

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-7590

(P2021-7590A)

(43) 公開日 令和3年1月28日(2021.1.28)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 129 頁)

(21) 出願番号	特願2019-122584 (P2019-122584)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	令和1年6月30日 (2019.6.30)		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2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ 内

最終頁に続く

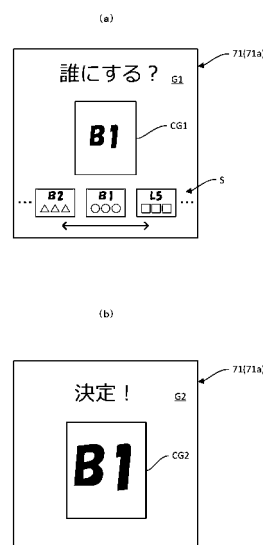
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】趣向性の高い演出を実現して、遊技興趣を向上させる。

【解決手段】遊技機が客待ち状態にあるときや図柄変動表示中にキャラクタ選択画面G1を表示して、その選択画面G1に表示される複数種のキャラクタの中から、サブ液晶の表示画面71aに普段から表示される常駐キャラクタを、遊技者が任意に選択できるように構成する。そして、演出図柄遊技演出(変動演出)として特定の演出(例えばスーパーリーチ演出等)が実行される場合、その選択された常駐キャラクタに対応する演出画像をメイン液晶の表示画面に表示して、特定の演出が実行されるように構成する。これにより、変動演出にて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。

【選択図】図57



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

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、

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可能である

10

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、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（例えば特許文献1を参照）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2009-95470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、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。

30

【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、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。

【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】

すなわち、手段1の遊技機は、

40

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、

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可能である

ことを要旨とする。

【発明の効果】

50

【 0 0 0 8 】

以上の本発明によれば、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。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 0 9 】

【 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。

10

【 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) は大当たり判定テーブルであり、(B) は大当た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) は普通図柄当た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 1 0 】 主制御メイン処理のフローチャートである。

【 図 1 1 】 割り込み処理のフローチャートである。

【 図 1 2 】 始動口センサ検知処理のフローチャートである。

20

【 図 1 3 】 始動入球時処理のフローチャートである。

【 図 1 4 】 普通図柄動作処理のフローチャートである。

【 図 1 5 】 普通図柄待機処理のフローチャートである。

【 図 1 6 】 普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【 図 1 7 】 普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【 図 1 8 】 普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【 図 1 9 】 普通図柄確定処理のフローチャートである。

【 図 2 0 】 普通電動役物処理のフローチャートである。

【 図 2 1 】 特図 1 動作処理のフローチャートである。

【 図 2 2 】 特別図柄 1 待機処理のフローチャートである。

30

【 図 2 3 】 特図 1 当否判定処理のフローチャートである。

【 図 2 4 】 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 2 5 】 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 2 6 】 特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。

【 図 2 7 】 特別図柄 1 変動中処理のフローチャートである。

【 図 2 8 】 特図 1 変動中断処理のフローチャートである。

【 図 2 9 】 特別図柄 1 確定処理のフローチャートである。

【 図 3 0 】 特図 2 動作処理のフローチャートである。

【 図 3 1 】 特別図柄 2 待機処理のフローチャートである。

【 図 3 2 】 特図 2 当否判定処理のフローチャートである。

40

【 図 3 3 】 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 3 4 】 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 3 5 】 特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。

【 図 3 6 】 特別図柄 2 変動中処理のフローチャートである。

【 図 3 7 】 特図 2 変動中断処理のフローチャートである。

【 図 3 8 】 特別図柄 2 確定処理のフローチャートである。

【 図 3 9 】 特別電動役物処理 1 (大当たり遊技) のフローチャートである。

【 図 4 0 】 大当たり遊技開始処理のフローチャートである。

【 図 4 1 】 遊技状態設定処理のフローチャートである。

【 図 4 2 】 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。

50

- 【図 4 3】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 4 4】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 4 5】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図 4 7】副制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 4 8】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 9】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 5 0】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 5 1】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 5 2】変動演出開始処理のフローチャートである。 10
- 【図 5 3】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 5 4】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 5 5】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 5 6】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 5 7】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 5 8】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 5 9】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。 20
- 【図 6 0】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 6 1】実施例 3 に係る遊技状態とエンディング期間との対応等を示す表である。
- 【図 6 2】実施例 3 に係る第 1 エンディング演出の表示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）はキャラクタ選択受付画面である。
- 【図 6 3】実施例 3 に係るキャラクタと予告演出パターンとの対応等を示す表である。
- 【図 6 4】実施例 3 に係る予告演出設定処理のフローチャートである。
- 【図 6 5】実施例 3 に係る選択キャラクタ対応予告演出決定テーブルであり、（a）は当該変動予告用の決定テーブルであり、（b）は保留先読み予告用の決定テーブルである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 0】 30
- 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】
- 【0 0 1 1】
- 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 5 0 と、遊技機枠 5 0 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 5 0 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 5 0 から取り外した状態のものを示す。遊技機枠 5 0 は、装飾面を有する前面枠 5 1 と、遊技盤 2 等を取り付ける本体枠 5 2 と 40
- 、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 5 3 と、を有して構成されている。そして、外枠 5 3 は島設備に対して固定され、前面枠 5 1 及び本体枠 5 2 は、外枠に対して、上下の枠ヒンジ 5 6、5 6 を介して取り付けられている。また、前面枠 5 1 及び本体枠 5 2 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 5 3 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 5 1 だけを開放（開放する）こともできるし、前面枠 5 1 及び本体枠 5 2 の両方を開放（開放する）こともできる。
- 【0 0 1 2】
- また、前面枠 5 1 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 6 0、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 50

な打球供給皿（上皿）6 1、及び打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）6 2 が設けられている。また前面枠 5 1 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 6 3 a、第 2 演出ボタン 6 3 b（これら 2 個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン 6 3」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 6 3 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、出沒式、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。

10

【0013】

また、前面枠 5 1 には、装飾用の枠ランプ 6 6、スピーカ 6 7 及び画像表示装置（第 2 画像表示装置 7 1、第 3 画像表示装置 7 2）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 7 1 及び第 3 画像表示装置 7 2 は、その表示画面 7 1 a、7 2 a を遊技者が視認し易いように、前面枠 5 1 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 7 1 及び第 3 画像表示装置 7 2 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 7 1 と、第 3 画像表示装置 7 2 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 7 1 と、第 3 画像表示装置 7 2 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 7 1 と、第 3 画像表示装置 7 2 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 7 1 および第 3 画像表示装置 7 2 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。

20

【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 7 1 及び第 3 画像表示装置 7 2 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 7 1 は、前面枠 5 1 に対して、第 2 画像表示装置用ヒンジ 7 5（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 7 5 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 5 1 や本体枠 5 2 を、上下の枠ヒンジ 5 6、5 6 を軸として開状態とした際に、前面枠 5 1 の前方に突出して設けられている第 2 画像表示装置 7 1 が、パチンコ遊技機 1 の枠ヒンジ 5 6 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 7 2 は、前面枠 5 1 に対して、固定して設けられ、回動不能となっている。

30

40

【0015】

遊技盤 2 には、発射ハンドル 6 0 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 1 6 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

50

。画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、演出図柄 8 L、8 C、8 R（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 7 b（「演出図柄表示部」ともいう）が設けられており、演出図柄 8 L、8 C、8 R 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 8 L のことを「左図柄」ともいい、演出図柄 8 C のことを「中図柄」ともいい、演出図柄 8 R 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 7 b 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 2 1）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 3 B（第 2 遊技領域）に遊技球を発射して始動口（第 2 始動口 2 1 又は第 3 始動口 2 6）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 3 A（第 1 遊技領域）に遊技球を発射して第 1 始動口 2 0 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 7 b 上の演出図柄 8 L、8 C、8 R 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 8 L、8 C、8 R 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 7 b 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 4 1 a（「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 4 1 b（「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 8 0）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たり（第 1 特定当たり）となった場合には、「7 7 7」等の 3 桁同一の図柄（ゾロ目）（「大当たり図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示する。また、小当たり（第 2 特定当たり）となった場合には、「1 3 5」等の予め設定したチャンス図柄や「3 3」などの小当たり専用図柄（「小当たり図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示する。尚、小当たりとなった際に、小当たり専用図柄を停止表示する態様に変えて、小当た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、小当たりとして、複数の小当たり（第 1 小当たり、第 2 小当たり等）を有する場合には、それらを区別可能に、異なる小当たり図柄（第 1 小当たり図柄、第 2 小当たり図柄）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）小当た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、「6 3 7」や「3 7 3」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 4 1 a や第 2 特別図柄表

示器 4 1 b 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 7 b 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 7 b のみを用いて演出表示する態様や第 1 演出図柄表示部 7 b に加えて第 2 演出図柄表示部 7 1 a (表示画面 7 1 a) 及び第 3 演出図柄表示部 7 2 a (表示画面 7 2 a) 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 7 1 a 又は第 3 演出図柄表示部 7 2 a 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 7 a 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 3 A に遊技球を発射して遊技を行う状態か、右遊技領域 3 B 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 7 b 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 7 a 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 9 a を表示する第 1 演出保留表示領域 9 c (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 9 b を表示する第 2 演出保留表示領域 9 d (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 9 a 又は第 2 演出保留 9 b の表示態様 (表示数) により、後述の第 1 特図保留表示器 4 3 a (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 4 3 b にて表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。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 7 b を取り囲むように、センター装飾体 1 0 が設けられている。センター装飾体 1 0 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 1 1 が設けられている。またセンター装飾体 1 0 の左部には、中空状のワープ部 1 2 が設けられている。ワープ部 1 2 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 1 1 へと誘導する。ステージ部 1 1 の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部 1 1 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 2 0 に入球可能とされている。さらにセンター装飾体 1 0 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 1 3 が配されている。

【0024】

また、センター装飾体 1 0 の上部であって、装飾部材 1 3 の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材 1 4 が設けられている。図 3 では、可動装飾部材 1 4 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 1 4 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 1 4 が表示画面 7 a の前面を覆い、当該可動装飾部材 1 4 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。

【 0 0 2 5 】

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 2 0 を備える固定入賞装置 1 9 が設けられている。第 1 始動口 2 0 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。

【 0 0 2 6 】

遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の右側領域（右遊技領域 3 B）の上方には、遊技球が通過可能（入球可能）なゲート 2 8（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 2 8 の上流側から入球した遊技球は、ゲート 2 8 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 2 8 は、大当り遊技を開始するための開始ゲート 2 9（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 2 8 であり、開始ゲート 2 9 でもある。ゲート 2 8 に遊技球が入球（通過）すると、当該遊技球がゲートセンサ 2 8 a 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 2 3 が動作（開動作）して第 2 始動口 2 1 が開状態となる。また、可動部材 2 3 を動作（開動作）させて第 2 始動口 2 1 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 8 0）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 2 8 a は、大当り遊技を開始するための開始ゲートセンサ 2 9 a 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 2 8 a であり、開始ゲートセンサ 2 9 a でもある。

【 0 0 2 7 】

また、詳しくは後述するが、ゲート 2 8（開始ゲート 2 9）を通過した際に、開始ゲート 2 9 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 2 8（開始ゲート 2 9）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 2 9（ゲート 2 8）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、所定の入賞口（第 1 大入賞口 3 0）が開状態（入球可能状態）となるラウンド遊技が開始する。

【 0 0 2 8 】

遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の右側領域（右遊技領域 3 B）であって、ゲート 2 8（開始ゲート 2 9）の下方（下流）の遊技領域には、第 1 大入賞口 3 0 を備えた第 1 大入賞装置 3 1（「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 3 1 は、開閉部材 3 2 を備え、開閉部材 3 2 の作動により第 1 大入賞口 3 0 を開閉する。開閉部材 3 2 は、上面が略長形状（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 3 0 の入口を開鎖すると共に、当該開閉部材 3 2 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 3 2 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 3 2 が閉状態のとき、第 1 大入賞口 3 0 の入口部に流下してきた遊技球は、第 1 大入賞口 3 0 に入球することなく、開閉部材 3 2 の上面を通過して、遊技領域の下流方向に流下する。

【 0 0 2 9 】

また、開閉部材 3 2 は、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3（図 5 参照）により駆動され、開閉部材 3 2 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 3 2 の上面がなくなる。これにより、開閉部材 3 2 が開状態のとき、第 1 大入賞口 3 0 の入口部に流下してきた遊技球は、第 1 大入賞口 3 0 に入球することとなる。このように、第 1 大入賞口 3 0 の入口を開閉する開閉部材 3 2 は、出沒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、左打ち遊技で大当たりとなって（所謂、初当たり）、１回目の大当たり遊技を右打ち遊技で実行した場合、当該大当たり遊技中に遊技球を第３始動口２６に入球させ（保留し）、当該大当た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】

10

20

30

40

50

また、可動部材 2 3 は、第 2 始動口ソレノイド 2 4（図 5 参照）により駆動され、可動部材 2 3 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 2 3 が第 2 始動口 2 1 の入口部からなくなる。これにより、可動部材 2 3 が開状態のとき、第 2 始動口 2 1 の入口部に流下してきた遊技球は、第 2 始動口 2 1 に入球することとなる。このように、第 2 始動口 2 1 の入口を開閉する可動部材 2 3 は、開閉部材 3 2 と同様の出沒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 2 1 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 3 5）に誘導する。

【 0 0 3 5 】

このように、右側領域（右遊技領域 3 B）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 2 1 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 2 6 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 3 B）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。

【 0 0 3 6 】

また、遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の右側領域（右遊技領域 3 B）であって、第 2 始動口 2 1 の下方（下流）の遊技領域には、第 2 大入賞口 3 5 を備えた第 2 大入賞装置 3 6（「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 3 6 は、開閉部材 3 7 を備え、開閉部材 3 7 の作動により第 2 大入賞口 3 5 を開閉する。開閉部材 3 7 は、開閉部材 3 2 と同様に、上面が略長形状（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 3 5 の入口を開鎖すると共に、当該開閉部材 3 7 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 3 7 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 3 7 が閉状態のとき、第 2 大入賞口 3 5 の入口部に流下してきた遊技球は、第 2 大入賞口 3 5 に入球することなく、開閉部材 3 7 の上面を通過して、遊技領域の下流方向に流下する。

【 0 0 3 7 】

また、開閉部材 3 7 は、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8（図 5 参照）により駆動され、開閉部材 3 7 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 3 7 が第 2 大入賞口 3 5 の入口部からなくなる。これにより、開閉部材 3 7 が開状態のとき、第 2 大入賞口 3 5 の入口部に流下してきた遊技球は、第 2 大入賞口 3 5 に入球することとなる。このように、第 2 大入賞口 3 5 の入口を開閉する開閉部材 3 7 は、開閉部材 3 2 と同様の出沒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 3 5 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 3 4）に誘導することが可能となる。尚、第 2 大入賞口 3 5 は、開閉部材 3 7 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 3 6（第 2 可変入球口）は、開閉部材 3 7 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。

【 0 0 3 8 】

また、遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の左側領域（左遊技領域 3 A）の下方の遊技領域には、複数（3 個）の一般入球口 2 7 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）3 A と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）3 B と、に分けることができる。左遊技領域 3 A 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 3 B 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 2

10

20

30

40

50

0 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 2 0 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 2 0 への入球に基づく当否判定（第 1 特別図柄当否判定）において大当たりとなると、大当たり遊技、並びに、大当たり遊技（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 2 8、第 1 大入賞口 3 0、第 2 始動口 2 1、第 3 始動口 2 6、又は、第 2 大入賞口 3 5 への入球を狙う遊技となる。具体的に、左打ち遊技で大当たりとなると、まず、大当たり待機状態となり、ゲート 2 8 への入球を狙う右打ち遊技となる。次に、大当たり待機状態においてゲート 2 8（開始ゲート 2 9）に入球すると大当たり遊技が開始し、主に第 1 大入賞口 3 0 への入球を狙う右打ち遊技となる。

10

【0040】

また、大当たり遊技が終了し、大当た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 2 8（普図ゲート）及び第 2 始動口 2 1 への入球を狙う右打ち遊技となる。一方、大当たり遊技が終了し、大当た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 2 6 及び第 2 大入賞口 3 5 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 2 1 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 2 6 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。

20

【0041】

また、右遊技領域 3 B（第 2 遊技領域）において、ゲート 2 8 よりも上流側には、第 2 アウト口 3 4 b が設けられ、右遊技領域 3 B のゲート 2 8 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 3 4 b は、右遊技領域 3 B 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 3 4 b 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 3 B（第 2 遊技領域）において、第 2 始動口 2 1 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 3 5 の上流に、第 3 アウト口 3 4 c を設けている。この第 3 アウト口 3 4 c によって、小当り発生時の第 2 大入賞口 3 5 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 3 5 への入球割合を調整可能としている。第 3 アウト口 3 4 c の近傍に設けた遊技釘によって、第 2 大入賞口 3 5 への遊技球の入球割合（進入割合）を調整可能としている。

30

【0042】

そして、第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、及び一般入球口 2 7 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 3 0 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 3 5 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 3 0 は、1 個の入球に対して 1 5 個の賞球を払い出すものとしており、第 2 大入賞口 3 5 は、1 個の入球に対して 1 0 個の賞球を払い出すものとしている。

40

【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 4 0 が配置されている。主表示器 4 0 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 4 1 a（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 4 1 b（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 4 2（普通図柄表示部）が含まれている。また主表示器 4 0 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

50

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、「jnk1」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

10

20

30

40

50

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

10

【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。

20

【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

30

【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

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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】

10

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】

20

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。

30

【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。

40

【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

50

、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。

10

【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、「q r」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。

20

【0066】

次に、図2及び図5に基づいて、本パチンコ遊技機1における電氣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。

30

40

【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

50

コン 8 1 の R A M には、上述した特図保留記憶部 8 5 (第 1 特図保留記憶部 8 5 a 及び第 2 特図保留記憶部 8 5 b) と普図保留記憶部 8 6 とが設けられている。

【 0 0 6 8 】

主制御基板 8 0 には、中継基板 8 8 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 8 0 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 8 0 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 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、第 3 始動口センサ 2 6 a、ゲートセンサ 2 8 a (開始ゲートセンサ 2 9 a)、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、及び一般入球口センサ 2 7 a 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。

【 0 0 6 9 】

第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 内に設けられて第 1 始動口 2 0 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 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 内に設けられて第 2 始動口 2 1 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 2 6 a は、第 3 始動口 2 6 内に設けられて第 3 始動口 2 6 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 2 8 a (開始ゲートセンサ 2 9 a) は、ゲート 2 8 内に設けられてゲート 2 8 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 3 0 a は、第 1 大入賞口 3 0 内に設けられて第 1 大入賞口 3 0 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 3 5 a は、第 2 大入賞口 3 5 内に設けられて第 2 大入賞口 3 5 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 2 7 a は、各一般入球口 2 7 内にそれぞれ設けられて一般入球口 2 7 に入球した遊技球を検知するものである。

【 0 0 7 0 】

また、ソレノイド類としては、第 2 始動口ソレノイド 2 4、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3、及び、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 が接続されている。第 2 始動口ソレノイド 2 4 は、可変入賞装置 2 2 の可動部材 2 3 を駆動するためのものである。第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 は、第 1 大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 を駆動するためのものである。第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 は、第 2 大入賞装置 3 6 の開閉部材 3 7 を駆動するためのものである。さらに、主制御基板 8 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b、普通図柄表示器 4 2、第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特図保留表示器 4 3 b、普図保留表示器 4 4、変動状態表示器 4 9、ラウンド表示器 4 5、遊技状態表示器 4 6、発射方向表示器 4 7、及び当り表示器 4 8 が接続されている。すなわち、これらの主表示器 4 0 の表示制御は、遊技制御用マイコン 8 1 (主制御部 8 0) によりなされる。

【 0 0 7 1 】

また、主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 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 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球や貸球を払い出す払出装置 1 2 0、及び、カードユニット 1 3 5 が接続されているとともに、発射制御基板 1 1 1 (「発射制御部」ともいう) を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。発射装置 1 1 2 には、発射ハンドル 6 0 (図 1 参照) が含まれる。尚、カードユニット 1 3 5 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。

【 0 0 7 2 】

払出制御基板 1 1 0 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 1 1 6 (「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 1 1 6 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 R O M、ワークメモリとして使用される R A M、R O M に記憶されたプログラムを実行する C P U が含まれている。払出制御用マイコン 1 1 6 は、入出力回路 1 1 7 を介し、遊技制御用マイコン 8 1 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 1 3 5 からの信号に基づいて、払出装置 1 2 0 の払出モータ 1 2 1 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 1 2 2、1 2 3 により検知される。尚、遊技者による発射装置 1

12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 103 a、及び、第 4 演出保留表示器 103 b 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 63 a 又は第 2 演出ボタン 63 b (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 63 c 及び第 2 演出ボタン検知スイッチ 63 d が接続されている。従って、第 1 演出ボタン 63 a 又は第 2 演出ボタン 63 b 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」と言い、小当りとなって実行される特別遊技を「小当り遊技」と言う。

【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。

10

20

30

40

50

【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 3 B 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、「4 R 第 3 大当り」及び「2 R 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。「4 R 第 3 大当り」及び「2 R 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、「4 R 第 3 大当り」及び「2 R 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。

10

【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 3 B 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。

20

【0088】

また、「4 R 第 3 大当り」に係る大当り遊技（4 R 第 3 大当り遊技）終了後の高確高ベース状態と、「4 R 第 4 大当り」に係る大当り遊技（4 R 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「4 R 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、「4 R 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。

30

【0090】

また同様に、「2 R 第 6 大当り」に係る大当り遊技（2 R 第 6 大当り遊技）終了後の高確高ベース状態と、「2 R 第 7 大当り」に係る大当り遊技（2 R 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。

40

【0091】

大当りの種別が「2 R 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、「2 R 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

50

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。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、

10

20

30

40

50

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(大当たり確率: 1/63)では、特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率が低確率状態(大当たり確率: 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た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、大当た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た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たりとなる(停止図柄が大当たり図柄となる)確率が高くなる。尚、特別図柄当否判定の確率(大当たり確率)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た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、大当たり110秒、小当たり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。

【 0 1 0 0 】

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 2 1 及び第 3 始動口 2 6 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 2 6 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 6 0 0 秒、大当たり 1 1 0 秒、小当たり 1 0 0 0 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 2 1 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。

10

【 0 1 0 1 】

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 2 6 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 2 6 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。

20

【 0 1 0 2 】

尚、状態 C では、第 1 始動口 2 0 や第 2 始動口 2 1 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 6 0 0 秒、大当たり 1 1 0 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 2 0 や第 2 始動口 2 1 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。

【 0 1 0 3 】

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）において大当たりとなり、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、発生し得る大当たり（大当たり遊技）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、異なる大当たり（大当たり遊技）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。

30

40

【 0 1 0 4 】

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。

50

【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。

10

【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。

20

30

【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

40

50

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が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障害部材（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、小当たりとなり第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。

10

【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。このよう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。

20

30

【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。

40

【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

50

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。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 8 】

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 2 8 を通過し、第 2 始動口 2 1 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 2 3 が動作して第 2 始動口 2 1 が開状態となる。すなわち、ゲート 2 8 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 2 1 の入口に到達する前に、第 2 始動口 2 1 は開状態となる。また、第 2 始動口 2 1 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 2 1 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 . . . ）。

10

【 0 1 1 9 】

従って、高ベース状態で右打ち遊技を行うと、第 2 始動口 2 1 がほぼ開放した状態となり、右遊技領域 3 B を流下する遊技球は、ほとんど（約 7 0 ~ 8 0 %）第 2 始動口 2 1 に入球することとなる。また、遊技球が第 2 始動口 2 1 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 / 6 3 の確率で大当たりとなり、小当りは発生せず、6 2 / 6 3 の確率で外れとなる。

20

【 0 1 2 0 】

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 3 B を流下する遊技球は、ゲート 2 8 を通過した後、ほとんど（約 7 0 ~ 8 0 %）の遊技球は開状態となる第 2 始動口 2 1 に入球し、その他の遊技球は第 2 始動口 2 1 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 2 1 に流下することなく、第 3 始動口 2 6 に入球するか、アウト口 3 4 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 2 1 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、次の大当たりを狙うことが可能となる。また、第 3 始動口 2 6 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。

30

【 0 1 2 1 】

次に、第 1 特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合、第 2 始動口 2 1 の上流側の第 1 大入賞口 3 0 が、図 6 に示す大当たり種別に応じた態様で開状態となる。また、第 2 始動口 2 1 の下流側に設けられた第 2 大入賞口 3 5 は、大当たり遊技において開状態としない。これにより、大当たり遊技が開始されると、右打ちに遊技によって流下する遊技球は、第 2 始動口 2 1 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 3 0 に入球する。ここで、第 2 始動口 2 1 を第 1 大入賞口 3 0 よりも上流に配置した場合、大当た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 2 1 が開状態となりうる仕様としているため、大当たり遊技中に右遊技領域を流下する遊技球が、第 2 始動口 2 1 に先に入球してしまい、第 2 始動口 2 1 に入球しなかった遊技球だけが第 2 大入賞口 3 0 に入球するといった事態が生じる。

40

【 0 1 2 2 】

しかも、第 2 始動口 2 1 への入球に基づく賞球は 1 個とされているため、大当た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 3 0 を、第 2 始動口 2 1 の上流側に配置することで、そのような事態を防止し、大当たり遊技を円滑に進行することが可能となる。尚、大当たり遊技中以外は第 1 大入賞口 3 0 が開放することはないため、大当たり遊技中以外のときに、第 1 大入賞口 3 0 が第 2 始動口 2 1 への入球を阻害することもない。

【 0 1 2 3 】

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

50

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。

10

20

30

40

50

【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の上面を通過して第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。

10

【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。

20

【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。

30

【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がなく、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。

40

【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（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、「yz」（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、「yz」（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

50

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。

【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4ms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、大当た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 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、第 3 始動口センサ 2 6 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、一般入球口センサ 2 7 a 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 R A M の出力バッファに記憶する。また、余剰球受皿 6 2（「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 R A M 8 4 の出力バッファに記憶する。

【 0 1 3 9 】

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 1 0 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。

【 0 1 4 0 】

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 8 0（主制御部）の C P U 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 1 0 参照）、割り込みパルスが入力されると（約 4 m s e c 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 R A M の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【 0 1 4 1 】

[始動口センサ検知処理]

次に、図 1 2 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 2 8 に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 2 8 a 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 2 8 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 R A M に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が 4 以上であるか否かを判定する（S302）。一方、S301、遊技球がゲート 2 8 を通過していないと判定した場合（S301でNO）、S305に進む。

【 0 1 4 2 】

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、R A M 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 - T R N D - 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 8 0 の R A M 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。

【 0 1 4 3 】

S305では、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 2 0 a 又は第 2 始動口センサ 2 1 a 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 2 0 又は第 2 始動口 2 1 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 2 0 又は第 2 始動口 2 1 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 8 0 の R A M 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。

10

【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。

20

【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】

30

[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】

40

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】

50

尚、大当たりか否かの事前判定は、大当たり判定テーブル（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たり判定テーブル、通常状態（低確率状態）であれば通常状態用の大当たり判定テーブルに基づいて、大当たり判定値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。そして、この選択した変動パターン情報から、大当たりかどうかや大当たり種別、大当た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。

10

【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たり判定値と一致するか否かを示す情報（大当たり情報）や、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（大当たり種別決定用乱数値）を示す情報（大当たり種別情報）、特別図柄当否判定用乱数値が小当たり判定値と一致するか否かを示す情報（小当たり情報）、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。

20

【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、大当たりに係る情報であるかどうか、大当たり種別は何れであるか、小当た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たりとなるかどうか、及び、低確率状態で判定した場合に大当たりとなるかどうか、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た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。

30

【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、その他の大当たり種別決定用乱数カウンタの値（大当た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

40

50

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 8 1 は、始動入球時処理（S205）に次いで、図 1 4 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 4 2 および可変入賞装置 2 2 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 1 5 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 9 0 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 1 6 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 - T R N D - 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 - T R N D - 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。

10

【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。

20

【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ON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ON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。

30

【0161】

これに対して、状態BフラグがON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。

40

【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（S10

50

03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」であるか否かを判定する(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(S120

8)、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。

10

【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(S1601)。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。

20

【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、大当り判定値は、「3」、「5」、「7」、「311」、「313」、「317」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

30

【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

40

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

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-T R N D - T 1)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P 1 5乃至P 1 6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-T R N D - T 1)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P 1 7乃至P 1 9が選択される。

10

【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-T R N D - T 1)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P 2 3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-T R N D - T 1)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P 2 4が選択される。

20

【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】

30

[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。

40

【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

50

変動停止コマンドをセットし（S1903）、S1904の処理に移行する。

【 0 1 7 9 】

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「 1 0 0 0 0 」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、次回の大当たりが発生するまで維持される。

10

【 0 1 8 0 】

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た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。

【 0 1 8 1 】

[特図 1 変動中断処理]

図 2 7 及び図 2 8 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 に係る大当たり遊技又は小当た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、大当たり遊技又は小当た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たり遊技又は小当たり遊技の実行中は、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。

20

【 0 1 8 2 】

図 2 8 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 大当たりフラグが ON であるか否か、すなわち、特図 2 に係る大当たり遊技が実行中であるか否かを判定する（S2902）。S2902で、特図 2 大当たりフラグが ON でないと判定した場合（S2902でNO）、次いで、特図 2 小当たりフラグが ON であるか否か、すなわち、特図 2 に係る小当たり遊技が実行中であるか否かを判定する（S2909）。S2909で、特図 2 小当たりフラグが ON でない、すなわち、特図 2 に係る大当たり遊技も小当た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 大当たりフラグが ON であると判定した場合（S2902でYES）、及びS2909で特図 2 小当たりフラグが 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。

30

【 0 1 8 3 】

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 大当たりフラグが ON か否かを判定する（S2905）。S2905で、特図 2 大当たりフラグが ON であると判定した場合（S2905でYES）、未だ特図 2 に係る大当た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 大当たりフラグが ON でないと判定した場合（S2905でNO）、次いで、特図 2 小当たりフラグが ON であるか否かを判定する（S2906）。S2906で、特図 2 小当たりフラグが ON であると判定した場合（S2906でYES）、未だ特図 2 に係る小当た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 小当たりフラグが ON でないと判定した場合（S2906でNO）、特図 2 に係る大当たり遊技又は小当た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

40

50

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ができる。

【0186】

S2004 では、大当り種別が 15 R 大当りであるかどうかを判定し（S2004）、15 R 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、15 R 大当りでないと判定した場合（S2004でNO）、大当り種別は 4 R 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、2 R 用ランプと 4 R 用ランプと 15 R 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、4 R 第 2 大当りとなった場合、「2 R 4 R 15 R」（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 2 1 ~ 図 2 9 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。

【 0 1 8 9 】

[特図 2 動作処理]

図 3 0 に示すとおり、特図 2 動作処理 (S208) は、図 2 1 に示す特図 1 動作処理 (S207) と同様の流れで処理を行う。図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 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 特別図柄保留の消化と第 2 特別図柄保留の消化と (「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))。

【 0 1 9 0 】

図 3 0 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 4 1 及び大入賞装置 (第 1 大入賞装置 3 1 及び第 2 大入賞装置 3 6) 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。

【 0 1 9 1 】

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。

【 0 1 9 2 】

[特別図柄 2 待機処理]

図 3 1 に示す特別図柄 2 待機処理 (S1152) は、図 2 2 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。

【 0 1 9 3 】

[特図 2 当否判定処理]

図 3 2 に示す特図 2 当否判定処理 (S1253) は、図 2 3 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 特別図柄保留記憶部 8 5 b の最下位の領域 (即ち第 2 特別図柄保留の 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た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たりどうかを判定する（S1305）。S1305で小当たりであると判定した場合（S1305でYES）、小当たり図柄を決定し（S1306）、特図2小当たり変動フラグを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たりを有しているので、小当たり変動フラグがONであると判定した場合、遊技状態に応じて小当た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たりとなったとき、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た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た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、当該大当たりに係る大当た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、大当た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た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た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、大当た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たりとなった場合、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たりとなった場合を、大当た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た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たりが頻発することは望ましくない。また、小当た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、小当た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たりの場合には、変動時間を長時間（最も長い時間）に設定することで、小当たり（小当たり遊技）が頻発することを防止している。また、1回の小当た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、小当た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たりとなった場合よりも短く、大当た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、大当た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 3 6 に示す特別図柄 2 変動中処理 (S1154) は、図 2 7 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。

【 0 2 0 4 】

[特図 2 変動中断処理]

図 3 7 に示す特図 2 変動中断処理 (S1952) は、図 2 8 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。

【 0 2 0 5 】

[特別図柄 2 確定処理]

図 3 8 に示す特別図柄 2 確定処理 (S1156) は、図 2 9 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、大当たり種別 (ラウンドカウンタ設定処理) や、特図 2 小当たり変動フラグが ON であると判定した場合の処理が異なっているが、図 3 8 に示す通りである。

【 0 2 0 6 】

[特別電動役物処理 1 (大当たり遊技)]

次に、図 3 9 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、後述する大当たり遊技開始処理を実行し (S2101)、S2102 の処理に移行する。S2102 では、大当たり開始フラグが ON かどうかを判定し (S2102)、大当たり開始フラグが ON でないと判定した場合 (S2102 で NO)、処理を終える。一方、S2102 で、大当たり開始フラグが ON であると判定した場合 (S2102 で YES)、次いで、大当たり終了フラグが ON であるか否かを判定する (S2105)。ここで、大当たり開始フラグは、大当たり待機状態で、遊技者が任意のタイミングで遊技球を右遊技領域 3 B に発射し、開始ゲート 2 9 に遊技球を通過させた場合に、ON となるフラグである。特別図柄が大当たり図柄で確定停止表示して大当たりとなった後に、遊技球を開始ゲートに通過させることで、大当たり開始フラグを ON にし、大当たり遊技が進行する (ラウンド遊技が開始する)。ここで、大当たりとなった後に、開始ゲート 2 9 に遊技球を通過させない場合、遊技機は大当たりを実行可能な大当た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 2 9 に遊技球を通過させることで、大当たり遊技を進行することが可能となる。また、大当たり終了フラグは、大当たり遊技において大入賞装置 (第 1 大入賞装置 3 1) の開放が全て終了 (大当たり遊技が終了) したことを示すフラグである。

【 0 2 0 7 】

S2103 で、大当たり終了フラグが 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 3 0) 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 3 0) 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 2 9 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、大当た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 3 0 を開放させる。

【 0 2 0 8 】

S2104 で、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0) 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 1 0 個) に達しているか否かを判定する (S2111)。規定入球個数 (1 0 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 3

0) 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」であるか否かを判定する(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。

10

【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)、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットし(S2116)、大当たりのエンディング期間を開始し(S2117)、大当たり終了フラグをONにし(S2118)、処理を終える。また、S2105で、大当たり終了フラグが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、大当た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)、大当たり終了フラグをOFFにし(S2120)、後述の遊技状態設定処理を行い(S2121)、大当たりフラグをOFFにし(S2122)、大当たり開始フラグを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。

20

【0211】

[大当たり遊技開始処理]

次に、図40を用いて、大当たり遊技開始処理(S2101)について説明する。大当たり遊技開始処理(S2101)ではまず、大当たり開始フラグがONか否かを判定し(S2151)、大当たり開始フラグがONでない、すなわち、未だ大当た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ONか否かを判定し(S2103)、状態BフラグがONである判定した場合(S2154でYES)、状態BフラグをOFFとし(S2104)、S2156の処理に移行する。つまり、大当たり遊技の実行中は、低確率状態、且つ、低ベース状態に制御するため、大当たり遊技(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OFFにする。

30

【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ONでないと判定した場合(S2154でNO)、状態BフラグをOFF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)、大当たり遊技を開始する(ラウンド遊技を開始する)ための大当たり開始フラグを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、遊技機を大当たり待機状態のまま継続する。また、S2151で、大当たり開始フラグがONであると判定した、すなわち、既に大当た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たり遊技を開始する(進行させる)ことが可能となる。

40

【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

50

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ことを判定する（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ON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して判定した場合（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。

10

【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。

20

【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」であるか否かを判定する（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。

30

【0222】

一方、S2310で、小当り用開放カウンタの値が「0」と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か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。

40

50

【 0 2 2 4 】

[特図動作ステータス設定処理 2]

次に、図 4 4 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。

10

【 0 2 2 5 】

[保留球数処理]

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 2 動作処理 (S208) に次いで保留球数処理 (S209) を行う。図 4 5 に示すように、保留球数処理 (S209) ではまず、主制御基板 8 0 の R A M 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 9 0 等に送信するための保留球数コマンド) を、R A M の出力バッファにセットし (S2502)、処理を終える。

20

【 0 2 2 6 】

[電源断監視処理]

図 1 1 に示すように遊技制御用マイコン 8 1 は、保留球数処理 (S209) に次いで電源断監視処理 (S210) を行う。図 4 6 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 R A M 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 1 1) に戻ることなくループ処理 (無限ループ) を行う。

30

【 0 2 2 7 】

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たりとなること (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) が大当たり図柄 (「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。

40

【 0 2 2 8 】

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) が大当た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。

【 0 2 2 9 】

[サブ制御メイン処理]

50

次に、図 4 7 ~ 図 5 2 に基づいて、演出制御用マイコン 9 1 の動作（サブ制御部 9 0 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 9 1 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 9 0（サブ制御部）の R A M に設けられている。副制御基板 9 0 に備えられた演出制御用マイコン 9 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、副制御基板 9 0 の R O M から図 4 7 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、C P U 初期化処理を行う（S4001）。C P U 初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、C P U 9 2 の設定、S I O、P I O、C T C（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。

【 0 2 3 0 】

続いて、S4002で、電源断信号が O N でかつ副制御基板 9 0 の R A M 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 N O であれば（S4002でN O）、副制御基板 9 0 の R A M の初期化をし（S4003）、S4004に進む。一方、判定結果が Y E S であれば（S4002でYES）、副制御基板 9 0 の R A M を初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号が O N でない場合、又は電源断信号が O N であっても R A M の内容が正常でない場合には（S4002でN O）、副制御基板 9 0 の R A M を初期化するが、停電などで電源断信号が O N となったが R A M の内容が正常に保たれている場合には（S4002でYES）、R A M を初期化しない。R A M 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 9 1 においても、図 1 1 に示す遊技制御用マイコン 8 1 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 O N 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 9 0 の R A M 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 9 0 の R A M の初期化（S4003）が行われないうちに、演出制御用マイコン 9 1 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。

【 0 2 3 1 】

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 9 0 の R A M 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 8 0 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 8 0 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 8 0 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ところができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、副制御基板 9 0 の R A M の所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

【 0 2 3 2 】

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 9 0 の R A M 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 1 0 0、音声制御基板 1 0 6 およびランプ制御基板 1 0 7 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 6 7、盤面ランプ 5、枠ランプ 6 6 及び可動装飾部材 1 4 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(電氣的駆動源)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、大当た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。

10

【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。

20

【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、これら的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)。

30

40

【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

50

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。

10

【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。

20

30

【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

40

50

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。

【 0 2 4 4 】

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 1 4 等を用いて行うものであって、サブ制御部 9 0 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 8 0 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「P 1（変動パターン P 1）」（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た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 9 0 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。

【 0 2 4 5 】

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 7 b 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た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 8 L、8 C、8 R がすべて同一（ゾロ目）となる態様（大当たり態様、特定態様）を設けている場合において、3 個の演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 個が大当た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た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、演出図柄が大当た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、遊技者の大当た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。

【 0 2 4 6 】

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）。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

(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。

10

【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「小当たり」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「大当たり」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「大当たり」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「大当たり」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。

20

【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。

30

【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「大当たり」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「大当たり」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。

40

【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

50

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用す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。

10

20

【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。

30

【0265】

40

[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

50

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。

10

【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、他方の制御部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。

20

【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。

30

【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、両者の一覽性を高め、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を容易に確認することが可能となる。

40

【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、これら表示部の一覽性を高め、主制御部による表示制御及び

50

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 41 a 及び第 2 特別図柄表示器 41 b）、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 43 a、第 2 特図保留表示器 43 b）、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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 41 a 及び第 2 特別図柄表示器 41 b）、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 43 a、第 2 特図保留表示器 43 b）、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

40

50

）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「小当り頻発状態」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 等を実行して、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 8 L）と右図柄（演出図柄 8 R）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 8 C）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

10

20

30

40

50

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3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）。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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」

50

(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た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。

10

【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、相対的に大当た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、大当た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、大当たり変動パターン(「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、相対的に大当た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、大当た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た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たり保留が記憶されてから、当該特定外れ保留や大当たり保留に基づく演出図柄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た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。

20

【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た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。

30

【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

40

50

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。

10

【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。

20


【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。

30

40

【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】

50

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。

10

【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）。

20

【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。

30

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、

50

1 回目の回数示唆画像 K の表示の時点（図 5 5（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 7 a 上から消去されると、図 5 5（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 5 5（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（ここでは大当たり保留）が消化されると、図 5 5（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 9 a 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た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 5 5（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、大当た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 が大当たり態様（ゾロ目）で停止表示されて、大当たりが確定する。

【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 5 5（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、大当た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。

10

20

30

40

50

【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 6 3 a 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 7 1 a に表示される。

【 0 3 1 1 】

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 6 3 a 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 9 1 による 1 0 m s タイマ割り込み処理（S4010）の中で行われる。

【 0 3 1 2 】

そして、本実施例では、演出ボタン 6 3 とは別に、副制御基板 9 0 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 5 1 の上皿 6 1 の周辺に設けられている。この操作レバーは、演出ボタン 6 3 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。

【 0 3 1 3 】

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 5 6 に示すキャラクタ選択処理（S4306）を演出制御用マイコン 9 1 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。

【 0 3 1 4 】

図 5 6 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 7 1 a にキャラクタ選択画面 G 1 を表示する（S5001）。キャラクタ選択画面 G 1 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 1 0 0 に送信し、当該コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 の C P U（画像制御用マイコン 1 0 1）が画像 R O M から対応する画像データを読み出して表示画面 7 1 a に表示することにより行われる。

【 0 3 1 5 】

ここで、左サブ液晶の表示画面 7 1 a に表示されるキャラクタ選択画面 G 1 の一例を図 5 7（a）に示す。同図に示すように、キャラクタ選択画面 G 1 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 B 1 ~ B 5 及び女性キャラクタ L 1 ~ L 5 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 B 1 ~ B 5 及び女性キャラクタ L 1 ~ L 5 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 B 1 ~ B 5 及び女性キャラクタ L 1 ~ L 5 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 B 1 ~ B 5 及び女性キャラクタ L 1 ~ L 5 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 C G 1 が、情報表示領域 S の上方（キャラクタ選択画面 G 1 の略中央）に表示される（図 5 7（a）では男性キャラクタ B 1 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 C G 1 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 G 1 には、男性キャラクタ B 1 ~ B 5 及び女性キャラクタ L 1 ~ L 5 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。

【 0 3 1 6 】

図 5 6 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 9 0 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 9 0 から受信した画像制御基板 1 0 0 の CPU（画像制御用マイコン 1 0 1）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。

【 0 3 1 7 】

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 9 0 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 9 0 に入力することにより生じるものである。

【 0 3 1 8 】

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 9 0 の R A M 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 G 1 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 G 2 を表示画面 7 1 a 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。

【 0 3 1 9 】

S5007による常駐キャラクタ決定画面 G 2 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 1 0 0 に送信し、当該コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 の CPU（画像制御用マイコン 1 0 1）が画像 R O M から対応する画像データを読み出して表示画面 7 1 a に表示することにより行われる。図 5 7（b）に示すように、常駐キャラクタ決定画面 G 2 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 C G 2（対応画像）が表示される。このキャラクタ画像 C G 2 は、常駐キャラクタ決定報知用の画像である。図 5 7（b）では男性キャラクタ B 1 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 G 2 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。

【 0 3 2 0 】

常駐キャラクタ決定画面 G 2（キャラクタ画像 C G 2）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 7 1 a 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。

【 0 3 2 1 】

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 7 1 a 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 7 1 a には、男性キャラクタ B 1 ~ B 5 及び女性キャラクタ L 1 ~ L 5 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 7 1 a 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。

10

【 0 3 2 2 】

そして、常駐キャラクタ（常駐画像）が左サブ液晶（表示画面 7 1 a ）に表示されるなか、メイン液晶（表示画面 7 a ）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。

【 0 3 2 3 】

〔 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 8 0 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）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「P 1」~「P 1 1」が存在する。このうち、例えば、変動時間が最も長い 1 2 0 秒の変動パターン（P 1、P 4）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（P 1）、外れの場合に選択される可能性が低い（P 4）。一方、変動時間が 1 2 秒の変動パターン（P 7）と 4 秒の変動パターン（P 1 1）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「P 7」、「P 1 1」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「P 1」、「P 4」は前述の第 2 変動パターンに属するといえる。

20

30

【 0 3 2 4 】

変動パターン「P 1」や「P 4」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「P 7」や「P 1 1」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「P 1」や「P 4」を指定する変動パターン指定コマンドが主制御部 8 0 から送信され、これに基づいて副制御部 9 0（演出制御用マイコン 9 1）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。

40

50

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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

50

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、画像表示装置7の表示画面7aに演出モードE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。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
10
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)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
20
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、大当た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)において大当た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
30
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】

こうした演出モードおよび図柄のもと、図58に示すように、演出図柄8の変動表示が開始されると(図58(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58(b)参照)。これは、状態Bでは、第1特別図柄時短機能お
40
50

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（大当たり遊技）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たり変動（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58（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。

10

【0339】

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が大当たり態様（ゾロ目）で表示されると大当たり遊技が実行可能となり、大当たり遊技が開始されると、表示画面7a上の表示内容が大当たり遊技演出に切り換わり、大当た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たりの種類は、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、大当たり遊技終了後の遊技状態は、当該大当たり遊技が「15R第1大当たり」又は「4R第2大当たり」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大当たり」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大当たり」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）。

20

【0340】

尚、状態Bのうち低確高ベース状態において、大当た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。

【0341】

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。

30

【0342】

〔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。

40

【0343】

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

50

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。

【0344】

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)によって大当た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大当たり」、「4R第2大当たり」、「4R第3大当たり」又は「4R第4大当たり」に係る大当た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」の順で大当た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たり信頼度の関係は「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。

10

【0345】

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た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た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に停止順、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、大当たり信頼度の把握の容易性を高めている。

20

【0346】

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たり信頼度の示唆は、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、大当た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に図柄停止順(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、大当た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た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。

30

【0347】

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」のなかに大当たり変動パターン「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たり保留(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。

40

50

【 0 3 4 8 】

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。

【 0 3 4 9 】

尚、特定外れ保留（外れ変動パターン「P 1 7」又は「P 1 8」）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「P 1 7、P 1 8」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（P 1 8）や特定演出（P 1 7）が実行されるからである。また、大当た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「P 1 9」に基づく第 1 特別図柄の変動表示）が実行されるなか、大当た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。

【 0 3 5 0 】

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。

【 0 3 5 1 】

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たり保留（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たり保留である場合、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た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。

【 0 3 5 2 】

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 5 9 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たり保留が記憶されており、当該大当た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（大当たり保留）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」（大当たり信頼度：低

10

20

30

40

50

）、２回目のチャンス目停止が「第３チャンス目パターン」（大当たり信頼度：中）、３回目のチャンス目停止が「第１チャンス目パターン」（大当たり信頼度：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）。

【０３５３】

図５９（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（大当たり保留）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５９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。また、図５９では、チャンス目演出の実行契機となる第１特図保留（大当たり保留）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。

【０３５４】

図５９（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５９（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。このとき、特図１保留球数は「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５９（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。

【０３５５】

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（大当た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５９（Ａ）、（Ｃ）、（Ｅ）、（Ｇ）を参照）。このように、大当た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た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。

【０３５６】

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５９（Ｄ）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。このとき、特図１保留球数は「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５９（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。

【0357】

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59(F)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。このとき、特図1保留球数は「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59(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。

【0358】

3回目のチャンス目停止後、次の第1特図保留(大当たり保留)が消化されると、図59(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保留球数は「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たり保留であるから、当該変動表示の開始後、図55(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、大当た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が大当たり態様(ゾロ目)で停止表示されて、大当たりが確定する。

【0359】

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。

【0360】

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)によって大当た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つの図柄のうちの図柄(本例では中図柄)の数字の種類によって大当た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、大当た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。

【0361】

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。

【0362】

[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

10

20

30

40

50

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。

【0363】

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。

【0364】

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）。

【0365】

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。

【0366】

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。

【0367】

演出モードC（状態C）では、図60（a）、（b）等に応示するように、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）を同様としている。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と異なせたり、状態A及び状態Bの双方と異なせたりする等、種々の態様を採ることが可能である。

【0368】

さらに、図60（a）に応示するように、表示画面7aの右上部には、右打ちを指示する右

10

20

30

40

50

打ち指示画像 M が表示され、表示画面 7 a 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、「00000」～「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。

【0369】

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 60 を用いて詳しく説明する。尚、図 60 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 60 に示すように、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 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。

【0370】

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 60（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 60（g）（h）（i）参照）。

【0371】

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。

【0372】

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

10

20

30

40

50

(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。

【0373】

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。

【0374】

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。

【0375】

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。

【0376】

また、本実施例では、演出モードCでの小当り態様(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60(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。

【0377】

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 7 a 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。

【0378】

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 35 a 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（S2066）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）。

10

【0379】

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。

20

【実施例 3】

【0380】

次に、本発明の実施例 3 について説明する。本実施例 3 は、前述した実施例 1 又は 2 のパチンコ遊技機 1 に対し、大当り遊技が終了する際のエンディング期間の設定に関し特徴的な構成を付加したものである。以下、本実施例 3 の特徴的な構成を中心に説明し、前述の実施例 1 及び 2 と共通する構成についての説明は省略する。

30

【0381】

前述の実施例 1 で説明したように、大当り遊技が実行され、当該大当り遊技を構成する全てのラウンド遊技が終了すると、大当り遊技（特別遊技状態）を終了させるための大当り終了処理（S2116）が行われ、エンディング期間（「終了期間」ともいう）が開始される（S2117）。そして、エンディング期間が経過すると（S2119でYES）、大当り遊技（特別遊技状態）の終了となり、当該大当り遊技後の遊技状態が設定される（S2121）。このことから、エンディング期間（終了期間）は、大当り遊技の全ラウンド遊技が終了してから該大当り遊技後の遊技状態が開始されるまでの待機期間であるともいえる。

40

【0382】

大当り終了処理（S2116）では、大当りのエンディングコマンドをセットする処理が行われるが、当該コマンドセットに加え、エンディング期間を所定のタイマ（「エンディングタイマ」ともいう）にセットする処理（終了期間設定処理）が行われる。S2117の処理は、そのエンディングタイマによる時間の計測（エンディングタイマの作動）を開始させる処理である。

【0383】

尚、本パチンコ遊技機 1 の遊技状態の設定に係る処理を行う主制御部 80（遊技制御用

50

マイコン 81) のことを「状態制御手段」ともいう。また、前述の S2116 でエンディング期間をセットする処理を行う主制御部 80 (遊技制御用マイコン 81) のことを「終了期間設定手段」ともいう。

【0384】

S2116 でセットされるエンディングコマンドは、エンディング演出の実行をサブ制御部 90 に指示するコマンドであり、当該コマンドをサブ制御部 90 が受信すると、画像表示装置 7 の表示画面 7a 上で所定のエンディング演出が実行される。エンディング演出の実行期間 (実行時間) は、S2117 で開始されるエンディング期間、すなわち、S2116 でセットされるエンディング期間に対応しており、このエンディング期間内に実行可能となるようにエンディング演出が設計されている。本実施例 3 では、図 61 に示すように、特別図柄 10

【0385】

具体的に、遊技状態が状態 A (低確低ベース状態) 又は状態 B (低確高ベース状態又は高確高ベース状態) のとき、すなわち、状態 C (高確低ベース状態) でないときには、主として第 1 特別図柄当否判定が実行される。この状態 A 又は状態 B において、第 1 特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、当該大当たり種別の判定の結果が、第 1 特別図柄に係る大当たり種別の中で相対的に出現率の高い 4R 第 3 大当たり又は 4R 第 4 大当たりとなった場合 (大当たり遊技後の遊技状態が状態 B になる場合)、当該大当たり遊技の終了に際して実行される S2116 では、エンディング期間の長さ (エンディング時間) が「30000ms」 (20 30 秒) とされる第 1 エンディング期間 (第 1 終了期間) がセット (設定) される。つまり、エンディングタイマに「30000ms」がセットされる。また S2116 では、第 1 エンディング期間 (30000ms) を指定する第 1 エンディングコマンドがセットされる。この第 1 エンディングコマンドがサブ制御部 90 に送信されると、サブ制御部 90 は、その第 1 エンディングコマンドに基づいて、対応するエンディング演出 (第 1 エンディング演出) を実行する。エンディング演出の詳細については後述する。

【0386】

また、状態 A 又は状態 B において、第 1 特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、当該大当たり種別の判定の結果が 15R 第 1 大当たり又は 4R 第 2 大当たりとなった場合 (大当たり遊技後の遊技状態が状態 C になる場合)、当該大当たり遊技の終了に際して実行される S2116 30 では、エンディング期間の長さ (エンディング時間) が「3000ms」 (3 秒) とされる第 2 エンディング期間 (第 2 終了期間) がセット (設定) される。つまり、エンディングタイマに「3000ms」がセットされる。また S2116 では、第 2 エンディング期間 (3000ms) を指定する第 2 エンディングコマンドがセットされる。この第 2 エンディングコマンドがサブ制御部 90 に送信されると、サブ制御部 90 は、その第 2 エンディングコマンドに基づいて、対応するエンディング演出 (第 2 エンディング演出) を実行する。

【0387】

一方、遊技状態が状態 C (高確低ベース状態、第 3 遊技状態) のときには、主として第 2 特別図柄当否判定が実行される。この状態 C において、第 2 特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、当該大当たり種別の判定の結果が、第 2 特別図柄に係る大当たり種別の中で相対的に出現率の高い 15R 第 5 大当たりとなった場合 (大当たり遊技後の遊技状態が状態 C になる場合)、当該大当たり遊技の終了に際して実行される S2116 では、エンディング期間の長さ (エンディング時間) が「3000ms」 (3 秒) とされる第 3 エンディング期間 (第 3 終了期間) がセット (設定) される。つまり、エンディングタイマに「3000ms」がセットされる。また S2116 では、第 3 エンディング期間 (3000ms) を指定する第 3 エンディングコマンドがセットされる。この第 3 エンディングコマンドがサブ制御部 90 に送信されると、サブ制御部 90 は、その第 3 エンディングコマンドに基づいて、対応するエンディング演出 (第 3 エンディング演出) を実行する。 40

【0388】

また、状態Cにおいて、第2特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、当該大当たり種別の判定の結果が2R第6大当たり又は2R第7大当たりとなった場合（大当たり遊技後の遊技状態が状態Bになる場合）、当該大当たり遊技の終了に際して実行されるS2116では、エンディング期間の長さ（エンディング時間）が「5000ms」（5秒）とされる第4エンディング期間（第4終了期間）がセット（設定）される。つまり、エンディングタイマに「5000ms」がセットされる。またS2116では、第4エンディング期間（5000ms）を指定する第4エンディングコマンドがセットされる。この第4エンディングコマンドがサブ制御部90に送信されると、サブ制御部90は、その第4エンディングコマンドに基づいて、対応するエンディング演出（第4エンディング演出）を実行する。

【0389】

このように、本実施例3では、特別図柄当否判定で大当たりと判定されたときの遊技状態（大当たり発生時の遊技状態）とその大当たり種別に応じて、エンディング期間の長さが異なるものとされている。すなわち、状態A又は状態Bにおいて、大当たり遊技後の遊技状態が状態Bになる大当たり（4R第3大当たり又は4R第4大当たり）が発生し、当該大当たり遊技後に状態Bとなる場合には、第1エンディング期間（3000ms）が設定され、状態A又は状態Bにおいて、大当たり遊技後の遊技状態が状態Cになる大当たり（15R第1大当たり又は4R第2大当たり）が発生し、当該大当たり遊技後に状態Cとなる場合には、第2エンディング期間（3000ms）が設定され、状態Cにおいて、大当たり遊技後の遊技状態が状態Cになる大当たり（15R第5大当たり）が発生し、当該大当たり遊技後に状態Cとなる場合には、第3エンディング期間（3000ms）が設定され、状態Cにおいて、大当たり遊技後の遊技状態が状態Bになる大当たり（2R第6大当たり又は2R第7大当たり）が発生し、当該大当たり遊技後に状態Bとなる場合には、第4エンディング期間（5000ms）が設定される。

【0390】

このため、状態A又は状態Bから大当たり遊技を経て状態Bになる場合には、大当たり遊技における全ラウンド遊技の終了後、一呼吸置いてから状態Bに移行することとなる。これにより、状態Cに移行しないことや同じ状態Bが続くことによる遊技興趣の低下の抑制を図ることが可能となる。遊技者の遊技意欲の維持・向上や気持ちのリフレッシュを図るための時間として十分な長さを第1エンディング期間が有しているからである。特に、状態A又は状態Bでは、大当たり遊技後の遊技状態が状態Cになる大当たり（15R第1大当たり又は4R第2大当たり）よりも、状態Bになる大当たり（4R第3大当たり又は4R第4大当たり）の方が、出現率が高いため（図8（B）を参照）、大当たりが発生したものの状態Cに移行しなかったり同じ状態Bが続いたりすることは、比較的起こりやすい。こうした状況下での遊技者の心理を考慮すると、大当たり遊技後の状態B開始前（移行前）にある程度の間を空けることは非常に効果的であるといえる。

【0391】

また、状態A又は状態Bから大当たり遊技を経て状態Cになる場合には、当該大当たり遊技における全ラウンド遊技の終了後、速やかに状態Cに移行することとなる。この場合、大当たり遊技の終了後、小当たりが頻発する有利な遊技状態（高確低ベース状態）での遊技を早期に開始することが可能となる。これにより、大当たり遊技から状態Cに亘って展開される「大入賞口（大当たり用大入賞口又は小当たり用大入賞口）が繰り返し開放する遊技」のスピード感を醸成して、遊技興趣を向上させることが可能となる。

【0392】

さらに、状態Cから大当たり遊技を経て再び状態Cになる場合にも、当該大当たり遊技における全ラウンド遊技の終了後、速やかに状態Cに移行することとなる。この場合においても、大当たり遊技の終了後、小当たりが頻発する有利な遊技状態（高確低ベース状態）での遊技を早期に開始（再開）することが可能となる。これにより、状態Cから大当たり遊技を経て再度の状態Cに亘って展開される「大入賞口（大当たり用大入賞口又は小当たり用大入賞口）が繰り返し開放する遊技」のスピード感を醸成して、遊技興趣を向上させることが可能となる。特に、状態Cでは、大当たり遊技後の遊技状態が状態Bになる大当たり（2R第6大

当り又は2R第7大当り)よりも、状態Cになる大当り(15R第5大当り)の方が、出現率が高いため(図8(B)を参照)、状態Cが継続する可能性(継続率)は相対的に高くなる。こうした状況下での遊技者の心理を考慮すると、状態Cから大当り遊技を経て再び状態Cになる場合の当該大当り遊技後の状態Cを速やかに開始することは非常に効果的であるといえる。

【0393】

また、状態Cから大当り遊技を経て状態Bになる場合には、大当り遊技における全ラウンド遊技の終了後、若干の間を空けて状態Bに移行することとなる。これにより、状態Cでの遊技が終了したとの認識を遊技者に与えつつ、引き続き右打ちを行う状態B(低確高ベース状態又は高確高ベース状態)での遊技にスムーズに移行することが可能となる。特に、状態Cから大当り遊技を経て状態Bになる場合の当該大当り遊技は2R大当り遊技であり、他の大当り遊技(4R大当り遊技、15R大当り遊技)に比べ第1大入賞口30の開放回数(ラウンド数)が少なく開放時間も短い。このため、大当り遊技の実行期間は相対的に短いものとなる。そこで、本実施例3では、状態Cから大当り遊技を経て状態Bになる場合の当該大当り遊技(2R大当り遊技)のエンディング期間を、状態A又は状態Bから大当り遊技を経て状態Bになる場合の第1エンディング期間(30000ms)よりも短い第4エンディング期間(5000ms)としている。2R大当り遊技のエンディング期間を、例えば、状態Bの設定契機となる4R第3大当りや4R第4大当りと同様に長時間(例えば30000ms)としたのでは、2R大当り遊技の実行期間とのバランスが悪くなり、引き続き右打ちを行う状態Bへの移行が却って間延びしてしまう虞があることから、こうした懸念を回避するためである。

【0394】

以上のようなエンディング期間の設定により、遊技状態の移行態様に差異を設けることが可能となり、これにより遊技の進行にメリハリを持たせて、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。尚、上記各エンディング期間の長さ(エンディング時間)はあくまでも一例であって、その時間は本実施例に限定されるものではない。少なくとも、状態Bの設定契機(状態Bへの移行契機)となる大当りに係るエンディング期間が、状態Cの設定契機(状態Cへの移行契機)となる大当りに係るエンディング期間よりも長くなるように、各エンディング期間(時間)を定めればよい。但し、第1エンディング期間は、15秒~60秒、好ましくは20秒~40秒とするのが望ましい。状態Cに移行しなかったり同じ状態Bが続いたりすることによる遊技興趣の低下を抑制するための時間や、後述する第1エンディング演出の実行時間を確保するためである。

【0395】

また、上記各エンディング期間のうち第3エンディング期間は、状態Cから大当り遊技を経て再び状態Cになる場合(状態Cが継続する場合)のエンディング期間であるが、大当り遊技前の状態Cと大当り遊技後の状態Cとの連続性を鑑みて、第3エンディング期間の長さを3000msよりも短い時間とすることも可能である。例えば、大当り遊技の全ラウンド遊技が終了した後、図柄変動可能な遊技状態を設定(開始)する制御処理(大当り終了処理)に必要な時間と略同じ時間としたり、大当り遊技におけるラウンド遊技間のインターバル時間を考慮して当該インターバル時間(例えば1000ms~2000ms)と略同じかそれ以下の時間としたりすることも可能である。第3エンディング期間をインターバル時間と略同じかそれ以下の時間とする場合、大当り遊技での全ラウンド遊技が終了した後の状態Cへの移行が、よりスムーズに素早く行われるようになるため、小当り遊技が高頻度で実行される状態Cと大当り遊技との一体感や、大当り遊技から状態Cに亘って展開される「大入賞口が繰り返し開放する遊技」のスピード感を、より際立たせることが可能となる。

【0396】

次に、上記各エンディング期間で実行される演出(エンディング演出)について説明する。以下では、第1~第4エンディング期間のうち、最も長いエンディング期間である第1エンディング期間で実行される第1エンディング演出と、それ以外の第2~第4エンデ

イング期間の各々で実行されるエンディング演出（第2～第4エンディング演出）とに分けて、後者から順に説明する。

【0397】

〔第2～第4エンディング演出〕

第2エンディング演出は、状態A又は状態Bにて15R第1大当り又は4R第2大当りが発生した場合の当該大当り遊技の終了に際して設定される第2エンディング期間中に実行される。第2エンディング期間は3000ms（3秒）であり、この3000msの間に第2エンディング演出が実行される。15R第1大当り及び4R第2大当りは、大当り遊技後の遊技状態を状態Cとする大当りである。このため、第2エンディング演出は、状態Cの開始（状態Cへの移行）を報知する演出とされている。第2エンディング演出の態様（演出内容）は、例えば、「モード突入！」（モードは状態Cを意味する）の文字画像を表示画面7aに表示するとともに当該文字の音声を出力するものとされる。尚、第2エンディング演出の態様はこれに限定されるものではなく、状態Cが開始されることを遊技者に認識させることのできるものであれば、その態様は問わない。

10

【0398】

第3エンディング演出は、状態Cにて15R第5大当りが発生した場合の当該大当り遊技の終了に際して設定される第3エンディング期間中に実行される。第3エンディング期間は3000ms（3秒）であり、この3000msの間に第3エンディング演出が実行される。15R第5大当りは、大当り遊技後の遊技状態を再び状態Cとする大当りである。このため、第3エンディング演出は、状態Cの継続を報知する演出とされている。第3エンディング演出の態様（演出内容）は、例えば、「モード継続！」（モードは状態Cを意味する）の文字画像を表示画面7aに表示するとともに当該文字の音声を出力するものとされる。尚、第3エンディング演出の態様はこれに限定されるものではなく、状態Cが継続することを遊技者に認識させることのできるものであれば、その態様は問わない。

20

【0399】

第4エンディング演出は、状態Cにて2R第6大当り又は2R第7大当りが発生した場合の当該大当り遊技の終了に際して設定される第4エンディング期間中に実行される。第4エンディング期間は5000ms（5秒）であり、この5000msの間に第4エンディング演出が実行される。状態Cにて発生し得る2R大当りは、大当り遊技後の遊技状態を状態Bとする大当りである。このため、第4エンディング演出は、状態Cが終了して状態Bに移行する旨を報知する演出とされている。第4エンディング演出の態様（演出内容）は、例えば、「モード突入」（モードは状態Bを意味する）の文字画像を表示画面7aに表示するものとされる。尚、第4エンディング演出の態様はこれに限定されるものではなく、状態Cが終了して状態Bに移行することを遊技者に認識させることのできるものであれば、その態様は問わない。また、前述したように、状態Bでは演出モードEが設定され、該演出モードEは遊技状態非報知モードである。このことから、2R第6大当りに係る第4エンディング演出と、2R第7大当りに係る第4エンディング演出とは、それぞれ演出態様（演出内容）が同様（共通）とされる。大当り遊技後の遊技状態（確率状態）が低確高ベース状態（低確率状態）なのか高確高ベース状態（高確率状態）なのかを、エンディング演出を通じて判別するのが困難（不能）となるようにするためである。

30

40

【0400】

〔第1エンディング演出〕

第1エンディング演出は、状態A又は状態Bにて4R第3大当り又は4R第4大当りが発生した場合の当該大当り遊技の終了に際して設定される第1エンディング期間中に実行される。第1エンディング期間は30000ms（30秒）であり、他のエンディング期間（第2～第4エンディング期間）に比べ大幅に長い期間とされている。第1エンディング演出は、その30000msの間に実行されるものであり、その演出態様（演出内容）は前述の第2～第4エンディング演出と大きく異なるものとされている。

50

【0401】

具体的に、第1エンディング演出では、当該エンディング演出後、すなわち4R第3大当り又は4R第4大当りに係る大当り遊技後の状態B（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）において画像表示装置（第1画像表示装置7、第2画像表示装置72及び第3画像表示装置72のうち少なくとも1つ）に表示されるキャラクタを、予め定められた複数のキャラクタの中から選択するキャラクタ選択演出が実行される。この第1エンディング演出として実行するキャラクタ選択演出は、前述の実施例2における常駐キャラクタ（常駐画像）の選択と略同様であり、キャラクタ選択の実行時期と選択可能なキャラクタの種類（選択対象）が、前述の実施例2と異なるものとなっている。

【0402】

すなわち、本実施例3においても、遊技演出で登場するキャラクタとして、実施例2と同様に「男性キャラクタB1～B5」と「女性キャラクタL1～L5」と、が設定されているところ、そのうちの「女性キャラクタL1～L5」が、第1エンディング演出として実行するキャラクタ選択演出で選択可能なキャラクタ（「選択対象キャラクタ」ともいう）とされている。これら女性キャラクタL1～L5の何れかを、遊技者が前述の操作レバーを操作して選択することができるよう構成されている。この操作レバーを用いた選択は、前述の実施例2と同様である。尚、キャラクタ選択演出において選択の対象（候補）とされるキャラクタの数（種類）は本実施例に限定されるものではなく、本実施例よりも多くしたり少なくしたりすることが可能である。尚、選択対象キャラクタは、「男性キャラクタB1～B5」としたり、「男性キャラクタB1～B5」と「女性キャラクタL1～L5」の全部又は一部としたりすることもできる。また、これらとは別のキャラクタやその他アイテム、背景（演出モード）等を選択対象とすることも可能である。さらに、複数のキャラクタの中から選択するキャラクタの数（種類）は1つでなくてもよく、選択対象とされるキャラクタの数を超えない範囲内で2以上（複数）のキャラクタを選択できるようにすることも可能である。

【0403】

第1エンディング期間が開始されると（S2117）、これに伴って第1エンディング演出（キャラクタ選択演出）が開始される。このとき、画像表示装置7の表示画面7aには、図62（a）に示すようにキャラクタ選択画面H1が表示される。ここで、前述の実施例2では、キャラクタ選択画面G1が左サブ液晶の表示画面71aに表示されるものとなっていたが（図57参照）、第1エンディング演出でのキャラクタ選択画面H1は、メイン液晶の表示画面7aに表示されるものとなっている。これは、エンディング期間中は、識別情報としての特別図柄や演出図柄の変動表示が実行されない（実行不能）な期間だからである。尚、実施例2のように、サブ液晶の表示画面にキャラクタ選択画面H1を表示するように構成することも可能である。

【0404】

図62（a）に示すように、キャラクタ選択画面H1は、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）が表示される情報表示領域Jと、キャラクタ選択を行うことができる残り時間（キャラクタ選択終了までの残り時間）をカウントダウン形式で表示する残り時間表示領域Tとを含んで構成される。情報表示領域Jは、キャラクタ選択画面H1の大半を占めており、残り時間表示領域Tは、キャラクタ選択画面H1の一部（本例では画面上部）に設けられている。

【0405】

情報表示領域Jには、図62（a）に示すように、女性キャラクタL1～L5の各々に対応した5つのキャラクタカード画像が表示される。キャラクタカード画像には、キャラクタの名称（名前）と顔および当該キャラクタに対応する予告演出の内容を示す情報が遊技者に視認可能となるように表されている。情報表示領域Jでは、その中央手前側に一のキャラクタカード画像が他のキャラクタカード画像よりも大きく表示されるようになっており、この大きく表示されるキャラクタカード画像が、選択予定の一のキャラクタ（演出情報）を示すものとなっている。また、残り時間表示領域Tに表示される残り時間は、第

10

20

30

40

50

１エンディング期間の長さ（本例では３０秒）を超えない範囲の時間となっている。

【０４０６】

キャラクタ選択画面Ｈ１が表示されており、残り時間表示領域Ｔに表示される残り時間が「０」になる前において、前述の操作レバーを左方向に傾倒させると、情報表示領域Ｊに表示される全キャラクタカード画像が時計回り方向に移動し、操作レバーを右方向に傾倒させると、全キャラクタカード画像が反時計回り方向に移動することにより、情報表示領域Ｊの中央手前側に位置するキャラクタカード画像が切り替わるようになっている。尚、本実施例では、キャラクタカード画像の時計回り方向又は反時計回り方向への移動表示を操作レバーにより行うものとしているが、例えば、十字キーや操作ダイヤルなど、遊技者が操作可能に設けられる他の入力手段により行うものとしてもよい。

10

【０４０７】

遊技者は、キャラクタ選択画面Ｈ１が表示されている間（第１エンディング期間中）に、情報表示領域Ｊに表示されるキャラクタカード画像を見ながら操作レバーを操作して、所望のキャラクタを選択する。そして、所望のキャラクタに対応するキャラクタカード画像が情報表示領域Ｊの中央手前側に位置した（表示された）状態で、操作レバーに設けられたプッシュボタン（図示せず）を押圧操作すると、その中央手前側に位置する（表示されている）キャラクタカード画像が、図６２（ｂ）に示すように、表示画面７ａ上に拡大表示される（キャラクタ選択受付画面）。同図では女性キャラクタＬ１が選択された様子を示している。これにより、キャラクタ確定指示入力（キャラクタの選択）が受け付けられ、この受け付けられた（選択された）キャラクタを制御上事後的に特定可能とするための情報（選択キャラクタ情報）が副制御基板９０のＲＡＭの所定領域に記憶される。このようにキャラクタ選択画面Ｈ１には、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ものとなっている。

20

【０４０８】

そして、第１エンディング期間経過後（大当たり遊技後）の状態Ｂでは、当該状態Ｂ開始前の第１エンディング演出（キャラクタ選択画面Ｈ１）で選択されたキャラクタに対応するキャラクタの画像（キャラクタ画像）が、所定の画像表示装置（第１画像表示装置７、第２画像表示装置７２及び第３画像表示装置７２のうち少なくとも１つ）の表示画面（所定の表示部）に表示される。これにより、状態Ｂの遊技興趣を高めることが可能となる。これにより、第１エンディング演出（キャラクタ選択演出）や、第１エンディング演出後の状態Ｂにおけるキャラクタ表示に対する遊技者の関心を高めることが可能となり、状態Ｂの遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【０４０９】

ここで、情報表示領域Ｊに表示されるキャラクタカード画像には、前述のように、キャラクタに対応する予告演出の内容を示す情報（演出情報）が表されている。これは、選択したキャラクタカード画像に示されている内容（演出情報）に対応する予告演出が状態Ｂにて実行され得るように構成されているからである。つまり、キャラクタ選択画面Ｈ１でのキャラクタ選択は、状態Ｂにて実行可能な予告演出の実行態様（予告態様、予告演出パターン）の選択を兼ねるものとされている。具体的には、女性キャラクタＬ１には予告演出パターンＡ、女性キャラクタＬ２には予告演出パターンＢといったように、各キャラクタと予告演出パターンとが関連付けられており、情報表示領域Ｊに表示されるキャラクタカード画像を基にキャラクタが選択されることにより、予告演出パターンも併せて選択されるように構成されている。そして、選択されたキャラクタ（演出情報）に対応する予告演出パターンに基づく予告演出が、第１エンディング期間経過後の状態Ｂにて実行可能となる。つまり、第１エンディング期間中に第１エンディング演出として実行されるキャラクタ選択演出は、予め定められた複数の予告態様（予告演出パターン）のうち何れかを遊技者に選択させるための予告態様選択演出でもある。

40

【０４１０】

状態Ｂで実行可能な予告演出には、主に、現在実行中の変動表示（「当該変動」ともい

50

う)について大当たりとなる可能性(大当たり信頼度)を示唆する「当該変動予告」と、第1特図保留記憶部に記憶されている第1特図保留について大当たりとなる可能性(大当たり信頼度)を示唆する「特図1保留先読み予告」とがある。これら「当該変動予告」又は「特図1保留先読み予告」に属する複数種の予告演出のうち幾つかの予告演出の実行態様(予告演出パターン)が、キャラクタ選択画面H1で選択可能なキャラクタと対応付けて選択可能とされている。尚、大当たり信頼度を示唆する予告演出のことを「示唆演出」ともいい、予告演出の実行に係る制御を行うサブ制御部90(演出制御用マイコン91)のことを「示唆演出実行手段」ともいう。

【0411】

図63に示すように、女性キャラクタL1に対応する予告演出パターンAは、当該変動予告に属する予告演出であって、図柄変動中の所定期期(例えば変動開始から第1停止図柄が変動停止(仮停止)するまでの間)に女性キャラクタL1が大当たり信頼度を示唆する所定のセリフを発する「セリフ予告」とされている。

10

【0412】

また、女性キャラクタL2に対応する予告演出パターンBは、当該変動予告に属する予告演出であって、女性キャラクタL2が第1演出ボタン63aの操作を遊技者に促す様子を表した操作指示画像(第1演出ボタン63aを模した画像等)を図柄変動中の所定期期に表示画面7aに表示するとともに、これを受けて遊技者が第1演出ボタン63aを操作(押圧)することに基づいて大当たり信頼度を示唆する所定の画像を表示画面7aに表示する「ボタン予告」とされている。

20

【0413】

また、女性キャラクタL3に対応する予告演出パターンCは、当該変動予告に属する予告演出であって、図柄変動中の所定期期(例えばリーチ成立時)に当該変動が大当たり変動である旨を示唆する所定の音声を女性キャラクタL3の声色でスピーカ67から出力する「大当たり告知」とされている。

【0414】

また、女性キャラクタL4に対応する予告演出パターンDは、特図1保留先読み予告に属する予告演出であって、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のうち予告対象とされる第1演出保留9aの表示態様(例えば、演出保留の表示色や形状、デザイン、種類、サイズ等)を、通常の表示態様から大当たり信頼度を示唆する所定の予告表示態様に変化させる「保留変化予告」とされている。

30

【0415】

また、女性キャラクタL5に対応する予告演出パターンEは、特図1保留先読み予告に属する予告演出であって、連続する複数回の変動表示(変動演出)に跨って大当たり信頼度を示唆する所定の予告画像を表示したり所定の予告音を出したりする「連続予告」とされている。

【0416】

これら予告演出パターンA~E(女性キャラクタL1~L5)の何れかが選択されると、状態Bでは、前述のS4506において、これから開始する変動演出に係る予告演出(当該変動予告)の設定や、前述のS4402で記憶される特図1演出保留情報に基づく特図1保留先読み予告の設定を行う際に、その選択された予告演出パターンに基づく予告演出が設定され得る。以下、状態Bでの予告演出の設定に係る本実施例の予告演出設定処理(S6000)について説明する。この予告演出設定処理(S6000)は、演出制御用マイコン91が前述のS4506の処理として実行するものである。

40

【0417】

図64に示すように、予告演出設定処理(S6000)ではまず、選択キャラクタ対応予告演出の設定に関する処理を実行する(S6001)。このS6001の処理は、前述のキャラクタ選択画面H1(第1エンディング演出)を通じて選択されたキャラクタ(選択キャラクタ情報)に対応する予告演出に関する処理である。前述のように、キャラクタ選択画面H1を通じて選択されたキャラクタに対応する予告演出(「選択キャラクタ対応予告演出」とも

50

いう)には、予告演出パターンA～Cに基づく3種類の当該変動予告と、予告演出パターンD、Eに基づく2種類の特図1保留先読み予告が設けられている(図63参照)。このことから、S6001では、それらの予告演出のうち選択されたキャラクタ(選択キャラクタ情報)に対応する予告演出の実行有無に関する設定を、図65に示す選択キャラクタ対応予告演出決定テーブルを参照して行う。図65に示すように、選択キャラクタ対応予告演出決定テーブルとして、当該変動予告に対応する選択キャラクタ対応予告演出決定テーブルA(「テーブルA」ともいう)と、当特図1保留先読み予告に対応する選択キャラクタ対応予告演出決定テーブルB(「テーブルB」ともいう)と、が設けられている。

【0418】

図65(a)に示すテーブルAでは、予告演出パターンA～Cに基づく3種類の当該変動予告について、それぞれ実行確率(実行条件)が規定されている。具体的に、予告演出パターンA～Cのパターンごとに、当該変動に係る第1特別図柄当否判定の結果が「外れ」である場合と「大当たり」である場合との夫々について、該予告演出の実行有無を決定するための予告演出決定用乱数の値(本例では「0～99」の値)が「非実行」と「実行」に振り分けられている。本実施例のテーブルAによれば、選択されたキャラクタが女性キャラクタL1である場合、これに対応する予告演出として「セリフ予告」が、外れの場合には60%の確率で実行され、大当たりの場合には40%の確率で実行される。また、選択されたキャラクタが女性キャラクタL2である場合、これに対応する予告演出として「ボタン予告」が、外れの場合には40%の確率で実行され、大当たりの場合には50%の確率で実行される。さらに、選択されたキャラクタが女性キャラクタL3である場合、これに対応する予告演出として「大当たり告知」が、外れの場合には実行されず(実行確率:0%)、大当たりの場合には80%の確率で実行される。このため、状態Bでは、3種類の当該変動予告に関してみると、セリフ予告が相対的に出現し易くなり、以下、ボタン予告、大当たり告知の順で出現し難くなる。一方で、大当たり告知の大当たり信頼度が最も高くなっており(本例では100%)、以下、ボタン予告、セリフ予告の順で大当たり信頼度が低くなる。

【0419】

また、図65(b)に示すテーブルBでは、予告演出パターンD、Eに基づく2種類の特図1保留先読み予告について、それぞれ実行確率(実行条件)が規定されている。具体的に、予告演出パターンD、Eのパターンごとに、特図1保留先読み結果が「外れ」である第1特図保留(外れ保留)だけが記憶されている場合と、特図1保留先読み結果が「大当たり」である第1特図保留(大当たり保留)が記憶されている場合との夫々について、該予告演出の実行有無を決定するための予告演出決定用乱数の値(本例では「0～99」の値)が「非実行」と「実行」に振り分けられている。尚、大当たり保留については、S6001の処理を行う時点で記憶されている第1特図保留のなかに大当たり保留が少なくとも1つ存在すれば足る。本実施例のテーブルBによれば、選択されたキャラクタが女性キャラクタDである場合、これに対応する予告演出として「保留変化予告」が、大当たり保留が記憶されておらず外れ保留だけが記憶されている場合と、大当たり保留が記憶されている場合との何れにおいても50%の確率で実行される。また、選択されたキャラクタが女性キャラクタL5である場合、これに対応する予告演出として「連続予告」が、外れ保留だけが記憶されている場合には40%の確率で実行され、大当たり保留が記憶されている場合には60%の確率で実行される。このため、状態Bでは、2種類の特図1保留先読み予告に関してみると、保留変化予告が相対的に出現し易くなり、連続予告の大当たり信頼度が相対的に高くなる。

【0420】

S6001では、キャラクタ選択画面H1にて選択されたキャラクタ(選択キャラクタ情報)に基づいて、対応する予告演出決定テーブル(テーブルA又はB)を参照して、選択キャラクタ対応予告演出の実行有無を決定し、実行する場合には、その予告演出パターンを設定する。尚、S6001の処理を実行するにあたり、特図1保留先読み予告である「保留変化予告」又は「連続予告」を実行する旨を既に決定しており、現在、「保留変化予告」又

は「連続予告」を実行中である場合には、S6001にて特図 1 保留先読み予告の設定に係る処理は行わないこととしている。「保留変化予告」又は「連続予告」が重複して開始（実行）されるのを回避するためである。

【 0 4 2 1 】

また、S6001にて、保留先読み予告に係る選択キャラクタ対応予告演出の実行有無をテーブル B に基づき決定するにあたり、そのとき記憶されている第 1 特図保留の数（特図 1 保留球数）が「2」以上である場合には、その決定を行い、特図 1 保留球数が「1」以下である場合には、その決定を行わないこととしている。保留先読み予告に係る選択キャラクタ対応予告演出（本例では「保留変化予告」又は「連続予告」）が実行される場合の当該予告演出の実行期間を確保して、演出効果を高めるためである。

10

【 0 4 2 2 】

尚、選択キャラクタ対応予告演出決定用のテーブルは、図 6 5 に示す各テーブルに限定されるものではなく、各演出の演出内容や大当り信頼度等を考慮して実行確率（実行条件）を設定することができる。

【 0 4 2 3 】

次いでS6002では、通常の予告演出の設定に関する処理を実行する（S6002）。このS6002の処理は、第 1 エンディング演出（キャラクタ選択画面 H 1）でのキャラクタ選択の結果に関係なく、予告演出に関する設定を行うものであり、前述の実施例 1 で説明したS4506の処理と同様である。但し、ここではS6001の処理の結果を踏まえて、予告演出に関する設定が行われる。すなわち、S6001で何れかの選択キャラクタ対応予告演出を設定した場合、これと競合する予告演出を実行したり、選択キャラクタ対応予告演出の妨げとなる予告演出を実行したりすることのないように、予告演出の設定が行われる。本実施例では、S6001にて選択キャラクタ対応予告演出の予告演出パターンを設定した場合、すなわち、いずれかの選択キャラクタ対応予告演出を実行する場合、S6002では予告演出の設定を行わず、通常の予告演出を実行しない構成としている。

20

【 0 4 2 4 】

また本実施例では、キャラクタ選択画面 H 1 で選択されたキャラクタに対応する予告演出パターンに基づく選択キャラクタ対応予告演出が実行される場合には、キャラクタ選択画面 H 1 での選択に基づかない他の予告演出（通常の予告演出）が実行される場合に比べ、大当り信頼度が高くなるようにしている。例えば、選択キャラクタ対応予告演出としてのボタン予告と、通常の予告演出としてのボタン予告とが存在する場合、前者の方が後者よりも大当り信頼度が高くなるように、各予告の出現率を定めている。そして、ボタン予告の実行に際して遊技者の演出ボタンの操作を促すために表示画面 7 a に表示される操作指示画像の表示態様を、選択キャラクタ対応予告演出と通常の予告演出とで異ならせている。具体的に、例えば、操作指示画像として演出ボタンの外観を模したボタン画像を表示する場合、選択キャラクタ対応予告演出では、そのボタン画像の表示態様を特別表示態様とし、通常の予告演出では、そのボタン画像の表示態様を通常表示態様とする。この場合、通常表示態様としては、ボタン画像を所定の通常サイズで表示したり、所定の通常色（実際の演出ボタンの色）で表示したりするものが例示でき、特別表示態様としては、ボタン画像を通常サイズよりも大きい特大サイズで表示したり、通常色とは異なる所定の特別色（例えば赤色や金色）で表示したりするものが例示できる。また、選択キャラクタ対応予告演出として実行される予告演出は、通常の予告演出では実行されない態様で実行され得るものとなっている。例えば、選択キャラクタ対応予告演出として実行されるセリフ予告は、通常の予告演出として実行されるセリフ予告では発することのないセリフを発することがあるように構成している。このように選択キャラクタ対応予告演出と通常の予告演出とに違いを持たせる（差別化する）構成は、ここで例示した以外の選択キャラクタ対応予告演出についても同様に採用することができる。これにより、状態 B だけで実行される可能性のある選択キャラクタ対応予告演出に特別感を持たせて、選択キャラクタ対応予告演出が実行された場合の演出効果や興趣を高めることが可能となる。尚、本実施例で示す予告演出パターンや予告演出の種類、内容等はあくまでも一例であり、他の予告演出パタ

30

40

50

ーンや予告演出を設けることが可能であり、選択対象とされるキャラクタの数に応じて適宜設定可能である。

【0425】

予告演出設定処理（S6000）にて設定した予告演出（予告演出パターン）の実行を指定するコマンド（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、そのコマンドに基づき特定される予告演出パターン、すなわちS6000の処理により設定された予告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予告演出を実行する。本実施例では、その予告演出の実行に際し、S6001の処理により設定した選択キャラクタ対応予告演出を実行する場合、その旨を報知する画像（選択キャラクタ対応予告実行報知画像）をメイン液晶の表示画面7aに表示するように構成されている（報知手段）。選択キャラクタ対応予告実行報知画像は、例えば、「予告発動中」の文字からなるテロップ（文字情報）により構成することができ、当該テロップを他の演出表示の視認の妨げとならないよう、表示画面7aの上下左右いずれかの側辺寄りに表示することにより、その報知を行うことができる。これにより、選択キャラクタ対応予告演出（示唆演出）が実行される旨を遊技者に認識させて、当該予告演出に遊技者を注目させることが可能となる。尚、選択キャラクタ対応予告演出が実行される旨の報知は、選択キャラクタ対応予告実行報知画像の表示に限定されるものではなく、例えば、その旨を示唆する所定の効果音を出力したり、盤面ランプや枠ランプ等の電飾部材（発光体）を所定の発光態様で発光させたりするものであってもよい。

10

20

【0426】

このように本実施例3では、状態Bに移行する前の第1エンディング演出において、女性キャラクタL1～L5の夫々に対応するキャラクタカード画像（複数種の演出情報）を選択可能に表示し、その中から遊技者が所望のキャラクタ（演出情報）を選択することが可能となっている。そして、その選択が受け付けられたキャラクタ（選択キャラクタ情報）に対応した態様の予告演出（選択キャラクタ対応予告演出）が、状態Bでの第1特別図柄の変動表示に関して実行され得るものとなっている。これにより、遊技者による選択の結果を反映した予告演出（示唆演出）が実現可能となり、予告演出の趣向性を高めることが可能となる。特に、キャラクタ選択機能及び予告演出パターン選択機能を兼ね備えた第1エンディング演出は、状態A又は状態Bから大当り遊技を経て状態Bになる場合の当該状態Bへの移行前に限り実行されるものであるため、最も有利な遊技状態である状態Cにならないとしても、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【0427】

また、選択キャラクタ対応予告演出の実行条件は、その予告演出の種類、すなわち、選択されたキャラクタ（演出情報）の種類によって異なるものとなっており、その実行条件の成立可能性（選択キャラクタ対応予告演出の実行確率、出現率）も異なるものとなっている（図65参照）。これにより、選択されたキャラクタ（演出情報）の種類によって、そのキャラクタに対応する予告演出の実行可能性（出現割合）を異なせることが可能となり、予告演出を多様にすることが可能となる。また、これにより、選択キャラクタ対応予告演出が実行されるか否かに遊技者を注目させて、当該予告演出が実行されたときの興趣を高めることが可能となる。

40

【0428】

さらに、選択されたキャラクタ（演出情報）の種類によって、そのキャラクタに対応する予告演出の大当り信頼度が異なるものとなっている。このため、選択キャラクタ対応予告演出が実行された場合の大当りの導出可能性を異ならせることが可能となり、選択キャラクタ対応予告演出に遊技者を注目させやすくすることが可能となる。

【0429】

尚、第1エンディング演出（キャラクタ選択画面H1）で選択されたキャラクタの種類に応じて実行可能とされる予告演出（選択キャラクタ対応予告演出）の内容（態様）や種類、実行タイミング等は本実施例に限定されるものではなく、種々の予告演出を選択キャラ

50

ラクタ対応予告演出として設けることが可能である。また、キャラクタ選択画面 H 1 にて選択可能とするキャラクタ（演出情報）の種類（数）を増やし、これに対応して選択キャラクタ対応予告演出の種類（数）を増やすことも可能である。さらに、例えば、女性キャラクタ L 1 に対応する「セリフ予告」の演出パターンとして複数のセリフ予告パターンを設けたり、女性キャラクタ L 2 に対応する「ボタン予告」の演出パターンとして複数のセリフ予告パターンを設けたりする等、選択キャラクタ対応予告演出ごとに、複数の演出パターンを設けることも可能である。こうすれば、選択キャラクタ対応予告演出をより多様にすることが可能となる。

【0430】

また、選択キャラクタ対応予告演出として、複数種のボタン予告を備えるものとし、キャラクタ選択画面 H 1 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、ボタン予告（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ボタン予告の態様（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）やその操作態様、さらには操作に基づくボタン予告（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、ボタン予告（ボタン演出）の趣向性を高めることが可能となる。

【0431】

また本実施例では、キャラクタ選択機能及び予告演出パターン（予告態様）選択機能を兼ね備えた演出、すなわち、キャラクタ選択演出且つ予告態様選択演出を、第 1 エンディング演出として実行するものとしていたが、キャラクタ選択演出と予告態様選択演出の何れか一方を第 1 エンディング演出として実行するものとしてもよい。また、例えば、第 1 エンディング期間の前半部分でキャラクタ選択演出を実行し後半部分で予告態様選択演出を実行したり、その前半部分で予告態様選択演出を実行し後半部分でキャラクタ選択演出を実行したりする等、第 1 エンディング期間を第 1 期間と第 2 期間とに分けて、それぞれの期間で各演出を実行するようにしてもよい。さらに、第 1 エンディング期間を複数の期間に分けて、各期間で異なる演出を実行するようにしてもよい。また、第 1 エンディング演出として、例えば、第 1 エンディング期間でしか見ることのできない専用の動画や静止画等の演出画像を表示したり、状態 B でしか実行されない演出モードを選択するためのモード選択画面を表示したりする等、本実施例で示したキャラクタ選択演出や予告態様選択演出とは異なる他の演出（第 1 エンディング期間専用演出）を実行するようにしてもよい。

【0432】

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 8 L、8 C、8 R 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。

【0433】

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。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。ここで、「所定の頻度」には0を含むものとする。

10

【0434】

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理、所謂入球順（記憶順）消化の制御処理としてもよい。

20

【0435】

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。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。

30

【0436】

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。

40

【0437】

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

50

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。

【0438】

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。

【0439】

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。

【0440】

また、前述の実施例では、第1演出ボタン63a及び第2演出ボタン63bの2種類の演出ボタンを備えているが、そのような演出ボタン等の遊技者が操作可能な操作手段（入力手段）として、公知のボタンやダイヤル、回転体、レバー等の操作手段の他、遊技者の手や指等が触れる部分（操作部）をシリコンゴムやウレタンゴム等の弾力性のある素材（弾性素材）により構成した特殊な操作手段（入力手段）を採用することも可能である。これにより、従来にない操作感を醸成して、操作手段を用いた演出（ボタン演出等）の趣向性を高めることが可能となる。この場合、例えば、弾性素材からなる操作部を含んで構成される演出ボタンのユニットに振動モータを内蔵し、ボタン演出の実行に際して振動モータを駆動させて、演出ボタン全体を振動させるようにすることも可能である。例えば、演出ボタン（操作部）の操作を遊技者に促す際に当該ボタン（操作部）を振動させたり、遊技者が弾性素材からなる操作部を押したり揉んだりした際に該ボタン（操作部）を振動させたりすることができる。こうすれば、演出ボタン（ボタンユニット）そのものに遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、ボタン演出の趣向性をより高めることが可能となる。

【0441】

[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

10

20

30

40

50

ておく。

【 0 4 4 2 】

(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 2 0 1 7 - 0 5 5 8 1 1) 。

【 0 4 4 3 】

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。

【 0 4 4 4 】

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。

【 0 4 4 5 】

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。

【 0 4 4 6 】

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。

【0447】

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。

10

【0448】

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大当たりと第2大当たりとを有し、

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大当たりと第2大当たりとを有し、

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大当たりと第4大当たりとを有し、

20

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大当たりとなると前記第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大当たりとなると前記第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大当たりとなると前記第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大当たりとなると前記第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大当たりとなると前記第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大当たりとなると前記第3遊技を実行可能とする

30

ことを特徴とするものである。

【0449】

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大当たりと第2大当たりとを有し、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大当たりと第4大当たりとを有する。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大当たりになると第2遊技を実行可能とし、第2大当たりになると第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大当たりになると第2遊技を実行可能とし、第2大当たりになると第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大当たりになると第2遊技を実行可能とし、第4大当たりになると第3遊技を実行可能とする。

40

【0450】

これにより、遊技開始後の第1遊技により、第1大当たり、第2大当た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。

50

【 0 4 5 1 】

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。

【 0 4 5 2 】

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。

10

【 0 4 5 3 】

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たりとなるまで第 3 遊技を継続するものとしてもよい。

【 0 4 5 4 】

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たり（第 2 特定結果）を有し、前記小当たりとなると所定量の遊技利益を獲得可能とされ、

20

前記第 2 当否判定は、前記第 1 当否判定よりも、前記小当た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、前記小当た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。

【 0 4 5 5 】

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たりを有しており、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た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たりとなる。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たりを有し、第 1 当否判定の結果として小当たりを有しないものとしてもよい。

30

【 0 4 5 6 】

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、次回の大当た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、小当た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。

40

【 0 4 5 7 】

また、第 1 遊技において、第 1 当否判定の結果が第 1 大当たり（実施例 1 の 4 R 第 4 大当

50

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。

【0458】

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。

【0459】

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。

【0460】

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。

【0461】

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

10

20

30

40

50

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。

【0462】

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。

【0463】

（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）。

【0464】

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

【0465】

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。

【0466】

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。

【0467】

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。

【0468】

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。

【0469】

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。

【0470】

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。

【0471】

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。

【0472】

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 L E D 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。

【0473】

このような遊技機によれば、第 1 表示部を L E D 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。

【0474】

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。

【0475】

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。

【 0 4 7 6 】

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。

【 0 4 7 7 】

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 1 0 9 ）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。

【 0 4 7 8 】

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。

【 0 4 7 9 】

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。

【 0 4 8 0 】

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。

【 0 4 8 1 】

（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 2 0 0 4 - 3 3 6 7 1 号公報を参照）。

【 0 4 8 2 】

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。

【 0 4 8 3 】

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。

【0484】

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。

【0485】

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。

【0486】

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。

【0487】

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。

【0488】

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。

【0489】

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。

【0490】

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。

【0491】

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。

【0492】

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。

【0493】

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。

【0494】

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。

【0495】

(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。

【0496】

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。

【0497】

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

10

20

30

40

50

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。

【0498】

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。

【0499】

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。

【0500】

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。

【0501】

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。

【0502】

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。

【0503】

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。

【0504】

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。

【0505】

(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)。

【0506】

10

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。

【0507】

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。

【0508】

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、

20

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。

【0509】

30

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。

【0510】

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。

40

【0511】

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。

【0512】

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

50

。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。

【0513】

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。

【0514】

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。

【0515】

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。

【0516】

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。

【0517】

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。

【0518】

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。

【0519】

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

10

20

30

40

50

とが可能となる。

【0520】

(参考発明6)

また、前述の参考発明5と同様の課題を解決するための参考発明6は、以下の特徴的構成を備える。

【0521】

すなわち、参考発明6-1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、

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の表示結果が特定表示結果となる可能性を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記選択受付手段による受け付け後に実行される前記識別情報の変動表示に関し、その受け付けられた演出情報に対応した態様で前記示唆演出を実行可能である

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、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に関し、特定表示結果の導出可能性を示唆する示唆演出が、その受け付けられた演出情報に対応した態様で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した示唆演出が実現可能となり、示唆演出の趣向性を高めることが可能となる。

【0523】

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。

【0524】

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、

前記示唆演出実行手段は、前記選択受付手段による受け付け後に前記識別情報の変動表示が実行される場合において、所定の実行条件が成立したことに基づいて前記示唆演出を実行する

ことを特徴とするものである。

【0525】

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に関し、その受け付けられた演出情報に対応した態様で示唆演出が実行されるのは、所定の実行条件が成立した場合となる。これにより、示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させて、示唆演出が実行されたときの興趣を高めることが可能となる。

【0526】

参考発明6-3の遊技機は、前述した参考発明6-2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の種類によって、前記実行条件が成立する可能性が異なる

ことを特徴とするものである。

【0527】

このような遊技機によれば、複数種の演出情報の中から選択が受け付けられた演出情報の種類によって、示唆演出の実行条件の成立可能性が異なるものとなっている。これにより、演出情報の種類によって示唆演出の実行可能性(出現割合)を異なせることが可能となり、示唆演出を多様にすることが可能となる。

【0528】

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、

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よって、前記示唆演出が実行された場合の当該示唆演出により示唆される前記可能性が異なる

ことを特徴とするものである。

【0529】

このような遊技機によれば、複数種の演出情報の中から選択が受け付けられた演出情報の種類によって、示唆演出が実行された場合の当該示唆演出が示唆する特定表示結果の導出可能性が異なるものとなっている。これにより、演出情報の種類によって、示唆演出が実行された場合の特定表示結果の導出可能性を異なせることが可能となり、示唆演出を多様にすることが可能となる。

10

【0530】

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、

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態様で前記示唆演出が実行される場合に、その旨を報知する報知手段を備える

ことを特徴とするものである。

【0531】

このような遊技機によれば、複数種の演出情報の中から選択が受け付けられた演出情報に対応した態様で示唆演出が実行される場合、その旨が報知される。これにより、示唆演出が実行される旨を遊技者に認識させて、示唆演出に遊技者を注目させることが可能となる。

20

【0532】

以上の本参考発明6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。

【0533】

尚、前述した参考発明1から6の2以上の任意の発明を組合せてもよい。

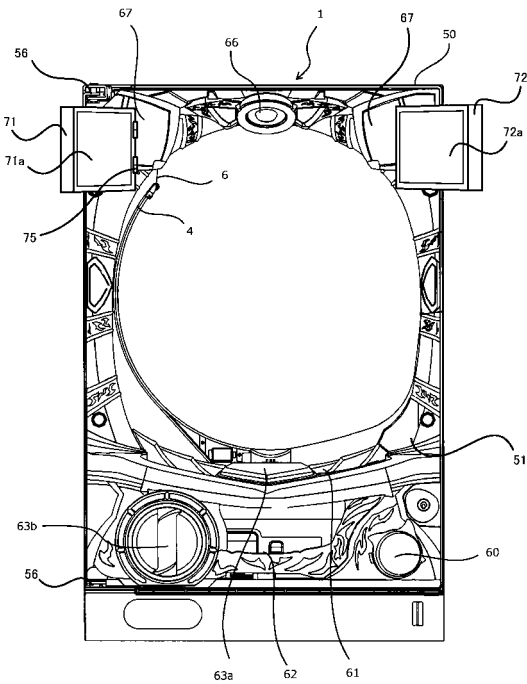
【符号の説明】

【0534】

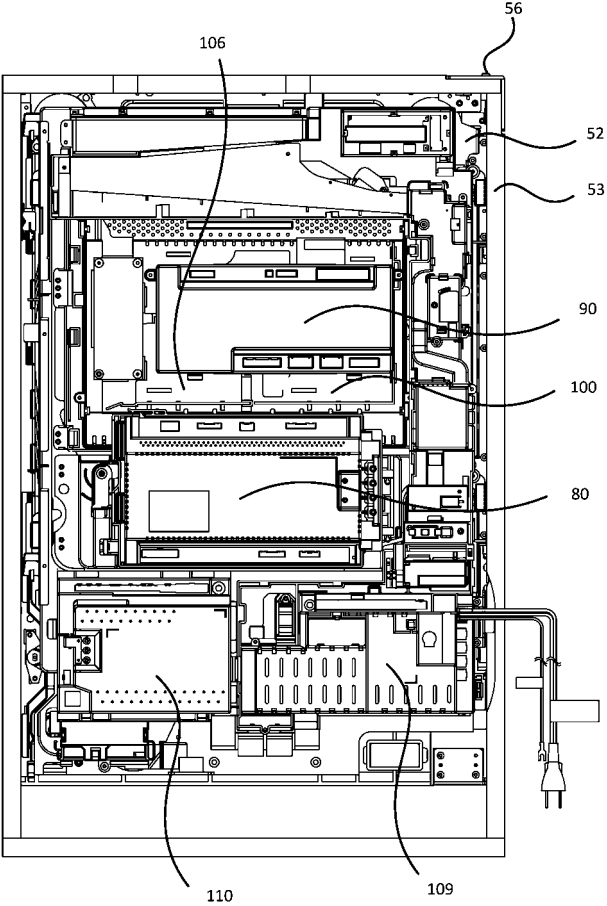
1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技領域、3A 左遊技領域(第1領域)、3B 右遊技領域(第2領域)、7 画像表示装置、7a 表示画面、8 演出図柄、20 第1始動口、21 第2始動口、26 第3始動口、28 ゲート、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、41a 第1特別図柄表示器(第1特別図柄表示部)、41b 第2特別図柄表示器(第2特別図柄表示部)、71 第2画像表示装置、71a 表示画面、72 第3画像表示装置、72a 表示画面、80 主制御基板(主制御部)、90 副制御基板(副制御部)、100 画像制御基板(画像制御部)。

30

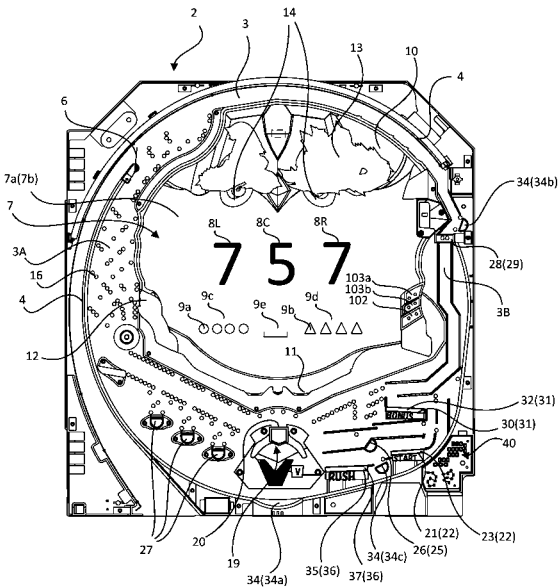
【図 1】



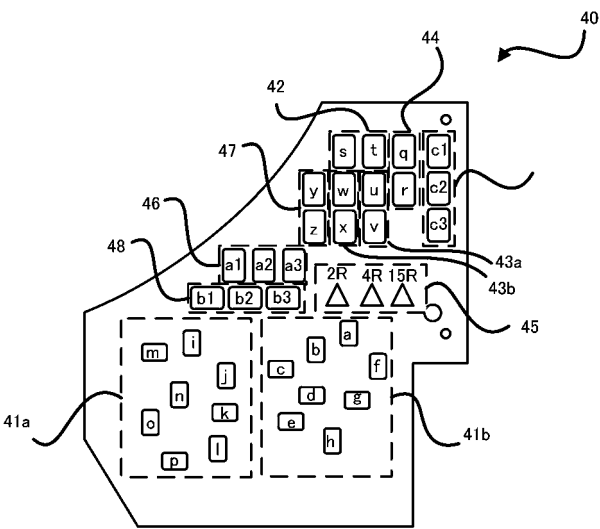
【図 2】



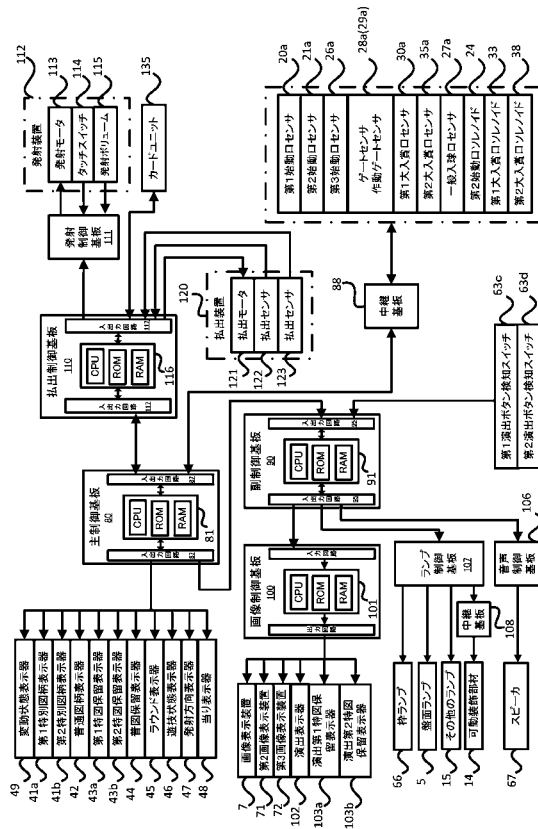
【図 3】



【図 4】



【図5】



【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6】

図柄	当りの種別	停止図柄	ラウンド数 or 変動回数	大入賞口の開放/クレーン		特賞機能	第2特別図柄 発生機能	ベース 発生機能
				大入賞口の開放/クレーン	大入賞口の開放/クレーン			
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7タカ)	28秒/R	作動	作動	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7タカ)	28秒/R	作動	作動	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7タカ)	28秒/R	作動	作動	作動
	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7タカ)	28秒/R	作動	作動	作動
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7タカ)	28秒/R	作動	作動	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7タカ)	28秒/R	作動	作動	作動
	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7タカ)	28秒/R	作動	作動	作動
	小当り	小当り図柄	6回	第2大入賞口(下7タカ)	0.3秒/回	作動	作動	作動

【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	3,57,311,313,317,337,397,449,503	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

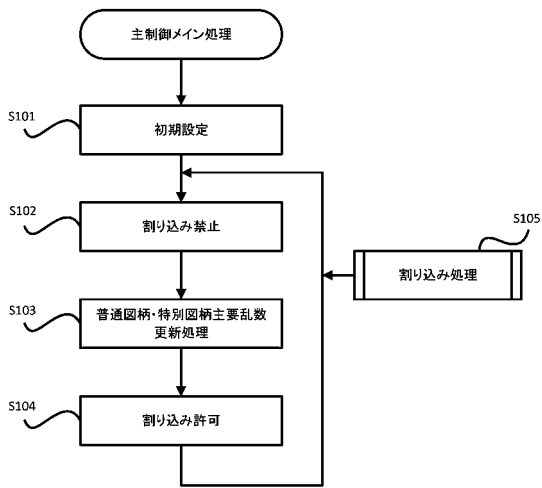
(D) 普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間
状態A,C	3秒
状態B	1秒

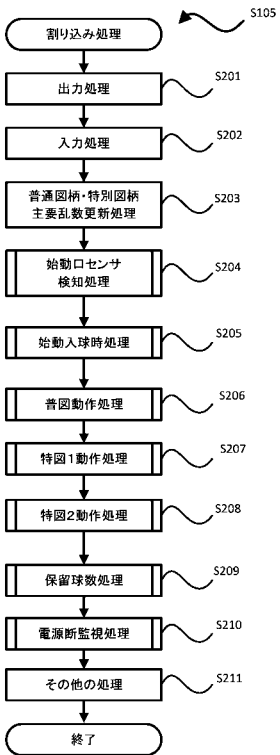
【図 9】

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	大当たり	-	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	大当たり	-	0~198	P12	110s	199/199
		小当たり	-	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	大当たり	-	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
				0~198	P20	110s	199/199
	第2 特別図柄	大当たり	-	0~198	P21	1000s	199/199
		小当たり	-	0~198	P22	600s	199/199
		外れ	-	0~198	P23	110s	199/199
				0~198	P24	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	大当たり	-	0~129	P25	120s	130/199
		小当たり	-	130~198	P26	45s	69/199
		外れ	-	0~198	P27	10s	199/199
				0~9	P28	120s	10/199
	第2 特別図柄	大当たり	-	10~19	P29	45s	10/199
				20~198	P30	10s	179/199
				0~4	P31	120s	5/199
				5~9	P32	45s	5/199
		外れ	-	10~198	P33	4s	189/199
				0~9	P28	120s	10/199
				10~19	P29	45s	10/199
				20~198	P30	10s	179/199

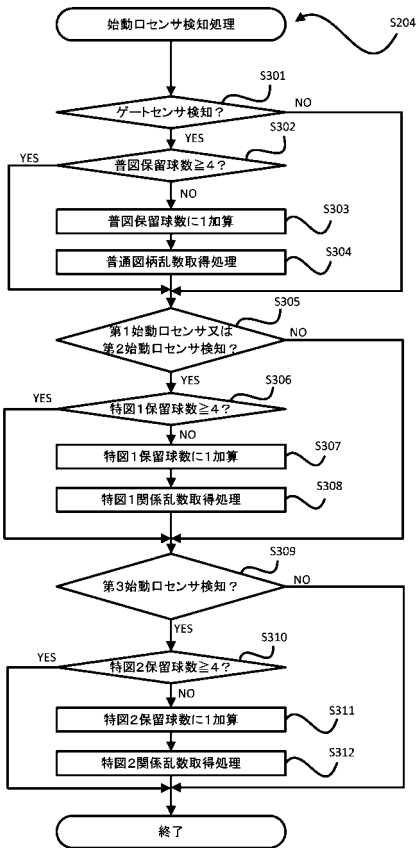
【図 10】



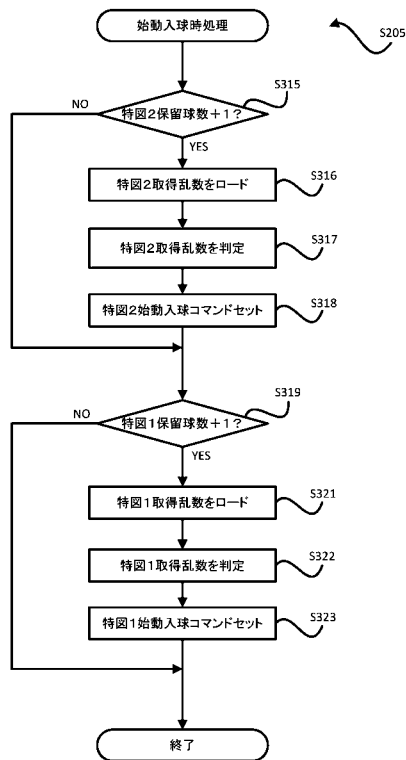
【図 11】



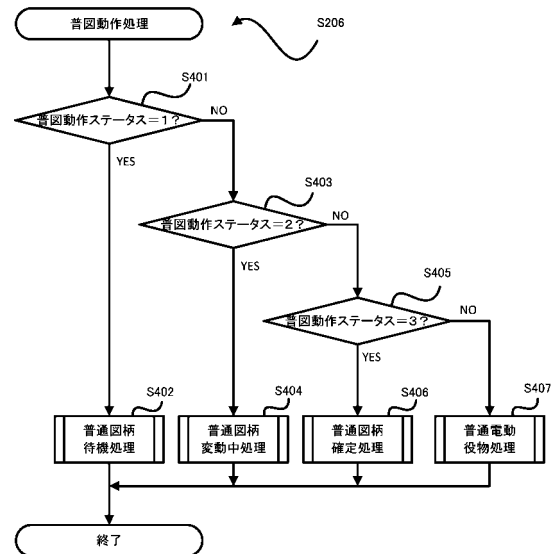
【図 12】



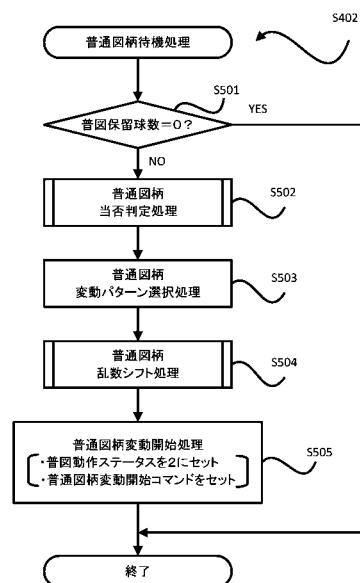
【図 13】



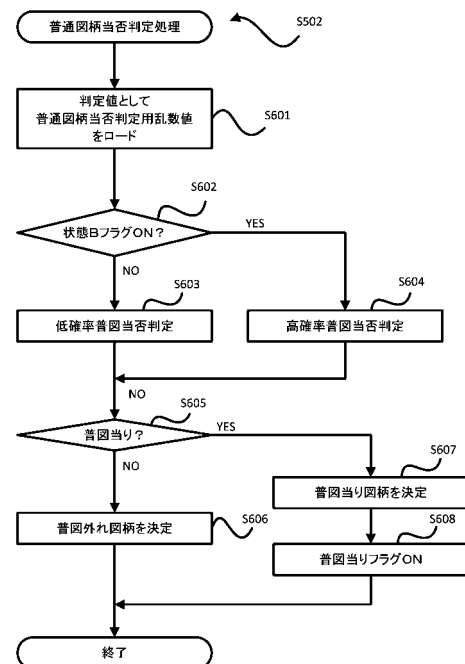
【図 14】



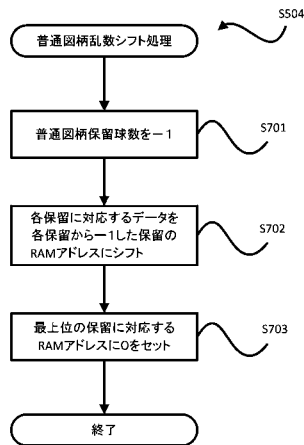
【図 15】



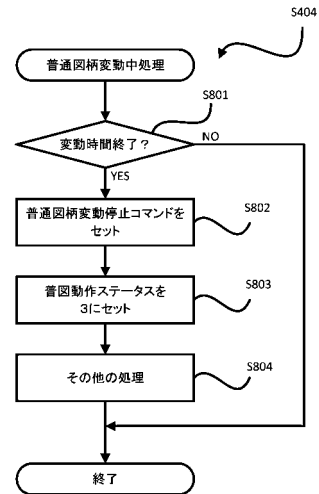
【図 16】



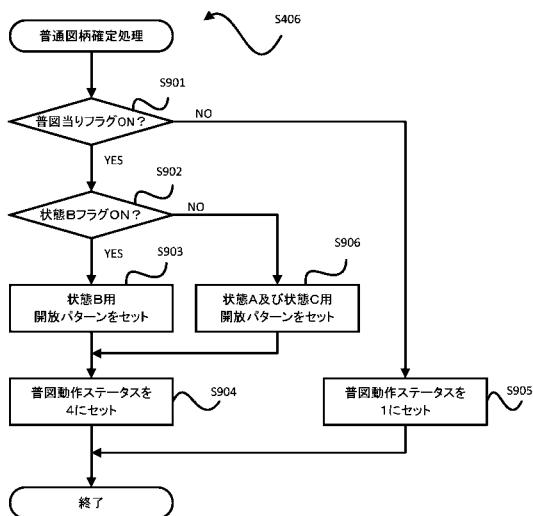
【図 17】



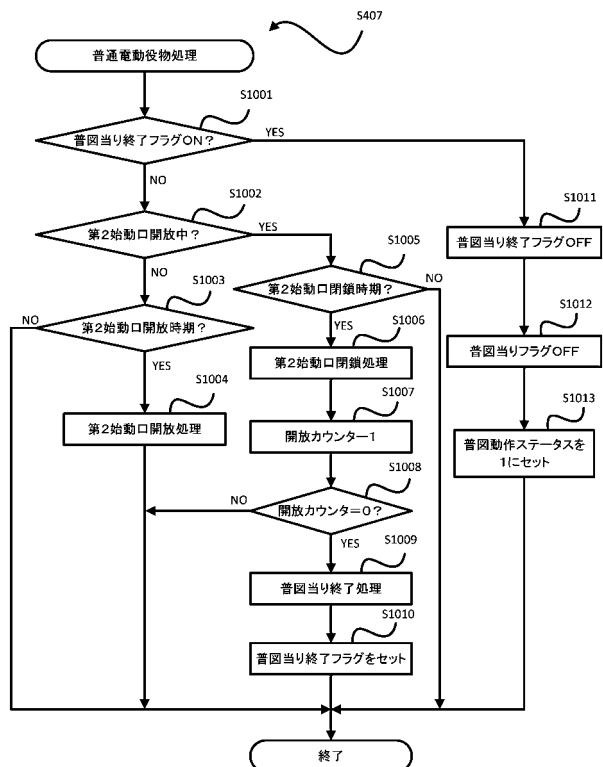
【図 18】



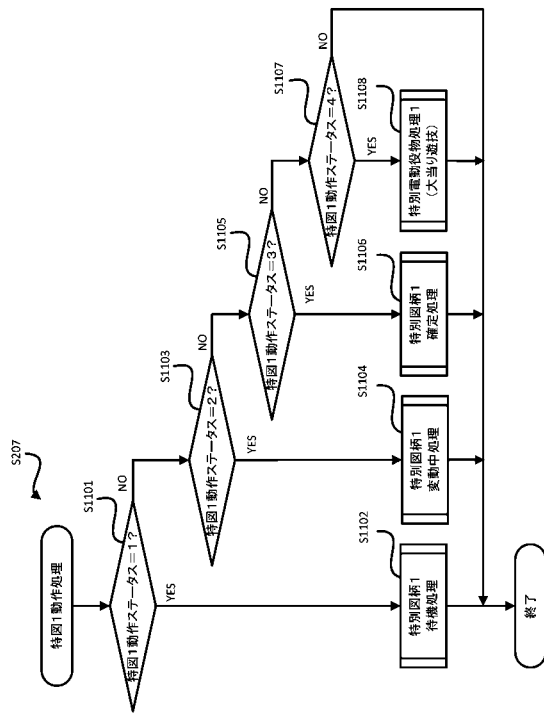
【図 19】



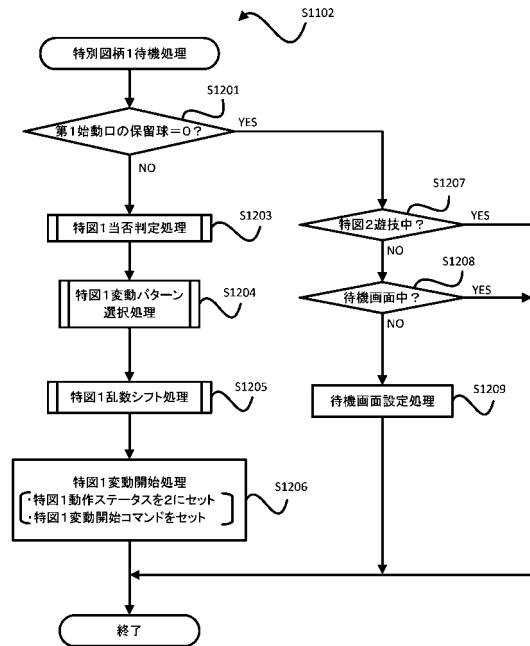
【図 20】



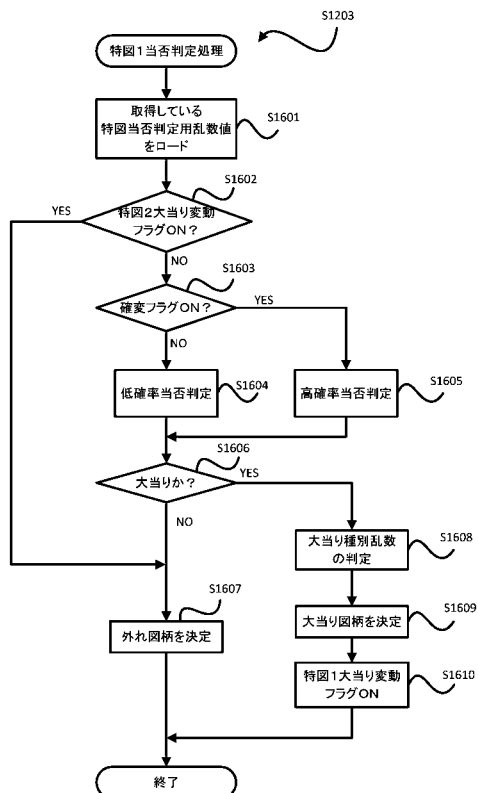
【図 2 1】



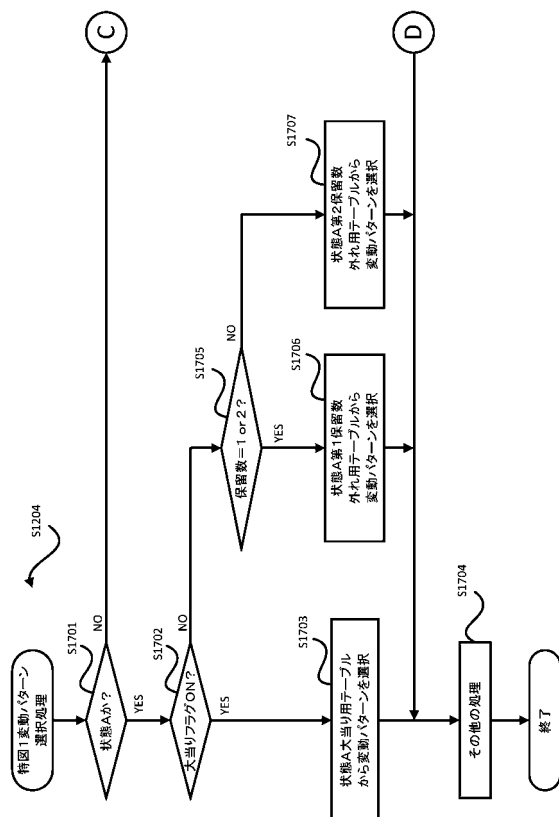
【図 2 2】



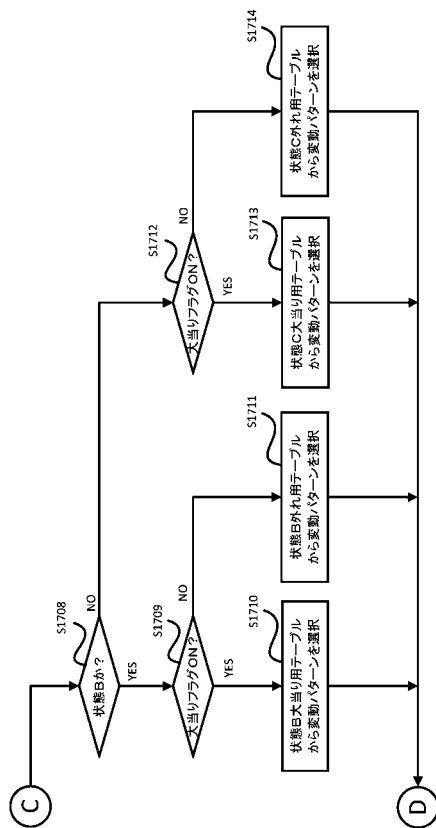
【図 2 3】



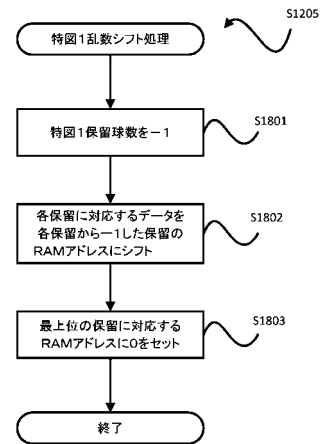
【図 2 4】



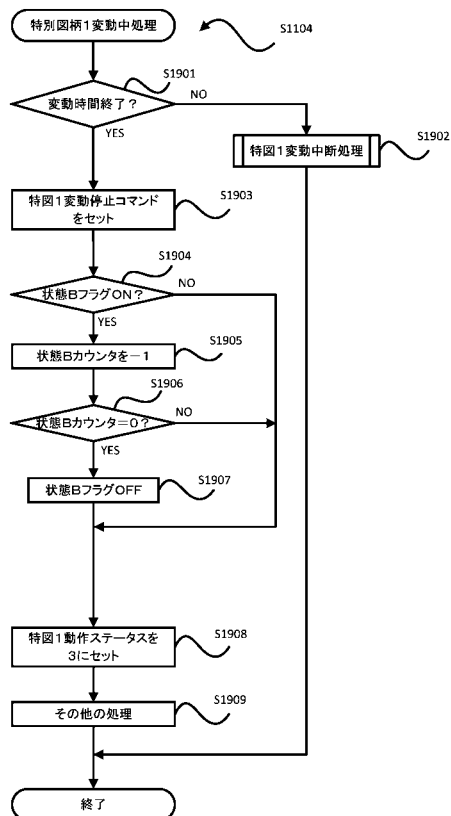
【図 25】



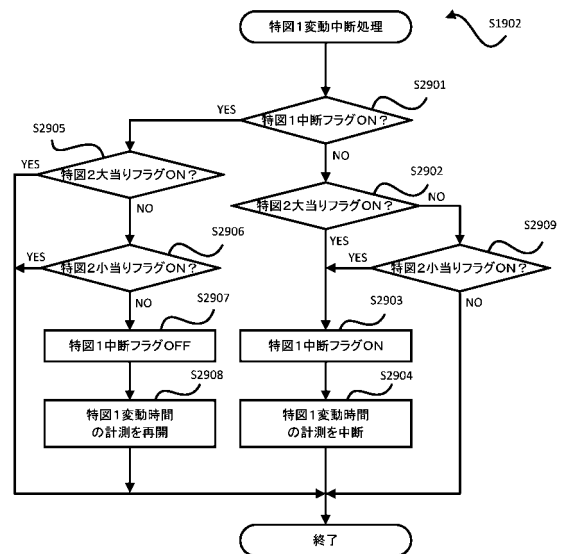
【図 26】



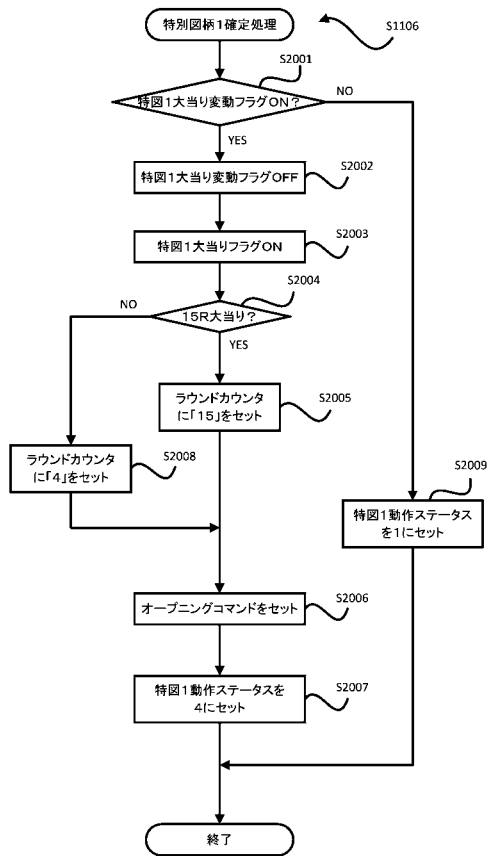
【図 27】



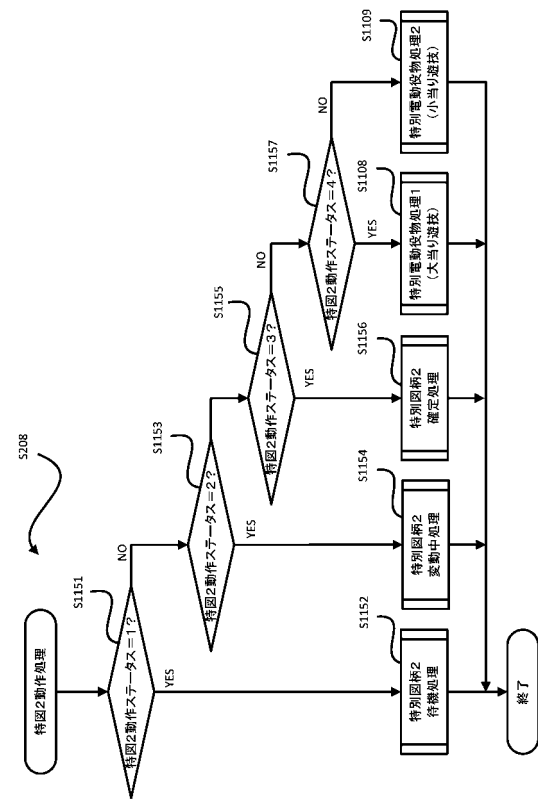
【図 28】



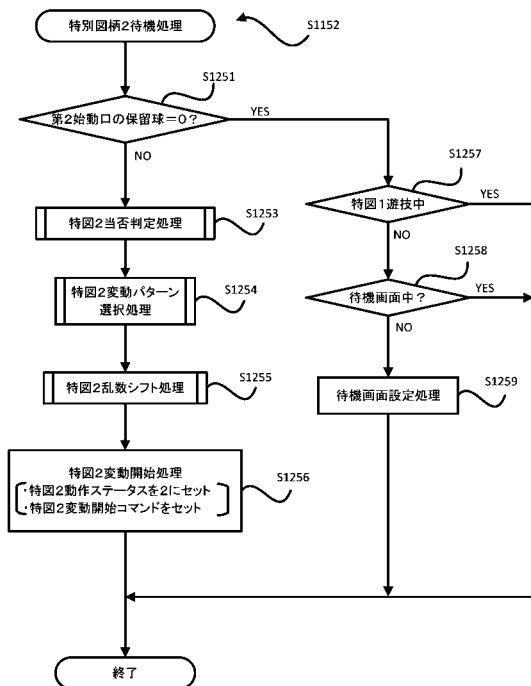
【図 29】



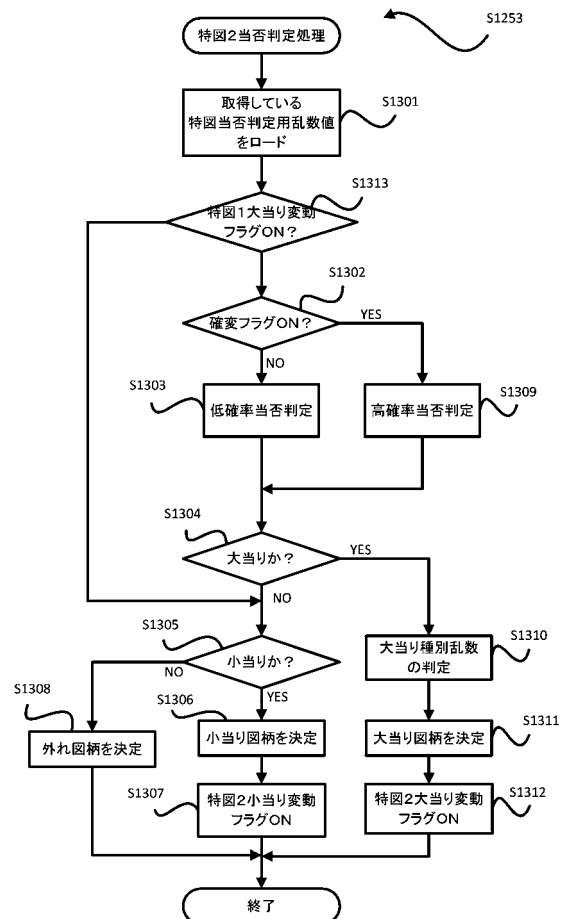
【図 30】



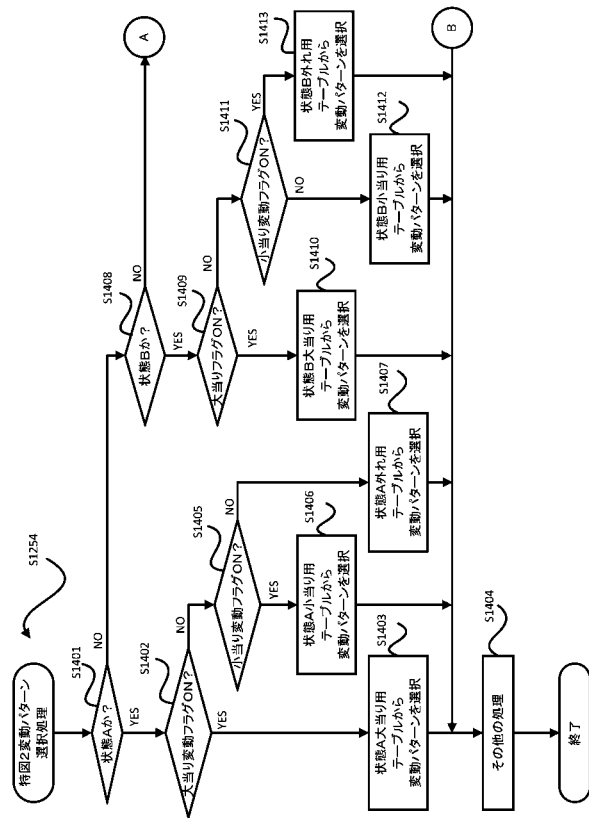
【図 31】



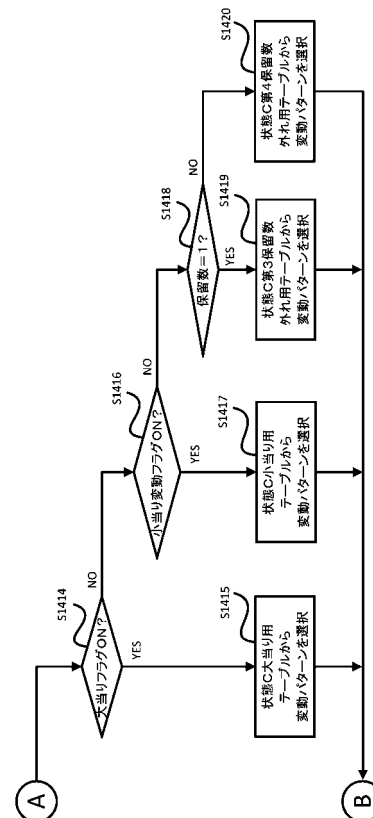
【図 32】



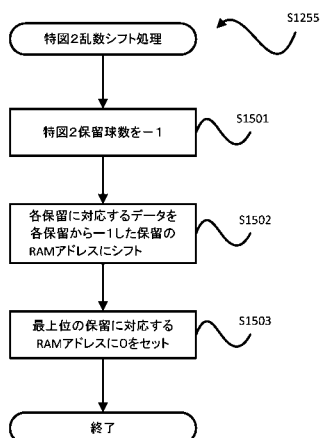
【図 3 3】



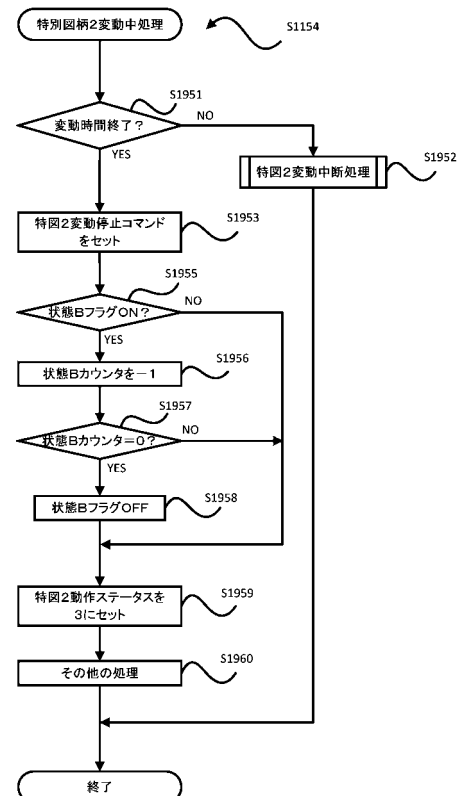
【図 3 4】



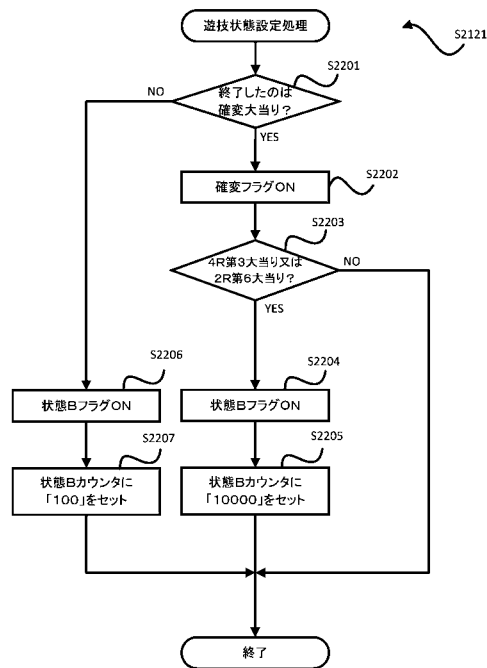
【図 3 5】



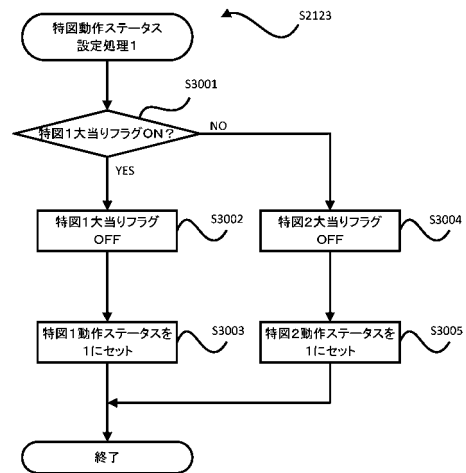
【図 3 6】



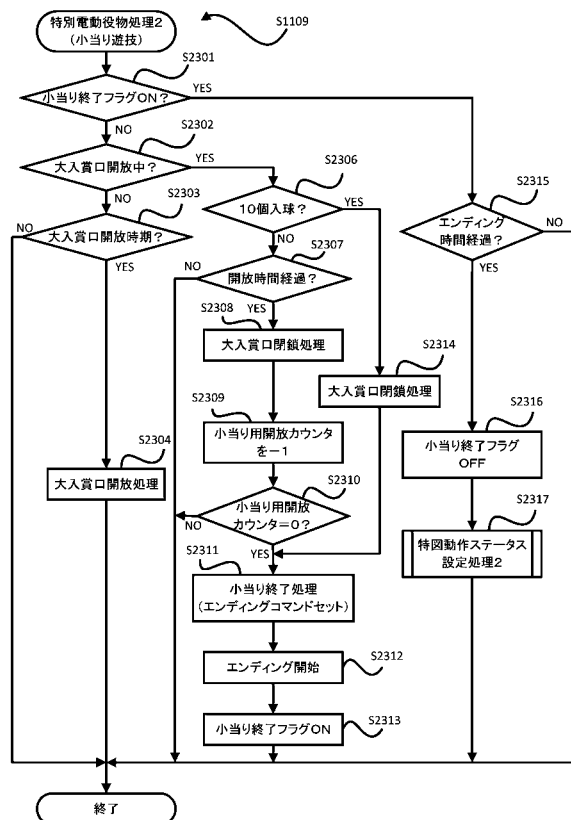
【図 4 1】



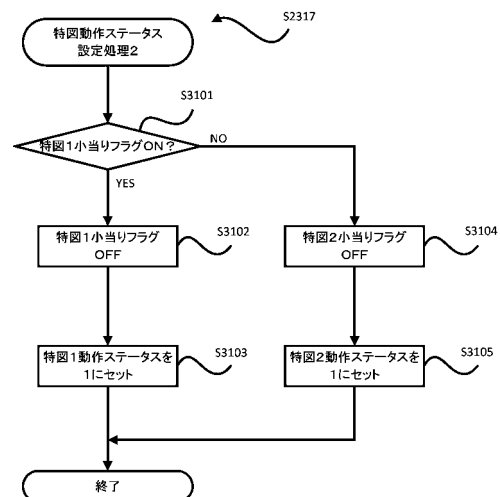
【図 4 2】



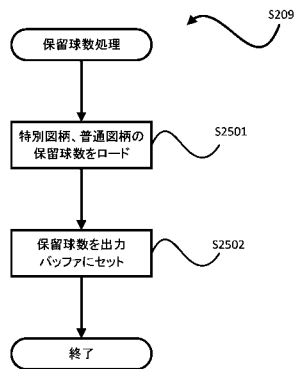
【図 4 3】



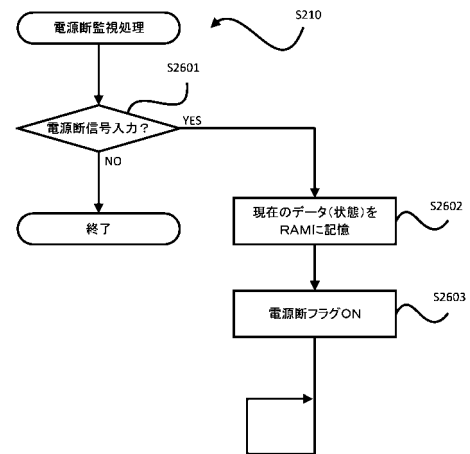
【図 4 4】



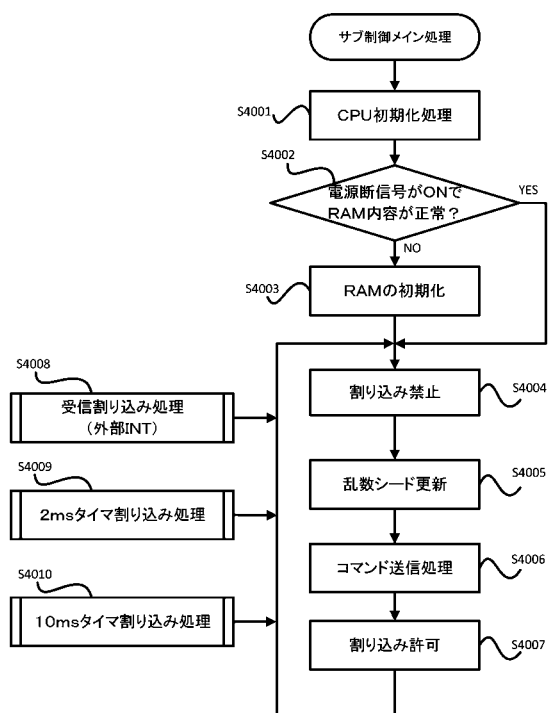
【図 4 5】



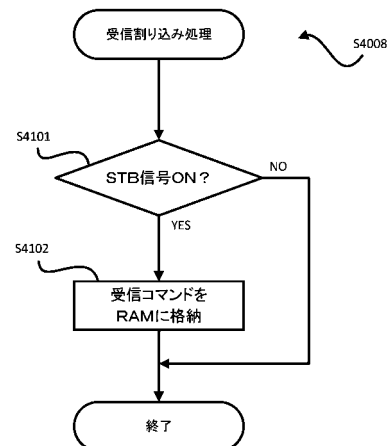
【図 4 6】



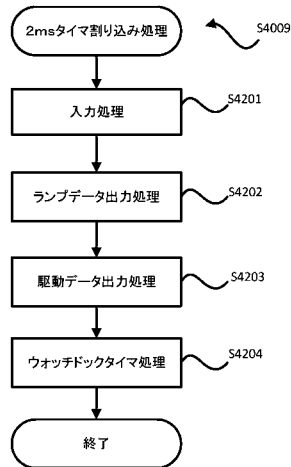
【図 4 7】



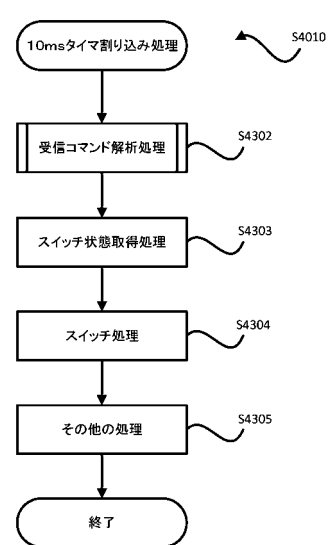
【図 4 8】



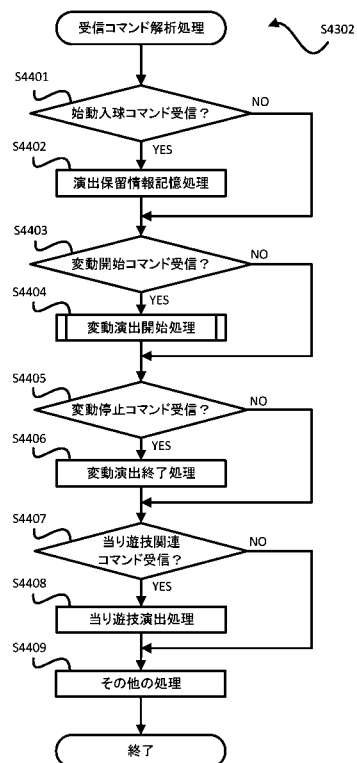
【図 49】



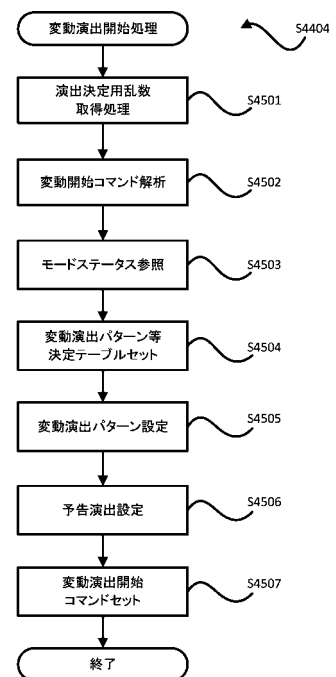
【図 50】



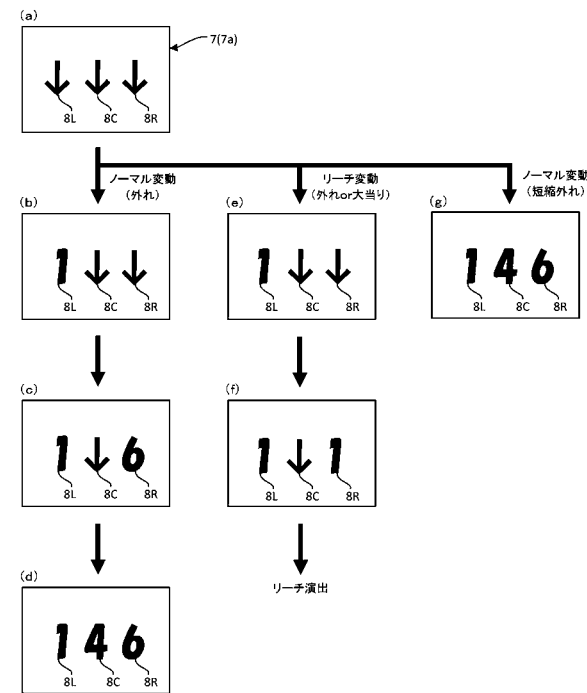
【図 51】



【図 52】



【図 5 3】

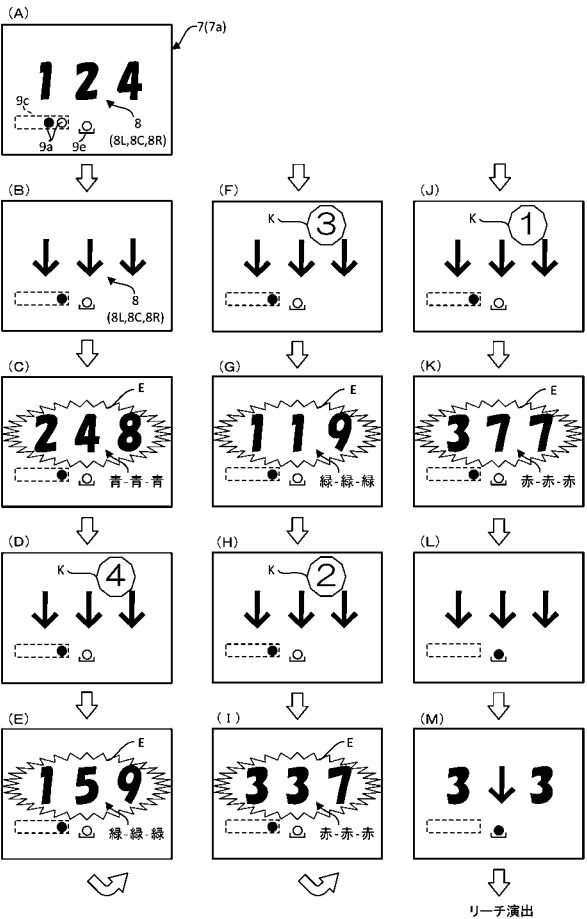


【図 5 4】

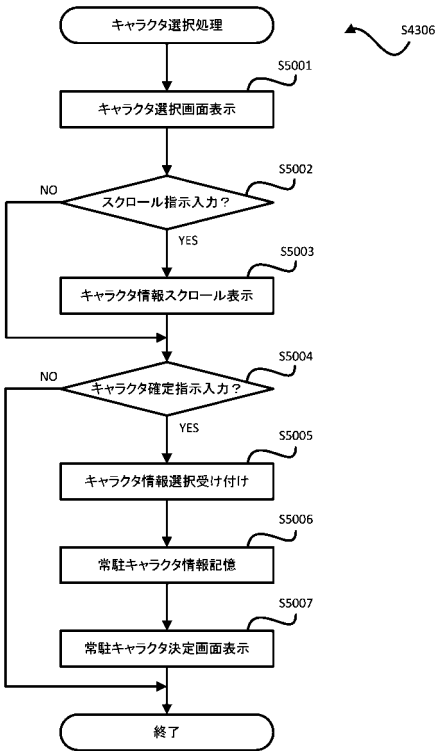
チャンス目演出パターン

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	★★★★★

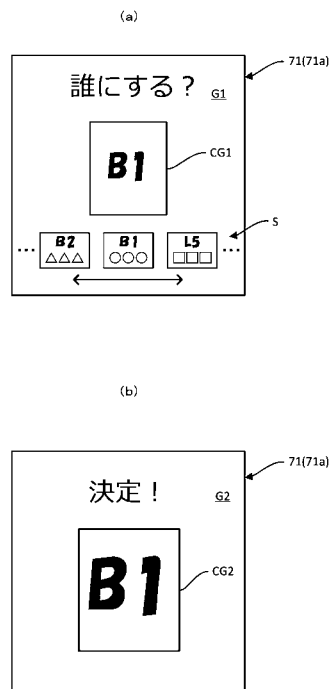
【図 5 5】



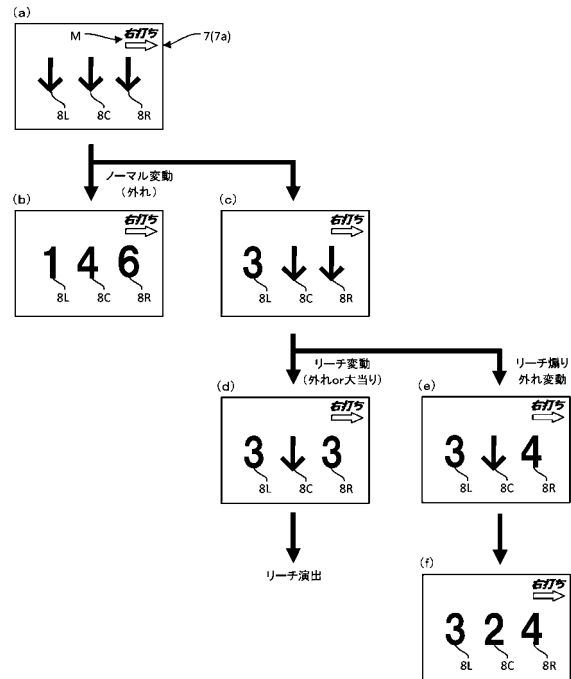
【図 5 6】



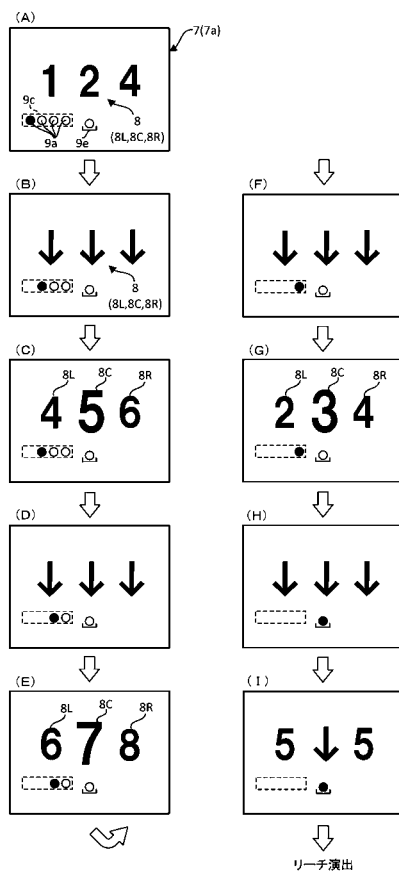
【図 57】



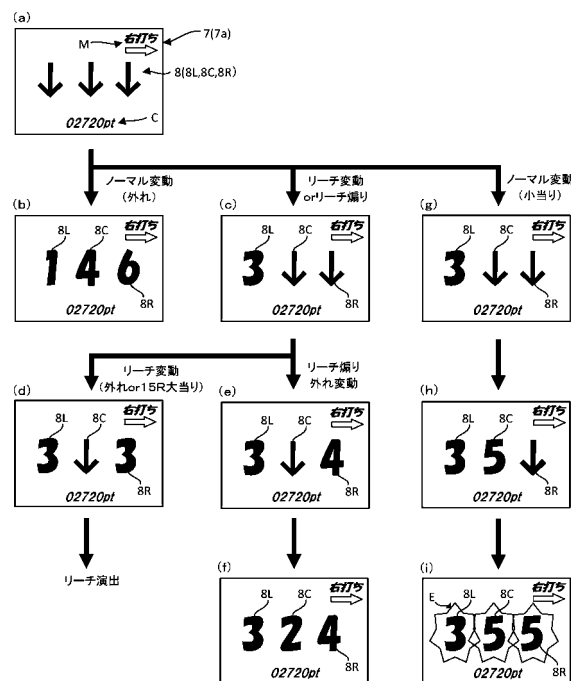
【図 58】



【図 59】



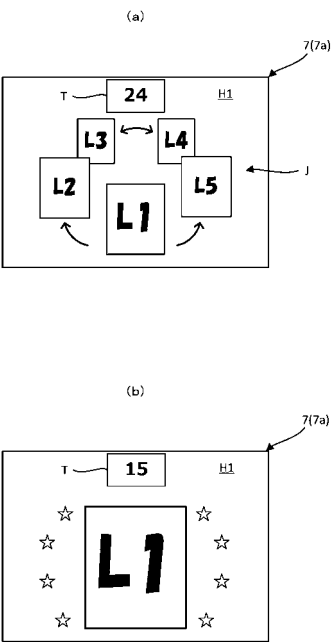
【図 60】



【図 6 1】

遊技状態	大当り種別	エンディング時間 (エンディング時間)	エンディング演出
状態A又は状態B (低確低ベース状態又は高ベース状態)	15R第1大当り	3000ms	第2エンディング演出
	4R第2大当り		
	4R第3大当り	30000ms	第1エンディング演出
	4R第4大当り		
状態C (高確低ベース状態)	15R第5大当り	3000ms	第3エンディング演出
	2R第6大当り	5000ms	第4エンディング演出
	2R第7大当り		

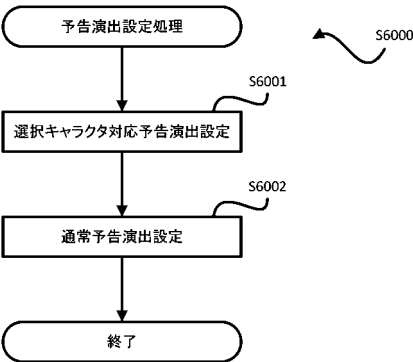
【図 6 2】



【図 6 3】

キャラクタ種別	予告演出パターン	予告演出
女性キャラクタL1	予告演出パターンA	セリフ予告 (当該変動予告)
女性キャラクタL2	予告演出パターンB	ボタン予告 (当該変動予告)
女性キャラクタL3	予告演出パターンC	大当り告知 (当該変動予告)
女性キャラクタL4	予告演出パターンD	保留変化予告 (特図1保留先読み予告)
女性キャラクタL5	予告演出パターンE	連続予告 (特図1保留先読み予告)

【図 6 4】



【図 65】

(a) 選択キャラクター対応予告演出決定テーブルA(当該変動予告)

予告演出パターン	外れ		大当り	
	非実行	実行	非実行	実行
予告演出パターンA (女性キャラクターL1:セリフ予告)	0~39	40~99	0~59	60~99
予告演出パターンB (女性キャラクターL2:ボタン予告)	0~59	60~99	0~49	50~99
予告演出パターンC (女性キャラクターL3:大当り告知)	0~99	—	0~19	20~99

(b) 選択キャラクター対応予告演出決定テーブルB(保留先読み予告)

予告演出パターン	外れ		大当り	
	非実行	実行	非実行	実行
予告演出パターンD (女性キャラクターL4:保留変化予告)	0~49	50~99	0~49	50~99
予告演出パターンE (女性キャラクターL5:連続予告)	0~59	60~99	0~39	40~99

フロントページの続き

- (72)発明者 川添 智久
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 中山 寛
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- F ターム(参考) 2C333 AA11 AA15 CA44 CA50 CA61 FA05 FA08 FA16 GA04