状態）が継続されるからである。また、演出モードＥは遊技状態非報知モードであり、少なくとも１００回の変動表示が行われるまでの間は、遊技状態（状態Ｂ）が低確高ベース状態なのか高確高ベース状態なのかを、演出を通じて判別するのが困難（不能）となるようにする必要があるからである。

【０３３５】

そして、演出モードＥ（状態Ｂ）において大当りが発生することなく特別図柄の変動表示が１００回行われると、当該演出モードＥに係る遊技状態（状態Ｂ）が低確高ベース状態であれば、その１００回目の変動表示をもって低確高ベース状態は終了し、遊技状態が低確低ベース状態に移行するとともに演出モードが「Ｅ」から「Ａ」又は「Ｂ」に移行する。一方、当該演出モードＥに係る遊技状態（状態Ｂ）が高確高ベース状態であれば、１０１回目以降も高確高ベース状態及び演出モードＥが継続される。このように１０１回目以降も演出モードＥが継続する場合、変動カウント画像の表示態様が残り変動回数「無限」を示す特別態様（例えば「無限」の文字や「∞」の記号からなる画像）で表示される。

【０３３６】

本実施例では、こうした演出モードＥの設定を、サブ制御部９０（演出制御用マイコン９１）による制御のもと、状態Ｂへの移行に伴って自動的に行うものとしている。また、状態Ｂは右打ち遊技を行うのが基本とされる遊技状態であるため、演出モードＥでは、右打ちを指示する右打ち指示画像Ｍが表示画面７ａの所定部位（例えば画面右上）に表示される（図５８を参照）。

【０３３７】

状態Ｂ（演出モードＥ）では、演出図柄８として、青図柄からなる「２」、「６」、「８」の図柄と、緑図柄からなる「１」、「４」、「９」の図柄と、赤図柄からなる「３」、「５」、「７」の図柄が表示される。これら各図柄の表示は、画像制御用マイコン１０１が、画像制御基板１００のＲＯＭから対応する図柄の画像データ（図柄データ）を読み出して、これを画像表示装置７の表示画面７ａに表示することにより実行される。本実施例では、状態Ａと状態Ｂとで演出図柄８の態様（デザイン）が異なるものとしている。尚、状態Ａと状態Ｂとで演出図柄８の態様（デザイン）を同じとしてもよい。

【０３３８】

ここで、状態Ｂ（演出モードＥ）の表示画面７ａの画面構成について説明する。図５８に示すように、状態Ｂ（演出モードＥ）の表示画面７ａには、主として、演出図柄表示領域７ｂと、予告表示領域９ｈと、第１演出保留表示領域９ｃと、当該変動保留表示領域９ｅとが設けられている。これらの各表示領域（画面構成要素）は、遊技状態が状態Ｂに移行して（設定されて）第１特別図柄（及び演出図柄）の変動表示が実行可能となる際に、画像制御用マイコン１０１が、状態Ｂ（演出モードＥ）の表示画面を構成する画像データ（状態Ｂ用画面構成データ）を画像制御基板１００のＲＯＭから読み出して、それを画像表示装置７の表示画面７ａに表示することで、表示画面７ａ上に出現する（設定される）。

【０３３９】

尚、図５８では、演出図柄表示領域７ｂ、及び、第１演出保留表示領域９ｃと予告表示領域９ｈとの境界を、それぞれ破線で示しているが、これは説明の便宜上そのように表記したものであり、実際には画面上に破線が表れることはない（他図も同様）。また、予告表示領域９ｈを示す実線部分については、実際に画面上に表れるものであっても表れないものであってもどちらでもよく、本実施例では、遊技者が視認可能となるよう飾り枠の態様で表れるものとなっている（他図も同様）。さらに、図５８には示していないが、状態Ｂ（演出モードＥ）の表示画面７ａの所定部位（例えば画面上部中央）には、前述のように、高ベース状態が終了するまでの特別図柄の残り変動回数を示す変動カウント画像が表示される。

【０３４０】

状態Ｂの表示画面７ａのうち、画面下部に位置する第１演出保留表示領域９ｃ及び当該変動保留表示領域９ｅには、前述した取得情報記憶手段としての第１特図保留記憶部（及び／又は特図１演出保留情報記憶領域）に第１特図保留（及び／又は特図１演出保留情報）が記憶されていることを示す第１演出保留９ａ（「記憶表示」又は「第１記憶表示」ともいう）と、現在実行中の変動表示（当該変動）の契機となった第１特図保留（第１取得情報）に対応する当該演出保留９ｆ（「変動記憶表示」又は「第１変動記憶表示」ともいう）とが、それぞれ表示可能となっている。尚、以下では、第１演出保留９ａと当該演出保留９ｆを総じて単に「演出保留」ということがある。

【０３４１】

第１演出保留表示領域９ｃは、特図１保留球数「１」～「４」の各々に対応する４つの領域に区画されており、図５８の紙面左側から右側に向かって特図１保留球数「４」（単に「保４」ともいう）、特図１保留球数「３」（単に「保３」ともいう）、特図１保留球数「２」（単に「保２」ともいう）、特図１保留球数「１」（単に「保１」ともいう）の順で、各領域が並んでいる。本実施例では、表示画面７ａの左側から右側に向かって特図１保留球数が減っていく並びとなっているが、これとは逆に、表示画面７ａの右側から左側に向かって特図１保留球数が減っていく並びとしてもよい。尚、特図１保留球数「０」のことを「保０」ともいう。また、当該変動保留表示領域９ｅは、第１演出保留表示領域９ｃの「保１」に対応する領域の右側に隣接して設けられている。これらの第１演出保留表示領域９ｃ及び当該変動保留表示領域９ｅが設けられる表示画面７ａ上の部位（領域）のことを「第１表示部」ともいう。

【０３４２】

第１演出保留表示領域９ｃ及び当該変動保留表示領域９ｅの上方（本例では真上）には、予告表示領域９ｈが設けられている。予告表示領域９ｈは、第１演出保留表示領域９ｃの４つの領域、すなわち、特図１保留球数「１」～「４」の各々に対応する４つの領域と、当該変動保留表示領域９ｅに対応する１つの領域との計５つの領域に区画されている。この予告表示領域９ｈには、第１特図保留（第１取得情報）の事前判定（S322）の結果に基づく予告演出（特図１保留先読み予告）が表示可能となっている。具体的に、例えば、第１演出保留表示領域９ｃのうち「保１」～「保４」のすべてに第１演出保留９ａが表示されている状態で、「保３」に対応する特図１保留先読み予告が実行される場合、予告表示領域９ｈのうち、「保３」に対応する第１演出保留９ａが表示される第１演出保留表示領域９ｃの真上の位置（領域）に、当該保留先読み予告に係る予告画像が表示される。また、その予告画像の表示対象（保留先読み予告の対象）である第１特図保留（「予告対象保留」ともいう）が消化されてこれに対応する変動表示が開始された場合、その予告画像が、予告表示領域９ｈのうち、当該変動保留表示領域９ｅの真上の位置（領域）に表示される。つまり、実行中の第１特別図柄の変動表示（当該変動）の契機となった第１特図保留（第１取得情報）に関する予告画像が、当該変動保留表示領域９ｅの真上（予告表示領域９ｈ）に表示される。このように予告表示領域９ｈに表示される「予告画像」のことを「予告表示」ともいい、予告表示領域９ｈが設けられる表示画面７ａ上の部位（領域）のことを「第２表示部」ともいう。尚、予告表示領域９ｈを用いた特図１保留先読み予告の詳細については後述する。

【０３４３】

予告表示領域９ｈの上方（本例では真上）には、演出図柄表示領域７ｂが設けられている。演出図柄表示領域７ｂには、演出図柄８（８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が表示可能となっており、状態Ｂにて実行される第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄８の変動表示が実行可能となっている。この状態Ｂにおける演出図柄表示領域７ｂは、予告表示領域９ｈと比較して、その領域サイズが小さいものとなっている。換言すると、予告表示領域９ｈは、演出図柄表示領域７ｂよりも大きく構成されている。これは、演出図柄８の変動表示中（変動演出中）も、予告表示領域９ｈの表示内容、すなわち、予告表示領域９ｈにおける予告画像の表示を際立たせて、予告表示領域９ｈに遊技者を注目させるためであり、このような画面構成により状態Ｂの遊技興趣を高めることが可能となるからである。

【０３４４】
こうした予告表示領域９ｈと演出図柄表示領域７ｂとの大小関係は、演出図柄表示領域７ｂでの演出図柄８の変動表示（変動演出）において少なくともリーチが成立するまで維持されるものとなっており、ノーマル変動が行われる間は、その大小関係が維持されるものとなっている。そして、リーチ成立後、スーパーリーチ演出や発展演出等の特定演出が実行（開始）されるのに伴い、その特定演出に係る演出表示が表示画面７ａの略全体に表示され、これにより表示画面７ａの表示内容（画面構成）が特定演出に係る演出表示に切り換わるものとなっている。つまり、予告表示領域９ｈと演出図柄表示領域７ｂとの大小関係は、特定演出の実行（開始）を契機として解消されるものとなっている。このような演出図柄表示領域７ｂが設けられる表示画面７ａ上の部位（領域）のことを「第３表示部」ともいう。
【０３４５】
尚、状態Ｂの表示画面７ａの表示内容（画面構成）は、図５８等に示す本実施例のものに限定されるものではなく、少なくとも、前述の第１演出保留表示領域９ｃ（第１表示部）、当該変動保留表示領域９ｅ（第１表示部）、予告表示領域９ｈ（第２表示部）及び演出図柄表示領域７ｂ（第３表示部）を含んで構成されるものであればよく、各領域の位置や大きさ等は特に問わない。
【０３４６】
次に、第１演出保留表示領域９ｃ及び当該変動保留表示領域９ｅ（第１表示部）の表示内容（表示形式）について、図５９を参照しながら説明する。同図（ｂ）～（ｅ）に示すように、第１演出保留表示領域９ｃの「保１」～「保４」の各々に対応する位置（領域）には、その「保１」～「保４」の各々に対応する数字を表した第１演出保留９ａが表示されるものとなっている。そして、特図１保留球数が「０」のとき（「保０」のとき）には、同図（ａ）に示すように、「保１」～「保４」の何れに対応する位置にも、第１演出保留９ａは表示されないものとなっている。
【０３４７】
、
この前提のもと、図５９（ａ）に示すように、「保０」の状態で遊技球が第２始動口２１（可変始動口）に入球して（特図１始動入球が発生して）、第１特別図柄の変動表示が開始されるか、「保１」の状態でこれに対応する第１特図保留が消化されて第１特別図柄の変動表示が開始されると（「保１」→「保０」の場合）、当該変動保留表示領域９ｅに当該演出保留９ｆが表示される。当該変動保留表示領域９ｅに表示された当該演出保留９ｆは、これに対応する第１特別図柄の変動表示（当該変動）の終了により消去される。
【０３４８】
また、第１特別図柄（及び演出図柄８）の変動表示中であって、「保０」の状態で特図１始動入球が発生して「保１」になると（「保０」→「保１」の場合）、図５９（ｂ）に示すように、第１演出保留表示領域９ｃの「保１」に対応する位置に、第１演出保留９ａが表示される。以下、「保１」の状態で特図１始動入球が発生して「保２」となった場合（「保１」→「保２」の場合）、「保２」の状態で特図１始動入球が発生して「保３」となった場合（「保２」→「保３」の場合）、「保３」の状態で特図１始動入球が発生して「保４」となった場合（「保３」→「保４」の場合）についても同様に、図５９（ｃ）～（ｅ）に示すように、第１演出保留表示領域９ｃの「保２」～「保４」の各々に対応する位置に、各保留数に対応する第１演出保留９ａが表示される。一方、図５９（ｅ）に示す「保４」の状態で「保１」に対応する第１特図保留が消化されると、図５９（ｄ）に示す「保３」の状態となり、「保３」の状態で「保１」に対応する第１特図保留が消化されると、図５９（ｃ）に示す「保２」の状態となり、「保２」の状態で「保１」に対応する第１特図保留が消化されると、図５９（ｂ）に示す「保１」の状態となり、「保１」の状態で「保１」に対応する第１特図保留が消化されると、図５９（ａ）に示す「保０」の状態となる。このように、第１演出保留表示領域９ｃ及び当該変動保留表示領域９ｅでは、第１特図保留の発生（増加）又は消化（減少）に応じて、その表示内容が変遷するのである。

【０３４９】
上記各表示領域により構成される表示画面７ａのもと、状態Ｂでは次のようにして演出図柄８の変動表示が行われる。すなわち、図６０に示すように、演出図柄表示領域７ｂにて演出図柄８の変動表示が開始されると（図６０（ａ）参照）、その変動表示は、基本的には第３停止態様（同時停止）で停止される（図６０（ｂ）参照）。これは、状態Ｂでは、第１特別図柄時短機能および高ベース発生機能が作動することから、リーチ無しの外れ変動を極力短時間で消化して遊技を円滑に進行できるようにするためである。変動表示が第３停止態様（同時停止）で停止する場合、遊技者にとっては、その停止をもって直ぐに特別遊技（大当り遊技）の実行可能性がないことが明らかになるので、遊技者の期待感を徒に煽ることはない。一方、リーチ有りの外れ変動または大当り変動（つまり「リーチ変動」）が行われる場合や、リーチ変動と見せかけて実はノーマル変動である「リーチ煽り外れ変動」（リーチ無しの変動態様の一種）が行われる場合、演出図柄８の変動表示は第２停止態様（左図柄→右図柄→中図柄）で停止される（図６０（ｃ）→（ｄ）、（ｃ）→（ｅ）→（ｆ）参照）。また、後述する状態Ｂでのチャンス目演出が行われる場合にも、演出図柄８の変動表示は第２停止態様（左図柄→右図柄→中図柄）で停止される。
【０３５０】
こうして演出図柄８の変動表示が行われるなか、変動表示の結果として演出図柄８が外れ態様（バラケ目）で表示された場合は「外れ」となる。一方、変動表示の結果として演出図柄８が大当り態様（ゾロ目）で表示されると大当り遊技が実行可能となり、大当り遊技が開始されると、表示画面７ａ上の表示内容が大当り遊技演出に切り換わり、大当り遊技の進行に合わせてラウンド演出等が行われる。状態Ｂにて発生し得る大当りの種類は、原則として状態Ａと同様である。主として第１特別図柄当否判定が行われるからである。そして、大当り遊技終了後の遊技状態は、当該大当り遊技が「１５Ｒ第１大当り」又は「４Ｒ第２大当り」による場合には高確低ベース状態（状態Ｃ、第３遊技状態）となり、「４Ｒ第３大当り」による場合には高確高ベース状態（状態Ｂ、高確率且つ第２遊技状態）となり、「４Ｒ第４大当り」による場合には低確高ベース状態（状態Ｂ、低確率且つ第２遊技状態）となる（図６参照）。
【０３５１】
尚、状態Ｂのうち低確高ベース状態において、大当りが発生することなく特別図柄（主に第１特別図柄）の変動表示が所定回数（本例では１００回）行われた場合、その所定回数目の変動表示（外れ変動）の実行をもって遊技状態が状態Ａ（低確低ベース状態）に移行し、当該変動表示の終了後に演出モードが「Ｅ」から「Ａ」又は「Ｂ」に移行する。
【０３５２】
また状態Ｂでは、前述のように、予告表示領域９ｈに予告画像が表示される予告演出（「保留予告演出」ともいう）が、特図１保留先読み予告として実行され得る。ここで、予告表示領域９ｈにて保留予告演出が行われていないとき、すなわち、予告表示領域９ｈに予告画像（記憶表示）が表示されていないとき、当該予告表示領域９ｈの全体（全域）に亘って所定の演出画像（演出表示）が表示されている。このとき予告表示領域９ｈに表示される演出画像としては、例えば、演出モードＥに対応する背景画像やキャラクタ画像、前述の状態Ａ（演出モードＡ、Ｂ）のときに表示画面７ａに表示される背景画像（演出モードＡ又はＢに対応する背景画像）、前述の常駐キャラクタとして選択（設定）されたキャラクタに対応するキャラクタ画像（常駐画像）等が挙げられる。また、保留予告演出が行われていないときには、時間経過や背景変化等の所定条件の成立に基づいて、予告表示領域９ｈに表示される演出画像の種類（演出表示の内容）を変更することも可能である。このように、予告表示領域９ｈに予告画像（記憶表示）が表示されていないときにも、当該予告表示領域９ｈに種々の演出画像を表示するように構成することで、予告表示領域９ｈに表示される演出表示に遊技者を注目させることが可能となり、遊技者を飽きさせないようにすることが可能となる。
【０３５３】
一方、予告表示領域９ｈにて保留予告演出が行われる場合、予告表示領域９ｈのうち、

第１演出保留表示領域９ｃの「保１」～「保４」の何れかに対応する箇所に所定の予告画像が表示される。前述のように、本実施例のパチンコ遊技機１では、遊技演出で登場するキャラクタとして「男性キャラクタＢ１～Ｂ５」と「女性キャラクタＬ１～Ｌ５」とが設定されている。本実施例では、それらキャラクタのうち「女性キャラクタＬ１～Ｌ５」を保留予告演出で用いることとしており、各キャラクタに対応した５種類の予告画像を備えている。すなわち、女性キャラクタＬ１に対応する「予告画像Ｙ１」と、女性キャラクタＬ２に対応する「予告画像Ｙ２」と、女性キャラクタＬ３に対応する「予告画像Ｙ３」と、女性キャラクタＬ４に対応する「予告画像Ｙ４」と、女性キャラクタＬ５に対応する「予告画像Ｙ５」とを備えている。そして、それらの予告画像のうち予告表示領域９ｈに表示された予告画像の種類によって、当該予告画像の表示の契機となった予告対象保留（第１特図保留）が「１５Ｒ第１大当り」、「４Ｒ第２大当り」、「４Ｒ第３大当り」又は「４Ｒ第４大当り」に係る大当り保留である可能性（大当り信頼度）を示唆するものとなっている。本実施例では、予告画像Ｙ５が表示された場合に大当り信頼度が最も高くなるように定められており、以下、予告画像Ｙ４、予告画像Ｙ３、予告画像Ｙ２、予告画像Ｙ１の順で大当り信頼度が低くなるように定められている。つまり、各予告画像の大当り信頼度の関係は「予告画像Ｙ１」＜「予告画像Ｙ２」＜「予告画像Ｙ３」＜「予告画像Ｙ４」＜「予告画像Ｙ５」となっている。

【０３５４】

尚、予告表示領域９ｈに表示可能とされる予告画像は、「女性キャラクタＬ１～Ｌ５」だけでなく「男性キャラクタＢ１～Ｂ５」に対応するものを設定してもよく、また、キャラクタ以外にも大当り信頼度を示唆する文字や図形、記号などを表した画像を予告画像として設定してもよく、予告画像の種類や数、内容等は機種や仕様等に応じて任意に設定可能である。

【０３５５】

ここで、予告表示領域９ｈで行われる保留予告演出の一例を図６１に示す。同図では、第１特図保留の記憶数（特図１保留球数）が「４」となり、その「保４」に対応する第１特図保留を予告対象保留とする保留予告演出が行われる場合を示している。また同図では、予告対象保留に係る第１演出保留９ａを「網掛け」で示しており、予告対象保留以外の保留に係る第１演出保留９ａを「網掛け無し」（無模様）で示している。

で示している。

【０３５６】

図６１（ａ）は、第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄８の変動表示が演出図柄表示領域７ｂで行われている状況で、「保４」の第１演出保留９ａに対応して高信頼度の予告画像Ｙ５が表示された様子を示している。この状況から、当該変動表示が終了して次の第１特図保留、すなわち「保１」に対応する第１特図保留が消化されて、特図１保留球数が「３」になると、第１演出保留表示領域９ｃの「保１」に対応する位置に表示されていた第１演出保留９ａが画面右側にシフトされ、当該変動保留表示領域９ｅに当該演出保留９ｅとして表示されるとともに、それまで「保４」、「保３」、「保２」の各々に対応する位置に表示されていた第１演出保留９ａが画面右側にシフトされ、それぞれ「保３」、「保２」、「保１」に対応する位置に表示される（図６１（ａ）→（ｂ）参照）。このとき、予告対象保留である「保４」に対応する第１演出保留９ａの表示位置が「保３」の位置に移動するが、これに伴って、予告表示領域９ｈに表示されている予告画像Ｙ５の表示位置も右側に移動（シフト）して、「保３」の第１演出保留９ａに対応して予告画像Ｙ５が表示された状態となる。

【０３５７】

その後、新たな第１特図保留が記憶される（特図１始動入球が発生する）ことなく第１特図保留が消化されて、特図１保留球数が「３」→「２」→「１」と１個ずつ減少するごとに、第１演出保留表示領域９ｃに表示されている第１演出保留９ａが右側にシフトされ、これに伴って、予告表示領域９ｈに表示されている予告画像Ｙ５も右側にシフトされる（図６１（ｂ）→（ｃ）、図６１（ｃ）→（ｄ）参照）。そして、当初「保４」に対応す

る第１特図保留であった予告対象保留が、「保１」に対応する第１特図保留となり（図６１（ａ）→（ｄ）参照）、当該「保１」に対応する第１特図保留（つまり、予告対象保留）が消化されると、それまで第１演出保留表示領域９ｃの「保１」に対応する位置に表示されていた第１演出保留９ａが右側にシフトされて、当該変動保留表示領域９ｅに当該演出保留９ｅとして表示されるとともに、それまで「保１」の第１演出保留９ａに対応するのとして予告表示領域９ｈに表示されていた予告画像Ｙ５が、当該演出保留９ｅに対応するものとして予告表示領域９ｈ（当該変動保留表示領域９ｅの真上）に表示される（図６１（ｄ）→（ｅ）参照）。

【０３５８】

このように、状態Ｂにて保留予告演出（特図１保留先読み予告）が実行される場合、表示画面７ａ上では、第１演出保留表示領域９ｃ及び当該変動保留表示領域９ｅでの第１演出保留９ａのシフト表示（移動表示）に連動して予告画像が予告表示領域９ｈにてシフト表示される。状態Ｂは、第２始動口２１（可変始動口）への遊技球の入球頻度が通常よりも高くなる高頻度状態でもあるため第１特図保留が発生し易く、その分、第１演出保留表示領域９ｃや当該変動保留表示領域９ｅに第１演出保留９ａ（記憶表示）が表示される機会が増える。このため、予告表示領域９ｈに予告画像（予告表示）が表示される機会（保留予告演出の実行機会）も増える。これにより、状態Ｂ（高頻度状態）の遊技興趣を高めることが可能となる。

【０３５９】

また、本実施例では第１演出保留表示領域９ｃに表示される第１演出保留９ａを、特図１保留球数をあらわす数字によって構成しているため、第１特図保留の消化により第１演出保留９ａの表示位置が当該変動保留表示領域９ｅに向かってシフト（移動）していくことで、第１演出保留９ａの表す数字が１ずつ減少していくものとなる。このことと、予告表示領域９ｈでの予告画像のシフト表示との連携により、予告画像の表示契機となった第１特図保留（予告対象保留）が消化されるまでをカウントダウンするカウントダウン演出のように保留予告演出を見せることも可能となる。これにより、保留予告演出の演出効果を高めることが可能となる。

【０３６０】

また、予告表示領域９ｈの上方（本例では真上）には、演出図柄表示領域７ｂが設けられる。演出図柄表示領域７ｂには、演出図柄８（８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が表示可能となっており、状態Ｂにて実行される第１特別図柄の変動表示に同期して演出図柄８の変動表示が実行可能となっている。この状態Ｂにおける演出図柄表示領域７ｂは、予告表示領域９ｈと比較して、その領域サイズが小さいものとなっている。換言すると、予告表示領域９ｈ（予告画像）は、演出図柄表示領域７ｂ（演出図柄８）よりも大きく構成されている。これは、演出図柄８の変動表示中（変動演出中）も、予告表示領域９ｈの表示内容、すなわち、予告表示領域９ｈにおける予告画像の表示を際立たせて、予告表示領域９ｈに遊技者を注目させるためであり、このような画面構成により状態Ｂの遊技興趣を高めることが可能となるからである。このような演出図柄表示領域７ｂ（第３表示部）よりも領域サイズ（表示範囲）が大きな予告表示領域９ｈ（第２表示部）において、第１演出保留表示領域９ｃ及び当該変動保留表示領域９ｅ（第１表示部）での演出保留のシフト表示に連動して予告画像をシフト表示させる態様の保留予告演出は、従来にはない新規な表示態様による予告演出（予告表示）であるといえ、遊技者の注目を集めやすいものとなる。これにより、従来とは趣の異なる趣向性の高い保留予告演出が実現可能となり、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０３６１】

ここで、本実施例では、図６１に示すように、第１演出保留表示領域９ｃに表示される第１演出保留９ａに対応するものとして予告表示領域９ｈに表示されていた予告画像Ｙ５が、当該変動保留表示領域９ｅに表示される当該演出保留９ｅに対応するものとして予告表示領域９ｈに表示される際、その表示態様が変化する（変更される）場合があるものとなっており、このように予告画像の表示態様が変化した場合、大当り信頼度が高くなった

上昇した）旨を示唆するものとしている。これにより、保留予告演出の趣向性をより高めて、予告表示領域９ｈに表示される予告画像（予告表示）に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。尚、予告画像の表示態様の変化は、予告表示領域９ｈのうち、第１演出保留表示領域９ｃに対応する位置（第１演出保留表示領域９ｃの上方）を予告画像が移動する際に発生し得るように構成してもよい。また、予告画像の表示態様を変化させない（変更しない）ように構成することも勿論可能である。

【０３６２】

以上の状態Ｂの保留予告演出を実現する処理として、本実施例では、図６２に示す保留予告演出処理（S5000）が演出制御用マイコン９１により実行されるものとなっている。この保留予告演出処理（S5000）は、状態Ｂにて遊技球が始動口に入球することで主制御基板８０から送信される始動入球コマンドを副制御基板９０が受信したことに基づいて実行されるものであり、具体的には、前述の受信コマンド解析処理（S4302）のS4401の処理を受けて実行されるものである。以下、本実施例の保留予告演出処理（S5000）について説明する。

【０３６３】

［保留予告演出処理］

図６２に示すように、保留予告演出処理（S5000）ではまず、保留予告演出フラグがＯＦＦであるか否かを判定する（S5001）。ここで、保留予告演出フラグとは、前述の予告表示領域９ｈにおける保留予告演出（特図１保留先読み予告）の実行中であるか否かを示すものである。この保留予告演出フラグは、保留予告演出の実行に際して後述のS5007によりＯＮとなり、その後、保留予告演出の実行契機となった予告対象保留（第１特図保留）が消化され、当該保留に係る変動表示の終了によりＯＦＦとなる。

【０３６４】

S5001にて保留予告演出フラグがＯＦＦでない（ＯＮである）と判定した場合（S5001でNO）、既に保留予告演出の実行が決定されて、現在、保留予告演出実行期間中にあるため、S5002以降の処理を行うことなく本処理を終える。この場合、保留予告演出（特図１保留先読み予告）を新たに実行（開始）するか否かの決定は行わないこととなる。

【０３６５】

一方、S5001にて保留予告演出フラグがＯＦＦであると判定した場合（S5001でYES）、先のS4401で受信したと判定した始動入球コマンドが特図１始動入球コマンドであるか否かを判定し（S5002）、特図１始動入球コマンドでないと判定した場合（S5002でNO）、すなわち、受信した始動入球コマンドが特図２始動入球コマンドである場合、S5003以降の処理を行うことなく本処理を終える。

【０３６６】

一方、S5002にて特図１始動入球コマンドであると判定した場合（S5002でYES）、当該特図１始動入球コマンドに係る始動入球分を含めた最新の特図１保留球数が所定値「Ｎ」以上であるか否かを判定する（S5003）。そして、特図１保留球数が所定値「Ｎ」以上であると判定した場合（S5003でYES）、S5004の処理に進み、所定値「Ｎ」以上でないと判定した場合（S5003でNO）、S5004以降の処理を行うことなく本処理を終える。本実施例では所定値「Ｎ」を「３」としている。

【０３６７】

ここで、特図１保留球数が「Ｎ」以上でない場合、すなわち、本実施例では「２」以下である場合、保留予告演出（特図１保留先読み予告）が新たに実行（開始）されないこととなる。これは、状態Ｂにおける保留予告演出（特図１保留先読み予告）は、前述したように、演出図柄表示領域７ｂよりも大きな予告表示領域９ｈに予告画像を表示することにより実行されるものであり、この予告表示領域９ｈ内を第１特図保留の消化に伴って移動していく予告画像（予告表示）に遊技者を注目させて保留予告演出の演出効果を発揮させるには、できる限り上限数（本例では「４」）に近い数の第１特図保留が記憶されている状態で保留予告演出（特図１保留先読み予告）を発生させるのが望ましいからである。

【０３６８】

次いでS5004では、保留予告演出の実行判定を行う（S5004）。この実行判定は、予め定められた条件に基づいて行われる。本実施例では、S5002にて特図１始動入球コマンドである判定された最新の特図１始動入球に係る第１特図保留、すなわち、記憶順が最も新しい第１特図保留（最新の取得情報）を予告対象保留として、当該保留についての大当り信頼度（大当り期待度）を、予告表示領域９ｈでの予告画像の表示によって示唆することが可能となっている。このことから、本実施例では、保留予告演出を実行するための条件として、予告対象保留よりも前に記憶されている第１特図保留が、すべて第１特別図柄当否判定の結果が外れとなる保留（外れ保留）であることを定めている。また、予告対象保留よりも前に記憶されている第１特図保留がすべて外れ保留ある場合、その外れ保留に対応する変動パターンが、すべて変動時間が２秒の変動パターンとなること、すなわち、リーチ無しの外れ変動が実行される変動パターン（「リーチ無し外れ変動パターン」ともいう。）となることを、保留予告演出を実行するための条件として定めている。これは、例えば、保留予告演出の実行契機となる予告対象保留が消化される前の保留予告演出実行期間中に、変動時間が相対的に長い変動（リーチ有りの外れ変動など）が実行されるとすると、予告対象保留に至るまでの第１特図保留の消化間隔（先の第１特図変動時間と後の第１特図変動時間）に長短が生じてしまい、保留予告演出全体の流れ（リズム）が悪くなってしまうからである。尚、予告対象保留よりも前に記憶されている第１特図保留に係る「大当り／外れ」や「変動パターンの種別」等の判断は、前述の特図１演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）に基づいて行うことができる。

【０３６９】

さらに本実施例では、保留予告演出の実行抽選に当選することを、保留予告演出を実行するための条件として定めている。具体的には、演出決定用乱数として、保留予告演出実行決定用乱数を設けており、S5004にて当該乱数を取得して、その取得値を図示しない抽選テーブルに基づいて判定することで、保留予告演出の実行抽選（乱数抽選）を行う。本実施例では、予告対象保留の事前判定結果（保留として記憶されている取得情報）に応じた複数の抽選テーブルを設けてあり、当該テーブルの種類（つまり、予告対象保留の事前判定結果）によって、保留予告演出の実行抽選に当選する確率が異なるものとなっている。

【０３７０】

具体的に、例えば、予告対象保留が大当り保留である場合や、予告対象保留が外れ保留であって当該外れ保留を消化する際の特別図柄の変動パターン（特図変動パターン）が変動時間３０秒以上のパターンとなる場合（例えば、状態Ｂの第１特図変動パターン乱数値「０～９」。図９を参照。）、実行抽選の当選確率が相対的に高い抽選テーブルを用いることとして、予告対象保留が出現し易くなるようにしてある。特に、変動時間が３０秒以上の変動パターンはリーチ演出が行われるので、予告対象保留を経てリーチ演出に繋がるといった流れの一連の演出を得ることが可能となり、これにより遊技興趣を高めることが可能となるからである。

【０３７１】

また、予告対象保留が外れ保留であって当該外れ保留を消化する際の特図変動パターンが変動時間２秒のパターンとなる場合（例えば、状態Ｂの第１特図変動パターン乱数値「１０～１９８」。図９を参照。）、実行抽選の当選確率が相対的に低い抽選テーブルを用いることとして、予告対象保留が出現し難くなるようにしてある。変動時間が２秒の変動パターンは、リーチ無し外れ変動（リーチ無し演出図柄遊技演出）が行われるので、保留予告演出が出現したにもかかわらず、予告対象保留の消化に伴う変動演出が単純に外れ変動（ノーマル変動）で終わってしまうといったケース（所謂「ガセ」の保留予告演出）を極力減らすためである。これにより、興趣低下の抑制を図ることが可能となる。

【０３７２】

尚、対象保留が保留球数「４」に該当する場合、その前に保留球数「１」～「３」の特図保留が存在することから、チャンス目予告を３回実行可能となるが、チャンス目予告が３回出現したにもかかわらず、対象保留の消化に伴う変動演出がリーチ無し外れとなった場合、遊技者の期待感を大きく損なうこととなる。よって、本実施例では、対象保留が、

保留球数「４」の外れ保留であって、変動時間１２０００ｍｓ以下の変動パターンとなり得る場合には、保留予告演出を実行しないものとする禁則を設けている。

【０３７３】

S5004では、上記した保留予告演出の実行に係る条件（実行条件）に基づいて実行判定を行い、各条件をすべて満たした場合、保留予告演出の実行条件が成立したものとして（S5005でYES）、S5006の処理に進む。一方、上記した条件のうち１つでも満たしていない場合、保留予告演出の実行条件が成立しなかったものとして（S5005でNO）、S5006以降の処理を行うことなく、本処理を終える。

【０３７４】

ここで、保留予告演出の実行条件を満たしてチャンス目予告の実行契機となる保留（予告対象保留）に係る取得情報のことを「所定取得情報」ともいう。尚、上記した保留予告演出の実行条件はあくまでも一例であり、上記した条件以外の条件を定めることは勿論可能であり、条件の数も任意である。

【０３７５】

次いでS5006では、保留予告演出の実行パターン（保留予告演出パターン）を設定する（S5006）。本実施例では、演出決定用乱数として保留予告演出パターン決定用乱数（乱数範囲０～９９）を設けており、当該乱数の取得値及び保留予告演出決定テーブルを用いて保留予告演出パターンを決定（選択）し、これを設定する。保留予告演出決定テーブルは複数設けられており、その一例を図６３に示す。

【０３７６】

図６３に示すように、保留予告演出決定テーブルとして、例えば、保留予告演出の実行契機となった予告対象保留が大当り保留である場合に対応する大当り保留用のテーブルＡ（図６３（ａ）参照）と、予告対象保留が外れ保留である場合に対応する外れ保留用のテーブルＢ（図６３（ｂ）参照）とが設けられる。

【０３７７】

保留予告演出決定テーブルでは、複数の保留予告演出パターンの各々について、保留予告演出パターン決定用乱数の値を割り当てたデータ構造となっている。具体的には、保留予告演出パターン決定用乱数の乱数範囲「０～９９」の範囲内で乱数値（判定用データ）を割り当てている。保留予告演出パターンは、前述の予告画像Ｙ１～Ｙ５（女性キャラクタＬ１～Ｌ５）のうち何れを予告表示領域９ｈに表示するのかを定めるものとなっており、予告対象保留が大当り保留である場合に選択可能なパターンＡ１～Ａ５（図６３（ａ）参照）と、予告対象保留が大当り保留である場合に選択可能なパターンＢ１～Ｂ５（図６３（ａ）参照）とが設けられている。前述のように、本実施例では、予告画像Ｙ１～Ｙ５の大当り信頼度の関係を「予告画像Ｙ１」＜「予告画像Ｙ２」＜「予告画像Ｙ３」＜「予告画像Ｙ４」＜「予告画像Ｙ５」としているため、これに準じて保留予告演出パターンの選択率が、大当り保留用の保留予告演出決定テーブルＡ（図６３（ａ）参照）と外れ保留用の保留予告演出決定テーブルＢ（図６３（ｂ）参照）の各々で定められている。

【０３７８】

また前述したように、本実施例では、保留予告演出の実行中、第１演出保留９ａに対応するものとして予告表示領域９ｈに表示されていた予告画像が、当該演出保留９ｅに対応するものとして予告表示領域９ｈに表示される際、その表示態様が変化する（変更される）場合があるものとなっている（図６１参照）。このことに対応して、本実施例では、予告画像の表示態様を変化させるか否かを、保留予告演出パターンの決定とともに決定することとしている。この決定は、保留予告演出パターン決定用乱数と図示しない表示態様テーブルに基づいて行うことができ、当該テーブルにより、予告画像の表示態様変化の有無が定められる。すなわち、予告対象保留が大当り保留である場合には予告画像の表示態様が変化する可能性が相対的に高くなり、予告対象保留が外れ保留である場合には予告画像の表示態様が変化する可能性が相対的に低くなるよう、予告画像の表示態様変化の有無が定められる。

【０３７９】

S5006では、以上のテーブル等を基に保留予告演出パターンを決定し、これを今回の保留予告演出の実行パターンとして設定する。次いで、保留予告演出フラグをＯＮにして（S5007）、本処理を終える。

【０３８０】

以上の保留予告演出処理（S5000）により、状態Ｂの保留予告演出が実現される。

【０３８１】

また状態Ｂ（演出モードＥ）では、第１特図保留の事前判定（S322）の結果に基づく予告演出（特図１保留先読み予告）としてチャンス目演出が実行可能となっている。状態Ｂのチャンス目演出は、前述した状態Ａのチャンス目演出と比較して、演出内容（演出態様）が異なるものとなっている。以下、状態Ｂにて実行されるチャンス目演出について、状態Ａのチャンス目演出と異なる部分を中心に説明する。

【０３８２】

［状態Ｂのチャンス目演出］

前述の状態Ａでは、演出図柄８を構成する３つの図柄（演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）がすべて同色（同じ分類）のバラケ目で停止表示された場合の停止出目（同色出目）をチャンス目としていた（赤チャンス目、緑チャンス目、青チャンス目）。これに対し、状態Ｂでは、演出図柄８を構成する３つの図柄（演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）がバラケ目かつ特定の並び順となる図柄組合せで停止表示された場合の停止出目を、チャンス目としている。具体的に、演出図柄８を構成する３つの図柄の数字が左から右へ昇順に並んだ出目であって、「２‐３‐４」、「４‐５‐６」及び「６‐７‐８」の出目が、状態Ｂのチャンス目として定められている。そのうち「２‐３‐４」のチャンス目のことを「第１チャンス目」ともいい、「４‐５‐６」のチャンス目のことを「第２チャンス目」ともいい、「６‐７‐８」のチャンス目のことを「第３チャンス目」ともいう。

【０３８３】

尚、チャンス目を構成する図柄の並び順は本実施例に限定されるものではなく、例えば、「１‐２‐３」や「５‐６‐７」等の左から右へ昇順に並ぶ他の図柄組合せをチャンス目として定めたり、「３‐２‐１」や「６‐５‐４」等のように左から右へ降順に並ぶ図柄組合せをチャンス目として定めたりしてもよい。また、例えば、「２‐２‐３」（富士山）や「８‐３‐１」（野菜）など、特定の意味をなす語呂を形成する図柄組合せをチャンス目として定めてもよい。

【０３８４】

また、本実施例では、状態Ｂにて演出図柄８がチャンス目で停止表示されたときの当該チャンス目を構成する３つの図柄のうち、中図柄８Ｃの種類（本例では数字）によって大当り信頼度を示唆するものとなっている。具体的に、チャンス目を構成する中図柄８Ｃが「３」である場合に、チャンス目演出の実行契機となる第１特図保留が存在する場合の当該保留が「１５Ｒ第１大当り」、「４Ｒ第２大当り」、「４Ｒ第３大当り」又は「４Ｒ第４大当り」に係る大当り保留である可能性が最も高くなるようにチャンス目の出現率が定められており、以下、中図柄８Ｃが「７」、「５」の順で大当り信頼度が低くなるように定められている。つまり、各チャンス目の大当り信頼度の関係は「第２チャンス目」＜「第３チャンス目」＜「第１チャンス目」となっている。

【０３８５】

ここで、状態Ｂにおいて、チャンス目を構成する３つの図柄のうち中図柄の種類によって大当り信頼度を示唆するのは、状態Ｂが、第１特別図柄時短機能が作動する第１特別図柄時短状態であり、変動演出（変動表示）の実行（開始）と停止（終了）が短時間で繰り返されるからであり、チャンス目が停止表示されたときに遊技者が大当り信頼度を瞬時に把握しやすくするためである。このことは、状態Ｂにてチャンス目が停止表示されるときの停止順、すなわち、中図柄が最終停止図柄となること（第２停止態様：左図柄→右図柄→中図柄）も影響する。すなわち、最後に停止表示される図柄に遊技者を注目させることで、大当り信頼度の把握の容易性を高めている。

【０３８６】

尚、状態Ｂにおいてチャンス目が停止表示されたときの大当り信頼度の示唆は、中図柄の種類によるものに限定されるものではなく、左図柄の種類により示唆したり、右図柄の種類により示唆したりすることも可能である。この場合、大当り信頼度の示唆に係る図柄に種類に応じて、チャンス目が停止表示されるときの図柄停止順（停止態様）を定めることも可能である。例えば、左図柄の種類によって示唆する場合、左図柄を最終停止図柄とし、右図柄の種類によって示唆する場合、右図柄を最終停止図柄とすることができる。また、チャンス目が停止表示される場合、その都度、停止順（停止態様）を決定することとし、その決定の結果、最終停止図柄となった図柄の種類によって、大当り信頼度を示唆するように構成することも可能である。こうすれば、チャンス目が停止表示されたときの大当り信頼度の示唆のバリエーションを増やすことが可能となる。

【０３８７】

また、状態Ｂのチャンス目演出は、前述の状態Ａのチャンス目演出とは異なる実行条件が成立した場合に実行されるものとなっている。具体的には、（Ａ）第１特別図柄の変動表示開始により特図１保留球数が「０」となる場合（特図１保留球数「０」のときの新たな特図１始動入球の発生又は特図１保留球数「１」の保留消化）であって当該変動表示が外れ変動パターン「Ｐ１９」（図９参照）に基づいて実行されること、（Ｂ）第１特別図柄の変動表示開始により特図１保留球数が「１」～「３」の何れかとなる場合であってその保留球数「１」～「３」のなかに外れ変動パターン「Ｐ１７」又は「Ｐ１８」（図９参照）に基づく変動表示の実行契機となる外れ保留（特定外れ保留、特定の取得情報）が記憶されており、且つ、当該変動表示が外れ変動パターン「Ｐ１９」（図９参照）に基づいて実行されること、（Ｃ）第１特別図柄の変動表示開始により特図１保留球数が「１」～「３」の何れかとなる場合であってその保留球数「１」～「３」のなかに大当り変動パターン「Ｐ１５」又は「Ｐ１６」（図９参照）に基づく変動表示の実行契機となる大当り保留（特定の取得情報）が記憶されており、且つ、当該変動表示が外れ変動パターン「Ｐ１９」（図９参照）に基づいて実行されること、の何れかを満たしており、且つ、（Ｄ）その外れ変動パターン「Ｐ１９」に基づく第１特別図柄の変動表示を開始する際の変動演出開始処理（S4404）にて予告演出（予告演出パターン）として「チャンス目予告」が設定された場合に（S4506）、チャンス目演出が実行される。

【０３８８】

さらに、状態Ａのチャンス目演出は、疑似連による変動演出（疑似連演出）を利用して、１回の変動演出にて（一変動内で）チャンス目停止が複数回実行されるものとなっていたが、状態Ｂのチャンス目演出は、１回の変動演出（一変動）につき１回のチャンス目停止が実行されるものとなっている。これは、状態Ｂが第１特別図柄時短状態であり、１回の変動演出中にチャンス目を複数回停止表示する時間を確保するのが困難だからである。

【０３８９】

尚、特定外れ保留（外れ変動パターン「Ｐ１７」又は「Ｐ１８」）が記憶された状況下でチャンス目演出を行うのは、外れ変動パターン「Ｐ１７、Ｐ１８」は変動時間が３０秒以上であり（図９参照）、当該変動パターンに基づく変動演出としてリーチ演出（Ｐ１８）や特定演出（Ｐ１７）が実行されるからである。また、大当り保留が記憶された状況下でチャンス目演出を行うのは、前述の状態Ａのチャンス目演出の場合と同様の趣旨による。このようにチャンス目演出を経てリーチ演出や特定演出が実行されるように構成することで、第１特別図柄時短状態である状態Ｂにおいて、主として２秒の短時間変動（外れ変動パターン「Ｐ１９」に基づく第１特別図柄の変動表示）が実行されるなか、大当りに対する遊技者の期待感を効果的に煽り、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０３９０】

状態Ｂのチャンス目演出パターンは、第１チャンス目を停止表示するパターン（「第１チャンス目パターン」ともいう）と、第２チャンス目を停止表示するパターン（「第２チャンス目パターン」ともいう）と、第３チャンス目を停止表示するパターン（「第３チャンス目パターン」ともいう）との計３種類のパターンからなる。その上で、チャンス目演出を実行する旨の決定契機となる実行条件のうち、前述の（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）の何れ

を満たしているのかによって、チャンス目演出の実行回数（チャンス目の停止表示回数）が決定される。例えば、（Ａ）及び（Ｄ）の条件を満たしたことによりチャンス目演出が実行される場合、チャンス目演出の実行回数は１回となる。

【０３９１】

また、（Ｂ）及び（Ｄ）の条件を満たしたことによりチャンス目演出が実行される場合と、（Ｃ）及び（Ｄ）の条件を満たしたことによりチャンス目演出が実行される場合については、特定外れ保留又は大当り保留（特定の取得情報）の消化に至るまでの特図１保留球数に基づいて、その実行回数を決定することが可能となっている。例えば、特図１保留球数「３」に対応する第１特図保留が特定外れ保留又は大当り保留である場合、当該保留消化に至るまでに特図１保留球数「１」、「２」の２つの第１特図保留が消化されるため、チャンス目演出の実行回数は最大で２回となる。この場合、特図１保留球数「１」及び「２」のそれぞれの第１特図保留消化に基づく変動演出でチャンス目演出を実行してもよいし、何れか一方の第１特図保留消化に基づく変動演出でチャンス目演出を実行してもよい。但し、特定外れ保留又は大当り保留の消化に至るまでのすべての第１特図保留の消化に基づく変動演出でチャンス目演出を実行する場合、チャンス目予告が連続して２回以上実行されることとなるため、所謂「連続予告」としての効果が得られ、より興趣を高めることが可能となる。

【０３９２】

次に、状態Ｂにてチャンス目演出が実行される場合の演出の流れについて、図５９を用いて説明する。ここでは、前述したチャンス目演出の実行条件のうち（３）及び（４）の条件を満たしたことに基づいてチャンス目演出が実行される場合を例に説明する。具体的には、特図１保留球数「４」に対応する第１特図保留として大当り保留が記憶されており、当該大当り保留が消化されるまでの特図１保留球数「１」～「３」の夫々に対応する第１特図保留の消化に基づく変動演出でチャンス目演出が実行される場合、すなわち、特図１保留球数「４」に対応する第１特図保留（大当り保留）を契機として、当該保留消化までにチャンス目演出が３回実行される場合を例に説明する。また、チャンス目演出パターンとしては、１回目のチャンス目停止が「第２チャンス目パターン」（大当り信頼度：低）、２回目のチャンス目停止が「第３チャンス目パターン」（大当り信頼度：中）、３回目のチャンス目停止が「第１チャンス目パターン」（大当り信頼度：高）がそれぞれ設定されるものとする。尚、状態Ｂのチャンス目演出パターンの決定（設定）は、前述の状態Ａでのチャンス目演出パターンの決定と同様に、第１特図保留の事前判定結果（特図１保留先読み結果）と、状態Ｂのチャンス目演出パターンの選択条件（選択率）を規定したチャンス目演出パターン決定テーブル（図示せず）と、予告演出決定用乱数等に基づいて行われる（S4506）。

【０３９３】

図６４（Ａ）は、チャンス目演出の実行契機となる特図１保留球数「４」に対応する第１特図保留（大当り保留）と、チャンス目演出が実行される特図１保留球数「１」～「３」に対応する第１特図保留（外れ保留）とが記憶されており、且つ、最先の第１特図保留消化に伴う第１特図変動（変動演出）が終了したときの演出図柄表示領域７ｂ（表示画面７ａ）の表示内容を示している。尚、図６４では、チャンス目演出の概要を説明するのに必要な最小限の表示内容を示しており、その他変動演出で表示され得る背景やキャラクタ等の演出画像については図示を省略している。

【０３９４】

図６４（Ａ）の状態（特図１保留球数「４」の状態）から、特図１保留球数「１」に対応する第１特図保留（外れ保留）が消化されると、図６４（Ｂ）に示すように演出図柄８の変動表示が開始され、特図１保留球数が「３」となる。そして、当該変動表示（当該変動演出）の変動時間（ここでは２秒）が経過するタイミングで、図６４（Ｃ）に示すように１回目のチャンス目停止として第２チャンス目（「４‐５‐６」）が停止表示（確定停止）され、これにより当該変動表示（当該変動演出）が終了する。

【０３９５】

ここで、本実施例では、状態Ｂにてチャンス目が停止表示される場合、そのチャンス目を構成する３つの図柄のうち中図柄８Ｃ（大当り信頼度の示唆に係る図柄）の大きさ（図柄サイズ）が他の２つの図柄（左図柄８Ｌ及び右図柄８Ｒ）に比べて大きくなる態様で停止表示される（図６４（Ａ）、（Ｃ）、（Ｅ）、（Ｇ）を参照）。このように、大当り信頼度の示唆に係る中図柄８Ｃを他の図柄８Ｌ、８Ｒに比して大きく強調して表示することにより、チャンス目停止と大当り信頼度の示唆に遊技者を注目させやすくすることが可能となる。このような中図柄８Ｃの強調表示は、チャンス目の停止表示時の効果演出に相当するものであり、前述の状態Ａでのチャンス目の停止表示時に実行されるエフェクト画像Ｅの表示（図５５参照）と同義のものである。尚、状態Ｂでのチャンス目の停止表示に伴う効果演出は、本実施例のように中図柄８Ｃを他の図柄８Ｌ、８Ｒに比して大きく表示する態様に限定されるものではない。例えば、チャンス目の停止表示に合わせて他の図柄８Ｌ、８Ｒを通常よりも暗くして中図柄８Ｃを通常の明るさ又は通常よりも明るく表示したり、チャンス目の停止表示に合わせて中図柄８Ｃのみ弾ませて表示したり、チャンス目の停止表示に合わせて中図柄８Ｃのみ回転させて表示したりする等して、チャンス目停止に伴う効果演出を実行するようにしてもよい。また、状態Ａのチャンス目停止と同様に所定の効果音（チャンス目停止音）を出力するようにしてもよく、その他電飾部材や可動装飾部材等を用いて効果演出を行うようにしてもよい。

【０３９６】

１回目のチャンス目停止後、次の第１特図保留（外れ保留）が消化されると、図６４（Ｄ）に示すように演出図柄８の変動表示が開始され、特図１保留球数が「２」となる。そして、当該変動表示（当該変動演出）の変動時間（ここでは２秒）が経過するタイミングで、図６４（Ｅ）に示すように２回目のチャンス目停止として第３チャンス目（「６‐７‐８」）が停止表示（確定停止）され、これにより当該変動表示（当該変動演出）が終了する。このときも、１回目のチャンス目停止と同様に効果演出（中図柄８Ｃの強調表示）が実行される。尚、１回目のチャンス目停止と効果演出の態様を異ならせることも可能である。例えば、１回目と異なる停止音を出力したり、中図柄８Ｃが停止表示するときの動作を１回目と異ならせたりすることができる。

【０３９７】

２回目のチャンス目停止後、次の第１特図保留（外れ保留）が消化されると、図６４（Ｆ）に示すように演出図柄８の変動表示が開始され、特図１保留球数が「１」となる。そして、当該変動表示（当該変動演出）の変動時間（ここでは２秒）が経過するタイミングで、図６４（Ｇ）に示すように３回目のチャンス目停止として第１チャンス目（「２‐３‐４」）が停止表示（確定停止）され、これにより当該変動表示（当該変動演出）が終了する。このときも、１回目及び２回目のチャンス目停止と同様に効果演出（中図柄８Ｃの強調表示）が実行される。尚、前述したように、１回目及び２回目のチャンス目停止と効果演出の態様を異ならせることも可能である。

【０３９８】

３回目のチャンス目停止後、次の第１特図保留（大当り保留）が消化されると、図６４（Ｈ）に示すように演出図柄８の変動表示が開始され、特図１保留球数が「０」となる。このとき消化された第１特図保留は、今回のチャンス目演出の実行契機となった大当り保留であるから、当該変動表示の開始後、図６４（Ｉ）に示すようにリーチ成立となり、リーチ演出に進むこととなる。この後、大当り信頼度が相対的に高い特定演出（スーパーリーチ演出、発展演出など）が実行され、最終的に演出図柄８が大当り態様（ゾロ目）で停止表示されて、大当りが確定する。

【０３９９】

以上が状態Ｂのチャンス目演出の概要であるが、当該状態Ｂのチャンス目演出は、前述した状態Ａのチャンス目演出と異なり、１回の変動演出（変動表示）につきチャンス目の停止表示が１回行われるものとなっており、チャンス目の構成態様も、３つの図柄がすべて同色となるものではなく、３つの図柄の並び順（本例では左図柄から右図柄への昇順）によって構成されている。これにより、遊技状態に応じたチャンス目に遊技者を注目させ

ることが可能となり、状態Ａにて停止表示され得るチャンス目と、状態Ｂにて停止表示され得るチャンス目との違いに遊技者を注目させて、遊技情趣を向上させることが可能となる。

【０４００】

また、状態Ａのチャンス目演出ではチャンス目を構成する３つの図柄の色（分類）によって大当り信頼度を示唆するのに対し、状態Ｂのチャンス目演出ではチャンス目を構成する３つの図柄のうち一の図柄（本例では中図柄）の数字の種類によって大当り信頼度を示唆するものとなっている。これにより、状態Ａにて演出図柄８がチャンス目で停止表示された場合と、状態Ｂにて演出図柄８がチャンス目で停止表示された場合とで、大当り信頼度の示唆の仕方を異ならせて、それぞれのチャンス目に遊技者を注目させることが可能となる。

【０４０１】

さらに、状態Ａのチャンス目演出と状態Ｂのチャンス目演出とで、演出図柄８がチャンス目で停止表示されるときに実行される効果演出の態様も異なるものとなっている。これにより、チャンス目に加えて効果演出の態様も遊技状態によって異ならせて、演出図柄８がチャンス目で停止表示する際の当該停止表示に遊技者を注目させやすくすることが可能となる。

【０４０２】

また、状態Ｂでは、第１特図保留の事前判定（S322）の結果に基づく予告演出（特図１保留先読み予告）として、予告表示領域９ｈでの保留予告演出と、演出図柄表示領域７ｂでのチャンス目演出とが実行可能となっている。このように、状態Ｂにおいて、一の表示画面７ａ上の異なる位置（領域）で、それぞれ趣の異なる２種類の保留先読み予告を実行可能とすることにより、短時間の変動表示が淡々と繰り返されやすい傾向がある高頻度状態（状態Ｂ）の遊技の単調さを解消し、遊技者を飽きさせない演出を実現することが可能となる。特に、予告表示領域９ｈでの保留予告演出の実行契機となる第１特図保留と、演出図柄表示領域７ｂでのチャンス目演出の実行契機となる第１特図保留とが同じ保留である場合、当該保留が消化されるまで、予告表示領域９ｈでの保留予告演出と演出図柄表示領域７ｂでのチャンス目演出とが同時期に（重複して）実行されることとなる。これにより、表示画面７ａ上の演出表示をより賑やかにして、演出効果をより高めることが可能となる。

【０４０３】

［状態Ｃの遊技演出］

高確低ベース状態（第３遊技状態）である状態Ｃにて実行される遊技演出は、主に、第３始動口２６への入球を契機とする第２特別図柄当否判定の結果に基づいて、第２特別図柄の変動表示に同期して行われる演出図柄遊技演出（変動演出）と、小当り発生に伴う演出（小当り遊技演出）である。状態Ｃは、次の大当りが発生するまで小当りを頻発させることで、大当り間において小当りによる多くの賞球獲得が期待できる有利な遊技状態（特定遊技状態）である。このことから、状態Ｃでは、演出図柄遊技演出と小当り遊技演出とを連携させた特別な演出を行うこととしている。

【０４０４】

また、状態Ｃでは前述したように、演出モードとして「Ｃ」又は「Ｄ」が設定される。ここで本実施例２では、状態Ｃにおける演出モードＣ，Ｄを演出制御上の内部的なモードとしており、演出モードＣと演出モードＤとで、表示画面７ａに表示される各種演出画像（演出図柄、背景画像等）や演出の進行に伴って出力される各種演出音（音声、楽曲、効果音等）などの基本的演出態様は同様としている。このため、遊技者には表面上（見かけ上）、状態Ｃに対応する演出モードは１種類と認識される。その一方で、第２特別図柄当否判定の結果が「大当り」となり該大当りの種別が「１５Ｒ第５大当り」となった場合に行われる演出図柄遊技演出（１５Ｒ大当り変動に係る変動演出）の実行態様が、演出モードＣと演出モードＤとで異なるものとしている。したがって、演出モードＤは、１５Ｒ大当り変動に係る変動演出を通常（演出モードＣ）と異なる態様で実行する（発生させる）

ためのトリガーとして機能する。
【０４０５】
本実施例では、状態Ｃへの移行契機となる大当り（１５Ｒ第１大当り、４Ｒ第２大当り、１５Ｒ第５大当り）に係る大当り遊技が終了すると、サブ制御部９０（演出制御用マイコン９１）による制御のもと、状態Ｃへの移行に伴って演出モードＣ（モードステータス「３」）がデフォルトで設定されるものとしている。そして、状態Ｃでの遊技が進むなか、所定のモード移行条件が成立すると、演出モードＣに代わり演出モードＤが設定され（演出モードＤに移行し）、その後、演出モードＤにて大当りが発生することなく第２特別図柄の変動表示が所定回数（例えば５回）行われると、再度演出モードＣが設定される（演出モードＣに復帰する）。
【０４０６】
モード移行条件は、例えば、演出モードＣにて大当りが発生することなく第２特別図柄の変動表示が所定回数（例えば５０回）行われることや、サブ制御部９０（演出制御用マイコン９１）による制御下で実行されるモード移行抽選に当選すること、第２特別図柄に係る事前判定（特図２保留先読み）により第２特図保留内に特定保留（例えば１５Ｒ第５大当り保留）が記憶されていると判定され且つモード移行抽選に当選すること、等を定めることができる。また、内部タイマを用いて、演出モードＣと演出モードＤとを所定時間の経過に基づいて周期的に切り替えるようにしてもよい。
【０４０７】
このように、状態Ｃでは演出モードとして内部的に「Ｃ」又は「Ｄ」が設定されるものの、表面上（見かけ上）は基本的に同一（１種類）の演出モードとされる。したがって、以下では状態Ｃに対応する基本的な演出モードは「Ｃ」であるものとして説明する。
【０４０８】
演出モードＣ（状態Ｃ）では、図６５（ａ）、（ｂ）等に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａの中央近傍に演出図柄８が表示され、その演出図柄８の背後に、当該演出モードに対応する背景画像やキャラクタ等（図示せず）が表示される。演出モードＣで表示される演出図柄８は、状態Ｂ（演出モードＥ）と同様に、青図柄からなる「２」、「６」、「８」の図柄と、緑図柄からなる「１」、「４」、「９」の図柄と、赤図柄からなる「３」、「５」、「７」の図柄とからなる。また、本実施例では、状態Ｂと状態Ｃとで演出図柄８の態様（デザイン）を異ならせている。尚、状態Ｃに係る演出図柄８の態様（デザイン）については、状態Ａと同様としたり、状態Ｂと同様としたりする等、種々の態様を採ることが可能である。
【０４０９】
さらに、図６５（ａ）に示すように、表示画面７ａの右上部には、右打ちを指示する右打ち指示画像Ｍが表示され、表示画面７ａの下部中央には、獲得賞球数（獲得利益量）を示す賞球カウント画像Ｃが表示される。右打ち指示画像Ｍは、状態Ｂ（演出モードＥ）と同様である。賞球カウント画像Ｃは、「００００００」～「９９９９９」の５桁の数字を表示可能な画像（数字画像）と、「ｐｔ」（ポイント）の文字画像とからなる。この賞球カウント画像Ｃは、主に、大当り遊技や小当り遊技等により遊技者が獲得した賞球数（獲得賞球数）をポイント数として表示するものであり、大当り遊技後の遊技状態が状態Ｃとなった場合には、その後に遊技状態が状態Ａ（大当り遊技中を除く）又は状態Ｂになるまで、すなわち、状態Ｃが終了するまで、その間の獲得賞球数（所謂、連荘期間中の獲得賞球数）を表示するものとしている。また、状態Ｃ（高確低ベース状態）は、小当りが頻発する（小当り遊技の実行頻度が高くなる）有利状態であることから、小当り遊技での賞球獲得（持ち球増加）を演出するために賞球カウント画像Ｃを表示することとしている。つまり、小当り遊技演出として、賞球カウント画像Ｃによる演出表示（入球演出）を行うこととしている。
【０４１０】
こうした画面構成の演出モードＣにおける演出図柄８の変動表示（演出図柄遊技演出）の基本的な流れについて、図６５を用いて詳しく説明する。尚、図６５では、説明の便宜

上、演出保留（保留図柄）や背景等の一部表示内容を省略している。図６５に示すように、演出図柄８の変動表示が開始されると（図６５（ａ）参照）、その変動表示は、基本的には第３停止態様（同時停止）で停止される（図６５（ｂ）参照）。これは、状態Ｃでは、第２特別図柄時短機能が作動することから、リーチ無しの外れ変動を極力短時間で消化して遊技を円滑に進行できるようにするためである。したがって、第２特別図柄当否判定の結果が「外れ」であって演出図柄８の変動表示がノーマル変動で行われる場合、その変動表示は第３停止態様（同時停止）で停止される。演出図柄８の変動表示が第３停止態様（同時停止）で停止した場合、遊技者にとっては、その停止をもって直ちに特別遊技（大当り遊技、小当り遊技）の実行可能性がないことが明らかとなる。このため、変動表示が第３停止態様で停止する場合は遊技者の期待感を高めるための演出（煽り演出）が行われることはない。

【０４１１】

これに対し、第２特別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当り」であって演出図柄８の変動表示がリーチ変動（外れ又は大当り）やリーチ煽り外れ変動で行われる場合、演出図柄８の変動表示は第２停止態様（左図柄→右図柄→中図柄）で停止される（図６５（ｃ）→（ｄ）、（ｃ）→（ｅ）→（ｆ）参照）。また、第２特別図柄当否判定の結果が「小当り」であることに基づいて演出図柄８の変動表示が行われる場合、その変動表示はノーマル変動で行われた後、第１停止態様（左図柄→中図柄→右図柄）で停止され、変動表示の表示結果として演出図柄８が特定のバラケ目（小当り態様）で表示される（図６５（ｇ）→（ｈ）→（ｉ）参照）。

【０４１２】

ここで、本実施例では、左図柄、中図柄および右図柄がすべて赤図柄であって３つの図柄のうち隣り合う２つの図柄が同じで残り１つが異なる図柄組合せ（「３３５」、「３５５」、「５５７」等）を、特定のバラケ目（小当り態様）としている。特定のバラケ目を構成する図柄組合せは、リーチ成立とはならないものの、隣り合う２つの図柄が同じ図柄（数字）となる組合せを構成することから、このような図柄組合せのことを「リーチ配列」ともいう。

【０４１３】

特定のバラケ目（小当り態様）を構成する図柄（「３」、「５」、「７」）のうち、「３」と「５」の図柄は、状態Ａでは特定のバラケ目を構成し得ない緑図柄（第１図柄種）であるが、状態Ｃでは、特定のバラケ目を構成し得る赤図柄（第２図柄種）となっている。つまり、「３」と「５」の図柄は、遊技状態によって図柄種が変化する図柄となっている。これにより、演出図柄の図柄種（本例では色の種類）に遊技者を注目させて、遊技に対する興味を惹くことが可能となる。特に、小当りが頻発する場合には、特定のバラケ目（小当り態様）の停止表示が高頻度で実行され、複数回連続して停止表示されることもあるため、遊技者の注目を一層集めることが可能となる。

【０４１４】

尚、本実施例では、状態Ａにて緑図柄とされる演出図柄（「１」、「５」、「９」）の一部を、状態Ｃでは特定のバラケ目（第１表示態様）を構成し得る赤図柄としているが、例えば、状態Ａにて青図柄とされる演出図柄（「２」、「４」、「６」、「８」）の一部を赤図柄としたり、状態Ａにて青図柄とされる演出図柄（「２」、「４」、「６」、「８」）と、緑図柄とされる演出図柄（「１」、「５」、「９」）のそれぞれの一部（例えば「４」と「５」）を赤図柄としたりすることも可能である。また、図柄種として、状態Ａでは存在（出現）しない状態Ｃ専用の図柄種を設け、この専用の図柄種に属する図柄により特定のバラケ目（小当り態様）を構成するようにしてもよい。例えば、状態Ｃ専用の図柄種として金色の図柄（金図柄）を設け、状態Ａにて緑図柄とされる演出図柄の一部を、状態Ｃにおいて金図柄とすることができる。これにより、特定のバラケ目を構成し得る図柄種をより際立たせて、遊技者の注目を集めやすくすることが可能となる。

【０４１５】

あるいは、状態Ａでは当初から赤図柄（第２図柄種）であった「７」の図柄を、状態Ｃ

では金図柄とするように構成してもよい。この場合、状態Ｃでは、赤図柄（第２図柄種）である「３」と「５」の図柄を、特定のバラケ目（小当り態様）を構成し得る図柄とし、金図柄（第３図柄種）である「７」の図柄を、１５Ｒ第５大当りに対応する１５Ｒ大当り態様（「７」のゾロ目、特定表示態様）とすることができる。これにより、特定のバラケ目（小当り態様）を構成する図柄種（赤図柄）と、特定のゾロ目（１５Ｒ大当り態様）を構成する図柄種（金図柄）とを明確に区別して、当り種別と図柄種との対応を分かりやすく示すことが可能となる。

【０４１６】

さらに、３つの演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの何れか（例えば中図柄８Ｃ）に、小当り当選時に停止表示される小当り専用の図柄（例えば「小当り中図柄」）を設け、小当り専用の図柄が停止表示された場合には、残りの図柄の種類に関係なく、すなわち、３つの図柄により構成される停止出目（停止表示態様）に関係なく、その小当り専用の図柄により小当りの発生（小当り当選）を報知するようにしてもよい。これによっても小当りの発生を分かりやすくして、遊技者の注目を集めやすくすることが可能となる。

【０４１７】

また、本実施例では、演出モードＣでの小当り態様（本例では赤図柄のリーチ配列）の導出表示（変動表示の停止）に際して、他の演出モードでは出現し得ない第１停止態様（左図柄→中図柄→右図柄の停止順）で、演出図柄８の変動表示を停止するものとしている。このため、小当り態様（赤図柄のリーチ配列）だけでなく、その小当り態様が表示される契機となる変動表示の停止態様にも遊技者を注目させるものとなっている。さらに、演出モードＣでは、小当り態様の導出表示（演出図柄８の停止表示）に際して、小当り態様（赤図柄のリーチ配列）の表示を強調する演出表示を行うものとしている。具体的には、図６５（ｉ）に示すように、左・中・右の各図柄の周囲を飾る画像（飾り画像）として構成されるエフェクト画像Ｅ（演出効果画像）を表示するものとしている。これにより、小当り態様の表示（小当り遊技が実行されること）を、第１停止態様による変動表示の停止に際して強調して示すことが可能となり、変動表示が第１停止態様で停止する際の演出効果を高めることが可能となる。尚、エフェクト画像Ｅの態様は本実施例に限定されるものではなく、他の様々な態様を採ることが可能である。

【０４１８】

加えて、小当り態様の表示を契機として実行される小当り遊技にて遊技球が第２大入賞口３５に入球すると、その入球ごとに、賞球カウント画像Ｃにより示される獲得賞球数（数字画像）が加算表示（更新）される。本実施例では、第２大入賞口３５への入球に基づく賞球は、１個の入球に対して１０個の賞球とされているため、賞球カウント画像Ｃにより示される獲得賞球数は１０個単位で加算される。この賞球カウント画像Ｃにより示される獲得賞球数（獲得利益量）を加算表示する演出のことを「獲得利益演出」ともいう。さらに、小当り態様の表示を契機として小当り遊技が実行される場合、当該小当り遊技の実行に伴って、表示画面７ａに背景画像として表示されるキャラクタ（図示せず）による演出表示（キャラクタ演出）を行うものとしている。具体的には、キャラクタが所定のセリフを発する演出（セリフ演出表示＋セリフ音声出力）を行ったり、キャラクタが所定の動きを見せる演出（キャラクタ動作表示）を行ったりするものとしている。

【０４１９】

尚、小当りに伴う賞球カウント画像Ｃの加算表示は、第２大入賞口センサ３５ａによる遊技球の検知に基づいて主制御部８０から送信される第２大入賞口入球コマンドをサブ制御部９０が受信することに基づいて行われ、小当りに伴うキャラクタ演出表示は、主制御部８０から送信される小当りのオープニングコマンド（図３８のS2066を参照）をサブ制御部９０が受信することに基づいて行われることから、これらの演出は何れも小当り遊技演出に該当するものである（S4407,S4408）。

【０４２０】

演出モードＣ（状態Ｃ）では、第２特別図柄当否判定における小当りの当選確率（小当り確率）が非常に高く（「４２０／６３０」＝「１／１．５」）、小当り遊技が複数回連

続して実行される可能性が高いことから、演出図柄８の第１停止態様での停止や小当り態様（赤図柄のリーチ配列）の表示が高頻度で発生し、これに伴い小当り遊技での賞球カウント画像Ｃの加算表示やキャラクタ演出表示も高頻度で実行され得る。このため、こうした演出図柄遊技演出（変動演出）と小当り遊技演出との連携により、小当りの発生を遊技者に強く印象付けることが可能となる。これにより、小当り頻発による賞球獲得（持ち球増加）に対する期待感を煽り、演出モードＣ（状態Ｃ）の遊技興趣を高めることが可能となる。尚、小当りに伴うキャラクタ演出表示を、賞球カウント画像Ｃの加算表示と同様に、主制御部８０からの第２大入賞口入球コマンドをサブ制御部９０が受信することに基づいて行うように構成してもよい。この場合、小当り遊技にて遊技球が第２大入賞口３５に入球しなければキャラクタ演出は行われないため、第２大入賞口３５に遊技球が入球した場合の当該入球を遊技者に強く印象付けることが可能となり、また、小当り遊技にて遊技球が第２大入賞口３５に入球したか否かの判別が容易となる。

【０４２１】

［小当り連続演出］

前述のように状態Ｃは、第２特別図柄当否判定における小当り確率が非常に高く、小当り遊技が複数回連続的に実行される可能性が極めて高い遊技状態である。本実施例では、そのような小当り遊技が複数回連続的に実行される遊技性を活かした演出として、小当り遊技の連続的な実行（小当りの連続的な発生）を示唆する「小当り連続演出」（所定演出）が実行可能となっている。

【０４２２】

尚、「小当り遊技が複数回連続的に実行される」とは、例えば、第２特別図柄当否判定の結果が複数回（２回以上）連続して小当りとなることで小当り遊技が複数回連続して実行される場合、第２特別図柄当否判定の結果が「小当り→外れ→小当り」といったように断続的に小当りとなることで小当り遊技が複数回断続して実行される場合、特図２保留球数の上限（本例では「４」）の範囲内で記憶されている第２特図保留の中に小当り遊技の実行契機となる保留（「小当り保留」ともいう）が複数（２以上）含まれており、その複数の小当り保留の消化に基づいて小当り遊技が実行される場合など、ある期間内において複数回の小当り遊技が連続して又は断続して（略連続して）実行されることを意味する。

【０４２３】

本実施例では、状態Ｃにて第２特別図柄が変動表示されるなか、変動表示の表示結果（第２特別図柄当否判定の結果）として小当り（第２特定結果）が２回以上連続して導出される場合、すなわち、小当り遊技が２回以上連続して実行される場合、そのうちの少なくとも１回目の小当り遊技の実行に際してスピーカ６７から所定の演出音を出力することが可能となっている。また、小当り遊技の実行に際して演出音を出力した後（小当り連続演出を実行した後）、さらに小当り遊技が複数回（２回以上）連続的に実行される場合、後の小当り遊技においても所定の演出音を出力することが可能となっている。このような演出音の出力が小当り連続演出に相当する。さらに、小当り遊技が実行されるときに記憶されている第２特図保留の中に大当り保留が含まれている場合、小当り連続演出を実行しないようにすることが可能となっている。こうした小当り連続演出の実行制御として、演出制御用マイコン９１は、図６６に示す小当り連続演出関連処理（S6000）を実行可能に構成されている。以下、小当り連続演出関連処理（S6000）について説明する。尚、小当り連続演出は、前述の当り遊技演出処理（S4408）に基づく小当り遊技演出の一種であり、小当り連続演出関連処理（S6000）は、当り遊技演出処理（S4408）のなかで実行される一の制御処理である。

【０４２４】

［小当り連続演出関連処理］

図６６に示す小当り連続演出関連処理（S6000）は、主制御部８０から送信される小当りのオープニングコマンド（図３８のS2066を参照）の受信に基づいて実行される。すなわち、小当り連続演出関連処理（S6000）は、小当り遊技の実行開始に際して実行される処理である。

【０４２５】
図６６に示すように、小当り連続演出関連処理（S6000）ではまず、小当り連続フラグがＯＦＦであるか否かを判定する（S6001）。ここで、小当り連続フラグとは、小当り遊技が連続的に実行される状態（「小当り連続期間」ともいう）であるか否かを示すものである。この小当り連続フラグは、後述のS6006によりＯＮとなり、後述のS6015によりＯＦＦとなる。
【０４２６】
S6001にて小当り連続フラグがＯＦＦであると判定した場合（S6001でYES）、小当り連続演出の実行抽選に当選したか否かを判定する（S6002）。本実施例では、小当り連続演出の実行抽選に当選することを、小当り連続演出を実行するための一つの条件として定めている。具体的には、演出決定用乱数として、小当り連続演出実行決定用乱数を設けており、S6002にて当該乱数を取得して、その取得値を図示しない抽選テーブルに基づいて判定することで、小当り連続演出の実行抽選（乱数抽選）を行う。その結果、小当り連続演出の実行抽選に当選しなかった（落選した）場合（S6002でNO）、S6003～S6008の処理を行うことなく本処理を終え、当選した場合（S6002でYES）、S6003の処理に進む。
【０４２７】
S6003では、前述の特図２演出保留情報記憶領域の記憶内容（特図２演出保留情報）をチェックする（S6003）。特図２演出保留情報記憶領域の記憶内容（特図２演出保留情報）をチェックすることで、現在記憶されている特図２特図保留の事前判定結果等を判別することが可能である。
【０４２８】
S6003の処理の結果、現在（小当り遊技開始時に）記憶されている第２特図保留のうち、少なくとも今回の小当り遊技終了後に最初に消化される第２特図保留が小当り保留である場合、すなわち、今回開始される小当り遊技を含めて小当り遊技が２回以上連続して実行される場合（小当り連続数≧２）であって（S6004でYES）、かつ、現在記憶されている第２特図保留の中に大当り保留が含まれていない場合（S6005でYES）、小当り遊技カウンタをセットするとともに（S6006）、小当り連続フラグをＯＮにし（S6007）、さらに第１演出音の音響データをセットして（S6008）、本処理を終える。
【０４２９】
ここで、小当り遊技カウンタは、前述のS6004にて小当り遊技が２回以上連続して実行されると判定した場合の当該判定の時点で確定している２回目以降の小当り遊技の実行を計数するカウンタである。例えば、小当り遊技開始の時点で記憶されている第２特図保留の数（特図２保留球数）が「４」であり、そのうち特図２保留球数「１」に対応する第２特図保留（保１）が小当り保留であって他の第２特図保留（保２～保４）が外れ保留である場合、今回開始（実行）される小当り遊技の後（２回目以降）に実行される小当り遊技の実行回数は「１」となるため、S6006では、小当り遊技カウンタに値「１」がセットされる。また、小当り遊技開始時点の特図２保留球数が「４」であり、そのうち特図２保留球数「１」及び「２」に対応する第２特図保留（保１、保２）が小当り保留であって他の第２特図保留（保３、保４）が外れ保留である場合、今回開始（実行）される小当り遊技の後（２回目以降）に実行される小当り遊技の実行回数は「２」となるため、S6006では、小当り遊技カウンタに値「２」がセットされる。こうしてセットされる小当り遊技カウンタの値は、その後、２回目以降の小当り遊技が開始されることで、後述のS6009にて１減算される。
【０４３０】
また、S6008で第１演出音の音響データがセットされると、その音響データに基づく第１演出音が、今回の小当り遊技の実行に伴いスピーカ６７から出力される。この第１演出音は、大当り保留が存在しない（大当りが発生しない）状況下で、小当り遊技が２回以上連続して実行されることが確定している場合、そのうちの１回目の小当り遊技の実行に伴って出力されることとなる。したがって、遊技者にとっては、小当り遊技が実行される際

に第１演出音が出力されることにより、その小当り遊技を含めて２回以上の小当り遊技が連続して実行されることを認識できるようになる。つまり、第１演出音は、２回以上の小当り遊技が連続して実行されることを示唆する演出（小当り連続演出）である。

【０４３１】

ここで、前述したように、小当り遊技の実行に際しては、第２大入賞口３５（小当り用大入賞口）が０．３秒の６回開放で計１．８秒の開放を行う。そこで、本実施例では、小当り遊技の際に第２大入賞口３５（小当り用大入賞口）が最初に開放するタイミング（１回目の開放タイミング）に合わせて、小当り連続演出に係る演出音を出力（発生）可能としている。尚、小当り連続演出に係る演出音の出力タイミング（小当り連続演出の実行タイミング）はこれに限定されるものではなく、例えば、第２大入賞口３５への最初（１球目）の遊技球の入球タイミング（入球検知）や、小当り遊技の実行（開始）契機となる特別図柄（本例では第２特別図柄）の変動表示中、小当り遊技の実行（開始）契機となる小当り図柄の停止表示タイミングなど、小当り遊技の実行に関係する時期であればよい。つまり、小当り遊技の実行（開始）契機となる特別図柄（本例では第２特別図柄）の変動表示の開始（小当り保留の消化）から、当該変動終了後（小当り図柄停止表示後）の小当り遊技が終了するまでの間の所定時期に、小当り連続演出の実行タイミングを設定することが可能である。

【０４３２】

また、本実施例では、小当り連続演出に係る演出音として、前述の男性キャラクタＢ１～Ｂ５及び女性キャラクタＬ１～Ｌ５のうち何れかのキャラクタの声色で所定の音声を出力（発生）するものとしており、その音声は、前述の状態Ａでのキャラクタ選択（設定）の結果（キャラクタ選択処理（S4306）による選択結果）に応じたキャラクタ（常駐キャラクタ）の声色となるように構成している。遊技状態が状態Ｃへ移行するのは、少なくとも状態Ａでの大当り（初当り）がきっかけとなることから、本実施例では、状態Ａでのキャラクタ選択の結果を小当り連続演出に反映させて、その結果に応じたキャラクタの声色による音声を出力することとしている。これにより、状態Ｃにて小当り遊技が連続的に実行される場合の小当り連続演出（所定演出）を、遊技者による選択結果を反映させた態様で実行することが可能となり、小当り連続演出の趣向性を高めることが可能となる。尚、小当り連続演出は、遊技者による選択結果を反映しない所定の態様で実行することも可能である。

【０４３３】

本実施例の小当り連続演出に係る演出音には、第１演出音と第２演出音の２種類が設けられており、第１演出音と第２演出音の夫々について、前述の男性キャラクタＢ１～Ｂ５及び女性キャラクタＬ１～Ｌ５の各々の声色に応じた音響データが副制御基板９０のＲＯＭに格納されている。そして、第１演出音は「ＧＯ！」（ゴー）の音声とされており、第２演出音は「ＧＯ！ＧＯ！」（ゴーゴー）の音声とされている。したがって、S6008では、常駐キャラクタの声色による「ＧＯ！」（ゴー）の音声データ（第１演出音の音響データ）がセットされ、この「ＧＯ！」（ゴー）の音声（第１演出音）が、今回（１回目）の小当り遊技における最初の第２大入賞口３５の開放に伴って出力される。この「ＧＯ！」（ゴー）の音声を通じて、遊技者は小当り遊技が２回以上連続することを認識するのである。これにより、２回以上（複数回）の小当り遊技の連続的な実行に遊技者の興味を惹きつけて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０４３４】

これに対して、前述のS6004にて、今回の小当り遊技を含めて小当り遊技が２回以上連続して実行されない（今回の小当り遊技終了後に最初に消化される第２特図保留が小当り保留でない）と判定した場合（S6004でNO）、又は、前述のS6005にて、現在記憶されている第２特図保留の中に大当り保留が含まれていると判定した場合（S6005でNO）、S6006～S6008の処理を行うことなく本処理を終える。これらの場合、第１演出音は出力されない（小当り連続演出は実行されない）こととなる。

【０４３５】

ここで、S6004で肯定判定がなされたもののS6005で否定判定がなされた場合、すなわち、小当り遊技が２回以上連続して実行される状況下で第２特図保留の中に大当り保留が記憶されている場合、小当り遊技が２回以上連続して実行されるものの、小当り連続演出（第１演出音の出力）は実行されないものとなっている。第２特図に係る大当りには、前述のように「１５Ｒ第５大当り」、「２Ｒ第６大当り」及び「２Ｒ第７大当り」があり、そのうち「１５Ｒ第５大当り」は大当り遊技後の遊技状態が状態Ｃ（高確低ベース状態）となる大当りであり、「２Ｒ第６大当り」及び「２Ｒ第７大当り」は大当り遊技後の遊技状態が状態Ｂ（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）となる大当りである（図６参照）。したがって、S6005で第２特図保留の中に大当り保留が含まれていると判定された場合（S6005でNO）、それら「１５Ｒ第５大当り」、「２Ｒ第６大当り」及び「２Ｒ第７大当り」の何れかに係る大当り保留が記憶されていることとなる。そして、その大当り保留が「１５Ｒ第５大当り」の保留であれば、当該大当り遊技後も引き続き遊技者にとって有利な状態Ｃでの遊技が可能となり、「２Ｒ第６大当り」又は「２Ｒ第７大当り」の保留であれば、当該大当り遊技後は状態Ｂに移行して、状態Ｃでの遊技は終了してしまうこととなる。このため、遊技者にとっては、小当り遊技が２回以上連続して実行されたにもかかわらず、その際に第１演出音が出力されない（小当り連続演出が実行されない）ことが、「１５Ｒ第５大当り」、「２Ｒ第６大当り」及び「２Ｒ第７大当り」の何れかに係る大当り保留の存在の示唆となる。したがって、状態Ｃにおいて、小当り遊技が２回以上連続したにもかかわらず第１演出音の出力（小当り連続演出）が実行されなかった場合、遊技者にとっては、「１５Ｒ大当りの発生」及び「状態Ｃの継続」のチャンス又は「２Ｒ大当りの発生」及び「状態Ｃの終了」のピンチの可能性があるということになる。これにより、小当り遊技が２回以上連続して（連続的に）実行される際、小当り連続演出が実行されないことによる後の遊技展開の示唆が可能となり、小当り連続演出の実行有無に遊技者を注目させることが可能となる。

【０４３６】

尚、S6004で肯定判定がなされてS6005で否定判定がなされた場合（S6004でYES、S6005でNO）、さらに前述のS6002と同様に小当り連続演出の実行抽選を行い、当該実行抽選に当選した場合には、S6006～S6008の処理を行うこととしてもよい。この場合、小当り遊技が２回以上連続して実行されるときに第２特図保留の中に大当り保留が記憶されているとしても、第１演出音がスピーカ６７から出力されることとなる。これにより、「小当り遊技が２回以上連続して実行される際に小当り連続演出が実行されない場合は、１５Ｒ第５大当り、２Ｒ第６大当り及び２Ｒ第７大当りの何れかに係る大当り保留が必ず記憶されている」ということにはならず、また、「小当り遊技が２回以上連続して実行される際に小当り連続演出が実行される場合は、１５Ｒ第５大当り、２Ｒ第６大当り及び２Ｒ第７大当りの何れかに係る大当り保留が必ず記憶されていない」ということにはならないため、遊技性に幅を持たせることが可能となる。

【０４３７】

一方、前述のS6001で、小当り連続フラグがＯＦＦでない（ＯＮである）と判定した場合（S6001でYES）、すなわち、小当り連続期間中であって最初の小当り遊技の実行に際して第１演出音が既に出力された後の小当り遊技（２回目以降の小当り遊技）が実行（開始）される場合、小当り遊技カウンタを１減算する（S6009）。小当り連続演出関連処理（S6000）は、前述のように小当り遊技の開始に際して（小当りオープニングコマンドの受信に基づいて）実行されるものであり、小当り遊技カウンタは、小当り連続期間での２回目以降の小当り遊技の実行を計数するカウンタである。したがって、S6001で小当り連続フラグがＯＦＦでない（ＯＮである）と判定されるのは、小当り連続期間にてサブ制御部９０が小当りオープニングコマンドを受信した場合、すなわち、小当り連続期間での２回目以降の小当り遊技が開始されるタイミングであるため、これを受けてS6009では小当り遊技カウンタを１減算するのである。

【０４３８】

次いでS6010では、減算後の小当り遊技カウンタの値（カウント値）が「０」であるか

否かを判定する（S6010）。その結果、「０」であると判定した場合（S6010でYES）、小当り連続フラグをＯＦＦにして（S6016）、本処理を終える。一方、「０」でないと判定した場合（S6010でNO）、すなわち、小当り遊技カウンタの値が「１」以上である場合、前述のS6003と同様にして、特図２演出保留情報記憶領域の記憶内容（特図２演出保留情報）をチェックする（S6011）。ここで、S6009の処理の後、小当り遊技カウンタの値が「０」でない（「１」以上である）場合、今回（２回目以降）の小当り遊技の後、さらに１回以上の小当り遊技の実行が確定している。このような状況は、例えば、前述のS6006で小当り遊技カウンタに値「２」以上がセットされた場合、すなわち、小当り連続期間内の最初の小当り遊技開始時点（S6004の時点）で記憶されている第２特図保留のうち、少なくとも特図２保留球数「１」及び「２」に対応する第２特図保留が小当り保留であった場合（小当り遊技が３回以上連続する場合）に起こり得る。

【０４３９】

S6011による特図２演出保留情報のチェックの結果、現在（２回目以降の小当り遊技開始時に）記憶されている第２特図保留の中に小当り保留が２つ以上含まれており（S6012でYES）、かつ、現在記憶されている第２特図保留の中に大当り保留が含まれていない場合（S6013でYES）、小当り遊技カウンタを再セット（上書き）するとともに（S6014）、第２演出音の音響データをセットして（S6015）、本処理を終える。

【０４４０】

ここで、S6012の判定は、そのとき記憶されている第２特図保留の中に小当り保留が２つ以上含まれているか否かであり、２つ以上の小当り保留が含まれている場合にそれら小当り保留が連続しているか否かは関係ないものである。すなわち、そのとき記憶されている（残りの）第２特図保留内で小当り遊技が２回以上実行されるか否かを判定するものである。本実施例では、記憶可能な第２特図保留の上限が「４」であることから、S6012の判定が行われる時点で、最大で４つの第２特図保留が消化される間（４回の第２特図変動が行われる間）に２回以上の小当り遊技が連続して又は断続して実行されることが確定している場合には、S6012の判定結果は肯定判定となる。そして、S6014では、S6012にて小当り保留が２つ以上含まれている（存在する）と判定したときの当該小当り保留の記憶数に等しい値を、小当り遊技カウンタにセット（上書き）する。

【０４４１】

また、S6015で第２演出音の音響データがセットされると、その音響データに基づく第２演出音（本例では「ＧＯ！ＧＯ！」の音声）が、今回の小当り遊技の実行に伴いスピーカ６７から出力される。この第２演出音は、大当り保留が存在しない（大当りが発生しない）状況下で、２回目以降の小当り遊技が開始されるときに、さらに２回以上の小当り遊技の実行が確定している場合、その開始される小当り遊技の実行に伴って出力されることとなる。したがって、遊技者にとっては、小当り遊技が実行される際に第２演出音が出力されることにより、その小当り遊技後、さらに２回以上の小当り遊技（今回の小当り遊技を含め３回以上の小当り遊技）が実行されることを認識できるようになる。つまり、第２演出音は、小当り連続期間にて３回以上の小当り遊技が実行されることを示唆する演出（小当り連続演出）である。

【０４４２】

これに対して、前述のS6012にて、現在記憶されている第２特図保留の中に小当り保留が２つ以上含まれていないと判定した場合（S6012でNO）、又は、前述のS6013にて、現在記憶されている第２特図保留の中に大当り保留が含まれていると判定した場合（S6013でNO）、S6014及びS6015の処理を行うことなく、小当り連続フラグをＯＦＦにして（S6016）、本処理を終える。また、このとき、小当り遊技カウンタをリセット（初期化）する。この場合、小当り連続期間での小当り遊技にて第２演出音が出力されることはない（小当り連続演出は実行されない）。したがって、遊技者にとっては、小当り連続演出を通じた認識として、第１演出音による「２回以上の小当り遊技の連続」を認識するに止まることとなる。尚、S6013で否定判定がなされた場合（第２特図保留の中に大当り保留が含まれている場合）に第２演出音を出力しない（小当り連続演出を実行しない）のは、

前述のS6005で否定判定がなされた場合と同様の趣旨である。

【０４４３】

以上の小当り連続演出関連処理（S6000）のもと、状態Ｃにて小当り連続演出が実行される場合の遊技の変遷例を、図６７を参照しながら説明する。図６７は、状態Ｃにおける「遊技の状況（遊技状況）」、「第２特図保留の記憶状況」、「小当り遊技カウンタの設定状況」及び「小当り連続演出の実行状況」の対応関係（変遷）について、上から下へ時系列で示したものである。

【０４４４】

まず、図６７（ａ）に示すように、状態Ｃにて小当り連続期間が未だ発生していない状況（小当り連続演出が未だ実行されていない状況）で遊技が進行するなか、第２特別図柄が小当り図柄で停止表示したときの第２特図保留の記憶数が「４」であり、そのうち「保１」に対応する第２特図保留が「小当り保留」であり、「保２」～「保４」に対応する第２特図保留がそれぞれ「外れ保留」であるとする（同図の状況１を参照）。この場合、その小当り図柄の停止表示に係る小当り遊技の開始に際して、小当り遊技カウンタに値「１」がセットされ（S6006）、第１演出音がセットされる（S6008）。そして、当該小当り図柄の停止表示に係る小当り遊技（１回目）が開始されると、その小当り遊技における最初の第２大入賞口３５の開放に合わせて第１演出音が出力される（同図の状況２を参照）。この第１演出音を通じて、遊技者は、次の第２特図保留（保１）の消化によって小当り遊技が連続して実行されること（小当り２連続）を認識することができる。

【０４４５】

その後、１回目の小当り遊技が終了して、第２特図保留の「保１」の小当り保留が消化されて第２特別図柄の変動表示が開始されると、そのとき記憶されている第２特図保留がシフトされ、第２特図保留の記憶状況は「保１」～「保３」がすべて「外れ保留」となり、「保４」は存在しない状態となる（同図の状況３を参照）。そして、当該変動表示を経て第２特別図柄が小当り図柄で停止表示するまでに、第３始動口２６への入球に基づく新たな第２特図保留（保４）が発生し、その第２特図保留が「小当り保留」であるとする（同図の状況４を参照）。この場合、その小当り図柄の停止表示に係る小当り遊技（２回目）の開始に際して、小当り遊技カウンタが１減算され（S6009）、カウンタの値は「０」となる。また、このとき記憶されている第２特図保留の中には小当り保留が１つしか存在しないため（S6012でNO）、小当り遊技カウンタは値「０」のままとなる。そして、今回の小当り保留消化に基づく２回目の小当り遊技では、第１演出音は出力されない（同図の状況５を参照）。この後、状態Ｃでの遊技が進行するなか、小当りが２回以上連続して発生する状況となることで、小当り連続演出が実行され得る。

【０４４６】

次に、図６７（ｂ）に示すように、状態Ｃにて小当り連続期間が未だ発生していない状況（小当り連続演出が未だ実行されていない状況）で遊技が進行するなか、第２特別図柄が小当り図柄で停止表示したときの第２特図保留の記憶数が「４」であり、そのうち「保１」及び「保２」に対応する第２特図保留がそれぞれ「小当り保留」であり、「保３」及び「保４」に対応する第２特図保留がそれぞれ「外れ保留」であるとする（同図の状況１を参照）。この場合、その小当り図柄の停止表示に係る小当り遊技の開始に際して、小当り遊技カウンタに値「２」がセットされ（S6006）、第１演出音がセットされる（S6008）。そして、当該小当り図柄の停止表示に係る小当り遊技（１回目）が開始されると、その小当り遊技での最初の第２大入賞口３５の開放に合わせて第１演出音が出力される（同図の状況２を参照）。この第１演出音を通じて、遊技者は、次の第２特図保留（保１）の消化によって小当り遊技が連続して行われること（小当り２連続）を認識することができる。

【０４４７】

その後、１回目の小当り遊技が終了して、第２特図保留の「保１」の小当り保留が消化されて第２特別図柄の変動表示が開始されると、そのとき記憶されている第２特図保留がシフトされ、第２特図保留の記憶状況は「保１」が「小当り保留」、「保２」及び「保３

」が「外れ保留」となり、「保４」は存在しない状態となる（同図の状況３を参照）。そして、当該変動表示を経て第２特別図柄が小当り図柄で停止表示するまでに、第３始動口２６への入球に基づく新たな第２特図保留（保４）が発生し、その第２特図保留が「小当り保留」であるとする（同図の状況４を参照）。この場合、その小当り図柄の停止表示に係る小当り遊技（２回目）の開始に際して、小当り遊技カウンタが１減算され（S6009）、カウンタの値は「１」となる。また、このとき記憶されている第２特図保留の中には小当り保留が２つ存在するため（S6012でYES）、小当り遊技カウンタに値「２」が再セット（上書き）され（S6014）、第２演出音がセットされる（S6015）。そして、今回の小当り保留消化に基づく２回目の小当り遊技では、最初の第２大入賞口３５の開放に合わせて第２演出音が出力される（同図の状況５を参照）。この第２演出音を通じて、遊技者は、現在記憶されている第２特図保留の消化により、少なくとも２回の小当り遊技が実行されることを認識することができる。

【０４４８】

その後、２回目の小当り遊技が終了して、第２特図保留の「保１」の小当り保留が消化されて第２特別図柄の変動表示が開始されると、そのとき記憶されている第２特図保留がシフトされ、第２特図保留の記憶状況は「保１」及び「保２」が「外れ保留」、「保３」が「小当り保留」となり、「保４」は存在しない状態となる（同図の状況６を参照）。そして、当該変動表示を経て第２特別図柄が小当り図柄で停止表示するまでに、第３始動口２６への入球に基づく新たな第２特図保留（保４）が発生し、その第２特図保留が「小当り保留」であるとする（同図の状況７を参照）。この場合、その小当り図柄の停止表示に係る小当り遊技（３回目）の開始に際して、小当り遊技カウンタが１減算され（S6009）、カウンタの値は「１」となる。また、このとき記憶されている第２特図保留の中には小当り保留が２つ存在するため（S6012でYES）、小当り遊技カウンタに値「２」が再セット（上書き）され（S6014）、第２演出音がセットされる（S6015）。そして、今回の小当り保留消化に基づく３回目の小当り遊技では、最初の第２大入賞口３５の開放に合わせて第２演出音が出力される（同図の状況８を参照）。この第２演出音を通じて、遊技者は、現在記憶されている第２特図保留の消化により、さらに少なくとも２回の小当り遊技が実行されることを認識することができる。この後も、第３始動口２６への入球に基づいて小当り保留がコンスタントに発生することで、小当り遊技の実行ごとに第２演出音が出力される可能性がある。

【０４４９】

次に、図６７（ｃ）に示すように、状態Ｃにて小当り連続期間が未だ発生していない状況（小当り連続演出が未だ実行されていない状況）で遊技が進行するなか、第２特別図柄が小当り図柄で停止表示したときの第２特図保留の記憶数が「４」であり、そのうち「保１」～「保３」に対応する第２特図保留がそれぞれ「小当り保留」であり、「保４」に対応する第２特図保留が「外れ保留」であるとする（同図の状況１を参照）。この場合、その小当り図柄の停止表示に係る小当り遊技の開始に際して、小当り遊技カウンタに値「３」がセットされ（S6006）、第１演出音がセットされる（S6008）。そして、当該小当り図柄の停止表示に係る小当り遊技（１回目）が開始されると、その小当り遊技における最初の第２大入賞口３５の開放に合わせて第１演出音が出力される（同図の状況２を参照）。この第１演出音を通じて、遊技者は、次の第２特図保留（保１）の消化によって小当り遊技が連続して実行されること（小当り２連続）を認識することができる。

【０４５０】

その後、１回目の小当り遊技が終了して、第２特図保留の「保１」の小当り保留が消化されて第２特別図柄の変動表示が開始されると、そのとき記憶されている第２特図保留がシフトされ、第２特図保留の記憶状況は「保１」及び「保２」が「小当り保留」、「保３」が「外れ保留」となり、「保４」は存在しない状態となる（同図の状況３を参照）。そして、当該変動表示を経て第２特別図柄が小当り図柄で停止表示するまでに、第３始動口２６への入球に基づく新たな第２特図保留（保４）が発生し、その第２特図保留が「小当り保留」であるとする（同図の状況４を参照）。この場合、その小当り図柄の停止表示に

係る小当り遊技（２回目）の開始に際して、小当り遊技カウンタが１減算され（S6009）、カウンタの値は「２」となる。また、このとき記憶されている第２特図保留の中には小当り保留が３つ存在するため（S6012でYES）、小当り遊技カウンタに値「３」が再セット（上書き）され（S6014）、第２演出音がセットされる（S6015）。そして、今回の小当り保留消化に基づく２回目の小当り遊技では、最初の第２大入賞口３５の開放に合わせて第２演出音が出力される（同図の状況５を参照）。この第２演出音を通じて、遊技者は、現在記憶されている第２特図保留の消化により、少なくとも２回の小当り遊技が実行されることを認識することができる。

【０４５１】

その後、２回目の小当り遊技が終了して、第２特図保留の「保１」の小当り保留が消化されて第２特別図柄の変動表示が開始されると、そのとき記憶されている第２特図保留がシフトされ、第２特図保留の記憶状況は「保１」が「小当り保留」、「保２」が「外れ保留」、「保３」が「小当り保留」となり、「保４」は存在しない状態となる（同図の状況６を参照）。そして、当該変動表示を経て第２特別図柄が小当り図柄で停止表示するまでに、第３始動口２６への入球に基づく新たな第２特図保留（保４）が発生し、その第２特図保留が「外れ保留」であるとする（同図の状況７を参照）。この場合、その小当り図柄の停止表示に係る小当り遊技（３回目）の開始に際して、小当り遊技カウンタが１減算され（S6009）、カウンタの値は「２」となる。また、このとき記憶されている第２特図保留の中には小当り保留が２つ存在するため（S6012でYES）、小当り遊技カウンタに値「２」が再セット（上書き）され（S6014）、第２演出音がセットされる（S6015）。そして、今回の小当り保留消化に基づく３回目の小当り遊技では、最初の第２大入賞口３５の開放に合わせて第２演出音が出力される（同図の状況８を参照）。この第２演出音を通じて、遊技者は、現在記憶されている第２特図保留の消化により、さらに少なくとも２回の小当り遊技が実行されることを認識することができる。この後も、第３始動口２６への入球に基づいて小当り保留がコンスタントに発生することで、小当り遊技の実行ごとに第２演出音が出力される可能性がある。

【０４５２】

以上、状態Ｃにて小当り連続演出が実行される場合の遊技の変遷例として、図６７（ａ）～（ｃ）の３つの例を説明してきたが、これらの変遷例からも明かな通り、小当り遊技が２回以上連続して実行される状況が発生し、そのうちの１回目の小当り遊技で小当り連続演出が実行される（第１演出音が出力される）と、その後の２回目以降の小当り遊技の開始時点で小当り保留が２つ以上存在する状況が続く限り、各回の小当り遊技で小当り連続演出が実行される（第２演出音が出力される）ものとなる。このため、遊技者にとっては、小当り遊技の実行（開始）とともに第１演出音が出力されると、以後、小当り遊技の実行ごとに第２演出音が出力されることにより、小当り遊技が連続的に実行される状況（小当り連続期間）が続くこと（小当り連続期間の上乗せ）を認識することが可能となる。これにより、小当り遊技が複数回連続的に実行されることによる演出効果や興趣を高めて、状態Ｃの遊技興趣を向上させることが可能なる。

【０４５３】

尚、図６７（ａ）～（ｃ）に示した遊技の変遷例はあくまでも一例であり、その他の変遷をたどる可能性があることはいうまでもない。

【０４５４】

また状態Ｃ（特定遊技状態）は、小当り遊技の実行頻度が他の遊技状態（状態Ａ、状態Ｂ）に比して高く、第２特別図柄当否判定での小当り確率も非常に高くなっている（本例では「１／１．５」）。このような状態Ｃで小当り連続演出を実行可能とすることで、状態Ｃは小当り連続演出が実行されやすい遊技状態となる。これにより、遊技者が小当り連続演出に接する機会を増やして、状態Ｃの興趣を高めることが可能となる。

【０４５５】

また本実施例では、小当り連続期間のうち、１回目の小当り遊技で出力される演出音の内容（第１演出音）と、２回目以降の小当り遊技で出力される演出音の内容（第２演出音

）とを異ならせており、小当り遊技の実行回数が増えることで、小当り遊技に伴って出力される演出音の内容（演出態様）が変化するものとなっている。これにより、小当り連続演出の趣向性を高めて、小当り遊技の連続的な実行に遊技者の注目を集めやすくなる。

【０４５６】

尚、本実施例では、１回目の小当り遊技で出力される演出音を第１演出音（「ＧＯ！」の音声）とし、２回目以降の小当り遊技で出力される演出音を第２演出音（「ＧＯ！ＧＯ！」の音声）としているが、２回目以降の小当り遊技に関し、その実行回数が増えるにつれて、さらに演出音を異ならせる（変更する）ように構成してもよい。例えば、小当り連続期間中、２～４回目の小当り遊技では第２演出音（例えば「ＧＯ！ＧＯ！」の音声）、５回目～７回目の小当り遊技では第３演出音（例えば「いいぞー！」の音声）、８回目～１０回目の小当り遊技では第４演出音（例えば「いけいけー！」の音声）といったように、連続的に実行される小当り遊技の実行回数が増えることで、その回数に応じた態様の演出音を出力するように構成してもよい。こうすれば、小当り連続演出の趣向性をより高めることが可能となり、小当り遊技の連続的な実行をより効果的に演出することが可能となる。

【０４５７】

また本実施例では、小当り連続演出として所定の演出音をスピーカ６７から出力するものとしているが、小当り連続演出はそのような音演出に限定されるものではない。例えば、画像表示装置に所定の演出画像を表示する表示演出、盤面ランプや枠ランプ等の電飾部材を所定の態様で発光させる光演出、可動装飾部材（可動役物、ギミック）を所定の態様で動作させる可動演出等、音演出以外の演出によっても、小当り連続演出を構成することが可能である。また、それらの各演出のうち１又は２以上の演出によって小当り連続演出を構成することが可能である。

【０４５８】

尚、前述した実施例では、演出図柄表示部に表示される演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを、遊技状態に応じて、当該遊技状態で遊技の主体として設定されている特別図柄（後述の第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示に同期して変動表示するものとした。すなわち、演出図柄表示部に１の演出図柄（３桁）を表示し、遊技状態に応じて第１特別図柄及び第２特別図柄の一方に同期させることで、第１特別図柄に同期している場合と、第２特別図柄に同期している場合と、を有している。このような態様に変えて、第１演出図柄と第２演出図柄とを表示し、第１演出図柄の変動表示を第１特別図柄の変動表示に同期させ、第２演出図柄を第２特別図柄の変動表示に同期させて変動表示を行うものとしてもよい。また、第１演出図柄及び第２演出図柄の両方を表示する場合には、遊技状態で遊技の主体として設定されている特別図柄（一方の特別図柄）に対応する演出図柄を大きく表示し（主体として表示し）、遊技の主体とされない特別図柄（他方の特別図柄）に対応する演出図柄を小さく表示してもよい。具体的には、１／５以下の表示面積とされている。また、常時、第１演出図柄及び第２演出図柄の両方を表示するのではなく、遊技状態や遊技状況に応じて、第１演出図柄及び第２演出図柄の両方を表示する場合と、第１演出図柄及び第２演出図柄の一方（主体となる図柄）を表示する場合とがあってもよい。

【０４５９】

また、前述の遊技機の構成に対して、遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な「可変入球口」と、第１当否判定又は第２当否判定の結果が当りになると可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行可能な「特別遊技実行手段」と、を備えるものとすることができる。また、「第２始動口」を、第１態様と第１態様よりも遊技球の入球可能性が高い第２の態様とに変化可能な可変式始動口としてもよい。また、可変式始動口への遊技球の入球頻度が所定の頻度の遊技状態（第１の遊技状態）と、当該遊技状態よりも可変式始動口への遊技球の入球頻度が高い遊技状態（第２の遊技状態）とに設定する「遊技状態設定手段」とを備えるものとすることができる。ここで、「所定の頻度」には０を含むものとする。

【０４６０】

また、前述した実施例では、１ラウンドにおける第１大入賞口又は第２大入賞口の開放回数を１回としているが、１ラウンドにおける第１大入賞口又は第２大入賞口の開放回数を複数回としてもよいし、異なる開放回数のラウンドを有するようにしてもよい。また、本実施例では、第１特図保留及び第２特図保留が同時変動可能な制御処理となっているが、第２特図保留を第１特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図２優先の制御処理や、第１特図保留を第２特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図１優先の制御処理としてもよい。また、第１特図保留の消化と第２特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第１特図保留及び第２特図保留のうち、最も古く記憶されたものから順に消化する制御処置、所謂入球順（記憶順）消化の制御処理としてもよい。

【０４６１】

また、確率設定手段を備えていない（高確率状態のない）タイプのパチンコ遊技機であって、内部に特定領域を有し、遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な大入賞口を備え、大入賞口は、始動口への入球に基づく当否判定の結果が小当りとなると所定時間入球可能状態とされ、この入球可能状態となった大入賞口に遊技球が入球し、特定領域を遊技球が通過すると、大当りとなり大当り遊技が実行され、所定の特典が付与されるパチンコ遊技機にも適用される。このパチンコ遊技機は所謂１種２種混合機と呼ばれ、始動口への入球に基づく当否判定の結果が大当りになると、特定領域への通過を要せず、大当り遊技が実行される。また、特典としては、始動口への遊技球の入球頻度を高くする高ベース状態を発生することが挙げられる。また、第１始動口と第２始動口とを有し、第２始動口への入球頻度を高める高ベース状態を発生するものとすることができる。本発明はこれらあらゆるタイプの遊技機に適用することができる。

【０４６２】

また、前述の実施例では、確率変動機能の非作動・作動により、大当り確率を低確率（第１確率）または高確率（第２確率）に設定可能としていたが、大当り確率の種類（数）はこれに限定されるものではなく、例えば、低確率（第１確率）よりも高く高確率（第２確率）よりも低い中確率（第３確率）等、３種類以上の確率を設定可能としてもよい。さらに、第１低確率と第１高確率（第１確率条件）、第２低確率と第２高確率（第２確率条件）、第３低確率と第３高確率（第３確率条件）など、低確率と高確率との関係を定めた複数種の確率条件を設け、当該複数種の確率条件のうちの何れかを、例えば、遊技機の電源投入時に任意に設定可能（選択可能）としてもよい。

【０４６３】

また、前述の実施例では、始動入球に基づく事前判定について、特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出して、当該読み出した取得乱数値（取得情報）を判定(事前判定)するものとしていたが（「始動入球時処理（S205）」。図１１、図１３等を参照）、事前判定の手法はこれに限定されるものではない。例えば、特図保留記憶部に加え、事前判定の対象となる取得情報（つまり、始動入球に基づいて取得された取得情報）を記憶する領域（取得情報記憶手段）を主制御部やサブ制御部のＲＡＭに設け、当該記憶領域（事前判定用記憶部）に記憶した取得情報を判定(事前判定)するものとしてもよい。この場合、事前判定の結果を主制御部やサブ制御部のＲＡＭに記憶することで、事前判定に用いた取得情報（別の記憶領域に記憶した取得情報）を消去することも可能である。あるいは、特図保留記憶部に記憶した取得情報について事前判定するのではなく、始動入球に基づいて取得された取得情報について事前判定するものとしてもよい。つまり、取得情報を特図保留記憶部に記憶する前に事前判定するようにしてもよい。この場合、特図保留記憶部と別に、事前判定の対象となる取得情報を記憶する領域を設ける必要はなく、また、特図保留記憶部に記憶した取得情報を事前判定のために読み出す必要もない。

【０４６４】

また、前述の実施例では、遊技盤側（遊技領域の内側）にメイン液晶（主表示装置）として１つの画像表示装置７（盤側表示手段）を設け、遊技機枠側（遊技領域の外側）にサブ液晶（副表示装置）として２つの画像表示装置７１、７２（枠側表示手段）を設けるものとしていたが、サブ液晶（副表示装置）を遊技盤２の側に設けてもよい。この場合、前

述の実施例で示した２つのサブ液晶（第２画像表示装置７１、第３画像表示装置７２）に代えて、盤側表示手段として２つのサブ液晶をメイン液晶（第１画像表示装置７）の左右に設けたり、第２画像表示装置７１及び第３画像表示装置７２のうち一方（左サブ液晶または右サブ液晶）に代えて遊技盤側に一のサブ液晶を設けたりすることができる。あるいは、前述の実施例で示した２つのサブ液晶（第２画像表示装置７１、第３画像表示装置７２）を備えつつ、さらに遊技盤側に１又は２以上のサブ液晶を設けることも可能である。これによっても、複数の画像表示装置によるインパクトのある種々の演出表示が可能となる。

【０４６５】

また、前述の実施例では、遊技盤側（遊技領域の内側）に設けられる表示装置（第１画像表示装置７）および遊技機枠側（遊技領域の外側）に設けられる表示装置（第２画像表示装置７１及び第３画像表示装置７２）を、すべて液晶表示装置（液晶表示器）からなる画像表示装置としていたが、表示装置の種類は液晶に限られるものではなく、例えば、ドラム表示器やドット表示器、７セグ表示器等を用いることも可能である。さらに、主表示装置と副表示装置からなる複数の表示装置には、種類が異なるものを混在させてもよい。具体的に、例えば、前述の実施例で示した第１乃至第３画像表示装置のうち、第１画像表示装置７をドラム表示器又は７セグ表示器とし、第２画像表示装置７１及び第３画像表示装置７２を実施例と同様に液晶表示器としてもよい。あるいは、第１画像表示装置７を実施例と同様に液晶表示器とし、第２画像表示装置７１及び第３画像表示装置７２の一方又は両方をドット表示器としてもよい。これにより、表示方式が異なる複数の表示装置による多彩な演出表示が可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０４６６】

［その他］

以下、本明細書で開示した実施形態（実施例）に関連する発明を参考発明として開示しておく。

【０４６７】

（参考発明１）

従来の遊技機において、第１始動口、第２始動口、第１大入賞口及び第２大入賞口を備え、第１始動口に遊技球が入球すると第１図柄を変動表示し、第２始動口に遊技球が入球すると第２図柄を変動表示するものがあった。そして、第１図柄又は第２図柄が大当り図柄で停止表示すると、第１大入賞口又は第２大入賞口の何れかだけを開状態とするか、若しくは、第１大入賞口及び第２大入賞口を所定順序で開状態とする大当り遊技を実行する遊技機があった（特開２０１７－０５５８１１）。

【０４６８】

また、従来の遊技機では、第２始動口を可変式の始動口とし、低ベース状態においては入球頻度を低くし、高ベース状態においては入球頻度を高めることで、低ベース状態では第１始動口を狙って遊技し、高ベース状態では第２始動口を狙って遊技するものがあった。また、大当り遊技や高ベース状態になると、遊技領域の右側領域を狙って遊技する所謂右打ち遊技を行う遊技機があった。このような遊技機では、低ベース状態では、左打ち遊技を行い、一旦有利状態になると、当該有利状態が終了するまで右打ち遊技で遊技を行うものとし、有利状態の遊技にメリハリをつけるものであった。然しながら、従来の遊技機では、遊技状態の移行態様が画一的で、趣向性の高い遊技性を提供するに至っていなかった。

【０４６９】

本参考発明１は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、従来の遊技機とは異なり、趣向性の高い遊技状態を提供すると共に、遊技状態の移行態様を多様化し、遊技興趣を高める遊技機を提供するものである。

【０４７０】

参考発明１－１の遊技機は、

遊技球が入球可能な第１始動口と、

第１状態と、前記第１状態よりも遊技球の入球可能性が高い第２状態とに変化可能な第２始動口と、
遊技球が入球可能な第３始動口と、
前記第１始動口又は前記第２始動口への入球に基づいて第１当否判定を実行する第１当否判定実行手段と、
前記第３始動口への入球に基づいて実行する第２当否判定を実行する第２当否判定実行手段と、
前記第２始動口への遊技球の入球頻度が所定頻度の第１遊技状態と、前記第１遊技状態よりも前記第２始動口への遊技球の入球頻度が高い第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、
前記第１当否判定又は前記第２当否判定の結果が大当り（第１特定結果）となった場合、特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって
前記第１始動口は第１遊技領域に設けられ、
前記第２始動口及び前記第３始動口は第２遊技領域に設けられ、
前記第１遊技状態において前記第１遊技領域に遊技球を発射して前記第１当否判定を主体として実行する第１遊技（低確低ベース状態）と、前記第２遊技状態において前記第２遊技領域に遊技球を発射して前記第１当否判定を主体として実行する第２遊技（低確高ベース状態）と、前記第１遊技状態において前記第２遊技領域に遊技球を発射して前記第２当否判定を主体として実行する第３遊技（高確低ベース状態）と、を有する
ことを特徴とするものである。

【０４７１】

このような遊技機によれば、第１遊技領域に第１当否判定を実行する第１始動口を配置し、第２遊技領域に第１当否判定を実行する（第１状態と第２状態とに変化する）可変式の第２始動口及び第２当否判定を実行する第３始動口を配置している。また、遊技状態として、第２始動口への遊技球の入球頻度が低い（所定頻度の）第１遊技状態と、第１遊技状態よりも第２始動口への遊技球の入球頻度が高い第２遊技状態と、を有している。そして、第１遊技状態において第１遊技領域の第１始動口を狙って発射して第１当否判定を主体として実行する第１遊技と、第２遊技状態において第２遊技領域の第２始動口を狙って発射して第１当否判定を主体として実行する第１遊技と、第１遊技状態において第２遊技領域の第３始動口を狙って発射して第２当否判定を主体として実行する第１遊技と、を有する。

【０４７２】

これにより、遊技者は、遊技状態の変遷によって、遊技態様の異なる第１遊技、第２遊技、第３遊技を行い、多様な遊技状態の移行態様及び新規な遊技性によって遊技興趣を高めることが可能となる。尚、第１遊技状態においては、第２遊技領域に発射して第２始動口へ入球する入球頻度よりも、第１遊技領域に発射して第１始動口へ入球する入球頻度の方が高いものとしてもよい。

【０４７３】

また、参考発明１－２の遊技機は、参考発明１－１の遊技機において、
前記第１遊技領域に遊技球を発射する前記第１遊技における前記第１当否判定の結果として、第１大当りと第２大当りとを有し、
前記第２遊技領域に遊技球を発射する前記第２遊技における前記第１当否判定の結果として、第１大当りと第２大当りとを有し、
前記第２遊技領域に遊技球を発射する前記第３遊技における前記第２当否判定の結果として、第３大当りと第４大当りとを有し、
前記第１遊技において、前記第１当否判定の結果が前記第１大当りとなると前記第２遊技を実行可能とし、前記第１当否判定の結果が前記第２大当りとなると前記第３遊技を実行可能とし、
前記第２遊技において、前記第１当否判定の結果が前記第１大当りとなると前記第２遊技を実行可能とし、前記第１当否判定の結果が前記第２大当りとなると前記第３遊技を実

行可能とし、
　前記第３遊技において、前記第２当否判定の結果が前記第３大当りとなると前記第２遊技を実行可能とし、前記第２当否判定の結果が前記第４大当りとなると前記第３遊技を実行可能とする
　ことを特徴とするものである。
【０４７４】
　このような遊技機によれば、第１遊技領域に遊技球を発射する第１遊技における第１当否判定の結果、及び、第２遊技領域に遊技球を発射する第２遊技における第１当否判定の結果として、第１大当りと第２大当りとを有し、第２遊技領域に遊技球を発射する第３遊技における第２当否判定の結果として、第３大当りと第４大当りとを有する。そして、遊技開始後の第１遊技において、第１当否判定の結果が第１大当りになると第２遊技を実行可能とし、第２大当りになると第３遊技を実行可能とする。また、第２遊技となった場合、第２遊技における第１当否判定の結果が第１大当りになると第２遊技を実行可能とし、第２大当りになると第３遊技を実行可能とする。また、第３遊技となった場合、第３遊技における第２当否判定の結果が第３大当りになると第２遊技を実行可能とし、第４大当りになると第３遊技を実行可能とする。
【０４７５】
　これにより、遊技開始後の第１遊技により、第１大当り、第２大当りの何れとなった場合でも、その後の遊技を第２遊技領域へ遊技球を発射することで遊技する。また、第２遊技領域へ発射する遊技を行いながら、第２遊技を行う場合であっても第３遊技を行う場合であっても、第１当否判定を行う遊技（第２遊技）と、第２当否判定を行う遊技（第３遊技）との間で、遊技態様（遊技状態）を移行しながら遊技を行うことを可能とする。またこれにより、多様な遊技状態の移行態様及び新規な遊技性によって遊技興趣を高めることが可能となる。
【０４７６】
　また、参考発明１－３の遊技機は、参考発明１－２の遊技機において、
　前記第２遊技において、前記第１当否判定が特定回数実行されることに基づいて、前記第２遊技状態が前記第１遊技状態となり、前記第１遊技に移行することを特徴とするものである。
【０４７７】
　このような遊技機によれば、第２遊技において、第１当否判定が特定回数実行されると、第２遊技状態が前記第１遊技状態となり、第１遊技に移行するものとする。これにより、特定回数の当否判定の実行により、第２遊技から第１遊技に移行することとなる。また、同じ第１当否判定を実行する遊技において、第２遊技領域への発射遊技から第１遊技領域への発射遊技に移行することとなる。またこれにより、多様な遊技状態の移行態様及び新規な遊技性によって遊技興趣を高めることが可能となる。
【０４７８】
　尚、第３遊技は第２当否判定が特定回数実行された場合でも第３遊技を継続するものとしてもよい。また、第３遊技は、第２当否判定の結果が大当りとなるまで第３遊技を継続するものとしてもよい。
【０４７９】
　また、参考発明１－４の遊技機は、参考発明１－１乃至参考発明１－３の遊技機において、
　前記第２当否判定の結果として小当り（第２特定結果）を有し、前記小当りとなると所定量の遊技利益を獲得可能とされ、
　前記第２当否判定は、前記第１当否判定よりも、前記小当りとなる可能性が高くされ、
　前記第２遊技は、前記第１遊技よりも前記第１当否判定の実行頻度が高くされることで、遊技に使用する遊技媒体の減少速度が前記第１遊技よりも遅いものとされ、
　前記第３遊技は、前記小当りによって遊技利益を獲得可能とすることで遊技媒体の減少速度が、前記第２遊技よりも遅い

ことを特徴とするものである。

【０４８０】

このような遊技機によれば、第２当否判定の結果として所定量の遊技利益を獲得可能な小当りを有しており、第２当否判定の方が第１当否判定よりも高い確率で小当りとなるものとされる。すなわち、第１遊技及び第２遊技よりも、第３遊技の方が高い確率で小当りとなる。また、第２遊技状態である第２遊技は、第１遊技状態である第１遊技よりも、第１当否判定の実行頻度が高いものとされる。そして、第２遊技は、第１遊技よりも遊技に使用する遊技媒体の減少速度が遅く、第３遊技は、第２遊技よりも遊技に使用する遊技媒体の減少速度が遅い。これにより、第３遊技は第２遊技よりも有利な遊技であり、第２遊技は第１遊技よりも有利な遊技とされる。またこれにより、有利度の異なる多様な遊技状態の間で移行態様を多様化し、新規な遊技性によって遊技興趣を高めることが可能となる。尚、第２当否判定の結果として小当りを有し、第１当否判定の結果として小当りを有しないものとしてもよい。

【０４８１】

また、第２遊技状態において第２遊技領域に遊技球を発射して第１当否判定を主体として実行する第４遊技（高確高ベース状態）を有してもよい。また、第４遊技は、次回の大当りが発生するまで継続するものとしてもよい。また、第４遊技は、第１遊技よりも第１当否判定の実行頻度が高くされることで、第１遊技よりも遊技媒体の減少速度が遅いものとされ、第３遊技は、小当りによって遊技利益を獲得可能とすることで、遊技媒体の減少速度が第２遊技及び第４遊技よりも遅いものとしてもよい。また、第２遊技及び第４遊技は何れも第２遊技状態であることから遊技媒体の減少速度は略同じであるものとしてもよい。

【０４８２】

また、第１遊技において、第１当否判定の結果が第１大当り（実施例１の４Ｒ第４大当りに相当）となると第２遊技を実行可能とし、第１当否判定の結果が第２大当り（実施例１の１５Ｒ第１大当り及び４Ｒ第２大当りに相当）となると第３遊技を実行可能とし、第１当否判定の結果が第５大当り（実施例１の４Ｒ第３大当りに相当）となると第４遊技を実行可能とし、

第２遊技において、第１当否判定の結果が第１大当り（実施例１の４Ｒ第４大当りに相当）となると第２遊技を実行可能とし、第１当否判定の結果が第２大当り（実施例１の１５Ｒ第１大当り及び４Ｒ第２大当りに相当）となると第３遊技を実行可能とし、第１当否判定の結果が第５大当り（実施例１の４Ｒ第３大当りに相当）となると第４遊技を実行可能とし、

第３遊技において、第２当否判定の結果が第３大当り（実施例１の２Ｒ第７大当りに相当）となると第２遊技を実行可能とし、第２当否判定の結果が第４大当り（実施例１の１５Ｒ第５大当りに相当）となると第３遊技を実行可能とし、第２当否判定の結果が第６大当り（実施例１の２Ｒ第６大当りに相当）となると第４遊技を実行可能とし、

第４遊技において、第１当否判定の結果が第１大当り（実施例１の４Ｒ第４大当りに相当）となると第２遊技を実行可能とし、第１当否判定の結果が第２大当り（実施例１の１５Ｒ第１大当り及び４Ｒ第２大当りに相当）となると第３遊技を実行可能とし、第１当否判定の結果が第５大当り（実施例１の４Ｒ第３大当りに相当）となると第４遊技を実行可能としてもよい。

【０４８３】

尚、「遊技に使用する遊技媒体の減少速度」とは、単位時間（例えば１分）又は単位発射数（例えば１００発）における使用した遊技媒体（発射した遊技球）から、同期間に付与される遊技媒体（払い出された賞球）を減算した数を、遊技媒体（遊技球）の減少数として計算する。第１遊技、第２遊技、第３遊技、第４遊技において、所定期間遊技を行った場合に、遊技者が保有する遊技媒体（遊技球、持ち球）の減少速度は、減少速度が速い順に、第１遊技＞第２遊技（第４遊技）＞第３遊技となる。尚、第３遊技は、遊技を継続すればするほど小当りによって持ち球を増加させることが可能であるため、減少速度はマ

イナスであるともいえる。すなわち、第１遊技、２遊技、第４遊技は持ち球を減少させながら遊技する状態であるが、第３遊技は持ち球を増加させながら遊技する状態である。

【０４８４】

また、第１当否判定の結果が大当りとなる場合における当該大当り種別（第１大当り種別）は、第２当否判定の結果が大当りとなる場合における当該大当り種別（第２大当り種別）よりも種類が多いものとしてもよい。また、第２当否判定の結果として発生する第３遊技（高確低ベース状態）として、賞球を獲得するのが困難な大当り遊技を経て第３遊技となる場合と、賞球を獲得するのが容易な大当り遊技を経て第３遊技となる場合と、を有するものとする。また、第１当否判定の結果として発生する第３遊技（高確低ベース状態）として、賞球を獲得するのが困難な大当り遊技を経る第３遊技となる場合を有さず、賞球を獲得するのが容易な大当り遊技を経て第３遊技となる場合のみ有するものとしてもよい。

【０４８５】

また、第２当否判定における小当りの発生確率を、高確率における大当りとなる確率よりも高い確率とし、第２当否判定における小当りの発生可能性を高めることができる。更に好適には、第２当否判定における小当りの発生確率を１／２以上とするのが望ましい。また、第１当否判定と第２当否判定とで、高確率状態への突入確率（確率変動機能の作動確率）は同じ確率とする。一方で、第１当否判定と第２当否判定とで、状態Ｃ（高確低ベース状態）への突入確率を異なるものとしてもよく、第２当否判定の状態Ｃ（高確低ベース状態）への突入確率を第１当否判定よりも高くしてもよい。これにより、第２当否判定を行う第３遊技を実行し得る第２遊技領域への発射遊技への遊技者の期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０４８６】

また、第２当否判定において、状態Ｃ（高確低ベース状態）に突入しない大当りとなった場合、当該大当りは、第２当否判定における大当り（大当り遊技）のうちで、獲得可能な賞球数が最も少ない大当り（大当り遊技）である。また、当該大当りは、第１当否判定及び第２当否判定における大当り（大当り遊技）のうちで、獲得可能な賞球数が最も少ない大当り（大当り遊技）である。

【０４８７】

本参考発明１の遊技機によれば、遊技状態の移行態様を多様化し、遊技興趣を高める遊技機の提供を図ることが可能となる。

【０４８８】

（参考発明２）

従来の遊技機において、始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定を行い、当該当否判定の結果に基づいて図柄を変動表示するものがあった。このような遊技機では、当否判定の結果が大当りであると、当該図柄を大当り図柄で停止表示し、当否判定の結果が外れであると、当該図柄を外れ図柄で停止表示するものがあった。また、図柄として、特別図柄と演出図柄との複数の図柄を有する遊技機があった（特開２００８－３７０）。

【０４８９】

また、従来の遊技機の特別図柄及び演出図柄は、何れも当否判定の結果に基づいて変動表示及び停止表示するものである。また、特別図柄は、変動表示後にリーチ変動等の遊技演出を行うことなく停止表示することで当否判定の結果を示し、演出図柄は、変動表示後にリーチ変動等の遊技演出を行って停止表示することで当否判定の結果を示すものであった。このように複数の図柄を有することで、夫々の図柄の目的に応じた表示制御を可能としていた。

【０４９０】

然しながら、特許文献１の遊技機では、複数の図柄の表示態様や表示位置等の関係で、両図柄の一致性等を確認するのが容易ではなかった。本参考発明２は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、複数の図柄の表示態様によって、複数の図柄の確認を容易にし、公正な遊技機を提供するものである。

【０４９１】
参考発明２－１の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて当否判定を実行する当否判定実行手段と、
前記当否判定の結果に基づいて第１識別情報（特別図柄）を変動表示する第１識別情報表示部（第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ）と、
前記当否判定の結果に基づいて第２識別情報（演出図柄）を変動表示する第２識別情報表示部（演出図柄表示部７ｂ）と、
前記当否判定の結果に基づいて第３識別情報（状態図柄、確認図柄）を変動表示する第３識別情報表示部（変動状態表示器４９）と、
前記第２識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演出（リーチ演出等）を表示可能な遊技演出表示部（演出図柄表示部７ｂ、第１表示画面７ａ）と、
前記当否判定の結果が特定結果となった場合、特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記第１識別情報表示部及び前記第３識別情報表示部を有する第１表示部（主表示器４０）と、
前記第２識別情報表示部及び前記遊技演出表示部を有する第２表示部（画像表示装置７、表示画面７ａ）と、を備える
ことを特徴とするものである。
【０４９２】
このような遊技機によれば、第１識別情報（特別図柄、第１特別図柄、第２特別図柄）を変動表示する第１識別情報表示部と、第２識別情報（演出図柄）を変動表示する第２識別情報表示部と、第３識別情報（状態図柄、確認図柄）を変動表示する第３識別情報表示部と、第２識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演出を表示可能な遊技演出表示部と、を有している。また、第１識別情報表示部及び前記第３識別情報表示部を有して構成される第１表示部と、第２識別情報表示部及び遊技演出表示部を有して構成される第２表示部と、を備えている。
【０４９３】
これにより、第２表示部を確認することで当否判定の結果を示す第２識別情報及び遊技演出を確認することを可能とすると共に、第１表示部を確認することで当否判定の結果に基づいて変動表示する第１識別情報及び第３識別情報を確認することができる。
【０４９４】
また、参考発明２－２の遊技機は、参考発明２－１の遊技機において、
遊技球が流下可能な遊技領域を有し、前記遊技領域に遊技球を流下させて遊技を行う遊技機であって、
前記第１表示部は前記遊技領域の内方に設けられ、前記第２表示部は前記遊技領域の外方に設けられることを特徴とするものである。
【０４９５】
このような遊技機によれば、第１識別情報表示部及び前記第３識別情報表示部を有して構成される第１表示部を遊技領域の外方（外側）に配置し、第２識別情報表示部及び遊技演出表示部を有して構成される第２表示部を遊技領域の内方（内側）に配置する。これにより、リーチ演出等の遊技演出及び当否判定の結果を示す第２識別情報を表示する第２表示部を、遊技領域内に設けることで、遊技球の流下を確認しながら、第２表示部の表示態様の確認を可能とする。また、第１識別情報及び第３識別情報を確認可能な第１表示部は、第２表示部と切り離して遊技領域の外方に配置することで、遊技演出等に惑わされることなく、第１識別情報及び第３識別情報の表示態様を確実に把握することが可能となる。
【０４９６】
第１表示部は遊技領域の外側（遊技領域を区画するレール部材よりも外側の領域）に配置し、第２表示部は遊技領域の内側（遊技領域を区画するレール部材よりも内側の領域）に配置するものとしてもよい。
【０４９７】

また、参考発明２－３の遊技機は、参考発明２－２の遊技機において、
前記第１表示部はＬＥＤで構成され、第２表示部は液晶で構成され、
前記第２表示部は前記第１表示部よりも大型であることを特徴とするものである。
【０４９８】
このような遊技機によれば、第１表示部をＬＥＤで構成し、第２表示部を液晶で構成し、第２表示部を第１表示部よりも大型の表示部とする。これにより、第１表示部の表示態様をシンプルなものとして第１識別情報及び第３識別情報の表示態様を確実に把握することを可能とすると共に、第２表示部を第１表示部より大型で且つ液晶で構成することによって、多様で多彩な遊技演出の実行を可能とし、遊技興趣を高める。
【０４９９】
また、参考発明２－４の遊技機は、参考発明２－３の遊技機において、
前記当否判定実行手段を有する主制御部と、
前記主制御部からの制御信号を受信して制御を行う副制御部と、を有し、
前記第１表示部を構成する前記第１識別情報表示部は主制御部で表示制御し、前記第１表示部を構成する前記第３識別情報表示部及び前記第２表示部は副制御部で表示制御することを特徴とするものである。
【０５００】
このような遊技機によれば、主制御部と、主制御部からの制御信号を受信して制御を行う副制御部とを有する。そして、第１表示部のうち第１識別情報表示部は主制御部で表示制御し、第３識別情報表示部は副制御部で表示制御する。また、遊技演出及び第２識別情報を表示する第２表示部は副制御部で表示制御する。すなわち、第１表示部には、主制御部で表示制御する第１識別情報と、副制御部で表示制御する第３識別情報と、を表示している。これにより、第１表示部を確認することで、主制御部及び副制御部で制御する識別情報（第１識別情報及び第３識別情報）の表示態様を何れも確認することを可能とする。またこれにより、主制御部及び副制御部で制御する識別情報の一致性を容易に確認することが可能となる。
【０５０１】
主制御部は、特別図柄の表示制御や当否判定に関する制御やセンサの検知に関する遊技や賞球の排出に関する制御や可変入球口の開閉に関する制御を実行する制御部であり、遊技を司る制御部である。また、副制御部は、主制御部からの制御信号を受信して所定の制御を行う制御部であり、可動部材の動作制御や演出表示部の表示制御遊等の遊技演出に関する制御を行う主制御部の従たる制御部である。
【０５０２】
また、参考発明２－５の遊技機は、参考発明２－４の遊技機において、
所定の遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段と、
電力供給を行う電力供給手段（電源基板１０９）と、
電源電圧の低下を検知することに基づいて、前記遊技情報記憶手段に記憶される遊技情報を、電力供給の停止後も所定期間記憶保持可能な記憶保持手段と、
前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技情報を復旧する遊技情報復旧手段と、を備え、
前記遊技情報復旧手段が遊技情報を復旧する場合において、前記第３識別情報表示部の方が前記第２表示部より早く復旧し、表示制御を実行可能となることを特徴とするものである。
【０５０３】
このような遊技機によれば、電力供給を開始した際に、記憶保持手段が記憶保持した遊技情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技情報を復旧する遊技情報復旧手段を備える。そして、遊技情報を復旧する場合、第１表示部が有する第３識別情報表示部の方が、前記第２表示部よりも早く復旧して、表示制御を実行可能とする。第２表示部は遊技演出を多様化するため液晶で構成しており、多彩な表示制御を行うため、遊技情報の

復旧作業に一定の時間を要する。一方、ＬＥＤで簡素に構成する第１表示部（第３識別情報表示部）は、シンプルな表示制御を行うため、遊技情報の復旧作業に長い時間を要しない。

【０５０４】

これにより、同じ副制御部で制御する表示部であっても、第３識別情報表示部を第２表示部に先んじて復旧させ、一早く表示制御を実行可能とする。またこれにより、電力供給開始後、主制御部の復帰に合わせてすぐに遊技が開始可能となるものの、液晶で構成される第２表示部は復旧に時間を要する（遊技開始後も未だ復旧していない）場合がある。このような状況でも、一早く普及し表示制御を開始可能とした第３識別情報表示部を確認することで、副制御部で表示制御する表示内容を確認することが可能となる。

【０５０５】

本参考発明２の遊技機によれば、複数の図柄の表示態様によって、複数の図柄の確認を容易にし、公正な遊技機の提供を図ることが可能となる。

【０５０６】

（参考発明３）

従来、識別情報の変動表示を行い、識別情報が特定態様で停止表示された場合に、遊技者に所定の遊技利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機が知られている。この種の遊技機において、識別情報としての図柄を特定出目（チャンス目）で停止表示させることにより、識別情報が特定態様で停止表示されることに関する予告演出を行うものが存在する（例えば、特開２００４－３３６７１号公報を参照）。

【０５０７】

しかしながら、図柄を特定出目で停止表示させる予告演出は既に周知化しており、遊技興趣の向上を図るには更なる改善の余地がある。

【０５０８】

本参考発明３は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、識別情報の停止表示に遊技者を注目させる演出を実現して、遊技興趣を向上させることにある。

【０５０９】

参考発明３－１の遊技機は、

識別情報の変動表示を行い、識別情報が特定態様で停止表示された場合に、遊技者に所定の遊技利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

前記識別情報を予め定められた特殊態様で停止表示させる特殊停止演出を実行可能な特殊停止演出実行手段と、

前記特殊停止演出が実行される場合に、前記特殊態様の停止表示回数を示唆する回数示唆演出を実行可能な回数示唆演出実行手段と、を備え、

前記特殊停止演出実行手段は、前記回数示唆演出により示唆された回数の前記特殊態様の停止表示を実行可能である

ことを特徴とするものである。

【０５１０】

このような遊技機によれば、識別情報が特殊態様で停止表示する特殊停止演出が実行される場合、特殊態様の停止表示回数を示唆する回数示唆演出が実行可能となっており、この回数示唆演出により示唆された回数の特殊態様の停止表示回数が実行可能となっている。これにより、特殊停止演出が実行される場合、その特殊停止演出及び識別情報が特殊態様で停止表示する回数に遊技者を注目させることが可能となり、延いては遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０５１１】

参考発明３－２の遊技機は、前述した参考発明３－１の遊技機において、

前記回数示唆演出は、前記識別情報が前記特殊態様で停止表示されるごとに前記特殊態様の停止表示回数をカウントダウンしていくカウントダウン演出である

ことを特徴とするものである。

【０５１２】

このような遊技機によれば、識別情報が特殊態様で停止表示されるごとに、特殊態様の停止表示回数がカウントダウンされるカウントダウン演出によって、特殊停止演出での特殊態様の停止表示回数（残り停止表示回数）が示唆される。これにより、特殊停止演出にて識別情報が特殊態様で停止表示する回数に遊技者を注目させやすくすることが可能となる。

【０５１３】

参考発明３－３の遊技機は、前述した参考発明３－１又は３－２の遊技機において、

前記特殊態様には複数種の特殊態様があり、

前記識別情報が特殊態様で停止表示されたときの該特殊態様の種類に応じて前記特別遊技の実行可能性を示唆可能であり、

前記特殊態様の停止表示が複数回実行される場合、その間の前記特殊態様の停止表示回数が増えるにつれて、停止表示される特殊態様の種類が相対的に前記実行可能性の高い旨を示唆する種類に変化し得る

ことを特徴とするものである。

【０５１４】

このような遊技機によれば、特殊停止演出にて特殊態様の停止表示が複数回実行される場合、その間に停止表示される特殊態様によって示唆される特別遊技の実行可能性が、特殊態様の停止表示回数が増えるにつれて高くなり得る。これにより、識別情報が特殊態様で停止表示される回数や停止表示される特殊態様の種類に遊技者を注目させて、特別遊技の実行に対する期待感を高めることが可能となる。

【０５１５】

参考発明３－４の遊技機は、前述した参考発明３－１から３－３の何れか一つの遊技機において、

前記回数示唆演出により示唆された回数の前記特殊態様の停止表示の実行後、前記識別情報が前記特定態様で停止表示されるか否かに関する特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備える

ことを特徴とするものである。

【０５１６】

このような遊技機によれば、回数示唆演出により示唆された回数の特殊態様の停止表示が実行された後、識別情報が特定態様で停止表示されるか否かに関する特定演出が実行可能となっている。これにより、特殊停止演出に加えて該特殊停止演出が実行された後の特定演出にも遊技者を注目させて、遊技興趣をさらに向上させることが可能となる。

【０５１７】

参考発明３－５の遊技機は、前述した参考発明３－１から３－４の何れか一つの遊技機において、

所定条件の成立に基づいて取得された取得情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報に基づいて前記識別情報の変動表示を行う変動表示手段と、を備え、

前記取得情報記憶手段に特定の取得情報が記憶されたことに基づいて前記特殊停止演出及び前記回数示唆演出が実行可能であり、

前記回数示唆演出により示唆された回数の前記特殊態様の停止表示の実行後、前記特定の取得情報に基づく前記識別情報の変動表示が行われる

ことを特徴とするものである。

【０５１８】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示の契機となる取得情報として特定の取得情報が記憶された場合に特殊停止演出及び回数示唆演出が実行可能となっており、この回数示唆演出により示唆された回数の特殊態様の停止表示が実行された後、特定の取得情報に基づく識別情報の変動表示が行われるものとなっている。これにより、特定の取得情報が記憶されてから、当該特定の取得情報に基づく識別情報の変動表示が行われるまでの間の遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０５１９】

以上の本参考発明３によれば、識別情報の停止表示に遊技者を注目させる演出を実現して、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０５２０】

（参考発明４）

また、前述の参考発明３と同様の課題を解決するための参考発明４は、以下の特徴的構成を備える。

【０５２１】

すなわち、参考発明４－１の遊技機は、

識別情報の変動表示を行い、識別情報が特定態様で停止表示された場合に、遊技者に所定の遊技利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

複数の遊技状態の何れかに制御可能な状態制御手段と、

識別情報を予め定められた特殊態様で停止表示させることが可能な停止表示手段と、を備え、

識別情報を特殊態様で停止表示させることにより前記特別遊技の実行可能性を示唆することが可能であり、

前記複数の遊技状態には、少なくとも第１遊技状態と第２遊技状態とがあり、

前記第１遊技状態にて識別情報が特殊態様で停止表示される場合と、前記第２遊技状態にて識別情報が特殊態様で停止表示される場合とで、特殊態様の構成が異なる

ことを特徴とするものである。

【０５２２】

このような遊技機によれば、識別情報を特殊態様で停止表示させることにより、特別遊技の実行可能性（換言すると、識別情報が特定態様で停止表示される可能性）を示唆することが可能となっている。そして、複数の遊技状態のうち第１遊技状態で識別情報が特殊態様で停止表示される場合と第２遊技状態で識別情報が特殊態様で停止表示される場合とで、特殊態様の構成が異なるものとなっている。これにより、遊技状態によって識別情報の特殊態様を異ならせて、遊技状態に応じた特殊態様に遊技者を注目させることが可能となり、延いては遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０５２３】

参考発明４－２の遊技機は、前述した参考発明４－１の遊技機において、

前記識別情報は複数の図柄により構成され、

前記第１遊技状態にて識別情報が特殊態様で停止表示される場合の該特殊態様は、複数の図柄がすべて同じ分類の図柄となる態様であり、

前記第２遊技状態にて識別情報が特殊態様で停止表示される場合の該特殊態様は、複数の図柄が所定の図柄組合せとなる態様である

ことを特徴とするものである。

【０５２４】

このような遊技機によれば、第１遊技状態にて識別情報が特殊態様で停止表示される場合の当該特殊態様は、識別情報を構成する複数の図柄がすべて同じ分類の図柄となる態様となっており、第２遊技状態にて識別情報が特殊態様で停止表示される場合の当該特殊態様は、識別情報を構成する複数の図柄が所定の図柄組合せとなる態様となっている。これにより、第１遊技状態にて停止表示され得る特殊態様と、第２遊技状態にて停止表示され得る特殊態様との違いに、遊技者を注目させることが可能となる。

【０５２５】

参考発明４－３の遊技機は、前述した参考発明４－２の遊技機において、

前記第１遊技状態では、識別情報が特殊態様で停止表示されたときの該特殊態様を構成する図柄の前記分類によって前記特別遊技の実行可能性を示唆し、

前記第２遊技状態では、識別情報が特殊態様で停止表示されたときの該特殊態様を構成する前記図柄組合せに含まれる一の図柄の種類によって前記特別遊技の実行可能性を示唆する

ことを特徴とするものである。

【０５２６】
　このような遊技機によれば、第１遊技状態にて識別情報が特殊態様で停止表示された場合、その特殊態様を構成する図柄の分類によって特別遊技の実行可能性が示唆されるものとなっている。また、第２遊技状態にて識別情報が特殊態様で停止表示された場合、その特殊態様を構成する図柄組合せに含まれる一の図柄の種類によって特別遊技の実行可能性が示唆されるものとなっている。これにより、第１遊技状態にて識別情報が特殊態様で停止表示された場合と、第２遊技状態にて識別情報が特殊態様で停止表示された場合とで、特別遊技の実行可能性の示唆の仕方を異ならせて、それぞれの特殊態様に遊技者を注目させることが可能となる。
【０５２７】
　参考発明４－４の遊技機は、前述した参考発明４－１から４－３の何れか一つの遊技機において、
　識別情報が特殊態様で停止表示されるときに所定の効果演出を実行可能な効果演出実行手段を備え、
　前記第１遊技状態にて識別情報が特殊態様で停止表示される場合と、前記第２遊技状態にて識別情報が特殊態様で停止表示される場合とで、前記効果演出の態様が異なる
　ことを特徴とするものである。
【０５２８】
　このような遊技機によれば、識別情報が特殊態様で停止表示されるときに所定の効果演出が実行可能となっており、第１遊技状態と第２遊技状態とで、その効果演出の態様が異なるものとなっている。これにより、識別情報の特殊態様に加えて効果演出の態様も遊技状態によって異ならせて、識別情報が特殊態様で停止表示する際の当該停止表示に遊技者を注目させやすくすることが可能となる。
【０５２９】
　以上の本参考発明４によれば、識別情報の停止表示に遊技者を注目させる演出を実現して、遊技興趣を向上させることが可能となる。
【０５３０】
　（参考発明５）
　従来、識別情報の変動表示を行い、変動表示の表示結果が特定表示結果となることに基づいて、遊技者に所定の遊技利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機が知られている。この種の遊技機では、遊技者の期待感を高めるための様々な演出が識別情報の変動表示中に行われる（例えば、特開２００９－９５４７０号公報を参照）。
【０５３１】
　しかしながら、従来の遊技機で行われる演出は、機種によって演出内容（例えば、モチーフや登場するキャラクタ等）が異なるものの、演出手法（例えば、演出の展開やパターン等）は然程変わらないことから画一的になりやすく、遊技興趣の向上を図るには更なる改善の余地がある。
【０５３２】
　本参考発明５は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、趣向性の高い演出を実現して、遊技興趣を向上させることにある。
【０５３３】
　参考発明５－１の遊技機は、
　識別情報の変動表示を行い、変動表示の表示結果が特定表示結果となることに基づいて、遊技者に所定の遊技利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、
　画像を表示可能な表示手段と、
　複数種の演出情報を遊技者が選択可能に表示して、演出情報の選択を受け付け可能な選択受付手段と、
　前記識別情報の変動表示中に特定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
　前記演出実行手段は、前記特定の演出を実行する場合、前記選択受付手段により受け付けられた演出情報の種類に対応した演出画像を前記表示手段に表示して前記特定の演出を

実行する
　ことを特徴とするものである。
【０５３４】
　このような遊技機によれば、複数種の演出情報を遊技者が選択可能に表示して、その中から演出情報の選択を受け付けることが可能となっている。そして、演出情報の選択が受け付けられた後に実行される識別情報の変動表示中に特定の演出が実行される場合、当該特定の演出では、その受け付けられた演出情報の種類に対応した演出画像が表示され、遊技者による選択の結果を反映した演出が展開されるようになっている。これにより、識別情報の変動表示中に特定の演出が実行される場合の当該特定の演出の趣向性を高め、遊技興趣を向上させることが可能となる。
【０５３５】
　なお、演出情報とは、例えば、演出上のキャラクタやアイテム、背景、効果音など、演出を構成する各種の要素（演出要素）を示す情報のことをいう。
【０５３６】
　参考発明５－２の遊技機は、前述した参考発明５－１の遊技機において、
　前記演出実行手段は、前記特定の演出を実行する場合、前記選択受付手段により受け付けられた演出情報の種類に対応した楽曲を所定の出力部から出力して前記特定の演出を実行する
　ことを特徴とするものである。
【０５３７】
　このような遊技機によれば、演出情報の選択が受け付けられた後に実行される識別情報の変動表示中に特定の演出が実行される場合、当該特定の演出では、その受け付けられた演出情報の種類に対応した演出画像の表示に加え、その種類に対応した楽曲が出力される。これにより、識別情報の変動表示中に特定の演出が実行される場合の当該特定の演出の趣向性をより高めることが可能となる。
【０５３８】
　参考発明５－３の遊技機は、前述した参考発明５－１又は５－２の遊技機において、
　前記識別情報の変動表示は、予め定められた複数の変動パターンの中から選択される変動パターンに基づいて実行されるものであり、
　前記複数の変動パターンには、少なくとも第１変動パターンと第２変動パターンとが含まれており、
　前記第１変動パターンよりも前記第２変動パターンの方が、前記変動表示の表示結果が特定表示結果となる場合に選択される可能性が高く、
　前記演出実行手段は、前記第２変動パターンに基づく前記識別情報の変動表示にて前記特定の演出を実行可能である
　ことを特徴とするものである。
【０５３９】
　このような遊技機によれば、第１変動パターン及び第２変動パターンを含めた複数の変動パターンの中から選択される変動パターンに基づいて識別情報の変動表示が実行される構成のもと、変動表示の表示結果が特定表示結果となる場合に選択される可能性の高い第２変動パターンに基づく識別情報の変動表示において特定の演出が実行可能となっている。これにより、遊技者による選択の結果を反映させることが可能な特定の演出を、特定表示結果の導出に対する期待感が高まる演出として、特定の演出に遊技者の注目を集めやすくすることが可能となる。
【０５４０】
　参考発明５－４の遊技機は、前述した参考発明５－１から５－３の何れか一つの遊技機において、
　前記表示手段として、第１表示画面と、前記第１表示画面よりも画面サイズが小さい第２表示画面と、を有し、
　前記選択受付手段は、前記複数種の演出情報を前記第２表示画面に表示して演出情報の

選択を受け付け可能であり、
前記演出実行手段は、前記選択受付手段により受け付けられた演出情報の種類に対応した演出画像を前記第１表示画面に表示して前記特定の演出を実行可能である
ことを特徴とするものである。
【０５４１】
このような遊技機によれば、第１表示画面と該第１表示画面よりも画面サイズが小さい第２表示画面とを有しており、そのうち画面サイズが相対的に小さい第２表示画面で第２演出情報の選択の受け付けが行われ、その選択の結果（受け付けられた演出情報）を反映した特定の演出が、画面サイズが相対的に大きい第１表示画面で実行される。これにより、特定の演出が実行された際の演出効果を際立たせることが可能となる。
【０５４２】
参考発明５－５の遊技機は、前述した参考発明５－１から５－４の何れか一つの遊技機において、
前記選択受付手段により受け付けられた演出情報に対応した対応画像を所定の表示部に表示可能な対応画像表示手段を備える
ことを特徴とするものである。
【０５４３】
このような遊技機によれば、複数種の演出情報が遊技者により選択可能に表示され、その中から演出情報の選択が受け付けられると、その受け付けられた演出情報に対応した対応画像が所定の表示部に表示される。これにより、表示部に表示される対応画像を通じて、どの演出情報が受け付けられた（選択された）のかを確認することが可能となる。
【０５４４】
以上の本参考発明５によれば、趣向性の高い演出を実現して、遊技興趣を向上させることが可能となる。
【０５４５】
（参考発明６）
従来、始動口への遊技球の入球を契機に特別図柄の変動表示が行われ、変動表示の結果、大当り図柄が停止表示されると大当り遊技が実行され、小当り図柄が停止表示されると、小当り遊技が実行される遊技機が知られている。小当り遊技は、大当り遊技よりも獲得可能な遊技球の個数が少ない遊技であるが、この小当り遊技を利用して持ち球を増加させる遊技性を実現したものが提案されている（例えば、特開２０１６－２０２４０５号公報を参照）。
【０５４６】
しかしながら、小当り遊技を利用して持ち球を増加させる遊技性を備えた遊技機については、遊技興趣の向上を図るために未だ改善の余地がある。
【０５４７】
本参考発明６は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、そのような遊技性を備えた遊技機の遊技興趣を向上させることにある。
【０５４８】
参考発明６－１の遊技機は、
当否判定を実行可能な当否判定実行手段と、
前記当否判定の結果が第１特定結果となったことに基づいて第１特別遊技を実行可能な第１特別遊技実行手段と、
前記当否判定の結果が第２特定結果となったことに基づいて第２特別遊技を実行可能な第２特別遊技実行手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記第１特別遊技は、所定量の遊技利益を遊技者に付与可能な遊技であり、
前記第２特別遊技は、前記第１特別遊技よりも少ない量の遊技利益を遊技者に付与可能な遊技であり、
前記演出実行手段は、前記第２特別遊技が複数回連続的に実行される場合に所定演出を

実行可能である
　ことを特徴とするものである。
【０５４９】
　このような遊技機によれば、第１特別遊技よりも少ない量の遊技利益を遊技者に付与可能な第２特別遊技が複数回、連続的に実行される場合、所定演出が実行され得るものとなる。これにより、所定演出を通じて、複数回の第２特別遊技の連続的な実行に遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、その結果、遊技興趣を向上させることが可能となる。尚、所定演出は、遊技者の視覚に訴える演出や遊技者の聴覚に訴える演出、それらを組合せた演出等によって構成することが可能である。
【０５５０】
　参考発明６－２の遊技機は、前述した参考発明６－１の遊技機において、
　前記演出実行手段は、前記第２特別遊技が複数回連続的に実行される場合、その第２特別遊技ごとに前記所定演出を実行可能である
　ことを特徴とするものである。
【０５５１】
　このような遊技機によれば、第２特別遊技が複数回連続的に実行される場合、その第２特別遊技が実行される都度、所定演出が実行され得るものとなる。これにより、所定演出の実行回数（出現回数）が増え、第２特別遊技が複数回連続的に実行されることによる演出効果や興趣を高めることが可能となる。
【０５５２】
　参考発明６－３の遊技機は、前述した参考発明６－１又は６－２の遊技機において、
　前記演出実行手段は、連続的に実行される前記第２特別遊技の実行回数が増えることにより、前記所定演出の演出態様を変更可能である
　ことを特徴とするものである。
【０５５３】
　このような遊技機によれば、複数回の第２特別遊技の連続的な実行に際して所定演出が実行される場合、その第２特別遊技の実行回数が増えることにより、所定演出の演出態様が変化し得るものとなる。これにより、所定演出の趣向性を高めることが可能となる。
【０５５４】
　参考発明６－４の遊技機は、前述した参考発明６－１から６－３の何れか一つの遊技機において、
　遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段を備え、
　前記遊技状態制御手段は、遊技状態を非特定遊技状態に制御する場合と特定遊技状態に制御する場合とがあり、
　前記特定遊技状態は、前記非特定遊技状態に比べ前記第２特別遊技の実行頻度が高い遊技状態であり、
　前記演出実行手段は、前記特定遊技状態にて前記所定演出を実行可能である、
　ことを特徴とするものである。
【０５５５】
　このような遊技機によれば、当該遊技機の遊技状態が非特定遊技状態に制御される場合と、特定遊技状態に制御される場合とがあり、特定遊技状態に制御された場合には、非特定遊技状態に制御される場合に比べ第２特別遊技の実行頻度が高くなる。このため、特定遊技状態では、第２特別遊技が複数回連続的に実行されやすくなる。このような特定遊技状態において所定演出を実行可能とすることで、特定遊技状態では所定演出が実行されやすくなり、遊技者が所定演出に接する機会を増やすことが可能となる。これにより、特定遊技状態の興趣を高めることが可能となる。
【０５５６】
　参考発明６－５の遊技機は、前述した参考発明６－１から６－４の何れか一つの遊技機において、
　所定条件の成立に基づいて取得された取得情報を記憶可能な取得情報記憶手段を備え、

前記当否判定実行手段は、前記取得情報に基づいて前記当否判定を実行可能であり、
前記当否判定にて前記取得情報が所定の第１情報であると判定されると、前記当否判定の結果が前記第１特定結果となり、
前記演出実行手段は、前記第２特別遊技が複数回連続的に実行されるときに、前記第１情報であると判定される取得情報が前記取得情報記憶手段に記憶されている場合、前記所定演出を実行しないことがある
ことを特徴とするものである。
【０５５７】
このような遊技機によれば、所定条件の成立に基づいて取得された取得情報を記憶可能な取得情報記憶手段を備え、その取得情報に基づいて当否判定が実行される。そして、当否判定にて取得情報が所定の第１情報であると判定されると、当否判定の結果が第１特定結果となり、これに基づいて第１特別遊技が実行可能となる。こうしたなか、第２特別遊技が複数回連続的に実行されるときに、第１情報であると判定される取得情報（第１特別遊技の実行契機となる取得情報）が取得情報記憶手段に記憶されている場合、所定演出が実行されないことがある。このため、第２特別遊技が複数回連続的に実行されるにもかかわらず所定演出が実行されない場合には、そのことをもって、第１特別遊技の実行契機となる取得情報が記憶されている可能性があること、すなわち、第１特別遊技の実行可能性があることを遊技者に示唆することが可能となる。これにより、第２特別遊技が複数回連続的に実行される際、所定演出が実行されないことによる後の遊技展開の示唆が可能となり、所定演出の実行有無に遊技者を注目させることが可能となる。
【０５５８】
以上の本参考発明６によれば、遊技興趣を向上させることが可能となる。
【０５５９】
（参考発明７）
従来、始動口への遊技球の入球により取得された取得情報に基づいて識別情報の変動表示を行い、該変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて、遊技者に所定の遊技利益を付与可能な特別遊技が実行可能となる遊技機が知られている。この種の遊技機において、始動口への遊技球の入球により取得された取得情報を保留として記憶し、当該保留の事前判定結果に基づく予告演出（いわゆる「保留先読み演出」）を行うものが知られている（例えば、特開２００４－２３６９７４号公報を参照）。
【０５６０】
しかしながら、前述のような予告演出は既に周知化しており、当該演出により遊技興趣の向上を図るには、更なる改善の余地がある。
【０５６１】
本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、新規な態様の予告演出を実現して、遊技興趣を向上させることにある。
【０５６２】
参考発明７－１の遊技機は、
始動口への遊技球の入球により取得された取得情報に基づいて識別情報の変動表示を行い、該変動表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて、遊技者に所定の遊技利益を付与可能な特別遊技が実行可能となる遊技機であって、
所定表示を表示可能な表示画面と、
前記取得情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、を備え、
前記表示画面には、少なくとも、第１表示部と第２表示部とが設けられており、
前記第１表示部には、前記取得情報が記憶されていることを示す記憶表示が、その記憶数に対応して表示可能とされており、
前記第２表示部には、前記取得情報に関する予告表示が、前記第１表示部に表示中の前記記憶表示に対応して表示可能とされている
ことを特徴とするものである。
【０５６３】

このような遊技機によれば、所定表示を表示可能な表示画面に、取得情報が記憶されていることを示す記憶表示を表示可能な第１表示部と、取得情報に関する予告表示を表示可能な第２表示部が設けられる。両表示部のうち、第１表示部には、記憶されている取得情報の個数（記憶数）に対応して記憶表示が表示可能とされており、第２表示部には、第１表示部に表示中の記憶表示に対応して予告表示が表示可能とされている。これにより、遊技者の注目を集めやすい新規な態様の予告表示を実現して、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０５６４】

参考発明７－２の遊技機は、前述した参考発明７－１の遊技機において、

前記第１表示部には、前記識別情報の変動表示中、該変動表示の契機となった取得情報に対応する変動記憶表示が表示可能とされており、

前記第２表示部には、前記変動表示の契機となった取得情報に関する予告表示が、前記第１表示部に表示中の前記変動記憶表示に対応して表示可能とされている

ことを特徴とするものである。

【０５６５】

このような遊技機によれば、第１表示部には、取得情報が記憶されていることを示す記憶表示に加え、現在実行中の変動表示（当該変動）の契機となった取得情報に対応する変動記憶表示が表示可能とされており、第２表示部には、当該変動の契機となった取得情報に関する予告表示が、第１表示部に表示中の変動記憶表示に対応して表示可能とされている。これにより、現在実行中の変動表示（変動記憶表示）に対応する予告表示にも遊技者を注目させて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０５６６】

参考発明７－３の遊技機は、前述した参考発明７－１又は７－２の遊技機において、

前記第２表示部には、前記予告表示が表示されていないとき、所定の演出表示が表示可能とされている

ことを特徴とするものである。

【０５６７】

このような遊技機によれば、第２表示部に予告表示が表示されていないとき、その第２表示部には所定の演出表示が表示可能とされている。これにより、予告表示が表示されていないときにも、第２表示部に表示される演出表示に遊技者を注目させて、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０５６８】

参考発明７－４の遊技機は、前述した参考発明７－１から７－３の何れか一つの遊技機において、

前記表示画面には、前記識別情報としての図柄が表示可能な第３表示部が設けられており、

前記第２表示部は、前記第３表示部よりも大きい

ことを特徴とするものである。

【０５６９】

このような遊技機によれば、表示画面には、前述の第１表示部及び第２表示部に加え記識別情報としての図柄が表示可能な第３表示部が設けられており、この第３表示部よりも第２表示部の方が大きいものとされている。これにより、第２表示部の表示内容を際立たせることが可能となり、第２表示部に遊技者を注目させやすくすることが可能となる。

【０５７０】

参考発明７－５の遊技機は、前述した参考発明７－１から７－４の何れか一つの遊技機において、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

前記始動口として遊技球の入球し易さが変化可能な可変始動口と、

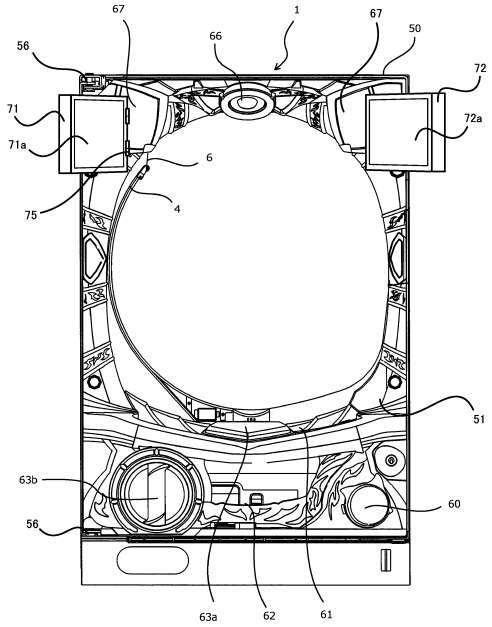
前記表示画面の表示を制御可能な表示制御手段と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記可変始動口への遊技球の入球頻度が通常よりも高くなる

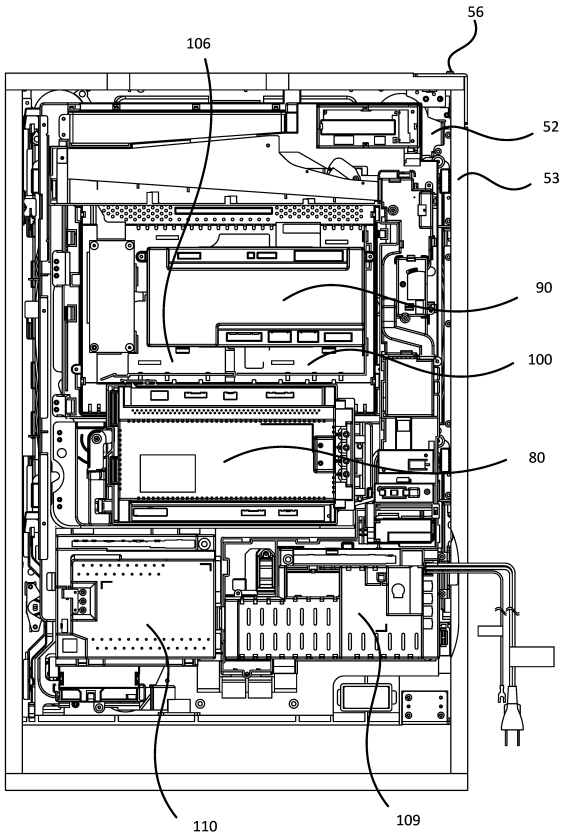
高頻度状態に遊技状態を制御可能であり、
　前記表示制御手段は、遊技状態が前記高頻度状態に制御される場合に、前記第１表示部及び前記第２表示部を前記表示画面に設定する
　ことを特徴とするものである。
【０５７１】
　このような遊技機によれば、可変始動口への遊技球の入球頻度が通常よりも高くなる高頻度状態に遊技状態が制御される場合に、前述の第１表示部及び第２表示部が表示画面に設定される。高頻度状態では可変始動口への遊技球の入球頻度が高くなるため、第１表示部及び第２表示部が設けられる画面構成を高頻度状態に採用することで、第１表示部に記憶表示が表示される機会（取得情報が記憶される機会）が増え、これに伴って第２表示部に予告表示が表示される機会も増える。これにより、高頻度状態の興趣を高めることが可能となる。
【０５７２】
　以上の本参考発明７によれば、遊技興趣を向上させることが可能となる。
【０５７３】
　尚、前述した参考発明１から７の２以上の任意の発明を組合せてもよい。
【符号の説明】
【０５７４】
　１　パチンコ遊技機、２　遊技盤、３　遊技領域、３Ａ　左遊技領域（第１領域）、３Ｂ　右遊技領域（第２領域）、７　画像表示装置、７ａ　表示画面、７ｂ　演出図柄表示領域（第３表示部）、８　演出図柄、９ａ　第１演出保留（記憶表示）、９ｂ　第２演出保留（記憶表示）、９ｃ　第１演出保留表示領域（第１表示部）、９ｅ　当該変動保留表示領域（第１表示部）、９ｆ　当該演出保留（変動記憶表示）、９ｈ　予告表示領域（第２表示部）、２０　第１始動口、２１　第２始動口、２６　第３始動口、２８　ゲート、３０　第１大入賞口、３５　第２大入賞口、４１ａ　第１特別図柄表示器（第１特別図柄表示部）、４１ｂ　第２特別図柄表示器（第２特別図柄表示部）、７１　第２画像表示装置、７１ａ　表示画面、７２　第３画像表示装置、７２ａ　表示画面、８０　主制御基板（主制御部）、９０　副制御基板（副制御部）、１００　画像制御基板（画像制御部）。

【図面】

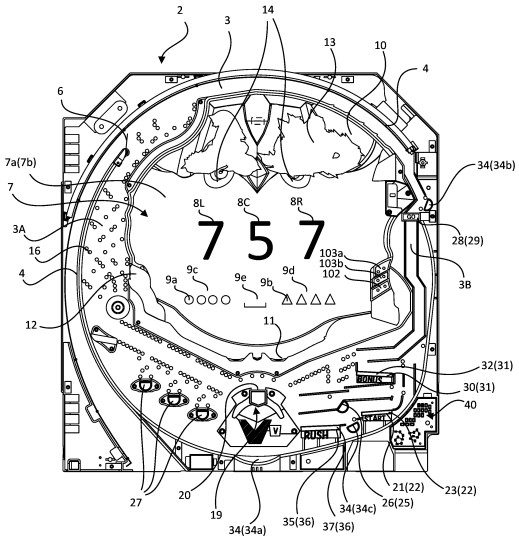
【図１】


67
1
67
50
66
56
72
71
72a
71a
6
75
4
51
63b
60
56
63a
62
61

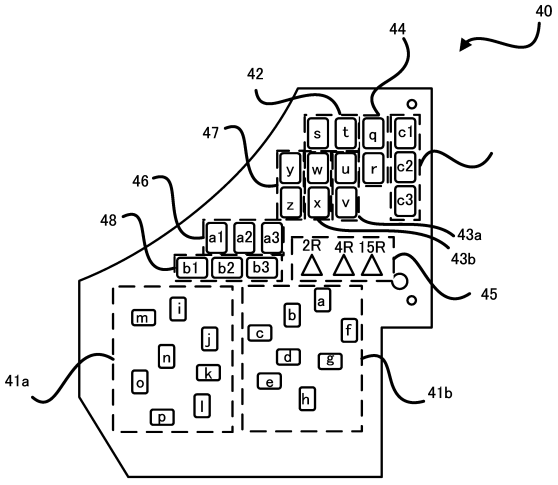
【図２】


56
106
52
53
90
100
80
110
109

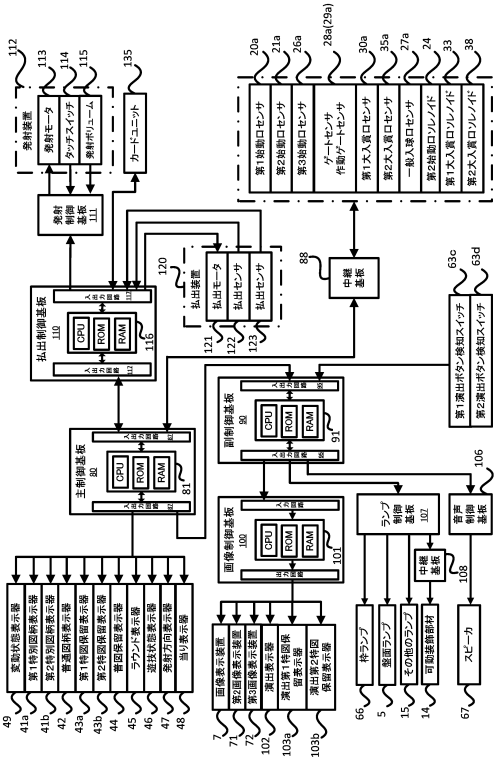
【図３】


2
3
14
13
10
4
6
7a(7b)
7
34(34b)
8L
8C
8R
757
3A
28(29)
16
103a
103b
102
3B
4
9a
9c
9e
9b
9d
12
11
32(31)
30(31)
40
27
20
19
34(34a)
35(36)
37(36)
34(34c)
26(25)
21(22)
23(22)

【図４】


40
44
42
47
46
48
43a
43b
45
2R
4R
15R
41a
41b

【図５】



【図６】

図柄	当りの種別	停止図柄	ラウンド数 or 電役回数	大入賞口の開放パターン	大当り種別決定用乱数	確変機能	第2特別図柄時短機能	高ベース発生機能
第1特別図柄	15R第1大当り	15R第1大当り図柄	15ラウンド	第1大入賞口（上アタッカー） 28秒／R	0～19	作動	作動	非作動
	4R第2大当り	4R第2大当り図柄	4ラウンド	第1大入賞口（上アタッカー） 28秒／R	20～29	作動	作動	非作動
	4R第3大当り	4R第3大当り図柄	4ラウンド	第1大入賞口（上アタッカー） 28秒／R	30～64	作動	非作動	作動（次回）
	4R第4大当り	4R第4大当り図柄	4ラウンド	第1大入賞口（上アタッカー） 28秒／R	65～99	非作動	非作動	作動（100）
第2特別図柄	15R第5大当り	15R第5大当り図柄	15ラウンド	第1大入賞口（上アタッカー） 28秒／R	0～49	作動	作動	非作動
	2R第6大当り	2R第6大当り図柄	2ラウンド	第1大入賞口（上アタッカー） 2秒／R	50～64	作動	非作動	作動（次回）
	2R第7大当り	2R第7大当り図柄	2ラウンド	第1大入賞口（上アタッカー） 2秒／R	65～99	非作動	非作動	作動（100）
	小当り	小当り図柄	6回	第2大入賞口（下アタッカー） 0.3秒／回	—	小当り遊技の実行前と同じ	小当り遊技の実行前と同じ	小当り遊技の実行前と同じ

【図７】

（A）

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	特別図柄当否判定用乱数	0～629	特別図柄の当否判定用
ラベル-TRND-AS	大当り種別決定用乱数	0～99	大当りの種別決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～198	変動パターン決定用

（B）

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄当否判定用乱数	0～239	普通図柄の当否判定用

【図８】

（A）大当り判定テーブル

状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常状態（低確率状態）	3,397	大当り
	10～309,510～629	小当り（第2特別図柄のみ）
	0～629のうち上記以外の数値	外れ
高確率状態	3,5,7,311,313,317,337,397,449,503	大当り
	10～309,510～629	小当り（第2特別図柄のみ）
	0～629のうち上記以外の数値	外れ

（B）大当り種別判定テーブル

特別図柄	大当り種別決定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0～19	15R第1大当り
	20～29	4R第2大当り
	30～64	4R第3大当り
	65～99	4R第4大当り
第2特別図柄	0～49	15R第5大当り
	50～64	2R第6大当り
	65～99	2R第7大当り

（C）普通図柄当り判定テーブル

状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
状態A,C	0～119	当り
	0～239のうち上記以外の数値	外れ
状態B	0～238	当り
	239	外れ

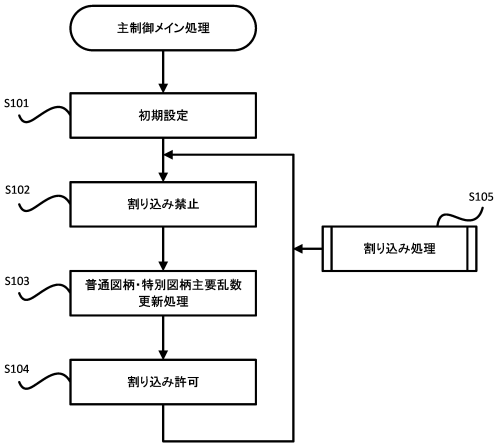
（D）普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間
状態A,C	3秒
状態B	1秒

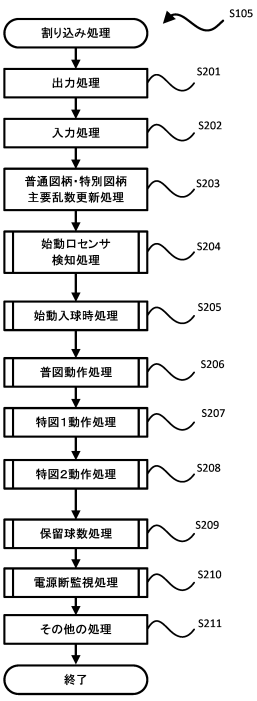
【図９】

状態	図柄	判定結果	保留数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間	テーブル内出現率
状態A：非時短状態（低確率低ベース状態）	第1特別図柄	大当り	-	0～74	P1	120s	75/199
				75～144	P2	45s	70/199
				145～198	P3	30s	54/199
		外れ	1，2	0～4	P4	120s	5/199
				5～18	P5	45s	14/199
				19～38	P6	30s	20/199
				39～198	P7	12s	160/199
			3，4	0～4	P8	120s	5/199
				5～9	P9	45s	5/199
				10～19	P10	30s	10/199
				20～198	P11	4s	179/199
	第2特別図柄	大当り	-	0～198	P12	110s	199/199
		小当り		0～198	P13	1000s	199/199
		外れ		0～198	P14	600s	199/199
状態B：特図1時短状態（→低確率高ベース状態・高確率高ベース状態）	第1特別図柄	大当り	-	0～139	P15	120s	140/199
				140～198	P16	30s	59/199
		外れ	-	0～4	P17	120s	5/199
				5～9	P18	30s	5/199
				10～198	P19	2s	189/199
	第2特別図柄	大当り	-	0～198	P20	110s	199/199
		小当り		0～198	P21	1000s	199/199
		外れ		0～198	P22	600s	199/199
状態C：特図2時短状態（高確率低ベース状態）	第1特別図柄	大当り	-	0～198	P23	110s	199/199
		外れ		0～198	P24	600s	199/199
	第2特別図柄	大当り	-	0～129	P25	120s	130/199
				130～198	P26	45s	69/199
		小当り	-	0～198	P27	10s	199/199
		外れ	1	0～9	P28	120s	10/199
				10～19	P29	45s	10/199
				20～198	P30	10s	179/199
			2～4	0～4	P31	120s	5/199
				5～9	P32	45s	5/199
				10～198	P33	4s	189/199

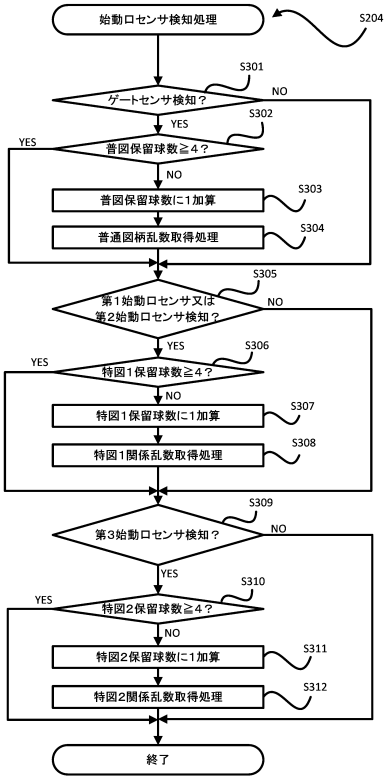
【図１０】



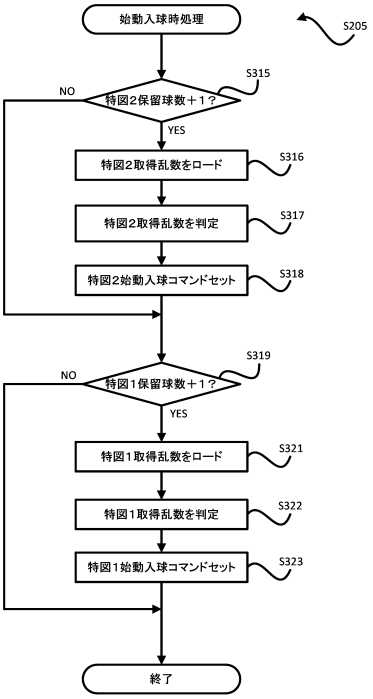
【図１１】



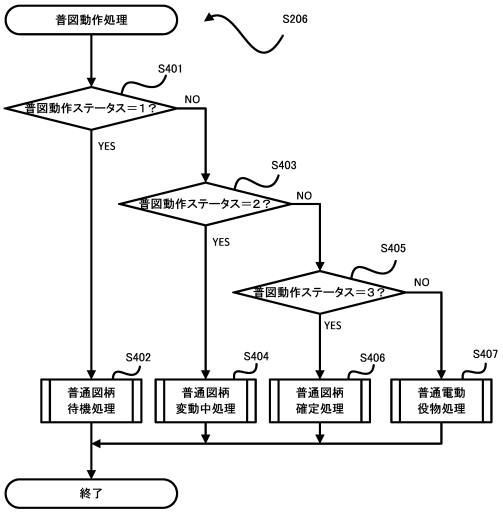
【図１２】



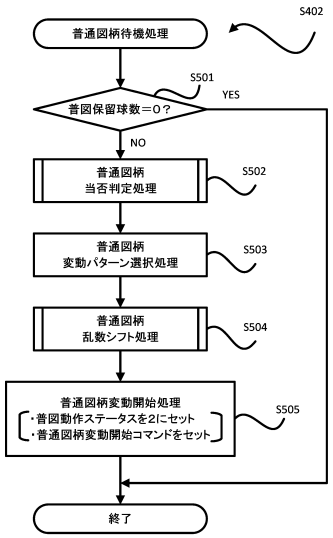
【図１３】



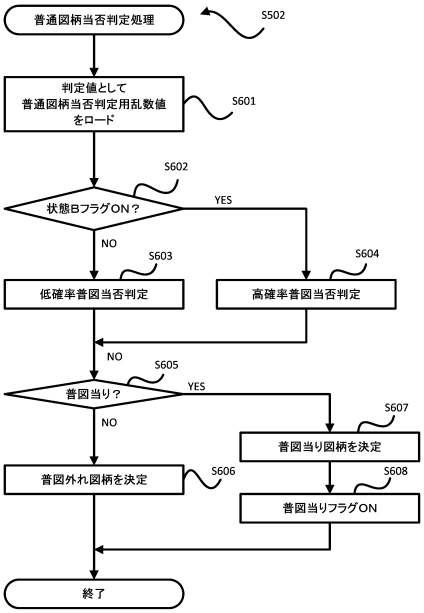
【図１４】



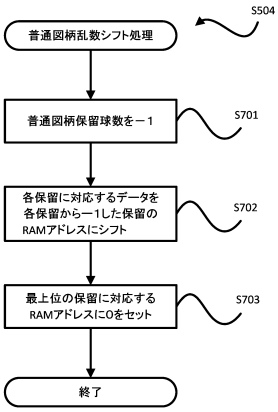
【図１５】



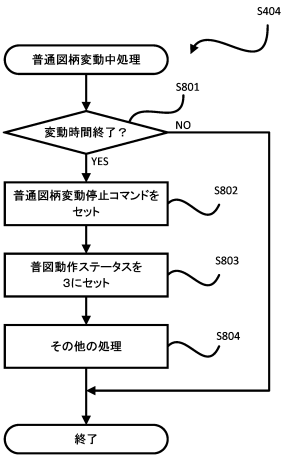
【図１６】



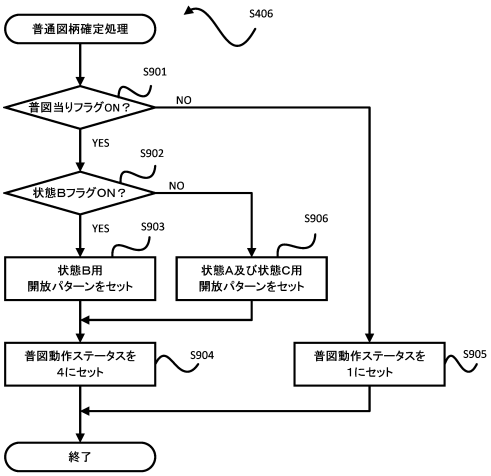
【図１７】



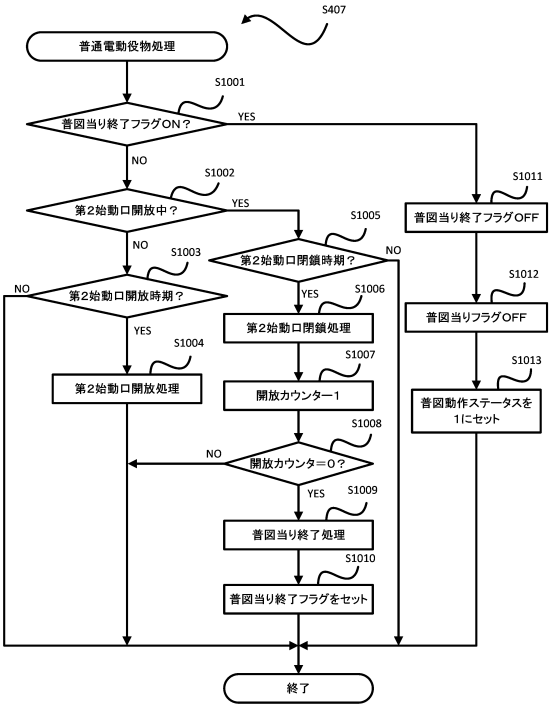
【図１８】



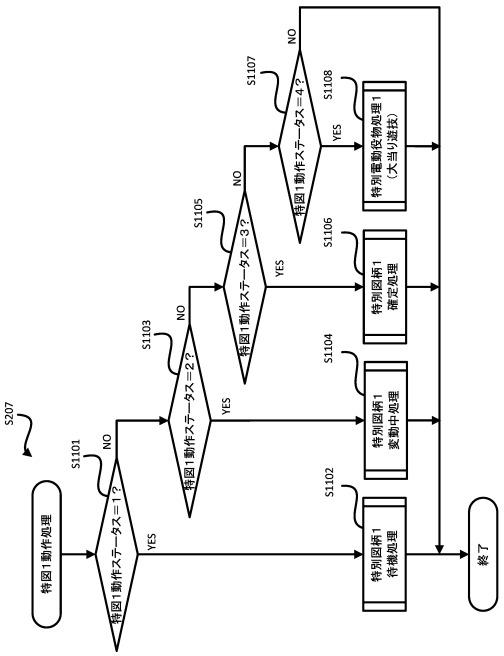
【図１９】



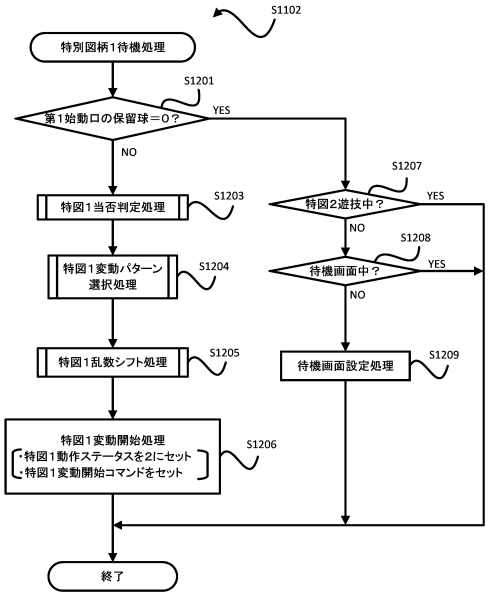
【図２０】



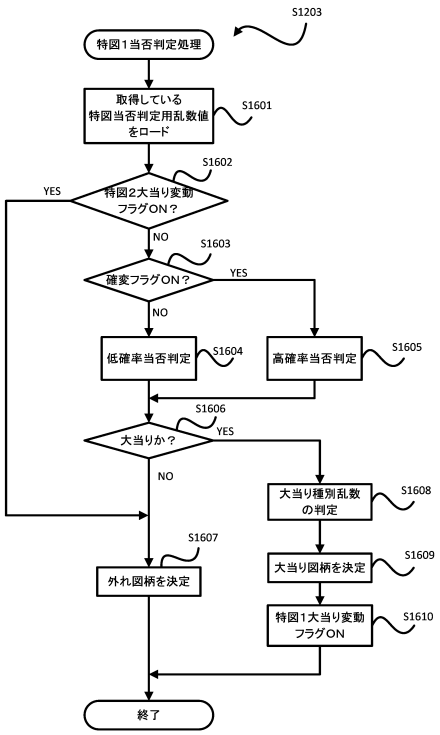
【図２１】



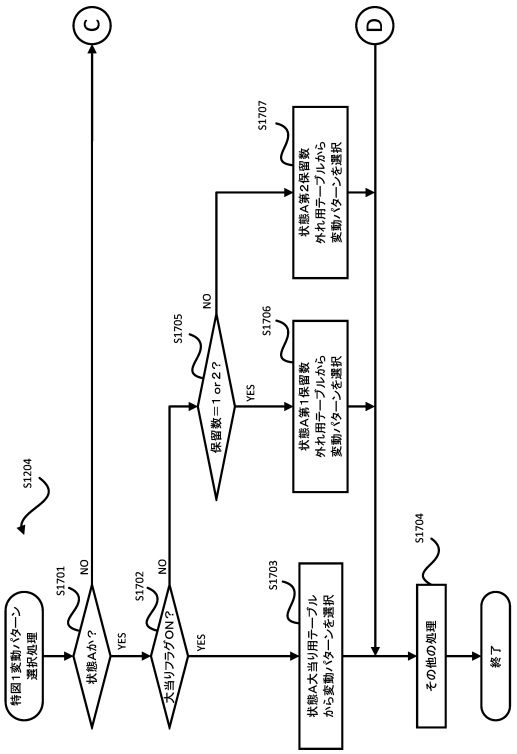
【図２２】



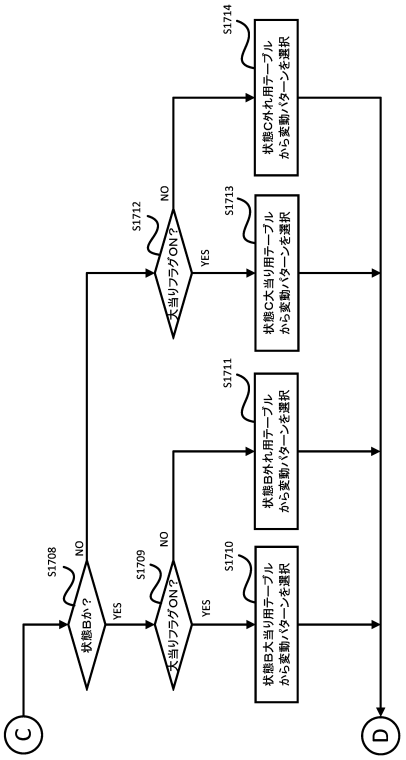
【図２３】



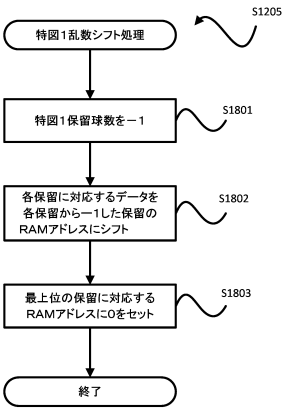
【図２４】



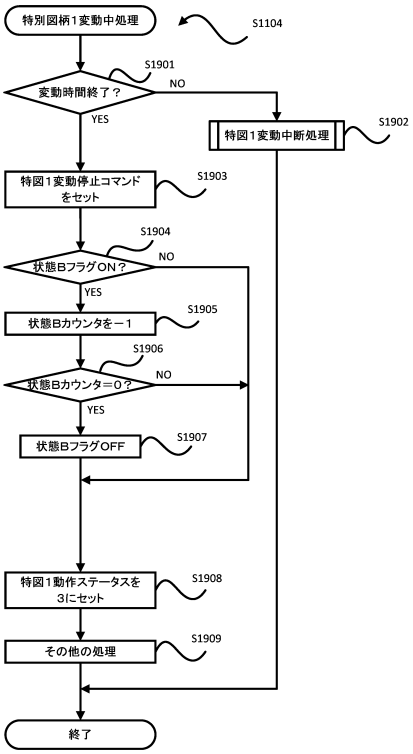
【図２５】



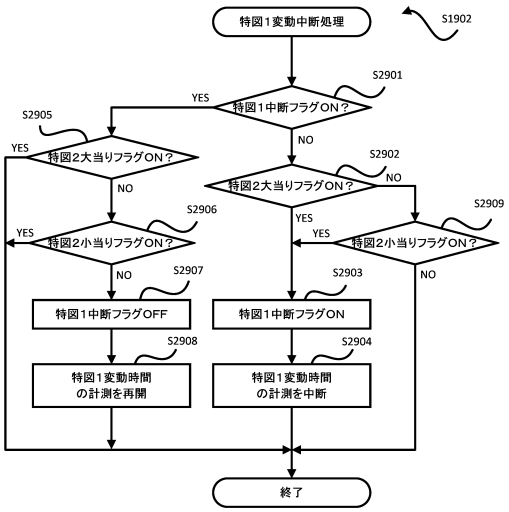
【図２６】



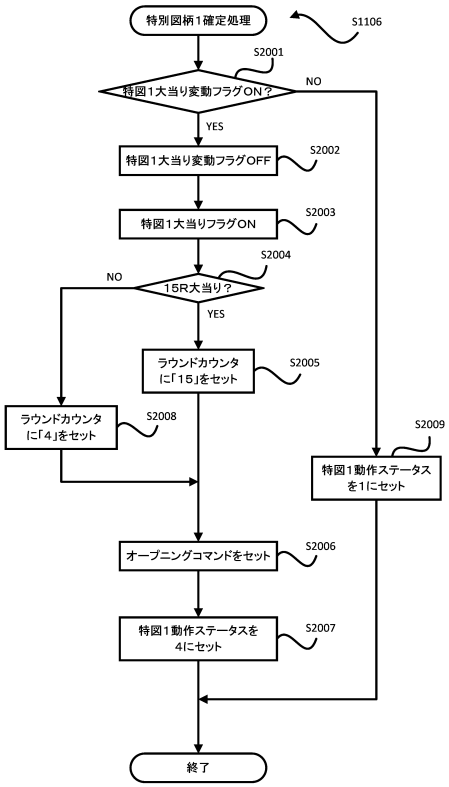
【図２７】



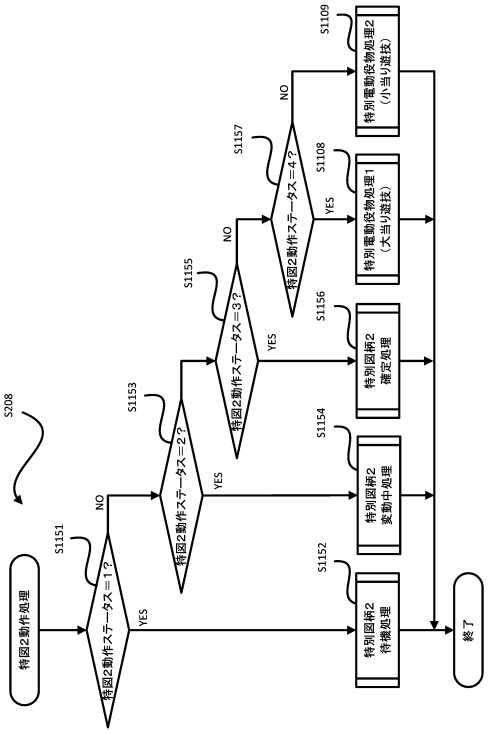
【図２８】



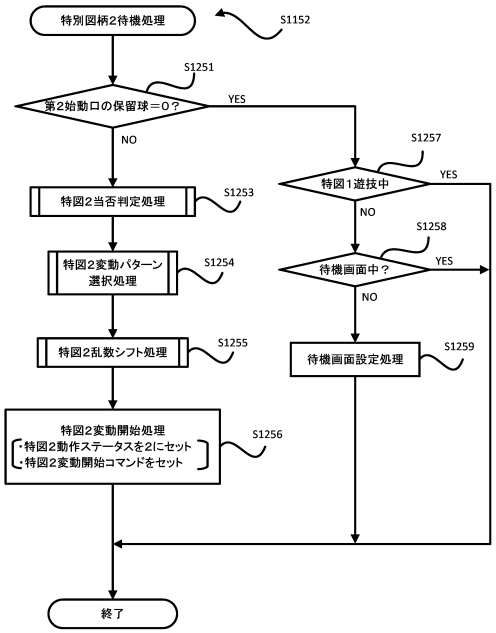
【図２９】



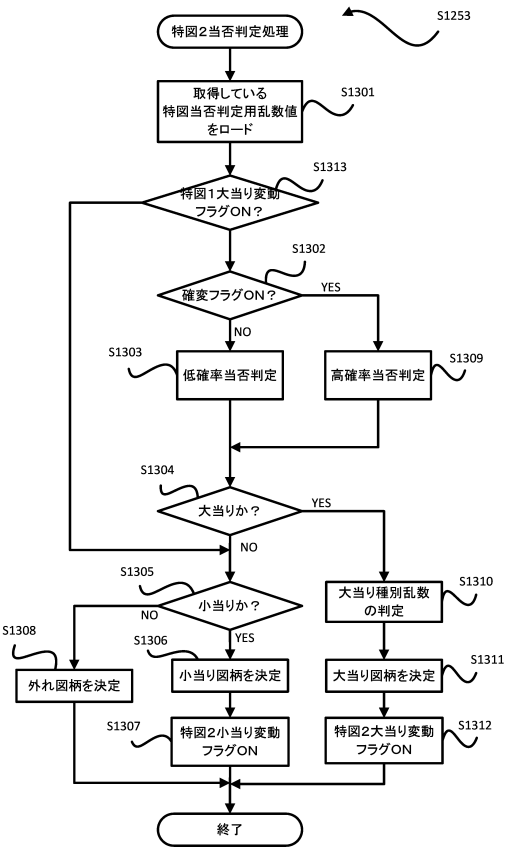
【図３０】



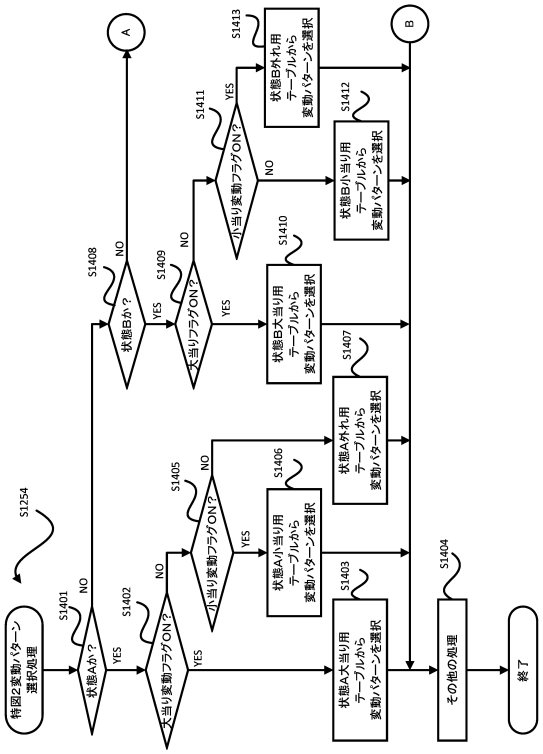
【図３１】



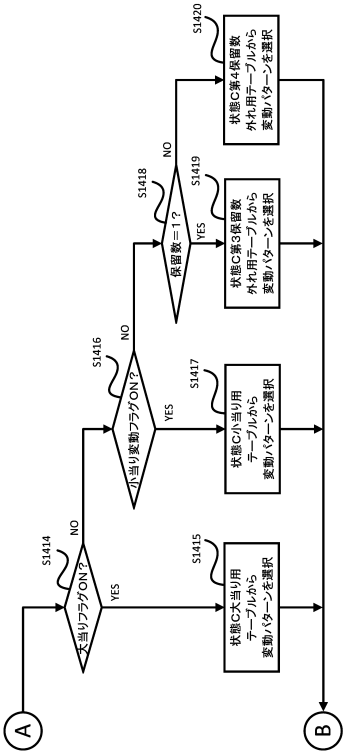
【図３２】



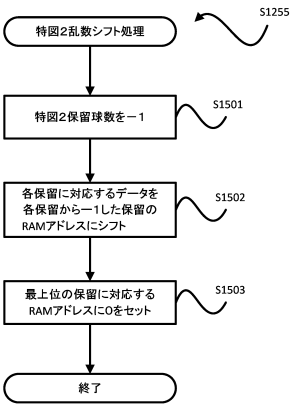
【図３３】



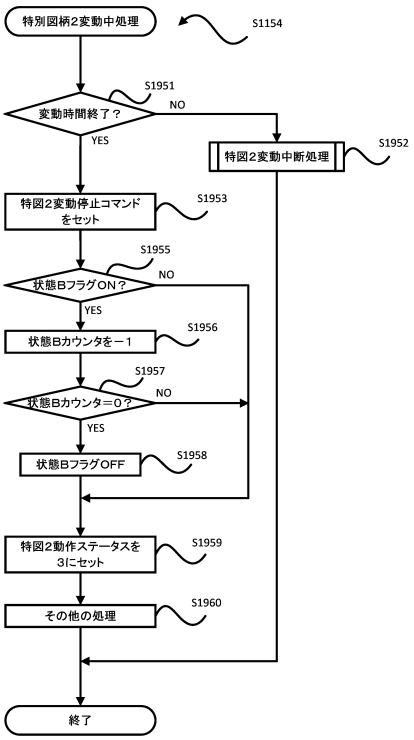
【図３４】



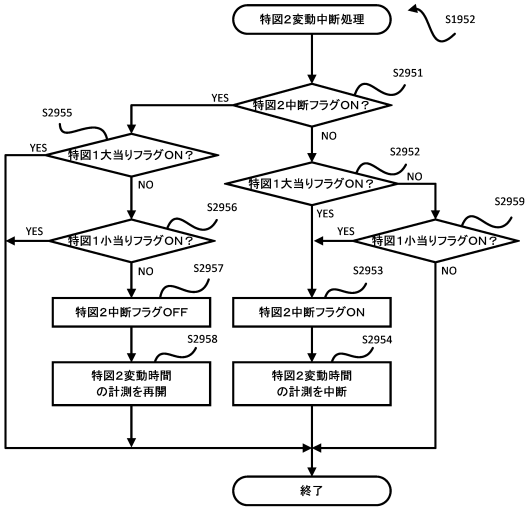
【図３５】



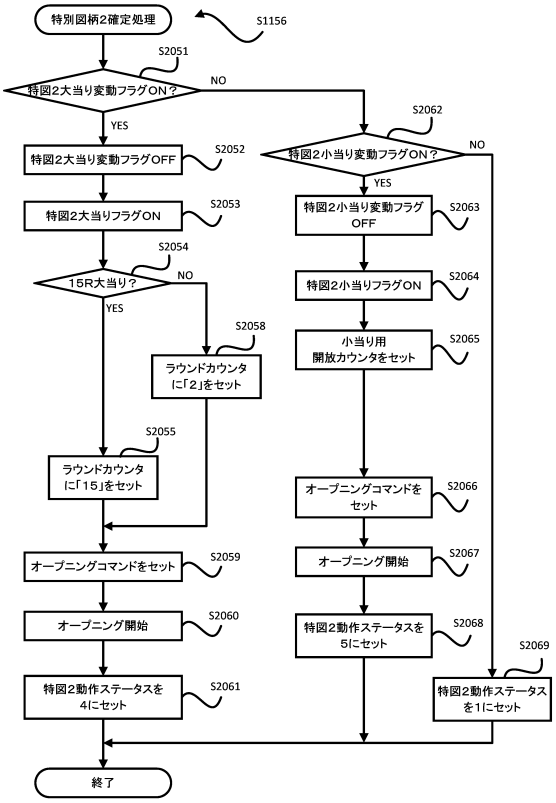
【図３６】



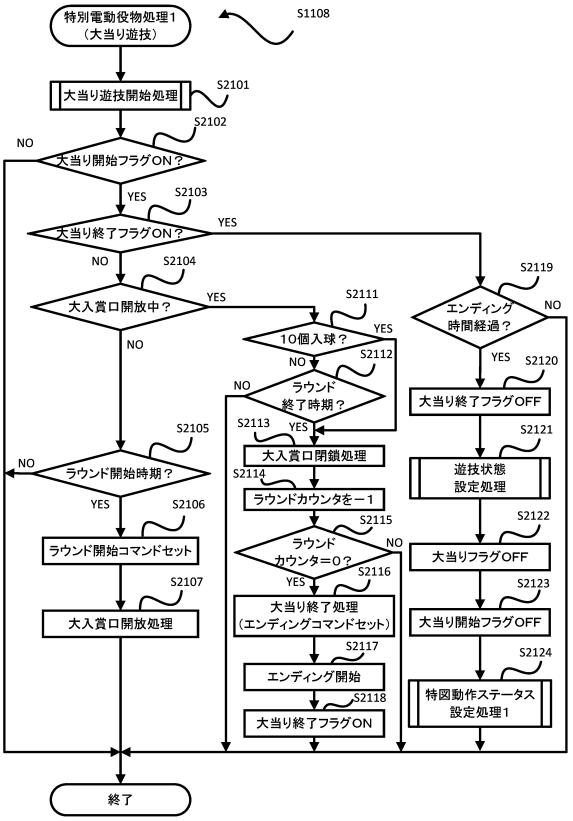
【図３７】



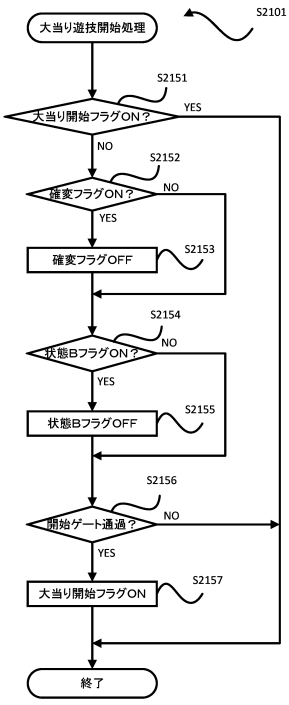
【図３８】



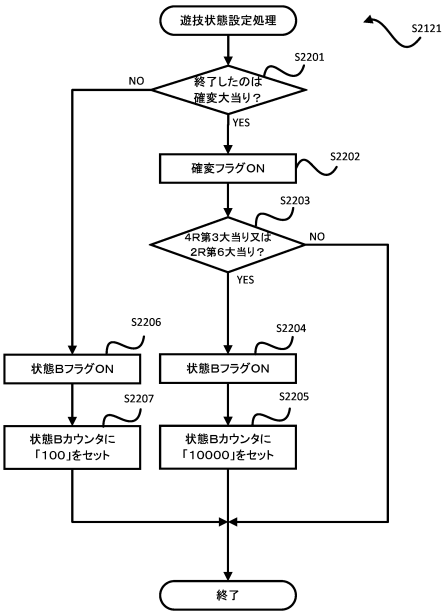
【図３９】



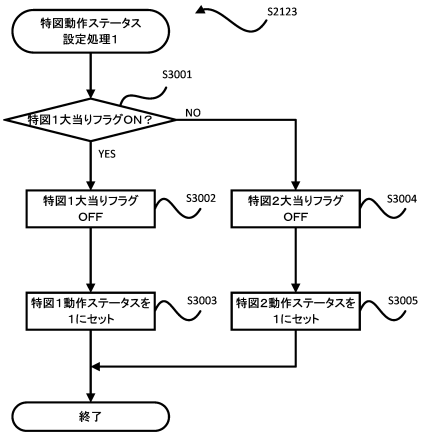
【図４０】



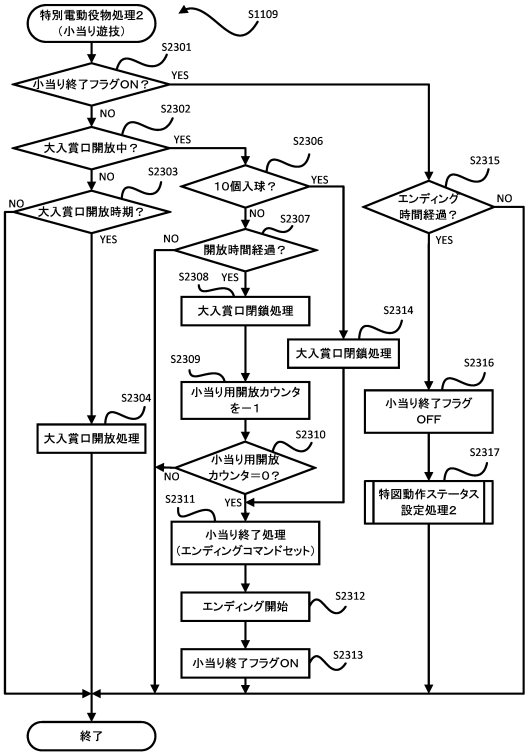
【図４１】



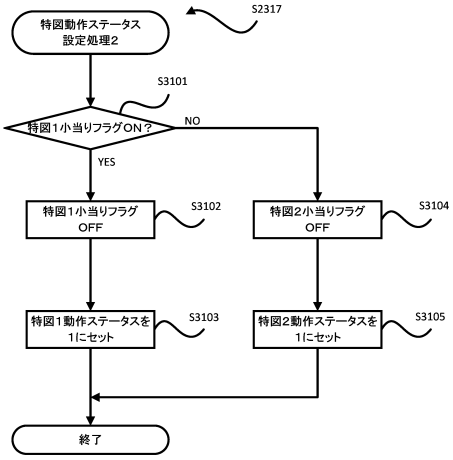
【図４２】



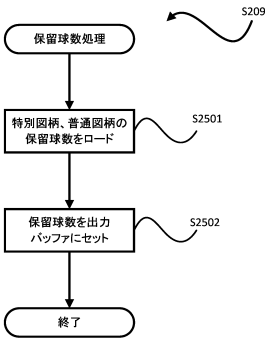
【図４３】



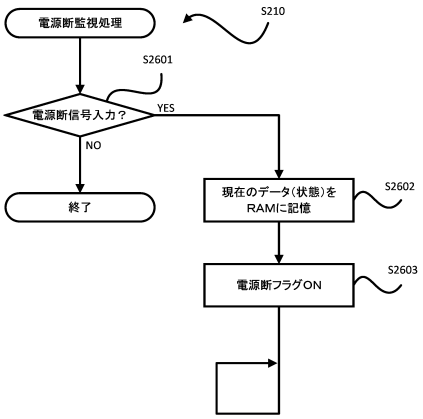
【図４４】



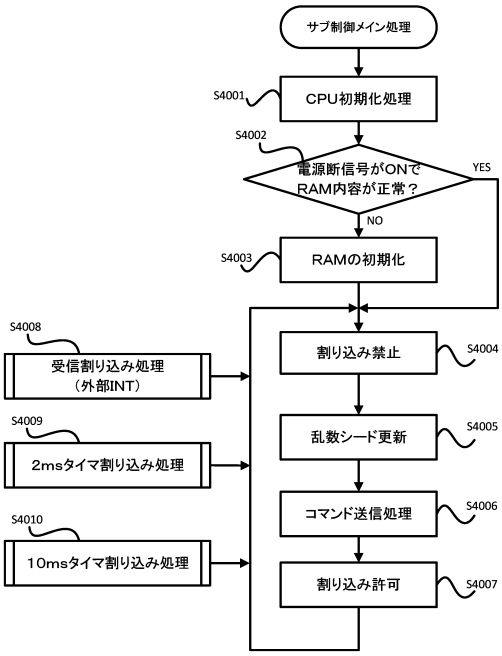
【図４５】



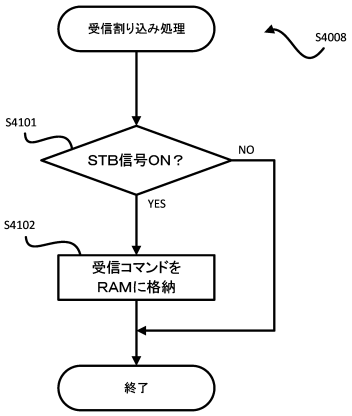
【図４６】



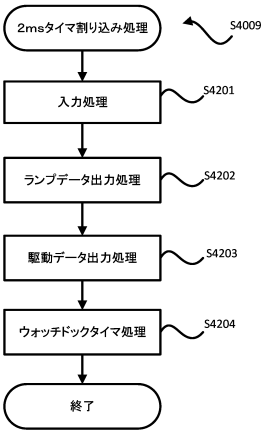
【図４７】



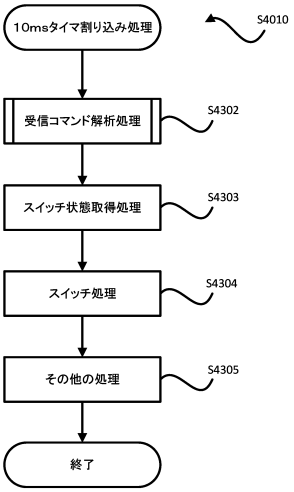
【図４８】



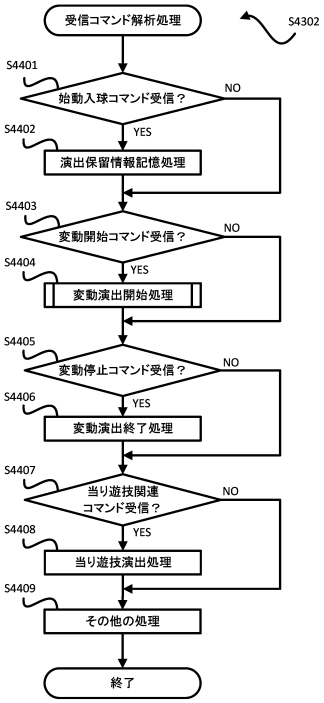
【図４９】



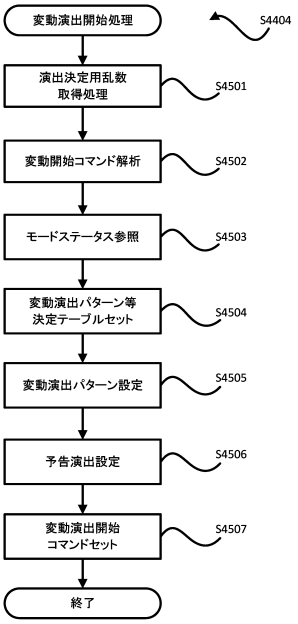
【図５０】



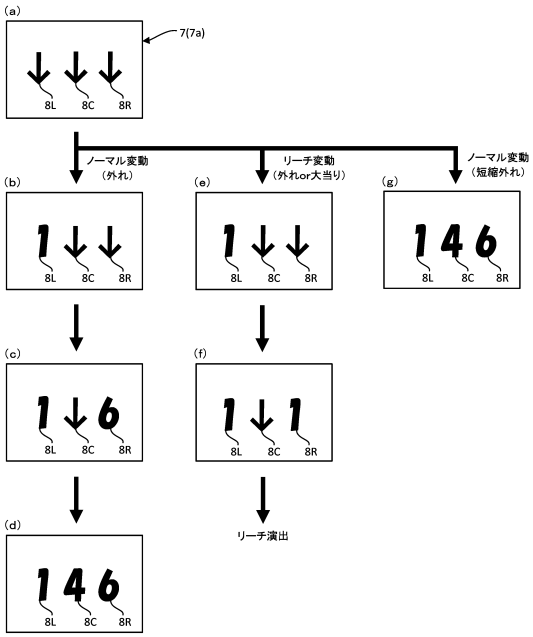
【図５１】



【図５２】



【図５３】

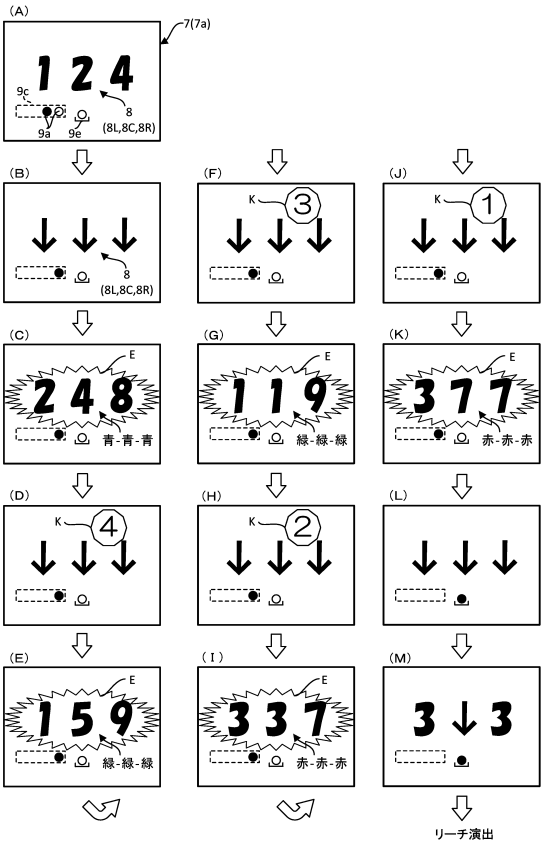


【図５４】

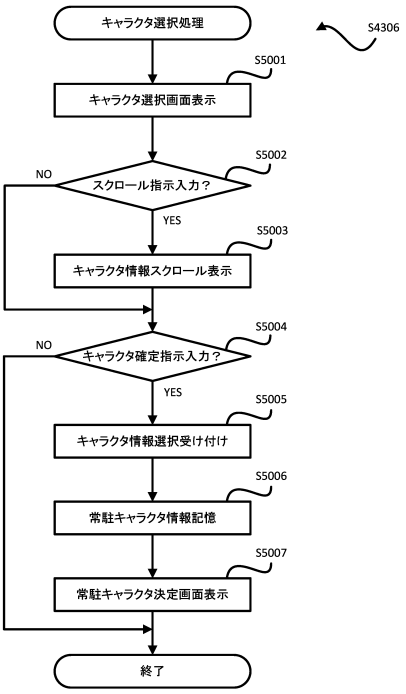
チャンス目演出パターン

チャンス目停止回数	チャンス目出現パターン	大当り信頼度
4回	青→青→青→青	★
	青→青→緑→緑	★★
	青→青→緑→赤	★★★
	青→緑→緑→赤	★★★★
	青→緑→赤→赤	★★★★★
5回	青→青→青→青→青	★
	青→青→青→緑→緑	★★
	青→青→緑→緑→緑	★★★
	青→青→緑→緑→赤	★★★★
	青→緑→緑→赤→赤	★★★★★

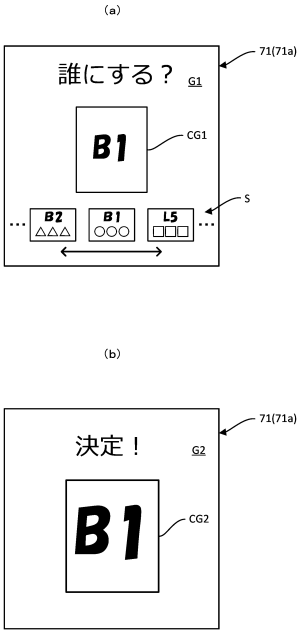
【図５５】



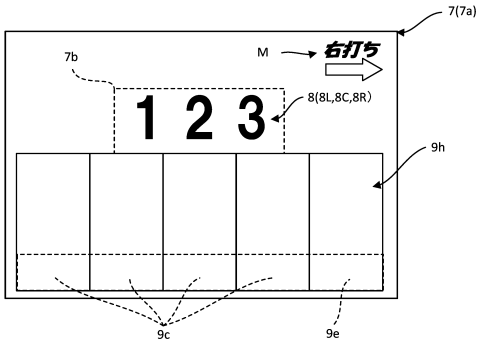
【図５６】



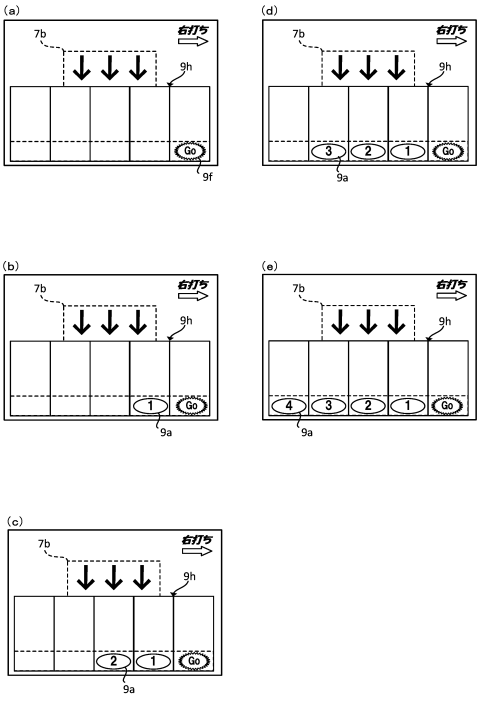
【図５７】



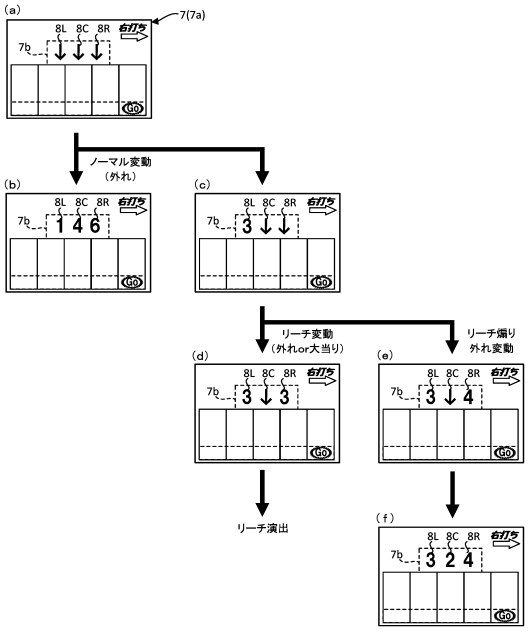
【図５８】



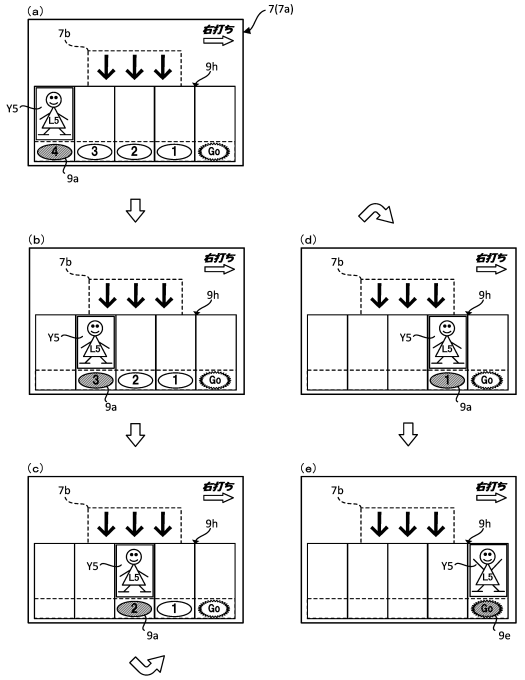
【図５９】



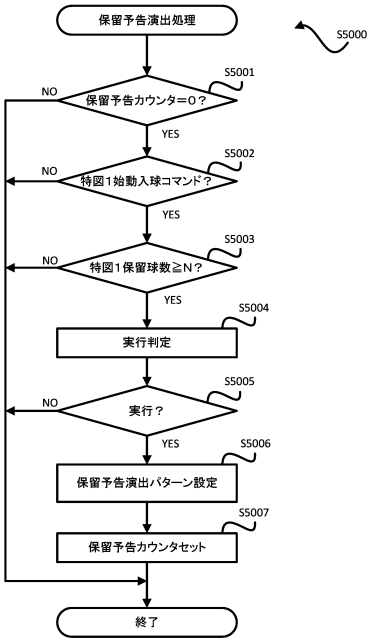
【図６０】



【図６１】



【図６２】



【図６３】

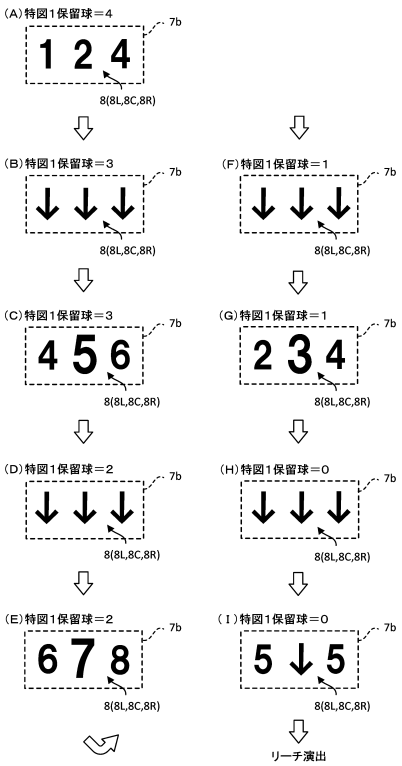
(a)保留予告演出決定テーブルA(大当り)

保留予告演出パターン	保留予告演出パターン決定用乱数値
パターンA1（予告画像Y1）	0～4
パターンA2（予告画像Y2）	5～14
パターンA3（予告画像Y3）	15～34
パターンA4（予告画像Y4）	35～64
パターンA5（予告画像Y5）	65～99

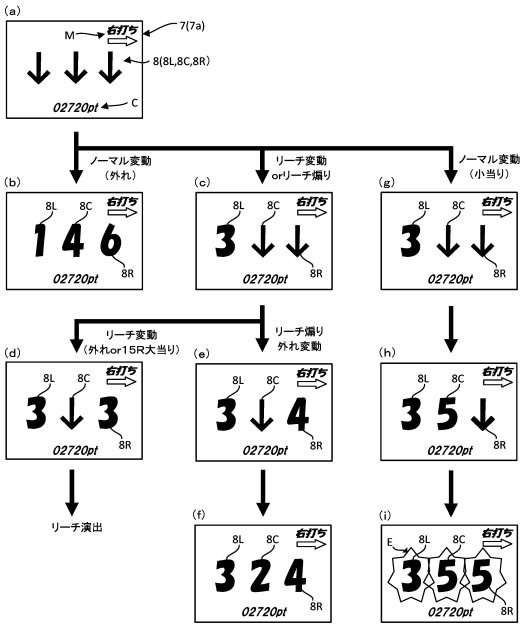
(b)保留予告演出決定テーブルB(外れ)

チャンス目予告パターン	チャンス目予告パターン決定用乱数値
パターンB1（予告画像Y1）	0～34
パターンB2（予告画像Y2）	35～64
パターンB3（予告画像Y3）	65～84
パターンB4（予告画像Y4）	85～94
パターンB5（予告画像Y5）	95～99

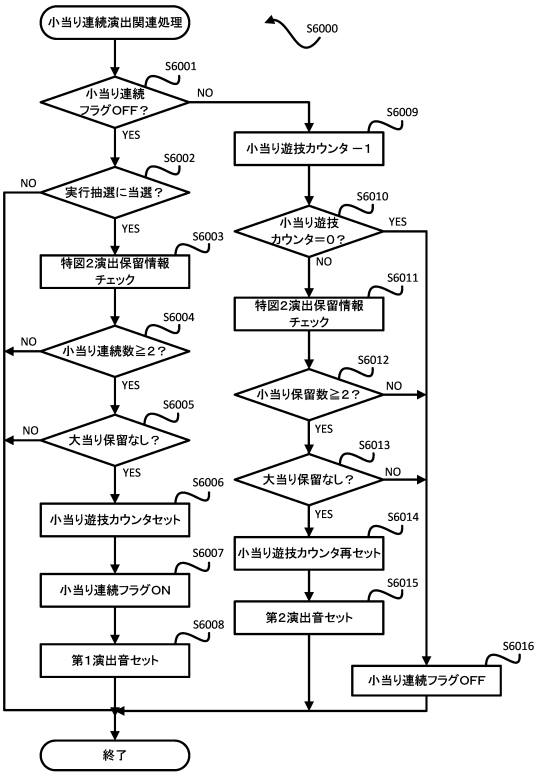
【図６４】



【図６５】



【図６６】



【図６７】

(a)

遊技状況		第2特図保留				小当り遊技カウンタ	小当り連続演出
		保4	保3	保2	保1		
状況1	小当り図柄停止（小当り発生）	外れ保留	外れ保留	外れ保留	小当り保留	1	－
状況2	小当り遊技	外れ保留	外れ保留	外れ保留	小当り保留	1	第1演出音出力（GO！）
状況3	特図2変動	→	外れ保留	外れ保留	外れ保留	1	－
状況4	小当り図柄停止（小当り発生）	小当り保留	外れ保留	外れ保留	外れ保留	1→0	－
状況5	小当り遊技	小当り保留	外れ保留	外れ保留	外れ保留	0	－
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・

(b)

遊技状況		第2特図保留				小当り遊技カウンタ	小当り連続演出
		保4	保3	保2	保1		
状況1	小当り図柄停止（小当り発生）	外れ保留	外れ保留	小当り保留	小当り保留	2	－
状況2	小当り遊技	外れ保留	外れ保留	小当り保留	小当り保留	2	第1演出音出力（GO！）
状況3	特図2変動	→	外れ保留	外れ保留	小当り保留	2	－
状況4	小当り図柄停止（小当り発生）	小当り保留	外れ保留	外れ保留	小当り保留	2→1→2	－
状況5	小当り遊技	小当り保留	外れ保留	外れ保留	小当り保留	2	第2演出音出力（GO！GO！）
状況6	特図2変動	→	小当り保留	外れ保留	外れ保留	2	－
状況7	小当り図柄停止（小当り発生）	小当り保留	小当り保留	外れ保留	外れ保留	2→1→2	－
状況8	小当り遊技	小当り保留	小当り保留	外れ保留	外れ保留	2	第2演出音出力（GO！GO！）
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・

(c)

遊技状況		第2特図保留				小当り遊技カウンタ	小当り連続演出
		保4	保3	保2	保1		
状況1	小当り図柄停止（小当り発生）	外れ保留	小当り保留	小当り保留	小当り保留	3	－
状況2	小当り遊技	外れ保留	小当り保留	小当り保留	小当り保留	3	第1演出音出力（GO！）
状況3	特図2変動	→	外れ保留	小当り保留	小当り保留	3	－
状況4	小当り図柄停止（小当り発生）	小当り保留	外れ保留	小当り保留	小当り保留	3→2→3	－
状況5	小当り遊技	小当り保留	外れ保留	小当り保留	小当り保留	3	第2演出音出力（GO！GO！）
状況6	特図2変動	→	小当り保留	外れ保留	小当り保留	3	－
状況7	小当り図柄停止（小当り発生）	外れ保留	小当り保留	外れ保留	小当り保留	3→2→2	－
状況8	小当り遊技	外れ保留	小当り保留	外れ保留	小当り保留	2	第2演出音出力（GO！GO！）
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・

フロントページの続き

ディ内
(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
審査官　眞壁 隆一
(56)参考文献　特開２０１９－０３０５２４（ＪＰ，Ａ）
特許第６８２３８８１（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１８－０５１３２７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－０２９８０５（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２