

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6859308号
(P6859308)

(45) 発行日 令和3年4月14日 (2021.4.14)

(24) 登録日 令和3年3月29日 (2021.3.29)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 136 頁)

(21) 出願番号	特願2018-196355 (P2018-196355)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年10月18日 (2018.10.18)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2020-62239 (P2020-62239A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	令和2年4月23日 (2020.4.23)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年11月20日 (2019.11.20)		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	尾崎 俊彦
		(56) 参考文献	特開2018-164506 (JP, A)
		(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)	A 6 3 F 7/02

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 可変表示を実行する可変表示手段と、
 前記有利状態が終了した後に実行された可変表示の実行回数を特定可能な特定表示を表示する特定表示手段と、
 前記有利状態に制御される期待度を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、
 を備え、
 前記可変表示手段は、第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示と、を並行して実行可能であり、
前記有利状態と異なる所定遊技状態として、第1所定遊技状態と、前記第1所定遊技状態より前記有利状態に制御されやすい第2所定遊技状態と、に制御可能であり、
 前記特定表示手段は、
 第1識別情報の可変表示の実行回数と、第2識別情報の可変表示の実行回数と、の合計回数を特定可能に、前記特定表示を表示可能であり、
 前記示唆演出実行手段は、
 前記示唆演出として、前記特定表示を通常態様と異なる特定態様で表示することにより、前記有利状態に制御される期待度を示唆する特定示唆演出を実行可能であり、
前記第1所定遊技状態に制御されているときに、第1識別情報の可変表示に対して前記特定示唆演出を実行可能であり、第2識別情報の可変表示に対して前記特定示唆演出を

10

20

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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、可変表示を実行し、有利状態が終了した後に実行された可変表示の実行回数を特定可能な特定表示を表示し、有利状態に制御される期待度を示唆する示唆演出を実行する遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2017-093793号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載の発明は、第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示と、を並行して実行可能な遊技機において、好適に示唆演出を実行することができない可能性がある。

20

【0005】

この発明は、上記の実情に鑑みてなされたものであり、第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示と、を並行して実行可能な遊技機において、好適に示唆演出を実行することができる遊技機を適用することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示を実行する可変表示手段と、前記有利状態が終了した後に実行された可変表示の実行回数を特定可能な特定表示を表示する特定表示手段と、前記有利状態に制御される期待度を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、前記可変表示手段は、第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示と、を並行して実行可能であり、前記有利状態と異なる所定遊技状態として、第1所定遊技状態と、前記第1所定遊技状態より前記有利状態に制御されやすい第2所定遊技状態と、に制御可能であり、前記特定表示手段は、第1識別情報の可変表示の実行回数と、第2識別情報の可変表示の実行回数と、の合計回数を特定可能に、前記特定表示を表示可能であり、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記特定表示を通常態様と異なる特定態様で表示することにより、前記有利状態に制御される期待度を示唆する特定示唆演出を実行可能であり、前記第1所定遊技状態に制御されているときに、第1識別情報の可変表示に対して前記特定示唆演出を実行可能であり、第2識別情報の可変表示に対して前記特定示唆演出を実行しない。

30

40

（1）上記目的を達成するため、他の態様に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって（例えば、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機1等）、可変表示を実行する可変表示手段と（例えば、特図ゲームを実行するCPU103等）、前記有利状態が終了した後に実行された可変表示の実行回数を特定可能な特定表示を表示する特定表示手段と（例えば、大当り遊技状態が終了した後に実行された特図ゲームの実行回数を特定可能な変動回数表示を表示する演出制御用CPU120等）、前記有利状態に制御される期待度を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と（例えば、大当り遊技状態の制御される期待度を示唆する予告演出を実行す

50

る演出制御用CPU120等)、を備え、前記可変表示手段は、第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示と、を並行して実行可能であり(例えば、CPU103は、第1特図ゲームと、第2特図ゲームと、を並行して実行可能であること等)、前記特定表示手段は、第1識別情報の可変表示の実行回数と、第2識別情報の可変表示の実行回数と、の合計回数を特定可能に、前記特定表示を表示可能であり(例えば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームの実行回数と、第2特図ゲームの実行回数と、の合計回数を特定可能に、変動回数表示を表示可能であること等)、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記特定表示を通常態様とは異なる特定態様で表示することにより、前記有利状態に制御される期待度を示唆する特定示唆演出を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120は、予告演出として、変動回数表示を通常の数よりも大きく表示することや、変動回数表示にエフェクトをかけて表示することにより、大当り遊技状態に制御される期待度を示唆する変動回数表示予告を実行可能であること等)、前記有利状態とは異なる所定遊技状態に制御されているときに、第1識別情報の可変表示に対して前記特定示唆演出を実行可能であり、第2識別情報の可変表示に対して前記特定示唆演出を実行しない(例えば、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態とは異なる低確率/低ベース状態(通常状態)に制御されているときに、第1特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行可能であり、第2特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行しないこと等)。

10

【0007】

このような構成によれば、第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示と、を並行して実行可能な遊技機において、好適に示唆演出を実行することができる。

20

【0008】

(2)上記(1)の遊技機において、前記特定表示手段は、第1識別情報の可変表示が実行されていない場合であっても、第2識別情報の可変表示が実行されることに応じて、前記特定表示の態様を更新する(例えば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームが実行されていない場合であっても、第2特図ゲームが実行されることに応じて、大当り遊技状態が終了した後に実行された特図ゲームの実行回数を示す変動回数表示の数字を更新すること等)ようにしてもよい。

【0009】

このような構成によれば、好適に特定表示を表示することができる。

【0010】

30

(3)上記(1)又は(2)の遊技機において、前記特定表示手段は、第1識別情報の可変表示に対して前記特定示唆演出を実行しているときに第2識別情報の可変表示が開始された場合、前記特定表示の態様を更新する(例えば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行しているときに第2特図ゲームが開始された場合、変動回数表示の数字を更新すること等)ようにしてもよい。

【0011】

このような構成によれば、好適に示唆演出を実行すると共に、好適に特定表示を表示することができる。

【0012】

40

(4)上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記示唆演出実行手段は、第1識別情報の可変表示に対して前記特定示唆演出を実行しているときに第2識別情報の可変表示が開始された場合、第1識別情報の可変表示が終了するときに第2識別情報の可変表示が終了していなくても、前記特定示唆演出を終了する(例えば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行しているときに第2特図ゲームが開始された場合、第1特図ゲームが終了するときに第2特図ゲームが終了していなくても、変動回数表示予告を終了すること等)ようにしてもよい。

【0013】

このような構成によれば、好適に示唆演出を実行すると共に、好適に特定表示を表示することができる。

【0014】

50

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、前記示唆演出実行手段は、第1識別情報の可変表示に対して前記特定示唆演出を実行しているときに第2識別情報の可変表示が開始された場合、前記特定示唆演出を中止する(例えば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行しているときに第2特図ゲームが開始された場合、変動回数表示予告を中止すること等)ようにしてもよい。

【0015】

このような構成によれば、好適に示唆演出を実行すると共に、好適に特定表示を表示することができる。

【0016】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段、を備え、前記示唆演出実行手段は、第2識別情報の可変表示に関する情報が保留情報として記憶されている場合、第1識別情報の可変表示に対する前記特定示唆演出の実行を制限する(例えば、演出制御用CPU120は、第2特図ゲームに対応する保留記憶がある場合、第1特図ゲームに対する変動回数表示予告を実行しないことや、第1特図ゲームに対する変動回数表示予告の実行割合を、他の予告演出の実行割合と比較して低くなるようにすることや、第1特図ゲームに対する変動回数表示予告を、遊技者が認識し難い態様で実行すること等)ようにしてもよい。

【0017】

このような構成によれば、好適に示唆演出を実行すると共に、好適に特定表示を表示することができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】第1特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】大当たり判定テーブル、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】KT状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図8-6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-7】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-8】第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図8-9】第1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。

【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】大当り信号 1 および大当り信号 2 の出力タイミングを説明するための説明図である。
- 【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。
- 【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。 10
- 【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。
- 【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。 20
- 【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 19SH に係る、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 9-2】特徴部 19SH に係る、小図柄可変表示処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 9-3】特徴部 19SH に係る、可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-4】特徴部 19SH に係る、デモ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-5】特徴部 19SH に係る、第 1 可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-6】特徴部 19SH に係る、第 2 可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-7】特徴部 19SH に係る、変動回数表示予告決定処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 9-8】特徴部 19SH に係る、変動回数表示予告決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 9-9】特徴部 19SH に係る、変動回数表示予告パターン決定テーブルの構成例等を示す図である。
- 【図 9-10】特徴部 19SH に係る、低確率／低ベース状態（通常状態）における変動回数表示と変動回数表示予告の演出態様の一例を示す図である。
- 【図 9-11】第 1 デモ演出中における変動回数表示の演出態様の一例を示す図である。
- 【図 9-12】特徴部 19SH の変形例 1 に係る、低確率／低ベース状態（通常状態）における変動回数表示と変動回数表示予告の演出態様の一例を示す図である。
- 【図 9-13】特徴部 19SH の変形例 2 に係る、変動回数表示予告決定処理の一例を示 50

すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0019】

(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。

【0020】

(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。

【0021】

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4A及び第2特別図柄表示装置4B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「ー」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。

【0022】

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

【0023】

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。

【0024】

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。

【0025】

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特図ゲームと同期して、「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。

【0026】

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

【0027】

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。

10

【0028】

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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、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 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【0029】

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

20

【0030】

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

【0031】

なお、本例では、釘の列 1 9 が設けられていることにより左打ち操作した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。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 1 9 も設けることによって左打ち操作した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成してもよい。

30

【0032】

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

【0033】

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

40

【0034】

特別可変入賞球装置 7 の下方には、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装置 1 7 と、第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 B とが設けられており、図 1 に示す

50

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 6 B 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 6 B は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する特殊入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）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 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に所定表示結果（小当り図柄）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置 6 B は、普通図柄表示器 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。

10

【0035】

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

20

【0036】

また、本例では、可変入賞球装置 6 B と比較して特殊可変入賞球装置 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 17 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 17 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 17 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 17 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 17 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 17 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 17 の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置 17 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 17 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。

30

【0037】

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 17 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 17 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。

40

【0038】

なお、本例では、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 17 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 17 および可変入賞球装置 6 B の底面部材が右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面部材が後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置 6 B の方から特殊可変入賞球装置 17 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

50

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。

【0039】

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23）が設けられている。第1カウントスイッチ23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15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。

10

【0040】

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24）が設けられている。第2カウントスイッチ24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10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17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17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17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。

20

【0041】

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。

【0042】

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。

30

【0043】

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。

【0044】

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。

40

【0045】

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。

【0046】

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

50

柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0047】

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。

【0048】

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。

10

【0049】

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。

【0050】

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。

20

【0051】

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が設けられている。

【0052】

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。

【0053】

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。

30

【0054】

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。

【0055】

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。

40

【0056】

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。

【0057】

（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

50

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。

【0058】

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。

【0059】

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「ー」）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。

10

【0060】

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。

【0061】

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、大入賞口へ進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

20

【0062】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口へ進入させることで、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。

30

【0063】

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）、KT状態、高ベース状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当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。

【0064】

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KT状態、高ベース状態に制御されることがある。

40

【0065】

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。

【0066】

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

50

【0067】

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。

【0068】

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。

10

【0069】

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。

【0070】

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

20

【0071】

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）。

30

【0072】

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。

【0073】

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「ー」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

40

【0074】

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。

【0075】

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。

50

【0076】

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）。

【0077】

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。

【0078】

（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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に伴って表示結果（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。

【0082】

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。

【0083】

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。

10

20

30

40

50

【0084】

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。

【0085】

10

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。

【0086】

20

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

【0087】

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。

30

【0088】

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

40

【0089】

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（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0090】

（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。

50

【0091】

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。

【0092】

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。

10

【0093】

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。

20

【0094】

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。

【0095】

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。

30

【0096】

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。

【0097】

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。

40

【0098】

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））

50

、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。

【0099】

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。

【0100】

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。

10

【0101】

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。

【0102】

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。

20

【0103】

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、演出を実行する。

【0104】

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。

30

【0105】

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。

【0106】

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。

40

【0107】

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。

【0108】

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

50

れるもの)であってもよい。

【0109】

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。

【0110】

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。

【0111】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0112】

(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。

【0113】

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。

【0114】

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S3)。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S3; Yes)、初期化处理(ステップS8)を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102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。

【0115】

また、CPU103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S9)。演出制御用CPU120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。

【0116】

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S3; No)、RAM102(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S4)。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、CPU103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、RAM102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、RAM102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S4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RAM102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S4; No)、初期化处理(ステップS8)を実行する。

10

20

30

40

50

【0117】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103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S5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102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、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0118】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；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S8）を実行する。

10

【0119】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、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。

【0120】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であ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。

20

【0121】

復旧処理または初期化处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には、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。

30

【0122】

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たり情報（大当た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）。

40

50

【0123】

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。

10

【0124】

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。

20

【0125】

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S27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12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には、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。

【0126】

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S25A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、CPU103は、まず、第1始動入賞判定処理を実行する（ステップS101A）。

30

【0127】

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、RAM102の所定領域に保留情報を格納し第1保留記憶数を更新する処理が実行される。第1始動入賞口への始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報としてRAM102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には、演出制御基板12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S27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11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0128】

S101にて第1始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102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S110A～S121A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S110A～S121A）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12に送信するための送信設定が行われる。

50

【0129】

ステップS110A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。

10

【0130】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101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11における他の決定、演出制御基板12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12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0131】

ステップS111A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。

20

【0132】

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

【0133】

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経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、第1特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、第1特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、第1特別図柄変動処理は終了する。

30

【0134】

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ぎらず、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経過時間を計測す

40

50

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。

【0135】

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。

10

【0136】

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。

【0137】

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大当たり開放前処理は終了する。

20

【0138】

ステップS116Aの第1大当たり開放中処理は、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大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第1カウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド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大当たり開放中処理を終了する。

30

【0139】

ステップS117Aの第1大当たり開放後処理は、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大当たり開放後処理には、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た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大当たり開放後処理は終了する。

40

【0140】

ステップS118Aの第1大当たり終了処理は、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大当たり終了処理には、大当た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、大当た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

50

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。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

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。

【0144】

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KT状態（後述する第1KT状態および第2KT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、KT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1KT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1KT状態では、第2KT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2KT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2KT状態では、第1KT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1KT状態では小当りエンディング期間を0.5秒とし、第2KT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。

【0145】

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

10

20

30

40

50

セス処理（ステップS 2 5 B）の第1始動入賞判定処理で抽出された各乱数値は、保留情報としてRAM 1 0 2に設けられた第2保留記憶バッファに記憶される。

【0 1 4 6】

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たりとなり小当た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1 0 0（具体的には、CPU 1 0 3）は、小当た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小当たり開放前処理～第1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、小当た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たり遊技中では第2特別図柄の変動表示を中断し、その小当た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たり遊技中は、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。

10

【0 1 4 7】

（演出制御基板1 2の主要な動作）

次に、演出制御基板1 2における主要な動作を説明する。演出制御基板1 2では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU 1 2 0が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS 7 1）、RAM 1 2 2のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板1 2に搭載された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。

20

【0 1 4 8】

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。

30

【0 1 4 9】

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。

40

【0 1 5 0】

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；Ye

50

s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100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RAM122の所定領域に格納したり、RAM122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123に指示してもよい。

【0151】

ステップS75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S76)。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8L、8R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32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11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。

【0152】

ステップS76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S77)、演出制御基板12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S73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0153】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76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。

【0154】

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

10

20

30

40

50

可能としてもよい。

【0155】

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。

【0156】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

10

【0157】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部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、飾り図柄の可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、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

20

【0158】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用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。

30

【0159】

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。

40

50

【0160】

ステップS174の小当中演出処理は、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、小当中演出処理を終了する。

【0161】

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。

【0162】

ステップS176の大当中演出処理は、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、大当中演出処理を終了する。

【0163】

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、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。

【0164】

(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。

【0165】

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。

【0166】

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、「一」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「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0167】

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

10

20

30

40

50

可能である。

【0168】

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。

【0169】

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。

【0170】

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。

【0171】

（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たりになりやすいKT状態（いわゆる小当たりタイム）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。

【0172】

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。

【0173】

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

状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、K T 状態では、主に第 2 特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

【0174】

なお、K T 状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするための構成としては、これに限るものではない。例えば、K T 状態であっても普図当りとなって可変入賞球装置 6 B が開状態となる確率は通常状態と同じ（例えば、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、K T 状態の方が通常状態よりも短く構成することにより、K T 状態の方が通常状態よりも一定時間に対する変動回数の割合が高くなり、K T 状態を通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするものであってもよい。また、本特徴部 014 I W では、普図ゲームは必ず普図当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、K T 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。

【0175】

また、本特徴部 014 I W 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 6 B に到達するまでの所要時間が 0.6 秒以上になるよう構成されている。具体的には、通過ゲート 41 および可変入賞球装置 6 B の設置位置や、遊技球の流下経路を形成する釘群により調整されている。詳しくは後述するが、本特徴部 014 I W 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 6 B が開放状態に制御され得る構成であり、後述する第 1 K T 状態では遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間が 0.5 秒となっており、遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間である 0.6 秒よりも短いことから、第 1 K T 状態において一の遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合に可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御された場合、該一の遊技球がそのまま可変入賞球装置 6 B に入賞可能となっている。

【0176】

図 8-1 (A) は、大当り判定テーブル 138 I W 130 a を示す説明図である。大当り判定テーブル 138 I W 130 a とは、ROM 101 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 138 I W 130 a には、非確変状態（低確率状態（低確率／非 K T 状態、低確率／第 1 K T 状態））において用いられる非確変時大当り判定テーブルと、確変状態（高確率状態（高確率／第 1 K T 状態、高確率／第 2 K T 状態））において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。非確変時大当り判定テーブルには、図 8-1 (A) の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図 8-1 (A) の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 8-1 (A) に記載されている数値が大当り判定値である。

【0177】

図 8-1 (B), (C) は、小当り判定テーブル 138 I W 130 b, 130 c 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 138 I W 130 b 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 138 I W 130 c を示している。小当り判定テーブルとは、ROM 101 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 138 I W 130 b, 130 c には、それぞれ、非確変状態（低確率状態（低確率／非 K T 状態、低確率／第 1 K T 状態））において用いられる非確変時小当り判定テーブルと、確変状態（高確率状態（高確率／第 1 K T 状態、高確率／第 2 K T 状態））において用いられる確変時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。

【0178】

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。

10

【0179】

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。

20

【0180】

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(高確率状態)では、非確変状態(低確率状態)と比較して、大当りになる確率が10倍になっている。また、図8-1(B), (C)に示す「確率」は、小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

【0181】

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

40

【0182】

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「確変大当りA」と決定され、15%の確率で「確変大当りB」と決定され、15%の確率で「確変大当りC」と決定され、15%の確率で「確

50

変大当りD」と決定され、3%の確率で「確変大当りE」と決定され、2%の確率で「確変大当りF」と決定され、15%の確率で「通常大当りA」と決定され、15%の確率で「通常大当りB」と決定され、5%の確率で「通常大当りC」と決定される。

【0183】

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「確変大当りA」と決定され、15%の確率で「確変大当りB」と決定され、15%の確率で「確変大当りC」と決定され、15%の確率で「確変大当りD」と決定され、3%の確率で「確変大当りE」と決定され、2%の確率で「確変大当りF」と決定され、35%の確率で「通常大当りA」と決定される。

【0184】

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、通常大当りのうち「通常大当りA」、「通常大当りB」および「通常大当り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、通常大当りのうち「通常大当りB」および「通常大当りC」には決定されず、「通常大当りB」および「通常大当りC」よりも有利度合いが高い「通常大当りA」にのみ決定されるように構成されている。大当り種別ごとの有利度合いの違いについては後述する。

【0185】

本特徴部014IWでは、大当り種別に応じて、大当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、いずれの大当り種別であっても、5ラウンドの大当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、大当り種別ごとに大当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。

【0186】

本特徴部014IWでは、大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、30秒間）が経過するか所定数（本例では、10個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに最大で10個の大入賞口への入賞が可能である。なお、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。

【0187】

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。

【0188】

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。

【0189】

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。

【0190】

10

20

30

40

50

具体的には、確変大当たりB、確変大当たりCおよび確変大当たりDのいずれかが発生すると、大当たり遊技状態の終了後に第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状態から第2KT状態に移行する。

【0191】

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、後述するステップ014IWS104Aの処理により実現される）、確変大当たり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、確変大当たり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、確変大当たり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。

10

【0192】

そのため、確変大当たり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、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、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。

20

【0193】

また、確変大当たりEおよび確変大当たりFのいずれかが発生すると、大当たり遊技状態の終了後に第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、第1KT状態が維持され、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。

30

【0194】

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。

【0195】

40

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

50

って実現される。なお、本特徴部 014IW の構成に限らず、確変大当り E と確変大当り 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。

【0196】

また、通常大当り A、通常大当り B および通常大当り C のいずれかが発生すると、大当り遊技後に第 1 KT 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 1 KT 状態が維持され、第 1 移行条件が成立すると、第 1 KT 状態から非 KT 状態に移行する。

【0197】

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、ステップ 014IWS110A の処理によって実現される）、通常大当り 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。

【0198】

そのため、通常大当り A が発生して第 1 KT 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（第 1 移行条件 A）が成立すると、第 1 KT 状態から非 KT 状態に移行する。また、通常大当り B が発生して第 1 KT 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 1 KT 状態から非 KT 状態に移行する。通常大当り C が発生して第 1 KT 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 1 KT 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。

【0199】

以下、第 1 KT 状態のうち、確変大当り B～D が発生し、その大当り遊技後に移行される第 1 KT 状態を、第 1 KT 状態 A と称し、確変大当り E、F が発生し、その大当り遊技後に移行される第 1 KT 状態を第 1 KT 状態 B と称し、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 KT 状態を第 1 KT 状態 C と称する。すなわち、第 1 KT 状態 A は、第 1 移行条件が成立すると第 2 KT 状態に移行する状態であり、第 1 KT 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 KT 状態に移行する状態であり、第 1 KT 状態 C は、第 1 移行条件が成立すると非 KT 状態に移行する状態である。

【0200】

なお、確変大当り A が発生すると、大当り遊技後に第 2 KT 状態に移行し、次の大当りが発生するまで第 2 KT 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 KT 状態）がループすることになる。

【0201】

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 KT 状態（例えば、第 1 KT 状態 A、B）から第 2 KT 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 KT 状態（例えば、第 1 KT 状態 B）から第 2 KT 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 KT 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。

【0202】

また、本特徴部 014IW では、第 1 KT 状態から第 2 KT 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

10

20

30

40

50

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。

【0203】

また、本特徴部014IWでは、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と第2KT状態に移行する一方、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と非KT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1KT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。

【0204】

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1KT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2KT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1KT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KT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。

【0205】

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2KT状態または非KT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2KT状態に移行する第1KT状態Aにおいては、成立しやすい順（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、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KT状態に移行する第1KT状態Cにおいては、成立しにくい順（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、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1KT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、遊技興趣を向上させることができる。

【0206】

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。

【0207】

また、本特徴部014IWでは、複数の大当り種別が設けられ、大当り種別に応じて第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。

【0208】

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、確変大当りA～Fおよび通常大当りA～Cのうち、大当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りAが、最も有利度合いが高い大当り種別となる。また、確変大当り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、確変大当りD＞確変大当りC＞確変大当りBの順に有利度合いが高くなる。また、確変大当り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、確変大当りE＞確変大当りFの順に有利度合いが高くなる。また、通常大当りA～Cでは、成立しに

10

20

30

40

50

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、通常大当りA>通常大当りB>通常大当りCの順に有利度合いが高くなる。

【0209】

図8-1(F)は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブル138IW131cを示す説明図である。小当り種別判定テーブル138IW131cは、可変表示結果を小当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、小当りの種別を「小当りA」、「小当りB」および「小当り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。

【0210】

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「小当りA」と決定され、33%の確率で「小当りB」と決定され、34%の確率で「小当りC」と決定される。

【0211】

「小当りA」とは、小当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回行われる小当りであり、「小当りB」とは、小当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回行われる小当りであり、「小当りC」とは、小当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回行われる小当りである。また、小当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、小当り種別ごとに小当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）小当りCの場合には、演出態様Aの開放演出よりも演出態様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。

【0212】

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。

【0213】

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。

【0214】

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=0

10

20

30

40

50

1～07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。

【0215】

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。

【0216】

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。

【0217】

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、小当た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、大当た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。

【0218】

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たりとなると、特殊入賞口への遊技球の入賞によりある程度の賞球を期待できる状況が生じてしまう。そこで、本特徴部014IWでは、図8-3（C）に示すように、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当たりの発生頻度を低下させるようにし、非KT状態中であるにもかかわらず小当たりによる賞球の獲得を狙われてしまう事態を防止している。なお、本特徴部014IWにおいて、「小当たりの発生頻度」とは、例えば、単位時間（例えば、1分）あたりの小当たりの発生割合であり、KT状態では、例えば、単位時間あたりの小当たりの発生割合が通常状態よりも高い状態となっている。

【0219】

なお、本特徴部014IWでは、図8-3（C）に示すように、非KT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KT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。

【0220】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／第1KT状態である場合には、その低確率／第1KT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8-3（D）に示すように、低確率／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#04～#06のいずれかに決定され

る。

【0221】

なお、図8-3(D)に示すように、低確率／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1KT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1KT状態に制御される場合には、小当たりの頻度が高くなるものの可変入賞球装置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滅多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率／第1KT状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置17を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口に入賞してしまう可能性がある。そこで、本特徴部014IWでは、第1KT状態の1変動目では、少なくとも7秒の変動時間を確保することによって、第1KT状態に移行する前から可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の底面部材上に溜まっている遊技球が全て落下するまでに十分な時間が経過してから特殊可変入賞球装置17を開状態に制御して特殊入賞口への入賞を可能とすることにより、第1KT状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。また、低確率／第1KT状態の1変動目として大当たりと決定する場合には第2変動パターン#06が決定されて、2分間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。

【0222】

また、低確率／第1KT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8-3(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1KT状態の2~39、41~64または66~89変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#07~#13のいずれかに決定される。また、図8-3(E)に示すように、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#07や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#08に決定される場合がある。一方で、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#09に決定される場合がある。また、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低確率／第1KT状態の2~39、41~64または66~89変動目として小当たりと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#10や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#11に決定される場合がある。一方で、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1KT状態の2~39、41~64または66~89変動目として小当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#12に決定される場合がある。第2変動パターン#07、#10は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変動パターン#08、#11は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、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1KT状態の2~39、41~64または66~89変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#13に決定される。

【0223】

また、低確率／第1KT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8-3(F)に示す低確率／第1KT時且つ40、65または90変動目の第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#14～#16のいずれかに決定される。

【0224】

本特徴部014IWでは、低確率／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、低確率／第1KT状態の40、65および90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。

【0225】

なお、本特徴部014IWでは、図8-2に示すように、KT状態中に第1特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には、変動時間が10秒の第1変動パターン#07を決定するように構成されている。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当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2KT状態であるにもかかわらず強制はずれが頻発して遊技者が小当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014IW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。

【0226】

なお、本特徴部014IW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。

【0227】

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。

【0228】

なお、低確率／第1KT状態の1変動目と同様に、図8-4(G)に示すように、高確率／第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#17に決定される場合がある。一方で、高確率／第1KT状

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

【0229】

また、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8-4(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。

【0230】

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変動目として小当たりと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#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#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。

【0231】

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。

【0232】

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。

【0233】

なお、本特徴部 014 では、低確率／第 1 K T 状態または高確率／第 1 K T 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。

10

【0234】

また、本特徴部 014 IW では、低確率／第 1 K T 状態、および高確率／第 1 K T 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。

【0235】

第 2 特別図柄の変動表示を実行するときに、高確率／第 2 K T 状態である場合には、図 8-4 (j) に示す高確率／第 2 K T 時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 8-4 (j) に示すように、高確率／第 2 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 29 ~ # 32 のいずれかに決定される。

20

【0236】

なお、図 8-4 (j) に示すように、高確率／第 2 K T 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 2 K T 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 2 K T 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 # 31 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 # 32 に決定される。

30

【0237】

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。

【0238】

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 17 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 17 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 17 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 17 の開放パターンを示している。

40

【0239】

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 17 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 41 を遊技球が通過してゲートスイッチ 21 にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器 20 において普通図柄の変動表示が実行され、普図当たりと決定された場合には普通図柄表示器 20 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 20 にはずれ図柄が導出表示される。本特徴部 014 IW では、普図ゲームは遊技状態

50

に関わらず100%当たりとなるため、普通図柄表示器20において普通図柄の変動表示が実行され、当たり図柄が導出表示されることになる。また、本特徴部014IW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、当た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、当た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6B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。

【0240】

可変入賞球装置6B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4Bに小当たり図柄が導出表示される。そして、小当たり図柄を導出表示した場合には、図8-5(1)に示すように、特殊可変入賞球装置17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1KT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17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6Bの開放時間が5.5秒と長い。従って、第1KT状態では、小当たりが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀である(例えば、100変動表示ごとに1球程度)。

【0241】

なお、第1KT状態では、図8-5(1)に示すように、可変入賞球装置6Bの開放を終了した後、次の可変入賞球装置6B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014IWでは、第1KT状態では、可変入賞球装置6B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秒の開鎖期間が設けられていることになる。

【0242】

また、本特徴部014IWでは、第1KT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0.2秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間0.1秒とを合計した0.5秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート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1KT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短いため、可変入賞球装置6B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6Bに到達することとなる。従って、第1KT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に入賞しやすくなっている。

【0243】

次に、図8-5(2)を用いて、第2KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17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41を遊技球が通過してゲートスイッチ21にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器20において普通図柄の変動表示が実行され、普図当たりと決定された場合には普通図柄表示器20に当た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20にはずれ図柄が導出表示される。本特徴部014IWでは、普図ゲームは遊技状態に関わらず100%当たりとなるため、普通図柄表示器20において普通図柄の変動表示が実行され、当たり図柄が導出表示されることになる。また、本特徴部014IW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、当た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、当た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6B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。

【0244】

可変入賞球装置6B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4Bに小当たり図柄が導出表示される。そして、小当たり図柄を導出表示した場合には、図8-5(2)に示すように、特殊可変入賞球装置17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。

【0245】

第2KT状態では、第1KT状態とは異なり可変入賞球装置6Bの開放時間が0.2秒と極めて短い。また、本特徴部014IWでは、第2KT状態では、可変入賞球装置6B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2KT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6B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1KT状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置17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。

【0246】

なお、第2KT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「小当たりRUSH」ともいい、第2KT状態中である場合には「小当たりRUSH」などの文字表示が表示される。

【0247】

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たりが発生し、KT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た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1KT状態と賞球が得られやすい第2KT状態とを設けることによって、特に小当たりにより賞球が期待できる小当たりRUSH(本例では、第2KT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、大当たりでなければ100%小当たりとなるように構成し、第1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。

【0248】

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に、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。

【0249】

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、C

10

20

30

40

50

P U 1 0 3) によって普通図柄プロセス処理 (ステップ S 2 6 参照) が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 2 6 の普通図柄プロセス処理において、遊技状態が確変状態 (高確率状態) であるか否かや、非 K T 状態、第 1 K T 状態または第 2 K T 状態のいずれであるか、大当たり遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率 (例えば、1 0 0 %) により普図当りとするか否かを決定する。すなわち、本特徴部 0 1 4 I W では、状態に関わらず 1 0 0 % 普図当りと決定する。

【0 2 5 0】

なお、本特徴部 0 1 4 I W では、第 1 K T 状態と第 2 K T 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 1 K T 状態では 0 . 1 秒と短く第 2 K T 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 6 B 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 1 K T 状態と第 2 K T 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 6 B 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 6 B 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 1 K T 状態と第 2 K T 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 6 B 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 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B 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 1 K T 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。

【0 2 5 1】

本特徴部 0 1 4 I W では、後述するように、第 1 K T 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 6 B の開放時間が長くなるように制御している。また、第 2 K T 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 6 B の開放時間が短くなるように制御している。

【0 2 5 2】

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、大当た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。

【0 2 5 3】

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 4 0 回の特別図柄の短縮変動期間のうち、3 9 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。

【0 2 5 4】

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。

【0 2 5 5】

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 に入賞しないようにすることができ、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。

【0256】

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。

【0257】

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。

【0258】

コマンド 9001 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 1 指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。コマンド 9002 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を確変大当たり 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（確変大当たり A 指定コマンド））である。コマンド 9003 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を確変大当たり 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（確変大当たり B 指定コマンド））である。コマンド 9004 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を確変大当たり 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（確変大当たり C 指定コマンド））である。コマンド 9005 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を確変大当たり 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（確変大当たり D 指定コマンド））である。コマンド 9006 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を確変大当たり 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（確変大当たり E 指定コマンド））である。コマンド 9007 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を確変大当たり 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（確変大当たり F 指定コマンド））である。コマンド 9008 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を通常大当たり 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（通常大当たり A 指定コマンド））である。コマンド 9009 (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たり 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（通常大当たり B 指定コマンド））である。コマンド 9010 (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たり C とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 10 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9011(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11指定コマンド(小当りA指定コマンド))である。コマンド9012(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12指定コマンド(小当りB指定コマンド))である。コマンド9013(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13指定コマンド(小当りC指定コマンド))である。

【0259】

以下、表示結果1指定コマンド～表示結果13指定コマンドを、表示結果指定コマンド
10
ということがある。なお、本特徴部014IWでは、遊技制御用マイクロコンピュータ100は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、演出制御用CPU120が第1変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第1特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定でき、第2変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第2特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定できるので、表示結果指定コマンドを第1特別図柄と第2特別図柄とについて兼用できるが、第1特別図柄についての表示結果指定コマンドと第2特別図柄についての表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

【0260】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100が表示結果指定コマンドを送信するので
20
はなく、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CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0261】

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

【0262】

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。
40

【0263】

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。

【0264】

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
50

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。

【0265】

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。

10

【0266】

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。

【0267】

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。

20

【0268】

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

30

【0269】

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

40

【0270】

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S110A）を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第1大当たり遊技（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。

50

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

第1保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第1保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第1乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ138 IWS53A）、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138 IWS54A）。すなわち、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【0274】

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

【0275】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップ138 IWS56A）。具体的に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第2特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ138 IWS57A以降の処理を行うことなくステップ014 IWS001A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。

【0276】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ138 IWS56Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、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 IWS58A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。

【0277】

また、大当たり判定とは別に、小当たりとするか否かを決定するための小当たり判定を行う遊技機では、ステップ138 IWS56Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、

ステップ138 IWS 57A～138 IWS 62Aの処理を行わずに、当り判定用乱数（大当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。

【0278】

第2特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ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138 IWS 57A）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ138 IWS 58A）。大当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り判定値と一致したら大当りとするに決定するプログラムである。なお、ステップ138 IWS 58Aでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかを用いて大当りとするか否かの判定を行う。大当りとするに決定した場合には（ステップ138 IWS 59A）、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りとなることを示す第1大当りフラグをセットする（ステップ138 IWS 60A）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が確変大当りA～Fおよび通常大当りA～Cのいずれであるかを判定し（ステップ138 IWS 61A）、大当り種別を記憶し（ステップ138 IWS 62A）、ステップ014 IWS 001Aへ移行する。

10

【0279】

また、ステップ138 IWS 59Aにおいて大当りとし不在場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ138 IWS 63A）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとするに決定するプログラムである。小当りとするに決定した場合には（ステップ138 IWS 64A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第1小当りフラグをセットする（ステップ138 IWS 65A）。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 66A）、小当り種別を記憶し（ステップ138 IWS 67A）、ステップ014 IWS 001Aへ移行する。

20

30

【0280】

なお、本例では、図8-1（B）に示したように、第1特別図柄用の小当り判定テーブル138 IW 130bには、小当り判定値が割り振られていないので、ステップ138 IWS 63A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不在こと（はずれとすること）に決定する。

【0281】

なお、本例で示した処理態様にかぎらず、例えば、大当りとし不在ことに決定した場合には、小当りとするか否かの抽選処理を行うことなく、そのまま無条件にステップ014 IWS 001Aへ移行することにより、100%の確率ではずれとするように構成してもよい。そのように構成すれば、ステップ138 IWS 63A～S 67Aの処理は不要となる。また、また、大当りとし不在ことに決定した場合に、低い確率で小当りとするに決定する場合があるように構成してもよい。

40

【0282】

ステップ014 IWS 001A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014 IWS 001AのY）、ステップ014 IWS 009A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 002A）、「0」になった

50

か否かを判定する（ステップ014 IWS003A）。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 IWS009A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014 IWS004A）。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014 IWS005A）。

【0283】

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014 IWS006A）。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014 IWS007A）。そして、ステップ014 IWS009A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 IWS008A）。そして、ステップ014 IWS009Aに移行する。

【0284】

本特徴部014 IW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、通常大当たりA～Cのいずれかにもとづく大当た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、確変大当たりB～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。

【0285】

そして、通常大当たりAにもとづく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、通常大当たりBにもとづく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、通常大当たりCにもとづく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014 IWS003A、S003BでYと判定されてステップ014 IWS004A、S004Bで高ベースフラグがリセットされ、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。

【0286】

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014 IWS003A、S003BでYと判定されてステップ014 IWS004A、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。

【0287】

ステップ014 IWS009A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 IWS009A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014 IWS010A）、「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 IWS68A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。

【0288】

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り遊技状態の発生回数が管理されるのは、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。

10

【0289】

そして、確変大当りEのいずれかにもとづく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）に制御されている場合には、30回目の小当り遊技状態が発生すると、確変大当りFにもとづく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）に制御されている場合には、70回目の小当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。

20

【0290】

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。

【0291】

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移行条件に対応する回数（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。

30

40

【0292】

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（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（30回目または70回目）の小当りとなる変動表示

50

（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。

【0293】

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138 IWS1700A）。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（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138 IWS1701A）。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138 IWS1702A）。

10

【0294】

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

20

【0295】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ138 IWS1704A）。

30

【0296】

また、ステップ138 IWS1703A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138 IWS1705A）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示を開始する（ステップ138 IWS1706A）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ138 IWS1707A）

【0297】

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138 IWS1120A）。

40

【0298】

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138 IWS1121A）、セットされていないければ、第1変動時間タイマを1減算し（ステップ138 IWS1122A）、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ138 IWS1123A）、演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドを送信す

50

る制御を行う（ステップ138 IWS1124A）。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ138 IWS1125A）。

【0299】

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にて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ138 IWS1126A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて大当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りとなることを示す第2大当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にて大当り図柄を導出表示していれば、CPU103は、ステップ138 IWS1124Aに移行して演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ138 IWS1124A）とともに、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ138 IWS1125A）。

10

【0300】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当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にて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ138 IWS1127A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて小当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りとなることを示す第2小当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にて小当り図柄を導出表示していれば、CPU103は、第1特別図柄の大当り変動中であるか否かを確認し（ステップ138 IWS1128A）、大当り変動中であれば、ステップ138 IWS1124Aに移行して演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ138 IWS1124A）とともに、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ138 IWS1125A）。また、ステップ138 IWS1125Aの処理を実行する前に、CPU103は、第1大当りフラグをリセットする。一方、第1特別図柄の大当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138 IWS1129A）。

20

30

【0301】

ステップ138 IWS1121A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にて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認し（ステップ138 IWS1130A）、小当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138 IWS1131A）。

【0302】

ステップ138 IWS1126A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138 IWS1127A～138 IWS1128Aの処理が実行されることによって、大当りとなる第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。

40

【0303】

50

また、ステップ138 IWS1127A～138 IWS1129Aの処理が実行されることによって、本特徴部014 IW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。

【0304】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示していなければ（ステップ138 IWS1125AのN）、そのまま処理を終了する。

10

【0305】

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138 IWS2014A）、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138 IWS2015A）。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138 IWS2016A）。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138 IWS2022A）。本特徴部014 IWでは、ステップ138 IWS2022A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。

20

【0306】

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

30

【0307】

第1大当た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014 IWS050A）。

【0308】

第1小当た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）、小当た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）、小当た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小当たり開放前処理に対応した値に設定する（ステップ014 IWS054A）。

40

【0309】

第1小当た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）。

【0310】

なお、本例では、第1特別図柄で大当た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特別図柄で大当た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

50

に構成されている。

【0311】

ただし、本例では、第2特別図柄で大当た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）。

【0312】

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。

【0313】

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。

【0314】

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、大当たり図柄が停止表示された状態において第1有効始動A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、右打ち報知処理を実行するようにしてもよい。

【0315】

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。

【0316】

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。

【0317】

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大当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ138 IWS 2506A）。

【0318】

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。

【0319】

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大当り終了処理（ステップS118A）を示すフローチャートである。第1大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ138 IWS 2200A）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ138 IWS 2204Aに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第1大当りフラグをリセットし（ステップ138 IWS 2201A）、第1大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ138 IWS 2202A）。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ138 IWS 2203A）、処理を終了する。

【0320】

ステップ138 IWS 2204Aでは、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ138 IWS 2204A）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ138 IWS 2205A）。経過していなければ処理を終了する。

【0321】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ138 IWS 2205A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138 IWS 2206A）。なお、確変大当り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138 IWS 62A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、確変状態であることを示す確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ138 IWS 2207A）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ138 IWS 2208A）。そして、ステップ138 IWS 2223A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。

【0322】

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014 IWS 100A）。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1特別図柄通常処理のステップ138 IWS 62A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014 IWS 101A）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 IWS 102A）、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014 IWS 103A）。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。

【0323】

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014 IWS 104A）。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

10

20

30

40

50

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014IWS015A）。

【0324】

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014IWS106A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014IWS107A）。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138IWS2223Aに移行する。

10

【0325】

ステップ014IWS100A～S105A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、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。

20

【0326】

また、ステップ014IWS106A～S107A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移行条件の設定も行われる。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1特別図柄停止処理のステップ014IWS010AでNと判定されてステップ014IWS011A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。

30

【0327】

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

40

50

る。そして、次回の大当たりが発生するか、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。

【0328】

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）。

【0329】

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大当たり遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当たり遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【0330】

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。

【0331】

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）。

【0332】

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

【0333】

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

【0334】

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138IWS56B）。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138IWS57B以降の処理を行うことなくステップ014IWS001B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。

【0335】

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。

【0336】

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。

10

【0337】

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。

20

【0338】

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 IWS64B）、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 IWS65B）。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のいずれであるかを判定し（ステップ138 IWS66B）、小当たり種別を記憶し（ステップ138 IWS67B）、そして、ステップ014 IWS001Bへ移行する。

30

【0339】

なお、本例では、図8-1（C）に示したように、第2特別図柄用の小当たり判定テーブル138 IW130c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 IWS63B～S67B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。

40

【0340】

ステップ014 IWS001Bでは、CPU103は、高ベース回数カウンタの値が「

50

0」であるか否かを判定し、「0」である場合（ステップ014 IWS001BのY）、ステップ014 IWS009B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 IWS002B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ014 IWS003B）。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 IWS009B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 IWS004B）、延長フラグをセットする（ステップ014 IWS005B）。

【0341】

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 IWS006B）。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 IWS007B）。そして、ステップ014 IWS009B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 IWS008B）。そして、ステップ014 IWS009Bに移行する。

【0342】

ステップ014 IWS009Bでは、CPU103は、第1小当りフラグがセットされている場合（ステップ014 IWS009BのY）には、CPU103は、小当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 IWS010B）、「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 IWS68Bへ移行する。小当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、小当り回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ014 IWS011B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ014 IWS012B）。小当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 IWS68B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 IWS013B）、延長フラグをセットし（ステップ014 IWS014B）、第2KT移行フラグをリセットする（ステップ014 IWS015B）。そして、ステップ138 IWS68Bに移行する。

【0343】

そして、ステップ138 IWS68B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 IWS68B）。なお、図示は省略したが、ステップ138 IWS68Bの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0344】

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S111A）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 IWS1700A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

10

20

30

40

50

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。

10

【0345】

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S112A)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014IW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138IW1121A、ステップ138IW1127A～ステップ138IW1131Aに相当する処理を省略するようにしてもよい。

20

【0346】

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138IWS2014B)、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の停止図柄を導出表示させる(ステップ138IWS2015B)。次いで、CPU103は、第2大当りフラグがセットされているか否かを判定する(ステップ138IWS2016B)。第2大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ138IWS2021B)。特図時短フラグがセットされていなければ(すなわち、KT状態でなければ)、そのままステップ138IWS2024Bに移行する。

30

【0347】

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。

【0348】

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)。

40

【0349】

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)。

【0350】

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)

50

、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 IWS 052 B）、小当り開始指定コマンドを送信し（ステップ014 IWS 053 B）、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014 IWS 054 B）。

【0351】

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014 IWS 050 B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138 IWS 2028 B）。

【0352】

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138 IWS 2501 B）。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138 IWS 2502 B）。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138 IWS 2504 Bに移行する。

【0353】

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138 IWS 2503 B）。特徴部014 IWでは、ステップ138 IWS 2503 Bで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップ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。

【0354】

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138 IWS 2504 B）。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138 IWS 2505 B）、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138 IWS 2506 B）。

【0355】

本特徴部014 IW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。

【0356】

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138 IWS 2200 B）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ138 IWS 2204 Bに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第2大当りフラグをリセットし（ステップ138 IWS 2201 B）、第2大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ138 IWS 2202 B）。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ138 IWS 2203 B）、処理を終了する。

【0357】

ステップ138 IWS 2204 Bでは、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ138 IWS 2204 B）。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 1 3 8 I W S 2 2 0 5 B)。経過していなければ処理を終了する。

【0358】

大当たり終了表示時間を経過していれば（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 5 B の Y）、C P U 1 0 3 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 1 3 8 I W S 2 2 0 6 B）。なお、確変大当たり 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 1 3 8 I W S 6 2 B 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、C P U 1 0 3 は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 7 B）とともに、特図時短フラグをセットして K T 状態に移行する（ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 8 B）。そして、ステップ 1 3 8 I W S 2 2 2 3 B に移行する。なお、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。

10

【0359】

確変大当たり A でなければ、C P U 1 0 3 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 0 1 4 I W S 1 0 0 B）。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 2 特別図柄通常処理のステップ 1 3 8 I W S 6 2 B で記憶した大当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、C P U 1 0 3 は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ 0 1 4 I W S 1 0 1 B）とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し（ステップ 0 1 4 I W S 1 0 2 B）、さらに特図時短フラグをセットして K T 状態に移行する（ステップ 0 1 4 I W S 1 0 3 B）。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。

20

【0360】

また、C P U 1 0 3 は、大当たり種別に応じて高ベース回数カウンタに 9 0、6 5 または 4 0 の値をセットする（ステップ 0 1 4 I W S 1 0 4 B）。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「9 0」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「6 5」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「4 0」をセットする。また、C P U 1 0 3 は、第 2 K T 移行フラグをセットする（ステップ 0 1 4 I W S 0 1 5 B）。

30

【0361】

さらに、C P U 1 0 3 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 0 1 4 I W S 1 0 6 B 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 3 0 または 7 0 の値をセットする（ステップ 0 1 4 I W S 1 0 7 B）。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「3 0」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「7 0」をセットする。そして、ステップ 1 3 8 I W S 2 2 2 3 B に移行する。

【0362】

ステップ 0 1 4 I W S 1 0 0 B ～ S 1 0 5 B 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 2 特別図柄停止処理のステップ 0 1 4 I W S 0 0 1 B で N と判定されてステップ 0 1 4 I W S 0 0 2 B 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。

40

【0363】

また、ステップ 0 1 4 I W S 1 0 6 B ～ S 1 0 7 B の処理により、確変大当たり E、F の

50

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。

10

【0364】

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。

20

【0365】

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した値に更新する（ステップ138IWS2223B）。

30

【0366】

ここで、本特徴部014IW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014IW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。

40

【0367】

まず、本特徴部014IW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。

【0368】

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

50

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138IWS2206A～S2208A等参照）。

【0369】

また、低確率／低ベース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014IWS100A～014IWS105A等参照）。

【0370】

また、低確率／低ベース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014IWS100A～014IWS107A等参照）。

【0371】

また、低確率／低ベース状態において通常大当たりA～C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、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014IWS109A～014IWS110A等参照）。

【0372】

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014IW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状態において大当たりが発生した場合には、主として確変大当たりA～Fおよび通常大当たりAが発生する。

【0373】

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）。

【0374】

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）。

【0375】

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

10

20

30

40

50

変動表示が実行される場合には、確変大当り（すなわち確変大当り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。

【0376】

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）。 10

【0377】

また、本特徴部014IWでは、確変大当りB～Dのいずれかが発生して、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、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、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、確変大当りB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、確変大当りC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、確変大当りD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。 20

【0378】

また、本特徴部014IWでは、確変大当りE、Fのいずれかが発生して、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、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。 30 40

【0379】

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。 50

【0380】

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1381WS2206B～S2208B等参照）。

【0381】

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0141WS001B～0141WS008B、ステップ0141WS100B～0141WS105B等参照）。

10

【0382】

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0141WS001B～0141WS015B、ステップ0141WS100B～0141WS107B等参照）。

20

【0383】

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0141WS001B～0141WS008B、ステップ0141WS108B～0141WS110B等参照）。なお、本特徴部0141Wでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、通常大当たり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。

30

【0384】

また、本特徴部0141Wでは、通常大当たりA～Cのいずれかが発生して、大当たり遊技後に低確率／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、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0141WS001B～0141WS008B、ステップ0141WS108B～0141WS110B等参照）。具体的には、図8-22に示すように、通常大当たりAが発生して、大当たり遊技後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行した場合には、次の大当た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、通常大当たりBが発生して、大当たり遊技後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行した場合には、次の大当た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、通常大当たりCが発生して、大当たり遊技後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行した場合には、次の大当た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。

40

【0385】

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1381WS2206B～S2208B等参照）。なお、本特徴部014

50

I Wでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、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。

【0386】

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014 IWS001B~014 IWS008B、ステップ014 IWS100B~014 IWS105B等参照)。

10

【0387】

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014 IWS001B~014 IWS015B、ステップ014 IWS100B~014 IWS107B等参照)。

20

【0388】

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014 IWS001B~014 IWS007B、ステップ014 IWS108B~014 IWS110B等参照)。

【0389】

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2KT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。

30

40

【0390】

また、図8-22では、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT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2KT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1KT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。

【0391】

また、図8-22では、低確率/高ベース状態(低確率/第1KT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2KT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。

【0392】

また、図8-22では、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT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2KT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。

【0393】

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)になると外部出力される信号である。

【0394】

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138 IWS 2021A, 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。

【0395】

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138 IWS 2022A, 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138 IWS 2022A, 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。

【0396】

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138 IWS 2022A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たり信号1および大当たり信号2の外部出力は開始されず、通過ゲート41を遊技球が通過したい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138 IWS 2503B参照）。

【0397】

次に、図8-24（2）を用いて、遊技状態が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（2）に示すように、遊技状態がKT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（ステップ138 IWS 2022A参照）。また、遊技状態がKT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も、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（ステップ138 IWS 2022B参照）。なお、図8-24（2）に示すように、KT状態中である場合には、大当たり信号2は継続して外部出力されている。

【0398】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100が実行する普通図柄プロセス処理（ステップS29）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100（具体的には、CPU103）は、通過ゲート41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138 IWS5111）、ゲート通過指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ138 IWS5112）。そして、CPU103は、ゲートスイッチ通過処理（ステップ138 IWS5113）を実行する。

【0399】

本特徴部014IWでは、ステップ138 IWS5111～S5113の処理が実行されることによって、通過ゲート41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014IWでは、通過ゲート41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。

10

【0400】

そして、CPU103は、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップ138 IWS5100～S5104に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

【0401】

なお、本特徴部014IW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138 IWS5111で通過ゲート41への遊技球の通過を検出した場合にはステップ138 IWS5113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41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41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。

20

【0402】

また、本特徴部014IWでは、通過ゲート41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S25A、S25B参照）は普通図柄プロセス処理（ステップS26参照）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41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41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。

【0403】

ゲートスイッチ通過処理（ステップ138 IWS5113）：CPU103は、ゲート通過記憶カウンタ（通過ゲート41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確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を+1する。なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普図保留表示器25CのLEDが点灯される。そして、CPU103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。

30

【0404】

普通図柄通常処理（ステップ138 IWS5100）：CPU103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138 IWS5100を示す値となっている場合、具体的には、普通図柄表示器20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20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6B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138 IWS5101）を示す値（具体的には「1」）に更新する。

40

【0405】

普通図柄変動処理（ステップ138 IWS5101）：CPU103は、普通図柄プロ

50

セスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄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138 IWS5102）を示す値（具体的には「2」）に更新する。

【0406】

普通図柄停止処理（ステップ138 IWS5102）：CPU103は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうかを確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ138 IWS5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する。一方、普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放前時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放前処理（ステップ138 IWS5103）を示す値（具体的には「3」）に更新する。

10

【0407】

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

【0408】

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

20

【0409】

図8-26は、普通図柄通常処理（ステップ138 IWS5100）を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、CPU103は、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認することにより、ゲート通過記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ138 IWS5121）。ゲート通過記憶数が0であれば（ステップ138 IWS5121のY）、そのまま処理を終了する。ゲート通過記憶数が0でなければ（ステップ138 IWS5121のN）、CPU103は、ゲート通過記憶数=1に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を読み出す（ステップ138 IWS5122）。そして、CPU103は、ゲート通過記憶数カウンタの値を1減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ138 IWS5123）。すなわち、ゲート通過記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を、ゲート通過記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各ゲート通過記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値が抽出された順番は、常に、ゲート通過記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

30

【0410】

次いで、CPU103は、普通図柄当りとするか否かを決定するための普通図柄判定テーブルを用いて、乱数（普通図柄当り判定用乱数値）にもとづく抽選処理を行い、普通図柄当りとするか否かを決定する（ステップ138 IWS5127）。なお、本特徴部014 IWでは、ステップ138 IWS5127において、CPU103は、確変状態であるか否かや、KT状態であるか否か、高ベース状態であるか否かに関係なく、一律に100%の確率で普通図柄当りすることに決定する。

40

【0411】

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

50

た、ステップ138 IWS 5127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はずれ図柄を設定し（ステップ138 IWS 5129）、ステップ138 IWS 5130へ移行する。なお、本特徴部014 IW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138 IWS 5127の処理を省略してステップ138 IWS 5128の処理を実行するようにしてもよい。

【0412】

ステップ138 IWS 5130において、CPU103は、高ベースフラグがセットされていれば、普通図柄変動時間として0.2秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ138 IWS 5130のY, 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138 IWS 5130のN, S5132）。

10

【0413】

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

【0414】

図8-27は、普通図柄停止処理（ステップ138 IWS 5102）を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップ138 IWS 3701）。そして、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138 IWS 3702）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ138 IWS 3702のN）、そのまま処理を終了する。

20

【0415】

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

30

【0416】

普通図柄の停止図柄が当り図柄でなく、はずれ図柄であると判定されたときは（ステップ138 IWS 3703のN）、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138 IWS 5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する（ステップ138 IWS 3708）。

【0417】

ステップ138 IWS 3703において、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるときは（ステップ138 IWS 3703のY）、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138 IWS 3704）、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138 IWS 3706）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第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138 IWS 3705）。なお、本特徴部014 IW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138 IWS 3703の処理を省略してステップ138 IWS 3704の処理を実行するようにしてもよい。

40

50

【0418】

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）

【0419】

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。

10

【0420】

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）。

20

【0421】

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。

【0422】

30

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なることができる。

【0423】

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。

40

【0424】

次いで、CPU103は、可変入賞球装置6Bを開放状態に制御する（ステップ138IWS3806）。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。

【0425】

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

50

【0426】

次に、演出制御手段の動作について説明する。

【0427】

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。

【0428】

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。

10

【0429】

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。

【0430】

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。

20

【0431】

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。

30

【0432】

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。

【0433】

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。

40

【0434】

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、味方キャラクターと敵キャラクター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、味方キャラクターと敵キャラクター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

50

クタと敵キャラクター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ーと敵キャラクターとのバトルが行われ、それぞれ勝敗が報知される。

【0435】

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、味方キャラクターが敵キャラクター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、味方キャラクターが敵キャラクター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。

10

【0436】

また、第2バトル部における第2バトル演出において、味方キャラクターが敵キャラクター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、味方キャラクターが敵キャラクター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、味方キャラクターが敵キャラクターCに勝利すると、小当り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、味方キャラクターが敵キャラクター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。

【0437】

20

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りRUSHに移行するか否かが報知されることになる。

【0438】

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り(確変大当りAを除く)と通常大当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。

30

【0439】

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。

40

【0440】

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。

【0441】

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。

【0442】

50

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。

【0443】

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、通常大当た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。

【0444】

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たり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)して小当たり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。

10

【0445】

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、小当たりRUSHに移行する旨の報知がなされる演出パターンである。

【0446】

20

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、小当たりRUSHに移行する旨の報知がなされる演出パターンである。

【0447】

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。

30

【0448】

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、味方キャラクターと敵キャラクター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、味方キャラクターと敵キャラクター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、味方キャラクターと敵キャラクター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

40

【0449】

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、味方キャラクターが敵キャラクター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、味方キャラクターが敵キャラクター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。

【0450】

また、第2バトル部における第2バトル演出において、味方キャラクターが敵キャラクター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

50

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。

【0451】

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 R U S H 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た態様により小当り R U S H 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 R U S H 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）

10

【0452】

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。

【0453】

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 R U S H に移行する旨の報知がなされる演出パターンである。

20

【0454】

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。

30

【0455】

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。

【0456】

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 R U S H 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。

40

【0457】

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 R U S H に移行する旨の報知がなされる演出パターンである。

【0458】

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 R U S H に移行する旨の報知がなされる演出

50

パターンである。

【0459】

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。

【0460】

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。

10

【0461】

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。

20

【0462】

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。

30

【0463】

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。

40

【0464】

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。

【0465】

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。

50

【0466】

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138 IWS811）。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138 IWS811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よればよい。

【0467】

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138 IWS812）。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138 IWS813）。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138 IWS815）。

【0468】

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138 IWS814）。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138 IWS816）。

【0469】

ステップ138 IWS812～S815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。

【0470】

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 IWS920）。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（確変大当たり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（確変大当たり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。

【0471】

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138IWS921)。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138IWS933)、ステップ138IWS934に移行する。

10

【0472】

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138IWS922)。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。

20

【0473】

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138IWS922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138IWS923)、ステップ138IWS934に移行する。本特徴部014IWでは、ステップ138IWS923で選択したプロセステーブルに従って後述するステップ138IWS935および可変表示中演出処理(ステップS172)が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に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。

30

【0474】

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138IWS922のY)には、演出制御用CPU120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S138IWS924)。ステップS138IWS924では、演出制御用CPU120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。

【0475】

図8-32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8-32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014IWS203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。

40

【0476】

50

図8-32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。

【0477】

また、本特徴部014IWでは、第2特図ゲームによる大当たり遊技後に第1KT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変動前に小当たりRUSH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、小当たりRUSH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014IWS203で決定する勝負玉付与パターンにより特定可能。図8-35（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。

【0478】

また、本特徴部014IW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。

【0479】

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138IW925のN）、ステップ138IWS923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138IW925のY）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターン、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138IWS926）、ステップ138IWS934に移行する。本特徴部014IWでは、ステップ138IWS926で選択したプロセステーブルに従って後述するステップ138IWS935および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に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。

【0480】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ138IWS923、S926、S933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。

【0481】

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）。

【0482】

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。

【0483】

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014 IWS200）、受信していない場合にはステップ014 IWS209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014 IWS201）。 10

【0484】

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014 IWS201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 20

【0485】

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。

【0486】

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S014 IWS202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S014 IWS202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S014 IWS203）。 30

【0487】

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 IWS203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 40

【0488】

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、大当り種別が確変大当り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）。

【0489】

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)。

【0490】

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)。

10

【0491】

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)。

【0492】

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)。

20

【0493】

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)。

【0494】

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)。

30

【0495】

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変動目に第2バトルを行い、第2バトルの後に小当たり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特殊演出パターン参照)。

【0496】

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バトルを行い、第1バトルの後に小当たり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2特殊演出パターン参照)。

40

【0497】

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、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)。

【0498】

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

50

する演出パターンを決定する。

【0499】

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。

【0500】

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。

【0501】

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。

【0502】

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。

【0503】

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、確変大当りB、E、Fおよび通常大当り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、確変大当りCおよび通常大当り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、確変大当りDおよび通常大当り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。

【0504】

また、演出制御用CPU120は、発生した大当りの種別が確変大当りである場合には(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)。

【0505】

また、演出制御用CPU120は、発生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には(ステップ014IWS207のY)、大当り種別に応じて、第2移行

10

20

30

40

50

条件の成立に要する小当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 IWS208）。具体的には、確変大当りEの場合には、演出用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、演出用小当り回数カウンタに「70」をセットする。そして、処理を終了する。

【0506】

大当り開始指定コマンドを受信していない場合（ステップ014 IWS200のN）には、演出制御用CPU120は、小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014 IWS209）、受信していない場合にはステップ014 IWS220に移行する。

10

【0507】

小当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、演出用小当り回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ014 IWS210）、「0」である場合、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）に制御されていない場合には、ステップ014 IW211へ移行する。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、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）に制御されている場合には、演出制御用CPU120は、演出用小当り回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ014 IWS011A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ014 IWS211）。演出用小当り回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ014 IWS211へ移行する。演出用小当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、演出モードを小当りRUSHモードに制御することに決定する（ステップ014 IWS213）。

20

【0508】

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り移行条件成立フラグをセットする（ステップ014 IWS214）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014 IWS215）、演出用第2KT移行フラグをリセットする（ステップ014 IWS216）。そして、処理を終了する。

30

【0509】

本特徴部014 IWでは、小当り遊技後に、ステップS014 IWS213で決定した小当り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、小当り遊技中に、小当り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。

【0510】

ステップS014 IWS220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S014 IWS220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138 IWS221）。

40

【0511】

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138 IWS222）、「0」になったか否かを判定する（ステップ138 IWS223）。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

50

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138 IWS 224）。

【0512】

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138 IWS 224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014 IWS 225）。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014 IWS 226）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014 IWS 227）。そして、処理を終了する。

10

【0513】

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138 IWS 224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014 IWS 228）。

【0514】

本特徴部014 IWでは、次回の変動開始に伴って、ステップS014 IWS 225で決定した小当りRUSHモードや、ステップS014 IWS 228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。

20

【0515】

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014 IWS 200～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。

【0516】

また、ステップ014 IWS 209～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。

30

【0517】

また、ステップ014 IWS 220～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。

【0518】

また、ステップ014 IWS 220～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。

【0519】

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。

40

【0520】

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014 IWS 300）、セットされている場合にはステップ014 IWS 310に移行する。

【0521】

50

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014 IWS301）。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014 IWS303）。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014 IWS304）、ステップ014 IWS310に移行する。

【0522】

演出用小当り回数カウンタの値が「0」であり（ステップ014 IWS301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014 IWS305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014 IWS307）。そして、ステップ014 IWS304に移行する。なお、小当り移行条件成立フラグは、ステップ014 IWS307の処理前にリセットされる。

10

【0523】

演出用小当り回数カウンタの値が「0」であり（ステップ014 IWS301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014 IWS305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014 IWS309）。そして、ステップ014 IWS304に移行する。

20

【0524】

ステップ014 IWS310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014 IWS110）、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014 IWS111）。

【0525】

なお、ステップ014 IWS303、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。

30

【0526】

本特徴部014 IW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。

40

【0527】

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。

【0528】

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

50

、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014IW001が表示される。

【0529】

次いで、大当たり遊技後の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。

【0530】

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014IW004a(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014IW004b(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。

10

【0531】

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たりRUSHに移行することを報知するための小当たりRUSH突入報知画像014IW004c(本例では「小当たり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、小当たりRUSH(第2KT状態)に移行する。

20

【0532】

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。

【0533】

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014IW002と敵キャラクタB014IW003b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014IW005(本例では「勝機あり!」の文字表示が含まれる)が表示される。

30

【0534】

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。

40

【0535】

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、小当たり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、小当たりRUSH(第2KT状態)に移行する。

【0536】

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

50

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。

【0537】

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。

【0538】

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 2 KT 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。

【0539】

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。

【0540】

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。

【0541】

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。

【0542】

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。

【0543】

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 014IW012a (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 014IW012a は表示されない。

【0544】

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 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 014IW012b (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、チャンスバトル演出が終了し、小当り RUSH (第 2 KT 状態) に移行する。

【0545】

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。

【0546】

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014IW002と敵キャラクタB014IW003bとがバトルする表示制御が行われる。

10

【0547】

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B014IW003b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014IW012a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014IW012aは表示されない。

20

【0548】

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。

【0549】

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。

30

【0550】

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。

【0551】

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。

40

【0552】

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2, 第4, 第6

50

、第8付与パターン of のいずれかに相当する。

【0553】

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。

【0554】

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、チャンスパトル演出が終了し、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、チャンスパトル終了報知画像014IW012cが表示されて、チャンスパトル演出が終了し、通常状態(非KT状態)に移行する。

【0555】

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

【0556】

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。

【0557】

大当り遊技後にバトルチャレンジ演出またはチャンスパ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。

【0558】

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パ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に示すチャンスパトル演出の例では、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。

【0559】

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パ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。

【0560】

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。

【0561】

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。

10

【0562】

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。

20

【0563】

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→虹の順に色が変化し、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。

30

【0564】

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。

40

【0565】

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

50

り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「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たりの当選確率が10倍となっており、設定値「1」の場合が大当たり確率「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」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「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。

【0566】

一方で、小当たりに関しては、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、小当たり確率が「62986/65536」と一定である。このように設定値に応じて大当たり確率を異ならせる一方で小当た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た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）とで小当た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）に対して大当たり確率が上昇した分、非確変状態（低確率状態）よりも小当たり確率を低下させ、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、大当たり確率及び小当た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。

【0567】

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。

【0568】

また、本特徴部014IWで示した構成を、設定値に応じて大当たりの当選確率（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、大当たり遊技中および小当た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に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、大当たり遊技中に実行される大当たり中設定示唆演出、小当たり遊技中に実行される小当た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全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。

【0569】

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（小当たり遊技状態）により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、小当たり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

10

20

30

40

50

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。

【0570】

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。

【0571】

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。

10

【0572】

(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。

20

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。

【0573】

(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。

30

【0574】

(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。

【0575】

(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。

【0576】

(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。

50

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。

【0577】

(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。

【0578】

(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。

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。

【0579】

(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。

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。

【0580】

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。

【0581】

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。

【0582】

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B1)~(手段B6)の構成が開示されている。

【0583】

(手段B1) 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2KT状態)に制御可能な特別状態制御手段と、特別

10

20

30

40

50

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、CPU 103がステップ014 IWS 001 B～014 IWS 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。

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。

10

【0584】

（手段B2）手段B1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。

【0585】

（手段B3）手段B1または手段B2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。

20

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。

【0586】

（手段B4）手段B1から手段B3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、CPU 103がステップ014 IWS 001 B～014 IWS 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。

30

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。

【0587】

（手段B5）手段B4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。

40

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。

【0588】

50

(手段 B 6) 手段 B 5 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。

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。

【0589】

(特徴部 19SH の概要)

次に、特徴部 19SH に係る遊技機について説明する。なお、特徴部 19SH に係る遊技機の説明においては、図 1 から図 8-42 を適宜参照する。

【0590】

特徴部 19SH に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機である。この実施の形態では、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機 1 を例にとって説明する。

【0591】

特徴部 19SH に係る遊技機は、可変表示を実行する可変表示手段を備える。この実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、特図ゲームを実行する CPU 103 を備える。

【0592】

特徴部 19SH に係る遊技機は、有利状態が終了した後に実行された可変表示の実行回数を特定可能な特定表示を表示する特定表示手段を備える。この実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、大当り遊技状態が終了した後に実行された特図ゲームの実行回数を特定可能な変動回数表示を表示する演出制御用 CPU 120 を備える。

【0593】

特徴部 19SH に係る遊技機は、有利状態に制御される期待度を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備える。この実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、大当り遊技状態の制御される期待度を示唆する予告演出を実行する演出制御用 CPU 120 を備える。

【0594】

特徴部 19SH に係る可変表示手段は、第 1 識別情報の可変表示と、第 2 識別情報の可変表示と、を並行して実行可能である。この実施の形態の CPU 103 は、第 1 特図ゲームと、第 2 特図ゲームと、を並行して実行可能である。

【0595】

特徴部 19SH に係る特定表示手段は、第 1 識別情報の可変表示の実行回数と、第 2 識別情報の可変表示の実行回数と、の合計回数を特定可能に、特定表示を表示可能である。この実施の形態の演出制御用 CPU 120 は、第 1 特図ゲームの実行回数と、第 2 特図ゲームの実行回数と、の合計回数を特定可能に、変動回数表示を表示可能である。

【0596】

特徴部 19SH に係る示唆演出実行手段は、示唆演出として、特定表示を通常態様とは異なる特定態様で表示することにより、有利状態に制御される期待度を示唆する特定示唆演出を実行可能である。この実施の形態の演出制御用 CPU 120 は、予告演出として、変動回数表示を通常の大きさよりも大きく表示することや、変動回数表示にエフェクトをかけて表示することにより、大当り遊技状態に制御される期待度を示唆する変動回数表示予告を実行可能である。

【0597】

特徴部 19SH に係る示唆演出実行手段は、有利状態とは異なる所定遊技状態に制御されているときに、第 1 識別情報の可変表示に対して特定示唆演出を実行可能であり、第 2 識別情報の可変表示に対して特定示唆演出を実行しない。この実施の形態の演出制御用 CPU 120 は、大当り遊技状態とは異なる低確率／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに、第 1 特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行可能であり、第 2 特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行しない。

【0598】

特徴部 19SH に係る特定表示手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行されていない場

10

20

30

40

50

合であっても、第2識別情報の可変表示が実行されることに応じて、特定表示の態様を更新する。この実施の形態の演出制御用CPU120は、第1特図ゲームが実行されていない場合であっても、第2特図ゲームが実行されることに応じて、大当り遊技状態が終了した後に実行された特図ゲームの実行回数を示す変動回数表示の数字を更新する。

【0599】

特徴部19SHに係る特定表示手段は、第1識別情報の可変表示に対して特定示唆演出を実行しているときに第2識別情報の可変表示が開始された場合、特定表示の態様を更新する。この実施の形態の演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行しているときに第2特図ゲームが開始された場合、変動回数表示の数字を更新する。

10

【0600】

特徴部19SHに係る示唆演出実行手段は、第1識別情報の可変表示に対して特定示唆演出を実行しているときに第2識別情報の可変表示が開始された場合、第1識別情報の可変表示が終了するときに第2識別情報の可変表示が終了していなくても、特定示唆演出を終了する。この実施の形態の演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行しているときに第2特図ゲームが開始された場合、第1特図ゲームが終了するときに第2特図ゲームが終了していなくても、変動回数表示予告を終了する。

【0601】

(演出制御プロセス処理)

図9-1は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76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9-1に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読み予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読み予告設定処理では、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、設定等が行われる。また、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。

20

【0602】

この実施の形態では、第1始動入賞口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保留記憶数及び第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、設定等が行われ、第1保留記憶数加算指定コマンド及び第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及び第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。

30

40

【0603】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、小図柄可変表示処理を実行する(ステップ19SHS1)。小図柄可変表示処理では、例えば、主基板11から送信された変動開始時の演出制御コマンド、及び可変表示の停止時の演出制御コマンドに基づいて、小図柄の可変表示を実行するための処理が実行される。また、変動開始時の演出制御コマンドを受信したに基づき、大当り遊技状態が終了した後に実行された特図ゲームの実行回数を示す変動回数表示の数字を更新するための処理が実行される。

50

【0604】

ここで、小図柄には、第1特図ゲームに対応して可変表示され飾り図柄よりも小さい第1小図柄と、第2特図ゲームに対応して可変表示され飾り図柄よりも小さい第2小図柄と、が含まれる。小図柄は、常時表示されるものや所定期間のみ表示されるものであってもよい。

【0605】

この実施の形態では、第1特図ゲームが開始されるときに、第1特図ゲーム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第1変動パターン指定コマンド及び表示結果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特図ゲーム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第2変動パターン指定コマンド及び表示結果指定コマンドが送信される。また、第1特図ゲームを終了するとき、第1特図ゲームの終了を特定可能な第1図柄確定指定コマンドが送信され、第2特図ゲームを終了するとき、第2特図ゲームの終了を特定可能な第2図柄確定指定コマンドが送信される。ステップ19SHS1では、変動パターン指定コマンド及び表示結果指定コマンドに基づいて、小図柄の可変表示を開始するための処理が実行され、図柄確定指定コマンドに基づいて、小図柄の可変表示を停止するための処理が実行される。また、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、変動回数表示の数字を更新するための処理が実行される。

10

【0606】

ステップ19SHS1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。

20

【0607】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンド等を受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理等を含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0608】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出等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等を決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターンを設定する。その後、設定した演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

30

【0609】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中処理において、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等に対応して、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

40

50

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。

【0610】

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ときに、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“ 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、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。

10

【0611】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出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えいぎょ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処理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。

20

【0612】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出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等に対応した演出制御パターンを設定し、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。

【0613】

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。

30

【0614】

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、例えば大当り遊技状態の終了等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。

40

【0615】

(小図柄可変表示処理)

図9-2は、図9-1に示す演出制御プロセス処理のステップ19SHS1にて実行される小図柄可変表示処理の一例を示すフローチャートである。

【0616】

図9-2に示す小図柄可変表示処理において、演出制御用CPU120は、まず、小図柄の可変表示中であるか否かを判定する(ステップ19SHS11)。ステップ19SH

50

S 1 1 の処理では、例えば、小図柄演出プロセスタイマのタイマ値等に基づいて、小図柄の可変表示中であるか否かを判定すればよい。

【0617】

ステップ19SHS11にて、小図柄の可変表示中でない場合（ステップ19SHS11；No）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップ19SHS12）。

【0618】

ステップ19SHS12にて、変動パターン指定コマンドの受信がある場合（ステップ19SHS12；Yes）、演出制御用CPU120は、小図柄の表示結果としての確定小図柄となる最終停止図柄を決定する（ステップ19SHS13）。ステップ19SHS13の処理では、例えば、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、表示結果指定コマンドで示された表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定すればよい。第1変動パターン指定コマンドの受信がある場合、第1特図ゲームに対応して可変表示される第1小図柄の最終停止図柄を決定する。また、第2変動パターン指定コマンドの受信がある場合、第2特図ゲームに対応して可変表示される第2小図柄の最終停止図柄を決定する。

10

【0619】

ステップ19SHS13の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、小図柄演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ19SHS14）。ステップ19SHS13の処理では、例えば、ステップ19SHS13にて決定された最終停止図柄に対応して、複数用意された小図柄演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとして設定すればよい。第1特図ゲームに対応して第1小図柄の可変表示を行うときには、複数用意された第1小図柄演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとして設定する。また、第2特図ゲームに対応して第2小図柄の可変表示を行うときには、複数用意された第2小図柄演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとして設定する。

20

【0620】

ステップ19SHS14の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、小図柄演出プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ19SHS15）。ステップ19SHS15の処理では、例えば、変動パターン指定コマンドにより特定される可変表示時間に対応して、RAM122の所定領域に設けられた小図柄演出プロセスタイマの初期値を設定すればよい。第1特図ゲームに対応して第1小図柄の可変表示を行うときには、第1小図柄演出プロセスタイマの初期値を設定する。また、第2特図ゲームに対応して第2小図柄の可変表示を行うときには、第2小図柄演出プロセスタイマの初期値を設定する。

30

【0621】

ステップ19SHS15の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上にて小図柄の可変表示を開始させるための設定を行う（ステップ19SHS16）。ステップ19SHS16の処理では、例えば、ステップ19SHS14にて決定された小図柄演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123に対して伝送させること等により、画像表示装置5の画面上に設けられた小図柄表示エリアにて小図柄の可変表示を開始させればよい。第1特図ゲームが開始されるときには、画像表示装置5の画面上に設けられた第1小図柄表示エリアにて第1小図柄の可変表示を開始させればよい。また、第2特図ゲームが開始されるときには、画像表示装置5の画面上に設けられた第2小図柄表示エリアにて第2小図柄の可変表示を開始させればよい。

40

【0622】

ステップ19SHS16の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、変動回数カウンタの値を1加算する（ステップ19SHS17）。変動回数カウンタは、大当たり遊技状態が終了した後に実行された特図ゲームの実行回数を計数するカウンタであり、例えば、大当たり遊技状態に制御されるときに、初期値である“0”にクリアされる。

50

【0623】

ステップ19SHS17の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、変動回数表示の更新設定を行い（ステップ19SHS18）、小図柄可変表示処理を終了する。ステップ19SHS18の処理では、例えば、大当り遊技状態が終了した後に実行された特図ゲームの実行回数を示す変動回数表示の数字を、変動回数カウンタの値となるように更新する。

【0624】

このようにして、第1特図ゲームが開始されるときには、画像表示装置5の画面上に設けられた第1小図柄表示エリアにて第1小図柄の可変表示が開始される。また、第2特図ゲームが開始されるときには、画像表示装置5の画面上に設けられた第2小図柄表示エリ

10

【0625】

ステップ19SHS12にて、変動パターン指定コマンドの受信がない場合（ステップ19SHS12; No）、演出制御用CPU120は、小図柄可変表示処理を終了する。

【0626】

このようにして、第1特図ゲームと第2特図ゲームとのいずれも開始されないときには、小図柄の可変表示は開始されない。また、第1特図ゲームと第2特図ゲームとのいずれも開始されないときには、大当り遊技状態が終了した後に実行された特図ゲームの実行回

20

【0627】

ステップ19SHS11にて、小図柄の可変表示中である場合（ステップ19SHS11; Yes）、演出制御用CPU120は、図柄確定指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップ19SHS19）。

【0628】

ステップ19SHS19にて、図柄確定指定コマンドの受信がない場合（ステップ19SHS19; No）、演出制御用CPU120は、小図柄演出プロセスタイマのタイマ値を1減算する（ステップ19SHS20）。

【0629】

30

ステップ19SHS20の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、小図柄の可変表示を表示制御するための設定を行い（ステップ19SHS21）、ステップ19SHS12の処理を実行する。ステップ19SHS21の処理では、例えば、表示制御データに示される命令やレジスタ値を、表示制御部123に供給すればよい。

【0630】

このようにして、図柄確定指定コマンドの受信がない場合には、小図柄の可変表示が継続して実行される。

【0631】

ステップ19SHS19にて、図柄確定指定コマンドの受信がある場合（ステップ19SHS19; Yes）、演出制御用CPU120は、例えば表示制御部123に対する命令やレジスタ値の供給により、小図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄を導出表示させる制御を行い（ステップ19SHS23）、ステップ19SHS12の処理を実行する。

40

【0632】

このようにして、図柄確定指定コマンドを受信すると、小図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄が導出表示される。

【0633】

（可変表示開始待ち処理）

図9-3は、図9-1に示す演出制御プロセス処理のステップS170にて実行される可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。

50

【0634】

図9-3に示す可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターン指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップ19SHS31）。

【0635】

ステップ19SHS31にて、変動パターン指定コマンドの受信がない場合（ステップ19SHS31；No）、演出制御用CPU120は、デモ演出中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ19SHS32）。デモ演出中フラグは、客待ちデモンストレーション表示が行われているか否かを示すフラグである。第1デモ演出中フラグがオン状態であるときは第1客待ちデモンストレーション表示が行われていることを示し、第1デモ演出中フラグがオフ状態であるときは第1客待ちデモンストレーション表示が行われていないことを示す。また、第2デモ演出中フラグがオン状態であるときは第2客待ちデモンストレーション表示が行われていることを示し、第2デモ演出中フラグがオフ状態であるときは第2客待ちデモンストレーション表示が行われていないことを示す。

10

【0636】

ステップ19SHS32にて、デモ演出中フラグがオフ状態である場合（ステップ19SHS32；No）、即ち、デモ演出が未だ行われていない場合、演出制御用CPU120は、デモ演出設定処理を実行する（ステップ19SHS33）。デモ演出設定処理では、例えば、特図ゲーム等が実行されていないときに主基板11から送信された演出制御コマンドに基づいて、客待ちデモンストレーション表示を開始するための処理が実行される。

20

【0637】

この実施の形態では、低確率／低ベース状態（通常状態）において、第1特図ゲームが行われておらず、第1保留記憶が記憶されていない場合、第1客待ち状態であることを指定する第1客待ちデモ表示指定コマンドが送信される。また、KT状態において、第2特図ゲームが行われておらず、第2保留記憶が記憶されていない場合、第2客待ち状態であることを指定する第2客待ちデモ表示指定コマンドが送信される。ステップ19SHS33の処理では、第1客待ちデモ表示指定コマンドに基づいて、第1客待ちデモンストレーション表示を開始するための処理が実行される。また、第2客待ちデモ表示指定コマンドに基づいて、第2客待ちデモンストレーション表示を開始するための処理が実行される。

30

【0638】

（デモ演出設定処理）

図9-4は、図9-3に示す可変表示開始待ち処理のステップ19SHS33にて実行されるデモ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0639】

図9-4に示すデモ演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1客待ちデモ表示指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップ19SHS41）。

【0640】

ステップ19SHS41にて、第1客待ちデモ表示指定コマンドの受信がある場合（ステップ19SHS41；Yes）、演出制御用CPU120は、第1デモ演出中フラグをオン状態にセットし（ステップ19SHS42）、第1デモ演出に応じた第1デモ演出制御パターンを選択し（ステップ19SHS43）、演出制御プロセスタイマをスタートさせ（ステップ19SHS44）、デモ演出設定処理を終了する。

40

【0641】

このようにして、低確率／低ベース状態（通常状態）において、第1特図ゲームが行われておらず、第1保留記憶が記憶されていない場合には、第1デモ演出が実行される。第1デモ演出では、例えば、低確率／低ベース状態（通常状態）のときに実行される予告演出のうち、注目すべき予告演出が紹介される。

【0642】

ステップ19SHS41にて、第1客待ちデモ表示指定コマンドの受信がない場合（ステップ19SHS41；No）、演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コ

50

マンドの受信があるか否かを判定する（ステップ19SHS45）。

【0643】

ステップ19SHS45にて、第2客待ちデモ表示指定コマンドの受信がある場合（ステップ19SHS45；Yes）、演出制御用CPU120は、第2デモ演出中フラグをオン状態にセットし（ステップ19SHS46）、第2デモ演出に応じた第2デモ演出制御パターンを選択し（ステップ19SHS47）、演出制御プロセスタイマをスタートさせ（ステップ19SHS44）、デモ演出設定処理を終了する。

【0644】

このようにして、KT状態において、第2特図ゲームが行われておらず、第2保留記憶が記憶されていない場合には、第2デモ演出が実行される。第2デモ演出では、例えば、KT状態のときに実行される予告演出のうち、注目すべき予告演出が紹介される。

10

【0645】

ステップ19SHS45にて、第2客待ちデモ表示指定コマンドの受信がない場合（ステップ19SHS45；No）、演出制御用CPU120は、デモ演出設定処理を終了する。

【0646】

このようにして、変動パターン指定コマンドを受信していなくても、客待ちデモ表示指定コマンドを受信するまでは、デモ演出は開始されない。

【0647】

図9-3の説明に戻り、ステップ19SHS32にて、デモ演出中フラグがオン状態である場合（ステップ19SHS32；No）、即ち、デモ演出が既に行われている場合、演出制御用CPU120は、所定の操作があるか否かを判定する（ステップ19SHS34）。

20

【0648】

ステップ19SHS34にて、所定の操作がない場合（ステップ19SHS34；No）、演出制御用CPU120は、デモ演出処理を実行し（ステップ19SHS35）、可変表示開始待ち処理を終了する。ステップ19SHS35の処理では、例えば、図9-4に示すデモ演出設定処理におけるステップ19SHS43の処理にて第1デモ演出制御パターンが選択された場合、第1デモ演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123に対して伝送させること等により、第1デモ演出を実行すればよい。また、例えば、図9-4に示すデモ演出設定処理におけるステップ19SHS47の処理にて第2デモ演出制御パターンが選択された場合、第2デモ演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123に対して伝送させること等により、第2デモ演出を実行すればよい。

30

【0649】

このようにして、変動パターン指定コマンドを受信していない場合、所定の操作がなければ、デモ演出が実行され続ける。

【0650】

ステップ19SHS34にて、所定の操作がある場合（ステップ19SHS34；Yes）、演出制御用CPU120は、メニュー処理を実行し（ステップ19SHS36）、可変表示開始待ち処理を終了する。ステップ19SHS36の処理では、例えば、画像表示装置5にメニューを表示して、遊技者にメニュー内容に従った操作を可能とする。

40

【0651】

このようにして、変動パターン指定コマンドを受信していない場合、デモ演出の実行中において、所定の操作によりメニュー内容に従った操作が可能となる。

【0652】

ステップ19SHS31にて、変動パターン指定コマンドの受信がある場合（ステップ19SHS31；Yes）、演出制御用CPU120は、現在の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）であるか否かを判定する（ステップ19SHS37）。ステップ19SHS37の処理では、例えば、遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）である

50

ときの背景表示を指定する低確／非KT背景指定コマンドを受信しているかを確認することにより、現在の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）であるか否かを判定すればよい。

【0653】

ステップ19SHS37にて、現在の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）である場合（ステップ19SHS37；Yes）、演出制御用CPU120は、第1可変表示開始待ち処理を実行し（ステップ19SHS38）、可変表示開始待ち処理を終了する。第1可変表示開始待ち処理では、例えば、主基板11から送信された変動開始時の演出制御コマンドに基づいて、第1デモ演出を終了するための処理が実行される。

【0654】

この実施の形態では、第1特図ゲームが開始されるときに、第1特図ゲーム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第1変動パターン指定コマンドが送信される。ステップ19SHS38では、第1変動パターン指定コマンドに基づいて、第1デモ演出を終了するための処理が実行される。

【0655】

（第1可変表示開始待ち処理）

図9-5は、図9-3に示す可変表示開始待ち処理のステップ19SHS38にて実行される第1可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。

【0656】

図9-5に示す第1可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、受信した変動パターン指定コマンドが第1変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ19SHS51）。

【0657】

ステップ19SHS51にて、変動パターン指定コマンドが第1変動パターン指定コマンドである場合（ステップ19SHS51；Yes）、演出制御用CPU120は、第1デモ演出中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ19SHS52）。

【0658】

ステップ19SHS52にて、第1デモ演出中フラグがオン状態である場合（ステップ19SHS52；Yes）、演出制御用CPU120は、第1デモ演出中フラグをオフ状態にリセットし（ステップ19SHS53）、演出プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理に対応した値である“1”に更新し（ステップ19SHS54）、第1可変表示開始待ち処理を終了する。

【0659】

このようにして、現在の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）であるときには、第1特図ゲームが開始されることに対応して、第1デモ演出の実行中であれば第1デモ演出を終了し、飾り図柄の可変表示や予告演出を実行するための可変表示開始設定処理が実行される。

【0660】

ステップ19SHS52にて、第1デモ演出中フラグがオフ状態である場合（ステップ19SHS52；No）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理に対応した値である“1”に更新し（ステップ19SHS54）、第1可変表示開始待ち処理を終了する。

【0661】

このようにして、現在の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）であるときには、第1特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示や予告演出を実行するための可変表示開始設定処理が実行される。

【0662】

ステップ19SHS51にて、変動パターン指定コマンドが第1変動パターン指定コマンドでない場合（ステップ19SHS51；No）、演出制御用CPU120は、第1可変表示開始待ち処理を終了する。

【0663】

このようにして、現在の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）であるときには、第2特図ゲームが開始されることに対応して、第1デモ演出の実行中であっても第1デモ演出を終了せず、飾り図柄の可変表示や予告演出を実行するための可変表示開始設定処理も実行されない。したがって、現在の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）であるときには、第2特図ゲームが開始されることに対応して、第1デモ演出の実行中であれば、第1デモ演出の実行中に第2小図柄の可変表示が実行されることになる。

【0664】

図9-3の説明に戻り、ステップ19SHS37にて、現在の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）でない場合（ステップ19SHS37；No）、演出制御用CPU120は、第2可変表示開始待ち処理を実行し（ステップ19SHS39）、可変表示開始待ち処理を終了する。第2可変表示開始待ち処理では、例えば、主基板11から送信された変動開始時の演出制御コマンドに基づいて、第2デモ演出を終了するための処理が実行される。

10

【0665】

この実施の形態では、第2特図ゲームが開始されるときに、第2特図ゲーム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第2変動パターン指定コマンドが送信される。ステップ19SHS39では、第2変動パターン指定コマンドに基づいて、第2デモ演出を終了するための処理が実行される。

【0666】

20

（第2可変表示開始待ち処理）

図9-6は、図9-3に示す可変表示開始待ち処理のステップ19SHS39にて実行される第2可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。

【0667】

図9-6に示す第2可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、受信した変動パターン指定コマンドが第2変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ19SHS61）。

【0668】

ステップ19SHS61にて、変動パターン指定コマンドが第2変動パターン指定コマンドである場合（ステップ19SHS61；Yes）、演出制御用CPU120は、第2デモ演出中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ19SHS62）。

30

【0669】

ステップ19SHS62にて、第2デモ演出中フラグがオン状態である場合（ステップ19SHS62；Yes）、演出制御用CPU120は、第2デモ演出中フラグをオフ状態にリセットし（ステップ19SHS63）、演出プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理に対応した値である“1”に更新し（ステップ19SHS64）、第2可変表示開始待ち処理を終了する。

【0670】

このようにして、現在の遊技状態がKT状態であるときには、第2特図ゲームが開始されることに対応して、第2デモ演出の実行中であれば第2デモ演出を終了し、飾り図柄の可変表示や予告演出を実行するための可変表示開始設定処理が実行される。

40

【0671】

ステップ19SHS62にて、第2デモ演出中フラグがオフ状態である場合（ステップ19SHS62；No）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理に対応した値である“1”に更新し（ステップ19SHS64）、第2可変表示開始待ち処理を終了する。

【0672】

このようにして、現在の遊技状態がKT状態であるときには、第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示や予告演出を実行するための可変表示開始設定処理が実行される。

50

【0673】

ステップ19SHS61にて、変動パターン指定コマンドが第2変動パターン指定コマンドでない場合（ステップ19SHS61；No）、演出制御用CPU120は、第2可変表示開始待ち処理を終了する。

【0674】

このようにして、現在の遊技状態がKT状態であるときには、第1特図ゲームが開始されることに伴って、第2デモ演出の実行中であっても第2デモ演出を終了せず、飾り図柄の可変表示や予告演出を実行するための可変表示開始設定処理も実行されない。したがって、現在の遊技状態がKT状態であるときには、第1特図ゲームが開始されることに伴って、第2デモ演出の実行中であれば、第2デモ演出の実行中に第1小図柄の可変表示が実行されることになる。

10

【0675】

図9-1に示す演出制御プロセス処理のステップS171にて実行される可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、変動回数表示予告決定処理を実行する。変動回数表示予告決定処理では、予告演出として、変動回数表示を通常の大きさよりも大きく表示することや、変動回数表示にエフェクトをかけて表示することにより、大当り遊技状態に制御される期待度を示唆する変動回数表示予告を実行するための処理が実行される。

【0676】

（変動回数表示予告決定処理）

20

図9-7は、図9-1に示す演出制御プロセス処理のステップS171内にて実行される変動回数表示予告決定処理の一例を示すフローチャートである。

【0677】

図9-7に示す変動回数表示予告決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、現在の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）であるか否かを判定する（ステップ19SHS71）。ステップ19SHS71の処理では、例えば、遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）であるときの背景表示を指定する低確／非KT背景指定コマンドを受信しているかを確認することにより、現在の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）であるか否かを判定すればよい。

【0678】

30

ここで、現在の遊技状態が通常状態である場合、図9-3に示す可変表示開始待ち処理におけるステップ19SHS37の処理と、ステップ19SHS38の処理と、が実行されることにより、受信した変動パターン指定コマンドが第1変動パターン指定コマンドであるときにのみ、図9-1に示す演出制御プロセス処理のステップS171にて可変表示開始設定処理が実行される。即ち、現在の遊技状態が通常状態である場合には、第1特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示が行われるのに対し、第2特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示は行われない。

【0679】

一方、現在の遊技状態がKT状態である場合、図9-3に示す可変表示開始待ち処理におけるステップ19SHS37の処理と、ステップ19SHS39の処理と、が実行されることにより、受信した変動パターン指定コマンドが第2変動パターン指定コマンドであるときにのみ、図9-1に示す演出制御プロセス処理のステップS171にて可変表示開始設定処理が実行される。即ち、現在の遊技状態がKT状態である場合には、第2特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示が行われるのに対し、第1特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示は行われない。

40

【0680】

ステップ19SHS71にて、現在の遊技状態が通常状態である場合（ステップ19SHS71；Yes）、演出制御用CPU120は、表示結果が「大当り」となる第2特図ゲームの実行中であるか否かを判定する（ステップ19SHS72）。ステップ19SHS72の処理では、例えば、第2小図柄演出プロセスタイマのタイマ値等に基づいて、第

50

2小図柄の可変表示中であるか否かを判定し、第2小図柄の可変表示中であるときには、第2小図柄演出制御パターン等に基づいて、表示結果が「大当たり」となる第2特図ゲームの実行中であるか否かを判定すればよい。

【0681】

ステップ19SHS72にて、表示結果が「大当たり」となる第2特図ゲームの実行中でない場合（ステップ19SHS72；No）、演出制御用CPU120は、変動回数表示予告の有無を決定する（ステップ19SHS73）。ステップ19SHS73の処理では、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタ等により更新される変動回数表示予告決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された変動回数表示予告決定テーブルを参照すること等により、変動回数表示予告の有無を決定すればよい。

10

【0682】

（変動回数表示予告決定テーブル）

図9-8は、変動回数表示予告決定テーブルの構成例を示している。図9-8に示すように、変動回数表示予告決定テーブルでは、例えば、今回開始する第1特図ゲームの表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、変動回数表示予告決定用の乱数値と比較される数値が、変動表示予告を実行しない「予告なし」と、変動表示予告を実行する「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。

【0683】

ステップ19SHS73にて参照される変動表示予告決定テーブルでは、図9-8に示すように、今回開始する第1特図ゲームの表示結果が「ハズレ」の場合、「予告あり」の決定割合は、「予告なし」の決定割合よりも低くなるように設定されている。これに対し、今回開始する第1特図ゲームの表示結果が「大当たり」の場合、「予告あり」の決定割合は、「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。また、今回開始する第1特図ゲームの表示結果が「大当たり」のときには、「予告あり」の決定割合が、今回開始する第1特図ゲームの表示結果が「ハズレ」のときよりも高くなるように設定されている。このような設定により、変動表示予告が実行されたときには、変動表示予告が実行されないときに比べて、第1特図ゲームの表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態に制御されることへの期待度を高めることができる。

20

【0684】

ステップ19SHS73の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、「予告あり」に決定されたか否かを判定する（ステップ19SHS74）。ステップ19SHS74にて、「予告なし」に決定されたと判定された場合（ステップ19SHS74；No）、演出制御用CPU120は、変動回数表示予告決定処理を終了する。

30

【0685】

ステップ19SHS74にて、「予告あり」に決定されたと判定された場合（ステップ19SHS74；Yes）、演出制御用CPU120は、変動回数表示予告パターンを決定し（ステップ19SHS75）、変動回数表示予告決定処理を終了する。ステップ19SHS75の処理では、例えば、乱数回路124又は演出用ランダムカウンタ等により更新される変動回数表示予告パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された変動回数表示予告パターン決定テーブルを参照すること等により、変動回数表示予告パターンを決定すればよい。

40

【0686】

（変動回数表示予告パターン決定テーブル）

図9-9（A）は、変動回数表示予告パターン決定テーブルの構成例を示している。図9-9（A）に示すように、変動回数表示予告パターン決定テーブルでは、例えば、今回開始する第1特図ゲームの表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、変動回数表示予告パターン「HP1-1」～「HP1-3」のいずれかの決定結果に割り当てられていればよい。

【0687】

50

(変動回数表示予告の内容)

図9-9(B)は、変動回数表示予告の内容を示している。この実施の形態では、図9-9(B)に示すように、変動回数表示予告パターンとして「HP1-1」～「HP1-3」が設定されている。

【0688】

変動回数表示予告パターン「HP1-1」は、変動回数表示にエフェクトをかけて通常の大きさで表示するパターンである。変動回数表示予告パターン「HP1-2」は、変動回数表示にエフェクトをかけずに通常の大きさよりも大きく表示するパターンである。変動回数表示予告パターン「HP1-3」は、変動回数表示にエフェクトをかけて通常の大きさよりも大きく表示するパターンである。

10

【0689】

ステップ19SHS75にて参照される変動回数表示予告パターン決定テーブルでは、図9-9(A)に示すように、今回開始する第1特図ゲームの表示結果が「ハズレ」のときには、変動回数表示予告パターン「HP1-2」の決定割合が、変動回数表示予告パターン「HP1-1」の決定割合よりも低くなるように設定されている。これに対し、今回開始する第1特図ゲームの表示結果が「大当たり」のときには、変動回数表示予告パターン「HP1-2」の決定割合が、変動回数表示予告パターン「HP1-1」の決定割合よりも高くなるように設定されている。このような設定により、変動回数表示にエフェクトをかけずに通常の大きさよりも大きく表示する変動回数表示予告が実行されたときには、変動回数表示にエフェクトをかけて通常の大きさで表示する変動回数表示予告が実行された

20

【0690】

また、今回開始する第1特図ゲームの表示結果が「ハズレ」のときには、変動回数表示予告パターン「HP1-3」の決定割合が、変動回数表示予告パターン「HP1-2」の決定割合よりも低くなるように設定されている。これに対し、今回開始する第1特図ゲームの表示結果が「大当たり」のときには、変動回数表示予告パターン「HP1-3」の決定割合が、変動回数表示予告パターン「HP1-2」の決定割合よりも高くなるように設定されている。このような設定により、変動回数表示にエフェクトをかけて通常の大きさよりも大きく表示する変動回数表示予告が実行されたときには、変動回数表示にエフェクト

30

【0691】

このようにして、現在の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）である場合、換言すれば、第1特図ゲームに対応する飾り図柄の変表示が行われる場合には、第1特図ゲームに対応して、第1特図ゲームの表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する変動回数表示予告が実行され得る。また、現在の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）である場合に、第2特図ゲームに対応する飾り図柄の変表示が行われるときには、第2特図ゲームに対応する変動回数表示予告は実行されない。

40

【0692】

ステップ19SHS71にて、現在の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）でない場合（ステップ19SHS71；No）、演出制御用CPU120は、変動回数表示予告決定処理を終了する。

【0693】

このようにして、現在の遊技状態がKT状態である場合、換言すれば、第2特図ゲームに対応する飾り図柄の変表示が行われる場合には、第2特図ゲームに対応する変動回数表示予告は実行されない。

【0694】

ステップ19SHS72にて、表示結果が「大当たり」となる第2特図ゲームの実行中で

50

ある場合（ステップ19SHS72；Yes）、演出制御用CPU120は、変動回数表示予告決定処理を終了する。

【0695】

このようにして、現在の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）である場合、表示結果が「大当たり」となる第2特図ゲームの実行中であるときには、変動回数表示予告は実行されない。これにより、例えば、変動回数表示予告が実行された後に、第2特図ゲームの表示結果が「大当たり」となることに起因して、変動回数表示予告の予告対象が第2特図ゲームであったかのような誤解を与えてしまうことを防止することができる。

【0696】

（通常状態における変動回数表示と変動回数表示予告の演出態様）

10

次に、低確率／低ベース状態（通常状態）における変動回数表示と変動回数表示予告の演出態様について説明する。図9-10は、低確率／低ベース状態（通常状態）における変動回数表示と変動回数表示予告の演出態様の一例を示す図である。

【0697】

図9-10（A）は、「通常大当たりC」に基づく大当たり遊技状態の終了後に44回の特図ゲームが実行され、特図ゲームに対応する飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄が停止表示されている状況を示す図である。

【0698】

ここで、「通常大当たりC」に基づく大当たり遊技状態が終了した場合、大当たり遊技状態の終了後の低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において40回の特図ゲームが実行されたことに基いて、遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）に移行する。したがって、図9-10（A）は、遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）である場合に、第1特図ゲームに対応する飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄が停止表示されている状況を示している。

20

【0699】

図9-10（A）に示す例では、第1特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となることに対応して、画像表示装置5の画面上に設けられた「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、飾り図柄の表示結果が「ハズレ」となる確定飾り図柄が停止表示されている。

【0700】

30

また、図9-10（A）に示す例では、第1特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となることに対応して、第1小図柄表示エリア19SH1において第1小図柄の表示結果が「ハズレ」となる確定小図柄が停止表示されている。

【0701】

また、図9-10（A）に示す例では、第2特図ゲームの実行中であることに対応して、第2特図ゲームに同期して、第2小図柄表示エリア19SH2において第2小図柄が可変表示されている。

【0702】

また、図9-10（A）に示す例では、第1保留表示領域5Aに4つの保留表示が表示され、第2保留表示領域5Bに2つの保留表示が表示されている。

40

【0703】

また、図9-10（A）に示す例では、「通常大当たりC」に基づく大当たり遊技状態の終了後に44回の特図ゲームが実行されたことに対応して、「44ゲーム」との数字と文字とを含む変動回数表示19SH3が表示されている。

【0704】

そして、「通常大当たりC」に基づく大当たり遊技状態の終了後における45回目の特図ゲームが開始されると、図9-10（B）に示すように、大当たり遊技状態が終了した後に実行された特図ゲームの実行回数を示す変動回数表示19SH3の数字が更新される。

【0705】

図9-10（B）に示す例では、「通常大当たりC」に基づく大当たり遊技状態の終了後に

50

おける４５回目の特図ゲームが開始されたことに対応して、変動回数表示１９ＳＨ３の数字が「４４」から「４５」に更新され、「４４ゲーム」との変動回数表示１９ＳＨ３が表示されている。

【０７０６】

また、図９－１０（Ｂ）に示す例では、「通常大当たりＣ」に基づく大当たり遊技状態の終了後における４５回目の特図ゲームとなる第１特図ゲームが開始されたことに対応して、第１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されている。

【０７０７】

また、図９－１０（Ｂ）に示す例では、第１特図ゲームが開始されたことに対応して、第１特図ゲームに同期して、第１小図柄表示エリア１９ＳＨ１において第１小図柄が可変表示されている。

10

【０７０８】

また、図９－１０（Ｂ）に示す例では、第１特図ゲームが開始されたことに対応して、第１保留表示領域５Ａにおける保留表示の数が４つから３つに減少している。

【０７０９】

そして、図９－７に示す変動回数表示予告決定処理において変動回数表示予告を実行することに決定されていた場合、演出制御パターンにより変動回数表示予告の実行タイミングとして予め設定された可変表示中の所定タイミングにおいて、図９－１０（Ｃ）に示すように、変動回数表示予告が実行される。

20

【０７１０】

図９－１０（Ｃ）に示す例では、変動回数表示予告パターン「ＨＰ１－３」の変動回数表示予告を実行することに決定されていたことに対応して、変動回数表示１９ＳＨ３にエフェクト１９ＳＨ４をかけて通常の大きさよりも大きく表示する変動回数表示予告が実行されている。

【０７１１】

そして、第１特図ゲームに対応して変動回数表示予告を実行しているときに第２特図ゲームの可変表示が終了しても、図９－１０（Ｄ）に示すように、変動回数表示予告は継続して実行される。

【０７１２】

30

図９－１０（Ｄ）に示す例では、第２特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となることに対応して、第２小図柄表示エリア１９ＳＨ２において第２小図柄の表示結果が「ハズレ」となる確定小図柄が停止表示されているが、変動回数表示１９ＳＨ３にエフェクト１９ＳＨ４をかけて通常の大きさよりも大きく表示する変動回数表示予告が継続して実行されている。

【０７１３】

そして、第１特図ゲームに対応して変動回数表示予告の実行中であっても、第２特図ゲームが開始された場合、図９－１０（Ｅ）に示すように、大当たり遊技状態が終了した後に実行された特図ゲームの実行回数を示す変動回数表示１９ＳＨ３の数字が更新される。

【０７１４】

40

図９－１０（Ｅ）に示す例では、「通常大当たりＣ」に基づく大当たり遊技状態の終了後における４６回目の特図ゲームが開始されたことに対応して、変動回数表示１９ＳＨ３の数字が「４５」から「４６」に更新され、「４６ゲーム」との変動回数表示１９ＳＨ３が表示されている。

【０７１５】

また、図９－１０（Ｅ）に示す例では、第２特図ゲームが開始されたことに対応して、第２特図ゲームに同期して、第２小図柄表示エリア１９ＳＨ１において第２小図柄が可変表示されているが、変動回数表示１９ＳＨ３にエフェクト１９ＳＨ４をかけて通常の大きさよりも大きく表示する変動回数表示予告が継続して実行されている。

【０７１６】

50

また、図9-10(E)に示す例では、第2特図ゲームが開始されたことに対応して、第2保留表示領域5Bにおける保留表示の数が2つから1つに減少している。

【0717】

そして、第2特図ゲームの実行中であっても、第1特図ゲームが終了する場合、図9-10(F)に示すように、変動回数表示予告は終了する。

【0718】

図9-10(F)に示す例では、第2特図ゲームに同期して、第2小図柄表示エリア19SH2において第2小図柄が可変表示されているが、変動回数表示予告に対応する第1特図ゲームが終了することに対応して、変動回数表示予告が終了し、変動回数表示19SH3がエフェクトをかけずに通常の大きさで表示されている。

10

【0719】

また、図9-10(A)に示す例では、第1特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となることに対応して、「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、飾り図柄の表示結果が「ハズレ」となる確定飾り図柄が停止表示されている。

【0720】

また、図9-10(A)に示す例では、第1特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となることに対応して、第1小図柄表示エリア19SH1において第1小図柄の表示結果が「ハズレ」となる確定小図柄が停止表示されている。

【0721】

20

(第1デモ演出中における変動回数表示の演出態様)

次に、第1デモ演出中における変動回数表示の演出態様について説明する。図9-11は、第1デモ演出中における変動回数表示の演出態様の一例を示す図である。

【0722】

低確率／低ベース状態（通常状態）において、第1特図ゲームが行われておらず、第1保留記憶が記憶されていない場合、図9-11(A)に示すように、第1デモ演出が実行される。なお、図9-11(A)は、第2特図ゲームも行われておらず、第2保留記憶も記憶されていない状況を示している。

【0723】

図9-11(A)に示す例では、第1デモ演出として、低確率／低ベース状態（通常状態）のときに実行される予告演出のうち、注目すべき予告演出が、「変動回数表示予告」、「リーチ中カットイン予告」、「入賞時ランプ予告」であることを紹介する第1デモ演出画像19SH5を画像表示装置5に表示する演出が実行されている。

30

【0724】

また、図9-11(A)に示す例では、「通常大当たりC」に基づく大当たり遊技状態の終了後に45回の特図ゲームが実行されたことに対応して、「45ゲーム」との数字と文字とを含む変動回数表示19SH3が表示されている。

【0725】

そして、第1デモ演出を実行しているときに、第1始動入賞口への有効始動入賞が発生すると、図9-11(B1)に示すように、第1デモ演出を終了し、第1特図ゲームに対応して飾り図柄の可変表示が実行される。

40

【0726】

図9-11(B1)に示す例では、「通常大当たりC」に基づく大当たり遊技状態の終了後における45回目の特図ゲームとして第1特図ゲームが開始されたことに対応して、変動回数表示19SH3の数字が「45」から「46」に更新され、「46ゲーム」との変動回数表示19SH3が表示されている。

【0727】

また、図9-11(B1)に示す例では、「通常大当たりC」に基づく大当たり遊技状態の終了後における46回目の特図ゲームとなる第1特図ゲームが開始されたことに対応して、第1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、5

50

C、5 Rにおいて飾り図柄が可変表示されている。

【0728】

また、図9-11(B1)に示す例では、第1特図ゲームが開始されたことに対応して、第1特図ゲームに同期して、第1小図柄表示エリア19SH1において第1小図柄が可変表示されている。

【0729】

一方、第1デモ演出を実行しているときに、第2始動入賞口への有効始動入賞が発生すると、図9-11(B2)に示すように、第1デモ演出を終了せずに、第2特図ゲームに対応して第2小図柄の可変表示が実行される。

【0730】

図9-11(B2)に示す例では、「通常大当たりC」に基づく大当たり遊技状態の終了後における46回目の特図ゲームとなる第2特図ゲームが開始されたことに対応して、第2小図柄表示エリア19SH2において第2小図柄が可変表示されているが、第1デモ演出として、低確率/低ベース状態(通常状態)のときに実行される予告演出のうち、注目すべき予告演出が、「変動回数表示予告」、「リーチ中カットイン予告」、「入賞時ランプ予告」であることを紹介する第1デモ演出画像19SH5を表示する演出が継続して実行されている。

【0731】

(特徴部19SHの変形例1)

上記実施の形態では、第1特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行しているときに第2特図ゲームが開始された場合、第1特図ゲームが終了するときに第2特図ゲームが終了していなくても、変動回数表示予告を終了する構成について説明した。このような構成に代えて、又はこのような構成に加えて、例えば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行しているときに第2特図ゲームが開始された場合、変動回数表示予告を中止してもよい。換言すれば、示唆演出実行手段は、第1識別情報の可変表示に対して特定示唆演出を実行しているときに第2識別情報の可変表示が開始された場合、特定示唆演出を中止してもよい。このような構成によれば、好適に示唆演出を実行すると共に、好適に特定表示を表示することができる。

【0732】

図9-12は、変形例1に係る、低確率/低ベース状態(通常状態)における変動回数表示と変動回数表示予告の演出態様の一例を示す図である。

【0733】

図9-12(A)は、「通常大当たりC」に基づく大当たり遊技状態の終了後における45回目の特図ゲームである第1特図ゲームに対応して飾り図柄の可変表示が行われているときに、変動回数表示予告が実行されている状況を示す図である。なお、図9-12(A)は、第2特図ゲームは行われておらず、第2保留記憶も記憶されていない状況を示している。

【0734】

図9-12(A)に示す例では、「通常大当たりC」に基づく大当たり遊技状態の終了後における45回目の特図ゲームとなる第1特図ゲームが実行されていることに対応して、第1特図ゲームに同期して、画像表示装置5の画面上に設けられた「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されており、変動回数表示予告パターン「HP1-3」の変動回数表示予告を実行することに決定されていたことに対応して、変動回数表示19SH3にエフェクト19SH4をかけて通常の大きさよりも大きく表示する変動回数表示予告が実行されている。

【0735】

また、図9-12(A)に示す例では、第1特図ゲームが実行されていることに対応して、第1特図ゲームに同期して、第1小図柄表示エリア19SH1において第1小図柄が可変表示されている。

【0736】

10

20

30

40

50

また、図9-12(A)に示す例では、第1保留表示領域5Aに3つの保留表示が表示されている。

【0737】

そして、「通常大当たりC」に基づく大当たり遊技状態の終了後における46回目の特図ゲームとして第2特図ゲームが開始されると、図9-12(B)に示すように、変動回数表示予告が中止される。

【0738】

図9-12(B)に示す例では、「通常大当たりC」に基づく大当たり遊技状態の終了後における46回目の特図ゲームとして第2特図ゲームが開始されたことに対応して、変動回数表示予告が中止され、変動回数表示19SH3がエフェクトをかけずに通常の大ききで表示されている。

10

【0739】

また、図9-12(B)に示す例では、第2特図ゲームが開始されたことに対応して、第2特図ゲームに同期して、第2小図柄表示エリア19SH2において第1小図柄が可変表示されている。

【0740】

(特徴部19SHの変形例2)

上記実施の形態では、第2特図ゲームに対応する保留記憶があるか否かにかかわらず、変動回数表示予告を実行可能とする構成について説明した。このような構成に代えて、又はこのような構成に加えて、例えば、演出制御用CPU120は、第2特図ゲームに対応する保留記憶がある場合、第1特図ゲームに対する変動回数表示予告を実行しないようにしてもよい。また、例えば、演出制御用CPU120は、第2特図ゲームに対応する保留記憶がある場合、第1特図ゲームに対する変動回数表示予告の実行割合を、他の予告演出の実行割合と比較して低くなるようにしてもよい。また、例えば、演出制御用CPU120は、第2特図ゲームに対応する保留記憶がある場合、第1特図ゲームに対する変動回数表示予告を、遊技者が認識し難い態様で実行するようにしてもよい。換言すれば、可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段、を備え、示唆演出実行手段は、第2識別情報の可変表示に関する情報が保留情報として記憶されている場合、第1識別情報の可変表示に対する特定示唆演出の実行を制限してもよい。このような構成によれば、好適に示唆演出を実行すると共に、好適に特定表示を表示することができる。

20

30

【0741】

図9-13は、図9-1に示す演出制御プロセス処理のステップS171内にて実行される、変形例2に係る、変動回数表示予告決定処理の一例を示すフローチャートである。

【0742】

図9-13に示す変動回数表示予告決定処理のステップ19SHS72にて、表示結果が「大当たり」となる第2特図ゲームの実行中でない場合(ステップ19SHS72; No)、演出制御用CPU120は、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ19SHS76)。

【0743】

ステップ19SHS76にて、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数が「0」である場合(ステップ19SHS76; Yes)、演出制御用CPU120は、ステップ19SHS73の処理を実行する。

40

【0744】

このようにして、第2特図ゲームに対応する保留記憶がない場合、第1特図ゲームに対する変動回数表示予告が実行され得る。

【0745】

ステップ19SHS76にて、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数が「0」でない場合(ステップ19SHS76; No)、演出制御用CPU120は、変動回数表示予告決定処理を終了する。

【0746】

50

このようにして、第2特図ゲームに対応する保留記憶がある場合、第1特図ゲームに対する変動回数表示予告は実行されない。

【0747】

(特徴部19SHの変形例3)

上記実施の形態では、デモ演出を開始するための条件として、ステップ19SHS23のデモ演出設定処理において、客待ちデモ表示指定コマンドの受信があるか否かを判定する構成について説明した。このような構成に代えて、又はこのような構成に加えて、例えば、可変表示停止から所定の時間が経過したときにデモ演出を開始してもよい。また、センサ等により遊技者が遊技状態ではないことを検出してデモ演出を開始してもよい。このような構成によれば、好適なタイミングでデモ演出を開始することができる。

10

【0748】

(特徴部19SHの変形例4)

上記実施の形態では、変動回数表示として、大当り遊技状態が終了した後に実行された特図ゲームの実行回数を特定可能に、数字を表示する構成について説明した。このような構成に代えて、又はこのような構成に加えて、例えば、変動回数表示として、大当り遊技状態が終了した後に実行された特図ゲームの実行回数を特定可能に、複数のキャラクタ画像を表示するようにしてもよい。このような構成によれば、変動回数表示による興趣を向上させることができる。

【0749】

(特徴部19SHの変形例5)

上記実施の形態では、変動回数表示予告として、変動回数表示を通常の大きさよりも大きく表示することや、変動回数表示にエフェクトをかけて表示することにより、大当り遊技状態に制御される期待度を示唆する構成について説明した。このような構成に代えて、又はこのような構成に加えて、例えば、変動回数表示予告として、変動回数表示の色を通常の色とは異なる色で表示することや、変動回数表示を回転させて表示することや、変動回数表示の形状を変化させながら表示すること等により、大当り遊技状態に制御される期待度を示唆するようにしてもよい。このような構成によれば、変動回数表示予告による興趣を向上させることができる。

20

【0750】

(特徴部19SHの変形例6)

上記実施の形態では、現在の遊技状態がKT状態である場合、換言すれば、第2特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示が行われる場合には、第2特図ゲームに対応する変動回数表示予告は実行されない構成について説明した。このような構成に代えて、又はこのような構成に加えて、例えば、現在の遊技状態がKT状態である場合、換言すれば、第2特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示が行われる場合には、第2特図ゲームに対応して、第2特図ゲームの表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態に制御されることを示唆する変動回数表示予告が実行され得るようにしてもよい。このような構成とする場合、現在の遊技状態がKT状態である場合に、第1特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示が行われるときには、第1特図ゲームに対応する変動回数表示予告は実行されないようにすればよい。このような構成によれば、KT状態においても、好適に変動回数表示予告を実行することができる。

30

40

【0751】

(特徴部19SHの変形例7)

上記実施の形態において、CPU103は、大当りの当選確率が異なる6段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定するようにしてもよい。換言すれば、遊技機は、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段、を備えていてもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【0752】

変形例7に係る設定値について説明する。パチンコ遊技機1は、遊技場側の者による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当り当選確率

50

が変わる構成とされている。

【0753】

例えば、演出制御用CPU120は、設定変更操作に応じて、パチンコ遊技機1に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理を実行する。これにより、図5に示す第1特別図柄プロセス処理のステップS110Aにて実行される第1特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当り当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。なお、図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理のステップS25Bにて実行される第2特別図柄プロセス処理においても同様に設定変更処理を実行可能である。設定値は、例えば、1～6の3段階からなり、大当りの当選確率が設定値1<設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6段階に限定されるものではない。このように、大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて、出玉率が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更するとも言える。

10

【0754】

例えば、変形例7に係るパチンコ遊技機1は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて、大当りの当選確率が変わる。6段階の設定値のうち、例えば、設定値6は大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、設定値1は大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【0755】

また、大当り種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。また、変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。

20

【0756】

また、例えば、設定値1～設定値3の3種類の設定段階等のように、設定値1～設定値6の6種類よりも少ない設定値の設定段階があるようにしてもよい。

【0757】

(特徴部19SHの変形例8)

変形例7において、演出制御用CPU120は、設定値に関する示唆を行う設定示唆演出を実行するようにしてもよい。換言すれば、遊技機は、設定手段に関する示唆を行う設定示唆演出を実行可能な設定示唆手段、を備えていてもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0758】

(特徴部19SHの変形例9)

変形例8において、演出制御用CPU120は、設定示唆演出として、変動回数表示を、通常態様とも変動回数表示予告の特定態様とも異なる特別態様で表示することにより、設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。換言すれば、設定示唆手段は、設定示唆演出として、特定表示を通常態様とも特定態様とも異なる特別態様で表示することにより、設定手段に関する示唆を行うようにしてもよい。このような構成によれば、特定表示に対する注目を高めることができる。

【0759】

(特徴部19SHの変形例10)

変形例9において、特定態様で変動回数表示を表示する変動回数表示予告よりも、特別態様で変動回数表示を表示する設定示唆演出の方が、実行するときの優先度が高く、優先的に実行されるようにしてもよい。換言すれば、特定示唆演出よりも設定示唆演出の方が、優先度が高いようにしてもよい。このような構成によれば、特定表示を用いる演出として、特定示唆演出よりも設定示唆演出が優先的に実行されるので、特定示唆演出よりも遊技者にとって貴重な情報を特定可能な演出の実行が、特定示唆演出により阻害されないようにすることができる。

40

【0760】

(特徴部19SHの変形例11)

50

変形例 10 において、演出制御用 CPU 120 は、所定回数の特図ゲームが実行される毎に、特別態様の変動回数表示による設定示唆演出の実行に関する抽選を行うようにしてもよい。換言すれば、設定示唆手段は、所定回数の可変表示が実行される毎に、変動回数表示を特別態様で表示するか否かを決定するようにしてもよい。このような構成によれば、可変表示の実行回数に対する注目を高めることができる。

【0761】

(特徴部 19 SH の変形例 12)

変形例 8 から変形例 11 において、演出制御用 CPU 120 は、設定示唆演出として、設定値がいずれの設定値であることを示唆する設定値示唆に関する演出と、設定値が変更されたことを示唆する設定変更示唆に関する演出と、を実行するようにしてもよい。換言すれば、設定示唆手段は、設定示唆演出として、設定値がいずれの設定値であることを示唆する第 1 設定示唆演出と、設定値が変更されたことを示唆する第 2 設定示唆演出と、を実行可能としてもよい。このような構成によれば、いずれの設定示唆演出が実行されるかにも注目させることができる。

10

【0762】

(特徴部 19 SH の変形例 13)

上記の実施の形態において、ノーマルリーチよりも大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出といった、大当たり期待度の高い所定演出が実行されるときには、変動回数表示を表示しないようにしてもよい。また、スーパーリーチ演出が実行されるときには、変動回数表示の視認性を低下させるようにしてもよい。換言すれば、特定表示手段は、有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する所定演出が実行されるときには、特定表示の表示を制限するようにしてもよい。このような構成によれば、特定表示を表示可能なタイミングにおいて所定演出が実行されるときに、所定演出に対する注目を高めることができる。

20

【0763】

なお、変形例 13 に係る所定演出は、スーパーリーチ演出に限らず、例えば、大当たり期待度が極めて高い状態を示す「激熱」との文字情報が表示された後の特別演出、又は大当たり期待度が高い演出ゾーンにあることを帯文字等で示す、いわゆるゾーン演出等のように、大当たりとなる期待度が高い演出であれば、どのような演出を対象としてもよい。

【0764】

(特徴部 19 SH の変形例 14)

変形例 13 において、スーパーリーチ演出として、大当たり期待度が異なる複数種類のスーパーリーチ演出を実行可能であり、特定の種類のスーパーリーチ演出が実行されるときに、変動回数表示を表示しないようにしてもよい。また特定の種類のスーパーリーチ演出が実行されるときに、変動回数表示の視認性を低下させるようにしてもよい。換言すれば、特定表示手段は、複数種類の所定演出のうちの特定の種類の所定演出が実行されるときに、特定表示の表示を制限するようにしてもよい。このような構成によれば、特定の種類の所定演出に対する注目を高めることができる。

30

【0765】

(特徴部 19 SH の変形例 15)

上記の実施の形態において、遊技者にとって有利な有利状態には、大当たり遊技状態の他に、高確率状態、時短状態、高ベース状態等、その他の有利状態が含まれる。また、遊技者にとって有利な有利状態には、いわゆる小当りラッシュ状態のような、小当りが頻繁に発生可能で小当りにより出玉を得ることが可能な状態が含まれてもよい。このような構成によれば、示唆演出によって、様々な有利状態に制御される期待度を示唆することができる。

40

【0766】

(特徴部 19 SH の変形例 16)

上記実施の形態では、特別図柄や飾り図柄の表示結果に基づいて大当たり遊技状態に移行する構成について説明した。このような構成に代えて、又はこのような構成に加えて、パチンコ遊技機 1 は、遊技領域に設けられた役物内の V 入賞口に遊技球が V 入賞したことに

50

基づいて大当たり遊技状態に移行可能としてもよい。換言すれば、遊技機は、遊技領域に設けられた可変入賞球装置内の特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて有利状態に制御可能であってもよい。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。

【0767】

(特徴部19SHの変形例17)

変形例16において、V入賞口への発射促進報知を実行しするようにしてもよい。換言すれば、特定領域へ向けて発射すべきことを促す発射促進報知を実行する発射促進報知手段、を備えていてもよい。このような構成によれば、遊技に不慣れな遊技者に対し、好適な遊技方法を教示することができる。

【0768】

10

(特徴部19SHの変形例18)

変形例17において、変形例8に係る設定示唆演出として、発射促進報知を通常態様とは異なる態様で報知することにより、設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。換言すれば、設定示唆手段は、設定示唆演出として、発射促進報知を通常態様とは異なる態様で報知することにより、設定手段に関する示唆を行うようにしてもよい。発射促進報知に対する注目を高めることができる。

【0769】

(特徴部19SHの変形例19)

上記実施の形態において、特別図柄及び飾り図柄の可変表示が連続して実行された連続変動の回数を示す連続回数表示を表示するようにしてもよい。換言すれば、連続して実行された可変表示の実行回数を特定可能な特別表示を表示する特別表示手段、を備えていてもよい。このような構成によれば、特別表示が表示されることにより興趣を向上させることができる。

20

【0770】

連続回数表示は、画像表示装置5において、特別図柄及び飾り図柄の可変表示が連続して実行された連続変動の回数を示す、数値画像の表示である。連動回数表示には、保留表示が連続して表示された保留連続回数の表示としての意味もある。したがって、連続回数表示は、「保留COMBO表示」等のように、保留表示の連続回数とも呼ばれる場合がある。連続回数表示は、電源投入時に「0」から計数及び表示が開始され、可変表示が不連続となるか、又は大当たり遊技状態が発生したことによって一旦リセットされ、「0」から計数及び表示が再開される。

30

【0771】

(特徴部19SHの変形例20)

変形例19において、演出制御用CPU120は、予告演出として、連続回数表示を通常態様とは異なる態様で表示することにより、大当たり遊技状態に制御される期待度を示唆する連続回数表示予告を実行するようにしてもよい。換言すれば、示唆演出実行手段は、示唆演出として、特別表示を通常態様とは異なる特殊態様で表示することにより、有利状態に制御される期待度を示唆する特別示唆演出を実行可能としてもよい。このような構成によれば、特別表示に対する注目を高めることができる。

【0772】

40

(特徴部19SHの変形例21)

変形例20において、演出制御用CPU120は、変動回数表示予告を実行することと、連続回数表示予告を実行することと、が重複した場合には、いずれか一方を優先して実行するようにしてもよい。換言すれば、示唆演出実行手段は、特定示唆演出を実行することと、特別示唆演出を実行することと、が重複した場合、いずれか一方の示唆演出を優先して実行可能としてもよい。このような構成によれば、いずれの示唆演出の演出効果も共に低下してしまうことを防止することができる。

【0773】

(特徴部19SHの変形例22)

変形例21において、演出制御用CPU120は、変動回数表示により特定される可変

50

表示の実行回数と、連続回数表示により特定される可変表示の実行回数と、の関係に基づいて、いずれか一方を優先して実行するようにしてもよい。換言すれば、示唆演出実行手段は、特定示唆演出により特定される可変表示の実行回数と、特別示唆演出により特定される可変表示の実行回数と、の関係に基づいて、いずれか一方を優先して実行可能としてもよい。このような構成によれば、可変表示の実行回数に基づいて興趣を向上させることができる。

【0774】

(特徴部19SHの変形例23)

変形例19において、演出制御用CPU120は、変形例8に係る設定示唆演出として、連続回数表示を、通常態様とも連続回数表示予告の態様とも異なる特殊態様で表示することにより、設定値に関する示唆を行う設定示唆演出を実行するようにしてもよい。換言すれば、設定示唆手段は、設定示唆演出として、特別表示を通常態様とも特別示唆演出の態様とも異なる特殊態様で表示することにより、設定手段に関する示唆を行うようにしてもよい。このような構成によれば、特別表示に対する注目を高めることができる。

10

【0775】

(特徴部19SHの変形例24)

変形例23において、演出制御用CPU120は、特別態様で変動回数表示を表示する設定示唆演出と、特殊態様で連続回数表示を表示する設定示唆演出と、が重複する場合には、これらの設定示唆演出を同時に実行しないようにしてもよい。換言すれば、設定示唆手段は、特定表示を特別態様で表示する第1設定示唆演出と、特別表示を特殊態様で表示する第2設定示唆演出と、が重複する場合には、第1設定示唆演出と第2設定示唆演出とを同時に実行しないようにしてもよい。このような構成によれば、第1設定示唆演出の設定示唆内容と、第2設定示唆演出の設定示唆内容と、に矛盾が生じることに起因して、遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。

20

【0776】

(特徴部19SHに係る手段の説明)

上述した特徴部19SHに関連して、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、可変表示を実行し、有利状態が終了した後に実行された可変表示の実行回数を特定可能な特定表示を表示し、有利状態に制御される期待度を示唆する示唆演出を実行する遊技機が提案されている(例えば、特開2017-093793号公報参照)。特開2017-093793号公報に記載の発明は、第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示と、を並行して実行可能な遊技機において、好適に示唆演出を実行することができない可能性がある。

30

【0777】

そこで、第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示と、を並行して実行可能な遊技機において、好適に示唆演出を実行するための遊技機として、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって(例えば、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機1等)、可変表示を実行する可変表示手段と(例えば、特図ゲームを実行するCPU103等)、前記有利状態が終了した後に実行された可変表示の実行回数を特定可能な特定表示を表示する特定表示手段と(例えば、大当り遊技状態が終了した後に実行された特図ゲームの実行回数を特定可能な変動回数表示を表示する演出制御用CPU120等)、前記有利状態に制御される期待度を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と(例えば、大当り遊技状態の制御される期待度を示唆する予告演出を実行する演出制御用CPU120等)、を備え、前記可変表示手段は、第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示と、を並行して実行可能であり(例えば、CPU103は、第1特図ゲームと、第2特図ゲームと、を並行して実行可能であること等)、前記特定表示手段は、第1識別情報の可変表示の実行回数と、第2識別情報の可変表示の実行回数と、の合計回数を特定可能に、前記特定表示を表示可能であり(例えば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームの実行回数と、第2特図ゲームの実行回数と、の合計回数を特定可能に、変動回数表示を表示可能であること等)、前記示唆演出実行手段は、前

40

50

記示唆演出として、前記特定表示を通常態様とは異なる特定態様で表示することにより、前記有利状態に制御される期待度を示唆する特定示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、予告演出として、変動回数表示を通常の大きさよりも大きく表示することや、変動回数表示にエフェクトをかけて表示することにより、大当り遊技状態に制御される期待度を示唆する変動回数表示予告を実行可能であること等）、前記有利状態とは異なる所定遊技状態に制御されているときに、第1識別情報の可変表示に対して前記特定示唆演出を実行可能であり、第2識別情報の可変表示に対して前記特定示唆演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態とは異なる低確率／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに、第1特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行可能であり、第2特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行しないこと等）ことを特徴とする遊技機であってもよい。

10

【0778】

このような構成によれば、第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示と、を並行して実行可能な遊技機において、好適に示唆演出を実行することができる。

【0779】

特徴部19SHに係る手段2の遊技機として、前記特定表示手段は、第1識別情報の可変表示が実行されていない場合であっても、第2識別情報の可変表示が実行されることに応じて、前記特定表示の態様を更新する（例えば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームが実行されていない場合であっても、第2特図ゲームが実行されることに応じて、大当り遊技状態が終了した後に実行された特図ゲームの実行回数を示す変動回数表示の数字を更新すること等）ことを特徴とする手段1の遊技機であってもよい。

20

【0780】

このような構成によれば、好適に特定表示を表示することができる。

【0781】

特徴部19SHに係る手段3の遊技機として、前記特定表示手段は、第1識別情報の可変表示に対して前記特定示唆演出を実行しているときに第2識別情報の可変表示が開始された場合、前記特定表示の態様を更新する（例えば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行しているときに第2特図ゲームが開始された場合、変動回数表示の数字を更新すること等）ことを特徴とする手段1又は手段2の遊技機であってもよい。

30

【0782】

このような構成によれば、好適に示唆演出を実行すると共に、好適に特定表示を表示することができる。

【0783】

特徴部19SHに係る手段4の遊技機として、前記示唆演出実行手段は、第1識別情報の可変表示に対して前記特定示唆演出を実行しているときに第2識別情報の可変表示が開始された場合、第1識別情報の可変表示が終了するときに第2識別情報の可変表示が終了していなくても、前記特定示唆演出を終了する（例えば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行しているときに第2特図ゲームが開始された場合、第1特図ゲームが終了するときに第2特図ゲームが終了していなくても、変動回数表示予告を終了すること等）ことを特徴とする手段1から手段3のいずれかの遊技機であってもよい。

40

【0784】

このような構成によれば、好適に示唆演出を実行すると共に、好適に特定表示を表示することができる。

【0785】

特徴部19SHに係る手段5の遊技機として、前記示唆演出実行手段は、第1識別情報の可変表示に対して前記特定示唆演出を実行しているときに第2識別情報の可変表示が開始された場合、前記特定示唆演出を中止する（例えば、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに対して変動回数表示予告を実行しているときに第2特図ゲームが開始された

50

場合、変動回数表示予告を中止すること等）ことを特徴とする手段１から手段４のいずれかの遊技機であってもよい。

【０７８６】

このような構成によれば、好適に示唆演出を実行すると共に、好適に特定表示を表示することができる。

【０７８７】

特徴部１９ＳＨに係る手段６の遊技機として、可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段、を備え、前記示唆演出実行手段は、第２識別情報の可変表示に関する情報が保留情報として記憶されている場合、第１識別情報の可変表示に対する前記特定示唆演出の実行を制限する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特図ゲームに対応する保留記憶がある場合、第１特図ゲームに対する変動回数表示予告を実行しないことや、第１特図ゲームに対する変動回数表示予告の実行割合を、他の予告演出の実行割合と比較して低くなるようにすることや、第１特図ゲームに対する変動回数表示予告を、遊技者が認識し難い態様で実行すること等）ことを特徴とする手段１から手段５のいずれかの遊技機であってもよい。

10

【０７８８】

このような構成によれば、好適に示唆演出を実行すると共に、好適に特定表示を表示することができる。

【０７８９】

（特徴部の関連付けに係る説明）

20

特徴部１９ＳＨに係る各構成は、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【符号の説明】

【０７９０】

- １ … パチンコ遊技機
- ２ … 遊技盤
- ３ … 遊技機用枠
- ４Ａ、４Ｂ … 特別図柄表示装置
- ５ … 画像表示装置
- ６Ａ … 入賞球装置
- ６Ｂ … 可変入賞球装置
- ７ … 特別可変入賞球装置
- ８Ｌ、８Ｒ … スピーカ
- ９ … 遊技効果ランプ
- １０ … 一般入賞口
- 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
- ２２Ａ、２２Ｂ … 始動口スイッチ
- ２３ … 第１カウントスイッチ
- ２４ … 第２カウントスイッチ
- ３０ … 打球操作ハンドル
- ３１Ａ … スティックコントローラ

30

40

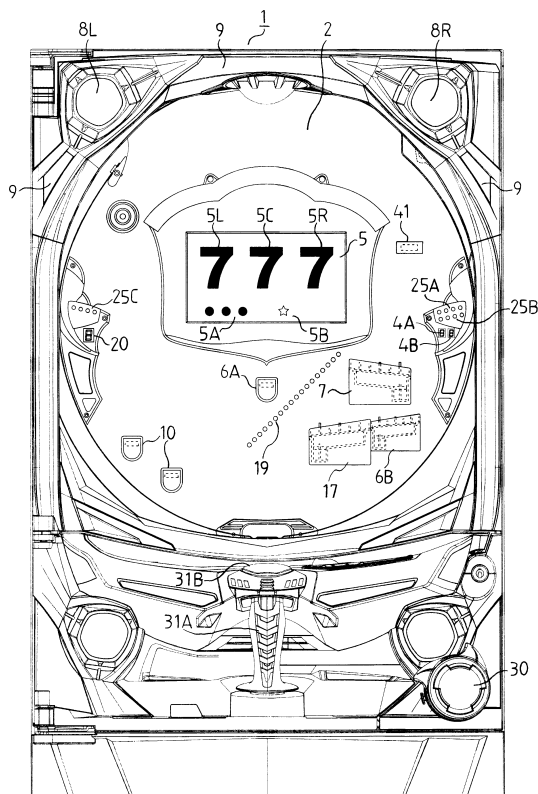
50

- 31B … 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 … ROM
 102、122 … RAM
 103 … CPU
 104、124 … 乱数回路
 105、125 … I/O
 120 … 演出制御用CPU
 123 … 表示制御部

10

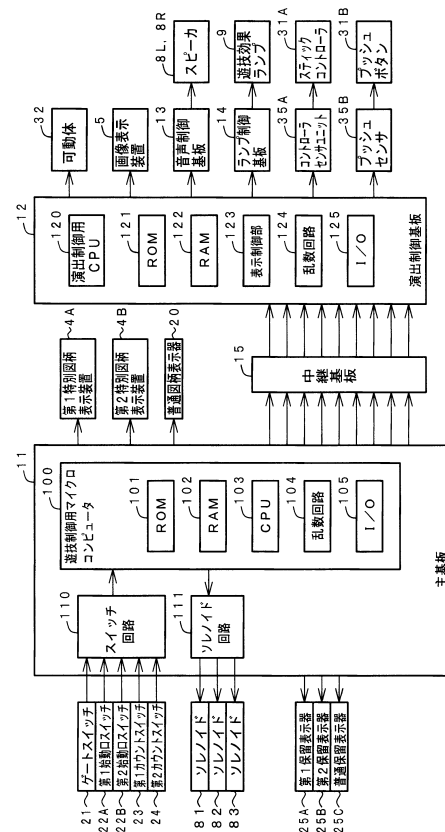
【図1】

【図1】



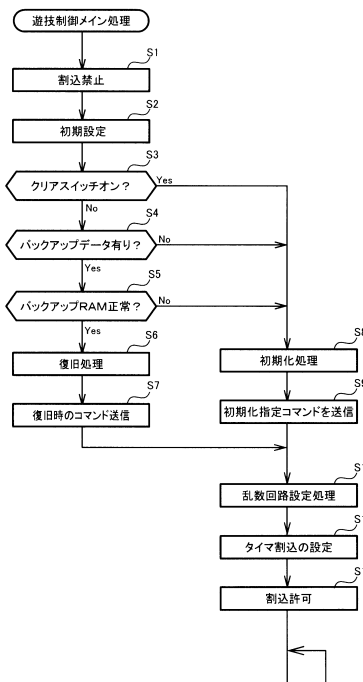
【図2】

【図2】



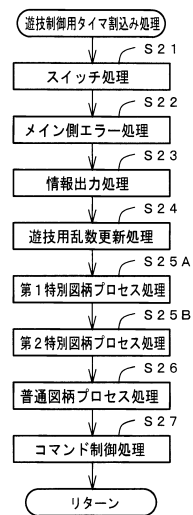
【図 3】

【図 3】



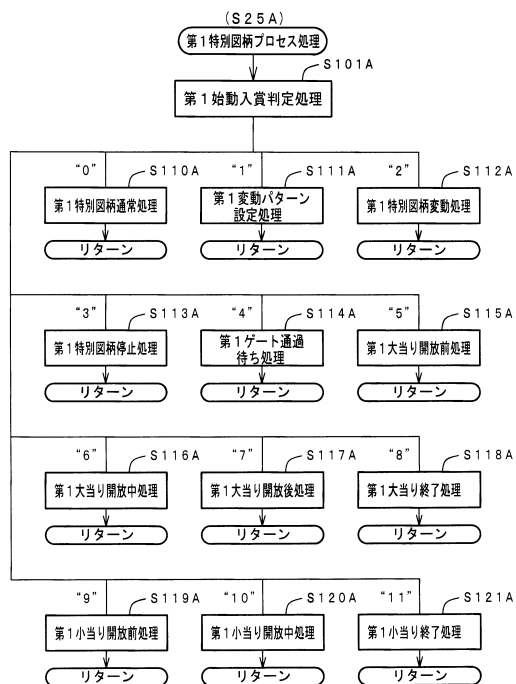
【図 4】

【図 4】



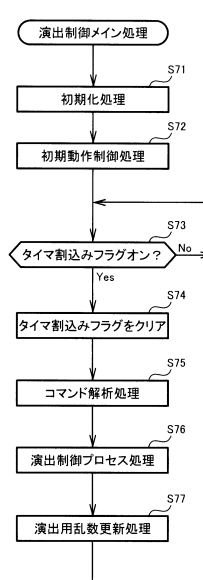
【図 5】

【図 5】



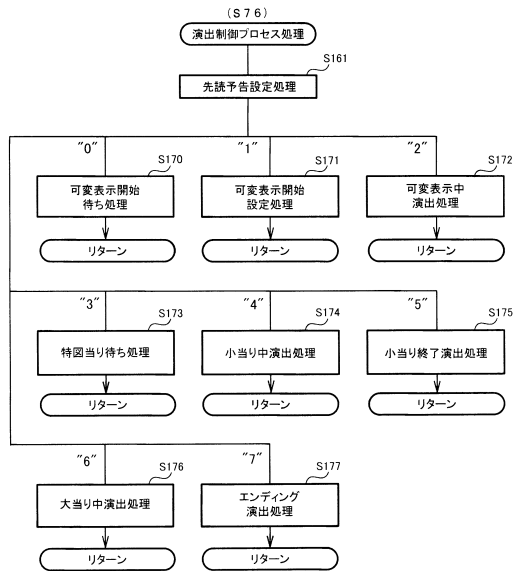
【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8 - 1】

1381W130a

(A) 大当り判定テーブル

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

1381W130b

(B) 小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

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

1381W130c

(C) 小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

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

1381W131a

(D) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

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

1381W131b

(E) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

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	—	—

1381W131c

(F) 小当り種別判定テーブル

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

【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]

EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
01	第1変動パターン#01	はずれ	15秒
02	第1変動パターン#02	リーチAはずれ	30秒
03	第1変動パターン#03	リーチBはずれ	40秒
04	第1変動パターン#04	リーチA大当り	30秒
05	第1変動パターン#05	リーチB大当り	40秒

(B) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [KT時]

EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
06	第1変動パターン#06	はずれ	2秒
07	第1変動パターン#07	大当り	10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]

EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
11	第2変動パターン#01	はずれ	10分
12	第2変動パターン#02	小当り	10分
13	第2変動パターン#03	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]

EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
14	第2変動パターン#04	はずれ [短縮変動]	5秒
15	第2変動パターン#05	小当り [第2始動入賞口開放準備]	7秒
16	第2変動パターン#06	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]

EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
17	第2変動パターン#07	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5秒
18	第2変動パターン#08	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1秒
19	第2変動パターン#09	はずれ [リーチ変動]	2分
1A	第2変動パターン#10	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5秒
1B	第2変動パターン#11	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1秒
1C	第2変動パターン#12	小当り [リーチ変動]	2分
1D	第2変動パターン#13	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]

EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1E	第2変動パターン#14	はずれ [バトル演出]	20秒
1F	第2変動パターン#15	小当り [バトル演出]	20秒
20	第2変動パターン#16	大当り [バトル演出]	25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1K T時/1変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 1	第2変動パターン#1 7	はずれ [短縮変動]	5 秒
2 2	第2変動パターン#1 8	はずれ [リーチ変動]	2 分
2 3	第2変動パターン#1 9	小当り [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1K T時/2~3 9、4 1~6 4、6 6~8 9変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
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1K T時/4 0、6 5又は9 0変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
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2K T時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
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 - 6】

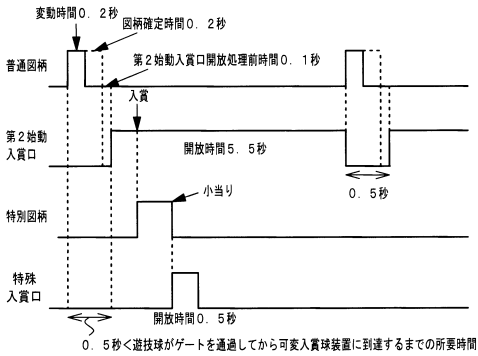
【図 8 - 6】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	第1変動パターン#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変動パターン#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変動パターン#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変動パターン#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	可変表示結果を確変大当りAとすることの指定
9 0	0 3	表示結果3指定	可変表示結果を確変大当りBとすることの指定
9 0	0 4	表示結果4指定	可変表示結果を確変大当りCとすることの指定
9 0	0 5	表示結果5指定	可変表示結果を確変大当りDとすることの指定
9 0	0 6	表示結果6指定	可変表示結果を確変大当りEとすることの指定
9 0	0 7	表示結果7指定	可変表示結果を確変大当り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

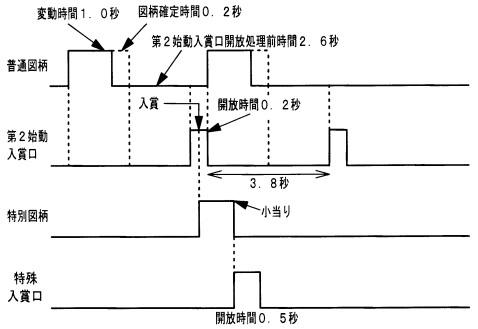
【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

(1) 第1K T状態



(2) 第2K T状態



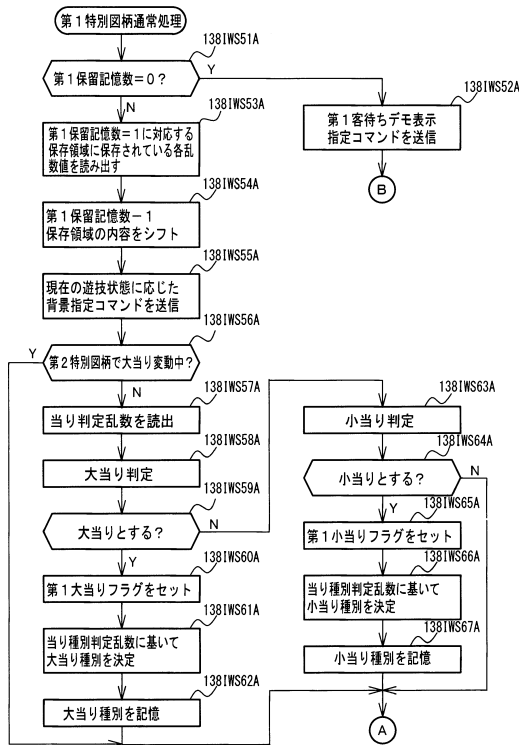
【図 8 - 7】

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

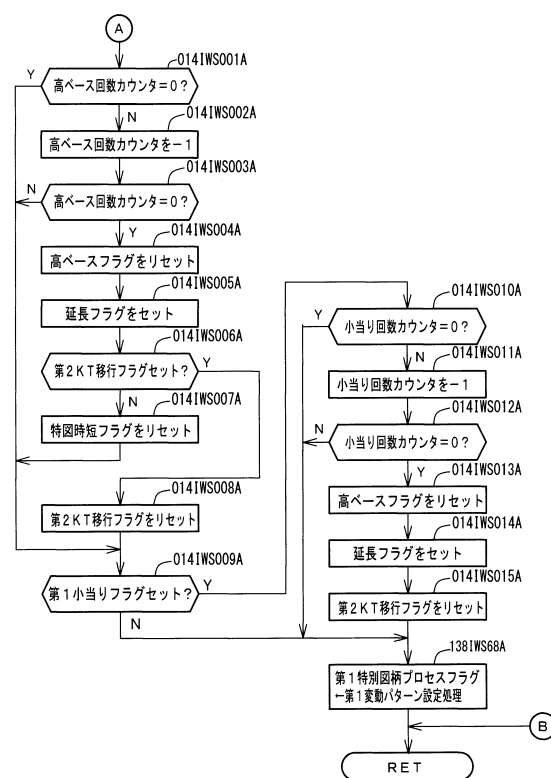
【図 8 - 8】

【図 8 - 8】



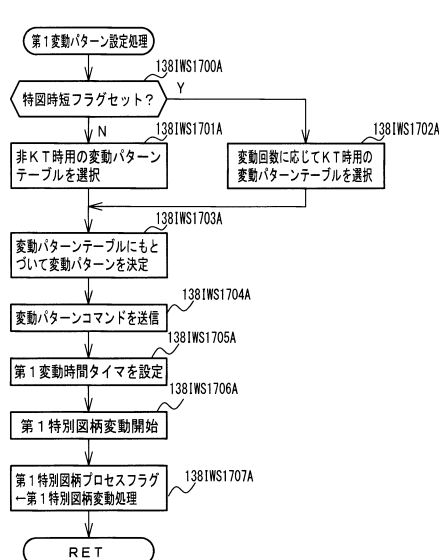
【図 8 - 9】

【図 8 - 9】



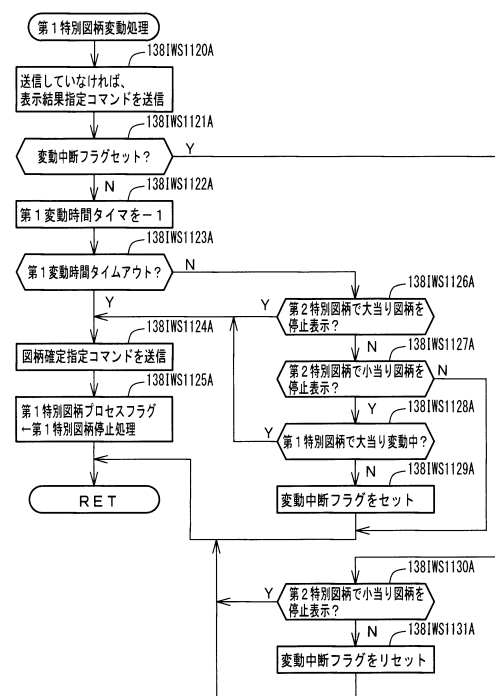
【図 8 - 10】

【図 8 - 10】



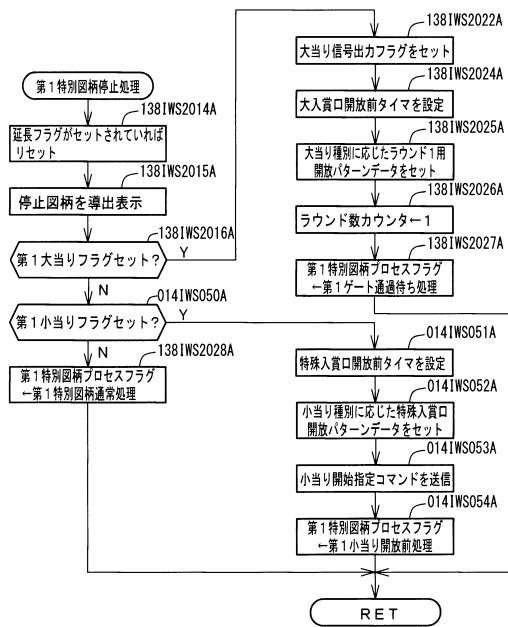
【図 8 - 11】

【図 8 - 11】



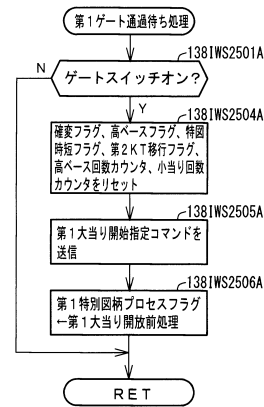
【図 8 - 1 2】

【図 8 - 1 2】



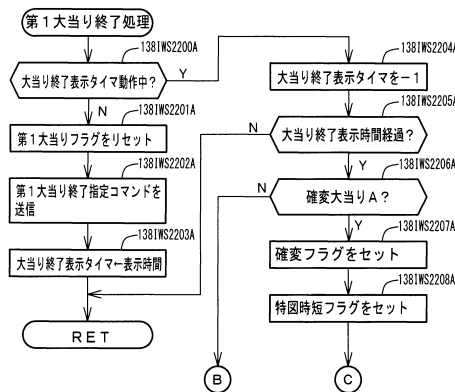
【図 8 - 1 3】

【図 8 - 1 3】



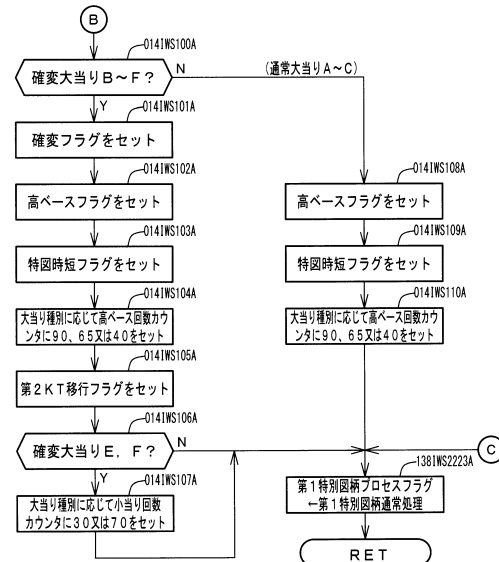
【図 8 - 1 4】

【図 8 - 1 4】



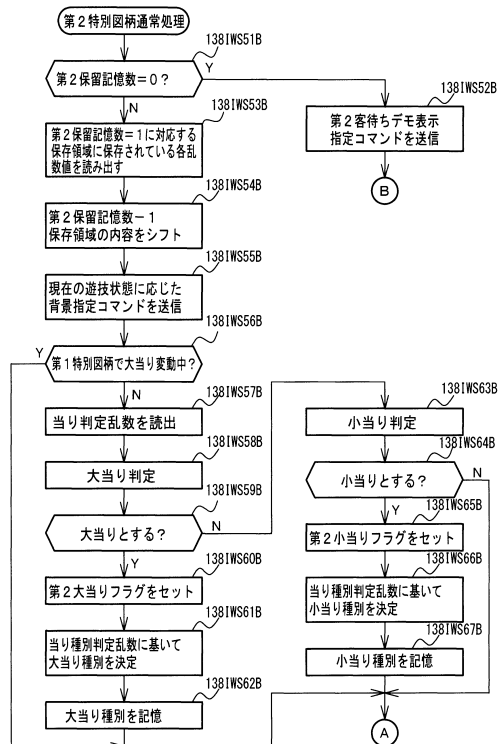
【図 8 - 1 5】

【図 8 - 1 5】



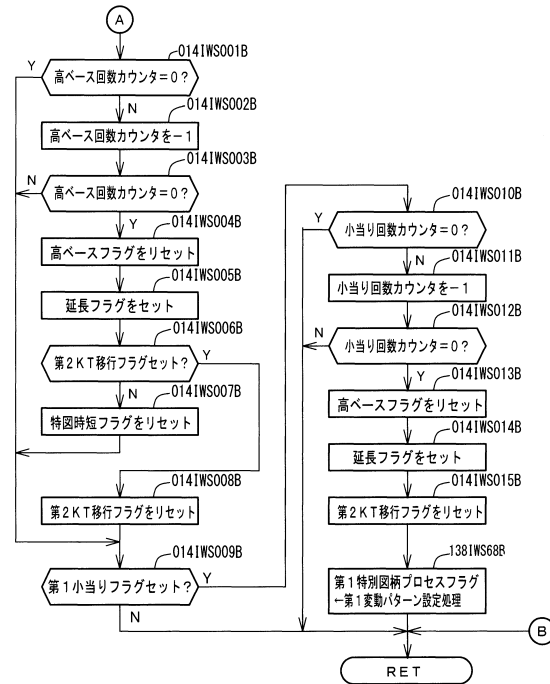
【図 8 - 1 6】

【図 8 - 1 6】



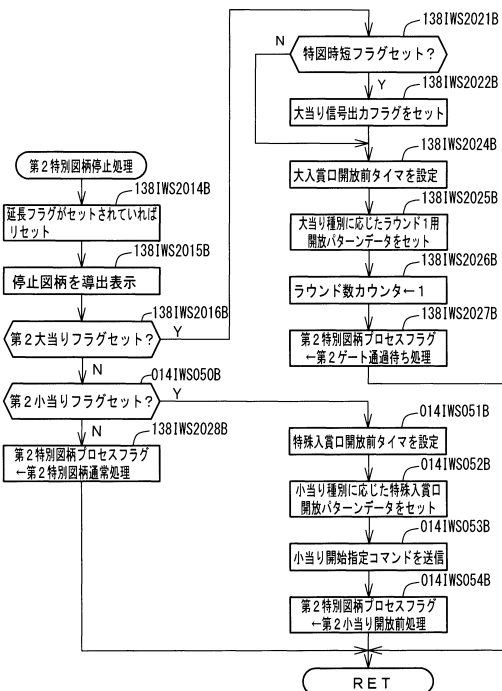
【図 8 - 1 7】

【図 8 - 1 7】



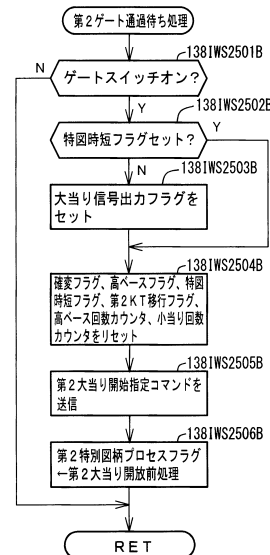
【図 8 - 1 8】

【図 8 - 1 8】



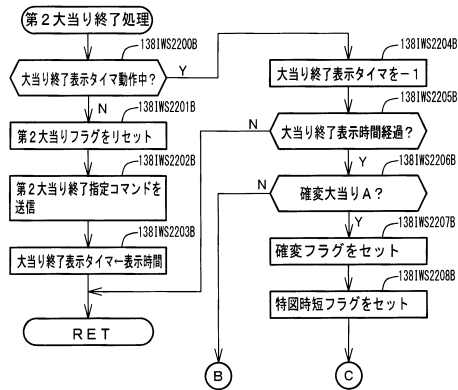
【図 8 - 1 9】

【図 8 - 1 9】



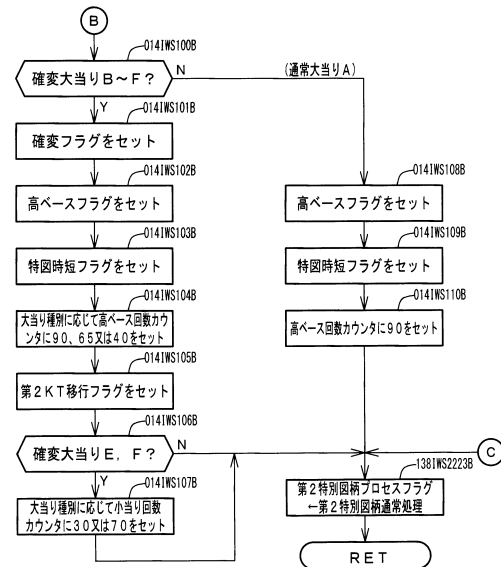
【图 8-20】

【图 8-20】



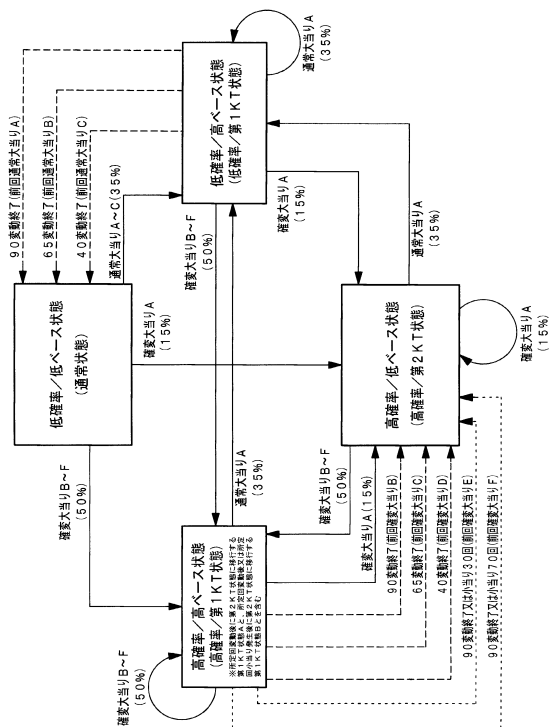
【图 8-21】

【图 8-21】



【図 8-22】

【图 8-22】



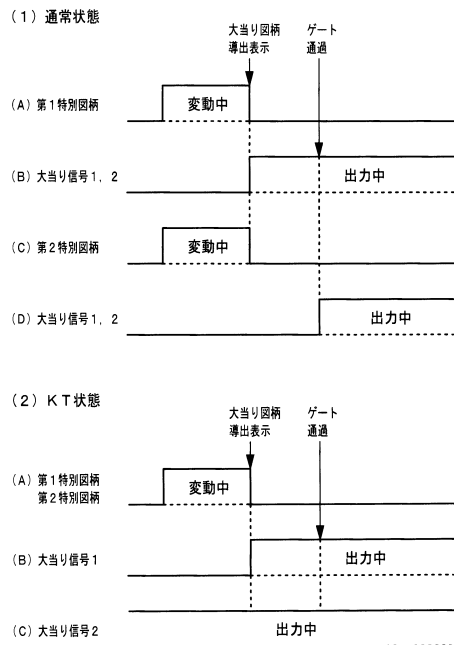
【图 8-23】

【图 8-23】

端子番号	信号名	信号の内容
0 1	賞球信号	賞球を 1 0 個払い出す毎に出力する
⋮	⋮	⋮
0 5	大当たり信号 1	全ての大当たり中に連続出力する
0 6	大当たり信号 2	全ての大当たり中及び K T 中に連続出力する
0 7	特殊入賞口入賞信号	特殊入賞口への入賞時に出力する
0 8	-----	-----
0 9	賞球予定数信号	賞球予定数 1 0 個毎に出力する
1 0	-----	-----

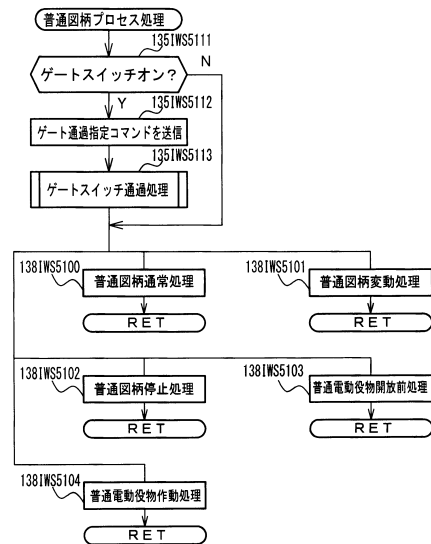
【図 8 - 2 4】

【図 8 - 2 4】



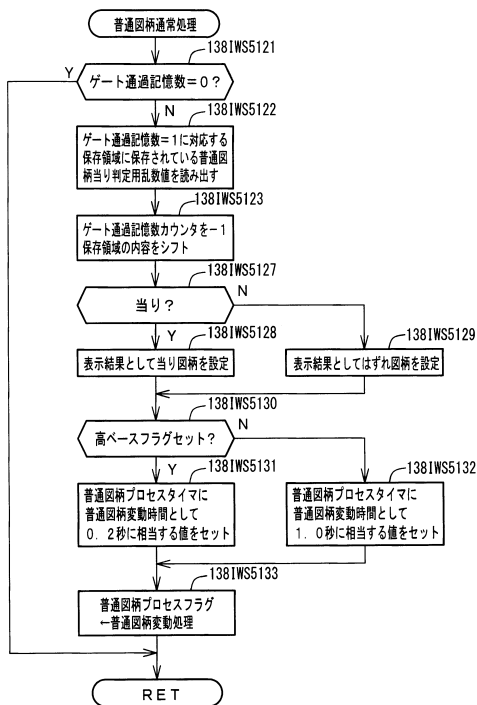
【図 8 - 2 5】

【図 8 - 2 5】



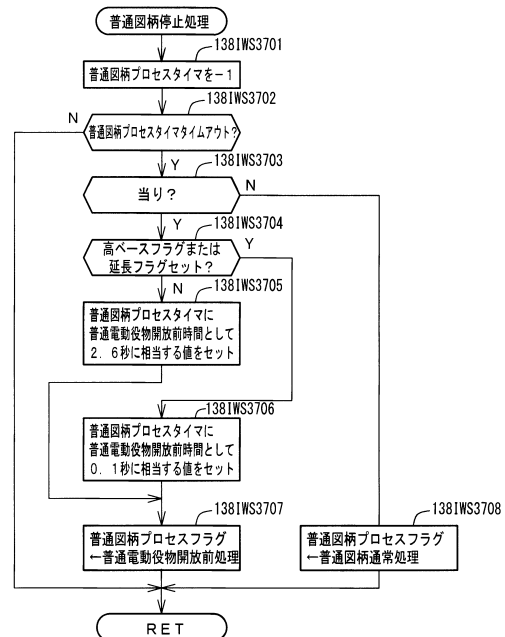
【図 8 - 2 6】

【図 8 - 2 6】



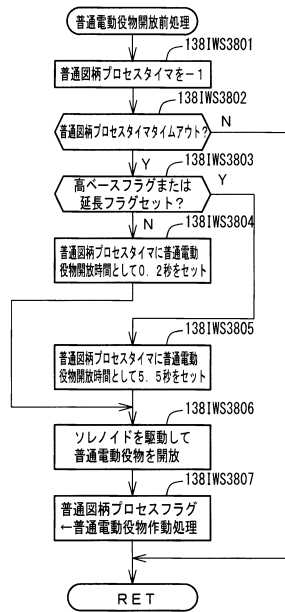
【図 8 - 2 7】

【図 8 - 2 7】



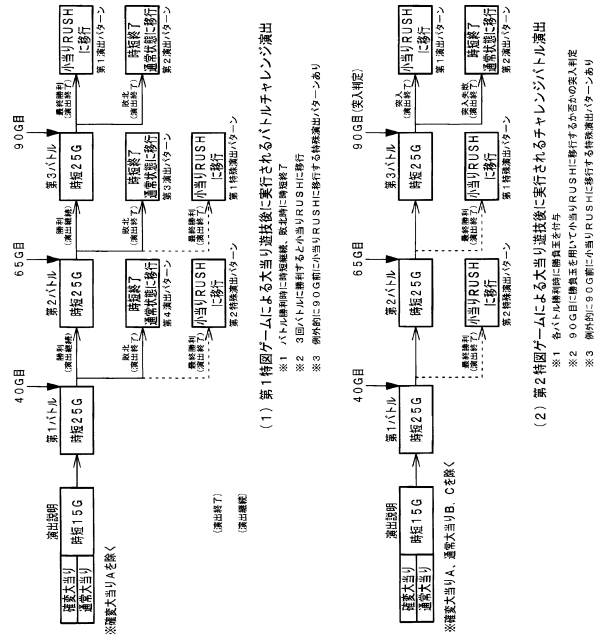
【図 8-28】

【図 8-28】



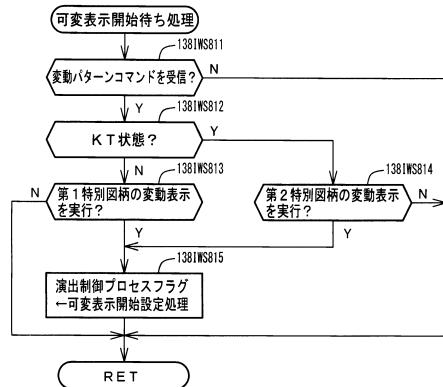
【図 8-29】

【図 8-29】



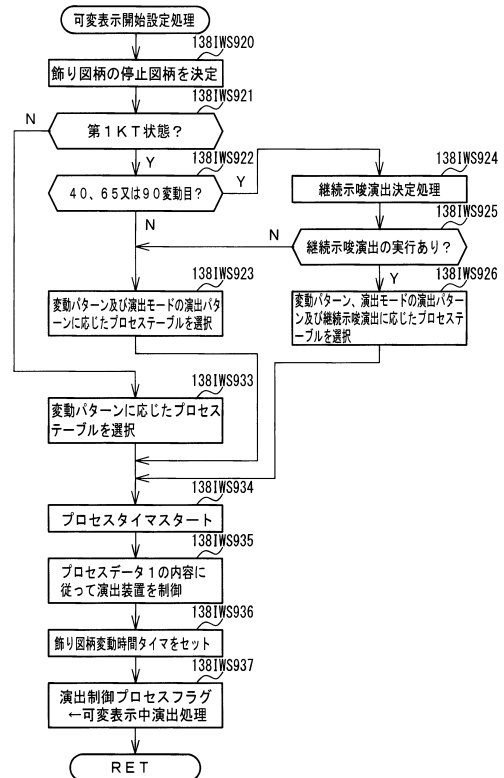
【図 8-30】

【図 8-30】



【図 8-31】

【図 8-31】



【図 8－3 2】

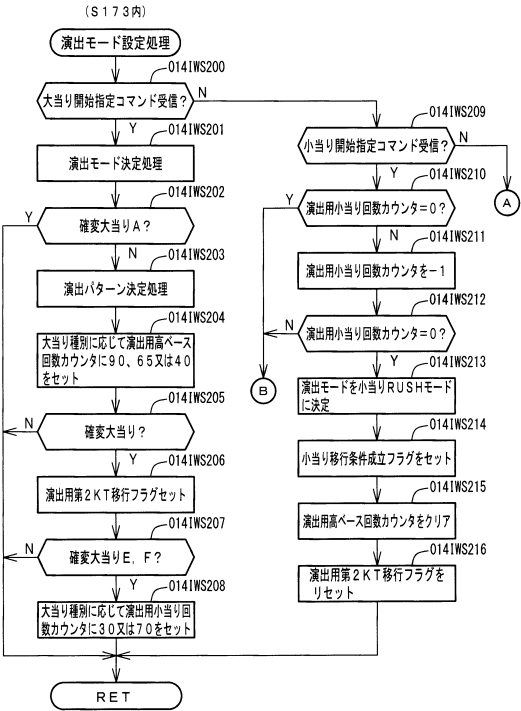
【図 8－3 2】

継続示唆演出決定テーブル

継続示唆演出	バトル勝利時	バトル敗北時
実行なし	30%	70%
実行あり	70%	30%

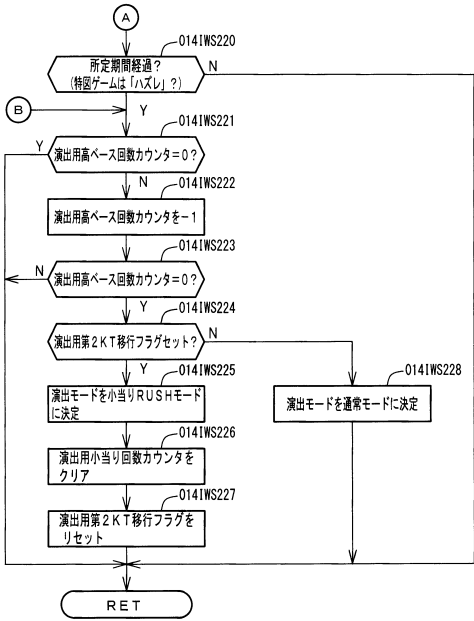
【図 8－3 3】

【図 8－3 3】



【図 8－3 4】

【図 8－3 4】



【図 8－3 5】

【図 8－3 5】

(A) 第1演出モード決定テーブル(第1特図ゲーム用)

	確定大当り A	確定大当り B～F	通常大当り A～C
通常モード			
バトルチャレンジモード		○	○
チャンスバトルモード			
小当りRUSHモード	○		

(B) 第2演出モード決定テーブル(第2特図ゲーム用)

	確定大当り A	確定大当り B～F	通常大当り A
通常モード			
バトルチャレンジモード		○	○
チャンスバトルモード			
小当りRUSHモード	○		

(C) 第1演出パターン決定テーブル(バトルチャレンジ用)

	確定大当り B	確定大当り C	確定大当り D	確定大当り E	確定大当り F	通常大当り A	通常大当り B	通常大当り C
第1演出パターン	○			○	○			
第2演出パターン						○		
第3演出パターン							○	
第4演出パターン								○
第1特殊演出パターン		○						
第2特殊演出パターン			○					

(D) 第2演出パターン決定テーブル(チャンスバトル用)

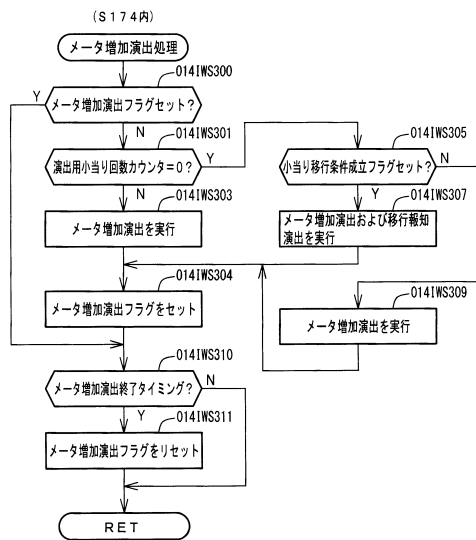
	確定大当り B	確定大当り C	確定大当り D	確定大当り E	確定大当り F	通常大当り A
第1演出パターン	○			○	○	
第2演出パターン						○
第1特殊演出パターン		○				
第2特殊演出パターン			○			

(E) 第3演出パターン決定テーブル(チャンスバトル(勝負玉付とパターン)用)

	40変動目	85変動目	90変動目	総付回数	確定大当り	通常大当り
第1付とパターン	○	○	○	3	10%	0%
第2付とパターン	○	○	○	2	20%	10%
第3付とパターン	○	○	○	2	20%	10%
第4付とパターン	○	○	○	1	10%	20%
第5付とパターン	○	○	○	2	20%	10%
第6付とパターン	○	○	○	1	10%	20%
第7付とパターン	○	○	○	1	10%	20%
第8付とパターン	○	○	○	0	0%	10%

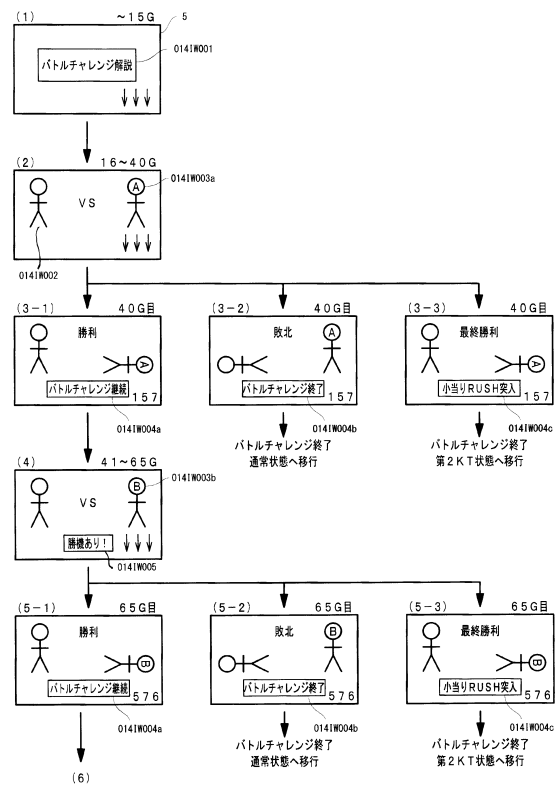
【図 8-36】

【図 8-36】



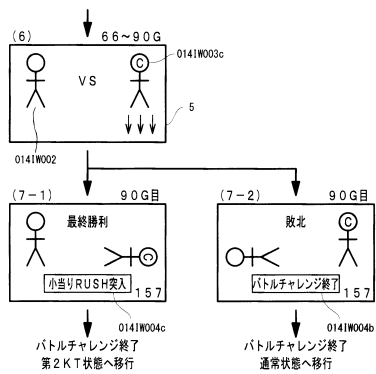
【図 8-37】

【図 8-37】



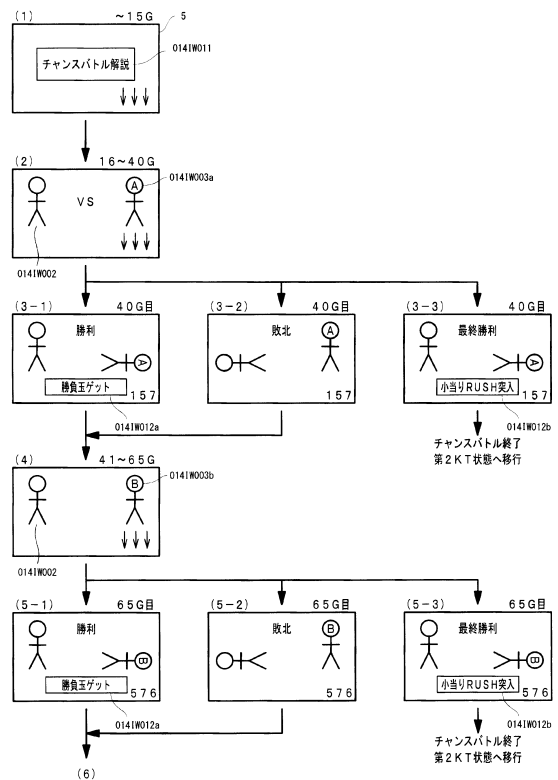
【図 8-38】

【図 8-38】



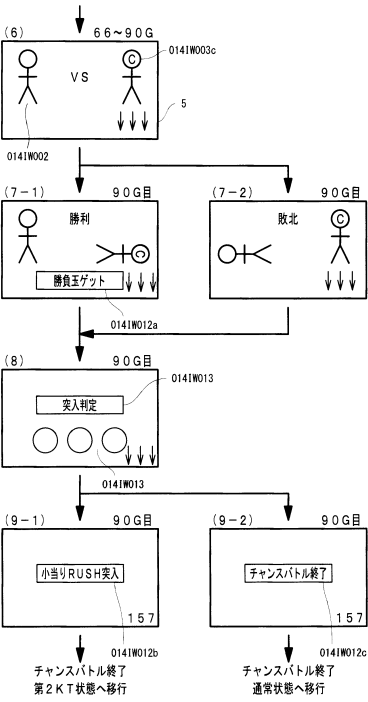
【図 8-39】

【図 8-39】



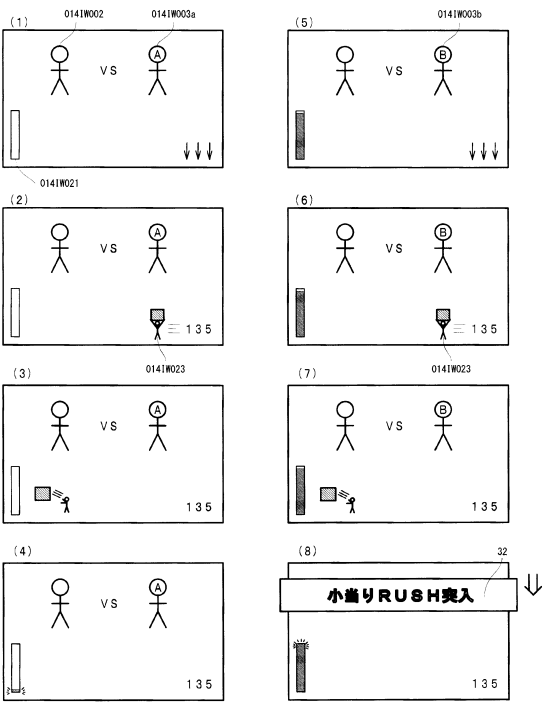
【図 8 - 4 0】

【図 8 - 4 0】



【図 8 - 4 1】

【図 8 - 4 1】



【図 8 - 4 2】

【図 8 - 4 2】

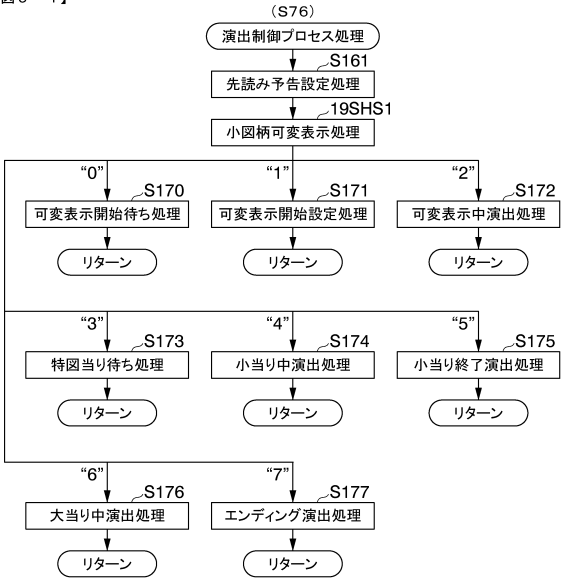
(変形例)

(A) 非確率状態 (低確率状態)			
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	2345/65536	2335/65536	2315/65536

(B) 確率状態 (高確率状態)			
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	500/65536	400/65536	300/65536

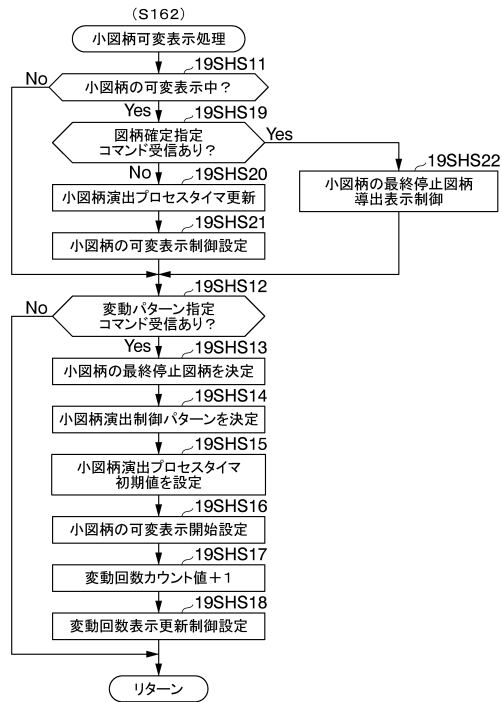
【図 9 - 1】

【図 9 - 1】



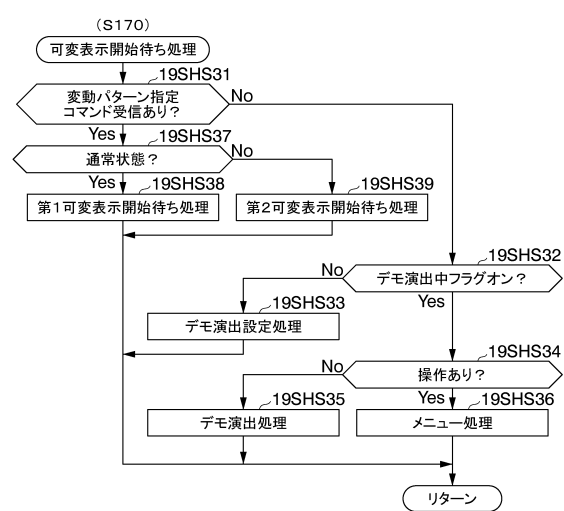
【図 9 - 2】

【図 9 - 2】



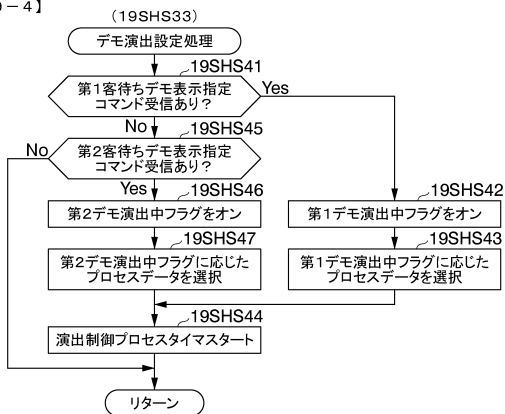
【図 9 - 3】

【図 9 - 3】



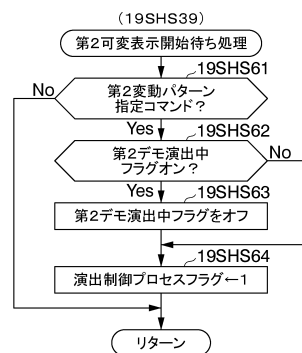
【図 9 - 4】

【図 9 - 4】



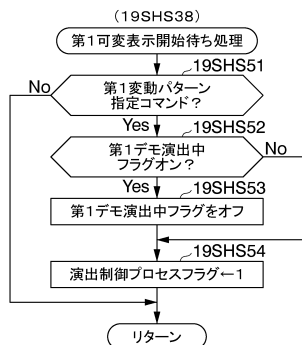
【図 9 - 6】

【図 9 - 6】



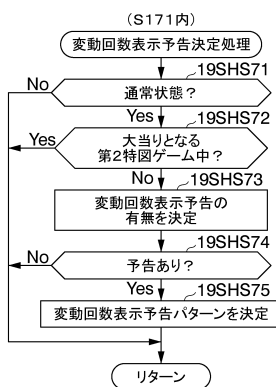
【図 9 - 5】

【図 9 - 5】



【図 9 - 7】

【図 9 - 7】



【図 9 - 8】

【図 9 - 8】

変動回数表示予告決定テーブル(19SHS73)

第1特図ゲームの表示	変動回数表示予告の有無	決定割合
ハズレ	予告なし	60/100
	予告あり	40/100
大当たり	予告なし	40/100
	予告あり	60/100

【図 9 - 9】

【図 9 - 9】

(A) 変動回数表示予告パターン決定テーブル(19SHS75)

第1特図ゲームの表示結果	変動回数表示予告パターン	決定割合
ハズレ	HP1-1	70/100
	HP1-2	20/100
	HP1-3	10/100
大当たり	HP1-1	10/100
	HP1-2	20/100
	HP1-3	70/100

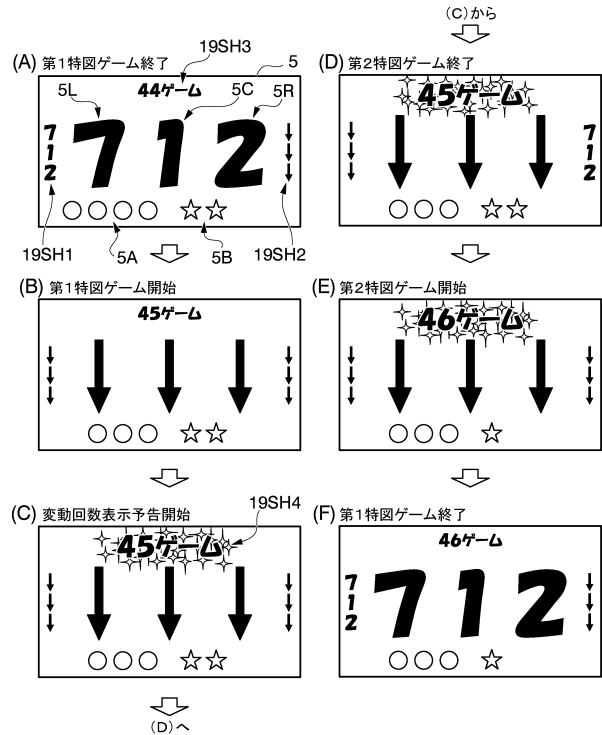
(B) 変動回数表示予告の内容

変動回数表示予告パターン	変動回数表示の大きさ	エフェクト
HP1-1	通常	あり
HP1-2	大	なし
HP1-3	大	あり

【図 9 - 10】

【図 9 - 10】

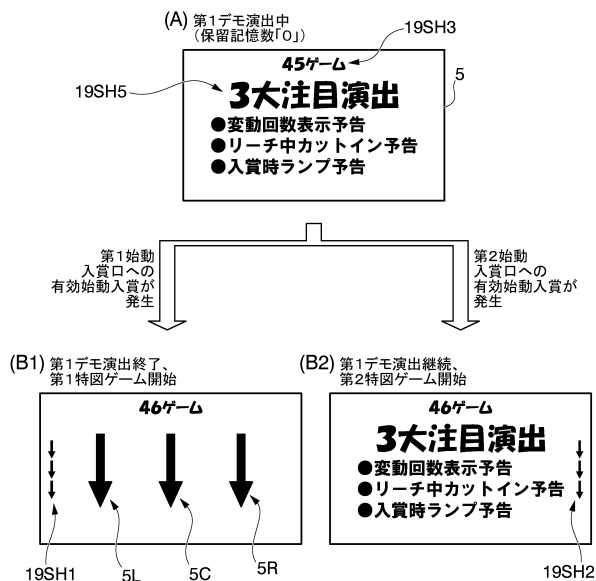
低確率/低ベース状態(通常状態)における
変動回数表示と変動回数表示予告の演出態様



【図 9 - 11】

【図 9 - 11】

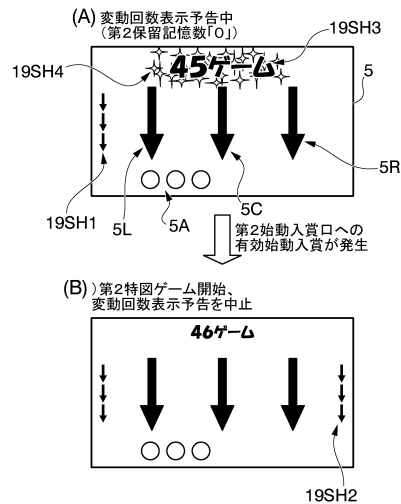
第1デモ演出中における
変動回数表示の演出態様



【図 9 - 12】

【図 9 - 12】

低確率/低ベース状態(通常状態)における
変動回数表示と変動回数表示予告の演出態様



【図 9 - 1 3】

【図 9 - 1 3】

