

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-10938

(P2020-10938A)

(43) 公開日 令和2年1月23日(2020.1.23)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 100 頁)

(21) 出願番号	特願2018-136566 (P2018-136566)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成30年7月20日 (2018. 7. 20)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号 株
			式会社三共内
		F ターム (参考)	2C088 AA11 AA35 AA42
			2C333 AA11 CA47 CA49 CA50 CA60
			CA76 CA78

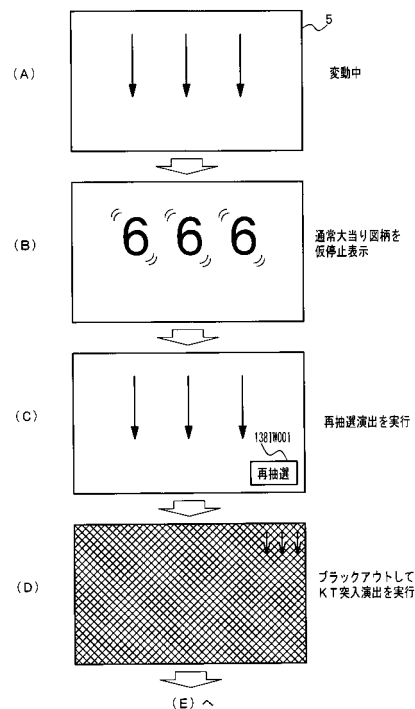
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】特別状態に制御可能な遊技機において、遊技に対する興趣を向上させる。

【解決手段】有利状態（例えば、大当たり遊技状態）として、少なくとも、有利状態の終了後に非特別状態に制御される第1有利状態（例えば、6 R 通常大当たりや2 R 通常大当たりにもとづく大当たり遊技状態）と、有利状態の終了後に特別状態（例えば、第2 K T 状態）に制御される第2有利状態（例えば、1 6 R 確変大当たりにもとづく大当たり遊技状態）と、有利状態の終了後に特別状態に制御され第2有利状態よりも有利度合いが低い第3有利状態（例えば、2 R 確変大当たりにもとづく大当たり遊技状態）とに制御可能であり、有利状態に制御されることを報知した後に、第3有利状態に制御されることを報知可能である（例えば、再抽選演出およびK T 突入演出を実行したり、ゲート通過時報知を実行したりする）。

【選択図】図8 - 3 9



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態と該有利状態とは異なる特殊状態とに制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、

前記特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、

非特別状態よりも前記特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段とを備え、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態として、少なくとも、前記有利状態の終了後に前記非特別状態に制御される第 1 有利状態と、前記有利状態の終了後に前記特別状態に制御される第 2 有利状態と、前記有利状態の終了後に前記特別状態に制御され前記第 2 有利状態よりも有利度合いが低い第 3 有利状態とに制御可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知した後に、前記第 3 有利状態に制御されることを報知可能な報知手段を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば 10 個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば 16 ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば 2.9 秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【0005】

そのような遊技機において、有利状態に制御されることを報知した後にさらに報知を行うように構成されたものがある。例えば、特許文献 1 には、演出図柄が偶数図柄揃いまたは「7」以外の数字図柄揃いで一旦仮停止表示状態となった後、再抽選演出を実行することが記載されている。

【先行技術文献】

10

20

30

40

50

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2017-104227号公報（段落0085，0087）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、特許文献1では、特殊状態に制御されやすく遊技価値が付与されやすい特別状態に制御可能な遊技機に適用した場合に、有利状態に制御されることの報知に関して遊技に対する興趣を十分に向上させることはできない。

【0008】

そこで、本発明は、特別状態に制御可能な遊技機において、遊技に対する興趣を向上させることができるようにすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

（手段1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機であって、有利状態に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理（ステップS25A）のステップS115A～S118Aを実行する部分、第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）でステップS115A～S118Aと同様の処理を実行する部分）と、特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理（ステップS25A）のステップS119A～S121Aを実行する部分、第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）でステップS119A～S121Aと同様の処理を実行する部分）と、非特別状態よりも特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、第2KT状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ138IWS2208A，S2208Bを実行する部分）とを備え、有利状態制御手段は、有利状態として、少なくとも、有利状態の終了後に非特別状態に制御される第1有利状態（例えば、6R通常大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技状態）と、有利状態の終了後に特別状態に制御される第2有利状態（例えば、16R確変大当りにもとづく大当り遊技状態）と、有利状態の終了後に特別状態に制御され第2有利状態よりも有利度合いが低い第3有利状態（例えば、2R確変大当りにもとづく大当り遊技状態）とに制御可能であり、有利状態に制御されることを報知した後に、第3有利状態に制御されることを報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ138IWS929で選択したプロセステーブルに従ってステップ138IWS935およびステップS172を実行したり、ステップ138IWS9712を実行したりする部分）を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、有利状態の終了後に遊技者にとってより有利な状況となることが報知されるので、特別状態に制御可能な遊技機において、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0010】

（手段2）手段1において、報知手段は、第1有利状態に制御されることを報知した後に再報知演出（例えば、図8-39（C）に示す再抽選演出）を実行し、再報知演出の実行開始後に第3有利状態に制御されることを報知する特別演出（例えば、図8-39（D）および図8-40（E）に示すKT突入演出）を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出に意外性をもたせて遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0011】

（手段3）手段2において、再報知演出の実行開始後に特別演出を実行した場合に、特別状態において再報知演出に対応する特定画像（例えば、図8-40（F）に示す再抽選ストック画像138IW005）を表示可能な特定画像表示手段（例えば、演出制御用CP

10

20

30

40

50

U 1 2 0におけるステップ1 3 8 I W S 9 7 0 9を実行する部分)と、特定画像を表示した後に再報知演出(例えば、図8 - 4 0 (H)に示す再抽選演出(再抽選放出演出))を実行可能な再報知演出再実行手段(例えば、演出制御用C P U 1 2 0におけるステップ1 3 8 I W S 9 2 5で選択したプロセステーブルに従ってステップ1 3 8 I W S 9 3 5およびステップS 1 7 2を実行する部分)とを備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、再報知演出に関する興趣を向上させることができる。

【0 0 1 2】

(手段4)手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、報知手段は、第2有利状態に制御されることを報知した後に、第3有利状態に制御されることを報知しない(例えば、図8 - 3 9 (B)に示すように、通常大当り図柄を仮停止表示した後に、図8 - 3 9 (C) ~ 図8 - 4 0 (E)に示すように、再抽選演出およびK T突入演出を実行する。すなわち、1 6 R確変大当り図柄を仮停止表示した後に再抽選演出やK T突入演出が実行される場合はない。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技に対する興趣の低下を抑えることができる。

【0 0 1 3】

(手段5)手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、有利状態制御手段は、所定条件が成立(例えば、大当り図柄の導出表示)した後、特定領域(例えば、通過ゲート4 1)を遊技媒体(例えば、遊技球)が通過したことにもとづいて有利状態に制御可能であり、報知手段は、第1有利状態に制御されることを報知した後に、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第3有利状態に制御されることを報知可能である(例えば、図8 - 4 2 (B)に示すように、通常大当り図柄を導出表示した後に、図8 - 4 2 (C)に示すように、通過ゲート4 1を遊技球が通過したことにもとづいて2 R確変大当り図柄を差し替え表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出に意外性をもたせて遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0 0 1 4】

(手段6)手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御されやすい特定状態(例えば、確変状態(高確率状態))に制御可能な特定状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0におけるステップ1 3 8 I W S 2 2 0 7 A, S 2 2 1 2 A, S 2 2 0 7 B, S 2 2 1 2 Bを実行する部分)を備え、特定状態制御手段は、第2有利状態および第3有利状態の終了後に特定状態に制御可能であり(例えば、図8 - 2 0に示すように、1 6 R確変大当りや2 R確変大当りとなった場合には、確変状態(高確率状態)に制御される)、第1有利状態の終了後に特定状態に制御しない(例えば、図8 - 2 0に示すように、6 R通常大当りや2 R通常大当りとなった場合には、低確率状態に制御される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第3有利状態の終了後が第1有利状態の終了後よりもより一層有利度合いが高い点で、第1有利状態よりも第3有利状態に制御されることに遊技者の注目度合いを高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0 0 1 5】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】第1特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8 - 1】大当り判定テーブル、小当り判定テーブル、および大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8 - 2】特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。

【図8 - 3】特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。

- 【図 8 - 4】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。
- 【図 8 - 5】K T 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。
- 【図 8 - 6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 8 - 7】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 8 - 8】第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 9】第 1 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 10】第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 11】第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 12】第 1 ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 8 - 13】第 1 大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 14】第 1 大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 15】第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 16】第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 17】第 2 ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 18】第 2 大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 19】第 2 大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 20】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 21】外部出力信号を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 22】大当り信号 1 および大当り信号 2 の出力タイミングを説明するための説明 20
図である。
- 【図 8 - 23】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 24】普通図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 25】普通図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 26】普通電動役物開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 27】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 28】デモ表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 29】デモ表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 30】可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 31】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 8 - 32】演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 33】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 34】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 35】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 36】小当り報知表示色決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 37】小当り R U S H 継続示唆演出終了決定テーブルの具体例を示す説明図であ
る。
- 【図 8 - 38】小当り終了演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 39】再抽選演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 40】再抽選演出の演出態様を説明するための説明図である。 40
- 【図 8 - 41】再抽選演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 42】ゲート通過時報知の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 43】小当り R U S H 継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 44】小当り R U S H 継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 45】設定値を変更可能に構成する場合を説明するための説明図である。
- 【発明を実施するための形態】

【0016】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【 0 0 1 7 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 (ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 (台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 0 0 1 8 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の右側方) には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄 (特図ともいう) の可変表示 (特図ゲームともいう) を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【 0 0 1 9 】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである (後述の他の図柄についても同じ)。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大 / 縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大 / 縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示 (導出又は導出表示などともいう) される (後述の他の図柄の可変表示についても同じ)。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【 0 0 2 0 】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【 0 0 2 1 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD (液晶表示装置) や有機 EL (Electro Luminescence) 等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【 0 0 2 2 】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄 (数字などを示す図柄など) の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示 (例えば上下方向のスクロール表示や更新表示) される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【 0 0 2 3 】

また、例えば、画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示を表示するための表示エリアが設けられている。本例では、第 1 特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第 1 保留表示領域 5 A と、第 2 特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第 2 保留表示領域 5 B とが設けられている。なお、画像表示装置 5 の画面上には、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 4 】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 1 保留記憶数、第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 2 保留記憶数ともいう。また、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【 0 0 2 5 】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 2 6 】

画像表示装置 5 の下方には、第 1 始動入賞口を有する入賞球装置 6 A が設けられている。第 1 始動入賞口に入賞した遊技球は、遊技盤 2 の背面に導かれ、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（ 1 個 ）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 7 】

また、第 1 始動入賞口の右方には、釘の列 1 9 が設けられており、遊技領域の右方から流下した遊技球が第 1 始動入賞口が設けられた領域に進入しないように構成されている。このように、遊技領域の右方から流下した遊技球が進入することを防止する釘の列 1 9 が設けられていることによって、遊技領域の左方を狙って遊技球を発射操作（いわゆる左打ち操作）した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成されている。

【 0 0 2 8 】

なお、本例では、釘の列 1 9 が設けられていることにより左打ち操作した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成される場合を示しているが、そのような態様にこだわられない。例えば、第 1 始動入賞口が遊技領域の左方に設けられていることによって左打ち操作した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成してもよいし、第 1 始動入賞口が遊技領域の左方に設けられているとともに釘の列 1 9 も設けることによって左打ち操作した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成してもよい。

【 0 0 2 9 】

画像表示装置 5 の右方には、通過ゲート 4 1 が設けられている。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、ゲートスイッチ 2 1 によって検出される。

【 0 0 3 0 】

通過ゲート 4 1 の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する大入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）に変化させる。特別可変入賞球装置 7 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する大当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる大入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【 0 0 3 1 】

特別可変入賞球装置 7 の下方には、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装置 1 7 と、第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 B とが設けられており、図 1 に示すように、左側に特殊可変入賞球装置 1 7 が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置 6 B が配置されている。これら特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する特殊入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）に変化させる。特殊可変入賞球装置 1 7 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に所定表示結果（小当り図柄

10

20

30

40

50

）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置 6 B は、普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第 2 始動入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【 0 0 3 2 】

なお、本例では、特別可変入賞球装置 7 と特殊可変入賞球装置 1 7 と可変入賞球装置 6 B とは、同様の構造を有するように形成されている。また、図 1 に示すように、特別可変入賞球装置 7 は底面部材が左上から右下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特別可変入賞球装置 7 上に落下した遊技球は、特別可変入賞球装置 7 が閉状態であれば特別可変入賞球装置 7 上を左上から右下に向けて移動して行き、その下の可変入賞球装置 6 B 上に落下する。

【 0 0 3 3 】

また、本例では、可変入賞球装置 6 B と比較して特殊可変入賞球装置 1 7 の方が若干大きい。また、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B は底面部材が右上から左下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特殊可変入賞球装置 1 7 や可変入賞球装置 6 B 上の遊技球は、特殊可変入賞球装置 1 7 や可変入賞球装置 6 B が閉状態であれば特殊可変入賞球装置 1 7 や可変入賞球装置 6 B 上を右上から左下に向けて移動して行く。また、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 と可変入賞球装置 6 B とは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置 7 に入賞することなく可変入賞球装置 6 B 上に落下した遊技球は、可変入賞球装置 6 B の底面部材が後退移動されて第 2 始動入賞口が開状態となっていれば、遊技球は第 2 始動入賞口に入賞し、特殊可変入賞球装置 1 7 の方には遊技球は流れて行かない。一方、第 2 始動入賞口が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置 6 B の底面部材の上を移動して特殊可変入賞球装置 1 7 の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材が後退移動されて特殊入賞口が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口に入賞する。さらに、特殊入賞口も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材の上を移動して、そのままアウト口の方へ落下することになる。

【 0 0 3 4 】

また、本例では、特別可変入賞球装置 7、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B には、底面部材上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本例では、特別可変入賞球装置 7、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B において規制片が設けられていることによって、左上から右下方向または右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

【 0 0 3 5 】

なお、本例では、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が左側に配置され、可変入賞球装置 6 B が右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B の底面部材が右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面部材が後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置 6 B の方から特殊可変入賞球装置 1 7 の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置 6 B の方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置 1 7 の方が下流側に設けられているといえる。

【 0 0 3 6 】

大入賞口内には、大入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第 1 カウントスイッチ 2 3）が設けられている。第 1 カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。従って、特別可変入賞球装置 7 が開放制御されて大入賞口が開状態となれば、

遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 が閉鎖制御されて大入賞口が閉状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

【 0 0 3 7 】

特殊入賞口内には、特殊入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第 2 カウントスイッチ 2 4）が設けられている。第 2 カウントスイッチ 2 4 によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。ここで、特殊可変入賞球装置 1 7 において開状態となった特殊入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、大入賞口に遊技球が入賞したときと比較すると賞球の数が少ないものの、例えば第 1 始動入賞口 1 や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出されるようになっている。従って、特殊可変入賞球装置 1 7 が開放制御されて特殊入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特殊可変入賞球装置 1 7 が閉鎖制御されて特殊入賞口が閉状態となれば、特殊入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

10

【 0 0 3 8 】

また、第 2 始動入賞口内には、第 2 始動入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な第 2 始動口スイッチ 2 2 B が設けられている。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（1 個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【 0 0 3 9 】

以下、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【 0 0 4 0 】

なお、このパチンコ遊技機 1 では、通過ゲート 4 1、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）、および特殊可変入賞球装置 1 7（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中や K T 状態（いわゆる小当りタイム）中である場合には、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行う。

【 0 0 4 1 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 0 0 4 2 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 4 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

40

【 0 0 4 4 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 4 5 】

なお、このパチンコ遊技機 1 では、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことにもとづい

50

て普通図柄の変動表示が実行されることから、通過ゲート 4 1 は普通始動領域としての役割を担っているのであるが、大当り図柄が導出表示された場合にも通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技状態に移行するので、通過ゲート 4 1 は作動領域としての役割も担っている。従って、通過ゲート 4 1 は、普通始動領域と作動領域との両方の役割を担う兼用ゲートとして構成されている。

【 0 0 4 6 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 4 7 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【 0 0 4 8 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 0 4 9 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 0 0 5 0 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【 0 0 5 1 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 5 2 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 5 3 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 5 4 】

（遊技の進行の概略）

このパチンコ遊技機 1 では、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って発射操作（いわゆる左打ち操作）を行うのが有利である。パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、左打ち操作を行い、入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 5 5 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特

10

20

30

40

50

図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【００５６】

第１特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当たり図柄、例えば「７」、後述の大当たり種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当たり」となる。また、大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。なお、第１特図ゲームであっても、極低い割合で小当たり図柄が停止表示され、「小当たり」となる場合があるように構成してもよい。

【００５７】

第１特図ゲームでの表示結果が「大当たり」になった後には、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当たり遊技状態に制御される。

10

【００５８】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

20

【００５９】

大当たり遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当たり遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【００６０】

なお、「大当たり」には、大当たり種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当たり遊技状態後の遊技状態（通常状態、確変状態（高確率状態）、ＫＴ状態、高ベース状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていてもよい。

30

【００６１】

大当たり遊技状態が終了した後は、上記大当たり種別に応じて、確変状態やＫＴ状態、高ベース状態に制御されることがある。

【００６２】

確変状態（確率変動状態）では、表示結果が「大当たり」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当たり」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【００６３】

ＫＴ状態では、通常状態よりも小当たりになりやすいＫＴ制御が実行される。このパチンコ遊技機１では、小当たり遊技状態でもある程度の賞球を得ることができるので、大当たり遊技状態と比べると得られる賞球が少ないが遊技者にとって有利な状態である。

40

【００６４】

高ベース状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行され（時短状態）、普図ゲームで「普図当たり」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。高ベース状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【００６５】

50

確変状態やK T状態、高ベース状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り確変等）ともいう。

【0066】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、確変状態、K T状態、高ベース状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

10

【0067】

大当り遊技を終了し、遊技状態が確変状態やK T状態、高ベース状態に制御されると、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（右打ち操作）を行うのが有利である。パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、右打ち操作を行い、遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

【0068】

20

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置6Bを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第2始動入賞口が開放状態になる）。

【0069】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0070】

第2特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

30

【0071】

第2特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技球が通過ゲート41を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。第2特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0072】

40

小当り遊技状態では、特殊可変入賞球装置17により形成される特殊入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0073】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。

【0074】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定

50

領域)を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0075】

(演出の進行など)

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出(遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出)が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0076】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果(確定特別図柄ともいう。)が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄(3つの飾り図柄の組合せ)も停止表示(導出)される。

【0077】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる(リーチが成立する)ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0078】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果(特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果)が「大当り」となる割合(大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。)が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0079】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる)。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄(例えば、「7」等)が揃って停止表示される。

【0080】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄(例えば、「7」等)が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り(通常大当り)」である場合には、偶数の飾り図柄(例えば、「6」等)が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄(通常図柄)ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0081】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄(例えば、「1 3 5」等)が導出される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる)。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別(小当り遊技状態と同様の態様の大当り

10

20

30

40

50

遊技状態の大当り種別)の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0082】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄(「非リーチハズレ」ともいう。)が停止表示される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる)ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチハズレ」ともいう)の確定飾り図柄が停止表示される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる)こともある。

10

【0083】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示(実行が保留されている可変表示)における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0084】

20

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0085】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別(小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別)での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

30

【0086】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ(デモンストラーション)画像が表示される(客待ちデモ演出が実行される)。

【0087】

(基板構成)

40

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0088】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行(特図ゲームの実行(保留の管理を含む)、普図ゲームの実行(保留の管理を含む)、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0089】

50

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 101 と、RAM (Random Access Memory) 102 と、CPU (Central Processing Unit) 103 と、乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 とを備える。

【0090】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0091】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0092】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 25C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0093】

スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B）、カウントスイッチ（第 1 カウントスイッチ 23 および第 2 カウントスイッチ 24））からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0094】

ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 81 やソレノイド 82、ソレノイド 83 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82、特殊入賞口用のソレノイド 83 に伝送する。

【0095】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0096】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 32 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0097】

10

20

30

40

50

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0098】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122 がメインメモリとして使用される。

【0099】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35A やブッシュセンサ 35B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 123 に指示することもある。

【0100】

表示制御部 123 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0101】

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 123 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 13 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 14 に供給したりする。また、表示制御部 123 は、可動体 32 を動作させる信号を当該可動体 32 又は当該可動体 32 を駆動する駆動回路に供給する。

【0102】

音声制御基板 13 は、スピーカ 8L、8R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8L、8R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8L、8R から出力させる。

【0103】

ランプ制御基板 14 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 123 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【0104】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 32 の制御（可動体 32 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

【0105】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0106】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0107】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 8 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【 0 1 0 9 】

(主基板 1 1 の主要な動作)

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 1 0 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する (ステップ S 1) 。続いて、必要な初期設定を行う (ステップ S 2) 。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (CTC (カウンタ / タイマ回路) 、パラレル入出力ポート等) のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 1 1 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する (ステップ S 3) 。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号 (クリア信号) が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合 (ステップ S 3 ; Y e s) 、初期化处理 (ステップ S 8) を実行する。初期化处理では、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 1 1 2 】

また、CPU 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ S 9) 。演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【 0 1 1 3 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には (ステップ S 3 ; N o) 、RAM 1 0 2 (バックアップ RAM) にバックアップデータが保存されているか否かを判定する (ステップ S 4) 。不測の停電等 (電断) によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号 (チェックサム、パリティビット等) の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ (各種フラグ、各種タイマの状態等を含む) の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合 (ステップ S 4 ; N o) 、初期化处理 (ステップ S 8) を実行する。

【 0 1 1 4 】

RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合 (ステップ S 4 ; Y e s) 、CPU 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い (誤り検出符号を用いて行われる) 、データが正常か否かを判定する (ステップ S 5) 。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【 0 1 1 5 】

RAM 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合 (ステップ S 5 ; N o) 、内部状

10

20

30

40

50

態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0116】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0117】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0118】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0119】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、第1カウントスイッチ23、第2カウントスイッチ24といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0120】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、第1特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25A）。CPU103がタイマ割込み毎に第1特別図柄プロセス処理を実行することにより、第1特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。また、CPU103は、第2特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25B）。CPU103がタイマ割込み毎に第2特別図柄プロセス処理を実行することにより、第2特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技

10

20

30

40

50

状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。なお、このパチンコ遊技機 1 では、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である。

【0121】

第 1 特別図柄プロセス処理および第 2 特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

10

【0122】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0123】

20

図 5 は、第 1 特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 A にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この第 1 特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 1 始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1 A）。

【0124】

第 1 始動入賞判定処理では、第 1 始動入賞口への始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し第 1 保留記憶数を更新する処理が実行される。第 1 始動入賞口への始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として RAM 1 0 2 に設けられた第 1 保留記憶バッファに記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や第 1 保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、第 1 保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば第 1 特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

30

【0125】

S 1 0 1 にて第 1 始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた第 1 特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 A ~ S 1 2 1 A の処理のいずれかを選択して実行する。なお、第 1 特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 A ~ S 1 2 1 A）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

40

【0126】

ステップ S 1 1 0 A の第 1 特別図柄通常処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この第 1 特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、第 1 特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、第 1 特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、第 1 特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、第 1 特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、第 1 特図ブ

50

ロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、第 1 特別図柄通常処理は終了する。

【 0 1 2 7 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 1 A の第 1 変動パターン設定処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この第 1 変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。第 1 変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、第 1 特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、第 1 変動パターン設定処理は終了する。

【 0 1 2 9 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 2 A の第 1 特別図柄変動処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この第 1 特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A において第 1 特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その第 1 特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、第 1 特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、第 1 特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、第 1 特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 3 A の第 1 特別図柄停止処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この第 1 特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A にて第 1 特別図柄の変動を停止させ、第 1 特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には第 1 特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、第 1 特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、第 1 特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、確変状態や K T 状態、高ベース状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。第 1 特図プロセスフラグの値が更新されると、第 1 特別図柄停止処理は終了する。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 1 4 A の第 1 ゲート通過待ち処理は、第 4 特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この第 1 ゲート通過待ち処理では、通過ゲート 4 1 への遊技球の通過を待機する制御を行う。通過ゲート 4 1 への遊技球の通過を検知したときには第 1 特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 1 5 A の第 1 大当り開放前処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この第 1 大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される

10

20

30

40

50

。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、第1特図プロセスフラグの値が“6”に更新され、第1大当り開放前処理は終了する。

【0134】

ステップS116Aの第1大当り開放中処理は、第1特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この第1大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第1カウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口雇用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、第1特図プロセスフラグの値が“7”に更新し、第1大当り開放中処理を終了する。

10

【0135】

ステップS117Aの第1大当り開放後処理は、第1特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この第1大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、第1特図プロセスフラグの値が“6”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、第1特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。第1特図プロセスフラグの値が更新されると、第1大当り開放後処理は終了する。

20

【0136】

ステップS118Aの第1大当り終了処理は、第1特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この第1大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御やKT制御、高ベース制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、第1大当り終了処理は終了する。

【0137】

ステップS119Aの第1小当り開放前処理は、第1特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この第1小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において特殊入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、第1特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、第1小当り開放前処理は終了する。

30

【0138】

ステップS120Aの第1小当り開放中処理は、第1特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この第1小当り開放中処理には、特殊入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、特殊入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。特殊入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、第1特図プロセスフラグの値が“11”に更新され、第1小当り開放中処理は終了する。

40

【0139】

ステップS121Aの第1小当り終了処理は、第1特図プロセスフラグの値が“11”のときに実行される。この第1小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、第1小当り終了処理は終了する。

【0140】

50

なお、第 2 特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 5 B）において実行される処理は、第 1 特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 5 A）において実行される処理と同様である。すなわち、図 5 で説明した第 1 特別図柄プロセス処理において、「第 1」を「第 2」と読み替えれば、第 2 特別図柄プロセス処理が説明されることになる。また、第 2 特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 5 B）の第 1 始動入賞判定処理で抽出された各乱数値は、保留情報として R A M 1 0 2 に設けられた第 2 保留記憶バッファに記憶される。

【 0 1 4 1 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 4 2 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3；N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 1 4 3 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 4 4 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3；Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行

10

20

30

40

50

する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

10

【 0 1 4 7 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 1 4 8 】

20

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

30

【 0 1 5 0 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、

50

例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0152】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0153】

ステップ S 174 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0154】

ステップ S 175 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0155】

ステップ S 176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0156】

ステップ S 177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0157】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を

10

20

30

40

50

逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【0158】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0159】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「-」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「-」を示す記号が表示されなくてもよい）。

10

【0160】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0161】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

20

【0162】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

30

【0163】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0164】

（特徴部138IWに関する説明）

次に、特徴部138IWについて説明する。まず、本特徴部138IWにおける遊技状態について説明する。まず、本特徴部138IWにおける遊技状態には、通常状態（低確率／非KT状態）と、通常状態よりも小当りになりやすいKT状態（いわゆる小当りタイム）とがある。さらに、KT状態には第1KT状態と第2KT状態との2種類があり、この特徴部138IWでは、遊技状態には、低確率状態且つ非KT状態（低確率／非KT状態：通常状態）に制御されている場合と、低確率且つ第1KT状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第1KT状態（高確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第2KT状態（高確率／第2KT状態）に制御されている場合とがある。

40

50

【 0 1 6 5 】

K T 状態のうち第 1 K T 状態は、後述するように、小当りが発生しやすい特殊可変入賞球装置 1 7 が開状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が極めて長く、小当りが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、1 0 0 変動するごとに 1 球程度）。具体的には、第 1 K T 状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに高ベース状態に制御されて可変入賞球装置 6 B の開放時間が長くなるように制御される。また、K T 状態のうち第 2 K T 状態は、後述するように、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が短く、小当りが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第 2 K T 状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置 6 B の開放時間が短くなるように制御される。

10

【 0 1 6 6 】

また、K T 状態は、通常状態（低確率 / 非 K T 状態）よりも小当りになりやすい遊技状態である。具体的には、この特徴部 1 3 8 I W では、普図当りとなって可変入賞球装置 6 B が開状態となる確率は K T 状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第 1 特別図柄の変動時には小当りと決定される場合がないのに対して、第 2 特別図柄の変動時には小当りと決定される場合があるよう構成されている（ただし、後述する強制はずれの場合を除く）ため、K T 状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、K T 状態では、主に第 2 特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

20

【 0 1 6 7 】

なお、K T 状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするための構成としては、これに限るものではない。例えば、K T 状態であっても普図当りとなって可変入賞球装置 6 B が開状態となる確率は通常状態と同じ（例えば、1 0 % または 1 0 0 % ）であるが、第 2 特別図柄の変動時に選択する変動パターンの有する変動時間が、K T 状態の方が通常状態よりも短く構成することにより、K T 状態の方が通常状態よりも一定時間に対する変動回数の割合が高くなり、K T 状態を通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするものであってもよい。

【 0 1 6 8 】

また、本特徴部 1 3 8 I W では、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が 0 . 6 秒以上になるよう構成されている。具体的には、通過ゲート 4 1 および可変入賞球装置 6 B の設置位置や、遊技球の流下経路を形成する釘群により調整されている。詳しくは後述するが、本特徴部 1 3 8 I W では遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことにもとづいて可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御され得る構成であり、後述する第 1 K T 状態では遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間が 0 . 5 秒となっており、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間である 0 . 6 秒よりも短いことから、第 1 K T 状態において一の遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合に可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御された場合、該一の遊技球がそのまま可変入賞球装置 6 B に入賞可能となっている。

30

40

【 0 1 6 9 】

図 8 - 1 (A) は、大当り判定テーブル 1 3 8 I W 1 3 0 a を示す説明図である。大当り判定テーブル 1 3 8 I W 1 3 0 a とは、R O M 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、大当り判定用乱数と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブル 1 3 8 I W 1 3 0 a には、非確変状態（低確率状態（低確率 / 非 K T 状態、低確率 / 第 1 K T 状態））において用いられる非確変時大当り判定テーブルと、確変状態（高確率状態（高確率 / 第 1 K T 状態、高確率 / 第 2 K T 状態））において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。非確変時大当り判定テーブルには、図 8 - 1 (A) の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 8 - 1 (A) の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 8 - 1 (A) に記載され

50

ている数値が大当り判定値である。

【0170】

図8-1(B), (C)は、小当り判定テーブル138IW130b, 130cを示す説明図である。このうち、図8-1(B)は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に用いる第1特別図柄用の小当り判定テーブル138IW130bを示している。また、図8-1(C)は、第2特別図柄の変動表示を実行する場合に用いる第2特別図柄用の小当り判定テーブル138IW130cを示している。小当り判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、大当り判定用乱数と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブル138IW130b, 130cには、それぞれ、非確変状態（低確率状態（低確率/非KT状態、低確率/第1KT状態））において用いられる非確変時小当り判定テーブルと、確変状態（高確率状態（高確率/第1KT状態、高確率/第2KT状態））において用いられる確変時小当り判定テーブルとがある。非確変時小当り判定テーブルには、図8-1(B), (C)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時小当り判定テーブルには、図8-1(B), (C)の右欄に記載されている各数値が設定されている。また、図8-1(B), (C)に記載されている数値が小当り判定値である。

10

【0171】

本例では、図8-1(B)に示すように、第1特別図柄用の小当り判定テーブル138IW130bには、小当り判定値が割り振られておらず、大当りと決定されなかった場合には小当りとなる場合はない。すなわち、大当りと決定されなかった場合には全てはずれとなり、小当り確率は0%である。また、図8-1(C)に示すように、第2特別図柄用の小当り判定テーブル138IW130cには、非確変時小当り判定テーブルでは、非確変状態（低確率状態）における大当り判定値（0~224）を除く全ての判定値（225~65535）が小当り判定値として割り振られており、確変時小当り判定テーブルでは、確変状態（高確率状態）における大当り判定値（0~2249）を除く全ての判定値（2250~65535）が小当り判定値として割り振られており、大当りと決定されなかった場合には必ず小当りとなり、小当り確率は100%である。

20

【0172】

CPU103は、所定の時期に、乱数回路104のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図8-1(A)に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りにすることに決定する。なお、図8-1(A)に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示しており、確変状態（高確率状態）では、非確変状態（低確率状態）と比較して、大当りになる確率が10倍になっている。また、図8-1(B), (C)に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

40

【0173】

図8-1(D), (E)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル138IW131a, 131bを示す説明図である。大当り種別判定テーブル138IW131a, 131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「2R通常大当り」、「2R確変大当り」、「6R通常大当り」、「6R確変大当り」、「9R確変大当り」、または「16R確変大当り」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0174】

図8-1(D)に示すように、この特徴部138IWでは、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、9%の確率で「16R確変大当り」と決定され、56%の確率で「6

50

R 確変大当り」と決定され、35%の確率で「6 R 通常大当り」と決定される。また、図8 - 1 (E) に示すように、この特徴部 138 IW では、第2 特別図柄の変動表示を実行する場合には、10%の確率で「16 R 確変大当り」と決定され、50%の確率で「9 R 確変大当り」と決定され、5%の確率で「2 R 確変大当り」と決定され、35%の確率で「2 R 通常大当り」と決定される。

【0175】

「16 R 確変大当り」とは、16 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「9 R 確変大当り」とは、9 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「6 R 確変大当り」とは、6 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「2 R 確変大当り」とは、2 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。

【0176】

「6 R 通常大当り」とは、6 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に低確率状態に移行させる大当りである。また、「2 R 通常大当り」とは、2 ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に低確率状態に制御される大当りである。

【0177】

この特徴部 138 IW では、「16 R 確変大当り」、「9 R 確変大当り」、「6 R 確変大当り」、および「6 R 通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、30 秒間）が経過するか所定数（本例では、10 個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに最大で10 個の大入賞口への入賞が可能である。これに対して、「2 R 確変大当り」および「2 R 通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて短い期間（本例では、1.8 秒間）のみ大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに入賞可能な大入賞口への入賞数は2 ~ 3 個程度である。

【0178】

また、この特徴部 138 IW では、大当り遊技を終了するときに、大当り遊技前の遊技状態および大当り種別に応じて第1 KT 状態、第2 KT 状態または非 KT 状態のいずれかに制御されるのであるが、大当り遊技後の遊技状態の遷移の仕方については後述する（図8 - 20 参照）。

【0179】

図8 - 2 ~ 図8 - 4 は、この特徴部 138 IW で用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図8 - 2 ~ 図8 - 4 に示す EX T とは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド（2 バイト構成）の2 バイト目のデータである。

【0180】

図8 - 2 ~ 図8 - 4 に示す例では、第1 特別図柄および飾り図柄についての第1 変動パターン # 01 ~ # 07 の7 種類と、第2 特別図柄および飾り図柄についての第2 変動パターン # 01 ~ # 32 の32 種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン # n（n = 01 ~ 07 または 01 ~ 32）というときには、第1 変動パターン # n と第2 変動パターン # n の双方を意味する。

【0181】

第1 特別図柄の変動表示を実行する場合、非 KT 状態（低確率 / 非 KT 状態）である場合には、図8 - 2 (A) に示す非 KT 時用の第1 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8 - 2 (A) に示すように、非 KT 状態において第1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1 変動パターン # 01 ~ # 05 のいずれかに決定される。

【0182】

10

20

30

40

50

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、K T状態（低確率／第1 K T状態、高確率／第1 K T状態、高確率／第2 K T状態）である場合には、図8 - 2（B）に示すK T時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8 - 2（B）に示すように、K T状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン# 0 6～# 0 7のいずれかに決定される。

【0 1 8 3】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、非K T状態（低確率／非K T状態）である場合には、図8 - 3（C）に示す非K T時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8 - 3（C）に示すように、非K T状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン# 0 1～# 0 3のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第2変動パターン# 0 1が決定されて、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、小当たりと決定する場合にも第2変動パターン# 0 2が決定されて、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、大当たりと決定する場合にも第2変動パターン# 0 3が決定されて、5分間というある程度長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。

【0 1 8 4】

この特徴部1 3 8 I Wでは、非K T状態中であっても第2特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなると、特殊入賞口への遊技球の入賞によりある程度の賞球を期待できる状況が生じてしまう。そこで、この特徴部1 3 8 I Wでは、図8 - 3（C）に示すように、非K T状態中に第2特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当たりの発生頻度を低下させるようにし、非K T状態中であるにもかかわらず小当たりによる賞球の獲得を狙われてしまう事態を防止している。なお、この特徴部1 3 8 I Wにおいて、「小当たりの発生頻度」とは、例えば、単位時間（例えば、1分）あたりの小当たりの発生割合であり、K T状態では、例えば、単位時間あたりの小当たりの発生割合が通常状態よりも高い状態となっている。

【0 1 8 5】

なお、この特徴部1 3 8 I Wでは、図8 - 3（C）に示すように、非K T状態中に第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、大当たりとなる場合であっても変動時間を5分と比較的長くすることによって、非K T状態中に不当に特殊入賞口への入賞による賞球を狙う行為を防止するようにしている。ただし、大当たりとなる場合には、小当たりとなる場合と比較して第1保留記憶の消化を長くしなくてもよいので、小当たりとなる場合よりも短い変動時間となるように構成している。

【0 1 8 6】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／第1 K T状態である場合には、その低確率／第1 K T状態の契機となった6 R通常大当たりや2 R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図8 - 3（D）に示す低確率／第1 K T時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8 - 3（D）に示すように、低確率／第1 K T状態の1変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン# 0 4～# 0 6のいずれかに決定される。

【0 1 8 7】

なお、図8 - 3（D）に示すように、低確率／第1 K T状態の1変動目としてははずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン# 0 4に決定される。また、低確率／第1 K T状態の1変動目として小当たりと決定する場合には、小当たりとしては比較的長めの7秒の変動時間である第2変動パターン# 0 5（第2始動入賞口開放準備用の変動パターン）に決定される。この特徴部1 3 8 I Wでは、既に説明したように、第1 K T状態に制御される場合には、小当たりの頻度が高くなるものの可変入賞球装置6 Bの開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置17内の特殊入賞口に

は滅多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率／第1KT状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置17を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口に入賞してしまう可能性がある。そこで、この特徴部138IWでは、第1KT状態の1変動目では、少なくとも7秒の変動時間を確保することによって、第1KT状態に移行する前から可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の底面部材上に溜まっている遊技球が全て落下するまでに十分な時間が経過してから特殊可変入賞球装置17を開状態に制御して特殊入賞口への入賞を可能とすることにより、第1KT状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。また、低確率／第1KT状態の1変動目として大当たりと決定する場合には第2変動パターン#06が決定されて、2分間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。

10

【0188】

また、低確率／第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから2～49変動目の変動表示を実行する場合であれば、図8-3(E)に示す低確率／第1KT時且つ2～49変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8-3(E)に示すように、低確率／第1KT状態の2～49変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#07～#13のいずれかに決定される。また、図8-3(E)に示すように、低確率／第1KT状態の2～49変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#07や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#08に決定される場合がある。一方で、低確率／第1KT状態の2～49変動目としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#09に決定される場合がある。また、低確率／第1KT状態の2～49変動目として小当たりと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#10や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#11に決定される場合がある。一方で、低確率／第1KT状態の2～49変動目として小当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#12に決定される場合がある。第2変動パターン#07、#10は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変動パターン#08、#11は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、低確率／第1KT状態の2～49変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#13に決定される。

20

30

【0189】

また、低確率／第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから50変動目の変動表示（すなわち、低確率／第1KT状態における最終変動）を実行する場合であれば、図8-3(F)に示す低確率／第1KT時且つ50変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8-3(F)に示すように、低確率／第1KT状態の50変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#14～#16のいずれかに決定される。

40

【0190】

この特徴部138IWでは、低確率／第1KT状態に制御されている場合には、例えば、画像表示装置5において「チャンスタイム中」などの文字表示が表示される。図8-3(F)に示すように、低確率／第1KT状態の50変動目としてはずれや小当たりと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了!!」などの文字表示を行う終了表示を伴う第2変動パターン#14や第2変動パターン#15に決定される。また、図8-3(F)に示すように、低確率／第1KT状態の50変動目として大当たりと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了!!」などの文字表示を行う終了表示の後に所定の復活表示を伴う第2変動パターン#16に決定される。

50

【0191】

なお、この特徴部138IWでは、図8-2に示すように、KT状態中に第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には、変動時間が10秒の第1変動パターン#07を決定するように構成されている。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、第1特別図柄の大当たり変動の変動時間を長い変動時間としてしまうと、該第1特別図柄の大当たり変動中に実行される第2特別図柄の変動は強制はずれとされる構成であるため、第2KT状態であるにもかかわらず強制はずれが頻発して遊技者が小当たりによる利益を一切受けられないこととなる。そのため、この特徴部138IWでは、第1特別図柄の大当たり変動の変動時間を短い変動時間とすることにより、強制はずれが頻発する前に第1特別図柄の変動にもとづく大当たり遊技状態に移行するように構成されている。

10

【0192】

なお、本特徴部138IWとは異なり、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動を開始した場合にも、該第2特別図柄の変動を強制はずれとしない構成（例えば、第1特別図柄の大当たり図柄停止時に第2特別図柄の変動中であるときは、第2特別図柄を強制はずれとする構成）の遊技機であれば、KT状態中の第1特別図柄の大当たりの変動時間を長い変動時間（例えば、1分）としてもよい。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、大当たりの変動時間はずれと同じ短い変動時間としてしまうと、遊技者が小当たりによる利益を一切受けられなくなる。そのため、KT状態中の第1特別図柄の大当たりの変動時間を長い変動時間（例えば、1分）とすれば、そのようなケースであっても、少なくとも複数回小当たりが発生可能な十分な時間（例えば、1分）が確保されるように構成される。

20

【0193】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率/第1KT状態である場合には、その高確率/第1KT状態の契機となった6R確変大当たりや9R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図8-4(G)に示す高確率/第1KT時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8-4(G)に示すように、高確率/第1KT状態の1変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#17~#21のいずれかに決定される。

30

【0194】

なお、低確率/第1KT状態の1変動目と同様に、図8-4(G)に示すように、高確率/第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#17に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、リーチを伴う第2変動パターン#18に決定される場合がある。また、高確率/第1KT状態の1変動目として小当たりと決定する場合にも、第2始動入賞口開放準備用の変動パターン（第2変動パターン#19）に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の1変動目として小当たりと決定する場合にも、リーチを伴う第2変動パターン#20に決定される場合がある。また、図8-4(G)に示すように、高確率/第1KT状態の1変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#21に決定される。

40

【0195】

また、高確率/第1KT状態の契機となった6R確変大当たりや9R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから2変動目以降の変動表示を実行する場合であれば、図8-4(H)に示す高確率/第1KT時且つ2変動目以降用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8-4(H)に示すように、高確率/第1KT状態の2変動目以降として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#22~#28のいずれかに決定される。

【0196】

50

なお、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 変動目と同様に、図 8 - 4 (H) に示すように、高確率 / 第 1 K T 状態の 2 変動目以降としてはずれと決定する場合には、変動時間が 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 2 2 や、変動時間が 1 秒とさらに短い短縮変動の第 2 変動パターン # 2 3 に決定される場合がある。一方で、高確率 / 第 1 K T 状態の 2 変動目以降としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第 2 変動パターン # 2 4 に決定される場合がある。また、高確率 / 第 1 K T 状態の 2 変動目以降として小当りと決定する場合には、変動時間が 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 2 5 や、変動時間が 1 秒とさらに短い短縮変動の第 2 変動パターン # 2 6 に決定される場合がある。一方で、高確率 / 第 1 K T 状態の 2 変動目以降として小当りと決定する場合には、リーチを伴う第 2 変動パターン # 2 7 に決定される場合がある。第 2 変動パターン # 2 2 , # 2 5 は第 2 保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第 2 変動パターン # 2 3 , # 2 6 は第 2 保留記憶が 1 個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、高確率 / 第 1 K T 状態の 2 変動目以降として大当りと決定する場合には、リーチを伴う第 2 変動パターン # 2 8 に決定される。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 7 】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率 / 第 2 K T 状態である場合には、図 8 - 4 (I) に示す高確率 / 第 2 K T 時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 8 - 4 (I) に示すように、高確率 / 第 2 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 2 9 ~ # 3 2 のいずれかに決定される。

【 0 1 9 8 】

なお、図 8 - 4 (I) に示すように、高確率 / 第 2 K T 状態においてはずれと決定する場合には、変動時間が 1 . 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 2 5 に決定される場合がある。一方で、高確率 / 第 2 K T 状態においてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第 2 変動パターン # 3 0 に決定される場合がある。また、高確率 / 第 2 K T 状態において小当りと決定する場合には、変動時間が 1 . 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 3 1 に決定される。また、高確率 / 第 2 K T 状態において大当りと決定する場合には、リーチを伴う第 2 変動パターン # 3 2 に決定される。

【 0 1 9 9 】

なお、図 8 - 3 および図 8 - 4 に示す例では、第 1 K T 状態の場合に 5 秒または 1 秒の短縮変動を実行し、第 2 K T 状態の場合に 1 . 5 秒の短縮変動を実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率状態の場合に 5 秒または 1 秒の短縮変動を実行し、高確率状態の場合に 1 . 5 秒の短縮変動を実行するように構成してもよい。

【 0 2 0 0 】

次に、K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 8 - 5 は、K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図 8 - 5 (1) は、第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを示し、図 8 - 5 (2) は、第 2 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを示している。

【 0 2 0 1 】

まず、図 8 - 5 (1) を用いて、第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 8 - 5 (1) に示すように、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部 1 3 8 I W では、図 8 - 5 (1) に示すように、普通図柄の変動時間は 0 . 2 秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する

図柄確定時間は 0.2 秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図 8 - 5 (1) に示すように、図柄確定時間 0.2 秒を経過した後、第 2 始動入賞口開放処理前時間 0.1 秒を経過してから、可変入賞球装置 6 B が 5.5 秒間にわたって開状態とされ、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【 0 2 0 2 】

可変入賞球装置 6 B が開状態となっていてときに第 2 始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の変動表示が実行され、小当たりとすることに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B に小当たり図柄が導出表示される。そして、小当たり図柄を導出表示した場合には、図 8 - 5 (1) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0.8 秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。しかしながら、第 1 K T 状態では、図 8 - 5 (1) に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 の開放時間が 0.8 秒と短いのにに対して、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が 5.5 秒と長い。従って、第 1 K T 状態では、小当たりが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀である（例えば、100 変動表示ごとに 1 球程度）。

10

【 0 2 0 3 】

なお、第 1 K T 状態では、図 8 - 5 (1) に示すように、可変入賞球装置 6 B の開放を終了した後、次の可変入賞球装置 6 B の開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間 0.2 秒と図柄確定時間 0.2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 0.1 秒とを合計した少なくとも 0.5 秒を経過した後である。従って、この特徴部 1 3 8 I W では、第 1 K T 状態では、可変入賞球装置 6 B の開放した後のインターバル期間として少なくとも 0.5 秒の閉鎖期間が設けられていることになる。

20

【 0 2 0 4 】

また、本特徴部 1 3 8 I W では、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した後、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間 0.2 秒と図柄確定時間 0.2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 0.1 秒とを合計した 0.5 秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が約 0.6 秒であるよう構成されている。このように、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6 B に到達するまでの時間よりも短いため、可変入賞球装置 6 B が既に開放状態に制御されているときに遊技球が該可変入賞球装置 6 B に到達することとなる。従って、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6 B に入賞しやすくなっている。

30

【 0 2 0 5 】

次に、図 8 - 5 (2) を用いて、第 2 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 8 - 5 (2) に示すように、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部 1 3 8 I W では、図 8 - 5 (2) に示すように、普通図柄の変動時間は 1.0 秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は 0.2 秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図 8 - 5 (2) に示すように、図柄確定時間 0.2 秒を経過した後、第 2 始動入賞口開放処理前時間 2.6 秒を経過してから、可変入賞球装置 6 B が 0.2 秒間にわたって開状態とされ、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

40

【 0 2 0 6 】

可変入賞球装置 6 B が開状態となっていてときに第 2 始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の変動表示が実行され、小当たりとすることに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B に小当たり図柄が導出表示される。そして、小当たり図柄を導出表示した

50

場合には、図 8 - 5 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0 . 8 秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【 0 2 0 7 】

第 2 K T 状態では、第 1 K T 状態とは異なり可変入賞球装置 6 B の開放時間が 0 . 2 秒と極めて短い。また、この特徴部 1 3 8 I W では、第 2 K T 状態では、可変入賞球装置 6 B の開放した後のインターバル期間 (閉鎖期間) として少なくとも 3 . 8 秒 (普通図柄の変動時間 1 . 0 秒 + 図柄確定時間 0 . 2 秒 + 第 2 始動入賞口開放処理前時間 2 . 6 秒) という比較的長い期間が確保されている。従って、第 2 K T 状態では、図 8 - 5 (2) に示すように、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が短いとともにインターバル期間 (閉鎖期間) が長いので、第 1 K T 状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が進入しやすく特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい。

10

【 0 2 0 8 】

なお、第 2 K T 状態では、特殊入賞口に遊技球が入賞しやすく賞球が得られやすいことから、本例では「小当り R U S H」ともいい、第 2 K T 状態中である場合には「小当り R U S H」などの文字表示が表示される。

【 0 2 0 9 】

なお、本例では、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合にのみ小当りが発生し、K T 状態では第 2 特別図柄の変動表示の頻度を高くすることにより小当りが発生しやすい状態とし、さらに賞球が得られにくい第 1 K T 状態と賞球が得られやすい第 2 K T 状態とを設けることによって、特に小当りにより賞球が期待できる小当り R U S H (本例では、第 2 K T 状態) を実現する場合を示しているが、そのような態様にかぎれない。例えば、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合と第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合とのいずれであっても、大当りでなければ 1 0 0 % 小当りとなるように構成し、第 1 特別図柄の変動表示で小当りとなった場合には賞球が得られにくく、第 2 特別図柄の変動表示で小当りとなった場合には賞球が得られやすくすることにより、小当りにより賞球が期待できる小当り R U S H (第 2 特別図柄の変動表示での小当りによる遊技価値が増加しやすい遊技状態) が実現されるように構成してもよい。そのように何らかの形式で、同じ K T 状態でも賞球が期待できない状態がある一方で、賞球が期待できる小当り R U S H の状態が実現されるように構成されていけばよい。

20

【 0 2 1 0 】

また、本特徴部 1 3 8 I W では、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した後、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間 1 . 0 秒と図柄確定時間 0 . 2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 2 . 6 秒とを合計した 3 . 8 秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が約 0 . 6 秒であるよう構成されている。このように、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6 B に到達するまでの時間よりも長いために、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御される前に遊技球が該可変入賞球装置 6 B に到達することとなる。従って、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6 B に入賞しにくくなっている。

30

40

【 0 2 1 1 】

なお、この特徴部 1 3 8 I W では、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置 6 B を開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) によって普通図柄プロセス処理 (ステップ S 2 6 参照) が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 2 6 の普通図柄プロセス処理において、遊技状態が確変状態 (高確率状態) であるか否かや、非 K T 状態、第 1 K T 状態または第 2 K T 状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率 (例えば、1 0 % または 1 0 0 %) により普図当りとするか否

50

かを決定する。

【0212】

なお、この特徴部138IWでは、第1KT状態と第2KT状態とで普通図柄の変動時間と図柄確定時間とはそれぞれ0.2秒ずつで同じであり、第2始動入賞口開放処理前時間が第1KT状態では0.1秒と短く第2KT状態では2.6秒と長くすることによって、可変入賞球装置6Bの閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1KT状態と第2KT状態とで変動時間や図柄確定時間を異ならせることによって、可変入賞球装置6Bの閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、可変入賞球装置6Bを閉鎖した後の第2始動入賞口開放処理後時間を制御可能に構成し、第1KT状態と第2KT状態とで第2始動入賞口開放処理後時間を異ならせることによって、可変入賞球装置6Bの閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。特に、上記のいずれかの方法により第1KT状態における可変入賞球装置6Bの閉鎖期間（インターバル期間）が短くなるように構成すれば、第1KT状態における特殊入賞口への入賞を抑制することができる。

10

【0213】

この特徴部138IWでは、後述するように、第1KT状態では、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをセットすることによって高ベース状態に制御することによって、図8-5(1)に示すように、可変入賞球装置6Bの開放時間が長くなるように制御している。また、第2KT状態では、高ベースフラグをセットせず低ベース状態に制御することによって、図8-5(2)に示すように、可変入賞球装置6Bの開放時間が短くなるように制御している。

20

【0214】

なお、例えば、可変入賞球装置6Bの開放時間を延長することを示す特殊フラグ（開放延長フラグ）を設けるようにし、その特殊フラグがセットされていれば図8-5(1)に示すような可変入賞球装置6Bを長時間開放する第1開放パターン（ロング開放）で制御し、特殊フラグがセットされていなければ図8-5(2)に示す可変入賞球装置6Bを短時間開放する第2開放パターン（ショート開放）で制御するように構成してもよい。つまり、第1KT状態でのみ特殊フラグをセットし、大当り遊技状態を含む他の状態では、特殊フラグをセットしないように制御するように構成してもよい。

30

【0215】

また、第1KT状態であっても、低確率/第1KT状態中の最後の変動表示を実行する場合には、可変入賞球装置6Bの開放時間を短くしてもよい。例えば、低確率/第1KT状態の50回の特別図柄の短縮変動期間のうち、49回目の特別図柄の変動停止に応じて、前述の特殊フラグを消去するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率/第1KT状態の終了後に、左打ち報知を行うときに、可変入賞球装置6Bがロング開放していることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【0216】

なお、上記のように、可変入賞球装置6Bの開放制御用のフラグ（特殊フラグ）を用いて可変入賞球装置6Bを構成する場合、さらに、特別図柄の変動表示の短縮変動用のフラグを用いて特別図柄の変動表示を制御するようにしてもよく、この場合、特殊フラグと短縮変動用のフラグとを別々に管理して制御を行うように構成してもよい。

40

【0217】

また、低確率/非KT状態中においては可変入賞球装置6Bをショート開放するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率/非KT状態（左打ち状態）である場合に可変入賞球装置6Bの開放確率が高くなるように構成する場合には、遊技球を数個発射操作しただけでは可変入賞球装置6Bに入賞しないようにすることができ、低確率/非KT状態中に右打ち操作が行われてしまうことを防止することができる。

【0218】

なお、この特徴部138IWでは、図8-5に示すように、普通図柄の変動時間が0.

50

2秒と短い時間に設定されている。これは、例えば、第1KT状態において比較的変動時間が長い第2特別図柄の変動表示が実行される場合に、普通図柄が変動停止中であり且つ普通図柄の保留記憶がない状態では可変入賞球装置6Bが閉鎖状態となっており、第2特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能となってしまうためである（小当たりとなった場合に、普通図柄の変動時間が長いと通過ゲート41を通過した遊技球が可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17に到達するまでに可変入賞球装置6Bが開放せず、特殊入賞口の入賞が可能となってしまう）。これに対して、この特徴部138IWでは、普通図柄の変動時間を短くすることにより、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達する前に可変入賞球装置6Bの開放が開始されるように設定されているので、第1KT状態において第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発生タイミングを狙った発射操作による攻略要素を排除することができる。

10

【0219】

図8-6および図8-7は、演出制御用CPU120に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図8-6に示す例において、コマンド8000(H)~8007(H), 8011(H)~8030(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用CPU120は、コマンド8000(H)~8007(H), 8011(H)~8030(H)のいずれかを受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

20

【0220】

コマンド9001(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果1指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。コマンド9002(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を16R確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果2指定コマンド（16R確変大当たり指定コマンド））である。コマンド9003(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を9R確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果3指定コマンド（9R確変大当たり指定コマンド））である。コマンド9004(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果4指定コマンド（6R確変大当たり指定コマンド））である。コマンド9005(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果5指定コマンド（6R通常大当たり指定コマンド））である。コマンド9006(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を2R確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果6指定コマンド（2R確変大当たり指定コマンド））である。コマンド9007(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を2R通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果7指定コマンド（2R通常大当たり指定コマンド））である。コマンド9008(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果8指定コマンド（小当たり指定コマンド））である。

30

40

【0221】

以下、表示結果1指定コマンド~表示結果8指定コマンドを、表示結果指定コマンドとすることがある。なお、この特徴部138IWでは、遊技制御用マイクロコンピュータ100は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、演出制御用CPU120が第1変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第1特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定でき、第2変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第2特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定できるので、表示結果指定コマンドを第1特別図柄と第2特別図柄とについて兼用できるが、第1特別図柄についての表示結果指定コマンドと第2特別図柄について

50

の表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

【0222】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100が表示結果指定コマンドを送信するのではなく、15R確変大当り/9R確変大当り/6R確変大当り/6R通常大当り/2R確変大当り/2R通常大当り/小当り/はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0223】

コマンドA000(H)は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド(第1図柄確定指定コマンド)である。コマンドA001(H)は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド(第2図柄確定指定コマンド)である。

10

【0224】

コマンドBXXXX(H)(X=任意の16進数)は、大当り遊技開始から大当り遊技終了までの間に送出される演出制御コマンドである。そのうち、B000(H)は、第1大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド(第1大当り開始指定コマンド:第1ファンファーレ指定コマンド)である。B001(H)は、第1大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド(第1大当り終了指定コマンド:第1エンディング指定コマンド)である。B002(H)は、第2大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド(第2大当り開始指定コマンド:第2ファンファーレ指定コマンド)である。B003(H)は、第2大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド(第2大当り終了指定コマンド:第2エンディング指定コマンド)である。B004(H)は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド(小当り開始指定コマンド)である。B005(H)は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当り終了指定コマンド)である。

20

【0225】

コマンドB1XX(H)は、大当り遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放中表示コマンド)である。なお、「XX」に表示するラウンド数が設定される。コマンドB2XX(H)は、大当り遊技中のラウンド後の表示(ラウンド間のインターバルの表示)を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放後表示コマンド)である。

【0226】

コマンドB400(H)は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド(大入賞口入賞指定コマンド)である。コマンドB401(H)は、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド(特殊入賞口入賞指定コマンド)である。

30

【0227】

コマンドC000(H)は、第1保留記憶数が4に達していない状態で第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド(第1有効始動入賞指定コマンド)である。コマンドC001(H)は、第2保留記憶数が4に達していない状態で第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド(第2有効始動入賞指定コマンド)である。なお、第1有効始動入賞指定コマンドとして第1保留記憶数を示すコマンドを送信し、第2有効始動入賞指定コマンドとして第2保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この特徴部138IWでは、第1有効始動入賞指定コマンドおよび第2有効始動入賞指定コマンドは、始動入賞があったことを示すコマンドである。

40

【0228】

コマンドC801(H)は、通過ゲート41を遊技球が通過したことを指定する演出制御コマンド(ゲート通過指定コマンド)である。

【0229】

コマンドD000(H)は、第1客待ち状態(第1特別図柄の変動が行われておらず、第1保留記憶が記憶されていない状態)であることを指定する演出制御コマンド(第1客待ちデモ表示指定コマンド)である。コマンドD001(H)は、第2客待ち状態(第2

50

特別図柄の変動が行われておらず、第2保留記憶が記憶されていない状態)であることを指定する演出制御コマンド(第2客待ちデモ表示指定コマンド)である。なお、第1客待ちデモ表示指定コマンドは通常状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。また、第2客待ちデモ表示指定コマンドはKT状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。

【0230】

コマンドE000(H)は、遊技状態が低確率/非KT状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(低確/非KT背景指定コマンド)である。コマンドE001(H)は、遊技状態が低確率/第1KT状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(低確/第1KT背景指定コマンド)である。コマンドE002(H)は、遊技状態が高確率/第1KT状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(高確/第1KT背景指定コマンド)である。コマンドE003(H)は、遊技状態が高確率/第2KT状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(高確/第2KT背景指定コマンド)である。

【0231】

演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120(具体的には、演出制御用CPU120)は、主基板11に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ100から上述した演出制御コマンドを受信すると図8-6および図8-7に示された内容に応じて画像表示装置5の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板13に対して音番号データを出力する。なお、図8-6および図8-7に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板11から演出制御基板12に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド(例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド)も主基板11から演出制御基板12に送信される。

【0232】

図8-8は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理(ステップS110A)を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第1大当り遊技(特別可変入賞球装置7を所定回開放)中でもない場合である。

【0233】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、まず、第1保留記憶数の値を確認する(ステップ138IWS51A)。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【0234】

第1保留記憶数が0であれば、第1客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ138IWS52A)。

【0235】

第1保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第1保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第1乱数バッファ領域に格納するとともに(ステップ138IWS53A)、第1保留記憶数の値を1減らし(第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し)、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ138IWS54A)。すなわち、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数=n(n=2, 3, 4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が

抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【0236】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ138 IWS55A)。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率/非KT状態であると判定して低確/非KT背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率/第1KT状態であると判定して低確/第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率/第1KT状態であると判定して高確/第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率/第2KT状態であると判定して高確/第2KT背景指定コマンドを、送信する。

10

【0237】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する(ステップ138 IWS56A)。具体的に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第2特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ138 IWS57A以降の処理を行うことなくステップ138 IWS66Aへ移行する。これにより、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

20

【0238】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ138 IWS56Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、大当たり判定用乱数としてはずれの乱数値(固定値)を設定する処理を行い、ステップ138 IWS58Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの大当たり判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0239】

また、大当たり判定とは別に、小当たりとするか否かを決定するための小当たり判定を行う遊技機では、ステップ138 IWS56Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ138 IWS57A~138 IWS62Aの処理を行わずに、小当たり判定用乱数(大当たり判定用乱数と共通の乱数であってもよいし、全く異なる乱数であってもよい)としてはずれの乱数値(固定値)を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの大当たり判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

30

【0240】

第2特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1乱数格納バッファから大当たり判定用乱数を読み出し(ステップ138 IWS57A)、大当たり判定モジュールを実行する(ステップ138 IWS58A)。大当たり判定モジュールは、大当たり判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には(ステップ138 IWS59A)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグをセットする(ステップ138 IWS60A)。そして、大当たり種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が16R確変大当たり、6R確変大当たり、および6R通常大当たりのいずれであるかを判定し(ステップ138 IWS61A)、大当たり種別を記憶し(ステップ138 IWS62A)、ステップ138 IWS66Aへ移行する。

40

【0241】

また、ステップ138 IWS59Aにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイ

50

クロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ138 I W S 6 3 A）。小当り判定モジュールは、大当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとするに決定するプログラムである。小当りとするに決定した場合には（ステップ138 I W S 6 4 A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第1小当りフラグをセットする（ステップ138 I W S 6 5 A）。そして、ステップ138 I W S 6 6 Aへ移行する。

【0242】

なお、本例では、図8 - 1（B）に示したように、第1特別図柄用の小当り判定テーブル138 I W 1 3 0 bには、小当り判定値が割り振られていないので、ステップ138 I W S 6 3 Aにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、100%の確率で小当りとししないこと（はずれとすること）に決定する。

10

【0243】

なお、本例で示した処理態様にかぎらず、例えば、大当りとししないことに決定した場合には、小当りとするか否かの抽選処理を行うことなく、そのまま無条件にステップ138 I W S 6 6 Aへ移行することにより、100%の確率ではずれとするように構成してもよい。そのように構成すれば、ステップ138 I W S 6 3 A ~ S 6 5 Aの処理は不要となる。また、また、大当りとししないことに決定した場合に、低い確率で小当りとするに決定する場合があるように構成してもよい。

【0244】

20

そして、ステップ138 I W S 6 6 Aにおいて、第1特図プロセスフラグの値を第1変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ138 I W S 6 6 A）。なお、図示は省略したが、ステップ138 I W S 6 6 Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0245】

なお、ステップ138 I W S 5 8 Aでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかをを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

【0246】

図8 - 9は、第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理（ステップS 1 1 1 A）を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、C P U 1 0 3）は、まず、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ138 I W S 1 7 0 0 A）。なお、本例では、特図時短フラグがセットされ特別図柄の変動表示の短縮制御が行われることによって、第2特別図柄の変動表示を実行させた方が有利な状態になり（図8 - 2 ~ 図8 - 4 参照）、小当りが発生しやすい状態となるので、K T 状態に制御されている状態となる。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、K T 状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図8 - 2（A）に示す非K T 時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ138 I W S 1 7 0 1 A）。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、K T 状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図8 - 2（B）に示すK T 時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ138 I W S 1 7 0 2 A）。

30

40

【0247】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ138 I W S 1 7 0 1 A , S 1 7 0 2 A にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図8 - 2 に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ138 I W S 1 7 0 3 A）。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄の変動時間が決定される。また

50

、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【0248】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ138 IWS 1704A）。

【0249】

また、ステップ138 IWS 1703Aにて第1特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間（変動時間データ）を示す変動時間データを第1変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ138 IWS 1705A）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示を開始する（ステップ138 IWS 1706A）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ138 IWS 1707A）

【0250】

図8-10は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動処理（ステップS112A）を示すフローチャートである。第1特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種類の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド、表示結果2指定コマンド、表示結果4指定コマンド、表示結果5指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ138 IWS 1120A）。

【0251】

次いで、CPU103は、第1変動時間タイマを1減算し（ステップ138 IWS 1121A）、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ138 IWS 1122A）、演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ138 IWS 1123A）。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ138 IWS 1124A）。

【0252】

第1変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ138 IWS 1125A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示していれば、CPU103は、ステップ138 IWS 1123Aに移行して演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ138 IWS 1123A）とともに、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ138 IWS 1124A）。

【0253】

ステップ138 IWS 1125Aの処理が実行されることによって、この特徴部138 IWでは、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が大当たりとなれば、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当たりが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第1特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップS111Aで送信された表示結果1指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【0254】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示していなければ（ステップ138

10

20

30

40

50

I W S 1 1 2 5 A の N)、そのまま処理を終了する。

【 0 2 5 5 】

図 8 - 1 1 は、第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第 1 特別図柄停止処理において、まず、C P U 1 0 3 は、高ベース状態の残余回数を示す高ベース回数カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定し (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 0 A)、 「 0 」である場合、ステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 5 A へ移行する。高ベース回数カウンタの値が「 0 」でない場合、すなわち、低確率 / 第 1 K T 状態である場合、C P U 1 0 3 は、高ベース回数カウンタの値を「 1 」減算し (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 1 A)、 「 0 」になったか否かを判定する (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 2 A)。高ベース回数カウンタの値が「 0 」にならない場合、ステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 5 A へ移行する。高ベース回数カウンタの値が「 0 」になった場合、C P U 1 0 3 は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 3 A) とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 4 A)。そして、ステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 5 A へ移行する。

【 0 2 5 6 】

この特徴部 1 3 8 I W では、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、6 R 通常大当りや 2 R 通常大当りにもとづく大当り遊技の終了時に低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態) に制御され 5 0 回の変動表示が実行される場合である。低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態) である場合には、5 0 回目の変動表示を終了すると、ステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 2 A , S 2 0 1 2 B で Y と判定されてステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 3 A , S 2 0 1 3 B で高ベースフラグがリセットされるとともに、ステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 4 A , S 2 0 1 4 B で特図時短フラグもリセットされ、低確率 / 低ベース状態 (通常状態 (非 K T 状態)) へ移行することになる。

【 0 2 5 7 】

次いで、C P U 1 0 3 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A において第 1 特別図柄の停止図柄を導出表示させる (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 5 A)。次いで、C P U 1 0 3 は、第 1 大当りフラグがセットされているか否かを判定する (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 6 A)。第 1 大当りフラグがセットされている場合、C P U 1 0 3 は、大当り信号 1 (大当り遊技中であることを示す信号) および大当り信号 2 (連荘中であることを示す信号) を外部出力することを示す大当り信号出力フラグをセットする (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 2 2 A)。本特徴部 1 3 8 I W では、ステップ 1 3 8 I W S 2 0 2 2 A で大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理 (ステップ S 2 3) が実行されて、大当り信号 1 のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号 2 の外部出力中でなければ、大当り信号 2 のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

【 0 2 5 8 】

次いで、C P U 1 0 3 は、大入賞口開放前タイマを設定し (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 2 4 A)、大当り種別に応じたラウンド 1 用開放パターンデータをセットし (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 2 5 A)、大当りのラウンド数を示すラウンド数カウンタに「 1 」をセットし (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 2 6 A)、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 2 7 A)。

【 0 2 5 9 】

第 1 大当りフラグがセットされていない場合には (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 6 A の N)、C P U 1 0 3 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄通常処理に対応した値に設定する (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 2 8 A)。

【 0 2 6 0 】

なお、本例では、第 1 特別図柄で大当り図柄を停止表示したときに、遊技者に対して遊技領域の右方に遊技球を発射操作することを促す右打ち報知を実行可能に構成されている。また、第 1 特別図柄で大当り図柄を停止表示したときに、右打ち報知として、遊技者に対して通過ゲート 4 1 を狙って遊技球を発射操作することを促す発射促進報知を実行可能

に構成されている。

【0261】

ただし、本例では、第2特別図柄で大当り図柄を停止表示した状態では右打ち報知や発射促進報知を実行せず、その状態で第1始動入賞口に遊技球が入賞した場合に右打ち報知や発射促進報知を実行する（この場合、ゲート通過待ち状態であるので、第1始動入賞口に遊技球が入賞しても直ちには第1特別図柄の変動表示は開始されず、第1保留記憶となる）。

【0262】

また、逆に、通常状態（低確率／非KT状態）で通過ゲート41での遊技球の通過を検出した場合には、認識度合いが低い態様（例えば、小音量の音出力や小画面表示）により、遊技者に対して遊技領域の左方に遊技球を発射操作することを促す左打ち報知を行うように構成してもよい。一方で、通常状態（低確率／非KT状態）で第2始動入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、認識度合いが高い態様（例えば、大音量の音出力や大画面表示）により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、的確に発射報知を行うことができる。特に、上記の構成により、偶発的に遊技領域の右方に遊技球を発射操作した遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが低い態様により軽度な左打ち報知を行う一方で、右打ち操作を意図的に行う遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが高い態様により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、意図的に右打ち操作を行う遊技者に対して、遊技店の店員から左打ち操作に戻すように促すことができる。

【0263】

また、上記の場合に、通過ゲート41や第2始動入賞口、特殊入賞口での遊技球の検出数が一定数に達した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。また、通過ゲート41では所定期間内（例えば、1分間）に複数回（例えば、5回）遊技球を検出した場合に左打ち報知を行い、第2始動入賞口や特殊入賞口では所定数よりも少ない特定数（例えば、1個）以上遊技球を検出した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。

【0264】

また、例えば、通過ゲート41での遊技球の検出では外部信号の出力を行わない一方で、第2始動入賞口や特殊入賞口での遊技球の検出では外部信号の出力を行うように構成してもよい。

【0265】

なお、本特徴部138IWでは特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート41、第2始動入賞口または特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。

【0266】

図8-12は、第1特別図柄プロセス処理における第1ゲート通過待ち処理（ステップS114A）を示すフローチャートである。第1ゲート通過待ち処理において、CPU103は、ゲートスイッチ21からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ138IWS2501A）。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していれば、CPU103は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を0クリアする（ステップ138IWS2504A）。次いで、CPU103は、第1大当り開始指定コマンドを送信し（ステップ138IWS2505A）、第1特図プロセスフラグの値を第1大当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ138IWS2506A）。

【0267】

この特徴部138IWでは、第1ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート41を遊技球が通過し、ゲートスイッチ21で検出されたこ

とを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

【0268】

図8-13および図8-14は、第1特別図柄プロセス処理における第1大当り終了処理(ステップS118A)を示すフローチャートである。第1大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し(ステップ138 IWS2200A)、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ138 IWS2204Aに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第1大当りフラグをリセットし(ステップ138 IWS2201A)、第1大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ138 IWS2202A)。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ138 IWS2203A)、処理を終了する。

10

【0269】

ステップ138 IWS2204Aでは、大当り終了表示タイマの値を1減算する(ステップ138 IWS2204A)。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップ138 IWS2205A)。経過していなければ処理を終了する。

【0270】

大当り終了表示時間が経過していれば(ステップ138 IWS2205AのY)、CPU103は、今回終了した大当りの種別が16R確変大当りであるか否かを確認する(ステップ138 IWS2206A)。なお、16R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ138 IWS62Aで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。16R確変大当りであれば、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグをセットして確変状態(高確率状態)に移行する(ステップ138 IWS2207A)とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する(ステップ138 IWS2208A)。そして、ステップ138 IWS2223Aに移行する。なお、16R確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に制御されることになる。

20

【0271】

16R確変大当りでなければ、CPU103は、今回終了した大当りの種別が6R確変大当りであるか否かを確認する(ステップ138 IWS2209A)。なお、6R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ138 IWS62Aで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。6R確変大当りであれば、CPU103は、確変フラグをセットして確変状態(高確率状態)に移行する(ステップ138 IWS2212A)とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し(ステップ138 IWS2213A)、さらに特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する(ステップ138 IWS2214A)。そして、ステップ138 IWS2223Aに移行する。従って、6R確変大当りであった場合には、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に制御されることになる。

30

40

【0272】

なお、6R確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに0にリセットされているので(第1ゲート通過待ち処理のステップ138 IWS2504A参照)、高ベース回数カウンタの値は0のままである。従って、6R確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が0であることから、第1特別図柄停止処理のステップ138 IWS2010AでYと判定されてステップ138 IWS2011Aの高ベース回数カウンタの減算処理は行われない。そして、次の大当りが発生するまで高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)が維持されることにな

50

る。

【0273】

6R確変大当りでもなければ(すなわち、6R通常大当りであれば)、CPU103は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する(ステップ138IWS2219A)とともに、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する(ステップ138IWS2220A)。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「50」をセットする(ステップ138IWS2221A)。そして、ステップ138IWS2223Aに移行する。従って、6R通常大当りであった場合には、低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に制御されることになる。

【0274】

そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理(ステップS110A)に対応した値に更新する(ステップ138IWS2223A)。

【0275】

図8-15は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第2特別図柄通常処理が実行される状態は、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合である。なお、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合とは、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第2大当り遊技(特別可変入賞球装置7を所定回開放)中でも小当り遊技中(特殊可変入賞球装置17を開放)中でもない場合である。

【0276】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、まず、第2保留記憶数の値を確認する(ステップ138IWS51B)。具体的には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【0277】

第2保留記憶数が0であれば、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ138IWS52B)。

【0278】

第2保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第2保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第2乱数バッファ領域に格納するとともに(ステップ138IWS53B)、第2保留記憶数の値を1減らし(第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し)、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ138IWS54B)。すなわち、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数=n(n=2, 3, 4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第2保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

【0279】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ138IWS55B)。なお、具体的な背景指定コマンドの送信の仕方は、第1特別図柄通常処理のステップ138IWS55Aで示した処理と同様である。

【0280】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する(ステップ138IWS56B)。具体的に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当り変動中であると判定する。第1特別図柄の大当り変動中であると判定

10

20

30

40

50

した場合には、ステップ 1 3 8 I W S 5 7 B 以降の処理を行うことなくステップ 1 3 8 I W S 6 6 B へ移行する。これにより、第 1 特別図柄の大当り変動中に第 2 特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【 0 2 8 1 】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ 1 3 8 I W S 5 6 B にて第 1 特別図柄の大当り変動中である場合に、大当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ 1 3 8 I W S 5 8 B へ移行することにより、始動入賞時にいずれの大当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【 0 2 8 2 】

また、ステップ 1 3 8 I W S 5 6 B にて第 1 特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップ 1 3 8 I W S 5 7 B ~ S 6 2 B の処理を行わずに、小当り判定用乱数（大当り判定用乱数と共通の乱数であってもよいし、全く異なる乱数であってもよい）としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの大当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【 0 2 8 3 】

第 1 特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 2 乱数格納バッファから大当り判定用乱数を読み出し（ステップ 1 3 8 I W S 5 7 B ）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ 1 3 8 I W S 5 8 B ）。大当り判定モジュールは、大当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。大当りとすることに決定した場合には（ステップ 1 3 8 I W S 5 9 B ）、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 2 特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第 2 大当りフラグをセットする（ステップ 1 3 8 I W S 6 0 B ）。そして、大当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が 1 6 R 確変大当り、9 R 確変大当り、2 R 確変大当り、および 2 R 通常大当りのいずれであるかを判定し（ステップ 1 3 8 I W S 6 1 B ）、大当り種別を記憶し（ステップ 1 3 8 I W S 6 2 B ）、ステップ 1 3 8 I W S 6 6 B へ移行する。

【 0 2 8 4 】

また、ステップ 1 3 8 I W S 5 9 B において大当りとし不在場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ 1 3 8 I W S 6 3 B ）。小当り判定モジュールは、大当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとすることに決定するプログラムである。小当りとすることに決定した場合には（ステップ 1 3 8 I W S 6 4 B ）、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 2 特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第 2 小当りフラグをセットする（ステップ 1 3 8 I W S 6 5 B ）。そして、ステップ 1 3 8 I W S 6 6 B へ移行する。

【 0 2 8 5 】

なお、本例では、図 8 - 1 (C) に示したように、第 2 特別図柄用の小当り判定テーブル 1 3 8 I W 1 3 0 c には、非確変時小当り判定テーブルでは、非確変状態（低確率状態）における大当り判定値（0 ~ 2 2 4）を除く全ての判定値（2 2 5 ~ 6 5 5 3 5）が小当り判定値として割り振られ、確変時小当り判定テーブルでは、確変状態（高確率状態）における大当り判定値（0 ~ 2 2 4 9）を除く全ての判定値（2 2 5 0 ~ 6 5 5 3 5）が小当り判定値として割り振られているので、ステップ 1 3 8 I W S 6 3 B において、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、1 0 0 % の確率で小当りとすることに決定する。

【 0 2 8 6 】

なお、本例で示した処理態様にかぎらず、例えば、大当りとし不在ことに決定した場合には、小当りとするか否かの抽選処理を行うことなく、そのまま無条件に第 2 小当りフラグをセットすることにより、1 0 0 % の確率で小当りとするように構成してもよい。そのように構成すれば、ステップ 1 3 8 I W S 6 3 B , S 6 4 B の処理は不要となる。また、

10

20

30

40

50

大当たりとしないことに決定した場合に、低い確率ではずれとすることに決定する場合があるように構成してもよい。

【0287】

そして、ステップ138 IWS 66Bにおいて、第2特図プロセスフラグの値を第2変動パターン設定処理に対応した値に更新する(ステップ138 IWS 66B)。なお、図示は省略したが、ステップ138 IWS 66Bの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0288】

なお、ステップ138 IWS 58Bでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【0289】

第2変動パターン設定処理は、図8-9に示した第1変動パターン設定処理(ステップS111A)と同様である。すなわち、図8-9に示す第1変動パターン設定処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、第2変動パターン処理が説明されたことになる。ただし、第2変動パターン設定処理では、CPU103は、まず、ステップ138 IWS 1700Aと同様の処理を行い、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する。特図時短フラグがセットされていなければ(すなわち、KT状態でなければ)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図8-3(C)に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。特図時短フラグがセットされていれば(すなわち、KT状態であれば)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否かや、変動回数に応じて、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図8-3(D)~図8-4(I)に示すいずれかのKT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。例えば、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンであれば(低確率/第1KT状態であれば)、1変動目であれば図8-3(D)に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2~49変動目であれば図8-3(E)に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、50変動目であれば図8-3(F)に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグおよび高ベースフラグの両方がオンであれば(高確率/第1KT状態であれば)、1変動目であれば図8-4(G)に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2変動目以降であれば図8-4(H)に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフであれば(高確率/第2KT状態であれば)、図8-4(I)に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。

【0290】

第2特別図柄変動処理は、図8-10に示した第1特別図柄変動処理(ステップS112A)と同様である。すなわち、図8-10に示す第1特別図柄変動処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、第2特別図柄変動処理が説明されたことになる。

【0291】

図8-16は、第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第2特別図柄停止処理において、まず、CPU103は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(ステップ138 IWS 2010B)、「0」である場合、ステップ138 IWS 2015Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率/第1KT状態である場合、CPU103は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し(ステップ138 IWS 2011B)、「0」になったか否かを判定する(ステップ138 IWS 2012B)。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ138 IWS 2015Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、CPU103は、高ベースフラグをリセットする(ステップ138 IWS 2013B)とともに、特図時短フラグをリセットする(ステップ138 IWS 2014B)。そして、ステップ138 IWS 2015Bに移行する。

【0292】

次いで、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の停止図柄を導出表示させる(ステップ138IWS2015B)。次いで、CPU103は、第2大当りフラグがセットされているか否かを判定する(ステップ138IWS2016B)。第2大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ138IWS2021B)。特図時短フラグがセットされていないならば(すなわち、KT状態でなければ)、そのままステップ138IWS2024Bに移行する。

【0293】

特図時短フラグがセットされていれば(すなわち、KT状態中であれば)、CPU103は、大当り信号出力フラグをセットする(ステップ138IWS2022B)。本特徴部138IWでは、ステップ138IWS2022Bで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理(ステップS23)が実行されて、大当り信号1のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号2の外部出力中でなければ、大当り信号2のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

【0294】

次いで、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し(ステップ138IWS2024B)、大当り種別に応じたラウンド1用開放パターンデータをセットし(ステップ138IWS2025B)、ラウンド数カウンタに「1」をセットし(ステップ138IWS2026B)、第2特図プロセスフラグの値を第2ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する(ステップ138IWS2027B)。

【0295】

第2大当りフラグがセットされていない場合には(ステップ138IWS2016BのN)、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する(ステップ138IWS2028B)。

【0296】

図8-17は、第2特別図柄プロセス処理における第2ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。第2ゲート通過待ち処理において、CPU103は、ゲートスイッチ21からの検出信号を入力したか否かを確認する(ステップ138IWS2501B)。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していれば、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ138IWS2502B)。特図時短フラグがセットされていれば(すなわち、KT状態であれば)、そのままステップ138IWS2504Bに移行する。

【0297】

特図時短フラグがセットされていないならば(すなわち、KT状態中でなければ)、CPU103は、大当り信号出力フラグをセットする(ステップ138IWS2503B)。特徴部138IWでは、ステップ138IWS2503Bで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理(ステップS23)が実行されて、大当り信号1のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号2の外部出力中でなければ、大当り信号2のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

【0298】

次いで、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を0クリアする(ステップ138IWS2504B)。次いで、CPU103は、第2大当り開始指定コマンドを送信し(ステップ138IWS2505B)、第2特図プロセスフラグの値を第2大当り開放前処理に対応した値に設定する(ステップ138IWS2506B)。

【0299】

この特徴部138IWでは、第2ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第2特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始さ

10

20

30

40

50

れるのではなく、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過し、ゲートスイッチ 2 1 で検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

【0300】

図 8 - 1 8 および図 8 - 1 9 は、第 2 特別図柄プロセス処理における第 2 大当り終了処理を示すフローチャートである。第 2 大当り終了処理において、CPU 1 0 3 は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 0 B）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 4 B に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第 2 大当りフラグをリセットし（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 1 B）、第 2 大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 2 B）。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 3 B）、処理を終了する。

10

【0301】

ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 4 B では、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 4 B）。そして、CPU 1 0 3 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 5 B）。経過していなければ処理を終了する。

【0302】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 5 B の Y）、CPU 1 0 3 は、今回終了した大当りの種別が 1 6 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りであるか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 6 B）。なお、1 6 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りであるか否かは、例えば、第 2 特別図柄通常処理のステップ 1 3 8 I W S 6 2 B で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。1 6 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りであれば、CPU 1 0 3 は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 7 B）とともに、特図時短フラグをセットして K T 状態に移行する（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 8 B）。そして、ステップ 1 3 8 I W S 2 2 2 3 B に移行する。なお、1 6 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に制御されることになる。

20

【0303】

1 6 R 確変大当りおよび 2 R 確変大当りのいずれでもなければ、CPU 1 0 3 は、今回終了した大当りの種別が 9 R 確変大当りであるか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 9 B）。なお、9 R 確変大当りであるか否かは、例えば、第 2 特別図柄通常処理のステップ 1 3 8 I W S 6 2 B で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。9 R 確変大当りであれば、CPU 1 0 3 は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 1 2 B）とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 1 3 B）、さらに特図時短フラグをセットして K T 状態に移行する（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 1 4 B）。そして、ステップ 1 3 8 I W S 2 2 2 3 B に移行する。従って、9 R 確変大当りであった場合には、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に制御されることになる。

30

40

【0304】

なお、9 R 確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに 0 にリセットされているので（第 2 ゲート通過待ち処理のステップ 1 3 8 I W S 2 5 0 4 B 参照）、高ベース回数カウンタの値は 0 のままである。従って、9 R 確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が 0 であることから、第 2 特別図柄停止処理でステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 0 B で Y と判定されてステップ 1 3 8 I W S 2 0 1 1 B の高ベース回数カウンタの減算処理は行われず、次回の当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）が維持されることにな

50

る。

【0305】

9 R 確変大当りでもなければ（すなわち、2 R 通常大当りであれば）、CPU 103 は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する（ステップ138 IWS 2219 B）とともに、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ138 IWS 2220 B）。また、CPU 103 は、高ベース回数カウンタに「50」をセットする（ステップ138 IWS 2221 B）。そして、ステップ138 IWS 2223 Bに移行する。従って、2 R 通常大当りであった場合には、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第1 KT状態）に制御されることになる。

【0306】

そして、CPU 103 は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に更新する（ステップ138 IWS 2223 B）。

【0307】

ここで、この特徴部138 IWにおける遊技状態の遷移について説明する。図8 - 20は、この特徴部138 IWにおける遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この特徴部138 IWでは、低確率 / 低ベース状態（通常状態（非KT状態））では、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第1始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率 / 低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として16 R 確変大当り、6 R 確変大当り、または6 R 通常大当りが発生する。

【0308】

図8 - 20に示すように、低確率 / 低ベース状態において16 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第2 KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される（ステップ138 IWS 2206 A ~ S 2208 A 参照）。また、低確率 / 低ベース状態において6 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第1 KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ138 IWS 2209 A , S 2212 A ~ S 2214 A 参照）。また、低確率 / 低ベース状態において6 R 通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第1 KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ138 IWS 2219 A ~ S 2221 A 参照）。

【0309】

KT状態（高確率 / 高ベース状態、低確率 / 高ベース状態、高確率 / 低ベース状態）に移行した後である場合には、この特徴部138 IWでは、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、KT状態では、主として第2始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第2特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第2特別図柄の変動表示が実行されることから、KT状態において大当りが発生した場合には、主として16 R 確変大当り、9 R 確変大当り、2 R 確変大当り、または2 R 通常大当りが発生する。

【0310】

図8 - 20に示すように、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第1 KT状態）において16 R 確変大当りまたは2 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第2 KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される（ステップ138 IWS 2206 B ~ S 2208 B 参照）。また、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第1 KT状態）において9 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第1 KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ138 IWS 2209 B , S 2212 B ~ S 2214 B 参照）。なお、この特徴部138 I

Wでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、9R確変大当たりとなる確率が合計で50%であるので(図8-1(D),(E)参照)、一旦高確率/高ベース状態となると50%の割合で高確率/高ベース状態がループすることになる。また、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)において2R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率/高ベース状態が維持される(ステップ138 IWS 2219B~S2221B参照)。

【0311】

図8-20に示すように、低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)において16R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率/低ベース状態が維持される(ステップ138 IWS 2206B~S2208B参照)。また、低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)において9R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率/高ベース状態が維持される(ステップ138 IWS 2209B, S2212B~S2214B参照)。また、低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)において2R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率/高ベース状態が維持される(ステップ138 IWS 2219B~S2221B参照)。なお、この特徴部138 IWでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、2R通常大当たりとなる確率が35%であるので(図8-1(D),(E)参照)、一旦低確率/高ベース状態となると35%の割合で低確率/高ベース状態がループすることになる。なお、6R通常大当たりや2R通常大当たりが発生して低確率/高ベース状態となった後、次の大当たりが発生することなく、50回の変動表示が終了した場合には、図8-20に示すように、低確率/低ベース状態(通常状態(非KT状態))に移行する(ステップ138 IWS 2010A~S2014A参照)。

【0312】

図8-20に示すように、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)において16R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率/低ベース状態が維持される(ステップ138 IWS 2206B~S2208B参照)。なお、この特徴部138 IWでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、16R確変大当たりまたは2R確変大当たりとなる確率が15%であるので(図8-1(D),(E)参照)、一旦高確率/低ベース状態となると15%の割合で高確率/低ベース状態がループすることになる。また、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)において9R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率/高ベース状態が維持される(ステップ138 IWS 2209B, S2212B~S2214B参照)。また、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)において2R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率/高ベース状態が維持される(ステップ138 IWS 2219B~S2221B参照)。

【0313】

なお、図8-20では、低確率/低ベース状態(通常状態(非KT状態))では第1特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第2特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に移行することになる。また、9R確変大当たりが発生した場合には、高確率/高ベース状態(高確率/第1

K T 状態)に移行することになる。また、2 R 通常大当りが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態)に移行し、次の大当りが発生するか 50 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持されることになる。

【0314】

また、図 8 - 20 では、高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態)では第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 1 特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 低ベース状態 (高確率 / 第 2 K T 状態)に移行することになる。また、6 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態)に移行することになる。また、6 R 通常大当りが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態)に移行し、次の大当りが発生するか 50 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持されることになる。

10

【0315】

また、図 8 - 20 では、低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態)では第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 1 特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 低ベース状態 (高確率 / 第 2 K T 状態)に移行することになる。また、6 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態)に移行することになる。また、6 R 通常大当りが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態)に移行し、次の大当りが発生するか 50 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持されることになる。

20

【0316】

また、図 8 - 20 では、高確率 / 低ベース状態 (高確率 / 第 2 K T 状態)では第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 1 特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 低ベース状態 (高確率 / 第 2 K T 状態)に移行することになる。また、6 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態)に移行することになる。また、6 R 通常大当りが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態)に移行し、次の大当りが発生するか 50 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持されることになる。

30

【0317】

図 8 - 21 は、パチンコ遊技機 1 が出力する外部出力信号を説明するための説明図である。外部出力端子板の端子 01 には、賞球信号が割り当てられている。賞球信号とは、賞球を所定個数 (本例では、10 個) 払い出すごとに外部出力される信号である。また、外部出力端子板の端子 05 には、大当り信号 1 が割り当てられている。大当り信号 1 は、全ての当り遊技の期間中にわたって連続して外部出力される信号 (すなわち、大当り遊技中であることを示す信号) である。また、外部出力端子板の端子 06 には、大当り信号 2 が割り当てられている。大当り信号 2 は、全ての当り遊技の期間中および K T 状態中にわたって連続して外部出力される信号 (すなわち、連荘中であることを示す信号) である。また、外部出力端子板の端子 07 には、特殊入賞口信号が割り当てられている。特殊入賞口入賞信号は、特殊入賞口への遊技球の入賞を検出したことにもとづいて外部出力される信号である。また、外部出力端子板の端子 09 には、賞球予定数信号が割り当てられている。賞球予定数信号とは、賞球の払出予定数が所定個数 (本例では、10 個) になると外部出力される信号である。

40

【0318】

なお、図 8 - 21 に示す各外部信号は、例えば、賞球を 10 個払い出したタイミングや、大当り発生のタイミング、特殊入賞口への入賞発生のタイミング、賞球予定数が 10 個に達したタイミングで外部信号の出力に対応したフラグ (例えば、ステップ 138 I W S 2021 A, S 2023 A, S 2022 B, S 2023 B, S 2503 B 参照) やタイマがセットされ、それらのフラグやタイマがセットされたことにもとづいて、情報出力処理

50

(ステップ S 2 3) が実行されることによってホールコンピュータなどに外部出力される。

【 0 3 1 9 】

次に、外部出力信号のうち大当り信号 1 および大当り信号 2 の出力タイミングについて説明する。図 8 - 2 2 は、大当り信号 1 および大当り信号 2 の出力タイミングを説明するための説明図である。本例では、遊技状態が通常状態であるときにステップ 1 3 8 I W S 2 0 2 2 A , S 2 5 0 3 B で大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理 (ステップ S 2 3) が実行されて、大当り信号 1 および大当り信号 2 の外部出力が開始される。その後、情報出力処理 (ステップ S 2 3) において、大当り遊技を終了したタイミングで大当り信号 1 の外部出力が停止される。また、情報出力処理 (ステップ S 2 3) において、K T 状態を終了したタイミングで大当り信号 2 の外部出力が停止される。一方、遊技状態が K T 状態であるときにステップ 1 3 8 I W S 2 0 2 2 A , S 2 0 2 2 B で大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理 (ステップ S 2 3) が実行されて、大当り信号 1 の外部出力が開始される。なお、この場合、K T 状態中であるので、大当り信号 2 は継続して外部出力されている。その後、情報出力処理 (ステップ S 2 3) において、大当り遊技を終了したタイミングで大当り信号 1 の外部出力が停止される。

10

【 0 3 2 0 】

まず、図 8 - 2 2 (1) を用いて、遊技状態が通常状態 (低確率 / 非 K T 状態) である場合の大当り信号 1 および大当り信号 2 の出力タイミングを説明する。図 8 - 2 2 (1) に示すように、遊技状態が通常状態である場合、第 1 特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号 1 の外部出力が開始されるとともに、大当り信号 2 の外部出力が開始される (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 2 2 A 参照)。一方、遊技状態が通常状態である場合、第 2 特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合には、大当り図柄が導出表示されたタイミングでは大当り信号 1 および大当り信号 2 の外部出力は開始されず、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したいタイミングで大当り信号 1 の外部出力が開始されるとともに大当り信号 2 の外部出力が開始される (ステップ 1 3 8 I W S 2 5 0 3 B 参照)。

20

【 0 3 2 1 】

次に、図 8 - 2 2 (2) を用いて、遊技状態が K T 状態 (低確率 / 第 1 K T 状態、高確率 / 第 1 K T 状態、高確率 / 第 2 K T 状態) である場合の大当り信号 1 および大当り信号 2 の出力タイミングを説明する。図 8 - 2 2 (2) に示すように、遊技状態が K T 状態である場合、第 1 特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号 1 の外部出力が開始される (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 2 2 A 参照)。また、遊技状態が K T 状態である場合、第 2 特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合にも、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号 1 の外部出力が開始される (ステップ 1 3 8 I W S 2 0 2 2 B 参照)。なお、図 8 - 2 2 (2) に示すように、K T 状態中である場合には、大当り信号 2 は継続して外部出力されている。

30

【 0 3 2 2 】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が実行する普通図柄プロセス処理 (ステップ S 2 9) について説明する。図 8 - 2 3 は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) は、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 がオン状態となったことを検出すると (ステップ 1 3 8 I W S 5 1 1 1)、ゲート通過指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する制御を行う (ステップ 1 3 8 I W S 5 1 1 2)。そして、C P U 1 0 3 は、ゲートスイッチ通過処理 (ステップ 1 3 8 I W S 5 1 1 3) を実行する。

40

【 0 3 2 3 】

この特徴部 1 3 8 I W では、ステップ 1 3 8 I W S 5 1 1 1 ~ S 5 1 1 3 の処理が実行

50

されることによって、通過ゲート 4 1 への遊技球の通過を検出した場合には、ゲート通過指定コマンドが送信される。なお、この特徴部 1 3 8 I W では、通過ゲート 4 1 は兼用ゲートとして構成され作動領域の役割も担っているのであるが、大当り図柄を停止表示した後大当り遊技を開始する前のゲート通過待ち状態であるか否かには関係なく、ゲート通過指定コマンドが送信される。

【 0 3 2 4 】

そして、CPU 1 0 3 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 0 ~ S 5 1 0 4 に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

【 0 3 2 5 】

なお、この特徴部 1 3 8 I W では、ゲート通過待ち状態であるか否かに関係なく、ステップ 1 3 8 I W S 5 1 1 1 で通過ゲート 4 1 への遊技球の通過を検出した場合にはステップ 1 3 8 I W S 5 1 1 3 のゲートスイッチ通過処理が実行されて普通図柄の変動表示が実行されるのであるが、そのような態様にかぎられない。例えば、ゲート通過待ち状態でないときに通過ゲート 4 1 を遊技球が通過した場合にのみ普通図柄の変動表示を実行するようにし、ゲート通過待ち状態では通過ゲート 4 1 を遊技球が通過しても普通図柄の変動表示を実行しないように構成してもよい。

【 0 3 2 6 】

また、この特徴部 1 3 8 I W では、通過ゲート 4 1 は普通始動領域と作動領域との兼用ゲートとして用いられているのであるが、タイマ割込処理内において特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 5 A , S 2 5 B 参照）は普通図柄プロセス処理（ステップ S 2 6 参照）よりも先に実行されるので、作動領域としての通過ゲート 4 1 の遊技球の通過の検出処理を行った後に普通始動領域としての通過ゲート 4 1 の遊技球の通過の検出処理が行われる。そのため、大当り遊技の開始のための処理を早く実行することができる。

【 0 3 2 7 】

ゲートスイッチ通過処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 1 3 ）：CPU 1 0 3 は、ゲート通過記憶カウンタ（通過ゲート 4 1 を通過した遊技球数をカウントするためのカウンタ）のカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「 4 」）に達しているか否かを確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を + 1 する。なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普図保留表示器 2 5 C の L E D が点灯される。そして、CPU 1 0 3 は、普通図柄当り判定用乱数の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（普通図柄判定用バッファ）に格納する処理を行う。

【 0 3 2 8 】

普通図柄通常処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 0 ）：CPU 1 0 3 は、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば普通図柄プロセスフラグの値がステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 0 を示す値となっている場合、具体的には、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の変動表示がなされておらず、かつ、普通図柄表示器 2 0 に当たり図柄が導出表示されたことにもとづく可变入賞球装置 6 B の開閉動作中でもない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が 0 でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 1 ）を示す値（具体的には「 1 」）に更新する。

【 0 3 2 9 】

普通図柄変動処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 1 ）：CPU 1 0 3 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 2 ）を示す値（具体的には「 2 」）に更新する。

【 0 3 3 0 】

普通図柄停止処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 2 ）：CPU 1 0 3 は、普通図柄プロ

10

20

30

40

50

セスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうかを確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ138 IWS5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する。一方、普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放前時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放前処理（ステップ138 IWS5103）を示す値（具体的には「3」）に更新する。

【0331】

普通電動役物開放前処理（ステップ138 IWS5103）：CPU103は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間をセットし、タイマをスタートさせ、可変入賞球装置6Bの開放を開始する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理（ステップ138 IWS5104）を示す値（具体的には「4」）に更新する。

【0332】

普通電動役物作動処理（ステップ138 IWS5104）：CPU103は、普通図柄プロセスタイマを計測し、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置6Bを閉鎖する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ138 IWS5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する。

【0333】

図8-24は、普通図柄通常処理（ステップ138 IWS5100）を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、CPU103は、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認することにより、ゲート通過記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ138 IWS5121）。ゲート通過記憶数が0であれば（ステップ138 IWS5121のY）、そのまま処理を終了する。ゲート通過記憶数が0でなければ（ステップ138 IWS5121のN）、CPU103は、ゲート通過記憶数=1に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を読み出す（ステップ138 IWS5122）。そして、CPU103は、ゲート通過記憶数カウンタの値を1減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ138 IWS5123）。すなわち、ゲート通過記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を、ゲート通過記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各ゲート通過記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値が抽出された順番は、常に、ゲート通過記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0334】

次いで、CPU103は、普通図柄当りとするか否かを決定するための普通図柄判定テーブルを用いて、乱数（普通図柄当り判定用乱数値）にもとづく抽選処理を行い、普通図柄当りとするか否かを決定する（ステップ138 IWS5127）。なお、この特徴部138 IWでは、ステップ138 IWS5127において、CPU103は、確変状態であるか否かや、KT状態であるか否か、高ベース状態であるか否かに関係なく、一律に99/100の確率で普通図柄当りとすることに決定する。

【0335】

ステップ138 IWS5127において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内である場合（当りである場合）、CPU103は、表示結果として当り図柄を設定し（ステップ138 IWS5128）、ステップ138 IWS5130へ移行する。また、ステップ138 IWS5127において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内でない場合（はずれである場合）、CPU103は表示結果としてはずれ図柄を設定し（ステップ138 IWS5129）、ステップ138 IWS5130へ移行する。

【0336】

ステップ138 IWS5130において、CPU103は、高ベースフラグがセットさ

れていれば、普通図柄変動時間として 0.2 秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ 138 IWS 5130 の Y, S 5131）。また、高ベースフラグがセットされていなければ、すなわち通常状態または第 2 K T 状態であれば、普通図柄変動時間として 1.0 秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ 138 IWS 5130 の N, S 5132）。

【0337】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ 138 IWS 5101）を示す値（具体的には「1」）に更新する（ステップ 138 IWS 5133）。

【0338】

図 8 - 25 は、普通図柄停止処理（ステップ 138 IWS 5102）を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、CPU 103 は、普通図柄プロセスタイマの値を - 1 する（ステップ 138 IWS 3701）。そして、CPU 103 は、普通図柄プロセスタイマの値が 0 になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ 138 IWS 3702）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ 138 IWS 3702 の N）、そのまま処理を終了する。

【0339】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは（ステップ 138 IWS 3702 の Y）、CPU 103 は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうか（ステップ 138 IWS 5127 にて当りと判定されたかどうか）を確認する（ステップ 138 IWS 3703）。なお、普通図柄の停止図柄が当り図柄かどうかは、例えば、ステップ 138 IWS 5127 にて当りと判定されたときに普通図柄当り判定フラグをセットすることとして、そのフラグがセットされているかどうかによって確認することができる。

【0340】

普通図柄の停止図柄が当り図柄でなく、はずれ図柄であると判定されたときは（ステップ 138 IWS 3703 の N）、CPU 103 は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ 138 IWS 5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する（ステップ 138 IWS 3708）。

【0341】

ステップ 138 IWS 3703 において、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるときは（ステップ 138 IWS 3703 の Y）、CPU 103 は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ 138 IWS 3704）、セットされている場合、すなわち、第 1 K T 状態である場合には、普通電動役物開放前時間として 0.1 秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ 138 IWS 3706）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第 2 K T 状態である場合には、普通電動役物開放前時間として 2.6 秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ 138 IWS 3705）。

【0342】

次いで、CPU 103 は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物開放前処理（ステップ 138 IWS 5103）に対応した値（具体的には「3」）に更新する（ステップ 138 IWS 3707）

【0343】

図 8 - 26 は、普通電動役物開放前処理（ステップ 138 IWS 5103）を示すフローチャートである。普通電動役物開放前処理において、CPU 103 は、普通図柄プロセスタイマの値を - 1 する（ステップ 138 IWS 3801）。そして、CPU 103 は、普通図柄プロセスタイマの値が 0 になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ 138 IWS 3802）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ 138 IWS 3802 の N）、そ

10

20

30

40

50

のまま処理を終了する。

【0344】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通電動役物開放前時間が経過したときは（ステップ138 IWS3802のY）、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ138 IWS3803）、セットされている場合、すなわち、第1KT状態である場合には、普通電動役物開放時間として5.5秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ138 IWS3805）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第2KT状態である場合には、普通電動役物開放時間として0.2秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ138 IWS3804）。

10

【0345】

このように、本特徴部138 IWでは、第1KT状態では普通電動役物開放時間として5.5秒をセットするとともに、通常状態または第2KT状態では普通電動役物開放時間として0.2秒をセットすることにより、第1KT状態は通常状態または第2KT状態よりも第2始動入賞口に始動入賞しやすい状態としている。したがって、第1KT状態は通常状態または第2KT状態よりも、可変入賞球装置6Bの下流に設けられている特殊可変入賞球装置17に遊技球が達しにくく構成されている。

【0346】

なお、遊技状態が第1KT状態である場合に第2始動入賞口に始動入賞しやすくなるようにする制御の仕方は、この特徴部138 IWで示したものにかなげられない。例えば、第1KT状態である場合には、通常状態または第2KT状態である場合と比較して、可変入賞球装置6Bを多くの回数開放する（例えば、通常状態または第2KT状態では可変入賞球装置6Bの開放回数として1回をセットするのに対して、第1KT状態では可変入賞球装置6Bの開放回数として2回をセットする）ように制御してもよい。そのようにすれば、第1KT状態である場合には、可変入賞球装置6Bの開放回数を多くすることによって、第2始動入賞口に始動入賞しやすくなることができる。

20

【0347】

また、例えば、第1KT状態である場合には、通常状態または第2KT状態である場合と比較して、上記に示した可変入賞球装置6Bの開放時間を長くする制御と、可変入賞球装置6Bの開放回数を多くする制御とを組み合わせ実行してもよい。

30

【0348】

次いで、CPU103は、可変入賞球装置6Bを開放状態に制御する（ステップ138 IWS3806）。具体的には、ソレノイド81を駆動して可変入賞球装置6Bを開状態にする。

【0349】

そして、CPU103は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物作動処理（ステップ138 IWS5104）に対応した値（具体的には「4」）に更新する（ステップ138 IWS3807）。

【0350】

次に、演出制御手段の動作について説明する。図8-27は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

40

【0351】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否かを確認する（ステップ138 IWS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポイントとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ138 IWS

50

6 1 2)。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく(ステップ138 I W S 6 1 3)。+2するのは2バイト(1コマンド)ずつ読み出すからである。

【0352】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば(ステップ138 I W S 6 1 4)、演出制御用C P U 1 2 0は、第2 K T状態中で小当りが連続して発生している期間に発生した賞球をカウントするための小当り連続中賞球数カウンタの値を15加算する(ステップ138 I W S 6 1 5)。次いで、演出制御用C P U 1 2 0は、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5において、第2 K T状態中で小当りが連続して発生している期間に発生した賞球数を示す小当り連続中賞球数表示1が表示されていれば、小当り連続中賞球数表示1を更新する制御を行う(ステップ138 I W S 6 1 6)。

10

【0353】

なお、本例では、小当り連続中賞球数表示1は、通常状態や第1 K T状態中に16 R 確変大当りや2 R 確変大当りが発生したときに表示が開始され、16 R 確変大当りや2 R 確変大当り以外の大当りが発生したとき(すなわち、第2 K T状態を終了するとき)に表示が終了される。

【0354】

次いで、演出制御用C P U 1 2 0は、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっているか否かを確認する(ステップ138 I W S 6 1 7)。加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっていれば、演出制御用C P U 1 2 0は、画像表示装置5において、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値に応じた小当り連続中賞球数表示2を表示する制御を行う(ステップ138 I W S 6 1 8)。例えば、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値が1000や、1005、1010となっていれば、今回の大入賞口への入賞で賞球数が1000個に達したことを意味しているので、閾値「1000」に到達したと判定し、賞球数が1000個に達した旨の小当り連続中賞球数表示2を表示する。例えば、画像表示装置5において、小当り連続中賞球数表示2として「1000 O V E R」などの文字表示を表示する。

20

【0355】

受信した演出制御コマンドが特殊入賞口入賞指定コマンドであれば(ステップ138 I W S 6 1 9)、演出制御用C P U 1 2 0は、小当り連続中賞球数カウンタの値を10加算する(ステップ138 I W S 6 2 0)。次いで、演出制御用C P U 1 2 0は、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5において、小当り連続中賞球数表示1が表示されていれば、小当り連続中賞球数表示1を更新する制御を行う(ステップ138 I W S 6 2 1)。

30

【0356】

次いで、演出制御用C P U 1 2 0は、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっているか否かを確認する(ステップ138 I W S 6 2 2)。加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっていれば、演出制御用C P U 1 2 0は、画像表示装置5において、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値に応じた小当り連続中賞球数表示2を表示する制御を行う(ステップ138 I W S 6 2 3)。例えば、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値が1000や、1005となっていれば、今回の大入賞口への入賞で賞球数が1000個に達したことを意味しているので、閾値「1000」に到達したと判定し、賞球数が1000個に達した旨の小当り連続中賞球数表示2を表示する。例えば、画像表示装置5において、小当り連続中賞球数表示2として「1000 O V E R」などの文字表示を表示する。

40

【0357】

なお、本例では、大入賞口や特殊入賞口への入賞にもとづいて小当り連続中賞球数表示1を更新したり小当り連続中賞球数表示2を表示したりする場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2 K T状態中の小当り連続中に一般入賞口10への入賞が発生した場合にも、その一般入賞口10への入賞に対する賞球数に相当する値を小当り

50

連続中賞球数カウンタに加算し、小当り連続中賞球数表示 1 を更新したり小当り連続中賞球数表示 2 を表示したりしてもよい。

【 0 3 5 8 】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ 1 3 8 I W S 6 2 4）。例えば、変動パターンコマンドを受信した場合には、RAM 1 2 2 に設けられた変動パターンコマンド格納領域に変動パターンコマンドを格納するとともに、変動パターンコマンド受信フラグをセットする。そして、ステップ 1 3 8 I W S 6 1 1 に移行する。

【 0 3 5 9 】

また、本特徴部 1 3 8 I W では、演出制御手段（具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0）は、例えば、演出制御プロセス処理（ステップ S 7 6）において、デモ表示制御処理を実行する。図 8 - 2 8 および図 8 - 2 9 は、デモ表示制御処理を示すフローチャートである。デモ表示制御処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かを判定し（ステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 1）、受信していなければステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 6 へ移行する。受信している場合には、通常状態であるか否かを判定し（ステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 2）、通常状態でなければステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 5 へ移行する。具体的に、第 1 K T 状態であることを示す第 1 K T 状態フラグおよび第 2 K T 状態であることを示す第 2 K T 状態フラグのいずれもセットされていない場合は通常状態であると判定する。

【 0 3 6 0 】

なお、第 1 客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理（ステップ S 7 5）において、第 1 客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合に、第 1 客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことを示すフラグをセットするようにし、ステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 1 では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

【 0 3 6 1 】

また、第 1 K T 状態フラグおよび第 2 K T 状態フラグは、例えば、コマンド解析処理（ステップ S 7 5）において、低確 / 第 1 K T 背景指定コマンドや、高確 / 第 1 K T 背景指定コマンド、高確 / 第 2 K T 背景指定コマンドを受信したことにともづいてセットされる。

【 0 3 6 2 】

通常状態であれば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 デモ表示を開始するまでの時間（例えば、30 秒）に相当する値を計測するための第 1 デモ待機タイマをセットし（ステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 3）、第 1 デモ表示の待機中であることを示す第 1 デモ待機中フラグをセットする（ステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 4）。そして、第 1 デモ受信フラグをリセットする（ステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 5）。

【 0 3 6 3 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 デモ待機中フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 6）、セットされている場合には第 1 特別図柄変動が開始される場合（ステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 7 の Y）、または第 2 特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合（ステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 8 の Y）、ステップ 1 3 8 I W S 4 7 1 2 へ移行する。これにより、第 1 特別図柄変動が開始されるか第 2 特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合には第 1 デモ表示を実行しないようになっている。具体的に、ステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 7 では第 1 特別図柄の変動を示す変動パターンコマンドを受信した場合には第 1 特別図柄変動が開始されたと判定する。また、ステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 8 では第 2 大当り開始指定コマンドを受信した場合に第 2 特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御されたと判定する。

【 0 3 6 4 】

第 1 デモ待機中フラグがセットされており、第 1 特別図柄変動が開始されず（ステップ

10

20

30

40

50

1 3 8 I W S 4 7 0 7 の N)、第 2 特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御されない場合 (ステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 8 の N)、第 1 デモ待機タイマの値を 1 減算し (ステップ 1 3 8 I W S 4 7 0 9)、第 1 デモ待機タイマがタイムアウトした場合には (ステップ 1 3 8 I W S 4 7 1 0 の Y)、第 1 デモ表示を開始し (ステップ 1 3 8 I W S 4 7 1 1)、第 1 デモ待機フラグをリセットする (ステップ 1 3 8 I W S 4 7 1 2)。

【 0 3 6 5 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 デモ表示中である場合 (ステップ 1 3 8 I W S 4 7 1 3 の Y)、第 1 特別図柄の変動が開始されるか (ステップ 1 3 8 I W S 4 7 1 4 の Y)、または第 2 特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合 (ステップ 1 3 8 I W S 4 7 1 5 の Y)、第 1 デモ表示を終了する (ステップ 1 3 8 I W S 4 7 1 6)。

10

【 0 3 6 6 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かを判定し (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 1)、受信していなければステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 6 へ移行する。受信している場合には、K T 状態であるか否かを判定し (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 2)、K T 状態でなければステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 5 へ移行する。具体的に、第 1 K T 状態フラグおよび第 2 K T 状態フラグのいずれかがセットされていれば K T 状態であると判定する。

【 0 3 6 7 】

なお、第 2 客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理 (ステップ S 7 5) において、第 2 客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合に、第 2 客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことを示すフラグをセットするようにし、ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 1 では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

20

【 0 3 6 8 】

K T 状態であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 デモ表示を開始するまでの時間 (例えば、30 秒) に相当する値を計測するための第 2 デモ待機タイマをセットし (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 3)、第 2 デモ表示の待機中であることを示す第 2 デモ待機中フラグをセットする (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 4)。そして、第 2 デモ受信フラグをリセットする (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 5)。

30

【 0 3 6 9 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 デモ待機中フラグがセットされているか否かを判定し (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 6)、セットされている場合には第 2 特別図柄変動が開始される場合 (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 7 の Y)、または K T 状態でない場合 (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 8 の N)、ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 2 へ移行する。これにより、第 2 特別図柄変動が開始されるか K T 状態が終了した場合には第 2 デモ表示を実行しないようになっている。具体的に、ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 7 では第 2 特別図柄の変動を示す変動パターンコマンドを受信した場合には第 2 特別図柄変動が開始されたと判定する。また、ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 8 では第 1 K T 状態フラグおよび第 2 K T 状態フラグのいずれかもセットされていなければ K T 状態が終了したと判定する。

40

【 0 3 7 0 】

第 2 デモ待機中フラグがセットされており、第 2 特別図柄変動が開始されず (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 7 の N)、K T 状態が終了していない場合 (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 8 の Y)、第 2 デモ待機タイマの値を 1 減算し (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 9)、第 2 デモ待機タイマがタイムアウトした場合には (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 0 の Y)、第 2 デモ表示を開始し (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 1)、第 2 デモ待機フラグをリセットする (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 2)。

【 0 3 7 1 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 デモ表示中である場合 (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 3 の Y)、第 2 特別図柄の変動が開始されるか (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 4

50

の Y)、または K T 状態が終了した場合 (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 5 の N)、第 2 デモ表示を終了する (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 6)。

【 0 3 7 2 】

図 8 - 3 0 は、可変表示開始待ち処理 (ステップ S 1 7 0) を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンコマンドを受信しているか否かを確認する (ステップ 1 3 8 I W S 8 1 1)。なお、変動パターンコマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理 (ステップ S 7 5) において、変動パターンコマンドを受信した場合に、変動パターンコマンドを受信したことを示す変動パターンコマンド受信フラグをセットするようにし、ステップ 1 3 8 I W S 8 1 1 では、その変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認するようにす

10

【 0 3 7 3 】

変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 K T 状態フラグまたは第 2 K T 状態フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 1 3 8 I W S 8 1 2)。第 1 K T 状態フラグおよび第 2 K T 状態フラグのいずれもセットされていなければ (すなわち、非 K T 状態であれば)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する (ステップ 1 3 8 I W S 8 1 3)。なお、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第 1 変動パターン # 0 1 ~ # 0 7 を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ (すなわち、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合であれば)、そのまま処理を終了する。第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理 (ステップ S 1 7 1) に対応した値に更新する (ステップ 1 3 8 I W S 8 1 5)。

20

【 0 3 7 4 】

第 1 K T 状態フラグまたは第 2 K T 状態フラグがセットされていなければ (すなわち、K T 状態であれば)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する (ステップ 1 3 8 I W S 8 1 4)。なお、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第 2 変動パターン # 0 1 ~ # 3 2 を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ (すなわち、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合であれば)、そのまま処理を終了する。第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理 (ステップ S 1 7 1) に対応した値に更新する (ステップ 1 3 8 I W S 8 1 6)。

30

【 0 3 7 5 】

ステップ 1 3 8 I W S 8 1 2 ~ S 8 1 5 の処理が実行されることによって、この特徴部 1 3 8 I W では、非 K T 状態である場合には、第 1 特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 において飾り図柄の変動表示が実行され、K T 状態である場合には、第 2 特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 において飾り図柄の変動表示が実行される。言い換えれば、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合であっても K T 状態である場合や、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合であっても非 K T 状態である場合には、飾り図柄の変動表示は実行されない。

40

【 0 3 7 6 】

図 8 - 3 1 は、可変表示開始設定処理 (ステップ S 1 7 1) を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の停止図柄を決定する (ステップ 1 3 8 I W S 9 2 0)。なお、この特徴部 1 3 8 I W では、表示結果 1 指定コマンドを受信した場合 (はずれと決定されている場合) には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果 2 指定コマンドを受信した場合 (1 6 R 確変大当たりと

50

決定されている場合)には、左中右の飾り図柄が奇数図柄のうち図柄「7」で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果3指定コマンドや表示結果4指定コマンドを受信した場合(9R確変大当りや6R確変大当りと決定されている場合)には、左中右の飾り図柄が「7」以外の奇数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果6指定コマンドを受信した場合(2R確変大当りと決定されている場合)には、中の飾り図柄が特殊図柄(本例では、図柄「R」)を含む図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果5指定コマンドや表示結果7指定コマンドを受信した場合(6R通常大当りや2R通常大当りと決定されている場合)には、左中右の飾り図柄が偶数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果8指定コマンドを受信した場合(小当りと決定されている場合)には、小当り図柄(例えば、「135」)の飾り図柄の組み合わせを決定する。

10

【0377】

次いで、演出制御用CPU120は、今回開始される変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する(ステップ138IWS921)。なお、大当り変動であるか否かは、例えば、受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンド~表示結果7指定コマンドのいずれかであるか否かを確認することにより判定できる。大当り変動でなければ、そのままステップ138IWS933に移行する。

【0378】

大当り変動であれば、演出制御用CPU120は、再抽選演出がストックされている状態であることを示す再抽選ストックフラグがセットされているか否かを確認する(ステップIWS922)。再抽選ストックフラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている再抽選ストック画像を消去する制御を行う(ステップ138IWS923)とともに、再抽選ストックフラグをリセットする(ステップ138IWS924)。また、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンに応じて、使用する飾り図柄の変動パターンおよび再抽選放出演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ138IWS925)。そして、ステップ138IWS934に移行する。

20

【0379】

なお、本特徴部138IWでは、ステップ138IWS925で選択したプロセステーブルに従って後述するステップ138IWS935および可変表示中演出処理(ステップS172)が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に再抽選放出演出が実行される。

30

【0380】

再抽選ストックフラグがセットされていなければ、演出制御用CPU120は、今回開始される変動表示が2R確変大当りとなるものであるか否かを確認する(ステップ138IWS926)。なお、2R確変大当りとなる変動表示であるか否かは、例えば、受信した表示結果指定コマンドが表示結果6指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。2R確変大当りとなる変動表示でなければ、そのままステップ138IWS932に移行する。

【0381】

2R確変大当りとなる変動表示であれば、演出制御用CPU120は、再抽選演出やゲート通過時報知を実行するか否かを決定する演出決定処理を実行する(ステップ138IWS927)。本例では、既に説明したように、2R確変大当りとなると、大当り遊技のラウンド数は2ラウンドと少なく他の大当りと比べると賞球が期待できないが、確変状態に制御されるとともに、KT状態の中でも特に有利な第2KT状態に制御される点で有利な大当りである。そこで、本特徴部138IWでは、2R確変大当りとなる場合には、再抽選演出やゲート通過時報知が実行されることによって、一旦通常大当りであるかのような表示を行った後に第2KT状態に制御されることを報知して、遊技に対する興味を高めることができるようにしている。

40

【0382】

50

「再抽選演出」とは、飾り図柄の変動表示中に一旦通常大当り図柄（非確変大当り図柄）を仮停止表示した後、飾り図柄を再度変動表示させ、最終的な変動表示結果が報知される演出である。なお、本例では、再抽選演出が実行されると、その後、さらにK T状態（本例では、第2 K T状態）に移行することを示すK T突入演出が実行される。

【0383】

なお、本例では、再抽選演出が実行される場合には、一旦通常大当り図柄が仮停止表示されるように構成し、16R確変大当り図柄が仮停止表示されて再抽選演出やK T突入演出が実行される場合がないように構成している。そのように構成することによって、最も有利な16R確変大当り図柄が表示されたにもかかわらず、その後、却って不利な状態が報知される（有利度が成り下がるような報知が行われる）事態を防止することができ、遊技に対する興趣の低下を抑えることができる。

【0384】

また、本例では、再抽選演出が実行される場合には、通常大当り図柄が仮停止表示された後、必ず2R確変大当り図柄が最終停止表示される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、6R通常大当りや2R通常大当りとなる場合にも再抽選演出を実行可能に構成し、再抽選演出を実行して通常大当り図柄が仮停止表示された後、最終的に6R通常大当りや2R通常大当りであることを報知する場合があるように構成してもよい。また、例えば、16R確変大当りや9R確変大当り、6R確変大当りとなる場合にも再抽選演出を実行可能に構成し、再抽選演出を実行して通常大当り図柄が仮停止表示された後、最終的に16R確変大当りや9R確変大当り、6R確変大当りであることを報知する場合があるように構成してもよい。

【0385】

「ゲート通過時報知」とは、飾り図柄の変動表示では通常大当り図柄を最終停止表示し、その後、通過ゲート41を遊技球が通過したことにもとづいて2R確変大当りであることを報知するものである。

【0386】

ステップ138 IWS927では、演出制御用CPU120は、再抽選演出またはゲート通過時報知を実行するか否かを決定するための演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、再抽選演出またはゲート通過時報知を実行するか否かを決定する。図8-32は、演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図8-32に示すように、本例では、30%の確率で再抽選演出を実行することに決定し、30%の確率でゲート通過時報知を実行することに決定するものとする。なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、ゲート通過時報知よりも再抽選演出の方を高い割合で決定するように構成してもよいし、再抽選演出よりもゲート通過時報知の方を高い割合で決定するように構成してもよい。

【0387】

再抽選演出を実行することに決定した場合には（ステップ138 IWS928のY）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンに応じて、使用する飾り図柄の変動パターン、再抽選演出およびK T突入演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ138 IWS929）。そして、ステップ138 IWS934に移行する。

【0388】

なお、本特徴部138 IWでは、ステップ138 IWS929で選択したプロセステーブルに従って後述するステップ138 IWS935および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に再抽選演出およびK T突入演出が実行される。

【0389】

一方、ゲート通過時報知を実行することに決定した場合には（ステップ138 IWS930のY）、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として通常大当り図柄を再決定する（ステップ138 IWS931）。本例では、通常大当り図柄として、左中右の

飾り図柄が偶数図柄で揃った図柄の組み合わせを再決定する。また、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンに応じて、使用する飾り図柄の変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ138 IWS932）。そして、ステップ138 IWS934に移行する。

【0390】

また、大当り変動でなかった場合には（ステップ138 IWS921のN）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンに応じて、使用する飾り図柄の変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ138 IWS933）。そして、ステップ138 IWS934に移行する。

【0391】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ138 IWS925, S929, S932, S933で選択したプロセステーブルにおけるプロセステーブル1のプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ138 IWS934）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセステーブル1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（画像表示装置5、各種ランプ、スピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ138 IWS935）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDPに制御信号（表示制御実行データ）を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0392】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間に応じた値を飾り図柄変動時間タイマに設定して飾り図柄変動時間タイマをスタートさせる（ステップ138 IWS936）。そして、演出制御プロセスフラグを、可変表示中演出処理（ステップS172）に応じた値に更新する（ステップ138 IWS937）。

【0393】

図8-33～図8-35は、演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ1がセットされているか否かを確認する（ステップ138 IWS9701）。停止図柄表示フラグ1がセットされていれば、ステップ138 IWS9706に移行する。この特徴部138 IWでは、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ138 IWS9705で停止図柄表示フラグ1がセットされる。そして、大当り中演出を実行するときに停止図柄表示フラグ1がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ1がセットされているということは、大当り図柄を確定表示したが大当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ138 IWS9703の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ138 IWS9706に移行する。

【0394】

停止図柄表示フラグ1がセットされていなければ、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ2がセットされているか否かを確認する（ステップ138 IWS9702）。停止図柄表示フラグ2がセットされていれば、ステップ138 IWS9721に移行する。この特徴部138 IWでは、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を表示した場合には、ステップ138 IWS9720で停止図柄表示フラグ2がセットされる。そして、小当り中演出を実行するときに停止図柄表示フラグ2がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ2がセットされているということは、小当り図柄を確定表示したが小当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ138 IWS9703の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ138 IWS9721に移行する。

【0395】

停止図柄表示フラグ1および停止図柄表示フラグ2のいずれもセットされていなければ、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において停止表示中の左中右の飾り図柄の停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を確定表示させる制御を行う（ステップ138 IWS9703）。

【0396】

ステップ138 IWS9703の処理で大当り図柄を確定表示した場合には（ステップ138 IWS9704のY）、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ1をセットする（ステップ138 IWS9705）。

【0397】

次いで、演出制御用CPU120は、いずれかの当り開始指定コマンド（第1大当り開始指定コマンド、第2大当り開始指定コマンド）を受信したか否かを確認する（ステップ138 IWS9706）。いずれかの当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ1をリセットする（ステップ138 IWS9707）。

【0398】

次いで、演出制御用CPU120は、今回の変動表示で再抽選演出を実行していれば（ステップ138 IWS9708のY）、画像表示装置5において再抽選ストック画像を表示する制御を行う（ステップ138 IWS9709）とともに、再抽選ストックフラグをセットする（ステップ138 IWS9710）。そして、ステップ138 IWS9713に移行する。

【0399】

本例では、飾り図柄の変動表示において再抽選演出が実行された場合には、再抽選ストック画像が表示され、恰も再抽選演出をストックしている状態であるかのような表示が行われる。そして、その後、大当りとなる変動表示が発生すると、その大当り変動において再び再抽選演出を実行して、恰もストック状態であった再抽選演出を放出して実行するかのような演出（再抽選放出演出）が実行される。

【0400】

また、再抽選演出を実行していなければ、演出制御用CPU120は、ゲート通過時報知の実行を決定している場合であれば（ステップ138 IWS9711のY）、画像表示装置5に表示されている飾り図柄の組み合わせを通常大当り図柄から2R確変大当り図柄に差し替える制御を行う（ステップ138 IWS9712）。

【0401】

なお、本特徴部138 IWでは、大当り図柄が停止表示された後、通過ゲート41を遊技球が通過したタイミングで大当り開始指定コマンドが送信されるので（ステップ138 IWS2501A, S2505A, S2501B, S2505B参照）、ステップ138 IWS9706でYと判定されたことにもとづいてステップ138 IWS9712の処理が実行されることによって、通常大当り図柄を停止表示した後、通過ゲート41を遊技球が通過したタイミングで2R確変大当り図柄への差し替え表示が行われることになる。

【0402】

次いで、演出制御用CPU120は、今回発生した大当りの大当り種別が16R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ138 IWS9713）。なお、大当り種別が16R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かは、例えば、受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドまたは表示結果6指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。16R確変大当りまたは2R確変大当りであれば、そのままステップ138 IWS9715に移行する。

【0403】

16R確変大当りおよび2R確変大当りのいずれでもなければ、第2KT状態中であつた場合には今回の大当り遊技の終了後に第2KT状態が終了することを意味している。この場合、演出制御用CPU120は、第2KT状態中に小当りが連続して発生した回数を

10

20

30

40

50

カウントするための小当り連続数カウンタ、および小当り連続中賞球数カウンタの値を 0 クリアする（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 1 4）。

【 0 4 0 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 1 5）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 1 6）、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R）の制御を実行する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 1 7）。

10

【 0 4 0 5 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理（ステップ S 1 7 6）に応じた値に更新する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 1 8）。

【 0 4 0 6 】

ステップ 1 3 8 I W S 9 7 0 3 の処理で大当り図柄を確定表示していなければ（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 0 4 の N）、ステップ 1 3 8 I W S 9 7 0 3 の処理で小当り図柄を確定表示した場合には（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 1 9 の Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄表示フラグ 2 をセットする（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 2 0）。

【 0 4 0 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 2 1）。小当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄表示フラグ 2 をリセットする（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 2 2）。

20

【 0 4 0 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り R U S H 継続示唆演出の実行中であることを示す小当り R U S H 継続示唆演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 2 3）。小当り R U S H 継続示唆演出実行中フラグがセットされていないければ（小当り R U S H 継続示唆演出の実行中でなければ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 K T 状態に制御されているか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 2 4）。なお、第 2 K T 状態に制御されているか否かは、例えば、第 2 K T 状態フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第 2 K T 状態に制御されていれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特別図柄の変動表示中であるか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 2 5）。なお、第 1 特別図柄の変動表示中であるか否かは、例えば、第 1 変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信しているか否かを確認することにより判定できる。

30

【 0 4 0 9 】

第 1 特別図柄の変動表示中でなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶があるか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 2 6）。なお、第 1 保留記憶があるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信した第 1 保留記憶数を指定する演出制御コマンドを確認することにより判定できる。第 1 保留記憶がなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 保留記憶数が 2 以上であるか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 2 7）。第 2 保留記憶数が 2 以上であるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信した第 2 保留記憶数を指定する演出制御コマンドを確認することにより判定できる。

40

【 0 4 1 0 】

第 2 保留記憶数が 2 以上であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特別図柄の変動表示に対する全ての先読み判定結果コマンドを読み出す（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 2 8）。

【 0 4 1 1 】

本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）は、

50

第1特別図柄プロセス処理の第1始動入賞判定処理（ステップS101A）において、第1始動入賞口への始動入賞が発生したときに、その始動入賞に対する第1特別図柄の変動表示が大当たりとなるか否かや変動パターンの種別（変動カテゴリ）を先読み判定し、その判定結果を示す先読み判定結果コマンドを送信する。また、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄プロセス処理の第2始動入賞判定処理においても同様に、第2始動入賞口への始動入賞が発生したときに、その始動入賞に対する第2特別図柄の変動表示が大当たりとなるか否かや変動パターンの種別（変動カテゴリ）を先読み判定し、その判定結果を示す先読み判定結果コマンドを送信する。

【0412】

演出制御用CPU120は、コマンド解析処理（ステップS75）において、先読み判定結果コマンドを受信すると、RAM122に設けられた先読み判定結果コマンド格納領域に、受信した先読み判定結果コマンドを格納する。本例では、第1保留記憶数および第2保留記憶数の上限数は4であることから、先読み判定結果コマンド格納領域は、第1保留記憶および第2保留記憶に対応してそれぞれ4つの格納領域が設けられているものとする。

10

【0413】

次いで、演出制御用CPU120は、読み出した先読み判定結果コマンドの中に大当たりの先読み判定結果を示すものがあるか否かを確認する（ステップ138IWS9729）。大当たりの先読み判定結果を示すものがなければ（ステップ138IWS9729のN）、演出制御用CPU120は、小当たりの発生を報知する小当たり報知の表示色を決定する（ステップ138IWS9730）。

20

【0414】

ステップ138IWS9730では、演出制御用CPU120は、小当たり報知の表示色を決定するための小当たり報知表示色決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当たり報知の表示色を決定する。図8-36は、小当たり報知表示色決定テーブルの具体例を示す説明図である。本例では、図8-36に示すように、90%の確率で小当たり報知の表示色を赤色にすると決定され、10%の確率で小当たり報知の表示色を金色にすると決定される。

【0415】

小当たり報知の表示色を金色にすると決定した場合には（ステップ138IWS9731のY）、演出制御用CPU120は、小当たりRUSH継続示唆演出実行中フラグをセットする（ステップ138IWS9732）とともに、画像表示装置5において金色の表示色で小当たり報知を表示する制御を行う（ステップ138IWS9733）。

30

【0416】

一方、第2KT状態でない場合（ステップ138IWS9724のN）や、第1特別図柄の変動表示中である場合（ステップ138IWS9725のY）、第1保留記憶がある場合（ステップ138IWS9726のY）、第2保留記憶数が2以上でない場合（ステップ138IWS9727のN）、大当たりの先読み判定結果を示す先読み判定結果コマンドがある場合（ステップ138IWS9729のY）、小当たり報知の表示色を赤色に決定した場合（ステップ138IWS9731のN）には、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において赤色の表示色で小当たり報知を表示する制御を行う（ステップ138IWS9743）。

40

【0417】

本例では、第2KT状態に制御されている場合には、大当たりが発生すると、例えば、9R確変大当たりや2R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に第1KT状態に制御されることになり、第2KT状態が終了することになる点で却って不利であるともいえる。一方、大当たりが発生しない間は遊技状態の変化が生じないのであるから、第2KT状態という有利な状態が継続することになる。そこで、本例では、ステップ138IWS9729でNと判定した場合には（すなわち、大当たりとなる保留がないのであるから、現在の保留記憶数分は第2KT状態が継続することが予見される場合には、ステップ

50

1 3 8 I W S 9 7 3 0 ~ S 9 7 3 3 の処理が実行されることにより、金色の表示色で小当り報知が表示されることによって、第 2 K T 状態が継続することを示唆することができるようにしている。

【 0 4 1 8 】

なお、本例では、金色の表示色で小当り報知が報知されて小当り R U S H 継続示唆演出が開始されると、後述するように、画像表示装置 5 における背景画像も小当り R U S H 継続示唆演出に応じた背景画像に変更される（ステップ 1 3 8 I W S 9 9 0 9 参照）ことにより、小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。

【 0 4 1 9 】

小当り R U S H 継続示唆演出実行中フラグがセットされている場合には（すなわち、既に小当り R U S H 継続示唆演出の実行中である場合には）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特別図柄の変動表示中であるか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 3 4 ）。なお、第 1 特別図柄の変動表示中であるか否かは、例えば、第 1 変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信しているか否かを確認することにより判定できる。

【 0 4 2 0 】

第 1 特別図柄の変動表示中でなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶があるか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 3 5 ）。なお、第 1 保留記憶があるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信した第 1 保留記憶数を指定する演出制御コマンドを確認することにより判定できる。第 1 保留記憶がなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 保留記憶数が 2 以上であるか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 3 6 ）。第 2 保留記憶数が 2 以上であるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信した第 2 保留記憶数を指定する演出制御コマンドを確認することにより判定できる。

【 0 4 2 1 】

第 2 保留記憶数が 2 以上であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特別図柄の変動表示に対する全ての先読み判定結果コマンドを読み出す（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 3 7 ）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、読み出した先読み判定結果コマンドの中に大当りの先読み判定結果を示すものがあるか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 3 8 ）。大当りの先読み判定結果を示すものがなければ（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 3 8 の N ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り R U S H 継続示唆演出を終了するか否かを決定する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 3 9 ）。30

【 0 4 2 2 】

ステップ 1 3 8 I W S 9 7 3 9 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り R U S H 継続示唆演出を終了するか否かを決定するための小当り R U S H 継続示唆演出終了決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当り R U S H 継続示唆演出を終了するか否かを決定する。図 8 - 3 7 は、小当り R U S H 継続示唆演出終了決定テーブルの具体例を示す説明図である。本例では、図 8 - 3 7 に示すように、9 0 % の確率で小当り R U S H 継続示唆演出を継続すると決定され、1 0 % の確率で小当り R U S H 継続示唆演出を終了すると決定される。

【 0 4 2 3 】

そして、第 1 特別図柄の変動表示中である場合（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 3 4 の Y ）や、第 1 保留記憶がある場合（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 3 5 の Y ）、第 2 保留記憶数が 2 以上でない場合（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 3 6 の N ）、大当りの先読み判定結果を示す先読み判定結果コマンドがある場合（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 3 8 の Y ）、小当り R U S H 継続示唆演出を終了すると決定した場合（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 4 0 の Y ）には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において小当り R U S H 継続示唆演出に応じた背景画像から通常の背景画像に変更する制御を行い（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 4 1 ）、小当り R U S H 継続示唆演出を終了する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り R U S H 継続示唆演出実行中フラグをリセットする（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 4 2 ）

【 0 4 2 4 】

一方、小当り R U S H 継続示唆演出を継続すると決定した場合（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 4 0 の N）には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのままステップ 1 3 8 I W S 9 7 4 3 に移行する。

【 0 4 2 5 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において赤色の表示色で小当り報知を表示する制御を行う（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 4 3）。

【 0 4 2 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り連続数カウンタの値を 1 加算する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 4 4）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、更新後の小当り連続数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置 5 において、第 2 K T 状態中における小当りの連続回数を示す小当り連続数表示 1 が表示されていれば、小当り連続数表示 1 を更新する制御を行う（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 4 5）。

【 0 4 2 7 】

なお、本例では、小当り連続数表示 1 は、通常状態や第 1 K T 状態中に 1 6 R 確変大当りや 2 R 確変大当りが発生したときに表示が開始され、1 6 R 確変大当りや 2 R 確変大当り以外の大当りが発生したとき（すなわち、第 2 K T 状態を終了するとき）に表示が終了される。

【 0 4 2 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、加算後の小当り連続数カウンタの値がいずれかの閾値となっているか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 4 6）。加算後の小当り連続数カウンタの値がいずれかの閾値となっていれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において、加算後の小当り連続数カウンタの値に応じた小当り連続数表示 2 を表示する制御を行う（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 4 7）。例えば、加算後の小当り連続数カウンタの値が 1 0 となっていれば、今回の小当り発生で小当り連続数が 1 0 回に達したことを意味しているので、閾値「1 0」に到達したと判定し、小当り連続数が 1 0 回に達した旨の小当り連続数表示 2 を表示する。例えば、画像表示装置 5 において、小当り連続数表示 2 として「1 0 C O M B O」などの文字表示を表示する。

【 0 4 2 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 4 8）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 4 9）、プロセスタイマの内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R）の制御を実行する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 5 0）。

【 0 4 3 0 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理（ステップ S 1 7 4）に応じた値に更新する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 5 1）。

【 0 4 3 1 】

ステップ 1 3 8 I W S 9 7 0 3 の処理で大当り図柄や小当り図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 0 4 の N、且つステップ 1 3 8 I W S 9 7 1 9 の N）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップ S 1 7 0）に応じた値に更新する（ステップ 1 3 8 I W S 9 7 5 2）。

【 0 4 3 2 】

図 8 - 3 8 は、演出制御プロセス処理における小当り終了演出処理（ステップ S 1 7 5）を示すフローチャートである。小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出期間計測タイマの値を 1 減算する（ステップ 1 3 8 I W S 9 9 0 1）。なお、演出期間計測タイマは、小当り中演出処理（ステップ S 1 7 4）において小当り遊技

10

20

30

40

50

を終了すること（例えば、小当り終了指定コマンドを受信したこと）にもとづいてセットされる。次いで、演出制御用CPU120は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ138 IWS9902）。

【0433】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは（ステップ138 IWS9902のN）、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップ138 IWS9903）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（画像表示装置5、各種ランプ、スピーカ8L、8R等）を制御する処理を実行する（ステップ138 IWS9904）。

【0434】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップ138 IWS9905）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップ138 IWS9906）。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ138 IWS9907）。

【0435】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップ138 IWS9902のY）、演出制御用CPU120は、小当りRUSH継続示唆演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ138 IWS9908）。小当りRUSH継続示唆演出実行中フラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される背景画像を小当りRUSH継続示唆演出に応じた背景画像に変更する制御を行う（ステップ138 IWS9909）。

【0436】

なお、ステップ138 IWS9909が実行されて小当りRUSH継続示唆演出に応じた背景画像に変更されると、その後、いずれかの小当りRUSH継続示唆演出の終了条件が成立して小当りRUSH継続示唆演出が終了するまで（ステップ138 IWS9734～S9742参照）、複数の変動表示にわたって小当りRUSH継続示唆演出に応じた背景画像が表示される。

【0437】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ138 IWS9910）。

【0438】

次に、本特徴部138 IWにおいて実行される演出の演出態様について説明する。まず、再抽選演出の演出態様について説明する。図8-39～図8-41は、再抽選演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図8-39～図8-41において、（A）（B）（C）・・・の順に表示画面が遷移する。

【0439】

本例では、2R確変大当りとなる飾り図柄の変動表示を実行するものとし、その変動開始時に再抽選演出を実行することに決定したものとする。図8-39（A）に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、飾り図柄の仮停止タイミングとなると、図8-39（B）に示すように、画像表示装置5において、通常大当り図柄（非確変大当り図柄）の飾り図柄の組み合わせ（本例では、図柄「666」の組み合わせ）が仮停止表示される。なお、仮停止表示とは、見た目上は飾り図柄が停止しているように見えるが、例えば、飾り図柄を僅かに上下に変動させたり揺れ変動させたりすることにより完全には停止していない状態である。

【0440】

次いで、図8-39（C）に示すように、画像表示装置5において、左中右の飾り図柄の変動表示が再び開始されるとともに、「再抽選」などの文字表示138 IW001が表示され、再抽選演出が実行される。

【0441】

10

20

30

40

50

次いで、図 8 - 3 9 (D) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面がブラックアウト (暗転) し、K T 状態 (本例では、第 2 K T 状態) に移行することを示す K T 突入演出が実行される。なお、本例では、図 8 - 3 9 (D) に示すように、K T 突入演出の実行中で表示画面が暗転している状態であっても、飾り図柄の変動表示が画像表示装置 5 の表示画面の右上端部に僅かに視認できるものとする。

【 0 4 4 2 】

次いで、図 8 - 4 0 (E) に示すように、画像表示装置 5 において、所定のキャラクタ画像 1 3 8 I W 0 0 2 が表示されるとともに、キャラクタのセリフとして「小当り R U S H」などの文字表示 1 3 8 I W 0 0 3 が表示され、第 2 K T 状態に移行することが報知される。なお、本例では、画像表示装置 5 の表示画面の右上端部にも、飾り図柄の停止図柄として 2 R 確変大当り図柄 (本例では、特殊図柄「R」を含む図柄の組み合わせ) が縮小表示されるものとする。

【 0 4 4 3 】

次いで、第 2 K T 状態に制御されると、図 8 - 4 0 (F) に示すように、画像表示装置 5 において「小当り R U S H」などの文字表示 1 3 8 I W 0 0 4 が表示され、第 2 K T 状態中であることを認識可能な表示が行われる。また、図 8 - 4 0 (F) に示すように、画像表示装置 5 において「S T A N D B Y」などの文字表示が再抽選ストック画像 1 3 8 I W 0 0 5 として表示され、2 R 確変大当りが発生した変動表示で開始された再抽選演出を恰もストックした状態であるかのような表示が行われる。

【 0 4 4 4 】

次いで、第 2 K T 状態中に大当りとなる変動表示が開始されたものとする。その大当りとなる変動表示において、飾り図柄の仮停止タイミングとなると、図 8 - 4 0 (G) に示すように、画像表示装置 5 において、通常大当り図柄 (非確変大当り図柄) の飾り図柄の組み合わせ (本例では、図柄「6 6 6」の組み合わせ) が仮停止表示される。

【 0 4 4 5 】

次いで、図 8 - 4 0 (H) に示すように、画像表示装置 5 において、左中右の飾り図柄の変動表示が再び開始されるとともに、再抽選ストック画像 1 3 8 I W 0 0 5 が消去され、「再抽選」などの文字表示 1 3 8 I W 0 0 6 が表示され、再抽選演出が実行される。すなわち、恰もストックしていた再抽選演出を放出するような態様で再抽選放出演出が実行される。

【 0 4 4 6 】

そして、変動時間を終了すると、図 8 - 4 1 (I) に示すように、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄が停止表示される。なお、図 8 - 4 1 (I) に示す例では、1 6 R 確変大当りとなることにもとづいて、1 6 R 確変大当り図柄 (本例では、「7 7 7」の図柄の組み合わせ) が停止表示される場合が示されている。

【 0 4 4 7 】

次に、ゲート通過時報知の演出態様について説明する。図 8 - 4 2 は、ゲート通過時報知の演出態様を説明するための説明図である。なお、図 8 - 4 2 において、(A) (B) (C) ・ ・ ・ の順に表示画面が遷移する。

【 0 4 4 8 】

本例では、2 R 確変大当りとなる飾り図柄の変動表示を実行するものとし、その変動開始時にゲート通過時報知を実行し、飾り図柄の停止図柄として通常図柄 (非確変大当り図柄) を再決定したものとする。そして、図 8 - 4 2 (A) に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示を実行し、変動時間が経過すると、図 8 - 4 2 (B) に示すように、画像表示装置 5 において、通常大当り図柄 (非確変大当り図柄) の飾り図柄の組み合わせ (本例では、図柄「6 6 6」の組み合わせ) が停止表示される。従って、2 R 確変大当りと決定した場合であるが、恰も通常大当り (6 R 通常大当りまたは 2 R 通常大当り) となったかのような表示が行われる。

【 0 4 4 9 】

次いで、通常大当り図柄が停止表示された後、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過すると、

10

20

30

40

50

図 8 - 4 2 (C) に示すように、画像表示装置 5 において停止表示されている飾り図柄の停止図柄が 2 R 確変大当り図柄 (本例では、特殊図柄「R」を含む図柄の組み合わせ) に差し替え表示される。すなわち、2 R 確変大当りであることが事後的に報知される表示が行われる。

【 0 4 5 0 】

次いで、第 2 K T 状態に制御されると、図 8 - 4 2 (D) に示すように、画像表示装置 5 において「小当り R U S H」などの文字表示 1 3 8 I W 0 0 4 が表示され、第 2 K T 状態中であることを認識可能な表示が行われる。

【 0 4 5 1 】

次に、小当り R U S H 継続示唆演出の演出態様について説明する。図 8 - 4 3 および図 8 - 4 4 は、小当り R U S H 継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図 8 - 4 3 および図 8 - 4 4 において、(A) (B) (C) … の順に表示画面が遷移する。

10

【 0 4 5 2 】

第 2 K T 状態中である場合には、図 8 - 4 3 (A) に示すように、画像表示装置 5 において、第 2 K T 状態中における小当りの連続回数を示す小当り連続数表示 1 が表示されるとともに、第 2 K T 状態中で小当りが連続して発生している期間に発生した賞球数を示す小当り連続中賞球数表示 1 が表示される。本例では、1 6 R 確変大当りが発生して第 2 K T 状態に移行された後、現時点までに小当りが 1 9 回発生しているものとし、図 8 - 4 3 (A) に示すように、小当り連続数表示 1 として「1 9 回目」などの文字表示 1 3 8 I W 0 0 7 が表示されている場合が示されている。また、最初の 1 6 R 確変大当りにもとづく大当り遊技中に 1 5 個 × 1 0 球 × 1 6 ラウンド = 2 4 0 0 個の賞球が得られ、その後の小当り毎に 1 0 個 × 3 球 = 3 0 個の賞球が得られ、1 9 回の小当り発生により 3 0 個 × 1 9 = 5 7 0 個の賞球が得られたことにより、合計で 2 9 7 0 個の賞球が得られていることにもとづいて、図 8 - 4 3 (A) に示すように、小当り連続中賞球数表示 1 として「2 9 7 0 P T」などの文字表示 1 3 8 I W 0 0 8 が表示されている場合が示されている。

20

【 0 4 5 3 】

次いで、変動時間が経過し、図 8 - 4 3 (B) に示すように、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄 (本例では、「1 3 5」の図柄の組み合わせ) が停止表示され、小当りが発生したものとする。また、図 8 - 4 3 (B) に示すように、「G E T」などの文字表示 1 3 8 I W 0 0 9 が表示され、小当り報知が表示される。なお、図 8 - 4 3 (B) に示す例では、赤色の表示色で小当り報知が表示される場合が示されている。また、図 8 - 4 3 (B) に示すように、小当り連続数表示 1 が「2 0 回目」に更新されるとともに、第 2 K T 状態中の小当り連続回数が 2 0 回目に達したことにもとづいて、小当り連続数表示 2 として「2 0 C O M B O」などの文字表示 1 3 8 I W 0 1 0 が表示される。

30

【 0 4 5 4 】

次いで、小当り遊技中に特殊入賞口に遊技球が 3 個入賞し、賞球数がさらに 1 0 個 × 3 球 = 3 0 個増加して合計で 3 0 0 0 個になったものとする。この場合、図 8 - 4 3 (C) に示すように、小当り連続中賞球数表示 1 が「3 0 0 0 P T」に更新されるとともに、第 2 K T 状態中で小当りが連続して発生している期間に発生した賞球数が 3 0 0 0 個に達したことにもとづいて、小当り連続中賞球数表示 2 として「3 0 0 0 O V E R」などの文字表示 1 3 8 I W 0 1 1 が表示される。

40

【 0 4 5 5 】

次いで、小当り遊技を終了して、図 8 - 4 3 (D) に示すように、次の飾り図柄の変動表示を開始したものとする。次いで、変動時間が経過し、図 8 - 4 4 (E) に示すように、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄 (本例では、「1 3 5」の図柄の組み合わせ) が停止表示され、小当りが発生したものとする。ここで、読み出した全ての先読み判定コマンドにもとづいて大当りとなる保留記憶がないと判定し、小当り報知の表示色を決定する処理を実行し、小当り報知の表示色を金色に決定したものとする (ステップ 1 3 8 I W S 9 7 2 8 ~ S 9 7 3 1 参照)。この場合、図 8 - 4 4 (E) に示すように、小当り報知と

50

して金色の表示色で「GET」などの文字表示138IW012が表示され、小当りRUSH継続示唆演出の一部として小当りが継続することが報知される。

【0456】

次いで、図8-44(F)に示すように、小当り遊技に制御され、その後、小当り遊技を終了するときに、図8-44(G)に示すように、画像表示装置5において小当りRUSH継続示唆演出に応じた背景画像に変更される。例えば、通常背景画像として青色の表示色の背景画像が表示されるのに対して、小当りRUSH継続示唆演出に応じた背景画像として虹色の表示色の背景画像が表示される。そして、その後、小当りRUSH継続示唆演出を終了するまで、図8-44(H)に示すように、画像表示装置5において小当りRUSH継続示唆演出に応じた背景画像の表示が継続される。

10

【0457】

なお、本例では、小当り連続中賞球数表示1および小当り連続中賞球数表示2として、第2KT状態中における賞球数を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1KT状態および第2KT状態を含めたKT状態における大入賞口や特殊入賞口への入賞にもとづく賞球をカウントし、小当り連続中賞球数表示1および小当り連続中賞球数表示2として表示するように構成してもよい。

【0458】

以上に説明したように、本特徴部138IWによれば、第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示と第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示とを並行して実行可能であり、所定条件が成立(例えば、大当り図柄を導出表示)した後、特定領域(例えば、通過ゲート41)を遊技媒体(例えば、遊技球)が通過したことにもとづいて、有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能である。また、特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能であり、通常状態よりも特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態(例えば、KT状態)に制御可能である。また、特定信号(例えば、大当り信号1)を出力可能であり、通常状態において第1識別情報の可変表示により所定条件が成立したことにもとづいて特定信号を出力可能であり(例えば、図8-22(1)に示すように、通常状態では、第1特別図柄で大当り図柄を導出表示したことにもとづいて大当り信号1の外部出力を開始する)、通常状態において第2識別情報の可変表示により所定条件が成立したことにもとづいて特定信号を出力しない(例えば、図8-22(1)に示すように、通常状態では、第2特別図柄で大当り図柄を導出表示しても大当り信号1の外部出力を開始しない)。そのため、第2識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合に適切に信号を出力することができる。また、遊技者が遊技していない非遊技状態中に、特にKT状態を終了したが保留が残っており、見た目上空き台の状態になっている場合であっても、所定条件の成立(大当り図柄の導出表示)では直ちに特定信号を出力しないようにすることによって、特に非遊技状態中を考慮して、第2識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合に適切に信号を出力することができる。

20

30

【0459】

また、本特徴部138IWによれば、特定信号は、有利状態への制御を特定可能な信号(例えば、大当り信号1)であり、特定信号出力手段は、通常状態において第2識別情報の可変表示により所定条件が成立した場合に、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて特定信号を出力可能である(例えば、図8-22(1)に示すように、通常状態では、第2特別図柄で大当り図柄を導出表示した場合、通過ゲート41の遊技球の通過にもとづいて大当り信号1の外部出力を開始する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技機の外部において有利状態に制御されていることを特定することができる。

40

【0460】

また、特に、パチンコ遊技機では、大当り信号を受信したことに応じて、データランプ(いわゆる呼び出しランプ)において大当りに対応する発光表示および液晶表示を行い、大当り回数を1加算する。そのため、遊技者が遊技していない非遊技状態で第2特別図柄で大当り図柄が停止表示された場合には、非遊技状態であるにもかかわらずデータランプ

50

が発光表示されたままとなり、空き台であるにもかかわらず、元の遊技者が戻ってくる可能性がある」と判断して他の遊技者が遊技を敬遠する可能性があり、パチンコ遊技機の稼働率が低下してしまう可能性がある。従って、本特徴部 1 3 8 I W では、非遊技状態で第 2 特別図柄で大当り図柄が停止表示されても大当り信号 1 の外部出力を開始せず、データーランプの発光表示が開始されないようにして、そのようなパチンコ遊技機の稼働率が低下してしまうことを抑止できるようにしている。

【 0 4 6 1 】

また、本特徴部 1 3 8 I W によれば、特別状態および有利状態に対応する特別信号（例えば、大当り信号 2）を出力可能であり、特定信号とは異なる出力端子を用いて特別信号を出力可能である（例えば、図 8 - 2 1 に示すように、大当り信号 1 は端子番号「 0 5 」の出力端子から外部出力し、大当り信号 2 は端子番号「 0 6 」の出力端子から外部出力する）。また、特定信号の出力開始のタイミングと共通のタイミングにおいて特別信号の出力を開始する（例えば、図 8 - 2 2 に示すように、通常状態において、大当り信号 1 と同様に、第 1 特別図柄で大当り図柄を導出表示したことにともづいて大当り信号 2 の外部出力を開始し、第 2 特別図柄で大当り図柄を導出表示した場合には、通過ゲート 4 1 の遊技球の通過にもとづいて大当り信号 2 の外部出力を開始する）。そのため、適切に特別信号を出力することができる。

【 0 4 6 2 】

また、本特徴部 1 3 8 I W によれば、有利状態において遊技媒体が進入可能な第 1 領域（例えば、大入賞口）と、特殊状態において遊技媒体が進入可能な第 2 領域（例えば、特殊入賞口）とを備える。また、第 2 領域に遊技媒体が進入したことに対応する特殊信号（例えば、特殊入賞口入賞信号）を出力可能であり、特定信号とは異なる出力端子を用いて特殊信号を出力可能である（例えば、図 8 - 2 1 に示すように、大当り信号 1 は端子番号「 0 5 」の出力端子から外部出力し、特殊入賞口入賞信号は端子番号「 0 7 」の出力端子から外部出力する）。そのため、第 2 領域への遊技媒体の進入状況を外部で監視することができる。

【 0 4 6 3 】

また、本特徴部 1 3 8 I W によれば、第 1 識別情報の可変表示により所定条件が成立した場合、および特別状態において第 2 識別情報の可変表示により所定条件が成立した場合に、特定領域を遊技媒体が通過したか否かにかかわらず、特定信号を出力可能である（例えば、図 8 - 2 2（ 1 ），（ 2 ）に示すように、第 1 特別図柄で大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号 1 の外部出力を開始し、図 8 - 2 2（ 2 ）に示すように、K T 状態において第 2 特別図柄で大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号 1 の外部出力を開始する）。そのため、遊技中の状態に対応した信号出力を行うことができる。

【 0 4 6 4 】

なお、主基板 1 1 からの信号により大当りのラウンド数に対応する表示を表示可能な表示手段（ラウンドランプ）を別途設けるように構成してもよい。この場合、所定条件の成立（大当り図柄の導出表示）後には表示手段は消灯状態で、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことに応じて大当りのラウンド数に対応する態様にて表示手段の表示を行わせるように構成してもよい。そのような構成によれば、特別図柄の大当り図柄を停止表示した状態で飾り図柄として非確変図柄（偶数図柄）の大当り図柄が停止表示した状態では、遊技者が表示手段（ラウンドランプ）を確認しても非確変大当りであるか 2 R 確変大当り（小当り R U S H）であるかを認識困難とし、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過することにより画像表示装置 5 で小当り R U S H への突入演出が実行されて小当り R U S H を認識可能となる点で、昇格演出の演出効果を高めることができる。

【 0 4 6 5 】

また、飾り図柄の停止図柄として非確変図柄（偶数図柄）の大当り図柄を停止表示した状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過することにより、1 6 R 確変大当り（R U S H）へ

の昇格を報知するように構成してもよい。また、非確変図柄（偶数図柄）の大当り図柄を停止表示した後の大当り遊技中に昇格報知を実行するように構成してもよい。

【0466】

また、本特徴部138IWによれば、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、非特別状態よりも特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、第2KT状態）に制御可能である。また、有利状態として、少なくとも、有利状態の終了後に非特別状態に制御される第1有利状態（例えば、6R通常大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技状態）と、有利状態の終了後に特別状態に制御される第2有利状態（例えば、16R確変大当りにもとづく大当り遊技状態）と、有利状態の終了後に特別状態に制御され第2有利状態よりも有利度合いが低い第3有利状態（例えば、2R確変大当りにもとづく大当り遊技状態）とに制御可能であり、有利状態に制御されることを報知した後に、第3有利状態に制御されることを報知可能である（例えば、再抽選演出およびKT突入演出を実行したり、ゲート通過時報知を実行したりする）。そのため、有利状態の終了後に遊技者にとってより有利な状況となることが報知されるので、特別状態に制御可能な遊技機において、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0467】

また、本特徴部138IWによれば、第1有利状態に制御されることを報知した後に再報知演出（例えば、図8-39（C）に示す再抽選演出）を実行し、再報知演出の実行開始後に第3有利状態に制御されることを報知する特別演出（例えば、図8-39（D）および図8-40（E）に示すKT突入演出）を実行可能である。そのため、演出に意外性をもたせて遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0468】

また、本特徴部138IWによれば、再報知演出の実行開始後に特別演出を実行した場合に、特別状態において再報知演出に対応する特定画像（例えば、図8-40（F）に示す再抽選ストック画像138IW005）を表示可能である。また、特定画像を表示した後に再報知演出（例えば、図8-40（H）に示す再抽選演出（再抽選放出演出））を実行可能である。そのため、再報知演出に関する興趣を向上させることができる。

【0469】

なお、本特徴部138IWでは、再抽選ストック画像が表示された後、次の大当り発生時に再抽選ストック画像が消去されて再抽選放出演出が実行される（ストックされていた再抽選ストック画像が1回の大当りで放出される）場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2KT状態に移行し再抽選ストック画像を表示した後、複数回の大当りが発生しても継続して再抽選ストック画像を表示し、複数回の大当りで繰り返し再抽選放出演出を実行する（1つの再抽選ストック画像で再抽選放出演出をループして実行する）ように構成してもよい。

30

【0470】

また、本特徴部138IWによれば、第2有利状態に制御されることを報知した後に、第3有利状態に制御されることを報知しない（例えば、図8-39（B）に示すように、通常大当り図柄を仮停止表示した後に、図8-39（C）～図8-40（E）に示すように、再抽選演出およびKT突入演出を実行する。すなわち、16R確変大当り図柄を仮停止表示した後に再抽選演出やKT突入演出が実行される場合はない。）。そのため、遊技に対する興趣の低下を抑えることができる。

40

【0471】

また、本特徴部138IWによれば、所定条件が成立（例えば、大当り図柄の導出表示）した後、特定領域（例えば、通過ゲート41）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて有利状態に制御可能である。また、第1有利状態に制御されることを報知した後に、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第3有利状態に制御されることを報知可能である（例えば、図8-42（B）に示すように、通常大当り図柄を導出表示した後に、図8-42（C）に示すように、通過ゲート41を遊技球が通過したこ

50

とにもとづいて 2 R 確変大当り図柄を差し替え表示する)。そのため、演出に意外性をもたせて遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0472】

また、本特徴部 138IW によれば、有利状態に制御されやすい特定状態(例えば、確変状態(高確率状態))に制御可能である。また、第2有利状態および第3有利状態の終了後に特定状態に制御可能であり(例えば、図8-20に示すように、16R確変大当りや2R確変大当りとなった場合には、確変状態(高確率状態)に制御される)、第1有利状態の終了後に特定状態に制御しない(例えば、図8-20に示すように、6R通常大当りや2R通常大当りとなった場合には、低確率状態に制御される)。そのため、第3有利状態の終了後が第1有利状態の終了後よりもより一層有利度合いが高い点で、第1有利状態よりも第3有利状態に制御されることに遊技者の注目度合いを高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0473】

また、本特徴部 138IW によれば、有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能であり、有利度合いが異なる複数種類の有利状態(例えば、6R通常大当りや、2R通常大当り、16R確変大当り、2R確変大当りにもとづく大当り遊技状態)に制御可能である。また、有利状態に制御されることを報知した後に、所定の演出態様により有利状態の種類を報知する再報知演出(例えば、図8-39(C)に示す再抽選演出)を実行可能であり、再報知演出の実行開始後の演出結果が表示される前に、再報知演出とは演出態様が異なり特定の有利状態に制御されることを報知する特別演出(例えば、図8-39(D)および図8-40(E)に示すKT突入演出)を実行可能である。また、特別演出の実行後に、再報知演出の実行を示唆する特別画像(例えば、図8-40(F)に示す再抽選ストック画像138IW005)を表示可能である。そのため、再報知演出に関して遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0474】

また、本特徴部 138IW によれば、有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能であり、特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能であり、非特別状態よりも特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態(例えば、第2KT状態)に制御可能である。また、有利状態への制御に対応して特別状態の制御を終了する(例えば、図8-20に示すように、高確率/第2KT状態中に9R確変大当りや2R通常大当りになると、第2KT状態を終了し、高確率/第1KT状態や低確率/第1KT状態に移行する)。また、特別状態において、判定手段の判定結果(例えば、先読み判定結果)にもとづいて、後の可変表示において特別状態が継続することを示唆する示唆演出(例えば、小当りRUSH継続示唆演出)を実行可能である。そのため、遊技価値が付与されやすい特別状態が継続することが示唆されるので、特別状態に制御可能な遊技機において、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0475】

また、本特徴部 138IW によれば、特殊状態に制御されることを報知する報知演出(例えば、小当り報知)を複数種類の態様(例えば、金色の表示色と赤色の表示色)により実行可能であり、複数種類の態様のうちの特別態様(例えば、金色の表示色)により報知演出を実行する(例えば、図8-44(E)に示すように、金色の表示色で小当り報知138IW012を表示する)。そのため、報知演出の態様に注目させることができる。

40

【0476】

また、本特徴部 138IW によれば、特別態様により報知演出を実行した後に、可変表示の演出態様を特殊態様に変化させる態様の示唆演出を実行可能である(例えば、図8-44(G)、(H)に示すように、画像表示装置5の背景画像を小当りRUSH継続示唆演出に応じた背景画像に変更する)。そのため、示唆演出の演出効果を高めて遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0477】

なお、本特徴部 138IW では、小当りRUSH継続示唆演出に応じた背景画像を表示

50

することによって小当り R U S H 継続示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 2 K T 状態の継続を示唆するテロップ表示を表示したり、所定のキャラクタ画像を表示したりすることによって、小当り R U S H 継続示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0478】

また、本特徴部 138 I W によれば、複数の可変表示にわたって特別状態が継続することを示唆する態様により示唆演出を実行可能である（例えば、小当り R U S H 継続示唆演出を終了するまで、複数の変動表示にわたって小当り R U S H 継続示唆演出に応じた背景画像を表示する）。そのため、複数の可変表示にわたって遊技者に安堵感を与えることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0479】

また、本特徴部 138 I W によれば、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示と第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示とを並行して実行可能である。また、特別状態として、第 2 識別情報の可変表示の実行頻度が高く且つ第 2 識別情報の可変表示により特殊状態に制御される頻度が高い状態に制御可能である（例えば、第 2 K T 状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置 6 B の開放時間が短くなるように制御される）。また、第 1 識別情報の可変表示が実行されていないことを条件に示唆演出を実行可能である（例えば、第 1 特別図柄の変動表示中でない場合に、金色の表示色で小当り報知を表示可能である）。そのため、第 1 識別情報の可変表示に伴う不安定な状態（例えば、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とが並行して実行され、第 1 特別図柄の変動表示によって遊技状態の変化が生じ得る状態）での示唆演出の実行を制限することができる。

20

【0480】

また、本特徴部 138 I W によれば、有利状態に制御される保留記憶が記憶されたこと、保留記憶手段が記憶する保留記憶数が減少したこと、示唆演出を終了するか否かの判定処理によって示唆演出を終了すると判定されたこと、または第 1 識別情報の可変表示に関する保留記憶が記憶されたことのうちの少なくともいずれか 1 つにもとづいて、示唆演出を終了する（例えば、先読み判定結果にもとづいて大当りとなる保留があること、第 2 保留記憶数が 2 以上でないこと、抽選処理により小当り R U S H 継続示唆演出を終了すると決定したこと、第 1 保留記憶が記憶されたことにもとづいて、小当り R U S H 継続示唆演出を終了する）。そのため、示唆演出の終了の契機を適切に確保することができる。

30

【0481】

また、本特徴部 138 I W によれば、特殊状態に制御された回数である所定回数（例えば、小当り連続数カウンタを用いて計数する第 2 K T 状態中の小当り連続数）を集計するとともに、特殊状態において付与された遊技価値（例えば、小当り連続中賞球数カウンタを用いて計数する第 2 K T 状態中の賞球数）を集計する。また、所定回数に応じた特別演出（例えば、図 8 - 43（B）に示す小当り連続数表示 2（「20COMBO」などの文字表示 138 I W 010））を実行可能であり、遊技価値に対応する特殊演出（例えば、図 8 - 43（C）に示す小当り連続中賞球数表示 2（「3000OVER」などの文字表示 138 I W 011））を実行可能である。そのため、遊技者に特別感を与えることにより遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【0482】

なお、本特徴部 138 I W では、第 2 K T 状態中である場合には、大当りが発生しなければ概ね小当りが発生するので、小当り連続数カウンタを用いて第 2 K T 状態中に発生した小当りの連続回数をカウントするものとなっている。ただし、厳密には強制はずれが発生する場合もあるので、強制はずれを挟んで間欠的な小当りの発生回数を累積的にカウントする場合もある。なお、第 2 K T 状態中に大当りが発生しなければ必ず小当りとなるように構成して、第 2 K T 状態中の小当りの連続回数をカウントするように構成してもよい。また、必ずしも第 2 K T 状態中の小当りの連続数をカウントする必要はなく、第 2 K T 状態中であっても低い割合ではずれとなる場合があるように構成した場合には、間欠的な

50

小当りの発生回数を累積的にカウントするように構成してもよい。

【0483】

また、上記のように、第2KT状態中であっても低い割合ではずれとなる(100%小当りでない)ように構成した場合、小当りRUSH継続示唆演出の実行中にはずれ変動が実行される場合がありうるが、はずれ変動中も小当りRUSH継続示唆演出を継続して実行(例えば、小当りRUSH継続示唆演出に応じた背景画像を継続して表示)するように構成してもよい。

【0484】

また、小当りRUSH継続示唆演出を実行するだけでなく、小当りRUSH終了示唆演出を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、先読み判定結果にもとづいて小当りRUSHが終了するか否かを判定して小当りRUSH終了示唆演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、確変状態が所定回数(確変回数)の変動表示の実行により終了し、確変回数の到達とともに小当りRUSHも終了するように構成する場合や、確変終了抽選処理により確変状態を終了するとともに小当りRUSHも終了するように構成する場合、その小当りRUSH終了の前に事前に小当りRUSH終了示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、小当りRUSHの終了を事前に煽る演出を実行可能とすることにより、小当りRUSHが実際に終了するかまたは継続するかに遊技者を注目させることができ、より遊技に対する興味を向上させることができる。

【0485】

また、上記の小当りRUSH終了示唆演出は、小当りRUSH継続示唆演出とは異なる演出態様で実行するように構成してもよい。例えば、背景画像を暗転させる態様で小当りRUSH終了示唆演出を実行したり、「RUSH終了?」などのテロップ状の文字表示を表示したりするように構成してもよい。

【0486】

また、複数種類の演出態様の小当りRUSH終了示唆演出を実行可能に構成し、いずれの演出態様により小当りRUSH終了示唆演出が実行されるかに応じて、実際に小当りRUSHが終了する割合が異なるように構成してもよい。そのように構成すれば、遊技者に小当りRUSH終了示唆演出の演出態様に注目させることができる。

【0487】

また、本特徴部138IWで示した構成を、設定値に応じて大当りの当選確率(出玉率)が変わるように構成されたパチンコ遊技機に適用するように構成してもよい。図8-45は、設定値を変更可能に構成する場合を説明するための説明図である。このうち、図8-45(A)は、非確変状態(低確率状態)における設定値ごとの大当りの当選確率や小当りの当選確率を示している。また、図8-45(B)は、確変状態(高確率状態)における設定値ごとの大当りの当選確率や小当りの当選確率を示している。また、図8-45に示す例では、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5段階に設定変更可能に構成したり、7段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【0488】

図8-45(A)に示す例では、非確変状態(低確率状態)では、設定値「1」の場合が大当り確率「205/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「255/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図8-45(B)に示す例では、確変状態(高確率状態)では、非確変状態(低確率状態)と比較して全体に大当りの当選確率が10倍となっており、設定値「1」の場合が大当り確率「2050/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「2550/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

10

20

30

40

50

【 0 4 8 9 】

一方で、小当りに関しては、図 8 - 4 5 (A) , (B) に示すように、設定値「 1 」 ~ 「 6 」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態 (低確率状態) と確変状態 (高確率状態) とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「 6 2 9 8 6 / 6 5 5 3 6 」と一定である。このように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で小当り確率は一定となるように構成する場合であっても、図 8 - 4 5 (A) , (B) に示すように、はずれ確率を設定値「 1 」 ~ 「 6 」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。なお、図 8 - 4 5 (A) , (B) では、確変状態 (高確率状態) と非確変状態 (低確率状態) とで小当り確率を一致させはずれ確率を異ならせているが、確変状態 (高確率状態) では非確変状態 (低確率状態) に対して大当り確率が上昇した分、非確変状態 (低確率状態) よりも小当り確率を低下させ、はずれ確率を一致させてもよい。さらに、設定値が例えば「 1 」及び「 2 」で異なる値であっても、大当り確率及び小当り確率のそれぞれを一致させてもよい。これにより、実質的な設定可能段階数が 6 段階未満の遊技機又は設定変更機能による有利度の差がない遊技機において、6 段階の設定変更機能を有する種別の遊技機とハードウェア・ソフトウェア構成の共通化を図ることができ、製造コストを低減できる。

10

【 0 4 9 0 】

なお、本特徴部 1 3 8 I W には、以下に示すような課題を解決するための構成が開示されている。すなわち、遊技機において、特定信号を出力可能に構成されたものがある。例えば、特開 2 0 1 4 - 2 0 0 5 0 6 号公報には、全ての大当り状態中に大当り信号 (特定信号) を外部出力端子から出力することが記載されている。

20

【 0 4 9 1 】

しかしながら、特開 2 0 1 4 - 2 0 0 5 0 6 号公報に記載された遊技機では、通常状態であるか特別状態であるかや、第 1 識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合であるか第 2 識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合であるかについては何ら考慮されていない。従って、通常状態において第 2 識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合に適切に信号を出力できるようにする必要がある。

【 0 4 9 2 】

そこで、本特徴部 1 3 8 I W では、第 2 識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合に適切に信号を出力できるようにするという課題を解決すべく、以下の手段 (1) ~ (5) の構成が開示されている。

30

【 0 4 9 3 】

(手段 1) 本発明による遊技機は、第 1 識別情報 (例えば、第 1 特別図柄) の可変表示および第 2 識別情報 (例えば、第 2 特別図柄) の可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態) と該有利状態とは異なる特殊状態 (例えば、小当り遊技状態) とに制御可能な遊技機であって、第 1 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における第 1 特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5 A) のステップ S 1 1 0 A ~ S 1 1 3 A を実行する部分、第 2 特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5 B) でステップ S 1 1 0 A ~ S 1 1 3 A と同様の処理を実行する部分) と、所定条件 (例えば、大当り図柄を導出表示) が成立した後、特定領域 (例えば、通過ゲート 4 1) を遊技媒体 (例えば、遊技球) が通過したことにもとづいて、有利状態に制御可能な有利状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における第 1 特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5 A) のステップ S 1 1 5 A ~ S 1 1 8 A を実行する部分、第 2 特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5 B) でステップ S 1 1 5 A ~ S 1 1 8 A と同様の処理を実行する部分) と、特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における第 1 特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5 A) のステップ S 1 1 9 A ~ S 1 2 1 A を実行する部分、第 2 特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5 B) でステップ S 1 1 9 A ~ S 1 2 1 A と同様の処理を実行する部分) と、通常状態よりも特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態 (例えば、K T 状態) に制

40

50

御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ138 IWS 2208 A, S 2213 A, S 2214 A, S 2219 A, S 2220 A, S 22208 B, S 22213 B, S 22214 B, S 22219 B, S 22220 Bを実行する部分）と、特定信号（例えば、大当り信号1）を出力可能な特定信号出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS 23およびステップ138 IWS 2022 A, S 2022 B, S 2503 Bを実行する部分）とを備え、特定信号出力手段は、通常状態において第1識別情報の可変表示により所定条件が成立したことにともづいて特定信号を出力可能であり（例えば、図8 - 22（1）に示すように、通常状態では、第1特別図柄で大当り図柄を導出表示したことにともづいて大当り信号1の外部出力を開始する）、通常状態において第2識別情報の可変表示により所定条件が成立したことにともづいて特定信号を出力しない（例えば、図8 - 22（1）に示すように、通常状態では、第2特別図柄で大当り図柄を導出表示しても大当り信号1の外部出力を開始しない）ことを特徴とする。そのような構成によれば、第2識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合に適切に信号を出力することができる。

10

20

30

40

50

【0494】

（手段2）手段1において、特定信号は、有利状態への制御を特定可能な信号（例えば、大当り信号1）であり、特定信号出力手段は、通常状態において第2識別情報の可変表示により所定条件が成立した場合に、特定領域を遊技媒体が通過したことにともづいて特定信号を出力可能である（例えば、図8 - 22（1）に示すように、通常状態では、第2特別図柄で大当り図柄を導出表示した場合、通過ゲート41の遊技球の通過にもとづいて大当り信号1の外部出力を開始する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技機の外部において有利状態に制御されていることを特定することができる。

【0495】

（手段3）手段1または手段2において、特別状態および有利状態に対応する特別信号（例えば、大当り信号2）を出力可能な特別信号出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS 23およびステップ138 IWS 2022 A, S 2503 Bを実行する部分）を備え、特別信号出力手段は、特定信号とは異なる出力端子を用いて特別信号を出力可能であり（例えば、図8 - 21に示すように、大当り信号1は端子番号「05」の出力端子から外部出力し、大当り信号2は端子番号「06」の出力端子から外部出力する）、特定信号の出力開始のタイミングと共通のタイミングにおいて特別信号の出力を開始する（例えば、図8 - 22に示すように、通常状態において、大当り信号1と同様に、第1特別図柄で大当り図柄を導出表示したことにともづいて大当り信号2の外部出力を開始し、第2特別図柄で大当り図柄を導出表示した場合には、通過ゲート41の遊技球の通過にもとづいて大当り信号2の外部出力を開始する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、適切に特別信号を出力することができる。

【0496】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、有利状態において遊技媒体が進入可能な第1領域（例えば、大入賞口）と、特殊状態において遊技媒体が進入可能な第2領域（例えば、特殊入賞口）と、第2領域に遊技媒体が進入したことに対応する特殊信号（例えば、特殊入賞口入賞信号）を出力可能な特殊信号出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS 23を実行する部分）とを備え、特殊信号出力手段は、特定信号とは異なる出力端子を用いて特殊信号を出力可能である（例えば、図8 - 21に示すように、大当り信号1は端子番号「05」の出力端子から外部出力し、特殊入賞口入賞信号は端子番号「07」の出力端子から外部出力する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2領域への遊技媒体の進入状況を外部で監視することができる。

【0497】

（手段5）手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、特定信号出力手段は、第1識別情報の可変表示により所定条件が成立した場合、および特別状態において第2識別情報の可変表示により所定条件が成立した場合に、特定領域を遊技媒体が通過したか否かにかか

ならず、特定信号を出力可能である（例えば、図 8 - 2 2 (1) , (2) に示すように、第 1 特別図柄で大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号 1 の外部出力を開始し、図 8 - 2 2 (2) に示すように、K T 状態において第 2 特別図柄で大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号 1 の外部出力を開始する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技中の状態に対応した信号出力を行うことができる。

【 0 4 9 8 】

また、本特徴部 1 3 8 I W には、以下に示すような課題を解決するための構成も開示されている。すなわち、遊技機において、有利状態に制御されることを報知した後にさらに報知を行うように構成されたものがある。例えば、特開 2 0 1 7 - 1 0 4 2 2 7 号公報には、演出図柄が偶数図柄揃いまたは「 7 」以外の数字図柄揃いで一旦仮停止表示状態となった後、再抽選演出を実行することが記載されている。

【 0 4 9 9 】

しかしながら、特開 2 0 1 7 - 1 0 4 2 2 7 号公報では、特殊状態に制御されやすく遊技価値が付与されやすい特別状態に制御可能な遊技機に適用した場合に、有利状態に制御されることの報知に関して遊技に対する興趣を十分に向上させることはできない。

【 0 5 0 0 】

そこで、本特徴部 1 3 8 I W では、特別状態に制御可能な遊技機において、遊技に対する興趣を向上させることができるようにするという課題を解決すべく、以下の手段 (1) ~ (6) の構成が開示されている。

【 0 5 0 1 】

(手段 1) 本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機であって、有利状態に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における第 1 特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 5 A）のステップ S 1 1 5 A ~ S 1 1 8 A を実行する部分、第 2 特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 5 B）でステップ S 1 1 5 A ~ S 1 1 8 A と同様の処理を実行する部分）と、特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における第 1 特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 5 A）のステップ S 1 1 9 A ~ S 1 2 1 A を実行する部分、第 2 特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 5 B）でステップ S 1 1 9 A ~ S 1 2 1 A と同様の処理を実行する部分）と、非特別状態よりも特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、第 2 K T 状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 8 A , S 2 2 0 8 B を実行する部分）とを備え、有利状態制御手段は、有利状態として、少なくとも、有利状態の終了後に非特別状態に制御される第 1 有利状態（例えば、6 R 通常大当りや 2 R 通常大当りにもとづく大当り遊技状態）と、有利状態の終了後に特別状態に制御される第 2 有利状態（例えば、1 6 R 確変大当りにもとづく大当り遊技状態）と、有利状態の終了後に特別状態に制御され第 2 有利状態よりも有利度合いが低い第 3 有利状態（例えば、2 R 確変大当りにもとづく大当り遊技状態）とに制御可能であり、有利状態に制御されることを報知した後に、第 3 有利状態に制御されることを報知可能な報知手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 1 3 8 I W S 9 2 9 で選択したプロセステーブルに従ってステップ 1 3 8 I W S 9 3 5 およびステップ S 1 7 2 を実行したり、ステップ 1 3 8 I W S 9 7 1 2 を実行したりする部分）を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、有利状態の終了後に遊技者にとってより有利な状況となることが報知されるので、特別状態に制御可能な遊技機において、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 5 0 2 】

(手段 2) 手段 1 において、報知手段は、第 1 有利状態に制御されることを報知した後に再報知演出（例えば、図 8 - 3 9 (C) に示す再抽選演出）を実行し、再報知演出の実行開始後に第 3 有利状態に制御されることを報知する特別演出（例えば、図 8 - 3 9 (D)

および図 8 - 4 0 (E) に示す K T 突入演出) を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出に意外性をもたせて遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 5 0 3 】

(手段 3) 手段 2 において、再報知演出の実行開始後に特別演出を実行した場合に、特別状態において再報知演出に対応する特定画像 (例えば、図 8 - 4 0 (F) に示す再抽選ストック画像 1 3 8 I W 0 0 5) を表示可能な特定画像表示手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 1 3 8 I W S 9 7 0 9 を実行する部分) と、特定画像を表示した後に再報知演出 (例えば、図 8 - 4 0 (H) に示す再抽選演出 (再抽選放出演出)) を実行可能な再報知演出再実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 1 3 8 I W S 9 2 5 で選択したプロセステーブルに従ってステップ 1 3 8 I W S 9 3 5 およびステップ S 1 7 2 を実行する部分) とを備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、再報知演出に関する興趣を向上させることができる。

10

【 0 5 0 4 】

(手段 4) 手段 1 から手段 3 のうちのいずれかにおいて、報知手段は、第 2 有利状態に制御されることを報知した後に、第 3 有利状態に制御されることを報知しない (例えば、図 8 - 3 9 (B) に示すように、通常大当り図柄を仮停止表示した後に、図 8 - 3 9 (C) ~ 図 8 - 4 0 (E) に示すように、再抽選演出および K T 突入演出を実行する。すなわち、1 6 R 確変大当り図柄を仮停止表示した後に再抽選演出や K T 突入演出が実行される場合はない。) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技に対する興趣の低下を抑えることができる。

20

【 0 5 0 5 】

(手段 5) 手段 1 から手段 4 のうちのいずれかにおいて、有利状態制御手段は、所定条件が成立 (例えば、大当り図柄の導出表示) した後、特定領域 (例えば、通過ゲート 4 1) を遊技媒体 (例えば、遊技球) が通過したことにもとづいて有利状態に制御可能であり、報知手段は、第 1 有利状態に制御されることを報知した後に、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 3 有利状態に制御されることを報知可能である (例えば、図 8 - 4 2 (B) に示すように、通常大当り図柄を導出表示した後に、図 8 - 4 2 (C) に示すように、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことにもとづいて 2 R 確変大当り図柄を差し替え表示する) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出に意外性をもたせて遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【 0 5 0 6 】

(手段 6) 手段 1 から手段 5 のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御されやすい特定状態 (例えば、確変状態 (高確率状態)) に制御可能な特定状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 7 A , S 2 2 1 2 A , S 2 2 0 7 B , S 2 2 1 2 B を実行する部分) を備え、特定状態制御手段は、第 2 有利状態および第 3 有利状態の終了後に特定状態に制御可能であり (例えば、図 8 - 2 0 に示すように、1 6 R 確変大当りや 2 R 確変大当りとなった場合には、確変状態 (高確率状態) に制御される) 、第 1 有利状態の終了後に特定状態に制御しない (例えば、図 8 - 2 0 に示すように、6 R 通常大当りや 2 R 通常大当りとなった場合には、低確率状態に制御される) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第 3 有利状態の終了後が第 1 有利状態の終了後よりもより一層有利度合いが高い点で、第 1 有利状態よりも第 3 有利状態に制御されることに遊技者の注目度合いを高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【 0 5 0 7 】

また、本特徴部 1 3 8 I W には、以下に示すような課題を解決するための構成も開示されている。すなわち、遊技機において、有利状態に制御されることを報知した後にさらに報知を行うように構成されたものがある。例えば、特開 2 0 1 7 - 1 0 4 2 2 7 号公報には、演出図柄が偶数図柄揃いまたは「 7 」以外の数字図柄揃いで一旦仮停止表示状態となった後、再抽選演出 (再報知演出) を実行することが記載されている。

50

【0508】

しかしながら、特開2017-104227号公報では、再報知演出に関して遊技に対する興趣を十分に向上させることはできない。

【0509】

そこで、本特徴部138IWでは、再報知演出に関して遊技に対する興趣を向上させることができるようにするという課題を解決すべく、以下の手段(1)～(6)の構成が開示されている。

【0510】

(手段1)本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理(ステップS25A)のステップS115A～S118Aを実行する部分、第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)でステップS115A～S118Aと同様の処理を実行する部分)を備え、有利状態制御手段は、有利度合いが異なる複数種類の有利状態(例えば、6R通常大当りや、2R通常大当り、16R確変大当り、2R確変大当りにもとづく大当り遊技状態)に制御可能であり、有利状態に制御されることを報知した後に、所定の演出態様により有利状態の種類を報知する再報知演出(例えば、図8-39(C)に示す再抽選演出)を実行可能な再報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ138IWS929で選択したプロセステーブルに従ってステップ138IWS935およびステップS172を実行する部分)と、再報知演出の実行開始後の演出結果が表示される前に、再報知演出とは演出態様が異なり特定の有利状態に制御されることを報知する特別演出(例えば、図8-39(D)および図8-40(E)に示すKT突入演出)を実行可能な特別演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ138IWS929で選択したプロセステーブルに従ってステップ138IWS935およびステップS172を実行する部分)と、特別演出の実行後に、再報知演出の実行を示唆する特別画像(例えば、図8-40(F)に示す再抽選ストック画像138IW005)を表示可能な特別画像表示手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ138IWS9709を実行する部分)とを備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、再報知演出に関して遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0511】

(手段2)手段1において、有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理(ステップS25A)のステップS119A～S121Aを実行する部分、第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)でステップS119A～S121Aと同様の処理を実行する部分)と、非特別状態よりも特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態(例えば、第2KT状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ138IWS2208A、S2208Bを実行する部分)とを備え、有利状態制御手段は、有利状態として、少なくとも、有利状態の終了後に非特別状態に制御される第1有利状態(例えば、6R通常大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技状態)と、有利状態の終了後に特別状態に制御される第2有利状態(例えば、16R確変大当りにもとづく大当り遊技状態)と、有利状態の終了後に特別状態に制御され第2有利状態よりも有利度合いが低い第3有利状態(例えば、2R確変大当りにもとづく大当り遊技状態)とに制御可能であり、再報知演出実行手段は、第1有利状態に制御されることを報知した後に再報知演出を実行可能であり、特別演出実行手段は、再報知演出の実行開始後に第3有利状態に制御されることを報知する特別演出(例えば、図8-39(D)および図8-40(E)に示すKT突入演出)を実行可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出に意外性をもたせて遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0512】

(手段3) 手段2において、特定画像を表示した後に再報知演出(例えば、図8-40(H))に示す再抽選演出(再抽選放出演出))を実行可能な再報知演出再実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ138 IWS925で選択したプロセステーブルに従ってステップ138 IWS935およびステップS172を実行する部分)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、再報知演出に関する興趣を向上させることができる。

【0513】

(手段4) 手段2から手段3のうちのいずれかにおいて、第2有利状態に制御されることを報知した後に、第3有利状態に制御されることを報知しない(例えば、図8-39(B))に示すように、通常大当り図柄を仮停止表示した後に、図8-39(C)~図8-40(E)に示すように、再抽選演出およびKT突入演出を実行する。すなわち、16R確変大当り図柄を仮停止表示した後に再抽選演出やKT突入演出が実行される場合はない。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技に対する興趣の低下を抑えることができる。

【0514】

(手段5) 手段2から手段4のうちのいずれかにおいて、有利状態制御手段は、所定条件が成立(例えば、大当り図柄の導出表示)した後、特定領域(例えば、通過ゲート41)を遊技媒体(例えば、遊技球)が通過したことにもとづいて有利状態に制御可能であり、第1有利状態に制御されることを報知した後に、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第3有利状態に制御されることを報知可能(例えば、図8-42(B))に示すように、通常大当り図柄を導出表示した後に、図8-42(C)に示すように、通過ゲート41を遊技球が通過したことにもとづいて2R確変大当り図柄を差し替え表示する)な報知手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ138 IWS9712を実行する部分)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出に意外性をもたせて遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0515】

(手段6) 手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御されやすい特定状態(例えば、確変状態(高確率状態))に制御可能な特定状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ138 IWS2207A, S2212A, S2207B, S2212Bを実行する部分)を備え、特定状態制御手段は、第2有利状態および第3有利状態の終了後に特定状態に制御可能であり(例えば、図8-20に示すように、16R確変大当りや2R確変大当りとなった場合には、確変状態(高確率状態)に制御される)、第1有利状態の終了後に特定状態に制御しない(例えば、図8-20に示すように、6R通常大当りや2R通常大当りとなった場合には、低確率状態に制御される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第3有利状態の終了後が第1有利状態の終了後よりもより一層有利度合いが高い点で、第1有利状態よりも第3有利状態に制御されることに遊技者の注目度合いを高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0516】

また、本特徴部138 IWには、以下に示すような課題を解決するための構成も開示されている。すなわち、遊技機において、有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特殊状態に制御可能であり、非特別状態に比べて特殊状態に制御される頻度を高めた特別状態に制御可能に構成されたものがある。例えば、特開2015-156952号公報には、小当り遊技状態(特殊状態)でも、大当り遊技状態よりも少ないものの、遊技者が出玉を得ることができるような開放態様であることが記載されている。また、通常状態よりも小当りが発生しやすい状態(特別状態)に制御することが記載されている。

【0517】

しかしながら、特開2015-156952号公報に記載された遊技機では、特別状態に関する遊技性が単調であり、遊技に対する興趣を十分に向上させることはできない。

【0518】

そこで、本特徴部 1 3 8 I W では、特別状態に制御可能な遊技機において、遊技に対する興趣を向上させることができるようにするという課題を解決すべく、以下の手段 (1) ~ (7) の構成が開示されている。

【 0 5 1 9 】

(手段 1) 本発明による遊技機は、可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態) と該有利状態とは異なる特殊状態 (例えば、小当り遊技状態) とに制御可能な遊技機であって、有利状態に制御可能な有利状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における第 1 特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5 A) のステップ S 1 1 5 A ~ S 1 1 8 A を実行する部分、第 2 特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5 B) でステップ S 1 1 5 A ~ S 1 1 8 A と同様の処理を実行する部分) と、特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における第 1 特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5 A) のステップ S 1 1 9 A ~ S 1 2 1 A を実行する部分、第 2 特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5 B) でステップ S 1 1 9 A ~ S 1 2 1 A と同様の処理を実行する部分) と、非特別状態よりも特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態 (例えば、第 2 K T 状態) に制御可能な特別状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 8 A , S 2 2 0 8 B を実行する部分) と、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 3 8 I W S 5 8 A , S 5 8 B を実行する部分) と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における第 1 特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5 A) のステップ S 1 0 1 A を実行する部分、第 2 特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5 B) でステップ S 1 0 1 A と同様の処理を実行する部分) とを備え、特別状態制御手段は、有利状態への制御に対応して特別状態の制御を終了し (例えば、図 8 - 2 0 に示すように、高確率 / 第 2 K T 状態中に 9 R 確変大当りや 2 R 通常大当りになると、第 2 K T 状態を終了し、高確率 / 第 1 K T 状態や低確率 / 第 1 K T 状態に移行する) 、特別状態において、判定手段の判定結果 (例えば、先読み判定結果) にもとづいて、後の可変表示において特別状態が継続することを示唆する示唆演出 (例えば、小当り R U S H 継続示唆演出) を実行可能な示唆演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 1 3 8 I W S 9 7 3 3 , S 9 9 0 9 を実行する部分) を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技価値が付与されやすい特別状態が継続することが示唆されるので、特別状態に制御可能な遊技機において、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 0 】

(手段 2) 手段 1 において、示唆演出実行手段は、特殊状態に制御されることを報知する報知演出 (例えば、小当り報知) を複数種類の態様 (例えば、金色の表示色と赤色の表示色) により実行可能であり、複数種類の態様のうちの特別態様 (例えば、金色の表示色) により報知演出を実行することによって示唆演出を実行する (例えば、図 8 - 4 4 (E) に示すように、金色の表示色で小当り報知 1 3 8 I W 0 1 2 を表示する) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、報知演出の態様に注目させることができる。

【 0 5 2 1 】

(手段 3) 手段 2 において、示唆演出実行手段は、特別態様により報知演出を実行した後、可変表示の演出態様を特殊態様に变化させる態様の示唆演出を実行可能である (例えば、図 8 - 4 4 (G) , (H) に示すように、画像表示装置 5 の背景画像を小当り R U S H 継続示唆演出に応じた背景画像に変更する) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の演出効果を高めて遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 2 】

(手段 4) 手段 1 から手段 3 のうちのいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、複数の可変表示にわたって特別状態が継続することを示唆する態様により示唆演出を実行可能である (例えば、小当り R U S H 継続示唆演出を終了するまで、複数の変動表示にわたって小

10

20

30

40

50

当り R U S H 継続示唆演出に応じた背景画像を表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、複数の可変表示にわたって遊技者に安堵感を与えることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0523】

(手段5) 手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理(ステップS25A)のステップS110A~S113Aを実行する部分、第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)でステップS110A~S113Aと同様の処理を実行する部分)を備え、特別状態制御手段は、特別状態として、第2識別情報の可変表示の実行頻度が高く且つ第2識別情報の可変表示により特殊状態に制御される頻度が高い状態に制御可能であり(例えば、第2KT状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置6Bの開放時間が短くなるように制御される)、示唆演出実行手段は、第1識別情報の可変表示が実行されていないことを条件に示唆演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ138IWS9725でNと判定したときにステップ138IWS9728~S9733を実行することにより、第1特別図柄の変動表示中でない場合に、金色の表示色で小当り報知を表示可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示に伴う不安定な状態での示唆演出の実行を制限することができる。

10

20

【0524】

(手段6) 手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ)を備え、示唆演出実行手段は、有利状態に制御される保留記憶が記憶されたこと、保留記憶手段が記憶する保留記憶数が減少したこと、示唆演出を終了するか否かの判定処理によって示唆演出を終了すると判定されたこと、または第1識別情報の可変表示に関する保留記憶が記憶されたことのうちの少なくともいずれか1つにもとづいて、示唆演出を終了する(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ138IWS9735でYと判定したとき、ステップ138IWS9736でNと判定したとき、ステップ138IWS9738でYと判定したとき、およびステップ138IWS9736でNと判定したとき、ステップ138IWS9740でYと判定したときに、ステップ138IWS9741、S9742を実行して小当りRUSH継続示唆演出を終了する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、示唆演出の終了の契機を適切に確保することができる。

30

40

【0525】

(手段7) 手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、特殊状態に制御された回数である所定回数(例えば、小当り連続数カウンタを用いて計数する第2KT状態中の小当り連続数)を集計するとともに、特殊状態において付与された遊技価値(例えば、小当り連続中賞球数カウンタを用いて計数する第2KT状態中の賞球数)を集計する集計手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ138IWS615、S620およびステップ138IWS9744を実行する部分)と、所定回数に応じた特別演出(例えば、図8-43(B)に示す小当り連続数表示2(「20COMBO」などの文字表示138IW010))を実行可能な特別演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ138IWS9747を実行する部分)と、遊技価値に対応する特殊演出(例えば、図8-43(C)に示す小当り連続中賞球数表示2(「3000OVER」などの文字表示138IW011))を実行可能な特殊演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ138IWS618、S623を実行する部分)とを備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者に特別感を与えることにより遊技に対する興趣を向上させることができる。

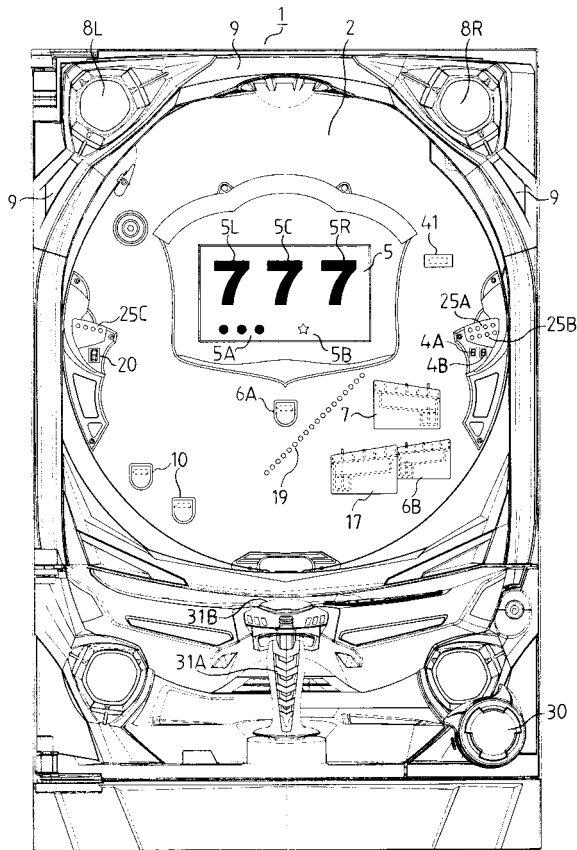
【符号の説明】

50

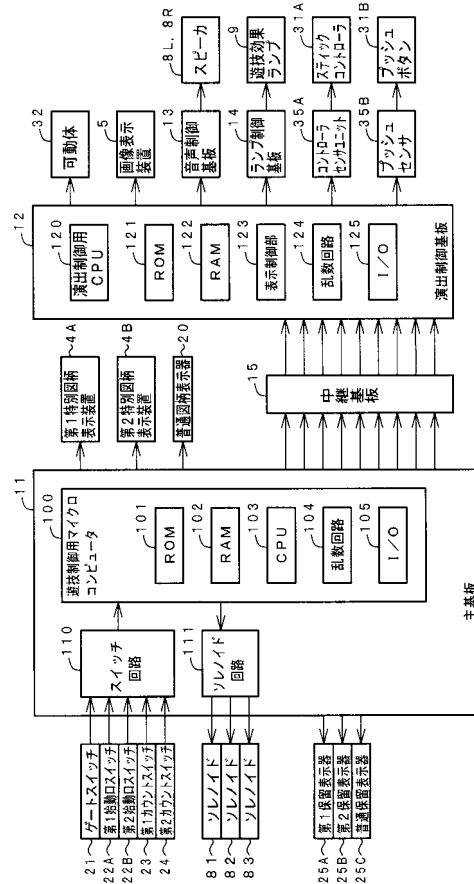
【 0 5 2 6 】

1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	
3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	
5	...	画像表示装置	
6 A	...	入賞球装置	
6 B	...	可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	10
9	...	遊技効果ランプ	
1 0	...	一般入賞口	
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	音声制御基板	
1 4	...	ランプ制御基板	
1 5	...	中継基板	
1 7	...	特殊可変入賞球装置	
2 0	...	普通図柄表示器	
2 1	...	ゲートスイッチ	20
2 2 A、2 2 B	...	始動口スイッチ	
2 3	...	第 1 カウントスイッチ	
2 4	...	第 2 カウントスイッチ	
3 0	...	打球操作ハンドル	
3 1 A	...	スティックコントローラ	
3 1 B	...	プッシュボタン	
3 2	...	可動体	
4 1	...	通過ゲート	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	...	R O M	30
1 0 2、1 2 2	...	R A M	
1 0 3	...	C P U	
1 0 4、1 2 4	...	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	...	I / O	
1 2 0	...	演出制御用 C P U	
1 2 3	...	表示制御部	

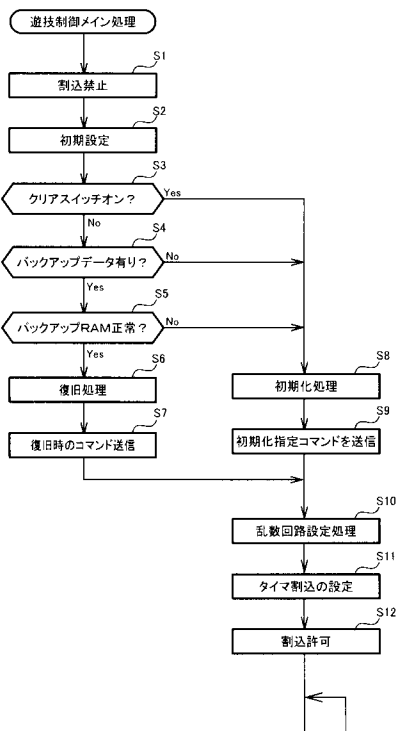
【 図 1 】



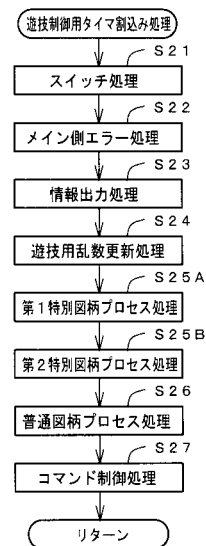
【 図 2 】



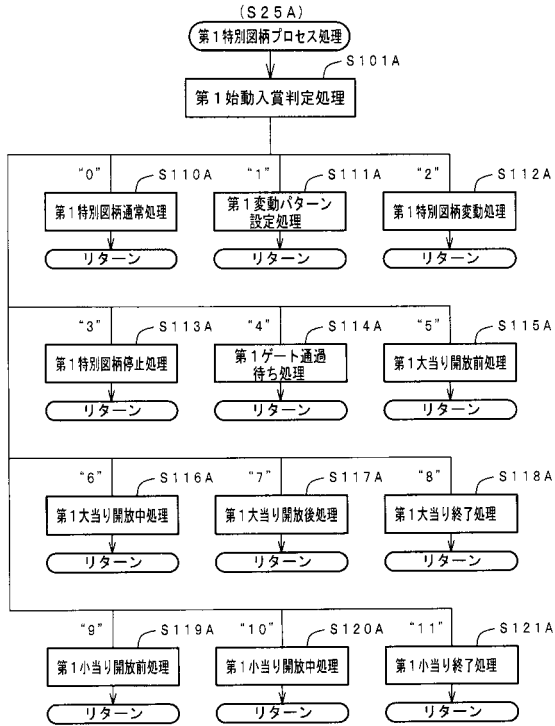
【 図 3 】



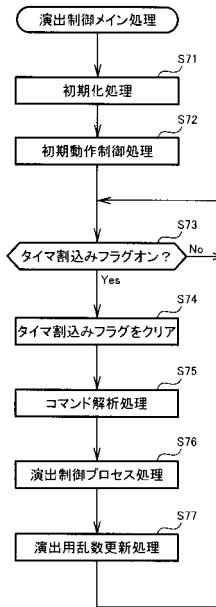
【 図 4 】



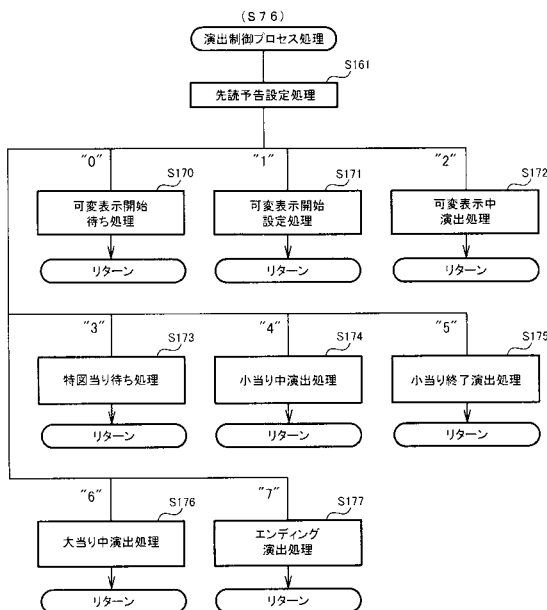
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

(A) 大当り判定テーブル 1381W130a

大当り判定値 (大当り判定用乱数 [0~65535] と比較される)	
非確変状態 (低確率状態)	確変状態 (高確率状態)
0~224	0~2249

(B) 小当り判定テーブル (第1特別図柄用) 1381W130b

小当り判定値 (大当り判定用乱数 [0~65535] と比較される)	
非確変状態 (低確率状態)	確変状態 (高確率状態)
判定値なし	判定値なし

(C) 小当り判定テーブル (第2特別図柄用) 1381W130c

小当り判定値 (大当り判定用乱数 [0~65535] と比較される)	
非確変状態 (低確率状態)	確変状態 (高確率状態)
225~65535	2250~65535

(D) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用) 1381W131a

大当り種別判定値 (大当り種別判定用乱数 [0~99] と比較される)		
16R確変大当り	6R確変大当り	6R通常大当り
0~8	9~64	65~99

(E) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用) 1381W131b

大当り種別判定値 (大当り種別判定用乱数 [0~99] と比較される)			
16R確変大当り	9R確変大当り	2R確変大当り	2R通常大当り
0~9	10~59	60~64	65~99

【図 8 - 2】

(A) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [非K T時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
0 1	第1変動パターン#0 1	はずれ	1 5秒
0 2	第1変動パターン#0 2	リーチAはずれ	3 0秒
0 3	第1変動パターン#0 3	リーチBはずれ	4 0秒
0 4	第1変動パターン#0 4	リーチA大当たり	3 0秒
0 5	第1変動パターン#0 5	リーチB大当たり	4 0秒

(B) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [K T時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
0 6	第1変動パターン#0 6	はずれ	2 秒
0 7	第1変動パターン#0 7	大当たり	1 0秒

【図 8 - 3】

(C) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [非K T時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 1	第2変動パターン#0 1	はずれ	1 5分
1 2	第2変動パターン#0 2	小当たり	1 5分
1 3	第2変動パターン#0 3	大当たり	5 分

(D) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [低確率/第1K T時/1変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 4	第2変動パターン#0 4	はずれ [短縮変動]	5 秒
1 5	第2変動パターン#0 5	小当たり [第2始動入賞口開放準備]	7 秒
1 6	第2変動パターン#0 6	大当たり	2 分

(E) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [低確率/第1K T時/2~4 9変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 7	第2変動パターン#0 7	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5 秒
1 8	第2変動パターン#0 8	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1 秒
1 9	第2変動パターン#0 9	はずれ [リーチ変動]	2 分
1 A	第2変動パターン#1 0	小当たり [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5 秒
1 B	第2変動パターン#1 1	小当たり [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1 秒
1 C	第2変動パターン#1 2	小当たり [リーチ変動]	2 分
1 D	第2変動パターン#1 3	大当たり [リーチ変動]	2 分

(F) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [低確率/第1K T時/5 0変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 E	第2変動パターン#1 4	はずれ [終了表示]	1 0 秒
1 F	第2変動パターン#1 5	小当たり [終了表示]	1 0 秒
2 0	第2変動パターン#1 6	大当たり [終了表示+復活表示]	1 5 秒

【図 8 - 4】

(G) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第1K T時/1変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 1	第2変動パターン#1 7	はずれ [短縮変動]	5 秒
2 2	第2変動パターン#1 8	はずれ [リーチ変動]	2 分
2 3	第2変動パターン#1 9	小当たり [第2始動入賞口開放準備]	7 秒
2 4	第2変動パターン#2 0	小当たり [リーチ変動]	2 分
2 5	第2変動パターン#2 1	大当たり [リーチ変動]	2 分

(H) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第1K T時/2変動目以降]

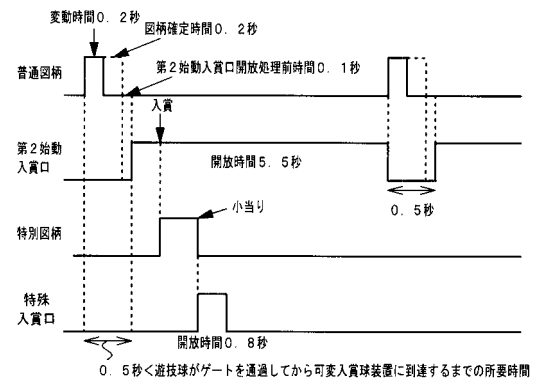
変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 6	第2変動パターン#2 2	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5 秒
2 7	第2変動パターン#2 3	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1 秒
2 8	第2変動パターン#2 4	はずれ [リーチ変動]	2 分
2 9	第2変動パターン#2 5	小当たり [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5 秒
2 A	第2変動パターン#2 6	小当たり [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1 秒
2 B	第2変動パターン#2 7	小当たり [リーチ変動]	2 分
2 C	第2変動パターン#2 8	大当たり [リーチ変動]	2 分

(I) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第2K T時]

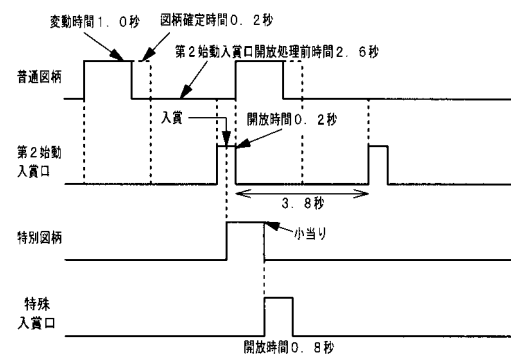
変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 D	第2変動パターン#2 9	はずれ [短縮変動]	1. 5 秒
2 E	第2変動パターン#3 0	はずれ [リーチ変動]	2 0 秒
2 F	第2変動パターン#3 1	小当たり [短縮変動]	1. 5 秒
3 0	第2変動パターン#3 2	大当たり [リーチ変動]	2 分

【図 8 - 5】

(1) 第1K T状態



(2) 第2K T状態



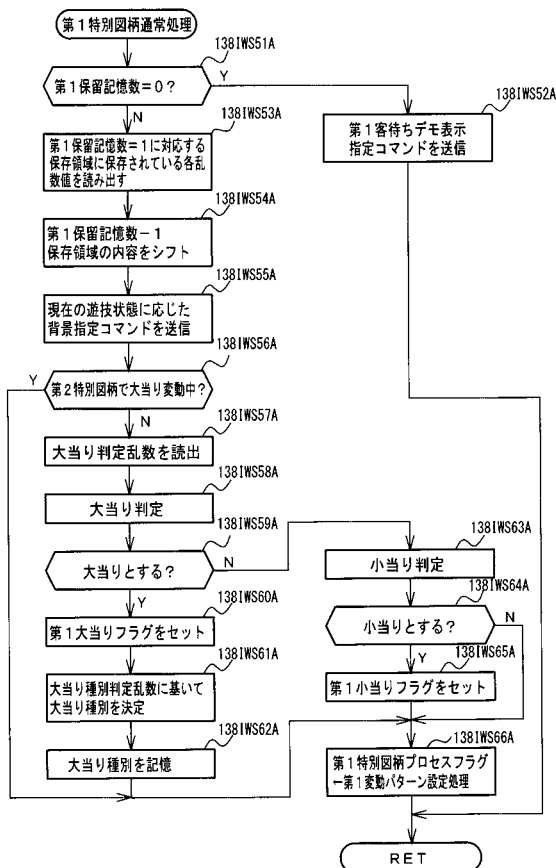
【図 8 - 6】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	第1変動パターン#01指定	第1飾り図柄変動パターン#01の指定
...
8 0	0 7	第1変動パターン#07指定	第1飾り図柄変動パターン#07の指定
8 0	1 1	第2変動パターン#01指定	第2飾り図柄変動パターン#01の指定
...
8 0	3 0	第2変動パターン#32指定	第2飾り図柄変動パターン#32の指定
9 0	0 1	表示結果1指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
9 0	0 2	表示結果2指定	可変表示結果を16R確変大当りとすることの指定
9 0	0 3	表示結果3指定	可変表示結果を9R確変大当りとすることの指定
9 0	0 4	表示結果4指定	可変表示結果を6R確変大当りとすることの指定
9 0	0 5	表示結果5指定	可変表示結果を6R通常大当りとすることの指定
9 0	0 6	表示結果6指定	可変表示結果を2R確変大当りとすることの指定
9 0	0 7	表示結果7指定	可変表示結果を2R通常大当りとすることの指定
9 0	0 8	表示結果8指定	可変表示結果を小当りとすることの指定
A 0	0 0	第1図柄確定指定	第1図柄の変動を終了することを指定
A 0	0 1	第2図柄確定指定	第2図柄の変動を終了することを指定

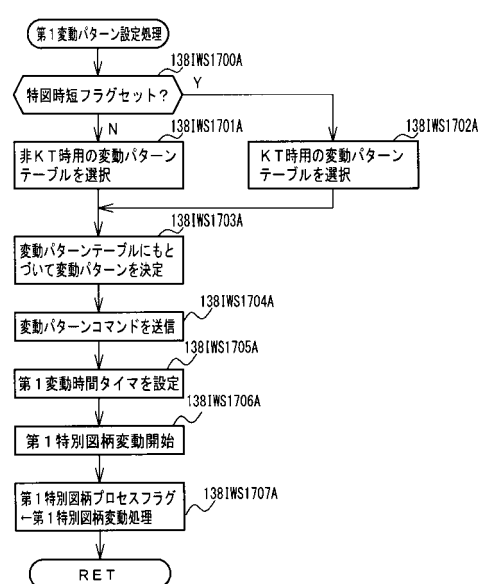
【図 8 - 7】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	第1大当り開始指定 (ファンファーレ指定)	第1大当り遊技の開始を指定
B 0	0 1	第1大当り終了指定 (エンディング指定)	第1大当り遊技の終了を指定
B 0	0 2	第2大当り開始指定 (ファンファーレ指定)	第2大当り遊技の開始を指定
B 0	0 3	第2大当り終了指定 (エンディング指定)	第2大当り遊技の終了を指定
B 0	0 4	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
B 0	0 5	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
B 1	X X	大入賞口開放中表示	X Xで示すラウンド中の表示指定
B 2	X X	大入賞口開放後表示	X Xで示すラウンド後の表示指定
B 4	0 0	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
B 4	0 1	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
C 0	0 0	第1有効始動入賞指定	第1始動入賞口に遊技球が入賞(有効入賞)したことを指定
C 0	0 1	第2有効始動入賞指定	第2始動入賞口に遊技球が入賞(有効入賞)したことを指定
C 8	0 1	ゲート通過指定	ゲートを遊技球が通過したことを指定
D 0	0 0	第1客待ちデモ表示指定	第1客待ちデモンストレーション時の表示指定
D 0	0 1	第2客待ちデモ表示指定	第2客待ちデモンストレーション時の表示指定
E 0	0 0	低確/非K T背景指定	遊技状態が低確率/非K T状態であるときの表示指定
E 0	0 1	低確/第1K T背景指定	遊技状態が低確率/第1K T状態であるときの表示指定
E 0	0 2	高確/第1K T背景指定	遊技状態が高確率/第1K T状態であるときの表示指定
E 0	0 3	高確/第2K T背景指定	遊技状態が高確率/第2K T状態であるときの表示指定

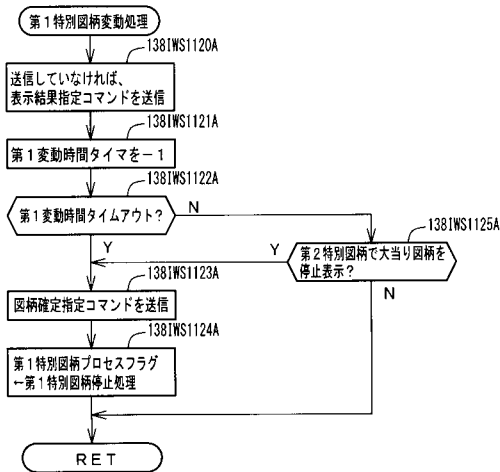
【図 8 - 8】



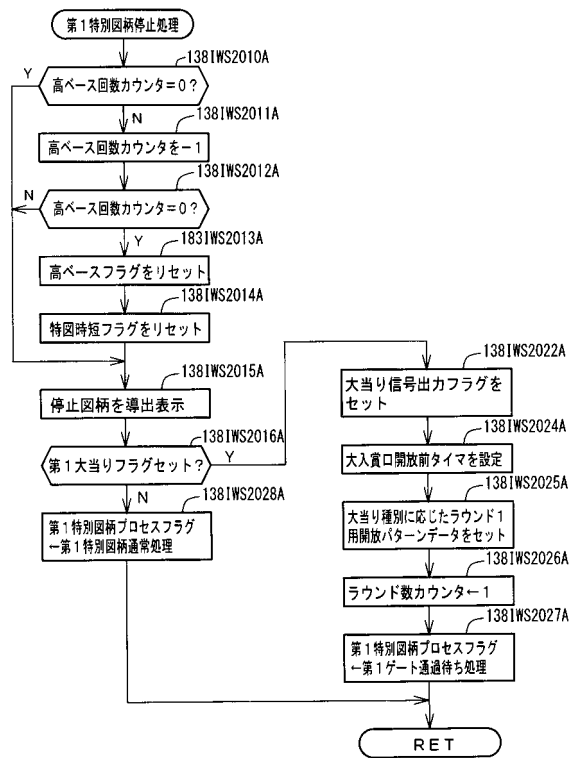
【図 8 - 9】



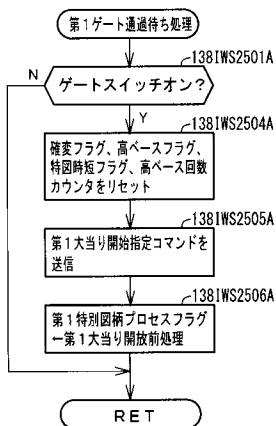
【 図 8 - 1 0 】



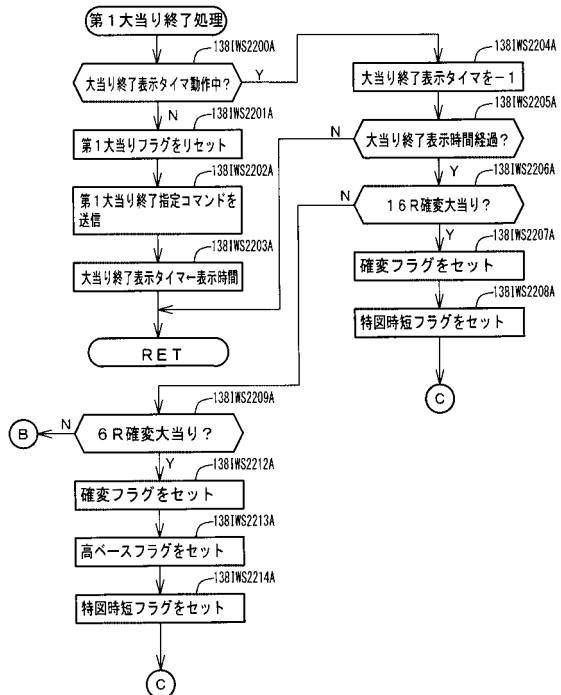
【 図 8 - 1 1 】



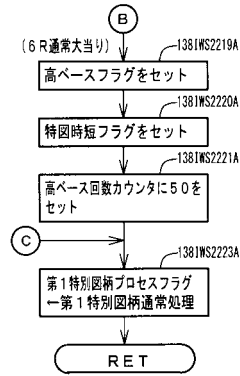
【 図 8 - 1 2 】



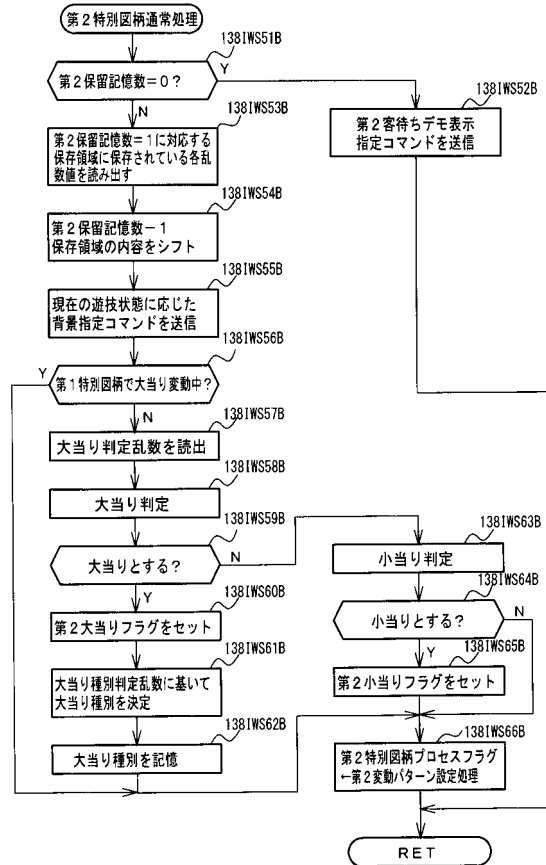
【 図 8 - 1 3 】



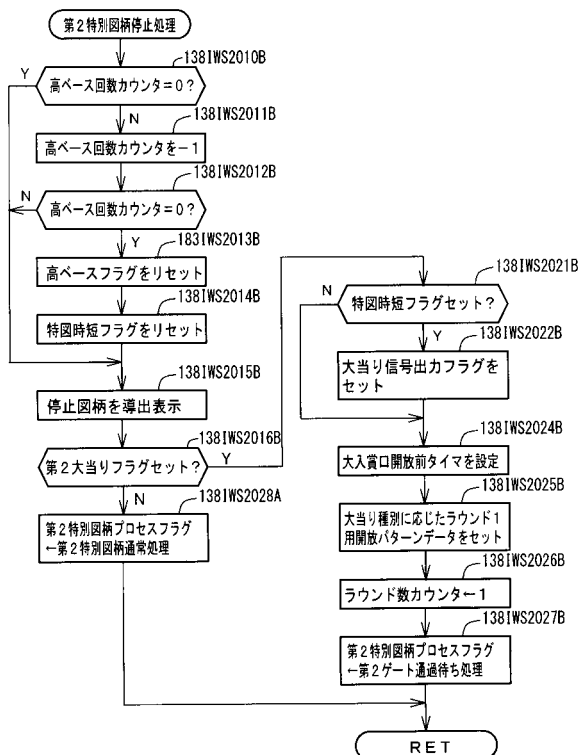
【図 8 - 14】



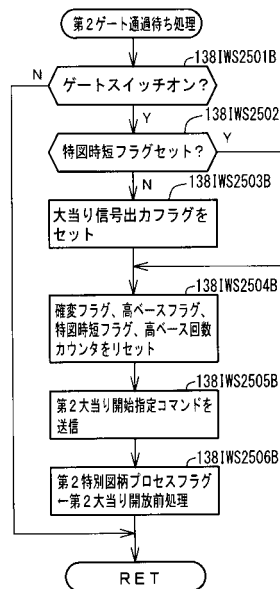
【図 8 - 15】



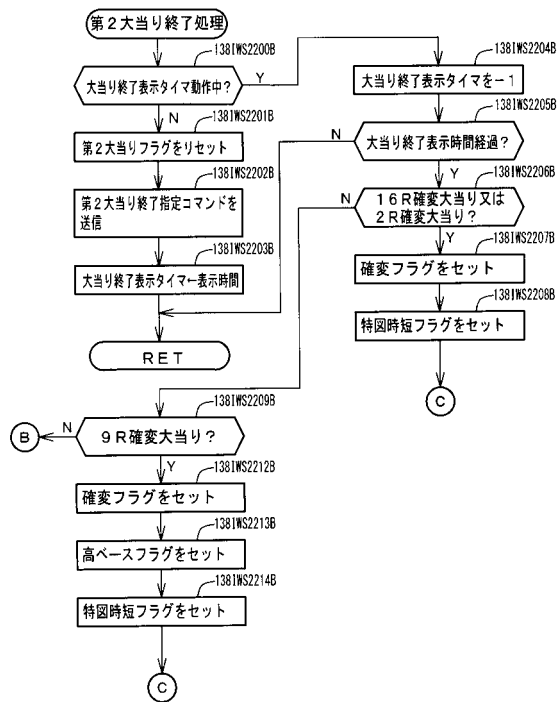
【図 8 - 16】



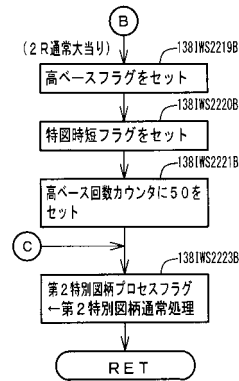
【図 8 - 17】



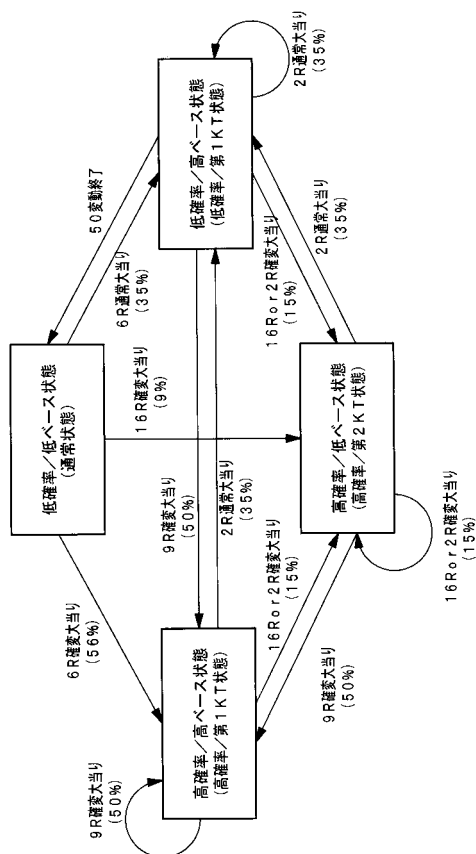
【図 8 - 18】



【図 8 - 19】



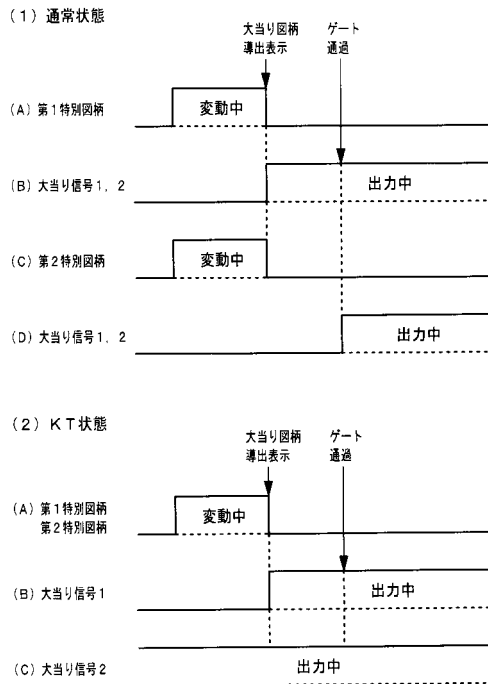
【図 8 - 20】



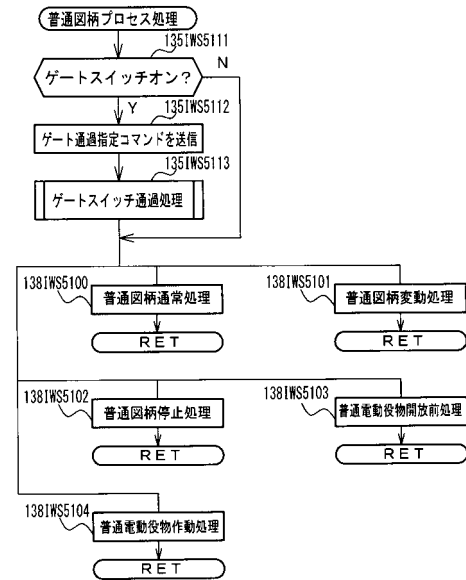
【図 8 - 21】

端子番号	信号名	信号の内容
01	賞球信号	賞球を10個払い出す毎に出力する
...
05	大当り信号1	全ての大当り中に連続出力する
06	大当り信号2	全ての大当り中及びKT中に連続出力する
07	特殊入賞口入賞信号	特殊入賞口への入賞時に出力する
08
09	賞球予定数信号	賞球予定数10個毎に出力する
10

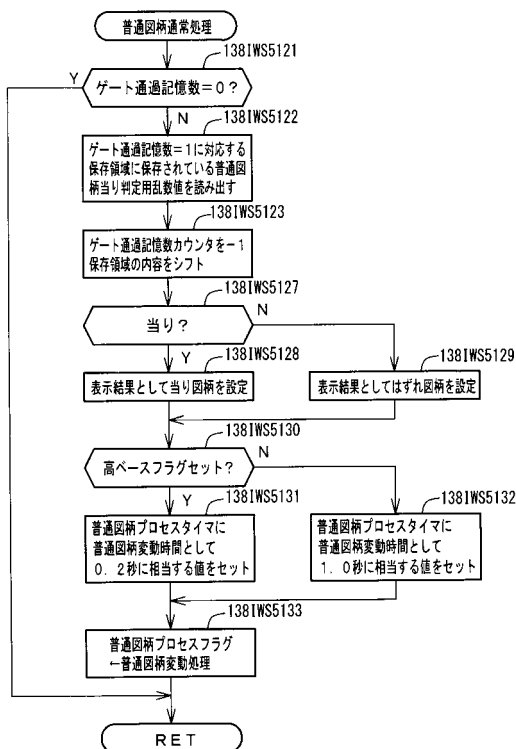
【図 8 - 2 2】



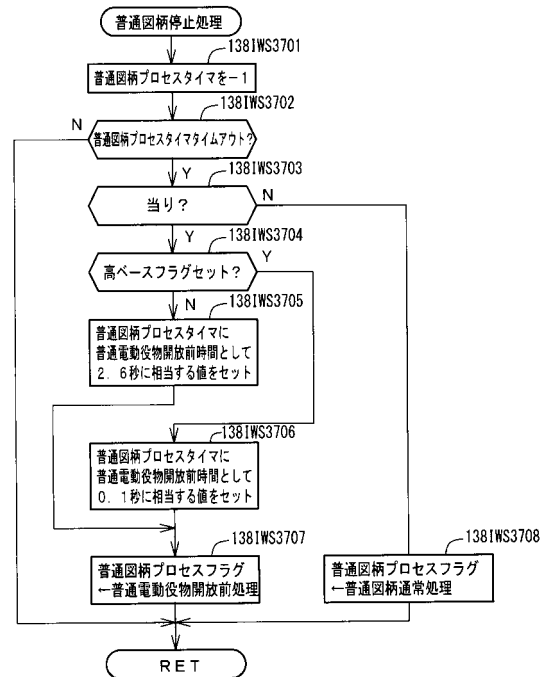
【図 8 - 2 3】



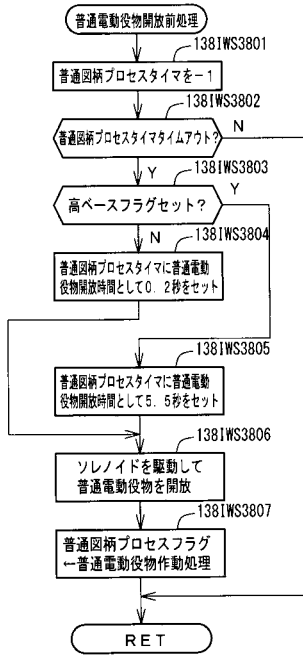
【図 8 - 2 4】



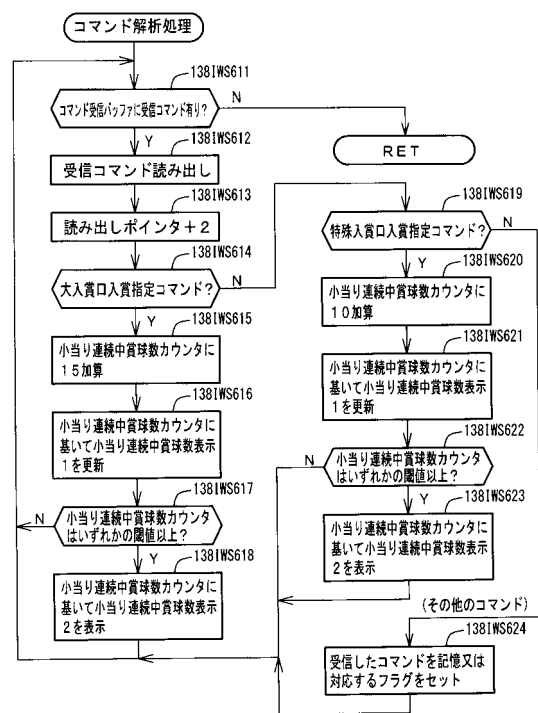
【図 8 - 2 5】



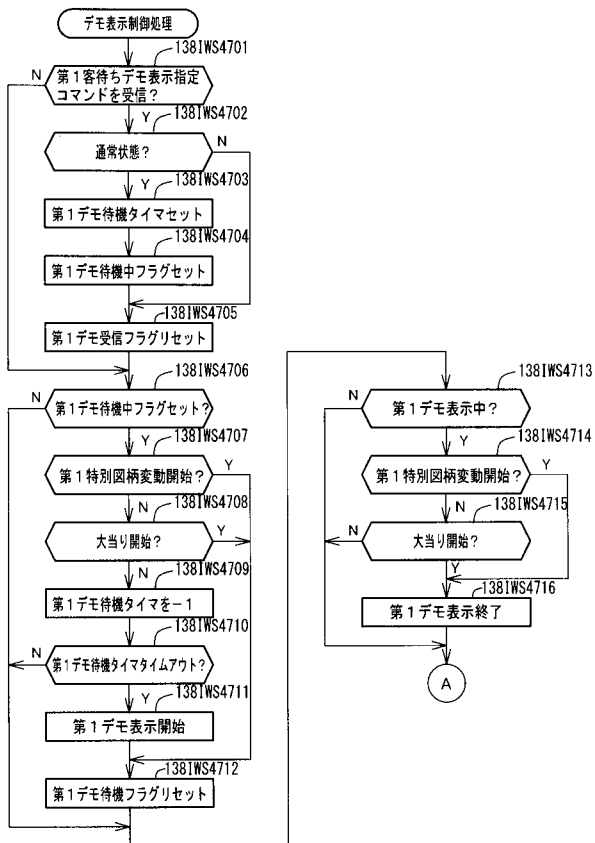
【図 8 - 26】



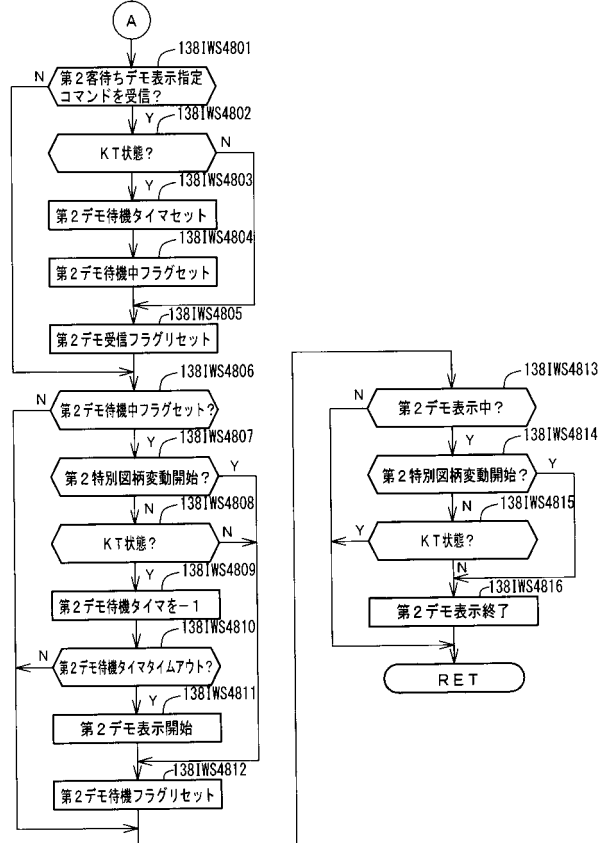
【図 8 - 27】



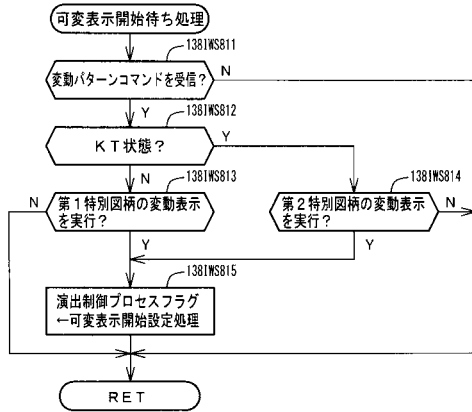
【図 8 - 28】



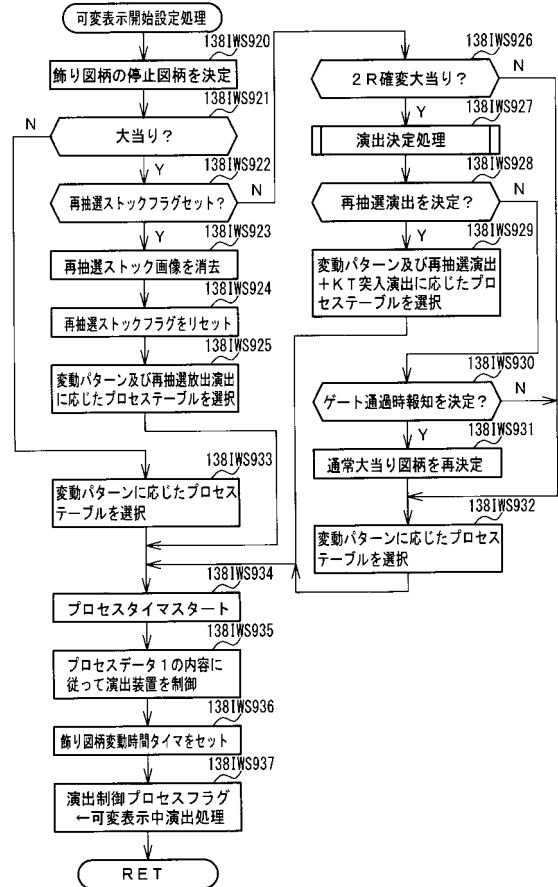
【図 8 - 29】



【図 8 - 30】



【図 8 - 31】

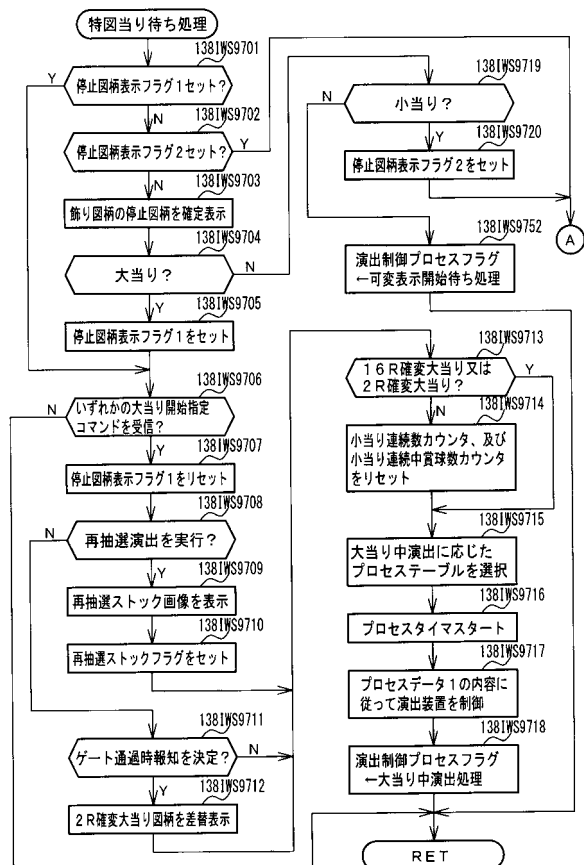


【図 8 - 32】

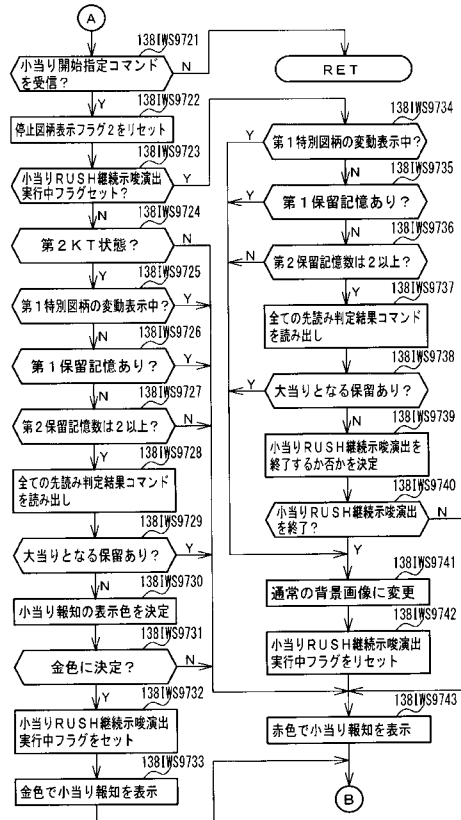
演出決定テーブル

演出の有無・種類	割り振り
演出なし	40%
再抽選演出を実行	30%
ゲート通過時報知を実行	30%

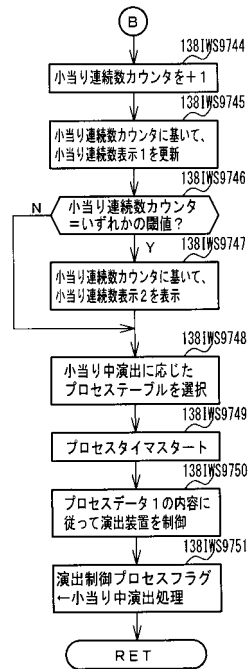
【図 8 - 33】



【 図 8 - 3 4 】



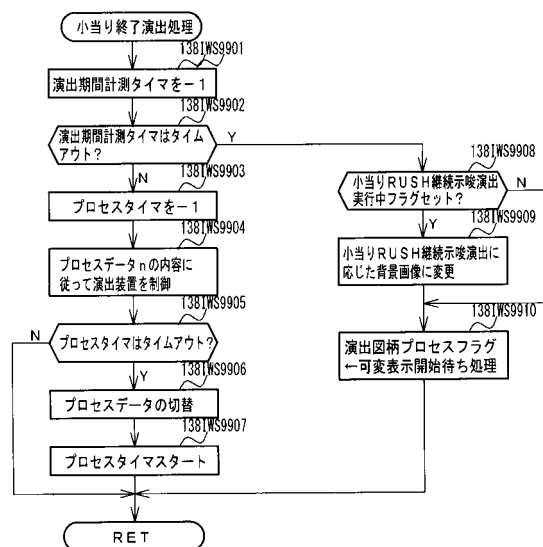
【 図 8 - 3 5 】



【 図 8 - 3 6 】

表示色の種類	割り振り
赤色	90%
金色	10%

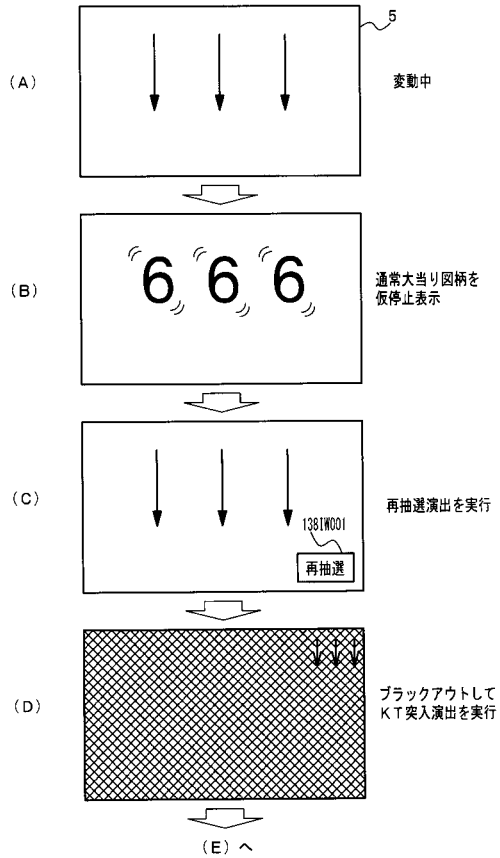
【 図 8 - 3 8 】



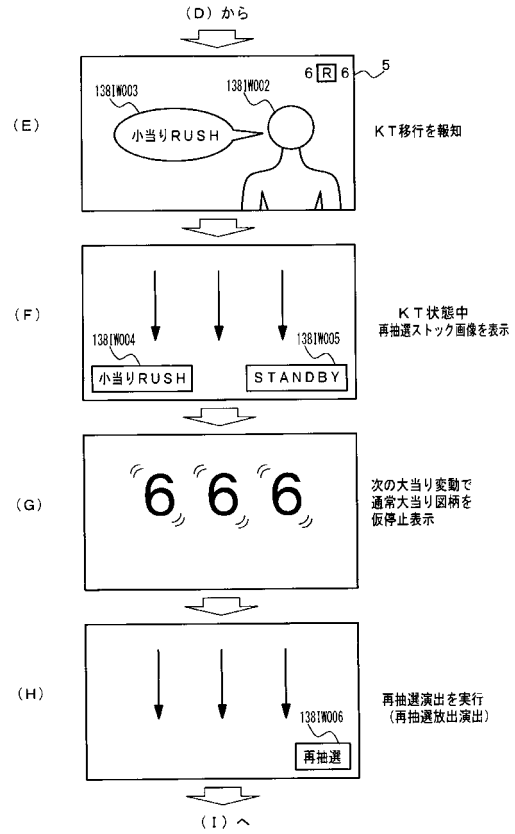
【 図 8 - 3 7 】

小当りRUSH継続示唆演出終了の可否	割り振り
継続	90%
終了	10%

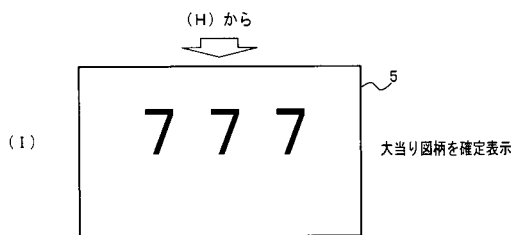
【図 8 - 3 9】



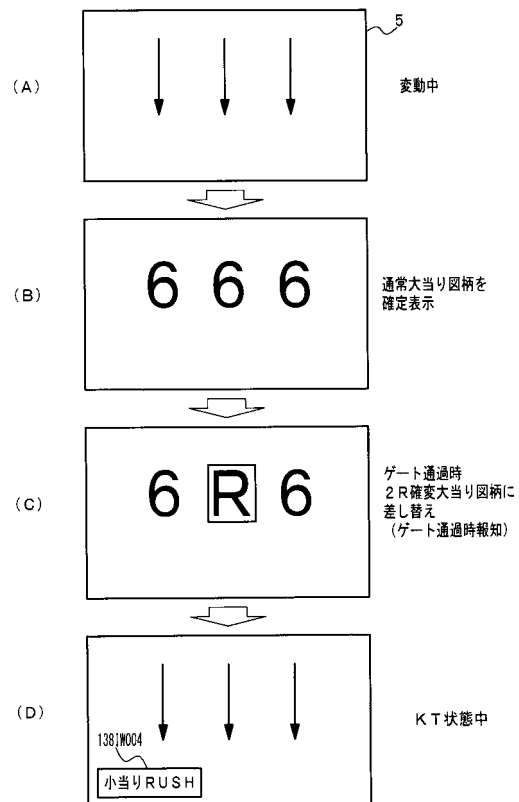
【図 8 - 4 0】



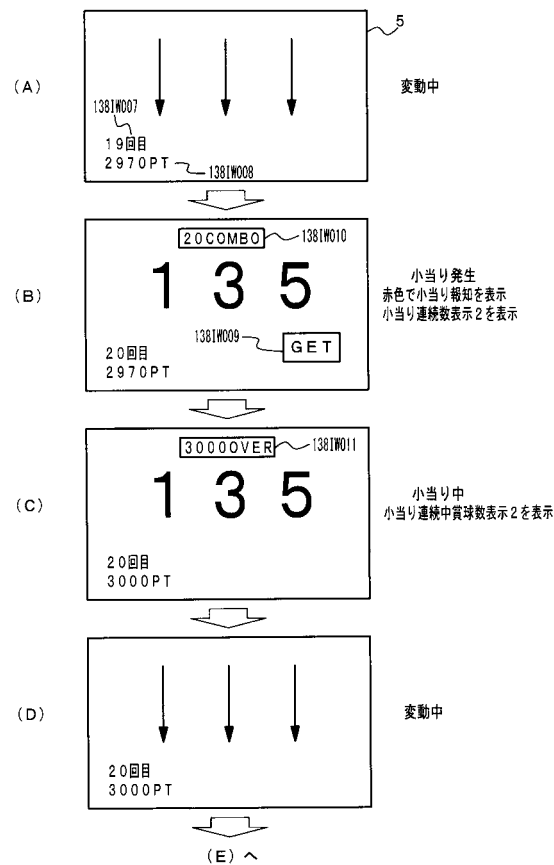
【図 8 - 4 1】



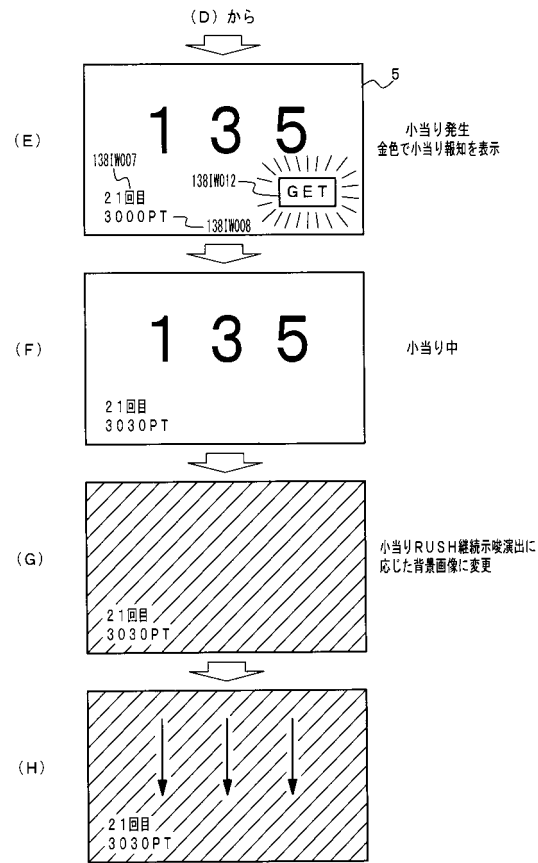
【図 8 - 4 2】



【図 8 - 4 3】



【図 8 - 4 4】



【図 8 - 4 5】

(変形例)

(A) 非確変状態 (低確率状態)					
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	2345/65536	2335/65536	2325/65536	2315/65536	2305/65536

(B) 確変状態 (高確率状態)					
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	500/65536	400/65536	300/65536	200/65536	100/65536