

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第6997065号
(P6997065)

(45)発行日 令和4年1月17日(2022.1.17)

(24)登録日 令和3年12月20日(2021.12.20)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

A 6 3 F

7/02

3 1 5 A

請求項の数 1 (全104頁)

(21)出願番号 特願2018-202642(P2018-202642)
(22)出願日 平成30年10月29日(2018.10.29)
(65)公開番号 特開2020-68853(P2020-68853A)
(43)公開日 令和2年5月7日(2020.5.7)
審査請求日 令和1年12月6日(2019.12.6)

(73)特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
株式会社三共内
審査官 平井 隼人

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態と異なる状態である特殊状態と、に制御可能な遊技機であって、

第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段と、

非特別状態に比べて前記特殊状態に制御されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

前記特別状態中に制御された前記有利状態において付与された遊技価値に関する情報を含む特定表示を表示可能な表示手段と、

前記特別状態中に制御された前記特殊状態において遊技価値が付与されることにもとづいて特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記特別状態において、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とのいずれか一方の可変表示は他方の可変表示に比べて前記特殊状態に制御されやすく、

前記特別状態において、前記一方の可変表示に関連して前記特定演出が実行される場合に前記特定表示の表示が制限され、

リーチ演出が実行されるときに前記特殊状態に制御せず、

前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態と異なる第2有利状態と、を含み、

前記特別状態は、前記第1有利状態の終了後に制御される第1特別状態と、前記第2有利

状態の終了後に制御され、前記第 1 特別状態よりも前記特殊状態の制御によって遊技価値が付与されやすい第 2 特別状態と、を含み、

前記表示手段は、

前記第 1 有利状態において付与された遊技価値に関する情報を含み、該第 1 有利状態の終了後の前記第 1 特別状態において前記有利状態に制御されるまでの可変表示回数に関する情報を含まない第 1 特定表示を表示可能であり、

前記第 2 有利状態において付与された遊技価値に関する情報と、該第 2 有利状態の終了後の前記第 2 特別状態において前記有利状態に制御されるまでの可変表示回数に関する情報と、を含む第 2 特定表示を表示可能であり、

前記特別演出実行手段は、

前記第 2 特別状態中に制御された前記特殊状態において前記特別演出を実行可能であり、

前記第 1 特別状態中に制御された前記特殊状態において前記特別演出を実行しない、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば 10 個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば 16 ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば 29 秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【0005】

そのような遊技機において、遊技者にとって有利な有利状態と有利状態とは異なる状態である特殊状態に制御可能とするとともに、非特別状態に比べて特殊状態に制御されやすい特別状態に制御可能とするように構成されたものがある。例えば、特許文献 1 には、大当たり遊技状態が終了した後は、K T（小当たりタイム）状態に制御することが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 6 】

【文献】特開 2 0 1 4 - 3 0 6 3 4 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 7 】

特許文献 1 に記載された遊技機では、K T (小当りタイム) 状態において付与された遊技価値を表示するように構成されているが、例えば、時間を要する特定演出が実行される可変表示においては表示内容がなかなか更新されないため、却って遊技者を不快にさせてしまうおそれがある。

【 0 0 0 8 】

そこで、本発明は、好適に情報を表示することにより遊技者を不快にさせてしまうことを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

(1) 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 (例えば、大当り遊技状態) と、有利状態と異なる状態である特殊状態 (例えば、小当り遊技状態) と、に制御可能な遊技機であって、第 1 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示 (例えば、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示) とを並行して実行可能な可変表示実行手段と、非特別状態に比べて特殊状態に制御されやすい特別状態 (例えば、第 2 K T 状態) に制御可能な特別状態制御手段と、特別状態中に制御された有利状態において付与された遊技価値に関する情報を含む特定表示を表示可能な表示手段 (例えば、発生した大当りに対応する履歴アイコン画像 1 5 8 F 0 0 2 (獲得数表示と変動回数表示を含む) を表示する。図 9 - 3 8 参照) と、特別状態中に制御された特殊状態において遊技価値が付与されることにもとづいて特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、特定演出 (例えば、スーパーリーチ演出) を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、特別状態において、第 1 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示とのいずれか一方の可変表示は他方の可変表示に比べて特殊状態に制御されやすく (例えば、第 2 特別図柄の変動表示は、第 1 特別図柄の変動表示に比べて小当り遊技状態に制御される契機となりやすい。図 9 - 3、図 9 - 4 参照)、特別状態において、一方の可変表示に関連して特定演出が実行される場合に特定表示の表示が制限され (例えば、演出制御用 C P U がステップ 0 7 7 I W S 0 0 1, S 0 0 3 を実行する部分。図 9 - 3 9 参照)、リーチ演出が実行されるときに特殊状態に制御せず、有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態と異なる第 2 有利状態と、を含み、特別状態は、第 1 有利状態の終了後に制御される第 1 特別状態と、第 2 有利状態の終了後に制御され、第 1 特別状態よりも特殊状態の制御によって遊技価値が付与されやすい第 2 特別状態と、を含み、表示手段は、第 1 有利状態において付与された遊技価値に関する情報を含み、該第 1 有利状態の終了後の第 1 特別状態において有利状態に制御されるまでの可変表示回数に関する情報を含まない第 1 特定表示を表示可能であり、第 2 有利状態において付与された遊技価値に関する情報と、該第 2 有利状態の終了後の第 2 特別状態において有利状態に制御されるまでの可変表示回数に関する情報と、を含む第 2 特定表示を表示可能であり、特別演出実行手段は、第 2 特別状態中に制御された特殊状態において特別演出を実行可能であり、第 1 特別状態中に制御された特殊状態において特別演出を実行しない、ことを特徴とする。

そのような構成によれば、好適に情報を表示することにより遊技者を不快にさせてしまうことを防止することができる。

【 0 0 1 0 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、特定演出としてリーチ状態となったときに実行されるリーチ演出を含み、少なくともリーチ演出が実行されているときには特殊状態に制御されないようにしてもよい (例えば、リーチ演出が実行される変動パターンは、変動時間が比較的長く、その間には小当りが発生しない)。

そのような構成によれば、リーチ演出に遊技者を注目させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 1 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、非特別状態として、非特定状態に比べて少なくとも第 2 識別情報の可変表示が実行されやすい特定状態 (例えば、第 1 K T 状態) を含み、表示手段は、特定状態に制御されたことに対応する情報を表示可能であり、情報には有利状態に制御されるまでの可変表示回数に関する情報が含まれない (例えば、第 1 K T 状態に移行する契機となる 6 R 確変大当りに対応する履歴アイコン画像 1 5 8 F 0 0 2 には、変動回数表示が含まれない。図 9 - 3 8 (G) , (H) 参照) ようにしてもよい。

そのような構成によれば、無駄な情報を排除することができる。

【 0 0 1 2 】

10

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、特定演出は、情報が表示される表示領域においても演出画像を表示する態様により実行される (例えば、スーパーリーチ演出が実行されるときには、総獲得数表示画像 1 5 8 F 0 0 1 や履歴アイコン画像 1 5 8 F 0 0 2 等の賞球数表示が非表示とされる。また、スーパーリーチ演出は、総獲得数表示画像 1 5 8 F 0 0 1 や履歴アイコン画像 1 5 8 F 0 0 2 が表示されていた表示領域においても演出画像を表示する態様により実行される。図 9 - 4 2 (B) 参照) ようにしてもよい。

そのような構成によれば、演出効果を損ねることなく特定演出を実行することができる。

【 0 0 1 3 】

20

(5) (1) から (4) のいずれかの遊技機において、表示手段は、特別状態において付与された遊技価値と、該特別状態に制御される前の有利状態において付与された遊技価値とを合わせて表示可能である (例えば、第 2 K T 状態中に付与された賞球と、第 2 K T 状態に制御される前の 1 0 R 確変大当り遊技状態で付与された賞球とを合わせて履歴アイコン画像 1 5 8 F 0 0 2 として表示可能である。図 9 - 3 8 (C) 参照) ようにしてもよい。そのような構成によれば、特別状態中に付与された遊技価値を示す表示と、有利状態中に付与された遊技価値を示す表示との制御を好適に実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【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。

30

【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】役物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 7】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 8】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 - 1】特徴部 0 7 7 I W における特別可変入賞球装置の構成例を示す説明図である。

【図 9 - 2】特徴部 0 7 7 I W における各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 9 - 3】設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。

【図 9 - 4】設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。

40

【図 9 - 5】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 6】小当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 7】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 9 - 8】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 9 - 9】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 9 - 1 0】小当り用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図 9 - 1 1】特別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 9 - 1 2】K T 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 9 - 1 3】K T 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パター

50

ンを説明するための説明図である。

【図 9 - 1 4】K T 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 9 - 1 5】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 9 - 1 6】第 1 始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 1 7】第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 1 8】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 9 - 1 9】第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 0】第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 1】第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 2】第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 3】第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 4】役物制御通常処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 5】ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 6】大当たり開放中処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 7】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 8】小当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 9】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 9 - 3 0】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 9 - 3 1】普通図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 3 2】普通図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 3 3】普通電動役物開放前処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 3 4】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 9 - 3 5】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 9 - 3 6】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 9 - 3 7】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 9 - 3 8】大当たり状態中および K T 状態中の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 3 9】賞球数表示処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 4 0】賞球数表示処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 4 1】賞球数表示処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 4 2】大当たり状態中および K T 状態中の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 4 3】大当たり状態中および K T 状態中の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 4 4】可変表示開始待ち処理の具体例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0015】

(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。

【0016】

(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。

【0017】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-

10

20

30

40

50

」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。

【００１８】

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。

10

【００１９】

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。

【００２０】

また、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂの下方には、遊技領域の右方を狙って発射操作を行う右打ち操作を促すための右打ち表示器２６が設けられている。なお、右打ち表示器２６は、例えば、ＬＥＤによって構成され、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（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって点灯制御される（図２参照）。

20

【００２１】

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。

【００２２】

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

30

【００２３】

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

40

【００２４】

また、画像表示装置５の右方には、右打ち操作を促すための右打ち報知用ＬＥＤ３７が設けられている。なお、右打ち報知用ＬＥＤ３７は、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０によって点灯制御される（図２参照）。

【００２５】

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

50

数を第 1 保留記憶数、第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 2 保留記憶数ともいう。また、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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。

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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。

【 0 0 3 2 】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 0 3 3 】

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

10

【 0 0 3 4 】

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

20

【 0 0 3 5 】

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

30

【 0 0 3 6 】

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

40

【 0 0 3 7 】

大入賞口内には、大入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第 1 カウントスイッチ 2 3）が設けられている。第 1 カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。従って、特別可変入賞球装置 7 が開放制御されて大入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 が閉鎖制御されて大入賞口が閉状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

50

【 0 0 3 8 】

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。

10

【 0 0 3 9 】

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。

【 0 0 4 0 】

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。

20

【 0 0 4 1 】

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。

【 0 0 4 2 】

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１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 0 0 4 3 】

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。

【 0 0 4 4 】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

40

【 0 0 4 5 】

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。

【 0 0 4 6 】

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

50

としての役割も担っている。従って、通過ゲート 4 1 は、普通始動領域と作動領域との両方の役割を担う兼用ゲートとして構成されている。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の枠 L E D 9 が設けられている。

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

（遊技の進行の概略）

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

【 0 0 5 6 】

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。

【 0 0 5 7 】

第 1 特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となる。また、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示

10

20

30

40

50

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

【0058】

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

【0059】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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、次回の大当た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。

【0067】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態等の有利状態、確変状態、K T状態

10

20

30

40

50

、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「大当たり」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。

【0068】

大当たり遊技を終了し、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。

10

【0069】

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 6 B 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）。

【0070】

可変入賞球装置 6 B 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 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

20

【0071】

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（大当たり図柄、例えば「7」、後述の大当たり種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当たり」となり、大当たり図柄とは異なる所定の特別図柄（小当たり図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当たり」となる。また、大当たり図柄や小当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0072】

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

30

【0073】

小当たり遊技状態では、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状態様で開放状態となる。なお、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

【0074】

小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」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）。

40

【0075】

なお、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0076】

（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

50

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 8 L、8 R からの音声出力、及びノ又は、枠 LED 9 の点等ノ消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【0077】

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 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

10

【0078】

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た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。

【0079】

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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

20

【0080】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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た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「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。

【0081】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」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「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

30

【0082】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」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た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「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

40

【0083】

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

50

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。

【 0 0 8 4 】

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变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

10

【 0 0 8 5 】

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。

【 0 0 8 6 】

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

20

【 0 0 8 7 】

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）。

【 0 0 8 8 】

（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 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、LED 制御基板 1 4、中継基板 1 5 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。

30

【 0 0 8 9 】

主基板 1 1 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 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

40

【 0 0 9 0 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

【 0 0 9 1 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 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

50

を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM 102がメインメモリとして使用される。RAM 102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM 101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0092】

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

10

【0093】

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

【0094】

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。

20

【0095】

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。

【0096】

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

30

【0097】

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。

40

【0098】

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

【0099】

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

50

【 0 1 0 0 】

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。

【 0 1 0 1 】

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。

【 0 1 0 2 】

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、枠LED9および右打ち報知用LED37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、LED信号（LEDの点灯／消灯態様を指定する信号）をLED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。

10

【 0 1 0 3 】

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。

20

【 0 1 0 4 】

LED制御基板14は、枠LED9や右打ち報知用LED37を駆動する各種回路を搭載しており、当該LED信号に基づき枠LED9や右打ち報知用LED37を駆動し、当該LED信号が指定する態様で枠LED9や右打ち報知用LED37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、LEDの点灯／消灯を制御する。

【 0 1 0 5 】

なお、音声出力、LEDの点灯／消灯の制御（音指定信号やLED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。

30

【 0 1 0 6 】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 1 0 7 】

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、LED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。

【 0 1 0 8 】

演出制御基板12、音声制御基板13、LED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。

40

【 0 1 0 9 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【 0 1 1 0 】

（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

50

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。

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

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。

【0115】

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。

【0116】

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。

【0117】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 1 8 】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ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。

10

【 0 1 1 9 】

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。

20

【 0 1 2 0 】

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)。

30

【 0 1 2 1 】

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。

40

【 0 1 2 2 】

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、CPU103は、役物制御プロセス処理を実行する(ステップS25C)。CPU103がタイマ割込み毎に役物制御プロセス処理を実行することにより、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

【 0 1 2 3 】

50

役物制御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。

【0124】

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。

【0125】

また、図4では記載を省略しているが、遊技制御用タイマ割込み処理では、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力するための処理である試験端子処理も実行される。試験端子処理では、CPU103は、右打ち操作を行う期間であることを特定可能な試験信号（右打ち試験信号）も出力する制御を行う。具体的には、試験端子処理において、CPU103は、大当り遊技中や、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中、KT状態中に右打ち試験信号を出力する制御を行う。一方、試験端子処理において、CPU103は、第1特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中には右打ち試験信号を出力する制御を行わない。

【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）。

【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。

【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～S113A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～S113A）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。

【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「大当り

10

20

30

40

50

」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、第1特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、第1特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、第1特図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。

【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。

10

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

【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。

20

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

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りとなり小当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小当り開放前処理～小当り終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当り遊技中であれば、第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り遊技中は、第1特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理を中断（タイマの更新を中断）するように構成してもよい。

40

【0135】

また、例えば、小当り終了処理期間としての小当りエンディング期間を遊技状態によって異ならせるように構成してもよい。例えば、通常状態において、第1特別図柄の変動表示を中断するように構成すると、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の実行期間と中断期間との差が大きくなると飾り図柄の揺れ停止などによ

50

り中断期間を吸収する必要がある、遊技者に違和感を与える演出になってしまう。そのため、通常状態では、小当りエンディング期間を K T 状態（第 1 K T 状態、第 2 K T 状態）よりも短くすることが望ましい。この場合、例えば、通常状態では小当りエンディング期間が 0.5 秒であるのに対して、K T 状態では小当りエンディング期間が 3 秒であるように構成してもよい。

【0136】

また、上記のように構成する場合、例えば、第 1 K T 状態では、小当り制御において実質的に遊技球が入賞困難であり特に演出を行わないので、第 2 K T 状態に比べて小当りエンディング期間を短くするように構成してもよい。一方、第 2 K T 状態では、小当り制御において遊技球が入賞容易であり小当り制御を強調する演出を実行するので、第 1 K T 状態に比べて小当りエンディング期間を長くするように構成してもよい。この場合、例えば、第 1 K T 状態では小当りエンディング期間が 0.5 秒であるのに対して、第 2 K T 状態では小当りエンディング期間が 3 秒であるように構成してもよい。

【0137】

さらに、小当り開放前処理期間としての小当りファンファーレ期間についても、上記の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を異ならせてもよい。

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

なお、本例では、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第 2 特別図柄変動処理に移行して第 2 特別図柄の変動表示中であるときに、第 1 特別図柄の変動表示において小当りとなり小当り遊技に制御される場合もある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）は、小当り遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第 1 特図プロセスフラグの値が小当り開放前処理～小当り終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当り遊技中であれば、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当り遊技中でなければ、第 2 特図プロセスフラグの値を次の第 2 特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第 1 特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中では第 2 特別図柄の変動表示を中断し、その小当り遊技の終了後に第 2 特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかぎらず、例えば、第 1 特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中は、第 2 特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理を中断（タイマの更新を中断）するように構成してもよい。

【0141】

なお、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当り制御に関しても、遊技状態によって小当りファンファーレ期間や小当りエンディング期間の長さを異ならせるように構成してもよい。

【0142】

図6は、役物制御プロセス処理として、図4に示すステップS25C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。この役物制御プロセス処理において、CPU103は、RAM102に設けられた役物制御プロセスフラグの値に応じて、ステップS120～S128の処理のいずれかを選択して実行する。なお、役物制御プロセス処理の各処理（ステップS120～S128）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。

10

【0143】

ステップS120の役物制御通常処理は、役物制御プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この役物制御通常処理では、大当り遊技を開始するための設定が行われたか否かを監視し、大当り遊技を開始するための設定が行われれば、大当り遊技を開始するための処理が行われ、役物制御プロセスフラグの値が“1”に更新される。

【0144】

ステップS121のゲート通過待ち処理は、役物制御プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この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役物制御プロセスフラグの値が“2”に更新される。

20

【0145】

ステップS122の大当り開放前処理は、役物制御プロセスフラグが“2”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド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、役物制御プロセスフラグの値が“3”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【0146】

30

ステップS123の大当り開放中処理は、役物制御プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第1カウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド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、役物制御プロセスフラグの値が“4”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【0147】

ステップS124の大当り開放後処理は、役物制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、役物制御プロセスフラグの値が“3”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、役物制御プロセスフラグの値が“5”に更新される。役物制御プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

40

【0148】

ステップS125の大当り終了処理は、役物制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエ

50

ンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御やK T制御、高ベース制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、役物制御プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 2 6 の小当り開放前処理は、役物制御プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この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、役物制御プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

10

【 0 1 5 0 】

ステップ S 1 2 7 の小当り開放中処理は、役物制御プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、特殊入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、特殊入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。特殊入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、役物制御プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 2 8 の小当り終了処理は、役物制御プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この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、役物制御プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

20

【 0 1 5 2 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

30

【 0 1 5 3 】

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

40

【 0 1 5 4 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基

50

板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 5 5 】

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

10

【 0 1 5 6 】

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

20

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

図 8 は、演出制御プロセス処理として、図 7 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 8 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【 0 1 5 9 】

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

40

【 0 1 6 0 】

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

【 0 1 6 1 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定され

50

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。

【０１６２】

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、ＬＥＤ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により枠ＬＥＤ９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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０１６５】

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。

【０１６６】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 7 6 の大当たり中演出処理は、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。この大当たり中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当た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、大当たり中演出処理を終了する。

【 0 1 6 7 】

ステップ S 1 7 7 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 C P U 1 2 0 は、例えば大当た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た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。

【 0 1 6 8 】

(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。

【 0 1 6 9 】

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。

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

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、 R T 、 A T 、 A R T 、 C Z (以下、ボーナス等) のうち 1 以上を搭載するスロット機) にも本発明を適用可能である。

【 0 1 7 2 】

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。

【 0 1 7 3 】

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。

【 0 1 7 4 】

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。

【０１７５】

（特徴部０７７ＩＷに関する説明）

次に、特徴部０７７ＩＷについて説明する。まず、本特徴部０７７ＩＷにおける遊技状態について説明する。まず、本特徴部０７７ＩＷにおける遊技状態には、通常状態（低確率／非ＫＴ状態）と、通常状態よりも小当りになりやすいＫＴ状態（いわゆる小当りタイム）とがある。さらに、ＫＴ状態には第１ＫＴ状態と第２ＫＴ状態との２種類があり、この特徴部０７７ＩＷ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。

10

【０１７６】

ＫＴ状態のうち第１ＫＴ状態は、後述するように、小当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。

20

【０１７７】

また、ＫＴ状態は、通常状態（低確率／非ＫＴ状態）よりも小当りになりやすい遊技状態である。具体的には、この特徴部０７７ＩＷでは、普図当りとなって可変入賞球装置６Ｂが開状態となる確率はＫＴ状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第１特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのに対して、第２特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くな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、ＫＴ状態では、主に第２特別図柄の変動を行わせることにより小当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。

30

【０１７８】

なお、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するための構成としては、これに限るものではない。例えば、ＫＴ状態であっても普図当りとなって可変入賞球装置６Ｂが開状態となる確率は通常状態と同じ（例えば、１０％または１００％）であるが、第２特別図柄の変動時に選択する変動パターンの有する変動時間が、ＫＴ状態の方が通常状態よりも短く構成することにより、ＫＴ状態の方が通常状態よりも一定時間に対する変動回数の割合が高くなり、ＫＴ状態を通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするものであってもよい。

40

【０１７９】

また、本特徴部０７７ＩＷでは、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの所要時間が０．６秒以上になるよう構成されている。具体的には、通過ゲート４１および可変入賞球装置６Ｂの設置位置や、遊技球の流下経路を形成する釘群により調整されている。詳しくは後述するが、本特徴部０７７ＩＷでは遊技球が通過ゲート４１を通過したことにもとづいて可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御され得る構成であり、後述する第１ＫＴ状態では遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装

50

置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間が 0.5 秒となっており、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間である 0.6 秒よりも短いことから、第 1 K T 状態において一の遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合に可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御された場合、該一の遊技球がそのまま可変入賞球装置 6 B に入賞可能となっている。

【 0 1 8 0 】

(特別可変入賞球装置)

図 9 - 1 は、本特徴部 0 7 7 I W における特別可変入賞球装置 7 の構成例を示す説明図である。図 9 - 1 に示すように、特別可変入賞球装置 7 には、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 0 5 2 I W 1 0 8 が設けられ、大当り遊技状態において、底面部材 0 5 2 I W 1 0 8 を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材 0 5 2 I W 1 0 8 を後方に向けて後退移動させることにより、入賞領域となる大入賞口が開状態とされる。大入賞口内に入賞した遊技球は、第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出される。

【 0 1 8 1 】

本特徴部 0 7 7 I W では、図 9 - 1 に示すように、大入賞口内に入賞した遊技球は、さらに特別可変入賞球装置 7 の右方に設けられた誘導経路 0 5 2 I W 1 0 0 に導かれる。誘導経路 0 5 2 I W 1 0 0 は、さらに 2 つの経路 0 5 2 I W 1 0 2 , 1 0 3 に分岐しており、誘導経路 0 5 2 I W 1 0 0 に導かれた遊技球は、左側経路 0 5 2 I W 1 0 2 または右側経路 0 5 2 I W 1 0 3 に導かれる。左側経路 0 5 2 I W 1 0 2 に導かれた場合には、遊技球は V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に進入し、V 領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 6 によって検出される。右側経路 0 5 2 I W 1 0 3 に導かれた場合には、遊技球は排出領域 0 5 2 I W 1 0 5 に進入し、排出領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 7 によって検出される。

【 0 1 8 2 】

図 9 - 1 に示すように、左側経路 0 5 2 I W 1 0 2 の入口付近には、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が設けられており、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が開状態であるときに、誘導経路 0 5 2 I W 1 0 0 に導かれた遊技球が左側経路 0 5 2 I W 1 0 2 に進入し、V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に進入可能である。また、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が閉状態であるときには、誘導経路 0 5 2 I W 1 0 0 に導かれた遊技球が右側経路 0 5 2 I W 1 0 3 に進入し、排出領域 0 5 2 I W 1 0 5 から遊技領域の裏側に排出される。

【 0 1 8 3 】

なお、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) によって、ソレノイド 0 5 2 I W 1 0 9 が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【 0 1 8 4 】

また、本特徴部 0 7 7 I W では、大当り遊技に制御されると、その大当り遊技中に遊技球が V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に進入し、V 領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 6 によって検出されたことを条件として、その大当り遊技の終了後に確変状態に制御される。

【 0 1 8 5 】

なお、1 ラウンド中に V 領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 6 によって検出された遊技球数と排出領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 7 によって検出された遊技球数との合計数は、第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球数と一致する筈である。そのため、1 ラウンド中に V 領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 6 によって検出された遊技球数と排出領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 7 によって検出された遊技球数との合計数が、第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球数と一致しない場合には、大入賞口入排出不一致エラーと判定し、エラー報知するように構成してもよい。この場合、特別可変入賞球装置 7 が閉状態となる直前に入賞した遊技球が V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 や排出領域 0 5 2 I W 1 0 5 に到達するまでにはある程度時間がかかることから、特別可変入賞球装置 7 が閉状態となってから所定時間 (例えば、30 秒) が経過するまでに遊技球数が一致しなければ、大入賞口入排出不一致エラーと判定するように構成すればよい。

【 0 1 8 6 】

10

20

30

40

50

(制御基板の構成)

図9 - 2は、本特徴部077IWにおける各種の制御基板などを示す構成図である。本特徴部077IWでは、図9 - 2に示すように、スイッチ回路110は、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)からの検出信号に加えて、V領域スイッチ052IW106および排出領域スイッチ052IW107からの検出信号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。

【0187】

また、本特徴部077IWでは、図9 - 2に示すように、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に加えて、V領域開閉板052IW101用のソレノイド052IW109に伝送する。

【0188】

(大当り確率、小当り確率)

図9 - 3および図9 - 4は、設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。このうち、図9 - 3は、第1特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図9 - 4は、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図9 - 3および図9 - 4に示すように、本例では、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。

【0189】

まず、図9 - 3を用いて、第1特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率について説明する。図9 - 3(A)に示す例では、非確変状態(低確率状態)では、設定値「1」の場合が大当り確率「205/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「247/65536」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9 - 3(B)に示す例では、確変状態(高確率状態)では、非確変状態(低確率状態)と比較して全体に大当りの当選確率が10倍となっており、設定値「6」の場合が大当り確率「2050/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「5」、設定値「4」、設定値「3」、設定値「2」の順に大当り確率が高くなり、設定値「1」の場合が大当り確率「2470/65536」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。

【0190】

一方で、小当りに関しては、図9 - 3(A)、(B)に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態(低確率状態)と確変状態(高確率状態)とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「6298/65536」と一定である。すなわち、本例では、小当り判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非確変状態と確変状態とで共通である。このように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で小当り確率は一定となるように構成する場合であっても、図9 - 3(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。

【0191】

次に、図9 - 4を用いて、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率について説明する。図9 - 4(A)に示す例では、非確変状態(低確率状態)では、設定値「1」の場合が大当り確率「205/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「247/65536」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9 -

4 (B) に示す例では、確変状態 (高確率状態) では、非確変状態 (低確率状態) と比較して全体に大当りの当選確率が 10 倍となっており、設定値「6」の場合が大当り確率「2050 / 65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「5」、設定値「4」、設定値「3」、設定値「2」の順に大当り確率が高くなり、設定値「1」の場合が大当り確率「2470 / 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。

【0192】

一方で、小当りに関しては、図9 - 4 (A) , (B) に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態 (低確率状態) と確変状態 (高確率状態) とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「62986 / 65536」と一定である。すなわち、本例では、小当り判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非確変状態と確変状態とで共通である。ただし、本例では、第2特別図柄の変動表示の場合 (図9 - 4 参照) には、第1特別図柄の変動表示を実行する場合 (図9 - 3 参照) と比較すると、小当りの当選確率が約10倍になっている (すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合の小当り判定用の判定値の数は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合の小当り判定用の判定値の数よりも多い) 。このように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で小当り確率は一定となるように構成する場合であっても、図9 - 4 (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。

【0193】

本特徴部077IWでは、図9 - 3、図9 - 4に示すように、確変状態 (高確率状態) は、非確変状態 (低確率状態) に比べて大当り遊技状態に制御されやすい。例えば、確変状態 (高確率状態) では、非確変状態 (低確率状態) に比べて大当り確率が高く、大当りとなる頻度が高い。さらに、確変状態 (高確率状態) は、非確変状態 (低確率状態) に比べて設定ごとの大当り確率の違いが大きい (つまり設定値間の大当り確率の差が大きい) 。そのため、確変状態 (高確率状態) は、非確変状態 (低確率状態) に比べて設定ごとの大当り確率の違いが遊技者にとって認識容易である。すなわち、確変状態 (高確率状態) は、非確変状態 (低確率状態) に比べて、大当りとなる頻度や、大当りとなる確率、大当り間の変動回数等により、設定されている設定値を推測しやすい。具体的には、大当りとなる頻度が高くなるため、より短い期間で設定値を推測することができる。また、設定値間の大当り確率の差が大きく、より顕著に設定ごとの違いが現れるため、設定値を推測しやすい。なお、本例では、図9 - 3および図9 - 4に示すように、確変状態 (高確率状態) は、非確変状態 (低確率状態) に比べて、各設定値間の大当り確率の差が大きくなるように構成されているが、このような構成に限らず、前設定値のうちの一部の設定値間における大当り確率の差が大きくなる (具体的には、第1設定値 (例えば「1」) と第2設定値 (例えば「2」) とにおける大当り確率の差が大きくなるものや、第1設定値群 (例えば「1」～「3」) と第2設定値群 (例えば「4」～「6」) とにおける大当り確率の差が大きくなるものなど) ように構成されていてもよい。

【0194】

なお、本例では、図9 - 3および図9 - 4に示すように、はずれに対応する判定値は、全ての設定値「1」～「6」に対応する判定値に含まれる (図9 - 3および図9 - 4に示すように、はずれ確率が0となる設定値はない) 。そして、はずれに対応する判定値は、設定値に応じて異なっている (図9 - 3および図9 - 4に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて、はずれ確率が異なっている) 。

【0195】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、はずれ確率が0となる場合 (すなわち、はずれに対応する判定値が含まれない設定値) があるように構成してもよい。例えば、有利度が最も高い (大当り確率が最も高い) 設定値「6」では、はずれ確率が0となり、はずれに対応する判定値が含まれないように構成してもよい。

【0196】

また、本例で示した態様にかぎらず、例えば、小当り確率が0となる場合（すなわち、小当りに対応する判定値が含まれない判定値）があるように構成してもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合（図9-3）には、一律に小当り確率が0となるようにして、小当りに対する判定値が含まれないように構成してもよい。

【0197】

なお、図9-3（A）、（B）および図9-4（A）、（B）では、確変状態（高確率状態）と非確変状態（低確率状態）とで小当り確率を一致させはずれ確率を異ならせているが、確変状態（高確率状態）では非確変状態（低確率状態）に対して大当り確率が上昇した分、非確変状態（低確率状態）よりも小当り確率を低下させ、はずれ確率を一致させてもよい。さらに、設定値が例えば「1」及び「2」で異なる値であっても、大当り確率及び小当り確率のそれぞれを一致させてもよい。これにより、実質的な設定可能段階数が6段階未満の遊技機又は設定変更機能による有利度の差がない遊技機において、6段階の設定変更機能を有する種別の遊技機とハードウェア・ソフトウェア構成の共通化を図ることができ、製造コストを低減できる。

【0198】

また、本特徴部077IWでは、図9-3（A）、（B）および図9-4（A）、（B）に示すように、非確変状態（低確率状態）においては、設定値「6」>「5」>「4」>「3」>「2」>「1」の順に遊技者にとって有利度が高く、確変状態（高確率状態）においては、設定値「1」>「2」>「3」>「4」>「5」>「6」の順に遊技者にとって有利度が高くな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、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれにおいても、設定値「6」>「5」>「4」>「3」>「2」>「1」または設定値「1」>「2」>「3」>「4」>「5」>「6」の順に遊技者にとって有利度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、非確変状態（低確率状態）においては、設定値「1」>「2」>「3」>「4」>「5」>「6」の順に遊技者にとって有利度が高く、確変状態（高確率状態）においては、設定値「6」>「5」>「4」>「3」>「2」>「1」の順に遊技者にとって有利度が高くなるようにしてもよい。

【0199】

（大当り種別判定テーブル）

図9-5（A）、（B）は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。大当り種別判定テーブルは、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、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「2R通常大当り」、「2R確変大当り」、「6R通常大当り」、「6R確変大当り」、または「10R確変大当り」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0200】

図9-5（A）に示すように、この特徴部077IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、9%の確率で「10R確変大当り」と決定され、56%の確率で「6R確変大当り」と決定され、35%の確率で「6R通常大当り」と決定される。また、図9-5（B）に示すように、この特徴部077IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、35%の確率で「10R確変大当り」と決定され、30%の確率で「6R確変大当り」と決定され、30%の確率で「2R確変大当り」と決定され、5%の確率で「2R通常大当り」と決定される。

【0201】

「10R確変大当り」とは、10ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「6R確変大当り」とは、6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「2R確変大当り」とは、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。

【0202】

10

20

30

40

50

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

【0203】

この特徴部077IWでは、「10 R 確変大当り」、「6 R 確変大当り」、および「6 R 通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、30 秒間）が経過するか所定数（本例では、10 個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに最大で10 個の大入賞口への入賞が可能である。これに対して、「2 R 確変大当り」および「2 R 通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて短い期間（本例では、1.8 秒間）のみ大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに入賞可能な大入賞口への入賞数は2～3 個程度である。

10

【0204】

また、この特徴部077IWでは、大当り遊技を終了するとき、大当り遊技前の遊技状態および大当り種別に応じて第1KT状態、第2KT状態または非KT状態のいずれかに制御されるのであるが、大当り遊技後の遊技状態の遷移の仕方については後述する（図9 - 29 参照）。

【0205】

（小当り種別判定テーブル）

図9 - 6（A）、（B）は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、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、当り種別判定用の乱数にもとづいて、小当りの種別を「小当りA」、「小当りB」、または「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。

20

【0206】

図9 - 6（A）に示すように、この特徴部077IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、100%の確率で「小当りA」と決定される。また、図9 - 6（B）に示すように、この特徴部077IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、70%の確率で「小当りB」と決定され、30%の確率で「小当りC」と決定される。

30

【0207】

本例では、後述するように、「小当りA」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が極めて短い0.2 秒間しか開放されず（図9 - 12 参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。また、「小当りB」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が0.8 秒間開放され（図9 - 13 参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞をある程度期待できる。また、「小当りC」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が1.8 秒間開放され（図9 - 14 参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を最も期待できる。

【0208】

（変動パターンテーブル）

図9 - 7～図9 - 9は、この特徴部077IW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9 - 7～図9 - 9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。

40

【0209】

図9 - 7～図9 - 9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～#09の9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～#34の34種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン#n（n = 01～09または01～34）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#

50

nの双方を意味する。

【0210】

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9-7（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9-7（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～#06のいずれかに決定される。

【0211】

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9-7（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9-7（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#07～#09のいずれかに決定される。

【0212】

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9-8（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9-8（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、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、小当たりと決定する場合にも第2変動パターン#02が決定されて、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、大当たりと決定する場合にも第2変動パターン#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。

【0213】

この特徴部077IW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、この特徴部077IWでは、図9-8（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、この特徴部077IW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。

【0214】

なお、この特徴部077IWでは、図9-8（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。

【0215】

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6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから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9-8（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9-8（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。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 6 】

なお、図 9 - 8 (D) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 0 4 に決定される。また、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として小当たりと決定する場合には、小当たりとしては比較的長めの 7 秒の変動時間である第 2 変動パターン # 0 5 (第 2 始動入賞口開放準備用の変動パターン) に決定される。この特徴部 0 7 7 I W では、既に説明したように、第 1 K T 状態に制御される場合には、小当たりの頻度が高くなるものの可変入賞球装置 6 B の開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置 1 7 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 1 K T 状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 1 7 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 1 7 を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口に入賞してしまう可能性がある。そこで、この特徴部 0 7 7 I W では、第 1 K T 状態の 1 変動目では、少なくとも 7 秒の変動時間を確保することによって、第 1 K T 状態に移行する前から可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 1 7 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 1 7 を開状態に制御して特殊入賞口への入賞を可能とすることにより、第 1 K T 状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。また、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として大当たりと決定する場合には第 2 変動パターン # 0 6 が決定されて、2 分間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。

10

20

【 0 2 1 7 】

また、低確率 / 第 1 K T 状態の契機となった 6 R 通常大当たりや 2 R 通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから 2 ~ 4 9 変動目の変動表示を実行する場合であれば、図 9 - 8 (E) に示す低確率 / 第 1 K T 時且つ 2 ~ 4 9 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 9 - 8 (E) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 変動目として第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 7 ~ # 1 3 のいずれかに決定される。また、図 9 - 8 (E) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 0 7 や、変動時間が 1 秒とさらに短い短縮変動の第 2 変動パターン # 0 8 に決定される場合がある。一方で、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 変動目としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第 2 変動パターン # 0 9 に決定される場合がある。また、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 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 # 1 0 や、変動時間が 1 秒とさらに短い短縮変動の第 2 変動パターン # 1 1 に決定される場合がある。一方で、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 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 # 1 2 に決定される場合がある。第 2 変動パターン # 0 7 , # 1 0 は第 2 保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第 2 変動パターン # 0 8 , # 1 1 は第 2 保留記憶が 1 個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 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 # 1 3 に決定される。

30

40

【 0 2 1 8 】

また、低確率 / 第 1 K T 状態の契機となった 6 R 通常大当たりや 2 R 通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから 5 0 変動目の変動表示 (すなわち、低確率 / 第 1 K T 状態における最終変動) を実行する場合であれば、図 9 - 8 (F) に示す低確率 / 第 1 K T 時且つ 5 0 変動目用の第 2 特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 9 - 8 (F) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 5 0 変動目として第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 1 4 ~ # 1 6 のいずれかに決定される。

【 0 2 1 9 】

50

この特徴部 0 7 7 I W では、低確率 / 第 1 K T 状態に制御されている場合には、例えば、画像表示装置 5 において「チャンスタイム中」などの文字表示が表示される。図 9 - 8 (F) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 5 0 変動目としてはずれや小当りと決定する場合には、画像表示装置 5 において「チャンスタイム終了!!」などの文字表示を行う終了表示を伴う第 2 変動パターン # 1 4 や第 2 変動パターン # 1 5 に決定される。また、図 9 - 8 (F) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 5 0 変動目として大当りと決定する場合には、画像表示装置 5 において「チャンスタイム終了!!」などの文字表示を行う終了表示の後に所定の復活表示を伴う第 2 変動パターン # 1 6 に決定される。

【 0 2 2 0 】

なお、この特徴部 0 7 7 I W では、図 9 - 7 に示すように、K T 状態中に第 1 特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には、変動時間が 1 0 秒の第 1 変動パターン # 0 7 を決定するように構成されている。これは、第 2 K T 状態に移行した直後に第 1 特別図柄の変動表示で直ちに大当りが発生してしまったようなケースで、第 1 特別図柄の大当り変動の変動時間を長い変動時間としてしまうと、該第 1 特別図柄の大当り変動中に実行される第 2 特別図柄の変動は強制はずれとされる構成であるため、第 2 K T 状態であるにもかかわらず強制はずれが頻発して遊技者が小当りによる利益を一切受けられないこととなる。そのため、この特徴部 0 7 7 I W では、第 1 特別図柄の大当り変動の変動時間を短い変動時間とすることにより、強制はずれが頻発する前に第 1 特別図柄の変動にもとづく大当り遊技状態に移行するように構成されている。

【 0 2 2 1 】

なお、本特徴部 0 7 7 I W とは異なり、第 1 特別図柄の大当り変動中に第 2 特別図柄の変動を開始した場合にも、該第 2 特別図柄の変動を強制はずれとしない構成（例えば、第 1 特別図柄の大当り図柄停止時に第 2 特別図柄の変動中であるときは、第 2 特別図柄を強制はずれとする構成）の遊技機であれば、K T 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 2 K T 状態に移行した直後に第 1 特別図柄の変動表示で直ちに大当りが発生してしまったようなケースで、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、K T 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。

【 0 2 2 2 】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率 / 第 1 K T 状態である場合には、その高確率 / 第 1 K T 状態の契機となった 6 R 確変大当り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 9 - 9 (G) に示す高確率 / 第 1 K T 時且つ 1 変動目用の第 2 特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 9 - 9 (G) に示すように、高確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 1 7 ~ # 2 1 のいずれかに決定される。

【 0 2 2 3 】

なお、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目と同様に、図 9 - 9 (G) に示すように、高確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目としてはずれと決定する場合にも、変動時間が 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 1 7 に決定される場合がある。一方で、高確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目としてはずれと決定する場合にも、リーチを伴う第 2 変動パターン # 1 8 に決定される場合がある。また、高確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として小当りと決定する場合にも、第 2 始動入賞口開放準備用の変動パターン（第 2 変動パターン # 1 9 ）に決定される場合がある。一方で、高確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として小当りと決定する場合にも、リーチを伴う第 2 変動パターン # 2 0 に決定される場合がある。また、図 9 - 9 (G) に示すように、高確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として大当りと決定する場合には、リーチを伴う第 2 変動パターン # 2 1 に決定される。

【 0 2 2 4 】

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

【 0 2 2 5 】

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

【 0 2 2 6 】

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

【 0 2 2 7 】

なお、図 9 - 9 (I) に示すように、高確率 / 第 2 K T 状態においてはずれと決定する場合には、変動時間が 1 . 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 2 9 に決定される場合や、変動時間が 5 秒の通常変動の第 2 変動パターン # 3 0 に決定される場合がある。一方で、高確率 / 第 2 K T 状態においてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第 2 変動パターン # 3 1 に決定される場合がある。また、高確率 / 第 2 K T 状態において小当りと決定する場合には、変動時間が 1 . 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 3 2 に決定される場合や、変動時間が 5 秒の通常変動の第 2 変動パターン # 3 3 に決定される場合がある。また、高確率 / 第 2 K T 状態において大当りと決定する場合には、リーチを伴う第 2 変動パターン # 3 4 に決定される。

【 0 2 2 8 】

変動パターンを決定する場合には、より具体的には、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの変動表示を実行する場合であるかや、現在の遊技状態、可変表示結果に応じた変動パターンテーブルを用いて、変動パターン判定用の乱数にもとづいて抽選処理を行い、いずれの変動パターンとするかが決定される。図 9 - 1 0 は、図 9 - 9 (I) に示す高確率 / 第 2 K T 時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルのうち、可変表示結果が小当りとなる場合の変動パターンを決定するための小当り用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【 0 2 2 9 】

図 9 - 1 0 に示すように、この特徴部 0 7 7 I W では、高確率 / 第 2 K T 状態中に第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合であって、小当りとなる変動表示を実行する場合には、設定値「 1 」 ~ 「 6 」のいずれであるかに関係なく、7 0 % の確率で第 2 変動パターン #

3 2 と決定され、3 0 % の確率で第 2 変動パターン # 3 3 と決定される。従って、本例では、第 2 K T 状態の場合には、1 . 5 秒の短縮変動の変動パターンが選択される確率が高い。

【 0 2 3 0 】

なお、図 9 - 1 0 では、一例として、高確率 / 第 2 K T 状態中に第 2 特別図柄の小当り変動を実行する場合の変動パターンテーブルを示したが、図 9 - 7 ~ 図 9 - 9 に示した他の変動パターンテーブルも同様に構成され、設定値「 1 」 ~ 「 6 」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各変動パターンが決定される。

【 0 2 3 1 】

なお、図 9 - 8 ~ 図 9 - 1 0 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 秒の短縮変動を高い確率で実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率状態の場合に 5 秒または 1 秒の短縮変動を実行し、高確率状態の場合に 1 . 5 秒の短縮変動を実行するように構成してもよい。

【 0 2 3 2 】

(特別可変入賞球装置 7 の開放パターン)

次に、特別可変入賞球装置 7 の開放パターンについて説明する。図 9 - 1 1 は、特別可変入賞球装置 7 の開放パターンを説明するための説明図である。まず、図 9 - 1 1 (1) を用いて、1 0 R 確変大当り、6 R 確変大当り、および 2 R 確変大当り (以下、単に「確変大当り」ともいう) にもとづく大当り遊技に制御される場合の特別可変入賞球装置 7 の開放パターンについて説明する。図 9 - 1 1 (1) に示すように、大当り遊技の第 1 ラウンドが開始されると、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 が駆動され、特別可変入賞球装置 7 (大入賞口) が開状態に制御される。そして、大入賞口の開放中に遊技球が入賞すると、第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出される。

【 0 2 3 3 】

また、確変大当りにもとづく大当り遊技では、図 9 - 1 1 (1) に示すように、第 1 ラウンドにおいて大入賞口への 2 つ目の遊技球の入賞を検出すると、ソレノイド 0 5 2 I W 1 0 9 が駆動され、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が開状態に制御され、V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入可能となる。そして、第 1 ラウンドにおいて所定期間 (例えば、2 9 秒) を経過するか所定数 (例えば、1 0 個) の大入賞口への入賞を検出すると、図 9 - 1 1 (1) に示すように、特別可変入賞球装置 7 (大入賞口) が再び閉状態に制御され、大入賞口が閉状態に制御されると、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 も閉状態に制御される。

【 0 2 3 4 】

V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入し、所定の検出有効期間内に V 領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 6 によって検出されると、大当り遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御される。図 9 - 1 1 (1) に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、所定の検出有効期間は、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が開状態に制御されたタイミングで開始され、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が再び閉状態に制御された後、所定期間 (本例では、5 0 0 m s) を経過するまでの期間とされている。

【 0 2 3 5 】

次に、図 9 - 1 1 (2) を用いて、6 R 通常大当りおよび 2 R 通常大当り (以下、単に「通常大当り」ともいう) にもとづく大当り遊技に制御される場合の特別可変入賞球装置 7 の開放パターンについて説明する。図 9 - 1 1 (2) に示すように、大当り遊技の第 1 ラウンドが開始されると、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 が駆動され、特別可変入賞球装置 7 (大入賞口) が開状態に制御される。そして、大入賞口の開放中に遊技球が入賞すると、第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出される。

【 0 2 3 6 】

また、通常大当りにもとづく大当り遊技では、図 9 - 1 1 (2) に示すように、第 1 ラウンドにおいて大入賞口への 1 つ目の遊技球の入賞を検出すると、ソレノイド 0 5 2 I W 1 0 9 が駆動され、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が極めて短い期間 (本例では、0 . 0 2

10

20

30

40

50

秒間）開状態に制御される。そして、第1ラウンドにおいて所定期間（例えば、29秒）を経過するか所定数（例えば、10個）の大入賞口への入賞を検出すると、図9-11（2）に示すように、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が再び閉状態に制御され、大入賞口が閉状態に制御される。

【0237】

図9-11（2）に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、所定の検出有効期間は、V領域開閉板052IW101の極めて短い開放期間（本例では、0.02秒間）の後、所定期間（本例では、500ms）を経過するまでの期間とされている。

【0238】

図9-11（1）に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、V領域開閉板052IW101の開放期間が長い。そのため、所定の検出有効期間中にV領域052IW104に遊技球が進入しやすく、大当り遊技の終了後に確変状態に制御されやすい。一方、図9-11（2）に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、V領域開閉板052IW101の開放期間が極めて短い。そのため、実質的に所定の検出有効期間中にV領域052IW104に遊技球が進入することは困難であり、大当り遊技の終了後に確変状態に制御されることは極めて稀である。従って、本例では、確変大当りにもとづく大当り遊技では、通常大当りにもとづく大当り遊技と比較して、大当り遊技中に高い割合によりV領域052IW104に遊技球が進入する。

【0239】

次に、KT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9-12～図9-14は、KT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の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図9-12は、小当りAとなる場合の可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。また、図9-13は、小当りBとなる場合の可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。また、図9-14は、小当りCとなる場合の可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。また、図9-12（1）～図9-14（1）は、それぞれ、第1KT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の開放パターンを示し、図9-12（2）～図9-14（2）は、それぞれ、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の開放パターンを示している。

【0240】

まず、図9-12（1）～図9-14（1）を用いて、第1KT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9-12（1）～図9-14（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。この特徴部077IWでは、図9-12（1）～図9-14（1）に示すように、普通図柄の変動時間は0.2秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は0.2秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図9-12（1）～図9-14（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。

【0241】

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、小当りとするに決定された場合には、第2特別図柄表示装置4Bに小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、小当りAである場合には、図9-12（1）に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.2秒間にわたって開状態とされ、小当りBである場合には、図9-13（1）に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.8秒間にわたって開状態とされ、小当りC

である場合には、図 9 - 1 4 (1) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 1 . 8 秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能な状態となる（ただし、小当たり A の場合には、特殊可変入賞球装置 1 7 が極めて短い 0 . 2 秒間しか開放しないので、殆ど入賞は期待できない）。しかしながら、第 1 K T 状態では、図 9 - 1 2 (1) に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 の開放時間が 0 . 2 秒、0 . 8 秒または 1 . 8 秒と短いのにに対して、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が 5 . 5 秒と長い。従って、第 1 K T 状態では、小当たりが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀である（例えば、1 0 0 変動表示ごとに 1 球程度）。

【 0 2 4 2 】

なお、第 1 K T 状態では、図 9 - 1 2 (1) ~ 図 9 - 1 4 (1) に示すように、可変入賞球装置 6 B の開放を終了した後、次の可変入賞球装置 6 B の開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間 0 . 2 秒と図柄確定時間 0 . 2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 0 . 1 秒とを合計した少なくとも 0 . 5 秒を経過した後である。従って、この特徴部 0 7 7 I W では、第 1 K T 状態では、可変入賞球装置 6 B の開放した後のインターバル期間として少なくとも 0 . 5 秒の閉鎖期間が設けられていることになる。

【 0 2 4 3 】

また、本特徴部 0 7 7 I W では、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した後、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間 0 . 2 秒と図柄確定時間 0 . 2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 0 . 1 秒とを合計した 0 . 5 秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が約 0 . 6 秒であるよう構成されている。このように、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6 B に到達するまでの時間よりも短いために、可変入賞球装置 6 B が既に開放状態に制御されているときに遊技球が該可変入賞球装置 6 B に到達することとなる。従って、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6 B に入賞しやすくなっている。

【 0 2 4 4 】

次に、図 9 - 1 2 (2) ~ 図 9 - 1 4 (2) を用いて、第 2 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 9 - 1 2 (2) ~ 図 9 - 1 4 (2) に示すように、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部 0 7 7 I W では、図 9 - 1 2 (2) ~ 図 9 - 1 4 (2) に示すように、普通図柄の変動時間は 1 . 0 秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は 0 . 2 秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図 9 - 1 2 (2) ~ 図 9 - 1 4 (2) に示すように、図柄確定時間 0 . 2 秒を経過した後、第 2 始動入賞口開放前処理時間 2 . 6 秒を経過してから、可変入賞球装置 6 B が 0 . 2 秒間にわたって開状態とされ、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【 0 2 4 5 】

可変入賞球装置 6 B が開状態となっていてときに第 2 始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の変動表示が実行され、小当たりとすることに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B に小当たり図柄が導出表示される。そして、小当たり図柄を導出表示した場合には、小当たり A である場合には、図 9 - 1 2 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0 . 2 秒間にわたって開状態とされ、小当たり B である場合には、図 9 - 1 3 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0 . 8 秒間にわたって開状態とされ、小当たり C である場合には、図 9 - 1 4 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 1 . 8 秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。

10

20

30

40

50

【 0 2 4 6 】

第 2 K T 状態では、第 1 K T 状態とは異なり可変入賞球装置 6 B の開放時間が 0 . 2 秒と極めて短い。また、この特徴部 0 7 7 I W では、第 2 K T 状態では、可変入賞球装置 6 B の開放した後のインターバル期間（閉鎖期間）として少なくとも 3 . 8 秒（普通図柄の変動時間 1 . 0 秒 + 図柄確定時間 0 . 2 秒 + 第 2 始動入賞口開放処理前時間 2 . 6 秒）という比較的長い期間が確保されている。従って、第 2 K T 状態では、図 9 - 1 2 (2) ~ 図 9 - 1 4 (2) に示すように、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が短いとともにインターバル期間（閉鎖期間）が長いので、第 1 K T 状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が進入しやすく特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい。ただし、小当り A の場合には、特殊可変入賞球装置 1 7 が極めて短い 0 . 2 秒間しか開放しないので、第 2 K T 状態であっても、特殊入賞口への遊技球の入賞は殆ど期待できない。

10

【 0 2 4 7 】

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

【 0 2 4 8 】

また、本例では、小当り種別が小当り A ~ C のいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置 1 7（特殊入賞口）の開放時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、小当り種別が小当り A ~ C のいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置 1 7 の開放回数を異ならせるように構成してもよい。この場合、例えば、小当り A の場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置 1 7 を 1 回のみ開放するのに対して、小当り B や小当り C の場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置 1 7 を 2 回 ~ 1 1 回開放するように構成してもよい。また、例えば、特殊可変入賞球装置 1 7 の開放時間はある程度短くても、0 . 4 秒間の特殊可変入賞球装置 1 7 の開放を 4 回実行することにより、特殊可変入賞球装置 1 7（特殊入賞口）にある程度遊技球が入賞可能な小当り種別を設けるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。また、本例では、小当り種別が小当り A ~ C の 3 種類である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、4 種類以上の小当り種別を設けるように構成してもよい。

20

【 0 2 4 9 】

また、本特徴部 0 7 7 I W では、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した後、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間 1 . 0 秒と図柄確定時間 0 . 2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 2 . 6 秒とを合計した 3 . 8 秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が約 0 . 6 秒であるよう構成されている。このように、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6 B に到達するまでの時間よりも長いために、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御される前に遊技球が該可変入賞球装置 6 B に到達することとなる。従って、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6 B に入賞しにくくなっている。

30

40

【 0 2 5 0 】

なお、この特徴部 0 7 7 I W では、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置 6 B を開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）によって普通図柄プロセス処理（ステップ S 2 6 参照）が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 2 6 の普通図柄プロセス処理において、遊技状態が確変状態（高確率状態）であるか否かや、非 K T 状態、第 1 K T 状態または第 2 K T 状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率（例えば、1 0 % または 1 0 0 %）により普図当りとするか否かを決定する。

50

【 0 2 5 1 】

なお、この特徴部 0 7 7 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。

10

【 0 2 5 2 】

この特徴部 0 7 7 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 9 - 1 2 (1) ~ 図 9 - 1 4 (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 9 - 1 2 (2) ~ 図 9 - 1 4 (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。

20

【 0 2 5 3 】

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 9 - 1 2 (1) ~ 図 9 - 1 4 (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 9 - 1 2 (2) ~ 図 9 - 1 4 (2) に示す可変入賞球装置 6 B を短時間開放する第 2 開放パターン（ショート開放）で制御するように構成してもよい。つまり、第 1 K T 状態でのみ特殊フラグをセットし、大当り遊技状態を含む他の状態では、特殊フラグをセットしないように制御するように構成してもよい。

30

【 0 2 5 4 】

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 5 0 回の特別図柄の短縮変動期間のうち、4 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對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 5 】

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。

40

【 0 2 5 6 】

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

【 0 2 5 7 】

なお、この特徴部 0 7 7 I Wでは、図 9 - 1 2 ~ 図 9 - 1 4 に示すように、普通図柄の変

50

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 4 1 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 1 7 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、この特徴部 0 7 7 I W 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 4 1 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。

10

【0258】

（演出制御コマンド）

図 9 - 1 5 は、演出制御用 C P U 1 2 0 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 9 - 1 5 に示す例において、コマンド 8 0 0 0 (H) ~ 8 0 0 9 (H) , 8 0 1 1 (H) ~ 8 0 3 2 (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 C P U 1 2 0 は、コマンド 8 0 0 0 (H) ~ 8 0 0 9 (H) , 8 0 1 1 (H) ~ 8 0 3 2 (H) のいずれかを受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

20

【0259】

コマンド 9 0 0 1 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 1 指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。コマンド 9 0 0 2 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 1 0 R 確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 2 指定コマンド（1 0 R 確変大当たり指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 3 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 6 R 確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 3 指定コマンド（6 R 確変大当たり指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 4 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 6 R 通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 4 指定コマンド（6 R 通常大当たり指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 5 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 2 R 確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 5 指定コマンド（2 R 確変大当たり指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 6 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 2 R 通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 6 指定コマンド（2 R 通常大当たり指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 7 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 7 指定コマンド（小当たり指定コマンド））である。

30

40

【0260】

以下、表示結果 1 指定コマンド～表示結果 7 指定コマンドを、表示結果指定コマンドということがある。なお、この特徴部 0 7 7 I W では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第 1 特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定でき、第 2 変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第 2 特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定できるので、表示結果指定コマンドを第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とについて兼用できるが、第 1 特別図柄についての表示結果指定コマンドと第 2 特別図柄についての表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

50

【 0 2 6 1 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が表示結果指定コマンドを送信するのではなく、1 0 R 確変大当り / 6 R 確変大当り / 6 R 通常大当り / 2 R 確変大当り / 2 R 通常大当り / 小当り / はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【 0 2 6 2 】

コマンド 9 C 0 0 (H) は、右打ち表示器 2 6 の点灯を終了したことを指定する演出制御コマンド (右打ち点灯終了指定コマンド) である。コマンド 9 C 0 1 (H) は、右打ち表示器 2 6 の点灯を開始したことを指定する演出制御コマンド (右打ち点灯開始指定コマンド) である。

10

【 0 2 6 3 】

コマンド A 0 0 0 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド (第 1 図柄確定指定コマンド) である。コマンド A 0 0 1 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド (第 2 図柄確定指定コマンド) である。

【 0 2 6 4 】

コマンド A 0 0 2 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示を強制停止することを特定可能な演出制御コマンド (第 1 強制図柄確定指定コマンド) である。コマンド A 0 0 3 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示を強制停止することを特定可能な演出制御コマンド (第 2 強制図柄確定指定コマンド) である。

20

【 0 2 6 5 】

コマンド B X X X (H) (X = 任意の 1 6 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、B 0 0 0 (H) は、大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド (大当り開始指定コマンド : ファンファーレ指定コマンド) である。B 0 0 1 (H) は、大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド (大当り終了指定コマンド : エンディング指定コマンド) である。B 0 0 4 (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。B 0 0 5 (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。

【 0 2 6 6 】

コマンド B 1 X X (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、「 X X 」に表示するラウンド数が設定される。コマンド B 2 X X (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。

30

【 0 2 6 7 】

コマンド B 4 0 0 (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 B 4 0 1 (H) は、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド (特殊入賞口入賞指定コマンド) である。

【 0 2 6 8 】

コマンド C 0 0 0 (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 C 0 0 1 (H) は、第 2 保留記憶数が 4 に達していない状態で第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド (第 2 有効始動入賞指定コマンド) である。なお、第 1 有効始動入賞指定コマンドとして第 1 保留記憶数を示すコマンドを送信し、第 2 有効始動入賞指定コマンドとして第 2 保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この特徴部 0 7 7 I W では、第 1 有効始動入賞指定コマンドおよび第 2 有効始動入賞指定コマンドは、始動入賞があったことを示すコマンドである。

40

【 0 2 6 9 】

コマンド C 4 X X (H) 、およびコマンド C 6 X X (H) は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド (入賞時判定結果指定コマンド) である。このうち、コマンド C 4 X

50

X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別または小当たり種別の判定結果を示す演出制御コマンド (図柄指定コマンド) である。また、コマンド C 6 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、変動パターン判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果 (変動パターンの判定結果) を示す演出制御コマンド (変動カテゴリコマンド) である。

【 0 2 7 0 】

コマンド C 8 0 1 (H) は、通過ゲート 4 1 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。

【 0 2 7 1 】

コマンド D 0 0 0 (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 D 0 0 1 (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 K T 状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。

【 0 2 7 2 】

コマンド E 0 0 0 (H) は、遊技状態が低確率 / 非 K T 状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド (低確 / 非 K T 背景指定コマンド) である。コマンド E 0 0 1 (H) は、遊技状態が低確率 / 第 1 K T 状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド (低確 / 第 1 K T 背景指定コマンド) である。コマンド E 0 0 2 (H) は、遊技状態が高確率 / 第 1 K T 状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド (高確 / 第 1 K T 背景指定コマンド) である。コマンド E 0 0 3 (H) は、遊技状態が高確率 / 第 2 K T 状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド (高確 / 第 2 K T 背景指定コマンド) である。

【 0 2 7 3 】

コマンド E 1 X X (H) は、現在設定されている設定値を指定する演出制御コマンド (設定値コマンド) である。なお、「 X X 」に設定値が設定される。例えば、設定値「 1 」に設定されている場合には、設定値コマンドとしてコマンド E 1 0 1 (H) が送信される。また、例えば、設定値「 6 」に設定されている場合には、設定値コマンドとしてコマンド E 1 0 6 (H) が送信される。

【 0 2 7 4 】

演出制御基板 1 2 に搭載されている演出制御用 C P U 1 2 0 (具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0) は、主基板 1 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると図 9 - 1 5 に示された内容に応じて画像表示装置 5 の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板 1 3 に対して音番号データを出力する。なお、図 9 - 1 5 に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。例えば、大当たり遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド (例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド) も主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。

【 0 2 7 5 】

(第 1 始動入賞判定処理)

図 9 - 1 6 は、第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 始動入賞判定処理 (ステップ S 1 0 1 A) を示すフローチャートである。

【 0 2 7 6 】

第 1 始動入賞判定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) は、まず、第 1 保留記憶数が上限値に達しているか否か (具体的には、第 1 保留記憶数をカウントするための第 1 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か) を確認する (ステップ 0 7 2 I W S 0 4 1)。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、そのま

10

20

30

40

50

ま第1始動入賞判定処理を終了する。

【0277】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップ072 IWS042)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップ072 IWS043)。次いで、CPU103は、乱数回路104やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(ステップ072 IWS044)。なお、ステップ072 IWS044の処理では、ソフトウェア乱数である当り判定用の乱数や、当り種別判定用の乱数、変動パターン判定用の乱数等が抽出され、保留情報としてRAM102に設けられた保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用の乱数を第1始動入賞判定処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、後述する第1変動パターン設定処理において、変動パターン判定用の乱数を生成するための乱数カウンタから値を直接抽出したりするようにしてもよい。

10

【0278】

次いで、CPU103は、入賞時判定処理を実行し(ステップ072 IWS045)、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップ072 IWS046、072 IWS047)。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動表示を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別や小当り種別を決定するのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口や第2始動入賞口に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時判定処理を実行することによって、あらかじめ大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別や小当り種別、変動カテゴリ、変動パターン等を判定する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前に表示結果を予測し、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用CPU120によって先読予告演出を実行することができる。なお、入賞時判定処理では、大当り及び小当りの両方に対して始動入賞時の判定を行うようにしてもよいし、大当りに対してのみ始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

20

30

【0279】

入賞時演出処理では、例えば、CPU103は、当り判定用の乱数と通常時の大当り判定値および小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する。一致しない場合には、確変フラグがセットされていれば、CPU103は、当り判定用の乱数と確変時の大当り判定値および小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する。また、例えば、CPU103は、当り判定用の乱数と大当り判定値とが一致する場合には、当り種別判定用にもとづいていずれの大当り種別と一致するかを判定し、当り判定用の乱数と小当り判定値とが一致する場合には、当り種別判定用にもとづいていずれの小当り種別と一致するかを判定する。なお、始動入賞時にステップ072 IWS045で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している(例えば、変動開始前に確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。)場合がある。そのため、始動入賞時の遊技状態と変動開始時の遊技状態とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

40

【0280】

次いで、CPU103は、第1有効始動入賞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072 IWS048)。

50

【 0 2 8 1 】

この実施の形態では、ステップ 0 7 2 I W S 0 4 6 ~ 0 7 2 I W S 0 4 8 の処理が実行されることによって、第 1 始動入賞口への始動入賞が発生して入賞時判定処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび第 1 有効始動入賞指定コマンドの 3 つのコマンドのセットが 1 タイマ割込内に一括して送信される。

【 0 2 8 2 】

(第 1 特別図柄通常処理)

図 9 - 1 7 は、第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 特別図柄通常処理 (ステップ S 1 1 0 A) を示すフローチャートである。第 1 特別図柄通常処理が実行される状態は、第 1 特図プロセスフラグの値がステップ S 1 1 0 A を示す値となっている場合である。なお、第 1 特図プロセスフラグの値がステップ S 1 1 0 A を示す値となっている場合とは、第 1 特別図柄表示装置 4 A において第 1 特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

10

【 0 2 8 3 】

第 1 特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) を示す値となっているか否かを確認する (ステップ 0 5 2 I W S 5 0 A) 。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理 (ステップ S 1 2 1) ~ 小当り終了処理 (ステップ S 1 2 8) を示す値となっていない場合であり、大当り遊技 (特別可変入賞球装置 7 を所定回開放) 中でも小当り遊技中 (特殊可変入賞球装置 1 7 を開放) 中でもない場合である。

20

【 0 2 8 4 】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 保留記憶数の値を確認する (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 A) 。具体的には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第 1 保留記憶数が 0 であれば、第 1 客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する (ステップ 0 5 2 I W S 5 2 A) 。

【 0 2 8 5 】

第 1 保留記憶数が 0 でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、R A M 1 0 2 の第 1 保留記憶数バッファにおける保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の第 1 乱数バッファ領域に格納するとともに (ステップ 0 5 2 I W S 5 3 A) 、第 1 保留記憶数の値を 1 減らし (第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し) 、かつ、各保存領域の内容をシフトする (ステップ 0 5 2 I W S 5 4 A) 。すなわち、R A M 1 0 2 の第 1 保留記憶数バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。よって、各第 1 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 1 保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第 1 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第 2 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

30

40

【 0 2 8 6 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、R A M 1 0 2 に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 5 5 A) 。なお、本例では、ステップ 0 5 2 I W S 5 5 A の処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理 (設定値を変更する処理) を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【 0 2 8 7 】

50

なお、設定値コマンドを送信するタイミングは、本例で示したものにすぎらず、例えば、変動表示の終了ごとに設定値コマンドを送信するように構成したり、変動表示中に設定値コマンドを送信するように構成したりしてもよい。

【0288】

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052 IWS56A)。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率/非KT状態であると判定して低確/非KT背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率/第1KT状態であると判定して低確/第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率/第1KT状態であると判定して高確/第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率/第2KT状態であると判定して高確/第2KT背景指定コマンドを送信する。

10

【0289】

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052 IWS57A)。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052 IWS58A以降の処理を行うことなくステップ052 IWS69Aへ移行する。これにより、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

20

【0290】

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052 IWS57A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052 IWS59A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。

【0291】

また、例えば、ステップ052 IWS57A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052 IWS58A~S63Aの処理を行わずに、当り判定用乱数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。

30

【0292】

第2特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し(ステップ052 IWS58A)、大当たり判定モジュールを実行する(ステップ052 IWS59A)。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。大当たりとすることに決定した場合には(ステップ052 IWS60A)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグをセットする(ステップ052 IWS61A)。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10R確変大当たり、6R確変大当たり、および6R通常大当たりのいずれであるかを判定し(ステップ052 IWS62A)、大当たり種別を記憶し(ステップ052 IWS63A)、ステップ052 IWS69Aへ移行する。

40

【0293】

また、ステップ052 IWS60A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052 IWS64A)。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

50

らかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとすることに決定するプログラムである。小当りとするに決定した場合には（ステップ052 IWS 65 A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第1小当りフラグをセットする（ステップ052 IWS 66 A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ052 IWS 67 A）、小当り種別を記憶する（ステップ052 IWS 68 A）。なお、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当り種別として小当りAと決定される（図9 - 6（A）参照）。そして、ステップ052 IWS 69 Aへ移行する。

【0294】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態の残余回数を示す高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ052 IWS 69 A）、「0」である場合、ステップ052 IWS 75 Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率/第1KT状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ052 IWS 70 A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ052 IWS 71 A）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ052 IWS 75 Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100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052 IWS 72 A）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ052 IWS 73 A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ052 IWS 74 A）。そして、ステップ052 IWS 75 Aに移行する。

【0295】

この特徴部077 IWでは、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、6R通常大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技の終了時に低確率/高ベース状態（低確率/第1KT状態）に制御され50回の変動表示が実行される場合である。低確率/高ベース状態（低確率/第1KT状態）である場合には、50回目の変動表示を開始するときに、ステップ052 IWS 71 A, S 71 BでYと判定されてステップ052 IWS 72 A, S 72 Bで高ベースフラグがリセットされるとともに、ステップ052 IWS 73 A, S 73 Bで特図時短フラグもリセットされ、低確率/低ベース状態（通常状態（非KT状態））に移行することになる。

【0296】

なお、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）は、右打ち報知を継続して右打ち状態を継続するものであり、遊技状態としては高ベース状態が終了しているものの第1KT状態と共通の変動短縮状態としつつ、第1KT状態と共通の演出背景とするためのフラグである。

【0297】

なお、本例では、ステップ052 IWS 74 Aの処理や後述するステップ052 IWS 74 Bの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または第2特別図柄の変動表示のいずれか一方の変動開始により高ベース状態の最終変動（本例では、50回目の変動表示）が開始されるときに、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）がセットされ変動短縮状態が延長される。この場合、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）がセットされているときに、その第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示（本例では、50回目の変動表示）が終了するか、または他方の特別図柄の変動表示（本例では、51回目の変動表示）の開始に応じて、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）がリセットされ、変動短縮状態の延長が終了するように構成することが望ましい。

【0298】

そして、ステップ052 IWS 75 Aにおいて、第1特図プロセスフラグの値を第1変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ052 IWS 75 A）。なお、図示

10

20

30

40

50

は省略したが、ステップ052 IWS 75 Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0299】

なお、ステップ052 IWS 59 Aでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかをを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

【0300】

(第1変動パターン設定処理)

図9 - 18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052 IWS 1700A)。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9 - 7 ~ 図9 - 9参照)、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9 - 7(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052 IWS 1701A)。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9 - 7(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052 IWS 1702A)。

【0301】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ052 IWS 1701A, 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9 - 7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052 IWS 1703A)。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄の変動時間が決定される。また、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【0302】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ052 IWS 1704A)。

【0303】

また、ステップ052 IWS 1703Aにて第1特別図柄の変動時間(変動パターン)を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間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052 IWS 1705A)、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示を開始する(ステップ052 IWS 1706A)。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に対応した値に更新する(ステップ052 IWS 1707A)。

【0304】

(第1特別図柄変動処理)

図9 - 19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、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっているか否かを確認する(ステップ052 IWS 1120A)。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっている場合と

は、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップ S 1 2 1）～小当り終了処理（ステップ S 1 2 8）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置 7 を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置 1 7 を開放）中でもない場合である。

【 0 3 0 5 】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）を示す値となっていれば、CPU 1 0 3 は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当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（表示結果 1 指定コマンド、表示結果 2 指定コマンド、表示結果 3 指定コマンド、表示結果 4 指定コマンド、表示結果 7 指定コマンド）を演出制御用 CPU 1 2 0 に対して送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 1 A）。 10

【 0 3 0 6 】

次いで、CPU 1 0 3 は、第 1 変動時間タイマを 1 減算し（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 2 A）、第 1 変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 3 A）、演出制御用 CPU 1 2 0 に第 1 図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 4 A）。そして、CPU 1 0 3 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 S 1 1 3 A）に対応した値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 A）。

【 0 3 0 7 】

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、CPU 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 0 5 2 I W S 1 1 2 5 A）。なお、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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同時に、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。 20

【 0 3 0 8 】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 0 5 2 I W S 1 1 2 6 A）。なお、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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同時に、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 4 B にて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。 30

【 0 3 0 9 】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当り図柄を導出表示していれば、CPU 1 0 3 は、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 A）。なお、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かは、例えば、第 1 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。実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。 40

【 0 3 1 0 】

実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU 1 0 3 は、その大当り種別が 1 0 R 確変大当りまたは 6 R 確変大当りであるか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A）。なお、1 0 R 確変大当りまたは 6 R 確変大当りであるか否かは、例えば、ステップ 0 5 2 I W S 6 3 A で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。1 0 R 確変大当りまたは 6 R 確変大当りであれば、そのまま処理を終了する。

【 0 3 1 1 】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 5 A の Y）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 6 50

AのY)であって10R確変大当りおよび6R確変大当りのいずれともならない(すなわち、6R通常大当りとなる)第1特別図柄の変動表示の実行中である場合(ステップ052 IWS 1127AのY、ステップ052 IWS 1128AのN)には、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ052 IWS 1129A)。なお、この場合、第1大当りフラグや第1小当りフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第1大当りフラグや第1小当りフラグをリセットする。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052 IWS 1130A)。

【0312】

ステップ052 IWS 1125A~S1129Aの処理が実行されることによって、この特徴部077IW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った場合や、小当りとなった場合であって通常大当り(本例では、6R通常大当り)となる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合に、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や小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052 IWS 1129Aで送信された第2強制図柄確定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。

【0313】

なお、本例では、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小当りとなった場合であって、確変大当り(本例では、10R確変大当りまたは6R確変大当り)となる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第1特別図柄変動処理を終了するのであるが(ステップ052 IWS 1128AのY参照)、この場合、第2特別図柄の変動表示が小当りとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当り開放前処理(ステップS126)に対応した値に更新されて、小当り遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ052 IWS 1120AでNと判定されてステップ052 IWS 1121A~S1130Aの処理はスキップされ、ステップ052 IWS 1122Aの第1変動時間タイマの更新も行われぬ。従って、第2特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって確変大当りとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される。

【0314】

また、本例では、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小当りとなった場合であって、はずれや小当りとなる第1特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第1特別図柄変動処理を終了する(ステップ052 IWS 1127AのN参照)。従って、第2特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であってはずれや小当りとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当り遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当り遊技を終了すると、第1変動時間タイマの更新が再開される。

【0315】

(第1特別図柄停止処理)

図9-20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、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ052 IWS 2010A)。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする(ステップ052 IWS 2011A)。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う(ステップ052 IWS 2012A)とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終

10

20

30

40

50

了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS2013A）。

【0316】

本例では、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、遊技状態がKT状態に制御されている場合には、右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。従って、本例では、低確率/第1KT状態中は右打ち表示器26が点灯されるのであるが、ステップ052 IWS69A～S74A、S69B～S74Bの処理が実行されることによって、50回目の変動表示を開始するときに低確率/第1KT状態を終了して通常状態（非KT状態）に移行するとともに、ステップ052 IWS2010A～S2013A、S2010B～S2013Bの処理が実行されることによって、50回目の変動表示を終了するときに右打ち表示器26が消灯される。

10

【0317】

次いで、CPU103は、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052 IWS2014A）。なお、この場合、第1特別図柄変動処理のステップ052 IWS1129Aで第1強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第1特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【0318】

次いで、CPU103は、第1大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ052 IWS2015A）。第1大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、大当りを開始することを示す大当り開始フラグをセットする（ステップ052 IWS2016A）。また、CPU103は、第1大当りフラグをクリアする（ステップ052 IWS2017A）。

20

【0319】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ052 IWS2018A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS2019A）。そして、ステップ052 IWS2027Aに移行する。

【0320】

ステップ052 IWS2018A、S2019Aの処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

30

【0321】

なお、本例では、大当り図柄が導出表示された後、さらに通過ゲート41を遊技球が通過したことにともづいて大当り遊技が開始されるので、通過ゲート41を遊技球が通過したタイミングで右打ち表示器26の点灯を開始するように構成してもよい。

【0322】

第1大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ052 IWS2015AのN）、CPU103は、第1小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ052 IWS2020A）。第1小当りフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS2021A）。また、CPU103は、第1小当りフラグをクリアする（ステップ052 IWS2022A）。そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ052 IWS2026A）。そして、ステップ052 IWS2027Aに移行する。

40

【0323】

なお、本例では、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、小当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって本来有利であるが、既

50

に説明したように、第1特別図柄の変動表示において小当たりとなる場合には小当たり種別が小当たりAとなる場合しかなく、特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。そのため、本例では、第1特別図柄の変動表示において小当たりとなる場合には、右打ち表示器26を点灯せず、右打ち点灯開始指定コマンドの送信も行わない。

【0324】

そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理に対応した値に設定する(ステップ052 IWS2027A)。

【0325】

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に構成されているもよい。

【0326】

また、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)ように構成してもよい。

【0327】

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。

【0328】

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。

【0329】

なお、本特徴部077IW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。

【0330】

(第2特別図柄通常処理)

図9-21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ある。

【 0 3 3 1 】

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 1 0 0（具体的には、CPU 1 0 3）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 5 0 B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップ S 1 2 1）～小当り終了処理（ステップ S 1 2 8）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置 7 を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置 1 7 を開放）中でもない場合である。

【 0 3 3 2 】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 2 保留記憶数の値を確認する（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 B）。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。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 CPU 1 2 0 に送信する（ステップ 0 5 2 I W S 5 2 B）。

【 0 3 3 3 】

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

【 0 3 3 4 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、RAM 1 0 2 に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 5 5 B）。なお、本例では、ステップ 0 5 2 I W S 5 5 B の処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【 0 3 3 5 】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する（ステップ 0 5 2 I W S 5 6 B）。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 0 5 2 I W S 5 6 A で示した処理と同様である。

【 0 3 3 6 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップ 0 5 2 I W S 5 7 B）。具体的に、第 1 特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第 1 大当りフラグがセットされている場合には第 1 特別図柄の大当り変動中であると判定する。第 1 特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップ 0 5 2 I W S 5 8 B 以降の処理を行うことなくステップ 0 5 2 I W S 6 9 B へ移行する。これにより、第 1 特別図柄の大当り変動中に第 2 特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【 0 3 3 7 】

10

20

30

40

50

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052 I W S 5 7 B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052 I W S 5 9 B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。

【0338】

また、例えば、ステップ052 I W S 5 7 B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052 I W S 5 8 B～S 6 3 Bの処理を行わずに、当り判定用乱数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。

10

【0339】

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052 I W S 5 8 B）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ052 I W S 5 9 B）。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ことに決定するプログラムである。大当りとすることに決定した場合には（ステップ052 I W S 6 0 B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第2大当りフラグをセットする（ステップ052 I W S 6 1 B）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が10R確変大当り、6R確変大当り、2R確変大当り、および2R通常大当りのいずれであるかを判定し（ステップ052 I W S 6 2 B）、大当り種別を記憶し（ステップ052 I W S 6 3 B）、ステップ052 I W S 6 9 Bへ移行する。

20

【0340】

また、ステップ052 I W S 6 0 Bにおいて大当りとし不在場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ052 I W S 6 4 B）。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ことに決定するプログラムである。小当りとすることに決定した場合には（ステップ052 I W S 6 5 B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第2小当りフラグをセットする（ステップ052 I W S 6 6 B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ052 I W S 6 7 B）、小当り種別を記憶する（ステップ052 I W S 6 8 B）。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は、小当り種別として小当りBまたは小当りCと決定される（図9-6（B）参照）。そして、ステップ052 I W S 6 9 Bへ移行する。

30

【0341】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ052 I W S 6 9 B）、「0」である場合、ステップ052 I W S 7 5 Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率/第1KT状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ052 I W S 7 0 B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ052 I W S 7 1 B）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ052 I W S 7 5 Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100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052 I W S 7 2 B）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ052 I W S 7 3 B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ052 I W S 7 4 B）。そして、ステップ052 I W S 7 5 Bに移行する。

40

50

【 0 3 4 2 】

そして、ステップ 0 5 2 I W S 7 5 B において、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 7 5 B）。なお、図示は省略したが、ステップ 0 5 2 I W S 7 5 B の直前において停止する図柄の確定をしている。

【 0 3 4 3 】

なお、ステップ 0 5 2 I W S 5 9 B では、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかをを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【 0 3 4 4 】

第 2 変動パターン設定処理は、図 9 - 1 8 に示した第 1 変動パターン設定処理（ステップ S 1 1 1 A）と同様である。すなわち、図 9 - 1 8 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、CPU 1 0 3 は、まず、ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 0 A と同様の処理を行い、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、K T 状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図 9 - 8（C）に示す非 K T 時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、K T 状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 9 - 8（D）～図 9 - 9（I）に示すいずれかの K T 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 1 K T 状態であれば）、1 変動目であれば図 9 - 8（D）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2 ～ 4 9 変動目であれば図 9 - 8（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、5 0 変動目であれば図 9 - 8（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 1 K T 状態であれば）、1 変動目であれば図 9 - 9（G）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2 変動目以降であれば図 9 - 9（H）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフであれば（高確率 / 第 2 K T 状態であれば）、図 9 - 9（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。

【 0 3 4 5 】

（第 2 特別図柄変動処理）

図 9 - 2 2 は、第 2 特別図柄プロセス処理における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。第 2 特別図柄変動処理において、CPU 1 0 3 は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップ S 1 2 1）～小当たり終了処理（ステップ S 1 2 8）を示す値となっていない場合であり、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 1 7 を開放）中でもない場合である。

【 0 3 4 6 】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）を示す値となっていれば、CPU 1 0 3 は、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（表示結果 1 指定コマンド、表示結果 2 指定コマンド、表示結果 3 指定コマンド、表示結果 5 指定コマンド、表示結果 6 指定コマンド、表示結果 7 指定コマンド）を演出制御用 CPU 1 2 0 に対して送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 1 B）。

【 0 3 4 7 】

次いで、CPU 103は、第2変動時間タイマを1減算し（ステップ052 IWS 112 2 B）、第2変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ052 IWS 112 3 B）、演出制御用CPU 120に第2図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS 112 4 B）。そして、CPU 103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ052 IWS 113 0 B）。

【 0 3 4 8 】

第2変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU 103は、第1特別図柄表示装置4A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052 IWS 112 5 B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1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1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

10

【 0 3 4 9 】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU 103は、第1特別図柄表示装置4A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052 IWS 112 6 B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1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1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

20

【 0 3 5 0 】

第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示していれば、CPU 103は、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ052 IWS 112 7 B）。なお、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かは、例えば、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。実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。

【 0 3 5 1 】

実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU 103は、その大当り種別が10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ052 IWS 112 8 B）。なお、10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当りであるか否かは、例えば、ステップ052 IWS 63 Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当りであれば、そのまま処理を終了する。

30

【 0 3 5 2 】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ052 IWS 112 5 BのY）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ052 IWS 112 6 BのY）であって10R確変大当り、6R確変大当り、および2R確変大当りのいずれともならない（すなわち、2R通常大当りとなる）第2特別図柄の変動表示の実行中である場合（ステップ052 IWS 112 7 BのY、ステップ052 IWS 112 8 BのN）には、CPU 103は、演出制御用CPU 120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS 112 9 B）。なお、この場合、第2大当りフラグや第2小当りフラグがセットされていれば、CPU 103は、それら第2大当りフラグや第2小当りフラグをリセットする。そして、CPU 103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ052 IWS 113 0 B）。

40

【 0 3 5 3 】

ステップ052 IWS 112 5 B～S 112 9 Bの処理が実行されることによって、この特徴部077 IWでは、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

50

当たりとなった場合や、小当たりとなった場合であって通常大当たり（本例では、2 R 通常大当たり）となる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合に、第2特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当たりや小当たりが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第2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052 IWS 1129 Bで送信された第2強制図柄確定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。

【0354】

なお、本例では、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小当たりとなった場合であって、確変大当たり（本例では、10 R 確変大当たり、6 R 確変大当たり、または2 R 確変大当たり）となる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第2特別図柄変動処理を終了するのであるが（ステップ052 IWS 1128 BのY参照）、この場合、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当たり開放前処理（ステップS126）に対応した値に更新されて、小当たり遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ052 IWS 1120 BでNと判定されてステップ052 IWS 1121 B～S1130 Bの処理はスキップされ、ステップ052 IWS 1122 Bの第2変動時間タイマの更新も行われない。従って、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって確変大当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される。

【0355】

また、本例では、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小当たりとなった場合であって、はずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第2特別図柄変動処理を終了する（ステップ052 IWS 1127 BのN参照）。従って、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であってはずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当たり遊技を終了すると、第2変動時間タイマの更新が再開される。

【0356】

上記のように構成することによって、第1KT状態終了後（時短状態終了後）の通常状態において、残りの第2保留記憶を消化することができ、遊技者不在の意図しないタイミングでの大当たりの発生を抑制することができる。

【0357】

また、入賞球装置6A（第1始動入賞口）の下方に第1特別図柄用の可変入賞球装置を設けるように構成するとともに、遊技領域の右方に第2特別図柄用の入賞球装置（可変入賞球装置ではない始動入賞口）を設けるように構成し、第2KT状態（小当たりRUSH）終了後に第1特別図柄の時短状態を経由して通常状態に移行するように構成した遊技機において、上記のように第2特別図柄の変動表示を強制はずれとする構成を適用してもよい。この場合、第1特別図柄の変動効率が高くなることにより第1特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発生 の頻度も高くなるのであるが、それに伴って第2特別図柄の変動表示を強制はずれとする頻度も高めて、通常状態での第2保留記憶にもとづく第2特別図柄の変動表示の発生を抑制することができ、遊技者不在の意図しないタイミングでの大当たりの発生をより一層抑制することができる。

【0358】

（第2特別図柄停止処理）

図9-23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、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS 2010 B）。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU

103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ052 IWS 2011B）。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ052 IWS 2012B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS 2013B）。

【0359】

次いで、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ052 IWS 2014B）。なお、この場合、第2特別図柄変動処理のステップ052 IWS 1129Bで第2強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第2特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

10

【0360】

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052 IWS 2015B）。第2大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、大当り開始フラグをセットする（ステップ052 IWS 2016B）。また、CPU103は、第2大当りフラグをクリアする（ステップ052 IWS 2017B）。

【0361】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ052 IWS 2018B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS 2019B）。そして、ステップ052 IWS 2027Bに移行する。

20

【0362】

ステップ052 IWS 2018B、S2019Bの処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【0363】

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052 IWS 2015B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052 IWS 2020B）。第2小当りフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS 2021B）。また、CPU103は、第2小当りフラグをクリアする（ステップ052 IWS 2022B）。

30

【0364】

次いで、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052 IWS 2023B）。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）、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ052 IWS 2024B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS 2025B）。

【0365】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ052 IWS 2026B）。そして、ステップ052 IWS 2027Bに移行する。

40

【0366】

ステップ052 IWS 2024B、S2025Bの処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示において小当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、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、小当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【0367】

50

ただし、本例では、第2特別図柄の変動表示において小当たりとなる場合であっても、KT状態中である場合には既に右打ち表示器26の点灯中である筈である。従って、本例では、ステップ052 IWS 2023Bの判定処理を行うことによって、KT状態中に第2特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合には、重複して右打ち表示器26の点灯を開始したり右打ち点灯開始指定コマンドを送信したりする処理を行わないようにしている。

【0368】

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設定する(ステップ052 IWS 2027B)。

【0369】

(役物制御通常処理)

図9-24は、役物制御プロセス処理における役物制御通常処理(ステップS120)を示すフローチャートである。役物制御通常処理において、CPU103は、まず、大当たり開始フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ052 IWS 2101)。大当たり開始フラグがセットされていないければ、そのまま処理を終了する。

【0370】

大当たり開始フラグがセットされていれば、CPU103は、その大当たり開始フラグをリセットする(ステップ052 IWS 2102)。次いで、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し(ステップ052 IWS 2103)、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052 IWS 2104)、大当たりのラウンド数を示すラウンド数カウンタに「1」をセットする(ステップ052 IWS 2105)。

【0371】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値をゲート通過待ち処理に対応した値に設定する(ステップ052 IWS 2106)。

【0372】

(ゲート通過待ち処理)

図9-25は、役物制御プロセス処理におけるゲート通過待ち処理(ステップS121)を示すフローチャートである。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052 IWS 2501)。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していないければ、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、確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を0クリアする(ステップ052 IWS 2502)。次いで、CPU103は、大当たり開始指定コマンドを送信し(ステップ052 IWS 2503)、役物制御プロセスフラグの値を大当たり開放前処理に対応した値に設定する(ステップ052 IWS 2504)。

【0373】

この特徴部077 IWでは、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たり図柄が導出表示されると直ちに大当たり遊技が開始されるのではなく、通過ゲート41を遊技球が通過し、ゲートスイッチ21で検出されたことを条件として、大当たり遊技に移行するように構成されている。

【0374】

(大当たり開放中処理)

図9-26は、役物制御プロセス処理における大当たり開放中処理(ステップS123)を示すフローチャートである。大当たり開放中処理において、CPU103は、第1カウントスイッチ23がオン状態となっているか否かを確認する(ステップ052 IWS 2401)。第1カウントスイッチ23がオン状態となっていれば、すなわち大入賞口に入賞した遊技球を検出していれば、CPU103は、大入賞口に入賞した遊技球の数をカウントするための入賞個数カウンタの値を1加算する(ステップ052 IWS 2402)。そして、CPU103は、大入賞口入賞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052 IWS 2403)。

10

20

30

40

50

【0375】

次いで、CPU103は、V領域スイッチ052IW106がオン状態となっているか否かを確認する（ステップ052IWS2404）。V領域スイッチ052IW106がオン状態となっていれば、すなわちV領域052IW104に進入した遊技球を検出していれば、CPU103は、V領域052IW104に遊技球が進入したことを示すV入賞フラグをセットする（ステップ052IWS2405）。

【0376】

次いで、CPU103は、入賞個数カウンタの値が10となっているか否かを確認する（ステップ052IWS2406）。入賞個数カウンタの値が10となっていれば、ステップ052IWS2409に移行する。入賞個数カウンタの値が10となっていなければ、CPU103は、大入賞口の開放時間を計測するための開放時間タイマの値を1減算し（ステップ052IWS2407）、減算後の開放時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ052IWS2408）。開放時間タイマがタイムアウトしていなければ、そのまま処理を終了する。

【0377】

入賞個数カウンタの値が10となっている場合（ステップ052IWS2406のY）、または開放時間タイマがタイムアウトした場合（ステップ052IWS2408のY）には、CPU103は、大入賞口扉用のソレノイド82の駆動を停止して、大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップ052IWS2409）。また、CPU103は、大入賞口開放後表示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052IWS2410）。また、CPU103は、ラウンド数カウンタの値を1減算する（ステップ052IWS2411）。

【0378】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を大当り開放後処理に対応した値に設定する（ステップ052IWS2412）。

【0379】

（大当り終了処理）

図9-27は、役物制御プロセス処理における大当り終了処理（ステップS125）を示すフローチャートである。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を確認し（ステップ052IWS2200）、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052IWS2202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、CPU103は、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052IWS2201）、処理を終了する。

【0380】

ステップ052IWS2202では、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ052IWS2202）。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を確認する（ステップ052IWS2203）。経過していなければ処理を終了する。

【0381】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ052IWS2203のY）、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052IWS2204）。V入賞フラグがセットされていれば、CPU103は、そのV入賞フラグをクリアし（ステップ052IWS2205）、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052IWS2206）。

【0382】

次いで、CPU103は、今回終了した大当りの種別が10R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ052IWS2207）。なお、10R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ0

10

20

30

40

50

5 2 I W S 6 3 A や第 2 特別図柄通常処理のステップ 0 5 2 I W S 6 3 B で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。1 0 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りであれば、C P U 1 0 3 は、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 5 2 I W S 2 2 0 8）。そして、ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 5 に移行する。なお、1 0 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、大当り遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、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。

【 0 3 8 3 】

1 0 R 確変大当りおよび 2 R 確変大当りのいずれでもなければ、C P U 1 0 3 は、今回終了した大当りの種別が 6 R 確変大当りであるか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 9）。なお、6 R 確変大当りであるか否かは、例えば、第 1 特別図柄通常処理のステップ 0 5 2 I W S 6 3 A や第 2 特別図柄通常処理のステップ 0 5 2 I W S 6 3 B で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。6 R 確変大当りであれば、C P U 1 0 3 は、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 5 2 I W S 2 2 1 0）、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 5 2 I W S 2 2 1 1）。そして、ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 5 に移行する。従って、6 R 確変大当りであった場合には、大当り遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、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。

【 0 3 8 4 】

なお、6 R 確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに 0 にリセットされているので（ゲート通過待ち処理のステップ 0 5 2 I W S 2 5 0 2 参照）、高ベース回数カウンタの値は 0 のままである。従って、6 R 確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が 0 であることから、第 1 特別図柄通常処理のステップ 0 5 2 I W S 6 9 A や第 2 特別図柄通常処理のステップ 0 5 2 I W S 6 9 B で Y と判定されてステップ 0 5 2 I W S 7 0 A やステップ 0 5 2 I W S 7 0 B の高ベース回数カウンタの減算処理は行われしない。そして、次回の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）が維持されることになる。

【 0 3 8 5 】

6 R 確変大当りでもなければ（すなわち、6 R 通常大当りまたは 2 R 通常大当りであれば）、C P U 1 0 3 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 0 5 2 I W S 2 2 1 2）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 0 5 2 I W S 2 2 1 3）。また、C P U 1 0 3 は、高ベース回数カウンタに「5 0」をセットする（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 4）。そして、ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 5 に移行する。従って、6 R 通常大当りまたは 2 R 通常大当りであった場合には、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に制御されることになる。

【 0 3 8 6 】

そして、C P U 1 0 3 は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 5）。

【 0 3 8 7 】

（小当り終了処理）

図 9 - 2 8 は、役物制御プロセス処理における小当り終了処理（ステップ S 1 2 8）を示すフローチャートである。小当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、小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 0 5 2 I W S 2 3 0 0）、小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 0 5 2 I W S 2 3 0 2 に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、C P U 1 0 3 は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ 0 5 2 I W S 2 3 0 1）、処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0388】

ステップ052 IWS 2302では、小当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ052 IWS 2302）。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ052 IWS 2303）。経過していなければ処理を終了する。

【0389】

小当り終了表示時間を経過していれば（ステップ052 IWS 2303のY）、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052 IWS 2304）。特図時短フラグがセットされていないければ（すなわち、KT状態でなければ）、CPU103は、右打ち表示器26の点灯中であるか否かを確認する（ステップ052 IWS 2305）。右打ち表示器26の点灯中であれば、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ052 IWS 2306）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS 2307）。

10

【0390】

本例では、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が小当りとなった場合には小当り遊技の開始時に右打ち表示器26の点灯が開始されるのであるが（ステップ052 IWS 2023B～S2025B参照）、ステップ052 IWS 2304～S2307の処理が実行されることによって、その小当り遊技の終了時に右打ち表示器26の点灯が終了する。

【0391】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する（ステップ052 IWS 2308）。

20

【0392】

（遊技状態の遷移）

ここで、この特徴部077 IWにおける遊技状態の遷移について説明する。図9-29は、この特徴部077 IWにおける遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この特徴部077 IWでは、低確率/低ベース状態（通常状態（非KT状態））では、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第1始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率/低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りが発生する。

30

【0393】

図9-29に示すように、低確率/低ベース状態において10R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域052 IW104に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率/低ベース状態（高確率/第2KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率/低ベース状態が維持される（ステップ052 IWS 2204～S2208参照）。ただし、大当り遊技中にV領域052 IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率/低ベース状態において6R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域052 IW104に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率/高ベース状態が維持される（ステップ052 IWS 2204～S2206, S2209～S2211参照）。ただし、大当り遊技中にV領域052 IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率/低ベース状態において6R通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率/高ベース状態（低確率/第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率/高ベース状態が維持される（ステップ052 IWS 2212～S2214参照）。

40

【0394】

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

50

行した後である場合には、この特徴部 0 7 7 I W 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、K T 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、K T 状態において大当たりが発生した場合には、主として 1 0 R 確変大当たり、6 R 確変大当たり、2 R 確変大当たり、または 2 R 通常大当たりが発生する。

【 0 3 9 5 】

図 9 - 2 9 に示すように、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）において 1 0 R 確変大当たりまたは 2 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、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 2 K T 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 0 5 2 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 8 参照）。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）において 6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、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 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 6 , S 2 2 0 9 ~ S 2 2 1 1 参照）。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部 0 7 7 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、6 R 確変大当たりとなる確率が合計で 3 0 % であるので（図 9 - 5 参照）、一旦高確率 / 高ベース状態となると 3 0 % の割合で高確率 / 高ベース状態がループすることになる。また、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）において 2 R 通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するか 5 0 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 2 ~ S 2 2 1 4 参照）。

【 0 3 9 6 】

図 9 - 2 9 に示すように、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）において 1 0 R 確変大当たりまたは 2 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、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 2 K T 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 0 5 2 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 8 参照）。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）において 6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、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 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 6 , S 2 2 0 9 ~ S 2 2 1 1 参照）。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）において 2 R 通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するか 5 0 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 2 ~ S 2 2 1 4 参照）。なお、この特徴部 0 7 7 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、2 R 通常大当たりとなる確率が 3 0 % であるので（図 9 - 5 (D) , (E) 参照）、一旦低確率 / 高ベース状態となると 3 0 % の割合で低確率 / 高ベース状態がループすることになる。なお、6 R 通常大当たりや 2 R 通常大当たりが発生して低確率 / 高ベース状態となった後、次の大当たりが発生することなく、5 0 回の変動表示が終了した場合には、図 9 - 2 9 に示すように、低確率 / 低ベース状態（通常状態（非 K T 状態））に移行する（ステップ 0 5 2 I W S 6 9 A ~ S 7 3 A , S 6 9 B ~ S 7 3 B 参照）。

10

20

30

40

50

【 0 3 9 7 】

図 9 - 2 9 に示すように、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）において 1 0 R 確変大当たりまたは 2 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、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 2 K T 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 0 5 2 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 8 参照）。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部 0 7 7 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、1 0 R 確変大当たりまたは 2 R 確変大当たりとなる確率が 4 0 % であるので（図 9 - 5（D）,（E）参照）、一旦高確率 / 低ベース状態となると 4 0 % の割合で高確率 / 低ベース状態がループすることになる。また、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）において 6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、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 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 6 , S 2 2 0 9 ~ S 2 2 1 1 参照）。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）において 2 R 通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するか 5 0 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 2 ~ S 2 2 1 4 参照）。

10

20

【 0 3 9 8 】

なお、図 9 - 2 9 では、低確率 / 低ベース状態（通常状態（非 K T 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、1 0 R 確変大当たりまたは 2 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行することになる。また、2 R 通常大当たりが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するか 5 0 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持されることになる。

30

【 0 3 9 9 】

また、図 9 - 2 9 では、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）では第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 1 特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、1 0 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 通常大当たりが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するか 5 0 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持されることになる。

40

【 0 4 0 0 】

また、図 9 - 2 9 では、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）では第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 1 特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、1 0 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 通常大当たりが発生した場合に

50

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５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【０４０１】

また、図９－２９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、１０Ｒ確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、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、６Ｒ確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当たり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５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

10

【０４０２】

（普通図柄プロセス処理）

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９－３０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２１がオン状態となったことを検出すると（ステップ０５２ＩＷＳ５１１１）、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０５２ＩＷＳ５１１２）。そして、ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ通過処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１１３）を実行する。

20

【０４０３】

この特徴部０７７ＩＷでは、ステップ０５２ＩＷＳ５１１１～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、この特徴部０７７ＩＷ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、大当たり図柄を停止表示した後大当た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。

【０４０４】

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０５２ＩＷＳ５１００～Ｓ５１０４に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

30

【０４０５】

なお、この特徴部０７７ＩＷ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０５２ＩＷＳ５１１１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０５２ＩＷＳ５１１３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。

40

【０４０６】

また、この特徴部０７７ＩＷ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、大当た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。

【０４０７】

ゲートスイッチ通過処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１１３）：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

50

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通図柄表示器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。

【0408】

普通図柄通常処理（ステップ052 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052 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052 IWS5101）を示す値（具体的には「1」）に更新する。

10

【0409】

普通図柄変動処理（ステップ052 IWS5101）：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052 IWS5102）を示す値（具体的には「2」）に更新する。

20

【0410】

普通図柄停止処理（ステップ052 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052 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052 IWS5103）を示す値（具体的には「3」）に更新する。

30

【0411】

普通電動役物開放前処理（ステップ052 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052 IWS5104）を示す値（具体的には「4」）に更新する。

【0412】

普通電動役物作動処理（ステップ052 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052 IWS5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する。

40

【0413】

（普通図柄通常処理）

図9-31は、普通図柄通常処理（ステップ052 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052 IWS5121）。ゲート通過記憶数が0であれば（ステップ052 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052 IWS5121のN）、CPU103は、ゲート通過記憶数=1に対応する保存領域に

50

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052 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052 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。

【0414】

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052 IWS5127）。なお、この特徴部077 IWでは、ステップ052 IWS5127において、CPU103は、確変状態であるか否かや、KT状態であるか否か、高ベース状態であるか否かに関係なく、一律に99/100の確率で普通図柄当りすることに決定する。

10

【0415】

ステップ052 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052 IWS5128）、ステップ052 IWS5130へ移行する。また、ステップ052 IWS5127において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内でない場合（はずれである場合）、CPU103は表示結果としてはずれ図柄を設定し（ステップ052 IWS5129）、ステップ052 IWS5130へ移行する。

20

【0416】

ステップ052 IWS5130において、CPU103は、高ベースフラグがセットされていれば、普通図柄変動時間として0.2秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS5130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052 IWS5130のN, S5132）。

【0417】

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052 IWS5101）を示す値（具体的には「1」）に更新する（ステップ052 IWS5133）。

30

【0418】

（普通図柄停止処理）

図9-32は、普通図柄停止処理（ステップ052 IWS5102）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052 IWS3701）。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052 IWS3702）。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052 IWS3702のN）、そのまま処理を終了する。

40

【0419】

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052 IWS3702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052 IWS5127にて当りと判定されたかどうか）を確認する（ステップ052 IWS3703）。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052 IWS5127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。

50

【 0 4 2 0 】

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 0 5 2 I W S 3 7 0 3 の N ）、C P U 1 0 3 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 0 5 2 I W S 5 1 0 0 ）を示す値（具体的には「 0 」）に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 3 7 0 8 ）。

【 0 4 2 1 】

ステップ 0 5 2 I W S 3 7 0 3 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 0 5 2 I W S 3 7 0 3 の Y ）、C P U 1 0 3 は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ 0 5 2 I W S 3 7 0 4 ）、セットされている場合、すなわち、第 1 K T 状態である場合には、普通電動役物開放前時間として 0 . 1 秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ 0 5 2 I W S 3 7 0 6 ）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第 2 K T 状態である場合には、普通電動役物開放前時間として 2 . 6 秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ 0 5 2 I W S 3 7 0 5 ）。

10

【 0 4 2 2 】

次いで、C P U 1 0 3 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 0 5 2 I W S 5 1 0 3 ）に対応した値（具体的には「 3 」）に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 3 7 0 7 ）

【 0 4 2 3 】

（普通電動役物開放前処理）

20

図 9 - 3 3 は、普通電動役物開放前処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 3 ）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、C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセスタイマの値を - 1 する（ステップ 0 5 2 I W S 3 8 0 1 ）。そして、C P U 1 0 3 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 0 5 2 I W S 3 8 0 2 ）。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 0 5 2 I W S 3 8 0 2 の N ）、そのまま処理を終了する。

【 0 4 2 4 】

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 0 5 2 I W S 3 8 0 2 の Y ）、C P U 1 0 3 は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ 0 5 2 I W S 3 8 0 3 ）、セットされている場合、すなわち、第 1 K T 状態である場合には、普通電動役物開放時間として 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 0 5 2 I W S 3 8 0 5 ）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第 2 K T 状態である場合には、普通電動役物開放時間として 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 0 5 2 I W S 3 8 0 4 ）。

30

【 0 4 2 5 】

このように、本特徴部 0 7 7 I W では、第 1 K T 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 2 K T 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 1 K T 状態は通常状態または第 2 K T 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 1 K T 状態は通常状態または第 2 K T 状態よりも、可変入賞球装置 6 B の下流に設けられている特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が達しにくく構成されている。

40

【 0 4 2 6 】

なお、遊技状態が第 1 K T 状態である場合に第 2 始動入賞口に始動入賞しやすくなるようにする制御の仕方は、この特徴部 0 7 7 I W で示したものにきられない。例えば、第 1 K T 状態である場合には、通常状態または第 2 K T 状態である場合と比較して、可変入賞球装置 6 B を多くの回数開放する（例えば、通常状態または第 2 K T 状態では可変入賞球装置 6 B の開放回数として 1 回をセットするのに対して、第 1 K T 状態では可変入賞球装置 6 B 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、

50

第1 K T 状態である場合には、可変入賞球装置 6 B の開放回数を多くすることによって、第2 始動入賞口に始動入賞しやすくすることができる。

【0427】

また、例えば、第1 K T 状態である場合には、通常状態または第2 K T 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 6 B の開放時間を長くする制御と、可変入賞球装置 6 B 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。

【0428】

次いで、CPU 103 は、可変入賞球装置 6 B を開放状態に制御する（ステップ 052 IWS 3806）。具体的には、ソレノイド 81 を駆動して可変入賞球装置 6 B を開状態にする。

【0429】

そして、CPU 103 は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物作動処理（ステップ 052 IWS 5104）に対応した値（具体的には「4」）に更新する（ステップ 052 IWS 3807）。

【0430】

（コマンド解析処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図9 - 34 ~ 図9 - 37 は、コマンド解析処理（ステップ S75）の具体例を示すフローチャートである。主基板 11 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 CPU 120 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0431】

コマンド解析処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否かを確認する（ステップ 052 IWS 611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 CPU 120 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ 052 IWS 612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を + 2 しておく（ステップ 052 IWS 613）。+ 2 するのは2 バイト（1 コマンド）ずつ読み出すからである。

【0432】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ 052 IWS 614）、演出制御用 CPU 120 は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM 122 に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ 052 IWS 615）。

【0433】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ 052 IWS 616）、演出制御用 CPU 120 は、受信した変動パターンコマンドを、RAM 122 に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ 052 IWS 617）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ 052 IWS 618）。

【0434】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ 052 IWS 619）、演出制御用 CPU 120 は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM 122 に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ 052 IWS 620）。

【0435】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第1 図柄確定指定コマンド、第2 図柄確定指定コマンド、第1 強制図柄確定指定コマンド、第2 強制図柄確定指定コマンド）であれば（ステップ 052 IWS 621）、演出制御用 CPU 120 は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ 052 IWS 622）。例えば、第1 図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第1 確定コ

10

20

30

40

50

マンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第2確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第1強制確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第2強制確定コマンド受信フラグをセットする。

【0436】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば（ステップ052 IWS 623）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示の表示を開始する制御を行う（ステップ052 IWS 624）。また、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ052 IWS 625）。 10

【0437】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば（ステップ052 IWS 626）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示の表示を終了する制御を行う（ステップ052 IWS 627）。また、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ052 IWS 628）。 10

【0438】

なお、本例では、ステップ052 IWS 624、S627の処理が実行されることによって、大当たり遊技中に画像表示装置5の表示画面において右打ち表示が表示される。

【0439】

なお、例えば、大当たり遊技中に表示する右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させることによって、現在の設定値を示唆する設定値示唆演出を実行するように構成してもよい。例えば、ステップ052 IWS 624で右打ち表示を開始するときに、通常は白色の表示色の右打ち表示を開始するのに対して、設定値示唆演出の実行を決定した場合には、設定値「1」である場合には比較的高い割合で青色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「2」である場合には比較的高い割合で緑色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「3」である場合には比較的高い割合で黄色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「4」である場合には比較的高い割合で橙色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「5」である場合には比較的高い割合で赤色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「6」である場合には比較的高い割合で虹色の表示色の右打ち表示を開始したりしてもよい。 20 30

【0440】

また、例えば、大当たり遊技終了後のKT状態中も右打ち表示を継続して実行するように構成し、大当たり遊技終了のタイミングで右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させて設定値示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0441】

また、例えば、低確率/第1KT状態において50回の変動表示を終了して通常状態（低確率/低ベース状態）に移行するときに、左打ち表示を開始するように構成し、その左打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させて設定値示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように何らかの形式で遊技状態の制御が切り替わるときに、設定値示唆演出を実行可能に構成すればよい。 40

【0442】

受信した演出制御コマンドが小当たり開始指定コマンドであれば（ステップ052 IWS 629）、演出制御用CPU120は、小当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ052 IWS 630）。

【0443】

受信した演出制御コマンドが小当たり終了指定コマンドであれば（ステップ052 IWS 631）、演出制御用CPU120は、小当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ052 IWS 632）。

【0444】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中表示コマンドであれば（ステップ052 IW 50

S 6 3 3)、演出制御用CPU120は、大当り遊技のラウンド中に大入賞口に入賞した遊技球の数をカウントするための入賞数カウンタの値をリセット(0にクリア)する(ステップ052 IWS 6 3 4)。また、演出制御用CPU120は、大入賞口の開放中であること(大当り遊技中のラウンド期間であること)を指定する大入賞口開放中フラグをセットする(ステップ052 IWS 6 3 5)。

【0445】

なお、本例では、ステップ052 IWS 6 3 4の処理が実行されることによって、大入賞口開放中表示コマンドを受信するタイミング(ラウンドを開始するタイミング)で入賞数カウンタの値が0にクリアされるので、極まれにラウンド期間終了後のインターバル期間にオーバー入賞を検出した場合にも、入賞数カウンタに値がカウントされる。

10

【0446】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後表示コマンドであれば(ステップ052 IWS 6 3 6)、演出制御用CPU120は、大入賞口の開放後のインターバル期間であることを指定する大入賞口開放後フラグをセットする(ステップ052 IWS 6 3 7)。

【0447】

受信した演出制御コマンドが右打ち点灯開始指定コマンドであれば(ステップ052 IWS 6 3 8)、演出制御用CPU120は、右打ち報知用LED37の点灯を開始する制御を行う(ステップ052 IWS 6 3 9)。

【0448】

受信した演出制御コマンドが右打ち点灯終了指定コマンドであれば(ステップ052 IWS 6 4 0)、演出制御用CPU120は、右打ち報知用LED37の点灯を終了する制御を行う(ステップ052 IWS 6 4 1)。

20

【0449】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば(ステップ072 IWS 0 0 1)、演出制御用CPU101は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている先読み判定結果コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する(ステップ072 IWS 0 0 2)。

【0450】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば(ステップ072 IWS 0 0 3)、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている先読み判定結果コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する(ステップ072 IWS 0 0 4)。

30

【0451】

受信した演出制御コマンドが第1有効始動入賞指定コマンドまたは第2有効始動入賞指定コマンドであれば(ステップ072 IWS 0 0 5)、演出制御用CPU101は、受信した第1有効始動入賞指定コマンドまたは第2有効始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている先読み判定結果コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する(ステップ072 IWS 0 0 6)。

【0452】

受信した演出制御コマンドが低確/非KT背景指定コマンドであれば(ステップ052 IWS 6 4 2)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を低確率/非KT状態に応じた背景画像(例えば、青色の背景画像)で表示する制御を行う(ステップ052 IWS 6 4 3)。また、演出制御用CPU120は、セットされていれば、第1KT状態であることを示す第1KT状態フラグをリセットする(ステップ052 IWS 6 4 4)。また、演出制御用CPU120は、大当り遊技中および高確率/第2KT状態中に大入賞口および特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数をカウントするための賞球数カウンタがセットされていれば、その賞球数カウンタの値をリセット(0にクリア)する(ステップ052 IWS 6 4 5 a)。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示が表示されていれば、賞球数表示を消去する制御を行う(ステップ052 IWS 6 4 5 b)。なお、賞球数表示は、後述する総獲得

40

50

数表示画像 1 5 8 F 0 0 1 や履歴アイコン画像 1 5 8 F 0 0 2 等により実現される、大当り遊技中および高確率 / 第 2 K T 状態中に大入賞口および特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数の表示である。

【 0 4 5 3 】

本例では、大当り遊技中（ただし、2 R 確変大当りや 2 R 通常大当りにもとづく大当り遊技中を除く）に大入賞口に遊技球が入賞したり、高確率 / 第 2 K T 状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞したりした場合に賞球数カウンタの値が累積的に更新されていくのであるが（ステップ 0 5 2 I W S 6 6 0 , S 6 6 7 参照）、ステップ 0 5 2 I W S 6 4 5 の処理が実行されることによって、遊技状態が低確率 / 高ペース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）となった後 5 0 回の変動表示を終了して低確率 / 低ペース状態となったときに、賞球数カウンタの値が 0 にクリアされる。

10

【 0 4 5 4 】

受信した演出制御コマンドが低確 / 第 1 K T 背景指定コマンドであれば（ステップ 0 5 2 I W S 6 4 6 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 における背景画像を低確率 / 第 1 K T 状態に応じた背景画像（例えば、緑色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 6 4 7 ）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 K T 状態フラグをセットする（ステップ 0 5 2 I W S 6 4 8 ）とともに、セットされていれば、高確率状態であることを示す高確率状態フラグや、第 2 K T 状態であることを示す第 2 K T 状態フラグをリセットする（ステップ 0 5 2 I W S 6 4 9 ）。

【 0 4 5 5 】

20

受信した演出制御コマンドが高確 / 第 1 K T 背景指定コマンドであれば（ステップ 0 5 2 I W S 6 5 0 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 における背景画像を高確率 / 第 1 K T 状態に応じた背景画像（例えば、黄色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 6 5 1 ）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高確率状態フラグおよび第 1 K T 状態フラグをセットする（ステップ 0 5 2 I W S 6 5 2 ）とともに、セットされていれば、第 2 K T 状態フラグをリセットする（ステップ 0 5 2 I W S 6 5 3 ）。

【 0 4 5 6 】

受信した演出制御コマンドが高確 / 第 2 K T 背景指定コマンドであれば（ステップ 0 5 2 I W S 6 5 4 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 における背景画像を高確率 / 第 2 K T 状態に応じた背景画像（例えば、赤色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 6 5 5 ）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高確率状態フラグおよび第 2 K T 状態フラグをセットする（ステップ 0 5 2 I W S 6 5 6 ）とともに、セットされていれば、第 1 K T 状態フラグをリセットする（ステップ 0 5 2 I W S 6 5 7 ）。

30

【 0 4 5 7 】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ 0 7 7 I W S 6 5 8 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、賞球数カウンタの値に 1 5 を加算する（ステップ 0 7 7 I W S 6 5 9 ）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口への遊技球の入賞が発生したことを示す大入賞口入賞フラグをセットする（ステップ 0 7 7 I W S 6 6 0 ）。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得した賞球を表示するための賞球数表示処理を実行する（0 7 7 I W S 6 6 2 ）。

40

【 0 4 5 8 】

ステップ 0 7 7 I W S 6 5 8 ~ S 6 6 0 の処理が実行されることによって、本例では、大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生したことにもとづいて賞球数カウンタの値が更新される。そして、ステップ 0 7 7 I W S 6 6 2 の賞球数表示処理が実行されることによって賞球数表示が更新される。

【 0 4 5 9 】

受信した演出制御コマンドが特殊入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ 0 7 7 I W S 6 6 5 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、賞球数カウンタの値に 1 5 を加算する（ステップ 0 5 2 I W S 6 6 6 ）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことを示す特殊入賞口入賞フラグをセットする（ステップ 0 7 7 I W S 6 6

50

7)。そして、演出制御用CPU120は、獲得した賞球を表示するための賞球数表示処理を実行する(077IWS662)。

【0460】

ステップ052IWS665～S667の処理が実行されることによって、本例では、特殊入賞口への入賞が発生したことにもとづいて賞球数カウンタの値が更新される。そして、ステップ077IWS662の賞球数表示処理が実行されることによって賞球数表示が更新される。

【0461】

なお、この実施の形態では、大入賞口に遊技球が入賞したときと特殊入賞口に遊技球が入賞したときとで賞球数が同じ15個であ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、大入賞口に遊技球が入賞したときには賞球数を15個とする一方で、特殊入賞口に遊技球が入賞したときには賞球数を10個とするなど、賞球数を異ならせてもよい。

10

【0462】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ表示指定コマンドであれば(ステップ077IWS669)、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことを示すデモ指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ077IWS670)。

【0463】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する(ステップ052IWS671)。そして、ステップ052IWS611に移行する。

20

【0464】

(賞球数表示)

次に、本特徴部077IWにおける賞球数を表示する際の演出図面について説明する。本特徴部077IWでは、各種遊技状態に応じて付与される遊技価値としての賞球に関する表示の表示態様が異なっている。各遊技状態における表示のさせ方について以下に説明する。図9-38は、大当たり状態中およびKT状態中の演出態様の具体例を示す説明図である。

【0465】

30

図9-38(A)に示すように、10R確変大当たり遊技中においては、画像表示装置5の画面上で大当たりの演出が実行される。また、大当たり遊技中に大入賞口に入賞した遊技球に基づいて画面右上の総獲得数表示画像158F001の数値が加算更新される。総獲得数表示画像158F001は、通常状態に制御されるまで表示される。大当たり遊技中では、大入賞口に遊技球が入賞する毎に総獲得数表示画像158F001の数値が15pt加算更新される。図9-38(A)に示す10R確変大当たりの後は、図9-38(B)に示すように第2KT状態へと制御される。

【0466】

図9-38(B)に示す様に、第2KT状態中は、画像表示装置5の画面上に先ほど制御されていた10R確変大当たりの履歴を示す履歴アイコン画像158F002が表示される。履歴アイコン画像158F002には、「大当たり」の文字の下方に、第2KT状態に制御される前の10R確変大当たり遊技状態で付与された賞球数を示す数値(図9-38(B)に示す例では「1500」。以下、獲得数表示ともいう)と、当該大当たり遊技状態後の変動回数を示す数値(図9-38(B)に示す例では「1G」。以下、変動回数表示ともいう)とが合わせて表示される。また、総獲得数表示画像158F001には、履歴アイコン画像158F002と同じ1500個獲得したことを示す数値が表示される。また、履歴アイコン画像158F002や総獲得数表示画像158F001は、変動表示中に実行される演出(後述するスーパーリーチ演出等の特定の演出を除く)による演出画像よりも優先して表示される(すなわち演出画像は、履歴アイコン画像158F002や総獲得数表示画像158F001に重ねて表示されない)。なお、図9-38に示す例では、賞

40

50

球数を示す獲得数表示や、変動回数を示す変動回数表示は、英数字により表現されているが、このような態様に限らず、例えば、メータ表示や、色彩、模様、キャラクタ等の態様により表現されるようにしてもよい。

【0467】

第2KT状態中に小当りが発生した場合には、図9-38(C)のように表示される。図9-38(C)に示すように小当りが発生した場合には、画像表示装置5の画面において賞球増加画像として「小当り発生!」の小当り画像158F003が表示されるとともに、「+15」の賞球画像158F004が表示される。また、履歴アイコン画像158F002の獲得数表示は、第2KT状態中に付与された小当りによる賞球数が即座に反映されて、更新して表示される(図9-38(C)に示す例では「1845」)。また、総獲得数表示画像158F001には、大当り遊技中と第2KT状態中とに獲得した賞球数の総数が表示される。なお、履歴アイコン画像158F002の変動回数表示は、10R確変大当り遊技後に変動表示が行われる度に更新して表示される(図9-38(C)に示す例では「24G」)。例えば、可変表示開始設定処理において、履歴アイコン画像158F002の変動回数表示を更新する処理が実行される。

10

【0468】

ここで、履歴アイコン画像158F002の表示態様は、第2KT状態中に獲得した賞球の総数により表示態様が段階的に変化する。例えば、第2KT状態中の獲得総数が0~200のときの表示態様は白色の表示であり、第2KT状態中の獲得総数が201~400のときの表示態様は青色の表示であり、第2KT状態中の獲得総数が401~600のときの表示態様は赤色の表示であり、第2KT状態中の獲得総数が601以上のときの表示態様は虹色の表示となる。このように、第2KT状態中の総獲得数が200増加する毎に表示態様が変わる。図9-38(C)は、履歴アイコン画像158F002が青色の表示態様となっている状態を示している。なお、履歴アイコン画像158F002の表示態様は、大当り遊技中も含めた総獲得数により段階的に変化するようにしてもよい。

20

【0469】

また、履歴アイコン画像158F002の変動回数表示は、変動回数に応じて表示態様が段階的に変化する。例えば、第2KT状態中の変動回数が0~49のときの表示態様は変動回数を示す英数字が無印で表示されるものであり、第2KT状態中の変動回数が50~99のときの表示態様は変動回数を示す英数字が四角形に囲まれて表示されるものであり、第2KT状態中の変動回数が100以上のときの表示態様は変動回数を示す英数字が円形に囲まれて表示されるものとなる。このように、第2KT状態中の変動回数が50増加する毎に表示態様が変わる。このような構成により、大当り間の変動回数に応じた態様により変動回数表示が表示されることになる。そのため、大当りが発生するまでの変動回数の多寡を遊技者が直感的に認識することができるようになる。なお、このような構成に加えて、大当り間の変動回数に関する所定条件が成立したとき(例えば、所定回数未満または所定回数以上の変動回数での大当りが数回発生したときや、複数回の大当りが連続したとき(いわゆる連荘時))に、その旨をさらに報知するようにしてもよい。

30

【0470】

次に、第2KT状態中に6R確変大当りに当選した場合には、図9-38(D)に示すように、6R確変大当りを示す演出が画像表示装置5の画面上に表示される。6R確変大当り中は、大当り遊技中に大入賞口に入賞した遊技球に基づいて画面右上の総獲得数表示画像158F001の数値が加算更新される。なお、6R確変大当り中にも、10R確変大当りと6R確変大当りとで履歴アイコン画像158F002が別々に表示され、6R確変大当りの履歴アイコン画像158F002の数値が加算更新されるようにしてもよい。

40

【0471】

次いで、6R確変大当り終了後に第1KT状態に制御された場合について説明する。6R確変大当り遊技が終了すると、図9-38(E)に示すように、履歴アイコン画像158F002が2つ表示される。また、総獲得数表示画像158F001には、2つの履歴アイコン画像158F002の総数が表示される。履歴アイコン画像158F002は、大

50

当り開始から次の大当りが開始するまでの区間を1区間として1つ表示される。10R確変大当りに対応する左側の履歴アイコン画像158F002では、「大当り」の文字の下方に、10R確変大当り中の賞球数、および第2KT状態中の小当り遊技により獲得した賞球数の総数が獲得数表示(図9-38(E)に示す例では「1845」)として表示されるとともに、次の6R確変大当りが開始されるまでに実行された変動回数が変動回数表示(図9-38(E)に示す例では「25G」)として表示される。また、6R確変大当りに対応する右側の履歴アイコン画像158F002では、「当り」「第1KT」の文字の下方に、6R確変大当り中の賞球数が獲得数表示(図9-38(E)に示す例では「900」)として表示される。なお、右側の履歴アイコン画像158F002は、第1KT状態へ移行する契機となる6R確変大当りに対応するものであるため、大当り遊技後の変動回数を表示する変動回数表示が表示されない。すなわち、本特徴部077IWでは、継続期間が長いほど遊技者にとって好ましい第2KT状態においては、次の大当りが開始するまでの変動回数表示が表示されるが、継続期間が短いほど遊技者にとって好ましい第1KT状態においては、次の大当りが開始するまでの変動回数表示が表示されない。このようにすることにより、第1KT状態における変動回数という、表示することにより却って遊技者を不快にさせてしまうおそれがある無駄な情報を表示しないようにすることができる。

10

【0472】

なお、図9-38には図示していないが、6R確変大当りの後に第1KT状態(高確率/高ペース状態(高確率/第1KT状態))に移行した場合に加えて、2R通常大当りの後に第1KT状態(低確率/高ペース状態(低確率/第1KT状態))に移行した場合にも、履歴アイコン画像に大当り遊技後の変動回数を表示する変動回数表示が表示されない。

20

【0473】

また、図9-38の例では、第2KT状態に移行される契機となる10R確変大当りに対応する履歴アイコン画像158F002では、「大当り」の文字が表示され、第1KT状態に移行される契機となる6R確変大当りに対応する履歴アイコン画像158F002では、「当り」「第1KT」の文字が表示されているが、このような態様に限らず、大当り種別が文字表示されるようにしてもよい。例えば、10R確変大当り(大当り遊技後に第2KT状態に移行)に対応する履歴アイコン画像158F002では、「10R確変」「第2KT」の文字が表示され、6R確変大当り(大当り遊技後に第1KT状態に移行)に対応する履歴アイコン画像158F002では、「6R確変」「第1KT」の文字が表示され、2R確変大当り(大当り遊技後に第2KT状態に移行)に対応する履歴アイコン画像158F002では、「2R確変」「第2KT」の文字が表示され、2R確変大当り(大当り遊技後に第1KT状態に移行)に対応する履歴アイコン画像158F002では、「2R確変」「第1KT」の文字が表示されるようにしてもよい。このようにすることにより、履歴情報として大当り種別を容易に認識することができる。

30

【0474】

また、図9-38(E)は、第1KT状態中に小当りが発生したときの画像表示装置5の画面を示している。第1KT状態中においては、小当りが発生したとしても総獲得数表示画像158F001および履歴アイコン画像158F002の数値が加算更新されることはない。なお、第1KT状態中において小当りが発生した場合には、総獲得数表示画像158F001と履歴アイコン画像158F002とのうちいずれか一方の数値のみ更新するようにしてもよい。

40

【0475】

その後、第1KT状態中において10R確変大当りが発生した場合には、図9-38(F)に示すように、10R確変大当りをする演出が画像表示装置5の画面上に表示される。10R確変大当り中は、大当り遊技中に大入賞口に入賞した遊技球に基づいて画面右上の総獲得数表示画像158F001の数値が加算更新される。図9-38(F)に示す10R確変大当りの後は、図9-38(G)に示すように第2KT状態へと制御される。

【0476】

図9-38(G)に示すように、第2KT状態中において履歴アイコン画像158F00

50

2 が 3 つ表示される。1 回目の 10R 確変大当りに対応する左側の履歴アイコン画像 158F002 は、「大当り」の文字の下方に、1 回目の 10R 確変大当り中の賞球数、および第 2KT 状態中の小当り遊技により獲得した賞球数の総数が獲得数表示（図 9 - 38（G））に示す例では「1845」として表示されるとともに、次の 6R 確変大当りが開始されるまでの変動回数が変動回数表示（図 9 - 38（G））に示す例では「25G」として表示される。また、6R 確変大当りに対応する中央の履歴アイコン画像 158F002 は、「当り」「第 1KT」の文字の下方に、6R 確変大当り中の賞球数が獲得数表示（図 9 - 38（G））に示す例では「900」として表示される。また、2 回目の 10R 確変大当りに対応する右側の履歴アイコン画像 158F002 は、「大当り」の文字の下方に、2 回目の 10R 確変大当り中の賞球数が獲得数表示（図 9 - 38（G））に示す「1500」として表示されるとともに、2 回目の 10R 確変大当り遊技後に実行された変動回数が変動回数表示（図 9 - 38（G））に示す例では「1G」として表示される。また、総獲得数表示画像 158F001 には、3 つの履歴アイコン画像 158F002 の総数が表示される（図 9 - 38（G））に示す例では「4245」。

【0477】

第 2KT 状態中に小当りが発生した場合には、図 9 - 38（H）に示すように、「小当り発生！」の小当り画像 158F003 が表示されるとともに、「+15」の賞球画像 158F004 が表示される。また、右側の履歴アイコン画像 158F002 の獲得数表示は、第 2KT 状態中に付与された小当りによる賞球数が即座に反映されて、更新して表示される（図 9 - 38（H）の例では「2220」）。今回の第 2KT 状態中では、720 個の賞球が発生している。よって、右側の履歴アイコン画像 158F002 の表示態様が虹色の表示態様へと変更される。また、総獲得数表示画像 158F001 には、大当り遊技中と第 2KT 状態中とに獲得した賞球数の総数が表示される（図 9 - 38（H）に示す例では「4965」）。なお、右側の履歴アイコン画像 158F002 の変動回数表示は、2 回目の 10R 確変大当り遊技状態後に変動表示が行われる度に更新して表示される（図 9 - 38（H）の例では「100G」）。図 9 - 38（H）の例では、2 回目の 10R 確変大当り遊技後の第 2KT 状態中の変動回数が 100G となっている。よって、変動回数表示の表示態様は変動回数を示す英数字が円形に囲まれた態様へと変更される。

【0478】

なお、図 9 - 38 に示す例では、大当り間の第 2KT 状態中の変動回数が変動回数表示としてそれぞれ表示されているが、例えば、各第 2KT 状態中の変動回数を足し合わせた総数についても、第 2KT 状態中または所定のタイミング（例えば、第 2KT 状態の終了時等）で表示するようにしてもよい。また、通常状態に移行すると、それらのカウントをリセットするようにしてもよい。

【0479】

本特徴部 077IW では、設定されている設定値に応じて大当り確率が異なる第 1 状態（例えば、低確率状態且つ非 KT 状態（低確率 / 非 KT 状態：通常状態）や低確率且つ第 1KT 状態（低確率 / 第 1KT 状態））と、第 2 状態（例えば、高確率且つ第 1KT 状態（高確率 / 第 1KT 状態）や高確率且つ第 2KT 状態（高確率 / 第 2KT 状態））とに制御可能である。そして、上述したように、第 2 状態は、第 1 状態に比べて有利状態に制御されやすい（例えば、高確率状態では、低確率状態に比べて大当り確率が高く、大当りとなる頻度が高い。図 9 - 3、図 9 - 4 参照）。また、第 2 状態は、第 1 状態に比べて複数の設定値のうち、少なくとも第 1 設定値と第 2 設定値とにおける有利状態に制御される確率の違いが大きい（例えば、高確率状態では、低確率状態に比べて設定ごとの大当り確率の違いが大きい（つまり設定値間の大当り確率の差が大きい）。図 9 - 3、図 9 - 4 参照）。ゆえに、第 2 状態は、第 1 状態に比べて設定ごとの大当り確率の差が大きく、遊技者にとって設定値が推測しやすい。

【0480】

設定されている設定値に応じて大当り確率が異なる構成では、大当り遊技状態に制御されるまでの変動回数が設定を示唆する要素となるが、第 2 状態に比べて複数の設定値のうち

10

20

30

40

50

、少なくとも第1設定値と第2設定値とにおける大当たり確率の差が大きい(すなわち遊技者にとって設定値が推測しにくい)第1状態において設定が示唆されると、却ってわかりにくくなってしまふおそれがある。そこで、本特徴部077IWでは、第2状態において、第2状態中に制御された大当たり遊技状態と該大当たり遊技状態に制御されるまでの期間とに関する情報を表示するように構成されている(例えば、発生した大当たりに対応する履歴アイコン画像158F002(獲得数表示と変動回数表示とを含む)を表示する。図9-38参照)。このような構成により、わかりやすい設定示唆を行うことができる。

【0481】

また、図9-38(C)に示すように、第2KT状態中に付与された賞球と、第2KT状態に制御される前の10R確変大当たり遊技状態で付与された賞球とを合わせて履歴アイコン画像158F002として表示可能である。このようにすれば、10R確変大当たり遊技状態で獲得した賞球の表示と、第2KT状態で獲得した賞球の表示との制御を好適に実行することができる。例えば、履歴アイコン画像158F002により、第2KT状態に突入前の10R確変大当たりで獲得した賞球数および第2KT状態中に獲得した賞球数が合算して表示されるので、この区間にどれくらいの賞球があったのか容易に把握できる。

10

【0482】

また、図9-38(B)に示すように、第2KT状態に制御される前の10R確変大当たり遊技状態で付与された賞球を履歴アイコン画像158F002として表示可能である。このようにすれば、付与された賞球の履歴が認識可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0483】

また、図9-38(C)に示すように、履歴アイコン画像158F002に第2KT状態中に付与された小当たりによる賞球を即座に更新して表示可能である。このようにすれば、一連の区間において付与された賞球の履歴が認識可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0484】

また、図9-38(C)に示すように、履歴アイコン画像158F002に次の大当たりが開始されるまでの変動回数を更新して表示可能である。このようにすれば、一連の区間(特に、第2KT状態)において実行された変動回数の履歴が認識可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0485】

また、図9-38(G)に示すように、大当たり遊技状態後に第1KT状態(高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)や、低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に制御される場合には、履歴アイコン画像158F002に次の大当たりが開始されるまでの変動回数が表示されない。そのような構成により、表示することにより却って遊技者を不快にさせてしまふおそれがある無駄な情報を排除することができる。

【0486】

また、図9-38に示すように、履歴アイコン画像158F002が対象とする区間とは異なる連続した大当たり遊技状態の区間における総獲得数表示画像158F001を表示可能である。このようにすれば、連続した大当たり遊技状態の区間において付与された賞球の履歴が認識可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0487】

また、図9-38(C),(H)に示すように、第2KT状態で付与された賞球数が所定の段階として決められた数値以上の場合に履歴アイコン画像158F002の表示態様を段階に応じた色に変化させるように制御される。このようにすれば、履歴アイコン画像158F002の表示態様により遊技者に優越感を与えることで遊技の興趣を向上させることができる。

【0488】

また、図9-38(H)に示すように、第2KT状態における変動回数に応じて、履歴アイコン画像158F002の表示態様を段階に変化させるように制御される。このように

50

すれば、変動回数の多寡を認識しやすくすることができる。また、第1 K T状態に比べて小当りが発生する頻度が高い第2 K T状態においては、制御される期間が長いほど利益を得られるため、変動回数の多さを認識しやすくすることで遊技者に優越感を与えることができる。また、小当りによる賞球数と大当りとなるまでの変動回数とを見比べることによって、大当り間の長さや小当りによる賞球数との関係を遊技者が予測することができる。なお、第2 K T状態における変動回数に加えて、小当り回数を表示するようにしてもよい。例えば、設定ごとに小当り確率が異なるように構成する場合には、第2 K T状態における変動回数と、小当り回数や小当りによる賞球数との関係性により、設定値を推測することができる。

【0489】

また、図9 - 38 (E) に示すように、第2 K T状態中以外の第1 K T状態中に小当り遊技状態に制御されたときに付与された賞球は総獲得数表示画像158 F 001に加算表示しないように制御される。このようにすれば、現在の状態が第2 K T状態であると勘違いしてしまうことを防止することができる。

【0490】

また、図9 - 38 (E) に示すように、第2 K T状態中に付与された賞球と、第2 K T状態に制御された後の6 R確変大当り遊技中に付与された賞球とを合わせて履歴アイコン画像158 F 002として表示可能である。このようにすれば、大当り遊技中に獲得した賞球を示す表示と、第2 K T状態中に獲得した賞球を示す表示との制御を好適に実行することができる。

【0491】

次に、各遊技状態において獲得した賞球を表示する処理について説明する。図9 - 39 ~ 図9 - 41は、賞球数表示処理を示すフローチャートである。

【0492】

賞球数表示処理において、演出制御用CPU120は、まず、第2特別図柄の変動表示にもとづくスーパーリーチ演出の実行中であるか否かを確認する(ステップ077 IWS001)。第2特別図柄の変動表示にもとづくスーパーリーチ演出の実行中である場合には、履歴アイコン画像(獲得数表示や変動回数表示を含む)や総獲得数表示画像等の賞球数表示を非表示とする制御を行い(ステップ077 IWS002)、処理を終了する。

【0493】

第2 K T状態においては、小当りとなる変動表示が実行される頻度が高くなり、変動表示の実行回数の増加や、小当りの発生によって賞球が付与される度に総獲得数表示画像158 F 001や履歴アイコン画像158 F 002等の賞球数表示が更新表示されるため、興味が高まる。一方で、比較的変動時間が長くなるスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されると、その間には変動回数が増加したり、小当りが発生して賞球数が増加したりすることがなく、賞球数表示が更新されなくなるため(すなわち遊技者が利益を得ていることを感じられない期間が長くなるため)、遊技者を不快にさせてしまうおそれがある。そこで、本特徴部077 IWでは、図9 - 42に示すように、第2特別図柄の変動表示にもとづくスーパーリーチ演出が実行されるときには、総獲得数表示画像158 F 001や履歴アイコン画像158 F 002等の賞球数表示を非表示とする。このようにすることにより、第2 K T状態であるのに利益が得られない期間であることを遊技者に意識させないようにすることができ、遊技者を不快にさせてしまうことを防止することができる。

【0494】

また、スーパーリーチ演出は、総獲得数表示画像158 F 001や履歴アイコン画像158 F 002、保留表示077 IW002が表示されていた表示領域(例えば、これらの画像を含む表示領域を、他の表示領域と識別可能となるように、枠で囲む態様としたり、特別な背景色とする態様としたりしてもよいし、画像表示装置5とは別に設けられた表示装置に存在するようにしてもよい)においても演出画像を表示する態様により実行される。このような構成により、演出効果を損ねることなく、スーパーリーチ演出を実行することができる。なお、図9 - 42に示す例では、アクティブ表示077 IW001については

10

20

30

40

50

、第2特別図柄の変動表示にもとづくスーパーリーチ演出の実行中も表示を継続しているが、保留表示077IW002等と同様に非表示とするようにしてもよい。また、本特徴部077IWでは、スーパーリーチ演出が実行されるときに、賞球数表示を非表示とするように構成されているが、スーパーリーチ演出に限らず、特定の演出（例えば、ステップアップ予告演出や擬似連演出など）が実行されているときに、賞球数表示を非表示とするようにしてもよい。

【0495】

第2特別図柄の変動表示にもとづくスーパーリーチ演出の実行中ではない場合には、演出制御用CPU120は、賞球数表示を表示する制御を行う（ステップ077IWS002）。次いで、演出制御用CPU120は、大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ158FS001）。大入賞口入賞フラグがセットされていれば（すなわち、大入賞口への入賞が発生していれば（ステップ158FS001でY））、演出制御用CPU120は、大入賞口入賞フラグをリセットし（ステップ158FS002）、ステップ158FS003に移行する。一方、大入賞口入賞フラグがセットされていなければ（すなわち、大入賞口への入賞が発生していなければ（ステップ158FS001でN））、演出制御用CPU120は、ステップ158FS008に移行する。

【0496】

ステップ158FS003では、演出制御用CPU120は、賞球増加演出の実行中であることを示す賞球増加演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する。賞球増加演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、既に賞球増加演出の実行中であれば（ステップ158FS003でY））、演出制御用CPU120は、ステップ158FS009に移行する。一方、賞球増加演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、まだ賞球増加演出が実行されていなければ（ステップ158FS003でN））、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において総獲得数表示（総獲得数表示画像158F001の数値）を増加させる演出を開始する（ステップ158FS004）。また、演出制御用CPU120は、賞球増加演出実行中フラグをセットする（ステップ158FS005）。そして、ステップ158FS006に移行する。

【0497】

ステップ158FS006では、演出制御用CPU120は、現在の遊技が10R確変大当りであるか否かを判定する。現在の遊技が10R確変大当りである場合には（ステップ158FS006でY）、演出制御用CPU120は、大当りアイコン表示フラグをセットし、（ステップ158FS007）、ステップ158FS011に移行する。一方、現在の遊技が10R確変大当りでない場合には（ステップ158FS006でN）、演出制御用CPU120は、ステップ158FS007の処理を行わずに、ステップ158FS011に移行する。ステップ158FS006、ステップ158FS007の処理により、10R確変大当りに制御される毎に履歴アイコン画像158F002が表示される。10R確変大当りか否かは、表示結果指定コマンドの値を確認すればよい。

【0498】

なお、大当りアイコン（履歴アイコン画像158F002）は、大当りの種類に関係なく大当り毎に表示されるようにしてもよい。このような場合には、大当りの種類により大当りアイコン（履歴アイコン画像158F002）の表示態様が異なるようにすることが望ましい。具体的には、大当りの種類毎にフラグをセットし、そのセットされたフラグをステップ158FS006で確認することにより大当りの種類に対応した履歴アイコン画像158F002をステップ158FS007の処理によって表示してもよい。また、第2KT状態に制御されるときにおいては、直前の10R確変大当りに対応する履歴アイコンの数値を更新すればよい。

【0499】

ステップ158FS008では、演出制御用CPU120は、賞球増加演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する。賞球増加演出実行中フラグがセットされている場合には（ステップ158FS008でY）、演出制御用CPU120は、ステップ158

10

20

30

40

50

F S 0 0 9に移行する。一方、賞球増加演出実行中フラグがセットされていない場合には(ステップ1 5 8 F S 0 0 8でN)、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップ1 5 8 F S 0 1 1に移行する。

【0 5 0 0】

ステップ1 5 8 F S 0 0 9では、演出制御用C P U 1 2 0は、賞球増加演出が終了したか否かを判定する。賞球増加演出が終了した場合には(ステップ1 5 8 F S 0 0 9でY)、演出制御用C P U 1 2 0は、賞球増加演出実行中フラグをリセットし(ステップ1 5 8 F S 0 1 0)、ステップ1 5 8 F S 0 1 1に移行する。一方、賞球増加演出が終了していない場合には(ステップ1 5 8 F S 0 0 9でN)、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップ1 5 8 F S 0 1 0の処理を行わずに、ステップ1 5 8 F S 0 1 1に移行する。なお、賞球増加演出の終了タイミングとなっているか否かは、例えば、賞球増加演出を開始するときに、賞球増加演出の演出期間を計測するためのタイマをセットしておき、そのタイマがタイムアウトしたか否かを確認することにより判定できる。

10

【0 5 0 1】

ステップ1 5 8 F S 0 1 1では、演出制御用C P U 1 2 0は、特殊入賞口入賞フラグがセットされているか否かを判定する。特殊入賞口入賞フラグがセットされていれば(すなわち、特殊入賞口2 4への入賞が発生していれば(ステップ1 5 8 F S 0 1 1でY))、演出制御用C P U 1 2 0は、特殊入賞口入賞フラグをリセットし(ステップ1 5 8 F S 0 1 2)、ステップ1 5 8 F S 0 1 3に移行する。一方、特殊入賞口入賞フラグがセットされていなければ(すなわち、特殊入賞口2 4への入賞が発生していなければ(ステップ1 5 8 F S 0 1 1でN))、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップ1 5 8 F S 0 2 5に移行する。

20

【0 5 0 2】

ステップ1 5 8 F S 0 1 3では、演出制御用C P U 1 2 0は、第2 K T状態フラグがセットされているか否かを判定する。第2 K T状態フラグがセットされていれば(すなわち、第2 K T状態中であれば(ステップ1 5 8 F S 0 1 3でY))、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップ1 5 8 F S 0 1 4に移行する。一方、第2 K T状態フラグがセットされていなければ(ステップ1 5 8 F S 0 1 3でN)、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップ1 5 8 F S 0 2 3に移行する。

【0 5 0 3】

ステップ1 5 8 F S 0 2 3では、演出制御用C P U 1 2 0は、第1 K T状態フラグがセットされているか否かを判定する。第1 K T状態フラグがセットされている場合には(ステップ1 5 8 F S 0 2 3でY)、演出制御用C P U 1 2 0は、演出無しに設定し(ステップ1 5 8 F S 0 2 4)、処理を終了する。一方、第1 K T状態フラグがセットされていない場合には(ステップ1 5 8 F S 0 2 3でN)、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップ1 5 8 F S 0 2 4の処理を行わずに、処理を終了する。

30

【0 5 0 4】

また、ステップ1 5 8 F S 0 1 4では、演出制御用C P U 1 2 0は、特殊入賞口の入賞数カウンタの値を確認し、ステップ1 5 8 F S 0 1 5に移行する。特殊入賞口へのカウント数は入賞毎に記憶されている。ステップ1 5 8 F S 0 1 5では、演出制御用C P U 1 2 0は、第2 K T状態中での賞球数が所定の段階として決められた数値以上であるか否かを判定する。第2 K T状態中での賞球数が所定の段階として決められた数値以上である場合には(ステップ1 5 8 F S 0 1 5でY)、演出制御用C P U 1 2 0は、アイコンの表示態様を段階に応じた色に変更し(ステップ1 5 8 F S 0 1 6)、ステップ1 5 8 F S 0 1 7に移行する。一方、第2 K T状態中での賞球数が所定の段階として決められた数値未満である場合には(ステップ1 5 8 F S 0 1 5でN)、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップ1 5 8 F S 0 1 6の処理を行わずに、ステップ1 5 8 F S 0 1 7に移行する。

40

【0 5 0 5】

ステップ1 5 8 F S 0 1 7では、演出制御用C P U 1 2 0は、入賞演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する。入賞演出実行中フラグがセットされている場合には(

50

ステップ158FS017でY)、演出制御用CPU120は、入賞演出待機数カウンタを+1し(ステップ158FS018)、ステップ158FS025に移行する。一方、入賞演出実行中フラグがセットされていない場合には(ステップ158FS017でN)、演出制御用CPU120は、賞球増加表示として画像表示装置5の画面において賞球増加画像として「小当たり発生!」の小当たり画像158F003を表示するとともに、「+15」の賞球画像158F004を表示する(ステップ158FS019)。そして、総獲得数表示を増加させる演出を開始する(ステップ158FS020)。また、演出制御用CPU120は、アイコン(履歴アイコン画像158F002)の獲得数表示を増加させる演出を開始し(ステップ158FS021)、入賞演出実行中フラグをセットし(ステップ158FS022)、ステップ158FS025に移行する。

10

【0506】

ステップ158FS025では、演出制御用CPU120は、入賞演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する。入賞演出実行中フラグがセットされている場合には(ステップ158FS025でY)、演出制御用CPU120は、ステップ158FS026に移行する。一方、入賞演出実行中フラグがセットされていない場合には(ステップ158FS025でN)、演出制御用CPU120は、処理を終了する。

【0507】

ステップ158FS026では、演出制御用CPU120は、入賞演出の終了タイミングであるか否かを判定する。入賞演出の終了タイミングである場合には(ステップ158FS026でY)、演出制御用CPU120は、各種入賞演出を終了し(ステップ158FS027)、ステップ158FS028に移行する。一方、入賞演出の終了タイミングでない場合には(ステップ158FS026でN)、演出制御用CPU120は、処理を終了する。

20

【0508】

ステップ158FS028では、演出制御用CPU120は、入賞演出待機数カウンタの値が0であるか否かを判定する。入賞演出待機数カウンタの値が0である場合には(ステップ158FS028でY)、演出制御用CPU120は、入賞演出実行中フラグをリセットし(ステップ158FS033)、処理を終了する。一方、入賞演出待機数カウンタの値が0でない場合には(ステップ158FS028でN)、演出制御用CPU120は、入賞演出待機数カウンタを-1し(ステップ158FS029)、賞球増加表示を表示する(ステップ158FS030)。また、演出制御用CPU120は、総獲得数表示を増加させる演出を開始し(ステップ158FS031)、アイコンの獲得数表示を増加させる演出を開始し(ステップ158FS032)、処理を終了する。

30

【0509】

ステップアップ158FS014~158FS016に示すように、第2KT状態で付与された賞球数が所定の段階として決められた数値以上の場合に履歴アイコン画像158F002の表示態様を段階に応じた色に変化させるように制御される。このようにすれば、履歴アイコン画像158F002の表示態様により遊技者に優越感を与えることで遊技の興趣を向上させることができる。より具体的には、第2KT状態で得られる小当たり当選による賞球が多くなるに連れて履歴アイコン画像158F002の表示態様が変化していくため、色の変化により獲得した価値を知ることができる。

40

【0510】

また、ステップ158FS023、158F024に示すように、第2KT状態中以外の第1KT状態中に小当たり遊技状態に制御されたときに付与された賞球は総獲得数表示画像158F001に加算表示しないように制御される。このようにすれば、現在の状態が第2KT状態中であると勘違いしてしまうことを防止することができる。なお、第1KT状態中に小当たりに制御された場合には、履歴アイコン画像158F002の数値は更新しないが、総獲得数表示画像158F001の数値は更新するようにしてもよい。

【0511】

また、本特徴部077IWでは、大入賞口や特殊入賞口への入賞が発生したことにともづ

50

いて賞球増加演出を実行する場合について説明した。しかし、いわゆる一般入賞口（入賞しても可変入賞球装置の開放などは行われず、所定個数（例えば、５個）の賞球の払い出しのみが行われる入賞口）を備えるように構成した遊技機において、一般入賞口への入賞が発生した場合にも賞球増加演出を実行してもよい。このような場合には、第２ＫＴ状態中に一般入賞口に入賞した賞球数を履歴アイコン画像１５８Ｆ００２の数値および総獲得数表示画像１５８Ｆ００１の数値に加算更新するようにしてもよい。

【０５１２】

[賞球表示の変形例について]

次に、賞球に関する表示の変形例について説明する。図９－４３は、大当たり状態中およびＫＴ状態中の演出態様の具体例を示す説明図である。図９－４３（Ａ）に示す１０Ｒ確変大当たりの後は、図９－４３（Ｂ）に示すように第２ＫＴ状態へと制御される。各表示については、前述した図９－３８（Ａ）、（Ｂ）の表示と同じであるため説明を省略する。

10

【０５１３】

変形例においては、図９－４３（Ｃ）に示すように、第２ＫＴ状態に制御される前の大当たり遊技状態で付与された賞球の表示と、第２ＫＴ状態中に付与された賞球の表示とが別々に表示される。具体的には、第２ＫＴ状態中に小当たりが発生した場合には、画像表示装置５の画面において賞球増加画像として「小当たり発生！」の小当たり画像１５８Ｆ００３が表示されるとともに、「＋１５」の賞球画像１５８Ｆ００４が表示される。また、履歴アイコン画像１５８Ｆ００２の右側に小当たり履歴アイコン画像１５８Ｆ００５が表示される。そして、小当たり履歴アイコン画像１５８Ｆ００５に第２ＫＴ状態中に付与された小当たりによる賞球が即座に更新して表示される。また、総獲得数表示画像１５８Ｆ００１には、大当たり遊技中と第２ＫＴ状態中とに獲得した賞球数の総数が表示される。なお、小当たり履歴アイコン画像１５８Ｆ００５の表示タイミングは、第２ＫＴ状態に制御された後にすぐ表示されるようにし、そのときの数値は０が表示されるようにしてもよい。

20

【０５１４】

また、図９－４３（Ｃ）に示すように、小当たり履歴アイコン画像１５８Ｆ００５の表示態様は、第２ＫＴ状態中に獲得した賞球の総数により表示態様が段階的に変化する。例えば、第２ＫＴ状態中の獲得総数が０～２００のときの表示態様は白色の表示であり、第２ＫＴ状態中の獲得総数が２０１～４００のときの表示態様は青色の表示であり、第２ＫＴ状態中の獲得総数が４０１～６００のときの表示態様は赤色の表示であり、第２ＫＴ状態中の獲得総数が６０１以上のときの表示態様は虹色の表示となる。このように、第２ＫＴ状態中の総獲得数が２００増加する毎に表示態様が変わる。図９－４３（Ｃ）は、小当たり履歴アイコン画像１５８Ｆ００５が青色の表示態様となっている状態を示している。

30

【０５１５】

第２ＫＴ状態中において１０Ｒ確変大当たりに当選した場合には、図９－４３（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、第２ＫＴ状態に制御される前の大当たり遊技状態で付与された賞球の表示と、第２ＫＴ状態中に付与された賞球の表示とを組合せる組合せ演出が実行される。具体的に、図９－４３（Ｄ）に示すように、大当たりの開始時に大当たり遊技中に獲得した賞球数を示す総獲得数表示画像１５８Ｆ００１の数値と、第２ＫＴ状態中に獲得した賞球数を示す小当たり履歴アイコン画像１５８Ｆ００５の数値とが、画面上に表示される。そして、図

40

【０５１６】

その後、１０Ｒ確変大当たり後に制御される第２ＫＴ状態において、再度１０Ｒ確変大当たりに当選すると、図９－４３（Ｆ）に示すように、１０Ｒ確変大当たり遊技中においては、画像表示装置５の画面上で大当たりの演出が実行される。なお、このように、最も有利な大当たりである１０Ｒ確変大当たりに連続して当選した場合には、演出の態様を変更するようにしてもよい。

【０５１７】

図９－４３（Ｆ）の後に制御される第２ＫＴ状態において小当たりが発生したしときの様子

50

を図9-43(G)において説明する。図9-43(G)に示すように、第2KT状態中に小当りが発生した場合には、画像表示装置5の画面において賞球増加画像として「小当り発生!」の小当り画像158F003が表示されるとともに、「+15」の賞球画像158F004が表示される。また、履歴アイコンとして、1回目の10R確変大当りおよびその後の第2KT状態中の賞球数を合わせた履歴アイコン画像158F002が画面の左側に表示される。また、その右側には、2回目の10R確変大当りにおいて獲得した賞球数を示す履歴アイコン画像158F002が表示される。さらに、その右側には、現在の第2KT状態中に獲得した小当りにおける賞球を示す小当り履歴アイコン画像158F005が表示される。

【0518】

図9-43(G)において、第2KT状態中の賞球は720個である。よって、小当り履歴アイコン画像158F005が虹色の表示態様で表示される。また、小当り履歴アイコン画像158F005では、第2KT状態中に付与された小当りによる賞球が即座に更新して表示される。また、総獲得数表示画像158F001には、2回の大当り遊技中と第2KT状態中とに獲得した賞球数の総数が表示される。

【0519】

図9-43(C)に示すように、大当り遊技状態で付与された賞球と、第2KT状態中に付与された賞球とを別々の履歴アイコン画像158F002および小当り履歴アイコン画像158F005として表示可能である。このようにすれば、大当り遊技状態中に獲得した賞球を示す表示と、第2KT状態中に獲得した賞球を示す表示との制御を好適に実行することができる。

【0520】

また、図9-43(C)に示すように、第2KT状態に制御される前の大当り遊技状態で付与された賞球を履歴アイコン画像158F002として表示可能である。このようにすれば、付与された賞球の履歴が認識可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0521】

また、図9-43(C)に示すように、小当り履歴アイコン画像158F005に第2KT状態中に付与された小当りによる賞球を即座に更新して表示可能である。このようにすれば、一連の区間において付与された賞球の履歴が認識可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0522】

また、図9-43に示すように、履歴アイコン画像158F002および小当り履歴アイコン画像158F005が対象とする区間とは異なる連続した大当り遊技状態の区間における総獲得数表示画像158F001を表示可能である。このようにすれば、連続した大当り遊技状態の区間において付与された賞球の履歴が認識可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0523】

また、図9-43の(C),(G)に示すように、第2KT状態で付与された賞球数が所定の段階として決められた数値以上の場合に小当り履歴アイコン画像158F005の表示態様が段階に応じた色に変化する。このようにすれば、履歴画像の表示態様により遊技者に優越感を与えることで遊技の興趣を向上させることができる。

【0524】

なお、変形例においても第2KT状態中以外の第1KT状態中に小当り遊技状態に制御されたときに付与された賞球は総獲得数表示画像158F001に加算表示しないように制御される。このようにすれば、第2KT状態中であると勘違いしてしまうことを防止することができる。

【0525】

また、図9-43(C)に示すように、第2KT状態に制御される前の大当り遊技状態で付与された賞球の表示と、第2KT状態中に付与された賞球の表示とを別々に表示可能である。そして、図9-43(D),(E)に示すように、第2KT状態に制御される前の

10

20

30

40

50

大当たり遊技状態で付与された賞球の表示と、第2 K T状態中に付与された賞球の表示とを組合せる組合せ演出が実行される。このようにすれば、組合せ演出により特別感を与えることで遊技の興趣を向上させることができる。

【0526】

なお、特別演出としての組合せ演出は、賞球数が所定数以上であるときには実行され、所定数未満であるときには実行されないようにしてもよい。具体的には、第2 K T状態中に付与された賞球数が600個以上であるときは組合せ演出を実行し、第2 K T状態中に付与された賞球数が600個未満であるときは組合せ演出を実行しないようにしてもよい。このようにすれば、付与された賞球が所定数未満であるときは組合せ演出が実行されない

10

【0527】

また、第2 K T状態に制御される前の大当たり遊技状態で付与された賞球の表示と、第2 K T状態中に付与された賞球の表示と、第2 K T状態に制御された後の大当たり遊技状態で付与された賞球の表示とを別々に表示してもよい。つまり、図9 - 43 (C)の状態からさらに大当たりが発生した場合には、小当たり履歴アイコン画像158 F 005の右側に大当たりに対応する履歴アイコン画像158 F 002を表示してもよい。そして、第2 K T状態に制御される前の大当たり遊技状態で付与された賞球の表示と、第2 K T状態中に付与された賞球の表示と、第2 K T状態に制御された後の大当たり遊技状態で付与された賞球の表示とを組合せる組合せ演出を実行するようにしてもよい。このようにすれば、組合せ演出により特別感を与えることで遊技の興趣を向上することができる。

20

【0528】

図9 - 44は、演出制御プロセス処理における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受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ077 IWS811)。変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU120は、デモンストレーション画面を表示中であることを示すデモ表示中フラグがセットされているか否かを確認し(ステップ077 IWS820)、セットされている場合には、画像表示装置5においてデモンストレーション画面の表示を終了させる制御を行い(ステップ077 IWS821)、デモ表示中フラグをリセットする(ステップ077 IWS822)。次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする(ステップ077 IWS812)。そして、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077 IWS171)に対応した値に更新する(ステップ077 IWS813)。

30

【0529】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU120は、デモ表示中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ077 IWS823)。

【0530】

デモ表示中フラグがセットされていない場合には(ステップ077 IWS823のN)、演出制御用CPU120は、デモ指定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(ステップ077 IWS824)。そして、デモ指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU120は、画像表示装置5においてデモンストレーション画面を表示する制御を行い(ステップ077 IWS825)、デモ表示中フラグをセットする(ステップ077 IWS826)。また、演出制御用CPU120は、デモ指定コマンド受信フラグをリセットする(ステップ077 IWS827)。

40

【0531】

デモ表示中フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU120は、第2 K T状態フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ077 IWS828)。そして

50

、第2 K T状態フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU 120は、遊技者によって遊技履歴を表示するための履歴表示操作が行われたか否かを確認し（ステップ077 I W S 8 2 9）、履歴表示操作が行われた場合には、履歴表示操作に応じて、電源投入時から操作時点までの履歴情報（例えば、図9 - 3 8に示すような履歴アイコン画像158 F 0 0 2）を表示する（ステップ077 I W S 8 3 0）。

【0532】

履歴情報の表示では、例えば、スティックコントローラ122を傾倒操作すると、画像表示装置5の表示領域内に表示しきれない履歴アイコン画像158 F 0 0 2がスライドして表示されて（すなわちスクロール表示されて）、電源投入時から操作時点までの全ての履歴情報が閲覧可能となる。

【0533】

本特徴部077 I Wでは、デモンストレーション画面が表示されている状態において履歴情報が表示可能とされているが、第2 K T状態のみにおいて履歴情報が表示され、通常状態（低確率状態且つ非K T状態）においては、履歴情報が表示されないように構成されている。このように構成することにより、一定程度遊技を行った遊技者だけが履歴情報を確認することができ、遊技者の遊技意欲を喚起することができる。

【0534】

なお、本特徴部077 I Wの例では、デモンストレーション画面が表示されている状態において履歴情報を表示可能とされているが、デモンストレーション画面が表示されている状態に限らず、大当たり遊技中や、大当たり遊技の終了時、確変状態の終了時等に遊技者がブッシュボタン120やスティックコントローラ122を用いて履歴表示操作を行ったときに、履歴情報の表示を行うようにしてもよい。また、画像表示装置5の他に第2画像表示装置を設け、第2画像表示装置において、履歴情報の表示を行うようにしてもよい。第2画像表示装置を設けることによって、変動表示中や大当たり遊技中などでも遊技状態に関わらず、いつでも履歴情報の表示を行うことができる。

【0535】

[その他の変形例等]

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

【0536】

上記の実施の形態では、履歴アイコンの表示のさせ方として、どこまでの区間とするかにより様々なパターンが考えられる。例えば、複数種類の大当たりが設けられている場合に大当たり毎に履歴アイコンを表示してもよいし、第2 K T状態に移行する大当たりについては、大当たりと第2 K T状態とを1区間としてもよいし、第2 K T状態から次の大当たりまでを1区間としてもよい。より具体的には、「10 R確変大当たり+第2 K T状態+6 R確変大当たり」、「10 R確変大当たり+第2 K T状態+4 R通常大当たり」のように区間を区切り履歴アイコンを表示してもよい。また、「10 R確変大当たり+第2 K T状態+10 R確変大当たり+第2 K T状態」、「4 R通常大当たり」のように区間を区切り履歴アイコンを表示してもよい。また、「10 R確変大当たり」、「第2 K T状態+10 R確変大当たり」、「第2 K T状態+4 R通常大当たり」のように区間を区切り履歴アイコンを表示してもよい。また、「10 R確変大当たり+第2 K T状態+10 R確変大当たり+第2 K T状態+6 R確変大当たり」、「10 R確変大当たり+第2 K T状態」、「4 R通常大当たり」のように区間を区切り履歴アイコンを表示してもよい。つまり、第2 K T状態となる大当たりの前後や第2 K T状態とならない大当たりの前後や第2 K T状態の前後等において区間を区切るようにするのが望ましい。

【0537】

また、上記の実施の形態では、複数回の大当たりが連続した場合（いわゆる連荘時）において、連荘終了時に表示される結果表示では、大当たり中に獲得した賞球数と、第2 K T状態中のみにおいて獲得した賞球数と、総獲得数表示とを別々に画面上に大きく表示するようにしてもよい。これにより、どの遊技状態においてどのくらいの遊技球を獲得できたのかを認識することができる。

10

20

30

40

50

【 0 5 3 8 】

また、上記の実施の形態では、履歴アイコンを段階的に変化させる獲得数の区間を次のようにしてもよい。例えば、前回の大当りでの獲得数 + 第 2 K T 状態中の獲得数 + 第 2 K T 状態終了後の大当りでの獲得数の区間を変化させる区間の対象としてもよい。また、それ以外の区間であってもよく、区間によって変化するための獲得数が異なるようにしてもよい。

【 0 5 3 9 】

また、上記の実施の形態では、一般入賞口に入賞した賞球を獲得数として加算するようにしてもよい。そして、第 2 K T 状態が終了したときの大当りの終了時において、一般入賞口における賞球数も踏まえて組合せ演出を実行してもよい。

10

【 0 5 4 0 】

また、上記の実施の形態では、メイン表示装置とサブ表示装置とを設け、賞球表示の処理をいずれか一方または両方の表示装置において実行するようにしてもよい。

【 0 5 4 1 】

また、上記の実施の形態では、組合せ演出の開始タイミングとして大当りの開始時のタイミング以外のタイミングであってもよい。例えば、組合せ演出の開始タイミングとして、第 2 K T 状態終了時（大当り開始前）のタイミング、第 2 K T 状態に突入しない大当りの終了時のタイミングであってもよい。なお、第 2 K T 状態に突入しない大当りにおいては、履歴アイコンに大当り中に獲得した賞球数を合わせて表示するようにしてもよい。

【 0 5 4 2 】

また、上記の実施の形態では、第 2 K T 状態で獲得した賞球が所定数未満のときには、組合せ演出を実行しないようにしてもよい。このような場合であっても総獲得数表示は表示することが望ましい。また、組合せ演出が実行されるときと、実行されないときで総獲得数表示の表示態様を異ならせてもよい。また、第 2 K T 状態における賞球数によらず組合せ演出を実行するものにおいて、獲得総数の違いにより組合せ演出の態様を異ならせてもよい。なお、賞球が所定数とは、次のような値である。例えば、約 1 / 4 8 の大当りが発生するまでに約 1 / 4 で小当りとなるものにおいては約 1 2 回の小当りが発生する。よって、1 回の小当りで概ね 2 個入賞すると考えると、1 2 回 × 2 個 × 1 5 個 = 3 6 0 個程度の払出しが想定される。そこで、平均値として約 3 6 0 個を所定数としてもよい。

20

【 0 5 4 3 】

また、上記の実施の形態では、履歴アイコンを表示するか否かを遊技者が選択できるようにしてもよい。例えば、デモンストレーション中や大当り遊技中において、履歴アイコンを表示するか否かを押しボタンや十字キー等の遊技者が操作可能な操作手段を操作することにより選択可能としてもよい。

30

【 0 5 4 4 】

また、上記の実施の形態では、通常想定される 1 回の小当り遊技状態で獲得できる賞球数よりも多くの賞球があった場合に、演出の表示態様や音の態様を変化させるようにしてもよい。例えば、通常 1 回の小当りで特殊入賞口に 2 個の入賞による 3 0 個の賞球がある場合においては、特殊入賞口に 3 個以上の入賞があったときに、通常とは異なる演出の表示態様や音の態様としてもよい。

40

【 0 5 4 5 】

以上に説明したように、本特徴部 0 7 7 I W によれば、複数の設定値（例えば、「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能であるとともに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、設定されている設定値に応じて有利状態に制御される確率が異なる第 1 状態（例えば、低確率状態且つ非 K T 状態（低確率 / 非 K T 状態：通常状態）や低確率且つ第 1 K T 状態（低確率 / 第 1 K T 状態））と、設定されている設定値に応じて有利状態に制御される確率が異なり第 1 状態に比べて複数の設定値のうち、少なくとも第 1 設定値と第 2 設定値とにおける有利状態に制御される確率の差が大きい第 2 状態（例えば、高確率且つ第 1 K T 状態（高確率 / 第 1 K T 状態）や高確率且つ第 2 K T 状態（高確率 / 第 2 K T 状態））とに制御可能な制御手段と

50

、第2状態において、第2状態中に制御された有利状態と該有利状態に制御されるまでの期間とに関する情報を表示可能な表示手段（例えば、発生した大当りに対応する履歴アイコン画像158F002（獲得数表示と変動回数表示とを含む）を表示する。図9-38参照）とを備えている。そのような構成によれば、第1状態に比べて有利状態に制御されやすい第2状態において特定表示を表示するため、わかりやすい設定示唆を行うことができる。

【0546】

また、本特徴部077IWによれば、第2状態は、第1状態に比べて有利状態に制御されやすい（例えば、高確率状態では、低確率状態に比べて大当り確率が高く、大当りとなる頻度が高い。図9-3、図9-4参照）。そのような構成によれば、わかりやすい設定示唆を行うことができる。

10

【0547】

また、本特徴部077IWによれば、第2状態は、第1状態に比べて設定ごとの有利状態に制御される確率の違いが大きい（例えば、高確率状態では、低確率状態に比べて設定ごとの大当り確率の違いが大きい。図9-3、図9-4参照）。そのような構成によれば、わかりやすい設定示唆を行うことができる。

【0548】

また、本特徴部077IWによれば、表示手段は、有利状態と該有利状態に制御されるまでの期間とに関する情報を表示可能であるとともに、該有利状態の種類に関する情報を表示可能である（例えば、大当り種別に応じた態様の履歴アイコン画像158F002を表示する。図9-38参照）。そのような構成によれば、制御された有利状態の種類と該有利状態に制御されるまでの可変表示回数を遊技者に認識させることができる。

20

【0549】

また、本特徴部077IWによれば、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段を備え、第2状態（例えば、高確率且つ第2KT状態（高確率/第2KT状態））は、第1状態（例えば、低確率状態且つ非KT状態（低確率/非KT状態：通常状態）や低確率且つ第1KT状態（低確率/第1KT状態））に比べて特殊状態に制御されやすい。そのような構成によれば、特殊状態において付与された遊技価値と有利状態に制御されるまでの可変表示回数との関係を遊技者が予測することができる。

30

【0550】

また、本特徴部077IWによれば、表示手段は、有利状態に制御されるまでの期間が特定期間である場合には特定態様により情報を表示可能である（例えば、履歴アイコン画像158F002の変動回数表示は、変動回数に応じて表示態様が段階的に変化する。図9-38（H）参照）。そのような構成によれば、有利状態に制御されるまでの可変表示回数の長短を遊技者が直感的に認識することができる。

【0551】

また、本特徴部077IW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（例えば、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示）とを並行して実行可能な可変表示実行手段と、非特別状態に比べて特殊状態に制御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、特別状態中に制御された有利状態において付与された遊技価値に関する情報と、該有利状態に制御されるまでの可変表示回数に関する情報とを含む特定表示を表示可能な表示手段（例えば、発生した大当りに対応する履歴アイコン画像158F002（獲得数表示と変動回数表示とを含む）を表示する。図9-38参照）と、特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段とを備え、特別状態では第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とのいずれか一方の可変表示は他方の可変表示に比べて特殊状態に制御されやすく（例えば、第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示に比べて小当り遊技状態に制御される契機となりやすい。図9-3、図9-4参照）、特別状態では一方の可変表示に関連して特定演出が実行される場合に特定表示の表示が制限される（例えば、演出制御用CPUがス

40

50

テップ 0 7 7 I W S 0 0 1 , S 0 0 3 を実行する部分。図 9 - 3 9 参照)。そのような構成によれば、好適に情報を表示することにより遊技者を不快にさせてしまうことを防止することができる。

【 0 5 5 2 】

また、本特徴部 0 7 7 I W によれば、特定演出としてリーチ状態となったときに実行されるリーチ演出を含み、少なくともリーチ演出が実行されているときには特殊状態に制御されない(例えば、リーチ演出が実行される変動パターンは、変動時間が比較的長く、その間には小当りが発生しない)。そのような構成によれば、リーチ演出に遊技者を注目させることができる。

【 0 5 5 3 】

また、本特徴部 0 7 7 I W によれば、非特別状態として、非特定状態に比べて少なくとも第 2 識別情報の可変表示が実行されやすい特定状態(例えば、第 1 K T 状態)を含み、表示手段は、特定状態に制御されたことに対応する情報を表示可能であり、情報には有利状態に制御されるまでの可変表示回数に関する情報が含まれない(例えば、第 1 K T 状態に移行する契機となる 6 R 確変大当りに対応する履歴アイコン画像 1 5 8 F 0 0 2 には、変動回数表示が含まれない。図 9 - 3 8 (G) , (H) 参照)。そのような構成によれば、無駄な情報を排除することができる。

【 0 5 5 4 】

また、本特徴部 0 7 7 I W によれば、特定演出は、情報が表示される表示領域においても演出画像を表示する態様により実行される(例えば、スーパーリーチ演出が実行されるときには、総獲得数表示画像 1 5 8 F 0 0 1 や履歴アイコン画像 1 5 8 F 0 0 2 等の賞球数表示が非表示とされる。また、スーパーリーチ演出は、総獲得数表示画像 1 5 8 F 0 0 1 や履歴アイコン画像 1 5 8 F 0 0 2 が表示されていた表示領域においても演出画像を表示する態様により実行される。図 9 - 4 2 (B) 参照)。そのような構成によれば、演出効果を損ねることなく特定演出を実行することができる。

【 0 5 5 5 】

また、本特徴部 0 7 7 I W によれば、表示手段は、特別状態において付与された遊技価値と、該特別状態に制御される前の有利状態において付与された遊技価値とを合わせて表示可能である(例えば、第 2 K T 状態中に付与された賞球と、第 2 K T 状態に制御される前の 1 0 R 確変大当り遊技状態で付与された賞球とを合わせて履歴アイコン画像 1 5 8 F 0 0 2 として表示可能である。図 9 - 3 8 (C) 参照)。そのような構成によれば、特別状態中に付与された遊技価値を示す表示と、有利状態中に付与された遊技価値を示す表示との制御を好適に実行することができる。

【 符号の説明 】

【 0 5 5 6 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 枠 L E D
- 1 0 ... 一般入賞口
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 3 ... 音声制御基板
- 1 4 ... L E D 制御基板

10

20

30

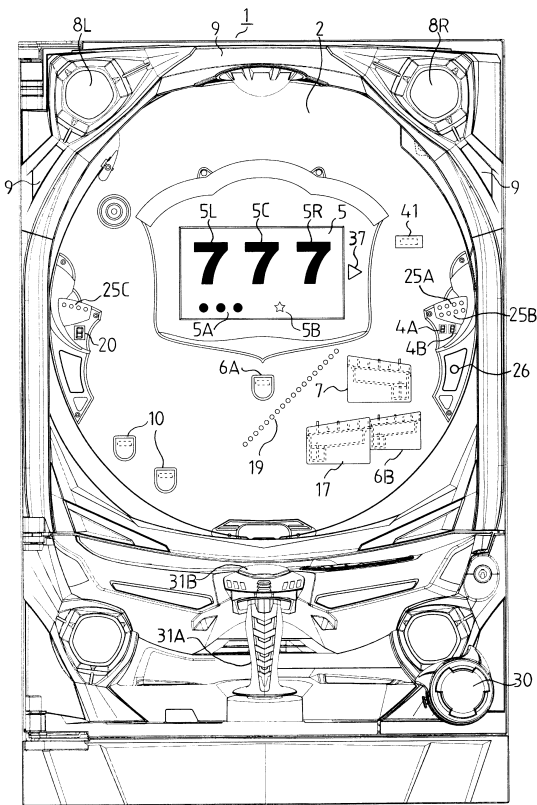
40

50

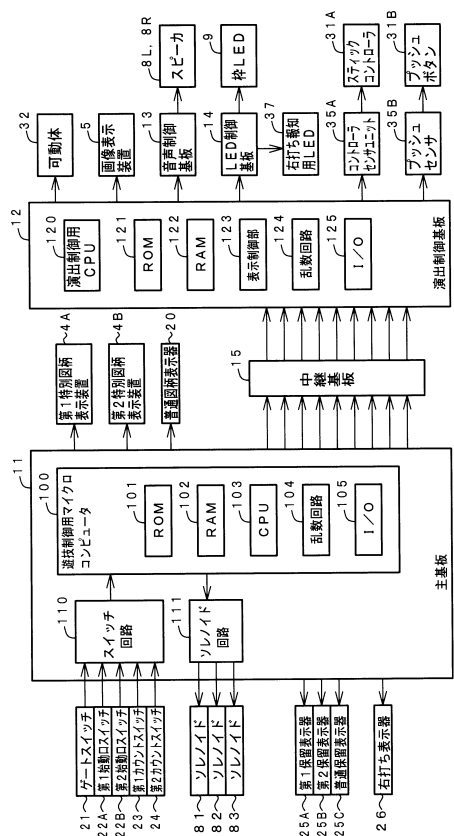
- 1 5 ... 中継基板
- 1 7 ... 特殊可変入賞球装置
- 2 0 ... 普通図柄表示器
- 2 1 ... ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ
- 2 3 ... 第 1 カウントスイッチ
- 2 4 ... 第 2 カウントスイッチ
- 3 0 ... 打球操作ハンドル
- 3 1 A ... スティックコントローラ
- 3 1 B ... プッシュボタン
- 3 2 ... 可動体
- 4 1 ... 通過ゲート
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 ... ROM
- 1 0 2、1 2 2 ... RAM
- 1 0 3 ... CPU
- 1 0 4、1 2 4 ... 乱数回路
- 1 0 5、1 2 5 ... I / O
- 1 2 0 ... 演出制御用 CPU
- 1 2 3 ... 表示制御部

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

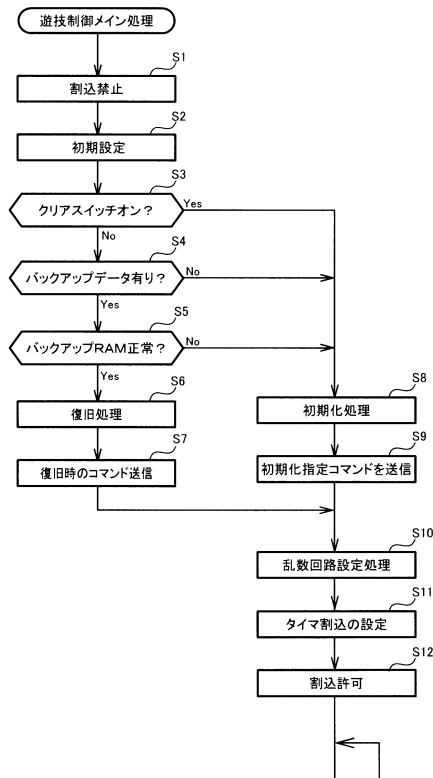
20

30

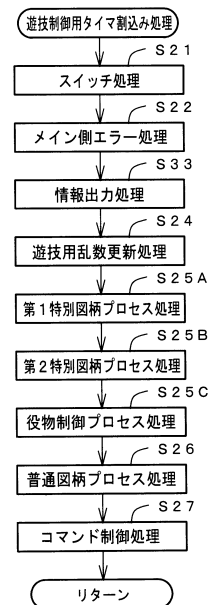
40

50

【図 3】



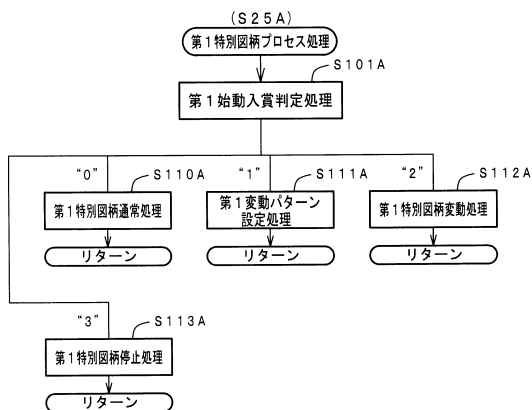
【図 4】



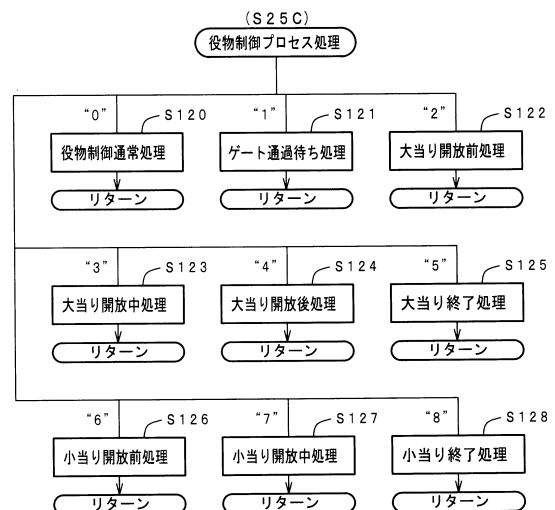
10

20

【図 5】



【図 6】

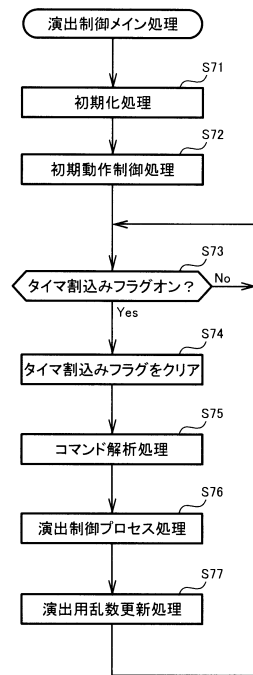


30

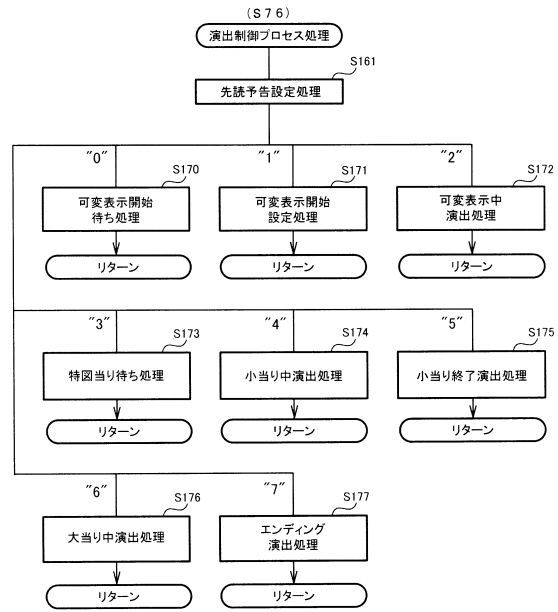
40

50

【図 7】



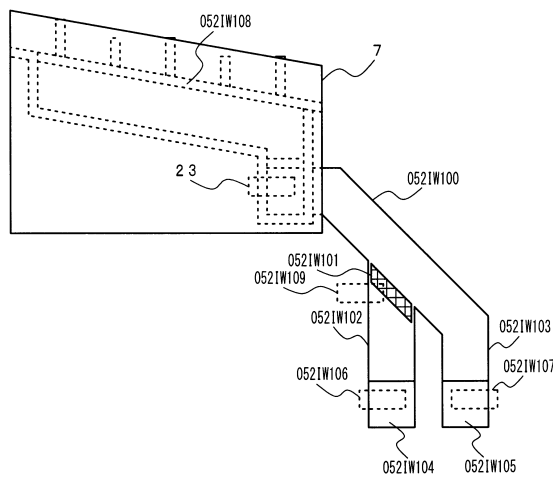
【図 8】



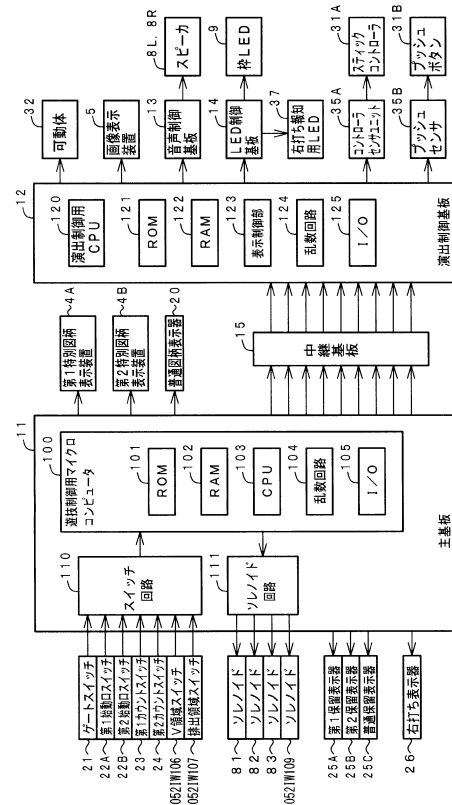
10

20

【図 9 - 1】



【図 9 - 2】



30

40

50

(A) 非確変状態 (低確率状態) [第1特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	59033/65536	59023/65536	59013/65536	59003/65536	58993/65536	58991/65536

(B) 確変状態 (高確率状態) [第1特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2470/65536	2450/65536	2350/65536	2250/65536	2150/65536	2050/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	56768/65536	56788/65536	56888/65536	56988/65536	57088/65536	57188/65536

(A) 非確変状態 (低確率状態) [第2特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	2345/65536	2335/65536	2325/65536	2315/65536	2305/65536	2303/65536

(B) 確変状態 (高確率状態) [第2特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2470/65536	2450/65536	2350/65536	2250/65536	2150/65536	2050/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	80/65536	100/65536	200/65536	300/65536	400/65536	500/65536

(A) 大当り種別判定テーブル [第1特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
10R確変大当り	0～8	0～8	0～8	0～8	0～8	0～8
6R確変大当り	9～64	9～64	9～64	9～64	9～64	9～64
6R通常大当り	65～99	65～99	65～99	65～99	65～99	65～99

(B) 大当り種別判定テーブル [第2特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
10R確変大当り	0～34	0～34	0～34	0～34	0～34	0～34
6R確変大当り	35～64	35～64	35～64	35～64	35～64	35～64
2R確変大当り	65～94	65～94	65～94	65～94	65～94	65～94
2R通常大当り	95～99	95～99	95～99	95～99	95～99	95～99

(※) 各欄は大当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0～99] と比較される)

(A) 小当り種別判定テーブル [第1特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99

(B) 小当り種別判定テーブル [第2特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当りB	0～69	0～69	0～69	0～69	0～69	0～69
小当りC	70～99	70～99	70～99	70～99	70～99	70～99

(※) 各欄は小当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0～99] と比較される)

【図 9 - 7】

(A) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [非KT時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
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	小当り	15秒
05	第1変動パターン#05	リーチA大当り	30秒
06	第1変動パターン#06	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]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
07	第1変動パターン#07	はずれ	2秒
08	第1変動パターン#08	小当り	2秒
09	第1変動パターン#09	大当り	10秒

【図 9 - 8】

(C) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [非KT時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
11	第2変動パターン#01	はずれ	15分
12	第2変動パターン#02	小当り	15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]

変動パターン			
E X T	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/2~49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
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/50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
1E	第2変動パターン#14	はずれ [終了表示]	10秒
1F	第2変動パターン#15	小当り [終了表示]	10秒
20	第2変動パターン#16	大当り [終了表示+復活表示]	15秒

【図 9 - 9】

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

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
21	第2変動パターン#17	はずれ [短縮変動]	5秒
22	第2変動パターン#18	はずれ [リーチ変動]	2分
23	第2変動パターン#19	小当り [第2始動入賞口開放準備]	7秒
24	第2変動パターン#20	小当り [リーチ変動]	2分
25	第2変動パターン#21	大当り [リーチ変動]	2分

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

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
26	第2変動パターン#22	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5秒
27	第2変動パターン#23	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1秒
28	第2変動パターン#24	はずれ [リーチ変動]	2分
29	第2変動パターン#25	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5秒
2A	第2変動パターン#26	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1秒
2B	第2変動パターン#27	小当り [リーチ変動]	2分
2C	第2変動パターン#28	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2KT時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2D	第2変動パターン#29	はずれ [短縮変動]	1.5秒
2E	第2変動パターン#30	はずれ [通常変動]	5秒
2F	第2変動パターン#31	はずれ [リーチ変動]	20秒
30	第2変動パターン#32	小当り [短縮変動]	1.5秒
31	第2変動パターン#33	小当り [通常変動]	5秒
32	第2変動パターン#34	大当り [リーチ変動]	2分

【図 9 - 10】

小当り用変動パターンテーブル [高確率/第2KT時] (第2特別図柄用)			
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
第2変動パターン#32	0~69	0~69	0~69
第2変動パターン#33	70~99	70~99	70~99

(※ 名義は変動パターン判定値 (変動パターン判定値 [0~99] と比較される))

10

20

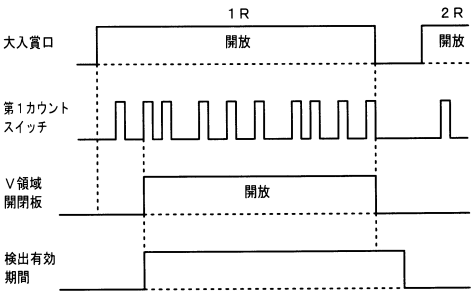
30

40

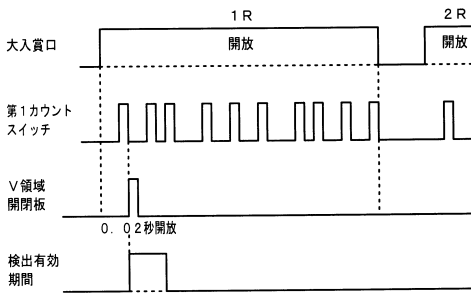
50

【図 9 - 1 1】

(1) 10R／6R／2R確変大当り

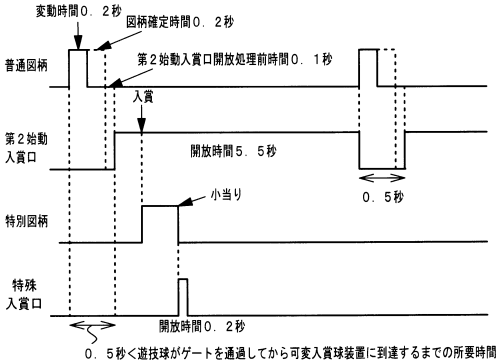


(2) 6R／2R通常大当り

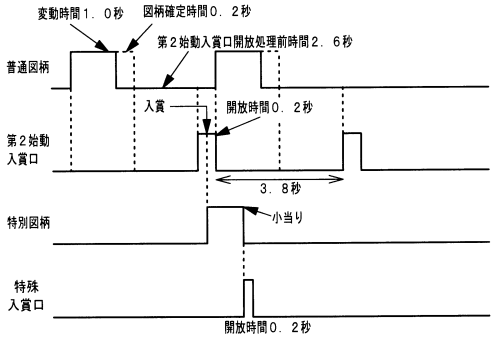


【図 9 - 1 2】

(1) 第1KT状態 [小当りA]

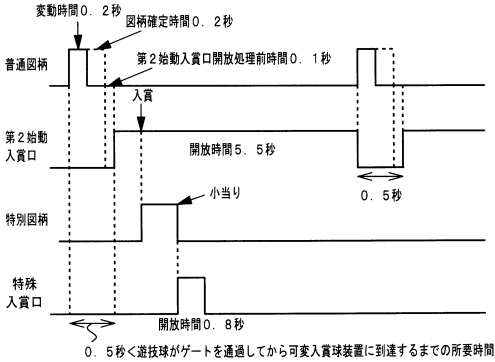


(2) 第2KT状態 [小当りA]

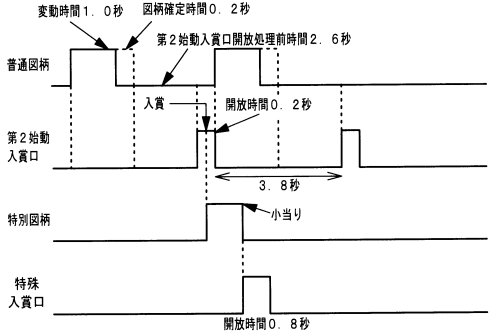


【図 9 - 1 3】

(1) 第1KT状態 [小当りB]

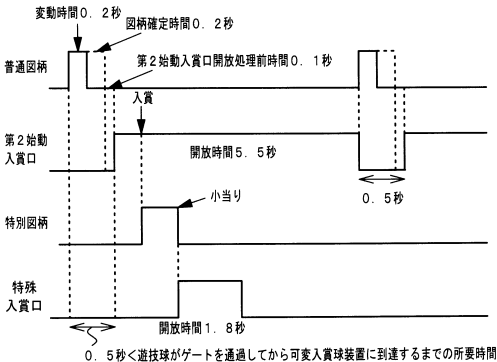


(2) 第2KT状態 [小当りB]

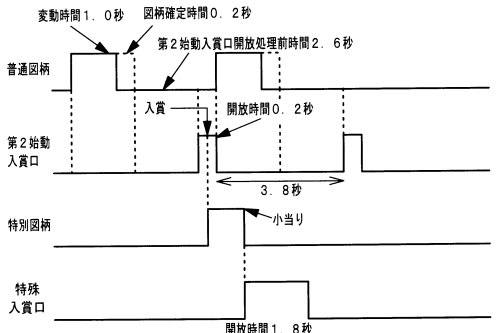


【図 9 - 1 4】

(1) 第1KT状態 [小当りC]



(2) 第2KT状態 [小当りC]



10

20

30

40

50

【図 9 - 15】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 1	第1変動パターン#01指定	第1飾り図柄変動パターン#01の指定
B 0	0 9	第1変動パターン#09指定	第1飾り図柄変動パターン#09の指定
B 0	1 1	第2変動パターン#01指定	第2飾り図柄変動パターン#01の指定
B 0	3 2	第2変動パターン#34指定	第2飾り図柄変動パターン#34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10R確定大当たりとすることの指定
9 0	0 3	表示結果 3 指定	可変表示結果を6R確定大当たりとすることの指定
9 0	0 4	表示結果 4 指定	可変表示結果を6R確定大当たりとすることの指定
9 0	0 5	表示結果 5 指定	可変表示結果を2R確定大当たりとすることの指定
9 0	0 6	表示結果 6 指定	可変表示結果を2R確定大当たりとすることの指定
9 0	0 7	表示結果 7 指定	可変表示結果を小当たりとすることの指定
9 0	0 0	右打ち点灯終了指定	右打ち表示器の点灯を終了したことを指定
9 0	0 1	右打ち点灯開始指定	右打ち表示器の点灯を開始したことを指定
A 0	0 0	第1図柄確定指定	第1図柄の変動を終了したことを指定
A 0	0 1	第2図柄確定指定	第2図柄の変動を終了したことを指定
A 0	0 2	第1強制図柄確定指定	第1図柄の変動を強制終了したことを指定
A 0	0 3	第2強制図柄確定指定	第2図柄の変動を強制終了したことを指定
B 0	0 0	大当たり開始指定 (ファンファーレ指定)	大当たり遊技の開始を指定
B 0	0 1	大当たり終了指定 (エンディング指定)	大当たり遊技の終了を指定
B 0	0 4	小当たり開始指定	小当たり遊技の開始を指定
B 0	0 5	小当たり終了指定	小当たり遊技の終了を指定
B 1	X X	大入賞口開放中指示	XXで示すラウンド中の表示指定
B 2	X X	大入賞口開放後指示	XX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 4	X X	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)の指定
C 6	X X	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)の指定
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客待ちデモンストラ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客待ちデモンストラーション時の表示指定
E 0	0 0	低確/第1KT背景指定	遊技状態が低確率/第1KT状態であるときの表示指定
E 0	0 1	低確/第1KT背景指定	遊技状態が低確率/第1KT状態であるときの表示指定
E 0	0 2	高確/第1KT背景指定	遊技状態が高確率/第1KT状態であるときの表示指定
E 0	0 3	高確/第2KT背景指定	遊技状態が高確率/第2KT状態であるときの表示指定
E 1	X X	設定値コマンド	XXで示す設定値に設定されていることを指定

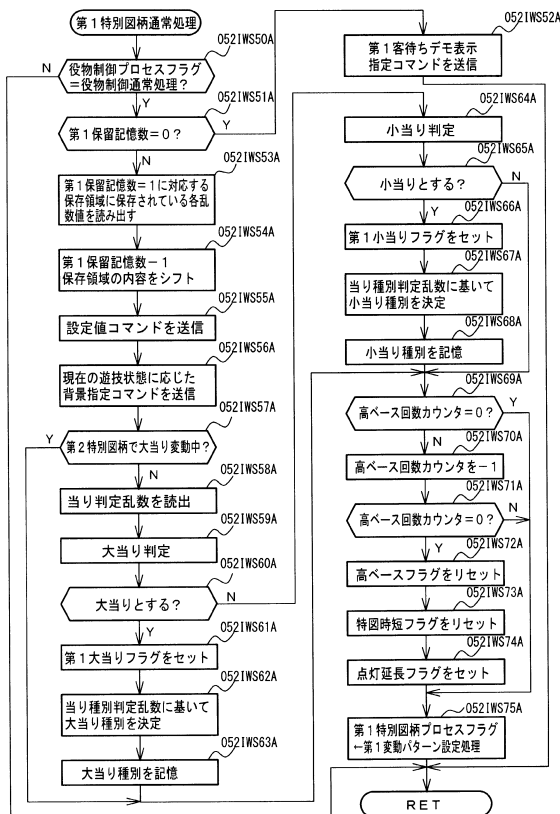
【図 9 - 16】



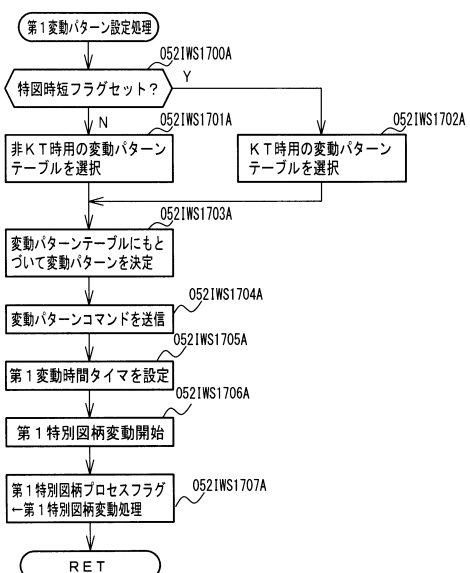
10

20

【図 9 - 17】



【図 9 - 18】

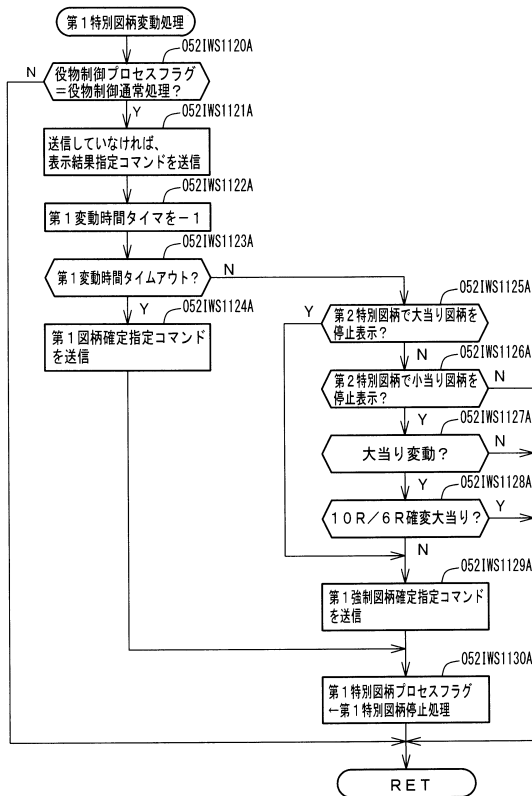


30

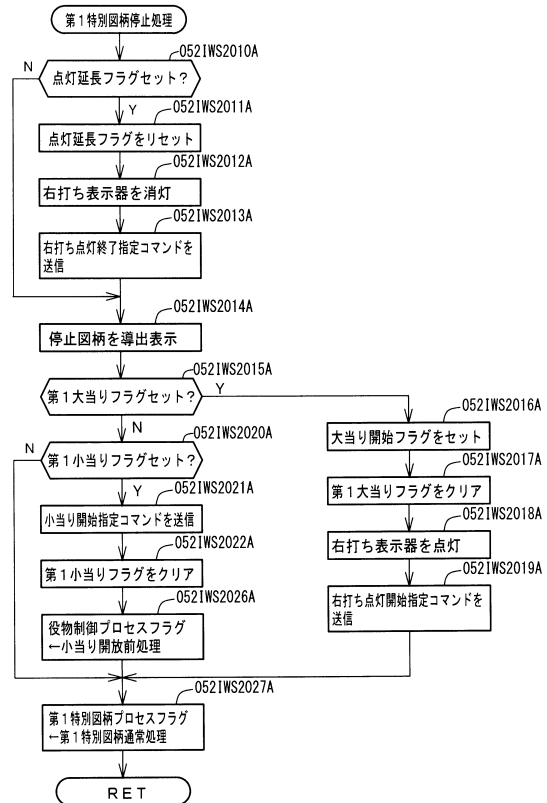
40

50

【図 9 - 19】



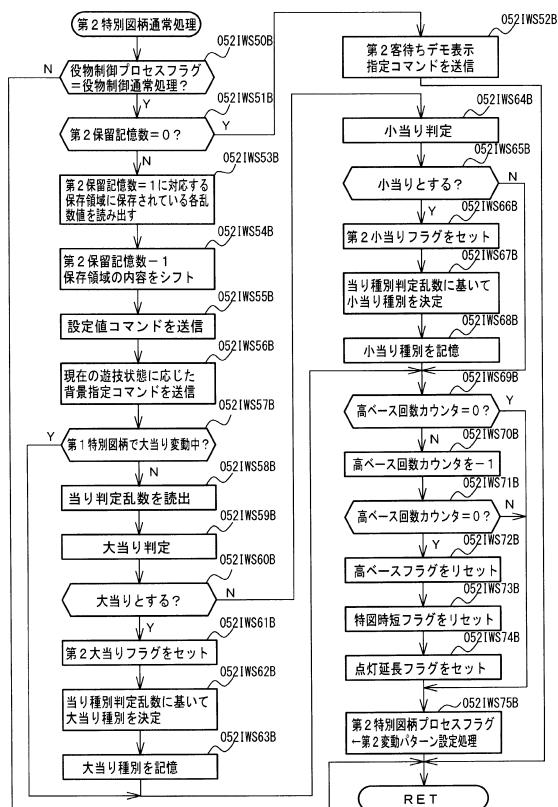
【図 9 - 20】



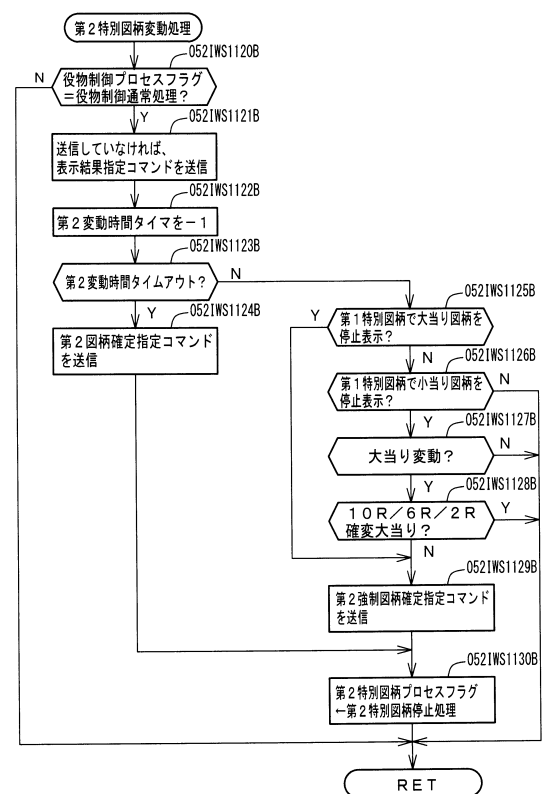
10

20

【図 9 - 21】



【図 9 - 22】

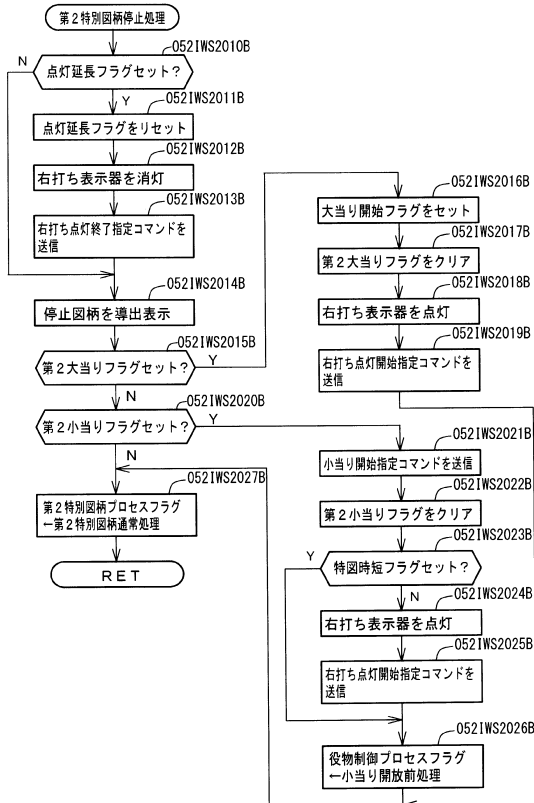


30

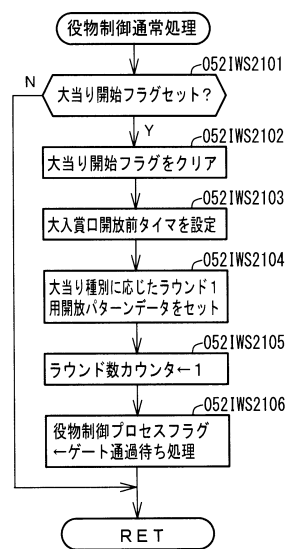
40

50

【図 9 - 23】



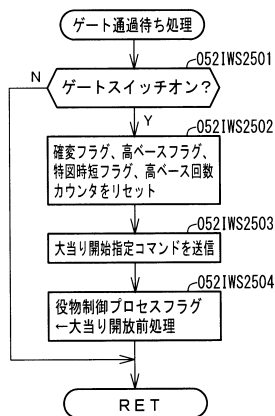
【図 9 - 24】



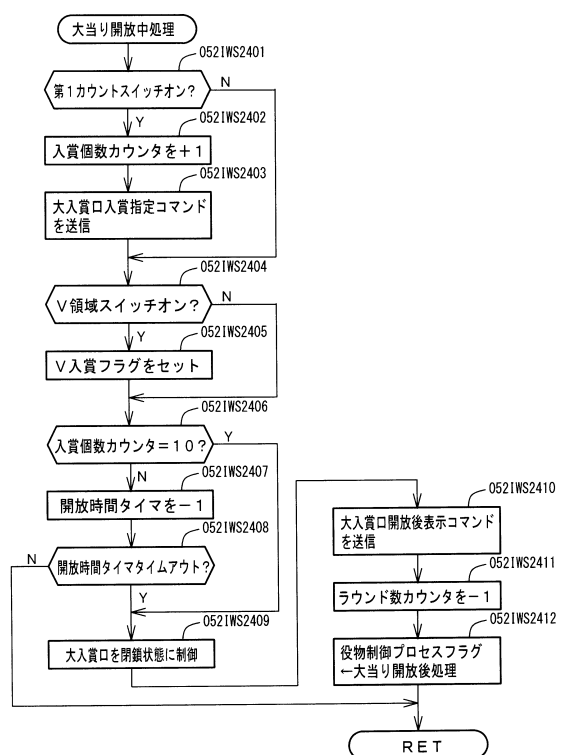
10

20

【図 9 - 25】



【図 9 - 26】

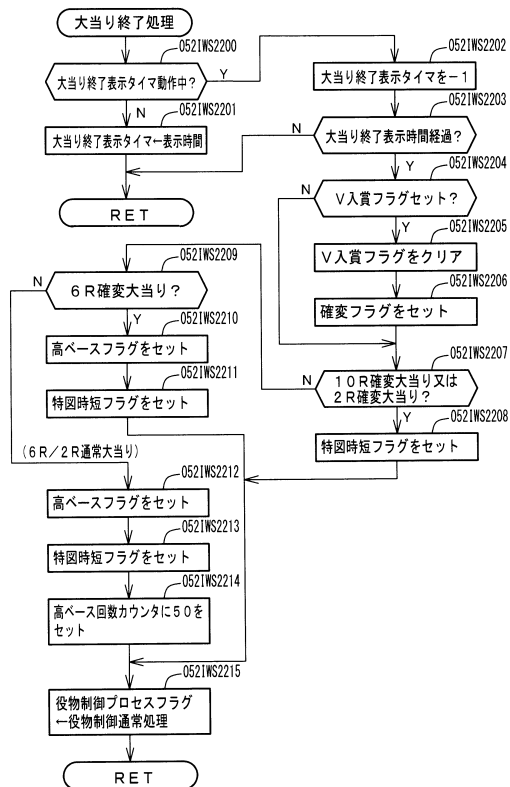


30

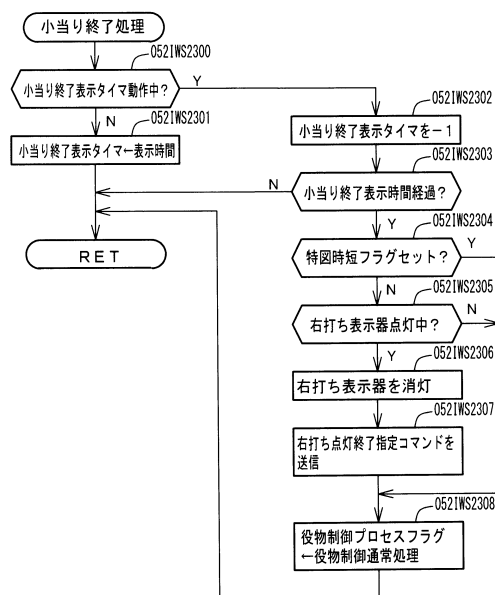
40

50

【図 9 - 27】



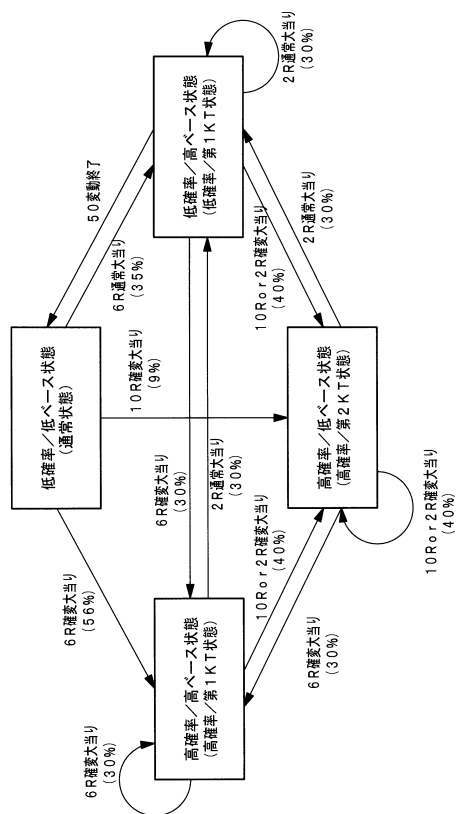
【図 9 - 28】



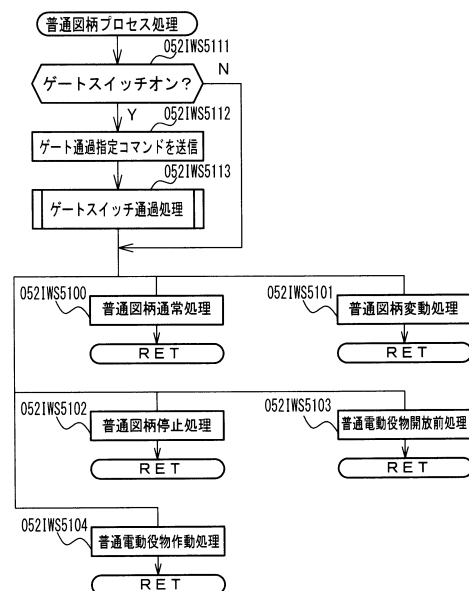
10

20

【図 9 - 29】



【図 9 - 30】

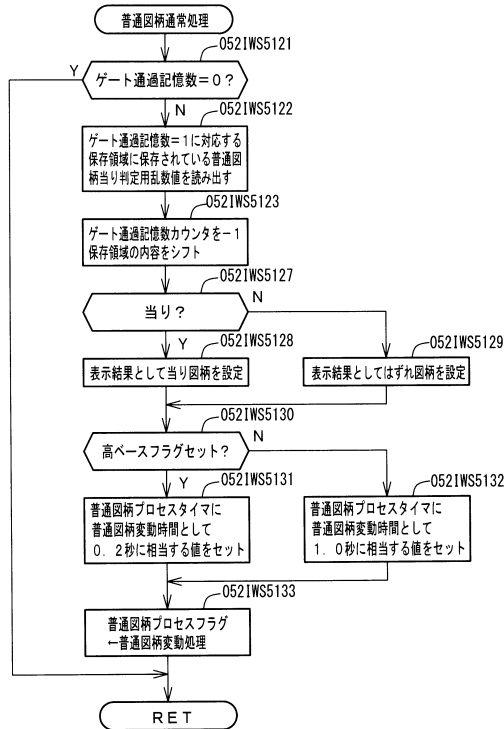


30

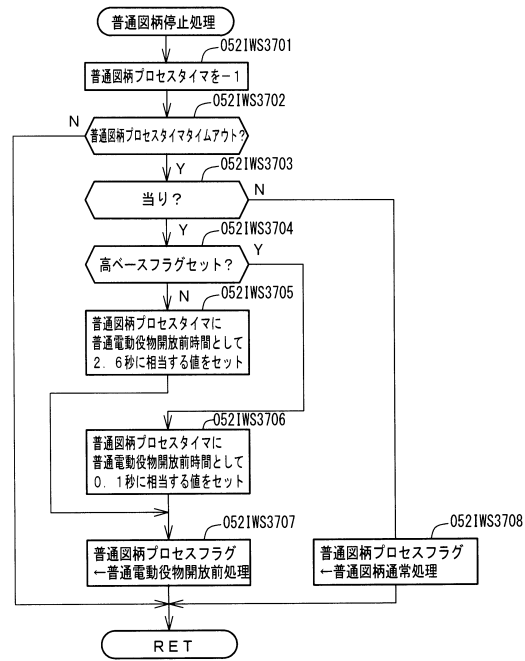
40

50

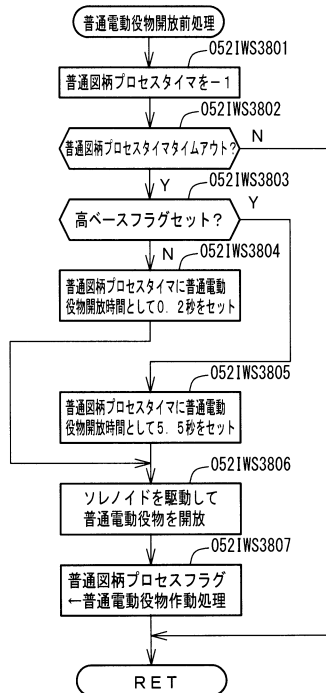
【図 9 - 3 1】



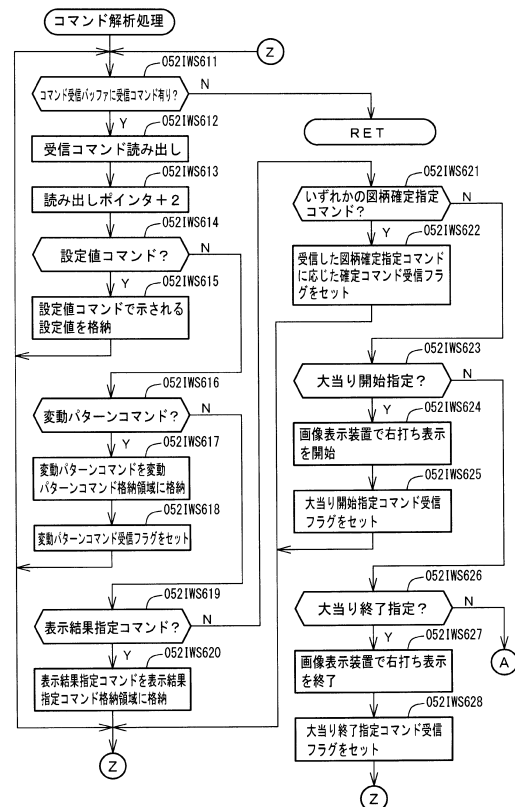
【図 9 - 3 2】



【図 9 - 3 3】



【図 9 - 3 4】



10

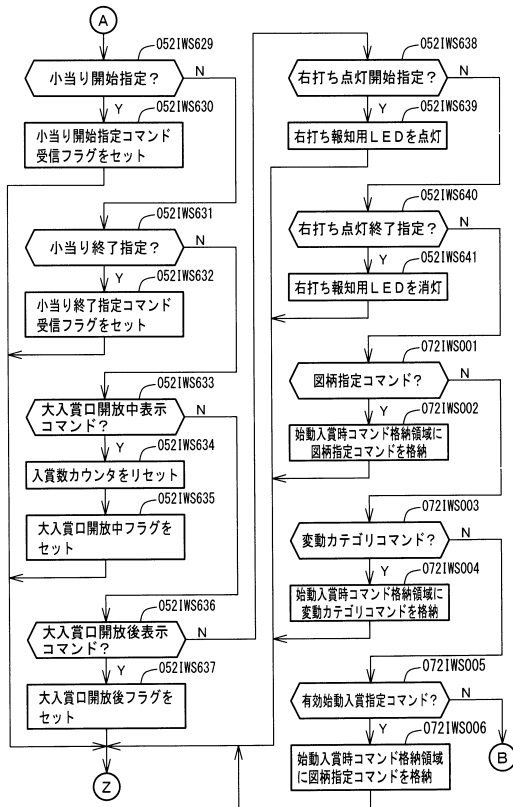
20

30

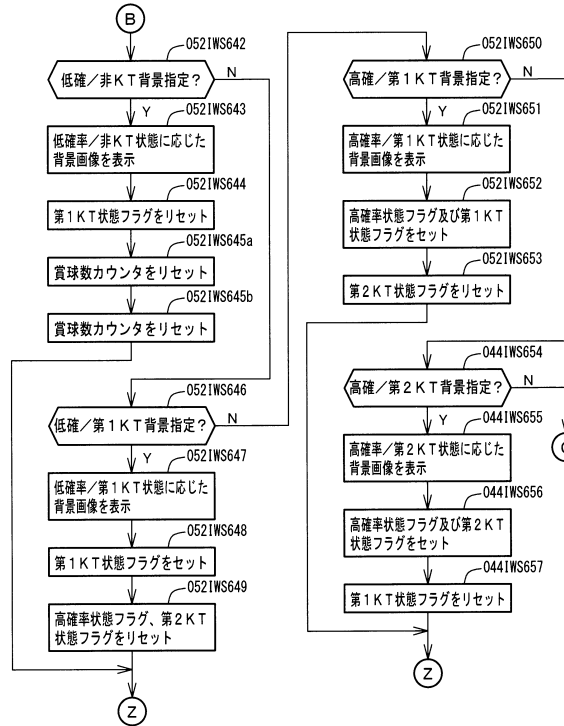
40

50

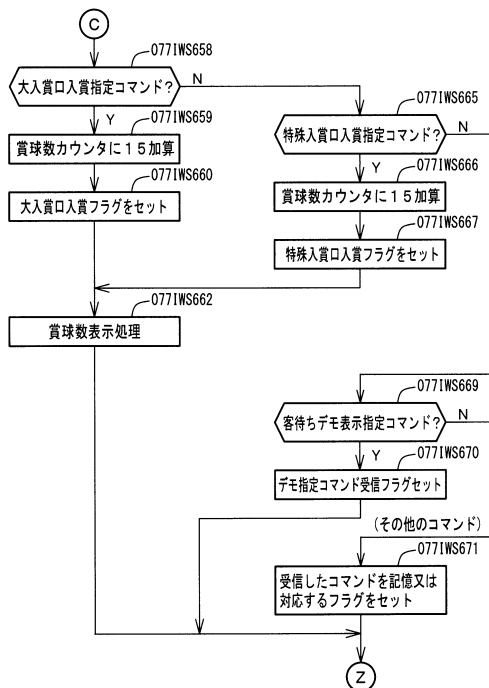
【図 9 - 35】



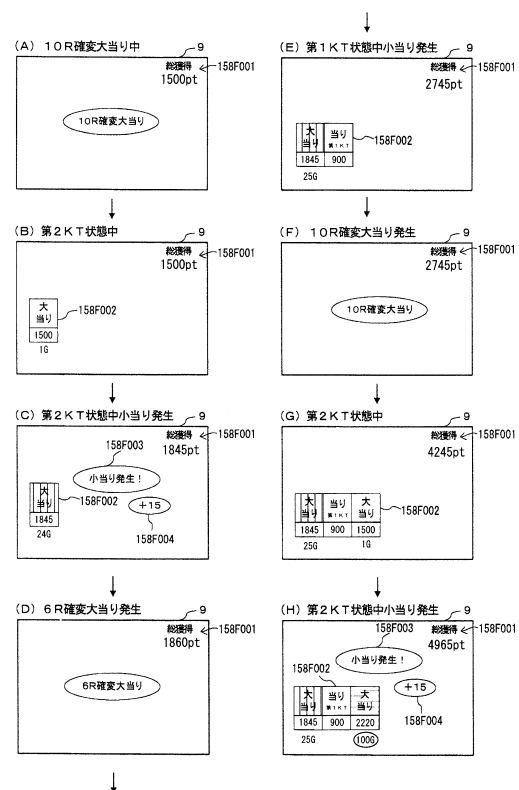
【図 9 - 36】



【図 9 - 37】



【図 9 - 38】



10

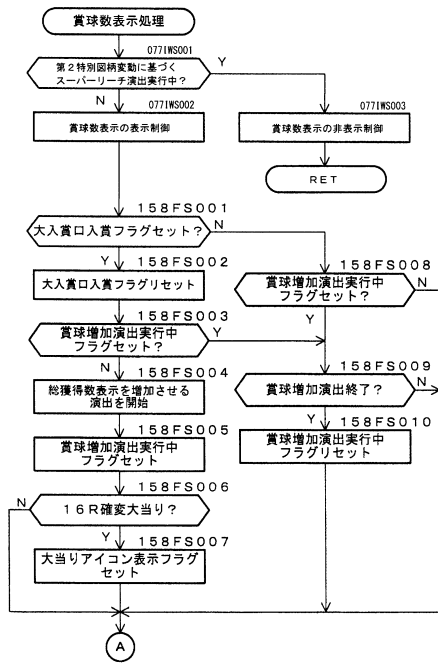
20

30

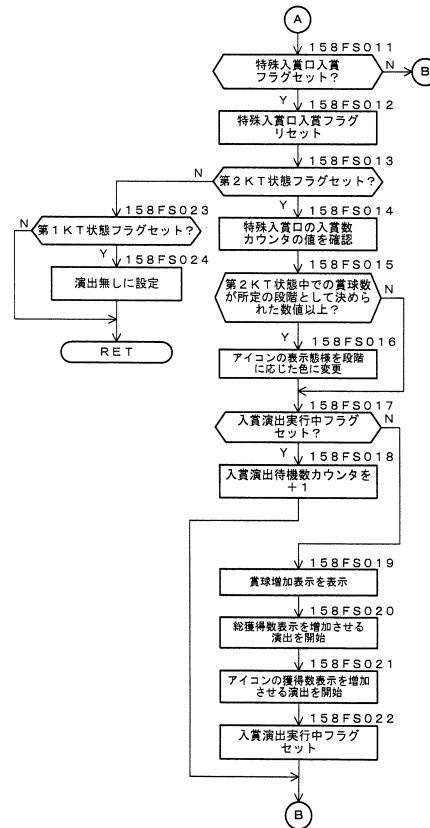
40

50

【図 9 - 39】



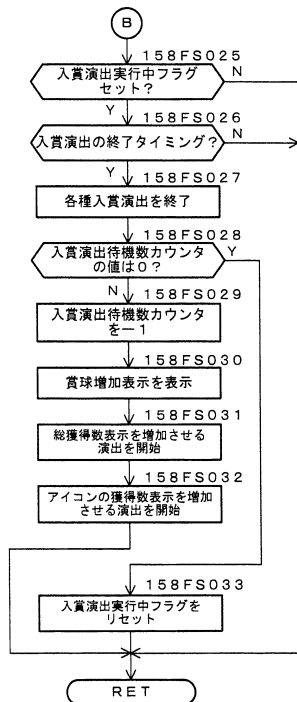
【図 9 - 40】



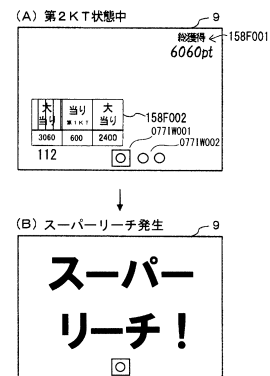
10

20

【図 9 - 41】



【図 9 - 42】

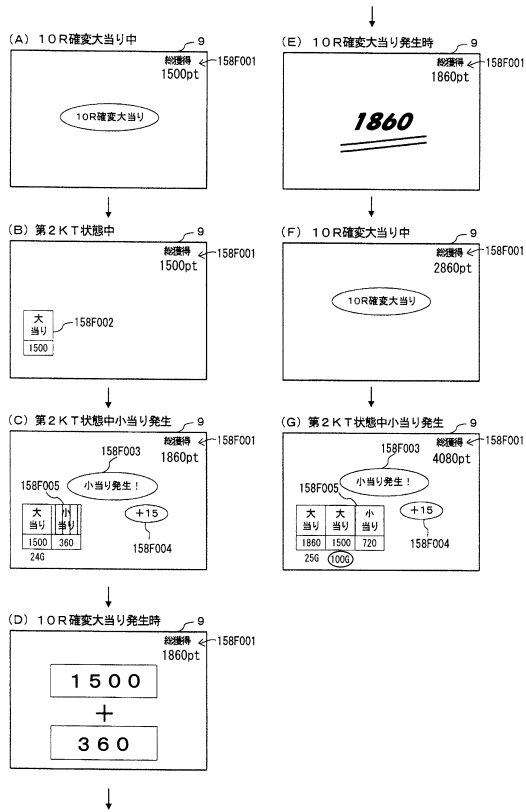


30

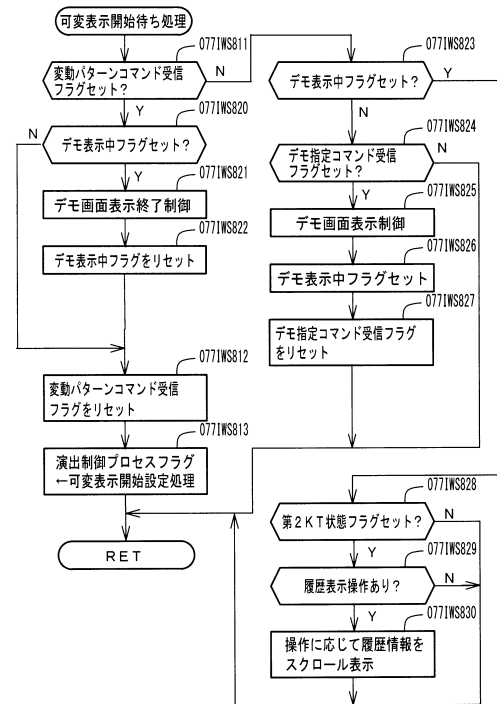
40

50

【図 9 - 4 3】



【図 9 - 4 4】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 0 5 1 3 2 7 (J P , A)
特許第 6 8 9 3 1 9 9 (J P , B 2)
「パチンコ新台「CRぱちんこウルトラセブン2」ひかりが新台試打解説!」, YouTube [online] [video], 2018年06月08日, <https://www.youtube.com/watch?v=hfujxPTa91I>, 特に 1
4 : 0 2 - 1 6 : 2 1 参照, [2 0 2 0 年 1 2 月 1 7 日検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2