(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7361365号
(P7361365)

(45)発行日　令和5年10月16日(2023.10.16)

(24)登録日　令和5年10月5日(2023.10.5)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全154頁）

(21)出願番号　特願2019-122600(P2019-122600)
(22)出願日　令和1年6月30日(2019.6.30)
(65)公開番号　特開2021-7596(P2021-7596A)
(43)公開日　令和3年1月28日(2021.1.28)
審査請求日　令和4年6月27日(2022.6.27)

(73)特許権者　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　100150430
弁理士　河野 元
(74)代理人　100217191
弁理士　林 信吾
(72)発明者　土屋 良孝
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　川添 智久
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンド
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
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、
演出に関する設定を変更するための設定変更画面を表示し、当該設定変更画面の表示中における前記入力手段に対する所定の入力に応じて、演出に関する設定を初期設定とは異なる他の設定に変更可能であり、
演出に関する２以上の設定がそれぞれの前記他の設定に変更されている場合に、当該他の設定に変更されている設定の個数を前記設定変更画面が表示されていない状態で表示する第１表示制御と、
前記個数が表示された状態で、前記他の設定に変更されている前記２以上の設定の内容を順番に切り替えて表示する第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。
【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）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特許第６１５２１９０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、演出に関する設定の内容を適切に報知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、演出に関する設定の内容を適切に報知することが可能な遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【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、
演出に関する設定を変更するための設定変更画面を表示し、当該設定変更画面の表示中における前記入力手段に対する所定の入力に応じて、演出に関する設定を初期設定とは異なる他の設定に変更可能であり、
演出に関する２以上の設定がそれぞれの前記他の設定に変更されている場合に、当該他の設定に変更されている設定の個数を前記設定変更画面が表示されていない状態で表示する第１表示制御と、
前記個数が表示された状態で、前記他の設定に変更されている前記２以上の設定の内容を順番に切り替えて表示する第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。
【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、演出に関する設定の内容を適切に報知することが可能である。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。
【図２】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。
【図３】本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。
【図４】図３に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。
【図５】同遊技機の電気的な構成を示すブロック図である。
【図６】当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。
【図７】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。
【図８】（Ａ）は大当り判定テーブルであり、（Ｂ）は大当り種別判定テーブルであり、（Ｃ）はリーチ判定テーブルであり、（Ｄ）は普通図柄当り判定テーブルであり、（Ｅ）は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図９】変動パターンテーブルを示す表である。
【図１０】主制御メイン処理のフローチャートである。
【図１１】割り込み処理のフローチャートである。
【図１２】始動口センサ検知処理のフローチャートである。
【図１３】始動入球時処理のフローチャートである。
【図１４】普図動作処理のフローチャートである。
【図１５】普通図柄待機処理のフローチャートである。
【図１６】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。
【図１７】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。
【図１８】普通図柄変動中処理のフローチャートである。
【図１９】普通図柄確定処理のフローチャートである。
【図２０】普通電動役物処理のフローチャートである。
【図２１】特図１動作処理のフローチャートである。
【図２２】特別図柄１待機処理のフローチャートである。
【図２３】特図１当否判定処理のフローチャートである。
【図２４】特図１変動パターン選択処理のフローチャートである。
【図２５】特図１変動パターン選択処理のフローチャートである。
【図２６】特図１乱数シフト処理のフローチャートである。
【図２７】特別図柄１変動中処理のフローチャートである。
【図２８】特図１変動中断処理のフローチャートである。
【図２９】特別図柄１確定処理のフローチャートである。
【図３０】特図２動作処理のフローチャートである。
【図３１】特別図柄２待機処理のフローチャートである。
【図３２】特図２当否判定処理のフローチャートである。
【図３３】特図２変動パターン選択処理のフローチャートである。
【図３４】特図２変動パターン選択処理のフローチャートである。
【図３５】特図２乱数シフト処理のフローチャートである。
【図３６】特別図柄２変動中処理のフローチャートである。
【図３７】特図２変動中断処理のフローチャートである。
【図３８】特別図柄２確定処理のフローチャートである。
【図３９】特別電動役物処理１（大当り遊技）のフローチャートである。
【図４０】大当り遊技開始処理のフローチャートである。
【図４１】遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図４２】特図動作ステータス設定処理１のフローチャートである。
【図４３】特別電動役物処理２（小当り遊技）のフローチャートである。
【図４４】特図動作ステータス設定処理２のフローチャートである。
【図４５】保留球数処理のフローチャートである。
【図４６】電源断監視処理のフローチャートである。
【図４７】副制御メイン処理のフローチャートである。
【図４８】受信割り込み処理のフローチャートである。
【図４９】２ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図５０】１０ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図５１】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図５２】変動演出開始処理のフローチャートである。
【図５３】実施例２のパチンコ遊技機１に係る電気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。
【図５５】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。
【図５６】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。
【図５７】第１表示画面７ａに表示される非遊技中リセット選択画面を例示する画面図で

ある。
【図５８】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５９】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。
【図６０】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（その１）である。
【図６１】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（その２）である。
【図６２】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６３】低確低ベース状態における第１表示画面７ａの画面構成を例示する画面図である。
【図６４】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６５】各通常演出モードの特徴を例示する一覧表である。
【図６６】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６７】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６８】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６９】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７０】第２通常モードでの演出を例示する画面図である。
【図７１】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７２】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７３】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】
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５０と、遊技機枠５０内に取り付けられた遊技盤２とを備えており、遊技盤２は遊技機枠５０から着脱自在に構成されている。図３は、遊技盤２を遊技機枠５０から取り外した状態のものを示す。遊技機枠５０は、装飾面を有する前面枠５１と、遊技盤２等を取り付ける本体枠５２と、パチンコ遊技機１をホールの島設備に取り付けるための外枠５３と、を有して構成されている。そして、外枠５３は島設備に対して固定され、前面枠５１及び本体枠５２は、外枠に対して、上下の枠ヒンジ５６、５６を介して取り付けられている。また、前面枠５１及び本体枠５２は、上下方向の一側端側（図１紙面左側）で軸支されており、一側端側を軸にして、外枠５３に対して夫々開閉可能に構成されている。また、図１及び図２に示す閉状態から、前面枠５１だけを開状態（開放する）こともできるし、前面枠５１及び本体枠５２の両方を開状態（開放する）こともできる。
【００１１】
また、前面枠５１には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル６０、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）６１、及び打球供給皿６１に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）６２が設けられている。また前面枠５１には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに、遊技者が操作可能な第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、出没式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力検知手段（光電式等）であってもよい。

【００１２】

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

【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

また、遊技領域３の中央付近には、液晶表示装置からなる画像表示装置７が設けられている。尚、画像表示装置７は遊技盤２の裏面側から遊技盤２に対して取り付けられている。画像表示装置７の表示画面７ａには、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（単に「演出図柄」ともいう）が左右方向に並んで表示される演出図柄表示領域７ｂ（「演出図柄表示部」ともいう）が設けられており、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、遊技状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態）に応じて、当該遊技状態で遊技の主体として設定されている特別図柄（後述の第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動

表示に同期して変動表示を行う。尚、演出図柄８Ｌのことを「左図柄」ともいい、演出図柄８Ｃのことを「中図柄」ともいい、演出図柄８Ｒのことを「右図柄」ともいう。

【００１６】

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

ものとされている。

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

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

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の一部分のみが視認可能となっているが、例えば、比較的当りの可能性の高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材１４が下方に落下し（所定の動作態様で動作し）、当該可動装飾部材１４が表示画面７ａの前面を覆い、当該可動装飾部材１４の大部分が視認可能となる。これにより、遊技者は遊技興趣を高めると共に、当りへの期待感を高める。

【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、大当り遊技を開始するための開始ゲート２９（役連ゲートや作動ゲートともいう）を兼用している。つまり、本ゲートは、ゲート２８であり、開始ゲート２９でもある。ゲート２８に遊技球が入球（通過）すると、当該遊技球がゲートセンサ２８ａで検知され、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件（変動条件）が成立すると、普通図柄当否判定（「普図当否判定」や「第３当否判定」ともいう）を実行すると共に、普通図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に普通図柄当否判定の結果に基づいて普通図柄が停止表示する。当り普通図柄が停止表示すると、可動部材２３が動作（開動作）して第２始動口２１が開状態となる。また、可動部材２３を動作（開動作）させて第２始動口２１を開状態とするか否かの普通図柄当否判定を実行する制御部（主制御部８０）を「当否判定実行手段」や「第３当否判定実行手段」ともいう。尚、このゲートセンサ２８ａは、大当り遊技を開始するための開始ゲートセンサ２９ａを兼用している。つまり、本ゲートへの入球を検知するセンサは、ゲートセンサ２８ａであり、開始ゲートセンサ２９ａでもある。

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

【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、上面が略長方形状（長板状）の遊技球通路とされており、閉状態では、第１大入賞口３０の入口を閉鎖すると共に、当該開閉部材３２上面を遊技球が通過可能となっている。また、図３に示すように、開閉部材３２の上面は、上流側から下流側へ（紙面左から右へ）傾斜状に形成されている。これにより、開閉部材３２が閉状態のとき、第１大入賞口３０の入口部に流下してきた遊技球は、第１大入賞口３０に入球することなく、開閉部材３２の上面を通過して、遊技領域の下流方向に流下する。

【００２８】

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

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

【００２９】

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

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

【００３３】

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

開閉部材３２と同様の出没式の開閉部材とされており、開状態（開放時）のときは流下してきた遊技球を円滑に第２始動口２１内に入球させると共に、閉状態（閉鎖時）のときは流下してきた遊技球を、傾斜状の上面通路によって、任意の方向（後述する第２大入賞口３５）に誘導する。

【００３４】

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

【００３５】

また、遊技領域３におけるセンター装飾体１０の右側領域（右遊技領域３Ｂ）であって、第２始動口２１の下方（下流）の遊技領域には、第２大入賞口３５を備えた第２大入賞装置３６（「第２可変入球口」ともいう）が設けられている。第２大入賞装置３６は、開閉部材３７を備え、開閉部材３７の作動により第２大入賞口３５を開閉する。開閉部材３７は、開閉部材３２と同様に、上面が略長方形状（長板状）の遊技球通路とされており、閉状態では、第２大入賞口３５の入口を閉鎖すると共に、当該開閉部材３７上面を遊技球が通過可能となっている。また、図３に示すように、開閉部材３７の上面は、上流側から下流側へ（紙面右から左へ）傾斜状に形成されている。これにより、開閉部材３７が閉状態のとき、第２大入賞口３５の入口部に流下してきた遊技球は、第２大入賞口３５に入球することなく、開閉部材３７の上面を通過して、遊技領域の下流方向に流下する。

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

一方、第１始動口２０への入球に基づく当否判定（第１特別図柄当否判定）において大当りとなると、大当り遊技、並びに、大当り遊技（特別遊技）終了後（低確高ベース状態

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

また、主表示器４０には、第１特別図柄当否判定又は第２特別図柄当否判定の結果が当

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、大当り抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定識別情報）である場合（すなわち、大当り図柄や小当り図柄である場合）には、停止表示された特定特別図柄の種類に応じた開放パターンで、第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５を開放させる特別遊技（大当り遊技、小当り遊技）が行われる。尚、特別遊技における大入賞口（第１大入賞口３０及び／又は第２大入賞口３５）の開放パターンについては後述する。

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

【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、大当り種別（１種類であれば１態様）や小当り種別（１種類であれば１態様）や外れ種別（１種類であれば１態様）を示す表示態様で停止表示する。

【００４８】

また、変動状態表示器４９は、表示部ｃ１（ＬＥＤｃ１）、表示部ｃ２（ＬＥＤｃ２）及び表示部ｃ３（ＬＥＤｃ３）を備えており、表示部ｃ１によって第１特別図柄の変動状態を示し、表示部ｃ２によって第２特別図柄の変動状態を示し、表示部ｃ３によって普通

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】
　また、普通図柄の変動状態を示す表示部ｃ３は、表示部ｃ１と同様に、普通図柄表示器４２よりも少ない数のＬＥＤ（表示部、表示器）である１個のＬＥＤ（表示部）で構成されている。そして、普通図柄の変動表示中は、点滅表示し、普通図柄の変動時間が経過すると、普通図柄当否判定の結果に応じた表示態様で停止表示する。具体的に、外れの場合は消灯で停止表示し、当りの場合は当り種別を問わず赤色点灯で停止表示する。また、普通図柄の変動表示が中断（一時停止）する場合は、黄色点灯で停止表示する。
【００５４】
　従って、表示部ｃ３は、普通図柄の変動表示中は点滅表示とされ、変動表示の中断中は黄色点灯表示とされ、当り図柄の停止中は赤色点灯表示とされ、外れ図柄の停止中は消灯（非表示）とされる。これにより、変動状態表示器４９の表示部ｃ３を見ることで、普通図柄の変動状態（変動中、中断中、停止中、当否判定結果）を把握することが可能となる。また、変動状態表示器４９は、普通図柄表示器４２よりも簡易な構成（表示器の数が少ない）としているため、当り種別等を詳細に把握することは困難であるが、変動状態を容易に把握することが可能となる。
【００５５】
　尚、変動状態表示器４９の表示部ｃ３に表示される表示態様（図柄）を、「第１状態普通図柄」や「第１副普通図柄」ともいう。また、第１状態普通図柄は、普通図柄の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示をする。従って、普通図柄の当否判定の結果が外れの場合は消灯（外れ態様）で停止表示し、当りの場合は当り種別を問わず赤色点灯（当り態様）で停止表示する。
【００５６】
　本実施例では、特別図柄表示器（第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ）と変動状態表示器４９とを設け、何れによっても特別図柄の変動状態を把握可能としているため、変動状態を詳細に把握可能な多数のＬＥＤを有する特別図柄表示器（第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ）の何れかのＬＥＤが故障（破損、断線等）した場合でも、変動状態表示器４９によっておよその変動状態を把握することが可能となる。また、普通図柄表示器４２と変動状態表示器４９についても同様である。また、本実施例では、特別図柄表示器（第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ）と変動状態表示器４９とを何れも主制御部で表示制御する。
【００５７】
　ここで、特別図柄や演出図柄の停止表示態様（変動表示の表示結果）のうち、特別図柄当否判定の結果が当り（大当り又は小当り）の場合に対応する停止表示態様のことを「当り態様」、「特定態様」、「特定表示態様」又は「特定表示結果」ともいい、特別図柄当否判定の結果が外れの場合に対応する停止表示態様のことを「外れ態様」、「非特定態様」、「非特定表示態様」又は「非特定表示結果」ともいう。また、特別図柄当否判定の結果が大当りの場合に対応する停止表示態様のことを「大当り態様」ともいい、特別図柄当否判定の結果が小当りの場合に対応する停止表示態様のことを「小当り態様」ともいう。さらに、画像表示装置、第１特別図柄表示器４１ａ（第１特別図柄表示部）、第２特別図柄表示器４１ｂ（第２特別図柄表示部）及び特別図柄表示部４１の何れか又は全部を指して「変動表示手段」や「識別情報表示手段」ともいう。
【００５８】
　本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０、第２始動口２１又は第３始動口２６への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は、主制御部８０のＲＡＭに形成される特図保留記憶部８５に一旦記憶される。詳細には、第１始動口２０又は第２始動口２１への入球に基づいて取得した情報であれば第１特図保留（「第１取得情報」ともいう）として第１特図保留記憶部８５ａに記憶され、第３始動口２６への入球に基づいて取得した情報であれば第２特図保留（「第２取得情報」ともいう）として第２特図保留記憶部８５ｂに記憶される。各々の特図保留記憶部８５に記憶可能な特図保留の数には上限が設定されて

おり、本実施例１における上限値はそれぞれ４個となっている。これら第１特図保留記憶部８５ａ及び第２特図保留記憶部８５ｂを、夫々「第１取得情報記憶手段」及び「第２取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。

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

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

【００６２】

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

【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。

【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。

【００６５】

次に、図２及び図５に基づいて、本パチンコ遊技機１における電気的な構成を説明する。本実施例１のパチンコ遊技機１は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板８０（「主制御部」や「メイン制御部」や「遊技制御部」ともいう）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行う副制御基板９０（「副制御部」や「サブ制御部」や「演出制御部」ともいう）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板１１０（「払出制御部」ともいう）、画像表示装置７に表示される演出図柄８、演出表示器１０２に表示される図柄、第３演出保留表示器１０３ａ、及び第４演出保留表示器１０３ｂ等の表示制御を行う画像制御基板１００（画像制御部）等を備えている。図２に示すように、パチンコ遊技機１の後面側（裏面側）の略中央部には主制御基板８０を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７及び画像制御基板１００を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上には副制御基板９０を収納した副制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板１０９を収納する電源基板ケースが設けられている。

【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２特図保留記憶部８５ｂ）と普図保留記憶部８６とが設けられている。

【００６７】

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

センサ２９ａ）、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、及び一般入球口センサ２７ａが接続されている。これら各種センサを「検知手段」ともいう。

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

払出制御基板１１０は、プログラムに従ってパチンコ遊技機１の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン１１６（「払出制御用マイコン」ともいう）が実装されている。払出制御用マイコン１１６には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶したＲＯＭ、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ、ＲＯＭに記憶されたプログラムを実行するＣＰＵが含まれている。払出制御用マイコン１１６は、入出力回路１１７を介し、遊技制御用マイコン８１からの信号や、パチンコ遊技機１に接続されたカードユニット１３５からの信号に基づいて、払出装置１２０の払出モータ１２１を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ１２２、１２３により検知される。尚、遊技者による発射装置１２のハンドル６０（図１参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ１１４が発射ハンドル６０への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム１１５が発射ハンドル６０の回転量を検知する。そして、発射ボリューム１１５の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ１１３が駆動制御される。

【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１４の動作等によって視認が阻害されることなく、常に視認できる状態となっている。また、画像制御基板１００の画像制御用ワンチップマイコン１０１に換えて、または加えてＶＤＰ（Video Display Processor）を設けてもよい。

【００７６】

また、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピー

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【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４１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４１に「小当り図柄」が停止表示される。また「外れ」のときには、特別図柄表示部４１に「外れ図柄」が停止表示される。大当り又は小当りと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５を開放する「特別遊技」が実行される。大当りとなって実行される特別遊技を「大当り遊技」と言い、小当りとなって実行される特別遊技を「小当り遊技」と言う。

【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。

【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。

【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、前回の大当りと次回の大当りとの間の期間（大当り間）に遊技球を増加させることが可能な期間である。また、この大当り間の高確低ベース状態において小当りを頻発させることで、小当りによって短期間に多くの遊技球の獲得も期待できる。すなわち、遊技者にとって有利な期間であり、遊技興趣を高めることが可能な期間である。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【００９４】

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

判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当り判定テーブルを用いて、当否判定を行う（図８（Ａ）参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる（停止図柄が大当り図柄となる）確率が高くなる。尚、特別図柄当否判定の確率（大当り確率）として高確率又は低確率を設定する手段（主制御部）を「確率設定手段」という。

【００９５】

また、特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄）について変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示の開始時から確定表示時までの時間）の平均値が、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなっている。すなわち、時短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図９参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入球（特図保留として記憶され得る入球）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当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、大当り１１０秒、小当り１０００秒）に設定しているため、スムーズに遊技を進行できない（このような状態を「第１条件状態」ともいう）。尚、低ベース状態（第１遊技状態）であるため、第２始動口２１への入球は不能又は困難な状態となっている。

【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、大当り１１０秒、小当り１０００秒）に設定しているため、スムーズに遊技を進行できない。しかしながら、第２始動口２１に入球した場合には、第１特別図柄当否判定が実行されると共に、第１特別図柄が変動表示する。また、第１特別図柄時短機能の作動により、第１特別図柄時短状態とされており、状態Ａよりも高頻度で第１特別図柄当否判定が実行され、スムーズに遊技を進行することができる。

【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）において大当りとなり、右打ち遊技に移行した後の、所謂連荘期間（右打ち状態）において、第１特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態と第２特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態との間で移行し、遊技性を多様化する。また、第１特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態と第２特別図柄当否判定を主体として行う遊技状態とで、発生し得る大当り（大当り遊技）として異なる種別を有しているため、右打ち遊技継続中に、これら遊技状態の移行によって、異なる大当り（大当り遊技）を発生させる。これにより、遊技の飽きを防止し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】
　また、高ベース状態では、普通図柄の変動時間が低ベース状態よりも短くなっている。本実施例１では、普通図柄の変動時間は低ベース状態では３秒であるが、高ベース状態では１秒である（図８（Ｅ）参照）。さらに、高ベース状態では、補助遊技における第２始動口２１の開放時間が、低ベース状態よりも長くなっている。すなわち、可変入賞装置２２の開放時間延長機能が作動している。具体的に、低ベース状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、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阻害部材（突起等）を設けてもよい。またこれにより、高ベース状態において、第２始動口２１まで流下してきた遊技球が、第２始動口２１に入球することなく（可動部材２３の上面を流下して）、第２大入賞口３５に流下する可能性をより低減している。すなわち、高ベース状態においては、小当りとなり第２大入賞口３５が開状態（入球可能状態）となったとしても、流下してきた遊技球は第２始動口２１に入球し、第２大入賞口３５に入球するのが困難となっている。また、第２大入賞口３５側に流下した遊技球が第２大入賞口３５に入球するのを、第３アウト口３４ｃによっても防ぐことができる。
【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り（小当り確率：４２０／６３０）によって、大当り間に遊技球が減少することを防ぎ、むしろ小当りを頻発させる（複数回発生させる）ことによって、持ち球を増加させることも可能である。

【０１１２】

すなわち、高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）においては、右打ち遊技によって、第２始動口２１への入球を頻発させることで、第２始動口２１への入球に対する賞球を獲得して、持ち球を大きく減らすことなく、第１特別図柄当否判定によって次の大当りの発生を狙う。尚、本実施例では、第２始動口２１への入球に基づく賞球数が１個に設定されており、右打ちした遊技球が全て第２始動口２１に入球したとしても、遊技球が増加することはない（維持となる）。また、本実施例では、右打ちした遊技球の約

７５～８５％が第２始動口２１に入球するような設定とされているため、他の入球口に入球しない限り、高ベース状態を長期間継続すると、若干ではあるが持ち球を減少する仕様となっている。また、第２アウト口３４ｂの周辺の遊技釘を調整することで、第２始動口２１への遊技球の入球率を調整することが可能となる。

【０１１３】

一方、高確低ベース状態においては、右打ち遊技によって、第３始動口２６への入球に基づく第２特別図柄当否判定によって高頻度（４２０／６３０）で小当りを発生させて、高確低ベース状態中に小当り遊技での持ち球の増加を図ると共に、第１特別図柄当否判定よりも有利な第２特別図柄当否判定によって次の大当りの発生を狙う。尚、本実施例１のパチンコ遊技機では、高確低ベース状態においては、次の大当りが発生しない期間が長いほど（高確低ベース状態の期間が長く続くほど）、多数の小当り発生させる（小当り遊技を実行する）機会が多くなり、遊技者に有利となる。

【０１１４】

［盤面構成と遊技状態の説明］

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

【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。

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

【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の確率で大当りとなり、小当りは発生せず、６２／６３の確率で外れとなる。

【０１１８】

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

【０１１９】

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

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

【０１２１】

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

【０１２２】

すなわち、高確低ベース状態では、第２始動口２１が開状態となる確率は非常に低く設

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

【０１２３】

開閉部材３２の上面を通って第１大入賞口３０の下流に流下する遊技球は、分岐部によって、第３始動口２６側通路と、第２始動口２１側通路とに分岐する。第３始動口２６側通路に流入した遊技球が第３始動口２６に入球すると、第２特別図柄当否判定が実行される。また、高確低ベース状態では、遊技球がゲート２８を通過しても第２始動口２１が開状態となる可能性は低いため、第２始動口２１側通路に流入した遊技球は、ほぼ全てが、第２始動口２１に入球することなく、第２始動口２１の下流に設けられた第２大入賞口３５及び第３アウト口３４ｃ側に流下する。

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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

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

【０１３１】

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

【０１３２】

［主制御メイン処理］

次に、図１０～図４６に基づいて遊技制御用マイコン８１の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン８１の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板８０のＲＡＭに設けられている。主制御基板８０に備えられた遊技制御用マイコン８１は、パチンコ遊技機１の電源がオンされると、主制御基板８０のＲＯＭから図１０に示した主制御メイン処理のプログラムを読み

出して実行する。図１０に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（S101）。初期設定では、例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板８０のＣＰＵの設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」であり、ステータスの初期値は「１」であり、カウンタの初期値は「０」である。また、初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。尚、実施例及び図面において、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第１特別図柄を「特図１」や「第１特図」、第２特別図柄を「特図２」や「第２特図」ということがある。

【０１３３】

初期設定（S101）に次いで、割り込みを禁止し（S102）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）では、図７に示した種々の乱数カウンタの値を１加算する更新を行う。各乱数カウンタの値は上限値に至ると「０」に戻って再び加算される。尚各乱数カウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。更新された乱数カウンタ値は主制御基板８０のＲＡＭの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。

【０１３４】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）が終了すると、割り込みを許可する（S104）。割り込み許可中は、割り込み処理（S105）の実行が可能となる。この割り込み処理（S105）は、例えば４ｍｓｅｃ周期で主制御基板８０のＣＰＵに繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。そして、割り込み処理（S105）が終了してから、次に割り込み処理（S105）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。尚、割り込み禁止状態のときにＣＰＵに割り込みパルスが入力された場合は、割り込み処理（S105）はすぐには開始されず、割り込み許可（S104）がされてから開始される。

【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、大当り種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚コマンドは、例えば２バイトの情報からなる。上位１バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位１バイトはコマンドの内容に関する情報である。

【０１３６】

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

【０１３７】

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

ム性を持たせている。

【０１３８】

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

【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）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳ）、及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）を取得し（図７（Ａ）に示す乱数の値）、それら取得乱数値（取得情報、特図取得情報）を第１特図保留記憶部８５ａのうち現在の特図１保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【０１４３】

S309では、第３始動口２６に遊技球が入球したか否か、即ち、第３始動口センサ２６ａによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S309）。S309で、第３始動口２６に遊技球が入球していないと判定した場合（S309でNO）、処理を終える。一方、S309で、第３始動口２６に遊技球が入球したと判定した場合（S309でYES）、次いで、特図２保留球数（第２特図保留の数、具体的には主制御部８０のＲＡＭに設けた第２特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が４個（上限数）に達しているか否か判定する（S310）。そして、S310で、特図２保留球数が４個に達していると判定した場合（S310でYES）、処理を終える。S310で、特図２保留球数が４個未満であると判定した場合（S310でNO）、記憶されている特図２保留球数に「１」を加算し（S311）、特図２関係乱数取得処理を行い（S312）、処理を終える。

【０１４４】

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

【０１４５】

［始動入球時処理］

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

次いでS319では、前述の特図２に係る処理と同様に、特図１保留球数が「１」増加したか否かを判定する（S319）。そして、特図１保留球数が「１」増加したと判定した場合（S319でYES）、S321の処理に移行する。これは、第１始動口に遊技球が入球したことに基づいて、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。

【０１５２】

[普図動作処理]

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

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。

【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フラグがオンであるか否か、すなわち、高ベース状態か否かを判定する（S902）。S902で、状態Ｂフラグがオンであると判定した場合（S902でYES）、可変入賞装置２２（第２始動口２１）の開放パターンとして状態Ｂ用（高ベース状態用）の開放パターンをセットし（S903）、S904に移行する。状態Ｂ用（高ベース状態用）の開放パターンとは、前述の通り、１．８秒の開放を３回繰り返す開放パターンである。従って、第２始動口２１の開放回数をカウントする第２始動口開放カウンタに「３」をセットする。

【０１５９】
これに対して、状態Ｂフラグがオンでないと判定した場合（S902でNO）、可変入賞装置２２（第２始動口２１）の開放パターンとして状態Ａ及び状態Ｃ用（低ベース状態用）の開放パターンをセットし（S906）、S904に移行する。状態Ａ及び状態Ｃ用（低ベース状態用）の開放パターンとは、前述の通り、０．９秒の開放を３回行う開放パターンである。従って、第２始動口開放カウンタに「３」をセットする。S904では、普図動作ステータスを「４」にセットし（S904）、この処理を終える。

【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ディクリメントし（S1007）、S1008の処理に移行する。

【０１６１】
S1008では、第２始動口開放カウンタの値が「０」であるか否か判定する（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－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択す

る（S1711）。本実施例１では、変動パターンＰ１７乃至Ｐ１９が選択される。
【０１７３】
　また、S1708で、遊技状態が状態Ｂ（低確高ベース状態、高確高ベース状態）でない、すなわち、遊技状態が状態Ｃ（高確低ベース状態）であると判定した場合（S1708でNO）、次いで、特図１大当り変動フラグがＯＮか否かを判定し（S1712）、特図１大当り変動フラグがＯＮであると判定した場合（S1712でYES）、状態Ｃ大当り用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち状態Ｃ且つ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する（S1710）。本実施例１では、変動パターンＰ２３が選択される。S1712で、特図１大当り変動フラグがＯＦＦであると判定した場合（S1712でNO）、状態Ｃ外れ用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち状態Ｃ且つ外れに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する（S1714）。本実施例１では、変動パターンＰ２４が選択される。
【０１７４】
　前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図２４に示すその他の処理を実行し（S1704）、処理を終える。尚、その他の処理（S1704）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをＲＡＭの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）により副制御基板９０に送られる。
【０１７５】
　［特図１乱数シフト処理］
　次に、図２６を用いて特図１乱数シフト処理（S1205）について説明する。特図１乱数シフト処理（S1205）ではまず、特図１保留球数を１ディクリメントする（S1801）。次いで、第１特図保留記憶部８５ａにおける各種カウンタ値の格納場所を、１つ下位側（例えば第１特図保留記憶部８５ａがアドレス「００００」～「０００３」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「００００」側）にシフトする（S1802）。そして、第１特図保留記憶部８５ａの最上位のアドレス空間に「０」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第２特図保留の４個目に対応するＲＡＭ領域を０クリアして（S1803）、この処理を終える。特図１乱数シフト処理（S1205）を実行した後は、図２２の特図１変動開始処理（S1206）を実行する。特図１変動開始処理（S1206）では、特図１動作ステータスを「２」にセットすると共に、変動開始コマンドをＲＡＭの出力バッファにセットして、第１特別図柄の変動表示を開始する。
【０１７６】
　［特別図柄１変動中処理］
　次に、図２７を用いて特別図柄１変動中処理（S1104）について説明する。図２７に示すように、特別図柄１変動中処理（S1104）ではまず、特図１の変動時間（図２２のS1204で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図９参照）が経過したか否かを判定する（S1901）。S1901で、特図１の変動時間が経過していないと判定した場合（S1901でNO）、特図１変動中断処理を行い（S1914）、処理を終える。一方、S1901で、特図１の変動時間が経過したと判定した場合（S1901でYES）、S1903に移行する。S1903では、特図１変動停止コマンドをセットし（S1903）、S1904の処理に移行する。
【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、次回の大当りが発生するまで維持される。

【０１７８】

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

【０１７９】

［特図１変動中断処理］

図２７及び図２８に示すように、特図１変動中断処理（S1902）は、特図１の変動表示中に、特図２に係る大当り遊技又は小当り遊技が実行された場合、変動表示中の特別図柄１の変動時間の計測を一時的に中断し、大当り遊技又は小当り遊技が終了すると、中断していた計測を再開する処理である。これにより、一方の特別図柄に係る大当り遊技又は小当り遊技の実行中は、他方の特別図柄に係る当否判定処理や変動表示を実行しないものとしている。

【０１８０】

図２８を用いて特図１変動中断処理（S1902）について説明する。特図１変動中断処理（S1902）ではまず、特図１中断フラグがＯＮか否かを判定し（S2901）、特図１中断フラグがＯＮでないと判定した場合（S2901でNO）、次いで、特図２大当りフラグがＯＮであるか否か、すなわち、特図２に係る大当り遊技が実行中であるか否かを判定する（S2902）。S2902で、特図２大当りフラグがＯＮでないと判定した場合（S2902でNO）、次いで、特図２小当りフラグがＯＮであるか否か、すなわち、特図２に係る小当り遊技が実行中であるか否かを判定する（S2909）。S2909で、特図２小当りフラグがＯＮでない、すなわち、特図２に係る大当り遊技も小当り遊技も実行されていないと判定した場合（S2909でNO）、処理を終了する。そして、特図１の変動表示を継続する。一方、S2902で、特図２大当りフラグがＯＮであると判定した場合（S2902でYES）、及びS2909で特図２小当りフラグがＯＮであると判定した場合（S2909でYES）、特図１中断フラグをＯＮにし（S2903）、特図１変動時間の計測を中断し（S2904）、処理を終える。これにより、特図１の変動表示を一時的に中断することができる。

【０１８１】

また、S2901で、特図１中断フラグがＯＮである、すなわち、既に第１特別図柄の変動表示を中断中であると判定した場合（S2901でYES）、特図２大当りフラグがＯＮか否かを判定する（S2905）。S2905で、特図２大当りフラグがＯＮであると判定した場合（S2905でYES）、未だ特図２に係る大当り遊技の実行中であると判断して、処理を終える。一方、S2905で特図２大当りフラグがＯＮでないと判定した場合（S2905でNO）、次いで、特図２小当りフラグがＯＮであるか否かを判定する（S2906）。S2906で、特図２小当りフラグがＯＮであると判定した場合（S2906でYES）、未だ特図２に係る小当り遊技の実行中であると判断して、処理を終える。一方、S2906で、特図２小当りフラグがＯＮでないと判定した場合（S2906でNO）、特図２に係る大当り遊技又は小当り遊技が終了したと判断し、特図１中断フラグをＯＦＦにし（S2907）、特図１変動時間の計測を再開し（S2908）、処理を終える。これにより、中断していた第１特別図柄の変動表示（変動時間の時間計測）を再開することができる。

【０１８２】

ここで、本実施例１では、中断フラグとして、第１特別図柄の変動表示が中断中であることを示す特図１中断フラグ（「第１中断フラグ」ともいう）と、第２特別図柄の変動表示が中断中であることを示す特図２中断フラグ（「第２中断フラグ」ともいう）と、を有しており、主制御部８０のＲＡＭに設けられる中断フラグ記憶手段に該当するフラグがセット（記憶）される。

【０１８３】

［特別図柄１確定処理］

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

【０１８４】

S2004では、大当り種別が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。

【０１８５】

ここで、本実施例１では、大当りフラグとして、第１特別図柄に係る当否判定の結果が大当りとなり当該大当りに係る大当り遊技が実行中であることを示す特図１大当りフラグ（「第１大当りフラグ」ともいう）と、第２特別図柄に係る当否判定の結果が大当りとなり当該大当りに係る大当り遊技が実行中であることを示す特図２大当りフラグ（「第２大当りフラグ」ともいう）と、を有し、大当り遊技が実行される際には、主制御部８０のＲＡＭに設けられた大当りフラグ記憶手段に対応する大当りフラグがセット（記憶）される。また、小当りフラグとして、第２特別図柄に係る当否判定の結果が小当りとなり当該小当りに係る小当り遊技が実行中であることを示す特図２小当りフラグ（「小当りフラグ」ともいう）を有し、小当り遊技が実行される際には、主制御部８０のＲＡＭに設けられた小当りフラグ記憶手段に対応する小当りフラグがセット（記憶）される。

【０１８６】

ここで、ラウンド表示器４５は、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。

【０１８７】

［特図２動作処理］

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

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

［特別図柄２待機処理］

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

【０１９１】

［特図２当否判定処理］

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

【０１９２】

［特図２変動パターン選択処理］

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

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

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【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、大当りとなった場合には、いたずらに長時間の変動時間を設定するのではなく、主体となる第１特別図柄に設定される変動時間（最長のもの）よりも短い変動時間を設定する。これにより、第２特別図柄当否判定の結果が大当りとなった場合には、遊技者が待機し得る変動時間を設定し、せっかく獲得した大当りによる利益を獲得できないといった不利益を遊技者に負わせない。また、大当りは発生する可能性が低く、得られる利益が大きいため、このような制御としている。

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

【０１９７】

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

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

【０１９８】

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

【０１９９】

この特図２変動パターン選択処理（S1254）において、変動パターンの選択を行った後は、その他の処理（S1404）を行って、この処理を終える。その他の処理（S1404）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをＲＡＭの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）により副制御基板９０に送られる。

【０２００】

［特図２乱数シフト処理］

図３５に示すように、特図２乱数シフト処理（S1255）ではまず、特図２保留球数を１ディクリメントする（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。

【０２０１】

［特別図柄２変動中処理］

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

【０２０２】

［特図２変動中断処理］

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

【０２０３】

［特別図柄２確定処理］

図３８に示す特別図柄２確定処理（S1156）は、図２９に示す特別図柄１確定処理（S1106）と同様の流れで処理（S2051～S2067）を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。但し、特別図柄２確定処理（S1156）は、特図２に関する処理であるので、特別図柄１確定処理（S1106）とは、大当り種別（ラウンドカウンタ設定処理）や、特図２小当り変動フラグがＯＮであると判定した場合の処理が異なっているが、図３８に示す通りである。

【０２０４】

［特別電動役物処理１（大当り遊技）］

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

【０２０５】

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

【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」であるか否か判定する（S21

15）。S2115で、ラウンドカウンタの値が「０」でないと判定された場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。

【０２０８】

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

【０２０９】

［大当り遊技開始処理］

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

【０２１０】

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

【０２１１】

［遊技状態設定処理］

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

【０２１２】

S2203で、終了した大当り遊技が４Ｒ第３大当り又は２Ｒ第６大当りの何れかであると

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

【０２１３】

一方、S2203で、終了した大当り遊技が４Ｒ第３大当り又は２Ｒ第６大当りの何れでもないと判定した場合（S2203でNO）、すなわち、終了した大当り遊技が１５Ｒ第１大当り、４Ｒ第２大当り、又は１５Ｒ第５大当りの何れかであると判定した場合（S2203でNO）、状態Ｂフラグをｏｆｆのまま、処理を終える。これにより、大当り遊技終了後の遊技状態が高確低ベース状態となる。

【０２１４】

S2201で、終了したのが確変大当りでない、すなわち、低確大当り（低確率大当り、通常大当り）であると判定した場合（S2201でNO）、状態Ｂフラグをｏｎにし（S2206）、状態Ｂカウンタに「１００」をセットし（S2207）、処理を終える。これにより、大当り遊技終了後に１００回の高ベース状態が設定され、低確高ベース状態となる。

【０２１５】

［特図動作ステータス設定処理１］

次に、図４２を用いて、特図動作ステータス設定処理１（S2124）について説明する。特図動作ステータス設定処理１（S2124）ではまず、特図１大当りフラグがｏｎか否かを判定し（S3001）、特図１大当りフラグがｏｎである、すなわち、今回発生した大当り遊技は特別図柄１に係るものであると判定した場合（S3001でYES）、特図１大当りフラグをｏｆｆにし（S3002）、特図１動作ステータスを「１」にセットし（S3003）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図１動作処理として再び特別図柄１待機処理が実行されることになる。一方、S3001で、特図１大当りフラグがｏｎでない、すなわち、特図２大当りフラグがｏｎである、すなわち、今回発生した大当り遊技は特別図柄２に係るものであると判定した場合（S3001でNO）、特図２大当りフラグをｏｆｆにし（S3004）、特図２動作ステータスを「１」にセットし（S3005）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図２動作処理として再び特別図柄２待機処理が実行される。

【０２１６】

［特別電動役物処理２（小当り遊技）］

次に、図４３を用いて、特別電動役物処理２（S1109）について説明する。特別電動役物処理２（S1109）ではまず、小当り終了フラグがｏｎであるか否かを判定する（S2301）。小当り終了フラグは、小当り遊技において大入賞装置（第２大入賞装置３６）の開放が全て終了したことを示すフラグである。小当り終了フラグがｏｎでないと判定した場合（S2301でNO）、大入賞口（第２大入賞口３５）の開放中か否かを判定する（S2302）。S2302で、大入賞口が開放中でないと判定した場合（S2302でNO）、大入賞口（第２大入賞口３５）を開放させる時期に至ったか否か、すなわち、小当りのオープニング時間が経過して１回目の開放動作を開始する時期に至ったか、又は、複数回にわたる開放の間のインターバルの時間が経過して次の開放動作を開始する時期に至ったか否かを判定する（S2303）。尚、小当り遊技については、開始ゲートの通過にかかわらず、小当り図柄の確定停止表示後、所定時間経過後に小当り遊技（開放動作）が開始する。つまり、遊技者は大当り遊技の開始時期は開始ゲートによって任意に決定できるが、小当りの開始時期については任意に決定することはできない。

【０２１７】

S2303で、大入賞口の開放時期でないと判定した場合（S2303でNO）、そのまま処理

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。

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

［特図動作ステータス設定処理２］

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

りフラグをＯＦＦにし（S3104）、特図２動作ステータスを「１」にセットし（S3105）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図２動作処理として再び特別図柄２待機処理が実行される。

【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。

【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。

【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りとなること（第１特別図柄（「第１情報」ともいう）又は第２特別図柄（「第２情報」ともいう）が大当り図柄（「特定の表示態様」ともいう）で停止表示すること）に基づいて、高確率状態が発生し（特典が付与され）、予め定められた所定の条件が成立すると高確率状態（特典）が終了するものとされる。

【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、ＣＰＵ９２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間用コントローラ）等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

【０２２７】

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

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

［受信割り込み処理］

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

力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101で、ストローブ信号がＯＮでないと判定した場合（S4101でNO）、処理を終える。一方、S4101で、ストローブ信号がＯＮであると判定した場合（S4101でYES）、主制御基板８０から送信されてきた各種のコマンドを副制御基板９０のＲＡＭに格納し（S4102）、処理を終える。この受信割り込み処理（S4008）は、他の割り込み処理（S4009、S4010）に優先して実行される処理である。

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

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

【０２３３】

［受信コマンド解析処理］

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

憶手段」といえる。

【０２３４】

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

【０２３５】

続いて、S4407では、主制御基板８０から当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する（S4407）。ここで、当り遊技関連コマンドとは、当り遊技（大当り遊技、小当り遊技）の実行にあたり主制御基板８０から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当り遊技の開始（大当りの発生）に際して送信されるオープニングコマンド、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド、大当り遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド、ラウンド遊技での第１大入賞口３０への入球に基づき送信される第１大入賞口入球コマンド、小当り遊技での第２大入賞口への入球に基づき送信される第２大入賞口入球コマンド等が該当する。S4407では、これら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）。

【０２３６】

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

【０２３７】

［変動演出開始処理］

次に、図５２を用いて、受信コマンド解析処理（S4302）にて実行される変動演出開始

処理（S4404）について説明する。変動演出開始処理（S4404）ではまず、変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理（S4501）を行う。本実施例では、主制御部８０から変動開始コマンドを受信したタイミングでS4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（取得情報）を取得する。この取得した値（取得情報）に基づいて、実行する演出図柄遊技演出（変動演出）の態様や予告演出の態様（予告演出の有無を含む）、停止表示する演出図柄等を決定する。

【０２３８】

次いで、S4502では、受信した変動開始コマンドを解析する（S4502）。変動開始コマンドには、第１特別図柄または第２特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定する情報）が含まれている。そして、変動パターン指定コマンドには、図９に示す変動パターン情報（Ｐ１乃至Ｐ３３）や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第１特別図柄当否判定または第２特別図柄当否判定の判定結果や、大当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することができ、複数の遊技演出（予告演出やリーチ演出等）を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能とすることができる。本実施例では、演出モードＡ，Ｂは低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードＣ，Ｄは高確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードＥは低確高ベース状態に制御されているときと高確高ベース状態に制御されているときに実行される。従って、演出モードがＡ～Ｄの何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか高確低ベース状態であるのかを把握することが可能となる。一方、演出モードがＥである場合、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態であるのか、高確高ベース状態であるのかを把握することは困難である。その意味において演出モードＥは、遊技状態非報知モードといえる。

【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り時変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルがセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄遊技演出の実行態様（演出図柄の変動態様等）を決定するためのもので、演出モード（モードステータス）に対応する複数の変動演出パターン決定テーブル（図示せず）が副制御基板９０のＲＯＭに予め格納されている。S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。

【０２４２】

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

【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

【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り態様で停止表示する可能性を、演出図柄が停止表示（確定停止表示）する前（演出図柄の変動表示中）に示す演出（事前報知演出）である。S4506では、S4501において取得した予告演出決定用乱数およびS450

4においてセットした予告演出決定テーブルに基づいて、指定された変動パターン及び決定された変動演出パターンに適合した予告演出を選択し、これを設定する（S4506）。

【０２４５】

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

【０２４６】

［演出図柄遊技演出の概要］

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

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】
第１乃至第４停止態様のうち、第１停止態様（左図柄→中図柄→右図柄）は、主に演出モードＣ（状態Ｃ）のときに、第２特別図柄当否判定の結果が「小当り」であることに基づいて演出図柄８の変動表示が行われる場合の当該変動表示の停止に際して実行可能な停止態様である。
【０２５０】
第２停止態様（左図柄→右図柄→中図柄）は、主に（１）演出モードＡ、Ｂ（状態Ａ）のときに、第１特別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当り」であることに基づいて演出図柄８の変動表示が行われる場合、（２）演出モードＥ（状態Ｂ）のときに、第１特別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当り」であることに基づいて演出図柄８の変動表示がリーチ有りの変動態様（「リーチ変動」ともいう）又はリーチ無しの変動態様（「ノーマル変動」ともいう）で行われる場合、及び（３）演出モードＣ（状態Ｃ）のときに、第２特別図柄当否判定の結果が「外れ」又は「大当り」であることに基づいて演出図柄８の変動表示がリーチ変動又はノーマル変動で行われる場合の、当該変動表示の停止に際して実行可能な停止態様である。
【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に右図柄が停止するものとされる停止態様（第６停止態様）等、種々の停止態様を設けることが可能であり、各停止態様が実行される条件も本実施例に限定されるものではなく、様々に定めることが可能である。
【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もよい。

【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。

【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。

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【実施例２】

【０２６２】

次に、図５３～図６１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５３は、実施例２のパチンコ遊技機１に係る電気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７ａと呼び、第２画像表示装置７１（図１参照）の表示画面を第２表示画面７１ａと呼び、第３画像表示装置７２（図２参照）の表示画面を第３表示画面７２ａと呼ぶものとする。

【０２６３】

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６３ａおよび第２演出ボタン６３ｂに加えて、遊技者による入力が可能な入力手段として、前面枠５１における第１演出ボタン６３ａ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７ａや第３表示画面７２ａ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。

【０２６４】

図５３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６３ａおよび第２演出ボタン６３ｂ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６３ｅ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６３ｅ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５４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５４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５４に例示されるように、本実施例２に係るパチンコ遊技機１における演出に関する設定は、大別すると、第１の設定と第２の設定に分類される。

【０２６６】

（第１の設定の一例）

第１の設定としては、図５４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５５（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６３ａ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７ａ、第２表示画面７１ａ、及び第３表示画面７２ａ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６３ａを用いる所定操作を行うことによって、上記３つの表示画面の光量を変更可能である。

【０２６７】

（第２の設定の一例）

第２の設定としては、図５４に例示されるように、プレミアモード、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、プレミアモードと非プレミア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、プレミアキャラと呼ばれる所定のキャラクタを画面表示する演出が一例として挙げられる。

【０２６９】

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

【０２７０】

先読み低減モードは、上述した事前判定の結果（事前判定結果）に基づいて実行される、いわゆる「先読み演出」が通常に比べて発生し難いモードに設定できる機能であり、演出カスタマイズ画面（図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、先読み低減モードと非先読み

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

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

（各種設定の特徴）

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

【０２７５】

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

【０２７６】

ところで、非遊技中リセット選択画面は、ある遊技者（第１遊技者）が一時的に遊技を中断して再開する場合に限らず、別の遊技者（第２遊技者）が遊技を開始する際にも表示されるが、プレミアモード、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。

【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。

【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。

【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。

【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

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５５（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、プレミアモード設定画像は、プレミアモードの設定状況を示す画像であり、プレミア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５５（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５５（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。

【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５５（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５５（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。

【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５５（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５５（Ｃ）参照）、「ＯＦＦ」の文字に代えて「ＯＮ」の文字が強調表示されると、高音調整の機能が有効になる。

【０３０６】

第１演出ボタン画像（図５５（Ｃ）参照）は、第１演出ボタン６３ａ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５５（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６３ａ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５５（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５５（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、カーソルが下方向に移動する。この状態で遊技者が第１演出ボタン６３ａ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。

【０３０８】

なお、図５５（Ｃ）に例示されるように、３つの設定画像に関して「ＯＮ」の文字が強強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５５（Ａ）参照）が表示される。

【０３０９】

第３の十字キー画像（図５５（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５５（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。

【０３１０】

（遊技中リセット選択画面）

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５５（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５５（Ｄ）に例示されるように、「演出設定をリセットしますか？」というメッセージと、「いいえ」の選択項目と、「はい」の選択項目と、第５十字キー画像と、第１演出ボタン画像とを含んで構成されている。

【０３１１】

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

【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５５（Ｃ）参照）におけるプレミアモード設定画像、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５５（Ｃ）に例示されるように、３つの設定に関して初期設定とは異なる設定がなされている状態で、遊技者が十字キーの上キーまたは下キーを操作して、「はい」の選択項目へとカーソルを移動させ、この状態で第１演出ボタン６３ａを操作すると、第２の設定に分類される全ての設定が初期設定へと戻される。これにより、演出カスタマイズ画面では、プレミアモード設定画像、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。

【０３１３】

（終了画面）

図には示されていないが、遊技中リセット選択画面の表示中に遊技者が十字キーの右キーを操作すると、所定の終了画面が表示される。この終了画面では、「演出設定を終了しますか？」というメッセージと、「はい」の選択項目と、「いいえ」の選択項目と、上記第５十字キー画像と同様の十字キー画像と、第１演出ボタン画像とが表示されており、「はい」の選択項目を囲むようにカーソルが位置した状態で遊技者が第１演出ボタン６３ａを操作すると、演出設定が終了して、カスタマイズ受付画面（図５５（Ａ）参照）が再度表示される。

【０３１４】

（非遊技中リセット選択画面）

図５７は、第１画像表示装置７の第１表示画面７ａに表示される非遊技中リセット選択画面を例示する画面図である。図５７には、低確低ベース状態において実行された第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、「５２６」のバラケ目を示す３つの演出図柄が停止表示された状態が例示されている。ここで、第１特別図柄当否判定の権利が保留されている場合には、ハズレを報知する第１特別図柄および演出図柄が停止表示されてから所定の確定時間（例えば、０．６秒）が経過すると、保留されていた第１特別図柄当否判定が実行されて、次の第１特別図柄および演出図柄の変動表示が開始される。一方、第１特別図柄当否判定の権利が保留されていない場合には、演出図柄を変動表示させる遊技演出が進行しない遊技演出非進行状態が継続することになり、遊技演出非進行状態に移行してから第１時間（本第２実施例では、１０秒）が経過すると、非遊技中リセット選択画面が表示される（図５７参照）。

【０３１５】

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

【０３１６】

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

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

［演出設定に関する各種操作の許可期間について］

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

【０３２０】

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

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

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

【０３２６】

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９１は、取得した先読み演出実行決定乱数が、先読み低減モード用先読み演出決定テーブルにおいて「先読み演出あり」に対応付けられている乱数値と一致するか否かに基づいて、先読み演出を実行す

るか否かを決定する。
【０３４６】
上述したように、先読み低減モード用先読み演出決定テーブルでは、通常モード用先読み演出決定テーブルに比べて、より少ない乱数値が「先読み演出あり」に対応付けられている。このため、先読み低減モードに設定されると、先読み低減モードに設定されていない場合に比べて、先読み演出の出現率が低下することになる。
【０３４７】
（オートボタン）
演出カスタマイズ画面（図５５（Ｃ）参照）に対してオートボタンを有効にするための操作が行われた場合、実施例２のパチンコ遊技機１では以下のような処理が実行される。演出制御用マイコン９１は、遊技演出の開始に際して、遊技演出の途中で第１演出ボタン６３ａ（又は第２演出ボタン６３ｂ）の操作が有効になる有効期間を設定する。これに対して、画像制御用マイコン１０１は、有効期間が開始されると、第１演出ボタン６３ａ（又は第２演出ボタン６３ｂ）を模したボタン画像と、例えば「押せ！」という操作を促す操作促進文字と、有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージとを第１表示画面７ａに表示する操作促進演出を実行する。
【０３４８】
オートボタンの機能が有効ではない場合、上記有効期間中に遊技者が第１演出ボタン６３ａ（又は第２演出ボタン６３ｂ）を操作すると、その操作を通知する操作通知コマンドが副制御基板９０から画像制御基板１００へと送信されて、例えば、所定の演出画像を第１表示画面７ａに表示する操作対応演出が実行される。逆に、有効期間中に操作が行われなければ、このような操作対応演出は実行されない。
【０３４９】
一方、演出カスタマイズ画面に対してオートボタンを有効にするための操作が行われて、オートボタンの機能が有効になっている場合、演出制御用マイコン９１は、例えば、上記の有効期間中に、この有効期間の半分の時間が経過したタイミングで、操作対応演出の実行を指示するコマンドを画像制御基板１００に送信する。このように、演出カスタマイズ画面に対してオートボタンを有効にするための所定操作を遊技者が行うことによって、第１演出ボタン６３ａ（又は第２演出ボタン６３ｂ）を操作しなくても、操作対応演出を実行させることが可能である。
【０３５０】
（オートボタン）
演出カスタマイズ画面（図５５（Ｃ）参照）に対して裏ボタン示唆を有効にするための操作が行われた場合、実施例２のパチンコ遊技機１では以下のような処理が実行される。演出制御用マイコン９１は、例えば、遊技演出の開始に際して、遊技演出の途中で第１演出ボタン６３ａの操作が有効になる有効期間を設定する。このように設定される有効期間の中には、上述した操作促進演出が実行されないものがあり、遊技者は、例えば、第１表示画面７ａに表示されている演出画像等に基づいて裏ボタンに係る有効期間を特定し、その有効期間中に第１演出ボタン６３ａを操作して、操作対応演出を発生させる必要がある。
【０３５１】
一方、演出カスタマイズ画面に対して裏ボタン示唆を有効にするための操作が行われて、裏ボタン示唆の機能が有効になっている場合、演出制御用マイコン９１は、例えば、上記の操作促進演出を伴わない有効期間中に、ランプ制御基板１０７を介して、第１演出ボタン６３ａに内蔵されたボタンランプを点灯させる。このように、演出カスタマイズ画面に対して裏ボタン示唆を有効にするための所定操作を遊技者が行うことによって、有効期間中にボタン画像、操作促進文字、及び有効期間ゲージが表示されない場合であっても、有効期間中であることを遊技者に示唆（暗示）することが可能である。
【０３５２】
（高音調整）
演出カスタマイズ画面（図５５（Ｃ）参照）に対して高音調整を有効にするための操作

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。

【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。

【０３６１】

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

【０３６２】

［副制御基板９０による操作対応処理］

次に、図６０，６１を参照しつつ、副制御基板９０において実行される操作対応処理について説明する。ここで、図６０，６１は、副制御基板９０において実行される操作対応処理を例示するフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、第１演出ボタン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。

【０３６４】

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

【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。

【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。

【０３６９】

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

【０３７０】

演出制御用マイコン９１は、ステップＳ１２３の処理を実行した場合、又は、計測中フラグが「ＯＮ」に設定されていないと判定した場合（ステップＳ１２１：ＮＯ）、遊技演出進行状態であるか否かを判定する（ステップＳ１２４）。例えば、主制御基板８０から第１特別図柄当否判定に係る変動開始コマンドを受信した後に未だ変動停止コマンドを受信していない状態であれば、遊技演出進行状態であると判定することができる。また、変動停止コマンドを受信してから（特別図柄が停止表示される）確定時間（例えば、０．６秒）が経過する前であれば、遊技演出進行状態であると判定することができる。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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（ステップＳ１４１０：ＹＥＳ）、カスタマイズ処理を実行する（ステップＳ１４１）。具体的には、副制御基板９０のＲＡＭ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９１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Ｓ１４２）。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５６参照）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９０のＲＡＭ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９０のＲＡＭに格納する。

【０３８８】

ステップＳ１４２の処理に続いて、演出制御用マイコン９１は、上記ステップＳ１４２の処理でＲＡＭに格納された２つの設定情報を含み、図５６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１００に送信する（ステップＳ１４３）。これにより、図５６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５６には、プレミアモード、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９１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Ｓ１４０：ＮＯ）、すなわち、遊技中リセット選択画面（図５５（Ｄ）参照）または非遊技中リセット選択画面（図５７参照）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Ｓ１４４）。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６３ａ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６３ｃ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Ｓ１４４：ＮＯ）、一連の操作対応処理が終了してステップＳ１２０に処理が戻される。

【０３９０】

一方、演出制御用マイコン９１は、「はい」が選択されたと判定した場合（ステップＳ１４４：ＹＥＳ）、カスタマイズ初期化処理を実行する（ステップＳ１４５）。具体的には、副制御基板９０のＲＡＭ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９１は、ステップＳ１４５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Ｓ１４４：ＮＯ）、例えば、副制御基板１００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Ｓ１４６）。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Ｓ１４６：ＹＥＳ）、画像制御基板１００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Ｓ１４７）、調整・変更禁止フラグを「ＯＦＦ」に設定する（ステップＳ１４８）。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Ｓ１２２，１２３の処理と同様に、経過時間をリセットし（ステップＳ１４９）、経過時間の計測を開始する（ステップＳ１５０）。

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

【０３９９】

これらのリーチ前演出が行われた結果として、共通する左図柄および右図柄が有効ライン上に擬似停止すると、リーチ成立となる（図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。

【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。

【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タが図柄揃いを期待させる演出表示が行われる。図６３（Ｃ）には、ノーマルロングリーチが実行されている様子が例示されているが、図柄揃いを期待させる演出表示の図示は省略されている。

【０４０３】

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

【０４０４】

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

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】
ここで、ＳＰＳＰリーチ（図６２（Ｋ）参照）は、上記５種類のリーチ演出の中で大当たり信頼度が最も高いリーチ演出である。本実施例３では、図６２に例示されるように、リーチ成立の直後にＳＰＳＰリーチへと直接発展する場合（図６２（Ｄ）及び（Ｋ）参照）と、ノーマルショートリーチおよびノーマルロングリーチを経由してＳＰＳＰリーチに発展する場合（図６２（Ｅ）、（Ｇ）、及び（Ｋ）参照）と、ノーマルショートリーチおよび第１ＳＰリーチを経由してＳＰＳＰリーチに発展する場合（図６２（Ｅ）、（Ｈ）、及び（Ｋ）参照）と、ノーマルショートリーチおよび第２ＳＰリーチを経由してＳＰＳＰリーチに発展する場合（図６２（Ｅ）、（Ｉ）、及び（Ｋ）参照）と、ノーマルショートリーチからＳＰＳＰリーチに直接発展する場合（図６２（Ｅ）及び（Ｋ）参照）とがある。
【０４１０】
詳細な説明は省略するが、ＳＰＳＰリーチでは、第１表示画面７ａにＳＰＳＰリーチ演出画像が表示されて（図６３（Ｆ）参照）、自キャラと敵キャラとがバトルするバトル演出が実行されるが、今回の第１特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」である場合は、自キャラが敵キャラに勝利する勝利演出および当たり報知演出が実行され、ハズレである場合は、自キャラが敵キャラに敗北する敗北演出およびハズレ報知演出が実行される。
【０４１１】
［画面構成について］
図６３は、低確低ベース状態における第１表示画面７ａの画面構成を例示する画面図である。低確低ベース状態のときには、図６３（Ａ）に例示されるように、演出図柄表示領域７３の下方に、保留アイコン表示領域９ｃおよび当該アイコン表示領域９ｅが第１表示画面７ａ上に形成される。
【０４１２】
＜保留アイコン表示領域９ｃ＞
保留アイコン表示領域９ｃ（図６３（Ａ）参照）は、第１特別図柄当否判定が保留されていることを示す保留アイコン（保留表示画像）が表示される表示領域であり、実施例１で例示した第１演出保留表示領域９ｃに相当する表示領域である。実施例３のパチンコ遊技機１では、特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中といった、特別図柄当否判定および特別図柄の変動表示を直ちに開始できない状況で第１始動口２０に遊技球が入賞した場合には、第１特別図柄当否判定の権利が所定数（例えば４つ）を上限として保留される。
【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９ｃには、第１特図保留表示器４３ａが示す第１特別図柄当否判定の保留数と同数の保留アイコンが表示される。図６３（Ａ）には、第１特別図柄当否判定の保留数が「１」であることを示唆するために、保留アイコン表示領域９ｃに１個の保留アイコンが表示された状態が例示されている。
【０４１４】
ところで、上述したＳＰＳＰリーチ（図６２（Ｋ）参照）といった高信頼度のリーチ演出の実行中に保留アイコン表示領域９ｃに保留アイコンを表示していると、リーチ演出に用いる表示領域が制限されるだけでなく、保留アイコンの表示がリーチ演出の興趣性を低下させる可能性がある。例えば、いわゆる保留先読み演出によって大当たり信頼度が相対的に高いことを示唆する表示態様の保留アイコン（例えば、赤色の保留アイコン）が保留アイコン表示領域９ｃに表示されている場合、遊技者の意識がその保留アイコンに向けられ易く、実行中のリーチ演出の演出効果が著しく低下する可能性がある。
【０４１５】
このため、本実施例３のパチンコ遊技機１では、図６２（Ｃ）に基づいて上述したリーチ前演出中や、図６２（Ｅ）に基づいて上述したノーマルショートリーチ中は、保留アイコン表示領域９ｃを構成する表示オブジェクト（本実施例３では、保留アイコンの台座）や保留アイコンを表示する一方（図６３（Ａ）及び（Ｂ）参照）、ノーマルロングリーチよりも大当たり信頼度が高いリーチ演出の実行中は、保留アイコン表示領域９ｃを構成す

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

【０４１６】

＜当該アイコン表示領域９ｅ＞

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

【０４１９】

（変動開始時の画面構成）

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

【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擬似停止してリーチが成立し、ノーマルショートリーチ（図６２（Ｅ）参照）に発展する場合がある。このように、ノーマルショートリーチに発展した場合は、リーチ成立前に第１表示画面７ａに表示されていた背景画像が継続して表示され、この背景画像が表示された状態で、ノーマルショートリーチに係る所定の演出表示が行われる（図６３（Ｂ）参照）。

【０４２３】

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

【０４２４】

（ノーマルロングリーチ中の画面構成）

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

【０４２５】
なお、本実施例３では、ノーマルショートリーチ中は、リーチ成立前（リーチ前演出中）から表示されている背景画像が継続して表示されるものの、ノーマルショートリーチよりも大当たり信頼度が高い他のリーチ演出中は、専用のリーチ演出画像が第１表示画面７ａの全体領域に表示される。このように、各リーチ演出に専用のリーチ演出画像が表示されているときに、今回の変動演出と直接は関係しない保留アイコンや保留アイコン表示領域９ｃを構成する表示オブジェクトを表示すると、リーチ演出画像の視認性を低下させて、結果として、各リーチ演出の興趣性を低下させる可能性がある。このため、本実施例３では、ノーマルロングリーチ中、第１ＳＰリーチ中、第２ＳＰリーチ中、ＳＰＳＰリーチ中は、保留アイコンおよび保留アイコン表示領域９ｃを構成する表示オブジェクト（ここでは、各保留アイコンの台座）を表示しないこととしている（図６３（Ｃ）～（Ｆ）参照）。
【０４２６】
（第１ＳＰリーチ中の画面構成）
続いて、第１ＳＰリーチ中は、図６３（Ｄ）に例示されるように、リーチ図柄を構成する左図柄が第１表示画面７ａの左上方領域に小さく擬似停止表示されると共に、リーチ図柄を構成する右図柄が第１表示画面７ａの右上方領域に小さく擬似停止表示された状態で、所定の第１ＳＰリーチ演出画像が第１表示画面７ａの全体領域に表示される。
【０４２７】
（第２ＳＰリーチ中の画面構成）
また、第２ＳＰリーチ中は、図６３（Ｅ）に例示されるように、リーチ図柄を構成する左図柄が第１表示画面７ａの左上方領域に小さく擬似停止表示されると共に、リーチ図柄を構成する右図柄が第１表示画面７ａの右上方領域に小さく擬似停止表示された状態で、所定の第２ＳＰリーチ演出画像が第１表示画面７ａの全体領域に表示される。
【０４２８】
（ＳＰＳＰリーチ中の画面構成）
また、ＳＰＳＰリーチ中は、図６３（Ｆ）に例示されるように、リーチ図柄を構成する左図柄が第１表示画面７ａの左上方領域に小さく擬似停止表示されると共に、リーチ図柄を構成する右図柄が第１表示画面７ａの右上方領域に小さく擬似停止表示された状態で、所定のＳＰＳＰリーチ演出画像が第１表示画面７ａの全体領域に表示される。
【０４２９】
（演出図柄の構成について）
なお、図６３には表れていないが、本実施例３では、第４通常モードで演出が制御されているとき以外（第１通常モードから第３通常モードのいずれかで演出が制御されているとき）は、演出図柄表示領域７ｂに表示される演出図柄は、演出図柄を他の演出図柄と識別するための識別情報（本実施形態では、数字）に対して、所定の人物を表すキャラクタ画像が付加された構成となっている（図６６～図７３参照）。本実施例では、識別情報が数字である場合を例に説明するが、識別情報は、演出図柄を他の演出図柄と識別可能な情報であれば、数字に限定されるものではなく、例えばアルファベットや記号等であってもよい。
【０４３０】
これに対して、第１表示画面７ａの左上方領域および右上方領域に小さく表示されるリーチ図柄にキャラクタ画像を付加しておくと、小さいリーチ図柄の視認性を低下させたり、各リーチ演出の興趣性を却って低下させたりする可能性がある。このため、本実施例３では、第１表示画面７ａの左上方領域および右上方領域にリーチ図柄（左図柄および右図柄）を小さく擬似停止表示しているときには、キャラクタ画像が付加されていないリーチ図柄を表示することとしている。
【０４３１】
［演出モードの変化について］
図６４は、低確低ベース状態における各種演出モードについて説明するための説明図で

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

【０４３２】

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

【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】

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

【０４３６】

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

【０４３７】

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

【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の演出モードとして、第１通常モード、第２通常モード、第３通常モード、及び第４通常モードが用意されている。

【０４４５】

＜楽曲選択＞

実施例３のパチンコ遊技機１では、第４通常モードで演出が制御されているときには、後述する楽曲選択画面が表示され、遊技者は、この楽曲選択画面に対する所定操作を行うことによって、第１表示画面７ａやスピーカ６７等を用いて再生される楽曲を任意に選択することが可能である（図６５参照）。一方の第１通常モード～第３通常モードの３つの通常演出モードでは、上記の楽曲選択画面は選択されず、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か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かを示唆する特別表示態様の保留アイコンに変化させるアイコン変化演出が行われる場合がある。このアイコン変化演出が行われると、通常表示態様の保留アイコン（例えば、白色の保留アイコン）が、特別表示態様の保留アイコンとして、青色、緑色、赤色、金色、虹色といった大当たり信頼度を示唆する色の保留アイコンに変化する。ここで例示した大当たり信頼度を示唆する色は、大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並んでおり、実施例３では、青色の保留アイコンの大当たり信頼度は約１％に設定され、緑色の保留アイコンの大当たり信頼度は約１０％に設定され、赤色の保留アイコンの大当たり信頼度は約４０％に設定され、金色の保留アイコンの大当たり信頼度は約６５％に設定され、虹色の保留アイコンの大当たり信頼度は１００％に設定されている。
【０４５３】
　ここまで、保留アイコンが保留アイコン表示領域９ｃに表示されているときにその表示色が１回だけ変化するアイコン変化演出について説明したが、実施例３のパチンコ遊技機１では、他のアイコン変化演出が行われる場合もある。すなわち、例えば、白色の保留アイコンが、保留アイコン表示領域９ｃに表示されているときに、青色の保留アイコンに変化し、更に緑色の保留アイコンに変化するというように、１つの保留アイコンを対象としてその保留アイコンの表示色が複数回変化するアイコン変化演出が行われる場合もある。また、保留アイコン表示領域９ｃから当該アイコン表示領域９ｅにシフトした白色の保留アイコンが当該アイコンとして表示されているときに、その表示色が変化するアイコン変化演出が行われる場合もある。
【０４５４】
　また、保留アイコン表示領域９ｃに表示されている保留アイコンの表示色が変化し、その後、その保留アイコンが当該アイコン表示領域９ｅにシフトして当該アイコンとして表示されているときにその表示色が変化するというように、保留アイコン表示領域９ｃと当

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

【０４５５】

なお、実施例３のパチンコ遊技機１では、保留アイコン表示領域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。

【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。

【０４５９】

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

【０４６０】

なお、実施例３のパチンコ遊技機１では、通常演出モード毎に保留アイコンや当該アイコンの通常表示態様を異ならせる一方で、保留アイコンや当該アイコンの特別表示態様（アイコン変化演出が行われた後の保留アイコンや当該アイコンの表示態様）を通常演出モード間で共通化するといった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。

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

＜図柄構成＞

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

【０４６５】

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

【０４６６】
そこで、実施例３のパチンコ遊技機１では、このような問題が生じるのを抑制すべく、上記のように、第４通常モードで演出が制御されているときには、キャラクタ画像が付加されていない数字のみから構成される演出図柄を演出図柄表示領域７ｂに表示することとしている。
【０４６７】
なお、第１通常モード～第３通常モードの３種類の通常演出モードを比較した場合、演出図柄が数字およびキャラクタ画像を有して構成される点では、これらの通常演出モードは共通しているものの、演出図柄を構成するキャラクタ画像の表示態様が演出モードによって異なるという点では、これらの通常演出モードは相違している。
【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。
【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。
【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。
【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３通常モードで演出が制御されているときの演出図柄の変動態様は、自転（上下方向を軸方向とする時計回りの回転）となっている（図６５参照）。

【０４７８】

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

。例えば図７１（Ｅ）～（Ｆ）には、左８図柄が擬似停止する際に、数字の「８」の上方から移動してきたキャラクタＨを表すキャラクタ画像が数字の「８」と合成され、キャラクタＨのキャラクタ画像と数字の「８」とを有して構成される左８図柄が完成する合成演出が行われている様子が例示されている。

【０４７９】

（第４通常モード）

一方、第４通常モードで遊技が制御されているときには、演出図柄表示領域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）。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６５参照）。

【０４８０】

この第４通常モードでの演出図柄の変動態様は、本実施例３では、第２通常モードでの演出図柄の変動態様と下スクロールという点で共通しているが、第４通常モード中に表示される演出図柄は、各演出図柄がキャラクタ画像を有していないという点で、第２通常モード中に表示される演出図柄とは異なっている（図６６，６７、図７０参照）。

【０４８１】

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

【０４８２】

そこで、他の実施例では、第４通常モードで演出が制御されているときには、演出図柄がキャラクタ画像を有している点を除いて、本実施例３における第３通常モードでの演出図柄の変動態様（自転）と共通する構成を採用してもよい。また、数字のみから構成される演出図柄が第１表示画面７ａ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７ａ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７ａの奥行方向に演出図柄を変動させるといった別の構成を採用してもよい。

【０４８３】

＜共通キャラセリフ演出＞

図６５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７ａ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７ａおよびスピーカ６７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６８～図６９、図７２～図７３参照）。この共通キャラセリフ演出の詳細については、図６８～図６９、図７２～図７３に基づいて後に詳述する。

【０４８４】

なお、本実施例３では、上記の共通キャラセリフ演出が行われるのは、第１通常モードまたは第３通常モードで演出が制御されているときであり、第２通常モードや第４通常モードで演出が制御されているときには、上記の共通キャラセリフ演出は実行されないという構成が採用されている（図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＞
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。
【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。
【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。
【０４９０】
上記のように、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されてから所定の確定時間（本実施例３では、０．６秒）が経過すると、保留アイコン表示領域９ｃに表示されている最先の保留アイコン（ここでは、音符の形をした保留アイコン）に対応する第１特別図柄当否判定が実行される。そして、この第１特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であり、第１特別図柄の変動表示に伴う演出図柄の変動パターンとして、ノーマルリーチからＳＰＳＰリーチに直接発展する変動演出パターンが演出制御用マイコン９１によって選択されると、以下のような演出が行われる。
【０４９１】
すなわち、最先の保留アイコンに対応する第１特別図柄当否判定が実行されたことに応じて第１特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、保留アイコン表示領域９ｃに表示されている最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域９ｅにシフトし、３つの図柄列のスクロール表示が開始される（図６６（Ａ）及び（Ｂ）参照）。この３つの図柄列のスクロール表示が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、第１表示画面７ａの中央領域

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

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

【０４９６】

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

【０４９７】

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

【０４９８】

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

【０４９９】

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

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。

【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が操作される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かを示唆する演出であって、緑色のカットイン画像を重畳表示させる緑カットインが行われる場合と、赤色のカットイン画像を重畳表示させる赤カットインが行われる場合と、金色のカットイン画像を重畳表示させる金カットインが行われる場合とがあり、これらのカットインを大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、緑カットイン、赤カットイン、金カットインの順となる。
【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が表示される。
【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。

【０５１３】

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

【０５１４】

第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されると共に、上記のように「５２４」のバラケ目を示す演出図柄が本停止してから所定の確定時間（本実施例３では、０．６秒）が経過すると、保留アイコン表示領域９ｃに表示されている最先の保留アイコン（ここでは、赤色で円形の保留アイコン）に対応する第１特別図柄当否判定が実行される。この第１特別図柄当否判定の判定結果が「大当たり」である場合や、「ハズレ」であるものの、擬似３連目まで発展する変動演出が実行される第１特別図柄の変動パターンが選択された場合には、以下のような演出が実行されることがある。

【０５１５】

＜１回目の共通キャラセリフ演出＞

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

【０５１６】

（第１段階の演出）

まず、１回目の共通キャラセリフ演出の第１段階の演出として、以下のような演出が行われる。すなわち、第１段階の演出の開始タイミングになると、図６８には示されていないが、下列の図柄列に含まれる１図柄を構成するキャラクタ画像と共通するキャラクタＡを示す類似キャラクタ画像が、第１表示画面７ａにおける右下の端部領域に出現する。そして、このキャラクタＡを示す類似キャラクタ画像は、下列の図柄列と同じように左方向にスクロール表示されて、下列の図柄列に含まれる演出図柄を構成するキャラクタ画像が停止表示される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の音声がスピーカ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うと、下列の図柄列に含まれる演出図柄が半透明で表示されるとはいえ、これらの演出図柄の表示領域と、第１段階の演出に係る演出画像（ここでは、キャラクタＡを示す類似キャラクタ画像と、「Ｂさ～ん！」という文字を含むセリフ枠）が表示される表示領域とが重なるため、第１段階の演出に係る演出画像の視認性が低下することが懸念される。
【０５１９】
　そこで、本実施例３のパチンコ遊技機１では、このような問題が生じるのを抑制すべく、上述したように、下列の図柄列を一時的に非表示の状態にした上で、第１段階の演出を行うこととしている（図６８（Ｃ）参照）。図６８（Ｃ）には、上列と中列の図柄列のスクロール表示が継続されていると共に、下列の図柄列のスクロール表示が中断されている様子が示されている。
【０５２０】
（第２段階の演出）
　第１段階の演出に続く第２段階の演出では、以下のような演出が行われる。すなわち、第２段階の演出の開始タイミングになると、図６８には表れていないが、類似キャラクタ画像が示すキャラクタＡがセリフを発する様子を表す演出表示（図６８（Ｃ）参照）が継続して行われている状態で、上列の図柄列に含まれる２図柄（数字の「２」とキャラクタＢを示すキャラクタ画像とから構成される演出図柄）と同じキャラクタＢを示す類似キャラクタ画像が、第１表示画面７ａにおける右上の端部領域に出現する。そして、このキャラクタＢを示す類似キャラクタ画像は、上列の図柄列と同じように左方向にスクロール表示されて、上列の図柄列に含まれる演出図柄を構成するキャラクタ画像が停止表示されるのと共通する表示位置（例えば、図６８（Ａ）では、４図柄を構成するキャラクタＤを示すキャラクタ画像が表示される位置：第２位置）へと移動する。
【０５２１】
　このように、キャラクタＢを示す類似キャラクタ画像が第２位置に配置されると、キャラクタＡを示す類似キャラクタ画像の表示は継続される。その一方で、キャラクタＢを示す類似キャラクタ画像が「調子はどう？」というセリフを発する様子を表す演出表示を実現すべく、キャラクタＡを示す類似キャラクタ画像と近接する位置に表示されていた「Ｂさ～ん！」という文字を含むセリフ枠が消去され、代わりに、「調子はどう？」という文字を含むセリフ枠がキャラクタＢを示す類似キャラクタ画像と近接する位置に表示される（図６８（Ｄ）参照）。なお、この「調子はどう？」という文字を含むセリフ枠が第１表示画面７ａに表示されるタイミングで、「調子はどう？」というキャラクタＢの音声がスピーカ６７から出力される。
【０５２２】
　第２段階の演出では、２図柄と同じキャラクタＢを示す類似キャラクタ画像が、上列の図柄列に含まれる各演出図柄と同様に左方向にスクロール表示されて、上記第２位置まで移動した後に、この類似キャラクタ画像が示すキャラクタＢがセリフを発する様子を表す演出表示が行われる（図６８（Ｄ）参照）。このため、あたかも上列の図柄列に含まれる演出図柄を構成するキャラクタ画像によって示されるキャラクタがセリフを発したかのような印象を遊技者に与えることが可能であり、上列の図柄列を左方向にスクロール表示さ

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

【０５２３】

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

【０５２４】

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

【０５２５】

（第３段階の演出）

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

【０５２６】

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

【０５２７】

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

【０５２８】

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

【０５２９】

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

【０５３０】

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、「まずます」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６８（Ｈ）参照）。そして、中図柄が１回転する毎に、中図柄を構成する数字が「１」増加するように変化する。これにより、例えば、２図柄、３図柄、４図柄といった昇順で中図柄が変化することになる。ここでは、リーチ後擬似連を実行する変動演出パターンが設定されているため、中図柄が７図柄へと変化すると、この７図柄が８図柄に変化することなく演出図柄表示領域７ｂの中央領域に擬似停止する（図６８（Ｉ）参照）。

【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（左スクロール）が再開される（図６９（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６８（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６９（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６９（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６８（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６９（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７ａに表示されるタイミングで、「Ｆさ～ん！」というキャラクタＨの音声がスピーカ６７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６８（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６９（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も明らかなように、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６９（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６９（Ｂ）参照）が継続して行われている状態で、上列の図柄列に含まれる６図柄（数字の「６」とキャラクタＦを示すキャラクタ画像とから構成される演出図柄）と同じキャラクタＦを示す類似キャラクタ画像が、第１表示画面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Ｆを示す類似キャラクタ画像が第２位置に配置されると、キャラクタＨを示す類似キャラクタ画像の表示は継続される。その一方で、キャラクタＦを示

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

【０５４１】

（第３段階の演出）

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

【０５４２】

（２回目の共通キャラセリフ演出が終了した後の演出）

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

【０５４３】

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

【０５４６】

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

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

【０５４７】

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

【０５４８】

（共通キャラセリフ演出に関する特徴）

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

【０５４９】

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

【０５５０】

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

【０５５１】

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

【０５５２】

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

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

【０５５３】

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

表示される（例えば、図６８（Ｇ）参照）。
【０５５４】
このように、実施例３のパチンコ遊技機１では、類似キャラクタ画像と演出図柄の両方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。
【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。
【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】
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応じて第１特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、保留アイコン表示領域９ｃに表示さ

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

【０５６１】

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

【０５６２】

次に、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されてから所定の確定時間が経過すると、保留アイコン表示領域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。

【０５６８】
図７０に基づいて説明したように、第２通常モードで演出が制御されているときには、キャラクタ画像および数字を合成する合成演出が実行される場合がある。このように、演出図柄が初めから形成されている場合の他に、演出図柄が第１表示画面７ａ上で形成される場合があることから、演出図柄を擬似停止させてから本停止させる表示制御を繰り返すことによって演出が単調になり、結果として興趣性が低下して行くといった問題が生じるのを効果的に抑制することが可能である。
【０５６９】
なお、ここでは、左列の図柄列に含まれる演出図柄（ここでは、左８図柄：図７０（Ｈ）参照）が形成される合成演出が実行される場合を例に説明したが、中列の図柄列に含まれる演出図柄が形成される合成演出や、右列の図柄列に含まれる演出図柄が形成される合成演出が実行される場合もある。
【０５７０】
また、本実施例３では、第１特別図柄の１回の変動表示中に、左列の図柄列に含まれる演出図柄（左図柄）と、中列の図柄列に含まれる演出図柄（中図柄）と、右列の図柄列に含まれる演出図柄（右図柄）のうちのいずれか１つの演出図柄（図７０に示される例では、左８図柄）に関して合成演出を実行する場合を例に説明を行う。これに対して、他の実施例では、例えば、第１特別図柄の変動表示中に、左図柄を形成する合成演出を行い、その後に、右図柄を形成する合成演出を行うというように、複数回の合成演出を行うようにしてもよい。
【０５７１】
また、本実施例３では、第１特別図柄および演出図柄の変動表示が開始された直後に合成演出が実行される場合を例に説明を行うが、他の実施例では、例えば、リーチ成立時に、リーチ図柄となる演出図柄を形成する合成演出を行ったり、或いは、第１特別図柄の変動表示の終盤で、ハズレ目（リーチハズレ目またはバラケ目）を示す３つの演出図柄が擬似停止する際に、いずれか１つの演出図柄を形成する合成演出を行ったりしてもよい。
【０５７２】
［第３通常モードでの演出の具体例］
次に、図７１～図７３を参照しつつ、低確低ベース状態における第１特別図柄の変動表示中であって、第３通常モードで演出が制御されているときに行われる演出の具体例について説明する。ここで、図７１～図７３は、第３通常モードでの演出を例示する画面図である。
【０５７３】
図７１（Ａ）には、第１表示画面７ａにおいて、保留アイコン表示領域９ｃに２つの保留アイコンが表示された状態で、当該アイコン表示領域９ｅに表示されている当該アイコンに対応する第１特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、「４３１」のバラケ目を示す演出図柄が停止表示された状態が例示されている。ここでは、第３通常モードで演出が制御されているために、第１表示画面７ａにおける右上方領域に「第３演出モード」という現在の演出モード名称が表示され、また、図７１（Ａ）には表れていないが、第１表示画面７ａの全体領域には、演出図柄の背景画像として、第３通常モード専用背景画像が表示されている（図６５参照）。また、アイコン変化演出が行われていない状態であるため、保留アイコン表示領域９ｃに表示されている２つの保留アイコンと、当該アイコン表示領域９ｅに表示されている当該アイコンが、いずれも逆三角形をした通常表示態様のアイコン（第３通常モード専用アイコン）として表示されている。
【０５７４】
なお、第３通常モードで演出が制御されているため、第１表示画面７ａに表示される各演出図柄（例えば、図７１（Ａ）参照）は、ワンピースを着たキャラクタＡ～キャラクタＩのいずれかのキャラクタを表すキャラクタ画像であり、各キャラクタ画像の中央下端部に、対応する数字が付加されている。

【０５７５】
図７１（Ａ）に例示される当該アイコンに対応する第１特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されてから所定の確定時間が経過すると、保留アイコン表示領域９ｃに表示されている最先の保留アイコン（ここでは、２つの逆三角形の保留アイコンのうちの左側の保留アイコン：図７１（Ａ）参照）に対応する第１特別図柄当否判定が実行される。そして、この第１特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であり、第１特別図柄の変動表示に伴う演出図柄の変動演出パターンとして、リーチ無し演出の変動演出パターンが演出制御用マイコン９１によって選択されると、以下のような演出が行われる。
【０５７６】
すなわち、最先の保留アイコンに対応する第１特別図柄当否判定が実行されたことに応じて第１特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、保留アイコン表示領域９ｃに表示されている最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域９ｅにシフトすると共に、残りの保留アイコンが保留アイコン表示領域９ｃ内で当該アイコン表示領域９ｅへ近付く方向にシフトし、３つの演出図柄の変動表示が開始される（図７１（Ｂ）参照）。
【０５７７】
第３通常モードで演出が制御され、第１特別図柄が停止しているときには、演出図柄表示領域７ｂには、「１」～「９」のいずれかの数字に対応するキャラクタ画像が付加された３つの演出図柄が、横方向に並んで表示されている（図７１（Ａ）参照）。これに対して、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７１（Ｂ）～（Ｄ）参照）。
【０５７８】
左図柄、中図柄、及び右図柄は、それぞれ、パチンコ遊技機１の上下方向を軸方向として時計回りに回転するように自転する（例えば、図７１（Ｂ）～（Ｄ）参照）。そして、各演出図柄が１回転することによって、「１」加算された数字を有する演出図柄が表示されることになる。図７１（Ｂ）～（Ｄ）には、左４図柄が時計回りに１回転して左５図柄が表示され、中３図柄が時計回りに１回転して中４図柄が表示され、右１図柄が時計回りに１回転して右２図柄が表示された様子が例示されている。
【０５７９】
（第２通常モードにおける合成演出）
第１特別図柄および演出図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、第２通常モードのときに行われる合成演出（図７０（Ｇ）～（Ｈ）参照）とは異なる合成演出が実行される。すなわち、例えば、「８」を示す左図柄が演出図柄表示領域７ｂにおける左側領域において一時的に拡大表示され、これに伴い、キャラクタＨを示すキャラクタ画像が上方から移動してくる様子を表す演出表示が行われる（図７１（Ｅ）参照）。そして、キャラクタＨを示すキャラクタ画像と、数字の「８」とを合成する合成演出が実行される（図７１（Ｅ）～（Ｆ）参照）。なお、図７１（Ｆ）には、左８図柄が擬似停止した状態で、中図柄および右図柄の変動表示が継続されている様子が例示されている。
【０５８０】
このように、左図柄（ここでは、左８図柄）を形成する合成演出が実行されると、左８図柄が擬似停止した状態で、右図柄を形成する合成演出が実行される（図７１（Ｇ）～（Ｈ）参照）。すなわち、例えば、「２」を示す右図柄が演出図柄表示領域７ｂにおける右側領域において一時的に拡大表示され、これに伴い、キャラクタＢを示すキャラクタ画像が上方から移動してくる様子を表す演出表示が行われる（図７１（Ｇ）参照）。そして、キャラクタＢを示すキャラクタ画像と、数字の「２」とを合成する合成演出が実行される（図７１（Ｇ）～（Ｈ）参照）。なお、図７１（Ｇ）には、２つ目の保留アイコンとして、特別表示態様の保留アイコンが保留アイコン表示領域９ｃに新たに表示された状態が例示されている。また、図７１（Ｈ）には、左８図柄に加えて右２図柄が擬似停止した状態で、中図柄の変動表示が継続されている様子が例示されている。

【０５８１】
このように、右図柄（ここでは、右２図柄）を形成する合成演出が実行されると、左８図柄および右２図柄が擬似停止した状態で、中図柄を形成する合成演出が実行される（図７１（Ｉ）、図７２（Ａ）参照）。すなわち、例えば、「６」を示す中図柄が演出図柄表示領域７ｂにおける中央領域において一時的に拡大表示され、これに伴い、キャラクタＦを示すキャラクタ画像が上方から移動してくる様子を表す演出表示が行われる（図７１（Ｉ）参照）。そして、キャラクタＦを示すキャラクタ画像と、数字の「６」とを合成する合成演出が実行される（図７１（Ｉ）～図７２（Ａ）参照）。なお、図７２（Ａ）には、それぞれ対応するキャラクタ画像が付加された左８図柄、右２図柄、及び中６図柄が擬似停止した状態が例示されており、これらの演出図柄は、「ハズレ」を報知する第１特別図柄が停止表示されるのに伴って、本停止する。
【０５８２】
第１特別図柄が停止表示されてから所定時間が経過すると、保留アイコン表示領域９ｃに表示されている最先の保留アイコンに対応する第１特別図柄当否判定が実行される。そして、この第１特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であり、第１特別図柄の変動表示に伴う演出図柄の変動演出パターンとして、リーチ無し演出の変動演出パターンが演出制御用マイコン９１によって選択されると、以下のような演出が行われる場合がある。
【０５８３】
すなわち、第１特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、保留アイコン表示領域９ｃに表示されている最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域９ｅにシフトして当該アイコンとして表示され、保留アイコン表示領域９ｃに表示されている残りの保留アイコン（ここでは、特別表示態様の保留アイコン）が当該アイコン表示領域９ｅに近付く方向にシフトする（図７２（Ａ）及び（Ｂ）参照）。
【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７２（Ａ）～（Ｃ）参照）。なお、これら３つの演出図柄の変動表示については、図７１（Ｂ）～（Ｄ）に基づいて上述したものと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。
【０５８５】
（第３通常モードにおける共通キャラセリフ演出）
第３通常モードで演出が制御されているときには、第１通常モードで演出が制御されているときに行われる共通キャラセリフ演出と類似する共通キャラセリフ演出が実行される。ここでは、共通キャラセリフ演出が１段階の演出から構成されると共に、次の図柄変動で行われる共通キャラセリフ演出と関連する演出内容の共通キャラセリフ演出が実行される場合を例に説明を行う。
【０５８６】
図７２（Ｂ）に例示されるようにキャラクタ画像が付加されていない３つの演出図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、４図柄を構成するキャラクタ画像と共通するキャラクタ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の音声がスピーカ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の音声がスピーカ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）。

【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。

【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）

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のと同様に、キャラクタＡを示す類似キャラクタ画像が第１表示画面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）。

【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マルショートリーチ中に、上述したリーチ後擬似連が実行される（図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】

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の音声がスピーカ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の音声がスピーカ６７から出力される。このような第２段階の演出は、左図柄および右図柄の変動表示が中断され、中図柄の変動表示が継続された状態で行われる。

【０６０４】

（第３段階の演出）

第３段階の演出では、「何ですかぁ？」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。

【０６１２】

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

【０６１３】

［実施例３のパチンコ遊技機１で実行される処理］

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

【０６１４】

（変動演出に関する処理）

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

【０６１５】

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

【０６１６】

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

【０６１７】

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

【０６１８】

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

【０６１９】

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。

【０６２０】

［他の態様］

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

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

【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。

【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等を容易に確認することが可能となる。

【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。

【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。

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

【０６３２】

また、前述した実施例では、１ラウンドにおける第１大入賞口又は第２大入賞口の開放回数を１回としているが、１ラウンドにおける第１大入賞口又は第２大入賞口の開放回数

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

【０６３３】

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

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

【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。

【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。

【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図柄が大当り図柄で停止表示すると、第１大入賞口又は第２大入賞口の何れかだけを開状態とするか、若しくは、第１大入賞口及び第２大入賞口を所定順序で開状態とする大当り遊技を実行する遊技機があった（特開２０１７－０５５８１１）。

【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、大当り遊技や高ベース状態になると、遊技領域の右側領域を狙って遊技する所謂右打ち遊技を行う遊技機があった。このような遊技機では、低ベース状態では、左打ち遊技を行い、一旦有利状態になると、当該有利状態が終了するまで右打ち遊技で遊技を行うものとし、有利状態の遊技にメリハリをつけるものであった。然しながら、従来の遊技機では、遊技状態の移行態様が画一的で、趣向性の高い遊技性を提供するに至っていなかった。

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

技を実行可能とし、前記第２当否判定の結果が前記第４大当りとなると前記第３遊技を実行可能とする
ことを特徴とするものである。
【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大当りと第２大当りとを有し、第２遊技領域に遊技球を発射する第３遊技における第２当否判定の結果として、第３大当りと第４大当りとを有する。そして、遊技開始後の第１遊技において、第１当否判定の結果が第１大当りになると第２遊技を実行可能とし、第２大当りになると第３遊技を実行可能とする。また、第２遊技となった場合、第２遊技における第１当否判定の結果が第１大当りになると第２遊技を実行可能とし、第２大当りになると第３遊技を実行可能とする。また、第３遊技となった場合、第３遊技における第２当否判定の結果が第３大当りになると第２遊技を実行可能とし、第４大当りになると第３遊技を実行可能とする。
【０６４７】
これにより、遊技開始後の第１遊技により、第１大当り、第２大当りの何れとなった場合でも、その後の遊技を第２遊技領域へ遊技球を発射することで遊技する。また、第２遊技領域へ発射する遊技を行いながら、第２遊技を行う場合であっても第３遊技を行う場合であっても、第１当否判定を行う遊技（第２遊技）と、第２当否判定を行う遊技（第３遊技）との間で、遊技態様（遊技状態）を移行しながら遊技を行うことを可能とする。またこれにより、多様な遊技状態の移行態様及び新規な遊技性によって遊技興趣を高めることが可能となる。
【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当否判定の結果が第５大当り（実施例１の４Ｒ第３大当りに相当）となると第４遊技を実行可能としてもよい。

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

【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。
【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。
【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。
【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表示及び停止表示するものである。また、特別図柄は、変動表示後にリーチ変動等の遊技演出を行うことなく停止表示することで当否判定の結果を示し、演出図柄は、変動表示後にリーチ変動等の遊技演出を行って停止表示することで当否判定の結果を示すものであった。このように複数の図柄を有することで、夫々の図柄の目的に応じた表示制御を可能としていた。
【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、
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。
【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。
【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】
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】
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。
【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。
【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、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。
【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。
【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な入力手段と、
　遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、
　前記判定手段の判定結果に基づく演出を制御する演出制御手段とを備え、
　前記演出制御手段は、
　　前記入力手段に対する第１の入力に応じて演出に関する第１の設定を変更し、前記入力手段に対する第２の入力に応じて演出に関する第２の設定を変更可能であり、
　　演出設定を初期設定に戻すか否かの選択を遊技者に促す選択促進演出を実行し、
　　演出設定を初期設定に戻す選択を行うための前記入力手段に対する入力が前記選択促進演出中に行われた場合、前記第２の設定を初期設定に戻す一方で、前記第１の設定を初期設定に戻さないことを特徴とするものである。
【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。
【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。

【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、

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。

【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、

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。

【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。

【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、

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。

【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、

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。
【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。

【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、

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。

【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。

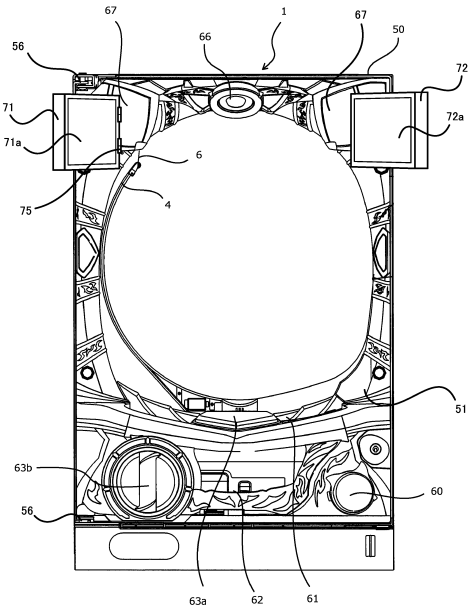
【０７０８】

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、

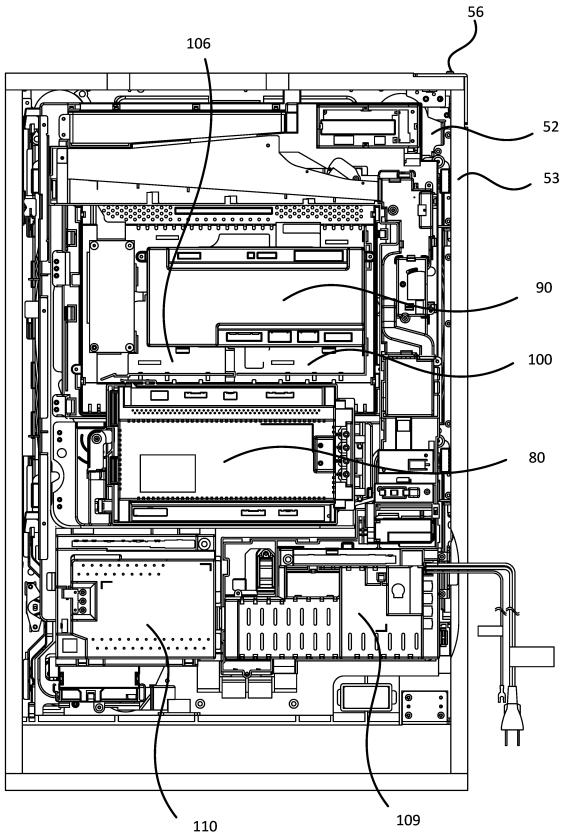
前記演出制御手段は、
　前記第１部分画像の表示を開始してから所定時間が経過した後に前記第２部分画像の表示を開始し、これらの部分画像を合成して前記演出図柄として表示する前記第２表示制御を実行可能であることを特徴とするものである。
【０７０９】
　この構成によれば、第１部分画像が表示され、第１部分画像の表示開始から所定時間が経過すると第１部分画像に加えて第２部分画像の表示が開始され、その後に、これらの部分画像が合成されて演出図柄として表示される。このように、演出図柄を構成する部分画像が順に表示されて演出図柄が形成される様子が表示されるため、演出図柄が第１部分画像および第２部分画像を有して構成された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、
　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させてから停止表示させる従来の遊技機に比べて、極めて高い演出効果を得ることが可能である。
【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。
【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、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。

【図面】

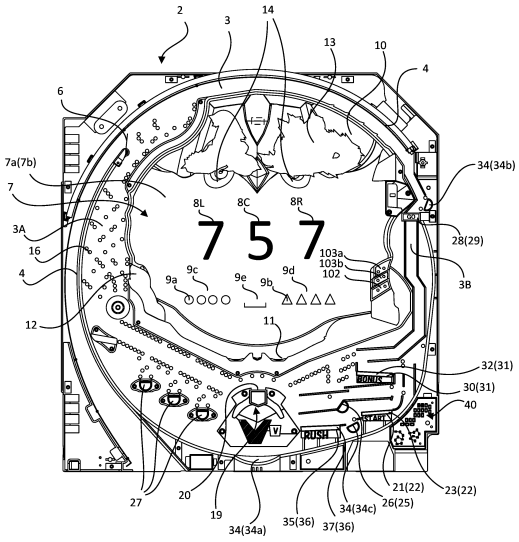
【図１】


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

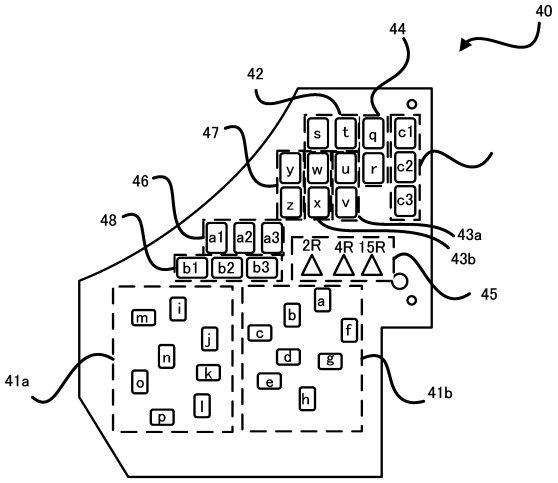
【図２】


56
106
52
53
90
100
80
110
109

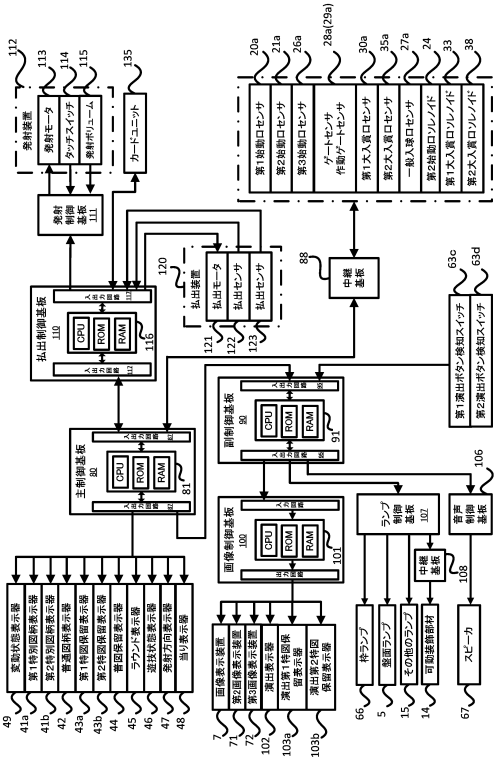
【図３】


2
3
14
13
10
4
6
7a(7b)
7
34(34b)
8L
8C
8R
757
28(29)
3A
16
103a
103b
102
38
4
9a
9c
9e
9b
9d
12
11
32(31)
30(31)
40
27
20
19
34(34a)
35(36)
37(36)
34(34c)
26(25)
21(22)
23(22)

【図４】


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

【図５】



【図６】

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

【図７】

（A）

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

（B）

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

【図８】

（A）大当り判定テーブル

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

（B）大当り種別判定テーブル

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

（C）普通図柄当り判定テーブル

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

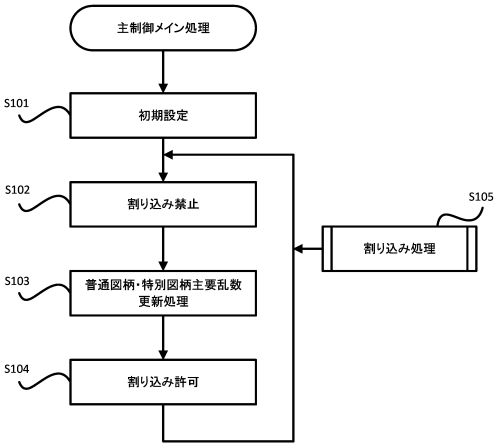
（D）普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間
状態A,C	3秒
状態B	1秒

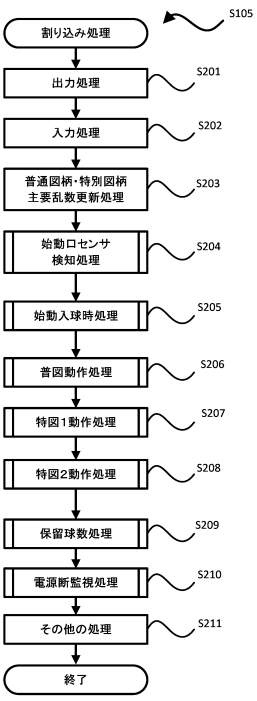
【図９】

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

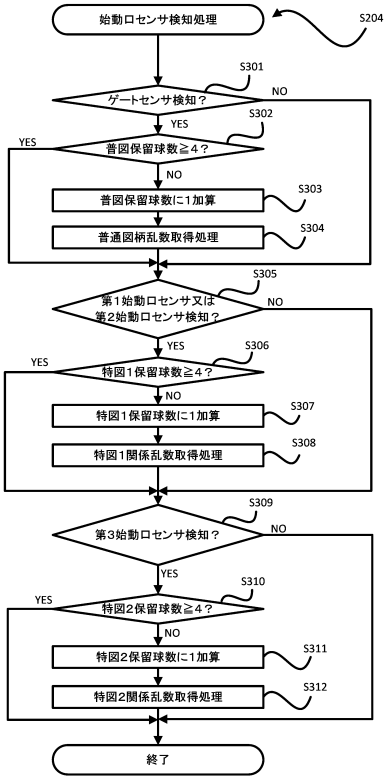
【図１０】



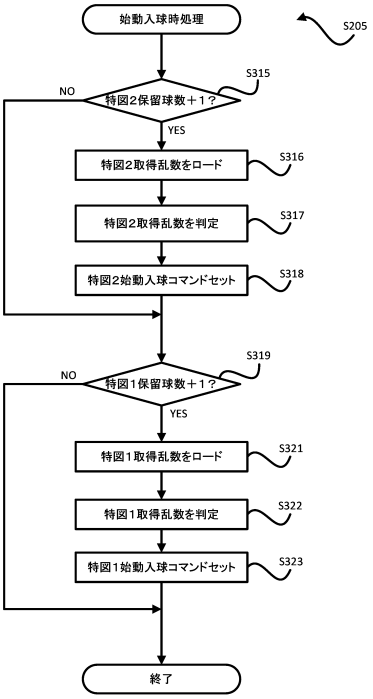
【図１１】



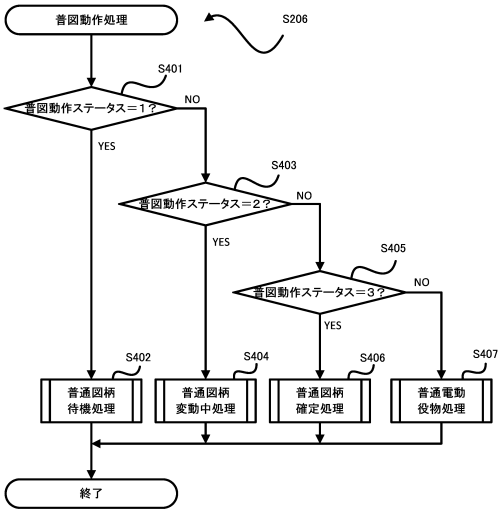
【図１２】



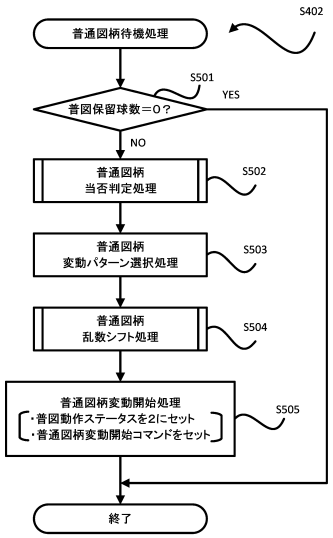
【図１３】



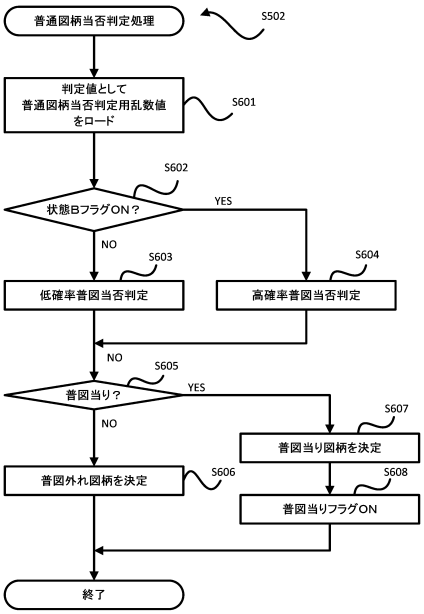
【図１４】



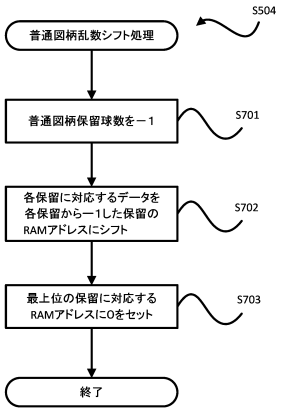
【図１５】



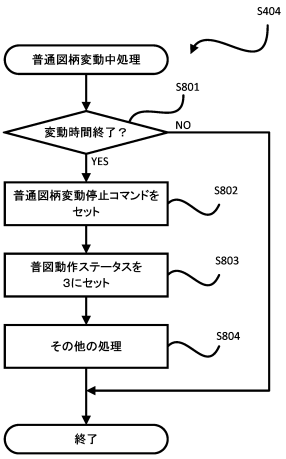
【図１６】



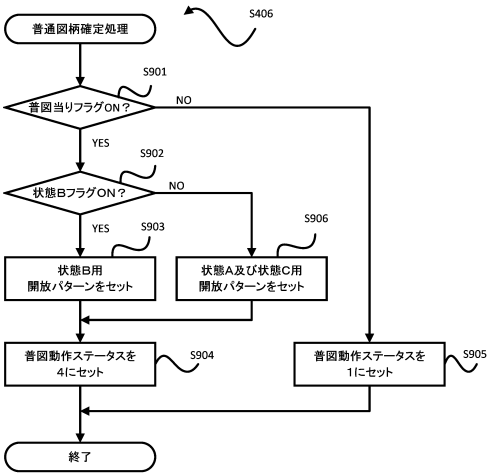
【図１７】



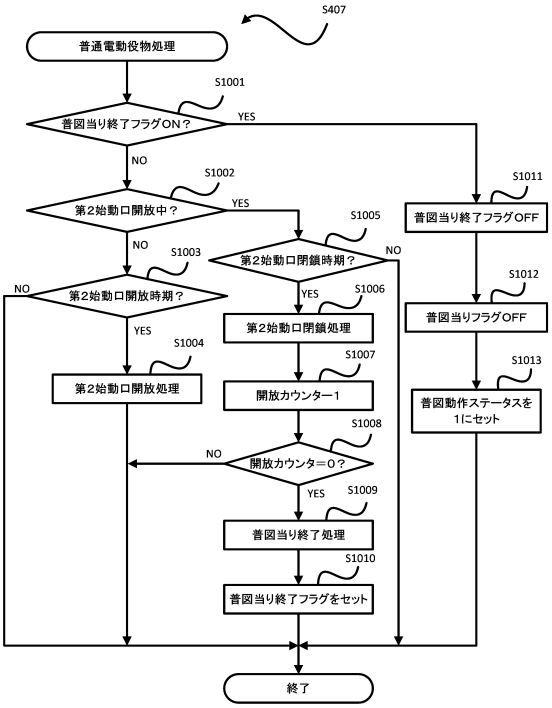
【図１８】



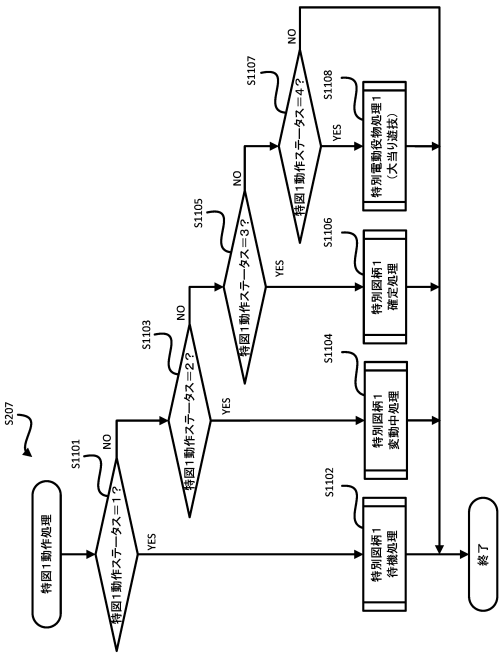
【図１９】



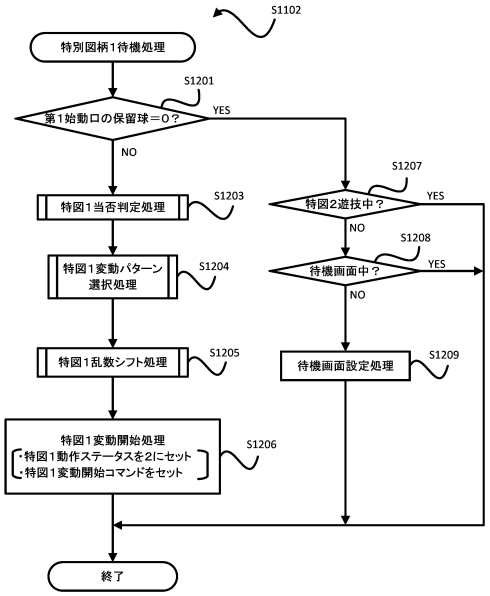
【図２０】



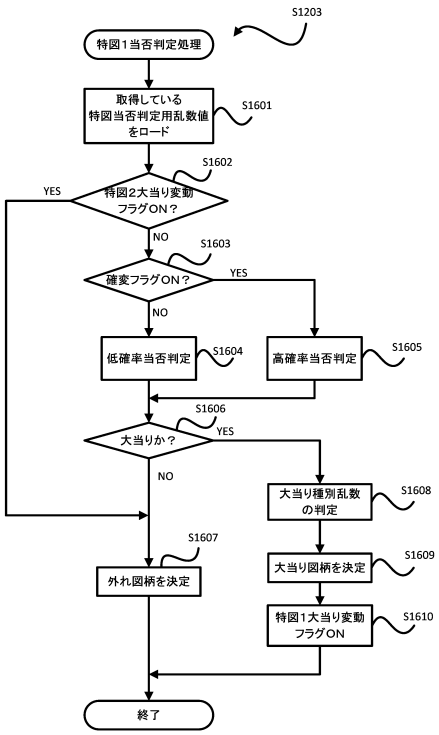
【図２１】



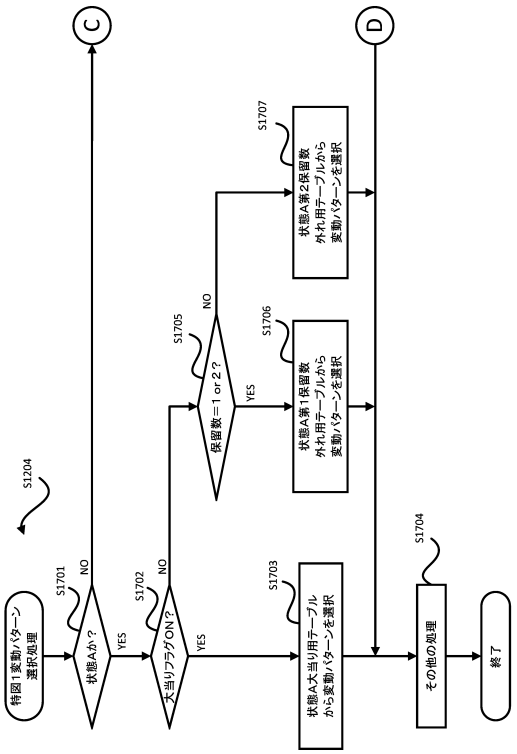
【図２２】



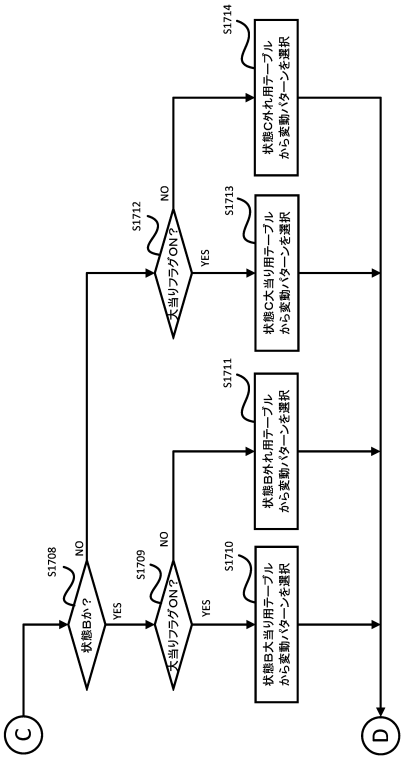
【図２３】



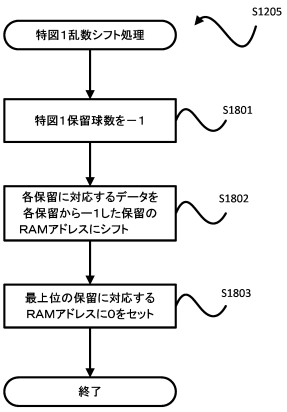
【図２４】



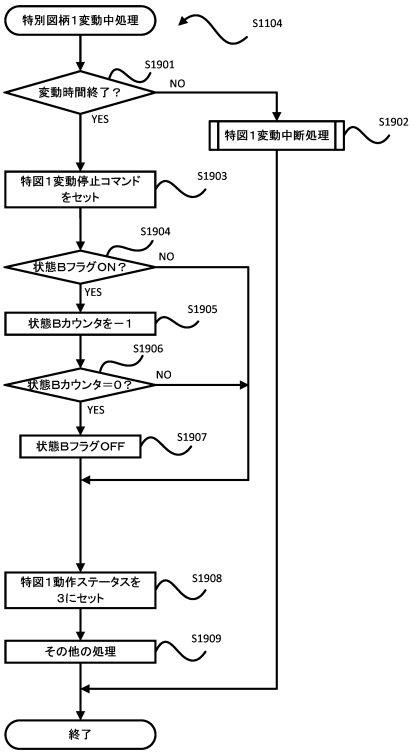
【図２５】



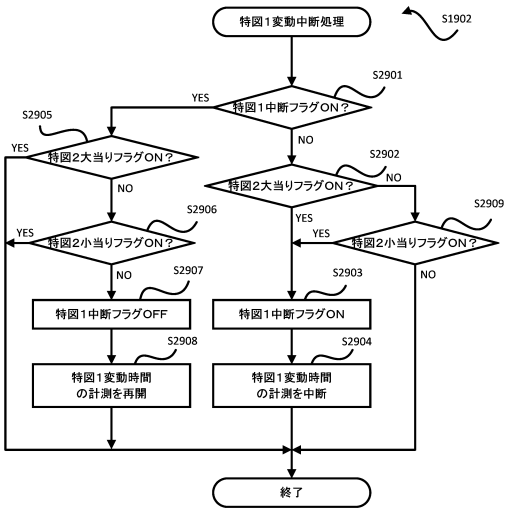
【図２６】



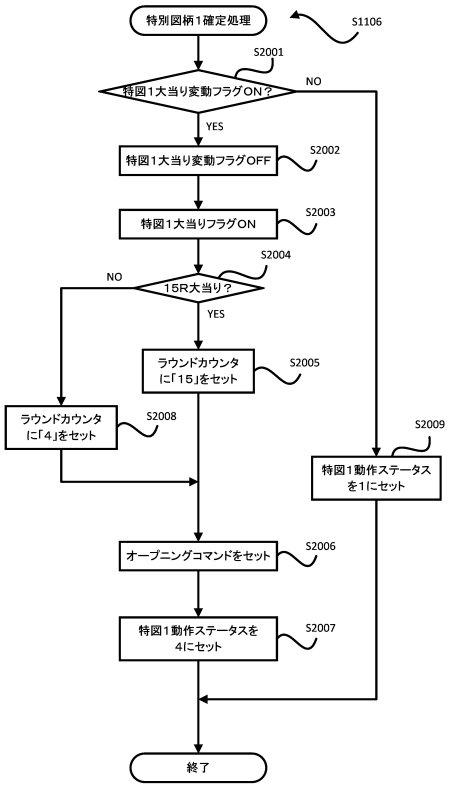
【図２７】



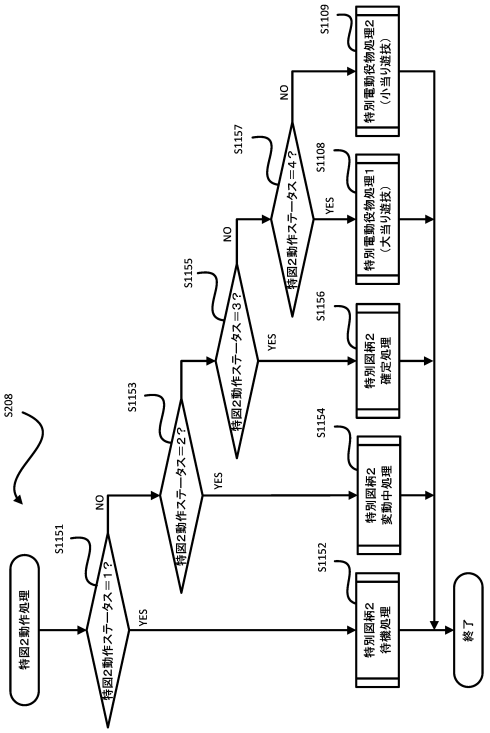
【図２８】



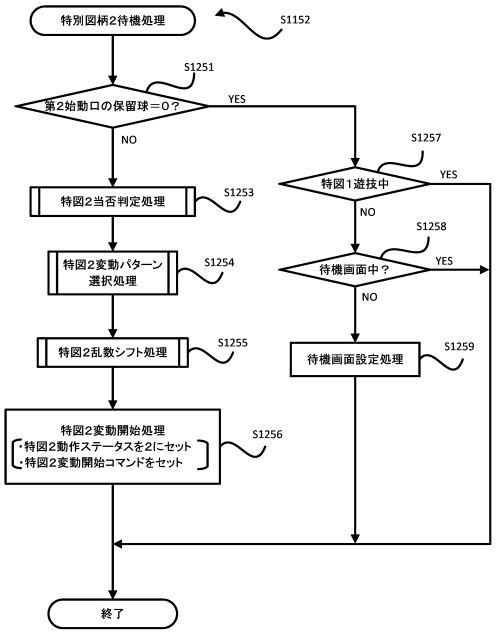
【図２９】



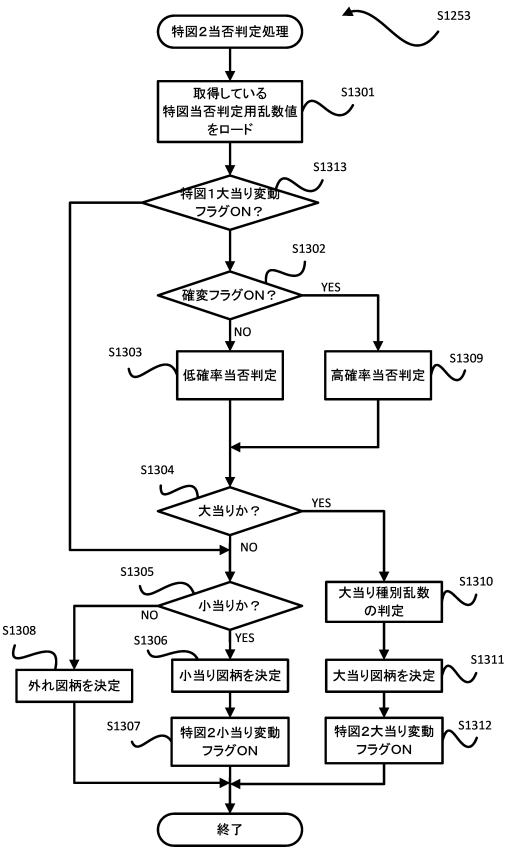
【図３０】



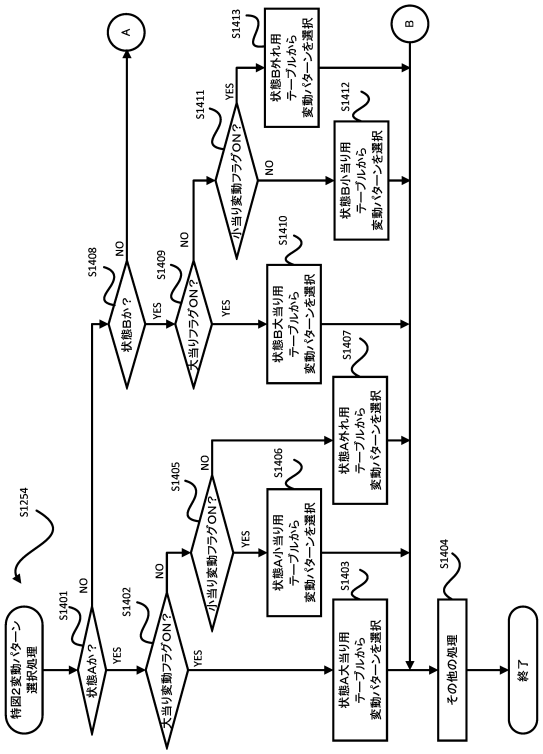
【図３１】



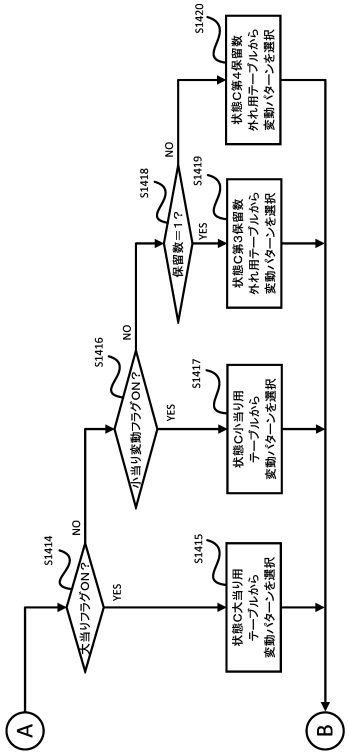
【図３２】



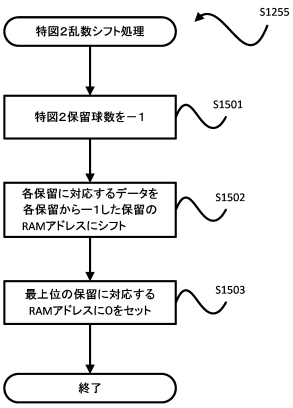
【図３３】



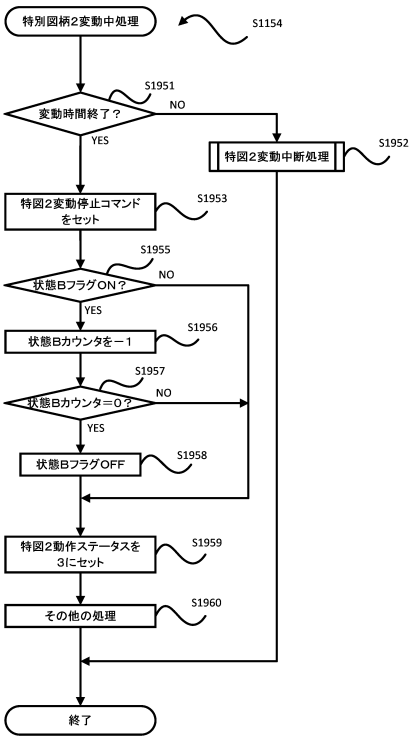
【図３４】



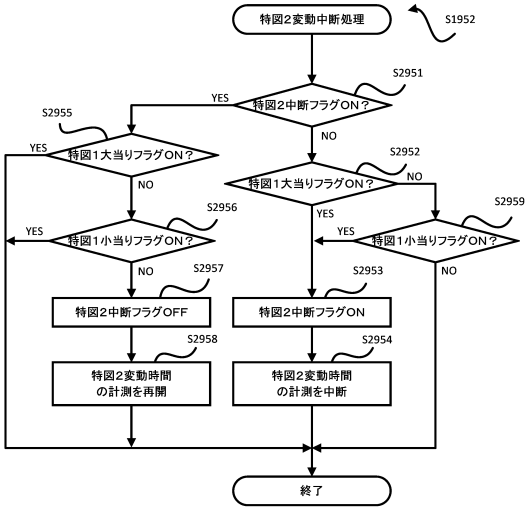
【図３５】



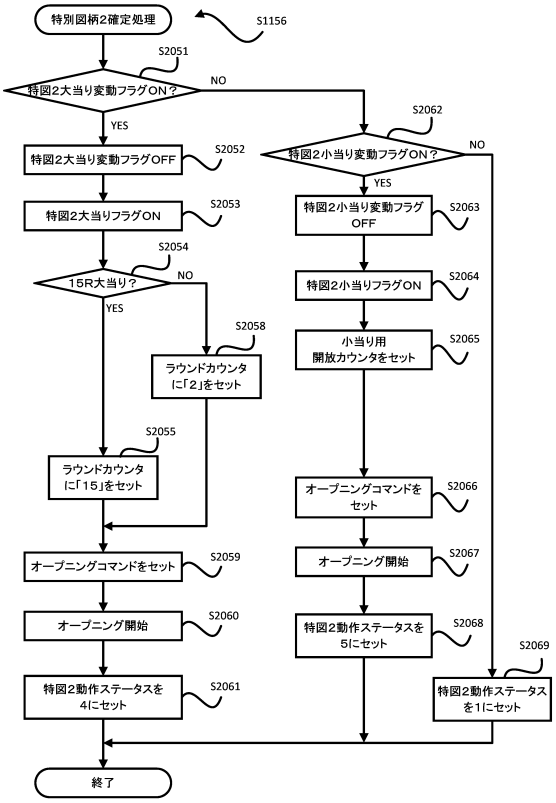
【図３６】



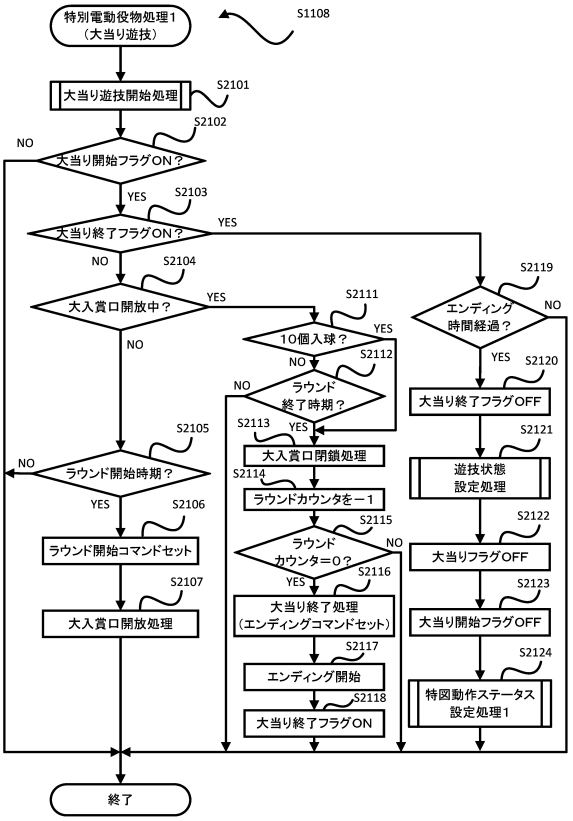
【図３７】



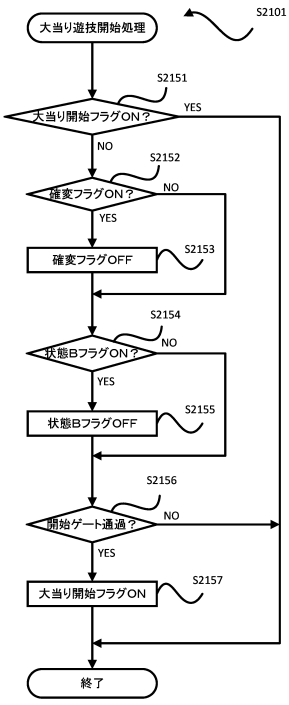
【図３８】



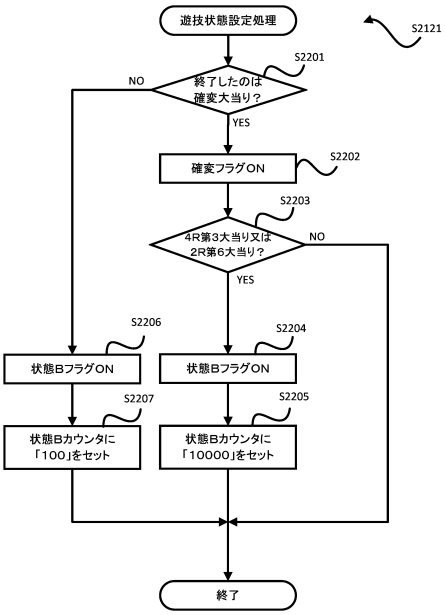
【図３９】



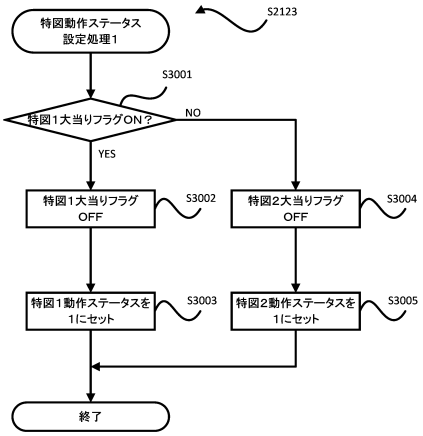
【図４０】



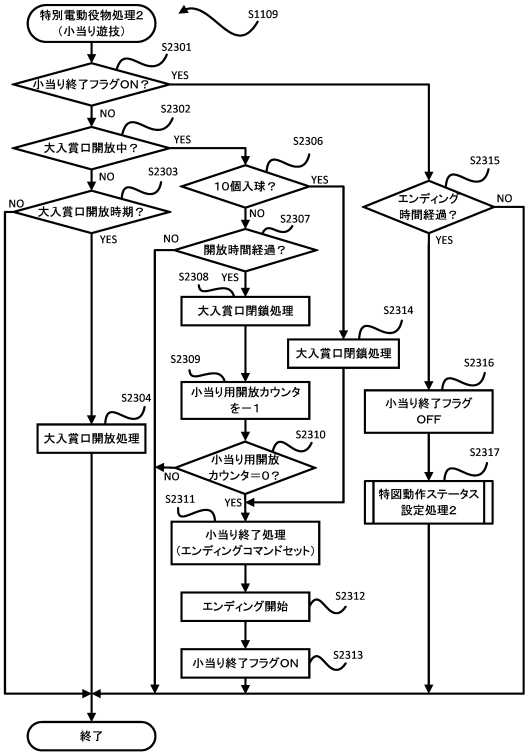
【図４１】



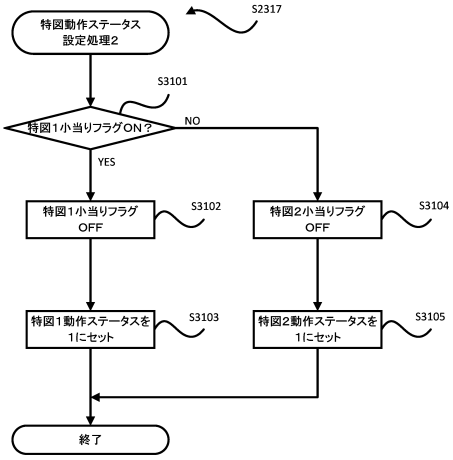
【図４２】



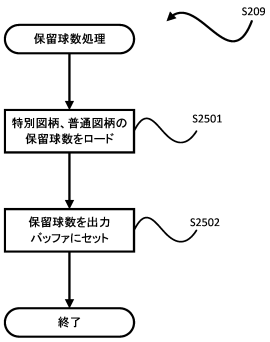
【図４３】



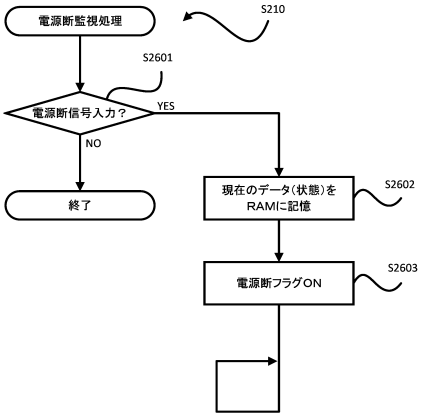
【図４４】



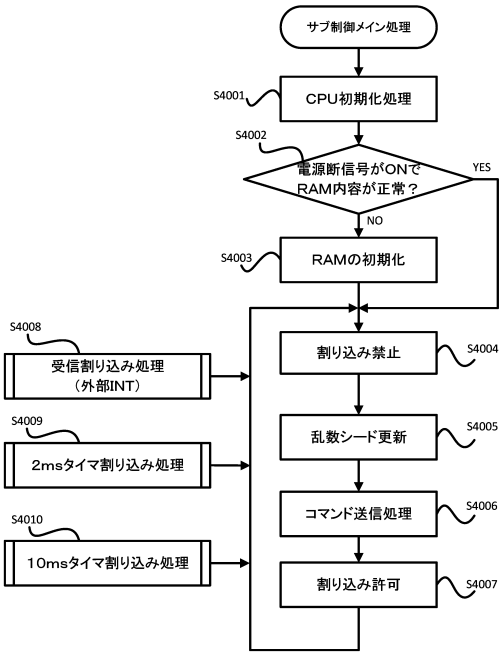
【図４５】



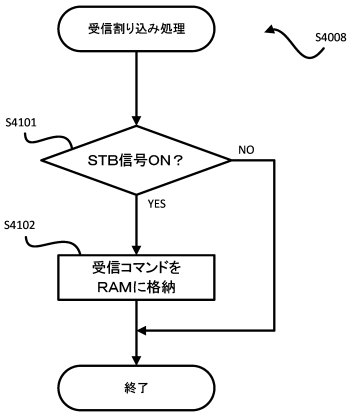
【図４６】



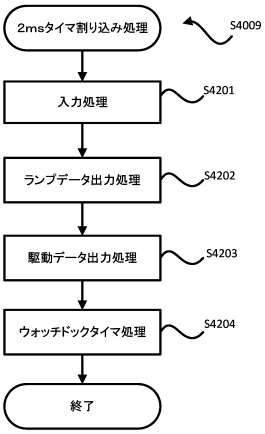
【図４７】



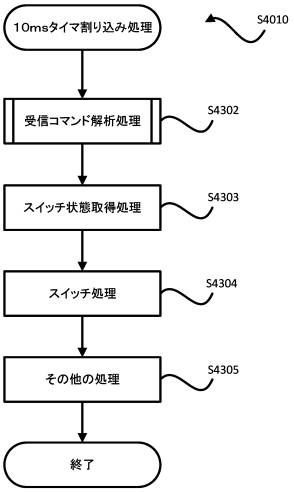
【図４８】



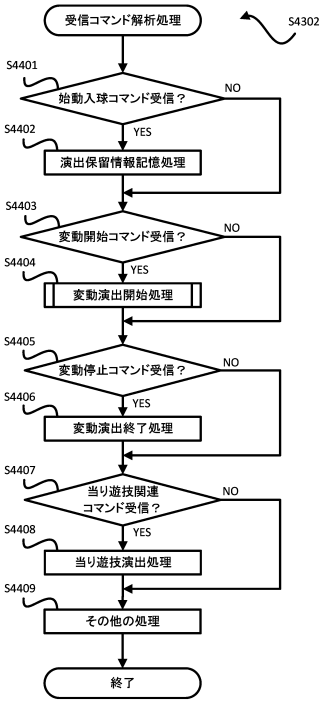
【図４９】



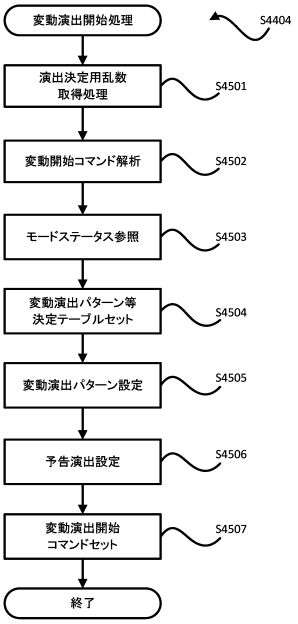
【図５０】



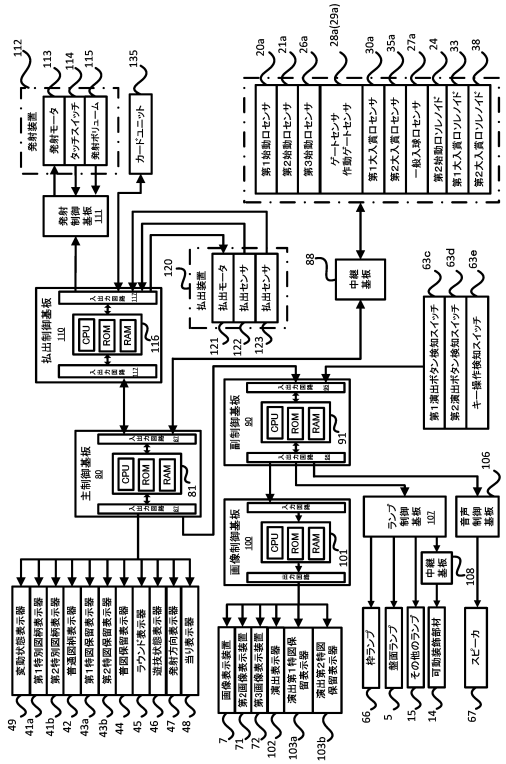
【図５１】



【図５２】



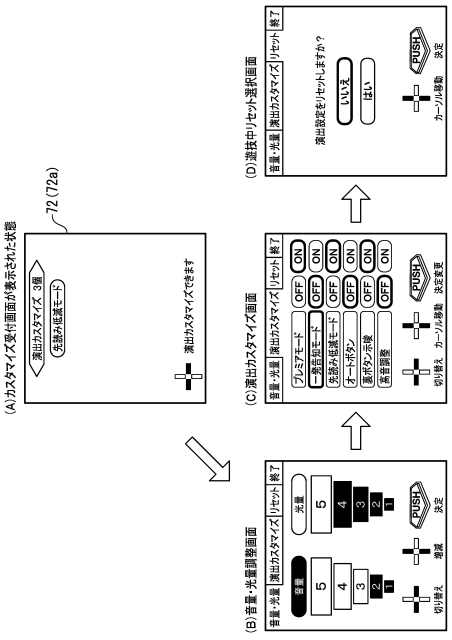
【図５３】



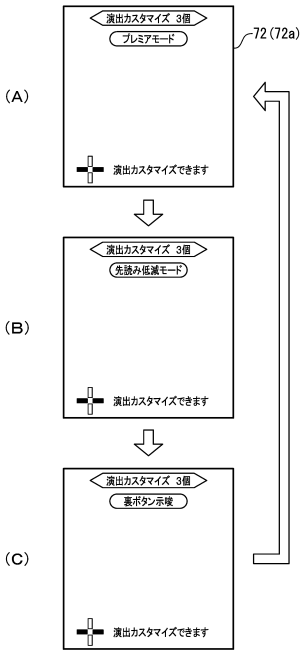
【図５４】

設定種別	設定名称	機能	特徴
第1の設定	音量調整	スピーカから出力される演出音の音量を調整する機能	非遊技中リセット選択画面の表示中は調整不可
	光量調整	各表示画面の光量を調整する機能	遊技演出非遊行状態に移行して5分経過で自動的にリセット
第2の設定	プレミアモード	プレミア演出が発生し易いモードに設定できる機能	非遊技中リセット選択画面の表示中は変更不可
	一発告知モード	一発告知が発生し易いモードに設定できる機能	
	先読み低減モード	先読み演出が発生し難いモードに設定できる機能	
	オートボタン	ボタン操作を行わなくても操作対応演出が発生する機能	
	裏ボタン示唆	裏ボタンに関する有効期間中であることを示唆する機能	
	高音調整	スピーカから出力される演出音の高音域をカットする機能	

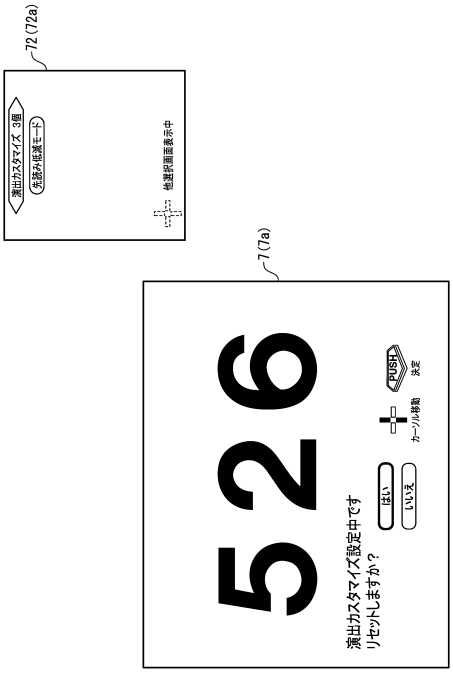
【図５５】



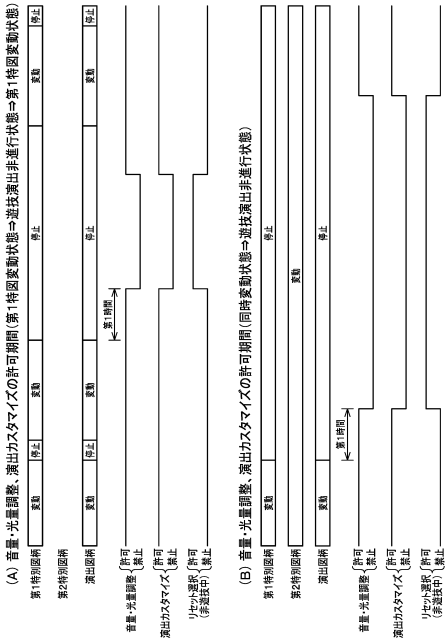
【図５６】



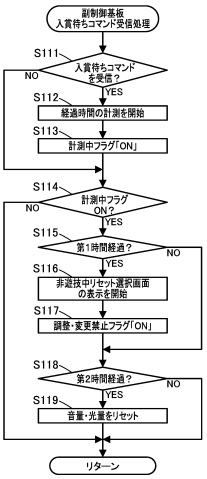
【図５７】



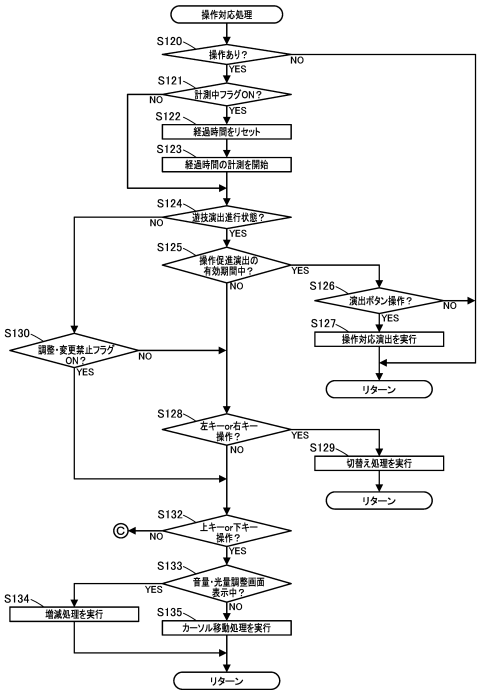
【図５８】



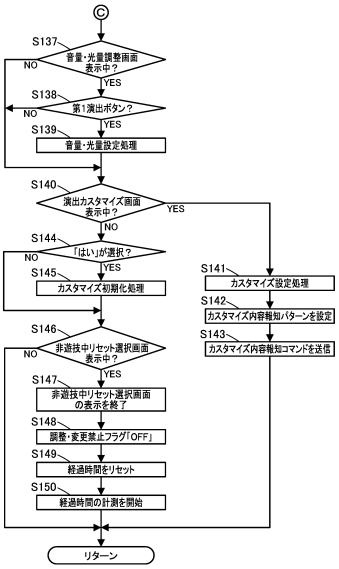
【図５９】



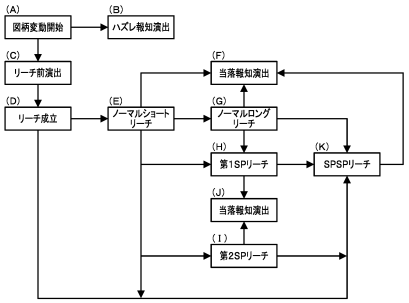
【図６０】



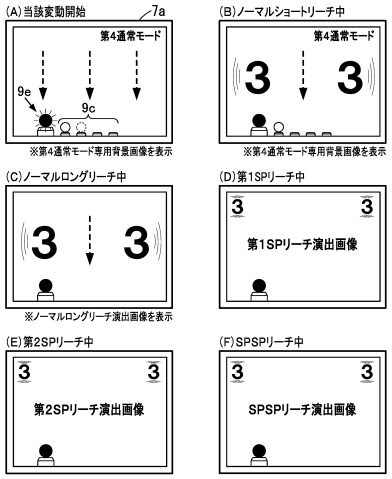
【図６１】



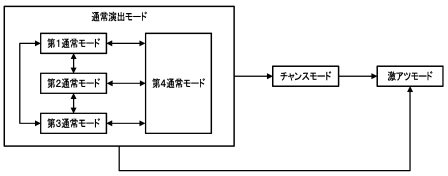
【図６２】



【図６３】



【図６４】

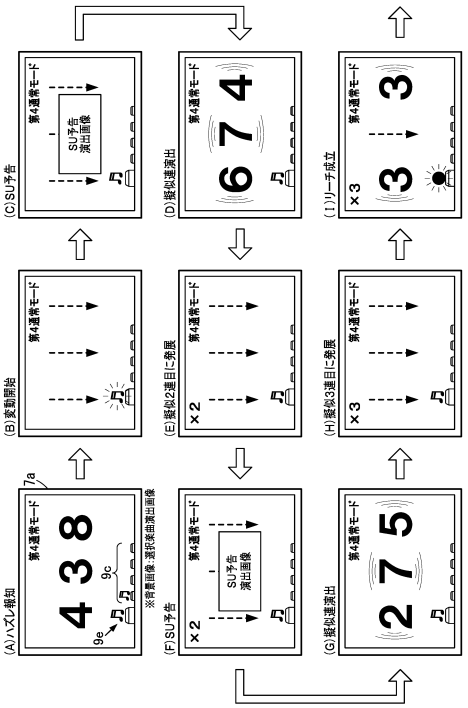


【図６５】

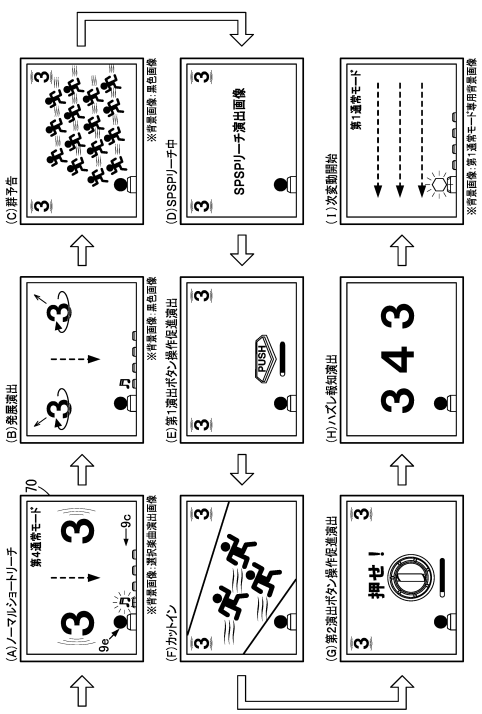
通常演出モード一覧

通常演出モード種別	背景画像	図柄構成	変動態様	共通キャラセリフ演出	合成演出	楽曲選択	BGM	保留当該アイコンの通常表示態様
第1通常モード	第1通常モード専用背景画像	数字キャラクタ画像	左スクロール	あり	なし	不可	第1通常モード専用BGM	第1通常モード専用アイコン
第2通常モード	第2通常モード専用背景画像	数字キャラクタ画像	下スクロール	なし	あり	不可	第2通常モード専用BGM	第2通常モード専用アイコン
第3通常モード	第3通常モード専用背景画像	数字キャラクタ画像	自転	あり	あり	不可	第3通常モード専用BGM	第3通常モード専用アイコン
第4通常モード	選択楽曲演出画像	数字	下スクロール	なし	なし	可	選択楽曲	第4通常モード専用アイコン

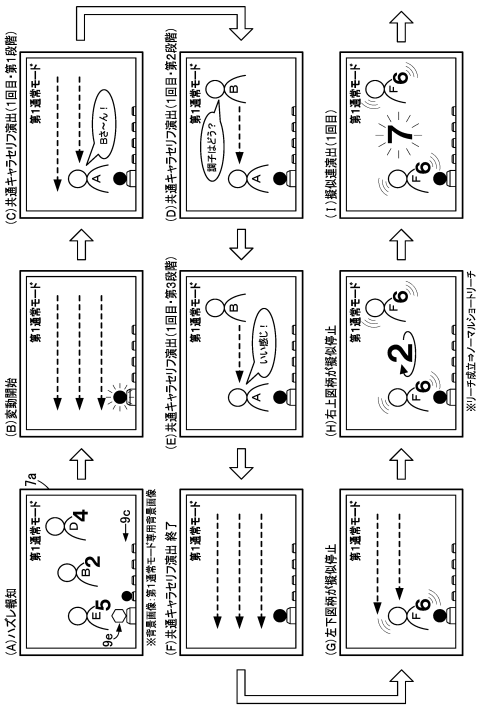
【図６６】



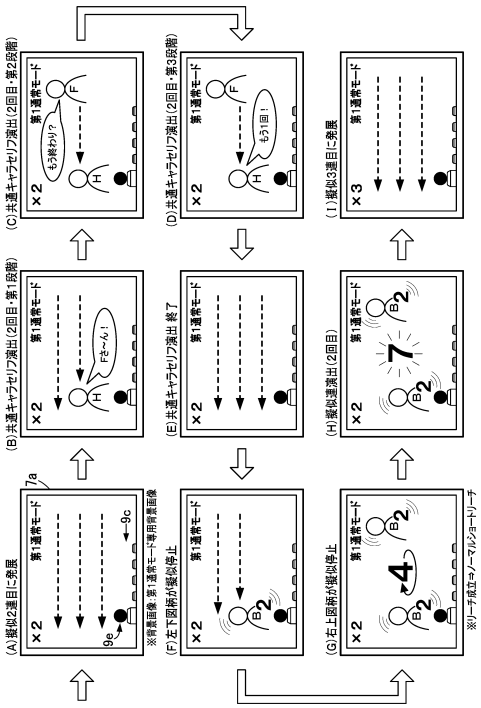
【図６７】



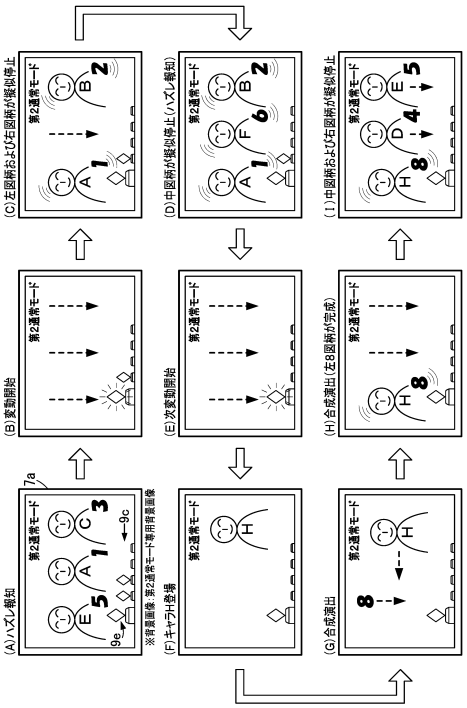
【図６８】



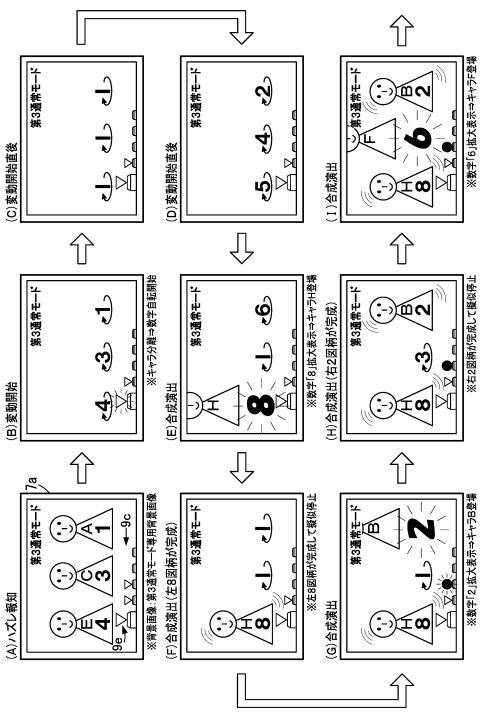
【図６９】



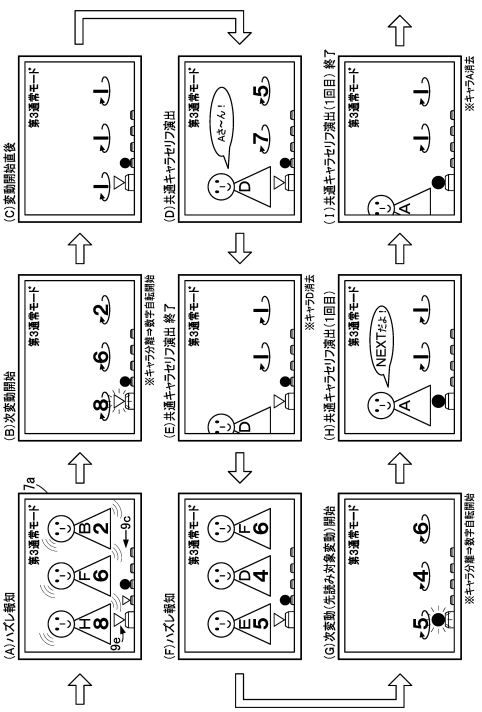
【図７０】



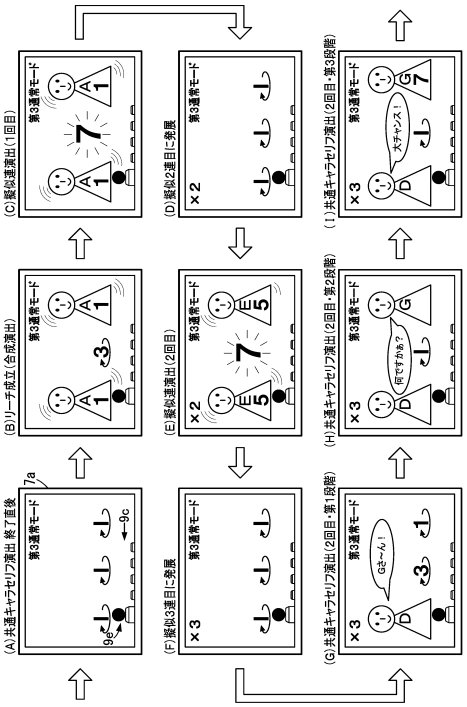
【図７１】



【図７２】



【図７３】


(A)共通キャラセリフ演出 終了直後
第3通常モード
7a
9e
9c
(B)リーチ成立(合成演出)
第3通常モード
(C)擬似連演出(1回目)
第3通常モード
(D)擬似2連目に発展
第3通常モード
×2
(E)擬似連演出(2回目)
第3通常モード
×2
(F)擬似3連目に発展
第3通常モード
×3
(G)共通キャラセリフ演出(2回目・第1段階)
第3通常モード
×3
GIZ～ん！
(H)共通キャラセリフ演出(2回目・第2段階)
第3通常モード
×3
何でやめる？
(I)共通キャラセリフ演出(2回目・第3段階)
第3通常モード
×3
大チャンス！

フロントページの続き

ディ内
(72)発明者　中山 覚
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内
審査官　森田 真彦
(56)参考文献　特開２０１９－０２４５８４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０９８０７５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１９６２５８（ＪＰ，Ａ）
特許第６８３９４５７（ＪＰ，Ｂ２）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２