

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6714637号
(P6714637)

(45) 発行日 令和2年6月24日 (2020.6.24)

(24) 登録日 令和2年6月9日 (2020.6.9)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 96 頁)

(21) 出願番号	特願2018-74475 (P2018-74475)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年4月9日 (2018.4.9)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-180718 (P2019-180718A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	令和1年10月24日 (2019.10.24)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年5月22日 (2019.5.22)		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	柴田 和雄
		(56) 参考文献	特開2018-29833 (JP, A)
		(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)	A 6 3 F 7/02

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技媒体が進入可能な進入有利状態と遊技媒体が進入困難な進入不利状態とに変化可能な可変始動手段と、

前記可変始動手段の下流側に設けられ、進入有利状態と進入不利状態とに変化可能な所定可変手段と、

複数の開放パターンのうちのいずれかの開放パターンにより前記可変始動手段を制御可能な可変始動制御手段と、

前記可変始動手段を遊技媒体が進入したことにともづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、

可変表示の表示結果として所定表示結果が導出表示されたことにともづいて前記所定可変手段を進入有利状態に変化させる特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、

前記有利状態および前記特殊状態とは異なる状態であって通常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、を備え、

前記特別状態は、第1特別状態と、該第1特別状態よりも前記特殊状態の制御によって遊技価値が付与されやすい第2特別状態と、を含み、

前記第1特別状態は、移行条件が成立したことにともづいて前記第2特別状態に移行する有利第1特別状態と、前記移行条件が成立したことにともづいて前記第2特別状態に移

10

20

行しない不利第 1 特別状態と、を含み、

前記可変始動制御手段は、

前記複数の開放パターンのうちの非特定開放パターンよりも前記所定可変手段に遊技媒体が流下しやすい特定開放パターンにより前記可変始動手段を制御可能であり、

前記第 2 特別状態に制御されているときに、前記第 1 特別状態に制御されているときよりも、高い割合で前記特定開放パターンにより前記可変始動手段を制御可能であり、

非特定状態よりも前記有利状態に制御されやすい特定状態に制御されていることを示唆する特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段と、

前記有利第 1 特別状態の制御に対応する対応演出を実行可能な対応演出実行手段と、

前記移行条件の種類を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、をさらに備え、

前記第 1 特別状態に制御されているときにに、特殊演出の方が対応演出よりも実行される割合が高い

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば 10 個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば 16 ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば 2.9 秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【0005】

そのような遊技機において、通常状態よりも特殊状態（小当たり遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（例えば、小当たり RUSH）に制御可能に構成されたものがある。例えば、特許文献 1 には、高確率状態かつ時短状態となる確変モードにおいて規定回数の可変表示が行われると、小当たりを高頻度で発生させる小当たり RUSH モードに移行させることが記載されている。

10

20

30

40

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2017-148127号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、確変モードであれば規定回数の可変表示が行われることにより小当りRUSHモードに移行することが明らかであるため、遊技興趣を十分に向上させることができない。

10

【0008】

そこで、本発明は、遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

(1)上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技媒体が進入可能な進入有利状態と遊技媒体が進入困難な進入不利状態とに変化可能な可変始動手段と、可変始動手段の下流側に設けられ、進入有利状態と進入不利状態とに変化可能な所定可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置17）と、複数の開放パターンのうちのいずれかの開放パターンにより可変始動手段を制御可能な可変始動制御手段と、可変始動手段を遊技媒体が進入したことにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、可変表示の表示結果として所定表示結果が導出表示されたことにもとづいて所定可変手段を進入有利状態に変化させる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段と、有利状態および特殊状態とは異なる状態であって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、KT状態）に制御可能な特別状態制御手段と、を備え、特別状態は、第1特別状態（例えば、第1KT状態）と、該第1特別状態よりも特殊状態の制御によって遊技価値が付与されやすい第2特別状態（例えば、第2KT状態）と、を含み、第1特別状態は、移行条件が成立したことにもとづいて第2特別状態に移行する有利第1特別状態（例えば、第1KT状態A）と、移行条件が成立したことにもとづいて第2特別状態に移行しない不利第1特別状態（例えば、第1KT状態B）と、を含み、可変始動制御手段は、複数の開放パターンのうちの非特定開放パターンよりも所定可変手段に遊技媒体が流下しやすい特定開放パターンにより可変始動手段を制御可能であり、第2特別状態に制御されているときに、第1特別状態に制御されているときよりも、高い割合で特定開放パターンにより可変始動手段を制御可能であり、非特定状態（例えば、低確率状態）よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態）に制御されていることを示唆する特殊演出（例えば、確変示唆演出）を実行可能な特殊演出実行手段と、有利第1特別状態の制御に対応する対応演出（例えば、移行演出）を実行可能な対応演出実行手段と、移行条件の種類を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、をさらに備え、第1特別状態に制御されているときに、特殊演出の方が対応演出よりも実行される割合が高い（例えば、図8-33参照）ことを特徴とする。

20

30

40

このような構成によれば、第1特別状態に制御されているときに、第2特別状態に移行するか否かに注目させることができるとともに、特殊演出と対応演出とを好適に実行することができる。

【0010】

(2)上記(1)の遊技機において、第1特別状態に制御されているときには、特殊演出の方が対応演出よりも実行される割合が高い（例えば、図8-33参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特殊演出と対応演出とを好適に実行することができ、遊技興

50

趣を向上させることができる。

【 0 0 1 1 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、有利第 1 特別状態に制御されているときと不利第 1 特別状態に制御されているときとで、共通の特別演出 (例えば、共通の背景画像 B を表示する背景演出) を実行可能な特別演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 0 0 1 I W S 0 6 0 を実行する部分) を備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、特別演出が実行されたときに、有利第 1 特別状態と不利第 1 特別状態とのいずれに制御されているか遊技者が推測困難となるため、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 2 】

10

(4) 上記 (3) の遊技機において、特別演出実行手段は、不利第 1 特別状態に制御されるとともに特定状態に制御されているときと、不利第 1 特別状態に制御されるとともに非特定状態に制御されているときとで、共通の特別演出 (例えば、共通の背景画像 B を表示する背景演出) を実行可能である (例えば、共通の背景画像 B を表示する演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 0 0 1 I W S 0 5 5 , S 0 0 1 I W S 0 6 0 を実行する部分) ようにしてもよい。

このような構成によれば、特別演出が実行されたときに、特定状態と非特定状態とのいずれに制御されているか遊技者が推測困難となるため、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 3 】

20

(5) 上記 (1) または (4) の遊技機において、成立しやすさが異なる複数種類の所定条件 (例えば、変動 5 0 回または 1 0 0 回。図 8 - 2 0 参照) を有するようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の多様性を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 4 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、複数種類の有利状態 (例えば、図 8 - 1 (D) , (E) 参照) に制御可能な有利状態制御手段を備え、特別状態制御手段は、複数種類の有利状態のうちの特定の有利状態 (例えば、9 R 確変大当たり) に制御されることを契機として第 2 特別状態に制御可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、有利状態の種類に着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【 0 0 1 5 】

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、可変装置の上流側に設けられ、進入可能状態と進入困難状態とに変化可能な可変始動装置 (例えば、可変入賞球装置 6 B) と、非所定状態 (例えば、低ベース状態) よりも可変始動装置が進入可能状態に制御されやすい所定状態 (例えば、高ベース状態) に制御可能な所定状態制御手段とを備え、所定状態に制御されているときに第 1 特別状態に制御され、非所定状態に制御されているときに第 2 特別状態に制御される (例えば、図 8 - 2 0 参照) ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の多様性を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 6 】

40

(8) 上記 (1) から (7) のいずれかの遊技機において、有利状態の種類と所定条件の種類とが互に対応する (例えば、図 8 - 2 0 参照) ようにしてもよい。

このような構成によれば、有利状態の種類に着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 7 】

(9) 上記 (1) から (8) のいずれかの遊技機において、所定条件の種類を示唆する示唆演出 (例えば、移行条件示唆演出) を実行可能な示唆演出実行手段を備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、所定条件の種類に着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

50

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 8 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】第 1 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブル、および大当たり種別判定テーブル
を示す説明図である。 10

【図 8 - 2】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

【図 8 - 3】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

【図 8 - 4】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

【図 8 - 5】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 8 - 6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 8 - 7】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 8 - 8】第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 9】第 1 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。 20

【図 8 - 10】第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 11】第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 12】第 1 ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 13】第 1 大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 14】第 1 大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 15】第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 16】第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 17】第 2 ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 18】第 2 大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 19】第 2 大当たり終了処理を示すフローチャートである。 30

【図 8 - 20】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。

【図 8 - 21】外部出力信号を説明するための説明図である。

【図 8 - 22】大当たり信号 1 および大当たり信号 2 の出力タイミングを説明するための説明
図である。

【図 8 - 23】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 24】普通図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 25】普通図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 26】普通電動役物開放前処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 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 8 - 28】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。 40

【図 8 - 29】デモ表示制御処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 30】デモ表示制御処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 31】可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 32】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 33】確変示唆演出決定テーブルおよび移行演出決定テーブルの具体例を示す説
明図である。

【図 8 - 34】小当たり中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 35】第 2 特別図柄の変動期間および特殊入賞口の開閉期間を説明するための説
明図である。

【図 8 - 36】開放演出の演出態様を説明するための説明図である。 50

【図 8 - 3 7】背景演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 8 - 3 8】確変示唆演出および移行演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 8 - 3 9】設定値を変更可能に構成する場合を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

(基本説明)

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

【0020】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

なお、第 1 特別図柄表示装置 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。

【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 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（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。

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

10

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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

20

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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

30

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

40

【 0 0 3 4 】

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

50

置 1 7 と、第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 B とが設けられており、図 1 に示すように、左側に特殊可変入賞球装置 1 7 が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置 6 B が配置されている。これら特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する特殊入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特殊可変入賞球装置 1 7 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に所定表示結果（小当り図柄）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置 6 B は、普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第 2 始動入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

10

【 0 0 3 5 】

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

20

【 0 0 3 6 】

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

30

【 0 0 3 7 】

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

40

【 0 0 3 8 】

なお、本例では、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が左側に配置され、可変入賞球装置 6 B が右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B の底面部材が右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面部材が後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置 6 B の方から特殊可変入賞球

50

装置 17 の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置 6B の方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置 17 の方が下流側に設けられているといえる。

【0039】

大入賞口内には、大入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第 1 カウントスイッチ 23）が設けられている。第 1 カウントスイッチ 23 によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば 15 個）の遊技球が賞球として払い出される。従って、特別可変入賞球装置 7 が開放制御されて大入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 が閉鎖制御されて大入賞口が閉状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

10

【0040】

特殊入賞口内には、特殊入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第 2 カウントスイッチ 24）が設けられている。第 2 カウントスイッチ 24 によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。ここで、特殊可変入賞球装置 17 において開状態となった特殊入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、大入賞口に遊技球が入賞したときと比較すると賞球の数が少ないものの、例えば第 1 始動入賞口 1 や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出されるようになっている。従って、特殊可変入賞球装置 17 が開放制御されて特殊入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特殊可変入賞球装置 17 が閉鎖制御されて特殊入賞口が閉状態となれば、特殊入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

20

【0041】

また、第 2 始動入賞口内には、第 2 始動入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な第 2 始動口スイッチ 22B が設けられている。第 2 始動口スイッチ 22B によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（1 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0042】

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

30

【0043】

なお、このパチンコ遊技機 1 では、通過ゲート 41、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）、可変入賞球装置 6B（第 2 始動入賞口）、および特殊可変入賞球装置 17（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当たり遊技中や KT 状態（いわゆる小当たりタイム）中である場合には、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行う。

【0044】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。

40

【0045】

一般入賞口 10 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0046】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表され

50

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。

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

（遊技の進行の概略）

このパチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者は遊技領域の

10

20

30

40

50

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。

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口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。

【0062】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口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。

【0063】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、確変状態（高確率状態）、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。

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

10

20

30

40

50

技状態と比べると得られる賞球が少ないが遊技者にとって有利な状態である。

【 0 0 6 7 】

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。

【 0 0 6 8 】

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

10

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

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

20

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

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。

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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。

【 0 0 7 5 】

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

50

てもよい。

【0076】

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

【0077】

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

10

【0078】

（演出の進行など）

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

【0079】

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

20

【0080】

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

30

【0081】

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

【0082】

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

40

【0083】

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

50

。

【0084】

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

10

【0085】

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

【0086】

20

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

【0087】

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

30

【0088】

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

40

【0089】

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

【0090】

（基板構成）

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

50

基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0091】

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

【0092】

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

10

【0093】

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

20

【0094】

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

【0095】

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

30

【0096】

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

【0097】

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

40

【0098】

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

50

、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【 0 0 9 9 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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 3 2 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。

【 0 1 0 0 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

10

【 0 1 0 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 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 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【 0 1 0 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B 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 1 2 3 に指示することもある。

20

【 0 1 0 3 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 1 0 4 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

30

【 0 1 0 5 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R 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 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 1 0 6 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

40

【 0 1 0 7 】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 1 0 8 】

乱数回路 1 2 4 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 CPU 1 2 0 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。

50

【 0 1 0 9 】

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、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 1 1 0 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 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。

【 0 1 1 1 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 1 2 】

（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、C P U 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 C P U 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。

【 0 1 1 3 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 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（C T C（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、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 1 4 】

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；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 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 R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 1 1 5 】

また、C P U 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 C P U 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。

【 0 1 1 6 】

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；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）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、C P U 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、R A M 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、R A M 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 R A M 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；N o）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【 0 1 1 7 】

R A M 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 ; Y e s ）、C 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 8 】

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、初期化处理（ステップ S 8 ）を実行する。

10

【 0 1 1 9 】

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 0 】

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。

20

【 0 1 2 1 】

復旧処理または初期化处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には、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。

30

【 0 1 2 2 】

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たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3 ）。

40

【 0 1 2 3 】

50

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 103 は、第 1 特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 A）。CPU 103 がタイマ割込み毎に第 1 特別図柄プロセス処理を実行することにより、第 1 特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。また、CPU 103 は、第 2 特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 B）。CPU 103 がタイマ割込み毎に第 2 特別図柄プロセス処理を実行することにより、第 2 特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。なお、このパチンコ遊技機 1 では、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

10

【0124】

第 1 特別図柄プロセス処理および第 2 特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B 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 25 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0125】

20

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、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 103 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 S 2 7 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。

【0126】

図 5 は、第 1 特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 A 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、CPU 103 は、まず、第 1 始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 101 A）。

30

【0127】

第 1 始動入賞判定処理では、第 1 始動入賞口への始動入賞の発生を検出し、RAM 102 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 RAM 102 に設けられた第 1 保留記憶バッファに記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や第 1 保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 12 に始動入賞の発生、第 1 保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば第 1 特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

40

【0128】

S 101 にて第 1 始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103 は、RAM 102 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 S 110 A ~ S 121 A 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 S 110 A ~ S 121 A）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信するための送信設定が行われる。

【0129】

50

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

【0130】

10

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1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ROM 1 2 1に格納されている。

【0131】

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

20

【0132】

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

【0133】

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

30

【0134】

ステップS 1 1 3 Aの第1特別図柄停止処理は、第1特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この第1特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aにて第1特別図柄の変動を停止させ、第1特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には第1特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、第1特図プロセスフラグの値が“9”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」である場合、確変状態やKT状態、高ベース状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。第1特図プロセスフラグの値が更新されると、第1特別図柄停止処理は終了する。

40

【0135】

ステップS 1 1 4 Aの第1ゲート通過待ち処理は、第4特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この第1ゲート通過待ち処理では、通過ゲート41への遊技球の

50

通過を待機する制御を行う。通過ゲート 4 1 への遊技球の通過を検知したときには第 1 特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 1 5 A の第 1 大当り開放前処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この第 1 大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新され、第 1 大当り開放前処理は終了する。

10

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 1 6 A の第 1 大当り開放中処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この第 1 大当り開放中処理には、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 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新し、第 1 大当り開放中処理を終了する。

20

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 1 7 A の第 1 大当り開放後処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この第 1 大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 8 ” に更新される。第 1 特図プロセスフラグの値が更新されると、第 1 大当り開放後処理は終了する。

30

【 0 1 3 9 】

ステップ S 1 1 8 A の第 1 大当り終了処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この第 1 大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や 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、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、第 1 大当り終了処理は終了する。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 1 1 9 A の第 1 小当り開放前処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この第 1 小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において特殊入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新され、第 1 小当り開放前処理は終了する。

40

【 0 1 4 1 】

ステップ S 1 2 0 A の第 1 小当り開放中処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この第 1 小当り開放中処理には、特殊入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、特殊入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。特殊入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 1 1 ” に更新され、第 1 小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 4 2 】

50

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

【0 1 4 3】

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

【0 1 4 4】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU 1 2 0が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS 7 1）、RAM 1 2 2のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS 7 2）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0 1 4 5】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS 7 3；No）、ステップS 7 3の処理を繰り返し実行して待機する。

【0 1 4 6】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU 1 2 0は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU 1 2 0は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O 1 2 5に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM 1 2 2に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU 1 2 0は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0 1 4 7】

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；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ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11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッ

10

20

30

40

50

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RAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0151】

この実施の形態では、第1始動入賞口Aへの有効始動入賞が発生すると、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド)が送信され、第2始動入賞口への有効始動入賞が発生すると、第2保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数加算指定コマンド)が送信される。また、いずれかの始動入賞口(本例では第1始動入賞口のみ)への有効始動入賞が発生すると、特図ゲームにおける表示結果や変動パターン等の先読み判定が行われ、判定結果を指定するための演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)が送信される。なお、第1特図ゲームが開始されるときに、第1保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド)が送信され、第2特図ゲームが開始されるときに、第2保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数減算指定コマンド)が送信されるため、演出制御基板12側でも第1保留記憶数および第2保留記憶数を把握することができる。ステップS161では、入賞時判定結果指定コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われ、第1保留記憶数加算指定コマンドおよび第2保留記憶数加算指定コマンドから特定される保留記憶数に基づいて、保留表示を表示するための処理が実行される。また、第1保留記憶数減算指定コマンドおよび第2保留記憶数減算指定コマンドを受信したときにも、それらのコマンドから特定される保留記憶数に基づいて、保留表示を表示するための処理が実行される。なお、この実施の形態では、第1特図ゲームに対する先読み予告演出のみ実行可能としているが、このような構成に限らず、第2特図ゲームに対する先読み予告演出も実行可能としてもよい。

【0152】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM12

2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定され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 1 2 3 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 1 2 3 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 1 2 3 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。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 1 7 2 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 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 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 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令 (効果音信号) の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令 (電飾信号) の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 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 1 1 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。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 1 7 3 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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 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。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、

10

20

30

40

50

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

【 0 1 5 8 】

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

10

【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 7 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

【 0 1 6 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 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 6 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 6 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 6 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、「 - 」を示す記号) だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい (表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい) 。

40

【 0 1 6 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、RT、AT、ARRT、CZ (以下、ボーナス等) のうち 1 以上を搭載するスロット機) にも本発明を適用可能である。

【 0 1 6 5 】

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

50

ユ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。

【0166】

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

【0167】

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。

【0168】

（特徴部001IWに関する説明）

次に、特徴部001IWについて説明する。まず、本特徴部001IWにおける遊技状態について説明する。まず、本特徴部001IWにおける遊技状態には、通常状態（低確率／非KT状態）と、通常状態よりも小当りになりやすいKT状態（いわゆる小当りタイム）とがある。さらに、KT状態には第1KT状態と第2KT状態との2種類があり、この特徴部001IWでは、遊技状態には、低確率状態且つ非KT状態（低確率／非KT状態：通常状態）に制御されている場合と、低確率且つ第1KT状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第1KT状態（高確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第2KT状態（高確率／第2KT状態）に制御されている場合とがある。

【0169】

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

【0170】

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001IWでは、普図当りとなって可変入賞球装置6Bが開状態となる確率はKT状態と通常状態とで同じ（例えば、100%。すなわち、状態によらず100%普図当りとなる）であるが、第1特別図柄の変動時には小当りと決定される場合がないのに対して、第2特別図柄の変動時には小当りと決定される場合があるよう構成されている（ただし、後述する強制はずれの場合を除く）ため、KT状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、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。

【0171】

なお、K T状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするための構成としては、これに限るものではない。例えば、K T状態であっても普図当りとなって可変入賞球装置6 Bが開状態となる確率は通常状態と同じ（例えば、100%）であるが、第2特別図柄の変動時に選択する変動パターンの有する変動時間が、K T状態の方が通常状態よりも短く構成することにより、K T状態の方が通常状態よりも一定時間に対する変動回数の割合が高くなり、K T状態を通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするものであってもよい。また、本特徴部001IWでは、普図ゲームは必ず普図当りとなるように構成されているが、このような構成に限らず、普図ハズレとなる場合があるようにするとともに、K T状態の方が通常状態より普図ハズレとなる割合が低くなるようにしてもよい。

10

【0172】

また、本特徴部001IW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001IW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。

20

【0173】

図8-1(A)は、大当り判定テーブル138IW130aを示す説明図である。大当り判定テーブル138IW130aとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、当り判定用乱数と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブル138IW130aには、非確変状態（低確率状態（低確率/非K T状態、低確率/第1 K T状態））において用いられる非確変時大当り判定テーブルと、確変状態（高確率状態（高確率/第1 K T状態、高確率/第2 K T状態））において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。非確変時大当り判定テーブルには、図8-1(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図8-1(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図8-1(A)に記載されている数値が大当り判定値である。

30

【0174】

図8-1(B)、(C)は、小当り判定テーブル138IW130b、130cを示す説明図である。このうち、図8-1(B)は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に用いる第1特別図柄用の小当り判定テーブル138IW130bを示している。また、図8-1(C)は、第2特別図柄の変動表示を実行する場合に用いる第2特別図柄用の小当り判定テーブル138IW130cを示している。小当り判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、当り判定用乱数と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブル138IW130b、130cには、それぞれ、非確変状態（低確率状態（低確率/非K T状態、低確率/第1 K T状態））において用いられる非確変時小当り判定テーブルと、確変状態（高確率状態（高確率/第1 K T状態、高確率/第2 K T状態））において用いられる確変時小当り判定テーブルとがある。非確変時小当り判定テーブルには、図8-1(B)、(C)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時小当り判定テーブルには、図8-1(B)、(C)の右欄に記載されている各数値が設定されている。また、図8-1(B)、(C)に記載されている数値が小当り判定値である。

40

【0175】

50

本例では、図8-1(B)に示すように、第1特別図柄用の小当り判定テーブル138IW130bには、小当り判定値が割り振られておらず、大当りと決定されなかった場合には小当りとなる場合はない。すなわち、大当りと決定されなかった場合には全てはずれとなり、小当り確率は0%である。また、図8-1(C)に示すように、第2特別図柄用の小当り判定テーブル138IW130cには、非確変時小当り判定テーブルでは、判定値(2250~65535)が小当り判定値として割り振られており、大当り(約0.3%)と決定されなかった場合には、略小当り(約96.6%)となるが、はずれ(約3.1%)となる場合もある。また、図8-1(C)に示すように、第2特別図柄用の小当り判定テーブル138IW130cには、確変時小当り判定テーブルでは、判定値(2250~65535)が小当り判定値として割り振られており、大当り(約3.4%)と決定されなかった場合には、略小当り(約96.6%)となるが、はずれ(約0.01%)となる場合もある。なお、本例の構成に限らず、大当りと決定されなかった場合には必ず小当りとなり、小当り確率は100%であるようにしてもよいし、確変状態のみ小当り確率は100%であるようにしてもよい。

【0176】

CPU103は、所定の時期に、乱数回路104のカウント値を抽出して抽出値を当り判定用乱数の値とするのであるが、当り判定用乱数が図8-1(A)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りにすることに決定する。なお、図8-1(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示しており、確変状態(高確率状態)では、非確変状態(低確率状態)と比較して、大当りになる確率が10倍になっている。また、図8-1(B)、(C)に示す「確率」は、小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0177】

図8-1(D)、(E)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル138IW131a、131bを示す説明図である。大当り種別判定テーブル138IW131a、131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用乱数にもとづいて、大当りの種別を「9R確変大当り」、「6R確変大当りA」、「6R確変大当りB」、「6R確変大当りC」、「6R通常大当りA」および「6R通常大当りB」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。以下、6R確変大当りA、6R確変大当りBおよび6R確変大当りCを総称して単に6R確変大当りともいう。また、6R通常大当りAおよび6R通常大当りBを総称して単に6R通常大当りともいう。

【0178】

図8-1(D)に示すように、この特徴部001IWでは、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「9R確変大当り」と決定され、18%の確率で「6R確変大当りA」と決定され、19%の確率で「6R確変大当りB」と決定され、19%の確率で「6R確変大当りC」と決定され、18%の確率で「6R通常大当りA」と決定され、17%の確率で「6R通常大当りB」と決定される。また、図8-1(E)に示すように、この特徴部001IWでは、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、20%の確率で「9R確変大当り」と決定され、10%の確率で「6R確変大当りA」と決定され、10%の確率で「6R確変大当りB」と決定され、25%の確率で「6R確変大当りC」と決定され、0%の確率で「6R通常大当りA」と決定され、35%の確率で「6R通常大当りB」と決定される。図8-1(D)、(E)に示すように、この特徴部001IWでは、第2特別図柄の変動表示を実行する場合よりも、最も有利度合いが高い「9R確変大当り」に決定される確率が高くなる

ように構成されている。また、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、「6R通常大当りA」と「6R通常大当りB」とに決定され得るように構成されているが、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、「6R通常大当りA」と「6R通常大当りB」とのうち、「6R通常大当りA」には決定されず、「6R通常大当りA」よりも有利度合いが高い「6R通常大当りB」にのみ決定されるように構成されている。

【0179】

「9R確変大当り」とは、9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A」、「6R確変大当りB」および「6R確変大当りC」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。この特徴部001IWでは、6R確変大当りA、6R確変大当りBおよび6R確変大当りCは、それぞれ大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行した後の遊技状態の遷移の仕方が異なる。具体的には、6R確変大当りのうち、6R確変大当りCが発生すると、大当り遊技後に高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高ベース状態が維持され（すなわち大当りが発生するまで高ベース状態がループする）、6R確変大当りAおよび6R確変大当りBのいずれかが発生すると、大当り遊技後に高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか大当り種別に応じた回数の変動表示を終了するまで高ベース状態が維持される。本例では、6R確変大当りAであれば50回の変動表示を終了するまで高ベース状態が維持され、6R確変大当りBであれば100回の変動表示を終了するまで高ベース状態が維持される。そして、6R確変大当りAおよび6R確変大当りBのいずれかが発生して高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）に移行した後、次の大当りが発生することなく、50回または100回の変動表示が終了した場合には、高確率/低ベース状態（高確率/第2KT状態）に移行する（例えば、後述するステップ001IWS2010A~001IWS20143A、ステップ001IWS014Aの処理に相当する）。

【0180】

「6R通常大当りA」および「6R通常大当りB」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。この特徴部001IWでは、6R通常大当りAおよび6R通常大当りBのいずれかが発生すると、大当り遊技後に低確率/高ベース状態（低確率/第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか大当り種別に応じた回数の変動表示を終了するまで高ベース状態が維持される。本例では、6R通常大当りAであれば50回の変動表示を終了するまで高ベース状態が維持され、6R通常大当りBであれば100回の変動表示を終了するまで高ベース状態が維持される。そして、6R通常大当りAおよび6R通常大当りBのいずれかが発生して低確率/高ベース状態（低確率/第1KT状態）となった後、次の大当りが発生することなく、50回または100回の変動表示が終了した場合には、低確率/低ベース状態（通常状態（非KT状態））に移行する（例えば、後述するステップ001IWS2010A~001IWS20142A、ステップ138IWS2221Aの処理に相当する）。

【0181】

この特徴部001IWでは、大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、30秒間）が経過するか所定数（本例では、10個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに最大で10個の大入賞口への入賞が可能である。なお、この特徴部001IWで示す大当り種別の他に、例えば、「2R確変大当り」や「2R通常大当り」を設け、「2R確変大当り」および「2R通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて短い期間（本例では、1.8秒間）のみ大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに入賞可能な大入賞口への入賞数は2~3個程度であるようにしてもよい。

【0182】

また、この特徴部001IWでは、大当り遊技を終了するとき、大当り遊技前の遊技状態および大当り種別に応じて第1KT状態、第2KT状態または非KT状態のいずれか

に制御されるのであるが、大当り遊技後の遊技状態の遷移の仕方については後述する（図 8 - 20 参照）。

【 0 1 8 3 】

図 8 - 1 (F) は、ROM 1 0 1 に記憶されている小当り種別判定テーブル 1 3 8 I W 1 3 1 c を示す説明図である。小当り種別判定テーブル 1 3 8 I W 1 3 1 c は、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用乱数にもとづいて、小当りの種別を「小当り A」、「小当り B」および「小当り C」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 8 4 】

図 8 - 1 (F) に示すように、この特徴部 0 0 1 I W では、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合には、33%の確率で「小当り A」と決定され、33%の確率で「小当り B」と決定され、34%の確率で「小当り C」と決定される。

【 0 1 8 5 】

「小当り A」とは、小当り遊技状態において特殊可変入賞球装置 1 7 が 0.5 秒間にわたって開放状態となる制御が 3 回行われる小当りであり、「小当り B」とは、小当り遊技状態において特殊可変入賞球装置 1 7 が 0.5 秒間にわたって開放状態となる制御が 2 回行われる小当りであり、「小当り C」とは、小当り遊技状態において特殊可変入賞球装置 1 7 が 0.5 秒間にわたって開放状態となる制御が 1 回行われる小当りである。また、小当り遊技状態において特殊可変入賞球装置 1 7 が複数回開放される場合には、特殊可変入賞球装置 1 7 が開放された後のインターバル期間（開放間の閉鎖期間）として、1.8 秒間閉鎖状態となる期間が設けられている。この特徴部 0 0 1 I W では、小当り種別に応じて有利度合いが異なるように構成されているため、小当り種別ごとに小当り遊技中の開放演出の演出態様を異ならせる（または演出態様の選択割合を異ならせる）ようにしてもよい。例えば、3 回開放状態となる（すなわち有利度合いが高い）小当り A の場合には、演出態様 B の開放演出よりも演出態様 A の開放演出が実行される割合が高く、1 回しか開放状態とならない（すなわち有利度合いが低い）小当り C の場合には、演出態様 A の開放演出よりも演出態様 B の開放演出が実行される割合が高くなるようにしてもよい。このように構成することにより、開放演出の演出態様に注目させることができ、興趣を向上させることができる。

【 0 1 8 6 】

なお、この特徴部 0 0 1 I W では、小当り A、小当り B および小当り C の 3 種類の小当り種別が設けられているが、このような構成に限らず、1 種類のみまたは 2 種類であってもよいし、4 種類以上であってもよい。また、例えば、後述する開放演出が実行される第 2 K T 状態においては、小当り A、小当り B および小当り C のいずれかに小当り種別が決定され、開放演出が実行されない第 1 K T 状態においては、小当り C に小当り種別が決定される（または決定される割合が高い）ようにしてもよい。このような構成により、開放演出が実行されない第 1 K T 状態において、小当り遊技状態に制御される期間（すなわち第 2 特別図柄の変動停止期間）が長くなってしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【 0 1 8 7 】

図 8 - 2 ~ 図 8 - 4 は、この特徴部 0 0 1 I W で用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図 8 - 2 ~ 図 8 - 4 に示す E X T 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。

【 0 1 8 8 】

図 8 - 2 ~ 図 8 - 4 に示す例では、第 1 特別図柄および飾り図柄についての第 1 変動パターン # 0 1 ~ # 0 7 の 7 種類と、第 2 特別図柄および飾り図柄についての第 2 変動パターン # 0 1 ~ # 3 2 の 32 種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン # n (n = 0 1 ~ 0 7 または 0 1 ~ 3 2) 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。

【 0 1 8 9 】

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 8 - 2（ 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 8 - 2（ 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 # 0 1 ~ # 0 5 のいずれかに決定される。

【 0 1 9 0 】

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 8 - 2（ 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 8 - 2（ 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 # 0 6 ~ # 0 7 のいずれかに決定される。

10

【 0 1 9 1 】

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 8 - 3（ 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 8 - 3（ 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 # 0 1 ~ # 0 3 のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第 2 変動パターン # 0 1 が決定されて、10 分間の長期間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、小当りと決定する場合にも第 2 変動パターン # 0 2 が決定されて、10 分間の長期間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、大当りと決定する場合にも第 2 変動パターン # 0 3 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。

20

【 0 1 9 2 】

この特徴部 0 0 1 I W 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 0 0 1 I W では、図 8 - 3（ 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 0 0 1 I W 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。

30

【 0 1 9 3 】

なお、この特徴部 0 0 1 I W では、図 8 - 3（ 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。

40

【 0 1 9 4 】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率 / 第 1 K T 状態である場合には、その低確率 / 第 1 K T 状態の契機となった 6 R 通常大当たり A や 6 R 通常大当たり B にもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1 変動目の変動表示を実行する場合であれば、図 8 - 3（ D ）に示す低確率 / 第 1 K T 時且つ 1 変動目用の第 2 特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 8 - 3（ D ）に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 4 ~ # 0 6 のいずれかに決定される。

【 0 1 9 5 】

50

なお、図8-3(D)に示すように、低確率/第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#04に決定される。また、低確率/第1KT状態の1変動目として小当たりと決定する場合には、小当たりとしては比較的長めの7秒の変動時間である第2変動パターン#05(第2始動入賞口開放準備用の変動パターン)に決定される。この特徴部001IWでは、既に説明したように、第1KT状態に制御される場合には、小当たりの頻度が高くなるものの可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置17内の特殊入賞口には滅多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率/第1KT状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置17を開状態に制御してしまっただけでは、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001IWでは、第1KT状態の1変動目では、少なくとも7秒の変動時間を確保することによって、第1KT状態に移行する前から可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の底面部材上に溜まっている遊技球が全て落下するまでに十分な時間が経過してから特殊可変入賞球装置17を開状態に制御して特殊入賞口への入賞を可能とすることにより、第1KT状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。また、低確率/第1KT状態の1変動目として大当たりと決定する場合には第2変動パターン#06が決定されて、2分間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。

【0196】

また、低確率/第1KT状態の契機となった6R通常大当たりA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、または6R通常大当たりBにもとづく大当たり遊技を終了してから2~99変動目の変動表示を実行する場合であれば、図8-3(E)に示す低確率/第1KT時且つ2~49又は2~99変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8-3(E)に示すように、6R通常大当たりAにもとづく大当たり遊技を終了してから低確率/第1KT状態の2~49変動目(または6R通常大当たりBにもとづく大当たり遊技を終了してから2~99変動目)として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#07~#13のいずれかに決定される。また、図8-3(E)に示すように、6R通常大当たりAにもとづく大当たり遊技を終了してから低確率/第1KT状態の2~49変動目(または6R通常大当たりBにもとづく大当たり遊技を終了してから2~99変動目)としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#07や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#08に決定される場合がある。一方で、6R通常大当たりAにもとづく大当たり遊技を終了してから低確率/第1KT状態の2~49変動目(または6R通常大当たりBにもとづく大当たり遊技を終了してから2~99変動目)としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#09に決定される場合がある。また、6R通常大当たりAにもとづく大当たり遊技を終了してから低確率/第1KT状態の2~49変動目(または6R通常大当たりBにもとづく大当たり遊技を終了してから2~99変動目)として小当たりと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#10や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#11に決定される場合がある。一方で、6R通常大当たりAにもとづく大当たり遊技を終了してから低確率/第1KT状態の2~49変動目(または6R通常大当たりBにもとづく大当たり遊技を終了してから2~99変動目)として小当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#12に決定される場合がある。第2変動パターン#07、#10は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変動パターン#08、#11は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、6R通常大当たりAにもとづく大当たり遊技を終了してから低確率/第1KT状態の2~49変動目(または6R通常大当たりBにもとづく大当たり遊技を終了してから2~99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。

【0197】

また、低確率／第1KT状態の契機となった6R通常大当りAにもとづく大当り遊技を終了してから50変動目の変動表示、または6R通常大当りBにもとづく大当り遊技を終了してから100変動目の変動表示を実行する場合（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8-3（F）に示す低確率／第1KT時且つ50変動目又は100変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8-3（F）に示すように、6R通常大当りAにもとづく大当り遊技を終了してから低確率／第1KT状態の50変動目（または6R通常大当りBにもとづく大当り遊技を終了してから低確率／第1KT状態の100変動目）として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#14～#16のいずれかに決定される。

10

【0198】

この特徴部001IW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8-3（F）に示すように、6R通常大当りAにもとづく大当り遊技を終了してから低確率／第1KT状態の50変動目（または6R通常大当りBにもとづく大当り遊技を終了してから低確率／第1KT状態の100変動目）としてはずれや小当りと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う終了表示を伴う第2変動パターン#14や第2変動パターン#15に決定される。また、図8-3（F）に示すように、6R通常大当りAにもとづく大当り遊技を終了してから低確率／第1KT状態の50変動目（または6R通常大当りBにもとづく大当り遊技を終了してから低確率／第1KT状態の100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#16に決定される。

20

【0199】

なお、この特徴部001IWでは、図8-2に示すように、KT状態中に第1特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には、変動時間が10秒の第1変動パターン#07を決定するように構成されている。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当りが発生してしまったようなケースで、第1特別図柄の大当り変動の変動時間を長い変動時間としてしまうと、該第1特別図柄の大当り変動中に実行される第2特別図柄の変動は強制はずれとされる構成であるため、第2KT状態であるにもかかわらず強制はずれが頻発して遊技者が小当りによる利益を一切受けられないこととなる。そのため、この特徴部001IW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。

30

【0200】

なお、本特徴部001IWとは異なり、第1特別図柄の大当り変動中に第2特別図柄の変動を開始した場合にも、該第2特別図柄の変動を強制はずれとしない構成（例えば、第1特別図柄の大当り図柄停止時に第2特別図柄の変動中であるときは、第2特別図柄を強制はずれとする構成）の遊技機であれば、KT状態中の第1特別図柄の大当りの変動時間を長い変動時間（例えば、1分）としてもよい。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当りが発生してしまったようなケースで、大当りの変動時間をはずれと同じ短い変動時間としてしまうと、遊技者が小当りによる利益を一切受けられなくなる。そのため、KT状態中の第1特別図柄の大当りの変動時間を長い変動時間（例えば、1分）とすれば、そのようなケースであっても、少なくとも複数回小当りが発生可能な十分な時間（例えば、1分）が確保されるように構成される。

40

【0201】

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A、6R確変大当りBおよび6R確

50

変大当りCのいずれかにもとづく大当り遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図8-4(G)に示す高確率/第1KT時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図8-4(G)に示すように、高確率/第1KT状態の1変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#17~#21のいずれかに決定される。

【0202】

なお、低確率/第1KT状態の1変動目と同様に、図8-4(G)に示すように、高確率/第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#17に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、リーチを伴う第2変動パターン#18に決定される場合がある。また、高確率/第1KT状態の1変動目として小当りと決定する場合にも、第2始動入賞口開放準備用の変動パターン(第2変動パターン#19)に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の1変動目として小当りと決定する場合にも、リーチを伴う第2変動パターン#20に決定される場合がある。また、図8-4(G)に示すように、高確率/第1KT状態の1変動目として大当りと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#21に決定される。

【0203】

また、高確率/第1KT状態の契機となった6R確変大当りA、6R確変大当りBおよび6R確変大当りCのいずれかにもとづく大当り遊技を終了してから2変動目以降の変動表示を実行する場合であれば、図8-4(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8-4(H)に示すように、高確率/第1KT状態の2変動目以降として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#22~#28のいずれかに決定される。

【0204】

なお、低確率/第1KT状態の2~49変動目(又は2~99変動目)と同様に、図8-4(H)に示すように、高確率/第1KT状態の2変動目以降としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#22や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#23に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の2変動目以降としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#24に決定される場合がある。また、高確率/第1KT状態の2変動目以降として小当りと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#25や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#26に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の2変動目以降として小当りと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#27に決定される場合がある。第2変動パターン#22、#25は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変動パターン#23、#26は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、高確率/第1KT状態の2変動目以降として大当りと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#28に決定される。

【0205】

なお、図8-4(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とは別に、短縮変動に決定されない高確率/第1KT時且つ50変動目又は100変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルを設けるようにしてもよい。そして、高確率/第1KT状態の契機となった6R確変大当りAにもとづく大当り遊技を終了してから50変動目の変動表示、または6R確変大当りBにもとづく大当り遊技を終了してから100変動目の変動表示を実行する場合(すなわち、高確率/第1KT状態における最終変動)を実行する場合であれば、高確率/第1KT時且つ50変動目又は100変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される

ようにしてもよい。この特徴部 0 0 1 I Wでは、6 R 確変大当り A および 6 R 確変大当り B のいずれかが発生して高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行した後、次の大当りが発生することなく、5 0 回または 1 0 0 回の変動表示が終了した場合には、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行する。そのため、高確率 / 第 2 K T 状態に移行する直前の高確率 / 第 1 K T 状態における最終変動において、短縮変動が選択されないようにすることにより、第 2 K T 状態に移行することを報知する移行演出（詳細については後述する）等を実行する期間を十分に確保することができる。

【 0 2 0 6 】

また、この特徴部 0 0 1 I Wでは、低確率 / 第 1 K T 状態、および高確率 / 第 1 K T 状態において、変動回数に応じた第 2 特別図柄変動パターンテーブルを用いるように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、1 ~ 1 0 0 変動目または 1 ~ 5 0 変動目で変動回数によらず共通の第 2 特別図柄変動パターンテーブルを用いるようにしてもよい。

10

【 0 2 0 7 】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率 / 第 2 K T 状態である場合には、図 8 - 4 (I) に示す高確率 / 第 2 K T 時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 8 - 4 (I) に示すように、高確率 / 第 2 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 2 9 ~ # 3 2 のいずれかに決定される。

【 0 2 0 8 】

20

なお、図 8 - 4 (I) に示すように、高確率 / 第 2 K T 状態においてははずれと決定する場合には、変動時間が 1 . 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 2 5 に決定される場合がある。一方で、高確率 / 第 2 K T 状態においてははずれと決定する場合には、リーチを伴う第 2 変動パターン # 3 0 に決定される場合がある。また、高確率 / 第 2 K T 状態において小当りと決定する場合には、変動時間が 1 . 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 3 1 に決定される。また、高確率 / 第 2 K T 状態において大当りと決定する場合には、リーチを伴う第 2 変動パターン # 3 2 に決定される。

【 0 2 0 9 】

なお、図 8 - 3 および図 8 - 4 に示す例では、第 1 K T 状態の場合に 5 秒または 1 秒の短縮変動を実行し、第 2 K T 状態の場合に 1 . 5 秒の短縮変動を実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率状態の場合に 5 秒または 1 秒の短縮変動を実行し、高確率状態の場合に 1 . 5 秒の短縮変動を実行するように構成してもよい。

30

【 0 2 1 0 】

次に、K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 8 - 5 は、K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図 8 - 5 (1) は、第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを示し、図 8 - 5 (2) は、第 2 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを示している。

40

【 0 2 1 1 】

まず、図 8 - 5 (1) を用いて、第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 8 - 5 (1) に示すように、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 にははずれ図柄が導出表示される。この特徴部 0 0 1 I Wでは、普図ゲームは遊技状態に関わらず 1 0 0 % 当りとなるため、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の変動表示が実行され、当り図柄が導出表示されることになる。また、この特徴部 0 0 1 I Wでは、図 8 - 5 (1) に示すように、普通図柄の変動時間は 0 . 2 秒とされ、当り図柄を導出表

50

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すると、図8-5(1)に示すように、図柄確定時間0.2秒を経過した後、第2始動入賞口開放処理前時間0.1秒を経過してから、可変入賞球装置6Bが5.5秒間にわたって開状態とされ、第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0212】

可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに第2始動入賞口に遊技球が入賞すると、第2特別図柄の変動表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第2特別図柄表示装置4Bに小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、図8-5(1)に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.5秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。しかしながら、第1KT状態では、図8-5(1)に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置17の開放時間が0.5秒と短いのに対して、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が5.5秒と長い。従って、第1KT状態では、小当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)。

【0213】

なお、第1KT状態では、図8-5(1)に示すように、可変入賞球装置6Bの開放を終了した後、次の可変入賞球装置6Bの開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間0.2秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放処理前時間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001IW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。

【0214】

また、本特徴部001IW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始動入賞口開放処理前時間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。

【0215】

次に、図8-5(2)を用いて、第2KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンについて説明する。図8-5(2)に示すように、通過ゲート41を遊技球が通過してゲートスイッチ21にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器20において普通図柄の変動表示が実行され、普図当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001IWでは、普図ゲームは遊技状態に関わらず100%当りとなるため、普通図柄表示器20において普通図柄の変動表示が実行され、当り図柄が導出表示されることになる。また、この特徴部001IWでは、図8-5(2)に示すように、普通図柄の変動時間は1.0秒とされ、当り図柄を導出表示する図柄確定時間は0.2秒とされている。そして、当り図柄を導出表示すると、図8-5(2)に示すように、図柄確定時間0.2秒を経過した後、第2始動入賞口開放処理前時間2.6秒を経過してから、可変入賞球装置6Bが0.2秒間にわたって開状態とされ、第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0216】

可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに第2始動入賞口に遊技球が入賞すると

、第2特別図柄の変動表示が実行され、小当たりとすることに決定された場合には、第2特別図柄表示装置4Bに小当たり図柄が導出表示される。そして、小当たり図柄を導出表示した場合には、図8-5(2)に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.5秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0217】

第2KT状態では、第1KT状態とは異なり可変入賞球装置6Bの開放時間が0.2秒と極めて短い。また、この特徴部001IWでは、第2KT状態では、可変入賞球装置6Bの開放した後のインターバル期間(閉鎖期間)として少なくとも3.8秒(普通図柄の変動時間1.0秒+図柄確定時間0.2秒+第2始動入賞口開放処理前時間2.6秒)という比較的長い期間が確保されている。従って、第2KT状態では、図8-5(2)に示すように、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が短いとともにインターバル期間(閉鎖期間)が長いので、第1KT状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が進入しやすく特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい。

10

【0218】

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

【0219】

なお、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合にのみ小当たりが発生し、KT状態では第2特別図柄の変動表示の頻度を高くすることにより小当たりが発生しやすい状態とし、さらに賞球が得られにくい第1KT状態と賞球が得られやすい第2KT状態とを設けることによって、特に小当たりにより賞球が期待できる小当たりRUSH(本例では、第2KT状態)を実現する場合を示しているが、そのような態様にかぎれない。例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とのいずれであっても、大当たりでなければ100%小当たりとなるように構成し、第1特別図柄の変動表示で小当たりとなった場合には賞球が得られにくく、第2特別図柄の変動表示で小当たりとなった場合には賞球が得られやすくすることにより、小当たりにより賞球が期待できる小当たりRUSH(第2特別図柄の変動表示での小当たりによる遊技価値が増加しやすい遊技状態)が実現されるように構成してもよい。そのように何らかの形式で、同じKT状態でも賞球が期待できない状態がある一方で、賞球が期待できる小当たりRUSHの状態が実現されるように構成されていればよい。

20

30

【0220】

また、本特徴部001IWでは、第2KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過した後、可変入賞球装置6Bが開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間1.0秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間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6Bに到達するまでの所要時間が約0.6秒であるよう構成されている。このように、第2KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bが開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過してから該遊技球が可変入賞球装置6Bに到達するまでの時間よりも長いために、可変入賞球装置6Bが開放状態に制御される前に遊技球が該可変入賞球装置6Bに到達することとなる。従って、第2KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート41を通過した遊技球は、可変入賞球装置6Bに入賞しにくくなっている。

40

【0221】

なお、この特徴部001IWでは、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置6Bを開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)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

50

K T 状態、第 1 K T 状態または第 2 K T 状態のいずれであるか、大当たり遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率（例えば、100%）により普図当りとするか否かを決定する。すなわち、この特徴部 001IW では、状態に関わらず 100% 普図当りと決定する。

【0222】

なお、この特徴部 001IW では、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで普通図柄の変動時間と図柄確定時間とはそれぞれ 0.2 秒ずつで同じであり、第 2 始動入賞口開放処理前時間が第 1 K T 状態では 0.1 秒と短く第 2 K T 状態では 2.6 秒と長くすることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで変動時間や図柄確定時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、可変入賞球装置 6 B を閉鎖した後の第 2 始動入賞口開放処理後時間を制御可能に構成し、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで第 2 始動入賞口開放処理後時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。特に、上記のいずれかの方法により第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）が短くなるように構成すれば、第 1 K T 状態における特殊入賞口への入賞を抑制することができる。

10

【0223】

この特徴部 001IW では、後述するように、第 1 K T 状態では、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをセットすることによって高ベース状態に制御することによって、図 8 - 5（1）に示すように、可変入賞球装置 6 B の開放時間が長くなるように制御している。また、第 2 K T 状態では、高ベースフラグをセットせず低ベース状態に制御することによって、図 8 - 5（2）に示すように、可変入賞球装置 6 B の開放時間が短くなるように制御している。

20

【0224】

なお、例えば、可変入賞球装置 6 B の開放時間を延長することを示す特殊フラグ（開放延長フラグ）を設けるようにし、その特殊フラグがセットされていれば図 8 - 5（1）に示すような可変入賞球装置 6 B を長時間開放する第 1 開放パターン（ロング開放）で制御し、特殊フラグがセットされていなければ図 8 - 5（2）に示す可変入賞球装置 6 B を短時間開放する第 2 開放パターン（ショート開放）で制御するように構成してもよい。つまり、第 1 K T 状態でのみ特殊フラグをセットし、大当たり遊技状態を含む他の状態では、特殊フラグをセットしないように制御するように構成してもよい。

30

【0225】

また、第 1 K T 状態であっても、低確率 / 第 1 K T 状態中の最後の変動表示を実行する場合には、可変入賞球装置 6 B の開放時間を短くしてもよい。例えば、低確率 / 第 1 K T 状態の 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 1 K T 状態の終了後に、左打ち報知を行うときに、可変入賞球装置 6 B がロング開放していることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【0226】

なお、上記のように、可変入賞球装置 6 B の開放制御用のフラグ（特殊フラグ）を用いて可変入賞球装置 6 B を構成する場合、さらに、特別図柄の変動表示の短縮変動用のフラグを用いて特別図柄の変動表示を制御するようにしてもよく、この場合、特殊フラグと短縮変動用のフラグとを別々に管理して制御を行うように構成してもよい。

40

【0227】

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

50

【 0 2 2 8 】

なお、この特徴部 0 0 1 I Wでは、図 8 - 5 に示すように、普通図柄の変動時間が 0 . 2 秒と短い時間に設定されている。これは、例えば、第 1 K T 状態において比較的変動時間が長い第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合に、普通図柄が変動停止中であり且つ普通図柄の保留記憶がない状態では可変入賞球装置 6 B が閉鎖状態となっており、第 2 特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能となってしまうためである（小当たりとなった場合に、普通図柄の変動時間が長いと通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 1 7 に到達するまでに可変入賞球装置 6 B が開放せず、特殊入賞口の入賞が可能となってしまう）。これに対して、この特徴部 0 0 1 I Wでは、普通図柄の変動時間を短くすることにより、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達する前に可変入賞球装置 6 B の開放が開始されるように設定されているので、第 1 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発生タイミングを狙った発射操作による攻略要素を排除することができる。

10

【 0 2 2 9 】

図 8 - 6 および図 8 - 7 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 8 - 6 に示す例において、コマンド 8 0 0 0 (H) ~ 8 0 0 7 (H) , 8 0 1 1 (H) ~ 8 0 3 0 (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド 8 0 0 0 (H) ~ 8 0 0 7 (H) , 8 0 1 1 (H) ~ 8 0 3 0 (H) のいずれかを受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

20

【 0 2 3 0 】

コマンド 9 0 0 1 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 1 指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。コマンド 9 0 0 2 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 9 R 確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 2 指定コマンド（ 9 R 確変大当たり指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 3 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 6 R 確変大当たり A とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 3 指定コマンド（ 6 R 確変大当たり A 指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 4 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 6 R 確変大当たり B とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 4 指定コマンド（ 6 R 確変大当たり B 指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 5 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 6 R 確変大当たり C とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 5 指定コマンド（ 6 R 確変大当たり C 指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 6 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 6 R 通常大当たり A とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 6 指定コマンド（ 6 R 通常大当たり A 指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 7 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 6 R 通常大当たり B とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 7 指定コマンド（ 6 R 通常大当たり B 指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 8 (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 A とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 8 指定コマンド（小当たり A 指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 9 (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 B とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 9 指定コマンド（小当たり B 指定コマンド））である。コマンド 9 0 1 0 (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 C とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 1 0 指定コマンド（小当たり C 指定コマンド））である。

30

40

【 0 2 3 1 】

以下、表示結果 1 指定コマンド ~ 表示結果 1 0 指定コマンドを、表示結果指定コマンド

50

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

【 0 2 3 2 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が表示結果指定コマンドを送信するのでなく、9 R 確変大当り / 6 R 確変大当り A / 6 R 確変大当り B / 6 R 確変大当り C / 6 R 通常大当り A / 6 R 通常大当り B / 小当り A / 小当り B / 小当り C / はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【 0 2 3 3 】

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

【 0 2 3 4 】

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

【 0 2 3 5 】

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

【 0 2 3 6 】

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

【 0 2 3 7 】

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

【0238】

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。

【0239】

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

10

【0240】

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

20

【0241】

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

30

【0242】

図8-8は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理(ステップS110A)を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第1大当たり遊技(特別可変入賞球装置7を所定回開放)中でもない場合である。

【0243】

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

40

【0244】

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138IWS52A)。

【0245】

第1保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第1保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第1乱数バッファ領域に格納するとともに(ステップ138IWS53A)、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

50

のカウンタ値を1減算し)、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ138 IWS54A)。すなわち、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数 = 1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

10

【0246】

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

20

【0247】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する(ステップ138 IWS56A)。具体的に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第2特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ138 IWS57A以降の処理を行うことなくステップ138 IWS68A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。

【0248】

30

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ138 IWS56Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値(固定値)を設定する処理を行い、ステップ138 IWS58Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0249】

また、大当たり判定とは別に、小当たりとするか否かを決定するための小当たり判定を行う遊技機では、ステップ138 IWS56Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ138 IWS57A~138 IWS62Aの処理を行わずに、当り判定用乱数(大当たり判定に用いる当り判定用乱数と共通の乱数であってもよいし、全く異なる乱数であってもよい)としてはずれの乱数値(固定値)を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

40

【0250】

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138 IWS57A)、大当たり判定モジュールを実行する(ステップ138 IWS58A)。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138 IWS59A)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の

50

変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグをセットする(ステップ138 I W S 6 0 A)。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9 R 確変大当たり、6 R 確変大当たりA、6 R 確変大当たりB、6 R 確変大当たりC、6 R 通常大当たりA、および6 R 通常大当たりBのいずれであるかを判定し(ステップ138 I W S 6 1 A)、大当たり種別を記憶し(ステップ138 I W S 6 2 A)、ステップ138 I W S 6 8 Aへ移行する。

【0251】

また、ステップ138 I W S 5 9 Aにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり判定モジュールを実行する(ステップ138 I W S 6 3 A)。小当たり判定モジュールは、当り判定用乱数(小当たり判定用の乱数でもよい)が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には(ステップ138 I W S 6 4 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たりとなることを示す第1小当たりフラグをセットする(ステップ138 I W S 6 5 A)。また、当り種別判定用乱数(大当たり種別判定用の乱数とは異なる小当たり種別判定用の乱数であってもよい)にもとづいて小当たり種別が小当たりA、小当たりBおよび小当たりCのいずれであるかを判定し(ステップ138 I W S 6 6 A)、小当たり種別を記憶し(ステップ138 I W S 6 7 A)、ステップ138 I W S 6 8 Aへ移行する。

【0252】

なお、本例では、図8-1(B)に示したように、第1特別図柄用の小当たり判定テーブル138 I W 1 3 0 bには、小当たり判定値が割り振られていないので、ステップ138 I W S 6 3 Aにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、100%の確率で小当たりとしないこと(はずれとすること)に決定する。

【0253】

なお、本例で示した処理態様にかぎらず、例えば、大当たりとしないことに決定した場合には、小当たりとするか否かの抽選処理を行うことなく、そのまま無条件にステップ138 I W S 6 8 Aへ移行することにより、100%の確率ではずれとするように構成してもよい。そのように構成すれば、ステップ138 I W S 6 3 A ~ S 6 7 Aの処理は不要となる。また、また、大当たりとしないことに決定した場合に、低い確率で小当たりとすることに決定する場合があるように構成してもよい。

【0254】

そして、ステップ138 I W S 6 8 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138 I W S 6 8 A)。なお、図示は省略したが、ステップ138 I W S 6 8 Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0255】

なお、ステップ138 I W S 5 8 Aでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかをを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【0256】

図8-9は、第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理(ステップS111A)を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、まず、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ138 I W S 1 7 0 0 A)。なお、本例では、特図時短フラグがセットされ特別図柄の変動表示の短縮制御が行われることによって、第2特別図柄の変動表示を実行させた方が有利な状態になり(図8-2~図8-4参照)、小当た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8-2(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138 IWS 1701 A)。特図時短フラグがセットされていれば(すなわち、KT状態であれば)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図8-2(B)に示すKT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する(ステップ138 IWS 1702 A)。

【0257】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ138 IWS 1701 A, S 1702 Aにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図8-2に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する(ステップ138 IWS 1703 A)。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。

【0258】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ138 IWS 1704 A)。

【0259】

また、ステップ138 IWS 1703 Aにて第1特別図柄の変動時間(変動パターン)を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間を示す変動時間データを第1変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに(ステップ138 IWS 1705 A)、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示を開始する(ステップ138 IWS 1706 A)。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に対応した値に更新する(ステップ138 IWS 1707 A)。

【0260】

図8-10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S112 A)を示すフローチャートである。第1特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド(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4指定コマンド、表示結果5指定コマンド)を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ138 IWS 1120 A)。

【0261】

次いで、CPU103は、実行中の第1特別図柄の変動表示を中断(変動時間の計測を中断)していることを示す変動中断フラグがセットされているか否かを確認し(ステップ138 IWS 1121 A)、セットされていない場合は、第1変動時間タイマを1減算し(ステップ138 IWS 1122 A)、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップ138 IWS 1123 A)、演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ138 IWS 1124 A)。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S113 A)に対応した値に更新する(ステップ138 IWS 1125 A)。

【0262】

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にて大当たり図柄を導出表示しているか否かを確認する(ステップ138 IWS 1126 A)。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当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か否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示していれば、CPU103は、ステップ138 IWS 1124 Aに移行して演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドを送信する制

10

20

30

40

50

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

【0263】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示していない場合には、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ138 IWS1127A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第2小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示していれば、CPU103は、第1特別図柄の大当り変動中であるか否かを確認し（ステップ138 IWS1128A）、大当り変動中であれば、ステップ138 IWS1124Aに移行して演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ138 IWS1124A）とともに、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ138 IWS1125A）。また、ステップ138 IWS1125Aの処理を実行する前に、CPU103は、第1大当りフラグをリセットする。一方、第1特別図柄の大当り変動中でなければ、CPU103は、変動中断フラグをセットする（ステップ138 IWS1129A）。

【0264】

ステップ138 IWS1121Aにて変動中断フラグがセットされている場合には、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認し（ステップ138 IWS1130A）、小当り図柄を導出表示していなければ、変動中断フラグをリセットする（ステップ138 IWS1131A）。

【0265】

ステップ138 IWS1126Aの処理が実行されることによって、この特徴部001 IWでは、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が大当りとなれば、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当りが発生する事態が生じないようにしている。また、ステップ138 IWS1127A～138 IWS1128Aの処理が実行されることによって、大当りとなる第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当りとなれば、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第2特別図柄の変動表示の表示結果として小当りが発生しているときに、第1特別図柄の変動表示の表示結果として大当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第1特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップS111Aで送信された表示結果1指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【0266】

また、ステップ138 IWS1127A～138 IWS1129Aの処理が実行されることによって、この特徴部001 IWでは、はずれとなる第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当りとなれば、実行中の第1特別図柄の変動表示を中断（変動時間の計測を中断）するように構成されている。なお、第1特別図柄の変動表示の表示結果として小当りが設けられている場合には、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が大当りまたは小当りとなれば、第2特別図柄の変動表示は強制的に停止される、または中断（変動時間の計測を中断）されるように構成してもよい。

【0267】

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（ステップ138 IWS1125AのN）、そのまま処理を終了する。

【0268】

図8-11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

10

20

30

40

50

処理において、まず、CPU103は、高ベース状態の残余回数を示す高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ138IWS2010A）、「0」である場合、ステップ138IWS2015Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率/第1KT状態、または高確率/第1KT状態（厳密には、6R確変大当りAまたは6R確変大当りBにもとづく大当り遊技の終了後に、高確率/第1KT状態（第1KT状態A）に制御されている場合）である場合、CPU103は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ138IWS2011A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ138IWS2012A）。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138IWS2015A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、CPU103は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ138IWS2013A）。次いで、CPU103は、所定回の変動表示が終了すると第1KT状態から第2KT状態に移行することを示す第2KT移行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ138IWS20141A）。第2KT移行フラグがセットされていない場合には、CPU103は、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ138IWS20142A）。そして、ステップ138IWS2015Aに移行する。一方、第2KT移行フラグがセットされている場合には、CPU103は、第2KT移行フラグをリセットする（ステップ138IWS20143A）。そして、ステップ138IWS2015Aに移行する。

10

【0269】

20

この特徴部001IWでは、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、6R通常大当りAまたは6R通常大当りBにもとづく大当り遊技の終了時に低確率/高ベース状態（低確率/第1KT状態）に制御され50回または100回の変動表示が実行される場合と、6R確変大当りAまたは6R確変大当りBにもとづく大当り遊技の終了時に高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）に制御されて50回または100回の変動表示が実行される場合とである。

【0270】

そして、6R通常大当りAにもとづく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）に制御されている場合には、50回目の変動表示を終了すると、6R通常大当りBにもとづく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）に制御されている場合には、100回目の変動表示を終了すると、ステップ138IWS2012A、S2012BでYと判定されてステップ138IWS2013A、S2013Bで高ベースフラグがリセットされるとともに、ステップ138IWS20142A、S20142Bで特図時短フラグもリセットされ、低確率/低ベース状態（通常状態（非KT状態））に移行することになる。

30

【0271】

また、6R確変大当りAにもとづく大当り遊技の終了後に、高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）に制御されている場合には、50回目の変動表示を終了すると、6R確変大当りBにもとづく大当り遊技の終了後に、高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）に制御されている場合には、100回目の変動表示を終了すると、ステップ138IWS2012A、S2012BでYと判定されてステップ138IWS2013A、S2013Bで高ベースフラグがリセットされ、高確率/低ベース状態（高確率/第2KT状態）に移行することになる。

40

【0272】

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138IWS2015A）。次いで、CPU103は、第1大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ138IWS2016A）。第1大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、大当り信号1（大当り遊技中であることを示す信号）および大当り信号2（連荘中であることを示す信号）を外出力することを示す大当り信号出力フラグをセットする（ステップ138IWS2022

50

A)。本特徴部001IWでは、ステップ138IWS2022Aで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップS23）が実行されて、大当り信号1のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号2の外部出力中でなければ、大当り信号2のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

【0273】

次いで、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ138IWS2024A）、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138IWS2025A）、大当りのラウンド数を示すラウンド数カウンタに「1」をセットし（ステップ138IWS2026A）、第1特図プロセスフラグの値を第1ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する（ステップ138IWS2027A）。 10

【0274】

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138IWS2016A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001IWS005A）。第1小当りフラグがセットされている場合、CPU103は、特殊入賞口開放前タイマを設定し（ステップ001IWS006A）、小当り種別に応じた特殊入賞口開放パターンデータをセットし（ステップ001IWS007A）、小当り開始指定コマンドを送信し（ステップ001IWS008A）、第1特図プロセスフラグの値を第1小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ001IWS009A）。 20

【0275】

第1小当りフラグがセットされていない場合には（ステップ001IWS005AのN）、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ138IWS2028A）。 30

【0276】

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る。 40

【0277】

ただし、本例では、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）。 50

【0278】

また、逆に、通常状態（低確率／非KT状態）で通過ゲート41での遊技球の通過を検出した場合には、認識度合いが低い態様（例えば、小音量の音出力や小画面表示）により、遊技者に対して遊技領域の左方に遊技球を発射操作することを促す左打ち報知を行うように構成してもよい。一方で、通常状態（低確率／非KT状態）で第2始動入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、認識度合いが高い態様（例えば、大音量の音出力や大画面表示）により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、的確に発射報知を行うことができる。特に、上記の構成により、偶発的に遊技領域の右方に遊技球を発射操作した遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが低い態様により軽度な左打ち報知を行う一方で、右打ち操作を意図的に行う遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが高い態様により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、意図的に右打ち操作を行う遊技者に対して、遊技店の店員から左打ち操作に戻すように促すことができる。 60

【0279】

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 70

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 4 1 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。

【0280】

例えば、演出制御用 CPU 120 が、通常状態（低確率状態）においてゲート通過指定コマンドを受信すると、左打ち報知処理を実行し、大当り図柄が停止表示された状態において第 1 有効始動 A 入賞指定コマンドや一般入賞口入賞指定コマンドを受信すると、右打ち報知処理を実行するようにしてもよい。

【0281】

また、例えば、通過ゲート 4 1 での遊技球の検出では外部信号の出力を行わない一方で、第 2 始動入賞口や特殊入賞口での遊技球の検出では外部信号の出力を行うように構成してもよい。

【0282】

なお、本特徴部 001IW 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 4 1、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。

【0283】

図 8 - 12 は、第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 ゲート通過待ち処理（ステップ S114A）を示すフローチャートである。第 1 ゲート通過待ち処理において、CPU 103 は、ゲートスイッチ 21 からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ 138 IWS2501A）。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、CPU 103 は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグ、第 2 KT 移行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 138 IWS2504A）。次いで、CPU 103 は、第 1 大当り開始指定コマンドを送信し（ステップ 138 IWS2505A）、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 大当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ 138 IWS2506A）。

【0284】

この特徴部 001IW では、第 1 ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート 4 1 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。

【0285】

図 8 - 13 および図 8 - 14 は、第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 大当り終了処理（ステップ S118A）を示すフローチャートである。第 1 大当り終了処理において、CPU 103 は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップ 138 IWS2200A）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ 138 IWS2204A に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第 1 大当りフラグをリセットし（ステップ 138 IWS2201A）、第 1 大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 138 IWS2202A）。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ 138 IWS2203A）、処理を終了する。

【0286】

ステップ 138 IWS2204A では、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する（ステップ 138 IWS2204A）。そして、CPU 103 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否かを確認する（ステッ

10

20

30

40

50

プ 1 3 8 I W S 2 2 0 5 A)。経過していなければ処理を終了する。

【 0 2 8 7 】

大当たり終了表示時間を経過していれば(ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 5 A の Y)、CPU 1 0 3 は、今回終了した大当たりの種別が 9 R 確変大当たりであるか否かを確認する(ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 6 A)。なお、9 R 確変大当たりであるか否かは、例えば、第 1 特別図柄通常処理のステップ 1 3 8 I W S 6 2 A で記憶した大当たり種別を確認することにより判定できる。9 R 確変大当たりであれば、CPU 1 0 3 は、確変状態であることを示す確変フラグをセットして確変状態(高確率状態)に移行する(ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 7 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セットして K T 状態に移行する(ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 8 A)。そして、ステップ 1 3 8 I W S 2 2 2 3 A に移行する。なお、9 R 確変大当た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 2 K T 状態)に制御されることになる。

10

【 0 2 8 8 】

9 R 確変大当たりでなければ、CPU 1 0 3 は、今回終了した大当たりの種別が 6 R 確変大当たり C であるか否かを確認する(ステップ 1 3 8 I W S 2 2 0 9 A)。なお、6 R 確変大当たり C 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 1 3 8 I W S 6 2 A で記憶した大当たり種別を確認することにより判定できる。6 R 確変大当たり C であれば、CPU 1 0 3 は、確変フラグをセットして確変状態(高確率状態)に移行する(ステップ 1 3 8 I W S 2 2 1 2 A)とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し(ステップ 1 3 8 I W S 2 2 1 3 A)、さらに特図時短フラグをセットして K T 状態に移行する(ステップ 1 3 8 I W S 2 2 1 4 A)。そして、ステップ 1 3 8 I W S 2 2 2 3 A に移行する。従って、6 R 確変大当たり C であった場合には、高確率/高ベース状態(高確率/第 1 K T 状態)に制御されることになる。

20

【 0 2 8 9 】

6 R 確変大当たり C でなければ、CPU 1 0 3 は、今回終了した大当たりの種別が 6 R 確変大当たり A、B のいずれかであるか否かを確認する(ステップ 0 0 1 I W S 0 1 0 A)。なお、6 R 確変大当たり A、B のいずれかであるか否かは、例えば、第 1 特別図柄通常処理のステップ 1 3 8 I W S 6 2 A で記憶した大当たり種別を確認することにより判定できる。6 R 確変大当たり A、B のいずれかであれば、CPU 1 0 3 は、確変フラグをセットして確変状態(高確率状態)に移行する(ステップ 0 0 1 I W S 0 1 1 A)とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し(ステップ 0 0 1 I W S 0 1 2 A)、特図時短フラグをセットして K T 状態に移行し(ステップ 0 0 1 I W S 0 1 3 A)、さらに大当たり種別に応じて高ベース回数カウンタに 5 0 または 1 0 0 の値をセットする(ステップ 0 0 1 I W S 0 1 4 A)。具体的には、6 R 確変大当たり A の場合には、高ベース回数カウンタに「5 0」をセットし、6 R 確変大当たり B の場合には、高ベース回数カウンタに「1 0 0」をセットする。また、CPU 1 0 3 は、第 2 K T 移行フラグをセットする(ステップ 0 0 1 I W S 0 1 5 A)。そして、ステップ 1 3 8 I W S 2 2 2 3 A に移行する。従って、6 R 確変大当たり A、B であった場合には、高確率/高ベース状態(高確率/第 1 K T 状態)に制御されることになる。

30

40

【 0 2 9 0 】

この特徴部 0 0 1 I W では、6 R 確変大当たりのうち、6 R 確変大当たり C が発生すると、大当たり遊技後に高確率/高ベース状態(高確率/第 1 K T 状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率/高ベース状態(高確率/第 1 K T 状態)が維持され(すなわち大当たりが発生するまで高確率/高ベース状態がループする)、6 R 確変大当たり A、B が発生すると、大当たり遊技後に高確率/高ベース状態(高確率/第 1 K T 状態)に移行し、次の大当たりが発生するか大当たり種別に応じた回数の変動表示を終了するまで高確率/高ベース状態(高確率/第 1 K T 状態)が維持される。この場合、6 R 確変大当たり A であれば 5 0 回の変動表示を終了するまで高確率/高ベース状態(高確率/第 1 K T 状態)が維持され、6 R 確変大当たり B であれば 1 0 0 回の変動表示を終了するまで高確率/高ベース状態(高

50

確率 / 第 1 K T 状態) が維持される。そして、6 R 確変大当り A, B が発生して高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態) となった後、次の大当りが発生することなく、50 回または 100 回の変動表示が終了した場合には、図 8 - 20 に示すように、高確率 / 低ベース状態 (高確率 / 第 2 K T 状態) に移行する (ステップ S 138 I W S 2010 A ~ S 138 I W S 20143 A 等参照)。

【0291】

以下、第 1 K T 状態のうち、6 R 確変大当り A, B が発生し、その大当り遊技後に移行される第 1 K T 状態を、第 1 K T 状態 A と称し、6 R 確変大当り C が発生し、その大当り遊技後に移行される第 1 K T 状態を第 1 K T 状態 B と称する。すなわち、第 1 K T 状態 A は、前回大当りの大当り種別に応じた回数の変動表示が行われると、第 2 K T 状態に移行する状態であり、第 1 K T 状態 B は、変動表示が何回行われても第 2 K T 状態に移行せず、次の大当りが発生するまで第 1 K T 状態が維持される状態である。

【0292】

6 R 確変大当り A, B である場合には、高ベース回数カウンタおよび第 2 K T 移行フラグのセットが行われる。従って、6 R 確変大当り A, B にもとづく大当り遊技の終了後は、高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態) に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が 0 ではないことから、第 1 特別図柄停止処理のステップ 138 I W S 2010 A で N と判定されてステップ 138 I W S 2011 A の高ベース回数カウンタの減算処理が行われる。そして、次回の大当りが発生するか大当り種別に応じた回数の変動表示を終了するまで高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態) が維持されることになる。

【0293】

一方、6 R 確変大当り C 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 (第 1 ゲート通過待ち処理のステップ 138 I W S 2504 A 参照)、高ベース回数カウンタの値は 0 のままである。従って、6 R 確変大当り C にもとづく大当り遊技の終了後は、高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態) に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が 0 であることから、第 1 特別図柄停止処理のステップ 138 I W S 2010 A で Y と判定されてステップ 138 I W S 2011 A の高ベース回数カウンタの減算処理は行われず、そして、次回の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態) が維持されることになる。

【0294】

6 R 確変大当り A, B, C のいずれでもなければ (すなわち、6 R 通常大当り A および 6 R 通常大当り B のいずれかであれば)、CPU 103 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 138 I W S 2219 A) とともに、特図時短フラグをセットして K T 状態に移行する (ステップ 138 I W S 2220 A)。また、CPU 103 は、大当り種別に応じて高ベース回数カウンタに 50 または 100 の値をセットする (ステップ 138 I W S 2221 A)。具体的には、6 R 通常大当り A の場合には、高ベース回数カウンタに「50」をセットし、6 R 通常大当り B の場合には、高ベース回数カウンタに「100」をセットする。そして、ステップ 138 I W S 2223 A に移行する。従って、6 R 通常大当り A および 6 R 通常大当り B のいずれかであった場合には、低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態) に制御されることになる。また、6 R 通常大当り A および 6 R 通常大当り B のいずれかであった場合には、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が 0 ではないことから、第 1 特別図柄停止処理のステップ 138 I W S 2010 A で N と判定されてステップ 138 I W S 2011 A の高ベース回数カウンタの減算処理が行われる。そして、次回の大当りが発生するか大当り種別に応じた回数の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態) が維持されることになる。

【0295】

そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理（ステップS110A）に対応した値に更新する（ステップ138IWS2223A）。

【0296】

本特徴部001IWでは、6R確変大当りA、Bが発生すると、大当り遊技後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生することなく、移行条件が成立した場合（すなわち所定回の変動表示が終了した場合）には、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行するが、6R確変大当りAと6R確変大当りBとで、移行条件が異なり、移行条件の成立のしやすさ（すなわち高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）への移行のしやすさ）も異なるように構成されている。このような構成により、遊技の多様性を高め、遊技興趣を向上させることができる。また、大当り種別と移行条件とが互に対応するように構成されているため、大当り種別に着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0297】

図8-15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であって、かつ、第2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。

20

【0298】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、第2保留記憶数の値を確認する（ステップ138IWS51B）。具体的には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【0299】

第2保留記憶数が0であれば、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ138IWS52B）。

【0300】

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

30

40

【0301】

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

【0302】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップ138IWS56B）。具体的に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当り変動中であると判定する。第1特別図柄の大当り変動中であると判定

50

した場合には、ステップ138 IWS57B以降の処理を行うことなくステップ138 IWS68B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。

【0303】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ138 IWS56Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ138 IWS58Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

10

【0304】

また、ステップ138 IWS56Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ138 IWS57B～S62Bの処理を行わずに、当り判定用乱数（大当たり判定に用いる当り判定用乱数と共通の乱数であってもよいし、全く異なる乱数であってもよい）としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0305】

第1特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ138 IWS57B）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ138 IWS58B）。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ138 IWS59B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグをセットする（ステップ138 IWS60B）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が9R確変大当たり、6R確変大当たりA、6R確変大当たりB、6R確変大当たりC、6R通常大当たりA、および6R通常大当たりBのいずれであるかを判定し（ステップ138 IWS61B）、大当たり種別を記憶し（ステップ138 IWS62B）、ステップ138 IWS68Bへ移行する。

20

30

【0306】

また、ステップ138 IWS59Bにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり判定モジュールを実行する（ステップ138 IWS63B）。小当たり判定モジュールは、当り判定用乱数（小当たり判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には（ステップ138 IWS64B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第2小当たりフラグをセットする（ステップ138 IWS65B）。また、当り種別判定用乱数（大当たり種別判定用の乱数とは異なる小当たり種別判定用の乱数であってもよい）にもとづいて小当たり種別が小当たりA、小当たりBおよび小当たりCのいずれであるかを判定し（ステップ138 IWS66B）、小当たり種別を記憶し（ステップ138 IWS67B）、そして、ステップ138 IWS68Bへ移行する。

40

【0307】

なお、本例では、図8-1(C)に示したように、第2特別図柄用の小当たり判定テーブル138 IW130cには、大当たりと決定されなかった場合には、略小当たりと決定される（すなわち、はずれとなる場合もある）ように構成されているが、大当たりと決定されなかった場合には、100%の確率で小当たりとすることに決定するようにしてもよい。この場合には、本例で示した処理態様にかぎらず、例えば、大当たりとしないことに決定した場合には、小当たりとするか否かの抽選処理を行うことなく、そのまま無条件に第2小当たりフラグをセットすることにより、100%の確率で小当たりとするように構成してもよい。その

50

ように構成すれば、ステップ 138 IWS63B ~ S67B の処理は不要となる。また、大当たりとしないことに決定した場合に、低い確率ではずれとすることに決定する場合があるように構成してもよい。

【0308】

そして、ステップ 138 IWS68B において、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ 138 IWS68B）。なお、図示は省略したが、ステップ 138 IWS68B の直前において停止する図柄の確定をしている。

【0309】

なお、ステップ 138 IWS58B では、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかをを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【0310】

第 2 変動パターン設定処理は、図 8 - 9 に示した第 1 変動パターン設定処理（ステップ S111A）と同様である。すなわち、図 8 - 9 に示す第 1 変動パターン設定処理において、「第 1」を「第 2」に読み替えれば、第 2 変動パターン処理が説明されたことになる。ただし、第 2 変動パターン設定処理では、CPU103 は、まず、ステップ 138 IWS1700A と同様の処理を行い、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する。特図時短フラグがセットされていない（すなわち、KT 状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図 8 - 3（C）に示す非 KT 時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、KT 状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、確変フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否かや、変動回数に応じて、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図 8 - 3（D）～図 8 - 4（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 1 KT 状態であれば）、1 変動目であれば図 8 - 3（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、6R 通常大当たり A にもとづく大当たり遊技を終了してから 2 ~ 49 変動目、または 6R 通常大当たり B にもとづく大当たり遊技を終了してから 2 ~ 99 変動目であれば図 8 - 3（E）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、6R 通常大当たり A にもとづく大当たり遊技を終了してから 50 変動目、または 6R 通常大当たり B にもとづく大当たり遊技を終了してから 100 変動目であれば図 8 - 3（F）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグおよび高ベースフラグの両方がオンであれば（高確率 / 第 1 KT 状態であれば）、1 変動目であれば図 8 - 4（G）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2 変動目以降であれば図 8 - 4（H）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフであれば（高確率 / 第 2 KT 状態であれば）、図 8 - 4（I）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。

【0311】

第 2 特別図柄変動処理は、図 8 - 10 に示した第 1 特別図柄変動処理（ステップ S112A）と同様である。すなわち、図 8 - 10 に示す第 1 特別図柄変動処理において、「第 1」を「第 2」に読み替えれば、第 2 特別図柄変動処理が説明されたことになる。なお、この特徴部 001 IW では、第 1 特別図柄の変動表示の表示結果として小当たりが設けられていないため、第 2 特別図柄変動処理では、図 8 - 10 に示す第 1 特別図柄変動処理のうち、ステップ 138 IW1121A、ステップ 138 IW1127A ~ ステップ 138 IW1131A に相当する処理を省略するようにしてもよい。

【0312】

図 8 - 16 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、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 138 IWS2010B）、「0」である場合、ステップ 138 IW

S 2 0 1 5 Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率/第1KT状態である場合、または高確率/第1KT状態（厳密には、6R確変大当りAまたは6R確変大当りBにもとづく大当り遊技の終了後に、高確率/第1KT状態（第1KT状態A）に制御されている場合）CPU103は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ138IWS2011B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ138IWS2012B）。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138IWS2015B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、CPU103は、高ベースフラグをリセットする（ステップ138IWS2013B）。次いで、CPU103は、第2KT移行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ138IWS20141B）。第2KT移行フラグがセットされていない場合には、CPU103は、特図時短フラグをリセットする（ステップ138IWS2014B）。そして、ステップ138IWS2015Bに移行する。一方、第2KT移行フラグがセットされている場合には、CPU103は、第2KT移行フラグをリセットする（ステップ138IWS20143B）。そして、ステップ138IWS2015Bに移行する。

10

【0313】

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138IWS2015B）。次いで、CPU103は、第2大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ138IWS2016B）。第2大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ138IWS2021B）。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態でなければ）、そのままステップ138IWS2024Bに移行する。

20

【0314】

特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、KT状態中であれば）、CPU103は、大当り信号出力フラグをセットする（ステップ138IWS2022B）。本特徴部001IWでは、ステップ138IWS2022Bで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップS23）が実行されて、大当り信号1のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号2の外部出力中でなければ、大当り信号2のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

30

【0315】

次いで、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ138IWS2024B）、大当り種別に応じたラウンド1用開放パターンデータをセットし（ステップ138IWS2025B）、ラウンド数カウンタに「1」をセットし（ステップ138IWS2026B）、第2特図プロセスフラグの値を第2ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する（ステップ138IWS2027B）。

【0316】

第2大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ138IWS2016BのN）、CPU103は、第2小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ001IWS005B）。第2小当りフラグがセットされている場合、CPU103は、特殊入賞口開放前タイマを設定し（ステップ001IWS006B）、小当り種別に応じた特殊入賞口開放パターンデータをセットし（ステップ001IWS007B）、小当り開始指定コマンドを送信し（ステップ001IWS008B）、第1特図プロセスフラグの値を第1小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ001IWS009B）。

40

【0317】

第2小当りフラグがセットされていない場合には（ステップ001IWS005BのN）、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ138IWS2028B）。

【0318】

50

図8-17は、第2特別図柄プロセス処理における第2ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。第2ゲート通過待ち処理において、CPU103は、ゲートスイッチ21からの検出信号を入力したか否かを確認する(ステップ138 IWS 2501B)。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していれば、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ138 IWS 2502B)。特図時短フラグがセットされていれば(すなわち、KT状態であれば)、そのままステップ138 IWS 2504Bに移行する。

【0319】

特図時短フラグがセットされていなければ(すなわち、KT状態中でなければ)、CPU103は、大当たり信号出力フラグをセットする(ステップ138 IWS 2503B)。特徴部001 IWでは、ステップ138 IWS 2503Bで大当たり信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理(ステップS23)が実行されて、大当たり信号1のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当たり信号2の外部出力中でなければ、大当たり信号2のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

【0320】

次いで、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグ、第2KT移行フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を0クリアする(ステップ138 IWS 2504B)。次いで、CPU103は、第2大当たり開始指定コマンドを送信し(ステップ138 IWS 2505B)、第2特図プロセスフラグの値を第2大当たり開放前処理に対応した値に設定する(ステップ138 IWS 2506B)。

【0321】

この特徴部001 IWでは、第2ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第2特別図柄の変動表示結果として大当たり図柄が導出表示されると直ちに大当たり遊技が開始されるのではなく、通過ゲート41を遊技球が通過し、ゲートスイッチ21で検出されたことを条件として、大当たり遊技に移行するように構成されている。

【0322】

図8-18および図8-19は、第2特別図柄プロセス処理における第2大当たり終了処理を示すフローチャートである。第2大当たり終了処理において、CPU103は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し(ステップ138 IWS 2200B)、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ138 IWS 2204Bに移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、第2大当たりフラグをリセットし(ステップ138 IWS 2201B)、第2大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ138 IWS 2202B)。そして、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置5において大当たり終了表示が行われている時間(大当たり終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ138 IWS 2203B)、処理を終了する。

【0323】

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

【0324】

大当たり終了表示時間を経過していれば(ステップ138 IWS 2205BのY)、CPU103は、今回終了した大当たりの種別が9R確変大当たりであるか否かを確認する(ステップ138 IWS 2206B)。なお、9R確変大当たりであるか否かは、例えば、第2特別図柄通常処理のステップ138 IWS 62Bで記憶した大当たり種別を確認することにより判定できる。9R確変大当たりであれば、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138 IWS 2207B)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138 IWS 2208B)。そして、ステップ138 IWS 2223Bに移行する。なお、9R確変大当た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 2 K T 状態）に制御されることになる。

【 0 3 2 5 】

9 R 確変大当りでなければ、CPU 103 は、今回終了した大当りの種別が 6 R 確変大当り C であるか否かを確認する（ステップ 138 IWS 2209B）。なお、6 R 確変大当り C であるか否かは、例えば、第 2 特別図柄通常処理のステップ 138 IWS 62B で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。6 R 確変大当り C であれば、CPU 103 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 138 IWS 2212B）とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し（ステップ 138 IWS 2213B）、さらに特図時短フラグをセットして K T 状態に移行する（ステップ 138 IWS 2214B）。そして、ステップ 138 IWS 2223B に移行する。従って、6 R 確変大当り C であった場合には、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に制御されることになる。

10

【 0 3 2 6 】

なお、6 R 確変大当り C 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（第 2 ゲート通過待ち処理のステップ 138 IWS 2504B 参照）、高ベース回数カウンタの値は 0 のままである。従って、6 R 確変大当り C にもとづく大当り遊技の終了後は、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が 0 であることから、第 2 特別図柄停止処理でステップ 138 IWS 2010B で Y と判定されてステップ 138 IWS 2011B の高ベース回数カウンタの減算処理は行われず。そして、次回の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）が維持されることになる。

20

【 0 3 2 7 】

6 R 確変大当り C でなければ、CPU 103 は、今回終了した大当りの種別が 6 R 確変大当り A、B のいずれかであるか否かを確認する（ステップ 001 IWS 010B）。なお、6 R 確変大当り A、B のいずれかであるか否かは、例えば、第 2 特別図柄通常処理のステップ 138 IWS 62B で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。6 R 確変大当り A、B のいずれかであれば、CPU 103 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 001 IWS 011B）とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し（ステップ 001 IWS 012B）、特図時短フラグをセットして K T 状態に移行し（ステップ 001 IWS 013B）、さらに大当り種別に応じて高ベース回数カウンタに 50 または 100 の値をセットする（ステップ 001 IWS 014B）。具体的には、6 R 確変大当り A の場合には、高ベース回数カウンタに「50」をセットし、6 R 確変大当り B の場合には、高ベース回数カウンタに「100」をセットする。また、CPU 103 は、第 2 K T 移行フラグをセットする（ステップ 001 IWS 015B）。そして、ステップ 138 IWS 2223B に移行する。従って、6 R 確変大当り A、B であった場合には、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に制御されることになる。

30

40

【 0 3 2 8 】

6 R 確変大当り A、B である場合には、高ベース回数カウンタおよび第 2 K T 移行フラグのセットが行われる。従って、6 R 確変大当り A、B にもとづく大当り遊技の終了後は、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が 0 ではないことから、第 2 特別図柄停止処理のステップ 138 IWS 2010B で N と判定されてステップ 138 IWS 2011B の高ベース回数カウンタの減算処理が行われる。そして、次回の大当りが発生するか大当り種別に応じた回数の変動表示を終了するまで高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）が維持されることになる。

【 0 3 2 9 】

50

6 R 確変大当り A , B , C のいずれでもなければ (すなわち、第 2 特別図柄の変動表示では 6 R 通常大当り A とはならないため、6 R 通常大当り B であれば)、CPU 103 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 138 IWS 2219 B) とともに、特図時短フラグをセットして K T 状態に移行する (ステップ 138 IWS 2220 B)。また、CPU 103 は、大当り種別に応じて高ベース回数カウンタに「100」の値をセットする (ステップ 138 IWS 2221 B)。そして、ステップ 138 IWS 2223 B に移行する。従って、6 R 通常大当り B であった場合には、低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態) に制御されることになる。また、6 R 通常大当り B であった場合には、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が 0 ではないことから、第 2 特別図柄停止処理のステップ 138 IWS 2010 B で N と判定されてステップ 138 IWS 2011 B の高ベース回数カウンタの減算処理が行われる。そして、次回の大当りが発生するか、100 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態) が維持されることになる。

10

【0330】

そして、CPU 103 は、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 特別図柄通常処理に対応した値に更新する (ステップ 138 IWS 2223 B)。

【0331】

ここで、この特徴部 001 IW における遊技状態の遷移について説明する。図 8 - 20 は、この特徴部 001 IW における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。図 8 - 20 では、遊技状態の遷移を示す矢印のうち、実線の矢印は対応する大当り種別の大当り遊技が終了したことを契機とする遊技状態の遷移を示し、破線の矢印は所定回の変動表示が終了したことを契機とする遊技状態の遷移を示す。まず、この特徴部 001 IW 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りが発生した場合には、主として 9 R 確変大当り、6 R 確変大当り A、6 R 確変大当り B、6 R 確変大当り C、6 R 通常大当り A、および 6 R 通常大当り B が発生する。

20

【0332】

図 8 - 20 に示すように、低確率 / 低ベース状態において 9 R 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 2 K T 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 138 IWS 2206 A ~ S 2208 A 参照)。また、低確率 / 低ベース状態において 6 R 確変大当り A , B 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 1 K T 状態) に移行し、次の大当りが発生するか大当り種別に応じた回数の変動表示を終了するまで高確率 / 高ベース状態が維持される (ステップ 001 IWS 010 A , 001 IWS 011 A ~ 001 IWS 015 A 参照)。また、低確率 / 低ベース状態において 6 R 確変大当り C 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 1 K T 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 138 IWS 2209 A , S 2212 A ~ S 2214 A 参照)。また、低確率 / 低ベース状態において 6 R 通常大当り A , B 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 1 K T 状態) に移行し、次の大当りが発生するか大当り種別に応じた回数の変動表示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 138 IWS 2219 A ~ S 2221 A 参照)。

30

40

【0333】

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 001 IW 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 状態において大当りが発生した場

50

合には、主として9 R 確変大当り、6 R 確変大当り A、6 R 確変大当り B、6 R 確変大当り C、および6 R 通常大当り B が発生する。

【0334】

図8 - 20 に示すように、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第1 K T 状態）において9 R 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2 K T 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138 I W S 2206 B ~ S 2208 B 参照）。

【0335】

高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第1 K T 状態）において6 R 確変大当り A、B のいずれか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1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか大当り種別に応じた回数の変動表示を終了するまで、高確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ001 I W S 010 B、001 I W S 011 B ~ 001 I W S 015 B 参照）。また、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第1 K T 状態）において6 R 確変大当り C 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1 K T 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138 I W S 2209 B、S 2212 B ~ S 2214 B 参照）。なお、この特徴部001 I W では、第2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、6 R 確変大当り（すなわち6 R 確変大当り A、B、C のいずれか）となる確率が合計で45%であるので（図8 - 1（E）参照）、一旦高確率 / 高ベース状態となると45%の割合で高確率 / 高ベース状態がループすることになる。

【0336】

また、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第1 K T 状態）において6 R 通常大当り B（第2 特別図柄の変動表示が実行される場合には6 R 通常大当り A は発生しない）が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか100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138 I W S 2219 B ~ S 2221 B 参照）。

【0337】

また、この特徴部001 I W では、6 R 確変大当り A、B が発生して、大当り遊技後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第1 K T 状態）に移行した場合には、次の大当りが発生することなく大当り種別に応じた回数の変動表示が終了すると、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第2 K T 状態）に移行する（ステップ S 138 I W S 2010 B ~ S 138 I W S 2014 B、001 I W S 014 B 等参照）。具体的には、図8 - 20 に示すように、6 R 確変大当り A が発生して、大当り遊技後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第1 K T 状態）に移行した場合には、次の大当りが発生することなく50回の変動表示が終了すると、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第2 K T 状態）に移行する。また、6 R 確変大当り B が発生して、大当り遊技後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第1 K T 状態）に移行した場合には、次の大当りが発生することなく100回の変動表示が終了すると、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第2 K T 状態）に移行する。一方、6 R 確変大当り C が発生して、大当り遊技後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第1 K T 状態）に移行した場合には、次の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第1 K T 状態）が維持される（すなわち変動回数が何回行われても高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第2 K T 状態）には移行しない）。

【0338】

図8 - 20 に示すように、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第1 K T 状態）において9 R 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2 K T 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138 I W S 2206 B ~ S 2208 B 参照）。

【0339】

低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第1 K T 状態）において6 R 確変大当り A、B のいずれか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

10

20

30

40

50

1 K T 状態)に移行し、次の大当りが発生するか大当り種別に応じた回数の変動表示を終了するまで、高確率/高ベース状態が維持される(ステップ001 I W S 0 1 0 B, 0 0 1 I W S 0 1 1 B ~ 0 0 1 I W S 0 1 5 B 参照)。また、低確率/高ベース状態(低確率/第1 K T 状態)において6 R 確変大当りC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1 K T 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138 I W S 2 2 0 9 B, S 2 2 1 2 B ~ S 2 2 1 4 B 参照)。

【0340】

また、低確率/高ベース状態(低確率/第1 K T 状態)において6 R 通常大当りB(第2 特別図柄の変動表示が実行される場合には6 R 通常大当りAは発生しない)が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率/高ベース状態(低確率/第1 K T 状態)に移行し、次の大当りが発生するか100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138 I W S 2 2 1 9 B ~ S 2 2 2 1 B 参照)。なお、この特徴部001 I Wでは、第2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、6 R 通常大当りBとなる確率が35%であるので(図8-1(E)参照)、一旦低確率/高ベース状態となると35%の割合で低確率/高ベース状態がループすることになる。

【0341】

また、この特徴部001 I Wでは、6 R 通常大当りA、Bが発生して、大当り遊技後に低確率/高ベース状態(低確率/第1 K T 状態)に移行した場合には、次の大当りが発生することなく大当り種別に応じた回数の変動表示が終了すると、低確率/低ベース状態(通常状態(非K T 状態))に移行する(ステップ138 I W S 2 0 1 0 B ~ S 2 0 1 4 2 B、138 I W S 2 2 2 1 B 等参照)。具体的には、図8-20に示すように、6 R 通常大当りAが発生して、大当り遊技後に低確率/高ベース状態(低確率/第1 K T 状態)に移行した場合には、次の大当りが発生することなく50回の変動表示が終了すると、低確率/低ベース状態(通常状態(非K T 状態))に移行する。また、6 R 通常大当りBが発生して、大当り遊技後に低確率/高ベース状態(低確率/第1 K T 状態)に移行した場合には、次の大当りが発生することなく100回の変動表示が終了すると、低確率/低ベース状態(通常状態(非K T 状態))に移行する。

【0342】

図8-20に示すように、高確率/低ベース状態(高確率/第2 K T 状態)において9 R 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2 K T 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138 I W S 2 2 0 6 B ~ S 2 2 0 8 B 参照)。なお、この特徴部001 I Wでは、第2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、9 R 確変大当りとなる確率が20%であるので(図8-1(E)参照)、一旦高確率/低ベース状態となると20%の割合で高確率/低ベース状態がループすることになる。

【0343】

高確率/低ベース状態(高確率/第2 K T 状態)において6 R 確変大当りA、Bのいずれか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1 K T 状態)に移行し、次の大当りが発生するか大当り種別に応じた回数の変動表示を終了するまで、高確率/高ベース状態が維持される(ステップ001 I W S 0 1 0 B, 0 0 1 I W S 0 1 1 B ~ 0 0 1 I W S 0 1 5 B 参照)。また、高確率/低ベース状態(高確率/第2 K T 状態)において6 R 確変大当りC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1 K T 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138 I W S 2 2 0 9 B, S 2 2 1 2 B ~ S 2 2 1 4 B 参照)。

【0344】

また、高確率/低ベース状態(高確率/第2 K T 状態)において6 R 通常大当りB(第2 特別図柄の変動表示が実行される場合には6 R 通常大当りAは発生しない)が発生した

10

20

30

40

50

場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか100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138 IWS2219B～S2221B参照）。

【0345】

なお、図8-20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、9R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2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりA、Bのいずれかが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回または100回の変動表示を終了するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、6R確変大当たりCが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、6R通常大当たりA、Bのいずれかが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回または100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。

【0346】

また、図8-20では、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、9R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2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりA、Bのいずれかが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回または100回の変動表示を終了するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、6R確変大当たりCが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、6R通常大当たりA、Bのいずれかが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回または100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。

【0347】

また、図8-20では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、9R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2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりA、Bのいずれかが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回または100回の変動表示を終了するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、6R確変大当たりCが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、6R通常大当たりA、Bのいずれかが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回または100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。

【0348】

また、図8-20では、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、9R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2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりA、Bのいずれかが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回または100回の変動表示を終了するまで高確率／高ベース状態が維持されることになる。また、6R確変大当たりCが発生した場合には、

は、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持されることになる。また、6 R 通常大当たり A, B のいずれかが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するか 50 回または 100 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。

【0349】

図 8 - 21 は、パチンコ遊技機 1 が出力する外部出力信号を説明するための説明図である。外部出力端子板の端子 01 には、賞球信号が割り当てられている。賞球信号とは、賞球を所定個数（本例では、10 個）払い出すごとに外部出力される信号である。また、外部出力端子板の端子 05 には、大当たり信号 1 が割り当てられている。大当たり信号 1 は、全ての大当たり遊技の期間中にわたって連続して外部出力される信号（すなわち、大当たり遊技中であることを示す信号）である。また、外部出力端子板の端子 06 には、大当たり信号 2 が割り当てられている。大当たり信号 2 は、全ての大当たり遊技の期間中および K T 状態中にわたって連続して外部出力される信号（すなわち、連荘中であることを示す信号）である。また、外部出力端子板の端子 07 には、特殊入賞口信号が割り当てられている。特殊入賞口入賞信号は、特殊入賞口への遊技球の入賞を検出したことにもとづいて外部出力される信号である。また、外部出力端子板の端子 09 には、賞球予定数信号が割り当てられている。賞球予定数信号とは、賞球の払出予定数が所定個数（本例では、10 個）になると外部出力される信号である。

【0350】

なお、図 8 - 21 に示す各外部信号は、例えば、賞球を 10 個払い出したタイミングや、大当たり発生のタイミング、特殊入賞口への入賞発生のタイミング、賞球予定数が 10 個に達したタイミングで外部信号の出力に対応したフラグ（例えば、ステップ 138 IWS2021A, S2023A, S2022B, S2023B, S2503B 参照）やタイマがセットされ、それらのフラグやタイマがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップ S23）が実行されることによってホールコンピュータなどに外部出力される。

【0351】

次に、外部出力信号のうち大当たり信号 1 および大当たり信号 2 の出力タイミングについて説明する。図 8 - 22 は、大当たり信号 1 および大当たり信号 2 の出力タイミングを説明するための説明図である。本例では、遊技状態が通常状態であるときにステップ 138 IWS2022A, S2503B で大当たり信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップ S23）が実行されて、大当たり信号 1 および大当たり信号 2 の外部出力が開始される。その後、情報出力処理（ステップ S23）において、大当たり遊技を終了したタイミングで大当たり信号 1 の外部出力が停止される。また、情報出力処理（ステップ S23）において、K T 状態を終了したタイミングで大当たり信号 2 の外部出力が停止される。一方、遊技状態が K T 状態であるときにステップ 138 IWS2022A, S2022B で大当たり信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップ S23）が実行されて、大当たり信号 1 の外部出力が開始される。なお、この場合、K T 状態中であるので、大当たり信号 2 は継続して外部出力されている。その後、情報出力処理（ステップ S23）において、大当たり遊技を終了したタイミングで大当たり信号 1 の外部出力が停止される。

【0352】

まず、図 8 - 22 (1) を用いて、遊技状態が通常状態（低確率 / 非 K T 状態）である場合の大当たり信号 1 および大当たり信号 2 の出力タイミングを説明する。図 8 - 22 (1) に示すように、遊技状態が通常状態である場合、第 1 特別図柄の変動表示が実行されて大当たり図柄が導出表示された場合には、その大当たり図柄が導出表示されたタイミングで大当たり信号 1 の外部出力が開始されるとともに、大当たり信号 2 の外部出力が開始される（ステップ 138 IWS2022A 参照）。一方、遊技状態が通常状態である場合、第 2 特別図柄の変動表示が実行されて大当たり図柄が導出表示された場合には、大当たり図柄が導出表示

されたタイミングでは大当り信号 1 および大当り信号 2 の外部出力は開始されず、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したいタイミングで大当り信号 1 の外部出力が開始されるとともに大当り信号 2 の外部出力が開始される（ステップ 1 3 8 I W S 2 5 0 3 B 参照）。

【 0 3 5 3 】

次に、図 8 - 2 2 (2) を用いて、遊技状態が 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）である場合の大当り信号 1 および大当り信号 2 の出力タイミングを説明する。図 8 - 2 2 (2) に示すように、遊技状態が K T 状態である場合、第 1 特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号 1 の外部出力が開始される（ステップ 1 3 8 I W S 2 0 2 2 A 参照）。また、遊技状態が K T 状態である場合、第 2 特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合にも、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号 1 の外部出力が開始される（ステップ 1 3 8 I W S 2 0 2 2 B 参照）。なお、図 8 - 2 2 (2) に示すように、K T 状態中である場合には、大当り信号 2 は継続して外部出力されている。

【 0 3 5 4 】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が実行する普通図柄プロセス処理（ステップ S 2 9）について説明する。図 8 - 2 3 は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）は、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 がオン状態となったことを検出すると（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 1 1）、ゲート通過指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する制御を行う（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 1 2）。そして、C P U 1 0 3 は、ゲートスイッチ通過処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 1 3）を実行する。

【 0 3 5 5 】

この特徴部 0 0 1 I W では、ステップ 1 3 8 I W S 5 1 1 1 ~ S 5 1 1 3 の処理が実行されることによって、通過ゲート 4 1 への遊技球の通過を検出した場合には、ゲート通過指定コマンドが送信される。なお、この特徴部 0 0 1 I W では、通過ゲート 4 1 は兼用ゲートとして構成され作動領域の役割も担っているのであるが、大当り図柄を停止表示した後大当り遊技を開始する前のゲート通過待ち状態であるか否かには関係なく、ゲート通過指定コマンドが送信される。

【 0 3 5 6 】

そして、C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 0 ~ S 5 1 0 4 に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

【 0 3 5 7 】

なお、この特徴部 0 0 1 I W では、ゲート通過待ち状態であるか否かに関係なく、ステップ 1 3 8 I W S 5 1 1 1 で通過ゲート 4 1 への遊技球の通過を検出した場合にはステップ 1 3 8 I W S 5 1 1 3 のゲートスイッチ通過処理が実行されて普通図柄の変動表示が実行されるのであるが、そのような態様にかぎられない。例えば、ゲート通過待ち状態でないときに通過ゲート 4 1 を遊技球が通過した場合にのみ普通図柄の変動表示を実行するようにし、ゲート通過待ち状態では通過ゲート 4 1 を遊技球が通過しても普通図柄の変動表示を実行しないように構成してもよい。

【 0 3 5 8 】

また、この特徴部 0 0 1 I W では、通過ゲート 4 1 は普通始動領域と作動領域との兼用ゲートとして用いられているのであるが、タイマ割込処理内において特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 5 A , S 2 5 B 参照）は普通図柄プロセス処理（ステップ S 2 6 参照）よりも先に実行されるので、作動領域としての通過ゲート 4 1 の遊技球の通過の検出処理を行った後に普通始動領域としての通過ゲート 4 1 の遊技球の通過の検出処理が行われる。そのため、大当り遊技の開始のための処理を早く実行することができる。

【 0 3 5 9 】

ゲートスイッチ通過処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 1 3）：C P U 1 0 3 は、ゲート

10

20

30

40

50

通過記憶カウンタ（通過ゲート 4 1 を通過した遊技球数をカウントするためのカウンタ）のカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否か確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を + 1 する。なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普通図柄表示器 2 5 C の L E D が点灯される。そして、C P U 1 0 3 は、普通図柄当り判定用乱数の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（普通図柄判定用バッファ）に格納する処理を行う。

【 0 3 6 0 】

普通図柄通常処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 0 ）：C P U 1 0 3 は、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば普通図柄プロセスフラグの値がステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 0 を示す値となっている場合、具体的には、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の変動表示がなされておらず、かつ、普通図柄表示器 2 0 に当たり図柄が導出表示されたことにもとづく可変入賞球装置 6 B の開閉動作中でもない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が 0 でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 1 ）を示す値（具体的には「1」）に更新する。

10

【 0 3 6 1 】

普通図柄変動処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 1 ）：C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 2 ）を示す値（具体的には「2」）に更新する。

20

【 0 3 6 2 】

普通図柄停止処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 2 ）：C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうかを確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 0 ）を示す値（具体的には「0」）に更新する。一方、普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放前時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放前処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 3 ）を示す値（具体的には「3」）に更新する。

30

【 0 3 6 3 】

普通電動役物開放前処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 3 ）：C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間をセットし、タイマをスタートさせ、可変入賞球装置 6 B の開放を開始する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 4 ）を示す値（具体的には「4」）に更新する。

【 0 3 6 4 】

普通電動役物作動処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 4 ）：C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセスタイマを計測し、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置 6 B を閉鎖する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 0 ）を示す値（具体的には「0」）に更新する。

40

【 0 3 6 5 】

図 8 - 2 4 は、普通図柄通常処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 0 ）を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認することにより、ゲート通過記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 2 1 ）。ゲート通過記憶数が 0 であれば（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 2 1 の Y ）、そのまま処理を終了する。ゲート通過記憶数が 0 でなければ（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 2 1 の N ）、C P U 1 0 3 は、ゲート通過記憶数 = 1 に対応する保存領域

50

に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を読み出す（ステップ138 IWS5122）。そして、CPU103は、ゲート通過記憶数カウンタの値を1減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ138 IWS5123）。すなわち、ゲート通過記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を、ゲート通過記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。よって、各ゲート通過記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値が抽出された順番は、常に、ゲート通過記憶数 = 1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0366】

次いで、CPU103は、普通図柄当りとするか否かを決定するための普通図柄判定テーブルを用いて、乱数（普通図柄当り判定用乱数値）にもとづく抽選処理を行い、普通図柄当りとするか否かを決定する（ステップ138 IWS5127）。なお、この特徴部001 IWでは、ステップ138 IWS5127において、CPU103は、確変状態であるか否かや、KT状態であるか否か、高ベース状態であるか否かに関係なく、一律に100%の確率で普通図柄当りすることに決定する。

10

【0367】

ステップ138 IWS5127において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内である場合（当りである場合）、CPU103は、表示結果として当り図柄を設定し（ステップ138 IWS5128）、ステップ138 IWS5130へ移行する。また、ステップ138 IWS5127において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内でない場合（はずれである場合）、CPU103は表示結果としてはずれ図柄を設定し（ステップ138 IWS5129）、ステップ138 IWS5130へ移行する。なお、この特徴部001 IWでは、普図ゲームは遊技状態に関わらず100%当りとなるように構成されているため、ステップ138 IWS5127の処理を省略してステップ138 IWS5128の処理を実行するようにしてもよい。

20

【0368】

ステップ138 IWS5130において、CPU103は、高ベースフラグがセットされていれば、普通図柄変動時間として0.2秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ138 IWS5130のY, S5131）。また、高ベースフラグがセットされていなければ、すなわち通常状態または第2KT状態であれば、普通図柄変動時間として1.0秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ138 IWS5130のN, S5132）。

30

【0369】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ138 IWS5101）を示す値（具体的には「1」）に更新する（ステップ138 IWS5133）。

【0370】

図8-25は、普通図柄停止処理（ステップ138 IWS5102）を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップ138 IWS3701）。そして、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ138 IWS3702）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ138 IWS3702のN）、そのまま処理を終了する。

40

【0371】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは（ステップ138 IWS3702のY）、CPU103は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうか（ステップ138 IWS5127にて当りと判定されたかどうか）を確認する（ステップ138 IWS3703）。なお、普通図柄の停止図柄が当り図柄かどうかは、例えば、ステップ138 IWS5127にて当りと判定された

50

ときに普通図柄当り判定フラグをセットすることとして、そのフラグがセットされているかどうかによって確認することができる。

【0372】

普通図柄の停止図柄が当り図柄でなく、はずれ図柄であると判定されたときは（ステップ138 IWS3703のN）、CPU103は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ138 IWS5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する（ステップ138 IWS3708）。

【0373】

ステップ138 IWS3703において、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるときは（ステップ138 IWS3703のY）、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ138 IWS3704）、セットされている場合、すなわち、第1KT状態である場合には、普通電動役物開放前時間として0.1秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ138 IWS3706）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第2KT状態である場合には、普通電動役物開放前時間として2.6秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ138 IWS3705）。なお、この特徴部001IWでは、普図ゲームは遊技状態に関わらず100%当りとなるように構成されているため、ステップ138 IWS3703の処理を省略してステップ138 IWS3704の処理を実行するようにしてもよい。

【0374】

次いで、CPU103は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物開放前処理（ステップ138 IWS5103）に対応した値（具体的には「3」）に更新する（ステップ138 IWS3707）

【0375】

図8-26は、普通電動役物開放前処理（ステップ138 IWS5103）を示すフローチャートである。普通電動役物開放前処理において、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップ138 IWS3801）。そして、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ138 IWS3802）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ138 IWS3802のN）、そのまま処理を終了する。

【0376】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通電動役物開放前時間が経過したときは（ステップ138 IWS3802のY）、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ138 IWS3803）、セットされている場合、すなわち、第1KT状態である場合には、普通電動役物開放時間として5.5秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ138 IWS3805）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第2KT状態である場合には、普通電動役物開放時間として0.2秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ138 IWS3804）。

【0377】

このように、本特徴部001IWでは、第1KT状態では普通電動役物開放時間として5.5秒をセットするとともに、通常状態または第2KT状態では普通電動役物開放時間として0.2秒をセットすることにより、第1KT状態は通常状態または第2KT状態よりも第2始動入賞口に始動入賞しやすい状態としている。したがって、第1KT状態は通常状態または第2KT状態よりも、可変入賞球装置6Bの下流に設けられている特殊可変入賞球装置17に遊技球が達しにくく構成されている。

【0378】

なお、遊技状態が第1KT状態である場合に第2始動入賞口に始動入賞しやすくなるようにする制御の仕方は、この特徴部001IWで示したものにきざられない。例えば、第1KT状態である場合には、通常状態または第2KT状態である場合と比較して、可変入

10

20

30

40

50

賞球装置 6 B を多くの回数開放する（例えば、通常状態または第 2 K T 状態では可変入賞球装置 6 B の開放回数として 1 回をセットするのに対して、第 1 K T 状態では可変入賞球装置 6 B の開放回数として 2 回をセットする）ように制御してもよい。そのようにすれば、第 1 K T 状態である場合には、可変入賞球装置 6 B の開放回数を多くすることによって、第 2 始動入賞口に始動入賞しやすくすることができる。

【 0 3 7 9 】

また、例えば、第 1 K T 状態である場合には、通常状態または第 2 K T 状態である場合と比較して、上記に示した可変入賞球装置 6 B の開放時間を長くする制御と、可変入賞球装置 6 B の開放回数を多くする制御とを組み合わせせて実行してもよい。

【 0 3 8 0 】

次いで、C P U 1 0 3 は、可変入賞球装置 6 B を開放状態に制御する（ステップ 1 3 8 I W S 3 8 0 6 ）。具体的には、ソレノイド 8 1 を駆動して可変入賞球装置 6 B を開状態にする。

【 0 3 8 1 】

そして、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物作動処理（ステップ 1 3 8 I W S 5 1 0 4 ）に対応した値（具体的には「 4 」）に更新する（ステップ 1 3 8 I W S 3 8 0 7 ）。

【 0 3 8 2 】

次に、演出制御手段の動作について説明する。図 8 - 2 7 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 5 ）の具体例を示すフローチャートである。主基板 1 1 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 3 8 3 】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 3 8 I W S 6 1 1 ）。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 C P U 1 2 0 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 1 3 8 I W S 6 1 2 ）。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 1 3 8 I W S 6 1 3 ）。+ 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。

【 0 3 8 4 】

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 1 3 8 I W S 6 1 9 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 K T 状態中で小当りが連続して発生している期間に発生した小当りによる賞球をカウントするための小当り連続中賞球数カウンタの値を 1 0 加算する（ステップ 1 3 8 I W S 6 2 0 ）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置 5 において、小当り連続中賞球数表示 1 が表示されていれば、小当り連続中賞球数表示 1 を更新する制御を行う（ステップ 1 3 8 I W S 6 2 1 ）。なお、本例では、小当り連続中賞球数表示 1 は、通常状態や第 1 K T 状態中に 9 R 確変大当りが発生したときや、第 1 K T 状態 A において所定回（ 5 0 回または 1 0 0 回 ）の変動表示が終了したとき（すなわち、第 2 K T 状態を開始するとき）に表示が開始され、9 R 確変大当り以外の大当りが発生したとき（すなわち、第 2 K T 状態を終了するとき）に表示が終了される。

【 0 3 8 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっているか否かを確認する（ステップ 1 3 8 I W S 6 2 2 ）。加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっていれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値に応じた小当り連続中賞球数表示 2 を表示する制御を行う（ステップ 1 3 8 I W S 6 2 3 ）。例えば、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値が 1 0 0 0 や、1 0 0 5 となっていれば

10

20

30

40

50

ば、今回の大入賞口への入賞で賞球数が1000個に達したことを意味しているので、閾値「1000」に到達したと判定し、賞球数が1000個に達した旨の小当り連続中賞球数表示2を表示する。例えば、画像表示装置5において、小当り連続中賞球数表示2として「1000ptOVER」などを表示する第1到達強調報知演出を実行する。

【0386】

なお、本例では、特殊入賞口への入賞にもとづいて小当り連続中賞球数表示1を更新したり小当り連続中賞球数表示2を表示したり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状態中で小当りが連続して発生している期間に大入賞口や一般入賞口10への入賞が発生した場合にも、その大入賞口や一般入賞口10への入賞に対する賞球数に相当する値を小当り連続中賞球数カウンタに加算し、小当り連続中賞球数表示1を更新したり小当り連続中賞球数表示2を表示したりしてもよい。この場合、小当り連続中賞球数カウンタとは別に、特殊入賞口や大入賞口、一般入賞口10への入賞に対する賞球数に相当する値が加算される累積賞球数カウンタを設け、累積賞球数カウンタの値に応じて累積賞球総数表示1を更新し、累積賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっていれば累積賞球総数表示2として「累積賞球総数1000ptOVER」などを表示する第1到達強調報知演出を実行するようにしてもよい。なお、累積賞球数カウンタがカウントされて累積賞球総数表示1が表示される期間は、右打ち中の連荘期間（すなわち大当り発生時点から低確率/非KT状態に移行される時点まで）とであってもよいし、先の大当り遊技中とその後の第2KT状態中とを含めた1セットの期間であってもよい。また、画像表示装置5において、小当り連続中賞球数表示とともに、第2KT状態中における小当りの連続回数を示す小当り連続数表示（例えば、「1回目」など）を表示するようにしてもよい。この場合には、第2KT状態中に小当り開始指定コマンドを受信すると、小当りの連続回数をカウントするための小当り連続数カウンタの値を1加算し、小当り連続数カウンタの値に応じて小当り連続数表示を更新する制御を行い、小当り連続数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっていれば、画像表示装置5において、加算後の小当り連続数カウンタの値に応じた小当り連続数表示2（例えば「小当り20回到達」など）を表示する制御を行うようにしてもよい。

【0387】

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001 IWS050）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示する背景画像を低確率/非KT状態に応じた背景画像A（例えば、図8-37（A）に示すような、通常の背景画像）に変更する（ステップ001 IWS051）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において右打ち表示が表示されていれば、その右打ち表示を消去する制御を行う（ステップ001 IWS052）。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001 IWS053）。

【0388】

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001 IWS054）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示する背景画像を背景画像B（例えば、図8-37（B）に示すような、海中において魚001IW205の群れが泳いでいるような背景画像。なお、本例では、背景画像の切り替え当初は海中のみが表示される態様の背景画像Bが表示され、後述する確変示唆演出や移行演出が実行されることにより、魚の表示が加えられた態様の背景画像Bが表示される）に変更する（ステップ001 IWS055）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において右打ち操作を促す右打ち表示（小）の表示を開始する制御を行う（ステップ001 IWS056）。ステップ001 IWS056では、例えば、画像表示装置5の表示画面の右上端部において小サイズの右打ち表示の表示を開始する制御を行う。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001 IWS057）。また、演出制御用CPU120は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変状態フラグや、第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0

0 1 I W S 0 5 8)。

【 0 3 8 9 】

受信した演出制御コマンドが高確 / 第 1 K T 背景指定であれば (ステップ 0 0 1 I W S 0 5 9)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 に表示する背景画像を背景画像 B (例えば、図 8 - 3 7 (B) に示すような、海中において魚 0 0 1 I W 2 0 5 の群れが泳いでいるような背景画像。なお、本例では、背景画像の切り替え当初は海中のみが表示される態様の背景画像 B が表示され、後述する確変示唆演出や移行演出が実行されることにより、魚の表示が加えられた態様の背景画像 B が表示される) に変更する (ステップ 0 0 1 I W S 0 6 0)。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において右打ち操作を促す右打ち表示 (小) の表示を開始する制御を行う (ステップ 0 0 1 I W S 0 6 1)。ステップ 0 0 1 I W S 0 6 1 では、例えば、画像表示装置 5 の表示画面の右上端部において小サイズの右打ち表示の表示を開始する制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確変状態フラグおよび第 1 K T 状態フラグをセットする (ステップ 0 0 1 I W S 0 6 2)。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、セットされていれば、第 2 K T 状態フラグをリセットする (ステップ 0 0 1 I W S 0 6 3)。

10

【 0 3 9 0 】

ステップ 0 0 1 I W S 0 5 4 ~ 0 0 1 I W S 0 6 3 の処理が実行されることによって、この実施の形態では、低確率 / 第 1 K T 状態に制御されているときと、高確率 / 第 1 K T 状態 (すなわち第 1 K T 状態 A および第 1 K T 状態 B を含む) に制御されているときとで、共通の背景画像 B を表示する背景演出を実行することができる。また、初当り時に限らず、右打ち中の連荘期間 (すなわち大当り発生時点から低確率 / 非 K T 状態に移行される時点まで) も共通の背景画像 B を表示する背景演出を実行することができる。このような構成により、背景画像 B が表示されているときには、第 1 K T 状態に制御されていることは認識可能となるが、低確率状態と高確率状態とのいずれに制御されているか、また第 1 K T 状態 A と第 1 K T 状態 B とのいずれに制御されているか遊技者が推測困難となるため、遊技興趣を向上させることができる。なお、複数種類の共通の背景画像を設け、いずれの背景画像であるかに応じて、高確率状態に制御されている可能性や、第 1 K T 状態 B に制御されている可能性が示唆されるようにしてもよい。また、低確率 / 第 1 K T 状態に制御されているときと、高確率 / 第 1 K T 状態に制御されているときとで背景画像を異ならせるようにし、低確率状態と高確率状態とのいずれに制御されているかは推測できるが、第 1 K T 状態 A と第 1 K T 状態 B とのいずれに制御されているか推測困難となるようにしてもよい。

20

30

【 0 3 9 1 】

受信した演出制御コマンドが高確 / 第 2 K T 背景指定であれば (ステップ 0 0 1 I W S 0 6 4)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 に表示する背景画像を高確率 / 第 2 K T 状態に応じた背景画像 C (例えば、図 8 - 3 7 (C) に示すような、宇宙空間においてロケット 0 0 1 I W 2 0 7 が月 0 0 1 I W 2 0 6 に向かって飛んでいくような背景画像) に変更する (ステップ 0 0 1 I W S 0 6 5)。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において右打ち操作を促す右打ち表示 (大) の表示を開始する制御を行う (ステップ 0 0 1 I W S 0 6 6)。ステップ 0 0 1 I W S 0 6 6 では、例えば、画像表示装置 5 の表示画面の中央下部において大サイズの右打ち表示 (第 1 K T 状態中や大当り遊技中に表示する右打ち表示と比較して大きいサイズの右打ち表示) の表示を開始する制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確変状態フラグおよび第 2 K T 状態フラグをセットする (ステップ 0 0 1 I W S 0 6 7)。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、セットされていれば、第 1 K T 状態フラグをリセットする (ステップ 0 0 1 I W S 0 6 8)。

40

【 0 3 9 2 】

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 0 1 I W S 0 6 9)。例えば、変動パターンコマンドを受信した場合には、R A M 1 2 2 に設けられた変動パターンコマンド格納領域

50

に変動パターンコマンドを格納するとともに、変動パターンコマンド受信フラグをセットする。そして、ステップ138 IWS 611に移行する。

【0393】

また、本特徴部001 IWでは、演出制御手段（具体的には、演出制御用CPU120）は、例えば、演出制御プロセス処理（ステップS76）において、デモ表示制御処理を実行する。図8-29および図8-30は、デモ表示制御処理を示すフローチャートである。デモ表示制御処理において、演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かを判定し（ステップ138 IWS 4701）、受信していなければステップ138 IWS 4706へ移行する。受信している場合には、通常状態であるか否かを判定し（ステップ138 IWS 4702）、通常状態でなければステップ138 IWS 4705へ移行する。具体的に、第1KT状態であることを示す第1KT状態フラグおよび第2KT状態であることを示す第2KT状態フラグ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。

10

【0394】

なお、第1客待ちデモ表示指定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、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合に、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことを示すフラグをセットするようにし、ステップ138 IWS 4701では、その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。

【0395】

20

また、第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグは、例えば、コマンド解析処理（ステップS75）において、低確/第1KT背景指定コマンドや、高確/第1KT背景指定コマンド、高確/第2KT背景指定コマンドを受信したことにもとづいてセットされる。

【0396】

通常状態であれば、演出制御用CPU120は、第1デモ表示を開始するまでの時間（例えば、30秒）に相当する値を計測するための第1デモ待機タイマをセットし（ステップ138 IWS 4703）、第1デモ表示の待機中であることを示す第1デモ待機中フラグをセットする（ステップ138 IWS 4704）。そして、第1デモ受信フラグをリセットする（ステップ138 IWS 4705）。

30

【0397】

その後、演出制御用CPU120は、第1デモ待機中フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ138 IWS 4706）、セットされている場合には第1特別図柄変動が開始される場合（ステップ138 IWS 4707のY）、または第2特別図柄の変動にもとづいて大当たり遊技状態に制御される場合（ステップ138 IWS 4708のY）、ステップ138 IWS 4712へ移行する。これにより、第1特別図柄変動が開始されるか第2特別図柄の変動にもとづいて大当たり遊技状態に制御される場合には第1デモ表示を実行しないようになっている。具体的に、ステップ138 IWS 4707では第1特別図柄の変動を示す変動パターンコマンドを受信した場合には第1特別図柄変動が開始されたと判定する。また、ステップ138 IWS 4708では第2大当たり開始指定コマンドを受信した場合に第2特別図柄の変動にもとづいて大当たり遊技状態に制御されたと判定する。

40

【0398】

第1デモ待機中フラグがセットされており、第1特別図柄変動が開始されず（ステップ138 IWS 4707のN）、第2特別図柄の変動にもとづいて大当たり遊技状態に制御されない場合（ステップ138 IWS 4708のN）、第1デモ待機タイマの値を1減算し（ステップ138 IWS 4709）、第1デモ待機タイマがタイムアウトした場合には（ステップ138 IWS 4710のY）、第1デモ表示を開始し（ステップ138 IWS 4711）、第1デモ待機フラグをリセットする（ステップ138 IWS 4712）。

【0399】

その後、演出制御用CPU120は、第1デモ表示中である場合（ステップ138 IW

50

S 4 7 1 3 の Y)、第 1 特別図柄の変動が開始されるか (ステップ 1 3 8 I W S 4 7 1 4 の Y)、または第 2 特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合 (ステップ 1 3 8 I W S 4 7 1 5 の Y)、第 1 デモ表示を終了する (ステップ 1 3 8 I W S 4 7 1 6)。

【 0 4 0 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かを判定し (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 1)、受信していなければステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 6 へ移行する。受信している場合には、K T 状態であるか否かを判定し (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 2)、K T 状態でなければステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 5 へ移行する。具体的に、第 1 K T 状態フラグおよび第 2 K T 状態フラグのいずれかがセットされていれば K T 状態であると判定する。

10

【 0 4 0 1 】

なお、第 2 客待ちデモ表示指定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 S 7 5) において、第 2 客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合に、第 2 客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことを示すフラグをセットするようにし、ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 1 では、その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。

【 0 4 0 2 】

K T 状態であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 デモ表示を開始するまでの時間 (例えば、3 0 秒) に相当する値を計測するための第 2 デモ待機タイマをセットし (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 3)、第 2 デモ表示の待機中であることを示す第 2 デモ待機中フラグをセットする (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 4)。そして、第 2 デモ受信フラグをリセットする (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 5)。

20

【 0 4 0 3 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 デモ待機中フラグがセットされているか否かを判定し (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 6)、セットされている場合には第 2 特別図柄変動が開始される場合 (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 7 の Y)、または K T 状態でない場合 (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 8 の N)、ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 2 へ移行する。これにより、第 2 特別図柄変動が開始されるか K T 状態が終了した場合には第 2 デモ表示を実行しないようになっている。具体的に、ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 7 では第 2 特別図柄の変動を示す変動パターンコマンドを受信した場合には第 2 特別図柄変動が開始されたと判定する。また、ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 8 では第 1 K T 状態フラグおよび第 2 K T 状態フラグのいずれかもセットされていなければ K T 状態が終了したと判定する。

30

【 0 4 0 4 】

第 2 デモ待機中フラグがセットされており、第 2 特別図柄変動が開始されず (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 7 の N)、K T 状態が終了していない場合 (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 8 の Y)、第 2 デモ待機タイマの値を 1 減算し (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 0 9)、第 2 デモ待機タイマがタイムアウトした場合には (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 0 の Y)、第 2 デモ表示を開始し (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 1)、第 2 デモ待機フラグをリセットする (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 2)。

40

【 0 4 0 5 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 デモ表示中である場合 (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 3 の Y)、第 2 特別図柄の変動が開始されるか (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 4 の Y)、または K T 状態が終了した場合 (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 5 の N)、第 2 デモ表示を終了する (ステップ 1 3 8 I W S 4 8 1 6)。

【 0 4 0 6 】

図 8 - 3 1 は、可変表示開始待ち処理 (ステップ S 1 7 0) 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 C P U 1 2 0 は、変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する (ステップ 1 3 8 I W S 8 1 1)。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 S 7 5) において

50

、変動パターンコマンドを受信した場合に、変動パターンコマンドを受信したことを示す変動パターンコマンド受信フラグをセットするようにし、ステップ138 IWS 8 1 1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なればよい。

【0407】

変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ138 IWS 8 1 2）。第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、非KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ138 IWS 8 1 3）。なお、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第1変動パターン#01～#07を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ（すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、そのまま処理を終了する。第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップS171）に対応した値に更新する（ステップ138 IWS 8 1 5）。

【0408】

第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ138 IWS 8 1 4）。なお、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第2変動パターン#01～#32を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ（すなわち、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、そのまま処理を終了する。第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップS171）に対応した値に更新する（ステップ138 IWS 8 1 6）。

【0409】

ステップ138 IWS 8 1 2～S815の処理が実行されることによって、この特徴部001 IWでは、非KT状態である場合には、第1特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行され、KT状態である場合には、第2特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行される。言い換えれば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であってもKT状態である場合や、第2特別図柄の変動表示が実行される場合であっても非KT状態である場合には、飾り図柄の変動表示は実行されない。

【0410】

図8-32は、可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ138 IWS 9 2 0）。なお、この特徴部001 IWでは、表示結果1指定コマンドを受信した場合（はずれと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果2指定コマンドを受信した場合（9R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で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果3～7指定コマンドを受信した場合（6R確変大当たりA、B、Cや6R通常大当たりA、B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8～10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を決定する。

【0411】

次いで、演出制御用CPU120は、KT状態に制御されているか否かを確認する（ステップ138 IWS921）。なお、KT状態に制御されているか否かは、第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグを確認することにより判定できる。KT状態に制御されていなければ、そのままステップ138 IWS933に移行する。

【0412】

KT状態に制御されている場合には、演出制御用CPU120は、第1KT状態に制御されていれば（ステップ138 IWS922のY）、確変状態に制御されていることを示唆する確変示唆演出の実行を決定する確変示唆演出決定処理を実行する（ステップ138 IWS923）。次いで、演出制御用CPU120は、所定回の変動表示が終了すると第2KT状態に移行することを報知する（すなわち第1KT状態Aに制御されていることを確定的に報知する）移行演出の実行を決定する移行演出決定処理を実行する（ステップ138 IWS924）。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応じて、使用する飾り図柄の変動パターン、実行決定した演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ138 IWS925）。そして、ステップ138 IWS934に移行する。

10

【0413】

ステップ138 IWS923、138 IWS924では、演出制御用CPU120は、確変示唆演出や移行演出を実行するか否かを決定するための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、確変示唆演出や移行演出を実行するか否かを決定する。図8-33は、確変示唆演出決定テーブルおよび移行演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

20

【0414】

本特徴部001 IWでは、大当り遊技後にステップ001 IWS055、ステップ001 IWS060の処理により背景画像が背景画像Bに切り替えられると、当初は魚がおらず海中のみが表示される態様の背景画像Bが表示され、確変示唆演出や移行演出が実行されることにより、段階的に魚の表示が加えられた態様の背景画像Bが表示される（図8-38参照）。具体的には、第1段階の背景画像Bでは魚の数は0であり、第2段階の背景画像Bでは魚の数は2となり、第3段階の背景画像Bでは魚の数は4となり、第4段階の背景画像Bでは魚の数は5となる。

【0415】

図8-33（A）の第1確変示唆演出決定テーブルは、背景画像Bが第1段階（魚の数：0）のときに用いられ、図8-33（B）の第2確変示唆演出決定テーブルは、背景画像Bが第2段階（魚の数：2）のときに用いられ、図8-33（C）の第3確変示唆演出決定テーブルは、背景画像Bが第3段階（魚の数：4）のときに用いられる。

30

【0416】

本例では、図8-33（A）の第1確変示唆演出決定テーブルに示すように、背景画像Bが第1段階（魚の数：0）のときに、高確率状態に制御されていれば、30%の確率で確変示唆演出（第2段階（魚の数：2）へ移行する）を実行することに決定し、低確率状態に制御されていれば、10%の確率で確変示唆演出（第2段階（魚の数：2）へ移行する）を実行することに決定する。また、図8-33（B）の第2確変示唆演出決定テーブルに示すように、背景画像Bが第2段階（魚の数：2）のときに、高確率状態に制御されていれば、20%の確率で確変示唆演出（第3段階（魚の数：4）へ移行する）を実行することに決定し、低確率状態に制御されていれば、5%の確率で確変示唆演出（第3段階（魚の数：4）へ移行する）を実行することに決定する。また、図8-33（B）の第2確変示唆演出決定テーブルに示すように、背景画像Bが第3段階（魚の数：4）のときに、高確率状態に制御されていれば、20%の確率で確変示唆演出（第4段階（魚の数：5）へ移行する）を実行することに決定し、低確率状態に制御されていれば、0%の確率で確変示唆演出（第4段階（魚の数：5）へ移行する）を実行することに決定する。

40

【0417】

図8-33（A）～（C）に示すように、本例では、高確率状態に制御されているとき

50

と低確率状態に制御されているときとで、確変示唆演出を実行する割合が異なる。さらに、背景画像 B の段階に応じて、確変示唆演出を実行する割合が異なる。そのため、高確率状態に制御されているときと、低確率状態に制御されているときとで、魚が増加する演出の発生頻度や、魚が増加する速度が異なる。また、第 4 段階（魚の数：5）への移行は、高確率状態の場合にのみ行われるため、高確率状態であることが確定的に報知されることになる。このような構成により、確変示唆演出が実行されることや、魚の増加パターンに着目させることができる。なお、確変示唆演出の態様は、図 8 - 33（A）～（C）に示す例に限らず、第 1 K T 状態に移行した後の変動回数によっても実行される割合が異なるようにしてもよい。例えば、低確率状態のときには、高確率状態のときに比べて、第 1 K T 状態に移行した後の変動回数が所定回数（例えば、20 回）以下の場合に、確変示唆演出が実行される割合が低くなるようにしてもよい。

10

【0418】

また、図 8 - 33（D）の移行演出決定テーブルは、第 1 K T 状態 A から第 2 K T 状態に移行する所定回（50 または 100 回）目の変動表示ではないときに用いられるものであり、図 8 - 33（E）の移行演出決定テーブルは、第 1 K T 状態 A から第 2 K T 状態に移行する所定回（50 または 100 回）目の変動表示であるときに用いられるものである。図 8 - 33（D）、（E）に示すように、本例では、第 1 K T 状態 A に制御されているときにのみ移行演出を実行することに決定する。また、第 1 K T 状態 A であって、所定回（50 または 100 回）目の変動表示であるときには、100% の確率で移行演出を実行すると決定し、第 1 K T 状態 A であっても、所定回（50 または 100 回）目の変動表示ではないときには、5% の確率で移行演出を実行すると決定する。

20

【0419】

本特徴部 001 I W では、第 1 K T 状態 A において所定回（50 または 100 回）の変動表示が終了すると、第 2 K T 状態に移行するように構成されているが、第 1 K T 状態 A において移行演出が実行されたものの、所定回の変動表示が終了する前に通常大当たりが発生すると、第 2 K T 状態に移行されることによる利益を得ることができなくなってしまう、著しく興趣を低下させてしまうおそれがある。そこで、図 8 - 33 に示すように、第 1 K T 状態に制御されているときには、移行演出の実行割合を低くし、確変示唆演出の方が移行演出よりも実行割合が高くなるように構成されている。このような構成により、確変示唆演出と移行演出とを好適に実行することができる。なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、移行演出は、第 1 K T 状態 A から第 2 K T 状態に移行する所定回（50 または 100 回）目の変動表示であるときにのみ実行されるように構成してもよい。また、所定回（50 または 100 回）への残り回数に応じて、移行演出が実行される割合が異なる（例えば、残り回数が少ない方が実行される割合が高くなる）ようにしてもよい。また、移行演出を第 1 K T 状態に制御されていることを確定的に報知する演出とするのではなく、第 1 K T 状態に制御されている可能性を示唆する演出としてもよい。また、移行演出が実行される前と後とで、予告演出の実行頻度を異ならせたり、予告演出の内容を異ならせたりしてもよい。例えば、移行演出が実行される前には、大当たりとなることを好ましいこととして積極的に予告する予告演出を実行し、移行演出が実行された後には、大当たりとなることを好ましくないこととして消極的に予告する予告演出を実行するようにしてもよい。

30

40

【0420】

本特徴部 001 I W では、第 1 K T 状態 A に制御されているときと第 2 K T 状態に制御されているときとで、共通の背景画像 B を表示する背景演出が実行され、第 1 K T 状態 A と第 1 K T 状態 B とのいずれに制御されているか遊技者が推測困難となるように構成されているが、第 1 K T 状態 A または第 1 K T 状態 B に制御されているときに、第 1 K T 状態 A に制御されている可能性や、第 2 K T 状態に移行するための移行条件（すなわち第 2 K T 状態に移行する変動回数）を示唆する移行条件示唆演出を実行するようにしてもよい。移行条件示唆演出では、例えば、画像表示装置 5 において「50 回変動すると・・・」の文字を含む移行条件示唆画像や「100 回変動すると・・・」の文字を含む移行条件示唆

50

画像を表示し、第1 K T状態 Aに制御されていることや、第2 K T状態に移行するための移行条件を示唆するようにしてもよい。このような構成により、移行条件の種類に着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0421】

本特徴部001IWでは、ステップ138 IWS925で選択したプロセステーブルに従って後述するステップ138 IWS935および可変表示中演出処理(ステップS172)が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に確変示唆演出や移行演出が実行される。なお、本特徴部001IWでは、ステップ138 IWS923、138 IWS924において、確変示唆演出および移行演出の実行の有無を決定するように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、大当たり終了時に、どの段階(変動回数)で確変示唆演出を実行して魚を増加させるか(または確変状態であることを確定的に報知するか)、どの段階(変動回数)で移行演出を実行するかを、シナリオとして決定し、決定したシナリオにもとづいて確変示唆演出や移行演出を実行するようにしてもよい。この場合、シナリオにより確変示唆演出や移行演出の実行タイミングとされた変動回数に到達する前に大当たりになった場合には、そのシナリオは破棄されることになる。

10

【0422】

第1 K T状態に制御されていなければ(ステップ138 IWS922のN)、すなわち第2 K T状態に制御されていれば、演出制御用CPU120は、小当たり変動であるか否かを確認する(ステップ138 IWS926)。小当たり変動でなければ、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンに応じて、使用する飾り図柄の変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する(ステップ138 IWS932)。そして、ステップ138 IWS934に移行する。

20

【0423】

小当たり変動であれば(ステップ138 IWS926のY)、演出制御用CPU120は、小当たり変動の実行期間と、小当たり遊技状態におけるインターバル期間とで、共通態様の開放演出の実行を決定する(ステップ138 IWS927)とともに、開放演出実行フラグをセットする(ステップ138 IWS928)。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応じて、使用する飾り図柄の変動パターン、実行決定した開放演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ138 IWS929)。そして、ステップ138 IWS934に移行する。

30

【0424】

本特徴部001IWでは、ステップ138 IWS929で選択したプロセステーブルに従って後述するステップ138 IWS935および可変表示中演出処理(ステップS172)が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に開放演出画像を表示する開放演出(図8-36(1)参照)が実行される。また、ステップ138 IWS928で開放演出実行フラグがセットされることによって、後述する小当たり中演出処理において開放演出画像を表示する制御が行われ、小当たり遊技中にも開放演出(図8-36(3)参照)が実行される。

【0425】

本特徴部001IWでは、ステップ138 IWS926~ステップ138 IWS929の処理により、第2 K T状態において開放演出が実行される(すなわち第1 K T状態においては開放演出が実行されない)ように構成されている。このような構成により、第2 K T状態に制御されているときの遊技興趣を向上させることができる。また、小当たり変動の場合にのみ開放演出が実行され、大当たり変動の場合には開放演出が実行されないように構成されている。このような構成により、演出の整合性を図るとともに、大当たり変動の場合には大当たりとなることに注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、第2 K T状態において第2特別図柄の変動表示がはずれとなる場合があるように構成してもよい。このように構成する場合には、第2 K T状態において第2特別図柄のはずれ変動の実行中には、開放演出を実行しない。また、第2 K T状態において第2特別図柄のはずれ変動が実行される場合には、開放回数カウンタの値を加算しない、またはリセット

40

50

するようにしてもよい。

【0426】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ138 IWS925, S929, S932, S933で選択したプロセステーブルにおけるプロセスデータ1のプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる(ステップ138 IWS934)。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138 IWS935)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDPに制御信号(表示制御実行データ)を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

10

【0427】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間に応じた値を飾り図柄変動時間タイマに設定して飾り図柄変動時間タイマをスタートさせる(ステップ138 IWS936)。そして、演出制御プロセスフラグを、可変表示中演出処理(ステップS172)に応じた値に更新する(ステップ138 IWS937)。

【0428】

図8-34は、演出制御プロセス処理における小当り中演出処理(ステップS174)を示すフローチャートである。小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、小当り終了指定コマンドを受信しているか否かを確認し(ステップ001 IWS100)、受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を小当り終了演出処理(ステップS175)に応じた値に更新する(ステップ001 IWS109)。なお、ステップ001 IWS109では、開放演出実行フラグがセットされていればリセットする。

20

【0429】

小当り終了指定コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU120は、開放演出実行フラグがセットされているか否かを確認し(ステップ001 IWS101)、セットされていなければ、ステップ001 IWS109に移行する。

【0430】

開放演出実行フラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、特殊入賞口の閉鎖タイミングであれば(ステップ001 IWS102のY)、画像表示装置5に開放演出画像(例えば、図8-36(A)に示す「OPEN!」の文字を含む開放演出画像001 IW200)を表示する制御を行う(ステップ001 IWS103)。なお、特殊入賞口の閉鎖タイミングおよび開放タイミングについては、小当り種別(すなわち特殊入賞口の開放パターン)を特定可能な表示結果指定コマンドと、小当り開始指定コマンドとにもとづいて判断することができる。例えば、小当りBを示す表示結果指定コマンドを受信しているときには、小当り開始指定コマンドを受信したタイミングで特殊入賞口が開放状態とされ、0.5秒間の開放期間後に閉鎖状態とされ、1.8秒間のインターバル期間後に再び開放状態とされ、0.5秒間の開放期間後に閉鎖状態とされると判断することができる。

30

40

【0431】

また、演出制御用CPU120は、特殊入賞口の開放タイミングであれば(ステップ001 IWS104のY)、特殊入賞口の開放回数をカウントするための開放回数カウンタの値を1加算し(ステップ001 IWS105)、開放演出画像を消去するとともに開放回数カウンタの値を画像表示装置5に表示する制御を行う(ステップ001 IWS106)。また、演出制御用CPU120は、開放回数カウンタの値が所定値(例えば50)であれば(ステップ001 IWS107のY)、特殊入賞口の開放回数が所定回(本例では50回)に達したことを示す所定回数到達画像を画像表示装置5に表示する制御を行う(ステップ001 IWS108)。例えば、開放回数カウンタの値が50となっていれば、

50

所定回数到達画像として「開放50回OVER」を表示する第2到達強調報知演出を実行する。ステップS001IWS105～ステップS001IWS106の処理により、KT状態において特殊入賞口が開放された回数が表示されるため、特殊入賞口が開放状態に制御されることに注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、ステップS001IWS108の処理により、特殊入賞口の開放回数が所定回に達したことに特別感を与えることができるとともに、特殊入賞口の開放回数に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、開放回数カウンタについては、第2KT状態に制御されている期間が終了した時点でリセットするようにしてもよいし、通常状態に移行した時点でリセットする（すなわち第2KT状態から第1KT状態に移行しても開放回数カウンタの値は維持される）ようにしてもよい。

10

【0432】

図8-35は、第2特別図柄の変動期間および小当り遊技中の特殊入賞口の開閉期間を説明するための説明図である。図8-35(A)は、小当りAに対応する第2特別図柄の変動期間および小当り遊技中の特殊入賞口の開閉期間であり、図8-35(B)は、小当りBに対応する第2特別図柄の変動期間および小当り遊技中の特殊入賞口の開閉期間であり、図8-35(C)は、小当りCに対応する第2特別図柄の変動期間および小当り遊技中の特殊入賞口の開閉期間である。

【0433】

本特徴部001IWでは、図8-35に示すように、第2特別図柄の変動時間が1.5秒、図柄確定時間が0.2秒、特殊入賞口開放処理前時間が0.1秒である。また、小当り遊技中の特殊入賞口が閉鎖状態となるインターバル期間は1.8秒である。すなわち、第2特別図柄の変動開始から特殊入賞口が開放状態となるまでの期間と、小当り遊技中のインターバル期間とは、1.8秒で同じであり、互に対応する期間である。そして、開放演出が実行されるときには、第2特別図柄の変動開始から特殊入賞口が開放状態となるまでの期間と、小当り遊技中のインターバル期間とで、共通態様の開放演出画像が表示される。また、小当り遊技中の特殊入賞口の開放期間は開放演出画像が消去される。このような構成により、開放演出をテンポよく実行すること（すなわち共通態様の開放演出画像をテンポよく表示すること）ができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、本特徴部001IWでは、第2特別図柄の変動開始から特殊入賞口が開放状態となるまでの期間と、小当り遊技中のインターバル期間とは、いずれも1.8秒で同じ長さとなっているが、このような構成に限らず、ある程度長さが近くなるように構成されていれば（例えば、差異が1秒未満など）、開放演出をテンポよく実行すること（すなわち共通態様の開放演出画像をテンポよく表示すること）ができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【0434】

次に、本特徴部001IW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、開放演出の演出態様について説明する。図8-36は、開放演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図8-36において、(1)(2)(3)・・・の順に表示画面が遷移する。また、図8-36の(1)(2)(3)(4)(5)は、図8-35(B)の(1)(2)(3)(4)(5)のタイミングに対応する。

【0435】

40

第2KT状態中である場合には、図8-36(1)に示すように、画像表示装置5において、第2KT状態中における小当りの連続回数を示す小当り連続数表示が表示されるとともに、第2KT状態中で小当りが連続して発生している期間に発生した賞球数を示す小当り連続中賞球数表示1が表示される。また、第2KT状態中における特殊入賞口の開放回数を示す開放回数画像が表示される。本例では、9R確変大当りが発生して第2KT状態に移行された後、現時点までに小当りが19回発生しているものとし、図8-36(1)に示すように、小当り連続数表示1として「19回目」などの文字表示001IW210が表示されている場合が示されている。また、19回の小当り発生により980個個の賞球が得られたことにもとづいて、図8-36(1)に示すように、小当り連続中賞球数表示1として「980pt」などの文字表示001IW207が表示されている。また、

50

第2KT状態中における特殊入賞口の開放回数が49回であることを示す「開放回数49」などの開放回数画像001IW201が表示されている。

【0436】

そして、図8-36(1)に示すように、画像表示装置5において、小当りBとなる飾り図柄の変動表示が開始されると、「OPEN!」の文字を含む開放演出画像001IW200が表示される。次いで、図8-36(2)に示すように、小当り図柄が停止表示され、特殊入賞口が開放状態に制御されると、小当り連続数表示が「20回目」に更新されるとともに、開放回数カウンタの値に対応する開放回数001IW201(「開放回数50」)が表示される。ここで、開放回数カウンタの値が50に達したことにもとづいて、所定回数到達画像001IW208として「開放50回OVER」を表示する第2到達強調報知演出が実行される。また、図8-36(2)に示すように、特殊入賞口に遊技球が1個入賞し、10個の賞球が払い出されると、「GET!」の文字を含む演出画像001IW202が表示されるとともに、小当り連続中賞球数表示1が「990pt」に更新される。

10

【0437】

次いで、特殊入賞口が閉鎖状態に制御されるインターバル期間になると、図8-36(3)に示すように、画像表示装置5において、「OPEN!」の文字を含む開放演出画像001IW200が表示される。そして、再び特殊入賞口が開放状態に制御されると、図8-36(4)に示すように、開放回数カウンタの値に対応する開放回数001IW201(「開放回数51」)が表示される。ここで、特殊入賞口に遊技球が1個入賞し、10個の賞球が払い出されると、「GET!」の文字を含む演出画像001IW202が表示されるとともに、小当り連続中賞球数表示1が「1000pt」に更新される。すると、第2KT状態中で小当りが連続して発生している期間に小当りにより発生した賞球数が1000個に達したことにもとづいて、小当り連続中賞球数表示2として「1000OVER」の文字表示001IW209を表示する第1到達強調報知演出が実行される。

20

【0438】

次いで、小当り遊技が終了し、新たに小当りとなる飾り図柄の変動表示が開始されると、図8-36(5)に示すように、画像表示装置5において、「OPEN!」の文字を含む開放演出画像001IW200が表示される。

【0439】

図8-36に示すように、本特徴部001IWの開放演出によれば、変動表示の実行期間であることと小当り遊技状態に制御されていることとを遊技者に意識させることなく開放演出を実行することができるため、遊技興趣を向上させることができる。

30

なお、図8-36に示す例では、小当り遊技中の特殊入賞口の開放期間は開放演出画像が消去されるように構成されているが、このような構成に限らず、特殊入賞口の開放期間も開放演出画像を表示し続けて、小当り変動期間、小当り遊技中のインターバル期間となる度に新たな開放演出画像を重ねて表示するようにしてもよい。

【0440】

次に、背景演出について説明する。図8-37は、背景演出の演出態様を説明するための説明図である。

40

【0441】

本特徴部001IWでは、図8-37(A)に示すように、低確率/低ベース状態に制御されているときには、画像表示装置5に通常背景画像Aが表示される。そして、図8-37(B)に示すように、低確率/第1KT状態に制御されているときと、高確率/第1KT状態(すなわち第1KT状態Aおよび第1KT状態Bを含む)に制御されているときとで、共通背景画像B(海中において魚001IW205の群れが泳いでいるような背景画像。なお、本例では、背景画像の切り替え当初は海中のみが表示される態様の背景画像Bが表示され、確変示唆演出や移行演出が実行されることにより、魚の表示が加えられた態様の背景画像Bが表示される)が表示される。また、図8-37(C)に示すように、高確率/第2KT状態に制御されているときには、背景画像C(宇宙空間において口

50

ケット 001IW207 が月 001IW206 に向かって飛んでいくような背景画像)が表示される。

【0442】

次に、確変示唆演出および移行演出について説明する。図8-38は、確変示唆演出および移行演出の演出態様を説明するための説明図である。

【0443】

本特徴部001IWでは、図8-38(A)に示すように、第1KT状態に制御されると、画像表示装置5に共通の背景画像B(海中のみが表示される態様の第1段階の背景画像B)が表示される。ここで、確変示唆演出(第1段階から第2段階に移行)が実行されると、図8-38(B)に示すように、2匹の魚001IW205が増加する表示制御が行われる。また、確変示唆演出(第2段階から第3段階に移行)が実行されると、図8-38(C)に示すように、さらに2匹の魚001IW205が増加し、合計4匹の魚が表示される表示制御が行われる。そして、確変示唆演出(第3段階から第4段階に移行)が実行されると、図8-38(D)に示すように、さらに1匹の魚001IW205が増加し、合計5匹の魚が表示される表示制御が行われ、高確率状態であることが確定的に報知されることになる。

【0444】

また、前回6R確変大当たりA(または6R確変大当たりB)が発生して第1KT状態Aに制御されている場合に、移行演出が実行されると、図8-38(E)に示すように、特定態様(図8-38に示す例では網掛け模様)の魚001IW205aが出現する表示制御が行われる。本例では、第2KT状態に移行する直前の変動表示において移行演出が実行される割合が高い(図8-33(D),(E)参照)。このような演出により、第1KT状態Aに制御されていること(すなわち所定回の変動終了後に第2KT状態に移行すること)が確定的に報知されることになる。

【0445】

なお、本特徴部001IWでは、大当たり遊技後にステップ001IWS055、ステップ001IWS060の処理により背景画像が背景画像Bに切り替えられると、当初は魚がおらず海中のみが表示される態様の背景画像Bが表示され、確変示唆演出や移行演出が実行されることにより、段階的に魚の表示が加えられた態様の背景画像Bが表示される(図8-38参照)ように構成されているが、例えば、背景画像Bは原則的に所定数(本例では5匹)の魚が表示されており、確変示唆演出が実行される飾り図柄の変動表示中のみ、魚の数が一時的に増加する構成であってもよい。

【0446】

本特徴部001IWで示した構成を、設定値に応じて大当たりの当選確率(出玉率)が変わるように構成されたパチンコ遊技機に適用するように構成してもよい。図8-39は、設定値を変更可能に構成する場合を説明するための説明図である。このうち、図8-39(A)は、非確変状態(低確率状態)における設定値ごとの大当たりの当選確率や小当たりの当選確率を示している。また、図8-39(B)は、確変状態(高確率状態)における設定値ごとの大当たりの当選確率や小当たりの当選確率を示している。また、図8-39に示す例では、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5段階に設定変更可能に構成したり、7段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【0447】

図8-39(A)に示す例では、非確変状態(低確率状態)では、設定値「1」の場合が大当たり確率「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」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「255/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図8-39(B)に示す例では、確変状態(高確率状態)では、非確変状態(低確率状態)と比較して全体に大当たりの当選確率が10倍となっており、設定値「1」の場合が大当たり確率「2050/65536」

と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「2550/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0448】

一方で、小当たりに関しては、図8-39(A)、(B)に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当たり確率が「62986/65536」と一定である。このように設定値に応じて大当たり確率を異ならせる一方で小当たり確率は一定となるように構成する場合であっても、図8-39(A)、(B)に示すように、はずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。このような構成により、設定値によらず小当たり確率が一定であるため、射幸性が過度に高くなることを抑制することができる。なお、図8-39(A)、(B)では、確変状態（高確率状態）と非確変状態（低確率状態）とで小当たり確率を一致させはずれ確率を異ならせているが、確変状態（高確率状態）では非確変状態（低確率状態）に対して大当たり確率が上昇した分、非確変状態（低確率状態）よりも小当たり確率を低下させ、はずれ確率を一致させてもよい。さらに、設定値が例えば「1」及び「2」で異なる値であっても、大当たり確率及び小当たり確率のそれぞれを一致させてもよい。これにより、実質的な設定可能段階数が6段階未満の遊技機又は設定変更機能による有利度の差がない遊技機において、6段階の設定変更機能を有する種別の遊技機とハードウェア・ソフトウェア構成の共通化を図ることができ、製造コストを低減できる。

【0449】

なお、図8-39(A)、(B)に示す例に限らず、設定値「6」の確変状態において、はずれとなる場合があるように判定値が設定されていてもよい。このようにすることにより、全ての設定値のときにははずれとなる場合があるため、遊技者による設定推測の困難性を高めて興趣を向上させることができる。

【0450】

また、本特徴部001IWで示した構成を、設定値に応じて大当たりの当選確率（出玉率）が変わるように構成されたパチンコ遊技機に適用する場合には、変動表示中、大当たり遊技中および小当たり遊技中の少なくともいずれかで、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行するようにしてもよい。また、KT状態（または第2KT状態）に制御されている場合にのみ設定示唆演出を実行するようにしてもよい。設定示唆演出として、例えば、変動表示中に実行される変動表示中設定示唆演出や、大当たり遊技中に実行される大当たり中設定示唆演出、小当たり遊技中に実行される小当たり中設定示唆演出を、それぞれ示唆の信頼度が異なる複数種類の演出態様により実行可能としてもよいし、設定示唆演出の種別ごとに示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。また、各設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする（もしくは高くする）ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、プッシュボタン31B等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにしてもよい。

【0451】

以上に説明したように、本特徴部001IWには、以下に示すような課題を解決するための構成が開示されている。すなわち、遊技機において、可変装置（例えば、第1大入賞口または第2大入賞口）が進入可能状態となる特殊状態（例えば、小当たり遊技）に制御可能に構成されたものがある。例えば、特開2017-086642号公報には、小当たりとなる可変表示を契機として特殊状態に制御することが記載されている。

【0452】

しかしながら、特開2017-086642号公報に記載された遊技機では、一の特殊状態において可変装置を複数回進入可能状態に構成することは想定されておらず、そのよ

うな構成において遊技興趣を十分に向上させることができない。

【0453】

そこで、本特徴部001IWでは、遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供するという課題を解決すべく、以下の手段(A1)～(A7)の構成が開示されている。

【0454】

(手段A1) 本発明による遊技機は、進入可能状態と進入困難状態とに変化可能な可変装置(例えば、特殊可変入賞球装置17)と、可変装置が進入可能状態となる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段とを備え、特殊状態では、可変装置を複数回(例えば、1～3回)進入可能状態に制御可能であり、可変表示の実行期間(例えば、変動時間、図柄確定時間および特殊入賞口開放前処理時間)と、特殊状態において可変装置が進入可能状態から進入困難状態に制御されてから再び進入可能状態に制御されるまでの特定期間(例えば、インターバル期間)とで、共通態様の特定演出(例えば、共通の開放演出画像を表示する開放演出。図8-35, 図8-36参照)を実行可能な特定演出実行手段をさらに備えたことを特徴とする。このような構成によれば、可変表示の実行期間であることと特殊状態に制御されていることとを遊技者に意識させることなく特定演出を実行することができるため、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0455】

(手段A2) 手段A1において、通常状態よりも特殊状態に制御される頻度が高い特別状態(例えば、KT状態)に制御可能な特別状態制御手段を備え、特定演出実行手段は、特別状態(例えば、第2KT状態)において特定演出を実行可能であるようにしてもよい。このような構成によれば、特別状態に制御されているときの遊技興趣を向上させることができる。

20

【0456】

(手段A3) 手段A1または手段A2において、特殊状態に制御される契機となる可変表示の実行期間と、特殊状態における特定期間とは、互に対応する期間である(例えば、図8-35参照)ようにしてもよい。このような構成によれば、特定演出をテンポよく実行することができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0457】

(手段A4) 手段A1から手段A3のいずれかにおいて、特殊状態において可変装置が進入可能状態に制御された回数を計数する計数手段(例えば、演出制御用CPU120がステップS001IWS105を実行する部分)と、計数手段により計数された計数値に対応する計数演出を実行可能な計数演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120がステップS001IWS106を実行する部分)とを備えるようにしてもよい。このような構成によれば、特殊状態において可変装置が進入可能状態に制御されることに注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0458】

(手段A5) 手段A1から手段A4のいずれかにおいて、特殊状態において可変装置が進入可能状態に制御された回数を計数する計数手段(例えば、演出制御用CPU120がステップS001IWS105を実行する部分)と、計数手段により計数された計数値が所定値となったことに応じて、所定演出を実行可能な所定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120がステップS001IWS108を実行する部分)とを備えるようにしてもよい。このような構成によれば、特殊状態において可変装置が進入可能状態に制御される回数に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0459】

(手段A6) 手段A1から手段A5のいずれかにおいて、特殊状態制御手段は、複数種類の特殊状態(例えば、小当りA、小当りBおよび小当りC)のいずれかに制御可能であり、複数種類の特殊状態のいずれに制御されるかに応じて、可変装置が進入可能状態に制御される回数が異なる(例えば、小当りAでは3回開放、小当りBでは2回開放、小当りCは1回開放される)。このような構成によれば、遊技の多様性を高め、遊技興趣を向上させることができる。

50

【0460】

(手段A7) 手段A1から手段A6のいずれかにおいて、特殊状態に制御される契機となるときと有利状態に制御される契機となるときとで、可変表示の実行期間が異なり(図8-4参照)、特定演出実行手段は、有利状態に制御される契機となる可変表示の実行期間では、特定演出を実行しない(例えば、演出制御用CPU120がステップS138 IWS926を実行する部分)。このような構成によれば、演出の整合性を図るとともに、有利状態に制御されることに注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0461】

また、本特徴部001IWには、以下に示すような課題を解決するための構成が開示されている。すなわち、遊技機において、通常状態よりも特殊状態(小当り遊技状態)に制御される頻度が高い特別状態(例えば、小当りRUSH)に制御可能に構成されたものがある。例えば、特開2017-148127号公報には、高確率状態かつ時短状態となる確変モードにおいて規定回数の可変表示が行われると、小当りを高頻度で発生させる小当りRUSHモードに移行させることが記載されている。

10

【0462】

しかしながら、特開2017-148127号公報に記載された遊技機では、確変モードであれば規定回数の可変表示が行われることにより小当りRUSHモードに移行することが明らかであるため、遊技興趣を十分に向上させることができない。

【0463】

そこで、本特徴部001IWでは、遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供するという課題を解決すべく、以下の手段(B1)~(B8)の構成が開示されている。

20

【0464】

(手段B1) 本発明による遊技機は、進入可能状態と進入困難状態とに変化可能な可変装置(例えば、特殊可変入賞球装置17)と、可変装置が進入可能状態となる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段と、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、KT状態)に制御可能な特別状態制御手段とを備え、特別状態は、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な第2特別状態(例えば、第2KT状態)とを含み、第1特別状態は、所定条件が成立したことにともづいて第2特別状態に移行する有利第1特別状態(例えば、第1KT状態A)と、所定条件が成立したことにともづいて第2特別状態に移行しない不利第1特別状態(例えば、第1KT状態B)とを含み、有利第1特別状態に制御されているときと不利第1特別状態に制御されているときとで、共通の特別演出(例えば、共通の背景画像Bを表示する背景演出)を実行可能な特別演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120がステップS001 IWS060を実行する部分)をさらに備えたことを特徴とする。このような構成によれば、特別演出が実行されたときに、有利第1特別状態と不利第1特別状態とのいずれに制御されているか遊技者が推測困難となるため、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0465】

(手段B2) 手段B1において、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段と、非特定状態(例えば、低確率状態)よりも有利状態に制御されやすい特定状態(例えば、高確率状態)に制御可能な特定状態制御手段とを備え、特別演出実行手段は、不利第1特別状態に制御されるとともに特定状態に制御されているときと、不利第1特別状態に制御されるとともに非特定状態に制御されているときとで、共通の特別演出(例えば、共通の背景画像Bを表示する背景演出)を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120がステップS001 IWS055, S001 IWS060を実行する部分)ようにしてもよい。このような構成によれば、特別演出が実行されたときに、特定状態と非特定状態とのいずれに制御されているか遊技者が推測困難となるため、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0466】

(手段B3) 手段B1または手段B2において、成立しやすさが異なる複数種類の所定条

50

件（例えば、変動50回または100回。図8-20参照）を有するようにしてもよい。このような構成によれば、遊技の多様性を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【0467】

（手段B4）手段B1から手段B3のうちのいずれかにおいて、有利状態制御手段は、複数種類の有利状態に制御可能であり（例えば、図8-1（D）、（E）参照）、特別状態制御手段は、複数種類の有利状態のうちの特定の有利状態（例えば、9R確変大当り）に制御されることを契機として第2特別状態に制御可能であるようにしてもよい。このような構成によれば、有利状態の種類に着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0468】

（手段B5）手段B1から手段B4のうちのいずれかにおいて、可変装置の上流側に設けられ、進入可能状態と進入困難状態とに変化可能な可変始動装置（例えば、可変入賞球装置6B）と、非所定状態（例えば、低ベース状態）よりも可変始動装置が進入可能状態に制御されやすい所定状態（例えば、高ベース状態）に制御可能な所定状態制御手段とを備え、所定状態に制御されているときに第1特別状態に制御され、非所定状態に制御されているときに第2特別状態に制御される（例えば、図8-20参照）ようにしてもよい。このような構成によれば、遊技の多様性を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【0469】

（手段B6）手段B1から手段B5のうちのいずれかにおいて、有利状態の種類と所定条件の種類とが互に対応する（例えば、図8-20参照）ようにしてもよい。このような構成によれば、有利状態の種類に着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0470】

（手段B7）手段B1から手段B6のうちのいずれかにおいて、所定条件の種類を示唆する示唆演出（例えば、移行条件示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段を備えるようにしてもよい。このような構成によれば、所定条件の種類に着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0471】

（手段B8）手段B1から手段B7のうちのいずれかにおいて、特定状態に制御されていることを示唆する特殊演出（例えば、確変示唆演出）を実行可能な特殊演出実行手段を備えるようにしてもよい。このような構成によれば、特定状態に制御されているか否かに着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0472】

また、本特徴部001IWには、以下に示すような課題を解決するための構成が開示されている。すなわち、遊技機において、通常状態よりも特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（例えば、小当りRUSH）に制御可能に構成されたものがある。例えば、特開2017-148127号公報には、高確率状態かつ時短状態となる確変モードにおいて規定回数の可変表示が行われると、小当りを高頻度で発生させる小当りRUSHモードに移行させることが記載されている。

【0473】

しかしながら、特開2017-148127号公報に記載された遊技機では、確変モードであれば規定回数の可変表示が行われることにより小当りRUSHモードに移行することが明らかであるため、遊技興趣を十分に向上させることができない。

【0474】

そこで、本特徴部001IWでは、遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供するという課題を解決すべく、以下の手段（C1）～（C9）の構成が開示されている。

【0475】

（手段C1）本発明による遊技機は、遊技を行い、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、進入可能状態と進入困難状態とに変化可能な可変装置（例えば、特殊可変入賞球装置17）と、可変装置が進入可能状態とな

10

20

30

40

50

る特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段と、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、K T 状態）に制御可能な特別状態制御手段とを備え、特別状態は、第 1 特別状態（例えば、第 1 K T 状態）と該第 1 特別状態よりも有利な第 2 特別状態（例えば、第 2 K T 状態）とを含み、第 1 特別状態は、所定条件が成立したことにともづいて第 2 特別状態に移行する有利第 1 特別状態（例えば、第 1 K T 状態 A）と、所定条件が成立したことにともづいて第 2 特別状態に移行しない不利第 1 特別状態（例えば、第 1 K T 状態 B）とを含み、非特定状態（例えば、低確率状態）よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態）に制御されていることを示唆する特殊演出（例えば、確変示唆演出）を実行可能な特殊演出実行手段と、有利第 1 特別状態の制御に対応する対応演出（例えば、移行演出）を実行可能な対応演出実行手段とをさらに備え、第 1 特別状態に制御されているときに、特殊演出が実行される割合と対応演出が実行される割合とが互いに異なる（例えば、図 8 - 33 参照）ことを特徴とする。このような構成によれば、第 1 特別状態に制御されているときに、第 2 特別状態に移行するか否かに注目させることができるとともに、特殊演出と対応演出とを好適に実行することができる、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0476】

（手段 C 2）手段 C 1 の遊技機において、第 1 特別状態に制御されているときには、特殊演出の方が対応演出よりも実行される割合が高い（例えば、図 8 - 33 参照）ようにしてもよい。このような構成によれば、特殊演出と対応演出とを好適に実行することができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0477】

（手段 C 3）手段 C 1 または手段 C 2 の遊技機において、有利第 1 特別状態に制御されているときと不利第 1 特別状態に制御されているときとで、共通の特別演出（例えば、共通の背景画像 B を表示する背景演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 0 0 1 I W S 0 6 0 を実行する部分）を備えるようにしてもよい。このような構成によれば、特別演出が実行されたときに、有利第 1 特別状態と不利第 1 特別状態とのいずれに制御されているか遊技者が推測困難となるため、遊技興趣を向上させることができる。

【0478】

（手段 C 4）手段 C 3 の遊技機において、特別演出実行手段は、不利第 1 特別状態に制御されるとともに特定状態に制御されているときと、不利第 1 特別状態に制御されるとともに非特定状態に制御されているときとで、共通の特別演出（例えば、共通の背景画像 B を表示する背景演出）を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 0 0 1 I W S 0 5 5 , S 0 0 1 I W S 0 6 0 を実行する部分）ようにしてもよい。このような構成によれば、特別演出が実行されたときに、特定状態と非特定状態とのいずれに制御されているか遊技者が推測困難となるため、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0479】

（手段 C 5）手段 C 1 から手段 C 4 のいずれかの遊技機において、成立しやすさが異なる複数種類の所定条件（例えば、変動 50 回または 100 回。図 8 - 20 参照）を有するようにしてもよい。このような構成によれば、遊技の多様性を高め、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0480】

（手段 C 6）手段 C 1 から手段 C 5 のいずれかの遊技機において、複数種類の有利状態（例えば、図 8 - 1（D）,（E）参照）に制御可能な有利状態制御手段を備え、特別状態制御手段は、複数種類の有利状態のうち特定の有利状態（例えば、9 R 確変大当り）に制御されることを契機として第 2 特別状態に制御可能であるようにしてもよい。このような構成によれば、有利状態の種類に着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0481】

（手段 C 7）手段 C 1 から手段 C 6 のいずれかの遊技機において、可変装置の上流側に

50

設けられ、進入可能状態と進入困難状態とに変化可能な可変始動装置（例えば、可変入賞球装置 6 B）と、非所定状態（例えば、低ベース状態）よりも可変始動装置が進入可能状態に制御されやすい所定状態（例えば、高ベース状態）に制御可能な所定状態制御手段とを備え、所定状態に制御されているときに第 1 特別状態に制御され、非所定状態に制御されているときに第 2 特別状態に制御される（例えば、図 8 - 20 参照）ようにしてもよい。このような構成によれば、遊技の多様性を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【0482】

（手段 C 8）手段 C 1 から手段 C 7 のいずれかの遊技機において、有利状態の種類と所定条件の種類とが互に対応する（例えば、図 8 - 20 参照）ようにしてもよい。このような構成によれば、有利状態の種類に着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0483】

（手段 C 9）手段 C 1 から手段 C 8 のいずれかの遊技機において、所定条件の種類を示唆する示唆演出（例えば、移行条件示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段を備えるようにしてもよい。このような構成によれば、所定条件の種類に着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

【0484】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 10 ... 一般入賞口
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板
- 15 ... 中継基板
- 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
- 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

20

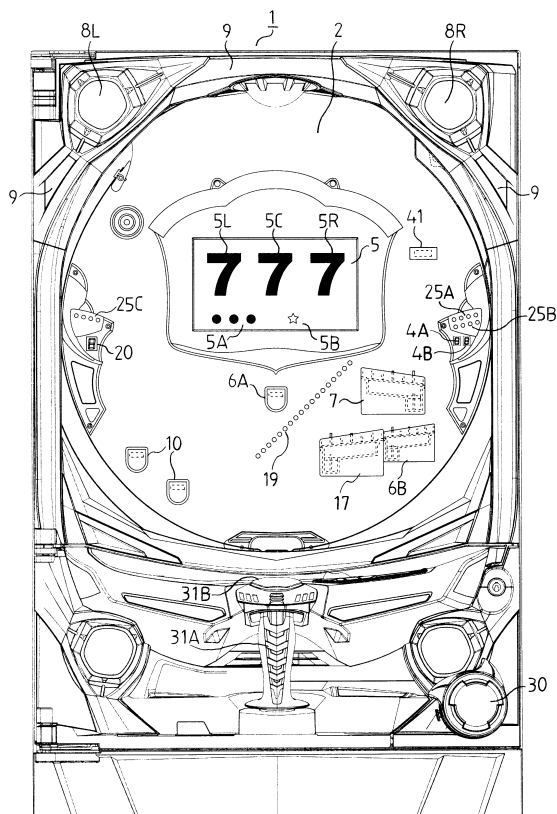
30

40

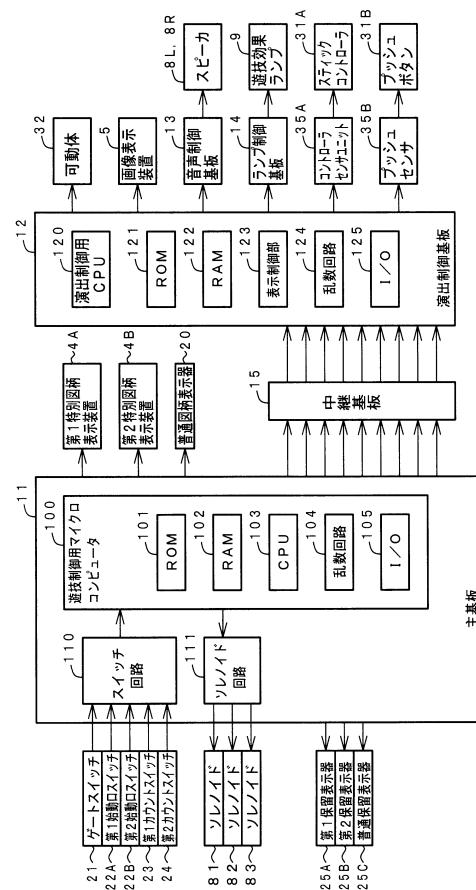
50

105、125 ... I/O
 120 ... 演出制御用CPU
 123 ... 表示制御部

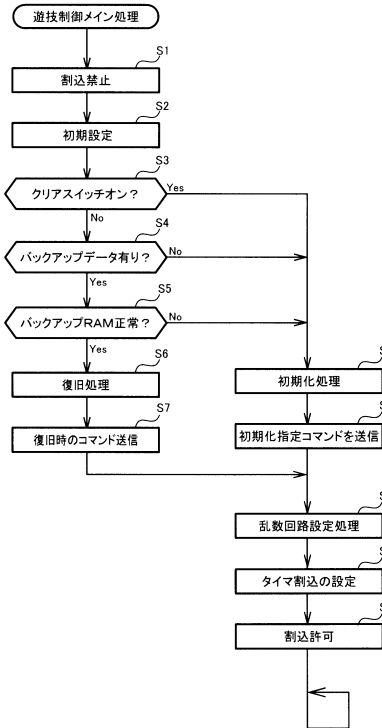
【図1】



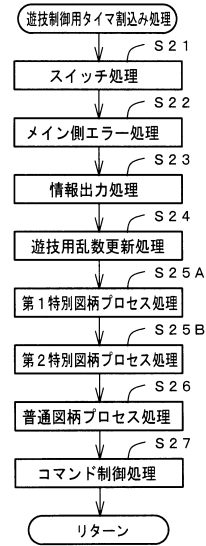
【図2】



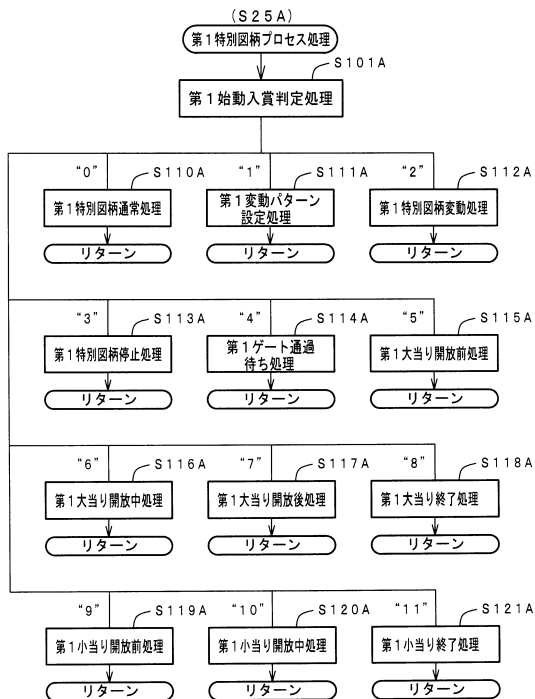
【図 3】



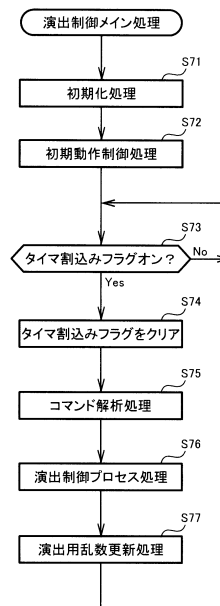
【図 4】



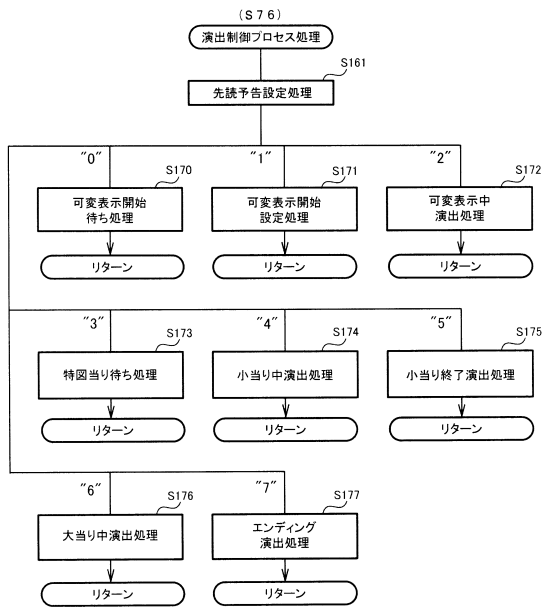
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

(A) 大当り判定テーブル 138IW130a

大当り判定値 (当り判定用乱数 [0~65535] と比較される)	
非確変状態 (低確率状態)	確変状態 (高確率状態)
0~224	0~2240

(B) 小当り判定テーブル (第1特別図柄用) 138IW130b

小当り判定値 (当り判定用乱数 [0~65535] と比較される)	
非確変状態 (低確率状態)	確変状態 (高確率状態)
判定値なし	判定値なし

(C) 小当り判定テーブル (第2特別図柄用) 138IW130c

小当り判定値 (当り判定用乱数 [0~65535] と比較される)	
非確変状態 (低確率状態)	確変状態 (高確率状態)
2250~65535	2250~65535

(D) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用) 138IW131a

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)						
9R確変大当り	6R確変大当りA	6R確変大当りB	6R確変大当りC	6R通常大当りA	6R通常大当りB	
0~8	9~26	27~45	46~64	65~82	83~99	

(E) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用) 138IW131b

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)					
9R確変大当り	6R確変大当りA	6R確変大当りB	6R確変大当りC	6R通常大当りA	6R通常大当りB
0~19	20~29	30~39	40~64	—	65~99

(F) 小当り種別判定テーブル 138IW131c

小当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~99] と比較される)		
小当りA	小当りB	小当りC
0~32	33~65	66~99

【図 8 - 2】

(A) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [非KT時]

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

(B) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [KT時]

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

【図 8 - 3】

(C) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [非KT時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
11	第2変動パターン#01	はずれ	10分
12	第2変動パターン#02	小当り	10分
13	第2変動パターン#03	大当り	5分

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

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

(E) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [低確率/第1KT時/2~49又は2~99変動目]

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

(F) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [低確率/第1KT時/50又は100変動目]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1E	第2変動パターン#14	はずれ [終了表示]	10秒
1F	第2変動パターン#15	小当り [終了表示]	10秒
20	第2変動パターン#16	大当り [終了表示+復活表示]	15秒

【図 8 - 4】

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

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 1	第2変動パターン#17	はずれ [短縮変動]	5秒
2 2	第2変動パターン#18	はずれ [リーチ変動]	2分
2 3	第2変動パターン#19	小当り [第2始動入賞口開放準備]	7秒
2 4	第2変動パターン#20	小当り [リーチ変動]	2分
2 5	第2変動パターン#21	大当り [リーチ変動]	2分

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

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 6	第2変動パターン#22	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5秒
2 7	第2変動パターン#23	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1秒
2 8	第2変動パターン#24	はずれ [リーチ変動]	2分
2 9	第2変動パターン#25	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5秒
2 A	第2変動パターン#26	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1秒
2 B	第2変動パターン#27	小当り [リーチ変動]	2分
2 C	第2変動パターン#28	大当り [リーチ変動]	2分

(I) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第2K T時]

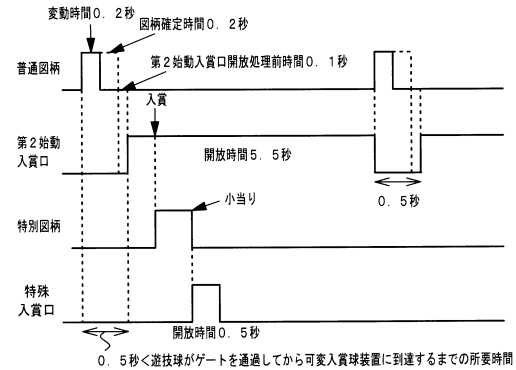
変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 D	第2変動パターン#29	はずれ [短縮変動]	1.5秒
2 E	第2変動パターン#30	はずれ [リーチ変動]	20秒
2 F	第2変動パターン#31	小当り [短縮変動]	1.5秒
3 0	第2変動パターン#32	大当り [リーチ変動]	2分

【図 8 - 6】

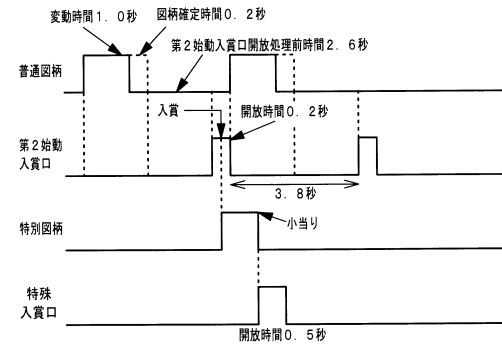
MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	第1変動パターン#01指定	第1飾り図柄変動パターン#01の指定
	⋮	⋮	⋮
8 0	0 7	第1変動パターン#07指定	第1飾り図柄変動パターン#07の指定
8 0	1 1	第2変動パターン#01指定	第2飾り図柄変動パターン#01の指定
	⋮	⋮	⋮
8 0	3 0	第2変動パターン#32指定	第2飾り図柄変動パターン#32の指定
9 0	0 1	表示結果1指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
9 0	0 2	表示結果2指定	可変表示結果を9 R確変大当りとするこの指定
9 0	0 3	表示結果3指定	可変表示結果を6 R確変大当りAとするこの指定
9 0	0 4	表示結果4指定	可変表示結果を6 R確変大当りBとするこの指定
9 0	0 5	表示結果5指定	可変表示結果を6 R確変大当りCとするこの指定
9 0	0 6	表示結果6指定	可変表示結果を6 R通常大当りAとするこの指定
9 0	0 7	表示結果7指定	可変表示結果を6 R通常大当りBとするこの指定
9 0	0 8	表示結果8指定	可変表示結果を小当りAとするこの指定
9 0	0 9	表示結果9指定	可変表示結果を小当りBとするこの指定
9 0	1 0	表示結果10指定	可変表示結果を小当りCとするこの指定
A 0	0 0	第1図柄確定指定	第1図柄の変動を終了することを指定
A 0	0 1	第2図柄確定指定	第2図柄の変動を終了することを指定

【図 8 - 5】

(1) 第1K T状態



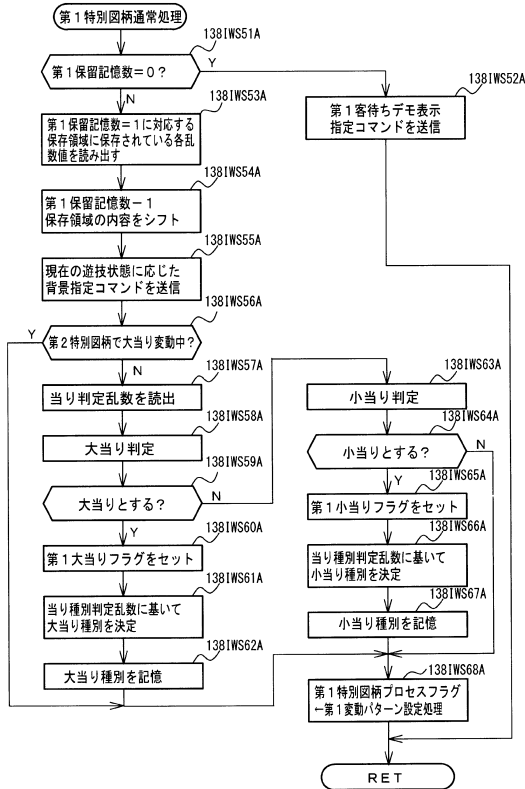
(2) 第2K T状態



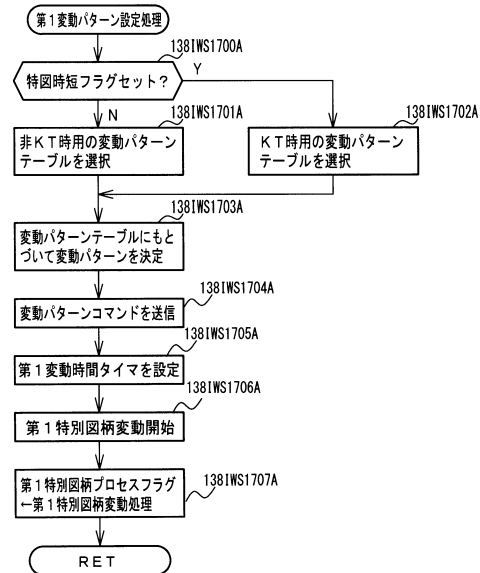
【図 8 - 7】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	第1大当り開始指定 (ファンファーレ指定)	第1大当り遊技の開始を指定
B 0	0 1	第1大当り終了指定 (エンディング指定)	第1大当り遊技の終了を指定
B 0	0 2	第2大当り開始指定 (ファンファーレ指定)	第2大当り遊技の開始を指定
B 0	0 3	第2大当り終了指定 (エンディング指定)	第2大当り遊技の終了を指定
B 0	0 4	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
B 0	0 5	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
B 1	X X	大入賞口開放中表示	X Xで示すラウンド中の表示指定
B 2	X X	大入賞口開放後表示	X Xで示すラウンド後の表示指定
B 4	0 0	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
B 4	0 1	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
C 0	0 0	第1有効始動入賞指定	第1始動入賞口に遊技球が入賞 (有効入賞) したことを指定
C 0	0 1	第2有効始動入賞指定	第2始動入賞口に遊技球が入賞 (有効入賞) したことを指定
C 8	0 1	ゲート通過指定	ゲートを遊技球が通過したことを指定
D 0	0 0	第1客待ちデモ表示指定	第1客待ちデモンストレーション時の表示指定
D 0	0 1	第2客待ちデモ表示指定	第2客待ちデモンストレーション時の表示指定
E 0	0 0	低確/非K T背景指定	遊技状態が低確率/非K T状態であるときの表示指定
E 0	0 1	低確/第1K T背景指定	遊技状態が低確率/第1K T状態であるときの表示指定
E 0	0 2	高確/第1K T背景指定	遊技状態が高確率/第1K T状態であるときの表示指定
E 0	0 3	高確/第2K T背景指定	遊技状態が高確率/第2K T状態であるときの表示指定

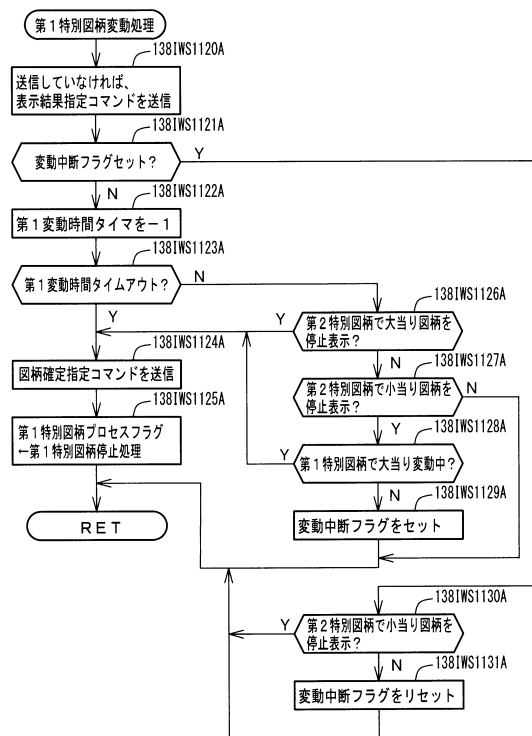
【図 8 - 8】



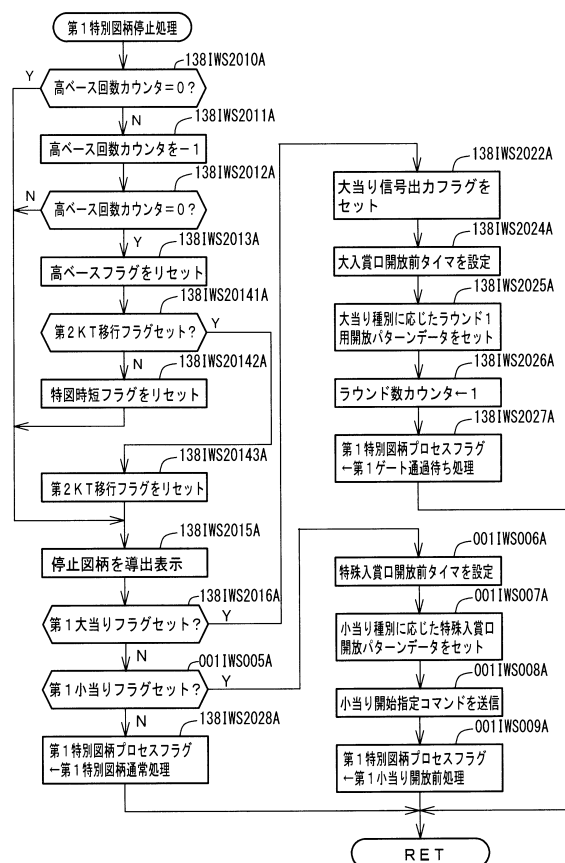
【図 8 - 9】



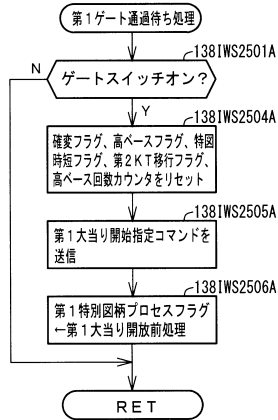
【図 8 - 10】



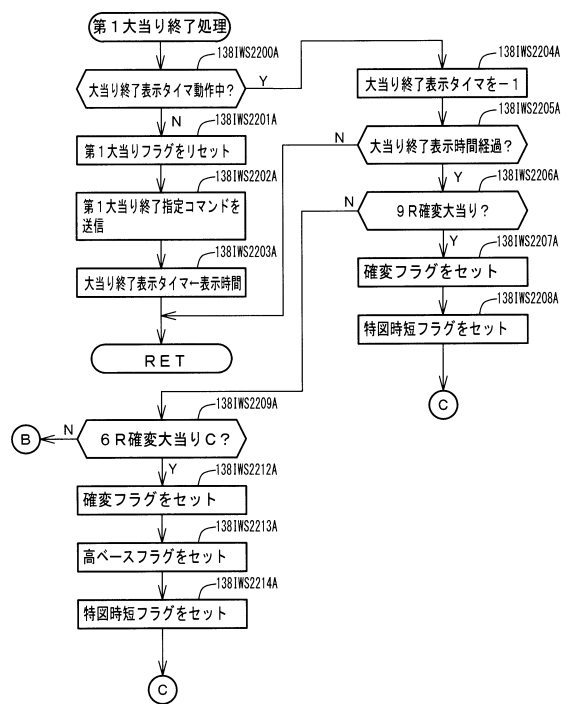
【図 8 - 11】



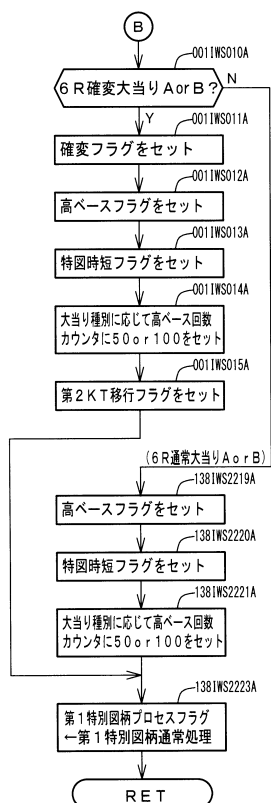
【図 8 - 1 2】



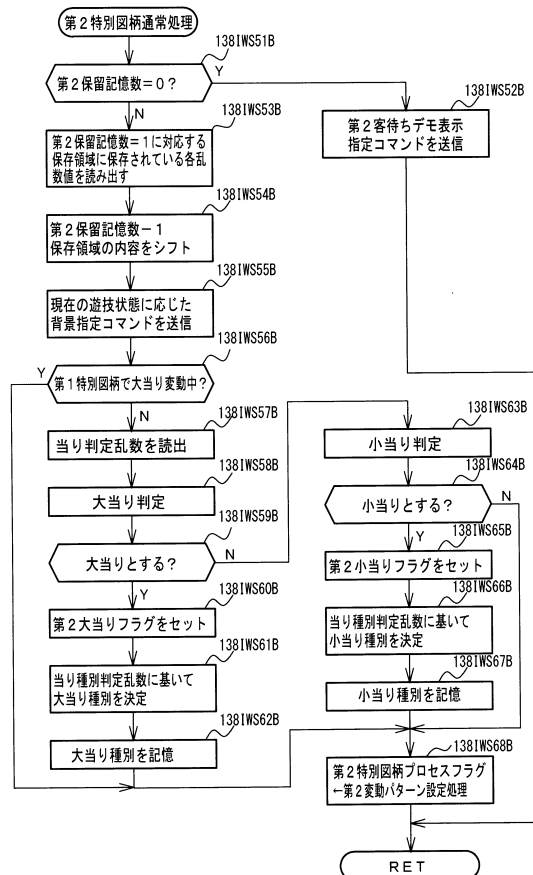
【図 8 - 1 3】



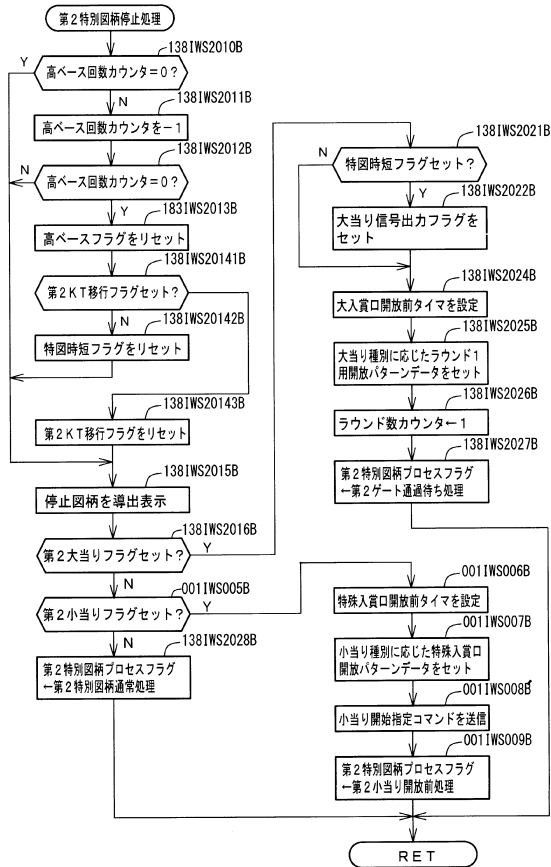
【図 8 - 1 4】



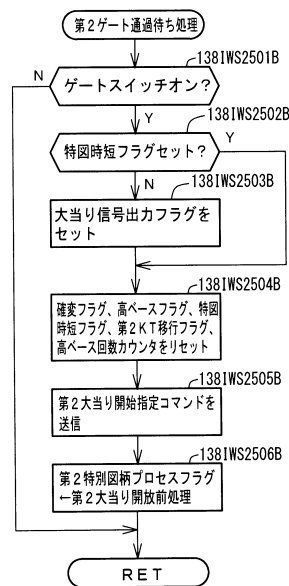
【図 8 - 1 5】



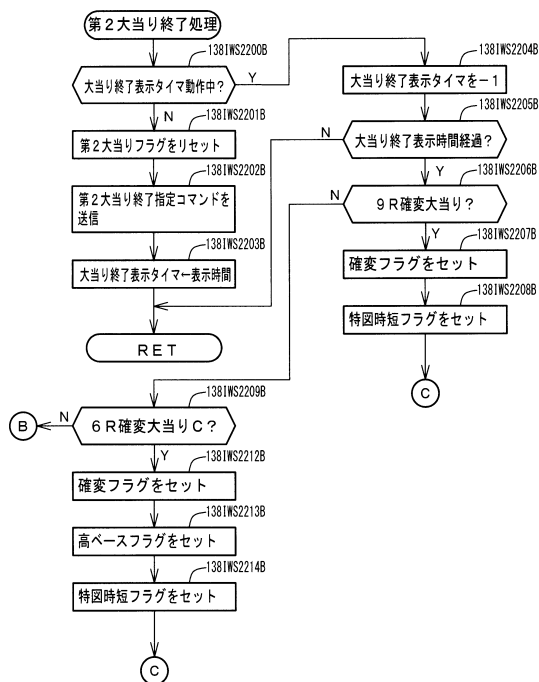
【図 8 - 16】



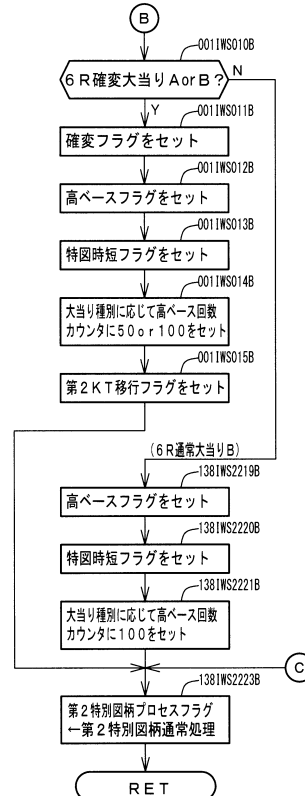
【図 8 - 17】



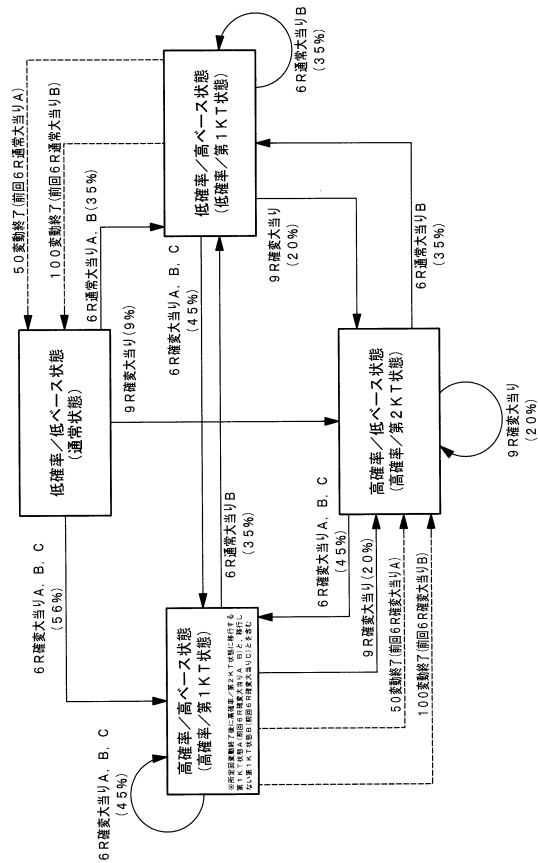
【図 8 - 18】



【図 8 - 19】



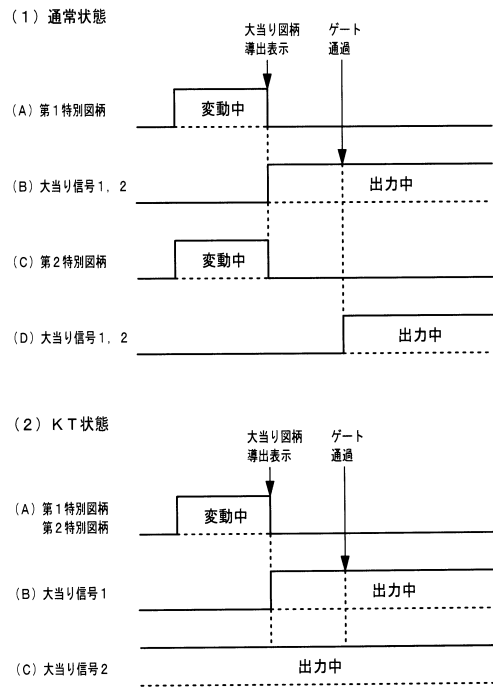
【図 8 - 2 0】



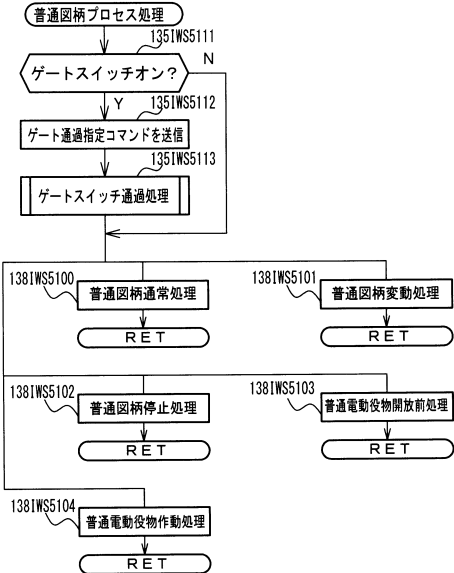
【図 8 - 2 1】

端子番号	信号名	信号の内容
0 1	賞球信号	賞球を10個払い出す毎に出力する
⋮	⋮	⋮
0 5	大当り信号 1	全ての当り中に連続出力する
0 6	大当り信号 2	全ての当り中及びKT中に連続出力する
0 7	特殊入賞口入賞信号	特殊入賞口への入賞時に出力する
0 8	⋮	⋮
0 9	賞球予定数信号	賞球予定数10個毎に出力する
1 0	⋮	⋮

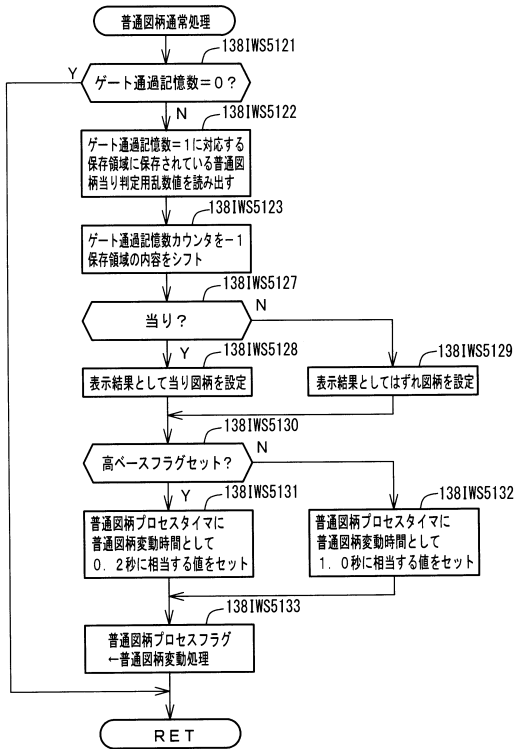
【図 8 - 2 2】



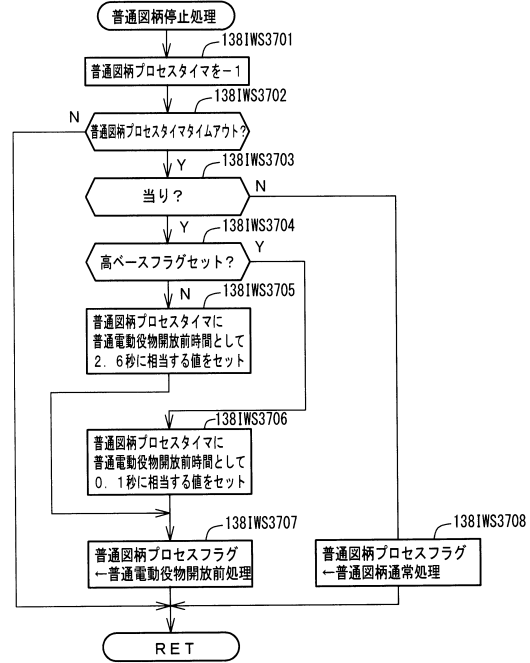
【図 8 - 2 3】



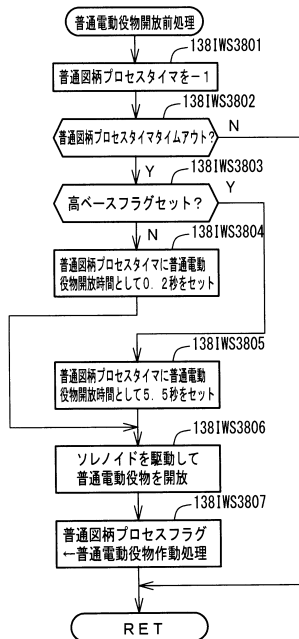
【図 8 - 2 4】



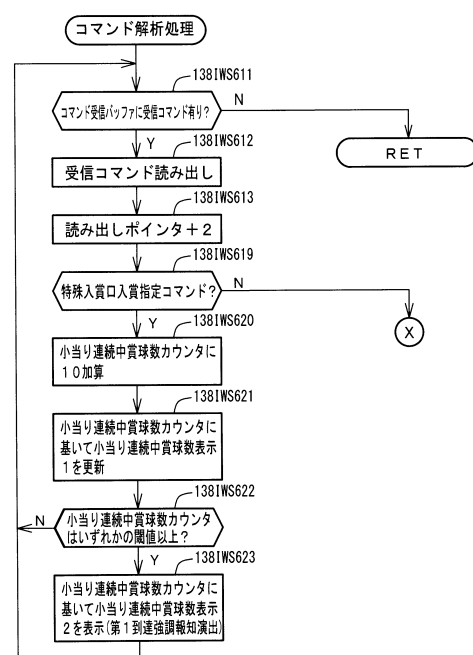
【図 8 - 2 5】



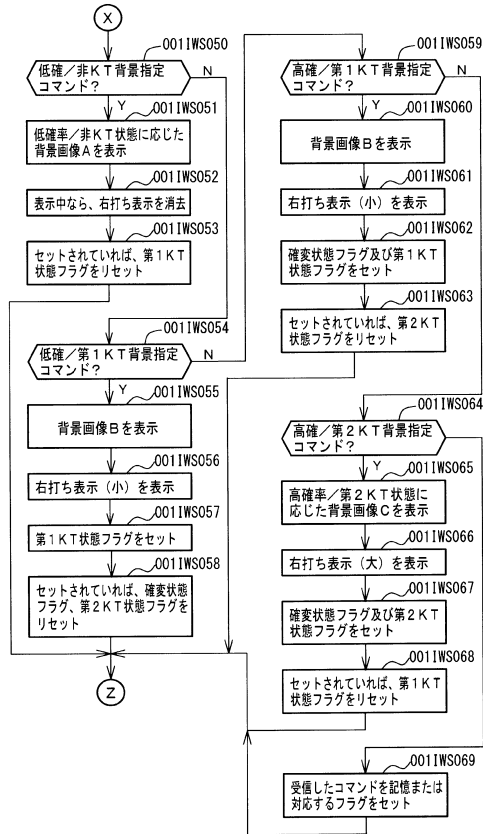
【図 8 - 2 6】



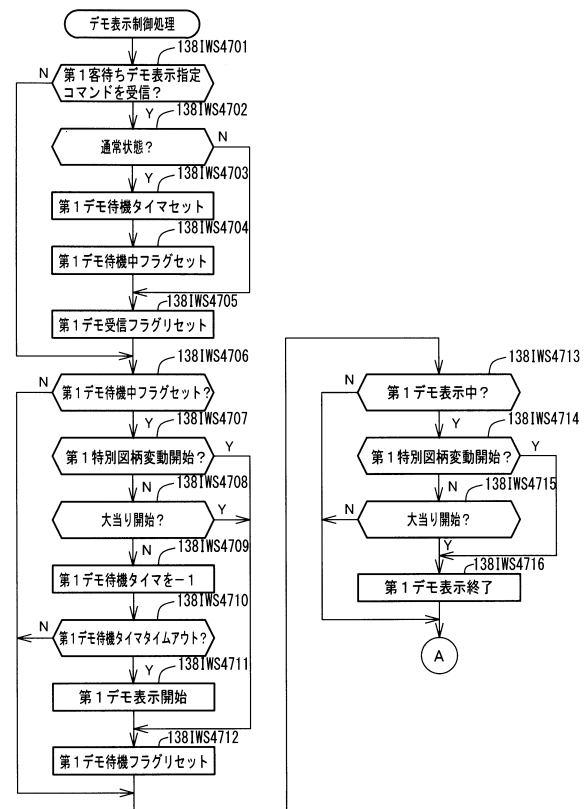
【図 8 - 2 7】



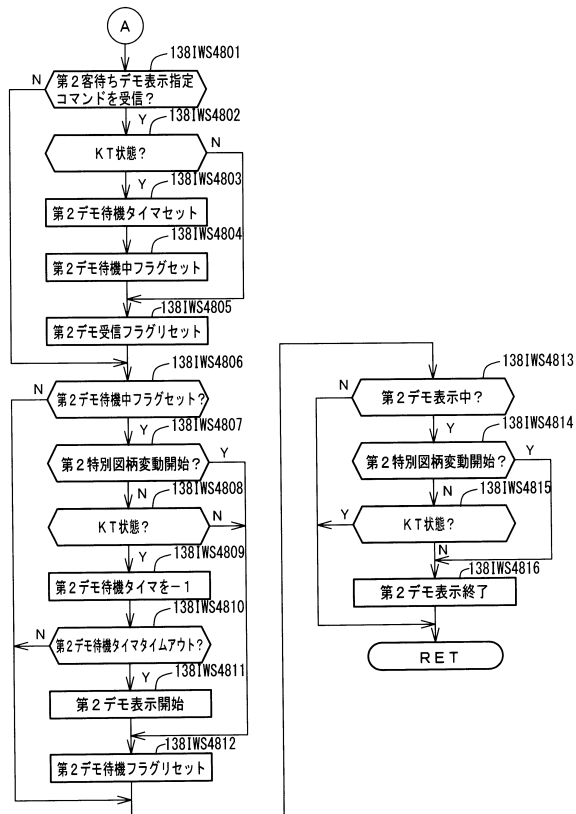
【図 8 - 28】



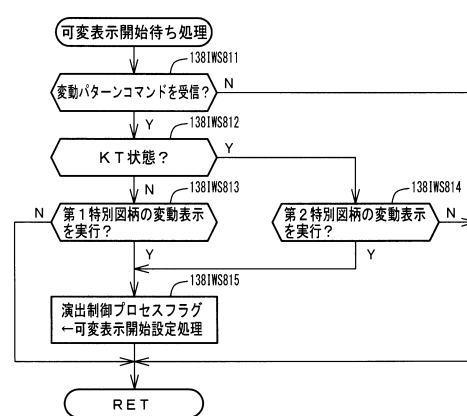
【図 8 - 29】



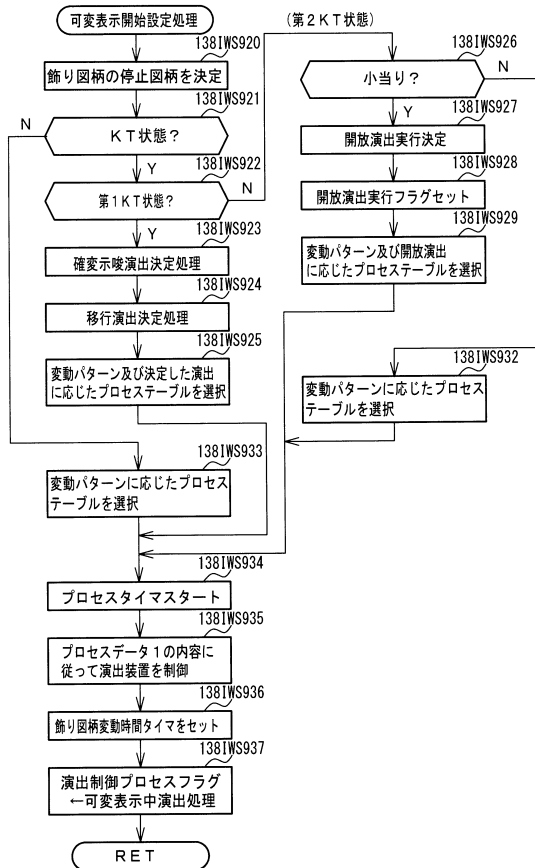
【図 8 - 30】



【図 8 - 31】



【図 8 - 3 2】



【図 8 - 3 3】

(A) 第1確変示唆演出決定テーブル(第1段階用)

	遊技状態	
	高確率状態	低確率状態
実行なし	70%	90%
実行あり (第2段階へ移行)	30%	10%

(B) 第2確変示唆演出決定テーブル(第2段階用)

	遊技状態	
	高確率状態	低確率状態
実行なし	80%	95%
実行あり (第3段階へ移行)	20%	5%

(C) 第3確変示唆演出決定テーブル(第3段階用)

	遊技状態	
	高確率状態	低確率状態
実行なし	90%	100%
実行あり (第4段階(確定)へ移行)	10%	0%

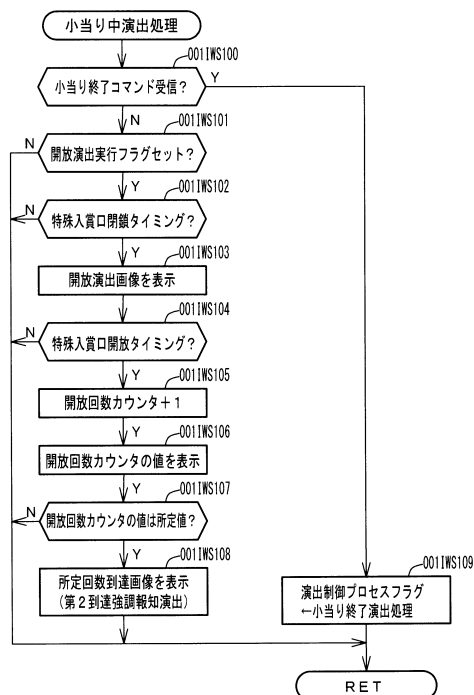
(D) 移行演出決定テーブル(非所定回変動)

	遊技状態	
	第1KT状態A (移行あり)	第1KT状態B (移行なし)
実行なし	95%	100%
実行あり	5%	0%

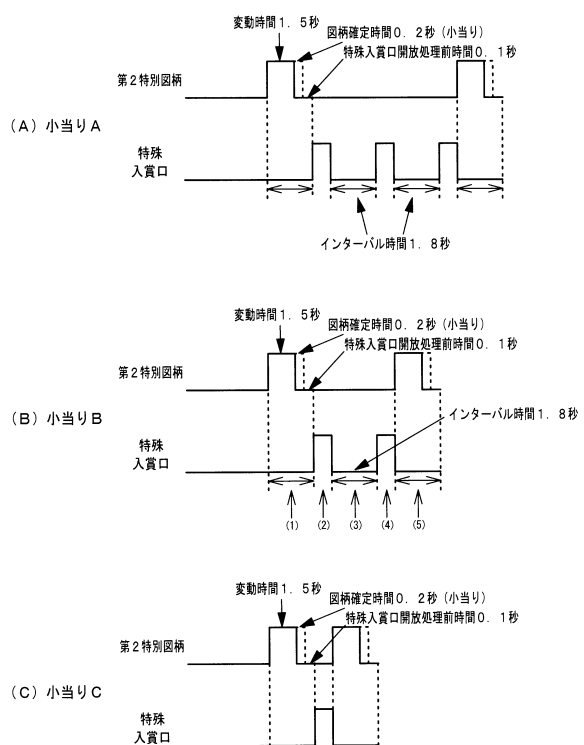
(E) 移行演出決定テーブル(所定回変動)

	遊技状態	
	第1KT状態A (移行あり)	第1KT状態B (移行なし)
実行なし	0%	100%
実行あり	100%	0%

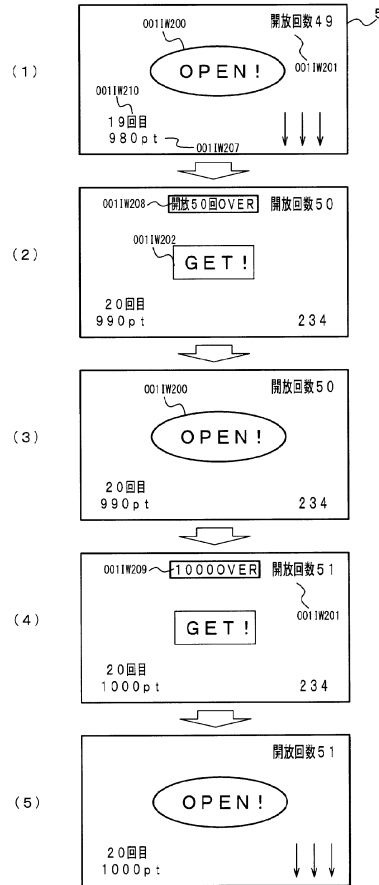
【図 8 - 3 4】



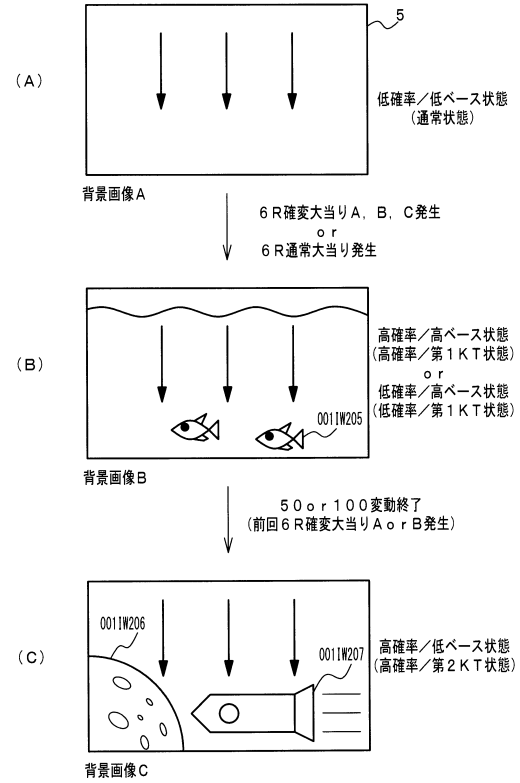
【図 8 - 3 5】



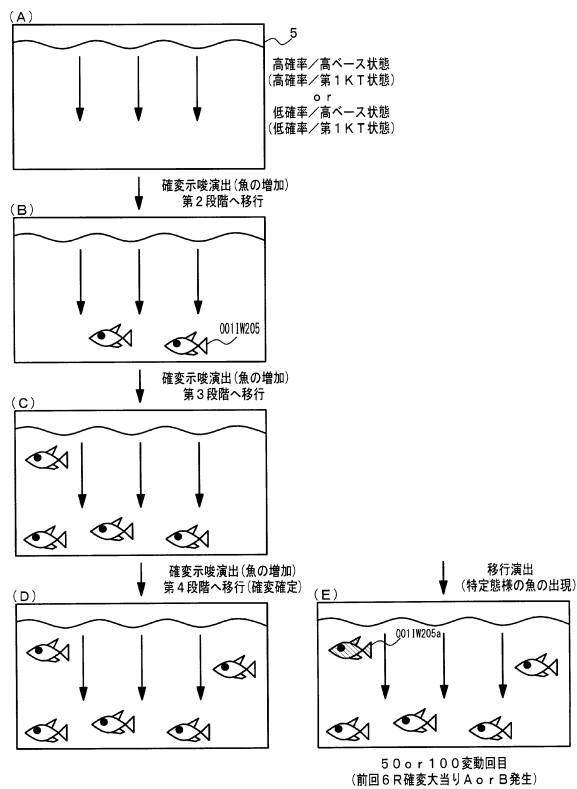
【図 8 - 3 6】



【図 8 - 3 7】



【図 8 - 3 8】



【図 8 - 3 9】

(変形例)

(A) 非確変状態 (低確率状態)				(B) 確変状態 (高確率状態)			
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	255/65536	2550/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	2345/65536	2335/65536	2325/65536	2315/65536	2305/65536	2295/65536	0/65536