

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2022-2568

(P2022-2568A)

(43) 公開日 令和4年1月11日(2022.1.11)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 78 頁)

(21) 出願番号 特願2020-107440 (P2020-107440)
 (22) 出願日 令和2年6月23日 (2020.6.23)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 (72) 発明者 金柿 貴也
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C088 AA17 AA34 AA42 CA19

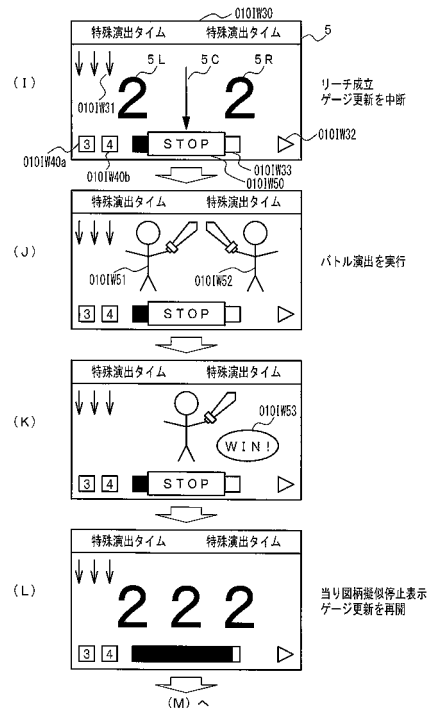
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】第2特殊状態に制御して特別状態を終了させる場合に好適な制御を実行する。

【解決手段】第1特別状態(例えば、第1高ベース状態)に制御されているときに特殊演出モードに制御可能であり、第2特別状態(例えば、第2高ベース状態)に制御されているときに特定演出モードに制御可能であり、第2特別状態に制御されているときに、第2特殊状態(例えば、小当たりB)に制御される可変表示において特定演出モードから特殊演出モードに制御可能であり、第2特別状態に制御されているときに、第1特別状態(例えば、小当たりA)に制御される可変表示において特定演出モードから特殊演出モードに制御可能である。

【選択図】図8-33



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、

第 2 識別情報の可変表示を実行しやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、

前記有利状態とは異なる特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、

少なくとも特殊演出モードおよび特定演出モードに制御可能な演出モード制御手段と、
を備え、

前記特殊状態制御手段は、

第 2 識別情報の可変表示が実行される場合、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合よりも前記特殊状態に制御しやすく、

前記特殊状態として、遊技媒体が特定領域を通過容易な第 1 特殊状態と、遊技媒体が前記特定領域を通過困難な第 2 特殊状態と、に制御可能であり、

第 2 識別情報の可変表示が実行される場合、所定確率により前記第 1 特殊状態に制御し、

前記有利状態制御手段は、前記第 1 特殊状態に制御されているときに遊技媒体が前記特定領域を通過したことにもとづいて前記有利状態に制御し、

前記特別状態制御手段は、

特別状態として、所定確率の逆数の値よりも少ない可変表示回数である第 1 特別状態と、所定確率の逆数の値よりも多い可変表示回数である第 2 特別状態と、に制御可能であり、

第 2 特別状態に制御されているときに第 2 特殊状態に制御される場合、第 2 特別状態を終了させる制御を実行し、

第 1 特別状態に制御されているときに第 2 特殊状態に制御される場合、第 2 特別状態を終了させる制御を実行せず、

特殊状態制御手段は、第 1 特殊状態に制御する場合よりも低い確率により第 2 特殊状態に制御する、

ことを特徴とする遊技機

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ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、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置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、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、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、遊技価値とは、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装置に

10

20

30

40

50

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」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に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、15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。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

10

【0005】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

20

【0006】

そのような遊技機において、第2識別情報の可変表示を実行しやすい特別状態に制御可能に構成されたものがある。例えば、特許文献1には、変動時間短縮機能の終了条件は、小当たり図柄の種類に応じて異なる小当たりの成立回数となることが記載されている。また、特許文献2には、「第1開放延長状態」の終了条件は「第1小当たり図柄」の小当たりが3回当選することであり、「第2開放延長状態」の終了条件は「第2小当たり図柄」の小当たりが3回当選することであり、「第3開放延長状態」の終了条件は「第3小当たり図柄」の小当たりが3回当選することであることが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0007】

【特許文献1】特開2019-130060号公報（図25）

【特許文献2】特開2019-208654号公報（段落0076-0078）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

特殊状態として、遊技媒体が特定領域を通過困難な特別状態を終了させる制御を実行可能な第2特殊状態に制御するように構成することが考えられる。しかしながら、特許文献1および特許文献2に記載された遊技機に適用した場合、第2特殊状態に制御して特別状態を終了させる場合に好適な制御を実行することはできない。

40

【0009】

そこで、本発明は、第2特殊状態に制御して特別状態を終了させる場合に好適な制御を実行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】

【0010】

（手段1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ010 IWS110～S113を実行する部分）と、第2識別情報の可変表示を実行しやすい特別状態（例えば、高ベース状態）に制御可能な特別状態制御手

50

段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ010 IWS538, S542, S546, S549を実行する部分）と、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ010 IWS117~S120を実行する部分）と、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ010 IWS114~S116を実行する部分）と、少なくとも特殊演出モード（例えば、特殊演出モード）および特定演出モード（例えば、特定演出モード）に制御可能な演出モード制御手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ010 IWS812, S814を実行する部分）と、を備え、特殊状態制御手段は、第2識別情報の可変表示が実行される場合、第1識別情報の可変表示が実行される場合よりも特殊状態に制御しやすく（例えば、図8-4(B), (C)に示すように、第1特別図柄では小当り確率が0%であり、第2特別図柄では小当り確率が約17.4%である）、特殊状態として、遊技媒体（例えば、遊技球）が特定領域（例えば、V入賞口）を通過容易な第1特殊状態（例えば、小当りA）と、遊技媒体が特定領域を通過困難な第2特殊状態（例えば、小当りB）と、に制御可能であり、第2識別情報の可変表示が実行される場合、所定確率（例えば、約1/7）により第1特殊状態に制御し、有利状態制御手段は、第1特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域を通過したことにもとづいて有利状態に制御し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ010 IWS455でYのときステップ010 IWS456~S462を実行する）、特別状態制御手段は、特別状態として、所定確率の逆数の値よりも少ない可変表示回数（例えば、1回、4回）である第1特別状態（例えば、第1高ベース状態）と、所定確率の逆数の値よりも多い可変表示回数（例えば、99回）である第2特別状態（例えば、第2高ベース状態）と、に制御可能であり、第2特別状態に制御されているときに第2特殊状態に制御される場合、第2特別状態を終了させる制御を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ010 IWS465でYのときステップ010 IWS466~S468を実行する）、第1特別状態に制御されているときに第2特殊状態に制御される場合、第2特別状態を終了させる制御を実行せず（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ010 IWS465でNのときステップ010 IWS466~S468を実行しない）、特殊状態制御手段は、第1特殊状態に制御する場合もより低い確率により第2特殊状態に制御する（例えば、図8-5(C)に示すように、小当りA確率は約1/7であり、小当りB確率は約1/32である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2特殊状態に制御される確率の方が低いので、遊技者に安心感をもたせつつ、可変表示回数以外の特別状態の終了条件を設けることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】特徴部010IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図8-2】特徴部010IWにおける特殊可変入賞球装置の構成例を示す説明図である。

【図8-3】特徴部010IWにおける各種の制御基板などを示す構成図である。

【図8-4】大当り判定テーブルおよび小当り判定テーブルの例を示す説明図である。

【図8-5】大当り種別判定テーブルおよび小当り種別判定テーブルを示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 8 - 6】小当り遊技の開放パターンを説明するための説明図である。
- 【図 8 - 7】特徴部 0 1 0 I W における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 8】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 8 - 9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 8 - 10】特徴部 0 1 0 I W における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 8 - 11】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 12】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 13】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 8 - 14】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 15】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 16】小当り開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 17】小当り開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 18】小当り閉鎖後処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 19】大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 20】特徴部 0 1 0 I W における状態遷移を説明するための状態遷移図である。
- 【図 8 - 21】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 22】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 23】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。 20
- 【図 8 - 24】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 25】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 26】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 27】第 1 高ベース状態において特殊演出モードに制御されているときの演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 28】第 2 高ベース状態において特定演出モードに制御されているときの演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 29】第 2 高ベース状態において特定演出モードに制御されているときの演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 30】第 2 高ベース状態において特定演出モードに制御されているときの演出態様を説明するための説明図である。 30
- 【図 8 - 31】第 2 高ベース状態中に小当り B となる場合の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 32】第 2 高ベース状態中に小当り B となる場合の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 33】第 2 高ベース状態中に小当り A となる場合に特定演出モードから特殊演出モードに切り替わる演出を実行する場合の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 34】第 2 高ベース状態中に小当り A となる場合に特定演出モードから特殊演出モードに切り替わる演出を実行する場合の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 35】第 2 高ベース状態中に小当り B となる場合に、小当り B 変動の開始時に残保留の中に大当りや小当り A となるものがある場合の演出態様を説明するための説明図である。 40
- 【図 8 - 36】第 2 高ベース状態中に小当り B となる場合に、小当り B 変動の開始時に残保留の中に大当りや小当り A となるものがある場合の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 37】第 2 高ベース状態中に小当り B となる場合に、小当り B 変動の開始後に新たに大当りや小当り A となる残保留が発生した場合の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 8 - 38】第 2 高ベース状態中に小当り B となる場合に、小当り B 変動の開始後に新たに大当りや小当り A となる残保留が発生した場合の演出態様を説明するための説明図で 50

ある。

【図 8 - 3 9】第 1 高ベース状態終了後の残保留が大当たりや小当たりとなる場合の演出態様を説明するための説明図である。

【図 8 - 4 0】第 1 高ベース状態終了後の残保留が大当たりや小当たりとなる場合の演出態様を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

(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。

【0013】

(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。

【0014】

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

【0015】

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。

【0016】

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

【0017】

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。

【0018】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変

10

20

30

40

50

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変表示を総称して単に変表示ともいう。

【0019】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている変表示に対応する保留表示や、実行中の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変表示に対応する変表示対応表示ともいう。

【0020】

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

10

【0021】

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

【0022】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bとが設けられている。

【0023】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

20

【0024】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

30

【0025】

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。

40

【0026】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有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、ソレノイド82（図2参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0027】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用

50

のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 2 8 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの 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。

【 0 0 3 1 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 3 2 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の 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 3 3 】

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 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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 3 6 】

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 3 7 】

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 3 8 】

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 3 9 】

10

20

30

40

50

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 4 0 】

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 4 1 】

(遊技の進行の概略)

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、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 を通過した場合 (遊技球が通過ゲート 4 1 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

【 0 0 4 2 】

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) 。

20

【 0 0 4 3 】

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 4 4 】

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。

【 0 0 4 5 】

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

30

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

40

【 0 0 4 8 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間 (例えば 2 9 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。所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド (ラウンド遊技) という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数 (1 5 回や 2 回) に達するまで繰り

50

返し実行可能となっている。

【0049】

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

【0050】

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

10

【0051】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0052】

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

20

【0053】

時短状態では、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）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、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。

【0054】

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

30

【0055】

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

【0056】

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

40

【0057】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態

50

かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

（演出の進行など）

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

10

20

30

40

50

。

【0066】

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

10

【0067】

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

20

【0068】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（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変表示中に実行される。予告演出には、実行中の変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の変表示（実行が保留されている変表示）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、変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0069】

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

30

【0070】

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。

40

【0071】

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）。

【0072】

（基板構成）

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

50

基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0073】

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

【0074】

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

10

【0075】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

20

【0076】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときを使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0077】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

30

【0078】

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23）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。

【0079】

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をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

40

【0080】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、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。

50

【0081】

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。

【0082】

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

【0083】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

10

【0084】

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。

【0085】

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。

20

【0086】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯/消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0087】

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。

【0088】

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

【0089】

なお、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

40

【0090】

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。

【0091】

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

50

演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0092】

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

【0093】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0094】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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、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。

【0099】

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

10

20

30

40

50

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。

【0100】

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、初期化処理(ステップS8)を実行する。

【0101】

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

10

【0102】

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

20

【0103】

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

30

【0104】

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、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報(大当りの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

40

【0105】

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、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。CPU1

50

03がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0106】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く）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。

10

【0107】

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。

【0108】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25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。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

20

【0109】

始動入賞判定処理では、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保留記憶数を更新する処理が実行される。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、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。

30

【0110】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）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。

【0111】

ステップS110の特別図柄通常処理は、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特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、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、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、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、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先

40

50

消化ともいう)。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい(入賞順消化ともいう)。

【0112】

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。

【0113】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この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。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、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0114】

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。

【0115】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その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、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、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【0116】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、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」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、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、時短状態や確変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。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0117】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図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、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【0118】

10

20

30

40

50

ステップS 1 1 5の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としての経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ2 3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8 2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、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 1 9 】

ステップS 1 1 6の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”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、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”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、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

10

【 0 1 2 0 】

ステップS 1 1 7の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”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時短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、特図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。

20

【 0 1 2 1 】

ステップS 1 1 8の小当り開放前処理は、特図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。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

30

【 0 1 2 2 】

ステップS 1 1 9の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としての経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、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。大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、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

40

【 0 1 2 3 】

ステップS 1 2 0の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”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、特図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。

40

【 0 1 2 4 】

(演出制御基板1 2の主要な動作)

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

50

れたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32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32の初期動作を行う制御が実行される。

【0125】

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S73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

10

【0126】

また、演出制御基板12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11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11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11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RAM122に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120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。

20

【0127】

ステップS73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S73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

30

【0128】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

40

【0129】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0130】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一

50

例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0131】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170~S177の処理のいずれかを選択して実行する。

10

【0132】

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

【0133】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

20

【0134】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

40

【0135】

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

50

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。

【0136】

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。

10

【0137】

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。

20

【0138】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0139】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

【0140】

(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。

【0141】

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。

40

【0142】

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)。

【0143】

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

50

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

【0144】

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。

10

【0145】

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。

20

【0146】

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。

【0147】

（特徴部010IWに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部010IWについて説明する。本特徴部010IWでは、遊技状態として、通常状態（非高ベース状態（低ベース状態））または高ベース状態のいずれかに制御される。本例では、高ベース状態では、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対して、高ベース状態では普図当り確率が90%に高められ、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、高ベース状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。また、高ベース状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されることによって、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

30

【0148】

なお、本例では、高ベース状態では第2特別図柄の変動表示が実行されやすいのであるが、後述するように第2特別図柄の変動表示が実行される場合にのみ小当りに決定可能に構成されているので、高ベース状態は小当り遊技状態に制御されやすい状態である。

40

【0149】

（盤面構成）

図8-1は、特徴部010IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部010IWにおけるパチンコ遊技機1では、遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうち第1経路が、正面から見て画像表示装置5よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第1経路とは異なる第2経路が、正面から見て画像表示装置5よりも右側の領域に主に設けられている。

50

【 0 1 5 0 】

第 1 経路に遊技球を流下させるために画像表示装置 5 の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第 2 経路に遊技球を流下させるために画像表示装置 5 の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第 1 経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第 2 経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

【 0 1 5 1 】

なお、第 1 経路と第 2 経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置 5 の端面や遊技釘の配列等により分けられていなければならない。

10

【 0 1 5 2 】

打球操作ハンドル 30 の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【 0 1 5 3 】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第 1 始動入賞口を構成する入賞球装置 6 A が設けられている。

20

【 0 1 5 4 】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート 4 1、第 2 始動入賞口を構成する可変入賞球装置 6 B、特殊入賞口を構成する特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7、および大入賞口を構成する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。

【 0 1 5 5 】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち入賞球装置 6 A に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、入賞球装置 6 A に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち可変入賞球装置 6 B、通過ゲート 4 1、特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7、および特別可変入賞球装置 7 に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、可変入賞球装置 6 B、通過ゲート 4 1、特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7、および特別可変入賞球装置 7 に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

30

【 0 1 5 6 】

なお、右遊技領域に打分けられた遊技球が入賞球装置 6 A に進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は左遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。逆に、左遊技領域に打分けられた遊技球が通過ゲート 4 1、および、可変入賞球装置 6 B に進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

40

【 0 1 5 7 】

特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7 は、小当たりが発生したときに大当たりを発生させるための条件となる遊技球の V 入賞を判定するための装置である。

【 0 1 5 8 】

（特殊可変入賞球装置）

図 8 - 2 は、本特徴部 0 1 0 I W における特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7 の構成例を示す説明図である。図 8 - 2 に示すように、特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 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 1 0 I W 1 7 a が設けられ、小当たり遊技状態において、底面部材 0 1 0 I W 1 7 a を前方に向けて前進移動させた

50

閉状態から底面部材 0 1 0 I W 1 7 a を後方に向けて後退移動させることにより、入賞領域となる特殊入賞口が開状態とされる。特殊入賞口内に入賞した遊技球は、特殊入賞口スイッチ 0 1 0 I W 2 4 によって検出される。

【 0 1 5 9 】

なお、本例では、特別可変入賞球装置 7 (大入賞口) に遊技球が入賞してカウントスイッチ 2 3 で検出された場合には 1 5 個の賞球が得られるのに対して、特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7 (特殊入賞口) に遊技球が入賞して特殊入賞口スイッチ 0 1 0 I W 2 4 で検出された場合には 3 個の賞球が得られるものとする。

【 0 1 6 0 】

また、底面部材 0 1 0 I W 1 7 a は、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) によって、ソレノイド 0 1 0 I W 8 3 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。

10

【 0 1 6 1 】

本特徴部 0 1 0 I W では、図 8 - 2 に示すように、特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7 (特殊入賞口) 内に入賞した遊技球は、さらに特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7 の右方に設けられた誘導経路 0 1 0 I W 0 1 に導かれる。誘導経路 0 1 0 I W 0 1 は、さらに 2 つの経路 0 1 0 I W 0 2 , 0 3 に分岐しており、誘導経路 0 1 0 I W 0 1 に導かれた遊技球は、左側経路 0 1 0 I W 0 2 または右側経路 0 1 0 I W 0 3 に導かれる。左側経路 0 1 0 I W 0 2 は V 入賞口となっており、V 入賞口に入賞した遊技球は、V 入賞口スイッチ 0 1 0 I W 2 5 によって検出される。

20

【 0 1 6 2 】

図 8 - 2 に示すように、左側経路 0 1 0 I W 0 2 (V 入賞口) の入口付近には、V 入賞口開閉板 0 1 0 I W 0 4 が設けられており、V 入賞口開閉板 0 1 0 I W 0 4 が開状態であるときに、誘導経路 0 1 0 I W 0 1 に導かれた遊技球が左側経路 0 1 0 I W 0 2 (V 入賞口) に進入し、V 入賞可能である。また、V 入賞口開閉板 0 1 0 I W 0 4 が閉状態であるときには、誘導経路 0 1 0 I W 0 1 に導かれた遊技球が右側経路 0 1 0 I W 0 3 に進入し、遊技領域の裏側に排出される。

【 0 1 6 3 】

なお、V 入賞口開閉板 0 1 0 I W 0 4 は、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) によって、ソレノイド 0 1 0 I W 8 4 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。

30

【 0 1 6 4 】

また、本特徴部 0 1 0 I W では、小当り遊技状態に制御されると、その小当り遊技状態中に遊技球が V 入賞口 0 1 0 I W 0 2 に進入し、V 入賞口スイッチ 0 1 0 I W 2 5 によって検出されたことを条件として、その小当り遊技の終了後に大当り遊技状態に制御される。

【 0 1 6 5 】

また、本例では、特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7 には、底面部材 0 1 0 I W 1 7 a 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、特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7 において規制片が設けられていることによって、右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

40

【 0 1 6 6 】

なお、本例では、図 8 - 2 に示すように、特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7 (特殊入賞口) 内において、上流側に特殊入賞口スイッチ 0 1 0 I W 2 4 が設けられ、下流側で V 入賞口と排出口とに分岐して V 入賞口側に V 入賞口スイッチ 0 1 0 I W 2 5 が設けられている場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7 (特殊入賞口) 内の上流側で V 入賞口側と一般入賞口側とに分岐し、V 入賞口側に V 入賞口スイッチ 0 1 0 I W 2 5 が設けられているとともに、一般入賞口側に特殊入

50

賞口スイッチ 0 1 0 I W 2 4 が設けられているように構成してもよい。

【 0 1 6 7 】

(基板構成)

図 8 - 3 は、特徴部 0 1 0 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 8 - 3 に示すように、本特徴部 0 1 0 I W では、スイッチ回路 1 1 0 は、ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ (第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B)、カウントスイッチ 2 3、特殊入賞口スイッチ 0 1 0 I W 2 4、および V 入賞口スイッチ 0 1 0 I W 2 5 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 1 0 0 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。

10

【 0 1 6 8 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号 (例えば、ソレノイド 8 1 や、ソレノイド 8 2、ソレノイド 0 1 0 I W 8 3、ソレノイド 0 1 0 I W 8 4 をオンする信号など) を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉 (特別可変入賞球装置 7) 用のソレノイド 8 2、特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7 用のソレノイド 0 1 0 I W 8 3、V 入賞口開閉板 0 1 0 I W 0 4 用のソレノイド 0 1 0 I W 8 4 に伝送する。

【 0 1 6 9 】

(大当り判定テーブルおよび小当り判定テーブル)

図 8 - 4 は、大当り判定テーブルおよび小当り判定テーブルの例を示す説明図である。このうち、図 8 - 4 (A) は、大当り判定テーブルの例を示している。本例では、図 8 - 4 に示すように、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合と第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合とのいずれであっても、約 1 / 3 0 0 の確率で大当りとすることに決定される。

20

【 0 1 7 0 】

図 8 - 4 (B) 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テーブルの例を示している。また、図 8 - 4 (C) は、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合の小当り判定テーブルの例を示している。図 8 - 4 (B) に示すように、本例では、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、小当り確率は 0 % となっている。また、図 8 - 4 (C) に示すように、本例では、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、約 1 7 . 4 % の確率で小当りとすることに決定される。

30

【 0 1 7 1 】

(大当り種別判定テーブル、小当り種別判定テーブル)

図 8 - 5 (A)、(B) は、ROM 1 0 1 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。このうち、図 8 - 5 (A) は、第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図 8 - 5 (B) は、第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。

【 0 1 7 2 】

図 8 - 5 (A) に示すように、第 1 特別図柄用の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、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「 7 R 大当り A 」または「 7 R 大当り B 」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。

40

【 0 1 7 3 】

図 8 - 5 (B) に示すように、第 2 特別図柄用の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、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「 1 0 R 大当り 」または「 4 R 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。

【 0 1 7 4 】

「 7 R 大当り A 」とは、7 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ベース状態に移行させる大当りである。高ベース状態に移行すると、9 9 回の

50

変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで高ベース状態を維持する。

【0175】

「7R大当りB」とは、7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ベース状態に移行させる大当りである。高ベース状態に移行すると、1回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで高ベース状態を維持する。

【0176】

「10R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ベース状態に移行させる大当りである。高ベース状態に移行すると、99回または4回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで高ベース状態を維持する。

10

【0177】

「4R大当り」とは、4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ベース状態に移行させる大当りである。高ベース状態に移行すると、99回または4回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで高ベース状態を維持する。

【0178】

なお、本例では、通常状態中に「10R大当り」や「4R大当り」となった場合には、4回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで高ベース状態を維持する。また、高ベース状態中に「10R大当り」や「4R大当り」となった場合には、99回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで高ベース状態を維持する。

20

【0179】

本例では、高ベース状態に制御される場合、高ベース回数が1回または4回と少ない場合と、高ベース回数が99回と多い場合とがあるのであるが、高ベース回数が1回または4回と少ない高ベース状態を「第1高ベース状態」ともいい、高ベース回数が99回と多い高ベース状態を「第2高ベース状態」ともいう。

【0180】

なお、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて「10R大当り」や「4R大当り」となる場合に、通常状態であるか高ベース状態であるかによって高ベース回数が4回または99回とな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2特別図柄の変動表示が実行される場合に、低い確率で一律に高ベース回数が99回となる大当り種別を設けるように構成してもよい。

30

【0181】

図8-5(A)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、5%の確率で「7R大当りA」と決定され、95%の確率で「7R大当りB」と決定される。また、図8-5(B)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、50%の確率で「10R大当り」と決定され、50%の確率で「4R大当り」と決定される。

【0182】

図8-5(C)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。なお、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合にのみ小当りとなる場合があるので、図8-5(C)に示す小当り種別判定テーブルは、第2特別図柄の変動表示を実行する場合に用いられる。

40

【0183】

図8-5(C)に示すように、第2特別図柄用の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、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」または「小当りB」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。

【0184】

「小当りA」とは、小当り遊技中にV入賞可能に構成された小当りであり、小当り遊技中(第1ラウンド目)にV入賞したことを条件として、第2ラウンド~第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ベース状態に移行させる小当

50

りである。高ベース状態に移行すると、99回または4回の変動表示を終了するか、次の大当たりが発生するまで高ベース状態を維持する。

【0185】

なお、本例では、通常状態中に「小当たりA」となりV入賞して大当たり遊技を終了した後は、4回の変動表示を終了するか、次の大当たりが発生するまで高ベース状態を維持する。また、高ベース状態中に「小当たりA」となりV入賞して大当たり遊技を終了した後は、99回の変動表示を終了するか、次の大当たりが発生するまで高ベース状態を維持する。

【0186】

「小当たりB」とは、小当たり遊技中にV入賞不可能に構成された小当たりであり、小当たり遊技中にV入賞することはなく、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技に移行することはない。ただし、第2高ベース状態中に小当たりBとなった場合には、その小当たり遊技終了時に第2高ベース状態を終了し、通常状態に移行する。従って、「小当たりB」は、第2高ベース状態を終了させる条件ともなっていることから、「転落小当たり」ともいう。

10

【0187】

図8-5(C)に示すように、本例では、「0」～「779」の種別判定用乱数に対する780個の判定値のうち、「小当たりA」に対して640個が割り振られ、「小当たりB」に対して140個が割り振られている。図8-4(C)に示したように、本例では、小当たり確率自体は約17.4%であるので、トータルで「小当たりA」となる確率は、 $17.4 \times 640 / 780$ で約1/7となっている。また、トータルで「小当たりB」となる確率は、 $17.4 \times 140 / 780$ で約1/32となっている。

20

【0188】

(小当たり遊技の開放パターン)

次に、小当たり遊技の開放パターンについて説明する。図8-6は、小当たり遊技の開放パターンを説明するための説明図である。図8-6に示すように、タイミングS1において小当たり遊技を開始した後、8秒間が経過すると(タイミングS2)、V入賞口開閉板010IW04が開状態に制御され、その後、8秒間が経過するまでV入賞口開閉板010IW04の開状態が継続される(図8-6(D)参照)。

【0189】

小当たりAとなる場合には、小当たり遊技を開始してから特殊可変入賞球装置010IW17を開状態に制御するまでの特殊入賞口開放前時間(ファンファーレ時間)として8秒間が設定され、V入賞口開閉板010IW04が開状態に制御されると同時に特殊可変入賞球装置010IW17(特殊入賞口)が開状態に制御される。また、図8-6(1)に示すように、V入賞口開閉板010IW04が開状態に制御されている期間に、0.016秒の特殊入賞口の開放が4回行われる。従って、小当たりAでは、V入賞可能な期間に0.016秒の特殊入賞口の開放が4回行われることになる。

30

【0190】

なお、本例では、小当たりAにおける特殊入賞口の各開放時間が0.016秒と極めて短いのであるが、既に説明したように、特殊可変入賞球装置010IW17には複数の規制片が形成されており、特殊可変入賞球装置010IW17の底面部材010IW17a上では2~3球程度の遊技球が蛇行しながら流下しているため、開放時間が短くても底面部材010IW17aが開状態に制御されれば、底面部材010IW17a上の遊技球が特殊可変入賞球装置010IW17内に落下して入賞可能である。

40

【0191】

特殊入賞口内に遊技球が入賞しV入賞すれば、特殊入賞口の最後の開放を終了した後、所定期間の閉鎖時間(インターバル時間)と小当たり終了時間(エンディング時間)を経過した後、大当たり遊技状態に移行し、図8-6(2)に示すように、第2ラウンドから第10ラウンドまで特別可変入賞球装置7の開状態への制御が行われる。

【0192】

なお、本例では、小当たり遊技において特殊入賞口の最後の開放を終了すると、閉鎖時間(インターバル時間)と小当たり終了時間(エンディング時間)とを経過したことにともづ

50

いて小当り遊技を終了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、特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7 (特殊入賞口) 内に遊技球を検出可能な検出スイッチを上流側と下流側との 2 箇所に設け、最後の閉鎖時間 (インターバル時間) を経過した後、上流側の検出スイッチと下流側の検出スイッチとの検出数が一致する (特殊入賞口内に入賞した遊技球が全て排出される) まで待ってから小当り終了時間 (エンディング時間) に移行し、小当り終了時間 (エンディング時間) を経過すると小当り遊技を終了するように構成してもよい。

【 0 1 9 3 】

一方、小当り B となる場合には、特殊入賞口開放前時間 (ファンファール時間) として 3 . 8 秒間が設定され、図 8 - 6 (3) に示すように、小当り遊技を開始して 3 . 8 秒間が経過してから特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7 (特殊入賞口) が 1 . 6 秒間開状態に制御される。従って、小当り遊技を開始してから 5 . 4 秒後には既に特殊入賞口が閉鎖状態となっており、小当り遊技を開始してから 8 秒後に V 入賞口開閉板 0 1 0 I W 2 0 が開状態に制御されても V 入賞不可能である。なお、小当り B となる場合には、V 入賞口開閉板 0 1 0 I W 2 0 は、8 秒間の開放時間の終了を待つことなく、特殊入賞口の開放を終了した後の閉鎖時間 (インターバル時間) と小当り終了時間 (エンディング時間) とを経過すると閉状態に制御される。

10

【 0 1 9 4 】

(変動パターンテーブル)

図 8 - 7 は、特徴部 0 1 0 I W における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 8 - 7 (A) は、第 1 特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図 8 - 7 (B) は、第 2 特別図柄用の変動パターンテーブル [通常状態用] の具体例を示している。また、図 8 - 7 (C) は、第 2 特別図柄用の変動パターンテーブル [第 1 高ベース状態用] の具体例を示している。また、図 8 - 7 (D) は、第 2 特別図柄用の変動パターンテーブル [第 2 高ベース状態用] の具体例を示している。

20

【 0 1 9 5 】

まず、図 8 - 7 (A) を用いて、第 1 特別図柄の変動パターンについて説明する。図 8 - 7 (A) に示すように、本例では、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 1 - 1 (通常変動)、変動パターン P A 1 - 2 (短縮変動)、変動パターン P A 2 - 1 (ノーマルリーチ)、変動パターン P A 2 - 2 (スーパーリーチ)、変動パターン P A 2 - 3 (スーパーリーチ) のいずれかに決定される。また、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、高ベース状態 (第 1 高ベース状態、第 2 高ベース状態) 中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 1 - 3 (短縮変動)、変動パターン P A 2 - 1 (ノーマルリーチ)、変動パターン P A 2 - 2 (スーパーリーチ)、変動パターン P A 2 - 3 (スーパーリーチ) のいずれかに決定される。

30

【 0 1 9 6 】

また、図 8 - 7 (A) に示すように、本例では、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P B 1 - 1 (ノーマルリーチ)、変動パターン P B 1 - 2 (スーパーリーチ)、変動パターン P B 1 - 3 (スーパーリーチ) のいずれかに決定される。また、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、高ベース状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P B 1 - 1 (ノーマルリーチ)、変動パターン P B 1 - 2 (スーパーリーチ)、変動パターン P B 1 - 3 (スーパーリーチ)、変動パターン P B 1 - 4 (短縮変動) のいずれかに決定される。

40

【 0 1 9 7 】

次に、図 8 - 7 (B) ~ (D) を用いて、第 2 特別図柄の変動パターンについて説明する。図 8 - 7 (B) に示すように、本例では、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 3 - 1 に決定される。また、図 8 - 7 (B) に示すように、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合

50

、通常状態中に大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB3-1に決定される。また、図8-7(B)に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態中に小当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPC3-1に決定される。

【0198】

また、図8-7(C)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、第1高ベース状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPD1-1に決定される。本例では、第1高ベース状態中は特殊演出モードとしての演出が実行され、内部的には変動時間300秒間にわたって1回の変動表示が実行されるのであるが、見た目上は1回の変動表示中に10回の擬似的な変動表示(以下、擬似変動という)が実行される。なお、特殊演出モード中の具体的な演出内容は演出制御用CPU120側によって決定され、例えば、大当たり変動や小当たりA変動では、最後の擬似変動においてリーチ演出が実行され当り図柄が停止表示されるような演出が実行される。

10

【0199】

また、図8-7(D)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、第2高ベース状態中にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPD1-2または変動パターンPD1-3に決定される。本例では、第2高ベース状態中は主として変動パターンPD1-2が選択されて特定演出モードとしての演出が実行され、内部的には変動時間120秒間にわたって1回の変動表示が実行されるのであるが、見た目上は1回の変動表示中に4回の擬似変動が実行される。なお、特定演出モード中の具体的な演出内容は演出制御用CPU120側によって決定され、例えば、大当たり変動や小当たりA変動では、最後の擬似変動においてリーチ演出が実行され当り図柄が停止表示されるような演出が実行される。

20

【0200】

また、図8-7(D)に示すように、第2高ベース状態中であっても小当たりB(転落小当たり)となる場合には、変動パターンPD1-3が選択されて特殊演出モードに切り替わり、内部的には変動時間400秒間にわたって1回の変動表示が実行されるのであるが、見た目上は1回の変動表示中に10回の擬似変動が実行される。従って、本例では、特定演出モード中に特殊演出モードに切り替わった場合には、小当たりBとなって第2高ベース状態が終了するかもしれないと遊技者に認識させることができる。

30

【0201】

なお、本例では、図8-7(C)、(D)に示すように、第1高ベース状態中の特殊演出モードでは、変動パターンPD1-1が選択されて内部的に300秒間の演出が実行されるのに対して、第2高ベース中に変動パターンPD1-3が選択されて特殊演出モードに切り替わる場合には、内部的に400秒間の演出が実行される。従って、本例では、第1高ベース状態中の特殊演出モードでは、第2高ベース中に特殊演出モードに切り替わった場合と比較して、非リーチなどの比較的短い擬似変動が実行される割合が高い。

【0202】

また、本例では、図8-7(D)に示すように、第2高ベース状態中に小当たりAとなる場合であっても、変動パターンPD1-3が選択されて特殊演出モードに切り替わる場合がある。従って、特定演出モード中に特殊演出モードに切り替わり第2高ベース状態が終了するかもしれないと思わせておいてから、小当たりAに復活してV入賞後の大当たり遊技に移行するような意外性のある演出を実現することができる。

40

【0203】

なお、本例では、変動パターンPD1-2ははずれ変動の場合にも選択されるのであるが、大当たりや小当たりと比較してはずれとなる確率の方が圧倒的に高いので、相対的に変動パターンPD1-2が選択された場合に小当たりAとなる確率よりも変動パターンPD1-3が選択された場合に小当たりAとなる確率の方が高い。従って、変動パターンPD1-2が選択され特定演出モードからそのまま当りとなって小当たりAとなる場合よりも、変動パターンPD1-3が選択され特定演出モードから特殊演出モードに切り替わって小当たりA

50

となる場合の方が信頼度が高くなっている。

【0204】

なお、例えば、変動パターンPD1-2が選択され特定演出モードからそのまま当りとなって小当りAとなる場合よりも、変動パターンPD1-3が選択され特定演出モードから特殊演出モードに切り替わって小当りAとなる場合の方が、V入賞後にラウンド数が多い大当り遊技に移行し、付与される賞球数が多くなるように構成してもよい。

【0205】

また、本例では、普通図柄プロセス処理（ステップS26）において、CPU103は、普通図柄の変動表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、通常状態である場合には、10%の確率で普図当りすることに決定し、高ベース状態である場合には、90%の確率で普図当りすることに決定する。また、CPU103は、普通図柄プロセス処理（ステップS26）において、普図当りと決定したことにともづいて可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）を開状態に制御する。

【0206】

（遊技フロー）

ここで、本特徴部010IWにおける遊技の流れについて説明する。本例では、遊技状態が通常状態（通常状態（非高ベース状態））である場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（いわゆる左打ち）を行う。本例では、遊技領域の左側領域に進入した遊技球は第2始動入賞口には入賞不可能または入賞困難であり、通常状態では普図当り確率が低いことから、第2始動入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀であり、第1特別図柄の変動表示が実行されることが殆どである。従って、本例では、通常状態中は小当りが発生することは稀である。

【0207】

次いで、通常状態中に第1特別図柄の変動表示において大当り図柄が導出表示されると、大当り遊技状態（いわゆる初当りの大当り遊技状態）に制御される。そして、その大当り遊技状態の終了後に遊技状態が高ベース状態に制御され、7R大当りBの確率が95%と高いことから、初当りでは主として1回の変動表示を終了するまで高ベース状態（第1高ベース状態）が維持される（稀に5%の確率で7R確変大当りAとなった場合には、初当りで直ちに99回の高ベース状態（第2高ベース状態）に移行する場合もある）。

【0208】

なお、初当りで直ちに第2高ベース状態に移行した場合には、例えば、その初当りの大当り遊技中に第2高ベース状態に移行することを報知せず、第2高ベース状態移行後の1回目の変動表示において敢えて第1高ベース状態と同じ特殊演出モードに応じた演出を実行し、その1回目の変動表示が大当りや小当りとならないことが報知された後に、第2高ベース状態であることを報知して特定演出モードに移行するように構成してもよい。また、例えば、第2高ベース状態移行後に5回目の変動表示（すなわち、第1高ベース状態における1回の変動表示および残保留4個分の変動表示に対応する回数の変動表示）を実行するまで特殊演出モードに応じた演出を実行し、その5回目の変動表示を実行するまで全て大当りや小当りとならないことが報知された後に、第2高ベース状態であることを報知して特定演出モードに移行するように構成してもよい。

【0209】

高ベース状態（第1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遊技球の発射操作（いわゆる右打ち）を行う。本例では、遊技領域の右側領域に進入した遊技球は第1始動入賞口には入賞不可能または入賞困難であり、高ベース状態では普図当り確率が高いことから（しかも、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される）、第1高ベース状態では第2特別図柄の変動表示が実行されることになる。また、この場合、高ベース回数自体は1回であるが、第1高ベース状態中に最大で4個の第2保留記憶（以下、残保留という）を記憶させることができることから、1回の第1高ベース状態と4つの残保留に対する変動表示とをあわせて、最大で第2特別図

10

20

30

40

50

柄の変動表示が5回実行可能である。本例では、小当りAとなる確率が約1/7であることから(図8-5(C)参照)、5回の第2特別図柄の変動表示中に小当りAとなれば高ベース状態を継続することができる。この場合、1回の第1高ベース中に小当りAとなればV入賞後の大当り遊技後に99回の第2高ベース状態に制御され、残保留で小当りAとなった場合には既に遊技状態は通常状態であることから4回の第1高ベース状態に制御される。

【0210】

4回の第1高ベース状態に制御された場合には、高ベース回数自体は4回であるが、第1高ベース状態中に最大で4個の残保留を記憶させることができることから、最大で第2特別図柄の変動表示が8回実行可能である。この場合、4回の第1高ベース中に小当りAとなればV入賞後の大当り遊技後に99回の第2高ベース状態に制御され、残保留で小当りAとなった場合には既に遊技状態は通常状態であることから4回の第1高ベース状態に制御される。

10

【0211】

第2高ベース状態に制御された場合には、その第2高ベース状態中に小当りAを発生させているかぎり繰り返し第2高ベース状態を継続することができる(連荘状態)。一方、第2高ベース状態中に小当りBが発生すれば、小当り遊技中にV入賞することなく、99回の変動表示を終了する前であっても、第2高ベース状態が終了し通常状態に移行する。ただし、この場合であっても残保留を最大4個溜めることはできることから、残保留で小当りAとなった場合には再び第1高ベース状態に復帰することが可能である。残保留の中にも小当りAとなるものがなければ、そのまま通常状態となり連荘状態が終了する。

20

【0212】

なお、確率は約1/300と低いものの高ベース状態中や残保留で10R大当りや4R大当りが発生して99回の第2高ベース状態や4回の第1高ベース状態が継続する場合もある。

【0213】

(演出制御コマンド)

図8-8および図8-9は、演出制御用CPU120に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図8-8および図8-9に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用CPU120は、コマンド80XX(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。

30

【0214】

コマンド9000(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。

【0215】

コマンド9001(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を7R大当りAとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果2指定コマンド(7R大当りA指定コマンド))である。コマンド9002(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を7R大当りBとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果3指定コマンド(7R大当りB指定コマンド))である。コマンド9003(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を10R大当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(10R大当り指定コマンド))である。コマンド9004(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を4R大当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(4R大当り指定コマンド))である。

40

【0216】

50

コマンド9005(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りAとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果6指定コマンド(小当りA指定コマンド))である。コマンド9006(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りBとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果7指定コマンド(小当りB指定コマンド))である。

【0217】

コマンドA000(H)は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であること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A100(H)は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であることを特定可能な演出制御コマンド(第2図柄確定指定コマンド)である。

10

【0218】

コマンドB000(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:ファンファール指定コマンド)である。コマンドB001(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。

【0219】

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

20

【0220】

コマンドB300(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。コマンドB301(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。

【0221】

なお、本例では、小当りAであるか小当りBであるかに関係なく共通の小当り開始指定コマンドや小当り終了指定コマンドを送信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、小当りA用の小当り開始指定コマンドや小当り終了指定コマンドを送信するとともに、小当りB用の小当り開始指定コマンドや小当り終了指定コマンドを送信し、小当りAであるか小当りBであるかによって異なるコマンドを送信するように構成してもよい。この場合、例えば、小当りBの場合には、小当りAの場合と比較して、小当り開始期間や小当り終了期間を短くして短い期間で小当り遊技が終了するように構成し、演出制御用CPU120側でいずれの小当り種別に対応した小当り開始指定コマンドや小当り終了指定コマンドを受信したかによって小当り演出期間を特定可能に構成してもよい。

30

【0222】

コマンドB400(H)は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド(大入賞口入賞指定コマンド)である。コマンドB401(H)は、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド(特殊入賞口入賞指定コマンド)である。コマンドB402(H)は、特殊入賞口内のV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(V入賞口入賞指定コマンド)である。

40

【0223】

コマンドC000(H)は、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC001(H)は、第2保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第1保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド)である。コマンドC101(H)は、第2保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数減算指定コマンド)である。

50

【0224】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(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C4XX(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、小当たりの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C6XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターンまたは変動パターン種別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。

【0225】

コマンドE000(H)は、遊技状態が通常状態に制御されることを指定する演出制御コマンド(通常状態指定コマンド)である。コマンドE001(H)は、遊技状態が第1高ベース状態に制御されることを指定する演出制御コマンド(第1高ベース状態指定コマンド)である。コマンドE002(H)は、遊技状態が第2高ベース状態に制御されることを指定する演出制御コマンド(第2高ベース状態指定コマンド)である。

【0226】

演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120(具体的には、演出制御用CPU120)は、主基板11に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ100から上述した演出制御コマンドを受信すると図8-8および図8-9に示された内容に応じて画像表示装置5の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板13に対して音番号データを出力する。なお、図8-8および図8-9に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板11から演出制御基板12に送信される。例えば、大当たり遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド(例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド)も主基板11から演出制御基板12に送信される。

【0227】

(特別図柄プロセス処理)

図8-10は、特徴部010IWにおける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。本例において、始動入賞判定処理(ステップ010IWS101)は、図5に示す始動入賞判定処理(ステップS101)と概ね同様である。また、特別図柄通常処理(ステップ010IWS110)~特別図柄停止処理(ステップ010IWS113)は、図5に示す特別図柄通常処理(ステップS110)~特別図柄停止処理(ステップS113)と概ね同様である。ただし、本例では、小当たり図柄を導出表示した場合には、小当たり開放前処理(ステップ010IWS114)に移行する。また、大当たり図柄を導出表示した場合(いわゆる直当たりとなった場合)には、大当たり開放前処理(ステップ010IWS117)に移行する。

【0228】

小当たり開放前処理(ステップ010IWS114):特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、特殊可変入賞球装置010IW17を開放状態に制御する処理を実行して、内部状態(具体的には、特別図柄プロセスフラグの値)を、小当たり開放中処理(ステップ010IWS115)に応じた値(この例では5)に更新する。

【0229】

小当たり開放中処理(ステップ010IWS115):特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。特殊可変入賞球装置010IW17の開放中に開放時間が経過した場合には、特殊可変入賞球装置010IW17を閉状態に制御し、特殊可変入賞球装置010IW17の閉鎖中に閉鎖時間が経過し、まだ開放回数が残っている場合には、特殊可変入賞球装置010IW17を開状態に制御する。また、V入賞口開閉板010IW04の開放タイミングとなった場合にはV入賞口開閉板010IW04を開状態に制御し、V入賞口開閉板010IW04の閉鎖タイミングとなった場合にはV入賞口開閉板010IW04を閉状態に制御する。また、V入賞口スイッチ010IW25がオンしたか否か確認し、V入賞口スイッチ010IW25がオンした場合には、V入賞フラグをセット

10

20

30

40

50

する。特殊可変入賞球装置 0 1 0 I W 1 7 の全ての開放を終了し、閉鎖時間（インターバル時間）も経過した場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を小当り閉鎖後処理（ステップ 0 1 0 I W S 1 1 6）に対応した値（この例では 6）に更新する。

【 0 2 3 0 】

小当り閉鎖後処理（ステップ 0 1 0 I W S 1 1 6）：特別図柄プロセスフラグの値が 6 であるときに実行される。V 入賞フラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を大当り開放前処理（ステップ 0 1 0 I W S 1 1 7）に対応した値（この例では 7）に更新する。V 入賞フラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を特別図柄通常処理（ステップ 0 1 0 I W S 1 1 0）に対応した値（この例では 0）に更新する。

10

【 0 2 3 1 】

大当り開放前処理（ステップ 0 1 0 I W S 1 1 7）～大当り終了処理（ステップ 0 1 0 I W S 1 2 0）は、図 5 に示す大当り開放前処理（ステップ S 1 1 4）～大当り終了処理（ステップ S 1 1 7）と概ね同様である。

【 0 2 3 2 】

なお、本例では、大当りと決定されて大当り / 小当り図柄が導出表示された後、または小当り遊技中に V 入賞が発生して小当り遊技を終了した後に、直ちに大当り遊技に移行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、直ちに大当り遊技に移行するのではなく、さらに遊技領域に設けられた作動ゲート（通過ゲート 4 1 と兼用でもよい）を遊技球が通過したことを条件として大当り遊技に移行するように構成してもよい。

20

【 0 2 3 3 】

（始動入賞判定処理）

図 8 - 1 1 は、始動入賞判定処理（ステップ 0 1 0 I W S 1 0 1）を示すフローチャートである。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、CPU 1 0 3）は、まず、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオン状態であるか否かを確認する（ステップ 0 1 0 I W S 1 2 1 1）。第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオン状態でなければ、ステップ 0 1 0 I W S 1 2 2 1 に移行する。第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオン状態であれば、CPU 1 0 3 は、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 1 0 I W S 1 2 1 2）。

30

【 0 2 3 4 】

第 1 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 1 0 3 は、第 1 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（ステップ 0 1 0 I W S 1 2 1 3）。また、CPU 1 0 3 は、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計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 0 1 0 I W S 1 2 1 4）。次いで、CPU 1 0 3 は、当り判定用乱数や種別判定用乱数、変動パターン決定用乱数などの各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 0 1 0 I W S 1 2 1 5）。なお、第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保され、RAM 1 0 2 に形成されている。

40

【 0 2 3 5 】

次いで、CPU 1 0 3 は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターンを始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時判定処理を実行する（ステップ 0 1 0 I W S 1 2 1 6）。そして、CPU 1 0 3 は、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を演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 0 1 0 I W S 1 2 1 7）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 0 1 0 I W S 1 2 1 8）。また、CPU 1 0 3 は、第 1 保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 0 1 0 I W S 1 2 1 9）。そして、ステップ 0 1 0 I W S 1 2 2 1 に移行する。

50

【0236】

次いで、CPU103は、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを確認する(ステップ010IWS1221)。第2始動口スイッチ22Bがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば、CPU103は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2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010IWS1222)。

【0237】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップ010IWS1223)。また、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップ010IWS1224)。次いで、CPU103は、当り判定用乱数や種別判定用乱数、変動パターン決定用乱数などの各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2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010IWS1225)。なお、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保され、RAM102に形成されている。

10

【0238】

次いで、CPU103は、入賞時判定処理を実行する(ステップ010IWS1226)。そして、CPU103は、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を演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ010IWS1227)とともに、変動カテゴリ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010IWS1228)。また、CPU103は、第2保留記憶数加算指定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010IWS1229)。そして、始動入賞判定処理を終了する。

20

【0239】

(特別図柄通常処理)

図8-12は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップ010IWS110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップ010IWS51)。具体的には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウンタ値を確認する。合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ010IWS52)。具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップ010IWS53)。第2保留記憶数が0であれば(すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合)には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップ010IWS54)。

30

【0240】

この特徴部010IWでは、ステップ010IWS52~S54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に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

40

【0241】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球が入賞した順に第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

【0242】

50

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポイントが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する（ステップ010IWS55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポイントが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポイントが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

【0243】

そして、CPU103は、特別図柄ポイントが示す方の保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ010IWS56）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポイントが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポイントが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0244】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポイントが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポイントが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【0245】

よって、各第1保留記憶数（または、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1保留記憶数（または、第2保留記憶数） = 1, 2, 3, 4の順番と一致している。

【0246】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算する（ステップ010IWS57）。なお、CPU103は、カウンタ値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0247】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ010IWS58）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ010IWS59）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップ010IWS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図8-4(A)参照）と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとするに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするに決定する。大当りとするに決定した場合には（ステップ010IWS60のY）、ステップ010IWS61に移行する。一方、大当りとしないうちに決定した場合には（ステップ010IWS60のN）、ステップ010IWS63に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0248】

ステップ010IWS61では、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラ

10

20

30

40

50

グをセットする。そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（7R大当りAや、7R大当りB、10R大当り、4R大当りを大当りの種別に決定する（ステップ010IWS62）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップ010IWS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ010IWS68に移行する。

【0249】

一方、ステップ010IWS63では、CPU103は、特別図柄ポインタが示す小当り判定テーブルを選択する。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、第1特別図柄用の小当り判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、第2特別図柄用の小当り判定テーブルを選択する。そして、CPU103は、選択した小当り判定テーブルを用いて、当り判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、小当りとするか否かを決定する（ステップ010IWS64）。なお、本例では、図8-4（B）、（C）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に小当りと決定する場合はなく、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には約17.4%の確率で小当りと決定される。

10

【0250】

なお、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合のみ小当りと決定する場合があるように構成する場合を示しているが、第1特別図柄の変動表示を実行する場合も低い確率で小当りと決定可能に構成してもよい。

20

【0251】

小当りとすることに決定した場合には（ステップ010IWS65のY）、CPU103は、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（ステップ010IWS66）。そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（小当りAや小当りB）を小当りの種別に決定する（ステップ010IWS67）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップ010IWS101）で抽出し第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、小当り種別の決定を行う。そして、ステップ010IWS68に移行する。

【0252】

次いで、CPU103は、大当りや小当りとするか否か、大当り種別、および小当り種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ010IWS68）。この場合、例えば、7R大当りAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、7R大当りBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「5」と決定し、10R大当りとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、4R大当りとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「9」と決定し、小当りAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「1」と決定し、小当りBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ010IWS69）。

30

40

【0253】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップ010IWS111）に対応した値に更新する（ステップ010IWS70）。

【0254】

（変動パターン設定処理）

図8-13は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップ010IWS111）を示すフローチャートである。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、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値となっているか否かを確認する（ステップ010IWS1701）。特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値となっていなければ（すなわち、第1特

50

別図柄の変動表示を実行する場合であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図8-7(A)に示す第1特別図柄用の変動パターンテーブルを選択する(ステップ010IWS1702)。

【0255】

特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値となっていれば(すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば)、CPU103は、第1高ベース状態であることを示す第1高ベースフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ010IWS1703)。第1高ベースフラグがセットされていれば(すなわち、第1高ベース状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図8-7(C)に示す第2特別図柄用の変動パターンテーブル[第1高ベース状態用]を選択する(ステップ010IWS1704)。

10

【0256】

第1高ベースフラグがセットされていなければ、CPU103は、第2高ベース状態であることを示す第2高ベースフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ010IWS1705)。第2高ベースフラグがセットされていれば(すなわち、第2高ベース状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図8-7(D)に示す第2特別図柄用の変動パターンテーブル[第2高ベース状態用]を選択する(ステップ010IWS1706)。

【0257】

第2高ベースフラグもセットされていなければ(すなわち、通常状態であれば)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図8-7(B)に示す第2特別図柄用の変動パターンテーブル[通常状態用]を選択する(ステップ010IWS1707)。

20

【0258】

次に、CPU103は、ステップ010IWS1702, S1704, S1706, S1707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保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図8-7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010IWS1708)。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間が決定される。なお、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。

30

【0259】

変動パターンを決定すると、CPU103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010IWS1709)。

【0260】

また、ステップ010IWS1708にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間(変動パターン)を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを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010IWS1710)、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する(ステップ010IWS1711)。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する(ステップ010IWS1712)。

40

【0261】

(特別図柄変動処理)

図8-14は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理(ステップ010IWS112)を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、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、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、小当たりとするか否かの決定結果、大当たり種別の決定結果、および小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

50

結果 1 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 1 0 I W S 1 1 2 1)。

【0 2 6 2】

次いで、CPU 1 0 3 は、変動時間タイマを 1 減算し(ステップ 0 1 0 I W S 1 1 2 2)、変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップ 0 1 0 I W S 1 1 2 3)、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに図柄確定期間(例えば、0.5 秒)に応じた値をセットする(ステップ 0 1 0 I W S 1 1 2 4)。また、CPU 1 0 3 は、特別図柄ポインタが示す図柄確定指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う(ステップ 0 1 0 I W S 1 1 2 5)。この場合、特別図柄ポインタの値が「第 1」を示す値である場合には第 1 図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第 2」を示す値である場合には第 2 図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。

10

【0 2 6 3】

そして、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理(ステップ 0 1 0 I W S 1 1 3)に対応した値に更新する(ステップ 0 1 0 I W S 1 1 2 6)。

【0 2 6 4】

(特別図柄停止処理)

図 8 - 1 5 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理(ステップ 0 1 0 I W S 1 1 3)を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3 は、まず、図柄確定期間タイマの値を 1 減算し(ステップ 0 1 0 I W S 1 3 1)、減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっているか否かを確認する(ステップ 0 1 0 I W S 1 3 2)。

20

【0 2 6 5】

減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっていなければ(すなわち、まだ第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ)、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が 0 となっていれば(すなわち、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば)、CPU 1 0 3 は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ 0 1 0 I W S 1 3 3)。

【0 2 6 6】

大当りフラグがセットされている場合には、CPU 1 0 3 は、第 1 高ベースフラグまたは第 2 高ベースフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ 0 1 0 I W S 1 3 4)。第 1 高ベースフラグまたは第 2 高ベースフラグがセットされていれば、CPU 1 0 3 は、大当り開始時に高ベース状態であったことを示す高ベース記憶フラグをセットする(ステップ 0 1 0 I W S 1 3 5)。また、CPU 1 0 3 は、セットされていれば、第 1 高ベースフラグや、第 2 高ベースフラグ、高ベース状態中の変動表示の実行回数をカウントするための高ベース回数カウンタをリセットする(ステップ 0 1 0 I W S 1 3 6)。

30

【0 2 6 7】

次いで、CPU 1 0 3 は、大当り開始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 1 0 I W S 1 3 7)。次いで、CPU 1 0 3 は、特別可変入賞球装置 7 を開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間(ファンファーレ時間)を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする(ステップ 0 1 0 I W S 1 3 8)。そして、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値に更新する(ステップ 0 1 0 I W S 1 3 9)。

40

【0 2 6 8】

大当りフラグがセットされていなければ(ステップ 0 1 0 I W S 1 3 3 の N)、CPU 1 0 3 は、高ベース状態中の変動表示の実行回数をカウントするための高ベース回数カウンタの値が 0 となっているか否かを確認する(ステップ 0 1 0 I W S 1 4 0)。高ベース回数カウンタの値が 0 となっていなければ、CPU 1 0 3 は、高ベース回数カウンタの値を 1 減算し(ステップ 0 1 0 I W S 1 4 1)、減算後の高ベース回数カウンタの値が 0 となっているか否かを確認する(ステップ 0 1 0 I W S 1 4 2)。減算後の高ベース回数カ

50

ウンタの値が0となっていれば、CPU103は、セットされている第1高ベースフラグまたは第2高ベースフラグをリセットし(ステップ010IWS143)、高ベース状態を終了する。また、CPU103は、通常状態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010IWS144)。

【0269】

次いで、CPU103は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ010IWS145)。小当りフラグがセットされている場合には、小当り開始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010IWS146)。次いで、CPU103は、特殊可変入賞球装置010IW17を開状態に制御するまでの特殊入賞口開放前時間(ファンファーレ時間)を計測するための特殊入賞口開放前時間タイマに、小当りのファンファーレ時間(本例では、8秒)に応じた値をセットする(ステップ010IWS147)。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理(ステップ010IWS114)に対応した値に更新する(ステップ010IWS148)。

10

【0270】

小当りフラグもセットされていなければ(すなわち、はずれであれば)、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(ステップ010IWS110)に対応した値に更新する(ステップ010IWS149)。

【0271】

(小当り開放前処理)

20

図8-16は、特別図柄プロセス処理における小当り開放前処理(ステップ010IWS114)を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、CPU103は、まず、特殊入賞口開放前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010IWS401)。特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしていないければ(すなわち、ファンファーレ時間を経過していないければ)、そのまま処理を終了する。

【0272】

特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしていれば(すなわち、ファンファーレ時間を経過していれば)、CPU103は、ソレノイド010IW83の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置010IW17を開状態に制御する(ステップ010IWS402)。また、CPU103は、特殊入賞口の1回目の開放時間に相当する値を開放時間タイマにセットする(ステップ010IWS403)。この場合、小当りAである場合には、開放時間タイマに0.016秒に相当する値をセットする(図8-6(1)参照)。また、小当りBである場合には、開放時間タイマに1.6秒に相当する値をセットする(図8-6(3)参照)。

30

【0273】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放中処理(ステップ010IWS115)に対応した値に更新する(ステップ010IWS404)。

【0274】

(小当り開放中処理)

40

図8-17は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理(ステップ010IWS115)を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU103は、まず、特殊入賞口スイッチ010IW24がオン状態となったか否かを確認する(ステップ010IWS421)。特殊入賞口スイッチ010IW24がオン状態となっていれば(すなわち、特殊入賞口への遊技球の入賞を検出していれば)、CPU103は、特殊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010IWS422)。

【0275】

次いで、CPU103は、V入賞口スイッチ010IW25がオン状態となったか否かを確認する(ステップ010IWS423)。V入賞口スイッチ010IW25がオン状態となっていれば(すなわち、V入賞口への遊技球の入賞を検出していれば)、CPU1

50

03は、V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010IWS424)。また、CPU103は、V入賞したことを示すV入賞フラグをセットする(ステップ010IWS425)。

【0276】

次いで、CPU103は、V入賞口開閉板010IW04の開放タイミングとなったか否かを確認する(ステップ010IWS426)。なお、V入賞口開閉板010IW04の開放タイミングとなったか否かは、例えば、小当り遊技を開始するときにタイマをセットし、小当り遊技を開始してからの時間が所定時間(本例では、8秒)となったか否かを確認することにより判定できる。V入賞口開閉板010IW04の開放タイミングとなっていれば、CPU103は、ソレノイド010IW84の駆動を開始し、V入賞口開閉板010IW04を開放状態に制御する(ステップ010IWS427)。

10

【0277】

次いで、CPU103は、V入賞口開閉板010IW04の閉鎖タイミングとなったか否かを確認する(ステップ010IWS428)。なお、V入賞口開閉板010IW04の閉鎖タイミングとなったか否かは、例えば、V入賞口開閉板010IW04の開放を開始したときにタイマをセットし、V入賞口開閉板010IW04の開放を開始してからの時間が所定時間(本例では、8秒)となったか否かを確認することにより判定できる。V入賞口開閉板010IW04の閉鎖タイミングとなっていれば、CPU103は、ソレノイド010IW84の駆動を停止し、V入賞口開閉板010IW04を閉鎖状態に制御する(ステップ010IWS429)。

20

【0278】

次いで、CPU103は、特殊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が0となっているか否かを確認する(ステップ010IWS430)。開放時間タイマの値が0でなければ(すなわち、特殊入賞口の開放中であれば)、CPU103は、開放時間タイマの値を1減算し(ステップ010IWS431)、減算後の開放時間タイマの値が0となっているか否かを確認する(ステップ010IWS432)。開放時間タイマの値が0となっていれば、CPU103は、ソレノイド010IW83の駆動を停止して、特殊可変入賞球装置010IW17を閉鎖状態に制御する(ステップ010IWS433)。また、CPU103は、特殊入賞口の開放後の閉鎖時間を計測するための閉鎖時間タイマに、所定の閉鎖時間(インターバル時間に相当する値をセットする(ステップ010IWS434))。そして、処理を終了する。

30

【0279】

ステップ010IWS430で開放時間タイマが0であれば(すなわち、特殊入賞口の閉鎖中であれば)、CPU103は、閉鎖時間タイマの値を1減算し(ステップ010IWS435)、減算後の閉鎖時間タイマの値が0となっているか否かを確認する(ステップ010IWS436)。閉鎖時間タイマの値が0となっていれば、CPU103は、既に特殊入賞口の全ての開放を終了したか否かを確認する(ステップ010IWS437)。本例では、既に特殊入賞口を4回開放していれば、ステップ010IWS437においてYと判定し、ステップ010IWS440に移行する。

【0280】

特殊入賞口の全ての開放を終了していなければ(すなわち、2~10回目の開放が残っていれば)、CPU103は、ソレノイド010IW83の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置010IW17を開放状態に制御する(ステップ010IWS438)。また、CPU103は、閉鎖時間タイマに開放時間(本例では、0.016秒)に相当する値をセットする(ステップ010IWS439)。そして、処理を終了する。

40

【0281】

特殊入賞口の全ての開放を終了していれば(ステップ010IWS437のY)、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り閉鎖後処理(ステップ010IWS116)に応じた値に更新する(ステップ010IWS440)。

【0282】

50

(小当り閉鎖後処理)

図8-18は、特別図柄プロセス処理における小当り閉鎖後処理(ステップ010IWS116)を示すフローチャートである。小当り閉鎖後処理において、CPU103は、小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010IWS451)、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010IWS453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、CPU103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010IWS452)、処理を終了する。

【0283】

ステップ010IWS453では、CPU103は、小当り終了表示タイマの値を1減算する。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を確認する(ステップ010IWS454)。経過していなければ処理を終了する。

【0284】

小当り終了表示時間が経過していれば、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010IWS455)。V入賞フラグがセットされている場合には、CPU103は、第1高ベースフラグまたは第2高ベースフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ010IWS456)。第1高ベースフラグまたは第2高ベースフラグがセットされていれば、CPU103は、高ベース記憶フラグをセットする(ステップ010IWS457)。また、CPU103は、セットされていれば、第1高ベースフラグや、第2高ベースフラグ、高ベース回数カウンタをリセットする(ステップ010IWS458)。

【0285】

次いで、CPU103は、V入賞フラグをリセットする(ステップ010IWS459)。また、CPU103は、大当り開始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010IWS460)。また、CPU103は、大入賞口開放前時間タイマをセットする(ステップ010IWS461)。

【0286】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開始前処理(ステップ010IWS117)に対応した値に更新する(ステップ010IWS462)。

【0287】

ステップ010IWS456の処理でV入賞フラグがセットされていないことを確認した場合には、CPU103は、小当りフラグをリセットする(ステップ010IWS463)。また、CPU103は、小当り終了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010IWS464)。

【0288】

次いで、CPU103は、第2高ベースフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ010IWS465)。第2高ベースフラグがセットされていれば(すなわち、第2高ベース状態中であれば)、CPU103は、小当りBにもとづく小当り遊技を終了する場合であるか否かを確認する(ステップ010IWS466)。なお、小当りBであるか否かは、例えば、停止図柄記憶領域(ステップ010IWS69参照)に記憶されている特別図柄の停止図柄が小当りBに対応した図柄「2」であるか否かを確認することにより判定できる。小当りBにもとづく小当り遊技を終了する場合であれば、CPU103は、セットされている第2高ベースフラグをリセットし(ステップ010IWS467)、第2高ベース状態を終了する。また、CPU103は、通常状態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010IWS468)。

【0289】

以上のように、ステップ010IWS465~S468の処理が実行されることによって、本例では、第2高ベース状態中に小当りBが発生した場合には、その小当り遊技を終

10

20

30

40

50

了するとき第2高ベース状態を終了し、通常状態に移行する。なお、本例で示した処理態様にかぎらず、例えば、特別図柄停止処理においてステップ010IWS465～S468の処理を実行するように構成し、第2高ベース状態中に小当りBが発生した場合に、小当り遊技を開始する前に第2高ベース状態を終了して通常状態に移行するように構成してもよい。

【0290】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ010IWS110）に応じた値に更新する（ステップ010IWS469）。

【0291】

（大当り終了処理）

図8-19は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップ010IWS121）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010IWS531）、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010IWS535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、大当りフラグまたは小当りフラグをリセットし（ステップ010IWS532）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ010IWS533）。そして、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010IWS534）、処理を終了する。

【0292】

ステップ010IWS535では、CPU103は、大当り終了表示タイマの値を1減算する。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010IWS536）。経過していなければ処理を終了する。

【0293】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップ010IWS536のY）、CPU103は、今回終了する大当りが7R大当りAであるか否かを確認する（ステップ010IWS537）。なお、7R大当りAであるか否かは、例えば、ステップ010IWS69で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。7R大当りAであれば、CPU103は、第2高ベースフラグをセットし、第2高ベース状態に制御する（ステップ010IWS538）。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「99」をセットする（ステップ010IWS539）。また、CPU103は、第2高ベース状態指定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010IWS540）。そして、ステップ010IWS552に移行する。

【0294】

7R大当りAでなければ、CPU103は、今回終了する大当りが7R大当りBであるか否かを確認する（ステップ010IWS541）。なお、7R大当りBであるか否かは、例えば、ステップ010IWS69で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。7R大当りBであれば、CPU103は、第1高ベースフラグをセットし、第1高ベース状態に制御する（ステップ010IWS542）。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「1」をセットする（ステップ010IWS543）。また、CPU103は、第1高ベース状態指定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010IWS544）。そして、ステップ010IWS552に移行する。

【0295】

7R大当りBでなければ（すなわち、10R大当り、4R大当り、または小当りAでV入賞したことにもとづく大当りであれば）、CPU103は、高ベース記憶フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ010IWS545）。高ベース記憶フラグがセットされていれば（すなわち、大当り開始時に高ベース状態であった場合には）、CP

10

20

30

40

50

U 1 0 3 は、第 2 高ベースフラグをセットし、第 2 高ベース状態に制御する（ステップ 0 1 0 I W S 5 4 6）。また、C P U 1 0 3 は、高ベース回数カウンタに「99」をセットする（ステップ 0 1 0 I W S 5 4 7）。また、C P U 1 0 3 は、第 2 高ベース状態指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 0 1 0 I W S 5 4 8）。そして、ステップ 0 1 0 I W S 5 5 2 に移行する。

【0296】

高ベース記憶フラグがセットされていなければ（すなわち、大当たり開始時に低ベース状態であった場合には）、C P U 1 0 3 は、第 1 高ベースフラグをセットし、第 1 高ベース状態に制御する（ステップ 0 1 0 I W S 5 4 9）。また、C P U 1 0 3 は、高ベース回数カウンタに「4」をセットする（ステップ 0 1 0 I W S 5 5 0）。また、C P U 1 0 3 は、第 1 高ベース状態指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 0 1 0 I W S 5 5 1）。そして、ステップ 0 1 0 I W S 5 5 2 に移行する。

10

【0297】

次いで、C P U 1 0 3 は、高ベース記憶フラグがセットされていれば、そのセットされていた高ベース記憶フラグをリセットする（ステップ 0 1 0 I W S 5 5 2）。そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ 0 1 0 I W S 1 1 0）に応じた値に更新する（ステップ 0 1 0 I W S 5 5 3）。

【0298】

なお、本例では、高ベース回数をカウントするためのカウンタとして 1 つの高ベース回数カウンタを設け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、本例では、高ベース状態中は主として第 2 特別図柄の変動表示が優先して実行されることから、高ベース状態中の第 2 特別図柄の変動表示の実行回数のみをカウントするためのカウンタ（特図 2 高ベース回数カウンタ）と、高ベース状態中の第 1 特別図柄の変動表示の実行回数と第 2 特別図柄の変動表示の実行回数との合計回数をカウントするためのカウンタ（合算高ベース回数カウンタ）とを設けるように構成してもよい。そして、特別図柄停止処理のステップ 0 1 0 I W S 1 4 0 ~ S 1 4 4 の処理において、特図 2 高ベース回数カウンタと合算高ベース回数カウンタとを更新する処理を実行し、いずれか一方の値が先に 0 となったことにもとづいて高ベース状態を終了して通常状態に移行するように構成してもよい。

20

【0299】

30

（状態遷移）

次に、本特徴部 0 1 0 I W における状態遷移について説明する。図 8 - 2 0 は、本特徴部 0 1 0 I W における状態遷移を説明するための状態遷移図である。いわゆる連荘状態ではない通常状態（残保留もない通常状態）においては、主として第 1 特別図柄の変動表示が実行され、大当たり（いわゆる初当たり）として、7 R 大当たり A となる場合と 7 R 大当たり B となる場合とがある。図 8 - 2 0 に示すように、7 R 大当たり A となった場合には第 2 高ベース状態に制御される（ステップ 0 1 0 I W S 5 3 8 参照）。また、7 R 大当たり B となった場合には第 1 高ベース状態に制御される（ステップ 0 1 0 I W S 5 4 2 参照）。

【0300】

40

図 8 - 2 0 に示すように、初当たり後の 1 回目の第 1 高ベース状態においては、主として第 2 特別図柄の変動表示が実行され、1 回の変動表示を終了するまで第 1 高ベース状態が継続する（ステップ 0 1 0 I W S 5 4 3 参照）。その第 1 高ベース状態中に小当たり A が発生し、その小当たり遊技中に V 入賞が発生すると、図 8 - 2 0 に示すように、第 2 高ベース状態に制御される（ステップ 0 1 0 I W S 5 4 6 参照）。なお、低確率ではあるが、その第 1 高ベース状態中に 1 0 R 大当たりや 4 R 大当たりが発生した場合にも、図 8 - 2 0 に示すように、第 2 高ベース状態に制御される（ステップ 0 1 0 I W S 5 4 6 参照）。一方、小当たり A、1 0 R 大当たり、および 4 R 大当たりのいずれも発生することなく、1 回の変動表示を終了した場合には、図 8 - 2 0 に示すように、第 1 高ベース状態を終了し、通常状態に移行する（ステップ 0 1 0 I W S 1 4 0 ~ S 1 4 4 参照）。

【0301】

50

図 8 - 20 に示すように、第 2 高ベース状態においては、主として第 2 特別図柄の変動表示が実行され、大当たりまたは小当たりが発生するか、99 回の変動表示を終了するまで第 2 高ベース状態が継続する（ステップ 010 IWS 539, S 547 参照）。その第 2 高ベース状態中に小当たり A が発生し、その小当たり遊技中に V 入賞が発生すると、図 8 - 20 に示すように、再び第 2 高ベース状態に制御される（ステップ 010 IWS 546 参照）。なお、低確率ではあるが、その第 2 高ベース状態中に 10R 大当たりや 4R 大当たりが発生した場合にも、図 8 - 20 に示すように、再び第 2 高ベース状態に制御される（ステップ 010 IWS 546 参照）。また、第 2 高ベース状態中に小当たり B が発生した場合には、その小当たり遊技中に V 入賞が発生することなく、図 8 - 20 に示すように、第 2 高ベース状態を終了し、通常状態に移行する（ステップ 010 IWS 465 ~ S 468 参照）。

10

【0302】

なお、小当たり A、小当たり B、10R 大当たり、および 4R 大当たりのいずれも発生することなく、99 回の変動表示を終了した場合にも、図 8 - 20 に示すように、第 2 高ベース状態を終了し、通常状態に移行する（ステップ 010 IWS 140 ~ S 144 参照）。ただし、本例では、約 1/7 の確率で小当たり A が発生し、約 1/32 の確率で小当たり B が発生するのであるから、第 2 高ベース状態中に 99 回の変動表示を終了したことにもとづいて通常状態に移行するケースは稀である。

【0303】

第 1 高ベース状態中や第 2 高ベース状態中には最大で残保留を 4 個溜めることができるのであるから、第 1 高ベース状態や第 2 高ベース状態から通常状態に移行した後も残保留がある期間は、主として第 2 特別図柄の変動表示が実行される。この残保留に対する第 2 特別図柄の変動表示において小当たり A が発生し、その小当たり遊技中に V 入賞が発生すると、図 8 - 20 に示すように、再び第 1 高ベース状態に制御される（ステップ 010 IWS 549 参照）。従って、一旦通常状態に移行したものの残保留によって連荘状態が継続する余地が残る。なお、低確率ではあるが、この残保留に対する第 2 特別図柄の変動表示において 10R 大当たりや 4R 大当たりが発生した場合にも、図 8 - 20 に示すように、再び第 1 高ベース状態に制御される（ステップ 010 IWS 549 参照）。

20

【0304】

図 8 - 20 に示すように、残保留によって移行された第 1 高ベース状態においては、主として第 2 特別図柄の変動表示が実行され、4 回の変動表示を終了するまで第 1 高ベース状態が継続する（ステップ 010 IWS 550 参照）。その第 1 高ベース状態中に小当たり A が発生し、その小当たり遊技中に V 入賞が発生すると、図 8 - 20 に示すように、第 2 高ベース状態に制御される（ステップ 010 IWS 546 参照）。なお、低確率ではあるが、その第 1 高ベース状態中に 10R 大当たりや 4R 大当たりが発生した場合にも、図 8 - 20 に示すように、第 2 高ベース状態に制御される（ステップ 010 IWS 546 参照）。一方、小当たり A、10R 大当たり、および 4R 大当たりのいずれも発生することなく、4 回の変動表示を終了した場合には、図 8 - 20 に示すように、第 1 高ベース状態を終了し、通常状態に移行する（ステップ 010 IWS 140 ~ S 144 参照）。従って、連荘状態が完全に終了することになる。

30

【0305】

（コマンド解析処理）

図 8 - 21 ~ 図 8 - 23 は、コマンド解析処理（ステップ S 75）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。

40

【0306】

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 010 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トとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合で

50

ある。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す(ステップ010IWS612)。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010IWS613)。+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。

【0307】

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010IWS614)、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122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010IWS615)。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010IWS616)。

10

【0308】

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010IWS617)、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122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010IWS618)。

【0309】

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)であれば(ステップ010IWS619)、演出制御用CPU120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010IWS620)。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。

20

【0310】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンドであれば(ステップ010IWS621)、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ010IWS622)。受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンドであれば(ステップ010IWS623)、演出制御用CPU120は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ010IWS624)。

【0311】

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010IWS625)、演出制御用CPU120は、大入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ010IWS626)。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010IWS627)、演出制御用CPU120は、特殊入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ010IWS628)。受信した演出制御コマンドがV入賞口入賞指定コマンドであれば(ステップ010IWS629)、演出制御用CPU120は、V入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ010IWS630)。

30

【0312】

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010IWS631)、演出制御用CPU120は、受信した図柄指定コマンドを、RAM122に形成されている始動入賞時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010IWS632)。

40

【0313】

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010IWS633)、演出制御用CPU120は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAM122に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の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010IWS634)。

【0314】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶加算指定コマンドであれば(ステップ010IWS635)、演出制御用CPU120は、受信した第1保留記憶加算指定コマンドを

50

、RAM 122に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリ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010 IWS 636）。また、演出制御用CPU 120は、RAM 122に記憶する第1保留記憶数の値を1加算する（ステップ010 IWS 637）。また、演出制御用CPU 120は、加算後の第1保留記憶数の値にもとづいて、画像表示装置5に表示する第1保留記憶表示（第1保留記憶数を特定可能な表示）を更新する（ステップ010 IWS 638）。

【0315】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶加算指定コマンドであれば（ステップ010 IWS 639）、演出制御用CPU 120は、受信した第2保留記憶加算指定コマンドを、RAM 122に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリ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010 IWS 640）。また、演出制御用CPU 120は、RAM 122に記憶する第2保留記憶数の値を1加算する（ステップ010 IWS 641）。また、演出制御用CPU 120は、加算後の第2保留記憶数の値にもとづいて、画像表示装置5に表示する第2保留記憶表示（第2保留記憶数を特定可能な表示）を更新する（ステップ010 IWS 642）。

10

【0316】

ステップ010 IWS 631～S 642の処理が実行されることによって、本例では、始動入賞の発生時に、始動入賞時コマンド格納領域において、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶加算指定コマンド（第1保留記憶加算指定コマンド、第2保留記憶加算指定コマンド）が対応付けて格納される。

20

【0317】

なお、第1保留記憶に対応する第1始動入賞時コマンド格納領域と第2保留記憶に対応する第2始動入賞時コマンド格納領域とを別々に備えるように構成してもよい。そして、この場合、第1始動入賞時コマンド格納領域において、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保留記憶加算指定コマンドが対応付けて格納され、第2始動入賞時コマンド格納領域において、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第2保留記憶加算指定コマンドが対応付けて格納されるように構成すればよい。

30

【0318】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶減算指定コマンドであれば（ステップ010 IWS 643）、演出制御用CPU 120は、RAM 122に記憶する第1保留記憶数の値を1減算する（ステップ010 IWS 644）。また、演出制御用CPU 120は、減算後の第1保留記憶数の値にもとづいて、画像表示装置5に表示する第1保留記憶表示を更新する（ステップ010 IWS 645）。

【0319】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶減算指定コマンドであれば（ステップ010 IWS 646）、演出制御用CPU 120は、RAM 122に記憶する第2保留記憶数の値を1減算する（ステップ010 IWS 647）。また、演出制御用CPU 120は、減算後の第2保留記憶数の値にもとづいて、画像表示装置5に表示する第2保留記憶表示を更新する（ステップ010 IWS 648）。

40

【0320】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップ010 IWS 649）、演出制御用CPU 120は、画像表示装置5において、通常状態に応じた背景画像（例えば、海モードに応じた青色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ010 IWS 650）。また、演出制御用CPU 120は、高ベース状態であることを示す高ベース状態フラグをリセットする（ステップ010 IWS 651）。

【0321】

受信した演出制御コマンドが第1高ベース状態指定コマンドであれば（ステップ010 IWS 652）、演出制御用CPU 120は、画像表示装置5において、第1高ベース状

50

態に応じた背景画像（例えば、森林モードに応じた緑色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ010IWS653）。また、演出制御用CPU120は、高ベース状態フラグをセットする（ステップ010IWS654）。

【0322】

受信した演出制御コマンドが第2高ベース状態指定コマンドであれば（ステップ010IWS655）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、第2高ベース状態に応じた背景画像（例えば、夕日モードに応じた黄色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ010IWS656）。また、演出制御用CPU120は、高ベース状態フラグをセットする（ステップ010IWS657）。

【0323】

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010IWS658）。例えば、受信したコマンドが小当り開始指定コマンドであれば、小当り開始指定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、受信したコマンドが小当り終了指定コマンドであれば、小当り終了指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップ010IWS611に移行する。

【0324】

（可変表示開始設定処理）

図8-24は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ010IWS801）。次いで、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンド格納領域から表示結果指定コマンドを読み出す（ステップ010IWS802）。

【0325】

次いで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において飾り図柄として当り図柄を継続表示中であるか否かを確認する（ステップ010IWS803）。当り図柄の表示中であれば、ステップ010IWS811に移行する。当り図柄の表示中でなければ、演出制御用CPU120は、今回開始する変動表示が大当りまたは小当りAとなるものであるか否かを確認する（ステップ010IWS804）。なお、大当りまたは小当りAであるか否かは、ステップ010IWS802で読み出した表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。大当りまたは小当りAであれば、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として当り図柄を決定する（ステップ010IWS805）。本例では、当り図柄として、左中右の飾り図柄が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。

【0326】

大当りおよび小当りAのいずれでもなければ（すなわち、はずれまたは小当りBであれば）、演出制御用CPU120は、ステップ010IWS801で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターンPD1-3であるか否かを確認する（ステップ010IWS806）。変動パターンPD1-3であれば、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各図柄指定コマンドを読み出す（ステップ010IWS807）。そして、演出制御用CPU120は、読み出した図柄指定コマンドの中に大当りまたは小当りAとなる残保留があることを示すものがあるか否かを確認する（ステップ010IWS808）。大当りまたは小当りAとなる残保留がある場合には、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として当り図柄を決定する（ステップ010IWS809）。従って、本例では、第2高ベース状態中に特殊演出モードに切り替わって小当りBとなる場合であっても、先読み予告的に当り図柄が表示される場合がある。

【0327】

変動パターンPD1-3でなかった場合（ステップ010IWS806のN）、または

10

20

30

40

50

大当りや小当りAとなる残保留がなかった場合（ステップ010IWS808のN）には、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄としてはずれ図柄（当り図柄以外の図柄）を決定する（ステップ010IWS810）。

【0328】

なお、演出制御用CPU120は、ステップ010IWS805，S809，S810では、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0329】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ010IWS801で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターンPD1-1または変動パターンPD1-3であるか否かを確認する（ステップ010IWS811）。変動パターンPD1-1または変動パターンPD1-3であれば、演出制御用CPU120は、擬似変動を含む特殊演出モード用の演出パターンを決定する（ステップ010IWS812）。本例では、特殊演出モードにおいては、内部的には1回の変動表示なのであるが、見た目上は10回の擬似変動が実行される演出が実行される。本例では、特殊演出モード用の演出パターンとして、各擬似変動において通常変動や、リーチ演出（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）、各種予告演出を実行するように構成された様々な演出パターンが複数用意されており、ステップ010IWS812では、乱数にもとづく抽選処理を行い、いずれの演出パターンとするかを決定する。そして、ステップ010IWS816に移行する。

【0330】

変動パターンPD1-1および変動パターンPD1-3のいずれでもなければ、演出制御用CPU120は、ステップ010IWS801で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターンPD1-2であるか否かを確認する（ステップ010IWS813）。変動パターンPD1-2であれば、演出制御用CPU120は、擬似変動を含む特定演出モード用の演出パターンを決定する（ステップ010IWS814）。本例では、特定演出モードにおいては、内部的には1回の変動表示なのであるが、見た目上は4回の擬似変動が実行される演出が実行される。本例では、特定演出モード用の演出パターンとして、各擬似変動において通常変動や、リーチ演出（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）、各種予告演出を実行するように構成された様々な演出パターンが複数用意されており、ステップ010IWS814では、乱数にもとづく抽選処理を行い、いずれの演出パターンとするかを決定する。そして、ステップ010IWS816に移行する。

【0331】

なお、本例では、特殊演出モードや特定演出モードにおいて複数回の擬似変動が実行されるのであるが、特に擬似変動の回数の違いによって大当りに対する期待度（信頼度）には変化はない。この意味において、特殊演出モードや特定演出モードにおける擬似変動は、再変動の回数が多くなるに従って信頼度が高くなるいわゆる擬似連とは異なっている。

【0332】

変動パターンPD1-2でもなければ、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じた演出パターンを決定する（ステップ010IWS815）。そして、ステップ010IWS816に移行する。

【0333】

なお、ステップ010IWS815では、例えば、小当りB変動となって第2高ベース状態を終了した後の残保留に対する変動表示を実行する場合であって、小当りB変動開始後に発生した残保留に対する変動表示を実行する場合には、その変動表示が大当りや小当りAとなるものである場合には、所定のボタン演出を含む演出パターンを決定する（図8-38（M）参照）。

【0334】

また、ステップ010 IWS 815では、第1高ベース状態終了後の残保留に対する変動表示を実行する場合には、特殊演出モードが延長したような態様の演出を含む演出パターンを決定する(図8-39~図8-40参照)。

【0335】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ010 IWS 812, S814, S815で決定した演出パターンに応じたプロセステーブルを選択する(ステップ010 IWS 816)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ010 IWS 816で選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ010 IWS 817)。

【0336】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置(演出用部品)の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間(変動時間)中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0337】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0338】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R)の制御を実行する(ステップ010 IWS 818)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

【0339】

なお、この特徴部010 IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0340】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する(ステップ010 IWS 819)。次いで、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド

10

20

30

40

50

)を削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする(ステップ010IWS820)。

【0341】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値にする(ステップ010IWS821)。

【0342】

(可変表示中演出処理)

図8-25は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップ010IWS831)、変動時間タイマの値を1減算する(ステップ010IWS832)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップ010IWS833)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップ010IWS834)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップ010IWS835)。

10

【0343】

次いで、演出制御用CPU120は、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)を受信したか否かを確認する(ステップ010IWS836)。いずれの図柄確定指定コマンドも受信していなければ(ステップ010IWS836のN)、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する(ステップ010IWS837)。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

20

【0344】

いずれかの図柄確定指定コマンドを受信した場合(ステップ010IWS836のY)、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合(ステップ010IWS837のY)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、飾り図柄の停止図柄を停止表示する制御を行う(ステップ010IWS838)。この場合、ステップ010IWS805、S809、S810で飾り図柄の停止図柄を決定した場合には、その決定した当り図柄やはずれ図柄を飾り図柄の停止図柄として停止表示する制御を行う。また、変動表示を開始する時点で既に当り図柄が表示されていた場合には(ステップ010IWS803のY参照)、その表示されていた当り図柄を継続して表示する制御を行う。次いで、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに図柄確定期間(例えば、0.5秒)に相当する値をセットする(ステップ010IWS839)。

30

【0345】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(ステップ010IWS840)。

【0346】

(特図当り待ち処理)

図8-26は、図7に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理(ステップS173)を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、確定演出期間タイマの値を1減算し(ステップ010IWS8901)、減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしているか否かを確認する(ステップ010IWS8902)。減算後の確定演出期間タイマの値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。

40

【0347】

減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている飾り図柄の停止図柄が当り図柄であるか否かを確認する(ステップ010IWS8903)。当り図柄が停止表示されている場合であれば、

50

演出制御用CPU120は、今回終了する変動表示が大当たりまたは小当たりAとなるものであるか否かを確認する(ステップ010IWS8904)。なお、大当たりまたは小当たりAであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域(ステップ010IWS618参照)に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。はずれ図柄が停止表示されている場合(ステップ010IWS8903のN)、または今回終了する変動表示が大当たりまたは小当たりAである場合(ステップ010IWS8904のY)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている飾り図柄の停止図柄を消去する制御を行う(ステップ010IWS8905)。

【0348】

ステップ010IWS8904で今回終了する変動表示が大当たりおよび小当たりAのいずれでもなければ(ステップ010IWS8904のN)、ステップ010IWS8905の処理を実行することなく、そのままステップ010IWS8906に移行する。すなわち、今回の変動表示が大当たりや小当たりAとなるものではないが、残保留の中に大当たりや小当たりAとなるものがあり先読み予告的に当り図柄が表示されている場合であるので、当り図柄を消去せず、そのまま当り図柄を継続表示する。

10

【0349】

次いで、演出制御用CPU120は、今回終了する変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する(ステップ010IWS8906)。なお、大当たりであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域(ステップ010IWS618参照)に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。大当たり変動であれば、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ010IWS8907)。なお、大当たり開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当たり開始指定コマンド受信フラグ(ステップ010IWS622参照)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。大当たり開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

20

【0350】

大当たり開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、大当たり中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ010IWS8908)。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ010IWS8909)、プロセスタ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップ010IWS8910)。

30

【0351】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり中演出処理に応じた値に更新する(ステップ010IWS8911)。

【0352】

次いで、演出制御用CPU120は、今回終了する変動表示が小当たり(小当たりA、小当たりB)となるものであるか否かを確認する(ステップ010IWS8912)。なお、小当たりであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域(ステップ010IWS618参照)に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。小当たり変動であれば、演出制御用CPU120は、小当たり開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ010IWS8913)。なお、小当たり開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当たり開始指定コマンドを受信したことを示す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。小当たり開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

40

【0353】

小当たり開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、小当たり中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ010IWS8914)。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによって

50

プロセスタイマをスタートさせ（ステップ010 IWS 8915）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップ010 IWS 8916）。

【0354】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ010 IWS 8917）。

【0355】

小当り変動でもなければ（すなわち、はずれ変動であれば）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ010 IWS 8918）。

10

【0356】

（演出例）

次に、本特徴部010 IWにおける各種演出の演出例について説明する。まず、第1高ベース状態において特殊演出モードに制御されているときの演出態様について説明する。図8-27は、第1高ベース状態において特殊演出モードに制御されているときの演出態様を説明するための説明図である。なお、図8-27に示す例では、(A)(B)(C)・・・の順に演出画面が遷移する。なお、このことは、後述する図8-28以降についても同様である。

【0357】

通常状態において7R大当りBが発生し初当りとなると、その初当りの大当り遊技終了後に第1高ベース状態に制御され（ステップ010 IWS 542参照）、特殊演出モードとなる。第1高ベース状態中の特殊演出モードでは、変動パターンPD1-1が選択され（図8-7(C)参照）、図8-27(A)に示すように、画像表示装置5において、「特殊演出タイム」などの文字表示を含むテロップ表示010 IW30が表示されて特殊演出モードであることが示唆される。また、特殊演出モードでは、図8-27(A)に示すように、画像表示装置5において、ゲージ表示010 IW33が表示され、特殊演出モードの残り期間を示唆する表示がなされる。

20

【0358】

また、特殊演出モードでは、図8-27(A)に示すように、左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rの変動表示とは別に、左中右の小図柄010 IW31の変動表示も実行される。また、図8-27(A)に示すように、画像表示装置5には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶数表示領域010 IW40a、および第2保留記憶数を表示する第2保留記憶数表示領域010 IW40bが設けられている。図8-27(A)に示す例では、第1保留記憶数が「3」であり、第2保留記憶数が未だ「0」である場合が示されている。また、図8-27(A)に示すように、画像表示装置5において、右打ち操作を示唆する右打ち表示010 IW32も表示される。

30

【0359】

なお、本例で示す態様にかぎらず、例えば、小図柄010 IW31は、半透明表示による表示するなどにより、目立たない態様で表示するように構成してもよい。

40

【0360】

また、内部的には1回の変動表示であるが、特殊演出モードでは複数回の擬似変動が実行され、擬似変動ごとに、図8-27(B)に示すように、左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rが擬似仮停止表示された後、図8-27(C)に示すように、左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rに擬似再変動が実行される。そして、次の擬似仮停止のタイミングとなると、図8-27(D)に示すように、再び左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rが擬似仮停止表示される。本例では、特殊演出モードでは、1回の変動表示中に10回の擬似変動が実行される。

【0361】

また、図8-27(B)～(D)に示すように、擬似変動ごとに飾り図柄5L, 5C,

50

5 R が擬似仮停止表示および擬似再変動されるのであるが、内部的には1回の変動表示であることから、左中右の小図柄 0 1 0 I W 3 1 の変動表示は仮停止や再変動することなく継続して実行される。また、図 8 - 2 7 (B) ~ (D) に示すように、特殊演出モードの残り期間の減少に応じて、ゲージ表示 0 1 0 I W 3 3 が随時更新表示される。また、特殊演出モード中に右打ち操作が開始されたことにより、第 2 始動入賞口への始動入賞が随時発生し、図 8 - 2 7 (B) では第 2 保留記憶数が「 2 」まで増加し、図 8 - 2 7 (D) では第 2 保留記憶数が最大の「 4 」まで増加した場合が示されている。

【 0 3 6 2 】

次に、第 2 高ベース状態において特定演出モードに制御されているときの演出態様について説明する。図 8 - 2 8 ~ 図 8 - 3 0 は、第 2 高ベース状態において特定演出モードに制御されているときの演出態様を説明するための説明図である。

10

【 0 3 6 3 】

第 2 高ベース状態中においては特定演出モードとなる。第 2 高ベース状態中の特定演出モードでは、主として変動パターン P D 1 - 2 が選択され (図 8 - 7 (D) 参照)、図 8 - 2 8 (A) に示すように、画像表示装置 5 において、「特定演出タイム」などの文字表示を含むテロップ表示 0 1 0 I W 3 4 が表示されて特定演出モードであることが示唆される。

【 0 3 6 4 】

また、特定演出モードでは、図 8 - 2 8 (A) に示すように、左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R の変動表示とは別に、左中右の小図柄 0 1 0 I W 3 1 の変動表示も実行される。また、図 8 - 2 8 (A) に示すように、画像表示装置 5 には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶数表示領域 0 1 0 I W 4 0 a、および第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶数表示領域 0 1 0 I W 4 0 b が設けられている。図 8 - 2 8 (A) に示す例では、第 1 保留記憶数が「 3 」であり、第 2 保留記憶数が既に最大の「 4 」である場合が示されている。また、図 8 - 2 8 (A) に示すように、画像表示装置 5 において、右打ち操作を示唆する右打ち表示 0 1 0 I W 3 2 も表示される。

20

【 0 3 6 5 】

また、内部的には1回の変動表示であるが、特定演出モードでは複数回の擬似変動が実行され、擬似変動ごとに、図 8 - 2 8 (B) に示すように、左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R が擬似仮停止表示された後、図 8 - 2 8 (C) に示すように、左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R に擬似再変動が実行される。なお、図 8 - 2 8 に示す例では、簡略化して図示されているが、本例では、特定演出モードでは、1回の変動表示中に4回の擬似変動が実行される。

30

【 0 3 6 6 】

また、図 8 - 2 8 (B) , (C) に示すように、擬似変動ごとに飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R が擬似仮停止表示および擬似再変動されるのであるが、内部的には1回の変動表示であることから、左中右の小図柄 0 1 0 I W 3 1 の変動表示は仮停止や再変動することなく継続して実行される。

【 0 3 6 7 】

次いで、例えば、1回の変動表示中の最後の擬似変動においてシャッター演出を実行する演出パターンが選択されている場合には、シャッター演出の実行タイミングとなると、図 8 - 2 8 (D) に示すように、画像表示装置 5 において、上下からシャッター画像 0 1 0 I W 3 5 a , 3 5 b が閉まるような態様の演出が実行される。

40

【 0 3 6 8 】

次いで、大当たり変動や小当たり A 変動である場合には、図 8 - 2 9 (E) に示すように、画像表示装置 5 において、上下のシャッター画像 0 1 0 I W 3 5 a , 3 5 b が開くような態様の演出が実行され、図 8 - 2 9 (F) に示すように、画像表示装置 5 において、シャッター開放後に「祝福」の文字表示 0 1 0 I W 3 6 が表示される。そして、図柄確定期間となると、図 8 - 2 9 (G) に示すように、左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R として当り図柄 (本例では、「 6 6 6 」の図柄の組み合わせ) が停止表示されるとともに、左中右

50

の小図柄 0 1 0 I W 3 1 として当り図柄（本例では、「6 6 6」の図柄の組み合わせ）が停止表示される。

【0369】

また、本例では、第2高ベース状態中にはずれ変動となる場合には、概ね最後の擬似変動においてはずれ図柄が停止表示され、そのまま第2高ベース状態が継続するのであるが、第2高ベース状態中にはずれとなる場合であっても低い確率でシャッター演出が実行される場合がある。

【0370】

はずれ変動でシャッター演出が実行される場合には、図8-30(E)に示すように、画像表示装置5において、上下のシャッター画像010IW35a, 35bが開くような態様の演出が実行され、図8-30(F)に示すように、画像表示装置5において、シャッター開放後に「継続!」の文字表示010IW46が表示される。そして、図柄確定期間となると、図8-30(G)に示すように、左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rとしてはずれ図柄が停止表示されるとともに、左中右の小図柄010IW31としてはずれ図柄が停止表示される。

10

【0371】

図8-30に示すように、第2高ベース状態中にはずれとなる場合には、遊技状態は変化せず第2高ベース状態自体は継続することから、図8-30(F)に示すように、第2高ベース状態が継続することを示唆する演出が実行される。

【0372】

一方で、第2高ベース状態中に小当りBとなる場合には第2高ベース状態が終了することになる。図8-31および図8-32は、第2高ベース状態中に小当りBとなる場合の演出態様を説明するための説明図である。

20

【0373】

小当りB変動である場合には、変動パターンPD1-3が選択され、図8-28(D)と同様の態様でシャッター演出が開始された後、図8-31(E)に示すように、画像表示装置5において、上下のシャッター画像010IW35a, 35bが開くような態様の演出が実行される。次いで、図8-31(F)に示すように、画像表示装置5において、シャッター開放後に「特殊演出タイム」などの文字表示を含むテロップ表示010IW30が表示されて特定演出モードから特殊演出モードに切り替わったことが示唆される。また、特殊演出モードに切り替わったことにより、図8-31(F)に示すように、画像表示装置5において、ゲージ表示010IW33が表示され、特殊演出モードの残り期間を示唆する表示がなされる。

30

【0374】

また、この場合、小当りB変動が開始され第2保留記憶が1つ消化されたことから、図8-31(F)に示すように、第2保留記憶数表示領域010IW40bに示される第2保留記憶数は「3」となっている。そのため、残保留を最大の4まで溜めることを示唆すべく、図8-31(F)に示すように、画像表示装置5において、「チャージせよ!」などの文字表示010IW37が表示される。

【0375】

次いで、図8-31(G)~図8-32(I)に示すように、特殊演出モード中において、左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rの擬似仮停止表示と擬似再変動が繰り返し実行される態様の演出が実行され、特殊演出モードの残り期間の減少に応じて、ゲージ表示010IW33が随時更新表示される。なお、残保留が最大の4まで溜まれば、図8-31(H)に示すように、「チャージせよ!」などの文字表示010IW37は消去されるようにしてもよい。

40

【0376】

そして、図8-32(J)に示すように、最後の擬似変動でも最終的に左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rとしてはずれ図柄が停止表示されるとともに、左中右の小図柄010IW31としてはずれ図柄が停止表示され、小当りBであることが確定する。そして、第

50

2 高ペース状態を終了して通常状態に移行し、残保留にも大当りや小当り A となるものがなければ、そのまま連荘状態が終了することになる。

【0377】

図8-31および図8-32に示すような演出が実行されることによって、特定演出モード中に特殊演出モードに切り替わった場合には、小当り B となって第2高ペース状態が終了するかもしれないという危機感を煽ることができる。

【0378】

また、本例では、特定演出モード中に特殊演出モードに切り替わった場合には、必ずしも小当り B になるとはかぎらず小当り A となる場合も設けられている。図8-33および図8-34は、第2高ペース状態中に小当り A となる場合に特定演出モードから特殊演出モードに切り替わる演出を実行する場合の演出態様を説明するための説明図である。

10

【0379】

小当り A 変動である場合に変動パターン PD 1 - 3 が選択された場合には、図8-31と同様の態様により特定演出モードから特殊演出モードに切り替わったような演出が実行される。次いで、例えば、最後の擬似変動において、図8-33(I)に示すように、左右の飾り図柄 5 L , 5 R が同じ図柄(本例では、図柄「2」)で仮停止表示し、リーチ状態となる。また、リーチ状態となると、図8-33(I)に示すように、「STOP」などの文字表示 0 1 0 I W 5 0 がゲージ表示 0 1 0 I W 3 3 に重畳表示され、ゲージ表示 0 1 0 I W 3 3 の更新表示が一旦中断されたような演出が実行される。

【0380】

20

次いで、例えば、図8-33(J)に示すように、画像表示装置5において、味方のキャラクタ画像 0 1 0 I W 5 1 と敵のキャラクタ画像 0 1 0 I W 5 2 とが登場してバトルを行う態様のバトル演出が実行され、図8-33(K)に示すように、味方のキャラクタ画像 0 1 0 I W 5 1 がバトルに勝利したような演出が実行され、「WIN!」などの文字表示 0 1 0 I W 5 3 が表示される。

【0381】

次いで、図8-33(L)に示すように、画像表示装置5において、左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R として当り図柄(本例では、「222」の図柄の組み合わせ)が擬似仮停止表示されるとともに、ゲージ表示 0 1 0 I W 3 3 の更新表示が再開される。そして、図柄確定期間となると、図8-34(M)に示すように、左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R として当り図柄が停止表示されるとともに、左中右の小図柄 0 1 0 I W 3 1 として当り図柄が停止表示される。

30

【0382】

図8-33および図8-34に示すような演出が実行されることによって、本例では、特定演出モードから特殊演出モードに切り替わって第2高ペース状態が終了するかもしれないと見せておいてから最終的に当り図柄を停止表示して、復活して大当りや小当り A となったかのような演出を実行することができる。

【0383】

また、第2高ペース状態中に小当り B となって第2高ペース状態が終了する場合であっても、小当り B 変動の開始時に残保留の中に大当りや小当り A となるものがある場合には、第2高ペース状態を終了した後に短期間で第1高ペース状態に復帰する場合がある。図8-35および図8-36は、第2高ペース状態中に小当り B となる場合に、小当り B 変動の開始時に残保留の中に大当りや小当り A となるものがある場合の演出態様を説明するための説明図である。

40

【0384】

小当り B 変動である場合であっても、小当り B 変動開始時に残保留の中に大当りや小当り A となるものがある場合には、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている図柄指定コマンドの中に大当りや小当り A の入賞時判定結果を示すものがあることにもとづいて、飾り図柄の停止図柄として当り図柄が決定される(ステップ 0 1 0 I W S 8 0 6 ~ S 8 0 9 参照)。この場合、当り図柄が決定されていることから、例えば、最後の擬似変動にお

50

いて、図 8 - 3 5 (I) に示すように、左右の飾り図柄 5 L , 5 R が同じ図柄 (本例では、図柄「 2 」) で仮停止表示し、リーチ状態となる。

【 0 3 8 5 】

次いで、図 8 - 3 5 (J) に示すように、画像表示装置 5 において、左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R として当り図柄 (本例では、「 2 2 2 」の図柄の組み合わせ) が先読み予告的に擬似仮停止表示される。そして、図柄確定期間となると、図 8 - 3 5 (K) に示すように、左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R として当り図柄が先読み予告的に停止表示される。ただし、今回の変動表示で大当りや小当り A となる訳ではないので、図 8 - 3 5 (K) に示すように、左中右の小図柄 0 1 0 I W 3 1 としては、はずれ図柄が停止表示される。

10

【 0 3 8 6 】

次いで、残保留に対する変動表示が開始されると、図 8 - 3 5 (L) に示すように、画像表示装置 5 において、再び左中右の小図柄 0 1 0 I W 3 1 の変動表示が開始される一方で、左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R として表示されている当り図柄は通常よりも縮小した態様で継続表示される。

【 0 3 8 7 】

次いで、大当りや小当り A となる残保留に対する変動表示が開始されると、図 8 - 3 6 (M) , (N) に示すように、左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R として表示されている当り図柄が徐々に拡大していき、図柄確定期間となると、図 8 - 3 6 (O) に示すように、左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R として当り図柄が拡大および強調されて停止表示されるとともに、左中右の小図柄 0 1 0 I W 3 1 として当り図柄が停止表示される。

20

【 0 3 8 8 】

また、第 2 高ベース状態中に小当り B となって第 2 高ベース状態が終了する場合であって、小当り B 変動の開始時に残保留の中に大当りや小当り A となるものがない場合であっても、その小当り B 変動の開始後に新たに発生した残保留が大当りや小当り A となる場合もある。図 8 - 3 7 および図 8 - 3 8 は、第 2 高ベース状態中に小当り B となる場合に、小当り B 変動の開始後に新たに大当りや小当り A となる残保留が発生した場合の演出態様を説明するための説明図である。

【 0 3 8 9 】

小当り B 変動である場合であって、小当り B 変動開始時に残保留の中に大当りや小当り A となるものがない場合には、先読みの当り図柄を表示することはできない。ただし、本例では、小当り B 変動開始後に新たに第 2 始動入賞口への入賞が発生し、新たに発生した残保留 (4 つ目の残保留) が大当りまたは小当り A とあるものであったとする。この場合、図 8 - 3 7 (I) に示すように、最後の擬似変動で左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R としてはずれ図柄が擬似仮停止表示され、図柄確定期間となると、図 8 - 3 7 (J) に示すように、左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R としてはずれ図柄が停止表示されるとともに、左中右の小図柄 0 1 0 I W 3 1 としてはずれ図柄が停止表示される。

30

【 0 3 9 0 】

次いで、残保留に対する変動表示が開始されると、図 8 - 3 7 (K) に示すように、画像表示装置 5 において、再び左中右の小図柄 0 1 0 I W 3 1 の変動表示が開始されるとともに、左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R の変動表示も開始される。

40

【 0 3 9 1 】

次いで、図 8 - 3 7 (L) に示すように、最後の残保留 (大当りまたは小当り A となる 4 つ目の残保留) に対する変動表示が開始されると、ボタン演出の開始タイミングとなると、図 8 - 3 8 (M) に示すように、画像表示装置 5 において、プッシュボタン 3 1 B を模した画像 0 1 0 I W 3 8 が表示されてボタン演出が開始され、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押下すると、例えば、当り図柄 (本例では、「 2 2 2 」の図柄の組み合わせ) が仮停止表示される。そして、図柄確定期間となると、図 8 - 3 8 (N) に示すように、左中右の飾り図柄 5 L , 5 C , 5 R として当り図柄が停止表示されるとともに、左中右の小図柄 0 1 0 I W 3 1 として当り図柄が停止表示される。

50

【0392】

また、図8-35～図8-38では第2高ベース状態終了後の残保留が大当りや小当りAとなる場合を示したが、本例では、第1高ベース状態終了後の残保留が大当りや小当りAとなる場合には異なる演出が実行される。図8-39および図8-40は、第1高ベース状態終了後の残保留が大当りや小当りとなる場合の演出態様を説明するための説明図である。

【0393】

第1高ベース状態中の最後の変動表示を実行する場合には、図8-39(I)に示すように、最後の擬似変動で左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rとしてはずれ図柄が擬似仮停止表示され、図柄確定期間となると、図8-39(J)に示すように、左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rとしてはずれ図柄が停止表示されるとともに、左中右の小図柄010IW31としてはずれ図柄が停止表示される。この場合、図8-39(J)に示すように、「特殊演出タイム」などの文字表示を含むテロップ表示010IW30は消去されず、ゲージ表示010IW33の中に「FREEZE!」などの文字表示が表示され、ゲージ表示010IW33の更新表示が一旦中断されたような演出が実行される。

【0394】

次いで、残保留に対する変動表示が開始されると、図8-39(K)に示すように、画像表示装置5において、再び左中右の小図柄010IW31の変動表示が開始されるとともに、左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rの変動表示も開始される。また、図8-39(K)に示すように、テロップ表示010IW30が継続表示されるとともに、更新表示が中断されたゲージ表示010IW33も継続して表示され、特殊演出モードが継続しているような演出が実行される。

【0395】

本例では、最後の残保留として大当りまたは小当りAとなるものが記憶されていたものとする。図8-39(L)に示すように、最後の残保留に対する変動表示が開始されると、シャッター演出の開始タイミングとなると、図8-40(M)に示すように、画像表示装置5において、上下からシャッター画像010IW35a, 35bが閉まるような態様の演出が実行される。

【0396】

次いで、図8-40(N)に示すように、画像表示装置5において、上下のシャッター画像010IW35a, 35bが開くような態様の演出が実行され、例えば、左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rとして当り図柄(本例では、「222」の図柄の組み合わせ)が仮停止表示された状態で現れ、ゲージ表示010IW33の更新表示を再開する。そして、図柄確定期間となると、図8-40(O)に示すように、左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rとして当り図柄が停止表示されるとともに、左中右の小図柄010IW31として当り図柄が停止表示される。

【0397】

なお、第1高ベース状態の最終変動の開始時に大当りや小当りAとなる残保留がある場合にのみ、先読み予告的に図8-39および図8-40に示すような特殊演出モードを延長するような演出を実行してもよいし、第1高ベース状態の最終変動の開始後に発生した残保留が大当りや小当りAとなる場合も図8-39および図8-40に示すような特殊演出モードを延長するような演出を実行してもよい。

【0398】

(変形例)

上記に示した特徴部010IWでは、第2高ベース状態中に小当りB変動となる場合に特定演出モードから特殊演出モードに移行して複数回の擬似変動を伴う演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2高ベース状態中の小当りB変動では、通常変動(例えば、12秒)のはずれ変動よりも短い短縮変動(例えば、2秒)の変動表示を実行するように構成し、第2高ベース状態中に目立たない態様で小当りB変動が終了して第2高ベース状態が終了するように構成してもよい。

【0399】

以上に説明したように、本特徴部010IWおよび変形例には、以下に示す(手段A1)~(手段A8)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0400】

(手段A1)遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の変表示を実行可能な変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ010IWS110~S113を実行する部分)と、第2識別情報の変表示を実行しやすい特別状態(例えば、高ベース状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ010IWS538, S542, S546, S549を実行する部分)と、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ010IWS117~S120を実行する部分)と、有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ010IWS114~S116を実行する部分)と、少なくとも特殊演出モード(例えば、特殊演出モード)および特定演出モード(例えば、特定演出モード)に制御可能な演出モード制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ010IWS812, S814を実行する部分)と、を備え、特殊状態制御手段は、第2識別情報の変表示が実行される場合、第1識別情報の変表示が実行される場合よりも特殊状態に制御しやすく(例えば、図8-4(B), (C)に示すように、第1特別図柄では小当り確率が0%であり、第2特別図柄では小当り確率が約17.4%である)、特殊状態として、遊技媒体(例えば、遊技球)が特定領域(例えば、V入賞口)を通過容易な第1特殊状態(例えば、小当りA)と、遊技媒体が特定領域を通過困難な第2特殊状態(例えば、小当りB)と、に制御可能であり、第2識別情報の変表示が実行される場合、所定確率(例えば、約1/7)により第1特殊状態に制御し、有利状態制御手段は、第1特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域を通過したことにもとづいて有利状態に制御し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ010IWS455でYのときステップ010IWS456~S462を実行する)、特別状態制御手段は、特別状態として、所定確率の逆数の値よりも少ない可変表示回数(例えば、1回、4回)にわたって制御される第1特別状態(例えば、第1高ベース状態)と、所定確率の逆数の値よりも多い可変表示回数(例えば、99回)にわたって制御される第2特別状態(例えば、第2高ベース状態)と、に制御可能であり、第2特別状態に制御しているときに第2特殊状態に制御される場合に、該第2特別状態を終了させ(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ010IWS465~S468を実行する)、演出モード制御手段は、第1特別状態に制御されているときに特殊演出モードに制御可能であり(図8-27参照)、第2特別状態に制御されているときに特定演出モードに制御可能であり(図8-28参照)、第2特別状態に制御されているときに、第2特殊状態に制御される可変表示において特定演出モードから特殊演出モードに制御可能であり(図8-31および図8-32参照)、第2特別状態に制御されているときに、第1特殊状態に制御される可変表示において特定演出モードから特殊演出モードに制御可能である(図8-33および図8-34参照)ことを特徴とする遊技機。そのような構成によれば、特定演出モードと比較して不利な特殊演出モードにおいても、第1特殊状態に制御される場合があるので、期待感をもたせることができ、第2特殊状態に制御して特別状態を終了させる場合に好適な制御を実行することができる。

【0401】

すなわち、第2特別状態のように特別状態が長く継続する場合には遊技者を焦らせる要素がなく面白みに欠けるので、第2特別状態を終了させる第2特殊状態を設けるように構成することが考えられるが、そのように構成した場合の好適な制御を実行することができる。

【0402】

10

20

30

40

50

(手段 A 2) 手段 A 1 において、第 2 特殊状態に制御される可変表示において特定演出モードから特殊演出モードに制御した場合と、第 1 特殊状態に制御される可変表示において特定演出モードから特殊演出モードに制御した場合と、において、可変表示を開始してから終了するまでに擬似可変表示を実行可能な擬似可変表示実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 010 IWS 812 で擬似変動を含む特殊演出モード用の演出パターンを決定する部分)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、恰も特殊演出モードにおいて複数回数の可変表示を実行しているように見せることができる。

【0403】

すなわち、特殊演出モードが少しでも長く継続しているように見せることができる。

10

【0404】

(手段 A 3) 手段 A 1 または手段 A 2 において、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第 1 保留記憶バッファ、第 2 保留記憶バッファ)と、第 2 特殊状態に制御される可変表示において特定演出モードから特殊演出モードに制御した場合に、保留記憶手段が記憶する保留記憶の中に第 1 特殊状態に制御される可変表示に対応した保留記憶がある場合、当該特殊演出モード中に第 1 特殊状態に制御されることを報知する報知手段(図 8-35 および図 8-36 参照)と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第 2 特殊状態に制御される可変表示の後に、好適に第 1 特殊状態に制御される可変表示に対応した保留記憶に対する報知を行うことができる。

20

【0405】

(手段 A 4) 手段 A 1 から手段 A 3 のうちのいずれかにおいて、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第 1 保留記憶バッファ、第 2 保留記憶バッファ)と、第 2 特殊状態に制御される可変表示において特定演出モードから特殊演出モードに制御した場合に、当該特殊演出モード中に保留記憶手段に第 1 特殊状態に制御される可変表示に対応した保留記憶が記憶された場合、当該特殊演出モードの終了後に特別演出(例えば、ボタン演出)を実行する特別演出実行手段(例えば、図 8-37 および図 8-38 参照)と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第 2 特殊状態に制御される可変表示の後に、好適に第 1 特殊状態に制御される可変表示に対応した保留記憶に対する報知を行うことができる。

30

【0406】

(手段 A 5) 手段 A 1 から手段 A 4 のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、第 2 特別状態に制御されているときに第 2 特殊状態に制御される場合、第 2 特別状態を終了させる制御を実行し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ 010 IWS 465 で Y のときステップ 010 IWS 466 ~ S 468 を実行する)、第 1 特別状態に制御されているときに第 2 特殊状態に制御される場合、第 2 特別状態を終了させる制御を実行せず(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ 010 IWS 465 で N のときステップ 010 IWS 466 ~ S 468 を実行しない)、可変表示実行手段は、第 1 特別状態に制御されているときに第 2 特殊状態に制御される場合、第 2 特別状態に制御されているときに第 2 特殊状態に制御される場合よりも短い可変表示期間にわたって可変表示を実行する(例えば、図 8-7(C), (D) に示すように、第 1 高ベース状態で選択される変動パターン PD 1-1 は、第 2 高ベース状態で選択される変動パターン PD 1-3 よりも変動時間が短い)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に応じて可変表示期間を使い分けることができる。

40

【0407】

すなわち、第 2 特別状態においては当該第 2 特別状態の終了を煽るための時間を確保することができる、第 1 特別状態においては意味もなく長い可変表示を実行することを防止することができる。

【0408】

(手段 A 6) 手段 A 1 から手段 A 5 のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、第

50

2 特別状態に制御されているときに第2特殊状態に制御される場合、第2特別状態を終了させる制御を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ010 IWS 465でYのときステップ010 IWS 466～S 468を実行する）、第1特別状態に制御されているときに第2特殊状態に制御される場合、第2特別状態を終了させる制御を実行せず（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ010 IWS 465でNのときステップ010 IWS 466～S 468を実行しない）、特殊状態制御手段は、第1特殊状態に制御する場合もより低い確率により第2特殊状態に制御する（例えば、図8-5(C)に示すように、小当りA確率は約1/7であり、小当りB確率は約1/32である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2特殊状態に制御される確率の方が低いので、遊技者に安心感をもたせつつ、可変表示回数以外の特別状態の終了条件を設けることができる。

10

【0409】

(手段A7) 手段A1から手段A6のうちのいずれかにおいて、特定演出モードにおいて、演出結果として、第2特殊状態に制御されることを示唆する第1演出結果（例えば、図8-31および図8-32に示すように、特定演出モードから特殊演出モードに切り替えた後、はずれ図柄を停止表示）と、第1特殊状態に制御されることを示唆する第2演出結果（例えば、図8-29に示すように、大当り図柄を停止表示）と、を表示可能な示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（図8-28～図8-32参照）と、第1演出結果を表示した後に、特殊演出モードに制御し、該特殊演出モードに制御した後に第1特殊状態に制御されることを報知する事後報知演出を実行可能な事後報知演出実行手段（例えば、図8-33および図8-34に示すように、特定演出モードから特殊演出モードに切り替えた後、大当り図柄を停止表示）と、を備え、第2演出結果を表示する示唆演出を実行する場合と事後報知演出を実行する場合とで有利度合いが異なる（例えば、変動パターンPD1-2ははずれ変動の場合にも選択されるのであるが、大当りや小当りと比較してはずれとなる確率の方が圧倒的に高いので、相対的に変動パターンPD1-2が選択された場合に小当りAとなる確率よりも変動パターンPD1-3が選択された場合に小当りAとなる確率の方が高い。従って、変動パターンPD1-2が選択され特定演出モードからそのまま当りとなって小当りAとなる場合よりも、変動パターンPD1-3が選択され特定演出モードから特殊演出モードに切り替わって小当りAとなる場合の方が信頼度が高くなっている。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

【0410】

(手段A8) 手段A1から手段A7のうちのいずれかにおいて、可変表示実行手段は、第2特別状態に制御されているときに第2特殊状態に制御される場合、有利状態および特殊状態に制御されない場合よりも短い可変表示期間にわたって可変表示を実行する（例えば、変形例に示すように、第2高ベース状態中の小当りB変動では、通常変動（例えば、1.2秒）のはずれ変動よりも短い短縮変動（例えば、2秒）の変動表示を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2特別状態における第2特殊状態に制御される可変表示を目立たなくすることができる。

【0411】

また、本特徴部010IWおよび変形例には、以下に示す（手段B1）～（手段B9）に示す遊技機の構成が開示されている。

40

【0412】

(手段B1) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ）と、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ010 IWS 110～S 113を実行する部分）と、第2識別情報の可変表示を実行しやすい特別状態（例えば、高ベース状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ

50

010 IWS 538, S542, S546, S549を執行する部分)と、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ010 IWS 117~S120を執行する部分)と、有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ010 IWS 114~S116を執行する部分)と、演出を執行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップS76を執行する部分)と、を備え、特殊状態制御手段は、第2識別情報の可変表示が実行される場合、第1識別情報の可変表示が実行される場合よりも特殊状態に制御しやすく(例えば、図8-4(B), (C)に示すように、第1特別図柄では小当り確率が0%であり、第2特別図柄では小当り確率が約17.4%である)、特殊状態として、遊技媒体(例えば、遊技球)が特定領域(例えば、V入賞口)を通過容易な第1特殊状態(例えば、小当りA)と、遊技媒体が特定領域を通過困難な第2特殊状態(例えば、小当りB)と、に制御可能であり、第2識別情報の可変表示が実行される場合、所定確率(例えば、約1/7)により第1特殊状態に制御し、有利状態制御手段は、第1特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域を通過したことにもとづいて有利状態に制御し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ010 IWS 455でYのときステップ010 IWS 456~S462を執行する)、特別状態制御手段は、特別状態として、所定確率の逆数の値よりも少ない可変表示回数(例えば、1回、4回)にわたって制御される第1特別状態(例えば、第1高ベース状態)と、所定確率の逆数の値よりも多い可変表示回数(例えば、99回)にわたって制御される第2特別状態(例えば、第2高ベース状態)と、に制御可能であり、第2特別状態に制御しているときに第2特殊状態に制御される場合に、該第2特別状態を終了させ(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ010 IWS 465~S468を執行する)、演出実行手段は、第1特別状態を終了するときに保留記憶手段が記憶する保留記憶の中に第1特殊状態に制御される可変表示に対応した保留記憶がある場合に当該第1特別状態の終了後に実行する演出(図8-39および図8-40参照)と、第2特別状態を終了するときに保留記憶手段が記憶する保留記憶の中に第1特殊状態に制御される可変表示に対応した保留記憶がある場合に当該第2特別状態の終了後に実行する演出(図8-35~図8-38参照)と、を異なる演出態様により実行することを特徴とする遊技機。そのような構成によれば、第2特別状態を終了した後に再び特別状態に制御されたという状況を遊技者に把握させることができ、第2特殊状態に制御して特別状態を終了させる場合に好適な制御を執行することができる。

【0413】

(手段B2)手段B1において、少なくとも特殊演出モード(例えば、特殊演出モード)および特定演出モード(例えば、特定演出モード)に制御可能な演出モード制御手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ010 IWS 812, S814を執行する部分)を備え、演出モード制御手段は、第1特別状態に制御されているときに特殊演出モードに制御可能であり(図8-27参照)、第2特別状態に制御されているときに特定演出モードに制御可能であり(図8-28参照)、第2特別状態に制御されているときに、第2特殊状態に制御される可変表示において特定演出モードから特殊演出モードに制御可能であり(図8-31および図8-32参照)、第2特別状態に制御されているときに、第1特殊状態に制御される可変表示において特定演出モードから特殊演出モードに制御可能である(図8-33および図8-34参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定演出モードと比較して不利な特殊演出モードにおいても、第1特殊状態に制御される場合があるので、期待感をもたせることができ、第2特殊状態に制御して特別状態を終了させる場合に好適な制御を執行することができる。

【0414】

(手段B3)手段B2において、第2特殊状態に制御される可変表示において特定演出モードから特殊演出モードに制御した場合と、第1特殊状態に制御される可変表示において特定演出モードから特殊演出モードに制御した場合と、において、可変表示を開始してか

ら終了するまでに擬似可変表示を実行可能な擬似可変表示実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ010 IWS 812で擬似変動を含む特殊演出モード用の演出パターンを決定する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、恰も特殊演出モードにおいて複数回数の可変表示を実行しているように見せることができる。

【0415】

（手段B4）手段B2または手段B3において、第2特殊状態に制御される可変表示において特定演出モードから特殊演出モードに制御した場合に、保留記憶手段が記憶する保留記憶の中に第1特殊状態に制御される可変表示に対応した保留記憶がある場合、当該特殊演出モード中に第1特殊状態に制御されることを報知する報知手段（図8-35および図8-36参照）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2特殊状態に制御される可変表示の後に、好適に第1特殊状態に制御される可変表示に対応した保留記憶に対する報知を行うことができる。

10

【0416】

（手段B5）手段B2から手段B4のうちのいずれかにおいて、第2特殊状態に制御される可変表示において特定演出モードから特殊演出モードに制御した場合に、当該特殊演出モード中に保留記憶手段に第1特殊状態に制御される可変表示に対応した保留記憶が記憶された場合、当該特殊演出モードの終了後に特別演出（例えば、ボタン演出）を実行する特別演出実行手段（例えば、図8-37および図8-38参照）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2特殊状態に制御される可変表示の後に、好適に第1特殊状態に制御される可変表示に対応した保留記憶に対する報知を行うことができる。

20

【0417】

（手段B6）手段B2から手段B5のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、第2特別状態に制御されているときに第2特殊状態に制御される場合、第2特別状態を終了させる制御を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ010 IWS 465でYのときステップ010 IWS 466～S 468を実行する）、第1特別状態に制御されているときに第2特殊状態に制御される場合、第2特別状態を終了させる制御を実行せず（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ010 IWS 465でNのときステップ010 IWS 466～S 468を実行しない）、可変表示実行手段は、第1特別状態に制御されているときに第2特殊状態に制御される場合、第2特別状態に制御されているときに第2特殊状態に制御される場合よりも短い可変表示期間にわたって可変表示を実行する（例えば、図8-7（C）、（D）に示すように、第1高ベース状態で選択される変動パターンPD1-1は、第2高ベース状態で選択される変動パターンPD1-3よりも変動時間が短い）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に応じて可変表示期間を使い分けることができる。

30

【0418】

（手段B7）手段B2から手段B6のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、第2特別状態に制御されているときに第2特殊状態に制御される場合、第2特別状態を終了させる制御を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ010 IWS 465でYのときステップ010 IWS 466～S 468を実行する）、第1特別状態に制御されているときに第2特殊状態に制御される場合、第2特別状態を終了させる制御を実行せず（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ010 IWS 465でNのときステップ010 IWS 466～S 468を実行しない）、特殊状態制御手段は、第1特殊状態に制御する場合もより低い確率により第2特殊状態に制御する（例えば、図8-5（C）に示すように、小当りA確率は約1/7であり、小当りB確率は約1/32である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2特殊状態に制御される確率の方が低いので、遊技者に安心感をもたせつつ、可変表示回数以外の特別状態の終了条件を設けることができる。

40

【0419】

50

(手段 B 8) 手段 B 2 から手段 B 7 のうちのいずれかにおいて、特定演出モードにおいて、演出結果として、第 2 特殊状態に制御されることを示唆する第 1 演出結果 (例えば、図 8 - 3 1 および図 8 - 3 2 に示すように、特定演出モードから特殊演出モードに切り替えた後、はずれ図柄を停止表示) と、第 1 特殊状態に制御されることを示唆する第 2 演出結果 (例えば、図 8 - 2 9 に示すように、大当り図柄を停止表示) と、を表示可能な示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段 (図 8 - 2 8 ~ 図 8 - 3 2 参照) と、第 1 演出結果を表示した後に、特殊演出モードに制御し、該特殊演出モードに制御した後に第 1 特殊状態に制御されることを報知する事後報知演出を実行可能な事後報知演出実行手段 (例えば、図 8 - 3 3 および図 8 - 3 4 に示すように、特定演出モードから特殊演出モードに切り替えた後、大当り図柄を停止表示) と、を備え、第 2 演出結果を表示する示唆演出を実行する場合と事後報知演出を実行する場合とで有利度合いが異なる (例えば、変動パターン PD 1 - 2 ははずれ変動の場合にも選択されるのであるが、大当りや小当りと比較してはずれとなる確率の方が圧倒的に高いので、相対的に変動パターン PD 1 - 2 が選択された場合に小当り A となる確率よりも変動パターン PD 1 - 3 が選択された場合に小当り A となる確率の方が高い。従って、変動パターン PD 1 - 2 が選択され特定演出モードからそのまま当りとなって小当り A となる場合よりも、変動パターン PD 1 - 3 が選択され特定演出モードから特殊演出モードに切り替わって小当り A となる場合の方が信頼度が高くなっている。) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

20

【0420】

(手段 B 9) 手段 B 1 から手段 B 8 のうちのいずれかにおいて、可変表示実行手段は、第 2 特別状態に制御されているときに第 2 特殊状態に制御される場合、有利状態および特殊状態に制御されない場合よりも短い可変表示期間にわたって可変表示を実行する (例えば、変形例に示すように、第 2 高ベース状態中の小当り B 変動では、通常変動 (例えば、1.2 秒) のはずれ変動よりも短い短縮変動 (例えば、2 秒) の変動表示を実行する) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第 2 特別状態における第 2 特殊状態に制御される可変表示を目立たなくすることができる。

【符号の説明】

【0421】

- 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 ... 遊技効果ランプ
- 10 ... 一般入賞口
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板
- 15 ... 中継基板
- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22 A、22 B ... 始動口スイッチ
- 23 ... カウントスイッチ
- 30 ... 打球操作ハンドル

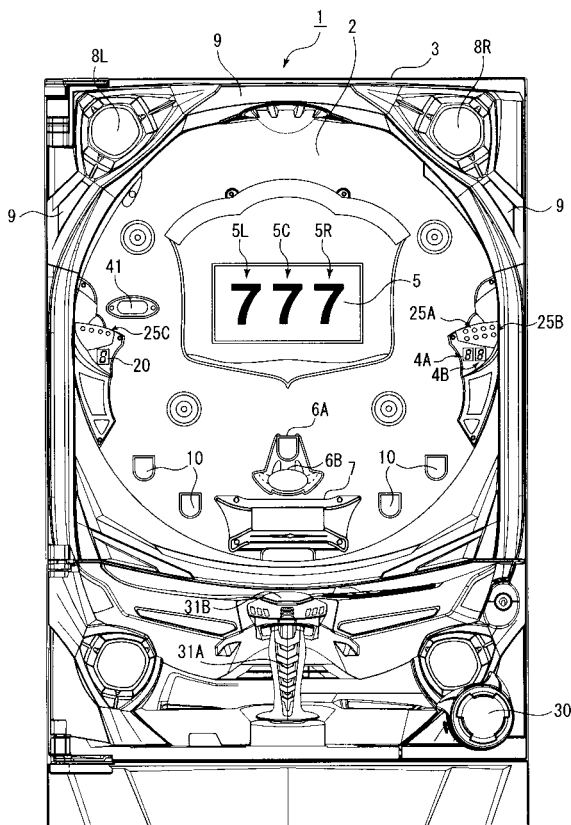
30

40

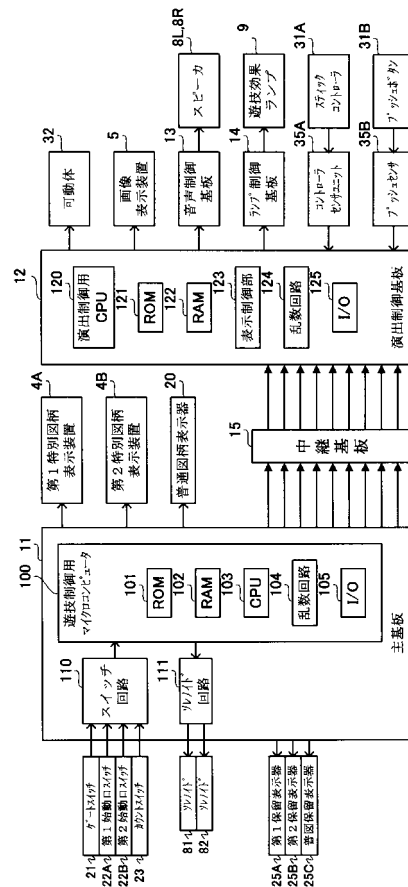
50

- 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
- 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

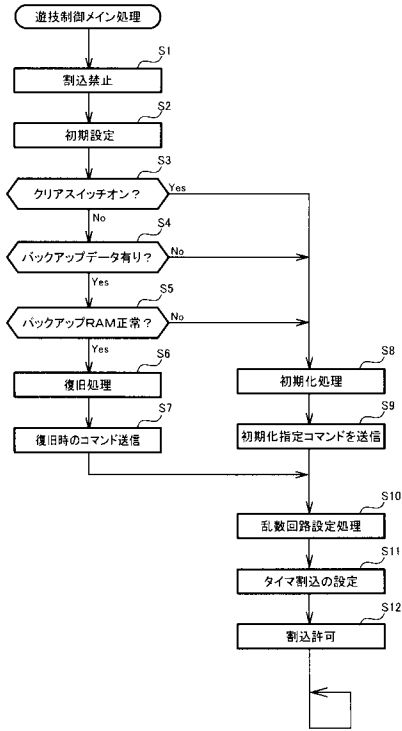
【 図 1 】



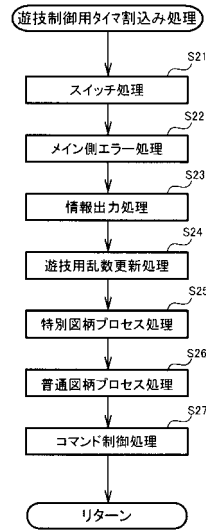
【 図 2 】



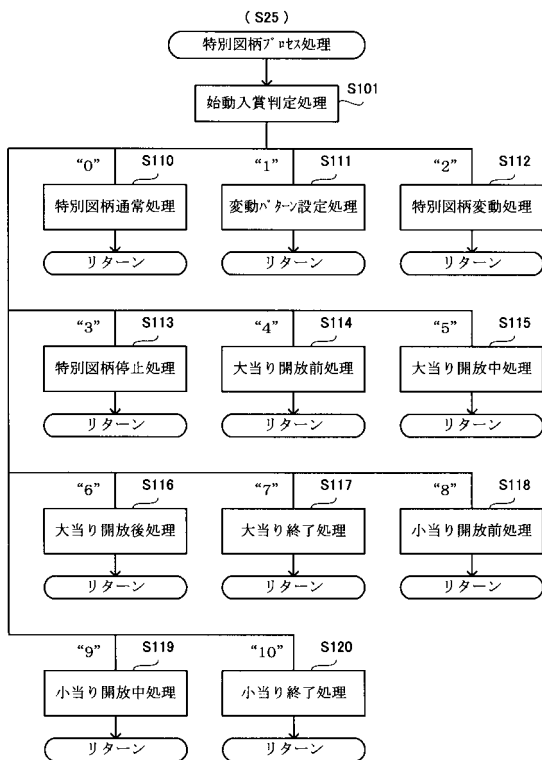
【 図 3 】



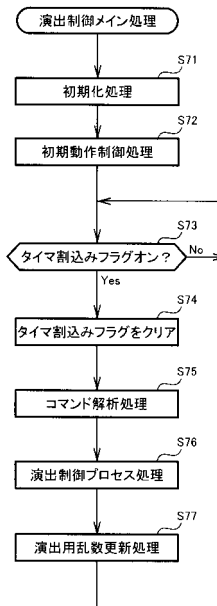
【 図 4 】



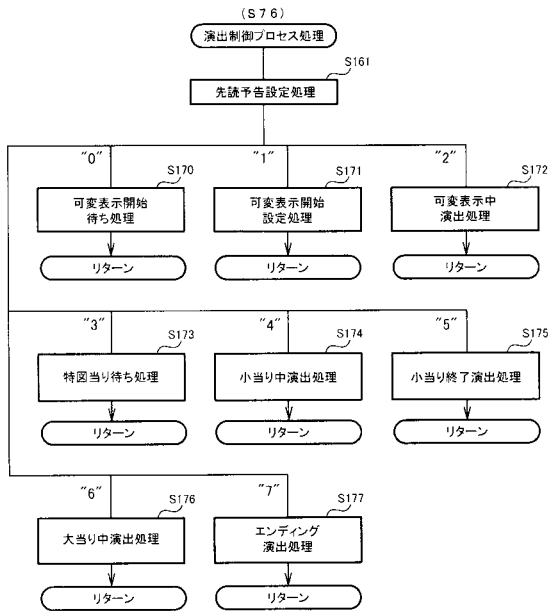
【 図 5 】



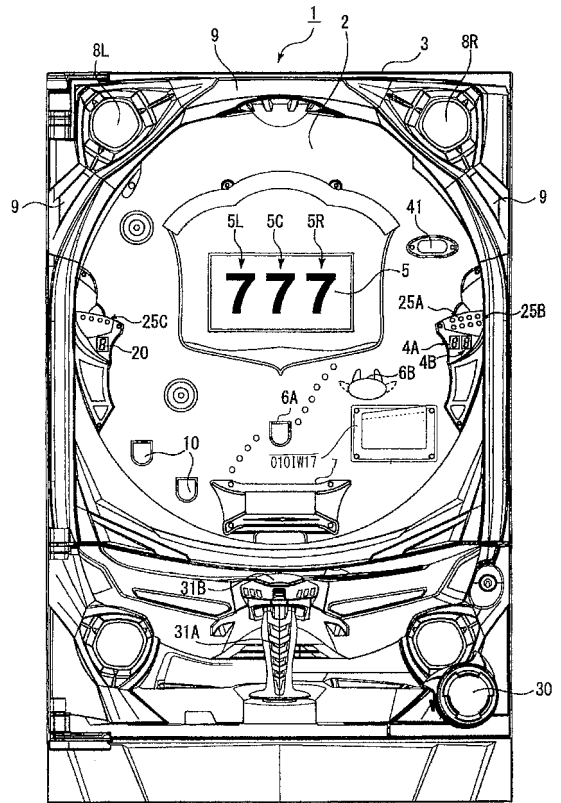
【 図 6 】



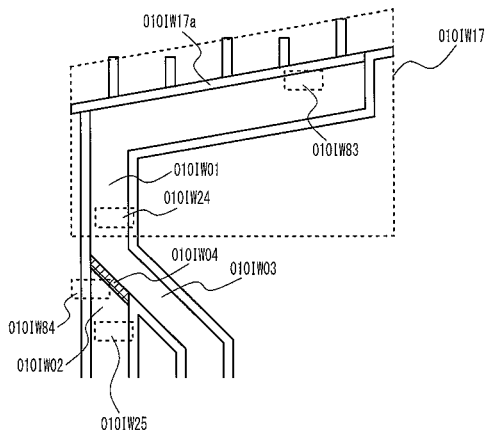
【 図 7 】



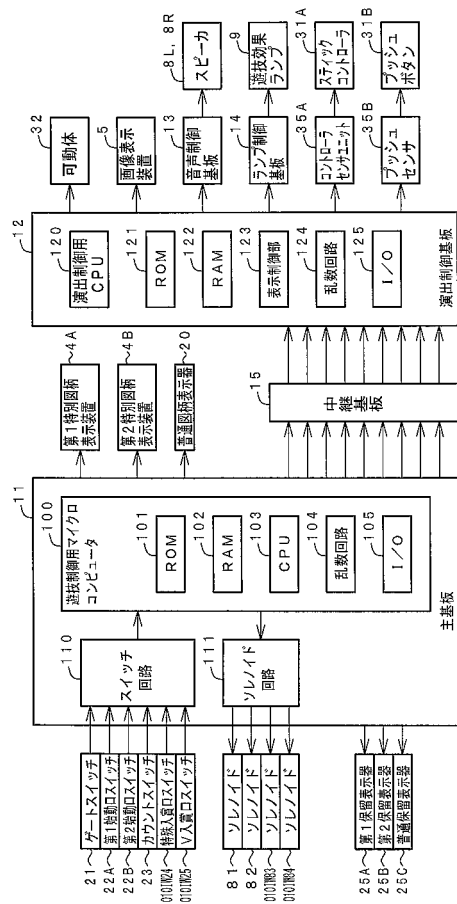
【 図 8 - 1 】



【 図 8 - 2 】



【 図 8 - 3 】



【 図 8 - 4 】

(A) 大当り判定テーブル

大当り判定値 (当り判定用乱数 [0~65535] と比較される)
0~217 (大当り確率: 約1/300)

(B) 小当り判定テーブル [第1特別図柄用]

大当り判定値 (当り判定用乱数 [0~65535] と比較される)
判定値なし (小当り確率: 0%)

(C) 小当り判定テーブル [第2特別図柄用]

大当り判定値 (当り判定用乱数 [0~65535] と比較される)
10000~21409 (小当り確率: 約17.4%)

【 図 8 - 5 】

(A) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~779] と比較される)	
7R大当りA	7R大当りB
高ベース回数99回	高ベース回数1回
0~38 (5%)	39~779 (95%)

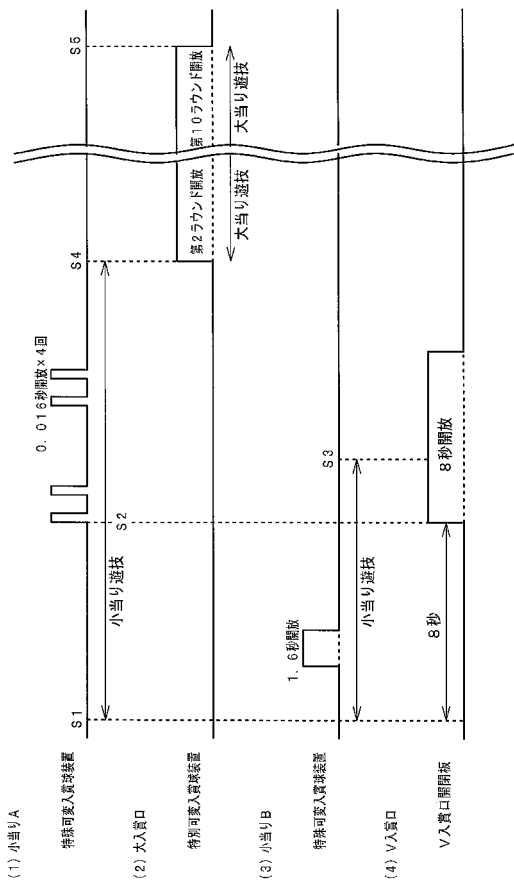
(B) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~779] と比較される)	
10R大当り	4R大当り
高ベース回数99回又は4回	高ベース回数99回又は4回
0~389 (50%)	390~779 (50%)

(C) 小当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

小当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~779] と比較される)	
小当りA	小当りB
高ベース回数99回又は4回	—————
0~639 (約1/7)	640~779 (約1/32)

【 図 8 - 6 】



【 図 8 - 7 】

(A) 第1特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-2	5000	第1特図保留3個以上短縮 (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-3	500	短縮 (高ベース制御中) → 非リーチ (はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα (はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ (大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα (大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ (大当り)
PB1-4	500	短縮 (高ベース制御中) → 非リーチ (大当り)

(B) 第2特別図柄の変動パターン [通常状態用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA3-1	2000	非リーチ (はずれ)
PB3-1	15000	リーチ (大当り)
PC3-1	15000	リーチ (小当り)

(C) 第2特別図柄の変動パターン [第1高ベース状態用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PD1-1	300000	特殊演出モード用 (大当り、小当り、はずれ)

(D) 第2特別図柄の変動パターン [第2高ベース状態用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PD1-2	120000	特定演出モード用 (大当り、小当りA、はずれ)
PD1-3	400000	特殊演出モード用 (小当りA、小当りB)

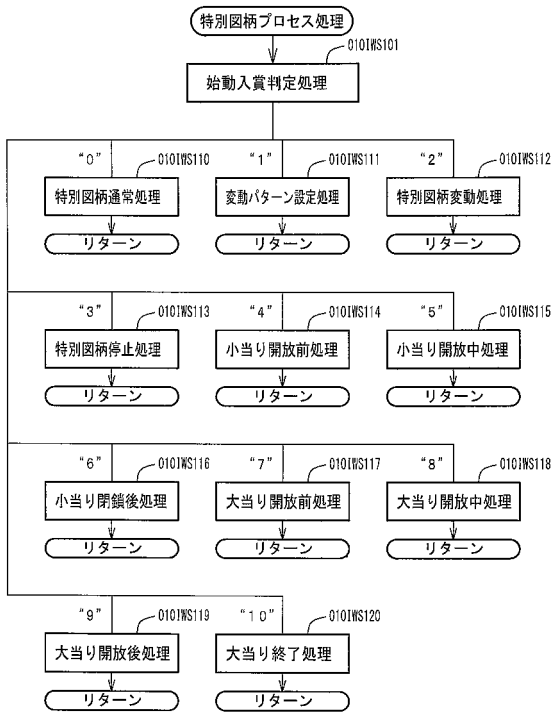
【 図 8 - 8 】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
9 0	0 0	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 1	表示結果2指定	可変表示結果を7R大当りAとすることの指定
9 0	0 2	表示結果3指定	可変表示結果を7R大当りBとすることの指定
9 0	0 3	表示結果4指定	可変表示結果を10R大当りとすることの指定
9 0	0 4	表示結果5指定	可変表示結果を4R大当りとすることの指定
9 0	0 5	表示結果6指定	可変表示結果を小当りAとすることの指定
9 0	0 6	表示結果7指定	可変表示結果を小当りBとすることの指定
A 0	0 0	第1図柄確定指定	第1特別図柄の変動を終了することの指定
A 1	0 0	第2図柄確定指定	第2特別図柄の変動を終了することの指定
B 0	0 0	大当り開始指定 (ファンファール指定)	大当り遊技の開始を指定
B 0	0 1	大当り終了指定 (エンディング指定)	大当り遊技の終了を指定
B 1	X X	大入賞口開放中表示	X Xで示すラウンド中の表示指定
B 2	X X	大入賞口開放後表示	X Xで示すラウンド後の表示指定
B 3	0 0	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
B 3	0 1	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
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指定
B 4	0 2	V入賞口入賞指定	V入賞口に入賞したこと指定

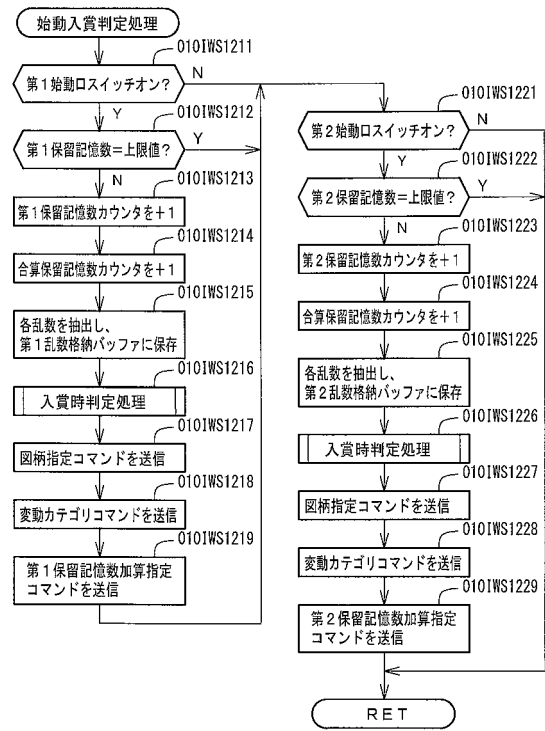
【 図 8 - 9 】

MODE	EXT	名称	内容
C 0	0 0	第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したこと指定
C 0	0 1	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したこと指定
C 1	0 0	第1保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したこと指定
C 1	0 1	第2保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したこと指定
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)を指定
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)を指定
E 0	0 0	通常状態指定	遊技状態が通常状態に制御されることを指定
E 0	0 1	第1高ベース状態指定	遊技状態が第1高ベース状態に制御されることを指定
E 0	0 2	第2高ベース状態指定	遊技状態が第2高ベース状態に制御されることを指定

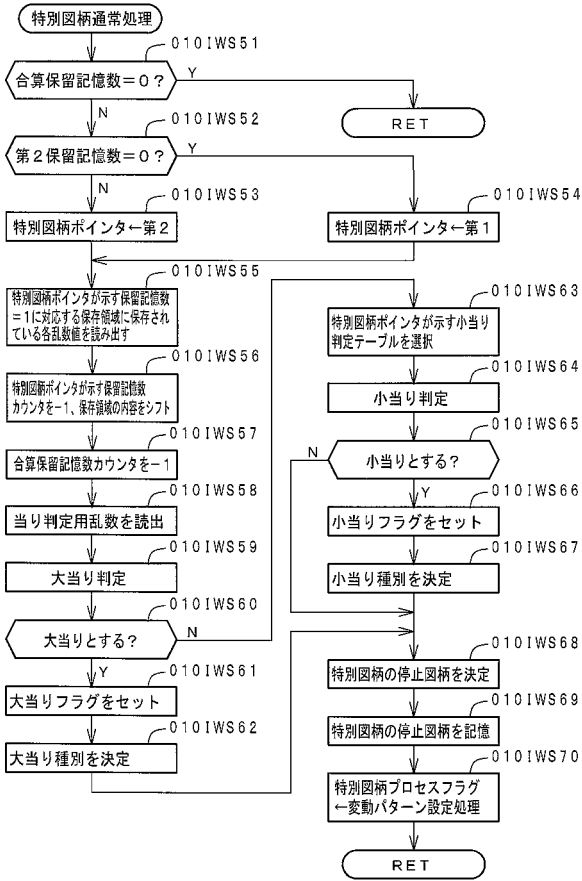
【 図 8 - 1 0 】



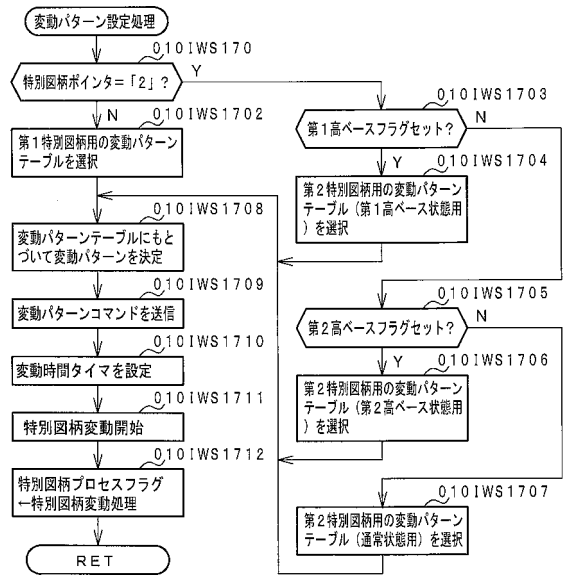
【 図 8 - 1 1 】



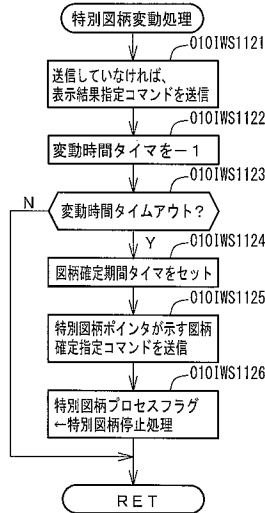
【図8-12】



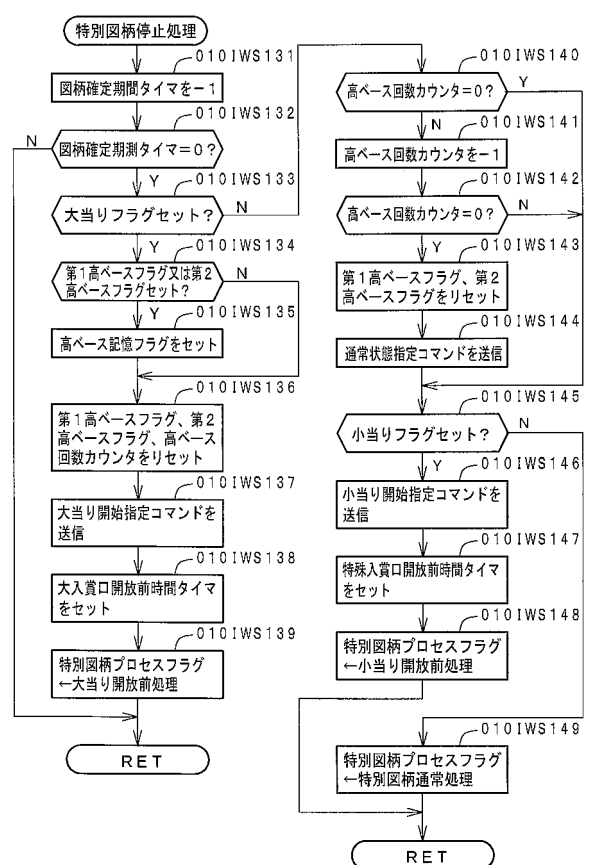
【図8-13】



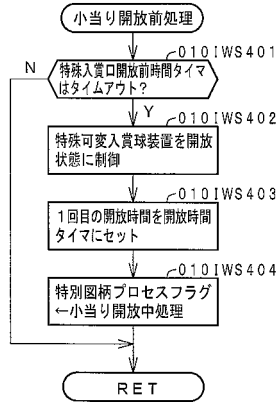
【図8-14】



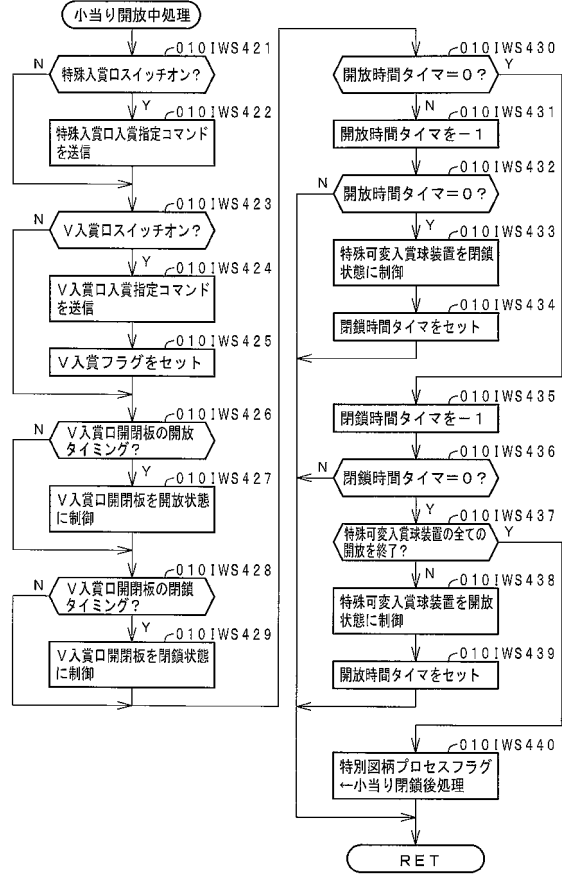
【図8-15】



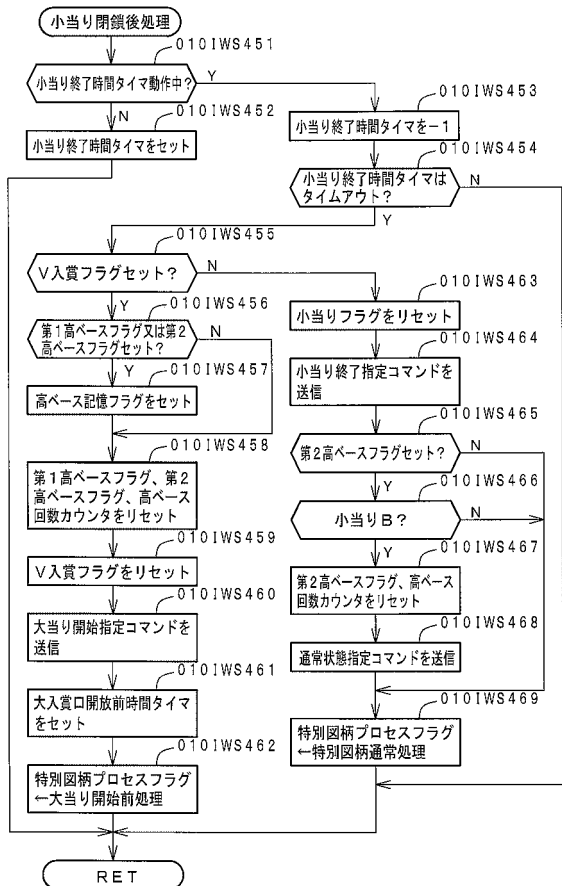
【図 8 - 16】



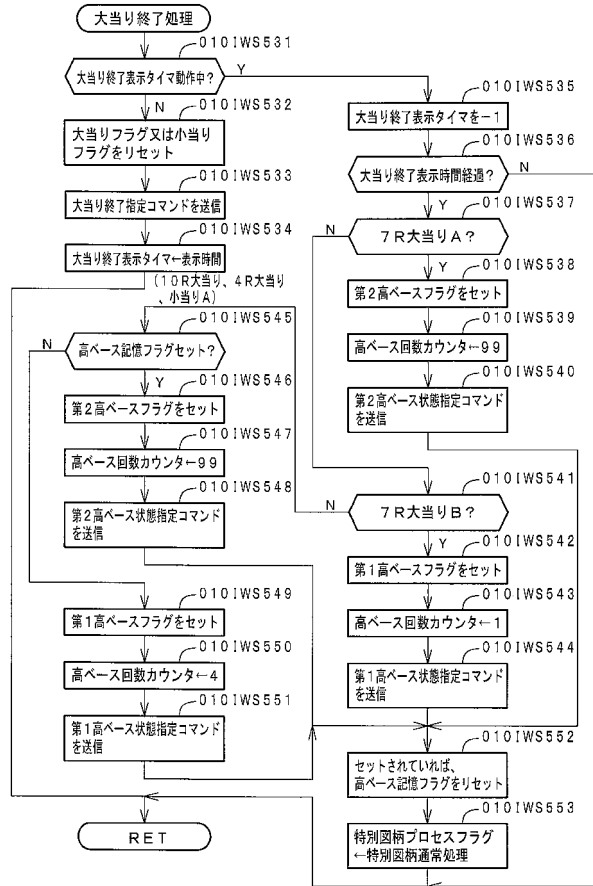
【図 8 - 17】



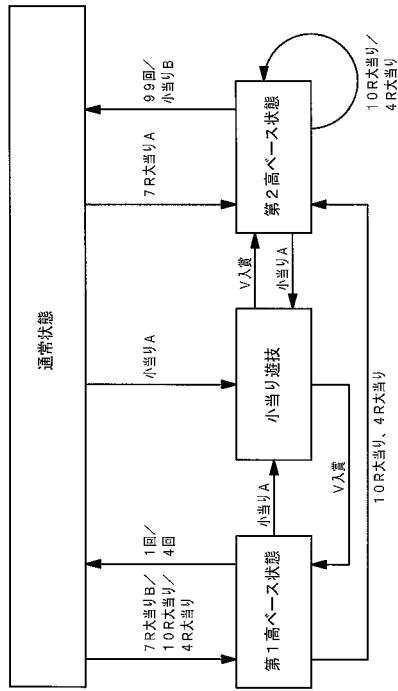
【図 8 - 18】



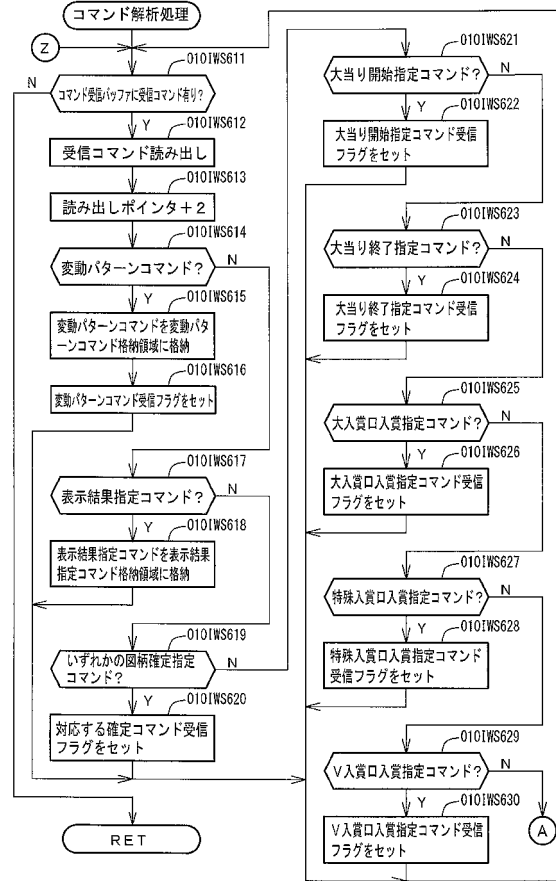
【図 8 - 19】



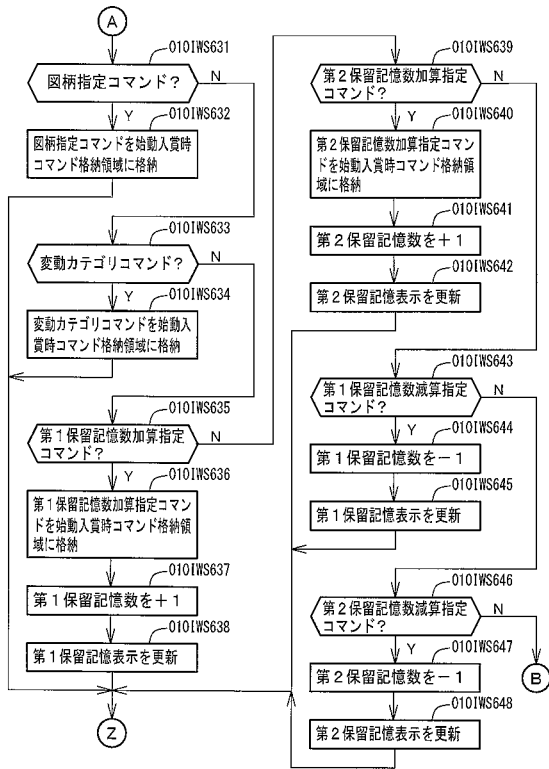
【図 8 - 20】



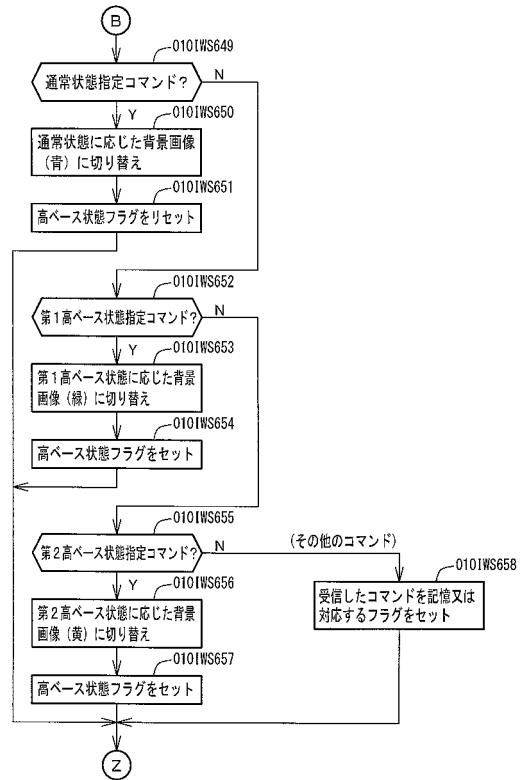
【図 8 - 21】



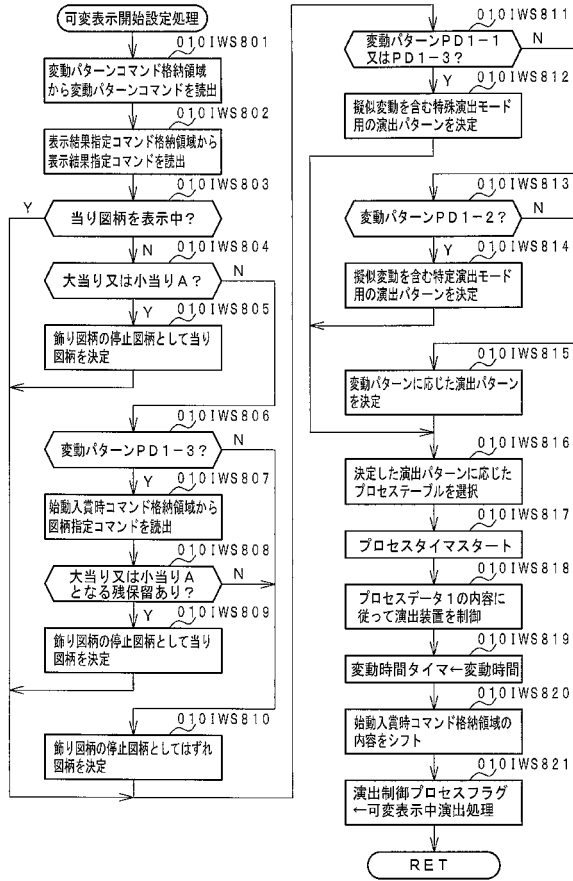
【図 8 - 22】



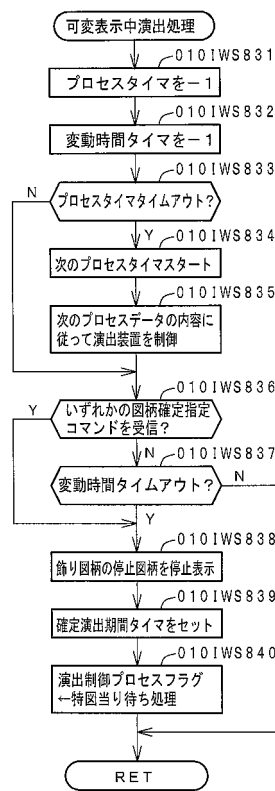
【図 8 - 23】



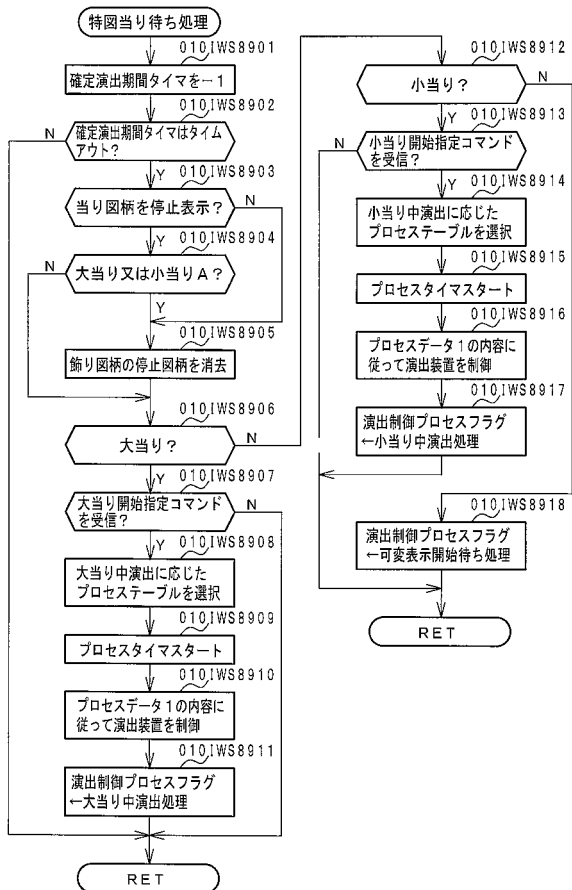
【図8-24】



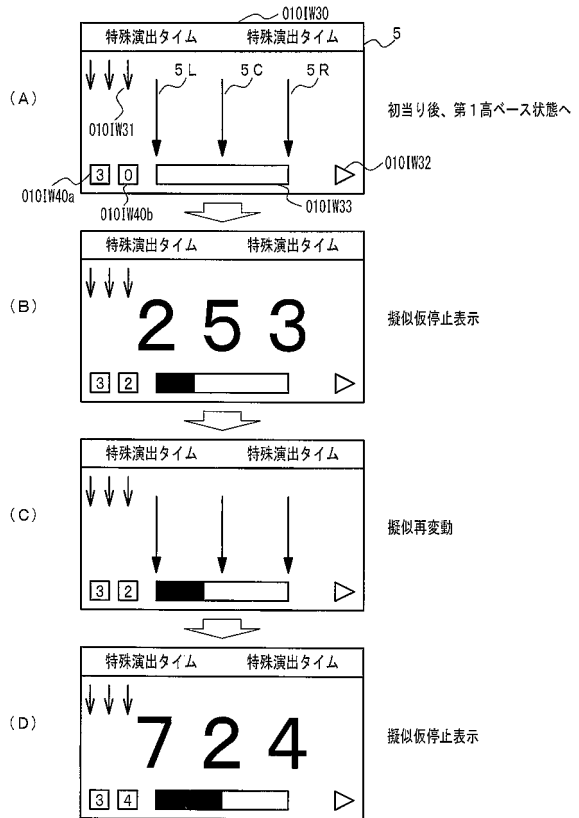
【図8-25】



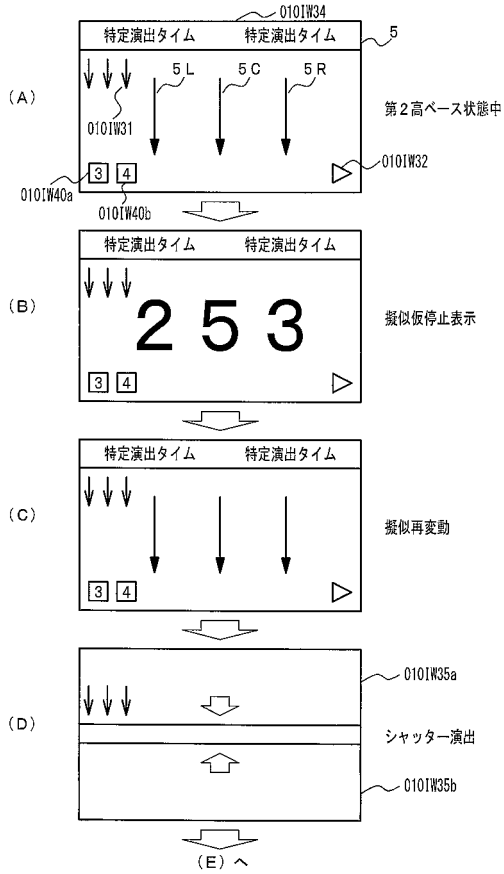
【図8-26】



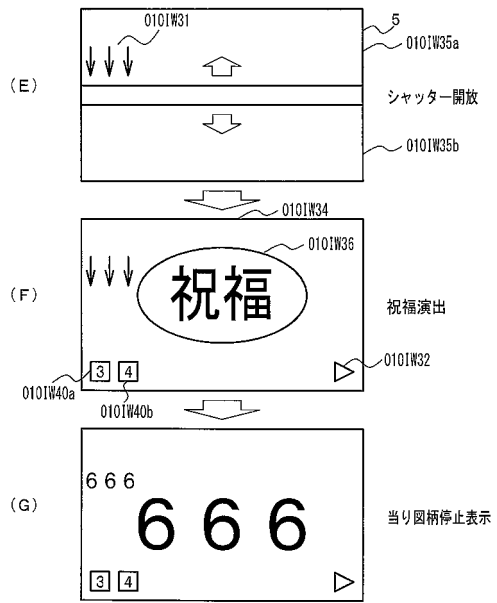
【図8-27】



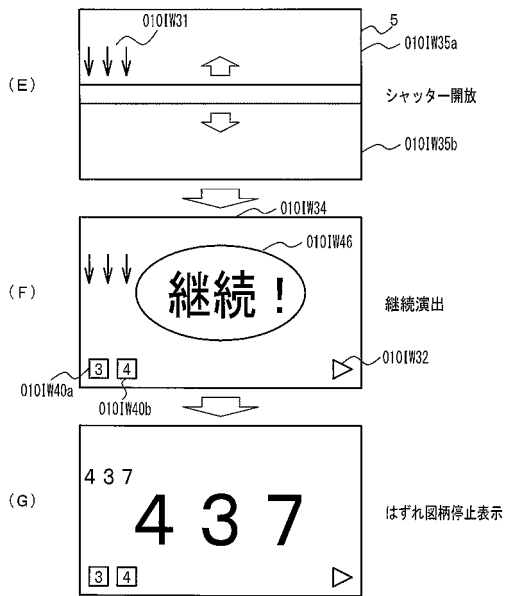
【図 8 - 28】



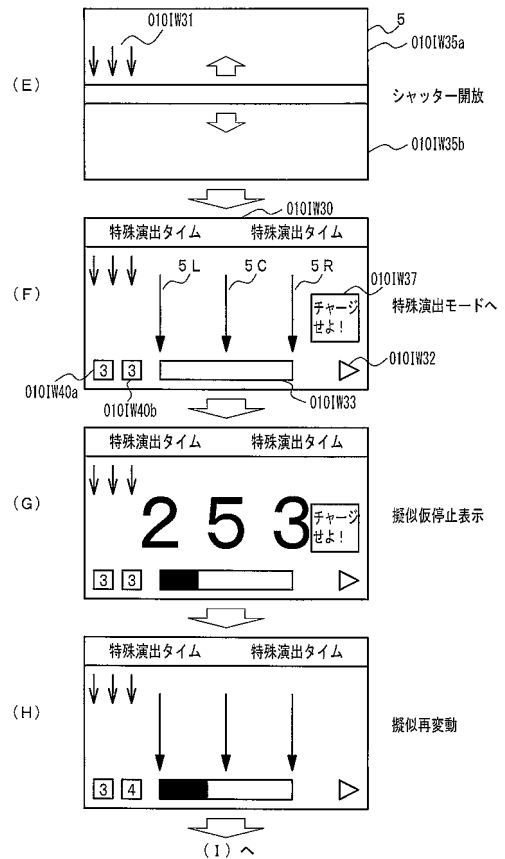
【図 8 - 29】



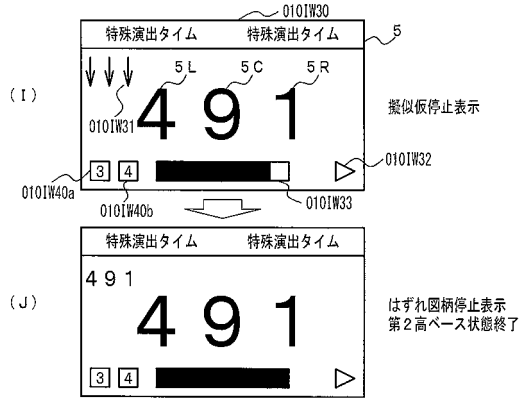
【図 8 - 30】



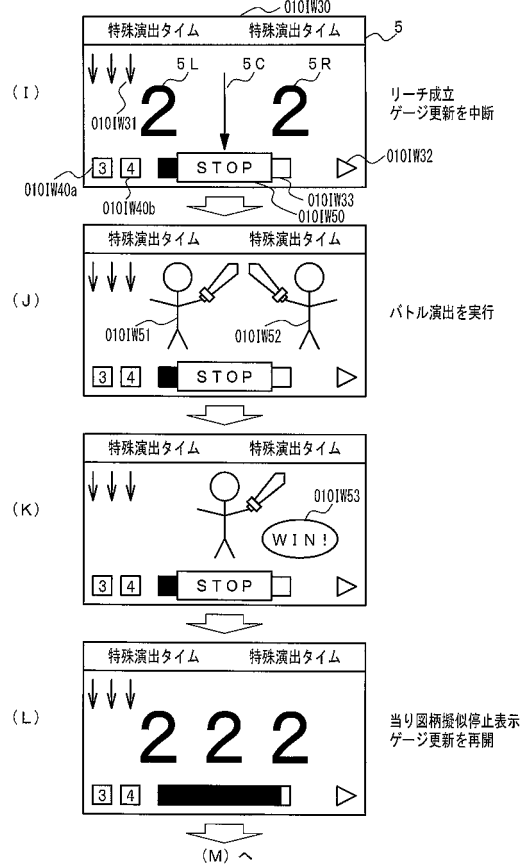
【図 8 - 31】



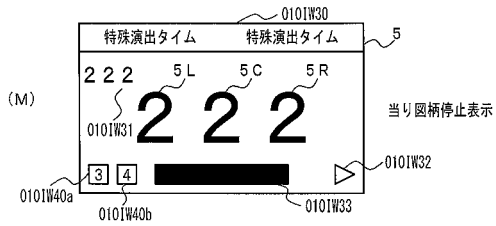
【図 8 - 3 2】



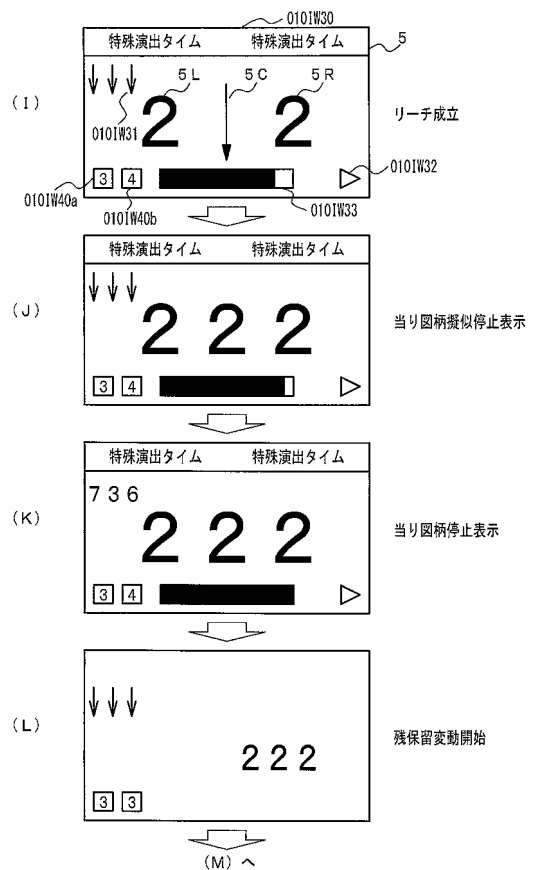
【図 8 - 3 3】



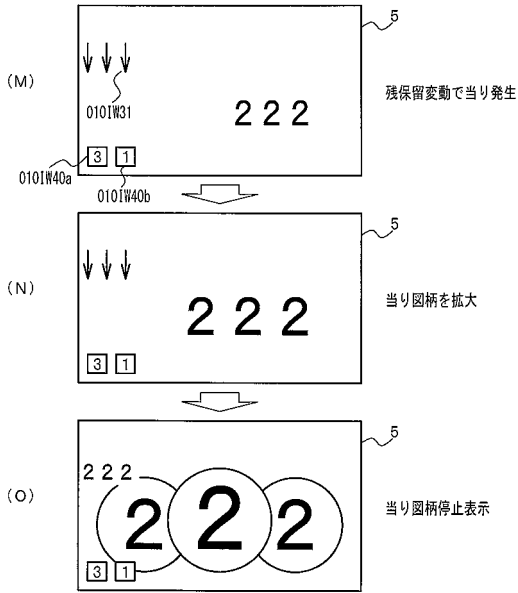
【図 8 - 3 4】



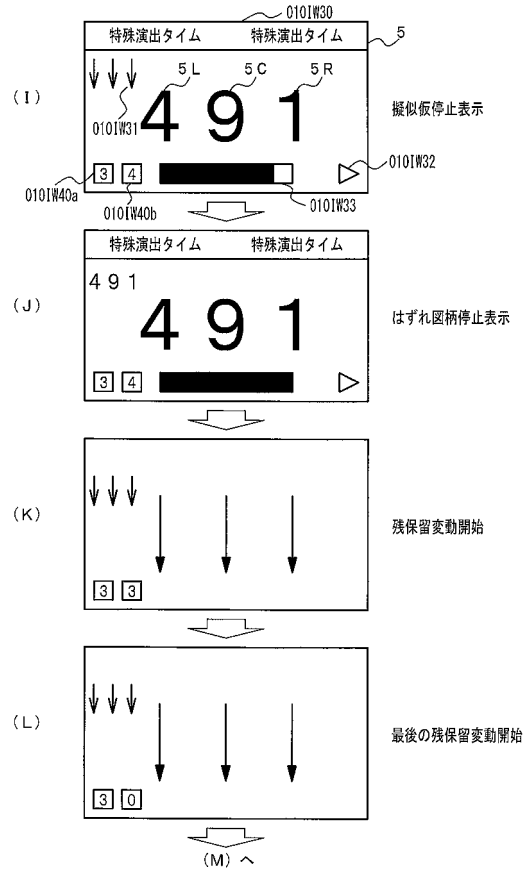
【図 8 - 3 5】



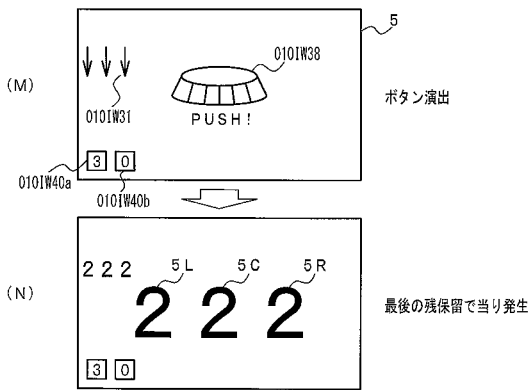
【図8-36】



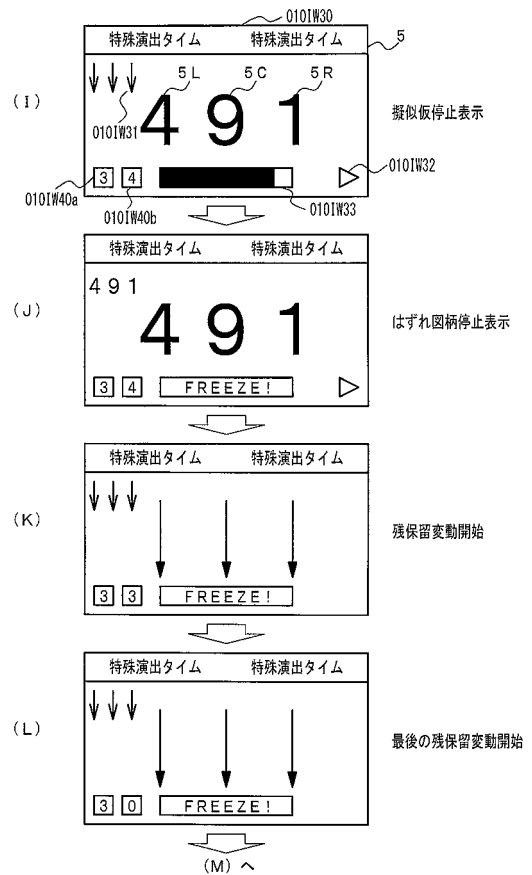
【図8-37】



【図8-38】



【図8-39】



【 図 8 - 4 0 】

