

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者による入力が可能で入力手段と、
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、特別遊技を実行するか否かの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を備える遊技機に関する。 10

【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、図柄を変動表示した後に上記判定の結果を示す図柄が停止表示される。この種の遊技機の中には、客待ち状態に移行してから設定時間が経過すると客待ちメニュー画面が表示され、客待ちメニュー画面の表示中に遊技者が所定操作を行うことで、音量設定画面、プレミアム演出発生率設定画面、又は光量設定画面を表示する遊技機がある（例えば特許文献 1 参照）。 20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特許第 6 1 5 2 1 9 0 号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、従来の遊技機は、演出に関する設定を適切に変更するという点において、改善の余地があった。

【0005】

それ故に、本発明の目的は、演出に関する設定を適切に変更することが可能な遊技機を提供することである。 30

【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、
遊技者による入力が可能で入力手段と、
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ることを特徴とするものである。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、演出に関する設定を初期設定へと適切に戻すことが可能である。 40

【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。

【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。 50

- 【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。
- 【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】普通図動作処理のフローチャートである。 10
- 【図 15】普通図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 19】普通図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 20】普通電動役物処理のフローチャートである。
- 【図 21】特図 1 動作処理のフローチャートである。
- 【図 22】特別図柄 1 待機処理のフローチャートである。
- 【図 23】特図 1 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 24】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。 20
- 【図 25】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 26】特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 27】特別図柄 1 変動中処理のフローチャートである。
- 【図 28】特図 1 変動中断処理のフローチャートである。
- 【図 29】特別図柄 1 確定処理のフローチャートである。
- 【図 30】特図 2 動作処理のフローチャートである。
- 【図 31】特別図柄 2 待機処理のフローチャートである。
- 【図 32】特図 2 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 33】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 34】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。 30
- 【図 35】特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 36】特別図柄 2 変動中処理のフローチャートである。
- 【図 37】特図 2 変動中断処理のフローチャートである。
- 【図 38】特別図柄 2 確定処理のフローチャートである。
- 【図 39】特別電動役物処理 1 (大当たり遊技)のフローチャートである。
- 【図 40】大当たり遊技開始処理のフローチャートである。
- 【図 41】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 42】特図動作ステータス設定処理 1 のフローチャートである。
- 【図 43】特別電動役物処理 2 (小当たり遊技)のフローチャートである。
- 【図 44】特図動作ステータス設定処理 2 のフローチャートである。 40
- 【図 45】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 46】電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図 47】副制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 48】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 49】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 50】10 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 51】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 52】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 53】実施例 2 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 54】演出の各種設定について説明するための説明図である。 50

【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。

【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。 10

【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。

【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。 20

【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。

【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。

【発明を実施するための形態】

【0009】 30

次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。尚、以下では、図柄の変動表示の終了に伴い当り図柄が停止表示されると、遊技者に所定量の遊技利益（例えば、賞球）を付与可能な当り遊技を実行可能なパチンコ遊技機に、本発明を適用した例を説明する。

【実施例 1】

【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 5 3 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。 40

【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 50

な打球供給皿（上皿）61、及び打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）62が設けられている。また前面枠51には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに、遊技者が操作可能な第1演出ボタン63a、第2演出ボタン63b（これら2個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン63」ともいう）が設けられている。複数の演出ボタンは、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。尚、演出ボタン63の構成は本実施例1の態様に限らず、遊技者からの入力を検知できるものであればたり、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力検知手段（例えば、出沒式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力検知手段（光電式等）であってもよい。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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

50

。画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、演出図柄 8 L、8 C、8 R（単に「演出図柄」ともいう）が左右方向に並んで表示される演出図柄表示領域 7 b（「演出図柄表示部」ともいう）が設けられており、演出図柄 8 L、8 C、8 R は、遊技状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態）に応じて、当該遊技状態で遊技の主体として設定されている特別図柄（後述の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の変動表示に同期して変動表示を行う。尚、演出図柄 8 L のことを「左図柄」ともいい、演出図柄 8 C のことを「中図柄」ともいい、演出図柄 8 R のことを「右図柄」ともいう。

【0016】

図 3 に示す演出図柄表示領域 7 b の表示態様は、遊技状態が通常状態（後述する低確低ベース状態、状態 A）にあるときの 1 場面を示すものである。詳しくは後述するが、この低確低ベース状態では、始動口（第 2 始動口 2 1）への遊技球の入球頻度が高ベース状態（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 3 B（第 2 遊技領域）に遊技球を発射して始動口（第 2 始動口 2 1 又は第 3 始動口 2 6）に入球させて第 2 特別図柄を変動表示させるよりも、左遊技領域 3 A（第 1 遊技領域）に遊技球を発射して第 1 始動口 2 0 に入球させて第 1 特別図柄を変動表示させる遊技を行う方が、遊技者に有利とされている。すなわち、通常状態では、第 1 特別図柄（演出図柄）が主体となって変動表示する遊技状態といえる。このため、通常状態（状態 A）では、演出図柄表示領域 7 b 上の演出図柄 8 L、8 C、8 R は、第 1 特別図柄と同期して変動表示及び停止表示を行うものとされている。

【0017】

また、演出図柄 8 L、8 C、8 R はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域 7 b に停止表示（導出表示）される左、中、右の演出図柄の表示態様（停止表示態様）によって、後述（図 4 参照）の第 1 特別図柄表示器 4 1 a（「第 1 特別図柄表示部」ともいう）に表示される第 1 特別図柄の変動表示の結果、及び、第 2 特別図柄表示器 4 1 b（「第 2 特別図柄表示部」ともいう）に表示される第 2 特別図柄の変動表示の結果（特別図柄当否判定の結果）を、遊技者が認識し易いように表示（報知）する。尚、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、及び、演出図柄のいずれか（又は全部）を指して単に「図柄」や「識別情報」ということもある。また、特別図柄当否判定を単に「当否判定」や「第 1 当否判定」ともいう。また、特別図柄当否判定を実行する制御部（主制御部 8 0）を「当否判定実行手段」や「第 1 当否判定実行手段」ともいう。

【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、「7 7 7」等の 3 桁同一の図柄（ゾロ目）（「大当たり図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示する。また、小当たり（第 2 特定当たり）となった場合には、「1 3 5」等の予め設定したチャンス図柄や「3 ★ 3」などの小当たり専用図柄（「小当たり図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示する。尚、小当たりとなった際に、小当たり専用図柄を停止表示する態様に変えて、小当たり図柄と外れ図柄とで同じ態様の図柄を停止表示してもよい。また、小当たりとして、複数の小当たり（第 1 小当たり、第 2 小当たり等）を有する場合には、それらを区別可能に、異なる小当たり図柄（第 1 小当たり図柄、第 2 小当たり図柄）を停止表示してもよいし、それらを区別困難なように、同じ（共通の）小当たり図柄を停止表示してもよい。

【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、「6 3 7」や「3 7 3」などの 3 つの図柄のうち少なくとも 1 つの図柄が異なるバラケ図柄で演出図柄を停止表示する（「外れ図柄」ともいう）。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況（特別図柄当否判定の結果）を容易に把握することができる。つまり遊技

者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域7bに表示される演出図柄8を見て把握する。また、演出図柄の変動表示の実行態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様や、第1演出図柄表示部7bのみを用いて演出表示する態様や第1演出図柄表示部7bに加えて第2演出図柄表示部71a及び第3演出図柄表示部72aの一方又は両方を用いて演出表示する態様を有している。また、これに加えて、第2演出図柄表示部71a又は第3演出図柄表示部72aのみを用いて演出表示する態様を有していてもよい。

【0020】

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

【0021】

また画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて第1演出保留9aを表示する第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）と、後述の第2特図保留の記憶数に応じて第2演出保留9bを表示する第2演出保留表示領域9d（第2演出保留表示部）とがある。演出保留表示領域における第1演出保留9a又は第2演出保留9bの表示態様（表示数）により、後述の第1特図保留表示器43a（図4参照）にて表示される第1特図保留の記憶数及び第2特図保留表示器43bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。尚、第1演出保留表示部の表示位置や第2演出保留表示部の表示位置は、遊技状態、遊技モード又は実行する遊技演出（リーチ演出等）によって変化する場合がある。また、第1演出保留表示部及び第2演出保留表示部のうち、何れか一方だけ（例えば、遊技状態によって主体となる特別図柄（演出図柄）に対応する演出保留表示部だけ）を表示するようにしてもよい。

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

【0023】

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

【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20を備える固定入賞装置19が設けられている。第1始動口20への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件（変動開始条件）が成立すると第1特別図柄に係る当否判定（第1特別図柄当否判定、第1当否判定）が実行されると共に、第1特別図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に当否判定の結果に基づいて第1特別図柄が停止表示する。

【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の入口を開鎖すると共に、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、出沒式の開閉部材とされており、開状

態（開放時）のときは流下してきた遊技球を円滑に第１大入賞口３０内に入球させると共に、閉状態（閉鎖時）のときは流下してきた遊技球を、傾斜状の上面通路によって、任意の方向（後述する第２始動口２１）に誘導することが可能となる。尚、第１大入賞口３０は、開閉部材３２が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第１大入賞装置３１（第１可変入球口）は、開閉部材３２の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

【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。

【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。

【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。

【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。

【００３３】

10

20

30

40

50

また、可動部材 2 3 は、第 2 始動口ソレノイド 2 4（図 5 参照）により駆動され、可動部材 2 3 が遊技盤 3 裏面方向（遊技盤面と垂直方向）に引っ込むことで、遊技球通路を形成していた可動部材 2 3 が第 2 始動口 2 1 の入口部からなくなる。これにより、可動部材 2 3 が開状態のとき、第 2 始動口 2 1 の入口部に流下してきた遊技球は、第 2 始動口 2 1 に入球することとなる。このように、第 2 始動口 2 1 の入口を開閉する可動部材 2 3 は、開閉部材 3 2 と同様の出沒式の開閉部材とされており、開状態（開放時）のときは流下してきた遊技球を円滑に第 2 始動口 2 1 内に入球させると共に、閉状態（閉鎖時）のときは流下してきた遊技球を、傾斜状の上面通路によって、任意の方向（後述する第 2 大入賞口 3 5）に誘導する。

【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 の入口を開鎖すると共に、当該開閉部材 3 7 上面を遊技球が通過可能となっている。また、図 3 に示すように、開閉部材 3 7 の上面は、上流側から下流側へ（紙面右から左へ）傾斜状に形成されている。これにより、開閉部材 3 7 が閉状態のとき、第 2 大入賞口 3 5 の入口部に流下してきた遊技球は、第 2 大入賞口 3 5 に入球することなく、開閉部材 3 7 の上面を通過して、遊技領域の下流方向に流下する。

【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

10

20

30

40

50

0 への入球を狙う。すなわち、遊技開始時の通常状態は、左打ちによる第 1 始動口 2 0 への入球（第 1 特別図柄当否判定）を主体とした左打ち遊技となる。

【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、高確高ベース状態又は高確低ベース状態）は、右打ちにて、ゲート 2 8、第 1 大入賞口 3 0、第 2 始動口 2 1、第 3 始動口 2 6、又は、第 2 大入賞口 3 5 への入球を狙う遊技となる。具体的に、左打ち遊技で大当たりとなると、まず、大当たり待機状態となり、ゲート 2 8 への入球を狙う右打ち遊技となる。次に、大当たり待機状態においてゲート 2 8（開始ゲート 2 9）に入球すると大当たり遊技が開始し、主に第 1 大入賞口 3 0 への入球を狙う右打ち遊技となる。

10

【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 2 8（普図ゲート）及び第 2 始動口 2 1 への入球を狙う右打ち遊技となる。一方、大当たり遊技が終了し、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確低ベース状態（状態 C）となると、第 3 始動口 2 6 及び第 2 大入賞口 3 5 への入球を狙う右打ち遊技となる。すなわち、低確高ベース状態及び高確高ベース状態（状態 B）は、右打ちによって第 2 始動口 2 1 への入球（第 1 特別図柄当否判定）を主体とする右打ち遊技となり、高確低ベース状態（状態 C）は、右打ちによって第 3 始動口 2 6 への入球（第 2 特別図柄当否判定）を主体とする右打ち遊技となる。これによって、同じ右打ち遊技であっても、遊技状態（状態 B 又は状態 C）によって、主体となる始動口（特別図柄当否判定の対象）が異なることとなる。

20

【0040】

また、右遊技領域 3 B（第 2 遊技領域）において、ゲート 2 8 よりも上流側には、第 2 アウト口 3 4 b が設けられ、右遊技領域 3 B のゲート 2 8 より下流の遊技領域に流入する遊技球の量を調整可能（減少可能）としている。すなわち、第 2 アウト口 3 4 b は、右遊技領域 3 B に設置される全ての入球口よりも上流側に設置され、当該第 2 アウト口 3 4 b の近傍に設けた遊技釘によって、これら入球口の設置領域への遊技球の入球割合（進入割合）を調整可能としている。また、更に右遊技領域 3 B（第 2 遊技領域）において、第 2 始動口 2 1 の下流であって、小当たり用の大入賞口である第 2 大入賞口 3 5 の上流に、第 3 アウト口 3 4 c を設けている。この第 3 アウト口 3 4 c によって、小当たり発生時の第 2 大入賞口 3 5 側の遊技領域への遊技球の進入割合、すなわち、小当たり遊技中の第 2 大入賞口 3 5 への入球割合を調整可能としている。第 3 アウト口 3 4 c の近傍に設けた遊技釘によって、第 2 大入賞口 3 5 への遊技球の入球割合（進入割合）を調整可能としている。

30

【0041】

そして、第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、及び一般入球口 2 7 に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（「賞球」、「遊技利益」ともいう）が払い出される（付与される）。本実施例では、第 1 大入賞口 3 0 への入球に基づいて払い出される賞球の個数（遊技利益の量）を、第 2 大入賞口 3 5 への入球に基づいて払い出される賞球の個数（遊技利益の量）よりも多く設定している。具体的に、第 1 大入賞口 3 0 は、1 個の入球に対して 1 5 個の賞球を払い出すものとしており、第 2 大入賞口 3 5 は、1 個の入球に対して 1 0 個の賞球を払い出すものとしている。

40

【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 4 0 が配置されている。主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄を変動表示及び停止表示する第 1 特別図柄表示器 4 1 a（第 1 特別図柄表示部）、第 2 特別図柄を変動表示及び停止表示する第 2 特別図柄表示器 4 1 b（第 2 特別図柄表示部）、及び、普通図柄（「特定識別情報」ともいう）を変動表示及び停止表示する普通図柄表示器 4 2（普通図柄表示部）が含まれている。また主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄に係る当否判定情報（第 1 特図保留）の記憶数を表示する

50

第1特図保留表示器43a、第2特別図柄に係る当否判定情報（第2特図保留）の記憶数を表示する第2特図保留表示器43b、及び、普通図柄表示器42の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器44が含まれている。

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

【0044】

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

【0045】

特別図柄表示部41では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後停止表示し、停止表示（導出表示）された特別図柄（停止図柄）によって、第1始動口20、第2始動口21又は第3始動口26への入球に基づく当否判定（特別図柄当否判定、大当たり抽選）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、大当たり図柄や小当たり図柄である場合）には、停止表示された特定特別図柄の種類に応じた開放パターンで、第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放させる特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が行われる。尚、特別遊技における大入賞口（第1大入賞口30及び／又は第2大入賞口35）の開放パターンについては後述する。

【0046】

具体的に、図4に示すとおり、第1特別図柄表示器41aは、「i～p」で示す8個のLEDで構成されており、第1特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、第1特別図柄当否判定の結果が、4R第1大当たりとなった場合には、「ijn」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する。また、4R第2大当たりとなった場合には、「jnk1」の4個のLEDを点灯し、残りを消灯する。また、外れとなった場合には、「lo」の2個のLEDを点灯し、残りを消灯することができる。また、第2特別図柄表示器41bは、「a～h」で示す8個のLEDで構成されており、第2特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。停止表示態様については、第1特別図柄表示器41bと同様に、第2特別図柄当否判定の結果（大当たり、小当たり、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41a及び第2特別図柄表示器41bは、夫々複数のLED（表示部）で構成され、第1特別図柄の変動表示中は、第1特別図柄表示器41aに対応する複数のLEDを所定順序で点灯（点滅）表示させ、変動時間が経過すると、第1特別図柄当否判定の結果に応じた第1特別図柄を、大当たり種別（1種類であれば1態様）や小当たり種別（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49は、表示部c1（LEDc1）、表示部c2（LEDc2）及び表示部c3（LEDc3）を備えており、表示部c1によって第1特別図柄の変動状態を示し、表示部c2によって第2特別図柄の変動状態を示し、表示部c3によって普通図柄の変動状態を示している。具体的に、第1特別図柄の変動状態を示す表示部c1は、第1特別図柄表示器41aよりも少ない数のLED（表示部、表示器）である1個のLED（表示部）で構成されている。そして、第1特別図柄の変動表示中は、点滅表示し、第1特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄当否判定の結果に応じた表示態様で停止表示する。具体的に、外れの場合は消灯で停止表示し、大当りの場合は大当り種別を問

10

【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。

20

【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

30

【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

40

【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

50

柄は、第1特別図柄の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示をし、第2状態図柄は、第2特別図柄の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示をする。従って、第1特別図柄の特別図柄当否判定の結果が外れの場合、第1状態図柄は、消灯（外れ態様）で停止表示し、大当りの場合は大当り種別を問わず全て赤色点灯（大当り態様）で停止表示する。第2特別図柄と第2状態図柄との関係も同様である。

【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。

10

【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。

20

【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によっておおよその変動状態を把握することが可能となる。また、普通図柄表示器42と変動状態表示器49についても同様である。また、本実施例では、特別図柄表示器（第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄表示器41b）と変動状態表示器49とを何れも主制御部で表示制御する。

30

【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。

40

【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

50

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 85 a 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 85 b に記憶される。各々の特図保留記憶部 85 に記憶可能な特図保留の数には上限が設定されており、本実施例 1 における上限値はそれぞれ 4 個となっている。これら第 1 特図保留記憶部 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、「qr」の2個のLEDで構成されており、普図保留の数に応じてLEDを点灯させることにより普図保留の数を表示する。例えば、保留数が0の場合は「q □ r □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が1の場合は「q □ r ●」というようにqのLEDを消灯し、rのLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数2～4についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

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103a、及び第4演出保留表示器103b等の表示制御を行う画像制御基板100（画像制御部）等を備えている。図2に示すように、パチンコ遊技機1の後面側（裏面側）の略中央部には主制御基板80を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板106、ランプ制御基板107及び画像制御基板100を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上には副制御基板90を収納した副制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板109を収納する電源基板ケースが設けられている。

30

40

【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85a及び第

50

2 特図保留記憶部 8 5 b) と普図保留記憶部 8 6 とが設けられている。

【0067】

主制御基板 8 0 には、中継基板 8 8 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 8 0 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 8 0 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、第 3 始動口センサ 2 6 a、ゲートセンサ 2 8 a (開始ゲートセンサ 2 9 a)、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、及び一般入球口センサ 2 7 a が接続されている。これら各種センサを「検知手段」ともいう。

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

また、主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球や貸球を払い出す払出装置 1 2 0、及び、カードユニット 1 3 5 が接続されているとともに、発射制御基板 1 1 1 (「発射制御部」ともいう) を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。発射装置 1 1 2 には、発射ハンドル 6 0 (図 1 参照) が含まれる。尚、カードユニット 1 3 5 とは、パチンコ遊技機 1 の一端側 (通常は図 1 紙面左側) に隣接して設置され、遊技者が所定の球貸出操作を行うことで、挿入されたプリペイドカード (遊技価値記憶媒体) 等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするものである。

【0071】

払出制御基板 1 1 0 は、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン 1 1 6 (「払出制御用マイコン」ともいう) が実装されている。払出制御用マイコン 1 1 6 には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶した 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 1 1 6 は、入出力回路 1 1 7 を介し、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号や、パチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 1 3 5 からの信号に基づいて、払出装置 1 2 0 の払出モータ 1 2 1 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ 1 2 2、1 2 3 により検知される。尚、遊技者による発射装置 1 1 2 のハンドル 6 0 (図 1 参照) の操作があった場合には、タッチスイッチ 1 1 4 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。

【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 103a、及び第 4 演出保留表示器 103b の表示制御を行わせる。画像制御基板 100 の RAM は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 100 の ROM には、画像表示装置に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄、保留図柄等を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板 100 の CPU（VDP）は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいて ROM から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【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 103a、及び第 4 演出保留表示器 103b も同様に、夫々 2 個の LED からなる。そして、2 個の LED の点灯・消灯、又は色の組合せにより、第 3 演出保留表示器 103a は第 1 演出保留表示領域 9c に表示される保留個数及び第 1 特図保留表示器 43a で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、第 4 演出保留表示器 103b は第 2 演出保留表示領域 9d に表示される保留個数及び第 2 特図保留表示器 43b で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。

【0075】

キャラクタ図柄を表示画面 7a（演出図柄表示部）の一部又は略全体に表示したり、可動装飾部材 14 を表示画面 7a（演出図柄表示部）の前方に動作させて表示画面 7a（演出図柄表示部）の一部又は略全体を被覆したりすることで、演出図柄 8、第 1 演出保留表示部 9c、又は、第 2 演出保留表示部 9d の一部又は全部が視認できない状態になることがある。このような被覆状態となった際も、確実に演出図柄の変動表示及び停止表示、保留個数等を確認可能なように、補助的に、これら演出表示器 102、第 3 演出保留表示器 103a、及び、第 4 演出保留表示器 103b を設けている。尚、演出表示器 102、第 3 演出保留表示器 103a、及び、第 4 演出保留表示器 103b の表示態様は、可動装飾

部材 1 4 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 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1 に換えて、または加えて V D P (Video Display Processor) を設けてもよい。

【0076】

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、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 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。

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

次に、本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 における特別図柄当否判定に係る制御について説明する。特別図柄当否判定の結果として、「大当り」、「小当り」、「外れ」を有している。「大当り」のときには、特別図柄表示部 4 1 に「大当り図柄」が停止表示される。また「小当り」のときには、特別図柄表示部 4 1 に「小当り図柄」が停止表示される。また「外れ」のときには、特別図柄表示部 4 1 に「外れ図柄」が停止表示される。大当り又は小当りと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第 1 大入賞口 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。大当りとなって実行される特別遊技を「大当り遊技」と言い、小当りとなって実行される特別遊技を「小当り遊技」と言う。

【0080】

当りには複数の種別があり、特別図柄当否判定の結果（特定結果）によって、当該結果（特定結果）に対応する当り種別が実行される。すなわち、特別図柄当否判定の結果が、第 1 特定結果であるのか、第 2 特定結果であるのか、第 3 特定結果であるのか、若しくは他の特定結果であるのか等によって、異なる当り種別（大当り、小当り含む）となる。また、当り種別によって、実行される特別遊技も異なる場合があり、当該特別遊技によって

獲得可能な遊技利益量が異なったり、特別遊技終了後の遊技状態が異なったりする。具体的に、図6に示すように当りの種別としては、「15R（ラウンド）第1大当り」、「4R第2大当り」、「4R第3大当り」、「4R第4大当り」、「15R第5大当り」、「2R第6大当り」、及び「2R第7大当り」がある。「15R第1大当り」及び「15R第5大当り」は、大入賞口（第1大入賞口30）の開放回数（ラウンド数）が15回である。また、「4R第2大当り」、「4R第3大当り」、「4R第4大当り」は、大入賞口（第1大入賞口30）の開放回数（ラウンド数）が4回である。「2R第6大当り」及び「2R第7大当り」は、大入賞口（第1大入賞口30）の開放回数（ラウンド数）が2回である。このように、大当りでは、全て第1大入賞口30を開放し、第2大入賞口35を開放しない。このことから、第1大入賞口30を「大当り用大入賞口（大当り用可変入球口）」ともいう。

10

【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。

20

【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、これらの大当り遊技終了後の遊技状態は、高確低ベース状態（状態C）となる。この高確低ベース状態は、次回の大当りが発生するまで継続する。尚、この高確低ベース状態においては、第1特別図柄の変動時間（平均変動時間）を、低確低ベース状態や低確高ベース状態や高確高ベース状態と比較して、長時間に設定している。特に、第1特別図柄当否判定の結果が外れである場合の第1特別図柄の変動時間を長時間とする（図9参照）。

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

40

50

待して遊技を行う期間である。

【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、これらの大当り遊技終了後の遊技状態は、高確高ベース状態となる。「4R第3大当り」及び「2R第6大当り」の場合、「第1特別図柄時短機能」及び「高ベース発生機能」は、次回の大当りが発生するまで継続する。また前述した通り、「確変機能」は次回の大当りが発生するまで継続する。すなわち、「4R第3大当り」及び「2R第6大当り」の場合、大当り遊技終了後、次の大当りが発生するまで、高確高ベース状態（第1特別図柄時短状態）に設定される。

10

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

20

【0088】

大当りの種別が「4R第3大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が100回経過した後も、高確高ベース状態が継続し、「4R第4大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が100回経過した後に、遊技状態が低確低ベース状態（遊技者にとって不利な通常状態）となる。そのため、遊技者は、この非報知状態において、何れの遊技状態であったとしても、100回が経過した後も高確高ベース状態が継続することに期待して遊技し、遊技興趣を高める。尚、低確高ベース状態や高確高ベース状態、すなわち高ベース状態では、遊技者は、持ち球をあまり減らすことなく（持ち球の減少速度が低確低ベース状態よりも遅い状態で）遊技を行うことができる。

30

【0089】

また同様に、「2R第6大当り」に係る大当り遊技（2R第6大当り遊技）終了後の高確高ベース状態と、「2R第7大当り」に係る大当り遊技（2R第7大当り遊技）終了後の低確高ベース状態と、において、共通の遊技演出（第2遊技演出：背景や遊技モードやキャラクタ絵柄やリーチ演出等）を実行することで、遊技者に何れの遊技状態かを認識困難とする。図9に示すように、これらの遊技状態を状態Bとして、共通の変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを決定する。これにより、両遊技状態を、遊技状態（高確高ベース状態又は低確高ベース状態）を報知しない（認識困難とする）非報知状態とする。

40

【0090】

大当りの種別が「2R第6大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が100回経過した後も、高確高ベース状態が継続し、「2R第7大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が100回経過した後に、遊技状態が低確低ベース状態（遊技者にとって不利な通常状態）となる。そのため、遊技者は、この非報知状態において、何れの遊技状態であったとしても、100回が経過した後も高確高ベース状態が継続することに期待し

50

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、15R第1大当り遊技や4R第4大当り遊技等）と比較して、1回の小当り遊技で獲得可能な遊技球は少なく設定されている。しかしながら、大当り間の高確低ベース状態において、小当りを複数回（多数回）発生させることで、複数回の小当り遊技を実行し、より多くの遊技球を獲得可能となっている。また、小当りでは、全て第2大入賞口35を開放し、第1大入賞口30を開放しない。このことから、第2大入賞口35を「小当り用大入賞口（小当り用可変入球口）」ともいう。尚、小当り（小当り遊技）では、大当り（大当り遊技）と異なり、大入賞口の開放回数をラウンド数とは言わず、単に開放回数という。また、小当りの発生に基づいて、確変機能が作動することはなく、小当り発生時の遊技状態が高確率状態であれば、小当り遊技終了後も高確率状態とされ、小当り発生時の遊技状態が低確率状態であれば、小当り遊技終了後も低確率状態とされる。また同様に、第2特別図柄の時短機能及び高ベース発生機能についても、小当りの発生に基づいて作動しないものとしている。

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

30

【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。

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

50

非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「低確率状態」という。高確率状態（大当たり確率：1/63）では、特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率が低確率状態（大当たり確率：1/315）よりも高くなっている。すなわち、低確率状態では低確率状態用の大当たり判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当たりと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当たり判定テーブルを用いて、当否判定を行う（図8（A）参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなる（停止図柄が大当たり図柄となる）確率が高くなる。尚、特別図柄当否判定の確率（大当たり確率）として高確率又は低確率を設定する手段（主制御部）を「確率設定手段」という。

【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（「普通図柄高確率状態」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りになると、可変入賞装置22の開閉部材37が0.9秒の開放動作を3回（開放時間：2.7秒）行い、開放動作を行っている期間において第2始動口が開状態となる。また、高ベース状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22の開閉部材37が6.0秒の開放動作を1回（開放時間：6.0秒）行うものとされる。また、低ベース状態における開放動作間の閉鎖時間は0.1秒とされている。尚、本実施例では、低ベース状態のときと高ベース状態のときとで、開閉部材37の開放動作の回数を異ならせたが、開放動作の回数を同じにしてもよい。例えば、低ベース状態の開放動作を2.7秒の一回開放としたり、高ベース状態の開放動作を2.0秒の3回開放としたりしてもよい。また、高ベース状態の開放動作を1.0秒の6回開放とし、低ベース状態の開放回数よりも多くしてもよい。このような場合を、可変入賞装置22の開放回数増加機能が作動するともいう。

【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。

【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）。

【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。

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

【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たり（小当たり確率：420/630）によって、大当たり間に遊技球が減少することを防ぎ、むしろ小当たりを頻発させる（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。

10

【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〕

20

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。

30

【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。

40

【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

50

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→・・・）。

【0117】

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

始動口 2 1 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たりとなる確率を 0 / 2 4 0 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 2 1 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たり確率は同様に、2 3 9 / 2 4 0 とする。

【0 1 2 2】

すなわち、高確低ベース状態では、第 2 始動口 2 1 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 2 1 入口まで流下してきた遊技球が、第 2 始動口 2 1 に入球する可能性は低く、可動部材 2 3 の上面を通過して第 2 大入賞口 3 5 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：4 2 0 / 6 3 0）。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。

【0 1 2 3】

開閉部材 3 2 の上面を通過して第 1 大入賞口 3 0 の下流に流下する遊技球は、分岐部によって、第 3 始動口 2 6 側通路と、第 2 始動口 2 1 側通路とに分岐する。第 3 始動口 2 6 側通路に流入した遊技球が第 3 始動口 2 6 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 2 8 を通過しても第 2 始動口 2 1 が開状態となる可能性は低いため、第 2 始動口 2 1 側通路に流入した遊技球は、ほぼ全てが、第 2 始動口 2 1 に入球することなく、第 2 始動口 2 1 の下流に設けられた第 2 大入賞口 3 5 及び第 3 アウト口 3 4 c 側に流下する。

【0 1 2 4】

また、第 3 始動口 2 6 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 2 1 の下流側の第 2 大入賞口 3 5 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 2 1 側通路に流入した遊技球は、閉状態の第 2 始動口 2 1 の可動部材 2 3 の上面を通過して第 2 大入賞口 3 5 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 3 5 に入球する。

【0 1 2 5】

第 2 大入賞口 3 5 への入球に基づく賞球は、1 個の入球に対して 1 0 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 3 5 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 2 0 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、1 0 回で 2 0 0 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。

【0 1 2 6】

また、ゲート 2 8、大当たり用（大当たり専用）の第 1 大入賞口 3 0 及び第 2 始動口 2 1 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 3 5 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 3 5 を、第 2 始動口 2 1 よりも下流に配置することで、第 2 始動口 2 1 の開動作（開閉制御）によって、第 2 大入賞口 3 5 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 2 1 の開閉制御（開状態となる時間、普通図柄の変動時間、普通図柄当否判

定の当り確率)によって、小当り遊技が実行された場合に、高ベース状態(低確高ベース状態、高確高ベース状態)よりも、高確低ベース状態の方が、第2大入賞口35に遊技球が入球する可能性を高くしている。また、本実施例では、図3に示すように、第2始動口21を(入球することなく)通過しない限り、第2大入賞口35へは到達しない流路を形成することで、第2始動口21の開閉制御による効果を、より効果的なものとしている。

【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、「y z」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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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

【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4ms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。

【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。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

(ラベルーT R N DーT 1)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】

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。

【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(ラベルーT R N DーA)、大当たり種別決定用乱数カウンタの値(ラベルーT R N DーA S)、及び、変動パターン乱数カウンタの値(ラベルーT R N DーT 1)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。

【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)に応じて大当たりか外れかを判定(事前判定)し、当該判定の結果が大当たりである場合には、さらに大当たりの種別を判定(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(大当たりか否かの判定)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。

【0147】

尚、大当たりか否かの事前判定は、大当たり判定テーブル(図8(A)を参照)、すなわち、高確率状態であれば高確率状態用の大当たり判定テーブル、通常状態(低確率状態)であれば通常状態用の大当たり判定テーブルに基づいて、大当たり判定値と一致するか否かを判定することが可能である。また、他の事前判定態様として、変動パターン情報を判定可能な変動パターン情報判定テーブルとして、通常状態用(低確率状態用)の変動パターン情報判定テーブルと、高確率状態用(高確率状態用)の変動パターン情報判定テーブルと、を有するものとする。そして、事前判定においては、取得乱数値(特別図柄当否判定用乱数カウンタの値等)と、遊技状態に応じた変動パターン情報判定テーブルと、に基づいて、

所定の変動パターン情報を選択するものとする事が可能である。そして、この選択した変動パターン情報から、大当たりかどうかや大当たり種別、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行されるかどうか等を識別可能とすることができる。

【0148】

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

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

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、その他の大当たり種別決定用乱数カウンタの値（大当たり種別決定用乱数値）と変動パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報と、事前判定の結果を示す情報と、を含むコマンドデータを特図2始動入球コマンドとして生成し、これをセットすることが可能である。

30

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

40

【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

50

(S401でYES)、普通図柄待機処理 (S402) を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には (S401でNO、S403でYES)、普通図柄変動中処理 (S404) を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には (S401,S403で共にNO、S405でYES)、普通図柄確定処理 (S406) を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には (S401,S403,S405の全てがNO)、普通電動役物処理 (S407) を行う。尚、普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【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。

【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。

【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。

【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】

〔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。

10

【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」をセットする。

20

【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。

30

【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。

40

【0161】

50

S1008では、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S1008)。S1008で、開放カウンタの値が「0」でないと判定した場合(S1008でNO)、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方、S1008で、開放カウンタの値が「0」であると判定した場合(S1008でYES)、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行い(S1009)、普図当り終了フラグをセットし(S1010)、処理を終える。尚、第2始動口開放カウンタは、状態B(高ベース状態)中であれば第2始動口21の開放(可動部材23の開放動作)が3回なされると「0」になり、状態A及び状態C(低ベース状態)中も第2始動口21の開放が3回なされると「0」になる。これに対してS1001で、普図当り終了フラグがONであると判定した場合(S1001でYES)、S903又はS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFにし(S1011)、普図当りフラグをOFFにし(S1012)、普図動作ステータスを「1」にセットし(S1013)、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、普図動作処理(図14)として再び普通図柄待機処理(S402)が実行されることになる。

【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。

【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。

【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 2 に係る大当り遊技や小当り遊技も実行されていないことを意味する。

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

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

【0167】

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

【0168】

ここで、本実施例 1 では、大当り変動フラグとして、第 1 特別図柄が大当りに係る変動表示（大当り図柄が停止表示することとなる変動表示）を実行中であることを示す第 1 大当り変動フラグと、第 2 特別図柄が大当りに係る変動表示（大当り図柄が停止表示することとなる変動表示）を実行中であることを示す第 2 大当り変動フラグと、を有しており、主制御部 80 の RAM に設けられる大当り変動フラグ記憶手段に該当するフラグがセット

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

【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-T R N D-T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1711)。本実施例 1 では、変動パターン P 1 7 乃至 P 1 9 が選択される。

【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-T R N D-T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1710)。本実施例 1 では、変動パターン P 2 3 が選択される。S1712で、特図 1 大当り変動フラグがOFFであると判定した場合(S1712でNO)、状態 C 外れ用テーブル(図 9 に示す変動パターンテーブルのうち状態 C 且つ外れに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D-T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1714)。本実施例 1 では、変動パターン P 2 4 が選択される。

【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 2 4 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 9 0 に送られる。

【0175】

[特図 1 乱数シフト処理]

次に、図 2 6 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 8 5 a 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 8 5 a がアドレス「0 0 0 0」~「0 0 0 3」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0 0 0 0」側)にシフトする(S1802)。そして、第 1 特図保留記憶部 8 5 a 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 2 2 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。

【0176】

[特別図柄 1 変動中処理]

次に、図 2 7 を用いて特別図柄 1 変動中処理(S1104)について説明する。図 2 7 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 2 2 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。

【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、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、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当たりフラグがONであるか否か、すなわち、特図2に係る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当たりフラグがONか否かを判定する（S2905）。S2905で、特図2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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【0184】

S2004では、大当り種別が15R大当りであるかどうかを判定し(S2004)、15R大当りであると判定した場合(S2004でYES)、大当り遊技中に実行するラウンド(1ラウンド1回開放の態様では、1回のラウンドは大入賞口の開放から閉塞まで)の回数をカウントするラウンドカウンタの値に「15」をセットし(S2005)、大当り遊技を開始するべく、大当りのオープニングコマンドをセットし(S2006)、特図1動作ステータスを「4」にセットし(S2007)、処理を終える。一方、S2004で、15R大当りでないと判定した場合(S2004でNO)、大当り種別は4R大当りであるので、ラウンドカウンタの値に「4」をセットし(S2008)、S2006に移行する。また、変動表示する特別図柄の停止タイミングで、停止コマンドを副制御基板90に送信する。副制御基板90は、この停止コマンドを受信することで、特別図柄の変動表示が終了したことを把握することが可能となる。尚、これにより、大当り待機状態となる。また、S2001で、特図1大当り変動フラグがONでないと判定した場合(S2001でNO)、大当り遊技も小当り遊技も開始しない、すなわち、外れに係る変動表示であるため、特図1動作ステータスを「1」にセットし(S2009)、処理を終える。

20

【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。

30

【0186】

ここで、ラウンド表示器45は、2R用ランプと4R用ランプと15R用ランプとの3個のLEDで構成されており、大当り図柄が確定表示するタイミングで、対応するランプが点灯表示される。具体的には、4R第2大当りとなった場合、「2R△4R▲15R△」(例えば、▲:点灯、△:消灯とする)の様な表示態様となる。次に、図30~図39を用いて、特図2動作処理(S211)等について説明するが、特図2動作処理(S211)では、図21~図29に示した特図1動作処理(S206)等と同様の流れで処理を行うため、以下簡略化して説明する。

40

【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

50

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）大当た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）、大当た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）、小当た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たりがあるため、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たり遊技と第2特別図柄に係る大当た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た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たりを有してもよい。この場合には、大当たり遊技と同様に、第1特別図柄に係る小当たり遊技と第2特別図柄に係る小当た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たりを有しているので、第2特別図柄当否判定の結果が大当たりでないと判定した場合（S1304）、次いで、S1305で、第2特別図柄当否判定の結果が小当たりどうかを判定する（S1305）。S1305で小当たりであると判定した場合（S1305でYES）、小当たり図柄を決定し（S1306）、特図2小当たり変動フラグをONにし（S1307）、処理を終える。その他の処理は、特図1当否判定処理（S1203）と同様である。

【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 T R N D - T 1) 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ので、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。

10

【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、大当りとなったときよりも、長い変動表示時間に設定する。第2特別図柄当否判定の結果が外れのときに、第2特別図柄の変動時間を長い時間に設定することで、第2特別図柄の変動効率を低下させ、左打ち遊技を行うべき遊技状態で、右打ち遊技を行う等の不適切な遊技を遊技者が行うことを防止する。尚、他の態様として、大当りと外れとを同じ変動時間としてもよい（例えば、何れも110秒としてもよいし、何れも600秒としてもよい）。

20

【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】

30

〔特図2乱数シフト処理〕

図35に示すように、特図2乱数シフト処理（S1255）ではまず、特図2保留球数を1ディクリメントする（S1501）。次いで、第2特図保留記憶部85bにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側にシフトする（S1502）。そして、第2特図保留記憶部85bの最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第2特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S1503）、この処理を終える。特図2乱数シフト処理（S1255）を実行した後は、図31の特図2変動開始処理（S1256）を実行する。特図2変動開始処理（S1256）では、特図2動作ステータスを「2」にセットすると共に、特図2変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。

40

【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。

50

【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ディク

リメントし (S2114)、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する (S2115)。S2115で、ラウンドカウンタの値が「0」でないと判定された場合 (S2115でNO)、次のラウンドを開始するため、処理を終える。

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

【0209】

[大当たり遊技開始処理]

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

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

【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、今回終了した大当たり遊技が確変大当た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大当たり、4R第2大当たり、4R第3大当たり、15R第5大当たり、2R第6大当たりの5種類を確変大当たりとしており、S2201では、大当たり遊技がこれら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た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、終了した大当たり遊技が4R第3大当たり又は2R第6大当たりの何れかであるかを判定する (S2203)。

【0212】

10

20

30

40

50

S2203で、終了した大当り遊技が4 R第3大当り又は2 R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「1 0 0 0 0」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1 0 0 0 0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1 0 0 0 0回実行することはできない、そのため、状態Bカウンタに「1 0 0 0 0」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「1 0 0 0 0」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。

【0 2 1 3】

10

一方、S2203で、終了した大当り遊技が4 R第3大当り又は2 R第6大当りの何れでもないとして判定した場合（S2203でNO）、すなわち、終了した大当り遊技が1 5 R第1大当り、4 R第2大当り、又は1 5 R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。

【0 2 1 4】

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「1 0 0」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1 0 0回の高ベース状態が設定され、低確高ベース状態となる。

20

【0 2 1 5】

〔特図動作ステータス設定処理1〕

次に、図4 2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。

30

【0 2 1 6】

〔特別電動役物処理2（小当り遊技）〕

次に、図4 3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3 6）の開放が全て終了したことを示すフラグである。小当り終了フラグがONでないとして判定した場合（S2301でNO）、大入賞口（第2大入賞口3 5）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3 5）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。

40

【0 2 1 7】

50

S2303で、大入賞口の開放時期でないと判定した場合（S2303でNO）、そのまま処理を終える。一方、S2303で、大入賞口の開放時期であると判定した場合（S2303でYES）、小当りの開放パターン（図6参照）に従って第2大入賞口35の開放処理を行い（S2304）、処理を終える。S2302で、大入賞口（第2大入賞口35）の開放中であると判定した場合（S2302でYES）、6回の開放動作中における大入賞口への入球個数、すなわち、6回の開放動作において入球した遊技球を全て足した数が、規定の最大入球個数（本実施例1では10個）に達しているか否かを判定する（S2306）。S2306で、規定入球個数（10個）に達していないと判定した場合（S2306でNO）、大入賞口を閉鎖させる時期に至ったか否か、すなわち、大入賞口を開放してから所定の開放時間（図6参照）が経過したか否かを判定する（S2307）。そして、S2307で、大入賞口の開放時間が経過していないと判定した場合（S2307でNO）、処理を終える。

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の小当た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）、小当たり用開放カウンタの値を1デクリメントし（S2309）、小当た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、小当た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、小当た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の小当たり終了処理に移行する。S2311では、小当たり遊技を終了させる小当たり終了処理として、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）、小当たり終了フラグをセットし（S2313）、処理を終える。尚、小当た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、小当たり終了フラグが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）、小当たり終了フラグを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、小当たり遊技を発生させることで、持ち球を増やしながら次の大当りを狙うことが可能となり、遊技興趣を高める。尚、小当た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、小当た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、小当た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小当たりフラグがONか否かを判定し（S3101）、特図1小当たりフラグがONである、すなわち、今回発生した小当たり遊技は特別図柄1に係るものであると判定した場合（S3101でYES）、特図1小当たりフラグを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小当たりフラグがONになることはない。一方、特図1小当たりフラグがONでない、すなわち、特図2小当たりフラグがONである、すなわち、今回発生した小当

40

50

り遊技は特別図柄 2 に係るものであると判定した場合（S3101でNO）、特図 2 小当りフラグをOFFにし（S3104）、特図 2 動作ステータスを「1」にセットし（S3105）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図 2 動作処理として再び特別図柄 2 待機処理が実行される。

【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 等に送信するための保留球数コマンド）を、RAM の出力バッファにセットし（S2502）、処理を終える。

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。

30

【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。

【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、CPU 92 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

50

るか否かを判定する（S4002）。そして、この判定結果がN Oであれば（S4002でN O）、副制御基板 9 0 の R A M の初期化をし（S4003）、S4004に進む。一方、判定結果がY E S であれば（S4002でYES）、副制御基板 9 0 の R A M を初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号がO N でない場合、又は電源断信号がO N であっても R A M の内容が正常でない場合には（S4002でN O）、副制御基板 9 0 の R A M を初期化するが、停電などで電源断信号がO N となったが R A M の内容が正常に保たれている場合には（S4002でYES）、R A M を初期化しない。R A M を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001～S4003は、電源投入後に（電源投入に際して）一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例 1 では、演出制御用マイコン 9 1 においても、図 1 1 に示す遊技制御用マイコン 8 1 による電源断監視処理（S209）と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号がO N になると、そのときの演出制御に係るデータが副制御基板 9 0 の R A M に記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時（電源復帰時）に、副制御基板 9 0 の R A M の初期化（S4003）が行われないうちに、演出制御用マイコン 9 1 による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

【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 9 0 の R A M の所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出の態様（変動演出パターン）を決定する変動演出決定用乱数や、予告演出を決定する予告演出決定用乱数、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 8 0 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。尚、乱数の更新に際して、乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 8 0 から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板 8 0 から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとするところができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、副制御基板 9 0 の R A M の所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

【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 9 0 の R A M 内の出力バッファ（「サブ出力バッファ」ともいう）に格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6 およびランプ制御基板 1 0 7 のうち、対応するコマンド送信先となる制御基板に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置、スピーカ 6 7、盤面ランプ 5、枠ランプ 6 6 及び可動装飾部材 1 4 等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や、当り遊技に係る特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン 9 1 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）、2 m s タイマ割り込み処理（S4009）、及び 1 0 m s 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 7 1 及び第3画像表示装置 7 2 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 4 8 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（S T B 信号）がO N か否か、すなわち主制御

基板 80 から送られたストロブ信号が演出制御用マイコン 91 の外部 I N T 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 O N でないと判定した場合 (S4101で N O)、処理を終える。一方、S4101で、ストロブ信号が O N であると判定した場合 (S4101で Y E S)、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 R A M 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 (電気的駆動源) を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理 (S4203) とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の 10ms タイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う (S4204)。

【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 R A M 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 N O)、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 Y E S)、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 R A M の所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図 1 の保留球数「4」に対応する特図 1 始動入球コマンドである場合、その特図 1 始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当り種別等の情報を、特図 1 演出保留情報記憶領域のうち保留数 4 に対応する領域に、特図 1 演出保留情報として記憶する。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。副制御基板 90 における演出保留情報記憶領域の記憶内容 (演出保留情報) は、前述の主制御基板 (主制御部) 80 における特図保留記憶部 (第 1 特図保留記憶部、第 2 特図保留記憶部) の記憶内容 (取得情報) と一致するものである。このことから、副制御基板 90 の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」と

いえる。

【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。

10

【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、これらの大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していなければ（S4407でNO）、S4409の処理に移行し、受信していれば（S4407でYES）、当該受信したコマンドの種類に応じた演出（大当り遊技演出、小当り遊技演出）の実行に係る処理を行う（S4408）。

20

【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）。

30

40

【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

50

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。

10

【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。

20

30

【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が異なるバラケ目とされる

40

【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 S4504 においてセットした予告演出決定テーブルに基づいて、指定された変動パターン及び決定さ

50

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。

10

【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も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。

20

30

【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。

40

【0249】

50

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。

【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。

【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。

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

【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、各停止態様が実行される条件も本実施例に限定されるものではなく、様々に定めることが可能である。

【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

50

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】

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。

【実施例 2】

【0 2 6 2】

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。

【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。

10

【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 71 a、及び第 3 表示画面 72 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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

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72a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72a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72a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72a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72a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72a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

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】

30

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。

【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況で、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。

20

【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 6 3 a 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。

【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 6 3 a 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 6 3 a 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 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 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」のパラケ目を示す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 5 8 (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 5 5 (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 5 7 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 5 8 (A) 参照）。

【0322】

20

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 5 7 における第 3 表示画面 7 2 a 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。

【0323】

図 5 8 (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 5 8 (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 5 8 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 2 0 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 7 a 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 5 8 (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 2 6 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 2 6 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。

50

【0326】

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演出決定テーブルと、プレミアモー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」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」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。

【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)

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】

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】

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 9 1 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、

10

20

30

40

50

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91は、例えば、音声制御基板106を介して、遊技演出に伴う第1の遊技演出音をスピーカ67から出力する。

【0353】

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91は、音声制御基板106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67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。

【0354】

〔副制御基板90による入賞待ちコマンド受信処理〕

次に、図59を参照しつつ、副制御基板90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59は、副制御基板90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。

【0355】

遊技制御用マイコン81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20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90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91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。

【0356】

図59に例示されるように、演出制御用マイコン91は、まず、上記のように主制御基板80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S111）。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S111：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S112）、副制御基板90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S113）。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。

【0357】

演出制御用マイコン91は、ステップS113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S111：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S114）。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S114：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S111に処理が戻される。

【0358】

演出制御用マイコン91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S114：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、10秒）が経過したか否かを判定する（ステップS115）。具体的には、ステップS112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90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91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。

【0359】

演出制御用マイコン91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S115：YES）、例えば、非遊技中リセット選択画面の表示開始を指示するコマンドを画像制御基板100に送信することによって、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S116）。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S117）。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。

10

【0360】

演出制御用マイコン91は、ステップS117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S115：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S118）。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S118：YES）、音量・光量をリセットする（ステップS119）。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。

20

【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。

30

【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63a、第2演出ボタン63b、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63c、第2演出ボタン検知スイッチ63d、又はキー操作検知スイッチ63e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S120）。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S120：NO）、操作対応処理が終了してステップS120に処理が戻される。

40

【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

50

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63a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。

10

【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。

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。

20

【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）。

【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。

40

【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。

50

【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S125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。

10

【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S125：YES）、演出ボタンが操作されたか否かを判定する（ステップS126）。具体的には、第1演出ボタン63aの操作を遊技者に促す操作促進演出が実行される場合は、第1演出ボタン検知スイッチ63cからの検知信号の有無に基づいて、第1演出ボタン63aが操作されたか否かを判定する。一方、第2演出ボタン63b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63dからの検知信号の有無に基づいて、第2演出ボタン63bが操作されたか否かを判定する。

【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S126：YES）、操作対応演出を実行する（ステップS127）。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63a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7a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100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63b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63b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14を動作させると共に、可動装飾部材14に内蔵されたLED、盤面ランプ5、枠ランプ66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107に送信する。

20

30

【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S125：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S128）。ここでは、ステップS124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）、又は遊技中リセット選択画面（図55（D）参照）が第3表示画面72a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。

40

【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S128：YES）、切替え処理を実行する（ステップS129）。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100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100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100に送信

50

する。

【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S124：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S130）。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S116, 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S130：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72a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S125の処理で「NO」と判定した場合と同様に、上記ステップS128の処理を実行する。

【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S130：YES）、後述するステップS132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S128：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S130：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63e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S132）。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S132：NO）、後述するステップS137（図61参照）に処理が進められる。

【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S132の処理で「YES」と判定されることはなく、ステップS132の処理で「NO」と判定されてステップS137に処理が進められる。

【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S132：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S133）。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72a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S133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。

【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

10

20

30

40

50

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・光量調整画面の表示中であると判定した場合（ステップS133：YES）、増減処理を実行する（ステップS134）。具体的には、演出制御用マイコン91は、音量・光量調整画面（図55（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100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100に送信する。また、演出制御用マイコン91は、音量・光量調整画面（図55（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100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100に送信する。

10

【0383】

一方、演出制御用マイコン91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S133：NO）、すなわち、演出カスタマイズ画面（図55（B）参照）または遊技中リセット選択画面（図55（C）参照）の表示中である場合、図55（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100に送信する。

20

【0384】

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ていないと判定した場合（ステップS132：NO）、図61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S137）。このステップS137の判定処理は、上述したステップS133の処理と同様に行われる。

【0385】

演出制御用マイコン91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S137：YES）、第1演出ボタン検知スイッチ63cからの検知信号の有無に基づいて、上記ステップS120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63aの操作であるか否かを判定する（ステップS138）。ここで、第1演出ボタン63aの操作であると判定した場合（ステップS138：YES）、音量・光量設定処理を実行する（ステップS139）。具体的には、上記ステップS134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90のRAM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S134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100のRAM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100に送信する。

30

40

【0386】

演出制御用マイコン91は、このステップS139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S137：NO）、又は、遊技者による操作が第1演出ボタン63aの操作ではないと判定した場合（ステップS138：NO）、副制御基板100のRAM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S140）。

【0387】

演出制御用マイコン91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

50

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。

【0388】

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。

【0389】

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。

【0390】

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「OFF」 (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。

【0391】

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「OFF」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

）。

【0392】

なお、ここでは、図59～図61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91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91によって実行される処理の一部を画像制御基板100において実行するようにしてもよい。

【実施例3】

【0393】

次に、図62～図73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62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、まずは、図62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。

【0394】

低確低ベース状態において、第1始動口20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41a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7a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62（A）参照）。具体的には、例えば、複数ある演出モード（図64参照）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66（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66（B）参照）。

【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66（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7a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。

【0397】

図62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「294」）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62（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。

【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7b（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62（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。

10

【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62（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62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1SPリーチ、第2SPリーチ、及びSPSPリーチの5種類のリーチ演出が用意されている。

20

【0400】

ノーマルショートリーチ（図62（E）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低いリーチ演出である（例えば、大当たり信頼度：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63（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62（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「222」）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「232」）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。

30

40

【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62（E）参照）からノーマルロングリーチ（図62（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7aの中央領域にて所定のキャラク

50

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 6 2 (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 6 2 (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 1 S P リーチまたは S P S P 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 1 S P リーチ（図 6 2 (H) 参照）または S P S P リーチ（図 6 2 (K) 参照）にリーチ演出が発展することになる。

【0404】

ここで、第 1 S P 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 1 1 %）、ノーマルロングリーチから第 1 S P 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 7 a 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 6 3 (D) 参照）。そして、第 1 表示画面 7 a の中央領域に第 1 S P 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 6 2 (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 1 S P リーチ（図 6 2 (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 2 S P リーチ（図 6 2 (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 S P S P リーチ（図 6 2 (K) 参照）に直接発展する場合がある。

【0406】

ここで、第 2 S P リーチは、第 1 S P 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 1 2 %）、ノーマルショートリーチから第 2 S P 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 7 a 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 6 3 (E) 参照）。そして、第 1 表示画面 7 a の中央領域に第 2 S P 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 1 S P リーチと第 2 S P 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 1 S P 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 2 S P 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 1 S P リーチや第 2 S P 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

10

20

30

40

50

度が相対的に低いことから、当落報知演出（図 6 2（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 1 S P リーチや第 2 S P リーチに発展した場合は、遊技者は、これらの S P リーチから S P S P リーチ（図 6 2（K）参照）に発展することを期待することになる。

【0409】

ここで、S P S P リーチ（図 6 2（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 6 2 に例示されるように、リーチ成立の直後に S P S P リーチへと直接発展する場合（図 6 2（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 S P S P リーチに発展する場合（図 6 2（E）、（G）、及び（K）参照）と、ノーマルショートリーチおよび第 1 S P リーチを経由して S P S P リーチに発展する場合（図 6 2（E）、（H）、及び（K）参照）と、ノーマルショートリーチおよび第 2 S P リーチを経由して S P S P リーチに発展する場合（図 6 2（E）、（I）、及び（K）参照）と、ノーマルショートリーチから S P S P リーチに直接発展する場合（図 6 2（E）及び（K）参照）とがある。

10

【0410】

詳細な説明は省略するが、S P S P リーチでは、第 1 表示画面 7 a に S P S P リーチ演出画像が表示されて（図 6 3（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。

20

【0411】

〔画面構成について〕

図 6 3 は、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。低確低ベース状態のときには、図 6 3（A）に例示されるように、演出図柄表示領域 7 3 の下方に、保留アイコン表示領域 9 c および当該アイコン表示領域 9 e が第 1 表示画面 7 a 上に形成される。

【0412】

＜保留アイコン表示領域 9 c＞

保留アイコン表示領域 9 c（図 6 3（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 9 c 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 2 0 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、保保留アイコン表示領域 9 c には、第 1 特図保留表示器 4 3 a 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 6 3（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 9 c 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。

40

【0414】

ところで、上述した S P S P リーチ（図 6 2（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 9 c 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 9 c 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。

【0415】

50

このため、本実施例 3 のパチンコ遊技機 1 では、図 6 2 (C) に基づいて上述したリーチ前演出中や、図 6 2 (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 9 c 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 6 3 (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 9 c を構成する表示オブジェクトや保留アイコンを第 1 表示画面 7 a に表示しない構成が採用されている（図 6 3 (C) ~ (F) 参照）。

【0416】

＜当該アイコン表示領域 9 e＞

当該アイコン表示領域 9 e 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 9 e に表示され（例えば、図 6 3 (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 9 e 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。

【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 2 0 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 9 e 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 9 c 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 9 e 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 9 c 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 9 e 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 9 c から当該アイコン表示領域 9 e 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 9 e 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 9 c に表示されていたときに比べて大きく表示される（図 6 3 (A) 参照）。このため、遊技者に対して、保留アイコン表示領域 9 c 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 9 e 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。

【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 9 c に表示されている場合、当該アイコン表示領域 9 e 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 9 c において、他の保留アイコンが当該アイコン表示領域 9 e 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 9 c 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 9 e 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。

【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 6 3 (A) に例示されるように、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 9 e 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 9 c 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）。

【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疑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 7 b 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 7 a 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 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。

【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 7 a 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 9 c 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 1 S P リーチ中、第 2 S P リーチ中、S P S P リーチ中は、保留アイコンおよび保留アイコン表示領域 9 c 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 6 3（C）～（F）参照）。

【0426】

（第 1 S P リーチ中の画面構成）

続いて、第 1 S P リーチ中は、図 6 3（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 7 a 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 7 a 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 1 S P リーチ演出画像が第 1 表示画面 7 a の全体領域に表示される。

【0427】

（第 2 S P リーチ中の画面構成）

また、第 2 S P リーチ中は、図 6 3（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 7 a 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 7 a 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 2 S P リーチ演出画像が第 1 表示画面 7 a の全体領域に表示される。

【0428】

（S P S P リーチ中の画面構成）

また、S P S P リーチ中は、図 6 3（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 7 a 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 7 a 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 S P S P リーチ演出画像が第 1 表示画面 7 a の全体領域に表示される。

【0429】

（演出図柄の構成について）

なお、図 6 3 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 7 b 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 6 6～図 7 3 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。

【0430】

これに対して、第 1 表示画面 7 a 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 7 a 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)。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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。

【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】

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】

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。

【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選択されず、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化することになる。

【0449】

< BGM >

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わり、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わるといように、保留アイコン表示領域9cと当該アイコン表示領域9eの両方でアイコンの表示色が変わ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。

10

【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9c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9e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ときには、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7aに表示される背景画像と、スピーカ67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場合であっても、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。

20

【0457】

一方、アイコン変化演出が行われない場合に、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、表示態様が完全に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65参照）。具体的には、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、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68（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70（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71（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66（A）参照）を表示する。

30

40

【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

50

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68（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66（A）参照）が表示され、両者の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。

10

【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。

20

【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）が異なっているとしても、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。

30

【0464】

<図柄構成>

40

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】

50

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。

10

【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。

【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

40

【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。

【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。

50

【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、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

10

20

30

40

50

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 6 5 参照）。

【0478】

なお、図 7 1～図 7 3 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。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。

10

【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】

20

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】

30

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】

40

< 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

50

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65参照）。

【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＞

10

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）。

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

されると、以下のような演出が行われる。

【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伴って第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。

10

【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)。

20

【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)。

30

【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)。

40

【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)。

50

【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。

【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）。

【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。

10

20

30

40

50

【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63aが操作されたタイミング、又は、第1演出ボタン63a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7a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67（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こと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。

【0506】

なお、ここでは、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63a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SPSPリーチの終盤になると、第2演出ボタン63b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67（G）参照）。具体的には、図67（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63b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63b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

【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63b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67（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。

【0510】

また、ここでは、高信頼度のリーチ演出であるSPSP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67（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7a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9eに表示される。

【0511】

〔第1通常モードでの演出の具体例〕

次に、図68、69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68、69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65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、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。

10

【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。

20

【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、疑似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。

30

【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。

40

【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

50

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（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。

【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 7 a 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 の音声スピーカー 6 7 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 6 8（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。

10

【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 6 8（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。

20

【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 6 8（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 7 a 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 の音声スピーカー 6 7 から出力される。

30

【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 7 a 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 7 a およびスピーカー 6 7 を用いて行われる（図 6 8（C）～（E）参照）。

40

【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 6 8（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

50

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】

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。

【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。

【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。

【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 6 8（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 7 b の中央領域に擬似停止する（図 6 8（I）参照）。

【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」とキャラクターFを示すキャラクタ画像とから構成される演出図柄）と同じキャラクターF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、このキャラクター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68（A）参照）へと移動する。

【0540】

このように、キャラクター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、キャラクター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、キャラクターFを示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、キャラクター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ー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？」というキャラクター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、キャラクターHを示す類似キャラクタ画像と、キャラクター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、キャラクター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、キャラクター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！」というキャラクター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（キャラクター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」とキャラクター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、ノーナルショートリーチ（図62（E）参照）が実行される。

【0545】

このノーナ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

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 6 9（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 7 b の中央領域に擬似停止する（図 6 9（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 連目の変動演出の開始を示唆する「×3」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「×3」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（I）参照）。

10

【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 6 9 には示されていないが、大抵の場合や、第 1 S P リーチや第 2 S P リーチ、S P S P 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）

20

ここまで図 6 8, 6 9 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 7 a 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 6 8（C）～（E）、図 6 9（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。

30

【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。

40

【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 7 a 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 6 8（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

50

。

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表示される（例えば、図68（G）参照）。

10

【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と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65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72、73に基づいて後に詳述する。

20

【0556】

〔第2通常モードでの演出の具体例〕

次に、図70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70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70（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、「513」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7a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70（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2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。

30

40

【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7aに表示される各演出図柄（例えば、図70（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68（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70（A）参照）。

【0559】

50

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、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70（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。

【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伴って第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ほか、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9c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。

【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、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7a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7aにおける右側領域に8図柄が出現すると、第1表示画面7a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7b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7b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

【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。

20

【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、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。

30

【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。

40

【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

50

面 7 a 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 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 7 a に表示される各演出図柄（例えば、図 7 1（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。

10

【0575】

図 7 1（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 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 7 1（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。

【0576】

20

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伴って第 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 つの演出図柄の変動表示が開始される（図 7 1（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 7 b 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 7 1（A）参照）。これに対して、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 7 1（B）～（D）参照）。

30

【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 7 1（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 7 1（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】

40

（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 7 0（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 7 b 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 7 1（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 7 1（E）～（F）参照）。なお、図 7 1（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】

50

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 7 1（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 7 b 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 7 1（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 7 1（G）～（H）参照）。なお、図 7 1（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 9 c に新たに表示された状態が例示されている。また、図 7 1（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状態が例示されている。

10

【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 7 1（I）、図 7 2（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 7 b 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 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 7 1（I）参照）。そして、キャラクタ 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 7 1（I）～図 7 2（A）参照）。なお、図 7 2（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。

20

【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 9 c 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 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。

【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 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、保留アイコン表示領域 9 c 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 9 e に近づく方向にシフトする（図 7 2（A）及び（B）参照）。

30

【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 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 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 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 7 2（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 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。

40

【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 7 2（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

50

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Dの音声スピーカ67から出力される。

【0587】

この共通キャラセリフ演出（図72（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72（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72（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7aから消去される。図72（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7a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72（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72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72（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71（E）～（I）、図72（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9c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72（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9c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9e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72（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。

【0592】

なお、図72（G）～（I）、図73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

10

20

30

40

50

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72（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72（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A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72（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7a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67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72（H）参照）。

10

【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69（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。

20

【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72（D）参照）と関連する共通キャラセリフ演出（図72（H）参照）が実行される。

【0596】

（共通キャラセリフ演出・1回目が終了した後の演出）

30

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72（E）に基づいて上述したと同様に、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7aから消去される（図72（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73（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7b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73（B）参照）。

40

【0598】

ここでは、図72（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ナ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73（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73（B）参照）、演出図柄表示領域7bの中央領域に中7図柄が擬似停止する（図73（C）参照）。

【0599】

50

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、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（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73（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「何ですかぁ？」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、「何ですかぁ？」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、「何ですかぁ？」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）

10

20

30

40

50

第3段階の演出では、「何ですかぁ?」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の音声がスピーカ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。

【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。

【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。

【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。

【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。

10

【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】

20

〔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】

30

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】

40

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。

50

【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。

10

【0619】

また、ステップS4506（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S4505の処理で設定した変動演出パターンに基づいて、RAM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、SU予告（図66（C）参照）、群予告（図67（C）参照）、カットイン（図67（F）参照）、共通キャラセリフ演出（図65参照）が例として挙げられる。

20

【0620】

〔他の態様〕

また、前述した実施例1では、大当た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たりが発生するまで継続する仕様となっている。このような大当たり種別に変えて、又はこのような大当たり種別に加えて、大当た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た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たり種別を設けてもよい。このような大当たり種別を設けることで、大当た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、大当たり種別によって、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。

30

【0621】

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、大当た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、大当たり遊技終了後の遊技状態が、高確低ベース状態でなく、高ベース状態であったとしても、その後、予め定められた変動回数の後に、高確低ベース状態に変化することに期待して遊技を行うことが可能となる。またこれにより、遊技興趣を長期間維持することが可能となる。

40

【0622】

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

50

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。

【0623】

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。

10

【0624】

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。

20

【0625】

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。

30

【0626】

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

40

【0627】

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

50

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。

【0628】

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。

【0629】

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。

【0630】

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。

【0631】

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た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ができる。ここで、「所定の頻度」には0を含むものとする。

【0632】

10

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。

【0633】

20

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

30

【0634】

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。

40

【0635】

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

50

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。

【0636】

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。

10

【0637】

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。

20

30

【0638】

〔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。

【0639】

（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遊技機があった（特開2017-055811）。

40

【0640】

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、大当た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

50

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。

【0641】

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。

【0642】

参考発明1-1の遊技機は、
遊技球が入球可能な第1始動口と、
第1状態と、前記第1状態よりも遊技球の入球可能性が高い第2状態とに変化可能な第2始動口と、
遊技球が入球可能な第3始動口と、
前記第1始動口又は前記第2始動口への入球に基づいて第1当否判定を実行する第1当否判定実行手段と、
前記第3始動口への入球に基づいて実行する第2当否判定を実行する第2当否判定実行手段と、

前記第2始動口への遊技球の入球頻度が所定頻度の第1遊技状態と、前記第1遊技状態よりも前記第2始動口への遊技球の入球頻度が高い第2遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、

前記第1当否判定又は前記第2当否判定の結果が大当たり（第1特定結果）となった場合、特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって

前記第1始動口は第1遊技領域に設けられ、

前記第2始動口及び前記第3始動口は第2遊技領域に設けられ、

前記第1遊技状態において前記第1遊技領域に遊技球を発射して前記第1当否判定を主体として実行する第1遊技（低確低ベース状態）と、前記第2遊技状態において前記第2遊技領域に遊技球を発射して前記第1当否判定を主体として実行する第2遊技（低確高ベース状態）と、前記第1遊技状態において前記第2遊技領域に遊技球を発射して前記第2当否判定を主体として実行する第3遊技（高確低ベース状態）と、を有する

ことを特徴とするものである。

【0643】

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。

【0644】

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。

【0645】

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。

【0646】

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。

【0647】

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。

【0648】

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。

【0649】

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。

【0650】

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。

【0651】

また、参考発明1－4の遊技機は、参考発明1－1乃至参考発明1－3の遊技機において、

前記第2当否判定の結果として小当り（第2特定結果）を有し、前記小当りとなると所定量の遊技利益を獲得可能とされ、

前記第2当否判定は、前記第1当否判定よりも、前記小当りとなる可能性が高くされ、

前記第2遊技は、前記第1遊技よりも前記第1当否判定の実行頻度が高くされることで、遊技に使用する遊技媒体の減少速度が前記第1遊技よりも遅いものとされ、

前記第3遊技は、前記小当りによって遊技利益を獲得可能とすることで遊技媒体の減少速度が、前記第2遊技よりも遅い

ことを特徴とするものである。

【0652】

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

【0653】

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

【0654】

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

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

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

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

10

20

30

40

50

判定の結果が第 5 大当り（実施例 1 の 4 R 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。

【0655】

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

10

【0656】

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。

20

【0657】

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。

30

【0658】

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。

【0659】

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。

40

【0660】

（参考発明 2）

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

【0661】

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

50

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

【0662】

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。

【0663】

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、
20

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。

【0664】

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。
30

【0665】

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。
40

【0666】

また、参考発明2-2の遊技機は、参考発明2-1の遊技機において、

遊技球が流下可能な遊技領域を有し、前記遊技領域に遊技球を流下させて遊技を行う遊技機であって、

前記第1表示部は前記遊技領域の内方に設けられ、前記第2表示部は前記遊技領域の外方に設けられることを特徴とするものである。

【0667】

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
50

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。

【0668】

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。

【0669】

10

また、参考発明2-3の遊技機は、参考発明2-2の遊技機において、
前記第1表示部はLEDで構成され、第2表示部は液晶で構成され、
前記第2表示部は前記第1表示部よりも大型であることを特徴とするものである。

【0670】

このような遊技機によれば、第1表示部をLEDで構成し、第2表示部を液晶で構成し、第2表示部を第1表示部よりも大型の表示部とする。これにより、第1表示部の表示態様をシンプルなものとして第1識別情報及び第3識別情報の表示態様を確実に把握することを可能とすると共に、第2表示部を第1表示部より大型で且つ液晶で構成することによって、多様で多彩な遊技演出の実行を可能とし、遊技興趣を高める。

【0671】

20

また、参考発明2-4の遊技機は、参考発明2-3の遊技機において、
前記当否判定実行手段を有する主制御部と、
前記主制御部からの制御信号を受信して制御を行う副制御部と、を有し、
前記第1表示部を構成する前記第1識別情報表示部は主制御部で表示制御し、前記第1表示部を構成する前記第3識別情報表示部及び前記第2表示部は副制御部で表示制御することを特徴とするものである。

【0672】

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。

30

【0673】

主制御部は、特別図柄の表示制御や当否判定に関する制御やセンサの検知に関する遊技や賞球の排出に関する制御や可変入球口の開閉に関する制御を実行する制御部であり、遊技を司る制御部である。また、副制御部は、主制御部からの制御信号を受信して所定の制御を行う制御部であり、可動部材の動作制御や演出表示部の表示制御遊等の遊技演出に関する制御を行う主制御部の従たる制御部である。

40

【0674】

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

50

、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。

【0675】

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。

10

【0676】

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。

20

【0677】

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。

【0678】

（参考発明3）

また、参考発明3-1の遊技機は、

遊技者による入力が可能で入力手段と、

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、

30

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。

【0679】

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。

40

【0680】

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。

【0681】

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

50

ことが可能である。

【0682】

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が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。

【0683】

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が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。

10

【0684】

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、

20

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。

【0685】

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。

30

【0686】

(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、

40

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。

50

【0687】

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。

【0688】

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が前記
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。

10

【0689】

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が選択促進演出
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。

【0690】

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、

20

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。

【0691】

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。

30

【0692】

(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、

40

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。

【0693】

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

50

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。

【0694】

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。

【0695】

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。

【0696】

（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、

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。

【0697】

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。

【0698】

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、

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。

【0699】

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

10

20

30

40

50

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。

【0700】

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、

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。

10

【0701】

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。

【0702】

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。

20

【0703】

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。

【0704】

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、

30

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、

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。

【0705】

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。

40

【0706】

(参考発明7)

また、参考発明7-1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、第1部分画像および第2部分画像を有して構成される

50

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。

【0707】

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。

10

【0708】

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、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。

【0709】

20

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。

【0710】

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、

30

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。

【0711】

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し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。

【0712】

尚、前述した参考発明1乃至参考発明7の2以上の任意の発明を組合せてもよい。

40

【符号の説明】

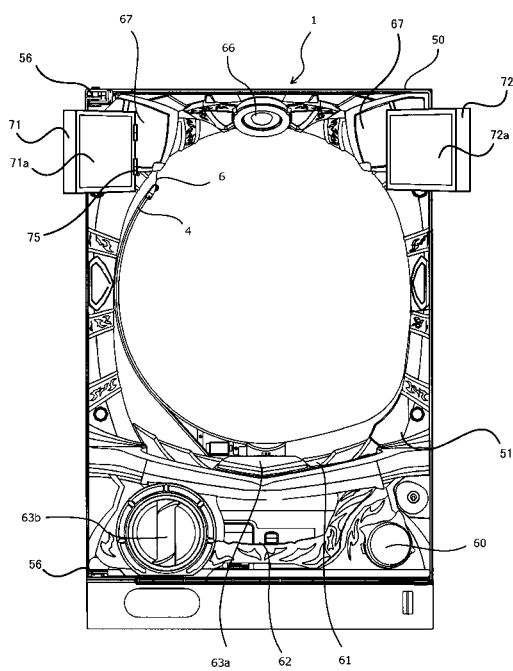
【0713】

1 パチンコ遊技機、7a 第1表示画面、7b 演出図柄表示領域、9c 保留アイコン表示領域、9e 当該アイコン表示領域、71a 第2表示画面、72a 第3表示画面、7b 演出図柄表示領域（演出図柄表示部）、8 演出図柄、20 第1始動口、21 第2始動口、26 第3始動口、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、41a 第1特別図柄表示器（第1特別図柄表示部）、41b 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示部）、63a 第1演出ボタン、63b 第2演出ボタン、63c 第1演出ボタン検知スイッチ、63d 第2演出ボタン検知スイッチ、63e キー操作検知スイッチ、67 スピーカ、80 主制御基板（主制御部）、81 遊技制御用マイコン、

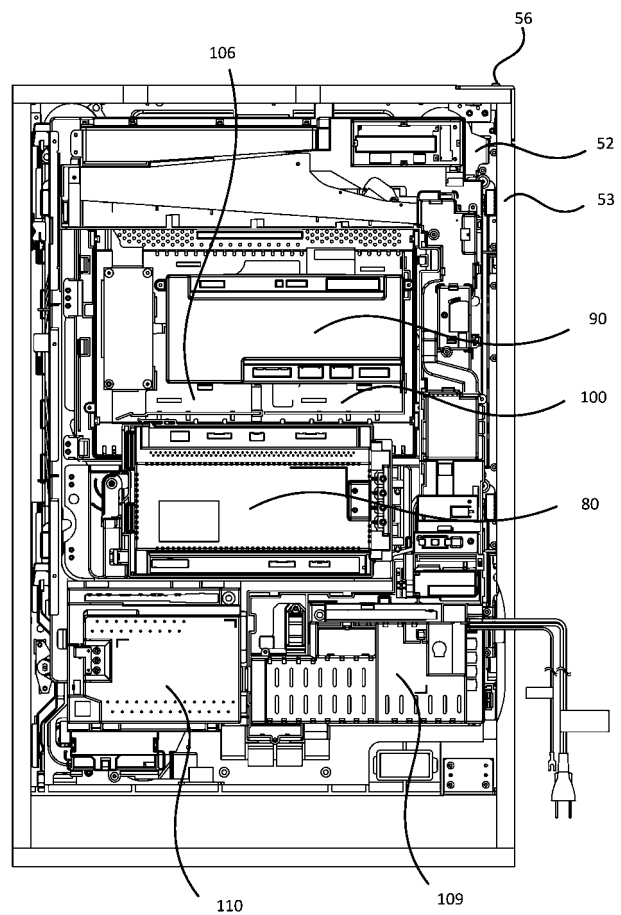
50

90 副制御基板（副制御部）、91 演出制御用マイコン、100 画像制御基板（画像制御部）、101 画像制御用マイコン、103a 第3演出保留表示器、103b 第4演出保留表示器、106 音声制御基板、107 ランプ制御基板。

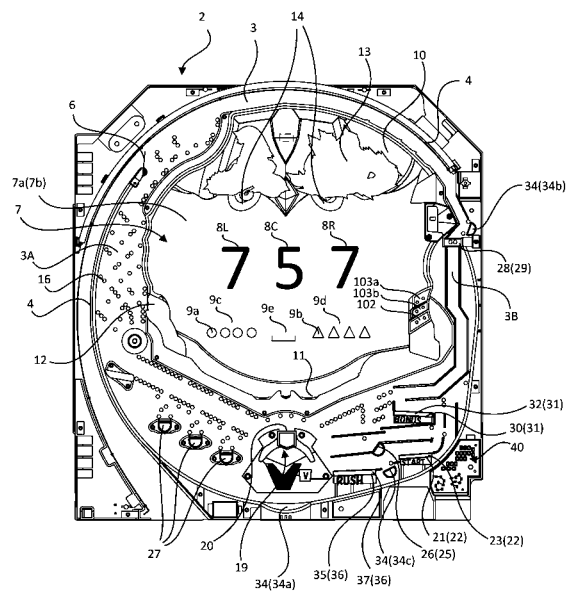
【図1】



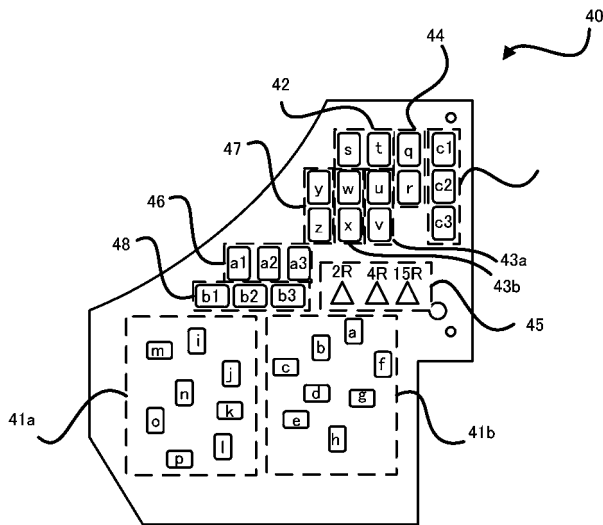
【図2】



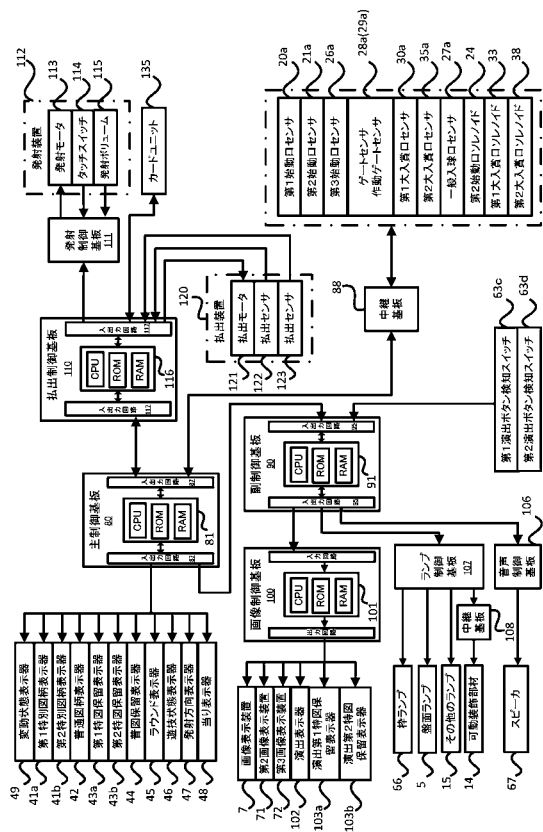
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

図面	当りの識別	停止図面	ラング/数 or 制約図面	大入入口の制約/ラン		発生機能	第2特別図面 発生機能	第2特別図面 発生機能
				大入入口の制約/ラン	大入入口の制約/ラン			
第1特別図面	15第1大当り	15第1大当り図面	15第1大当り	第1大入入口(上アタッカー)	28秒/R	0~10	動作	動作
	4第2大当り	4第2大当り図面	4第2大当り	第1大入入口(上アタッカー)	28秒/R	20~29	動作	動作
	4第3大当り	4第3大当り図面	4第3大当り	第1大入入口(上アタッカー)	28秒/R	30~64	動作	動作
	4第4大当り	4第4大当り図面	4第4大当り	第1大入入口(上アタッカー)	28秒/R	65~99	動作	動作
第2特別図面	15第5大当り	15第5大当り図面	15第5大当り	第1大入入口(上アタッカー)	28秒/R	0~10	動作	動作
	2第6大当り	2第6大当り図面	2第6大当り	第1大入入口(上アタッカー)	28秒/R	20~29	動作	動作
	2第7大当り	2第7大当り図面	2第7大当り	第1大入入口(上アタッカー)	28秒/R	30~64	動作	動作
	小当り	小当り図面	6回	第2大入入口(下アタッカー)	0.3秒/個	65~99	動作	動作

【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	3,57,311,313,317,337,397,449,503	大当り
	10～309,510～629	小当り (第2特別図柄のみ)
	0～629のうち上記以外の数値	外れ

(B)大当り種別判定テーブル

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

(C)普通図柄当り判定テーブル

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

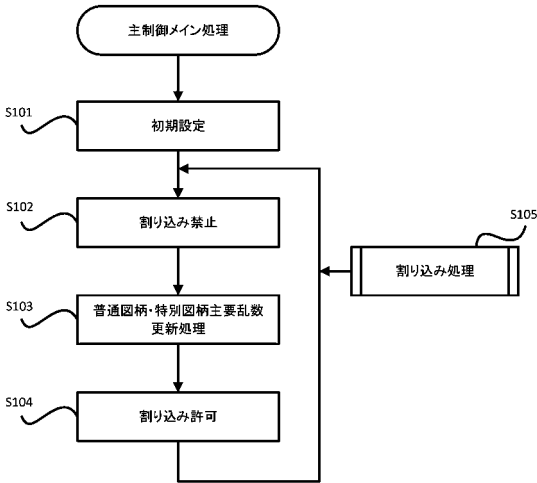
(D)普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間
状態A,C	3秒
状態B	1秒

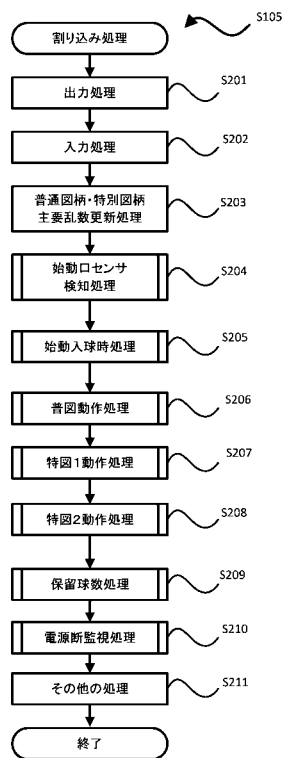
【図 9】

状態	図柄	判定結果	保留数	変動パターン 乱数値	変動 パターン	変動 時間	テーブル 内出現率	
状態A: 非時短状態 (低確率低ベース 状態)	第1 特別図柄	大当り	1, 2	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
				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	179/199
	第2 特別図柄	大当り	-	0～198	P12	110s	199/199	
小当り		-	0～198	P13	1000s	199/199		
状態B: 特図1時短状態 (低確率高ベース 状態・高確率高ベース 状態)	第1 特別図柄	外れ	-	0～198	P14	600s	199/199	
		大当り	-	0～139	P15	120s	140/199	
				140～198	P16	30s	59/199	
	0～4			P17	120s	5/199		
	外れ	-	5～9	P18	30s	5/199		
			10～198	P19	2s	189/199		
			第2 特別図柄	大当り	-	0～198	P20	110s
	小当り	-		0～198	P21	1000s	199/199	
	外れ	-		0～198	P22	600s	199/199	
	第1 特別図柄	大当り	-	0～198	P23	110s	199/199	
		外れ	-	0～198	P24	600s	199/199	
		大当り	-	0～129	P25	120s	130/199	
130～198				P26	45s	69/199		
状態C: 特図2時短状態 (高確率低ベース 状態)	第2 特別図柄	大当り	-	0～198	P27	10s	199/199	
				0～9	P28	120s	10/199	
				10～19	P29	45s	10/199	
	外れ	1	20～198	P30	10s	179/199		
			0～4	P31	120s	5/199		
			5～9	P32	45s	5/199		
	大当り	2～4	10～198	P33	4s	189/199		
	外れ	2～4						

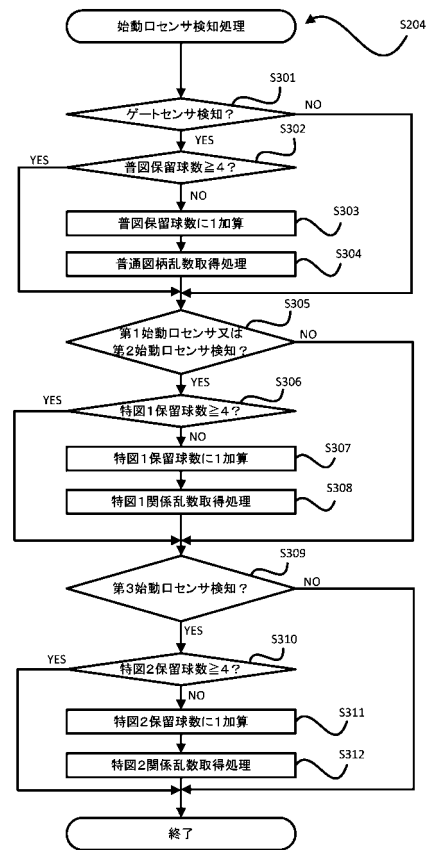
【図 1 0】



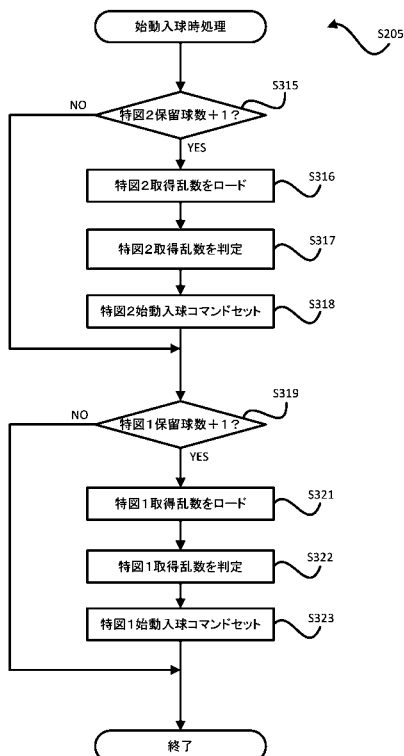
【図 1 1】



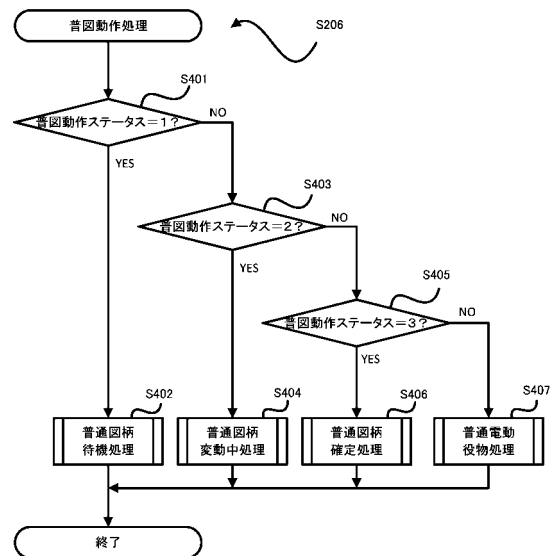
【図 1 2】



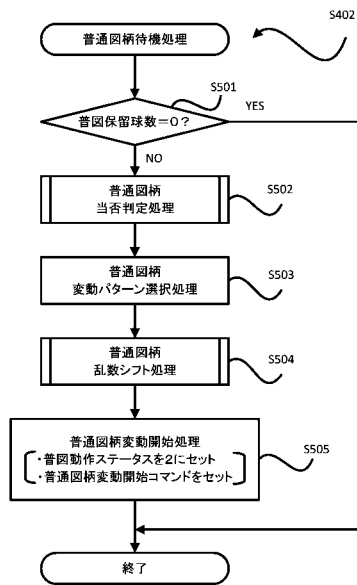
【図 1 3】



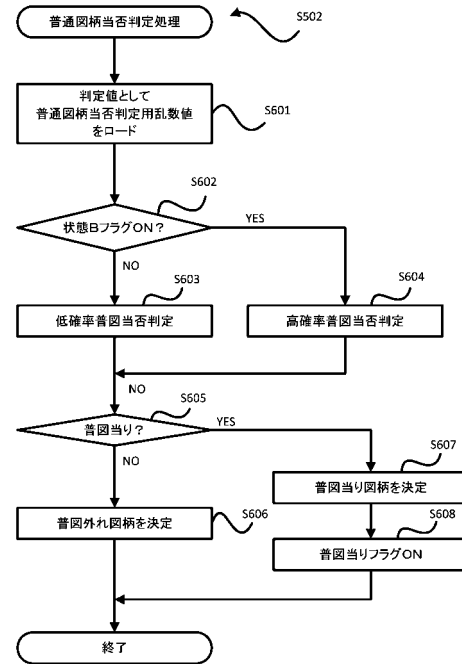
【図 1 4】



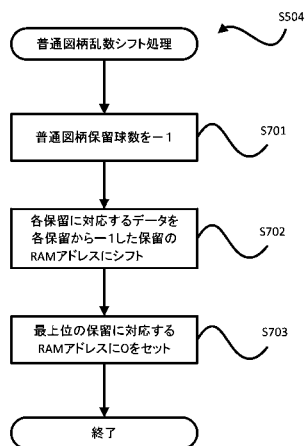
【図 15】



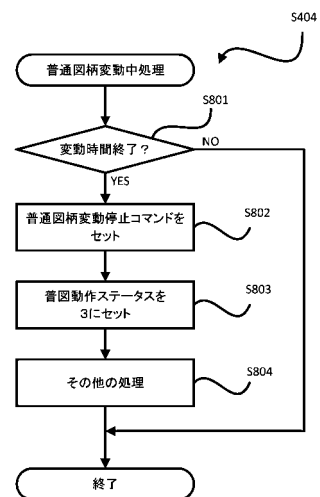
【図 16】



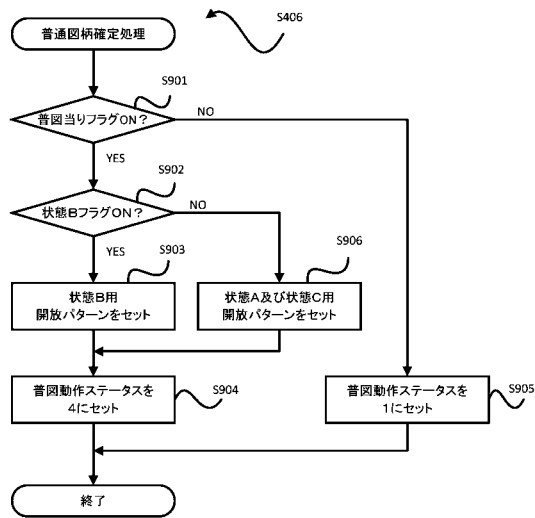
【図 17】



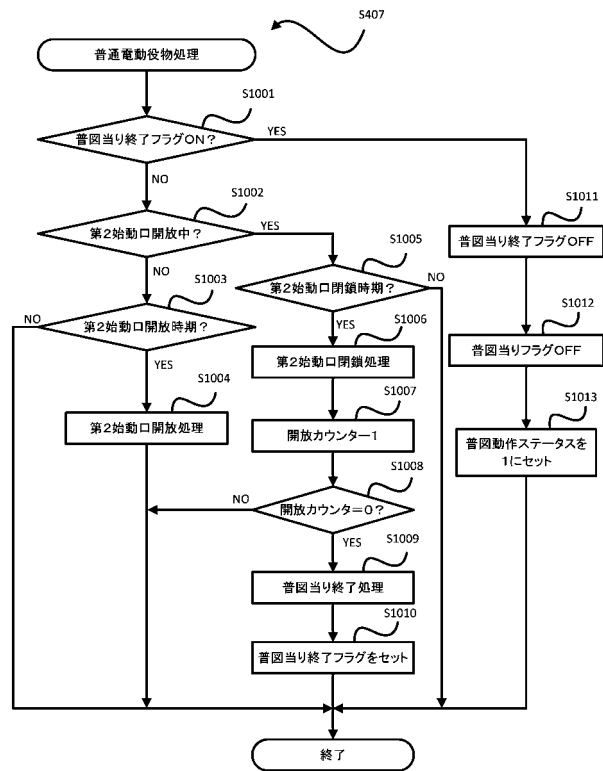
【図 18】



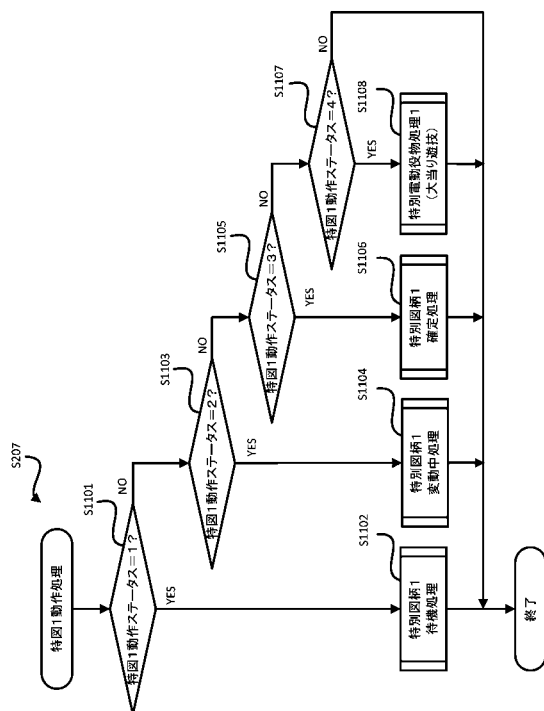
【図 19】



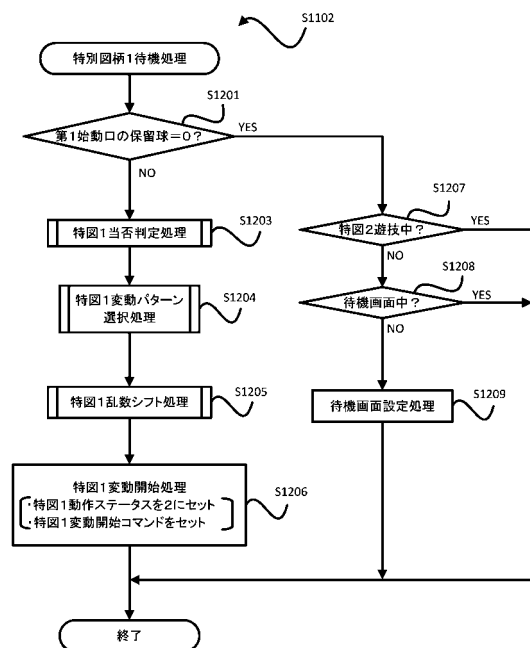
【図 20】



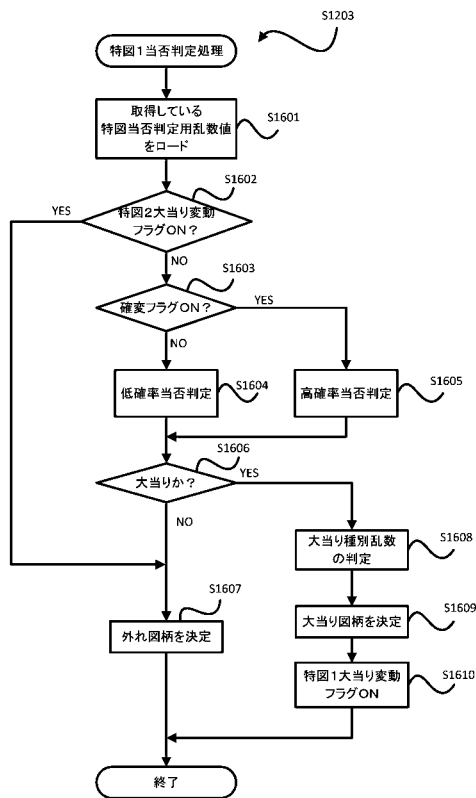
【図 21】



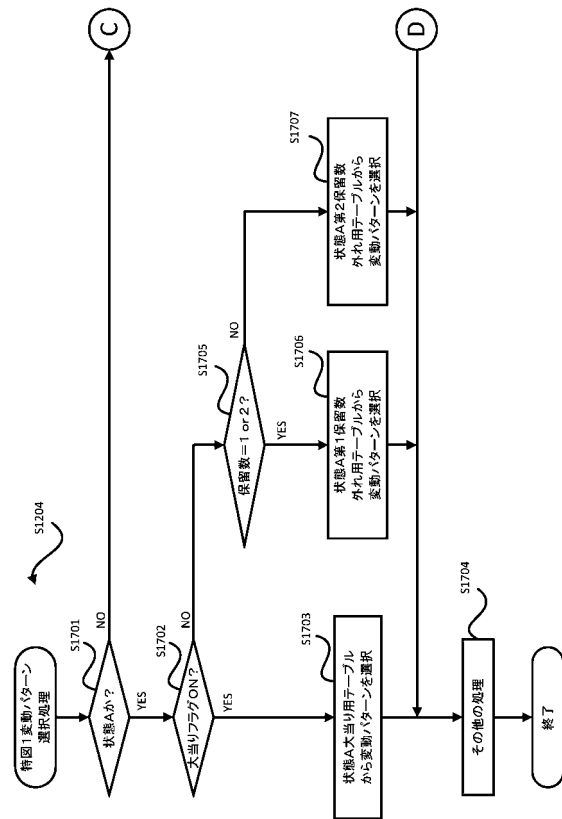
【図 22】



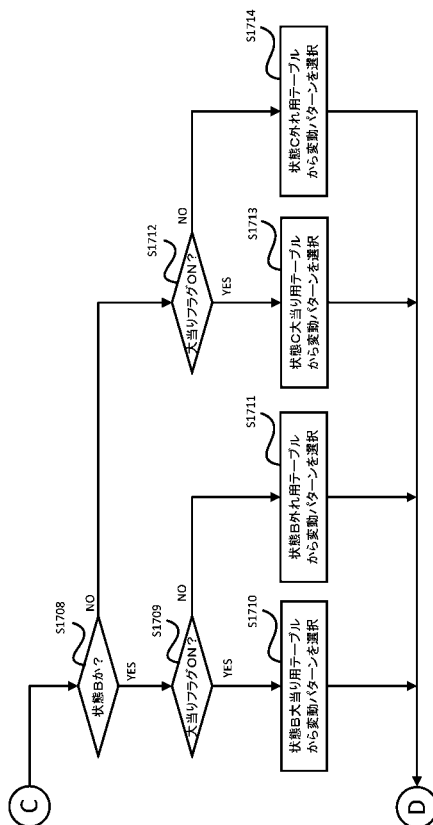
【図 23】



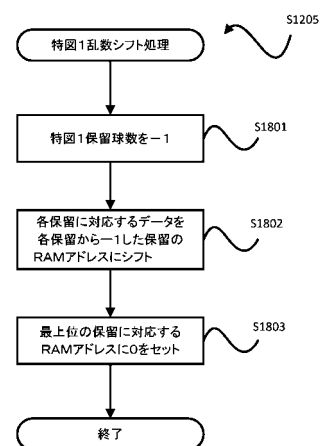
【図 24】



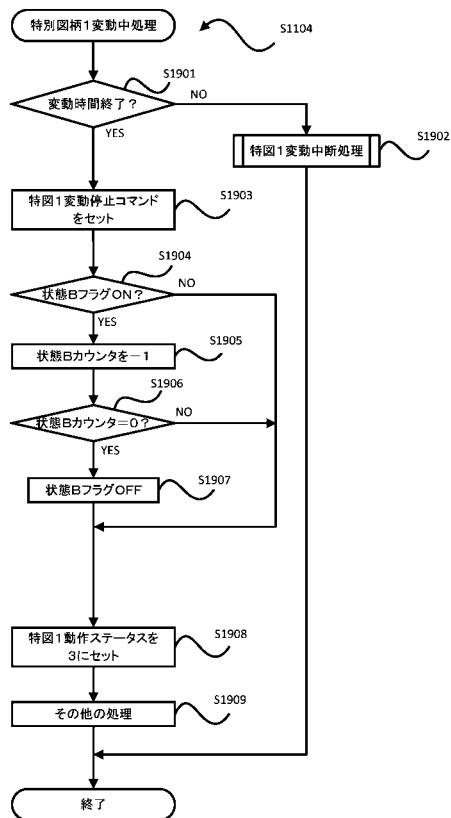
【図 25】



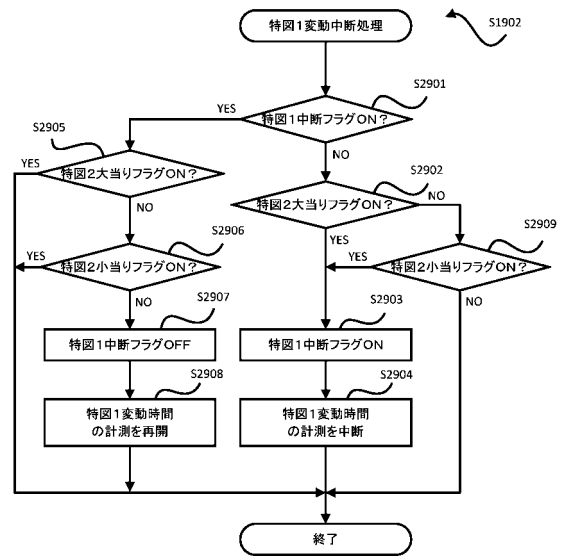
【図 26】



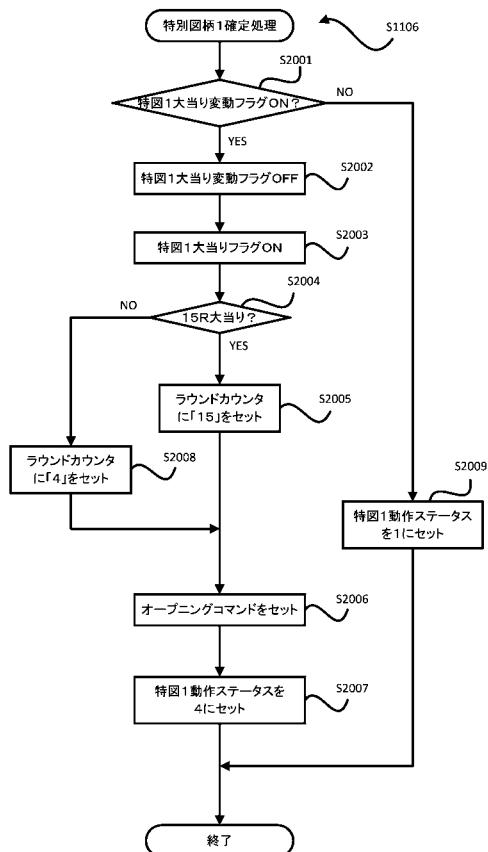
【図 27】



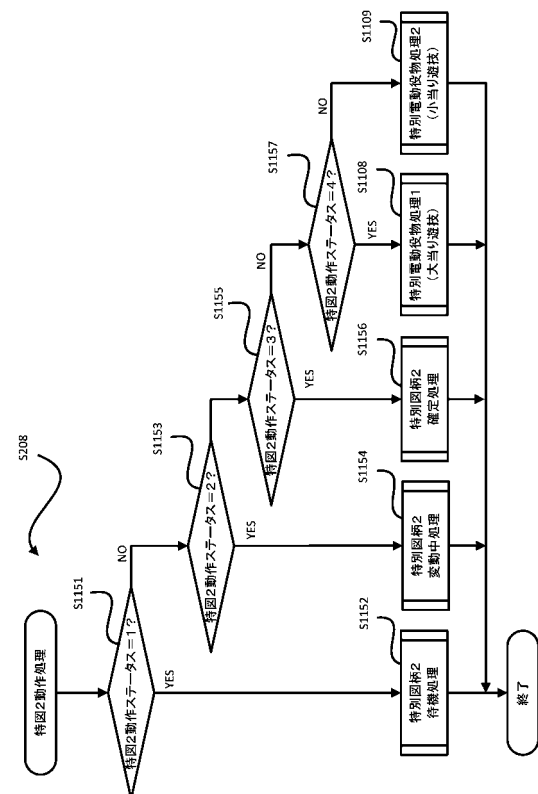
【図 28】



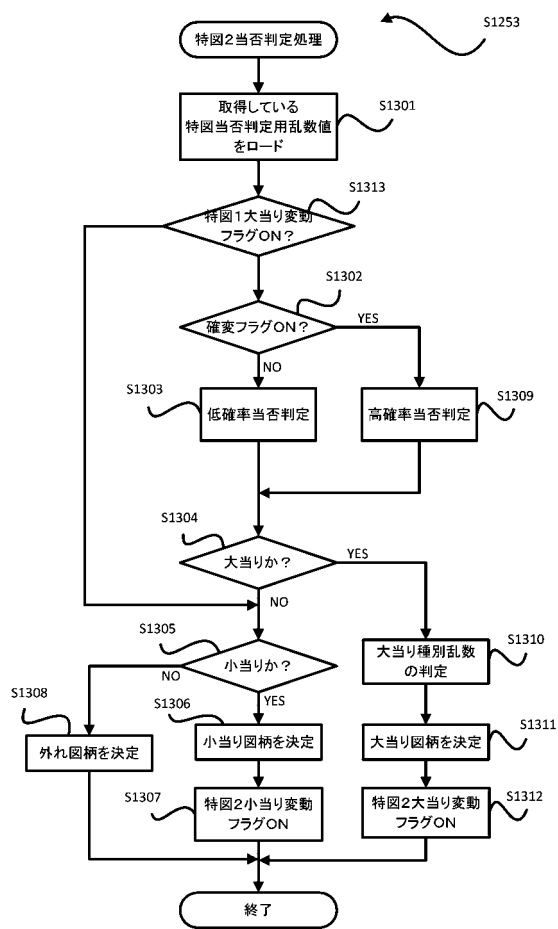
【図 29】



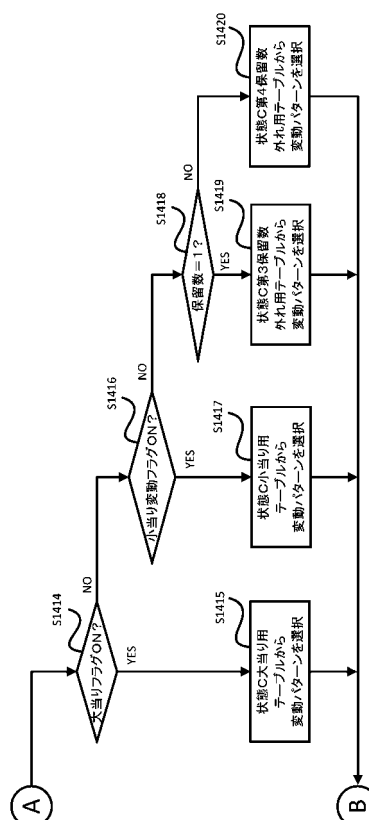
【図 30】



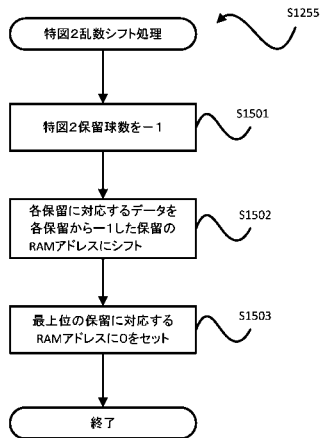
【图 3 2】



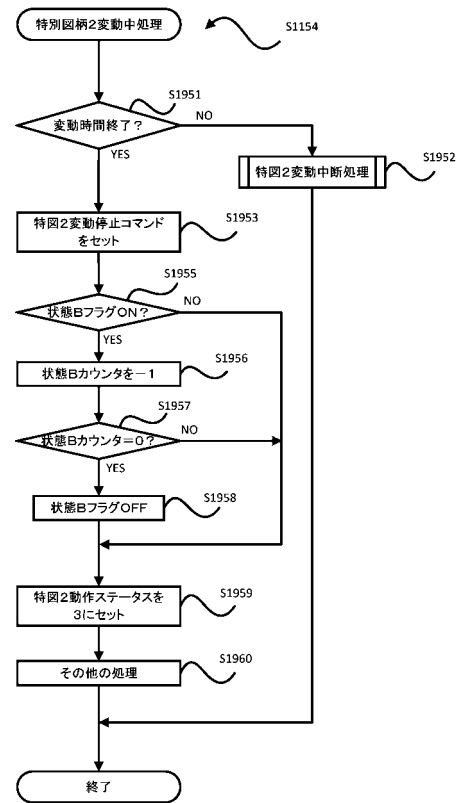
【图 3 4】



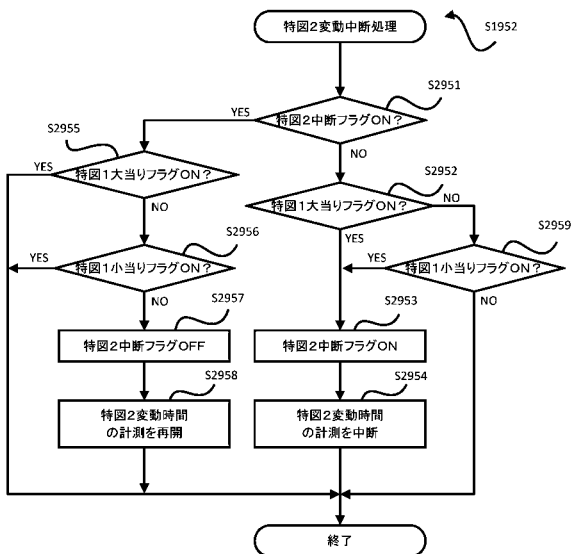
【図 35】



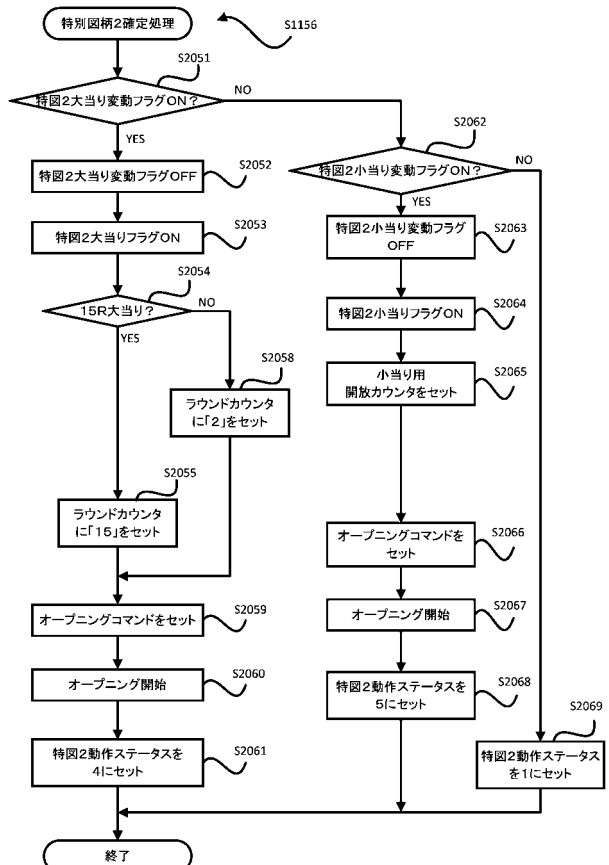
【図 36】



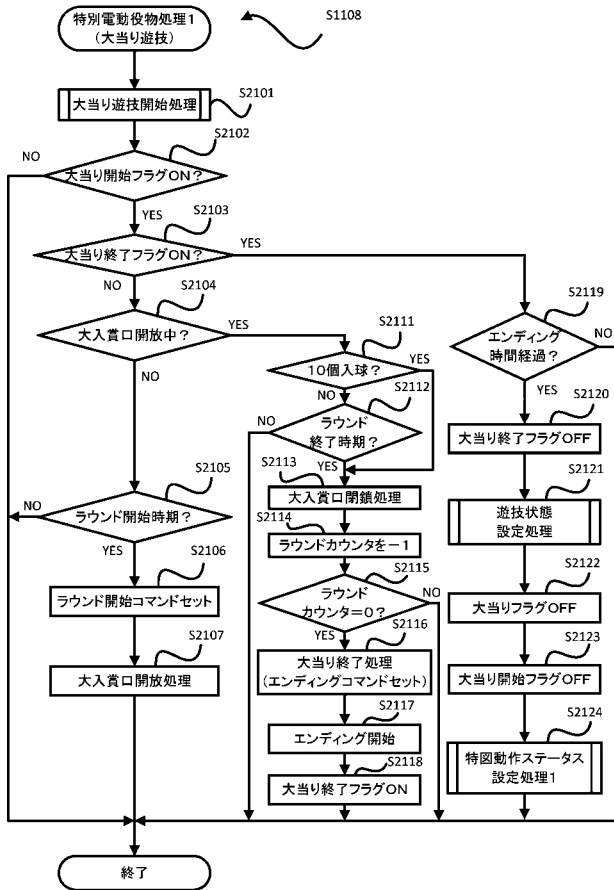
【図 37】



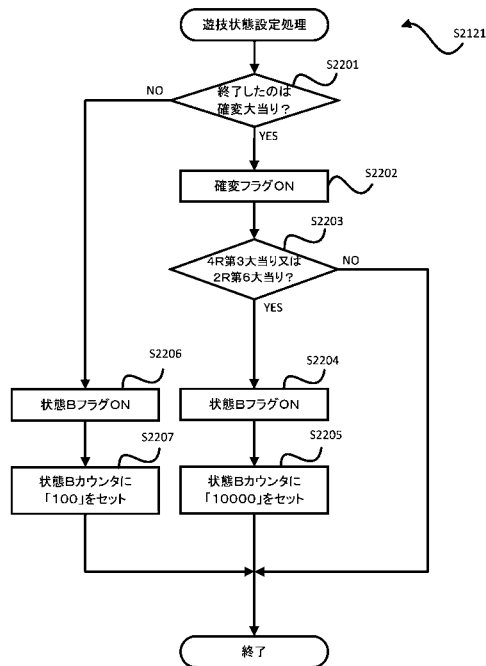
【図 38】



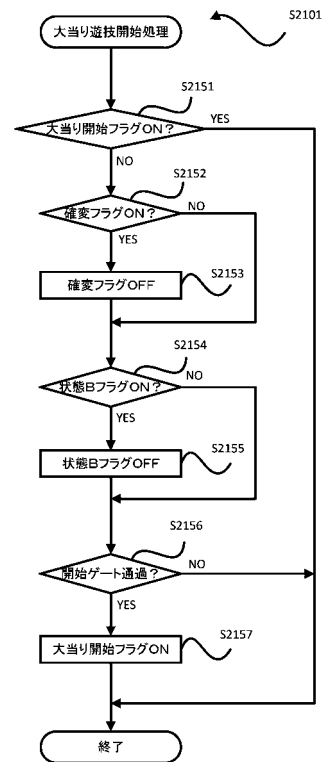
【図 39】



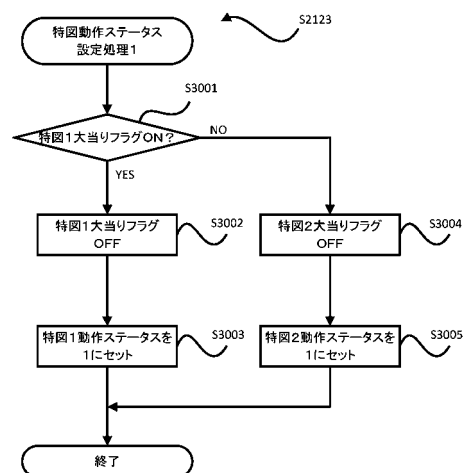
【図 41】



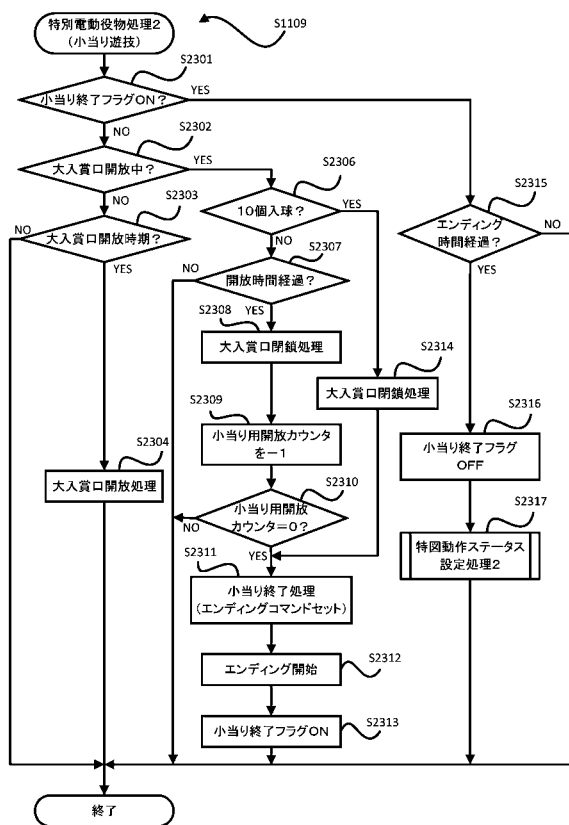
【図 40】



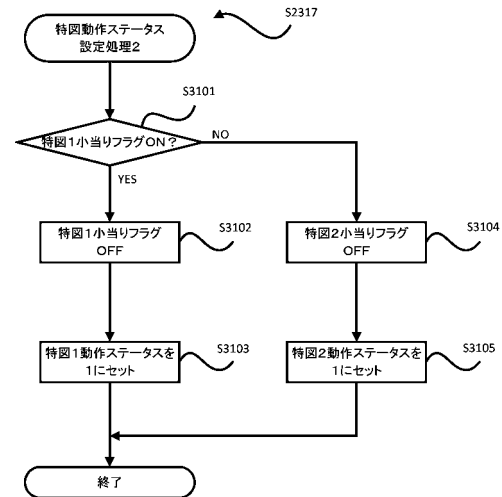
【図 42】



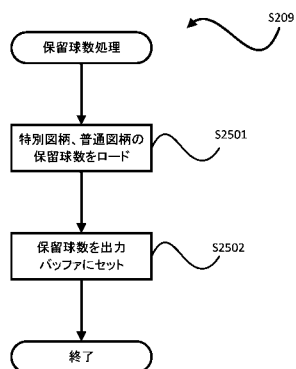
【図 4 3】



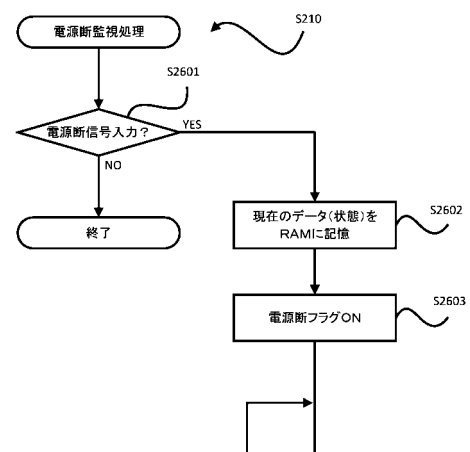
【図 4 4】



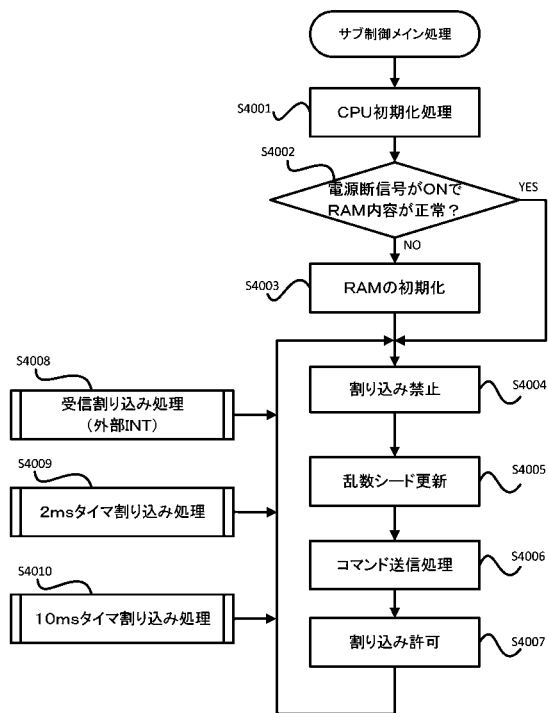
【図 4 5】



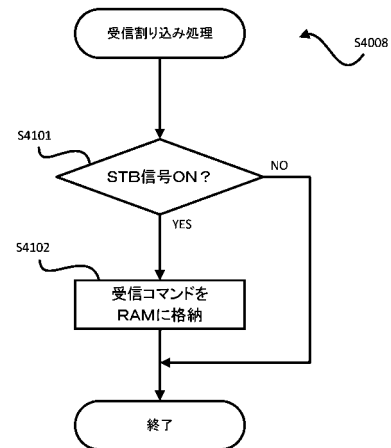
【図 4 6】



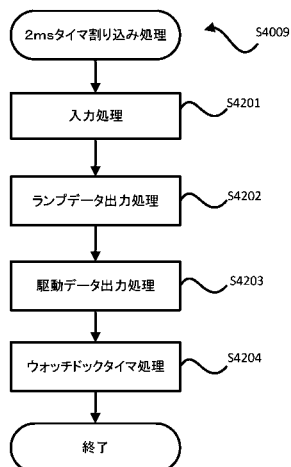
【図 47】



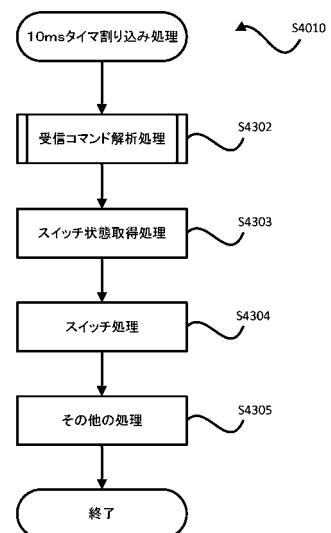
【図 48】



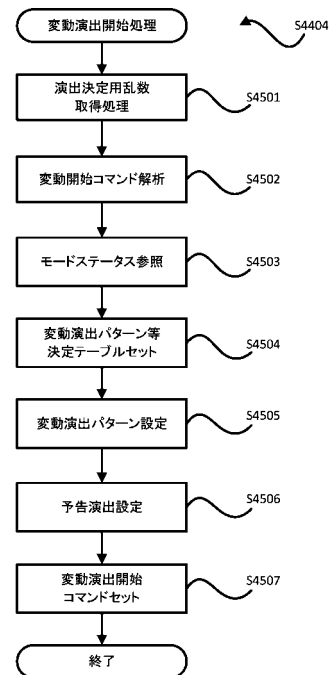
【図 49】



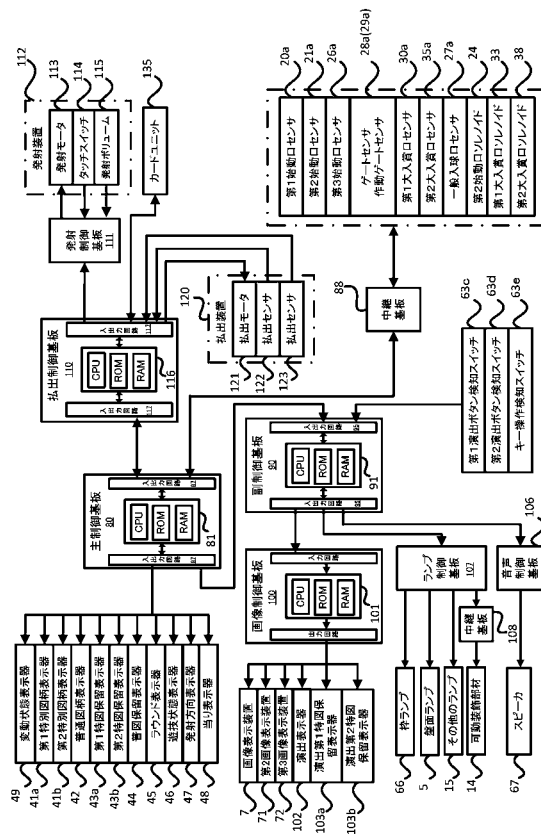
【図 50】



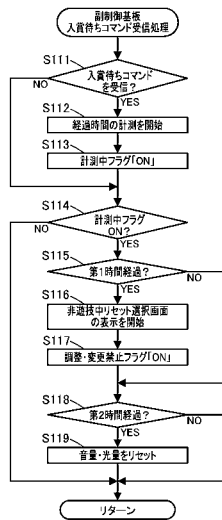
【図 5 2】



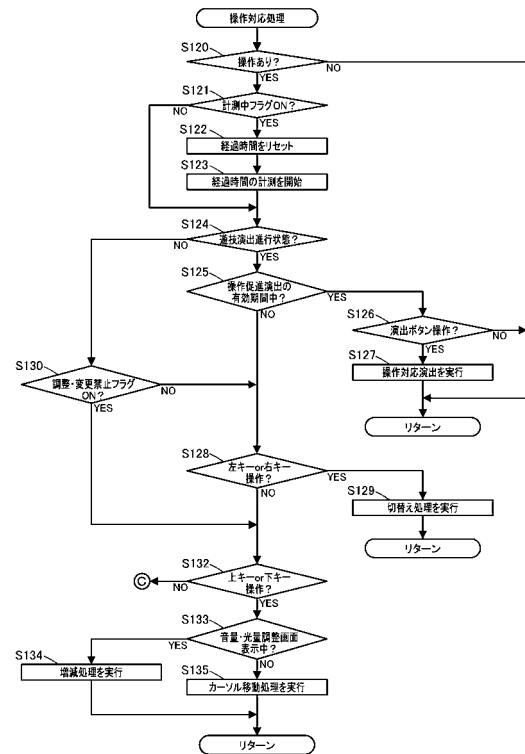
【図 5 4】

[illegible]

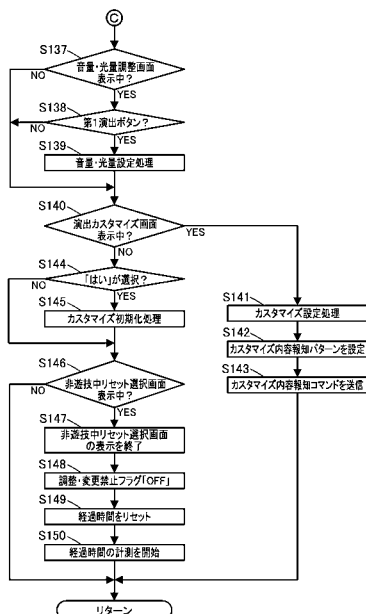
【図 59】



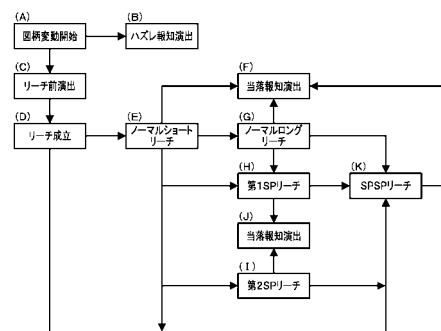
【図 60】



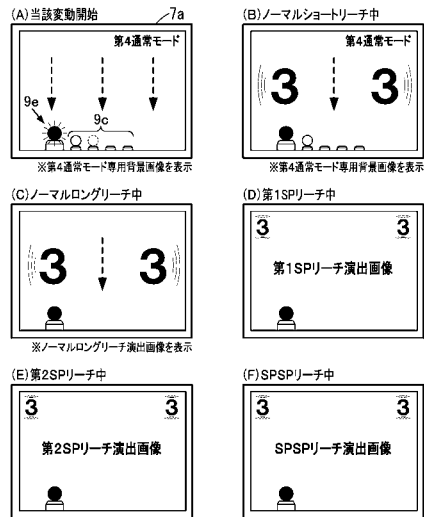
【図 61】



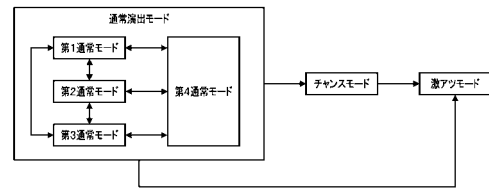
【図 62】



【图 6 3】



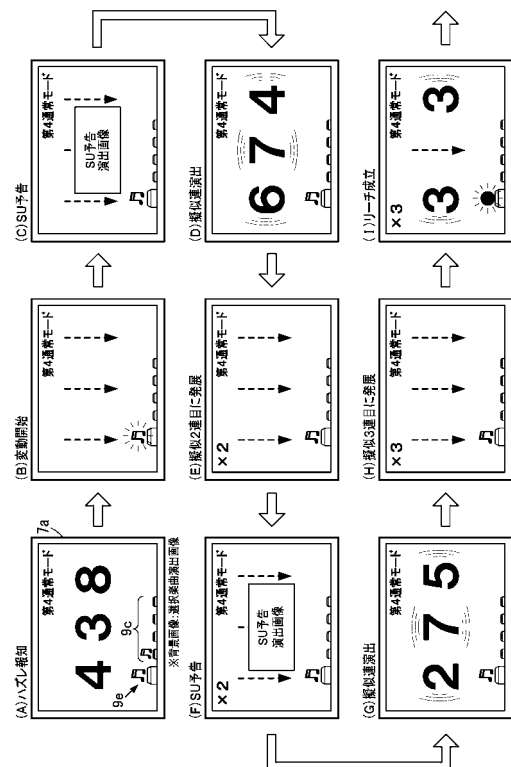
【図 6 4】



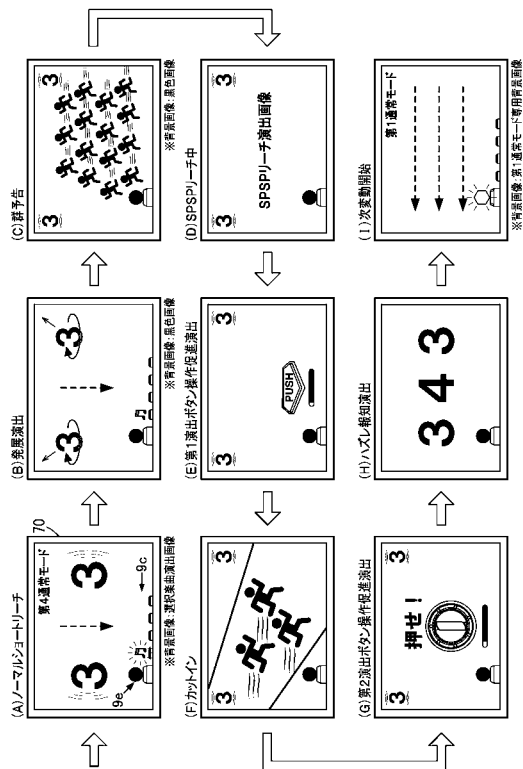
【图 6 5】

[illegible]

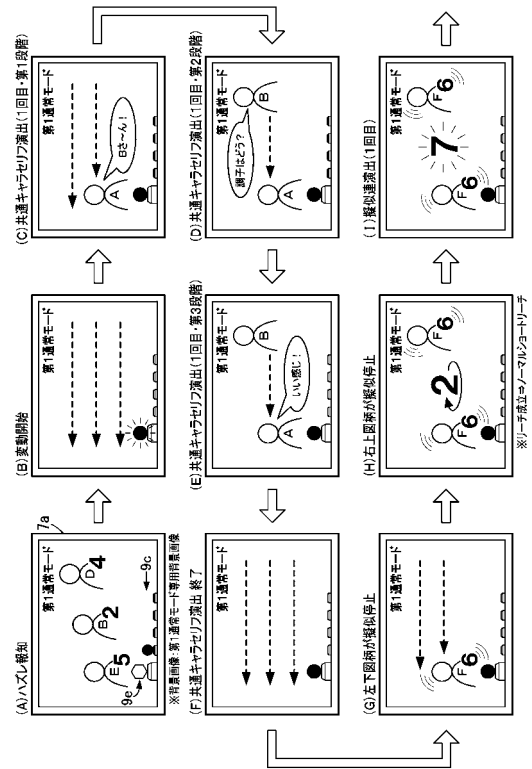
【图 6-6】



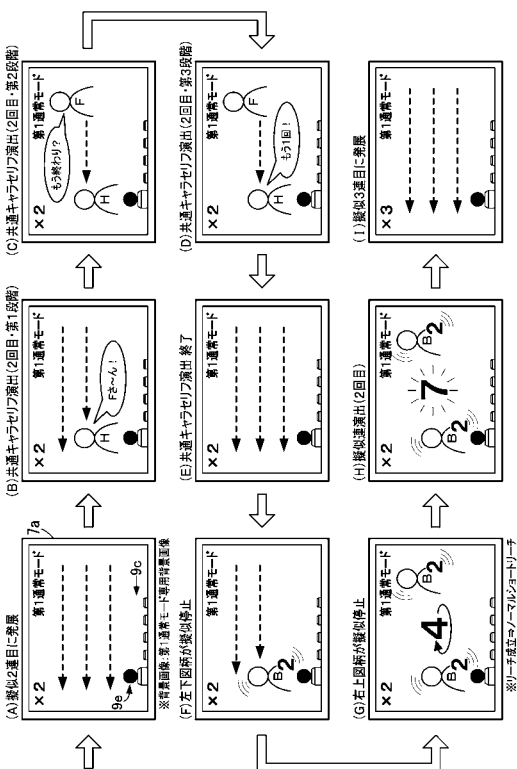
【图 6 7】



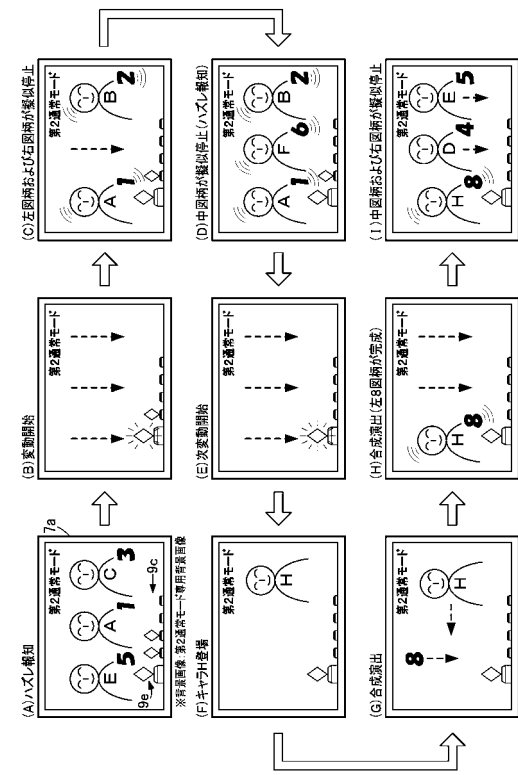
【 図 6 8 】



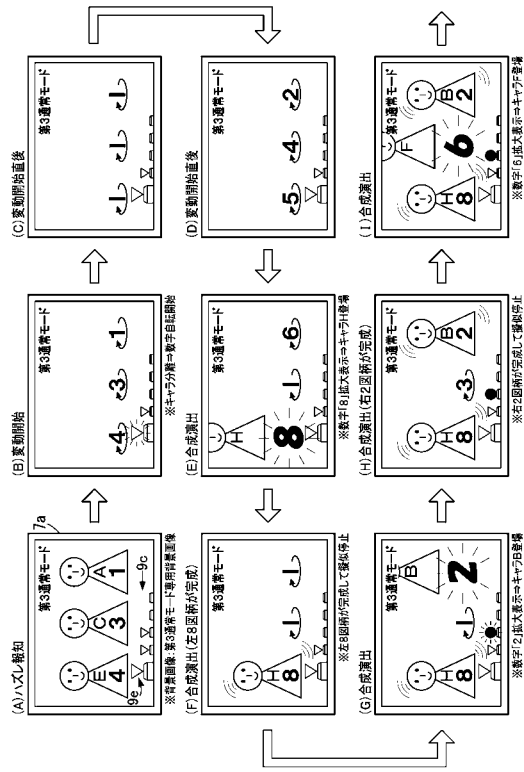
【图 6 9】



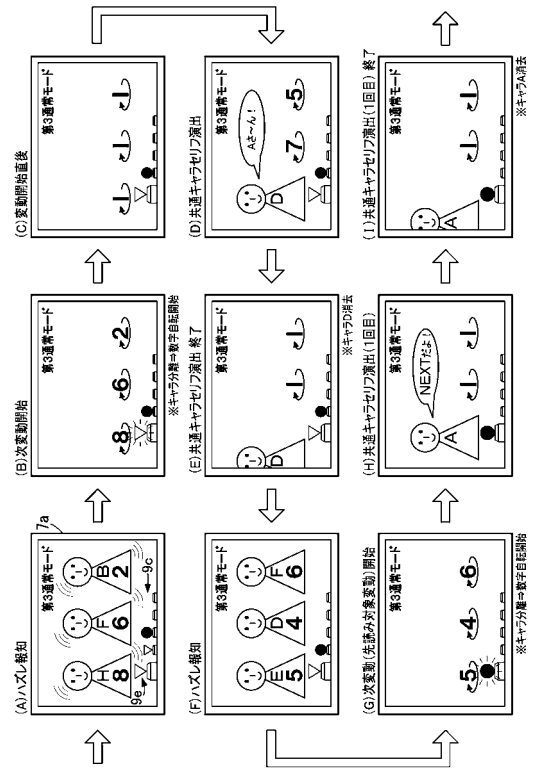
【图 7 0】



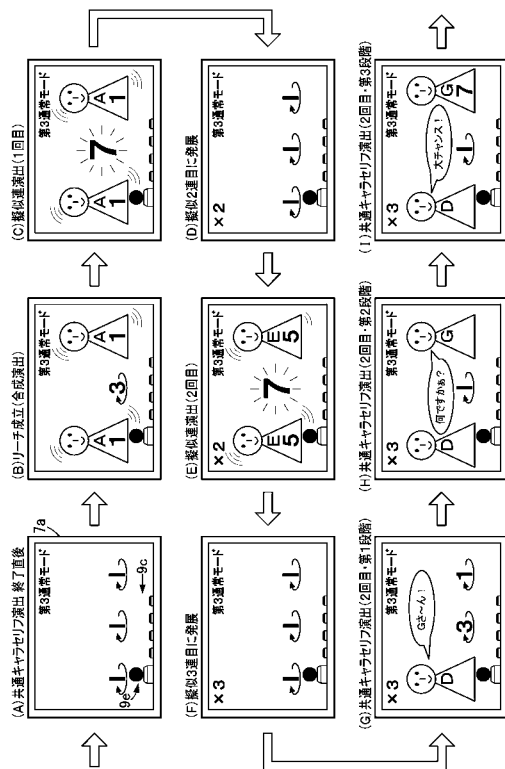
【図 7 1】



【図 7 2】



【図 7 3】



フロントページの続き

- (72)発明者 川添 智久
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1 1 番1 3号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 中山 寛
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1 1 番1 3号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1 1 番1 3号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1 1 番1 3号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1 1 番1 3号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA53 FA05 FA09 FA19