

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7461000号
(P7461000)

(45)発行日 令和6年4月3日(2024.4.3)

(24)登録日 令和6年3月26日(2024.3.26)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全198頁)

(21)出願番号	特願2019-141157(P2019-141157)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ
(22)出願日	令和1年7月31日(2019.7.31)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
(65)公開番号	特開2021-23399(P2021-23399A)		13号
(43)公開日	令和3年2月22日(2021.2.22)	(74)代理人	100150430 弁理士 河野 元
審査請求日	令和4年7月30日(2022.7.30)	(74)代理人	100217191 弁理士 林 信吾
		(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番
			13号 株式会社サンセイアールアンド
			ディ内
		(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番
			13号 株式会社サンセイアールアンド
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定が行われると、所定の図柄表示手段に図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、
前記特別遊技を実行すると前記判定手段によって判定されたことを示す図柄が前記図柄表示手段に停止表示された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記判定の結果に基づく演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記判定の結果に基づく演出として、前記特別遊技が実行されることを報知する当たり報知演出を実行するときと、前記特別遊技が実行されないことを報知するハズレ報知演出を実行するときと、があり、
前記判定が行われると、当該判定の結果に基づいて、当該判定に応じて行われる前記図柄の変動表示中において、第1演出モードの演出に対応する第1対応画像と、第2演出モードの演出に対応する第2対応画像と、を表示可能であり、
前記第1対応画像が奥から手前に移動するように当該第1対応画像を移動させる第1移動演出表示を実行可能であり、当該第1移動演出表示が実行される過程において、前記第2対応画像の一部が視認可能な第1状態となるように当該第2対応画像に前記第1対応画像を重畳表示し、その後、前記第2対応画像が奥から手前に移動するように当該第2対応画像を移動させる第2移動演出表示を実行可能であり、

前記第 1 演出モードの演出を実行する場合は、前記第 1 状態から前記第 2 対応画像が視認不可能な第 2 状態へと当該第 2 対応画像の視認状態が変化するように、前記第 1 移動演出表示の結果として前記第 1 対応画像が所定の大きさとなるまで当該第 1 対応画像を拡大表示する一方、前記第 1 演出モードの演出を実行しない場合は、前記第 1 対応画像を消去し、前記第 2 演出モードの演出を実行する場合は、前記第 2 移動演出表示の結果として前記第 2 対応画像が所定の大きさとなるまで当該第 2 対応画像を拡大表示し、前記第 1 対応画像を拡大表示せず、且つ、前記第 2 対応画像を拡大表示しなかった場合に、リーチ演出を実行することなく、前記特別遊技が実行されないことを報知する前記ハズレ報知演出を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、演出の実行を制御する演出制御手段を備える遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

例えばパチンコ遊技機等の遊技機では、始動口に遊技球が入賞すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かが判定され、特別図柄を変動表示した後に上記判定の結果を示す特別図柄が停止表示される。また、遊技機が備える画像表示装置では、特別図柄の変動表示に伴って演出図柄が変動表示され、特別図柄の停止表示に伴って上記判定の結果を示す演出図柄が停止表示される。この種の遊技機の中には、高信頼度の特殊演出モードにて演出を行うものがある（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2019-37828 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、従来の遊技機で行われる演出は、必ずしも興趣性が高いとは言えず、興趣性の向上という点において、改良の余地があった。

【0005】

それ故に、本発明の目的は、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

前述の課題を解決するための第 1 発明の遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定が行われると、所定の図柄表示手段に図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、

前記特別遊技を実行すると前記判定手段によって判定されたことを示す図柄が前記図柄表示手段に停止表示された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記判定の結果に基づく演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記判定の結果に基づく演出として、前記特別遊技が実行されることを報知する当たり報知演出を実行するときと、前記特別遊技が実行されないことを報知するハズレ報知演出を実行するときと、があり、

前記判定が行われると、当該判定の結果に基づいて、当該判定に応じて行われる前記図柄の変動表示中において、第 1 演出モードの演出に対応する第 1 対応画像と、第 2 演出モードの演出に対応する第 2 対応画像と、を表示可能であり、

前記第 1 対応画像が奥から手前に移動するように当該第 1 対応画像を移動させる第 1 移動

10

20

30

40

50

演出表示を実行可能であり、当該第1移動演出表示が実行される過程において、前記第2対応画像の一部が視認可能な第1状態となるように当該第2対応画像に前記第1対応画像を重畳表示し、その後に、前記第2対応画像が奥から手前に移動するように当該第2対応画像を移動させる第2移動演出表示を実行可能であり、

前記第1演出モードの演出を実行する場合は、前記第1状態から前記第2対応画像が視認不可能な第2状態へと当該第2対応画像の視認状態が変化するように、前記第1移動演出表示の結果として前記第1対応画像が所定の大きさとなるまで当該第1対応画像を拡大表示する一方、前記第1演出モードの演出を実行しない場合は、前記第1対応画像を消去し、前記第2演出モードの演出を実行する場合は、前記第2移動演出表示の結果として前記第2対応画像が所定の大きさとなるまで当該第2対応画像を拡大表示し、
前記第1対応画像を拡大表示せず、且つ、前記第2対応画像を拡大表示しなかった場合に、リーチ演出を実行することなく、前記特別遊技が実行されないことを報知する前記ハズレ報知演出を実行可能である、ことを特徴とするものである。

10

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、興趣性が高い演出を実行可能である。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【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。

20

【図3】本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。

【図4】図3に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図5】同遊技機の電氣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10】主制御メイン処理のフローチャートである。

30

【図11】割り込み処理のフローチャートである。

【図12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図13】始動入球時処理のフローチャートである。

【図14】普図動作処理のフローチャートである。

【図15】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図19】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図20】普通電動役物処理のフローチャートである。

40

【図21】特図1動作処理のフローチャートである。

【図22】特別図柄1待機処理のフローチャートである。

【図23】特図1当否判定処理のフローチャートである。

【図24】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図25】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図26】特図1乱数シフト処理のフローチャートである。

【図27】特別図柄1変動中処理のフローチャートである。

【図28】特図1変動中断処理のフローチャートである。

【図29】特別図柄1確定処理のフローチャートである。

【図30】特図2動作処理のフローチャートである。

50

- 【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。
- 【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（大当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 4 0】 大当り遊技開始処理のフローチャートである。 10
- 【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。
- 【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 ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 5 0】 10 ms タイマ割り込み処理のフローチャートである。 20
- 【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。
- 【図 5 3】 実施例 2 のパチンコ遊技機 1 に係る電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 5 4】 演出の各種設定について説明するための説明図である。
- 【図 5 5】 第 3 表示画面 7 2 a に表示される各種画面を例示する画面図である。
- 【図 5 6】 第 3 表示画面 7 2 a に表示されるカスタマイズ個数報知画像およびカスタマイズ内容報知画像の具体例を示す画面図である。
- 【図 5 7】 第 1 表示画面 7 a に表示される非遊技中リセット選択画面を例示する画面図である。
- 【図 5 8】 音量・光量調整、演出カスタマイズ、及び非遊技中リセット選択の許可期間を例示するタイムチャートである。 30
- 【図 5 9】 副制御基板 9 0 において実行される入賞待ちコマンド受信処理を例示するフローチャートである。
- 【図 6 0】 副制御基板 9 0 において実行される操作対応処理を例示するフローチャート（その 1）である。
- 【図 6 1】 副制御基板 9 0 において実行される操作対応処理を例示するフローチャート（その 2）である。
- 【図 6 2】 低確低ベース状態において第 1 特別図柄の変動表示に伴って実行される演出の流れを例示する説明図である。
- 【図 6 3】 低確低ベース状態における第 1 表示画面 7 a の画面構成を例示する画面図である。 40
- 【図 6 4】 低確低ベース状態における各種演出モードについて説明するための説明図である。
- 【図 6 5】 各通常演出モードの特徴を例示する一覧表である。
- 【図 6 6】 第 4 通常モードでの演出を例示する画面図（その 1）である。
- 【図 6 7】 第 4 通常モードでの演出を例示する画面図（その 2）である。
- 【図 6 8】 第 1 通常モードでの演出を例示する画面図（その 1）である。
- 【図 6 9】 第 1 通常モードでの演出を例示する画面図（その 2）である。
- 【図 7 0】 第 2 通常モードでの演出を例示する画面図である。
- 【図 7 1】 第 3 通常モードでの演出を例示する画面図（その 1）である。 50

【図 7 2】第 3 通常モードでの演出を例示する画面図（その 2）である。

【図 7 3】第 3 通常モードでの演出を例示する画面図（その 3）である。

【図 7 4】実施例 4 のパチンコ遊技機 1 における各種演出モードについて説明するための説明図である。

【図 7 5】第 1 通常モード～第 5 通常モードの特徴を例示する説明図である。

【図 7 6】キャラ移行演出について説明するための画面図である。

【図 7 7】上空移行演出について説明するための画面図である。

【図 7 8】パネル移行演出について説明するための画面図である。

【図 7 9】長期滞在設定画面について説明するための画面図である。

【図 8 0】延長・終了選択促進画面について説明するための画面図である。

【図 8 1】演出モードの移行とモード移行演出の具体例を示すタイムチャート（その 1）である。

【図 8 2】演出モードの移行とモード移行演出の具体例を示すタイムチャート（その 2）である。

【図 8 3】各種カットインの発生タイミングと大当たり信頼度を例示する説明図である。

【図 8 4】実施例 4 のパチンコ遊技機 1 で実行される同色チャンス目演出および図柄擬似停止時カットインについて説明するための画面図（その 1）である。

【図 8 5】実施例 4 のパチンコ遊技機 1 で実行される同色チャンス目演出および図柄擬似停止時カットインについて説明するための画面図（その 2）である。

【図 8 6】実施例 4 のパチンコ遊技機 1 で実行される同色チャンス目演出および図柄擬似停止時カットインについて説明するための画面図（その 3）である。

【図 8 7】同色チャンス目演出と図柄擬似停止時カットインの大当たり信頼度を例示する説明図である。

【図 8 8】ボタン画像移動演出について説明するための画面図である。

【図 8 9】群予告とボタン画像移動演出の大当たり信頼度を例示する説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

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】

【0010】

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、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 だけを開状態（開放する）こともできるし、前面枠 5 1 及び本体枠 5 2 の両方を開状態（開放する）こともできる。

【0011】

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」ともいう）が設け

10

20

30

40

50

られている。複数の演出ボタンは、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。尚、演出ボタン63の構成は本実施例1の態様に限らず、遊技者からの入力を検知できるものであればたり、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力検知手段（例えば、出沒式、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。

【0012】

また、前面枠51には、装飾用の枠ランプ66、スピーカ67及び画像表示装置（第2画像表示装置71、第3画像表示装置72）が設けられている。また、図1に示すように、第2画像表示装置71及び第3画像表示装置72は、その表示画面71a、72aを遊技者が視認し易いように、前面枠51の前方（遊技者側）に向けて突出するように、且つ、外側方向に傾斜状に設置されている。また、第2画像表示装置71及び第3画像表示装置72は、後述する画像表示装置7と同様に、遊技の実行・非実行や、遊技の状況や、実行される遊技演出等に応じて、遊技演出（キャラクタや演出図柄等）や、デモ演出や、遊技に関する情報（獲得出玉情報、ラウンド数、連荘回数、遊技状態の残り期間、遊技モード、遊技演出の信頼度・説明等）や、遊技機の設定に関する情報（音量設定情報、輝度設定情報等）が表示される。また、第2画像表示装置71と、第3画像表示装置72とで、これらの情報のうち、異なる情報を表示する場合と、同じ情報を表示する場合とがある。また、画像表示装置7（第1画像表示装置）と、第2画像表示装置71と、第3画像表示装置72とで、これらの情報のうち、異なる情報を表示する場合と、同じ情報を表示する場合とがある。また、画像表示装置7（第1画像表示装置）と、第2画像表示装置71と、第3画像表示装置72とのうち、何れか2個で同じ情報を表示し、残り1個で異なる情報を表示する場合もある。尚、画像表示装置7、第2画像表示装置71および第3画像表示装置72のいずれか又は全部を指して単に「画像表示装置」ということもある。

【0013】

また、画像表示装置7は遊技盤2に形成される遊技領域3の内側領域に設けられており、第2画像表示装置71及び第3画像表示装置72は、遊技領域3の外側領域に設けられている。また、図1に示すように、（非開放側端部に設けられる）第2画像表示装置71は、前面枠51に対して、第2画像表示装置用ヒンジ75（ヒンジ部）を介して取り付けられている。そのため、上下の第2画像表示装置用ヒンジ75を軸として、左右方向に回動可能となっている。より具体的には、図1に示す状態（通常状態）から右方向に所定角度（45度程度）回動可能な構成とされている。これは、前面枠51や本体枠52を、上下の枠ヒンジ56、56を軸として開状態とした際に、前面枠51の前方に突出して設けられている第2画像表示装置71が、パチンコ遊技機1の枠ヒンジ56側（図1紙面左側）に隣接して設けられているホール設備（球貸機、台間設備等）に衝突して破損してしまうのを防ぐための構成である。一方、（開放側端部に設けられる）第3画像表示装置72は、前面枠51に対して、固定して設けられ、回動不能となっている。

【0014】

遊技盤2には、発射ハンドル60の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域3が、レール部材4で囲まれて形成されている。また遊技盤2には、装飾用の盤面ランプ5が設けられている。遊技領域3には、遊技球を誘導する複数の遊技釘16が突設されている。また、レール部材4の先端には球戻り防止片6が設けられており、一旦遊技領域へ誘導された遊技球が発射装置側へ戻るのを防止することが可能となる。

【0015】

また、遊技領域3の中央付近には、液晶表示装置からなる画像表示装置7が設けられている。尚、画像表示装置7は遊技盤2の裏面側から遊技盤2に対して取り付けられている。画像表示装置7の表示画面7aには、演出図柄8L、8C、8R（単に「演出図柄」ともいう）が左右方向に並んで表示される演出図柄表示領域7b（「演出図柄表示部」ともいう）が設けられており、演出図柄8L、8C、8Rは、遊技状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態）に応じて、当該遊技状態で遊

10

20

30

40

50

技の主体として設定されている特別図柄（後述の第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示に同期して変動表示を行う。尚、演出図柄8Lのことを「左図柄」ともいい、演出図柄8Cのことを「中図柄」ともいい、演出図柄8Rのことを「右図柄」ともいう。

【0016】

図3に示す演出図柄表示領域7bの表示態様は、遊技状態が通常状態（後述する低確低ベース状態、状態A）にあるときの1場面を示すものである。詳しくは後述するが、この低確低ベース状態では、始動口（第2始動口21）への遊技球の入球頻度が高ベース状態（第1遊技状態）と比較して低く設定されていると共に、特別図柄の当否判定確率（第1特別図柄当否判定及び第2特別図柄当否判定）が低確率（「所定確率」ともいう）で、且つ、第2特別図柄の変動時間が第1特別図柄の変動時間よりも長く（2倍以上）設定されている（外れ変動は全て10分）。そのため、通常状態では、右遊技領域3B（第2遊技領域）に遊技球を発射して始動口（第2始動口21又は第3始動口26）に入球させて第2特別図柄を変動表示させるよりも、左遊技領域3A（第1遊技領域）に遊技球を発射して第1始動口20に入球させて第1特別図柄を変動表示させる遊技を行う方が、遊技者に有利とされている。すなわち、通常状態では、第1特別図柄（演出図柄）が主体となって変動表示する遊技状態といえる。このため、通常状態（状態A）では、演出図柄表示領域7b上の演出図柄8L、8C、8Rは、第1特別図柄と同期して変動表示及び停止表示を行うものとされている。

【0017】

また、演出図柄8L、8C、8Rはそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域7bに停止表示（導出表示）される左、中、右の演出図柄の表示態様（停止表示態様）によって、後述（図4参照）の第1特別図柄表示器41a（「第1特別図柄表示部」ともいう）に表示される第1特別図柄の変動表示の結果、及び、第2特別図柄表示器41b（「第2特別図柄表示部」ともいう）に表示される第2特別図柄の変動表示の結果（特別図柄当否判定の結果）を、遊技者が認識し易いように表示（報知）する。尚、第1特別図柄、第2特別図柄、及び、演出図柄のいずれか（又は全部）を指して単に「図柄」や「識別情報」ということもある。また、特別図柄当否判定を単に「当否判定」や「第1当否判定」ともいう。また、特別図柄当否判定を実行する制御部（主制御部80）を「当否判定実行手段」や「第1当否判定実行手段」ともいう。

【0018】

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、「777」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、「135」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。

【0019】

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

10

20

30

40

50

部 7 1 a 及び第 3 演出図柄表示部 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。

【0020】

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。

【0021】

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。

【0022】

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。

【0023】

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。

【0024】

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。

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

【0029】

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。

10

【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。

20

【0031】

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。

30

【0032】

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。

40

【0033】

また、可動部材23は、第2始動口ソレノイド24（図5参照）により駆動され、可動部材23が遊技盤3裏面方向（遊技盤面と垂直方向）に引っ込むことで、遊技球通路を形成していた可動部材23が第2始動口21の入口部からなくなる。これにより、可動部材23が開状態のとき、第2始動口21の入口部に流下してきた遊技球は、第2始動口21に入球することとなる。このように、第2始動口21の入口を開閉する可動部材23は、

50

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。

【0034】

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。

【0035】

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 の入口を閉鎖すると共に、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。

【0036】

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。

【0037】

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 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。

【0038】

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

10

20

30

40

50

、高確高ベース状態又は高確低ベース状態）は、右打ちにて、ゲート２８、第１大入賞口３０、第２始動口２１、第３始動口２６、又は、第２大入賞口３５への入球を狙う遊技となる。具体的に、左打ち遊技で大当たりとなると、まず、大当たり待機状態となり、ゲート２８への入球を狙う右打ち遊技となる。次に、大当たり待機状態においてゲート２８（開始ゲート２９）に入球すると大当たり遊技が開始し、主に第１大入賞口３０への入球を狙う右打ち遊技となる。

【００３９】

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

【００４０】

また、右遊技領域３Ｂ（第２遊技領域）において、ゲート２８よりも上流側には、第２アウト口３４ｂが設けられ、右遊技領域３Ｂのゲート２８より下流の遊技領域に流入する遊技球の量を調整可能（減少可能）としている。すなわち、第２アウト口３４ｂは、右遊技領域３Ｂに設置される全ての入球口よりも上流側に設置され、当該第２アウト口３４ｂの近傍に設けた遊技釘によって、これら入球口の設置領域への遊技球の入球割合（進入割合）を調整可能としている。また、更に右遊技領域３Ｂ（第２遊技領域）において、第２始動口２１の下流であって、小当り用の大入賞口である第２大入賞口３５の上流に、第３アウト口３４ｃを設けている。この第３アウト口３４ｃによって、小当り発生時の第２大入賞口３５側の遊技領域への遊技球の進入割合、すなわち、小当り遊技中の第２大入賞口３５への入球割合を調整可能としている。第３アウト口３４ｃの近傍に設けた遊技釘によって、第２大入賞口３５への遊技球の入球割合（進入割合）を調整可能としている。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

10

20

30

40

50

りになったことを示す当り表示器 4 8、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 4 5、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器 4 6、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 4 7 が含まれている。また、主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄の変動状態（c 1）、第 2 特別図柄の変動状態（c 2）及び普通図柄の変動状態（c 3）を示す変動状態表示器 4 9 が含まれている。これら主表示器 4 0 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。

【0044】

第 1 特別図柄の変動表示は、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 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 2 6 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することがある。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a 及び第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して特別図柄表示部 4 1 とすることがある。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a 及び第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して特図保留表示部 4 3 とすることがある。

【0045】

特別図柄表示部 4 1 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 2 0、第 2 始動口 2 1 又は第 3 始動口 2 6 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 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5 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 3 0 及び／又は第 2 大入賞口 3 5）の開放パターンについては後述する。

【0046】

具体的に、図 4 に示すとおり、第 1 特別図柄表示器 4 1 a 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、4 R 第 1 大当りとなった場合には、「i j n」の 3 個の LED を点灯し残りを消灯する。また、4 R 第 2 大当りとなった場合には、「j n k l」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、「l o」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 4 1 b 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 4 1 b 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。

【0047】

このように、第 1 特別図柄表示器 4 1 a 及び第 2 特別図柄表示器 4 1 b 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 4 1 a に対応する複数の LED を所定順序で点灯（点滅）表示させ、変動時間が経過すると、第 1 特別図柄当否判定の結果に応じた第 1 特別図柄を、大当り種別（1 種類であれば 1 態様）や小当り種別（1 種類であれば 1 態様）や外れ種別（1 種類であれば 1 態様）を示す表示態様で停止表示する。

【0048】

また、変動状態表示器 4 9 は、表示部 c 1（LED c 1）、表示部 c 2（LED c 2）及び表示部 c 3（LED c 3）を備えており、表示部 c 1 によって第 1 特別図柄の変動状態を示し、表示部 c 2 によって第 2 特別図柄の変動状態を示し、表示部 c 3 によって普通

10

20

30

40

50

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

【0049】

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。

【0050】

また、第2特別図柄の変動状態を示す表示部c2は、表示部c1と同様に、第2特別図柄表示器41bよりも少ない数のLED（表示部、表示器）である1個のLED（表示部）で構成されている。そして、第2特別図柄の変動表示中は、点滅表示し、第2特別図柄の変動時間が経過すると、第2特別図柄当否判定の結果に応じた表示態様で停止表示する。具体的に、外れの場合は消灯で停止表示し、大当りの場合は大当り種別を問わず全て赤色点灯で停止表示し、小当りの場合は小当り種別を問わず全て緑色点灯（小当り態様）で停止表示する。また、第2特別図柄の変動表示が中断（一時停止）する場合は、黄色点灯で停止表示する。

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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。

【0054】

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。

【0055】

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。

【0056】

本実施例では、特別図柄表示器（第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄表示器41b）と変動状態表示器49とを設け、何れによっても特別図柄の変動状態を把握可能としているため、変動状態を詳細に把握可能な多数のLEDを有する特別図柄表示器（第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄表示器41b）の何れかのLEDが故障（破損、断線等）した場合でも、変動状態表示器49によっておよそ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。

【0057】

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」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」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。

【0058】

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20、第2始動口21又は第3始動口26への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は、主制御部80のRAMに形成される特図保留記憶部85に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20又は第2始動口21への入球に基づいて取得した情報であれば第1特図保留（「第1取得情報」ともいう）として第1特図保留記憶部85aに記憶され、第3始動口26への入球に基づいて取得した情報であれば第2特図保留（「第2取得情報」ともいう）として第2特図保留記憶部85bに記憶される。各々の特図保留記憶部85に記憶可能な特図保留の数には上限が設定されて

10

20

30

40

50

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 85 a 及び第 2 特図保留記憶部 85 b 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。

【0059】

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。

【0060】

そしてこのような特図保留の数は、第 1 特図保留表示器 43 a 及び第 2 特図保留表示器 43 b に表示される。具体的に、第 1 特図保留表示器 43 a は、「u v」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 43 b は、「w x」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 43 a と同様に定められている。

【0061】

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 28 a 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。

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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 43 a と同様に定められている。

20

【0065】

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 103 a、及び第 4 演出保留表示器 103 b 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

【0066】

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

40

【0067】

主制御基板 80 には、中継基板 88 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 80 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 80 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 20 a、第 2 始動口センサ 21 a、第 3 始動口センサ 26 a、ゲートセンサ 28 a（開始ゲート

50

センサ 29 a)、第 1 大入賞口センサ 30 a、第 2 大入賞口センサ 35 a、及び一般入球口センサ 27 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。

【0068】

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

【0069】

また、ソレノイド類としては、第 2 始動口ソレノイド 24、第 1 大入賞口ソレノイド 33、及び、第 2 大入賞口ソレノイド 38 が接続されている。第 2 始動口ソレノイド 24 は、可変入賞装置 22 の可動部材 23 を駆動するためのものである。第 1 大入賞口ソレノイド 33 は、第 1 大入賞装置 31 の開閉部材 32 を駆動するためのものである。第 2 大入賞口ソレノイド 38 は、第 2 大入賞装置 36 の開閉部材 37 を駆動するためのものである。さらに、主制御基板 80 には、第 1 特別図柄表示器 41 a、第 2 特別図柄表示器 41 b、普通図柄表示器 42、第 1 特図保留表示器 43 a、第 2 特図保留表示器 43 b、普図保留表示器 44、変動状態表示器 49、ラウンド表示器 45、遊技状態表示器 46、発射方向表示器 47、及び当たり表示器 48 が接続されている。すなわち、これらの主表示器 40 の表示制御は、遊技制御用マイコン 81 (主制御部 80) によりなされる。

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

また、主制御基板 80 は、副制御基板 90 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 80 と副制御基板 90 との接続は、主制御基板 80 から副制御基板 90 への信号の送信の

みが可能な単方向（一方向）通信接続となっている。すなわち、主制御基板 80 と副制御基板 90 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。また、図 5 に示すように、副制御基板 90 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン 91（「演出制御用マイコン」）が実装されている。演出制御用マイコン 91 には、遊技の進行に伴って遊技演出を制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。演出制御用マイコン 91 は、入出力回路 95 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路 95 は、演出制御用マイコン 91 に内蔵されていてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。

10

【0073】

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 103 a、及び第 4 演出保留表示器 103 b 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。

20

【0074】

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 103 a、及び第 4 演出保留表示器 103 b 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 103 a は第 1 演出保留表示領域 9 c に表示される保留個数及び第 1 特図保留表示器 43 a 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 103 b は第 2 演出保留表示領域 9 d に表示される保留個数及び第 2 特図保留表示器 43 b 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。

30

【0075】

キャラクタ図柄を表示画面 7 a（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 7 a（演出図柄表示部）の前方に動作させて表示画面 7 a（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 9 c、又は、第 2 演出保留表示部 9 d 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 103 a、及び、第 4 演出保留表示器 103 b 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。

40

【0076】

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

50

カ 6 7 から出力する音声等の音響データは、副制御基板 9 0 の R O M に格納されている。尚、音声制御基板 1 0 6 に C P U を実装してもよく、その場合、その C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板 1 0 6 に R O M を実装してもよく、その R O M に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 6 7 を画像制御基板 1 0 0 に接続し、画像制御基板 1 0 0 の C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 1 0 0 の R O M 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 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ 6 6 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、R O M に格納されているデータから決定し、ランプ制御基板 1 0 7 を介して枠ランプ 6 6 や盤面ランプ 5 等のランプ（L E D）の点灯制御を行う。

10

【 0 0 7 7 】

さらに、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 1 0 7 に中継基板 1 0 8 を介して接続された可動装飾部材 1 4 を動作させる。尚、可動装飾部材 1 4 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 1 0 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 9 1 は、可動装飾部材 1 4 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 9 0 の R O M 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 1 4 の動作を制御する。尚、ランプ制御基板 1 0 7 に C P U を実装してもよく、その場合、その C P U にランプの点灯制御や可動装飾部材 1 4 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 1 0 7 に R O M を実装してもよく、その R O M に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

20

【 0 0 7 8 】

また、副制御基板 9 0 には、第 1 演出ボタン 6 3 a 又は第 2 演出ボタン 6 3 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 6 3 c 及び第 2 演出ボタン検知スイッチ 6 3 d が接続されている。従って、第 1 演出ボタン 6 3 a 又は第 2 演出ボタン 6 3 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 9 0 に対して信号が出力される。

【 0 0 7 9 】

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、「大当たり」、「小当たり」、「外れ」を有している。「大当たり」のときには、特別図柄表示部 4 1 に「大当たり図柄」が停止表示される。また「小当たり」のときには、特別図柄表示部 4 1 に「小当たり図柄」が停止表示される。また「外れ」のときには、特別図柄表示部 4 1 に「外れ図柄」が停止表示される。大当たり又は小当たりと判定されると、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 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5 を開放する「特別遊技」が実行される。大当たりとなって実行される特別遊技を「大当たり遊技」と言い、小当たりとなって実行される特別遊技を「小当たり遊技」と言う。

30

【 0 0 8 0 】

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（大当たり、小当たり含む）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、「1 5 R（ラウンド）第 1 大当たり」、「4 R 第 2 大当たり」、「4 R 第 3 大当たり」、「4 R 第 4 大当たり」、「1 5 R 第 5 大当たり」、「2 R 第 6 大当たり」、及び「2 R 第 7 大当たり」がある。「1 5 R 第 1 大当たり」及び「1 5 R 第 5 大当たり」は、大入賞口（第 1 大入賞口 3 0）の開放回数（ラウンド数）が 1 5 回である。また、「4 R 第 2 大当たり」、「4 R 第 3 大当たり」、「4 R 第 4 大当たり」は、大入賞口

40

50

(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。

【0081】

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。

10

【0082】

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、これら的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)。

20

【0083】

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。

30

【0084】

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、これら的大当り遊技終了後の遊技状態は、低確高ベース状態となる。「4R第4大当り」及び「2R第7大当り」の場合、低確高ベース状態は、次回の大当りが発生するか、若しくは、特別図柄の変動表示が100回実行されることに基づいて終了する。特別図柄の変動表示が100回実行されることに基づいて終了した場合には、遊技状態は、低確低ベース状態(通常状態)に設定される。また、詳しくは後述するが、低確高ベース状態では、前述したように各種入球口を配置した右遊技領域3Bに右打ち遊技を行うことで、第1特別図柄当否判定を行って、次の大当りの発生に期待して遊技を行う期間である。

40

【0085】

また、「4R第3大当り」及び「2R第6大当り」は、その大当り遊技の終了後に、「第1特別図柄時短機能」及び「高ベース発生機能」を作動させる。尚、第2特別図柄時短機能は作動させないため、第2特別図柄の変動時間は第1特別図柄の変動時間よりも長時間とされる。これにより、これら的大当り遊技終了後の遊技状態は、高確高ベース状態と

50

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。

【0086】

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

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

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、15 R 第1大当り遊技や4 R 第4大当り遊技等）と

10

20

30

40

50

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ではなく、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。

10

【0092】

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。

20

【0093】

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、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。

30

40

【0094】

次に、本実施例1のパチンコ遊技機1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄及び普通図柄に対する確率変動機能（確変機能）、特別図柄及び普通図柄に対する変動時間短縮機能、及び、第2始動口21の開放延長機能の各機能が作動状態又は非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「低確率状態」という。高確率状態（大当り確率：1/63）では、特別図柄当否判定において大当りと判定される確率が低確率状態（大当り確率：1/315）よりも高くなっている。すなわち、低確率状態では低確率状態用の大当り判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当りと判定される特別図柄当否

50

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。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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

【0099】

また、第2特別図柄当否判定を主体とする状態として、図 9 に示す状態 C（高確低ベー

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

【0100】

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

【0101】

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。

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

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たりになると、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たりになると、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。

10

【0105】

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。

20

【0106】

また、同じ開放時間であれば、開放回数が少ない方が、遊技球が第2始動口21を通過する可能性を低減することが可能となる。本実施例では、高ベース状態における第2始動口21の開放態様を、6.0秒の1回開放とし、更に普通図柄の変動時間を極短時間(1秒)としている。尚、普通図柄の変動中は、第2始動口21が閉状態となるため、普通図柄の変動時間は、閉状態の第2始動口21の可動部材23の上面を、遊技球が流下し始めてから当該上面を通過してしまう前に、第2始動口21の可動部材23が開動作する程度の時間に設定する。閉状態の可動部材23の上面を流下中に、可動部材23が開状態となると、可動部材23の上面を流下中の遊技球は開状態となった第2始動口21に入球する。また、可動部材23の上面を流下中の遊技球が可動部材23の上面を通過してしまうのを防ぐため、可動部材23の上面(遊技球通路)を構成する素材を、その手前側の遊技球通路を構成する素材よりも、摩擦係数の高い素材としている(素材が異なる)。

30

【0107】

これにより、可動部材23の上面の遊技球流下速度を、その手前側の遊技球通路の遊技急流か速度よりも遅い速度としている。また、流下速度を低減する態様として、その他、傾斜角度を緩くしてもよいし、流下速度を低減する障害部材(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。

40

【0108】

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

50

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。

【0109】

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。

【0110】

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。

【0111】

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

【0112】

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。

【0113】

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

10

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。

【0114】

〔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。

20

【0115】

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。

30

【0116】

高ベース状態(低確高ベース状態、高確高ベース状態)において右打ち遊技を行うと、まず遊技球がゲート28を通過し、第2始動口21を開状態とするかどうかの判定が実行される。高ベース状態では、普通図柄の変動時間が短時間(1秒)に設定され、且つ、普通図柄当り確率もほぼ当たりとなる高確率(239/240)に設定されているため、遊技球がゲートを通過した後すぐに(1秒後に)、可動部材23が動作して第2始動口21が開状態となる。すなわち、ゲート28を遊技球が通過して普通図柄当否判定が実行され、普通図柄が変動表示する場合、当該ゲートを通過した当該遊技球が第2始動口21の入口に到達する前に、第2始動口21は開状態となる。また、第2始動口21の開放時間も6.0秒の1回開放とされるため、右打ち遊技を継続する限り、第2始動口21は、1秒の普通図柄変動時間中は閉鎖し、その後6.0秒の1回開放を行う、1秒の普通図柄変動時間中は閉鎖し、その後6.0秒の1回開放を行う、というサイクルを繰り返すこととなる(1秒閉鎖→6.0秒開放→1秒閉鎖→約6.0秒開放→・・・)。

40

【0117】

50

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

【0118】

まず、第1特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合、右遊技領域3Bを流下する遊技球は、ゲート28を通過した後、ほとんど（約70～80%）の遊技球は開状態となる第2始動口21に入球し、その他の遊技球は第2始動口21の手前で分岐する遊技球通路から下流に流下し、第2始動口21に流下することなく、第3始動口26に入球するか、アウト口34に流入する。これにより、第1特別図柄当否判定が連続的に（高頻度で）実行される。尚、第2始動口21に1個入球したことによって、1個の賞球が排出されるため、持ち球の減少速度を低減して第1特別図柄当否判定を実行し、次の大当たりを狙うことが可能となる。また、第3始動口26に1個入球したことによっても、1個の賞球が排出される。

【0119】

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21の上流側の第1大入賞口30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21の下流側に設けられた第2大入賞口35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21等の他の入賞口によって入球を阻害されることなく、円滑に第1大入賞口30に入球する。ここで、第2始動口21を第1大入賞口30よりも上流に配置した場合、大当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21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21に先に入球してしまい、第2始動口21に入球しなかった遊技球だけが第2大入賞口30に入球するといった事態が生じる。

【0120】

しかも、第2始動口21への入球に基づく賞球は1個とされているため、大当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30を、第2始動口21の上流側に配置することで、そのような事態を防止し、大当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30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30が第2始動口21への入球を阻害することもない。

【0121】

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

【0122】

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たりとなる可能性は、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、小当たり確率は遊技状態にかかわらず、変化しない（小当たり確率：420／630）。また、第1特別図柄当否判定の結果には小当たりを有しておらず、第2特別図柄当否判定の結果にだけ小当たりを有している。

【0123】

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。

【0124】

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たりとなった場合、第2始動口21の下流側の第2大入賞口35が、図6に示す小当た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、小当た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。

【0125】

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、小当たり遊技中に第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た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回の小当た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。この小当たり遊技を次の大当た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、大当たり遊技の獲得球に加えて小当た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。

【0126】

また、ゲート28、大当たり用（大当たり専用）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、小当たり用（小当たり専用）の大入賞口とされている。また、小当た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たり確率）によって、小当た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。

【0127】

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。

【0128】

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。

【0129】

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

【0130】

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、「y□z□」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「y■z■」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両LEDを点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

【0131】

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。

【0132】

〔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

10

20

30

40

50

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。

【0133】

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。

【0134】

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。

【0135】

[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。

【0136】

出力処理(S201)に次いで行われる入力処理(S202)では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ(第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第3始動口センサ26a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、一般入球口センサ27a等(図5参照))が検知した検知信号を読み込み、賞球情報としてRAMの出力バッファに記憶する。また、余剰球受皿62(「下皿」ともいう)の満杯を検知する下皿満杯スイッチからの検知信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAM84の出力バッファに記憶する。

【0137】

次いで、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S203)を実行する。普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S203)は、図10の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)と同様の処理である。即ち、図7に示した各種乱数カウンタ値(普通図柄乱数カウンタ値も含む)の更新処理は、タイマ割り込み処理(S105)の実行期間と、それ以外の期間(割り込み処理(S105)の終了後、次の割り込み処理(S105)が開始されるまでの期間)との両方で行われている。これにより、各種乱数の取得値にランダ

10

20

30

40

50

ム性を持たせている。

【0138】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処理（S204）、始動入球時処理（S205）、普図動作処理（S206）、特図1動作処理（S207）、特図2動作処理（S208）、保留球数処理（S209）、及び、電源断監視処理（S210）を実行する。その後、その他の各種処理（S211）を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板80（主制御部）のCPUに割り込みパルスが入力されるまでは、主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され（図10参照）、割り込みパルスが入力されると（約4msec後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にてRAMの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

10

【0139】

〔始動口センサ検知処理〕

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

20

【0140】

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

30

【0141】

S305では、第1始動口20又は第2始動口21に遊技球が入球したか否か、即ち、第1始動口センサ20a又は第2始動口センサ21aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。S305で、第1始動口20又は第2始動口21に遊技球が入球していないと判定した場合（S305でNO）、S309に進む。一方、S305で、第1始動口20又は第2始動口21に遊技球が入球したと判定した場合（S305でYES）、特図1保留球数（第1特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が4個（上限数）に達しているか否かを判定する（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。

40

【0142】

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）、大当た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。

【0143】

50

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を判定する(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。

10

【0144】

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。

【0145】

[始動入球時処理]

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

20

【0146】

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。

30

【0147】

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

40

【0148】

50

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

10

【0149】

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

20

【0150】

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

【0151】

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

30

【0152】

[普図動作処理]

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

40

50

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。

【0153】

〔普通図柄待機処理〕

次に、図15を用いて普通図柄待機処理 (S402) について説明する。普通図柄待機処理 (S402) ではまず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し (S501)、S501で「0」であると判定した場合 (S501でYES)、処理を終える。一方、S501で、「0」でないと判定した場合 (S501でNO)、後述の普通図柄当否判定処理を行い (S502)、次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う (S503)。普通図柄変動パターン選択処理では、図8 (D) に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が高ベース状態 (状態B) であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が低ベース状態 (状態A、C) であれば、普通図柄の変動時間が3秒の普通図柄変動パターンを選択する。また、普通図柄変動パターン選択処理 (S503) に次いで、後述の普通図柄乱数シフト処理を行い (S504)、次いで、普通図柄変動開始処理を行い (S505)、処理を終える。普通図柄変動開始処理 (S505) では、S503で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始すると共に、普通動作ステータスを「2」にセットする。また、普通図柄変動開始処理では、副制御基板90に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

10

【0154】

〔普通図柄当否判定処理〕

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

20

30

【0155】

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。

40

【0156】

〔普通図柄乱数シフト処理〕

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

【0157】

50

〔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。

【0158】

〔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」

【0159】

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。

【0160】

〔普通電動役物処理〕

次に、図20を用いて普通電動役物処理（S407）について説明する。普通電動役物処理（S407）ではまず、普図当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S1001）。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第2始動口21の開放が終了したことを示すフラグである。普図当り終了フラグがONでないと判定した場合（S1001でNO）、第2始動口21の開放中か否かを判定する（S1002）。S1002で、第2始動口が開放中でないと判定した場合（S1002でNO）、次いで、第2始動口21を開放させる時期に至ったか否かを判定し（S1003）、開放時期に至っていないと判定した場合（S1003でNO）、処理を終える。一方、S1003で、第2始動口の開放時期であると判定した場合（S1003でYES）、第2始動口を開放する制御を実行し（S1004）、処理を終える。また、S1002で、第2始動口21の開放中であると判定した場合（S1002でYES）、第2始動口21を閉鎖する時期かどうか（すなわち、第2始動口21を開放してから予め定められた開放時間が経過したかどうか）を判定し（S1005）、第2始動口の閉鎖時期でないと判定した場合（S1005でNO）、処理を終える。S1005で、第2始動口の閉鎖時期であると判定した場合（S1005でYES）、第2始動口21を閉状態（閉鎖）とする処理を行い（S1006）、第2始動口開放カウンタの値を1デクリメントし（S1007）、S1008の処理に移行する。

【0161】

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。

10

【0162】

〔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。

20

30

【0163】

〔特別図柄1待機処理〕

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

40

【0164】

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

50

2に係る大当たり遊技や小当たり遊技も実行されていないことを意味する。

【0165】

〔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 大当たり変動フラグがONか否か、すなわち、第2 特別図柄が大当た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 大当たり変動フラグがONであると判定した場合（S1602でYES）、S1607の処理に移行する。

10

【0166】

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た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、大当たりかどうかの判定を行わず、小当たり又は外れのいずれかとされる（すなわち、大当た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たりを有していないので、第2 特別図柄が大当た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 大当たり変動フラグがONでない、すなわち第2 特別図柄は大当た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）、大当たり判定テーブル（図8（A））のうち通常状態用（低確率状態用）の大当たり判定テーブル（大当たり判定値が「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）、大当たり判定テーブル（図8（A））のうち高確率状態用の大当た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たり判定テーブルでは、大当たり判定値は、「3」、「5」、「7」、「311」、「313」、「317」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

20

【0167】

S1606では、大当たり判定（S1604、S1605）の結果が「大当たり」かどうかを判定し（S1606）、大当たりと判定された場合（S1606でYES）、大当た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）に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定し（S1608）、当該大当たり種別決定用乱数の値に基づいて大当たり図柄を決定し（S1609）、特図1 大当たり変動フラグを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 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定し、第2 特別図柄に係る当否判定の場合は、第2 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定する。また、第1 特別図柄（特図1）の当否判定で大当たりと判定した場合、15R第1大当たり、4R第2大当たり、4R第3大当たり、及び、4R第4大当た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たりと判定された場合は、15R第5大当たり、2R第6大当たり、及び、2R第7大当たりのうち何れかが実行される（図8（B））。一方、大当たり判定（S1604、S1605）の結果が「大当たり」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。

30

40

【0168】

ここで、本実施例1では、大当たり変動フラグとして、第1 特別図柄が大当たりに係る変動表示（大当た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 大当たり変動フラグと、第2 特別図柄が大当たりに係る変動表示（大当た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 大当たり変動フラグと、を有しており、主制御部80のRAMに設けられる大当た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、小当たり変動フラグとして、第2 特別図柄が小当たりに係る変動表示（小当た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 小当たり変動フラ

50

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。

【0169】

〔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。

【0170】

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。

【0171】

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。

【0172】

また、S1701で、遊技状態が状態A（低確低ベース状態）でないと判定した場合（S1701でNO）、次いで、遊技状態が状態B（低確高ベース状態、高確高ベース状態）かどうかを判定する（S1708）。S1708で、状態Bであると判定した場合（S1708）、次いで、特図1 大当り変動フラグがONか否かを判定し（S1709）、特図1 大当り変動フラグがONであると判定した場合（S1709でYES）、状態B 大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態B 且つ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル—TRND—T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1710）。本実施例1では、変動パターンP15乃至P16が選択される。S1709で、特図1 大当り変動フラグがOFFであると判定した場合（S1709でNO）、状態B 外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態B 且つ外れに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル—TRND—T1）に基づいて変動パターンを選択す

る（S1711）。本実施例1では、変動パターンP17乃至P19が選択される。

【0173】

また、S1708で、遊技状態が状態B（低確高ベース状態、高確高ベース状態）でない、すなわち、遊技状態が状態C（高確低ベース状態）であると判定した場合（S1708でNO）、次いで、特図1大当り変動フラグがONか否かを判定し（S1712）、特図1大当り変動フラグがONであると判定した場合（S1712でYES）、状態C大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態C且つ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-TRND-T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1710）。本実施例1では、変動パターンP23が選択される。S1712で、特図1大当り変動フラグがOFFであると判定した場合（S1712でNO）、状態C外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態C且つ外れに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-TRND-T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1714）。本実施例1では、変動パターンP24が選択される。

10

【0174】

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。

【0175】

20

〔特図1乱数シフト処理〕

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

30

【0176】

〔特別図柄1変動中処理〕

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

40

【0177】

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

50

、状態Bカウンタには「10000」がセットされるため、変動毎にカウンタを減算しても実質的に状態Bカウンタの値が「0」になることはない。すなわち、高確高ベース状態は、次回の大当たりが発生するまで維持される。

【0178】

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。

【0179】

〔特図1変動中断処理〕

図27及び図28に示すように、特図1変動中断処理(S1902)は、特図1の変動表示中に、特図2に係る大当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。

【0180】

図28を用いて特図1変動中断処理(S1902)について説明する。特図1変動中断処理(S1902)ではまず、特図1中断フラグがONか否かを判定し(S2901)、特図1中断フラグがONでないと判定した場合(S2901でNO)、次いで、特図2大当たりフラグが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。

【0181】

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。

【0182】

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。

【0183】

〔特別図柄1確定処理〕

次に、図 29 を用いて特別図柄 1 確定処理 (S1106) について説明する。図 29 に示すように、特別図柄 1 確定処理 (S1106) ではまず、特図 1 大当り変動フラグが ON であるか否かを判定する (S2001)。特図 1 大当り変動フラグが ON であると判定した場合 (S2001 で YES)、第 1 特別図柄に係る大当り変動表示中であることを示す特図 1 大当り変動フラグを OFF にし (S2002)、第 1 特別図柄に係る大当り遊技の実行を示す特図 1 大当りフラグを ON にし (S2003)、S2004 の処理に移行する。これにより、特図 1 において、大当りに係る変動表示を終了し (大当りを確定し)、大当り遊技に移行することを示すことができる。

【0184】

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。

【0185】

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。

【0186】

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 21 ~ 図 29 に示した特図 1 動作処理 (S206) 等と同様の流れで処理を行うため、以下簡略化して説明する。

【0187】

[特図 2 動作処理]

図 30 に示すとおり、特図 2 動作処理 (S208) は、図 21 に示す特図 1 動作処理 (S207) と同様の流れで処理を行う。図 11 に示すように遊技制御用マイコン 81 は、特図 1 動作処理 (S207) に次いで特図 2 動作処理 (S208) を行う。本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 は、これら特図 1 動作処理と特図 2 動作処理とにより、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して変動表示を実行可能としている。すなわち、第 1 特図保留の消化と第 2 特図保留の消化と (「第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示と」、「第 1 特別図

柄当否判定と第2特別図柄当否判定と」)が並行して実行可能とされている。また、本実施例1では、第2始動口への入球に基づく当否判定(第2特別図柄当否判定)の方が、第1始動口への入球に基づく当否判定(第1特別図柄当否判定)よりも、遊技者にとって利益の大きい(獲得可能な利益量が多い)大当りになりやすくなっている(図8(B))。

【0188】

図30に示すように、特図1動作処理(S207)と同様に、特別図柄表示部41及び大入賞装置(第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36)に関する処理を5つの段階に分け、それらの各段階に「特図2動作ステータス1、2、3、4、5」を割り当てている。そして、「特図2動作ステータス」が「1」である場合には(S1151でYES)、特別図柄2待機処理(S1152)を行い、「特図2動作ステータス」が「2」である場合には(S1151でNO、S1153でYES)、特別図柄2変動中処理(S1154)を行い、「特図2動作ステータス」が「3」である場合には(S1151、S1153で共にNO、S1155でYES)、特別図柄2確定処理(S1156)を行い、「特図2動作ステータス」が「4」である場合には(S1151、S1153、S1155で共にNO、S1157でYES)、大当り遊技としての特別電動役物処理1(S1108)を行い、「特図2動作ステータス」が「5」である場合には(S1151、S1153、S1155、S1157の全てがNO)、小当り遊技としての特別電動役物処理2(S1109)を行う。尚、特図2動作ステータスは、初期設定では「1」である。第2特別図柄当否判定の結果に小当りがあるため、特図2動作処理では、特図1動作処理にはない特別電動役物処理2(S1109)を有している。

【0189】

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。

【0190】

〔特別図柄2待機処理〕

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

【0191】

〔特図2当否判定処理〕

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

【0192】

〔特図2変動パターン選択処理〕

図33及び図34に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1254)では、図24及び図25に示した特図1変動パターン選択処理(S1204)と同様の流れで処理(S1401~S1420)を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。但し、本処理は第2特別図

柄に関する処理であるので、図 9 に示す変動パターンテーブルの第 2 特別図柄に該当する欄を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-TRND-T1）に基づいて変動パターンを選択する。また、第 2 特別図柄当否判定の結果に小当りを有しているので、小当り変動フラグが ON であると判定した場合、遊技状態に応じて小当り用テーブルから変動パターンを選択する。

【0193】

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。

【0194】

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。

【0195】

状態 A 及び B において、第 2 特別図柄当否判定は主体となる当否判定でないが、あまりに長い変動時間を設定したのでは、当該大当りに係る大当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、大当りは発生する可能性が低く、得られる利益が大きいいため、このような制御としている。

【0196】

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。

【0197】

状態 A 及び B は、当否判定の結果に小当りを有していない第 1 特別図柄当否判定を主体としているため、第 2 特別図柄当否判定の実行によって小当りが頻発することは望ましくない。また、小当りが頻発しうる状況を有していると、悪意のある遊技者が、第 1 特別図

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

【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外れとなった場合、第2特別図柄の変動時間は、600秒に設定される（P14又はP22）。これは、状態Aにおいて主体となる第1特別図柄に設定され得る最も長い変動時間よりも、更に長い変動時間に設定されている。また、状態Bにおいて主体となる第1特別図柄に設定され得る最も長い変動時間よりも、更に長い変動時間に設定されている。また、状態A及びBにおける主体でない第2特別図柄の変動表示時間を、第2特別図柄の当否判定結果が小当りとなった場合よりも短く、大当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）。

【0199】

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。

【0200】

〔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。

【0201】

〔特別図柄2変動中処理〕

図36に示す特別図柄2変動中処理（S1154）は、図27に示す特別図柄1変動中処理（S1104）と同様の流れで処理（S1951～S1959）を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。

【0202】

〔特図2変動中断処理〕

図37に示す特図2変動中断処理（S1952）は、図28に示す特図1変動中断処理（S1902）と同様の流れで処理（S2951～S2959）を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。

【0203】

〔特別図柄2確定処理〕

図38に示す特別図柄2確定処理(S1156)は、図29に示す特別図柄1確定処理(S1106)と同様の流れで処理(S2051~S2067)を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。但し、特別図柄2確定処理(S1156)は、特図2に関する処理であるので、特別図柄1確定処理(S1106)とは、大当たり種別(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38に示す通りである。

【0204】

〔特別電動役物処理1(大当たり遊技)〕

次に、図39を用いて、特別電動役物処理1(S1108)について説明する。特別電動役物処理1(S1108)ではまず、後述する大当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3Bに発射し、開始ゲート29に遊技球を通過させた場合に、ONとなるフラグである。特別図柄が大当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29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29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31)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。

【0205】

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30)が開放中か否かを判定し(S2104)、開放中でないと判定した場合(S2104でNO)、大入賞口(第1大入賞口30)を開放する時期(ラウンド開始時期)かどうか、すなわち、開始ゲート29を通過させて1ラウンド目を開始する時期に至ったか、又は、ラウンド間のインターバルの時間が経過して次ラウンド(次の開放)を開始する時期に至ったかを判定する(S2105)。S2105で、ラウンド開始時期でないと判定した場合(S2105でNO)、処理を終える。一方、S2105で、ラウンド開始時期であると判定した場合(S2105でYES)、ラウンド開始コマンドをセットし(S2106)、大入賞口開放処理を行い(S2107)、処理を終える。これにより、大当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30を開放させる。

【0206】

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

【0207】

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(S21

15)。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。

【0208】

一方、S2115で、ラウンドカウンタの値が「0」であると判定した場合（S2115でYES）、大当り遊技を終了させる大当り終了処理として、大当りのエンディングコマンドをセットし（S2116）、大当りのエンディング期間を開始し（S2117）、大当り終了フラグをONにし（S2118）、処理を終える。また、S2105で、大当り終了フラグがONであると判定した場合（S2103でYES）、最終ラウンドが終了しているので、次いで、大当りのエンディング期間が経過したか否かを判定する（S2119）。S2119で、予め定めたエンディング時間が経過していないと判定した場合（S2119でNO）、処理を終える。一方、S2119で、エンディング期間が経過したと判定した場合（S2119でYES）、大当り終了フラグをOFFにし（S2120）、後述の遊技状態設定処理を行い（S2121）、大当りフラグをOFFにし（S2122）、大当り開始フラグをOFFにし（S2123）、後述の特図動作ステータス設定処理1を行い（S2124）、処理を終える。

【0209】

〔大当り遊技開始処理〕

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

【0210】

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）、大当り遊技を開始する（ラウンド遊技を開する）ための大当り開始フラグをONにし（S2157）、処理を終える。一方、S2156で、開始ゲートを通過していないと判定した場合（S2156でNO）、処理を終える。これにより、遊技機を大当り待機状態のまま継続する。また、S2151で、大当り開始フラグがONであると判定した、すなわち、既に大当り遊技を開始していると判定した場合（S2151）、処理を終える。これにより、遊技者は任意のタイミングで大当り遊技を開始する（進行させる）ことが可能となる。

【0211】

〔遊技状態設定処理〕

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

【0212】

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。

【0213】

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。

【0214】

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。

【0215】

〔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。

【0216】

〔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。

【0217】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0218】

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。

20

【0219】

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

【0220】

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。

30

【0221】

〔特図動作ステータス設定処理2〕

次に、図44を用いて、特図動作ステータス設定処理2（S2317）について説明する。特図動作ステータス設定処理2（S2317）ではまず、特図1小当りフラグがONか否かを判定し（S3101）、特図1小当りフラグがONである、すなわち、今回発生した小当り遊技は特別図柄1に係るものであると判定した場合（S3101でYES）、特図1小当りフラグをOFFにし（S3102）、特図1動作ステータスを「1」にセットし（S3103）、処理を終える。これにより、次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

40

50

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。

【0222】

〔保留球数処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特図2動作処理（S208）に次いで保留球数処理（S209）を行う。図45に示すように、保留球数処理（S209）ではまず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す（S2501）。次いで、その保留球数のデータ（その保留球数情報を副制御基板90等へ送信するための保留球数コマンド）を、RAMの出力バッファにセットし（S2502）、処理を終える。

10

【0223】

〔電源断監視処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、保留球数処理（S209）に次いで電源断監視処理（S210）を行う。図46に示すように、電源断監視処理（S210）ではまず、電源断信号の入力の有無を判定し（S2601）、入力がないと判定した場合（S2601でNO）、処理を終える。一方、S2601で、電源断信号の入力があると判定した場合（S2601でYES）、現在の遊技機の状態（確変かどうか、当り遊技中かどうか、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等）に関するデータをRAMに記憶し（S2602）、電源断フラグをONし（S2603）、その後は割り込み処理（図11）に戻ることなくループ処理（無限ループ）を行う。

20

【0224】

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。

【0225】

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。

30

【0226】

〔サブ制御メイン処理〕

次に、図47～図52に基づいて、演出制御用マイコン91の動作（サブ制御部90による制御処理）について説明する。尚、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、副制御基板90（サブ制御部）のRAMに設けられている。副制御基板90に備えられた演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、副制御基板90のROMから図47に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、CPU初期化処理を行う（S4001）。CPU初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

40

【0227】

続いて、S4002で、電源断信号がONでかつ副制御基板90のRAMの内容が正常であるか否かを判定する（S4002）。そして、この判定結果がNOであれば（S4002でNO）

50

、副制御基板 90 の RAM の初期化をし (S4003)、S4004 に進む。一方、判定結果が YES であれば (S4002 で YES)、副制御基板 90 の RAM を初期化することなく S4004 に進む。すなわち、電源断信号が ON でない場合、又は電源断信号が ON であっても RAM の内容が正常でない場合には (S4002 で NO)、副制御基板 90 の RAM を初期化するが、停電などで電源断信号が ON となったが RAM の内容が正常に保たれている場合には (S4002 で YES)、RAM を初期化しない。RAM を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、この S4001 ~ S4003 は、電源投入後に (電源投入に際して) 一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例 1 では、演出制御用マイコン 91 においても、図 11 に示す遊技制御用マイコン 81 による電源断監視処理 (S209) と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号が ON になると、そのときの演出制御に係るデータが副制御基板 90 の RAM に記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時 (電断復帰時) に、副制御基板 90 の RAM の初期化 (S4003) が行われないう限り、演出制御用マイコン 91 による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

【0228】

S4004 では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する (S4005)。乱数シード更新処理 (S4005) では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、副制御基板 90 の RAM の所定の更新値記憶領域 (図示せず) に逐次記憶される。演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出の態様 (変動演出パターン) を決定する変動演出決定用乱数や、予告演出を決定する予告演出決定用乱数、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 80 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。尚、乱数の更新に際して、乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 80 から始動入球があった旨を通知する制御信号 (始動入球コマンド) が送信されてきたときや、主制御基板 80 から変動開始を通知する制御信号 (変動開始コマンド) が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとすることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、副制御基板 90 の RAM の所定の乱数カウンタ値記憶領域 (図示せず) である。

【0229】

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

【0230】

[受信割り込み処理]

次に、図 48 を用いて、受信割り込み処理 (S4008) について説明する。受信割り込み処理 (S4008) ではまず、ストローブ信号 (STB 信号) が ON か否か、すなわち主制御基板 80 から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン 91 の外部 INT 入力部に入

力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101で、ストロブ信号が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。

【0231】

〔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2ms e c 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）。

【0232】

〔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10ms e c 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）。

【0233】

〔受信コマンド解析処理〕

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

10

20

30

40

50

憶手段」といえる。

【0234】

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。

【0235】

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）。

【0236】

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

【0237】

〔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

10

20

30

40

50

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。

【0238】

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、大当た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。

【0239】

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。

【0240】

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して、複数の遊技演出（予告演出やリーチ演出等）を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能とすることができる。本実施例では、演出モードA、Bは低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードC、Dは高確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードEは低確高ベース状態に制御されているときと高確高ベース状態に制御されているときに実行される。従って、演出モードがA～Dの何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか高確低ベース状態であるのかを把握することが可能となる。一方、演出モードがEである場合、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態であるのか、高確高ベース状態であるのかを把握することは困難である。その意味において演出モードEは、遊技状態非報知モードといえる。

【0241】

次いで、S4504では、画像表示装置7、盤面ランプ5、可動装飾部材14等を用いて行うものであって、サブ制御部90が主体となって制御する変動演出のパターン（変動演出パターン、演出図柄遊技演出）を決定するための変動演出パターン決定テーブル（図示を

省略)及び予告演出決定テーブルをセットする(S4504)。具体的には、S4503で参照したモードステータス(現在の演出モード)と主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブル、及び、予告演出決定テーブルをセットする。すなわち、複数の変動演出パターン決定テーブル、及び、複数の予告演出決定テーブルを備えており、それらから遊技状態(演出モード)等に基づいて、所定の変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルをセットする。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1(変動パターンP1)」(図9を参照)であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した大当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90のROMに予め格納されている。S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス(現在の演出モード)に対応するテーブルが選択されてセットされる。

【0242】

次いで、S4505では、S4501において取得した変動演出決定用乱数、及び、S4504においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する(S4505)。変動演出パターンとしては、主に演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄8の変動態様(演出図柄遊技演出の実行態様)が設定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合(リーチ有演出図柄遊技演出)や、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合(キャラクタ演出図柄遊技演出)、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合(リーチ無演出図柄遊技演出)等が決定される。尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当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8L、8C、8R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8L、8C、8R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。

【0243】

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と異なるバラケ目とされる

【0244】

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た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S450

4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を選択し、これを設定する（S4506）。

【0245】

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。

【0246】

〔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。

【0247】

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。

【0248】

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

【0249】

第1乃至第4停止態様のうち、第1停止態様（左図柄→中図柄→右図柄）は、主に演出モードC（状態C）のときに、第2特別図柄当否判定の結果が「小当り」であることに基づいて演出図柄8の変動表示が行われる場合の当該変動表示の停止に際して実行可能な停止態様である。

【0250】

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

10

【0251】

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。

20

【0252】

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

30

【0253】

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のが可能となる。また、遊技者にとっては、演出図柄8の変動表示が停止する際の停止態様に注目して、その後に表示（導出表示）される演出図柄8の表示態様（停止表示態様）を推測することが可能となり、その停止態様を通じて、実行され得る特別遊技の種類やその実行有無、可能性等を推測することも可能となる。これにより、変動表示が停止する際の停止態様に遊技者を注目させて、その後の特別遊技に対する期待感を煽ることが可能となる。

40

【0254】

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、各停止態様が行わ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。

【0255】

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種類（図柄種）を定めている。この図柄種は遊技状態（演出モード）に対応するものとなっている。具体的に、状態A（演出モード

50

A、B)では、奇数図柄のうち「7」を赤色の図柄（以下「赤図柄」ともいう）、これ以外の奇数図柄である「1」、「3」、「5」、「9」を緑色の図柄（以下「緑図柄」ともいう）とし、偶数図柄である「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、奇数図柄のうち「3」、「5」、「7」を赤図柄、これ以外の奇数図柄である「1」、「9」を緑図柄とし、偶数図柄である「2」、「4」、「6」、「8」を青図柄としている。

【0256】

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種（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、図柄種を定めてもよく、さらには、単に奇数図柄と偶数図柄によって図柄種を定め

10

【0257】

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。

20

【0258】

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。

30

40

【0259】

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

50

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 7 a 上で行うことはなく、演出表示器 1 0 2 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 2 1 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 7 a 上で行うことはなく、演出表示器 1 0 2 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。

【0 2 6 0】

10

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 2 6 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 7 a 上で行うことはなく、演出表示器 1 0 2 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。

【0 2 6 1】

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「大当たり」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たりとなった場合）、画像表示装置 7、第 2 画像表示装置 7 1 及び第 3 画像表示装置 7 2 のうち一又は二以上の表示装置にて、その大当た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 7 a 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たりである旨を遊技者に知らせることが可能となる。また、そうした大当たりの発生の示唆を行うことで、大当た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。

20

【実施例 2】

【0 2 6 2】

30

次に、図 5 3 ～ 図 6 1 を参照しつつ、実施例 2 のパチンコ遊技機 1 について説明する。ここで、図 5 3 は、実施例 2 のパチンコ遊技機 1 に係る電氣的な構成を示すブロック図である。なお、以下の説明では、実施例 1 のパチンコ遊技機 1 と共通する構成や共通する処理についてはその説明を省略し、主に、実施例 1 のパチンコ遊技機 1 と異なる構成や処理について説明を行う。また、本実施例 2 では、第 1 画像表示装置 7（図 3 参照）の表示画面を第 1 表示画面 7 a と呼び、第 2 画像表示装置 7 1（図 1 参照）の表示画面を第 2 表示画面 7 1 a と呼び、第 3 画像表示装置 7 2（図 2 参照）の表示画面を第 3 表示画面 7 2 a と呼ぶものとする。

【0 2 6 3】

実施例 2 のパチンコ遊技機 1 は、実施例 1 で上述した第 1 演出ボタン 6 3 a および第 2 演出ボタン 6 3 b に加えて、遊技者による入力可能な入力手段として、前面枠 5 1 における第 1 演出ボタン 6 3 a と近接する位置に十字キーが設けられている。この十字キーは、上キー、下キー、左キー、及び右キーを有して構成されており、遊技者が十字キーのいずれかのキーを操作することによって、第 1 表示画面 7 a や第 3 表示画面 7 2 a に表示されている項目の選択を変更したり、強調表示されている項目とは別の項目を強調表示させたりすることが可能である。

40

【0 2 6 4】

図 5 3 に例示されるように、実施例 2 のパチンコ遊技機 1 では、第 1 演出ボタン 6 3 a および第 2 演出ボタン 6 3 b に加えて、十字キーのいずれかのキーが操作されたことを検知するキー操作検知スイッチ 6 3 e が接続されている。遊技者が十字キーのいずれかのキ

50

ー（上キー、下キー、左キー、又は右キー）を操作すると、キー操作が検知されたことを通知する検知信号が副制御基板 90 に出力される。なお、上キーが操作された場合と、下キーが操作された場合と、左キーが操作された場合と、右キーが操作された場合とで、互いに異なる検知信号が出力される。このため、副制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、キー操作検知スイッチ 63 e からの検知信号に基づいて、十字キーを構成する 4 つのキーのいずれのキーが操作されたかを特定することが可能である。

【0265】

〔演出に関する各種設定について〕

次に、図 5 4 を参照しつつ、演出に関する各種設定について説明する。ここで、図 5 4 は、演出の各種設定について説明するための説明図である。図 5 4 に例示されるように、本実施例 2 に係るパチンコ遊技機 1 における演出に関する設定は、大別すると、第 1 の設定と第 2 の設定に分類される。

【0266】

（第 1 の設定の一例）

第 1 の設定としては、図 5 4 に例示されるように、音量調整や光量調整が挙げられる。音量調整は、スピーカ 67 から出力される演出音の音量を調整する機能であり、後述する音量・光量調整画面（図 5 5（B）参照）が表示された状態で遊技者が十字キーおよび第 1 演出ボタン 63 a を用いる所定操作を行うことによって、演出音の音量を変更可能である。光量調整は、第 1 表示画面 7 a、第 2 表示画面 7 1 a、及び第 3 表示画面 7 2 a の光量を調整する機能であり、音量・光量調整画面が表示された状態で遊技者が十字キーおよび第 1 演出ボタン 63 a を用いる所定操作を行うことによって、上記 3 つの表示画面の光量を変更可能である。

【0267】

（第 2 の設定の一例）

第 2 の設定としては、図 5 4 に例示されるように、プレミアムモード、一発告知モード、先読み低減モード、オートボタン、裏ボタン示唆、高音調整が挙げられる。

【0268】

プレミアムモードは、特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」である場合にしか発生しない、いわゆる「プレミアム演出」が通常に比べて発生し易いモードに設定できる機能であり、後述する演出カスタマイズ画面（図 5 5（C）参照）が表示された状態で遊技者が十字キーおよび第 1 演出ボタン 63 a を用いる所定操作を行うことによって、プレミアムモードと非プレミアムモードとの切り替えを行うことが可能である。なお、プレミアム演出としては、特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」であることを報知するゾロ目を示す演出図柄が停止表示されるのに先立って、プレミアムキャラと呼ばれる所定のキャラクタを画面表示する演出が一例として挙げられる。

【0269】

一発告知モードは、特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」である場合にしか発生しない、いわゆる「一発告知」と呼ばれる確定報知演出が通常に比べて発生し易いモードに設定できる機能であり、演出カスタマイズ画面（図 5 5（C）参照）が表示された状態で遊技者が十字キーおよび第 1 演出ボタン 63 a を用いる所定操作を行うことによって、一発告知モードと非一発告知モードとの切り替えを行うことが可能である。なお、一発告知としては、特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」であることを報知するゾロ目を示す演出図柄が停止表示されるのに先立って、所定の告知音をスピーカ 67 から出力すると共に、枠ランプ 66 および盤面ランプ 5 を虹色で発光させる演出が一例として挙げられる。

【0270】

先読み低減モードは、上述した事前判定の結果（事前判定結果）に基づいて実行される、いわゆる「先読み演出」が通常に比べて発生し難いモードに設定できる機能であり、演出カスタマイズ画面（図 5 5（C）参照）が表示された状態で遊技者が十字キーおよび第 1 演出ボタン 63 a を用いる所定操作を行うことによって、先読み低減モードと非先読み

低減モードとの切り替えを行うことが可能である。なお、先読み演出としては、特別図柄当否判定の権利が保留されていることを示す保留画像（保留アイコン）を通常とは異なる表示態様で表示する保留先読み演出が一例として挙げられる。

【0271】

オートボタンは、第1演出ボタン63aを操作しなくても第1演出ボタン63aを操作した場合と同様に操作対応演出が発生する機能であり、演出カスタマイズ画面（図55（C）参照）が表示された状態で遊技者が十字キーおよび第1演出ボタン63aを用いる所定操作を行うことによって、オートボタンに係る機能の「ON」と「OFF」の切り替えを行うことが可能である。

【0272】

裏ボタン示唆は、第1演出ボタン63aの操作を遊技者に促す操作促進演出を伴わない有効期間中に遊技者が第1演出ボタン63aを操作することで操作対応演出が実行される、いわゆる「裏ボタン」に関して、有効期間中であることを示唆する機能であり、演出カスタマイズ画面（図55（C）参照）が表示された状態で遊技者が十字キーおよび第1演出ボタン63aを用いる所定操作を行うことによって、裏ボタン示唆に係る機能の「ON」と「OFF」の切り替えを行うことが可能である。この裏ボタン示唆が「ON」に設定されることで、例えば、上記の有効期間中に、第1演出ボタン63aに内蔵されたボタンランプが発光する。

【0273】

高音調整は、スピーカ67から出力出力される演出音の高音域をカットする機能であり、演出カスタマイズ画面（図55（C）参照）が表示された状態で遊技者が十字キーおよび第1演出ボタン63aを用いる所定操作を行うことによって、高音調整に係る機能の「ON」と「OFF」の切り替えを行うことが可能である。

【0274】

（各種設定の特徴）

ここまで、第1の設定または第2の設定に分類される各種設定の概要について説明したが、第1の設定と第2の設定には、以下のような特徴がある。

【0275】

本実施例2のパチンコ遊技機1では、第1特別図柄（又は第2特別図柄）の変動表示に伴って演出図柄を変動表示させる遊技演出が行われない遊技演出非進行状態（非演出進行状態の一例）に移行し、遊技演出非進行状態が終了することなく、遊技演出非進行状態に移行してから第1時間（例えば、10秒）が経過すると、非遊技中リセット選択画面（図57参照）が表示される。この非遊技中リセット選択画面は、第2の設定に分類される1又は複数の設定に関して、初期設定とは異なる設定がなされている場合に表示される選択画面であり、第2の設定に分類される各種設定を一括してリセットする（初期設定に戻す）か否かを遊技者が選択するための画面である。

【0276】

ところで、非遊技中リセット選択画面は、ある遊技者（第1遊技者）が一時的に遊技を中断して再開する場合に限らず、別の遊技者（第2遊技者）が遊技を開始する際にも表示されるが、プレミアムモード、一発告知モード、先読み低減モード、オートボタン、裏ボタン示唆は、遊技演出を変化させたり、或いは、遊技演出に影響を与えたりするため、第2遊技者が遊技を開始する際には、これらの（第1遊技者が設定した）第2の設定をリセットするか否かを第2遊技者が容易に選択できるようにしておくことが好ましい。また、第2の設定に分類される演出設定が1つでも行われていれば、第2の設定の内容が第3表示画面72aに表示され（図56参照）、その内容が他の遊技者（例えば、第2遊技者）に知られる可能性があることから、第2の設定をリセットするか否かを選択する機会を与えられることなく第1遊技者が遊技を止めてしまうのは好ましくない。

【0277】

そこで、本実施例2のパチンコ遊技機1では、遊技演出非進行状態に移行してから第1時間（ここでは、10秒）が経過すると、演出設定（ここでは、第2の設定に分類される

10

20

30

40

50

各種設定)を初期設定に戻すか否かの選択を遊技者に促す選択促進演出として、非遊技中リセット選択画面(図57参照)の表示を開始し、この非遊技中リセット選択画面の表示中は、第2の設定に分類される各種設定の変更、すなわち、演出カスタマイズ画面(図55(C)参照)に対する変更操作が行えないといった構成(例えば、演出カスタマイズ画面を表示しないといった構成)が採用されている(図54参照)。

【0278】

なお、例えば、第1時間を3秒といった相対的に短い時間に設定すると、例えば、低確低ベース状態において第1始動口20に遊技球がなかなか入賞せず、遊技演出非進行状態へと頻繁に移行して、非遊技中リセット選択画面が度々表示されてしまい、結果として、第1遊技者に不快感を与える可能性がある。一方、第1時間を例えば30秒といった相対的に長い時間に設定すると、第1遊技者が遊技を止めてから非遊技中リセット選択画面の表示が開始されるまでの待ち時間が長くなり、第2の設定を第1遊技者が容易にリセットできるという観点で考えると、この構成は好ましくない。そこで、本実施例2のパチンコ遊技機1では、これらの点を考慮して、第1時間が10秒に設定されている。

【0279】

一方、スピーカ67の音量や各表示画面の光量は、初期設定とは異なる設定になっていたとしても、遊技演出の内容を変化させたり、遊技演出に大きな影響を与えたりすることがなく、第2の設定に比べると、第1の設定をリセットするか否かを遊技者(例えば、第1遊技者)に選択させる必要性は低いと考えられる。そこで、本実施例2のパチンコ遊技機1では、非遊技中リセット選択画面の表示中は、第2の設定に分類される各種演出設定をリセットするか否かの遊技者による選択を優先するために、音量調整や光量調整ができず、また、非遊技中リセット選択画面(図57参照)に対してリセットが選択された場合、すなわち、演出設定を初期設定に戻す選択を行うための操作が非遊技中リセット選択画面の表示中に行われた場合、非遊技中リセット選択画面の表示(選択促進演出)が終了すると共に第2の設定がリセットされる(初期設定に戻される)一方で、第1の設定はリセットされない(初期設定に戻されない)といった構成が採用されている(図54参照)。

【0280】

ところで、スピーカ67の音量と各表示画面の光量に関しては、第1遊技者が行った設定の内容を第2遊技者に知られたとしても大きな支障はなく、第1遊技者がリセットするか否かを任意に選択できる構成を採用する必要性は低いと考えられる。その一方で、例えば、スピーカ67の音量が最大(本実施例2では、5段階のうちの「5」：図55(B)参照)に設定された状態のまま、第1遊技者の次の遊技者である第2遊技者が遊技を開始すると、遊技演出の開始に伴ってスピーカ67から大音量の遊技演出音が出力され、第2遊技者を驚かせて、第2遊技者に不快感を与えてしまう可能性がある。また、例えば、各表示画面の光量が最小(本実施例では、5段階のうちの「1」：図55(B)参照)に設定された状態でパチンコ遊技機1が放置されると、各表示画面を用いた客待ち演出を行ったとしてもパチンコ遊技機1が目立ち難いため、パチンコ遊技機1の稼働率が向上し難いと考えられる。

【0281】

そこで、本実施例2のパチンコ遊技機1では、遊技演出非進行状態に移行してから遊技演出非進行状態が終了することなく第2時間(本実施例2では、5分)が経過すると、音量・光量の設定をリセットするか否かの選択を遊技者に促すことなく、スピーカ67の音量と各表示画面の光量を自動的にリセットする(それぞれの初期設定へと戻す)こととしている。具体的には、スピーカ67の音量を5段階のうちの最小音量である「1」に戻し、各表示画面の光量を5段階のうちの最大光量である「5」に戻すこととしている。

【0282】

なお、本実施例2では、スピーカ67の音量の初期設定が最小音量の「1」であり、各表示画面の光量の初期設定が最大光量の「5」である場合を例に説明する。これに対して、他の実施例では、スピーカ67の音量の初期設定は、最小音量以外の音量であってもよく、また、各表示画面の光量の初期設定は、最大光量以外の光量であってもよい。例えば

、スピーカ 67 の音量を 5 段階のうちの中間の「3」に戻し、各表示画面の光量を 5 段階のうちの中間の「3」に戻すようにしてもよい。

【0283】

また、非遊技中リセット選択画面に対して演出の設定をリセットするか否かの選択がなされて、非遊技中リセット選択画面の表示が終了した後は、遊技者は、後述する音量・光量調整画面を表示させて、音量や光量を変更することが可能である。

【0284】

＜第 3 表示画面 72 a に表示される各種画面の具体例＞

次に、図 55 を参照しつつ、第 3 表示画面 72 a に表示される各種画面について説明する。ここで、図 55 は、第 3 表示画面 72 a に表示される各種画面を例示する画面図である。

【0285】

（カスタマイズ受付画面）

本実施例 2 のパチンコ遊技機 1 では、第 1 特別図柄（又は第 2 特別図柄）の変動表示に伴って演出図柄を変動表示させる遊技演出の進行中である遊技演出進行状態と、上述した遊技演出非進行状態において非遊技中リセット選択画面（図 57 参照）が表示されていないときには、図 55（A）に例示されるカスタマイズ受付画面が第 3 画像表示装置 72 の第 3 表示画面 72 a に表示される。このカスタマイズ受付画面は、十字キーを模した十字キー画像と、演出に関する各種の設定を変更することが可能な状態であることを報知するための「演出カスタマイズできます」といったメッセージとを含んで構成されている。

【0286】

なお、図 55（A）の表記から明らかなように、カスタマイズ受付画面を構成する十字キー画像は、左キーおよび右キーが、上キーおよび下キーとは異なる表示態様で表示されている。具体的には、例えば、左キーおよび右キーが上キーおよび下キーよりも強調表示されている。このため、十字キー画像を見た遊技者は、十字キーの左キーまたは右キーを操作することによって、カスタマイズ受付画面を、実際に演出のカスタマイズを行うための他の画面に切り替えることが可能であることを容易に認識することが可能である。

【0287】

（カスタマイズ個数報知画像、カスタマイズ内容報知画像）

また、上述した第 2 の設定（図 54 参照）に分類される設定が、いずれか 1 つでも初期設定から変更されている場合は、カスタマイズ受付画面の表示中に、第 3 表示画面 72 a における上方領域に、カスタマイズ個数報知画像と、カスタマイズ内容報知画像とが表示される。ここで、カスタマイズ個数報知画像は、第 2 の設定に分類される各種設定の中で、遊技者の選択操作に基づいて初期設定とは異なる設定がなされている設定の数を報知する画像であり、図 55（A）には、初期設定とは異なる設定がなされている設定の数が 3 個であることを報知すべく、「演出カスタマイズ 3 個」の文字を含むカスタマイズ個数報知画像が表示されている様子が例示されている。

【0288】

図 56 は、第 3 表示画面 72 a に表示されるカスタマイズ個数報知画像およびカスタマイズ内容報知画像の具体例を示す画面図である。ここで、カスタマイズ個数報知画像については、図 55（A）に基づいて上述した通りである。一方のカスタマイズ内容報知画像は、第 2 の設定に分類される各種設定の中で初期設定とは異なる設定がなされている設定の内容を順番に報知する画像である（図 55（A）、図 56（A）～（C）参照）。

【0289】

例えば、図 54（B）に例示されるように、第 2 の設定に分類される各種設定のうち、「プレミアムモード」、「先読み低減モード」、及び「裏ボタン示唆」の 3 つの設定に関して初期設定とは異なる設定がなされている場合、例えば、「プレミアムモード」の文字を含むカスタマイズ内容報知画像（図 56（A）参照）が 1.5 秒間表示された後に、「先読み低減モード」の文字を含むカスタマイズ内容報知画像（図 56（B）参照）が 1.5 秒間表示され、続いて、「裏ボタン示唆」の文字を含むカスタマイズ内容報知画像（図 56

(C) 参照) が 1.5 秒間表示される。そして、「裏ボタン示唆」の文字を含むカスタマイズ内容報知画像 (図 56 (C) 参照) が 1.5 秒間表示された後は、「プレミアムモード」の文字を含むカスタマイズ内容報知画像 (図 56 (A) 参照) が再度表示される。

【0290】

このように、第 2 の設定に分類される各種設定のうちの複数の設定に関して、初期設定とは異なる設定がなされている場合には、これら複数の設定の内容を示す文字が順番に切り替わり、且つ、繰り返し表示されるように、カスタマイズ内容報知画像の表示が適宜更新される。

【0291】

ところで、例えば上記のように、「プレミアムモード」、「先読み低減モード」、及び「裏ボタン示唆」の 3 つの設定に関して初期設定とは異なる設定がなされている場合、「プレミアムモード」の文字を含むカスタマイズ内容報知画像と、「先読み低減モード」の文字を含むカスタマイズ内容報知画像と、「裏ボタン示唆」の文字を含むカスタマイズ内容報知画像とを縦方向に並べて表示するといった構成を採用することが考えられる。

【0292】

しかしながら、この構成では、初期設定とは異なる設定がなされている演出の数が多くなるほど、第 3 表示画面 72a に表示するカスタマイズ内容報知画像の数が多くなることから、第 3 表示画面 72a を他の演出 (例えば、大当たり信頼度を報知するキャラクタや文字を表示する演出) に使用することが困難になるといった問題が生じる可能性がある。

【0293】

これに対して、本実施例 2 のパチンコ遊技機 1 では、カスタマイズ個数報知画像によって、第 2 の設定の中で初期設定とは異なる設定がなされている設定の個数が報知されると共に、カスタマイズ個数報知画像が表示される表示領域 (第 2 表示領域の一例) の直下の表示領域 (第 1 表示領域の一例) において、初期設定とは異なる設定の内容を順番に示すカスタマイズ内容報知画像が表示される。このため、上記のような問題が生じるのを抑制しつつ、初期設定とは異なる設定の個数および内容を分かり易く遊技者に報知することが可能である。

【0294】

なお、これらのカスタマイズ個数報知画像およびカスタマイズ内容報知画像は、非遊技中リセット選択画面の表示中にも、第 3 表示画面 72a における上部領域に同様に表示される (図 57 参照)。このため、遊技者は、カスタマイズ個数報知画像およびカスタマイズ内容報知画像に基づいて、初期設定とは異なる設定がなされている設定の個数および内容を確認した上で、これらの設定をリセットするか否かを判断することが可能である。

【0295】

(音量・光量調整画面)

図 55 の説明に戻り、カスタマイズ受付画面 (図 55 (A) 参照) が表示された状態で遊技者が左キーまたは右キーを操作 (押下) すると、第 3 表示画面 72a に音量・光量調整画面が表示される (図 55 (B) 参照)。具体的には、音量・光量調整画面に含まれる音量画像を構成する「音量」の文字が強調表示されて、音量調整が可能な状態となる。この音量・光量調整画面は、音量画像と、光量画像と、第 1 の十字キー画像と、第 2 の十字キー画像と、第 1 演出ボタン画像とを有して構成されている。

【0296】

ここで、音量画像 (図 55 (B) 参照) は、それぞれ「1」～「5」のいずれかの数字を含み且つ互いに大きさが異なる 5 つの表示オブジェクトの中で強調表示されている表示オブジェクトの数によって音量を示す画像である。光量画像 (図 55 (B) 参照) は、それぞれ「1」～「5」のいずれかの数字を含み且つ互いに大きさが異なる 5 つの表示オブジェクトの中で強調表示されている表示オブジェクトの数によって光量を示す画像である。

【0297】

第 1 演出ボタン画像 (図 55 (B) 参照) は、第 1 演出ボタン 63a を模した画像であり、第 1 演出ボタン画像の直下には、「決定」の文字が表示されている。このため、遊技

10

20

30

40

50

者は、音量・光量調整画面の表示中に十字キーを操作して変更（増減）された音量・光量を、第1演出ボタン63aを操作（押下）することで決定（確定）させることが可能であることを容易に認識することができる。

【0298】

第2の十字キー画像（図55（B）参照）は、第1の十字キー画像と上記第1演出ボタン画像の間に表示される十字キー画像であり、上キーおよび下キーが左キーおよび右キーよりも強調表示されている。そして、第2の十字キー画像の直下には、「増減」の文字が表示されている。このため、第2の十字キー画像、及びその直下の文字を見た遊技者は、十字キーの上キーまたは下キーを操作することで音量（又は光量）を増減させることが可能であることを容易に認識することができる。

10

【0299】

なお、図55（B）の表記から明らかなように、音量画像を構成する「音量」の文字を含む表示オブジェクトが、光量画像を構成する「光量」の文字を含む表示オブジェクトよりも強調表示されている。この状態は、音量調整が可能な状態であり、遊技者が十字キーの上キーまたは下キーを操作することで、音量を増減させることができる。図55（B）には、「1」の文字を含む表示オブジェクト、及び「2」の文字を含む表示オブジェクトが強調表示されることによって、現在の音量が5段階のうちの「2」であることが示されている。これに対して、例えば、遊技者が下キーを1回操作すると、「1」の文字を含む表示オブジェクトが強調表示された状態となり、遊技者が第1演出ボタン63aを操作することで、音量が最小の「1」に変更される。逆に、例えば、遊技者が上キーを2回操作すると、「1」の文字を含む表示オブジェクト～「4」の文字を含む表示オブジェクトの4つの表示オブジェクトが強調表示された状態となり、遊技者が第1演出ボタン63aを操作することで、音量が「4」に変更される。

20

【0300】

第1の十字キー画像（図55（B）参照）は、第2の十字キー画像の左側に表示される十字キー画像であり、左キーおよび右キーが上キーおよび下キーよりも強調表示されている。そして、第1の十字キー画像の直下には、「切り替え」の文字が表示されている。このため、第1の十字キー画像、及びその直下の文字を見た遊技者は、十字キーの左キーを操作することで、音量・光量調整画面をカスタマイズ受付画面（図55（A）参照）に戻し、右キーを操作することで光量調整が可能な状態に変更可能であることを容易に認識することができる。

30

【0301】

図55（B）に例示される音量・光量調整画面が表示された状態で、遊技者が十字キーの右キーを1回だけ操作すると、音量画像を構成する「音量」の文字を含む表示オブジェクトに代えて、光量画像を構成する「光量」の文字を含む表示オブジェクトが強調表示された状態となる。この状態は、上記のように光量調整が可能な状態であり、遊技者が十字キーの上キーまたは下キーを操作することで、光量を増減させることができる。図55（B）には、「1」の文字を含む表示オブジェクトから「4」の文字を含む表示オブジェクトが強調表示されることによって、現在の光量が5段階のうちの「4」であることが示されている。これに対して、例えば、遊技者が下キーを2回操作すると、「1」の文字を含む表示オブジェクトおよび「2」の文字を含む表示オブジェクトが強調表示された状態となり、遊技者が第1演出ボタン63aを操作することで、光量が「2」に変更される。逆に、例えば、遊技者が上キーを1回操作すると、「1」の文字を含む表示オブジェクトから「5」の文字を含む表示オブジェクトの5つの表示オブジェクト全てが強調表示された状態となり、遊技者が第1演出ボタン63aを操作することで、音量が最大の「5」に変更される。

40

【0302】

（演出カスタマイズ画面）

また、「光量」の文字を含む表示オブジェクトが強調表示された状態、すなわち、光量調整が可能な状態を示す音量・光量調整画面が表示されているときに、遊技者が右キーを

50

1 回操作すると、音量・光量調整画面が演出カスタマイズ画面（図 5 5（C）参照）に切り替えられる。この演出カスタマイズ画面は、プレミアムモード設定画像と、一発告知モード設定画像と、先読み低減モード設定画像と、オートボタン設定画像と、裏ボタン示唆設定画像と、高音調整設定画像と、第 3 の十字キー画像と、第 4 の十字キー画像と、第 1 演出ボタン画像とを有して構成されている。

【0303】

ここで、プレミアムモード設定画像は、プレミアムモードの設定状況を示す画像であり、プレミアムモードに設定されていない状態では「OFF」の文字が強調表示されており、「OFF」の文字に代えて、図 5 5（C）に例示されるように「ON」の文字が強調表示されると、プレミアムモードに設定される。一発告知モード設定画像は、一発告知モードの設定状況を示す画像であり、一発告知モードに設定されていない状態では「OFF」の文字が強調表示されており（図 5 5（C）参照）、「OFF」の文字に代えて「ON」の文字が強調表示されると、一発告知モードに設定される。

10

【0304】

先読み低減モード設定画像は、先読み低減モードの設定状況を示す画像であり、先読み低減モードに設定されていない状態では「OFF」の文字が強調表示されており、「OFF」の文字に代えて、図 5 5（C）に例示されるように「ON」の文字が強調表示されると、先読み低減モードに設定される。オートボタン設定画像は、オートボタンの設定状況を示す画像であり、オートボタンの機能が有効ではない状態では「OFF」の文字が強調表示されており（図 5 5（C）参照）、「OFF」の文字に代えて「ON」の文字が強調表示されると、オートボタンの機能が有効になる。

20

【0305】

裏ボタン示唆設定画像は、裏ボタン示唆の設定状況を示す画像であり、裏ボタン示唆の機能が有効ではない状態では「OFF」の文字が強調表示されており、「OFF」の文字に代えて、図 5 5（C）に例示されるように「ON」の文字が強調表示されると、裏ボタン示唆の機能が有効になる。高音調整設定画像は、高音調整の設定状況を示す画像であり、高音調整の機能が有効ではない状態では「OFF」の文字が強調表示されており（図 5 5（C）参照）、「OFF」の文字に代えて「ON」の文字が強調表示されると、高音調整の機能が有効になる。

【0306】

第 1 演出ボタン画像（図 5 5（C）参照）は、第 1 演出ボタン 6 3 a を模した画像であり、カーソルが位置している設定画像の「ON」と「OFF」の切り替えに使用される。この第 1 演出ボタン画像の直下には「決定変更」の文字が表示されている。例えば、図 5 5（C）に例示されるように、一発告知モード設定画像を構成する「一発告知モード」の文字を含む項目画像を囲むようにカーソルが位置しており、且つ、「OFF」の文字が強調表示されている場合、遊技者が第 1 演出ボタン 6 3 a を操作することで（「OFF」の文字に代えて）「ON」の文字が強調表示されて、一発告知モードに設定される。

30

【0307】

第 4 の十字キー画像（図 5 5（C）参照）は、第 3 の十字キー画像と第 1 演出ボタン画像の間に表示される画像であり、上キーおよび下キーが左キーおよび右キーよりも強調表示されている。そして、第 4 の十字キー画像の直下には、「カーソル移動」の文字が表示されている。このため、第 4 の十字キー画像、及びその直下の文字を見た遊技者は、十字キーの上キーまたは下キーを操作することで、カーソルを上下に移動させることが可能である。例えば、図 5 5（C）に例示されるように「一発告知モード」の文字を含む項目画像を囲むようにカーソルが位置している状態で、遊技者が十字キーの下キーを 1 回操作すると、「一発告知モード」の文字を含む項目画像に代えて「先読み低減モード」の文字を含む項目画像を囲むように、カーソルが下方向に移動する。この状態で遊技者が第 1 演出ボタン 6 3 a を操作すると、先読み低減モード設定画像に係る「OFF」の文字に代えて「ON」の文字が強調表示されて、先読み低減モードに設定される。

40

【0308】

50

なお、図 5 5 (C) に例示されるように、3つの設定画像に関して「ON」の文字が強調表示されるように演出カスタマイズが行われると、「演出カスタマイズ 3 個」の文字を含むカスタマイズ個数報知画像 (図 5 5 (A) 参照) が表示される。

【0309】

第3の十字キー画像 (図 5 5 (C) 参照) は、第4の十字キー画像の左側に表示される十字キー画像であり、左キーおよび右キーが上キーおよび下キーよりも強調表示されている。そして、第3の十字キー画像の直下には、「切り替え」の文字が表示されている。このため、第3の十字キー画像、及びその直下の文字を見た遊技者は、十字キーの左キーを操作することで、演出カスタマイズ画面を音量・光量調整画面に切り替え、右キーを操作することで、演出カスタマイズ画面を遊技中リセット選択画面 (図 5 5 (D) 参照) に切り替えられることを容易に認識することが可能である。

10

【0310】

(遊技中リセット選択画面)

演出カスタマイズ画面 (図 5 5 (C) 参照) が表示された状態で遊技者が十字キーの右キーを操作すると、演出カスタマイズ画面が遊技中リセット選択画面 (図 5 5 (D) 参照) に切り替えられる。この遊技中リセット選択画面は、図 5 5 (D) に例示されるように、「演出設定をリセットしますか?」というメッセージと、「いいえ」の選択項目と、「はい」の選択項目と、第5十字キー画像と、第1演出ボタン画像とを含んで構成されている。

【0311】

ここで、第5十字キー画像は、上キーおよび下キーが左キーおよび右キーよりも強調表示されており、遊技者は、十字キーの上キーまたは下キーを操作することによって、「いいえ」の選択項目と「はい」の選択項目との間で、カーソルを移動させることが可能である。第1演出ボタン画像は、第1演出ボタン63aを模した画像であり、その直下には「決定」の文字が表示されている。

20

【0312】

ところで、本実施例2のパチンコ遊技機1における初期設定では、上述した演出カスタマイズ画面 (図 5 5 (C) 参照) におけるプレミアムモード設定画像、一発告知モード設定画像、先読み低減モード設定画像、オートボタン設定画像、裏ボタン示唆設定画像、及び高音調整設定画像の全てが、「OFF」の文字が強調表示された状態となっている。これに対して、図 5 5 (C) に例示されるように、3つの設定に関して初期設定とは異なる設定がなされている状態で、遊技者が十字キーの上キーまたは下キーを操作して、「はい」の選択項目へとカーソルを移動させ、この状態で第1演出ボタン63aを操作すると、第2の設定に分類される全ての設定が初期設定へと戻される。これにより、演出カスタマイズ画面では、プレミアムモード設定画像、一発告知モード設定画像、先読み低減モード設定画像、オートボタン設定画像、裏ボタン示唆設定画像、及び高音調整設定画像の全てが、「OFF」の文字が強調表示された状態となる。

30

【0313】

(終了画面)

図には示されていないが、遊技中リセット選択画面の表示中に遊技者が十字キーの右キーを操作すると、所定の終了画面が表示される。この終了画面では、「演出設定を終了しますか?」というメッセージと、「はい」の選択項目と、「いいえ」の選択項目と、上記第5十字キー画像と同様の十字キー画像と、第1演出ボタン画像とが表示されており、「はい」の選択項目を囲むようにカーソルが位置した状態で遊技者が第1演出ボタン63aを操作すると、演出設定が終了して、カスタマイズ受付画面 (図 5 5 (A) 参照) が再度表示される。

40

【0314】

(非遊技中リセット選択画面)

図 5 7 は、第1画像表示装置7の第1表示画面7aに表示される非遊技中リセット選択画面を例示する画面図である。図 5 7 には、低確低ベース状態において実行された第1特

50

別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、「526」のバラケ目を示す3つの演出図柄が停止表示された状態が例示されている。ここで、第1特別図柄当否判定の権利が保留されている場合には、ハズレを報知する第1特別図柄および演出図柄が停止表示されてから所定の確定時間（例えば、0.6秒）が経過すると、保留されていた第1特別図柄当否判定が実行されて、次の第1特別図柄および演出図柄の変動表示が開始される。一方、第1特別図柄当否判定の権利が保留されていない場合には、演出図柄を変動表示させる遊技演出が進行しない遊技演出非進行状態が継続することになり、遊技演出非進行状態に移行してから第1時間（本第2実施例では、10秒）が経過すると、非遊技中リセット選択画面が表示される（図57参照）。

【0315】

この非遊技中リセット選択画面は、図57に例示されるように、「演出カスタマイズ設定中です リセットしますか?」というメッセージと、「はい」の選択項目と、「いいえ」の選択項目と、上キーおよび下キーが左キーおよび右キーよりも強調表示された十字キー画像と、第1演出ボタン63aを模した第1演出ボタン画像とを含んで構成されている。

【0316】

非遊技中リセット選択画面では、遊技者が十字キーの上キーまたは下キーを操作することによって、「はい」の選択項目または「いいえ」の選択項目にカーソルを移動させることが可能であり、「いいえ」の選択項目にカーソルが位置した状態で第1演出ボタン63aが操作された場合は、演出カスタマイズ画面に対して行われた設定変更が維持される。逆に、「はい」の選択項目にカーソルが位置した状態で第1演出ボタン63aが操作された場合は、演出カスタマイズ画面に対して行われた設定変更がリセットされて、第2の設定に分類される設定が全て初期設定に戻されることになる。

【0317】

ただし、非遊技中リセット選択画面は、第2の設定をリセットするための選択画面であり、第1の設定をリセットするための選択画面ではない。このため、非遊技中リセット選択画面の表示中に「はい」の選択項目にカーソルが位置した状態で第1演出ボタン63aが操作されたことに応じて、第1の設定に分類される設定がリセットされることはない。上述したように、第1の設定に分類される設定（本実施例2では、音量に関する設定、光量に関する設定）は、遊技演出非進行状態に移行してから、この遊技演出非進行状態が終了することなく第2時間（例えば、5分）が経過したことを条件として、初期設定にリセットされる。

【0318】

なお、非遊技中リセット選択画面の表示中は、演出設定をリセットするか否かの選択を遊技者に行わせる必要があるため、十字キーの右キーまたは左キーが操作されたことに応じて、音量・光量調整画面（図55（B）参照）や演出カスタマイズ画面（図55（C）参照）を表示するのは好ましくない。このため、本実施例2のパチンコ遊技機1では、第3表示画面72aの下部領域において、「演出カスタマイズできます」というメッセージ（図55（A）参照）に代えて、「他選択画面表示中」といったメッセージを表示すると共に、例えば、十字キー画像を半透明で表示して、演出カスタマイズが行えないことを遊技者に分かり易く報知するといった構成が採用されている（図57参照）。

【0319】

[演出設定に関する各種操作の許可期間について]

次に、図58を参照しつつ、音量・光量調整画面（図55（B）参照）に対する音量・光量調整操作が許可される許可期間、演出カスタマイズ画面（図55（C）参照）に対する演出カスタマイズ操作が許可される許可期間、非遊技中リセット選択画面（図57参照）に対するリセット選択操作が許可される許可期間について説明する。ここで、図58は、音量・光量調整、演出カスタマイズ、及び非遊技中リセット選択の許可期間を例示するタイムチャートである。

【0320】

図58（A）に例示されるように、例えば、低確低ベース状態で遊技が制御されている

10

20

30

40

50

ときに、第1特別図柄の変動表示と停止表示が繰り返される状況では、第1特別図柄の変動表示に伴って演出図柄が変動表示され、第1特別図柄の停止表示に伴って演出図柄が停止表示される。このように、第1特別図柄の変動表示に伴って演出図柄を変動表示させる遊技演出が断続的に行われる遊技演出進行状態では、図55(A)等に基づいて上述したカスタマイズ受付画面が常に表示されている。このため、遊技演出進行状態のときには、カスタマイズ受付画面の表示中に十字キーの左キーまたは右キーを操作して音量・光量調整画面を表示させることで、第1の設定に分類される音量や光量の調整が可能である。また、遊技演出進行状態のときには、カスタマイズ受付画面の表示中に十字キーの左キーまたは右キーを操作して演出カスタマイズ画面を表示させることで、第2の設定に分類される各種設定の変更が可能である。

10

【0321】

このため、遊技演出進行状態は、音量・光量調整が許可される許可期間であり、且つ、演出カスタマイズが許可される許可期間であると言える。なお、遊技演出が進行しなくなってから、すなわち、演出図柄の変動表示が行われなくなってから、第1時間（本実施例2では、10秒）が経過するまでは、非遊技中リセット選択画面（図57参照）の表示が開始されない。このため、遊技演出非進行状態に移行してから第1時間が経過するまでの期間も、音量・光量調整、演出カスタマイズが許可される許可期間である（図58(A)参照）。

【0322】

一方、遊技演出が進行しなくなり、遊技演出非進行状態に移行してから第1時間が経過すると、非遊技中リセット選択画面の表示が開始される。この非遊技中リセット選択画面の表示中は、十字キーの左キーおよび右キーの操作が無効であることから（図57における第3表示画面72aの画面図を参照）、十字キーの左キーまたは右キーを操作して、音量・光量調整画面や演出カスタマイズ画面を表示させることはできない。このため、非遊技中リセット選択画面の表示中は、音量・光量調整と演出カスタマイズが禁止された禁止期間であると言える。

20

【0323】

図58(A)には、遊技演出非進行状態に移行してから第1時間が経過した後も遊技演出非進行状態が継続する中で、非遊技中リセット選択画面に対して演出カスタマイズをリセットするか否かの選択がなされた場合が例示されている。この場合、遊技演出非進行状態において、リセットするか否かの選択がなされたことを契機として非遊技中リセット選択画面の表示が終了し、これに伴い、音量・光量調整、演出カスタマイズが許可される許可期間へと移行する（図58(A)参照）。

30

【0324】

なお、非遊技中リセット選択画面は、遊技演出非進行状態のときに表示される選択画面であって、遊技演出進行状態のときには表示されない選択画面である。このため、図58には示されていないが、遊技演出進行状態のときに第1始動口20に遊技球が入賞して、遊技演出非進行状態から遊技演出進行状態に移行すると、非遊技中リセット選択画面が第1表示画面7aから消去され、これに伴い、音量・光量調整、演出カスタマイズが許可される許可期間へと移行することになる。

40

【0325】

図58(B)は、低確低ベース状態において、第1特別図柄および第2特別図柄が同時変動する場合が例示されている。本実施例2のパチンコ遊技機1では、実施例1のパチンコ遊技機1と同様に、第3始動口26が常時開放されている。このため、遊技者が右打ちを行うことで第3始動口26に遊技球を容易に入賞させることが可能であり、また、低確低ベース状態では、この入賞に応じて選択される第2特別図柄の変動パターンとして、600秒といった変動時間が極めて長い変動パターンが選択され易い構成となっている（図9参照）。このため、低確低ベース状態で遊技が制御されているときに、第1特別図柄と第2特別図柄が同時変動することがある。

【0326】

50

一方の演出図柄は、低確低ベース状態では、第1特別図柄と連動するように変動表示・停止表示されるものの、第2特別図柄と連動するように変動表示・停止表示されることはない。このため、図58(B)に例示されるように、低確低ベース状態のときに第2特別図柄の変動表示が継続されている状況で第1特別図柄の変動表示が終了する場合、この第1特別図柄の変動表示の終了に伴って演出図柄の変動表示も終了して、遊技演出進行状態から遊技演出非進行状態に移行することになる。

【0327】

このように、第1特別図柄および第2特別図柄が同時変動する同時変動状態から遊技演出非進行状態に移行する場合は、図58(A)に基づいて上述したのと同様に、遊技演出非進行状態に移行してから第1時間（本実施例2では、10秒）が経過すると非遊技中リセット選択画面の表示が開始され、これに伴い、音量・光量調整、演出カスタマイズが禁止される禁止期間へと移行することになる。

【0328】

図58の表記から明らかなように、演出制御用マイコン91は、非遊技中リセット選択画面が表示されていないときに音量・光量を調整するための所定操作が行われた場合は、音量・光量の変更を許可する一方、非遊技中リセット選択画面の表示中は、たとえ音量・光量を調整するための所定操作が行われたとしても、その所定操作に応じた音量・光量の変更を変更しないよう構成されている。なお、第2の設定に分類される各種設定を初期設定に戻すか否かの選択が非遊技中リセット選択画面の表示中に行われた場合は、非遊技中リセット選択画面の表示が終了し、これに伴い、音量・光量の変更が許可される。

【0329】

<第1の設定に基づく演出制御>

(演出音の出力制御)

音量・光量調整画面（図55(B)参照）に対して音量を変更するための操作が行われた場合、実施例2のパチンコ遊技機1では以下のような処理が実行される。すなわち、副制御基板90のRAMには、現在の音量を示す音量情報が記憶されている。演出制御用マイコン91は、音量を変更するための音量・光量調整画面に対する所定操作が行われた場合に、遊技者が選択した音量を示すように上記音量情報を更新する。そして、更新後の音量情報が示す音量で演出音（例えば、遊技演出に伴って出力される遊技演出音）をスピーカ67から出力する処理を音声制御基板106に実行させる。

【0330】

(演出画像の表示制御)

音量・光量調整画面（図55(B)参照）に対して光量を変更するための操作が行われた場合、実施例2のパチンコ遊技機1では以下のような処理が実行される。すなわち、画像制御基板100のRAMには、現在の光量を示す光量情報が記憶されている。演出制御用マイコン91は、光量を変更するための音量・光量調整画面に対する所定操作が行われた場合に、光量を変更する操作が行われたことを通知する光量コマンドを画像制御基板100に送信する。

【0331】

この光量コマンドには、遊技者が選択した光量を示す情報が含まれており、画像制御用マイコン101は、受信した光量コマンドに含まれている情報から特定される光量を示すように、上記光量情報を更新する。そして、更新後の光量情報が示す光量で演出画像が第1表示画面7a、第2表示画面71a、第3表示画面72aに表示されるように、第1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の表示制御を実行する。

【0332】

<第2の設定に基づく演出制御>

(プレミアムモード)

演出カスタマイズ画面（図55(C)参照）に対してプレミアムモードに設定するための操作が行われた場合、実施例2のパチンコ遊技機1では以下のような処理が実行される。副制御基板90のROMには、通常モード用プレミアム演出決定テーブルと、プレミアムモー

10

20

30

40

50

ド用プレミア演出決定テーブルとが記憶されている。これらのプレミア演出決定テーブルは、低確低ベース状態のときに行われた第1特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」となった場合に、プレミア演出を実行するか否かを決定する際に参照されるテーブルであり、いずれも、「プレミア演出あり」と「プレミア演出なし」のそれぞれに対して、乱数値が対応付けられている。また、プレミアモード用プレミア演出決定テーブルでは、通常モード用プレミア演出決定テーブルよりも多くの乱数値が「プレミア演出あり」に対応付けられている。

【0333】

演出制御用マイコン91は、低確低ベース状態で遊技が制御されているときに、第1特別図柄当否判定に係る変動開始コマンドを主制御基板80から受信すると、その変動開始コマンドに含まれている第1特別図柄当否判定の判定結果を示す情報に基づいて、今回の第1特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。ここで、「大当たり」とであると判定した場合は、プレミア演出を実行するか否かを決定するための処理を行う。

【0334】

具体的には、演出制御用マイコン91は、副制御基板90における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新されるプレミア演出実行決定乱数に関して、「大当たり」に係る変動開始コマンドを受信したタイミングの値をプレミア演出実行決定乱数として取得する。そして、通常は、取得したプレミア演出実行決定乱数が、通常モード用プレミア演出決定テーブルにおいて「プレミア演出あり」に対応付けられている乱数値と一致するか否かに基づいて、プレミア演出を実行するか否かを決定する。

【0335】

一方、演出カスタマイズ画面に対してプレミアモードに設定するための操作が行われて、プレミアモードに設定されている場合、演出制御用マイコン91は、取得したプレミア演出実行決定乱数が、プレミアモード用プレミア演出決定テーブルにおいて「プレミア演出あり」に対応付けられている乱数値と一致するか否かに基づいて、プレミア演出を実行するか否かを決定する。

【0336】

上述したように、プレミアモード用プレミア演出決定テーブルでは、通常モード用プレミア演出決定テーブルに比べて、より多くの乱数値が「プレミア演出あり」に対応付けられている。このため、プレミアモードに設定されると、プレミアモードに設定されていない場合に比べて、プレミア演出の出現率が向上する。

【0337】

(一発告知モード)

演出カスタマイズ画面(図55(C)参照)に対して一発告知モードに設定するための操作が行われた場合、実施例2のパチンコ遊技機1では以下のような処理が実行される。副制御基板90のROMには、通常モード用一発告知決定テーブルと、一発告知モード用一発告知決定テーブルとが記憶されている。これらの一発告知決定テーブルは、低確低ベース状態のときに行われた第1特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」となった場合に、一発告知を実行するか否かを決定する際に参照されるテーブルであり、いずれも、「一発告知あり」と「一発告知なし」のそれぞれに対して、乱数値が対応付けられている。また、一発告知モード用一発告知決定テーブルでは、通常モード用一発告知決定テーブルよりも多くの乱数値が「一発告知あり」に対応付けられている。

【0338】

演出制御用マイコン91は、低確低ベース状態で遊技が制御されているときに、第1特別図柄当否判定に係る変動開始コマンドを主制御基板80から受信すると、その変動開始コマンドに含まれている第1特別図柄当否判定の判定結果を示す情報に基づいて、今回の第1特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。ここで、「大当たり」とであると判定した場合は、一発告知を実行するか否かを決定するための処理を行う。

【0339】

具体的には、演出制御用マイコン91は、副制御基板90における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新される一発告知実行決定乱数に関して、「大当たり」に係る変動開始コマンドを受信したタイミングの値を一発告知実行決定乱数として取得する。そして、通常は、取得した一発告知実行決定乱数が、通常モード用一発告知決定テーブルにおいて「一発告知あり」に対応付けられている乱数値と一致するか否かに基づいて、一発告知を実行するか否かを決定する。

【0340】

一方、演出カスタマイズ画面に対して一発告知モードに設定するための操作が行われて、一発告知モードに設定されている場合、演出制御用マイコン91は、取得した一発告知実行決定乱数が、一発告知モード用一発告知決定テーブルにおいて「一発告知あり」に対応付けられている乱数値と一致するか否かに基づいて、一発告知を実行するか否かを決定する。

10

【0341】

上述したように、一発告知モード用一発告知決定テーブルでは、通常モード用一発告知決定テーブルに比べて、より多くの乱数値が「一発告知あり」に対応付けられている。このため、一発告知モードに設定されると、一発告知モードに設定されていない場合に比べて、一発告知の出現率が向上することになる。

【0342】

(先読み低減モード)

20

演出カスタマイズ画面(図55(C)参照)に対して先読み低減モードに設定するための操作が行われた場合、実施例2のパチンコ遊技機1では以下のような処理が実行される。副制御基板90のROMには、通常モード用先読み演出決定テーブルと、先読み低減モード用先読み演出決定テーブルとが記憶されている。これらの先読み演出決定テーブルは、実施例1で上述した事前判定の結果に基づいて、いわゆる先読み演出を実行するか否かを決定する際に参照されるテーブルであり、いずれも、「先読み演出あり」と「先読み演出なし」のそれぞれに対して、乱数値が対応付けられている。また、先読み低減モード用先読み演出決定テーブルでは、通常モード用先読み演出決定テーブルよりも少ない乱数値が「先読み演出あり」に対応付けられている。

【0343】

30

演出制御用マイコン91は、低確低ベース状態で遊技が制御されているときに特図1始動入球コマンドを主制御基板80から受信すると、その特図1始動入球コマンドに含まれている事前判定情報に基づいて、先読み演出を実行可能であるか否かを判定する。具体的には、例えば、事前判定情報に基づいて、対応する第1特別図柄当否判定が実行された場合に、変動時間が所定時間以上である第1特別図柄の変動パターンが選択されるか否かに基づいて、先読み演出を実行可能であるか否かを判定する。ここで、先読み演出を実行可能であると判定した場合、実際に先読み演出を実行するか否かを決定するための処理を行う。

【0344】

40

具体的には、演出制御用マイコン91は、副制御基板90における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新される先読み演出実行決定乱数に関して、先読み演出を実行可能と判定される基となった事前判定情報を含む特図1始動入球コマンドを受信したタイミングの値を先読み演出実行決定乱数として取得する。そして、通常は、取得した先読み演出実行決定乱数が、通常モード用先読み演出決定テーブルにおいて「先読み演出あり」に対応付けられている乱数値と一致するか否かに基づいて、先読み演出を実行するか否かを決定する。

【0345】

一方、演出カスタマイズ画面に対して先読み低減モードに設定するための操作が行われて、先読み低減モードに設定されている場合、演出制御用マイコン91は、取得した先読み演出実行決定乱数が、先読み低減モード用先読み演出決定テーブルにおいて「先読み演出あり」に対応付けられている乱数値と一致するか否かに基づいて、先読み演出を実行す

50

るか否かを決定する。

【0346】

上述したように、先読み低減モード用先読み演出決定テーブルでは、通常モード用先読み演出決定テーブルに比べて、より少ない乱数値が「先読み演出あり」に対応付けられている。このため、先読み低減モードに設定されると、先読み低減モードに設定されていない場合に比べて、先読み演出の出現率が低下することになる。

【0347】

（オートボタン）

演出カスタマイズ画面（図55（C）参照）に対してオートボタンを有効にするための操作が行われた場合、実施例2のパチンコ遊技機1では以下のような処理が実行される。演出制御用マイコン91は、遊技演出の開始に際して、遊技演出の途中で第1演出ボタン63a（又は第2演出ボタン63b）の操作が有効になる有効期間を設定する。これに対して、画像制御用マイコン101は、有効期間が開始されると、第1演出ボタン63a（又は第2演出ボタン63b）を模したボタン画像と、例えば「押せ！」という操作を促す操作促進文字と、有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージとを第1表示画面7aに表示する操作促進演出を実行する。

【0348】

オートボタンの機能が有効ではない場合、上記有効期間中に遊技者が第1演出ボタン63a（又は第2演出ボタン63b）を操作すると、その操作を通知する操作通知コマンドが副制御基板90から画像制御基板100へと送信されて、例えば、所定の演出画像を第1表示画面7aに表示する操作対応演出が実行される。逆に、有効期間中に操作が行われなければ、このような操作対応演出は実行されない。

【0349】

一方、演出カスタマイズ画面に対してオートボタンを有効にするための操作が行われて、オートボタンの機能が有効になっている場合、演出制御用マイコン91は、例えば、上記の有効期間中に、この有効期間の半分の時間が経過したタイミングで、操作対応演出の実行を指示するコマンドを画像制御基板100に送信する。このように、演出カスタマイズ画面に対してオートボタンを有効にするための所定操作を遊技者が行うことによって、第1演出ボタン63a（又は第2演出ボタン63b）を操作しなくても、操作対応演出を実行させることが可能である。

【0350】

（オートボタン）

演出カスタマイズ画面（図55（C）参照）に対して裏ボタン示唆を有効にするための操作が行われた場合、実施例2のパチンコ遊技機1では以下のような処理が実行される。演出制御用マイコン91は、例えば、遊技演出の開始に際して、遊技演出の途中で第1演出ボタン63aの操作が有効になる有効期間を設定する。このように設定される有効期間の中には、上述した操作促進演出が実行されないものがあり、遊技者は、例えば、第1表示画面7aに表示されている演出画像等に基づいて裏ボタンに係る有効期間を特定し、その有効期間中に第1演出ボタン63aを操作して、操作対応演出を発生させる必要がある。

【0351】

一方、演出カスタマイズ画面に対して裏ボタン示唆を有効にするための操作が行われて、裏ボタン示唆の機能が有効になっている場合、演出制御用マイコン91は、例えば、上記の操作促進演出を伴わない有効期間中に、ランプ制御基板107を介して、第1演出ボタン63aに内蔵されたボタンランプを点灯させる。このように、演出カスタマイズ画面に対して裏ボタン示唆を有効にするための所定操作を遊技者が行うことによって、有効期間中にボタン画像、操作促進文字、及び有効期間ゲージが表示されない場合であっても、有効期間中であることを遊技者に示唆（暗示）することが可能である。

【0352】

（高音調整）

演出カスタマイズ画面（図55（C）参照）に対して高音調整を有効にするための操作

10

20

30

40

50

が行われた場合、実施例 2 のパチンコ遊技機 1 では以下のような処理が実行される。高音調整の機能が有効になっていない場合、演出制御用マイコン 9 1 は、例えば、音声制御基板 1 0 6 を介して、遊技演出に伴う第 1 の遊技演出音をスピーカ 6 7 から出力する。

【 0 3 5 3 】

一方、演出カスタマイズ画面に対して高音調整を有効にするための操作が行われて、高音調整の機能が有効になっている場合、演出制御用マイコン 9 1 は、音声制御基板 1 0 6 を介して、第 1 の遊技演出音の高音域をカットした第 2 の遊技演出音をスピーカ 6 7 から出力する。これにより、遊技者にとって耳障りになり難い演出音を出力することが可能である。

【 0 3 5 4 】

〔副制御基板 9 0 による入賞待ちコマンド受信処理〕

次に、図 5 9 を参照しつつ、副制御基板 9 0 において実行される入賞待ちコマンド受信処理について説明する。ここで、図 5 9 は、副制御基板 9 0 において実行される入賞待ちコマンド受信処理を例示するフローチャートである。

【 0 3 5 5 】

遊技制御用マイコン 8 1 は、低確低ベース状態で遊技が制御されているときに、第 1 特別図柄当否判定の権利が保留されていない状態で第 1 特別図柄の変動表示が終了すると、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞待ちの状態であることを通知する入賞待ちコマンドを副制御基板 9 0 に送信する。このように、遊技球の入賞待ちの状態になると、第 1 特別図柄の変動表示に伴って演出図柄を変動表示させる遊技演出が進行しなくなるため、演出制御用マイコン 9 1 は、この入賞待ちコマンドを受信することによって、遊技演出進行状態から遊技演出非進行状態に移行することを特定可能である。

【 0 3 5 6 】

図 5 9 に例示されるように、演出制御用マイコン 9 1 は、まず、上記のように主制御基板 8 0 から送信される入賞待ちコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 1 1）。ここで、入賞待ちコマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 1 1 1：YES）、すなわち、遊技演出非進行状態に移行した場合、遊技演出非進行状態に移行してからの経過時間の計測を開始し（ステップ S 1 1 2）、副制御基板 9 0 の RAM に記憶されている計測中フラグを「ON」に設定する（ステップ S 1 1 3）。この計測中フラグは、遊技演出非進行状態に移行してからの経過時間の計測中であるか否かを示すフラグであり、経過時間の計測が開始されると「ON」に設定され、経過時間の終了に伴って「OFF」に設定される。

【 0 3 5 7 】

演出制御用マイコン 9 1 は、ステップ S 1 1 3 の処理を実行した場合、又は、入賞待ちコマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 1 1 1：NO）、計測中フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップ S 1 1 4）。ここで、計測中フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップ S 1 1 4：NO）、一連の入賞待ちコマンド受信処理が終了して、ステップ S 1 1 1 に処理が戻される。

【 0 3 5 8 】

演出制御用マイコン 9 1 は、計測中フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップ S 1 1 4：YES）、遊技演出非進行状態に移行してから第 1 時間（本実施例 2 では、1 0 秒）が経過したか否かを判定する（ステップ S 1 1 5）。具体的には、ステップ S 1 1 2 の処理によって経過時間の計測が開始されると、経過時間を示す情報（経過時間情報）が副制御基板 9 0 の RAM に格納されて、時間の経過に伴って適宜更新されるため、演出制御用マイコン 9 1 は、この経過時間情報により特定される経過時間が第 1 時間と一致するか否かに基づいて、遊技演出非進行状態に移行してから第 1 時間が経過したか否かを判定する。

【 0 3 5 9 】

演出制御用マイコン 9 1 は、遊技演出非進行状態に移行してから第 1 時間が経過したと判定した場合（ステップ S 1 1 5：YES）、例えば、非遊技中リセット選択画面の表示

10

20

30

40

50

開始を指示するコマンドを画像制御基板 100 に送信することによって、非遊技中リセット選択画面の表示を画像制御用マイコン 101 に開始させる（ステップ S 116）。そして、副制御基板 90 の RAM に記憶されている調整・変更禁止フラグを「ON」に設定する（ステップ S 117）。この調整・変更禁止フラグは、音量・光量調整画面（図 55（B）参照）を表示させた状態での音量・光量調整と、演出カスタマイズ画面（図 55（B）参照）を表示させた状態での演出カスタマイズの変更とが禁止された状態であるか否かを示すフラグであり、非遊技中リセット選択画面の表示開始に伴って「ON」に設定され、非遊技中リセット選択画面の表示終了に伴って「OFF」に設定される。

【0360】

演出制御用マイコン 91 は、ステップ S 117 の処理を実行した場合、又は、遊技演出非進行状態に移行してから第 1 時間が経過していないと判定した場合（ステップ S 115：NO）、遊技演出非進行状態に移行してから第 2 時間（本実施例 2 では、5 分）が経過したか否かを判定する（ステップ S 118）。具体的には、RAM に格納されている経過時間情報により特定される経過時間が第 2 時間と一致するか否かに基づいて、遊技演出非進行状態に移行してから第 2 時間が経過したか否かを判定する。ここで、遊技演出非進行状態に移行してから第 2 時間が経過したと判定した場合（ステップ S 118：YES）、音量・光量をリセットする（ステップ S 119）。具体的には、副制御基板 90 の RAM に記憶されている音量情報が最小音量である「1」を示すように音量情報を更新し、画像制御基板 100 の RAM に記憶されている光量情報が最大光量である「5」を示すように光量情報を更新する処理の実行を指示するコマンドを画像制御基板 100 に送信する。

【0361】

このように、演出制御用マイコン 91 は、第 2 の設定に分類される設定が初期設定から変更されている場合に、低確低ベース状態における第 1 特別図柄当否判定の判定結果に基づく遊技演出が進行しない遊技演出非進行状態に移行してから遊技演出非進行状態が終了することなく第 1 時間が経過すると、非遊技中リセット選択画面の表示を開始する。そして、遊技演出非進行状態に移行してから遊技演出非進行状態が終了することなく（第 1 時間よりも長い）第 2 時間が経過すると、第 1 の設定（ここでは、光量・音量の設定）を初期設定に戻す。

【0362】

〔副制御基板 90 による操作対応処理〕

次に、図 60、61 を参照しつつ、副制御基板 90 において実行される操作対応処理について説明する。ここで、図 60、61 は、副制御基板 90 において実行される操作対応処理を例示するフローチャートである。演出制御用マイコン 91 は、第 1 演出ボタン 63 a、第 2 演出ボタン 63 b、又は十字キーが操作された場合に、以下に説明する操作対応処理を実行する。

【0363】

すなわち、演出制御用マイコン 91 は、図 60 に例示されるように、第 1 演出ボタン検知スイッチ 63 c、第 2 演出ボタン検知スイッチ 63 d、又はキー操作検知スイッチ 63 e からの検知信号が入力されたか否かに基づいて、遊技者による操作が行われたか否かを判定する（ステップ S 120）。ここで、遊技者による操作が行われていないと判定された場合（ステップ S 120：NO）、操作対応処理が終了してステップ S 120 に処理が戻される。

【0364】

ところで、本実施例 2 のパチンコ遊技機 1 では、遊技演出非進行状態に移行してから遊技演出非進行状態が終了することなく第 1 時間（本実施例 2 では、10 秒）が経過したことを条件として、非遊技中リセット選択画面の表示を開始するといった構成が採用されているが、この構成を採用した場合、以下のような問題が生じる可能性がある。すなわち、この構成では、例えば、遊技中の遊技者が、遊技演出非進行状態に移行した直後に十字キーや第 1 演出ボタン 63 a を操作して音量・光量調整や演出カスタマイズを行おうとしているにも拘わらず、遊技演出非進行状態に移行してから第 1 時間が経過して非遊技中リセ

ット選択画面の表示が開始されてしまい、音量・光量調整や演出カスタマイズができない状態になってしまうといった問題が生じる可能性がある。

【0365】

そこで、このような問題が生じるのを抑制すべく、例えば、遊技演出非進行状態に移行してから第1時間が経過するまでの間に、遊技者による操作が行われた場合は、遊技演出非進行状態に移行してからの経過時間の計測を止めることで、非遊技中リセット選択画面を表示しないようにするといった構成を併せて採用することが考えられる。

【0366】

しかしながら、このような構成を安易に採用してしまうと、第2の設定に分類される各種設定を一括リセットすることができなくなるといった別の問題を生じさせる可能性がある。

10

そこで、本実施例2のパチンコ遊技機1では、このような別の問題が生じるのを抑制するために、遊技演出非進行状態に移行してから第1時間が経過する前に遊技者による操作が行われた場合に、遊技演出非進行状態に移行してからの経過時間をリセットし、操作が行われたタイミングを基準にして、改めて経過時間の計測を行うこととしている。演出制御用マイコン91は、具体的には以下のような処理を実行する。

【0367】

すなわち、演出制御用マイコン91は、遊技者による操作が行われたと判定した場合（ステップS120：YES）、副制御基板90のRAMに記憶されている計測中フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS121）。すなわち、遊技演出非進行状態に移行してからの経過時間の計測中であるか否かを判定する。ここで、計測中フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS121：YES）、副制御基板90のRAMに記憶されている経過時間情報が示す経過時間が「0」となるように経過時間をリセットし（ステップS122）、経過時間の計測を改めて開始する（ステップS123）。

20

【0368】

このように、計測中フラグが「ON」に設定されている場合に、ステップS122の処理、及びステップS123の処理を行うことによって、遊技演出非進行状態において遊技者によって行われた最後の操作が行われてから第1時間が経過したタイミングで非遊技中リセット選択画面の表示が開始されるようになり、結果として、上述した複数の問題を同時に解決することが可能である。

30

【0369】

なお、ここでは、遊技演出非進行状態において遊技者による操作が行われた場合に、その操作が行われてから第1時間が経過したタイミングで非遊技中リセット選択画面の表示が開始される場合を例に説明するが、他の実施形態では、遊技演出非進行状態における遊技者による最後の操作が行われてから、例えば、第1時間よりも短い第3時間（例えば、7秒）が経過したタイミングで非遊技中リセット選択画面の表示を開始するようにしてもよい。

【0370】

演出制御用マイコン91は、ステップS123の処理を実行した場合、又は、計測中フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップS121：NO）、遊技演出進行状態であるか否かを判定する（ステップS124）。例えば、主制御基板80から第1特別図柄当否判定に係る変動開始コマンドを受信した後に未だ変動停止コマンドを受信していない状態であれば、遊技演出進行状態であると判定することができる。また、変動停止コマンドを受信してから（特別図柄が停止表示される）確定時間（例えば、0.6秒）が経過する前であれば、遊技演出進行状態であると判定することができる。

40

【0371】

演出制御用マイコン91は、遊技演出進行状態であると判定した場合（ステップS124：YES）、操作促進演出の有効期間中であるか否かを判定する（ステップS125）。演出図柄の変動表示を含む遊技演出中に操作促進演出が実行される場合は、操作促進演

50

出に係る有効期間を示す情報が副制御基板 90 の RAM に記憶される。このため、操作促進演出が実行される場合は、遊技演出が開始されてからの経過時間と、RAM に記憶されている有効期間を示す情報とに基づいて、操作促進演出の有効期間中であるか否かを判定することができる。なお、操作促進演出に係る有効期間を示す情報が副制御基板 90 の RAM に記憶されていない場合は、上記ステップ S 1 2 5 において、操作促進演出の有効期間中ではないと判定される。

【0372】

演出制御用マイコン 91 は、操作促進演出の有効期間中であると判定した場合（ステップ S 1 2 5：YES）、演出ボタンが操作されたか否かを判定する（ステップ S 1 2 6）。具体的には、第 1 演出ボタン 6 3 a の操作を遊技者に促す操作促進演出が実行される場合は、第 1 演出ボタン検知スイッチ 6 3 c からの検知信号の有無に基づいて、第 1 演出ボタン 6 3 a が操作されたか否かを判定する。一方、第 2 演出ボタン 6 3 b の操作を遊技者に促す操作促進演出が実行される場合は、第 2 演出ボタン検知スイッチ 6 3 d からの検知信号の有無に基づいて、第 2 演出ボタン 6 3 b が操作されたか否かを判定する。

10

【0373】

演出制御用マイコン 91 は、演出ボタンが操作されたと判定した場合（ステップ S 1 2 6：YES）、操作対応演出を実行する（ステップ S 1 2 7）。例えば、演出図柄のリーチが成立する前に行われる操作促進演出中に第 1 演出ボタン 6 3 a が操作された場合は、所定のキャラクタがセリフを発する様子を表す演出画像を第 1 表示画面 7 a に表示するセリフ予告と呼ばれる操作対応演出の実行を指示するコマンドを画像制御基板 1 0 0 に送信する。また、例えば、高信頼度リーチ演出の終盤で第 2 演出ボタン 6 3 b の操作を促す操作促進演出が実行され、この操作促進演出の有効期間中に第 2 演出ボタン 6 3 b が操作された場合、遊技演出の開始時に行われた第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」であることを条件として、可動装飾部材 1 4 を動作させると共に、可動装飾部材 1 4 に内蔵された LED、盤面ランプ 5、枠ランプ 6 6 を虹色で発光させる演出の実行を指示するコマンドをランプ制御基板 1 0 7 に送信する。

20

【0374】

一方、演出制御用マイコン 91 は、操作促進演出の有効期間中ではないと判定した場合（ステップ S 1 2 5：NO）、十字キーの左キーまたは右キーが操作されたか否かを判定する（ステップ S 1 2 8）。ここでは、ステップ S 1 2 4 において「YES」と判定されているため、カスタマイズ受付画面（図 5 5（A）参照）、音量・光量調整画面（図 5 5（B）参照）、演出カスタマイズ画面（図 5 5（C）参照）、又は遊技中リセット選択画面（図 5 5（D）参照）が第 3 表示画面 7 2 a に表示された状態であり、遊技者による十字キーの左キーまたは右キーの操作に応じて、これらの画面を切替える必要がある。このような画面の切替え処理を実現するために、演出制御用マイコン 91 は以下の処理を実行する。

30

【0375】

すなわち、演出制御用マイコン 91 は、十字キーの左キーまたは右キーが操作されたと判定した場合（ステップ S 1 2 8：YES）、切替え処理を実行する（ステップ S 1 2 9）。具体的には、例えば、カスタマイズ受付画面の表示中に右キーの操作を検知した場合は、カスタマイズ受付画面を音量・光量調整画面に切替える処理の実行を指示するコマンドを画像制御基板 1 0 0 に送信する。また、例えば、演出カスタマイズ画面の表示中に左キーの操作を検知した場合は、演出カスタマイズ画面を音量・光量調整画面に切替える処理の実行を指示するコマンドを画像制御基板 1 0 0 に送信する。また、例えば、演出カスタマイズ画面の表示中に右キーの操作を検知した場合は、演出カスタマイズ画面を遊技中リセット選択画面に切替える処理の実行を指示するコマンドを画像制御基板 1 0 0 に送信する。

40

【0376】

一方、演出制御用マイコン 91 は、遊技演出進行状態ではないと判定した場合（ステップ S 1 2 4：NO）、すなわち、演出図柄が停止表示されている遊技演出非進行状態であ

50

る場合、副制御基板 90 の RAM に記憶されている調整・変更禁止フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップ S 130）。この調整・変更禁止フラグは、非遊技中リセット選択画面（図 57 参照）の表示開始に伴って「ON」に設定されるフラグであり（図 59 のステップ S 116, 117 参照）、非遊技中リセット選択画面が表示されていないときには「OFF」に設定されている。

【0377】

演出制御用マイコン 91 は、調整・変更禁止フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合（ステップ S 130：NO）、すなわち、非遊技中リセット選択画面が表示されていない場合、第 3 表示画面 72 a に表示される各種画面の切替えが可能な状態であるため、上記ステップ S 125 の処理で「NO」と判定した場合と同様に、上記ステップ S 128 の処理を実行する。

10

【0378】

一方、調整・変更禁止フラグが「ON」に設定されている場合は、非遊技中リセット選択画面（図 57 参照）の表示中であり、十字キーの上キーまたは下キーの操作に応じて、「はい」の選択項目と「いいえ」の選択項目との間でカーソルを移動させる必要がある。このため、演出制御用マイコン 91 は、調整・変更禁止フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップ S 130：YES）、後述するステップ S 132 の処理を実行する。

【0379】

演出制御用マイコン 91 は、十字キーの左キーまたは右キーが操作されていないと判定した場合（ステップ S 128：NO）、又は、調整・変更禁止フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップ S 130：YES）、十字キーの上キーまたは下キーが操作されたことを通知する検知信号がキー操作検知スイッチ 63 e から入力されたか否かに基づいて、十字キーの上キーまたは下キーが操作されたか否かを判定する（ステップ S 132）。ここで、十字キーの上キーまたは下キーが操作されていないと判定された場合（ステップ S 132：NO）、後述するステップ S 137（図 61 参照）に処理が進められる。

20

【0380】

なお、カスタマイズ受付画面（図 55（A）参照）の表示中は、十字キーの左キーまたは右キーを遊技者が操作することによって画面が切り替えられる。その一方で、十字キーの上キーや下キーは、カスタマイズ受付画面の表示中に機能することはない。このため、カスタマイズ受付画面の表示中である場合は、ステップ S 132 の処理で「YES」と判定されることはなく、ステップ S 132 の処理で「NO」と判定されてステップ S 137 に処理が進められる。

30

【0381】

演出制御用マイコン 91 は、十字キーの上キーまたは下キーが操作されたと判定した場合（ステップ S 132：YES）、音量・光量調整画面の表示中であるか否かを判定する（ステップ S 133）。具体的には、副制御基板 100 の RAM には、カスタマイズ受付画面（図 55（A）参照）、音量・光量調整画面（図 55（B）参照）、演出カスタマイズ画面（図 55（C）参照）、及び遊技中リセット選択画面（図 55（D）参照）のうちのどの画面が第 3 表示画面 72 a に表示されているかを示す画面情報が記憶されている。演出制御用マイコン 91 は、ステップ S 133 において、RAM に記憶されている画面情報が示す画面が音量・光量調整画面であるか否かに基づいて、音量・光量調整画面の表示中であるか否かを判定する。

40

【0382】

ところで、図 55（B）～（D）に例示されている音量・光量調整画面、演出カスタマイズ画面、及び遊技中リセット選択画面のうち、十字キーの上キーまたは下キーの操作に応じて増減処理を実行する必要があるのは音量・光量調整画面のみであり、その他 2 つの画面については、十字キーの上キーまたは下キーの操作に応じてカーソルを移動させるカーソル移動処理を実行する必要がある。このため、演出制御用マイコン 91 は、音量・光

50

量調整画面の表示中であると判定した場合（ステップ S 1 3 3：Y E S）、増減処理を実行する（ステップ S 1 3 4）。具体的には、演出制御用マイコン 9 1 は、音量・光量調整画面（図 5 5（A）参照）における「音量」の文字を含む表示オブジェクトが強調表示されている場合、上キーの操作に応じて、音量画像を構成する 5 つの表示オブジェクトの中で強調表示される表示オブジェクトを 1 つ増加させる処理の実行を指示するコマンドを画像制御基板 1 0 0 に送信し、下キーの操作に応じて、音量画像を構成する 5 つの表示オブジェクトの中で強調表示される表示オブジェクトを 1 つ減少させる処理の実行を指示するコマンドを画像制御基板 1 0 0 に送信する。また、演出制御用マイコン 9 1 は、音量・光量調整画面（図 5 5（A）参照）における「光量」の文字を含む表示オブジェクトが強調表示されている場合、上キーの操作に応じて、光量画像を構成する 5 つの表示オブジェクトの中で強調表示される表示オブジェクトを 1 つ増加させる処理の実行を指示するコマンドを画像制御基板 1 0 0 に送信し、下キーの操作に応じて、光量画像を構成する 5 つの表示オブジェクトの中で強調表示される表示オブジェクトを 1 つ減少させる処理の実行を指示するコマンドを画像制御基板 1 0 0 に送信する。

【0 3 8 3】

一方、演出制御用マイコン 9 1 は、音量・光量調整画面の表示中ではないと判定した場合（ステップ S 1 3 3：N O）、すなわち、演出カスタマイズ画面（図 5 5（B）参照）または遊技中リセット選択画面（図 5 5（C）参照）の表示中である場合、図 5 5（B）～（C）に基づいて上述したようにカーソルを移動させる処理の実行を指示するコマンドを画像制御基板 1 0 0 に送信する。

【0 3 8 4】

演出制御用マイコン 9 1 は、十字キーの上キーまたは下キーが操作されていないと判定した場合（ステップ S 1 3 2：N O）、図 6 1 に例示されるように、音量・光量調整画面の表示中であるか否かを判定する（ステップ S 1 3 7）。このステップ S 1 3 7 の判定処理は、上述したステップ S 1 3 3 の処理と同様に行われる。

【0 3 8 5】

演出制御用マイコン 9 1 は、音量・光量調整画面の表示中であると判定した場合（ステップ S 1 3 7：Y E S）、第 1 演出ボタン検知スイッチ 6 3 c からの検知信号の有無に基づいて、上記ステップ S 1 2 0 の処理で遊技者による操作が行われたと判定した操作が、第 1 演出ボタン 6 3 a の操作であるか否かを判定する（ステップ S 1 3 8）。ここで、第 1 演出ボタン 6 3 a の操作であると判定した場合（ステップ S 1 3 8：Y E S）、音量・光量設定処理を実行する（ステップ S 1 3 9）。具体的には、上記ステップ S 1 3 4 の処理で音量に関する増減処理を実行した場合は、副制御基板 9 0 の R A M に記憶されている音量情報が増減処理後の音量を示すように、音量情報を更新する。また、上記ステップ S 1 3 4 の処理で光量に関する増減処理を実行した場合は、増減処理後の光量を通知する情報を含み、画像制御基板 1 0 0 の R A M に記憶されている光量情報を、通知した情報により特定される光量を示すように更新する処理の実行を指示するコマンドを画像制御基板 1 0 0 に送信する。

【0 3 8 6】

演出制御用マイコン 9 1 は、このステップ S 1 3 9 の処理を実行した場合、音量・光量調整画面の表示中ではないと判定した場合（ステップ S 1 3 7：N O）、又は、遊技者による操作が第 1 演出ボタン 6 3 a の操作ではないと判定した場合（ステップ S 1 3 8：N O）、副制御基板 1 0 0 の R A M に記憶されている画面情報に基づいて、演出カスタマイズ画面の表示中であるか否かを判定する（ステップ S 1 4 0）。

【0 3 8 7】

演出制御用マイコン 9 1 は、演出カスタマイズ画面の表示中であると判定した場合（ステップ S 1 4 1 0：Y E S）、カスタマイズ処理を実行する（ステップ S 1 4 1）。具体的には、副制御基板 9 0 の R A M には、第 2 の設定に分類される各種設定の内容を示すカスタマイズ情報が記憶されており、演出制御用マイコン 9 1 は、演出カスタマイズ画面に含まれている各設定の設定変更が反映されるようにカスタマイズ情報を更新する。そして

、カスタマイズ内容報知パターンを設定する（ステップ S 1 4 2）。具体的には、演出カスタマイズ画面に表示される各種設定に関して、「ON」に変更されている設定の個数をカスタマイズ情報に基づいて特定して、カスタマイズ個数報知画像（図 5 6 参照）が報知する演出の個数を決定し、その決定結果を示す情報をカスタム内容報知の設定情報として副制御基板 9 0 の R A M に格納する。また、演出カスタマイズ画面に表示される各種設定に関して「ON」に変更されている設定の内容をカスタマイズ情報に基づいて特定して、特定した設定内容をどのような順番で表示するかを決定し、その決定結果を示す情報をカスタム内容報知の設定情報として副制御基板 9 0 の R A M に格納する。

【 0 3 8 8 】

ステップ S 1 4 2 の処理に続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、上記ステップ S 1 4 2 の処理で R A M に格納された 2 つの設定情報を含み、図 5 6 に基づいて上述したカスタマイズ内容報知（カスタマイズ個数報知画像およびカスタマイズ内容報知画像の表示）の実行を指示するカスタマイズ内容報知コマンドを画像制御基板 1 0 0 に送信する（ステップ S 1 4 3）。これにより、図 5 6 に基づいて上述したように、第 2 の設定に分類される各種設定の中で初期設定とは異なる設定がなされている設定の個数を示すカスタマイズ個数報知画像が表示されると共に、初期設定とは異なる設定がなされている設定の内容を順番に示すようにカスタマイズ内容報知画像が表示される。図 5 6 には、プレミアムモード、先読み低減モード、及び裏ボタン示唆がいずれも「ON」に設定されているために、カスタマイズ内容報知画像が示す文字が「プレミアムモード」、「先読み低減モード」、「裏ボタン示唆」の順で切り替わる様子が例示されている。

【 0 3 8 9 】

演出制御用マイコン 9 1 は、演出カスタマイズ画面の表示中ではないと判定した場合（ステップ S 1 4 0 : N O）、すなわち、遊技中リセット選択画面（図 5 5（D）参照）または非遊技中リセット選択画面（図 5 7 参照）の表示中である場合、「はい」が選択されたか否かを判定する（ステップ S 1 4 4）。具体的には、「はい」の選択項目にカーソルが位置した状態で、第 1 演出ボタン 6 3 a が操作されたことを通知する検知信号が第 1 演出ボタン検知スイッチ 6 3 c から入力されたか否かに基づいて、「はい」が選択されたか否かを判定する。ここで、「はい」が選択されていないと判定された場合（ステップ S 1 4 4 : N O）、一連の操作対応処理が終了してステップ S 1 2 0 に処理が戻される。

【 0 3 9 0 】

一方、演出制御用マイコン 9 1 は、「はい」が選択されたと判定した場合（ステップ S 1 4 4 : Y E S）、カスタマイズ初期化処理を実行する（ステップ S 1 4 5）。具体的には、副制御基板 9 0 の R A M に記憶されているカスタマイズ情報が、第 2 の設定に分類される全ての設定が「O F F」（初期設定）に設定されていることを示す情報となるように、カスタマイズ情報を更新する。

【 0 3 9 1 】

演出制御用マイコン 9 1 は、ステップ S 1 4 5 の処理を実行した場合、又は、「はい」が選択されていないと判定した場合（ステップ S 1 4 4 : N O）、例えば、副制御基板 1 0 0 の R A M に記憶されている調整・変更禁止フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、非遊技中リセット選択画面の表示中であるか否かを判定する（ステップ S 1 4 6）。ここで、非遊技中リセット選択画面の表示中であると判定した場合（ステップ S 1 4 6 : Y E S）、画像制御基板 1 0 0 に非遊技中リセット選択画面の表示を終了させ（ステップ S 1 4 7）、調整・変更禁止フラグを「O F F」に設定する（ステップ S 1 4 8）。そして、非遊技中リセット選択画面の表示が終了した後に、非遊技中リセット選択画面を必要に応じて再度表示するために、ステップ S 1 2 2、1 2 3 の処理と同様に、経過時間をリセットし（ステップ S 1 4 9）、経過時間の計測を開始する（ステップ S 1 5 0）。

【 0 3 9 2 】

なお、ここでは、図 5 9～図 6 1 に基づいて、実施例 2 のパチンコ遊技機 1 を実現するために演出制御用マイコン 9 1 によって実行される処理について説明したが、他の実施形

態では、この演出制御用マイコン 9 1 によって実行される処理の一部を画像制御基板 1 0 0 において実行するようにしてもよい。

【実施例 3】

【0393】

次に、図 6 2 ～ 図 7 3 を参照しつつ、実施例 3 のパチンコ遊技機 1 について説明する。ここで、図 6 2 は、実施例 3 のパチンコ遊技機 1 において、低確低ベース状態における第 1 特別図柄の変動表示に伴って実行される演出の流れを例示する説明図であり、先ずは、図 6 2 を参照しつつ、この演出の流れについて説明する。なお、以下の説明では、実施例 1, 2 のパチンコ遊技機 1 と共通する構成や共通する処理についてはその説明を省略し、主に、実施例 1, 2 のパチンコ遊技機 1 と異なる構成や処理について説明を行う。

10

【0394】

低確低ベース状態において、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞したことに応じて第 1 特別図柄当否判定が実行されると、第 1 特別図柄表示器 4 1 a において第 1 特別図柄が変動表示され、第 1 特別図柄当否判定の判定結果を示す第 1 特別図柄が停止表示される。これに対して、第 1 表示画面 7 a では、第 1 特別図柄の変動表示の開始に伴って演出図柄の変動表示（本実施例では、3 つの図柄列の変動表示）が開始される（図 6 2 (A) 参照）。具体的には、例えば、複数ある演出モード（図 6 4 参照）のうちの 1 つである第 4 通常モードで演出が制御されているときには、演出図柄表示領域 7 b（図 3 参照）において、「1」～「9」の数字が下から上へと縦方向に連続して記された演出図柄の図柄列の一部が表示されるように、各図柄列が横方向に 3 列表示されている（例えば、図 6 6 (A) 参照）。そして、第 1 特別図柄の変動表示が開始されるのに伴って、これらの図柄列が上から下へスクロールするように、3 つの図柄列のスクロール表示が開始される（例えば、図 6 6 (B) 参照）。

20

【0395】

なお、各図柄列の変動表示が開始された直後や、いわゆる擬似連演出が実行された直後は、各図柄列が高速スクロールして演出図柄の視認（識別）が困難な状態となるため、図 6 6 (B) 等の各画面図では、このような状態を表現するために、各図柄列が高速スクロールしている様子がスクロール方向を示す矢印の付いた破線で示されている。

【0396】

一方、本実施例 3 のパチンコ遊技機 1 は、演出図柄の表示態様や変動態様等が、第 1 表示画面 7 a で行われる変動演出（演出図柄の変動表示を含む演出）の演出モードによって異なるという特徴を有している。この演出モード毎の演出図柄の表示態様や変動態様については、後に詳述する。

30

【0397】

図 6 2 の説明に戻り、第 1 特別図柄の変動表示開始時に行われた第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であり、且つ、リーチ演出を実行しないことが決定されている場合、すなわち、リーチ演出が実行されない第 1 特別図柄の変動パターンが選択された場合、第 1 特別図柄の変動表示の終盤でバラケ目（例えば「2 9 4」）を示す 3 つの演出図柄を擬似停止させ、第 1 特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴ってこれら 3 つの演出図柄を本停止させるハズレ報知演出が行われる（図 6 2 (B) 参照）。ここで、「擬似停止」とは、所定位置に表示された演出図柄をほとんど移動させずにその場で揺動させることを言い、以下の説明では、演出図柄を完全に静止させる本停止（単に「停止表示」と呼ぶ場合もある）と区別する場合には、「擬似停止」と呼ぶ場合がある。

40

【0398】

ここまで、第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であり、且つ、リーチ演出が実行されない場合の変動演出について説明したが、第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」である場合や、「ハズレ」であるもののリーチ演出を実行することが決定されている場合、すなわち、リーチ演出が実行される第 1 特別図柄の変動パターンが選択された場合、第 1 特別図柄の変動表示中に、例えば、演出図柄表示領域 7 b（図 3 参照）における有効ライン上に左図柄を擬似停止させ、左図柄と共通する右図柄が有効ライン上へと

50

移動するように右列の図柄列を低速でスクロール表示させるリーチ前演出が行われる（図 6 2（C）参照）。また、リーチ前演出はこれに限らず、演出図柄の変動表示が開始された後に、まずは右図柄を有効ライン上に擬似停止させ、その後に、この右図柄と共通する左図柄が有効ライン上へと移動するように左列の図柄列を低速でスクロール表示させる演出や、演出図柄の変動表示が開始された後に、左図柄および（左図柄と同じ）右図柄が有効ライン上で同時に擬似停止するように、これらの図柄を有効ラインに向けて移動させる演出が、リーチ前演出として実行される場合もある。

【0399】

これらのリーチ前演出が行われた結果として、共通する左図柄および右図柄が有効ライン上に擬似停止すると、リーチ成立となる（図 6 2（D）参照）。このように、左図柄および右図柄として共通する演出図柄が擬似停止してリーチが成立すると、これらの演出図柄（リーチ図柄）と共通する演出図柄が中列における有効ライン上に停止することを遊技者に期待させるリーチ演出が行われる。本実施例 3 では、低確低ベース状態における第 1 特別図柄の変動表示に伴って実行され得るリーチ演出として、図 6 2 に例示されるように、ノーマルショートリーチ、ノーマルロングリーチ、第 1 SP リーチ、第 2 SP リーチ、及び SP SP リーチの 5 種類のリーチ演出が用意されている。

【0400】

ノーマルショートリーチ（図 6 2（E）参照）は、上記 5 種類のリーチ演出の中で当たり信頼度が最も低いリーチ演出である（例えば、当たり信頼度：約 2 %）。このノーマルショートリーチは、後述するノーマルロングリーチに比べて演出実行時間が短いリーチ演出であり、リーチが成立すると、大抵は、ノーマルショートリーチが行われる。このノーマルショートリーチが行われる場合、リーチが成立すると中列の図柄列のスクロール速度が徐々に低下していき、リーチを形成する左図柄および右図柄の間にリーチ図柄と同じ中図柄またはリーチ図柄とは異なる中図柄を擬似停止させる中図柄列のスクロール表示が行われる（例えば、図 6 3（B）参照）。

【0401】

ここで、ノーマルショートリーチで当落を報知する変動演出パターンが設定されている場合、ノーマルショートリーチの終盤で当落報知演出（当たり報知演出またはハズレ報知演出）が行われる（図 6 2（F）参照）。具体的には、今回の第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」である場合には、リーチ図柄と同じ中図柄を有効ライン上に擬似停止させることでゾロ目（例えば「2 2 2」）を示す演出図柄を擬似停止させた後に、これらの演出図柄をそのまま本停止させる当たり報知演出が行われる。一方、今回の第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」である場合には、リーチ図柄とは異なる中図柄を有効ライン上に擬似停止させることでリーチハズレ目（例えば「2 3 2」）を示す演出図柄を擬似停止させた後に、これらの演出図柄をそのまま本停止させるハズレ報知演出が行われる。

【0402】

一方、ノーマルショートリーチから他のリーチ演出に発展する変動演出パターンが設定されている場合、言い換えれば、リーチ前演出、ノーマルショートリーチ、及び他のリーチ演出を実行し得る変動時間の（第 1 特別図柄の）変動パターンが選択されている場合、以下のような演出が行われる。例えば、ノーマルショートリーチ（図 6 2（E）参照）からノーマルロングリーチ（図 6 2（G）参照）に発展してノーマルロングリーチにて当落を報知する変動演出パターンが設定されている場合、ノーマルショートリーチの終盤でノーマルロングリーチへの発展を示唆する所定の発展示唆演出が行われると共に中列の図柄列の高速スクロールが再開されて、ノーマルロングリーチへとリーチ演出が発展する。このノーマルロングリーチでは、例えば、第 1 表示画面 7 a の中央領域にて所定のキャラクタが図柄揃いを期待させる演出表示が行われる。図 6 3（C）には、ノーマルロングリーチが実行されている様子が例示されているが、図柄揃いを期待させる演出表示の図示は省略されている。

【0403】

なお、ノーマルロングリーチは、上記5種類のリーチ演出の中でノーマルショートリーチの次に大当たり信頼度が低いリーチ演出であり（例えば、大当たり信頼度：約4%）、大抵の場合、ノーマルロングリーチから他のリーチ演出に発展せずにノーマルロングリーチにてハズレ報知演出（図62（F）参照）行われるが、今回の第1特別図柄当否判定の判定結果が大当たりであれば、ノーマルロングリーチにて当たり報知演出（図62（F）参照）が行われる場合もある。また、ノーマルロングリーチから他のリーチ演出（本実施例3では、第1SPリーチまたはSPSPリーチ）に発展する変動演出パターンが設定されている場合には、ノーマルロングリーチから第1SPリーチ（図62（H）参照）またはSPSPリーチ（図62（K）参照）にリーチ演出が発展することになる。

【0404】

ここで、第1SPリーチは、ノーマルロングリーチの次に大当たり信頼度が低いリーチ演出であり（例えば、大当たり信頼度：約11%）、ノーマルロングリーチから第1SPリーチに発展する場合、以下のような演出が行われる。すなわち、ノーマルロングリーチの終盤には、中列の図柄列が低速でスクロールし、リーチ図柄と同じ中図柄が有効ライン上を通過した後に中列の図柄列の高速スクロールが再開され、有効ライン上に擬似停止しているリーチ図柄（左図柄および右図柄）が、リーチ状態を維持したまま縮小されつつ、第1表示画面7aの左上方領域および右上方領域へとそれぞれ移動する（図63（D）参照）。そして、第1表示画面7aの中央領域に第1SPリーチ演出画像が表示されて、大当たりを期待させる所定の演出表示が行われる。

【0405】

一方、本実施例3のパチンコ遊技機1では、ノーマルショートリーチ（図62（E）参照）からノーマルロングリーチを経由せずに上記の第1SPリーチ（図62（H）参照）に発展する場合や、ノーマルショートリーチからノーマルロングリーチを経由せずに第2SPリーチ（図62（I）参照）に直接発展する場合や、ノーマルショートリーチからノーマルロングリーチを経由せずにSPSPリーチ（図62（K）参照）に直接発展する場合がある。

【0406】

ここで、第2SPリーチは、第1SPリーチよりも大当たり信頼度が若干高いリーチ演出であり（例えば、大当たり信頼度：約12%）、ノーマルショートリーチから第2SPリーチに発展する場合、以下のような演出が行われる。すなわち、ノーマルロングリーチの終盤には、中列の図柄列が低速でスクロールし、リーチ図柄と同じ中図柄が有効ライン上を通過した後に中列の図柄列の高速スクロールが再開され、有効ライン上に擬似停止しているリーチ図柄（左図柄および右図柄）が、リーチ状態を維持したまま縮小されつつ、第1表示画面7aの左上方領域および右上方領域へとそれぞれ移動する（図63（E）参照）。そして、第1表示画面7aの中央領域に第2SPリーチ演出画像が表示されて、大当たりを期待させる所定の演出表示が行われる。

【0407】

ところで、第1SPリーチと第2SPリーチとは、同様の画面構成にて大当たりを期待させる演出表示が行われるが、これらのリーチ演出は、その演出内容が互いに異なっている。具体的には、第1SPリーチでは、自キャラが敵キャラの攻撃を防ぎ切ったら大当たりとなり、逆に、自キャラが敵キャラの攻撃を防ぎ切れなければハズレとなる演出表示が行われる。一方の第2SPリーチはミッション演出として構成されており、自キャラがミッションに成功すると大当たりとなり、逆に、ミッションに失敗するとハズレとなる演出表示が行われる。

【0408】

第1SPリーチや第2SPリーチに発展した場合、これらのリーチ演出の大当たり信頼度が相対的に低いことから、当落報知演出（図62（J）参照）にてハズレ報知演出の方が当たり報知演出よりも実行され易い。このため、第1SPリーチや第2SPリーチに発展した場合は、遊技者は、これらのSPリーチからSPSPリーチ（図62（K）参照）に発展することを期待することになる。

10

20

30

40

50

【0409】

ここで、SPSPリーチ（図62（K）参照）は、上記5種類のリーチ演出の中で大当たり信頼度が最も高いリーチ演出である。本実施例3では、図62に例示されるように、リーチ成立の直後にSPSPリーチへと直接発展する場合（図62（D）及び（K）参照）と、ノーマルショートリーチおよびノーマルロングリーチを経由してSPSPリーチに発展する場合（図62（E）、（G）、及び（K）参照）と、ノーマルショートリーチおよび第1SPリーチを経由してSPSPリーチに発展する場合（図62（E）、（H）、及び（K）参照）と、ノーマルショートリーチおよび第2SPリーチを経由してSPSPリーチに発展する場合（図62（E）、（I）、及び（K）参照）と、ノーマルショートリーチからSPSPリーチに直接発展する場合（図62（E）及び（K）参照）とがある。

10

【0410】

詳細な説明は省略するが、SPSPリーチでは、第1表示画面7aにSPSPリーチ演出画像が表示されて（図63（F）参照）、自キャラと敵キャラとがバトルするバトル演出が実行されるが、今回の第1特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」である場合は、自キャラが敵キャラに勝利する勝利演出および当たり報知演出が実行され、ハズレである場合は、自キャラが敵キャラに敗北する敗北演出およびハズレ報知演出が実行される。

【0411】

〔画面構成について〕

図63は、低確低ベース状態における第1表示画面7aの画面構成を例示する画面図である。低確低ベース状態のときには、図63（A）に例示されるように、演出図柄表示領域73の下方に、保留アイコン表示領域9cおよび当該アイコン表示領域9eが第1表示画面7a上に形成される。

20

【0412】

＜保留アイコン表示領域9c＞

保留アイコン表示領域9c（図63（A）参照）は、第1特別図柄当否判定が保留されていることを示す保留アイコン（保留表示画像）が表示される表示領域であり、実施例1で例示した第1演出保留表示領域9cに相当する表示領域である。実施例3のパチンコ遊技機1では、特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中といった、特別図柄当否判定および特別図柄の変動表示を直ちに開始できない状況で第1始動口20に遊技球が入賞した場合には、第1特別図柄当否判定の権利が所定数（例えば4つ）を上限として保留される。

30

【0413】

このように、第1特別図柄当否判定の権利が保留された場合、保留アイコン表示領域9cには、第1特図保留表示器43aが示す第1特別図柄当否判定の保留数と同数の保留アイコンが表示される。図63（A）には、第1特別図柄当否判定の保留数が「1」であることを示唆するために、保留アイコン表示領域9cに1個の保留アイコンが表示された状態が例示されている。

【0414】

ところで、上述したSPSPリーチ（図62（K）参照）といった高信頼度のリーチ演出の実行中に保留アイコン表示領域9cに保留アイコンを表示していると、リーチ演出に用いる表示領域が制限されるだけでなく、保留アイコンの表示がリーチ演出の興趣性を低下させる可能性がある。例えば、いわゆる保留先読み演出によって大当たり信頼度が相対的に高いことを示唆する表示態様の保留アイコン（例えば、赤色の保留アイコン）が保留アイコン表示領域9cに表示されている場合、遊技者の意識がその保留アイコンに向けられ易く、実行中のリーチ演出の演出効果が著しく低下する可能性がある。

40

【0415】

このため、本実施例3のパチンコ遊技機1では、図62（C）に基づいて上述したリーチ前演出中や、図62（E）に基づいて上述したノーマルショートリーチ中は、保留アイコン表示領域9cを構成する表示オブジェクト（本実施例3では、保留アイコンの台座）や保留アイコンを表示する一方（図63（A）及び（B）参照）、ノーマルロングリーチよりも大当たり信頼度が高いリーチ演出の実行中は、保留アイコン表示領域9cを構成す

50

る表示オブジェクトや保留アイコンを第1表示画面7aに表示しない構成が採用されている(図63(C)~(F)参照)。

【0416】

＜当該アイコン表示領域9e＞

当該アイコン表示領域9eは、第1特別図柄の変動中であることを示唆する変動示唆画像としての「当該アイコン」を表示する表示領域である。当該アイコンは、第1特別図柄の変動表示の開始に伴って当該アイコン表示領域9eに表示され(例えば、図63(A)参照)、例えば、第1特別図柄の変動表示が終了するタイミングで当該アイコン表示領域9eから消去される。ただし、当該アイコンの消去タイミングはこれに限定されるものではなく、第1特別図柄の変動表示中に当該アイコンを消去してもよく、例えば、SPSPリーチ発展時やSPSPリーチの途中で当該アイコンを消去するようにしてよい。

10

【0417】

ところで、特別図柄の変動表示が行われておらず、且つ特別図柄当否判定の権利が保留されていない状態で第1始動口20に遊技球が入賞した場合、第1特別図柄の変動表示の開始に伴って当該アイコン表示領域9eに当該アイコンが表示される。一方、保留アイコン表示領域9cに保留アイコンが表示されている状態で、当該アイコン表示領域9eに表示されている当該アイコンに対応する図柄の変動表示が終了すると、保留アイコン表示領域9cに表示されている最先の保留アイコン(当該アイコン表示領域9eに最も近い位置に表示されている保留アイコン)に対応する第1特別図柄当否判定が実行される。そして、この第1特別図柄当否判定の実行に応じて第1特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、最先の保留アイコンが保留アイコン表示領域9cから当該アイコン表示領域9eにシフトして、新たな当該アイコンとして表示されることになる。このように、当該アイコン表示領域9eにシフトした保留アイコン(ここでは、当該アイコン)は、保留アイコン表示領域9cに表示されていたときに比べて大きく表示される(図63(A)参照)。このため、遊技者に対して、保留アイコン表示領域9cに表示されている保留アイコンよりも、当該アイコン表示領域9eに表示されている当該アイコンに注目させることが可能である。

20

【0418】

なお、上記最先の保留アイコンとは異なる他の保留アイコンが保留アイコン表示領域9cに表示されている場合、当該アイコン表示領域9eへの最先の保留アイコンのシフトに伴い、保留アイコン表示領域9cにおいて、他の保留アイコンが当該アイコン表示領域9eに近づく方向にシフトする。ここまでの説明から明らかなように、実施例3のパチンコ遊技機1では、保留アイコン表示領域9cに表示されていた保留アイコンに対応する当該アイコンが当該アイコン表示領域9eに表示される場合があるため、以下の説明では、保留アイコンと当該アイコンとを区別しない場合には、これらを総称して単に「アイコン」と呼ぶ場合がある。

30

【0419】

(変動開始時の画面構成)

低確低ベース状態のときに保留されていた第1特別図柄当否判定が実行されると、第1特別図柄の変動表示が開始され、これに伴い、アイコンのシフト処理が行われる。具体的には、例えば、第1特別図柄当否判定の2つの権利が保留された状態で1つ目の第1特別図柄当否判定が実行された場合は、図63(A)に例示されるように、保留アイコン表示領域9cに表示されている2つの保留アイコンのうちの1つ目の保留アイコンを当該アイコン表示領域9eへとシフトさせ、且つ、2つ目の保留アイコンを保留アイコン表示領域9cにおいて1つ目の保留アイコンが表示されていた表示位置へとシフトさせるシフト処理が行われる。加えて、第1特別図柄の変動表示の開始に伴って、3つの図柄列の高速スクロールが開始される(図63(A)参照)。

40

【0420】

この3つの図柄列の高速スクロールが開始された直後は、演出図柄表示領域7bに3つの図柄列それぞれの一部の演出図柄が第1表示画面7aに表示されると共に、これら3つ

50

の図柄列の一部の演出図柄が重畳表示されるように、第1表示画面7aの全体領域に所定の背景画像が表示される(図63(A)参照)。例えば、後述する第4通常モードで演出が制御されているときには、第4通常モード専用背景画像(選択楽曲演出画像:図65参照)が第1表示画面7aの全体領域に表示され、その背景画像に対応する「第4通常モード」という演出モード名称が第1表示画面7aの右上領域に表示される。そして、3つの図柄列の高速スクロール中は、3つの図柄列を構成する演出図柄が半透明で表示されるため、遊技者は、3つの図柄列を構成する演出図柄を通して、演出モードに応じた背景画像を視認することが可能である。

【0421】

なお、図63(A)には、第1表示画面7aの全体領域に第4通常モード専用背景画像が表示され、「第4通常モード」という演出モード名称が第1表示画面7aの右上領域に表示された状態が例示されているが、第1通常モードで演出が制御されているときには、第1通常モード専用背景画像が第1表示画面7aの全体領域に表示されると共に、「第1通常モード」という演出モード名称が第1表示画面7aの右上領域に表示される(例えば、図65、図68、及び図69参照)。また、第2通常モードで演出が制御されているときには、第2通常モード専用背景画像が第1表示画面7aの全体領域に表示されると共に、「第2通常モード」という演出モード名称が第1表示画面7aの右上領域に表示される(例えば、図65、図70参照)。また、第3通常モードで演出が制御されているときには、第3通常モード専用背景画像が第1表示画面7aの全体領域に表示されると共に、「第3通常モード」という演出モード名称が第1表示画面7aの右上領域に表示される(例えば、図65、図71～図73参照)。

【0422】

(ノーマルショートリーチ中の画面構成)

図63の説明に戻り、3つの図柄列の高速スクロールが開始された後、各図柄列のスクロール速度が徐々に低下していき、左図柄および右図柄として共通する演出図柄が擬似停止してリーチが成立し、ノーマルショートリーチ(図62(E)参照)に発展する場合がある。このように、ノーマルショートリーチに発展した場合は、リーチ成立前に第1表示画面7aに表示されていた背景画像が継続して表示され、この背景画像が表示された状態で、ノーマルショートリーチに係る所定の演出表示が行われる(図63(B)参照)。

【0423】

なお、本実施例3では、ノーマルショートリーチ中に表示される背景画像が、ノーマルショートリーチの終了時まで継続して表示される場合を例に説明するが、ノーマルショートリーチから他のリーチ演出に発展する場合は、ノーマルショートリーチの途中で背景画像を他の演出画像に変化させるようにしてもよい。例えば、ノーマルショートリーチからノーマルロングリーチ(図62(G)参照)へとリーチ演出が発展する場合は、ノーマルショートリーチの途中でノーマルロングリーチを示唆するロング示唆画像へと背景画像を変化させ、ノーマルショートリーチから第1SPリーチ(図62(H)参照)へとリーチ演出が発展する場合は、ノーマルショートリーチの途中で第1SPリーチを示唆する第1SP示唆画像へと背景画像を変化させ、ノーマルショートリーチから第2SPリーチ(図62(I)参照)へとリーチ演出が発展する場合は、ノーマルショートリーチの途中で第2SPリーチを示唆する第2SP示唆画像へと背景画像を変化させるといった構成が一例として挙げられる。

【0424】

(ノーマルロングリーチ中の画面構成)

一方、ノーマルショートリーチから発展したノーマルロングリーチ中は、図63(C)に例示されるように、リーチ図柄(例えば、左3図柄および右3図柄)が演出図柄表示領域7bにおける有効ライン上に擬似停止した状態で、所定のノーマルロングリーチ演出画像が第1表示画面7aの全体領域に表示される。これにより、ノーマルロングリーチ中に、第1表示画面7aの中央領域にて所定のキャラクタが図柄揃いを期待させる演出表示が行われる。

【0425】

なお、本実施例3では、ノーマルショートリーチ中は、リーチ成立前（リーチ前演出中）から表示されている背景画像が継続して表示されるものの、ノーマルショートリーチよりも大当たり信頼度が高い他のリーチ演出中は、専用のリーチ演出画像が第1表示画面7aの全体領域に表示される。このように、各リーチ演出に専用のリーチ演出画像が表示されているときに、今回の変動演出と直接は関係しない保留アイコンや保留アイコン表示領域9cを構成する表示オブジェクトを表示すると、リーチ演出画像の視認性を低下させて、結果として、各リーチ演出の興趣性を低下させる可能性がある。このため、本実施例3では、ノーマルロングリーチ中、第1SPリーチ中、第2SPリーチ中、SPSPリーチ中は、保留アイコンおよび保留アイコン表示領域9cを構成する表示オブジェクト（ここでは、各保留アイコンの台座）を表示しないこととしている（図63（C）～（F）参照）。

10

【0426】

（第1SPリーチ中の画面構成）

続いて、第1SPリーチ中は、図63（D）に例示されるように、リーチ図柄を構成する左図柄が第1表示画面7aの左上方領域に小さく擬似停止表示されると共に、リーチ図柄を構成する右図柄が第1表示画面7aの右上方領域に小さく擬似停止表示された状態で、所定の第1SPリーチ演出画像が第1表示画面7aの全体領域に表示される。

【0427】

（第2SPリーチ中の画面構成）

また、第2SPリーチ中は、図63（E）に例示されるように、リーチ図柄を構成する左図柄が第1表示画面7aの左上方領域に小さく擬似停止表示されると共に、リーチ図柄を構成する右図柄が第1表示画面7aの右上方領域に小さく擬似停止表示された状態で、所定の第2SPリーチ演出画像が第1表示画面7aの全体領域に表示される。

20

【0428】

（SPSPリーチ中の画面構成）

また、SPSPリーチ中は、図63（F）に例示されるように、リーチ図柄を構成する左図柄が第1表示画面7aの左上方領域に小さく擬似停止表示されると共に、リーチ図柄を構成する右図柄が第1表示画面7aの右上方領域に小さく擬似停止表示された状態で、所定のSPSPリーチ演出画像が第1表示画面7aの全体領域に表示される。

30

【0429】

（演出図柄の構成について）

なお、図63には表れていないが、本実施例3では、第4通常モードで演出が制御されているとき以外（第1通常モードから第3通常モードのいずれかで演出が制御されているとき）は、演出図柄表示領域7bに表示される演出図柄は、演出図柄を他の演出図柄と識別するための識別情報（本実施形態では、数字）に対して、所定の人物を表すキャラクタ画像が付加された構成となっている（図66～図73参照）。本実施例では、識別情報が数字である場合を例に説明するが、識別情報は、演出図柄を他の演出図柄と識別可能な情報であれば、数字に限定されるものではなく、例えばアルファベットや記号等であってもよい。

40

【0430】

これに対して、第1表示画面7aの左上方領域および右上方領域に小さく表示されるリーチ図柄にキャラクタ画像を付加しておく、小さいリーチ図柄の視認性を低下させたり、各リーチ演出の興趣性を却って低下させたりする可能性がある。このため、本実施例3では、第1表示画面7aの左上方領域および右上方領域にリーチ図柄（左図柄および右図柄）を小さく擬似停止表示しているときには、キャラクタ画像が付加されていないリーチ図柄を表示することとしている。

【0431】

〔演出モードの変化について〕

図64は、低確低ベース状態における各種演出モードについて説明するための説明図で

50

ある。実施例3のパチンコ遊技機1では、低確低ベース状態における第1特別図柄の変動表示に伴って第1表示画面7aやスピーカ67、盤面ランプ5、枠ランプ66等を用いて行われる変動演出に係る通常の演出モード（通常演出モード）として、第1通常モード、第2通常モード、第3通常モード、及び第4通常モードの4種類の通常演出モードが用意されている（図64参照）。

【0432】

実施例3のパチンコ遊技機1では、演出制御用マイコン91によって、一の通常演出モードで第1特別図柄および演出図柄の変動表示（図柄変動）が行われた回数である変動回数がカウントされており、カウントされた変動回数が所定回数（例えば、15回）に達すると、一の通常演出モードが他の通常演出モードに変化する。例えば、第1通常モードで行われた図柄変動の変動回数が所定回数に達すると、第1通常モードが、第2通常モード、第3通常モード、又は第4通常モードに変化する。また、例えば、第2通常モードで行われた図柄変動の変動回数が所定回数に達すると、第2通常モードが、第1通常モード、第3通常モード、又は第4通常モードに変化する。また、例えば、第3通常モードで行われた図柄変動の変動回数が所定回数に達すると、第3通常モードが、第1通常モード、第2通常モード、又は第4通常モードに変化する。また、例えば、第4通常モードで行われた図柄変動の変動回数が所定回数に達すると、第4通常モードが、第1通常モード、第2通常モード、又は第3通常モードに変化する。

【0433】

なお、移行先の通常演出モードは、例えば、演出制御用マイコン91による演出抽選によって決定される。副制御基板90のROMには、第1通常モードの移行先の通常演出モードを選択する際に参照される第1通常モード用・移行先選択テーブルと、第2通常モードの移行先の通常演出モードを選択する際に参照される第2通常モード用・移行先選択テーブルと、第3通常モードの移行先の通常演出モードを選択する際に参照される第3通常モード用・移行先選択テーブルと、第4通常モードの移行先の通常演出モードを選択する際に参照される第4通常モード用・移行先選択テーブルとが記憶されている。これらの移行先選択テーブルは、移行先となり得る3つの通常演出モードに対して、互いに異なる乱数値が対応付けられている。

【0434】

例えば、第1通常モードの移行先となる通常演出モードを選択する場合、演出制御用マイコン91は、以下のような処理を実行する。すなわち、演出制御用マイコン91は、第1通常モードで行われた図柄変動の変動回数が所定回数に達すると、副制御基板90における乱数更新処理によって適宜更新される移行先選択乱数に関して、変動回数が所定回数に達した際の乱数値を、移行先選択乱数として取得する。これに対して、第1通常モード用・移行先選択テーブルでは、第2通常モード、第3通常モード、及び第3通常モードのそれぞれに対して互いに異なる乱数値が対応付けられており、演出制御用マイコン91は、取得した移行先選択乱数と一致する乱数値が対応付けられている一の通常演出モードを第1通常モード用・移行先選択テーブルから読み出すことによって、移行先となる通常演出モードを選択する。

【0435】

なお、移行先選択テーブルで規定されている通常演出モードの組み合わせと、各通常演出モードに対応付けられている乱数値が異なるものの、第2通常モード、第3通常モード、又は第4通常モードを他の通常演出モードに移行させる場合にも、同様の処理を行うことによって、移行先となる通常演出モードを選択することが可能である。

【0436】

ところで、第1SPリーチ、第2SPリーチ、SPSPリーチといった大当たり信頼度が相対的に高いリーチ演出においてハズレ報知演出が実行された場合、遊技者は、当たり報知演出が実行されなかったことに対する嫌な気持ちを上手く切り替えることができず、結果として、遊技を止めてしまう可能性がある。

【0437】

このような問題が生じるのを抑制するために、本実施例3のパチンコ遊技機1では、第1SPリーチや第2SPリーチ、SPSPリーチでハズレ報知演出が実行された場合は、上記変動回数が所定回数に達したか否かに関わらず、これらのリーチ演出が実行された図柄変動の次の図柄変動から、これらのリーチ演出に発展する直前の通常演出モードを他の通常演出モードに変化させることとしている。例えば、第1特別図柄および演出図柄の変動表示中であって、リーチ前演出中やノーマルショートリーチ中に第2通常モードで演出が実行されており、ノーマルショートリーチから発展した第2SPリーチでハズレ報知演出が実行された場合は、上述した移行先選択乱数および第2通常モード用・移行先選択テーブルを用いた演出抽選を実行し、その演出抽選の結果に基づいて、移行先となる通常演出モードを選択する。そして、第2SPリーチでハズレ報知演出が実行された図柄変動の次の図柄変動の開始に伴って、第2通常モードを、上記演出抽選により選択した通常演出モードに変化させる。

10

【0438】

このように、大当たり信頼度が相対的に高いリーチ演出でハズレ報知演出が実行された場合に、通常演出モードを他の通常演出モードに変化させることで、ノーマルショートリーチ等と比較すると当たり報知演出が実行され易い第1SPリーチや第2SPリーチ、SPSPリーチが実行されたにも拘わらず当たり報知演出が実行されずに残念に思っている遊技者の気持ちの切り替えを促し、結果として、遊技者の不快感の低減に寄与することが可能である。

【0439】

20

なお、実施例3のパチンコ遊技機1では、大当たり信頼度が相対的に高い場合、すなわち、低確低ベース状態における第1特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」である場合や、「ハズレ」であるものの変動時間が相対的に長い第1特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンで第1特別図柄が変動表示されているときに、上述した4種類の通常演出モードのいずれかの通常演出モードが、他の演出モードに移行する場合がある。すなわち、いずれかの通常演出モードが、通常演出モードに比べて大当たり信頼度が高い演出モードであるチャンスモードに移行したり、チャンスモードよりも更に大当たり信頼度が高い激アツモードに移行したり、或いは、チャンスモードを経由して激アツモードに移行したりする場合がある。

【0440】

30

また、詳細な説明は省略するが、第1特別図柄当否判定の権利が保留された場合に、この第1特別図柄当否判定が実行されるのに先立って、大当たりか否かを事前判定すると共に、実際に第1特別図柄当否判定が実行された場合に選択される第1特別図柄の変動パターンを特定する事前判定処理が遊技制御用マイコン81によって実行されることがある。そして、この事前判定結果に基づいて、事前判定処理の対象となった第1特別図柄当否判定が実行される前に、通常演出モードがチャンスモードに移行したり、通常演出モードが激アツモードに移行したり、通常演出モードがチャンスモードを経由して激アツモードに移行したりする場合もある。また、事前判定処理の対象である第1特別図柄当否判定が実行される前に通常演出モードがチャンスモードに移行し、この第1特別図柄当否判定が実行されたことに応じて行われる第1特別図柄の変動表示中に、チャンスモードが激アツモードへと移行する場合もある。

40

【0441】

このように、実施例3のパチンコ遊技機1では、通常演出モードがチャンスモードや激アツモードに移行する場合があるため、上記のようなモード移行演出を行うことによって、大当たりに対する遊技者の期待感を向上させ、高い演出効果を得ることが可能である。

【0442】

しかしながら、上記のようなモード移行演出は、第1特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であり、且つ、第1特別図柄の変動パターンとして変動時間が相対的に短い変動パターンが選択された場合には実行され難いという特徴がある。このため、遊技者がなかなか大当たりを引き当てられず、且つ、変動時間が相対的に短い第1特別図柄の変動パタ

50

ーンしか選択されない期間が長く続いてしまうと、高信頼度のリーチ演出が実行されないことと相まって、徐々に興趣性が低下して行くことが考えられる。

【0443】

そこで、実施例3のパチンコ遊技機1では、通常演出モード間で演出モードを移行させることによって、演出図柄が重畳表示される背景画像を変化させたり、演出図柄の表示態様を変化させたり、演出図柄の変動態様を変化させたり、演出図柄を構成するキャラクタ画像と類似する演出画像である類似画像を用いたセリフ演出を行ったり、数字とキャラクタ画像とを合成して演出図柄を形成する合成演出を行ったりすることで、上記のような興趣性の低下を抑制することとしている。

【0444】

〔各通常演出モードの特徴〕

次に、図65を参照しつつ、各通常演出モードの特徴について説明する。ここで、図65は、各通常演出モードの特徴を例示する一覧表である。図64に基づいて上述したように、実施例3のパチンコ遊技機1では、低確低ベース状態における第1特別図柄の変動表示中に行われる演出に係る通常の演出モードとして、第1通常モード、第2通常モード、第3通常モード、及び第4通常モードが用意されている。

【0445】

＜楽曲選択＞

実施例3のパチンコ遊技機1では、第4通常モードで演出が制御されているときには、後述する楽曲選択画面が表示され、遊技者は、この楽曲選択画面に対する所定操作を行うことによって、第1表示画面7aやスピーカ67等を用いて再生される楽曲を任意に選択することが可能である（図65参照）。一方の第1通常モード～第3通常モードの3つの通常演出モードでは、上記の楽曲選択画面は表示されず、遊技者が任意に楽曲を選択することは不可能となっている（図65参照）。

【0446】

＜背景画像＞

図65に例示されるように、第1通常モードで演出が制御されているときには、他の通常演出モードのときには表示されない第1通常モード専用背景画像が第1表示画面7aに表示され、第2通常モードで演出が制御されているときには、他の通常演出モードのときには表示されない第2通常モード専用背景画像が第1表示画面7aに表示され、第3通常モードで演出が制御されているときには、他の通常演出モードのときには表示されない第3通常モード専用背景画像が第1表示画面7aに表示される。

【0447】

一方、第4通常モードで演出が制御されているときには、他の通常演出モードで演出が制御されているときとは異なり、パチンコ遊技機1で再生可能な複数の楽曲のいずれかを選択するための楽曲選択画面が第3表示画面72a（図1参照）に表示されており、遊技者は、実施例2で上述した十字キーと、第1演出ボタン63a（図1参照）とを用いた所定操作を行うことによって、いずれかの楽曲を選択することが可能である。第4通常モードで演出が制御されているときに、所定操作によっていずれかの楽曲が選択されると、選択された楽曲に係る演出画像である選択楽曲演出画像（選択楽曲の動画）が第1表示画面7aに表示される（図65参照）。

【0448】

なお、遊技者によって楽曲が選択されていないときには、演出制御用マイコン91は、再生可能ないずれかの楽曲を演出抽選により選択し、選択した楽曲に係る演出画像である楽曲演出画像（楽曲の動画）を、画像制御基板100を介して第1表示画面7aに表示させる。そして、演出抽選によって選択された楽曲演出画像の表示が終了する際に、遊技者による楽曲選択が行われていなければ、上記演出抽選が再度実行され、新たに選択された楽曲に係る楽曲演出画像が第1表示画面7aに表示される。また、上記楽曲選択画面では、複数の楽曲のいずれかとは別にランダム再生を選択することが可能であり、遊技者がこのランダム再生を選択すると、第1表示画面7aに表示される楽曲演出画像が自動的に変

10

20

30

40

50

化することになる。

【0449】

< B G M >

また、図65に例示されるように、第1通常モードで演出が制御されているときには、第1通常モード専用背景画像に対応する第1通常モード専用BGMがスピーカ67から出力され、第2通常モードで演出が制御されているときには、第2通常モード専用背景画像に対応する第2通常モード専用BGMがスピーカ67から出力され、第3通常モードで演出が制御されているときには、第3通常モード専用背景画像に対応する第3通常モード専用BGMがスピーカ67から出力される。

【0450】

一方、第4通常モードで演出が制御されているときには、遊技者によって選択された選択楽曲に係る選択楽曲演出画像か、或いは、上記演出抽選によって自動的に選択された楽曲に係る楽曲演出画像が第1表示画面7aに表示される。このため、第4通常モードで演出が制御されているときには、第1表示画面7aに表示されている楽曲演出画像に対応する、任意に或いは自動的に選択された選択楽曲が、第4通常モード専用BGMとしてスピーカ67から出力される（図65参照）。

【0451】

< 保留・当該アイコンの通常表示態様 >

ところで、保留アイコン表示領域9c（図63（A）参照）に表示される保留アイコンは、通常は、大当たり信頼度がどの程度であることを示唆しない通常表示態様の保留アイコンとして表示されており、この通常表示態様の保留アイコンは、対応する第1特別図柄当否判定が実行されると、当該アイコン表示領域9eに移動して当該アイコンとして表示される。

【0452】

その一方で、実施例3のパチンコ遊技機1では、低確低ベース状態において第1特別図柄当否判定の権利が保留されたことに応じて行われた上記事前判定処理の結果に基づいて、保留アイコン表示領域9cに表示されている通常表示態様の保留アイコンを、大当たり信頼度がどの程度であることを示唆する特別表示態様の保留アイコンに変化させるアイコン変化演出が行われる場合がある。このアイコン変化演出が行われると、通常表示態様の保留アイコン（例えば、白色の保留アイコン）が、特別表示態様の保留アイコンとして、青色、緑色、赤色、金色、虹色といった大当たり信頼度を示唆する色の保留アイコンに変化する。ここで例示した大当たり信頼度を示唆する色は、大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並んでおり、実施例3では、青色の保留アイコンの大当たり信頼度は約1%に設定され、緑色の保留アイコンの大当たり信頼度は約10%に設定され、赤色の保留アイコンの大当たり信頼度は約40%に設定され、金色の保留アイコンの大当たり信頼度は約65%に設定され、虹色の保留アイコンの大当たり信頼度は100%に設定されている。

【0453】

ここまで、保留アイコンが保留アイコン表示領域9cに表示されているときにその表示色が1回だけ変化するアイコン変化演出について説明したが、実施例3のパチンコ遊技機1では、他のアイコン変化演出が行われる場合もある。すなわち、例えば、白色の保留アイコンが、保留アイコン表示領域9cに表示されているときに、青色の保留アイコンに変化し、更に緑色の保留アイコンに変化するというように、1つの保留アイコンを対象としてその保留アイコンの表示色が複数回変化するアイコン変化演出が行われる場合もある。また、保留アイコン表示領域9cから当該アイコン表示領域9eにシフトした白色の保留アイコンが当該アイコンとして表示されているときに、その表示色が変化するアイコン変化演出が行われる場合もある。

【0454】

また、保留アイコン表示領域9cに表示されている保留アイコンの表示色が変化し、その後、その保留アイコンが当該アイコン表示領域9eにシフトして当該アイコンとして表示されているときにその表示色が変化するというように、保留アイコン表示領域9cと当

10

20

30

40

50

該アイコン表示領域 9 e の両方でアイコンの表示色が変化するアイコン変化演出が行われる場合もある。また、保留アイコンを最初から白色以外の表示色（例えば青色）で表示させるアイコン変化演出や、その初期色が白色以外である保留アイコンの表示色をより上位の表示色へと変化させるアイコン変化演出が行われる場合もある。

【0455】

なお、実施例 3 のパチンコ遊技機 1 では、保留アイコン表示領域 9 c に表示されていた保留アイコンが、当該アイコン表示領域 9 e にシフトしてそのまま当該アイコンとして表示される場合があるため、以下の説明では、保留アイコンと当該アイコンとを区別しない場合には、これらを総称して単に「アイコン」と呼ぶ場合がある。

【0456】

ここまで、保留アイコンや当該アイコンを対象とするアイコン変化演出について説明したが、このアイコン変化演出が行われないうちは、以下のような問題が生じる可能性がある。すなわち、上述したように、通常演出モードを他の通常演出モードへと移行させることによって、第 1 表示画面 7 a に表示される背景画像と、スピーカ 6 7 から出力される BGM とが変化するため、大当たりを期待させる演出がなかなか行われないうちであっても、演出に変化が生じるため、興趣性の低下の抑制に寄与することが可能である。

【0457】

一方、アイコン変化演出が行われないうちの場合に、第 1 通常モードで演出が制御されているときと、第 2 通常モードで演出が制御されているときと、第 3 通常モードで演出が制御されているときと、第 4 通常モードで演出が制御されているときとで、表示態様が完全と同じである通常表示態様の保留アイコンや当該アイコンを表示するといった構成では、保留アイコンや当該アイコンに関しては、演出モードの移行に伴う変化が乏しく、興趣性の低下の抑制が十分ではないと考えられる。

【0458】

そこで、実施例 3 のパチンコ遊技機 1 では、興趣性の低下を抑制すべく、4 種類ある通常演出モードによって形状や大きさが異なる保留アイコンや当該アイコンを表示するといった構成が採用されている（図 6 5 参照）。具体的には、図 6 5 に例示されるように、第 1 通常モードで演出が制御されているときには、通常表示態様の保留アイコンや当該アイコンとして、第 1 通常モード専用アイコン（例えば、六角形の保留アイコンや当該アイコン：図 6 8（A）参照）を表示し、第 2 通常モードで演出が制御されているときには、通常表示態様の保留アイコンや当該アイコンとして、第 2 通常モード専用アイコン（例えば、ひし形の保留アイコンや当該アイコン：図 7 0（A）参照）を表示する。また、第 3 通常モードで演出が制御されているときには、通常表示態様の保留アイコンや当該アイコンとして、第 3 通常モード専用アイコン（例えば、逆三角形の保留アイコンや当該アイコン：図 7 1（A）参照）を表示し、第 4 通常モードで演出が制御されているときには、通常表示態様の保留アイコンや当該アイコンとして、第 4 通常モード専用アイコン（例えば、音符の形をした保留アイコンや当該アイコン：図 6 6（A）参照）を表示する。

【0459】

このような構成を採用することで、アイコン変化演出を行わなくても、通常演出モードを他の演出モードへと移行させることによって、保留アイコンや当該アイコンの通常表示態様を変化させることが可能であるため、アイコン変化演出との相乗効果によって、興趣性の低下の抑制に効果的に寄与することが可能である。

【0460】

なお、実施例 3 のパチンコ遊技機 1 では、通常演出モード毎に保留アイコンや当該アイコンの通常表示態様を異ならせる一方で、保留アイコンや当該アイコンの特別表示態様（アイコン変化演出が行われた後の保留アイコンや当該アイコンの表示態様）を通常演出モード間で共通化するという構成が採用されている。例えば、第 1 通常モードと第 4 通常モードとを比較した場合、第 1 通常モードでは、通常表示態様のアイコンとして六角形のアイコン（図 6 8（A）参照）が表示されるのに対して、第 4 通常モードでは、通常表示態様のアイコンとして音符の形をしたアイコン（図 6 6（A）参照）が表示され、両者の

10

20

30

40

50

アイコンを比較した場合に、通常表示態様が互いに異なっている。一方、第1通常モードでは、アイコン変化演出が行われると六角形のアイコンが（大当たり信頼度を示唆する色の）円形のアイコン（図68（A）参照）に変化するのに対して、第4通常モードでは、アイコン変化演出が行われると音符の形をしたアイコンが（大当たり信頼度を示唆する色の）円形のアイコンに変化し（図66（H）及び（I）参照）、両者のアイコンを比較した場合に、特別表示態様が互いに共通している。ここでは、第1通常モードと第4通常モードとを挙げて比較説明を行ったが、他の複数の通常演出モードを比較した場合にも、同様のことが言える。

【0461】

例えば、アイコン変化演出後のアイコンの表示態様（特別表示態様）を、通常演出モード毎に異ならせる構成を安易に採用してしまうと、アイコンの表示色、形状、大きさ等が通常演出モードの種類によって異なることとなり、アイコン変化演出後のアイコンの表示態様に基づいて大当たり信頼度を認識することが困難になるといった問題が生じる可能性がある。

【0462】

これに対して、実施例3のパチンコ遊技機1では、複数の通常演出モード間で、アイコン変化後のアイコンの表示態様（特別表示態様）が共通化されている（形状や大きさが同じ）ため、アイコン変化演出後のアイコンの表示色（青色、緑色、赤色、金色、又は虹色）のみに基づいて大当たり信頼度を認識することが可能であり、上記のような問題が生じるのを効果的に抑制することが可能である。

【0463】

なお、本実施例3では、各通常演出モードで表示される通常表示態様のアイコンを比較した場合に、形状や大きさは互いに異なるものの、表示色が共通している場合を例に説明するが、他の実施例では、形状や大きさに加えて、表示色も互いに異なるといった構成を採用してもよい。また、本実施例3では、アイコン変化演出後のアイコンの特別表示態様（ここでは、形状や大きさ）が複数の通常演出モード間で共通化されており、アイコンの表示色のみに基づいて大当たり信頼度を認識可能な構成が採用されているが、他の実施例では、アイコン変化後のアイコンの特別表示態様（ここでは、形状や大きさ）を複数の通常演出モード間で異ならせるといった他の構成を採用してもよい。この場合、アイコン変化後のアイコンの特別表示態様（ここでは、形状や大きさ）が異なっても、表示色が同じであれば大当たり信頼度も同じといった構成が併せて採用されてもよいし、或いは、表示色が同じであっても、形状や大きさが異なっていれば、大当たり信頼度も異なるといった構成が併せて採用されてもよい。

【0464】

<図柄構成>

図65に例示されるように、第1通常モード～第3通常モードの3つの通常演出モードと、第4通常モードとでは、演出図柄表示領域7b（図3参照）に表示される演出図柄の構成が互いに異なっている。具体的には、第1通常モード～第3通常モードのいずれかの通常演出モードで演出が制御されているときには、演出図柄を他の演出図柄と識別するための数字と、その数字に付加されたキャラクタ画像（装飾画像の一例）とを有して構成される演出図柄が演出図柄表示領域7bに表示される（図68～図73参照）。一方、第4通常モードで演出が制御されているときには、キャラクタ画像が付加されていない数字のみから構成される演出図柄が演出図柄表示領域7bに表示される（図66，67参照）。

【0465】

ところで、実施例3のパチンコ遊技機1では、図65に基づいて上述したように、遊技者によって選択された楽曲に係る選択楽曲演出画像や、自動的に選択された楽曲に係る楽曲演出画像が背景画像として第1表示画面7aに表示される。このため、数字およびキャラクタ画像を有して構成された演出図柄を楽曲演出画像に重畳表示すると、楽曲演出画像の視認性が著しく低下し、楽曲を再生する演出の興趣性を必要以上に低下させてしまう可能性がある。

【0466】

そこで、実施例3のパチンコ遊技機1では、このような問題が生じるのを抑制すべく、上記のように、第4通常モードで演出が制御されているときには、キャラクタ画像が付加されていない数字のみから構成される演出図柄を演出図柄表示領域7bに表示することとしている。

【0467】

なお、第1通常モード～第3通常モードの3種類の通常演出モードを比較した場合、演出図柄が数字およびキャラクタ画像を有して構成される点では、これらの通常演出モードは共通しているものの、演出図柄を構成するキャラクタ画像の表示態様が演出モードによって異なるという点では、これらの通常演出モードは相違している。

10

【0468】

具体的には、数字の「1」を有する演出図柄はキャラクタAのキャラクタ画像を有して構成され、数字の「2」を有する演出図柄はキャラクタBのキャラクタ画像を有して構成され、数字の「3」を有する演出図柄はキャラクタCのキャラクタ画像を有して構成され、数字の「4」を有する演出図柄はキャラクタDのキャラクタ画像を有して構成され、数字の「5」を有する演出図柄はキャラクタEのキャラクタ画像を有して構成され、数字の「6」を有する演出図柄はキャラクタFのキャラクタ画像を有して構成され、数字の「7」を有する演出図柄はキャラクタGのキャラクタ画像を有して構成され、数字の「8」を有する演出図柄はキャラクタHのキャラクタ画像を有して構成され、数字の「9」を有する演出図柄はキャラクタIのキャラクタ画像を有して構成されるというように、演出図柄を構成する数字と、その数字に付加されるキャラクタ画像によって表されるキャラクタの種類との対応関係が固定されているという点では、第1通常モード～第3通常モードは共通している。

20

【0469】

一方、例えば、第1通常モード～第3通常モードで表示される数字の「2」を有して構成される各演出図柄（以下、「2図柄」という）を比較した場合に、以下のような相違点がある。すなわち、第1通常モードで演出が制御されているときに表示される2図柄は、図68（A）に例示されるように、キャラクタBの上半身を表すキャラクタ画像を有して構成されると共に、そのキャラクタ画像の右下に数字の「2」が付加されている。その一方で、第2通常モードで演出が制御されているときに表示される2図柄は、図70（C）に例示されるように、キャラクタBの上半身を表すキャラクタ画像であって、第1通常モードで演出が制御されているときに表示される2図柄（図68（A）参照）を構成するキャラクタ画像よりも大きいキャラクタBを表すキャラクタ画像を有して構成されると共に、そのキャラクタ画像の右下に数字の「2」が付加された構成となっている。また、第3通常モードで演出が制御されているときに表示される2図柄は、図71（H）に例示されるように、ワンピースを着たキャラクタBを表すキャラクタ画像を有して構成されると共に、そのキャラクタ画像の中央下端部に数字の「2」が付加されている。

30

【0470】

このように、実施例3のパチンコ遊技機1では、同じキャラクタを表すキャラクタ画像であっても、演出モードによって、キャラクタ画像の表示態様が互いに異なっている。

40

【0471】

<変動態様>

図65に例示されるように、実施例3のパチンコ遊技機1は、通常演出モード毎に、演出図柄の変動態様が異なるという特徴を有している。

【0472】

（第1通常モード）

具体的には、第1通常モードで遊技が制御されているときには、演出図柄表示領域7b（図3参照）において、「1」～「9」の数字が左から右へと横方向に連続して記された演出図柄の図柄列の一部が表示されるように、各図柄列が縦方向に3列表示されている（例えば、図68（A）参照）。そして、第1特別図柄の変動表示が開始されるのに伴って

50

、これらの図柄列が右から左へスクロールするように、3つの図柄列のスクロール表示が開始される（例えば、図68（B）参照）。このように、第1通常モードで演出が制御されているときの演出図柄の変動態様は、左スクロールとなっている（図65参照）。

【0473】

なお、図68（A）の表記から明らかなように、下列の図柄列を構成する演出図柄は、演出図柄表示領域7bにおける左下領域に擬似停止してから本停止し、中列の図柄列を構成する演出図柄は、演出図柄表示領域7bにおける中央領域に擬似停止してから本停止し、上列の図柄列を構成する演出図柄は、演出図柄表示領域7bにおける右上領域に擬似停止してから本停止する。

【0474】

（第2通常モード）

一方、第2通常モードで遊技が制御されているときには、演出図柄表示領域7b（図3参照）において、「1」～「9」の数字が下から上へと縦方向に連続して記された演出図柄の図柄列の一部が表示されるように、各図柄列が横方向に3列表示されている（例えば、図70（A）参照）。そして、第1特別図柄の変動表示が開始されるのに伴って、これらの図柄列が上から下へスクロールするように、3つの図柄列のスクロール表示が開始される（例えば、図70（B）参照）。このように、第2通常モードで演出が制御されているときの演出図柄の変動態様は、下スクロールとなっている（図65参照）。

【0475】

なお、図70（A）の表記から明らかなように、左列の図柄列を構成する演出図柄は、演出図柄表示領域7bにおける左側領域に擬似停止してから本停止し、中列の図柄列を構成する演出図柄は、演出図柄表示領域7bにおける中央領域に擬似停止してから本停止し、右列の図柄列を構成する演出図柄は、演出図柄表示領域7bにおける右側領域に擬似停止してから本停止する。

【0476】

また、図70に例示されるように、第2通常モードで演出が制御されているときには、演出図柄を構成するキャラクタ画像が第1表示画面7aに表示され、続いて、そのキャラクタ画像に対応する数字が第1表示画面7aに表示されて、その後に、キャラクタ画像および数字が合成されて1つの演出図柄が完成する合成演出が行われる場合がある（図70（F）～（H）参照）。図70（F）～（H）には、キャラクタHを表すキャラクタ画像が第1表示画面7aの右側領域に表示され、続いて、数字の「8」が第1表示画面7aの左上方領域に表示され、これらのキャラクタ画像および数字の「8」が第1表示画面7aの左側領域へと移動して合成されることで、左8図柄が完成する様子が例示されている。

【0477】

（第3通常モード）

第3通常モードで遊技が制御されているときには、演出図柄表示領域7b（図3参照）において、「1」～「9」のいずれかの数字を有する3つの演出図柄が、横方向に並んで表示されている（例えば、図71（A）参照）。そして、第1特別図柄の変動表示が開始されるのに伴って、左図柄、中図柄、右図柄が、それぞれ、パチンコ遊技機1の上下方向を軸方向として時計回りに回転するように自転する（例えば、図71（B）～（D）参照）。そして、各演出図柄が1回転することによって、「1」加算された数字を有する演出図柄が表示されることになる。図71（B）～（D）には、左4図柄が時計回りに1回転して左5図柄が表示され、中3図柄が時計回りに1回転して中4図柄が表示され、右1図柄が時計回りに1回転して右2図柄が表示される様子が例示されている。このように、第3通常モードで演出が制御されているときの演出図柄の変動態様は、自転（上下方向を軸方向とする時計回りの回転）となっている（図65参照）。

【0478】

なお、図71～図73の表記から明らかなように、左図柄、中図柄、及び右図柄の自転は、キャラクタ画像が付加されていない状態で行われ、数字のみから構成される演出図柄が擬似停止する際に、その数字に対応するキャラクタ画像が付加されるようになっている

10

20

30

40

50

。例えば図 7 1 (E) ~ (F) には、左 8 図柄が擬似停止する際に、数字の「8」の上方から移動してきたキャラクタ H を表すキャラクタ画像が数字の「8」と合成され、キャラクタ H のキャラクタ画像と数字の「8」とを有して構成される左 8 図柄が完成する合成演出が行われている様子が例示されている。

【0479】

(第 4 通常モード)

一方、第 4 通常モードで遊技が制御されているときには、演出図柄表示領域 7 b (図 3 参照) において、「1」~「9」の数字が下から上へと縦方向に連続して記された演出図柄の図柄列の一部が表示されるように、各図柄列が横方向に 3 列表示されている (例えば、図 6 6 (A) 参照)。そして、第 1 特別図柄の変動表示が開始されるのに伴って、これらの図柄列が上から下へスクロールするように、3 つの図柄列のスクロール表示が開始される (例えば、図 6 6 (B) 参照)。このように、第 4 通常モードで演出が制御されているときの演出図柄の変動態様は、下スクロールとなっている (図 6 5 参照)。

【0480】

この第 4 通常モードでの演出図柄の変動態様は、本実施例 3 では、第 2 通常モードでの演出図柄の変動態様と下スクロールという点で共通しているが、第 4 通常モード中に表示される演出図柄は、各演出図柄がキャラクタ画像を有していないという点で、第 2 通常モード中に表示される演出図柄とは異なっている (図 6 6, 6 7、図 7 0 参照)。

【0481】

なお、左図柄、中図柄、及び右図柄が第 1 表示画面 7 a 上を移動 (スクロール) する構成では、例えば、第 3 通常モードのように演出図柄が自転する場合に比べて、演出図柄の表示領域が広くなり易い。このため、選択楽曲演出画像が表示される第 4 通常モードに対して上記の構成を採用すると、選択楽曲演出画像の視認性が低下し易い。

【0482】

そこで、他の実施例では、第 4 通常モードで演出が制御されているときには、演出図柄がキャラクタ画像を有している点を除いて、本実施例 3 における第 3 通常モードでの演出図柄の変動態様 (自転) と共通する構成を採用してもよい。また、数字のみから構成される演出図柄が第 1 表示画面 7 a の奥から手前に移動してくるような演出表示を行い、その演出図柄が所定位置まで移動すると第 1 表示画面 7 a から消去されて、消去された演出図柄を構成していた数字に対して「1」加算した数字から構成される演出図柄が同様に移動してくることで、演出図柄が 1 図柄、2 図柄、3 図柄という順で変化するというように、第 1 表示画面 7 a の奥行方向に演出図柄を変動させるといった別の構成を採用してもよい。

【0483】

< 共通キャラセリフ演出 >

図 6 5 に例示されるように、第 1 通常モードや第 3 通常モードで演出が制御されているときには、演出図柄を構成するキャラクタ画像が示すキャラクタと共通するキャラクタを示す類似キャラクタ画像 (類似画像の一例) が第 1 表示画面 7 a に表示されて、この類似キャラクタ画像が示すキャラクタがセリフを発する様子を第 1 表示画面 7 a およびスピーカ 6 7 を用いて表現する共通キャラセリフ演出が行われる場合がある (図 6 8 ~ 図 6 9、図 7 2 ~ 図 7 3 参照)。この共通キャラセリフ演出の詳細については、図 6 8 ~ 図 6 9、図 7 2 ~ 図 7 3 に基づいて後に詳述する。

【0484】

なお、本実施例 3 では、上記の共通キャラセリフ演出が行われるのは、第 1 通常モードまたは第 3 通常モードで演出が制御されているときであり、第 2 通常モードや第 4 通常モードで演出が制御されているときには、上記の共通キャラセリフ演出は実行されないという構成が採用されている (図 6 5 参照)。

【0485】

このような構成を採用した場合、第 2 通常モード (又は第 4 通常モード) から第 1 通常モード (又は第 3 通常モード) へと演出モードを移行させることによって、移行前の演出モードでは行われない共通キャラセリフ演出が行われるようになり、結果として、効果的

な演出変化を生じさせることが可能である。

【0486】

<合成演出>

図65に例示されるように、実施例3のパチンコ遊技機1では、第2通常モードや第3通常モードで演出が制御されているときに、キャラクタ画像および数字を第1表示画面7a上に個別に表示し、これらを合成して演出画像として表示する合成演出が実行される場合がある(図70, 71参照)。なお、本実施例3では、このような合成演出が実行されるのは、第2通常モードまたは第3通常モードで演出が制御されているときであり、第1通常モードや第4通常モードで演出が制御されているときには、上記の合成演出は実行されないという構成が採用されている(図65参照)。

10

【0487】

このような構成を採用した場合、第1通常モード(又は第4通常モード)から第2通常モード(又は第3通常モード)へと演出モードを移行させることによって、移行前の演出モードでは行われない合成演出が行われるようになり、結果として、効果的な演出変化を生じさせることが可能である。

【0488】

[第4通常モードでの演出の具体例]

次に、図66, 67を参照しつつ、低確低ベース状態における第1特別図柄の変動表示中であって、第4通常モードで演出が制御されているときに行われる演出の具体例について説明する。ここで、図66, 67は、第4通常モードでの演出を例示する画面図であり、ここでは、低確低ベース状態における第1特別図柄の変動パターンとして、ノーマルショートリーチ(図62(E)参照)から直接発展したSPSPリーチ(図62(K)参照)においてハズレ報知演出が行われることになる変動パターンが選択された場合に実行される演出について説明する。

20

【0489】

図66(A)には、第1表示画面7aにおいて、保留アイコン表示領域9cに1つの保留アイコンが表示された状態で、当該アイコン表示領域9eに表示されている当該アイコンに対応する第1特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、第1特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、「438」のバラケ目を示す演出図柄が停止表示された状態が例示されている。ここでは、第4通常モードで演出が制御されているために、第1表示画面7aにおける右上方領域に「第4演出モード」という現在の演出モード名称が表示され、また、図66(A)には表れていないが、第1表示画面7aの全体領域には、演出図柄の背景画像として、選択楽曲演出画像が表示されている。また、アイコン変化演出が行われていない状態であるため、保留アイコン表示領域9cに表示されている1つの保留アイコンと、当該アイコン表示領域9eに表示されている当該アイコンが、いずれも音符の形をした通常表示態様のアイコンとして表示されている。

30

【0490】

上記のように、第1特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されてから所定の確定時間(本実施例3では、0.6秒)が経過すると、保留アイコン表示領域9cに表示されている最先の保留アイコン(ここでは、音符の形をした保留アイコン)に対応する第1特別図柄当否判定が実行される。そして、この第1特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であり、第1特別図柄の変動表示に伴う演出図柄の変動パターンとして、ノーマルリーチからSPSPリーチに直接発展する変動演出パターンが演出制御用マイコン91によって選択されると、以下のような演出が行われる。

40

【0491】

すなわち、最先の保留アイコンに対応する第1特別図柄当否判定が実行されたことに応じて第1特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、保留アイコン表示領域9cに表示されている最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域9eにシフトし、3つの図柄列のスクロール表示が開始される(図66(A)及び(B)参照)。この3つの図柄列のスクロール表示が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、第1表示画面7aの中央領域

50

にステップアップ予告演出画像（ＳＵ予告演出画像）を表示し、このＳＵ予告演出画像の表示態様を段階的に変化させるＳＵ予告と呼ばれる予告演出が実行される場合がある。このＳＵ予告では、ＳＵ予告演出画像の表示色や、ＳＵ予告演出画像の表示態様が何段階目まで変化するかによって、大当たり信頼度が示唆される。

【０４９２】

上記のＳＵ予告に続いて、擬似連演出が実行される場合がある。ここで、擬似連演出とは、１回の特別図柄（ここでは、第１特別図柄）の変動表示中に、演出図柄表示領域７ｂに表示されている演出図柄が複数回変動表示されたように見せ掛ける演出である。この擬似連演出に関しては、以下のような演出表示が行われる。

【０４９３】

すなわち、左列の図柄列のスクロール速度が低下して左図柄（例えば６図柄）が擬似停止し、続いて、右列の図柄列のスクロール速度が低下して（先に擬似停止した左図柄とは異なる）右図柄（例えば４図柄）が擬似停止し、その後、中列の図柄列のスクロール速度が低下して、擬似連演出の実行を報知する中図柄として７図柄が擬似停止する（図６６（Ｄ）参照）。

【０４９４】

このように、左図柄および右図柄として互いに異なる演出図柄が擬似停止した後に、中列に７図柄が擬似停止すると、擬似１連目の変動演出に続く擬似２連目の変動演出が開始される。具体的には、擬似２連目の変動演出の開始を示唆する「×２」の文字が第１表示画面７ａの中央領域に大きく表示された後に、この「×２」の文字が第１表示画面７ａの左上方領域に小さく表示され、これに伴い、演出図柄表示領域７ｂにおいて３つの図柄列のスクロール表示が再開される（図６６（Ｄ）及び（Ｅ）参照）。この擬似２連目の変動演出が行われているときには、擬似１連目の変動演出中と同様に、例えばＳＵ予告が実行される場合がある（図６６（Ｆ）参照）。

【０４９５】

上記のように、擬似２連目の変動演出中にＳＵ予告が実行されると、今回の第１特別図柄の変動表示中における２回目の擬似連演出が実行される（図６６（Ｇ）参照）。具体的には、図６６（Ｇ）に例示されるように、左列の図柄列のスクロール速度が低下して左図柄（例えば２図柄）が擬似停止し、続いて、右列の図柄列のスクロール速度が低下して右図柄（例えば５図柄）が擬似停止し、その後、中列の図柄列のスクロール速度が低下して中図柄として７図柄が擬似停止する。

【０４９６】

この第１特別図柄の変動表示中における２回目の擬似連演出が実行されると、擬似２連目の変動演出に続く擬似３連目の変動演出が開始される。具体的には、擬似３連目の変動演出の開始を示唆する「×３」の文字が第１表示画面７ａの中央領域に大きく表示された後に、この「×３」の文字が第１表示画面７ａの左上方領域に小さく表示され、これに伴い、演出図柄表示領域７ｂにおいて３つの図柄列のスクロール表示が再開される（図６６（Ｇ）及び（Ｈ）参照）。

【０４９７】

そして、このようにして擬似３連目の変動演出が開始されてから所定時間が経過すると、左列の図柄列のスクロール速度が低下して左図柄（例えば３図柄）が擬似停止し、続いて、右列の図柄列のスクロール速度が低下して（左図柄と同じ）右図柄（ここでは３図柄）が擬似停止してリーチが成立する（図６６（Ｉ）参照）。

【０４９８】

なお、ここでは、リーチ成立前に各図柄列のスクロール表示を一時的に中断してから再開させる「リーチ前擬似連」が実行される場合を例に説明したが、リーチ成立後に各図柄列のスクロール表示を一時的に中断してから再開させる「リーチ後擬似連」が実行される場合もある。また、リーチ前擬似連とリーチ後擬似連が両方実行される場合もある。

【０４９９】

本実施例３では、図柄列のスクロール表示を一時的に中断してから再開させる擬似連演

10

20

30

40

50

出が実行される場合を例に説明するが、擬似連演出は、図柄列のスクロール表示の中断・再開を伴わないものであってもよい。すなわち、擬似連演出は、第1特別図柄の変動表示中に、演出図柄表示領域7bに演出図柄が表示されない非表示状態にして、この非表示状態のときに、第1表示画面7aの中央領域に例えば「NEXT」といった擬似連演出の実行を示唆する示唆画像を表示して、1回の第1特別図柄の変動表示中に演出図柄が複数回変動表示されたように見せ掛ける演出であってもよい。このような擬似連図柄（本実施例3では、中列に擬似停止される7図柄）を用いない擬似連演出を実行した場合、上記示唆画像の表示が終了した直後に上記非表示状態を解除して図柄列のスクロール表示を再開させることで、1回の特別図柄の変動表示中に演出図柄が複数回変動表示されたように見せ掛けることが可能である。

10

【0500】

本実施例3の説明に戻り、上記のように、左図柄および右図柄として同一の演出図柄が擬似停止してリーチが成立すると、ノーマルショートリーチ（図62（E）参照）が実行される（図67（A）参照）。具体的には、図67（A）に例示されるように、リーチ成立後に中列の図柄列のスクロール速度が徐々に低下していき、リーチ図柄（ここでは左3図柄および右3図柄）と同じ中図柄（ここでは中3図柄）がリーチ図柄によって規定される有効ラインに近付いていく様子を表す演出表示が行われる。

【0501】

ここで、ノーマルリーチからSPSPリーチへと発展する場合、以下のような演出表示が行われる。すなわち、中列の図柄列のスクロール表示が行われているときに、リーチ図柄と同じ中図柄（ここでは3図柄）が有効ライン上を通過し、これに伴い、中列の図柄列のスクロール速度が上昇して中図柄の識別が困難な状態となり、SPSPリーチに発展することを示唆する発展演出が行われる（図67（B）参照）。具体的には、図67（B）に例示されるように、左3図柄が縮小されながら第1表示画面7aの左上方領域へと移動する過程でスクロール方向を軸方向として時計回りに1回転してから左上方領域へと移動し、同時に、右3図柄が縮小されながら第1表示画面7aの右上方領域へと移動する過程でスクロール方向を軸方向として時計回りに1回転してから右上方領域へと移動する。その後、今回の第1特別図柄の変動表示の終盤まで、左3図柄は左上方領域において擬似停止表示され、右3図柄は右上方領域において擬似停止表示される（図67（C）～（G）参照）。

20

30

【0502】

次に、上記のようにSPSPリーチへの発展を示唆する発展演出（図67（B）参照）に続いて、大当たりの可能性があることを予告する予告演出として、例えば群予告が行われる場合がある（図67（C）参照）。具体的には、図67（C）に例示されるように、多数のキャラクタが第1表示画面7a上を右から左へと移動していく様子を表す演出表示が行われる。

【0503】

なお、発展演出の際には、第4通常モードに対応する背景画像が黒一色の背景画像（黒色画像）に変化することで、群予告が発生することに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることとしている。また、図67には、発展演出に続いて群予告が行われてからSPSPリーチに発展する様子が例示されているが、発展演出の後に群予告が行われることなくSPSPリーチに発展する場合もあり、前者の方が後者に比べて、大当たり信頼度が高い。

40

【0504】

上記のように発展演出および群予告を経てSPSPリーチが開始されると、SPSPリーチに係る演出画像であるSPSPリーチ演出画像が第1表示画面7aに表示される（図67（D）参照）。これにより、例えば、主人公キャラと敵キャラとがバトルを行う様子を表す演出表示が行われる。その後、SPSPリーチの終盤に差し掛かると、第1演出ボタン63aの操作を遊技者に促す第1演出ボタン操作促進演出が行われる（図67（E）参照）。具体的には、第1演出ボタン63aを模した第1演出ボタン画像と、第1演出ボ

50

タン 6 3 a の操作が有効な有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージとが表示される。

【0505】

この第1演出ボタン操作促進演出では、その有効期間中に第1演出ボタン 6 3 a が操作されたタイミング、又は、第1演出ボタン 6 3 a が操作されことなく有効期間が終了したタイミングで、大当たりの可能性があることを予告する予告演出として、例えば、第1表示画面 7 a に表示されている（リーチ図柄以外の）演出画像に所定のカットイン画像を重畳表示させるカットインが行われる（図 6 7（F）参照）。このカットインは、大当たり信頼度がどの程度であるかを示唆する演出であって、緑色のカットイン画像を重畳表示させる緑カットインが行われる場合と、赤色のカットイン画像を重畳表示させる赤カットインが行われる場合と、金色のカットイン画像を重畳表示させる金カットインが行われる場合とがあり、これらのカットインを大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、緑カットイン、赤カットイン、金カットインの順となる。

10

【0506】

なお、ここでは、有効期間中に第1演出ボタン 6 3 a が操作されなかった場合には、有効期間が終了したタイミングでカットインを行う場合を例に説明したが、他の実施例では、有効期間中に第1演出ボタン 6 3 a が操作されなかった場合にはカットインを行わないといった別の構成を採用してもよい。

【0507】

上記のようにカットインが発生して S P S P リーチの終盤になると、第2演出ボタン 6 3 b の操作を遊技者に促す第2演出ボタン操作促進演出が行われる（図 6 7（G）参照）。具体的には、図 6 7（G）に例示されるように、第2演出ボタン操作促進演出の有効期間中には、第2演出ボタン 6 3 b を模した第2演出ボタン画像と、「押せ！」という第2演出ボタン 6 3 b の操作内容を示す文字と、有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージとが表示される。

20

【0508】

この第2演出ボタン操作促進演出の有効期間中に第2演出ボタン 6 3 b が操作されると、その操作に応じた操作対応演出として、リーチハズレ目を示す3つの演出図柄を擬似停止させてから本停止させるハズレ報知演出が行われる（図 6 7（H）参照）。

【0509】

なお、ここでは、今回の第1特別図柄の変動表示開始時に行われた第1特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であるために、操作対応演出としてハズレ報知演出が行われるが、今回の第1特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」である場合には、操作対応演出として、ゾロ目を示す3つの演出図柄を擬似停止させてから本停止させる当たり報知演出が行われる。

30

【0510】

また、ここでは、高信頼度のリーチ演出である S P S P リーチでハズレ報知演出が実行されているため、第1特別図柄および演出図柄の次の変動表示の開始に伴って、演出モードが第4通常モードから例えば第1通常モードに移行して、第1通常モード専用背景画像が表示された状態で、図柄列のスクロール表示（ここでは、左スクロール）が開始される（図 6 7（I）参照）。また、第1通常モードに移行したため、第1表示画面 7 a の右上方領域には、「第1通常モード」という演出モード名称が表示され、また、第1通常モードにおける通常表示態様の当該アイコン（本実施例 3 では、六角形の当該アイコン）が当該アイコン表示領域 9 e に表示される。

40

【0511】

〔第1通常モードでの演出の具体例〕

次に、図 6 8，6 9 を参照しつつ、低確低ベース状態における第1特別図柄の変動表示中であって、第1通常モードで演出が制御されているときに行われる演出の具体例について説明する。ここで、図 6 8，6 9 は、第1通常モードでの演出を例示する画面図である。

【0512】

図 6 5 に基づいて上述したように、第1通常モードで演出が制御されているときには、

50

キャラクタ画像および数字を有して構成される演出図柄が第1表示画面7aに表示される。図68(A)には、当該アイコン表示領域9eに表示されている通常表示態様の当該アイコン(第1通常モード専用の通常表示態様である六角形の当該アイコン)に対応する第1特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、「524」のバラケ目を示す3つの演出図柄が本停止した状態が例示されている。具体的には、下列の図柄列に含まれる5図柄が演出図柄表示領域7bにおける左下領域に本停止し、中列の図柄列に含まれる2図柄が演出図柄表示領域7bにおける中央領域に本停止し、上列の図柄列に含まれる4図柄が演出図柄表示領域7bにおける右上領域に本停止した状態が例示されている。

【0513】

また、ここでは、第1通常モードで演出が制御されているために、第1表示画面7aにおける右上方領域に「第1演出モード」という現在の演出モード名称が表示され(図68(A)参照)、また、図68(A)等には表れていないが、第1表示画面7aの全体領域には、演出図柄の背景画像として第1通常モード専用背景画像が表示されている。また、図68(A)には、保留アイコン表示領域9cに表示されている1つの保留アイコンを対象とするアイコン変化演出が行われた結果として、4つの通常演出モードで共通の特別表示態様の保留アイコン(例えば、赤色で円形の保留アイコン)が表示された状態が例示されている。

【0514】

第1特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されると共に、上記のように「524」のバラケ目を示す演出図柄が本停止してから所定の確定時間(本実施例3では、0.6秒)が経過すると、保留アイコン表示領域9cに表示されている最先の保留アイコン(ここでは、赤色で円形の保留アイコン)に対応する第1特別図柄当否判定が実行される。この第1特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」である場合や、「ハズレ」であるものの、擬似3連目まで発展する変動演出が実行される第1特別図柄の変動パターンが選択された場合には、以下のような演出が実行されることがある。

【0515】

<1回目の共通キャラセリフ演出>

すなわち、赤色で円形の保留アイコンに対応する第1特別図柄当否判定が実行されると、この保留アイコンが保留アイコン表示領域9cから当該アイコン表示領域9eにシフトすると共に、縦方向に3列表示された3つの図柄列の左方向へのスクロール表示が開始される(図68(A)及び(B)参照)。このようにして3つの図柄列の左スクロールが開始されると、下列の図柄列が一時的に非表示の状態となり、共通キャラセリフ演出が開始される。ここでは、今回の図柄変動における1回目の共通キャラセリフ演出が、上限の第3段階まで発展する場合を例に説明を行う。

【0516】

(第1段階の演出)

まず、1回目の共通キャラセリフ演出の第1段階の演出として、以下のような演出が行われる。すなわち、第1段階の演出の開始タイミングになると、図68には示されていないが、下列の図柄列に含まれる1図柄を構成するキャラクタ画像と共通するキャラクタAを示す類似キャラクタ画像が、第1表示画面7aにおける右下の端部領域に出現する。そして、このキャラクタAを示す類似キャラクタ画像は、下列の図柄列と同じように左方向にスクロール表示されて、下列の図柄列に含まれる演出図柄を構成するキャラクタ画像が停止表示されると共通する表示位置(例えば、図68(A)では、5図柄を構成するキャラクタEを示すキャラクタ画像が表示される位置:第1位置)へと移動して、「Bさ〜ん!」というセリフを発する様子を表す演出表示が行われる。具体的には、キャラクタAを示す類似キャラクタ画像に加えて、「Bさ〜ん!」という文字を含むセリフ枠が表示される。なお、この「Bさ〜ん!」という文字を含むセリフ枠が第1表示画面7aに表示されるタイミングで、「Bさ〜ん!」というキャラクタAの音声スピーカ67から出力される。

10

20

30

40

50

【0517】

第1段階の演出では、1図柄と同じキャラクタAを示す類似キャラクタ画像が、下列の図柄列に含まれる各演出図柄と同様に左方向にスクロール表示されて、上記第1位置まで移動した後に、この類似キャラクタ画像が示すキャラクタAがセリフを発する様子を表す演出表示が行われる（図68（C）参照）。このため、あたかも下列の図柄列に含まれる演出図柄を構成するキャラクタ画像によって示されるキャラクタがセリフを発したかのような印象を遊技者に与えることが可能であり、下列の図柄列を左方向にスクロール表示させてからいずれかの演出図柄を左下領域に停止させる演出と、第1段階の演出との相乗効果によって、高い演出効果を得ることが可能である。

【0518】

なお、第1段階の演出が行われているときに、下列の図柄列の高速スクロール表示を併せて行くと、下列の図柄列に含まれる演出図柄が半透明で表示されるとはいえ、これらの演出図柄の表示領域と、第1段階の演出に係る演出画像（ここでは、キャラクタAを示す類似キャラクタ画像と、「Bさ～ん！」という文字を含むセリフ枠）が表示される表示領域とが重なるため、第1段階の演出に係る演出画像の視認性が低下することが懸念される。

【0519】

そこで、本実施例3のパチンコ遊技機1では、このような問題が生じるのを抑制すべく、上述したように、下列の図柄列を一時的に非表示の状態にした上で、第1段階の演出を行うこととしている（図68（C）参照）。図68（C）には、上列と中列の図柄列のスクロール表示が継続されていると共に、下列の図柄列のスクロール表示が中断されている様子が示されている。

【0520】

（第2段階の演出）

第1段階の演出に続く第2段階の演出では、以下のような演出が行われる。すなわち、第2段階の演出の開始タイミングになると、図68には表れていないが、類似キャラクタ画像が示すキャラクタAがセリフを発する様子を表す演出表示（図68（C）参照）が継続して行われている状態で、上列の図柄列に含まれる2図柄（数字の「2」とキャラクタBを示すキャラクタ画像とから構成される演出図柄）と同じキャラクタBを示す類似キャラクタ画像が、第1表示画面7aにおける右上の端部領域に出現する。そして、このキャラクタBを示す類似キャラクタ画像は、上列の図柄列と同じように左方向にスクロール表示されて、上列の図柄列に含まれる演出図柄を構成するキャラクタ画像が停止表示されるのと共通する表示位置（例えば、図68（A）では、4図柄を構成するキャラクタDを示すキャラクタ画像が表示される位置：第2位置）へと移動する。

【0521】

このように、キャラクタBを示す類似キャラクタ画像が第2位置に配置されると、キャラクタAを示す類似キャラクタ画像の表示は継続される。その一方で、キャラクタBを示す類似キャラクタ画像が「調子はどう？」というセリフを発する様子を表す演出表示を実現すべく、キャラクタAを示す類似キャラクタ画像と近接する位置に表示されていた「Bさ～ん！」という文字を含むセリフ枠が消去され、代わりに、「調子はどう？」という文字を含むセリフ枠がキャラクタBを示す類似キャラクタ画像と近接する位置に表示される（図68（D）参照）。なお、この「調子はどう？」という文字を含むセリフ枠が第1表示画面7aに表示されるタイミングで、「調子はどう？」というキャラクタBの音声スピーカ67から出力される。

【0522】

第2段階の演出では、2図柄と同じキャラクタBを示す類似キャラクタ画像が、上列の図柄列に含まれる各演出図柄と同様に左方向にスクロール表示されて、上記第2位置まで移動した後に、この類似キャラクタ画像が示すキャラクタBがセリフを発する様子を表す演出表示が行われる（図68（D）参照）。このため、あたかも上列の図柄列に含まれる演出図柄を構成するキャラクタ画像によって示されるキャラクタがセリフを発したかのような印象を遊技者に与えることが可能であり、上列の図柄列を左方向にスクロール表示さ

せてからいずれかの演出図柄を右上領域に停止させる演出と、第２段階の演出との相乗効果によって、高い演出効果を得ることが可能である。

【０５２３】

なお、第２段階の演出が行われているときに、上列の図柄列の高速スクロール表示を併せて行くと、上列の図柄列に含まれる演出図柄が半透明で表示されるとはいえ、これらの演出図柄の表示領域と、第２段階の演出に係る演出画像（ここでは、キャラクタＢを示す類似キャラクタ画像と、「調子はどう？」という文字を含むセリフ枠）が表示される表示領域とが重なるため、第２段階の演出に係る演出画像の視認性が低下することが懸念される。

【０５２４】

そこで、本実施例３のパチンコ遊技機１では、このような問題が生じるのを抑制すべく、上列の図柄列を一時的に非表示の状態にした上で、第２段階の演出を行うこととしている。図６８（Ｄ）には、中列の図柄列のスクロール表示が継続されていると共に、下列と上列の図柄列のスクロール表示が中断されている様子が示されている。

【０５２５】

（第３段階の演出）

第２段階の演出に続く第３段階の演出では、以下のような演出が行われる。すなわち、第３段階の演出の開始タイミングになると、キャラクタＡを示す類似キャラクタ画像と、キャラクタＢを示す類似キャラクタ画像とが表示された状態で、「調子はどう？」という文字を含むセリフ枠が消去され、代わりに、キャラクタＡが「いい感じ！」というセリフを発している様子を表す演出表示を実現するための「いい感じ！」という文字を含むセリフ枠が、キャラクタＡを示す類似キャラクタ画像と近接する位置に表示される（図６８（Ｅ）参照）。なお、この「いい感じ！」という文字を含むセリフ枠が第１表示画面７ａに表示されるタイミングで、「いい感じ！」というキャラクタＡの音声スピーカ６７から出力される。

【０５２６】

このように、第２段階以降の段階まで段階的に発展する共通キャラセリフ演出では、演出図柄を構成する数字は表示されていないものの、下列の図柄列に含まれる演出図柄を構成するキャラクタ画像（ここでは、キャラクタＡを示すキャラクタ画像）と共通するキャラクタを示す類似キャラクタ画像と、上列の図柄列に含まれる演出図柄を構成するキャラクタ画像（ここでは、キャラクタＢを示すキャラクタ画像）と共通するキャラクタを示す類似キャラクタ画像とが第１表示画面７ａに表示される。そして、これらの類似キャラクタ画像が示すキャラクタが交互にセリフを発する様子を表す演出が第１表示画面７ａおよびスピーカ６７を用いて行われる（図６８（Ｃ）～（Ｅ）参照）。

【０５２７】

したがって、あたかも、下列の図柄列に含まれる演出図柄を構成するキャラクタ画像が示すキャラクタと、上列の図柄列に含まれる演出図柄を構成するキャラクタ画像が示すキャラクタとが会話をを行っているかのような印象を遊技者に与えることが可能であり、演出図柄を変動表示させる演出と相まって、高い演出効果を得ることが可能である。

【０５２８】

図６８（Ｅ）に例示されるように第３段階の演出が行われると、第３段階の演出に係る全ての演出画像が消去されて、下列の図柄列および上列の図柄列の高速スクロール表示（左スクロール）が再開される（図６８（Ｅ）及び（Ｆ）参照）。

【０５２９】

なお、ここまで、共通キャラセリフ演出が上限の第３段階まで発展して終了する場合を例に説明したが、第１段階の演出および第２段階の演出が行われた後に第３段階の演出が行われることなく共通キャラセリフ演出が終了する場合や、第１段階の演出が行われた後に第２段階の演出および第３段階の演出が行われることなく共通キャラセリフ演出が終了する場合もある。

【０５３０】

10

20

30

40

50

また、第1段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出と、第2段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出と、第3段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出とを比較した場合、以下のことが言える。すなわち、今回の第1特別図柄の変動表示の開始時に行われた第1特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」である場合や、「ハズレ」であっても変動時間が相対的に長い第1特別図柄の変動パターンが選択された場合は、第3段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出が最も実行され易く、第2段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出が次に実行され易く、第1段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出が最も実行され難い。一方、今回の第1特別図柄の変動表示の開始時に行われた第1特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であり、第1特別図柄の変動パターンとして変動時間が相対的に短い変動パターンが選択された場合は、第1段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出が最も実行され易く、第2段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出が次に実行され易く、第3段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出が最も実行され難い。

10

【0531】

これらのことから、第3段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出が実行された場合が大当たり信頼度が最も高く、第2段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出が実行された場合が次に大当たり信頼度が高く、また、第1段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出が実行された場合が、大当たり信頼度が最も低くなっている。

【0532】

また、共通キャラセリフ演出には、例えば、最終段階の演出でキャラクタが発するセリフの内容によって大当たり信頼度が変化するという特徴がある。図68(E)には、キャラクタAの類似キャラクタ画像によって「いい感じ!」というセリフが発せられる様子が例示されている。この他に、「まずまず」というセリフが発せられる場合や、「大チャンス!」というセリフが発せられる場合や、「超激アツ!?!」というセリフが発せられる場合がある。これらのセリフを大当たり信頼度が高いものから低いものの順に並べると、「超激アツ!?!」、「大チャンス!」、「いい感じ!」、「まずまず」の順になる。

20

【0533】

(1回目の共通キャラセリフ演出が終了した後の演出)

図68の説明に戻り、今回の図柄変動における1回目の共通キャラセリフ演出が終了すると、上述したように、下列の図柄列と上列の図柄列の高速スクロール表示が再開される(図68(F)参照)。このように、上下の図柄列の高速スクロール表示が再開されてから所定時間が経過すると、例えば、下列の図柄列のスクロール速度が徐々に低下していき、下列の図柄列に含まれる6図柄(数字の「6」とキャラクタFのキャラクタ画像とを有して構成される演出図柄)が演出図柄表示領域7bにおける左下領域に擬似停止する(図68(G)参照)。そして、上列の図柄列のスクロール速度が徐々に低下していき、上列の図柄列に含まれる6図柄が演出図柄表示領域7bにおける右上領域に擬似停止する(図68(H)参照)。これにより6図柄でのリーチが成立して、例えば、ノーマルショートリーチ(図62(E)参照)が実行される。ここで、上述したリーチ後擬似連を実行する変動演出パターンが設定されている場合、以下のような演出が実行される。

30

【0534】

すなわち、リーチを形成する2つの6図柄が擬似停止した状態で、キャラクタ画像が付加されていない数字のみから構成される中図柄が、パチンコ遊技機1の上下方向を軸方向として時計回りに回転(自転)する(図68(H)参照)。そして、中図柄が1回転する毎に、中図柄を構成する数字が「1」増加するように変化する。これにより、例えば、2図柄、3図柄、4図柄といった昇順で中図柄が変化することになる。ここでは、リーチ後擬似連を実行する変動演出パターンが設定されているため、中図柄が7図柄へと変化すると、この7図柄が8図柄に変化することなく演出図柄表示領域7bの中央領域に擬似停止する(図68(I)参照)。

40

【0535】

このように、今回の図柄変動中における1回目の擬似連演出が実行されると、擬似1連目の変動演出に続く擬似2連目の変動演出が開始される。具体的には、擬似2連目の変動

50

演出の開始を示唆する「× 2」の文字が第 1 表示画面 7 a の中央領域に大きく表示された後に、この「× 2」の文字が第 1 表示画面 7 a の左上方領域に小さく表示され、これに伴い、演出図柄表示領域 7 b において 3 つの図柄列のスクロール表示（左スクロール）が再開される（図 6 9（A）参照）。

【0536】

< 2 回目の共通キャラセリフ演出 >

この擬似 2 連目の変動演出中には、共通キャラセリフ演出が実行される場合と、共通キャラセリフ演出が実行される場合があるが、ここでは、擬似 1 連目の変動演出中に 1 回目の共通キャラセリフ演出（図 6 8（C）～（E）参照）が実行され、擬似 2 連目の変動演出中に 2 回目の共通キャラセリフ演出（図 6 9（B）～（D）参照）が実行される場合を例に説明を行う。また、2 回目の共通キャラセリフ演出は、1 段階の演出（第 1 段階の演出）から構成される場合と、2 段階（第 1 段階の演出～第 2 段階の演出）の演出から構成される場合と、3 段階の演出（第 1 段階～第 3 段階の演出）から構成される場合とがあるが、ここでは、1 回目の共通キャラセリフ演出と同様に、2 回目の共通キャラセリフ演出が 3 段階の演出から構成される場合を例に説明を行う。

【0537】

（第 1 段階の演出）

2 回目の共通キャラセリフ演出における第 1 段階の演出の開始タイミングになると、下列の図柄列が一時的に非表示の状態となり、図 6 9（B）には表れていないが、下列に含まれる 8 図柄を構成するキャラクタ画像と共通するキャラクタ H を示す類似キャラクタ画像が、第 1 表示画面 7 a における右下の端部領域に出現する。そして、このキャラクタ H を示す類似キャラクタ画像は、下列の図柄列と同じように左方向にスクロール表示されて、下列の図柄列に含まれる演出図柄を構成するキャラクタ画像が停止表示されるのと共通する表示位置（上記第 1 位置：図 6 8（A）参照）へと移動して、「F さ～ん！」というセリフを発する様子を表す演出表示が行われる（図 6 9（B）参照）。具体的には、キャラクタ H を示す類似キャラクタ画像に加えて、「F さ～ん！」という文字を含むセリフ枠が表示される。なお、この「F さ～ん！」という文字を含むセリフ枠が第 1 表示画面 7 a に表示されるタイミングで、「F さ～ん！」というキャラクタ H の音声スピーカ 6 7 から出力される。

【0538】

なお、1 回目の共通キャラセリフ演出における第 1 段階の演出（図 6 8（C）参照）では、キャラクタ A を示す類似キャラクタ画像を用いて演出が実行され、2 回目の共通キャラセリフ演出における第 1 段階の演出（図 6 9（B）参照）では、キャラクタ H を示す類似キャラクタ画像を用いて演出が実行されることから明らかなように、共通キャラセリフ演出の各段階の演出に用いられる類似キャラクタ画像の種類は可変である。

【0539】

（第 2 段階の演出）

第 1 段階の演出に続く第 2 段階の演出では、以下のような演出が行われる。すなわち、第 2 段階の演出の開始タイミングになると、上列の図柄列が一時的に非表示の状態となり、図 6 9（B）～（C）には表れていないが、第 1 段階の演出で登場した類似キャラクタ画像が示すキャラクタ H がセリフを発する様子を表す演出表示（図 6 9（B）参照）が継続して行われている状態で、上列の図柄列に含まれる 6 図柄（数字の「6」とキャラクタ F を示すキャラクタ画像とから構成される演出図柄）と同じキャラクタ F を示す類似キャラクタ画像が、第 1 表示画面 7 a における右上の端部領域に出現する。そして、このキャラクタ F を示す類似キャラクタ画像は、上列の図柄列と同じように左方向にスクロール表示されて、上列の図柄列に含まれる演出図柄を構成するキャラクタ画像が停止表示されるのと共通する表示位置（第 2 位置：図 6 8（A）参照）へと移動する。

【0540】

このように、キャラクタ F を示す類似キャラクタ画像が第 2 位置に配置されると、キャラクタ H を示す類似キャラクタ画像の表示は継続される。その一方で、キャラクタ F を示

10

20

30

40

50

す類似キャラクタ画像が「もう終わり？」というセリフを発する様子を表す演出表示を実現すべく、キャラクタHを示す類似キャラクタ画像と近接する位置に表示されていた「Fさ～ん！」という文字を含むセリフ枠が消去され、代わりに、「もう終わり？」という文字を含むセリフ枠がキャラクタFを示す類似キャラクタ画像と近接する位置に表示される（図69（C）参照）。なお、この「もう終わり？」という文字を含むセリフ枠が第1表示画面7aに表示されるタイミングで、「もう終わり？」というキャラクタFの音声スピーカー67から出力される。

【0541】

（第3段階の演出）

第2段階の演出に続く第3段階の演出では、以下のような演出が行われる。すなわち、第3段階の演出の開始タイミングになると、キャラクタHを示す類似キャラクタ画像と、キャラクタFを示す類似キャラクタ画像とが表示された状態で、「もう終わり？」という文字を含むセリフ枠が消去され、代わりに、キャラクタHが「もう1回！」というセリフを発している様子を表す演出表示を実現するための「もう1回！」という文字を含むセリフ枠が、キャラクタDを示す類似キャラクタ画像と近接する位置に表示される（図69（D）参照）。なお、この「もう1回！」という文字を含むセリフ枠が第1表示画面7aに表示されるタイミングで、「もう1回！」というキャラクタHの音声スピーカー67から出力される。

【0542】

（2回目の共通キャラセリフ演出が終了した後の演出）

図69（D）に例示されるように第3段階の演出が行われると、第3段階の演出に係る全ての演出画像が消去されて、下列の図柄列および上列の図柄列の高速スクロール表示（左スクロール）が再開される（図69（D）及び（E）参照）。

【0543】

ここでは、2回目の共通キャラセリフ演出における第3段階の演出（キャラクタHが「もう1回！」というセリフを発する演出：図69（D）参照）によって、擬似連演出の実行が示唆されている。このため、2回目の共通キャラセリフ演出が終了した後は、図68（G）～（I）に基づいて上述した1回目の擬似連演出と同様に、2回目の擬似連演出が実行される。

【0544】

具体的には、上下の図柄列の高速スクロール表示（図69（E）参照）が再開されてから所定時間が経過すると、下列の図柄列のスクロール速度が徐々に低下していき、例えば、下列の図柄列に含まれる2図柄（数字の「2」とキャラクタBのキャラクタ画像とを有して構成される演出図柄）が演出図柄表示領域7bにおける左下領域に擬似停止する（図69（F）参照）。そして、上列の図柄列のスクロール速度が徐々に低下していき、上列の図柄列に含まれる2図柄が演出図柄表示領域7bにおける右上領域に擬似停止する（図69（G）参照）。これにより2図柄でのリーチが成立して、例えば、ノーマルショートリーチ（図62（E）参照）が実行される。

【0545】

このノーマルショートリーチ中に、上述したリーチ後擬似連が実行される。すなわち、リーチを形成する2つの2図柄が擬似停止した状態で、キャラクタ画像が付加されていない数字のみから構成される中図柄が、パチンコ遊技機1の上下方向を軸方向として時計回りに回転（自転）する（図69（G）参照）。そして、中図柄が1回転する毎に、中図柄を構成する数字が「1」増加するように変化する。これにより、例えば、2図柄、3図柄、4図柄といった昇順で中図柄が変化することになる。このように、中図柄が変化する過程で7図柄へと変化すると、この7図柄が8図柄に変化することなく演出図柄表示領域7bの中央領域に擬似停止する（図69（H）参照）。

【0546】

このように、今回の図柄変動中における2回目の擬似連演出が実行されると、擬似2連目の変動演出に続く擬似3連目の変動演出が開始される。具体的には、擬似3連目の変動

10

20

30

40

50

演出の開始を示唆する「×3」の文字が第1表示画面7aの中央領域に大きく表示された後に、この「×3」の文字が第1表示画面7aの左上方領域に小さく表示され、これに伴い、演出図柄表示領域7bにおいて3つの図柄列のスクロール表示（左スクロール）が再開される（図69（I）参照）。

【0547】

ここでは、2回の擬似連演出が実行されて、変動演出が擬似3連目まで発展している。このため、図69には示されていないが、大抵の場合や、第1SPリーチや第2SPリーチ、SPSPリーチといった高信頼度のリーチ演出に発展して、当たり報知演出またはハズレ報知演出が実行されることになる。

【0548】

（共通キャラセリフ演出に関する特徴）

ここまで図68、69に基づいて説明したように、実施例3のパチンコ遊技機1では、低確低ベース状態における第1特別図柄の変動表示中に、演出図柄を構成する数字に付加されておらず、且つ、演出図柄を構成するキャラクタ画像と表示内容が共通する類似キャラクタ画像が第1表示画面7aにおける所定の表示領域に表示されて、その類似キャラクタ画像を用いた共通キャラセリフ演出が実行される（図68（C）～（E）、図69（B）～（D）参照）。

【0549】

第1通常モードで演出が制御されているときには、3つの図柄列に含まれる各演出図柄が左方向へ移動するようにスクロール表示されるのに対して、共通キャラセリフ演出に用いられる類似キャラクタ画像も同様に、左方向へ移動するようにスクロール表示される。また、共通キャラセリフ演出は、演出図柄を構成するキャラクタ画像が停止表示されるのと同じ表示領域に類似キャラクタ画像が表示された状態で行われる。

【0550】

このように、実施例3のパチンコ遊技機1では、図柄列に含まれる各演出図柄（キャラクタ画像および数字）の変動態様と共通する変動態様で類似キャラクタ画像が変動表示された後に、所定の表示領域に表示された類似キャラクタ画像を用いて共通キャラセリフ演出が実行される。このため、演出図柄を構成するキャラクタ画像が共通キャラセリフ演出を行っているかのような印象を遊技者に与えることが可能であり、演出図柄を変動表示させる変動演出と、類似キャラクタ画像を用いる共通キャラセリフ演出との相乗効果によって、高い演出効果を得ることが可能である。

【0551】

また、共通キャラセリフ演出の終了に伴って類似キャラクタ画像が第1表示画面7aから消去された後は、その類似キャラクタ画像とは表示内容が異なるキャラクタ画像（違うキャラクタを示すキャラクタ画像）を有して構成される演出図柄が、類似キャラクタ画像が表示されていたのと同じ表示領域に表示される（例えば、図68（E）及び（G）参照）。

【0552】

このように、実施例3のパチンコ遊技機1では、共通キャラセリフ演出中に類似キャラクタ画像が表示されていたのと同じ表示領域に、類似キャラクタ画像が示すキャラクタとは異なる他のキャラクタを示すキャラクタ画像を有して構成される演出図柄が表示される。

このため、例えば、キャラクタAを示す類似キャラクタ画像を所定の表示領域に表示した後に、同じキャラクタAを示すキャラクタ画像を有して構成される演出図柄を所定の表示領域に表示することで、同じ演出図柄が連続して表示されたと遊技者が誤認するといった問題が生じるのを効果的に抑制可能である。

【0553】

また、実施例3のパチンコ遊技機1では、共通キャラセリフ演出が開始されてから終了するまでは、各演出図柄が高速で変動表示されており、各演出図柄の視認が極めて困難な状態となっている（図68（C）～（E）参照）。そして、共通キャラセリフ演出が終了した後（類似キャラクタ画像が消去された後）に、遊技者によって視認可能な演出図柄が

10

20

30

40

50

表示される（例えば、図 6 8（G）参照）。

【0554】

このように、実施例 3 のパチンコ遊技機 1 では、類似キャラクタ画像と演出図柄の両方もが視認可能な状態で表示される期間が存在しないため、演出図柄を構成するキャラクタ画像が共通キャラセリフ演出を実行しているように見せ掛けつつも、遊技者が類似キャラクタ画像を演出図柄と誤認してしまうといった問題が生じるのを容易に抑制することが可能である。

【0555】

ここまで、第 1 通常モードで演出が制御されているときに行われる共通キャラセリフ演出について説明したが、図 6 5 に例示されるように、第 3 通常モードで演出が制御されているときにも、類似する共通キャラセリフ演出が行われる。この第 3 通常モードで演出が制御されているときに行われる共通キャラセリフ演出については、図 7 2，7 3 に基づいて後に詳述する。

【0556】

〔第 2 通常モードでの演出の具体例〕

次に、図 7 0 を参照しつつ、低確低ベース状態における第 1 特別図柄の変動表示中であって、第 2 通常モードで演出が制御されているときに行われる演出の具体例について説明する。ここで、図 7 0 は、第 2 通常モードでの演出を例示する画面図である。

【0557】

図 7 0（A）には、第 1 表示画面 7 a において、保留アイコン表示領域 9 c に 2 つの保留アイコンが表示された状態で、当該アイコン表示領域 9 e に表示されている当該アイコンに対応する第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、第 1 特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、「5 1 3」のバラケ目を示す演出図柄が停止表示された状態が例示されている。ここでは、第 2 通常モードで演出が制御されているために、第 1 表示画面 7 a における右上方領域に「第 2 演出モード」という現在の演出モード名称が表示され、また、図 7 0（A）には表れていないが、第 1 表示画面 7 a の全体領域には、演出図柄の背景画像として、第 2 通常モード専用背景画像が表示されている（図 6 5 参照）。また、アイコン変化演出が行われていない状態であるため、保留アイコン表示領域 9 c に表示されている 2 つの保留アイコンと、当該アイコン表示領域 9 e に表示されている当該アイコンが、いずれもひし形をした通常表示態様のアイコン（第 2 通常モード専用アイコン）として表示されている。

【0558】

なお、第 2 通常モードで演出が制御されているため、第 1 表示画面 7 a に表示される各演出図柄（例えば、図 7 0（A）参照）は、キャラクタ A ～キャラクタ I のいずれかのキャラクタの上半身を表すキャラクタ画像であって、第 1 通常モードで演出が制御されているときに表示される演出図柄を構成するキャラクタ画像（例えば、図 6 8（A）参照）よりも大きいキャラクタを表すキャラクタ画像を有して構成されている。また、第 2 通常モードで演出が制御されているときに表示される演出図柄には、キャラクタ画像の右下に数字が付加されている（図 7 0（A）参照）。

【0559】

第 1 特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されてから所定の確定時間（本実施例 3 では、0.6 秒）が経過すると、保留アイコン表示領域 9 c に表示されている最先の保留アイコン（ここでは、2 つのひし形の保留アイコンのうちの左側の保留アイコン：図 7 0（A）参照）に対応する第 1 特別図柄当否判定が実行される。そして、この第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であり、第 1 特別図柄の変動表示に伴う演出図柄の変動演出パターンとして、リーチ無し演出の変動演出パターンが演出制御用マイコン 9 1 によって選択されると、以下のような演出が行われる。

【0560】

すなわち、最先の保留アイコンに対応する第 1 特別図柄当否判定が実行されたことに応じて第 1 特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、保留アイコン表示領域 9 c に表示さ

10

20

30

40

50

れている最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域 9 e にシフトすると共に、残りの保留アイコンが保留アイコン表示領域 9 c 内で当該アイコン表示領域 9 e へ近付く方向にシフトし、3つの図柄列のスクロール表示（下スクロール）が開始される（図 70（A）及び（B）参照）。この3つの図柄列のスクロール表示が開始されてから所定時間が経過すると、左列の図柄列に含まれる1図柄と、右列の図柄列に含まれる2図柄とが擬似停止する（図 70（C）参照）。なお、これらの1図柄および2図柄は、1図柄、2図柄の順に擬似停止する場合の他、2図柄、1図柄の順に擬似停止する場合や、1図柄および2図柄が同時に擬似停止する場合もある。

【0561】

そして、左図柄および右図柄が擬似停止してから所定時間が経過すると、例えば、中列の図柄列に含まれる6図柄が擬似停止し、第1特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、「162」のバラケ目を示す3つの演出図柄が本停止する（図 70（D）参照）。

【0562】

次に、第1特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されてから所定の確定時間が経過すると、保留アイコン表示領域 9 c に表示されている最先の保留アイコン（図 70（D）参照）に対応する第1特別図柄当否判定が実行される。そして、この第1特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であり、第1特別図柄の変動表示に伴う演出図柄の変動演出パターンとして、リーチ無し演出の変動演出パターンが演出制御用マイコン 9 1 によって選択されると、以下のような演出が行われる場合がある。

【0563】

すなわち、第1特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、保留アイコン表示領域 9 c に表示されている最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域 9 e にシフトして当該アイコンとして表示され、横方向に3列表示された3つの図柄列のスクロール表示（下スクロール）が開始される（図 70（E）参照）。

【0564】

（第2通常モードにおける合成演出）

第2通常モードで演出が制御されているときには、3つの図柄列のスクロール表示が開始された直後に、上述した合成演出が実行される場合がある。この合成演出が実行される場合、3つの図柄列のスクロール表示が開始されてから所定時間（例えば、1秒）が経過すると、3つの図柄列が非表示になる（図 70（F）参照）。そして、例えば、8図柄を構成するキャラクタHを示すキャラクタ画像が、第1表示画面 7 a における右側領域に出現する演出表示が実行される（図 70（F）参照）。

【0565】

このように、第1表示画面 7 a における右側領域に8図柄が出現すると、第1表示画面 7 a における左上方領域に数字の「8」が出現し、この数字の「8」が、左列の図柄列と同様に、下方へ移動するようにスクロール表示される（図 70（G）参照）。また、同じく図 70（G）に例示されるように、8図柄が下スクロールするのに伴って、キャラクタHを示すキャラクタ画像が左方向に移動する。

【0566】

その後、キャラクタHを示すキャラクタ画像、及び数字の「8」が、演出図柄表示領域 7 b における左側領域まで移動すると、これらのキャラクタ画像および数字が合成されて1つの演出図柄（ここでは、8図柄）が完成する合成演出が行われる（図 70（G）～（H）参照）。

【0567】

この合成演出によって完成した8図柄が演出図柄表示領域 7 b における左側領域に擬似停止すると、例えば、中列の図柄列に含まれている4図柄と、右列の図柄列に含まれる5図柄とが上方から移動してきて（図 70（I）参照）、「845」のバラケ目を示す3つの演出図柄が擬似停止し、第1特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴い、上記バラケ目を示す3つの演出図柄が本停止することがある。

10

20

30

40

50

【0568】

図70に基づいて説明したように、第2通常モードで演出が制御されているときには、キャラクタ画像および数字を合成する合成演出が実行される場合がある。このように、演出図柄が初めから形成されている場合の他に、演出図柄が第1表示画面7a上で形成される場合があることから、演出図柄を擬似停止させてから本停止させる表示制御を繰り返すことによって演出が単調になり、結果として興趣性が低下して行くといった問題が生じるのを効果的に抑制することが可能である。

【0569】

なお、ここでは、左列の図柄列に含まれる演出図柄（ここでは、左8図柄：図70（H）参照）が形成される合成演出が実行される場合を例に説明したが、中列の図柄列に含まれる演出図柄が形成される合成演出や、右列の図柄列に含まれる演出図柄が形成される合成演出が実行される場合もある。

【0570】

また、本実施例3では、第1特別図柄の1回の変動表示中に、左列の図柄列に含まれる演出図柄（左図柄）と、中列の図柄列に含まれる演出図柄（中図柄）と、右列の図柄列に含まれる演出図柄（右図柄）のうちのいずれか1つの演出図柄（図70に示される例では、左8図柄）に関して合成演出を実行する場合を例に説明を行う。これに対して、他の実施例では、例えば、第1特別図柄の変動表示中に、左図柄を形成する合成演出を行い、その後に、右図柄を形成する合成演出を行うというように、複数回の合成演出を行うようにしてもよい。

【0571】

また、本実施例3では、第1特別図柄および演出図柄の変動表示が開始された直後に合成演出が実行される場合を例に説明を行うが、他の実施例では、例えば、リーチ成立時に、リーチ図柄となる演出図柄を形成する合成演出を行ったり、或いは、第1特別図柄の変動表示の終盤で、ハズレ目（リーチハズレ目またはバラケ目）を示す3つの演出図柄が擬似停止する際に、いずれか1つの演出図柄を形成する合成演出を行ったりしてもよい。

【0572】

[第3通常モードでの演出の具体例]

次に、図71～図73を参照しつつ、低確低ベース状態における第1特別図柄の変動表示中であって、第3通常モードで演出が制御されているときに行われる演出の具体例について説明する。ここで、図71～図73は、第3通常モードでの演出を例示する画面図である。

【0573】

図71（A）には、第1表示画面7aにおいて、保留アイコン表示領域9cに2つの保留アイコンが表示された状態で、当該アイコン表示領域9eに表示されている当該アイコンに対応する第1特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、第1特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、「431」のバラケ目を示す演出図柄が停止表示された状態が例示されている。ここでは、第3通常モードで演出が制御されているために、第1表示画面7aにおける右上方領域に「第3演出モード」という現在の演出モード名称が表示され、また、図71（A）には表れていないが、第1表示画面7aの全体領域には、演出図柄の背景画像として、第3通常モード専用背景画像が表示されている（図65参照）。また、アイコン変化演出が行われていない状態であるため、保留アイコン表示領域9cに表示されている2つの保留アイコンと、当該アイコン表示領域9eに表示されている当該アイコンが、いずれも逆三角形をした通常表示態様のアイコン（第3通常モード専用アイコン）として表示されている。

【0574】

なお、第3通常モードで演出が制御されているため、第1表示画面7aに表示される各演出図柄（例えば、図71（A）参照）は、ワンピースを着たキャラクタA～キャラクタIのいずれかのキャラクタを表すキャラクタ画像であり、各キャラクタ画像の中央下端部に、対応する数字が付加されている。

【0575】

図71(A)に例示される当該アイコンに対応する第1特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、第1特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されてから所定の確定時間が経過すると、保留アイコン表示領域9cに表示されている最先の保留アイコン(ここでは、2つの逆三角形の保留アイコンのうちの左側の保留アイコン:図71(A)参照)に対応する第1特別図柄当否判定が実行される。そして、この第1特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であり、第1特別図柄の変動表示に伴う演出図柄の変動演出パターンとして、リーチ無し演出の変動演出パターンが演出制御用マイコン91によって選択されると、以下のような演出が行われる。

【0576】

すなわち、最先の保留アイコンに対応する第1特別図柄当否判定が実行されたことに応じて第1特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、保留アイコン表示領域9cに表示されている最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域9eにシフトすると共に、残りの保留アイコンが保留アイコン表示領域9c内で当該アイコン表示領域9eへ近付く方向にシフトし、3つの演出図柄の変動表示が開始される(図71(B)参照)。

【0577】

第3通常モードで演出が制御され、第1特別図柄が停止しているときには、演出図柄表示領域7bには、「1」～「9」のいずれかの数字に対応するキャラクタ画像が付加された3つの演出図柄が、横方向に並んで表示されている(図71(A)参照)。これに対し、次の第1特別図柄の変動表示が開始されると、3つの演出図柄の各数字からキャラクタ画像が外れて、各演出図柄は、各演出図柄の数字が変化する過程では、キャラクタ画像が付加されていない状態で変動表示される(図71(B)～(D)参照)。

【0578】

左図柄、中図柄、及び右図柄は、それぞれ、パチンコ遊技機1の上下方向を軸方向として時計回りに回転するように自転する(例えば、図71(B)～(D)参照)。そして、各演出図柄が1回転することによって、「1」加算された数字を有する演出図柄が表示されることになる。図71(B)～(D)には、左4図柄が時計回りに1回転して左5図柄が表示され、中3図柄が時計回りに1回転して中4図柄が表示され、右1図柄が時計回りに1回転して右2図柄が表示された様子が例示されている。

【0579】

(第2通常モードにおける合成演出)

第1特別図柄および演出図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、第2通常モードのときに行われる合成演出(図70(G)～(H)参照)とは異なる合成演出が実行される。すなわち、例えば、「8」を示す左図柄が演出図柄表示領域7bにおける左側領域において一時的に拡大表示され、これに伴い、キャラクタHを示すキャラクタ画像が上方から移動してくる様子を表す演出表示が行われる(図71(E)参照)。そして、キャラクタHを示すキャラクタ画像と、数字の「8」とを合成する合成演出が実行される(図71(E)～(F)参照)。なお、図71(F)には、左8図柄が擬似停止した状態で、中図柄および右図柄の変動表示が継続されている様子が例示されている。

【0580】

このように、左図柄(ここでは、左8図柄)を形成する合成演出が実行されると、左8図柄が擬似停止した状態で、右図柄を形成する合成演出が実行される(図71(G)～(H)参照)。すなわち、例えば、「2」を示す右図柄が演出図柄表示領域7bにおける右側領域において一時的に拡大表示され、これに伴い、キャラクタBを示すキャラクタ画像が上方から移動してくる様子を表す演出表示が行われる(図71(G)参照)。そして、キャラクタBを示すキャラクタ画像と、数字の「2」とを合成する合成演出が実行される(図71(G)～(H)参照)。なお、図71(G)には、2つ目の保留アイコンとして、特別表示態様の保留アイコンが保留アイコン表示領域9cに新たに表示された状態が例示されている。また、図71(H)には、左8図柄に加えて右2図柄が擬似停止した状態で、中図柄の変動表示が継続されている様子が例示されている。

10

20

30

40

50

【0581】

このように、右図柄（ここでは、右2図柄）を形成する合成演出が実行されると、左8図柄および右2図柄が擬似停止した状態で、中図柄を形成する合成演出が実行される（図71（I）、図72（A）参照）。すなわち、例えば、「6」を示す中図柄が演出図柄表示領域7bにおける中央領域において一時的に拡大表示され、これに伴い、キャラクターFを示すキャラクタ画像が上方から移動してくる様子を表す演出表示が行われる（図71（I）参照）。そして、キャラクターFを示すキャラクタ画像と、数字の「6」とを合成する合成演出が実行される（図71（I）～図72（A）参照）。なお、図72（A）には、それぞれ対応するキャラクタ画像が付加された左8図柄、右2図柄、及び中6図柄が擬似停止した状態が例示されており、これらの演出図柄は、「ハズレ」を報知する第1特別図柄が停止表示されるのに伴って、本停止する。

10

【0582】

第1特別図柄が停止表示されてから所定時間が経過すると、保留アイコン表示領域9cに表示されている最先の保留アイコンに対応する第1特別図柄当否判定が実行される。そして、この第1特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であり、第1特別図柄の変動表示に伴う演出図柄の変動演出パターンとして、リーチ無し演出の変動演出パターンが演出制御用マイコン91によって選択されると、以下のような演出が行われる場合がある。

【0583】

すなわち、第1特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、保留アイコン表示領域9cに表示されている最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域9eにシフトして当該アイコンとして表示され、保留アイコン表示領域9cに表示されている残りの保留アイコン（ここでは、特別表示態様の保留アイコン）が当該アイコン表示領域9eに近づく方向にシフトする（図72（A）及び（B）参照）。

20

【0584】

また、第1特別図柄の変動表示が開始されると、左8図柄からキャラクターHを示すキャラクタ画像が外れ、中6図柄からキャラクターFを示すキャラクタ画像が外れ、右2図柄からキャラクターBを示すキャラクタ画像が外れて、キャラクタ画像が付加されていない3つの演出図柄の変動表示が開始される（図72（A）～（C）参照）。なお、これら3つの演出図柄の変動表示については、図71（B）～（D）に基づいて上述したものと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

30

【0585】

（第3通常モードにおける共通キャラセリフ演出）

第3通常モードで演出が制御されているときには、第1通常モードで演出が制御されているときに行われる共通キャラセリフ演出と類似する共通キャラセリフ演出が実行される。ここでは、共通キャラセリフ演出が1段階の演出から構成されると共に、次の図柄変動で行われる共通キャラセリフ演出と関連する演出内容の共通キャラセリフ演出が実行される場合を例に説明を行う。

【0586】

図72（B）に例示されるようにキャラクタ画像が付加されていない3つの演出図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、4図柄を構成するキャラクタ画像と共通するキャラクターDを示す類似キャラクタ画像が、第1表示画面7aにおける左上の端部領域に出現する。そして、このキャラクターDを示すキャラクタ画像は、左図柄を構成するキャラクタ画像が表示されるのと同じ表示位置（図72（A）に示される例では、左8図柄を構成するキャラクターHを示すキャラクタ画像が表示されている表示位置）へと移動し、「Aさ～ん！」というセリフを発する様子を表す演出表示が行われる（図72（D）参照）。具体的には、キャラクターDを示す類似キャラクタ画像に加えて、「Aさ～ん！」という文字を含むセリフ枠が表示される。なお、この「Aさ～ん！」という文字を含むセリフ枠が第1表示画面7aに表示されるタイミングで、「Aさ～ん！」というキャラクターDの音声スピーカ67から出力される。

40

【0587】

50

この共通キャラセリフ演出（図 7 2（D）参照）は、次の図柄変動で行われる 1 回目の共通キャラセリフ演出（図 7 2（H）参照）と関連する演出であって、キャラクタ A を示す類似キャラクタ画像が次の図柄変動で登場することを予告する予告演出としての機能を有している。なお、このような共通キャラセリフ演出が実行されているときには、中図柄および右図柄の変動表示が継続されている（図 7 2（D）参照）。

【0588】

（共通キャラセリフ演出が終了した後の演出）

このように、キャラクタ D がキャラクタ A を呼ぶ様子を表す演出表示としての共通キャラセリフ演出が実行されると、この共通キャラセリフ演出で登場したキャラクタ D を示す類似キャラクタ画像が、例えば左方向へと移動して、第 1 表示画面 7 a から消去される。図 7 2（E）には、共通キャラセリフ演出が終了した後に、キャラクタ D を示す類似キャラクタ画像が第 1 表示画面 7 a から消去される途中の様子が例示されている。

【0589】

上記のような流れで共通キャラセリフ演出が終了すると、左図柄の変動表示が再開されて、図 7 2（C）に示される状態と同様の、3 つの演出図柄が変動表示される状態となる。その後、図 7 2 には示されていないが、キャラクタ E を示すキャラクタ画像と数字の「5」を合成する合成演出と、キャラクタ D を示すキャラクタ画像と数字の「4」を合成する合成演出と、キャラクタ F を示すキャラクタ画像と数字の「6」を合成する合成演出とが実行され、第 1 特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、図 7 2（F）に例示される「456」のバラケ目を示す演出図柄が本停止する。なお、これら 3 つの演出図柄に関する各合成演出は、図 7 1（E）～（I）、図 7 2（A）に基づいて上述した各合成演出と同様に行われるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0590】

ハズレを報知する第 1 特別図柄が停止表示されると共に、「546」のバラケ目を示す 3 つの演出図柄が本停止してから所定の確定時間が経過すると、保留アイコン表示領域 9 c に表示されている最先の保留アイコン（ここでは、特別表示態様の保留アイコン、例えば、赤色で円形の保留アイコン：図 7 2（F）参照）に対応する第 1 特別図柄当否判定が実行される。

【0591】

この第 1 特別図柄当否判定が実行されると、第 1 特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、保留アイコン表示領域 9 c に表示されている最先の保留アイコン（特別表示態様の保留アイコン）が当該アイコン表示領域 9 e にシフトして当該アイコンとして表示され、左 5 図柄からキャラクタ E を示すキャラクタ画像が外れ、中 4 図柄からキャラクタ D を示すキャラクタ画像が外れ、右 6 図柄からキャラクタ F を示すキャラクタ画像が外れて、キャラクタ画像が付加されていない 3 つの演出図柄の変動表示が開始される（図 7 2（F）～（G）参照）。なお、これら 3 つの演出図柄の変動表示については、図 7 1（B）～（D）に基づいて上述したものと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0592】

なお、図 7 2（G）～（I）、図 7 3 に基づく以下の説明では、赤色で円形の当該アイコンに対応する第 1 特別図柄の変動表示中に 2 回の擬似連演出が実行され、擬似 1 連目の変動演出中に 1 回目の共通キャラセリフ演出が実行され、擬似 3 連目の変動演出中に 2 回目の共通キャラセリフ演出が実行される場合を例に説明を行う。

【0593】

< 1 回目の共通キャラセリフ演出 >

赤色で円形の保留アイコンが保留アイコン表示領域 9 c から当該アイコン表示領域 9 e にシフトして当該アイコンとして表示されると共に、3 つの演出図柄の変動表示が開始されると、今回の図柄変動における 1 回目の共通キャラセリフ演出が実行される（図 7 2（H）参照）。具体的には、前回の図柄変動中に登場した類似キャラクタ画像が示すキャラクタ D（図 7 2（D）参照）に呼ばれたキャラクタ A を示す類似キャラクタ画像が、第 1 表示画面 7 a における左上の端部領域に出現する。そして、このキャラクタ A を示すキャラ

ラクタ画像は、左図柄を構成するキャラクタ画像が表示されるのと同じ表示位置（図 7 2（A）に示される例では、左 8 図柄を構成するキャラクタ H を示すキャラクタ画像が表示されている表示位置）へと移動し、「NEXT だよ！」という文字を含むセリフ枠が近接する位置に表示される（図 7 2（H）参照）。また、「NEXT だよ！」という文字を含むセリフ枠が第 1 表示画面 7 a に表示されるタイミングで、「NEXT だよ！」というキャラクタ A の音声スピーカ 6 7 から出力される。なお、このような共通キャラセリフ演出が実行されているときには、中図柄および右図柄の変動表示が継続されている（図 7 2（H）参照）。

【0594】

この 1 回目の共通キャラセリフ演出は、擬似連演出の実行を示唆するものである。すなわち、例えば図 6 9（B）に例示されるように、他の類似キャラクタ画像が示すキャラクタに呼びかける内容の演出ではない。このため、1 回目の共通キャラセリフ演出は、第 2 段階以降の段階の演出が実行されることなく、第 1 段階の演出で終了する。

【0595】

このように、第 3 通常モードで演出が制御されているときには、今回の図柄変動を 2 回目の図柄変動と見なし、前回の図柄変動を 1 回目の図柄変動と見なした場合、2 回目の図柄変動中に、1 回目の図柄変動中に行われた共通キャラセリフ演出（図 7 2（D）参照）と関連する共通キャラセリフ演出（図 7 2（H）参照）が実行される。

【0596】

（共通キャラセリフ演出・1 回目終了した後の演出）

上記のように、擬似連演出の実行を示唆する 1 回目の共通キャラセリフ演出が実行されると、図 7 2（E）に基づいて上述したのと同様に、キャラクタ A を示す類似キャラクタ画像が第 1 表示画面 7 a から消去される（図 7 2（I）参照）。このように、キャラクタ A を示す類似キャラクタ画像が消去されると、左図柄の変動表示が再開されて、3 つの演出図柄が変動表示される状態となる（図 7 3（A）参照）。

【0597】

次に、3 つの演出図柄が変動表示される状態になってから所定時間が経過すると、演出図柄表示領域 7 b における左側領域においてキャラクタ A のキャラクタ画像と数字の「1」とを合成する合成演出が実行されると共に、右側領域において同じくキャラクタ A のキャラクタ画像と数字の「1」とを合成する合成演出が実行され、結果として 1 図柄でリーチが成立する（図 7 3（B）参照）。

【0598】

ここでは、図 7 2（H）に基づいて上述した 1 回目の共通キャラセリフ演出によって、擬似連演出の実行が示唆されているため、リーチ成立に続いて実行されるノーマルショートリーチ中に、上述したリーチ後擬似連が実行される（図 7 3（C）参照）。すなわち、リーチを形成する 2 つの 1 図柄が擬似停止した状態で、キャラクタ画像が付加されていない数字のみから構成される中図柄が、パチンコ遊技機 1 の上下方向を軸方向として時計回りに回転（自転）し（図 7 3（B）参照）、演出図柄表示領域 7 b の中央領域に中 7 図柄が擬似停止する（図 7 3（C）参照）。

【0599】

このように、今回の図柄変動中における 1 回目の擬似連演出が実行されると、擬似 1 連目の変動演出に続く擬似 2 連目の変動演出が開始される。具体的には、擬似 2 連目の変動演出の開始を示唆する「× 2」の文字が第 1 表示画面 7 a の中央領域に大きく表示された後に、この「× 2」の文字が第 1 表示画面 7 a の左上方領域に小さく表示され、これに伴い、演出図柄表示領域 7 b において、キャラクタ画像が付加されていない数字のみから構成される 3 つの演出図柄の変動表示が再開される（図 7 3（D）参照）。

【0600】

そして、擬似 2 連目の変動演出中には、5 図柄でリーチが成立した状態で中 7 図柄が擬似停止することによって、今回の図柄変動における 2 回目の擬似連演出が実行される（図 7 3（E）参照）。このように、2 回目の擬似連演出が実行されると、擬似 2 連目の変動

10

20

30

40

50

演出に続く擬似3連目の変動演出が開始される。具体的には、擬似3連目の変動演出の開始を示唆する「×3」の文字が第1表示画面7aの中央領域に大きく表示された後に、この「×3」の文字が第1表示画面7aの左上方領域に小さく表示され、これに伴い、演出図柄表示領域7bにおいて、キャラクタ画像が付加されていない数字のみから構成される3つの演出図柄の変動表示が再開される（図73（F）参照）。

【0601】

＜2回目の共通キャラセリフ演出＞

このような流れで発展した擬似3連目の変動演出中には、今回の図柄変動における2回目の共通キャラセリフ演出が実行される（図73（G）～（I）参照）。この2回目の共通キャラセリフ演出は、3段階の演出として構成されており、第1通常モードのときに行われる共通キャラセリフ演出（図68（C）～（E）参照）と同様の演出として構成されている。

【0602】

（第1段階の演出）

第1段階の演出では、まず、左4図柄を構成するキャラクタ画像と共通するキャラクタDを示す類似キャラクタ画像が第1表示画面7aにおける左上の端部領域に出現する。そして、このキャラクタDを示す類似キャラクタ画像は、左図柄を構成するキャラクタ画像が表示されるのと同じ表示位置（左・共通表示位置）に配置されるように下方へと移動し、類似キャラクタ画像が左・共通表示位置まで移動すると、「Gさ～ん！」という文字を含むセリフ枠が近接する位置に表示される（図73（G）参照）。また、「Gさ～ん！」という文字を含むセリフ枠が第1表示画面7aに表示されるタイミングで、「Gさ～ん！」というキャラクタDの音声スピーカ67から出力される。このような第1段階の演出は、左図柄の変動表示が中断され、中図柄および右図柄の変動表示が継続された状態で行われる。

【0603】

（第2段階の演出）

第2段階の演出の開始タイミングになると、まず、右7図柄を構成するキャラクタ画像と共通するキャラクタGを示す類似キャラクタ画像が第1表示画面7aにおける右上の端部領域に出現する。そして、このキャラクタGを示す類似キャラクタ画像は、右図柄を構成するキャラクタ画像が表示されるのと同じ表示位置（右・共通表示位置）に配置されるように下方へと移動し、類似キャラクタ画像が右・共通表示位置まで移動する。すると、「Gさ～ん！」という文字を含むセリフ枠が消去されると共に、キャラクタGのセリフを表す「何ですかあ？」という文字を含むセリフ枠が、キャラクタGを示す類似キャラクタ画像と近接する位置に表示される（図73（H）参照）。また、「何ですかあ？」という文字を含むセリフ枠が第1表示画面7aに表示されるタイミングで、「何ですかあ？」というキャラクタGの音声スピーカ67から出力される。このような第2段階の演出は、左図柄および右図柄の変動表示が中断され、中図柄の変動表示が継続された状態で行われる。

【0604】

（第3段階の演出）

第3段階の演出では、「何ですかあ？」という文字を含むセリフ枠が消去されると共に、キャラクタDのセリフを表す「大チャンス！」という文字を含むセリフ枠が、キャラクタDを示す類似キャラクタ画像と近接する位置に表示される（図73（I）参照）。また、「大チャンス！」という文字を含むセリフ枠が第1表示画面7aに表示されるタイミングで、「大チャンス！」というキャラクタDの音声スピーカ67から出力される。

【0605】

なお、第3段階の演出で表示されるセリフには、「チャンス」、「大チャンス」、「激アツ」がある。ここで、「チャンス」のセリフは、大当たり信頼度が相対的に低いことを示唆しており、この「チャンス」の文字を含むセリフ枠が表示された場合は、第1SPリーチや第2SPリーチ、SPSPリーチといった高信頼度のリーチ演出に発展し難く、発

10

20

30

40

50

展したとしてもハズレ報知演出が実行され易いという特徴を有している。また、「大チャンス」のセリフは、大当たり信頼度が中程度であることを示唆しており、この「大チャンス」の文字を含むセリフ枠が表示された場合は、「チャンス」の文字を含むセリフ枠が表示される場合に比べて、第1SPリーチや第2SPリーチ、SPSPリーチといった高信頼度のリーチ演出に発展し易く、また、これらのリーチ演出のいずれかで当たり報知演出が実行され易いという特徴を有している。また、「激アツ」のセリフは、大当たり信頼度が相対的に高いことを示唆しており、この「激アツ」の文字を含むセリフ枠が表示された場合は、極めて高い確率（例えば、90%）で、第1SPリーチや第2SPリーチ、SPSPリーチといった高信頼度のリーチ演出に発展し、また、他のセリフが表示される場合に比べて、当たり報知演出が実行され易いという特徴を有している。

10

【0606】

なお、図73に示される例では、変動演出が擬似3連目まで発展し、且つ、「大チャンス！」のセリフが表示されていることから、第1SPリーチ、第2SPリーチ、又はSPSPリーチに発展して、当たり報知演出またはハズレ報知演出が実行される。

【0607】

また、実施例3のパチンコ遊技機1では、共通キャラセリフ演出が何段階目まで発展するかによって大当たり信頼度が変化するように構成されており、大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べた場合に、第1段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出、第2段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出、第3段階の演出で終了する共通キャラセリフ演出の順となる。また、第1特別図柄の1回の変動表示中に何回の共通キャラセリフ演出が実行されるかによって大当たり信頼度が変化するように構成されており、大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、第1特別図柄の1回の変動表示中に共通キャラセリフ演出が1回だけ実行される場合、第1特別図柄の1回の変動表示中に共通キャラセリフ演出が2回実行される場合、第1特別図柄の1回の変動表示中に共通キャラセリフ演出が3回実行される場合の順となる。

20

【0608】

また、実施例3のパチンコ遊技機1には、第1通常モードまたは第3通常モードで演出が制御されているときには、共通キャラセリフ演出が実行される場合があるのに対して、第2通常モードまたは第4通常モードで演出が制御されているときには、共通キャラセリフ演出が実行されないという特徴がある。

30

【0609】

このように、共通キャラセリフ演出が実行される演出モードと実行されない演出モードとが存在することから、実行される演出モードと実行されない演出モードとの間で演出モードを移行させることによって、共通キャラセリフ演出が実行されるようになったり、逆に、共通キャラセリフ演出が実行されなくなったりするため、効果的な演出変化を生じさせることが可能である。

【0610】

また、実施例3のパチンコ遊技機1では、キャラクタ画像および数字を有して構成される演出図柄を第1特別図柄の変動表示に伴って変動表示させ、第1特別図柄の停止表示に伴って第1特別図柄当否判定の判定結果を示す態様で演出図柄が停止表示される場合がある。その一方で、キャラクタ画像および数字が個別に表示されて、これらのキャラクタ画像および数字が合成されて演出図柄として表示される場合もある（例えば、図70（F）～（H）、図71（E）～（F）参照）。このため、遊技者は、表示されたキャラクタ画像（又は数字）に基づいてどの演出図柄が表示されるかを推測しながら遊技を楽しむことができ、キャラクタ画像および数字が合成されたままである場合に比べて、演出図柄を表示する演出の興趣性を効果的に向上させることが可能である。

40

【0611】

また、キャラクタ画像（又は数字）の表示が開始されてから所定時間が経過した後に数字（又はキャラクタ画像）の表示が開始されて、これらのキャラクタ画像および数字が合成されて演出図柄として表示される。このように、演出図柄を構成するキャラクタ画像お

50

よび数字が順に表示されて演出図柄が形成される様子が表示されるため、演出図柄がキャラクタ画像および数字を有して構成されている状態から変化しない従来の遊技機に比べて、極めて高い演出効果を得ることが可能である。

【0612】

なお、実施例3では、類似キャラクタ画像を用いる演出が共通キャラセリフ演出である場合を例に説明したが、類似キャラクタ画像を用いる演出は共通キャラセリフ演出に限らず、例えば、類似キャラクタ画像が示すキャラクタが演出モードの移行を報知する演出や、類似キャラクタ画像が示すキャラクタが当該アイコンの表示態様を変化させるアイコン変化演出であってもよい。

【0613】

[実施例3のパチンコ遊技機1で実行される処理]

実施例3のパチンコ遊技機1では、図62～図73に基づいて説明した演出を実現するために、以下のような処理が実行される。

【0614】

(変動演出に関する処理)

演出制御用マイコン91は、ステップS4503(図52参照)の処理において、現在のモードステータスを参照することによって、現在の演出モードが、第1通常モード、第2通常モード、第3通常モード、及び第4通常モードのいずれであるかを特定する。

【0615】

図には示されていないが、副制御基板90のROMには、変動演出パターン決定テーブルおよび予告演出パターン決定テーブルが記憶されている。変動演出パターン決定テーブルは、演出図柄の変動表示を含む変動演出の演出パターンである変動演出パターンを決定する際に参照されるテーブルである。実施例3における予告演出パターン決定テーブルは、当たり報知演出(又はハズレ報知演出)に先立って大当たりの可能性を予告する各種予告演出の演出パターンである予告演出パターンを決定する際に参照されるテーブルである。

【0616】

実施例3では、変動演出パターン決定テーブルおよび予告演出パターン決定テーブルが演出モード毎に用意されており、副制御基板90のROMには、少なくとも、第1通常モード用・変動演出パターン決定テーブル、第2通常モード用・変動演出パターン決定テーブル、第3通常モード用・変動演出パターン決定テーブル、第4通常モード用・変動演出パターン決定テーブル、第1通常モード用・予告演出パターン決定テーブル、第2通常モード用・予告演出パターン決定テーブル、第3通常モード用・予告演出パターン決定テーブル、第4通常モード用・予告演出パターン決定テーブルが記憶されている。

【0617】

演出制御用マイコン91は、ステップS4504(図52参照)の処理において、ステップS4503の処理で特定した演出モード(通常演出モード)と、主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドとに対応する変動演出パターン決定テーブルおよび予告演出パターン決定テーブルを副制御基板90のROMから読み出して、副制御基板90のRAMにセットする。

【0618】

続くステップS4505(図52参照)の処理では、演出制御用マイコン91は、ステップS4501(図52参照)の処理で取得した変動演出決定用乱数、第1特別図柄当否判定の判定結果、第1特別図柄の変動パターンに基づいて、RAMにセットした変動演出パターン決定テーブルから1の変動演出パターンを読み出すことによって、変動演出パターンを設定する。詳細な説明は省略するが、この変動演出パターン設定処理が実行されることによって、演出図柄の図柄構成、演出図柄の変動態様、リーチ演出の有無、擬似連演出の有無、リーチ図柄を構成する演出図柄の種類、リーチ演出の種類や内容、擬似連演出を実行する場合にはその内容、合成演出(図65参照)の有無、停止表示される演出図柄の種類、背景画像の種類、BGM等が決定される。

【0619】

10

20

30

40

50

また、ステップ S 4 5 0 6（図 5 2 参照）の処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、ステップ S 4 5 0 1（図 5 2 参照）の処理で取得した予告演出決定用乱数、第 1 特別図柄当否判定の判定結果、第 1 特別図柄の変動パターン、ステップ S 4 5 0 5 の処理で設定した変動演出パターンに基づいて、R A M にセットした予告演出パターン決定テーブルから 1 の予告演出パターンを読み出すことによって、予告演出パターンを設定する。この予告演出パターン設定処理が実行されることによって、各種予告演出を実行するか否か、実行する場合にはどのような演出パターンで予告演出を実行するか等が決定される。なお、予告演出としては、実施例 3 では、例えば、S U 予告（図 6 6（C）参照）、群予告（図 6 7（C）参照）、カットイン（図 6 7（F）参照）、共通キャラセリフ演出（図 6 5 参照）が例として挙げられる。

10

【実施例 4】

【0 6 2 0】

次に、図 7 4～図 8 9 を参照しつつ、実施例 4 のパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、以下の説明では、実施例 1～3 のパチンコ遊技機 1 と共通する構成や共通する処理についてはその説明を省略し、主に、実施例 1～3 のパチンコ遊技機 1 と異なる構成や処理について説明を行う。

【0 6 2 1】

〔実施例 4 における演出モードの変化〕

図 7 4 は、実施例 4 のパチンコ遊技機 1 における各種演出モードについて説明するための説明図である。図 7 5 は、第 1 通常モード～第 5 通常モードの特徴を例示する説明図である。実施例 4 のパチンコ遊技機 1 では、低確低ベース状態における第 1 特別図柄の変動表示に伴って第 1 表示画面 7 a やスピーカ 6 7、盤面ランプ 5、枠ランプ 6 6 等を用いて行われる変動演出に係る通常演出モードとして、第 1 通常モード、第 2 通常モード、第 3 通常モード、第 4 通常モード、第 5 通常モードの 5 種類の通常演出モードが用意されている（図 7 4 参照）。

20

【0 6 2 2】

ここで、第 1 通常モード、第 2 通常モード、第 3 通常モード、及び第 4 通常モードは、それぞれ、図 6 4、6 5 等に基づいて実施例 3 で説明した、第 1 通常モード、第 2 通常モード、第 3 通常モード、及び第 4 通常モードと同じ通常演出モードである。

【0 6 2 3】

＜各通常演出モードの背景について＞

図 7 4、7 5 に例示されるように、第 1 通常モードでは、A 国にある建物の屋内（A 国屋内）の様子を表す第 1 通常モード専用背景画像が第 1 表示画面 7 a に全画面表示され、第 2 通常モードでは、B 国にある建物の屋内（B 国屋内）の様子を表す第 2 通常モード専用背景画像が第 1 表示画面 7 a に全画面表示され、第 3 通常モードでは、C 国にある建物の屋内（C 国屋内）の様子を表す第 3 通常モード専用背景画像が第 1 表示画面 7 a に全画面表示される。第 4 通常モードでは、実施例 3 でも上述したように、遊技者による楽曲選択が可能であり（図 6 5 参照）、あるコンサート会場内の様子を表す選択楽曲演出画像が第 1 表示画面 7 a に全画面表示され、第 5 通常モードでは、屋外の様子を表す第 5 通常モード専用背景画像が第 1 表示画面 7 a に全画面表示される。

40

【0 6 2 4】

なお、本実施例 4 では、第 5 通常モードとして 3 種類の演出モードが用意されており、屋外のある地点 α（例えば、山岳地帯）の様子を表す第 5 通常モード専用背景画像が表示される場合と、屋外のある地点 β（例えば、海岸）の様子を表す第 5 通常モード専用背景画像が表示される場合と、屋外のある地点 γ（例えば、ビルの屋上）の様子を表す第 5 通常モード専用背景画像が表示される場合とがある。

【0 6 2 5】

ところで、図 7 4 の表記から明らかなように、第 1 通常モード、第 2 通常モード、第 3 通常モード、及び第 4 通常モードでは、いずれも、互いに異なる国にある屋内の様子を表す背景が第 1 表示画面 7 a に表示されるため、これら 4 つの通常演出モードのうちの 2 つ

50

の通常演出モード間で演出モードを直接移行させると、以下のような問題が生じる可能性がある。

【0626】

すなわち、例えば、第1通常モードから第3通常モードへと演出モードを移行させると、第1表示画面7aに表示される背景が、A国の屋内の様子を表す背景から、(A国とは別の国である)C国の屋内の様子を表す背景に変化するというように、屋外に出てもいないのに別の国にある建物の中に移動するといった不自然な演出が行われてしまい、演出モードの移行に関して、遊技者が違和感を覚えてしまうことが懸念される。

【0627】

そこで、本実施例4のパチンコ遊技機1では、このような問題が生じるのを抑制すべく、第1通常モード～第4通常モードのうちの2つの通常演出モード間で演出モードを移行させる場合には、第5通常モードを経由して演出モードを移行させることとしている。例えば、第1通常モードを第5通常モードにモード移行させ、その後に、第5通常モードを第3通常モードにモード移行させるようにすれば、A国屋内の様子を表す背景が、外の様子(地点α～γのいずれかの様子)を表す背景へと一旦変化し、その後に、C国屋内の様子を表す背景に変化することになる。このように、外の様子を表す背景が表示される第5通常モードを経由することで、上記の違和感を軽減することが可能である。

【0628】

なお、ここでは、第5通常モードを経由して第1通常モードから第3通常モードへと演出モードを移行させる場合を例に説明したが、図74の表記から明らかなように、第1通常モード～第4通常モードのうちの他の2つの通常演出モード間で演出モードを移行させる場合にも、第5通常モードを経由して演出モードが変化する。

【0629】

<第1チャンスモード、第2チャンスモード、激熱モードについて>

本実施例4のパチンコ遊技機1では、大当たり信頼度が相対的に高い場合、すなわち、低確低ベース状態における第1特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」である場合や、「ハズレ」であるものの第1特別図柄の変動パターンとして変動時間が相対的に長い変動パターンが選択された場合、選択された変動パターンで第1特別図柄が変動表示されているときに、通常演出モードから(通常演出モードとは異なる)他の演出モードへと演出モードが移行する場合がある。

【0630】

具体的には、図74に例示されるように、第1通常モード～第5通常モードの5種類の通常演出モードのうちのいずれかの通常演出モードから、第1チャンスモードへと演出モードが移行する場合がある。また、いずれかの通常演出モードから激熱モードへと演出モードが直接移行する場合や、いずれかの通常演出モードから第1チャンスモードを経由して激熱モードへと演出モードが移行する場合、いずれかの通常演出モードから第2チャンスモードへと演出モードが移行する場合もある。

【0631】

なお、図74に例示される第1チャンスモードは、図64に基づいて上述したチャンスモードに相当する演出モードであり、同じく図74に例示される激熱モードは、図64に基づいて上述した激アツモードに相当する演出モードである。

【0632】

一方、実施例4におけるパチンコ遊技機1では、低確低ベース状態のときに第1特別図柄当否判定の権利が保留された場合、実施例3のパチンコ遊技機1と同様に、大当たりか否かを事前判定すると共に、保留された第1特別図柄当否判定が行われた場合に選択される第1特別図柄の変動パターンを特定する事前判定処理が遊技制御用マイコン81によって実行される。これに対して、演出制御用マイコン91は、上記の事前判定処理の結果である事前判定結果に基づいて、保留された第1特別図柄当否判定に係る第1特別図柄の変動表示(以下、「先読み対象変動」とも言う)の開始前に通常演出モードから他の演出モードへと演出モードを移行させるか否かを決定し、その決定結果に基づいて、演出モード

10

20

30

40

50

を移行させる。

【0633】

具体的には、先読み対象変動が開始される前に、通常演出モードから第1チャンスモードへと演出モードが移行し、第1チャンスモードにて先読み対象変動に係る変動演出が開始される場合がある。また、先読み対象変動が開始される前に、通常演出モードから激熱モードへと演出モードが移行し、激熱モードにて先読み対象変動に係る変動演出が開始される場合もある。また、先読み対象変動が開始される前に、通常演出モードから第1チャンスモードへと演出モードが移行し、さらに、第1チャンスモードから激熱モードへと演出モードが移行して、激熱モードにて先読み対象変動に係る変動演出が開始される場合もある。また、先読み対象変動が開始される前に、通常演出モードから第1チャンスモードへと演出モードが移行して、第1チャンスモードにて先読み対象変動に係る変動演出が開始され、この先読み対象変動に係る変動演出が行われているときに、第1チャンスモードから激熱モードへと演出モードが移行する場合もある。また、先読み対象変動が開始される前に、通常演出モードから第2チャンスモードへと演出モードが移行し、第2チャンスモードにて先読み対象変動に係る変動演出が開始される場合がある。

10

【0634】

なお、実施例4における第1チャンスモードは、その移行タイミングによって大当たり信頼度が異なるという特徴を有している。具体的には、低確低ベース状態における第1特別図柄の変動表示中において、第1SPリーチ(図62(H)参照)または第2SPリーチ(図62(I)参照)へと発展する前に通常演出モードから第1チャンスモードに移行した場合(先読み対象変動が開始される前に第1チャンスモードに移行する場合も含む)は、第1チャンスモードの大当たり信頼度は約14%である。一方、上記2種類のSPリーチのいずれかに発展した後に第1チャンスモードに移行した場合は、第1チャンスモードの大当たり信頼度は約20%となる。

20

【0635】

このように、第1チャンスモードがその移行タイミングによって大当たり信頼度が変化するのに対して、激熱モードは移行タイミングによって大当たり信頼度が変化することはない、その大当たり信頼度は約50%に設定されている。

【0636】

一方、第2チャンスモードの大当たり信頼度については、以下のような特徴がある。すなわち、先読み対象変動の開始前に通常演出モードから第2チャンスモードに移行した場合は、第2チャンスモードの大当たり信頼度が約34%であるのに対して、先読み対象変動の開始後に通常演出モードから第2チャンスモードに移行した場合は、第2チャンスモードの大当たり信頼度は約30%となる。

30

【0637】

第1チャンスモードおよび第2チャンスモードが上記のような特徴を有していることから、遊技者は、先読み対象変動の開始前に第2チャンスモードに移行することを期待し、SPリーチ発展後に第1チャンスモードに移行することを期待し、第1チャンスモードに移行した場合は激アツモードへと更に移行することを期待しながら、遊技を楽しむことができる。

40

【0638】

<各通常演出モードの楽曲選択について>

次に、図75を参照しつつ、各通常演出モードにおける楽曲選択の可否について説明する。

図75に例示される第1通常モード、第2通常モード、及び第3通常モードは、それぞれ、図65に基づいて実施例3で上述した第1通常モード、第2通常モード、及び第3通常モードと同様に、第1表示画面7aやスピーカ67等を用いて再生される楽曲を遊技者が選択することができない演出モードとなっている。

【0639】

一方、第4通常モードで演出が制御されているときには、図には示されていないが、例

50

例えば、第3表示画面72aに楽曲選択画面が常に表示されており、遊技者は、十字キーや第1演出ボタン63aを用いる所定操作を行うことにより、任意に楽曲を選択したり、再生中の楽曲を他の楽曲に変更したり、或いは、複数の楽曲をランダムに再生するランダム再生を選択したりすることが可能である（図75参照）。

【0640】

このように、第4通常モードでは楽曲選択が可能であるのに対して、第5通常モードは、第1通常モード～第3通常モードと同様に、再生される楽曲を遊技者が選択することができない演出モードとなっている（図75参照）。

【0641】

＜延長・終了選択について＞

次に、図75を参照しつつ、各通常演出モードにおける延長・終了選択の可否について説明する。上述したように、第4通常モードでは、パチンコ遊技機1で再生される楽曲を遊技者が任意に選択することが可能である。このため、遊技者が任意に選択した楽曲の再生中に第4通常モードを他の演出モードに移行させると、遊技者の意思とは無関係に楽曲再生が終了することになり、結果として、遊技者に不快感を与えてしまうことが考えられる。具体例を挙げて説明すると、例えば、遊技者が選択した選択楽曲の再生中に、第4通常モードから第5通常モードへと演出モードを移行させると、再生楽曲が第5通常モード専用BGMに変化して、遊技者が選択楽曲を楽しめなくなる。

【0642】

そこで、本実施例4のパチンコ遊技機1では、第4通常モードにおける第1特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、20回）に達すると、「延長」の選択肢と「終了」の選択肢とを含む延長・終了選択促進画面（図80参照）を第1表示画面7aに表示し、「終了」の選択肢の選択が確定したことを条件として、第4通常モードを他の演出モード（実施例4では、第5通常モード）に移行させる一方で、「延長」の選択肢の選択が確定した場合は、第4通常モードでの演出制御を継続するといった構成が採用されている。なお、延長・終了選択促進画面については、図80に基づいて後に詳述する。

【0643】

このように、第4通常モードでは、現在の演出モード（第4通常モード）での演出（選択楽曲の再生を含む）を継続させるか否かを遊技者が任意に選択することが可能であるのに対して、第1通常モード、第2通常モード、第3通常モード、第5通常モードでは、延長・終了選択促進画面は表示されず、通常演出モードを他の通常演出モードに移行させるか否か、移行させる場合にはどの通常演出モードに移行させるか等が、演出制御用マイコン91によって、遊技者による操作とは無関係に決定される。

【0644】

なお、本実施例4では、遊技者の選択に反して第4通常モードから他の通常演出モード（ここでは、第5通常モード）へと演出モードが移行することはないものの、第4通常モードから第1チャンスモードに移行したり、第4通常モードから第2チャンスモードに移行したり、第4通常モードから激熱モードに直接移行したり、第4通常モードから第1チャンスモードを経由して激熱モードに移行したりする場合はある。ただし、第4通常モードからのモード移行に係る構成はこれに限らず、他の実施例では、第4通常モードからは、第1チャンスモード、第2チャンスモード、又は激アツモードには移行しないといった他の構成を採用してもよい。

【0645】

＜長期滞在設定について＞

次に、図75を参照しつつ、長期滞在設定について説明する。

ところで、第4通常モードでは、上記のように遊技者が任意に楽曲を選択可能であることから、第4通常モードでの演出を長期に亘って楽しみたいと思う遊技者が存在することが想定される。また、図65等に基づいて上述したように、第1通常モードと第3通常モードでは（第5通常モードを含む他の通常演出モードでは実行されない）共通キャラセリフ演出が実行され、第2通常モードと第3通常モードでは（第5通常モードを含む他の通

10

20

30

40

50

常演出モードでは実行されない) 合成演出が実行される。このように、第1通常モード～第3通常モードの3つの通常演出モードでは、楽曲選択はできないものの、他の通常演出モードでは実行されない特徴的な演出が実行されることから、これら3つの通常演出モードでの演出を長期に亘って楽しみたいと思う遊技者が存在することも、同様に想定される。

【0646】

そこで、本実施例4のパチンコ遊技機1は、これらのことを想定して、以下のような構成が採用されている。すなわち、実施例4のパチンコ遊技機1は、実施例2で説明したカスタマイズ受付画面(図55(A)参照)の表示中に遊技者が十字キーの右キー(又は左キー)を操作することで、音量・光量調整画面(図55(B)参照)、演出カスタマイズ画面(図55(C)参照)、遊技中リセット選択画面(図55(D)参照)に加えて、長期滞在設定画面(図79参照)が第3表示画面72aに表示される。そして、この長期滞在設定画面に対して、第1通常モード～第4通常モードの4種類の通常演出モードのうちのいずれか1つを遊技者が選択して、その選択を確定させる操作を行うと、選択された通常演出モードに滞在し易くなる(すなわち、選択された通常演出モードから他の通常演出モードに移行し難くなる)。

【0647】

なお、実施例4では、第1通常モード、第2通常モード、第3通常モード、及び第4通常モードのいずれかに対して長期滞在設定を行うことが可能である一方、第5通常モードに関しては、長期滞在設定を行うことができない構成が採用されている。

【0648】

また、長期滞在設定画面については図79に基づいて後に詳述するが、長期滞在設定画面は、低確低ベース状態で遊技が制御されているときであれば、第1特別図柄の変動表示が行われているか否かに関わらず、第3表示画面72aに表示させることが可能である。

【0649】

<他の特徴について>

(第1通常モード～第4通常モードに共通する特徴)

次に、図75を参照しつつ、各通常演出モードの他の特徴について説明する。

実施例4のパチンコ遊技機1では、第5通常モードから、第1通常モード～第4通常モードの4種類の通常演出モード(以下、「特定通常演出モード」とも言う)のいずれかに移行すると、いずれかの特定通常演出モードで第1特別図柄および演出図柄の変動表示が行われた変動回数が演出制御用マイコン91によってカウントされる。そして、この変動回数が「10」を超える前、すなわち、特定通常演出モードに移行してから10変動以内に、特定通常演出モードから他の通常演出モード(ここでは、第5通常モード)へと演出モードが移行した場合は、その演出モードが移行した図柄変動における大当たりが濃厚になるという特徴がある。

【0650】

(第5通常モードに固有の特徴)

一方、いずれかの特定通常演出モードから第5通常モードへと演出モードが移行した場合も同様に、第5通常モードで第1特別図柄および演出図柄の変動表示が行われた変動回数が演出制御用マイコン91によってカウントされる。そして、この変動回数が「10」を超える前、すなわち、第5通常モードに移行してから10変動以内に、第5通常モードからいずれかの特定通常演出モードへと演出モードが移行した場合は、その演出モードが移行した図柄変動における大当たりが濃厚になるという特徴がある。

【0651】

このため、遊技者は、第5通常モードからいずれかの特定通常演出モードに移行した場合や、いずれかの特定通常演出モードから第5通常モードに移行した場合に、少ない変動回数で他の通常演出モードへと演出モードが移行することを期待しながら、遊技を楽しむことが可能である。

【0652】

(第4通常モードに固有の特徴)

ところで、実施例 4 のパチンコ遊技機 1 では、実施例 1 のパチンコ遊技機 1 と同様に、図 6 に示される「4 R 第 4 大当り」または「2 R 第 7 大当り」に当選した場合、大当たり遊技終了後は、100 回の特別図柄当否判定および特別図柄の変動表示が実行されるまで、低確高ベース状態で遊技が制御される。そして、低確高ベース状態で遊技が制御されているときに遊技者が大当たりを引き当てられなかった場合、すなわち、低確高ベース状態における 100 回の特別図柄当否判定の判定結果が全て「ハズレ」であった場合は、低確高ベース状態から低確低ベース状態に復帰することになる。

【0653】

上記の遊技の流れに対して、低確高ベース状態で遊技が制御されているときには、低確高ベース状態と高確高ベース状態とで共通する共通演出モードにて演出が制御され、低確高ベース状態から低確低ベース状態に復帰するのに伴って、共通演出モードから第 4 通常モードへと演出モードが移行することになる。

【0654】

実施例 4 のパチンコ遊技機 1 では、低確高ベース状態から低確低ベース状態に復帰すると、第 1 特別図柄当否判定および第 1 特別図柄の変動表示が所定回数（例えば、20 回）実行されるまでは、第 4 通常モードで演出が制御される一方、他の通常演出モードで演出が制御されることがないという特徴がある。このため、遊技者は、何らかの大当たりを引き当てた特典として、低確低ベース状態に復帰した直後に楽曲選択が可能になり、所望の楽曲を選択して遊技を楽しむことができる。また、このように、低確低ベース状態に復帰するのに伴い、第 4 通常演出モードでの演出を開始することによって、他の通常演出モードにはない特典を遊技者に対して付与することができ、結果として、パチンコ遊技機 1 の稼働率低下の抑制に寄与することができる。

【0655】

なお、上記のように、低確低ベース状態に復帰してから行われた第 1 特別図柄当否判定および第 1 特別図柄（及び演出図柄）の変動表示の実行回数が所定回数（ここでは、20 回）に達すると、後述する延長・終了選択促進画面が表示され、遊技者は、この延長・終了選択促進画面における「延長」の選択肢を選択することで、上記実行回数が所定回数に達した後も、引き続き第 4 通常モードでの演出を楽しむことができる。

【0656】

ところで、楽曲選択を遊技者が大当たりを引き当てた特典と捉えて、低確高ベース状態から低確低ベース状態に復帰した場合は、上記のように演出モードを第 4 通常モードに移行させる一方、第 4 通常モード以外の通常演出モードからは第 4 通常モードに移行しないといった構成を採用することが考えられる。

【0657】

しかしながら、このような構成を安易に採用すると、選択可能な楽曲を多数用意しておいたとしても、大当たりを引き当てられなかった遊技者がこれらの楽曲を用いた演出を楽しむことができず、却ってパチンコ遊技機 1 の稼働率低下を助長する可能性がある。

【0658】

そこで、本実施例 4 のパチンコ遊技機 1 では、低確低ベース状態への復帰に伴って第 4 通常モードに移行させるという構成に加えて、低確低ベース状態で遊技が制御されているときに、長期滞在設定画面（図 79 参照）にて第 4 通常モード（背景はコンサート会場内）の長期滞在設定を行えば、遊技者が大当たりを引き当てるか否かに関わらず、演出モードが第 4 通常モードに移行するという構成が採用されている。

【0659】

なお、第 4 通常モードでの楽曲選択は、上記のように、大当たりを引き当てた遊技者に対して付与される特典でもあることから、低確低ベース状態で遊技が制御されているときに、遊技者が第 4 通常モードの長期滞在設定を行わなければ、第 4 通常モードには移行しないという構成も併せて採用されている。このことから、実施例 4 のパチンコ遊技機 1 には、第 4 通常モードの長期滞在設定が行われていない場合には、第 5 通常モードから第 4 通常モードへと演出モードを移行させる演出制御や、第 1 通常モード～第 3 通常モードの

いずれかの通常演出モードから第5通常モードを介して第4通常モードに移行させる演出制御が行われないという特徴があると言える。

【0660】

また、第4通常モードに移行すると、第4通常モードで第1特別図柄および演出図柄の変動表示が行われた変動回数が演出制御用マイコン91によってカウントされる。そして、その変動回数が所定回数（ここでは「20」）になると、上述したように、延長・終了選択促進画面が表示される。そして、この延長・終了選択促進画面が表示されると、上記の変動回数が「0」にリセットされると共に、延長・終了選択促進画面における「延長」の選択肢の選択が確定すると、第4通常モードでの演出が継続され、上記の変動回数が改めてカウントされる。その後、この変動回数が「20」になると、延長・終了選択促進画面が再度表示される。このことから明らかなように、実施例4のパチンコ遊技機1には、第4通常モードにおいて、延長・終了選択促進画面における「終了」の選択肢の選択が確定しなければ、20変動毎に延長・終了選択促進画面を表示することが可能であるという特徴があると言える。

10

【0661】

また、第4通常モードに移行すると、途中で大当たりが発生しない限りは、上記の実行回数が「20」に達した後、延長・終了選択促進画面における「終了」の選択肢の選択が確定しなければ、第4通常モードから他の通常演出モードに移行することはない。このため、他の通常演出モード（第1通常モード～第3通常モードのいずれか）の長期滞在設定が行われたとしても、第4通常モードから他の通常演出モードへと（第5通常モードを介して）直ぐに演出モードが移行することはなく、延長・終了選択促進画面における「終了」の選択肢の選択が確定した後に、第5通常モードを介して、他の通常演出モードに移行することになる。

20

【0662】

また、実施例4のパチンコ遊技機1には、第4通常モード以外の他の通常演出モード（第1通常モード～第3通常モードのいずれか）の長期滞在設定よりも、第4通常モードの延長選択の方が優先されるという特徴がある。

【0663】

例えば、第1通常モードで演出が制御されているときに、第2通常モードの長期滞在設定が行われた場合、この長期滞在設定が行われてから最初に行われる第1特別図柄および演出図柄の変動表示中に、第1通常モードから第5通常モードに移行し、さらに、その次の第1特別図柄および演出図柄の変動表示中に、第5通常モードから（長期滞在設定された）第2通常モードに移行することになる。このことは、移行前の通常演出モードが第2通常モードまたは第3通常モードである場合や、長期滞在設定される通常演出モードが第1通常モードや第3通常モードである場合についても同様である。

30

【0664】

その一方で、第4通常モードで演出が制御されているときに、他の通常演出モード（第1通常モード～第3通常モードのいずれかの通常演出モード）の長期滞在設定が行われた場合は、上述したように、直ぐに演出モードが移行することはない。そして、上記の変動回数が「20」になると、延長・終了選択促進画面が表示されるが、この延長・終了選択促進画面における「延長」の選択肢の選択が確定すると、他の通常演出モードの長期滞在設定が行われていたとしても、第4通常モードから他の通常演出モードに移行することはなく、少なくとも、次に延長・終了選択促進画面が表示されるまでは、第4通常モードでの演出が継続される。

40

【0665】

<演出モードの移行制御について>

演出制御用マイコン91は、通常演出モードの移行制御に関して、以下のような処理を実行する。すなわち、演出制御用マイコン91は、第5通常モードから特定通常演出モード（第1通常モード～第4通常モードのいずれか）に演出モードを移行させると、特定通常演出モードで第1特別図柄および演出図柄の変動表示が行われた変動回数をカウントす

50

る。具体的には、例えば、副制御基板 90 の RAM に変動回数が記憶されており、演出制御用マイコン 91 は、いずれかの特定通常演出モードで遊技を制御しているときに変動停止コマンドを受信する毎に、RAM に記憶されている変動回数を「1」加算した値に更新する。ここで、カウントした変動回数が「0」～「10」のいずれかである場合は、主制御基板 80 から受信した第 1 特別図柄当否判定に係る変動開始コマンドに含まれている第 1 特別図柄当否判定の判定結果を示す情報に基づいて、今回の第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。

【0666】

演出制御用マイコン 91 は、今回の第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」であると判定した場合は、演出モードを移行させるか否かを決定するための乱数を用いたモード移行抽選を実行し、このモード移行抽選に当選したことを条件として、現在の特定通常演出モードを第 5 通常モードに移行させる。なお、第 5 通常モードには、屋外のある地点 α が背景として表示される第 5 通常モードと、屋外のある地点 β が背景として表示される第 5 通常モードと、屋外のある地点 γ が背景として表示される第 5 通常モードの 3 種類があるが、どの第 5 通常モードに移行させるかは、乱数を用いた抽選により決定すればよい。

10

【0667】

一方、演出制御用マイコン 91 は、カウントした変動回数が「0」～「10」のいずれかであり、今回の第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」ではないと判定した場合は、上記のモード移行抽選を実行することなく処理を終了する。

20

【0668】

このように、実施例 4 のパチンコ遊技機 1 では、変動回数が「0」～「10」のいずれかであり、第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」であり、且つ、モード移行抽選に当選した場合に限り、いずれかの特定通常モードから第 5 通常モードへと演出モードを移行させるための処理が実行される。このような制御を行うことで、「10 変動以内に第 5 通常モードに移行すると大当たり濃厚」という特徴（図 75 参照）を生じさせることができる。

【0669】

なお、ここでは、第 1 通常モード～第 4 通常モードのいずれかの特定通常演出モードに移行した場合に、その特定通常演出モードを第 5 通常モードに移行させるか否かを決定する処理について説明したが、特定通常演出モードから第 5 通常演出モードに移行した場合にも同様の処理を行うことによって、「10 変動以内に第 5 通常モード以外の通常演出モードに移行すると大当たり濃厚」という特徴（図 75 参照）を生じさせることができる。

30

【0670】

演出制御用マイコン 91 は、第 4 通常モードを除く、第 1 通常モード～第 5 通常モードのいずれかの通常演出モードに移行してからの変動回数が「10」を超えて以降は、第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」であるか否かに関わらず、現在の通常演出モードを他の通常演出モードに移行させるか否かを決定するためのモード移行抽選を実行する。例えば、モード移行抽選に用いるモード移行乱数が「0」～「99」の 100 個の乱数値を取り得るのに対して、20 個の乱数値を副制御基板 90 の ROM に予め記憶しておく。そして、演出制御用マイコン 91 は、副制御基板 90 で乱数更新処理が行われる毎に適宜更新されるモード移行乱数に関して、主制御基板 80 からの変動開始コマンドを受信したタイミングの値をモード移行乱数として取得し、取得したモード移行乱数が、ROM に記憶されている乱数値のいずれかと一致したことを条件として、現在の通常演出モードを他の通常演出モードに移行させる。ここでは、モード移行乱数が 100 個の乱数値を取り得るのに対して、ROM には、モード移行乱数と比較される 20 個の乱数値（当選値）が用意されていることから、現在の通常演出モードが他の通常演出モードに移行する確率は、20%（ $= 20 / 100 \times 100$ ）である。

40

【0671】

このように、第 4 通常モードを除く、いずれかの通常演出モードに移行してからの変動

50

回数が「11」以上になってからは、20%の確率で当選するモード移行抽選が図柄変動毎に行われることから、モード移行抽選になかなか当選しなければ、現在の通常演出モードでの演出が長期に亘って継続することになり、逆に、モード移行抽選に直ぐに当選すれば、現在の通常演出モードでの演出が行われる期間が短くなる。

【0672】

一方、第4通常モードで演出を制御している場合は、演出制御用マイコン91は、第4通常モードでの変動回数が「10」を超えて以降は、第1特別図柄当否判定の判定結果に関わらずモード移行抽選を実行せず、延長・終了選択促進画面における「終了」の選択肢の選択が確定したことを条件として、第4通常モードから第5通常モードへと演出モードを移行させる。

【0673】

なお、第1通常モード～第3通常モードのいずれかの特定通常演出モードに関して、長期滞在設定が行われた場合は、変動回数が「10」を超えて以降に行われるモード移行抽選において、上記20個の乱数値とは別の5個の乱数値がモード移行乱数と比較される。例えば、第1通常モードに関して長期滞在設定が行われた場合は、第1通常モードでの変動回数が「10」を超えて以降は、100個の乱数値を取り得るモード移行乱数が、5個の乱数値のいずれかと一致するか否かが演出制御用マイコン91によって判定される。このため、長期滞在設定された通常演出モードから第5通常モードへとモード移行する確率は5% ($= 5 / 100 \times 100$) となり、その結果として、長期滞在設定がなされた通常演出モードに滞在し易くなる状況を作り出すことが可能である。

【0674】

本実施例4では、第1通常モードに関して長期滞在設定がなされた場合に第5通常モードへとモード移行する確率と、第2通常モードに関して長期滞在設定がなされた場合に第5通常モードへとモード移行する確率と、第3通常モードに関して長期滞在設定がなされた場合に第5通常モードへとモード移行する確率が、いずれも5%に設定されている。

【0675】

これに対して、他の実施例では、通常演出モード毎に、長期滞在設定がなされた場合にモード移行乱数と比較される乱数値(当選値)の個数を互いに異ならせることによって、長期滞在し易い通常モードと、長期滞在し難い通常モードとを作り出すことができる。

【0676】

また、他の実施例では、長期滞在設定がなされた通常演出モードでの変動回数が「10」を超えて以降は、モード移行抽選自体を行わないようにして、長期滞在設定が解除されるか、或いは、他の通常演出モードに関して長期滞在設定がなされるまで、長期滞在設定がなされた通常演出モードでの演出が継続するといった別の構成を採用してもよい。

【0677】

〔モード移行演出について〕

実施例4のパチンコ遊技機1では、特定通常演出モード(第1通常モード～第4通常モードのいずれか)から第5通常モードへと演出モードを移行させる場合や、第5通常モードからいずれかの特定通常演出モードへと演出モードを移行させる場合、第5通常モード間で演出モードを移行させる場合に、演出モードが移行することを報知するモード移行演出が行われる場合がある。本実施例4では、モード移行演出として、キャラ移行演出(図76参照)と、上空移行演出(図77参照)と、パネル移行演出(図78参照)の3種類の演出が用意されている。

【0678】

＜キャラ移行演出の具体例＞

図76は、キャラ移行演出について説明するための画面図である。図76に例示されるキャラ移行演出は、第1通常モード～第5通常モードのいずれかの通常演出モードから第5通常モードへと演出モードを移行させる場合に実行可能なモード移行演出である。このキャラ移行演出は、所定のキャラクタが第1表示画面7aを右方向に移動するのに伴い、移行前の通常演出モードに係る背景画像と移行先の通常演出モードに係る背景画像との境

10

20

30

40

50

界部分を所定のキャラクタと連動するように右方向に移動させることで、あたかも所定のキャラクタが境界部分を移動させて背景画像を切替えているように見せ掛けるといった演出として構成されている（図76（A）～（C）参照）。

【0679】

このキャラ移行演出が開始される前は、移行前の演出モードに係る背景画像が第1表示画面7aに全画面表示されている。これに対して、キャラ移行演出が開始されると、その序盤において、所定のキャラクタが第1表示画面7aの左端に出現するのに伴い、移行前の通常演出モードに係る背景画像が右方向に若干移動し、この移動によってできた第1表示画面7aの左端領域に、移行先の通常演出モードに係る背景画像の右端部領域が表示される演出表示が行われる（図76（A）参照）。

10

【0680】

なお、図76（A）には、第1特別図柄および演出図柄の変動表示が開始された直後に、所定のキャラクタが出現する様子が例示されているが、図76（A）～（C）では、説明の便宜上、第1表示画面7a上で変動表示されている演出図柄の図示が省略されている。

【0681】

上記のように第1表示画面7aの左端に出現したキャラクタは、移行前の演出モードに係る背景画像の左端を右側へ押すような動作を行いながら第1表示画面7a上を右方向に移動し、これに伴い、移行前の演出モードに係る背景画像と移行先の演出モードに係る背景画像との境界部分を、キャラクタと連動するように右方向に移動させる演出表示が行われる（図76（B）参照）。図76（B）には、2つの背景画像の境界部分が第1表示画面7aの左右方向における中央部まで移動して、移行前の演出モードに係る背景画像の左半分と、移行先の演出モードに係る背景画像の右半分とが第1表示画面7aに一緒に表示された状態が例示されている。

20

【0682】

このように、キャラクタを用いたキャラ移行演出の終盤になると、上記キャラクタが第1表示画面7aの右端付近まで移動し、移行前の演出モードに係る背景画像の左端だけが第1表示画面7aに表示された状態となる（図76（C）参照）。図76（C）には、移行先の演出モードに係る背景画像の左端を除く大部分が、第1表示画面7aに表示された状態が例示されている。

【0683】

なお、図76には表れていないが、図76（C）に例示される状態からキャラ移行演出が更に進行すると、移行前の演出モードに係る背景画像と所定のキャラクタが第1表示画面7aの右端に消えていく様子を表す演出表示が行われ、その結果、移行先の演出モードに係る背景画像が第1表示画面7aに全画面表示された状態となる。

30

【0684】

ここまで、図76を参照しつつ、キャラ移行演出の具体例について説明したが、移行前の演出モードに係る背景と、移行先の演出モードに係る背景とを比較した場合、以下のことが言える。すなわち、移行前の通常演出モードが特定通常演出モード（第1通常モード～第4通常モードのいずれかの通常演出モード）である場合は、演出図柄等の背景として、ある建物の屋内（A国屋内、B国屋内、C国屋内、又はコンサート会場内）の様子が第1表示画面7aに表示される。これに対して、移行先の通常演出モードである第5通常モードに係る背景画像は、屋外のある地点αの様子を表す背景画像、屋外のある地点βの様子を表す背景画像、及び屋外のある地点γの様子を表す背景画像のいずれかの背景画像である。このため、キャラ移行演出を介して、特定通常演出モードから第5通常モードへと演出モードを移行させることによって、キャラクタが屋内から屋外に移動したような印象を遊技者に与えることが可能であり、違和感の少ないモード移行演出を行うことが可能である。

40

【0685】

また、キャラ移行演出を介して第5通常モード間で演出モードを移行させる場合、すなわち、例えば、屋外のある地点γの様子を表す背景画像から、屋外のある地点αの様子を

50

表す背景画像へと背景画像を変化させる場合には、移行前の通常演出モードに係る背景画像と、移行先の通常演出モードに係る背景画像が、いずれも屋外の様子を表す背景画像であることから、特定通常演出モードから第5通常モードへと演出モードを移行させる場合と同様に、違和感の少ないモード移行演出を行うことが可能である。

【0686】

なお、例えば、第1通常モードに係る背景画像が表す屋内を有する建物はA国にあり、第3通常モードに係る背景画像が表す屋内を有する建物は（A国とは異なる）C国にある。このため、特定通常演出モード間で演出モードを移行させるモード移行演出を行うと、遊技者が違和感を覚え易い演出になってしまう。このため、例えば、第1通常モードで演出が制御されているときに、第3通常モードに関して長期滞在設定が行われた場合は、第1通常モードから第5通常モードへと演出モードを移行させるモード移行演出を行った後に、第5通常モードから第3通常モードへと演出モードを移行させるモード移行演出が行われる。

【0687】

<上空移行演出の具体例>

図77は、上空移行演出について説明するための画面図である。図77に例示される上空移行演出は、3種類の第5通常モードのうちのいずれかの第5通常モードから特定通常演出モード（第1通常モード～第4通常モードのうちのいずれかの通常演出モード）へと演出モードを移行させる場合に実行可能なモード移行演出である。この上空移行演出は、屋外にある地点α～γのいずれかにいるキャラクタがヘリコプターに乗り込み、そのヘリコプターが移行先の通常演出モードに係る背景画像によって示される建物がある国まで上空を移動し、移動後のヘリコプターから降りたキャラクタが建物に入って屋内の様子が表示されるといった一連の表示演出として構成されている（図77（A）～（C）参照）。

【0688】

この上空移行演出が開始される前は、移行前の第5通常モードに係る背景画像が第1表示画面7aに全画面表示されている。これに対して、上空移行演出が開始されると、その序盤において、移行前の第5通常モードに係る背景画像が表示された状態で、所定のキャラクタがヘリコプターへと徒歩で移動していく様子を表す演出表示が行われる（図77（A）参照）。

【0689】

図77（A）には、上空移行演出の序盤において、移行前の第5通常モードが地点α（例えば、山岳地帯）の様子を表す背景画像が表示される第5通常モードであるために、山岳地帯にいるキャラクタがヘリコプターへと移動していく様子が示されている。その一方で、移行前の第5通常モードが地点β（例えば、海岸）の様子を表す背景画像が表示される第5通常モードである場合には、海岸にいるキャラクタがヘリコプターへと移動していく様子が表示され、移行前の第5通常モードが地点γ（例えば、ビルの屋上）の様子を表す背景画像が表示される第5通常モードである場合には、ビルの屋上にいるキャラクタが（その屋上にあるヘリポートに配置されている）ヘリコプターへと移動していく様子が示されることになる。

【0690】

上空移行演出の中盤では、キャラクタが搭乗しているヘリコプターが、移行先の特定通常演出モードに係る背景画像によって示される建物がある国へと上空を飛行していく様子が第1表示画面7aに表示される（図77（B）参照）。なお、図77（B）に模式的に示されている移行先は、A国、B国、C国、及びコンサート会場がある他国のうちのいずれかの国である。

【0691】

続いて、上空移行演出の終盤になると、飛行していたヘリコプターが移行先の特定通常演出モードに係る背景画像によって示される建物の近くに着陸し、着陸したヘリコプターから降りたキャラクタが、その建物に向かって歩いて行く様子を表す演出表示が行われる（図77（C）参照）。ここでの建物は、A国にある建物、B国にある建物、C国にある

建物、及び他国にあるコンサート会場のうちのいずれかの建物である。

【0692】

その後、上空移行演出の終了に伴い、建物の入り口に到着したキャラクタが扉を開けて、その建物の中に入っていき様子を表す演出表示が行われる。そして、その建物の内部を表す演出画像が、移行先の特定通常演出モードに係る背景画像として第1表示画面7aに全画面表示されることになる。

【0693】

ところで、仮に、移行前の通常演出モードを第1通常モード～第4通常モードのいずれかとした場合、その通常演出モードに係る背景画像によって屋内の様子が第1表示画面7aに表示された状態で上空移行演出が開始されることになる。この場合、屋内の様子を表す演出画像が、屋外にいるキャラクタがヘリコプターへと移動していく様子を表す演出画像へと切り替わることになり、連続性が無い不自然な演出が行われることになる。

【0694】

これに対して、本実施例4のパチンコ遊技機1では、ある特定通常演出モードから他の特定通常演出モードへと演出モードを移行させる場合は、ある特定通常演出モードから他の特定通常演出モードへと演出モードを直接移行させるのではなく、例えば、上述したキャラクタ移行演出（図76参照）のようなモード移行演出を行うことで、演出モードを（屋外の様子を表す背景画像が表示される）第5通常演出モードへと一旦移行させ、その後に、上空移行演出（図77参照）のようなモード移行演出を行って、他の特定通常演出モードへと演出モードを移行させることとしている。その結果、第1表示画面7aに表示される演出画像が、屋内の様子を表す演出画像、屋外の様子を表す演出画像、屋内の様子を表す演出画像の順に変化することになるため、演出モードが移行していく様子を自然な形で表現することができる。

【0695】

なお、移行先の通常演出モードに関して、キャラクタ移行演出（図76参照）と上空移行演出（図77参照）とを比較した場合、以下のことが言える。すなわち、キャラクタ移行演出には、移行先の通常演出モードが第5通常モードである場合に実行可能であり、移行先の通常演出モードが特定通常演出モードである場合には、キャラクタ移行演出が実行されないという特徴がある。これに対して、上空移行演出には、移行先の通常演出モードが第5通常モードである場合には上空移行演出が実行されず、移行先の通常演出モードが特定通常演出モードである場合に上空移行演出の実行が可能であるという点で、その特徴がキャラクタ移行演出とは異なっている。

【0696】

また、移行前の通常演出モードに関して、キャラクタ移行演出（図76参照）と上空移行演出（図77参照）とを比較した場合、以下のことが言える。すなわち、キャラクタ移行演出には、その演出の性質上、移行前の通常演出モードに関する制限が少なく、移行前の通常演出モードが第1通常モード～第5通常モードのいずれの通常演出モードであっても、キャラクタ移行演出の実行が可能であるという特徴がある。これに対して、上空移行演出は、移行前の通常演出モードに係る背景画像によって、屋外の様子が表示されている必要があることから、移行前の通常演出モードが第5通常モードに制限されているという点（移行前の通常演出モードが特定通常演出モードである場合には、上空移行演出ではなく、キャラクタ移行演出が実行されるという点）で、キャラクタ移行演出とは異なっている。

【0697】

なお、図77には、第5通常モードから特定通常演出モードへと演出モードを移行させる場合に上空移行演出を行うことが示されているが、他の実施例では、移行前の通常演出モードが第5通常モードであり、且つ、移行先の通常演出モードが（移行前とは別の）第5通常モードである場合にも、上空移行演出を実行することが可能であるといった構成を採用してもよい。例えば、屋外にある地点αの様子を表す背景画像が表示される第5通常モードから、屋外にある地点βの様子を表す背景画像が表示される第5通常モードへと演出モードを移行させる場合にも、上空移行演出を実行することとした場合、移行前の背景

と移行後の背景がいずれも屋外であることから、本実施例 4 と同様に、演出モードが移行していく様子を自然な形で表現することができる。

【0698】

＜パネル移行演出の具体例＞

図 78 は、パネル移行演出について説明するための画面図である。図 78 に例示されるパネル移行演出は、3 種類の第 5 通常モードのうちのいずれかの第 5 通常モードから、第 1 通常モード～第 5 通常モードのいずれかへと演出モードを移行させる場合に実行可能なモード移行演出である。このパネル移行演出は、例えば、移行先の通常演出モードを示唆するモード移行示唆パネル、擬似連演出が実行されることを示唆する擬似連パネル、チャンス目演出が実行されることを示唆するチャンス目パネル、上述した激熱モード（図 74 参照）へと演出モードが移行することを示唆する激熱モード移行示唆パネル等の複数のパネルが第 1 表示画面 7 a に順番に表示されて、いずれかのパネルが第 1 表示画面 7 a に全画面表示された場合に、そのパネルによって示唆された演出に移行するという演出として構成されている（図 78（A）～（D）参照）。

【0699】

このパネル移行演出が開始される前は、移行前の第 5 通常モードに係る背景画像が第 1 表示画面 7 a に全画面表示されている。これに対して、パネル移行演出が開始されると、第 1 表示画面 7 a にパネルが表示されて、そのパネルが第 1 表示画面 7 a の奥から手前に移動してくる様子が表示される。なお、図 78（A）には、パネル移行演出の序盤において、緑チャンス目演出（ここでは、「155」の緑色の数字から構成される緑チャンス目を示す 3 つの演出図柄が擬似停止表示される演出）が実行されることを示唆する緑チャンス目パネルが手前に移動してくる様子を表す緑チャンス目パネル移動表示が行われつつ、緑チャンス目パネルの背後に擬似連パネルが出現した直後の様子が例示されている。

【0700】

図には示されていないが、パネル移行演出の終了後に緑チャンス目演出に移行する場合は、パネル移行演出の終了に伴い、緑チャンス目パネルが第 1 表示画面 7 a に全画面表示される。一方、パネル移行演出の終了後に緑チャンス目演出に移行しない場合は、手前に移動してきた緑チャンス目パネルが第 1 表示画面 7 a に全画面表示されずに、第 1 表示画面 7 a から消去されることになる。この場合、緑チャンス目パネルを追うように手前に移動してきた擬似連パネルの全体が露わになり、擬似連パネルの背後には、第 1 通常モードに移行することを示唆するモード移行示唆パネルが出現する（図 78（B）参照）。

【0701】

ここで、パネル移行演出の終了後に擬似連演出に移行する場合は、パネル移行演出の終了に伴い、擬似連パネルが第 1 表示画面 7 a に全画面表示されることになる。一方、パネル移行演出の終了後に擬似連演出に移行しない場合は、手前に移動してきた擬似連パネルが第 1 表示画面 7 a に全画面表示されずに、第 1 表示画面 7 a から消去されることになる。この場合、擬似連パネルを追うように手前に移動してきたモード移行示唆パネルの全体が露わになり、このモード移行示唆パネルの背後には、上記激熱モード移行示唆パネルが出現する（図 78（C）参照）。

【0702】

続いて、パネル移行演出の終了後に第 1 通常モードに移行する場合は、第 1 通常モードに移行することを示唆するモード移行示唆パネルが第 1 表示画面 7 a に全画面表示される（図 78（D）参照）。なお、図 78（D）には、第 1 通常モードに移行することを示唆するモード移行示唆パネルが全画面表示されて、第 1 通常モードの演出モード名称を示す「～A 国屋内～」の文字が第 1 表示画面 7 a の画面中央に表示された様子が示されている。

【0703】

なお、図 78 には、モード移行示唆パネルが 3 枚目のパネルとして表示される場合が例示されているが、モード移行示唆パネルは、1 枚目のパネルとして表示される場合や、2 枚目のパネルとして表示される場合、4 枚目以降のパネルとして表示される場合もある。

【0704】

また、ここでは、モード移行示唆パネルが全画面表示されるパネル移行演出を例に説明したが、モード移行示唆パネルは全画面表示されずに、チャンス目パネルが全画面表示されるパネル移行演出が実行される場合や、擬似連パネルが全画面表示されるパネル移行演出が実行される場合、激熱モード移行示唆パネルが全画面表示されるパネル移行演出が実行される場合もある。

【0705】

なお、モード移行示唆パネルとは異なるパネルが全画面表示された場合、移行先の通常演出モードに係る背景画像がパネル移行演出の終了直後に表示されることがないため、この場合のパネル移行演出は、ある意味、ガセのモード移行演出であると言える。

【0706】

また、図78には、第1表示画面7aに順番に表示される複数枚のパネルの中に、モード移行示唆パネルが1枚だけ含まれている場合が例示されているが、2以上のモード移行示唆パネルが含まれる場合や、複数枚のパネルが全てモード移行示唆パネルである場合もある。この場合は、モード移行示唆パネルが1枚しか含まれていない場合に比べて、モード移行示唆パネルが全画面表示される確率が上昇する（モード移行演出としてのパネル移行演出が実行される確率が上昇する）ため、結果として、ガセのモード移行演出が実行される確率が低下することになる。

【0707】

また、複数枚のパネルに2以上のモード移行示唆パネルが含まれる場合は、例えば、第1通常モードへの移行を示唆する2枚のモード移行示唆パネルが含まれていたり、或いは、第1通常モードへの移行を示唆するモード移行示唆パネルと第3通常モードへの移行を示唆するモード移行示唆パネルの計2枚のモード移行示唆パネルが含まれていたりすることになる。また、複数枚のパネルに3枚以上のモード移行示唆パネルが含まれる場合もある。

【0708】

また、パネル移行演出が開始されてから終了するまでに第1表示画面7aに表示されるパネルの枚数は可変であり、第1表示画面7aに表示されるパネルの枚数（総数）は、全画面表示されるパネルが何枚目のパネルであるかに応じて適宜変化する。また、図には示されていないが、第1表示画面7aに表示されたパネルがいずれも全画面表示されことなくパネル移行演出が終了して、その直後に、バラケ目を示す3つの演出図柄が擬似停止してから本停止するハズレ報知演出が実行されるパターンも存在する。

【0709】

なお、パネル移行演出の実行中に第1表示画面7aに表示されるパネルの種類や組み合わせは特に限定されるものではなく、例えば、いわゆるステップアップ演出の実行を示唆するパネルが含まれていたり、キャラクタが大当たり信頼度を示唆するセリフを発するセリフ予告の実行を示唆するパネルが含まれていたり、モード移行示唆パネルが含まれていなかったりする場合もある。

【0710】

続いて、パネル移行演出を、キャラ移行演出（図76参照）や上空移行演出（図77参照）と比較する。パネル移行演出をこれら2種類の移行演出と比較した場合、以下のことが言える。すなわち、キャラ移行演出と上空移行演出は、通常演出モードが他の通常演出モードに移行する場合にしか実行されないのに対して、パネル移行演出は、演出モードが移行しない場合にも実行可能であるという点で、これら2種類の移行演出とは異なっている。

【0711】

また、移行先の通常演出モードに関して、パネル移行演出をキャラ移行演出と比較すると、キャラ移行演出は、移行先の通常演出モードが第5通常モードである場合にしか実行されないのに対して、パネル移行演出は、移行先の通常演出モードが第1通常モード～第5通常モードのどの通常演出モードであっても実行可能であるという点で、両者は相違している（図76、78参照）。

10

20

30

40

50

【0712】

また、移行前の通常演出モードに関して、パネル移行演出をキャラ移行演出と比較すると、キャラ移行演出は、移行前の通常演出モードが第1通常モード～第5通常モードのどの通常演出モードであっても実行可能であるのに対して、パネル移行演出は、移行前の通常演出モードが第5通常モードである場合にしか実行されないという点で、両者は相違している（図76，78参照）。

【0713】

また、移行先の通常演出モードに関して、パネル移行演出を上空移行演出と比較すると、上空移行演出は、移行先の通常演出モードが特定通常演出モードである場合にしか実行されない（移行先が第5通常モードである場合には実行されない）のに対して、パネル移行演出は、移行先の通常演出モードが第1通常モード～第5通常モードのどの通常演出モードであっても実行可能であるという点で、両者は相違している（図77，78参照）。

【0714】

また、移行前の通常演出モードに関して、パネル移行演出を上空移行演出と比較すると、これらの移行演出は、移行前の通常演出モードが第5通常モードである場合にしか実行されない点で、両者は共通している（図77，78参照）。

【0715】

<モード移行演出に関する処理>

演出制御用マイコン91は、ある通常演出モードで演出を制御しているときに、移行先の通常演出モードを選択する。その際、現在の通常演出モードが特定通常演出モード（第1通常モード～第4通常モードのいずれか）である場合には、移行先の通常演出モードとして、3種類ある第5通常モードのいずれかを選択する。一方、現在の通常演出モードが第5通常モードである場合には、移行先の通常演出モードとして、第1通常モード～第4通常モードのいずれかを選択する。

【0716】

なお、上述したように、本実施例4のパチンコ遊技機1では、第1通常モード～第4通常モードのいずれか1つの通常演出モードに関して、長期滞在設定を行うことが可能である。長期滞在設定画面（図79参照）に対して、遊技者が特定演出モードのうちの1の通常演出モードに関して長期滞在設定に必要な操作を行うと、長期滞在設定が行われた通常演出モードを示す情報が副制御基板90のRAMに格納される。このように、副制御基板90のRAMに長期滞在設定が行われている通常演出モードを示す情報が格納されている場合、演出制御用マイコン91は、その情報が示す通常演出モードを移行先の通常演出モードとして選択する。

【0717】

第1通常モード～第4通常モードのいずれかに対して長期滞在設定が行われたときに、第5通常演出モードで演出が制御されている場合は、キャラ移行演出、上空移行演出、又はパネル移行演出のいずれのモード移行演出であっても実行可能であるため、演出制御用マイコン91は、例えば、乱数を用いた抽選を行って、いずれか1つのモード移行演出を選択する。そして、長期滞在設定が行われた後に最初に行われる第1特別図柄および演出図柄の変動開始時に、選択したモード移行演出を実行して、長期滞在設定が行われている通常演出モードへと演出モードを移行させる。

【0718】

一方、第1通常モード～第4通常モードのいずれかに対して長期滞在設定が行われたときに、第1通常モード～第4通常モードのいずれかで演出が制御されている場合は、現在の通常演出モードから第5通常演出モードへと演出モードを移行させた後に、長期滞在設定が行われている通常演出モードへと演出モードを移行させる必要がある。ここで、第1通常モード～第4通常モードのいずれかから第5通常モードへと演出モードを移行させる場合は、3つのモード移行演出（図76～図78参照）のうちの、キャラ移行演出のみ実行可能である。このため、演出制御用マイコン91は、長期滞在設定が行われた後に最初に行われる第1特別図柄および演出図柄の変動開始時に、キャラ移行演出を実行して、第

10

20

30

40

50

5 通常モードへと演出モードを移行させる。このようにして、演出モードが第5 通常モードに移行すると、移行した次の第1 特別図柄および演出図柄の変動開始時に、第5 通常モードから長期滞在設定が行われている通常演出モードへと演出モードを移行させるためのモード移行演出を実行する。ここで、移行前の通常演出モードが第5 通常モードであり、移行先の通常演出モードが特定通常演出モードである場合は、上空移行演出またはパネル移行演出の実行が可能である。このため、演出制御用マイコン9 1 は、例えば、乱数を用いた演出抽選を実行して、上空移行演出およびパネル移行演出のいずれか一方を選択し、選択したモード移行演出を実行して、第5 通常モードから長期滞在設定が行われている通常演出モードへと演出モードを移行させる。

【0 7 1 9】

なお、本実施例4 のパチンコ遊技機1 では、低確高ベース状態から低確低ベース状態に移行した直後を除き、低確低ベース状態で遊技が制御されているときには、第4 演出モードに演出モードを移行させないという構成が採用されている。このため、第1 通常モード～第4 通常モードのいずれに対しても長期滞在設定が行われていない場合には、演出制御用マイコン9 1 は、例えば乱数を用いた抽選を行って、移行先の通常演出モードとして、第1 通常モード～第3 通常モードのいずれか1 つを選択する。

【0 7 2 0】

ここで、移行先の通常演出モードとして第1 通常モード～第3 通常モードのいずれかを選択した場合に、特定通常演出モード（第1 通常モード～第4 通常モードのいずれか）で演出が制御されているときと、第5 通常モードで演出が制御されているときとがあるが、特定通常モードまたは第5 通常モードから、選択した移行先の通常演出モードへと演出モードを移行させるための演出制御は、上記のように長期滞在設定が行われている場合と同様に行われるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0 7 2 1】

ここまで、現在の通常演出モードから他の通常演出モードへと演出モードを移行させる場合に、3 つのモード移行演出のうちのいずれか1 つのモード移行演出を行って演出モードを移行させる場合を例に説明したが、演出制御用マイコン9 1 によって、モード移行演出を実行することなく、現在の通常演出モードから他の通常演出モードへと演出モードを移行させる演出制御が実行される場合もある。

【0 7 2 2】

〔長期滞在設定画面の具体例〕

次に、図7 9 を参照しつつ、長期滞在設定画面の具体例について説明する。ここで、図7 9 は、長期滞在設定画面について説明するための画面図である。図7 9（A）～（B）には、第1 通常モード～第4 通常モードのいずれに対しても長期滞在設定が行われていない状態の長期滞在設定画面が例示され、図7 9（C）には、第3 通常モードに対して長期滞在設定が行われた状態の長期滞在設定画面が例示されている。また、図7 9（D）には、第4 通常モードに対して長期滞在設定が行われた状態の長期滞在設定画面が例示されている。

【0 7 2 3】

実施例4 のパチンコ遊技機1 では、カスタマイズ受付画面（図5 5（A）参照）が表示された状態で、遊技者が十字キーの右キー（又は左キー）を所定回数操作すると、遊技者が所望の通常演出モードに対して長期滞在設定操作を行うための長期滞在設定画面が表示される。この長期滞在設定画面（図7 9（A）参照）は、通常演出モード画像と、「通常」画像と、「長期」画像と、十字キー画像と、第1 演出ボタン画像と、メッセージ画像と、キャラクタ画像とを有して構成されている。

【0 7 2 4】

ここで、通常演出モード画像は、長期滞在設定が可能な通常演出モードの名称を示す画像であり、長期滞在設定画面には、「第1 通常モード」の文字を含む通常演出モード画像と、「第2 通常モード」の文字を含む通常演出モード画像と、「第3 通常モード」の文字を含む通常演出モード画像と、「第4 通常モード」の文字を含む通常演出モード画像の4

10

20

30

40

50

つの通常演出モード画像が表示される（図 7 9（A）参照）。

【0725】

十字キー画像は、実施例 4 のパチンコ遊技機 1 が（実施例 2 のパチンコ遊技機 1 と同様に）備える十字キーを模した画像であり、左キーおよび右キーに比べて、上キーおよび下キーが強調表示されると共に、この十字キー画像の下方に「カーソル移動」の文字が表示されている。このため、遊技者は、十字キーの上キーまたは下キーを操作することによって、長期滞在設定の設定操作や設定変更操作を行いたい通常演出モードの切り替えが可能であることを容易に認識することができる。長期滞在設定画面では、長期滞在設定に関する設定と解除とを切替えることが可能な通常演出モードがどの通常演出モードであるかを示すために、4 つの通常演出モード画像のいずれか 1 つが強調表示されており、遊技者が上キーまたは下キーを操作すると、強調表示される通常演出モード画像が変更される。図 7 9（A）には、第 1 通常モードに係る通常演出モード画像が強調表示された状態が例示されており、この状態で遊技者が十字キーの下キーを 2 回操作すると、第 3 通常モードに係る通常演出モード画像が強調表示された状態（図 7 9（B）参照）となる。

10

【0726】

また、キャラクタ画像およびメッセージ画像は、例えばキャラクタ A が「長期滞在したい演出モードを選べるよ！」というメッセージを発する様子を表すように、長期滞在設定画面における上部領域に表示される（図 7 9（A）参照）。

【0727】

「通常」画像および「長期」画像は、4 つの通常演出モード画像のそれぞれの右側に左右に並べて表示されており、各通常演出モード画像に対応する「通常」画像および「長期」画像は、それぞれ、いずれか一方が強調表示された状態となっている。図 7 9（A）に例示される長期滞在設定画面では、4 つの通常演出モード画像のそれぞれに関して、いずれも、「通常」画像が強調表示された様子が例示されており、これを見た遊技者は、第 1 通常モード～第 4 通常モードの何れに対しても長期滞在設定が行われていないことを容易に認識することができる。

20

【0728】

第 1 演出ボタン画像（図 7 9（A）参照）は、第 1 演出ボタン 6 3 a を模した演出画像であり、その下方には「決定変更」の文字が表示されており、これを見た遊技者は、第 1 演出ボタン 6 3 a を操作すれば、通常演出モード画像が強調表示されている通常演出モードに対して、長期滞在設定を行ったり、逆に長期滞在設定を解除したりすることが可能であることを容易に認識することができる。

30

【0729】

第 1 通常モード～第 4 通常モードにいずれに対しても長期滞在設定が行われていない場合、図 7 9（A）に例示される長期滞在設定画面が第 3 表示画面 7 2 a に表示される。ここで、例えば、第 3 通常モードに対して長期滞在設定を行う場合は、遊技者はまず、十字キーの下キーを 2 回操作する。これにより、第 1 通常モードに対応する通常演出モード画像に代えて、第 3 通常モードに対応する通常演出モード画像が強調表示された状態となる（図 7 9（A）～（B）参照）。

【0730】

なお、上記のように、十字キーの下キーを 2 回操作した段階では、第 3 通常モードに対応する通常演出モード画像が強調表示されると共に、その通常演出モード画像に対応する「通常」画像が強調表示された状態となっている（図 7 9（B）参照）。ここで、第 3 通常モードに関して長期滞在設定を行いたい場合は、遊技者は、第 1 演出ボタン 6 3 a を 1 回操作する。すると、第 3 通常モードに係る通常演出モード画像に対応する「通常」画像が強調表示された状態（図 7 9（B）参照）から、第 3 通常モードに係る通常演出モード画像に対応する「長期」画像が強調表示された状態（図 7 9（C）参照）へと変化し、第 3 通常モードに対して長期滞在設定が行われたことを示す情報が副制御基板 9 0 の RAM に格納される。

40

【0731】

50

ここで、第1演出ボタン63aは、長期滞在設定を解除にも使用でき、図79(C)に例示される長期滞在設定画面が表示された状態で、遊技者が第1演出ボタン63aを1回操作すると、第3通常モードに係る通常演出モード画像に対応する「長期」画像が強調表示された状態から、第3通常モードに係る通常演出モード画像に対応する「通常」画像が強調表示された状態(図79(B)参照)へと戻り、これに伴い、第3通常モードに対して長期滞在設定が行われたことを示す情報が副制御基板90のRAMから破棄される。

【0732】

一方、図79(C)に例示される長期滞在設定画面が表示された状態で、第4通常モードに対して長期滞在設定を行いたい場合は、遊技者はまず、十字キーの下キーを1回操作する。これにより、第3通常モードに対応する通常演出モード画像に代えて、第4通常モードに対応する通常演出モード画像が強調表示された状態となる(図79(C)～(D)参照)。

【0733】

このように、十字キーの下キーを1回操作した段階では、図には示されていないが、第4通常モードに対応する通常演出モード画像が強調表示されると共に、その通常演出モード画像に対応する「通常」画像が強調表示された状態となっている。ここで、第4通常モードに関して長期滞在設定を行いたい場合は、遊技者は、第1演出ボタン63aを1回操作する。すると、第4通常モードに係る通常演出モード画像に対応する「通常」画像が強調表示された状態から、第4通常モードに係る通常演出モード画像に対応する「長期」画像が強調表示された状態(図79(D)参照)へと変化する。そして、これに伴い、副制御基板90のRAMに格納されている第3通常モードに対して長期滞在設定が行われたことを示す情報が、第4通常モードに対して長期滞在設定が行われたことを示す情報に書き換えられる。

【0734】

なお、本実施例4のパチンコ遊技機1では、第1通常モード～第4通常モードのいずれか1つの通常演出モードに対してのみ、長期滞在設定が可能であるという構成が採用されている。このため、長期滞在設定画面では、複数の「長期」画像が同時に強調表示されることはない。例えば、図79(C)に例示される長期滞在設定画面が表示された状態で、図79(C)～(D)に基づいて上述したように、第4通常モードに対する長期滞在設定が行われると、第3通常モードに係る通常演出モード画像に対応する「長期」画像が強調表示されると共に、第4通常モードに係る通常演出モード画像に対応する「通常」画像が強調表示された状態(図79(C)参照)から、第3通常モードに係る通常演出モード画像に対応する「通常」画像が強調表示されると共に、第4通常モードに係る通常演出モード画像に対応する「長期」画像が強調表示された状態(図79(D)参照)へと変化するようになる。

【0735】

[延長・終了選択促進画面について]

次に、図80を参照しつつ、第4通常モードで演出が制御されているときに表示される延長・終了選択促進画面について説明する。ここで、図80は、延長・終了選択促進画面について説明するための画面図である。

【0736】

上述したように、実施例4のパチンコ遊技機1では、低確低ベース状態で遊技が制御され、第1通常モード、第2通常モード、第3通常モード、又は第5通常モードで演出が制御されているときには、十字キーや第1演出ボタン63aに対する遊技者の操作とは無関係に、他の通常演出モードに移行させるか否かが演出制御用マイコン91によって自動的に決定される。一方、低確低ベース状態で遊技が制御され、第4通常モードで演出が制御されているときには、延長・終了選択促進画面が表示されるときがあり、この延長・終了選択促進画面の表示中(延長・終了選択促進画面に対する操作が有効な有効期間中)に、十字キーに対する操作(又は十字キーと第1演出ボタン63aに対する操作)を行うことで、遊技者は、第4通常演出モードを他の通常演出モード(ここでは、第5通常モード)

に移行させるか否かを任意に選択することができる。

【0737】

本実施例4のパチンコ遊技機1では、低確高ベース状態から低確低ベース状態に移行した場合、又は、低確低ベース状態で遊技が制御されているときに第4通常モードに対する長期滞在設定が行われた場合に、演出モードが第4通常モードに移行する。演出モードが第4通常モードに移行すると、演出制御用マイコン91は、第4通常モードで第1特別図柄および演出図柄の変動表示が行われた回数である変動回数をカウントする。具体的には、副制御基板90のRAMに変動回数が記憶されており、演出モードが第4通常モードであるときに、主制御基板80から変動停止コマンドを受信する毎に、変動回数を「1」加算した値に更新する。そして、この変動回数が所定回数（例えば、20回）に達すると、変動回数が所定回数に達してから最初の変動開始コマンドを受信したタイミングで、延長・終了選択促進画面を第1表示画面7aに表示する処理の実行を画像制御基板100に指示する。

10

【0738】

この延長・終了選択促進画面（図80参照）は、第4通常モードで演出が制御されているときに、第4通常モードでの演出（選択楽曲の再生を含む）を継続させるか否かを遊技者が任意に選択するための選択画面であり、図80（A）に例示されるように、メッセージ画像と、延長画像と、終了画像と、十字キー画像と、第1演出ボタン画像と、有効期間ゲージとを有して構成されている。

【0739】

ここで、メッセージ画像は、「第4通常モードを延長しますか？」という、第4通常モードでの演出を継続させるか否かの選択を遊技者に促すメッセージを示す画像である。延長画像は、第4通常モードでの演出を継続させるための第1の選択肢であり、終了画像は、第4通常モードでの演出を終了させるための第2の選択肢である。十字キー画像は、実施例4のパチンコ遊技機1が備える十字キーを模した画像であり、左キーおよび右キーを表す部分が強調表示されており、十字キー画像の上方には、「選択変更」の文字が表示されている。このため、遊技者は、十字キーの右キーまたは左キーを操作することによって、終了画像が強調表示された状態と、延長画像が強調表示された状態との切替えが可能であることを容易に認識することができる。例えば、図80（A）の延長・終了選択促進画面が表示されているときに、遊技者が十字キーの左キーを1回操作すると、終了画像が通常の表示態様に戻り、終了画像に代えて、延長画像が強調表示される。そして、その後さらに、遊技者が十字キーの右キーを1回操作すると、延長画像が通常の表示態様に戻り、延長画像に代えて、終了画像が強調表示される。

20

30

【0740】

第1演出ボタン画像は、第1演出ボタン63aを模した画像であり、その上方には「確定」の文字が表示されている。そして、第1演出ボタン画像の下方には、延長・終了選択促進画面の表示中に、十字キー（ここでは、左キーまたは右キー）や第1演出ボタン63aの操作が有効な有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージが表示されている。なお、本実施例4では、この有効期間と延長・終了選択促進画面の表示期間が一致しており、延長・終了選択促進画面の表示開始に伴って有効期間が始まり、有効期間の終了に伴って、延長・終了選択促進画面の表示が終了する。

40

【0741】

本実施例4では、延長・終了選択促進画面に対する十字キーの左キー、右キー、第1演出ボタン63aの操作が有効な有効期間が5秒に設定されており、遊技者は、この有効期間中において、終了画像が強調表示された状態で第1演出ボタン63aを操作することにより、第4通常モードでの演出を終了させるという選択を確定させることができる。また、遊技者は、有効期間中に、延長画像が強調表示された状態で第1演出ボタン63aを操作することにより、第4通常モードでの演出を継続させるという選択を確定させることができる。

【0742】

50

このように、延長画像（又は終了画像）が強調表示された状態で第1演出ボタン63aが1回でも操作されると、第4通常モードでの演出を継続させるという選択（又は第4通常モードでの演出を終了させるという選択）が確定し、有効期間が終了して、延長・終了選択促進画面の表示も終了することになる。

【0743】

一方、有効期間中に第1演出ボタン63aが操作されなかった場合は、有効期間が終了する際に、すなわち、有効期間が始まってから5秒が経過したタイミングで、延長画像および終了画像のうちの強調表示されている方の画像が示す選択が確定することになる。具体的には、延長画像が強調表示された状態で第1演出ボタン63aが操作されることなく有効期間が終了した場合は、第4通常モードでの演出を継続させるという選択が確定する。一方、終了画像が強調表示された状態で第1演出ボタン63aが操作されることなく有効期間が終了した場合は、第4通常モードでの演出を終了させるという選択が確定する。

10

【0744】

このように、実施例4のパチンコ遊技機1では、第1演出ボタン63aを操作しなくても、第4通常モードでの演出の継続（又は終了）の選択が確定するため、遊技者は、少ない操作で、第4通常モードでの演出を継続または終了させることが可能である。

【0745】

なお、実施例4のパチンコ遊技機1では、図75に基づいて上述したように、第4通常モードで演出が制御されているときに、20変動毎に延長・終了選択促進画面を表示させることが可能であるが、第4通常モードに移行して最初に表示される延長・終了選択促進画面では、延長画像および終了画像のうちの、終了画像が強調表示されている。すなわち、第4通常モードに移行して最初に表示される延長・終了選択促進画面では、第4通常モードでの演出の終了が予め選択された状態となっている。そして、有効期間の終了に伴って、この選択が自動的に確定する。

20

【0746】

このため、遊技者は、第4通常モードでの演出を終了させたいと考えている場合には、何ら操作を行うことなく、第4通常モードでの演出を終了させることが可能である。

【0747】

図80(B)には、第4通常モードでの演出を終了させるという選択が確定した直後に、第1表示画面7aを用いてモード移行報知が行われている様子が例示されている。延長・終了選択促進画面の終了画像が強調表示された状態で有効期間内に第1演出ボタン63aが操作された場合、又は、延長・終了選択促進画面の終了画像が強調表示された状態で（第1演出ボタン63aが操作されることなく）有効期間が終了した場合、第4通常モードでの演出の終了選択が確定し、延長・終了選択促進画面の表示が終了した直後に、モード移行報知が行われる。具体的には、具体的には、図80(B)に例示されるように、所定のキャラクタが「次の変動でモード移行します!」というセリフを発する様子を表す演出表示が行われる。

30

【0748】

実施例4のパチンコ遊技機1では、モード移行演出として、キャラ移行演出（図76参照）、上空移行演出（図77参照）、パネル移行演出（図78参照）の3つのモード移行演出の実行が可能であるが、第4通常モードから他の演出モード（ここでは、第5通常モード）へと演出モードを移行させる場合に実行可能なモード移行演出は、キャラ移行演出のみである。このため、第4通常モードでの演出の終了が確定した図柄変動の次の図柄変動が開始されると、その直後に、第4通常モードから第5通常モードへと演出モードが移行することを報知するキャラ移行演出（図76参照）が行われて、第5通常モードでの演出が開始されることになる。

40

【0749】

なお、図80(B)に基づいて上述したように、延長・終了選択促進画面の表示が終了した直後に行われるモード移行報知によって、移行先の通常演出モードがどの通常演出モードであるかは明示されないものの、演出モードが移行すること自体は報知されている。

50

このため、本実施例 4 のパチンコ遊技機 1 では、キャラ移行演出が実行されることなく、第 4 通常モードでの演出の終了が確定した図柄変動の次の図柄変動の開始に伴って、第 5 通常モードでの演出が開始される場合もある。

【0750】

一方、延長画像が強調表示された状態で有効期間内に第 1 演出ボタン 63 a が操作された場合、又は、延長画像が強調表示された状態で（第 1 演出ボタン 63 a が操作されることなく）有効期間が終了した場合は、第 4 通常モードでの演出を継続させるという選択が確定して、延長・終了選択促進画面の表示が終了する。第 4 通常モードでの演出の継続選択が確定すると、演出制御用マイコン 91 は、RAM に記憶されている変動回数をリセットする。そして、引き続き第 4 通常モードで演出を制御しつつ、主制御基板 80 から送信された変動停止コマンドを受信する毎に変動回数を「1」加算した値に更新する。そして、この変動回数が所定回数（例えば、20 回）に達すると、変動回数が所定回数に達してから最初の変動開始コマンドを受信したタイミングで、延長・終了選択促進画面を第 1 表示画面 7 a に表示する処理の実行を画像制御基板 100 に指示する。これにより、延長・終了選択促進画面が再度表示されることになる。

【0751】

図 80（C）には、第 4 通常モードに移行してから 2 回目以降に表示される延長・終了選択促進画面が例示されている。第 4 通常モードに移行してから最初に（1 回目）に表示される延長・終了選択促進画面（図 80（A）参照）と、2 回目以降に表示される延長・終了選択促進画面（図 80（C）参照）とを比較すると、1 回目の延長・終了選択促進画面の表示では、終了画像が強調表示された状態がデフォルトとなっているのに対して、2 回目以降の延長・終了選択促進画面の表示では、延長画像が強調表示された状態がデフォルトとなっている。そして、第 1 演出ボタン 63 a が操作されることなく有効期間が終了した場合には、延長画像および終了画像のうちの強調表示されている方の画像が示す選択が確定することは、2 回目以降の延長・終了選択促進画面の表示についても同様である。

【0752】

このように、2 回目以降の延長・終了選択促進画面の表示では、第 4 通常モードでの演出を継続させるという選択がなされた状態（延長画像が強調表示された状態）の延長・終了選択促進画面（図 80（C）参照）が表示され、操作無しで、第 4 通常モードでの演出継続の選択が自動的に確定する。このため、遊技者は、有効期間中に何ら操作を行わなくても、第 4 通常モードでの演出を継続させることができ、遊技者が十字キーの右キーを操作して、強調表示される画像を終了画像に変更しなければ、第 4 通常モードでの演出が、20 変動、40 変動、60 変動というように、長期に亘って継続することになる。

【0753】

なお、2 回目以降の延長・終了選択促進画面（図 80（C）参照）の表示に関して、遊技者は、有効期間内に右キーを操作してから第 1 演出ボタン 63 a を操作するか、或いは、有効期間内に右キーを操作した後に第 1 演出ボタン 63 a を操作せずに有効期間を終了させると、第 4 通常モードでの演出の終了選択を確定させることができる。この場合、図 80（B）に基づいて上述したのと同様にモード移行報知が行われて、演出モードが第 4 通常モードから第 5 通常モードに移行することになる。

【0754】

＜演出モードの移行とモード移行演出の具体例＞

以下、図 81，82 を参照しつつ、演出モードの移行とモード移行演出の具体例について説明する。ここで、図 81，82 は、演出モードの移行とモード移行演出の具体例を示すタイムチャートである。

【0755】

（第 1 パターン）

図 81（A）は、第 1 通常モードからキャラ移行演出（図 76 参照）を介して第 5 通常モードへと演出モードが移行する場合に、演出モードがどのように変化し、どのタイミングでキャラ移行演出が行われるかを例示するタイムチャートである。

【0756】

例えば、図81(A)に例示される変動1と変動2において、第1特別図柄の変動表示が断続的に行われている状況で上述したモード移行抽選に当選した場合、演出制御用マイコン91は、例えば、乱数を用いた抽選を行って、モード移行演出を実行するか否かを決定する。ここで、モード移行演出を実行すると決定した場合、移行先の演出モード（ここでは、第5通常モード）と移行前の（現在の）演出モード（ここでは、第1通常モード）とに基づいて、実行可能なモード移行演出を特定し、実行可能なモード移行演出が複数ある場合には、いずれか1つを抽選により選択する。

【0757】

なお、上記のように、モード移行演出を実行するか否かを抽選により決定する他に、例えば、移行先の通常演出モードでの演出が開始される第1特別図柄の変動表示に係る変動時間が所定時間（例えば、6秒）以上である場合には、モード移行演出を実行すると決定し、逆に、変動時間が所定時間未満である場合には、モード移行演出を実行しないといった構成を採用してもよい。例えば、第1特別図柄当否判定に係る保留数が多い状態で第1特別図柄の変動表示が開始される場合は、第1特別図柄の変動パターンとして、例えば2秒といった変動時間が短い変動パターンが選択される場合があり、モード移行演出を実行するための十分な時間を確保できないことが考えられる。上記の変動時間に基づいてモード移行演出を実行するか否かを決定するという構成は、このような場合に採用すると好適である。

【0758】

図81(A)の説明に戻り、移行先の演出モードが第5通常モードであり、移行前の演出モードが第1通常モードであることから、図76～図78の表記から明らかなように、実行可能なモード移行演出はキャラ移行演出のみである。このため、演出制御用マイコン91は、変動3として示されている第1特別図柄の変動表示が開始されることを通知する変動開始コマンドを主制御基板80から受信したタイミングで、キャラ移行演出を実行してから第5通常モードでの演出を開始するよう指示するコマンドを画像制御基板100（及び音声制御基板106）に送信する。これにより、変動3の図柄変動が開始されてから所定時間が経過するまでの間にキャラ移行演出が実行され、所定時間が経過して以降は、第5通常モードでの演出が行われる。

【0759】

なお、図81(A)には、屋外のある地点αが背景として表示される第5通常モードに移行する場合が例示されているが、屋外のある地点βが背景として表示される第5通常モードに移行する場合や、屋外のある地点γが背景として表示される第5通常モードに移行する場合もある。

【0760】

(第2パターン)

図81(B)は、屋外のある地点αが背景として表示される第5通常モードから、キャラ移行演出（図76参照）を介して屋外のある地点γが背景として表示される第5通常モードへと演出モードが移行する場合に、演出モードがどのように変化し、どのタイミングでキャラ移行演出が行われるかを例示するタイムチャートである。

【0761】

移行先の通常演出モードと移行前の通常演出モードがいずれも第5通常モードである場合は、キャラ移行演出（図76参照）とパネル移行演出（図78参照）の実行が可能である一方、上空移行演出（図77参照）の実行は不可能である。演出制御用マイコン91は、屋外のある地点αが背景として表示される第5通常モードで演出を制御しているときにモード移行抽選に当選し、移行先として屋外のある地点γが背景として表示される第5通常モードを選択した場合、キャラ移行演出とパネル移行演出のいずれか一方を選択して、選択したモード移行演出を画像制御基板100（及び音声制御基板106）に実行させる。

【0762】

図81(B)には、モード移行演出としてキャラ移行演出が選択され、変動2として示

10

20

30

40

50

されている第1特別図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過するまではキャラ移行演出が実行され、所定時間が経過して以降は、屋外のある地点γが背景として表示される第5通常モードでの演出が実行される様子が例示されている。

【0763】

(第3パターン)

図81(C)は、屋外のある地点αが背景として表示される第5通常モードから、上空移行演出を介して第2通常モードへと演出モードが移行する場合に、演出モードがどのように変化し、どのタイミングで上空移行演出が行われるかを例示するタイムチャートである。

【0764】

移行先の演出モードが第2通常モードであり、移行前の演出モードが第5通常モードである場合は、上空移行演出(図77参照)とパネル移行演出(図78参照)の両方が実行可能である一方、キャラ移行演出(図76参照)の実行は不可能である。演出制御用マイコン91は、屋外のある地点αが背景として表示される第5通常モードで演出を制御しているときにモード移行抽選に当選し、移行先として第2通常モードを選択した場合、上空移行演出とパネル移行演出のいずれか一方を選択して、選択したモード移行演出を画像制御基板100(及び音声制御基板106)に実行させる。

【0765】

図81(C)には、モード移行演出として上空移行演出が選択され、変動2として示されている第1特別図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過するまでは上空移行演出が実行され、所定時間が経過して以降は、第2通常モードでの演出が実行される様子が例示されている。

【0766】

なお、パネル移行演出は、図78に基づいて上述したように、複数のパネルを順番に表示して移動表示を行い、いずれかのパネルを全画面表示して移行先の演出を示唆する演出として構成されているため、キャラ移行演出や上空移行演出に比べて、演出を実行するのに必要な時間が長いモード移行演出となっている。このため、例えば、図81(C)において変動2として示されている第1特別図柄の変動表示における第1特別図柄の変動時間が相対的に短い時間である場合には、パネル移行演出が終了してから変動2の図柄変動が終了するまでの時間が極端に短くなってしまい、パネル移行演出が終了した直後(すなわち、第2通常モードに移行した直後)に演出図柄が本停止するといった不自然な演出が行われてしまう可能性がある。

【0767】

そこで、このような問題が生じるのを抑制するために、モード移行演出として上空移行演出またはパネル移行演出を選択する際には、モード移行演出を実行する変動2における第1特別図柄の変動時間が所定時間以上である場合にはパネル移行演出を選択する一方、この変動時間が所定時間未満である場合には上空移行演出を選択するといった選択処理を行うことが考えらる。なお、このような選択処理は、モード移行演出としてキャラ移行演出またはパネル移行演出を選択する場合にも同様に実行可能である。

【0768】

(第4パターン)

図81(D)は、第1特別図柄の変動表示(変動1)に伴って第5通常モードで演出が制御されているときに、第4通常モードに対する長期滞在設定が行われた場合に、上空移行演出を介して第4通常モードへと演出モードが移行する様子を例示するタイムチャートである。

【0769】

第1通常モード～第4通常モードのいずれかの特定通常演出モードに対する長期滞在設定が行われた場合は、その特定通常演出モードでの演出を早く楽しめたいと遊技者が望んでいると考えられる。このため、本実施例4のパチンコ遊技機1では、図81(D)に例示されるように、変動1の実行中に第4通常モードに対する長期滞在設定が行われた場合

10

20

30

40

50

は、変動 1 の次に行われる第 1 特別図柄の変動表示である変動 2 が行われているときに、第 4 通常モードでの演出が開始される。

【0770】

なお、図 8 1 (D) に示される例では、変動 2 の開始に伴って上空移行演出が実行され、この上空移行演出の終了に伴って第 4 通常モードでの演出が開始される様子が例示されているが、第 5 通常モードから第 4 通常モードへと演出モードを移行させる場合には、上空移行演出ではなく、図 7 8 に基づいて上述したパネル移行演出が実行されることもある。

【0771】

また、図 8 1 (D) には、変動 1 の途中で第 4 通常モードに対する長期滞在設定が行われて、変動 1 の次の変動 2 の途中で第 4 通常モードでの演出が開始される様子が例示されている。これに対して、例えば、変動 1 が終了してから変動 2 が開始されるまでの期間、すなわち、第 1 特別図柄が停止表示されている期間において第 4 通常モードに対する長期滞在設定が行われた場合は、図 8 1 (D) に例示されるのと同様に、変動 2 の途中で第 4 通常モードでの演出が開始されることになる。このことは、長期滞在設定される通常演出モードが、第 4 通常モード以外の特定通常演出モードである場合についても同様である。

【0772】

また、図 8 1 (D) には、第 5 通常モードで演出が制御されているときに第 4 通常モードに対する長期滞在設定が行われた場合に、次の変動で第 4 通常モードでの演出が開始される様子が示されている。一方、第 1 通常モード～第 4 通常モードの特定通常演出モードで演出が制御されているときに、他の特定通常モードに対する長期滞在設定が行われた場合は、特定通常演出モード間で直接モード移行しない構成が採用されていることから、この場合は、一旦第 5 通常モードに演出モードが移行してから、長期滞在設定されている特定通常演出モードへと演出モードが移行することになる。

【0773】

(第 5 パターン)

図 8 2 (A) には、第 4 通常モードで演出が制御されているときに、変動 3 の開始に伴って延長・終了選択促進画面 (図 8 0 参照) が表示され、第 4 通常モードでの演出の延長選択が確定した場合が例示されている。この場合は、変動 3 の後の変動 4 や変動 5 といった第 1 特別図柄の変動表示が断続的に行われる期間においても、第 4 通常モードでの演出が継続される。

【0774】

(第 6 パターン)

図 8 2 (B) は、第 4 通常モードで演出が制御されているときに、変動 1 の図柄変動が行われることで第 4 通常モードでの変動回数が「20」に達するという状況下で、変動 1 が行われているときに (現在の通常演出モードと同じ) 第 4 通常モードに対する長期滞在設定が行われ、その後さらに、変動 2 が行われているときに表示された延長・終了選択促進画面に対して終了選択が確定した場合が例示されている。

【0775】

上記のように、変動 1 の図柄変動が行われたことで第 4 通常モードでの変動回数が「20」に達する場合は、いずれかの特定通常演出モード (第 1 通常モード～第 4 通常モードのいずれか) に対する長期滞在設定が行われているか否かに関わらず、次の図柄変動 (ここでは、変動 2) の開始に伴って、延長・終了選択促進画面が表示される。ここで、終了画像が強調表示された状態で有効期間内に第 1 演出ボタン 6 3 a が操作されるか、或いは、終了画像が強調表示された状態で第 1 演出ボタン 6 3 a が操作されることなく有効期間が終了すると、第 4 演出モードでの演出の終了選択が確定して、モード移行報知 (図 8 0 (B) 参照) が実行される。これについては、図 8 0 に基づいて上述した通りである。

【0776】

本実施例 4 のパチンコ遊技機 1 では、いずれかの特定通常演出モード (ここでは、第 4 通常モード) に対する長期滞在設定よりも、延長・終了選択促進画面に対する選択確定操作の方が優先されるといった構成が採用されている。このため、図 8 2 (B) に例示され

10

20

30

40

50

るように、変動 1 が行われているときに第 4 通常モードに対する長期滞在設定が行われ、変動 2 が行われているときに第 4 通常モードでの演出の終了選択が確定した場合は、後者の方が優先され、変動 2 の次の図柄変動である変動 3 で、第 4 通常モードから他の通常演出モード（ここでは、屋外のある地点 α を示す背景が表示される第 5 通常モード）へと演出モードが移行することになる（図 8 2（B）参照）。

【0777】

なお、図 8 2（B）には、変動 3 の開始に伴って第 5 通常モードでの演出が開始される様子が示されているが、変動 3 の開始に伴ってモード移行演出を行い、変動 3 の途中でこのモード移行演出が終了するのに伴って第 5 通常モードでの演出を開始するようにしてもよい。

【0778】

このように、延長・終了選択促進画面に対する終了選択が確定して、第 4 通常モードから第 5 通常モードへと演出モードが移行すると、変動 1 の実行中に行われた第 4 通常モードに対する長期滞在設定よりも優先すべき事項が無くなる。このため、図 8 2（B）に例示されるように、変動 3 の図柄変動が開始されてから変動 4 の図柄変動が開始されるまでの期間において、1 変動だけ第 5 通常モードでの演出が行われる。そして、変動 4 の図柄変動の開始に伴って、例えば上空移行演出が行われて、変動 4 の途中から、再び第 4 通常モードでの演出が行われることになる。

【0779】

（第 7 パターン）

図 8 2（C）には、第 4 通常モードで演出が制御されているときに、変動 1 の図柄変動の実行中に第 1 通常モードに対する長期滞在設定が行われた場合が例示されている。この図 8 2（C）には、変動 1 の図柄変動が終了した段階では変動回数が「20」に達しておらず、その後に複数回の図柄変動が行われて、変動 2 の図柄変動が行われたことで変動回数が「20」に達し、この変動 2 の次の図柄変動である変動 3 の開始に伴って延長・終了選択促進画面が表示される様子が例示されている。

【0780】

このように、第 4 通常モードで演出が制御されているときには、特定通常演出モード（ここでは、第 1 通常モード）に対する長期滞在設定に基づいて、特定通常演出モードへと演出モードが速やかに移行することではなく、少なくとも延長・終了選択促進画面が表示されるまでは、第 4 通常モードでの演出が継続される。

【0781】

ここで、延長・終了選択促進画面に対する第 4 通常モードでの演出の終了選択が確定した場合は、図 8 2（B）に基づいて説明したのと同様に、モード移行報知（図 8 0（B）参照）が実行される。そして、第 4 通常モードでの演出の終了選択が確定した次の図柄変動（変動 4）の開始に伴って、例えば、屋外のある地点 β が背景として表示される第 5 通常モードでの演出が開始される。

【0782】

このように、延長・終了選択促進画面に対する終了選択に基づいて、演出モードが第 4 通常モードから第 5 通常モードに移行すると、変動 1 の実行中に行われた第 1 通常モードに対する長期滞在設定よりも優先すべき事項が無くなる。このため、図 8 2（C）に例示されるように、変動 4 の図柄変動が開始されてから変動 5 の図柄変動が開始されるまでの期間において、1 変動だけ第 5 通常モードでの演出が行われて、変動 5 の図柄変動の開始に伴って、例えば上空移行演出が行われて、変動 5 の途中から第 1 通常モードでの演出が開始されることになる。

【0783】

〔各種カットインの発生タイミングと大当たり信頼度について〕

次に、図 8 3 を参照しつつ、低確低ベース状態で遊技が制御されているときに行われる各種カットインの発生タイミングと大当たり信頼度について説明する。ここで、図 8 3 は、各種カットインの発生タイミングと大当たり信頼度を例示する説明図である。

10

20

30

40

50

【0784】

実施例3では、SPSPリーチ（図62（K）参照）の終盤に行われる第1演出ボタン操作促進演出（図67（E）参照）に対して、その有効期間中に遊技者が第1演出ボタン63aを操作すると、緑カットイン、赤カットイン、又は金カットインが発生し、他のリーチ演出中やリーチ成立前にはカットインが発生しない場合について説明した。

【0785】

これに対して、実施例4のパチンコ遊技機1では、SPSPリーチ中のみならず、第1SPリーチ（図62（H）参照）中、第2SPリーチ（図62（I）参照）中、リーチ成立前（図62（C）のリーチ前演出が実行されているとき）、ノーマルリーチ中（図62（E）のノーマルロングリーチ中）といった様々なタイミングでカットインが発生する可能性があり、カットインの種類も実施例3で説明したものと一部異なっている。

【0786】

<第1SPリーチ中のカットインについて>

本実施例4のパチンコ遊技機1では、第1SPリーチ中に、青カットイン、緑カットイン、赤カットイン、又は激アツ柄カットインが発生する可能性がある（図83（A）参照）。ここで、青カットインは、第1表示画面7aに表示された背景画像等に青色を用いて表現されたカットイン画像が重畳表示される予告演出であり、その大当たり信頼度は約1%に設定されている。緑カットインは、第1表示画面7aに表示された背景画像等に緑色を用いて表現されたカットイン画像が重畳表示される予告演出であり、その大当たり信頼度は約5%に設定されている。赤カットインは、第1表示画面7aに表示された背景画像等に赤色を用いて表現されたカットイン画像が重畳表示される予告演出であり、その大当たり信頼度は約15%に設定されている。激アツ柄カットインは、第1表示画面7aに表示された背景画像等に激熱柄（例えば、星柄）を表現したカットイン画像が重畳表示される予告演出であり、その大当たり信頼度は約75%に設定されている。

【0787】

なお、第1SPリーチ中は、SPSPリーチ中とは異なり、カットインを発生させるための操作促進演出は実行されず、遊技者による操作とは無関係にカットインが発生する。また、カットインが発生しない場合もあり、カットインが発生する場合の方が、カットインが発生しない場合に比べて、当たり報知演出が実行され易いという特徴がある。また、第1SPリーチ中の各カットインの大当たり信頼度が上記のように設定されているため、高信頼度のカットインが発生すると、第1SPリーチで当たり報知演出が実行される可能性や、第1SPリーチからSPSPリーチに発展する可能性が高くなる。

【0788】

<第2SPリーチ中のカットインについて>

第2SPリーチ中は、緑カットイン、赤カットイン、激アツ柄カットイン、レインボーカットインが発生する可能性がある（図83（A）参照）。第2SPリーチ中に発生するカットインを第1SPリーチ中に発生するカットインを比較した場合、第2SPリーチ中は、第1SPリーチ中に発生し得る青カットインが発生しない代わりに、第1SPリーチ中には発生しないレインボーカットインが発生し得るという点で、第1SPリーチ中に発生するカットインとは異なっている。ここで、レインボーカットインは、第1表示画面7aに表示された背景画像等に虹色を用いて表現されたカットイン画像が重畳表示される予告演出である。

【0789】

なお、第2SPリーチ中に発生する可能性がある各カットインの大当たり信頼度は、緑カットインが約14%、赤カットインが約48%、激熱柄カットインが（発生した時点で）大当たり濃厚、レインボーカットインが（発生した時点で）大当たり濃厚となっている。第2SPリーチ中に第1SPリーチ中と同様に発生し得るカットインは、緑カットイン、赤カットイン、激熱柄カットインであるが、いずれのカットインにも、第1SPリーチ中に発生するよりも、第2SPリーチ中に発生する方が、大当たり信頼度が高いという特徴がある（図83（A）参照）。

【0790】

また、第2SPリーチ中は、第1SPリーチ中と同様に、カットインを発生させるための操作促進演出は実行されず、遊技者による操作とは無関係にカットインが発生する。また、カットインが発生しない場合もあり、カットインが発生する場合の方が、カットインが発生しない場合に比べて、当たり報知演出が実行され易いという特徴がある。また、第2SPリーチ中の各カットインの大当たり信頼度が上記のように設定されているため、赤カットインが発生すると、第2SPリーチで当たり報知演出が実行される可能性や、第2SPリーチからSPSPリーチに発展する可能性が高くなり、また、激熱柄カットインまたはレインボーカットインが発生すると、当たり報知演出が行われることが確定する。

【0791】

＜SPSPリーチ中のカットインについて＞

SPSPリーチ中のカットインには、緑カットイン、赤カットイン、激アツ柄カットイン、レインボーカットインがあって、カットインの種類が第2SPリーチと共通している。ただし、SPSPリーチ中に発生する一部のカットインの一部は、第2SPリーチ中に発生するカットインに比べて、大当たり信頼度が低く設定されている。具体的に説明すると、第2SPリーチ中に発生する緑カットインの大当たり信頼度が約14%であるのに対して、SPSPリーチ中に発生する緑カットインの大当たり信頼度は約5%であり、第2SPリーチ中に発生する緑カットインよりも大当たり信頼度が低い。また、第2SPリーチ中に発生する赤カットインの大当たり信頼度が約48%であるのに対して、SPSPリーチ中に発生する赤カットインの大当たり信頼度は約35%であり、第2SPリーチ中に発生する赤カットインよりも大当たり信頼度が低い。また、第2SPリーチ中に発生する激熱柄カットインが発生した時点で大当たり濃厚であるのに対して、SPSPリーチ中に発生する激熱柄カットインの大当たり信頼度は約70%であり、第2SPリーチ中に発生する激熱柄カットインよりも大当たり信頼度が低い。

【0792】

なお、SPSPリーチ中は、実施例3で説明したのと同様に、その終盤において、第1演出ボタン63aの操作を遊技者に促す第1演出ボタン操作促進演出（図67（E）参照）が実行され、この第1演出ボタン操作促進演出の有効期間内に第1演出ボタン63aが操作された場合に限り、演出制御用マイコン91が設定したカットインが発生する。

【0793】

＜激アツ柄カットインについて＞

図83（A）の表記から明らかなように、激熱柄カットインは、第1SPリーチ中と、第2SPリーチ中と、SPSPリーチ中に発生する可能性がある。言い換えれば、激熱柄カットインは、第1SPリーチと、第2SPリーチと、SPSPリーチのどのリーチ演出中でも発生する可能性があるという、他のカットインには無い特徴を有している。そして、この激アツ柄カットインは、図83（B）に例示されるように、リーチ成立前やノーマルリーチ中にも発生する可能性がある。具体的には、激熱柄カットインは、リーチ前演出（図62（C）参照）の実行中や、ノーマルロングリーチ（図62（G）参照）の実行中にも発生する可能性がある。

【0794】

なお、激熱柄カットインには、発生タイミングによって大当たり信頼度が変化するという特徴もある。具体的には、激熱柄カットインは、リーチ成立前に発生した場合の大当たり信頼度は約52%であり、ノーマルリーチ中（本実施例3では、ノーマルロングリーチ中）に発生した場合の大当たり信頼度は約45%であり、第1SPリーチ中に発生した場合の大当たり信頼度は約75%であり、第2SPリーチ中に発生した場合はその時点で大当たり濃厚であり、SPSPリーチ中に発生した場合の大当たり信頼度は約70%となっており、発生タイミングによって大当たり信頼度が異なっている。

【0795】

そして、激熱柄カットインは、SPSPリーチ中に発生するとその大当たり信頼度が約70%であり、第1SPリーチ中に発生するとその大当たり信頼度が約75%であり、第

10

20

30

40

50

２ＳＰリーチ中に発生すると大当たり濃厚であることから、遊技者は、ＳＰＳＰリーチ中、第１ＳＰリーチ中、第２ＳＰリーチ中に激熱柄カットインが発生することを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【０７９６】

なお、ＳＰＳＰリーチに比べて大当たり信頼度が低い第１ＳＰリーチ中に発生する激熱柄カットインの大当たり信頼度は、ＳＰＳＰリーチ中に発生する激熱柄カットインの大当たり信頼度よりも高い。このため、第１ＳＰリーチ中に激熱柄カットインを発生させることで、大当たりをあまり期待していなかった遊技者の大当たりに対する期待感を効果的に向上させることができ、結果として、高い演出効果を得ることができる。

【０７９７】

〔同色チャンス目演出と図柄擬似停止時カットインについて〕

次に、図８４～図８７を参照しつつ、本実施例４のパチンコ遊技機１で実行される同色チャンス目演出と図柄擬似停止時カットインについて説明する。ここで、図８４～図８６は、実施例４のパチンコ遊技機１で実行される同色チャンス目演出および図柄擬似停止時カットインについて説明するための画面図である。図８７は、同色チャンス目演出と図柄擬似停止時カットインの大当たり信頼度を例示する説明図である。

【０７９８】

（各演出図柄を構成する数字の色）

実施例４のパチンコ遊技機１では、図６５に基づいて実施例３で説明したのと同様に、第１通常モード、第２通常モード、又は第３通常モードで演出が制御されているときには、数字およびキャラクタ画像を有して構成される演出図柄が第１表示画面７ａに表示され、第４通常モードで演出が制御されているときには、キャラクタ画像を有していない数字から構成される演出図柄が第１表示画面７ａに表示される。また、第５通常モードで遊技が制御されているときには、第１通常モード～第３通常モードのいずれかで遊技が制御されているときと同様に、数字およびキャラクタ画像を有して構成される演出図柄が第１表示画面７ａに表示される。

【０７９９】

これらの各通常演出モードで表示される演出図柄には、数字の「１」を有する１図柄と、数字の「２」を有する２図柄と、数字の「３」を有する３図柄と、数字の「４」を有する４図柄と、数字の「５」を有する５図柄と、数字の「６」を有する６図柄と、数字の「７」を有する７図柄と、数字の「８」を有する８図柄と、数字の「９」を有する９図柄とがある。そして、数字の「２」、「４」、「６」、「８」は青色の数字であり、数字の「１」、「５」、「９」は緑色の数字であり、数字の「３」と「７」は赤色の数字となっている。

【０８００】

<同色チャンス目演出>

本実施例４のパチンコ遊技機１では、低確低ベース状態において第１特別図柄が変動表示されているときに第１特別図柄当否判定の権利が保留された場合、遊技制御用マイコン８１は、この保留された権利に対して第１特別図柄当否判定を実行するのに先立って、大当たりか否かを事前判定すると共に、実際に第１特別図柄当否判定を実行した場合に選択される第１特別図柄の変動パターンを特定する事前判定処理を実行する。これに対して、演出制御用マイコン９１は、この事前判定処理の結果に基づいて、保留されている第１特別図柄当否判定が実行されるよりも前に演出図柄を用いて行われる図柄変動において、大当たり遊技が実行される可能性があることを示唆する先読み演出として、画像制御基板１００（及び音声制御基板１０６）にチャンス目演出を実行させる場合がある。

【０８０１】

このチャンス目演出には、青チャンス目演出と、緑チャンス目演出と、赤チャンス目演出とがある。ここで、青チャンス目演出は、大当たり信頼度が相対的に低いことを示唆する演出であって、例えば「２４４」や「４４８」といった３つの演出図柄の各数字が全て青色の数字であり、これら３つの数字が、ゾロ目を示さず且つリーチを形成しない特定の

10

20

30

40

50

組み合わせで第1表示画面7a上に擬似停止する演出である。また、緑チャンス目演出は、大当たり信頼度が中程度であることを示唆する演出であって、例えば「155」や「559」といった3つの演出図柄の各数字が全て緑色の数字であり、これら3つの数字が、ゾロ目を示さず且つリーチを形成しない特定の組み合わせで第1表示画面7a上に擬似停止する演出である。また、赤チャンス目演出は、大当たり信頼度が相対的に高いことを示唆する演出であって、例えば「337」や「773」といった3つの演出図柄の各数字が全て赤色の数字であり、これら3つの数字が、ゾロ目を示さず且つリーチを形成しない特定の組み合わせで第1表示画面7a上に擬似停止する演出である。

【0802】

実施例4では、上記の事前判定処理の対象となった第1特別図柄当否判定が実行されたことに応じて行われる先読み対象変動の開始前に、第1特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知する1または複数回の図柄変動を用いてチャンス目演出が実行される場合がある。また、第1特別図柄の1回の変動表示中に、3つの演出図柄の短変動表示と擬似停止表示とが交互に繰り返されて、チャンス目演出が複数回実行される場合もある。このように、同一変動内で複数回のチャンス目演出が実行される場合の具体例については、図84～図86に基づいて、後に詳述する。

【0803】

<図柄擬似停止時カットイン>

また、演出制御用マイコン91は、遊技制御用マイコン81による事前判定処理の結果に基づいて、保留されている第1特別図柄当否判定が実行されるよりも前に演出図柄を用いて行われる図柄変動において、大当たり遊技が実行される可能性があることを示唆する演出として、画像制御基板100（及び音声制御基板106）に図柄擬似停止時カットインと呼ばれる先読み演出を実行させる場合がある。ここで、図柄擬似停止時カットインは、第1特別図柄の変動表示中であって、3つの演出図柄がゾロ目を示さない態様（同色チャンス目またはバラケ目）で擬似停止表示する際に、大当たり遊技が実行される可能性があることを示唆するカットイン画像を3つの演出図柄に重畳表示させる演出である（例えば、図84（E）参照）。

【0804】

ここで、図柄擬似停止時カットインと図83に基づいて上述した各カットインとを比較した場合、以下のことが言える。すなわち、図柄擬似停止時カットインと図83に基づいて上述した各カットインは、大当たり遊技が実行される可能性があることを示唆する演出であるという点で、両者は共通している。

【0805】

一方、図83に基づいて説明した各カットインは、第1特別図柄当否判定の判定結果に基づいて実行される予告演出であるのに対して、図柄擬似停止時カットインは、保留された第1特別図柄当否判定に対する事前判定処理の結果に基づく先読み演出であるという点で、両者は相違している。また、図83に基づいて上述した各カットインは、少なくとも中図柄が変動表示されているときに発生するカットインであるのに対して、図柄擬似停止時カットインは、3つの演出図柄（左図柄、中図柄、右図柄）がいずれも擬似停止表示されているときに発生するカットインであるという点で、両者は相違している。また、図83に基づいて説明したリーチ演出中に発生するカットインは、リーチを形成する演出図柄（左図柄および右図柄）に対して重畳表示されることがないのに対して（図67（F）参照）、図柄擬似停止時カットインは、擬似停止表示されている3つの演出図柄に対して重畳表示される（図84（E）参照）という点で、両者は相違している。

【0806】

なお、実施例4における図柄擬似停止時カットインには、弱カットインと強カットインがある。弱カットイン（例えば、図84（E）参照）は、大当たり遊技が実行される可能性が相対的に低いことを示唆するカットイン画像を擬似停止表示されている3つの演出図柄に重畳表示させる先読み演出である。強カットイン（例えば、図85（H）参照）は、弱カットインに使用されるカットイン画像よりも大きいカットイン画像を3つの演出図柄

10

20

30

40

50

に重畳表示させる先読み演出である。大当たりの可能性が相対的に低い場合には、強カットインよりも弱カットインの方が発生し易い。また、大当たりの可能性が相対的に高い場合には、弱カットインよりも強カットインの方が発生し易く、弱カットインが発生した後、強カットインが発生する場合もある。実施例 4 のパチンコ遊技機 1 では、第 1 特別図柄の 1 回の変動表示中に、弱カットインが発生してから強カットインが発生する場合があり、この具体例については、図 8 4～図 8 6 に基づいて以下に説明する。

【0807】

〔同色チャンス目演出および図柄擬似停止時カットインの具体例〕

以下、図 8 4～図 8 6 を参照しつつ、同色チャンス目演出および図柄擬似停止時カットインの具体例について説明する。なお、ここでは、第 4 通常モードで演出が制御されているときに、第 1 特別図柄の変動表示中に、同色チャンス目演出および図柄擬似停止時カットインがそれぞれ複数回実行される場合を例に説明する。また、ここでは、第 4 通常モードにおいてキャラクタ画像を有していない演出図柄が表示される場合を例に説明するが、他の通常演出モードで演出が制御される場合には、キャラクタ画像を有して構成される 3 つの演出図柄を用いて同色チャンス目演出が実行されたり、キャラクタ画像を有して構成される 3 つの演出図柄が擬似停止しているときに図柄擬似停止時カットインが発生したりする。

【0808】

図 8 4 (A) には、第 1 表示画面 7 a において、保留アイコン表示領域 9 c に 2 つの保留アイコンが表示された状態で、当該アイコン表示領域 9 e に表示されている当該アイコンに対応する第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、第 1 特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、「5 4 6」のバラケ目を示す演出図柄が停止表示された状態が例示されている。

【0809】

なお、ここでは、第 4 通常モードで演出が制御されているために、「第 4 通常モード」という現在の演出モード名称が第 1 表示画面 7 a の右上方領域に表示されている。また、保留アイコン表示領域 9 c に表示されている 1 つ目の保留アイコンは、アイコン変化演出が行われていない、第 4 通常モードでの通常表示態様である音符の形をした保留アイコンとして表示されている。一方、保留アイコン表示領域 9 c に表示されている 2 つ目の保留アイコンは、アイコン変化演出が行われた結果として、赤色の保留アイコンとして表示されている（図 8 4 (A) 参照）。

【0810】

上記のように、第 1 特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されてから所定の確定時間（例えば、0.6 秒）が経過すると、保留アイコン表示領域 9 c に表示されている最先の保留アイコン（ここでは、音符の形をした保留アイコン）に対応する第 1 特別図柄当否判定が実行される。そして、この第 1 特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であり、且つ、リーチ演出が実行されない第 1 特別図柄の変動パターンが選択された場合に、2 つ目の保留アイコンに対応する第 1 特別図柄当否判定の権利に係る事前判定の結果に基づいて、以下のような演出が行われる。

【0811】

すなわち、最先の保留アイコン（図 8 4 (A) に例示される音符の形をした保留アイコン）に対応する第 1 特別図柄当否判定が実行されたことに応じて第 1 特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、この最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域 9 e にシフトし、3 つの図柄列のスクロール表示が開始される（図 8 4 (A) 及び (B) 参照）。また、最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域 9 e にシフトするのに伴い、2 つ目の保留アイコン（ここでは、赤色の保留アイコン：図 8 4 (A) 参照）が、保留アイコン表示領域 9 c において最先の保留アイコンが表示されていた位置にシフトする。

【0812】

図 8 4 (B) には、第 4 通常モードで演出が制御されているために、音符の形をした当該アイコンに対応して、3 つの図柄列の下スクロールが開始された直後の様子が例示され

10

20

30

40

50

ている（図 6 5 参照）。このように、3つの図柄列のスクロール表示が開始されてから所定時間（例えば2秒）が経過すると、いずれも青色の演出図柄である、左6図柄、中6図柄、右4図柄が上方から同時に移動してきて、これら3つの演出図柄が第1表示画面7a上に擬似停止する青チャンス目演出が行われる（図84（C）及び（D）参照）。

【0813】

このように、左6図柄、中6図柄、右4図柄の青チャンス目を形成する3つの演出図柄が擬似停止すると、これらの演出図柄が擬似停止したままの状態、弱カットイン用のカットイン画像をこれらの演出図柄に重畳表示させる図柄擬似停止時カットイン（弱カットイン）が発生する（図84（E）参照）。

【0814】

ところで、実施例4のパチンコ遊技機1では、図84（E）に例示されるように、擬似停止している3つの演出図柄に対して、横方向に長い弱カットイン用のカットイン画像（以下、「弱カットイン画像」とも言う）が重畳表示されるが、この弱カットイン画像を完全に不透明な演出画像で構成した場合、擬似停止している3つの演出図柄の大部分が弱カットイン画像に覆われてしまい、3つの演出図柄がチャンス目を示す態様で擬似停止していることを遊技者が容易に認識できなくなるといった問題が生じる可能性がある。特に、赤チャンス目を示す3つの演出図柄の大部分が弱カットイン画像に覆われてしまうと、同色チャンス目演出と図柄擬似停止時カットインとの相乗効果によって高い演出効果を得るつもりが、同色チャンス目演出の演出効果を却って低下させる可能性がある。

【0815】

そこで、本実施例4では、このような問題が生じるのを抑制すべく、所定のキャラクタが表示される中央部は不透明とし、左図柄および右図柄と重なる左右両側の部分を半透明にした弱カットイン画像を、擬似停止している3つの演出図柄に重畳表示させることとしている（図84（E）参照）。このような構成を採用することで、チャンス目を示す態様で擬似停止している3つの演出図柄の視認性が著しく低下するのを抑制しつつ、同色チャンス目演出と同時に図柄擬似停止時カットインを発生させることで、これらの相乗効果によって高い演出効果を得ることができる。

【0816】

次に、3つの演出図柄に対して弱カットイン画像が重畳表示されてから所定時間が経過すると、弱カットイン画像が第1表示画面7aから消去されて、3つの演出図柄が露わになる（図84（E）及び（F）参照）。なお、ここでは、青チャンス目を示す3つの演出図柄が擬似停止しており、青チャンス目が擬似停止していることを改めて報知すべく、3つの演出図柄を一時的に拡大する演出表示が行われる（図84（F）参照）。

【0817】

このように、青チャンス目を示す3つの演出図柄の拡大表示が行われた後は、これら3つの演出図柄が元の大きさに戻り、下方向に移動することで、3つの図柄列のスクロール表示（ここでは、下スクロール）が再開される（図84（G）及び（H）参照）。そして、このようにして3つの図柄列のスクロール表示が再開されてから所定時間（例えば2秒）が経過すると、いずれも緑色の演出図柄である、左1図柄、中5図柄、右5図柄が上方から同時に移動してきて、これら3つの演出図柄が第1表示画面7a上に擬似停止する緑チャンス目演出が行われる（図84（I）、図85（A）参照）。

【0818】

なお、図85（A）には、緑チャンス目を示す3つの演出図柄が擬似停止する様子が例示されているが、図84（D）に基づいて上述したのと同様に、青チャンス目を示す3つの演出図柄が擬似停止する場合もある。また、赤チャンス目を示す3つの演出図柄が擬似停止する場合もある。

【0819】

図85（A）の説明に戻り、左1図柄、中5図柄、右5図柄の緑チャンス目を形成する3つの演出図柄が擬似停止すると、これらの演出図柄が擬似停止したままの状態、弱カットイン画像をこれらの演出図柄に重畳表示させる図柄擬似停止時カットイン（弱カット

10

20

30

40

50

イン）が再度発生する（図 8 5（B）参照）。この弱カットイン画像は、図 8 4（E）に基づいて上述したのと同じ演出画像であることから、遊技者は、この弱カットイン画像を通して、緑チャンス目を示す 3 つの演出図柄が擬似停止していることを容易に視認することができる。

【0820】

次に、緑チャンス目を示す 3 つの演出図柄に対して弱カットイン画像が重畳表示されてから所定時間が経過すると、弱カットイン画像が第 1 表示画面 7 a から消去されて、3 つの演出図柄が露わになる（図 8 5（B）及び（C）参照）。そして、図 8 4（F）に基づいて上述したのと同様の趣旨で、緑チャンス目が擬似停止していることを改めて報知すべく、3 つの演出図柄を一時的に拡大する演出表示が行われる（図 8 5（C）参照）。 10

【0821】

このように、緑チャンス目を示す 3 つの演出図柄の拡大表示が行われた後は、これら 3 つの演出図柄が元の大きさに戻り、下方向に移動することで、3 つの図柄列のスクロール表示（ここでは、下スクロール）が再開される（図 8 5（D）及び（E）参照）。そして、このようにして 3 つの図柄列のスクロール表示が再開されてから所定時間（例えば 2 秒）が経過すると、今度はいずれも赤色の演出図柄である、左 3 図柄、中 3 図柄、右 7 図柄が上方から同時に移動してきて、これら 3 つの演出図柄が第 1 表示画面 7 a 上に擬似停止する赤チャンス目演出が行われる（図 8 5（F）～（G）参照）。

【0822】

なお、図 8 5（G）には、赤チャンス目を示す 3 つの演出図柄が擬似停止する様子が例示されているが、図 8 5（D）に基づいて上述したのと同様に、緑チャンス目を示す 3 つの演出図柄が擬似停止する場合もある。ただし、図 8 5（D）に例示されるように、前回のチャンス目演出の際には緑チャンス目演出が実行されていることから、図 8 5（G）の演出表示が行われる段階で、青チャンス目演出が行われることはない。 20

【0823】

図 8 5（G）の説明に戻り、左 3 図柄、中 3 図柄、右 7 図柄の赤チャンス目を形成する 3 つの演出図柄が擬似停止すると、これらの演出図柄が擬似停止したままの状態、強カットイン用のカットイン画像（以下、「強カットイン画像」とも言う）をこれらの演出図柄に重畳表示させる図柄擬似停止時カットイン（強カットイン）が発生する場合がある（図 8 5（H）参照）。この強カットイン画像は、図 8 4（E）に基づいて上述した弱カットイン画像よりも大きい演出画像であるが、弱カットイン画像と同様に、左右両側の部分が半透明である。このため、遊技者は、この強カットイン画像を通して、赤チャンス目を示す 3 つの演出図柄が擬似停止していることを容易に視認することができる。 30

【0824】

なお、本実施例 4 では、チャンス目を形成する 3 つの演出図柄の視認性を著しく低下させないように、一部が半透明な強カットイン画像が表示される場合を例に説明するが、他の実施例では、全ての部分が不透明な強カットイン画像を 3 つの演出図柄に対して重畳表示するようにしてもよい。

【0825】

次に、赤チャンス目を示す 3 つの演出図柄に対して強カットイン画像が重畳表示されてから所定時間が経過すると、強カットイン画像が第 1 表示画面 7 a から消去されて、3 つの演出図柄が露わになる（図 8 5（H）及び（I）参照）。そして、図 8 4（F）に基づいて上述したのと同様の趣旨で、赤チャンス目を形成する 3 つの演出図柄が擬似停止していることを改めて報知すべく、3 つの演出図柄を一時的に拡大する演出表示が行われる（図 8 5（I）参照）。 40

【0826】

赤チャンス目を形成する 3 つの演出図柄の拡大表示が終了すると、これらの演出図柄が元の大きさに戻ってから再び擬似停止する（図 8 6（A）参照）。そして、第 1 特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、「3 3 7」の赤チャンス目を示す 3 つの演出図柄をそのまま本停止させるハズレ報知演出が実行される（図 8 6（B）参照）。 50

【0827】

第1特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されると共に、「337」のハズレを報知する3つの演出図柄が本停止してから所定の確定時間（例えば、0.6秒）が経過すると、保留アイコン表示領域9cに表示されている最先の保留アイコン（ここでは、赤色の保留アイコン）に対応する第1特別図柄当否判定が実行される。このように、赤色の保留アイコンに対応する第1特別図柄当否判定が実行されると、第1特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、赤色の保留アイコンが保留アイコン表示領域9cから当該アイコン表示領域9eにシフトして当該アイコンとして表示されると共に、3つの図柄列のスクロール表示が開始される（図86（B）及び（C）参照）。

【0828】

なお、ここでは、大当たり信頼度が相対的に高いことを示唆する赤色の当該アイコンが表示されているため、例えば、3つの図柄列のスクロール表示が開始されてから所定時間が経過すると左7図柄が擬似停止し（図86（D）参照）、続いて右7図柄が擬似停止してリーチが成立し（図86（E）参照）、最終的には高信頼度のリーチ演出（例えば、SPSPリーチ）に発展して、当たり報知演出（又はハズレ報知演出）が実行される。

【0829】

図87（A）には、演出図柄が擬似停止した際に発生する青チャンス目演出（図84（D）参照）、緑チャンス目演出（図85（A）参照）、及び赤チャンス目演出（図85（G）参照）の各チャンス目演出の大当たり信頼度が例示されている。本実施例4では、図87（A）に例示されるように、青チャンス目の大当たり信頼度が約1%に設定され、緑チャンス目の大当たり信頼度が約5%に設定され、赤チャンス目の大当たり信頼度が約25%に設定されている。図84～図86に基づいて上述した具体例では、青チャンス目演出、緑チャンス目演出、及び赤チャンス目演出の全てのチャンス目演出が実行されているが、最終的なチャンス目演出が赤チャンス目演出であるため、チャンス目演出によって示唆される大当たり信頼度（先読み対象変動で当たり報知演出が実行される可能性）は、約25%である。

【0830】

図87（B）には、演出図柄が擬似停止した際に発生する弱カットインと強カットインの各図柄擬似停止時カットインの大当たり信頼度が例示されている。本実施例4では、弱カットインの大当たり信頼度が約1%に設定され、強カットインの大当たり信頼度が約4%に設定されている。

【0831】

なお、図84～図86では、チャンス目演出と図柄擬似停止時カットインとが同時に実行される場合を例に説明したが、図柄擬似停止時カットインを伴わずにチャンス目演出が実行される場合や、チャンス目演出を伴わずに図柄擬似停止時カットインが実行される場合（バラケ目を示す3つの演出図柄に強カットイン画像または弱カットイン画像が重畳表示される場合）もある。

【0832】

また、チャンス目演出と図柄擬似停止時カットインとが同時に実行される場合があり、3つのチャンス目演出の中で赤チャンス目演出の大当たり信頼度が最も高く、また、図柄擬似停止時カットインとしては弱カットインよりも強カットインの方が大当たり信頼度が高いことから、赤チャンス目を形成する3つの演出図柄が擬似停止した状態で強カットインが発生するパターンが最も大当たり信頼度が高いと言える。

【0833】

なお、図84～図86に基づいて上述したようなチャンス目演出を実現するためには、第1特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」の場合に選択される第1特別図柄の変動パターン毎に、同一変動内で1または複数回のチャンス目演出を実行するための演出図柄の複数の変動パターンを副制御基板90のROMに記憶しておき、事前判定結果に基づいて、先読み対象の図柄変動の前に行われる図柄変動においてチャンス目演出を実行することを決定した場合に、演出制御用マイコン91が、その図柄変動に係る第1特別図柄の変

10

20

30

40

50

動パターンに対応する複数の変動演出パターンの中からいずれか1つの変動演出パターンを選択して、選択した変動演出パターンで演出図柄を変動させるようにすればよい。

【0834】

また、図柄擬似停止時カットインとしての弱カットインまたは強カットインを発生させるためには、事前判定結果に基づいて、先読み対象の図柄変動の前に行われる図柄変動において、演出図柄が擬似停止する際に、図柄擬似停止時カットインを発生させるか否かを決定すればよい。そして、弱カットインと強カットインのどちらを発生させるかは、事前判定結果に基づいて特定される第1特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合には、弱カットインよりも強カットインの方が選択され易い演出抽選を行っていずれか一方のカットインを選択し、事前判定結果に基づいて特定される第1特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合には、強カットインよりも弱カットインの方が選択され易い演出抽選を行っていずれか一方のカットインを選択するといった処理が一例として挙げられる。

10

【0835】

なお、本実施例4では、低確低ベース状態で遊技が制御されているときに図柄擬似停止時カットインが実行される場合を例に説明するが、他の実施例では、高確低ベース状態で遊技が制御されているときや、高確高ベース状態で遊技が制御されているとき、低確高ベース状態で遊技が制御されているときに、図柄擬似停止時カットインを実行するようにしてもよい。

【0836】

また、本実施例4では、最終的に実行される図柄擬似停止時カットインが弱カットインであるか強カットインであるかによって、図柄擬似停止時カットインの大当たり信頼度が決まる場合を例に説明するが、他の実施例では、図柄擬似停止時カットインの同一変動内での発生回数が多くなるほど大当たり信頼度が高くなるといった構成や、図柄擬似停止時カットインが発生する図柄変動の回数が多くなるほど大当たり信頼度が高くなるといった構成を採用してもよい。

20

【0837】

また、本実施例4では、第1通常モード～第5通常モードの全ての通常演出モードで図柄擬似停止時カットインの実行が可能である場合を例に説明するが、他の実施例では、本実施例4とは異なる構成を採用してもよい。すなわち、第4通常モードで演出が制御されているときには、遊技者が任意に選択した選択楽曲が第1表示画面7a上で再生されるため、第4通常モードで演出が制御されているときに図柄擬似停止時カットインを実行すると、図柄擬似停止時カットインが選択楽曲に係る演出表示の視認性を低下させることが考えられる。そこで、他の実施例では、第1通常モード～第3通常モード、第5通常モードでは、チャンス目演出と図柄擬似停止時カットインの両方を実行可能とする一方、第4通常モードでは、チャンス目演出の実行は可能であるものの図柄擬似停止時カットインの実行は不可能であるといった構成を採用してもよい。

30

【0838】

〔ボタン画像移動演出について〕

次に、図88、89を参照しつつ、低確高ベース状態または高確高ベース状態で遊技が制御されているときに実行され得るボタン画像移動演出について説明する。ここで、図88は、ボタン画像移動演出について説明するための画面図であり、図89は、群予告（図67（C）参照）とボタン画像移動演出（図88参照）の大当たり信頼度を例示する説明図である。

40

【0839】

本実施例4のパチンコ遊技機1は、実施例3のパチンコ遊技機1と同様に、低確低ベース状態で遊技が制御されているときに、大当たりの可能性があることを予告する予告演出として、群予告（図67（C）参照）の実行が可能に構成されている。この群予告については実施例3で説明した通りであるが、多数のキャラクタが第1表示画面7a上を右から左へと移動していく様子を表す演出表示を行うというものであり、本実施例4では、その大当たり信頼度が約50％に設定されている。

50

【0840】

なお、実施例3では、発展演出（図67（B）参照）が行われた後であって、SPSPリーチが開始される前に、遊技者による操作とは無関係に、群予告が発生する場合を例に説明したが、本実施例4では、リーチが成立した直後、すなわち、図66（I）に例示される演出表示が行われた直後に、第1演出ボタン63aの操作を遊技者に促す第1演出ボタン操作促進演出を実行し、この第1演出ボタン操作促進演出に係る有効期間内に遊技者が第1演出ボタン63aを操作したことを条件として、群予告を発生させるといった構成が採用されている。

【0841】

このような構成を採用することで、遊技者が自身のボタン操作によって群予告を発生させたような感覚を抱くことが可能であり、遊技者による操作とは無関係に群予告を発生させる場合に比べて、高い演出効果を得ることが可能である。

10

【0842】

加えて、本実施例4のパチンコ遊技機1では、低確高ベース状態または高確高ベース状態で遊技が制御されているときに、群予告と類似する予告演出として、ボタン画像移動演出（図88参照）が実行される場合がある。このボタン画像移動演出は、所定のリーチ演出の実行中に、第1演出ボタン63aを模した9個の第1演出ボタン画像が第1表示画面7a上を左方向に移動してく様子を表す演出表示を行うというものである（図88（A）～（C）参照）。

【0843】

なお、図88には表れていないが、ボタン画像移動演出に係る各第1演出ボタン画像が第1表示画面7aに表示されているときには、第1演出ボタン63aの操作が有効な有効期間となっており、遊技者が第1演出ボタン63aを操作する毎に、第1演出ボタン画像が1つつ、所定の表示オブジェクトに変化する（図88（D）、（E）、（F）、（G）参照）。

20

【0844】

このように、ボタン画像移動演出の実行中は、第1演出ボタン63aに対する操作が有効な有効期間となっているため、ボタン画像移動演出が開始される直前に第1演出ボタン63aを遊技者に操作させるのは好ましくないと言える。そこで、本実施例4では、演出の実行中に遊技者が第1演出ボタン63aを操作する必要がない群予告については、第1演出ボタン操作促進演出に対する遊技者のボタン操作に応じて群予告を発生させる一方、演出の実行中に遊技者が第1演出ボタン63aを操作する必要があるボタン画像移動演出については、遊技者による操作とは無関係に演出を発生させることとしている。

30

【0845】

ところで、低確低ベース状態で遊技が制御されているときに、例えば、リーチ成立直後の第1演出ボタン操作促進演出に対して第1演出ボタン63aが操作された場合は、操作対応演出として群予告しか実行されないといった構成では、第1演出ボタン操作促進演出が発生した時点で、第1演出ボタン63aを操作すれば群予告が発生することを遊技者が容易に認識できてしまい、群予告を発生させたとしても高い演出効果が得られない可能性がある。

40

【0846】

そこで、本実施例4では、上記のような問題が生じるのを抑制すべく、低確低ベース状態でのリーチ成立直後の第1演出ボタン操作促進演出に対して遊技者が第1演出ボタン63aを操作した場合には、擬似連演出の実行を示唆する示唆演出、上述した激熱柄カットイン、及び群予告を含む複数種の予告演出のいずれかが発生し、第1演出ボタン63aが操作されなければ何れの予告演出も発生しないといった構成が併せて採用されている。

【0847】

ところで、第1演出ボタン63aの操作が有効な有効期間中でもあるボタン画像移動演出の実行中は、第1演出ボタン63aが操作される毎に、それぞれの第1演出ボタン画像が所定の表示オブジェクトに変化する。しかしながら、ボタン画像移動演出の実行中に遊

50

技者が第1演出ボタン63aを一度も操作しなければ、第1演出ボタン画像が所定の表示オブジェクトに変化することではなく、9個の第1演出ボタン画像がそのまま第1表示画面7a上を移動していく様子を表す演出表示が行われることになる(図88(A)~(C)参照)。

【0848】

一方、ボタン画像移動演出の実行中に遊技者が第1演出ボタン63aを操作すると、通常キャラ群が出現する場合(図88(D)参照)と、BONUSパネルが出現する場合(図88(E)参照)と、HYPER BONUSパネルが出現する場合(図88(F)参照)と、プレミアキャラが出現する場合(図88(G)参照)とがある。

【0849】

ここで、通常キャラ群(図88(D)参照)は、ボタン画像移動演出の実行中に第1演出ボタン63aが操作される毎に、第1演出ボタン画像がいずれも所定のキャラクタを示すキャラクタ画像に変化して、最終的には、9個の第1演出ボタン画像が9個のキャラクタ画像に変化するというものである。また、BONUSパネル出現(図88(E)参照)は、ボタン画像移動演出の実行中における第1演出ボタン63aの操作回数が6回に達するまでは、通常キャラ群と共通するキャラクタ画像しか出現しないのに対して、6回目の操作が行われると、中央の第1演出ボタン画像が「BONUS」の文字を含むBONUSパネルへと変化して、大当たり(4R大当たり、又は16R大当たり)を確定的に報知するというものである。

【0850】

また、HYPER BONUSパネル出現(図88(F)参照)は、ボタン画像移動演出の実行中における第1演出ボタン63aの操作回数が6回に達するまでは、通常キャラ群と共通するキャラクタ画像しか出現しないのに対して、6回目の操作が行われると、中央の第1演出ボタン画像が「HYPER BONUS」の文字を含むHYPER BONUSパネルへと変化して、16R大当たりを確定的に報知するというものである。また、プレミアキャラ出現(図88(G)参照)は、ボタン画像移動演出の実行中における第1演出ボタン63aの操作回数が9回に達するまでは、通常キャラ群と共通するキャラクタ画像しか出現しないのに対して、9回目の操作が行われると、右端の第1演出ボタン画像が所謂プレミアキャラへと変化して、16R大当たりを確定的に報知するというものである。

【0851】

これらのボタン画像移動演出に対する操作対応演出の説明から明らかなように、複数回の第1演出ボタン63aの操作に応じて通常キャラ群が出現した場合の大当たり信頼度は約60%であり、複数回の第1演出ボタン63aの操作に応じてBONUSパネルが出現した場合は、その時点で大当たり濃厚であり、複数回の第1演出ボタン63aの操作に応じてHYPER BONUSパネル(又はプレミアキャラ)が出現した場合は、その時点で大当たり濃厚である(図89(B)参照)。

【0852】

演出制御用マイコン91は、高確高ベース状態(又は低確高ベース状態)のときに遊技制御用マイコン81によって実行された特別図柄当否判定の判定結果に基づいて、ボタン画像移動演出を実行するか否かを決定する。ここで、特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」のときにボタン画像移動演出を実行すると決定した場合は、ボタン画像移動演出中の第1演出ボタン63aの操作に応じて、通常キャラ群を発生させる。

【0853】

また、特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」であり、その大当たりの種類が「4R大当たり」である場合は、HYPER BONUSパネルやプレミアキャラを出現させることはできないため、ボタン画像移動演出中の第1演出ボタン63aの操作に応じて、通常キャラ群またはBONUSパネルを出現させる。

【0854】

また、特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」であり、その大当たりの種類が「15R大当たり」である場合は、通常キャラ群、BONUSパネル、HYPER BONUS

10

20

30

40

50

S パネル、及びプレミアキャラのいずれであっても出現させることが可能であるため、演出制御用マイコン 91 は、例えば乱数を用いた抽選を行っていずれか 1 つを選択し、ボタン画像移動演出中の第 1 演出ボタン 63 a の操作に応じて、選択した演出を発生させる。

【0855】

なお、本実施例 4 では、図 88 (D)、(E)、(F)、(G) の表記から明らかなように、ボタン画像移動演出中の第 1 演出ボタン 63 a の操作回数が 6 回に達しなければ、中央の第 1 演出ボタン画像が変化して表示される表示オブジェクトが、通常キャラ群を構成するキャラクタを示すキャラクタ画像なのか、或いは、BONUS パネル（又は HYPER BONUS パネル）なのかを判別できない構成となっている。そして、プレミアキャラについては、ボタン画像移動演出中の第 1 演出ボタン 63 a の操作回数が 9 回に達しなければ出現しないため、通常キャラ群またはプレミアキャラが出現する可能性がある状況下では、ボタン画像移動演出中の第 1 演出ボタン 63 a の操作回数が 9 回に達しなければ、通常キャラ群なのかプレミアキャラの出現なのかを判別できない構成となっている。

10

【0856】

本実施例 4 のパチンコ遊技機 1 では、ボタン画像移動演出に関して、これらの構成が採用されていることから、ボタン画像移動演出の実行中に第 1 演出ボタン 63 a を複数回操作することを遊技者に効果的に促すことが可能である。

【0857】

なお、ボタン画像移動演出の実行中は、多数の第 1 演出ボタン画像が第 1 表示画面 7 a に表示されると共に、第 1 演出ボタン 63 a を操作する毎に第 1 演出ボタン画像が所定の表示オブジェクトに変化する。このため、ボタン画像移動演出の実行中は、第 1 演出ボタン 63 a の操作が有効な有効期間中であることを遊技者が容易に認識できる。このため、例えば、図 67 (E) に例示されるような第 1 演出ボタン操作促進演出の実行中には、有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージが表示される一方、ボタン画像移動演出の実行中には、有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージが表示されないという特徴がある。

20

【0858】

本実施例 4 では、ボタン画像移動演出の実行中に第 1 演出ボタン 63 a が操作される毎に、第 1 演出ボタン画像が 1 つずつ変化する場合を例に説明したが、他の実施例では、第 1 演出ボタン 63 a の 1 回の操作に応じて、9 個の第 1 演出ボタン画像の全てをそれぞれ他の表示オブジェクトに変化させるといった他の構成を採用してもよい。

30

【0859】

〔他の態様〕

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

40

【0860】

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

50

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。

【0861】

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

10

【0862】

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。

20

【0863】

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

30

【0864】

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

40

【0865】

また、遊技中又は遊技機の稼働中（電源ON中）に、何らかの理由で電源断（電断処理）があった場合、再度電力が供給されると、主制御部によって表示制御される第1の特別図柄表示器（第1特別図柄表示器41a及び第2特別図柄表示器41b）、第1の普通図柄表示器（普通図柄表示器42）、第1の特図保留表示器（第1特図保留表示器43a、第2特図保留表示器43b）、第1の普図保留表示器（普図保留表示器42）が先に表示

50

(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。
【0866】

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、又は／及び、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、又は／及び、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。

【0867】

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、又は／及び、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。

【0868】

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

【0869】

前述した実施例では、演出図柄表示部に表示される演出図柄8L、8C、8Rを、遊技状態に応じて、当該遊技状態で遊技の主体として設定されている特別図柄(後述の第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示に同期して変動表示するものとした。すなわち、演出図柄表示部に1の演出図柄(3桁)を表示し、遊技状態に応じて第1特別図柄及び第2特別図柄の一方に同期させることで、第1特別図柄に同期している場合と、第2特別図柄に同期している場合と、を有している。このような態様に変えて、第1演出図柄と第2演出図柄とを表示し、第1演出図柄の変動表示を第1特別図柄の変動表示に同期させ、第2演出図柄を第2特別図柄の変動表示に同期させて変動表示を行うものとしてもよい。また

、第1演出図柄及び第2演出図柄の両方を表示する場合には、遊技状態で遊技の主体として設定されている特別図柄（一方の特別図柄）に対応する演出図柄を大きく表示し（主体として表示し）、遊技の主体とされない特別図柄（他方の特別図柄）に対応する演出図柄を小さく表示してもよい。具体的には、 $1/5$ 以下の表示面積とされている。また、常時、第1演出図柄及び第2演出図柄の両方を表示するのではなく、遊技状態や遊技状況に応じて、第1演出図柄及び第2演出図柄の両方を表示する場合と、第1演出図柄及び第2演出図柄の一方（主体となる図柄）を表示する場合とがあってもよい。

【0870】

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

【0871】

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。

【0872】

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た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、大当たりとなり大当たり遊技が実行され、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たりになると、特定領域への通過を要せず、大当た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。

【0873】

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、大当たり確率を低確率（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、大当たり確率の種類（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。

【0874】

また、前述の実施例では、始動入球に基づく事前判定について、特図保留記憶部に記憶

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

10

【0875】

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。

20

【0876】

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。

30

【0877】

[その他]

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

【0878】

（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図柄が大当た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たり遊技を実行する

50

遊技機があった（特開 2017-055811）。

【0879】

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。

10

【0880】

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。

【0881】

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、

20

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

30

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。

【0882】

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。

40

【0883】

50

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。

【0884】

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、

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

ことを特徴とするものである。

【0885】

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。

【0886】

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。

【0887】

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。

【0888】

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。

【0889】

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。

【0890】

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、

10

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、

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。

【0891】

20

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

【0892】

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

【0893】

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大当たり（実施例1の15R第1大当たり及び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大当たり（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大当たり（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大当たり（実施例1の15R第1大当たり及び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大当たり（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

50

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。

【0894】

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。

【0895】

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。

【0896】

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。

【0897】

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

【0898】

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。

【0899】

(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たりであると、当該図柄を大当た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）。

【0900】

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
10

【0901】

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。

【0902】

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。

【0903】

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。
40

【0904】

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。

【0905】

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、

10

20

30

40

50

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。

【０９０６】

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。

10

【０９０７】

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。

【０９０８】

また、参考発明２－３の遊技機は、参考発明２－２の遊技機において、

前記第１表示部はＬＥＤで構成され、第２表示部は液晶で構成され、

20

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。

【０９０９】

このような遊技機によれば、第１表示部をＬＥＤで構成し、第２表示部を液晶で構成し、第２表示部を第１表示部よりも大型の表示部とする。これにより、第１表示部の表示態様をシンプルなものとして第１識別情報及び第３識別情報の表示態様を確実に把握することを可能とすると共に、第２表示部を第１表示部よりも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。

【０９１０】

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、

30

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。

【０９１１】

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。

40

【０９１２】

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。

50

【0913】

また、参考発明2-5の遊技機は、参考発明2-4の遊技機において、所定の遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段と、電力供給を行う電力供給手段（電源基板109）と、電源電圧の低下を検知することに基づいて、前記遊技情報記憶手段に記憶される遊技情報を、電力供給の停止後も所定期間記憶保持可能な記憶保持手段と、前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技情報を復旧する遊技情報復旧手段と、を備え、前記遊技情報復旧手段が遊技情報を復旧する場合において、前記第3識別情報表示部の方が前記第2表示部より早く復旧し、表示制御を実行可能となることを特徴とするものである。

10

【0914】

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。

20

【0915】

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。

【0916】

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。

30

【0917】

（参考発明3）

また、参考発明3-1の遊技機は、遊技者による入力可能な入力手段と、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づく演出を制御する演出制御手段とを備え、前記演出制御手段は、前記入力手段に対する第1の入力に応じて演出に関する第1の設定を変更し、前記入力手段に対する第2の入力に応じて演出に関する第2の設定を変更可能であり、演出設定を初期設定に戻すか否かの選択を遊技者に促す選択促進演出を実行し、演出設定を初期設定に戻す選択を行うための前記入力手段に対する入力が前記選択促進演出中に行われた場合、前記第2の設定を初期設定に戻す一方で、前記第1の設定を初期設定に戻さないことを特徴とするものである。

40

【0918】

この構成によれば、演出設定を初期設定に戻す選択を行うための入力が選択促進演出中に行われた場合に、第2の設定が初期設定に戻る一方で、第1の設定は初期設定に戻されない。このため、第1の設定を初期設定に戻さずに第2の設定を初期設定に戻したいと考えている遊技者に対して利便性を向上させることが可能である。

【0919】

50

また、参考発明 3 - 2 の遊技機は、参考発明 3 - 1 の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記選択促進演出中は、前記入力手段に対する前記第 1 の入力が行われたとしても、
演出に関する前記第 1 の設定を変更しないことを特徴とするものである。

【0920】

この構成によれば、選択促進演出中は第 1 の入力が行われたとしても第 1 の設定が変更
されない。このため、選択促進演出中に第 1 の入力に応じて第 1 の設定が変更されてしま
い、結果として、選択促進演出の妨げになるといった問題が生じるのを効果的に抑制する
ことが可能である。

【0921】

また、参考発明 3 - 3 の遊技機は、参考発明 3 - 2 の遊技機において、
前記演出制御手段は、

演出設定を初期設定に戻す選択を行うための前記入力手段に対する入力の前記選択促
進演出中に行われると、実行中の前記選択促進演出を終了させ、当該選択促進演出の終了後
は、前記入力手段に対する前記第 1 の入力に応じて、演出に関する前記第 1 の設定を変更
可能であることを特徴とするものである。

【0922】

ところで、選択促進演出の終了後も、入力手段に対する第 1 の入力に応じた第 1 の設定
の変更を制限してしまうと、第 1 の設定の変更が制限される期間が必要以上に長くなって
しまい、却って利便性を低下させる可能性がある。これに対して、上記の構成によれば、
演出設定を初期設定に戻す選択を行うための入力を選択促進演出中に行われると、選択促
進演出が終了し、選択促進演出の終了後は、入力手段に対する第 1 の入力に応じて、第 1
の設定が変更されるため、上記のような問題が生じるのを効果的に抑制することが可能で
ある。

【0923】

また、参考発明 3 - 4 の遊技機は、参考発明 3 - 1 ~ 3 - 3 のいずれかの遊技機におい
て、

前記演出制御手段は、

前記判定手段の判定結果に基づく演出が進行しない非演出進行状態に移行してから当
該非演出進行状態が終了することなく第 1 時間が経過すると、前記選択促進演出を開始し、

前記非演出進行状態に移行してから当該非遊技状態が終了することなく前記第 1 時間
よりも長い第 2 時間が経過すると、演出に関する前記第 1 の設定を初期設定に戻すことを
特徴とするものである。

【0924】

この構成によれば、非演出進行状態に移行してから非演出進行状態が終了することなく
第 2 時間が経過すると、第 1 の設定が初期設定に戻る。このため、第 2 時間を適切な時間
に設定しておくことによって、例えば、ある遊技者が遊技を止めて別の遊技者が遊技を開
始する前に、第 1 の設定を初期設定に戻しておくことが可能である。また、非演出進行状
態に移行してから非演出進行状態が終了することなく第 1 時間が経過すると選択促進演出
が開始されるため、例えば、ある遊技者が遊技を止めて別の遊技者が遊技を開始する場
合に、演出に関する第 2 の設定が初期設定から変更されていることを後者の遊技者に通知
することができ、且つ、第 2 の設定を初期設定に戻すか否かを後者の遊技者が任意に選択
することが可能である。

【0925】

(参考発明 4)

また、参考発明 4 - 1 の遊技機は、

遊技者による入力が可能な入力手段と、

遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果に基づく演出を制御する演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記入力手段に対する第1の入力に応じて演出に関する第1の設定を変更し、前記入力手段に対する第2の入力に応じて演出に関する第2の設定を変更可能であり、

前記第2の設定が初期設定から変更されている場合に、当該第2の設定を初期設定に戻すか否かの選択を遊技者に促す選択促進演出を実行し、

前記選択促進演出が実行されていないときに前記入力手段に対する前記第1の入力が行われた場合は、当該第1の入力に応じた前記第1の設定の変更を許可する一方、前記選択促進演出の実行中は前記第1の設定の変更を制限することを特徴とするものである。

【0926】

この構成によれば、選択促進演出が行われていないときは、第1の入力に応じて第1の設定が変更される一方、選択促進演出中は、第1の入力が行われたとしても第1の設定が変更されない。このため、選択促進演出中に第1の入力に応じて第1の設定が変更されてしまい、結果として、選択促進演出の妨げになるといった問題が生じるのを効果的に抑制することが可能である。

【0927】

また、参考発明4-2の遊技機は、参考発明4-1の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記第2の設定を初期設定に戻す選択をするための前記入力手段に対する入力の前記選択促進演出の実行中に行われた後は、前記入力手段に対する前記第1の入力に応じた前記第1の設定の変更を許可することを特徴とするものである。

【0928】

この構成によれば、第2の設定を初期設定に戻す選択をするための入力を選択促進演出中に行われた後は、第1の入力に応じた第1の設定の変更が許可される。このため、第1の入力に応じた第1の設定の変更が選択促進演出の妨げになるのを抑制しつつ、第1の設定の変更が制限される期間が必要以上に長くなることによって利便性が低下するといった問題が生じるのを抑制することが可能である。

【0929】

また、参考発明4-3の遊技機は、参考発明4-1または4-2の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記判定手段の判定結果に基づく演出が進行しない非演出進行状態に移行してから当該非演出進行状態が終了することなく第1時間が経過すると、前記選択促進演出を開始し、

前記非演出進行状態に移行してから当該非演出進行状態が終了することなく前記第1時間よりも長い第2時間が経過すると、前記第1の設定を初期設定に戻すことを特徴とするものである。

【0930】

この構成によれば、非演出進行状態に移行してから非演出進行状態が終了することなく第2時間が経過すると、第1の設定が初期設定に戻る。このため、第2時間を適切な時間に設定しておくことによって、例えば、ある遊技者が遊技を止めて別の遊技者が遊技を開始する前に、第1の設定を初期設定に戻しておくことが可能である。また、非演出進行状態に移行してから非演出進行状態が終了することなく第1時間が経過すると選択促進演出が開始されるため、例えば、ある遊技者が遊技を止めて別の遊技者が遊技を開始する場合に、演出に関する第2の設定が初期設定から変更されていることを後者の遊技者に通知することができ、且つ、第2の設定を初期設定に戻すか否かを後者の遊技者が任意に選択することが可能である。

【0931】

(参考発明5)

また、参考発明5-1の遊技機は、
遊技者による入力が可能な入力手段と、

遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果に基づく演出を制御する演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記入力手段に対する入力に応じて、演出に関する複数の設定を変更可能であり、

前記複数の設定に関して初期設定とは異なる設定がなされている場合に、当該複数の設定の内容を所定の第1表示領域に順番に表示することが可能であることを特徴とするものである。

【0932】

この構成によれば、演出に関する複数の設定に関して初期設定とは異なる設定がなされている場合に、これら複数の設定の内容が第1表示領域に順番に表示される。このため、複数の設定の内容を並べて表示する場合に比べて、複数の設定の内容を表示するための表示領域を縮小することができ、複数の設定の内容を遊技者に報知しつつ、演出画像等を表示するための広い表示領域を確保することが可能である。

10

【0933】

また、参考発明5-2の遊技機は、参考発明5-1の遊技機において、前記演出制御手段は、

前記第1表示領域と近接する第2表示領域に、初期設定とは異なる設定がなされている前記複数の設定の個数を表示可能であることを特徴とするものである。

【0934】

この構成によれば、初期設定とは異なる設定がなされている複数の設定の個数が（第1表示領域と近接する）第2表示領域に表示されるため、複数の設定の内容が同時に表示されないことが原因で、初期設定とは異なる設定が何個あるかを遊技者が認識することが困難になるといった問題が生じるのを効果的に抑制することが可能である。

20

【0935】

（参考発明6）

また、参考発明6-1の遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、

前記判定が行われると、所定の図柄表示手段に特別図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示す特別図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、

所定の画像表示手段において、前記特別図柄の変動表示に伴って演出図柄を変動表示させ、前記特別図柄の停止表示に伴って前記判定の結果を示す態様で演出図柄を停止表示させ、

30

前記特別図柄の変動表示中に、前記演出図柄として、当該演出図柄を他の演出図柄と識別可能な識別情報と、当該識別情報に付加された装飾画像とを有して構成される演出図柄を表示する第1表示制御と、

前記特別図柄の変動表示中に、前記識別情報に付加されておらず且つ前記装飾画像と表示内容が共通する類似画像を前記画像表示手段における所定の表示領域に表示して、当該類似画像を用いた演出を行う第2表示制御とを実行可能であることを特徴とするものである。

【0936】

この構成によれば、特別図柄の変動表示中に、識別情報に付加されておらず且つ装飾画像と表示内容が共通する類似画像が所定の表示領域に表示されて、その類似画像を用いた演出が行われる場合がある。このように、演出に用いられる類似画像と、演出図柄を構成する装飾画像の表示内容が共通しているため、類似画像を用いた演出を、あたかも演出図柄を用いた演出が行われているように遊技者に感じさせることが可能であり、類似画像を用いた演出と、演出図柄を表示する演出との相乗効果によって、演出の興趣性を効果的に向上させることが可能である。

40

【0937】

また、参考発明6-2の遊技機は、参考発明6-1の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記第1表示制御として、前記演出図柄を第1の変動態様で変動表示させ、

50

前記第2表示制御として、前記第1の変動態様と共通する第2の変動態様で前記類似画像を変動表示させた後に、前記所定の表示領域に表示された当該類似画像を用いた演出を行うことを特徴とするものである。

【0938】

この構成によれば、類似画像が演出図柄と共通する変動態様で変動表示されるため、類似画像を用いた演出を、あたかも演出図柄を用いた演出が行われているように遊技者に感じさせる効果を向上させることが可能であり、更なる興趣性の向上を図ることが可能である。

【0939】

また、参考発明6-3の遊技機は、参考発明6-1または参考発明6-2の遊技機において、

10

前記演出制御手段は、

前記第2表示制御における演出に用いられた前記類似画像が前記所定の表示領域から消去された後に、当該類似画像とは表示内容が異なる装飾画像を有して構成される演出図柄を、前記所定の表示領域に表示する第3表示制御を更に実行可能であることを特徴とするものである。

【0940】

この構成によれば、類似画像が所定の表示領域から消去された後に、その類似画像とは表示内容が異なる装飾画像を有して構成される演出図柄が所定の表示領域に表示される。このため、ある演出図柄が所定の表示領域に表示された後に、その演出図柄と同じ演出図柄が所定の表示領域に再度表示されたとき遊技者が誤認してしまうといった問題が生じるのを効果的に抑制することが可能である。

20

【0941】

また、参考発明6-4の遊技機は、参考発明6-1から参考発明6-3のいずれかの遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記第2表示制御を実行した場合、当該第2表示制御によって表示された前記類似画像が前記画像表示手段から消去された後に、遊技者によって視認可能な演出図柄を前記画像表示手段に表示することを特徴とするものである。

【0942】

30

この構成によれば、類似画像が画像表示手段から消去された後に、演出図柄が視認可能な態様で画像表示手段に表示される。このため、同じ演出図柄が同時に複数表示されていないにも拘わらず、同じ演出図柄が同時に複数表示されていると遊技者が誤認してしまうといった問題が生じるのを効果的に抑制することが可能である。

【0943】

また、参考発明6-5の遊技機は、参考発明6-1から参考発明6-4のいずれかの遊技機において、

前記演出制御手段は、

第1演出モードおよび第2演出モードを含む複数の演出モードのいずれかの演出モードで演出を実行可能であり、

40

前記第2演出モードでの演出の実行中には、前記第2表示制御の実行が可能である一方、前記第1演出モードでの演出の実行中には、前記第2表示制御が実行されないことを特徴とするものである。

【0944】

この構成によれば、第2演出モードでの演出の実行中には、第1演出モードでの演出の実行中には行われない第2表示制御が実行されるため、第1演出モードに比べてより興趣性が高い演出を実行することが可能である。

【0945】

(参考発明7)

また、参考発明7-1の遊技機は、

50

遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定が行われると、所定の図柄表示手段に特別図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示す特別図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、
前記判定手段の判定結果に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、
前記演出制御手段は、

所定の画像表示手段において、第1部分画像および第2部分画像を有して構成される演出図柄を前記特別図柄の変動表示に伴って変動表示させ、前記特別図柄の停止表示に伴って前記判定の結果を示す態様で演出図柄を停止表示させる第1表示制御と、

前記第1部分画像および前記第2部分画像を個別に表示し、これらの部分画像を合成して前記演出図柄として表示する第2表示制御とを実行可能であることを特徴とするものである。

10

【0946】

この構成によれば、第1部分画像および第2部分画像を有して構成される演出図柄が変動表示されてから停止表示される場合の他に、第1部分画像および第2部分画像が個別に表示されて、これらの部分画像が合成されて演出図柄として表示される場合がある。このため、遊技者は、表示された部分画像に基づいてどの演出図柄が表示されるかを推測しながら遊技を楽しむことができ、第1部分画像および第2部分画像が合成されたままである場合に比べて、演出図柄を表示する演出の興趣性を効果的に向上させることが可能である。

【0947】

また、参考発明7-2の遊技機は、参考発明7-1の遊技機において、

20

前記演出制御手段は、

前記第1部分画像の表示を開始してから所定時間が経過した後に前記第2部分画像の表示を開始し、これらの部分画像を合成して前記演出図柄として表示する前記第2表示制御を実行可能であることを特徴とするものである。

【0948】

この構成によれば、第1部分画像が表示され、第1部分画像の表示開始から所定時間が経過すると第1部分画像に加えて第2部分画像の表示が開始され、その後に、これらの部分画像が合成されて演出図柄として表示される。このように、演出図柄を構成する部分画像が順に表示されて演出図柄が形成される様子が表示されるため、演出図柄が第1部分画像および第2部分画像を有して構成された状態から変化しない従来の遊技機に比べて、極めて高い演出効果を得ることが可能である。

30

【0949】

また、参考発明7-3の遊技機は、参考発明7-1または参考発明7-2の遊技機において、

前記第2部分画像は、前記演出図柄を他の演出図柄と識別する識別情報であり、

前記第1部分画像は、前記第2部分画像を装飾する装飾画像であることを特徴とするものである。

【0950】

この構成によれば、第2部分画像としての識別情報と、第1部分画像としての装飾画像とが個別に表示されて、これらの部分画像が合成されて演出図柄として表示される。このように、2つの部分画像として別々に表示されていた識別情報および装飾画像が合成されて演出図柄が形成されるため、演出図柄を単に変動表示させてから停止表示させる従来の遊技機に比べて、極めて高い演出効果を得ることが可能である。

40

【0951】

(参考発明8)

また、参考発明8-1の遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、

前記判定が行われると、所定の図柄表示手段に特別図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示す特別図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、

前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定されたことを示す特別図柄が前記

50

図柄表示手段に停止表示された場合に、当該特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、前記演出制御手段は、

前記特別図柄の変動表示中に、前記判定の結果を報知する演出図柄を擬似停止表示することが可能であり、

前記判定手段によって前記特別遊技を実行しないと判定されたことを報知する態様で前記演出図柄が擬似停止表示されているときに、前記特別遊技が実行されることを遊技者に期待させる期待画像を表示可能であることを特徴とするものである。

【0952】

この構成によれば、いわゆるハズレを報知する態様で演出図柄が擬似停止表示されているときに期待画像が表示されるため、特別遊技が実行されることに対する遊技者の期待感が低下するのを抑制する興趣性が高い演出を実行可能である。

【0953】

また、参考発明8-2の遊技機は、参考発明8-1の遊技機において、前記判定の権利を所定数まで保留可能な保留手段と、前記保留手段が保留した前記権利に対して前記判定が行われる前に、前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段とを備え、前記演出制御手段は、

前記事前判定の結果に基づいて、前記判定手段によって前記特別遊技を実行しないと判定されたことを報知し、且つ、前記特別遊技が実行される可能性があることを示唆する特定態様の演出図柄を擬似停止表示することが可能であり、

前記特定態様の演出図柄が擬似停止表示されているときに、前記期待画像を表示する場合があることを特徴とするものである。

【0954】

この構成によれば、特定態様の演出図柄の擬似停止表示と、期待画像の表示とが同時に行われる場合があるため、特定態様の演出図柄と期待画像との相乗効果によって、特別遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能であり、結果として、高い演出効果を得ることができる。

【0955】

(参考発明9)

また、参考発明9-1の遊技機は、遊技者によって入力可能な入力手段と、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づく演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、前記演出制御手段は、

前記入力手段に対する入力が有効な有効期間中に、当該入力手段に対する入力を遊技者に促す複数個の入力促進画像を同時に表示可能であり、

前記有効期間中の前記入力手段に対する入力に応じて、前記複数個の入力促進画像を2以上の演出画像に変化させ、

前記2以上の演出画像の表示内容によって、前記特別遊技が実行される可能性があることが示唆されることを特徴とするものである。

【0956】

この構成によれば、入力手段に対する入力に応じて、同時に表示されている複数個の入力促進画像が、特別遊技が実行される可能性があることを示唆する表示内容の2以上の演出画像に変化する。このように、複数個の入力促進画像が同時に表示され、変化後の演出画像が、特別遊技が実行される可能性があることを示唆するものであることから、表示される入力促進画像が一個である場合や、変化後の演出画像によって上記可能性が示唆されない場合に比べて、遊技者に対してより効果的に入力を促すことが可能である。上記の構成が、有効期間中に入力が行われないために、2以上の演出画像が表示されず、意図されている演出効果が得られないといった問題が生じるのを抑制することに繋がることから、

10

20

30

40

50

結果として、高い演出効果を得ることが可能である。

【0957】

また、参考発明9-2の遊技機は、参考発明9-1の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記有効期間中に、前記複数個の入力促進画像が画面上を移動する移動演出表示を実行することを特徴とするものである。

【0958】

この構成によれば、有効期間中に複数個の入力促進画像の移動演出表示が実行されるため、有効期間が始まって時間が経過しているかのような印象を遊技者に与えることができ、結果として、有効期間中であるにも拘わらず入力が行われれないといった問題が生じるのをより効果的に抑制可能である。

10

【0959】

また、参考発明9-3の遊技機は、参考発明9-2の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記移動演出表示の実行中に、前記有効期間の残り時間を示唆する残時間示唆画像を表示しないことを特徴とするものである。

【0960】

この構成によれば、移動演出表示の実行中は残時間示唆画像が表示されないため、残時間示唆画像を表示することで複数個の入力促進画像の視認性が低下するといった問題が生じるのを効果的に抑制することが可能である。

20

【0961】

また、参考発明9-4の遊技機は、参考発明9-1から参考発明9-3のいずれかの遊技機において、

前記2以上の演出画像には、前記特別遊技が実行される可能性があることを示唆する表示内容のものと、前記特別遊技が実行されることを示唆する表示内容のものとがあることを特徴とするものである。

【0962】

この構成によれば、特別遊技が実行される可能性があることが示唆される場合の他に、特別遊技が実行されることが示唆される場合があり、後者を期待する遊技者に対して、入力を行うことに関する強い動機付けを与えることが可能である。

30

【0963】

(参考発明10)

また、参考発明10-1の遊技機は、
遊技者によって入力可能な入力手段と、

遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、

前記判定の結果に基づく演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、

少なくとも第1演出モードと第2演出モードとを含む複数の演出モードのいずれかの演出モードで演出を制御可能であり、

前記第1演出モードで演出を制御しているときには、前記入力手段に対する入力とは無関係に、当該第1演出モードを他の演出モードに移行させるか否かを決定し、

40

前記第2演出モードで演出を制御しているときには、前記入力手段に対する入力に基づいて、当該第2演出モードを他の演出モードに移行させるか否かを決定することを特徴とするものである。

【0964】

この構成によれば、第1演出モードで演出が制御されているときには、第1演出モードを他の演出モードに移行させるか否かを遊技者が任意に選択できないのに対して、第2演出モードで演出が制御されているときには、第2演出モードを他の演出モードに移行させるか否かを遊技者が選択可能である。このため、第2演出モードでの演出を所望する遊技者は、入力手段に対する所定の入力を行うことで、第2演出モードでの演出の継続を任意

50

に選択でき、結果として、高い演出効果を得ることができる。

【0965】

また、参考発明10-2の遊技機は、参考発明10-1の遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記第2演出モードで演出を制御しているときに、当該第2演出モードでの演出を継続させるか否かを遊技者が選択可能な選択画面を表示可能であり、

前記選択画面は、前記第2演出モードでの演出を継続させるための第1の選択肢と、前記第2演出モードでの演出を終了させるための第2の選択肢とを含み、

前記演出制御手段は、

前記選択画面の表示中に前記入力手段に対する所定の入力が行われると、前記第1の選択肢が選択された第1態様と、前記第2の選択肢が選択された第2態様との間で、前記選択画面の態様を変化させ、前記第1の選択肢および前記第2の選択肢のいずれか一方が選択された状態で所定条件が成立すると、当該選択を確定させ、

前記第2演出モードに移行してから最初に前記選択画面を表示するときには、前記第2態様の選択画面を表示し、

前記選択画面に含まれる前記第1の選択肢の選択が確定した場合は、当該選択画面の表示が終了してから所定回数の前記判定が行われた後に、前記第1態様の選択画面を表示することを特徴とするものである。

【0966】

この構成によれば、第2演出モードに移行してから最初に選択画面が表示されるときには、（第2演出モードでの演出を終了させるための第2の選択肢が選択された）第2態様の選択画面が表示されるのに対して、（第2演出モードでの演出を継続させるための）第1の選択肢の選択が確定した場合は、選択画面の表示が終了してから所定回数の判定が行われた後に、（第2演出モードでの演出を継続させるための第1の選択肢が選択された）第1態様の選択画面が表示される。このように、第2演出モードにおける2回目の選択画面の表示に関しては、第2演出モードでの演出を継続させるための第1の選択肢が選択された状態の選択画面が表示される。このため、遊技者は、選択画面の表示を第2態様から第1態様に切替えるための入力を行う必要がなく、第2演出モードでの演出を容易に継続させることが可能である。

【0967】

（参考発明11）

また、参考発明11-1の遊技機は、

遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、

前記判定の結果に基づく演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、

少なくとも第1演出モードと第2演出モードとを含む複数の演出モードのいずれかの演出モードで演出を制御可能であり、

所定の演出モードから前記第1演出モードへと演出モードを移行させる場合には、第1移行演出を実行し、

所定の演出モードから前記第2演出モードへと演出モードを移行させる場合に、前記第1移行演出とは異なる第2移行演出を実行することを特徴とするものである。

【0968】

この構成によれば、第1演出モードへと演出モードが移行する場合は、第1移行演出が実行され、第2演出モードへと演出モードが移行する場合は、第2移行演出が実行される。このように、移行先の演出モードの種類によって、異なる移行演出が実行されるため、遊技者は、移行演出が第1移行演出であるか第2移行演出であるかに基づいて、移行先の演出モードを予測しながら遊技を楽しむことが可能である。

【0969】

尚、前述した参考発明1乃至参考発明11の2以上の任意の発明を組合せてもよい。

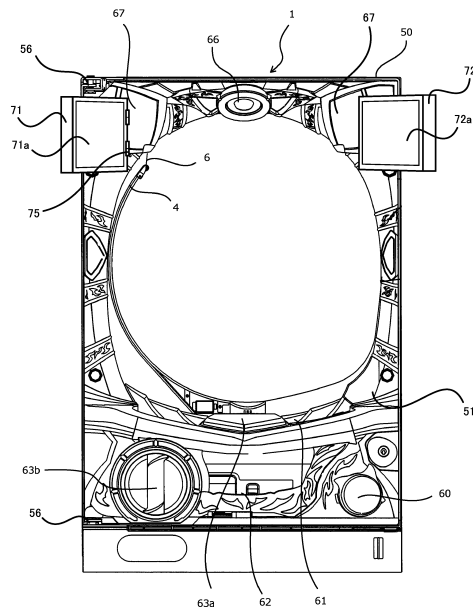
【符号の説明】

【０９７０】

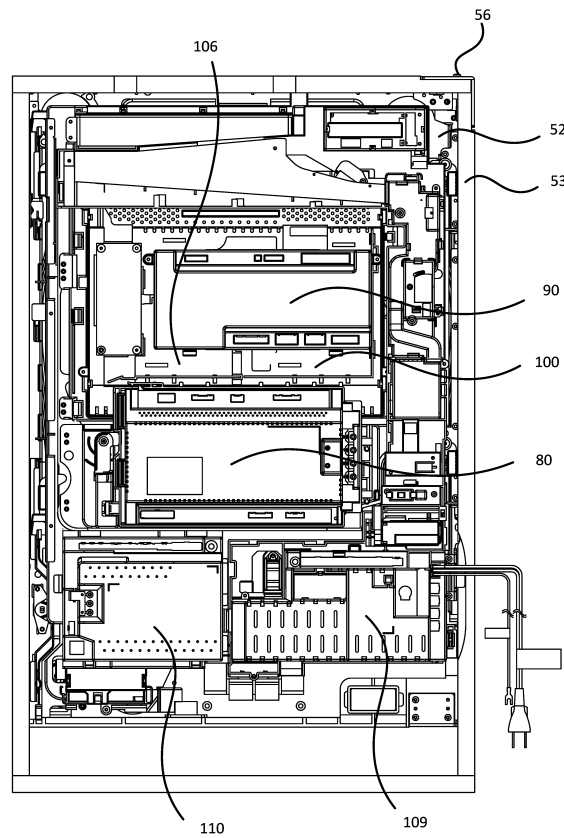
１ パチンコ遊技機、７ a 第１表示画面、７ b 演出図柄表示領域、９ c 保留アイコン表示領域、 ９ e 当該アイコン表示領域、７ １ a 第２表示画面、７ ２ a 第３表示画面、７ b 演出図柄表示領域（演出図柄表示部）、８ 演出図柄、２ ０ 第１始動口、２ １ 第２始動口、２ ６ 第３始動口、３ ０ 第１大入賞口、３ ５ 第２大入賞口、４ １ a 第１特別図柄表示器（第１特別図柄表示部）、４ １ b 第２特別図柄表示器（第２特別図柄表示部）、６ ３ a 第１演出ボタン、６ ３ b 第２演出ボタン、６ ３ c 第１演出ボタン検知スイッチ、６ ３ d 第２演出ボタン検知スイッチ、６ ３ e キー操作検知スイッチ、６ ７ スピーカ、８ ０ 主制御基板（主制御部）、８ １ 遊技制御用マイコン、９ ０ 副制御基板（副制御部）、９ １ 演出制御用マイコン、１ ０ ０ 画像制御基板（画像制御部）、１ ０ １ 画像制御用マイコン、１ ０ ３ a 第３演出保留表示器、１ ０ ３ b 第４演出保留表示器、１ ０ ６ 音声制御基板、１ ０ ７ ランプ制御基板。

【図面】

【図 １】



【図 ２】



10

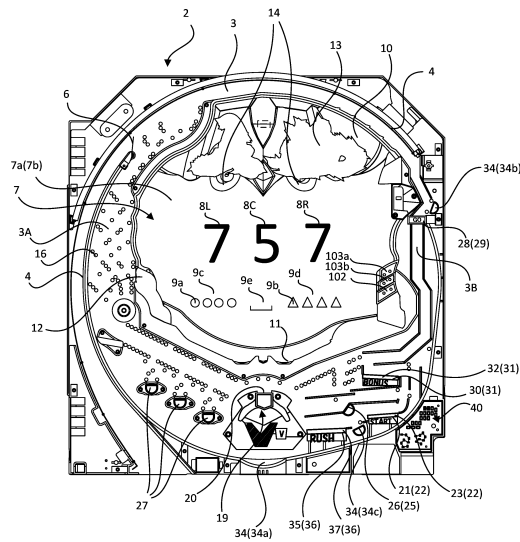
20

30

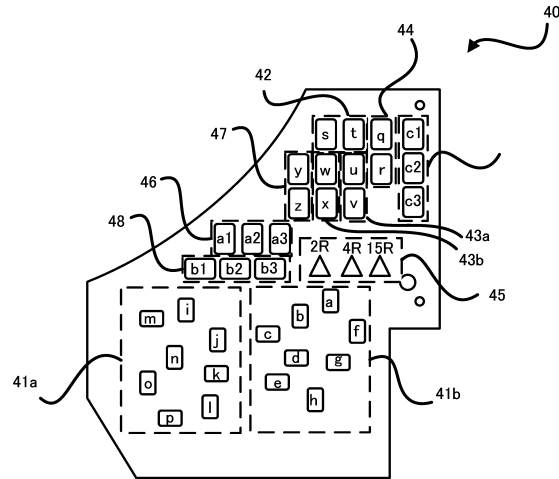
40

50

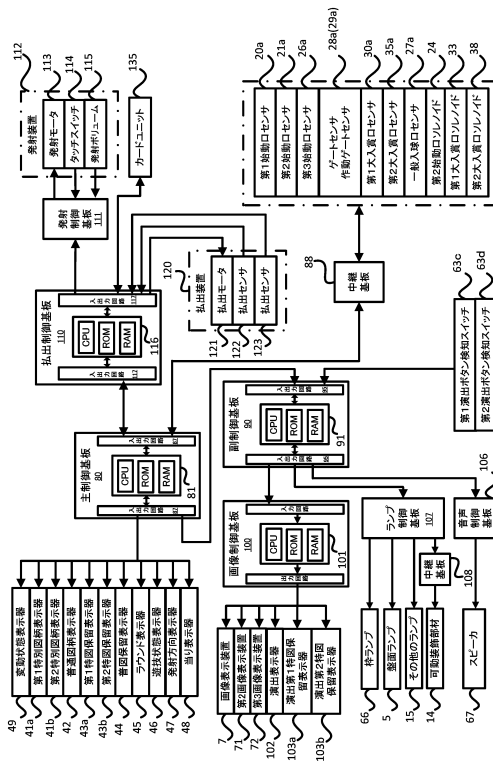
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

[illegible]

【図 5】

【図 6】

【図 7】

(A)

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

(B)

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

【図 8】

(A) 大当り判定テーブル

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

(B) 大当り種別判定テーブル

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

(C) 普通図柄当り判定テーブル

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

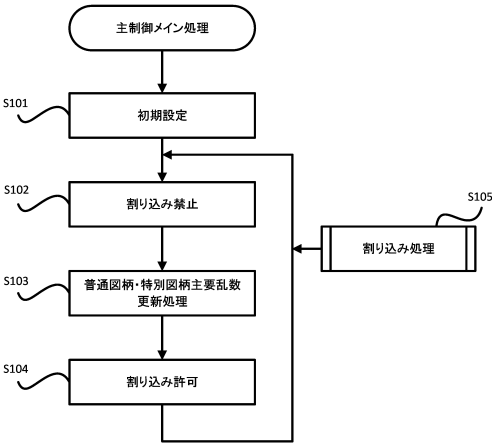
(D) 普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間
状態A,C	3秒
状態B	1秒

【図 9】

状態	図柄	判定結果	保留数	変動パターン 乱数値	変動 パターン	変動 時間	テーブル 内出現率
状態A: 非時短状態 (低確率低ベース 状態)	第1 特別図柄	大当り	-	0～74	P1	120s	75/199
				75～144	P2	45s	70/199
				145～198	P3	30s	54/199
		外れ	1, 2	0～4	P4	120s	5/199
				5～18	P5	45s	14/199
				19～38	P6	30s	20/199
		外れ	3, 4	39～198	P7	12s	160/199
				0～4	P8	120s	5/199
				5～9	P9	45s	5/199
				10～19	P10	30s	10/199
				20～198	P11	4s	178/199
				20～198	P11	4s	178/199
状態B: 特図1時短状態 (・低確率高ベ ース状態 ・高確率低ベ ース状態)	第1 特別図柄	大当り	-	0～198	P12	110s	199/199
				0～198	P13	1000s	199/199
				0～198	P14	600s	199/199
		外れ	-	0～139	P15	120s	140/199
				140～198	P16	30s	59/199
				0～4	P17	120s	5/199
	第2 特別図柄	大当り	-	0～198	P18	30s	5/199
				10～198	P19	2s	189/199
				0～198	P20	110s	199/199
		外れ	-	0～198	P21	1000s	199/199
				0～198	P22	600s	199/199
				0～198	P23	110s	199/199
状態C: 特図2時短状態 (高確率低ベ ース状態)	第1 特別図柄	大当り	-	0～198	P24	600s	199/199
				0～129	P25	120s	130/199
				130～198	P26	45s	69/199
		小当り	-	0～198	P27	10s	199/199
				0～9	P28	120s	10/199
				10～19	P29	45s	10/199
	第2 特別図柄	大当り	-	20～198	P30	10s	179/199
				0～4	P31	120s	5/199
				5～9	P32	45s	5/199
		外れ	1	10～19	P30	10s	179/199
				20～198	P30	10s	179/199
				0～4	P31	120s	5/199
		外れ	2～4	5～9	P32	45s	5/199
				10～198	P33	4s	189/199
				10～198	P33	4s	189/199

【図 10】



10

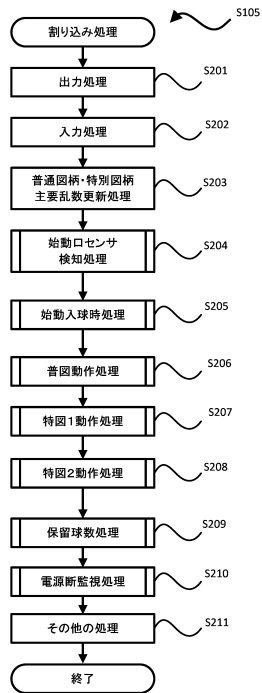
20

30

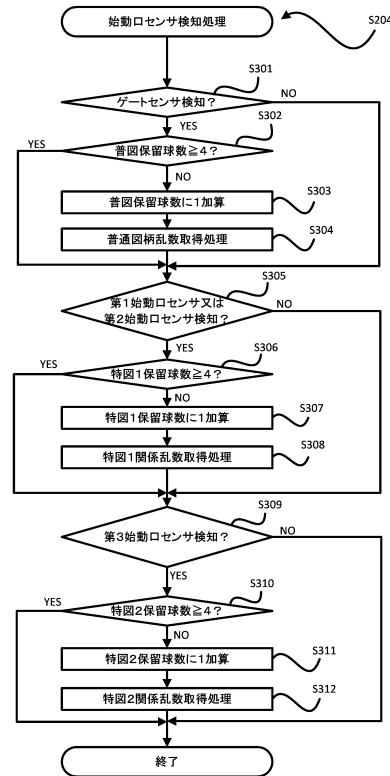
40

50

【図 1 1】



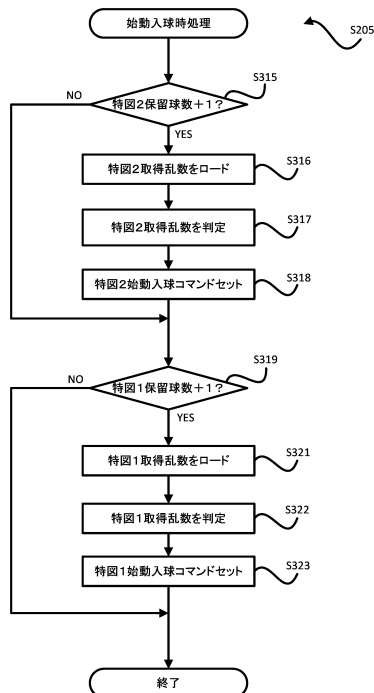
【図 1 2】



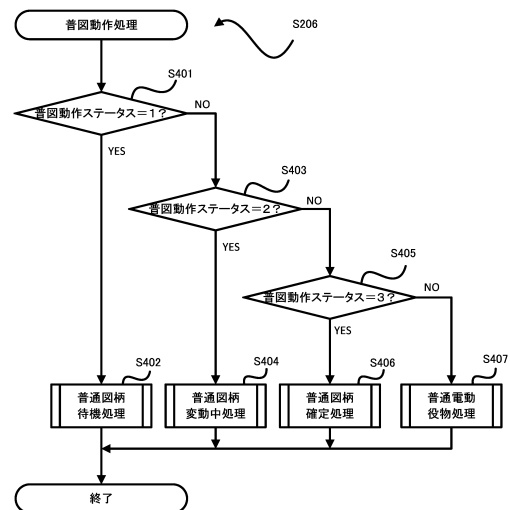
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

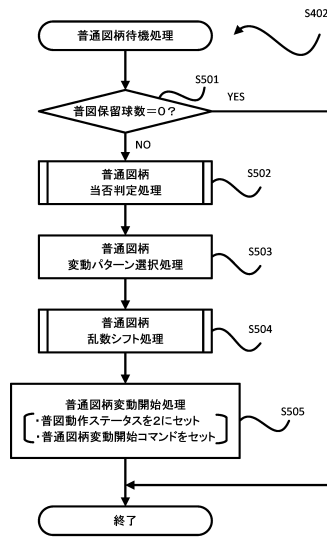


30

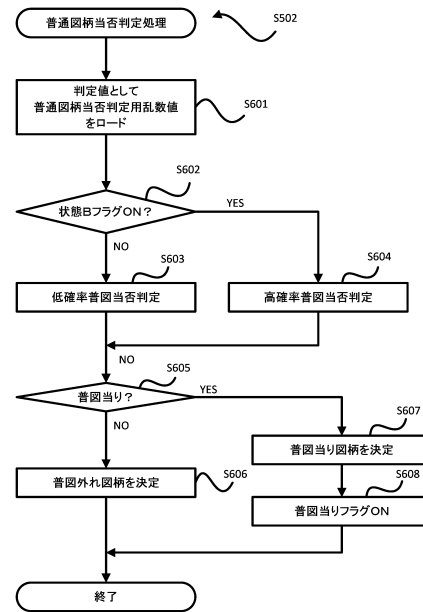
40

50

【図 15】



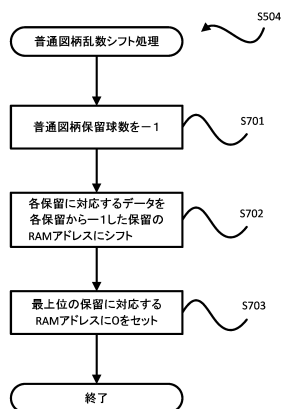
【図 16】



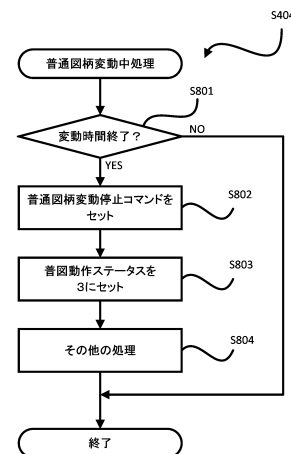
10

20

【図 17】



【図 18】

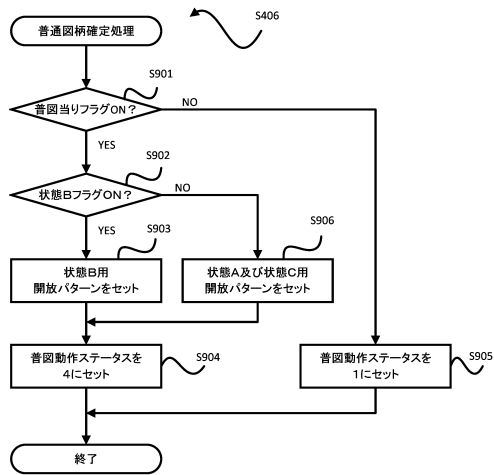


30

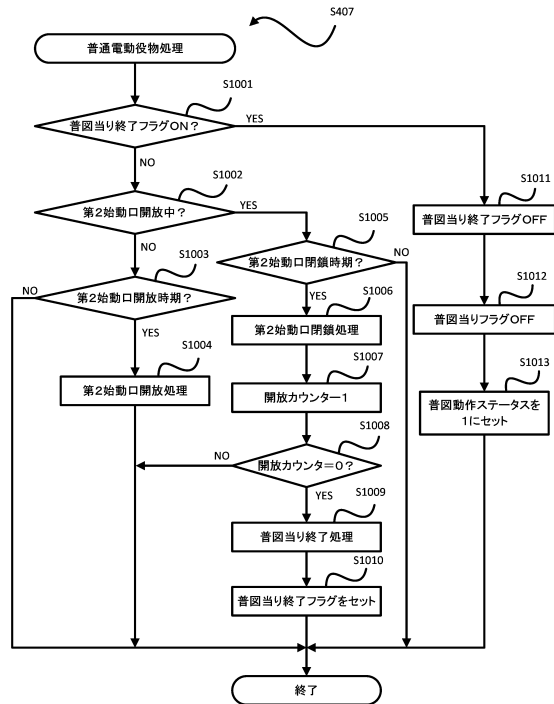
40

50

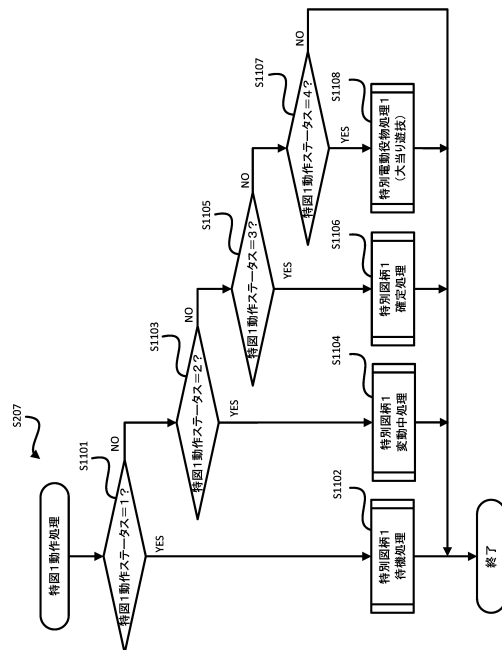
【図 19】



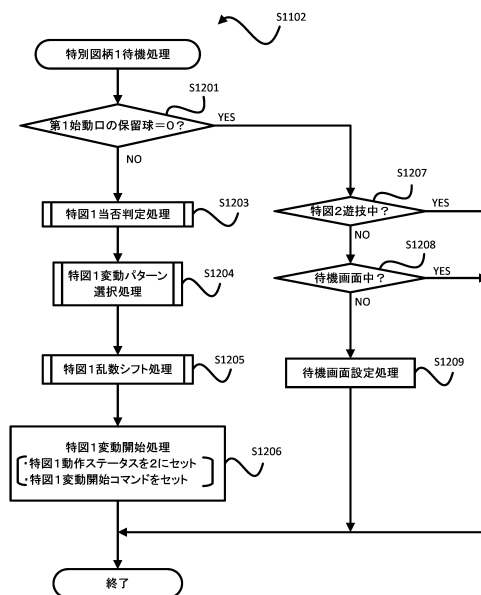
【図 20】



【図 21】



【図 22】



10

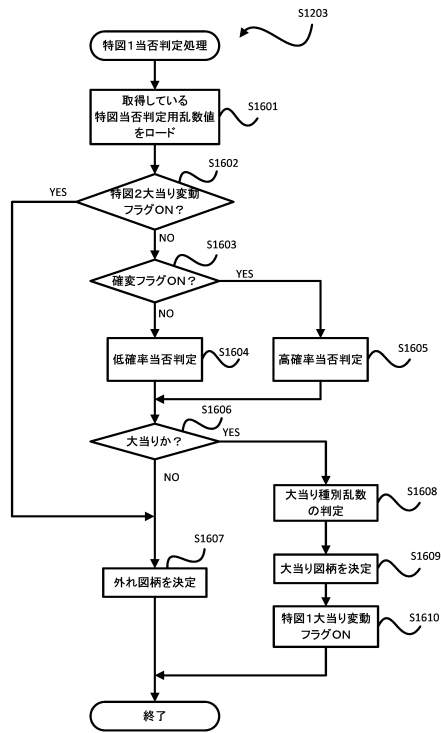
20

30

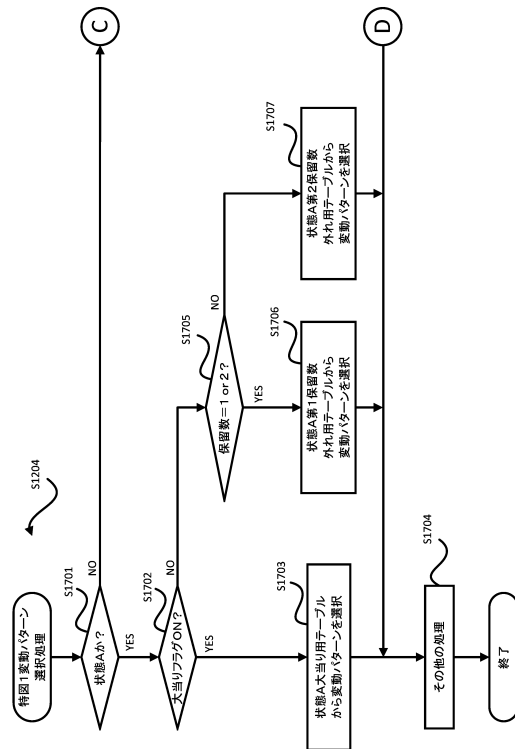
40

50

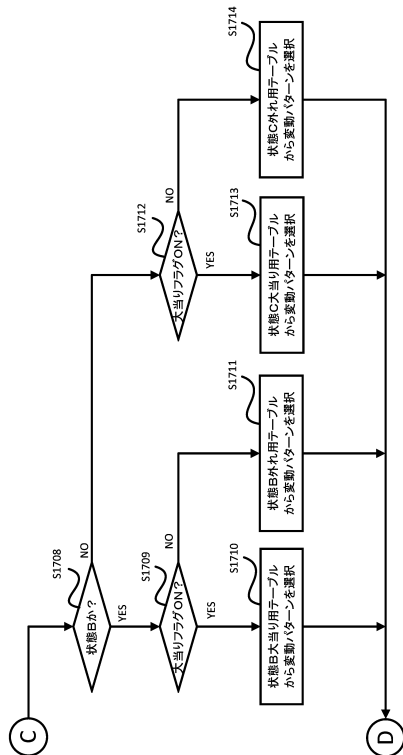
【図 2 3】



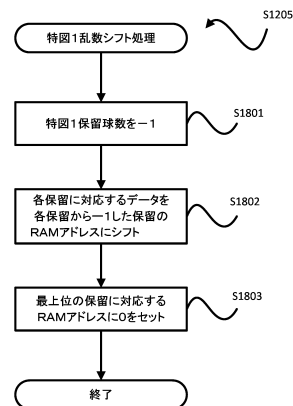
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

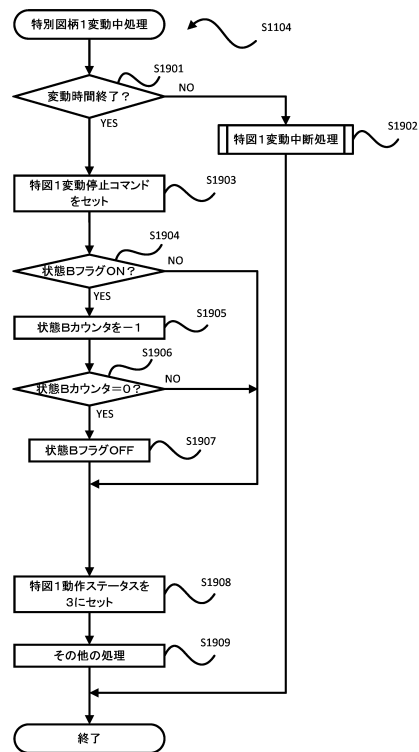
20

30

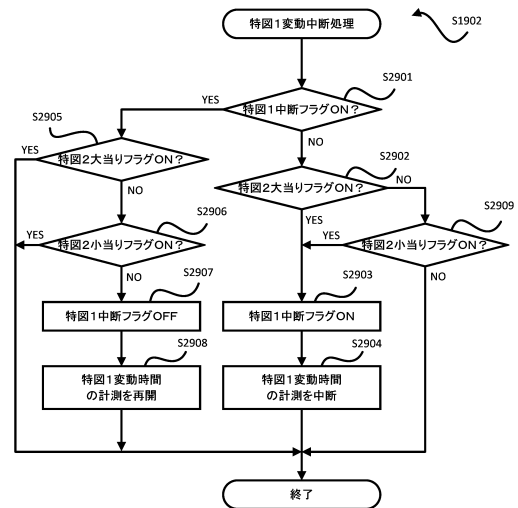
40

50

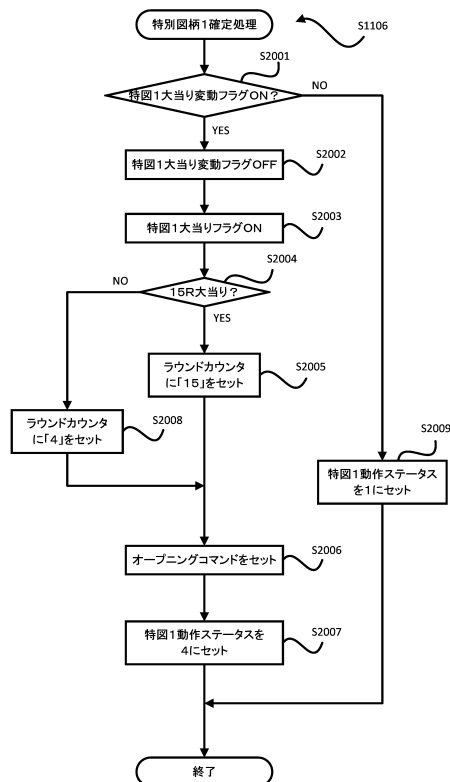
【図 27】



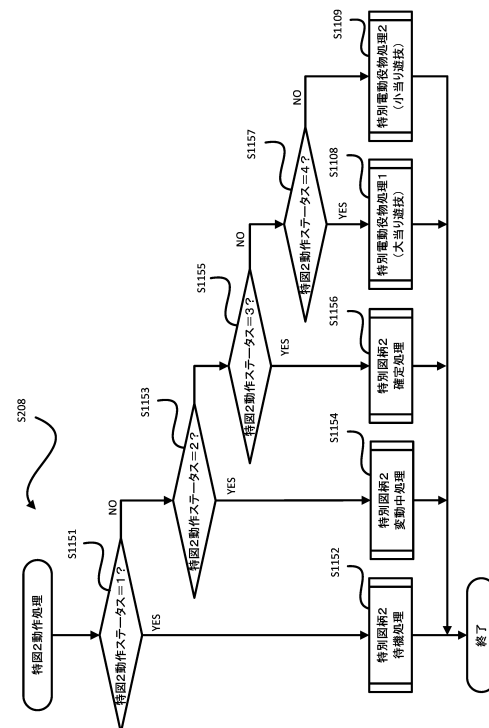
【図 28】



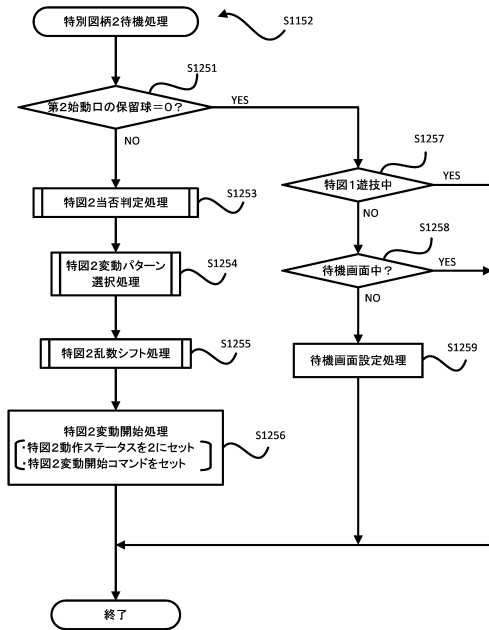
【図 29】



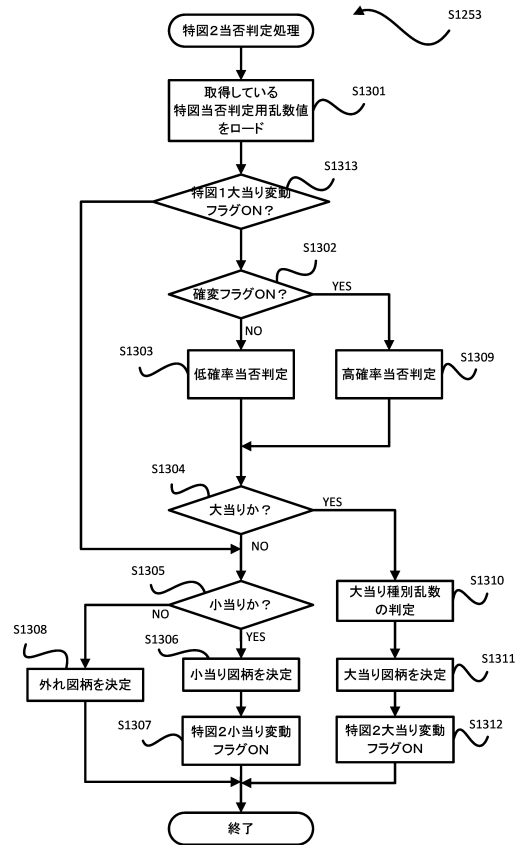
【図 30】



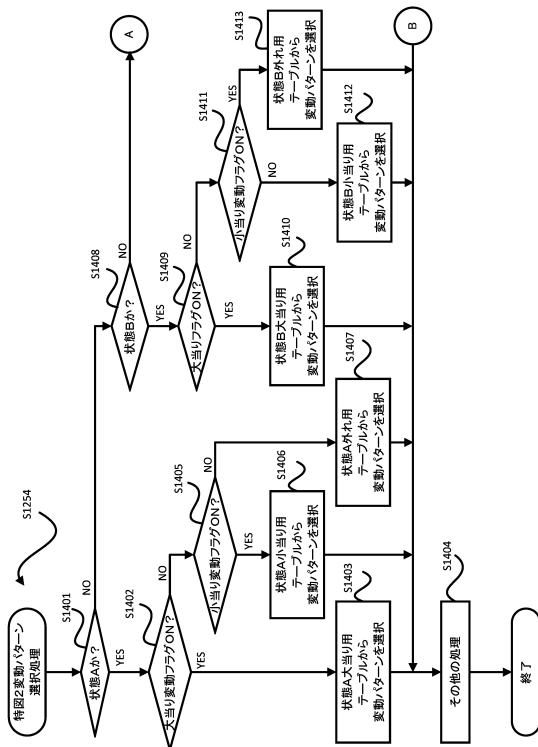
【図 3 1】



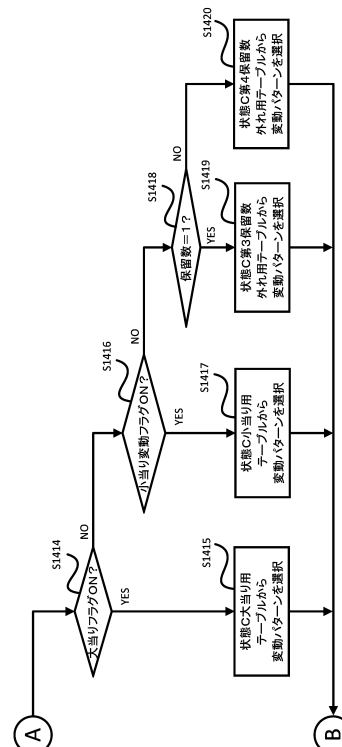
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



10

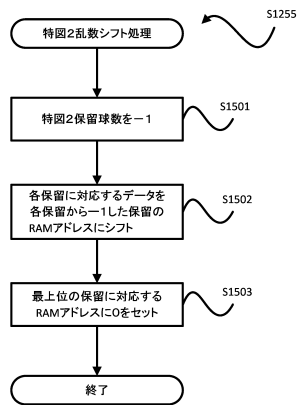
20

30

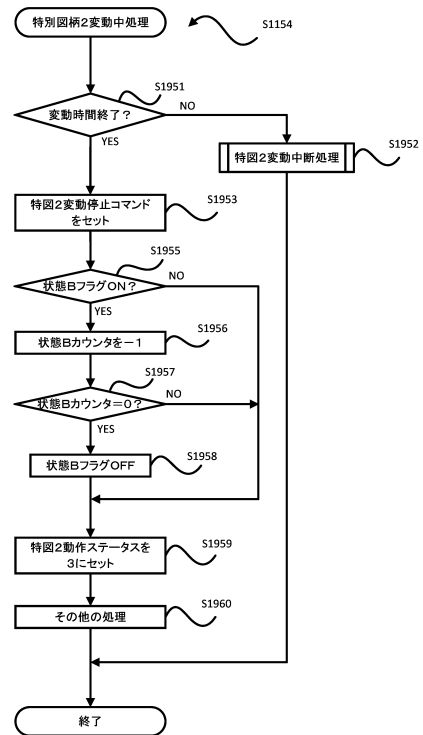
40

50

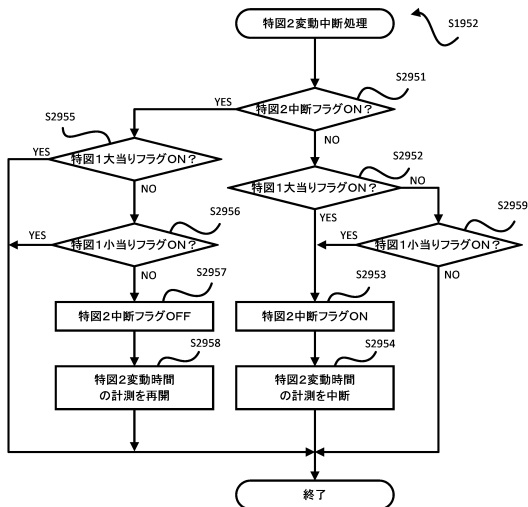
【図 3 5】



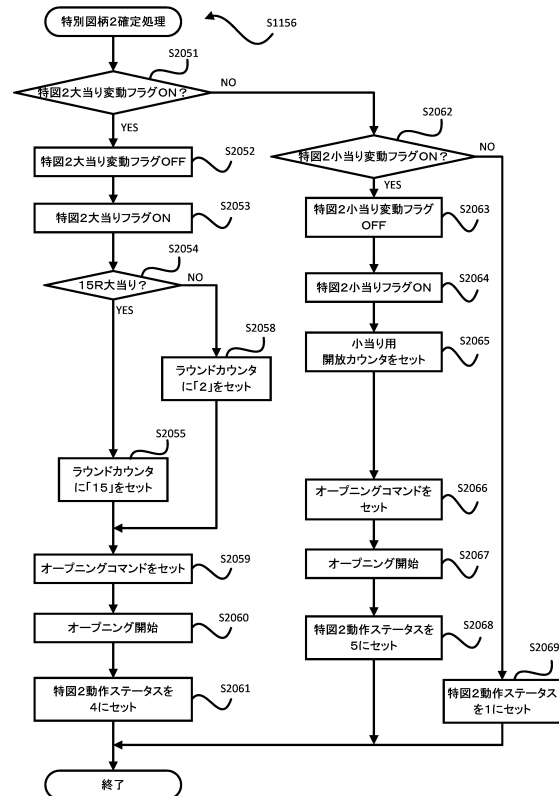
【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】



10

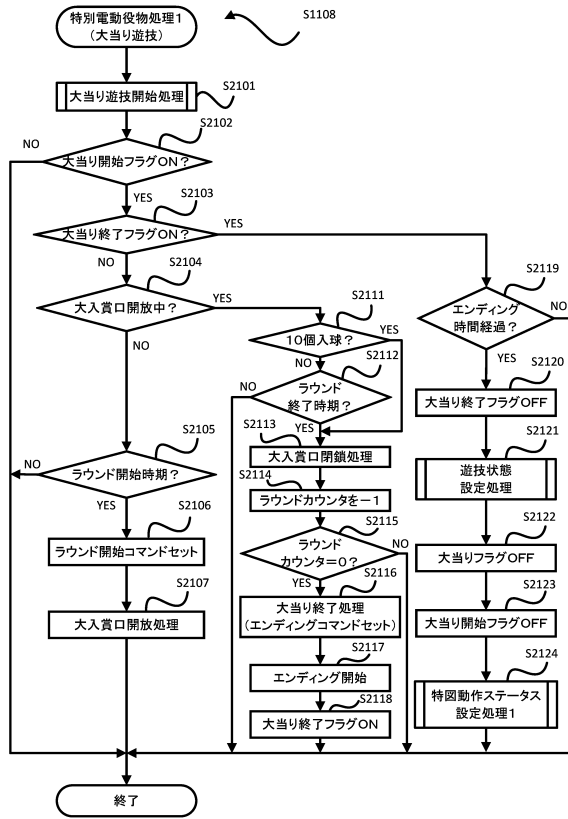
20

30

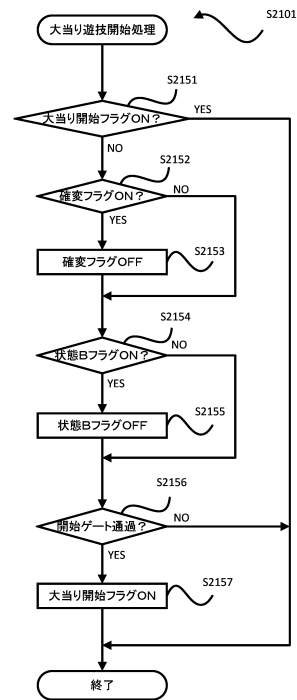
40

50

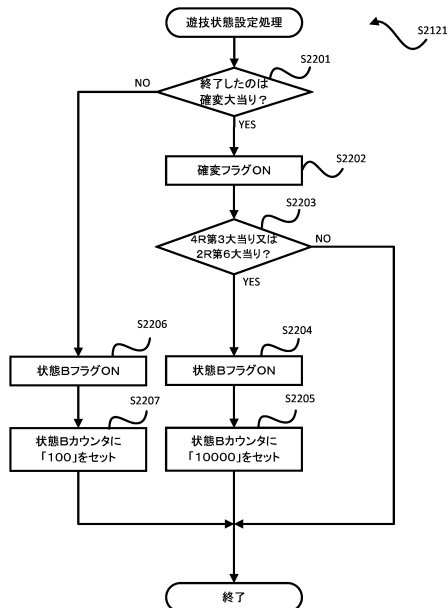
【図 39】



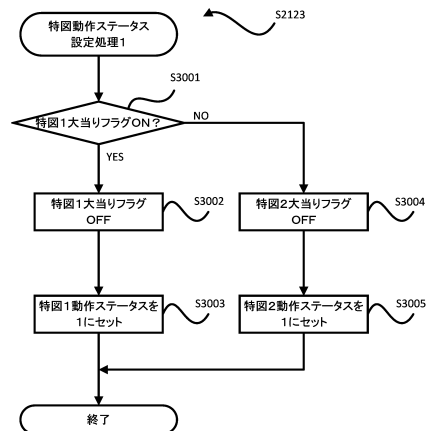
【図 40】



【図 41】



【図 42】



10

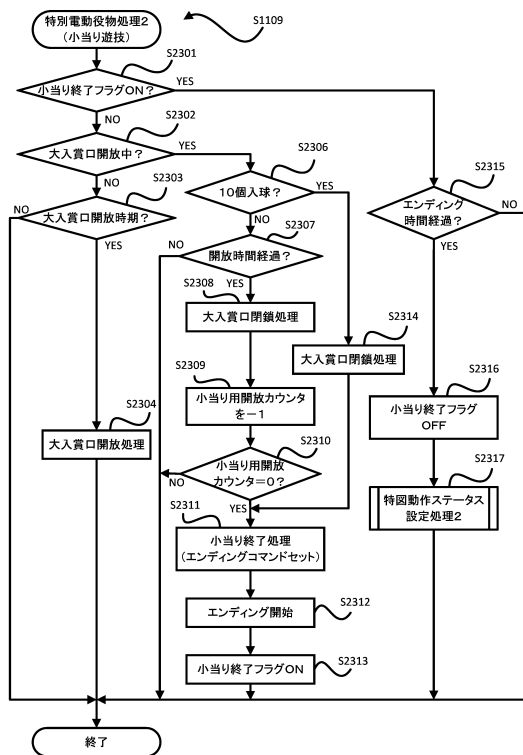
20

30

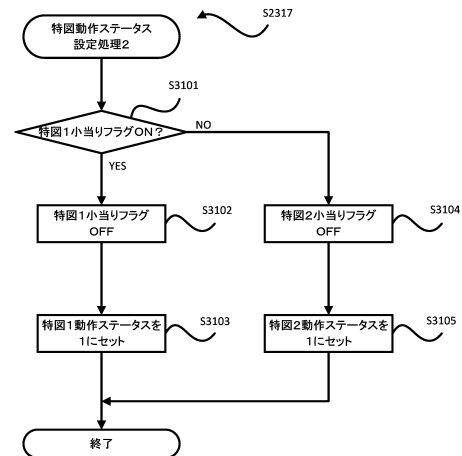
40

50

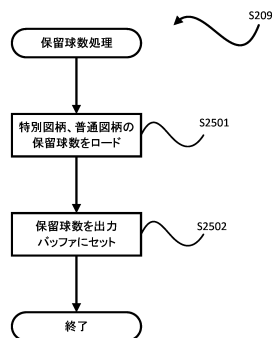
【図 4 3】



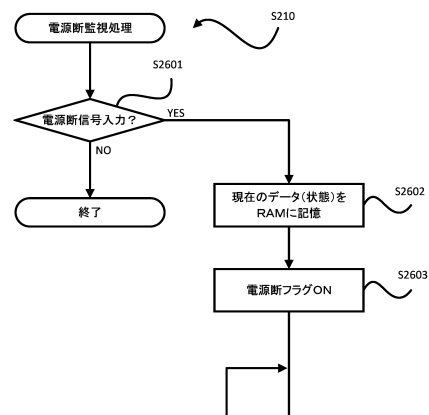
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



10

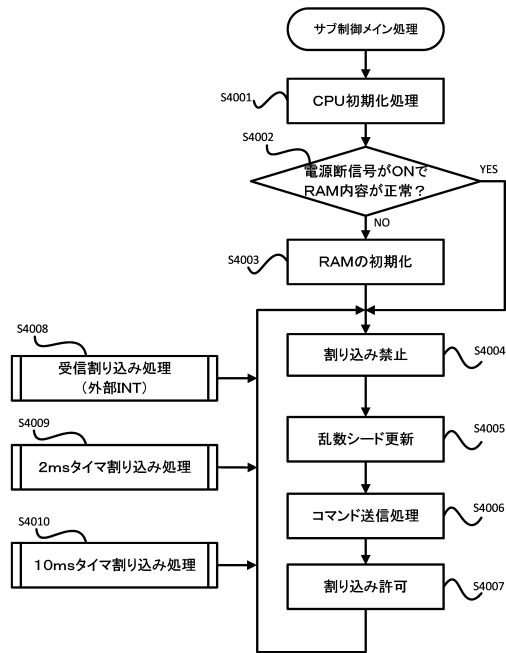
20

30

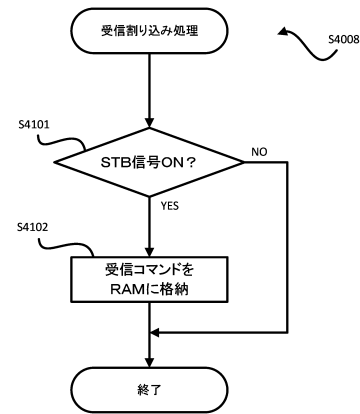
40

50

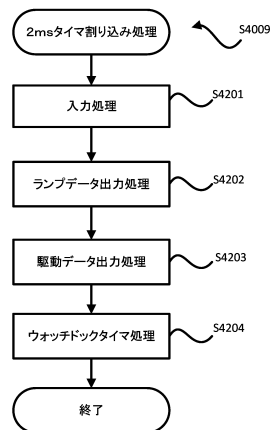
【図 47】



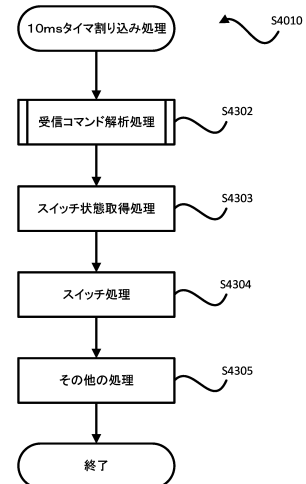
【図 48】



【図 49】



【図 50】



10

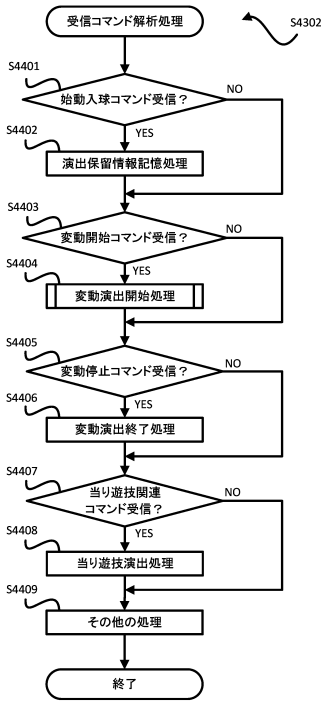
20

30

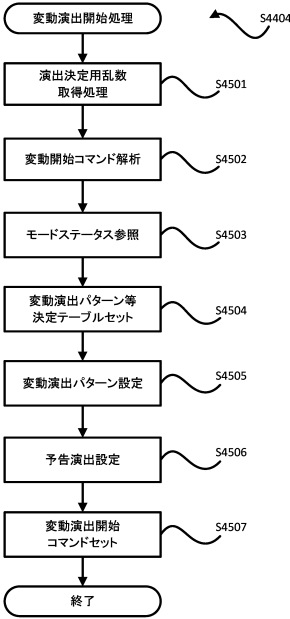
40

50

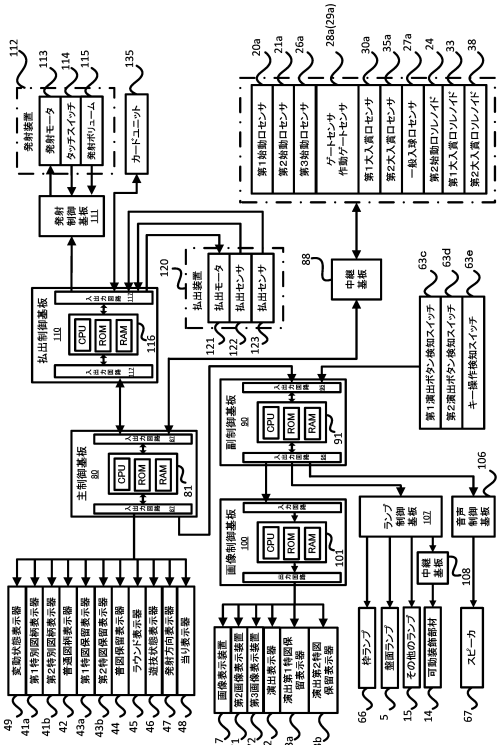
【図 5 1】



【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】

設定種別	設定名称	機能	特徴
第1の設定	音源調整	スローから出力される音源の音量を調整する機能	非遊技中/セッティング選択画面の表示中は調整不可
	光量調整	各表示画面の光量を調整する機能	遊技演出中は非演出状態に移行して6分経過で自動的にリセット
	プレイモード	プレイ演出が発生し、プレイモードに設定できる機能	
第2の設定	演出演出モード	演出演出が発生し、演出演出モードに設定できる機能	
	演出演出モード	演出演出が発生し、演出演出モードに設定できる機能	
	演出演出モード	演出演出が発生し、演出演出モードに設定できる機能	
	演出演出モード	演出演出が発生し、演出演出モードに設定できる機能	

10

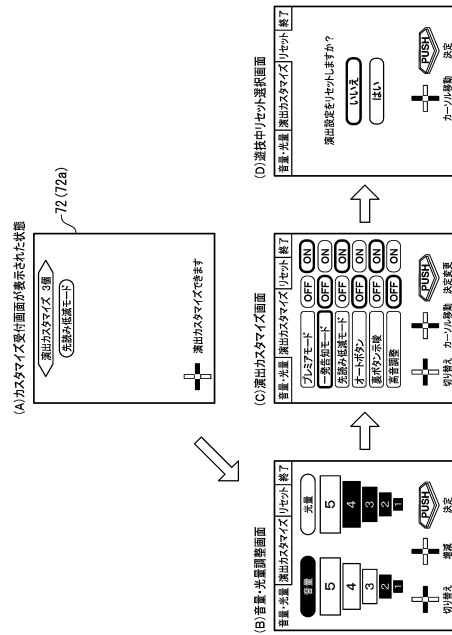
20

30

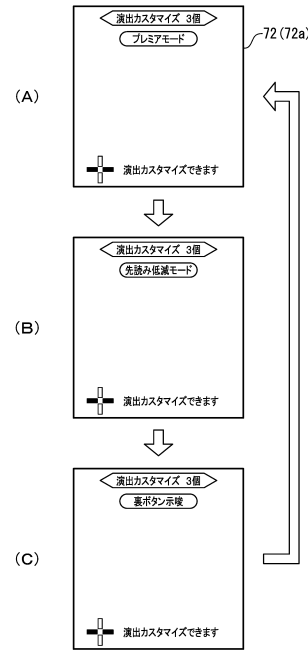
40

50

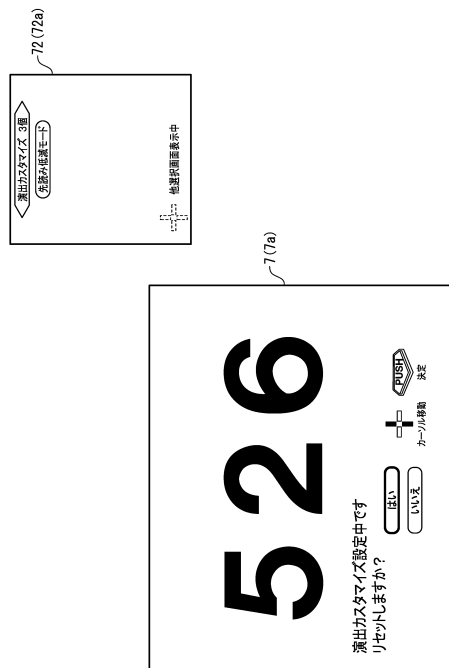
【図 5 5】



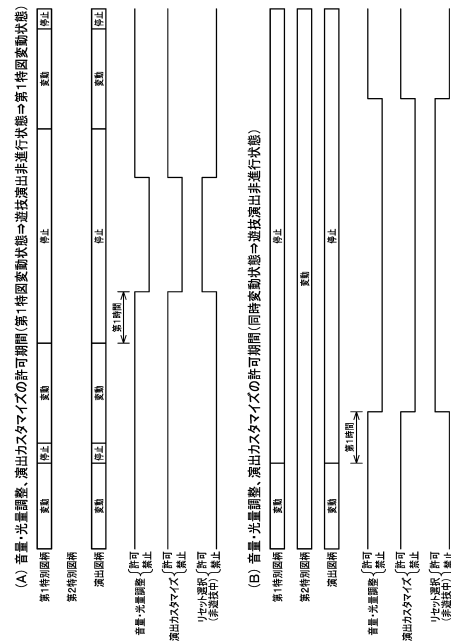
【図 5 6】



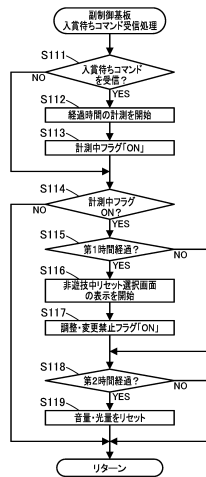
【図 5 7】



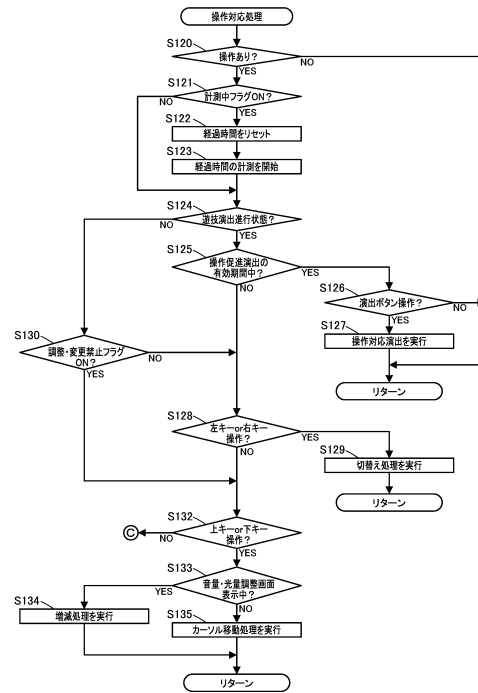
【図 5 8】



【図 59】



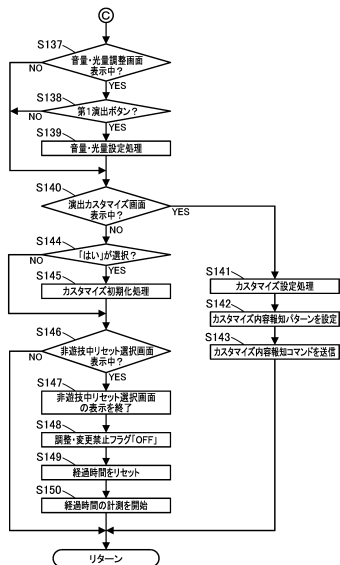
【図 60】



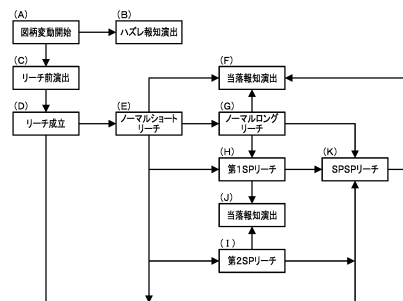
10

20

【図 6 1】



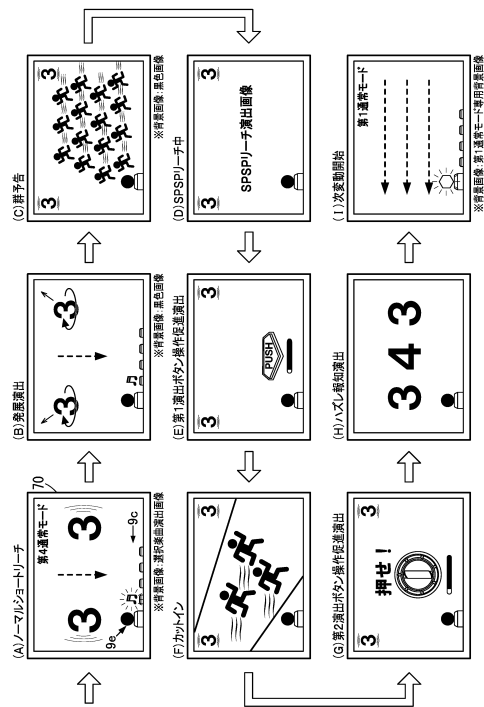
【圖 6 2】



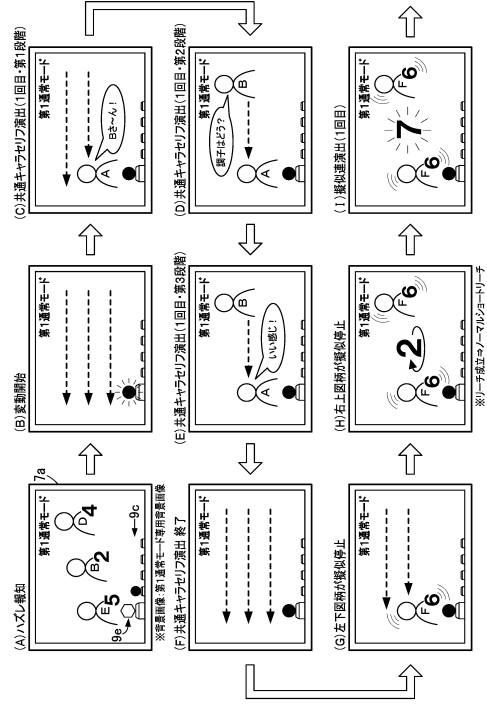
30

40

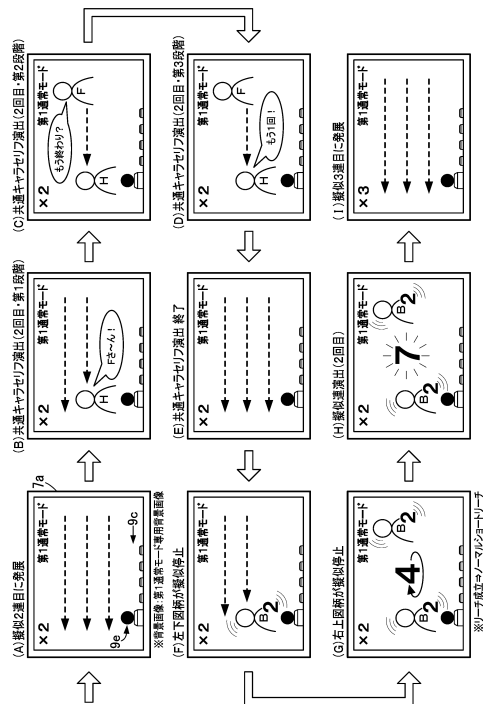
【図 67】



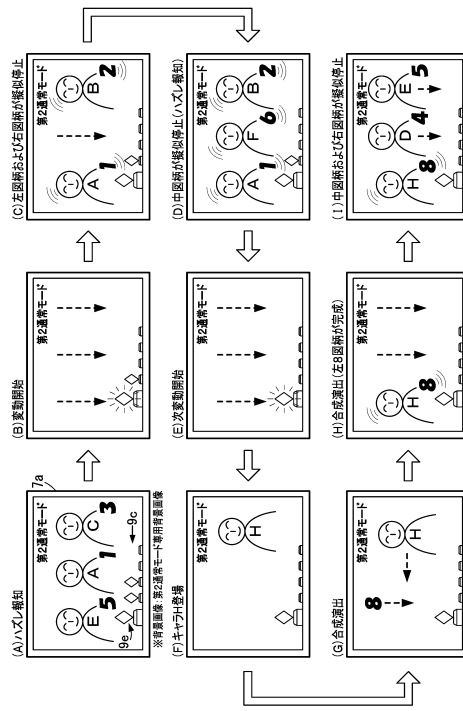
【圖 68】



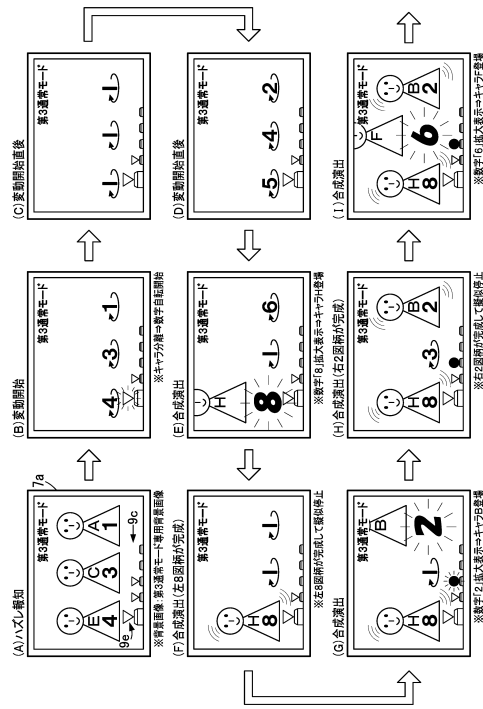
【図 69】



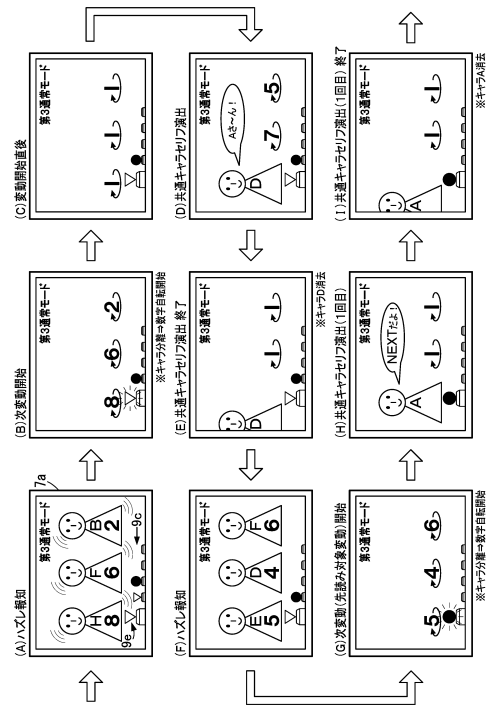
【圖 70】



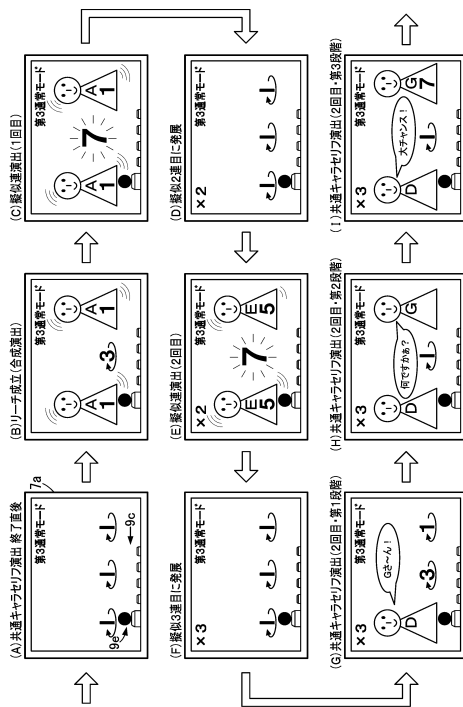
【図 7 1】



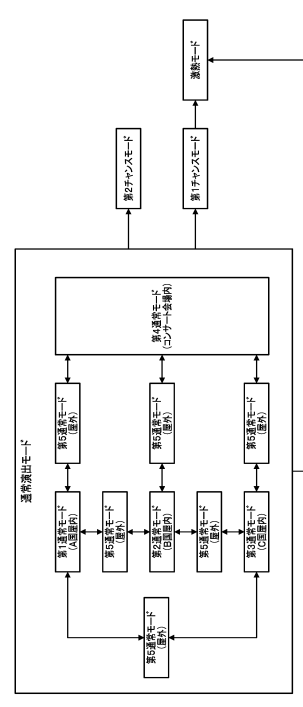
【図 7 2】



【図 7 3】



【図 7 4】



10

20

30

40

50

【図 7 5】

各種常退出モードの特徴				
退出モード種別	常退出	無条件選択	延長・終了選択	長期滞在設定
第1通常モード (A国屋内)	不可	不可	不可	可
第2通常モード (B国屋内)	不可	不可	不可	可
第3通常モード (C国屋内)	不可	不可	不可	可
第4通常モード (コンサート会場内)	可	可	可	可
第5通常モード (屋外α～γ)	不可	不可	不可	不可

他の特徴

10変動以内に第5通常モードに移行すると次当たり濃厚

10変動以内に第5通常モードに移行すると次当たり濃厚

10変動以内に第5通常モードに移行すると次当たり濃厚

10変動以内に第5通常モードに移行すると次当たり濃厚

低減率ベース状態で長期滞在設定を行った場合も移行

低減率ベース状態で長期滞在設定を行った場合も移行

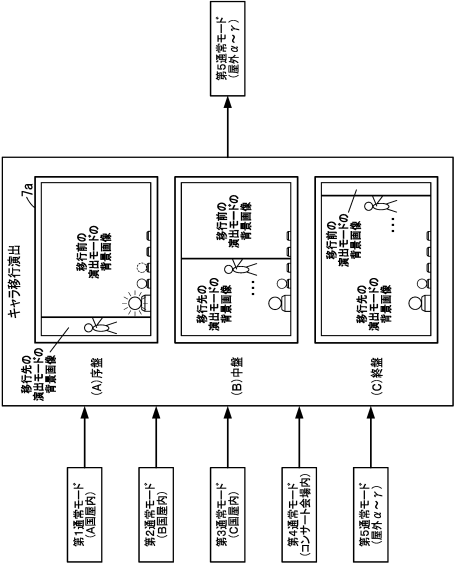
20変動後に延長・終了選択促進画面の表示が可能

他の通常退出モードの長期滞在設定がなくても、延長・終了選択促進画面で終了が選択されるまで、他の通常退出モードに移行しない

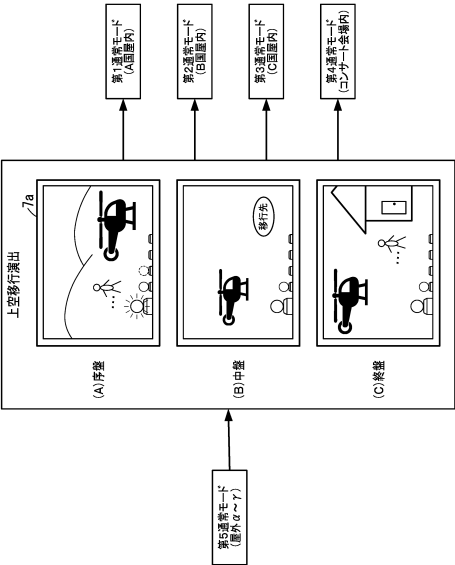
他の通常退出モードの長期滞在設定がなくても、延長・終了選択促進画面で終了が選択される

10変動以内に第5通常モード以外の通常退出モードに移行すると次当たり濃厚

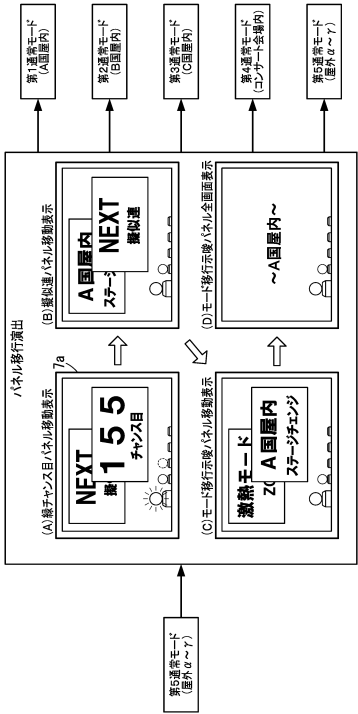
【図 7 6】



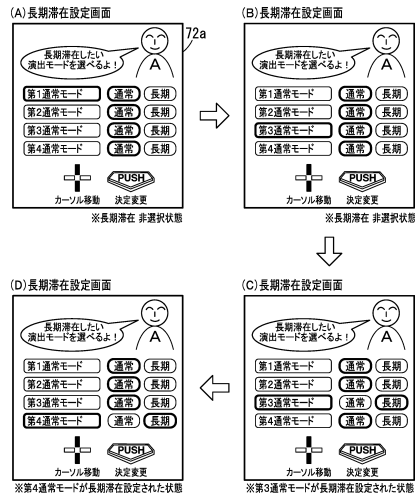
【図 7 7】



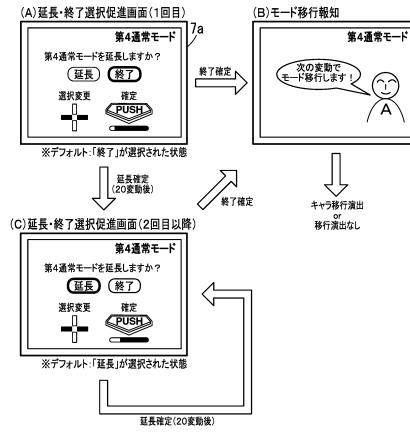
【図 7 8】



【図 79】



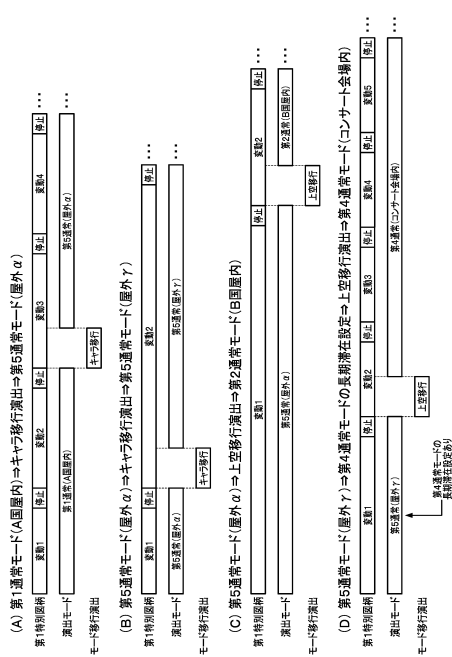
【図 80】



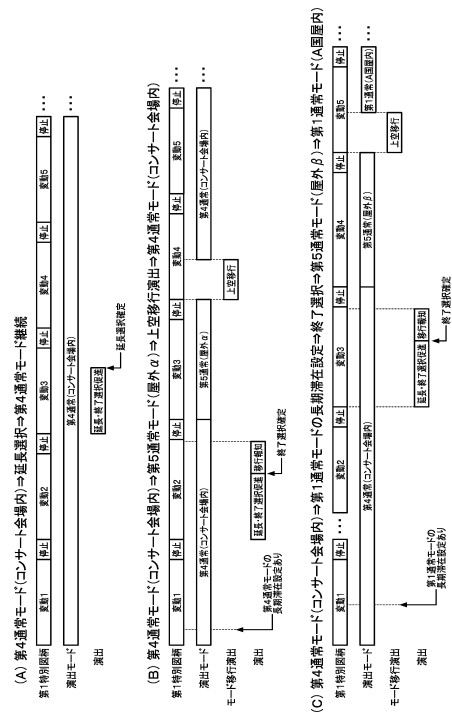
10

20

【図 81】



【図 82】



30

40

50

【図 8 3】

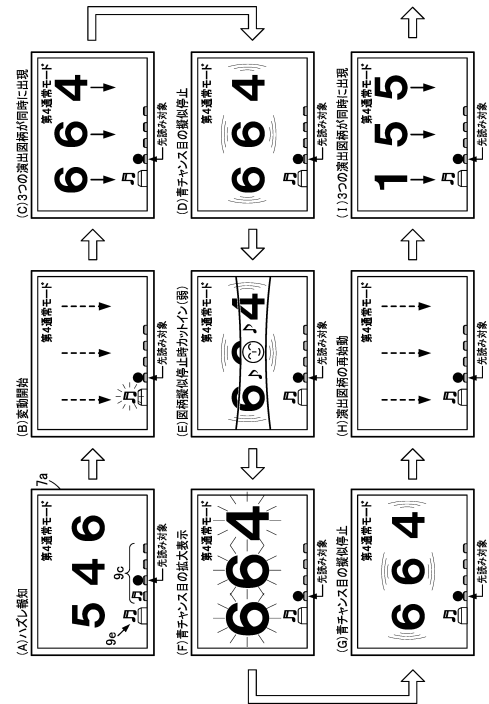
(A) 各種カットインの当たり信頼度

発生タイミング	カットイン種別	当たり信頼度
第1SPリーチ中	青カットイン	約1%
	緑カットイン	約5%
	赤カットイン	約15%
	激熱柄カットイン	約75%
第2SPリーチ中	青カットイン	約14%
	赤カットイン	約48%
	激熱柄カットイン	大当たり濃厚
	レインボーカットイン	大当たり濃厚
SPSPリーチ中	緑カットイン	約5%
	赤カットイン	約35%
	激熱柄カットイン	約70%
	レインボーカットイン	大当たり濃厚

(B) 激アツ柄カットインの発生タイミング別当たり信頼度

カットイン種別	発生タイミング	当たり信頼度
激熱柄カットイン	リーチ成立前	約52%
	ノーマルリーチ中	約45%
	第1SPリーチ中	約75%
	第2SPリーチ中	大当たり濃厚
	SPSPリーチ中	約70%

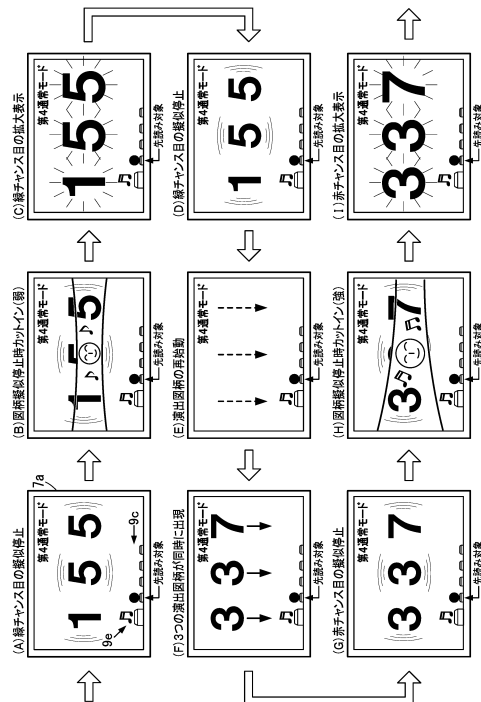
【図 8 4】



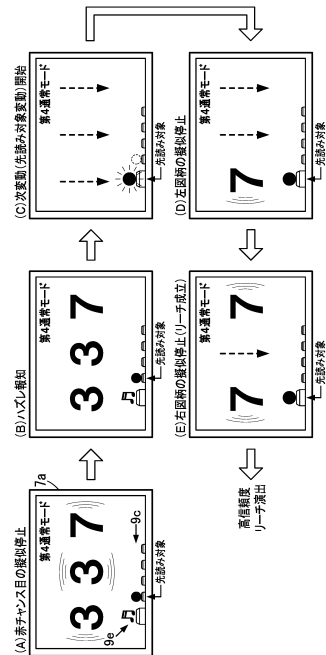
10

20

【図 8 5】



【図 8 6】



30

40

50

【図 8 7】

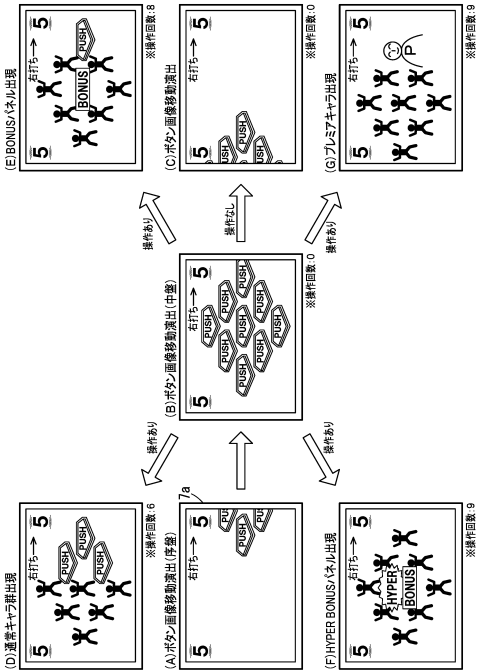
(A) 同色チャンス目演出の当たりに信頼度

発生タイミング	チャンス目種別	当たりに信頼度
演出図柄の擬似停止時	青チャンス目	約1%
	緑チャンス目	約5%
	赤チャンス目	約25%

(B) 図柄擬似停止時カットインの当たりに信頼度

発生タイミング	カットイン種別	当たりに信頼度
演出図柄の擬似停止時	弱カットイン	約1%
	強カットイン	約4%

【図 8 8】



【図 8 9】

(A) 群予告の当たりに信頼度

状態	当たりに信頼度
低確低ベース状態	約50%

(B) ボタン画像移動演出の当たりに信頼度

状態	操作後に表示される表示オブジェクト	当たりに信頼度
高確高ベース状態 or 低確高ベース状態	通常キャラ群	約60%
	BONUS/パネル	大当たり濃厚
	HYPER BONUS/パネル	15R大当たり濃厚
	プレミアムキャラ	15R大当たり濃厚

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- ディ内
(72)発明者 中山 覚
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 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
審査官 福田 知喜
(56)参考文献 特開 2017-077264 (JP, A)
特開 2017-131395 (JP, A)
特開 2018-079031 (JP, A)
特開 2017-086514 (JP, A)
特開 2017-225566 (JP, A)
特開 2013-198620 (JP, A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7 / 0 2
A 63 F 5 / 0 4