

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7055733号
(P7055733)

(45)発行日 令和4年4月18日(2022.4.18)

(24)登録日 令和4年4月8日(2022.4.8)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全138頁)

(21)出願番号	特願2018-217300(P2018-217300)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成30年11月20日(2018.11.20)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-81147(P2020-81147A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和2年6月4日(2020.6.4)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和3年7月13日(2021.7.13)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		審査官	福村 拓

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
 前記有利状態と異なる特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、
 非特別状態よりも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、
 前記特別状態において、前記特殊状態に制御されることに対応する保留記憶があることを
 事前に示唆する事前示唆演出を実行可能な事前示唆演出実行手段と、
 前記事前示唆演出が実行されたことにもとづいて、前記特殊状態に制御される回数を示唆
 する回数示唆演出を実行可能な回数示唆演出実行手段と、
 前記回数示唆演出において示唆される前記特殊状態に制御される回数に対応した特定表示
 を表示可能な特定表示手段と、
 前記非特別状態と前記特別状態とで共通の演出態様を含む特別演出を実行可能な特別演出
 実行手段と、を備え、
 前記特定表示手段は、前記特殊状態に制御されると、前記特殊状態に制御されたことに対
 応して前記特定表示を変化させ、
 前記事前示唆演出実行手段は、前記事前示唆演出として、第1事前示唆演出と、該第1事
 前示唆演出と異なる第2事前示唆演出と、を実行可能であり、
 前記回数示唆演出実行手段は、

前記特殊状態に第1回数制御されることを示唆する第1パターンと、前記特殊状態に前記第1回数よりも多い第2回数制御されることを示唆する第2パターンと、で前記回数示唆演出を実行可能であり、

前記特定表示によって示唆される前記特殊状態に制御される回数が少ない場合、前記特定表示によって示唆される前記特殊状態に制御される回数が多い場合よりも高い割合で前記回数示唆演出を実行可能であり、

前記事前示唆演出として前記第2事前示唆演出が実行された場合に、前記第1パターンの前記回数示唆演出より前記第2パターンの前記回数示唆演出を高い割合で実行する、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0005】

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

【0006】

10

20

30

40

50

そのような遊技機において、有利状態とは異なる特殊状態に制御可能であるとともに、非特別状態よりも特殊状態に制御される頻度が高い特別状態に制御可能に構成されたものがある。例えば、特許文献1には、小当り遊技状態にも、大当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することが記載されている。また、通常状態よりも小当りが発生しやすい状態に制御されることが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【文献】特開2015-156952号公報（段落0035，0039）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかし、特許文献1に記載された遊技機では、特別状態に制御される期間に関する演出について、改善の余地がある。

【0009】

そこで、本発明は、特別状態に制御される期間に関する演出を改善し、遊技に対する興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

（A）可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、前記有利状態とは異なる特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、非特別状態よりも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、前記特別状態において、前記特殊状態に制御されることに対応する保留記憶があることを事前に示唆する事前示唆演出を実行可能な事前示唆演出実行手段と、前記事前示唆演出が実行されたことにもとづいて、前記特殊状態に制御される回数を示唆する回数示唆演出を実行可能な回数示唆演出実行手段と、前記回数示唆演出において示唆される前記特殊状態に制御される回数に対応した特定表示を表示可能な特定表示手段と、前記非特別状態と前記特別状態とで共通の演出態様を含む特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、前記特定表示手段は、前記特殊状態に制御されると、前記特殊状態に制御されたことに対応して前記特定表示を変化させ、前記事前示唆演出実行手段は、前記事前示唆演出として、第1事前示唆演出と、該第1事前示唆演出と異なる第2事前示唆演出と、を実行可能であり、前記回数示唆演出実行手段は、前記前記特殊状態に第1回数制御されることを示唆する第1パターンと、前記特殊状態に前記第1回数よりも多い第2回数制御されることを示唆する第2パターンと、で前記回数示唆演出を実行可能であり、前記特定表示によって示唆される前記特殊状態に制御される回数が少ない場合、前記特定表示によって示唆される前記特殊状態に制御される回数が多い場合よりも高い割合で前記回数示唆演出を実行可能であり、前記事前示唆演出として前記第2事前示唆演出が実行された場合に、前記第1パターンの前記回数示唆演出より前記第2パターンの前記回数示唆演出を高い割合で実行する、ことを特徴とする遊技機。

（手段1）本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ）と、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制

10

20

30

40

50

御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１２６～Ｓ１２８を実行する部分）と、非特別状態（例えば、低確率／低ベース状態（通常状態））よりも特殊状態に制御される頻度が高い特別状態（例えば、高確率／低ベース状態（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１００におけるステップ０７６ＩＷＳ２２０５，Ｓ２２０６を実行する部分）と、特別状態において、特殊状態に制御されることに対応する保留記憶があることを事前に示唆する事前示唆演出（例えば、図９－５５（Ｆ）、図９－５６（Ｆ）および図９－５７（Ｆ）に示す小当り事前示唆演出）を実行可能な事前示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７６ＩＷＳ９３０で小当り事前示唆演出に応じたプロセステーブルを選択してステップ０７６ＩＷＳ９３２，Ｓ８１０５を実行する部分。ステップ０７６ＩＷＳ８１１６を実行する部分。）と、事前示唆演出が実行されたことにもとづいて、特殊状態に制御される回数を示唆する回数示唆演出（例えば、図９－５５（Ｇ）、図９－５６（Ｇ）および図９－５７（Ｇ）に示す小当り回数示唆演出）を実行可能な回数示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７６ＩＷＳ８１２５を実行する部分）と、回数示唆演出において示唆される特殊状態に制御される回数に対応した特定表示（例えば、ゲージ表示０７６ＩＷ０２１）を表示可能な特定表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７６ＩＷＳ８１２６を実行する部分）と、を備え、特定表示手段は、特殊状態に制御されると、特殊状態に制御されたことに対応して特定表示を変化させ（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０７６ＩＷＳ９７２４を実行する）、回数示唆演出実行手段は、回数示唆演出の実行パターンとして、少なくとも、特殊状態に第１回数（例えば、２回や３回）制御されることを示唆する第１パターン（例えば、「小当り＋２回！」や「小当り＋３回！」などの文字表示を表示）と、特殊状態に第１回数よりも多い第２回数（例えば、４回）制御されることを示唆する第２パターン（例えば、「小当り＋４回！」などの文字表示を表示）と、で回数示唆演出を実行可能であり、特定表示によって示唆される特殊状態に制御される回数が少ない場合、特定表示によって示唆される特殊状態に制御される回数が多い場合よりも高い割合で回数示唆演出を実行可能であることを特徴とする。そのような構成によれば、状況に応じた報知を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができるとともに、特別状態中の演出パターンを多様化することができるので、特別状態に制御される期間に関する演出を改善し、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００１１】

（手段２）手段１において、回数示唆演出において示唆される特殊状態に制御される回数に対応した特定表示（例えば、ゲージ表示０７６ＩＷ０２１）を表示可能な特定表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７６ＩＷＳ８１２６を実行する部分）を備えるように構成してもよい。そのような構成によれば、特別状態中の演出パターンを多様化することができるので、特別状態に制御される期間に関する演出を改善し、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００１２】

（手段３）手段１または手段２において、回数示唆演出において示唆される特殊状態に制御される回数に対応した特定表示（例えば、ゲージ表示０７６ＩＷ０２１）を表示可能な特定表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７６ＩＷＳ８１２６を実行する部分）を備え、特定表示手段は、特殊状態に制御されると、特殊状態に制御されたことに対応して特定表示を変化させ（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０７６ＩＷＳ９７２４を実行する）、回数示唆演出実行手段は、特定表示によって示唆される特殊状態に制御される回数が少ない場合、特定表示によって示唆される特殊状態に制御される回数が多い場合よりも高い割合で回数示唆演出を実行可能である（例えば、ゲージ表示０７６ＩＷ０２１で報知される小当り個数が０となったときに小当り回数示唆演出が実行されるので、小当り回数示唆演出で示唆（報知）される小当り個数が少ない方が小当り回数示唆演出が実行される頻度が高い）ように構成してもよい。そのような構成によれば、状況に応じた報知を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることがで

10

20

30

40

50

きる。

【0013】

(手段4) 手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、事前示唆演出として、特定演出(例えば、図9-58(F),(G)に示すバトル演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ076 IWS930でバトル演出に応じたプロセステーブルを選択してステップ076 IWS932,S8105を実行する部分)を備え、特定演出実行手段は、特定演出の演出結果として、有利状態に制御されるか否かまたは回数示唆演出を実行可能である(例えば、大当り変動でバトル演出(勝利)が実行された場合には確変大当りとなることが報知され、小当り変動でバトル演出(勝利)が実行された場合には小当り回数示唆演出が実行される)ように構成してもよい。そのような構成によれば、特別状態中の演出パターンを多様化することができるので、特別状態に制御される期間に関する演出を改善し、遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【0014】

(手段5) 手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、事前示唆演出として、特定演出(例えば、図9-58(F),(G)に示すバトル演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ076 IWS930でバトル演出に応じたプロセステーブルを選択してステップ076 IWS932,S8105を実行する部分)を備え、特定演出実行手段は、特定演出の演出結果として、有利状態に制御されるか否かおよび回数示唆演出を実行可能である(例えば、1のバトル演出において確変大当りとなるか否かの報知と小当り回数示唆演出との両方を実行可能に構成する)ように構成してもよい。そのような構成によれば、特別状態中の演出パターンを多様化することができるので、特別状態に制御される期間に関する演出を改善し、遊技に対する興味を向上させることができる。

20

【0015】

(手段6) 手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、非特別状態において、有利状態に制御される可能性を示唆する有利状態示唆演出(例えば、ボタン予告演出)を実行可能な有利状態示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ076 IWS8115~S8120を実行する部分)を備え、有利状態示唆演出実行手段は、少なくとも第1要素(例えば、青色の表示色の操作促進表示)を含む実行態様と該第1要素よりも有利状態に制御される可能性が高い第2要素(例えば、赤色の表示色の操作促進表示)を含む実行態様とにより有利状態示唆演出(例えば、ボタン予告演出A,B)を実行可能であり(図9-40参照)、事前示唆演出実行手段は、少なくとも第1要素を含む実行態様と第2要素を含む実行態様とにより事前示唆演出(例えば、小当り事前示唆演出B,C)を実行可能であり(図9-43参照)、第2要素を含む実行態様により事前示唆演出が実行された場合、第1要素を含む実行態様により事前示唆演出が実行された場合よりも、回数示唆演出において、高い割合で特殊状態に制御される回数として多い回数が示唆される(例えば、図9-43に示すように、小当り事前示唆演出Bが実行されれば小当り個数3個の割合が高く、小当り事前示唆演出Cが実行されれば小当り個数4個の割合が高い)ように構成してもよい。そのような構成によれば、遊技者の期待感を裏切ることがないようにし、遊技に対する興味を向上させることができる。

30

40

【0016】

(手段7) 手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、非特別状態と特別状態とで共通の演出態様を含む特別演出(例えば、図9-71に示すルーレット演出)を実行可能な特別演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)を備え、特別演出実行手段は、非特別状態において、有利状態に制御される可能性を示唆する演出結果(例えば、図9-71(B1)に示す「激熱」などの文字表示076 IW031)を含む特別演出を実行可能であり、特別状態において、事前示唆演出として特別演出を実行可能であり、回数示唆演出を演出結果(例えば、図9-71(B2)に示す「小4」などの文字表示076 IW032)として含む特別演出を実行可能である(図9-71参照)ように構成してもよい。そのような構成によれば、演出の素材共通化によりデータ容量を削減することができる。

50

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】第1特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】役物制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図8】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図9-1】設定値ごとの大当たり確率および小当たり確率を説明するための説明図である。

【図9-2】設定値ごとの大当たり確率および小当たり確率を説明するための説明図である。

【図9-3】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9-4】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

【図9-5】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

【図9-6】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

【図9-7】K T状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図9-8】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図9-9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

20

【図9-10】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図9-11】第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図9-12】第1変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図9-13】第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図9-14】第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図9-15】第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図9-16】第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図9-17】第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図9-18】役物制御通常処理を示すフローチャートである。

【図9-19】ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

30

【図9-20】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図9-21】小当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図9-22】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。

【図9-23】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図9-24】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図9-25】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図9-26】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図9-27】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図9-28】オーバー入賞時示唆演出処理を示すフローチャートである。

【図9-29】オーバー入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

40

【図9-30】小当たり入賞時示唆演出処理を示すフローチャートである。

【図9-31】小当たり入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図9-32】賞球数表示示唆演出処理を示すフローチャートである。

【図9-33】賞球数表示示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図9-34】賞球数強調演出処理を示すフローチャートである。

【図9-35】賞球数強調演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図9-36】可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。

【図9-37】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図9-38】設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。

【図9-39】小当たりRUSH継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明

50

図である。

【図 9-40】 ボタン予告演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。

【図 9-41】 大当たり時バトル演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 9-42】 小当たり予告演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 9-43】 小当たり事前示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 9-44】 可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 9-45】 可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 9-46】 特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 9-47】 特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 9-48】 エンディング演出処理を示すフローチャートである。

10

【図 9-49】 設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 9-50】 小当たり RUSH 継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 9-51】 右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。

【図 9-52】 オーバー入賞時示唆演出、小当たり入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 9-53】 オーバー入賞時示唆演出、小当たり入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 9-54】 高確率／低ベース状態（第 2 K T 状態）中に実行される小当たり事前示唆演出、小当たり回数示唆演出、バトル演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 9-55】 高確率／低ベース状態（第 2 K T 状態）中に実行される小当たり事前示唆演出、小当たり回数示唆演出、バトル演出の演出態様を説明するための説明図である。

20

【図 9-56】 高確率／低ベース状態（第 2 K T 状態）中に実行される小当たり事前示唆演出、小当たり回数示唆演出、バトル演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 9-57】 高確率／低ベース状態（第 2 K T 状態）中に実行される小当たり事前示唆演出、小当たり回数示唆演出、バトル演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 9-58】 高確率／低ベース状態（第 2 K T 状態）中に実行される小当たり事前示唆演出、小当たり回数示唆演出、バトル演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 9-59】 高確率／低ベース状態（第 2 K T 状態）中に実行される小当たり事前示唆演出、小当たり回数示唆演出、バトル演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 9-60】 一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

30

【図 9-61】 変形例 1 における第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9-62】 変形例 1 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9-63】 変形例 1 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【図 9-64】 変形例 2 における第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9-65】 変形例 2 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9-66】 変形例 2 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【図 9-67】 変形例 3 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

40

【図 9-68】 変形例 3 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【図 9-69】 変形例 4 における第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9-70】 変形例 4 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9-71】 変形例 5 におけるルーレット演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 9-72】 変形例 6 における小当たり個数の報知態様を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

（基本説明）

50

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0019】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機） 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤） 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠） 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

また、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の下方には、遊技領域の右方を狙って発射操作を行う右打ち操作を促すための右打ち表示器 2 6 が設けられている。なお、右打ち表示器 2 6 は、例えば、LED によって構成され、主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、CPU 1 0 3）によって点灯制御される（図 2 参照）。

【0024】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【0025】

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

10

20

30

40

50

【0026】

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

【0027】

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

10

【0028】

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

【0029】

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

20

【0030】

画像表示装置5の下方には、第1始動入賞口を有する入賞球装置6Aが設けられている。第1始動入賞口に入賞した遊技球は、遊技盤2の背面に導かれ、第1始動口スイッチ22Aによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数(1個)の遊技球が賞球として払い出される。

【0031】

また、第1始動入賞口の右方には、釘の列19が設けられており、遊技領域の右方から流下した遊技球が第1始動入賞口が設けられた領域に進入しないように構成されている。このように、遊技領域の右方から流下した遊技球が進入することを防止する釘の列19が設けられていることによって、遊技領域の左方を狙って遊技球を発射操作(いわゆる左打ち操作)した場合にのみ第1始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成されている。

30

【0032】

なお、本例では、釘の列19が設けられていることにより左打ち操作した場合にのみ第1始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1始動入賞口が遊技領域の左方に設けられていることによって左打ち操作した場合にのみ第1始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成してもよいし、第1始動入賞口が遊技領域の左方に設けられているとともに釘の列19も設けることによって左打ち操作した場合にのみ第1始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成してもよい。

【0033】

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

40

【0034】

通過ゲート41の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する大入賞口に遊技球が入賞可能な開状態(開放状態ともいう)と遊技球が入賞不能な閉状態(閉鎖状態ともいう)とに変化させる。特別可変入賞球装置7は、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bに特定表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたときに生起する大当たり遊技状態において、底面部材を前方に向けて

50

前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる大入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【0035】

特別可変入賞球装置7の下方には、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装置17と、第2始動入賞口を有する可変入賞球装置6Bとが設けられており、図1に示すように、左側に特殊可変入賞球装置17が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置6Bが配置されている。これら特殊可変入賞球装置17および可変入賞球装置6Bは、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する特殊入賞口や第2始動入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特殊可変入賞球装置17は、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bに所定表示結果（小当り図柄）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置6Bは、普通図柄表示器20に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第2始動入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

10

【0036】

なお、本例では、特別可変入賞球装置7と特殊可変入賞球装置17と可変入賞球装置6Bとは、同様の構造を有するように形成されている。また、図1に示すように、特別可変入賞球装置7は底面部材が左上から右下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特別可変入賞球装置7上に落下した遊技球は、特別可変入賞球装置7が閉状態であれば特別可変入賞球装置7上を左上から右下に向けて移動して行き、その下の可変入賞球装置6B上に落下する。

20

【0037】

また、本例では、可変入賞球装置6Bと比較して特殊可変入賞球装置17の方が若干大きい。また、図1に示すように、特殊可変入賞球装置17および可変入賞球装置6Bは底面部材が右上から左下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特殊可変入賞球装置17や可変入賞球装置6B上の遊技球は、特殊可変入賞球装置17や可変入賞球装置6Bが閉状態であれば特殊可変入賞球装置17や可変入賞球装置6B上を右上から左下に向けて移動して行く。また、図1に示すように、特殊可変入賞球装置17と可変入賞球装置6Bとは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置7に入賞することなく可変入賞球装置6B上に落下した遊技球は、可変入賞球装置6Bの底面部材が後退移動されて第2始動入賞口が開状態となっていれば、遊技球は第2始動入賞口に入賞し、特殊可変入賞球装置17の方には遊技球は流れて行かない。一方、第2始動入賞口が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置6Bの底面部材の上を移動して特殊可変入賞球装置17の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置17の底面部材が後退移動されて特殊入賞口が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口に入賞する。さらに、特殊入賞口も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置17の底面部材の上を移動して、そのままアウト口の方へ落下することになる。

30

40

【0038】

また、本例では、特別可変入賞球装置7、特殊可変入賞球装置17および可変入賞球装置6Bには、底面部材上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本例では、特別可変入賞球装置7、特殊可変入賞球装置17および可変入賞球装置6Bにおいて規制片が設けられていることによって、左上から右下方向または右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

【0039】

なお、本例では、図1に示すように、特殊可変入賞球装置17が左側に配置され、可変入

50

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

【 0 0 4 0 】

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

10

【 0 0 4 1 】

特殊入賞口内には、特殊入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第 2 カウントスイッチ 2 4）が設けられている。第 2 カウントスイッチ 2 4 によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。ここで、特殊可変入賞球装置 1 7 において開状態となった特殊入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、大入賞口に遊技球が入賞したときと比較すると賞球の数が少ないものの、例えば第 1 始動入賞口 1 や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出されるようになっている。従って、特殊可変入賞球装置 1 7 が開放制御されて特殊入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特殊可変入賞球装置 1 7 が閉鎖制御されて特殊入賞口が閉状態となれば、特殊入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

20

【 0 0 4 2 】

また、第 2 始動入賞口内には、第 2 始動入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な第 2 始動口スイッチ 2 2 B が設けられている。第 2 始動口スイッチ 2 2 B 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。

30

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

なお、このパチンコ遊技機 1 では、通過ゲート 4 1、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）、および特殊可変入賞球装置 1 7（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当たり遊技中や K T 状態（いわゆる小当たりタイム）中である場合には、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行う。

40

【 0 0 4 5 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0

50

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

【0048】

普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 32 が設けられている。

【0053】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30 が設けられている。

【0054】

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

【0055】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（図 2 参照）により検出される。

【0056】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（図 2 参照）により検出される。

【0057】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 31 A やプッシュボタン 31 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0058】

（遊技の進行の概略）

10

20

30

40

50

このパチンコ遊技機 1 では、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って発射操作（いわゆる左打ち操作）を行うのが有利である。パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、左打ち操作を行い、入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0059】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【0060】

第 1 特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となる。また、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。なお、第 1 特図ゲームであっても、極低い割合で小当り図柄が停止表示され、「小当り」となる場合があるように構成してもよい。

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

K T 状態では、通常状態よりも小当りになりやすい K T 制御が実行される。このパチンコ遊技機 1 では、小当り遊技状態でもある程度の賞球を得ることができるので、大当り遊技

10

20

30

40

50

状態と比べると得られる賞球が少ないが遊技者にとって有利な状態である。

【0068】

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

【0069】

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

10

【0070】

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

【0071】

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

20

【0072】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置6Bを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第2始動入賞口が開放状態になる）。

30

【0073】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0074】

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

40

【0075】

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

【0076】

小当り遊技状態では、特殊可変入賞球装置17により形成される特殊入賞口が所定の開放状態様で開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けて

50

もよい。

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、枠LED9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

10

20

30

40

50

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

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0091】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、LED 制御基板 14、中継基板 15 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0092】

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

【0093】

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

10

【0094】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0095】

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

20

【0096】

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

【0097】

スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B）、カウントスイッチ（第 1 カウントスイッチ 23 および第 2 カウントスイッチ 24））からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

30

【0098】

ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 81 やソレノイド 82、ソレノイド 83 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82、特殊入賞口用のソレノイド 83 に伝送する。

40

【0099】

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

50

【0100】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0101】

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

【0102】

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

10

【0103】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0104】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

20

【0105】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、枠LED9および右打ち報知用LED37の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、LED信号（LEDの点灯／消灯態様を指定する信号）をLED制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0106】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0107】

LED制御基板14は、枠LED9や右打ち報知用LED37を駆動する各種回路を搭載しており、当該LED信号に基づき枠LED9や右打ち報知用LED37を駆動し、当該LED信号が指定する態様で枠LED9や右打ち報知用LED37を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、LEDの点灯／消灯を制御する。

40

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

50

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、LED 信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0111】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、LED 制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0112】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0113】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0114】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0115】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0116】

また、CPU 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0117】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；No）、RAM 1 0 2（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；No）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【0118】

RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Yes）、C

10

20

30

40

50

P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【 0 1 1 9 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5 ; N o）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップ S 8）を実行する。

【 0 1 2 0 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【 0 1 2 1 】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【 0 1 2 2 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後は、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 0）。そして、所定時間（例えば 2 m s）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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1）、割込みを許可する（ステップ S 1 2）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 1 2 3 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、第 1 カウントスイッチ 2 3、第 2 カウントスイッチ 2 4 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【 0 1 2 4 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフ

10

20

30

40

50

トウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、第1特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25A）。CPU103がタイマ割込み毎に第1特別図柄プロセス処理を実行することにより、第1特図ゲームの実行及び保留の管理などが実現される（詳しくは後述）。また、CPU103は、第2特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25B）。CPU103がタイマ割込み毎に第2特別図柄プロセス処理を実行することにより、第2特図ゲームの実行及び保留の管理などが実現される。なお、このパチンコ遊技機1では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

【0125】

第1特別図柄プロセス処理および第2特別図柄プロセス処理に続いて、CPU103は、役物制御プロセス処理を実行する（ステップS25C）。CPU103がタイマ割込み毎に役物制御プロセス処理を実行することにより、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0126】

役物制御プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことにに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0127】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0128】

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

【0129】

図5は、第1特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25Aにて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この第1特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、第1始動入賞判定処理を実行する（ステップS101A）。

【0130】

第1始動入賞判定処理では、第1始動入賞口への始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し第1保留記憶数を更新する処理が実行される。第1始動入賞口への始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報としてRAM102に設けられた第1保留記憶バッファに記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や第1保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、第1保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動

10

20

30

40

50

入賞時の演出制御コマンドは、例えば第1特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0131】

S101にて第1始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた第1特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110A～S113Aの処理のいずれかを選択して実行する。なお、第1特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110A～S113A）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0132】

ステップS110Aの第1特別図柄通常処理は、第1特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この第1特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、第1特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、第1特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、第1特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、第1特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、第1特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、第1特別図柄通常処理は終了する。

【0133】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0134】

ステップS111Aの第1変動パターン設定処理は、第1特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この第1変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。第1変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、第1特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、第1変動パターン設定処理は終了する。

【0135】

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

【0136】

ステップS112Aの第1特別図柄変動処理は、第1特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この第1特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その第1特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、第1特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、第1特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、第1特別図柄変動処理は終了する。

【0137】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第1特別図柄変動処理（ステップS112A）に移行して第1特別図柄の変動表示中であるときに、第2特別図柄の変動表示において小当りとなり小当り遊技に制御される場合がある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、小当り遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第2特図

10

20

30

40

50

プロセスフラグの値が小当り開放前処理～小当り終了処理に相当する値であるか否かを判定し)、小当り遊技中であれば、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当り遊技中でなければ、第1特図プロセスフラグの値を次の第1特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中では第1特別図柄の変動表示を中断し、その小当り遊技の終了後に第1特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかぎらず、例えば、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中は、第1特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理を中断(タイマの更新を中断)するように構成してもよい。

【0138】

また、例えば、小当り終了処理期間としての小当りエンディング期間を遊技状態によって異ならせるように構成してもよい。例えば、通常状態において、第1特別図柄の変動表示を中断するように構成すると、第1特別図柄の変動表示の中断期間が長くなり、第1特別図柄の変動表示の実行期間と中断期間との差が大きくなると飾り図柄の揺れ停止などにより中断期間を吸収する必要がある、遊技者に違和感を与える演出になってしまう。そのため、通常状態では、小当りエンディング期間をKT状態(第1KT状態、第2KT状態)よりも短くすることが望ましい。この場合、例えば、通常状態では小当りエンディング期間が0.5秒であるのに対して、KT状態では小当りエンディング期間が3秒であるように構成してもよい。

【0139】

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

【0140】

さらに、小当り開放前処理期間としての小当りファンファーレ期間についても、上記の小当りエンディング期間と同様に、遊技状態によって期間の長さを異ならせてもよい。

【0141】

ステップS113Aの第1特別図柄停止処理は、第1特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この第1特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aにて第1特別図柄の変動を停止させ、第1特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示(導出)させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には、大当り遊技を開始するための設定処理が行われる。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、小当り遊技を開始するための処理が行われる。そして、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、確変状態やKT状態、高ベース状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。第1特図プロセスフラグの値が更新されると、第1特別図柄停止処理は終了する。

【0142】

なお、第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)において実行される処理は、第1特別図柄プロセス処理(ステップS25A)において実行される処理と同様である。すなわち、図5で説明した第1特別図柄プロセス処理において、「第1」を「第2」と読み替えば、第2特別図柄プロセス処理が説明されることになる。また、第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)の第1始動入賞判定処理で抽出された各乱数値は、保留情報としてRAM102に設けられた第2保留記憶バッファに記憶される。

【0143】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とは並行して実行可

10

20

30

40

50

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

10

【0144】

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

【0145】

図6は、役物制御プロセス処理として、図4に示すステップS25Cにて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この役物制御プロセス処理において、CPU103は、RAM102に設けられた役物制御プロセスフラグの値に応じて、ステップS120～S128の処理のいずれかを選択して実行する。なお、役物制御プロセス処理の各処理（ステップS120～S128）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

20

【0146】

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

【0147】

ステップS121のゲート通過待ち処理は、役物制御プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。このゲート通過待ち処理では、通過ゲート41への遊技球の通過を待機する制御を行う。通過ゲート41への遊技球の通過を検知したときには役物制御プロセスフラグの値が“2”に更新される。

30

【0148】

ステップS122の大当たり開放前処理は、役物制御プロセスフラグが“2”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、役物制御プロセスフラグの値が“3”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

40

【0149】

ステップS123の大当たり開放中処理は、役物制御プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第1カウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理など

50

を実行した後、役物制御プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 1 5 0 】

ステップ S 1 2 4 の大当たり開放後処理は、役物制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、役物制御プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、役物制御プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。役物制御プロセスフラグの値が更新されると、大当たり開放後処理は終了する。

10

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 2 5 の大当たり終了処理は、役物制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や K T 制御、高ベース制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、役物制御プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【 0 1 5 2 】

ステップ S 1 2 6 の小当たり開放前処理は、役物制御プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において特殊入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、役物制御プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

20

【 0 1 5 3 】

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

30

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 2 8 の小当たり終了処理は、役物制御プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、役物制御プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

【 0 1 5 5 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

40

【 0 1 5 6 】

50

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3 ; N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。【 0 1 5 7】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 5 8】

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

【 0 1 5 9】

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

【 0 1 6 0】

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

【 0 1 6 1】

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

10

20

30

40

50

【0162】

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

【0163】

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

10

【0164】

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

20

【0165】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、LED制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により枠LED9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

【0166】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

40

【0167】

50

ステップ S 1 7 4 の小当たり中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当たり中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当たり中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当たり終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当たり中演出処理を終了する。

【 0 1 6 8 】

ステップ S 1 7 5 の小当たり終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当たり終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当たり遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当たり終了演出処理を終了する。

10

【 0 1 6 9 】

ステップ S 1 7 6 の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

20

【 0 1 7 0 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 7 1 】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

30

【 0 1 7 2 】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【 0 1 7 3 】

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

40

【 0 1 7 4 】

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

【 0 1 7 5 】

50

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0176】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0177】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0178】

（特徴部 076 IW に関する説明）

次に、特徴部 076 IW について説明する。まず、本特徴部 076 IW における遊技状態について説明する。まず、本特徴部 076 IW 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 1 KT 状態と第 2 KT 状態との 2 種類があり、この特徴部 076 IW 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 1 KT 状態（低確率／第 1 KT 状態）に制御されている場合と、高確率且つ第 1 KT 状態（高確率／第 1 KT 状態）に制御されている場合と、高確率且つ第 2 KT 状態（高確率／第 2 KT 状態）に制御されている場合とがある。

【0179】

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

【0180】

また、KT 状態は、通常状態（低確率／非 KT 状態）よりも小当りになりやすい遊技状態である。具体的には、この特徴部 076 IW では、普図当りとなって可変入賞球装置 6 B が開状態となる確率は KT 状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第 1 特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのにに対して、第 2 特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くなるよう構成されている（ただし、後述する強制はずれの場合を除く）ため、KT 状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、KT 状態では、主に第 2 特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

【0181】

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

【0182】

また、本特徴部076IWでは、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6 Bに到達するまでの所要時間が0.6秒以上になるよう構成されている。具体的には、通過ゲート41および可変入賞球装置6 Bの設置位置や、遊技球の流下経路を形成する釘群により調整されている。詳しくは後述するが、本特徴部076IWでは遊技球が通過ゲート41を通過したことにもとづいて可変入賞球装置6 Bが開放状態に制御され得る構成であり、後述する第1 K T状態では遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6 Bが開放状態に制御されるまでの時間が0.5秒となっており、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6 Bに到達するまでの所要時間である0.6秒よりも短いことから、第1 K T状態において一の遊技球が通過ゲート41を通過した場合に可変入賞球装置6 Bが開放状態に制御された場合、該一の遊技球がそのまま可変入賞球装置6 Bに入賞可能となっている。

【0183】

（大当り確率、小当り確率）

図9-1および図9-2は、設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。このうち、図9-1は、第1特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図9-2は、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。本例では、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。また、図9-1および図9-2に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5段階に設定変更可能に構成したり、7段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【0184】

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

【0185】

一方で、小当りに関しては、図9-1（A）、（B）に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「6298/65536」と一定である。すなわち、本例では、小当り判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非

確変状態と確変状態とで共通である。このように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で小当り確率は一定となるように構成する場合であっても、図9-1(A)，(B)に示すように、はずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【0186】

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

【0187】

また、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合と異なり、図9-2に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、大当りと決定されなかった場合には全て小当りと決定される。従って、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、原則として、大当りまたは小当りと決定される場合しかなく、はずれとなる場合はない。ただし、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合であっても、極まれに後述する強制はずれと決定される場合がある。

【0188】

なお、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であっても、低い割合ではずれと決定する場合があるように構成してもよい。

【0189】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、図9-1に示すように、はずれに対応する判定値は、全ての設定値「1」～「6」に対応する判定値に含まれる（図9-1に示すように、はずれ確率が0となる設定値はない）。そして、はずれに対応する判定値は、設定値に応じて異なっている（図9-1に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて、はずれ確率が異なっている）。

【0190】

なお、本例で示した態様にかかわらず、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、例えば、はずれ確率が0となる場合（すなわち、はずれに対応する判定値が含まれない設定値）があるように構成してもよい。例えば、有利度が最も高い（大当り確率が最も高い）設定値「6」では、はずれ確率が0となり、はずれに対応する判定値が含まれないように構成してもよい。

【0191】

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

【0192】

なお、図9-1(A)，(B)では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、確変状態（高確率状態）と非確変状態（低確率状態）とで小当り確率を一致させはずれ確率を異ならせているが、確変状態（高確率状態）では非確変状態（低確率状態）に対して大当り確率が上昇した分、非確変状態（低確率状態）よりも小当り確率を低下させ、はずれ確率を一致させてもよい。さらに、設定値が例えば「1」及び「2」で異なる値であっても、

大当り確率及び小当り確率のそれぞれを一致させてもよい。これにより、実質的な設定可能段階数が６段階未満の遊技機又は設定変更機能による有利度の差がない遊技機において、６段階の設定変更機能を有する種別の遊技機とハードウェア・ソフトウェア構成の共通化を図ることができ、製造コストを低減できる。

【０１９３】

（大当り種別判定テーブル）

図９－３（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「２Ｒ通常大当り」、「２Ｒ確変大当り」、「６Ｒ通常大当り」、「６Ｒ確変大当り」、または「１０Ｒ確変大当り」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

10

【０１９４】

図９－３（Ａ）に示すように、この特徴部０７６ＩＷでは、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には、９％の確率で「１０Ｒ確変大当り」と決定され、５６％の確率で「６Ｒ確変大当り」と決定され、３５％の確率で「６Ｒ通常大当り」と決定される。また、図９－３（Ｂ）に示すように、この特徴部０７６ＩＷでは、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には、１０％の確率で「１０Ｒ確変大当り」と決定され、５０％の確率で「６Ｒ確変大当り」と決定され、５％の確率で「２Ｒ確変大当り」と決定され、３５％の確率で「２Ｒ通常大当り」と決定される。

20

【０１９５】

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

【０１９６】

「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低確率状態に移行させる大当りである。また、「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低確率状態に制御される大当りである。

30

【０１９７】

この特徴部０７６ＩＷでは、「１０Ｒ確変大当り」、「６Ｒ確変大当り」、および「６Ｒ通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、３０秒間）が経過するか所定数（本例では、１０個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに最大で１０個の大入賞口への入賞が可能である。これに対して、「２Ｒ確変大当り」および「２Ｒ通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて短い期間（本例では、１．８秒間）のみ大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに入賞可能な大入賞口への入賞数は２～３個程度である。

【０１９８】

また、この特徴部０７６ＩＷでは、大当り遊技を終了するときに、大当り遊技前の遊技状態および大当り種別に応じて第１ＫＴ状態、第２ＫＴ状態または非ＫＴ状態のいずれかに制御されるのであるが、大当り遊技後の遊技状態の遷移の仕方については後述する（図９－２２参照）。

40

【０１９９】

また、本例では、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６）において、ＣＰＵ１０３は、普通図柄の変動表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、確変状態であるか否かや、ＫＴ状態であるか否か、高ベース状態であるか否かに関係なく、一律に９９／１００の確率で普通図柄当りとするに決定する。また、ＣＰＵ１０３は、高ベース状

50

態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認し、高ベースフラグがセットされていれば（高ベース状態であれば）、可変入賞球装置 6 B を 5.5 秒間の長い期間にわたって開状態に制御し、高ベースフラグがセットされていなければ（低ベース状態であれば）、可変入賞球装置 6 B を 0.2 秒間の短い期間にわたって開状態に制御する。

【0200】

（変動パターンテーブル）

図 9-4～図 9-6 は、この特徴部 076 IW で用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図 9-4～図 9-6 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。

10

【0201】

図 9-4～図 9-6 に示す例では、第 1 特別図柄および飾り図柄についての第 1 変動パターン # 01～# 09 の 9 種類と、第 2 特別図柄および飾り図柄についての第 2 変動パターン # 01～# 21 の 21 種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン # n（n = 01～09 または 01～21）というときには、第 1 変動パターン # n と第 2 変動パターン # n の双方を意味する。

【0202】

第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、非 K T 状態（低確率／非 K T 状態）である場合には、図 9-4（A）に示す非 K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 9-4（A）に示すように、非 K T 状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 1 変動パターン # 01～# 06 のいずれかに決定される。

20

【0203】

第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、K T 状態（低確率／第 1 K T 状態、高確率／第 1 K T 状態、高確率／第 2 K T 状態）である場合には、図 9-4（B）に示す K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 9-4（B）に示すように、K T 状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 1 変動パターン # 07～# 09 のいずれかに決定される。

【0204】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、非 K T 状態（低確率／非 K T 状態）である場合には、図 9-5（C）に示す非 K T 時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 9-5（C）に示すように、非 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 # 01～# 02 のいずれかに決定される。具体的には、小当たり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、大当たりと決定する場合には第 2 変動パターン # 02 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。

30

【0205】

この特徴部 076 IW では、非 K T 状態中であっても第 2 特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなると、特殊入賞口への遊技球の入賞によりある程度の賞球を期待できる状況が生じてしまう。そこで、この特徴部 076 IW では、図 9-5（C）に示すように、非 K T 状態中に第 2 特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当たりの発生頻度を低下させるようにし、非 K T 状態中であるにもかかわらず小当たりによる賞球の獲得を狙われてしまう事態を防止している。なお、この特徴部 076 IW において、「小当たりの発生頻度」とは、例えば、単位時間（例えば、1 分）あたりの小当たりの発生割合であり、K T 状態では、例えば、単位時間あたりの小当たりの発生割合が通常状態よりも高い状態となっている。

40

【0206】

なお、この特徴部 076 IW では、図 9-5（C）に示すように、非 K T 状態中に第 2 特

50

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

【0207】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／第1K T状態である場合には、その低確率／第1K T状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図9-5(D)に示す低確率／第1K T時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-5(D)に示すように、低確率／第1K 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#03～#04のいずれかに決定される。

10

【0208】

なお、図9-5(D)に示すように、低確率／第1K T状態の1変動目として小当たりと決定する場合には、小当たりとしては比較的長めの7秒の変動時間である第2変動パターン#03(第2始動入賞口開放準備用の変動パターン)に決定される。この特徴部076IWでは、既に説明したように、第1K T状態に制御される場合には、小当たりの頻度が高くなるものの可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置17内の特殊入賞口には減多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率／第1K T状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置17を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口に入賞してしまう可能性がある。そこで、この特徴部076IWでは、第1K T状態の1変動目では、少なくとも7秒の変動時間を確保することによって、第1K T状態に移行する前から可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の底面部材上に溜まっている遊技球が全て落下するまでに十分な時間が経過してから特殊可変入賞球装置17を開状態に制御して特殊入賞口への入賞を可能とすることにより、第1K T状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。また、低確率／第1K T状態の1変動目として大当たりと決定する場合には第2変動パターン#04が決定されて、2分間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。

20

30

【0209】

また、低確率／第1K T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2～49変動目の変動表示を実行する場合であれば、図9-5(E)に示す低確率／第1K T時且つ2～49変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-5(E)に示すように、低確率／第1K T状態の2～49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#05～#08のいずれかに決定される。また、図9-5(E)に示すように、低確率／第1K T状態の2～49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#05や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#06に決定される場合がある。一方で、低確率／第1K T状態の2～49変動目として小当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#07に決定される場合がある。第2変動パターン#05は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変動パターン#06は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、低確率／第1K T状態の2～49変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#08に決定される。

40

【0210】

また、低確率／第1K T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

50

大当り遊技を終了してから50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9-5（F）に示す低確率／第1KT時且つ50変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-5（F）に示すように、低確率／第1KT状態の50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#09～#10のいずれかに決定される。

【0211】

この特徴部076IWでは、低確率／第1KT状態に制御されている場合には、例えば、画像表示装置5において「チャンスタイム中」などの文字表示が表示される。図9-5（F）に示すように、低確率／第1KT状態の50変動目として小当りと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う終了表示を伴う第2変動パターン#09に決定される。また、図9-5（F）に示すように、低確率／第1KT状態の50変動目として大当りと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う終了表示の後に所定の復活表示を伴う第2変動パターン#10に決定される。

【0212】

なお、この特徴部076IWでは、図9-4に示すように、KT状態中に第1特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には、変動時間が10秒の第1変動パターン#09を決定するように構成されている。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当りが発生してしまったようなケースで、第1特別図柄の大当り変動の変動時間を長い変動時間としてしまうと、該第1特別図柄の大当り変動中に実行される第2特別図柄の変動は強制はずれとされる構成であるため、第2KT状態であるにもかかわらず強制はずれが頻発して遊技者が小当りによる利益を一切受けられないこととなる。そのため、この特徴部076IWでは、第1特別図柄の大当り変動の変動時間を短い変動時間とすることにより、強制はずれが頻発する前に第1特別図柄の変動にもとづく大当り遊技状態に移行するように構成されている。

【0213】

なお、本特徴部076IWとは異なり、第1特別図柄の大当り変動中に第2特別図柄の変動を開始した場合にも、該第2特別図柄の変動を強制はずれとしない構成（例えば、第1特別図柄の大当り図柄停止時に第2特別図柄の変動中であるときは、第2特別図柄を強制はずれとする構成）の遊技機であれば、KT状態中の第1特別図柄の大当りの変動時間を長い変動時間（例えば、1分）としてもよい。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当りが発生してしまったようなケースで、大当りの変動時間はずれと同じ短い変動時間としてしまうと、遊技者が小当りによる利益を一切受けられなくなる。そのため、KT状態中の第1特別図柄の大当りの変動時間を長い変動時間（例えば、1分）とすれば、そのようなケースであっても、少なくとも複数回小当りが発生可能な十分な時間（例えば、1分）が確保されるように構成される。

【0214】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／第1KT状態である場合には、その高確率／第1KT状態の契機となった6R確変大当りにもとづく大当り遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図9-6（G）に示す高確率／第1KT時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-6（G）に示すように、高確率／第1KT状態の1変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#11～#13のいずれかに決定される。

【0215】

なお、低確率／第1KT状態の1変動目と同様に、図9-6（G）に示すように、高確率／第1KT状態の1変動目として小当りと決定する場合には、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#11）に決定される場合がある。一方で、高確率／第1KT状態の1変動目として小当りと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パター

ン#12に決定される場合がある。また、図9-6(G)に示すように、高確率/第1KT状態の1変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#13に決定される。

【0216】

また、高確率/第1KT状態の契機となった6R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9-6(H)に示す高確率/第1KT時且つ2変動目以降用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-6(H)に示すように、高確率/第1KT状態の2変動目以降として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#14~#17のいずれかに決定される。

10

【0217】

なお、低確率/第1KT状態の2~49変動目と同様に、図9-6(H)に示すように、高確率/第1KT状態の2変動目以降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#14や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#15に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の2変動目以降として小当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#16に決定される場合がある。第2変動パターン#14は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変動パターン#15は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、高確率/第1KT状態の2変動目以降として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#17に決定される。

20

【0218】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率/第2KT状態である場合には、図9-6(I)に示す高確率/第2KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-6(I)に示すように、高確率/第2KT状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#18~#21のいずれかに決定される。

【0219】

なお、図9-6(I)に示すように、高確率/第2KT状態において小当たりと決定する場合には、変動時間が1.5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#18に決定される場合や、変動時間が5秒の通常変動の第2変動パターン#19に決定される場合がある。一方、高確率/第2KT状態において小当たりと決定する場合には、変動時間が2分と長くバトル演出を伴う第2変動パターン#20に決定される場合がある。また、高確率/第2KT状態において大当たりと決定する場合には、変動時間が2分と長くバトル演出を伴う第2変動パターン#21に決定される。

30

【0220】

次に、KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンについて説明する。図9-7は、KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを説明するための説明図である。また、図9-7(1)は、第1KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示し、図9-7(2)は、第2KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。

40

【0221】

まず、図9-7(1)を用いて、第1KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンについて説明する。図9-7(1)に示すように、通過ゲート41を遊技球が通過してゲートスイッチ21にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器20において普通図柄の変動表示が実行され、普図当たりと決定された場合には普通図柄表示器20に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器20にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部076IWでは、図9-7(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

50

柄確定時間は0.2秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図9-7(1)に示すように、図柄確定時間0.2秒を経過した後、第2始動入賞口開放処理前時間0.1秒を経過してから、可変入賞球装置6Bが5.5秒間にわたって開状態とされ、第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0222】

可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに第2始動入賞口に遊技球が入賞すると、第2特別図柄の変動表示が実行され、小当たりとすることに決定された場合には、第2特別図柄表示装置4Bに小当たり図柄が導出表示される。そして、小当たり図柄を導出表示した場合には、図9-7(1)に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.8秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能な状態となる。しかしながら、第1KT状態では、図9-7(1)に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置17の開放時間が0.8秒と短いのにに対して、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が5.5秒と長い。従って、第1KT状態では、小当たりが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀である(例えば、100変動表示ごとに1球程度)。

【0223】

なお、第1KT状態では、図9-7(1)に示すように、可変入賞球装置6Bの開放を終了した後、次の可変入賞球装置6Bの開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間0.2秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間0.1秒とを合計した少なくとも0.5秒を経過した後である。従って、この特徴部076IWでは、第1KT状態では、可変入賞球装置6Bの開放した後のインターバル期間として少なくとも0.5秒の閉鎖期間が設けられていることになる。

【0224】

また、本特徴部076IWでは、第1KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過した後、可変入賞球装置6Bが開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間0.2秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間0.1秒とを合計した0.5秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達するまでの所要時間が約0.6秒であるよう構成されている。このように、第1KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bが開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過してから該遊技球が可変入賞球装置6Bに到達するまでの時間よりも短いため、可変入賞球装置6Bが既に開放状態に制御されているときに遊技球が該可変入賞球装置6Bに到達することとなる。従って、第1KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート41を通過した遊技球は、可変入賞球装置6Bに入賞しやすくなっている。

【0225】

次に、図9-7(2)を用いて、第2KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンについて説明する。図9-7(2)に示すように、通過ゲート41を遊技球が通過してゲートスイッチ21にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器20において普通図柄の変動表示が実行され、普図当たりと決定された場合には普通図柄表示器20に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器20にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部076IWでは、図9-7(2)に示すように、普通図柄の変動時間は1.0秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は0.2秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図9-7(2)に示すように、図柄確定時間0.2秒を経過した後、第2始動入賞口開放処理前時間2.6秒を経過してから、可変入賞球装置6Bが0.2秒間にわたって開状態とされ、第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0226】

可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに第2始動入賞口に遊技球が入賞すると、第2特別図柄の変動表示が実行され、小当たりとすることに決定された場合には、第2特別図柄表示装置4Bに小当たり図柄が導出表示される。そして、小当たり図柄を導出表示した場

合には、図 9-7 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が 0.8 秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0227】

第 2 K T 状態では、第 1 K T 状態とは異なり可変入賞球装置 6 B の開放時間が 0.2 秒と極めて短い。また、この特徴部 076 IW では、第 2 K T 状態では、可変入賞球装置 6 B の開放した後のインターバル期間（閉鎖期間）として少なくとも 3.8 秒（普通図柄の変動時間 1.0 秒 + 図柄確定時間 0.2 秒 + 第 2 始動入賞口開放処理前時間 2.6 秒）という比較的長い期間が確保されている。従って、第 2 K T 状態では、図 9-7 (2) に示すように、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が短いとともにインターバル期間（閉鎖期間）が長いので、第 1 K T 状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置 17 に遊技球が

10

【0228】

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

【0229】

また、本特徴部 076 IW では、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 41 を通過した後、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間 1.0 秒と図柄確定時間 0.2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 2.6 秒とを合計した 3.8 秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が約 0.6 秒であるよう構成されている。このように、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 41 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6 B に到達するまでの時間よりも長いため、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御される前に遊技球が該可変入賞球装置 6 B に到達することとなる。従って、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 41 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6 B に入賞しにくくなっている。

20

【0230】

なお、この特徴部 076 IW では、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置 6 B を開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）によって普通図柄プロセス処理（ステップ S26 参照）が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S26 の普通図柄プロセス処理において、遊技状態が確変状態（高確率状態）であるか否かや、非 K T 状態、第 1 K T 状態または第 2 K T 状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率（例えば、99/100）により普図当りとするか否かを決定する。

30

【0231】

なお、この特徴部 076 IW では、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで普通図柄の変動時間と図柄確定時間とはそれぞれ 0.2 秒ずつで同じであり、第 2 始動入賞口開放処理前時間が第 1 K T 状態では 0.1 秒と短く第 2 K T 状態では 2.6 秒と長くすることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで変動時間や図柄確定時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、可変入賞球装置 6 B を閉鎖した後の第 2 始動入賞口開放処理後時間を制御可能に構成し、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで第 2 始動入賞口開放処理後時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。特に、上記のいずれかの方法により第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）が短くなるように構成すれば、第 1 K T 状態における特殊入賞口への入賞を抑制することができ

40

50

る。

【0232】

この特徴部076IWでは、後述するように、第1KT状態では、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをセットすることによって高ベース状態に制御することによって、図9-7(1)に示すように、可変入賞球装置6Bの開放時間が長くなるように制御している。また、第2KT状態では、高ベースフラグをセットせず低ベース状態に制御することによって、図9-7(2)に示すように、可変入賞球装置6Bの開放時間が短くなるように制御している。

【0233】

なお、例えば、可変入賞球装置6Bの開放時間を延長することを示す特殊フラグ（開放延長フラグ）を設けるようにし、その特殊フラグがセットされていれば図9-7(1)に示すような可変入賞球装置6Bを長時間開放する第1開放パターン（ロング開放）で制御し、特殊フラグがセットされていなければ図9-7(2)に示す可変入賞球装置6B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。

【0234】

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6Bの開放時間を短くしてもよい。例えば、低確率／第1KT状態の50回の特別図柄の短縮変動期間のうち、49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6Bがロング開放していることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【0235】

なお、上記のように、可変入賞球装置6B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6B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。

【0236】

また、低確率／非KT状態中においては可変入賞球装置6B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6B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6Bに入賞しないようすることができ、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。

【0237】

なお、この特徴部076IWでは、図9-7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6Bが閉鎖状態となっており、第2特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能となってしまうためである（小当たりとなった場合に、普通図柄の変動時間が長いと通過ゲート41を通過した遊技球が可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17に到達するまでに可変入賞球装置6Bが開放せず、特殊入賞口の入賞が可能となってしまう）。これに対して、この特徴部076IWでは、普通図柄の変動時間を短くすることにより、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達する前に可変入賞球装置6B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。

【0238】

（演出制御コマンド）

図9-8および図9-9は、演出制御用CPU120に送出される演出制御コマンドの内

10

20

30

40

50

容の一例を示す説明図である。図 9-8 に示す例において、コマンド 8000 (H) ~ 8009 (H), 8011 (H) ~ 8025 (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド (変動パターンコマンド) である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用 CPU 120 は、コマンド 8000 (H) ~ 8009 (H), 8011 (H) ~ 8025 (H) のいずれかを受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0239】

コマンド 9001 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 1 指定コマンド) (はずれ指定コマンド) である。コマンド 9002 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 10R 確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 2 指定コマンド (10R 確変大当たり指定コマンド)) である。コマンド 9003 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 6R 確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 3 指定コマンド (6R 確変大当たり指定コマンド)) である。コマンド 9004 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 6R 通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 4 指定コマンド (6R 通常大当たり指定コマンド)) である。コマンド 9005 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 2R 確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 5 指定コマンド (2R 確変大当たり指定コマンド)) である。コマンド 9006 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 2R 通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 6 指定コマンド (2R 通常大当たり指定コマンド)) である。コマンド 9007 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当たりとすることを指定する演出制御コマンド (表示結果 7 指定コマンド (小当たり指定コマンド)) である。

【0240】

以下、表示結果 1 指定コマンド ~ 表示結果 7 指定コマンドを、表示結果指定コマンドということがある。なお、この特徴部 076IW では、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、演出制御用 CPU 120 が第 1 変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第 1 特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定でき、第 2 変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第 2 特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定できるので、表示結果指定コマンドを第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とについて兼用できるが、第 1 特別図柄についての表示結果指定コマンドと第 2 特別図柄についての表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

【0241】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が表示結果指定コマンドを送信するのではなく、10R 確変大当たり / 6R 確変大当たり / 6R 通常大当たり / 2R 確変大当たり / 2R 通常大当たり / 小当たり / 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 CPU 120 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。

【0242】

コマンド 9C00 (H) は、右打ち表示器 26 の点灯を終了したことを指定する演出制御コマンド (右打ち点灯終了指定コマンド) である。コマンド 9C01 (H) は、右打ち表示器 26 の点灯を開始したことを指定する演出制御コマンド (右打ち点灯開始指定コマンド) である。

【0243】

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

10

20

30

40

50

変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド（第2図柄確定指定コマンド）である。

【0244】

コマンドA002（H）は、第1特別図柄の変表示を強制停止することを特定可能な演出制御コマンド（第1強制図柄確定指定コマンド）である。コマンドA003（H）は、第2特別図柄の変表示を強制停止することを特定可能な演出制御コマンド（第2強制図柄確定指定コマンド）である。

【0245】

コマンドBXXXX（H）（X=任意の16進数）は、大当り遊技開始から大当り遊技終了までの間に送出される演出制御コマンドである。そのうち、B000（H）は、大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。B001（H）は、大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド：エンディング指定コマンド）である。B004（H）は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド）である。B005（H）は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。

【0246】

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

【0247】

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

【0248】

コマンドC000（H）は、第1保留記憶数が4に達していない状態で第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第1有効始動入賞指定コマンド）である。コマンドC001（H）は、第2保留記憶数が4に達していない状態で第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第2有効始動入賞指定コマンド）である。なお、第1有効始動入賞指定コマンドとして第1保留記憶数を示すコマンドを送信し、第2有効始動入賞指定コマンドとして第2保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この特徴部076IW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。

【0249】

コマンドC4XX（H）およびコマンドC6XX（H）は、始動入賞時の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XX（H）は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かや、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。また、コマンドC6XX（H）は、入賞時判定結果のうち、いずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す演出制御コマンド（変動カテゴリコマンド）である。

【0250】

コマンドC801（H）は、通過ゲート41を遊技球が通過したことを指定する演出制御コマンド（ゲート通過指定コマンド）である。

【0251】

コマンドD000（H）は、第1客待ち状態（第1特別図柄の変動が行われておらず、第1保留記憶が記憶されていない状態）であることを指定する演出制御コマンド（第1客待ちデモ表示指定コマンド）である。コマンドD001（H）は、第2客待ち状態（第2特別図柄の変動が行われておらず、第2保留記憶が記憶されていない状態）であることを指定する演出制御コマンド（第2客待ちデモ表示指定コマンド）である。なお、第1客待ちデモ表示指定コマンドは通常状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。また

、第2客待ちデモ表示指定コマンドはK T状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。

【0252】

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

10

【0253】

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

【0254】

演出制御基板12に搭載されている演出制御用C P U 1 2 0(具体的には、演出制御用C P U 1 2 0)は、主基板11に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ100から上述した演出制御コマンドを受信すると図9-8および図9-9に示された内容に応じて画像表示装置5の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板13に対して音番号データを出力する。なお、図9-8および図9-9に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板11から演出制御基板12に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド(例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド)も主基板11から演出制御基板12に送信される。

20

【0255】

(始動入賞判定処理)

図9-10は、始動入賞判定処理を示すフローチャートである。このうち、図9-10(A)は、第1特別図柄プロセス処理(ステップS 2 5 A)において実行される第1始動入賞判定処理(ステップS 1 0 1 A)のフローチャートを示している。また、図9-10(B)は、第2特別図柄プロセス処理(ステップS 2 5 B)において実行される第2始動入賞判定処理のフローチャートを示している。

30

【0256】

まず、図9-10(A)を用いて、第1始動入賞判定処理について説明する。第1始動入賞判定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、C P U 1 0 3)は、まず、第1始動口スイッチ22 Aがオン状態であるか否かを確認する(ステップ0 7 6 I W S 1 2 1 1 A)。第1始動口スイッチ22 Aがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第1始動口スイッチ22 Aがオン状態であれば、C P U 1 0 3は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップ0 7 6 I W S 1 2 1 2 A)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

40

【0257】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、C P U 1 0 3は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップ0 7 6 I W S 1 2 1 3 A)。次いで、C P U 1 0 3は、当り判定用乱数や当り種別判定用乱数、変動パターン決定用乱数などの各乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(ステップ0 7 6 I W S 1 2 1 4 A)。なお、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保され、R A M 1 0

50

2に形成されている。

【0258】

次いで、CPU103は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターンを始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時判定処理を実行する（ステップ076IWS1215A）。そして、CPU103は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ076IWS1216A）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ076IWS1217A）。また、CPU103は、第1有効始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ076IWS1218A）。

10

【0259】

次に、図9-10（B）を用いて、第2始動入賞判定処理について説明する。第2始動入賞判定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを確認する（ステップ076IWS1211B）。第2始動口スイッチ22Bがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば、CPU103は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップ076IWS1212B）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0260】

20

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップ076IWS1213B）。次いで、CPU103は、当り判定用乱数や当り種別判定用乱数、変動パターン決定用乱数などの各乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップ076IWS1214B）。なお、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保され、RAM102に形成されている。

【0261】

次いで、CPU103は、入賞時判定処理を実行する（ステップ076IWS1215B）。そして、CPU103は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ076IWS1216B）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ076IWS1217B）。また、CPU103は、第1有効始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ076IWS1218B）。

30

【0262】

（第1特別図柄通常処理）

図9-11は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理（ステップS110A）を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

40

【0263】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ076IWS50A）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

50

【0264】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1保留記憶数の値を確認する（ステップ076 IWS51A）。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第1保留記憶数が0であれば、第1客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ076 IWS52A）。

【0265】

第1保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第1保留記憶バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第1乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ076 IWS53A）、第1保留記憶数の値を1減らし（第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ076 IWS54A）。すなわち、RAM102の第1保留記憶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。

【0266】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ076 IWS55A）。なお、本例では、ステップ076 IWS55Aの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【0267】

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

【0268】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ076 IWS56A）。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率／非KT状態であると判定して低確／非KT背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率／第1KT状態であると判定して低確／第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率／第1KT状態であると判定して高確／第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率／第2KT状態であると判定して高確／第2KT背景指定コマンドを、送信する。

【0269】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップ076 IWS57A）。具体的に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第2特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ076 IWS58A以降の処理を行うことなくステップ076 IWS59A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。

【0270】

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076 IWS 57 Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ076 IWS 59 Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0271】

また、例えば、ステップ076 IWS 57 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076 IWS 58 A～S 63 Aの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0272】

第2特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ076 IWS 58 A）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ076 IWS 59 A）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。大当りとすることに決定した場合には（ステップ076 IWS 60 A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグをセットする（ステップ076 IWS 61 A）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が10R確変大当り、6R確変大当り、および6R通常大当りのいずれであるかを判定し（ステップ076 IWS 62 A）、大当り種別を記憶し（ステップ076 IWS 63 A）、ステップ076 IWS 69 Aへ移行する。

【0273】

また、ステップ076 IWS 60 Aにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ076 IWS 64 A）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとすることに決定するプログラムである。小当りとすることに決定した場合には（ステップ076 IWS 65 A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第1小当りフラグをセットする（ステップ076 IWS 66 A）。そして、ステップ076 IWS 69 Aへ移行する。

【0274】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態の残余回数を示す高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ076 IWS 69 A）、「0」である場合、ステップ076 IWS 75 Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率／第1KT状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ076 IWS 70 A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ076 IWS 71 A）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ076 IWS 75 Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ076 IWS 72 A）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ076 IWS 73 A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ076 IWS 74 A）。そして、ステップ076 IWS 75 Aに移行する。

【0275】

この特徴部 076 I Wでは、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、6 R通常大当りや2 R通常大当りにもとづく大当り遊技の終了時に低確率／高ベース状態（低確率／第1 K T状態）に制御され50回の変動表示が実行される場合である。低確率／高ベース状態（低確率／第1 K T状態）である場合には、50回目の変動表示を開始するときに、ステップ076 I W S 7 1 A, S 7 1 BでYと判定されてステップ076 I W S 7 2 A, S 7 2 Bで高ベースフラグがリセットされるとともに、ステップ076 I W S 7 3 A, S 7 3 Bで特図時短フラグもリセットされ、低確率／低ベース状態（通常状態（非K T状態））に移行することになる。

【0276】

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

【0277】

なお、本例では、ステップ076 I W S 7 4 Aの処理や後述するステップ076 I W S 7 4 Bの処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示のいずれか一方の変動開始により高ベース状態の最終変動（本例では、50回目の変動表示）が開始されるときに、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）がセットされ変動短縮状態が延長される。この場合、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）がセットされているときに、その第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示（本例では、50回目の変動表示）が終了するか、または他方の特別図柄の変動表示（本例では、51回目の変動表示）の開始に応じて、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）がリセットされ、変動短縮状態の延長が終了するように構成することが望ましい。

【0278】

そして、ステップ076 I W S 7 5 Aにおいて、第1特図プロセスフラグの値を第1変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ076 I W S 7 5 A）。なお、図示は省略したが、ステップ076 I W S 7 5 Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0279】

なお、ステップ076 I W S 5 9 Aでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかをを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

【0280】

（第1変動パターン設定処理）

図9-12は、第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理（ステップS111A）を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ076 I W S 1700A）。なお、本例では、特図時短フラグがセットされ特別図柄の変動表示の短縮制御が行われることによって、第2特別図柄の変動表示を実行させた方が有利な状態になり（図9-4～図9-6参照）、小当りが発生しやすい状態となるので、K T状態に制御されている状態となる。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、K T状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-4（A）に示す非K T時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ076 I W S 1701A）。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、K T状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-4（B）に示すK T時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ076 I W S 1702A）。

【0281】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ076 I W S 1701A, S

10

20

30

40

50

1702Aにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図9-4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076IWS1703A)。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。

【0282】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ076IWS1704A)。

【0283】

また、ステップ076IWS1703Aにて第1特別図柄の変動時間(変動パターン)を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間(変動パターン)を示す変動時間データを第1変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに(ステップ076IWS1705A)、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示を開始する(ステップ076IWS1706A)。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に対応した値に更新する(ステップ076IWS1707A)。

【0284】

(第1特別図柄変動処理)

図9-13は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動処理(ステップS112A)を示すフローチャートである。第1特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっているか否かを確認する(ステップ076IWS1120A)。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理(ステップS121)～小当り終了処理(ステップS128)を示す値となっていない場合であり、大当り遊技(特別可変入賞球装置7を所定回開放)中でも小当り遊技中(特殊可変入賞球装置17を開放)中でもない場合である。

【0285】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっていれば、CPU103は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド(表示結果1指定コマンド、表示結果2指定コマンド、表示結果3指定コマンド、表示結果4指定コマンド、表示結果7指定コマンド)を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ076IWS1121A)。

【0286】

次いで、CPU103は、第1変動時間タイマを1減算し(ステップ076IWS1122A)、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップ076IWS1123A)、演出制御用CPU120に第1図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ076IWS1124A)。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理(ステップS113A)に対応した値に更新する(ステップ076IWS1130A)。

【0287】

第1変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する(ステップ076IWS1125A)。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっていると同時に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第2大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

10

20

30

40

50

【0288】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ076IWS1126A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第2小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

【0289】

なお、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には原則として大当りまたは小当りと決定される場合しかないので、ステップ076IWS1126AでNと判定されるのは、極まれに強制はずれとなった場合のみである。従って、ステップ076IWS1126Aの判定処理を省略し、ステップ076IWS1125AでNと判定すると、そのままステップ076IWS1127Aに移行するように構成してもよい。

【0290】

第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示していれば、CPU103は、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ076IWS1127A）。なお、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かは、例えば、第1大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。

【0291】

実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU103は、その大当り種別が10R確変大当りまたは6R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ076IWS1128A）。なお、10R確変大当りまたは6R確変大当りであるか否かは、例えば、ステップ076IWS63Aで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。10R確変大当りまたは6R確変大当りであれば、そのまま処理を終了する。

【0292】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ076IWS1125AのY）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ076IWS1126AのY）であって10R確変大当りおよび6R確変大当りのいずれともならない（すなわち、6R通常大当りとなる）第1特別図柄の変動表示の実行中である場合（ステップ076IWS1127AのY、ステップ076IWS1128AのN）には、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076IWS1129A）。なお、この場合、第1大当りフラグや第1小当りフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第1大当りフラグや第1小当りフラグをリセットする。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ076IWS1130A）。

【0293】

ステップ076IWS1125A～S1129Aの処理が実行されることによって、この特徴部076IWでは、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合であって通常大当り（本例では、6R通常大当り）となる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合に、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第1特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ076IWS1129Aで送信された第2強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

10

20

30

40

50

【0294】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、確変大当り（本例では、10R確変大当りまたは6R確変大当り）となる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第1特別図柄変動処理を終了するのであるが（ステップ076 IWS 1128 AのY参照）、この場合、第2特別図柄の変動表示が小当たりとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当たり開放前処理（ステップS126）に対応した値に更新されて、小当たり遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ076 IWS 1120 AでNと判定されてステップ076 IWS 1121 A～S1130 Aの処理はスキップされ、ステップ076 IWS 1122 Aの第1変動時間タイマの更新も行われない。従って、第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって確変大当りとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当たり遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される。

10

【0295】

また、本例では、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、はずれや小当たりとなる第1特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第1特別図柄変動処理を終了する（ステップ076 IWS 1127 AのN参照）。従って、第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であってはずれや小当たりとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当たり遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当たり遊技を終了すると、第1変動時間タイマの更新が再開される。

20

【0296】

（第1特別図柄停止処理）

図9-14は、第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第1特別図柄停止処理において、まず、CPU103は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ076 IWS 2010 A）。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ076 IWS 2011 A）。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ076 IWS 2012 A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076 IWS 2013 A）。

30

【0297】

本例では、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、遊技状態がKT状態に制御されている場合には、右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。従って、本例では、低確率／第1KT状態中は右打ち表示器26が点灯されるのであるが、ステップ076 IWS 69 A～S74 A、S69 B～S74 Bの処理が実行されることによって、50回目の変動表示を開始するときに低確率／第1KT状態を終了して通常状態（非KT状態）に移行するとともに、ステップ076 IWS 2010 A～S2013 A、S2010 B～S2013 Bの処理が実行されることによって、50回目の変動表示を終了するときに右打ち表示器26が消灯される。

40

【0298】

次いで、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ076 IWS 2014 A）。なお、この場合、第1特別図柄変動処理のステップ076 IWS 1129 Aで第1強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第1特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【0299】

次いで、CPU103は、第1大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステ

50

ップ076 IWS 2015 A)。第1大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、大当りを開始することを示す大当り開始フラグをセットする（ステップ076 IWS 2016 A）。また、CPU103は、第1大当りフラグをクリアする（ステップ076 IWS 2017 A）。

【0300】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ076 IWS 2018 A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076 IWS 2019 A）。そして、ステップ076 IWS 2027 Aに移行する。

【0301】

ステップ076 IWS 2018 A，S 2019 Aの処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【0302】

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

【0303】

第1大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ076 IWS 2015 AのN）、CPU103は、第1小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ076 IWS 2020 A）。第1小当りフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076 IWS 2021 A）。また、CPU103は、第1小当りフラグをクリアする（ステップ076 IWS 2022 A）。そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ076 IWS 2026 A）。そして、ステップ076 IWS 2027 Aに移行する。

【0304】

そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ076 IWS 2027 A）。

【0305】

なお、本例では、第1特別図柄で大当り図柄を停止表示したときに、遊技者に対して遊技領域の右方に遊技球を発射操作することを促す右打ち報知を実行可能に構成されている。また、第1特別図柄で大当り図柄を停止表示したときに、右打ち報知として、遊技者に対して通過ゲート41を狙って遊技球を発射操作することを促す発射促進報知を実行可能に構成されていてもよい。

【0306】

また、第2特別図柄で大当り図柄を停止表示した状態では右打ち報知や発射促進報知を実行せず、その状態で第1始動入賞口に遊技球が入賞した場合に右打ち報知や発射促進報知を実行する（この場合、ゲート通過待ち状態であるので、第1始動入賞口に遊技球が入賞しても直ちには第1特別図柄の変動表示は開始されず、第1保留記憶となる）ように構成してもよい。

【0307】

また、逆に、通常状態（低確率／非KT状態）で通過ゲート41での遊技球の通過を検出した場合には、認識度合いが低い態様（例えば、小音量の音出力や小画面表示）により、遊技者に対して遊技領域の左方に遊技球を発射操作することを促す左打ち報知を行うように構成してもよい。一方で、通常状態（低確率／非KT状態）で第2始動入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、認識度合いが高い態様（例えば、大音量の音出力や大画面表示）により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれ

10

20

30

40

50

ば、的確に発射報知を行うことができる。特に、上記の構成により、偶発的に遊技領域の右方に遊技球を発射操作した遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが低い態様により軽度な左打ち報知を行う一方で、右打ち操作を意図的に行う遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが高い態様により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、意図的に右打ち操作を行う遊技者に対して、遊技店の店員から左打ち操作に戻すように促すことができる。

【0308】

また、上記の場合に、通過ゲート41や第2始動入賞口、特殊入賞口での遊技球の検出数が一定数に達した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。また、通過ゲート41では所定期間内（例えば、1分間）に複数回（例えば、5回）遊技球を検出した場合に左打ち報知を行い、第2始動入賞口や特殊入賞口では所定数よりも少ない特定数（例えば、1個）以上遊技球を検出した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。

10

【0309】

なお、本特徴部076IWでは特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート41、第2始動入賞口または特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。

【0310】

（第2特別図柄通常処理）

図9-15は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第2特別図柄通常処理が実行される状態は、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合である。なお、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合とは、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の変動表示がなされていない状態ある。

20

【0311】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ076IWS50B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当たり終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当たり遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当たり遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

30

【0312】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2保留記憶数の値を確認する（ステップ076IWS51B）。具体的には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第2保留記憶数が0であれば、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ076IWS52B）。

【0313】

第2保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第2保留記憶バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第2乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ076IWS53B）、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076IWS54B）。すなわち、RAM102の第2保留記憶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

40

50

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。

【0314】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ076IWS55B）。なお、本例では、ステップ076IWS55Bの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【0315】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ076IWS56B）。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076IWS56Aで示した処理と同様である。

【0316】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップ076IWS57B）。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076IWS58B以降の処理を行うことなくステップ076IWS69B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。

【0317】

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076IWS57Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ076IWS59Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0318】

また、例えば、ステップ076IWS57B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076IWS58B～S63Bの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0319】

第1特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ076IWS58B）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ076IWS59B）。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ076IWS60B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグをセットする（ステップ076IWS61B）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が10R確変大当たり、6R確変大当たり、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076IWS62B）、大当たり種別を記憶し（ステップ076IWS63B）、ステップ076IWS69Bへ移行する。

【0320】

また、ステップ076IWS60Bにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ076IWS64

10

20

30

40

50

B)。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとすることに決定するプログラムである。小当りとすることに決定した場合には（ステップ076 IWS 65 B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第2小当りフラグをセットする（ステップ076 IWS 66 B）。なお、本例では、図9-2に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合に、大当りと決定しない場合には、全て小当りとするように判定値が割り振られているので、ステップ076 IWS 64 B、S 65 Bの処理を省略し、ステップ076 IWS 60 BでNと判定した場合には、そのままステップ076 IWS 66 Bに移行して、第2小当りフラグをセットするように構成してもよい。そして、ステップ076 IWS 69 Bへ移行する。

10

【0321】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ076 IWS 69 B）、「0」である場合、ステップ076 IWS 75 Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率／第1KT状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ076 IWS 70 B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ076 IWS 71 B）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ076 IWS 75 Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ076 IWS 72 B）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ076 IWS 73 B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ076 IWS 74 B）。そして、ステップ076 IWS 75 Bに移行する。

20

【0322】

そして、ステップ076 IWS 75 Bにおいて、第2特図プロセスフラグの値を第2変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ076 IWS 75 B）。なお、図示は省略したが、ステップ076 IWS 75 Bの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0323】

なお、ステップ076 IWS 59 Bでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかをを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

30

【0324】

第2変動パターン設定処理は、図9-12に示した第1変動パターン設定処理（ステップS111 A）と同様である。すなわち、図9-12に示す第1変動パターン設定処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、第2変動パターン処理が説明されたことになる。ただし、第2変動パターン設定処理では、CPU103は、まず、ステップ076 IWS 1700 Aと同様の処理を行い、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-5（C）に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、KT状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否かや、変動回数に応じて、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-5（D）～図9-6（I）に示すいずれかのKT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。例えば、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンであれば（低確率／第1KT状態であれば）、1変動目であれば図9-5（D）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2～49変動目であれば図9-5（E）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、50変動目であれば図9-5（F）に示

40

50

す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグおよび高ベースフラグの両方がオンであれば（高確率／第1KT状態であれば）、1変動目であれば図9-6（G）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2変動目以降であれば図9-6（H）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフであれば（高確率／第2KT状態であれば）、図9-6（I）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。

【0325】

（第2特別図柄変動処理）

図9-16は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。第2特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ076IWS1120B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【0326】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、CPU103は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド、表示結果2指定コマンド、表示結果3指定コマンド、表示結果5指定コマンド、表示結果6指定コマンド、表示結果7指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ076IWS1121B）。

【0327】

次いで、CPU103は、第2変動時間タイマを1減算し（ステップ076IWS1122B）、第2変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ076IWS1123B）、演出制御用CPU120に第2図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076IWS1124B）。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ076IWS1130B）。

【0328】

第2変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ076IWS1125B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっていると同時に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【0329】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ076IWS1126B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっていると同時に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第1小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

【0330】

第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示していれば、CPU103は、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ076IWS1127B）。なお、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであ

10

20

30

40

50

るか否かは、例えば、第2大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。

【0331】

実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU103は、その大当り種別が10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ076IWS1128B）。なお、10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当りであるか否かは、例えば、ステップ076IWS63Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当りであれば、そのまま処理を終了する。

10

【0332】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ076IWS1125BのY）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ076IWS1126BのY）であって10R確変大当り、6R確変大当り、および2R確変大当りのいずれともならない（すなわち、2R通常大当りとなる）第2特別図柄の変動表示の実行中である場合（ステップ076IWS1127BのY、ステップ076IWS1128BのN）には、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076IWS1129B）。なお、この場合、第2大当りフラグや第2小当りフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第2大当りフラグや第2小当りフラグをリセットする。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ076IWS1130B）。

20

【0333】

ステップ076IWS1125B～S1129Bの処理が実行されることによって、この特徴部076IWでは、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合であって通常大当り（本例では、2R通常大当り）となる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合に、第2特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第2特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ076IWS1129Bで送信された第2強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

30

【0334】

なお、本例では、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、確変大当り（本例では、10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当り）となる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第2特別図柄変動処理を終了するのであるが（ステップ076IWS1128BのY参照）、この場合、第1特別図柄の変動表示が小当りとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当り開放前処理（ステップS126）に対応した値に更新されて、小当り遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ076IWS1120BでNと判定されてステップ076IWS1121B～S1130Bの処理はスキップされ、ステップ076IWS1122Bの第2変動時間タイマの更新も行われない。従って、第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって確変大当りとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される。

40

【0335】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当りとなる第2特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第2特別図柄変動処理を終了する（ステップ076IWS1127BのN参照）

50

。従って、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であってはずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当たり遊技を終了すると、第2変動時間タイマの更新が再開される。

【0336】

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

【0337】

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

【0338】

（第2特別図柄停止処理）

図9-17は、第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第2特別図柄停止処理において、まず、CPU103は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ076IWS2010B）。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ076IWS2011B）。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ076IWS2012B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076IWS2013B）。

【0339】

次いで、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ076IWS2014B）。なお、この場合、第2特別図柄変動処理のステップ076IWS1129Bで第2強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第2特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【0340】

次いで、CPU103は、第2大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ076IWS2015B）。第2大当たりフラグがセットされている場合、CPU103は、大当たり開始フラグをセットする（ステップ076IWS2016B）。また、CPU103は、第2大当たりフラグをクリアする（ステップ076IWS2017B）。

【0341】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ076IWS2018B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076IWS2019B）。そして、ステップ076IWS2027Bに移行する。

【0342】

ステップ076IWS2018B、S2019Bの処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示において大当たりとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当たり遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

10

20

30

40

50

【0343】

第2大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ076 IWS 2015 BのN）、CPU103は、第2小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ076 IWS 2020 B）。第2小当りフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076 IWS 2021 B）。また、CPU103は、第2小当りフラグをクリアする（ステップ076 IWS 2022 B）。

【0344】

なお、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には原則として大当りまたは小当りと決定されるので、ステップ076 IWS 2020 BでNと判定されるのは、極まれに強制はずれとなった場合である。従って、ステップ076 IWS 2020 Bの処理を省略し、ステップ076 IWS 2015 BでNと判定したときには、そのままステップ076 IWS 2021 Bに移行するように構成してもよい。

【0345】

次いで、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ076 IWS 2023 B）。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態でなければ）、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ076 IWS 2024 B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076 IWS 2025 B）。

【0346】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ076 IWS 2026 B）。そして、ステップ076 IWS 2027 Bに移行する。

【0347】

ステップ076 IWS 2024 B、S 2025 Bの処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示において小当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特殊可変入賞球装置17（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、小当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【0348】

ただし、本例では、第2特別図柄の変動表示において小当りとなる場合であっても、KT状態中である場合には既に右打ち表示器26の点灯中である筈である。従って、本例では、ステップ076 IWS 2023 Bの判定処理を行うことによって、KT状態中に第2特別図柄の変動表示において小当りとなった場合には、重複して右打ち表示器26の点灯を開始したり右打ち点灯開始指定コマンドを送信したりする処理を行わないようにしている。

【0349】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ076 IWS 2027 B）。

【0350】

（役物制御通常処理）

図9-18は、役物制御プロセス処理における役物制御通常処理（ステップS120）を示すフローチャートである。役物制御通常処理において、CPU103は、まず、大当り開始フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ076 IWS 2101）。大当り開始フラグがセットされていなければ、そのまま処理を終了する。

【0351】

大当り開始フラグがセットされていれば、CPU103は、その大当り開始フラグをリセットする（ステップ076 IWS 2102）。次いで、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ076 IWS 2103）、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076 IWS 2104）、大当りのラウンド数を示すラウンド数カウンタに「1」をセットする（ステップ076 IWS 2105）。

10

20

30

40

50

【0352】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値をゲート通過待ち処理に対応した値に設定する（ステップ076IWS2106）。

【0353】

（ゲート通過待ち処理）

図9-19は、役物制御プロセス処理におけるゲート通過待ち処理（ステップS121）を示すフローチャートである。ゲート通過待ち処理において、CPU103は、ゲートスイッチ21からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ076IWS2501）。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していれば、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を0クリアする（ステップ076IWS2502）。次いで、CPU103は、大当り開始指定コマンドを送信し（ステップ076IWS2503）、役物制御プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ076IWS2504）。

10

【0354】

この特徴部076IWでは、ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第2特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート41を遊技球が通過し、ゲートスイッチ21で検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

20

【0355】

（大当り終了処理）

図9-20は、役物制御プロセス処理における大当り終了処理（ステップS125）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ076IWS2200）、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076IWS2202に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ076IWS2201）、処理を終了する。

30

【0356】

ステップ076IWS2202では、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ076IWS2202）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ076IWS2203）。経過していなければ処理を終了する。

【0357】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ076IWS2203のY）、CPU103は、今回終了した大当りの種別が10R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ076IWS2204）。なお、10R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ076IWS63Aや第2特別図柄通常処理のステップ076IWS63Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。10R確変大当りまたは2R確変大当りであれば、CPU103は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ076IWS2205）。また、CPU103は、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ076IWS2206）。そして、ステップ076IWS2214に移行する。なお、10R確変大当りまたは2R確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御されることになる。

40

【0358】

10R確変大当りおよび2R確変大当りのいずれでもなければ、CPU103は、今回終

50

了した大当りの種別が6R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ076IWS2207）。なお、6R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076IWS63Aや第2特別図柄通常処理のステップ076IWS63B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。6R確変大当りであれば、CPU103は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ076IWS2208）。また、CPU103は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し（ステップ076IWS2209）、さらに特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ076IWS2210）。そして、ステップ076IWS2214に移行する。従って、6R確変大当りであった場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御されることになる。

10

【0359】

なお、6R確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに0にリセットされているので（ゲート通過待ち処理のステップ076IWS2502参照）、高ベース回数カウンタの値は0のままである。従って、6R確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が0であることから、第1特別図柄通常処理のステップ076IWS69Aや第2特別図柄通常処理のステップ076IWS69BでYと判定されてステップ076IWS70Aやステップ076IWS70Bの高ベース回数カウンタの減算処理は行われない。そして、次回の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）が維持されることになる。

20

【0360】

6R確変大当りでもなければ（すなわち、6R通常大当りまたは2R通常大当りであれば）、CPU103は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する（ステップ076IWS2211）とともに、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ076IWS2212）。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「50」をセットする（ステップ076IWS2213）。そして、ステップ076IWS2214に移行する。従って、6R通常大当りまたは2R通常大当りであった場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御されることになる。

【0361】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する（ステップ076IWS2214）。

30

【0362】

（小当り終了処理）

図9-21は、役物制御プロセス処理における小当り終了処理（ステップS128）を示すフローチャートである。小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップ076IWS2300）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ076IWS2302に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置5において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ076IWS2301）、処理を終了する。

40

【0363】

ステップ076IWS2302では、小当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ076IWS2302）。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否かを確認する（ステップ076IWS2303）。経過していなければ処理を終了する。

【0364】

小当り終了表示時間を経過していれば（ステップ076IWS2303のY）、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ076IWS2

50

304)。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、K T 状態でなければ）、C P U 103は、右打ち表示器26の点灯中であるか否かを確認する（ステップ076 I W S 2305）。右打ち表示器26の点灯中であれば、C P U 103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ076 I W S 2306）とともに、演出制御用C P U 120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076 I W S 2307）。

【0365】

本例では、非K T 状態中に第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合には小当たり遊技の開始時に右打ち表示器26の点灯が開始されるのであるが（ステップ076 I W S 2023B～S2025B参照）、ステップ076 I W S 2304～S2307の処理が実行されることによって、その小当たり遊技の終了時に右打ち表示器26の点灯が終了する。

【0366】

そして、C P U 103は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する（ステップ076 I W S 2308）。

【0367】

（遊技状態の遷移）

ここで、この特徴部076 I Wにおける遊技状態の遷移について説明する。図9-22は、この特徴部076 I Wにおける遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この特徴部076 I Wでは、低確率／低ベース状態（通常状態（非K T 状態））では、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第1始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として10R確変大当たり、6R確変大当たり、または6R通常大当たりが発生する。

【0368】

図9-22に示すように、低確率／低ベース状態において10R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ076 I W S 2204～S2206参照）。また、低確率／低ベース状態において6R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ076 I W S 2207～S2210参照）。また、低確率／低ベース状態において6R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ076 I W S 2211～S2213参照）。

【0369】

K T 状態（高確率／高ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）に移行した後である場合には、この特徴部076 I Wでは、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、K T 状態では、主として第2始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第2特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第2特別図柄の変動表示が実行されることから、K T 状態において大当たりが発生した場合には、主として10R確変大当たり、6R確変大当たり、2R確変大当たり、または2R通常大当たりが発生する。

【0370】

図9-22に示すように、高確率／高ベース状態（高確率／第1K T 状態）において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ076 I W S 2204～S2206参照）。また、高確率／高ベース状態（高確率／第1K T 状態）において6R確変大当たりが発生した場

合には、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ076IWS2207～S2210参照）。なお、この特徴部076IWでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、6R確変大当りとなる確率が合計で50%であるので（図9-3参照）、一旦高確率／高ベース状態となると50%の割合で高確率／高ベース状態がループすることになる。また、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において2R通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ076IWS2211～S2213参照）。

10

【0371】

図9-22に示すように、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において10R確変大当りまたは2R確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ076IWS2204～S2206参照）。また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において6R確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ076IWS2207～S2210参照）。また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において2R通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ076IWS2211～S2213参照）。なお、この特徴部076IWでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、2R通常大当りとなる確率が35%であるので（図9-3（D）、（E）参照）、一旦低確率／高ベース状態となると35%の割合で低確率／高ベース状態がループすることになる。なお、6R通常大当りや2R通常大当りが発生して低確率／高ベース状態となった後、次の大当りが発生することなく、50回の変動表示が終了した場合には、図9-22に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））に移行する（ステップ076IWS69A～S73A、S69B～S73B参照）。

20

【0372】

図9-22に示すように、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において10R確変大当りまたは2R確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ076IWS2204～S2206参照）。なお、この特徴部076IWでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、10R確変大当りまたは2R確変大当りとなる確率が15%であるので（図9-3（D）、（E）参照）、一旦高確率／低ベース状態となると15%の割合で高確率／低ベース状態がループすることになる。また、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において6R確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ076IWS2207～S2210参照）。また、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において2R通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ076IWS2211～S2213参照）。

30

40

【0373】

なお、図9-22では、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））では第1特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第2特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当りまたは2R確変大当りが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することにな

50

る。また、6 R 確変大当たりが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1 K T 状態）に移行することになる。また、2 R 通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【0374】

また、図9-22では、高確率／高ベース状態（高確率／第1 K T 状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10 R 確変大当たりが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 確変大当たりが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

10

【0375】

また、図9-22では、低確率／高ベース状態（低確率／第1 K T 状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10 R 確変大当たりが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 確変大当たりが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

20

【0376】

また、図9-22では、高確率／低ベース状態（高確率／第2 K T 状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10 R 確変大当たりが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 確変大当たりが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

30

【0377】

（コマンド解析処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図9-23～図9-27は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0378】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120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076 IWS611）。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CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ076 IWS612）。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076 IWS613）。+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。

40

【0379】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ076 IWS614）、演出制御用CPU120は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM12

50

2に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ076IWS615）。

【0380】

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076IWS616）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ076IWS617）。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076IWS618）。

【0381】

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076IWS619）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ076IWS620）。 10

【0382】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第1図柄確定指定コマンド、第2図柄確定指定コマンド、第1強制図柄確定指定コマンド、第2強制図柄確定指定コマンド）であれば（ステップ076IWS621）、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ076IWS622）。例えば、第1図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第1確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第2確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第1強制確定コマンド受信フラグをセットする。また、 20
例えば、第2強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第2強制確定コマンド受信フラグをセットする。

【0383】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば（ステップ076IWS623）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示の表示を開始する制御を行う（ステップ076IWS624）。また、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ076IWS625）。

【0384】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば（ステップ076IWS626）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示の表示を終了する制御を行う（ステップ076IWS627）。また、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ076IWS628）。 30

【0385】

なお、本例では、ステップ076IWS624、S627の処理が実行されることによって、大当たり遊技中に画像表示装置5の表示画面において右打ち表示が表示される。

【0386】

なお、例えば、大当たり遊技中に表示する右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させることによって、現在の設定値を示唆する設定値示唆演出を実行するように構成してもよい。例えば、ステップ076IWS624で右打ち表示を開始するときに、通常は白色の表示色の右打ち表示を開始するのに対して、設定値示唆演出の実行を決定した場合には、設定値「1」である場合には比較的高い割合で青色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「2」である場合には比較的高い割合で緑色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「3」である場合には比較的高い割合で黄色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「4」である場合には比較的高い割合で橙色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「5」である場合には比較的高い割合で赤色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「6」である場合には比較的高い割合で虹色の表示色の右打ち表示を開始したりしてもよい。 40

【0387】

また、例えば、大当たり遊技終了後のKT状態中も右打ち表示を継続して実行するように構成し、大当たり遊技終了のタイミングで右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化さ 50

せて設定値示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0388】

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

【0389】

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076IWS629）、演出制御用CPU120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076IWS630）。 10

【0390】

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076IWS631）、演出制御用CPU120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076IWS632）。 20

【0391】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中表示コマンドであれば（ステップ076IWS633）、演出制御用CPU120は、大当り遊技のラウンド中に大入賞口に入賞した遊技球の数をカウントするための入賞数カウンタの値をリセット（0にクリア）する（ステップ076IWS634）。また、演出制御用CPU120は、大入賞口の開放中であること（大当り遊技中のラウンド期間であること）を指定する大入賞口開放中フラグをセットする（ステップ076IWS635）。 20

【0392】

なお、本例では、ステップ076IWS634の処理が実行されることによって、大入賞口開放中表示コマンドを受信するタイミング（ラウンドを開始するタイミング）で入賞数カウンタの値が0にクリアされるので、極まれにラウンド期間終了後のインターバル期間にオーバー入賞を検出した場合にも、入賞数カウンタに値がカウントされる。

【0393】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後表示コマンドであれば（ステップ076IWS636）、演出制御用CPU120は、大入賞口の開放後のインターバル期間であることを指定する大入賞口開放後フラグをセットする（ステップ076IWS637）。 30

【0394】

受信した演出制御コマンドが右打ち点灯開始指定コマンドであれば（ステップ076IWS638）、演出制御用CPU120は、右打ち報知用LED37の点灯を開始する制御を行う（ステップ076IWS639）。 40

【0395】

受信した演出制御コマンドが右打ち点灯終了指定コマンドであれば（ステップ076IWS640）、演出制御用CPU120は、右打ち報知用LED37の点灯を終了する制御を行う（ステップ076IWS641）。 40

【0396】

受信した演出制御コマンドが低確／非KT背景指定コマンドであれば（ステップ076IWS642）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を低確率／非KT状態に応じた背景画像（例えば、青色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ076IWS643）。また、演出制御用CPU120は、セットされていれば、第1KT状態であることを示す第1KT状態フラグをリセットする（ステップ076IWS644）。また、演出制御用CPU120は、大当り遊技中および高確率／第2KT状態中に大入賞口および特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数をカウントするための賞球数カウンタがセットされていれば、その賞球数カウンタの値をリセット（0にクリア）する（ステップ076IWS645）。 50

【0397】

本例では、大当り遊技中（ただし、2R確変大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技中を除く）に大入賞口に遊技球が入賞したり、高確率／第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞したりした場合に賞球数カウンタの値が累積的に更新されていくのであるが（ステップ076IWS660、S667参照）、ステップ076IWS645の処理が実行されることによって、遊技状態が低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）となった後50回の変動表示を終了して低確率／低ベース状態となったときに、賞球数カウンタの値が0にクリアされる。

【0398】

受信した演出制御コマンドが低確／第1KT背景指定コマンドであれば（ステップ076IWS646）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を低確率／第1KT状態に応じた背景画像（例えば、緑色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ076IWS647）。また、演出制御用CPU120は、第1KT状態フラグをセットする（ステップ076IWS648）とともに、セットされていれば、高確率状態であることを示す高確率状態フラグや、第2KT状態であることを示す第2KT状態フラグをリセットする（ステップ076IWS649）。

10

【0399】

受信した演出制御コマンドが高確／第1KT背景指定コマンドであれば（ステップ076IWS650）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を高確率／第1KT状態に応じた背景画像（例えば、黄色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ076IWS651）。また、演出制御用CPU120は、高確率状態フラグおよび第1KT状態フラグをセットする（ステップ076IWS652）とともに、セットされていれば、第2KT状態フラグをリセットする（ステップ076IWS653）。

20

【0400】

受信した演出制御コマンドが高確／第2KT背景指定コマンドであれば（ステップ076IWS654）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を高確率／第2KT状態に応じた背景画像（例えば、赤色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ076IWS655）。また、演出制御用CPU120は、高確率状態フラグおよび第2KT状態フラグをセットする（ステップ076IWS656）とともに、セットされていれば、第1KT状態フラグをリセットする（ステップ076IWS657）。

【0401】

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076IWS658）、演出制御用CPU120は、10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技中であるか否かを確認する（ステップ076IWS659）。なお、10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当り中演出処理（ステップS176）～エンディング演出処理（ステップS177）を示す値となっているか否かを確認するとともに、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンド～表示結果4指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。

30

【0402】

10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技中であれば、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値に15を加算する（ステップ076IWS660）。また、演出制御用CPU120は、加算後の賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5に表示されている賞球数表示を更新する（ステップ076IWS661）。なお、賞球数表示は、大当り遊技中および高確率／第2KT状態中に大入賞口および特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数の表示である。

40

【0403】

ステップ076IWS658～S661の処理が実行されることによって、本例では、10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技中に大入

50

賞口への入賞が発生したことにもとづいて賞球数カウンタの値および賞球数表示が更新される。一方で、大当り遊技中であっても、2R確変大当りまたは2R通常大当りにもとづく大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生した場合には、賞球数カウンタの値は更新されず、賞球数表示も更新されない。

【0404】

次いで、演出制御用CPU120は、オーバー入賞時示唆演出の決定および実行を行うためのオーバー入賞時示唆演出処理を実行する（ステップ076IWS662）。なお、「オーバー入賞時示唆演出」は、大入賞口へのオーバー入賞が発生したタイミングで実行され、現在設定されている設定値を示唆する演出である。

【0405】

次いで、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出の決定および実行を行うための賞球数表示示唆演出処理を実行する（ステップ076IWS663）。なお、「賞球数表示示唆演出」は、大当り遊技中や高確率／第2KT状態中に大入賞口や特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数が所定数（本例では、456個、555個、666個、2456個、2555個、2666個）に達したタイミングで実行され、現在設定されている設定値を示唆する演出である。

【0406】

次いで、演出制御用CPU120は、賞球数強調演出の決定および実行を行うための賞球数強調演出処理を実行する（ステップ076IWS664）。なお、「賞球数強調演出」は、大当り遊技中や高確率／第2KT状態中に大入賞口や特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数が所定数（本例では、1000個、2000個、3000個、4000個、5000個）に達したことを強調表示する演出である。

【0407】

受信した演出制御コマンドが特殊入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ076IWS665）、演出制御用CPU120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076IWS666）。第2KT状態フラグがセットされていれば（すなわち、高確率／第2KT状態中であれば）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値に10を加算する（ステップ076IWS667）。また、演出制御用CPU120は、加算後の賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5に表示されている賞球数表示を更新する（ステップ076IWS668）。

【0408】

ステップ076IWS665～S668の処理が実行されることによって、本例では、高確率／第2KT状態中に小当りとなり特殊入賞口への入賞が発生したことにもとづいて賞球数カウンタの値および賞球数表示が更新される。一方で、KT状態中であっても、高確率／第1KT状態中や低確率／第1KT状態中に特殊入賞への入賞が発生した場合には、賞球数カウンタの値は更新されず、賞球数表示も更新されない（ただし、賞球数カウンタの値の更新が行われないだけで、賞球数カウンタの値のリセットまでは行われない）。

【0409】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り入賞時示唆演出の決定および実行を行うための小当り入賞時示唆演出処理を実行する（ステップ076IWS669）。なお、「小当り入賞時示唆演出」は、高確率／第2KT状態中に小当りとなり特殊入賞口への入賞が発生したタイミングで実行され、現在設定されている設定値を示唆する演出である。

【0410】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ076IWS663に移行し、賞球数表示示唆演出処理を実行する（ステップ076IWS663）。次いで、演出制御用CPU120は、賞球数強調演出処理を実行する（ステップ076IWS664）。

【0411】

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076IWS670）、演出制御用CPU120は、受信した図柄指定コマンドを、RAM122に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ス

10

20

30

40

50

テップ 0 7 6 I W S 6 7 1)。

【0 4 1 2】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（ステップ 0 7 6 I W S 6 7 2）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した変動カテゴリコマンドを、R A M 1 2 2 に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ 0 7 6 I W S 6 7 3）。

【0 4 1 3】

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 0 7 6 I W S 6 7 4）、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 2 2 に形成されている始動入賞時コマンド格納領域の格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ 0 7 6 I W S 6 7 5）。

【0 4 1 4】

ステップ 0 7 6 I W S 6 7 0 ～ S 6 7 5 の処理が実行されることによって、本例では、始動入賞の発生時に、始動入賞時コマンド格納領域において、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および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、第 2 有効始動入賞指定コマンド）が対応付けて格納される。

【0 4 1 5】

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

【0 4 1 6】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ 0 7 6 I W S 6 7 6）。そして、ステップ 0 7 6 I W S 6 1 1 に移行する。

【0 4 1 7】

（オーバー入賞時示唆演出処理）

図 9 - 2 8 は、オーバー入賞時示唆演出処理（ステップ 0 7 6 I W S 6 6 2）を示すフローチャートである。オーバー入賞時示唆演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、入賞数カウンタの値に 1 を加算する（ステップ 0 7 6 I W S 3 0 1）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、加算後の入賞数カウンタの値が 1 1 以上となっているか否かを確認する（ステップ 0 7 6 I W S 3 0 2）。入賞数カウンタの値が 1 1 以上となっていれば（すなわち、大入賞口へのオーバー入賞が発生していれば）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、オーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定するためのオーバー入賞時示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、オーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定する（ステップ 0 7 6 I W S 3 0 3）。

【0 4 1 8】

図 9 - 2 9 は、オーバー入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 9 - 2 9 に示すように、オーバー入賞時示唆演出決定テーブルには、オーバー入賞時示唆演出なし、オーバー入賞時示唆演出 A、オーバー入賞時示唆演出 B、オーバー入賞時示唆演出 C、オーバー入賞時示唆演出 D、オーバー入賞時示唆演出 E、およびオーバー入賞時示唆演出 F に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0 4 1 9】

図 9 - 2 9 に示すように、本例では、大入賞口に遊技球が入賞したときには、画像表示装置 5 において通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示（本例では、「+ 1 5」の文字

10

20

30

40

50

表示)が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音の入賞音が出力される。

【0420】

これに対して、図 9-29 に示すように、「オーバー入賞時示唆演出 A」が実行される場合には、画像表示装置 5 において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 A の入賞音が出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出 B」が実行される場合には、画像表示装置 5 において緑色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 B の入賞音が出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出 C」が実行される場合には、画像表示装置 5 において黄色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 C の入賞音が出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出 D」が実行される場合には、画像表示装置 5 において橙色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 D の入賞音が出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出 E」が実行される場合には、画像表示装置 5 において赤色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 E の入賞音が出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出 F」が実行される場合には、画像表示装置 5 において虹色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 F の入賞音が出力される。

【0421】

図 9-29 に示すように、オーバー入賞時示唆演出決定テーブルには、現在の設定値が設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて異なる判定値が割り振られている。ステップ 076 IWS 303 では、演出制御用 CPU 120 は、設定値格納領域（ステップ 076 IWS 615 参照）の記憶内容を確認し、現在の設定値を特定する。そして、特定した設定値に対応した判定値にもとづいてオーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定する。

【0422】

図 9-29 に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、オーバー入賞時示唆演出 A の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「2」である場合には、オーバー入賞時示唆演出 B の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「3」である場合には、オーバー入賞時示唆演出 C の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「4」である場合には、オーバー入賞時示唆演出 D の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「5」である場合には、オーバー入賞時示唆演出 E の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「6」である場合には、オーバー入賞時示唆演出 F の実行が決定される割合が比較的高い。

【0423】

また、図 9-29 に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、オーバー入賞時示唆演出 A～F を合計したオーバー入賞時示唆演出の実行を決定する割合は、 $10\% + 8\% + 7\% + 5\% + 5\% + 5\% = 40\%$ であり、設定値「2」である場合には 45% であり、設定値「3」である場合には 50% であり、設定値「4」である場合には 55% であり、設定値「5」である場合には 60% であり、設定値「6」である場合には 65% である。このように、本例では、オーバー入賞は比較的に稀にしか発生しないことから、後述する小当り入賞時示唆演出と比較すると、オーバー入賞時示唆演出の実行を決定する割合が比較的高くなっている。

【0424】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 076 IWS 303 でオーバー入賞時示唆演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ 076 IWS 304）。オーバー入賞時示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示を表示する制御を行う（ステップ 076 IWS 305）。例えば、オーバー入賞時示唆演出 A の実行を決定した場合であれば、画像表示装置 5 において青色の表示色で入賞表示を表示する制御を行う。また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L, 8 R から、決定したオーバー入賞時示唆演出

出の種類に応じた入賞音を出力する制御を行う（ステップ076 IWS306）。例えば、オーバー入賞時示唆演出Aの実行を決定した場合であれば、スピーカ8L，8Rから音Aの入賞音を出力する制御を行う。

【0425】

一方、入賞数カウンタの値が10以下である場合（ステップ076 IWS302のN）、またはオーバー入賞時示唆演出なしと決定した場合（ステップ076 IWS304のN）には、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示を表示する制御を行う（ステップ076 IWS307）。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L，8Rから、通常音の入賞音を出力する制御を行う（ステップ076 IWS308）。

10

【0426】

（小当り入賞時示唆演出処理）

図9-30は、小当り入賞時示唆演出処理（ステップ076 IWS669）を示すフローチャートである。小当り入賞時示唆演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定するための小当り入賞時示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定する（ステップ076 IWS321）。

【0427】

図9-31は、小当り入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-31に示すように、小当り入賞時示唆演出決定テーブルには、小当り入賞時示唆演出なし、小当り入賞時示唆演出A、小当り入賞時示唆演出B、小当り入賞時示唆演出C、小当り入賞時示唆演出D、小当り入賞時示唆演出E、および小当り入賞時示唆演出Fに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

20

【0428】

図9-31に示すように、本例では、特殊入賞口に遊技球が入賞したときには、画像表示装置5において通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示（本例では、「+10」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ8L，8Rから通常音の入賞音が出力される。

【0429】

これに対して、図9-31に示すように、「小当り入賞時示唆演出A」が実行される場合には、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L，8Rから通常音とは異なる音Aの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出B」が実行される場合には、画像表示装置5において緑色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L，8Rから通常音とは異なる音Bの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出C」が実行される場合には、画像表示装置5において黄色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L，8Rから通常音とは異なる音Cの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出D」が実行される場合には、画像表示装置5において橙色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L，8Rから通常音とは異なる音Dの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出E」が実行される場合には、画像表示装置5において赤色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L，8Rから通常音とは異なる音Eの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出F」が実行される場合には、画像表示装置5において虹色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L，8Rから通常音とは異なる音Fの入賞音が出力される。

30

40

【0430】

図9-31に示すように、小当り入賞時示唆演出決定テーブルには、現在の設定値が設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて異なる判定値が割り振られている。ステップ076 IWS321では、演出制御用CPU120は、設定値格納領域（ステップ076 IWS615参照）の記憶内容を確認し、現在の設定値を特定する。そして、特定した設定値に対応した判定値にもとづいて小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定する。

【0431】

50

図9-31に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、小当り入賞時示唆演出Aの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「2」である場合には、小当り入賞時示唆演出Bの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「3」である場合には、小当り入賞時示唆演出Cの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「4」である場合には、小当り入賞時示唆演出Dの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「5」である場合には、小当り入賞時示唆演出Eの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「6」である場合には、小当り入賞時示唆演出Fの実行が決定される割合が比較的高い。

【0432】

また、図9-31に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、小当り入賞時示唆演出A～Fを合計した小当り入賞時示唆演出の実行を決定する割合は、 $2\% + 1\% + 1\% + 1\% = 5\%$ であり、設定値「2」である場合には 6% であり、設定値「3」である場合には 7% であり、設定値「4」である場合には 8% であり、設定値「5」である場合には 9% であり、設定値「6」である場合には 10% である。このように、本例では、既に説明したオーバー入賞時示唆演出と比較すると、小当り入賞時示唆演出の実行を決定する割合が比較的低くなっている。

【0433】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ076IWS321で小当り入賞時示唆演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ076IWS322）。小当り入賞時示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示を表示する制御を行う（ステップ076IWS323）。例えば、小当り入賞時示唆演出Aの実行を決定した場合であれば、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示を表示する制御を行う。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L，8Rから、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音を出力する制御を行う（ステップ076IWS324）。例えば、小当り入賞時示唆演出Aの実行を決定した場合であれば、スピーカ8L，8Rから音Aの入賞音を出力する制御を行う。

【0434】

一方、小当り入賞時示唆演出なしと決定した場合（ステップ076IWS322のN）には、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示を表示する制御を行う（ステップ076IWS325）。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L，8Rから、通常音の入賞音を出力する制御を行う（ステップ076IWS326）。

【0435】

なお、オーバー入賞時示唆演出を実行する場合と小当り入賞時示唆演出を実行する場合とで、設定値示唆の信頼度を異ならせてもよい。例えば、オーバー入賞時示唆演出Fは設定値「1」～「6」のいずれでも実行可能であるものの設定値「6」であるときに比較的高い割合で実行されるのに対して、小当り入賞時示唆演出Fが実行されれば設定値「6」であることが確定するように構成してもよい。また、逆に、例えば、小当り入賞時示唆演出Fは設定値「1」～「6」のいずれでも実行可能であるものの設定値「6」であるときに比較的高い割合で実行されるのに対して、オーバー入賞時示唆演出Fが実行されれば設定値「6」であることが確定するように構成してもよい。

【0436】

また、本例では、オーバー入賞時示唆演出および小当り入賞時示唆演出は、入賞表示の表示態様（本例では、表示色）を通常とは異ならせるとともに、通常とは異なる入賞音を出力する態様により実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、入賞表示の表示態様（本例では、表示色）と入賞音とのいずれか一方のみを通常とは異なる態様とすることにより、オーバー入賞時示唆演出や小当り入賞時示唆演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、オーバー入賞の発生や特殊入賞口への入賞の発生のタイミングでエフェクト表示を表示したり、ランプやLEDの表示色を変化させたりする態

10

20

30

40

50

様により、オーバー入賞時示唆演出や小当り入賞時示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0437】

(賞球数表示示唆演出処理)

図9-32は、賞球数表示示唆演出処理(ステップ076 IWS 663)を示すフローチャートである。賞球数表示示唆演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、賞球数カウンタの値が456に最初に到達したか否かを確認する(ステップ076 IWS 341)。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ076 IWS 341では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が465となっていれば、賞球数カウンタの値が456に最初に到達したと判定する。

10

【0438】

賞球数カウンタの値が456に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かを確認する(ステップ076 IWS 342)。なお、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域(ステップ076 IWS 615参照)の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「4」以上であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出の有無を決定するための賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Aの有無を決定する(ステップ076 IWS 343)。そして、ステップ076 IWS 359に移行する。

20

【0439】

図9-33は、賞球数表示示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-33に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Aが実行される場合には、画像表示装置5において「456 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「4」以上であることが示唆される。図9-33に示すように、本例では、3%の確率で賞球数表示示唆演出Aの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Aは設定値が設定値「4」以上であるときにしか実行されないため、賞球数表示示唆演出Aが実行されれば、少なくとも設定値「4」以上であることが確定することになる。

【0440】

賞球数カウンタの値が456に最初に到達した場合でなければ(ステップ076 IWS 341のN)、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が555に最初に到達したか否かを確認する(ステップ076 IWS 344)。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ076 IWS 344では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が555となっていれば、賞球数カウンタの値が555に最初に到達したと判定する。

30

【0441】

賞球数カウンタの値が555に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かを確認する(ステップ076 IWS 345)。なお、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域(ステップ076 IWS 615参照)の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「5」以上であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Bの有無を決定する(ステップ076 IWS 346)。そして、ステップ076 IWS 359に移行する。

40

【0442】

図9-33に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Bが実行される場合には、画像表示装置5において「555 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「5」以上であることが示唆される。図9-33に示すように、本例では、2%の確率で賞球数表示示唆演出Bの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出B

50

は設定値が設定値「5」以上であるときにしか実行されないので、賞球数表示唆演出Bが実行されれば、少なくとも設定値「5」以上であることが確定することになる。

【0443】

賞球数カウンタの値が555に最初に到達した場合でなければ（ステップ076IWS344のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が666に最初に到達したか否かを確認する（ステップ076IWS347）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ076IWS347では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が675となっていれば、賞球数カウンタの値が666に最初に到達したと判定する。

10

【0444】

賞球数カウンタの値が666に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「6」であるか否かを確認する（ステップ076IWS348）。なお、現在の設定値が設定値「6」であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ076IWS615参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「6」であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示唆演出Cの有無を決定する（ステップ076IWS349）。そして、ステップ076IWS359に移行する。

【0445】

図9-33に示すように、本例では、賞球数表示唆演出Cが実行される場合には、画像表示装置5において「666 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「6」であることが示唆される。図9-33に示すように、本例では、1%の確率で賞球数表示唆演出Cの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示唆演出Cは設定値が設定値「6」であるときにしか実行されないので、賞球数表示唆演出Cが実行されれば、設定値「6」であることが確定することになる。

20

【0446】

賞球数カウンタの値が666に最初に到達した場合でなければ（ステップ076IWS347のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2456に最初に到達したか否かを確認する（ステップ076IWS350）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、高確率／第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば10個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15または10ずつ加算されていくことから、ステップ076IWS350では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2460または2465となっていれば、賞球数カウンタの値が2456に最初に到達したと判定する。

30

【0447】

賞球数カウンタの値が2456に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かを確認する（ステップ076IWS351）。なお、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ076IWS615参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「4」以上であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示唆演出Dの有無を決定する（ステップ076IWS352）。そして、ステップ076IWS359に移行する。

40

【0448】

図9-33に示すように、本例では、賞球数表示唆演出Dが実行される場合には、画像表示装置5において「2456 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「4」以上であることが示唆される。図9-33に示すように、本例では、5%の確率で賞球数表示唆演出Dの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示唆演出Dは設定値が設定値「4」以上であるときにしか実行されないので、賞球数表示唆演出Dが実行されれば、設定値「4」以上であることが確定することになる。

50

【0449】

賞球数カウンタの値が2456に最初に到達した場合でなければ（ステップ076 IWS 350のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2555に最初に到達したか否かを確認する（ステップ076 IWS 353）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、高確率／第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば10個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15または10ずつ加算されていくことから、ステップ076 IWS 353では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2555または2560となっていれば、賞球数カウンタの値が2555に最初に到達したと判定する。

【0450】

賞球数カウンタの値が2555に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かを確認する（ステップ076 IWS 354）。なお、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ076 IWS 615参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「5」以上であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Eの有無を決定する（ステップ076 IWS 355）。そして、ステップ076 IWS 359に移行する。

【0451】

図9-33に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Eが実行される場合には、画像表示装置5において「2555 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「5」以上であることが示唆される。図9-33に示すように、本例では、3%の確率で賞球数表示示唆演出Eの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Eは設定値が設定値「5」以上であるときにしか実行されないため、賞球数表示示唆演出Eが実行されれば、設定値「5」以上であることが確定することになる。

【0452】

賞球数カウンタの値が2555に最初に到達した場合でなければ（ステップ076 IWS 353のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2666に最初に到達したか否かを確認する（ステップ076 IWS 356）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、高確率／第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば10個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15または10ずつ加算されていくことから、ステップ076 IWS 356では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2670または2675となっていれば、賞球数カウンタの値が2666に最初に到達したと判定する。

【0453】

賞球数カウンタの値が2666に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「6」であるか否かを確認する（ステップ076 IWS 357）。なお、現在の設定値が設定値「6」であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ076 IWS 615参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「6」であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Fの有無を決定する（ステップ076 IWS 358）。そして、ステップ076 IWS 359に移行する。

【0454】

図9-33に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Fが実行される場合には、画像表示装置5において「2666 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「6」であることが示唆される。図9-33に示すように、本例では、2%の確率で賞球数表示示唆演出Fの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Fは設定値が設定値「6」であるときにしか実行されないため、賞球数表示示唆演出Fが実行されれば、設定値「6」であることが確定することになる。

【0455】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ076IWS343，S346，S349，S352，S355，S358で賞球数表示示唆演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ076IWS359）。賞球数表示示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、決定した種類の賞球数表示示唆演出を実行する制御を行う（ステップ076IWS360）。例えば、賞球数表示示唆演出Aの実行を決定した場合であれば、画像表示装置5において「456 OVER」などの文字表示を表示する制御を行う。

【0456】

なお、本例では、図9-33に示すように、大当り遊技中の期間に実行される賞球数表示示唆演出A～Cで見ると、大当り遊技中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示示唆演出の実行確率が3%、2%、および1%と低くなっていく一方で、設定値「4」以上確定、設定値「5」以上確定、および設定値「6」確定と設定値の示唆の精度が上昇している。また、本例では、図9-33に示すように、高確率／第2KT状態（小当りRUSH）中の期間に実行される賞球数表示示唆演出D～Fで見ると、小当りRUSH中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示示唆演出の実行確率が5%、3%、および2%と低くなっていく一方で、設定値「4」以上確定、設定値「5」以上確定、および設定値「6」確定と設定値の示唆の精度が上昇している。

【0457】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、大当り遊技中の期間や小当りRUSH中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示示唆演出の実行確率が高くなっていくように構成してもよい。また、例えば、大当り遊技中の期間や小当りRUSH中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、設定値の示唆の精度が低くなっていくように構成してもよい。

【0458】

また、本例では、図9-33に示すように、大当り遊技中の期間に実行される賞球数表示示唆演出A～Cと、小当りRUSH中の期間に実行される賞球数表示示唆演出D～Fとで、賞球数表示示唆演出の実行確率が異なる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、同じ実行確率で賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0459】

（賞球数強調演出処理）

図9-34は、賞球数強調演出処理（ステップ076IWS664）を示すフローチャートである。賞球数強調演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、賞球数カウンタの値が1000毎の閾値（本例では、1000、2000、3000、4000、5000）に最初に到達したか否かを確認する（ステップ076IWS371）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ076IWS371では、演出制御用CPU120は、例えば、賞球数カウンタの値が1000または1005となっていれば、賞球数カウンタの値が1000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が2000または2005となっていれば、賞球数カウンタの値が2000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が3000または3005となっていれば、賞球数カウンタの値が3000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が4000または4005となっていれば、賞球数カウンタの値が4000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が5000または5005となっていれば、賞球数カウンタの値が5000に最初に到達したと判定する。

【0460】

賞球数カウンタの値が1000毎の閾値に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、賞球数強調演出の有無を決定するための賞球数強調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、賞球数強調演出の有無を決定する（ステップ076IWS372）。

【0461】

図9-35は、賞球数強調演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-35に示すように、本例では、賞球数カウンタの値が1000に到達している場合には、50%の確率で賞球数強調演出Aの実行が決定される。賞球数強調演出Aが実行される場合には、画像表示装置5において「1000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が2000に到達している場合には、60%の確率で賞球数強調演出Bの実行が決定される。賞球数強調演出Bが実行される場合には、画像表示装置5において「2000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が3000に到達している場合には、70%の確率で賞球数強調演出Cの実行が決定される。賞球数強調演出Cが実行される場合には、画像表示装置5において「3000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が4000に到達している場合には、80%の確率で賞球数強調演出Dの実行が決定される。賞球数強調演出Dが実行される場合には、画像表示装置5において「4000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が5000に到達している場合には、90%の確率で賞球数強調演出Eの実行が決定される。賞球数強調演出Eが実行される場合には、画像表示装置5において「5000 OVER」などの文字表示が表示される。

10

【0462】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ076 IWS372で賞球数強調演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ076 IWS373）。賞球数強調演出の実行を決定していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、決定した種類の賞球数強調演出を実行する制御を行う（ステップ076 IWS374）。例えば、賞球数強調演出Aの実行を決定した場合であれば、画像表示装置5において「1000 OVER」などの文字表示を表示する制御を行う。

20

【0463】

なお、本例では、賞球数が1000個、2000個、3000個、4000個、および5000個に到達したときに賞球数強調演出を実行可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、必ずしもこれら全ての場合に賞球数強調演出を実行可能とする場合にかぎらず、賞球数が1000個、2000個、および3000個に到達したときに賞球数強調演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、賞球数が6000個や7000個に到達したときにも賞球数強調演出を実行可能に構成したりしてもよく、様々な態様が考えられる。

30

【0464】

図9-34および図9-35に示すように、賞球数強調演出は、図9-32および図9-33に示した賞球数表示演出とは異なり、現在の設定値とは無関係に決定され実行される演出である。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、賞球数強調演出の表示態様を変化させることにより、現在の設定値を示唆する態様で賞球数強調演出を実行可能に構成してもよい。例えば、通常とは異なる表示色で「1000 OVER」や「2000 OVER」などの文字表示を表示させることにより、現在の設定値を示唆可能に構成してもよい。

40

【0465】

（可変表示開始待ち処理）

図9-36は、可変表示開始待ち処理（ステップS170）を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドを受信しているか否かを確認する（ステップ076 IWS811）。なお、変動パターンコマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理（ステップS75）において、変動パターンコマンドを受信した場合に、変動パターンコマンドを受信したことを示す変動パターンコマンド受信フラグをセットするようにし、ステップ076 IWS811では、その変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

50

【0466】

変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ076IWS812）。第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、非KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ076IWS813）。なお、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第1変動パターン#01～#09を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ（すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、そのまま処理を終了する。第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップS171）に対応した値に更新する（ステップ076IWS815）。

10

【0467】

第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ076IWS814）。なお、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第2変動パターン#01～#34を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ（すなわち、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、そのまま処理を終了する。第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップS171）に対応した値に更新する（ステップ076IWS815）。

20

【0468】

ステップ076IWS812～S815の処理が実行されることによって、この特徴部076IWでは、非KT状態である場合には、第1特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行され、KT状態である場合には、第2特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行される。言い換えれば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であってもKT状態である場合や、第2特別図柄の変動表示が実行される場合であっても非KT状態である場合には、飾り図柄の変動表示は実行されない。

30

【0469】

（可変表示開始設定処理）

図9-37は、可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ076IWS921）。ステップ076IWS921では、演出制御用CPU120は、表示結果1指定コマンドを受信した場合（はずれと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果2指定コマンドを受信した場合（10R確変大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が奇数図柄のうち図柄「7」で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果3指定コマンドを受信した場合（6R確変大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が「7」以外の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5指定コマンドを受信した場合（2R確変大当たりと決定されている場合）には、中の飾り図柄が特殊図柄（本例では、図柄「R」）を含む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通常大当たりや2R通常大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が偶数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果7指定コマンドを受信した場合（小当たりと決定されている場合）には、小当たり図柄（例えば、「135」）の飾り図柄の組み合わせ

40

50

を決定する。

【0470】

次いで、演出制御用CPU120は、今回の変動表示がはずれとなるものであるか否かを確認する（ステップ076 IWS922）。なお、今回の変動表示がはずれ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に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。はずれ変動でなければ、そのままステップ076 IWS926に移行する。はずれ変動であれば（ステップ076 IWS922のY）、演出制御用CPU120は、現在設定されている設定値を示唆する設定値示唆演出の有無および種類を決定するための設定値示唆演出設定処理を実行する（ステップ076 IWS923）。

10

【0471】

ステップ076 IWS923では、演出制御用CPU120は、設定値格納領域（ステップ076 IWS615参照）に格納されている設定値を特定する。そして、演出制御用CPU120は、設定値示唆演出の有無および種類を決定するための設定値示唆演出決定テーブルとして、特定した設定値に対応するテーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、設定値示唆演出の有無および種類を決定する。

【0472】

図9-38は、設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図9-38に示すように、設定値示唆演出決定テーブルには、設定値示唆演出なし、設定値示唆演出A、設定値示唆演出B、設定値示唆演出C、設定値示唆演出D、設定値示唆演出E、および設定値示唆演出Fに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

20

【0473】

設定値示唆演出Aは、例えば、画像表示装置5において青色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-38に示すように、設定値「1」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Bは、例えば、画像表示装置5において緑色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-38に示すように、設定値「2」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Cは、例えば、画像表示装置5において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-38に示すように、設定値「3」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Dは、例えば、画像表示装置5において橙色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-38に示すように、設定値「4」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Eは、例えば、画像表示装置5において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-38に示すように、設定値「5」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Fは、例えば、画像表示装置5において虹色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-38に示すように、設定値「6」である場合に最も実行割合が高い。

30

【0474】

次いで、演出制御用CPU120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076 IWS924）。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）、そのままステップ076 IWS926に移行する。第2KT状態フラグがセットされていれば（ステップ076 IWS924のY）、すなわち、第2KT状態であれば、演出制御用CPU120は、第2KT状態（小当りRUSH）が継続することを示唆する小当りRUSH継続示唆演出の有無および種類を決定するための小当りRUSH継続示唆演出設定処理を実行する（ステップ076 IWS925）。

40

【0475】

図9-39は、小当りRUSH継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図9-39に示すように、小当りRUSH継続示唆演出決定テーブルには、小当りRUSH継続示唆演出なし、小当りRUSH継続示唆演出A、および小当りRUSH

50

継続示唆演出Bに対して、それぞれ判定値が割り振られている。小当りRUSH継続示唆演出Aは、例えば、画像表示装置5において青色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。また、小当りRUSH継続示唆演出Bは、例えば、画像表示装置5において赤色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。

【0476】

図9-39に示すように、本例では、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「2」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が次に高く、設定値「3」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「4」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「5」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「6」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も低くなっている。

10

【0477】

また、図9-39に示すように、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出Aの実行割合が最も高く、設定値「6」である場合に小当りRUSH継続示唆演出Bの実行割合が最も高くなっている。

【0478】

本例では、設定値「1」の場合に大当り確率が最も低く設定値「6」の場合に大当り確率が最も高くなっているのであるが、第2KT状態中である場合には大当りの発生を契機として第2KT状態が終了する場合があるのであるから、設定値「1」である場合が最も第2KT状態が継続しやすい（継続期待度が高い）設定状態であり、設定値「6」である場合が最も第2KT状態が継続しにくい（継続期待度が低い）設定状態であるといえる。従って、本例では、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「6」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も低くなっているのであるから、小当りRUSH継続示唆演出が実行されることによって、第2KT状態（小当りRUSH）が継続することに対する期待感を高めることができる。

20

【0479】

なお、上記に説明したように、第2KT状態（小当りRUSH）の継続期待度とは、大当りが発生せずに第2KT状態への制御期間が長くなることに対する期待度である。

30

【0480】

また、本例では、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出Aの実行割合が最も高くなっているのであるから、特に小当りRUSH継続示唆演出Aが実行されることによって、第2KT状態（小当りRUSH）が継続することに対する期待感をさらに高めることができる。

【0481】

次いで、演出制御用CPU120は、現在の遊技状態が通常状態（低確率／低ベース状態）であるか否かを確認する（ステップ076IWS926）。なお、通常状態であるか否かは、例えば、高確率状態フラグ、第1KT状態フラグ、および第2KT状態フラグ（ステップ076IWS648，S652，S656参照）がセットされているか否かを確認し、それらのいずれもセットされていなければ、通常状態であると判定することができる。遊技状態が通常状態であれば、演出制御用CPU120は、ボタン予告演出の有無および種類を決定するためのボタン予告演出設定処理を実行する（ステップ076IWS927）。

40

【0482】

ステップ076IWS927では、演出制御用CPU120は、ボタン予告演出の有無および種類を決定するためのボタン予告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、ボタン予告演出の有無および種類を決定する。

【0483】

図9-40は、ボタン予告演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図

50

9-40に示すように、ボタン予告演出決定テーブルには、ボタン予告演出なし、ボタン予告演出Aを実行、およびボタン予告演出Bを実行に対して、それぞれ判定値が割り振られている。「ボタン予告演出A」は、例えば、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進表示を青色の表示色で表示した後、プッシュボタン31Bによる押下操作を検出したことにもとづいて予告表示を表示する予告演出である。また、「ボタン予告演出B」は、例えば、操作促進表示を赤色の表示色で表示した後、プッシュボタン31Bによる押下操作を検出したことにもとづいて予告表示を表示する予告演出である。

【0484】

図9-40に示すように、本例では、ボタン予告演出（ボタン予告演出A、ボタン予告演出B）が実行された場合には、ボタン予告演出が実行されなかった場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。また、ボタン予告演出のうちボタン予告演出Bが実行された場合には、ボタン予告演出Aが実行された場合と比較して、さらに大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。

10

【0485】

なお、本例では、通常状態（低確率／低ベース状態）中のみボタン予告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れない。例えば、低確率／高ベース状態（第1KT状態）や高確率／高ベース状態（第1KT状態）、すなわち第1KT状態中もボタン予告演出を実行可能に構成してもよい。また、高確率／低ベース状態（第2KT状態）であっても、極低い確率でボタン予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0486】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り時に実行されるバトル演出の実行を設定するための大当り時バトル演出設定処理を実行する（ステップ076IWS928）。

20

【0487】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り予告演出（本例では、小当り事前示唆演出、バトル演出）の実行を設定するための小当り予告演出設定処理を実行する（ステップ076IWS929）。

【0488】

次いで、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンにもとづいて、使用する飾り図柄の変動パターン、および設定値示唆演出や小当りRUSH継続示唆演出、バトル演出、小当り予告演出の実行を決定している場合には、設定値示唆演出や小当りRUSH継続示唆演出、バトル演出、小当り予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ076IWS930）。

30

【0489】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ076IWS930で選択したプロセステーブルにおけるプロセスデータ1のプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ076IWS931）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（画像表示装置5、各種ランプ、スピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ076IWS932）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDPに制御信号（表示制御実行データ）を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、LED制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

40

【0490】

なお、設定値示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ076IWS930で選択した設定値示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ076IWS932および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（はずれ変動中）に設定値示唆演出が実行される。

【0491】

50

また、小当り R U S H 継続示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ 0 7 6 I W S 9 3 0 で選択した小当り R U S H 継続示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ 0 7 6 I W S 9 3 2 おおおよび可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（第 2 K T 状態中のはずれ変動中）に小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。

【0 4 9 2】

また、ボタン予告演出の実行を決定した場合には、ステップ 0 7 6 I W S 9 3 0 で選択したボタン予告演出を含むプロセステーブルに従ってステップ 0 7 6 I W S 9 3 2 おおおよび可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（通常状態中）にボタン予告演出が実行される。

10

【0 4 9 3】

また、バトル演出の実行を決定した場合には、ステップ 0 7 6 I W S 9 3 0 で選択したバトル演出を含むプロセステーブルに従ってステップ 0 7 6 I W S 9 3 2 おおおよび可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（高確率／低ベース状態（第 2 K T 状態）中）にバトル演出が実行される。

【0 4 9 4】

また、後述する小当り事前示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ 0 7 6 I W S 9 3 0 で選択した小当り事前示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ 0 7 6 I W S 9 3 2 おおおよび可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（高確率／低ベース状態（第 2 K T 状態）中）に小当り事前示唆演出が実行される。

20

【0 4 9 5】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間に応じた値を飾り図柄変動時間タイマに設定して飾り図柄変動時間タイマをスタートさせる（ステップ 0 7 6 I W S 9 3 3）。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、始動入賞時コマンド格納領域の 1 つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および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、第 2 有効始動入賞指定コマンド））を削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップ 0 7 6 I W S 9 3 4）。

【0 4 9 6】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグを、可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）に応じた値に更新する（ステップ 0 7 6 I W S 9 3 5）。

30

【0 4 9 7】

（大当り時バトル演出設定処理）

図 9 - 4 1 は、大当り時バトル演出設定処理（ステップ 0 7 6 I W S 9 2 8）を示すフローチャートである。大当り時バトル演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第 2 変動パターン # 2 1（図 9 - 6（I）参照）であるか否かを確認する（ステップ 0 7 6 I W S 5 0 1）。第 2 変動パターン # 2 1 であれば（すなわち、高確率／低ベース状態（第 2 K T 状態）中に変動時間 2 分の大当り変動が行われる場合であれば）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り種別が確変大当り（1 0 R 確変大当り、6 R 確変大当り、2 R 確変大当り）であるか否かを確認する（ステップ 0 7 6 I W S 5 0 2）。なお、確変大当りであるか否かは、表示結果指定コマンド格納領域（ステップ 0 7 6 I W S 6 2 0 参照）に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。

40

【0 4 9 8】

確変大当りであれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回開始する変動表示において、味方のキャラクタが敵のキャラクタに対してバトルで勝利する様様のバトル演出（勝利）の実行を決定する（ステップ 0 7 6 I W S 5 0 3）。一方、確変大当りでなければ（すなわち、通常大当り（6 R 通常大当り、2 R 通常大当り）であれば）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回開始する変動表示において、味方のキャラクタが敵のキャラクタに対してバトル

50

で敗北する態様のバトル演出（敗北）の実行を決定する（ステップ076 IWS504）。

【0499】

以上の処理が実行されることによって、本例では、高確率／低ベース状態（第2KT状態）中にバトル演出が実行され、味方のキャラクタが勝利する態様のバトル演出が実行されれば、確変大当たりとなって確変状態が継続することが示唆され、味方のキャラクタが敗北する態様のバトル演出が実行されれば、通常大当たりとなって確変状態が終了することが示唆される。

【0500】

（小当たり予告演出設定処理）

図9-42は、小当たり予告演出設定処理（ステップ076 IWS929）を示すフローチャートである。小当たり予告演出設定処理では、演出制御用CPU120は、まず、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076 IWS511）。第2KT状態フラグがセットされていれば（すなわち、高確率／低ベース状態（第2KT状態）中であれば）、演出制御用CPU120は、報知中の第2保留記憶中の小当たりの数をカウントするための小当たり個数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ076 IWS512）。

【0501】

小当たり個数カウンタの値が0となっていれば（すなわち、現在報知中の第2保留記憶中の小当たりの数が0であれば）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第2変動パターン#21（図9-6（I）参照）であるか否かを確認する（ステップ076 IWS513）。第2変動パターン#21であれば（すなわち、今回開始する変動表示が大当たり変動であれば）、そのまま処理を終了する。第2変動パターン#21でなければ（すなわち、今回開始する変動表示が小当たり変動であれば）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第2変動パターン#20（図9-6（I）参照）であるか否かを確認する（ステップ076 IWS514）。

【0502】

第2変動パターン#20でなければ（すなわち、今回開始する小当たり変動が変動時間が1.5秒または5秒と短い変動表示であれば（図9-6（I）の第2変動パターン#18、#19参照））、演出制御用CPU120は、現在の第2保留記憶数が1であるか否かを確認する（ステップ076 IWS515）。現在の第2保留記憶数が1であれば、そのまま処理を終了する。

【0503】

なお、本例では、小当たりとなる第2保留記憶が1つしかない場合には、その第2保留記憶が直ぐに消化されてしまうことから、ステップ076 IWS5153の処理が実行されることによって、小当たり事前示唆演出や、小当たり回数示唆演出、ゲージ表示を全く行わない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、短い時間ではあるがゲージ表示を表示する時間はあることから、小当たり事前示唆演出や小当たり回数示唆演出を実行したり、その変動表示が終了するまで小当たりとなる第2保留記憶が1個であることを示すゲージ表示を表示したりするように構成してもよい。

【0504】

現在の第2保留記憶数が1でなければ（すなわち、現在の第2保留記憶数が2以上であれば）、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変動カテゴリコマンドのうち第2保留記憶に対応するものを全て抽出する（ステップ076 IWS516）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変動カテゴリコマンドのうち、第2有効始動入賞指定コマンドに対応付けて格納されているものを全て抽出する。

【0505】

次いで、演出制御用CPU120は、読み出した変動カテゴリコマンドのうち2つ目以降に格納されていた変動カテゴリコマンドの中に第2変動パターン#20、#21となるも

10

20

30

40

50

のがあるか否かを確認する（ステップ076 IWS 517）。第2変動パターン#20，#21となるものがあれば（すなわち、第2保留記憶の中に変動時間が2分と長くバトル演出を伴うものがあれば）、そのまま処理を終了する。

【0506】

ステップ076 IWS 517の処理が実行されることによって、変動時間が2分と長い第2保留記憶が記憶されている場合には、小当り事前示唆演出や、小当り回数示唆演出、ゲージ表示を行わないようにしている。すなわち、変動時間が2分と長い場合にはバトル演出が実行されて大当りとなる場合があるので、そのような状態で小当り個数を報知してしまうと、大当りとなる第2保留記憶があることが遊技者に認識されてしまうおそれがある。そこで、本例では、変動時間が2分と長い第2保留記憶が記憶されている場合には、小当り事前示唆演出や、小当り回数示唆演出、ゲージ表示を行わないように構成している。なお、そのような場合であっても、変動時間が長い第2保留記憶の前までの小当り個数をカウントして、小当り事前示唆演出や、小当り回数示唆演出、ゲージ表示を行うように構成してもよい。

10

【0507】

第2変動パターン#20，#21となるものがなければ（すなわち、第2保留記憶の中には変動時間が1.5秒や5秒と短い小当り変動となるものしかなければ）、演出制御用CPU120は、現在の第2保留記憶数を小当り個数カウンタにセットする（ステップ076 IWS 518）。次いで、演出制御用CPU120は、小当り個数カウンタの値に応じて、小当りとなることを事前に示唆する小当り事前示唆演出の種類を決定する（ステップ076 IWS 519）。

20

【0508】

ステップ076 IWS 519では、演出制御用CPU120は、小当り事前示唆演出の種類を決定するための小当り事前示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、事前示唆演出の種類を決定する。

【0509】

図9-43は、小当り事前示唆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9-43（A）は、小当り個数カウンタの値が2である場合に選択される小当り個数2用の小当り事前示唆演出決定テーブルの具体例を示している。また、図9-43（B）は、小当り個数カウンタの値が3である場合に選択される小当り個数3用の小当り事前示唆演出決定テーブルの具体例を示している。また、図9-43（C）は、小当り個数カウンタの値が4である場合に選択される小当り個数4用の小当り事前示唆演出決定テーブルの具体例を示している。図9-43に示すように、小当り事前示唆演出決定テーブルには、小当り事前示唆演出A、小当り事前示唆演出B、および小当り事前示唆演出Cに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

30

【0510】

「小当り事前示唆演出A」は、例えば、背景画像が変化する態様で実行される小当り事前示唆演出である。また、「小当り事前示唆演出B」は、例えば、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進表示を青色の表示色で表示する態様で実行される小当り事前示唆演出である。また、「小当り事前示唆演出C」は、例えば、操作促進表示を赤色の表示色で表示する態様で実行される小当り事前示唆演出である。

40

【0511】

本例では、図9-43（A）に示すように、小当り個数が2である場合には、小当り事前示唆演出Aの実行割合が最も高い。また、図9-43（B）に示すように、小当り個数が3である場合には、小当り事前示唆演出Bの実行割合が最も高い。また、図9-43（C）に示すように、小当り個数が4である場合には、小当り事前示唆演出Cの実行割合が最も高い。従って、本例では、小当り事前示唆演出Cが実行された場合には、小当り個数として最も多い4が報知されることを期待させ、小当り事前示唆演出Bが実行された場合には、小当り個数として次に多い3が報知されることを期待させることができる。

【0512】

50

以上の処理が実行されることによって、本例では、高確率／低ベース状態（第2 K T 状態）中に変動時間が1.5秒または5秒と短い小当り変動が実行される場合に、第2保留記憶の中に変動時間が1.5秒や5秒と短い小当り変動となるものしかなければ、今回開始する変動表示において小当り事前示唆演出が実行される。

【0513】

なお、本例では、ステップ076 IWS 517で第2保留記憶の中に変動時間が1.5秒や5秒と短い小当り変動となるものしかなければ、必ず小当り事前示唆演出を実行する場合を示しているが、低い割合で小当り事前示唆演出を実行しない場合があるような構成してもよい。

【0514】

また、小当り事前示唆演出の種類は、本例で示したものにかぎられない。例えば、小当り事前示唆演出の種類に応じて異なる種類の操作手段（例えば、スティックコントローラ31Aとプッシュボタン31B）の操作を促す操作促進表示を表示するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0515】

ステップ076 IWS 514で第2変動パターン#20であれば（すなわち、今回開始する小当り変動が変動時間が2分と長い変動表示であれば）、演出制御用CPU120は、現在の第2保留記憶数が1であるか否かを確認する（ステップ076 IWS 520）。現在の第2保留記憶数が1であれば、演出制御用CPU120は、今回開始する変動表示において、味方のキャラクタと敵のキャラクタとのバトルが引き分けで終わる

態様のバトル演出（引分）の実行を決定する（ステップ076 IWS 521）。

【0516】

なお、本例では、小当りとなる第2保留記憶が1つしかない場合には、その第2保留記憶が直ぐに消化されてしまうことから、ステップ076 IWS 520，S521の処理が実行されることによって、バトル演出（引分）を実行し、小当り回数示唆演出やゲージ表示を全く行わない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、短い時間ではあるがゲージ表示を表示する時間はあることから、小当り回数示唆演出を実行したり、その変動表示が終了するまで小当りとなる第2保留記憶が1個であることを示すゲージ表示を表示したりするように構成してもよい。

【0517】

現在の第2保留記憶数が1でなければ（すなわち、現在の第2保留記憶数が2以上であれば）、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変動カテゴリコマンドのうち第2保留記憶に対応するものを全て抽出する（ステップ076 IWS 522）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変動カテゴリコマンドのうち、第2有効始動入賞指定コマンドに対応付けて格納されているものを全て抽出する。

【0518】

次いで、演出制御用CPU120は、読み出した変動カテゴリコマンドのうち2つ目以降に格納されていた変動カテゴリコマンドの中に第2変動パターン#20，#21となるものがあるか否かを確認する（ステップ076 IWS 523）。第2変動パターン#20，#21となるものがあれば（すなわち、第2保留記憶の中に変動時間が2分と長くバトル演出を伴うものがあれば）、演出制御用CPU120は、今回開始する変動表示において、味方のキャラクタと敵のキャラクタとのバトルが引き分けで終わる

態様のバトル演出（引分）の実行を決定する（ステップ076 IWS 524）。

【0519】

ステップ076 IWS 523，S524の処理が実行されることによって、変動時間が2分と長い第2保留記憶が記憶されている場合には、バトル演出（引分）を実行し、小当り回数示唆演出やゲージ表示を行わないようにしている。すなわち、変動時間が2分と長い場合にはバトル演出が実行されて大当りとなる場合があるので、そのような状態で小当り個数を報知してしまうと、大当りとなる第2保留記憶があることが遊技者に認識されてし

10

20

30

40

50

まうおそれがある。そこで、本例では、変動時間が2分と長い第2保留記憶が記憶されている場合には、小当り回数示唆演出やゲージ表示を行わないように構成している。なお、そのような場合であっても、変動時間が長い第2保留記憶の前までの小当り個数をカウントして、小当り回数示唆演出やゲージ表示を行うように構成してもよい。

【0520】

第2変動パターン#20、#21となるものがなければ（すなわち、第2保留記憶の中には変動時間が1.5秒や5秒と短い小当り変動となるものしかなければ）、演出制御用CPU120は、現在の第2保留記憶数を小当り個数カウンタにセットする（ステップ076IWS525）。次いで、演出制御用CPU120は、今回開始する変動表示において、味方のキャラクタが敵のキャラクタに対してバトルで勝利する態様のバトル演出（勝利）の実行を決定する（ステップ076IWS503）。

10

【0521】

以上の処理が実行されることによって、本例では、今回開始される変動表示が小当りとなる場合であっても（確変大当りとなる場合でなくても）、その変動表示中に小当り個数が報知される場合にバトル演出（勝利）が実行される場合がある。

【0522】

（可変表示中演出処理）

図9-44および図9-45は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ076IWS8101）、飾り図柄変動時間タイマの値を1減算する（ステップ076IWS8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ076IWS8103）、プロセスタイマの切替を行う。すなわち、プロセスタイマ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076IWS8104）。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076IWS8105）。

20

【0523】

次いで、演出制御用CPU120は、第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ076IWS8106）。第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、非KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、第1図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第1確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076IWS8107）。第1図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ076IWS8110）。

30

【0524】

第1図柄確定指定コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1強制図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第1強制確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076IWS8108）。第1強制図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理のステップ076IWS921で決定した飾り図柄の停止図柄を、はずれ図柄に差し替える処理を行う（ステップ076IWS8109）。そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ076IWS8110）。

40

【0525】

ステップ076IWS8106で第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされていれば（すなわち、KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、第2図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第2確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076IWS8111）。第2図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り

50

待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 1 4）。

【 0 5 2 6 】

第 2 図柄確定指定コマンドを受信していなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 強制図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第 2 強制確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 0 7 6 I W S 8 1 1 2）。第 2 強制図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理のステップ 0 7 6 I W S 9 2 1 で決定した飾り図柄の停止図柄を、はずれ図柄に差し替える処理を行う（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 1 3）。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 1 4）。

10

【 0 5 2 7 】

第 1 強制図柄確定指定コマンドも第 2 強制図柄確定指定コマンドも受信していなければ（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 0 8，S 8 1 1 2 の N）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ボタン予告演出または小当り事前示唆演出 B，C の開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 1 5）。なお、ボタン予告演出や小当り事前示唆演出 B，C の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、可変表示開始設定処理のステップ 0 7 6 I W S 9 3 3 でセットされた飾り図柄変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。

【 0 5 2 8 】

ボタン予告演出または小当り事前示唆演出 B，C の開始タイミングとなっていれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において、ボタン予告演出または小当り事前示唆演出の種類に応じた表示色で操作促進表示を表示する制御を行う（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 1 6）。この場合、ボタン予告演出 A または小当り事前示唆演出 B を実行する場合であれば、青色の表示色で操作促進表示を表示する。また、ボタン予告演出 B または小当り事前示唆演出 C を実行する場合であれば、赤色の表示色で操作促進表示を表示する。

20

【 0 5 2 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ボタン予告演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 1 7）。ボタン予告演出の実行中であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B の押下操作を検出したか否か（具体的には、プッシュセンサ 3 5 B からの検出信号を入力したか否か）を確認する（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 1 8）。プッシュボタン 3 1 B の押圧操作を検出していなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ボタン予告演出の演出期間を経過したか否かを確認する（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 1 9）。なお、ボタン予告演出の演出期間を経過したか否かは、例えば、可変表示開始設定処理のステップ 0 7 6 I W S 9 3 3 でセットされた飾り図柄変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。

30

【 0 5 3 0 】

プッシュボタン 3 1 B の押圧操作を検出していれば（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 1 8 の Y）、またはボタン予告演出の演出期間を経過していれば（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 1 9 の Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において、所定の予告表示を表示する制御を行う（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 2 0）。この場合、例えば、画像表示装置 5 において「激熱」や「チャンス」など大当たりとなる可能性を示唆する文字表示などを表示する。

40

【 0 5 3 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り事前示唆演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 2 1）。小当り事前示唆演出の実行中であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B の押下操作を検出したか否か（具体的には、プッシュセンサ 3 5 B からの検出信号を入力したか否か）を確認する（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 2 2）。プッシュボタン 3 1 B の押圧操作を検出していなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り事前示唆演出の演出期間を経過したか否かを確認する（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 2 3）。なお、小当り事前示唆演出の演出期間を経過したか否かは、例えば

50

、可変表示開始設定処理のステップ076 IWS 933でセットされた飾り図柄変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。

【0532】

小当り事前示唆演出の演出期間も経過していなければ、演出制御用CPU120は、その他の小当り回数示唆演出の実行タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ076 IWS 8124）。具体的には、小当り事前示唆演出Aを実行する場合であって、その小当り事前示唆演出Aの終了タイミングとなっていれば、その他の小当り回数示唆演出の実行タイミングとなっていると判定する。また、小当り変動においてバトル演出（勝利）を実行する場合（ステップ076 IWS 526参照）であって、そのバトル演出（勝利）の終了タイミングとなっていれば、その他の小当り回数示唆演出の実行タイミングとなっていると判定する。

10

【0533】

プッシュボタン31Bの押圧操作を検出していれば（ステップ076 IWS 8122のY）、またはボタン予告演出の演出期間を経過していれば（ステップ076 IWS 8123のY）、またはその他の小当り回数示唆演出の実行タイミングとなっていれば（ステップ076 IWS 8124のY）演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、小当り個数カウンタの値に応じた小当り回数示唆演出（第2保留記憶中の小当りの個数を示唆（報知）する演出）を実行する制御を行う（ステップ076 IWS 8125）。この場合、例えば、小当り個数カウンタの値が2であれば、画像表示装置5において「小当り+2回！」などの文字表示を表示する。また、例えば、小当り個数カウンタの値が3であれば、画像表示装置5において「小当り+3回！」などの文字表示を表示する。また、例えば、小当り個数カウンタの値が4であれば、画像表示装置5において「小当り+4回！」などの文字表示を表示する。

20

【0534】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、画像表示装置5において、小当り個数カウンタの値に応じたゲージ表示を開始する制御を行う（ステップ076 IWS 8126）。

【0535】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ076 IWS 8127）。飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御用CPU120は、待機演出用のプロセスデータに切り替える（ステップ076 IWS 8128）。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ076 IWS 8129）。

30

【0536】

本例では、既に説明したように、第2特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当り、確変大当りとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。また、第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当り、確変大当りとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。いずれかの図柄確定指定コマンドを受信することなく、ステップ076 IWS 8127で飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたということは、このように第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が中断され、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が継続して実行されている場合である。この場合、本例では、ステップ076 IWS 8128、S 8129の処理が実行されることによって、待機演出に切り替えられ、その後、第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が再開され、最終的に1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が終了するまで、待機演出が継続される。なお、「待機演出」は、例えば、画像表示装置5において左中右の飾り図柄を揺れ変動または微変動させた状態で仮停止状態とする演出である。

40

【0537】

50

なお、例えば、画像表示装置 5 において、例えば、システム小図柄や第 4 図柄などの変動表示も実行する場合には、第 1 変動時間タイマまたは第 2 変動時間タイマの更新が中断され、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行されている場合において、これらシステム小図柄や第 4 図柄の変動表示も継続して実行される。そして、第 1 変動時間タイマまたは第 2 変動時間タイマの更新が再開され、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示が最終的に停止表示されると、これらシステム小図柄や第 4 図柄の変動表示も停止表示される。

【0538】

(特図当り待ち処理)

図 9-46 および図 9-47 は、演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップ S173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU120 は、まず、飾り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 076 IWS9701）。停止図柄表示フラグ 1 がセットされていれば、ステップ 076 IWS9706 に移行する。この特徴部 076 IW では、飾り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 076 IWS9705 で停止図柄表示フラグ 1 がセットされる。そして、大当り中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大当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ 076 IWS9703 の飾り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 076 IWS9706 に移行する。

【0539】

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 CPU120 は、飾り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 076 IWS9702）。停止図柄表示フラグ 2 がセットされていれば、ステップ 076 IWS9717 に移行する。この特徴部 076 IW では、飾り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 076 IWS9716 で停止図柄表示フラグ 2 がセットされる。そして、小当り中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中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ 076 IWS9703 の飾り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 076 IWS9717 に移行する。

【0540】

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 CPU120 は、画像表示装置 5 において停止表示中の左中右の飾り図柄の停止図柄（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 076 IWS9703）。なお、第 1 強制図柄確定指定コマンドや第 2 強制図柄確定指定コマンドを受信し、ステップ 076 IWS8109、S8113 ではずれ図柄に差し替える処理を実行した場合には、ステップ 076 IWS9703 において、演出制御用 CPU120 は、はずれ図柄を確定表示させる制御を行う。

【0541】

ステップ 076 IWS9703 の処理で大当り図柄を確定表示した場合には（ステップ 076 IWS9704 の Y）、演出制御用 CPU120 は、停止図柄表示フラグ 1 をセットする（ステップ 076 IWS9705）。

【0542】

次いで、演出制御用 CPU120 は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ 076 IWS9706）。大当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用 CPU120 は、停止図柄表示フラグ 1 をリセットする（ステップ 076 IWS9707）。

【0543】

次いで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ076IWS9708）。賞球数表示の表示中でなければ、演出制御用CPU120は、今回発生した大当りの大当り種別が10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りであるか否かを確認する（ステップ076IWS9709）。なお、大当り種別が10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りであるか否かは、例えば、受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンド～表示結果4指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りであれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示を開始する制御を行う（ステップ076IWS9710）。

10

【0544】

ステップ076IWS9708～S9710の処理が実行されることによって、本例では、10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技を開始するときに賞球数表示の表示が開始される。一方、大当りであっても2R確変大当りまたは2R通常大当りにもとづく大当り遊技を開始する場合には賞球数表示の表示は開始されない。

【0545】

次いで、演出制御用CPU120は、大当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076IWS9711）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ076IWS9712）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ076IWS9713）。

20

【0546】

その後、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理（ステップS176）に応じた値に更新する（ステップ076IWS9714）。

【0547】

ステップ076IWS9703の処理で大当り図柄を確定表示していなければ（ステップ076IWS9704のN）、ステップ076IWS9703の処理で小当り図柄を確定表示した場合には（ステップ076IWS9715のY）、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ2をセットする（ステップ076IWS9716）。

30

【0548】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ076IWS9717）。小当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ2をリセットする（ステップ076IWS9718）。

【0549】

次いで、演出制御用CPU120は、小当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076IWS9719）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ076IWS9720）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ076IWS9721）。

40

【0550】

次いで、演出制御用CPU120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076IWS9722）。第2KT状態フラグがセットされていれば（すなわち、高確率／低ベース状態（第2KT状態）であれば）、演出制御用CPU120は、小当り個数カウンタの値を1減算する（ステップ076IWS9723）。また、演

50

出制御用CPU120は、減算後の小当り個数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5に表示されているゲージ表示を更新する制御を行う（ステップ076 IWS9724）。

【0551】

なお、本例では、ステップ076 IWS9722～S9724の処理が実行されることによって、変動表示の終了時に小当り個数カウンタの値が減算され、ゲージ表示の目盛りが1つ減少表示される。従って、変動開始時に小当り回数示唆演出が実行されてゲージ表示が開始された場合には、その変動表示の終了時に直ぐに1つ目の小当りが発生してゲージ表示の目盛りが1つ減少表示されることになる。

【0552】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、変動開始時に小当り個数カウンタの値を減算してゲージ表示の目盛りを1つ減少表示するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0553】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理（ステップS174）に応じた値に更新する（ステップ076 IWS9725）。

【0554】

ステップ076 IWS9703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076 IWS9704のN、且つステップ076 IWS9715のN）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ076 IWS9726）。

【0555】

（エンディング演出処理）

図9-48は、図8に示された演出制御プロセス処理におけるエンディング演出処理（ステップS177）を示すフローチャートである。エンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出期間計測タイマの値を1減算する（ステップ076 IWS951）。なお、演出期間計測タイマは、大当り中演出処理（ステップS176参照）において、大当り遊技の全てのラウンドを終了したことにともづいてセットされる。次いで、演出制御用CPU120は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ076 IWS952）。

【0556】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは（ステップ076 IWS952のN）、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップ076 IWS953）、プロセスタイマの内容に従って演出装置（画像表示装置5、遊技効果ランプ9、スピーカ8L、8R等）を制御する処理を実行する（ステップ076 IWS954）。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする演出を実行する。

【0557】

そして、演出制御用CPU120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076 IWS955）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスタイマの切替を行う（ステップ076 IWS956）。そして、次のプロセスタイマ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076 IWS957）。

【0558】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップ076 IWS952のY）、演出制御用CPU120は、今回終了する大当り遊技が6R確変大当りまたは6R通常大当りにもとづく大当り遊技であるか否かを確認する（ステップ076 IWS958）。なお、6R確変大当りまたは6R通常大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドまたは表示結果4指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。6R確変大当りまたは

10

20

30

40

50

6 R 通常大当りであれば、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において賞球数表示の表示を終了する制御を行う（ステップ 076 IWS 959）。

【0559】

ステップ 076 IWS 958～S 959 の処理が実行されることによって、本例では、6 R 確変大当りや 6 R 通常大当りにもとづく大当り遊技を実行する場合には、その大当り遊技中に賞球数表示が表示され、その大当り遊技を終了するときに賞球数表示が消去されて、大当り遊技終了後の高確率／第 1 K T 状態や低確率／第 1 K T 状態中には賞球数表示は表示されない。

【0560】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、今回終了する大当り遊技が 2 R 確変大当りにもとづく大当り遊技であるか否かを確認する（ステップ 076 IWS 960）。なお、2 R 確変大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果 5 指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。2 R 確変大当りであれば、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において賞球数表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ 076 IWS 961）。賞球数表示の表示中でなければ、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において賞球数表示の表示を開始する制御を行う（ステップ 076 IWS 962）。

【0561】

ステップ 076 IWS 960～S 962 の処理が実行されることによって、本例では、2 R 確変大当りにもとづく大当り遊技を実行する場合には、その大当り遊技中には賞球数表示が表示されないのであるが（ただし、本例では、2 R 確変大当りとなる前から賞球数表示が表示されていた場合には、賞球数表示は継続して表示されるが表示の更新はされない）、大当り遊技終了後の高確率／第 2 K T 状態中には賞球数表示が表示される。

【0562】

その後、演出制御用 CPU 120 は、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップ S 170）に応じた値に更新する（ステップ 076 IWS 963）。

【0563】

（演出例）

次に、本特徴部 076 IW において実行される演出の演出態様について説明する。まず、設定値示唆演出の演出態様について説明する。図 9-49 は、設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示において設定値示唆演出を実行可能である。図 9-49（A）に示すように、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、設定値示唆演出の実行タイミングとなると、図 9-49（B1）～（B3）に示すように、飾り図柄の変動表示中に設定値示唆演出が実行される。

【0564】

本例では、図 9-49（B1）～（B3）に示すように、画像表示装置 5 において所定のキャラクタ画像 076 IW001，076 IW002，076 IW003 を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。この場合、例えば、設定値示唆演出 A を実行する場合には、図 9-49（B1）に示すように、画像表示装置 5 において青色の表示色で所定のキャラクタ画像 076 IW001 を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出 C を実行する場合には、図 9-49（B2）に示すように、画像表示装置 5 において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像 076 IW002 を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出 E を実行する場合には、図 9-49（B3）に示すように、画像表示装置 5 において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像 076 IW003 を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。

【0565】

なお、図 9-49 に示す例では、設定値示唆演出 A や、設定値示唆演出 C、設定値示唆演出

10

20

30

40

50

出Eを実行する場合を示したが、例えば、設定値示唆演出Bを実行する場合には緑色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出Dを実行する場合には橙色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出Fを実行する場合には虹色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示される。

【0566】

本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示中に異なる表示色のキャラクタ画像が表示されて設定値示唆演出が実行されるかによって、遊技者に対して現在いずれの設定値に設定されているかに対して期待感をもたせることができる。

【0567】

次に、小当りRUSH継続示唆演出の演出態様について説明する。図9-50は、小当りRUSH継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、第2KT状態中（小当りRUSH中）のはずれとなる飾り図柄の変動表示において小当りRUSH継続示唆演出を実行可能である。

【0568】

本例では、第2KT状態中である場合には、図9-50（A）に示すように、例えば、画像表示装置5において「小当りRUSH」などの文字表示076IW004が表示され、第2KT状態中であることが認識可能に表示される。そして、図9-50（A）に示すように、第2KT状態中に画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、小当りRUSH継続示唆演出の実行タイミングとなると、図9-50（B1）～（B3）に示すように、飾り図柄の変動表示中に小当りRUSH継続示唆演出が実行される。

【0569】

本例では、図9-50（B1）、（B2）に示すように、画像表示装置5において所定の演出画像076IW005、076IW006を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。なお、本例では、所定の演出画像076IW005、076IW006として、レーシングカーの画像が表示される場合が示されている。この場合、例えば、小当りRUSH継続示唆演出Aを実行する場合には、図9-50（B1）に示すように、画像表示装置5において青色の表示色で所定の演出画像076IW005を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。また、例えば、小当りRUSH継続示唆演出Bを実行する場合には、図9-50（B2）に示すように、画像表示装置5において赤色の表示色で所定の演出画像076IW005を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。

【0570】

本例では、第2KT状態中のはずれとなる飾り図柄の変動表示中に、小当りRUSH継続示唆演出が実行されることによって、あるいはいずれの表示色の演出画像が表示されて小当りRUSH継続示唆演出が実行されるかによって、遊技者に対して第2KT状態（小当りRUSH）が継続することに対して期待感をもたせることができる。

【0571】

次に、右打ち報知の表示態様について説明する。図9-51は、右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。本例では、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなった場合であるかに関係なく、大当たり遊技中である場合には、図9-51（1）に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）によって、右打ち表示器26が点灯される（ステップ076IWS2018A、S2018B参照）。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図9-51（1）に示すように、演出制御用CPU120によって、右打ち報知用LED37が点灯される（ステップ076IWS2019A、S2019B、S639参照）。さらに、図9-51（1）に示すように、演出制御用CPU120によって、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示076IW007が表示される（ステップ076IWS624参照）。

【0572】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示で小当たりとなった場合には、小当たり遊技中に、図9-51(2)に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)によって、右打ち表示器26が点灯される(ステップ076IWS2024B参照)。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図9-51(2)に示すように、演出制御用CPU120によって、右打ち報知用LED37が点灯される(ステップ076IWS2025B, S639参照)。ただし、大当たり遊技中とは異なり、図9-51(2)に示すように、画像表示装置5の表示画面における右打ち表示076IW007の表示は行われない。

【0573】

一方、本例では、第1特別図柄の変動表示で小当たりとなった場合には、図9-51(3)に示すように、小当たり遊技中に、右打ち表示器26の点灯および右打ち報知用LED37の点灯は行われず、画像表示装置5の表示画面における右打ち表示076IW007の表示も行われない。

【0574】

次に、オーバー入賞時示唆演出、小当たり入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様について説明する。図9-52および図9-53は、オーバー入賞時示唆演出、小当たり入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図9-52および図9-53では、(A)(B)(C)・・・の順に表示画面が遷移する。また、図9-52および図9-53に示す例では、10R確変大当たりとなったことにもとづいて大当たり遊技状態に制御される場合が示されている。

【0575】

図9-52(A)に示すように、大当たり遊技中においては、画像表示装置5において、「大当たり中!」などの文字表示や、「ラウンド2」などのラウンド数表示が表示されるとともに、賞球数表示076IW008が表示される。また、大当たり遊技中に大入賞口への通常の入賞(オーバー入賞でない入賞)が発生すると、図9-52(B)に示すように、通常の表示色(本例では、白色)で入賞表示076IW009(本例では、「+15」の文字表示)が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音の入賞音が出力される(ステップ076IWS307, S308参照)。

【0576】

次いで、大当たり遊技中にオーバー入賞が発生し、オーバー入賞が発生したことにもとづいてオーバー入賞時示唆演出の実行が決定されたものとする。この場合、図9-52(C)に示すように、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示076IW010(本例では、「+15」の文字表示)が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音が出力される(ステップ076IWS305, S306参照)。例えば、オーバー入賞時示唆演出Aを実行する場合には、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから音Aの入賞音が出力される。

【0577】

次いで、賞球数が456個に到達し、賞球数が456個に到達したことにもとづいて賞球数表示示唆演出Aの実行が決定されたものとする。この場合、図9-52(D)に示すように、画像表示装置5において「456 OVER」などの文字表示076IW011が表示され、賞球数表示示唆演出Aが実行される(ステップ076IWS360参照)。

【0578】

なお、本例では、賞球数表示示唆演出Aを実行する場合が示されているが、例えば、賞球数表示示唆演出Bの実行が決定された場合には、画像表示装置5において「555 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出Bが実行される。また、例えば、賞球数表示示唆演出Cの実行が決定された場合には、画像表示装置5において「666 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出Cが実行される。

【0579】

次いで、図9-53(E)に示すように、大当たり遊技を終了すると、大当たり遊技終了後に

10

20

30

40

50

遊技状態が高確率／第2KT状態に制御される。また、高確率／第2KT状態に制御されると、図9-53(F)に示すように、「小当りRUSH中!」などの文字表示が表示されるとともに、賞球数表示076IW008が継続して表示される。

【0580】

次いで、高確率／第2KT状態中に小当りとなって特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したが、小当り入賞時示唆演出の実行を決定しなかった場合には、図9-53(F)に示すように、通常の表示色(本例では、白色)で入賞表示076IW012(本例では、「+10」の文字表示)が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音の入賞音が出力される(ステップ076IWS325, S326参照)。

【0581】

次いで、高確率／第2KT状態中に小当りとなって特殊入賞口への遊技球の入賞が発生し、特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて小当り入賞時示唆演出の実行が決定されたものとする。この場合、図9-53(G)に示すように、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示076IW013(本例では、「+10」の文字表示)が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音出力される(ステップ076IWS323, S324参照)。例えば、小当り入賞時示唆演出Aを実行する場合には、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから音Aの入賞音出力される。

【0582】

次いで、高確率／第2KT状態中に賞球数が2666個に到達し、賞球数が2666個に到達したことにもとづいて賞球数表示示唆演出Fの実行が決定されたものとする。この場合、図9-53(H)に示すように、画像表示装置5において「2666 OVER」などの文字表示076IW014が表示され、賞球数表示示唆演出Fが実行される(ステップ076IWS360参照)。

【0583】

なお、本例では、賞球数表示示唆演出Fを実行する場合が示されているが、例えば、賞球数表示示唆演出Dの実行が決定された場合には、画像表示装置5において「2456 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出Dが実行される。また、例えば、賞球数表示示唆演出Eの実行が決定された場合には、画像表示装置5において「2555 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出Eが実行される。

【0584】

また、図9-52および図9-53に示す例では、図示を省略しているが、例えば、賞球数が1000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Aの実行が決定された場合には、画像表示装置5において、「1000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Aが実行される。また、例えば、賞球数が2000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Bの実行が決定された場合には、画像表示装置5において、「2000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Bが実行される。また、例えば、賞球数が3000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Cの実行が決定された場合には、画像表示装置5において、「3000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Cが実行される。また、例えば、賞球数が4000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Dの実行が決定された場合には、画像表示装置5において、「4000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Dが実行される。また、例えば、賞球数が5000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Eの実行が決定された場合には、画像表示装置5において、「5000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Eが実行される。

【0585】

なお、本例では、賞球数が456個、555個、666個、2456個、2555個、または2666個に到達したこと(言い換えれば、大当り遊技中や高確率／第2KT状態中の小当りにより付与された遊技価値の合計)に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出A~F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、高

10

20

30

40

50

確率／第2KT状態中に発生した小当たり回数や、高確率／第2KT状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出A～Fを実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0586】

次に、高確率／低ベース状態（第2KT状態）中に実行される小当たり事前示唆演出、小当たり回数示唆演出、バトル演出の演出態様について説明する。図9-54～図9-59は、高確率／低ベース状態（第2KT状態）中に実行される小当たり事前示唆演出、小当たり回数示唆演出、バトル演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図9-54～図9-59では、(A) (B) (C)・・・の順に表示画面が遷移する。

【0587】

高確率／低ベース状態（第2KT状態）中である場合には、図9-54 (A) に示すように、画像表示装置5において、例えば、「小当たりRUSH中！」などの文字表示076IW020が表示され、高確率／低ベース状態（第2KT状態）中であることが報知されている。また、本例では、高確率／低ベース状態（第2KT状態）中である場合には、図9-54 (A) に示すように、画像表示装置5において、ゲージ表示076IW021が表示され、第2保留記憶中の小当たり個数が報知される場合がある。本例では、ゲージ表示076IW021の3つ目までの目盛まで充填されている態様で表示されていることから、小当たりとなる第2保留記憶が3つあることが報知されている。

【0588】

次いで、高確率／低ベース状態（第2KT状態）中に小当たりが発生すると、図9-54 (B) に示すように、ゲージ表示076IW021の目盛が1つ減少し、小当たりとなる第2保留記憶が2つに減少したことが報知される（ステップ076IWS9724参照）。次いで、高確率／低ベース状態（第2KT状態）中にさらに小当たりが発生すると、図9-54 (C) に示すように、ゲージ表示076IW021の目盛が1つ減少し、小当たりとなる第2保留記憶が1つに減少したことが報知される（ステップ076IWS9724参照）。

【0589】

そして、高確率／低ベース状態（第2KT状態）中にさらに小当たりが発生すると、図9-54 (D) に示すように、ゲージ表示076IW021の目盛が1つ減少し、小当たりとなる第2保留記憶が0となったことが報知される（ステップ076IWS9724参照）。なお、本例では、報知中の第2保留記憶中の小当たり個数が0となると、例えば、図9-55 (E) に示すように、ゲージ表示076IW021が消去されるものとする。なお、そのような態様にかぎらず、高確率／低ベース状態（第2KT状態）中は、報知中の第2保留記憶中の小当たり個数が0となっても、ゲージ表示076IW021の表示を継続するように構成してもよい。

【0590】

次いで、図9-55 (E) に示すように、次の変動表示を開始したものとする。図9-55 (E) に示す例では、報知中の第2保留記憶中の小当たり個数が0となっており（ステップ076IWS512参照）、今回開始する変動表示が変動時間が1.5秒または5秒と短い小当たり変動である（ステップ076IWS514のN参照）ことにもとづいて、小当たり事前示唆演出の実行を決定したものとする。また、小当たり事前示唆演出の種類として小当たり事前示唆演出Aを決定したものとする（ステップ076IWS519参照）。

【0591】

次いで、小当たり事前示唆演出Aの実行タイミングとなると、図9-55 (F) に示すように、画像表示装置5において、背景画像が中央部分から分離して背景画像が変化するような表示076IW022を行い、小当たり事前示唆演出Aが実行される。次いで、小当たり事前示唆演出Aの終了タイミングとなると、図9-55 (G) に示すように、小当たり回数示唆演出が実行される（ステップ076IWS8125参照）。なお、図9-55 (G) に示す例では、第2保留記憶中の小当たり個数が4であることから、「小当たり+4回！」などの文字表示076IW023が表示される場合が示されている。

【0592】

10

20

30

40

50

なお、本例では、図9-55(F)，(G)に示すように、小当り事前示唆演出Aや小当り回数示唆演出の実行中は、画像表示装置5の表示画面の右上端部において飾り図柄の変動表示が縮小表示される。

【0593】

次いで、図9-55(H)に示すように、第2保留記憶中の小当り個数に応じてゲージ表示076IW021の表示が開始される(ステップ076IWS8126参照)。図9-55(H)に示す例では、第2保留記憶中の小当り個数が4であることから、4つ目までの目盛まで充填されている状態でゲージ表示076IW021の表示が開始される場合が示されている。

【0594】

なお、次の変動表示を開始したときに、例えば、第2保留記憶が2つしか溜まっておらず、第2保留記憶中の小当り個数が2であった場合には、図9-55(H)では、2つ目までの目盛まで充填されている状態でゲージ表示076IW021の表示が開始される。また、例えば、第2保留記憶が3つしか溜まっておらず、第2保留記憶中の小当り個数が3であった場合には、図9-55(H)では、3つ目までの目盛まで充填されている状態でゲージ表示076IW021の表示が開始される。

【0595】

なお、本例では、例えば、第2保留記憶中の小当り個数が4個であった場合には、一律に小当り個数4個を報知する状態でゲージ表示076IW021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、小当り個数が4個であっても、小当り個数2個や3個を報知する状態でゲージ表示076IW021を表示する場合があるように構成してもよい。

【0596】

一方、図9-56(E)に示す例では、小当り事前示唆演出の種類として小当り事前示唆演出Bを決定したものとする(ステップ076IWS519参照)。この場合、小当り事前示唆演出Bの実行タイミングとなると、図9-56(F)に示すように、画像表示装置5において、「PUSH!」などの文字表示とともに、青色の表示色でプッシュボタン31Bを模した画像を含む操作促進表示076IW024が表示され、小当り事前示唆演出Bが実行される(ステップ076IWS8116参照)。

【0597】

次いで、プッシュボタン31Bの押下操作がなされると(ステップ076IWS8122参照)、または小当り事前示唆演出の演出期間を経過すると(ステップ076IWS8123参照)、図9-56(G)に示すように、小当り回数示唆演出が実行される(ステップ076IWS8125参照)。なお、図9-56(G)に示す例では、第2保留記憶中の小当り個数が4であることから、「小当り+4回!」などの文字表示076IW023が表示される場合が示されている。

【0598】

次いで、図9-56(H)に示すように、第2保留記憶中の小当り個数に応じてゲージ表示076IW021の表示が開始される(ステップ076IWS8126参照)。図9-56(H)に示す例では、第2保留記憶中の小当り個数が4であることから、4つ目までの目盛まで充填されている状態でゲージ表示076IW021の表示が開始される場合が示されている。

【0599】

また、図9-57(E)に示す例では、小当り事前示唆演出の種類として小当り事前示唆演出Cを決定したものとする(ステップ076IWS519参照)。この場合、小当り事前示唆演出Cの実行タイミングとなると、図9-57(F)に示すように、画像表示装置5において、「PUSH!」などの文字表示とともに、赤色の表示色でプッシュボタン31Bを模した画像を含む操作促進表示076IW025が表示され、小当り事前示唆演出Cが実行される(ステップ076IWS8116参照)。

【0600】

10

20

30

40

50

次いで、プッシュボタン 3 1 B の押下操作がなされると（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 2 2 参照）、または小当り事前示唆演出の演出期間を経過すると（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 2 3 参照）、図 9-5 7（G）に示すように、小当り回数示唆演出が実行される（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 2 5 参照）。なお、図 9-5 7（G）に示す例では、第 2 保留記憶中の小当り個数が 4 であることから、「小当り + 4 回！」などの文字表示 0 7 6 I W 0 2 3 が表示される場合が示されている。

【0 6 0 1】

次いで、図 9-5 7（H）に示すように、第 2 保留記憶中の小当り個数に応じてゲージ表示 0 7 6 I W 0 2 1 の表示が開始される（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 2 6 参照）。図 9-5 7（H）に示す例では、第 2 保留記憶中の小当り個数が 4 であることから、4 つ目までの目盛まで充填されている状態でゲージ表示 0 7 6 I W 0 2 1 の表示が開始される場合が示されている。

10

【0 6 0 2】

さらに、報知中の第 2 保留記憶中の小当り個数が 0 となっている場合に、次の変動表示として変動時間が 2 分と長い変動表示が実行される場合には、変動表示中にバトル演出が実行される場合がある。この場合、図 9-5 8（E）に示すように、次の変動表示を開始した後、バトル演出の実行タイミングとなると、図 9-5 8（F）に示すように、味方のキャラクタ 0 7 6 I W 0 2 6 が登場するとともに敵のキャラクタ 0 7 6 I W 0 2 7 が登場し、味方のキャラクタ 0 7 6 I W 0 2 6 と敵のキャラクタ 0 7 6 I W 0 2 7 とがバトルを行うような演出が実行される。

20

【0 6 0 3】

次いで、図 9-5 8（G）に示すように、味方のキャラクタ 0 7 6 I W 0 2 6 がバトルに勝利するような演出が実行されて、バトル演出の演出期間を経過すると（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 2 4 参照）、図 9-5 8（H）に示すように、小当り回数示唆演出が実行される（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 2 5 参照）。なお、図 9-5 8（H）に示す例では、第 2 保留記憶中の小当り個数が 4 であることから、「小当り + 4 回！」などの文字表示 0 7 6 I W 0 2 3 が表示される場合が示されている。

【0 6 0 4】

なお、本例では、図 9-5 8（F）～（H）に示すように、バトル演出や小当り回数示唆演出の実行中は、画像表示装置 5 の表示画面の右上端部において飾り図柄の変動表示が縮小表示される。

30

【0 6 0 5】

次いで、図 9-5 9（I）に示すように、第 2 保留記憶中の小当り個数に応じてゲージ表示 0 7 6 I W 0 2 1 の表示が開始される（ステップ 0 7 6 I W S 8 1 2 6 参照）。図 9-5 9（I）に示す例では、第 2 保留記憶中の小当り個数が 4 であることから、4 つ目までの目盛まで充填されている状態でゲージ表示 0 7 6 I W 0 2 1 の表示が開始される場合が示されている。

【0 6 0 6】

なお、図 9-5 8 および図 9-5 9 に示す例では、小当り変動においてバトル演出を実行する場合を示したが、例えば、確変大当たりとなる大当たり変動においてバトル演出を実行する場合には、図 9-5 8（G）で味方のキャラクタ 0 7 6 I W 0 2 6 がバトルに勝利するような演出が実行された後、そのまま確変図柄の大当たり図柄が最終的に確定表示されて、確変大当たりにもとづく大当たり遊技が開始されることになる。また、例えば、通常大当たりとなる大当たり変動においてバトル演出を実行する場合には、図 9-5 8（G）の演出に代えて、味方のキャラクタ 0 7 6 I W 0 2 6 がバトルに敗北するような演出が実行された後、そのまま非確変図柄の大当たり図柄が最終的に確定表示されて、通常大当たりにもとづく大当たり遊技が開始されることになる。

40

【0 6 0 7】

なお、本例では、高確率／低ベース状態（第 2 K T 状態）中にバトル演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、高確率／高ベース状態（第 1 K T

50

状態)であっても、バトル演出を実行可能に構成してもよい。

【0608】

また、本例では、高確率／低ベース状態(第2KT状態)中に小当り事前示唆演出や小当り回数示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、高確率／高ベース状態(第1KT状態)や低確率／高ベース状態(第1KT状態)であっても、小当り事前示唆演出や小当り回数示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0609】

また、バトル演出の態様は、図9-58(F)、(G)で示した態様にかぎられない。例えば、バトル演出で敵のキャラクタが複数種類あるように構成し、登場した敵のキャラクタの種類によって、バトル演出の勝利後に小当り回数示唆演出を実行するときの小当り個数の割合が異なるように構成してもよい。また、例えば、バトル演出の演出展開(例えば、チャンスアップ演出の有無)によって、バトル演出の勝利後に小当り回数示唆演出を実行するときの小当り個数の割合が異なるように構成してもよい。

【0610】

次に、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御について説明する。図9-60は、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【0611】

大当りとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第1特別図柄の変動表示が確変大当り(本例では、10R確変大当りまたは6R確変大当り)となる大当り変動であった場合には、図9-60(A)に示すように、小当り図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される(ステップ076IWS1120A、ステップ076IWS1128AのY参照)。

【0612】

一方、第1特別図柄の変動表示が通常大当り(本例では、6R通常大当り)となる大当り変動であった場合には、図9-60(B)に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第1特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される(ステップ076IWS1128AのN、ステップ076IWS1129A参照)。

【0613】

なお、はずれや小当りとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図9-60(C)に示すように、小当り図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される(ステップ076IWS1120A、ステップ076IWS1127AのN参照)。

【0614】

大当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第2特別図柄の変動表示が確変大当り(本例では、10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当り)となる大当り変動であった場合には、図9-60(D)に示すように、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応し

た値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される（ステップ076 IWS 112 0 B、ステップ076 IWS 112 8 BのY参照）。

【0615】

一方、第2特別図柄の変動表示が通常大当り（本例では、2R通常大当り）となる大当り変動であった場合には、図9-60（E）に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第2特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ076 IWS 112 8 BのN、ステップ076 IWS 112 9 B参照）。

【0616】

なお、小当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図9-60（F）に示すように、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される（ステップ076 IWS 112 0 B、ステップ076 IWS 112 7 BのN参照）。

【0617】

一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の制御方法は、本例で示した態様にかぎられない。以下、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の制御方法の変形例について説明する。

【0618】

（変形例1）

図9-61は、変形例1における第1特別図柄変動処理（ステップS112 A）を示すフローチャートである。図9-61において、ステップ076 IWS 112 0 A～S112 7 Aの処理は、図9-13に示したそれらの処理と同様であるが、変形例1では、図9-13に示したステップ076 IWS 112 8 Aの判定処理が存在しない。

【0619】

変形例1では、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU103は、そのままステップS112 9 Aの処理に移行し、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076 IWS 112 9 A）。なお、図9-61において、ステップ076 IWS 113 0 Aの処理は、図9-13に示した処理と同様である。

【0620】

図9-62は、変形例1における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図9-62において、ステップ076 IWS 112 0 B～S112 7 Bの処理は、図9-16に示したそれらの処理と同様であるが、変形例1では、図9-16に示したステップ076 IWS 112 8 Bの判定処理が存在しない。

【0621】

変形例1では、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU103は、そのままステップS112 9 Bの処理に移行し、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076 IWS 112 9 B）。なお、図9-62において、ステップ076 IWS 113 0 Bの処理は、図9-16に示した処理と同様である。

【0622】

図9-63は、変形例1における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【0623】

大当りとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第1特別図柄の変動表示が確変大当りとなる大当り変動であるか通常大当りとなる大当り変動であるかに関係なく、図9-63（A）に示すように、

10

20

30

40

50

小当り図柄が停止表示されたときに、第1特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ076 IWS 1127AのN、ステップ076 IWS 1129A参照）。

【0624】

一方、はずれや小当りとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図9-63（B）に示すように、小当り図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される（ステップ076 IWS 1120A、ステップ076 IWS 1127AのN参照）。

10

【0625】

大当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第2特別図柄の変動表示が確変大当りとなる大当り変動であるか通常大当りとなる大当り変動であるかに関係なく、図9-63（C）に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第2特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ076 IWS 1127BのN、ステップ076 IWS 1129B参照）。

【0626】

20

一方、小当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図9-63（D）に示すように、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される（ステップ076 IWS 1120B、ステップ076 IWS 1127BのN参照）。

【0627】

（変形例2）

図9-64は、変形例2における第1特別図柄変動処理（ステップS112A）を示すフローチャートである。図9-64において、ステップ076 IWS 1120A～S1126Aの処理は、図9-13に示したそれらの処理と同様であるが、変形例2では、図9-13に示したステップ076 IWS 1127A、S1128Aの判定処理に代えて、ステップ076 IWS 1127Cの処理を含む。

30

【0628】

変形例2では、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、そのまま処理を終了する。一方、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076 IWS 1129A）。なお、図9-64において、ステップ076 IWS 1130Aの処理は、図9-13に示した処理と同様である。

40

【0629】

図9-65は、変形例2における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図9-65において、ステップ076 IWS 1120B～S1126Bの処理は、図9-16に示したそれらの処理と同様であるが、変形例2では、図9-16に示したステップ076 IWS 1127B、S1128Bの判定処理に代えて、ステップ076 IWS 1127Dの処理を含む。

【0630】

変形例2では、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、そのまま処理を終了する。一方、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する

50

制御を行う（ステップ 076 IWS 1129B）。なお、図 9-65 において、ステップ 076 IWS 1130B の処理は、図 9-16 に示した処理と同様である。

【0631】

図 9-66 は、変形例 2 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【0632】

大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第 1 特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図 9-66（A）に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 120）に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される（ステップ 076 IWS 1120A、ステップ 076 IWS 1127C の Y 参照）。

【0633】

一方、はずれや小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図 9-66（B）に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第 1 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ 076 IWS 1127C の N、ステップ 076 IWS 1129A 参照）。

【0634】

大当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第 2 特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図 9-66（C）に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 2 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 120）に対応した値に更新され、第 2 変動時間タイマの更新が再開される（ステップ 076 IWS 1120B、ステップ 076 IWS 1127D の Y 参照）。

【0635】

一方、小当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図 9-66（D）に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第 2 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ 076 IWS 1127D の N、ステップ 076 IWS 1129B 参照）。

【0636】

また、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の制御方法として、変形例 1 や変形例 2 で示したものの以外にも、例えば、はずれとなる第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止する一方で、小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には変動継続するように構成してもよい。

【0637】

また、例えば、10R 確変大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止する一方で、2R 確変大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には変動継続するように構成してもよい。

【0638】

また、例えば、通常状態（低確率／低ベース状態）中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示されたときに、実行中の第 2 特別図柄の変動表示がはずれ変動、

10

20

30

40

50

小当り変動、または大当り変動のいずれであっても強制はずれ停止するように構成してもよい。そのように構成すれば、本例では、低確率／高ベース状態において50回の変動表示を終了すれば低確率／低ベース状態に移行するのであるが（図9-22参照）、50回の変動表示を終了して低確率／低ベース状態に移行したときに第2保留記憶が1～4個溜まっており、その中に大当りとなる第2保留記憶がある場合に、強制はずれ停止とすることによって、意図しないタイミングで大当りとなることを防止することができる。また、特に、本例のようにKT状態に制御可能に構成した遊技機では、通常状態（低確率／低ベース状態）において右打ち操作を行うことにより、始動入賞しやすい第2始動入賞口に始動入賞させて第2特別図柄の変動表示を行わせながら、第1始動入賞口に始動入賞させて第1特別図柄の変動表示を行わせるような攻略方法も可能であるところ、そのような攻略方法の防止対策として有効である。

10

【0639】

上記のように、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の制御方法として様々な態様が考えられる。

【0640】

（変形例3）

また、本特徴部076IWでは、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで、同様の制御により強制的にはずれ図柄を停止表示させる制御を行う場合（図9-60参照）を示したが、異なる制御としてもよい。図9-67は、変形例3における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。なお、変形例3において、第1特別図柄変動処理は、図9-13に示した処理と同様である。図9-67において、ステップ076IWS1120B～S1125Bの処理は、図9-16に示したそれらの処理と同様であるが、変形例3では、図9-16に示したステップ076IWS1126B～S1128Bの判定処理が存在しない。従って、変形例3では、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していなければ（ステップ076IWS1125BのN）、CPU103は、そのまま処理を終了する。

20

【0641】

図9-68は、変形例3における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【0642】

図9-68（A）、（C）に示すように、変形例3では、はずれや小当り、確変大当りとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図9-60（A）、（C）と同様に、小当り図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。また、図9-68（D）、（F）に示すように、小当りや確変大当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図9-60（D）、（F）と同様に、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。

30

【0643】

また、図9-68（B）に示すように、変形例3では、通常大当りとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図9-60（B）と同様に、小当り図柄が停止表示されたときに、第1特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される。

40

【0644】

一方、図9-68（E）に示すように、変形例3では、通常大当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図9-60（E）とは異なり、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。

【0645】

図9-68に示すように、変形例3では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで、特別図柄の変動表示をはずれ図柄で強制的に停

50

止表示する制御が異なっている。

【0646】

なお、変形例3では、通常大当たりとなる第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止する一方で、通常大当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には変動表示を継続する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、逆に、通常大当たりとなる第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には変動表示を継続する一方で、通常大当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止するように構成してもよい。また、例えば、（確変大当たりか通常大当たりかは関係なく）大当たりとなる第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止する一方で、（確変大当たりか通常大当たりかは関係なく）大当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には変動表示を継続するように構成してもよい。そのように何らかの形式で、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで、強制はずれ停止とする制御を異ならせてもよい。

10

【0647】

（変形例4）

図9-69は、変形例4における第1特別図柄変動処理（ステップS112A）を示すフローチャートである。図9-69において、ステップ076IWS1120A～S1128Aの処理は、図9-13に示したそれらの処理と同様である。

20

【0648】

変形例4では、ステップ076IWS1128Aで10R確変大当たりおよび6R確変大当たりのいずれともならない（すなわち、6R通常大当たりとなる）第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ076IWS1131A）。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、そのまま処理を終了する。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076IWS1129A）。なお、ステップ076IWS1130Aの処理は、図9-13に示した処理と同様である。

30

【0649】

変形例4では、ステップ076IWS1131Aの判定処理が実行されることによって、通常大当たりとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合に、一律に第1特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示されるのではなく、確変状態中である場合に第1特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される。一方、通常大当たりとなる第1特別図柄の変動表示中であっても、確変状態中でなければ、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。

【0650】

図9-70は、変形例4における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図9-70において、ステップ076IWS1120B～S1128Bの処理は、図9-16に示したそれらの処理と同様である。

40

【0651】

変形例4では、ステップ076IWS1128Bで10R確変大当たり、6R確変大当たり、および2R確変大当たりのいずれともならない（すなわち、2R通常大当たりとなる）第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ076IWS1131B）。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、そのまま処理を終了する。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、CPU103は、演出制御用CP

50

U120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ076 IWS1129B）。なお、ステップ076 IWS1130Bの処理は、図9-16に示した処理と同様である。

【0652】

変形例4では、ステップ076 IWS1131Bの判定処理が実行されることによって、通常大当たりとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合に、一律に第2特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示されるのではなく、確変状態中である場合に第2特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される。一方、通常大当たりとなる第2特別図柄の変動表示中であっても、確変状態中でなければ、小当り図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。

10

【0653】

なお、変形例4では、確変フラグがセットされているか否か（確変状態であるか否か）によって強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行う場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特図時短フラグがセットされているか否かによって強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行うように構成してもよい。また、例えば、高確率／低ベース状態（高確率フラグがオン、高ベースフラグがオフ）のときだけ、強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行うように構成してもよい。そのように何らかの形式で、現在の遊技状態に応じて強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行うように構成されたものであればよい。

20

【0654】

なお、上記のように高確率／低ベース状態のときだけ強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行うように構成した場合、一方の識別情報の変動表示で通常大当たりとなることを防止し、第2KT状態（小当りRUSH）が途切れることを防止することができる。

【0655】

また、本例では、バトル演出の演出結果として小当り回数示唆演出を実行可能に構成する場合を示したが（図9-58および図9-59参照）、そのような態様にかぎられない。例えば、第2KT状態とそれ以外の遊技状態とで共通態様の演出を実行し、第2KT状態以外では、その共通態様の演出の演出結果として大当たりとなる可能性を示唆する結果を表示し、第2KT状態では、その共通態様の演出の演出結果として小当り回数示唆演出を実行するように構成してもよい。以下、第2KT状態とそれ以外の遊技状態とで共通態様のルーレット演出を実行する変形例5について説明する。

30

【0656】

図9-71は、変形例5におけるルーレット演出の演出態様を説明するための説明図である。変形例5では、図9-71（A）に示すように、第2KT状態であるかそれ以外の遊技状態であるかに関係なく、画像表示装置5の表示画面に設けられたルーレット演出表示領域076 IW030において、共通の演出態様によりルーレットがスクロール表示する態様でルーレット演出が開始される。次いで、第2KT状態以外の遊技状態（例えば、低確率／低ベース状態（通常状態））である場合には、演出結果の表示タイミングとなると、図9-71（B1）に示すように、例えば、ルーレット演出表示領域076 IW030において、「激熱」などの文字表示076 IW031が演出結果として表示され、大当たりとなる可能性を示唆する演出結果が表示される。一方、第2KT状態である場合には、演出結果の表示タイミングとなると、図9-71（B2）に示すように、例えば、ルーレット演出表示領域076 IW030において、「小4」などの文字表示076 IW032が演出結果として表示され、小当たりとなる第2保留記憶が4つであることを示唆（報知）する演出結果が表示される。

40

【0657】

また、ルーレット演出の態様は、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第2KT状態以外の遊技状態でルーレット演出を実行した場合に、大当たりとなる可能性を示唆する演出結果として「チャンス」や「好機」などの文字表示を表示したり、保留表示の表示態様が変

50

化することを示唆する表示を行って、保留表示の表示態様を変化させたりするように構成してもよい。

【0658】

また、図9-71に示した態様にかぎらず、例えば、第2KT状態にかぎらず、第1KT状態および第2KT状態を含むKT状態においてルーレット演出を実行する場合に、ルーレット演出の演出結果として小当たり回数示唆演出を実行し、それ以外の通常状態においてルーレット演出を実行する場合に大当たりとなる可能性を示唆する結果を表示するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0659】

また、本例では、ゲージ表示を行うことにより小当たりとなる第2保留記憶の個数を報知する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。以下、小当たり個数を報知する変形例6について説明する。図9-72は、変形例6における小当たり個数の報知態様を説明するための説明図である。

10

【0660】

図9-72(A)に示す例では、小当たりとなる第2保留記憶の数が3であることにもとづいて、画像表示装置5の左方において、小当たりアイコン076IW041が3つ表示されている場合が示されている。そして、この後、小当たりが発生するごとに、表示されている小当たりアイコン076IW041が1つずつ消去される。このようにゲージ表示に代えて、小当たりアイコン076IW041の表示数により、小当たりとなる第2保留記憶の数を報知するように構成してもよい。

20

【0661】

図9-72(B)に示す例では、小当たりとなる第2保留記憶の数が3であることにもとづいて、画像表示装置5の左方において、所定のカウンタ数表示領域076IW042に「3」と表示されている場合が示されている。そして、この後、小当たりが発生するごとに、カウンタ数表示領域076IW042に表示されるカウンタ数が順に「2」、「1」、「0」と更新される。このようにゲージ表示に代えて、カウンタ数表示領域076IW042に表示されるカウンタダウン表示により、小当たりとなる第2保留記憶の数を報知するように構成してもよい。

【0662】

なお、図9-72(A)に示すように小当たりを示唆する小当たりアイコンを表示するように構成する場合、さらに小当たりアイコンから大当たりを示唆する大当たりアイコンに変化する場合があるように構成してもよい。この場合、例えば、大当たりアイコンに変化すると、その大当たり遊技中のラウンド数分の大当たりアイコンを表示して大当たりのラウンド数を示唆(報知)するように構成してもよい。

30

【0663】

以上に説明したように、本特徴部076IWによれば、有利状態(例えば、大当たり遊技状態)とは異なる特殊状態(例えば、小当たり遊技状態)に制御可能であり、非特別状態(例えば、低確率/低ペース状態(通常状態))よりも特殊状態に制御される頻度が高い特別状態(例えば、高確率/低ペース状態(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ることに対応する保留記憶があることを事前に示唆する事前示唆演出(例えば、図9-55(F)、図9-56(F)および図9-57(F)に示す小当たり事前示唆演出)を実行可能であり、事前示唆演出が実行されたことにもとづいて、特殊状態に制御される回数を示唆する回数示唆演出(例えば、図9-55(G)、図9-56(G)および図9-57(G)に示す小当たり回数示唆演出)を実行可能である。また、複数種類の実行態様により事前示唆演出(例えば、小当たり事前示唆演出A~C)を実行可能である。また、回数示唆演出の実行パターンとして、少なくとも、特殊状態に第1回数(例えば、2回や3回)制御されることを示唆する第1パターン(例えば、「小当たり+2回!」や「小当たり+3回!」などの文字表示を表示)と、特殊状態に第1回数よりも多い第2回数(例えば、4回)制御されることを示唆する第2パターン(例えば、「小当たり+4回!」などの文字表示を表示)とで回数示唆演出を実行可能である。また、事

40

50

前示唆演出の実行態様に応じて、いずれの実行パターンで回数示唆演出を実行するかの割合が異なる（例えば、図9-43に示すように、小当り事前示唆演出Aが実行されれば小当り個数2個の割合が高く、小当り事前示唆演出Bが実行されれば小当り個数3個の割合が高く、小当り事前示唆演出Cが実行されれば小当り個数4個の割合が高い）。そのため、特別状態中の演出パターンを多様化することができるので、特別状態に制御される期間に関する演出を改善し、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0664】

なお、本例では、報知中の小当り個数が0となったタイミングで小当り事前示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、報知中の小当り個数が0となる前から小当り事前示唆演出を実行し（例えば、操作手段の操作を促す操作煽り表示を行い）、小当り回数示唆演出やゲージ表示の先読み演出的に小当り事前示唆演出を実行するように構成してもよい。

10

【0665】

また、本特徴部076IWによれば、回数示唆演出において示唆される特殊状態に制御される回数に対応した特定表示（例えば、ゲージ表示076IW021）を表示可能である。そのため、特別状態中の演出パターンを多様化することができるので、特別状態に制御される期間に関する演出を改善し、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0666】

また、本特徴部076IWによれば、回数示唆演出において示唆される特殊状態に制御される回数に対応した特定表示（例えば、ゲージ表示076IW021）を表示可能であり、特殊状態に制御されると、特殊状態に制御されたことに対応して特定表示を変化させる（例えば、図9-54に示すように、小当りが発生するごとにゲージ表示076IW021の目盛が1つつつ減少する）。また、特定表示によって示唆される特殊状態に制御される回数が少ない場合、特定表示によって示唆される特殊状態に制御される回数が多い場合よりも高い割合で回数示唆演出を実行可能である（例えば、ゲージ表示076IW021で報知される小当り個数が0となったときに小当り回数示唆演出が実行されるので、小当り回数示唆演出で示唆（報知）される小当り個数が少ない方が小当り回数示唆演出が実行される頻度が高い）。そのため、状況に応じた報知を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。例えば、小当り個数が少ないときの方が小当り回数示唆演出の実行割合が高くなるようにすることによって、効果的に遊技者を煽ることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

【0667】

なお、本例では、報知中の小当り個数が0となったときに小当り回数示唆演出が実行される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、報知中の小当り個数が1個や2個、3個の場合でも小当り回数示唆演出を実行して報知中の小当り個数を上乗せ表示するように構成してもよい。この場合、報知中の小当り個数が1個と少ないときの方が、報知中の小当り個数が2個や3個と多い場合と比較して、小当り回数示唆演出の実行頻度を高くして小当り個数が上乗せされやすくするように構成すればよい。

【0668】

また、本特徴部076IWによれば、事前示唆演出として、特定演出（例えば、図9-58（F）、（G）に示すバトル演出）を実行可能である。また、特定演出の演出結果として、有利状態に制御されるか否かまたは回数示唆演出を実行可能である（例えば、大当り変動でバトル演出（勝利）が実行された場合には確変大当りとなることが報知され、小当り変動でバトル演出（勝利）が実行された場合には小当り回数示唆演出が実行される）。そのため、特別状態中の演出パターンを多様化することができるので、特別状態に制御される期間に関する演出を改善し、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【0669】

なお、本特徴部076IWでは、バトル演出において確変大当りとなるか否かの報知または小当り回数示唆演出のいずれか一方が実行される場合を示したが、そのような態様にかぎらず、1のバトル演出において確変大当りとなるか否かの報知と小当り回数示唆演出と

50

の両方を実行可能に構成してもよい。そのように構成した場合、事前示唆演出として、特定演出（例えば、図9-58（F），（G）に示すバトル演出）を実行可能である。また、特定演出の演出結果として、有利状態に制御されるか否かおよび回数示唆演出を実行可能である。そのため、特別状態中の演出パターンを多様化することができるので、特別状態に制御される期間に関する演出を改善し、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0670】

また、本特徴部076IWによれば、非特別状態において、有利状態に制御される可能性を示唆する有利状態示唆演出（例えば、ボタン予告演出）を実行可能である。また、少なくとも第1要素（例えば、青色の表示色の操作促進表示）を含む実行態様と該第1要素よりも有利状態に制御される可能性が高い第2要素（例えば、赤色の表示色の操作促進表示）を含む実行態様とにより有利状態示唆演出（例えば、ボタン予告演出A，B）を実行可能である。また、少なくとも第1要素を含む実行態様と第2要素を含む実行態様とにより事前示唆演出（例えば、小当り事前示唆演出B，C）を実行可能である。また、第2要素を含む実行態様により事前示唆演出が実行された場合、第1要素を含む実行態様により事前示唆演出が実行された場合よりも、回数示唆演出において、高い割合で特殊状態に制御される回数として多い回数が示唆される（例えば、図9-43に示すように、小当り事前示唆演出Bが実行されれば小当り個数3個の割合が高く、小当り事前示唆演出Cが実行されれば小当り個数4個の割合が高い）。そのため、遊技者の期待感を裏切ることがないようにし、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0671】

また、本特徴部076IWによれば、非特別状態と特別状態とで共通の演出態様を含む特別演出（例えば、図9-71に示すルーレット演出）を実行可能である。また、非特別状態において、有利状態に制御される可能性を示唆する演出結果（例えば、図9-71（B1）に示す「激熱」などの文字表示076IW031）を含む特別演出を実行可能であり、特別状態において、事前示唆演出として特別演出を実行可能であり、回数示唆演出を演出結果（例えば、図9-71（B2）に示す「小4」などの文字表示076IW032）として含む特別演出を実行可能である。そのため、演出の素材共通化によりデータ容量を削減することができる。

【0672】

なお、本例では、特別演出がルーレット演出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、通常状態と第2KT状態とで共通の演出態様を含む演出であれば、ルーレット演出以外の演出を実行するように構成してもよい。

【0673】

また、本特徴部076IWによれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。そして、特定領域（例えば、特殊入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことに対応して、設定示唆演出（例えば、小当り入賞時示唆演出）を実行可能である。そのため、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0674】

具体的には、本例では、高確率／第2KT状態（小当りRUSH）中に特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて小当り入賞時示唆演出を実行可能に構成しているのであるが、小当りRUSH中は特に特殊入賞口への入賞頻度が高いので、設定示唆演出（本例では、小当り入賞時示唆演出）に注目させることができ、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0675】

なお、本例では、特定領域として特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて設定示唆演出（本例では、小当り入賞時示唆演出）を実行する場合を示したが、そのような態様

10

20

30

40

50

にかぎられない。例えば、特定領域として始動入賞口（入賞球装置 6 A、可変入賞球装置 6 B）や、一般入賞口 1 0、大入賞口への遊技球の入賞にもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、特定領域としてアウト口への遊技球の進入にもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、特定領域として通過ゲート 4 1 などゲート類を遊技球が通過したことにもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0676】

また、本特徴部 0 7 6 I Wによれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、K T状態）に制御可能である。また、設定示唆演出（例えば、賞球数表示示唆演出）を実行可能であり、特別状態に制御される期間の長さによって、設定示唆演出の実行されやすさが異なる（例えば、図 9 - 3 3 に示すように、賞球数が 4 5 6 個に達したときには 3 %の確率で賞球数表示示唆演出 Aを実行可能であり、賞球数が 5 5 5 個に達したときには 2 %の確率で賞球数表示示唆演出 Bを実行可能であり、賞球数が 6 6 6 個に達したときには 1 %の確率で賞球数表示示唆演出 Cを実行可能であり、賞球数が 2 4 5 6 個に達したときには 5 %の確率で賞球数表示示唆演出 Dを実行可能であり、賞球数が 2 5 5 5 個に達したときには 3 %の確率で賞球数表示示唆演出 Eを実行可能であり、賞球数が 2 6 6 6 個に達したときには 2 %の確率で賞球数表示示唆演出 Fを実行可能である）。そのため、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0677】

なお、本例では、「特別状態に制御される期間の長さ」として、賞球数が 4 5 6 個や、5 5 5 個、6 6 6 個、2 4 5 6 個、2 5 5 5 個、2 6 6 6 個に到達したタイミング（言い換えれば、ある特定の遊技価値が付与されるまでの期間）で賞球数表示示唆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、「特別状態に制御される期間の長さ」は、有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御される期間の長さや、特殊状態（本例では、小当り遊技状態）に制御される期間の長さであってもよいし、これらの合計期間の長さであってもよい。

【0678】

また、「特別状態に制御される期間の長さ」として有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御される期間の長さを用いる場合、大当り遊技のファンファーレからエンディングまでの期間の長さを用いてもよいし、大当り遊技中のラウンド遊技のみの期間の長さを用いてもよい。この場合、例えば、大当り遊技のファンファーレからエンディングまでの期間が長い大当りほど、高い割合で賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、大当り遊技中のラウンド数が少ない大当りの場合には、ラウンド数が多い大当りと比較して、高い割合で賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0679】

また、例えば、「特別状態に制御される期間の長さ」として、高確率／第 2 K T状態中に発生した小当り回数や、高確率／第 2 K T状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、小当り回数が多いほど高い割合で賞球数表示示唆演出を実行したり、変動表示の実行回数が多いほど高い割合で賞球数表示示唆演出を実行したりしてもよい。また、例えば、高確率／第 2 K T状態（小当り R U S H）が終了するタイミングで高い割合で賞球数表示示唆演出を実行してもよく、「特別状態に制御される期間の長さ」として様々な態様が考えられる。

【0680】

なお、一般に遊技機において、賞球数がある特定の数に達して「×××× O V E R」などの表示を行う場合には、本例で示した賞球数強調演出の「1 0 0 0 O V E R」や「2 0 0 0 O V E R」などの表示のように賞球 1 0 0 0 個単位で表示するなど、ある程度限がよい単位で表示される。これに対して、本例で示した賞球数表示示唆演出は、賞球数が

10

20

30

40

50

4 5 6 個や、5 5 5 個、6 6 6 個、2 4 5 6 個、2 5 5 5 個、2 6 6 6 個に到達したタイミングという通常とは異なるタイミングで実行されるので、賞球数表示示唆演出の発生タイミングに違和感を与えつつ、高設定を期待させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0681】

また、本特徴部 076 IW によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図9-1および図9-2参照）。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

10

【0682】

また、本特徴部 076 IW によれば、特殊状態への制御に対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、高確率／第2KT状態中に小当りとなり特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、特殊状態への制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

20

【0683】

なお、本例では、特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて設定示唆演出（本例では、小当り入賞時示唆演出、賞球数表示示唆演出）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、小当り変動中や、特殊可変入賞球装置17を開状態に制御したとき、小当り遊技の開始時に設定示唆演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、小当りが発生したときの小当り報知態様を変化させることにより、設定示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように何らかの形式で、小当りへの制御に対応して設定示唆演出を実行するものであればよい。

30

【0684】

また、本特徴部 076 IW によれば、有利状態に制御されているときおよび特殊状態に制御されているときに、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7、特殊可変入賞球装置17）を遊技媒体（例えば、遊技球）が進入容易な進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難または不可能な進入非容易状態（例えば、閉状態）とに制御可能である。また、可変手段が進入容易状態に制御されたことに対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、特別可変入賞球装置7や特殊可変入賞球装置17が開状態となって、大入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、可変手段の制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

40

【0685】

なお、本例では、大入賞口や、特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて設定示唆演出（本例では、小当り入賞時示唆演出、賞球数表示示唆演出）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、特別可変入賞球装置7や特殊可変入賞球装置17が開状態に制御されたときに開放演出を実行する場合に、その開放演出の演出態様を変化させることにより、設定示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように何らかの形式で、可変手段が進入容易状態に制御されたことに対応して、設定示唆演出を実行するものであればよい。

50

【0686】

また、本特徴部076IWによれば、遊技状態の制御が切り替わるとき（例えば、大当り遊技の開始時や終了時、低確率／第1KT状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するとき）に、設定示唆演出を実行可能である（例えば、ステップ076IWS624で右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させる）。そのため、遊技状態の制御の切り替わりに関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0687】

なお、本例では、「遊技状態の制御が切り替わるとき」として、大当り遊技の開始時や終了時、低確率／第1KT状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するとき、設定示唆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れない。例えば、高確率／第2KT状態（小当りRUSH）中に大当り遊技に移行するときの演出期間や、大当り遊技から高ベース状態（高確率／第1KT状態や低確率／第1KT状態）に移行するときの演出期間において、設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、高ベース状態中に所定回数の変動表示を実行したり所定回数の小当りが発生したことにもとづいて高確率／第2KT状態（小当りRUSH）に移行するように構成した遊技機において、高ベース状態から高確率／第2KT状態（小当りRUSH）に移行するときの演出期間において、設定示唆演出を実行可能に構成してもよく、「遊技状態の制御が切り替わるとき」として様々な態様が考えられる。

【0688】

また、本例では、右打ち表示や左打ち表示の表示態様を変化させることによって、設定示唆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、大当り開始時のファンファーレ演出や、大当り終了時のエンディング演出の演出態様を変化させることにより、設定示唆演出を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0689】

また、本特徴部076IWによれば、特別状態中における特殊状態への制御回数、特別状態中における特殊状態により付与された遊技価値の合計、または特別状態中における可変表示の実行回数に応じて、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、賞球数が456個、555個、666個、2456個、2555個、または2666個に到達したことに応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出A～Fを実行する。または、例えば、高確率／第2KT状態中に発生した小当り回数や、高確率／第2KT状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出A～Fを実行するように構成してもよい。）。そのため、特殊状態への制御回数、遊技価値の合計、または可変表示の実行回数に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0690】

また、本特徴部076IWによれば、特別状態として、有利特別状態（例えば、第2KT状態）と、該有利特別状態と比較して遊技者にとって不利な不利特別状態（例えば、第1KT状態）とに制御可能である。また、有利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときと、不利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときとで、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、第2KT状態中に小当りとなって特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、特別状態の種類に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0691】

なお、本例では、第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆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れない。例えば、第1KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合にも小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成し、第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合であるか、第1KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合であるかに応じて、異なる割合で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行

可能に構成してもよい。また、例えば、非 K T 状態中に特殊入賞口へのイレギュラーな遊技球の入賞が発生した場合にも、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0692】

上記のように構成した場合、第 1 K T 状態（高ベース状態）中の特殊入賞口への入賞やイレギュラー入賞が発生した場合には、第 2 K T 状態中に特殊入賞口への入賞が発生した場合と比較して、高い割合で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよいし、低い割合で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0693】

なお、本特徴部 076IW では、10R 確変大当り、6R 確変大当り、および 6R 通常大当りにもとづく大当り遊技中と高確率／第 2 K T 状態（小当り R U S H）中に賞球数カウンタの値および賞球数表示を更新し、2R 確変お当りおよび 2R 通常大当りにもとづく大当り遊技中と高ベース状態（高確率／第 1 K T 状態、低確率／第 1 K T 状態）中は賞球数カウンタの値を更新しない（ただし、賞球数カウンタのリセットまではしない）とともに、原則として賞球数表示を非表示とし、低確率／第 1 K T 状態において 50 回の変動表示を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したときに賞球数カウンタの値をリセットするように制御する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。2R 確変大当りや 2R 通常大当りにもとづく大当り遊技中も賞球数カウンタの値を更新するように構成してもよい。

【0694】

なお、本例では、上記のように構成されていることによって、例えば、高確率／第 2 K T 状態（小当り R U S H）を終了して高ベース状態（高確率／第 1 K T 状態、低確率／第 1 K T 状態）に移行した後、その高ベース状態中に 10R 確変大当りや 2R 確変大当りが発生して再び高確率／第 2 K T 状態（小当り R U S H）に移行した場合に、前回の小当り R U S H 中の賞球数を引き継いだ状態で賞球数カウンタの値を更新するとともに賞球数表示を表示することができる。

【0695】

また、本例で示したような賞球数表示の態様にかぎらず、例えば、10R 確変大当りとなって高確率／第 2 K T 状態（小当り R U S H）に移行する場合に、高確率／第 2 K T 状態（小当り R U S H）中とその直前の大当り遊技中とを一区間として、その区間中の賞球数を集計して集計値を表示するように構成してもよい。また、例えば、その集計値の表示態様（本例では、表示色）を変化させることによって、現在の設定値を示唆する設定示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0696】

また、本特徴部 076IW では、「設定示唆演出」として、現在の設定値が設定値「1」～「6」のいずれかを示唆する態様で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、現在の設定値を示唆するのではなく、遊技機への電源投入時に設定値を変更する設定変更が行われたか否かを示唆する態様により設定示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように、「設定示唆演出」とは、何らかの形式で設定に関する示唆を行うものであればよい。

【0697】

また、本特徴部 076IW によれば、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示と第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示とを並行して実行可能であり、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、特定表示結果には、第 1 特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第 2 特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、第 1 特定表示結果が導出表示される方が、第 2 特定表示結果が導出表

10

20

30

40

50

示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高い（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される）。また、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第1特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示しない（例えば、第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が中断され、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が継続して実行される）。また、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果（例えば、はずれ図柄）で導出表示する（例えば、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる。

10

【0698】

具体的には、第2KT状態（小当りRUSH）または確変状態に移行したにもかかわらず、一方の識別情報の残り保留に対応する変動表示で通常大当り（非確変大当り）となる場合には、第2KT状態（小当りRUSH）または確変状態が直ぐに終了してしまうことになり、遊技に対する興趣が低下してしまうおそれがある。一方で、その一方の識別情報の残り保留に対応する変動表示で一律に強制的にはずれ図柄を停止表示（強制はずれ）させてしまうと、確変大当りとなる変動表示であっても強制はずれとすることになり、有利状態（大当り遊技状態）において遊技者に付与される遊技価値が減少してしまい好ましくない。そこで、本特徴部076IWでは、通常大当り（非確変大当り）となる変動表示を対象に強制はずれとする一方で、確変大当りとなる変動表示については変動延長（変動時間の計測を中断）することにより、遊技者に付与される遊技価値の減少を抑えつつ、遊技に対する興趣を向上できるようにしている。

20

【0699】

なお、本例では、「一方の識別情報の可変表示を停止しない」態様として、第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新を中断し、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示を継続して実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示を中断（一時停止）し、小当り遊技終了後に中断していた第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示を再開するように構成してもよい。そのように何らかの形式で可変表示を完全には停止しないものであればよい。

30

【0700】

また、本特徴部076IWによれば、特殊状態による遊技価値（例えば、賞球）が付与されやすい特別状態（例えば、第2KT状態）に制御可能である。そのため、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0701】

また、本特徴部076IWによれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、第1特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特定状態に制御し（例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する）、第2特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて非特定状態に制御する（例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない）。そのため、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

40

【0702】

また、本特徴部076IWによれば、第1識別情報の可変表示を実行する場合と第2識別情報の可変表示を実行する場合のいずれであっても、特殊表示結果を導出表示可能である（図9-1、図9-2参照）。また、第1識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第2識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、第1識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する（図9

50

－ 6 8 (B) 参照)。また、第 2 識別情報の可変表示であって第 2 特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第 1 識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第 2 識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない (図 9－6 8 (E) 参照)。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第 1 識別情報の可変表示であるか第 2 識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

【 0 7 0 3 】

また、本特徴部 0 7 6 I W によれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態 (例えば、低確率状態) と比較して有利状態に制御されやすい特定状態 (例えば、高確率状態 (確変状態)) に制御可能である。また、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第 1 識別情報および第 2 識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第 2 特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する (図 9－6 9、図 9－7 0 参照)。また、非特定状態に制御されているときに、第 1 識別情報および第 2 識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第 2 特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない (図 9－6 9、図 9－7 0 参照)。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

【 0 7 0 4 】

また、本特徴部 0 7 6 I W によれば、第 1 識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第 1 保留記憶手段 (例えば、第 1 保留記憶バッファ) と、第 2 識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第 2 保留記憶手段 (例えば、第 2 保留記憶バッファ) とを備える。また、第 1 識別情報の可変表示の表示結果または第 2 識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果 (例えば、大当り図柄) が導出表示されたときに有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能であるとともに、第 1 識別情報の可変表示の表示結果または第 2 識別情報の可変表示の表示結果として特殊表示結果 (例えば、小当り図柄) が導出表示されたときに特殊状態 (例えば、小当り遊技状態) に制御可能である。また、第 2 識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態 (例えば、K T 状態) に制御可能である。また、第 1 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示とを並行して実行しているときに、一方の可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示させたことにもとづいて、他方の可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果 (例えば、はずれ図柄) を導出表示させる。そのため、可変表示を強制的に終了させることができ、保留記憶を円滑に消化することができる。

【 0 7 0 5 】

また、本特徴部 0 7 6 I W によれば、特殊状態に制御されたときに所定価値を付与可能 (例えば、特殊入賞口への遊技球の入賞にもとづき 1 0 個の賞球を払い出す) であるとともに、有利状態に制御されたときに所定価値よりも高い価値を付与可能 (例えば、大入賞口への遊技球の入賞にもとづき 1 5 個の賞球を払い出す) である。また、特定報知として、第 1 特定報知 (例えば、図 9－5 1 (1)，(2) に示す右打ち表示器 2 6 および右打ち報知用 L E D 3 7 の点灯) と、該第 1 特定報知よりも視認性が高い第 2 特定報知 (例えば、図 9－5 1 (1) に示す右打ち表示 0 7 6 I W 0 0 7 の表示) とを実行可能である。また、有利状態に制御されるときには、第 1 特定報知および第 2 特定報知を実行し (図 9－5 1 (1) 参照)、第 2 識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第 1 特定報知を実行し、第 2 特定報知を実行しない (図 9－5 1 (2) 参照)。そのため、付与可能な価値に対応した報知を実現することができる。

【 0 7 0 6 】

また、本特徴部 0 7 6 I W によれば、少なくとも第 1 識別情報の可変表示に対応して可変表示演出 (例えば、飾り図柄の変動表示) を実行可能である。また、特殊状態に制御されるときと特殊状態に制御されないときとで共通態様の可変表示演出を実行可能である (例

10

20

30

40

50

例えば、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合には、強制的に非リーチはずれ図柄を停止表示する)。そのため、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されることに対する遊技者への認識性を低下させることができる。また、その上で、第2保留記憶手段が記憶する保留記憶を円滑に消化することができる。

【0707】

また、本特徴部076IWによれば、特定経路における可変手段の上流側に、遊技媒体の移動を遅延させるための遅延手段(例えば、可変入賞球装置6Bに設けられた規制片)を備える。そのため、通常時に第2識別情報の可変表示が実行された後の特殊状態への制御が実行されるタイミングに対して狙い打ちされることを防止することができる。従って、遊技機に対する攻略対策を強化することができる。

10

【0708】

なお、遅延手段は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、遊技領域の右方に設けられた可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の上流側に、遅延手段として、遊技球が左右に蛇行するように移動させる通路部材を設けるように構成してもよい。

【0709】

また、本特徴部076IWによれば、遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103))と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)とを備える。また、遊技制御手段は、所定の報知を行う報知手段(例えば、右打ち表示器26)による報知の実行を制御する。また、演出制御手段は、報知手段による報知に対応して特定報知(例えば、右打ち報知用LED37の点灯)を実行する。そのため、演出制御手段の処理負担を軽減しつつ、適切な報知を実現することができる。

20

【0710】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行された場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行された場合であるかに関係なく、大当たり遊技中に右打ち報知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、遊技領域の左方に特別可変入賞球装置(左大入賞口)が設けられているとともに遊技領域の右方にも特別可変入賞球装置(右大入賞口)が設けられ、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左大入賞口を開放し、第2特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右大入賞口を開放するように構成された遊技機に適用する場合には、第2特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右打ち報知を実行する一方で、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。また、このように構成した場合には、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左打ち報知を実行するように構成してもよい。すなわち、特定報知実行手段は、可変手段(この例では、右大入賞口)を制御対象とした種別の有利状態に制御されるときに、特定報知を実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左打ち報知を実行することにより、遊技者が誤って右打ち操作を行うことを抑制することができ、遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

30

【0711】

また、本例では、可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)が遊技領域の右方に設けられていることから、KT状態中も右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2始動入賞口が遊技領域の左方に設けられた遊技機に適用する場合には、KT状態中や高ベース状態中、時短状態中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。

40

【0712】

また、本例では、大当たり遊技中のみ右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯の点灯に加えて画像表示装置5の表示画面において右打ち表示076IW007を表示することにより右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2KT状態中(小当たりRUSH中)であっても、大当たり遊技終了後の最初の変

50

動表示を実行する場合には、右打ち表示器 26 および右打ち報知用 LED 37 の点灯の点灯に加えて画像表示装置 5 の表示画面において右打ち表示 076IW007 を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。または、この場合、例えば、大当り遊技終了時のエンディング期間において、右打ち表示器 26 および右打ち報知用 LED 37 の点灯の点灯に加えて画像表示装置 5 の表示画面において右打ち表示 076IW007 を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。

【0713】

また、本例では、画像表示装置 5 の表示画面において表示する右打ち表示は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、図 9-51 (1) で示したような比較的大きなサイズの右打ち表示 076IW007 とは別に、画像表示装置 5 において右打ちを示す記号表示（例えば、右向きの三角形表示）を表示することにより、右打ち報知を実行可能に構成してもよい。

10

【0714】

また、小当り制御の仕方は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、複数の特殊可変入賞球装置を備え、小当り種別に応じて開放対象となる特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）が異なるように構成し、第 1 特別図柄の変動表示で小当りとなる場合と第 2 特別図柄の変動表示で小当りとなる場合とで小当り種別の選択割合が異なるように構成してもよい。この場合、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が少ない特殊可変入賞球装置が開放する小当り種別（または入賞率が低い開放態様の小当り種別）が選択されやすく、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が多い特殊可変入賞球装置が開放する小当り種別（または入賞率が高い開放態様の小当り種別）が選択されやすくなるように構成してもよい。

20

【0715】

また、本例では、第 2 特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合には小当り遊技中に右打ち報知を行い（図 9-51 (2) 参照）、第 1 特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合には小当り遊技中に右打ち報知を行わない（図 9-51 (3) 参照）場合を示したが、第 2 特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合にも右打ち報知を行わない場合があるように構成してもよい。例えば、通常状態中であり左打ち操作を行うべき状況において第 2 特別図柄の変動表示が実行されて小当りが発生した場合には、その小当り遊技中に右打ち報知を行わないように構成してもよい。

30

【0716】

また、本特徴部 076IW によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能である。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、かつ非特定状態に制御されているときと特定状態に制御されているときとで共通である（図 9-1 および図 9-2 参照）。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

40

【0717】

具体的には、設定値によって大当り当選確率以外の抽選確率や種別振り分けが変化すると、設定値によって有利度合いの差（出玉性能の差）が顕著になりすぎ、射幸性が過度に高

50

くなるおそれがある。そこで、本特徴部 076IW では、特殊判定値の数を設定値によらず共通とする（小当たり当選確率を共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【0718】

また、本特徴部 076IW によれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能（例えば、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）である。また、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）となる頻度を高めた特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。そのため、特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

10

【0719】

また、本特徴部 076IW によれば、特別状態として、第1特別状態（例えば、第1KT状態）と該第1特別状態よりも有利度が高い第2特別状態（例えば、第2KT状態）とに制御可能である。そのため、第2特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【0720】

また、本特徴部 076IW によれば、特別状態の有利度に対応した特別示唆演出（例えば、図9-50に示す小当たりRUSH継続示唆演出）を実行可能である。そのため、特別状態の有利度が示唆されることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0721】

また、本特徴部 076IW によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）および特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図9-49に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0722】

なお、本例では、はずれとなる変動表示において小当たりRUSH継続示唆演出や設定値示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり遊技中や小当たり遊技中に小当たりRUSH継続示唆演出や設定値示唆演出を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

30

【0723】

また、本特徴部 076IW によれば、複数種類の有利状態（例えば、10R確変大当たり、6R確変大当たり、6R通常大当たり、2R確変大当たり、2R通常大当たり）に制御可能である。また、有利状態の種類を決定するための有利種類判定値（例えば、大当たり種別判定値）を用いて、有利状態の種類を決定する。また、有利種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図9-3参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【0724】

具体的には、本特徴部 076IW では、有利種類判定値の数を設定値によらず共通とする（大当たり種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

40

【0725】

なお、本例では、図9-3に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、大当たり種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて大当たり種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【0726】

また、本特徴部 076IW によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊

50

状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果とすることを決定するための所定判定値（例えば、はずれ判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図9-1および図9-2参照）。また、所定判定値は、全ての設定値に対応する判定値に含まれ、所定判定値の数は、設定値に応じて異なる（図9-1および図9-2参照）。そのため、設定値の推測の困難性を高めて、遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【0727】

また、本特徴部076IWによれば、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能である。また、所定判定値は、全ての設定値の特定状態に対応する判定値に含まれる（図9-1および図9-2参照）。そのため、特定状態中における設定値の推測の困難性を高めることができる。

【0728】

20

また、本特徴部076IWによれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能である（例えば、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）。また、第2識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数は、第1識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数よりも多く、特定状態中の第2識別情報の可変表示に対応する判定値には、所定判定値が含まれる（図9-1および図9-2参照）。そのため、特定状態中の第2識別情報の可変表示の表示結果を用いた設定値の推測の困難性を高めることができる。

【0729】

また、本特徴部076IWによれば、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。また、特別状態に制御され、所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図9-49に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興味を向上させることができる。

30

【0730】

また、本特徴部076IWによれば、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を行うことが可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、第2識別情報の可変表示に対応する判定値のうち特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり（図9-2参照）、第1識別情報の可変表示に対応する判定値と第2識別情報の可変表示に対応する判定値と

40

50

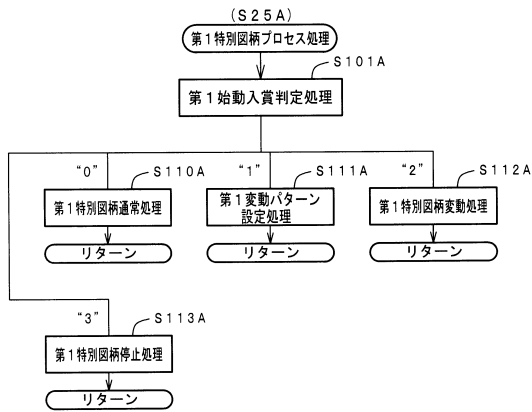
で、特殊判定値の数が異なる（図 9-1 および図 9-2 参照）。そのため、適切な遊技性を実現しつつ、遊技の単調さを解消することができる。

【符号の説明】

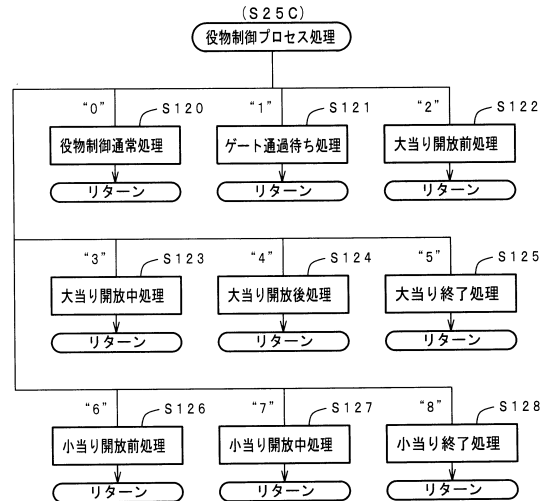
【0731】

1	…	パチンコ遊技機	
2	…	遊技盤	
3	…	遊技機用枠	
4 A、4 B	…	特別図柄表示装置	
5	…	画像表示装置	
6 A	…	入賞球装置	10
6 B	…	可変入賞球装置	
7	…	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	…	スピーカ	
9	…	枠 LED	
10	…	一般入賞口	
11	…	主基板	
12	…	演出制御基板	
13	…	音声制御基板	
14	…	LED制御基板	
15	…	中継基板	20
17	…	特殊可変入賞球装置	
20	…	普通図柄表示器	
21	…	ゲートスイッチ	
22 A、22 B	…	始動口スイッチ	
23	…	第1カウントスイッチ	
24	…	第2カウントスイッチ	
30	…	打球操作ハンドル	
31 A	…	スティックコントローラ	
31 B	…	プッシュボタン	
32	…	可動体	30
41	…	通過ゲート	
100	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121	…	ROM	
102、122	…	RAM	
103	…	CPU	
104、124	…	乱数回路	
105、125	…	I/O	
120	…	演出制御用CPU	
123	…	表示制御部	40

【図 5】

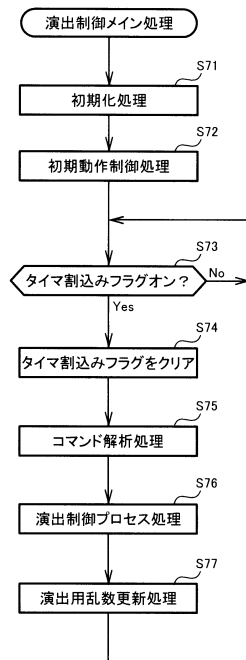


【図 6】

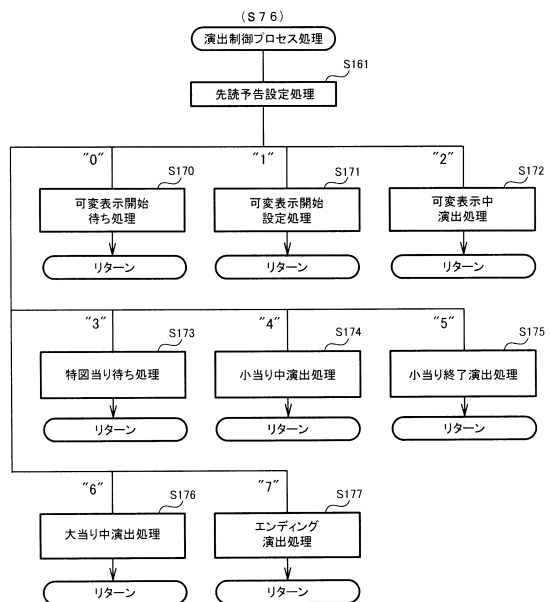


10

【図 7】



【図 8】



30

40

50

【図 9 - 1】

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

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

【図 9 - 2】

(A) 非確変状態 (低確率状態) [第 2 特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	65331/65536	65321/65536	65311/65536	65301/65536	65291/65536	65289/65536
はずれ確率	—	—	—	—	—	—

(B) 確変状態 (高確率状態) [第 2 特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536	2470/65536
小当り確率	63486/65536	63386/65536	63286/65536	63186/65536	63086/65536	63066/65536
はずれ確率	—	—	—	—	—	—

10

20

【図 9 - 3】

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

(B) 大当り種別判定テーブル [第 2 特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
10R確変大当り	0~9	0~9	0~9	0~9	0~9	0~9
6R確変大当り	10~59	10~59	10~59	10~59	10~59	10~59
2R確変大当り	60~64	60~64	60~64	60~64	60~64	60~64
2R通常大当り	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99

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

【図 9 - 4】

(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	小当り	15 秒
05	第 1 変動パターン#05	リーチ A 大当り	30 秒
06	第 1 変動パターン#06	リーチ B 大当り	40 秒

(B) 第 1 特別図柄用変動パターンテーブル [KT 時]			
変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
07	第 1 変動パターン#07	はずれ	2 秒
08	第 1 変動パターン#08	小当り	2 秒
09	第 1 変動パターン#09	大当り	10 秒

30

40

50

【図 9 - 5】

(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	小当り	15分
1 2	第2変動パターン#02	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 3	第2変動パターン#03	小当り [第2始動入賞口開放準備]	7秒
1 4	第2変動パターン#04	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/2~49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 5	第2変動パターン#05	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5秒
1 6	第2変動パターン#06	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1秒
1 7	第2変動パターン#07	小当り [リーチ変動]	2分
1 8	第2変動パターン#08	大当り [リーチ変動]	2分

(F) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [低確率/第1K T時/50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 9	第2変動パターン#09	小当り [終了表示]	10秒
1 A	第2変動パターン#10	大当り [終了表示+復活表示]	15秒

【図 9 - 6】

(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 B	第2変動パターン#11	小当り [第2始動入賞口開放準備]	7秒
1 C	第2変動パターン#12	小当り [リーチ変動]	2分
1 D	第2変動パターン#13	大当り [リーチ変動]	2分

(H) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第1K T時/2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
1 E	第2変動パターン#14	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5秒
1 F	第2変動パターン#15	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1秒
2 0	第2変動パターン#16	小当り [リーチ変動]	2分
2 1	第2変動パターン#17	大当り [リーチ変動]	2分

(I) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第2K T時]

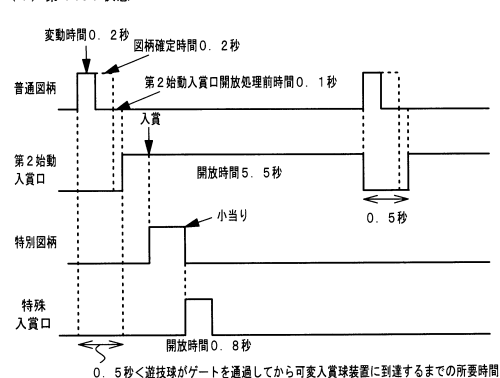
変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 2	第2変動パターン#18	小当り [短縮変動]	1.5秒
2 3	第2変動パターン#19	小当り [通常変動]	5秒
2 4	第2変動パターン#20	小当り [バトル演出]	2分
2 5	第2変動パターン#21	大当り [バトル演出]	2分

10

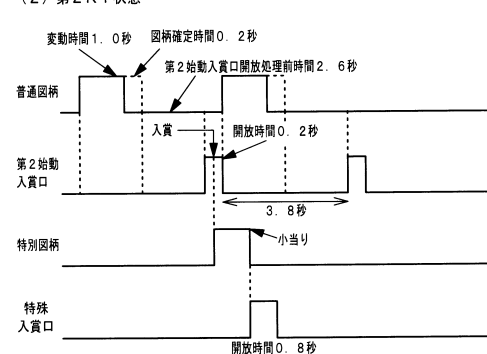
20

【図 9 - 7】

(1) 第1K T状態



(2) 第2K T状態



【図 9 - 8】

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 9	第1変動パターン#09指定	第1飾り図柄変動パターン#09の指定
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 5	第2変動パターン#21指定	第2飾り図柄変動パターン#21の指定
9 0	0 1	表示結果1指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
9 0	0 2	表示結果2指定	可変表示結果を10R確定大当りとするの指定
9 0	0 3	表示結果3指定	可変表示結果を6R確定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確定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
9 C	0 0	右打ち点灯終了指定	右打ち表示器の点灯を終了したことを指定
9 C	0 1	右打ち点灯開始指定	右打ち表示器の点灯を開始したことを指定
A 0	0 0	第1図柄確定指定	第1図柄の変動を終了することを指定
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
A 0	0 2	第1強制図柄確定指定	第1図柄の変動を強制終了することを指定
A 0	0 3	第2強制図柄確定指定	第2図柄の変動を強制終了することを指定

30

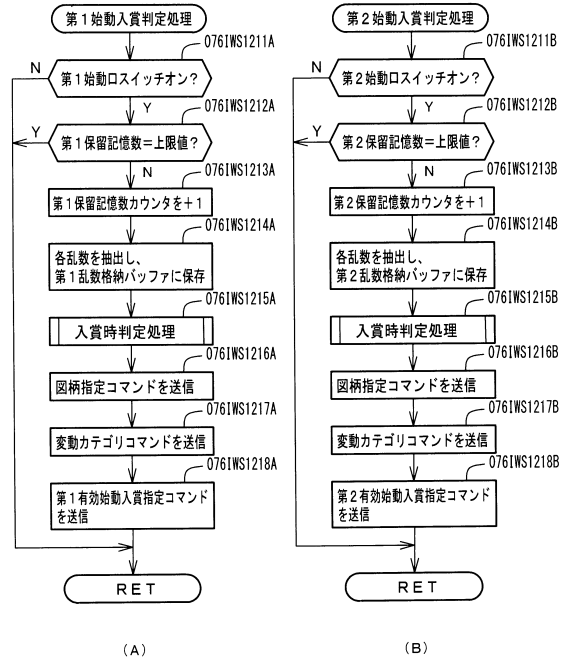
40

50

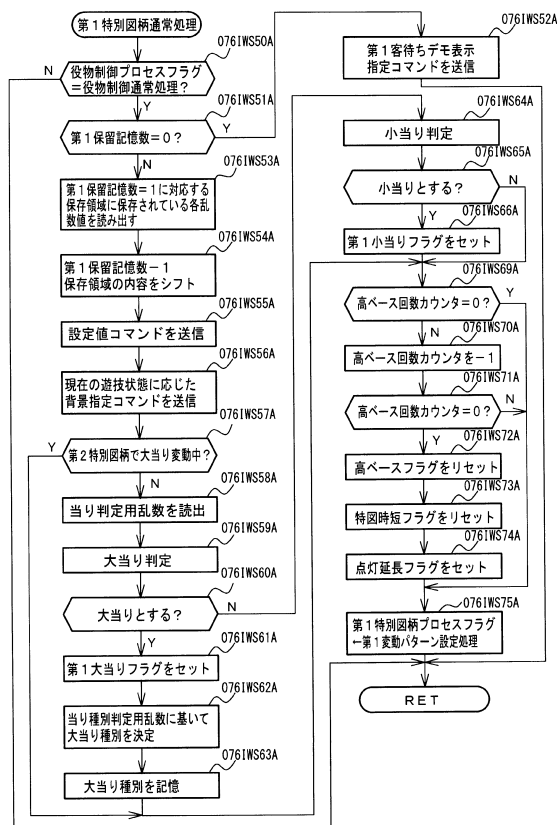
【図 9 - 9】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	大当り開始指定 (ファンファーレ指定)	大当り遊技の開始を指定
B 0	0 1	大当り終了指定 (エンディング指定)	大当り遊技の終了を指定
B 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
C 6	X X	変動カテゴリーコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン) を指定
C 8	0 1	ゲート通過指定	ゲートを遊技球が通過したことを指定
D 0	0 0	第 1 客待ちデモ表示指定	第 1 客待ちデモンストレーション時の表示指定
D 0	0 1	第 2 客待ちデモ表示指定	第 2 客待ちデモンストレーション時の表示指定
E 0	0 0	低確/非 K T 背景指定	遊技状態が低確率/非 K T 状態であるときの表示指定
E 0	0 1	低確/第 1 K T 背景指定	遊技状態が低確率/第 1 K T 状態であるときの表示指定
E 0	0 2	高確/第 1 K T 背景指定	遊技状態が高確率/第 1 K T 状態であるときの表示指定
E 0	0 3	高確/第 2 K T 背景指定	遊技状態が高確率/第 2 K T 状態であるときの表示指定
E 1	X X	設定値コマンド	X Xで示す設定値に設定されていることを指定

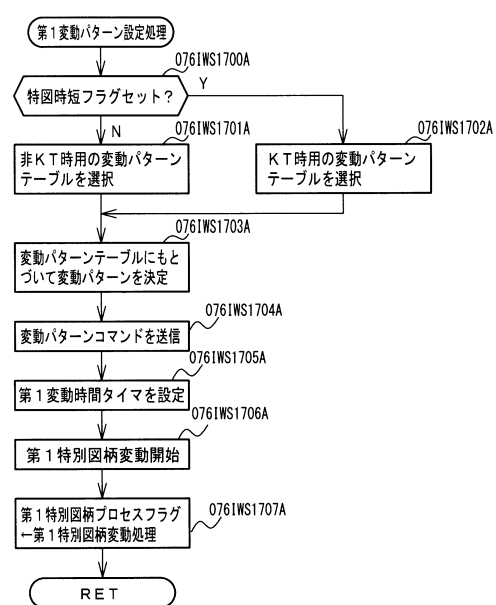
【図 9 - 10】



【図 9 - 11】



【図 9 - 12】



10

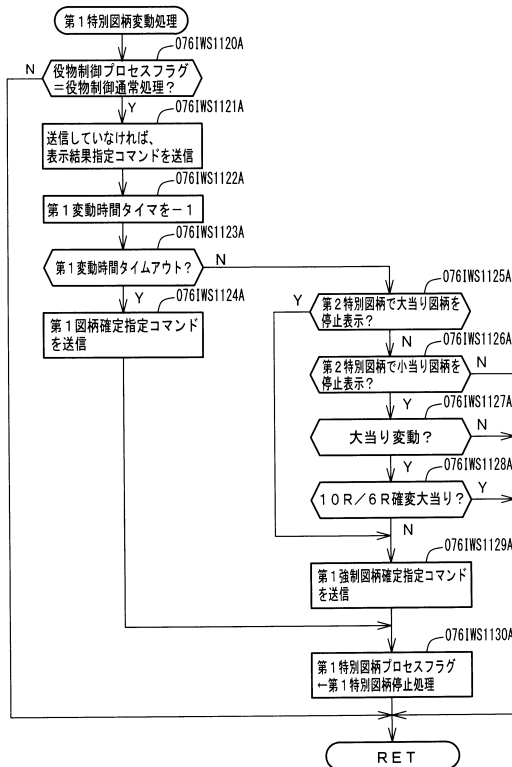
20

30

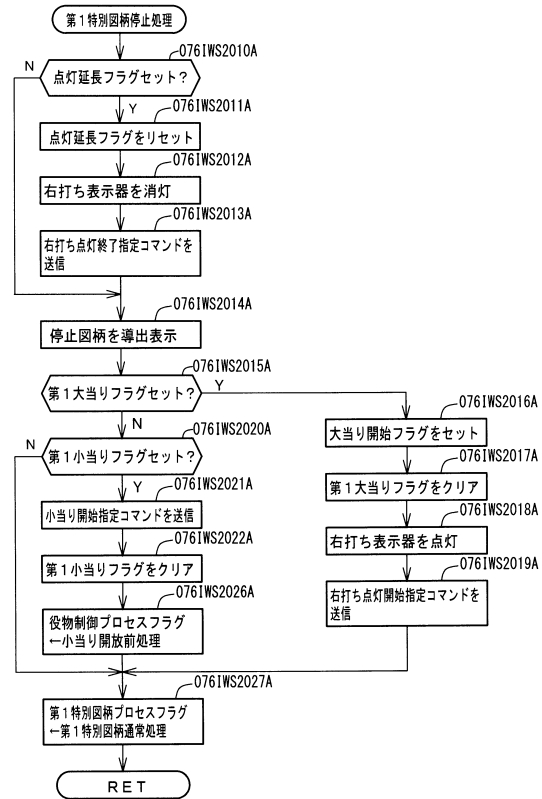
40

50

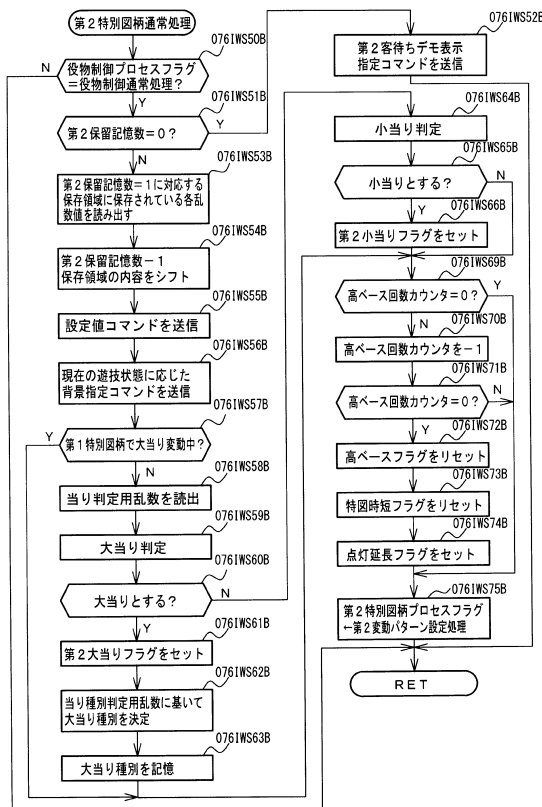
【図 9 - 13】



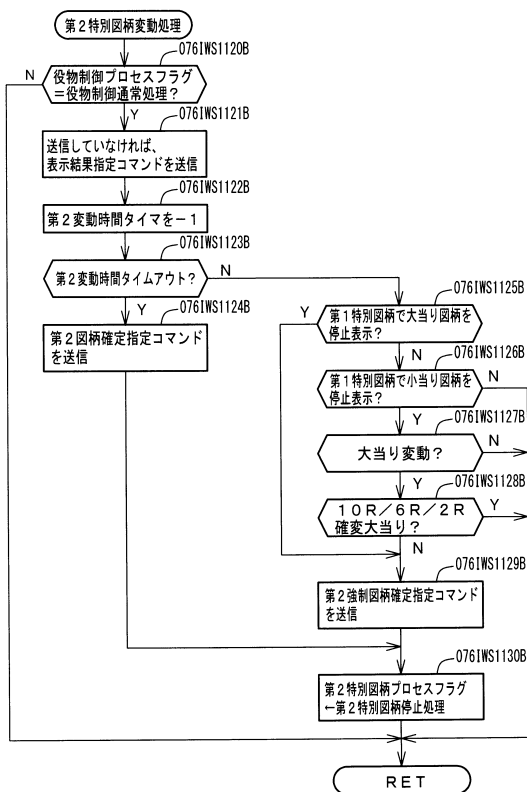
【図 9 - 14】



【図 9 - 15】



【図 9 - 16】



10

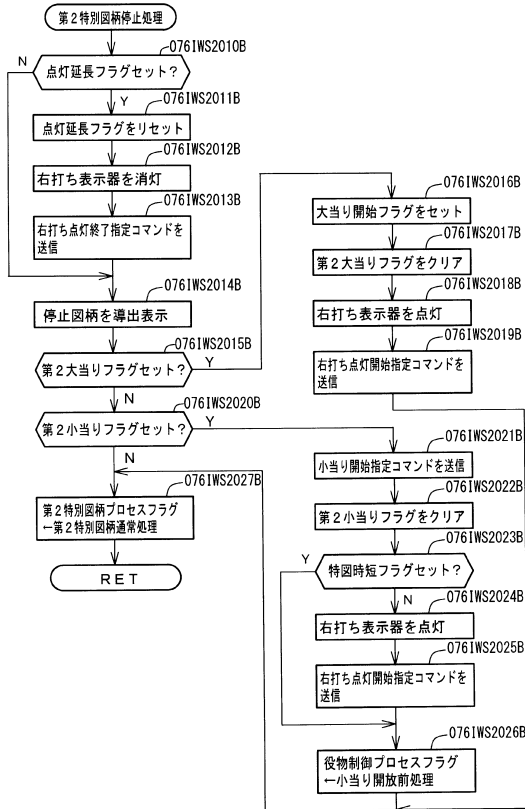
20

30

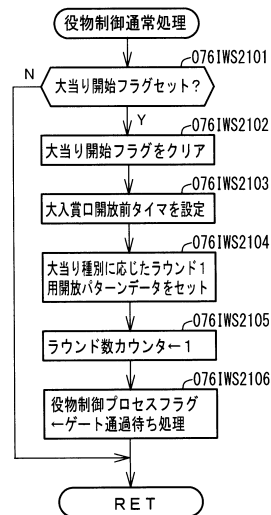
40

50

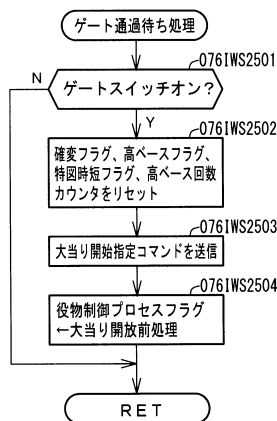
【図 9 - 17】



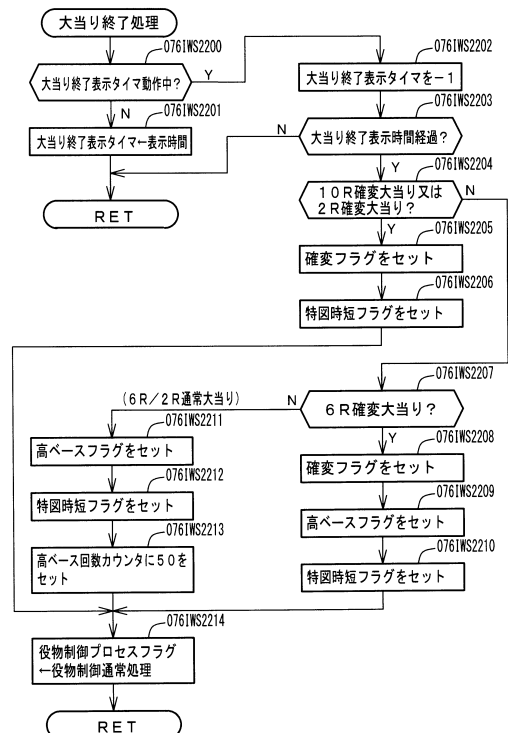
【図 9 - 18】



【図 9 - 19】



【図 9 - 20】



10

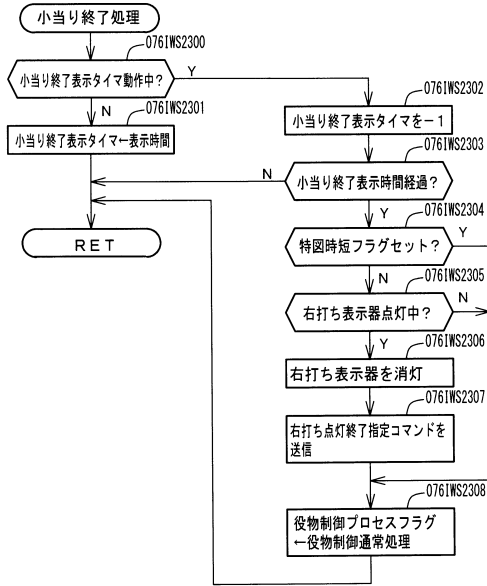
20

30

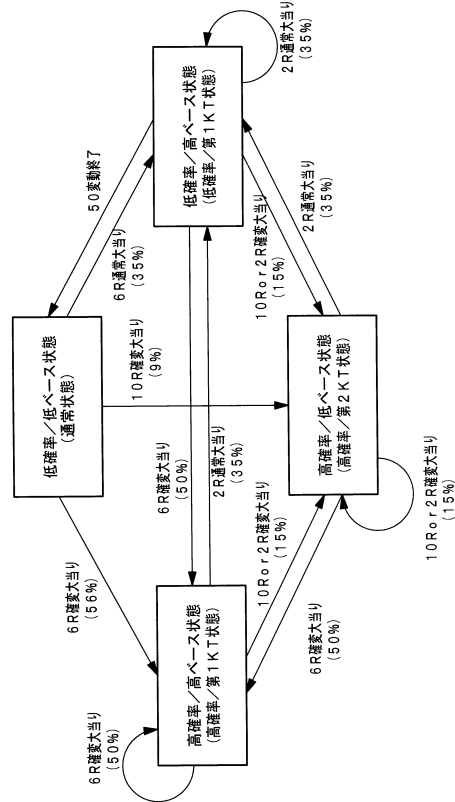
40

50

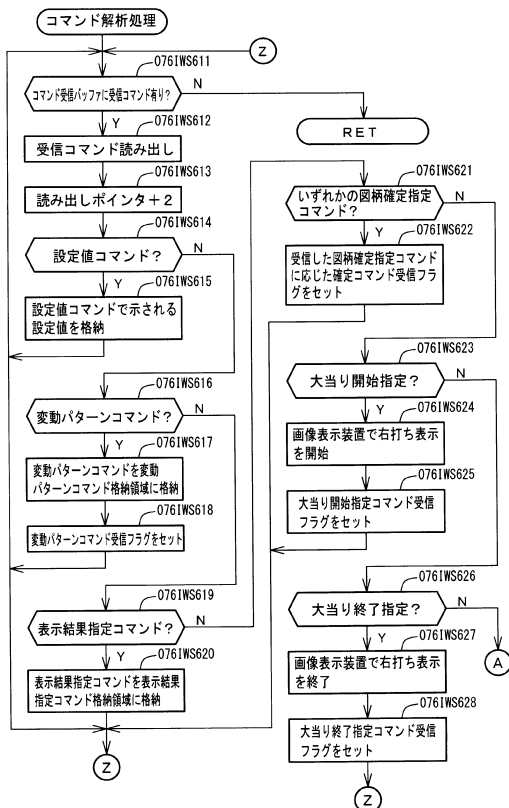
【図 9 - 2 1】



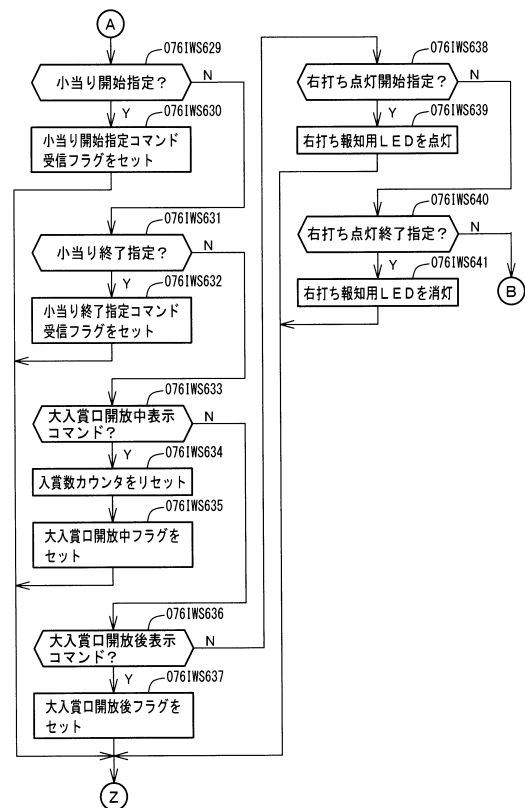
【図 9 - 2 2】



【図 9 - 2 3】



【図 9 - 2 4】



10

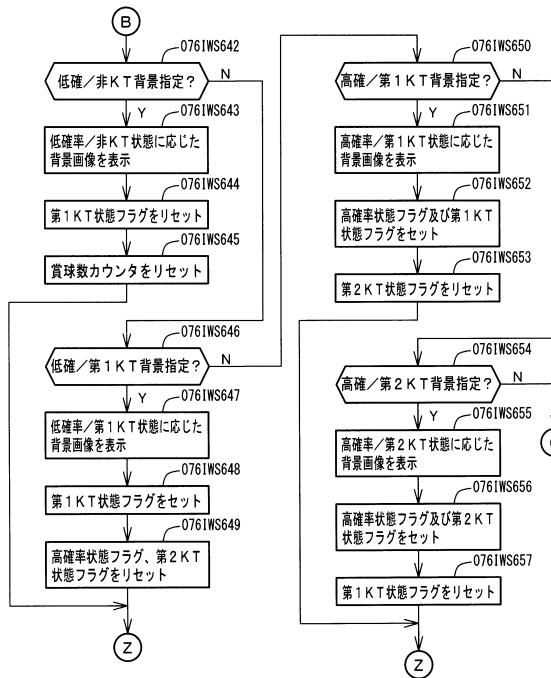
20

30

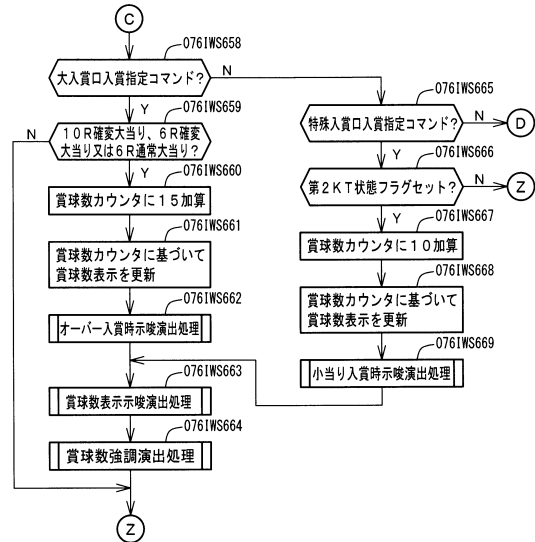
40

50

【図 9 - 25】



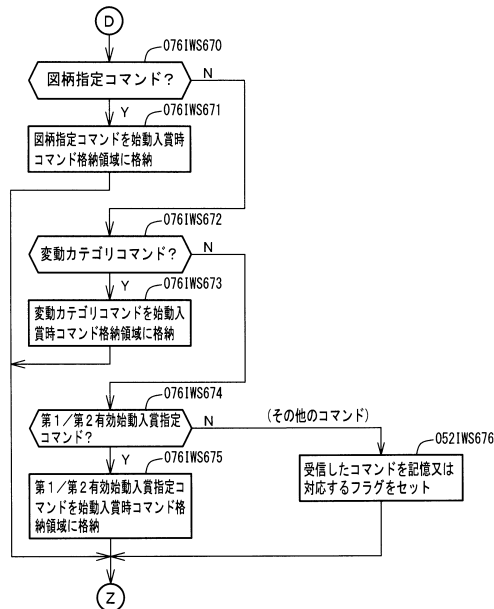
【図 9 - 26】



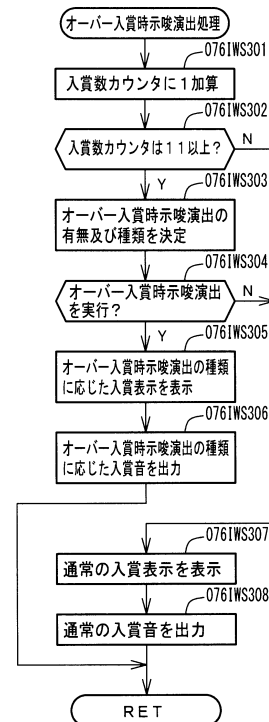
10

20

【図 9 - 27】



【図 9 - 28】



30

40

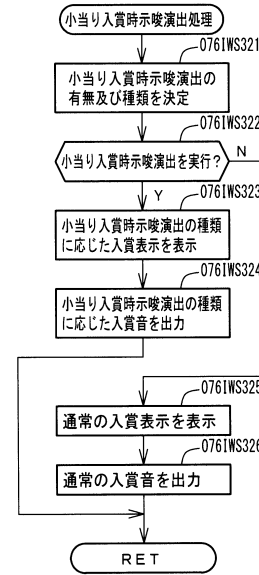
50

【図 9 - 29】

オーバー入賞時示唆演出決定テーブル

オーバー入賞時示唆演出の有無及び種類	入賞表示	入賞音	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
オーバー入賞時示唆演出なし	白色	通常音	60%	55%	50%	45%	40%	35%
オーバー入賞時示唆演出Aを実行	青色	音A	10%	9%	5%	5%	5%	5%
オーバー入賞時示唆演出Bを実行	緑色	音B	8%	12%	10%	5%	6%	6%
オーバー入賞時示唆演出Cを実行	黄色	音C	7%	8%	15%	11%	6%	7%
オーバー入賞時示唆演出Dを実行	橙色	音D	5%	6%	10%	17%	12%	1%
オーバー入賞時示唆演出Eを実行	赤色	音E	5%	5%	5%	11%	20%	13%
オーバー入賞時示唆演出Fを実行	虹色	音F	5%	5%	5%	6%	11%	22%

【図 9 - 30】



10

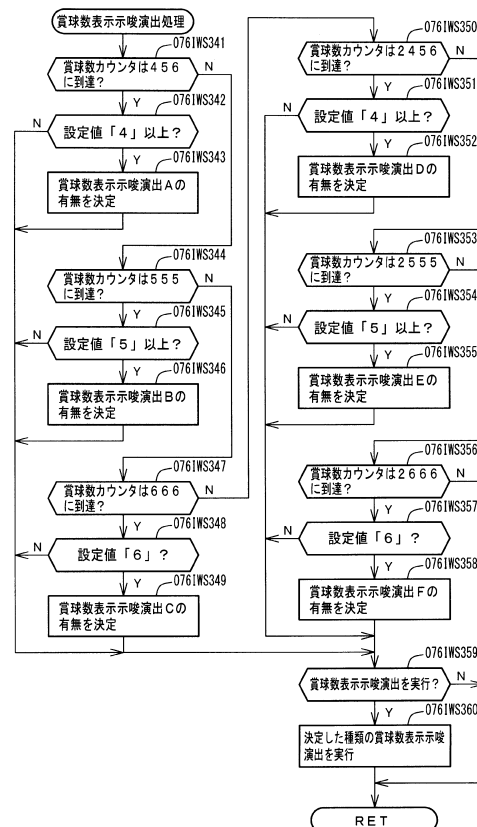
20

【図 9 - 31】

小当り入賞時示唆演出決定テーブル

小当り入賞時示唆演出の有無及び種類	入賞表示	入賞音	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当り入賞時示唆演出なし	白色	通常音	95%	94%	93%	92%	91%	90%
小当り入賞時示唆演出Aを実行	青色	音A	2%	1%	1%	1%	1%	1%
小当り入賞時示唆演出Bを実行	緑色	音B	1%	2%	1%	1%	1%	1%
小当り入賞時示唆演出Cを実行	黄色	音C	1%	1%	2%	1%	1%	1%
小当り入賞時示唆演出Dを実行	橙色	音D	1%	1%	1%	3%	2%	1%
小当り入賞時示唆演出Eを実行	赤色	音E	—	1%	1%	1%	3%	2%
小当り入賞時示唆演出Fを実行	虹色	音F	—	—	1%	1%	1%	4%

【図 9 - 32】



30

40

50

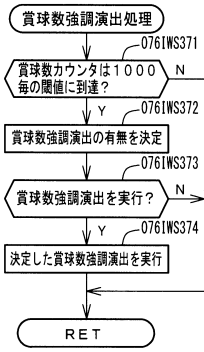
【図 9 - 3 3】

賞球数表示強演出決定テーブル				
賞球数表示強演出の種類	条件	演出内容	実行する	実行しない
賞球数表示強演出 A	賞球 1000 個到達	「1000 OVER」を表示	5.0%	5.0%
賞球数表示強演出 B	賞球 2000 個到達	「2000 OVER」を表示	6.0%	4.0%
賞球数表示強演出 C	賞球 3000 個到達	「3000 OVER」を表示	7.0%	3.0%
賞球数表示強演出 D	賞球 4000 個到達	「4000 OVER」を表示	8.0%	2.0%
賞球数表示強演出 E	賞球 5000 個到達	「5000 OVER」を表示	9.0%	1.0%

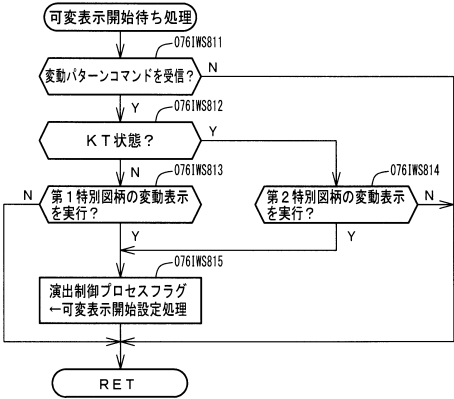
【図 9 - 3 5】

賞球数強演出決定テーブル				
賞球数強演出の種類	条件	演出内容	実行する	実行しない
賞球数強演出 A	賞球 1000 個到達	「1000 OVER」を表示	5.0%	5.0%
賞球数強演出 B	賞球 2000 個到達	「2000 OVER」を表示	6.0%	4.0%
賞球数強演出 C	賞球 3000 個到達	「3000 OVER」を表示	7.0%	3.0%
賞球数強演出 D	賞球 4000 個到達	「4000 OVER」を表示	8.0%	2.0%
賞球数強演出 E	賞球 5000 個到達	「5000 OVER」を表示	9.0%	1.0%

【図 9 - 3 4】



【図 9 - 3 6】



10

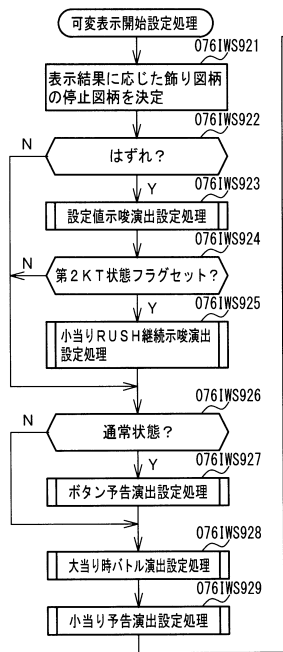
20

30

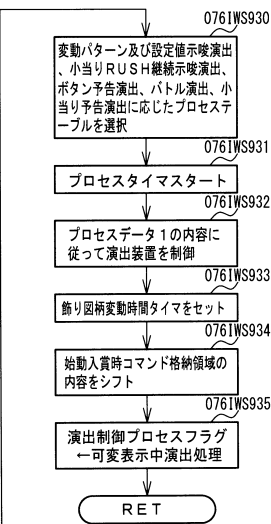
40

50

【図 9 - 3 7】



【図 9 - 3 8】



設定値示唆演出決定テーブル

設定値示唆演出の有無・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
設定値示唆演出なし	9 0 %	8 5 %	8 0 %	7 5 %	7 0 %	6 5 %
設定値示唆演出 A	5 %	2 %	3 %	4 %	5 %	4 %
設定値示唆演出 B	1 %	5 %	3 %	4 %	5 %	4 %
設定値示唆演出 C	1 %	2 %	5 %	4 %	4 %	5 %
設定値示唆演出 D	1 %	2 %	3 %	7 %	4 %	6 %
設定値示唆演出 E	1 %	2 %	3 %	3 %	8 %	6 %
設定値示唆演出 F	1 %	2 %	3 %	3 %	4 %	1 0 %

【図 9 - 3 9】

小当り R U S H 継続示唆演出決定テーブル

設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当り R U S H 継続示唆演出なし	3 5 %	4 0 %	5 0 %	5 5 %	6 0 %
小当り R U S H 継続示唆演出 A	3 0 %	2 8 %	2 5 %	2 3 %	2 2 %
小当り R U S H 継続示唆演出 B	3 5 %	3 2 %	2 8 %	2 2 %	1 8 %

【図 9 - 4 0】

ボタン予告演出決定テーブル

ボタン予告演出の有無・種類	演出態様	大当り以外	大当り
ボタン予告演出なし	—	9 0 %	1 0 %
ボタン予告演出 A を実行	青色の操作促進表示	7 %	3 0 %
ボタン予告演出 B を実行	赤色の操作促進表示	3 %	6 0 %

10

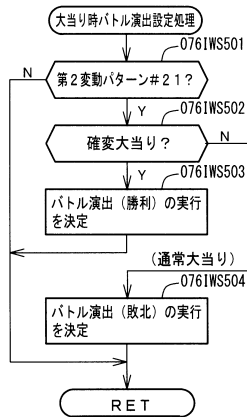
20

30

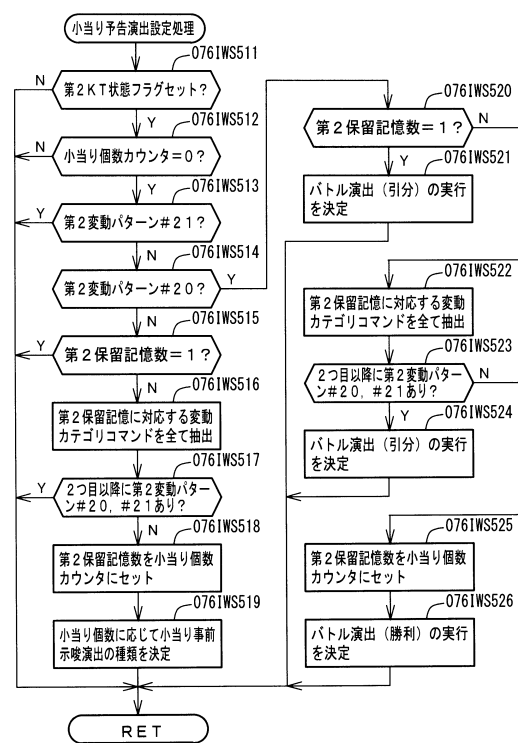
40

50

【図 9 - 4 1】



【図 9 - 4 2】



【図 9 - 4 3】

(A) 小当り事前示唆演出決定テーブル [小当り個数2]

小当り事前示唆演出の種類	演出態様	割り振り
小当り事前示唆演出 A	背景変化	60%
小当り事前示唆演出 B	青色の操作促進表示	30%
小当り事前示唆演出 C	赤色の操作促進表示	10%

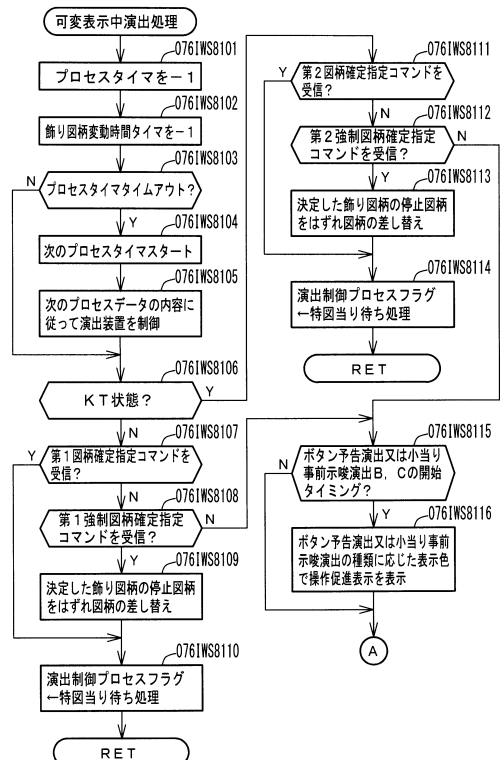
(B) 小当り事前示唆演出決定テーブル [小当り個数3]

小当り事前示唆演出の種類	演出態様	割り振り
小当り事前示唆演出 A	背景変化	20%
小当り事前示唆演出 B	青色の操作促進表示	60%
小当り事前示唆演出 C	赤色の操作促進表示	20%

(C) 小当り事前示唆演出決定テーブル [小当り個数4]

小当り事前示唆演出の種類	演出態様	割り振り
小当り事前示唆演出 A	背景変化	10%
小当り事前示唆演出 B	青色の操作促進表示	30%
小当り事前示唆演出 C	赤色の操作促進表示	60%

【図 9 - 4 4】



10

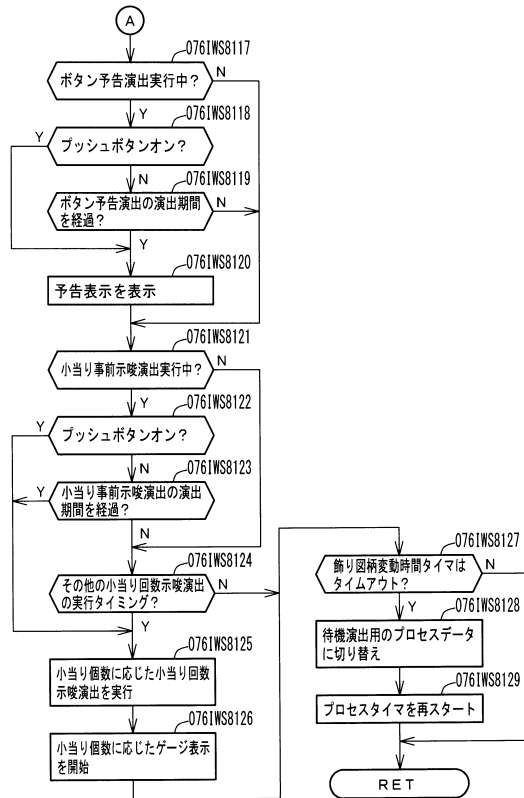
20

30

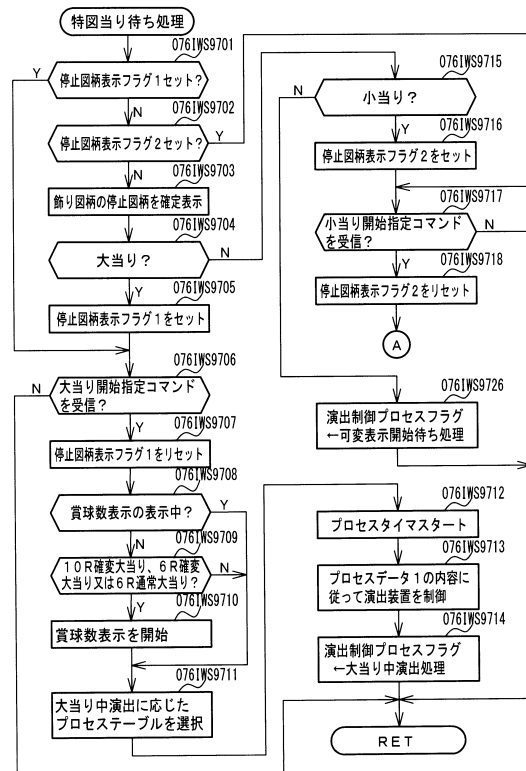
40

50

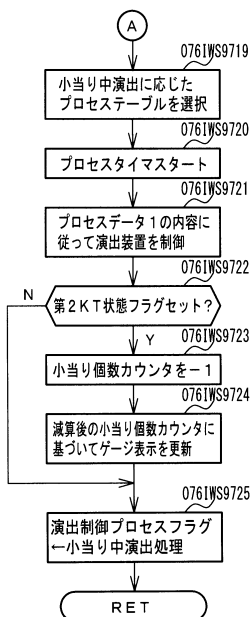
【図 9 - 4 5】



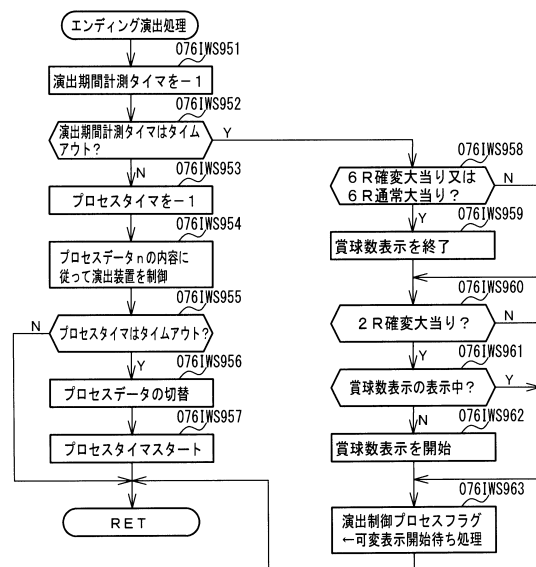
【図 9 - 4 6】



【図 9 - 4 7】



【図 9 - 4 8】



10

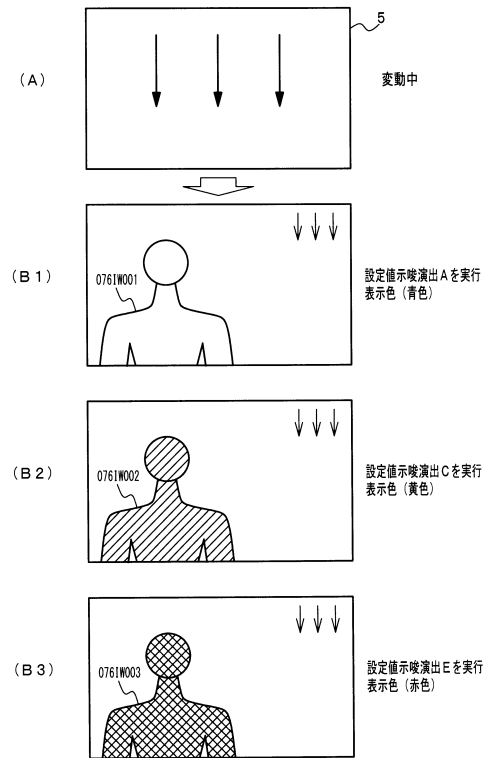
20

30

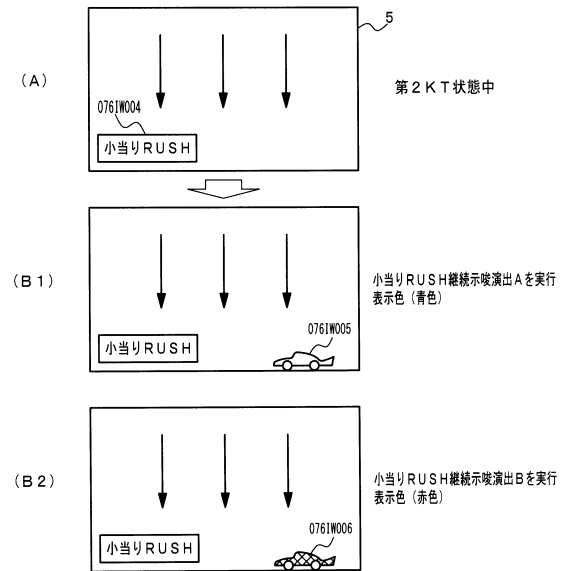
40

50

【図 9 - 4 9】



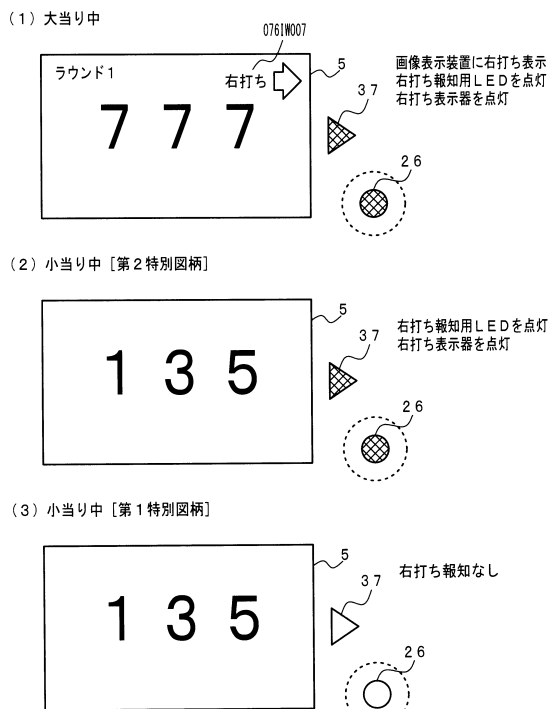
【図 9 - 5 0】



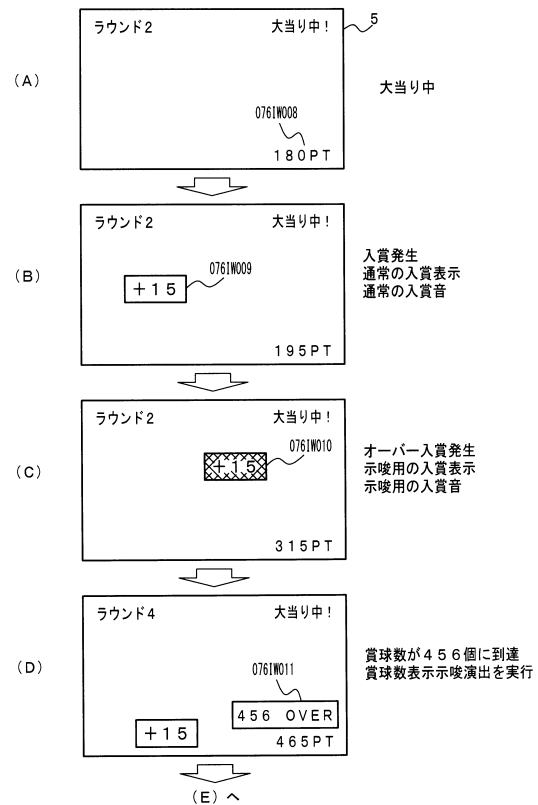
10

20

【図 9 - 5 1】



【図 9 - 5 2】

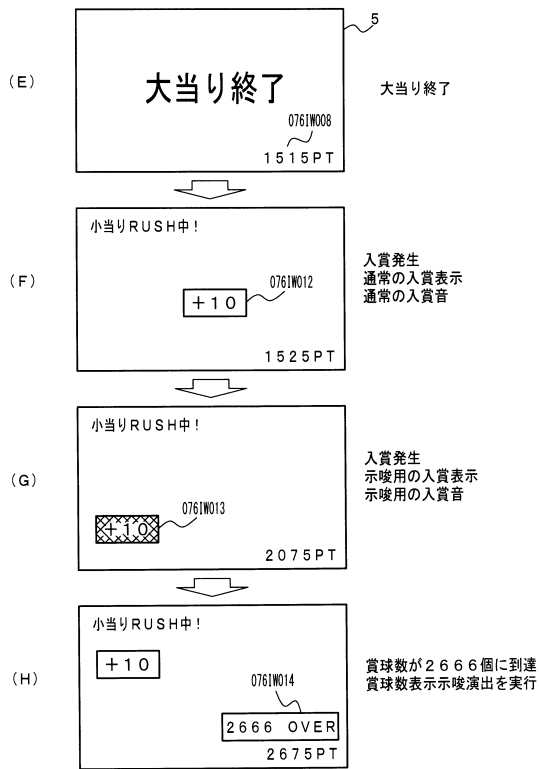


30

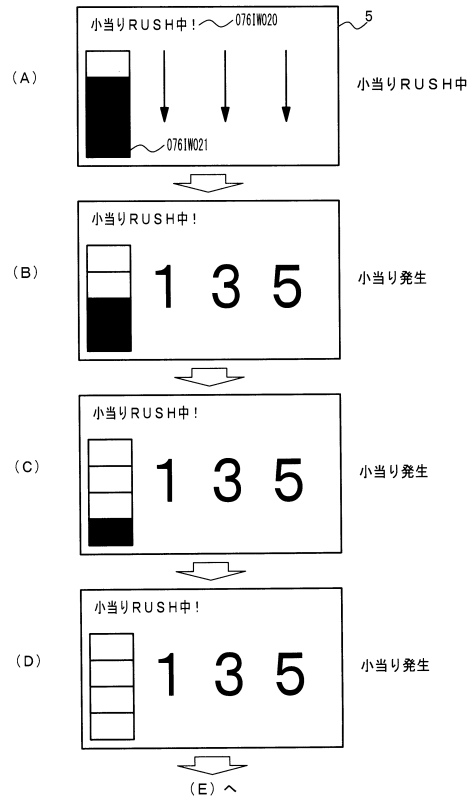
40

50

【図 9 - 5 3】



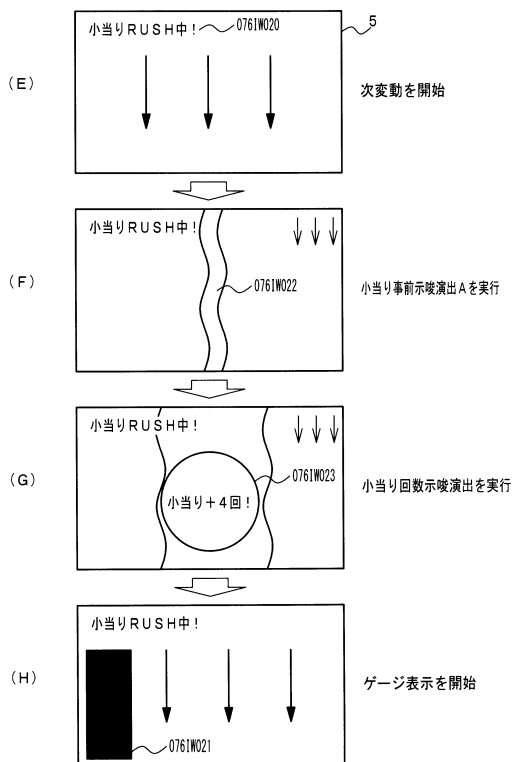
【図 9 - 5 4】



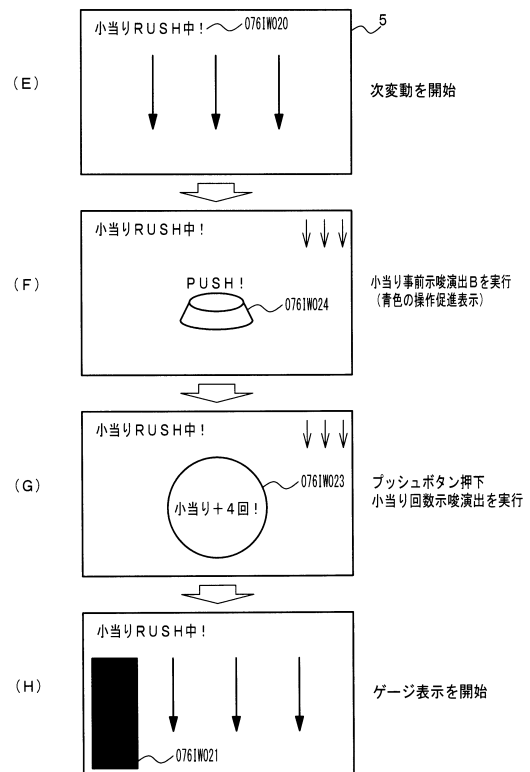
10

20

【図 9 - 5 5】



【図 9 - 5 6】

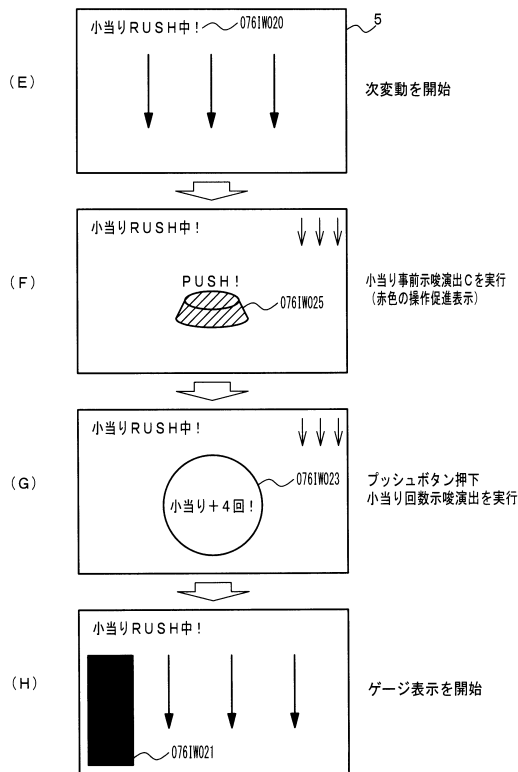


30

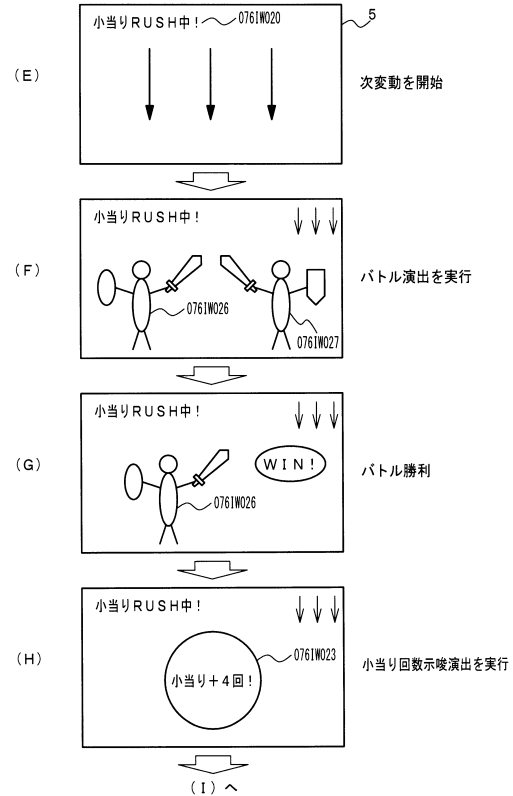
40

50

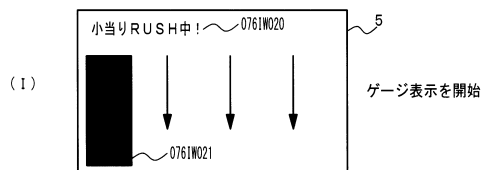
【図 9 - 5 7】



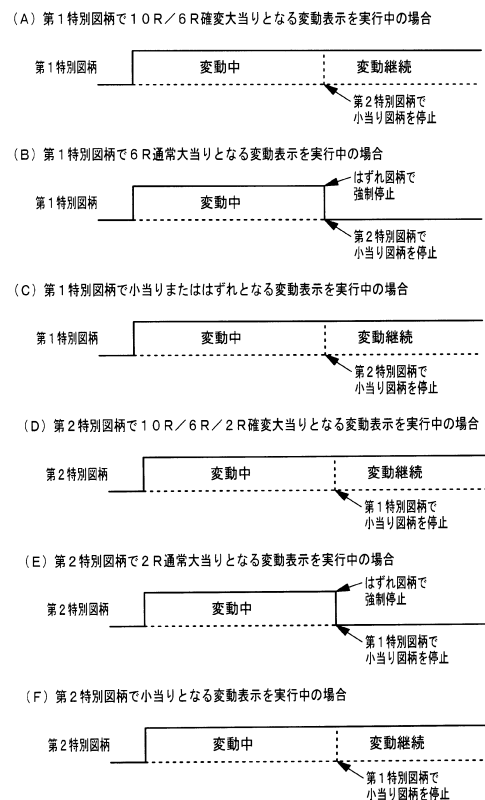
【図 9 - 5 8】



【図 9 - 5 9】



【図 9 - 6 0】



10

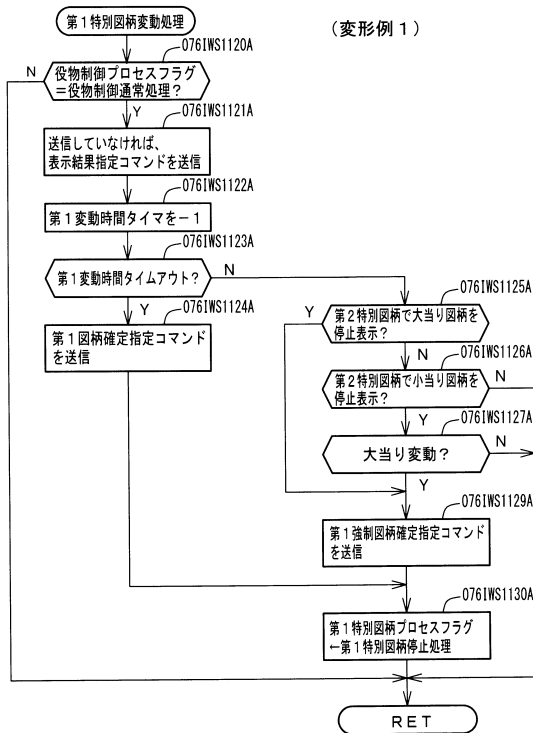
20

30

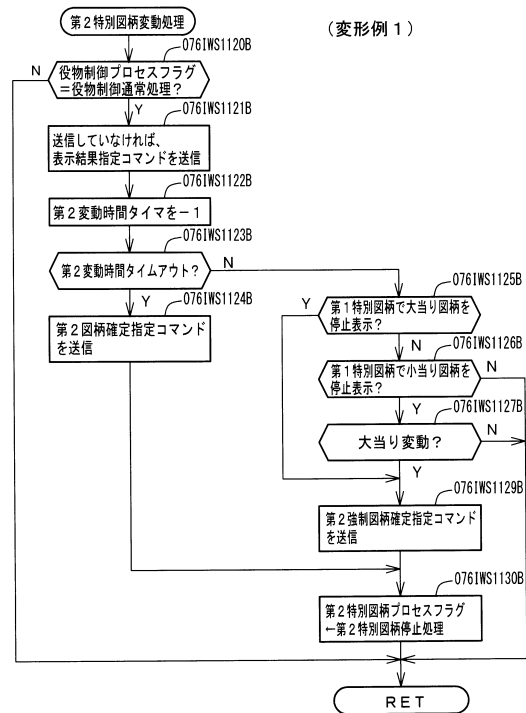
40

50

【図 9 - 6 1】

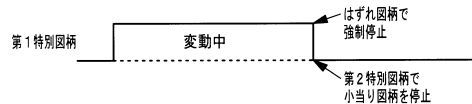


【図 9 - 6 2】

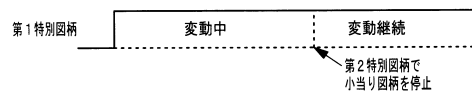


【図 9 - 6 3】

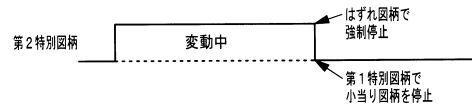
(A) 第1特別図柄で大当りとなる変動表示を実行中の場合 (変形例 1)



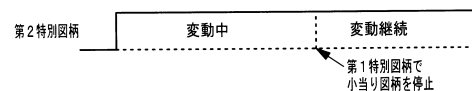
(B) 第1特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



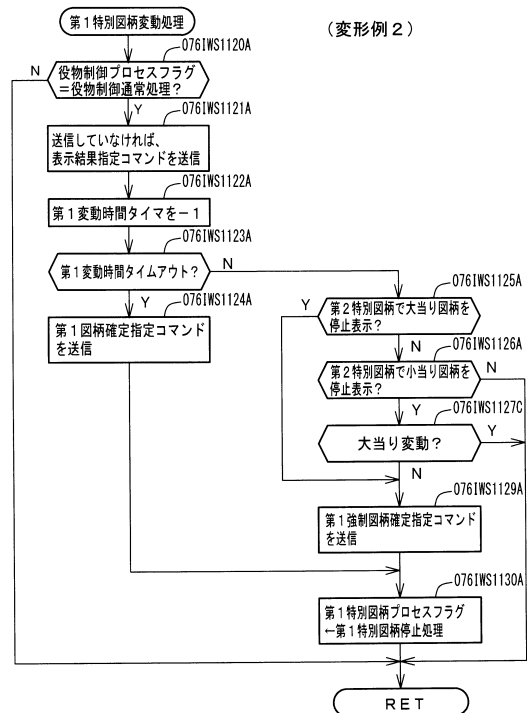
(C) 第2特別図柄で大当りとなる変動表示を実行中の場合



(D) 第2特別図柄で小当りとなる変動表示を実行中の場合



【図 9 - 6 4】



10

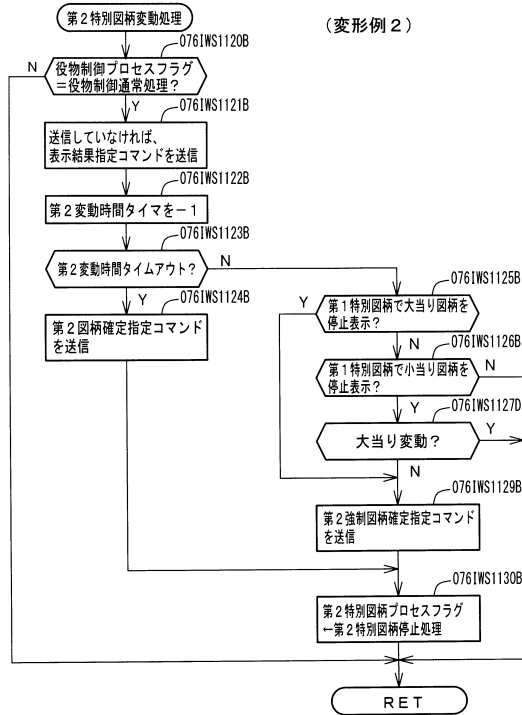
20

30

40

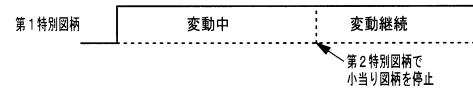
50

【図 9 - 6 5】

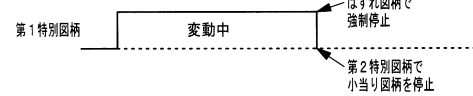


【図 9 - 6 6】

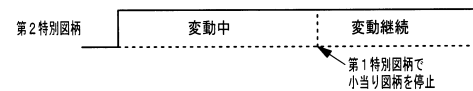
(A) 第1特別図柄で大当りとなる変動表示を実行中の場合 (変形例 2)



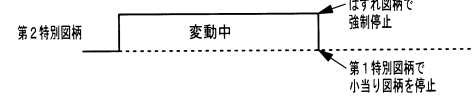
(B) 第1特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



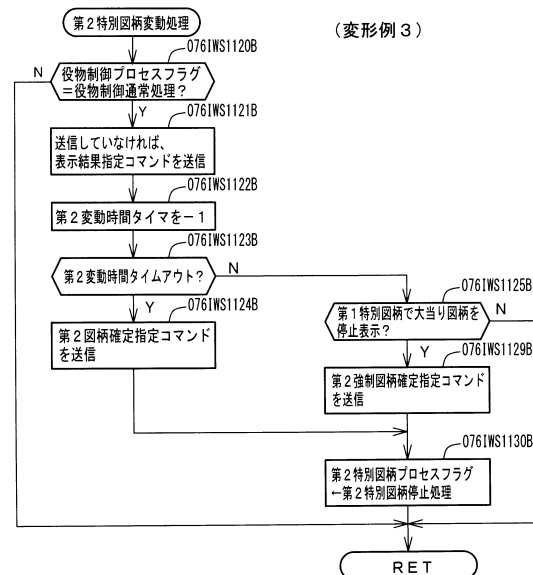
(C) 第2特別図柄で大当りとなる変動表示を実行中の場合



(D) 第2特別図柄で小当りとなる変動表示を実行中の場合

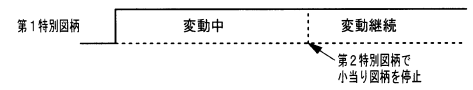


【図 9 - 6 7】

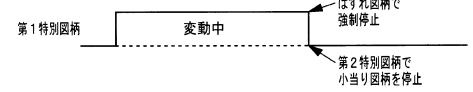


【図 9 - 6 8】

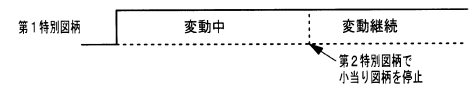
(A) 第1特別図柄で10R/6R確定大当りとなる変動表示を実行中の場合 (変形例 3)



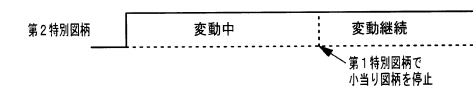
(B) 第1特別図柄で6R通常大当りとなる変動表示を実行中の場合



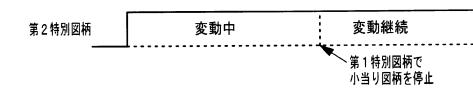
(C) 第1特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



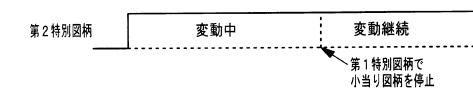
(D) 第2特別図柄で10R/6R/2R確定大当りとなる変動表示を実行中の場合



(E) 第2特別図柄で2R通常大当りとなる変動表示を実行中の場合



(F) 第2特別図柄で小当りとなる変動表示を実行中の場合



10

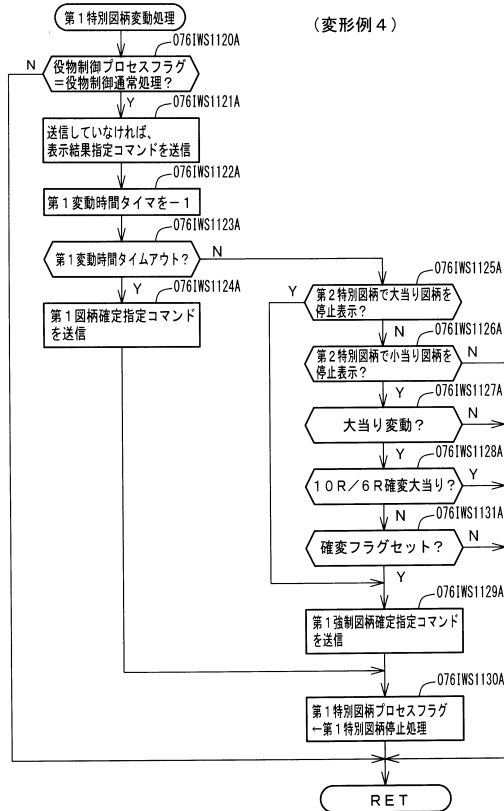
20

30

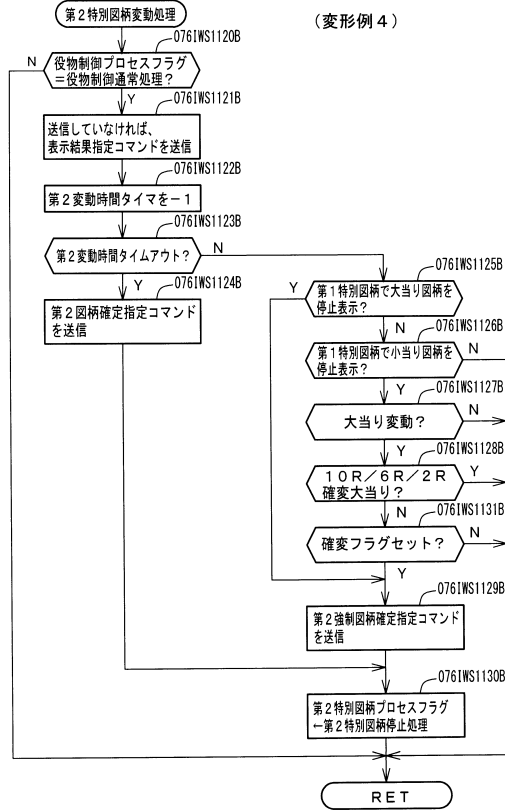
40

50

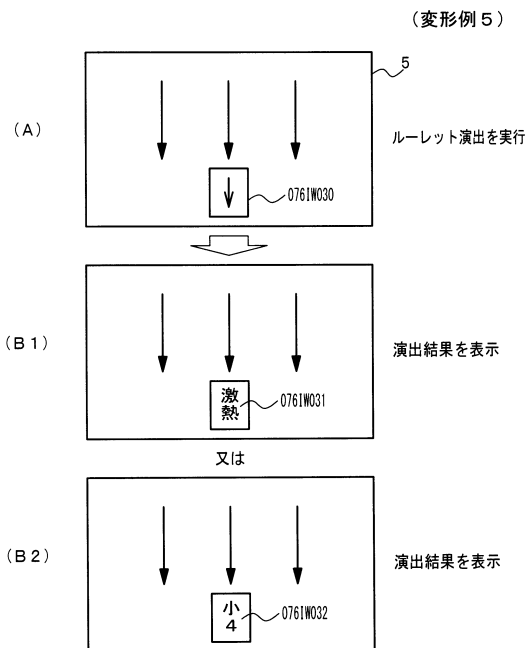
【図 9 - 6 9】



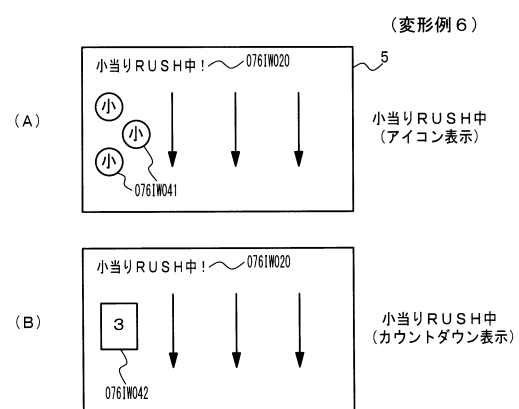
【図 9 - 7 0】



【図 9 - 7 1】



【図 9 - 7 2】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-175963 (JP, A)
特開 2018-061745 (JP, A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02