

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7233884号

(P7233884)

(45)発行日 令和5年3月7日(2023.3.7)

(24)登録日 令和5年2月27日(2023.2.27)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全152頁)

(21)出願番号 特願2018-209380(P2018-209380)
(22)出願日 平成30年11月7日(2018.11.7)
(65)公開番号 特開2020-74882(P2020-74882A)
(43)公開日 令和2年5月21日(2020.5.21)
審査請求日 令和3年10月5日(2021.10.5)

(73)特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
株式会社三共内
審査官 進藤 利哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出実行手段と、
可変手段と、
を備え、

前記遊技状態制御手段は、遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態と異なる特殊状態と、前記有利状態及び前記特殊状態と異なる特別状態とに制御可能であり、

前記特別状態として、第1特別状態と、前記第1特別状態よりも前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい第2特別状態と、があり、

前記可変手段に遊技媒体が進入したことに基づいて付与演出を実行する付与演出実行手段をさらに備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記第1特別状態において所定条件が成立したことに基づいて、前記第2特別状態に制御可能であり、

前記所定条件と異なる特別条件が成立したことに基づいて、前記第2特別状態に制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記第2特別状態に制御される際に前記第2特別状態の制御に関する報知演出を実行可能であり、

10

20

前記所定条件が成立したときと前記特別条件が成立したときとで異なる態様により前記報知演出が実行され、

前記有利状態終了後に前記所定条件が成立することを示唆可能とする期間を複数同時に表示可能であり、該複数の期間のいずれかの期間が終了した場合に前記所定条件が成立して前記第2特別状態に移行可能であり、

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記所定条件が成立し前記第2特別状態に制御されるときと、前記第1特別状態において前記所定条件が成立せず前記第2特別状態に制御されないときと、で演出態様が共通である共通演出を実行可能であり、前記共通演出を実行した後に前記報知演出を実行可能であり、

前記付与演出実行手段は、

前記第2特別状態において前記特殊状態に制御されて前記可変手段に遊技媒体が進入した場合に前記付与演出を実行し、

前記第1特別状態において前記特殊状態に制御されて前記可変手段に遊技媒体が進入した場合に前記付与演出を実行しない、

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、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技領域に発射された遊技球が所定の入賞口に入賞すると、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）し、可変表示の表示結果が所定の表示結果となった場合に、表示結果に応じた遊技を発生させるパチンコ遊技機が知られている。所定の表示結果は、例えば、大当りを示す表示結果や、小当りを示す表示結果である。また、パチンコ遊技機は、遊技状態を変変遊技状態や時短遊技状態に制御し、遊技状態に応じた演出モードによる演出を行うものがある。

【0003】

また、パチンコ遊技機には、第1識別情報に比べて小当り確率が高確率に設定されている第2識別情報を可変表示して、小当りを高頻度で発生させるものがある。例えば、確変モードや時短モードの演出が行われる第1特別遊技状態（高確率または低確率の高ベース状態）と、小当りRUSHモードが行われる第2特別状態（高確率の低ベース状態：小当りを高頻度で発生させる状態）と、のいずれかの遊技状態に制御可能にし、確変モードにおいて50回の可変表示が行われることにより、小当りRUSHモードへ移行させる遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照。）

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2017-148127号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、第2特別状態の制御が開始される際の演出の興味が不十分である。

【0006】

そこで、本発明は、第2特別状態の制御が開始される際の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（A）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊

10

20

30

40

50

技機であって、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出実行手段と、

可変手段と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態と異なる特殊状態と、前記有利状態及び前記特殊状態と異なる特別状態とに制御可能であり、

前記特別状態として、第1特別状態と、前記第1特別状態よりも前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい第2特別状態と、があり、

前記可変手段に遊技媒体が進入したことに基づいて付与演出を実行する付与演出実行手段をさらに備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記第1特別状態において所定条件が成立したことに基づいて、前記第2特別状態に制御可能であり、

前記所定条件と異なる特別条件が成立したことに基づいて、前記第2特別状態に制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記第2特別状態に制御される際に前記第2特別状態の制御に関する報知演出を実行可能であり、

前記所定条件が成立したときと前記特別条件が成立したときとで異なる態様により前記報知演出が実行され、

前記有利状態終了後に前記所定条件が成立することを示唆可能とする期間を複数同時に表示可能であり、該複数の期間のいずれかの期間が終了した場合に前記所定条件が成立して前記第2特別状態に移行可能であり、

前記演出実行手段は、前記第1特別状態において前記所定条件が成立し前記第2特別状態に制御されるときと、前記第1特別状態において前記所定条件が成立せず前記第2特別状態に制御されないときと、で演出態様が共通である共通演出を実行可能であり、前記共通演出を実行した後に前記報知演出を実行可能であり、

前記付与演出実行手段は、

前記第2特別状態において前記特殊状態に制御されて前記可変手段に遊技媒体が進入した場合に前記付与演出を実行し、

前記第1特別状態において前記特殊状態に制御されて前記可変手段に遊技媒体が進入した場合に前記付与演出を実行しない、

ことを特徴とする。

さらに、上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1）であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、図6に示す、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップS120～S128を実行する部分）と、演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、前記遊技状態制御手段は、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、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）と、前記有利状態及び前記特殊状態とは異なる特別状態（例えば、KT状態）とに制御可能であり、前記特別状態として、第1特別状態（例えば、第1KT状態）と、前記第1特別状態よりも前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい第2特別状態（例えば、第2KT状態）と、があり、前記遊技状態制御手段は、前記第1特別状態において所定条件が成立したことに基づいて、前記第2特別状態に制御可能であり（例えば、第1KT状態に制御されてから規定変動回数〔例えば、40回、65回または90回〕の可変表示の実行や、第1KT状態に制御されてから規定遊技回数〔例えば、30回または70回〕の小当り遊技の実行）、前記所定条件とは異なる特別条件が成立したことに基づいて、前記第2特別状態に制御可能であり（第1KT状態に制御されている際に直撃大当り〔確変大当りA〕に基づく大当り遊技の実行）、前記演出実行手段は、前記第2特別状態に制御される際に前記第2特別状態の制御に関する報知演出を

10

20

30

40

50

実行可能であり（例えば、図9-5の（D）および（G）のバトル勝利演出）、前記所定条件が成立したときと前記特別条件が成立したときとで異なる態様により前記報知演出が実行される（規定変動回数の可変表示が実行されたときはバトル勝利演出の演出を行い〔図9-5の（D）および（G）参照〕、規定遊技回数の小当り遊技が実行されたときは役物落下演出を行い〔図9-8の（G）および（H）参照〕、確変大当りAに基づく大当り遊技が実行されたときはファンファーレ期間やエンディング期間において報知演出を行う〔図9-9の（F）参照〕）。

このような構成によれば、報知演出の多様化を図ることができ、第2特別状態へ移行する際の報知演出の興趣を向上させることができる。

【0008】

（1）また、本願の他の遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1）であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、図6に示す、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップS120～S128を実行する部分）と、識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、表示結果を導出表示する可変表示実行手段（例えば、図4に示す、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップS25A，S25Bを実行する部分）と、演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、前記遊技状態制御手段は、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、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）と、前記有利状態及び前記特殊状態とは異なる特別状態（例えば、KT状態）とに制御可能であり、前記特別状態として、第1特別状態（例えば、第1KT状態）と、前記第1特別状態よりも前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい第2特別状態（例えば、第2KT状態）と、があり、前記第1特別状態において所定条件が成立（例えば、第1KT状態に制御されてから規定変動回数〔例えば、40回、65回または90回〕の可変表示の実行や、第1KT状態に制御されてから規定遊技回数〔例えば、30回または70回〕の小当り遊技の実行や、第1KT状態に制御されている際に直撃大当り〔確変大当りA〕に基づく大当り遊技の実行）したことに基づいて、前記第1特別状態から前記第2特別状態へ移行可能であり、前記可変表示実行手段は、前記所定条件が成立する際に（第1KT状態で制御されてから39，64，89変動目に）、特定変動パターン（例えば、25秒の変動パターン：図9-4の（E）の第2変動パターン#62，#63）により可変表示を行うことが可能（例えば、）であり、前記演出実行手段は、前記特定変動パターンの可変表示に対応して、前記第2特別状態への移行（小当たりRUSHモードへの移行）を報知する報知演出（例えば、図9-5の（D）および（G）のバトル勝利演出）を実行可能である。

このような構成によれば、第1特別状態から第2特別状態へ移行する所定条件が成立する可変表示において、特定変動パターンにより第2特別状態への移行を報知するため、第2特別状態へ移行することに対する期待感を高めることができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。

【0009】

（2）上記（1）の遊技機において、前記第1特別状態（第1KT状態）には、不利第1特別状態（低確率／高ベース状態）と、前記所定条件が成立する割合が前記不利第1特別状態よりも高い有利第1特別状態（高確率／高ベース状態）と、があり、前記演出実行手段は、前記有利第1特別状態に制御されているときと、前記不利第1特別状態に制御されているときとで、共通の特別演出（図9-5の（C）に示すバトルチャレンジモードによる演出）を実行する。

【0010】

このような構成によれば、第1特別状態において、遊技者は、不利第1特別状態に制御されているのか、または有利第1特別状態に制御されているのか否かを判別することができないため、すなわち、第2特別状態へ移行するの可否かを判別することができないため、第1特別状態における興趣を向上させることができる。また、第2特別状態へ移行する際に遊技者を高揚させることができるため、第2特別状態へ移行する際の興趣を向上させ

10

20

30

40

50

ることができる。

【0011】

(3) 上記(2)に記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記有利第1特別状態(例えば、高確率／高ベース状態)において、共通の特別演出(例えば、図9-5の(C)に示すバトルチャレンジモードによる演出)を実行するときと、実行しないときとがあり、共通特別演出の実行の有無によって、報知演出の演出態様が異なる(例えば、バトルチャレンジモードによる演出を行う場合はバトル勝利演出の演出を行い[図9-5の(D)および(G)参照]、バトルチャレンジモードによる演出を行わない場合はカウントダウン予告における数値が「0」になる演出を行う[図9-16の(G)および(H)参照])。

10

【0012】

このような構成によれば、共通の特別演出の実行の有無に応じた演出態様の報知演出を行うことができるため、報知演出の多様化を図ることができる。したがって、報知演出の興趣を向上させることができる。

【0013】

(4) 上記(1)から(3)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記遊技状態制御手段は、前記第1特別状態において複数種類の所定条件(例えば、規定変動回数90の第1移行条件A、規定変動回数が65回の第1移行条件B、規定変動回数が40回の第1移行条件C)のうちのいずれかの所定条件が成立したことに基づいて、前記第1特別状態から前記第2特別状態へ移行可能であり、前記所定条件の種類によって、前記所定条件の成立しやすさが異なり(第1移行条件Aの場合は90回の可変表示の実行、第1移行条件Bの場合は65回の可変表示の実行、第1移行条件Cの場合は40回の可変表示の実行)、前記演出実行手段は、前記所定条件の種類を示唆する示唆演出(図9-15の(C)に示すカウントダウン予告煽り演出)を実行する。

20

【0014】

このような構成によれば、示唆演出によって遊技者に第2特別状態への移行のしやすさを示唆することができる。したがって、例えば、第2特別状態へ移行するまでの期間(例えば、規定変動回数)を示唆することができ、例えば、第1特別状態において可変表示の実行回数に注目させることができる。したがって、第1特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0015】

(5) 上記(1)から(4)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記所定条件には、可変表示の回数に関する第1所定条件(第1移行条件：規定変動回数の可変表示の実行)と、前記第1所定条件とは異なる第2所定条件(第2移行条件：規定遊技回数の小当り遊技の実行や、確変大当りAに基づく大当り遊技の実行)とがあり、前記遊技状態制御手段は、前記第2所定条件が成立したことに基づいて、前記第1特別状態から前記第2特別状態へ移行可能である。

【0016】

このような構成によれば、第1特別状態において、小当り遊技の実行回数に注目させたり、確変大当りAに基づく大当り遊技の実行を期待させたりすることができる。したがって、第1特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0017】

(6) 上記(5)に記載の遊技機において、前記第1所定条件が成立したとき(規定変動回数の可変表示が実行されたとき)と、前記第2所定条件が成立したとき(規定遊技回数の小当り遊技が実行されたとき、または、確変大当りAに基づく大当り遊技が実行されたとき)とで、前記報知演出の演出態様が異なる(規定変動回数の可変表示が実行されたときはバトル勝利演出の演出を行い[図9-5の(D)および(G)参照]、規定遊技回数の小当り遊技が実行されたときは役物落下演出を行い[図9-8の(G)および(H)参照]、確変大当りAに基づく大当り遊技が実行されたときはファンファーレ期間やエンディング期間において報知演出を行う[図9-9の(F)参照])。

50

【0018】

このような構成によれば、報知演出の多様化を図ることができ、したがって、第2特別状態へ移行する際の報知演出の興趣を向上させることができる。

【0019】

(7) 上記(1)から(6)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記遊技状態制御手段は、前記有利状態として、複数種類の有利状態(例えば、確変大当りA～Fや通常大当りA～Cに基づく大当り遊技状態)のうちのいずれかに制御可能であり、特定の種類(例えば、確変大当りA)の前記有利状態に制御されたことに基づいて、前記第2特別状態に制御可能である。

【0020】

このような構成によれば、遊技の多様性を高めることができる。例えば、遊技者は、第1特別状態において、規定変動回数の可変表示の実行や、規定遊技回数の小当り遊技の実行のみならず、確変大当りAを期待して遊技することができる。したがって、第1特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【0021】

(8) 上記(1)から(7)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記可変表示実行手段は、前記第1特別状態の終了を報知する終了報知演出(例えば、図9-5の(E)のバトルに敗北する演出)に対応した所定変動パターン(例えば、30秒の変動パターン：図9-4の(E)の第2変動パターン#47, #48)による可変表示と、前記第1特別状態の継続を報知する継続報知演出(例えば、図9-5の(H)のバトルに引分ける演出)に対応した特別変動パターン(例えば、20秒の変動パターン：図9-4の(E)の第2変動パターン#64, #65)による可変表示と、を行うことが可能であり、前記演出実行手段は、前記所定変動パターンによる可変表示と、前記特別変動パターンによる可変表示と、前記特定変動パターンによる可変表示と、に対応して、共通演出(例えば、図9-5の(D)のバトル演出)を実行し、前記共通演出の実行後に、前記終了報知演出、前記継続報知演出、および前記報知演出(例えば、図9-5の(G)のバトルに処理する演出)のうちのいずれかを実行する。

【0022】

このような構成によれば、いずれの報知演出が行われるかについて、共通演出において遊技者を煽ることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0023】

(9) 上記(1)から(8)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記所定条件に関する示唆表示(図9-16の星形の演出画像018SH54C)を表示可能であり、前記示唆表示の表示態様(図9-16の星形の演出画像018SH54Cの大きさ)によって、前記第1特別状態における前記所定条件の成立度合い(第1移行条件となる規定変動回数に対する進捗の度合い：変動回数進捗度合い)を示唆し、前記成立度合いに応じて、前記示唆表示の表示態様(図9-16の星形の演出画像018SH54Cの大きさ)を変化させる。

【0024】

このような構成によれば、示唆表示の表示態様によって所定条件の成立度合いを示唆することができるため、遊技者は、所定条件が成立するまでの進捗状況を容易に把握することができる。したがって、第1特別状態において示唆表示に注目させることができ、第1特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0025】

【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。

10

20

30

40

50

- 【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】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブル、および大当た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。 10
- 【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 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-10】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 8-11】第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-12】第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-13】第 1 ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-14】第 1 大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-15】第 1 大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-16】第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 8-17】第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-18】第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-19】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 8-20】第 2 大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-21】第 2 大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-22】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 8-23】外部出力信号を説明するための説明図である。
- 【図 8-24】大当たり信号 1 および大当たり信号 2 の出力タイミングを説明するための説明図である。
- 【図 8-25】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。 30
- 【図 8-26】普通図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-27】普通図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-28】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 8-29】バトルチャレンジ演出およびチャンスバトル演出を説明するための説明図である。
- 【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。
- 【図 8-32】継続示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 8-33】演出モード設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-34】演出モード設定処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 8-35】演出モード決定テーブルおよび演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 8-36】メータ増加演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-37】バトルチャレンジ演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8-38】バトルチャレンジ演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8-39】チャンスバトル演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8-40】チャンスバトル演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8-41】小当たりメータ演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8-42】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。
- 【図 9-1】特徴部 0 1 8 S H に係る大当たり遊技後の遊技状態および演出モードの遷移の 50

一例を示す説明図である。

【図 9-2】第 1 K T 状態（高確率／高ベース状態、または低確率／高ベース状態）に移行後の可変表示および演出内容を記憶する演出ストーリーを示す説明図である。

【図 9-3】第 1 K T 状態（高確率／高ベース状態、または低確率／高ベース状態）に移行後の可変表示および演出内容を記憶する演出ストーリーを示す説明図である。

【図 9-4】特徴部 0 1 8 S H において用いられる変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図 9-5】特徴部 0 1 8 S H における第 1 移行条件の成否に基づく演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 9-6】特徴部 0 1 8 S H における第 1 移行条件の成否に基づく演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 9-7】特徴部 0 1 8 S H における第 1 移行条件の成否に基づく演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 9-8】特徴部 0 1 8 S H における第 2 移行条件の成否（規定遊技回数の小当たり遊技の実行）に基づく演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 9-9】特徴部 0 1 8 S H における第 2 移行条件の成否（直撃大当たりの実行）に基づく演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 9-10】特徴部 0 1 8 S H の変形例 1 における演出モードの遷移の一例を示す説明図である。

【図 9-11】特徴部 0 1 8 S H の変形例 1 に係る演出モード設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-12】エンディング演出処理にて実行されるカウントダウン予告煽り演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-13】カウントダウン予告決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 9-14】可変表示開始設定処理にて実行されるカウントダウン予告態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-15】カウントダウン予告煽り演出の演出画面の一例を示す説明図である。

【図 9-16】カウントダウンチャンスモードにおけるカウントダウン予告の演出画面の一例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0026】

（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。

【0027】

（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。

【0028】

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。

【0029】

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

10

20

30

40

50

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。

【0030】

なお、第1特別図柄表示装置4A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4B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。

【0031】

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。

【0032】

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5L、5C、5R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。

【0033】

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5A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5B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。

【0034】

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。

【0035】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LED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25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0036】

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6A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22Aによって検出される。第1始動口スイッチ22A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。

【0037】

また、第1始動入賞口の右方には、釘の列19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19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。

【0038】

なお、本例では、釘の列19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、そのような態様にかぎられない。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19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。

【0039】

画像表示装置5の右方には、通過ゲート41が設けられている。通過ゲート41を通過した遊技球は、ゲートスイッチ21によって検出される。

【0040】

通過ゲート41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）とに変化させる。特別可変入賞球装置7は、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4B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。

【0041】

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17と、第2始動入賞口を有する可変入賞球装置6B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17が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置6Bが配置されている。これら特殊可変入賞球装置17および可変入賞球装置6B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）とに変化させる。特殊可変入賞球装置17は、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に所定表示結果（小当り図柄）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6Bは、普通図柄表示器20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。

【0042】

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17と可変入賞球装置6B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6B上に落下する。

【0043】

また、本例では、可変入賞球装置6Bと比較して特殊可変入賞球装置17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 4 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 4 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 4 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 4 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。

【0048】

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22Bが設けられている。第2始動口スイッチ22B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。

【0049】

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。

【0050】

なお、このパチンコ遊技機1では、通過ゲート41、特別可変入賞球装置7（大入賞口）、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）、および特殊可変入賞球装置17（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当たり遊技中やKT状態（いわゆる小当たりタイム）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。

【0051】

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10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば5個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0052】

一般入賞口10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。

【0053】

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20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLED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、LED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。

【0054】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLED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LEDの点灯個数により表示する。

【0055】

なお、このパチンコ遊技機1では、通過ゲート41を遊技球が通過したことにもとづい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41は普通始動領域としての役割を担っているのであるが、大当たり図柄が導出表示された場合にも通過ゲート41を遊技球が通過したことにもとづいて大当たり遊技状態に移行するので、通過ゲート41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41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。

【0056】

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。

【0057】

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8L、8R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。

【0058】

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32が設け

10

20

30

40

50

られている。

【0059】

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）30が設けられている。

【0060】

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。

10

【0061】

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31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31A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31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図2参照）により検出される。

【0062】

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31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図2参照）により検出される。

20

【0063】

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31Aやプッシュボタン31B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。

【0064】

（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30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6A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4Aによる第1特図ゲームが開始される。

30

【0065】

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。

【0066】

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」となる。また、大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。なお、第1特図ゲームであっても、極低い割合で小当り図柄が停止表示され、「小当り」となる場合があるように構成してもよい。

40

【0067】

第1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。

【0068】

大当り遊技状態では、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

50

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。

【0069】

大当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、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当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。

10

【0070】

なお、「大当り」には、大当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、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、確変状態（高確率状態）、K T 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り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、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り種別が設けられていてもよい。

【0071】

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

【0072】

20

確変状態（確率変動状態）では、表示結果が「大当り」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。

【0073】

K T 状態では、通常状態よりも小当りになりやすいK T 制御が実行される。このパチンコ遊技機1では、小当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。

【0074】

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。

30

【0075】

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。

【0076】

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。

40

【0077】

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

50

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。

【0078】

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）。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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）。

【0084】

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。

【0085】

（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。

【0086】

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伴って、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。

10

20

30

40

50

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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

10

20

30

40

50

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。

【0094】

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。

【0095】

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。

【0096】

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）。

【0097】

（基板構成）

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。

【0098】

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。

【0099】

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。

【0100】

CPU103は、ROM101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、ROM101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、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102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、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0101】

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、CPU103が所定のコ

10

20

30

40

50

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。

【0102】

I/O105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。

【0103】

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。

【0104】

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。

【0105】

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。

【0106】

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。

【0107】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0108】

演出制御用CPU120は、ROM121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、ROM121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、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0109】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ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。

【0110】

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CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実

10

20

30

40

50

行する。

【0111】

表示制御部123は、演出制御用CPU120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。

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

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CPU120が実行するようにしてもよい。

【0115】

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CPU120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。

【0116】

演出制御基板12に搭載されたI/O125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。

【0117】

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。

【0118】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0119】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11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100が起動し、CPU103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11におけるCPU103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。

【0120】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。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、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0121】

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 100 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；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、CPU 103 は、RAM 102 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。

【0122】

また、CPU 103 は、初期化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 S 9）。演出制御用 CPU 120 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。

10

【0123】

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；No）、RAM 102（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 103 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 102 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 102 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 102 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；No）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

20

【0124】

RAM 102 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；Yes）、CPU 103 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 102 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 102 のデータが正常であると判定する。

30

【0125】

RAM 102 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【0126】

RAM 102 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5；Yes）、CPU 103 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 S 6）を行う。復旧処理では、CPU 103 は、RAM 102 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つた場合には、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。

40

【0127】

そして、CPU 103 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 S 7）。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つ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

50

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。

【0128】

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。

10

【0129】

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）。

20

【0130】

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。

30

【0131】

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S26）。CPU103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21からの検出信号に基づく（通過ゲート41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6B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20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

40

【0132】

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、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記

50

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。

【0133】

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）。

【0134】

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（大当たり種別を含む）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。

【0135】

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。

【0136】

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「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、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（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、第 1 特図プ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。

【0137】

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。

【0138】

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「大当たり」または「小当たり」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。

【0139】

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

10

20

30

40

50

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。

【0140】

ステップS112A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4A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の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の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。

10

【0141】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第1特別図柄変動処理(ステップS112A)に移行して第1特別図柄の変動表示中であるときに、第2特別図柄の変動表示において小当たりとなり小当たり遊技に制御される場合がある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、小当たり遊技中であるか否かを判定し(具体的には、第2特図プロセスフラグの値が第2小当たり開放前処理～第2小当たり終了処理に相当する値であるか否かを判定し)、小当たり遊技中であれば、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相当する値から変更しないようにし、小当たり遊技中でなければ、第1特図プロセスフラグの値を次の第1特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中では第1特別図柄の変動表示を中断し、その小当たり遊技の終了後に第1特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかかわらず、例えば、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中は、第1特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理を中断(タイマの更新を中断)するように構成してもよい。

20

【0142】

ステップS113A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4A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「大当たり」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、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」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「小当たり」又は「ハズレ」である場合、確変状態やKT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。

30

【0143】

ステップS114A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41への遊技球の通過を待機する制御を行う。通過ゲート41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。

40

【0144】

ステップS115Aの第1大当たり開放前処理は、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大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当た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82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。このときには、例えば大当た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

50

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。

【0145】

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、大入賞口扉用のソレノイド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

【0146】

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

【0147】

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。

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

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。

【0151】

なお、小当り終了処理の期間に相当する小当りエンディング期間が遊技状態によって異

50

なるように構成してもよい。例えば、通常状態では、第1特別図柄の変動表示の中断期間が長くなり、第1特別図柄の変動表示に関する演出の実行期間と、第1特別図柄の変動表示の中断期間との差が大きくなることが想定される。中断期間には飾り図柄の揺れ停止表示等が行われることになるが、その期間が長くなると、遊技者に違和感を与える演出になってしまうおそれがある。そこで、通常状態では、小当りエンディング期間をK T状態（後述する第1 K T状態および第2 K T状態）よりも短くすることが好ましい。例えば、通常状態では小当りエンディング期間を0.5秒とし、K T状態では小当りエンディング期間を3秒としてもよい。また、本例では、第1 K T状態では、小当り遊技状態において特殊入賞口に遊技球が入賞しにくいため（詳細については後述する）、特に小当り遊技状態に制御されていることを強調する演出を実行しない。そのため、第1 K T状態では、第2 K T状態に比べて、小当りエンディング期間を短くするようにしてもよい。他方で、第2 K T状態では、小当り遊技状態において特殊入賞口に遊技球が入賞しやすいため（詳細については後述する）、小当り遊技状態に制御されていることを強調する演出を実行する（例えば、小当り遊技中であることを示す画像を表示する）。そのため、第2 K T状態では、第1 K T状態よりも小当りエンディング期間を長くするようにしてもよい。例えば、第1 K T状態では小当りエンディング期間を0.5秒とし、第2 K T状態では小当りエンディング期間を3秒としてもよい。さらに、小当り終了処理の期間に相当する小当りエンディング期間に加えて、または代えて、第1小当り開放前処理期間に相当する小当りファンファーレ期間についても、小当りエンディング期間と同様に、遊技状態によって期間の長さが異なるようにしてもよい。

【0152】

なお、第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）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S25A）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S25B）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RAM102に設けられた第2保留記憶バッファに記憶される。

【0153】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第2特別図柄変動処理に移行して第2特別図柄の変動表示中であるときに、第1特別図柄の変動表示において小当りとなり小当り遊技に制御される場合もある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、小当り遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第1特図プロセスフラグの値が第1小当り開放前処理～第1小当り終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当り遊技中であれば、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当り遊技中でなければ、第2特図プロセスフラグの値を次の第2特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第1特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中では第2特別図柄の変動表示を中断し、その小当り遊技の終了後に第2特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかぎらず、例えば、第1特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中は、第2特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理を中断（タイマの更新を中断）するように構成してもよい。

【0154】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12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CPU120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CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（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。

【0155】

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 CTC 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 ; No）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0156】

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 INT 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 INT 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 CPU 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 CPU を用いている場合には、割込み禁止命令（DI 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御 INT 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 RAM 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 CPU 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。

【0157】

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 ; Yes）、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 RAM 1 2 2 の所定領域に格納したり、RAM 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。

【0158】

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。

【0159】

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。

【0160】

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

10

20

30

40

50

CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11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。

【0161】

この実施の形態では、第1始動入賞口Aへの有効始動入賞が発生すると、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド）が送信され、第2始動入賞口への有効始動入賞が発生すると、第2保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド（第2保留記憶数加算指定コマンド）が送信される。また、いずれかの始動入賞口（本例では第1始動入賞口のみ）への有効始動入賞が発生すると、特図ゲームにおける表示結果や変動パターン等の先読み判定が行われ、判定結果を指定するための演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）が送信される。なお、第1特図ゲームが開始されるときに、第1保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド）が送信され、第2特図ゲームが開始されるときに、第2保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド（第2保留記憶数減算指定コマンド）が送信されるため、演出制御基板12側でも第1保留記憶数および第2保留記憶数を把握することができる。ステップS161では、入賞時判定結果指定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、第1保留記憶数加算指定コマンドおよび第2保留記憶数加算指定コマンドから特定される保留記憶数に基づいて、保留表示を表示するための処理が実行される。また、第1保留記憶数減算指定コマンドおよび第2保留記憶数減算指定コマンドを受信したときにも、それらのコマンドから特定される保留記憶数に基づいて、保留表示を表示するための処理が実行される。なお、この実施の形態では、第1特図ゲームに対する先読み予告演出のみ実行可能としているが、このような構成に限らず、第2特図ゲームに対する先読み予告演出も実行可能としてもよい。

【0162】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122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S170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0163】

ステップS170の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。この変表示開始待ち処理は、主基板11から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、変表示開始待ち処理を終了する。

【0164】

ステップS171の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、飾り図柄の変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の変表示の態様、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123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、飾り図柄の変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の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、飾り図柄の変表示を開始させる。

【0165】

ステップS172の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CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171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32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14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、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。

10

【0166】

ステップS173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CPU120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。

20

【0167】

ステップS174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CPU120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。

30

【0168】

ステップS175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CPU120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。

【0169】

40

ステップS176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CPU120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。

【0170】

ステップS177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CPU120は

50

、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。

【0171】

(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、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【0172】

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。

【0173】

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)。

【0174】

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。

【0175】

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。

【0176】

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。

【0177】

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。

【0178】

(特徴部014IWに関する説明)

次に、特徴部014IWについて説明する。まず、本特徴部014IWにおける遊技状態について説明する。まず、本特徴部014IW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、本

特徴部 014IW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。

【0179】

KT状態のうち第1KT状態は、後述するように、小当たりが発生しやすく特殊可変入賞球装置17が開状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が極めて長く、小当たりが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、100変動するごとに1球程度）。具体的には、第1KT状態では、小当た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6Bの開放時間が長くなるように制御される。また、KT状態のうち第2KT状態は、後述するように、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が短く、小当たりが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第2KT状態では、小当た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。

【0180】

また、KT状態は、通常状態（低確率／非KT状態）よりも小当たりになりやすい遊技状態である。具体的には、本特徴部014IWでは、普図当たりとなって可変入賞球装置6Bが開状態となる確率はKT状態と通常状態とで同じ（例えば、100%。すなわち、状態によらず100%普図当たりとなる）であるが、第1特別図柄の変動時には小当た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た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、KT状態を、通常状態よりも小当たりになりやすい遊技状態としている。これにより、KT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た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。

【0181】

なお、KT状態を、通常状態よりも小当た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、KT状態であっても普図当たりとなって可変入賞球装置6Bが開状態となる確率は通常状態と同じ（例えば、100%）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、KT状態の方が通常状態よりも短く構成することにより、KT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、KT状態を通常状態よりも小当たりになりやすい遊技状態とするものであってもよい。また、本特徴部014IWでは、普図ゲームは必ず普図当たりとなるように構成されているが、このような構成に限らず、普図ハズレとなる場合があるようにするとともに、KT状態の方が通常状態より普図ハズレとなる割合が低くなるようにしてもよい。

【0182】

また、本特徴部014IWでは、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41および可変入賞球装置6B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014IWでは遊技球が通過ゲート41を通過したことにもとづいて可変入賞球装置6Bが開放状態に制御され得る構成であり、後述する第1KT状態では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41を通過してから可変入賞球装置6B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1KT状態において一の遊技球が通過ゲート41を通過した場合に可変入賞球装置6B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6Bに入賞可能となっている。

【0183】

図8-1(A)は、大当たり判定テーブル138IW130aを示す説明図である。大当

10

20

30

40

50

り判定テーブル138IW130aとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、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138IW130aには、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大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）に記載されている数値が大当り判定値である。

【0184】

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、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。

【0185】

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および確変時小当り判定テーブルともに、判定値（32767～65535）が小当り判定値として割り振られており、小当り確率は50%である。なお、本例の構成に限らず、第2特別図柄の変動表示では、大当りと決定されなかった場合には必ず小当りとなり、小当り確率が100%であるようにしてもよいし、確変状態のみ小当り確率が100%であるようにしてもよい。

【0186】

本例の構成に限らず、第1特別図柄の変動表示においても小当りが発生するように小当り判定値が設定されていてもよい。この場合には、第1特別図柄の変動表示の小当り確率は、第2特別図柄の変動表示の小当り確率と同程度または低いことが望ましい。また、前回大当りの大当り種別が確変大当りEまたは確変大当りFの場合（図8-22参照）には、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当り遊技状態に制御されるときにも、後述する小当り回数カウンタの値が加算されるようにしてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄の同時変動表示中に、一方の特別図柄の変動表示結果として、小当り図柄が導出表示されたことに対応して、他方の変動表示をハズレ図柄で強制的に停止させるようにしてもよい。

【0187】

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当り判定用乱数の値とするのであるが、当り判定用乱数が図8-1（A）に示すいずれかの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

10

20

30

40

50

状態)では、非確変状態(低確率状態)と比較して、大当たりになる確率が10倍になっている。また、図8-1(B),(C)に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当た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たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当た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たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【0188】

図8-1(D),(E)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル138IW131a,131bを示す説明図である。大当たり種別判定テーブル138IW131a,131bは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当たり種別判定用乱数にもとづいて、大当たりの種別を「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」、「確変大当たりD」、「確変大当たりE」、「確変大当たりF」、「通常大当たりA」、「通常大当たりB」および「通常大当たりC」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。以下、確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりC、確変大当たりD、確変大当たりEおよび確変大当たりFを総称して単に確変大当たりともいう。また、通常大当たりA、通常大当たりBおよび通常大当たりCを総称して単に通常大当たりともいう。

【0189】

図8-1(D)に示すように、本特徴部014IWでは、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、15%の確率で「確変大当たりA」と決定され、15%の確率で「確変大当たりB」と決定され、15%の確率で「確変大当たりC」と決定され、15%の確率で「確変大当たりD」と決定され、3%の確率で「確変大当たりE」と決定され、2%の確率で「確変大当たりF」と決定され、15%の確率で「通常大当たりA」と決定され、15%の確率で「通常大当たりB」と決定され、5%の確率で「通常大当たりC」と決定される。

【0190】

また、図8-1(E)に示すように、本特徴部014IWでは、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、15%の確率で「確変大当たりA」と決定され、15%の確率で「確変大当たりB」と決定され、15%の確率で「確変大当たりC」と決定され、15%の確率で「確変大当たりD」と決定され、3%の確率で「確変大当たりE」と決定され、2%の確率で「確変大当たりF」と決定され、35%の確率で「通常大当たりA」と決定される。

【0191】

図8-1(D),(E)に示すように、本特徴部014IWでは、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、通常大当たりのうち「通常大当たりA」、「通常大当たりB」および「通常大当たりC」に決定され得るように構成されているが、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、通常大当たりのうち「通常大当たりB」および「通常大当たりC」には決定されず、「通常大当たりB」および「通常大当たりC」よりも有利度合いが高い「通常大当たりA」にのみ決定されるように構成されている。大当たり種別ごとの有利度合いの違いについては後述する。

【0192】

本特徴部014IWでは、大当たり種別に応じて、大当たり遊技後に制御される遊技状態や第2KT状態に移行するための条件が異なるが、大当たり遊技状態における有利度合いは共通である。すなわち、本特徴部014IWでは、いずれの大当たり種別であっても、5ラウンドの大当たり遊技状態に制御されるように構成されている。なお、本特徴部014IWの構成に限らず、大当たり種別ごとに大当たり遊技状態における有利度合い(例えば、ラウンド数)が異なるようにしてもよい。

【0193】

本特徴部014IWでは、大当た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。なお、

10

20

30

40

50

本特徴部 014IW で示す大当り種別の他に、例えば、「2R 確変大当り」や「2R 通常大当り」を設け、「2R 確変大当り」および「2R 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 個程度であるようにしてもよい。

【0194】

本特徴部 014IW では、大当り遊技を終了するときに、大当り種別に応じて高確率状態と低確率状態とのいずれかに制御される。具体的には、確変大当りが発生すると、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御される。また、通常大当りが発生すると、大当り遊技状態の終了後に低確率状態に制御される。

10

【0195】

また、本特徴部 014IW では、大当り遊技を終了するときに、大当り種別に応じて第 1KT 状態と第 2KT 状態とのいずれかに制御される。具体的には、確変大当り A が発生すると、大当り遊技状態の終了後に第 2KT 状態に制御される。また、確変大当り B～F および通常大当り A～C のいずれかが発生すると、大当り遊技状態の終了後に第 1KT 状態に制御される。

【0196】

また、本特徴部 014IW では、確変大当り B～F および通常大当り A～C のいずれかが発生すると、大当り遊技状態の終了後に第 1KT 状態に制御されるが、第 1KT 状態において所定の移行条件が成立すると、第 1KT 状態から第 2KT 状態または非 KT 状態に移行するように構成されている。

20

【0197】

具体的には、確変大当り B、確変大当り C および確変大当り D のいずれかが発生すると、大当り遊技状態の終了後に第 1KT 状態に移行し、次の大当りが発生するか、大当り種別に応じた回数の変動表示の実行という第 1 移行条件が成立するまで、第 1KT 状態が維持され、第 1 移行条件が成立すると第 1KT 状態から第 2KT 状態に移行する。

【0198】

本特徴部 014IW では、大当り種別に応じて複数種類の第 1 移行条件のいずれかが設定されるように構成されており（例えば、後述するステップ 014IWS104A の処理により実現される）、確変大当り B であれば、90 回の変動表示の実行が第 1 移行条件（以下、第 1 移行条件 A ともいう）として設定され、確変大当り C であれば、65 回の変動表示の実行が第 1 移行条件（以下、第 1 移行条件 B ともいう）として設定され、確変大当り D であれば、40 回の変動表示の実行が第 1 移行条件（以下、第 1 移行条件 C ともいう）として設定される。

30

【0199】

そのため、確変大当り B が発生して第 1KT 状態に移行した場合には、次の大当りが発生することなく、90 回の変動表示回数を実行して第 1 移行条件（第 1 移行条件 A）が成立すると、第 1KT 状態から第 2KT 状態に移行する。また、確変大当り C が発生して第 1KT 状態に移行した場合には、次の大当りが発生することなく、65 回の変動表示を実行して第 1 移行条件（第 1 移行条件 B）が成立すると、第 1KT 状態から第 2KT 状態に移行する。また、確変大当り D が発生して第 1KT 状態に移行した場合には、次の大当りが発生することなく、40 回の変動表示を実行して第 1 移行条件（第 1 移行条件 C）が成立すると、第 1KT 状態から第 2KT 状態に移行する。これらの制御は、例えば、後述するステップ 014IWS001B～014IWS008B、ステップ 014IWS104A の処理によって実現される。

40

【0200】

また、確変大当り E および確変大当り F のいずれかが発生すると、大当り遊技状態の終了後に第 1KT 状態に移行し、次の大当りが発生するか、大当り種別に応じた回数の変動表示の実行という第 1 移行条件と、大当り種別に応じた回数の小当り遊技状態の発生という第 2 移行条件とのいずれか一方の移行条件が成立するまで、第 1KT 状態が維持され、

50

第1移行条件と第2移行条件とのいずれか一方の移行条件が成立すると第1KT状態から第2KT状態に移行する。以下、第1移行条件および第2移行条件を総称して単に移行条件ともいう。

【0201】

本特徴部014IWでは、大当たり種別に応じて複数種類の第2移行条件のいずれかが設定されるように構成されており（例えば、後述するステップ014IWS107Aの処理により実現される）、確変大当たりEであれば、30回の小当たり遊技状態の発生が第2移行条件（以下、第2移行条件Aともいう）として設定され、確変大当たりFであれば、70回の小当たり遊技状態の発生が第2移行条件（以下、第2移行条件Bともいう）として設定される。また、確変大当たりEと確変大当たりFとでは、いずれも90回の変動表示の実行が第1移行条件として設定される。

10

【0202】

そのため、確変大当たりEが発生して第1KT状態に移行した場合には、次の大当たりが発生することなく、90回の変動表示の実行という第1移行条件（第1移行条件A）と、30回の小当たり遊技状態の発生という第2移行条件（第2移行条件A）とのいずれか一方の移行条件が成立すると、第1KT状態から第2KT状態に移行する。また、確変大当たりFが発生して第1KT状態に移行した場合には、次の大当たりが発生することなく、90回の変動表示の実行という第1移行条件（第1移行条件A）と、70回の小当たり遊技状態の発生という第2移行条件（第2移行条件B）とのいずれか一方の移行条件が成立すると、第1KT状態から第2KT状態に移行する。これらの制御は、例えば、後述するステップ014IWS001B～014IWS008B、ステップ014IWS009B～014IWS015B、ステップ014IWS104A、ステップ014IWS107Aの処理によって実現される。なお、本特徴部014IWの構成に限らず、確変大当たりEと確変大当たりFとで、第1移行条件についてもそれぞれ異なる条件が設定されるようにしてもよい。

20

【0203】

また、通常大当たりA、通常大当たりBおよび通常大当たりCのいずれかが発生すると、大当たり遊技後に第1KT状態に移行し、次の大当たりが発生するか、大当たり種別に応じた回数の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで第1KT状態が維持され、第1移行条件が成立すると、第1KT状態から非KT状態に移行する。

【0204】

本特徴部014IWでは、大当たり種別に応じて複数種類の第1移行条件のいずれかが設定されるように構成されており（例えば、ステップ014IWS110Aの処理によって実現される）、通常大当たりAであれば90回の変動表示の実行が第1移行条件（第1移行条件A）として設定され、通常大当たりBであれば65回の変動表示の実行が第1移行条件（第1移行条件B）として設定され、通常大当たりCであれば40回の変動表示の実行が第1移行条件（第1移行条件C）として設定される。

30

【0205】

そのため、通常大当たりAが発生して第1KT状態に移行した場合には、次の大当たりが発生することなく、90回の変動表示の実行という第1移行条件（第1移行条件A）が成立すると、第1KT状態から非KT状態に移行する。また、通常大当たりBが発生して第1KT状態に移行した場合には、次の大当たりが発生することなく、65回の変動表示の実行という第1移行条件（第1移行条件B）が成立すると、第1KT状態から非KT状態に移行する。通常大当たりCが発生して第1KT状態に移行した場合には、次の大当たりが発生することなく、40回の変動表示の実行という第1移行条件（第1移行条件C）が成立すると、第1KT状態から非KT状態に移行する。これらの制御は、例えば、後述するステップ014IWS001B～014IWS007B、ステップ014IWS110Aの処理によって実現される。

40

【0206】

以下、第1KT状態のうち、確変大当たりB～Dが発生し、その大当たり遊技後に移行される第1KT状態を、第1KT状態Aとも称し、確変大当たりE、Fが発生し、その大当たり遊

50

技後に移行される第1 K T状態を第1 K T状態Bとも称し、通常大当りA～Cが発生し、その大当り遊技後に移行される第1 K T状態を第1 K T状態Cとも称する。すなわち、第1 K T状態Aは、第1移行条件が成立すると第2 K T状態に移行する状態であり、第1 K T状態Bは、第1移行条件および第2移行条件のいずれか一方が成立すると第2 K T状態に移行する状態であり、第1 K T状態Cは、第1移行条件が成立すると非K T状態に移行する状態である。

【0207】

なお、確変大当りAが発生すると、大当り遊技後に第2 K T状態に移行し、次の大当りが発生するまで第2 K T状態が維持される。すなわち、大当りが発生するまで高確率／低ベース状態（高確率／第2 K T状態）がループすることになる。

【0208】

本特徴部014IWでは、第1移行条件が成立したことにもとづいて、第1 K T状態（例えば、第1 K T状態A，B）から第2 K T状態に移行させることが可能であるとともに、第1移行条件と第2移行条件とのいずれか一方が成立したことにもとづいて、第1 K T状態（例えば、第1 K T状態B）から第2 K T状態に移行させることが可能であるように構成されている。このような構成により、第2 K T状態に移行するための条件に多様性を持たせることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0209】

また、本特徴部014IWでは、第1 K T状態から第2 K T状態に移行するための移行条件として、所定回数の変動表示の実行という第1移行条件と、所定回数の小当り遊技状態の発生という第2移行条件とを設定可能に構成されている。このような構成により、変動回数や、小当り遊技状態の発生回数（すなわち小当り図柄が導出表示される回数）に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0210】

また、本特徴部014IWでは、第1 K T状態A，Bのいずれかに制御されているときには、第1移行条件が成立すると第2 K T状態に移行する一方、第1 K T状態Cに制御されているときには、第1移行条件が成立すると非K T状態に移行するように構成されている。このような構成により、第1 K T状態A～Cのいずれに制御されているかに注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0211】

また、本特徴部014IWでは、確変大当りB～Fのいずれかの発生により第1 K T状態A，Bのいずれかに制御されているときには同時に高確率状態に制御され、第1移行条件が成立すると第2 K T状態に移行する一方、通常大当りA～Cのいずれかの発生により第1 K T状態Cに制御されているときには同時に低確率状態に制御され、第1移行条件が成立すると非K T状態に移行するように構成されている。そのため、高確率状態と低確率状態とのいずれに制御されているかにも注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0212】

また、本特徴部014IWでは、複数種類の第1移行条件が設けられ、それぞれ成立しやすさが異なるように構成されている。すなわち、第1移行条件の種類に応じて、第2 K T状態または非K T状態への移行のしやすさが異なるため、有利度合いが異なるように構成されている。例えば、移行条件が成立すると第2 K T状態に移行する第1 K T状態Aにおいては、成立しやすい順（すなわち第2 K T状態に移行しやすい順）に有利度合いが高くなる。具体的には、第1移行条件C（40回）＞第1移行条件B（65回）＞第1移行条件A（90回）の順に有利度合いが高くなる。一方、移行条件が成立すると非K T状態に移行する第1 K T状態Cにおいては、成立しにくい順（すなわち非K T状態に移行しにくい順）に有利度合いが高くなる。具体的には、第1移行条件A（90回）＞第1移行条件B（65回）＞第1移行条件C（40回）の順に有利度合いが高くなる。このような構成により、遊技の多様性を高めるとともに、第1 K T状態A～Cのいずれの状態に制御されているかということや、設定されている第1移行条件の種類に注目させることができ、

10

20

30

40

50

遊技興趣を向上させることができる。

【0213】

また、本特徴部014IWでは、複数種類の第2移行条件が設けられ、それぞれ成立しやすさが異なるように構成されている。すなわち、第2移行条件の種類に応じて、第2KT状態への移行のしやすさが異なるため、有利度合いが異なるように構成されている。このような構成により、遊技の多様性を高めるとともに、第2移行条件の種類に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0214】

また、本特徴部014IWでは、複数の大当たり種別が設けられ、大当たり種別に応じて第1KT状態から第2KT状態または非KT状態に移行するための移行条件が異なるように構成されている。このような構成により、遊技の多様性を高めるとともに、大当たり種別に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0215】

本特徴部014IWでは、第2KT状態>第1KT状態>非KT状態の順に有利度合いが高い。そのため、確変大当たりA～Fおよび通常大当たりA～Cのうち、大当たり遊技状態が終了すると第2KT状態に制御される確変大当たりAが、最も有利度合いが高い大当たり種別となる。また、確変大当たりB～Dでは、成立しやすい第1移行条件が設定される順（すなわち第2KT状態に移行しやすい順）に有利度合いが高くなる。具体的には、確変大当たりD>確変大当たりC>確変大当たりBの順に有利度合いが高くなる。また、確変大当たりE、Fでは、第1移行条件が同じであるため、成立しやすい第2移行条件が設定される順（すなわち第2KT状態に移行しやすい順）に有利度合いが高くなる。具体的には、確変大当たりE>確変大当たりFの順に有利度合いが高くなる。また、通常大当たりA～Cでは、成立しにくい第1移行条件が設定される順（すなわち非KT状態に移行しにくい順）に有利度合いが高くなる。具体的には、通常大当たりA>通常大当たりB>通常大当たりCの順に有利度合いが高くなる。

20

【0216】

図8-1(F)は、ROM101に記憶されている小当たり種別判定テーブル138IW131cを示す説明図である。小当たり種別判定テーブル138IW131cは、可変表示結果を小当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用乱数にもとづいて、小当たりの種別を「小当たりA」、「小当たりB」および「小当たりC」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。

30

【0217】

図8-1(F)に示すように、本特徴部014IWでは、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、33%の確率で「小当たりA」と決定され、33%の確率で「小当たりB」と決定され、34%の確率で「小当たりC」と決定される。

【0218】

「小当たりA」とは、小当たり遊技状態において特殊可変入賞球装置17が0.5秒間にわたって開放状態となる制御が3回行われる小当たりであり、「小当たりB」とは、小当たり遊技状態において特殊可変入賞球装置17が0.5秒間にわたって開放状態となる制御が2回行われる小当たりであり、「小当たりC」とは、小当たり遊技状態において特殊可変入賞球装置17が0.5秒間にわたって開放状態となる制御が1回行われる小当たりである。また、小当たり遊技状態において特殊可変入賞球装置17が複数回開放される場合には、特殊可変入賞球装置17が開放された後のインターバル期間（開放間の閉鎖期間）として、1.8秒間閉鎖状態となる期間が設けられている。本特徴部014IWでは、小当たり種別に応じて有利度合いが異なるように構成されているため、小当たり種別ごとに小当たり遊技中の開放演出（例えば、特殊可変入賞球装置17が開放状態に制御されることを報知する演出）の演出態様を異ならせる（または演出態様の選択割合を異ならせる）ようにしてもよい。例えば、3回開放状態となる（すなわち有利度合いが高い）小当たりAの場合には、演出態様Bの開放演出よりも演出態様Aの開放演出が実行される割合が高く、1回しか開放状態とならない（すなわち有利度合いが低い）小当たりCの場合には、演出態様Aの開放演出よりも

40

50

演出態様Bの開放演出が実行される割合が高くなるようにしてもよい。このように構成することにより、開放演出の演出態様に注目させることができ、興趣を向上させることができる。

【0219】

なお、本特徴部014IWでは、小当りA、小当りBおよび小当りCの3種類の小当り種別が設けられているが、このような構成に限らず、1種類のみまたは2種類であってもよいし、4種類以上であってもよい。また、例えば、第2KT状態であるときにのみ小当り遊技中に開放演出を実行するように構成する場合には、第2KT状態においては、小当りA、小当りBおよび小当りCのいずれかに小当り種別が決定され、開放演出が実行されない第1KT状態においては、小当りCに小当り種別が決定される（または決定される割合が高い）ようにしてもよい。このような構成により、開放演出が実行されない第1KT状態において、小当り遊技状態に制御される期間（すなわち第2特別図柄の変動停止期間）が長くなってしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

10

【0220】

図8-2～図8-4は、本特徴部014IW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EXT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。

【0221】

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。

20

【0222】

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。

30

【0223】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、KT状態（低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態、高確率／第2KT状態）である場合には、図8-2（B）に示す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（B）に示すように、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#06～#07のいずれかに決定される。

【0224】

第2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8-3（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KT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#01～#03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#01が決定されて、10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、小当りと決定する場合にも第2変動パターン#02が決定されて、10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、大当りと決定する場合にも第2変動パターン#03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。

40

【0225】

本特徴部014IWでは、非KT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

50

が生じてしまう。そこで、本特徴部 014IW 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、本特徴部 014IW において、「小当りの発生頻度」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りの発生割合が通常状態よりも高い状態となっている。

【0226】

なお、本特徴部 014IW 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。

【0227】

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通常大当たり A～C のいずれか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 #04～#06 のいずれかに決定される。

【0228】

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 #04 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 #05（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。本特徴部 014IW 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、小当りの頻度が高くなるものの可変入賞球装置 6B 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減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 1 K T 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、本特徴部 014IW では、第 1 K T 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 1 K T 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 1 K T 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 1 K T 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。

【0229】

また、低確率／第 1 K T 状態の契機となった通常大当たり A～C のいずれかにもとづく大当たり遊技を終了してから 2～39 変動目の変動表示を実行する場合、41～64 変動目の変動表示を実行する場合、または 66～89 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 1 K T 時且つ 2～39、41～64 または 66～89 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、通常大当たり A～C のいずれかにもとづく大当たり遊技を終了し

てから低確率／第1 K T状態の2～3 9、4 1～6 4または6 6～8 9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 7～# 1 3のいずれかに決定される。また、図8-3 (E)に示すように、通常大当りA～Cのいずれかにもとづく大当り遊技を終了してから低確率／第1 K T状態の2～3 9、4 1～6 4または6 6～8 9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# 0 7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# 0 8に決定される場合がある。一方で、通常大当りA～Cのいずれかにもとづく大当り遊技を終了してから低確率／第1 K T状態の2～3 9、4 1～6 4または6 6～8 9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# 0 9に決定される場合がある。また、通常大当りA～Cのいずれかにもとづく大当り遊技を終了してから低確率／第1 K T状態の2～3 9、4 1～6 4または6 6～8 9変動目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# 1 0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# 1 1に決定される場合がある。一方で、通常大当りA～Cのいずれかにもとづく大当り遊技を終了してから低確率／第1 K T状態の2～3 9、4 1～6 4または6 6～8 9変動目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# 1 2に決定される場合がある。第2変動パターン# 0 7、# 1 0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# 0 8、# 1 1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、通常大当りA～Cのいずれかにもとづく大当り遊技を終了してから低確率／第1 K T状態の2～3 9、4 1～6 4または6 6～8 9変動目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# 1 3に決定される。

【0 2 3 0】

また、低確率／第1 K T状態の契機となった通常大当りA～Cのいずれかにもとづく大当り遊技を終了してから4 0、6 5または9 0変動目の変動表示を実行する場合を実行する場合であれば、図8-3 (F)に示す低確率／第1 K T時且つ4 0、6 5または9 0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、通常大当りA～Cのいずれかにもとづく大当り遊技を終了してから低確率／第1 K T状態の4 0、6 5または9 0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# 1 4～# 1 6のいずれかに決定される。

【0 2 3 1】

本特徴部0 1 4 I Wでは、低確率／第1 K T状態に制御されている場合には、4 0、6 5および9 0変動目において、高ベース状態（第1 K T状態）が継続されるか否かや、第2 K T状態に移行するか否かを示唆するバトル演出（詳細については後述する）が実行される。そこで、低確率／第1 K T状態の4 0、6 5および9 0変動目には、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用いて、短縮変動を選択せず、バトル演出を実行する期間を十分に確保できるようにしている。

【0 2 3 2】

なお、本特徴部0 1 4 I Wでは、図8-2に示すように、K T状態中に第1特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には、変動時間が1 0秒の第1変動パターン# 0 7を決定するように構成されている。これは、第2 K T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2 K T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りによる利益を一切受けられないこととなる。そのため、本特徴部0 1 4 I Wでは、第1特別図柄の大当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り遊技状態に移行するように構成されている。

【0 2 3 3】

なお、本特徴部0 1 4 I Wとは異なり、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りが発生してしまったようなケースで、大当りの変動時間を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。

【0234】

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確変大当りB～Fのいずれかにもとづく大当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。

【0235】

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。

【0236】

また、高確率／第1KT状態の契機となった確変大当りB～Fのいずれかにもとづく大当り遊技を終了してから2～39変動目の変動表示を実行する場合、41～64変動目の変動表示を実行する場合、または66～89変動目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2～39、41～64または66～89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（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。

【0237】

なお、低確率／第1KT状態の2～39、41～64または66～89変動目と同様に、図8-4（H）に示すように、高確率／第1KT状態の2～39、41～64または66～89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#22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#23に決定される場合がある。一方で、高確率／第1KT状態の2～39、41～64または66～89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#24に決定される場合がある。また、高確率／第1KT状態の2～39、41～64または66～89変動目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#25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#26に決定される場合がある。一方で、高確率／第1KT状態の2～39、41～64または66～89変動目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#

10

20

30

40

50

27に決定される場合がある。第2変動パターン#22, #25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#23, #26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1KT状態の2変動目以降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#28に決定される。

【0238】

また、高低確率/第1KT状態の契機となった確変大当たりB~Fのいずれかにもとづく大当たり遊技を終了してから40、65または90変動目の変動表示を実行する場合を実行する場合であれば、図8-4(I)に示す高確率/第1KT時且つ40、65または90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(I)に示すように、確変大当たりB~Fのいずれかにもとづく大当たり遊技を終了してから高確率/第1KT状態の40、65または90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#29~#31のいずれかに決定される。

【0239】

本特徴部014IWでは、高確率/第1KT状態に制御されている場合には、40、65および90変動目において、高ベース状態(第1KT状態)が継続されるか否かや、第2KT状態に移行するか否かを示唆するバトル演出(詳細については後述する)が実行される。そこで、高確率/第1KT状態の40、65および90変動目には、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用いて、短縮変動を選択せず、バトル演出を実行する期間を十分に確保できるようにしている。

【0240】

なお、本特徴部014では、低確率/第1KT状態または高確率/第1KT状態に制御されている場合には、40、65および90変動目において、図8-4(F)に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルまたは図8-4(I)に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを用いて、第2変動パターン#14~#16または第2変動パターン#29~#31のいずれかの変動パターンに決定するように構成されているが、このような構成に限らず、40、65および90変動目において用いられる専用の変動パターンを設けるようにしてもよい。この場合には、前回大当たりが第1特図ゲームによる大当たりであるときと、第2特図ゲームによる大当たりであるときとで、40、65および90変動目において用いられる専用の変動パターンをそれぞれ設けるようにしてもよいし、前回大当たりの大当たり種別に対応する40、65および90変動目において用いられる専用の変動パターンをそれぞれ設けるようにしてもよい。

【0241】

また、本特徴部014IWでは、低確率/第1KT状態、および高確率/第1KT状態において、変動回数に応じた第2特別図柄変動パターンテーブルを用いるように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、変動回数によらず共通の第2特別図柄変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。

【0242】

第2特別図柄の変動表示を実行するときに、高確率/第2KT状態である場合には、図8-4(j)に示す高確率/第2KT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(j)に示すように、高確率/第2KT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#29~#32のいずれかに決定される。

【0243】

なお、図8-4(j)に示すように、高確率/第2KT状態においては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#25に決定される場合がある。一方で、高確率/第2KT状態においては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#30に決定される場合がある。また、高確率/第2KT状態において小当た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 # 3 2 に決定される。

【 0 2 4 4 】

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 4 5 】

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 4 6 】

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。本特徴部 0 1 4 I W では、普図ゲームは遊技状態に関わらず 1 0 0 % 当たりとなるため、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、当り図柄が導出表示されることになる。また、本特徴部 0 1 4 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すると、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 4 7 】

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 に小当り図柄が導出表示される。そして、小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、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0 . 5 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 . 5 秒と短いのに対して、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、1 0 0 変動表示ごとに 1 球程度）。

【 0 2 4 8 】

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、本特徴部 0 1 4 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。

【 0 2 4 9 】

また、本特徴部 0 1 4 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

10

20

30

40

50

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。

【0250】

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。本特徴部 0 1 4 I W では、普図ゲームは遊技状態に関わらず 1 0 0 % 当りとなるため、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、当り図柄が導出表示されることになる。また、本特徴部 0 1 4 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すると、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。

【0251】

可変入賞球装置 6 B が開状態となっているときに第 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、小当りとするに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B に小当り図柄が導出表示される。そして、小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、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0.5 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。

【0252】

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、本特徴部 0 1 4 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。

【0253】

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。

【0254】

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

10

20

30

40

50

表示で小当た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た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、小当たりにより賞球が期待できる小当たりRUSH（第2特別図柄の変動表示での小当た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KT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たりRUSHの状態が実現されるように構成されていればよい。

【0255】

また、本特徴部014IWでは、第2KT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41を通過した後、可変入賞球装置6B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41を通過してから可変入賞球装置6B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2KT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41を通過してから可変入賞球装置6B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41を通過してから該遊技球が可変入賞球装置6Bに到達するまでの時間よりも長いため、可変入賞球装置6B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6Bに到達することとなる。従って、第2KT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41を通過した遊技球は、可変入賞球装置6Bに入賞しにくくなっている。

【0256】

なお、本特徴部014IWでは、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置6B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100（具体的には、CPU103）によって普通図柄プロセス処理（ステップS26参照）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100は、ステップS26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KT状態、第1KT状態または第2KT状態のいずれであるか、大当たり遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率（例えば、100%）により普図当たりとするか否かを決定する。すなわち、本特徴部014IWでは、状態に関わらず100%普図当たりと決定する。

【0257】

なお、本特徴部014IW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。

【0258】

本特徴部014IW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。

【0259】

なお、例えば、可変入賞球装置 6 B 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 6 B 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 6 B 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 1 K T 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。

【0260】

また、第 1 K T 状態であっても、低確率／第 1 K T 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 6 B の開放時間を短くしてもよい。例えば、低確率／第 1 K T 状態の 40 回の特別図柄の短縮変動期間のうち、39 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 1 K T 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 6 B 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。

【0261】

なお、上記のように、可変入賞球装置 6 B 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 6 B 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。

【0262】

また、低確率／非 K T 状態中においては可変入賞球装置 6 B 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 K T 状態（左打ち状態）である場合に可変入賞球装置 6 B 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 6 B に入賞しないようすることができ、低確率／非 K T 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。

【0263】

なお、本特徴部 014IW では、図 8-5 に示すように、普通図柄の変動時間が 0.2 秒と短い時間に設定されている。これは、例えば、第 1 K T 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 6 B 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 6 B 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 6 B 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、本特徴部 014IW 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 6 B に到達する前に可変入賞球装置 6 B の開放が開始されるように設定されているので、第 1 K T 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。

【0264】

図 8-6 および図 8-7 は、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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。

【0265】

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 9 0 0 2 (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確変大当り A 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 (確変大当り A 指定コマンド)) である。コマンド 9 0 0 3 (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確変大当り B 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 (確変大当り B 指定コマンド)) である。コマンド 9 0 0 4 (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確変大当り C 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 (確変大当り C 指定コマンド)) である。コマンド 9 0 0 5 (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確変大当り D 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 (確変大当り D 指定コマンド)) である。コマンド 9 0 0 6 (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確変大当り E 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 (確変大当り E 指定コマンド)) である。コマンド 9 0 0 7 (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確変大当り F 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 (確変大当り F 指定コマンド)) である。コマンド 9 0 0 8 (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通常大当り A 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 (通常大当り A 指定コマンド)) である。コマンド 9 0 0 9 (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通常大当り B とすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 9 指定コマンド (通常大当り B 指定コマンド)) である。コマンド 9 0 1 0 (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通常大当り C とすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 1 0 指定コマンド (通常大当り C 指定コマンド)) である。コマンド 9 0 1 1 (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り A とすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 1 1 指定コマンド (小当り A 指定コマンド)) である。コマンド 9 0 1 2 (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り B とすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 1 2 指定コマンド (小当り B 指定コマンド)) である。コマンド 9 0 1 3 (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り C とすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 1 3 指定コマンド (小当り C 指定コマンド)) である。

【 0 2 6 6 】

以下、表示結果 1 指定コマンド～表示結果 1 3 指定コマンドを、表示結果指定コマンドということがある。なお、本特徴部 0 1 4 I W では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 C P U 1 2 0 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 特別図柄についての表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

【 0 2 6 7 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が表示結果指定コマンドを送信するのでなく、確変大当り A / 確変大当り B / 確変大当り C / 確変大当り D / 確変大当り E / 確変大当り F / 通常大当り A / 通常大当り B / 通常大当り C / 小当り A / 小当り B / 小当り C / 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 2 6 8 】

コマンド A 0 0 0 (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 A 0 0 1 (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。

【0269】

コマンドBXXX(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。

10

【0270】

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。

【0271】

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。

20

【0272】

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、本特徴部014IW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。

30

【0273】

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。

【0274】

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。

40

【0275】

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1

50

K T背景指定コマンド)である。コマンドE 0 0 3 (H)は、遊技状態が高確率／第2 K T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2 K T背景指定コマンド)である。

【0 2 7 6】

演出制御基板1 2に搭載されている演出制御用C P U 1 2 0(具体的には、演出制御用C P U 1 2 0)は、主基板1 1に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0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1 3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1 1から演出制御基板1 2に送信される。例えば、大当た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1 1から演出制御基板1 2に送信される。

10

【0 2 7 7】

図8-8および図8-9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S 1 1 0 A)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S 1 1 0 A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S 1 1 0 Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4 A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大当たり遊技(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。

20

【0 2 7 8】

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1 0 0(具体的には、C P U 1 0 3)は、まず、第1保留記憶数の値を確認する(ステップ1 3 8 I W S 5 1 A)。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。

【0 2 7 9】

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C P U 1 2 0に送信する(ステップ1 3 8 I W S 5 2 A)。

【0 2 8 0】

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1 0 0は、R A M 1 0 2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R A M 1 0 2の第1乱数バッファ領域に格納するとともに(ステップ1 3 8 I W S 5 3 A)、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1 3 8 I W S 5 4 A)。すなわち、R A M 1 0 2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。

30

40

【0 2 8 1】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0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C P U 1 2 0に送信する(ステップ1 3 8 I W S 5 5 A)。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K T状態であると判定して低確／非K T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1 K T状態であると判定して低確／第1 K T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1 K T状態で

50

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。

【0282】

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138IWS56A)。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138IWS57A以降の処理を行うことなくステップ014IWS001A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。

10

【0283】

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138IWS56Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、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138IWS58Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの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。

【0284】

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138IWS56A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138IWS57A～138IWS62Aの処理を行わずに、当り判定用乱数(大当たり判定に用いる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)を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの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。

20

【0285】

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当り判定用乱数を読み出し(ステップ138IWS57A)、大当たり判定モジュールを実行する(ステップ138IWS58A)。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、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。なお、ステップ138IWS58A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を用いて大当たりとするか否かの判定を行う。大当たりとすることに決定した場合には(ステップ138IWS59A)、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138IWS60A)。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が確変大当たりA～Fおよび通常大当たりA～Cのいずれであるかを判定し(ステップ138IWS61A)、大当たり種別を記憶し(ステップ138IWS62A)、ステップ014IWS001Aへ移行する。

30

【0286】

また、ステップ138IWS59Aにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり判定モジュールを実行する(ステップ138IWS63A)。小当たり判定モジュールは、当り判定用乱数(小当た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たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には(ステップ138IWS64A)、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たりとなることを示す第1小当たりフラグをセットする(ステップ138IWS65A)。また、当り種別判定用乱数(大当たり種別判定用の乱数とは異なる小当たり種別判定用の乱数であってもよい)にもとづいて小当たり種別が小当たりA、小当たりBおよび小当たりCのいずれである

40

50

かを判定し（ステップ138IWS66A）、小当り種別を記憶し（ステップ138IWS67A）、ステップ014IWS001Aへ移行する。

【0287】

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138IW130bには、小当り判定値が割り振られていないので、ステップ138IWS63A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。

【0288】

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014IWS001A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138IWS63A～S67A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ように構成する場合があるように構成してもよい。

【0289】

ステップ014IWS001Aでは、CPU103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、「0」である場合（ステップ014IWS001AのY）、ステップ014IWS009A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状態または高確率／第1KT状態に制御され、第1移行条件が設定されている場合には、CPU103は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ014IWS002A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ014IWS003A）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合には、ステップ014IWS009Aへ移行し、高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合には、CPU103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014IWS004A）。また、CPU103は、普通電動役物に関して高ベース状態と同様の制御を延長することを示す延長フラグをセットする（ステップ014IWS005A）。

【0290】

次いで、CPU103は、設定されている移行条件が成立すると第1KT状態から第2KT状態に移行することを示す第2KT移行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ014IWS006A）。第2KT移行フラグがセットされていない場合には、CPU103は、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014IWS007A）。そして、ステップ014IWS009Aに移行する。一方、第2KT移行フラグがセットされている場合には、CPU103は、第2KT移行フラグをリセットする（ステップ014IWS008A）。そして、ステップ014IWS009Aに移行する。

【0291】

本特徴部014IWでは、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、通常大当りA～Cのいずれか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1KT状態）に制御されて40回、65回または90回の変動表示が実行される場合と、確変大当りB～Fのいずれかにもとづく大当り遊技の終了時に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御されて40回、65回または90回の変動表示が実行される場合とである。

【0292】

そして、通常大当りAにもとづく大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合には90回目の変動表示を実行すると、通常大当りBにもとづく大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合には65回目の変動表示を実行すると、通常大当りCにもとづく大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合には40回目の変動表示を実行すると、ステップ014IWS003A，S003BでY

10

20

30

40

50

と判定されてステップ014IWS004A, S004Bで高ベースフラグがリセットされるとともに、ステップ014IWS007A, S007B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KT状態））に移行することになる。

【0293】

また、確変大当たりB, E, Fのいずれかにもとづく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）に制御されている場合には90回目の変動表示を実行すると、確変大当たりCにもとづく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）に制御されている場合には65回目の変動表示を実行すると、確変大当たりDにもとづく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）に制御されている場合には40回目の変動表示を実行すると、ステップ014IWS003A, S003BでYと判定されてステップ014IWS004A, S004Bで高ベースフラグがリセットされる一方、特図時短フラグはリセットされず、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。

10

【0294】

ステップ014IWS009Aでは、CPU103は、第1小当たりフラグがセットされている場合（ステップ014IWS009AのY）には、CPU103は、第2移行条件の成立に要する小当たり遊技状態の発生回数を示す小当たり回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ014IWS010A）、「0」である場合、すなわち、第2移行条件が設定されていない場合には、ステップ138IWS68Aへ移行する。小当たり回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、確変大当たりE, Fのいずれかにもとづく大当たり遊技の終了後に、高確率／第1KT状態（第1KT状態B）に制御され、第2移行条件が設定されている場合には、CPU103は、小当たり回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ014IWS011A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ014IWS012A）。小当たり回数カウンタの値が「0」にならない場合には、ステップ138IWS68Aへ移行し、「0」になった場合には、CPU103は、高ベースフラグをリセットし（ステップ014IWS013A）、延長フラグをセットし（ステップ014IWS014A）、第2KT移行フラグをリセットする（ステップ014IWS015A）。そして、ステップ138IWS68Aに移行する。

20

【0295】

本特徴部014IWでは、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における小当たり遊技状態の発生回数が管理されるのは、確変大当たりE, Fのいずれかにもとづく大当たり遊技の終了時に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御されている場合である。

30

【0296】

そして、確変大当たりEのいずれかにもとづく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）に制御されている場合には、30回目の小当たり遊技状態が発生すると、確変大当たりFにもとづく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）に制御されている場合には、70回目の小当たり遊技状態が発生すると、ステップ014IWS012A, S012BでYと判定されてステップ014IWS013A, S013Bで高ベースフラグがリセットされる一方、特図時短フラグはリセットされず、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。

40

【0297】

そして、ステップ138IWS68A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138IWS68A）。なお、図示は省略したが、ステップ138IWS68Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0298】

本特徴部014IWでは、第1特別図柄通常処理におけるステップ014IWS001A～014IWS015Aの処理により、設定された第1移行条件に対応する回数（40回目、65回目または90回目）の変動表示を開始するとき、または設定された第2移

50

行条件に対応する回数目（３０回目または７０回目）の小当りとなる変動表示を開始するときに、高ベースフラグがリセットされ、高ベース状態から低ベース状態に移行するように構成されている。一方で、本特徴部０１４ＩＷでは、高ベース状態における４０、６５および９０回目の変動表示中に、高ベース状態が継続されるか否かや、小当りＲＵＳＨに移行するか否かを示唆するバトル演出（詳細については後述する）が実行されるように構成されている。そのため、例えば、４０、６５および９０回目の変動開始時に高ベースフラグがリセットされ、普通電動役物の動作態様（具体的には開放前時間や開放時間）が変化すると、バトル演出が終了する前に、高ベース状態が終了することを遊技者に把握されてしまうおそれがある。そこで、本特徴部０１４ＩＷでは、ステップ０１４ＩＷＳ００４Ａ，Ｓ０１３Ａにおいて高ベースフラグをリセットするとともに、ステップ０１４ＩＷＳ００５Ａ，Ｓ０１４Ａにおいて延長フラグをセットし、延長フラグがセットされている場合には、後述する普通図柄停止処理のステップ１３８ＩＷＳ３７０４～Ｓ３７０６、および普通電動役物開放前処理のステップ１３８ＩＷＳ３８０３～Ｓ３７０５において、普通電動役物の開放に関して高ベース状態と同様の制御が行うように構成している。このような構成により、高ベース状態が終了することを遊技者に把握されてしまうことを防止することができる。なお、延長フラグは、第１特別図柄停止処理のステップ１３８ＩＷ２０１４Ａにおいてリセットされる。

【０２９９】

なお、本特徴部０１４ＩＷで示した構成に限らず、設定された第１移行条件に対応する回数目（４０回目、６５回目または９０回目）の変動表示を終了するとき、または設定された第２移行条件に対応する回数目（３０回目または７０回目）の小当りとなる変動表示（もしくは小当り遊技状態）を終了するとき、高ベースフラグがリセットされ、高ベース状態から低ベース状態に移行するように構成してもよい。

【０３００】

図８－１０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Ｓ１１１Ａ）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、ＣＰＵ１０３）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１３８ＩＷＳ１７００Ａ）。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、ＫＴ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いければ（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８－２（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を選択する（ステップ１３８ＩＷＳ１７０１Ａ）。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、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ＫＴ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１３８ＩＷＳ１７０２Ａ）。

【０３０１】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１３８ＩＷＳ１７０１Ａ，Ｓ１７０２Ａ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１３８ＩＷＳ１７０３Ａ）。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、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。

【０３０２】

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138IWS1704A)。

【0303】

また、ステップ138IWS1703A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138IWS1705A)、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138IWS1706A)。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138IWS1707A)。

【0304】

図8-11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、および大当たり種別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を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ138IWS1120A)。

【0305】

次いで、CPU103は、実行中の第1特別図柄の変動表示を中断(変動時間の計測を中断)していることを示す変動中断フラグがセットされているか否かを確認し(ステップ138IWS1121A)、セットされていない場合は、第1変動時間タイマを1減算し(ステップ138IWS1122A)、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップ138IWS1123A)、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138IWS1124A)。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138IWS1125A)。

【0306】

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138IWS1126A)。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138IWS1124A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138IWS1124A)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138IWS1125A)。

【0307】

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い場合には、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて小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138IWS1127A)。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて小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小当たりとなることを示す第2小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にて小当たり図柄を導出表示していれば、CPU103は、第1特別図柄の大当たり変動中であるか否かを確認し(ステップ138IWS1128A)、大当たり変動中であれば、ステップ138IWS1124A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138IWS1124A)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138IWS1125A)。また、ステップ138IWS1125Aの処理を実行する前に、CPU103は、第1大当たりフラグをリセット

10

20

30

40

50

する。一方、第1特別図柄の大当たり変動中でなければ、CPU103は、変動中断フラグをセットする(ステップ138IWS1129A)。

【0308】

ステップ138IWS1121Aにて変動中断フラグがセットされている場合には、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて小当たり図柄を導出表示しているか否かを確認し(ステップ138IWS1130A)、小当たり図柄を導出表示していなければ、変動中断フラグをリセットする(ステップ138IWS1131A)。

【0309】

ステップ138IWS1126Aの処理が実行されることによって、本特徴部014IW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。また、ステップ138IWS1127A～138IWS1128Aの処理が実行されることによって、大当たりとなる第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小当たりとなれば、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第2特別図柄の変動表示の表示結果として小当たりが発生しているときに、第1特別図柄の変動表示の表示結果として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。

【0310】

また、ステップ138IWS1127A～138IWS1129Aの処理が実行されることによって、本特徴部014IWでは、はずれとなる第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小当たりとなれば、実行中の第1特別図柄の変動表示を中断(変動時間の計測を中断)するように構成されている。なお、第1特別図柄の変動表示の表示結果として小当たりが設けられている場合には、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が大当たりまたは小当たりとなれば、第2特別図柄の変動表示は強制的に停止される、または中断(変動時間の計測を中断)されるように構成してもよい。

【0311】

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138IWS1125AのN)、そのまま処理を終了する。

【0312】

図8-12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、CPU103は、延長フラグがセットされていればリセットし(ステップ138IWS2014A)、第1特別図柄表示装置4A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138IWS2015A)。次いで、CPU103は、第1大当た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138IWS2016A)。第1大当たりフラグがセットされている場合、CPU103は、大当たり信号1(大当たり遊技中であることを示す信号)および大当たり信号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たり信号出力フラグをセットする(ステップ138IWS2022A)。本特徴部014IWでは、ステップ138IWS2022Aで大当た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、大当たり信号1のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当たり信号2の外部出力中でなければ、大当たり信号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。

【0313】

次いで、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し(ステップ138IWS2024A)、大当た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138IWS2025A)、大当た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138IWS2026A)、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138IWS2027A)。

【0314】

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138 IWS2016AのN）、CPU103は、第1小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014 IWS050A）。

【0315】

第1小当りフラグがセットされている場合には（ステップ014 IWS050AのY）、CPU103は、特殊入賞口開放前タイマを設定し（ステップ014 IWS051A）、小当り種別に応じた特殊入賞口開放パターンデータをセットし（ステップ014 IWS052A）、小当り開始指定コマンドを送信し（ステップ014 IWS053A）、第1特図プロセスフラグの値を第1小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ014 IWS054A）。

10

【0316】

第1小当りフラグがセットされていない場合には（ステップ014 IWS050AのN）、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ138 IWS2028A）。

【0317】

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41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。

20

【0318】

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）。

【0319】

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。

30

40

【0320】

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。

【0321】

例えば、演出制御用CPU120が、通常状態（低確率状態）においてゲート通過指定コマンドを受信すると、左打ち報知処理を実行し、大当り図柄が停止表示された状態において第1有効始動入賞指定コマンドや一般入賞口入賞指定コマンドを受信すると、右打

50

ち報知処理を実行するようにしてもよい。

【0322】

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。

【0323】

なお、本特徴部014IW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。

【0324】

図8-13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、第2KT移行フラグをリセットし、高ベース回数カウンタや小当たり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大当た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大当たり開放前処理に対応した値に設定する（ステップ138IWS2506A）。

【0325】

本特徴部014IW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たり図柄が導出表示されると直ちに大当た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、大当たり遊技に移行するように構成されている。

【0326】

図8-14および図8-15は、第1特別図柄プロセス処理における第1大当たり終了処理（ステップS118A）を示すフローチャートである。第1大当たり終了処理において、CPU103は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップ138IWS2200A）、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ138IWS2204Aに移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、第1大当たりフラグをリセットし（ステップ138IWS2201A）、第1大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ138IWS2202A）。そして、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置5において大当たり終了表示が行われている時間（大当たり終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ138IWS2203A）、処理を終了する。

【0327】

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

【0328】

大当たり終了表示時間を経過していれば（ステップ138IWS2205AのY）、CPU103は、今回終了した大当たりの種別が確変大当たりAであるか否かを確認する（ステップ138IWS2206A）。なお、確変大当たりA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138IWS62Aで記憶した大当たり種別を確認することにより判定できる。確変大当たりA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138IWS2207A）

10

20

30

40

50

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K T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、確変大当たりA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。

【0329】

確変大当たりAでなければ、CPU103は、今回終了した大当たりの種別が確変大当たりB～Fのいずれかであるか否かを確認する(ステップ014 IWS100A)。なお、確変大当たりB～Fのいずれかであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ138 IWS62Aで記憶した大当たり種別を確認することにより判定できる。確変大当たりB～Fのいずれかであれば、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014 IWS101A)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014 IWS102A)、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014 IWS103A)。従って、確変大当たりB～Fのいずれかであった場合には、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。

【0330】

また、CPU103は、大当たり種別に応じて高ベース回数カウンタに90、65または40の値をセットする(ステップ014 IWS104A)。具体的には、確変大当たりB、E、Fのいずれかの場合には、高ベース回数カウンタに「90」をセットし、確変大当たりCの場合には、高ベース回数カウンタに「65」をセットし、確変大当たりDの場合には、高ベース回数カウンタに「40」をセットする。また、CPU103は、第2 K T移行フラグをセットする(ステップ014 IWS015A)。

【0331】

さらに、CPU103は、今回終了した大当たりの種別が確変大当たりE、Fのいずれかである場合(ステップ014 IWS106AのY)には、大当たり種別に応じて小当たり回数カウンタに30または70の値をセットする(ステップ014 IWS107A)。具体的には、確変大当たりEの場合には、小当たり回数カウンタに「30」をセットし、確変大当たりFの場合には、小当たり回数カウンタに「70」をセットする。そして、ステップ138 IWS2223Aに移行する。

【0332】

ステップ014 IWS100A～S105Aの処理により、確変大当たりB～Fのいずれかである場合には、高ベース回数カウンタおよび第2 K T移行フラグのセットが行われる。すなわち、第1移行条件の設定が行われる。従って、確変大当たりB～Fのいずれかにもとづく大当たり遊技の終了後は、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ではないことから、第1特別図柄停止処理のステップ014 IWS001AでNと判定されてステップ014 IWS002Aの高ベース回数カウンタの減算処理が行われる。そして、次回の大当たりが発生するか、設定された第1移行条件が成立するまで、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る。また、設定された第1移行条件が成立した場合には、第1 K T状態から第2 K T状態に移行することになる。

【0333】

また、ステップ014 IWS106A～S107Aの処理により、確変大当たりE、Fのいずれかである場合には、さらに小当たり回数カウンタのセットが行われる。すなわち、第2移行条件の設定も行われる。従って、確変大当たりB～Fのうち、確変大当たりE、Fの場合には、大当たり遊技の終了後に高確率/高ベース状態(高確率/第1 K T状態)に制御され、その後の小当たり発生時において小当たり回数カウンタの値が0ではないことから、第1特別図柄停止処理のステップ014 IWS010AでNと判定されてステップ014 IWS011Aの小当たり回数カウンタの減算処理が行われる。そして、次回の大当たりが発生するか、設定された第1移行条件および第2移行条件のいずれか一方の移行条件が成立する

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る。また、第1移行条件および第2移行条件のいずれか一方が成立した場合には、第1KT状態から第2KT状態に移行することになる。このような構成により、確変大当りB～Dのいずれかであった場合には、第1KT状態Aに制御され、確変大当りE，Fのいずれかであった場合には、第1KT状態Bに制御されることになる。

【0334】

確変大当りB～Fのいずれでもなければ（すなわち、通常大当りA～Cのいずれかであれば）、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014IWS108A）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014IWS109A）。また、CPU103は、大当り種別に応じて高ベース回数カウンタに90、65または40の値をセットする（ステップ014IWS110A）。具体的には、通常大当りAの場合には、高ベース回数カウンタに「90」をセットし、通常大当りBの場合には、高ベース回数カウンタに「65」をセットし、通常大当りCの場合には、高ベース回数カウンタに「40」をセットする。そして、ステップ138IWS2223Aに移行する。従って、通常大当りA～Cのいずれかであった場合には、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。また、通常大当りA～Cのいずれかであった場合には、高ベース回数カウンタに値がセットされ（すなわち、第1移行条件の設定が行われる）、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ではないことから、第1特別図柄停止処理のステップ014IWS001AでNと判定されてステップ014IWS002Aの高ベース回数カウンタの減算処理が行われる。そして、次回の大当りが発生するか、第1移行条件が成立するまで、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）が維持されることになる。また、第1移行条件が成立した場合には、第1KT状態から非KT状態に移行することになる。

【0335】

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）。

【0336】

図8-16および図8-17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。

【0337】

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。

【0338】

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）。

【0339】

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の順番と一致している。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。

【0340】

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 IWS55B）。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138 IWS55Aで示した処理と同様である。

【0341】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップ138 IWS56B）。具体的に、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大当たりフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第1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 IWS57B以降の処理を行うことなくステップ014 IWS001Bへ移行する。これにより、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。

【0342】

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 IWS56Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、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138 IWS58Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの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。

【0343】

また、ステップ138 IWS56Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ138 IWS57B～S62Bの処理を行わずに、当り判定用乱数（大当たり判定に用いる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）を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの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。

【0344】

第1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2乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ138 IWS57B）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ138 IWS58B）。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、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。なお、ステップ138 IWS58B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。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ138 IWS59B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、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大当たりフラグをセットする（ステップ138 IWS60B）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が確変大当たりA～Fおよび通常大当たりA～Cのいずれであるかを判定し（ステップ138 IWS61B）、大当たり種別を記憶し（ステップ138 IWS62B）、ステップ014 IWS001Bへ移行する。

【0345】

また、ステップ138 IWS59Bにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり判定モジュールを実行する（ステップ138 IWS63B）。小当たり判定モジュールは、当り判定用乱数（小当た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たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログ

10

20

30

40

50

ラムである。小当たりとすることに決定した場合には（ステップ138 IWS 64 B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第2小当たりフラグをセットする（ステップ138 IWS 65 B）。また、当り種別判定用乱数（大当り種別判定用の乱数とは異なる小当り種別判定用の乱数であってもよい）にもとづいて小当り種別が小当りA、小当りBおよび小当りCのいずれであるかを判定し（ステップ138 IWS 66 B）、小当り種別を記憶し（ステップ138 IWS 67 B）、そして、ステップ014 IWS 001 Bへ移行する。

【0346】

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138 IW 130 cには、大当たりと決定されなかった場合には、小当たりと決定される場合の他に、はずれとなる場合もあるように構成されているが、大当たりと決定されなかった場合には、100%の確率で小当たりとすることに決定するようにしてもよい。この場合には、本例で示した処理態様にかぎらず、例えば、大当たりとしないことに決定した場合には、小当た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小当たりフラグをセットすることにより、100%の確率で小当た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138 IWS 63 B～S 67 Bの処理は不要となる。また、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。

【0347】

ステップ014 IWS 001 Bでは、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、「0」である場合（ステップ014 IWS 001 BのY）、ステップ014 IWS 009 B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状態または高確率／第1KT状態に制御され、第1移行条件が設定されている場合には、CPU103は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ014 IWS 002 B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ014 IWS 003 B）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合には、ステップ014 IWS 009 Bへ移行し、高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合には、CPU103は、高ベースフラグをリセットし（ステップ014 IWS 004 B）、延長フラグをセットする（ステップ014 IWS 005 B）。

【0348】

次いで、CPU103は、第2KT移行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ014 IWS 006 B）。第2KT移行フラグがセットされていない場合には、CPU103は、特図時短フラグをリセットする（ステップ014 IWS 007 B）。そして、ステップ014 IWS 009 Bに移行する。一方、第2KT移行フラグがセットされている場合には、CPU103は、第2KT移行フラグをリセットする（ステップ014 IWS 008 B）。そして、ステップ014 IWS 009 Bに移行する。

【0349】

ステップ014 IWS 009 Bでは、CPU103は、第1小当たりフラグがセットされている場合（ステップ014 IWS 009 BのY）には、CPU103は、小当たり回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ014 IWS 010 B）、「0」である場合、すなわち、第2移行条件が設定されていない場合には、ステップ138 IWS 68 Bへ移行する。小当たり回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、確変大当りE、Fのいずれかにもとづく大当り遊技の終了後に、高確率／第1KT状態（第1KT状態B）に制御され、第2移行条件が設定されている場合には、CPU103は、小当たり回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ014 IWS 011 B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ014 IWS 012 B）。小当たり回数カウンタの値が「0」にならない場合には、ステップ138 IWS 68 Bへ移行し、「0」になった場合には、CPU103は、高ベースフラグをリセットし（ステップ014 IWS 013 B）、延長フラグをセットし（ステップ014 IWS 014 B）、第2KT移行フラグをリセットする（ステップ014 IWS 015 B）。そして、ステップ138 IWS 68 Bに移行する。

【0350】

そして、ステップ138 IWS 68 B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 68 B）。なお、図示は省略したが、ステップ138 IWS 68 Bの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0351】

第2変動パターン設定処理は、図8-10に示した第1変動パターン設定処理（ステップS111 A）と同様である。すなわち、図8-10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 1700 A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（j）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、通常大当りA～Cのいずれかにもとづく大当り遊技を終了してから2～39、41～64または66～89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、通常大当りA～Cのいずれかにもとづく大当り遊技を終了してから40、65または90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、2～39、41～64または66～89変動目であれば図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し、40、65または90変動目であれば図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。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（j）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。

【0352】

第2特別図柄変動処理は、図8-11に示した第1特別図柄変動処理（ステップS112 A）と同様である。すなわち、図8-11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。なお、本特徴部014 IWでは、第1特別図柄の変動表示の表示結果として小当りが設けられていないため、第2特別図柄変動処理では、図8-11に示す第1特別図柄変動処理のうち、ステップ138 IW 1121 A、ステップ138 IW 1127 A～ステップ138 IW 1131 Aに相当する処理を省略するようにしてもよい。

【0353】

図8-18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、延長フラグがセットされていればリセットし（ステップ138 IWS 2014 B）、第2特別図柄表示装置4 B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138 IWS 2015 B）。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138 IWS 2016 B）。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138 IWS 2021 B）。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）、そのままステップ138 IWS 2024 Bに移行する。

【0354】

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014IW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。

【0355】

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）。

【0356】

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小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014IWS050B）。

【0357】

第2小当りフラグがセットされている場合には（ステップ014IWS050BのY）、CPU103は、特殊入賞口開放前タイマを設定し（ステップ014IWS051B）、小当り種別に応じた特殊入賞口開放パターンデータをセットし（ステップ014IWS052B）、小当り開始指定コマンドを送信し（ステップ014IWS053B）、第2特図プロセスフラグの値を第2小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ014IWS054B）。

【0358】

第2小当りフラグがセットされていない場合には（ステップ014IWS050B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）。

【0359】

図8-19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。

【0360】

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014IW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。

【0361】

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、第2KT移行フラグをリセットし、高ベース回数カウンタや小当り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138I

10

20

30

40

50

WS2506B)。

【0362】

本特徴部014IW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。

【0363】

図8-20および図8-21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、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138IWS2200B)、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138IWS2204B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138IWS2201B)、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138IWS2202B)。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138IWS2203B)、処理を終了する。

【0364】

ステップ138IWS2204Bでは、大当り終了表示タイマの値を1減算する(ステップ138IWS2204B)。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138IWS2205B)。経過していなければ処理を終了する。

【0365】

大当り終了表示時間が経過していれば(ステップ138IWS2205BのY)、CPU103は、今回終了した大当りの種別が確変大当りAであるか否かを確認する(ステップ138IWS2206B)。なお、確変大当りA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138IWS62B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。確変大当りA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138IWS2207B)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138IWS2208B)。そして、ステップ138IWS2223Bに移行する。なお、確変大当りA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。

【0366】

確変大当りAでなければ、CPU103は、今回終了した大当りの種別が確変大当りB~Fのいずれかであるか否かを確認する(ステップ014IWS100B)。なお、確変大当りB~Fのいずれかであるか否かは、例えば、第2特別図柄通常処理のステップ138IWS62B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。確変大当りB~Fのいずれかであれば、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014IWS101B)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014IWS102B)、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014IWS103B)。従って、確変大当りB~Fのいずれかであった場合には、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。

【0367】

また、CPU103は、大当り種別に応じて高ベース回数カウンタに90、65または40の値をセットする(ステップ014IWS104B)。具体的には、確変大当りB、E、Fのいずれかの場合には、高ベース回数カウンタに「90」をセットし、確変大当りCの場合には、高ベース回数カウンタに「65」をセットし、確変大当りDの場合には、高ベース回数カウンタに「40」をセットする。また、CPU103は、第2KT移行フラグをセットする(ステップ014IWS015B)。

【0368】

さらに、CPU103は、今回終了した大当りの種別が確変大当りE、Fのいずれかである場合（ステップ014IWS106BのY）には、大当り種別に応じて小当り回数カウンタに30または70の値をセットする（ステップ014IWS107B）。具体的には、確変大当りEの場合には、小当り回数カウンタに「30」をセットし、確変大当りFの場合には、小当り回数カウンタに「70」をセットする。そして、ステップ138IWS2223Bに移行する。

【0369】

ステップ014IWS100B～S105Bの処理により、確変大当りB～Fのいずれかである場合には、高ベース回数カウンタおよび第2KT移行フラグのセットが行われる。すなわち、第1移行条件の設定が行われる。従って、確変大当りB～Fのいずれか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ではないことから、第2特別図柄停止処理のステップ014IWS001BでNと判定されてステップ014IWS002Bの高ベース回数カウンタの減算処理が行われる。そして、次回の大当りが発生するか、設定された第1移行条件が成立するまで、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る。また、設定された第1移行条件が成立した場合には、第1KT状態から第2KT状態に移行することになる。

【0370】

また、ステップ014IWS106B～S107Bの処理により、確変大当りE、Fのいずれかである場合には、さらに小当り回数カウンタのセットが行われる。すなわち、第2移行条件の設定が行われる。従って、確変大当りB～Fのうち、確変大当りE、Fの場合には、大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御され、その後の小当り発生時において小当り回数カウンタの値が0ではないことから、第2特別図柄停止処理のステップ014IWS010BでNと判定されてステップ014IWS011Bの小当り回数カウンタの減算処理が行われる。そして、次回の大当りが発生するか、設定された第1移行条件および第2移行条件のいずれかの移行条件が成立するまで、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る。また、設定された第1移行条件および第2移行条件のいずれか一方が成立した場合には、第1KT状態から第2KT状態に移行することになる。従って、確変大当りB～Dのいずれかであった場合には、第1KT状態Aに制御され、確変大当りE、Fのいずれかであった場合には、第1KT状態Bに制御されることになる。

【0371】

確変大当りB～Fのいずれでもなければ（すなわち、第2特別図柄の変動表示では通常大当りB、Cとはならないため、通常大当りA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014IWS108B）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014IWS109B）。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに90の値をセットする（ステップ014IWS110B）。そして、ステップ138IWS2223Aに移行する。従って、通常大当りA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。また、通常大当りAであった場合には、高ベース回数カウンタに値がセットされ（すなわち第1移行条件が設定され）、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ではないことから、第2特別図柄停止処理のステップ014IWS001BでNと判定されてステップ014IWS002Bの高ベース回数カウンタの減算処理が行われる。そして、次回の大当りが発生するか、設定された第1移行条件が成立するまで、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）が維持されることになる。また、設定された第1移行条件が成立した場合には、第1KT状態から非KT状態に移行することになる。

【0372】

そして、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

10

20

30

40

50

した値に更新する（ステップ138 IWS 2223 B）。

【0373】

ここで、本特徴部014 IWにおける遊技状態の遷移について説明する。図8-22は、本特徴部014 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。図8-22では、遊技状態の遷移を示す矢印のうち、実線の矢印は、対応する大当り種別の大当り遊技が終了したことを契機とする遊技状態の遷移を示すものである。また、破線の矢印は、第1KT状態Aまたは第1KT状態Cにおける所定回の変動表示の実行という第1移行条件の成立を契機とする遊技状態の遷移を示すものである。また、点線の矢印は、第1KT状態Bにおける所定回の変動表示の実行という第1移行条件と所定回の小当り遊技状態の発生という第2移行条件とのいずれか一方の移行条件の成立を契機とする遊技状態の遷移を示すものである。

10

【0374】

まず、本特徴部014 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、主として確変大当りA～Fおよび通常大当りA～Cが発生する。

【0375】

図8-22に示すように、低確率／低ベース状態において確変大当りA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2KT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等参照）。

20

【0376】

また、低確率／低ベース状態において確変大当りB～Dのいずれか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1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか、大当り種別に応じた回数の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ014 IWS 001 B～014 IWS 008 B、ステップ014 IWS 100 A～014 IWS 105 A等参照）。

【0377】

また、低確率／低ベース状態において確変大当りE，Fのいずれか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1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか、大当り種別に応じた回数の変動表示の実行という第1移行条件と、大当り種別に応じた回数の小当り遊技状態の発生という第2移行条件とのいずれか一方の移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ014 IWS 001 B～014 IWS 015 B、ステップ014 IWS 100 A～014 IWS 107 A等参照）。

30

【0378】

また、低確率／低ベース状態において通常大当りA～Cのいずれか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1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか、大当り種別に応じた回数の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ014 IWS 001 B～014 IWS 007 B、ステップ014 IWS 109 A～014 IWS 110 A等参照）。

40

【0379】

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、本特徴部014 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、主として確変大当りA～Fおよび通常大当りAが発生する。

50

【0380】

図8-22に示すように、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において確変大当たりA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138IWS2206B～S2208B等参照）。

【0381】

また、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において確変大当たりB～Dのいずれか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か、大当たり種別に応じた回数の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ014IWS001B～014IWS008B、ステップ014IWS100B～014IWS105B等参照）。

【0382】

また、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において確変大当たりE、Fのいずれか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か、大当たり種別に応じた回数の変動表示の実行という第1移行条件と、大当たり種別に応じた回数の小当たり遊技状態の発生という第2移行条件とのいずれか一方の移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ014IWS001B～014IWS015B、ステップ014IWS100B～014IWS107B等参照）。なお、本特徴部014IWでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、確変大当たり（すなわち確変大当たりB～Fのいずれか）となる確率が合計で50%であるので（図8-1（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。

【0383】

また、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において通常大当たりA（第2特別図柄の変動表示が実行される場合には通常大当たりB、Cは発生しない）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、90回の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ014IWS001B～014IWS007B、ステップ014IWS108B～014IWS110B等参照）。

【0384】

また、本特徴部014IWでは、確変大当たりB～Dのいずれかが発生して、大当たり遊技後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行した場合には、次の大当たりが発生することなく、大当たり種別に応じた回数の変動表示の実行という第1移行条件が成立すると、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行する（ステップ014IWS001B～014IWS008B、ステップ014IWS100B～014IWS105B等参照）。具体的には、図8-22に示すように、確変大当たりBが発生して、大当たり遊技後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行した場合には、次の大当たりが発生することなく90回の変動表示を実行すると、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行する。また、確変大当たりCが発生して、大当たり遊技後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行した場合には、次の大当たりが発生することなく65回の変動表示を実行すると、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行する。また、確変大当たりDが発生して、大当たり遊技後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行した場合には、次の大当たりが発生することなく65回の変動表示を実行すると、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行する。

【0385】

また、本特徴部014IWでは、確変大当たりE、Fのいずれかが発生して、大当たり遊技後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行した場合には、次の大当たりが発生することなく、大当たり種別に応じた回数の変動表示の実行という第1移行条件と、大当たり種別に応じた回数の小当たり遊技状態の発生という第2移行条件とのいずれか一方の移

10

20

30

40

50

行条件が成立すると、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行する（ステップ014IWS001B～014IWS015B、ステップ014IWS100B～014IWS107B等参照）。具体的には、図8-22に示すように、確変大当りEが発生して、大当り遊技後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行した場合には、次の大当りが発生することなく、90回の変動表示の実行という第1移行条件と、30回の小当り遊技状態の発生という第2移行条件とのいずれか一方の移行条件が成立すると、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行する。また、確変大当りFが発生して、大当り遊技後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行した場合には、次の大当りが発生することなく、90回の変動表示の実行という第1移行条件と、70回の小当り遊技状態の発生という第2移行条件とのいずれか一方の移行条件が成立すると、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行する。

10

【0386】

なお、本特徴部014IWに示す確変大当りA～Fに加えて、例えば、確変大当りGを設け、確変大当りGが発生すると、大当り遊技後に第1KT状態に移行し、次の大当りが発生するまで第1KT状態が維持されるようにしてもよい。すなわち、確変大当りGが発生すると、第1移行条件および第2移行条件が設定されず、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）がループするようにしてもよい。また、この場合、確変大当りGと、他の種別の確変大当りとで、各種演出（例えば、後述するバトルラッシュ演出やチャンスバトル演出のバトル演出、継続示唆演出など）の実行の有無や、演出パターンの割合が異なるようにしてもよい。

20

【0387】

図8-22に示すように、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において確変大当りA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2KT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138IWS2206B～S2208B等参照）。

【0388】

また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において確変大当りB～Dのいずれか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1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか、大当り種別に応じた回数の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ014IWS001B～014IWS008B、ステップ014IWS100B～014IWS105B等参照）。

30

【0389】

また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において確変大当りE、Fのいずれか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1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか、大当り種別に応じた回数の変動表示の実行という第1移行条件と、大当り種別に応じた回数の小当り遊技状態の発生という第2移行条件とのいずれか一方の移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ014IWS001B～014IWS015B、ステップ014IWS100B～014IWS107B等参照）。

40

【0390】

また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において通常大当りA（第2特別図柄の変動表示が実行される場合には通常大当りB、Cは発生しない）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1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか、90回の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ014IWS001B～014IWS008B、ステップ014IWS108B～014IWS110B等参照）。なお、本特徴部014IWでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常大当りAとなる確率が35%であるので（図8-1（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。

50

【0391】

また、本特徴部014IWでは、通常大当りA～Cのいずれかが発生して、大当り遊技後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行した場合には、次の大当りが発生することなく、大当り種別に応じた回数の変動表示の実行という第1移行条件が成立すると、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014IWS001B～014IWS008B、ステップ014IWS108B～014IWS110B等参照）。具体的には、図8-22に示すように、通常大当りAが発生して、大当り遊技後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行した場合には、次の大当りが発生することなく90回の変動表示を実行すると、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））に移行する。また、通常大当りBが発生して、大当り遊技後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行した場合には、次の大当りが発生することなく65回の変動表示を実行すると、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））に移行する。また、通常大当りCが発生して、大当り遊技後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行した場合には、次の大当りが発生することなく40回の変動表示を実行すると、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））に移行する。

10

【0392】

図8-22に示すように、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において確変大当りA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2KT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138IWS2206B～S2208B等参照）。なお、本特徴部014IW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、確変大当りAとなる確率が15%であるので（図8-1（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。

20

【0393】

また、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において確変大当りB～Dのいずれか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1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか、大当り種別に応じた回数の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ014IWS001B～014IWS008B、ステップ014IWS100B～014IWS105B等参照）。

30

【0394】

また、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において確変大当りE、Fのいずれか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1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか、大当り種別に応じた回数の変動表示の実行という第1移行条件と、大当り種別に応じた回数の小当り遊技状態の発生という第2移行条件とのいずれか一方の移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ014IWS001B～014IWS015B、ステップ014IWS100B～014IWS107B等参照）。

【0395】

また、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において通常大当りA（第2特別図柄の変動表示が実行される場合には通常大当りB、Cは発生しない）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1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか、90回の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ014IWS001B～014IWS007B、ステップ014IWS108B～014IWS110B等参照）。

40

【0396】

なお、図8-22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、確変大当りAが発生した場合には、高確

50

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、確変大当たりB～Dのいずれか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）に移行し、次の大当たりが発生するか、90回、65回または40回の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、確変大当たりE，Fのいずれか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）に移行し、次の大当たりが発生するか、90回の変動表示の実行という第1移行条件と、30回または70回の小当たり遊技状態の発生という第2移行条件とのいずれか一方の移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、通常大当たりA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、次の大当たりが発生するか、90回の変動表示を実行するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

10

【0397】

また、図8-22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、確変大当たりA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、確変大当たりB～Dのいずれか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）に移行し、次の大当たりが発生するか、90回、65回または40回の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、確変大当たりE，Fのいずれか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）に移行し、次の大当たりが発生するか、90回の変動表示の実行という第1移行条件と、30回または70回の小当たり遊技状態の発生という第2移行条件とのいずれか一方の移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、通常大当たりA～Cのいずれか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、次の大当たりが発生するか、90回、65回または40回の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

20

【0398】

また、図8-22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、確変大当たりA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、確変大当たりB～Dのいずれか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）に移行し、次の大当たりが発生するか、90回、65回または40回の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、確変大当たりE，Fのいずれか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）に移行し、次の大当たりが発生するか、90回の変動表示の実行という第1移行条件と、30回または70回の小当たり遊技状態の発生という第2移行条件とのいずれか一方の移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、通常大当たりA～Cのいずれか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、次の大当たりが発生するか、90回、65回または40回の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

30

40

【0399】

また、図8-22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、確変大当たりA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、確変大当たりB～Dのいずれか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）に移行し、次の大当たりが発生するか、90回、65回または40回の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、確変大当たりE，Fのいずれか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

50

態)に移行し、次の大当たりが発生するか、90回の変動表示の実行という第1移行条件と、30回または70回の小当たり遊技状態の発生という第2移行条件とのいずれか一方の移行条件が成立するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、通常大当たりA～Cのいずれかが発生した場合には、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、90回、65回または40回の変動表示の実行という第1移行条件が成立するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【0400】

図8-23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、大当たり信号1が割り当てられている。大当たり信号1は、全ての大当た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、大当た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、大当たり信号2が割り当てられている。大当たり信号2は、全ての大当たり遊技の期間中およびKT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)になるときに外部出力される信号である。

【0401】

なお、図8-23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、大当た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138IWS2021A, S2023A, S2022B, S2023B, S2503B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(ステップS23)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。

【0402】

次に、外部出力信号のうち大当たり信号1および大当たり信号2の出力タイミングについて説明する。図8-24は、大当たり信号1および大当たり信号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138IWS2022A, S2503Bで大当た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、大当たり信号1および大当たり信号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S23)において、大当たり遊技を終了したタイミングで大当たり信号1の外部出力が停止される。また、情報出力処理(ステップS23)において、KT状態を終了したタイミングで大当たり信号2の外部出力が停止される。一方、遊技状態がKT状態であるときにステップ138IWS2022A, S2022Bで大当た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、大当たり信号1の外部出力が開始される。なお、この場合、KT状態中であるので、大当たり信号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S23)において、大当たり遊技を終了したタイミングで大当たり信号1の外部出力が停止される。

【0403】

まず、図8-24(1)を用いて、遊技状態が通常状態(低確率／非KT状態)である場合の大当たり信号1および大当たり信号2の出力タイミングを説明する。図8-24(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たり図柄が導出表示された場合には、その大当たり図柄が導出表示されたタイミングで大当たり信号1の外部出力が開始されるとともに、大当たり信号2の外部出力が開始される(ステップ138IWS2022A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たり図柄が導出表示された場合には、大当たり図柄が導出表示

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）。

【0404】

次に、図 8-24 (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 8-24 (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 8-24 (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。

【0405】

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 8-25 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。

【0406】

本特徴部 0 1 4 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、本特徴部 0 1 4 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。

【0407】

そして、C P U 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。

【0408】

なお、本特徴部 0 1 4 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。

【0409】

また、本特徴部 0 1 4 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。

【0410】

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）：C P U 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通図保留表示器 2 5 C の L E D が点灯される。そして、C P U 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 4 1 1】

普通図柄通常処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 0）：C P U 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変入賞球装置 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 4 1 2】

普通図柄変動処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 1）：C P U 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 4 1 3】

普通図柄停止処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 2）：C P U 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 1 3 8 I W S 5 1 0 0）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 1 3 8 I W S 5 1 0 3）を示す値（具体的には「3」）に更新する。

【0 4 1 4】

普通電動役物開放前処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 3）：C P U 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 6 B 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 1 3 8 I W S 5 1 0 4）を示す値（具体的には「4」）に更新する。

【0 4 1 5】

普通電動役物作動処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 4）：C P U 1 0 3 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 6 B 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 1 3 8 I W S 5 1 0 0）を示す値（具体的には「0」）に更新する。

【0 4 1 6】

図 8 - 2 6 は、普通図柄通常処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 0）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、C P U 1 0 3 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 1 3 8 I W S 5 1 2 1）。ゲート通過記憶数が 0 であれば（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 2 1 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 1 3 8 I W S 5 1 2 1 の N）、C P U 1 0 3 は、ゲート通過記憶数 = 1 に対応する保存領域

10

20

30

40

50

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138IWS5122）。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138IWS5123）。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。

【0417】

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138IWS5127）。なお、本特徴部014IWでは、ステップ138IWS5127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100%の確率で普通図柄当りすることに決定する。

【0418】

ステップ138IWS5127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138IWS5128）、ステップ138IWS5130へ移行する。また、ステップ138IWS5127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138IWS5129）、ステップ138IWS5130へ移行する。なお、本特徴部014IWでは、普図ゲームは遊技状態に関わらず100%当りとなるように構成されているため、ステップ138IWS5127の処理を省略してステップ138IWS5128の処理を実行するようにしてもよい。

【0419】

ステップ138IWS5130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138IWS5130のY, S5131）。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2KT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138IWS5130のN, S5132）。

【0420】

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138IWS5101）を示す値（具体的には「1」）に更新する（ステップ138IWS5133）。

【0421】

図8-27は、普通図柄停止処理（ステップ138IWS5102）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、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップ138IWS3701）。そして、CPU103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138IWS3702）。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138IWS3702のN）、そのまま処理を終了する。

【0422】

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138IWS3702のY）、CPU103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138IWS5127にて当りと判定されたかどうか）を確認する（ステップ138IWS3703）。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138IWS5127にて当りと判定された

10

20

30

40

50

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。

【0423】

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138IWS3703のN）、CPU103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138IWS5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する（ステップ138IWS3708）。

【0424】

ステップ138IWS3703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138IWS3703のY）、CPU103は、高ベースフラグまたは延長フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ138IWS3704）、高ベースフラグがセットされている場合、すなわち第1KT状態である場合、または延長フラグがセットされている場合には、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138IWS3706）。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138IWS3705）。なお、本特徴部014IWでは、普図ゲームは遊技状態に関わらず100%当りとなるように構成されているため、ステップ138IWS3703の処理を省略してステップ138IWS3704の処理を実行するようにしてもよい。

【0425】

次いで、CPU103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138IWS5103）に対応した値（具体的には「3」）に更新する（ステップ138IWS3707）。

【0426】

図8-28は、普通電動役物開放前処理（ステップ138IWS5103）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、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップ138IWS3801）。そして、CPU103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138IWS3802）。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138IWS3802のN）、そのまま処理を終了する。

【0427】

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138IWS3802のY）、CPU103は、高ベースフラグまたは延長フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ138IWS3803）、高ベースフラグがセットされている場合、すなわち第1KT状態である場合、または延長フラグがセットされている場合には、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138IWS3805）。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138IWS3804）。

【0428】

このように、本特徴部014IW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。

【0429】

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、本特徴部 014IW で示したものにかぎられない。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することができる。

【0430】

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ることで実行してもよい。

10

【0431】

次いで、CPU 103 は、可変入賞球装置 6B を開放状態に制御する（ステップ 138 IWS 3806）。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。

【0432】

そして、CPU 103 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 IWS 5104）に対応した値（具体的には「4」）に更新する（ステップ 138 IWS 3807）。

【0433】

次に、演出制御手段の動作について説明する。

20

【0434】

本特徴部 014IW では、遊技状態に応じて複数の演出モードのいずれかに制御されるように構成されている。具体的には、非 KT 状態（すなわち、通常状態（低確率／低ベース状態））に制御されているときには、演出モードは通常モードに制御される。また、第 2KT 状態（すなわち、高確率／低ベース状態（高確率／第 2KT 状態））に制御されているときには、演出モードは、小当り RUSH モードに制御される。

【0435】

また、第 1 特図ゲームによる大当り遊技後に第 1KT 状態（すなわち、低確率／高ベース状態（低確率／第 1KT 状態）または高確率／高ベース状態（高確率／第 1KT 状態））に制御されているときには、演出モードは、バトルチャレンジ演出が実行されるバトルチャレンジモードに制御される。

30

【0436】

また、第 2 特図ゲームによる大当り遊技後に第 1KT 状態（すなわち、低確率／高ベース状態（低確率／第 1KT 状態）または高確率／高ベース状態（高確率／第 1KT 状態））に制御されているときには、演出モードは、チャンスバトル演出が実行されるチャンスバトルモードに制御される。

【0437】

すなわち、低確率状態および高確率状態のいずれに制御されているか、また、第 1KT 状態 A、第 1KT 状態 B および第 1KT 状態 C のいずれに制御されているかに関わらず、第 1 特図ゲームによる大当り遊技後に第 1KT 状態に制御されているときにはバトルチャレンジモードに制御され、第 2 特図ゲームによる大当り遊技後に第 1KT 状態に制御されているときにはチャンスバトルモードに制御される。

40

【0438】

このように、本特徴部 014IW では、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームによる大当り遊技後に第 1KT 状態に制御されているときには、低確率状態および高確率状態のいずれに制御されているか、また、第 1KT 状態 A、第 1KT 状態 B および第 1KT 状態 C のいずれに制御されているかに関わらず、共通態様のバトルチャレンジ演出またはチャンスバトル演出が実行されるように構成されている。そのため、バトルチャレンジ演出またはチャンスバトル演出が実行されたときに、低確率状態および高確率状態のいずれに制御

50

されているか、また、第1 K T 状態 A、第1 K T 状態 B および第1 K T 状態 C のいずれに制御されているか遊技者が推測困難となるため、遊技興趣を向上させることができる。

【0439】

図8-29は、バトルチャレンジ演出およびチャンスバトル演出を説明するための説明図である。最初にバトルチャレンジ演出について説明する。

【0440】

バトルチャレンジ演出は、ストーリー性がある動画像が表示される演出であって、演出説明部、第1バトル部、第2バトル部および第3バトル部の順にストーリーが移行するように構成されている。また、図8-29(1)に示すように、第1特図ゲームによる大当たり遊技後の1変動目から15変動目までが演出説明部に相当し、16変動目から40変動目までが第1バトル部に相当し、41変動目から65変動目までが第2バトル部に相当し、66変動目から90変動目までが第3バトル部に相当する。

【0441】

1変動目から15変動目までの演出説明部では、バトルチャレンジ演出の内容やストーリーの解説が行われる。また、16変動目から40変動目までの第1バトル部では、味方キャラクタと敵キャラクタAとのバトルが行われる第1バトル演出が行われ、40変動目に勝敗が報知される。また、41変動目から65変動目までの第2バトル部では、味方キャラクタと敵キャラクタBとのバトルが行われる第2バトル演出が行われ、65変動目に勝敗が報知される。また、66変動目から90変動目までの第3バトル部では、味方キャラクタと敵キャラクタCとのバトルが行われる第3バトル演出が行われ、90変動目に勝敗が報知される。このように、1変動目から15変動目までが演出説明部の後には、25変動毎に味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが行われ、それぞれ勝敗が報知される。

【0442】

図8-29(1)に示すように、バトルチャレンジ演出では、演出説明部が終了すると第1バトル部にストーリーが移行する。そして、第1バトル部における第1バトル演出において、味方キャラクタが敵キャラクタAに勝利すると、バトルチャレンジ演出が継続し、第2バトル部にストーリーが移行する。一方、味方キャラクタが敵キャラクタAに敗北すると、通常状態に移行する旨の報知がなされて、その時点でバトルチャレンジ演出が終了する。

【0443】

また、第2バトル部における第2バトル演出において、味方キャラクタが敵キャラクタBに勝利すると、バトルチャレンジ演出が継続し、第3バトル部にストーリーが移行し、味方キャラクタが敵キャラクタBに敗北すると、通常状態に移行する旨の報知がなされて、その時点でバトルチャレンジ演出が終了する。そして、第3バトル部における第3バトル演出において、味方キャラクタが敵キャラクタCに勝利すると、小当たりRUSHに移行する旨の報知がなされて、バトルチャレンジ演出が終了し、味方キャラクタが敵キャラクタCに敗北すると、通常状態に移行する旨の報知がなされて、バトルチャレンジ演出が終了する。

【0444】

バトルチャレンジ演出の第1バトル演出および第2バトル演出では、勝利時にバトルチャレンジ演出が継続されるとともに高ベース状態が継続され、敗北時にバトルチャレンジ演出が終了するとともに高ベース状態が終了して通常状態に移行するようになっているため、勝敗の報知によってバトルチャレンジ演出が継続されるか否かと、高ベース状態が継続されるか否かが報知されることになる。また、バトルチャレンジ演出の第3バトル演出では、勝利時に小当たりRUSHに移行し、敗北時に通常状態に移行するようになっているため、勝敗の報知によって小当たりRUSHに移行するか否かが報知されることになる。

【0445】

図8-29(1)に示すように、本特徴部014IWでは、第1特図ゲームによる確変大当たり(確変大当たりAを除く)と通常大当たりとのいずれが発生した場合にも、演出説明部、第1バトル部、第2バトル部、第3バトル部の順にストーリーが移行する共通態様のバト

ルチャレンジ演出が実行される。また、バトルチャレンジ演出には、ストーリー展開が異なる複数の演出パターンが設けられている。

【0446】

図8-29(1)に示すように、バトルチャレンジ演出の第1演出パターンは、40変動目に第1バトル演出で勝利し、65変動目に第2バトル演出で勝利し、90変動目に第3バトル演出で最終勝利してバトルチャレンジ演出が終了し、小当りRUSHに移行する旨の報知がなされる演出パターンである。本特徴部014IWでは、バトルチャレンジ演出およびチャンスバトル演出におけるバトル演出での勝利のうち、勝利後に小当りRUSHに移行することになる勝利を最終勝利ともいう。

【0447】

バトルチャレンジ演出の第2演出パターンは、40変動目に第1バトル演出で勝利し、65変動目に第2バトル演出で勝利するが、90変動目に第3バトル演出で敗北してバトルチャレンジ演出が終了し、通常状態に移行する旨の報知がなされる演出パターンである。

【0448】

バトルチャレンジ演出の第3演出パターンは、40変動目に第1バトル演出で勝利するが、65変動目に第2バトル演出で敗北してバトルチャレンジ演出が終了し、通常状態に移行する旨の報知がなされる演出パターンである。

【0449】

バトルチャレンジ演出の第4演出パターンは、40変動目に第1バトル演出で敗北してバトルチャレンジ演出が終了し、通常状態に移行する旨の報知がなされる演出パターンである。

【0450】

本特徴部014IWでは、バトルチャレンジ演出の第2～第4演出パターンは、通常大当りが発生したときに用いられる(図8-35(C)参照)。そのため、バトルに敗北してバトルチャレンジ演出が終了するときには、低確率状態であることが確定することになる。

【0451】

本特徴部014IWでは、バトルチャレンジ演出において、バトルに勝利するとバトルチャレンジ演出が継続する(すなわち高ベース状態が継続する)一方、バトルに敗北するとバトルチャレンジ演出が終了し(すなわち高ベース状態が終了する)、3回バトルに勝利すると小当りRUSHに移行するように構成されているが、例外的に、1回目または2回目のバトルに勝利(すなわち最終勝利)して小当りRUSHに移行する場合(すなわち高ベース状態が継続されるよりも有利度合いが高い場合)もあるように構成されている。

【0452】

バトルチャレンジ演出の第1特殊演出パターンは、40変動目に第1バトル演出で勝利し、65変動目に第2バトル演出で最終勝利してバトルチャレンジ演出が終了し、小当りRUSHに移行する旨の報知がなされる演出パターンである。

【0453】

バトルチャレンジ演出の第2特殊演出パターンは、40変動目に第1バトル演出で最終勝利してバトルチャレンジ演出が終了し、小当りRUSHに移行する旨の報知がなされる演出パターンである。

【0454】

次に、チャンスバトル演出について説明する。チャンスバトル演出は、ストーリー性がある動画像が表示される演出であって、演出説明部、第1バトル部、第2バトル部および第3バトル部の順にストーリーが移行するように構成されている。また、図8-29(2)に示すように、第2特図ゲームによる大当り遊技後の1変動目から15変動目までが演出説明部に相当し、16変動目から40変動目までが第1バトル部に相当し、41変動目から65変動目までが第2バトル部に相当し、66変動目から90変動目までが第3バトル部に相当する。

【0455】

10

20

30

40

50

1 変動目から 15 変動目までの演出説明部では、チャンスバトル演出の内容やストーリーの解説が行われる。また、16 変動目から 40 変動目までの第 1 バトル部では、味方キャラクタと敵キャラクタ A とのバトルが行われる第 1 バトル演出が行われ、40 変動目に勝敗が報知される。また、41 変動目から 65 変動目までの第 2 バトル部では、味方キャラクタと敵キャラクタ B とのバトルが行われる第 2 バトル演出が行われ、65 変動目に勝敗が報知される。また、66 変動目から 90 変動目までの第 3 バトル部では、味方キャラクタと敵キャラクタ C とのバトルが行われる第 3 バトル演出が行われ、90 変動目に勝敗が報知される。このように、1 変動目から 15 変動目までが演出説明部の後には、25 変動毎に味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが行われ、それぞれ勝敗が報知される。

【0456】

図 8-29 (2) に示すように、チャンスバトル演出では、演出説明部が終了すると第 1 バトル部にストーリーが移行する。そして、第 1 バトル部における第 1 バトル演出において、味方キャラクタが敵キャラクタ A に勝利すると、勝負玉が付与されて、第 2 バトル部にストーリーが移行する。一方、味方キャラクタが敵キャラクタ A に敗北すると、勝負玉が付与されずに、第 2 バトル部にストーリーが移行する。

【0457】

また、第 2 バトル部における第 2 バトル演出において、味方キャラクタが敵キャラクタ B に勝利すると、勝負玉が付与されて、第 3 バトル部にストーリーが移行し、味方キャラクタが敵キャラクタ B に敗北すると、勝負玉が付与されずに、第 3 バトル部にストーリーが移行する。また、第 3 バトル部における第 3 バトル演出において、味方キャラクタが敵キャラクタ C に勝利すると、勝負玉が付与され、味方キャラクタが敵キャラクタ C に敗北すると、勝負玉が付与されない。

【0458】

そして、第 3 バトル部における第 3 バトル演出が終了すると、小当り RUSH に移行するか否かを報知する突入判定演出が実行される。突入判定演出では、これまで付与された勝負玉を用いる態様により小当り RUSH に移行するか否かが報知される。また、突入判定演出では、これまで付与された勝負玉が多い程、小当り RUSH に移行する割合が高くなるように構成されている (図 8-35 (E) 参照)。

【0459】

図 8-29 (2) に示すように、本特徴部 014IW では、第 2 特図ゲームによる確変大当り (確変大当り A を除く) と通常大当り (確変大当り B, C を除く) とのいずれが発生した場合にも、演出説明部、第 1 バトル部、第 2 バトル部、第 3 バトル部の順にストーリーが移行する共通態様のチャンスバトル演出が実行される。また、チャンスバトル演出には、ストーリー展開が異なる複数の演出パターンが設けられている。

【0460】

図 8-29 (2) に示すように、チャンスバトル演出の第 1 演出パターンは、40 変動目に第 1 バトル演出の勝敗および勝負玉付与の有無が報知され、65 変動目に第 2 バトル演出の勝敗および勝負玉付与の有無が報知され、90 変動目に第 3 バトル演出の勝敗および勝負玉付与の有無が報知され、第 3 バトル演出の終了後にこれまで付与された勝負玉を用いた態様の突入判定演出が行われ、突入判定演出の結果として小当り RUSH に移行する旨の報知がなされる演出パターンである。

【0461】

チャンスバトル演出の第 2 演出パターンは、40 変動目に第 1 バトル演出の勝敗および勝負玉付与の有無が報知され、65 変動目に第 2 バトル演出の勝敗および勝負玉付与の有無が報知され、90 変動目に第 3 バトル演出の勝敗および勝負玉付与の有無が報知され、第 3 バトル演出の終了後にこれまで付与された勝負玉を用いた態様の突入判定演出が行われ、突入判定演出の結果として通常状態に移行する旨の報知がなされる演出パターンである。

【0462】

本特徴部 014IW では、チャンスバトル演出の第 2 演出パターンは、通常大当り A が

10

20

30

40

50

発生したときに用いられる（図 8－35（D）参照）。そのため、突入判定演出として通常状態に移行する旨の報知がなされるときには、低確率状態であることが確定することになる。

【0463】

本特徴部 014IWでは、チャンスバトル演出において、原則的にバトル演出の勝敗に関わらず、次のストーリーに移行し、3回のバトル演出が実行される（すなわち90変動目まで高ベース状態が継続される）ように構成されているが、例外的に、1回目または2回目のバトルに勝利（すなわち最終勝利）した後に小当りRUSHに移行する場合（すなわち90変動目まで高ベース状態が継続されるよりも有利度合いが高い場合）もあるように構成されている。

10

【0464】

チャンスバトル演出の第1特殊演出パターンは、40変動目に第1バトル演出の勝敗および勝負玉付与の有無が報知され、65変動目に第2バトル演出で最終勝利してチャンスバトル演出が終了し、小当りRUSHに移行する旨の報知がなされる演出パターンである。

【0465】

チャンスバトル演出の第2特殊演出パターンは、40変動目に第1バトル演出で最終勝利してチャンスバトル演出が終了し、小当りRUSHに移行する旨の報知がなされる演出パターンである。

【0466】

バトルチャレンジ演出とチャンスバトル演出とを比較すると、バトルチャレンジ演出では、バトルに敗北するとバトルチャレンジ演出が終了する（すなわち高ベース状態が終了する）が、チャレンジバトル演出では、バトルに敗北してもチャレンジバトル演出が継続される（すなわち高ベース状態が継続される）点で相違する。このような構成により、バトルチャレンジ演出とチャンスバトル演出との遊技性や有利度合いを異ならせることができる。

20

【0467】

また、チャンスバトル演出では、バトルに勝利すると勝負玉が付与され、付与された勝負玉が多い程、小当りRUSHに移行する割合が高くなるように構成されている。そのため、バトルに敗北してもチャレンジバトル演出が継続される（すなわち高ベース状態が継続される）構成としながらも、バトルの結果に注目させることができる。

30

【0468】

本特徴部 014IWでは、バトルチャレンジ演出の演出パターンは、発生した大当り種別に応じて決定されるように構成されている（後述するステップ014IWS203）。そのため、第1KT状態A、Bのいずれかに制御されているときには、第1移行条件が成立する40、65または90変動目に、バトルチャレンジ演出のバトル演出において最終勝利し、第1移行条件が成立しない40または65変動目に、バトルチャレンジ演出のバトル演出において勝利することになる。また、第1KT状態Cに制御されているときには、第1移行条件が成立する40、65または90変動目に、バトルチャレンジ演出のバトル演出において敗北することになる。

【0469】

また、本特徴部 014IWでは、チャンスバトル演出の演出パターンも、発生した大当り種別に応じて決定されるように構成されている（後述するステップ014IWS203）。そのため、第1KT状態A、Bのいずれかに制御されているときには、第1移行条件が成立する40または65変動目に、バトルチャレンジ演出のバトル演出において最終勝利し、第1移行条件が成立しない40または65変動目に、バトルチャレンジ演出のバトル演出において勝利または敗北し、第1移行条件が成立する90変動目に、突入判定演出において小当りRUSHに移行する旨の報知がなされることになる。また、第1KT状態Cに制御されているときには、第1移行条件が成立する90変動目に、突入判定演出において通常状態に移行する旨の報知がなされることになる。

40

【0470】

50

このように、バトルチャレンジ演出およびチャンスバトル演出の各バトル演出は、第1移行条件の成立を示唆する演出である。また、バトルチャレンジ演出およびチャンスバトル演出の各バトル演出は、設定されている第1移行条件の種類（すなわち大当り種別）に応じて、演出が継続するか終了するか（演出が終了して通常状態に移行する場合と、第2KT状態に移行する場合とを含む）を報知するように構成されている。このような構成によりバトルチャレンジ演出およびチャンスバトル演出が継続するか終了するかに注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0471】

本特徴部014IWでは、バトルチャレンジモードまたはチャンスバトルモードに制御されている期間には、第1移行条件の成立を示唆するバトルチャレンジ演出またはチャンスバトル演出と並行して、第2移行条件の成立を示唆する小当りメータ演出が実行されるように構成されている。また、小当りメータ演出は、バトルチャレンジ演出およびチャンスバトル演出とは異なる演出態様である（図8-41等参照）。このような構成により、第1移行条件の成立と第2移行条件の成立との両方に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0472】

次に、本特徴部014IWにおける演出に関する処理について説明する。

【0473】

図8-30は、可変表示開始待ち処理（ステップS170）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CPU120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138IWS811）。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S75）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138IWS811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ればよい。

【0474】

変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、第1KT状態フラグまたは第2KT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138IWS812）。第1KT状態フラグおよび第2KT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KT状態であれば）、演出制御用CPU120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138IWS813）。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#01～#07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CPU120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S171）に対応した値に更新する（ステップ138IWS815）。

【0475】

第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態であれば）、演出制御用CPU120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138IWS814）。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#01～#32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CPU120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S171）に対応した値に更新する（ステップ138IWS816）。

【0476】

ステップ138 IWS 812～S 815の処理が実行されることによって、本特徴部014 IWでは、非KT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、KT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KT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KT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。

【0477】

図8-31は、可変表示開始設定処理（ステップS171）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CPU120は、飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ138 IWS 920）。なお、本特徴部014 IW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（確変大当りAと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が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3～10指定コマンドを受信した場合（確変大当りB～Fおよび通常大当りA～Cのいずれか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11～13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。

【0478】

次いで、演出制御用CPU120は、第1KT状態に制御されているか否かを確認する（ステップ138 IWS 921）。なお、KT状態に制御されているか否かは、演出モードを確認することにより判定できる。具体的には、バトルチャレンジモードおよびチャンスバトルモードのいずれかの演出モードに制御されている場合には、第1KT状態であると判定することができる。第1KT状態に制御されていなければ、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たプロセステーブルを選択し（ステップ138 IWS 933）、ステップ138 IWS 934に移行する。

【0479】

第1KT状態に制御されている場合には、演出制御用CPU120は、第1KT状態に制御されてから40、65または90変動目であるか否かを判定する（ステップ138 IWS 922）。なお、第1KT状態に制御されてから40、65または90変動目であるか否かは、高ベース状態の残余回数を演出制御側において管理するための演出用高ベース回数カウンタの値を確認することにより判定できる。具体的には、演出用高ベース回数カウンタの値は、第1KT状態に移行するときに「90」、「65」および「40」のいずれかにセットされて、変動終了ごとに1減算されるため、その値が「0」、「25」および「50」のいずれかであれば、第1KT状態に移行してから40、65または90変動目であると判定することができる。

【0480】

第1KT状態に制御されてから40、65または90変動目ではない場合（ステップ138 IWS 922のN）には、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、および決定されている演出モードの演出パターンに応じたプロセステーブルを選択し（ステップ138 IWS 923）、ステップ138 IWS 934に移行する。本特徴部014 IWでは、ステップ138 IWS 923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 IWS 935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バトルチャレンジ演出やチャンスバトル演出等が実行される。

【0481】

第1KT状態に制御されてから40、65または90変動目である場合（ステップ13

8 I W S 9 2 2 の Y) には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高ベース状態が継続すること（すなわち、バトルチャレンジ演出が継続すること）を示唆する継続示唆演出を実行するか否かを決定する（ステップ S 1 3 8 I W S 9 2 4 ）。ステップ S 1 3 8 I W S 9 2 4 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、継続示唆演出を実行するか否かを決定するための継続示唆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、実行するか否かを決定する。

【 0 4 8 2 】

図 8 - 3 2 は、継続示唆演出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 2 の継続示唆演出決定テーブルに示すように、バトルに勝利する変動回である場合には、70%の確率で継続示唆演出を実行することに決定し、バトルに敗北する変動回である場合には、30%の確率で継続示唆演出を実行することに決定する。なお、バトルに勝利する変動回であるか否かは、後述するステップ 0 1 4 I W S 2 0 3 で決定するバトルチャレンジ演出の演出パターンと、演出用高ベース回数カウンタの値とを確認することによって判断することができる。例えば、演出パターンが第 2 ~ 第 4 演出パターンのいずれかであって、演出用高ベース回数カウンタの値が「0」であれば、バトルに敗北するタイミングであると判断することができる。

【 0 4 8 3 】

図 8 - 3 2 に示すように、バトルに勝利し、バトルチャレンジ演出が継続する場合（すなわち、高ベース状態が継続する場合）に、継続示唆演出が実行される割合が高くなるため、継続示唆演出が実行されることに期待を持たせることができる。また、バトルチャレンジ演出が継続するか否か（すなわち、高ベース状態が継続するか否か）を報知する前に継続示唆演出を実行するため、報知への注目度を高めることができる。

【 0 4 8 4 】

また、本特徴部 0 1 4 I W では、第 2 特図ゲームによる大当り遊技後に第 1 K T 状態に移行してチャンスバトル演出が実行されている場合には、90 変動前に小当り R U S H に移行する特殊演出パターンを除き、原則的に 90 変動目まで高ベース状態が継続される演出パターンとなる。そのため、チャンスバトル演出が実行されている場合には、継続示唆演出の演出内容を、40、65 または 90 変動目のバトルに勝利すること（すなわち、勝負玉が付与され、小当り R U S H に突入する可能性が高くなること）を示唆するものとしてもよい。また、このように構成する場合には、勝負玉が付与される変動回であるときに（後述するステップ 0 1 4 I W S 2 0 3 で決定する勝負玉付与パターンにより特定可能。図 8 - 3 5 (E) 参照））、演出が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【 0 4 8 5 】

また、本特徴部 0 1 4 I W では、バトル演出により高ベース状態が継続されるか否かが報知される 40、65 または 90 変動目において継続示唆演出が実行されるように構成されているが、このような構成に限らず、バトル演出により高ベース状態が継続されるか否かが報知される変動以前の変動目、例えば 39、64 または 89 変動目において継続示唆演出が実行されるようにしてもよい。このような構成により、事前にバトル演出の注目度を高めることができる。

【 0 4 8 6 】

継続示唆演出を実行すると決定しなかった場合には（ステップ 1 3 8 I W 9 2 5 の N ）、ステップ 1 3 8 I W S 9 2 3 に移行し、継続示唆演出を実行すると決定した場合には（ステップ 1 3 8 I W 9 2 5 の Y ）、演出制御用 C P U 1 2 0 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、決定されている演出モードの演出パターン、および実行決定した継続示唆演出に応じたプロセステーブルを選択し（ステップ 1 3 8 I W S 9 2 6 ）、ステップ 1 3 8 I W S 9 3 4 に移行する。本特徴部 0 1 4 I W では、ステップ 1 3 8 I W S 9 2 6 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 1 3 8 I W S 9 3 5 および可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にバトルチャレンジ演出やチャンスバトル演出、継続示唆演出等が実行される。

【 0 4 8 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 3 8 I W S 9 2 3 , S 9 2 6 , S 9 3

10

20

30

40

50

3で選択したプロセステーブルにおけるプロセスデータ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138IWS934）。次いで、演出制御用CPU120は、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（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138IWS935）。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。

10

【0488】

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138IWS936）。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138IWS937）。

【0489】

図8-33は、演出モード設定処理を示すフローチャートである。演出モード設定処理は、図7の特図当り待ち処理（S173）内において一部の処理として行われる処理である。

【0490】

演出モード設定処理では、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信しているか否かを確認し（ステップ014IWS200）、受信していない場合にはステップ014IWS209に移行する。大当り開始指定コマンド（第1大当り開始指定コマンドまたは第2大当り開始指定コマンド）を受信している場合、すなわち、大当りが発生した場合には、演出制御用CPU120は、大当り遊技後に制御する演出モードを決定する演出モード決定処理を実行する（ステップ014IWS201）。

20

【0491】

図8-35（A）、（B）は、演出モードを決定するための演出モード決定テーブルの具体例を示す説明図である。図8-35（A）に示す第1演出モード決定テーブルは、第1特図ゲームにより大当りが発生したときに用いられる。すなわち、第1大当り開始指定コマンドを受信しているときに用いられる。また、図8-35（A）に示す第2演出モード決定テーブルは、第2特図ゲームにより大当りが発生したときに用いられる。すなわち、第2大当り開始指定コマンドを受信しているときに用いられる。ステップ014IWS201では、第1演出モード決定テーブルと第2演出モード決定テーブルとのいずれかをを用いて、大当り遊技後に制御する演出モードを決定する。

30

【0492】

図8-35（A）、（B）に示すように、確変大当りAが発生した場合には、小当りRUSHモードに制御することに決定される。また、第1特図ゲームにより確変大当りB～Fおよび通常大当りA～Cのいずれかが発生した場合には、バトルチャレンジモードに制御することに決定される。また、第2特図ゲームにより確変大当りB～Fおよび通常大当りA～Cのいずれかが発生した場合には、チャンスバトルモードに制御することに決定される。なお、発生した大当りがいずれの大当り種別であるかについては、いずれの表示結果指定コマンドを受信しているかを確認することにより判定することができる。

40

【0493】

次いで、演出制御用CPU120は、確変大当りAが発生している場合には（ステップS014IWS202のY）、そのまま処理を終了し、確変大当りAが発生していない場合には（ステップS014IWS202のN）、演出モードの演出パターン（具体的には、バトルチャレンジ演出またはチャンスバトル演出の演出パターン）を決定する演出パターン決定処理を実行する（ステップS014IWS203）。

【0494】

50

図 8-35 (C), (D) は、演出パターンを決定するための演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 8-35 (C) に示す第 1 演出パターン決定テーブルは、演出モードがバトルチャレンジモードに決定されているときに用いられる。図 8-35 (D) に示す第 2 演出パターン決定テーブルは、演出モードがチャンスバトルモードに決定されているときに用いられる。ステップ 014 IWS 203 では、第 1 演出パターン決定テーブルと第 2 演出モード決定テーブルとのいずれかを用いて、演出パターンを決定する。

【0495】

バトルチャレンジ演出の演出パターンを決定するときには、図 8-35 (C) に示すように、大当たり種別が確変大当たり B, E, F である場合には、第 1 演出パターンに決定される。この第 1 演出パターンは、40 変動目に第 1 バトルで勝利し、65 変動目に第 2 バトルで勝利し、90 変動目に第 3 バトルで最終勝利してバトルチャレンジ演出が終了し、小当たり RUSH への移行を報知する演出パターンである (図 8-29 (1) の第 1 演出パターン参照)。

10

【0496】

また、図 8-35 (C) に示すように、確変大当たり C である場合には、第 1 特殊演出パターンに決定される。この第 1 特殊演出パターンは、40 変動目に第 1 バトルで勝利し、65 変動目に第 2 バトルで最終勝利してバトルチャレンジ演出が終了し、小当たり RUSH への移行を報知する演出パターンである (図 8-29 (1) の第 1 特殊演出パターン参照)。

20

【0497】

また、図 8-35 (C) に示すように、確変大当たり D である場合には、第 2 特殊演出パターンに決定される。この第 2 特殊演出パターンは、40 変動目に第 1 バトルで最終勝利してバトルチャレンジ演出が終了し、小当たり RUSH への移行を報知する演出パターンである (図 8-29 (1) の第 2 特殊演出パターン参照)。

【0498】

また、図 8-35 (C) に示すように、通常大当たり A である場合には、第 2 演出パターンに決定される。この第 2 演出パターンは、40 変動目に第 1 バトルで勝利し、65 変動目に第 2 バトルで勝利するが、90 変動目に第 3 バトルで敗北してバトルチャレンジ演出が終了し、通常状態への移行を報知する演出パターンである (図 8-29 (1) の第 2 演出パターン参照)。

30

【0499】

また、図 8-35 (C) に示すように、通常大当たり B である場合には、第 3 演出パターンに決定される。この第 3 演出パターンは、40 変動目に第 1 バトルで勝利するが、65 変動目に第 2 バトルで敗北してバトルチャレンジ演出が終了し、通常状態への移行を報知する演出パターンである (図 8-29 (1) の第 3 演出パターン参照)。

【0500】

また、図 8-35 (C) に示すように、通常大当たり C である場合には、第 4 演出パターンに決定される。この第 4 演出パターンは、40 変動目に第 1 バトルで敗北してバトルチャレンジ演出が終了し、通常状態への移行を報知する演出パターンである (図 8-29 (1) の第 4 演出パターン参照)。

40

【0501】

チャンスバトル演出の演出パターンを決定するときには、図 8-35 (D) に示すように、大当たり種別が確変大当たり B, E, F である場合には、第 1 演出パターンに決定される。この第 1 演出パターンは、40 変動目に第 1 バトル、65 変動目に第 2 バトル、90 変動目に第 3 バトルを行い、第 3 バトルの後に突入判定を行って小当たり RUSH への移行を報知する演出パターンである (図 8-29 (2) の第 1 演出パターン参照)。

【0502】

また、図 8-35 (D) に示すように、確変大当たり C である場合には、第 1 特殊演出パターンに決定される。この第 1 特殊演出パターンは、40 変動目に第 1 バトル、65 変動

50

目に第2バトルを行い、第2バトルの後に小当りRUSHへの移行を報知する演出パターンである（図8-29（2）の第1特殊演出パターン参照）。

【0503】

また、図8-35（C）に示すように、確変大当りDである場合には、第2特殊演出パターンに決定される。この第2特殊演出パターンは、40変動目に第1バトルを行い、第1バトルの後に小当りRUSHへの移行を報知する演出パターンである（図8-29（2）の第2特殊演出パターン参照）。

【0504】

また、図8-35（C）に示すように、通常大当りAである場合には、第2演出パターンに決定される。この第2演出パターンは、40変動目に第1バトル、65変動目に第2バトル、90変動目に第3バトルを行い、第3バトルの後に突入判定を行って通常状態への移行を報知する演出パターンである（図8-29（2）の第2演出パターン参照）。

【0505】

ステップ014IWS203では、演出モードがチャンスバトルモードに決定されているときには、さらに第3演出パターン決定テーブルを用いて、勝負玉の付与パターンに関する演出パターンを決定する。

【0506】

図8-35（E）は、第3演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。本例では、第1～第8付与パターンが設けられている。例えば、第1付与パターンは、40変動目、65変動目および90変動目のいずれにおいても勝負玉が付与されるパターンである。すなわち、チャンスバトル演出における第1～第3バトルのいずれにも勝利するパターンである。また、例えば、第8付与パターンは、40変動目、65変動目および90変動目のいずれにおいても勝負玉が付与されないパターンである。すなわち、チャンスバトル演出における第1～第3バトルのいずれにも敗北するパターンである。

【0507】

図8-35（E）の第3演出パターン決定テーブルに示す例では、発生した大当りの大当り種別が確変大当りである場合には、通常大当りである場合に比べて、勝負玉の総付与数が多い付与パターンに決定される割合が高くなるように構成されている。すなわち、勝負玉の総付与数が多いほど、高確率状態に制御されている可能性が高くなるとともに、小当りRUSHに移行する可能性が高くなるように構成されている。このような構成により、チャンスバトル演出においてバトルに勝利し、勝負玉が付与されることに注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0508】

本特徴部014IWでは、ステップS014IWS201およびステップS014IWS203で決定した情報を記憶し、大当り遊技後に、ステップS014IWS201で決定し記憶した情報にもとづいて、いずれかの演出モードに制御する。また、バトルチャレンジモードおよびチャンスバトルモードのいずれかに制御する場合には、ステップS014IWS203で決定し記憶した情報にもとづいて、いずれかの演出パターンによりバトルチャレンジ演出またはチャンスバトル演出を実行する。バトルチャレンジ演出およびチャンスバトル演出の演出パターン等に関する情報は、大当りの発生や第2KT状態または非KT状態への移行によりバトルチャレンジモードおよびチャンスバトルモードが終了した時点で破棄される。

【0509】

なお、本特徴部014IWでは、大当り遊技後にステップS014IWS201で決定した演出モードに制御されるが、このような構成に限らず、例えば、大当り遊技中に、ステップS014IWS201で決定した演出モードに応じた態様の演出が実行されるようにしてもよい。具体的には、大当り遊技中に、バトルチャレンジモードまたはチャンスバトルモードに移行することを示唆する態様の演出や、小当りRUSHに移行することを示唆する態様の演出が実行されるようにしてもよい。

【0510】

10

20

30

40

50

バトルチャレンジ演出またはチャンスバトル演出の演出パターンを決定すると、演出制御用CPU120は、大当たり種別に応じて演出用高ベース回数カウンタに90、65または40の値をセットする（ステップ014IWS204）。具体的には、確変大当たりB、E、Fおよび通常大当たりAのいずれかの場合には、演出用高ベース回数カウンタに「90」をセットし、確変大当たりCおよび通常大当たりBの場合には、演出用高ベース回数カウンタに「65」をセットし、確変大当たりDおよび通常大当たりCの場合には、演出用高ベース回数カウンタに「40」をセットする。

【0511】

また、演出制御用CPU120は、発生した大当たりの種別が確変大当たりである場合には（ステップ014IWS205のY）、設定されている移行条件が成立すると第1KT状態から第2KT状態に移行することを演出制御側において管理するための演出用第2KT移行フラグをセットする（ステップ014IWS206）。

10

【0512】

また、演出制御用CPU120は、発生した大当たりの種別が確変大当たりE、Fのいずれかである場合には（ステップ014IWS207のY）、大当たり種別に応じて、第2移行条件の成立に要する小当たり遊技状態の発生回数を演出制御側において管理するための演出用小当たり回数カウンタに30または70の値をセットする（ステップ014IWS208）。具体的には、確変大当たりEの場合には、演出用小当たり回数カウンタに「30」をセットし、確変大当たりFの場合には、演出用小当たり回数カウンタに「70」をセットする。そして、処理を終了する。

20

【0513】

大当たり開始指定コマンドを受信していない場合（ステップ014IWS200のN）には、演出制御用CPU120は、小当たり開始指定コマンドを受信しているか否かを確認し（ステップ014IWS209）、受信していない場合にはステップ014IWS220に移行する。

【0514】

小当た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、演出用小当たり回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ014IWS210）、「0」である場合、すなわち、確変大当たりE、Fのいずれかにもとづく大当たり遊技の終了後に、高確率／第1KT状態（第1KT状態B）に制御されていない場合には、ステップ014IW211へ移行する。演出用小当たり回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、確変大当たりE、Fのいずれかにもとづく大当たり遊技の終了後に、高確率／第1KT状態（第1KT状態B）に制御されている場合には、演出制御用CPU120は、演出用小当たり回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ014IWS011A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ014IWS211）。演出用小当たり回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ014IWS211へ移行する。演出用小当たり回数カウンタの値が「0」になった場合、すなわち、設定されていた第2移行条件が成立した場合には、演出制御用CPU120は、演出モードを小当たりRUSHモードに制御することに決定する（ステップ014IWS213）。

30

【0515】

また、演出制御用CPU120は、設定されていた第2移行条件が成立したことを示す小当たり移行条件成立フラグをセットする（ステップ014IWS214）とともに、演出用高ベース回数カウンタの値をクリアし（ステップ014IWS215）、演出用第2KT移行フラグをリセットする（ステップ014IWS216）。そして、処理を終了する。

40

【0516】

本特徴部014IWでは、小当たり遊技後に、ステップ014IWS213で決定した小当たりRUSHモードに制御されるが、このような構成に限らず、例えば、小当たり遊技中に、小当たりRUSHモードに移行することを示唆する態様の演出が実行されるようにしてもよい。

【0517】

50

ステップS014IWS220では、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態また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か否かを確認する。そして、受信待ち時間が経過した場合（ステップS014IWS220のY）には、演出制御用CPU120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、演出用高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ138IWS221）。

【0518】

演出用高ベース回数カウンタの値が「0」である場合には処理を終了し、演出用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状態または高確率／第1KT状態に制御され、第1移行条件が設定されている場合には、演出制御用CPU120は、演出用高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ138IWS222）、「0」になったか否かを判定する（ステップ138IWS223）。演出用高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合には処理を終了し、演出用高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、すなわち、設定されていた第1移行条件が成立した場合には、演出制御用CPU120は、演出用第2KT移行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ138IWS224）。

【0519】

演出用第2KT移行フラグがセットされている場合（ステップ138IWS224のY）、すなわち、高確率／第1KT状態に制御されており、第1移行条件が成立したことにともづいて第1KT状態から第2KT状態に移行する場合には、演出制御用CPU120は、演出モードを小当りRUSHモードに制御することに決定する（ステップ014IWS225）。また、演出制御用CPU120は、演出用高ベース回数カウンタの値をクリアする（ステップ014IWS226）とともに、演出用第2KT移行フラグをリセットする（ステップ014IWS227）。そして、処理を終了する。

【0520】

演出用第2KT移行フラグがセットされていない場合（ステップ138IWS224のN）、すなわち、低確率／第1KT状態に制御されており、第1移行条件が成立したことにともづいて第1KT状態から非KT状態に移行する場合には、演出制御用CPU120は、演出モードを通常モードに制御することに決定する（ステップ014IWS228）。

【0521】

本特徴部014IWでは、次回の変動開始に伴って、ステップS014IWS225で決定した小当りRUSHモードや、ステップS014IWS228で決定した通常モードに制御されるが、このような構成に限らず、例えば、次回の変動開始前に、小当りRUSHモードや通常モードに制御されるようにしてもよい。

【0522】

図8-33および図8-34に示す演出モード設定処理では、ステップ014IWS200～S208の処理によって、大当り遊技後に、バトルチャレンジモード、チャンスバトルモードおよび小当りRUSHモードのいずれかの演出モードに制御されることになる。

【0523】

また、ステップ014IWS209～S216の処理によって、第1KT状態Bに制御されているときに第2移行条件が成立すると、バトルチャレンジモードまたはチャンスバトルモードから小当りRUSHモードに制御されることになる。

【0524】

また、ステップ014IWS220～S227の処理によって、第1KT状態A、Bのいずれかに制御されているときに第1移行条件が成立すると、バトルチャレンジモードまたはチャンスバトルモードから小当りRUSHモードに制御されることになる。

【0525】

また、ステップ014IWS220～S224、S228の処理によって、第1KT状態Cに制御されているときに第1移行条件が成立すると、バトルチャレンジモードまたはチャンスバトルモードから通常モードに制御されることになる。

【0526】

図8-36は、メータ増加演出処理を示すフローチャートである。メータ増加演出処理は、図7の小当り中演出処理（S174）内において一部の処理として行われる処理である。なお、メータ増加演出処理は、小当りメータ演出において表示されているメータの目盛を増加させるメータ増加演出に関する処理であるため、小当りメータ演出が実行されない通常モードや小当りRUSHモードに制御されているときには、実行されないようにしてもよい。

【0527】

メータ増加演出処理において、演出制御用CPU120は、メータ増加演出の実行中であることを示すメータ増加演出フラグがセットされているか否かを確認し（ステップ014IWS300）、セットされている場合にはステップ014IWS310に移行する。

10

【0528】

メータ増加演出フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU120は、演出用小当り回数カウンタの値が「0」であるか否かを確認する（ステップ014IWS301）。そして、演出用小当り回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち設定されている第2移行条件が未だ成立していない場合には、演出制御用CPU120は、メータ増加演出を実行する制御を行う（ステップ014IWS303）。また、演出制御用CPU120は、メータ増加演出フラグをセットし（ステップ014IWS304）、ステップ014IWS310に移行する。

20

【0529】

演出用小当り回数カウンタの値が「0」であり（ステップ014IWS301のY）、かつ小当り移行条件成立フラグがセットされている場合（ステップ014IWS305のY）、すなわち設定されている第2移行条件が成立した場合には、演出制御用CPU120は、メータ増加演出、および小当りRUSH状態に移行することを報知する移行報知演出（本例では、可動体32において「小当りRUSH突入」の文字表示が行われるとともに、可動体32が画像表示装置5の前面に移動する態様の演出。図8-41（8）参照）を実行する制御を行う（ステップ014IWS307）。そして、ステップ014IWS304に移行する。なお、小当り移行条件成立フラグは、ステップ014IWS307の処理前にリセットされる。

30

【0530】

演出用小当り回数カウンタの値が「0」であり（ステップ014IWS301のY）、かつ小当り移行条件成立フラグがセットされていない場合（ステップ014IWS305のN）、すなわち第2移行条件が設定されていない場合には、演出制御用CPU120は、メータ増加演出を実行する制御を行う（ステップ014IWS309）。そして、ステップ014IWS304に移行する。

【0531】

ステップ014IWS310では、演出制御用CPU120は、メータ増加演出の終了タイミングであるか否かを確認し（ステップ014IWS110）、終了タイミングであればメータ増加演出フラグをリセットする（ステップ014IWS111）。

【0532】

なお、ステップ014IWS303，S307，S309の処理により、小当りメータ演出において表示されているメータを増加させるメータ増加演出を実行する場合には、並行して実行されているバトルチャレンジ演出またはチャンスバトル演出のストーリー進行を一時的に停止させる制御を行うように構成してもよい。このような構成により、小当りメータ演出やメータ増加演出に注目を集めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0533】

本特徴部014IWでは、第2移行条件が設定されているか否かに関わらず、バトルチャレンジ演出またはチャンスバトル演出と並行して、第2移行条件の成立を示唆する小当りメータ演出を実行するように構成されているが、第2移行条件が設定されていない場合

50

には、小当りメータ演出により表示されているメータが満タンになることはない。そこで、ステップ014 IWS309の処理により実行されるメータ増加演出は、ステップ014 IWS303の処理により実行されるメータ増加演出とは異なる演出態様（例えば、メータの目盛が増えにくい態様など）となるようにしてもよい。

【0534】

次に、本特徴部014 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、バトルチャレンジ演出の演出態様について説明する。図8-37および図8-38は、バトルチャレンジ演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図8-37および図8-38において、(1)(2)(3)・・・の順に表示画面が遷移する。

【0535】

第1特図ゲームによる大当り遊技後にバトルチャレンジ演出が実行されると、大当り遊技後の1変動目から15変動目までの演出説明部として、図8-37(1)に示すように、画像表示装置5において、バトルチャレンジ演出の内容やストーリーを解説するためのバトルチャレンジ解説画像014 IW001が表示される。

【0536】

次いで、大当り遊技後の16変動目から40変動目までの第1バトル部にストーリーが移行すると、第1バトル演出として、図8-37(2)に示すように、画像表示装置5において、味方キャラクタ014 IW002と敵キャラクタA014 IW003aとがバトルする表示制御が行われる。

【0537】

そして、40変動目には、画像表示装置5において、味方キャラクタ014 IW002と敵キャラクタA014 IW003aとのバトルの勝敗を報知する表示制御が行われるとともに、バトルに勝利した場合には、図8-37(3-1)に示すように、バトルチャレンジ演出が継続されることを報知するためのバトルチャレンジ継続報知画像014 IW004a（本例では「バトルチャレンジ継続」の文字表示が含まれる）が表示される。一方、バトルに敗北した場合には、図8-37(3-2)に示すように、バトルチャレンジ演出が終了することを報知するためのバトルチャレンジ終了報知画像014 IW004b（本例では「バトルチャレンジ終了」の文字表示が含まれる）が表示されて、バトルチャレンジ演出が終了し、通常状態（非KT状態）に移行する。

【0538】

また、バトルに勝利し、この勝利が最終勝利である場合には、図8-37(3-3)に示すように、バトルチャレンジ演出が終了して小当りRUSHに移行することを報知するための小当りRUSH突入報知画像014 IW004c（本例では「小当りRUSH突入」の文字表示が含まれる）が表示されて、バトルチャレンジ演出が終了し、小当りRUSH（第2KT状態）に移行する。

【0539】

図8-37(3-1)に示す例は、バトルチャレンジ演出の第1～第3演出パターンおよび第1特殊演出パターンのいずれかに相当し、図8-37(3-2)に示す例は、バトルチャレンジ演出の第4演出パターンに相当し、図8-37(3-3)に示す例は、バトルチャレンジ演出の第2特殊演出パターンに相当する。

【0540】

次いで、バトルチャレンジ演出では、第1バトル部の第1バトル演出において敵キャラクタAに勝利すると、第2バトル部にストーリーが移行する。そして、41変動目から65変動目までの第2バトル部に移行すると、第2バトル演出として、図8-37(4)に示すように、画像表示装置5において、味方キャラクタ014 IW002と敵キャラクタB014 IW003bとがバトルする表示制御が行われる。ここで、継続示唆演出が実行されると、図8-37(4)に示すように、画像表示装置5において、次のバトルに勝利し、バトルチャレンジ演出が継続されることを示唆するための継続示唆画像014 IW005（本例では「勝機あり！」の文字表示が含まれる）が表示される。

【0541】

そして、65変動目には、画像表示装置5において、味方キャラクタ014IW002と敵キャラクタA014IW003bとのバトルの勝敗を報知する表示制御が行われるとともに、バトルに勝利した場合には、図8-37(5-1)に示すように、バトルチャレンジ継続報知画像014IW004aが表示される。一方、バトルに敗北した場合には、図8-37(5-2)に示すように、バトルチャレンジ終了報知画像014IW004bが表示されて、バトルチャレンジ演出が終了し、通常状態(非KT状態)に移行する。

【0542】

また、バトルに勝利し、この勝利が最終勝利である場合には、図8-37(5-3)に示すように、小当りRUSH突入報知画像014IW004cが表示されて、バトルチャレンジ演出が終了し、小当りRUSH(第2KT状態)に移行する。

【0543】

図8-37(5-1)に示す例は、バトルチャレンジ演出の第1～第2演出パターンのいずれかに相当し、図8-37(5-2)に示す例は、バトルチャレンジ演出の第3演出パターンに相当し、図8-37(3-3)に示す例は、バトルチャレンジ演出の第1特殊演出パターンに相当する。

【0544】

次いで、バトルチャレンジ演出では、第2バトル部の第2バトル演出において敵キャラクタBに勝利すると、第3バトル部にストーリーが移行する。そして、66変動目から90変動目までの第3バトル部に移行すると、第3バトル演出として、図8-38(6)に示すように、画像表示装置5において、味方キャラクタ014IW002と敵キャラクタC014IW003cとがバトルする表示制御が行われる。

【0545】

そして、90変動目には、画像表示装置5において、味方キャラクタ014IW002と敵キャラクタA014IW003bとのバトルの勝敗を報知する表示制御が行われるとともに、バトルに勝利した場合には、図8-38(7-1)に示すように、小当りRUSH突入報知画像014IW004cが表示されて、バトルチャレンジ演出が終了し、小当りRUSH(第2KT状態)に移行する。一方、バトルに敗北した場合には、図8-38(7-2)に示すように、バトルチャレンジ終了報知画像014IW004bが表示されて、バトルチャレンジ演出が終了し、通常状態(非KT状態)に移行する。

【0546】

図8-38(7-1)に示す例は、バトルチャレンジ演出の第1演出パターンに相当し、図8-38(7-2)に示す例は、バトルチャレンジ演出の第2演出パターンに相当する。

【0547】

次に、チャンスバトル演出の演出態様について説明する。図8-39および図8-40は、チャンスバトル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および図8-40において、(1)(2)(3)・・・の順に表示画面が遷移する。

【0548】

第2特図ゲームによる大当り遊技後にチャンスバトル演出が実行されると、大当り遊技後の1変動目から15変動目までの演出説明部として、図8-39(1)に示すように、画像表示装置5において、チャンスバトル演出の内容やストーリーを解説するためのチャンスバトル解説画像014IW011が表示される。

【0549】

次いで、大当り遊技後の16変動目から40変動目までの第1バトル部にストーリーが移行すると、第1バトル演出として、図8-39(2)に示すように、画像表示装置5において、味方キャラクタ014IW002と敵キャラクタA014IW003aとがバトルする表示制御が行われる。

【0550】

そして、40変動目には、画像表示装置5において、味方キャラクタ014IW002と敵キャラクタA014IW003aとのバトルの勝敗を報知する表示制御が行われると

10

20

30

40

50

ともに、バトルに勝利した場合には、図 8-39 (3-1) に示すように、勝負玉が付与されたことを報知するための勝負玉付与報知画像 0 1 4 I W 0 1 2 a (本例では「勝負玉ゲット」の文字表示が含まれる) が表示される。一方、バトルに敗北した場合には、勝負玉は付与されないため、図 8-39 (3-2) に示すように、勝負玉付与報知画像 0 1 4 I W 0 1 2 a は表示されない。

【0551】

また、バトルに勝利し、この勝利が最終勝利である場合には、図 8-39 (3-3) に示すように、チャンスバトル演出が終了して小当り R U S H に移行することを報知するための小当り R U S H 突入報知画像 0 1 4 I W 0 1 2 b (本例では「小当り R U S H 突入」の文字表示が含まれる) が表示されて、チャンスバトル演出が終了し、小当り R U S H (第 2 K T 状態) に移行する。

10

【0552】

図 8-39 (3-1) に示す例は、チャンスバトル演出の第 1～第 2 演出パターンおよび第 1 特殊演出パターンのいずれかに相当するとともに、勝負玉付与パターンの第 1～第 4 付与パターンのいずれかに相当し、図 8-39 (3-2) に示す例は、チャンスバトル演出の第 1～第 2 演出パターンおよび第 1 特殊演出パターンのいずれかに相当するとともに、勝負玉付与パターンの第 5～第 8 付与パターンのいずれかに相当し、図 8-39 (3-3) に示す例は、チャンスバトル演出の第 2 特殊演出パターンに相当する。

【0553】

次いで、チャンスバトル演出では、第 1 バトル部の第 1 バトル演出の勝敗に関わらず、第 2 バトル部にストーリーが移行する(ただし、第 2 特殊演出パターンの場合には、第 1 バトル部が終了した時点でチャンスバトル演出が終了する)。そして、41 変動目から 65 変動目までの第 2 バトル部に移行すると、第 2 バトル演出として、図 8-39 (4) に示すように、画像表示装置 5 において、味方キャラクタ 0 1 4 I W 0 0 2 と敵キャラクタ B 0 1 4 I W 0 0 3 b とがバトルする表示制御が行われる。

20

【0554】

そして、65 変動目には、画像表示装置 5 において、味方キャラクタ 0 1 4 I W 0 0 2 と敵キャラクタ B 0 1 4 I W 0 0 3 b とのバトルの勝敗を報知する表示制御が行われるとともに、バトルに勝利した場合には、図 8-39 (5-1) に示すように、勝負玉が付与されたことを報知するための勝負玉付与報知画像 0 1 4 I W 0 1 2 a が表示される。一方、バトルに敗北した場合には、図 8-39 (5-2) に示すように、勝負玉付与報知画像 0 1 4 I W 0 1 2 a は表示されない。

30

【0555】

また、バトルに勝利し、この勝利が最終勝利である場合には、図 8-39 (5-3) に示すように、小当り R U S H 突入報知画像 0 1 4 I W 0 1 2 b が表示されて、チャンスバトル演出が終了し、小当り R U S H (第 2 K T 状態) に移行する。

【0556】

図 8-39 (5-1) に示す例は、チャンスバトル演出の第 1～第 2 演出パターンのいずれかに相当するとともに、勝負玉付与パターンの第 1～第 2 付与パターンおよび第 5～第 6 付与パターンのいずれかに相当し、図 8-39 (5-2) に示す例は、チャンスバトル演出の第 1～第 2 演出パターンのいずれかに相当するとともに、勝負玉付与パターンの第 3～第 4 付与パターンおよび第 7～第 8 付与パターンのいずれかに相当し、図 8-39 (5-3) に示す例は、チャンスバトル演出の第 1 特殊演出パターンに相当する。

40

【0557】

次いで、チャンスバトル演出では、第 2 バトル部の第 2 バトル演出の勝敗に関わらず、第 3 バトル部にストーリーが移行する(ただし、第 1 特殊演出パターンの場合には、第 2 バトル部が終了した時点でチャンスバトル演出が終了する)。そして、66 変動目から 90 変動目までの第 3 バトル部に移行すると、第 3 バトル演出として、図 8-40 (6) に示すように、画像表示装置 5 において、味方キャラクタ 0 1 4 I W 0 0 2 と敵キャラクタ C 0 1 4 I W 0 0 3 c とがバトルする表示制御が行われる。

50

【0558】

そして、90変動目には、画像表示装置5において、味方キャラクタ014IW002と敵キャラクタC014IW003cとのバトルの勝敗を報知する表示制御が行われるとともに、バトルに勝利した場合には、図8-40(7-1)に示すように、勝負玉が付与されたことを報知するための勝負玉付与報知画像014IW012aが表示される。一方、バトルに敗北した場合には、図8-40(7-2)に示すように、勝負玉付与報知画像014IW012aは表示されない。

【0559】

図8-40(7-1)に示す例は、チャンスバトル演出の第1～第2演出パターン of the いずれかに相当するとともに、勝負玉付与パターンの第1, 第3, 第5, 第7付与パターンのいずれかに相当し、図8-40(7-2)に示す例は、チャンスバトル演出の第1～第2演出パターン of the いずれかに相当するとともに、勝負玉付与パターンの第2, 第4, 第6, 第8付与パターンのいずれかに相当する。

【0560】

次いで、90変動目には、第3バトル演出の終了後に、小当りRUSHに移行するか否かを報知する突入判定演出が実行される。図8-40(8)に示すように、突入判定演出では、これまで付与された勝負玉を示す勝負玉画像014IW013が表示される(図8-40(8)の例では、3つの球体が表示されており、3つの勝負玉が付与されていることが示されている)。そして、突入判定演出では、表示された勝負玉を用いる態様により小当りRUSHに移行するか否かが報知される。

【0561】

小当りRUSHに移行される場合には、図8-40(9-1)に示すように、小当りRUSH突入報知画像014IW012bが表示されて、チャンスバトル演出が終了し、小当りRUSH(第2KT状態)に移行する。一方、小当りRUSHに移行されない場合には、図8-40(9-2)に示すように、チャンスバトル終了報知画像014IW012cが表示されて、チャンスバトル演出が終了し、通常状態(非KT状態)に移行する。

【0562】

図8-40(9-1)に示す例は、チャンスバトル演出の第1演出パターンに相当し、図8-40(7-2)に示す例は、チャンスバトル演出の第2演出パターンに相当する。

【0563】

次に、小当りメータ演出の演出態様について説明する。図8-41は、小当りメータ演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図8-41において、(1)(2)(3)・・・の順に表示画面が遷移する。

【0564】

大当り遊技後にバトルチャレンジ演出またはチャンスバトル演出が実行されると、図8-41(1)に示すように、画像表示装置5において、味方キャラクタ014IW002と敵キャラクタA014IW003aとがバトルする表示制御が行われる。

【0565】

また、本特徴部014IWでは、バトルチャレンジ演出またはチャンスバトル演出が実行されるときには、並行して小当りメータ演出が実行されるため、図8-41(1)に示すように、画像表示装置5において、メータ画像014IW021が表示される。なお、図8-37および図8-38に示すバトルチャレンジ演出の例や、図8-39および図8-40に示すチャンスバトル演出の例では、説明を簡略化するためメータ画像014IW021は表示されていないが、実際には図8-41(1)に示すように表示される。

【0566】

ここで、小当りが発生し、小当り遊技中になると、小当りメータ演出のメータ増加演出として、図8-41(2), (3), (4)に示すように、画像表示装置5において、ミニキャラクタ014IW023が登場し、メータ画像014IW021に向かってブロックを投げると、メータの目盛が増加する(図8-41の例では、メータ内の斜線部が増加している)表示制御が行われる。その後、小当りが発生する度に、メータの目盛が増加す

10

20

30

40

50

るメータ増加演出が実行される。なお、第2KT状態において小当り遊技中になった場合には、特殊入賞口に遊技球が入賞しやすいため、小当り遊技状態に制御されていることを強調する演出を実行し（例えば、画像表示装置5において、小当り遊技中であることを示す画像を表示する）、第1KT状態において小当り遊技中になった場合には、特殊入賞口に遊技球が入賞しにくいいため、小当り遊技状態に制御されていることを強調する演出を実行ないようにしてもよい。また、本例では、小当り遊技中には、バトルチャレンジ演出またはチャンスバトル演出におけるバトル演出の動画が連続再生されるように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、バトル演出のストーリー進行を一時的に停止させる制御を行うようにしてもよい。

【0567】

図8-41(5)に示すように、画像表示装置5において、味方キャラクタ014IW002と敵キャラクタB014IW003bとがバトルする表示制御が行われているときに、小当りが発生し、小当り遊技中になると、小当りメータ演出のメータ増加演出として、図8-41(6)、(7)に示すように、画像表示装置5において、ミニキャラクタ014IW023が登場し、メータ画像014IW021に向かってブロックを投げると、メータの目盛が増加する表示制御が行われる。

【0568】

ここで、小当りの発生回数が所定回（本例では30または70回）に達し、第2移行条件が成立した場合には、図8-41(8)に示すように、画像表示装置5において、メータが満タンになる表示制御が行われるとともに、移行報知演出として、「小当りRUSH突入」の文字表示が行われた可動体32が画像表示装置5の前面に移動する制御が行われる。

【0569】

本特徴部014IWでは、図8-41に示すように、第1移行条件の成立を示唆するバトルチャレンジ演出またはチャンスバトル演出と、第2移行条件の成立を示唆する小当りメータ演出とを、共通の期間において実行可能である。また、バトルチャレンジ演出およびチャンスバトル演出よりも視認性が低い態様により小当りメータ演出を実行可能である。具体的には、小当りメータ演出では、バトルチャレンジ演出およびチャンスバトル演出よりも、キャラクタ等の表示サイズが小さく、表示位置も画像表示装置5の表示領域中央から離れた位置となっている。このような構成により、主としてバトルチャレンジ演出またはチャンスバトル演出に注目させながらも、同時に小当りメータ演出を実行することで、第1移行条件と第2移行条件とのいずれにも関心を持たせることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0570】

なお、第2移行条件の成立（すなわち小当りRUSH状態への移行）を示唆する演出については、本例の小当りメータ演出のような演出態様に限らず、例えば、画像表示装置5の表示画面端の表示領域の表示態様や、画像表示装置5とは別に設けられたランプの発光態様が、小当り回数を示唆する態様に変化する（例えば、白→青→緑→赤→虹の順に色が変わり、虹色になると第2移行条件の成立が確定する）ような演出態様であってもよい。また、第2移行条件が設定されているか否か、設定されている第2移行条件の種類に応じて、異なる割合で第2移行条件の成立を示唆する演出の演出態様を決定するようにしてもよい。すなわち、第2移行条件の成立を示唆する演出の演出態様により、第2移行条件が成立して小当りRUSH状態に移行する期待度が示唆されるようにしてもよい。この場合には、複数種類の演出態様のうち演出の視認性が高い演出態様（例えば、演出に関する画像等の表示サイズが大きい、表示位置が画像表示装置5の表示領域中央に近いなど）の方が、第2移行条件が成立して小当りRUSH状態に移行する期待度が高くなるようにしてもよい。また、第2移行条件の成立を示唆する演出については、小当り遊技中のみならず、変動表示中も実行するようにしてもよい。

【0571】

本特徴部014IW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

10

20

30

40

50

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8-42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8-42(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8-42(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8-42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。

【0572】

図8-42(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8-42(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。

【0573】

一方で、小当りに関しては、図8-42(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「62986/65536」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8-42(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。このような構成により、設定値によらず小当り確率が一定であるため、射幸性が過度に高くなることを抑制することができる。なお、図8-42(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。

【0574】

なお、図8-42(A)、(B)に示す例に限らず、設定値「6」の確変状態において、はずれとなる場合があるように判定値が設定されていてもよい。このようにすることにより、全ての設定値のときにははずれとなる場合があるため、遊技者による設定推測の困難性を高めて興趣を向上させることができる。

【0575】

また、本特徴部014IW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場合には、変動表示中、大当り遊技中および小当り遊技中の少なくともいずれかで、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行するようにしてもよい。また、KT状態(または第2KT状態)に制御されている場合のみ設定示唆演出を実行するようにしてもよい。設定示唆演出として、例えば、変動表示中に実行される変動表示中設定示唆演出や、大当り遊技中に実行される大当り中設定示唆演出、小当り遊技中に実行される小当り中設定示唆演出を、それぞれ示唆

の信頼度が異なる複数種類の演出態様により実行可能としてもよいし、設定示唆演出の種類ごとに示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。また、各設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする（もしくは高くする）ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、プッシュボタン31B等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにしてもよい。

【0576】

以上に説明したように、本特徴部014IW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、通常状態よりも特殊状態（小当り遊技状態）により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、小当りRUSH）に制御可能に構成されたものがある。例えば、特開2017-148127号公報には、高確率状態かつ時短状態となる確変モードにおいて規定回数の可変表示が行われると、小当りを高頻度で発生させる小当りRUSHモードに移行させることが記載されている。

【0577】

しかしながら、特開2017-148127号公報に記載された遊技機では、確変モードであれば規定回数の可変表示が行われることにより小当りRUSHモードに移行することが明らかであるため、遊技興趣を十分に向上させることができない。

【0578】

そこで、本特徴部014IWでは、遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供するという課題を解決すべく、以下の（手段A1）～（手段A8）の構成が開示されている。

【0579】

（手段A1）本発明による遊技機は、可変表示（例えば、特別図柄や飾り図柄の変動表示）を行う遊技機であって、進入可能状態と進入困難状態とに変化可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置17）と、可変手段が進入可能状態となる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段と、特殊状態により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と、特別状態とは異なる非特別状態（例えば、第1KT状態）に制御されているときに、可変表示回数に関連する第1条件（例えば、第1移行条件）と該第1条件とは異なる第2条件（例えば、第2移行条件）との一方が成立したことにもとづいて、非特別状態から特別状態に移行させることが可能な移行手段（例えば、CPU103がステップ014IWS001B～014IWS015Bを実行する部分）とを備えたことを特徴とする。

このような構成によれば、特別状態に移行するための条件に多様性を持たせることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0580】

（手段A2）手段A1において、第2条件は、特殊状態の制御の実行回数（例えば、小当り遊技状態の発生回数）にもとづいて成立可能な条件であり、可変表示結果として、導出表示されたときに特殊状態の制御が行われる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）と、特殊状態の制御が行われない非特殊表示結果（例えば、はずれ図柄）とがあるようにしてもよい。

このような構成によれば、特殊表示結果が導出表示される回数に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0581】

（手段A3）手段A1または手段A2において、有利度が異なる複数種類の第2条件（例えば、30回の小当り遊技状態の発生により成立する第2移行条件Aや、70回の小当り遊技状態の発生により成立する第2移行条件B）を有するようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の多様性を高めるとともに、第2条件の種類に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0582】

（手段A4）手段A1から手段A3のいずれかにおいて、有利度が異なる複数種類の第1

10

20

30

40

50

条件を有する（例えば、90回の変動表示の実行により成立する第1移行条件Aや、65回の変動表示の実行により成立する第1移行条件B、40回の変動表示の実行により成立する第1移行条件C）ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の多様性を高めるとともに、第1条件の種類に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0583】

（手段A5）手段A1から手段A4のいずれかにおいて、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段を備え、有利状態制御手段は、有利状態における有利度が共通であって（例えば、ラウンド数が5Rで共通する）特別状態に移行するための条件が異なる複数種類の有利状態（例えば、確変大当りB～F）に制御可能であるようにしてもよい。

10

このような構成によれば、遊技の多様性を高めるとともに、有利状態の種類に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0584】

（手段A6）手段A1から手段A5のいずれかにおいて、非特別状態は、特別状態よりも有利度が低く、特殊状態により遊技価値が付与されにくい不利特別状態（例えば、第1KT状態）であるようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の多様性を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【0585】

（手段A7）手段A1から手段A6のいずれかにおいて、非特定状態（例えば、低確率状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態）とに制御可能な特定状態制御手段と、非特定状態に制御されているときに、第1条件が成立したことにもとづいて、非特別状態から通常状態に移行させることが可能な第2移行手段（例えば、CPU103がステップ014IWS001B～014IWS007Bを実行する部分）とを備え、複数種類の第1条件を有する（例えば、90回の変動表示の実行により成立する第1移行条件Aや、65回の変動表示の実行により成立する第1移行条件B、40回の変動表示の実行により成立する第1移行条件C）ようにしてもよい。

20

このような構成によれば、遊技の多様性を高めるとともに、第1条件の種類に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0586】

（手段A8）手段A7において、非特別状態に制御されているときに、特定状態に制御されている場合と非特定状態に制御されている場合とで、共通状態様の共通演出（例えば、バトルチャレンジ演出やチャンスバトル演出）を実行可能な共通演出実行手段と、第1条件の種類に対応して、共通演出が継続するか終了するかを報知する報知演出（例えば、バトルチャレンジ演出やチャンスバトル演出における各バトル演出）を実行可能な報知演出実行手段とを備えるようにしてもよい。

30

このような構成によれば、共通演出が実行されたときに、特定状態と非特定状態とのいずれに制御されているか遊技者が推測困難となるため、遊技興趣を向上させることができる。また、共通演出が継続するか終了するかに注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0587】

また、本特徴部014IW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、通常状態よりも特殊状態（小当り遊技状態）により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、小当りRUSH）に制御可能に構成されたものがある。例えば、特開2017-148127号公報には、高確率状態かつ時短状態となる確変モードにおいて規定回数の可変表示が行われると、小当りを高頻度で発生させる小当りRUSHモードに移行させることが記載されている。

【0588】

しかしながら、特開2017-148127号公報に記載された遊技機では、演出モードとして、確変モード、非確変の時短モードおよび小当りRUSHモードが設けられ、確

50

変モードであれば規定回数の可変表示が行われることにより小当り R U S H モードに移行することが明らかであるため、遊技興趣を十分に向上させることができない。

【0589】

そこで、本特徴部 014IW では、遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供するという課題を解決すべく、以下の（手段 B 1）～（手段 B 6）の構成が開示されている。

【0590】

（手段 B 1）本発明による遊技機は、進入可能状態と進入困難状態とに変化可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置 17）と、可変手段が進入可能状態となる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段と、特殊状態により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と、特別状態とは異なる非特別状態（例えば、第 1 K T 状態）に制御されているときに、第 1 条件（例えば、第 1 移行条件）と該第 1 条件とは異なる第 2 条件（例えば、第 2 移行条件）との一方が成立したことにともづいて、非特別状態から特別状態に移行させることが可能な移行手段（例えば、C P U 103 がステップ 014 I W S 001 B ～ 014 I W S 015 B を実行する部分）と、第 1 条件の成立を示唆する第 1 示唆演出（例えば、バトルチャレンジ演出やチャンスバトル演出）と、第 2 条件の成立を示唆する第 2 示唆演出（例えば、小当りメータ演出）とを異なる態様（例えば、図 8 - 41 等参照）により実行可能な示唆演出実行手段とを備えたことを特徴とする。

10

このような構成によれば、特別状態に移行するための条件に多様性を持たせることができるとともに、第 1 条件または第 2 条件が成立するかに注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0591】

（手段 B 2）手段 B 1 において、可変表示を行う遊技機であって、第 1 条件は、可変表示回数（例えば、変動表示の実行回数）にもとづいて成立可能な条件であり、第 2 条件は、特殊状態の制御の実行回数（例えば、小当り遊技状態の発生回数）にもとづいて成立可能な条件であるようにしてもよい。

このような構成によれば、可変表示回数や特殊状態の制御の実行回数に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0592】

（手段 B 3）手段 B 1 または手段 B 2 において、示唆演出実行手段は、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とを共通の期間（例えば、バトルチャレンジモードまたはチャンスバトルモードに制御されている期間）において実行可能であり、第 1 示唆演出よりも視認性が低い態様により第 2 示唆演出を実行可能である（例えば、図 8 - 41 等参照）ようにしてもよい。

30

このような構成によれば、主として第 1 示唆演出に注目させながらも、同時に第 2 示唆演出を実行することで、第 1 条件と第 2 条件とのいずれにも関心を持たせることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0593】

（手段 B 4）手段 B 1 から手段 B 3 のうちのいずれかにおいて、非特定状態（例えば、低確率状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態）とに制御可能な特定状態制御手段と、非特定状態に制御されているときに、第 1 条件が成立したことにともづいて、非特別状態から通常状態に移行させることが可能な第 2 移行手段（例えば、C P U 103 がステップ 014 I W S 001 B ～ 014 I W S 007 B を実行する部分）とを備え、複数種類の第 1 条件を有する（例えば、90 回の変動表示の実行により成立する第 1 移行条件 A や、65 回の変動表示の実行により成立する第 1 移行条件 B、40 回の変動表示の実行により成立する第 1 移行条件 C）ようにしてもよい。

40

このような構成によれば、遊技の多様性を高めるとともに、第 1 条件の種類に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0594】

（手段 B 5）手段 B 4 において、非特別状態に制御されているときに、特定状態に制御されている場合と非特定状態に制御されている場合とで、共通態様の共通演出（例えば、バ

50

トルチャレンジ演出やチャンスバトル演出)を実行可能な共通演出実行手段と、第1条件の種類に対応して、共通演出が継続するか終了するかを報知する報知演出(例えば、バトルチャレンジ演出やチャンスバトル演出における各バトル演出)を実行可能な報知演出実行手段とを備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、共通演出が実行されたときに、特定状態と非特定状態とのいずれに制御されているか遊技者が推測困難となるため、遊技興趣を向上させることができる。また、共通演出が継続するか終了するかに注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0595】

(手段B6)手段B5において、報知演出の実行前に、共通演出が継続することを示唆する継続示唆演出(例えば、継続示唆演出)を実行可能な継続示唆演出実行手段を備えるようにしてもよい。

10

このような構成によれば、報知演出の実行前に報知演出の注目度を高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0596】

(特徴部018SHに関する説明)

次に、特徴部018SHに係る遊技機について説明する。特徴部018SHに係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機である。この実施の形態では、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1を例にとって説明する。

【0597】

20

特徴部018SHに係る遊技機は、遊技状態制御手段と、可変表示実行手段と、演出実行手段と、を備える。遊技状態制御手段と、可変表示実行手段とは、例えば、主基板11のCPU103によって実現される。演出実行手段は、例えば、演出制御基板12の演出制御用CPU120によって実現される。

【0598】

遊技状態制御手段は、遊技状態を制御する。遊技状態制御手段は、有利状態と、特殊状態と、特別状態と、に制御可能である。有利状態は、遊技者にとって有利な有利状態であり、例えば、大当り遊技状態である。特殊状態は、有利状態とは異なる遊技状態であり、例えば、小当り遊技状態である。特別状態は、有利状態および特殊状態とは異なる状態であり、例えば、KT状態である。KT状態は、第2特別図柄の短縮変動が行われて、小当り遊技が実行されやすい遊技状態である。

30

【0599】

特徴部018SHに係る遊技機では、特別状態として、第1特別状態と、第2特別状態とがある。第1特別状態は、例えば、第1KT状態である。第2特別状態は、第1特別状態よりも特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態であり、例えば、第2KT状態である。

【0600】

特徴部018SHに係る遊技機では、第1特別状態において所定条件が成立したことに基づいて、第1特別状態から第2特別状態へ移行可能である。第1特別状態において所定条件が成立するとは、第1KT状態の制御が終了可能な条件が成立することであり、例えば、第2KT状態への移行条件が成立することや、通常状態への移行条件が成立することや、第1KT状態が継続する条件が成立することである。具体的には、所定条件が成立するとは、第1KT状態において、規定変動回数(例えば、40回、60回または90回)の可変表示が実行されることや、規定遊技回数(例えば、30回または70回)の小当り遊技が実行されることである。

40

【0601】

特徴部018SHに係る遊技機において、可変表示実行手段は、識別情報の可変表示を行い、表示結果を導出表示する。識別情報は、例えば、特別図柄である。可変表示実行手段は、所定条件が成立する際に、特定変動パターンにより可変表示を行うことが可能である。特徴部018SHにおいて、所定条件が成立する際とは、規定変動回数(例えば、4

50

0回、60回または90回)の可変表示よりも所定変動回数分(例えば、1変動分)前の可変表示(例えば、39変動目、64変動目、または、89変動目の可変表示)が実行されるときや(詳細は後述)、規定遊技回数(例えば、30回または70回)の小当り遊技が実行される際の可変表示が実行されるときである。ただし、所定条件が成立する際とは、規定変動回数の可変表示(例えば、40変動目、60変動目または90変動目の可変表示)が実行されるときとしてもよい。

【0602】

また、特定変動パターンは、例えば、規定変動回数の可変表示が実行される際に用いられる変動パターン(例えば、25秒の変動パターン)があるが、規定遊技回数の小当り遊技が実行される際の可変表示において用いられる特殊変動パターン(例えば、5秒の変動パターン)も含む。特定変動パターンは、第1特別状態における所定条件が成立しない場合であって、大当り判定の結果がハズレである場合や小当りである場合に用いられる変動パターン(例えば、2秒の変動パターン)よりも変動時間が長い変動パターンである。

【0603】

特徴部018SHに係る遊技機において、演出実行手段は、特定変動パターンの可変表示に対応して、第2特別状態への移行を報知する報知演出を実行可能である。報知演出は、具体的には、第2KT状態への移行を画像や音声で報知する演出である。具体的には、報知演出は、演出内容の結果が成功を示す成功演出である。成功演出は、例えば、バトルに勝利する演出である。なお、成功演出は、バトルに勝利する演出に限らず、ルーレットやくじ引きなどの抽選を示す演出において成功を示す演出としてもよいし、また、特定のキャラクタが出現する演出としたり、特定の背景画像としたり、特定の音声を出力させる演出としたりしてもよい。また、成功演出は、例えば、演出内容の結果が失敗したかのうように見せかけ、復活する復活演出を含む。

【0604】

特徴部018SHに係る遊技機において、第1特別状態には、不利第1特別状態と、所定条件が成立する割合が不利第1特別状態よりも高い有利第1特別状態と、がある。不利第1特別状態は、例えば、低確率／高ベース状態(低確率／第1KT状態)である。有利第1特別状態は、例えば、高確率／高ベース状態(高確率／第1KT状態)である。ここで、特徴部018SHにおいて、所定条件は、不利第1特別状態の場合には、確変大当りA(いわゆる直撃大当り)に当選した場合に成立する(図8-22参照)。一方で、有利第1特別状態の場合には、所定条件は、確変大当りAの当選のほかにも、規定変動回数の可変表示が実行された場合や、規定遊技回数の小当り遊技が実行された場合にも、成立する(図8-22参照)。このため、特徴部018SHにおいて、所定条件は、不利第1特別状態に比べて、有利第1特別状態の方が高い割合で成立する。

【0605】

なお、有利第1特別状態では、必ず所定条件が成立することとするが、不利第1特別状態では、所定条件が成立しないこととしてもよい。すなわち、不利第1特別状態において、所定条件が成立する割合を0%としてもよい。具体的には、不利第1特別状態における大当り種別判定において、確変大当りA(直撃大当り)を選択不可能としてもよい。

【0606】

特徴部018SHに係る遊技機において、演出実行手段は、有利第1特別状態に制御されているときと、不利第1特別状態に制御されているときとで、共通の特別演出を実行する。共通の特別演出は、遊技者が有利第1特別状態に制御されているのか、不利第1特別状態に制御されているのかを判別することができない演出であればよい。例えば、共通の特別演出は、複数回の可変表示にわたって実行される共通の演出モードによる演出である。特徴部018SHにおいて、共通の特別演出は、バトルチャレンジモードによる演出とする。

【0607】

特徴部018SHに係る遊技機において、所定条件は、可変表示の回数に関する第1所定条件と、第1所定条件とは異なる第2所定条件とがある。第1所定条件は、例えば、第

10

20

30

40

50

1 K T 状態に制御されてから、40回、60回、90回のうちのいずれかの規定変動回数の可変表示が実行されることである。以下において、第1所定条件を「第1移行条件」という場合がある。

【0608】

特徴部018SHに係る遊技機において、遊技状態制御手段は、第2所定条件が成立したに基づいて、第1特別状態から第2特別状態へ移行可能である。第2所定条件は、例えば、第1KT状態において、30回または70回のうちのいずれかの規定遊技回数の小当り遊技が実行されることである。また、第2所定条件は、第1KT状態において、確変大当りA（直撃大当り）に当選することを含む。以下において、第2所定条件を「第2移行条件」という場合がある。

10

【0609】

特徴部018SHに係る遊技機では、第1所定条件が成立したときと、第2所定条件が成立したときとで、報知演出の演出態様が異なる。第1所定条件が成立したときの報知演出の演出態様は、例えば、バトルに勝利する演出である。

【0610】

また、第2所定条件が成立したときとして、規定遊技回数の小当り遊技が実行されるときに報知演出の演出態様は、例えば、規定遊技回数の小当りとなる可変表示において、演出役物を落下させて、小当たりRUSHへの移行を報知する演出態様（役物落下演出）である。なお、規定遊技回数の小当り遊技が実行されるときには、可変表示実行手段は、第1KT状態における小当りの表示結果となる可変表示において用いられる変動パターン（例えば2秒）とは異なる特殊変動パターン（例えば5秒の変動パターン）により可変表示を行う。

20

【0611】

また、第2所定条件が成立したときとして、確変大当りA（直撃大当り）に当選したときの報知演出の演出態様は、例えば、大当り遊技におけるファンファーレ期間やエンディング期間に行われる、小当たりRUSHへの移行を報知する画像による演出態様である。ただし、確変大当りA（直撃大当り）に当選したときの報知演出は、ファンファーレ期間やエンディング期間に行われることに限らず、確変大当りAの大当りとなる可変表示中に行われてもよい。

【0612】

特徴部018SHに係る遊技機において、遊技状態制御手段は、有利状態として、複数種類の有利状態のうちのいずれかに制御可能である。複数種類は、確変大当りA～F、通常大当りA～Cの大当り種別である。また、遊技状態制御手段は、特定の種類の有利状態に制御されたに基づいて、第2特別状態に制御可能である。特定の種類は、いわゆる直撃大当りであり、例えば、確変大当りAである。

30

【0613】

特徴部018SHに係る遊技機において、可変表示実行手段は、第1特別状態の終了を報知する終了報知演出に対応した所定変動パターンによる可変表示と、第1特別状態の継続を報知する継続報知演出に対応した特別変動パターンによる可変表示と、を行うことが可能である。所定変動パターンは、特定変動パターンとは異なる変動パターンであり、例えば、30秒の変動パターンである。特別変動パターンは、所定変動パターンと特定変動パターンとは異なる変動パターンであり、例えば、20秒の変動パターンである。

40

【0614】

特徴部018SHに係る遊技機において、演出実行手段は、所定変動パターンによる可変表示と、特別変動パターンによる可変表示と、特定変動パターンによる可変表示と、に対応して、共通演出を実行する。共通演出は、報知演出が行われる前までに実行される演出である。例えば、共通演出は、バトル演出における勝敗がつく前の演出である。

【0615】

特徴部018SHに係る遊技機において、演出実行手段は、共通演出の実行後に、終了報知演出、継続報知演出、および報知演出（移行報知演出）のうちのいずれかを実行する

50

。終了報知演出は、第1特別状態の終了を報知する演出であり、例えば、実行される演出内容の結果が失敗を示す失敗演出である。例えば、終了報知演出は、バトルに敗北する演出である。継続報知演出は、第1特別状態の継続を報知する演出であり、例えば、演出内容の結果が少なくとも失敗ではないことを示す非失敗演出である。非失敗演出は、失敗演出のように見せかけて、失敗しない復活演出を含む。例えば、継続報知演出は、バトルに引き分ける演出とするが、バトルに敗北したかのように見せかけて、復活する演出であってもよい。移行報知演出は、上述した報知演出（第2KT状態への移行を報知する演出）であり、例えば、バトルに勝利する演出である。

【0616】

特徴部018SHにおいて、演出実行手段は、所定条件に関する示唆表示を表示可能である。例えば、演出実行手段は、第2移行条件に関する示唆表示（以下「小当り示唆表示」という場合がある。）小当り示唆表示は、表示態様によって、第1特別状態における第2移行条件の成立度合いを示唆する。第2移行条件の成立の度合いは、規定遊技回数に対して実行された小当り遊技の回数を示す進捗の度合い（以下「小当り進捗度合い」という場合がある。）である。

【0617】

特徴部018SHは、小当り進捗度合いに応じて、小当り示唆表示の表示態様を変化させる。小当り進捗度合いは、例えば、「規定遊技回数」に対する「小当り遊技が実行された実行回数」の割合（以下「小当り実行割合」という場合がある。）である。18SHは、小当り実行割合に応じて、小当り示唆表示の表示態様を変化させる。小当り示唆表示は、例えば、小当り実行割合をグラフ状に表されるグラフ画像である。演出実行手段は、小当り遊技が実行されることに応じて、小当り示唆表示（当該グラフ画像）が増加するように表示される。ただし、小当り示唆表示は、小当り実行割合を正確に表した表示でなくてもよく、具体的には、例えば、小当り実行割合が50%の場合でも70%のように見せる表示としてもよい。

【0618】

なお、小当り進捗度合いは、規定遊技回数までの残余回数としてもよい。この場合、小当り示唆表示は、規定変動回数までの残余回数に応じて表示態様が変化する画像であってもよい。具体的には、小当り示唆表示は、当該残余回数に応じて数字が変化する数字画像や、当該残余回数に応じて大きさが変化する図形画像であってもよい。

【0619】

（特徴部018SHにおける大当り遊技後の遊技状態および演出モードの遷移について）
次に、図9-1を用いて、特徴部018SHにおける大当り遊技後の遊技状態の遷移、および、遊技状態に応じた演出モードの遷移について説明する。図9-1は、特徴部018SHに係る大当り遊技後の遊技状態および演出モードの遷移の一例を示す説明図である。図9-1に示すように、特徴部018SHにおいて、確変大当り（確変大当りB～F）、または通常大当り（通常大当りA～C）の大当り遊技が実行された後には、第1KT状態（高確率／高ベース状態、または低確率／高ベース状態）に制御される。第1KT状態では、共通の特別演出として、バトルチャレンジモードの演出モードによる演出が行われる。

【0620】

（第1KT状態で制御されてから1～39変動目までについて）
第1KT状態は、例えば、大当り遊技が終了してから第1移行条件が成立する（40変動が経過するまで）継続される。第1KT状態で制御されてから39変動目の可変表示では、共通演出としてのバトル演出（分岐演出）が行われる。第1KT状態で制御される前に実行された大当り遊技が、確変大当りB、C、E、F、通常大当りA、Bに基づく大当り遊技の場合には、39変動目の可変表示において、バトル演出と、継続報知演出としての引分けの報知演出が行われて、第1KT状態が継続する。また、第1KT状態で制御される前に実行された大当り遊技が、通常大当りCに基づく大当り遊技の場合には、39変動目の可変表示において、バトル演出と、終了報知演出としての敗北の報知演出が行われ

10

20

30

40

50

て、41変動目の可変表示から通常状態（通常モード）へ移行する。また、第1KT状態で制御される前に実行された大当り遊技が、確変大当りDに基づく大当り遊技の場合には、バトル演出と、移行報知演出としての勝利の報知演出が行われて、41変動目の可変表示から第2KT状態（小当たりRUSHモード）へ移行する。

【0621】

39変動目の可変表示において、敗北の報知演出が行われた場合、40変動目の可変表示では、リザルト演出が行われる。また、39変動目の可変表示において、勝利の報知演出が行われた場合、40変動目の可変表示では、勝利の報知演出が継続して行われる。また、39変動目の可変表示において、引分けの報知演出が行われた場合、40変動目の可変表示では、38変動目までと同様のバトルチャレンジモードによる演出が引き続き行われる。

10

【0622】

ここで、特徴部018SHにおいては、バトル演出を行う可変表示を、第1移行条件が成立する可変表示（第1KT状態で制御されてから40, 65, 90変動目）よりも1変動前（第1KT状態で制御されてから39, 64, 89変動目）としている。これは、第1特別図柄と第2特別図柄とが同時変動することが可能であることから、レアケースではあるものの、第1移行条件が成立する変動で第1特別図柄の可変表示が開始されることを考慮したものである。

【0623】

具体的に補足すると、例えば、第1移行条件が成立する可変表示（例えば、第1KT状態で制御されてから40変動目）でバトル演出を行うこととすると、仮に、当該40変動目に第1特別図柄の可変表示が行われた場合に、第1KT状態では第1特別図柄の可変表示に対応する演出（例えば報知演出）が行われないため、次の可変表示において、いきなり、第2KT状態や通常モードへ移行することとなる。一方で、特徴部018SHにおいては、第1KT状態で制御されてから39変動目で分岐演出を行うようにしたことにより、仮に、当該39変動目に第1特別図柄の可変表示が行われて報知演出を行えなかったとしても、その後の（40変動目の）第2特別図柄の可変表示に対応して、第1KT状態の終了または継続や、移行先の遊技状態を報知する演出を行うことが可能になる。このため、特徴部018SHにおいては、バトル演出を行うタイミングを、第1移行条件が成立するタイミングよりも1変動前のタイミングとしている。なお、バトル演出を行うタイミングは、第1移行条件が成立するタイミングよりも2変動前であってもよい。

20

30

【0624】

また、第1KT状態で制御される前に実行された大当り遊技が、いずれの大当り種別に基づく大当り遊技であっても、第1KT状態で制御されてから40変動目の可変表示が実行されるまでの間の大当り判定および大当り種別判定において、確変大当りAであると判定された場合には、当該確変大当りAに基づく大当り遊技の実行後に第2KT状態へ移行する。また、第1KT状態で制御される前に実行された大当り遊技が確変大当りEに基づく大当り遊技の場合には、第1KT状態で制御されてから40変動目の可変表示が実行されるまでの間に小当り遊技が30回実行されることにより、第2KT状態へ移行する。また、不図示であるが、第1KT状態で制御されてから40変動目の可変表示が実行されるまでの間の大当り判定および大当り種別判定において、確変大当りB～Fや通常大当りAであると判定された場合には、判定された大当り種別に基づく大当り遊技の実行後に、再び、初めから第1KT状態の制御が開始される。なお、第1KT状態では主に第2特別図柄の可変表示が行われるため、図8-1（E）に示すように、原則、大当り種別判定において通常大当りB, Cであると判定されない。

40

【0625】

（第1KT状態で制御されてから41～65変動目までについて）

第1KT状態で制御されてから39変動目の可変表示において、バトル演出と、引分けの報知演出とが行われると、65変動目の可変表示が実行されるまで第1KT状態を継続する。第1KT状態で制御されてから64変動目の可変表示では、バトル演出（分岐演出

50

）が行われる。第1 K T状態で制御される前に実行された大当り遊技が、確変大当り B, E, F、通常大当り A に基づく大当り遊技の場合には、6 4 変動目の可変表示において、バトル演出と、引き分けの報知演出とが行われて、第1 K T状態が継続する。また、第1 K T状態で制御される前に実行された大当り遊技が通常大当り B に基づく大当り遊技の場合には、6 4 変動目の可変表示において、バトル演出と、敗北の報知演出とが行われて、6 6 変動目の可変表示から通常状態（通常モード）へ移行する。また、第1 K T状態で制御される前に実行された大当り遊技が確変大当り C に基づく大当り遊技の場合には、バトル演出と、勝利の報知演出とが行われて、6 6 変動目の可変表示から第2 K T状態（小当たり R U S Hモード）へ移行する。

【0 6 2 6】

6 4 変動目の可変表示において、敗北の報知演出が行われた場合、6 5 変動目の可変表示では、リザルト演出が行われる。また、6 4 変動目の可変表示において、勝利の報知演出が行われた場合、6 5 変動目の可変表示では、勝利の報知演出が継続して行われる。また、6 4 変動目の可変表示において、引分けの報知演出が行われた場合、6 5 変動目の可変表示では、6 3 変動目までの可変表示と同様のバトルチャレンジモードによる演出が行われる。

【0 6 2 7】

また、第1 K T状態で制御される前に実行された大当り遊技が、確変大当り B, C, E, F、通常大当り A, B に基づく大当り遊技の場合であっても、第1 K T状態における4 1 変動目から6 5 変動目の可変表示が実行されるまでの間の大当り判定および大当り種別判定において、確変大当り A であると判定された場合には、当該確変大当り A に基づく大当り遊技の実行後に第2 K T状態へ移行する。また、第1 K T状態で制御される前に実行された大当り遊技が確変大当り E に基づく大当り遊技の場合には、第1 K T状態で制御されてから6 5 変動目の可変表示が実行されるまでの間に小当り遊技が3 0 回実行されることにより、第2 K T状態へ移行する。また、不図示であるが、第1 K T状態における4 1 変動目から6 5 変動目の可変表示が実行されるまでの間の大当り判定および大当り種別判定において、確変大当り B ~ F や通常大当り A であると判定された場合には、判定された大当り種別に基づく大当り遊技の実行後に、再び、初めから第1 K T状態の制御が開始される。

【0 6 2 8】

（第1 K T状態で制御されてから6 6 ~ 9 0 変動目までについて）

第1 K T状態で制御されてから6 4 変動目の可変表示において、バトル演出と、引き分けの報知演出とが行われると、9 0 変動目の可変表示が実行されるまで第1 K T状態を継続する。第1 K T状態で制御されてから8 9 変動目の可変表示では、バトル演出（分岐演出）が行われる。第1 K T状態で制御される前に実行された大当り遊技が通常大当り A に基づく大当り遊技の場合には、8 9 変動目の可変表示において、バトル演出と、敗北の報知演出とが行われて、9 1 変動目の可変表示から通常状態（通常モード）へ移行する。第1 K T状態で制御される前に実行された大当り遊技が、確変大当り B, E, F に基づく大当り遊技の場合には、バトル演出と、勝利の報知演出とが行われて、9 1 変動目の可変表示から第2 K T状態（小当たり R U S Hモード）へ移行する。

【0 6 2 9】

8 9 変動目の可変表示において、敗北の報知演出が行われた場合、9 0 変動目の可変表示では、リザルト演出が行われる。また、8 9 変動目の可変表示において、勝利の報知演出が行われた場合、9 0 変動目の可変表示では、勝利の報知演出が継続して行われる。

【0 6 3 0】

また、第1 K T状態で制御される前に実行された大当り遊技が、確変大当り B, E, F、通常大当り A に基づく大当り遊技の場合であっても、第1 K T状態における6 6 変動目から9 0 変動目の可変表示が実行されるまでの間の大当り判定および大当り種別判定において、確変大当り A であると判定された場合には、当該確変大当り A に基づく大当り遊技の実行後に第2 K T状態へ移行する。また、第1 K T状態で制御される前に実行された大

10

20

30

40

50

当り遊技が確変大当り E に基づく大当り遊技の場合には、第 1 K T 状態で制御されてから 9 0 変動目の可変表示が実行されるまでの間に小当り遊技が 3 0 回実行されることにより、第 2 K T 状態へ移行する。また、第 1 K T 状態で制御される前に実行された大当り遊技が確変大当り F に基づく大当り遊技の場合には、第 1 K T 状態で制御されてから 9 0 変動目の可変表示が実行されるまでの間に小当り遊技が 7 0 回実行されることにより、第 2 K T 状態へ移行する。また、不図示であるが、第 1 K T 状態における 6 6 変動目から 9 0 変動目の可変表示が実行されるまでの間の大当り判定および大当り種別判定において、確変大当り B ～ F や通常大当り A であると判定された場合には、判定された大当り種別に基づく大当り遊技の実行後に、再び、初めから第 1 K T 状態の制御が開始される。

【0631】

ここで、第 1 K T 状態においては、第 1 K T 状態に移行後の可変表示の回数を示す回数表示を行うことが可能である。ただし、この場合、1 変動目から 1 5 変動目といった所定回数の可変表示が経過するまでは、回数表示を行わないこととする。これについて、補足すると、例えば、第 1 特別図柄の可変表示に基づく大当り（いわゆる初当り）が発生し、大当り遊技後に第 1 K T 状態の制御が開始された際に、第 1 保留記憶が記憶されている場合がある。この場合、第 1 保留記憶による第 1 特別図柄の可変表示と、第 1 K T 状態で制御されることによって第 2 始動入賞口（可変入賞球装置 6 B）への入賞による第 2 特別図柄の可変表示とが、同時に行われること（同時変動）が起こり得る。第 1 K T 状態では、画像表示装置 5 において主に第 2 特別図柄の 1 変動分の可変表示に対応する飾り図柄の演出を行っているため、このような同時変動が行われた場合、回数表示については 2 変動分の変化が行われることになり、見た目上、不整合が生じる場合がある。このような理由から、第 1 K T 状態において可変表示の回数表示を行う場合には、第 1 K T 状態に移行後の 1 変動目から 1 5 変動目では、可変表示の回数表示を行わないこととし、1 6 変動目以降に回数表示を行うこととする。

【0632】

（第 1 K T 状態（高確率／高ベース状態、または低確率／高ベース状態）に移行後の可変表示および演出ストーリーについて）

特徴部 0 1 8 S H においては、第 1 K T 状態（高確率／高ベース状態、または低確率／高ベース状態）に移行してから規定変動回数の可変表示が実行されるまでの各可変表示に対応して、変動パターン（変動時間）と、演出内容とを対応付けた演出ストーリー（シナリオ）を記憶している。以下に、当該演出ストーリーについて説明する。

【0633】

図 9 - 2 および図 9 - 3 は、第 1 K T 状態（高確率／高ベース状態、または低確率／高ベース状態）に移行後の可変表示および演出内容を記憶する演出ストーリーを示す説明図である。図 9 - 2 および図 9 - 3 において、ストーリー A ～ H は、それぞれ、大当り遊技の実行後に制御される第 1 K T 状態における可変表示回数に、特別図柄の変動時間と演出内容とを対応付けたシナリオを示す。

【0634】

まず、ストーリー A とストーリー D について説明する。ストーリー A は、第 1 K T 状態で制御される前に実行された大当り遊技が通常大当り C に基づく大当り遊技の場合に用いられる。また、ストーリー D は、第 1 K T 状態で制御される前に実行された大当り遊技が確変大当り D に基づく大当り遊技の場合に用いられる。ストーリー A , D において、第 1 K T 状態に制御されてから 1 ～ 3 8 変動目までの可変表示では、2 秒の変動時間が選択されて、各可変表示においてバトルチャレンジモードによる演出が行われることを示している。なお、バトルチャレンジモードにおいて、第 2 保留記憶数が 0 の場合は、5 秒の変動時間が選択される。

【0635】

ストーリー A は、第 1 K T 状態に制御されてから 3 9 変動目の可変表示において、3 0 秒の変動時間（所定変動パターン）に対応してバトル演出および敗北の報知演出が行われることを示す。また、4 0 変動目の可変表示において、1 0 秒の変動時間に対応してリザル

ト演出（連荘数や総払出数を報知する演出）が行われることを示す。

【0636】

また、ストーリーDは、第1KT状態に制御されてから39変動目の可変表示において、25秒の変動時間（特定変動パターン）に対応してバトル演出および勝利の報知演出が行われることを示す。また、40変動目の可変表示において、2秒の変動時間に対応して小当たりRUSHへの移行を示す移行演出が行われることを示す。移行演出は、勝利の報知演出をそのまま継続させた演出であってもよいし、勝利の報知演出とは異なる演出であってもよい。また、勝利の報知演出とは異なる移行演出を行う場合、ストーリーDにおける40変動目の可変表示の変動時間を、例えば10秒といった変動時間としてもよい。なお、他のストーリー（ストーリーE～H）における移行演出についても同様に、勝利の報知演出とは異なる演出を行ってもよい。

10

【0637】

次に、ストーリーBとストーリーEとについて説明する。ストーリーBは、第1KT状態で制御される前に実行された大当たり遊技が通常大当たりBに基づく大当たり遊技の場合に用いられる。ストーリーEは、第1KT状態で制御される前に実行された大当たり遊技が確変大当たりCに基づく大当たり遊技の場合に用いられる。ストーリーB、Eにおいて、第1KT状態に制御されてから1～38、40～63変動目までの可変表示では、2秒の変動時間に対応して、バトルチャレンジモードによる演出が行われることを示している。ストーリーB、Eにおいて、第1KT状態に制御されてから、39変動目の可変表示では20秒の変動時間（特別変動パターン）に対応してバトル引分け演出が行われる。

20

【0638】

ストーリーBは、第1KT状態に制御されてから64変動目の可変表示では、30秒の変動時間に対応してバトル演出および敗北の報知演出が行われることを示す。さらに、65変動目の可変表示では、10秒の変動時間に対応してリザルト演出（連荘数や総払出数を報知する演出）が行われることを示す。

【0639】

また、ストーリーEは、第1KT状態に制御されてから64変動目の可変表示では、25秒の変動時間に対応してバトル演出および勝利の報知演出が行われる。また、65変動目の可変表示では、2秒の変動時間に対応して小当たりRUSHへの移行を示す移行演出が行われることを示す。

30

【0640】

次に、ストーリーC、F、G、Hについて説明する。ストーリーCは、第1KT状態で制御される前に実行された大当たり遊技が通常大当たりAに基づく大当たり遊技の場合に用いられる。ストーリーFは、第1KT状態で制御される前に実行された大当たり遊技が確変大当たりBに基づく大当たり遊技の場合に用いられる。ストーリーGは、第1KT状態で制御される前に実行された大当たり遊技が確変大当たりEに基づく大当たり遊技の場合に用いられる。ストーリーHは、第1KT状態で制御される前に実行された大当たり遊技が確変大当たりFに基づく大当たり遊技の場合に用いられる。

【0641】

ストーリーC、F、G、Hにおいて、第1KT状態に制御されてから1～38、40～63、65～88変動目までの可変表示では、2秒の変動時間に対応してバトルチャレンジモードによる演出が行われることを示している。ストーリーC、F、G、Hにおいて、第1KT状態に制御されてから39、64変動目の可変表示では、20秒の変動時間に対応してバトル演出および引分けの報知演出が行われる。

40

【0642】

ストーリーCは、第1KT状態に制御されてから89変動目の可変表示では、30秒の変動時間に対応してバトル演出および敗北の報知演出が行われることを示す。さらに、90変動目の可変表示では、10秒の変動時間に対応してリザルト演出（連荘数や総払出数を報知する演出）が行われることを示す。

【0643】

50

また、ストーリー F、G、H は、第 1 K T 状態に制御されてから 8 9 変動目の可変表示では、2 5 秒の変動時間に対応してバトル勝利演出が行われることを示す。また、9 0 変動目の可変表示では、2 秒の変動時間に対応して小当たり R U S H への移行を示す移行演出が行われることを示す。

【0 6 4 4】

また、ストーリー G は、第 1 K T 状態において 3 0 回目の小当たり遊技が実行される場合には、3 0 回目の小当たりとなる可変表示における 5 秒の変動時間（特定変動パターン）に対応して、小当たり R U S H 突入演出が行われることを示す。すなわち、ストーリー G の場合、第 1 K T 状態に制御されてから 4 0 回、6 5 回または 9 0 回の可変表示が行われなくても（第 1 移行条件が成立しなくても）、小当たり遊技が 3 0 回実行されることにより、小当たり R U S H へ移行することとなる。

10

【0 6 4 5】

また、ストーリー H は、第 1 K T 状態において 7 0 回目の小当たり遊技が実行される場合には、7 0 回目の小当たりとなる可変表示における 5 秒の変動時間に対応して、小当たり R U S H 突入演出が行われる。すなわち、ストーリー H の場合、第 1 K T 状態に制御されてから 9 0 回の可変表示が行われなくても（第 1 移行条件が成立しなくても）、小当たり遊技が 7 0 回実行されることにより、小当たり R U S H へ移行することとなる。

【0 6 4 6】

（特徴部 0 1 8 S H において用いられる変動パターンテーブルの一例）

図 9 - 4 は、特徴部 0 1 8 S H において用いられる変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。図 9 - 4 の説明において、図 8 - 3 および図 8 - 4 において説明した内容と同様の内容については説明を省略する。

20

【0 6 4 7】

まず、図 9 - 4 の（A）～（E）に示す各第 2 特別図柄用変動パターンテーブルが用いられる場合（状況）について説明する。図 9 - 4 の（A）～（C）は、低確率／第 1 K T 状態において用いられる変動パターンテーブルである。図 9 - 4 の（D）および（E）は、高確率／第 1 K T 状態において用いられる変動パターンテーブルである。

【0 6 4 8】

具体的に説明すると、図 9 - 4 の（A）は、低確率／第 1 K T 状態の契機となった通常大当たり A ～ C のいずれかに基づく大当たり遊技を終了してから、2 ～ 3 8、4 0 ～ 6 3、6 5 ～ 8 8 変動目の可変表示を実行する場合に、選択される変動パターンテーブルを示す。詳細には、（A）の変動パターンテーブルは、通常大当たり C に基づく大当たり遊技を終了してから 2 ～ 3 8 変動目の可変表示を実行する場合や、通常大当たり B に基づく大当たり遊技を終了してから 2 ～ 3 8、4 0 ～ 6 3 変動目の可変表示を実行する場合や、通常大当たり A に基づく大当たり遊技を終了してから 2 ～ 3 8、4 0 ～ 6 3、6 5 ～ 8 8 変動目の可変表示を実行する場合に用いられる。なお、各大当たり遊技を終了後の 1 変動目の可変表示を実行する場合には、図 8 - 3 の（D）や図 8 - 4 の（G）に示した第 2 特別図柄用変動パターンテーブルが用いられる。

30

【0 6 4 9】

また、図 9 - 4 の（B）は、低確率／第 1 K T 状態の契機となった通常大当たり A ～ C のいずれかに基づく大当たり遊技を終了してから、3 9、6 4、8 9 変動目の可変表示を実行する場合に、選択される変動パターンテーブルを示す。詳細には、（B）の変動パターンテーブルは、通常大当たり C に基づく大当たり遊技を終了してから 3 9 変動目の可変表示を実行する場合や、通常大当たり B に基づく大当たり遊技を終了してから 3 9、6 4 変動目の可変表示を実行する場合や、通常大当たり A に基づく大当たり遊技を終了してから 3 9、6 4、8 9 変動目の可変表示を実行する場合に用いられる。

40

【0 6 5 0】

また、図 9 - 4 の（C）は、低確率／第 1 K T 状態の契機となった通常大当たり A ～ C のいずれかに基づく大当たり遊技を終了してから、4 0、6 5、9 0 変動目の可変表示を実行する場合に、選択される変動パターンテーブルを示す。詳細には、（C）の変動パターン

50

テーブルは、通常大当たりCに基づく大当たり遊技を終了してから40変動目の可変表示を実行する場合や、通常大当たりBに基づく大当たり遊技を終了してから65変動目の可変表示を実行する場合や、通常大当たりAに基づく大当たり遊技を終了してから90変動目の可変表示を実行する場合に用いられる。

【0651】

また、図9-4の(D)は、高確率／第1KT状態の契機となった確変大当たりB～Fのいずれかに基づく大当たり遊技を終了してから、2～38, 40～63, 65～88変動目の可変表示を実行する場合に、選択される変動パターンテーブルを示す。詳細には、(D)の変動パターンテーブルは、確変大当たりDに基づく大当たり遊技を終了してから2～38変動目の可変表示を実行する場合や、確変大当たりCに基づく大当たり遊技を終了してから2～38, 40～63変動目の可変表示を実行する場合や、確変大当たりB, E, Fに基づく大当たり遊技を終了してから2～38, 40～63, 65～88変動目の可変表示を実行する場合に用いられる。

10

【0652】

また、図9-4の(E)は、高確率／第1KT状態の契機となった確変大当たりB～Fのいずれかに基づく大当たり遊技を終了してから、39, 64, 89変動目の可変表示を実行する場合に、選択される変動パターンテーブルを示す。詳細には、(E)の変動パターンテーブルは、確変大当たりDに基づく大当たり遊技を終了してから39変動目の可変表示を実行する場合や、確変大当たりCに基づく大当たり遊技を終了してから39, 64変動目の可変表示を実行する場合や、確変大当たりB, E, Fに基づく大当たり遊技を終了してから39, 64, 89変動目の可変表示を実行する場合に用いられる。

20

【0653】

次に、図9-4の(A)および(D)の変動パターンテーブルに記憶される変動パターンについて説明する。(A)および(D)には、それぞれ、2秒の変動時間であるハズレの変動パターン(第2変動パターン#42, #52)や、2秒の変動時間である小当りの変動パターン(第2変動パターン#45, #55)が記憶されている。ハズレの変動パターン(第2変動パターン#42, #52)が選択されると、選択された変動パターンに対応する演出が行われる。この場合の演出は、ハズレを積極的に報知しない演出としてもよく、具体的には、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄の可変表示とし、キャラクタを表示させるなど他の演出を行ってもよい。また、2秒の変動時間である小当りの変動パターン(第2変動パターン#45, #55)が選択されると、選択された変動パターンに対応して、小当りを示す演出(例えば、飾り図柄を「1, 3, 5」)演出が行われる。ただし、第1KT状態における小当たり遊技では、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀であることから、小当りを示す飾り図柄を停止表示させずに、ハズレを示す飾り図柄を停止表示させてもよい。

30

【0654】

また、(A)および(D)には、それぞれ、10秒の変動時間であるリーチハズレの変動パターン(第2変動パターン#43, #57)や、リーチを伴う大当りの変動パターン(第2変動パターン#46:10秒、第2変動パターン#60:15秒)が記憶されている。

40

【0655】

また、(D)には、5秒の変動時間である小当りの変動パターン(第2変動パターン#61)が記憶されている。第2変動パターン#61は、規定遊技回数(30回または70回)の小当たり遊技が実行される第2移行条件が成立した場合に、選択される変動パターンである。第2変動パターン#61が選択されると、第2変動パターン#61に対応して、小当たりRUSH突入演出が行われる。第2変動パターン#61は、特定変動パターンに相当する。

【0656】

次に、図9-4の(B)および(E)の変動パターンテーブルに記憶される変動パターンについて説明する。図9-4の(B)には、30秒の変動時間であるバトル演出および

50

敗北の報知演出（図中「バトル敗北」と記載）の変動内容（演出内容）に対応する、ハズレの変動パターン（第2変動パターン#47）や、小当たりとなる変動パターン（第2変動パターン#48）が記憶されている。第2変動パターン#47、#48は、所定変動パターンに相当する。なお、以下において、バトル演出および敗北の報知演出を「バトル敗北演出」という場合がある。

【0657】

また、図9-4の（E）には、25秒の変動時間であるバトル演出および勝利の報知演出（図中「バトル勝利」と記載）の変動内容（演出内容）に対応する、ハズレの変動パターン（第2変動パターン#62）や小当たりの変動パターン（第2変動パターン#63）が記憶されている。第2変動パターン#62、#63は、特定変動パターンに相当する。なお、以下において、バトル演出および勝利の報知演出を「バトル勝利演出」という場合がある。

10

【0658】

また、（B）および（E）には、それぞれ、20秒の変動時間であるバトル演出および引分けの報知演出（図中「バトル引分け」と記載）の変動内容（演出内容）に対応する、ハズレの変動パターン（第2変動パターン#49、#64）や小当たりの変動パターン（第2変動パターン#50、#65）が記憶されている。第2変動パターン#49、#50、#64、#65は、特別変動パターンに相当する。なお、以下において、バトル演出および引分けの報知演出を「バトル引分け演出」という場合がある。

【0659】

20

また、（B）および（E）には、それぞれ、バトル演出および大当たり報知演出（図中「バトル特別勝利」と記載）の変動内容（演出内容）に対応する変動パターン（第2変動パターン#51：35秒、第2変動パターン#66：30秒）が記憶されている。第2変動パターン#51、#66は、バトル演出が行われる可変表示において、たまたま大当たりとなった場合に、選択される変動パターンである。バトル特別勝利演出は、小当たりラッシュモードへの移行を報知するバトル勝利演出とは異なる演出であり、具体的には、バトル演出後に、大当たり遊技が行われることを報知する演出である。なお、（B）および（E）に示す変動パターンテーブルは、39、64、89変動目の可変表示を実行する場合に用いられるが、これに限らず、39、64、89変動目の可変表示を実行する場合に用いられずに、40、65、90変動目の可変表示を実行する場合に用いられることとしてもよい。すなわち、特徴部018SHにおいて、所定条件の成立を、規定変動回数の可変表示（例えば、40変動目、60変動目または90変動目の可変表示）が実行されるときとしてもよい。

30

【0660】

次に、図9-4の（C）の変動パターンテーブルに記憶される変動パターンについて説明する。（C）には、リザルト演出の変動内容（演出内容）に対応する、ハズレの変動パターン（第2変動パターン#52：10秒）や小当たりの変動パターン（第2変動パターン#53：10秒）や、大当たりの変動パターン（第2変動パターン#54：15秒）が記憶されている。第2変動パターン#54が選択されると、第2変動パターン#54に対応して、リザルト演出を行った後に、大当たり遊技が行われることを報知する復活演出が行われる。

40

【0661】

ここで、特徴部018SHにおいて、第1KT状態における第1特別図柄の可変表示では、大当たりと判定された場合も、ハズレと判定された場合も、いずれの場合も、変動時間が1分の変動パターンが決定されることとする。この1分の変動パターンは、一例であり、（B）および（E）に示した、39、64、89変動目の可変表示において決定される各変動パターンの変動時間よりも長い時間の変動パターンであればよい。例えば、仮に、39変動目における第2特別図柄の可変表示の実行中に、第1特別図柄の可変表示（40変動目）が開始されたとしても、この第1特別図柄の可変表示は、1分の変動時間であるため、少なくとも、39変動目における第2特別図柄の可変表示が終了するまでは継続さ

50

れることになる。なお、図 8-9 に示したように、可変表示の開始時に高ベース回数カウンタを減算するため、40 変動目では、第 1 K T 状態から、第 2 K T 状態（または通常状態）へ移行しない。

【0662】

そして、第 2 特別図柄の可変表示が終了すると、次の第 2 特別図柄の可変表示（41 変動目）の開始時に高ベース回数カウンタを減算することにより（図 8-17 参照）、41 変動目で（バトル演出後に）第 2 K T 状態（または通常状態）へ移行させることができる。したがって、第 1 移行条件が成立する可変表示（例えば、第 1 K T 状態で制御されてから 40 変動目）において、第 1 特別図柄の可変表示が実行されたとしても、遊技者にとって違和感なく、41 変動目の可変表示において第 1 K T 状態から第 2 K T 状態（または通常状態）へ移行させることができる。このような観点からも、特徴部 018 S H においては、バトル演出を行う可変表示を、第 1 移行条件が成立する可変表示（第 1 K T 状態で制御されてから 40, 65, 90 変動目）よりも 1 変動前（第 1 K T 状態で制御されてから 39, 64, 89 変動目）としている。

【0663】

（特徴部 018 S H における第 1 移行条件の成否に基づく演出画面の遷移の一例）

次に、図 9-5～図 9-7 を用いて、第 1 移行条件の成立（規定変動回数の可変表示の実行）により、小当り R U S H モードへ移行する場合の演出画面の遷移について説明する。図 9-5～図 9-7 は、特徴部 018 S H における第 1 移行条件の成否に基づく演出画面の遷移の一例を示す説明図である。なお、第 2 移行条件の成立（規定遊技回数の小当り遊技の実行、および確変大当り A に基づく大当り遊技の実行）についての演出画面の遷移については、図 9-8 および図 9-9 を用いて後述する。

【0664】

図 9-5 の（A）は、飾り図柄が大当りを示す組合せで停止表示された画面を示す。具体的には、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 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄が「6, 6, 6」の組合せで停止表示されている。「6, 6, 6」の飾り図柄の組合せは、確変大当り B～F、通常大当り A～C のうちのいずれかの大当りを示す。（A）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 120 は、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、または、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。（A）に示す画面が表示された後、（B）に示す画面に遷移する。

【0665】

（B）は、大当り遊技におけるファンファーレの画面を示す。（B）は、大当り遊技の終了後にバトルチャレンジモードに移行することを示唆する「バトルチャレンジ B O N U S !」が表示されている。また、（B）において、画像表示装置 5 の画面右下には、小図柄 018 S H 1 が表示されている。（B）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 120 は、例えば、主基板 11 から大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したことに対応して、ファンファーレの画面を表示させる。（B）に示す画面が表示された後、大当り遊技における所定回数のラウンド遊技を終えて、エンディング期間が経過すると、（C）に示す画面に遷移する。なお、エンディング期間において、大当り遊技の終了後にバトルチャレンジモードに移行することを示唆する「バトルチャレンジ B O N U S !」を表示してもよい。

【0666】

（C）は、第 1 K T 状態（高確率／高ベース状態、または低確率／高ベース状態）であることを示すバトルチャレンジモード（共通の特別演出）による演出画面を示す。バトルチャレンジモードでは、第 2 特別図柄に対応する飾り図柄が可変表示される。バトルチャレンジモードにおいて、38 回の可変表示（ハズレまたは小当りの可変表示）が行われると、（D）に示す画面に遷移する。（C）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 120 は、主基板 11 から受信した演出制御コマンドにより特定される表示結果や変

動パターンや遊技状態に基づいて、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、遊技状態の応じた演出モード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し、その決定結果に基づいて、飾り図柄の可変表示を実行させる。

【0667】

（D）は、バトルチャレンジモードが開始されてから39変動目の可変表示で行われるバトル演出をの画面を示す。バトル演出は、味方のキャラクタと、敵のキャラクタとが対決する演出である。バトル演出が行われると、バトル演出の結果を示す報知演出の画面として、（E）、（G）、（H）または図9-7の（T）に示す画面に遷移する。

【0668】

（E）は、バトル演出において敗北した画面（終了報知演出：バトル敗北演出）を示す。バトル演出における敗北は、通常モードへの移行を示す。（D）および（E）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した演出制御コマンドにより特定される第2変動パターン#47、#48（図9-4（B）参照）に基づいて、バトル敗北演出を実行させる。39変動目の可変表示が終了すると、（F）に示す画面に遷移する。

【0669】

（F）は、40変動目の可変表示において行われるリザルト演出の画面を示す。リザルト演出は、大当りの連荘数（BONUSの回数）や総払出数（GET数）を表示する演出である。40変動目の可変表示が終了すると、次の可変表示から通常状態（低確率／低ベース状態）であることを示す通常モードに移行する。（F）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した演出制御コマンドにより特定される第2変動パターン#52、#53（図9-4（C）参照）に基づいて、リザルト演出を実行させる。

【0670】

（G）は、バトル演出において勝利した画面（報知演出（移行報知演出）：バトル勝利演出）を示す。バトル演出における勝利は、小当たりRUSHモードへの移行を示す。バトル演出において勝利すると、バトルチャレンジモードを終了して、第2KT状態（高確率／低ベース状態）であることを示す小当たりRUSHモードに移行する。（D）および（G）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した演出制御コマンドにより特定される第2変動パターン#62、#63（図9-4（E）参照）に基づいて、バトル勝利演出を実行させる。なお、バトルチャレンジモードが開始されてから40変動目の可変表示においては、（G）に示す画面を継続して表示するとともに、小図柄018SH1による可変表示が行われる。

【0671】

（H）は、バトル演出において引分けた画面（継続報知演出：バトル引分け演出）を示す。バトル演出における引分けは、バトルチャレンジモードの継続を示す。バトル演出において引分けると、図9-6の（I）に示す画面に遷移する。（D）および（H）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した演出制御コマンドにより特定される第2変動パターン#49、#50、#64、#65（図9-4（B）、（E）参照）に基づいて、バトル引分け演出を実行させる。

【0672】

図9-6の（I）は、バトルチャレンジモードにおける40～63変動目の可変表示中の画面を示す。バトルチャレンジモードにおいて、63変動目の可変表示（ハズレまたは小当りの可変表示）が実行されると、（J）に示す画面に遷移する。

【0673】

（J）は、バトルチャレンジモードが開始されてから64変動目の可変表示において行われるバトル演出をの画面を示す。（J）に示すバトル演出が行われると、バトル演出の結果を示す報知演出の画面として、（K）、（M）、（N）または図9-7の（T）に示す画面に遷移する。

【0674】

(K)は、バトル演出において敗北した画面（終了報知演出：バトル敗北演出）を示す。(J)および(K)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した演出制御コマンドにより特定される第2変動パターン#47、#48（図9-4（B）参照）に基づいて、バトル敗北演出を実行させる。64変動目の可変表示が終了すると、(L)に示す画面に遷移する。

【0675】

(L)は、65変動目の可変表示において行われるリザルト演出の画面を示す。65変動目の可変表示が終了すると、次の可変表示から通常状態（低確率／低ベース状態）であることを示す通常モードに移行する。(L)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した演出制御コマンドにより特定される第2変動パターン#52、#53（図9-4（C）参照）に基づいて、リザルト演出を実行させる。

【0676】

(M)は、バトル演出において勝利した画面（報知演出（移行報知演出）：バトル勝利演出）を示す。バトル演出において勝利すると、バトルチャレンジモードを終了して、第2KT状態（高確率／低ベース状態）であることを示す小当たりRUSHモードに移行する。(J)および(M)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した演出制御コマンドにより特定される第2変動パターン#62、#63（図9-4（E）参照）に基づいて、バトル勝利演出を実行させる。なお、バトルチャレンジモードが開始されてから65変動目の可変表示においては、(M)に示す画面を継続して表示するとともに、小図柄018SH1による可変表示が行われる。

【0677】

(N)は、バトル演出において引分けた画面（継続報知演出：バトル引分け演出）を示す。バトル演出において引分けると、図9-7の(O)に示す画面に遷移する。(J)および(N)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した演出制御コマンドにより特定される第2変動パターン#49、#50、#64、#65（図9-4（B）、（E）参照）に基づいて、バトル引分け演出を実行させる。

【0678】

図9-7の(O)は、バトルチャレンジモードにおける65～88変動目の可変表示中の画面を示す。バトルチャレンジモードにおいて、88回の可変表示（ハズレまたは小当りの可変表示）が実行されると、(P)に示す画面に遷移する。

【0679】

(P)は、バトルチャレンジモードが開始されてから89変動目の可変表示において行われるバトル演出の画面を示す。(P)に示すバトル演出が行われると、バトル演出の結果を示す報知演出の画面として、(Q)、(S)または(T)に示す画面に遷移する。

【0680】

(Q)は、バトル演出において敗北した画面（終了報知演出：バトル敗北演出）を示す。(P)および(Q)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した演出制御コマンドにより特定される第2変動パターン#47、#48（図9-4（B）参照）に基づいて、バトル敗北演出を実行させる。89変動目の可変表示が終了すると、(R)に示す画面に遷移する。

【0681】

(R)は、90変動目の可変表示において行われるリザルト演出の画面を示す。90変動目の可変表示が終了すると、次の可変表示から通常状態（低確率／低ベース状態）であることを示す通常モードに移行する。(R)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した演出制御コマンドにより特定される第2変動パターン#52、#53（図9-4（C）参照）に基づいて、リザルト演出を実行させる。

【0682】

(M)は、バトル演出において勝利した画面（報知演出（移行報知演出）：バトル勝利演出）を示す。バトル演出において勝利すると、バトルチャレンジモードを終了して、第

10

20

30

40

50

2 K T 状態（高確率／低ベース状態）であることを示す小当たり R U S H モードに移行する。（P）および（S）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から受信した演出制御コマンドにより特定される第 2 変動パターン # 6 2 , # 6 3（図 9 - 4（E）参照）に基づいて、バトル勝利演出を実行させる。なお、バトルチャレンジモードが開始されてから 9 0 変動目の可変表示においては、（S）に示す画面を継続して表示するとともに、小図柄 0 1 8 S H 1 による可変表示が行われる。

【0683】

（T）は、バトル演出において勝利した画面（バトル特別勝利演出）を示す。（T）に示す画面は、大当りに当選したことを示す。（P）および（T）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から受信した演出制御コマンドにより特定される第 2 変動パターン # 5 1 , # 6 6（図 9 - 4（B）、（E）参照）に基づいて、バトル特別勝利演出を実行させる。

10

【0684】

（特徴部 0 1 8 S H における第 2 移行条件の成否に基づく演出画面の遷移の一例）

次に、図 9 - 8 を用いて、第 2 移行条件の成立（規定遊技回数の小当たり遊技の実行）により、小当たり R U S H モードへ移行する場合の演出画面の遷移について説明する。図 9 - 8 は、特徴部 0 1 8 S H における第 2 移行条件の成否（規定遊技回数の小当たり遊技の実行）に基づく演出画面の遷移の一例を示す説明図である。なお、図 9 - 8 では、第 2 移行条件が成立する規定変動回数が 3 0 回である場合（第 1 K T 状態で制御される前に実行された大当たり遊技が確変大当たり E に基づく大当たり遊技である場合）を例にして説明する。

20

【0685】

図 9 - 8 において、（A）および（B）は、図 9 - 5 の（A）および（B）と同様である。（C）は、バトルチャレンジモードが開始された 1 変動目の可変表示中の画面を示す。（C）には、小当たりメータ 0 1 8 S H 2 が表示されている。小当たりメータ 0 1 8 S H 2 は、第 2 移行条件（規定遊技回数）と、小当たり遊技が実行された実行回数とに基づく進捗の度合い（小当たり進捗度合い）を示す。小当たり進捗度合いは、例えば、「規定遊技回数」に対する「小当たり遊技が実行された実行回数」の割合（小当たり実行割合）である。小当たりメータ 0 1 8 S H 2 は、小当たり進捗度合い（目盛り）が「100%」になると、小当たり R U S H モードへ移行することを示唆する。

【0686】

（C）において、小当たりメータ 0 1 8 S H 2 は、小当たり進捗度合い（目盛り）が「0%」であることを示している。また、（C）は、例えば、ハズレの可変表示であることを示す。（C）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から受信した演出制御コマンドにより特定される第 2 変動パターン # 4 2 , # 5 6（図 9 - 4（A）、（D）参照）に基づいて、飾り図柄を可変表示させて、ハズレを示す飾り図柄を停止表示させる。

30

【0687】

（D）は、バトルチャレンジモードを開始してから 3 変動目の可変表示中の画面を示す。（D）は、小当たりとなる可変表示を示す。（D）は、キャラクタ 0 1 8 S H 3 が出現し、キャラクタ 0 1 8 S H 3 が小当たりメータ 0 1 8 S H 2 に向かってブロックを投げる様子を示す演出画面を示す。（D）に示す画面が表示された後、（E）に示す画面に遷移する。

40

【0688】

（E）は、キャラクタ 0 1 8 S H 3 が小当たりメータ 0 1 8 S H 2 に向かってブロックを投げたことにより、小当たりメータ 0 1 8 S H 2 の目盛りが増加したことを示す。また、（E）は、小当たりを示す飾り図柄「1, 3, 5」を停止表示されている画面を示す。（D）および（E）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から受信した演出制御コマンドにより特定される第 2 変動パターン # 4 5 , # 5 9（図 9 - 4（A）、（D）参照）に基づいて、小当たりを示す飾り図柄を停止表示させたり、小当たりメータ 0 1 8 S H 2 の目盛りを増加させたりする。

50

【0689】

なお、(E)は、小当たりとなる可変表示ではあるものの、第1KT状態における小当たり遊技では特殊入賞口に遊技球が入賞しにくいため、小当たり遊技状態に制御されることを強調しないようにすべく、ハズレを示す飾り図柄「2, 8, 6」で停止表示させてもよい。また、(D)において、いわゆる「ガセ演出」を行ってもよい。具体的には、例えば、キャラクタ018SH3が表示されたものの、ブロックを投げない演出としたり、ブロックを投げたものの、小当たりメータ018SH2が増加しない演出としたりしてもよい。

【0690】

(F)は、バトルチャレンジモードを開始してから68変動目の可変表示中の画面を示す。(F)において、小当たりメータ018SH2は、バトルチャレンジモードを開始してから、小当たり遊技が29回実行されたことに相当する分、目盛り(小当たり進捗度合い)が増加している。なお、(F)において、小当たりメータ018SH2は、例えば、85%程度に目盛りが増加した状態を示している。

10

【0691】

ここで、特徴部018SHにおいては、規定変動回数が70回である場合(第1KT状態で制御される前に実行された大当たり遊技が確変大当たりFに基づく大当たり遊技である場合)にも、第2移行条件が成立する。このため、小当たり実行割合を、そのまま小当たりメータ018SH2に反映させたとすると、目盛りの増加の仕方によって遊技者は、規定遊技回数が予測できてしまう。そこで、規定変動回数が少ない場合(30回の場合)と多い場合の場合(70回の場合)とで、小当たりメータ018SH2の目盛りの増加の仕方に差異が生じにくくしてもよい。これにより、遊技者に、規定変動回数が30回であるのか70回であるのかを判別させにくくすることができる。ただし、規定変動回数が70回である場合に比べて30回である場合に、小当たりメータ018SH2を増加させやすくし、遊技者が規定遊技回数を推測できるようにしてもよい。

20

【0692】

また、(F)は、バトルチャレンジモードを開始してから、30回目(規定変動回数)の小当たり遊技が実行される際の可変表示を示す。また、(F)は、キャラクタ018SH3が出現し、キャラクタ018SH3が小当たりメータ018SH2に向かってブロックを投げる様子を表す演出画面を示す。(F)に示す画面が表示された後、(G)に示す画面に遷移する。

30

【0693】

(G)は、第2KT状態へ移行することを報知する報知演出の画面を示す。具体的には、(G)は、キャラクタ018SH3が小当たりメータ018SH2に向かってブロックを投げたことにより、小当たりメータ018SH2の目盛りが増加し、目盛りが100%になったことを示す。また、(G)は、演出役物018SH4が画像表示装置5の前面に落下した演出(以下「役物落下演出」という)を示す。なお、第2KT状態へ移行することを報知する報知演出は、小当たりメータ018SH2の目盛りが100%となる表示と、役物落下演出と、のうち少なくともいずれか一方であってもよい。(G)に示す報知演出を行うにあたり、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から受信した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、役物落下演出の実行の有無や実行開始タイミングなどを決定し、その決定結果に基づいて、ランプ制御基板14に役物落下演出を実行させる。

40

【0694】

(G)に示す報知演出が行われた後、(H)に示す画面に遷移する。(H)は、小当たりRUSHモードへの移行を報知する報知演出の画面である。そして、小当たり遊技が実行された後、次の可変表示から小当たりRUSHモードへ移行する。

【0695】

なお、説明の便宜上、図9-8では、第2移行条件が成立する規定変動回数が30回である場合(第1KT状態で制御される前に実行された大当たり遊技が確変大当たりEに基づく大当たり遊技である場合)を例に挙げて説明したが、規定遊技回数が70回の場合には、7

50

0回の小当り遊技が実行されることにより、(F)～(H)に示す演出が行われる。

【0696】

また、確変大当りB～Cや通常大当りA～Cに基づく大当り遊技が実行された後のバトルチャレンジモードが実行されている場合であっても、小当りメータ018SH2が表示される場合もある。すなわち、この場合、図9-5～図9-7に示した演出画面においても、小当りメータ018SH2が表示される場合もある。ただし、この場合、規定遊技回数が設定されなため、小当り遊技が多く実行されたとしても、第1KT状態が終了することはない。すなわち、この場合、小当り遊技が多く実行されたとしても、小当りメータ018SH2の目盛りが100%になることもない。

【0697】

また、確変大当りE，Fに基づく大当り遊技が実行された後のバトルチャレンジモードが実行されている場合であっても、小当り遊技の実行回数を示唆する演出（キャラクタ018SH3の出現や、小当りメータ018SH2の表示）を行わない場合があってもよい。この場合、規定遊技回数の小当り遊技が実行される際に、いきなり、小当りRUSHモードへの移行を示唆する演出を行えばよい。これにより、バトルチャレンジモードから、突然、小当りRUSHモードへ移行させることができ、遊技者を驚かせる演出とすることができる。

【0698】

（特徴部018SHにおける第2移行条件の成否に基づく演出画面の遷移の他の例）

次に、図9-9を用いて、第2移行条件の成立（直撃大当りの実行：確変大当りAの当選）により、小当りRUSHモードへ移行する場合の演出画面の遷移について説明する。図9-9は、特徴部018SHにおける第2移行条件の成否（直撃大当りの実行）に基づく演出画面の遷移の一例を示す説明図である。なお、図9-9に示す演出画面は、第1KT状態で制御される前に実行された大当り遊技が、確変大当りB～Fに基づく大当り遊技である場合、または、通常大当りA～Cに基づく大当り遊技である場合に、表示される演出画面を示す。

【0699】

図9-9において、(A)～(C)は、図9-8の(A)～(C)と同様である。(D)は、バトルチャレンジモードを開始してから34変動目における可変表示の画面を示す。具体的には、(D)は、確変大当りA（直撃大当り）のリーチ態様で飾り図柄が可変表示している状態を示す。そして、(E)に示すように、確変大当りA（直撃大当り）を示す確定飾り図柄が停止表示する。(D)および(E)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した演出制御コマンドにより特定される第2変動パターン#46，#52（図9-4(A)、(D)参照）に基づいて、確変大当りA（直撃大当り）を示す確定飾り図柄を停止表示させる。

【0700】

(F)は、確変大当りAに基づく大当り遊技中のファンファーレ期間に行われる演出の画面を示す。(F)に示すように、大当り遊技のファンファーレ期間に、大当り遊技の実行後に小当りRUSHモードへ移行することを報知する報知演出が行われる。(F)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から大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したことに対応して、ファンファーレの画面を表示させる。そして、大当り遊技におけるラウンド遊技が終了すると、エンディング期間に移行する。

【0701】

(G)は、大当り遊技中のエンディング期間に行われるエンディング演出の画面を示す。(G)に示すように、大当り遊技のエンディング期間にも、大当り遊技の実行後に小当りRUSHモードへ移行することを報知する報知演出が行われる。(G)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120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、エンディング画面を表示させる。エンディング期間が経過すると、第2KT状態へ移行し、小当りRUSHモードが

10

20

30

40

50

開始される。なお、図 9-9 においては、大当り遊技のファンファーレ期間と、エンディング期間とにおいて報知演出を行う場合を示したが、少なくともいずれか一方の期間で報知演出を行えばよい。

【0702】

以上説明したように、上述した実施の形態では、第 1 K T 状態において所定条件が成立する際に、特定変動パターンにより可変表示を行い、特定変動パターンの可変表示に対応して、第 2 K T 状態への移行を報知する報知演出を実行可能とした。これにより、第 2 K T 状態へ移行する前に、第 2 K T 状態へ移行することに対する遊技者の期待感を高めることができる。したがって、第 2 K T 状態へ移行する際の遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0703】

また、上述した実施の形態では、所定条件が成立する規定変動回数（例えば、40回、60回または90回）の可変表示よりも1変動前の可変表示（例えば、39変動目、64変動目、または、89変動目の可変表示）において、特定変動パターンにより可変表示を行い、報知演出を実行可能とした。これにより、通常状態へ移行する場合には、規定変動回数においてリザルト演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、規定変動回数の付近で第 1 特別図柄による可変表示が行われたとしても、その後の第 2 特別図柄の可変表示において第 1 K T 状態の終了や継続を報知することができるため、遊技の興趣が不十分となることを抑えることができる。

【0704】

20

（特徴部 018SH の変形例 1）

次に、本実施形態に係る変形例 1 について説明する。上述した、特徴部 018SH に係る実施の形態では、第 1 K T 状態のうち、高確率／高ベース状態では、バトルチャレンジモードによる演出のみを実行する場合について説明した。すなわち、特徴部 018SH に係る実施の形態では、バトルチャレンジモードの演出により、高確率／高ベース状態と、低確率／高ベース状態とのうち、いずれの遊技状態で制御されているのかを遊技者が判別しにくくする例について説明した。本変形例では、高確率／高ベース状態に制御されている場合には、バトルチャレンジモードのほかにも、高確率／高ベース状態に制御されていることを報知するカウントダウンチャンスモードによる演出についても実行可能とする場合について説明する。すなわち、本変形例では、カウントダウンチャンスモードにより、高確率／高ベース状態で制御されていることを、遊技者に報知する場合について説明する。

30

【0705】

（本変形例の特徴部 018SH に関する説明）

次に、本変形例の特徴部 018SH に係る遊技機について説明する。特徴部 018SH に係る遊技機において、演出実行手段は、有利第 1 特別状態において、共通の特別演出（バトルチャレンジモードによる演出）を実行するときと、実行しないときとがある。例えば、演出実行手段は、有利第 1 特別状態において、共通の特別演出（バトルチャレンジモードによる演出）を実行しない場合には、高確率／高ベース状態に制御されていることを報知する演出（例えば、カウントダウンチャンスモードによる演出）を実行する。

【0706】

40

特徴部 018SH に係る遊技機において、第 2 特別状態（第 2 K T 状態）への移行を報知する報知演出の演出態様は、特別演出の実行の有無によって異なる。特別演出を実行する場合の報知演出の演出態様は、例えば、バトル演出に勝利することにより小当たり R U S H モードへの移行を報知する演出である（図 9-5 の（D）および（G）等のバトル勝利演出）。一方、特別演出を実行しない場合の報知演出の演出態様は、例えば、カウントダウン予告のカウンタが 0 になることにより、小当たり R U S H モードへの移行を報知する演出である（後述する図 9-16 の（H）参照）。

【0707】

特徴部 018SH に係る遊技機において、遊技状態制御手段は、第 1 特別状態において複数種類の所定条件のうちのいずれかの所定条件が成立したことに基づいて、第 1 特別状

50

態から第2特別状態へ移行可能である。複数種類の所定条件は、第1移行条件（第1所定条件）と、第2移行条件（第2所定条件）を含む。第1移行条件は、規定変動回数の可変表示が実行されることである。第2移行条件は、規定遊技回数の小当り遊技が実行されることや、直撃大当りに基づく大当り遊技が実行されることである。

【0708】

また、第1移行条件は、第1移行条件Aと、第1移行条件Bと、第1移行条件Cとがある。第1移行条件Aは、90回の規定変動回数の可変表示が実行されるという条件である。第1移行条件Bは、65回の規定変動回数の可変表示が実行されるという条件である。第1移行条件Cは、40回の規定変動回数の可変表示が実行されるという条件である。ただし、複数の第1移行条件における規定変動回数は、例えば、1回、2回、3回、…、と1変動ごとに区切った回数としてもよいし、10回、20回、30回…、と10変動ごとに区切った回数としてもよいし、22回、38回、57回といったランダムに選択される動回数としてもよい。

【0709】

特徴部018SHは、所定条件（移行条件）の種類によって、所定条件の成立しやすさが異なる。例えば、規定変動回数が40回の場合は（第1移行条件Cの場合）、規定変動回数が60回の場合（第1移行条件B）に比べて、実行する可変表示回数が少ないため、所定条件が成立しやすい。また、規定変動回数が60回の場合（第1移行条件Bの場合）は、規定変動回数が90回の場合（第1移行条件Aの場合）に比べて、実行する可変表示回数が少ないため、所定条件が成立しやすい。また、規定変動回数が40回の場合は（第1移行条件Cの場合）、第2移行条件（規定遊技回数の小当り遊技の実行、または、直撃大当りに基づく大当り遊技の実行）に比べて、実行する可変表示回数が少ないことが見込めるため、所定条件が成立しやすい。

【0710】

特徴部018SHにおいて、演出実行手段は、所定条件の種類を示唆する示唆演出を実行する。示唆演出は、例えば、第1移行条件の種類を示唆する演出であり、すなわち、第1移行条件ごとの規定変動回数（40回、65回または90回）を示唆する演出である。本変形例において、示唆演出は、カウントダウン予告煽り演出である（後述する図9-15の（C）参照）。また、本変形例において、示唆演出は、大当り遊技状態におけるエンディング期間に実行される。ただし、示唆演出は、エンディング期間に実行されることに限らず、ファンファーレ期間に実行されてもよいし、ラウンド遊技中に実行されてもよいし、大当り遊技が実行された後の第1特別状態における可変表示中に実行されてもよい。

【0711】

なお、示唆演出は、例えば、第2移行条件の種類を示唆する演出としてもよい。言い換えれば、特徴部018SHは、第2移行条件ごとの規定遊技回数（30回または70回）を示唆する示唆演出を行ってもよい。

【0712】

特徴部018SHにおいて、演出実行手段は、所定条件に関する示唆表示を表示可能である。示唆表示は、表示態様によって、第1特別状態における所定条件の成立度合いを示唆する。所定条件の成立の度合いは、規定変動回数に対する進捗の度合い（以下「変動回数進捗度合い」という場合がある。）である。規定変動回数進捗の度合いは、例えば、規定変動回数に到達するまでの残余回数である。

【0713】

特徴部018SHは、変動回数進捗度合いに応じて、示唆表示の表示態様を変化させる。例えば、特徴部018SHは、規定変動回数までの残余回数に応じて、示唆表示の表示態様を変化させる。示唆表示は、例えば、規定変動回数までの残余回数に応じて表示態様に変化する図形（例えば星形状の図形）や数字の画像である。具体的には、示唆表示は、規定変動回数までの残余回数が少なくなるにつれて、カウントダウン予告に対応する星形状の図形の大きさが大きくなる表示である。また、示唆表示は、規定変動回数までの残余回数が少なくなるにつれて、残余回数（カウントダウン予告）を示す数値が変化する表示であ

る。なお、示唆表示の表示態様の变化は、これに限らず、カウントダウン予告に対応する図形の色や形や模様が変化してもよい。

【0714】

また、規定変動回数進捗の度合いは、規定変動回数までの残余回数に限らず、「規定変動回数」に対する「実行された可変表示回数」の割合（以下「変動実行割合」という場合がある。）としてもよい。例えば、図9-8の（C）に示した小当りメータ018SH2では小当り実行割合を示すメータを示唆表示としたが、これとは異なり、変動実行割合を示すメータを示唆表示としてもよい。なお、この示唆表示は、変動実行割合を、数値（パーセンテージ）で表したり、グラフ状に表したりした表示とすることができる。また、特徴部018SHは、変動実行割合に応じて、当該示唆表示における数値やグラフを増加させることにより、表示態様を変化させればよい。また、この示唆表示は、変動実行割合を正確に表した表示でなくてもよく、具体的には、例えば、変動実行割合が50%の場合でも70%のように見せる表示としてもよい。

10

【0715】

（特徴部018SHの変形例1における演出モードの遷移について）

次に、特徴部018SHの変形例1における演出モードの遷移について説明する。図9-10は、特徴部018SHの変形例1における演出モードの遷移の一例を示す説明図である。なお、図9-10の説明において、上述した実施の形態と同様の内容については説明を省略する。図9-10では、高確率／高ベース状態において、カウントダウンチャンスモードによる演出を実行可能な点が、特徴部018SHに係る実施の形態と異なる。なお、図9-10に示すカッコ書きの数字（1）～（3）と、以下に記す（1）～（3）とは、対応するものとして説明する。

20

【0716】

図9-10に示すように、（1）通常モードによる演出が実行される低確率／低ベース状態において、確変大当りB～Fに基づく大当り遊技が実行されると、高確率／高ベース状態に移行する。（2）高確率／高ベース状態では、カウントダウンチャンスモードと、バトルチャレンジモードと、のうちのいずれか一方の演出モードによる演出が実行される。

【0717】

カウントダウンチャンスモードでは、第1移行条件となる可変表示回数を示唆するカウントダウン予告を実行可能な演出モードである。カウントダウンチャンスモードは、遊技者に高確率／高ベース状態であることを報知する演出モードである。

30

【0718】

（3）カウントダウンチャンスモードにおいて、規定変動回数の可変表示の実行や、規定遊技回数の小当り遊技の実行や、確変大当りAに基づく大当り遊技の実行があると、小当りRUSHモードへ移行する。このため、遊技者は、カウントダウンチャンスモードにおいて、規定変動回数の可変表示の実行や、規定遊技回数の小当り遊技の実行や、確変大当りAの大当り遊技の実行を期待して遊技することとなる。

【0719】

また、カウントダウンチャンスモードにおいて、カウントダウン予告が行われない場合もある。また、本変形例では、第1移行条件が成立する規定変動回数が少ない場合に（第1KT状態で制御される前に実行された大当り遊技が確変大当りDに基づく大当り遊技の場合に）、第1移行条件が成立する規定変動回数が多い場合と比較して、カウントダウン予告が行われやすいもとしている。このため、高確率／高ベース状態に制御される期間が短い場合に、カウントダウン予告を行いやすくすることができ、高確率／高ベース状態における演出を盛り上げることができる。

40

【0720】

ここで、変形例1に係る演出パターン（演出ストーリー）について説明する。上述した特徴部018SHに係る実施の形態では、第1KT状態に移行後については、可変表示回数ごとの変動時間および演出内容を示す演出ストーリー（図9-2および図9-3）を用いた。この演出ストーリーでは、第1移行条件が成立する1変動前の可変表示において、特定変

50

動パターンが選択されて、第2 K T 状態への移行を報知する報知演出が行われる。一方、本変形例では、カウントダウン予告を行って、カウントダウン予告が示すカウントが「0」になった場合に、報知演出を行うため、特定変動パターン（例えば25秒変動）が選択されるのは、第1移行条件が成立する可変表示であることが望ましい。

【0721】

このため、本変形例においては、第1移行条件が成立する可変表示において特定変動パターンを選択することとする。この場合、演出ストーリー（変動パターンテーブル）として、第1移行条件が成立する可変表示において特定変動パターンを選択するための別途の演出ストーリー（不図示）を用意しておけばよい。また、この場合、第1移行条件が成立する可変表示よりも前の可変表示においては、継続報知演出（バトル引分け）に対応する変動パターン（図9-4（E）参照）は、選択されなくてもよい。また、それ以外の変動パターンについては、上述した特徴部018SHに係る実施の形態と同様に、第2特別図柄用変動パターンテーブル（図9-4の（D）および（E）参照）に記憶される変動パターンを用いればよい。

【0722】

（特徴部018SHの変形例1に係る演出モード設定処理の一例）

次に、図9-11を用いて、特徴部018SHの変形例1に係る演出モード設定処理の一例について説明する。図9-11は、特徴部018SHの変形例1に係る演出モード設定処理の一例を示すフローチャートである。演出モード設定処理は、図7に示す演出制御プロセス処理におけるS173の特図当り待ち処理にて実行される処理である。

【0723】

図9-11において、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信しているか否かを判断する（ステップ018SHS11）。大当り開始指定コマンド（第1大当り開始指定コマンドまたは第2大当り開始指定コマンド）を受信している場合（ステップ018SHS11：YES）、すなわち、大当りが発生した場合には、演出制御用CPU120は、発生した大当りの種別が確変大当りB～Fのいずれかであるかを判断する（ステップ018SHS12）。なお、演出制御用CPU120は、いずれの表示結果指定コマンドを受信しているかを参照することにより、発生した大当りの種別がいずれの大当り種別であるかを判断することができる。

【0724】

演出制御用CPU120は、発生した大当りの種別が確変大当りB～Fのいずれでもない場合（ステップ018SHS12：NO）、ステップ018SHS14へ移行する。演出制御用CPU120は、発生した大当りの種別が確変大当りB～Fのいずれかである場合（ステップ018SHS12：YES）、バトルチャレンジモードと、カウントダウンチャンスモードとのうち、いずれの演出モードを実行するか判定（図中「カウントダウンチャンスモード判定」と記載）を行う（ステップ018SHS13）。

【0725】

カウントダウンチャンスモード判定において、演出制御用CPU120は、例えば、60%の割合でバトルチャレンジモードを行うと判定し、40%の割合でカウントダウンチャンスモードを行うと判定する。このように、カウントダウンチャンスモードよりも、バトルチャレンジモードを行うと判定する割合を高くすることにより、遊技者が安心感を得ることのできるカウントダウンチャンスモードを行い難くすることができ、カウントダウンチャンスモードによる演出を遊技者にとって貴重な演出とすることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。ただし、カウントダウンチャンスモード判定の判定割合は、上述した割合に限らず、例えば、カウントダウンチャンスモードと、バトルチャレンジモードとをそれぞれ50%の割合としてもよいし、バトルチャレンジモードよりもカウントダウンチャンスモードを高い割合としてもよい。

【0726】

次に、演出制御用CPU120は、大当り遊技後に制御する演出モードを決定する演出モード決定処理を実行する（ステップ018SHS14）。ステップ018SHS14に

において、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS13のカウントダウンチャンスモード判定を行った場合は、当該判定結果に応じた演出モードを決定する。また、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS13のカウントダウンチャンスモード判定を行っていない場合は、図8-35(A)、(B)の演出モード決定テーブルを参照して、演出モードを決定する。

【0727】

なお、本変形例では、第2特図ゲームにより大当たりが発生した場合も、図8-35(A)の第1演出モード決定テーブルを参照することとし、すなわち、第2特図ゲームにより大当たりが発生した場合もバトルチャレンジモードを決定可能とする。ただし、上述した実施の形態と同様に、第1特図ゲームにより大当たりが発生した場合に限って、バトルチャレンジモードを決定可能としてもよい。

【0728】

次いで、演出制御用CPU120は、確変大当たりAが発生しているか否かを判断する(ステップ018SHS15)。演出制御用CPU120は、確変大当たりAが発生していると判断した場合(ステップS018SHS15:YES)、演出モード設定処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、確変大当たりAが発生していない場合には(ステップS018SHS15:NO)、演出モードの演出パターン(具体的には、バトルチャレンジ演出またはカウントダウンチャンス演出の演出パターン)を決定する演出パターン決定処理を実行する(ステップ018SHS16)。

【0729】

バトルチャレンジ演出の演出パターンを決定する際には、図9-2および図9-3に示したストーリーを決定することとする。なお、図8-35(C)に示す演出パターンと、図9-2および図9-3に示したストーリーとは、いずれも第1KT状態に移行した後の演出のシナリオを示すものである。

【0730】

また、カウントダウンチャンス演出の演出パターンを決定する際には、第1移行条件が成立する可変表示において特定変動パターン(例えば25秒変動)が選択される、不図示の演出パターン決定テーブルが用いられる。

【0731】

なお、第2特図ゲームにより大当たりが発生した場合には、大当たり種別判定において、通常大当たりB、Cが決定されることはないため(図8-1(E)参照)、第2特図ゲームにより大当たりが発生して、バトルチャレンジ演出のストーリーを決定する場合に、通常大当たりB、Cに対応するストーリーA、Bが選択されることはないものとする。

【0732】

本変形例では、ステップS018SHS14およびステップS018SHS16で決定した情報を記憶し、大当たり遊技後に、ステップS018SHS14で決定し記憶した情報に基づいて、いずれかの演出モードに制御する。また、バトルチャレンジモードおよびカウントダウンチャンスモードのいずれかに制御する場合には、ステップS018SHS16で決定し、記憶した情報に基づいて、いずれかの演出パターンによりバトルチャレンジ演出またはカウントダウンチャンス演出を実行する。バトルチャレンジ演出およびカウントダウンチャンス演出の演出パターン(ストーリー)等に関する情報は、大当たりの発生や第2KT状態または非KT状態への移行によりバトルチャレンジモードおよびカウントダウンチャンスモードが終了した時点で破棄される。

【0733】

なお、本変形例では、大当たり遊技後にステップS018SHS14で決定した演出モードに制御されるが、このような構成に限らず、例えば、大当たり遊技中に、ステップS018SHS14で決定した演出モードに応じた態様の演出が実行されるようにしてもよい。具体的には、大当たり遊技中に、バトルチャレンジモードまたはカウントダウンチャンスモードに移行することを示唆する態様の演出や、小当たりRUSHに移行することを示唆する態様の演出が実行されるようにしてもよい。

【0734】

ステップS018SHS16において、バトルチャレンジ演出またはカウントダウンチャンス演出の演出パターンを決定すると、演出制御用CPU120は、大当たり種別に応じて演出用高ベース回数カウンタに90、65または40の値をセットする（ステップ018SHS17）。具体的には、確変大当たりB、E、Fおよび通常大当たりAのいずれかの場合には、演出用高ベース回数カウンタに「90」をセットし、確変大当たりCおよび通常大当たりBの場合には、演出用高ベース回数カウンタに「65」をセットし、確変大当たりDおよび通常大当たりCの場合には、演出用高ベース回数カウンタに「40」をセットする。

【0735】

次いで、演出制御用CPU120は、発生した大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判断する（ステップ018SHS18）。演出制御用CPU120は、発生した大当たりの種別が確変大当たりではない場合には（ステップ018SHS18：NO）、そのまま演出モード設定処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、発生した大当たりの種別が確変大当たりである場合には（ステップ018SHS18：YES）、設定されている移行条件が成立すると第1KT状態から第2KT状態に移行することを演出制御側において管理するための演出用第2KT移行フラグをセットする（ステップ018SHS19）。

【0736】

次いで、演出制御用CPU120は、発生した大当たりの種別が確変大当たりE、Fのいずれかであるか否かを判断する（ステップ018SHS20）。演出制御用CPU120は、発生した大当たりの種別が確変大当たりE、Fのいずれでもない場合には（ステップ018SHS20：NO）、そのまま演出モード設定処理を終了する。演出制御用CPU120は、発生した大当たりの種別が確変大当たりE、Fのいずれかである場合には（ステップ018SHS20：YES）、大当たり種別に応じて、第2移行条件の成立に要する小当たり遊技状態の発生回数を演出制御側において管理するための演出用小当たり回数カウンタに30または70の値をセットする（ステップ018SHS21）。具体的には、確変大当たりEの場合には、演出用小当たり回数カウンタに「30」をセットし、確変大当たりFの場合には、演出用小当たり回数カウンタに「70」をセットする。そして、処理を終了する。

【0737】

ステップ018SHS11において、大当たり開始指定コマンドを受信していない場合（ステップ018SHS11：NO）、演出制御用CPU120は、小当たり開始指定コマンドを受信しているか否かを判断する（ステップ018SHS22）。演出制御用CPU120は、小当たり開始指定コマンドを受信していない場合（ステップ018SHS22：NO）、図34のステップS014IWS220へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、小当たり開始指定コマンドを受信している場合（ステップ018SHS22：YES）、演出用小当たり回数カウンタの値が「0」であるか否かを判断する（ステップ018SHS23）。

【0738】

演出制御用CPU120は、演出用小当たり回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ018SHS23：YES）、すなわち、高確率／第1KT状態（第1KT状態B）に制御されていない場合には、図34のステップS014IWS221へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、演出用小当たり回数カウンタの値が「0」ではない場合（ステップ018SHS23：NO）、すなわち、確変大当たりE、Fのいずれかに基づく大当たり遊技が実行され、当該大当たり遊技の終了後に、高確率／第1KT状態（第1KT状態B）に制御されている場合には、演出用小当たり回数カウンタの値を「1」減算する（ステップ018SHS24）。

【0739】

次いで、演出制御用CPU120は、演出用小当たり回数カウンタの値が「0」になったか否かを判断する（ステップ018SHS25）。演出制御用CPU120は、演出用小当たり回数カウンタの値が「0」になっていない場合（ステップ018SHS25：NO）、図34のステップS014IWS221へ移行する。一方、演出制御用CPU120は

10

20

30

40

50

、演出用小当り回数カウンタの値が「0」になった場合（ステップ018SHS25：YES）、すなわち、設定されていた第2移行条件が成立した場合、演出モードを小当りRUSHモードに制御することに決定する（ステップ018SHS26）。

【0740】

次いで、演出制御用CPU120は、演出用高ベース回数カウンタの値をクリアする（ステップ018SHS27）。そして、演出制御用CPU120は、演出用第2KT移行フラグをリセットし（ステップ018SHS28）、演出モード設定処理を終了する。

【0741】

図9-11に示す演出モード設定処理では、ステップ018SHS11～S20の処理によって、大当り遊技後に、バトルチャレンジモード、カウントダウンチャンスモードおよび小当りRUSHモードのいずれかの演出モードに制御されることになる。

10

【0742】

また、ステップ018SHS21～S26の処理によって、第1KT状態Bに制御されているときに第2移行条件が成立すると、バトルチャレンジモードまたはカウントダウンチャンスモードから、小当りRUSHモードに制御されることになる。

【0743】

（カウントダウン予告煽り演出、およびカウントダウン予告について）

次に、カウントダウン予告煽り演出、およびカウントダウン予告について説明する。カウントダウン予告煽り演出は、カウントダウン予告が実行されることを煽る演出である。カウントダウン予告煽り演出は、第1移行条件の種類を示唆する演出である。第1移行条件の種類は、「90回」の可変表示の実行を成立条件とする「第1移行条件A」と、「65回」の可変表示の実行を成立条件とする「第1移行条件B」と、「40回」の可変表示の実行を成立条件とする「第1移行条件C」と、がある。

20

【0744】

また、カウントダウン予告は、第1KT状態において第1移行条件が成立するまでに実行される可変表示回数を表示することにより、第1KT状態から第2KT状態へ移行することを示唆する演出である。具体的には、カウントダウン予告は、演出の開始時に、第1KT状態において第1移行条件が成立するまでに実行される可変表示回数の初期値を表示する。そして、可変表示の表示結果が導出表示される度に、可変表示回数の表示の値を1ずつカウントダウンすることにより、第1移行条件が成立するまでに実行される残りの可変表示回数を報知する。

30

【0745】

本変形例では、図9-10に示すように、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において第1移行条件が成立すると、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）へ移行する。したがって、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）においてカウントダウン予告が実行された場合、残りの可変表示回数の表示が「0」のときに実行される可変表示の表示結果が導出表示されたことに応じて、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）へ移行する。なお、本変形例では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）においてカウントダウン予告を実行しないこととするが、これに限らず、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）においてもカウントダウン予告を実行可能にしてもよい。この場合、残りの可変表示回数の表示が「0」のときに実行される可変表示の表示結果が導出表示されたことに応じて、低確率／低ベース状態（通常状態）へ移行すればよい。

40

【0746】

（カウントダウン予告煽り演出処理の一例）

次に、カウントダウン予告煽り演出を実行するためのカウントダウン予告煽り演出処理について説明する。図9-12は、図7に示す演出制御プロセス処理におけるステップS177のエンディング演出処理にて実行されるカウントダウン予告煽り演出処理の一例を示すフローチャートである。

【0747】

50

図 9-12 に示すカウントダウン予告煽り演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、カウントダウン予告煽り演出処理を実行するためのカウントダウン予告煽り演出期間であるか否かを判断する（ステップ 018SHS31）。カウントダウン予告煽り演出期間は、例えば、残回数カウンタの初期値に応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ここで、残回数カウンタとは、第 1KT 状態において第 1 移行条件が成立するまでに実行される残りの可変表示回数を計数するカウンタである。例えば、カウントダウン予告煽り演出期間は、エンディング演出の期間における所定のタイミングに開始され、エンディング演出の期間が終了するタイミングで終了するように定められていればよい。このような構成によれば、カウントダウン予告煽り演出が実行された場合、エンディング演出が終了して可変表示が開始されるときに、カウントダウン予告煽り演出が終了し、カウントダウン予告を開始することが可能になる。

10

【0748】

ステップ 018SHS31 において、カウントダウン予告煽り演出期間である場合（ステップ 018SHS31：No）、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 018SHS37 へ移行する。一方、カウントダウン予告煽り演出期間でない場合（ステップ 018SHS31：No）、演出制御用 CPU 120 は、今回終了する大当り遊技状態後にカウントダウンチャンスモードの演出を実行するか否かを判断する（ステップ 018SHS32）。ステップ 018SHS32 の処理では、演出モード設定処理（図 9-11 参照）において決定した演出モードを参照することにより、カウントダウンチャンスモードの演出を実行するかを判断することができる。

20

【0749】

ステップ 018SHS32 において、今回終了する大当り遊技状態後にカウントダウンチャンスモードの演出を実行しない場合（ステップ 018SHS32：NO）、演出制御用 CPU 120 は、カウントダウン予告煽り演出処理を終了する。一方、今回終了する大当り遊技状態後にカウントダウンチャンスモードの演出を実行する場合（ステップ 018SHS32：YES）、演出制御用 CPU 120 は、カウントダウン予告の有無を決定する（ステップ 018SHS33）。ステップ 018SHS33 の処理では、乱数回路 124 または演出用ランダムカウンタ等により更新されるカウントダウン予告決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 に予め記憶されて用意されたカウントダウン予告決定テーブル（図 9-13 参照）を参照すること等により、カウントダウン予告の有無を決定すればよい。

30

【0750】

（カウントダウン予告決定テーブル）

ここで、図 9-13 を用いて、カウントダウン予告決定テーブルの一例について説明する。図 9-13 は、カウントダウン予告決定テーブルの一例を示す説明図である。図 9-13 に示すように、カウントダウン予告決定テーブルは、今回終了する大当り遊技状態の大当り種別ごとに、カウントダウン予告の実行の有無を決定するためのテーブルである。具体的には、カウントダウン予告決定テーブルでは、例えば、今回終了する大当り遊技状態の大当り種別が「確変大当り B」～「確変大当り F」のいずれであるかに応じて、カウントダウン予告決定用の乱数値と比較される数値が、カウントダウン予告を実行しない「カウントダウン予告なし」と、カウントダウン予告を実行する「カウントダウン予告あり」と、のいずれかの決定結果に割り当てられていればよい。

40

【0751】

ステップ 018SHS33 にて参照されるカウントダウン予告決定テーブルでは、図 9-13 に示すように、今回終了する大当り遊技状態の大当り種別が「確変大当り B」～「確変大当り F」のいずれの場合でも、「カウントダウン予告あり」の決定割合は、「カウントダウン予告なし」の決定割合よりも高くなるように設定されている。

【0752】

また、カウントダウン予告決定テーブルにおいて、「カウントダウン予告あり」の決定割合について、今回終了する大当り遊技状態の大当り種別が「確変大当り C」の場合と、

50

「確変大当り B, E, F」の場合とを比較すると、「確変大当り C」の方が、決定割合が高くなるように設定されている。このような設定とすることにより、第 1 移行条件が成立するまでに実行される可変表示回数の初期値として「90」が設定される場合よりも「65」が設定される場合に、カウントダウン予告を実行しやすくすることができる。

【0753】

また、カウントダウン予告決定テーブルにおいて、「カウントダウン予告あり」の決定割合について、今回終了する大当り遊技状態の大当り種別が「確変大当り D」の場合と、「確変大当り C」の場合とを比較すると、「確変大当り D」の方が、決定割合が高くなるように設定されている。このような設定とすることにより、第 1 移行条件が成立するまでに実行される可変表示回数の初期値として「65」が設定される場合よりも「40」が設定される場合に、カウントダウン予告を実行しやすくすることができる。

【0754】

したがって、規定変動回数が少なく、第 1 K T 状態から、比較的早い段階で第 2 K T 状態へ移行する場合の演出を盛り上げることができる。このため、第 2 K T 状態への移行に対する遊技者の期待感を高めることができる。また、カウントダウン予告が行われない場合には、第 2 K T 状態へ移行するまでの規定変動回数が多い可能性が高いことを示唆することができる。ここで、規定変動回数が多いと、大当り遊技が実行される可能性も高くなるため、第 2 K T 状態への移行を期待して遊技する遊技者にとっては、第 1 K T 状態における大当り遊技を望まないこともある。したがって、規定変動回数が多い可能性が高いことを示唆することにより、このような遊技者の不安感を煽ることができ、興趣を向上させることができる。

【0755】

図 9-12 の説明に戻り、ステップ 018SHS33 の処理を実行した後、演出制御用 CPU120 は、「カウントダウン予告あり」か否かを判断する（ステップ 018SHS34）。「カウントダウン予告あり」ではない場合（ステップ 018SHS34:NO）、演出制御用 CPU120 は、カウントダウン予告煽り演出処理を終了する。一方、「カウントダウン予告あり」の場合（ステップ 018SHS34:YES）、演出制御用 CPU120 は、残回数カウンタに、今回終了する大当り遊技状態の大当り種別に応じた初期値をセットする（ステップ 018SHS35）。

【0756】

ステップ 018SHS35 の処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば、今回終了する大当り遊技状態の大当り種別が「確変大当り B」、「確変大当り E」、「確変大当り F」のいずれかであるときには、残回数カウンタの初期値として「90」をセットする。また、今回終了する大当り遊技状態の大当り種別が「確変大当り C」のときには、演出制御用 CPU120 は、残回数カウンタの初期値として「65」をセットする。また、今回終了する大当り遊技状態の大当り種別が「確変大当り D」のときには、演出制御用 CPU120 は、残回数カウンタの初期値として「40」をセットする。

【0757】

ステップ 018SHS35 の処理を実行した後、演出制御用 CPU120 は、残回数カウンタの初期値に応じて、カウントダウン予告煽り演出を実行するための設定を行う（ステップ 018SHS36）。ステップ 018SHS36 の処理において、例えば、残回数カウンタの初期値として「90」がセットされている場合、演出制御用 CPU120 は、第 1 移行条件の種類が「第 1 移行条件 A」であることを示唆するカウントダウン予告煽り演出を実行する演出制御パターンを、使用パターンとして設定する。また、残回数カウンタの初期値として「65」がセットされている場合、演出制御用 CPU120 は、第 1 移行条件の種類が「第 1 移行条件 B」であることを示唆するカウントダウン予告煽り演出を実行する演出制御パターンを、使用パターンとして設定する。また、残回数カウンタの初期値として「40」がセットされている場合、演出制御用 CPU120 は、第 1 移行条件の種類が「第 1 移行条件 C」であることを示唆するカウントダウン予告煽り演出を実行する演出制御パターンを、使用パターンとして設定する。

【0758】

ステップ018SHS36の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、カウントダウン予告煽り演出用の演出画像を表示する等、カウントダウン予告煽り演出を実行するための制御を行い（ステップ018SHS37）、カウントダウン予告煽り演出処理を終了する。

【0759】

このようにして、第1KT状態においてカウントダウン予告が実行される場合には、エンディング演出の期間において、カウントダウン予告煽り演出が実行される。

【0760】

なお、上述した処理では、カウントダウン予告煽り演出を実行して、カウントダウン予告を行う場合について説明したが、カウントダウン予告煽り演出を実行したものの、カウントダウン予告を行わない、ガセ演出を実行可能にしてもよい。具体的には、018SHS34において、「カウントダウン予告」がなしの場合に、当該ガセ演出を行うか否かの判定を行えばよい。また、当該ガセ演出を行うと判定した場合には、018SHS31において、カウントダウン予告煽り演出期間となった場合に、018SHS37へ移行して、カウントダウン予告煽り演出を実行するための制御を行えばよい。

【0761】

（カウントダウン予告態様決定処理の一例）

次に、図9-14を用いて、カウントダウン予告の態様を決定するためのカウントダウン予告態様決定処理の一例について説明する。図9-14は、図7に示す演出制御プロセス処理におけるステップS171の可変表示開始設定処理にて実行されるカウントダウン予告態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【0762】

図9-14に示すカウントダウン予告態様決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、カウントダウン予告の実行中であるか否かを判断する（ステップ018SHS41）。ステップ018SHS41の処理では、例えば、カウントダウン予告実行中フラグがオン状態であるか否かを確認することにより、カウントダウン予告の実行中であるか否かを判断することができる。カウントダウン予告実行中フラグは、カウントダウン予告を開始するときにオン状態にセットされ、カウントダウン予告を終了するときにオフ状態にリセットされる。

【0763】

ステップ018SHS41において、カウントダウン予告の実行中である場合（ステップ018SHS41：Yes）、演出制御用CPU120は、残回数カウンタの値に応じて、カウントダウン予告の演出態様を決定する（ステップ018SHS42）。ステップ018SHS42の処理では、今回開始する可変表示におけるカウントダウン予告として、第1移行条件が成立するまでに実行される残りの可変表示の回数の表示が、残回数カウンタの値に応じた大きさで表示される態様の演出が実行されるように、カウントダウン予告の演出態様を決定する。例えば、第1移行条件が成立するまでに実行される残りの可変表示回数の表示が、残回数カウンタの値に応じて、段階的に変化する態様となるように、または毎変動ごとに徐々に大きく変化する態様となるように、カウントダウン予告の演出態様を決定する。

【0764】

このようにして、大当り遊技状態の終了後の可変表示においてカウントダウン予告を実行する場合には、可変表示の表示結果が導出表示される度に、残りの可変表示回数の表示の値を1ずつカウントダウンする態様の演出が実行される。また、残回数カウンタの値に応じて、換言すれば、第1移行条件となる規定変動回数に対する進捗の度合い（変動回数進捗度合い）に応じて、カウントダウン予告に対応する演出画像の大きさが変化することで、その大きさにより、変動回数進捗度合いを示唆する態様の演出が実行される。

【0765】

ステップ018SHS41において、カウントダウン予告の実行中でない場合（ステッ

10

20

30

40

50

プロ 18 SHS 41 : NO)、演出制御用 CPU 120 は、カウントダウン予告態様決定処理を終了する。ステップ 018 SHS 42 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、回数カウンタの値を 1 減算し (ステップ 018 SHS 43)、カウントダウン予告態様決定処理を終了する。

【0766】

このようにして、大当り遊技状態の終了後の可変表示においてカウントダウン予告を実行する場合には、可変表示の表示結果が導出表示される度に、残りの可変表示回数の表示の値を 1 ずつカウントダウンする態様の演出が実行される。また、残回数カウンタの値に応じて、換言すれば、可変表示の進捗の度合い (変動回数進捗度合い) に応じて、カウントダウン予告に対応する演出画像の大きさが変化させ、その大きさにより、変動回数進捗度合いを示唆する態様の演出が実行される。

【0767】

(カウントダウン予告煽り演出の演出画面の一例)

次に、図 9-15 を用いて、カウントダウン予告煽り演出の演出画面の一例について説明する。図 9-15 は、カウントダウン予告煽り演出の演出画面の一例を示す説明図である。

【0768】

図 9-15 の (A) は、エンディング演出の画面を示す。(A) に示す例では、エンディング演出に対応する演出画像として、「大当り終了」との文字を含む演出画像 018 SH 51 が、画像表示装置 5 の表示領域の中央に表示されている。(A) に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 CPU 120 は、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、エンディング演出処理を実行する。そして、演出制御用 CPU 120 は、エンディング演出を開始すると、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。これにより、(A) に示すエンディング演出の画面が表示される。

【0769】

また、上述したように、大当り遊技状態が終了した後に移行する、確変状態や KT 状態、高ベース状態では、遊技者が遊技領域の右方を狙って発射操作を行うことによって遊技が進行される。そこで、演出制御用 CPU 120 は、エンディング演出の実行期間においても、遊技者に対して遊技領域の右方に遊技球を発射することを促す右打ち報知を実行する。図 9-6 (A) に示す例では、右打ち報知に対応する報知画像として、「右打ち」との文字を含む報知画像 018 SH 52 が、画像表示装置 5 の表示領域の右上に表示されている。なお、報知画像 018 SH 52 には、右向きの矢印を示す画像が含まれていてもよい。

【0770】

図 9-15 の (B) は、第 1 KT 状態へ移行することを報知する演出を示す。図 9-15 の (B) に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 CPU 120 は、例えば、エンディング演出期間におけるカウントダウン予告煽り演出の実行タイミングになると、大当り遊技状態の終了後に第 1 KT 状態へ移行することを報知する演出を実行する。ここで、(B) に示す例では、高確率／高ベース状態 (高確率／第 1 KT 状態) へ移行することを示す「カウントダウンチャンスモード開始」の文字を含む演出画像 018 SH 53 が画像表示装置 5 の表示領域の中央に表示されている。

【0771】

図 9-15 の (C) は、カウントダウン予告が実行されることを煽るカウントダウン予告煽り演出を示す。カウントダウン予告煽り演出は、複数種類のカウントダウン予告のうち、いずれの種類のカウントダウン予告が実行されるかを示唆する演出である。図 9-15 (C) に示す例では、カウントダウン予告煽り演出に対応する演出画像として、複数種類の星形の演出画像 018 SH 54 が表示されている。星形の演出画像 018 SH 54 A は、「第 1 移行条件 A」に対応する種類のカウントダウン予告が実行されることを煽る「90」の数字が付された画像である。星形の演出画像 018 SH 54 B は、「第 1 移行条

10

20

30

40

50

件B」に対応する種類のカウントダウン予告が実行されることを煽る「65」の数字が付された画像である。星形の演出画像018SH54Cは、「第1移行条件C」に対応する種類のカウントダウン予告が実行されることを煽る「40」の数字が付された画像である。そして、複数の星形の演出画像018SH54Aと、複数の星形の演出画像018SH54Bと、複数の星形の演出画像018SH54Cとを、流れ星のように移動させて表示することにより、いずれの種類のカウントダウン予告が実行されるかを煽っている。

【0772】

図9-15の(C)に示す画面を表示するにあたり、例えば、演出制御用CPU120は、カウントダウン予告煽り演出として、複数種類のカウントダウン予告(「90回」の可変表示の実行が成立の条件である「第1移行条件A」に対応する種類のカウントダウン予告と、「65回」の可変表示の実行が成立の条件である「第1移行条件B」に対応する種類のカウントダウン予告と、「40回」の可変表示の実行が成立の条件である「第1移行条件C」に対応する種類のカウントダウン予告)のうち、いずれの種類のカウントダウン予告が実行されるかを煽った後に、いずれの種類のカウントダウン予告が実行されるかを示唆する演出を実行する。

【0773】

また、演出制御用CPU120は、カウントダウン予告煽り演出として、星形の演出画像018SH54(例えば、「第1移行条件A」に対応する種類のカウントダウン予告が実行されることを煽る複数の演出画像と、「第1移行条件B」に対応する種類のカウントダウン予告が実行されることを煽る複数の演出画像と、「第1移行条件C」に対応する種類のカウントダウン予告が実行されることを煽る複数の演出画像)を表示することにより、いずれの種類のカウントダウン予告が実行されるかを煽る演出を実行する。

【0774】

図9-15の(D)は、カウントダウン予告煽り演出に対応する演出画像として、「40」の数字が付された星形の演出画像018SH54Cを表示させた画面を示す。演出画像018SH54Cは、「第1移行条件C」に対応する種類のカウントダウン予告が実行されることを示唆する。図9-15の(D)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、カウントダウン予告煽り演出として、例えば、星形の演出画像018SH54Aと、星形の演出画像018SH54Bと、星形の演出画像018SH54Cと、のうちのいずれかの演出画像を停止させて表示することにより、いずれの種類のカウントダウン予告が実行されるかを示唆する演出を実行する。

【0775】

(カウントダウンチャンスモードにおけるカウントダウン予告の演出画面の一例)

次に、図9-16を用いて、カウントダウンチャンスモードにおけるカウントダウン予告の演出画面の一例について説明する。図9-16は、カウントダウンチャンスモードにおけるカウントダウン予告の演出画面の一例を示す説明図である。

【0776】

図9-16の(A)は、カウントダウンチャンスモードにおける1変動目の可変表示の画面を示す。カウントダウンチャンスモードは、高確率/高ベース状態を示す演出モードである。また、(A)に示す画面には、星形の演出画像018SH54Cが表示されている。星形の演出画像018SH54Cには、「40」の数字が付されており、「40回」の可変表示が実行されることにより、第1KT状態から第2KT状態へ移行することを示唆している。

【0777】

(A)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態が終了すると、第1KT状態(高確率/高ベース状態)に制御されることに基づいて、第2特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示を行う。(A)に示す例では、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において、飾り図柄の可変表示が実行されている。また、(A)に示す例では、右打ち報知に対応する報知画像として、「右打ち」の文字を含む報知画像018SH52が、画像表示装置5

の表示領域の右上に表示されている。

【0778】

また、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態が終了すると、第1KT状態に制御されることに基づいて、カウントダウンチャンスモードに応じて背景演出を表示させる。そして、演出制御用CPU120は、カウントダウン予告を実行することに決定している場合、大当り遊技状態が終了し、第1KT状態に制御されることに基づいて、第2特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示を開始すると、第1KT状態から第2KT状態へ移行することを示唆するカウントダウン予告を実行する。第1KT状態における1回目の可変表示が実行されるときには、演出制御用CPU120は、カウントダウン予告として、第1KT状態において第1移行条件が成立するまでに実行される可変表示回数の初期値を表示する演出を実行する。(A)に示す例では、カウントダウン予告に対応する演出画像として、「40」の数字が付された星形の演出画像018SH54Cを表示している。

10

【0779】

図9-16の(B)は、カウントダウンチャンスモードの1変動目の可変表示において、飾り図柄が停止表示され、星形の演出画像018SH54Cに付される数字が「1」減算された画面を示す。(B)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、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、または、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。(B)に示す例では、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当りの組み合わせでない組み合わせで飾り図柄が停止表示されている。

20

【0780】

そして、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示するとき、演出制御用CPU120は、可変表示回数の表示の値をカウントダウンして表示する。(B)に示す例では、カウントダウン予告に対応する演出画像として、星形の演出画像018SH54Cに付された数字を「40」から「39」にカウントダウンして表示している。これにより、残り「39回」の可変表示が実行されることによって、第1KT状態から第2KT状態へ移行することを示唆している。

【0781】

図9-16の(C)は、カウントダウンチャンスモードが開始されてから10変動目の可変表示が実行されている際の画面を示す。(C)において、星形の演出画像018SH54Cに付される数字は、「31」を示しており、すなわち、可変表示回数の初期値(40)から「9」減算されていることを示す。

30

【0782】

図9-16の(D)は、カウントダウンチャンスモードの10変動目の可変表示において、飾り図柄が停止表示され、星形の演出画像018SH54Cに付される数字がカウントダウンされて「30」となった画面を示す。(D)において、星形の演出画像018SH54Cは、図9-16の(A)～(C)に示した星形の演出画像018SH54Cに比べて、拡大表示されている。また、(D)において、星形の演出画像018SH54C内の数字画像は、図9-16の(A)～(C)に示した星形の演出画像018SH54C内の数字画像に比べて、拡大表示されている。

40

【0783】

(D)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、カウントダウン予告として、第1移行条件となる規定変動回数に対する進捗(変動回数進捗度合い)の度合いに応じて、第1移行条件が成立するまでに実行される残りの可変表示回数の表示の大きさを変化させ、その大きさにより、変動回数進捗度合いを示唆する演出を実行する。例えば、演出制御用CPU120は、第1KT状態において10変動目の可変表示の表示結果が導出表示される度に、換言すれば、第1移行条件となる規定変動回数「40回」に対する進捗の度合いが「25%」増加する度に、第1移行条件が成立するまでに実行される残りの可変表示回数の表示の大きさを変化させる。図9-7(C)に示す例では、カウント

50

ダウン予告に対応する演出画像として表示される星形の演出画像 0 1 8 S H 5 4 C の大きさが、第 1 K T 状態において 1 0 変動目の可変表示の表示結果が導出表示されたことに応じて、大きく変化している。同様に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、以下の (E) ~ (G) に示すように、星形の演出画像 0 1 8 S H 5 4 C の大きさを変化させる。

【0 7 8 4】

図 9-16 の (E) は、カウントダウンチャンスモードの 2 0 変動目の可変表示において、飾り図柄が停止表示され、星形の演出画像 0 1 8 S H 5 4 C に付される数字がカウントダウンされて「2 0」となった画面を示す。(E)において、星形の演出画像 0 1 8 S H 5 4 C は、図 9-16 の (D) に示した星形の演出画像 0 1 8 S H 5 4 C に比べて、拡大表示されている。(E)に示す画面から、さらに、1 0 変動分の可変表示が実行されると、図 9-16 の (F) に示す画面に遷移する。

10

【0 7 8 5】

図 9-16 の (F) は、カウントダウンチャンスモードの 3 0 変動目の可変表示において、飾り図柄が停止表示され、星形の演出画像 0 1 8 S H 5 4 C に付される数字がカウントダウンされて「1 0」となった画面を示す。(F)において、星形の演出画像 0 1 8 S H 5 4 C は、図 9-16 の (E) に示した星形の演出画像 0 1 8 S H 5 4 C に比べて、拡大表示されている。(F)に示す画面から、さらに、1 0 変動分の可変表示が実行されると、図 9-16 の (G) に示す画面に遷移する。

【0 7 8 6】

図 9-16 の (G) は、カウントダウンチャンスモードの 4 0 変動目の可変表示において、飾り図柄が停止表示され、星形の演出画像 0 1 8 S H 5 4 C に付される数字がカウントダウンされて「0」となった画面を示す。(G)において、星形の演出画像 0 1 8 S H 5 4 C は、図 9-16 の (F) に示した星形の演出画像 0 1 8 S H 5 4 C に比べて、拡大表示されている。また、(G)に示すカウントダウンの「0」は、第 1 K T 状態において第 1 移行条件が成立するまで可変表示が実行されて、第 1 移行条件となる可変表示の実行回数に対する進捗の度合い(変動回数進捗度合い)が「1 0 0 %」に達したことを示す。

20

【0 7 8 7】

図 9-16 の (H) は、高確率／高ベース状態(カウントダウンチャンスモード)を終了して第 2 K T 状態(小当り R U S H モード)へ移行することを報知する報知演出の画面を示す。(H)に示す例では、報知演出に対応する演出画像として、「小当り R U S H 突入」の文字を含む演出画像が画像表示装置 5 の表示領域の中央に表示されている。これにより、次の可変表示からは、小当り R U S H モードに移行する。図 9-16 の (G) および (H) に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から受信した演出制御コマンドにより特定される特定変動パターン(例えば 2 5 秒変動)に基づいて、カウントダウンを「0」にする演出や報知演出を実行させる。

30

【0 7 8 8】

以上説明したように、変形例 1 では、高確率／高ベース状態で制御されていることを遊技者に報知するカウントダウンチャンスモードにおいて、バトルチャレンジモードとは演出態様の異なる報知演出を行うとともに、カウントダウン煽り演出や示唆表示(例えば、カウントダウン予告における星形状の画像の表示)を行うこととした。したがって、高確率／高ベース状態で制御されている際の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0 7 8 9】

(特徴部 0 1 8 S H の変形例 2)

上記実施の形態では、低確率／高ベース状態では、バトルチャレンジモードによる演出のみを実行する場合について説明した。すなわち、特徴部 0 1 8 S H に係る実施の形態では、バトルチャレンジモードの演出により、高確率／高ベース状態と、低確率／高ベース状態とのうち、いずれの遊技状態で制御されているのかを遊技者が判別しにくくする例について説明した。このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、低確率／高ベース状態に制御されている場合には、バトルチャレンジモードのほかにも、低確率／高

50

ベース状態に制御されていることを報知する演出モード（例えば、残念モード）による演出についても実行可能としてもよい。このような構成によれば、低確率／高ベース状態に制御されていることを遊技者に容易に認識させることができ、遊技者にとって遊技の進行が把握容易な遊技機を提供することができる。

【0790】

（特徴部018SHの変形例3）

上記実施の形態では、共通演出（バトル演出）の実行後に、終了報知演出（敗北する演出）、継続報知演出（引分ける演出）、および報知演出（勝利する演出）のうちのいずれかを実行する場合について説明した。このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、複数の演出態様の共通演出を用意しておき、共通演出の演出態様（例えば、共通演出A、B、C）に応じて、報知演出の種類（終了報知演出、継続報知演出、移行報知演出）を示唆してもよい。例えば、共通演出Aが実行された場合に終了報知演出が行われやすくし、共通演出Bが実行された場合に継続報知演出が実行されやすく、共通演出Cが実行された場合に移行演出が実行されやすくしてもよい。このような構成によれば、共通演出の演出態様に応じて、第2KT状態への移行のしやすさを示唆することができる。

【0791】

（特徴部018SHの変形例4）

上記実施の形態では、第2移行条件の成立として、直撃大当り（確変大当りA）に基づく大当り遊技が実行されたことにより、第2KT状態へ移行可能とする場合について説明した。このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、大当り種別に直撃大当り（確変大当りA）を含まない構成としてもよい。すなわち、第2移行条件の成立としては、規定遊技回数の小当り遊技が実行されることのみとしてもよい。このような構成によれば、通常状態または低確率／高ベース状態から、高確率／高ベース状態を介して第2KT状態へ移行させるというように、段階的に第2KT状態へ移行させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0792】

（特徴部018SHの変形例5）

上記実施の形態では、この発明における「示唆演出」として、第1移行条件の種類を示唆する演出とし、すなわち、第1移行条件ごとの規定変動回数（40回、65回または90回）を示唆する演出（カウントダウン煽り予告演出：図9-15の（C）参照）とした。このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、この発明における「示唆演出」は、第2移行条件の種類を示唆する演出としてもよい。具体的には、特徴部018SHは、第2移行条件ごとの規定遊技回数（30回または70回）を示唆する示唆演出を行ってもよい。

【0793】

このような構成によれば、示唆演出によって遊技者に小当たりRUSHモードへの移行のしやすさを示唆することができる。したがって、例えば、小当たりRUSHモードへ移行するまでの規定遊技回数を示唆することができ、第1KT状態において小当り遊技の実行回数に注目させることができる。これにより、第1KT状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【0794】

また、第1移行条件の種類を示唆する演出と、第2移行条件の種類を示唆する演出とを、両方を実行可能としてもよい。このような構成によれば、第1KT状態において可変表示の実行回数と、小当り遊技の実行回数とに注目させることができ、第1KT状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【0795】

（特徴部018SHの変形例6）

上記実施の形態では、本発明における「示唆表示」（例えば、カウントダウン予告における星形状の画像）は、第1特別状態（高確率／高ベース状態）に制御されている場合のみ（カウントダウンチャンスモードによる演出が実行される場合にのみ）実行される場

10

20

30

40

50

合について説明した。このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、「示唆表示」は、高確率／高ベース状態と、低確率／高ベース状態とにおいて実行される共通の特別演出（バトルチャレンジモードの演出）において実行されてもよい。例えば、「示唆表示」は、バトルチャレンジモードにおける所定条件の成立度合い（バトル演出が実行されるまでの可変表示回数）を示唆する表示であってもよい。このような構成によれば、バトルチャレンジモードにおける興趣を向上させることができる。

【0796】

また、「示唆表示」は、例えば、第1KT状態に制御されてから90変動目までバトルチャレンジモードが継続可能な場合において、所定条件が成立する際の、39変動目と、64変動目と、89変動目とについて、それぞれ別々に行われてもよい。具体的には、39変動目までのカウントダウンを終えると（カウントが0になると）、次に64変動目までの示唆表示（カウントダウン）を行い、64変動目までの示唆表示を終えると（カウントが0になると）、次に89変動目までの示唆表示を行ってもよい。このような構成によれば、バトルチャレンジモードにおける興趣を向上させることができる。

【0797】

（特徴部018SHの変形例7）

上記実施の形態では、本発明における「示唆表示：カウントダウン予告」は、第1特別状態に制御されてから1変動目から実行される場合について説明した。このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、「示唆表示：カウントダウン予告」は、第1特別状態に制御されてから特定の条件が成立した後に実行されてもよい。特定の条件が成立した後は、例えば、所定回数の可変表示が行われた後や、第1KT状態に制御された際に第1保留記憶が記憶されている場合には当該第1保留記憶に基づく可変表示が終了した後である。

【0798】

このような構成によれば、第1KT状態に制御された際に、第1保留記憶による第1特別図柄の可変表示と、第1KT状態で制御されることによって第2始動入賞口（可変入賞球装置6B）への入賞による第2特別図柄の可変表示とが、同時に行われた場合に、画像表示装置5において主に第2特別図柄の1変動分の可変表示に対応する飾り図柄の演出を行っているにもかかわらず、カウントダウン予告を行ったとすると、カウントダウン予告に示す数値がいきなり2変動分減算されることになり、見た目上、不整合が生じる場合がある。変形例5によれば、このような不整合を抑えることができる。

【0799】

（特徴部018SHの変形例8）

上記実施の形態では、この発明における「第1特別状態」として、第1KT状態を例にして説明した。このような構成に代えて、又はこのような構成に加えて、この発明における「第1特別状態」は、第1特図ゲームに対応する可変表示の平均的な特図変動時間を通常状態よりも短縮させる時短制御が実行される高ベース状態であってもよい。このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【0800】

（特徴部018SHの変形例9）

【0801】

なお、上述した説明では、確変大当りに基づく大当り遊技が実行された場合に次回の大当りまで高確率状態に制御されるパチンコ遊技機1に特徴部018SHを適用した場合について説明した。このような構成に代えて、確変大当りに基づく大当り遊技中に特定領域（いわゆるVゾーン）を遊技球が通過することにより、高確率状態に制御される、いわゆるV確変機に特徴部018SHを適用することもできる。このような構成によれば、V確変機の興趣を向上させることができる。また、規定回数が経過するまで高確率状態に制御される遊技機（例えば、いわゆるST機（V-ST機を含む））に特徴部018SHを適用することも可能である。このような構成によれば、ST機の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0802】

(特徴部018SHに係る手段の説明)

上述した特徴部018SHに関連して、第1識別情報に比べて小当り確率が高確率に設定されている第2識別情報を可変表示して、小当りを高頻度で発生させる遊技機が知られている。例えば、確変モードや時短モードの演出が行われる第1特別遊技状態（高確率または低確率の高ベース状態）と、小当りRUSHモードが行われる第2特別状態（高確率の低ベース状態：小当りを高頻度で発生させる状態）と、のいずれかの遊技状態に制御可能にし、確変モードにおいて50回の可変表示が行われることにより、小当りRUSHモードへ移行させる遊技機が知られている（例えば、特開2017-148127号公報参照。）。特開2017-148127号公報に記載された遊技機では、第2特別状態の制御が開始される際の演出の興趣が不十分である。

10

【0803】

そこで、特徴部018SHに係る手段1の遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1）であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、図6に示す、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップS120～S128を実行する部分）と、識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、表示結果を導出表示する可変表示実行手段（例えば、図4に示す、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップS25A，S25Bを実行する部分）と、演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、前記遊技状態制御手段は、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、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）と、前記有利状態及び前記特殊状態とは異なる特別状態（例えば、KT状態）とに制御可能であり、前記特別状態として、第1特別状態（例えば、第1KT状態）と、前記第1特別状態よりも前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい第2特別状態（例えば、第2KT状態）と、があり、前記第1特別状態において所定条件が成立（例えば、第1KT状態に制御されてから規定変動回数〔例えば、40回、65回または90回〕の可変表示の実行や、第1KT状態に制御されてから規定遊技回数〔例えば、30回または70回〕の小当り遊技の実行や、第1KT状態に制御されている際に直撃大当り〔確変大当りA〕に基づく大当り遊技の実行）したことに基づいて、前記第1特別状態から前記第2特別状態へ移行可能であり、前記可変表示実行手段は、前記所定条件が成立する際に（第1KT状態で制御されてから39，64，89変動目に）、特定変動パターン（例えば、25秒の変動パターン：図9-4の（E）の第2変動パターン#62，#63）により可変表示を行うことが可能（例えば、）であり、前記演出実行手段は、前記特定変動パターンの可変表示に対応して、前記第2特別状態への移行（小当たりRUSHモードへの移行）を報知する報知演出（例えば、図9-5の（D）および（G）のバトル勝利演出）を実行可能である。

20

30

【0804】

このような構成によれば、第1特別状態から第2特別状態へ移行する所定条件が成立する可変表示において、特定変動パターンにより第2特別状態への移行を報知するため、第2特別状態へ移行することに対する期待感を高めることができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0805】

また、特徴部018SHに係る手段2の遊技機として、前記第1特別状態（第1KT状態）には、不利第1特別状態（低確率／高ベース状態）と、前記所定条件が成立する割合が前記不利第1特別状態よりも高い有利第1特別状態（高確率／高ベース状態）と、があり、前記演出実行手段は、前記有利第1特別状態に制御されているときと、前記不利第1特別状態に制御されているときとで、共通の特別演出（図9-5の（C）に示すバトルチャレンジモードによる演出）を実行する。

【0806】

このような構成によれば、第1特別状態において、遊技者は、不利第1特別状態に制御

50

されているのか、または有利第1特別状態に制御されているのか否かを判別することができないため、すなわち、第2特別状態へ移行するのかが判別することができないため、第1特別状態における興趣を向上させることができる。また、第2特別状態へ移行する際に遊技者を高揚させることができるため、第2特別状態へ移行する際の興趣を向上させることができる。

【0807】

また、特徴部018SHに係る手段3の遊技機として、前記演出実行手段は、前記有利第1特別状態（例えば、高確率／高ベース状態）において、共通の特別演出（例えば、図9-5の（C）に示すバトルチャレンジモードによる演出）を実行するときと、実行しないときとがあり、共通特別演出の実行の有無によって、報知演出の演出態様が異なる（例えば、バトルチャレンジモードによる演出を行う場合はバトル勝利演出の演出を行い〔図9-5の（D）および（G）参照〕、バトルチャレンジモードによる演出を行わない場合はカウントダウン予告における数値が「0」になる演出を行う〔図9-16の（G）および（H）参照〕。）。 10

【0808】

このような構成によれば、共通の特別演出の実行の有無に応じた演出態様の報知演出を行うことができるため、報知演出の多様化を図ることができる。したがって、報知演出の興趣を向上させることができる。

【0809】

また、特徴部018SHに係る手段4の遊技機として、前記遊技状態制御手段は、前記第1特別状態において複数種類の所定条件（例えば、規定変動回数が90回の第1移行条件A、規定変動回数が65回の第1移行条件B、規定変動回数が40回の第1移行条件C）のうちのいずれかの所定条件が成立したに基づいて、前記第1特別状態から前記第2特別状態へ移行可能であり、前記所定条件の種類によって、前記所定条件の成立しやすさが異なり（第1移行条件Aの場合は90回の可変表示の実行、第1移行条件Bの場合は65回の可変表示の実行、第1移行条件Cの場合は40回の可変表示の実行）、前記演出実行手段は、前記所定条件の種類を示唆する示唆演出（図9-15の（C）に示すカウントダウン予告煽り演出）を実行する。 20

【0810】

このような構成によれば、示唆演出によって遊技者に第2特別状態への移行のしやすさを示唆することができる。したがって、例えば、第2特別状態へ移行するまでの期間（例えば、規定変動回数）を示唆することができ、例えば、第1特別状態において可変表示の実行回数に注目させることができる。したがって、第1特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。 30

【0811】

また、特徴部018SHに係る手段5の遊技機として、前記所定条件には、可変表示の回数に関する第1所定条件（第1移行条件：規定変動回数の可変表示の実行）と、前記第1所定条件とは異なる第2所定条件（第2移行条件：規定遊技回数の小当り遊技の実行や、確変大当りAに基づく大当り遊技の実行）とがあり、前記遊技状態制御手段は、前記第2所定条件が成立したに基づいて、前記第1特別状態から前記第2特別状態へ移行可能である。 40

【0812】

このような構成によれば、第1特別状態において、小当り遊技の実行回数に注目させたり、確変大当りAに基づく大当り遊技の実行を期待させたりすることができる。したがって、第1特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【0813】

また、特徴部018SHに係る手段6の遊技機として、前記第1所定条件が成立したとき（規定変動回数の可変表示が実行されたとき）と、前記第2所定条件が成立したとき（規定遊技回数の小当り遊技が実行されたとき、または、確変大当りAに基づく大当り遊技が実行されたとき）とで、前記報知演出の演出態様が異なる（規定変動回数の可変表示が 50

実行されたときはバトル勝利演出の演出を行い〔図 9-5 の (D) および (G) 参照〕、規定遊技回数の小当り遊技が実行されたときは役物落下演出を行い〔図 9-8 の (G) および (H) 参照〕、確変大当り A に基づく大当り遊技が実行されたときはファンファーレ期間やエンディング期間において報知演出を行う〔図 9-9 の (F) 参照〕。

【0814】

このような構成によれば、報知演出の多様化を図ることができ、したがって、第 2 特別状態へ移行する際の報知演出の興趣を向上させることができる。

【0815】

また、特徴部 018SH に係る手段 7 の遊技機として、前記遊技状態制御手段は、前記有利状態として、複数種類の有利状態（例えば、確変大当り A～F や通常大当り A～C に基づく大当り遊技状態）のうちのいずれかに制御可能であり、特定の種類（例えば、確変大当り A）の前記有利状態に制御されたことに基づいて、前記第 2 特別状態に制御可能である。

【0816】

このような構成によれば、遊技の多様性を高めることができる。例えば、遊技者は、第 1 特別状態において、規定変動回数の可変表示の実行や、規定遊技回数の小当り遊技の実行のみならず、確変大当り A を期待して遊技することができる。したがって、第 1 特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【0817】

また、特徴部 018SH に係る手段 8 の遊技機として、前記可変表示実行手段は、前記第 1 特別状態の終了を報知する終了報知演出（例えば、図 9-5 の (E) のバトルに敗北する演出）に対応した所定変動パターン（例えば、30 秒の変動パターン：図 9-4 の (E) の第 2 変動パターン #47, #48）による可変表示と、前記第 1 特別状態の継続を報知する継続報知演出（例えば、図 9-5 の (H) のバトルに引分ける演出）に対応した特別変動パターン（例えば、20 秒の変動パターン：図 9-4 の (E) の第 2 変動パターン #64, #65）による可変表示と、を行うことが可能であり、前記演出実行手段は、前記所定変動パターンによる可変表示と、前記特別変動パターンによる可変表示と、前記特定変動パターンによる可変表示と、に対応して、共通演出（例えば、図 9-5 の (D) のバトル演出）を実行し、前記共通演出の実行後に、前記終了報知演出、前記継続報知演出、および前記報知演出（例えば、図 9-5 の (G) のバトルに処理する演出）のうちのいずれかを実行する。

【0818】

このような構成によれば、いずれの報知演出が行われるかについて、共通演出において遊技者を煽ることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0819】

また、特徴部 018SH に係る手段 9 の遊技機として、前記演出実行手段は、前記所定条件に関する示唆表示（図 9-16 の星形の演出画像 018SH54C）を表示可能であり、前記示唆表示の表示態様（図 9-16 の星形の演出画像 018SH54C の大きさ）によって、前記第 1 特別状態における前記所定条件の成立度合い（第 1 移行条件となる規定変動回数に対する進捗の度合い：変動回数進捗度合い）を示唆し、前記成立度合いに応じて、前記示唆表示の表示態様（図 9-16 の星形の演出画像 018SH54C の大きさ）を変化させる。

【0820】

このような構成によれば、示唆表示の表示態様によって所定条件の成立度合いを示唆することができるため、遊技者は、所定条件が成立するまでの進捗状況を容易に把握することができる。したがって、第 1 特別状態において示唆表示に注目させることができ、第 1 特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

【0821】

1 … パチンコ遊技機

10

20

30

40

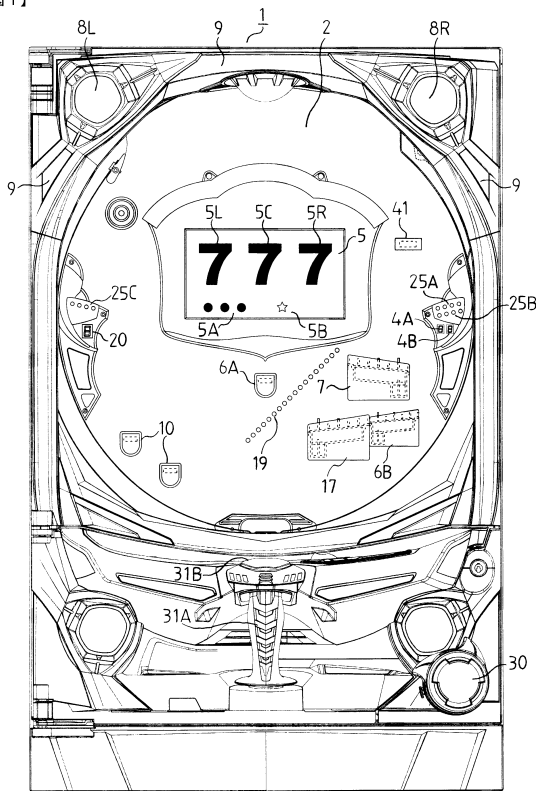
50

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	
9	…	枠 L E D	
10	…	一般入賞口	10
11	…	主基板	
12	…	演出制御基板	
13	…	音声制御基板	
14	…	ランプ制御基板	
15	…	中継基板	
17	…	特殊可変入賞球装置	
20	…	普通図柄表示器	
21	…	ゲートスイッチ	
22 A、22 B	…	始動口スイッチ	
23	…	第1カウントスイッチ	20
24	…	第2カウントスイッチ	
30	…	打球操作ハンドル	
31 A	…	スティックコントローラ	
31 B	…	プッシュボタン	
32	…	可動体	
41	…	通過ゲート	
100	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121	…	R O M	
102、122	…	R A M	
103	…	C P U	30
104、124	…	乱数回路	
105、125	…	I / O	
120	…	演出制御用 C P U	
123	…	表示制御部	

【図面】

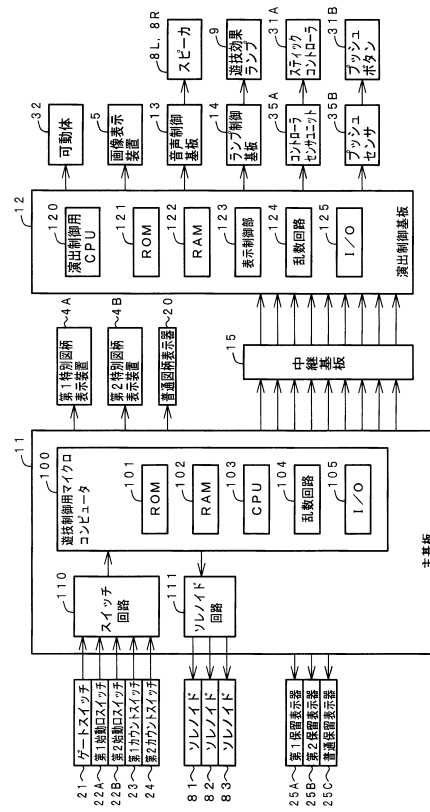
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

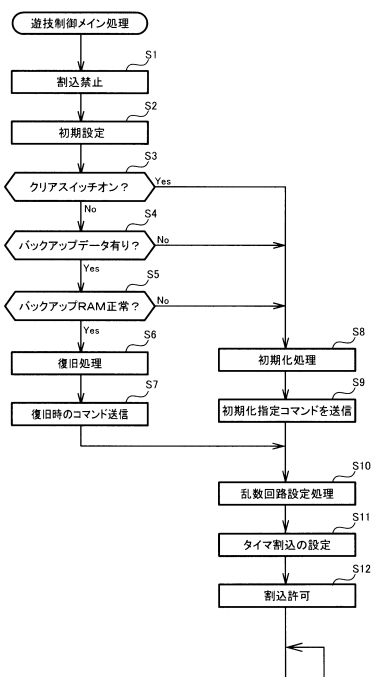


10

20

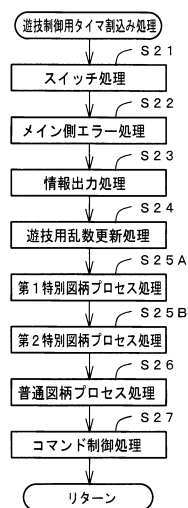
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



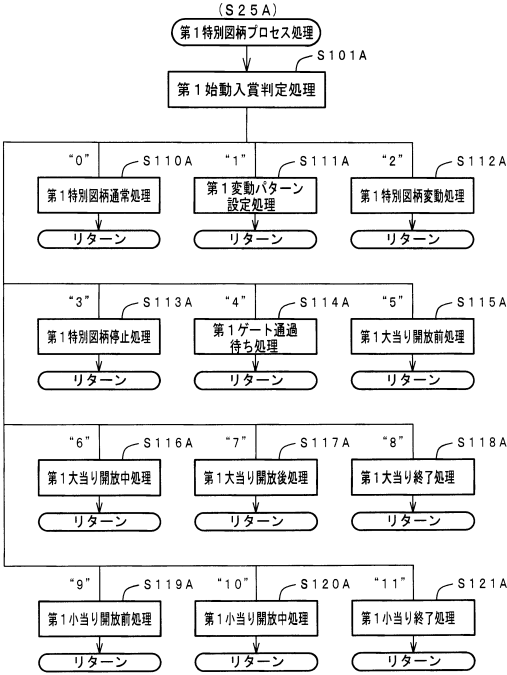
30

40

50

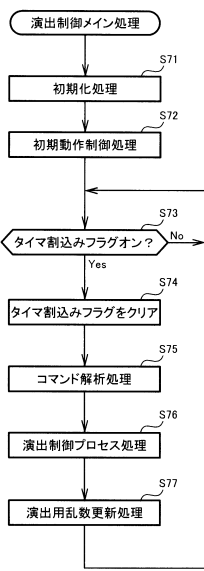
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

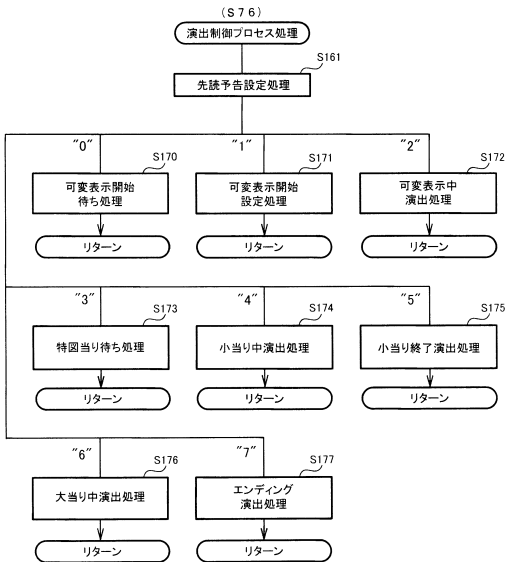


10

20

【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8 - 1】

(A) 大当り判定テーブル 138IW130a

大当り判定値（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	0~2240

(B) 小当り判定テーブル（第 1 特別図柄用） 138IW130b

小当り判定値（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） 138IW130c

小当り判定値（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）
32767~65535	32767~65535

(D) 大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用） 138IW131a

大当り種別判定値（当り種別判定用乱数 [0~99] と比較される）								
確変大当り A	確変大当り B	確変大当り C	確変大当り D	確変大当り E	確変大当り F	通常大当り A	通常大当り B	通常大当り C
0~14	15~29	30~44	45~59	60~62	63~64	65~79	80~94	95~99

(E) 大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用） 138IW131b

大当り種別判定値（当り種別判定用乱数 [0~99] と比較される）								
確変大当り A	確変大当り B	確変大当り C	確変大当り D	確変大当り E	確変大当り F	通常大当り A	通常大当り B	通常大当り C
0~14	15~29	30~44	45~59	60~62	63~64	65~99	-	-

(F) 小当り種別判定テーブル 138IW131c

小当り種別判定値（当り種別判定用乱数 [0~99] と比較される）		
小当り A	小当り B	小当り C
0~32	33~65	66~99

30

40

50

【図 8 - 2】

【図 8 - 2】

(A) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [非KT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大当り	3 0秒
0 5	第1変動パターン#0 5	リーチB大当り	4 0秒

(B) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [KT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	大当り	1 0秒

【図 8 - 3】

【図 8 - 3】

(C) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [非KT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 0分
1 2	第2変動パターン#0 2	小当り	1 0分
1 3	第2変動パターン#0 3	大当り	5 分

(D) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [低確率/第1KT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1KT時/2~39、41~64、66~89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	小当り [リーチ変動]	2 分
1 D	第2変動パターン#1 3	大当り [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1KT時/40、65又は90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 [バトル演出]	2 0秒
1 F	第2変動パターン#1 5	小当り [バトル演出]	2 0秒
2 0	第2変動パターン#1 6	大当り [バトル演出]	2 5秒

【図 8 - 4】

【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1KT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	小当り [リーチ変動]	2 分
2 5	第2変動パターン#2 1	大当り [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1KT時/2~39、41~64、66~89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 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	小当り [リーチ変動]	2 分
2 C	第2変動パターン#2 8	大当り [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1KT時/40、65又は90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 D	第2変動パターン#2 9	はずれ [バトル演出]	2 0秒
2 E	第2変動パターン#3 0	小当り [バトル演出]	2 0秒
2 F	第2変動パターン#3 1	大当り [バトル演出]	2 5秒

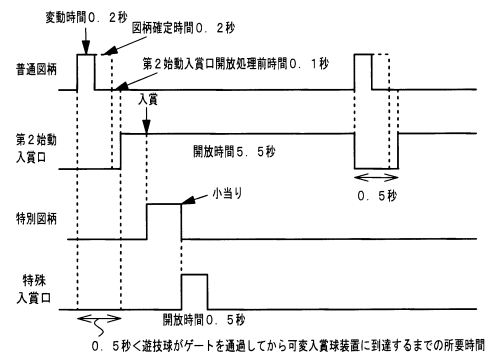
(J) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第2KT時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
3 0	第2変動パターン#3 2	はずれ [短縮変動]	1. 5 秒
3 1	第2変動パターン#3 3	はずれ [リーチ変動]	2 0秒
3 2	第2変動パターン#3 4	小当り [短縮変動]	1. 5 秒
3 3	第2変動パターン#3 5	大当り [リーチ変動]	2 分

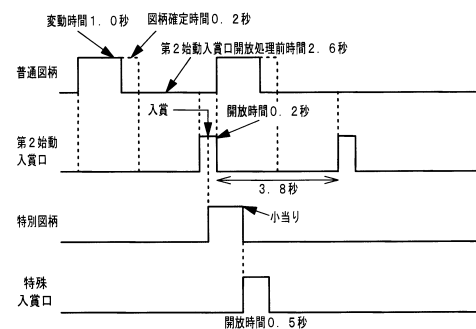
【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

(1) 第1KT状態



(2) 第2KT状態



10

20

30

40

50

【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

MODE	EXT	名称	内容
8 0 0 1		第1変動/ターン#0 1指定	第1飾り図柄変動パターン#0 1の指定
8 0 0 7		第1変動/ターン#0 7指定	第1飾り図柄変動パターン#0 7の指定
8 0 1 1		第2変動/ターン#0 1指定	第2飾り図柄変動パターン#0 1の指定
8 0 3 0		第2変動/ターン#3 2指定	第2飾り図柄変動パターン#3 2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	可変表示結果を確定大当りAとすることの指定
9 0 0 3		表示結果3指定	可変表示結果を確定大当りBとすることの指定
9 0 0 4		表示結果4指定	可変表示結果を確定大当りCとすることの指定
9 0 0 5		表示結果5指定	可変表示結果を確定大当りDとすることの指定
9 0 0 6		表示結果6指定	可変表示結果を確定大当りEとすることの指定
9 0 0 7		表示結果7指定	可変表示結果を確定大当りFとすることの指定
9 0 0 8		表示結果8指定	可変表示結果を通常大当りAとすることの指定
9 0 0 9		表示結果9指定	可変表示結果を通常大当りBとすることの指定
9 0 1 0		表示結果10指定	可変表示結果を通常大当りCとすることの指定
9 0 1 1		表示結果11指定	可変表示結果を小当りAとすることの指定
9 0 1 2		表示結果12指定	可変表示結果を小当りBとすることの指定
9 0 1 3		表示結果13指定	可変表示結果を小当りC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

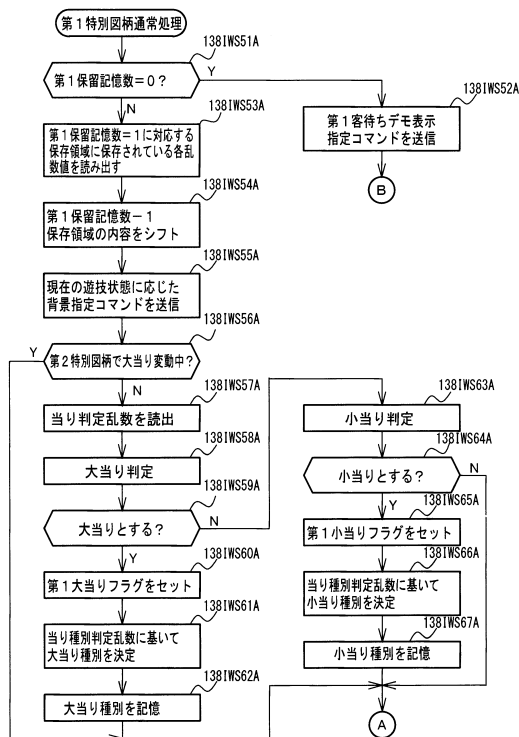
【図 8 - 7】

【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1 K T背景指定	遊技状態が低確率/第1 K T状態であるときの表示指定
E 0 0 2		高確/第1 K T背景指定	遊技状態が高確率/第1 K T状態であるときの表示指定
E 0 0 3		高確/第2 K T背景指定	遊技状態が高確率/第2 K T状態であるときの表示指定

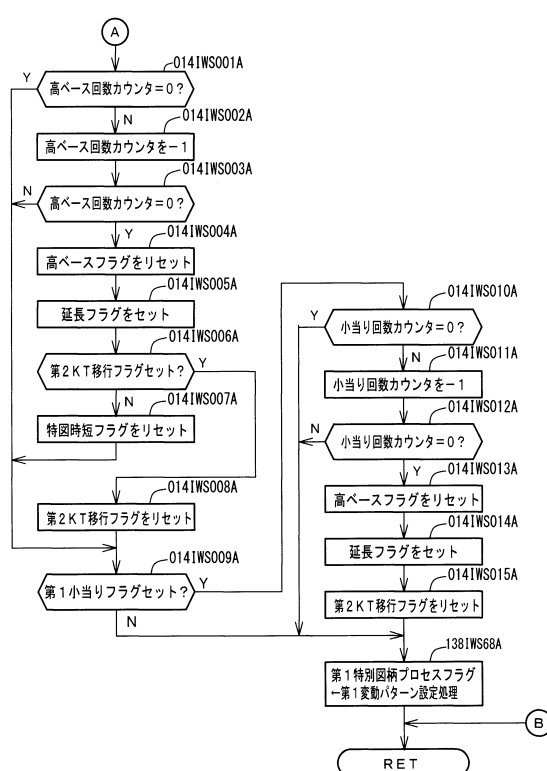
【図 8 - 8】

【図 8 - 8】



【図 8 - 9】

【図 8 - 9】



10

20

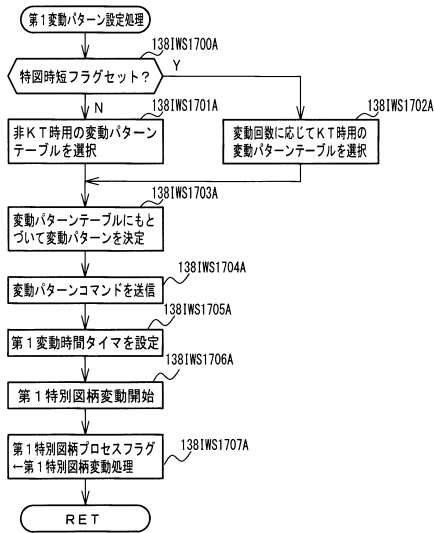
30

40

50

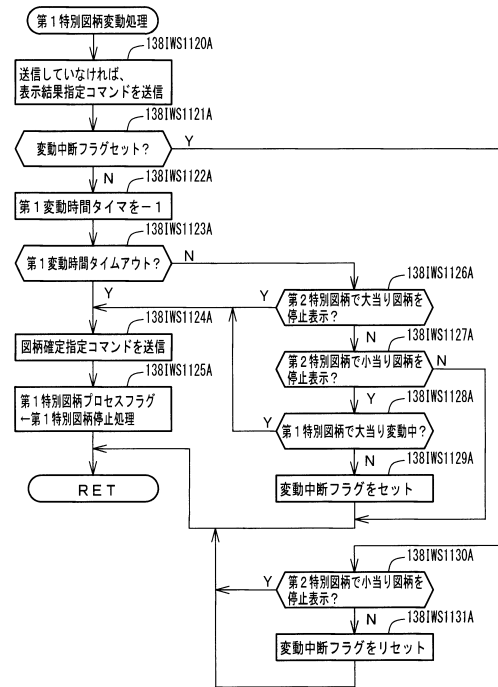
【図 8 - 10】

【図 8 - 10】



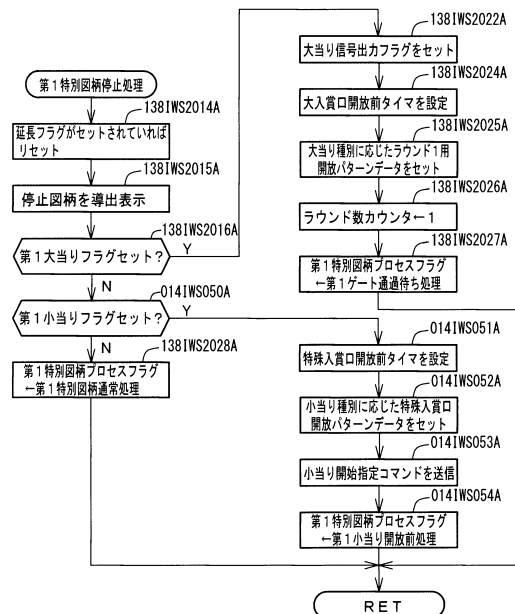
【図 8 - 11】

【図 8 - 11】



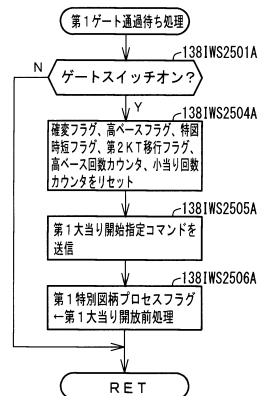
【図 8 - 12】

【図 8 - 12】



【図 8 - 13】

【図 8 - 13】



10

20

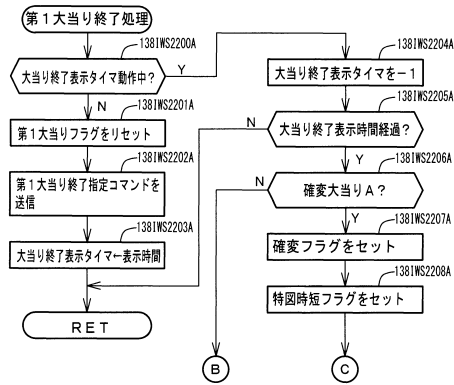
30

40

50

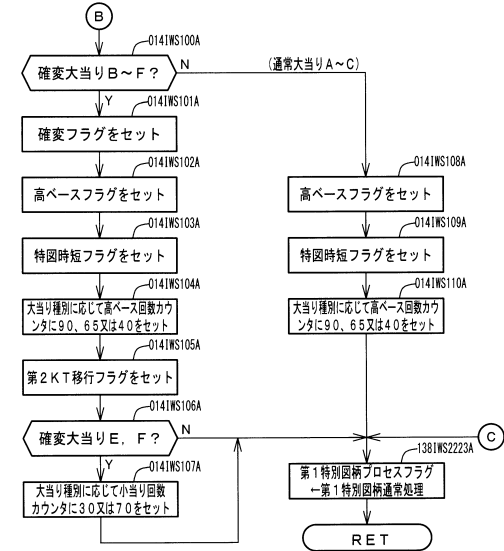
【図 8-14】

【图 8-14】



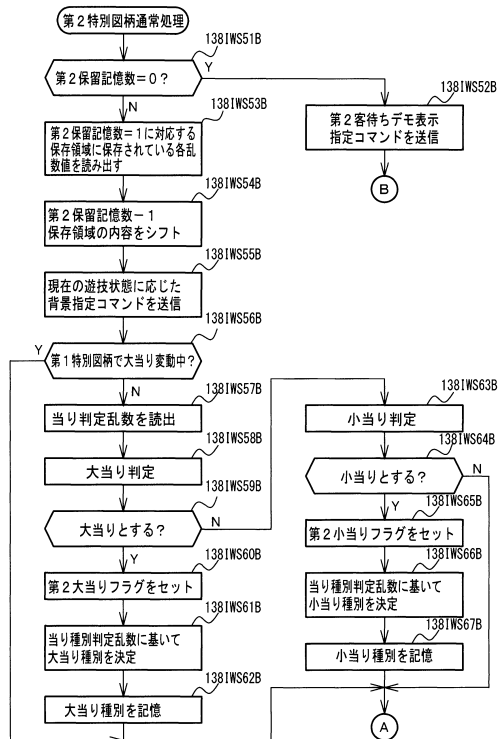
【図 8 - 1 5】

【图 8-15】



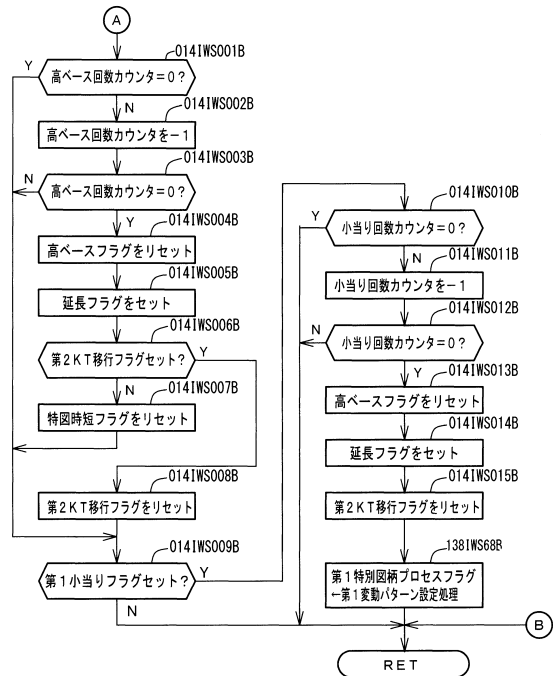
【図 8-16】

【图 8-16】



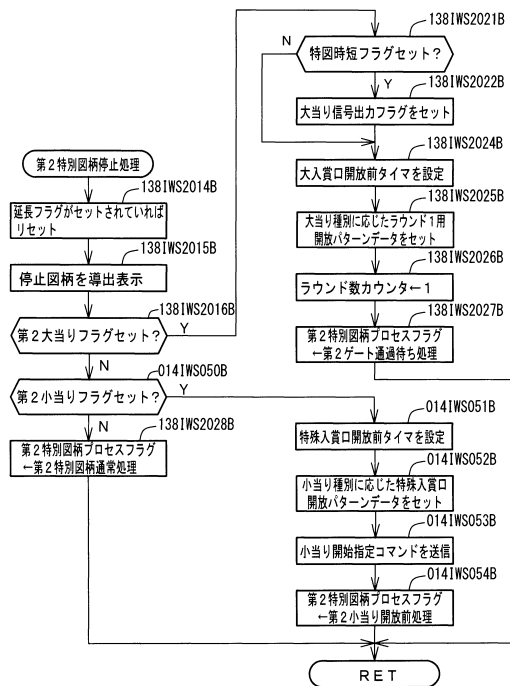
【圖 8-17】

【图 8-17】



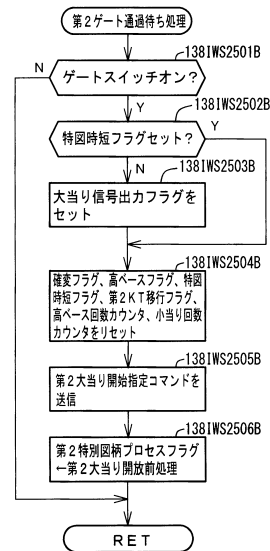
【図 8 - 18】

【図 8 - 18】



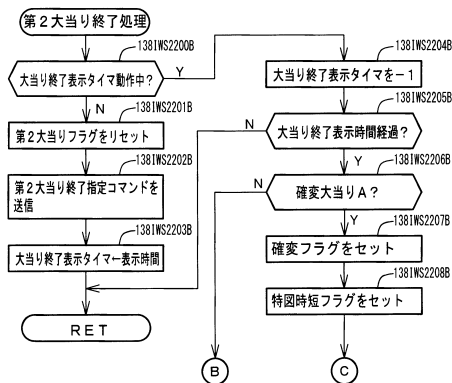
【図 8 - 19】

【図 8 - 19】



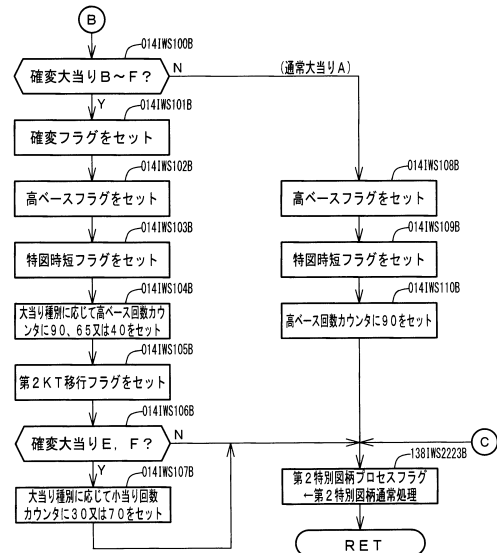
【図 8 - 20】

【図 8 - 20】



【図 8 - 21】

【図 8 - 21】



10

20

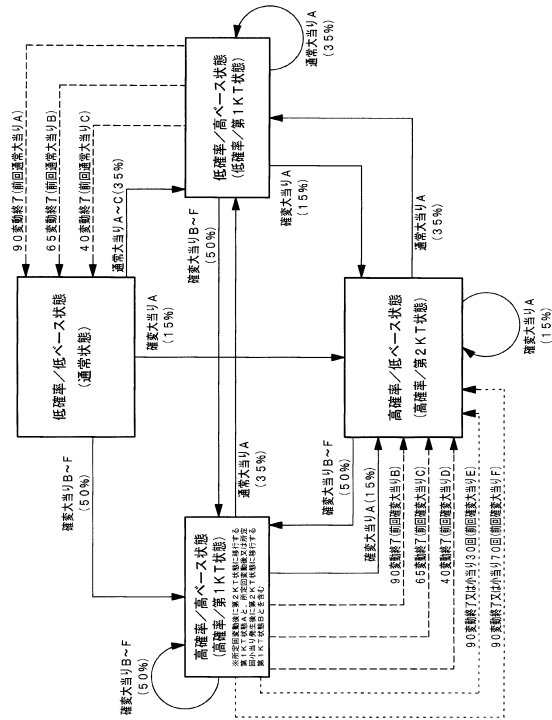
30

40

50

【図 8 - 2 2】

【図 8 - 2 2】



【図 8 - 2 3】

【図 8 - 2 3】

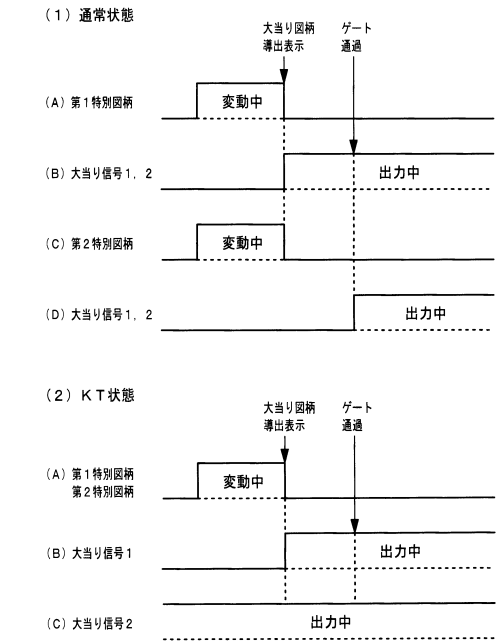
端子番号	信号名	信号の内容
01	賞球信号	賞球を10個払い出す毎に出力する
...	...	...
05	大当り信号1	全ての当り中に連続出力する
06	大当り信号2	全ての当り中及びKT中に連続出力する
07	特殊入賞口入賞信号	特殊入賞口への入賞時に出力する
08	-----	-----
09	賞球予定数信号	賞球予定数10個毎に出力する
10	-----	-----

10

20

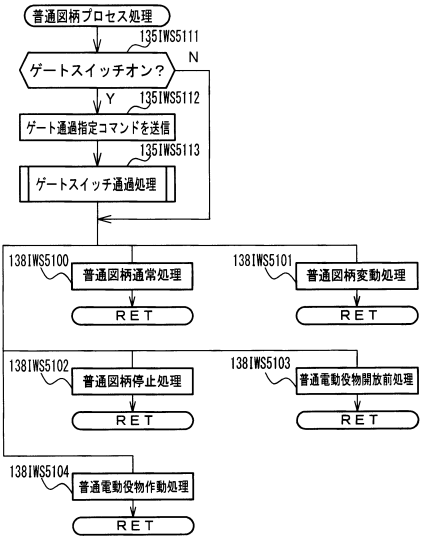
【図 8 - 2 4】

【図 8 - 2 4】



【図 8 - 2 5】

【図 8 - 2 5】



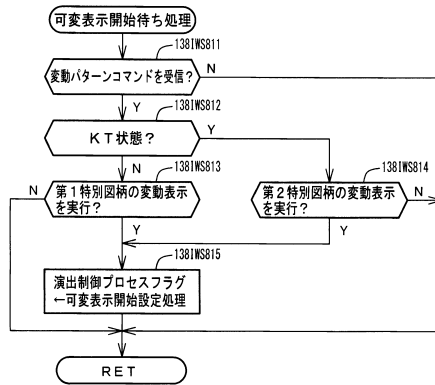
30

40

50

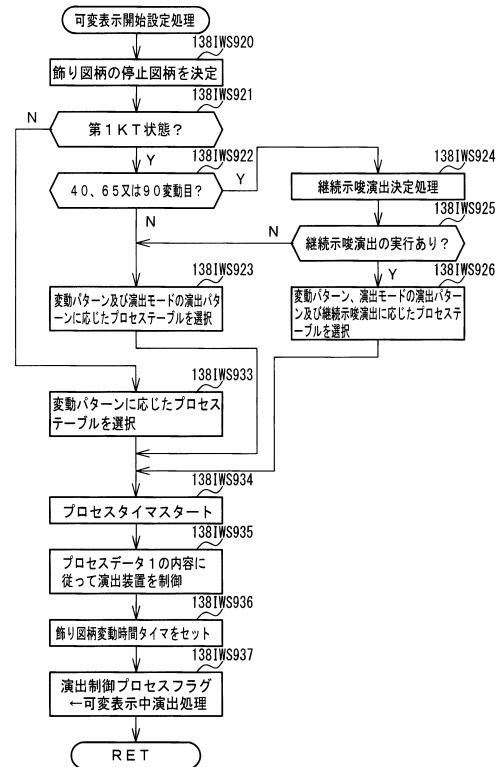
【図 8-30】

【图 8-30】



【図 8 - 3 1】

【图 8-31】



10

20

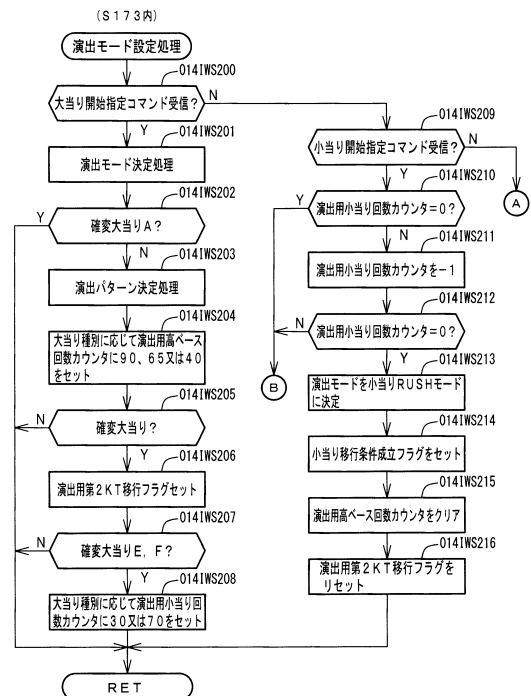
【図 8-32】

【图 8-32】

継続試合演出	バトル勝利時	バトル敗北時
実行なし	30%	70%
実行あり	70%	30%

【圖 8-33】

【图 8-33】



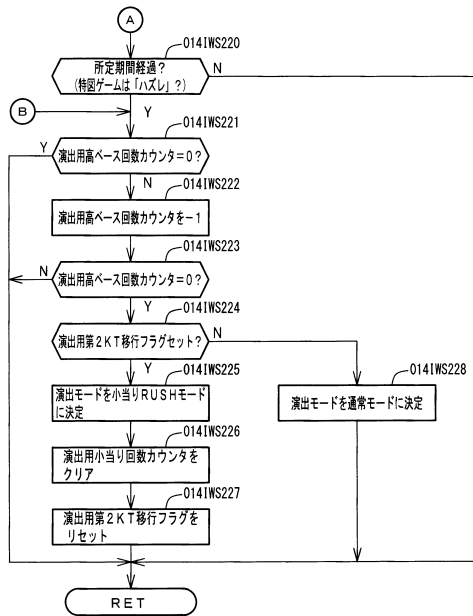
30

40

50

【図 8 - 3 4】

【図 8 - 3 4】



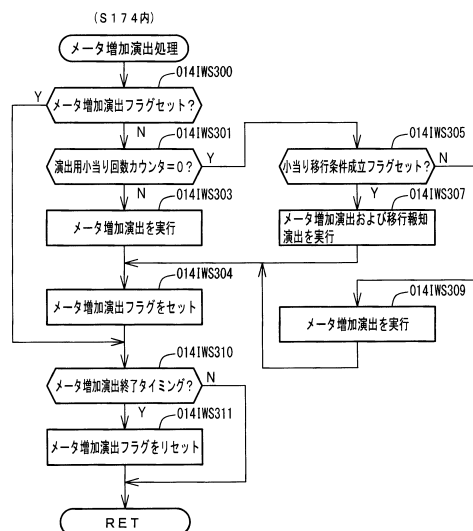
【図 8 - 3 5】

【図 8 - 3 5】



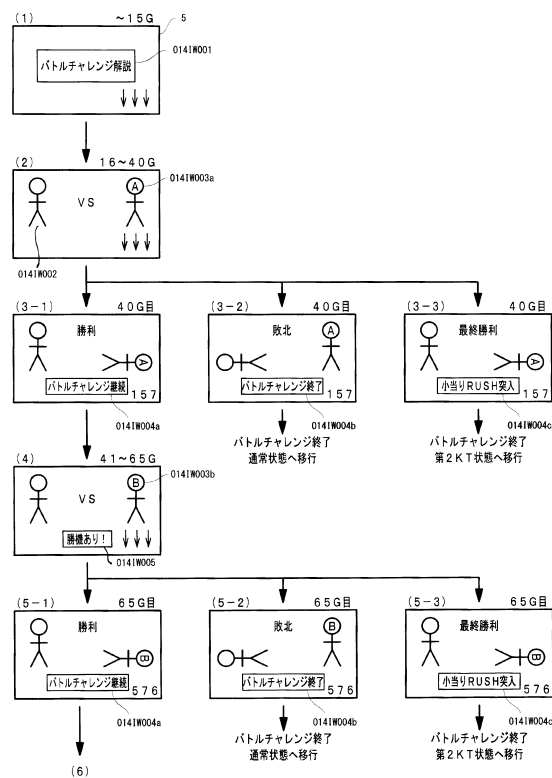
【図 8 - 3 6】

【図 8 - 3 6】



【図 8 - 3 7】

【図 8 - 3 7】



10

20

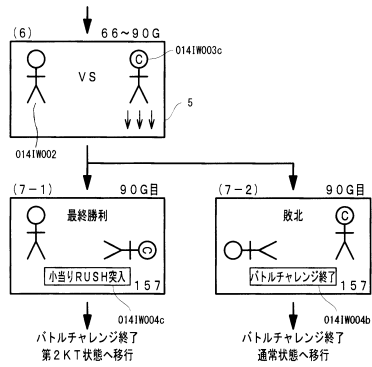
30

40

50

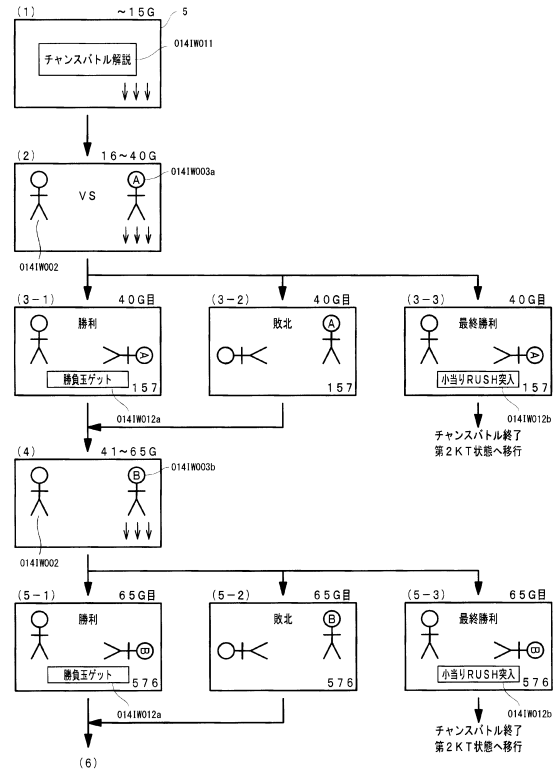
【図 8 - 3 8】

【図 8 - 3 8】



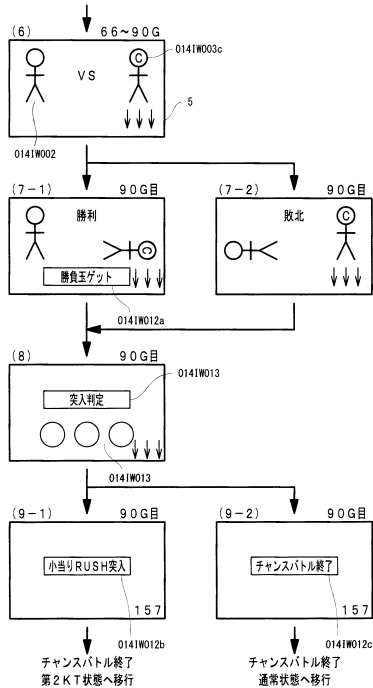
【図 8 - 3 9】

【図 8 - 3 9】



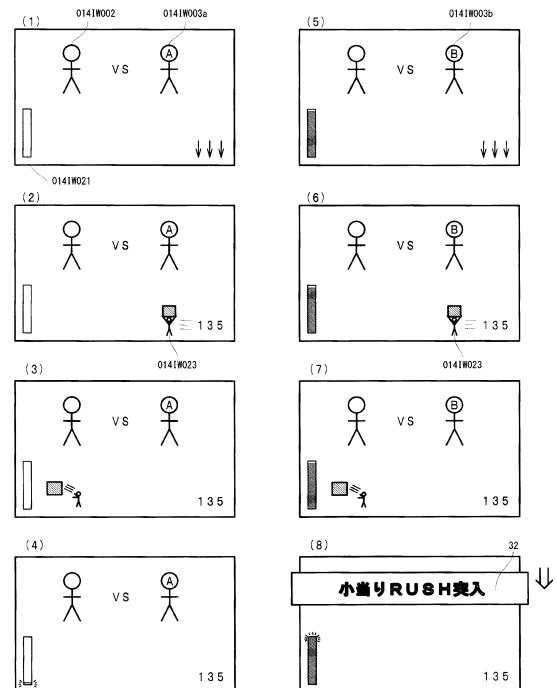
【図 8 - 4 0】

【図 8 - 4 0】



【図 8 - 4 1】

【図 8 - 4 1】



10

20

30

40

50

【図 8 - 4 2】

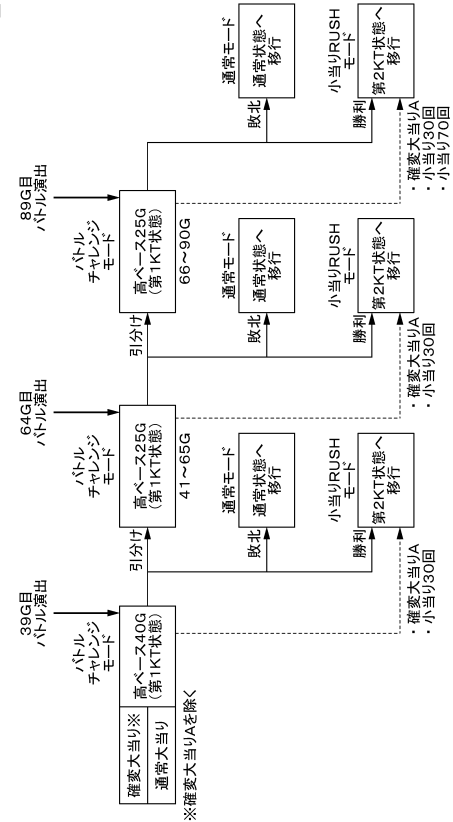
【図 8 - 4 2】

(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「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	255/65536
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
					0/65536

【図 9 - 1】

【図 9 - 1】



【図 9 - 2】

【図 9 - 2】

ストーリーA (通常大当りC)		
変動回数	変動時間	演出内容
2~38	2秒 (※)	バトルチャレンジ
39	30秒	バトル敗北 (終了)
40	10秒	リザルト演出

(※) 第2保留記憶数 ≥ 1 の場合を示す。
第2保留記憶数=0の場合は5秒変動。以下同様。

ストーリーB (通常大当りB)		
変動回数	変動時間	演出内容
2~38	2秒	バトルチャレンジ
39	20秒	バトル引分け (継続)
40~63	2秒	バトルチャレンジ
64	30秒	バトル敗北 (終了)
65	10秒	リザルト演出

ストーリーC (通常大当りA)		
変動回数	変動時間	演出内容
2~38	2秒	バトルチャレンジ
39	20秒	バトル引分け (継続)
40~63	2秒	バトルチャレンジ
64	20秒	バトル引分け (継続)
65~88	2秒	バトルチャレンジ
89	30秒	バトル敗北 (終了)
90	10秒	リザルト演出

ストーリーD (確変大当りD)		
変動回数	変動時間	演出内容
2~38	2秒	バトルチャレンジ
39	25秒	バトル勝利 (RUSH移行)
40	2秒	移行演出

【図 9 - 3】

【図 9 - 3】

ストーリーE (確変大当りC)		
変動回数	変動時間	演出内容
2~38	2秒	バトルチャレンジ
39	20秒	バトル引分け (継続)
40~63	2秒	バトルチャレンジ
64	25秒	バトル勝利 (RUSH移行)
65	2秒	移行演出

ストーリーF (確変大当りB)		
変動回数	変動時間	演出内容
2~38	2秒	バトルチャレンジ
39	20秒	バトル引分け (継続)
40~63	2秒	バトルチャレンジ
64	20秒	バトル引分け (継続)
65~88	2秒	バトルチャレンジ
89	25秒	バトル勝利 (RUSH移行)
90	2秒	移行演出

ストーリーG (確変大当りE)			
小当り回数	変動回数	変動時間	演出内容
30未満	2~38	2秒	バトルチャレンジ
	39	20秒	バトル引分け (継続)
	40~63	2秒	バトルチャレンジ
	64	20秒	バトル引分け (継続)
	65~88	2秒	バトルチャレンジ
	89	25秒	バトル勝利 (RUSH移行)
30	90	2秒	移行演出
	—	5秒	RUSH突入演出

ストーリーH (確変大当りF)			
小当り回数	変動回数	変動時間	演出内容
70未満	2~38	2秒	バトルチャレンジ
	39	20秒	バトル引分け (継続)
	40~63	2秒	バトルチャレンジ
	64	20秒	バトル引分け (継続)
	65~88	2秒	バトルチャレンジ
	89	25秒	バトル勝利 (RUSH移行)
70	90	2秒	移行演出
	—	5秒	RUSH突入演出

10

20

30

40

50

【図 9 - 4】

【图 9-4】

(A) 第2特別図柄用変動パターンテーブル
[低確率/第1KT時/2~38、40~63、65~88変動目]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
41	第2変動パターン#41	ハズレ[短縮変動](第2保留記憶数=0)	5秒
42	第2変動パターン#42	ハズレ[短縮変動](第2保留記憶数≥1)	2秒
43	第2変動パターン#43	ハズレ[リーチ変動]	10秒
44	第2変動パターン#44	小当り[短縮変動](第2保留記憶数=0)	5秒
45	第2変動パターン#45	小当り[短縮変動](第2保留記憶数≥1)	2秒
46	第2変動パターン#46	大当り[リーチ変動]	10秒

(B) 第2特別図柄用変動パターンテーブル[低確率/第1KT時/39、64、89変動目]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
47	第2変動パターン#47	ハズレ[バトル敗北]	30秒
48	第2変動パターン#48	小当り[バトル敗北]	30秒
49	第2変動パターン#49	ハズレ[バトル引分け]	20秒
4A	第2変動パターン#50	小当り[バトル引分け]	20秒
4B	第2変動パターン#51	大当り[バトル特別勝利]	35秒

(C) 第2特別図柄用変動パターンテーブル
[低確率/第1KT時/40、65、90変動目:第1KT状態の終了時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
4C	第2変動パターン#52	ハズレ[リザルト]	10秒
4D	第2変動パターン#53	小当り[リザルト]	10秒
4E	第2変動パターン#54	大当り[リザルト+復活]	15秒

(D) 第2特別図柄用変動パターンテーブル
[高確率/第1KT時/2~38、40~63、65~88、90変動目]

EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
51	第2変動パターン#55	ハズレ【短縮変動】(第2保留記憶数=0)	5秒
52	第2変動パターン#56	ハズレ【短縮変動】(第2保留記憶数≥1)	2秒
53	第2変動パターン#57	ハズレ【リーチ変動】	10秒
54	第2変動パターン#58	小当り【短縮変動】(第2保留記憶数=0)	5秒
55	第2変動パターン#59	小当り【短縮変動】(第2保留記憶数≥1)	2秒
56	第2変動パターン#60	小当り【リーチ変動】	15秒
57	第2変動パターン#61	小当り【RUSH突入】	5秒

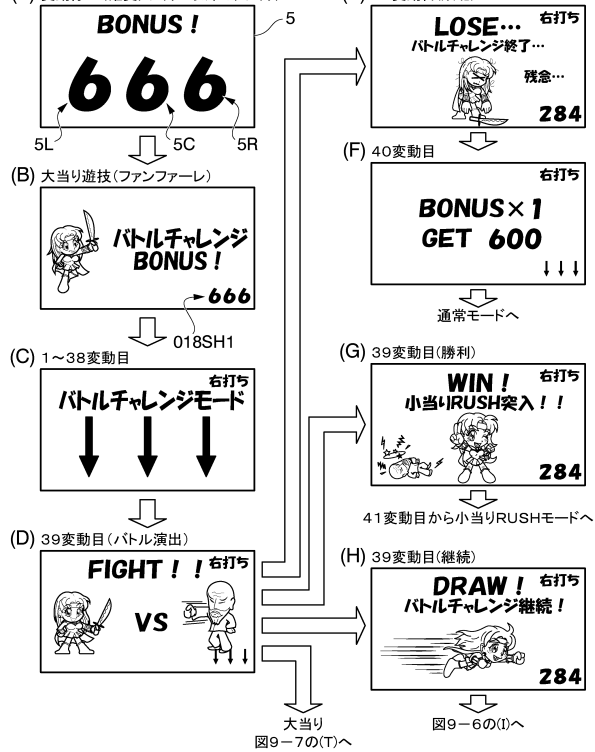
(E) 第2特別図柄用変動パターンテーブル[高確率/第1KT時/39、64、89変動目]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
58	第2変動パターン#62	ハズレ【バトル勝利】	25秒
59	第2変動パターン#63	小当り【バトル勝利】	25秒
60	第2変動パターン#64	ハズレ【バトル引分け】	20秒
61	第2変動パターン#65	小当り【バトル引分け】	20秒
62	第2変動パターン#66	大当り【バトル特別分け】	30秒

【圖 9-5】

【图9-5】

(A) 変動停止(確変大当りA以外の大当り)



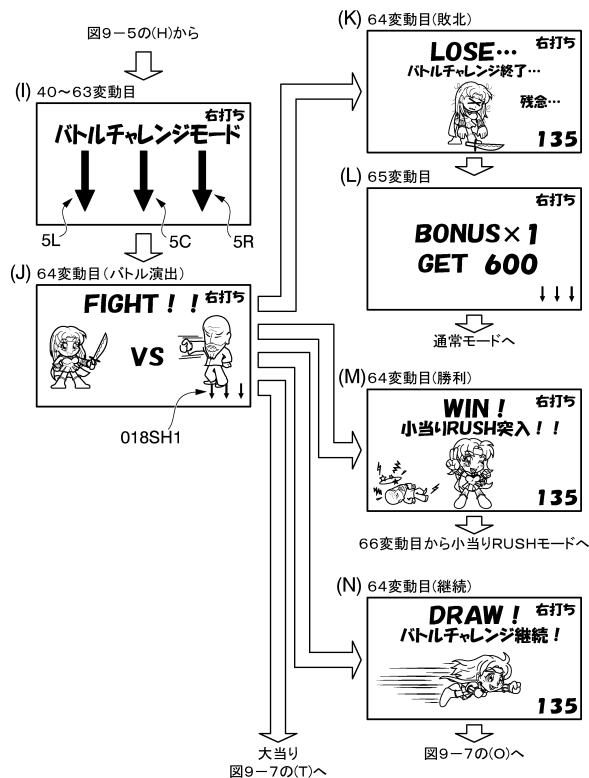
10

20

【圖 9-6】

【图 9-6】

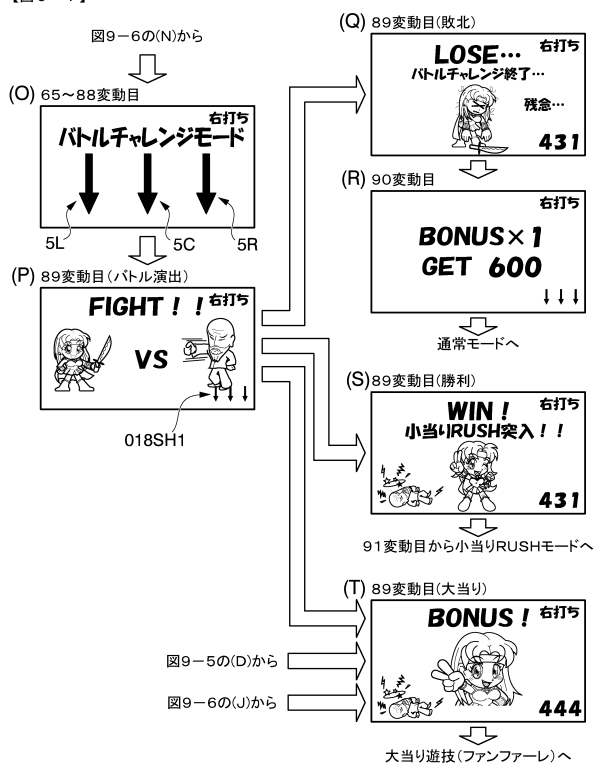
図9-5の(H)から



【圖 9 - 7】

【图9-7】

図9-6の(N)から

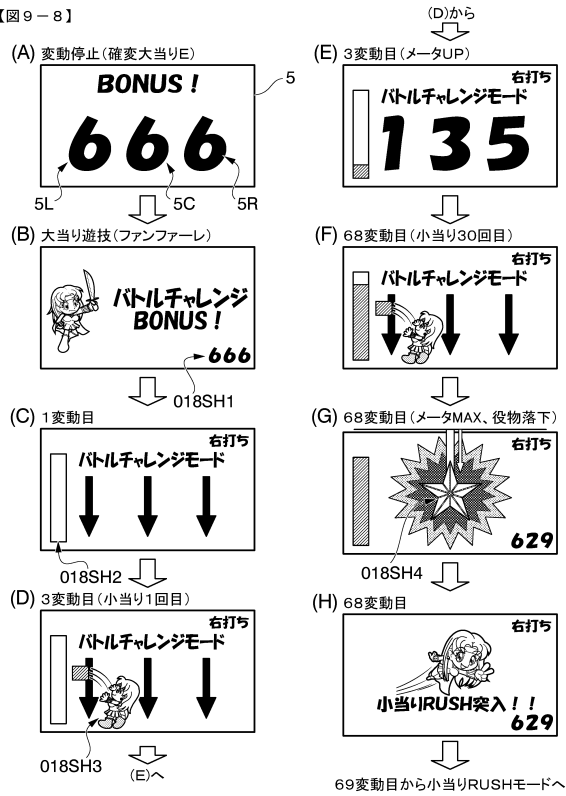


30

40

【図 9 - 8】

【图9-8】



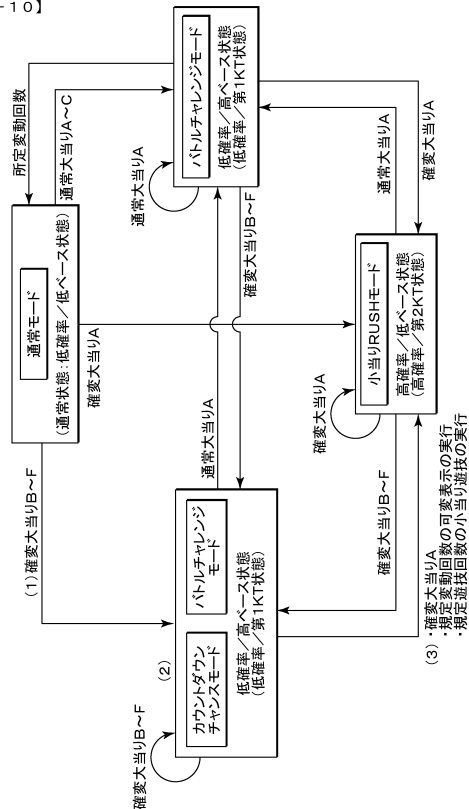
【圖 9 - 9】

【图9-9】



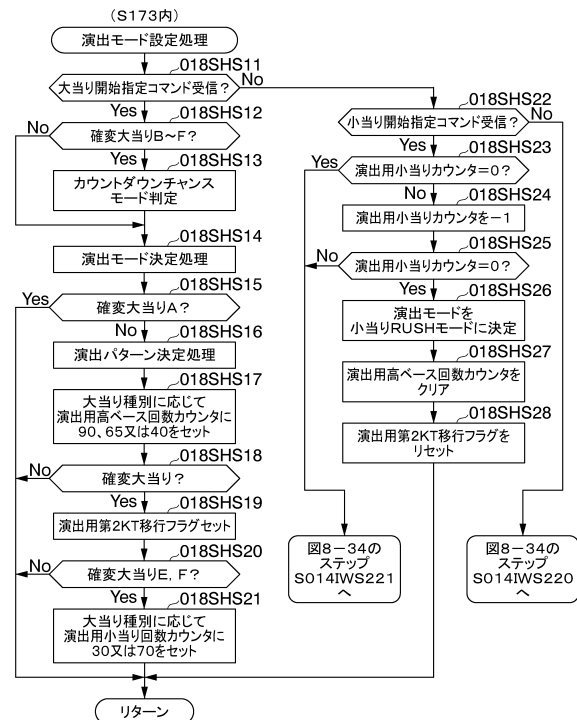
【圖 9 - 10】

【图 9-10】



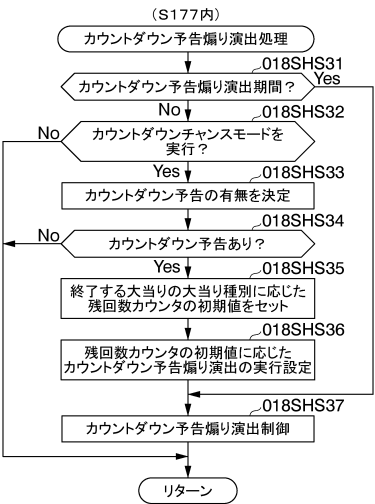
【圖 9 - 11】

【图 9-11】



【図 9 - 1 2】

【図 9 - 1 2】



【図 9 - 1 3】

【図 9 - 1 3】

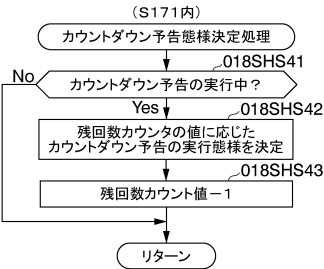
カウントダウン予告決定テーブル(17SHS3)

今回終了する大当りの 大当り種別	第1移行条件が成立する 可変表示回数	カウントダウン予告の有無(決定割合)	
		カウントダウン予告なし	カウントダウン予告あり
確変大当りB 確変大当りE 確変大当りF	90回	40／100	60／100
確変大当りC	65回	25／100	75／100
確変大当りD	40回	10／100	90／100

10

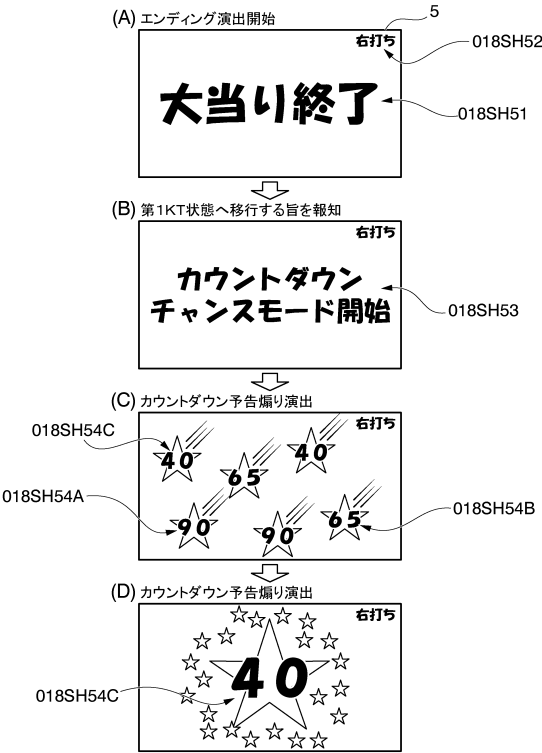
【図 9 - 1 4】

【図 9 - 1 4】



【図 9 - 1 5】

【図 9 - 1 5】



20

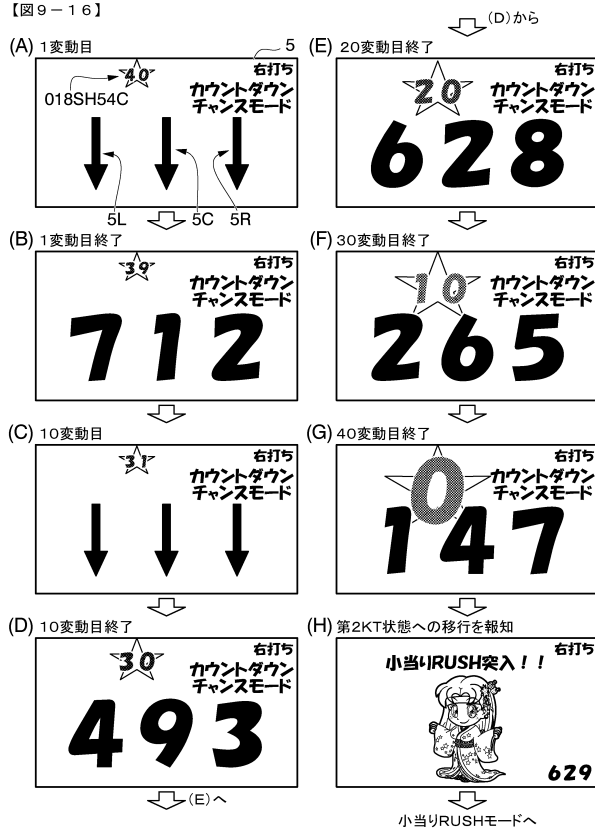
30

40

50

【図 9 - 1 6】

【図 9 - 1 6】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第7063791(JP, B2)
特開2017-131343(JP, A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02