

(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2019-50948

(P2019-50948A)

(43) 公開日 平成31年4月4日(2019.4.4)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 98 頁)

(21) 出願番号 特願2017-176275 (P2017-176275) (71) 出願人 000144153
 (22) 出願日 平成29年9月14日 (2017.9.14) 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
 Fターム(参考) 2C088 AA34 AA39 AA42 CA13

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】興味を低下させてしまうことを防止し、演出効果を高めることができる遊技機を提供する。

【解決手段】可変入賞手段が入賞可能な第1状態に変化することを含む特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、通常状態に比べて特殊状態に制御される頻度が高い特別状態に制御可能な特別状態制御手段とを備え、可変入賞手段は、特殊状態に制御されることが報知された後に発射された遊技媒体を入賞できないように設けられ、特別状態における有利状態に制御される契機とならない可変表示を、第1可変表示パターンと、第1可変表示パターンよりも可変表示期間が長い第2可変表示パターンとにより実行可能であり、特別状態において、第2可変表示パターンにより可変表示が実行された後に特殊状態に制御される割合は、第1可変表示パターンにより可変表示が実行された後に特殊状態に制御される割合よりも低い。

【選択図】 図15

(A) 第2特別図柄用変動パターンテーブル(高確率/第2KT時)の決定割合

EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間	表示結果		
				はずれ	小当たり	大当たり
29	第2変動パターン#25	はずれ[短縮変動]	1.5秒	70	0	0
2A	第2変動パターン#26	はずれ[継続演出]	30秒	30	0	0
2B	第2変動パターン#27	小当たり[短縮変動]	1.5秒	0	95	0
2C	第2変動パターン#28	小当たり[継続演出]	30秒	0	5	0
2D	第2変動パターン#29	大当たり[継続演出+バトル演出]	2分30秒	0	0	100

(%)

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技媒体が入賞可能な第 1 状態と遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記有利状態とは異なる状態であり、前記可変入賞手段が前記第 1 状態に変化することを含む特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、

通常状態に比べて前記特殊状態に制御される頻度が高い特別状態に制御可能な特別状態制御手段とを備え、

前記可変入賞手段は、前記特殊状態に制御されることが報知された後に該可変入賞手段に向けて発射された遊技媒体を入賞できないように設けられ、

前記特別状態における前記有利状態に制御される契機とならない可変表示を、可変表示期間が第 1 期間である第 1 可変表示パターンと、可変表示期間が該第 1 期間よりも長い第 2 期間である第 2 可変表示パターンとにより実行可能であり、

前記特別状態において、前記第 2 可変表示パターンにより可変表示が実行された後に前記特殊状態に制御される割合は、前記第 1 可変表示パターンにより可変表示が実行された後に前記特殊状態に制御される割合よりも低い

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【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】

また、所定の遊技媒体を 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

【0004】

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に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。

【0005】

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。

【0006】

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、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

10

【0007】

そのような遊技機において、引用文献1には、通常状態に比べて特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（例えば、高ベース状態）に制御することが記載されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2016-5513号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

特許文献1に記載された発明において、特殊状態に制御されることが報知された後（例えば、小当り図柄が導出表示された後）に遊技媒体を発射しても、可変入賞手段（例えば、特別可変入賞球装置）に入賞させられないように構成することが考えられる。しかし、可変表示期間が長い可変表示が実行されているときには、遊技者が発射操作を停止することが考えられる。そのため、このような構成を単純に組み合わせると、可変表示期間が長い可変表示が実行された後に特殊状態に制御されても、可変入賞手段に遊技媒体を入賞させることができず、演出効果を高めることができないどころか、却って興趣を低下させてしまうおそれがある。

30

【0010】

そこで、本発明は、興趣を低下させてしまうことを防止し、演出効果を高め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】

40

【0011】

(1) 本発明による遊技機は、可変表示を行い、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技媒体が入賞可能な第1状態と遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置15や特殊可変入賞球装置22）と、有利状態とは異なる状態であり、可変入賞手段が第1状態に変化することを含む特殊状態（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560におけるステップS358～S360を実行する部分）と、通常状態に比べて特殊状態に制御される頻度が高い特別状態（例えば、KT状態（第1KT状態、第2KT状態））に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS2208A, S2211A, S2

50

2 1 2 A, S 2 2 0 9 B, S 2 2 1 0 B, S 2 2 1 3 B, S 2 2 1 4 Bを実行する部分)とを備え、可変入賞手段は、特殊状態に制御されることが報知された後に該可変入賞手段に向けて発射された遊技媒体を入賞できないように設けられ(例えば、遊技球の流下を遅延させる遅延手段として釘群55を設けるとともに、小当り遊技における特殊可変入賞球装置22の開放期間を0.8秒間に設定することにより実現される)、特別状態における有利状態に制御される契機とならない可変表示を、可変表示期間が第1期間である第1可変表示パターン(例えば、短縮変動の第2変動パターン#25, #27)と、可変表示期間が該第1期間よりも長い第2期間である第2可変表示パターン(例えば、継続演出を含む第2変動パターン#26, #28)とにより実行可能であり、特別状態において、第2可変表示パターンにより可変表示が実行された後に特殊状態に制御される割合は、第1可変表示パターンにより可変表示が実行された後に特殊状態に制御される割合よりも低い(例えば、小当りの場合には、比較的変動時間が長い第2変動パターン#28に決定される割合が低い(または決定されない)。図15参照)ことを特徴とする。

そのような構成によれば、興趣を低下させてしまうことを防止し、演出効果を高めることができる。

【0012】

(2) 上記(1)の遊技機において、特別状態に制御されているときに、所定経路への遊技媒体の発射を促進する促進報知(例えば、右打ち報知)を実行可能な促進報知手段(例えば、演出表示装置9において「右打ち」の文字表示や右方向を示す矢印表示等を表示することにより実現される)を備え、促進報知手段は、第1可変表示パターンにより可変表示が実行されているときと、第2可変表示パターンにより可変表示が実行されているときとで、異なる態様により促進報知を実行可能であるようにしてもよい(例えば、KT状態において、比較的変動時間が長い変動パターン(すなわち、第2変動パターン#26, #28)により変動表示が実行されているときには、短縮変動の変動パターン(すなわち、第2変動パターン#25, #27)により変動表示が実行されているときよりも、「右打ち」の文字表示や、右方向を示す矢印表示等を縮小したり、透明化したりして表示し、積極的に右打ちを促さないようにしてもよい。))。

そのような構成によれば、状況に応じた好適な促進報知を実行することができる。

【0013】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、遊技媒体を貯留可能な貯留手段(例えば、打球供給皿3や余剰球受皿4)と、貯留手段が満タン状態であることを示す満タン報知を実行可能な満タン報知手段(例えば、演出表示装置9において「満タンエラー」の文字表示をしたり、エラー音を出力したりすることにより実現される)とを備え、満タン報知手段は、有利状態に制御されているときと特別状態に制御されているときとで、満タン報知の実行態様を異ならせることが可能であるようにしてもよい(例えば、第2KT状態では、大当り遊技状態に比べて、控え目な態様(例えば、「満タンエラー」の文字サイズが小さい、エラー音量が小さいなど)により満タン報知を実行するようにしてもよいし、大当り遊技状態では、貯留量が第1所定量を超えると、満タン報知を実行し、第2KT状態では、貯留量が第1所定量よりも多い第2所定量を超えると、満タン報知を実行するようにしてもよい。))。

そのような構成によれば、状況に応じた好適な満タン報知を実行することができる。

【0014】

(4) 上記(1)～(3)の遊技機において、特別状態において、特殊状態に制御された後の次の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特殊状態に制御されるときに、特別演出(例えば、連続小当り演出)を実行可能な特別演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ200におけるステップS928で選択したプロセステーブルに従ってステップS933, S944を実行する部分)を備えるようにしてもよい。

そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消でき、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0015】

10

20

30

40

50

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、所定の契機(例えば、大入賞口や特殊入賞口24に遊技球が入賞したこと)にもとづいて計数表示(例えば、賞球数表示)を更新表示可能な計数表示実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ200におけるステップS707を実行する部分)を備え、計数表示実行手段は、更新後の計数結果を表示するまでの期間が第1特定期間である第1パターン、および更新後の計数結果を表示するまでの期間が第1特定期間よりも長い第2特定期間である第2パターンにより、計数表示を更新表示可能である(例えば、大当たりパターンで賞球数表示300を表示する場合には、第1速度(例えば、0.1秒)で賞球数を1ずつ増加させる表示を行い、第2KTパターンで賞球数表示305を表示する場合には、第2速度(例えば、0.5秒)で賞球数を1ずつ増加させる表示を行う)ようにしてもよい。

10

そのような構成によれば、計数表示を更新表示するパターンを複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】パチンコ遊技機が備える特別可変入賞球装置の正面図である。

【図3】パチンコ遊技機が備える特別可変入賞球装置の閉状態における斜視図である。

【図4】パチンコ遊技機が備える特別可変入賞球装置の開状態における斜視図である。

【図5】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

【図6】中継基板、演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

20

【図7】メイン処理を示すフローチャートである。

【図8】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図9】各乱数を示す説明図である。

【図10】大当たり判定テーブルおよび小当たり判定テーブルを示す説明図である。

【図11】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図12】特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。

【図13】特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。

【図14】特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。

【図15】特別図柄および飾り図柄の変動パターンの決定割合を示す説明図である。

30

【図16】KT状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図17】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図18】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図19】第1特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図20】第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図21】保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図22】第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図23】第1変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図24】第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

40

【図25】第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図26】第1ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

【図27】第1大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図28】第2特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図29】第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図30】第2大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図31】演出制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図32】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。

50

- 【図 3 3】 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 3 4】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】 背景図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】 保留連演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】 背景図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】 連続小当り演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 3 9】 背景図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】 背景図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】 小当り中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】 賞球数表示処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 4 3】 賞球数表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】 賞球数表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】 賞球数表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】 K T 報知および小当り報知の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 7】 K T 報知および小当り報知の制限の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 8】 保留記憶の内容と K T 報知および小当り報知の制限との関係の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 9】 保留連演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】 賞球増加演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 5 1】 賞球増加演出の演出態様の具体例を示す説明図である。 20
- 【図 5 2】 賞球増加演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 5 3】 賞球増加演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 5 4】 第 2 K T 状態中の小当り遊技における演出の演出タイミングを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 5 5】 連続小当り演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 5 6】 連続小当り演出の演出タイミングを説明するためのタイミングチャートである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【 0 0 1 7 】
- 実施の形態 1. 30
- 以下、本発明の第 1 の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機（弾球遊技機）1 を正面からみた正面図である。なお、ここでは、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明による遊技機はパチンコ遊技機に限られず、例えば、画像式の遊技機、コイン遊技機、および、スロット機等であってもよい。
- 【 0 0 1 8 】
- パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。 40
- 【 0 0 1 9 】
- 図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿） 3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ） 5 が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。 50

【0020】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9の表示画面には、第1の実行条件である第1始動条件の成立（例えば、打球が第1始動入賞口13に入賞したこと）にもとづいて各々を識別可能な複数種類の演出用の飾り図柄（第1飾り図柄）を可変表示し表示結果を導出表示する表示領域（以下、第1可変表示部9aという。）と、第2の実行条件である第2始動条件の成立（例えば、打球が第2始動入賞口14に入賞したこと）にもとづいて各々を識別可能な複数種類の演出用の飾り図柄（第2飾り図柄）を可変表示し表示結果を導出表示する表示領域（以下、第2可変表示部9bという。）と、第1可変表示部9aおよび第2可変表示部9bよりも遊技者が表示内容を視認することが容易な表示領域（以下、背景図柄表示部9cという。）とがある。なお、表示内容を視認することが容易とは、例えば、表示領域のサイズが大きいことであったり、第1可変表示部9aおよび第2可変表示部9bにおける表示内容が常に単色であるのに対して表示色が変わったりすることである。また、この実施形態では、背景図柄演出部9cには、左・中・右の3つの表示領域に識別情報（以下、背景図柄ともいう。）が表示制御される。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄を停止表示させることである。この実施の形態では、2つの可変表示部（第1可変表示部9aおよび第2可変表示部9b）に対して1つの背景図柄演出部9cが設けられ、背景図柄演出部9cにおいて、2つの可変表示部において可変表示される飾り図柄（第1飾り図柄および第2飾り図柄）のいずれかに対応した演出が実行されるので、飾り図柄の状況（例えば、大当り図柄が導出表示されるか否か）を把握しづらくする。なお、この実施の形態では、背景図柄は、演出表示装置9（液晶表示装置）における演出用の図柄変動表示を行うためのものであり、演出用識別情報、装飾図柄、および演出図柄に相当する。

【0021】

演出表示装置9の上部には、識別情報としての特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器（特別図柄表示装置）8aおよび第2特別図柄表示器8bが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、それぞれ、例えば0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、停止図柄が確変図柄であるのか非確変図柄であるのかを把握しづらくさせるために、0～99など、より多種類の数字を可変表示するように構成されていてもよい。以下、第1特別図柄表示器8aにおいて可変表示される識別情報を第1特別図柄といい、第2特別図柄表示器8bにおいて可変表示される識別情報を第2特別図柄ということがある。また、第1特別図柄と第2特別図柄とを、特別図柄と総称することがある。なお、この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに0～9の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、一部が異なってもよい。一例として、第1特別図柄の種類は、0～5の数字と数字以外のキャラクタを含み、第2特別図柄の種類は、0～5の数字と数字以外のキャラクタであって第1特別図柄のキャラクタとは異なるものを含むようにしてもよい。

【0022】

第1特別図柄表示器8aの近傍には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）数を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。また、第2特別図柄表示器8bの近傍には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの可変表示が

開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0023】

第1可変表示部9aは、第1特別図柄表示器8aによる特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての飾り図柄の可変表示を行う。また、第2可変表示部9bは、第2特別図柄表示器8bによる特別図柄の可変表示時間中に、装飾用の図柄としての飾り図柄の可変表示を行う。飾り図柄の可変表示を行う第1可変表示部9aおよび第2可変表示部9bは、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。以下、第1可変表示部9aにおいて可変表示される識別情報を第1飾り図柄といい、第2可変表示部9bにおいて可変表示される識別情報を第2飾り図柄ということがある。また、第1飾り図柄と第2飾り図柄とを、飾り図柄と総称することがある。なお、第1飾り図柄の種類と第2飾り図柄の種類とは同じ（例えば、ともに0～9の数字）であってもよいし、種類が異なっているてもよい。種類が異なる場合、一部が異なっているてもよい。一例として、第1飾り図柄の種類は、0～5の数字と数字以外のキャラクタを含み、第2飾り図柄の種類は、0～5の数字と数字以外のキャラクタであって第1飾り図柄のキャラクタとは異なるものを含むようにしてもよい。

10

【0024】

演出表示装置9の表示画面には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数と、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（以下、図柄保留記憶表示部18cという。）がある。このように、この実施の形態では、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を、比較的遊技者に視認されやすい図柄保留記憶表示部18cにおいて表示することによって、遊技者に、第1保留記憶数と第2保留記憶数のそれぞれを把握しづらくする。この実施の形態では、第1特別図柄保留記憶表示器18aおよび第2特別図柄保留記憶表示器18bは、それぞれ、図柄保留記憶表示部18cよりも小型のランプやLEDのような4つの表示器で構成されているが、第1保留記憶数と第2保留記憶数とをより把握しづらくするために、他の態様の表示器を用いてもよい。一例として、第1特別図柄保留記憶表示器18aおよび第2特別図柄保留記憶表示器18bをそれぞれ1個の表示器で構成し、保留記憶数に応じて表示色を異ならせたり、表示濃度を異ならせたりする。

20

【0025】

この実施の形態では、表示可能な合算保留記憶数すなわち合算保留記憶数の上限値は8である。図柄保留記憶表示部18cは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示領域の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bの可変表示が開始される毎に、点灯する表示領域の数を1減らす。または、図柄保留記憶表示部18cにおける8つの表示領域のうち、あらかじめ有効始動入賞として決められている色で表示される領域の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bの可変表示が開始される毎に、あらかじめ有効始動入賞として決められている色で表示される領域の数を1減らす。

30

【0026】

また、この実施の形態では、第1保留記憶数の上限値を4にし、第2保留記憶数の上限値を4にする。従って、第1保留記憶数が4である場合に第1始動入賞口13に遊技球が入賞したときには、その入賞は第1始動条件を成立させない無効始動入賞になる。第1保留記憶数が4未満である場合に第1始動入賞口13に遊技球が入賞したときには、その入賞は第1始動条件を成立させる有効始動入賞（第1有効始動入賞）になる。同様に、第2保留記憶数が4である場合に第2始動入賞口14に遊技球が入賞したときには、その入賞は第2始動条件を成立させない無効始動入賞になる。第2保留記憶数が4未満である場合に第2始動入賞口14に遊技球が入賞したときには、その入賞は第2始動条件を成立させる有効始動入賞（第2有効始動入賞）になる。なお、この例では、第1保留記憶数の上限値を4にし、第2保留記憶数の上限値を4にし、合算保留記憶数の上限値を8にするが、それらの値は一例である。また、上限値を、遊技状態に応じて変更可能であるようにしてもよい。

40

50

【0027】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。第1始動口スイッチ13aによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数(1個)の遊技球が賞球として払い出される。

【0028】

演出表示装置9の右方には、ゲート32が設けられている。ゲート32を通過した遊技球は、ゲートスイッチ32aによって検出される。

【0029】

ゲート32の上方には、右打ちされた遊技球の流下経路を形成する釘群55が、遊技球の流下を遅延させる遅延手段として設けられており、右打ちされた遊技球は左右に蛇行しながら流下するようになっている。釘群55が設けられていることにより、遊技球が発射されてから後述する第2始動入賞口14および特殊入賞口24へ至るまで少なくとも1.0秒を要するようになっている。

【0030】

ゲート32の下方には、作動ゲート17が設けられている。作動ゲート17を通過した遊技球は、作動ゲートスイッチ17aによって検出される。

【0031】

作動ゲート17の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果(大当り図柄)が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果(大当り図柄)が導出表示されたときに生起する有利状態(大当り遊技状態)においてソレノイド21によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球は第1カウントスイッチ23aで検出される。第1カウントスイッチ23aによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数(例えば15個)の遊技球が賞球として払い出される。

【0032】

特別可変入賞球装置20の下方には、小当り用の特殊入賞口24を形成する特殊可変入賞球装置22と、第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15とが設けられており、図1に示すように、左側に特殊可変入賞球装置22が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置15が配置されている。詳細は後述するが、これら特殊可変入賞球装置22および可変入賞球装置15は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する特殊入賞口24や第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な開状態(開放状態ともいう)と遊技球が入賞不能な閉状態(閉鎖状態ともいう)とに変化させる。特殊可変入賞球装置22は、第2特別図柄表示器8bに所定表示結果(小当り図柄)が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口24を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置15は、普通図柄表示器10に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第2始動入賞口14を開状態とする開放制御を実行する。

【0033】

なお、この実施の形態では、特殊可変入賞球装置22と可変入賞球装置15とは、同様の構造を有するように形成されているのであるが、図1に示すように、可変入賞球装置15と比較して特殊可変入賞球装置22の方が若干大きい。また、図1に示すように、特殊可変入賞球装置22と可変入賞球装置15とは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置20に入賞することなく遊技領域7を落下した遊技球は、まず可変入賞球装置15の上に落下するのであるが、この際に可変入賞球装置15の底面部材が後退移動されて第2始動入賞口14が開状態となっていれば、遊技球は第2始動入賞口14に入賞

10

20

30

40

50

し、特殊可変入賞球装置 2 2 の方には遊技球は流れて行かない。一方、第 2 始動入賞口 1 4 が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置 1 5 の底面部材の上を移動して特殊可変入賞球装置 2 2 の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置 2 2 の底面部材が後退移動されて特殊入賞口 2 4 が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口 2 4 に入賞する。さらに、特殊入賞口 2 4 も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置 2 2 の底面部材の上を移動して、そのままアウト口 2 6 の方へ落下することになる。

【0034】

なお、この実施の形態では、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 2 2 が左側に配置され、可変入賞球装置 1 5 が右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置 2 2 および可変入賞球装置 1 5 の底面部材が右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面部材が後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置 1 5 の方から特殊可変入賞球装置 2 2 の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置 1 5 の方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置 2 2 の方が下流側に設けられているといえる。

【0035】

特殊入賞口 2 4 内には、特殊入賞口 2 4 内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第 2 カウントスイッチ 2 5 a、図 5 参照）が設けられている。第 2 カウントスイッチ 2 5 a によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。ここで、特殊可変入賞球装置 2 2 において開状態となった特殊入賞口 2 4 を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第 1 始動入賞口 1 3 a や第 2 始動入賞口 1 3 b といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出されるようになっている。従って、特殊可変入賞球装置 2 2 が開放制御されて特殊入賞口 2 4 が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特殊可変入賞球装置 2 2 が閉鎖制御されて特殊入賞口 2 4 が閉状態となれば、特殊入賞口 2 4 に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

【0036】

また、第 2 始動入賞口 1 4 内には、第 2 始動入賞口 1 4 内に入賞した遊技球を検出可能な第 2 始動口スイッチ 1 4 a が設けられている。第 2 始動口スイッチ 1 4 a によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（1 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0037】

以下、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0038】

なお、この実施の形態では、ゲート 3 2、作動ゲート 1 7、特別可変入賞球装置 2 0（大入賞口）、可変入賞球装置 1 5（第 2 始動入賞口 1 4）、および特殊可変入賞球装置 2 2（特殊入賞口 2 4）が遊技領域 7 の右方に設けられているので、大当たり遊技中や後述する K T 状態中である場合には、遊技者は遊技領域 7 の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行う。従って、この実施の形態では、詳細な説明を省略しているが、大当たり遊技中や K T 状態中である場合には、例えば、演出表示装置 9 において「右打ち」などの表示を行ったり右方向を示す矢印表示を行ったりして、右打ち操作期間中であることを報知するように構成することが望ましい。

【0039】

演出表示装置 9 の下方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 1 0 が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器 1 0 は、0～9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント L E D）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器 1 0 は、0～9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器 1 0 は、例えば、00～99 の数字（または、2 桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよ

い。また、普通図柄表示器 10 は、7 セグメント L E D などにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「○」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

【0040】

遊技球がゲート 32 を通過しゲートスイッチ 32 a で検出されると、普通図柄表示器 10 の表示の可変表示が開始される。そして、普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。例えば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置 15 が所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置 15 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 10 の近傍には、ゲート 32 を通過した入賞球数を表示する 4 つの L E D による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 41 が設けられている。ゲート 32 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 32 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 41 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 10 の可変表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。

【0041】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプ 25 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠ランプ 28 a、左枠ランプ 28 b および右枠ランプ 28 c が設けられている。また、左枠ランプ 28 b の近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球ランプ 51 が設けられ、右枠ランプ 28 c の近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れランプ 52 が設けられている。

【0042】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。遊技者が打球操作ハンドル 5 を継続して操作した場合には、0.6 秒毎に遊技球が打ち出される。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 13 に入り第 1 始動口スイッチ 13 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、大当り遊技終了または前回の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示部 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、第 1 可変表示部 9 a において第 1 飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄は第 1 始動入賞口 13 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、図柄保留記憶表示部 18 c に表示される合算保留記憶数（合計数）を 1 増やす。

【0043】

また、遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入り第 2 始動口スイッチ 14 a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、大当り遊技終了または前回の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示部 8 b において第 2 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、第 2 可変表示部 9 b において第 2 飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄は第 2 始動入賞口 14 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、図柄保留記憶表示部 18 c に表示される合算保留記憶数（合計数）を 1 増やす。ただし、第 2 保留記憶数が上限値に達していても、合算保留記憶数が上限値に達していなければ、図柄保留記憶表示部 18 c に表示される合計数を 1 増やす。

【0044】

第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示および第1可変表示部9aにおける第1飾り図柄の可変表示は、所定時間が経過したときに停止する。停止時の第1特別図柄が大当たり図柄（特定表示結果）になると、大当たり遊技状態に移行する。すなわち、一定時間（例えば29秒）が経過するまで、または、所定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口に入賞するまで特別可変入賞球装置20が開放される。特別可変入賞球装置20が開放されてから一定期間経過するまで、または、所定個数（例えば、10個）の打球が大入賞口に入賞するまでが大当たり遊技状態における1ラウンドである。所定個数の遊技球が大入賞口に入賞すると、または特別可変入賞球装置20が開放されてから一定期間経過すると、継続権が発生し特別可変入賞球装置20の開放が再度行われる。継続権の発生は、所定回数（例えば、2ラウンド、6ラウンド、16ラウンド）許容される。なお、大入賞口にV入賞領域を設け、特別可変入賞球装置20の開放中に打球がV入賞領域に入賞したことを条件に、継続権が発生するようにしてもよい。なお、大当たり遊技状態におけるラウンド数は、大当たりの種別によって異なる。本実施の形態において大当たりの種別は2R通常大当たり、2R確変大当たり、6R通常大当たり、6R確変大当たり、および16R確変大当たりがあり、例えば、2R通常大当たりまたは2R確変大当たりが発生すれば2ラウンドの大当たり遊技状態が付与され、6R通常大当たりまたは6R確変大当たりが発生すれば6ラウンドの大当たり遊技状態が付与され、16R確変大当たりが発生すれば16ラウンドの大当たり遊技状態が付与される。

10

【0045】

第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動停止時の停止図柄を、確率変動を伴う大当たり図柄（特別表示結果：確変図柄、例えば「7」など）にすることに決定された場合には、次に大当たりとなる確率が低確率状態（後述する低確率／非KT状態と低確率／第1KT状態とがある）よりも高い確変状態（低確率状態よりも大当たりが発生しやすい高確率状態）という遊技者にとって有利な状態になる。なお、第1特別図柄の停止図柄が確変図柄に決定されて確変状態に移行した場合には、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄が大当たり図柄になる確率が高くなるだけでなく、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄が大当たり図柄になる確率も高くなる。すなわち、第1始動入賞にもとづく大当たりの判定だけでなく、第2始動入賞にもとづく大当たりの判定においても低確率状態よりも高い確率で大当たりと判定されることになる。

20

【0046】

また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示および第2可変表示部9bにおける第2飾り図柄の可変表示は、所定時間が経過したときに停止する。停止時の第2特別図柄が大当たり図柄（特定表示結果）になると、大当たり遊技状態に移行する。

30

【0047】

第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動停止時の停止図柄を、確率変動を伴う大当たり図柄（特別表示結果：確変図柄、例えば「7」など）にすることに決定された場合には、次に大当たりとなる確率が低確率状態（後述する低確率／非KT状態と低確率／第1KT状態とがある）よりも高い確変状態（低確率状態よりも大当たりが発生しやすい高確率状態）という遊技者にとって有利な状態になる。なお、第2特別図柄の停止図柄が確変図柄に決定されて確変状態に移行した場合には、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄が大当たり図柄になる確率が高くなるだけでなく、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄が大当たり図柄になる確率も高くなる。すなわち、第2始動入賞にもとづく大当たりの判定だけでなく、第1始動入賞にもとづく大当たりの判定においても低確率状態よりも高い確率で大当たりと判定されることになる。

40

【0048】

また、停止時の第2特別図柄が小当たり図柄になると、小当たり遊技状態に移行する。すなわち、特殊入賞口24に遊技球が入賞可能な程度の一定時間が経過するまで特殊可変入賞球装置22が開放される。これにより、小当たり遊技状態にも、大当たり遊技状態よりも少ないものの、遊技者が出玉を得ることができるような開放態様としている。なお、この実施の形態では、小当たり遊技状態とは、大当たり遊技状態と比較すると有利度が低い（本例では

50

、獲得できる出玉が少ない)ものの遊技者にとって有利な遊技状態であり、小当り遊技状態の前と後とで遊技状態が他の遊技状態に遷移しないものである。

【0049】

確変状態では、上述したように、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおいて可変表示される第1特別図柄および第2特別図柄の停止図柄が大当り図柄(特定表示結果:例えば、0~9のうちの奇数)になる確率が低確率状態より高められる。

【0050】

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

10

【0051】

KT状態のうち第1KT状態は、後述するように、小当りが発生しやすく特殊可変入賞球装置22が開状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置15の開放時間が極めて長く、小当りが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置22に遊技球が入賞するケースは極めて少ない(例えば、100変動するごとに1球程度)。また、KT状態のうち第2KT状態は、後述するように、上流側の可変入賞球装置15の開放時間が短く、小当りが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置22に遊技球が入賞しやすい。

20

【0052】

確変状態は、低確率状態よりも大当りになりやすい遊技状態である。具体的には、確変状態における大当り判定テーブルの大当り判定値の数が、低確率状態における大当り判定テーブルの大当り判定値の数の10倍あるため、確変状態を、低確率状態よりも大当りの発生しやすい遊技状態としている。

【0053】

また、KT状態は、通常状態(低確率/非KT状態)よりも小当りになりやすい遊技状態である。具体的には、この実施の形態では、KT状態であっても普図当りとなって可変入賞球装置15が開状態となる確率は通常状態と同じなのであるが、第2特別図柄の変動時に選択する変動パターンの有する変動時間が、KT状態の方が通常状態よりも短いため、KT状態の方が通常状態よりも一定時間に対する変動回数の割合が高くなる。そして、第2特別図柄の変動時には大当りとなる場合以外には全て小当りになるよう構成されている(ただし、後述する強制はずれの場合を除く)ため、KT状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、KT状態では、主に第2特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

30

【0054】

次に、本実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。まず、この実施の形態では、通常状態(低確率/非KT状態)では、遊技者は遊技領域7の左方を狙って遊技球の発射操作(左打ち)を行う。そのため、通常状態では、主として第1始動入賞口13への始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。通常状態において大当りが発生した場合には、低確率/第1KT状態、高確率/第1KT状態、または高確率/第2KT状態へ移行する。例えば、6R通常大当りが発生した場合、低確率/第1KT状態に移行し、その後、大当りが発生することなく100回の変動表示を終了すると、第1KT状態を終了して通常状態へ移行する。また、例えば、6R確変大当りが発生した場合、高確率/第1KT状態に移行し、その後、次の大当りが発生するまで高確率/第1KT状態が維持される。また、例えば、16R確変大当りが発生した場合、高確率/第2KT状態に移行し、その後、次の大当りが発生するまで高確率/第2KT状態が維持され

40

50

る。

【0055】

なお、この実施の形態では、低確率／第1KT状態に制御される場合に一律に100回の変動表示を終了すると第1KT状態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、低確率／第1KT状態の契機となる大当りの種別を複数設けるように構成し、その大当り種別に応じて大当り遊技終了後に第1KT状態が継続する変動表示の回数が異なる（例えば、20回や、30回、50回、100回）ように構成してもよい。

【0056】

KT状態（低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態、高確率／第2KT状態）に移行した後である場合には、この実施の形態では、遊技者は遊技領域7の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、KT状態では、主として第2始動入賞口14への始動入賞が発生し、主として第2特別図柄の変動表示が実行される。KT状態において大当りが発生した場合には、低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態、または高確率／第2KT状態へ移行する。例えば、2R通常大当りが発生した場合、低確率／第1KT状態に移行し、その後、大当りが発生することなく100回の変動表示を終了すると、第1KT状態を終了して通常状態へ移行する。また、例えば、2R確変大当りまたは6R確変大当りが発生した場合、高確率／第1KT状態に移行し、その後、次の大当りが発生するまで高確率／第1KT状態が維持される。また、例えば、16R確変大当りが発生した場合、高確率／第2KT状態に移行し、その後、次の大当りが発生するまで高確率／第2KT状態が維持される。

【0057】

ただし、後述するように、大当り開始前に非KT状態であったにもかかわらず第2特別図柄の変動表示が実行されて16R確変大当りとなったような場合には、高確率状態に移行するものの、第2KT状態ではなく第1KT状態に移行するように制御する（後述するステップS2208B、S2209B参照）。すなわち、通常状態であるにもかかわらず右打ちされて第2特別図柄の変動表示により16R確変大当りが発生した場合であり、そのような場合に第2KT状態に移行して小当り遊技において相当数の賞球を得られるようにしてしまうと、一部の遊技者が通常状態にて積極的に右打ちにて遊技を行う可能性があり、本来の遊技性が損なわれてしまう。このことから、通常状態で右打ちして第2特別図柄の変動表示により16R確変大当りが発生したとしても、第1KT状態にしか移行しないようにすることによるペナルティを科すことにより、通常状態での積極的な右打ち遊技を抑制することができる。

【0058】

第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、第1可変表示部9aにおける第1飾り図柄の可変表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、第2可変表示部9bにおける第2飾り図柄の可変表示とは同期している。ここで、同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第1可変表示部9aにおいて大当り図柄が停止表示される。第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第2可変表示部9bにおいて大当り図柄が停止表示される。

【0059】

さらに、第1特別図柄表示器8aにおいて確変図柄が停止表示されるときには、第1可変表示部9aにおいて確変図柄を想起させるような飾り図柄（例えば「7」）が停止表示される。第2特別図柄表示器8bにおいて確変図柄が停止表示されるときには、第2可変表示部9bにおいて確変図柄を想起させるような特別の飾り図柄（例えば「7」）が停止表示される。

【0060】

また、背景図柄表示部9cでは、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄が可変

表示されているときに、第1特別図柄の可変表示に対応した演出が実行される。例えば、背景図柄表示部9cにおける3つの表示領域において背景図柄が可変表示される。リーチ演出を行う場合には、例えば、可変表示中に左右の背景図柄が停止表示される。そして、後述するように例外はあるが、基本的に第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の停止図柄が導出表示されるときに、背景図柄表示部9cにおいて背景図柄の停止図柄が導出表示される（3つの表示領域において背景図柄が最終停止される。）。第1特別図柄の停止図柄が大当たり図柄である場合には、背景図柄の停止図柄は、第1特別図柄の停止図柄が大当たり図柄であることを遊技者に想起させるような背景図柄（例えば、左中右が揃った状態の3つの背景図柄）になる。以下、そのような背景図柄も、大当たり図柄という。

【0061】

第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄が可変表示されているときに、第2特別図柄の可変表示に対応した演出が実行される。例えば、背景図柄表示部9cにおける3つの表示領域において背景図柄が可変表示される。

【0062】

また、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄が可変表示され、同時に第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄が可変表示されているときには、第1特別図柄と第2特別図柄とのうちのいずれかの可変表示に対応した演出が実行される。

【0063】

そして、第1特別図柄または第2特別図柄が単独で可変表示されている場合には、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示が終了し第1特別図柄または第2特別図柄の停止図柄が導出表示されるときに、背景図柄の可変表示は終了し、背景図柄の停止図柄が導出表示される。また、第1特別図柄および第2特別図柄が同時に可変表示されている場合、具体的には、第1特別図柄および第2特別図柄が同時に可変表示されている期間が存在する場合には、遅く可変表示が終了する方の特別図柄が停止表示されるときに、背景図柄の可変表示は終了する。

【0064】

次に、リーチ表示態様（リーチ）について説明する。この実施形態におけるリーチ表示態様（リーチ）とは、3つの背景図柄のうち停止した背景図柄が大当たり図柄の一部を構成しているときに未だ停止していない背景図柄については可変表示（変動表示）が行われていること、および全てまたは一部の背景図柄が大当たり図柄の全てまたは一部を構成しながら同期して変動表示している状態である。

【0065】

例えば、背景図柄表示部9cにおける左、中、右の表示領域のうち左、右の表示領域には大当たり図柄の一部になる飾り図柄（例えば、「7」）が停止表示されている状態で中の表示領域は未だ変動表示が行われている状態、および表示領域の全てまたは一部の図柄が大当たり図柄の全てまたは一部を構成しながら同期して変動表示している状態（例えば、背景図柄表示部9cにおける左、中、右の表示領域の全てに変動表示が行われ、常に同一の図柄が揃っている状態で変動表示が行われている状態）がリーチ表示態様またはリーチになる。

【0066】

また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行われる。その演出と背景図柄表示部9cにおけるリーチ表示態様とをリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、背景図柄とは異なるもの）を表示させたり、背景図柄表示部9cの背景（図柄およびキャラクタとは異なる地の色や模様など）の表示態様（例えば、色等）を変化させたりすることがある。

【0067】

次に図2～図4は、特殊可変入賞球装置22を示す図である。以下では、図2～図4を参照して特殊可変入賞球装置22について説明する。なお、この実施の形態については、図2～図4を用いて特殊可変入賞球装置22の構造について説明を行っているが、特殊可変入賞球装置22よりも若干サイズが小さいだけで、可変入賞球装置15の構造も特殊可

10

20

30

40

50

変入賞球装置 2 2 の構造と同様である。

【0068】

図 2～図 4 に示すように、特殊可変入賞球装置 2 2 は、左右方向に長い矩形板状のベース板部 1 0 1 を備えている。特殊可変入賞球装置 2 2 は、このベース板部 1 0 1 が遊技領域 7 に例えば螺子などで固定されることで、遊技領域 7 に固定支持される。ベース板部 1 0 1 の略中央領域には、前方に向けて開口する特殊入賞口 2 4（可変入賞球装置 1 5 の場合は第 2 始動入賞口 1 4）が形成されるとともに、ベース板部 1 0 1 における特殊入賞口 2 4 よりも上方の位置には、底面部材 2 3 が後退移動した際に、底面部材 2 3 を遊技領域 7 の背面側（後方）に収容するための左右方向に長いスリット状の収容孔 1 0 2 が形成されている。なお、本実施形態において特殊入賞口 2 4 は詳しくは、ベース板部 1 0 1 の左右方向中央よりやや左側に形成されているが、これよりも左または右であってもよい。

10

【0069】

底面部材 2 3 は、右方からその上面に進入した遊技球を、左方に向けて流下させるように、左下がり傾斜し、収容孔 1 0 2 は、底面部材 2 3 の傾斜に沿うように、左下がり傾斜するように形成されている。底面部材 2 3 は、図 3 に示す前進移動された状態と、図 4 に示す後退移動した状態とに進退移動可能とされており、ベース板部 1 0 1 の背面側（後方）には、底面部材 2 3 を進退移動させる駆動装置（図示せず）が配置されている。

【0070】

図 2～図 4 に戻り、ベース板部 1 0 1 の正面側には、前方に向けて突出した流路形成台部 1 1 2 が形成されており、この流路形成台部 1 1 2 の上部には、前進移動した状態の底面部材 2 3 の上方側端部（右端部）である上流領域 2 3 U と底面部材 2 3 の長手方向で連なり、底面部材 2 3 とともに遊技球の流路を形成する上流側流路部 1 1 3 と、底面部材 2 3 の下方側端部（左端部）である下流領域 2 3 L と底面部材 2 3 の長手方向で連なり、底面部材 2 3 とともに遊技球の流路を形成する下流側流路部 1 1 4 とが形成されている。

20

【0071】

また、流路形成台部 1 1 2 の上部には、上流側流路部 1 1 3 および下流側流路部 1 1 4 の底面部材 2 3 側の端部から下方に凹み、正面視で、特殊入賞口 2 4 を左右および下方から囲うようにして、底面部材 2 3 の下方に落下した遊技球を特殊入賞口 2 4 に案内する案内流路部 1 1 5 が形成されている。

【0072】

上流側流路部 1 1 3 および下流側流路部 1 1 4 は、遊技球を左方に流下させるべく左下がりに傾斜するように形成されている。また、案内流路部 1 1 5 の底部は、特殊入賞口 2 4 側に向けて左下がりに延びるとともに、特殊入賞口 2 4 の前方の位置で凹んでいる。そして、案内流路部 1 1 5 の底部において上記凹んだ空間には、遊技球を特殊入賞口 2 4 側（遊技領域 7 の背面側）に向けて後方に案内する三角形のガイド部 1 1 6 が配設されている。

30

【0073】

またさらに、流路形成台部 1 1 2 の前部（遊技者側）には、上流側流路部 1 1 3、下流側流路部 1 1 4 および案内流路部 1 1 5 を前方から覆う被覆部 1 1 7 が一体に形成されている。この被覆部 1 1 7 は、上流側流路部 1 1 3、下流側流路部 1 1 4 および案内流路部 1 1 5 を前方から覆うことで、これら各流路部を流下する遊技球がガラス扉枠 4 側に跳ねてしまうことを防ぐ機能を有している。なお、本実施形態では、被覆部 1 1 7 が流路形成台部 1 1 2 に一体形成されるが、別体で固定されるものでもよい。

40

【0074】

特殊可変入賞球装置 2 2 では、ベース板部 1 0 1 と被覆部 1 1 7 との間において、上流側流路部 1 1 3、底面部材 2 3、および下流側流路部 1 1 4 からなる、左右方向に連なる遊技球の流路 F が形成される。ここで、本実施形態では、ベース板部 1 0 1 および被覆部 1 1 7 に、流路 F 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 1 1 8 が形成されている。

【0075】

50

本実施形態において、規制片 118 は、ベース板部 101 および被覆部 117 に一体形成され、ベース板部 101 から前方に突出する、または被覆部 117 から後方に突出するリブ状に形成され、遊技球に干渉することで、左方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 118 がない場合よりも遅延させる。これら規制片 118 は、流路 F における遊技球の流下方向で、所定間隔を空けて並ぶように形成され、かつベース板部 101 および被覆部 117 に交互に形成されている。また、規制片 118 は、底面部材 23 の前後方向幅の $1/3 \sim 1/4$ 程度の幅寸法に設定され、かつ隣接するもの同士の間遊技球が通過可能な幅寸法に設定されている。さらに詳しくは、本実施形態では、被覆部 117 のうちの上流側流路部 113 を前方から覆う部位に、規制片 118 が 1 つ形成されるとともに、被覆部 117 のうちの下流側流路部 114 を前方から覆う部位に、規制片 118 が 1 つ形成されている。また、ベース板部 101 および被覆部 117 のうちの底面部材 23 を覆う部位には、ベース板部 101 および被覆部 117 に交互に形成された規制片 118 が合計 5 つ形成されている。なお、このような規制片 118 の数は、特段限定されるものではない。また、本実施形態では、規制片 118 の大部分が、前方（遊技者側）から被覆部 117 によって覆われるようになっている。

【0076】

以上のような規制片 118 の配置により、図 3 を参照し、本実施形態の特殊可変入賞球装置 22（および同様に構成された可変入賞球装置 15）では、流路 F を流下しようとする遊技球 P が、流路 F 上を蛇行するようにして流下することになる。そして、このような流路 F が形成される特殊可変入賞球装置 22（または可変入賞球装置 15）が閉鎖されているとき、遊技球 P が特殊入賞口 24（または第 2 始動入賞口 14）に入賞せずに、特殊可変入賞球装置 22（または可変入賞球装置 15）を基本的に通過する。一方で、図 4 を参照し、底面部材 23 が後退移動した特殊可変入賞球装置 22（または可変入賞球装置 15）が開放されているとき、遊技球 P が、流路形成台部 112 の案内流路部 115 に落下することが可能となり、この案内流路部 115 を流下して、特殊入賞口 24（または第 2 始動入賞口 14）に入賞することが可能となる。

【0077】

図 5 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 5 には、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って制御動作を行う CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 は遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマイクロコンピュータには、少なくとも CPU 56 のほか RAM 55 が内蔵されていればよく、ROM 54 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 57 は、外付けであってもよい。

【0078】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において CPU 56 が ROM 54 に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（または CPU 56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 56 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板 31 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0079】

また、第 1 始動口スイッチ 13a、第 2 始動口スイッチ 14a、第 1 カウントスイッチ 23a、第 2 カウントスイッチ 25a、ゲートスイッチ 32a、および作動ゲートスイッチ 17a からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に与える入力ドライバ

回路 58 も主基板 31 に搭載され、特別可変入賞球装置 20 を開閉するソレノイド 21、特殊可変入賞球装置 22 を開閉するソレノイド 106、および可変入賞球装置 15 を開閉するソレノイド 206 を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの指令に従って駆動する出力回路 59 も主基板 31 に搭載され、電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ 560 をリセットするためのシステムリセット回路（図示せず）や、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板 31 に搭載されている。なお、主基板 31 には、試験信号を遊技機外部に出力するための試験信号出力回路（図示せず）も設けられている。

【0080】

この実施の形態では、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板 77 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの演出制御コマンドを受信し、飾り図柄を可変表示する第 1 可変表示部 9a および第 2 可変表示部 9b と、背景図柄を可変表示する背景図柄表示部 9c と、図柄保留記憶表示部 18c との表示制御を行う。

【0081】

図 6 は、中継基板 77、演出制御基板 80、ランプドライバ基板 35 および音声出力基板 70 の回路構成例を示すブロック図である。なお、図 6 に示す例では、ランプドライバ基板 35 および音声出力基板 70 には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板 35 および音声出力基板 70 を設けずに、演出制御に関して演出制御基板 80 のみを設けてもよい。

【0082】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 201 および RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 200 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。演出制御基板 80 において、演出制御用 CPU 201 は、内蔵または外付けの ROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 77 を介して入力される主基板 31 からの取込信号（演出制御 INT 信号）に応じて、入力ドライバ 202 および入力ポート 203 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 201 は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）209 に、演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

【0083】

演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号は、演出制御基板 80 において、まず、入力ドライバ 202 に入力する。入力ドライバ 202 は、中継基板 77 から入力された信号を演出制御基板 80 の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 80 の内部から中継基板 77 への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【0084】

中継基板 77 には、主基板 31 から入力された信号を演出制御基板 80 に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 80 から中継基板 77 への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路 74 が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 6 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 571 を介して主基板 31 から演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号が出力されるので、中継基板 77 から主基板 31 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 77 からの信号は主基板 31 の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 側）に入り込まない。なお、出力ポート 571 は、図 5 に示された I/O ポート部 57 の一部である。また、出力ポート 571 の外側（中継基板 77 側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【0085】

さらに、演出制御用 CPU 201 は、入出力ポート 205 を介してランプドライバ基板

10

20

30

40

50

35に対してランプを駆動する信号を出力する。また、演出制御用CPU201は、入出力ポート204を介して音声出力基板70に対して音番号データを出力する。

【0086】

ランプドライバ基板35において、ランプを駆動する信号は、入出力ドライバ351を介してランプドライバ352に入力される。ランプドライバ352は、ランプを駆動する信号を増幅して天枠ランプ28a、左枠ランプ28b、右枠ランプ28cなどの枠側に設けられている各ランプに供給する。また、枠側に設けられている装飾ランプ25に供給する。さらに、この実施の形態では、特殊可変入賞球装置22内に特殊入賞口ランプ24aが設けられており、ランプドライバ352は、ランプを駆動する信号を増幅して特殊入賞口ランプ24aに供給する。

10

【0087】

音声出力基板70において、音番号データは、入出力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば飾り図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【0088】

なお、ランプを駆動する信号および音番号データは、演出制御用CPU201とランプドライバ基板35および音声出力基板70との間で、双方向通信（信号受信側から送信側に応答信号を送信するような通信）によって伝達される。

20

【0089】

演出制御用CPU201は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタROM（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタROMは、演出表示装置9に表示される画像の中でも使用頻度の高いキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（飾り図柄、背景図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用CPU201は、キャラクタROMから読み出したデータをVDP209に出力する。VDP209は、演出制御用CPU201から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

30

【0090】

この実施の形態では、演出表示装置9の表示制御を行うVDP209が演出制御基板80に搭載されている。VDP209は、演出制御用マイクロコンピュータ200とは独立したアドレス空間を有し、そこにVRAMをマッピングする。VRAMは、VDPによって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP209は、VRAM内の画像データを演出表示装置9に出力する。

【0091】

なお、この実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板80、音声出力基板70およびランプドライバ基板35が設けられているが、演出装置を制御する回路を1つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置9を制御する回路が搭載された第1の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ27など）を制御する回路が搭載された第2の演出制御基板との2つの基板を設けるようにしてもよい。また、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ200に対して直接コマンドを送信していたが、他の基板（例えば、図6に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35など）を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ200に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70やランプドライバ基板35にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関

40

50

わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 200 に送信するようにしてもよい。また、第 1 の演出制御基板と第 2 の演出制御基板との 2 つの基板を設けた場合に、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの演出に関するコマンドは第 2 の演出制御基板に対して送信され、第 2 の演出制御基板から第 1 の演出制御基板に対してコマンドがそのまま送信されたり、加工（例えば、コマンドの形態や内容を変えたり、簡略化したり、必要なコマンドのみを選択）した後に送信されるように構成してもよい。

【0092】

次に、遊技機の動作について説明する。図 7 は、主基板 31 における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになると、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 56 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0093】

初期設定処理において、CPU 56 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）である CTC（カウンタ／タイマ）および PIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行う（ステップ S4）。なお、割込みモード 2 は、CPU 56 が内蔵する特定レジスタ（I レジスタ）の値（1 バイト）と内蔵デバイスが出力する割込みベクタ（1 バイト：最下位ビット 0）から合成されるアドレスが、割込み番地を示すモードである。

【0094】

次いで、CPU 56 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号の状態を 1 回だけ確認する（ステップ S6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 56 は、通常の初期化処理を実行する（ステップ S10～ステップ S15）。

【0095】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップ RAM 領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップ S7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU 56 は初期化処理を実行する。バックアップ RAM 領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップ RAM 領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。この例では、バックアップフラグ領域に「55H」が設定されていればバックアップあり（オン状態）を意味し、「55H」以外の値が設定されていればバックアップなし（オフ状態）を意味する。

【0096】

バックアップありを確認したら、CPU 56 は、バックアップ RAM 領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行う（ステップ S8）。ステップ S8 では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ RAM 領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップ RAM 領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、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、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【0097】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理を行う。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS91）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM55内の領域）に設定する（ステップS92）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS91およびS92の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

10

【0098】

また、CPU56は、ROM54に格納されているバックアップ時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS93）、その内容に従って演出制御基板80に、電力供給が復旧した旨を示す制御コマンド（電力供給復旧時の初期化コマンドとしての復旧コマンド）が送信されるように制御する（ステップS94）。そして、ステップS15に移行する。

20

【0099】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【0100】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS10）。なお、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば大当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS12）。

30

【0101】

ステップS11およびS12の処理によって、例えば、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグ、賞球中フラグ、球切れフラグ、払出停止フラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【0102】

また、CPU56は、ROM54に格納されている初期化時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS13）、その内容に従ってサブ基板を初期化するための初期化コマンドをサブ基板に送信する処理を実行する（ステップS14）。初期化コマンドとして、演出表示装置9に表示される初期図柄を示すコマンド等がある。

【0103】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間（例えば4ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

40

【0104】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用

50

乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターンを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。初期値用乱数とは、大当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（大当たり判定用乱数発生カウンタ）等の、カウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、大当たり判定用乱数発生カウンタ等のカウント値が1周（大当たり判定用乱数発生カウンタ等の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

10

【0105】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図8に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電圧低下監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a第1カウントスイッチ23a、第2カウントスイッチ25a、ゲートスイッチ32a、および作動ゲートスイッチ17aの検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

20

【0106】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、第1特別図柄保留記憶表示器18aおよび第2特別図柄保留記憶表示器18bの表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bについては、ステップS32で設定された出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

30

【0107】

次に、遊技制御に用いられる大当たり判定用の乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS24、S25）。

【0108】

図9は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

（1）ランダム1：大当たりを発生させるか否か、または小当たりを発生させるか否かを決定する（大当たり判定用）

40

（2）ランダム2：大当たりの種別、すなわち、2R通常大当たり、2R確変大当たり、6R通常大当たり、6R確変大当たり、および16R確変大当たりのいずれにするかを決定する（大当たり種別決定用）

（3）ランダム5：特別図柄の変動パターンを決定する（変動パターン決定用）

（4）ランダム6：普通図柄にもとづく当たりを発生させるか否かを決定する（普通図柄当たり判定用）

（5）ランダム7：ランダム1の初期値を決定する（ランダム1初期値決定用）

（6）ランダム8：ランダム6の初期値を決定する（ランダム6初期値決定用）

【0109】

50

図 8 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 3 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、(1) の大当たり判定用乱数、(2) の大当たり種別決定用乱数および(4) の普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1 加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数または初期値用乱数である。なお、遊技効果を高めるために、上記(1)～(6)の乱数以外の乱数も用いられている。また、本実施の形態では大当たりの種別を決定する乱数と小当たりの種別を決定する乱数として、共通の乱数(ランダム 2)を設けるものとしたが、それぞれ異なる乱数が設けられているものであってもよい。

【0110】

さらに、CPU 5 6 は、第 1 特別図柄プロセス処理を行う(ステップ S 2 6 A)。第 1 特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じて第 1 特別図柄表示器 8 a や特別可変入賞球装置 2 0 を所定の順序で制御するための第 1 特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 5 6 は、第 1 特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて各処理中に更新する。次いで、CPU 5 6 は、第 2 特別図柄プロセス処理を行う(ステップ S 2 6 B)。第 2 特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じて第 2 特別図柄表示器 8 b や特別可変入賞球装置 2 0、特殊可変入賞球装置 2 2 を所定の順序で制御するための第 2 特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 5 6 は、第 2 特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて各処理中に更新する。そして、CPU 5 6 は、普通図柄プロセス処理を行う(ステップ S 2 6 C)。普通図柄プロセス処理では、遊技状態に応じて普通図柄表示器 1 0 や可変入賞球装置 1 5 を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて各処理中に更新する。

【0111】

次いで、CPU 5 6 は、保留記憶処理を行う(ステップ S 2 7 a)。保留記憶処理では、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数(合算保留記憶数)を算出し管理する処理を実行する。

【0112】

次いで、CPU 5 6 は、第 1 可変表示部 9 a および第 2 可変表示部 9 b の表示制御に関する演出制御コマンドや保留記憶数に関する演出制御コマンドを送出する処理を行う(演出制御コマンド制御処理：ステップ S 2 8)。

【0113】

さらに、CPU 5 6 は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う(ステップ S 2 9)。

【0114】

また、CPU 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、第 1 カウントスイッチ 2 3 a、および第 2 カウントスイッチ 2 5 a の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する(ステップ S 3 0)。具体的には、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、第 1 カウントスイッチ 2 3 a、および第 2 カウントスイッチ 2 5 a のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンドを出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 9 7 を駆動する。

【0115】

この実施の形態では、例えば、CPU 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a または第 2 始動口スイッチ 1 4 a からの検出信号を入力した場合には、賞球数 1 個を指定する払出制御コマンドを払出制御用マイクロコンピュータに対して出力する。また、例えば、CPU 5 6 は、第 1 カウントスイッチ 2 3 a または第 2 カウントスイッチ 2 5 a からの検出信号を入力した場合には、賞球数 1 5 個を指定する払出制御コマンドを払出制御用マイクロコンピュータに対して出力する。

【0116】

なお、この実施の形態では、特殊入賞口 2 4 に遊技球が入賞して第 2 カウントスイッチ 2 5 a で検出されても、後述する賞球増加表示の表示や入賞演出が直ちに実行されず遅れて実行される場合があるのであるが、賞球の払い出しに関しては、ステップ S 3 0 の賞球処理において、第 2 カウントスイッチ 2 5 a からの検出信号を入力した場合には、直ちに賞球数 1 5 個を指定する払出制御コマンドが出力され、払出制御用マイクロコンピュータによって球払出装置 9 7 が駆動されて直ちに 1 5 個の賞球が払い出される。

【0117】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した R A M 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、C P U 5 6 は、出力ポートの R A M 領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップ S 3 1：出力処理）。

10

【0118】

また、C P U 5 6 は、第 1 特別図柄プロセスフラグの値に応じて第 1 特別図柄の演出表示を行うための第 1 特別図柄表示制御データを第 1 特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定するとともに、第 2 特別図柄プロセスフラグの値に応じて第 2 特別図柄の演出表示を行うための第 2 特別図柄表示制御データを第 2 特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップ S 3 2）。C P U 5 6 は、例えば、変動速度が 1 コマ／0. 2 秒であれば、0. 2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を + 1 する。また、C P U 5 6 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップ S 2 2 において駆動信号を出力することによって、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b における特別図柄の可変表示を実行する。

20

【0119】

また、C P U 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップ S 3 3）。C P U 5 6 は、例えば、変動速度が 1 コマ／0. 2 秒であれば、0. 2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を + 1 する。また、C P U 5 6 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップ S 2 2 において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の可変表示を実行する。その後、割込許可状態に設定し（ステップ S 3 4）、処理を終了する。

30

【0120】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は 4 m s 毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップ S 2 1～S 3 3（ステップ S 2 9 を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0121】

なお、この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a と第 2 特別図柄表示器 8 b の 2 つの表示器によって第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行されるが、C P U 5 6 は、2 つの表示器において同時に大当たりが発生しないような制御を行う。

40

【0122】

図 1 0（A）は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、R O M 5 4 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム 1 と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、低確率状態（低確率／非 K T 状態、低確率／第 1 K T 状態）において用いられる非確変時大当たり判定テーブルと、確変状態（高確率状態（高確率／第 1 K T 状態、高確率／第 2 K T 状態））において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。非確変時大当たり判定テーブルには、図 1 0（A）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図 1

50

0 (A) の右欄に記載されている各数値が設定されている。図 10 (A) に記載されている数値が大当たり判定値である。

【0123】

図 10 (B) は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当たり判定テーブルとは、ROM 54 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当たり判定テーブルには、図 10 (B) に記載されている各数値が設定されている。また、図 10 (B) に記載されている数値が小当たり判定値である。

【0124】

なお、この実施の形態では、後述するように、第 2 特別図柄の変動表示が行われる場合にのみ小当たり決定処理 (ステップ S 162 B 参照) が行われて小当たりとなる場合があるとともに、既に説明したように、KT 状態では右打ち操作されることから第 2 特別図柄の変動表示が実行される頻度が高くなっている。従って、この実施の形態では、KT 状態において、大当たり遊技状態よりも小当たり遊技状態に制御される頻度が高くなっている。

【0125】

CPU 56 は、所定の時期に、乱数回路 503 のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数 (ランダム 1) の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図 10 (A) に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図 10 (B) に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりすることに決定する。なお、図 10 (A) に示す「確率」は、大当たりになる確率 (割合) を示す。また、図 10 (B) に示す「確率」は、小当たりになる確率 (割合) を示す。この実施の形態では、図 10 (B) に示すように、小当たりになる確率 (割合) は、 $122 / 487$ となるように設定されており、概ね $1 / 4$ 程度となるように設定されている。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【0126】

なお、この実施の形態では、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合に大当たりとしないことに決定した場合には、無条件に全てはずれとされる。また、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合に大当たりとしないことに決定した場合には、図 10 (B) に示す小当たり判定テーブルを用いた抽選処理を行い、概ね $1 / 4$ 程度の確率で小当たりとすることに決定される (ただし、後述するように、強制はずれとされる場合がある)。

【0127】

図 11 は、ROM 54 に記憶されている大当たり種別判定テーブル 131 a を示す説明図である。大当たり種別判定テーブル 131 a は、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数 (ランダム 2) にもとづいて、大当たりの種別を「2R 通常大当たり」、「2R 確変大当たり」、「6R 通常大当たり」、「6R 確変大当たり」、または「16R 確変大当たり」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。

【0128】

図 11 (A) に示すように、この実施の形態では、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合には、20% の確率で「16R 確変大当たり」と決定され、45% の確率で「6R 確変大当たり」と決定され、35% の確率で「6R 通常大当たり」と決定される。また、図 11 (B) に示すように、この実施の形態では、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合には、30% の確率で「16R 確変大当たり」と決定され、30% の確率で「6R 確変大当たり」と決定され、5% の確率で「2R 確変大当たり」と決定され、35% の確率で「2R 通常大当たり」と決定される。

【0129】

「16R確変大当り」とは、16ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率／第2KT状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに第2KT状態にも移行される。後述するステップS2207A, S2208A, S2207B, S2210B参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および第2KT状態が継続する（ステップS2015参照）。

【0130】

ただし、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、大当り開始前に非KT状態であった場合には、「16R確変大当り」となっても第2KT状態ではなく第1KT状態に移行する場合がある（後述するステップS2208B, S2209B参照）。

10

【0131】

「6R確変大当り」とは、6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率／第1KT状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに第1KT状態にも移行される。後述するステップS2210A, S2211A, S2212B, S2213B参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および第1KT状態が継続する（ステップS2015参照）。

【0132】

「6R通常大当り」とは、6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に第1KT状態のみに移行させる大当りである（後述するステップS2212A参照）。そして、第1KT状態に移行した後、変動表示を所定回数（この実施の形態では100回）終了すると第1KT状態が終了する（ステップS2213A, S2010～S2013参照）。なお、変動表示を所定回数終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、第1KT状態を終了する（ステップS2015参照）。

20

【0133】

「2R確変大当り」とは、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率／第1KT状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに第1KT状態にも移行される。後述するステップS2212B, S2213B参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および第1KT状態が継続する（ステップS2015参照）。

【0134】

「2R通常大当り」とは、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に第1KT状態のみに移行させる大当りである（後述するステップS2214B参照）。そして、第1KT状態に移行した後、変動表示を所定回数（この実施の形態では100回）終了すると第1KT状態が終了する（ステップS2215B, S2010～S2013参照）。なお、変動表示を所定回数終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、第1KT状態を終了する（ステップS2015参照）。

30

【0135】

なお、大当り種別の種類は、この実施の形態で示したものにかぎられない。第2特別図柄の変動表示を実行する場合に、16R確変大当り、2R確変大当り、および2R通常大当り以外に、3R確変大当り～7R確変大当りを決定可能に構成してもよく、様々な態様が考えられる。

40

【0136】

図12～図14は、この実施の形態で用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図12～図14に示すEXTとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド（2バイト構成）の2バイト目のデータである。

【0137】

図12～図14に示す例では、第1特別図柄および第1飾り図柄についての第1変動パターン#01～#07の7種類と、第2特別図柄および第2飾り図柄についての第2変動パターン#01～#29の29種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン#n（n＝01～07または01～29）というときには、第1変動パターン#nと第2変動パタ

50

ーン# nの双方を意味する。

【0138】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態（低確率／非KT状態）である場合には、図12（A）に示す非KT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図12（A）に示すように、非KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#01～#05のいずれかに決定される。

【0139】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、KT状態（低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態、高確率／第2KT状態）である場合には、図12（B）に示すKT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図12（B）に示すように、KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#06～#07のいずれかに決定される。

【0140】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態（低確率／非KT状態）である場合には、図13（C）に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図13（C）に示すように、非KT状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#01～#03のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第2変動パターン#01が決定されて、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、小当たりと決定する場合にも第2変動パターン#02が決定されて、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、大当たりと決定する場合にも第2変動パターン#03が決定されて、5分間というある程度長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。

【0141】

この実施の形態では、非KT状態中であっても第2特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなると、特殊入賞口24への遊技球の入賞によりある程度の賞球を期待できる状況が生じてしまう。そこで、この実施の形態では、図13（C）に示すように、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当たりの発生頻度を低下させるようにし、非KT状態中であるにもかかわらず小当たりによる賞球の獲得を狙われてしまう事態を防止している。

【0142】

なお、この実施の形態では、図13（C）に示すように、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、大当たりとなる場合であっても変動時間を5分と比較的長くすることによって、非KT状態中に不当に特殊入賞口24への入賞による賞球を狙う行為を防止するようにしている。ただし、大当たりとなる場合には、小当たりとなる場合と比較して第1保留記憶の消化を長くしなくてもよいので、小当たりとなる場合よりも短い変動時間となるように構成している。

【0143】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／第1KT状態である場合には、その低確率／第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図13（D）に示す低確率／第1KT時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図13（D）に示すように、低確率／第1KT状態の1変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#04～#06のいずれかに決定される。

【0144】

なお、図13（D）に示すように、低確率／第1KT状態の1変動目としてははずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#04に決定される

。また、低確率／第1KT状態の1変動目として小当たりと決定する場合には、小当たりとしては比較的長めの7秒の変動時間である第2変動パターン#05（第2始動入賞口開放準備用の変動パターン）に決定される。この実施の形態では、既に説明したように、第1KT状態に制御される場合には、小当たりの頻度が高くなるものの可変入賞球装置15の開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置22内の特殊入賞口24には減多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率／第1KT状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置15や特殊可変入賞球装置22の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置22を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口24に入賞してしまう可能性がある。そこで、この実施の形態では、第1KT状態の1変動目では、少なくとも7秒の変動時間を確保することによって、第1KT状態に移行する前から可変入賞球装置15や特殊可変入賞球装置22の底面部材上に溜まっている遊技球が全て落下するまでに十分な時間が経過してから特殊可変入賞球装置22を開状態に制御して特殊入賞口24への入賞を可能とすることにより、第1KT状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。

10

【0145】

また、低確率／第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから2～99変動目の変動表示を実行する場合であれば、図13（E）に示す低確率／第1KT時且つ2～99変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図13（E）に示すように、低確率／第1KT状態の2～99変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#07～#11のいずれかに決定される。また、図13（E）に示すように、低確率／第1KT状態の2～99変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#07に決定される場合がある。また、低確率／第1KT状態の2～99変動目として小当たりと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#09に決定される場合がある。なお、この実施の形態では、低確率／第1KT状態の2～99変動目としてはずれや小当たりと決定し、第2変動パターン#08や第2変動パターン#10にもとづいて変動表示が実行される場合には、演出表示装置9における背景図柄の変動表示において、リーチ演出や滑り演出が実行されるなど図柄煽りの演出が実行される。

20

30

【0146】

また、低確率／第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから100変動目の変動表示（すなわち、低確率／第1KT状態における最終変動）を実行する場合であれば、図13（F）に示す低確率／第1KT時且つ100変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図13（F）に示すように、低確率／第1KT状態の100変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#12～#14のいずれかに決定される。

【0147】

この実施の形態では、低確率／第1KT状態に制御されている場合には、例えば、演出表示装置9において「チャンスタイム中」などの文字表示が表示される。図13（F）に示すように、低確率／第1KT状態の100変動目としてはずれや小当たりと決定する場合には、演出表示装置9において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う終了表示を伴う第2変動パターン#12や第2変動パターン#13に決定される。また、図13（F）に示すように、低確率／第1KT状態の100変動目として大当たりと決定する場合には、演出表示装置9において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う終了表示の後に所定の復活表示を伴う第2変動パターン#14に決定される。

40

【0148】

なお、この実施の形態では、図12に示すように、KT状態中に第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には、変動時間が1分の第1変動パターン#07を決定するよう

50

に構成されている。これは、第2 K T状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、大当たりの変動時間をはずれと同じ短い変動時間としてしまうと、遊技者が小当たりによる利益を一切受けられなくなる。そのため、この実施の形態では、そのようなケースであっても、少なくとも複数回小当たりが発生可能な十分な時間（本例では、1分）が確保されるように構成されている。

【0149】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／第1 K T状態である場合には、その高確率／第1 K T状態の契機となった6 R確変大当たりや2 R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図14（G）に示す高確率／第1 K T時且つ1変動目の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図14（G）に示すように、高確率／第1 K T状態の1変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#15～#19のいずれかに決定される。

10

【0150】

なお、低確率／第1 K T状態の1変動目と同様に、図14（G）に示すように、高確率／第1 K T状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#15に決定される場合がある。また、高確率／第1 K T状態の1変動目として小当たりと決定する場合にも、第2始動入賞口開放準備用の変動パターン（第2変動パターン#17）に決定される場合がある。また、図14（G）に示すように、高確率／第1 K T状態の1変動目として大当たりと決定する場合には、確変状態（高確率状態）が終了するか否かを示唆するためのバトル演出を含む第2変動パターン#19が決定される。また、図14（G）に示すように、高確率／第1 K T状態の1変動目としてはずれや小当たりと決定する場合にも、バトル演出を含む第2変動パターン#16や第2変動パターン#18が決定される場合がある。

20

【0151】

また、高確率／第1 K T状態の契機となった6 R確変大当たりや2 R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから2変動目以降の変動表示を実行する場合であれば、図14（H）に示す高確率／第1 K T時且つ2変動目以降用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図14（H）に示すように、高確率／第1 K T状態の2変動目以降として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#20～#24のいずれかに決定される。

30

【0152】

なお、低確率／第1 K T状態の2～99変動目と同様に、図14（H）に示すように、高確率／第1 K T状態の2変動目以降としてはずれと決定する場合にも、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#20に決定される場合がある。また、高確率／第1 K T状態の2変動目以降として小当たりと決定する場合にも、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#22に決定される場合がある。また、図14（H）に示すように、高確率／第1 K T状態の2変動目以降として大当たりと決定する場合には、確変状態（高確率状態）が終了するか否かを示唆するためのバトル演出を含む第2変動パターン#24が決定される。また、図14（H）に示すように、高確率／第1 K T状態の2変動目以降としてはずれや小当たりと決定する場合にも、バトル演出を含む第2変動パターン#21や第2変動パターン#23が決定される場合がある。

40

【0153】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／第2 K T状態である場合には、図14（I）に示す高確率／第2 K T時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図14（I）に示すように、高確率／第2 K T状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#25～#29のいずれかに決定される。

【0154】

50

なお、図 1 4 (I) に示すように、高確率／第 2 K T 状態においてははずれと決定する場合には、第 1 K T 状態（低確率／第 1 K T 状態、高確率／第 1 K T 状態）において短縮変動の変動表示が実行される場合よりもさらに変動時間が 1. 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 2 5 に決定される場合がある。また、高確率／第 2 K T 状態において小当たりと決定する場合には、第 1 K T 状態（低確率／第 1 K T 状態、高確率／第 1 K T 状態）において短縮変動の変動表示が実行される場合よりもさらに変動時間が 1. 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 2 7 に決定される。また、図 1 4 (I) に示すように、高確率／第 2 K T 状態においてははずれと決定する場合には、高確率／第 2 K T 状態が継続するかどうかを示唆する継続演出を含む第 2 変動パターン # 2 6 に決定される場合がある。また、図 1 4 (I) に示すように、高確率／第 2 K T 状態において小当たりと決定する場合には、高確率／第 2 K T 状態が継続するかどうかを示唆する継続演出を含む第 2 変動パターン # 2 8 に決定される場合がある。また、図 1 4 (I) に示すように、高確率／第 2 K T 状態において大当たりと決定する場合には、継続演出の後に確変状態（高確率状態）が終了するかどうかを示唆するためのバトル演出を含む第 2 変動パターン # 2 9 が決定される。

【0155】

なお、この実施の形態では、継続演出やバトル演出を含む変動パターンに決定された場合には、演出表示装置 9 において背景図柄の変動表示において継続演出やバトル演出が実行されるのであるが、確変大当たり（16 R 確変大当たり、6 R 確変大当たり、2 R 確変大当たり）となる場合にはバトル演出において勝利の態様の演出が実行され、通常大当たり（6 R 通常大当たり、2 R 通常大当たり）となる場合にはバトル演出において敗北の態様の演出が実行され、小当たりとなる場合にはバトル演出において引き分けの態様の演出が実行される。なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、大当たり遊技中のラウンド数が少ない 2 R 確変大当たりとなる場合もバトル演出において敗北の態様の演出が実行されるように構成してもよい。

【0156】

なお、第 2 変動パターン # 0 4, # 0 7, # 0 9, # 1 5, # 2 0, # 2 2, # 2 5, # 2 7 の短縮変動の変動パターンを決定する場合に、例えば、保留記憶数に応じて異なる割合で短縮変動の変動パターンを決定するように構成してもよい。例えば、保留記憶数が多くなるに従って高い割合で短縮変動の変動パターンを決定するようにして、保留記憶の消化を早め稼働率を高めるように構成してもよい。

【0157】

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

【0158】

次に、変動パターンの決定割合の具体例について説明する。図 1 5 は、図 1 4 (I) に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブル [高確率／第 2 K T 時] における特別図柄および飾り図柄の変動パターンの決定割合を示す説明図である。なお、図 1 4 (I) に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブル [高確率／第 2 K T 時] には、変動パターンごとに判定値が割り振られているが、図 1 5 に示す例では、割り当てられている判定値の割合（すなわち、変動パターンごとの決定割合）が示されている。

【0159】

図 1 5 に示すように、この実施の形態では、高確率／第 2 K T 状態においてははずれと決定する場合には、70 % の割合で短縮変動の第 2 変動パターン # 2 5 に決定され、30 % の割合で継続演出を含む第 2 変動パターン # 2 6 に決定される。また、高確率／第 2 K T 状態において小当たりと決定する場合には、95 % の割合で短縮変動の第 2 変動パターン # 2 7 に決定され、5 % の割合で継続演出を含む第 2 変動パターン # 2 8 には決定される。また、高確率／第 2 K T 状態において大当たりと決定する場合には、100 % の割合で第 2

変動パターン# 29に決定される。

【0160】

また、図15に示すように、この実施の形態では、第2KT状態において、表示結果が大当たりとならない第2特別図柄の変動表示を、短縮変動の変動パターン（すなわち、第2変動パターン# 25, # 27）と、比較的変動時間が長い変動パターン（すなわち、第2変動パターン# 26, # 28）とにより実行可能である。

【0161】

KT状態において、比較的変動時間が長い第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、その間、遊技者が発射操作を停止することが考えられる。他方、この実施の形態では、小当たりが発生すると、特殊可変入賞球装置22が0.8秒間にわたって開状態とされるが、釘群55が設けられていることにより、遊技球が発射されてから特殊可変入賞球装置22へ至るまで少なくとも1.0秒を要するように構成されている。つまり、小当たりが発生した後（具体的には、小当たり図柄が導出表示された後や、小当たりの発生が報知された後）に遊技球を発射しても、特殊入賞口24に入賞させられないように構成されている。すると、比較的変動時間が長い第2特別図柄の変動表示の後に小当たりが発生しても、特殊入賞口24に入賞させることができず、演出効果を高めることができないどころか、却って興趣を低下させてしまうおそれがある。

【0162】

そこで、この実施の形態では、図15に示すように、KT状態（ここでは第2KT状態）において、比較的変動時間が長い変動パターン（すなわち、第2変動パターン# 26, # 28）により変動表示が実行された後に小当たりが発生する割合は、短縮変動の変動パターン（すなわち、第2変動パターン# 25, # 27）により変動表示が実行された後に小当たりが発生する割合よりも低くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、小当たりが発生しても特殊入賞口24に入賞させることができず、却って興趣を低下させてしまう事態が生じることを抑制し、演出効果を高めることができる。

【0163】

なお、図15に示す例では、高確率／第2KT状態において小当たりと決定する場合に、5%の割合で比較的変動時間が長い第2変動パターン# 28に決定されるように構成されているが、決定されないようにしていてもよい。すなわち、第2変動パターン# 28を設けない、または第2変動パターン# 28に判定値を割り当てないようにして、KT状態（ここでは第2KT状態）において、比較的変動時間が長い変動パターンにより変動表示が実行された後にも小当たりが発生しないようにしてもよい。

【0164】

また、この実施の形態では、短縮変動の変動パターン（すなわち、第2変動パターン# 25, # 27）に比べて、変動時間が長い変動パターンとして、継続演出を含む第2変動パターン# 26, # 28が設けられているが、このような構成に代えて、または加えて、継続演出以外の演出（例えば、表示結果がはずれのときと、小当たりのときと、大当たりのときとで共通して実行されるリーチ演出など）を含む変動パターンを設けるようにしてもよい。

【0165】

例えば、短縮変動に比べて変動時間が長い変動パターンであって、所定のリーチ演出が実行された後にはずれとなる変動パターンと、所定のリーチ演出が実行された後に小当たりとなる変動パターンと、所定のリーチ演出が実行された後に大当たりとなる変動パターンとが設けるようにしてもよい。この場合にも、所定のリーチ演出が実行される変動パターンにより変動表示が実行された後に小当たりが発生する割合は、短縮変動の変動パターン（すなわち、第2変動パターン# 25, # 27）により変動表示が実行された後に小当たりが発生する割合よりも低くなるように判定値が割り当てられていることが望ましい。また、所定のリーチ演出が実行された後に大当たりとならなかった場合には、小当たりよりもはずれとなる割合が高くなるようにすることが望ましい。

【0166】

また、高確率／第2 K T状態において小当りと決定する場合に、変動時間が異なる3以上の変動パターンからいずれかを選択可能とし、変動時間が短い変動パターンから順に選択する割合を高くするようにしてもよい。例えば、表示結果がはずれのときと、小当りのときと、大当りのときとでそれぞれ、第1リーチ演出を含む変動パターン（変動時間10秒）、第2リーチ演出を含む変動パターン（変動時間20秒）および第3リーチ演出を含む変動パターン（変動時間30秒）を設け、高確率／第2 K T状態において小当りと決定する場合には、第1リーチ演出を含む変動パターン（変動時間10秒）＞第2リーチ演出を含む変動パターン（変動時間20秒）＞第3リーチ演出を含む変動パターン（変動時間30秒）の順に、選択する割合を高くするようにしてもよい。また、第3リーチ演出を含む変動パターン（変動時間30秒）＞第2リーチ演出を含む変動パターン（変動時間20秒）＞第1リーチ演出を含む変動パターン（変動時間10秒）の順に、表示結果が大当りとならなかった場合には、小当りよりもはずれとなる割合を高くするようにしてもよい。このような構成により、小当りが発生しても特殊入賞口24に入賞させることができず、却って興趣を低下させてしまう事態が生じることを抑制し、演出効果を高めることができる。

【0167】

また、この実施の形態では、第2 K T状態において、比較的変動時間が長い変動パターンにより変動表示が実行された後には小当りが発生する割合が低い（または発生しない）ように構成されているが、第1 K T状態においても、比較的変動時間が長い変動パターンにより変動表示が実行された後には小当りが発生する割合が低い（または発生しない）ようにしてもよい。

【0168】

また、この実施の形態では、遊技球の流下を遅延させる遅延手段として釘群55を設けるとともに、小当り遊技における特殊可変入賞球装置22の開放期間を0.8秒間に設定することにより、小当りが発生した後（具体的には、小当り図柄が導出表示された後や、小当りの発生が報知された後）に遊技球を発射しても、特殊入賞口24に入賞させられないようになっているが、いずれか一方の構成のみにより実現してもよいし、釘群55が設けられていなくても、特殊入賞口24を、遊技球が到達するまでに所定期間（例えば、開放期間よりも長い1.0秒）以上かかる位置に配置することにより実現してもよい。

【0169】

また、K T状態中である場合に、遊技者に対して遊技領域7の右方を狙って遊技球の発射操作を促す右打ち報知（例えば、演出表示装置9において「右打ち」の文字表示や右方向を示す矢印表示等を表示する）を行うように構成する場合には、短縮変動の変動パターン（すなわち、第2変動パターン#25、#27）により変動表示が実行されているときと、比較的変動時間が長い変動パターン（すなわち、第2変動パターン#26、#28）により変動表示が実行されているときとで、異なる態様により右打ち報知を実行可能としてもよい。例えば、K T状態において、比較的変動時間が長い変動パターン（すなわち、第2変動パターン#26、#28）により変動表示が実行されているときには、小当りが発生する割合が低く、右打ち操作を停止しても遊技者に不利益となることが少ないため、短縮変動の変動パターン（すなわち、第2変動パターン#25、#27）により変動表示が実行されているときよりも、「右打ち」の文字表示や、右方向を示す矢印表示等を縮小したり、透明化したりして表示し、積極的に右打ちを促さないようにしてもよい。このように構成することにより、状況に応じた好適な右打ち報知を実行することができる。

【0170】

次に、K T状態における可変入賞球装置15および特殊可変入賞球装置22の開放パターンについて説明する。図16は、K T状態における可変入賞球装置15および特殊可変入賞球装置22の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図16（1）は、第1 K T状態における可変入賞球装置15および特殊可変入賞球装置22の開放パターンを示し、図16（2）は、第2 K T状態における可変入賞球装置15および特殊可変入賞球装置22の開放パターンを示している。

10

20

30

40

50

【0171】

まず、図16(1)を用いて、第1KT状態における可変入賞球装置15および特殊可変入賞球装置22の開放パターンについて説明する。図16(1)に示すように、ゲート32を遊技球が通過してゲートスイッチ32aにて遊技球が検出されると、普通図柄表示器10において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器10に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器10にはずれ図柄が導出表示される。この実施の形態では、図16(1)に示すように、普通図柄の変動時間は0.2秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は0.2秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図16(1)に示すように、図柄確定時間0.2秒を経過した後、第2始動入賞口開放処理前時間0.1秒を経過してから、可変入賞球装置15が5.5秒間にわたって開状態とされ、第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能となる。

10

【0172】

可変入賞球装置15が開状態となっているときに第2始動入賞口14に遊技球が入賞すると、第2特別図柄の変動表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第2特別図柄表示器8bに小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、図16(1)に示すように、特殊可変入賞球装置22が0.8秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口24に遊技球が入賞可能となる。しかしながら、第1KT状態では、図16(1)に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置22の開放時間が0.8秒と短いのにに対して、上流側の可変入賞球装置15の開放時間が5.5秒と長い。従って、第1KT状態では、小当りが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口24に遊技球が入賞することは極めて稀である(例えば、100変動表示ごとに1球程度)。

20

【0173】

なお、第1KT状態では、図16(1)に示すように、可変入賞球装置15の開放を終了した後、次の可変入賞球装置15の開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間0.2秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間0.1秒とを合計した少なくとも0.5秒を経過した後である。従って、この実施の形態では、第1KT状態では、可変入賞球装置15の開放した後のインターバル期間として少なくとも0.5秒の閉鎖期間が設けられていることになる。

【0174】

30

次に、図16(2)を用いて、第2KT状態における可変入賞球装置15および特殊可変入賞球装置22の開放パターンについて説明する。図16(2)に示すように、ゲート32を遊技球が通過してゲートスイッチ32aにて遊技球が検出されると、普通図柄表示器10において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器10に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器10にはずれ図柄が導出表示される。この実施の形態では、図16(2)に示すように、普通図柄の変動時間は0.2秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は0.2秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図16(2)に示すように、図柄確定時間0.2秒を経過した後、第2始動入賞口開放処理前時間2.6秒を経過してから、可変入賞球装置15が0.5秒間にわたって開状態とされ、第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能となる。

40

【0175】

可変入賞球装置15が開状態となっているときに第2始動入賞口14に遊技球が入賞すると、第2特別図柄の変動表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第2特別図柄表示器8bに小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、図16(2)に示すように、特殊可変入賞球装置22が0.8秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口24に遊技球が入賞可能となる。

【0176】

第2KT状態では、第1KT状態とは異なり可変入賞球装置15の開放時間が0.5秒と極めて短い。また、この実施の形態では、第2KT状態では、可変入賞球装置15の開

50

放した後のインターバル期間（閉鎖期間）として少なくとも3.0秒（普通図柄の変動時間0.2秒+図柄確定時間0.2秒+第2始動入賞口開放処理前時間2.6秒）という比較的長い期間が確保されている。従って、第2KT状態では、図16（2）に示すように、上流側の可変入賞球装置15の開放時間が短いとともにインターバル期間（閉鎖期間）が長いので、第1KT状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置22に遊技球が進入しやすく特殊入賞口24に遊技球が入賞しやすい。例えば、この実施の形態では、大当り遊技状態では1ラウンドあたり遊技球が最大で10球入賞可能であるのと比較すると遊技球の入賞頻度が低いものの、第2KT状態では1回の小当り遊技中に1～3個程度遊技球が入賞することが可能である。

【0177】

なお、この実施の形態において、「入賞頻度」とは、例えば、遊技領域7に発射した遊技球数に対して大入賞口や特殊入賞口24への遊技球の入賞割合を示している。

【0178】

なお、この実施の形態では、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置15を開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）によって普通図柄プロセス処理（ステップS26C参照）が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS26Cの普通図柄プロセス処理において、普図当りとするか否かを決定する処理も実行するのであるが、遊技状態に関係なく同じ確率（例えば、10%）により普図当りとするか否かを決定する。具体的には、遊技状態が確変状態（高確率状態）であるか否かや、非KT状態、第1KT状態または第2KT状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率により普図当りとするか否かを決定する。

【0179】

なお、この実施の形態では、第1KT状態と第2KT状態とで普通図柄の変動時間と図柄確定時間とはそれぞれ0.2秒ずつで同じであり、第2始動入賞口開放処理前時間が第1KT状態では0.1秒と短く第2KT状態では2.6秒と長くすることによって、可変入賞球装置15の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1KT状態と第2KT状態とで変動時間や図柄確定時間を異ならせることによって、可変入賞球装置15の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、可変入賞球装置15を閉鎖した後の第2始動入賞口開放処理後時間を制御可能に構成し、第1KT状態と第2KT状態とで第2始動入賞口開放処理後時間を異ならせることによって、可変入賞球装置15の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。特に、上記のいずれかの方法により第1KT状態における可変入賞球装置15の閉鎖期間（インターバル期間）が短くなるように構成すれば、第1KT状態における特殊入賞口24への入賞を抑制することができる。

【0180】

また、例えば、可変入賞球装置15の開放時間を延長することを示す特殊フラグ（開放延長フラグ）を設けるようにし、その特殊フラグがセットされていれば図16（1）に示すような可変入賞球装置15を長時間開放する第1開放パターン（ロング開放）で制御し、特殊フラグがセットされていなければ図16（2）に示す可変入賞球装置15を短時間開放する第2開放パターン（ショート開放）で制御するように構成してもよい。つまり、第1KT状態でのみ特殊フラグをセットし、大当り遊技状態を含む他の状態では、特殊フラグをセットしないように制御するように構成してもよい。

【0181】

また、第1KT状態であっても、低確率／第1KT状態中の最後の変動表示を実行する場合には、可変入賞球装置15の開放時間を短くしてもよい。例えば、低確率／第1KT状態の100回の特別図柄の短縮変動期間のうち、99回目の特別図柄の変動停止に応じて、前述の特殊フラグを消去するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率／第1KT状態の終了後に、左打ち報知を行うときに、可変入賞球装置15がロング開放

10

20

30

40

50

していることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【0182】

なお、上記のように、可変入賞球装置15の開放制御用のフラグ（特殊フラグ）を用いて可変入賞球装置15を構成する場合、さらに、特別図柄の変動表示の短縮変動用のフラグを用いて特別図柄の変動表示を制御するようにしてもよく、この場合、特殊フラグと短縮変動用のフラグとを別々に管理して制御を行うように構成してもよい。

【0183】

また、低確率／非KT状態中においては可変入賞球装置15をショート開放するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率／非KT状態（左打ち状態）である場合に可変入賞球装置15の開放確率が高くなるように構成する場合には、遊技球を数個発射操作しただけでは可変入賞球装置15に入賞しないようにすることができ、低確率／非KT状態中に右打ち操作が行われてしまうことを防止することができる。

【0184】

なお、この実施の形態では、釘群55が設けられていることにより、遊技球が発射されてから後述する第2始動入賞口14および特殊入賞口24へ至るまで少なくとも1.0秒を要するようになっているとともに、図16に示すように、普通図柄の変動時間が0.2秒と短い時間に設定されている。これは、例えば、第1KT状態において比較的変動時間が長い第2特別図柄の変動表示が実行される場合に、普通図柄が変動停止中であり且つ普通図柄の保留記憶がない状態では可変入賞球装置15が閉鎖状態となっており、第2特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能になってしまうためである（小当たりとなった場合に、普通図柄の変動時間が長いとゲート32を通過した遊技球が可変入賞球装置15や特殊可変入賞球装置22に到達するまでに可変入賞球装置15が開放せず、特殊入賞口24の入賞が可能になってしまう）。これに対して、この実施の形態では、釘群55を設けるとともに、普通図柄の変動時間を短くすることにより、遊技球がゲート32を通過してから可変入賞球装置15に到達する前に可変入賞球装置15の開放が開始されるように設定されているので、第1KT状態において第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発生タイミングを狙った発射操作による攻略要素を排除することができる。

【0185】

なお、この実施の形態では、第1KT状態において第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発生タイミングを狙った発射操作による攻略要素を排除するために、釘群55を設けるとともに、普通図柄の変動時間が0.2秒と短い時間に設定されているが、いずれか一方の構成のみにより攻略要素を排除するようにしてもよい。また、このような構成に代えて、または加えて、可変入賞球装置15や特殊入賞口24の位置や形状、開放パターンにより攻略要素を排除するようにしてもよい。例えば、小当たり発生後に発射した遊技球が可変入賞球装置15や特殊入賞口24に到達するまでの期間が、小当たりによる特殊入賞口24の開放期間よりも長くなるように、特殊入賞口24の位置や形状、開放パターンが定められていてもよい。

【0186】

図17および図18は、演出制御用マイクロコンピュータ200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17に示す例において、コマンド8000（H）～8007（H）、8011（H）～802C（H）は、特別図柄の可変表示に対応して第1可変表示部9aまたは第2可変表示部9b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、演出制御用マイクロコンピュータ200は、コマンド8000（H）～8007（H）、8011（H）～802C（H）のいずれかを受信すると、第1可変表示部9aまたは第2可変表示部9b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。

【0187】

コマンド9001（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果1指定コマンド）（は

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

10

【0188】

以下、表示結果 1 指定コマンド～表示結果 7 指定コマンドを、表示結果指定コマンドとすることがある。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が第 1 変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第 1 飾り図柄についての表示結果指定コマンドであると判定でき、第 2 変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第 2 飾り図柄についての表示結果指定コマンドであると判定できるので、表示結果指定コマンドを第 1 飾り図柄と第 2 飾り図柄とについて兼用できるが、第 1 飾り図柄についての表示結果指定コマンドと第 2 飾り図柄についての表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

20

【0189】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が表示結果指定コマンドを送信するのではなく、1 5 R 確変大当り / 6 R 確変大当り / 6 R 通常大当り / 2 R 確変大当り / 2 R 通常大当り / 小当り / はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用マイクロコンピュータ 2 0 0 は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

30

【0190】

コマンド A 0 0 0 (H) は、第 1 飾り図柄の可変表示の停止を指示する演出制御コマンド (第 1 図柄確定指定コマンド (第 1 飾り図柄停止指定コマンド)) である。コマンド A 0 0 1 (H) は、第 2 飾り図柄の可変表示の停止を指示する演出制御コマンド (第 2 図柄確定指定コマンド (第 2 飾り図柄停止指定コマンド)) である。

【0191】

コマンド B X X X (H) (X = 任意の 1 6 進数) は、大当り遊技開始から大当り遊技終了までの間に送出される演出制御コマンドである。そのうち、B 0 0 0 (H) は、第 1 大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド (第 1 大当り開始指定コマンド : 第 1 ファンファーレ指定コマンド) である。B 0 0 1 (H) は、第 1 大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド (第 1 大当り終了指定コマンド : 第 1 エンディング指定コマンド) である。B 0 0 2 (H) は、第 2 大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド (第 2 大当り開始指定コマンド : 第 2 ファンファーレ指定コマンド) である。B 0 0 3 (H) は、第 2 大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド (第 2 大当り終了指定コマンド : 第 2 エンディング指定コマンド) である。B 0 0 4 (H) は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド (小当り開始指定コマンド) である。B 0 0 5 (H) は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド (小当り終了指定コマンド) である。

40

【0192】

50

コマンド B 1 X X (H) は、大当り遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中表示コマンド）である。なお、「X X」に表示するラウンド数が設定される。コマンド B 2 X X (H) は、大当り遊技中のラウンド後の表示（ラウンド間のインターバルの表示）を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後表示コマンド）である。

【0193】

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

10

【0194】

コマンド C 0 0 0 (H) は、第 1 保留記憶数が 4 に達していない状態で第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第 1 有効始動入賞指定コマンド）である。コマンド C 0 0 1 (H) は、第 2 保留記憶数が 4 に達していない状態で第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第 2 有効始動入賞指定コマンド）である。なお、第 1 有効始動入賞指定コマンドとして第 1 保留記憶数を示すコマンドを送信し、第 2 有効始動入賞指定コマンドとして第 2 保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この実施の形態では、第 1 有効始動入賞指定コマンドおよび第 2 有効始動入賞指定コマンドは、始動入賞があったことを示すコマンドである。

【0195】

コマンド C 4 X X (H) は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。コマンド C 4 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かや、小当りとなるか否か、大当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。

20

【0196】

この実施の形態では、後述する入賞時判定処理（図 20 参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞時に、大当りとなるか否かや、小当りとなるか否か、大当りの種別を判定する。そして、図柄指定コマンドの E X T データに、大当りや小当りとなることを指定する値や、大当りの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して送信する制御を行う。なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当りや小当りとなるか否か、大当りの種別を認識できる。

30

【0197】

この実施の形態では、大当りや小当りとなるか否かと、大当りの種別とに応じて、E X T データが設定され、図柄指定コマンドが送信される。例えば、後述する入賞時判定処理において、「はずれ」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 1 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 1 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「1 6 R 確変大当り」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 2 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 2 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「6 R 確変大当り」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 3 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 3 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「6 R 通常大当り」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 4 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 4 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「2 R 確変大当り」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 5 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 5 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「2 R 通常大当り」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 6 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 6 指定コマンド）を送信する。また、例えば、「小当り」となると判定された場合には、C P U 5 6 は、E X T データに「0 7 (H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄 7 指定コマンド）を送信する。

40

【0198】

50

なお、この実施の形態の構成に加えて、入賞時判定処理において、変動パターン判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定し、判定結果（変動パターンの判定結果）を示すコマンドを送信するようにしてもよい。このように構成することにより、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを認識することができる。

【0199】

コマンドD000（H）は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ表示指定コマンド）である。

【0200】

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

【0201】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ200（具体的には、演出制御用CPU201）は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると図17および図18に示された内容に応じて第1可変表示部9aおよび第2可変表示部9bの表示状態や背景図柄表示部9c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、音声出力基板70に対して音番号データを出力する。なお、図17および図18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31から演出制御基板80に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板31から演出制御基板80に送信される。

【0202】

図19は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する第1特別図柄プロセス処理（ステップS26A）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、第1特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aおよび特別可変入賞球装置20を制御するための処理が実行される。

【0203】

CPU56は、第1特別図柄プロセス処理を行う際に、遊技盤6に設けられている第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち遊技球が第1始動入賞口13に入賞する始動入賞が発生していたら（ステップS311）、第1始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS312）。その後、CPU56は、内部状態（具体的には、第1特別図柄プロセスフラグの値）に応じて、ステップS300～S307のうちのいずれかの処理を行う。

【0204】

ステップS300～S307の処理は、以下のような処理である。

【0205】

第1特別図柄通常処理（ステップS300）：第1特別図柄プロセスフラグの値が0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560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には第1大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（第1特

別図柄プロセスフラグ)をステップS301に応じた値(この例では1)に更新する。なお、第1大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。

【0206】

第1変動パターン設定処理(ステップS301):第1特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間(可変表示時間:可変表示を開始してから表示結果を導出表示(停止表示)するまでの時間)を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS302に対応した値(この例では2)に更新する。

【0207】

第1表示結果指定コマンド送信処理(ステップS302):第1特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ200に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS303に対応した値(この例では3)に更新する。

【0208】

第1特別図柄変動中処理(ステップS303):第1特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。第1変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過(ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる)すると、演出制御用マイクロコンピュータ200に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS304に対応した値(この例では4)に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ200は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において飾り図柄が停止されるように制御する。

【0209】

第1特別図柄停止処理(ステップS304):第1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。第1大当りフラグがセットされている場合に、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS304Aに対応した値(この例では8)に更新する。第1大当りフラグがセットされていない場合には、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS300に対応した値(この例では0)に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、特別図柄表示制御処理(ステップS36)において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

【0210】

第1ゲート通過待ち処理(ステップS304A):第1特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。第1ゲート通過待ち処理では、作動ゲート17への遊技球の通過を待機する制御を行う。作動ゲート17への遊技球の通過を検知したときには内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS305に対応した値(この例では5)に更新する。

【0211】

第1大入賞口開放前処理(ステップS305):第1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。第1大入賞口開放前処理では、特別可変入賞球装置20を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ(例えば、特別可変入賞球装置20に入った遊技球数をカウントするカウンタ)などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって第1大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS306に対応した値(この例では6)に更新する。なお、第1大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、第1大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

10

20

30

40

50

【0212】

第1大入賞口開放中処理（ステップS306）：第1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。大当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ200に送信する制御や特別可変入賞球装置20の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。また、大入賞口に遊技球が入賞し、第1カウントスイッチ23aで遊技球を検出した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ200に対して大入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う。特別可変入賞球装置20の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS307に対応した値（この例では7）に更新する。

10

【0213】

第1大当り終了処理（ステップS307）：第1特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ200に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや、第1KTフラグ、第2KTフラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

【0214】

図20は、ステップS312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS212）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま第1始動口スイッチ通過処理を終了する。

20

【0215】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS213）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS214）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図21参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS215）。なお、ステップS215の処理では、ソフトウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダム1）、大当り種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム5）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム5）を第1始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する第1変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム5）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出したりするようにしてもよい。

30

【0216】

図21は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図21に示すように、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ている。また、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ている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、大当り判定用乱数（ランダム1）、大当り種別判定用乱数（ランダム2）、変動パターン判定用乱数（ランダム5）が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

40

【0217】

次いで、CPU56は、入賞時判定処理を実行し（ステップS216）、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マイクロコンピュータ100に

50

送信する制御を行う（ステップS 2 1 7）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動表示を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当たりや小当たりとするか否か、大当たり種別を決定するのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口1 3や第2始動入賞口1 4に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時判定処理を実行することによって、あらかじめ大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たりの種別を確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前に表示結果を予測し、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0によって先読み予告演出を実行することができる。

【0 2 1 8】

10

入賞時演出処理では、例えば、CPU 5 6は、大当たり判定用乱数（ランダム1）と図1 0（A）の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する。一致しない場合には、確変フラグがセットされていれば、CPU 5 6は、大当たり判定用乱数（ランダム1）と図1 0（A）の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する。なお、始動入賞時にステップS 2 1 6で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当たりや突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時の遊技状態と変動開始時の遊技状態とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

20

【0 2 1 9】

次いで、CPU 5 6は、第1有効始動入賞コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ2 0 0に送信する制御を行う（ステップS 2 1 6）。

【0 2 2 0】

この実施の形態では、ステップS 2 1 6～S 2 1 8の処理が実行されることによって、第1始動入賞口1 3への始動入賞が発生して入賞時判定処理を実行したときに、図柄指定コマンドおよび第1有効始動入賞指定コマンドの2つのコマンドのセットが1タイマ割込

30

【0 2 2 1】

図2 2は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特別図柄プロセスフラグの値がステップS 3 0 0を示す値となっている場合である。なお、第1特別図柄プロセスフラグの値がステップS 3 0 0を示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示器8 aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第1大当たり遊技（特別可変入賞球装置2 0を所定回開放）中でもない場合である。

【0 2 2 2】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0（具体的には、CPU 5 6）は、まず、第1保留記憶数の値を確認する（ステップS 5 0 A）。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

40

【0 2 2 3】

第1保留記憶数が0であれば、遊技制御用CPU 5 6 0は、最後に変動表示を終了してから3 0秒経過したか否かを確認する（ステップS 5 1 A）。なお、最後に変動表示を終了してから3 0秒経過したか否かは、例えば、最後に変動表示を終了したときに、変動表示が実行されていない期間を計測するためのタイマに3 0秒に相当する値をセットし、そのタイマがタイムアウトしたか否かを確認することにより判定できる。最後に変動表示を終了してから3 0秒経過していれば、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ2 0 0に送信する制御を行う（

50

ステップ S 5 2 A)。

【0 2 2 4】

第 1 保留記憶数が 0 でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、R A M 5 5 の第 1 保留記憶数バッファにおける保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 5 5 の第 1 乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ S 5 3 A）、第 1 保留記憶数の値を 1 減らし（第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ S 5 4 A）。すなわち、R A M 5 5 の第 1 保留記憶数バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。よって、各第 1 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 1 保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第 1 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第 2 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

10

【0 2 2 5】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 2 0 0 に送信する（ステップ S 6 0 A）。具体的に、確変フラグ、第 1 K T フラグ、および第 2 K T フラグがオフである場合には低確率／非 K T 状態であると判定して低確／非 K T 背景指定コマンドを、確変フラグがオフで第 1 K T フラグがオンである場合には低確率／第 1 K T 状態であると判定して低確／第 1 K T 背景指定コマンドを、確変フラグがオンで第 1 K T フラグがオンである場合には高確率／第 1 K T 状態であると判定して高確／第 1 K T 背景指定コマンドを、確変フラグがオンで第 2 K T フラグがオンである場合には高確率／第 2 K T 状態であると判定して高確／第 2 K T 背景指定コマンドを送信する。

20

【0 2 2 6】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、第 2 特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップ S 6 3 A）。具体的に、第 2 特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第 2 大当たりフラグがセットされている場合には第 2 特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第 2 特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ S 6 4 A 以降の処理を行うことなくステップ S 6 8 A へ移行する。これにより、第 2 特別図柄の大当たり変動中に第 1 特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

30

【0 2 2 7】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ S 6 3 A にて第 2 特別図柄の大当たり変動中である場合に、大当たり判定用乱数（ランダム 1）としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ S 6 5 A へ移行することにより、始動入賞時にいずれの大当たり判定用乱数（ランダム 1）が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

40

【0 2 2 8】

また、大当たり判定とは別に、小当たりとするか否かを決定するための小当たり判定を行う遊技機では、ステップ S 6 3 A にて第 2 特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ S 6 4 A ~ S 1 6 1 A の処理を行わずに、小当たり判定用乱数（大当たり判定用乱数と共通の乱数であってもよいし、全く異なる乱数であってもよい）としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの大当たり判定用乱数（ランダム 1）が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0 2 2 9】

第 2 特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、第 1 乱数格納バッファから大当たり判定用乱数（ランダム 1）を読み出し（ステップ S

50

64A)、大当たり判定モジュールを実行する(ステップS65A)。大当たり判定モジュールは、大当たり判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には(ステップS66A)、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグをセットする(ステップS67A)。そして、ランダム2にもとづいて大当たり種別が16R確変大当たり、6R確変大当たり、および6R通常大当たりのいずれであるかを判定し(ステップS160A)、大当たり種別を記憶し(ステップS161A)、ステップS68Aへ移行する。また、ステップS66Aにおいて大当たりとしない場合(すなわち、はずれとする場合)、ステップS68Aへ移行する。

10

【0230】

なお、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりと決定しなかった場合には、無条件に全てはずれと決定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、第1特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりと決定しなかった場合にも、低い確率で小当たりと決定する場合があるように構成してもよい。

【0231】

そして、ステップS68Aにおいて、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1変動パターン設定処理に対応した値に更新する(ステップS68A)。なお、図示は省略したが、ステップS68Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0232】

なお、ステップS65Aでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかをを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

20

【0233】

図23は、第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理(ステップS302)を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)は、まず、遊技状態に応じて図12(A)~(B)に示すいずれかの変動パターンテーブルを選択する(ステップS201)。次に、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS201にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数(ランダム5)とにもとづいて、図12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S1700)。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄の変動時間が決定される。また、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

30

【0234】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ560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マイクロコンピュータ200に送信する制御を行う(ステップS1701)。

【0235】

また、ステップS1700にて第1特別図柄の変動時間(変動パターン)を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、決定した変動時間を示す変動時間データを第1特別図柄プロセス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S1702)、後述する計測実行フラグをセットし、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動表示を開始する(ステップS1703)。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1表示結果指定コマンド送信処理に対応した値に更新する(ステップS1706)。

40

【0236】

第1表示結果指定コマンド送信処理(ステップS302)では、遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)は、大当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド(表示結果1指

50

定コマンド～表示結果4指定コマンド)を演出制御用マイクロコンピュータ200に対して送信する制御を行う。

【0237】

図24は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動中処理(ステップS303)を示すフローチャートである。第1特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、第1変動時間タイマを1減算し(ステップS1121A)、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップS1122A)、演出制御用マイクロコンピュータ200に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS1123A)。そして、CPU56は、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理(ステップS304)に対応した値に更新する(ステップS1124A)。

10

【0238】

第1変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU56は、第2特別図柄表示器8bにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する(ステップS1125A)。なお、第2特別図柄表示器8bにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特別図柄プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第2大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄表示器8bにて大当り図柄を導出表示していれば、CPU56は、ステップS1123Aに移行して演出制御用マイクロコンピュータ200に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS1123A)とともに、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理(ステップS304)に対応した値に更新する(ステップS1124A)。

20

【0239】

ステップS1125Aの処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が大当りとなれば、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用マイクロコンピュータ200側では、第1特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて第1可変表示部9aにおける第1飾り図柄の停止表示を停止するとともに、ステップS302で送信された表示結果1指定コマンドにもとづいて、第1飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

30

【0240】

なお、この実施の形態では、図19に示す第1特別図柄プロセス処理および図28に示す第2特別図柄プロセス処理において、タイマ割込ごとに、それぞれ第1始動口スイッチ通過処理(ステップS312参照)および第2始動口スイッチ通過処理(ステップS322参照)が実行されるので、第1特別図柄または第2特別図柄の大当り図柄の停止表示中であっても、新たな始動入賞が発生した場合には新たな保留記憶を記憶するように構成されている。

【0241】

第2特別図柄表示器8bにて大当り図柄を導出表示していなければ(ステップS1125AのN)、そのまま処理を終了する。

40

【0242】

図25は、第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第1特別図柄停止処理において、まず、CPU56は、低確率/第1KT状態の残余回数を示すKT回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(ステップS2010)、「0」である場合、すなわち、低確率/第1KT状態でない場合、ステップS2014へ移行する。KT回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率/第1KT状態である場合、CPU56は、KT回数カウンタの値を「1」減算し(ステップS2011)、「0」になったか否かを判定する(ステップS2012)。KT回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップS2014へ移行する。KT回数カウンタの値が「0」になった場合、すなわち、低確率/第1KT状態の100回目の変動が終了した場合、CPU56は、第1KT状

50

態であることを示す第1KTフラグをリセットし（ステップS2013）、ステップS2014へ移行する。これにより、低確率／第1KT状態において100回の変動が終了した場合に第1KT状態が終了する（低確率／非KT状態に移行する）こととなる。

【0243】

ステップS2014において、CPU56は、第1大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップS2014）。第1大当りフラグがセットされている場合、CPU56は、セットされていれば、確変フラグ、第1KTフラグ、第2KTフラグ、KT回数カウンタをリセットする（ステップS2015）。

【0244】

次いで、CPU56は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップS2017）、大当り種別に応じたラウンド1用開放パターンデータをセットし（ステップS2018）、大当りのラウンド数を示すラウンド数カウンタに「1」をセットし（ステップS2019）、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する（ステップS2020）。

【0245】

図26は、特別図柄プロセス処理における第1ゲート通過待ち処理（ステップS304A）を示すフローチャートである。第1ゲート通過待ち処理において、CPU56は、作動ゲートスイッチ17aからの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップS2501）。作動ゲートスイッチ17aからの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。作動ゲートスイッチ17aからの検出信号を入力していれば、CPU56は、第1大当り開始指定コマンドを送信し（ステップS2502）、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1大入賞口開放前処理に対応した値に設定する（ステップS2503）。

【0246】

この実施の形態では、第1ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、作動ゲート17を遊技球が通過し、作動ゲートスイッチ17aで検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

【0247】

図27は、特別図柄プロセス処理における第1大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。第1大当り終了処理において、CPU56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S2200A）、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S2204Aに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第1大当りフラグをリセットし（ステップS2201A）、第1大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS2202A）。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9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S2203A）、処理を終了する。

【0248】

ステップS2204Aでは、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップS2204A）。そして、CPU56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S2205A）。経過していなければ処理を終了する。

【0249】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS2205AのY）、CPU56は、今回終了した大当りの種別が16R確変大当りであるか否かを確認する（ステップS2206A）。なお、16R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップS161Aで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。16R確変大当りであれば、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップS2207A）とともに、第2KT状態であることを示す第2KTフラグをセットして第2KT状態に移行する（ステップS2208A）

。そして、ステップ S 2 2 1 4 A に移行する。

【0250】

1 6 R 確変大当りでなければ、CPU 5 6 は、今回終了した大当りの種別が 6 R 確変大当りであるか否かを確認する（ステップ S 2 2 0 9 A）。なお、6 R 確変大当りであるか否かは、例えば、第 1 特別図柄通常処理のステップ S 1 6 1 A で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。6 R 確変大当りであれば、CPU 5 6 は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ S 2 2 1 0 A）とともに、第 1 K T 状態であることを示す第 1 K T フラグをセットして第 1 K T 状態に移行する（ステップ S 2 2 1 1 A）。そして、ステップ S 2 2 1 4 A に移行する。

【0251】

6 R 確変大当りでもなければ（すなわち、6 R 通常大当りであれば）、CPU 5 6 は、第 1 K T フラグをセットして第 1 K T 状態に移行する（ステップ S 2 2 1 2 A）。また、CPU 5 6 は、低確率／第 1 K T 状態の残余回数を示す K T 回数カウンタに「100」をセットする（ステップ S 2 2 1 3 A）。そして、ステップ S 2 2 1 4 A に移行する。

【0252】

そして、CPU 5 6 は、第 1 特別図柄プロセスフラグの値を第 1 特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップ S 2 2 1 4 A）。

【0253】

図 2 8 は、主基板 3 1 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、CPU 5 6）が実行する第 2 特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 6 B）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、第 2 特別図柄プロセス処理では第 2 特別図柄表示器 8 b、特別可変入賞球装置 2 0、および特殊可変入賞球装置 2 2 を制御するための処理が実行される。

【0254】

CPU 5 6 は、第 2 特別図柄プロセス処理を行う際に、遊技盤 6 に設けられている第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 1 4 a がオンしていたら、すなわち遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞する始動入賞が発生していたら（ステップ S 3 2 1）、第 2 始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S 3 2 2）。なお、図 2 0 に示した第 1 始動口スイッチ通過処理の「第 1」を「第 2」と読み替えれば、第 2 始動口スイッチ通過処理が説明されることになる。その後、CPU 5 6 は、内部状態（具体的には、第 2 特別図柄プロセスフラグの値）に応じて、ステップ S 3 5 0 ～ S 3 6 0 のうちのいずれかの処理を行う。

【0255】

ステップ S 3 5 0 ～ S 3 6 0 の処理は、以下のような処理である。

【0256】

第 2 特別図柄通常処理（ステップ S 3 5 0）：第 2 特別図柄プロセスフラグの値が 0 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 5 6 0 は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が 0 でなければ、第 2 特別図柄の可変表示の表示結果を大当りとするか否かを決定する。大当りとする場合には第 2 大当りフラグをセットする。また、大当りとしなない場合には、第 2 特別図柄の可変表示の表示結果を小当りとするか否かを決定する。小当りとする場合には小当りフラグをセットする。そして、内部状態（第 2 特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 5 1 に応じた値（この例では 1）に更新する。なお、第 2 大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。また、小当りフラグは、小当り遊技が終了するときにリセットされる。

【0257】

第 2 変動パターン設定処理（ステップ S 3 5 1）：第 2 特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変

10

20

30

40

50

動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS352に対応した値（この例では2）に更新する。

【0258】

第2表示結果指定コマンド送信処理（ステップS352）：第2特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ200に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS353に対応した値（この例では3）に更新する。

【0259】

第2特別図柄変動中処理（ステップS353）：第2特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。第2変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップS351でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ200に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS304に対応した値（この例では4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ200は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において飾り図柄が停止されるように制御する。

【0260】

第2特別図柄停止処理（ステップS354）：第2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。第2大当りフラグがセットされている場合に、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS354Aに対応した値（この例では11）に更新する。小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS358に対応した値（この例では8）に更新する。第2大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合（はずれとした場合（強制はずれとしば場合を含む））には、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS350に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

【0261】

第2ゲート通過待ち処理（ステップS354A）：第2特別図柄プロセスフラグの値が11であるときに実行される。第2ゲート通過待ち処理では、作動ゲート17への遊技球の通過を待機する制御を行う。作動ゲート17への遊技球の通過を検知したときには内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS355に対応した値（この例では5）に更新する。

【0262】

第2大入賞口開放前処理（ステップS355）：第2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。第2大入賞口開放前処理では、特別可変入賞球装置20を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、特別可変入賞球装置20に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって第2大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS356に対応した値（この例では6）に更新する。なお、第2大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、第2大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

【0263】

第2大入賞口開放中処理（ステップS356）：第2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。大当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制

10

20

30

40

50

御用マイクロコンピュータ200に送信する制御や特別可変入賞球装置20の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。また、大入賞口に遊技球が入賞し、第1カウントスイッチ23aで遊技球を検出した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ200に対して大入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う。特別可変入賞球装置20の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS355に対応した値（この例では5）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS357に対応した値（この例では7）に更新する。

【0264】

第2大当り終了処理（ステップS357）：第2特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ200に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや、第1KTフラグ、第2KTフラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

10

【0265】

第2小当り開放前処理（ステップS358）：第2特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。第2小当り開放前処理では、特殊可変入賞球装置22を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、特殊入賞口24に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド106を駆動して特殊可変入賞球装置22を開放制御にする。また、タイマによって第2小当り開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS359に対応した値（この例では9）に更新する。なお、第2小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

20

【0266】

第2小当り開放中処理（ステップS359）：第2特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。特殊可変入賞球装置22の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。この実施の形態では、特殊可変入賞球装置22の開放時間0.8秒（図16参照）が経過すると閉成条件が成立する。また、特殊入賞口に遊技球が入賞し、第2カウントスイッチ25aで遊技球を検出した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ200に対して特殊入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う。また、閉成条件が成立した場合には、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS360に対応した値（この例では10（10進数））に更新する。

30

【0267】

第2小当り終了処理（ステップS360）：第2特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ200に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS350に対応した値（この例では0）に更新する。

【0268】

図29は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄通常処理（ステップS350）を示すフローチャートである。第2特別図柄通常処理が実行される状態は、第2特別図柄プロセスフラグの値がステップS350を示す値となっている場合である。なお、第2特別図柄プロセスフラグの値がステップS350を示す値となっている場合とは、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第2大当り遊技（特別可変入賞球装置20を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置22を開放）中でもない場合である。

40

【0269】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、まず、第2保留記憶数の値を確認する（ステップS50B）。具体的

50

には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【0270】

第1保留記憶数が0であれば、遊技制御用CPU560は、最後に変動表示を終了してから30秒経過したか否かを確認する(ステップS51B)。なお、最後に変動表示を終了してから30秒経過したか否かは、例えば、最後に変動表示を終了したときに、変動表示が実行されていない期間を計測するためのタイマに30秒に相当する値をセットし、そのタイマがタイムアウトしたか否かを確認することにより判定できる。最後に変動表示を終了してから30秒経過していれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ200に送信する制御を行う(ステップS52B)。

10

【0271】

第2保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、RAM55の第2保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の第2乱数バッファ領域に格納するとともに(ステップS53B)、第2保留記憶数の値を1減らし(第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し)、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS54B)。すなわち、RAM55の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数=n(n=2, 3, 4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第2保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

20

【0272】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ200に送信する(ステップS60B)。なお、具体的な背景指定コマンドの送信の仕方は、第1特別図柄通常処理のステップS60Aで示した処理と同様である。

【0273】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する(ステップS63B)。具体的に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第1特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップS64B以降の処理を行うことなくステップS68Bへ移行する。これにより、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

30

【0274】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップS63Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、大当たり判定用乱数(ランダム1)としてはずれの乱数値(固定値)を設定する処理を行い、ステップS65Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの大当たり判定用乱数(ランダム1)が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

40

【0275】

また、大当たり判定とは別に、小当たりとするか否かを決定するための小当たり判定を行う遊技機では、ステップS63Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップS64B~S161Bの処理を行わずに、小当たり判定用乱数(大当たり判定用乱数と共通の乱数であってもよいし、全く異なる乱数であってもよい)としてはずれの乱数値(固定値)を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの大当たり判定用乱数(ランダム1)が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0276】

50

第1特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第2乱数格納バッファから大当たり判定用乱数（ランダム1）を読み出し（ステップS64B）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップS65B）。大当たり判定モジュールは、大当たり判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS66B）、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグをセットする（ステップS67B）。そして、ランダム2にもとづいて大当たり種別が16R確変大当たり、6R確変大当たり、2R確変大当たり、および2R通常大当たりのいずれであるかを判定し（ステップS160B）、大当たり種別を記憶し（ステップS161B）、ステップS68Bへ移行する。

10

【0277】

また、ステップS66Bにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、小当たり判定モジュールを実行する（ステップS162B）。小当たり判定モジュールは、大当たり判定用乱数（小当たり判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には（ステップS163B）、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す小当たりフラグをセットする（ステップS164B）。そして、ステップS68Bへ移行する。

【0278】

そして、ステップS68Bにおいて、第2特別図柄プロセスフラグの値を第2変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップS68B）。なお、図示は省略したが、ステップS68Bの直前において停止する図柄の確定をしている。

20

【0279】

なお、ステップS65Bでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかをを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【0280】

第2変動パターン設定処理（ステップS351）は、図23に示した第1変動パターン設定処理（ステップS301）と同様である。すなわち、図23に示す第1変動パターン設定処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、第2変動パターン処理が説明されたことになる。

30

【0281】

第2表示結果指定コマンド送信処理（ステップS352）では、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果3指定コマンド、表示結果5指定コマンド～表示結果7指定コマンド）を演出制御用マイクロコンピュータ200に対して送信する制御を行う。

【0282】

第2特別図柄変動中処理（ステップS353）は、図24に示した第1特別図柄変動中処理（ステップS303）と同様である。すなわち、図24に示す第1特別図柄変動中処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、第2特別図柄変動中処理が説明されたことになる。

40

【0283】

第2特別図柄停止処理（ステップS354）では、概ね図25に示した第1特別図柄停止処理（ステップS304）と同様の処理が実行される。すなわち、図25に示す第1特別図柄停止処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、概ね第2特別図柄停止処理が説明されたことになる。ただし、第2特別図柄停止処理では、小当たりフラグがセットされていれば、CPU56は、第1特別図柄プロセスフラグの値を第2小当たり開放前処理（ステップS358）に対応した値に設定する。

【0284】

50

第2ゲート通過待ち処理（ステップS354A）は、図26に示した第1ゲート通過待ち処理（ステップS304A）と同様である。すなわち、図26に示す第1ゲート通過待ち処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、第2ゲート通過待ち処理が説明されたことになる。

【0285】

図30は、特別図柄プロセス処理における第2大当り終了処理（ステップS357）を示すフローチャートである。第2大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS2200B）、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S2204Bに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第2大当りフラグをリセットし（ステップS2201B）、第2大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS2202B）。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9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S2203B）、処理を終了する。

【0286】

ステップS2204Bでは、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップS2204B）。そして、CPU56は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS2205B）。経過していなければ処理を終了する。

【0287】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップS2205BのY）、CPU56は、今回終了した大当りの種別が16R確変大当りであるか否かを確認する（ステップS2206B）。なお、16R確変大当りであるか否かは、例えば、第2特別図柄通常処理のステップS161Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。16R確変大当りであれば、CPU56は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップS2207B）する。次いで、CPU56は、今回の大当りを開始する前に第1KT状態または第2KT状態に制御されていたか否かを確認する（ステップS2208B）。なお、大当りを開始する前に第1KT状態または第2KT状態に制御されていたか否かは、例えば、大当り遊技を開始する前の第2特別図柄停止処理において、大当り開始前に第1KT状態であったことを示す第1KT記憶フラグや第2KT状態であったことを示す第2KT記憶フラグをセットしておき、ステップS2208Bでは、これら第1KT記憶フラグまたは第2KT記憶フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。大当り開始前に第1KT状態でも第2KT状態でもなかった場合には、第1KTフラグをセットして第1KT状態に移行する（ステップS2209B）。大当り開始前に第1KT状態または第2KT状態であった場合には、第2KTフラグをセットして第2KT状態に移行する（ステップS2210B）。そして、ステップS2216Bに移行する。

【0288】

ステップS2208B～S2210Bの処理が実行されることによって、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示にもとづいて16R確変大当りとなった場合には、大当り開始前にKT状態であった場合にのみ第2KT状態に移行するようにし、大当り開始前に非KT状態であった場合には第1KT状態に移行するように構成している。すなわち、既に説明したように、この実施の形態では、非KT状態（低確率／非KT状態）では、左打ち操作を行うように構成されており主として第1特別図柄の変動表示が実行されることを想定して構成されている。ところが、第2特別図柄の変動表示により16R確変大当りが発生した場合に無条件に第2KT状態に移行されるように構成してしまったのでは、非KT状態でも敢えて右打ち操作を行って第2KT状態に移行させることが可能となってしまう、本来の遊技性を損ね不必要に射幸性を高めるおそれがある。そこで、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示にもとづいて16R確変大当りとなった場合には、大当り開始前にKT状態であった場合にのみ第2KT状態に移行するようにして、そのような

事態を防止し、非 K T 状態では遊技者に左打ち操作を促すようにしている。

【0289】

16 R 確変大当りでなければ、CPU56 は、今回終了した大当りの種別が 6 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りであるか否かを確認する（ステップ S2211B）。なお、6 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りであるか否かは、例えば、第 2 特別図柄通常処理のステップ S161B で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。6 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りであれば、CPU56 は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ S2212B）とともに、第 1 K T フラグをセットして第 1 K T 状態に移行する（ステップ S2213B）。そして、ステップ S2216B に移行する。

10

【0290】

6 R 確変大当りおよび 2 R 確変大当りのいずれでもなければ（すなわち、2 R 通常大当りであれば）、CPU56 は、第 1 K T フラグをセットして第 1 K T 状態に移行する（ステップ S2214B）。また、CPU56 は、K T 回数カウンタに「100」をセットする（ステップ S2215B）。そして、ステップ S2216B に移行する。

【0291】

そして、CPU56 は、第 2 特別図柄プロセスフラグの値を第 2 特別図柄通常処理（ステップ S350）に対応した値に更新する（ステップ S2216B）。

【0292】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 31 は、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 200（具体的には、演出制御用 CPU201）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU201 は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップ S701）。その後、演出制御用 CPU201 は、タイマ割込フラグの監視（ステップ S702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 CPU201 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用 CPU201 は、そのフラグをクリアし（ステップ S703）、以下の演出制御処理を実行する。

20

30

【0293】

演出制御処理において、演出制御用 CPU201 は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（コマンド解析処理：ステップ S704）。次いで、演出制御用 CPU201 は、第 1 飾り図柄プロセス処理を行う（ステップ S705A）。第 1 飾り図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第 1 演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して第 1 可変表示部 9a の表示制御を実行する。また、第 2 飾り図柄プロセス処理を行う（ステップ S705B）。第 2 飾り図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第 2 演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して第 2 可変表示部 9b の表示制御を実行する。また、背景図柄表示部 9c の表示状態の制御を行う背景図柄プロセス処理を実行する（ステップ S706）。また、大当り遊技中や K T 状態（第 1 K T 状態、第 2 K T 状態）中に獲得した賞球数を示す賞球数表示の表示を制御する賞球数表示処理を実行する（ステップ S707）。また、図柄保留記憶表示部 18c の表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップ S708）。また、予告決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップ S709）。その後、ステップ S702 に移行する。

40

【0294】

図 32～図 34 は、コマンド解析処理（ステップ S704）の具体例を示すフローチャートである。主基板 31 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 CPU201 は、コマンド受信バッファに

50

格納されているコマンドの内容を確認する。

【0295】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU201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確認する（ステップS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU201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S612）。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S613）。+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。

10

【0296】

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S614）、演出制御用CPU201は、受信した変動パターンコマンドを、RAM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S615）。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S616）。

【0297】

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S617）、演出制御用CPU201は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果4指定コマンド）を、RAM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S618A）。

20

【0298】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップS619）、演出制御用CPU201は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS620）。確定コマンド受信フラグは、図柄確定指定コマンドを正常に受信したことを示すフラグである。

【0299】

受信した演出制御コマンドが第1大当り開始指定コマンドまたは第2大当り開始指定コマンドであれば（ステップS621）、演出制御用CPU201は、第1大当り開始指定コマンド受信フラグまたは第2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S622）。なお、この実施の形態では、ステップS622でセットされる第1大当り開始指定コマンド受信フラグ、第2大当り開始指定コマンド受信フラグのことを、ファンファーレフラグともいう。

30

【0300】

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S623）、演出制御用CPU201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S624）。なお、この実施の形態では、ステップS624でセットされる大当り終了指定コマンド受信フラグのことを、エンディングフラグともいう。

【0301】

受信した演出制御コマンドが小当り開始指定コマンドであれば（ステップS625）、演出制御用CPU201は、小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S626）。

40

【0302】

受信した演出制御コマンドが小当り終了指定コマンドであれば（ステップS627）、演出制御用CPU201は、小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S628）。

【0303】

受信した演出制御コマンドが低確／非KT背景指定であれば（ステップS630）、演出制御用CPU201は、演出表示装置9に表示する背景画面を低確率／非KT状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS631）。また、演出制御用CPU201は、セットされていれば、第1KT状態であることを示す第

50

1 K T 状態フラグをリセットする（ステップ S 6 3 2）。また、演出制御用 C P U 2 0 1 は、大当たり遊技中や K T 状態（第 1 K T 状態、第 2 K T 状態）中に獲得した賞球数をカウントするための賞球数カウンタをリセットする（ステップ S 6 3 3）とともに、演出表示装置 9 において賞球数表示が表示されていれば、賞球数表示を消去する制御を行う（ステップ S 6 3 4）。

【0304】

受信した演出制御コマンドが低確／第 1 K T 背景指定であれば（ステップ S 6 3 5）、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 に表示する背景画面を低確率／第 1 K T 状態に応じた背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）に変更する（ステップ S 6 3 6）。また、演出制御用 C P U 2 0 1 は、第 1 K T 状態フラグをセットする（ステップ S 6 3 7）。また、演出制御用 C P U 2 0 1 は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変状態フラグや、第 2 K T 状態であることを示す第 2 K T 状態フラグをリセットする（ステップ S 6 3 8）。また、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 において第 1 K T パターンにより賞球数表示を表示する制御を行う（ステップ S 6 3 9）。例えば、演出表示装置 9 の表示画面の右上端部において賞球数表示を表示する。この場合、未だにいずれのパターンによる賞球数表示も表示されていなければ、新たに第 1 K T パターンにより賞球数表示を開始する制御を行う。また、既に、大当たりパターンまたは第 2 K T パターンにより賞球数表示が行われていれば、第 1 K T パターンによる賞球数表示の表示に切り替える制御を行う。

【0305】

受信した演出制御コマンドが高確／第 1 K T 背景指定であれば（ステップ S 6 4 0）、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 に表示する背景画面を高確率／第 1 K T 状態に応じた背景画面（例えば、黄色の表示色の背景画面）に変更する（ステップ S 6 4 1）。また、演出制御用 C P U 2 0 1 は、確変状態フラグおよび第 1 K T 状態フラグをセットする（ステップ S 6 4 2）。また、演出制御用 C P U 2 0 1 は、セットされていれば、第 2 K T 状態フラグをリセットする（ステップ S 6 4 3）。また、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 において第 1 K T パターンにより賞球数表示を表示する制御を行う（ステップ S 6 4 4）。例えば、演出表示装置 9 の表示画面の右上端部において賞球数表示を表示する。この場合、未だにいずれのパターンによる賞球数表示も表示されていなければ、新たに第 1 K T パターンにより賞球数表示を開始する制御を行う。また、既に、大当たりパターンまたは第 2 K T パターンにより賞球数表示が行われていれば、第 1 K T パターンによる賞球数表示の表示に切り替える制御を行う。

【0306】

受信した演出制御コマンドが高確／第 2 K T 背景指定であれば（ステップ S 6 4 5）、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 に表示する背景画面を高確率／第 2 K T 状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更する（ステップ S 6 4 6）。また、演出制御用 C P U 2 0 1 は、確変状態フラグおよび第 2 K T 状態フラグをセットする（ステップ S 6 4 7）。また、演出制御用 C P U 2 0 1 は、セットされていれば、第 1 K T 状態フラグをリセットする（ステップ S 6 4 8）。また、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 において第 2 K T パターンにより賞球数表示を表示する制御を行う（ステップ S 6 4 9）。例えば、演出表示装置 9 の表示画面の中央付近において賞球数表示を表示する。この場合、未だにいずれのパターンによる賞球数表示も表示されていなければ、新たに第 2 K T パターンにより賞球数表示を開始する制御を行う。また、既に、大当たりパターンまたは第 1 K T パターンにより賞球数表示が行われていれば、第 1 K T パターンによる賞球数表示の表示に切り替える制御を行う。

【0307】

なお、この実施の形態では、ステップ S 6 3 9、S 6 4 4、S 6 4 9 の処理や、後述する背景図柄変動停止処理のステップ S 9 7 9 の処理が実行されることによって、大当たり遊技中や K T 状態（第 1 K T 状態、第 2 K T 状態）中に賞球数表示が行われるのであるが、ステップ S 6 3 3、S 6 3 4 の処理が実行されることによって、K T 状態を終了し低確率

／非 K T 状態に戻ったときに賞球数カウンタの値がリセットされる（0 にクリアされる）とともに賞球数表示の表示が終了する。

【0308】

また、この実施の形態では、ステップ S 6 3 9，S 6 4 4 の処理が実行されることによって第 1 K T 状態では第 1 K T パターンによる賞球数表示が表示され、ステップ S 6 4 9 の処理が実行されることによって第 2 K T 状態では第 2 K T パターンによる賞球数表示が表示される場合が示されているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 K T 状態においては賞球数表示を表示しない（ステップ S 6 3 9，S 6 4 4 の処理を不要とする）ように構成してもよい。

【0309】

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 S 6 5 0）、演出制御用 C P U 2 0 1 は、大入賞口への遊技球の入賞が発生したことを示す大入賞口入賞フラグをセットする（ステップ S 6 5 1）とともに、賞球数カウンタに 1 5（大入賞口への 1 入賞あたりの賞球数に相当）を加算する（ステップ S 6 5 2）。

【0310】

受信した演出制御コマンドが特殊賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 3）、演出制御用 C P U 2 0 1 は、特殊入賞口 2 4 への遊技球の入賞が発生したことを示す特殊入賞口入賞フラグをセットする（ステップ S 6 5 4）とともに、賞球数カウンタに 1 5（特殊入賞口 2 4 への 1 入賞あたりの賞球数に相当）を加算する（ステップ S 6 5 5）。

【0311】

なお、この実施の形態では、大入賞口に遊技球が入賞したときと特殊入賞口 2 4 に遊技球が入賞したときとで賞球数が同じ 1 5 個である場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大入賞口に遊技球が入賞したときには賞球数を 1 5 個とする一方で、特殊入賞口 2 4 に遊技球が入賞したときには賞球数を 1 0 個とするなど、賞球数を異ならせてもよい。

【0312】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ表示指定コマンドであれば（ステップ S 6 6 0）、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 において客待ちデモンストレーション表示を開始する制御を行う（ステップ S 6 6 1）。また、演出制御用 C P U 2 0 1 は、セットされていれば、前回の変動表示の表示結果が小当たりであったことを示す前回小当たりフラグをリセットする（ステップ S 6 6 2）とともに、小当たりが連続して発生した回数を示す小当たり連続数カウンタを 0 にクリアする（ステップ S 6 6 3）。

【0313】

なお、この実施の形態では、後述するように、連続して小当たりが発生した場合に連続小当たり演出を実行可能に構成されているのであるが、ステップ S 6 6 2，S 6 6 3 の処理が実行されることによって、小当たりとなる変動表示が実行された後、客待ちデモンストレーション表示が表示される状態となった場合には、その後に実行された変動表示が小当たりとなる場合であっても連続小当たり演出は実行されないように構成されている。

【0314】

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 S 6 6 4）、演出制御用 C P U 2 0 1 は、受信した図柄指定コマンドを、R A M 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 S 6 6 5）。

【0315】

受信した演出制御コマンドが第 1 有効始動入賞指定コマンドまたは第 2 有効始動入賞指定コマンドであれば（ステップ S 6 6 6）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した第 1 有効始動入賞指定コマンドまたは第 2 有効始動入賞指定コマンドを、R A M に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ S 6 6 7）。

【0316】

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、演出御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセット、または処理を実行する（ステップS670）。そして、ステップS611に移行する。

【0317】

図35は、図31に示す背景図柄プロセス処理（ステップS706）を示すフローチャートである。背景図柄プロセス処理では、演出制御用CPU201は、まず、保留連演出に関する制御を行う保留連演出制御処理を実行する（ステップ9800A）。次いで、演出制御用CPU201は、背景図柄プロセスフラグの値に応じてステップS900～S908のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

【0318】

背景図柄変動開始待ち処理（ステップS900）：背景図柄の変動開始条件が成立したか否か判定し、背景図柄の変動開始条件が成立した場合には、背景図柄表示部9cにおいて変動が開始されるように制御する。背景図柄の変動開始条件は、コマンド解析処理でいずれかの変動パターンコマンドが受信されたことが確認された場合に成立する。そして、背景図柄プロセスフラグを、背景図柄変動開始処理（ステップS901）に応じた値に更新する。

【0319】

背景図柄変動開始処理（ステップS901）：左中右の背景図柄の変動が開始されるように制御する。また、受信している表示結果コマンドに応じて背景図柄の停止図柄を決定し、背景図柄の変動時間を設定する。そして、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動中処理（ステップS902）に対応した値に更新する。

【0320】

背景図柄変動中処理（ステップS902）：背景図柄の変動時間の終了を監視する。変動時間が終了したら、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄停止処理（ステップS903）に対応した値に更新する。なお、背景図柄変動中処理において、演出制御用CPU201は、背景図柄の変動時間を延長することがある。

【0321】

背景図柄停止処理（ステップS903）：背景図柄の変動を最終停止し停止図柄を表示する制御を行う。そして、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動開始待ち処理（ステップS900）、大当たり表示処理（ステップS904）、または小当たり中処理（ステップS908）に対応した値に更新する。なお、大当たり表示処理（ステップS904）に対応した値に更新する場合には、第1大当たり開始指定コマンドまたは第2大当たり開始指定コマンドを受信していることを条件に、大当たり表示処理（ステップS904）に対応した値に更新する。また、小当たり中処理（ステップS908）に対応した値に更新する場合には、小当たり開始指定コマンドを受信していることを条件に、小当たり中表示処理（ステップS908）に対応した値に更新する。

【0322】

大当たり表示処理（ステップS904）：大当たり表示の制御を行う。そして、実際に大当たり遊技が開始されたことを示すことになる大入賞口開放中表示コマンド（第1ラウンドに関する大入賞口開放中表示コマンド）を受信したら背景図柄プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS905）に対応した値に更新する。

【0323】

ラウンド中処理（ステップS905）：ラウンド中の表示制御を行う。例えば、大入賞口が開放中であることを示す大入賞口開放中表示コマンドを受信したら、ラウンド数の表示制御等を行う。

【0324】

ラウンド後処理（ステップS906）：ラウンド間の表示制御を行う。例えば、大入賞口が開放後（閉鎖中）であることを示す大入賞口開放後表示コマンドを受信したら、インターバル表示を行う。

【0325】

10

20

30

40

50

大当り終了演出処理（ステップS907）：大当り遊技の終了後の大当り終了表示の制御を行う。例えば、大当りの終了を指定するエンディング指定コマンド（第1エンディング指定コマンド、第2エンディング指定コマンド）を受信したら、エンディング演出を実行する。そして、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動開始待ち処理（ステップS900）に応じた値に更新する。

【0326】

小当り中処理（ステップS908）：小当り遊技中の表示制御を行う。そして、小当り終了指定コマンドを受信したら、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動開始待ち処理（ステップS900）に応じた値に更新する。

【0327】

図36は、保留連演出制御処理（ステップS900A）を示すフローチャートである。この実施の形態では、大当り遊技が開始されるときに、現在記憶されている保留記憶のうちに大当りとなる保留記憶が存在すること、すなわち大当りが連続して実行されることを示唆する保留連演出を実行可能である。

【0328】

保留連演出制御処理において、演出制御用CPU201は、大当り遊技の開始タイミングであるか否かを判断する（ステップS3501）。ステップS3501では、例えば、背景図柄プロセスフラグの値が、大当り表示処理（ステップS904）であれば、大当り遊技の開始タイミングであると判断する。

【0329】

大当り遊技の開始タイミングであれば（ステップS3501のY）、演出制御用CPU201は、始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンドおよび有効始動入賞指定コマンド（第1有効始動入賞指定コマンドまたは第2有効始動入賞指定コマンド）のセット）に、大当りを示すコマンドが含まれているか否かを確認する（ステップS3502）。

【0330】

大当りを示すコマンドが含まれている場合には（ステップS3502のY）、演出制御用CPU201は、大当りが連続して実行されることを報知する（ステップS3502a）。ステップS3502aでは、例えば、演出表示装置9において、「連続大当り確定」の文字表示が表示されることにより、現在記憶されている保留記憶のうちに大当りとなる保留記憶が存在すること、大当りが連続して実行されることが報知される。

【0331】

なお、この実施の形態では、現在記憶されている第1特別図柄の変動表示に関する第1保留記憶のうちに大当りとなる保留記憶が存在する場合、または第2特別図柄の変動表示に関する第2保留記憶のうちに大当りとなる保留記憶が存在する場合に、大当りが連続して実行されることを報知可能に構成されているが、このような構成に限らず、例えば、第2保留記憶のうちに大当りとなる保留記憶が存在する場合にのみ、大当りが連続して実行されることを報知可能とし、第1保留記憶のうちに大当りとなる保留記憶が存在する場合には、大当りが連続して実行されることを報知しないように構成してもよい。また、特定の大当り（例えば、16R確変大当り）となる保留記憶が存在する場合にのみ、大当りが連続して実行されることを報知可能としてもよい。

【0332】

次いで、演出制御用CPU201は、保留連演出の実行中であることを示す保留連実行フラグをセットし（ステップS3503）、処理を終了する。

【0333】

大当り遊技の開始タイミングでなければ（ステップS3501のN）、演出制御用CPU201は、大当り遊技中のタイミングであるか否かを判断する（ステップS3504）。ステップS3504では、例えば、背景図柄プロセスフラグの値が、ラウンド中処理（ステップS905）およびラウンド後処理（ステップS906）のいずれかであれば、大当り遊技中のタイミングであると判断する。

10

20

30

40

50

【0334】

大当り遊技中のタイミングであれば（ステップS3504のY）、演出制御用CPU201は、保留連実行フラグがセットされているか否かを確認し（ステップS3505）、セットされていなければ処理を終了する。保留連実行フラグがセットされていれば、演出制御用CPU201は、大当り遊技において新たなラウンドが開始されたか否かを確認する（ステップS3506）。例えば、受信した大入賞口開放中表示コマンドの内容と、前回受信した大入賞口開放中表示コマンドの内容とを比較することにより確認することができる。新たなラウンドが開始されているときには、演出制御用CPU201は、保留連演出中の通算ラウンド数をカウントする通算ラウンド数カウンタの値を1加算し、通算ラウンド数カウンタの値にもとづいて、演出表示装置9においてラウンド数を表示する制御を行う（ステップS3507, S3508）。その後、処理を終了する。

10

【0335】

大当り遊技中のタイミングでなければ（ステップS3504のN）、演出制御用CPU201は、大当り遊技の終了タイミングであるか否かを判断する（ステップS3509）。ステップS3509では、例えば、背景図柄プロセスフラグの値が、大当り終了演出処理（ステップS907）であれば、大当り遊技の終了タイミングであると判断する。

【0336】

大当り遊技の終了タイミングであれば（ステップS3504のY）、演出制御用CPU201は、保留連実行フラグがセットされているか否かを確認し（ステップS3510）、セットされていればそのまま処理を終了する。保留連実行フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU201は、大当り遊技後の遊技状態を報知する（ステップS3511）。ステップS3511では、例えば、大当り遊技後に確変状態に制御される場合には、演出表示装置9において「確変突入」の文字表示等を表示し、KT状態に制御される場合には、演出表示装置9において「小当りタイム突入」の文字表示等を表示する。なお、図36に示す例では、大当り遊技の終了タイミングで大当り遊技後の遊技状態を報知しているが、例えば、大当り遊技の開始タイミングや実行中タイミングにおいて、「第2KT有り」の文字表示や「第2KT無し」の文字表示を表示することにより、報知を行うようにしてもよい。また、この場合にも、保留連演出を実行するときには報知を行わず、保留連演出を実行しないときのみ報知を行うようにしてもよい。

20

【0337】

大当りを示すコマンドが含まれていない場合には（ステップS3502のN）、演出制御用CPU201は、保留連実行フラグがセットされていればリセットし（ステップS3512）、通算ラウンド数カウンタの値もリセットする（ステップS3513）。

30

【0338】

図36に示すように、この実施の形態では、ステップS3502～S3503の処理により、保留連演出が実行されると、先の大当り遊技の開始時に、演出表示装置9において、「連続大当り確定」の文字表示が表示されることにより、大当りが連続して実行されることが報知される。また、ステップS3504～S3508の処理により、保留連演出の実行中には、先の大当り遊技のラウンド数と後の大当り遊技のラウンド数とを通算したラウンド数が示され、一連の大当り遊技が実行されているように見せることができる。

40

【0339】

また、ステップS3509～S3511の処理により、保留連演出の実行中ではないときには、大当り遊技の終了後に制御される遊技状態（例えば、確変状態やKT状態）が報知されるが、保留連演出の実行中であるときには、それらの報知が行われない。このような構成により、大当り遊技が終了して通常の遊技が開始されるという印象を弱め、先の大当り遊技と後の大当り遊技とで一連の大当り遊技が実行されているように見せることができる。

【0340】

また、詳細については後述するが、保留連演出の実行中であって保留連実行フラグがセットされているときには、先の大当り遊技の終了後、後の大当り遊技が開始されるまでの

50

間に、小当りが発生しても、小当りに関連する演出（例えば、小当り報知や、賞球増加表示の表示、入賞演出、連続小当り演出など）の実行が制限される。このような構成により、大当り遊技が終了して通常の遊技が行われているという印象を弱め、先の大当り遊技と後の大当り遊技とで一連の大当り遊技が実行されているように見せることができる。

【0341】

図37は、背景図柄変動開始処理（ステップS901）を示すフローチャートである。背景図柄変動開始処理において、演出制御用CPU201は、背景図柄の停止図柄を決定する（ステップS920）。なお、この実施の形態では、表示結果1指定コマンドを受信した場合（はずれと決定されている場合）には、左中右の背景図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の背景図柄のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果2指定コマンドを受信した場合（16R確変大当りと決定されている場合）には、左中右の背景図柄が奇数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果3指定コマンドや表示結果5指定コマンドを受信した場合（6R確変大当りや2R確変大当りと決定されている場合）には、左中右の背景図柄が偶数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果4指定コマンドや表示結果6指定コマンドを受信した場合（6R通常大当りや2R通常大当りと決定されている場合）には、左右の背景図柄のみが一致したリーチはずれ図柄と同様の組み合わせを決定する。また、表示結果7指定コマンドを受信した場合（小当りと決定されている場合）には、小当り図柄（例えば、「135」）の背景図柄の組み合わせを決定する。

【0342】

次いで、演出制御用CPU201は、今回開始する変動表示が小当りとなるものであるか否かを確認する（ステップS921a）。なお、今回開始する変動表示が小当りとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域（ステップS618参照）に格納されている表示結果指定コマンドが小当りを示すものであるか否か（表示結果7指定コマンドが格納されているか否か）を確認することにより判定できる。

【0343】

今回開始する変動表示が小当りとなるものであれば（ステップS921aのY）、演出制御用CPU201は、保留連実行フラグがセットされているか否かを確認し（ステップS921b）、セットされていれば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンに応じて、使用する背景図柄の変動パターンに応じた保留連時用のプロセステーブルを選択する（ステップS921c）。そして、ステップS932に移行する。ステップS921cで選択される保留連時用のプロセステーブルは、小当りに関連する演出が実行されないように構成されている。このような構成により、保留連演出の実行中であって保留連実行フラグがセットされているときには、先の大当り遊技の終了後、後の大当り遊技が開始されるまでの間に、小当りが発生しても、小当りに関連する演出（例えば、小当り報知や、連続小当り演出など）の実行が制限されることになる。なお、この実施の形態では、保留連演出の実行中には、小当りに関連する演出の実行を禁止することにより制限しているが、例えば、目立たない（例えば、表示サイズが小さい、色が薄い等）態様で実行することにより制限してもよい。

【0344】

保留連実行フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU201は、第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS922）。第2KT状態フラグがセットされていなければ（すなわち、第2KT状態でなければ）、ステップS931に移行する。第2KT状態フラグがセットされていれば（すなわち、第2KT状態であれば）、演出制御用CPU201は、前回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S923）。前回小当りフラグがセットされていなければ（すなわち、前回実行された変動表示の表示結果が小当りでなかった場合であれば）、演出制御用CPU201は、連続して小当りが発生したことを報知する連続小当り演出の有無および種類を決定するためのテーブルとして、前回非小当り用の連続小当り演出決定テーブルを選択する（ステップS924）。一方、前回小当りフラグがセットされていれば（すなわち、前回

実行された変動表示の表示結果が小当りであり、連続して小当りが発生した場合であれば）、演出制御用CPU201は、連続小当り演出の有無および種類を決定するためのテーブルとして、小当りが連続して発生した回数をカウントするための小当り連続数カウンタの値に応じた連続小当り演出決定テーブルを選択する（ステップS925）。

【0345】

なお、この実施の形態では、ステップS922の処理が実行されることによって、第2KT状態である場合にのみ連続小当り演出を実行可能に構成しているのであるが、そのような態様にかぎらず、例えば、第1KT状態および第2KT状態の両方において連続小当り演出を実行可能に構成してもよい。

【0346】

そして、演出制御用CPU201は、ステップS924、S925で選択した連続小当り演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、連続小当り演出の有無および種類を決定する（ステップS926）。

【0347】

図38は、連続小当り演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図38（A）は、ステップS924で選択される前回非小当り用の連続小当り演出決定テーブルの具体例を示している。また、図38（B）は、ステップS925で選択される連続小当り演出決定テーブルのうち、小当り連続数カウンタの値が1である場合（すなわち、今回開始される変動表示で連続して2回小当りが発生する場合）に選択される連続小当り演出決定テーブル（小当り連続数2回用）の具体例を示している。また、図38（C）は、ステップS925で選択される連続小当り演出決定テーブルのうち、小当り連続数カウンタの値が2である場合（すなわち、今回開始される変動表示で連続して3回小当りが発生する場合）に選択される連続小当り演出決定テーブル（小当り連続数3回用）の具体例を示している。また、図38（D）は、ステップS925で選択される連続小当り演出決定テーブルのうち、小当り連続数カウンタの値が3以上である場合（すなわち、今回開始される変動表示で連続して4回以上小当りが発生する場合）に選択される連続小当り演出決定テーブル（小当り連続数4回以上用）の具体例を示している。

【0348】

図38に示すように、連続小当り演出決定テーブルには、連続小当りなし、連続小当り演出A、連続小当り演出B、および連続小当り演出Cに対して、それぞれ判定値が割り振られている。この実施の形態において、連続小当り演出Aは、例えば、演出表示装置9において所定のキャラクタAを登場させるとともに、キャラクタAのセリフとして「もう1回！」などの文字表示を表示する演出である。また、連続小当り演出Bは、例えば、演出表示装置9において所定のキャラクタBを登場させるとともに、キャラクタBのセリフとして「もう1回！」などの文字表示を表示する演出である。また、連続小当り演出Cは、例えば、演出表示装置9において所定のキャラクタCを登場させるとともに、キャラクタCのセリフとして「もう1回！」などの文字表示を表示する演出である。

【0349】

なお、この実施の形態では、連続小当り演出の種類に応じてキャラクタの種類を異ならせ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、連続小当り演出の種類に応じて文字表示の種類を異ならせたり、文字表示の表示色を異ならせたりしてもよい。また、連続小当り演出として、装飾ランプ25や枠ランプ28a～28cを点灯させる演出を実行したり、スピーカ27から演出音を出力する演出を実行したりしてもよく、連続小当り演出として様々な態様の演出が考えられる。

【0350】

また、この実施の形態では、連続小当り演出A～Cの3種類の連続小当り演出を実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、4種類以上の連続小当り演出を実行可能に構成してもよいし、2種類のみ連続小当り演出を実行可能に構成してもよい。また、連続小当り演出の種類が1種類しかないように構成されていてもよい。

【0351】

図38(A)に示すように、前回の変動表示が小当りでなかった場合（すなわち、連続して小当りが発生した場合でない場合）には、100%の割合で連続小当り演出なしに決定される。なお、この実施の形態では、前回の変動表示が小当りでなかった場合には、連続小当り演出を実行しないように構成されているのであるから、ステップS923でNと判定した場合に、そのままステップS931に移行するように構成してもよい。そのように構成すれば、前回非小当り用の連続小当り演出決定テーブルを不要とすることができる。

【0352】

また、図38(B)に示すように、今回の変動表示で小当りが連続して2回発生する場合には、20%の割合で連続小当り演出なしに決定され、80%の割合で連続小当り演出Aを実行することに決定される。なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、低い割合で連続小当り演出Bや連続小当り演出Cを決定可能に構成してもよい。

10

【0353】

また、図38(C)に示すように、今回の変動表示で小当りが連続して3回発生する場合には、20%の割合で連続小当り演出なしに決定され、30%の割合で連続小当り演出Aを実行することに決定され、50%の割合で連続小当り演出Bを実行することに決定される。すなわち、比較的高い割合で連続小当り演出Bが実行される。なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、低い割合で連続小当り演出Cを決定可能に構成してもよい。

【0354】

また、図38(D)に示すように、今回の変動表示で小当りが連続して4回以上発生する場合には、20%の割合で連続小当り演出なしに決定され、10%の割合で連続小当り演出Aを実行することに決定され、20%の割合で連続小当り演出Bを実行することに決定され、50%の割合で連続小当り演出Cを実行することに決定される。すなわち、比較的高い割合で連続小当り演出Cが実行される。

20

【0355】

なお、この実施の形態では、図38(B)に示すように連続2回目の小当り変動において既に連続小当り演出Aが実行されている割合が高いため、図38(C)、(D)に示すように、連続3回目以上の小当り変動では連続小当り演出Aの実行割合が低くなるように設定している。また、図38(C)に示すように連続3回目の小当り変動において既に連続小当り演出Bが実行されている割合が高いため、図38(D)に示すように、連続4回目以上の小当り変動では連続小当り演出Bの実行割合が低くなるように設定している。そのように構成することによって、この実施の形態では、連続小当り演出として先に実行された種類の演出と同じ種類の演出が実行されにくくなり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0356】

なお、この実施の形態では、図38に示す連続小当り演出決定テーブルの割り振りによって連続小当り演出として先に実行された種類の演出と同じ種類の演出が実行されにくくなるように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、連続小当り演出Aを実行した場合には連続小当り演出Aを実行済であることを示すフラグをセットするようにし、その後の変動表示で連続して小当りとなる場合には、そのフラグがセットされていれば、連続小当り演出A以外の種類の連続小当り演出を実行可能に構成するようにしてもよい。

40

【0357】

また、この実施の形態では、前回の変動表示が小当りである場合（連続して小当りが発生する場合）に図38(B)～(D)に示す連続小当り演出決定テーブルを用いて抽選処理を実行することにより、連続小当り演出の有無および種類を決定するように構成する場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、前回の変動表示が小当りである場合には、抽選処理を行うことなく、無条件で連続小当り演出を実行するように構成してもよい。

【0358】

50

また、この実施の形態では、図38に示すように、抽選処理により複数種類の連続小当り演出A～Cから実行する連続小当り演出の種類を決定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、小当りの連続回数に応じて固定的に連続小当り演出の種類を決定するように構成してもよい。例えば、連続2回目の小当りであれば固定的に連続小当り演出Aを決定し、連続3回目の小当りであれば固定的に連続小当り演出Bを決定し、連続4回目以上の小当りであれば固定的に連続小当り演出Cを決定するように構成してもよい。

【0359】

連続小当り演出を実行することに決定した場合には（ステップS927のY）、演出制御用CPU201は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンに応じて、使用する背景図柄の変動パターンおよび決定した種類の連続小当り演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS928）。そして、ステップS932に移行する。

【0360】

この実施の形態では、ステップS928で選択したプロセステーブルを用いて後述するステップS933および背景図柄変動中処理のステップS944の処理が実行することによって、背景図柄の変動表示中に演出表示装置9において連続小当り演出が実行される。

【0361】

なお、この実施の形態では、第2KT状態中に第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなる場合には短縮変動の変動表示が行われる割合が高くなるように構成されている（本例では、図14（I）、図15に示すように、第2KT状態中に小当りとなる場合には95%の割合で短縮変動の第2変動パターン#27に決定される）が、短縮変動以外の変動表示が行われる場合もある（本例では、比較的変動時間が長い（例えば、30秒）の第2変動パターン#28に決定される場合もある）。そこで、例えば、図37に示す背景図柄変動開始処理において、今回の変動表示が小当り変動であった場合に、さらに短縮変動の変動パターンであるか否かを判定するようにし、短縮変動の変動パターンである場合にのみステップS922～S928の処理を実行して連続小当り演出を実行可能に構成することにより、連続小当り演出が実行される場合には必ず短縮変動の変動表示において実行されるように構成する。

【0362】

今回開始する変動表示が小当りとなるものでなければ（ステップS921aのN）、演出制御用CPU201は、セットされていれば、前回小当りフラグをリセットする（ステップS929）とともに、小当り連続数カウンタの値を0にクリアする（ステップS930）。

【0363】

ステップS930で小当り連続数カウンタをクリアした後、第2KT状態フラグがセットされていなかった場合（ステップS922のN）、または連続小当り演出を実行しないことに決定した場合（ステップS927のN）には、演出制御用CPU201は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンに応じて、使用する背景図柄の変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS931）。そして、選択したプロセステーブルにおけるプロセスデータ1のプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップS932）。次いで、演出制御用CPU201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（演出表示装置9、各種ランプ、スピーカ27）の制御を実行する（ステップS933）。例えば、背景図柄表示部9c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、VDP209に制御信号（表示制御実行データ）を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35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27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0364】

なお、変動パターンにおいて継続演出の実行が指定されている場合（第2変動パターン#26, #28, #29の場合）には、ステップS928, S931で選択したプロセステーブルに従ってステップS933および後述する背景図柄変動中処理のステップS944の処理が実行されることによって背景図柄の変動表示中に継続演出が実行される。また、変動パターンにおいてバトル演出の実行が指定されている場合（第2変動パターン#16, #18, #19, #21, #23, #24, #29の場合）には、ステップS928, S931で選択したプロセステーブルに従ってステップS933および後述する背景図柄変動中処理のステップS944の処理が実行されることによって背景図柄の変動表示中にバトル演出が実行される。

【0365】

次いで、演出制御用CPU201は、変動時間に応じた値を背景図柄変動時間タイマに設定して背景図柄変動時間タイマをスタートさせる（ステップS934）。そして、背景図柄プロセスフラグを、背景図柄変動中処理（ステップS902）に応じた値に更新する（ステップS935）。

【0366】

図39は、背景図柄プロセス処理における背景図柄変動中処理（ステップS902）を示すフローチャートである。背景図柄変動中処理において、演出制御用CPU201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S940）、普通図柄変動時間タイマの値を1減算する（ステップS941）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS942）、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S943）。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S944）。

【0367】

次いで、演出制御用CPU201は、背景図柄変動時間延長処理を実行する（ステップS950）。すなわち、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示を実行しているときに第2特別図柄の変動表示を開始したり、第2特別図柄の変動表示を実行しているときに第1特別図柄の変動表示を開始したりする可能性があり、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行される場合がありうる。そこで、この実施の形態では、ステップS950の背景図柄変動時間延長処理が実行されることによって、一方の特別図柄の変動表示に対応して背景図柄の変動表示を実行しているときに他方の特別図柄の変動表示が開始された場合に、必要に応じて背景図柄の変動パターンを差し替えたり変動時間の延長を行ったりする。

【0368】

ステップS950では、演出制御用CPU201は、例えば、はずれとなる一方の特別図柄の変動表示に対応して背景図柄の変動表示を実行しているときに、大当たりとなる他方の特別図柄の変動表示が開始されたときには、大当たりとなる方の特別図柄に対応して背景図柄の変動パターンに差し替えるとともに変動時間を延長する処理を行う。また、例えば、大当たりとなる一方の特別図柄の変動表示に対応して背景図柄の変動表示を実行しているときに、はずれとなる他方の特別図柄の変動表示が開始されたときには、背景図柄の変動パターンの差し替えも変動時間の延長も行わず、現在実行中の背景図柄の変動表示をそのまま実行する。また、例えば、大当たりとなる一方の特別図柄の変動表示に対応して背景図柄の変動表示を実行しているときに、大当たりとなる他方の特別図柄の変動表示が開始されたときには、既に説明したように、この実施の形態では、後から開始した方の特別図柄の変動表示は途中で強制はずれとなるので、背景図柄の変動パターンの差し替えも変動時間の延長も行わず、現在実行中の背景図柄の変動表示をそのまま実行する。

【0369】

そして、演出制御用CPU201は、背景図柄変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS951）、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動停止処理（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 9 0 3) に応じた値に更新する (ステップ S 9 5 2)。

【0370】

図 40 は、背景図柄プロセス処理における背景図柄変動停止処理 (ステップ S 9 0 3) を示すフローチャートである。背景図柄変動停止処理において、演出制御用 C P U 2 0 1 は、まず、背景図柄の停止図柄として大当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ 1 がセットされているか否かを確認する (ステップ S 9 7 0 A)。停止図柄表示フラグ 1 がセットされていれば、ステップ S 9 7 4 に移行する。この実施の形態では、背景図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ S 9 7 3 で停止図柄表示フラグ 1 がセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグ 1 がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ 1 がセットされているということは、大当り図柄を確定表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ S 9 7 1 の背景図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ S 9 7 4 に移行する。

10

【0371】

停止図柄表示フラグ 1 がセットされていなければ、演出制御用 C P U 2 0 1 は、背景図柄の停止図柄として小当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ 2 がセットされているか否かを確認する (ステップ S 9 7 0 B)。停止図柄表示フラグ 2 がセットされていれば、ステップ S 9 8 3 に移行する。この実施の形態では、背景図柄の停止図柄として小当り図柄を表示した場合には、ステップ S 9 8 2 で停止図柄表示フラグ 2 がセットされる。そして、小当り遊技中の演出を実行するときに停止図柄表示フラグ 2 がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ 2 がセットされているということは、小当り図柄を確定表示したが小当り遊技中の演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ S 9 7 1 の背景図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ S 9 8 3 に移行する。

20

【0372】

停止図柄表示フラグ 1 および停止図柄表示フラグ 2 のいずれもセットされていなければ、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 において停止表示中の左中右の背景図柄の停止図柄 (はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄) を確定表示させる制御を行う (ステップ S 9 7 1)。

【0373】

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

30

【0374】

次いで、演出制御用 C P U 2 0 1 は、いずれかの当り開始指定コマンド受信フラグ (第 1 大当り開始指定コマンド受信フラグ、第 2 大当り開始指定コマンド受信フラグ) がセットされているか否かを確認する (ステップ S 9 7 4)。いずれかの当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用 C P U 2 0 1 は、停止図柄表示フラグ 1 をリセットする (ステップ S 9 7 5)。なお、演出制御用 C P U 2 0 1 は、セットされていた当り開始指定コマンド受信フラグもリセットする。

40

【0375】

次いで、演出制御用 C P U 2 0 1 は、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する (ステップ S 9 7 6)。なお、ステップ S 9 7 6 では、保留連実行フラグがセットされているときには、保留連時用のプロセステーブルを選択するようにしてもよい。この保留連時用のプロセステーブルは、例えば、新たな大当り遊技が開始されることを強調するようなファンファーレ演出が実行されない、簡素なファンファーレ演出が実行される、またはファンファーレ演出に代わる、大当り遊技が再開されることを示す演出等が実行されよう構成される。このような構成により、先の大当り遊技と後の大当り遊技とで一連の大当り遊技が実行されているように見せることができる。

【0376】

50

次いで、演出制御用CPU201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S977）、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演出表示装置9、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S978）。

【0377】

次いで、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において大当たりパターンにより賞球数表示を表示する制御を行う（ステップS979）。例えば、演出表示装置9の表示画面の左下端部において賞球数表示を表示する。この場合、未だにいずれのパターンによる賞球数表示も表示されていなければ、新たに大当たりパターンにより賞球数表示を開始する制御を行う。また、既に、第1KTパターンまたは第2KTパターンにより賞球数表示が行われていれば、大当たりパターンによる賞球数表示の表示に切り替える制御を行う。

10

【0378】

なお、この実施の形態では、図40に示す背景図柄変動停止処理において大当たりパターンによる賞球数表示の開始または切り替え（ステップS979参照）を行う場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり表示処理（ステップS904）や大当たり遊技を開始した後の最初のラウンド中処理（ステップS905）などにおいてステップS979と同様の処理を行い、大当たりパターンによる賞球数表示の開始または切り替えを行うように構成してもよい。

【0379】

20

その後、演出制御用CPU201は、背景図柄プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS904）に応じた値に更新する（ステップS980）。

【0380】

ステップS971の処理で小当たり図柄を確定表示した場合には（ステップS981のY）、演出制御用CPU201は、停止図柄表示フラグ2をセットする（ステップS982）。

【0381】

次いで、演出制御用CPU201は、小当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS983）。小当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合（すなわち、小当たり開始指定コマンドを受信している場合）には、演出制御用CPU201は、停止図柄表示フラグ2をリセットする（ステップS984）。なお、演出制御用CPU201は、セットされていた小当たり開始指定コマンド受信フラグもリセットする。

30

【0382】

次いで、演出制御用CPU201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S985）。なお、ステップS985では、保留連実行フラグがセットされているときには、保留連時用のプロセステーブルを選択するようにしてもよい。この保留連時用のプロセステーブルは、例えば、小当たり中演出が実行されない、簡素な小当たり中演出が実行される、または小当たり中演出に代わる演出が実行されよう構成される。このような構成により、保留連演出の実行中であって保留連実行フラグがセットされているときには、先の大当たり遊技の終了後、後の大当たり遊技が開始されるまでの間に、小当たりが発生しても、小当たりに関連する演出の実行が制限されることになる。

40

【0383】

次いで、演出制御用CPU201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S986）、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演出表示装置9、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S987）。

【0384】

そして、演出制御用CPU201は、背景図柄プロセスフラグの値を小当たり中処理（ス

50

テップ S 9 0 8) に応じた値に更新する (ステップ S 9 8 8)。

【0385】

ステップ S 9 7 1 の処理で大当り図柄や小当り図柄を表示しなかった場合 (すなわち、はずれ図柄を表示した場合) には (ステップ S 9 7 2 の N、且つステップ S 9 8 1 の N)、演出制御用 CPU 2 0 1 は、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動開始待ち処理 (ステップ S 9 0 0) に応じた値に更新する (ステップ S 9 8 9)。

【0386】

図 4 1 は、背景図柄プロセス処理における小当り中処理 (ステップ S 9 0 8) を示すフローチャートである。小当り中処理において、演出制御用 CPU 2 0 1 は、まず、小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 9 2 0 1)。小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていない場合 (すなわち、まだ小当り終了指定コマンドを受信していない場合) には、演出制御用 CPU 2 0 1 は、プロセスタイマの値を 1 減算し (ステップ S 9 2 0 2)、プロセスデータ n の内容に従って演出装置 (演出表示装置 9、スピーカ 2 7 等) を制御する処理を実行する (ステップ S 9 2 0 3)。すなわち、小当り遊技に対応した演出を継続して行う。

【0387】

そして、演出制御用 CPU 2 0 1 は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し (ステップ S 9 2 0 4)、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う (ステップ S 9 2 0 5)。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる (ステップ S 9 2 0 6)。

【0388】

小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合 (すなわち、小当り終了指定コマンドを受信している場合) には、演出制御用 CPU 2 0 1 は、小当り遊技に対応した演出を終了し、ステップ S 9 2 0 7 に移行する。ステップ S 9 2 0 7 では、演出制御用 CPU 2 0 1 は、セットされていなければ、前回小当りフラグをセットする (ステップ S 9 2 0 7)。また、演出制御用 CPU 2 0 1 は、小当り連続数カウンタの値を 1 加算する (ステップ S 9 2 0 8)。

【0389】

この実施の形態では、既に説明したように、小当り以外の変動表示を開始するときに前回小当りフラグがリセットされるとともに小当り連続数カウンタの値が 0 クリアされる (ステップ S 9 2 9, S 9 3 0 参照)。そのため、小当り以外の変動表示を実行した後に、小当りとなる 1 回目の変動表示にもとづいて小当り遊技が実行された場合には、ステップ S 9 2 0 7, S 9 2 0 8 の処理が実行されることによって、前回小当りフラグがセットされるとともに小当り連続数カウンタに 1 がセットされる。従って、その次の変動表示でも再び小当りとなる場合には、小当り連続数カウンタの値が 1 であることにもとづいて小当りが 2 回連続して発生したと判定することができる。そして、その小当り遊技を終了することによってステップ S 9 2 0 8 が実行されることによって小当り連続数カウンタの値が 2 に更新され、さらに次の変動表示でも再び小当りとなる場合には、小当り連続数カウンタの値が 2 であることにもとづいて小当りが 3 回連続して発生したと判定することができる。以降、小当りが 4 回、5 回・・・と連続して発生した場合であっても小当り連続数カウンタの値を確認することによって、小当りが何回連続して発生しているかを判定することができる。

【0390】

そして、演出制御用 CPU 2 0 1 は、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動開始待ち処理 (ステップ S 9 0 0) に応じた値に更新する (ステップ S 9 2 0 9)。

【0391】

図 4 2 ~ 図 4 5 は、賞球数表示処理 (ステップ S 7 0 7) を示すフローチャートである。賞球数表示処理において、演出制御用 CPU 2 0 1 は、まず、大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 5 0 0)。大入賞口入賞フラグがセットさ

れていれば（すなわち、大入賞口への入賞が発生していれば）、演出制御用CPU201は、大入賞口入賞フラグをリセットし（ステップS501）、第1賞球増加演出の実行中であることを示す第1賞球増加演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS502）。第1賞球増加演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、既に第1賞球増加演出の実行中であれば）、ステップS506に移行する。

【0392】

第1賞球増加演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、まだ第1賞球増加演出が実行されていなければ）、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において第1速度で賞球数を1増加させる演出を開始し、第1賞球増加演出を開始する制御を行う（ステップS503）。また、演出制御用CPU201は、第1賞球増加演出実行中フラグをセットする（ステップS504）。そして、ステップS510に移行する。

10

【0393】

この実施の形態では、大当たり遊技中やKT状態（第1KT状態、第2KT状態）中に賞球数表示が表示されているのであるが、賞球数表示が表示されているときに大入賞口や特殊入賞口24に遊技球が入賞すると、賞球数表示で示される賞球数が1ずつ増加していくような態様の賞球増加演出が実行される。この実施の形態では、賞球増加演出には第1賞球増加演出～第3賞球増加演出の3種類がある。第1賞球増加演出は、大当たり遊技中に大当たりパターンによる賞球数表示が表示されているときに、比較的高速の第1速度（例えば、0.1秒）で賞球数が1ずつ増加していくような態様で実行される演出である。また、第2賞球増加演出は、第1KT状態中に第1KTパターンによる賞球数表示が表示されているときに、比較的高速の第1速度（例えば、0.1秒）で賞球数が1ずつ増加していくような態様で実行される演出である。また、第3賞球増加演出は、第2KT状態中に第2KTパターンによる賞球数表示が表示されているときに、比較的低速の第2速度（例えば、0.5秒）で賞球数が1ずつ増加していくような態様で実行される演出である。

20

【0394】

この実施の形態では、大入賞口入賞フラグがセットされていた（大入賞口への入賞が発生した）ということは、大当たり遊技中であり大当たりパターンによる賞球数表示が表示されている場合であるから、ステップS503において大当たりパターンにより表示されている賞球数表示において第1速度で賞球数が1ずつ増加していく第1賞球増加演出が開始される。

30

【0395】

大入賞口入賞フラグがセットされていなければ（すなわち、大入賞口への入賞が発生していなければ）、演出制御用CPU201は、第1賞球増加演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS505）。第1賞球増加演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、第1賞球増加演出の実行中でなければ）、ステップS510に移行する。

【0396】

ステップS502またはステップS505で第1賞球増加演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、第1賞球増加演出の実行中であれば）、演出制御用CPU201は、賞球数表示において賞球数を1増加させる表示が終了したか否か（すなわち、賞球数を1増加させる演出を開始してから0.1秒経過したか否か）を確認する（ステップS506）。賞球数表示において賞球数を1増加させる表示が終了していれば、演出制御用CPU201は、賞球数が1増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数と一致する状態となったか否かを確認する（ステップS507）。賞球数が1増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数とまだ一致していなければ、演出制御用CPU201は、再び演出表示装置9において第1速度で賞球数を1増加させる演出を開始し、第1賞球増加演出を開始する制御を行う（ステップS508）。そして、ステップS510に移行する。

40

【0397】

賞球数が1増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数と一致していれば

50

ば、演出制御用CPU201は、第1賞球増加演出実行中フラグをリセットし（ステップS509）、第1賞球増加演出を終了する。そして、ステップS510に移行する。

【0398】

この実施の形態では、大当たり遊技中に大入賞口への入賞が発生した場合には、直ちに賞球15個の払出制御が行われる（ステップS30参照）とともに、直ちに賞球数カウンタに15が加算される（ステップS652参照）のであるが、ステップS500～S509の処理が実行されることによって、賞球数表示は直ちに15が加算された値に更新されるのではなく、第1速度（本例では、0.1秒）で賞球数が1ずつ増加していくような態様で賞球数表示が更新される。従って、この実施の形態では、1回の大入賞口への入賞に対して、15個全ての賞球数の更新が終了するまで0.1秒×15＝1.5秒をかけて賞球数表示の更新が行われることになる。なお、この場合、15個全ての賞球数の更新が終わる前に次の大入賞口への入賞が発生してしまう場合も考えられるが、例えば、15個の賞球のうちの5個目までしか賞球数の増加表示が行われていない段階で次の大入賞口への入賞が発生した場合であっても、引き続き次の6個目の賞球数が増加する態様の表示が行われ、新たな入賞で追加された分の賞球数も含めて全ての賞球数の増加表示が終わるまで、第1賞球増加演出が継続して実行されることになる（この場合、追加で発生した賞球数分も含めて3.0秒をかけて賞球数表示の更新が行われることになる）。ただし、この実施の形態では、第1賞球増加演出が実行される場合には、賞球数が更新されていく第1速度が0.1秒と比較的速いので、少なくとも大当たり遊技を終了するまでには、全ての賞球数が増加する演出が終了するように構成されている。

【0399】

次いで、演出制御用CPU201は、特殊入賞口入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS510）。特殊入賞口入賞フラグがセットされていれば（すなわち、特殊入賞口24への入賞が発生していれば）、演出制御用CPU201は、特殊入賞口入賞フラグをリセットし（ステップS511）、保留連実行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS511a）。保留連実行フラグがセットされていれば、そのまま処理を終了する。すなわち、保留連演出の実行中に特殊入賞口24への入賞が発生したとしても、賞球増加演出や入賞演出など小当たりに関連する演出を行うことなく、そのまま処理を終了する。保留連実行フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU201は、第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS512）。第2KTフラグがセットされていれば（すなわち、第2KT状態中であれば）、ステップS523に移行する。第2KT状態フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU201は、第1KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS513）。第1KT状態フラグもセットされていなければ（すなわち、非KT状態であれば）、そのまま処理を終了する。すなわち、非KT状態中に稀に特殊入賞口24への入賞が発生したとしても、そもそも賞球数表示が行われていないので、賞球増加演出を行うことなく、そのまま処理を終了する。

【0400】

第1KT状態フラグがセットされていれば（すなわち、第1KT状態中であれば）、演出制御用CPU201は、第2賞球増加演出の実行中であることを示す第2賞球増加演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS514）。第2賞球増加演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、既に第2賞球増加演出の実行中であれば）、ステップS519に移行する。

【0401】

第2賞球増加演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、まだ第2賞球増加演出が実行されていなければ）、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において第1速度で賞球数を1増加させる演出を開始し、第2賞球増加演出を開始する制御を行う（ステップS515）。また、演出制御用CPU201は、第2賞球増加演出実行中フラグをセットする（ステップS516）。そして、ステップS540に移行する。

【0402】

この実施の形態では、第1KT状態フラグがセットされていた（第1KT状態中）ということは、第1KTパターンによる賞球数表示が表示されている場合であるから、ステップS515において第1KTパターンにより表示されている賞球数表示において第1速度（本例では、0.1秒）で賞球数が1ずつ増加していく第2賞球増加演出が開始される。

【0403】

特殊入賞口入賞フラグがセットされていなければ（すなわち、特殊入賞口24への入賞が発生していなければ）、第3賞球増加演出の実行中であることを示す第3賞球増加演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS517）。第3賞球増加演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、第3賞球増加演出の実行中であれば）、ステップS533に移行する。第3賞球増加演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、第3賞球増加演出が実行されていなければ）、演出制御用CPU201は、第2賞球増加演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS518）。第2賞球増加演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、第2賞球増加演出の実行中でなければ）、ステップS540に移行する。

【0404】

ステップS514またはステップS518で第2賞球増加演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、第2賞球増加演出の実行中であれば）、演出制御用CPU201は、賞球数表示において賞球数を1増加させる表示が終了したか否か（すなわち、賞球数を1増加させる演出を開始してから0.1秒経過したか否か）を確認する（ステップS519）。賞球数表示において賞球数を1増加させる表示が終了していれば、演出制御用CPU201は、賞球数が1増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数と一致する状態となったか否かを確認する（ステップS520）。賞球数が1増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数とまだ一致していなければ、演出制御用CPU201は、再び演出表示装置9において第1速度で賞球数を1増加させる演出を開始し、第2賞球増加演出を開始する制御を行う（ステップS521）。そして、ステップS540に移行する。

【0405】

賞球数が1増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数と一致していれば、演出制御用CPU201は、第2賞球増加演出実行中フラグをリセットし（ステップS522）、第2賞球増加演出を終了する。そして、ステップS540に移行する。

【0406】

この実施の形態では、第1KT状態中に発生した小当り遊技において特殊入賞口24への入賞が発生した場合には、直ちに賞球15個の払出制御が行われる（ステップS30参照）とともに、直ちに賞球数カウンタに15が加算される（ステップS655参照）のであるが、ステップS510～S522の処理が実行されることによって、賞球数表示は直ちに15が加算された値に更新されるのではなく、第1速度（本例では、0.1秒）で賞球数が1ずつ増加していくような態様で賞球数表示が更新される。従って、この実施の形態では、第1KT状態中では1回の特殊入賞口24への入賞に対して、15個全ての賞球数の更新が終了するまで0.1秒×15＝1.5秒をかけて賞球数表示の更新が行われることになる。なお、この場合、15個全ての賞球数の更新が終わる前に次の特殊入賞口24への入賞が発生してしまう場合も考えられるが、例えば、15個の賞球のうちの5個目までしか賞球数の増加表示が行われていない段階で次の特殊入賞口24への入賞が発生した場合であっても、引き続き次の6個目の賞球数が増加する態様の表示が行われ、新たな入賞で追加された分の賞球数も含めて全ての賞球数の増加表示が終わるまで、第2賞球増加演出が継続して実行されることになる（この場合、追加で発生した賞球数分も含めて3.0秒をかけて賞球数表示の更新が行われることになる）。ただし、この実施の形態では、第2賞球増加演出が実行される場合には、賞球数が更新されていく第1速度が0.1秒と比較的速いので、少なくとも小当り遊技を終了するまでには、全ての賞球数が増加する演出が終了するように構成されている。

【0407】

ステップ S 5 1 2 で第 2 K T 状態フラグがセットされていれば（すなわち、第 2 K T 状態中であれば）、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 においてエフェクト演出を開始する制御を行う（ステップ S 5 2 3）。次いで、演出制御用 C P U 2 0 1 は、入賞演出の実行中であることを示す入賞演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 5 2 4）。入賞演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、入賞演出の実行中であれば）、演出制御用 C P U 2 0 1 は、待機中の入賞演出の数をカウントするための入賞演出待機数カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 5 2 5）。そして、ステップ S 5 2 9 に移行する。

【0408】

入賞演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、入賞演出の実行中でなければ）、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 において賞球増加表示（例えば、「+15」などの文字表示）を表示する制御を行う（ステップ S 5 2 6）とともに、演出表示装置 9 において入賞演出を開始する制御を行う（ステップ S 5 2 7）。また、演出制御用 C P U 2 0 1 は、入賞演出実行中フラグをセットする（ステップ S 5 2 8）。そして、ステップ S 5 2 9 に移行する。

【0409】

次いで、演出制御用 C P U 2 0 1 は、第 3 賞球増加演出の実行中であることを示す第 3 賞球増加演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 5 2 9）。第 3 賞球増加演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、既に第 3 賞球増加演出の実行中であれば）、ステップ S 5 3 3 に移行する。

【0410】

第 3 賞球増加演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、まだ第 3 賞球増加演出が実行されていなければ）、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 において第 2 K T パターンで表示されている賞球数表示の拡大表示を開始する制御を行う（ステップ S 5 3 0）。また、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 において第 2 速度で賞球数を 1 増加させる演出を開始し、第 3 賞球増加演出を開始する制御を行う（ステップ S 5 3 1）。また、演出制御用 C P U 2 0 1 は、第 3 賞球増加演出実行中フラグをセットする（ステップ S 5 3 2）。そして、ステップ S 5 4 0 に移行する。

【0411】

この実施の形態では、第 2 K T 状態フラグがセットされていた（第 2 K T 状態中）ということ、第 2 K T パターンによる賞球数表示が表示されている場合であるから、ステップ S 5 3 1 において第 2 K T パターンにより表示され拡大表示されている賞球数表示において第 2 速度（本例では、0.5 秒）で賞球数が 1 ずつ増加していく第 3 賞球増加演出が開始される。

【0412】

ステップ S 5 1 7 またはステップ S 5 2 9 で第 3 賞球増加演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、第 3 賞球増加演出の実行中であれば）、演出制御用 C P U 2 0 1 は、エフェクト演出の終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ S 5 3 3）。なお、エフェクト演出の終了タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ S 5 2 3 でエフェクト演出を開始するときに、エフェクト演出の演出期間を計測するためのタイマをセットしておき、そのタイマがタイムアウトしたか否かを確認することにより判定できる。エフェクト演出の終了タイミングとなっていれば、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 においてエフェクト演出を終了する制御を行う（ステップ S 5 3 4）。

【0413】

次いで、演出制御用 C P U 2 0 1 は、賞球数表示において賞球数を 1 増加させる表示が終了したか否か（すなわち、賞球数を 1 増加させる演出を開始してから 0.5 秒経過したか否か）を確認する（ステップ S 5 3 5）。賞球数表示において賞球数を 1 増加させる表示が終了していれば、演出制御用 C P U 2 0 1 は、賞球数が 1 増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数と一致する状態となったか否かを確認する（ステップ S 5 3 6）。賞球数が 1 増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数とまだ

一致していなければ、演出制御用CPU201は、再び演出表示装置9において第2速度で賞球数を1増加させる演出を開始し、第3賞球増加演出を開始する制御を行う（ステップS537）。そして、ステップS540に移行する。

【0414】

賞球数が1増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数と一致していれば、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において第2KTパターンで表示されている賞球数表示の拡大表示を終了する制御を行う（ステップS538）。また、演出制御用CPU201は、第3賞球増加演出実行中フラグをリセットし（ステップS539）、第3賞球増加演出を終了する。そして、ステップS540に移行する。

【0415】

この実施の形態では、第2KT状態中に発生した小当り遊技において特殊入賞口24への入賞が発生した場合には、直ちに賞球15個の払出制御が行われる（ステップS30参照）とともに、直ちに賞球数カウンタに15が加算される（ステップS655参照）のであるが、ステップS510、S517、S529～S532、S535～S539の処理が実行されることによって、賞球数表示は直ちに15が加算された値に更新されるのではなく、エフェクト演出が実行されるとともに賞球数表示が拡大表示され、第2速度（本例では、0.5秒）で賞球数が1ずつ増加していくような態様で賞球数表示が更新される。従って、この実施の形態では、第2KT状態中では1回の特殊入賞口24への入賞に対して、15個全ての賞球数の更新が終了するまで0.5秒×15＝7.5秒をかけて賞球数表示の更新が行われることになる。なお、この場合、15個全ての賞球数の更新が終わる前に次の特殊入賞口24への入賞が発生してしまう場合も考えられるが、例えば、15個の賞球のうちの5個目までしか賞球数の増加表示が行われていない段階で次の特殊入賞口24への入賞が発生した場合であっても、引き続き次の6個目の賞球数が増加する態様の表示が行われ、新たな入賞で追加された分の賞球数も含めて全ての賞球数の増加表示が終わるまで、第3賞球増加演出が継続して実行されることになる（この場合、追加で発生した賞球数分も含めて15.0秒をかけて賞球数表示の更新が行われることになる）。

【0416】

ここで、この実施の形態では、第3賞球増加演出が実行される場合には、賞球数が更新されていく第2速度が0.5秒と比較的遅いので、小当り遊技を終了するまでに全ての賞球数が増加する演出が終了しない場合もある。この実施の形態では、賞球数表示処理（ステップS707）は、演出制御メイン処理で実行される演出として構成され、変動表示の実行中であるかや、大当り遊技中または小当り遊技中であるかに関係なく、タイマ割込の発生ごとに実行されるので、小当り遊技中に第3賞球増加演出が終了しなかった場合には、その小当り遊技終了後の変動表示にわたって第3賞球増加演出が継続して実行される（さらに、変動表示を挟んで複数の小当り遊技にわたって第3賞球増加演出が実行されてもよい）。

【0417】

次いで、演出制御用CPU201は、入賞演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS540）。入賞演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、入賞演出の実行中であれば）、演出制御用CPU201は、入賞演出の終了タイミグとなっているか否かを確認する（ステップS541）。なお、入賞演出の終了タイミグとなっているか否かは、例えば、ステップS527で入賞演出を開始するときに、入賞演出の演出期間を計測するためのタイマをセットしておき、そのタイマがタイムアウトしたか否かを確認することにより判定できる。入賞演出の終了タイミグとなっていれば、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において入賞演出を終了する制御を行う（ステップS542）。

【0418】

次いで、演出制御用CPU201は、入賞演出待機数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップS543）。入賞演出待機数カウンタの値が0でなければ（すなわち、未実行の待機中の入賞演出があれば）、演出制御用CPU201は、入賞演出待機数カ

10

20

30

40

50

ウンタの値を1減算する(ステップS544)。また、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において賞球増加表示(例えば、「+15」などの文字表示)を表示する制御を行う(ステップS545)とともに、演出表示装置9において入賞演出を開始する制御を行う(ステップS546)。

【0419】

入賞演出待機数カウンタの値が0であれば(すなわち、未実行の待機中の入賞演出がなければ)、演出用CPU201は、入賞演出実行中フラグをリセットする(ステップS547)。

【0420】

この実施の形態では、ステップS524～S528、S540～S547の処理が実行されることによって、第2KT状態中に特殊入賞口24への入賞が発生した場合には、賞球増加表示が表示されるとともに入賞演出が実行される。この場合、入賞演出の実行中に新たに次の特殊入賞口24への入賞が発生する場合もありうるのであるが、そのような場合には実行中の入賞演出が終了するまで待機し、その実行中の入賞演出が終了してから次の賞球増加表示の表示および入賞演出を実行する(遅れて賞球増加表示の表示および入賞演出を実行する)。

【0421】

ここで、この実施の形態では、賞球増加表示の表示や入賞演出が遅れて実行される場合があることから、小当り遊技を終了するまでに全ての賞球増加表示の表示や入賞演出を実行できない場合も考えられる。この実施の形態では、賞球数表示処理(ステップS707)は、演出制御メイン処理で実行される演出として構成され、変動表示の実行中であるかや、大当り遊技中または小当り遊技中であるかに関係なく、タイマ割込の発生ごとに実行されるので、小当り遊技中に賞球増加表示の表示や入賞演出が終了しなかった場合には、その小当り遊技終了後の変動表示にわたって賞球増加表示の表示や入賞演出が実行される(さらに、変動表示を挟んで複数の小当り遊技にわたって賞球増加表示の表示や入賞演出が実行されてもよい)。

【0422】

なお、この実施の形態では、特殊入賞口24への入賞が発生したときにエフェクト演出も実行されるのであるが、エフェクト演出に関しては特殊入賞口24への入賞が発生したタイミングで直ちに実行される(ステップS523、S533、S534参照)。

【0423】

また、この実施の形態では、賞球数表示演出(ステップS707)を演出制御メイン処理において実行する演出として構成しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、背景図柄プロセス処理において、ステップS900～S908の処理を実行する前に賞球数表示演出(ステップS707)を実行するように構成してもよい。

【0424】

また、この実施の形態では、特殊入賞口24への入賞が発生したことにもとづいて賞球増加表示の表示や入賞演出を実行する場合を示しているが、例えば、さらに特殊入賞口ランプ24aを点灯表示させるように構成してもよい。

【0425】

また、この実施の形態では、大入賞口や特殊入賞口24への入賞が発生したことにもとづいて賞球増加演出を実行して賞球数が1ずつ増加していく演出を実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、いわゆる一般入賞口(入賞しても可変入賞球装置の開放などは行われず、所定個数(例えば、5個)の賞球の払い出しのみが行われる入賞口)を備えるように構成した遊技機において、一般入賞口への入賞が発生した場合にも賞球増加演出を実行して賞球数が1ずつ増加していく演出を実行するように構成してもよい。この場合、一般入賞口への入賞が発生した場合には、賞球増加演出において一律に第1速度(例えば、0.1秒)で賞球数が1ずつ増加していく演出を実行してもよいし、第2KT状態であれば一般入賞口への入賞が発生した場合であっても、賞球増加演出において第2速度(例えば、0.5秒)で賞球数が1ずつ増加していく演出を実行して

10

20

30

40

50

もよい。また、このように構成した場合であっても、第1KT状態（低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態）であれば、一般入賞口への入賞が発生しても賞球増加演出を実行しないように構成してもよい。

【0426】

次に、この実施の形態におけるKT報知および小当り報知の具体例について説明する。図46は、KT報知および小当り報知の具体例を示す説明図である。また、図47は、KT報知および小当り報知の制限の具体例を示す説明図である。なお、図46、図47において、(A)(B)(C)・・・の順に演出画面の態様が遷移する。

【0427】

図46は、保留連演出の実行中ではないときのKT報知および小当り報知の具体例を示している。図46(A)に示すように、大当り遊技中には、演出表示装置9において、例えば、キャラクタ301が表示され、キャラクタ301のセリフとして「大当り中！」などの文字表示302が表示される。

【0428】

次いで、図46(B)に示すように、大当り遊技が終了すると、第2KT状態に制御されることを報知するKT報知として、キャラクタ301のセリフ「小当りタイム突入」などの文字表示312が表示される（ステップS3511参照）。

【0429】

次いで、図46(C)、(D)に示すように、演出表示装置9において、左中右の背景図柄の変動表示が開始され、小当り図柄「135」が導出表示されると、小当り報知として、例えば、「小当り発生！」などの文字表示306が表示される。また、第2KTパターンによる賞球数表示305が表示される。

【0430】

図47は、保留連演出の実行中であるときのKT報知および小当り報知が制限される場合の具体例を示している。図47(A)に示すように、1回目の大当り遊技中には、演出表示装置9において、例えば、キャラクタ301が表示され、キャラクタ301のセリフとして「大当り中！」などの文字表示302が表示される。

【0431】

次いで、図47(B)に示すように、大当り遊技が終了しても、保留連演出の実行中であるため、KT報知は行われず（すなわち「小当りタイム突入」などの文字表示312は表示されない。ステップS3509～S3510参照）、キャラクタ301および文字表示302が引き続き表示される。

【0432】

次いで、図47(C)に示すように、1回目の大当り遊技後に変動表示の表示結果として小当り図柄「135」が導出表示され、小当りが発生しても、小当り報知は行われない（すなわち、「小当り発生！」などの文字表示306は表示されない）。同時に、賞球増加表示の表示や入賞演出、連続小当り演出なども行われず、小当りに関連する演出の実行が制限される。また、図47(C)に示す例では、1回目の大当り遊技の最終ラウンド時点からラウンド数（本例では「ラウンド16」）が継続して表示されるとともに、キャラクタ301のセリフとして「まだまだ！」などの文字表示313が表示されており、大当り遊技が継続しているように見せている。

【0433】

次いで、図47(D)に示すように、2回目の大当り遊技が開始されると、演出表示装置9において、例えば、キャラクタ301が表示され、キャラクタ301のセリフとして「大当り中！」などの文字表示302が表示される。また、図47(D)に示す例では、2回目の大当り遊技のラウンド数に、1回目の大当り遊技のラウンド数を加算したラウンド数表示（本例では「ラウンド17」）が表示されており、一連の大当り遊技が実行されているように見せている（ステップS3504～S3508参照）。なお、図47に示す例に限らず、先の大当り遊技期間、大当り遊技終了後の変動表示期間、および後の大当り遊技期間を通じて、物語などの所定のストーリーを順に展開させていくような演出を実行し

10

20

30

40

50

たり、特定のムービー画像（例えば、キャラクターが特定のストーリーに基づいて動作する動画等の画像）を表示したりして、一連の大当り遊技が実行されているように見せるようにしてもよい。

【0434】

次に、保留記憶の内容とK T報知および小当り報知の制限との関係について説明する。図48は、保留記憶の内容とK T報知および小当り報知の制限との関係の具体例を示す説明図である。

【0435】

図48（A）に示すように、大当り遊技が開始されるときに、現在記憶されている保留記憶1～4のうちに大当りとなる保留記憶4が存在すれば、大当りが連続して実行されることを報知する保留連の報知が行われる。この場合、大当り遊技の終了後には、K T状態に関するK T報知は行われない。また、大当り遊技後に保留1～3にもとづいて小当りが発生しても、小当り報知は行われない。同時に、賞球増加表示の表示や入賞演出、連続小当り演出なども行われず、小当りに関連する演出の実行が制限される。

【0436】

保留連演出により短期間に大当りが複数回発生することが報知されると、同時に、大当り遊技後にK T状態（特に第2 K T状態）に制御される期間が短いことも報知されることになり、却って興を低下させてしまうおそれがある。そこで、この実施の形態では、保留連演出により大当りが連続して実行されることを報知する場合には、大当り遊技の終了後にK T状態に関するK T報知を行わず、さらに小当りが発生しても小当り報知（および賞球増加表示の表示、入賞演出、連続小当り演出など小当りに関連する演出）を行わないように制限することにより、一連の大当り遊技が実行されているように感じさせ、保留連演出によって却って興を低下させてしまうことを防止している。

【0437】

なお、この実施の形態では、先の大当りや後の大当りの大当り種別に関わらず、大当り遊技が開始されるときに、大当りとなる保留記憶が存在すれば保留連演出を実行可能としているが、例えば、後の大当りの大当り種別が1 6 R確変大当り以外の大当り（すなわち、第2 K T状態に制御されない2 R通常大当り、2 R確変大当り、6 R通常大当りおよび6 R確変大当り）であることと、先の大当りの大当り種別が1 6 R確変大当り（すなわち、第2 K T状態に制御される大当り）であることとのいずれかに該当する場合、または両方に該当する場合には、第2 K T状態が短期間であることが報知されることにもなるため、保留連演出の実行を制限する（例えば、禁止する、または実行頻度を低くする）ようにしてもよい。また、例えば、大当り遊技後に必ずK T状態（または第2 K T状態）に制御される構成である場合に、保留連演出を実行可能としてもよい。

【0438】

また、保留連演出を実行可能な状況を限定し、例えば、図48（B）に示すように、先の大当りの大当り種別が1 6 R確変大当り以外の大当り（すなわち、第2 K T状態に制御されない2 R通常大当り、2 R確変大当り、6 R通常大当りおよび6 R確変大当り）であって、かつ後の大当りの大当り種別が1 6 R確変大当り（すなわち、第2 K T状態に制御される大当り）の場合に、保留連演出を実行可能としてもよい。この場合には、先の大当り遊技の終了後に、第2 K T状態に制御されず、次の大当りが早く発生することが望ましい状況となるため、保留連演出により却って興を低下させてしまうことはない。そのため、大当り遊技に伴って、今回の大当り遊技の終了後に第2 K T状態に制御されないことを報知するようにしてもよい。なお、図48（B）に示す例では、後の大当りの大当り種別が1 6 R確変大当り（すなわち、第2 K T状態に制御される大当り）となっているが、後の大当りの大当り種別に関わらず、先の大当りの大当り種別が1 6 R確変大当り以外の大当り（すなわち、第2 K T状態に制御されない2 R通常大当り、2 R確変大当り、6 R通常大当りおよび6 R確変大当り）の場合には、保留連演出を実行可能とするようにしてもよい。この場合にも、次の大当りが早く発生することが望ましい状況となるため、保留連演出により却って興を低下させてしまうことはないからである。

【0439】

また、例えば、図48(C)に示すように、先の大当たりと後の大当たりの大当たり種別がともに16R確変大当たり（すなわち、第2KT状態に制御される大当たり）の場合には、大当たり遊技が開始されるとき（または、大当たり遊技中や大当たり遊技終了時）に、今回の大当たり遊技の終了後に第2KT状態に制御されない旨を報知した後に、大当たりが連続して実行されることを報知する保留連の報知を行うようにしてもよい。この場合、大当たり遊技後に保留1～3にもとづいて小当たりが発生しても、小当たり報知（および賞球増加表示の表示、入賞演出、連続小当たり演出など小当たりに関連する演出）は行われないうように制限する。このように構成することにより、遊技者には上記の図48(B)の場合と同じ状況に認識され、保留連演出により却って興趣を低下させてしまうことを防止することができる。

10

【0440】

なお、保留連演出を実行する場合には、一連の大当たり遊技が実行されているように見せる制御を行わず、先の大当たり遊技と後の大当たり遊技との間に通常の遊技が行われるようにしてもよい。

【0441】

図49は、図48(B)，(C)に示す例において、先の大当たり遊技と後の大当たり遊技との間に通常の遊技が行われるようにする場合の保留連演出制御処理の変形例を示すフローチャートである。

【0442】

図49に示す保留連演出制御処理において、演出制御用CPU201は、大当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判断する（ステップS3501）。ステップS3501では、例えば、背景図柄プロセスフラグの値が、大当たり表示処理（ステップS904）であれば、大当たり遊技の開始タイミングであると判断する。

20

【0443】

大当たり遊技の開始タイミングであれば（ステップS3501のY）、演出制御用CPU201は、始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンドおよび有効始動入賞指定コマンド（第1有効始動入賞指定コマンドまたは第2有効始動入賞指定コマンド）のセット）に、16R確変大当たり（すなわち第2KT状態に制御される大当たり）を示すコマンドが含まれているか否かを確認する（ステップS3510）。

【0444】

16R確変大当たりを示すコマンドが含まれていない場合には（ステップS3510のN）、演出制御用CPU201は、今回の大当たり種別に応じて、今回の大当たり遊技後に第2KT状態に制御されるか否かを報知する（ステップS3516）。例えば、演出表示装置9において、「第2KT有り」の文字表示や「第2KT無し」の文字表示が表示されることにより報知される。その後、保留連実行フラグがセットされていればリセットし（ステップS3515）、処理を終了する。

30

【0445】

16R確変大当たりを示すコマンドが含まれている場合には（ステップS3510のY）、演出制御用CPU201は、今回の大当たりが16R確変大当たり（すなわち第2KT状態に制御される大当たり）であれば、今回の大当たり遊技後には第2KT状態に制御されない旨を報知する（ステップS3511，S3512）。例えば、演出表示装置9において、「第2KT無し」の文字表示が表示されることにより報知される。

40

【0446】

次いで、演出制御用CPU201は、大当たりが保留記憶に存在し、大当たりが連続して実行されることを報知する（ステップS3513）。例えば、演出表示装置9において、「連続大当たり確定」の文字表示が表示されることにより、大当たりが連続して実行されることが報知される。その後、演出制御用CPU201は、保留連演出の実行中であることを示す保留連実行フラグをセットし（ステップS3514）、処理を終了する。

【0447】

ステップS3510，S3511，S3513の処理が実行されることにより、16R

50

確変大当り以外の大当り（すなわち、第2KT状態に制御されない2R通常大当り、2R確変大当り、6R通常大当りおよび6R確変大当り）に制御されるときに、16R確変大当り（すなわち、第2KT状態に制御される大当り）となる保留記憶が存在すれば、保留連演出を実行可能となる。また、ステップS3510、S3511、S3512、S3513の処理が実行されることにより、16R確変大当り（すなわち、第2KT状態に制御される大当り）に制御されるときに、16R確変大当り（すなわち、第2KT状態に制御される大当り）となる保留記憶が存在すれば、今回制御される大当りが第2KT状態に制御されない大当りであることを報知した後に、保留連演出を実行可能となる。なお、図49の例では、今回制御される大当りが第2KT状態に制御されない大当りであることを報知した後に、保留連演出を実行しているが、このような構成に限らず、保留連演出を実行した後に（すなわち大当りが連続して実行されることを報知した後に）、今回制御される大当りが第2KT状態に制御されない大当りであることを報知するようにしてもよい。

10

【0448】

次に、この実施の形態における賞球増加演出の演出態様の具体例について説明する。図50～図53は、賞球増加演出の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図50は、大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生したことにもとづいて実行される賞球増加演出の演出態様の具体例を示している。また、図51は、第1KT状態中の小当り遊技において特殊入賞口24への入賞が発生したことにもとづいて実行される賞球増加演出の演出態様の具体例を示している。また、図52および図53は、第2KT状態中の小当り遊技において特殊入賞口24への入賞が発生したことにもとづいて実行される賞球増加演出の演出態様の具体例を示している。なお、図50～図53において、(A)(B)(C)・・・の順に演出画面の態様が遷移する。

20

【0449】

まず、図50を用いて、大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生したことにもとづいて実行される賞球増加演出の演出態様の具体例について説明する。図50(A)に示す例では、大当り遊技中である場合には、演出表示装置9において、大当りパターンによる賞球数表示300が表示される（ステップS979参照）とともに、例えば、キャラクタ301が表示され、キャラクタ301のセリフとして「大当り中！」などの文字表示302が表示される場合が示されている。なお、この実施の形態では、図50に示すように、大当りパターンによる賞球数表示300として、演出表示装置9の表示画面の左下端部において賞球数表示300を表示する場合が示されている。

30

【0450】

次いで、大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生したものとする。この場合、図50(B)に示すように、演出表示装置9において第1速度で賞球数を1増加させる演出が実行され、第1賞球増加演出が実行される（ステップS500～S509参照）。この実施の形態では、第1賞球増加演出では、第1速度として比較的速い速度（本例では、0.1秒）で賞球数表示の更新が行われ、図50(C)に示すように、全ての賞球数表示の更新が終了すると、第1賞球増加演出が終了する。

【0451】

次に、図51を用いて、第1KT状態中の小当り遊技において特殊入賞口24への入賞が発生したことにもとづいて実行される賞球増加演出の演出態様の具体例について説明する。図51(A)に示す例では、第1KT状態中である場合には、演出表示装置9において、第1KTパターンによる賞球数表示303が表示される（ステップS639、S644参照）とともに、小当りが発生した場合には、例えば、「小当り発生！」などの文字表示304が表示される場合が示されている。なお、この実施の形態では、図51に示すように、第1KTパターンによる賞球数表示303として、演出表示装置9の表示画面の右上端部において賞球数表示303を表示する場合が示されている。

40

【0452】

次いで、小当り遊技中に特殊入賞口24への入賞が発生したものとする。この場合、図51(B)に示すように、演出表示装置9において第1速度で賞球数を1増加させる演出

50

が実行され、第2賞球増加演出が実行される（ステップS510～S522参照）。この実施の形態では、第2賞球増加演出では、第1速度として比較的速い速度（本例では、0.1秒）で賞球数表示の更新が行われ、図51（C）に示すように、全ての賞球数表示の更新が終了すると、第2賞球増加演出が終了する。

【0453】

次に、図52および図53を用いて、第2KT状態中の小当り遊技において特殊入賞口24への入賞が発生したことにもとづいて実行される賞球増加演出の演出態様の具体例について説明する。図52（A）に示す例では、第2KT状態中である場合には、演出表示装置9において、第2KTパターンによる賞球数表示305が表示される（ステップS649参照）とともに、小当りが発生した場合には、例えば、「小当り発生！」などの文字表示306が表示される場合が示されている。なお、この実施の形態では、図52および図53に示すように、第2KTパターンによる賞球数表示305として、演出表示装置9の表示画面の中央付近において賞球数表示305を表示する場合が示されている。

10

【0454】

次いで、小当り遊技中に特殊入賞口24への入賞が発生したものとする。この場合、図52（B）に示すように、演出表示装置9においてエフェクト演出が開始される（ステップS523参照）とともに、賞球数表示305の拡大表示が開始される（ステップS530参照）。なお、図52（B）に示す例では、エフェクト演出として、賞球数表示305の周囲に所定のエフェクト画像307（例えば、キラキラ光るような態様の画像）が表示される場合が示されている。また、特殊入賞口24への入賞が発生すると、図52（B）に示すように、賞球増加表示が表示される（ステップS526参照）とともに入賞演出が開始される（ステップS527参照）。なお、図52（B）に示す例では、入賞演出として所定のキャラクタ308が表示される演出が実行されるとともに、賞球増加表示として「+15」などの文字表示309が表示される場合が示されている。

20

【0455】

また、図52（C）に示すように、演出表示装置9において第2速度で賞球数を1増加させる演出が開始され、第3賞球増加演出が開始される（ステップS510、S517、S529～S539参照）。この実施の形態では、図52（C）～図53（H）に示すように、第3賞球増加演出では、第1賞球増加演出や第2賞球増加演出と比較して、第2速度として比較的遅い速度（本例では、0.5秒）で賞球数表示の更新が行われる。

30

【0456】

次いで、図52（D）に示すように、エフェクト演出が終了したものとし（入賞演出は継続している）、入賞演出の実行中に新たに次の特殊入賞口24への入賞が発生したものとする。この場合、図53（E）に示すように、演出表示装置9においてエフェクト演出が開始される（ステップS523参照）。ただし、この場合、まだ入賞演出の実行中であるので、新たな賞球増加表示の表示と入賞演出はまだ実行されない。

【0457】

次いで、図53（F）に示すように、エフェクト演出が終了したものとし、さらに、図53（G）に示すように、入賞演出を終了したものとする。そして、入賞演出を終了すると、未実行の待機中の入賞演出があることにもとづいて、図53（H）に示すように、遅れて賞球増加表示が表示される（ステップS526参照）とともに入賞演出が開始される（ステップS527参照）。

40

【0458】

そして、その後、図53（E）で追加で発生した特殊入賞口24への入賞にもとづく賞球数分も含めて全ての賞球数表示の更新が行われるまで、第2賞球増加演出が実行される。

【0459】

なお、図52および図53に示す例では、エフェクト演出として、賞球数表示305の周囲にキラキラ光るような態様のエフェクト画像307を表示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、エフェクト演出として、賞球数表示305を覆

50

うような態様の画像を表示するなど、何らかの形式で賞球数表示 3 0 5 に作用するような態様の演出を実行するように構成してもよい。そのように賞球数表示 3 0 5 に作用することにより、賞球数表示 3 0 5 が視認しにくくなるような演出を実行するものであってもよい。

【0460】

また、この実施の形態では、大当り遊技中に獲得した賞球数に K T 状態中に獲得した賞球数を加算して賞球数表示を行っていく場合を示したが、そのような態様にかぎらず、大当り遊技中に獲得した賞球数と K T 状態中に獲得した賞球数とを別々に表示するように構成してもよい。例えば、大当り遊技中である場合には、図 5 0 に示した態様で演出表示装置 9 の表示画面の左下端部に大当り遊技で獲得した賞球数を表示するとともに、図 5 1 に示した態様で演出表示装置 9 の表示画面の右上端部に第 1 K T 状態中に獲得した賞球数も表示したり、図 5 2 (A) に示した態様で演出表示装置 9 の表示画面の中央付近に第 2 K T 状態中に獲得した賞球数も表示したり (K T 状態中に獲得した賞球数を別個独立に表示する) してもよい。

10

【0461】

また、例えば、(1) K T 状態が一旦終了して大当り遊技が開始するときに、K T 状態中に獲得した賞球数の賞球数表示を消去し、大当り遊技中に表示する賞球数表示に合算して表示するように構成してもよいし、(2) K T 状態を終了して非 K T 状態に移行するまで K T 状態中に獲得した賞球数の賞球数表示を継続するように構成してもよい。なお、(2) の態様によれば、K T 状態中のみの賞球の獲得数を認識することができることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0462】

次に、第 2 K T 状態中の小当り遊技における演出の演出タイミングについて説明する。図 5 4 は、第 2 K T 状態中の小当り遊技における演出の演出タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図 5 4 に示すように、第 2 K T 状態中の小当り遊技において、特殊入賞口 2 4 が開放状態であるときに 1 つ目の入賞が発生すると、賞球数表示の拡大表示が開始され (ステップ S 5 3 0 参照)、1 つ目の入賞に対する賞球数の更新表示が開始されて第 3 賞球増加演出が開始される (ステップ S 5 1 0, S 5 1 7, S 5 2 9 ~ S 5 3 9 参照) とともに、エフェクト演出が実行される (ステップ S 5 2 3 参照)。また、図 5 4 に示すように、1 つ目の入賞に対する入賞演出が開始される (ステップ S 5 2 7 参照)。

30

【0463】

次いで、図 5 4 に示すように、第 2 K T 状態中の小当り遊技において、第 2 賞球増加演出や入賞演出の実行中であるときに 2 つ目の入賞が発生すると、2 つ目の入賞にもとづくエフェクト演出が直ちに実行されるとともに、2 つ目の入賞で増加した分の賞球数も引き継いで第 3 賞球増加演出が継続して実行される。また、図 5 4 に示す例では、2 つ目の入賞が発生したときに未だ入賞演出を実行中であることから、2 つ目の入賞に対する入賞演出が直ちには実行されず、図 5 4 に示すように、1 つ目の入賞に対する入賞演出を終了してから、遅れて 2 つ目の入賞に対する入賞演出が実行される。

【0464】

そして、その後、特殊入賞口 2 4 (特殊可変入賞球装置 2 2) が閉鎖状態に制御され小当り遊技を終了した後であっても、第 3 賞球増加演出において全ての賞球数表示の更新が終わっていない場合や、全ての入賞演出を終了していなければ、図 5 4 に示すように、特殊入賞口 2 4 の閉鎖後、小当り遊技終了後の変動表示やさらに次の小当り遊技においても、第 3 賞球増加演出や入賞演出を継続して実行可能である。

40

【0465】

次に、この実施の形態における連続小当り演出の演出態様の具体例について説明する。図 5 5 は、連続小当り演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図 5 5 において、例えば、(A) (B-1) の順に演出画面の態様が遷移する。小当りとなる変動表示の開始タイミングとなると、図 5 5 (A) に示すように、左中右の背景図柄の変動表示を

50

開始する。この場合、変動表示を開始するときに連続小当り演出の有無および種類が決定される（ステップS 9 2 6 参照）。

【0 4 6 6】

連続小当り演出Aを実行することに決定した場合には、変動表示中に連続小当り演出の実行タイミングとなると、図5 5（B-1）に示すように、演出表示装置9において所定のキャラクタA 3 1 0が登場するとともに、キャラクタA 3 1 0のセリフとして「もう1回！」などの文字表示3 1 1を表示する態様で連続小当り演出Aが実行される。

【0 4 6 7】

また、連続小当り演出Bを実行することに決定した場合には、変動表示中に連続小当り演出の実行タイミングとなると、図5 5（B-2）に示すように、演出表示装置9において所定のキャラクタB 3 1 2が登場するとともに、キャラクタB 3 1 2のセリフとして「もう1回！」などの文字表示3 1 1を表示する態様で連続小当り演出Bが実行される。

【0 4 6 8】

また、連続小当り演出Cを実行することに決定した場合には、変動表示中に連続小当り演出の実行タイミングとなると、図5 5（B-3）に示すように、演出表示装置9において所定のキャラクタC 3 1 3が登場するとともに、キャラクタC 3 1 3のセリフとして「もう1回！」などの文字表示3 1 1を表示する態様で連続小当り演出Cが実行される。

【0 4 6 9】

次に、連続小当り演出の演出タイミングについて説明する。図5 6は、連続小当り演出の演出タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図5 6（A）に示すように、この実施の形態では、小当りが発生しても、複数の変動表示において連続して小当りが発生していなければ（小当りとなった変動表示の前後の変動表示がはずれとなる変動表示であるなど、小当りが単発でしか発生していない場合には）、連続小当り演出は実行不可に構成されている（ステップS 9 2 9, S 9 3 0 参照）。

【0 4 7 0】

一方、図5 6（B）に示すように、複数の変動表示において連続して小当りが発生した場合には、連続して小当りが発生した2つ目以降の変動表示において連続小当り演出が実行可能である（ステップS 9 2 1 a～S 9 2 8 参照）。この実施の形態では、図5 6（B）に示すように、連続して小当りが発生した2つ目以降の変動表示を開始するときに、連続小当り演出の有無および種類が決定され（ステップS 9 2 6 参照）、連続小当り演出を実行することに決定した場合には、その変動表示中に連続小当り演出を実行可能である。

【0 4 7 1】

なお、この実施の形態では、図5 6（B）に示すように、小当りが発生した変動表示中に連続小当り演出を実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、その小当りが発生した変動表示終了後の小当り遊技期間にもわたって連続小当り演出を実行可能に構成してもよい。

【0 4 7 2】

また、この実施の形態では、連続して小当りが発生する場合の変動表示の開始時に連続小当り演出の有無や種類を決定する場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、演出制御用マイクコンピュータ2 0 0は、小当りが発生したときに、その小当り遊技を開始するタイミングで（例えば、図4 0に示す背景図柄変動停止処理のステップS 9 8 3でYと判定した以降に）、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0から受信した入賞時判定結果コマンドにもとづいて、次に開始される変動表示も小当りとなるものであるか否かを判定し、次に開始される変動表示も小当りとなるものであれば、この実施の形態で示したステップS 9 2 2～S 9 2 6と同様の処理を実行して連続小当り演出の有無および種類を決定する。そして、連続小当り演出を実行することに決定した場合には、その小当り遊技の開始から次の変動表示までの期間にわたって連続小当り演出を実行可能である。

【0 4 7 3】

また、例えば、演出制御用マイクコンピュータ2 0 0は、小当りが発生したときに、そ

10

20

30

40

50

の小当り遊技中の期間であって小当り遊技を開始してから所定時間経過したタイミング（例えば、小当り遊技中の任意のタイミングや、小当り遊技中に始動入賞が発生したタイミングなど、小当り遊技の途中のタイミング）で、遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した先読み判定結果コマンドにもとづいて、次に開始される変動表示も小当りとなるものであるか否かを判定し、次に開始される変動表示も小当りとなるものであれば、この実施の形態で示したステップS926と同様の処理に従って、連続小当り演出の有無および種類を決定してもよい。そして、連続小当り演出を実行することに決定した場合には、その小当り遊技の途中のタイミングから次の変動表示までの期間にわたって連続小当り演出を実行可能としてもよい。

【0474】

また、この実施の形態において、遊技球が払い出される皿（打球供給皿3や余剰球受皿4）が満タン状態となると、満タン報知を実行するように構成してもよい。例えば、打球供給皿3や余剰球受皿4に遊技球が貯留されている量をセンサ等の検出手段により検出可能とし、検出手段により、貯留量が所定量以上であると検出されると、演出表示装置9において「満タンエラー」の文字表示をしたり、エラー音を出力したりすることにより、満タン報知を実行する。ここで、この実施の形態では、大当り遊技状態と第2KT状態とにおいて、賞球が払い出される頻度が高くなるが、第2KT状態では大当り遊技状態ほど、一度に大量に払い出されることがないため、満タン状態が解消されやすい。そこで、大当り遊技状態と第2KT状態とで、満タン報知の実行態様を異ならせるようにしてもよい。例えば、第2KT状態では、大当り遊技状態に比べて、控え目な態様（例えば、「満タンエラー」の文字サイズが小さい、エラー音量が小さいなど）により満タン報知を実行するようにしてもよいし、大当り遊技状態では、貯留量が第1所定量を超えると、満タン報知を実行し、第2KT状態では、貯留量が第1所定量よりも多い第2所定量を超えると、満タン報知を実行するようにしてもよい。このように構成することにより、状況に応じた好適な満タン報知を実行することができる。

【0475】

以上に説明したように、この実施の形態では、遊技媒体が入賞可能な第1状態と遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置15や特殊可変入賞球装置22）と、有利状態とは異なる状態であり、可変入賞手段が第1状態に変化することを含む特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段と、通常状態に比べて特殊状態に制御される頻度が高い特別状態（例えば、KT状態（第1KT状態、第2KT状態））に制御可能な特別状態制御手段とを備えている。そして、可変入賞手段は、特殊状態に制御されることが報知された後に該可変入賞手段に向けて発射された遊技媒体を入賞できないように設けられている（例えば、遊技球の流下を遅延させる遅延手段として釘群55を設けるとともに、小当り遊技における特殊可変入賞球装置22の開放期間を0.8秒間に設定することにより実現される）。また、特別状態における有利状態に制御される契機とならない可変表示を、可変表示期間が第1期間である第1可変表示パターン（例えば、短縮変動の第2変動パターン#25、#27）と、可変表示期間が該第1期間よりも長い第2期間である第2可変表示パターン（例えば、継続演出を含む第2変動パターン#26、#28）とにより実行可能である。そして、特別状態において、第2可変表示パターンにより可変表示が実行された後に特殊状態に制御される割合は、第1可変表示パターンにより可変表示が実行された後に特殊状態に制御される割合よりも低い（例えば、小当りの場合には、比較的変動時間が長い第2変動パターン#28に決定される割合が低い（または決定されない）。図15参照）。そのため、興趣を低下させてしまうことを防止し、演出効果を高めることができる。

【0476】

また、この実施の形態では、特別状態において特殊状態に制御されるときに特殊状態に関連する関連演出（例えば、小当り報知や連続小当り演出、賞球増加表示の表示、入賞演出など小当りに関連する演出）を実行可能な関連演出実行手段と、有利状態に制御されるときに、保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに有利状態に制御される契機

となる可変表示に関する保留情報が含まれていることを示唆する示唆演出（例えば、保留連演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出実行手段により示唆演出が実行されたときに、先の有利状態と後の有利状態との間で特殊状態に制御される場合に、関連演出の実行を制限する制限手段（例えば、保留連演出の実行中は小当り報知や連続小当り演出、賞球増加表示の表示、入賞演出など小当りに関連する演出の実行が制限される）とを備えている。そのため、演出効果を低下させてしまうことを防止することができる。

【0477】

また、この実施の形態では、示唆演出実行手段は、第2有利状態に制御されるときに、保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに第1有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれている場合に、示唆演出を実行可能である（例えば、図48（B）参照）。そのため、演出効果を低下させてしまうことを防止することができる。

10

【0478】

また、この実施の形態では、第1有利状態に制御されるときに、保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに第1有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれている場合に、今回制御される有利状態が第2有利状態であると報知した後に示唆演出を実行可能である（例えば、図48（C）参照）。そのため、演出効果を低下させてしまうことを防止することができる。

【0479】

また、この実施の形態では、特別状態に制御されているときに、所定経路への遊技媒体の発射を促進する促進報知（例えば、右打ち報知）を実行可能な促進報知手段（例えば、演出表示装置9において「右打ち」の文字表示や右方向を示す矢印表示等を表示することにより実現される）を備え、促進報知手段は、第1可変表示パターンにより可変表示が実行されているときと、第2可変表示パターンにより可変表示が実行されているときとで、異なる態様により促進報知を実行可能であるようにしてもよい（例えば、KT状態において、比較的変動時間が長い変動パターン（すなわち、第2変動パターン#26、#28）により変動表示が実行されているときには、短縮変動の変動パターン（すなわち、第2変動パターン#25、#27）により変動表示が実行されているときよりも、「右打ち」の文字表示や、右方向を示す矢印表示等を縮小したり、透明化したりして表示し、積極的に右打ちを促さないようにしてもよい。）。そのように構成することにより、状況に応じた好適な促進報知を実行することができる。

20

30

【0480】

また、この実施の形態では、遊技媒体を貯留可能な貯留手段（例えば、打球供給皿3や余剰球受皿4）と、貯留手段が満タン状態であることを示す満タン報知を実行可能な満タン報知手段（例えば、演出表示装置9において「満タンエラー」の文字表示をしたり、エラー音を出力したりすることにより実現される）とを備え、満タン報知手段は、有利状態に制御されているときと特別状態に制御されているときとで、満タン報知の実行態様を異ならせることが可能であるようにしてもよい（例えば、第2KT状態では、大当り遊技状態に比べて、控え目な態様（例えば、「満タンエラー」の文字サイズが小さい、エラー音量が小さいなど）により満タン報知を実行するようにしてもよいし、大当り遊技状態では、貯留量が第1所定量を超えると、満タン報知を実行し、第2KT状態では、貯留量が第1所定量よりも多い第2所定量を超えると、満タン報知を実行するようにしてもよい。）。そのように構成することにより、状況に応じた好適な満タン報知を実行することができる。

40

【0481】

また、この実施の形態では、可変表示の表示結果が特定結果（本例では、大当り図柄）となったときに、特殊状態よりも遊技者にとって有利度合いが高い有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能であり、可変表示の表示結果が特殊結果（本例では、小当り図柄）となったときに、特殊状態に制御可能である。また、特別状態において、通常状態よりも特殊状態に制御される頻度が高い（本例では、KT状態では右打ち操作されること

50

から第2特別図柄の変動表示が実行される頻度が高く、第2特別図柄の変動表示が実行される場合にのみ小当たりとなる場合がある）。そのため、特別状態に関する遊技性の単調さを解消でき、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0482】

なお、この実施の形態において、「有利度合いが高い」とは、例えば、有利状態（本例では、大当たり遊技状態）または特殊状態（本例では、小当たり遊技状態）に制御されているときの1回あたりの遊技媒体の獲得期待度が高いことをいう。例えば、可変入賞球装置（本例では、特別可変入賞球装置20、特殊可変入賞球装置22）の開放時間が長かったり開放回数が多いことにより多くの入賞が得られたり、入賞1回あたりの賞球数が多かったりすることにより、多くの出玉を獲得できるなど、多くの遊技価値を得られることである。

10

【0483】

また、この実施の形態では、遊技者にとって有利な特殊状態（本例では、小当たり遊技状態）に制御可能であり、特別条件が成立したこと（本例では、大当たりとなったこと）にもとづいて、該特別条件が成立する前に比べて特殊状態に制御される頻度を高めた特別状態（本例では、KT状態（第1KT状態、第2KT状態））に制御可能である。また、特別状態において、特殊状態に制御された後の次の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特殊状態に制御されるときに、特別演出（本例では、連続小当たり演出）を実行可能である。そのため、特別状態に関する遊技性の単調さを解消でき、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0484】

また、この実施の形態では、所定の契機（本例では、大入賞口や特殊入賞口24に遊技球が入賞したこと）にもとづいて計数表示（本例では、賞球数表示）を更新表示可能であり、第1表示態様（本例では、大当たりパターンによる賞球数表示）、および該第1表示態様よりも強調表示する第2表示態様（本例では、第2KTパターンによる賞球数表示）により、計数表示を更新表示可能である（本例では、図50に示すように、大当たり遊技状態中の大当たりパターンでは演出表示装置9の左下端部で賞球数表示300を更新表示し、図52および図53に示すように、第2KT状態中の第2KTパターンでは演出表示装置9の中央付近で賞球数表示305を拡大表示するとともにエフェクト画像307を表示して更新表示する）。そのため、計数表示を更新表示する表示態様を複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0485】

なお、この実施の形態では、計数表示として賞球数表示を行う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、計数表示として演出において何らかのゲージ表示やカウントダウン表示を行う場合に、この実施の形態で示した構成を適用するように構成してもよい。また、この実施の形態では、所定の契機が大入賞口や特殊入賞口24に遊技球が入賞したことである場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、何らかのゲージ表示のレベルアップの条件が成立したものであってもよい。また、例えば、スロット機に適用する場合には、小役などが発生したことにもとづいて所定の契機が発生したとするものであってもよい。

40

【0486】

また、この実施の形態では、更新表示として賞球数表示が加算表示されていくものを示したが、そのような態様にかぎらず、何らかの計数表示が減算表示されていく場合に、この実施の形態で示した構成を適用するように構成してもよい。

【0487】

なお、上記の各実施の形態においては、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ200に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ200に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制

50

御用マイクロコンピュータ560は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ200は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータ200の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておくなければならないデータ量を削減することができる。

10

【0488】

また、上記の各実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係で割合が異なるものだけにかぎらず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係で割合が異なるもの（すなわち、一方が100%の割り振りで他方が0%の割り振りとなるようなもの）も含む概念である。

20

【0489】

また、上記の各実施の形態では、例えば「1」～「9」の複数種類の特別図柄や背景図柄（演出図柄）、普通図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

30

【0490】

また、上記の各実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板80、音声出力基板70およびランプドライバ基板35が設けられているが、演出装置を制御する回路を1つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置9等を制御する回路が搭載された第1の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ27など）を制御する回路が搭載された第2の演出制御基板との2つの基板を設けるようにしてもよい。

【0491】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ200に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板（例えば、図4に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35など、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ200に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンド

40

50

を、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 200 に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ 200 は、上記の各実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35 または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【0492】

また、上記の各実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。

10

【0493】

また、上記の各実施の形態では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

【0494】

また、上記の各実施の形態では、大当たり種別として確変大当たりや通常大当たりがあり、大当たり種別として確変大当たりと決定されたことにもとづいて、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、内部に所定の確変領域が設けられた特別可変入賞球装置（1つだけ設けられた特別可変入賞球装置内に確変領域が設けられていてもよいし、複数設けられた特別可変入賞球装置のうちの一部に確変領域が設けられていてもよい）を備え、大当たり遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことにもとづいて確変が確定し、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の各実施の形態で示した構成を適用することもできる。

20

【産業上の利用可能性】

【0495】

本発明は、パチンコ遊技機やスロット機などの遊技機に適用可能である。

【符号の説明】

30

【0496】

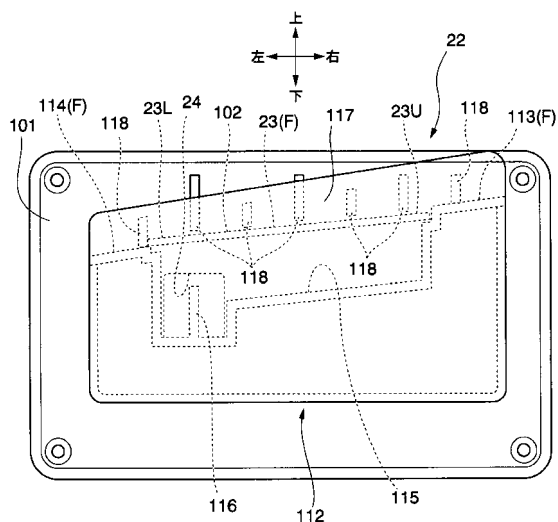
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第 1 特別図柄表示器
- 8 b 第 2 特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 9 a 第 1 可変表示部
- 9 b 第 2 可変表示部
- 9 c 背景図柄表示部
- 13 第 1 始動入賞口
- 13 a 第 1 始動口スイッチ
- 14 第 2 始動入賞口
- 14 a 第 2 始動口スイッチ
- 15 可変入賞球装置
- 17 作動ゲート
- 17 a 作動ゲートスイッチ
- 18 c 図柄保留記憶表示部
- 20 特別可変入賞球装置
- 22 特殊可変入賞球装置
- 23 底面部材
- 24 特殊入賞口

40

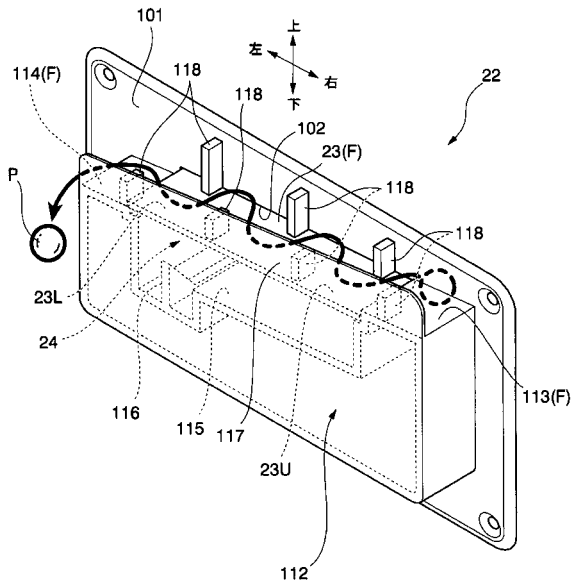
50

- 560 遊技制御用マイクロコンピュータ

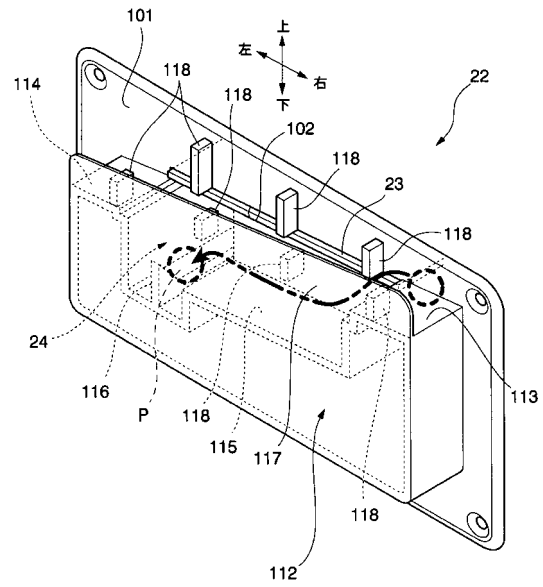
【图 2】



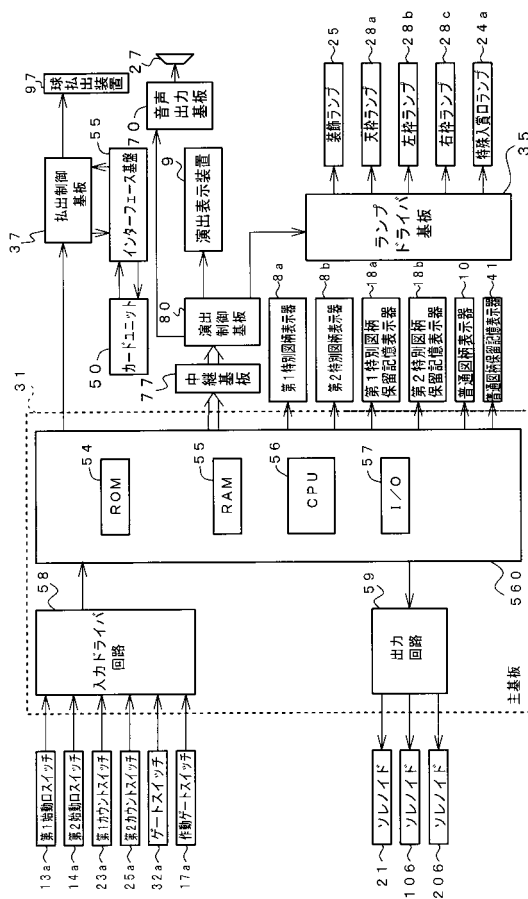
【 図 3 】



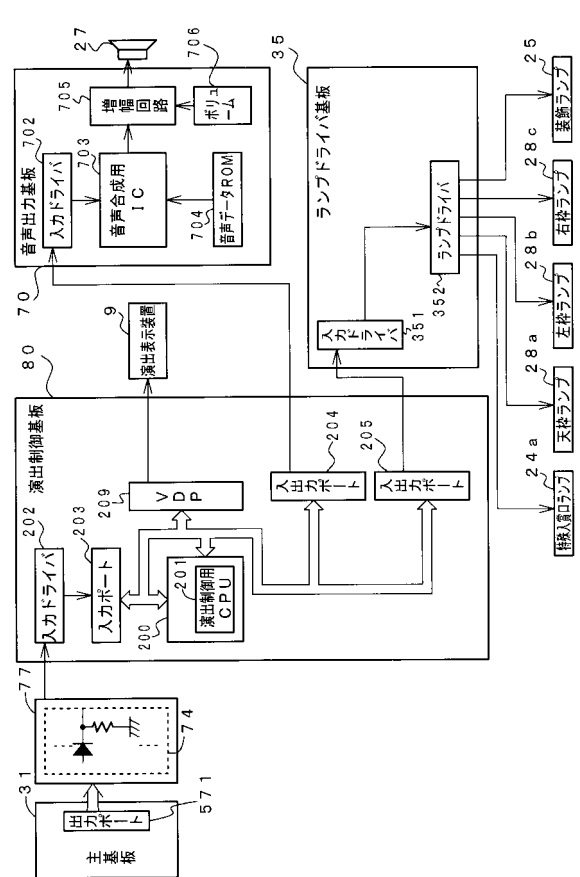
【図 4】



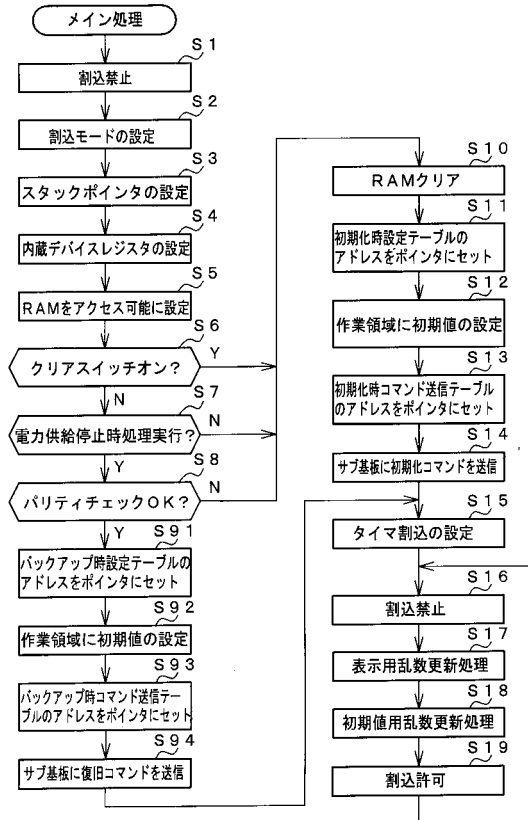
【図 5】



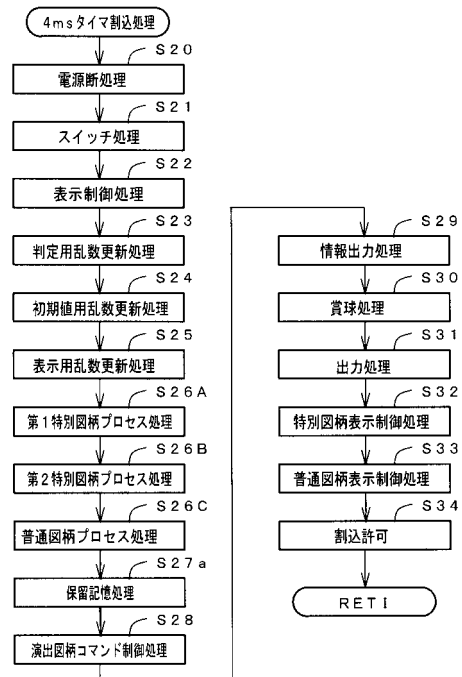
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【図 9】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0~486	大当り判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
2	0~99	大当り種別決定用	0.004秒毎に1ずつ加算
5	0~149	変動パターン決定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
6	3~13	普通図柄当り判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
7	0~486	ランダム1初期値決定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
8	3~13	ランダム6初期値決定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 10】

(A) 大当り判定テーブル

大当り判定値 (ランダム1 [0~486] と比較される)	
非確定状態	確定状態
7 (確率: 1/487)	0~9 (確率: 10/487)

(B) 小当り判定テーブル

小当り判定値 (ランダム1 [0~486] と比較される)	
100~221 (確率: 122/487)	

【図 11】

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 (ランダム2 [0~99] と比較される)		
16 R 確変大当り	6 R 確変大当り	6 R 通常大当り
0~19	20~64	65~99

(A)

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 (ランダム2 [0~99] と比較される)			
16 R 確変大当り	6 R 確変大当り	2 R 確変大当り	2 R 通常大当り
0~29	30~59	60~64	65~99

(B)

【図 12】

(A) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [非KT時]

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

(B) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [KT時]

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

【図 1 3】

(C) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [非K T時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 1	第2変動パターン#01	はずれ	15分
1 2	第2変動パターン#02	小当り	15分
1 3	第2変動パターン#03	大当り	5分

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

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 4	第2変動パターン#04	はずれ [短縮変動]	5秒
1 5	第2変動パターン#05	小当り [第2始動入賞口開放準備]	7秒
1 6	第2変動パターン#06	大当り	2分

(E) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [低確率/第1K T時/2~99変動目]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 7	第2変動パターン#07	はずれ [短縮変動]	5秒
1 8	第2変動パターン#08	はずれ [リーチ変動]	2分
1 9	第2変動パターン#09	小当り [短縮変動]	5秒
1 A	第2変動パターン#10	小当り [リーチ変動]	2分
1 B	第2変動パターン#11	大当り	2分

(F) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [低確率/第1K T時/100変動目]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 C	第2変動パターン#12	はずれ [終了表示]	10秒
1 D	第2変動パターン#13	小当り [終了表示]	10秒
1 E	第2変動パターン#14	大当り [終了表示+復活表示]	15秒

【図 1 5】

(A) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第2K T時] の決定割合

変動パターン				表示結果		
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間	はずれ	小当り	大当り
2 9	第2変動パターン#25	はずれ [短縮変動]	1.5秒	70	0	0
2 A	第2変動パターン#26	はずれ [継続演出]	30秒	30	0	0
2 B	第2変動パターン#27	小当り [短縮変動]	1.5秒	0	95	0
2 C	第2変動パターン#28	小当り [継続演出]	30秒	0	5	0
2 D	第2変動パターン#29	大当り [継続演出+バトル演出]	2分30秒	0	0	100

(%)

【図 1 4】

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

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 F	第2変動パターン#15	はずれ [短縮変動]	5秒
2 0	第2変動パターン#16	はずれ [バトル演出]	2分
2 1	第2変動パターン#17	小当り [第2始動入賞口開放準備]	7秒
2 2	第2変動パターン#18	小当り [バトル演出]	2分
2 3	第2変動パターン#19	大当り [バトル演出]	2分

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

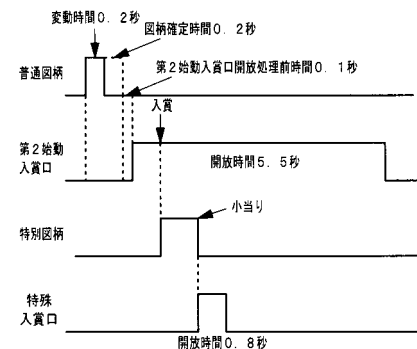
変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 4	第2変動パターン#20	はずれ [短縮変動]	5秒
2 5	第2変動パターン#21	はずれ [バトル演出]	2分
2 6	第2変動パターン#22	小当り [短縮変動]	5秒
2 7	第2変動パターン#23	小当り [バトル演出]	2分
2 8	第2変動パターン#24	大当り [バトル演出]	2分

(I) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第2K T時]

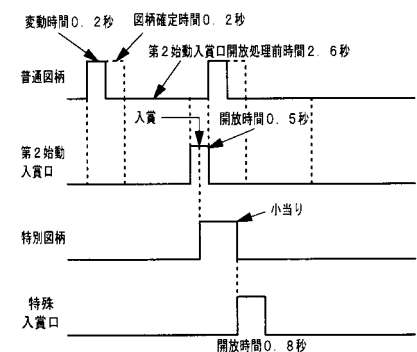
変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 9	第2変動パターン#25	はずれ [短縮変動]	1.5秒
2 A	第2変動パターン#26	はずれ [継続演出]	30秒
2 B	第2変動パターン#27	小当り [短縮変動]	1.5秒
2 C	第2変動パターン#28	小当り [継続演出]	30秒
2 D	第2変動パターン#29	大当り [継続演出+バトル演出]	2分30秒

【図 1 6】

(1) 第1K T状態



(2) 第2K T状態



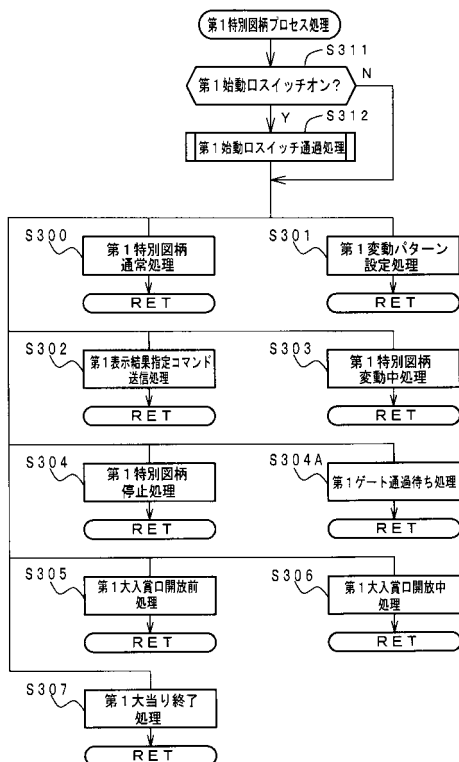
【図 17】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	第1変動パターン#01指定	第1飾り図柄変動パターン#01の指定
...	...	...	...
8 0	0 7	第1変動パターン#07指定	第1飾り図柄変動パターン#07の指定
8 0	1 1	第2変動パターン#01指定	第2飾り図柄変動パターン#01の指定
...	...	...	...
8 0	2 C	第2変動パターン#28指定	第2飾り図柄変動パターン#28の指定
9 0	0 1	表示結果1指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
9 0	0 2	表示結果2指定	可変表示結果を16R確変大当りとするの指定
9 0	0 3	表示結果3指定	可変表示結果を6R確変大当りとするの指定
9 0	0 4	表示結果4指定	可変表示結果を6R通常大当りとするの指定
9 0	0 5	表示結果5指定	可変表示結果を2R確変大当りとするの指定
9 0	0 6	表示結果6指定	可変表示結果を2R通常大当りとするの指定
9 0	0 7	表示結果7指定	可変表示結果を小当りとするの指定
A 0	0 0	第1図柄確定指定	第1図柄の変動を終了することを指定
A 0	0 1	第2図柄確定指定	第2図柄の変動を終了することを指定

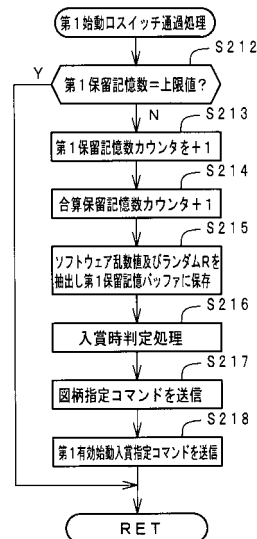
【図 18】

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

【図 19】



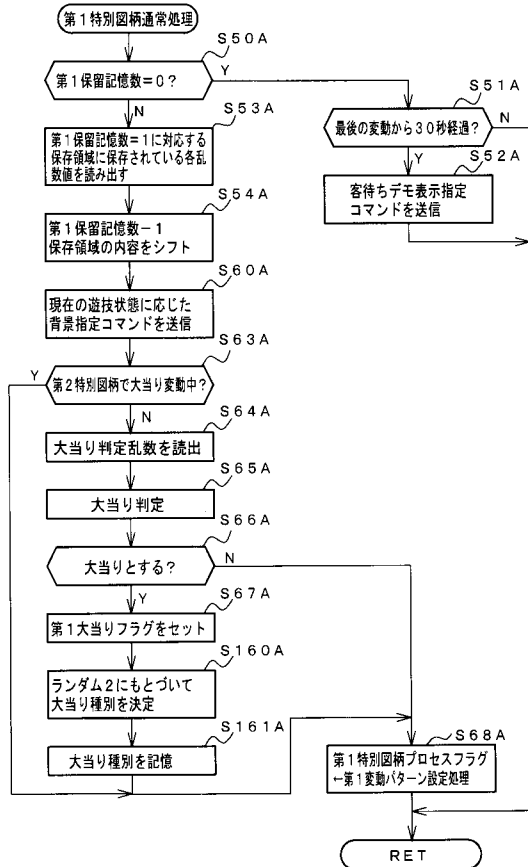
【図 20】



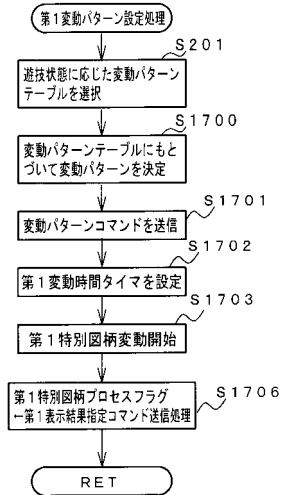
【図 21】

第1保留記憶 バッファ	第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶 バッファ	第2保留記憶数=1に応じた保存領域
	第1保留記憶数=2に応じた保存領域		第2保留記憶数=2に応じた保存領域
	第1保留記憶数=3に応じた保存領域		第2保留記憶数=3に応じた保存領域
	第1保留記憶数=4に応じた保存領域		第2保留記憶数=4に応じた保存領域

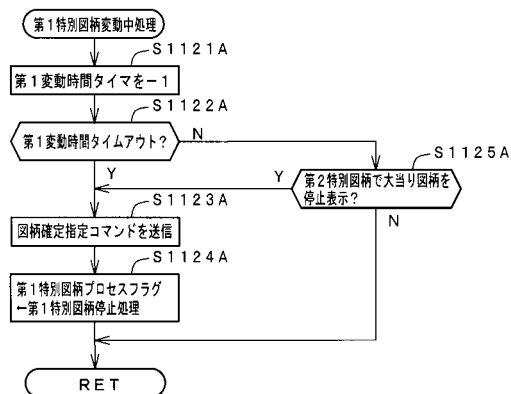
【图 2 2】



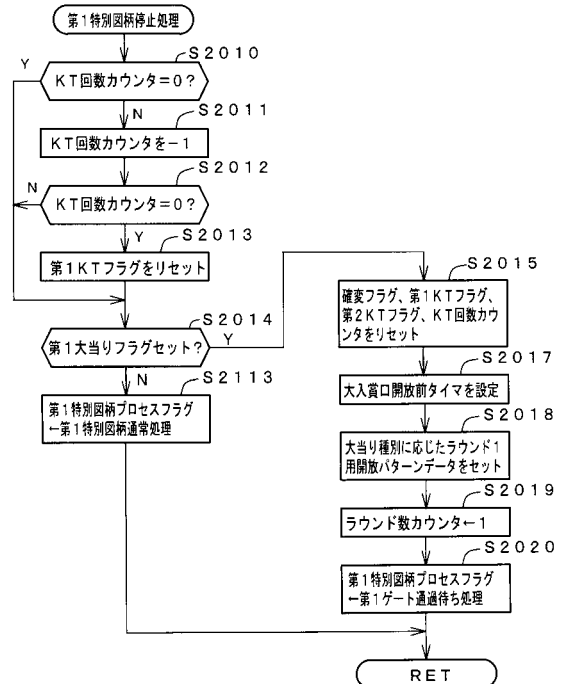
【 図 2 3 】



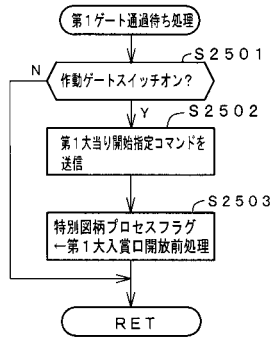
【図 2 4】



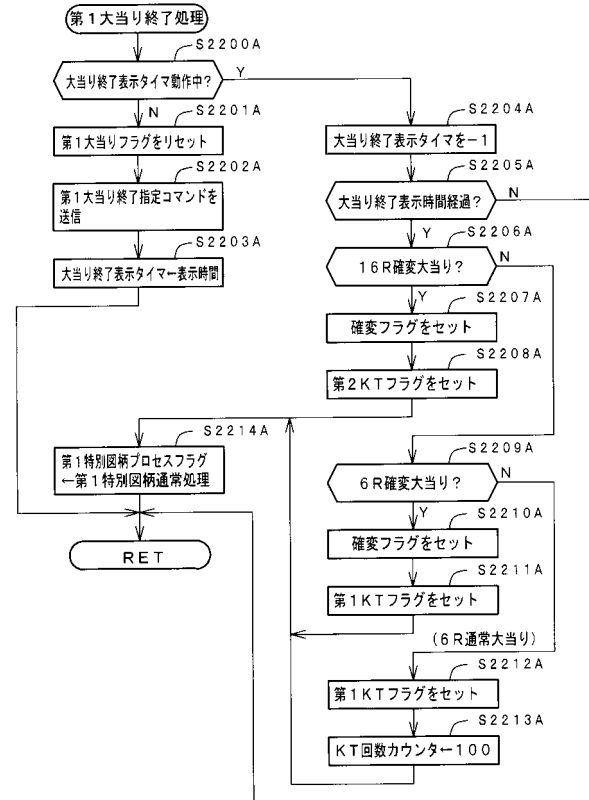
【図 25】



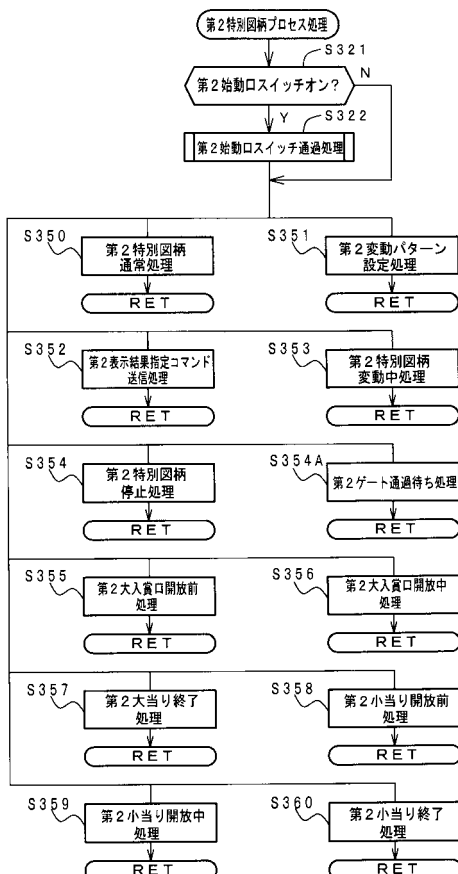
【図 26】



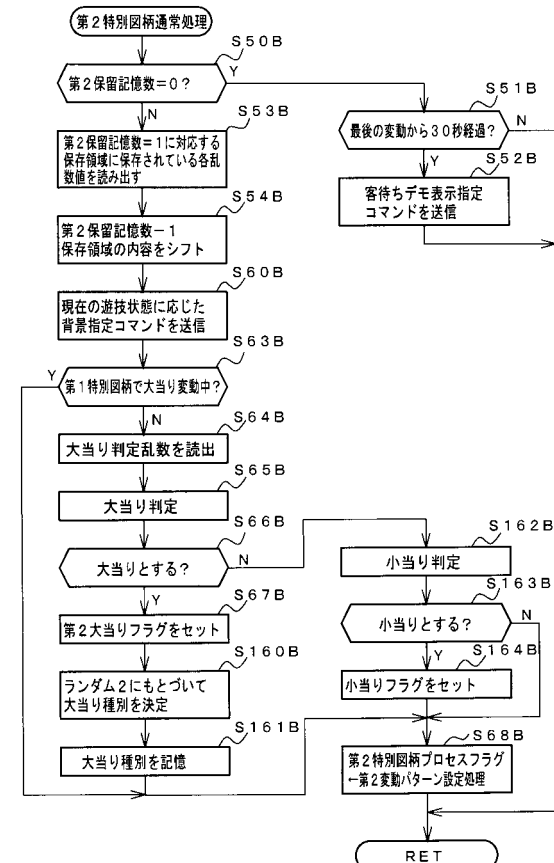
【図 27】



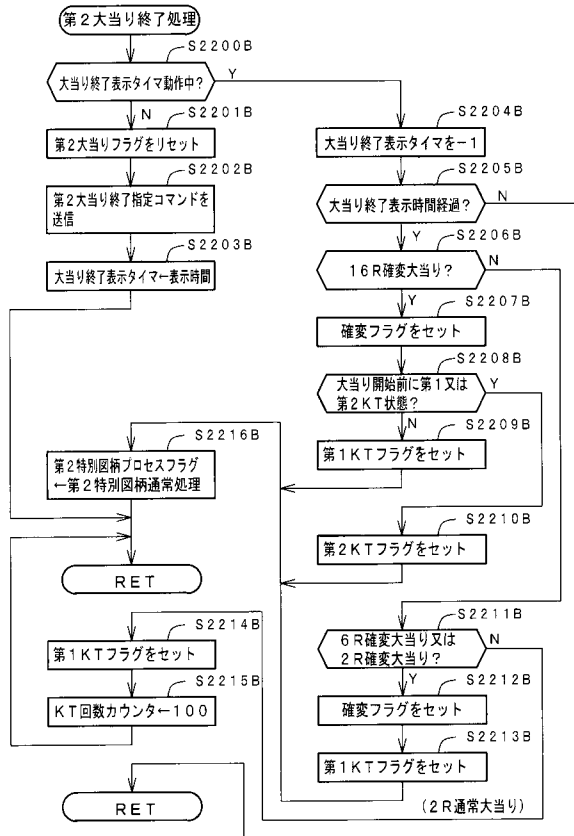
【図 28】



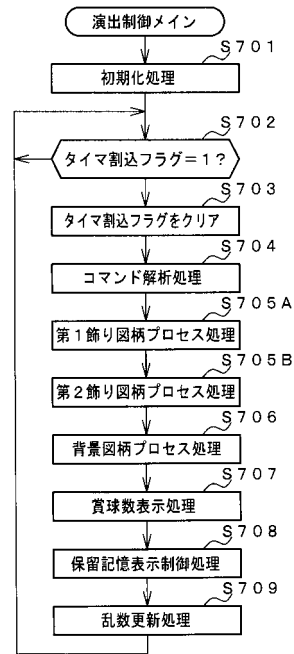
【図 29】



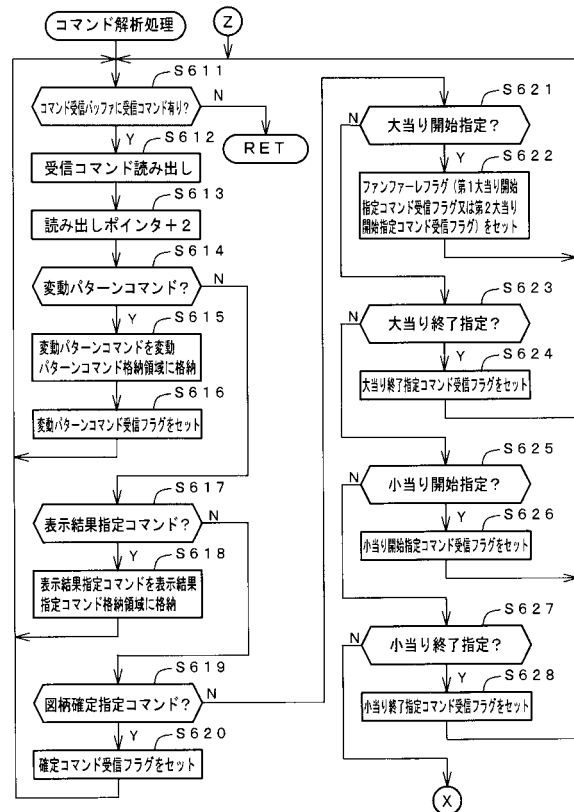
【図 30】



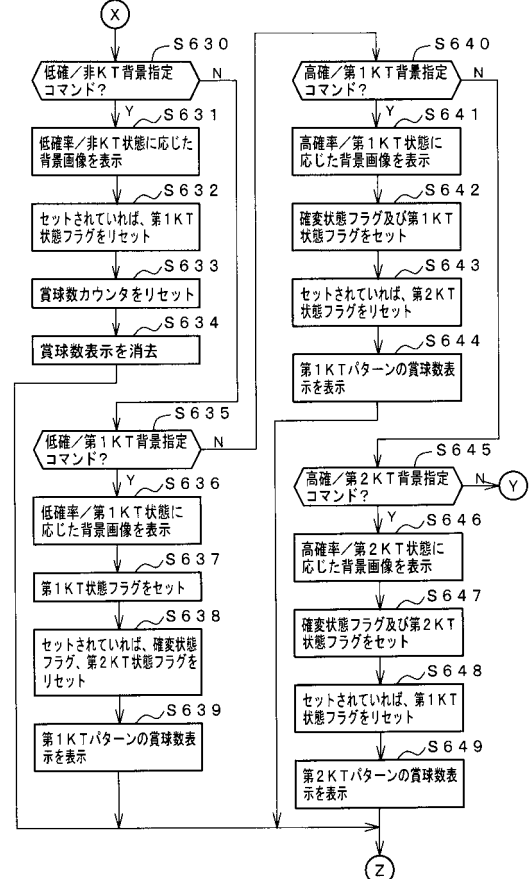
【図 31】



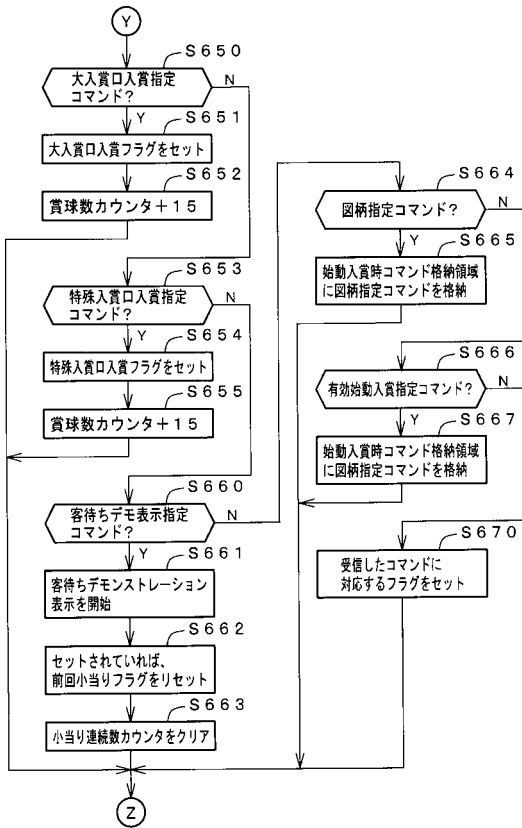
【図 32】



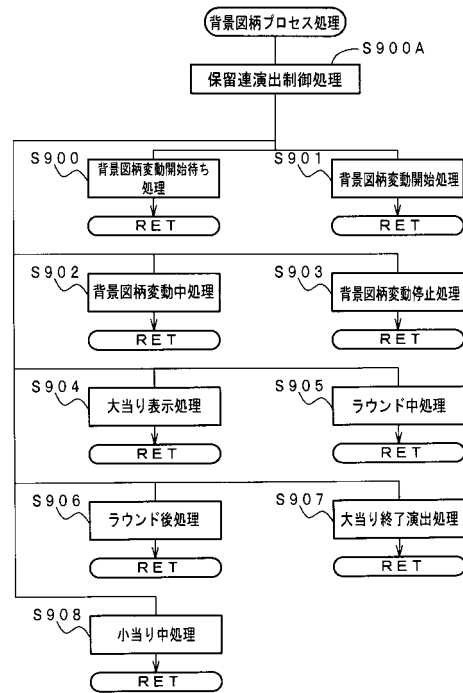
【図 33】



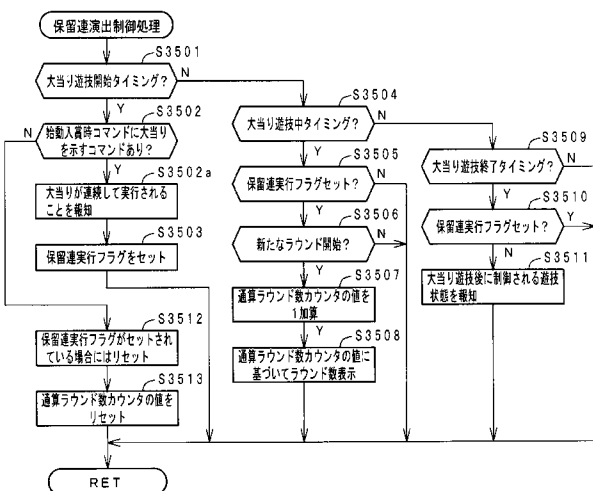
【図 3 4】



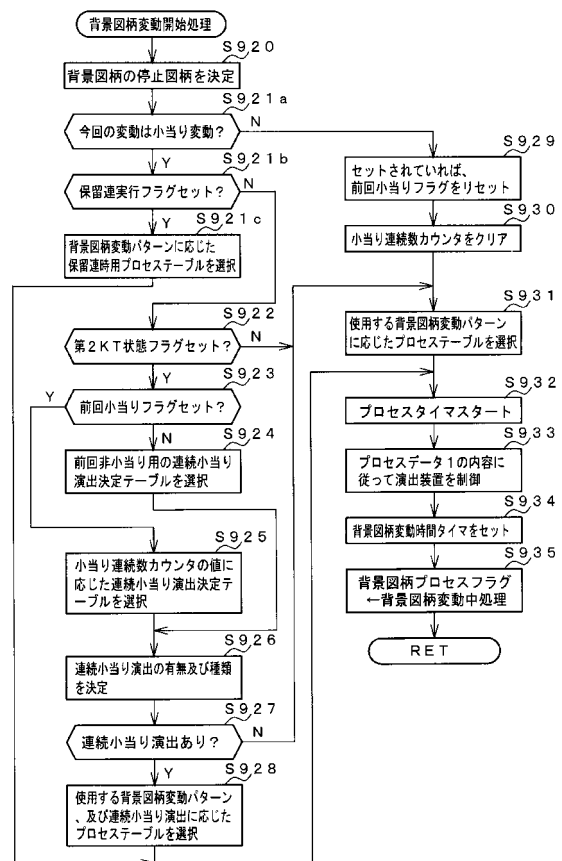
【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】



【図 38】

(A) 連続小当り演出決定テーブル [前回非小当り用]

連続小当り演出の有無及び種類	割り振り
連続小当り演出なし	100%
連続小当り演出 A	——
連続小当り演出 B	——
連続小当り演出 C	——

(B) 連続小当り演出決定テーブル [小当り連続数 2 回用]

連続小当り演出の有無及び種類	割り振り
連続小当り演出なし	20%
連続小当り演出 A	80%
連続小当り演出 B	——
連続小当り演出 C	——

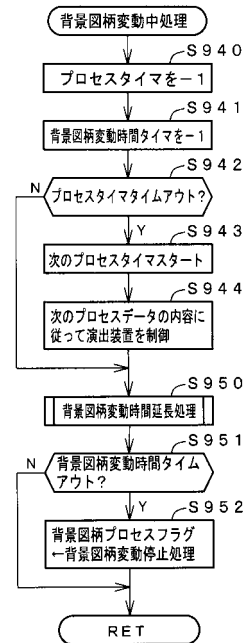
(C) 連続小当り演出決定テーブル [小当り連続数 3 回用]

連続小当り演出の有無及び種類	割り振り
連続小当り演出なし	20%
連続小当り演出 A	30%
連続小当り演出 B	50%
連続小当り演出 C	——

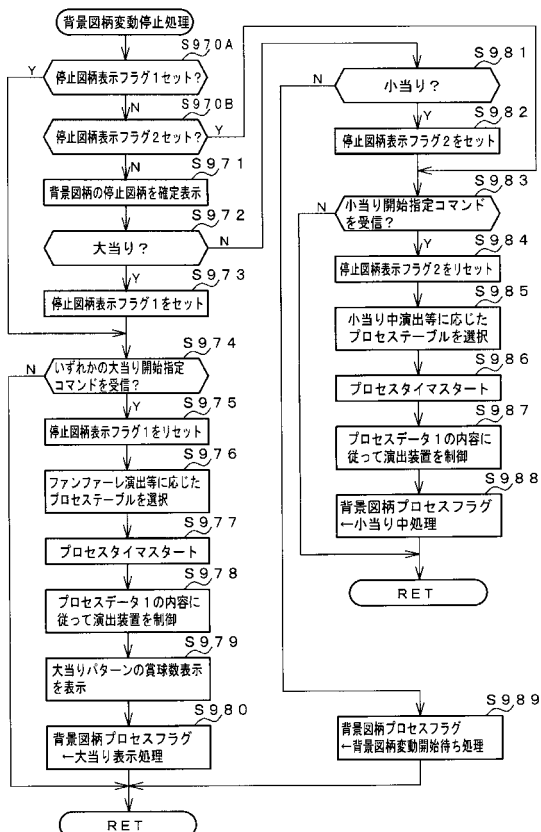
(D) 連続小当り演出決定テーブル [小当り連続数 4 回以上用]

連続小当り演出の有無及び種類	割り振り
連続小当り演出なし	20%
連続小当り演出 A	10%
連続小当り演出 B	20%
連続小当り演出 C	50%

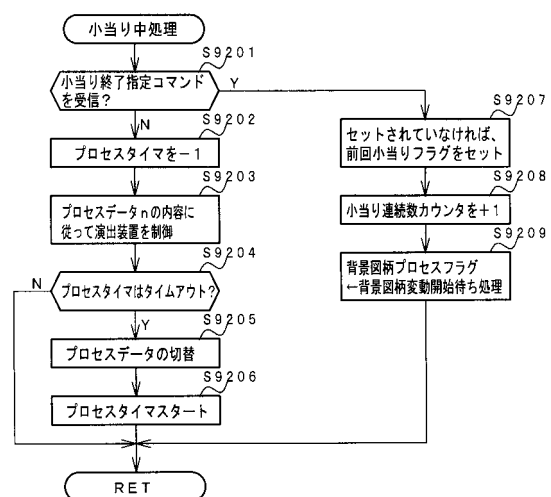
【図 39】



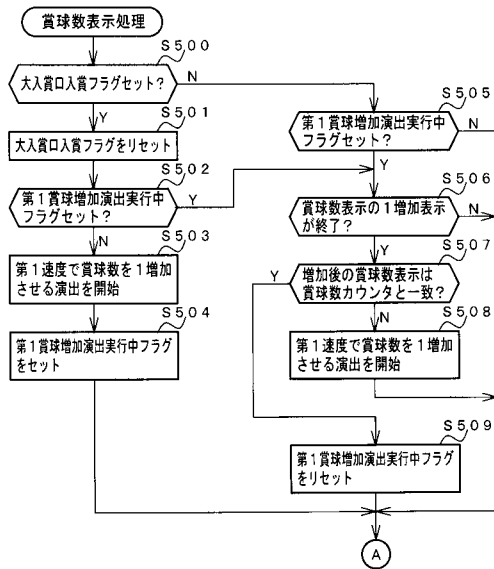
【図 40】



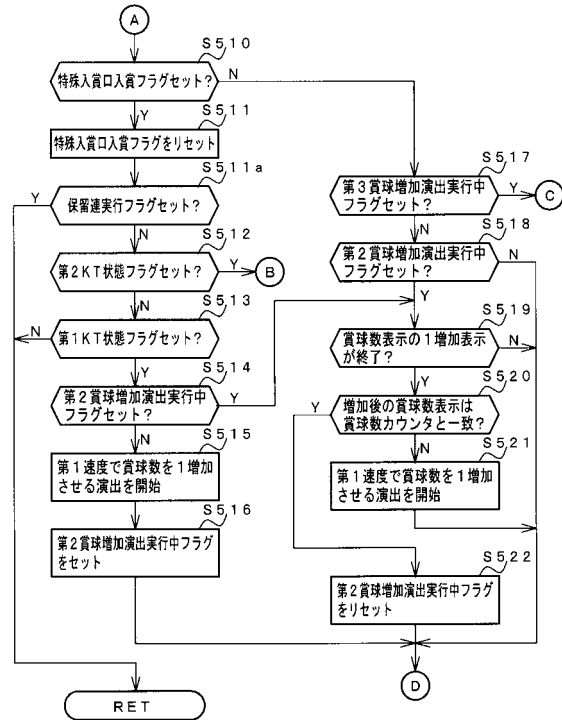
【図 41】



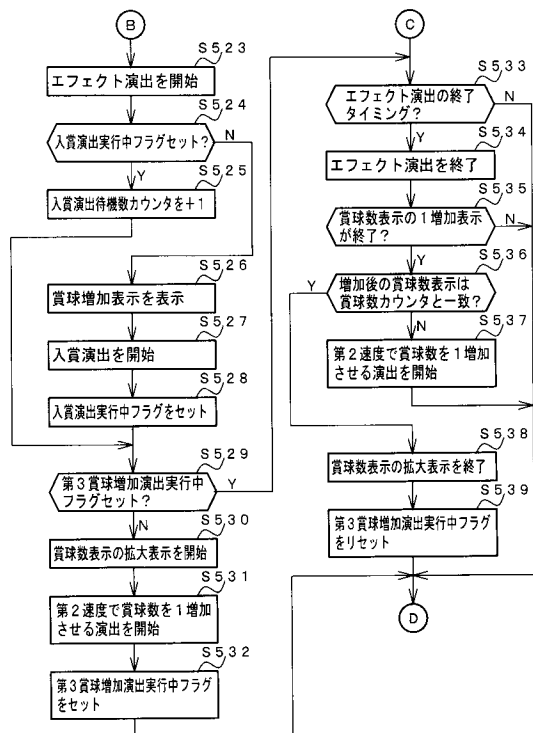
【图 4 2】



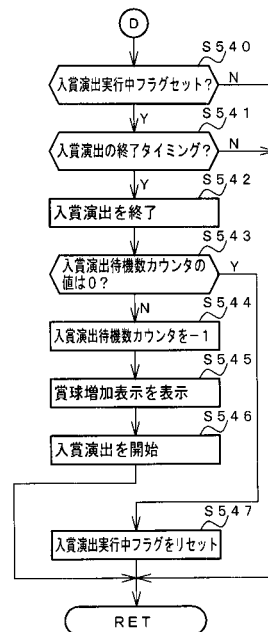
【図 4 3】



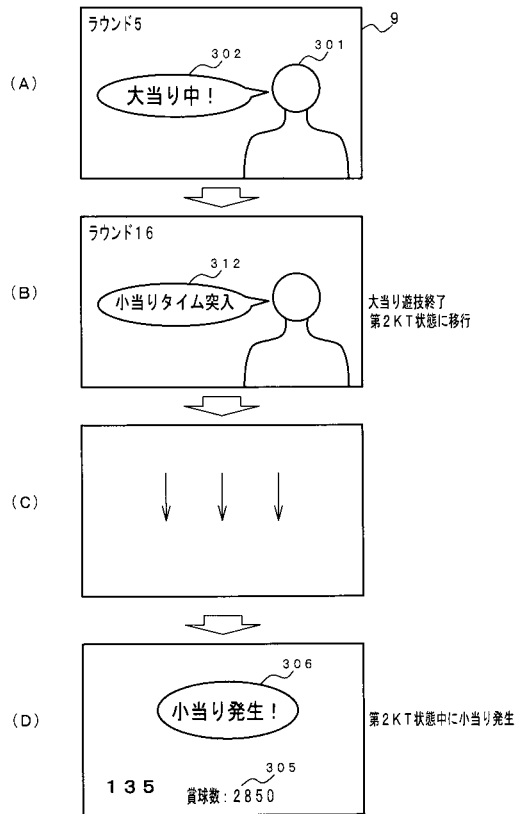
【图 4 4】



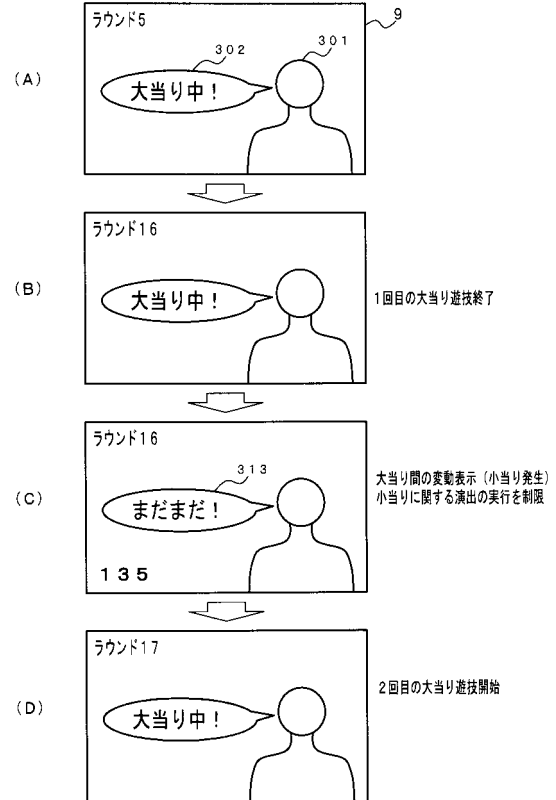
【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】

(A)

当該変動	保留1	保留2	保留3	保留4
大当り	小当り	小当り	小当り	大当り

保留連の報知あり 小当り報知制限 小当り報知制限 小当り報知制限 KTに関する報知なし

(B)

当該変動	保留1	保留2	保留3	保留4
第2KT無し大当り	はずれ	はずれ	はずれ	第2KT有り大当り

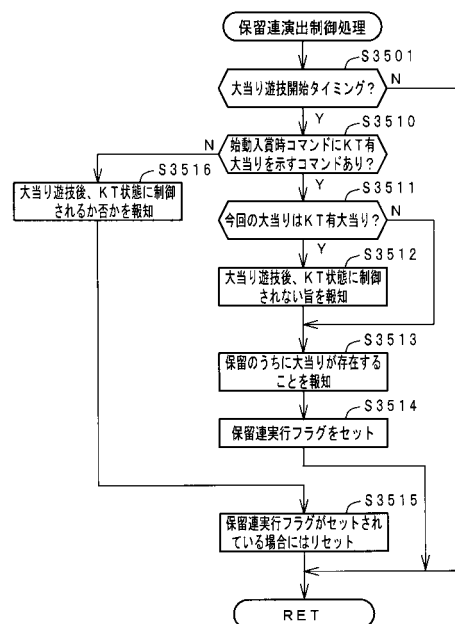
保留連の報知あり

(C)

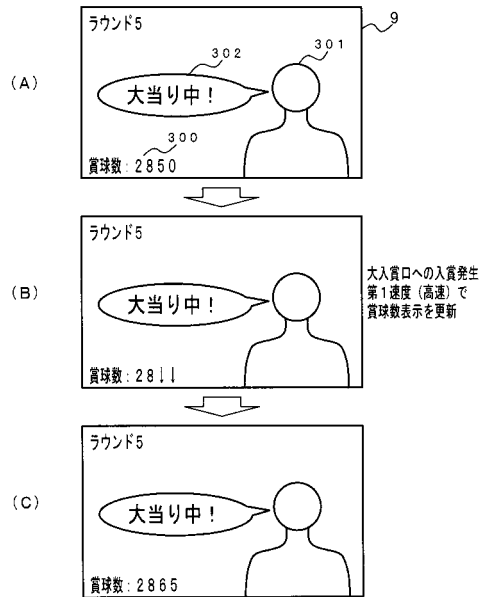
当該変動	保留1	保留2	保留3	保留4
第2KT有り大当り	小当り	小当り	小当り	第2KT有り大当り

保留連の報知あり 小当り報知制限 小当り報知制限 小当り報知制限 KT無しと報知

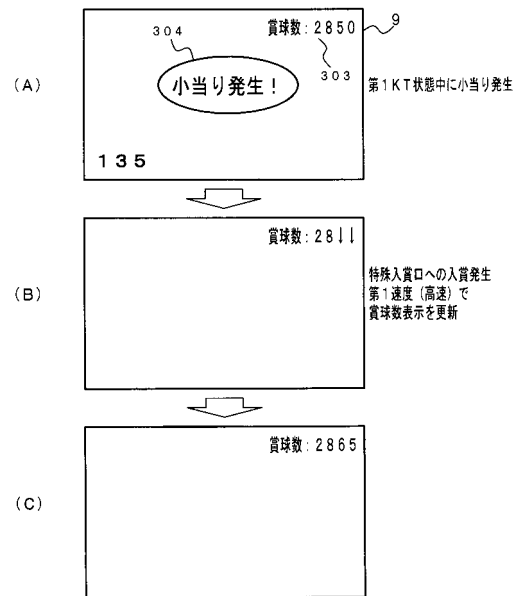
【図 4 9】



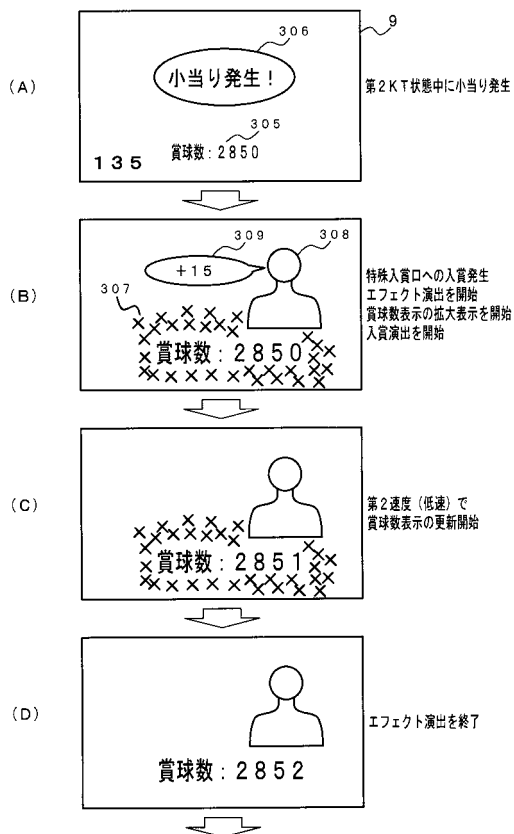
【図 50】



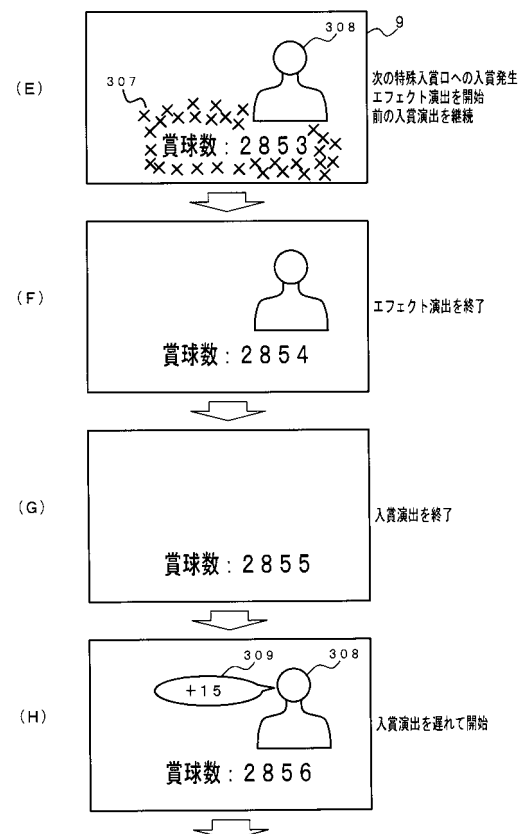
【図 51】



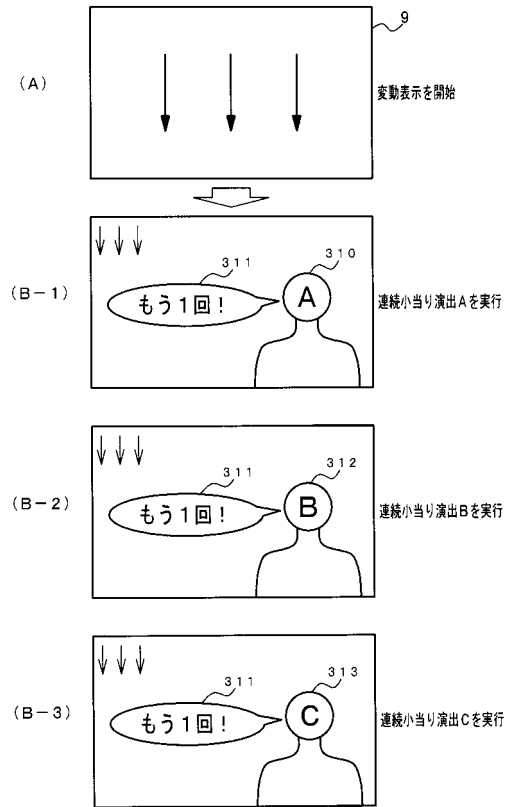
【図 52】



【図 53】



【図 5 5】



【图 5 6】

