

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7277032号
(P7277032)

(45)発行日 令和5年5月18日(2023.5.18)

(24)登録日 令和5年5月10日(2023.5.10)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全350頁)

(21)出願番号	特願2019-172450(P2019-172450)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年9月24日(2019.9.24)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-48936(P2021-48936A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年4月1日(2021.4.1)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年7月28日(2022.7.28)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	小林 直暉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な演出実行手段と、
動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域と、
文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域と、
前記第1記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御する動画像制御手段と、
前記第2記憶領域のデータを用いて文字画像の表示を制御する文字画像制御手段と、を
備え、
前記演出実行手段は、
第1の状況において所定表示の表示態様を変化させる変化演出と、
前記所定表示の表示態様が特定態様となったことに対応して遊技者にとって有利な第1
の内容を報知する特別演出と、
前記第1の状況とは異なる第2の状況において前記所定表示とは異なる特定表示の表示
態様を変化させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容を報知する
所定演出と、を実行可能であり、
前記変化演出が実行されるときと、前記所定演出が実行されるときとで、少なくとも一
部の演出態様が共通する共通演出が実行され、
前記共通演出は、演出用の可動体を動作させる演出であり、
前記第2記憶領域のデータは、第1構成要素と、第2構成要素とを含む複数の文字画像

構成要素に関するデータを含み、

前記文字画像制御手段は、1の動画画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、遊技者にとって有利な有利状態に制御される場合に対応する第1特定演出と、前記有利状態に制御されない場合に対応する第2特定演出と、を実行可能であり、

前記動画画像制御手段は、前記第1特定演出と前記第2特定演出とで、異なる前記第1記憶領域のデータを用いて動画画像の表示を制御可能であり、

前記第2記憶領域の複数の文字画像構成要素に関するデータにより構成される文字画像データテーブルがあり、

前記第1特定演出を実行する場合において用いることが可能な前記文字画像データテーブルは、第1文字画像データテーブルと、該第1文字画像データテーブルとは異なる第2文字画像データテーブルと、を含み、

前記第2特定演出を実行する場合において用いることが可能な前記文字画像データテーブルは、前記第1文字画像データテーブルと、前記第2文字画像データテーブルと、を含み、

前記第1文字画像データテーブルを用いて文字画像が表示された場合よりも、前記第2文字画像データテーブルを用いて文字画像が表示された場合の方が、前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第1文字画像データテーブルは、第1文字情報により構成された第1構成要素および第1表示設定情報により構成された第2構成要素を用いて第1文字画像を表示する第1データと、第2文字情報により構成された第1構成要素および第2表示設定情報により構成された第2構成要素を用いて第2文字画像を表示する第2データと、を含んで構成され、

前記第2文字画像データテーブルは、前記第1データと、第3文字情報により構成された第1構成要素および第3表示設定情報により構成された第2構成要素を用いて第3文字画像を表示する第3データと、を含んで構成される、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機において、スーパーリーチ演出の実行中に、キャラクタのセリフの文字情報を、異なる態様により表示可能とする技術が提案されている（例えば特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2016-77592号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献1に記載の技術によると、文字画像が付加された動画画像を表示する場合に、動画画像を表示する制御負担が増大すること、あるいは、文字画像の認識が困難になることなど、表示の制御に不都合が生じるおそれがあった。

【0005】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、適切な表示の制御を可能にする遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 6 】

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な演出実行手段と、
動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域と、
文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域と、
前記第1記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御する動画像制御手段と、
前記第2記憶領域のデータを用いて文字画像の表示を制御する文字画像制御手段と、を
備え、
前記演出実行手段は、
第1の状況において所定表示の表示態様を変化させる変化演出と、
前記所定表示の表示態様が特定態様となったことに対応して遊技者にとって有利な第1
の内容を報知する特別演出と、
前記第1の状況とは異なる第2の状況において前記所定表示とは異なる特定表示の表示
態様を変化させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容を報知する
所定演出と、を実行可能であり、
前記変化演出が実行されるときと、前記所定演出が実行されるときとで、少なくとも一
部の演出態様が共通する共通演出が実行され、
前記共通演出は、演出用の可動体を動作させる演出であり、
前記第2記憶領域のデータは、第1構成要素と、第2構成要素とを含む複数の文字画像
構成要素に関するデータを含み、
前記文字画像制御手段は、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1
構成要素と第2構成要素とを変更可能であり、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、遊技者にとって有利な有利状態に制御され
る場合に対応する第1特定演出と、前記有利状態に制御されない場合に対応する第2特定
演出と、を実行可能であり、
前記動画像制御手段は、前記第1特定演出と前記第2特定演出とで、異なる前記第1記
憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御可能であり、
前記第2記憶領域の複数の文字画像構成要素に関するデータにより構成される文字画像
データテーブルがあり、
前記第1特定演出を実行する場合において用いることが可能な前記文字画像データテー
ブルは、第1文字画像データテーブルと、該第1文字画像データテーブルとは異なる第2
文字画像データテーブルと、を含み、
前記第2特定演出を実行する場合において用いることが可能な前記文字画像データテー
ブルは、前記第1文字画像データテーブルと、前記第2文字画像データテーブルと、を含
み、
前記第1文字画像データテーブルを用いて文字画像が表示された場合よりも、前記第2
文字画像データテーブルを用いて文字画像が表示された場合の方が、前記有利状態に制御
される期待度が高く、
前記第1文字画像データテーブルは、第1文字情報により構成された第1構成要素およ
び第1表示設定情報により構成された第2構成要素を用いて第1文字画像を表示する第1
データと、第2文字情報により構成された第1構成要素および第2表示設定情報により構
成された第2構成要素を用いて第2文字画像を表示する第2データと、を含んで構成され、
前記第2文字画像データテーブルは、前記第1データと、第3文字情報により構成され
た第1構成要素および第3表示設定情報により構成された第2構成要素を用いて第3文字
画像を表示する第3データと、を含んで構成される、
ことを特徴とする。
さらに、(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行うことが
可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1、スロット機等)であって、演出を実行可能な
演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120等)を備え、前記演出実行手段は、第1

10

20

30

40

50

の状況（例えば、リーチ変動中等）において所定表示（例えば、メーターゲージ部 0 2 6 S H M T G のメーター値、背景画像、アクティブ表示等）の表示態様を変化させる変化演出（例えば、図 1 3 - 8 等に示したメーター演出、図 1 3 - 1 4（左側）に示した背景演出、図 1 3 - 1 4（右側）に示したアクティブ表示演出等）と、前記所定表示の表示態様が特定態様（例えば、メーター値が「4（MAX）」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等）となったことに対応して遊技者にとって有利な第 1 の内容（例えば、スーパーリーチに発展等）を報知する特別演出と、前記第 1 の状況とは異なる第 2 の状況（例えば、小当り R U S H 中の小当り入賞、大当り遊技状態のインターバル期間等）において前記所定表示とは異なる特定表示（例えば、総賞球数表示 0 2 6 S H 1 3 0、ラウンド数表示 0 2 6 S H 1 0 6 等）の表示態様を変化（例えば、当該小当り入賞による賞球数を加算、ラウンド数を 1 加算等）させて前記第 1 の内容とは異なる遊技者にとって有利な第 2 の内容（例えば、総賞球数（又は総賞球数の増加）、次ラウンドへの進行等）を報知する所定演出（例えば、図 1 3 - 9 等に示した総賞球数更新画像 0 2 6 S H K S E F による総賞球数更新演出、図 1 3 - 1 6 等に示した 0 2 6 S H 3 2 E F 0 2 によるラウンド数表示更新演出等）と、を実行可能であり、前記変化演出（例えば、メーター演出等）が実行されるときと、前記所定演出（例えば、総賞球数更新演出等）が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出（例えば、図 1 3 - 8（B）、図 1 3 - 9（B）に示した、可動体 0 2 6 S H 3 2 を動作させる役物演出等）が実行され、前記特定演出は、演出用の可動体（例えば、可動体 0 2 6 S H 3 2 等）を動作させる演出であり、さらに、文字画像が付加された動画像を表示する動画像演出（例えば S P リーチ A や S P リーチ B のリーチ演出など）を実行可能な動画像演出実行手段（例えば演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 など）と、動画像に関するデータを記憶する第 1 記憶領域（例えば記憶エリア 9 1 A K M 1 1 など）と、文字画像に関するデータを記憶する第 2 記憶領域（例えば記憶エリア 9 1 A K M 1 3 など）と、前記第 1 記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御する動画像制御手段（例えば映像デコーダ 9 1 A K 1 4 3、動画像レンダラ 9 1 A K 1 4 4 など）と、前記第 2 記憶領域のデータを用いて文字画像の表示を制御する文字画像制御手段（例えば映像デコーダ 9 1 A K 1 4 3、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 など）と、を備え、前記第 2 記憶領域のデータは、第 1 構成要素（例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像など）と、第 2 構成要素（例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなど）とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、前記文字画像制御手段は、1 の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第 1 構成要素と第 2 構成要素とを変更可能である（例えば図 1 9 - 7 を参照）ことを特徴とする。

【0007】

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。また、演出用の可動体を用いて、興趣を向上させることができる。また、適切な表示の制御が可能になる。

【0008】

（2）上記（1）の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態等）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態等）と、前記特殊状態に制御されやすい特別状態（例えば、第 2 K T 状態等）とに、遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、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））を備え、前記第 2 の状況は、前記特別状態において前記特殊状態に制御されたことに対応して遊技媒体が所定領域を通過したことであり（例えば、小当り R U S H 中の小当り入賞等）、前記演出実行手段は、前記所定演出として、前記特別状態において前記特殊状態に制御されたことに対応して遊技媒体が所定領域を通過したことに対応して前記特定表示（例えば、総賞球数表示 0 2 6 S H 1 3 0 等）の表示態様を変化（例えば、当該小当り入賞による賞球数を加算等）させて前記第 2 の内容（例えば、総賞球数）を報知するものであってもよい。

【0009】

このような構成によれば、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態とは異なる特殊

10

20

30

40

50

状態と、特殊状態に制御されやすい特別状態とに制御可能な遊技機において、興趣を向上させることができる。

【0010】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特定演出の実行に対応して該特定演出の演出効果を高める効果演出を実行可能であり、前記第1の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、前記第2の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、は演出態様が共通するものであってもよい。上述したように、例えば、図13-9(C)において、総賞球数更新画像026SHKSEFに代えて、図13-8(B)の小判画像026SH32EF01を表示してもよい。

10

【0011】

このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

【0012】

(4) 上記(1)または(2)の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特定演出の実行に対応して該特定演出の演出効果を高める効果演出を実行可能であり、前記第1の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、前記第2の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、は演出態様の少なくとも一部が異なるものであってもよい。例えば、図13-8(B)の小判画像026SH32EF01と、図13-9(C)の総賞球数更新画像026SHKSEFとは、演出態様の少なくとも一部が異なる。

20

【0013】

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【0014】

(5) また、本願発明に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1、スロット機等)であって、演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120等)を備え、前記演出実行手段は、所定表示の表示態様(例えば、メーターゲージ部026SHMTGのメーター値、背景画像、アクティブ表示等)を変化させる変化演出(例えば、図13-8等にしたメーター演出、図13-14(左側)にした背景演出、図13-14(右側)にしたアクティブ表示演出等)と、前記所定表示の表示態様が特定態様(例えば、メーター値が「4(MAX)」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等)となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容(例えば、スーパーリーチに発展等)を報知する特別演出と、前記所定表示とは異なる特定表示(例えば、総賞球数表示026SH130、ラウンド数表示026SH106等)の表示態様を変化(例えば、当該小当り入賞による賞球数を加算、ラウンド数を1加算等)させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容(例えば、小当りRUSH中の小当り入賞、大当り遊技状態のインターバル期間等)を報知する所定演出(例えば、図13-9等にした総賞球数更新画像026SHKSEFによる総賞球数更新演出、図13-16等にした026SH32EF02によるラウンド数表示更新演出等)と、を実行可能であり、前記変化演出(例えば、メーター演出等)が実行されるときと、前記所定演出(例えば、総賞球数更新演出等)が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出(例えば、図13-8(B)、図13-9(B)にした、可動体026SH32を動作させる役物演出等)が実行されることを特徴とする。

30

【0015】

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【0016】

(6) また、本願発明に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、特定演出の実行に対応して変化演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120等)を備え、前記変化演出は、所定表示(例えば、メーターゲージ部026SHMTGのメーター値、背景画像、アクティブ表示等)の表示態様を変化させる第1変化演出(例えば、図13-8等にしたメーター演出、図13-14(左側)にした背景演出、

40

50

図13-14（右側）に示したアクティブ表示演出等）と、前記所定表示とは異なる特定表示（例えば、総賞球数表示026SH130、ラウンド数表示026SH106等）の表示態様を変化させる第2変化演出（例えば、図13-9等）に示した総賞球数更新画像026SHKSEFによる総賞球数更新演出、図13-16等）に示した026SH32EF02によるラウンド数表示更新演出等）とを含み、前記演出実行手段は、前記第1変化演出を実行することにより前記所定表示の表示態様が特定態様（例えば、メーター値が「4（MAX）」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等）となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容（例えば、スーパーリーチに発展等）を報知する特別演出を実行し、前記第2変化演出を実行することにより前記特定表示の表示態様を変化させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容（例えば、総賞球数（又は総賞球数の増加）、次ラウンドへの進行等）を報知することを特徴とする。

10

【0017】

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【0018】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の（7）から（14）の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2016-77592号公報に示されているような、スーパーリーチ演出の実行中に、キャラクタのセリフの文字情報を、異なる態様により表示可能とする技術があった。このような遊技機にあっては、文字画像が付加された動画像を表示する場合に、動画像を表示する制御負担が増大すること、あるいは、文字画像の認識が困難になることなど、表示の制御に不都合が生じるおそれがあり、この点に鑑み、適切な表示の制御を可能にする遊技機の提供が求められている。

20

【0019】

（7）の遊技機は、遊技を実行可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、文字画像が付加された動画像を表示する動画像演出（例えばSPリーチAやSPリーチBのリーチ演出など）を実行可能な動画像演出実行手段（例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100など）と、動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域（例えば記憶エリア91AKM11など）と、文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域（例えば記憶エリア91AKM13など）と、前記第1記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御する動画像制御手段（例えば映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144など）と、前記第2記憶領域のデータを用いて文字画像の表示を制御する文字画像制御手段（例えば映像デコーダ91AK143、テキスト画像レンダラ91AK146など）とを備え、前記第2記憶領域のデータは、第1構成要素（例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像など）と、第2構成要素（例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなど）を含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、前記文字画像制御手段は、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能である（例えば図19-7を参照）。

30

このような構成によれば、適切な表示の制御が可能になる。

【0020】

（8）上記（7）の遊技機において、前記文字画像制御手段は、前記表示期間において、共通の第1構成要素に対応する文字画像を表示するときに、該文字画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい（例えば図19-8を参照）。

40

このような構成においては、適切な表示の制御が可能になる。

【0021】

（9）上記（7）または（8）の遊技機において、前記文字画像制御手段は、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報（例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど）を用いて、該文字画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい（例えば図19-6を参照）。

このような構成においては、適切な表示の制御が可能になる。

【0022】

（10）上記（7）から（9）のいずれかの遊技機において、前記文字画像制御手段は

50

、特定の第1構成要素グループに対応する特定文字画像（例えば「激アツ」を示すテキスト画像など）を表示可能であり、該特定文字画像に関する第2構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい（例えば図19-8を参照）。

このような構成においては、適切な表示の制御が可能になる。

【0023】

（11）上記（7）から（10）のいずれかの遊技機において、前記文字画像制御手段は、文字画像に関する第1構成要素と第2構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい（例えば図19-4を参照）。

このような構成においては、適切な表示の制御が可能になる。

【0024】

（12）上記（7）から（11）のいずれかの遊技機において、前記第2記憶領域のデータは、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータ（例えばアウトラインフォントデータなど）を含んでもよい。

このような構成においては、適切な表示の制御が可能になる。

【0025】

（13）上記（7）から（12）のいずれかの遊技機において、文字画像構成要素として特定要素が設定された場合（例えばcolorフィールドが"gold"の場合など）に、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、該文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい（例えば図19-8を参照）。

このような構成においては、適切な表示の制御が可能になる。

【0026】

（14）上記（7）から（13）のいずれかの遊技機において、文字画像構成要素として特殊要素が設定された場合（例えばcolorフィールドが"rainbow"の場合など）に、所定範囲（例えば文字内座標や表示時間の範囲など）で複数の表示色が順次に変更（例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など）される文字画像を表示可能であってもよい。

このような構成においては、適切な表示の制御が可能になる。

【図面の簡単な説明】

【0027】

【図1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】 第1特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】 役物制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図8】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-1】 パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図9-2】 払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。

【図9-3】 パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図9-4】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図9-5】 （1）～（3）は、設定示唆演出の演出態様を示す説明図、（4）は、設定示唆演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図9-6】 電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-7】 電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-8】 電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-9】 セキュリティ信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図9-10】 電源投入時に設定変更中フラグがセットされているときの報知例を示す説明図である。

【図9-11】 電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 9-12】(1) は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、(2) は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。

【図 10-1】特徴部 052IW における特別可変入賞球装置の構成例を示す説明図である。

【図 10-2】特徴部 052IW における各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 10-3】設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。

【図 10-4】設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。

【図 10-5】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 10-6】小当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 10-7】特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。

10

【図 10-8】特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。

【図 10-9】特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。

【図 10-10】小当り用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図 10-11】特別可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 10-12】KT 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 10-13】KT 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 10-14】KT 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

20

【図 10-15】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 10-16】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 10-17】第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 10-18】第1変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 10-19】第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 10-20】第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 10-21】第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 10-22】第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 10-23】第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 10-24】役物制御通常処理を示すフローチャートである。

30

【図 10-25】ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

【図 10-26】大当り開放中処理を示すフローチャートである。

【図 10-27】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 10-28】小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 10-29】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 10-30】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 10-31】普通図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 10-32】普通図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 10-33】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 10-34】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 10-35】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 10-36】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 10-37】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 10-38】オーバー入賞時示唆演出処理を示すフローチャートである。

【図 10-39】オーバー入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 10-40】小当り入賞時示唆演出処理を示すフローチャートである。

【図 10-41】小当り入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 10-42】賞球数表示示唆演出処理を示すフローチャートである。

【図 10-43】賞球数表示示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 10-44】賞球数強調演出処理を示すフローチャートである。

50

- 【図10-45】賞球数強調演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図10-46】可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図10-47】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図10-48】設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。
- 【図10-49】小当りRUSH継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。
- 【図10-50】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図10-51】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図10-52】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図10-53】エンディング演出処理を示すフローチャートである。
- 【図10-54】設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図10-55】小当りRUSH継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図10-56】右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。
- 【図10-57】オーバー入賞時示唆演出、小当り入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図10-58】オーバー入賞時示唆演出、小当り入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図10-59】一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。
- 【図10-60】変形例1における第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図10-61】変形例1における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図10-62】変形例1における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。
- 【図10-63】変形例2における第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図10-64】変形例2における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図10-65】変形例2における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。
- 【図10-66】変形例3における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図10-67】変形例3における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。
- 【図10-68】変形例4における第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図10-69】変形例4における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図11-1】特徴部020SHに係る大当り遊技後の遊技状態および演出モードの遷移の一例を示す説明図である。
- 【図11-2】特徴部020SHに係る演出モード設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-3】特徴部020SHに係る可変表示対応表示制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-4】可変表示対応表示の初期色決定テーブルおよび最終色決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図11-5】小当たり遊技状態に制御されている場合に演出制御用CPU120が行う示唆演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-6】小当たり遊技状態に制御されている場合に演出制御用CPU120が行う示唆演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-7】各種示唆演出の決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図11-8】可変表示中に演出制御用CPU120が行う可変表示対応表示の変化演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-9】小当りRUSHモード中における演出画面の遷移の一例を示す説明図である。
- 【図11-10】チャンスタイムモード中に保留表示の表示態様を変化させる演出の遷移

10

20

30

40

50

の一例を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 1】チャンスタイムモード中に保留表示の表示態様を変化させる演出のガセ演出の遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 2】チャンスタイムモード中における設定値示唆演出の一例を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 3】チャンスタイムモード中における確変示唆演出の一例を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 4】小当り開放タイミングと、各種示唆演出の実行タイミングとの一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 1】特徴部 0 2 2 S H における大当り遊技後の遊技状態および演出モードの遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 2】特徴部 0 2 2 S H の大当り種別判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 3】大当り開始時のボーナス・ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 4】ラウンド遊技中のボーナス・ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 5】エンディング期間のボーナス・ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 6】通常モード→小当り R U S H モードの演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 7】小当り R U S H モード→チャンスタイムモードの演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 8】小当り R U S H モードが継続する場合の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 9】可変表示におけるボーナス・ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 0】ボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 1 1】可変表示中にボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 1 2】ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の、変形例 1 に係る演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 3 - 1】特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機の遊技盤 2 の一部分の構成を説明する説明図である。

【図 1 3 - 2】特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機において実行されるメーター演出を説明する説明図である。

【図 1 3 - 3】各種のタイミングを説明する説明図である。

【図 1 3 - 4】特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機における、特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 1 3 - 5】メーター演出等について説明する説明図である。

【図 1 3 - 6】メーター演出等について説明する説明図である。

【図 1 3 - 7】特徴部 0 2 6 S H に係るパチンコ遊技機における、演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 8】特徴部 0 2 6 S H に係る演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 9】特徴部 0 2 6 S H に係る演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 1 0】各種のタイミングを説明する説明図である。

【図 1 3 - 1 1】背景演出等について説明する説明図である。

【図 1 3 - 1 2】アクティブ表示演出等について説明する説明図である。

【図 1 3 - 1 3】特徴部 0 2 6 S H に係るパチンコ遊技機における、演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 1 3 - 1 4】特徴部 0 2 6 S H に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 1 3 - 1 5】各種のタイミングを説明する説明図である。
- 【図 1 3 - 1 6】特徴部 0 2 6 S H に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 1 4】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 1 5】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 1 6】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 1 7 - 1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 7 - 2】第 1 特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図 1 7 - 3】第 1 特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図 1 7 - 4】第 2 特図に対応する数値範囲を示す図である。 10
- 【図 1 7 - 5】第 2 特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図 1 7 - 6】遊技制御メイン処理内の処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 - 1】特徴部 6 0 A K に係る可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 - 2】特徴部 6 0 A K に係る操作演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 - 3】特徴部 6 0 A K に係る操作演出の有無と回数の決定例を示す図である。
- 【図 1 8 - 4】特徴部 6 0 A K に係る設定示唆回数の決定例を示す図である。
- 【図 1 8 - 5】特徴部 6 0 A K に係る設定示唆パターンの構成例を示す図である。
- 【図 1 8 - 6】特徴部 6 0 A K に係る設定示唆パターンの決定例を示す図である。 20
- 【図 1 8 - 7】特徴部 6 0 A K に係る価値報知回数の決定例を示す図である。
- 【図 1 8 - 8】特徴部 6 0 A K に係る可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 - 9】特徴部 6 0 A K に係る各種演出の実行期間や実行タイミングを示す図である。
- 【図 1 8 - 1 0】特徴部 6 0 A K に係る操作演出の実行例を示す図である。
- 【図 1 8 - 1 1】特徴部 6 0 A K に係る操作演出の実行例を示す図である。
- 【図 1 9 - 1】特徴部 9 1 A K、9 2 A K に係る演出制御基板の構成例を示す図である。
- 【図 1 9 - 2】特徴部 9 1 A K、9 2 A K に係る記憶エリアの構成例を示す図である。
- 【図 1 9 - 3】特徴部 9 1 A K、9 2 A K に係る動画像データとテキスト表示プロセステーブルの決定例を示す図である。 30
- 【図 1 9 - 4】特徴部 9 1 A K、9 2 A K に係るテキスト表示プロセステーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 9 - 5】特徴部 9 1 A K、9 2 A K に係るテキスト表示制御例を示す図である。
- 【図 1 9 - 6】特徴部 9 1 A K、9 2 A K に係るテキスト表示設定情報の構成例を示す図である。
- 【図 1 9 - 7】特徴部 9 1 A K、9 2 A K に係るテキスト表示例を示す図である。
- 【図 1 9 - 8】特徴部 9 1 A K、9 2 A K に係るテキスト表示例を示す図である。
- 【図 1 9 - 9】特徴部 9 1 A K、9 2 A K に係るテキスト表示例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】 40
- 【0 0 2 8】

(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。

【0 0 2 9】

(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。

【0030】

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4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0031】

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。

【0032】

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

【0033】

また、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの下方には、遊技領域の右方を狙って発射操作を行う右打ち操作を促すための右打ち表示器26が設けられている。なお、右打ち表示器26は、例えば、LEDによって構成され、主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）によって点灯制御される（図2参照）。

【0034】

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。

【0035】

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

【0036】

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

【 0 0 3 7 】

また、画像表示装置 5 の右方には、右打ち操作を促すための右打ち報知用 L E D 3 7 が設けられている。なお、右打ち報知用 L E D 3 7 は、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 2 0 によって点灯制御される（図 2 参照）。

【 0 0 3 8 】

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。

【 0 0 3 9 】

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 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

特別可変入賞球装置 7 の下方には、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装置 1 7 と、第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 B とが設けられており、図 1 に示すように、左側に特殊可変入賞球装置 1 7 が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置 6 B が配置されている。これら特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成され

10

20

30

40

50

る板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する特殊入賞口や第2始動入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特殊可変入賞球装置17は、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bに所定表示結果（小当り図柄）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置6Bは、普通図柄表示器20に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第2始動入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

10

【0046】

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

【0047】

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

20

30

【0048】

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

40

【0049】

なお、本例では、図1に示すように、特殊可変入賞球装置17が左側に配置され、可変入賞球装置6B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17および可変入賞球装置6B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6Bの方から特殊可変入賞球装置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。

【0050】

50

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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

【００５６】

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。

【００５７】

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

【００５８】

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

10

20

30

40

50

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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、遊技効果用の枠 LED 9 が設けられている。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

（遊技の進行の概略）

このパチンコ遊技機 1 では、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って発射操作（いわゆる左打ち操作）を行うのが有利である。パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 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。

10

20

30

40

50

【0069】

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。

【0070】

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。

10

【0071】

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。

【0072】

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。

20

【0073】

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。

【0074】

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。

30

【0075】

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。

【0076】

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。

40

【0077】

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

【0078】

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

50

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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

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）。

【0083】

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。

【0084】

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。

【0085】

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。

【0086】

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てもよい。

【0087】

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

10

20

30

40

50

状態が変更される)。

【0088】

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。

【0089】

（演出の進行など）

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

【0090】

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

【0091】

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。

【0092】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に依って表示結果（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。

【0093】

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。

【0094】

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。

【0095】

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、5

10

20

30

40

50

Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0096】

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、大当た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。

10

【0097】

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、大当た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た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）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

20

【0098】

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。

【0099】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当た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、小当たり遊技状態の終了後と大当た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。

30

【0100】

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）。

【0101】

40

（基板構成）

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

【0102】

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）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、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

50

などを有する。

【0103】

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。

【0104】

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。

【0105】

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。

【0106】

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。

【0107】

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。

【0108】

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。

【0109】

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（当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0110】

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

10

20

30

40

50

する機能を有する。

【0111】

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

【0112】

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

10

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

20

【0116】

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

30

【0117】

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

【0118】

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

40

【0119】

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

【0120】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、LED信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0121】

50

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

【0122】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作(作用)を説明する。

【0123】

(主基板 1 1 の主要な動作)

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

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

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

【0127】

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

【0128】

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

10

20

30

40

50

2 のデータが正常であると判定する。

【0129】

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。

【0130】

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。

【0131】

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。

【0132】

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。

【0133】

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

【0134】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフ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、C P U 1 0 3 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）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に第 1 特別図柄プロセス処理を実行することにより、第 1 特図ゲームの実行及び保留の管理などが実現される（詳しくは後述）。また、C P U 1 0 3

は、第2特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25B）。CPU103がタイマ割込み毎に第2特別図柄プロセス処理を実行することにより、第2特図ゲームの実行及び保留の管理などが実現される。なお、このパチンコ遊技機1では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

第1始動入賞判定処理では、第1始動入賞口への始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し第1保留記憶数を更新する処理が実行される。第1始動入賞口への始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報としてRAM102に設けられた第1保留記憶バッファに記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や第1保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、第1保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば第1特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0141】

S 1 0 1 にて第 1 始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 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 1 1 0 A ~ S 1 1 3 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 1 1 0 A ~ S 1 1 3 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 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 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 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 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 1 2 においては、各種のテーブルが R O M 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

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。

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

なお、本例では、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第 1 特別図柄変動処理（ステップ S 1 1 2 A）に移行して第 1 特別図柄の変動表示中であるときに、第 2 特別図柄の変動表示において小当りとなり小当り遊技に制御される場合がある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）は、小当り遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第 2 特図プロセスフラグの値が小当り開放前処理～小当り終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当り遊技中であれば、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当り遊技中でなければ、第 1 特図プロセスフラグの値を次の第 1 特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御

を行うことにより、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中では第1特別図柄の変動表示を中断し、その小当り遊技の終了後に第1特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかぎらず、例えば、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中は、第1特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理を中断（タイマの更新を中断）するように構成してもよい。

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

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

【0153】

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

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

【0154】

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

【0155】

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

【0156】

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

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

ステップS123の大当り開放中処理は、役物制御プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第1カウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、役物制御プロセスフラグの値が“4”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【0160】

ステップS124の大当り開放後処理は、役物制御プロセスフラグの値が“4”のときに

10

20

30

40

50

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

【 0 1 6 1 】

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

10

【 0 1 6 2 】

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

20

【 0 1 6 3 】

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

【 0 1 6 4 】

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

30

【 0 1 6 5 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

40

【 0 1 6 6 】

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

50

る。

【0167】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【0168】

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

20

【0169】

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、枠LED9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。

30

【0170】

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。

【0171】

図8は、演出制御プロセス処理として、図7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8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。

40

【0172】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S1

50

77の処理のいずれかを選択して実行する。

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

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

【0176】

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

【0177】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定

10

20

30

40

50

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。

【0178】

ステップ S175 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

10

【0179】

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

【0180】

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

20

【0181】

(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。

【0182】

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。

30

【0183】

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

【0184】

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

40

【0185】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくこと

50

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。

【0186】

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

【0187】

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。

【0188】

〔特徴部21TMに関する説明〕

次に、特徴部21TMに関して説明する。パチンコ遊技機1には、例えば図9-1に示すような主基板11、演出制御基板12、ターミナル基板（情報出力基板）21TM016といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2などの背面には、例えば払出制御基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0189】

なお、前述した図2に示すように、主基板11には、第1始動口スイッチ22A及び第2始動口スイッチ22B、並びに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B等の各種部品が接続されており、演出制御基板12には、スピーカ8L、8R、枠LED9等の各種演出装置が接続されているが、図9-1では、これらを省略している。

【0190】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、図9-3に示すように、基板ケース21TM201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載され、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）などの点灯／消灯制御を行って第1特図や第2特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【0191】

また、主基板11には、図9-3に示すように、パチンコ遊技機1の背面側から視認可能な表示モニタ21TM029が設けられており、該表示モニタ21TM029に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ21TM029の左側方には表示切替スイッチ21TM030が設けられており、該表示切替スイッチ21TM030の操作によって表示モニタ21TM029に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

【0192】

主基板 11 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号の他、電源断信号、クリア信号、リセット信号等の各種信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送するスイッチ回路 110、ターミナル基板 21 T M 0 1 6 からセキュリティ信号等の各種の信号の出力を行うための情報出力回路 112 が搭載されている。

【0193】

また、図 9-1 に示す主基板 11 は、図 9-3 に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース 21 T M 2 0 1 に封入されており、主基板 11 の中央には表示モニタ 21 T M 0 2 9（例えば、7 セグメント）が配置され、表示モニタ 21 T M 0 2 9 の右側には表示切替スイッチ 21 T M 0 3 0 が配置されている。表示モニタ 21 T M 0 2 9 及び表示切替スイッチ 21 T M 0 3 0 は、主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。主基板 11 の背面中央下部には、後述する設定変更モードまたは設定確認モードに切り替えるための錠スイッチ 21 T M 0 5 1（図 9-1 参照）が設けられている。主基板 11 は、遊技機用枠 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 11 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【0194】

また、主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、各入賞口（大入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 始動入賞口、第 1～第 4 一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ 21 T M 0 2 9 に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。つまり、パチンコ遊技機 1 のメーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、あらかじめ定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。さらに、パチンコ遊技機 1 を設置した後においても、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、当該パチンコ遊技機 1 において、設置後にどのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。

【0195】

また、電源基板は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケースに封入されており、電源基板の背面右側下部には、後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 T M 0 5 2 と、電源スイッチ 21 T M 0 5 5 が設けられている。遊技場の店員等が、パチンコ遊技機 1 に電源電圧が供給されていない状態で、電源スイッチ 21 T M 0 5 5 を操作することで、主基板 11、演出制御基板 12、払出制御基板 21 T M 0 3 7 等の各基板に所定の動作電圧が供給される。さらに、電源スイッチ 21 T M 0 5 5 が操作されるタイミングで、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 T M 0 5 2 が操作されていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 にクリア信号が入力され、後述する初期化処理（RAM クリア）が実行される。同じ電源基板上において、電源スイッチ 21 T M 0 5 5 とクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 T M 0 5 2 を近くに配置することで、電源投入操作及び初期化操作を行い易いようにしている。

【0196】

尚、錠スイッチ 21 T M 0 5 1 及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 T M 0 5 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠 3 を開放しない限り操作不可能とされており、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。また、錠スイッチ 21 T M 0 5 1 はキー操作を要することから、遊技店の店員のなかでも、錠スイッチ 21 T M 0 5 1 の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 21 T M 0 5 1 は、所定のキーによって ON と O

F F の切替操作を実行可能なスイッチであるが、該切替操作を実行可能であると共に該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチであっても良い。

【0197】

なお、錠スイッチ21TM051は、ON状態又はOFF状態を維持可能である。即ち、遊技場の店員等により力を加えられなくても、錠スイッチ21TM051は、ON状態又はOFF状態を維持可能である。また、錠スイッチ21TM051は、OFF状態でのみキーを挿抜可能な構成とする。このような構成によれば、遊技場の店員等は、キーを回収するために錠スイッチ21TM051をOFF状態としなければならないので、遊技場の店員等が錠スイッチ21TM051をON状態としたまま放置してしまうことを防ぐことができる。

10

【0198】

尚、図9-3に示すように、パチンコ遊技機1の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機1外に排出するためのノズル（排出口）が設けられており、該ノズル内には、パチンコ遊技機1内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ21TM070が設けられている。該排出口スイッチ21TM070は、スイッチ回路110に接続されている。

【0199】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、枠LED9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるLED制御コマンドが含まれている。

20

【0200】

図9-2は、払出制御基板21TM037および球払出装置21TM097などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図9-2に示すように、払出制御基板21TM037には、払出制御用CPU21TM371を含む払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が搭載されている。この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、1チップマイクロコンピュータであり、少なくともRAMが内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370、RAM（図示せず）、払出制御用プログラムを格納したROM（図示せず）およびI/Oポート等は、払出制御基板21TM037を構成する。すなわち、払出制御基板21TM037は、払出制御用CPU21TM371、RAMおよびROMを有する払出制御用マイクロコンピュータ21TM370と、I/Oポートとで実現される。また、I/Oポートは、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に内蔵されていてもよい。

30

【0201】

球切れスイッチ21TM187、満タンスイッチ21TM048および払出個数カウントスイッチ21TM301からの検出信号は、中継基板21TM072を介して払出制御基板21TM037のI/Oポート21TM372fに入力される。なお、この実施の形態では、払出個数カウントスイッチ21TM301からの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に入力されたあと、I/Oポート21TM372aおよび出力回路21TM373Bを介して主基板11に出力される。

40

【0202】

また、払出制御基板21TM037には、図9-2に示すように、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠3の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤2の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠3aの開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づいて、各種の異常（エラー）の発生を判定する機能も備えている。なお、遊技機用枠3の開放が検知されたときの検知信号と、ガラス扉枠3aの開放が検知されたときの検出信号と

50

は、異なる端子に入力されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、区別して認識可能となっている。

【0203】

また、払出モータ位置センサ 21TM295 からの検出信号は、中継基板 21TM072 を介して払出制御基板 21TM037 の I/O ポート 21TM372 e に入力される。払出モータ位置センサ 21TM295 は、払出モータ 21TM289 の回転位置を検出するための発光素子 (LED) と受光素子とによるセンサであり、遊技球が詰まったこと、すなわちいわゆる球噛みを検出するために用いられる。払出制御基板 21TM037 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、球切れスイッチ 21TM187 からの検出信号が球切れ状態を示していたり、満タンスイッチ 21TM048 からの検出信号が満タン状態を示していると、球払出処理を停止する。

10

【0204】

さらに、満タンスイッチ 21TM048 からの検出信号が満タン状態を示していると、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、打球発射装置からの球発射を停止させるために、発射基板 21TM090 に対してローレベルの満タン信号を出力する。発射基板 21TM090 の AND 回路 21TM091 が出力する発射モータ 21TM094 への発射モータ信号は、発射基板 21TM090 から発射モータ 21TM094 に伝えられる。払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 からの満タン信号は、発射基板 21TM090 に搭載された AND 回路 21TM091 の入力側の一方に入力され、駆動信号生成回路 21TM092 からの駆動信号 (発射モータ 21TM094 を駆動するための信号であって、電源基板からの電源を供給する役割を果たす信号である。) は、AND 回路 21TM091 の入力側の他方に入力される。そして、AND 回路 21TM091 の発射モータ信号が発射モータ 21TM094 に入力される。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 が満タン信号を出力している間は、発射モータ 21TM094 への発射モータ信号の出力が停止される。

20

【0205】

払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 には、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とシリアル通信で信号を入出力 (送受信) するためのシリアル通信回路 21TM380 が内蔵されている。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 とは、シリアル通信回路 21TM505, 21TM380 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 との間の接続確認を行うために、一定の間隔 (例えば 1 秒) で信号 (賞球要求信号、受信 ACK 信号) をやり取り (送受信) している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、シリアル通信回路 21TM505 を介して、一定の間隔で接続確認を行うための信号 (この実施の形態における賞球要求信号) を送信し、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号 (受信 ACK 信号) を遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する。この実施の形態では、賞球要求信号や受信 ACK 信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信 ACK 信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 との間で特定のデータをやり取りするように構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 に送信する。そして、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信 ACK 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 ACK 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する。また、所定のエラー (球貸し、満タン、球切れなどのエラー) が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信 ACK 信号の所定ビットを異な

30

40

50

らせることにより設定し、当該設定がなされた受信ACK信号を遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。

【0206】

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、出力ポート21TM372bを介して、賞球払出数を示す賞球情報信号および貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板（枠用外部端子基板と盤用外部端子基板とを含む）21TM160に出力する。なお、出力ポート21TM372bの外側に、ドライバ回路が設置されているが、図9-2では記載省略されている。

【0207】

また、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、出力ポート21TM372cを介して、7セグメントLEDによるエラー表示用LED21TM374にエラー信号を出力する。さらに、出力ポート21TM372bを介して、点灯／消灯を指示するための信号を賞球LED21TM053および球切れLED21TM054に出力する。なお、払出制御基板21TM037の入力ポート21TM372fには、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ21TM375からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ21TM375は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用いられる。

【0208】

さらに、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370からの払出モータ21TM289への駆動信号は、出力ポート21TM372aおよび中継基板21TM072を介して球払出装21TM097の払出機構部分における払出モータ21TM289に伝えられる。なお、出力ポート21TM372aの外側に、ドライバ回路（モータ駆動回路）が設置されているが、図9-3では記載省略されている。

【0209】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット21TM050には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット21TM050には、使用可表示ランプ、連結台方向表示器、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インタフェース基板（中継基板）21TM066には、度数表示LED21TM060、球貸し可LED21TM061、球貸しスイッチ21TM062および返却スイッチ21TM063が接続される。

【0210】

インタフェース基板21TM066からカードユニット21TM050には、遊技者の操作に応じて、球貸しスイッチ21TM062が操作されたことを示す球貸しスイッチ信号および返却スイッチ21TM063が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット21TM050からインタフェース基板21TM066には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット21TM050と払出制御基板21TM037の間では、接続信号（VL信号）、ユニット操作信号（BRDY信号）、球貸し要求信号（BRQ信号）、球貸し完了信号（EXS信号）およびパチンコ機動作信号（PRDY信号）が入力ポート21TM372fおよび出力ポート21TM372dを介して送受信される。カードユニット21TM050と払出制御基板21TM037の間には、インタフェース基板21TM066が介在している。よって、接続信号（VL信号）等の信号は、図9-2に示すように、インタフェース基板21TM066を介してカードユニット21TM050と払出制御基板21TM037の間で送受信されることになる。

【0211】

パチンコ遊技機1の電源が投入されると、払出制御基板21TM037に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、カードユニット21TM050にPRDY信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、VL信号を出力する。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、VL信号の入力状態によってカードユニット21TM050の接続状態／未接続状態を

10

20

30

40

50

判定する。カードユニット 21TM050 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチが操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 21TM037 に BRDY 信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 21TM037 に BRQ 信号を出力する。

【0212】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、カードユニット 21TM050 に対する EXS 信号を立ち上げ、カードユニット 21TM050 からの BRQ 信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ 21TM289 を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、カードユニット 21TM050 に対する EXS 信号を立ち下げる。その後、カードユニット 21TM050 からの BRDY 信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

【0213】

カードユニット 21TM050 で用いられる電源電圧 AC24V は払出制御基板 21TM037 から供給される。すなわち、カードユニット 21TM050 に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板 21TM037 およびインタフェース基板 21TM066 を介して行われる。この例では、インタフェース基板 21TM066 内に配されているカードユニット 21TM050 に対する AC24V の電源供給ラインに、カードユニット 21TM050 を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット 21TM050 に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

【0214】

本実施例のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は 1～6 の 6 段階からなり、6 が最も出玉率が高く、6, 5, 4, 3, 2, 1 の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5, 4, 3, 2, 1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【0215】

図 9-4 (A)～(F) は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101 に記憶されているデータの集まりであって、MR1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが 1（第 1）である、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが 2（第 2）である、つまり、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

【0216】

図 9-4 (A) に示すように、設定値 1 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率（ $1/300$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/300$ ）で大当りに当選するようになっている。

【0217】

また、図 9-4 (B) に示すように、設定値 2 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バ

10

20

30

40

50

ッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。

【0218】

また、図9-4（C）に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。

10

【0219】

また、図9-4（D）に示すように、設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率（ $1/250$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/250$ ）で大当りに当選するようになっている。

20

【0220】

また、図9-4（E）に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率（ $1/235$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/235$ ）で大当りに当選するようになっている。

【0221】

また、図9-4（F）に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率（ $1/220$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/220$ ）で大当りに当選するようになっている。

30

【0222】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図9-4（A）～（F）に示す大当りに対応する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（大当りA～大当りF）とすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図9-4（A）～（F）に示す「確率」は、大当りになる確率（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、大当り遊技状態に制御す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。

40

【0223】

また、本実施例では、CPU103は、図9-4（A）～（F）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うように

50

してもよい。

【0224】

尚、本実施例では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、2個、3個、4個、5個、または7個以上であってもよい。

【0225】

(設定示唆演出)

設定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。図9-5(1)、(2)、及び(3)は、設定示唆演出の例を示している。図9-5(1)は、大当り終了画面において「晴れ」態様のエンディング画像が選択された例、図9-5(2)は、大当り終了画面において「曇り」態様のエンディング画面が選択された例、図9-5(3)は、大当り終了画面において「雨」態様のエンディング画像が選択された例を示している。また、図9-5(4)は、設定示唆演出の態様を、設定コマンドが指定した設定値に基づいて決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。

【0226】

CPU103は、設定値を指定する設定コマンドを演出制御用CPU120に送信している。また、CPU103は、大当り遊技状態が終了したときに、画像表示装置5においてエンディング演出を実行するための演出制御用コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドにより指定された設定値をRAM102に記憶することにより、記憶した設定値に基づいてエンディング演出の態様を決定可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに送信される演出制御用コマンドに基づいて、画像表示装置5に、大当り遊技状態が終了したことを報知する文字(「BONUS終了」の文字)と共に、記憶している設定値に基づいて決定された態様(晴れの態様、曇りの態様、雨の態様)のエンディング画像を表示することが可能となる。

【0227】

図9-5(4)に示すテーブルには、設定コマンドで指定された設定値が「1, 2」である場合、「3, 4」である場合、及び「5, 6」である場合について、それぞれ、設定示唆演出の態様を、図9-5(1)に示す「晴れ」態様に決定する場合、図9-5(2)に示す「曇り」態様に決定する場合、及び図9-5(3)に示す「雨」態様に決定する場合、の判定値が割り振られている。

【0228】

演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「1」又は「2」である場合には、低い割合(例えば20%)で(1)に示す「晴れ」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定し、中程度の割合(例えば40%)で(2)に示す「曇り」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定し、中程度の割合(例えば40%)で(3)に示す「雨」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定する。また、演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「3」又は「4」である場合には、低い割合(例えば20%)で(1)に示す「晴れ」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定し、高い割合(例えば50%)で(2)に示す「曇り」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定し、中程度の割合(例えば30%)で(3)に示す「雨」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定する。また、演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「5」又は「6」である場合には、高い割合(例えば50%)で(1)に示す「晴れ」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定し、低い割合(例えば20%)で(2)に示す「曇り」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定し、中程度の割合(例えば30%)で(3)に示す「雨」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行する

ことに決定する。

【0229】

このように、設定値に応じて設定示唆演出の各態様の決定割合を異ならせることにより、遊技者は設定示唆演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。本例では、遊技者は、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、特に、「晴れ」態様でエンディング演出が実行されることに期待することになる。

【0230】

(電源投入時処理)

次に、電源投入時処理について説明する。

図9-6～図9-8は、パチンコ遊技機1の電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ100において実行される処理の一例を示す図である。

【0231】

図9-6に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、電源が投入された後に、バックアップRAM領域のデータチェックを行う(ステップS21TM4010)。この処理は、データチェックとしてパリティチェックを行う。

【0232】

チェック結果が正常であれば(ステップS21TM4010でYES)、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値、例えば、0～5の何れかに合致するか否かを確認する(ステップS21TM4020)。本例では設定値格納領域に格納されている設定値として、0、1、2、3、4、及び5の6つの数字を正規の値としており、大当り確率が異なる6段階の設定値を設けている。本例における設定値0は前述した図9-4等で示す設定値1に相当し、本例における設定値1は前述した図9-4等で示す設定値2に相当し、本例における設定値2は前述した図9-4等で示す設定値3に相当し、本例における設定値3は前述した図9-4等で示す設定値4に相当し、本例における設定値4は前述した図9-4等で示す設定値5に相当し、本例における設定値5は前述した図9-4等で示す設定値6に相当する。

【0233】

ここで、本例では、パチンコ遊技機1が遊技機メーカーから出荷される際(遊技場に設置される前)には、設定値格納領域に、上記正規の値のうち最も大当り確率が低い値(本例では0)が記憶されているものとする。なお、設定値格納領域のデータが壊れている場合には、正規の値となっていない場合がある。設定値が正規の値であれば(ステップS21TM4020でYES)、設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS21TM4030)。設定変更中フラグは、後述する設定変更モードに移行したときにセットされ(ステップS21TM4580)、錠スイッチ21TM051がOFF状態に切り替えられたときにクリアされる(ステップS21TM4720)。

【0234】

設定変更中フラグがセットされていなければ(ステップS21TM4030でNO)、CPU103は、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態であるか否かを確認する(ステップS21TM4040)。

【0235】

クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態であれば(ステップS21TM4040でYES)、CPU103は、RAMクリアフラグを1に設定する(ステップS21TM4050)。RAMクリアフラグの値は、RAMクリア(遊技状態の初期化)が実行されることに決定されたか否かを示す値であり、値が1である場合にはRAMクリアが実行されることに決定されたことを示している。本例では、RAMクリアフラグが1にセットされた時点では実際にRAMクリアは実行されておらず、設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに関する処理が終了した後にRAMクリアが実行されることになる。

10

20

30

40

50

【0236】

R A Mクリアフラグの値が格納される領域は、バックアップ R A M領域には含まれない。そのため電源断が発生した場合には R A Mクリアフラグの値は保持されず、電源復旧時の R A Mクリアフラグの値は 0（初期値が非セット状態）となっている。なお、遊技状態が初期化されることの報知は、設定変更モード又は設定確認モードに制御される前に行われるようにしても良く、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に行われるようにしても良い。

【0237】

一方、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 T M 0 5 2 が O F F 状態であれば（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 で N O）、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 に移行する。

10

【0238】

次いで、C P U 1 0 3 は、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっているか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0）。ここで、前述したように、遊技機用枠 3 の開放状態、ガラス扉枠 3 a の開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 から払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、遊技機用枠 3 の開放状態が検出された旨を通知し、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出された旨を通知することで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、個別に認識可能となっている。

20

【0239】

なお、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 から遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される構成とした場合（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 を備える場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、これらの検出信号の入力によって、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、個別に認識可能となる。

30

【0240】

C P U 1 0 3 が、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識した場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で Y E S）、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0）。そして、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であれば（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で Y E S）、図 9-7 に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップ S 2 1 T M 4 5 1 0 以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。

40

【0241】

即ち、バックアップ R A M 領域のデータチェック結果が正常であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で Y E S）、設定値が正規の値であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で Y E S）、設定変更中に電源断が発生していない場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O）、遊技機用枠 3 が開放状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で Y E S）、且つ、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で Y E S）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となる。一方、遊技機用枠 3 が閉鎖状態であるか（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で N O）、又は、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で N O）場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップ S 2 1 T M 4

50

760（設定コマンドの送信）に移行する。

【0242】

本実施形態では、設定値の変更を許可しないものの設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするためには、（１）遊技機用枠３が開放状態であり、（２）錠スイッチ21TM051がON状態である、という２つの条件が必要となっている。CPU103は、ステップS21TM4060及びステップS21TM4070の判定処理によって、これら（１）及び（２）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）に移行可能としている。また、これら（１）及び（２）の条件に加えて、さらに、（３）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である（YES）と判定されたことに基づいてRAMクリアフラグがセットされていることを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。

10

【0243】

前述したように、設定値を確認又は変更するために操作しなければならない錠スイッチ21TM051は、遊技盤２の裏面側に設けられており、遊技機用枠３を開放状態としなければ操作することができない。仮に、遊技機用枠３が開放状態となっていないにもかかわらず、錠スイッチ21TM051が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300に異常があるか、又は、何らかの不正な手段で設定値の確認又は変更が行われようとしている可能性がある。このような状態で、設定値の確認又は変更を許可することは不適切であるため、本実施形態では、遊技機用枠３が開放状態となっていないときには、パチンコ遊技機１を設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしている。

20

【0244】

なお、本実施形態では、（１）の条件として、遊技機用枠３又はガラス扉枠３aの何れか一方が開放状態となっているときには、パチンコ遊技機１を設定確認モード又は設定変更モードに制御可能としているが、このような形態に限らず、仮に、ガラス扉枠３aが開放状態となっても、遊技機用枠３が開放状態となっていなければ、設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしても良い。

【0245】

一方、ステップS21TM4060で、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３aの開放状態を認識しなかった場合（ステップS21TM4060でNO）、即ち、遊技機用枠３及びガラス扉枠３aが何れも閉鎖状態となっている場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップS21TM4760（設定コマンドの送信）に移行する。また、ステップS21TM4070で、錠スイッチ21TM051がOFF状態であることが確認されると（ステップS21TM4070でNO）、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップS21TM4760（設定コマンドの送信）に移行する。

30

【0246】

バックアップRAM領域のデータチェックにおいて（ステップS21TM4010）、チェック結果が異常であれば（ステップS21TM4010でNO）、CPU103は、ステップS21TM4120に移行する。また、設定値格納領域に格納されている値のチェックにおいて（ステップS21TM4020）、設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されていない場合には（ステップS21TM4020でNO）、CPU103は、ステップS21TM4120に移行する。また、設定変更中フラグのチェックにおいて（ステップS21TM4030）、設定変更中フラグがセットされていることが確認された場合には（ステップS21TM4030でYES）、CPU103は、ステップS21TM4120に移行する。

40

【0247】

ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されている場合であっても、バックアップRAM領域の一部が壊れている場合には、ステップS21TM4010で

50

NOと判定されて、ステップS21TM4120に移行する。即ち、設定値格納領域に格納されている値が不適切である可能性がある場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップS21TM4120～ステップS21TM4140）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、仮に、バックアップRAM領域のデータチェックにおいて（ステップS21TM4010）、チェック結果が正常であっても（ステップS21TM4010でYES）、設定値格納領域に正規の値（0～5）が格納されていない場合には（ステップS21TM4020でNO）、設定変更モード移行条件（後述するステップS21TM4120～ステップS21TM4140）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、前回の電源断発生時に設定変更モードに制御されていた場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップS21TM4120～ステップS21TM4140）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。

10

【0248】

ステップS21TM4120において、CPU103は、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となっているか否かを確認する（ステップS21TM4120）。CPU103が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識した場合には（ステップS21TM4120でYES）、錠スイッチ21TM051がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM4130）。

【0249】

錠スイッチ21TM051がON状態であれば（ステップS21TM4130でYES）、CPU103は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM4140）。

20

【0250】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であれば（ステップS21TM4140でYES）、CPU103は、RAMクリアフラグを1に設定する（ステップS21TM4150）。そして、図9-7に示す、設定変更モードに関連したステップS21TM4510以降の処理が実行される。

【0251】

一方、ステップS21TM4120で、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識しなかった場合（ステップS21TM4120でNO）、即ち、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっている場合、ステップS21TM4130で、錠スイッチ21TM051がON状態となっていない場合（ステップS21TM4130でNO）、ステップS21TM4140において、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態となっていない場合（ステップS21TM4140でNO）には、CPU103は、設定変更モードに関連したステップS21TM4510以降の処理を実行することなく、設定値格納領域に格納されている設定値が異常である可能性があることを示す設定値異常エラーコマンドを演出制御用CPU120に送信する。

30

【0252】

演出制御用CPU120は、設定値異常エラーコマンドを受信すると、画像表示装置5において、設定値が異常である可能性があることを報知する。例えば「設定値が異常である可能性があります」というメッセージを表示する。さらに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、一旦は電源断の状態（電源スイッチ21TM055をOFF）にした後、電源再投入時（電源スイッチ21TM055をON時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。例えば「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する。なお、スピーカ8L、8Rからの音声出力により、同様の報知を行うようにしても良い。

40

【0253】

次いで、演出制御用CPU120は、電源断となるまで所定のループ処理（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220の繰り返し）を実行する。

50

【0254】

このループ処理では、CPU103が、4msのウェイト（ステップS21TM4200）を行った後に、表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示すること等により、「設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件（ステップS21TM4120～ステップS21TM4140で全てYESと判定されること）が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと」を報知する（ステップS21TM4210）。そして、セキュリティ信号線の一端が接続されている出力端子（端子番号10）からセキュリティ信号を出力する（ステップS21TM4220）。セキュリティ信号はセキュリティ信号線他端が接続されている外部装置（例えば、複数の遊技機の情報を管理するホールコンピュータ、当該遊技機に対応して設けられるカードユニット又は呼出ランプ装置等）に入力される。

10

【0255】

ループ処理の期間は、表示モニタ21TM029が備える7セグメント表示器に、4ms毎に「E」の文字が表示されることになる。4msのウェイトを設けることで7セグメント表示器に過度の熱が滞留して表示器にダメージを及ぼすことを防止するようにしている。また、ループ処理の期間はセキュリティ信号が継続して出力されている。セキュリティ信号を外部出力することで、ホールコンピュータ等の外部装置において、セキュリティ信号が入力されたことに基づいて当該パチンコ遊技機1で所定事象（本例では、設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと）が発生した可能性を特定可能となる。

20

【0256】

ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理は、電力供給が停止するまで（電源スイッチ21TM055がOFFとされるまで）継続されることになる。

【0257】

即ち、バックアップRAM領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップS21TM4010でNO）、設定値が正規の値ではない場合（ステップS21TM4020でNO）、及び、設定変更中に電源断が発生した場合（即ち、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合であり、ステップS21TM4030でYESと判定される場合）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常遊技処理（例えば、賞球処理や特別図柄プロセス処理等を含む遊技制御用タイマ割込処理）に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、RAMクリアフラグをセットして設定変更モードに移行させるようにしている。

30

【0258】

本実施形態では、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）とするためには、（1）遊技機用枠3が開放状態であり、（2）錠スイッチ21TM051がON状態であり、（3）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である、という3つの条件が必要となっている。CPU103は、ステップS21TM4120、ステップS21TM4130、及びステップS21TM4140の判定処理によって、これら（1）～（3）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）に移行可能としている。

40

【0259】

仮に、（1）～（3）の条件のうち何れかの条件が成立していなければ、設定値の変更が許可されないため、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させることができず、通常遊技処理に移行させることができない。そのため、ステップS21TM4120、ステップS21TM4130、及びステップS21TM4140の判定処理のうち、何れかでNOと判定された場合には、前述したループ処理（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220）に移行する。

【0260】

50

ループ処理（ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0）に移行してしまうと通常遊技処理に移行することができなくなるため、遊技場の店員等は、一旦パチンコ遊技機 1 を電源断として再度電源を投入しなければならない。このように、設定変更モードに移行するための条件が成立していない場合には、一旦は電源断を行わせて、次の電源投入時に（１）～（３）の条件を全て成立させるようにして、設定変更モードに移行させ、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させるようにしている。

【 0 2 6 1 】

なお、C P U 1 0 3 は、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B を、予め定められた電源断指示態様で発光させることにより、電源を O F F 状態とするように促すようにしても良い。

10

【 0 2 6 2 】

本実施形態では、設定変更中フラグがセットされていない場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O）、設定値の変更を許可しないものの、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするために、（１）遊技機用枠 3 が開放状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で Y E S）、（２）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で Y E S）、という 2 つの条件が必要となっている。

【 0 2 6 3 】

しかしながら、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S）、（１）遊技機用枠 3 が開放状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 で Y E S）、（２）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で Y E S）、という 2 つの条件が成立している場合であっても、設定確認モードに制御されることはない。これら（１）及び（２）の条件が成立している場合であっても、（３）ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 でクリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態でない（N O）と判定された場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく遊技停止状態（ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理）に制御されることになる。

20

【 0 2 6 4 】

次に、設定変更モード及び設定確認モードに関連する処理について、図 9 - 7 及び図 9 - 8 を用いて説明する。図 9 - 7 の処理において、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値（本例では 0 ～ 5 の何れか）に合致するか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 5 1 0）。設定値格納領域に正規の値（0 ～ 5）が格納されている場合には（ステップ S 2 1 T M 4 5 1 0 で Y E S）、ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 に移行する。設定値格納領域に正規の値（0 ～ 5）が格納されていない場合には（ステップ S 2 1 T M 4 5 1 0 で N O）、C P U 1 0 3 は、設定値格納領域に、正規の値として、最も大当たり確率が低い「0」を格納する（ステップ S 2 1 T M 4 5 2 0）。そして、ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 に移行する。

30

【 0 2 6 5 】

次いで、C P U 1 0 3 は、4 m s のウェイト（ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0）を行った後に、電源断用処理を実行する（ステップ S 2 1 T M 4 5 4 0）。電源断用処理において、C P U 1 0 3 は、不測の停電等を含む電源断に基づく電源断信号が入力されているか否かを確認して、電源断信号が入力されている場合には、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。即ち、電源断用処理では所定のバックアップ領域にチェックデータを格納する。

40

【 0 2 6 6 】

50

これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに（ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 の繰返し処理、又は、ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 及びステップ S 2 1 T M 4 6 5 0 の繰返し処理が行われているときに）、電源断が発生した場合、電源復旧後のステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で適切にデータチェックが実行されることになる。

【0267】

次いで、CPU 103 は、設定値格納領域に格納されている設定値（本例では 0 ～ 5）に対応した値を、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示させる（ステップ S 2 1 T M 4 5 5 0）。ここで、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される値は、設定値格納領域に格納されている値（0 ～ 5）に 1 を加算した値（1 ～ 6）である。遊技場の店員は通常、設定値の範囲を 1 ～ 6 と認識しているため、設定値格納領域に格納されている値をそのまま表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示させてしまうと、遊技場の店員が実際の設定値を誤って認識してしまうおそれがある。従って、本例では「設定値格納領域に格納されている値 + 1」を、設定値として表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示させるようにしている。次いで、CPU 103 は、セキュリティ信号を出力する（ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0）。

【0268】

次いで、CPU 103 は、RAM クリアフラグが 0 であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0）。RAM クリアフラグが 0 であれば（ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 で YES）、即ち、モード（ここでは設定確認モード）終了後に RAM クリアが実行されない場合には、CPU 103 は、設定確認モードに制御されたことを指定する設定確認モードコマンドを送信し（ステップ S 2 1 T M 4 6 5 0）、ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 に移行する。演出制御用 CPU 120 は、設定確認モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R により、当該遊技機が設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【0269】

一方、RAM クリアフラグが 1 であれば（ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 で NO）、即ち、モード（ここでは設定変更モード）終了後に RAM クリアが実行される場合には、CPU 103 は、設定値の変更が行われている可能性があることを示す設定変更中フラグをセットする（ステップ S 2 1 T M 4 5 8 0）。設定変更中フラグの値が格納される領域は、バックアップ RAM 領域に含まれるため、電源断の状態となっても、設定変更中フラグの値は保持される。そのため設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、次の電源投入時に設定変更中フラグの値が 1 の状態（セット状態）となっている。

【0270】

次いで、CPU 103 は、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モードコマンドを送信する（ステップ S 2 1 T M 4 5 9 0）。演出制御用 CPU 120 は、設定変更モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が設定変更モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R により、当該遊技機が設定変更モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【0271】

次いで、CPU 103 は、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されたか否かを示す設定切替スイッチ情報を入力し（ステップ S 2 1 T M 4 6 0 0）、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されたか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0）。

【0272】

設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されていなければ（ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 で NO）、CPU 103 は、ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 に移行する。設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作された場合には（ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 で YES）、CPU 103 は、RAM 102 の設定値格納領域に格

10

20

30

40

50

納されている設定値を更新して（ステップS21TM4620）、ステップS21TM4680に移行する。更新された設定値は次のステップS21TM4550で表示モニタ21TM029に表示される。

【0273】

遊技場の店員が、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052を操作する（ステップS21TM4610でYES）毎に、設定値格納領域に格納されている設定値が更新される（ステップS21TM4620）。例えば、正規の設定値が0～5の範囲であり、設定変更モードに制御されたとき（電源投入時、前回の電源断発生時）に設定値格納領域に格納されていた設定値が3であったとすると、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、3→4→5→0→1→2→3の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ21TM029に表示される情報が、4→5→6→1→2→3→4の順序で更新されることになる。

【0274】

ここで、現在の設定値の表示（ステップS21TM4550）及びセキュリティ信号の出力（ステップS21TM4560）、並びに設定確認モードコマンドの送信（ステップS21TM4650）を実行可能であるが、設定変更モードコマンドの送信（ステップS21TM4590）及び設定値の更新（ステップS21TM4620）を実行できない状態は、設定値の確認は可能であるか設定値の変更はできない設定確認モードに相当する。設定確認モードに制御されている期間は、ステップS21TM4530～ステップS21TM4570及びステップS21TM4650の処理が繰り返し実行されることになる。

【0275】

設定確認モードには、錠スイッチ21TM051がON状態であり（ステップS21TM4070でYESと判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態であること（ステップS21TM4040でNOと判定されてRAMクリアフラグが0のままであること）に基づいて制御される。

【0276】

また、現在の設定値の表示（ステップS21TM4550）及びセキュリティ信号の出力（ステップS21TM4560）を実行可能であると共に、設定変更モードコマンドの送信（ステップS21TM4590）及び設定値の更新（ステップS21TM4620）を実行可能な状態は、設定値の確認及び変更が可能な設定変更モードに相当する。

【0277】

設定変更モードには、錠スイッチ21TM051がON状態であり（ステップS21TM4070又はステップS21TM4130でYESと判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であること（ステップS21TM4040又はステップS21TM4140でYESと判定されて、ステップS21TM4050又はステップS21TM4150でRAMクリアフラグが1に設定されていること）に基づいて制御される。

【0278】

なお、設定確認モードコマンドに関しては、設定確認モード制御時に1回のみ送信されるコマンドである。そのため、CPU103は、設定確認モードコマンドを送信したときに、設定確認モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定確認モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップS21TM4720）に、設定確認モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定確認モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定確認モードコマンドを送信可能としても良い。同様に、設定変更モードコマンドに関しては、設定変更モード制御時に1回のみ送信されるコマンドである。そのため、CPU103は、設定変更モードコマンドを送信したときに、設定変更モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定変更モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップS21TM4720）に、設定変更モードコマンド送

10

20

30

40

50

信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定変更モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定変更モードコマンドを送信可能としても良い。

【0279】

CPU103は、ステップS21TM4680において、錠スイッチ21TM051がOFF状態であるか否かを確認する。そして、錠スイッチ21TM051がON状態であれば（ステップS21TM4680でNO）、再び4msのウェイト（ステップS21TM4530）を行った後にステップS21TM4540以降の処理を繰り返す。即ち、RAMクリアフラグの値が0であれば設定確認モードの制御を継続し、RAMクリアフラグの値が1であれば設定変更モードの制御を継続する。

【0280】

ステップS21TM4680において、錠スイッチ21TM051がOFF状態であれば（ステップS21TM4680でYES）、CPU103は、設定変更モード又は設定確認モードを終了させて、セキュリティ信号タイマの値として1000msを設定する（ステップS21TM4710）。セキュリティ信号タイマの値として所定時間が設定されることで、その後、通常遊技処理に移行した際の情報出力処理において、セキュリティ信号タイマの値が所定時間から0msになるまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。例えば、遊技制御用タイマ割込処理が2ms毎に実行される場合には、セキュリティ信号タイマの値が2msずつ減算され、0msになった時点でセキュリティ信号の出力が停止される。従って、ステップS21TM4710の時点では、設定変更モードが終了したのか、あるいは、設定確認モードが終了したのかにかかわらず、セキュリティ信号の残り出力期間が1000msに設定されていることになる。

【0281】

即ち、図9-9（1）に示すように、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し（ステップS21TM4560）、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了から少なくとも1secが経過するまでセキュリティ信号を継続して出力するようにセキュリティ信号タイマの値をセットする（ステップS21TM4710）。

【0282】

ここで、ステップS21TM4560でセキュリティ信号の出力を開始する処理は、設定変更モードに制御されるか、あるいは設定確認モードに制御されるかにかかわらず（何れのモードに制御されるかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。また、ステップS21TM4710においてセキュリティ信号の残り出力期間をセットする処理も、設定変更モードに制御されたのか、あるいは設定確認モードに制御されたのかにかかわらず（何れのモードに制御されたかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。このように、設定変更モードに制御される場合と、設定確認モードに制御される場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を共通化することにより、セキュリティ信号の出力制御を簡素化し、制御負担を軽減させることができる。

【0283】

また、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応してセキュリティ信号の出力を停止することにより、ホールコンピュータ等の外部装置に対して、当該遊技機が設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを適切に通知することができる。

【0284】

ここで、設定変更モード又は設定確認モードの制御が終了した直後のステップS21TM4710では、設定変更モードに制御された場合と、設定確認モードに制御された場合とで共通の値（1000ms）をセキュリティ信号タイマにセットしている。しかしながら、設定変更モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を両方とも共通化してしまうと、外部装置側

10

20

30

40

50

で何れのモードに制御されたのかを把握することが困難となってしまう。

【0285】

そこで、本実施形態では、図9-9(2)に示すように、設定変更モードに制御された場合、即ちRAMクリアフラグが1にセットされている場合には、一旦はステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1000msをセットした後に、後述するステップS21TM4770でNOと判定されたことに基づいて、RAMクリア後のステップS21TM1465でセキュリティ信号タイマの値として30000msを再セットする(上書きする)ようにしている。即ち、セキュリティ信号の残り出力期間を一旦は1secにセットした後に、セキュリティ信号の残り出力期間を30secに再セットする(上書きする)ようにしている。

10

【0286】

以上に示した信号出力制御を行った場合、セキュリティ信号の最終的な出力停止タイミングは、図9-9(2)に示すように、設定確認モードに制御されていた場合には設定確認モード終了から1secが経過したタイミングとなり、設定変更モードに制御されていた場合には設定変更モード終了から30secが経過したタイミングとなる。

【0287】

具体的には、設定確認モードに制御されていた場合(RAMクリアが行われず、セキュリティ信号タイマの値が1秒から変更されなかった場合)には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理(例えば、情報出力処理)において、セキュリティ信号タイマの値が1000msから0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続し、設定変更モードに制御されていた場合(RAMクリアが行われた場合であり、セキュリティ信号タイマの値が1秒から30秒に変更された場合)には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理(例えば、情報出力処理)において、セキュリティ信号タイマの値が30000msから0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続することになる。なお、設定確認モードに制御されていた場合、設定変更モードに制御されていた場合に、遊技制御用タイマ割込処理に移行する前のタイミングで、セキュリティ信号タイマの値が所定時間(1000ms又は30000ms)から0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続するようにして、セキュリティ信号の出力終了後に遊技制御用タイマ割込処理に移行するようにしても良い。

20

【0288】

このように、設定確認モードの制御が終了した場合と、設定変更モードの制御が終了した場合とで、少なくとも1secはセキュリティ信号が継続して出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には、設定変更モードの制御が終了してから30secが経過するまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。このような構成により、セキュリティ信号の出力制御を共通化しつつ、設定確認モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力期間を異ならせることができる。

30

【0289】

その結果、外部装置においては、初期化処理が実行されずに設定確認モードに制御されたのか、又は、初期化処理が実行されて設定変更モードに制御されたのかを把握することも可能となる。例えば、セキュリティ信号の出力期間が30秒未満であれば初期化処理が実行されることなく設定確認モードに制御されたことを特定可能であり、セキュリティ信号の出力期間が30秒以上であれば初期化処理が実行されて設定変更モードに制御された可能性があることを推定可能となる。

40

【0290】

なお、磁気異常等の遊技停止対象エラーが異常検出センサにより検出された場合にも、セキュリティ信号が出力されることになる。この場合のセキュリティ信号は、遊技機の電源がOFFとなるまで継続して出力される。また、CPU103は、異常検出センサにより異常が検出されたことに基づいてRAM102のバックアップ領域(ただし初期化処理によりクリアされる領域)に異常検出フラグをセットする。そして、電源復旧時に異常検出フラグがセットされていることに基づいて、セキュリティ信号を4分間出力するものと

50

する。

【0291】

ここで、電源復旧時に設定確認モードに制御された場合には、RAMクリアが実行されないため、信号出力処理において異常検出フラグの値が初期化されずにセットされたままの状態となっており、セキュリティ信号を電源ONから4分間継続して出力することが可能である。即ち、セキュリティ信号の出力期間を、設定確認モードの制御終了から1秒が経過するまでの期間に限定させないことが可能となる。一方で、電源復旧時に設定変更モードに制御された場合には、RAMクリアが実行されることになるため、その後の信号出力処理において異常検出フラグがクリアされた状態となっており（電源断発生時に異常が検出されていたか否かが不明な状態となっており）、結果として、セキュリティ信号の出力期間は、設定変更モードの終了から30秒が経過するまでの期間（RAMクリアの実行に応じた期間）となる。

10

【0292】

なお、図9-7のステップS21TM4710に示す例では、セキュリティ信号タイマの値として1秒を設定するようにしているが、このような形態に限らず、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に最初に設定するセキュリティ信号タイマの値は、少なくともセキュリティ信号が出力されたことを外部装置側で認識可能な期間であれば良く、例えば50ms以上であれば良い。即ち、設定変更モードが終了した場合と設定確認モードが終了した場合とで、共通の50msをセキュリティ信号タイマの値として設定しても良い。

【0293】

ステップS21TM4710の処理の後、CPU103は、設定変更中フラグをクリアする（ステップS21TM4720）。ここで、設定変更中フラグがクリアされたことにより、これ以降に電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグがセットされていない（ステップS21TM4030でNO）と判定されることになる。

20

【0294】

次いで、CPU103は、表示モニタ21TM029に表示している設定値を消去する（ステップS21TM4730）。そして、設定値格納領域に格納されている設定値（0～5の何れか）を設定コマンドにセットして、その設定コマンドを送信する（ステップS21TM4760）。なお、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されない場合であっても、ステップS21TM4760の処理は実行されることになり、設定コマンドが送信される。

30

【0295】

ここで、遊技者は通常、設定値の範囲を1～6と認識しており、演出制御用CPU120側で、設定コマンドが指定する値（設定値格納領域に格納されている値）をそのまま画像表示装置5に表示してしまうと、遊技者が設定値を誤って理解してしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、演出制御用CPU120側で、設定コマンドにより指定される値（0～5）に1を加算した値を設定値（1～6）として認識し、設定値1～6の範囲で、設定値を示唆する演出を実行するようにしている。

【0296】

なお、このような形態に限らず、CPU103が、設定値格納領域に格納されている設定値（0～5）に1を加算した値（1～6）を設定コマンドにセットして、演出制御用CPU120に送信するようにしても良い。これにより、設定コマンドが指定する設定値の範囲は1～6となり、遊技者が通常認識している範囲と合致することになる。演出制御用CPU120側では、設定コマンドが指定する設定値（1～6）をそのまま画像表示装置5に表示したり、あるいは、設定コマンドが指定する設定値（1～6）を示唆する演出を実行することで、適切に設定値を報知又は示唆することができる。また、演出制御用CPU120側で、受信した設定コマンドが指定する設定値に対して加算処理を行うことも不要となり、演出制御用CPU120側の制御負担を軽減できる。

40

【0297】

前述したように、演出制御用CPU120は、設定コマンドの受信により、設定確認モ

50

ード又は設定変更モードが終了したことを特定可能である。また、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。

【0298】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグの値が0であるか否かを確認する（ステップS21TM4770）。

【0299】

ここで、RAMクリアフラグの値が0である（ステップS21TM4770でYES）ということは、バックアップRAM領域のデータチェック結果が正常であり（ステップS21TM4010でYES）、設定値が正規の値である（ステップS21TM4020でYES）、と判定され、且つ、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップS21TM4030でNO）、さらに、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態である（ステップS21TM4040でNO）ということであるから、RAMクリアを伴わない電源断復旧時の処理を実行すれば良い。

【0300】

CPU103は、RAMクリアフラグの値が0である場合、電源投入時にバックアップRAM領域のデータチェック結果が正常であった場合の処理を実行して、割込許可後に遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。即ち、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されなかった場合、又は、設定確認モードの制御が終了した場合には、CPU103は、RAMクリアフラグの値が0であることに基づいてRAMクリアを実行することなく、電源断復旧時のコマンドとしてバックアップコマンドを送信して、通常遊技処理に移行することになる。

【0301】

演出制御用CPU120では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（RAMクリアは行われてないこと）を認識する。演出制御用CPU120は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置5、スピーカ8L、8R、枠LED9等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（RAMクリアは行われてないこと）を報知することが可能である。

【0302】

一方、RAMクリアフラグの値が1である（ステップS21TM4770でNO）ということは、ステップS21TM4050又はステップS21TM4150で、RAMクリアが1に設定されており、RAMクリアを実行することに決定されているということであるから、RAMクリアを伴う電源投入時の処理を実行すれば良い。

【0303】

CPU103は、RAMクリアフラグの値が1である場合、セキュリティ信号タイマの値として30秒を設定する処理、及び電源投入時にバックアップRAM領域のデータチェック結果が異常であった場合の処理を実行して、割込許可後に遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。

【0304】

図9-8に示すように、CPU103は、RAMクリアフラグが1であることに基づいてRAMクリア処理を行う（ステップS21TM1410）。RAMクリア処理では、RAM102の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されるが、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、RAMクリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ21TM029に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、RAMクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ21TM029に「C」の文字を表示すること等により

、遊技状態が初期化されたことを報知する（ステップS21TM1420）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM102の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。

【0305】

このRAMクリア処理において設定値格納領域に格納されている設定値をクリアさせない理由は、（a）設定変更モードに制御されなかった場合には、電源投入時に設定値格納領域には正規の値が格納されていたことになり（ステップS21TM4020でYES）、（b）設定変更モードに制御された場合には、設定値格納領域の値が0に設定されたか（ステップS21TM4520）又は設定変更モード中の操作によって正規の値が格納されている（ステップS21TM4610及びステップS21TM4620）ためである。さらに、RAMクリア処理以降は、設定変更モードに制御することができず、設定値格納領域に格納されている値を変更する機会がないためである。

【0306】

次いで、CPU103は、ROM101に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS21TM1430）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS21TM1440）。ステップS21TM1430およびステップS21TM1440の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【0307】

ステップS21TM1430、ステップS21TM1440の実行後、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す（ステップS21TM1450）。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基づいて特別図柄プロセス処理における大当り判定が実行される。次いで、CPU103は、電源投入時（あるいは設定変更モードの終了時）に初期化処理が行われたことを指定する初期化コマンドを送信する（ステップS21TM1460）。演出制御用CPU120では、この初期化コマンドを受信したことに基づいて、初期化処理が行われたこと（電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、RAMクリアが行われたこと）を認識する。演出制御用CPU120は、初期化コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5、スピーカ8L、8R、枠LED9等の演出装置において、遊技状態等の初期化が行われたこと（電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、RAMクリアが行われたこと）を報知することが可能である。

【0308】

次いで、CPU103は、セキュリティ信号タイマの値として30秒を設定する（ステップS21TM1465）。これにより、設定変更モード終了後のステップS21TM4710で設定されていたセキュリティ信号タイマの値（1秒）が、RAMクリアが実行されたことに対応した値（30秒）に変更（上書き）されることになる。また、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなくRAMクリアが実行された場合には、ステップS21TM4710が実行されることなく（セキュリティ信号タイマの値として1秒が設定されることなく）、セキュリティ信号タイマの値が、RAMクリアが実行されたことに対応した30秒に設定される。一方、RAMクリアが実行されなかった場合（設定確認モードに制御された場合を含む）には、このステップS21TM1465の処理は実行されないため、セキュリティ信号タイマの値はステップS21TM4710で設定された1秒のままである。

【0309】

このステップS21TM1465又は前述したステップS21TM4710で、セキュリティ信号タイマの値が設定されたことにより、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理

10

20

30

40

50

においてセキュリティ信号が出力されることになり（情報出力処理）、その後、割込許可により遊技制御用タイマ割込処理が実行される毎に、セキュリティ信号タイマの値が2msずつ減算され、セキュリティ信号タイマの値が0となったタイミングでセキュリティ信号の出力が停止されることになる。

【0310】

そして、CPU103は、シリアル通信回路21TM505の設定処理を実行する（ステップS21TM1480）。この設定処理では、主基板11の出力回路21TM067から払出制御基板21TM037の入力回路21TM373Aに接続確認信号が出力される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100のシリアル通信回路21TM505と、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370のシリアル通信回路21TM380との通信を実行可能な状態に設定する。

10

【0311】

次に、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS21TM1490）。CPU103は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路104に特図表示結果判定用の乱数値MR1の値を更新させるための設定を行う。

【0312】

そして、ステップS21TM1500において、CPU103は、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行う。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

20

【0313】

次いで、CPU103は、表示用乱数更新処理（ステップS21TM1520）および初期値用乱数更新処理（ステップS21TM1530）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS21TM1510）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS21TM1540）。これにより、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能な通常遊技処理に移行する。本実施例では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ100が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

30

40

【0314】

なお、本例では、CPU103は、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが0である（YES）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態によらず）、電源断復旧時の処理に移行しているが、このような形態に限らず、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが0である（YES）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっていることを条件として（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態に応じて）、電源断復旧時の処理に移行しても良い。

50

【0315】

また、本例では、CPU103は、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが1である（NO）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態によらず）、電源投入時の処理（ステップS21TM1410（RAMクリア）以降の処理）に移行しているが、このような形態に限らず、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが1である（NO）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっていることを条件として（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態に応じて）、電源投入時の処理（ステップS21TM1410（RAMクリア）以降の処理）に移行しても良い。

10

【0316】

以上に示したように、遊技場の店員等は、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052をON状態とすることで、パチンコ遊技機1を設定変更モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させること（RAMクリアを実行させること）ことが可能となる。また、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052をOFF状態とすることで、パチンコ遊技機1を設定確認モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させない（ステップS21TM4040又はステップS21TM4140でNOと判定させてRAMクリアフラグを1に設定させないこと）ことが可能となる。このように、遊技場の店員は、パチンコ遊技機1を設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるのかを選択可能であると共に、遊技状態等を初期化させるか否かも選択可能となっている。

20

【0317】

前述したように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされている場合には、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことになるため、設定値が不安定な状態となっており、遊技場側で確定させようとしている設定値が設定値格納領域に格納されていない可能性がある。図9-6～図9-8に示した例では、CPU103は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップS21TM4030でYES）に基づいて、通常遊技処理に移行させず遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理）に制御可能なようにしており、遊技停止状態への制御に対応してセキュリティ信号を出力するようにしている（ステップS21TM4220）。

30

【0318】

このような構成とすることにより、設定値が不安定な状態で遊技が開始される（遊技制御用タイマ割込処理が実行される）ことを防止するとともに、電源が投入されたときに、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことを外部装置に通知可能としている。

【0319】

また、図9-6～図9-8に示した例では、CPU103は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップS21TM4030でYES）に基づいて、設定変更モードに移行するための条件（ステップS21TM4120～ステップS21TM4140が全てYESであること）が成立していない場合に、設定値異常エラーコマンドを送信する（ステップS21TM4190）とともに、遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理）において表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示するエラー表示を行う（ステップS21TM4210）。

40

【0320】

図9-10に示す例では、表示モニタ21TM029を構成する各7セグメント表示器21TM029A～21TM029Dに、それぞれ「E」の文字を表示することで、遊技場の店員に異常の発生（設定変更モードに制御されていた状態で電源断が発生した可能性があること）を明確に報知するようにしている。また、設定値異常エラーコマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示することにより、遊技場の店員等

50

に、一旦は電源断の状態（電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O F F）にした後、電源再投入時（電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O N 時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。

【 0 3 2 1 】

本例では、（ a ）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立している場合、即ち、（ i ）遊技機用枠 3 が開放状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 で Y E S）、（ i i ）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で Y E S）、且つ、（ i i i ）クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 で Y E S）、と判定された場合には、設定変更モードに制御される。その結果、主基板 1 1 側でのエラー表示（ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 における「 E 」の表示）は実行されず、演出制御基板 1 2 側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われなくなる。

10

【 0 3 2 2 】

ここで、設定変更モードコマンド（ステップ S 2 1 T M 4 5 9 0）を受信した演出制御用 C P U 1 2 0 では、画像表示装置 5 に設定変更モードに制御されたこと、即ち、設定変更操作（設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 の操作）に応じて設定値の変更が可能であることを報知できる。例えば、「設定変更モード中です」というメッセージや、「設定変更操作を行って設定値を変更して下さい」というメッセージを画像表示装置 5 に表示させることができる。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されていることを把握可能であり、設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機 1 を通常遊技処理に移行させることができる。

20

【 0 3 2 3 】

一方で、（ b ）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立していない場合、即ち、上記（ i ）～（ i i i ）のうちの何れかの条件が不成立の場合には、設定変更モードに制御されることなく、設定値異常エラーコマンド送信（ステップ S 2 1 T M 4 1 9 0）後に遊技停止状態（ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0～ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理）に制御される。その結果、主基板 1 1 側でのエラー表示（ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 における「 E 」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板 1 2 側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われることになる。

30

【 0 3 2 4 】

このように、主基板 1 1 側でのエラー表示（ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 における「 E 」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板 1 2 側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われる場合には、遊技機の状態として、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず電源復旧後に設定変更モードへの移行条件が成立していない状態であることが報知されることになる。この場合には、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されておらず、遊技停止状態となっていること（電源を再投入して設定変更モードに制御させる必要があること）を把握可能である。従って、一端電源を O F F にした後、設定変更モードへの移行条件（ i ）～（ i i i ）が全て成立するように操作して電源を再投入する。そして、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機 1 を通常遊技処理に移行させることができる。

40

【 0 3 2 5 】

50

このように、設定変更モードにおいて電源断が発生した場合には、電源復旧時に遊技機の状態を適切に報知することができる。

【0326】

ここで、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立している（a）の場合には、主基板11側でのエラー表示（ステップS21TM4210：表示モニタ21TM029における「E」の表示）が行われることなく自動的に設定変更モードに移行されることになり、不要なエラー表示を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

【0327】

一方で、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立していない（b）の場合には、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず、電源復旧時に設定変更モードに移行できない状態となっているため、強制的に遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理）に制御され、主基板11側でのエラー表示（ステップS21TM4210：表示モニタ21TM029における「E」の表示）が行われることになる。これにより、設定値が確定していない不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【0328】

なお、設定変更中フラグがセットされている場合に（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードに移行するための移行条件（i）～（iii）が全て成立している場合と、移行条件（i）～（iii）の何れかが成立していない場合とで、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドとして異なるコマンドを送信するようにしても良い。

【0329】

例えば、移行条件が成立している場合には、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドであり且つ設定変更モードに移行されたこと（あるいは移行する条件が成立していること）を示すコマンドを送信し、このコマンドを受信した演出制御用CPU120では、「設定値が異常である可能性があります」というメッセージ及び「自動的に設定変更モードに制御されます」というメッセージを画像表示装置5に表示させるようにすると良い。一方、移行条件が成立していない場合には、前述したようにステップS21TM4190の設定値異常エラーコマンドを送信すると良い。

【0330】

設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっているときに、（1）錠スイッチ21TM051が操作されたこと（OFF状態からON状態となったこと）に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御用CPU120に対して、錠スイッチ操作コマンドが送信され、（2）設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されたこと（OFF状態からON状態となったこと）に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御用CPU120に対して、設定切替スイッチ操作コマンドが送信されることになる。

【0331】

そして、演出制御基板12（演出制御用CPU120）は、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず、設定値を変更させるための操作が行われたことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、錠スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5において「錠スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。また、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず設定値を変更させるための操作が行われたことを明確に把握して、不正が行われていないか等を確認することができる。

【0332】

なお、このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、錠スイッチ21TM051が操作されたか否か、及び、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されたか否か、を確認することなく、錠スイッチ操作コマンド及び設定切替スイッチ操作コマンドを送信しないようにしても良い。このように、通常遊技処理（遊技制御用タイマ割込処理）が実行されている期間は、設定値を変更するための操作及び設定値を確認するための操作の実行状況を確認しないようにすることで、遊技制御用マイクロコンピュータ100の制御負担を軽減することが可能になる。

【0333】

（電源投入時処理の変形例）

図9-6に示した例では、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップS21TM4030でYES）、（i）遊技機用枠3が開放状態であり（ステップS21TM4120でYES）、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態であり（ステップS21TM4130でYES）、且つ、（iii）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である（ステップS21TM4140でYES）、という3条件が成立していることを確認した場合にのみ、RAMクリアフラグを1に設定して（ステップS21TM4150）、設定変更モードに移行した（ステップS21TM4570でNO）。

【0334】

このような形態に限らず、図9-11に示すように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップS21TM4030でYES）、（i）～（iii）の3条件が成立しているか否かを確認することなく、RAMクリアフラグを1に設定して（ステップS21TM4150）、設定変更モードに移行する（ステップS21TM4570でNO）ようにしても良い。

【0335】

図9-11に示す処理では、バックアップRAM領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップS21TM4010でNO）、設定値が正規の値ではない場合（ステップS21TM4020でNO）、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップS21TM4030でYES）に、（i）～（iii）の条件が成立しているか否かを判定することなく、RAMクリアフラグを1に設定して（ステップS21TM4150）、設定変更モードに制御され（ステップS21TM4570でNO）、遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理に相当する処理）には制御されない部分が、図9-6に示した処理と異なる。それ以外の部分は、図9-6～図9-8に示した処理と同様である。

【0336】

このような形態とした場合であっても、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていることに基づいて、RAMクリアフラグが1に設定されて設定変更モードに移行されることになり、設定変更中に電源断が発生した場合の遊技機の状態を適切に定めることができる。

【0337】

図9-11に示す例では、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップS21TM4030でNO）、（i）遊技機用枠3が開放状態であり、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、（iii）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である、という3条件が成立していることに基づいて、設定変更モードに制御される（ステップS21TM4570でNOと判定されて、設定値格納領域の設定値を変更可能な状態となる）のに対して、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップS21TM4030でYES）には、（i）～（iii）の3条件が成立しているか否かにかかわらず、強制的に設定変更モードに制御されることになる。

【0338】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグが設定されていることに基づいて、(i)～(iii)の3条件が成立しているか否かにかかわらず自動的に設定変更モードに制御されることにより、設定値を確定させるための作業性を向上させることができる。

【0339】

ここで、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップS21TM4030でYES）には、(ii)錠スイッチ21TM051がON状態である（ステップS21TM4130でYES）という条件が成立していない場合でも、設定変更モードに制御されることになる。その結果、設定変更モードにおいては、錠スイッチ21TM051がOFF状態のままで、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値が変更されることになる（図9-7のステップS21TM4610～ステップS21TM4620）。

10

【0340】

前述したように、設定変更モードを終了させる条件は、錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替えることである（ステップS21TM4680でYESと判定させることである）。そのため、設定値の変更操作を行った遊技場の店員は、設定値を確定して設定変更モードを終了させるために、錠スイッチ21TM051がOFF状態であれば、一旦、錠スイッチ21TM051をOFF状態からON状態に切り替えた後に、錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える（ステップS21TM4680でYESと判定させる）ことになる。

20

【0341】

このように、設定変更中フラグがセットされていない場合と（ステップS21TM4030でNO）、設定変更中フラグがセットされている場合とで（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードの制御を開始させる条件を異ならせる一方で、設定変更モードの制御を終了させる条件（錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える操作）は共通化することで、設定変更モードの制御を終了させる条件を明確にして、適切に通常遊技処理に移行させるようにしている。

【0342】

ここで、設定変更中フラグがセットされている（ステップS21TM4030でYES）ことに基づいて設定変更モードに制御された場合に、錠スイッチ21TM051をON状態にするように促す報知を行うようにしても良い。例えば、CPU103は、設定変更中フラグがセットされている場合に（ステップS21TM4030でYES）、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグを1に設定するとともに、設定値異常エラーコマンドを送信する（前述したステップS21TM4190に相当する処理を実行する）ようにしておき、設定値異常エラーコマンド（ステップS21TM4110）を受信した演出制御用CPU120が、「錠スイッチを一旦ONにして、設定値変更後にOFFに切り替えて下さい」というメッセージを画像表示装置5に表示するようにしても良い。

30

【0343】

なお、図9-6～図9-8、並びに図9-11に示した処理においては、設定変更中フラグがセットされている状態では通常遊技処理に移行できないようになっている。そのため、遊技機メーカーが、パチンコ遊技機1を出荷する際（遊技場への設置前）に、予め設定変更中フラグをセットしておくことで、その後、遊技場側では、設定変更モードを経て設定値を変更し、設定変更モードを終了させなければ、当該パチンコ遊技機1での遊技を行わせることができなくなる。これにより、遊技場でパチンコ遊技機1を設置する際に、確実に設定変更モードに制御させて設定変更操作を行わせ、設定値を確定させる措置をとるようになることができる。

40

【0344】

（設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御）

次に、設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御に関して、図9-12を用いて説明する。図9-7に示した例では、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ

50

(クリアスイッチ) 21TM052が操作されることで、設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになる。

【0345】

まず、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられる前(設定変更モード終了前)に電源断が発生した場合の制御に関して、図9-12(1)を用いて説明する。

【0346】

順番1に示すように、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態として(クリアスイッチ21TM052もON状態として)設定変更モードに制御させるものとする。本例では、この電源投入時において、RAM102の設定値格納領域に設定値として「0」が格納されている。次いで、順番2に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値「0」が読み出されて、読み出された設定値に1を加算した「1」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

【0347】

次いで、順番3に示すように、設定変更モードにおいて、1回目の設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「0」から「1」に変更され、変更後の設定値に1を加算した「2」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。さらに、順番4に示すように、設定変更モードにおいて、2回目の設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「1」から「2」に変更され、変更後の設定値に1を加算した「3」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

【0348】

次いで、順番5に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ21TM051がON状態のままで、即ち、設定変更モードを終了させる操作が行われる前に、電源断が発生したものとする。このとき、設定値格納領域には、2回目の設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052の操作が行われた後の設定値「2」が格納された状態である。電源断の状態では、RAM102のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「2」がそのまま保持されることになる。

【0349】

次いで、順番6に示すように、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態として(クリアスイッチ21TM052もON状態として)設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、RAM102の設定値格納領域に設定値として「2」が格納されている。この設定値「2」は、前回の設定変更モード中の電源断発生時に設定値格納領域に格納されていた値である。

【0350】

次いで、順番7に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値「2」が読み出されて、読み出された設定値に1を加算した「3」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

【0351】

なお、順番6の電源投入時には、設定変更中フラグがセットされた状態であるため、前述した図9-11に示した制御を適用する場合、錠スイッチ21TM051がOFF状態であっても(又はクリアスイッチ21TM052がOFF状態であっても)、自動的に設定変更モードに制御されることになる。そのため、順番6及び順番7における錠スイッチ21TM051の状態は、OFF状態である場合がある。

【0352】

このように、設定変更モードにおいて設定値の変更が行われて、錠スイッチ21TM0

10

20

30

40

50

5 1 が OFF 状態とされることがなく（設定変更モードを終了させることなく）電源断が発生した場合には、電源復旧時に、前回の設定変更モードにおける変更後の設定値が設定値格納領域に保持された状態となっている。従って、電源復旧時には、既に予定していた設定値が設定されている場合もあり、この場合には、遊技場の店員は改めて設定値を変更する操作を行わずとも、設定変更モードを終了させて遊技機を通常遊技処理に移行させれば良いため、作業性を向上させることができる。

【0353】

次に、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態から OFF 状態に切り替えられた後（設定変更モード終了後）に電源断が発生した場合の制御に関して、図 9-12（2）を用いて説明する。

10

【0354】

順番 1～順番 4 に関しては、図 9-12（1）に示した例と同様であり、説明を省略する。次いで、順番 5 に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態から OFF 状態に切り替えられたことにより、設定変更モードが終了する。これにより、2 回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われた後の設定値「2」が、最終的な設定値として確定する。このとき設定値格納領域には設定値として「2」が格納されており、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 には、確定した設定値に 1 を加算した「3」が表示されている。

【0355】

その後に、順番 6 に示すように、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を OFF 状態とする操作が行われて、電力供給が停止された状態となったものとする。この電源断の状態では、RAM 1 0 2 のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「2」がそのまま保持されることになる。

20

【0356】

次いで、順番 7 に示すように、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON 状態として（クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 も ON 状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、RAM 1 0 2 の設定値格納領域に設定値として「2」が格納されている。この設定値「2」は、前回の設定変更モード終了時に最終的に設定値格納領域に格納されていた値である。

【0357】

30

次いで、順番 8 に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、RAM 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値「2」が読み出されて、読み出された設定値に 1 を加算した「3」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は ON 状態のままである。

【0358】

図 9-12（1）及び（2）に示すように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合と、設定変更モードの制御が終了した後に電力供給が停止された場合とで、何れの場合にも、電源復旧時には、前回の設定変更モードにおける設定変更操作に応じて変更された後の設定値、即ち電源断直前に設定値格納領域に格納されていた設定値が、有効な設定値（電源復旧時に設定格納領域に格納されている設定値）となっている。

40

【0359】

なお、図 9-12 に示した設定値の記憶制御に限られない。即ち、設定変更モードに制御されたときに設定値格納領域に格納されている設定値を設定情報一時記憶領域にコピーして、設定変更モードに制御されているときに設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作された場合には、設定値格納領域の設定値を変更せずに設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を変更し、設定変更モードを終了させる操作（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON 状態から OFF 状態に切り替える操作）が行われたことに基づいて、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して（上書きして）設定値を確定させるようにしても良い。なお、この場合に表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示させる設定値は、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（0～5）に 1 を

50

加算した値（１～６）となり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値が変更されることに応じて、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される設定値も変化することになる。

【０３６０】

このような構成とすることで、電源投入に伴い設定変更モードに制御され、設定変更操作が行われた場合（表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される設定値が変更された場合）であっても、設定変更モードを終了させる操作が完了することなく（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態に切り替えられることなく）、電源断が発生した場合には、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値は、電源投入時（設定変更モードにおいて設定変更操作が行われる前）から変更されていないことになる。即ち、電力供給停止状態では、前回の電源投入時に設定値格納領域に格納されていた設定値が引き続き保持されていることになる。従って、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示される設定値は、前回の電源投入時にＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値に応じた値となる。

10

【０３６１】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合の設定値を適切に定めることができる。また、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

【０３６２】

上記の実施形態に示した設定変更モード及び設定確認モードに関連した制御は、複数の設定値（例えば０～５）が設けられており、設定値に応じて大当たり確率が異なる遊技機に対して適用可能であるが、これに限らず、複数の設定値（例えば０～５）が設けられているものの、設定値によらず大当たり確率は共通である（例えば、設定値０～５の全てに関して大当たり確率が３００分の１である）遊技機に対しても適用可能である。

20

【０３６３】

また、本特徴部２１ＴＭでは、以下に示す発明が開示されている。

【０３６４】

特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機に関しては、設定値の変更等の際に、設定に関連する制御状態を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段０１～手段０４に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定に関連する制御状態を遊技機外部に適切に通知可能な遊技機を提供することにある。

30

【０３６５】

手段０１の遊技機は、設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４５７０及びステップＳ２１ＴＭ４６５０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の開始に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力する特定信号出力手段（ステップＳ２１ＴＭ４５６０でセキュリティ信号を出力する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、特定信号が出力される期間に関する値（セキュリティ信号タイマの値）を設定する設定手段（セ

40

50

セキュリティ信号タイマの値をセットする遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、前記設定手段は、前記設定変更モードに制御される場合と前記設定確認モードに制御される場合とで共通の所定値を設定可能であり(ステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1秒を設定し)、前記特定信号出力手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、少なくとも前記所定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する(設定確認モードの終了に伴い設定確認モードの終了から1秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力し、設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から30秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する)ことを特徴とする。これによれば、設定に関連する遊技機の状態を外部装置に適切に通知できる。

10

【0366】

手段O2の遊技機は、手段O1の遊技機であって、遊技状態を初期化する初期化手段(ステップS21TM4050、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグがセットされていることに基づいてRAMクリア(ステップS21TM1410)を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100)を備え、前記初期化手段は前記設定変更モードの制御に伴い遊技状態を初期化し(設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに制御された後にRAMクリアが実行されており)、前記設定手段は、前記所定値を設定した後(ステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1秒を設定した後)に、前記所定値に対応した期間よりも長い期間に対応した特定値を設定可能であり(RAMクリアが実行される場合にはステップS21TM1465でセキュリティ信号タイマの値として30秒を設定可能であり)、前記特定信号出力手段は、前記設定変更モードの制御の終了に対応して、前記特定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する(設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から30秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する)ことを特徴とする。これによれば、設定変更モードの制御が終了した場合及び設定確認モードの制御が終了した場合の何れの場合にも少なくとも所定値に対応した期間は特定信号が出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には所定値に対応した期間よりも長い期間、特定信号が出力されることになるため、設定手段による設定処理を共通化しつつ設定変更モードと設定確認モードとで異なる出力期間を設定することが可能となる。

20

【0367】

手段O3の遊技機は、手段O1又は手段O2の遊技機であって、前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作(ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFとされたことの検出)が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報(設定変更中フラグ)を記憶する特定情報記憶手段(RAM102のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップS21TM4580で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS21TM4720で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100)を備え、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに(電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に)、遊技停止状態とするとともに特定信号を出力する(設定変更モードに移行するための条件が成立していないことに基づいてステップS21TM4200～ステップS21TM4220の処理を電源断まで繰り返し実行する)ことが可能であることを特徴とする。これによれば、設定変更モードの制御中に電力供給が停止された場合に、電力供給再開時に遊技機の状態を外部装置に適切に通知することができる。

30

40

【0368】

手段O4の遊技機は、手段O1～手段O3から選択される何れかの遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段(遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、演出の実行を制御する演出制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、前記遊技制御手段は、表示手段(表示モニタ21TM029)と、前

50

記設定変更モード制御手段（ステップS 2 1 T M 4 5 3 0～ステップS 2 1 T M 4 6 2 0の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作が行われることなく（ステップS 2 1 T M 4 6 8 0で錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFFとされる操作が検出されることなく）当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報を記憶する特定情報記憶手段（RAM 1 0 2のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 5 8 0で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 7 2 0で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を有し、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段においてエラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップS 2 1 T M 4 1 9 0で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップS 2 1 T M 4 2 1 0のエラー表示において表示モニタ2 1 T M 0 2 9に「E」の文字を表示することが可能であり）、前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに基づいて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う（画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する）ことを特徴とする。これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【0369】

また、特開2010-200902号公報（段落0007）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報（段落0007）に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する必要がある。手段P1～手段P4に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する遊技機を提供することにある。

【0370】

手段P1の遊技機は、設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS 2 1 T M 4 5 3 0～ステップS 2 1 T M 4 6 2 0を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 5 8 0で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 7 2 0で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値はRAM 1 0 2のバックアップ領域に格納されており）、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、エラー報知を実行可能なエラー報知手段（設定変更モードへの移行条件が成立していない場合にステップS 2 1 T M 4 2 1 0でエラー表示を行う遊技制御用マイクロコンピュータ100）をさらに備えることを特徴とする。これによれば、設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に報知することができる。

【0371】

手段P2の遊技機は、手段P1の遊技機であって、前記設定変更モード制御手段は、設定変更条件が成立していること（電源投入時に、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態であること）に基づいて前記設定変更モードに制御可能であ

り、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更条件が成立していることに基づいて、前記エラー報知を実行することなく前記設定変更モードに制御可能である（電源投入時に、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0、ステップS 2 1 T M 4 1 3 0、ステップS 2 1 T M 4 1 4 0ですべてYESと判定されたことに基づいて、ステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0のループ処理に移行することなく設定変更モードに移行する）ことを特徴とする。これによれば、設定変更モードに制御される条件が成立しているときにはエラー報知を実行することなく設定変更モードに制御されることになり、不要なエラー報知を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

10

【0372】

手段P 3の遊技機は、手段P 1又は手段P 2の遊技機であって、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記エラー報知を実行するとともに遊技停止状態とすることが可能である（電源投入時に、設定変更モードへの移行条件が成立していない場合には（ステップS 2 1 T M 4 1 2 0～ステップS 2 1 T M 4 1 4 0の何れかでNOと判定された場合には）、設定変更モードに移行することなくステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0のループ処理に移行する）ことを特徴とする。これによれば、設定値が不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

20

【0373】

手段P 4の遊技機は、手段P 1～手段P 3から選択される何れかの遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、前記遊技制御手段は、表示手段（表示モニタ21TM029）と、

前記設定変更モード制御手段（ステップS 2 1 T M 4 5 3 0～ステップS 2 1 T M 4 6 2 0の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、前記特定情報記憶手段と、を有し、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段において前記エラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップS 2 1 T M 4 1 9 0で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップS 2 1 T M 4 2 1 0のエラー表示において表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示することが可能であり）、前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う（画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する）ことを特徴とする。これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

30

【0374】

また、特開2010-200902号公報（段落0007）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報（段落0007）に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める必要がある。手段Q 1～手段Q 5に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める遊技機を提供することにある。

40

【0375】

手段Q 1の遊技機は、設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変

50

更モード制御手段（ステップS21TM4530～ステップS21TM4620を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップS21TM4580で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS21TM4720で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値はRAM102のバックアップ領域に格納されており）、前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である、という設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）ことを特徴とする。これによれば、遊技状態の初期化を伴う設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に定めることができる。なお、手段Q1の遊技機が、前記設定変更モードの制御に対応して遊技状態を初期化する初期化手段（例えば、ステップS21TM4050、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグがセットされていることに基づいてRAMクリア（ステップS21TM1410）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）を更に備えていても良い。

【0376】

手段Q2の遊技機は、手段Q1の遊技機であって、前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されていないときには設定変更条件が成立していることに基づいて前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップS21TM4030でNO）、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、RAMクリアフラグが1である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であったことにより設定変更モード終了後にRAMクリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していることに基づいて設定変更モードに移行し）、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合には前記設定変更条件が成立しているか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）ことを特徴とする。これによれば、設定変更モード制御中に電源断が発生した場合には、電源復旧時に特定情報が記憶されていることに基づいて、設定変更条件が成立していないときにも設定変更モードに制御されることになるため、作業性を向上させることができる。

【0377】

手段Q3の遊技機は、手段Q1又は手段Q2の遊技機であって、前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合の移行操作（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていないときには（ステップS21TM4030でNO）、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、RAMクリアフラグが1である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であったことにより設定変更モード終了後にRAMクリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していること）に基づいて前記設定変更モードに制御することが可能であり、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作（ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたこと）に基づいて前記設定変更モードを終了させることが可能であり、前記特定情報記憶手段は、前記設定変更モードに制御されるときに前記特定情報を記憶し（設定変更モードの制御が開始されたステップS21TM4580のタイミングで設定変更中フラグ

をセットし)、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードが終了するときに前記特定情報を消去し(設定変更モードの制御が終了したステップS21TM4720のタイミングで設定変更中フラグをクリアし)、前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときには前記移行操作が行われたか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御し(電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には(ステップS21TM4030でYES)、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御し)、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させる(ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させる)ことを特徴とする。これによれば設定変更モードの制御を終了させる条件を適切に定めることができる。

10

【0378】

手段Q4の遊技機は、手段Q1～手段Q3から選択される何れかの遊技機であって、設定値(大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階)を記憶する設定値記憶手段(設定値が格納されるRAM102の設定値格納領域)を備え、前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御(特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等)を実行可能であり、前記設定変更モードに制御されているときの変更操作に基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更し(ステップS21TM4610で設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値を変更し)、前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの特

20

【0379】

手段Q5の遊技機は、手段Q1～手段Q3から選択される何れかの遊技機であって、設定値(大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階)を記憶する設定値記憶手段(設定値が格納されるRAM102の設定値格納領域)を備え、前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御(特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等)を実行可能であり、前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの変更操作と(設定変更モードにおいて設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値ではなく設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値のみを変更し)、該変更操作後の特定操作とに基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更するとともに前記設定変更モードを終了させ(設定変更モードにおいて錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたことに基づいてそのとき設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して有効な設定値として確定させるとともに設定変更モードを終了させ)、前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作が行われる前の設定値を記憶する(設定変更モード中に設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作された場合でも錠スイッチ21TM051がOFFに切り替えられなければ設定値格納領域に格納されている設定値自体は変更され

30

40

50

ないため、設定変更モード中に電源断が発生した場合には設定変更モードに制御される前の設定値が保持される) ことを特徴とする。これによれば、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

【0380】

(特徴部052IWに関する説明)

次に、特徴部052IWについて説明する。まず、本特徴部052IWにおける遊技状態について説明する。まず、本特徴部052IW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(いわゆる小当たりタイム)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052IW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。

【0381】

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。

【0382】

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052IWでは、普図当りとなって可変入賞球装置6Bが開状態となる確率はKT状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第1特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのに対して、第2特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くなるよう構成されている(ただし、後述する強制はずれの場合を除く)ため、KT状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、KT状態では、主に第2特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

【0383】

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

【0384】

また、本特徴部052IWでは、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達するまでの所要時間が0.6秒以上になるよう構成されている。具体的には、通過ゲート41および可変入賞球装置6Bの設置位置や、遊技球の流下経路を形成する釘群により調整されている。詳しくは後述するが、本特徴部052IWでは遊技球が通過ゲート41を通過したことにもとづいて可変入賞球装置6Bが開状態に制御され得る構成であり、後述する第1KT状態では遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球

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

【0385】

(特別可変入賞球装置)

図 10-1 は、本特徴部 052 IW における特別可変入賞球装置 7 の構成例を示す説明図である。図 10-1 に示すように、特別可変入賞球装置 7 には、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材 052 IW 108 が設けられ、大当り遊技状態において、底面部材 052 IW 108 を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材 052 IW 108 を後方に向けて後退移動させることにより、入賞領域となる大入賞口が開状態とされる。大入賞口内に入賞した遊技球は、第 1 カウントスイッチ 23 によって検出される。

【0386】

本特徴部 052 IW では、図 10-1 に示すように、大入賞口内に入賞した遊技球は、さらに特別可変入賞球装置 7 の右方に設けられた誘導経路 052 IW 100 に導かれる。誘導経路 052 IW 100 は、さらに 2 つの経路 052 IW 102, 103 に分岐しており、誘導経路 052 IW 100 に導かれた遊技球は、左側経路 052 IW 102 または右側経路 052 IW 103 に導かれる。左側経路 052 IW 102 に導かれた場合には、遊技球は V 領域 052 IW 104 に進入し、V 領域スイッチ 052 IW 106 によって検出される。右側経路 052 IW 103 に導かれた場合には、遊技球は排出領域 052 IW 105 に進入し、排出領域スイッチ 052 IW 107 によって検出される。

【0387】

図 10-1 に示すように、左側経路 052 IW 102 の入口付近には、V 領域開閉板 052 IW 101 が設けられており、V 領域開閉板 052 IW 101 が開状態であるときに、誘導経路 052 IW 100 に導かれた遊技球が左側経路 052 IW 102 に進入し、V 領域 052 IW 104 に進入可能である。また、V 領域開閉板 052 IW 101 が閉状態であるときには、誘導経路 052 IW 100 に導かれた遊技球が右側経路 052 IW 103 に進入し、排出領域 052 IW 105 から遊技領域の裏側に排出される。

【0388】

なお、V 領域開閉板 052 IW 101 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 (具体的には、CPU 103) によって、ソレノイド 052 IW 109 が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【0389】

また、本特徴部 052 IW では、大当り遊技に制御されると、その大当り遊技中に遊技球が V 領域 052 IW 104 に進入し、V 領域スイッチ 052 IW 106 によって検出されたことを条件として、その大当り遊技の終了後に確変状態に制御される。

【0390】

なお、1 ラウンド中に V 領域スイッチ 052 IW 106 によって検出された遊技球数と排出領域スイッチ 052 IW 107 によって検出された遊技球数との合計数は、第 1 カウントスイッチ 23 によって検出された遊技球数と一致する筈である。そのため、1 ラウンド中に V 領域スイッチ 052 IW 106 によって検出された遊技球数と排出領域スイッチ 052 IW 107 によって検出された遊技球数との合計数が、第 1 カウントスイッチ 23 によって検出された遊技球数と一致しない場合には、大入賞口入排出不一致エラーと判定し、エラー報知するように構成してもよい。この場合、特別可変入賞球装置 7 が閉状態となる直前に入賞した遊技球が V 領域 052 IW 104 や排出領域 052 IW 105 に到達するまでにはある程度時間がかかることから、特別可変入賞球装置 7 が閉状態となってから所定時間 (例えば、30 秒) が経過するまでに遊技球数が一致しなければ、大入賞口入排出不一致エラーと判定するように構成すればよい。

【0391】

(制御基板の構成)

図10-2は、本特徴部052IWにおける各種の制御基板などを示す構成図である。本特徴部052IWでは、図10-2に示すように、スイッチ回路110は、ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ（第1カウントスイッチ23および第2カウントスイッチ24）からの検出信号に加えて、V領域スイッチ052IW106および排出領域スイッチ052IW107からの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。

【0392】

また、本特徴部052IWでは、図10-2に示すように、ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82、特殊入賞口用のソレノイド83に加えて、V領域開閉板052IW101用のソレノイド052IW109に伝送する。

【0393】

(大当り確率、小当り確率)

図10-3および図10-4は、設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。このうち、図10-3は、第1特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図10-4は、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図10-3および図10-4に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5段階に設定変更可能に構成したり、7段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【0394】

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

【0395】

一方で、小当りに関しては、図10-3(A)、(B)に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「6298/65536」と一定である。すなわち、本例では、小当り判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非確変状態と確変状態とで共通である。このように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で小当り確率は一定となるように構成する場合であっても、図10-3(A)、(B)に示すように、はずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【0396】

次に、図10-4を用いて、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率について説明する。図10-4(A)に示す例では、非確変状態（低確率状態）では、設定値「1」の場合が大当り確率「205/65536」と最も低く、遊技

10

20

30

40

50

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「 $247/65536$ 」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図10-4(B)に示す例では、確変状態（高確率状態）では、非確変状態（低確率状態）と比較して全体に大当たりの当選確率が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「 $2470/65536$ 」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0397】

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

【0398】

なお、本例では、図10-3および図10-4に示すように、はずれに対応する判定値は、全ての設定値「1」～「6」に対応する判定値に含まれる（図10-3および図10-4に示すように、はずれ確率が0となる設定値はない）。そして、はずれに対応する判定値は、設定値に応じて異なっている（図10-3および図10-4に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて、はずれ確率が異なっている）。

【0399】

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

【0400】

また、本例で示した態様にかぎらず、例えば、小当たり確率が0となる場合（すなわち、小当たりに対応する判定値が含まれない判定値）があるように構成してもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合（図10-3）には、一律に小当たり確率が0となるようにして、小当たりに対する判定値が含まれないように構成してもよい。

【0401】

なお、図10-3(A)，(B)および図10-4(A)，(B)では、確変状態（高確率状態）と非確変状態（低確率状態）とで小当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。

【0402】

(大当たり種別判定テーブル)

10

20

30

40

50

図10-5(A)、(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「2R通常大当り」、「2R確変大当り」、「6R通常大当り」、「6R確変大当り」、または「10R確変大当り」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0403】

図10-5(A)に示すように、この特徴部052IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、9%の確率で「10R確変大当り」と決定され、56%の確率で「6R確変大当り」と決定され、35%の確率で「6R通常大当り」と決定される。また、図10-5(B)に示すように、この特徴部052IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、10%の確率で「10R確変大当り」と決定され、50%の確率で「6R確変大当り」と決定され、5%の確率で「2R確変大当り」と決定され、35%の確率で「2R通常大当り」と決定される。

【0404】

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

【0405】

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

【0406】

この特徴部052IWでは、「10R確変大当り」、「6R確変大当り」、および「6R通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、30秒間）が経過するか所定数（本例では、10個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに最大で10個の大入賞口への入賞が可能である。これに対して、「2R確変大当り」および「2R通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて短い期間（本例では、1.8秒間）のみ大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに入賞可能な大入賞口への入賞数は2～3個程度である。

【0407】

また、この特徴部052IWでは、大当り遊技を終了するときに、大当り遊技前の遊技状態および大当り種別に応じて第1KT状態、第2KT状態または非KT状態のいずれかに制御されるのであるが、大当り遊技後の遊技状態の遷移の仕方については後述する（図10-29参照）。

【0408】

（小当り種別判定テーブル）

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

【0409】

図10-6(A)に示すように、この特徴部052IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、100%の確率で「小当りA」と決定される。また、図10-6(B)に示すように、この特徴部052IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第2特別図柄の変動表

示を実行する場合には、70%の確率で「小当りB」と決定され、30%の確率で「小当りC」と決定される。

【0410】

本例では、後述するように、「小当りA」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が極めて短い0.2秒間しか開放されず（図10-12参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。また、「小当りB」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が0.8秒間開放され（図10-13参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞をある程度期待できる。また、「小当りC」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が1.8秒間開放され（図10-14参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を最も期待できる。

10

【0411】

（変動パターンテーブル）

図10-7～図10-9は、この特徴部052IW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10-7～図10-9に示すEXTとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド（2バイト構成）の2バイト目のデータである。

【0412】

図10-7～図10-9に示す例では、第1特別図柄および飾り図柄についての第1変動パターン#01～#09の9種類と、第2特別図柄および飾り図柄についての第2変動パターン#01～#34の34種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン#n（n=01～09または01～34）というときには、第1変動パターン#nと第2変動パターン#nの双方を意味する。

20

【0413】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態（低確率／非KT状態）である場合には、図10-7（A）に示す非KT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-7（A）に示すように、非KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#01～#06のいずれかに決定される。

【0414】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、KT状態（低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態、高確率／第2KT状態）である場合には、図10-7（B）に示すKT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-7（B）に示すように、KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#07～#09のいずれかに決定される。

30

【0415】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態（低確率／非KT状態）である場合には、図10-8（C）に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-8（C）に示すように、非KT状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#01～#03のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第2変動パターン#01が決定されて、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、小当りと決定する場合にも第2変動パターン#02が決定されて、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、大当りと決定する場合にも第2変動パターン#03が決定されて、5分間というある程度長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。

40

【0416】

この特徴部052IWでは、非KT状態中であっても第2特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなると、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052IWでは、図10-8（C）に示すように、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動

50

表示の実行頻度を低下させることによって却って小当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052IWにおいて、「小当りの発生頻度」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りの発生割合が通常状態よりも高い状態となっている。

【0417】

なお、この特徴部052IWでは、図10-8（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。

【0418】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／第1K T状態である場合には、その低確率／第1K T状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図10-8（D）に示す低確率／第1K T時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-8（D）に示すように、低確率／第1K T状態の1変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#04～#06のいずれかに決定される。

【0419】

なお、図10-8（D）に示すように、低確率／第1K T状態の1変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#04に決定される。また、低確率／第1K T状態の1変動目として小当たりと決定する場合には、小当たりとしては比較的長めの7秒の変動時間である第2変動パターン#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052IWでは、既に説明したように、第1K T状態に制御される場合には、小当りの頻度が高くなるものの可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置17内の特殊入賞口には減多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率／第1K T状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置17を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口に入賞してしまう可能性がある。そこで、この特徴部052IWでは、第1K T状態の1変動目では、少なくとも7秒の変動時間を確保することによって、第1K T状態に移行する前から可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の底面部材上に溜まっている遊技球が全て落下するまでに十分な時間が経過してから特殊可変入賞球装置17を開状態に制御して特殊入賞口への入賞を可能とすることにより、第1K T状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。また、低確率／第1K T状態の1変動目として大当たりと決定する場合には第2変動パターン#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。

【0420】

また、低確率／第1K T状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから2～49変動目の変動表示を実行する場合であれば、図10-8（E）に示す低確率／第1K T時且つ2～49変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-8（E）に示すように、低確率／第1K T状態の2～49変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#07～#13のいずれかに決定される。また、図10-8（E）に示すように、低確率／第1K T状態の2～49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、低確率／第1KT状態の2～49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、低確率／第1KT状態の2～49変動目として小当たりと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#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、低確率／第1KT状態の2～49変動目として小当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#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、低確率／第1KT状態の2～49変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#13に決定される。

10

【0421】

また、低確率／第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから50変動目の変動表示（すなわち、低確率／第1KT状態における最終変動）を実行する場合であれば、図10-8（F）に示す低確率／第1KT時且つ50変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-8（F）に示すように、低確率／第1KT状態の50変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#14～#16のいずれかに決定される。

20

【0422】

この特徴部052IW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10-8（F）に示すように、低確率／第1KT状態の50変動目としてはずれや小当た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10-8（F）に示すように、低確率／第1KT状態の50変動目として大当た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。

30

【0423】

なお、この特徴部052IWでは、図10-7に示すように、KT状態中に第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には、変動時間が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たりが発生してしまったようなケースで、第1特別図柄の大当た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特別図柄の大当た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た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052IWでは、第1特別図柄の大当た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たり遊技状態に移行するように構成されている。

40

【0424】

なお、本特徴部052IWとは異なり、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特別図柄の大当たり図柄停止時に第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特別図柄の大当た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たりが発生してしまったようなケースで、大当たりの変動時間をはずれと同じ短い変動時間としてしまうと、遊技者が小当たりによる利益を一切受けられなくなる。そのため、KT状態中の第1特別図柄の大当た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たりが

50

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。

【0425】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／第1KT状態である場合には、その高確率／第1KT状態の契機となった6R確変大当りにもとづく大当り遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図10-9（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10-9（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。

【0426】

なお、低確率／第1KT状態の1変動目と同様に、図10-9（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10-9（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。

【0427】

また、高確率／第1KT状態の契機となった6R確変大当りにもとづく大当り遊技を終了してから2変動目以降の変動表示を実行する場合であれば、図10-9（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10-9（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。

【0428】

なお、低確率／第1KT状態の2～49変動目と同様に、図10-9（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。

【0429】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／第2KT状態である場合には、図10-9（I）に示す高確率／第2KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-9（I）に示すように、高確率／第2KT状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#29～#34のいずれかに決定される。

【0430】

なお、図10-9(I)に示すように、高確率／第2KT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#29に決定される場合や、変動時間が5秒の通常変動の第2変動パターン#30に決定される場合がある。一方で、高確率／第2KT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#31に決定される場合がある。また、高確率／第2KT状態において小当たりと決定する場合には、変動時間が1.5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#32に決定される場合や、変動時間が5秒の通常変動の第2変動パターン#33に決定される場合がある。また、高確率／第2KT状態において大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#34に決定される。

【0431】

変動パターンを決定する場合には、より具体的には、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれの変動表示を実行する場合であるかや、現在の遊技状態、可変表示結果に応じた変動パターンテーブルを用いて、変動パターン判定用の乱数にもとづいて抽選処理を行い、いずれの変動パターンとするかが決定される。図10-10は、図10-9(I)に示す高確率／第2KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルのうち、可変表示結果が小当たりとなる場合の変動パターンを決定するための小当たり用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【0432】

図10-10に示すように、この特徴部052IWでは、高確率／第2KT状態中に第2特別図柄の変動表示を実行する場合であって、小当たりとなる変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、70%の確率で第2変動パターン#32と決定され、30%の確率で第2変動パターン#33と決定される。従って、本例では、第2KT状態の場合には、1.5秒の短縮変動の変動パターンが選択される確率が高い。

【0433】

なお、図10-10では、一例として、高確率／第2KT状態中に第2特別図柄の小当たり変動を実行する場合の変動パターンテーブルを示したが、図10-7～図10-9に示した他の変動パターンテーブルも同様に構成され、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各変動パターンが決定される。

【0434】

なお、図10-8～図10-10に示す例では、第1KT状態の場合に5秒または1秒の短縮変動を実行し、第2KT状態の場合に1.5秒の短縮変動を高い確率で実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率状態の場合に5秒または1秒の短縮変動を実行し、高確率状態の場合に1.5秒の短縮変動を実行するように構成してもよい。

【0435】

(特別可変入賞球装置7の開放パターン)

次に、特別可変入賞球装置7の開放パターンについて説明する。図10-11は、特別可変入賞球装置7の開放パターンを説明するための説明図である。まず、図10-11(1)を用いて、10R確変大当たり、6R確変大当たり、および2R確変大当たり(以下、単に「確変大当たり」ともいう)にもとづく大当たり遊技に制御される場合の特別可変入賞球装置7の開放パターンについて説明する。図10-11(1)に示すように、大当たり遊技の第1ラウンドが開始されると、大入賞口扉用のソレノイド82が駆動され、特別可変入賞球装置7(大入賞口)が開状態に制御される。そして、大入賞口の開放中に遊技球が入賞すると、第1カウントスイッチ23によって検出される。

【0436】

また、確変大当たりにもとづく大当たり遊技では、図10-11(1)に示すように、第1ラウンドにおいて大入賞口への2つ目の遊技球の入賞を検出すると、ソレノイド052IW109が駆動され、V領域開閉板052IW101が開状態に制御され、V領域052IW104に遊技球が進入可能となる。そして、第1ラウンドにおいて所定期間(例えば

10

20

30

40

50

、29秒)を経過するか所定数(例えば、10個)の大入賞口への入賞を検出すると、図10-11(1)に示すように、特別可変入賞球装置7(大入賞口)が再び閉状態に制御され、大入賞口が閉状態に制御されると、V領域開閉板052IW101も閉状態に制御される。

【0437】

V領域052IW104に遊技球が進入し、所定の検出有効期間内にV領域スイッチ052IW106によって検出されると、大当たり遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御される。図10-11(1)に示すように、確変大当たりにもとづく大当たり遊技では、所定の検出有効期間は、V領域開閉板052IW101が開状態に制御されたタイミングで開始され、V領域開閉板052IW101が再び閉状態に制御された後、所定期間(本例では、500ms)を経過するまでの期間とされている。

10

【0438】

次に、図10-11(2)を用いて、6R通常大当たりおよび2R通常大当たり(以下、単に「通常大当たり」ともいう)にもとづく大当たり遊技に制御される場合の特別可変入賞球装置7の開放パターンについて説明する。図10-11(2)に示すように、大当たり遊技の第1ラウンドが開始されると、大入賞口扉用のソレノイド82が駆動され、特別可変入賞球装置7(大入賞口)が開状態に制御される。そして、大入賞口の開放中に遊技球が入賞すると、第1カウントスイッチ23によって検出される。

【0439】

また、通常大当たりにもとづく大当たり遊技では、図10-11(2)に示すように、第1ラウンドにおいて大入賞口への1つ目の遊技球の入賞を検出すると、ソレノイド052IW109が駆動され、V領域開閉板052IW101が極めて短い期間(本例では、0.02秒間)開状態に制御される。そして、第1ラウンドにおいて所定期間(例えば、29秒)を経過するか所定数(例えば、10個)の大入賞口への入賞を検出すると、図10-11(2)に示すように、特別可変入賞球装置7(大入賞口)が再び閉状態に制御され、大入賞口が閉状態に制御される。

20

【0440】

図10-11(2)に示すように、通常大当たりにもとづく大当たり遊技では、所定の検出有効期間は、V領域開閉板052IW101の極めて短い開放期間(本例では、0.02秒間)の後、所定期間(本例では、500ms)を経過するまでの期間とされている。

30

【0441】

図10-11(1)に示すように、確変大当たりにもとづく大当たり遊技では、V領域開閉板052IW101の開放期間が長い。そのため、所定の検出有効期間中にV領域052IW104に遊技球が進入しやすく、大当たり遊技の終了後に確変状態に制御されやすい。一方、図10-11(2)に示すように、通常大当たりにもとづく大当たり遊技では、V領域開閉板052IW101の開放期間が極めて短い。そのため、実質的に所定の検出有効期間中にV領域052IW104に遊技球が進入することは困難であり、大当たり遊技の終了後に確変状態に制御されることは極めて稀である。従って、本例では、確変大当たりにもとづく大当たり遊技では、通常大当たりにもとづく大当たり遊技と比較して、大当たり遊技中に高い割合によりV領域052IW104に遊技球が進入する。

40

【0442】

次に、KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンについて説明する。図10-12~図10-14は、KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図10-12は、小当たりAとなる場合の可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。また、図10-13は、小当たりBとなる場合の可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。また、図10-14は、小当たりCとなる場合の可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。また、図10-12(1)~図10-14(1)は、それぞれ、第1KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放

50

パターンを示し、図10-12(2)～図10-14(2)は、それぞれ、第2KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。
【0443】

まず、図10-12(1)～図10-14(1)を用いて、第1KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンについて説明する。図10-12(1)～図10-14(1)に示すように、通過ゲート41を遊技球が通過してゲートスイッチ21にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器20において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器20に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器20にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部052IWでは、図10-12(1)～図10-14(1)に示すように、普通図柄の変動時間は0.2秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は0.2秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図10-12(1)～図10-14(1)に示すように、図柄確定時間0.2秒を経過した後、第2始動入賞口開放処理前時間0.1秒を経過してから、可変入賞球装置6Bが5.5秒間にわたって開状態とされ、第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0444】

可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに第2始動入賞口に遊技球が入賞すると、第2特別図柄の変動表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第2特別図柄表示装置4Bに小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、小当りAである場合には、図10-12(1)に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.2秒間にわたって開状態とされ、小当りBである場合には、図10-13(1)に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.8秒間にわたって開状態とされ、小当りCである場合には、図10-14(1)に示すように、特殊可変入賞球装置17が1.8秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能な状態となる(ただし、小当りAの場合には、特殊可変入賞球装置17が極めて短い0.2秒間しか開放しないので、殆ど入賞は期待できない)。しかしながら、第1KT状態では、図10-12(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0.2秒、0.8秒または1.8秒と短いものに対して、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)。

【0445】

なお、第1KT状態では、図10-12(1)～図10-14(1)に示すように、可変入賞球装置6Bの開放を終了した後、次の可変入賞球装置6Bの開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間0.2秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間0.1秒とを合計した少なくとも0.5秒を経過した後である。従って、この特徴部052IW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。

【0446】

また、本特徴部052IWでは、第1KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過した後、可変入賞球装置6Bが開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間0.2秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間0.1秒とを合計した0.5秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達するまでの所要時間が約0.6秒であるよう構成されている。このように、第1KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bが開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過してから該遊技球が可変入賞球装置6Bに到達するまでの時間よりも短いため、可変入賞球装置6Bが既に開放状態に制御されているときに遊技球が該可変入賞球装置6Bに到達することとなる。従って、第1KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート41を通過した遊技球は、可変入賞球装置6Bに入賞しやすくなっている。

【0447】

次に、図10-12(2)～図10-14(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10-12(2)～図10-14(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052IWでは、図10-12(2)～図10-14(2)に示すように、普通図柄の変動時間は1.0秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は0.2秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図10-12(2)～図10-14(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。

10

【0448】

可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに第2始動入賞口に遊技球が入賞すると、第2特別図柄の変動表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第2特別図柄表示装置4Bに小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、小当りAである場合には、図10-12(2)に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.2秒間にわたって開状態とされ、小当りBである場合には、図10-13(2)に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.8秒間にわたって開状態とされ、小当りCである場合には、図10-14(2)に示すように、特殊可変入賞球装置17が1.8秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。

20

【0449】

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052IW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10-12(2)～図10-14(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。ただし、小当りAの場合には、特殊可変入賞球装置17が極めて短い0.2秒間しか開放しないので、第2KT状態であっても、特殊入賞口への遊技球の入賞は殆ど期待できない。

30

【0450】

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「小当りRUSH」ともいい、第2KT状態中である場合には「小当りRUSH」などの文字表示が表示される。

【0451】

また、本例では、小当り種別が小当りA～Cのいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置17(特殊入賞口)の開放時間を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当り種別が小当りA～Cのいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置17の開放回数を異ならせるように構成してもよい。この場合、例えば、小当りAの場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置17を1回のみ開放するのに対して、小当りBや小当りCの場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置17を2回～11回開放するように構成してもよい。また、例えば、特殊可変入賞球装置17の開放時間はある程度短くても、0.4秒間の特殊可変入賞球装置17の開放を4回実行することにより、特殊可変入賞球装置17(特殊入賞口)にある程度遊技球が入賞可能な小当り種別を設けるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。また、本例では、小当り種別が小当りA～Cの3種類である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、4種類以上の小当り種別を設けるように構成してもよい。

40

50

【0452】

また、本特徴部052IW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、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。

10

【0453】

なお、この特徴部052IW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KT状態、第1KT状態または第2KT状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率（例えば、10%または100%）により普図当りとするか否かを決定する。

20

【0454】

なお、この特徴部052IWでは、第1KT状態と第2KT状態とで普通図柄の変動時間と図柄確定時間とはそれぞれ0.2秒ずつで同じであり、第2始動入賞口開放処理前時間が第1KT状態では0.1秒と短く第2KT状態では2.6秒と長くすることによって、可変入賞球装置6Bの閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1KT状態と第2KT状態とで変動時間や図柄確定時間を異ならせることによって、可変入賞球装置6B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6Bを閉鎖した後の第2始動入賞口開放処理後時間を制御可能に構成し、第1KT状態と第2KT状態とで第2始動入賞口開放処理後時間を異ならせることによって、可変入賞球装置6Bの閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。特に、上記のいずれかの方法により第1KT状態における可変入賞球装置6Bの閉鎖期間（インターバル期間）が短くなるように構成すれば、第1KT状態における特殊入賞口への入賞を抑制することができる。

30

【0455】

この特徴部052IWでは、後述するように、第1KT状態では、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをセットすることによって高ベース状態に制御することによって、図10-12（1）～図10-14（1）に示すように、可変入賞球装置6Bの開放時間が長くなるように制御している。また、第2KT状態では、高ベースフラグをセットせず低ベース状態に制御することによって、図10-12（2）～図10-14（2）に示すように、可変入賞球装置6Bの開放時間が短くなるように制御している。

40

【0456】

なお、例えば、可変入賞球装置6Bの開放時間を延長することを示す特殊フラグ（開放延長フラグ）を設けるようにし、その特殊フラグがセットされていれば図10-12（1）～図10-14（1）に示すような可変入賞球装置6Bを長時間開放する第1開放パターン（ロング開放）で制御し、特殊フラグがセットされていなければ図10-12（2）～図10-14（2）に示す可変入賞球装置6Bを短時間開放する第2開放パターン（ショート開放）で制御するように構成してもよい。つまり、第1KT状態でのみ特殊フラグ

50

をセットし、大当り遊技状態を含む他の状態では、特殊フラグをセットしないように制御するように構成してもよい。

【0457】

また、第1KT状態であっても、低確率／第1KT状態中の最後の変動表示を実行する場合には、可変入賞球装置6Bの開放時間を短くしてもよい。例えば、低確率／第1KT状態の50回の特別図柄の短縮変動期間のうち、49回目の特別図柄の変動停止に応じて、前述の特殊フラグを消去するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率／第1KT状態の終了後に、左打ち報知を行うときに、可変入賞球装置6Bがロング開放していることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【0458】

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

【0459】

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

【0460】

なお、この特徴部052IWでは、図10-12～図10-14に示すように、普通図柄の変動時間が0.2秒と短い時間に設定されている。これは、例えば、第1KT状態において比較的変動時間が長い第2特別図柄の変動表示が実行される場合に、普通図柄が変動停止中であり且つ普通図柄の保留記憶がない状態では可変入賞球装置6Bが閉鎖状態となっており、第2特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能となってしまうためである（小当たりとなった場合に、普通図柄の変動時間が長いと通過ゲート41を通過した遊技球が可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17に到達するまでに可変入賞球装置6Bが開放せず、特殊入賞口の入賞が可能となってしまう）。これに対して、この特徴部052IWでは、普通図柄の変動時間を短くすることにより、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達する前に可変入賞球装置6Bの開放が開始されるように設定されているので、第1KT状態において第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発生タイミングを狙った発射操作による攻略要素を排除することができる。

【0461】

（演出制御コマンド）

図10-15および図10-16は、演出制御用CPU120に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図10-15に示す例において、コマンド8000(H)～8009(H)、8011(H)～8032(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用CPU120は、コマンド8000(H)～8009(H)、8011(H)～8032(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。

【0462】

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

10

20

30

40

50

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

【0463】

以下、表示結果1指定コマンド～表示結果7指定コマンドを、表示結果指定コマンドとすることがある。なお、この特徴部052IWでは、遊技制御用マイクロコンピュータ100は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、演出制御用CPU120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。

【0464】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100が表示結果指定コマンドを送信するのではなく、10R確変大当たり/6R確変大当たり/6R通常大当たり/2R確変大当たり/2R通常大当たり/小当たり/はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用CPU120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。

【0465】

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

【0466】

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

【0467】

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

【0468】

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

(H)は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。

【0469】

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

【0470】

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

【0471】

コマンドC000(H)は、第1保留記憶数が4に達していない状態で第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第1有効始動入賞指定コマンド）である。コマンドC001(H)は、第2保留記憶数が4に達していない状態で第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第2有効始動入賞指定コマンド）である。なお、第1有効始動入賞指定コマンドとして第1保留記憶数を示すコマンドを送信し、第2有効始動入賞指定コマンドとして第2保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この特徴部052IW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。

【0472】

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。

【0473】

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。

【0474】

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。

【0475】

コマンドE1XX(H)は、現在設定されている設定値を指定する演出制御コマンド（設定値コマンド）である。なお、「XX」に設定値が設定される。例えば、設定値「1」に設定されている場合には、設定値コマンドとしてコマンドE101(H)が送信される。また、例えば、設定値「6」に設定されている場合には、設定値コマンドとしてコマンドE106(H)が送信される。

【0476】

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

10

20

30

40

50

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10-15および図10-16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10-15および図10-16に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板11から演出制御基板12に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド(例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド)も主基板11から演出制御基板12に送信される。

【0477】

(第1特別図柄通常処理)

図10-17は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理(ステップS110A)を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

【0478】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっているか否かを確認する(ステップ052IWS50A)。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理(ステップS121)~小当り終了処理(ステップS128)を示す値となっていない場合であり、大当り遊技(特別可変入賞球装置7を所定回開放)中でも小当り遊技中(特殊可変入賞球装置17を開放)中でもない場合である。

【0479】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1保留記憶数の値を確認する(ステップ052IWS51A)。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第1保留記憶数が0であれば、第1客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ052IWS52A)。

【0480】

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052IWS53A)、第1保留記憶数の値を1減らし(第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し)、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ052IWS54A)。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。

【0481】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う(ステップ052IWS55A)。なお、本例では、ステップ052IWS55Aの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入

10

20

30

40

50

時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【0482】

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

【0483】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ052 IWS56A)。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率／非KT状態であると判定して低確／非KT背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率／第1KT状態であると判定して低確／第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率／第1KT状態であると判定して高確／第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率／第2KT状態であると判定して高確／第2KT背景指定コマンドを、送信する。

【0484】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する(ステップ052 IWS57A)。具体的に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第2特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ052 IWS58A以降の処理を行うことなくステップ052 IWS69Aへ移行する。これにより、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【0485】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えば、ステップ052 IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ052 IWS59Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0486】

また、例えば、ステップ052 IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ052 IWS58A～S63Aの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0487】

第2特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し(ステップ052 IWS58A)、大当たり判定モジュールを実行する(ステップ052 IWS59A)。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には(ステップ052 IWS60A)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグをセットする(ステップ052 IWS61A)。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が10R確変大当たり、6R確変大当たり、および6R通常大当たりのいずれであるかを判定し(ステップ052 IWS62A)、大当たり種別を記憶し(ステップ052 IWS63A)、ステップ052 IWS69Aへ移行する。

【0488】

また、ステップ052 IWS 60Aにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり判定モジュールを実行する（ステップ052 IWS 64A）。小当たり判定モジュールは、当たり判定用乱数（小当たり判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には（ステップ052 IWS 65A）、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052 IWS 66A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当たり種別判定用乱数にもとづいて小当たり種別を判定し（ステップ052 IWS 67A）、小当たり種別を記憶する（ステップ052 IWS 68A）。なお、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当たり種別として小当たりAと決定される（図10-6（A）参照）。そして、ステップ052 IWS 69Aへ移行する。

【0489】

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

【0490】

この特徴部052 IWでは、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技の終了時に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御され50回の変動表示が実行される場合である。低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）である場合には、50回目の変動表示を開始するときに、ステップ052 IWS 71A，S71BでYと判定されてステップ052 IWS 72A，S72Bで高ベースフラグがリセットされるとともに、ステップ052 IWS 73A，S73B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。

【0491】

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

【0492】

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

10

20

30

40

50

短縮状態の延長が終了するように構成することが望ましい。

【0493】

そして、ステップ052 IWS 75 Aにおいて、第1特図プロセスフラグの値を第1変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ052 IWS 75 A）。なお、図示は省略したが、ステップ052 IWS 75 Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0494】

なお、ステップ052 IWS 59 Aでは、遊技状態を加味して、非確変時大当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。

【0495】

（第1変動パターン設定処理）

図10-18は、第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理（ステップS111 A）を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS 1700 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10-7～図10-9参照）、小当たりが発生しやすい状態となるので、KT状態に制御されている状態となる。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図10-7（A）に示す非KT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ052 IWS 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10-7（B）に示すKT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ052 IWS 1702 A）。

【0496】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ052 IWS 1701 A，S1702 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10-7に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ052 IWS 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。

【0497】

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

【0498】

また、ステップ052 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052 IWS 1705 A）、第1特別図柄表示装置4 Aでの第1特別図柄の変動表示を開始する（ステップ052 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052 IWS 1707 A）。

【0499】

（第1特別図柄変動処理）

図10-19は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動処理（ステップ

10

20

30

40

50

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

【 0 5 0 0 】

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

10

【 0 5 0 1 】

次いで、C P U 1 0 3 は、第 1 変動時間タイマを 1 減算し（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 2 A）、第 1 変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 3 A）、演出制御用 C P U 1 2 0 に第 1 図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 4 A）。そして、C P U 1 0 3 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3 A）に対応した値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 A）。

20

【 0 5 0 2 】

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、C P U 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 5 A）。なお、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 2 特図プロセスフラグの値が第 2 特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第 2 特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第 2 大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【 0 5 0 3 】

30

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当り図柄を導出表示していなければ、C P U 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 6 A）。なお、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 2 特図プロセスフラグの値が第 2 特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、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 4 B にて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

【 0 5 0 4 】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当り図柄を導出表示していれば、C P U 1 0 3 は、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 A）。なお、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かは、例えば、第 1 大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。

40

【 0 5 0 5 】

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

50

定できる。10R確変大当たりまたは6R確変大当たりであれば、そのまま処理を終了する。

【0506】

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た場合（ステップ052IWS1125AのY）、または小当たり図柄を導出表示した場合（ステップ052IWS1126AのY）であって10R確変大当たりおよび6R確変大当たりのいずれともならない（すなわち、6R通常大当たりとなる）第1特別図柄の変動表示の実行中である場合（ステップ052IWS1127AのY、ステップ052IWS1128AのN）には、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052IWS1129A）。なお、この場合、第1大当たりフラグや第1小当たりフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第1大当たりフラグや第1小当たりフラグをリセットする。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ052IWS1130A）。

10

【0507】

ステップ052IWS1125A～S1129Aの処理が実行されることによって、この特徴部052IW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たりとなった場合や、小当たりとなった場合であって通常大当たり（本例では、6R通常大当たり）となる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合に、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たりや小当たりが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第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052IWS1129Aで送信された第2強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

20

【0508】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、確変大当たり（本例では、10R確変大当たりまたは6R確変大当たり）となる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第1特別図柄変動処理を終了するのであるが（ステップ052IWS1128AのY参照）、この場合、第2特別図柄の変動表示が小当たりとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当たり開放前処理（ステップS126）に対応した値に更新されて、小当たり遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ052IWS1120AでNと判定されてステップ052IWS1121A～S1130Aの処理はスキップされ、ステップ052IWS1122Aの第1変動時間タイマの更新も行われず。従って、第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって確変大当たりとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当たり遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される。

30

【0509】

また、本例では、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、はずれや小当たりとなる第1特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第1特別図柄変動処理を終了する（ステップ052IWS1127AのN参照）。従って、第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であってはずれや小当たりとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当たり遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当たり遊技を終了すると、第1変動時間タイマの更新が再開される。

40

【0510】

（第1特別図柄停止処理）

図10-20は、第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第1特別図柄停止処理において、まず、CPU103は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認

50

認する（ステップ052 IWS 2010 A）。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ052 IWS 2011 A）。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ052 IWS 2012 A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS 2013 A）。

【0511】

本例では、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、遊技状態がKT状態に制御されている場合には、右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。従って、本例では、低確率／第1KT状態中は右打ち表示器26が点灯されるのであるが、ステップ052 IWS 69 A～S 74 A，S 69 B～S 74 Bの処理が実行されることによって、50回目の変動表示を開始するときに低確率／第1KT状態を終了して通常状態（非KT状態）に移行するとともに、ステップ052 IWS 2010 A～S 2013 A，S 2010 B～S 2013 Bの処理が実行されることによって、50回目の変動表示を終了するときに右打ち表示器26が消灯される。

【0512】

次いで、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ052 IWS 2014 A）。なお、この場合、第1特別図柄変動処理のステップ052 IWS 1129 Aで第1強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第1特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【0513】

次いで、CPU103は、第1大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ052 IWS 2015 A）。第1大当たりフラグがセットされている場合、CPU103は、大当たりを開始することを示す大当たり開始フラグをセットする（ステップ052 IWS 2016 A）。また、CPU103は、第1大当たりフラグをクリアする（ステップ052 IWS 2017 A）。

【0514】

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

【0515】

ステップ052 IWS 2018 A，S 2019 Aの処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示において大当たりとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当たり遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【0516】

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

【0517】

第1大当たりフラグがセットされていない場合には（ステップ052 IWS 2015 AのN）、CPU103は、第1小当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ052 IWS 2020 A）。第1小当たりフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS 2021 A）。また、CPU103は、第1小当たりフラグをクリアする（ステップ052 IWS 2022 A）。そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を小当たり開放前処理に対応した値に設定する（ステップ052 IWS 2026 A）。そして、ステ

ップ052IWS2027Aに移行する。

【0518】

なお、本例では、特殊可変入賞球装置17（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、小当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって本来有利であるが、既に説明したように、第1特別図柄の変動表示において小当りとなる場合には小当り種別が小当りAとなる場合しかなく、特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。そのため、本例では、第1特別図柄の変動表示において小当りとなる場合には、右打ち表示器26を点灯せず、右打ち点灯開始指定コマンドの送信も行わない。

【0519】

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

10

【0520】

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

【0521】

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

20

【0522】

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。

30

【0523】

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

40

【0524】

なお、本特徴部052IWでは特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート41、第2始動入賞口または特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。

【0525】

（第2特別図柄通常処理）

図10-21は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄通常処理を示すフロ

50

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

【0526】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ052IWS50B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【0527】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2保留記憶数の値を確認する（ステップ052IWS51B）。具体的には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第2保留記憶数が0であれば、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ052IWS52B）。

【0528】

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052IWS53B）、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052IWS54B）。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。

【0529】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ052IWS55B）。なお、本例では、ステップ052IWS55Bの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【0530】

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052IWS56B）。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052IWS56Aで示した処理と同様である。

【0531】

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052IWS57B）。具体的に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当り変動中であると判定する。第1特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップ052IWS58B以降の処理を行うことなくステップ052I

WS 6 9 Bへ移行する。これにより、第1特別図柄の大当り変動中に第2特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【0532】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ052 IWS 5 7 Bにて第1特別図柄の大当り変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ052 IWS 5 9 Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0533】

また、例えば、ステップ052 IWS 5 7 Bにて第1特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップ052 IWS 5 8 B～S 6 3 Bの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0534】

第1特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ052 IWS 5 8 B）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ052 IWS 5 9 B）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとするに決定するプログラムである。大当りとするに決定した場合には（ステップ052 IWS 6 0 B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第2大当りフラグをセットする（ステップ052 IWS 6 1 B）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が10R確変大当り、6R確変大当り、2R確変大当り、および2R通常大当りのいずれであるかを判定し（ステップ052 IWS 6 2 B）、大当り種別を記憶し（ステップ052 IWS 6 3 B）、ステップ052 IWS 6 9 Bへ移行する。

【0535】

また、ステップ052 IWS 6 0 Bにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ052 IWS 6 4 B）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとするに決定するプログラムである。小当りとするに決定した場合には（ステップ052 IWS 6 5 B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第2小当りフラグをセットする（ステップ052 IWS 6 6 B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ052 IWS 6 7 B）、小当り種別を記憶する（ステップ052 IWS 6 8 B）。なお、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当り種別として小当りBまたは小当りCと決定される（図10-6（B）参照）。そして、ステップ052 IWS 6 9 Bへ移行する。

【0536】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ052 IWS 6 9 B）、「0」である場合、ステップ052 IWS 7 5 Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率／第1KT状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ052 IWS 7 0 B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ052 IWS 7 1 B）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ052 IWS 7 5 Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ052 IWS 7 2 B）とともに、特別

10

20

30

40

50

図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ 052 IWS 73 B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ 052 IWS 74 B）。そして、ステップ 052 IWS 75 B に移行する。

【0537】

そして、ステップ 052 IWS 75 B において、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ 052 IWS 75 B）。なお、図示は省略したが、ステップ 052 IWS 75 B の直前において停止する図柄の確定をしている。

【0538】

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

【0539】

第 2 変動パターン設定処理は、図 10-18 に示した第 1 変動パターン設定処理（ステップ S111 A）と同様である。すなわち、図 10-18 に示す第 1 変動パターン設定処理において、「第 1」を「第 2」に読み替えれば、第 2 変動パターン処理が説明されたことになる。ただし、第 2 変動パターン設定処理では、CPU 103 は、まず、ステップ 052 IWS 1700 A と同様の処理を行い、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、KT 状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図 10-8（C）に示す非 KT 時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。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 10-8（D）～図 10-9（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 10-8（D）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2～49 変動目であれば図 10-8（E）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、50 変動目であれば図 10-8（F）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグおよび高ベースフラグの両方がオンであれば（高確率／第 1 KT 状態であれば）、1 変動目であれば図 10-9（G）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2 変動目以降であれば図 10-9（H）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフであれば（高確率／第 2 KT 状態であれば）、図 10-9（I）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。

【0540】

（第 2 特別図柄変動処理）

図 10-22 は、第 2 特別図柄プロセス処理における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。第 2 特別図柄変動処理において、CPU 103 は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ 052 IWS 1120 B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップ S121）～小当たり終了処理（ステップ S128）を示す値となっていない場合であり、大当たり遊技（特別可変入賞球装置 7 を所定回開放）中でも小当たり遊技中（特殊可変入賞球装置 17 を開放）中でもない場合である。

【0541】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S120）を示す値となっ

10

20

30

40

50

ていれば、CPU103は、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド、表示結果2指定コマンド、表示結果3指定コマンド、表示結果5指定コマンド、表示結果6指定コマンド、表示結果7指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ052IWS1121B）。

【0542】

次いで、CPU103は、第2変動時間タイマを1減算し（ステップ052IWS1122B）、第2変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ052IWS1123B）、演出制御用CPU120に第2図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052IWS1124B）。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ052IWS1130B）。

10

【0543】

第2変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて大当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052IWS1125B）。なお、第1特別図柄表示装置4A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1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【0544】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当たり図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて小当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052IWS1126B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて小当たり図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第1小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1特別図柄表示装置4Aにて小当たり図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

20

【0545】

第1特別図柄表示装置4Aにて小当たり図柄を導出表示していれば、CPU103は、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ052IWS1127B）。なお、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであるか否かは、例えば、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。実行中の第2特別図柄の変動表示が大当たりとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。

30

【0546】

実行中の第2特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであれば、CPU103は、その大当たり種別が10R確変大当たり、6R確変大当たり、または2R確変大当たりであるか否かを確認する（ステップ052IWS1128B）。なお、10R確変大当たり、6R確変大当たり、または2R確変大当たりであるか否かは、例えば、ステップ052IWS63B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。10R確変大当たり、6R確変大当たり、または2R確変大当たりであれば、そのまま処理を終了する。

40

【0547】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当たり図柄を導出表示した場合（ステップ052IWS1125BのY）、または小当たり図柄を導出表示した場合（ステップ052IWS1126BのY）であって10R確変大当たり、6R確変大当たり、および2R確変大当たりのいずれともならない（すなわち、2R通常大当たりとなる）第2特別図柄の変動表示の実行中である場合（ステップ052IWS1127BのY、ステップ052IWS1128BのN）には、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052IWS1129B）。なお、この場合、第2大当たりフラグや第2小当たりフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第2大当たりフラグ

50

や第2小当りフラグをリセットする。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ052IWS1130B）。

【0548】

ステップ052IWS1125B～S1129Bの処理が実行されることによって、この特徴部052IWでは、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が大当たりとなった場合や、小当たりとなった場合であって通常大当たり（本例では、2R通常大当たり）となる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合に、第2特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当たりや小当たりが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第2特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ052IWS1129Bで送信された第2強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【0549】

なお、本例では、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、確変大当たり（本例では、10R確変大当たり、6R確変大当たり、または2R確変大当たり）となる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第2特別図柄変動処理を終了するのであるが（ステップ052IWS1128BのY参照）、この場合、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当たり開放前処理（ステップS126）に対応した値に更新されて、小当たり遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ052IWS1120BでNと判定されてステップ052IWS1121B～S1130Bの処理はスキップされ、ステップ052IWS1122Bの第2変動時間タイマの更新も行われない。従って、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって確変大当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される。

【0550】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、はずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第2特別図柄変動処理を終了する（ステップ052IWS1127BのN参照）。従って、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であってはずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当たり遊技を終了すると、第2変動時間タイマの更新が再開される。

【0551】

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

【0552】

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

10

20

30

40

50

生をより一層抑制することができる。

【0553】

(第2特別図柄停止処理)

図10-23は、第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第2特別図柄停止処理において、まず、CPU103は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ052IWS2010B)。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする(ステップ052IWS2011B)。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う(ステップ052IWS2012B)とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ052IWS2013B)。

10

【0554】

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052IWS2014B)。なお、この場合、第2特別図柄変動処理のステップ052IWS1129Bで第2強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第2特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【0555】

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052IWS2015B)。第2大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、大当り開始フラグをセットする(ステップ052IWS2016B)。また、CPU103は、第2大当りフラグをクリアする(ステップ052IWS2017B)。

20

【0556】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う(ステップ052IWS2018B)とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ052IWS2019B)。そして、ステップ052IWS2027Bに移行する。

【0557】

ステップ052IWS2018B、S2019Bの処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7(大入賞口)が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

30

【0558】

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052IWS2015B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052IWS2020B)。第2小当りフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ052IWS2021B)。また、CPU103は、第2小当りフラグをクリアする(ステップ052IWS2022B)。

【0559】

次いで、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ052IWS2023B)。特図時短フラグがセットされていなければ(すなわち、KT状態でなければ)、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う(ステップ052IWS2024B)とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ052IWS2025B)。

40

【0560】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する(ステップ052IWS2026B)。そして、ステップ052IWS2027Bに移行する。

【0561】

50

ステップ052 IWS 2024B, S 2025Bの処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示において小当たりとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特殊可変入賞球装置17（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、小当たり遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【0562】

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

【0563】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ052 IWS 2027B）。

【0564】

（役物制御通常処理）

図10-24は、役物制御プロセス処理における役物制御通常処理（ステップS120）を示すフローチャートである。役物制御通常処理において、CPU103は、まず、大当たり開始フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS 2101）。大当たり開始フラグがセットされていないならば、そのまま処理を終了する。

【0565】

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

【0566】

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

【0567】

（ゲート通過待ち処理）

図10-25は、役物制御プロセス処理におけるゲート通過待ち処理（ステップS121）を示すフローチャートである。ゲート通過待ち処理において、CPU103は、ゲートスイッチ21からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ052 IWS 2501）。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していれば、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を0クリアする（ステップ052 IWS 2502）。次いで、CPU103は、大当たり開始指定コマンドを送信し（ステップ052 IWS 2503）、役物制御プロセスフラグの値を大当たり開放前処理に対応した値に設定する（ステップ052 IWS 2504）。

【0568】

この特徴部052 IWでは、ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第2特別図柄の変動表示結果として大当たり図柄が導出表示されると直ちに大当たり遊技が開始されるのではなく、通過ゲート41を遊技球が通過し、ゲートスイッチ21で検出されたことを条件として、大当たり遊技に移行するように構成されている。

【0569】

（大当たり開放中処理）

図10-26は、役物制御プロセス処理における大当たり開放中処理（ステップS123

10

20

30

40

50

）を示すフローチャートである。大当り開放中処理において、CPU103は、第1カウントスイッチ23がオン状態となっているか否かを確認する（ステップ052IWS2401）。第1カウントスイッチ23がオン状態となっていれば、すなわち大入賞口に入賞した遊技球を検出していれば、CPU103は、大入賞口に入賞した遊技球の数をカウントするための入賞個数カウンタの値を1加算する（ステップ052IWS2402）。そして、CPU103は、大入賞口入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ052IWS2403）。

【0570】

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

10

【0571】

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

20

【0572】

入賞個数カウンタの値が10となっている場合（ステップ052IWS2406のY）、または開放時間タイマがタイムアウトした場合（ステップ052IWS2408のY）には、CPU103は、大入賞口扉用のソレノイド82の駆動を停止して、大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップ052IWS2409）。また、CPU103は、大入賞口開放後表示コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ052IWS2410）。また、CPU103は、ラウンド数カウンタの値を1減算する（ステップ052IWS2411）。

【0573】

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

30

【0574】

（大当り終了処理）

図10-27は、役物制御プロセス処理における大当り終了処理（ステップS125）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ052IWS2200）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ052IWS2202に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ052IWS2201）、処理を終了する。

40

【0575】

ステップ052IWS2202では、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ052IWS2202）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0となっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ052IWS2203）。経過していなければ処理を終了する。

【0576】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ052IWS2203のY）、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052IWS2

50

204)。V入賞フラグがセットされていれば、CPU103は、そのV入賞フラグをクリアし（ステップ052IWS2205）、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ052IWS2206）。

【0577】

次いで、CPU103は、今回終了した大当りの種別が10R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ052IWS2207）。なお、10R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ052IWS63Aや第2特別図柄通常処理のステップ052IWS63Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。10R確変大当りまたは2R確変大当りであれば、CPU103は、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052IWS2208）。そして、ステップ052IWS2215に移行する。なお、10R確変大当りまたは2R確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、大当り遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御されることになる。

10

【0578】

10R確変大当りおよび2R確変大当りのいずれでもなければ、CPU103は、今回終了した大当りの種別が6R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ052IWS2209）。なお、6R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ052IWS63Aや第2特別図柄通常処理のステップ052IWS63Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。6R確変大当りであれば、CPU103は、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052IWS2210）、さらに特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ052IWS2211）。そして、ステップ052IWS2215に移行する。従って、6R確変大当りであった場合には、大当り遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御されることになる。

20

【0579】

なお、6R確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに0にリセットされているので（ゲート通過待ち処理のステップ052IWS2502参照）、高ベース回数カウンタの値は0のままである。従って、6R確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が0であることから、第1特別図柄通常処理のステップ052IWS69Aや第2特別図柄通常処理のステップ052IWS69BでYと判定されてステップ052IWS70Aやステップ052IWS70Bの高ベース回数カウンタの減算処理は行われない。そして、次回の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）が維持されることになる。

30

【0580】

6R確変大当りでもなければ（すなわち、6R通常大当りまたは2R通常大当りであれば）、CPU103は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する（ステップ052IWS2212）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052IWS2213）。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「50」をセットする（ステップ052IWS2214）。そして、ステップ052IWS2215に移行する。従って、6R通常大当りまたは2R通常大当りであった場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御されることになる。

40

【0581】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する（ステップ052IWS2215）。

【0582】

（小当り終了処理）

図10-28は、役物制御プロセス処理における小当り終了処理（ステップS128）

50

を示すフローチャートである。小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ052IWS2300）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ052IWS2302に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置5において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ052IWS2301）、処理を終了する。

【0583】

ステップ052IWS2302では、小当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ052IWS2302）。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ052IWS2303）。経過していなければ処理を終了する。

10

【0584】

小当り終了表示時間を経過していれば（ステップ052IWS2303のY）、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052IWS2304）。特図時短フラグがセットされていないければ（すなわち、KT状態でなければ）、CPU103は、右打ち表示器26の点灯中であるか否かを確認する（ステップ052IWS2305）。右打ち表示器26の点灯中であれば、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ052IWS2306）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052IWS2307）。

20

【0585】

本例では、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が小当りとなった場合には小当り遊技の開始時に右打ち表示器26の点灯が開始されるのであるが（ステップ052IWS2023B～S2025B参照）、ステップ052IWS2304～S2307の処理が実行されることによって、その小当り遊技の終了時に右打ち表示器26の点灯が終了する。

【0586】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する（ステップ052IWS2308）。

【0587】

30

（遊技状態の遷移）

ここで、この特徴部052IWにおける遊技状態の遷移について説明する。図10-29は、この特徴部052IWにおける遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この特徴部052IWでは、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））では、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第1始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りが発生する。

【0588】

40

図10-29に示すように、低確率／低ベース状態において10R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ052IWS2204～S2208参照）。ただし、大当り遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において6R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ052IWS2204～S2206，S2209～S2211参照）。ただし、大当り遊技中にV

50

領域052IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において6R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ052IWS2212～S2214参照）。

【0589】

KT状態（高確率／高ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）に移行した後である場合には、この特徴部052IW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、KT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、KT状態において大当たりが発生した場合には、主として10R確変大当たり、6R確変大当たり、2R確変大当たり、または2R通常大当たりが発生する。

【0590】

図10-29に示すように、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ052IWS2204～S2208参照）。ただし、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第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（ステップ052IWS2204～S2206，S2209～S2211参照）。ただし、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部052IWでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、6R確変大当たりとなる確率が合計で50%であるので（図10-5参照）、一旦高確率／高ベース状態となると50%の割合で高確率／高ベース状態がループすることになる。また、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において2R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ052IWS2212～S2214参照）。

【0591】

図10-29に示すように、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ052IWS2204～S2208参照）。ただし、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第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（ステップ052IWS2204～S2206，S2209～S2211参照）。ただし、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において2R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ052IWS2212～S2214参照）。なお、この特徴部052I

10

20

30

40

50

Wでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、2R通常大当たりとなる確率が35%であるので(図10-5(D),(E)参照)、一旦低確率/高ベース状態となると35%の割合で低確率/高ベース状態がループすることになる。なお、6R通常大当たりや2R通常大当たりが発生して低確率/高ベース状態となった後、次の大当たりが発生することなく、50回の変動表示が終了した場合には、図10-29に示すように、低確率/低ベース状態(通常状態(非KT状態))に移行する(ステップ052IWS69A~S73A,S69B~S73B参照)。

【0592】

図10-29に示すように、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率/低ベース状態が維持される(ステップ052IWS2204~S2208参照)。ただし、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部052IWでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、10R確変大当たりまたは2R確変大当たりとなる確率が15%であるので(図10-5(D),(E)参照)、一旦高確率/低ベース状態となると15%の割合で高確率/低ベース状態がループすることになる。また、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)において6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率/高ベース状態(高確率/第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(ステップ052IWS2204~S2206,S2209~S2211参照)。ただし、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)において2R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率/高ベース状態が維持される(ステップ052IWS2212~S2214参照)。

【0593】

なお、図10-29では、低確率/低ベース状態(通常状態(非KT状態))では第1特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第2特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に移行することになる。また、2R通常大当たりが発生した場合には、低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率/高ベース状態が維持されることになる。

【0594】

また、図10-29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、10R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に移行することになる。また、6R通常大当たりが発生した場合には、低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率/高ベース状態が維持されることになる。

【0595】

また、図10-29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、10R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【0596】

また、図10-29では、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【0597】

（普通図柄プロセス処理）

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100が実行する普通図柄プロセス処理（ステップS29）について説明する。図10-30は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、通過ゲート41を遊技球が通過してゲートスイッチ21がオン状態となったことを検出すると（ステップ052IWS5111）、ゲート通過指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ052IWS5112）。そして、CPU103は、ゲートスイッチ通過処理（ステップ052IWS5113）を実行する。

【0598】

この特徴部052IWでは、ステップ052IWS5111～S5113の処理が実行されることによって、通過ゲート41への遊技球の通過を検出した場合には、ゲート通過指定コマンドが送信される。なお、この特徴部052IWでは、通過ゲート41は兼用ゲートとして構成され作動領域の役割も担っているのであるが、大当たり図柄を停止表示した後大当たり遊技を開始する前のゲート通過待ち状態であるか否かには関係なく、ゲート通過指定コマンドが送信される。

【0599】

そして、CPU103は、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップ052IWS5100～S5104に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

【0600】

なお、この特徴部052IWでは、ゲート通過待ち状態であるか否かに関係なく、ステップ052IWS5111で通過ゲート41への遊技球の通過を検出した場合にはステップ052IWS5113のゲートスイッチ通過処理が実行されて普通図柄の変動表示が実行されるのであるが、そのような態様にかぎられない。例えば、ゲート通過待ち状態でないときに通過ゲート41を遊技球が通過した場合にのみ普通図柄の変動表示を実行するようにし、ゲート通過待ち状態では通過ゲート41を遊技球が通過しても普通図柄の変動表示を実行しないように構成してもよい。

【0601】

また、この特徴部052IWでは、通過ゲート41は普通始動領域と作動領域との兼用ゲートとして用いられているのであるが、タイマ割込処理内において特別図柄プロセス処

10

20

30

40

50

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、大当たり遊技の開始のための処理を早く実行することができる。

【0602】

ゲートスイッチ通過処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 1 3）：CPU 1 0 3 は、ゲート通過記憶カウンタ（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図保留表示器 2 5 C の L E D が点灯される。そして、CPU 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。

10

【0603】

普通図柄通常処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 0）：CPU 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 0 5 2 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 0 5 2 I W S 5 1 0 1）を示す値（具体的には「1」）に更新する。

20

【0604】

普通図柄変動処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 1）：CPU 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 0 5 2 I W S 5 1 0 2）を示す値（具体的には「2」）に更新する。

【0605】

普通図柄停止処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 2）：CPU 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 0 5 2 I W S 5 1 0 0）を示す値（具体的には「0」）に更新する。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 0 5 2 I W S 5 1 0 3）を示す値（具体的には「3」）に更新する。

30

【0606】

普通電動役物開放前処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 3）：CPU 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 0 5 2 I W S 5 1 0 4）を示す値（具体的には「4」）に更新する。

40

【0607】

普通電動役物作動処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 4）：CPU 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 0 5 2 I W S 5 1 0 0）を示す値（具体的には「0」）に更新する。

【0608】

50

(普通図柄通常処理)

図10-31は、普通図柄通常処理(ステップ052 IWS 5100)を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、CPU103は、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認することにより、ゲート通過記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ052 IWS 5121)。ゲート通過記憶数が0であれば(ステップ052 IWS 5121のY)、そのまま処理を終了する。ゲート通過記憶数が0でなければ(ステップ052 IWS 5121のN)、CPU103は、ゲート通過記憶数=1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読み出す(ステップ052 IWS 5122)。そして、CPU103は、ゲート通過記憶数カウンタの値を1減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ052 IWS 5123)。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。

10

【0609】

次いで、CPU103は、普通図柄当りとするか否かを決定するための普通図柄判定テーブルを用いて、乱数(普通図柄当り判定用乱数値)にもとづく抽選処理を行い、普通図柄当りとするか否かを決定する(ステップ052 IWS 5127)。なお、この特徴部052 IWでは、ステップ052 IWS 5127において、CPU103は、確変状態であるか否かや、KT状態であるか否か、高ベース状態であるか否かに関係なく、一律に99/100の確率で普通図柄当りすることに決定する。

20

【0610】

ステップ052 IWS 5127において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内である場合(当りである場合)、CPU103は、表示結果として当り図柄を設定し(ステップ052 IWS 5128)、ステップ052 IWS 5130へ移行する。また、ステップ052 IWS 5127において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内でない場合(はずれである場合)、CPU103は表示結果としてはずれ図柄を設定し(ステップ052 IWS 5129)、ステップ052 IWS 5130へ移行する。

【0611】

30

ステップ052 IWS 5130において、CPU103は、高ベースフラグがセットされていれば、普通図柄変動時間として0.2秒を普通図柄プロセスタイマにセットする(ステップ052 IWS 5130のY, S5131)。また、高ベースフラグがセットされていなければ、すなわち通常状態または第2KT状態であれば、普通図柄変動時間として1.0秒を普通図柄プロセスタイマにセットする(ステップ052 IWS 5130のN, S5132)。

【0612】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理(ステップ052 IWS 5101)を示す値(具体的には「1」)に更新する(ステップ052 IWS 5133)。

40

【0613】

(普通図柄停止処理)

図10-32は、普通図柄停止処理(ステップ052 IWS 5102)を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する(ステップ052 IWS 3701)。そして、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する(ステップ052 IWS 3702)。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ(ステップ052 IWS 3702のN)、そのまま処理を終了する。

【0614】

50

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは（ステップ052 IWS 3702のY）、CPU103は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうか（ステップ052 IWS 5127にて当りと判定されたかどうか）を確認する（ステップ052 IWS 3703）。なお、普通図柄の停止図柄が当り図柄かどうかは、例えば、ステップ052 IWS 5127にて当りと判定されたときに普通図柄当り判定フラグをセットすることとして、そのフラグがセットされているかどうかによって確認することができる。

【0615】

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052 IWS 3703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052 IWS 5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する（ステップ052 IWS 3708）。

【0616】

ステップ052 IWS 3703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052 IWS 3703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052 IWS 3704）、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052 IWS 3706）。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052 IWS 3705）。

【0617】

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052 IWS 5103）に対応した値（具体的には「3」）に更新する（ステップ052 IWS 3707）。

【0618】

（普通電動役物開放前処理）

図10-33は、普通電動役物開放前処理（ステップ052 IWS 5103）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052 IWS 3801）。そして、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ052 IWS 3802）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ052 IWS 3802のN）、そのまま処理を終了する。

【0619】

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052 IWS 3802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052 IWS 3803）、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052 IWS 3805）。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052 IWS 3804）。

【0620】

このように、本特徴部052 IW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。

【0621】

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052IWで示したものにかぎられない。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、可変入賞球装置6Bを多くの回数開放する（例えば、通常状態または第2KT状態では可変入賞球装置6Bの開放回数として1回をセットするのに対して、第1KT状態では可変入賞球装置6B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1KT状態である場合には、可変入賞球装置6B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なることができる。

【0622】

また、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、上記に示した可変入賞球装置6Bの開放時間を長くする制御と、可変入賞球装置6Bの開放回数を多くする制御とを組み合わせることで実行してもよい。

【0623】

次いで、CPU103は、可変入賞球装置6Bを開放状態に制御する（ステップ052IWS3806）。具体的には、ソレノイド81を駆動して可変入賞球装置6Bを開状態にする。

【0624】

そして、CPU103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052IWS5104）に対応した値（具体的には「4」）に更新する（ステップ052IWS3807）。

【0625】

（コマンド解析処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図10-34～図10-37は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0626】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ052IWS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ052IWS612）。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052IWS613）。+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。

【0627】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ052IWS614）、演出制御用CPU120は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM122に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ052IWS615）。

【0628】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ052IWS616）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ052IWS617）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ052IWS618）。

【0629】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ052IWS619）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に

10

20

30

40

50

形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ052IWS620）。

【0630】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第1図柄確定指定コマンド、第2図柄確定指定コマンド、第1強制図柄確定指定コマンド、第2強制図柄確定指定コマンド）であれば（ステップ052IWS621）、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ052IWS622）。例えば、第1図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第1確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第2確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第1強制確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第2強制確定コマンド受信フラグをセットする。

10

【0631】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば（ステップ052IWS623）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示の表示を開始する制御を行う（ステップ052IWS624）。また、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ052IWS625）。

【0632】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば（ステップ052IWS626）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示の表示を終了する制御を行う（ステップ052IWS627）。また、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ052IWS628）。

20

【0633】

なお、本例では、ステップ052IWS624、S627の処理が実行されることによって、大当たり遊技中に画像表示装置5の表示画面において右打ち表示が表示される。

【0634】

なお、例えば、大当たり遊技中に表示する右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させることによって、現在の設定値を示唆する設定値示唆演出を実行するように構成してもよい。例えば、ステップ052IWS624で右打ち表示を開始するときに、通常は白色の表示色の右打ち表示を開始するのに対して、設定値示唆演出の実行を決定した場合には、設定値「1」である場合には比較的高い割合で青色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「2」である場合には比較的高い割合で緑色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「3」である場合には比較的高い割合で黄色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「4」である場合には比較的高い割合で橙色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「5」である場合には比較的高い割合で赤色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「6」である場合には比較的高い割合で虹色の表示色の右打ち表示を開始したりしてもよい。

30

【0635】

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

40

【0636】

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

50

【0637】

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

【0638】

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

【0639】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中表示コマンドであれば（ステップ052 IWS 633）、演出制御用CPU120は、大当り遊技のラウンド中に大入賞口に入賞した遊技球の数をカウントするための入賞数カウンタの値をリセット（0にクリア）する（ステップ052 IWS 634）。また、演出制御用CPU120は、大入賞口の開放中であること（大当り遊技中のラウンド期間であること）を指定する大入賞口開放中フラグをセットする（ステップ052 IWS 635）。

10

【0640】

なお、本例では、ステップ052 IWS 634の処理が実行されることによって、大入賞口開放中表示コマンドを受信するタイミング（ラウンドを開始するタイミング）で入賞数カウンタの値が0にクリアされるので、極まれにラウンド期間終了後のインターバル期間にオーバー入賞を検出した場合にも、入賞数カウンタに値がカウントされる。

20

【0641】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後表示コマンドであれば（ステップ052 IWS 636）、演出制御用CPU120は、大入賞口の開放後のインターバル期間であることを指定する大入賞口開放後フラグをセットする（ステップ052 IWS 637）。

【0642】

受信した演出制御コマンドが右打ち点灯開始指定コマンドであれば（ステップ052 IWS 638）、演出制御用CPU120は、右打ち報知用LED37の点灯を開始する制御を行う（ステップ052 IWS 639）。

【0643】

受信した演出制御コマンドが右打ち点灯終了指定コマンドであれば（ステップ052 IWS 640）、演出制御用CPU120は、右打ち報知用LED37の点灯を終了する制御を行う（ステップ052 IWS 641）。

30

【0644】

受信した演出制御コマンドが低確／非KT背景指定コマンドであれば（ステップ052 IWS 642）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を低確率／非KT状態に応じた背景画像（例えば、青色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ052 IWS 643）。また、演出制御用CPU120は、セットされていれば、第1KT状態であることを示す第1KT状態フラグをリセットする（ステップ052 IWS 644）。また、演出制御用CPU120は、大当り遊技中および高確率／第2KT状態中に大入賞口および特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数をカウントするための賞球数カウンタがセットされていれば、その賞球数カウンタの値をリセット（0にクリア）する（ステップ052 IWS 645）。

40

【0645】

本例では、大当り遊技中（ただし、2R確変大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技中を除く）に大入賞口に遊技球が入賞したり、高確率／第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞したりした場合に賞球数カウンタの値が累積的に更新されていくのであるが（ステップ052 IWS 660、S667参照）、ステップ052 IWS 645の処理が実行されることによって、遊技状態が低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）となった後50回の変動表示を終了して低確率／低ベース状態となったときに、賞球数カウンタの値が0にクリアされる。

50

【0646】

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052IWS646）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を低確率／第1KT状態に応じた背景画像（例えば、緑色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ052IWS647）。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052IWS648）とともに、セットされていれば、高確率状態であることを示す高確率状態フラグや、第2KT状態であることを示す第2KT状態フラグをリセットする（ステップ052IWS649）。

【0647】

受信した演出制御コマンドが高確／第1KT背景指定コマンドであれば（ステップ052IWS650）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を高確率／第1KT状態に応じた背景画像（例えば、黄色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ052IWS651）。また、演出制御用CPU120は、高確率状態フラグおよび第1KT状態フラグをセットする（ステップ052IWS652）とともに、セットされていれば、第2KT状態フラグをリセットする（ステップ052IWS653）。

【0648】

受信した演出制御コマンドが高確／第2KT背景指定コマンドであれば（ステップ052IWS654）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を高確率／第2KT状態に応じた背景画像（例えば、赤色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ052IWS655）。また、演出制御用CPU120は、高確率状態フラグおよび第2KT状態フラグをセットする（ステップ052IWS656）とともに、セットされていれば、第1KT状態フラグをリセットする（ステップ052IWS657）。

【0649】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ052IWS658）、演出制御用CPU120は、10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技中であるか否かを確認する（ステップ052IWS659）。なお、10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当り中演出処理（ステップS176）～エンディング演出処理（ステップS177）を示す値となっているか否かを確認するとともに、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンド～表示結果4指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。

【0650】

10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技中であれば、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値に15を加算する（ステップ052IWS660）。また、演出制御用CPU120は、加算後の賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5に表示されている賞球数表示を更新する（ステップ052IWS661）。なお、賞球数表示は、大当り遊技中および高確率／第2KT状態中に大入賞口および特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数の表示である。

【0651】

ステップ052IWS658～S661の処理が実行されることによって、本例では、10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生したことにもとづいて賞球数カウンタの値および賞球数表示が更新される。一方で、大当り遊技中であっても、2R確変大当りまたは2R通常大当りにもとづく大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生した場合には、賞球数カウンタの値は更新されず、賞球数表示も更新されない。

【0652】

次いで、演出制御用CPU120は、オーバー入賞時示唆演出の決定および実行を行うためのオーバー入賞時示唆演出処理を実行する（ステップ052IWS662）。なお、

10

20

30

40

50

「オーバー入賞時示唆演出」は、大入賞口へのオーバー入賞が発生したタイミングで実行され、現在設定されている設定値を示唆する演出である。

【0653】

次いで、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出の決定および実行を行うための賞球数表示示唆演出処理を実行する（ステップ052 IWS663）。なお、「賞球数表示示唆演出」は、大当り遊技中や高確率／第2KT状態中に大入賞口や特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数が所定数（本例では、456個、555個、666個、2456個、2555個、2666個）に達したタイミングで実行され、現在設定されている設定値を示唆する演出である。

【0654】

次いで、演出制御用CPU120は、賞球数強調演出の決定および実行を行うための賞球数強調演出処理を実行する（ステップ052 IWS664）。なお、「賞球数強調演出」は、大当り遊技中や高確率／第2KT状態中に大入賞口や特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数が所定数（本例では、1000個、2000個、3000個、4000個、5000個）に達したことを強調表示する演出である。

【0655】

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052 IWS665）、演出制御用CPU120は、第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS666）。第2KT状態フラグがセットされていれば（すなわち、高確率／第2KT状態中であれば）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値に10を加算する（ステップ052 IWS667）。また、演出制御用CPU120は、加算後の賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5に表示されている賞球数表示を更新する（ステップ052 IWS668）。

【0656】

ステップ052 IWS665～S668の処理が実行されることによって、本例では、高確率／第2KT状態中に小当りとなり特殊入賞口への入賞が発生したことにもとづいて賞球数カウンタの値および賞球数表示が更新される。一方で、KT状態中であっても、高確率／第1KT状態中や低確率／第1KT状態中に特殊入賞への入賞が発生した場合には、賞球数カウンタの値は更新されず、賞球数表示も更新されない（ただし、賞球数カウンタの値の更新が行われないだけで、賞球数カウンタの値のリセットまでは行われない）。

【0657】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り入賞時示唆演出の決定および実行を行うための小当り入賞時示唆演出処理を実行する（ステップ052 IWS669）。なお、「小当り入賞時示唆演出」は、高確率／第2KT状態中に小当りとなり特殊入賞口への入賞が発生したタイミングで実行され、現在設定されている設定値を示唆する演出である。

【0658】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ052 IWS663に移行し、賞球数表示示唆演出処理を実行する（ステップ052 IWS663）。次いで、演出制御用CPU120は、賞球数強調演出処理を実行する（ステップ052 IWS664）。

【0659】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ052 IWS670）。そして、ステップ052 IWS611に移行する。

【0660】

（オーバー入賞時示唆演出処理）

図10-38は、オーバー入賞時示唆演出処理（ステップ052 IWS662）を示すフローチャートである。オーバー入賞時示唆演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、入賞数カウンタの値に1を加算する（ステップ052 IWS301）。次いで、演出制御用CPU120は、加算後の入賞数カウンタの値が11以上となっているか否

10

20

30

40

50

かを確認する（ステップ052 IWS 302）。入賞数カウンタの値が11以上となっていれば（すなわち、大入賞口へのオーバー入賞が発生していれば）、演出制御用CPU120は、オーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定するためのオーバー入賞時示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、オーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定する（ステップ052 IWS 303）。

【0661】

図10-39は、オーバー入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図10-39に示すように、オーバー入賞時示唆演出決定テーブルには、オーバー入賞時示唆演出なし、オーバー入賞時示唆演出A、オーバー入賞時示唆演出B、オーバー入賞時示唆演出C、オーバー入賞時示唆演出D、オーバー入賞時示唆演出E、およびオーバー入賞時示唆演出Fに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0662】

図10-39に示すように、本例では、大入賞口に遊技球が入賞したときには、画像表示装置5において通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示（本例では、「+15」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音の入賞音が出力される。

【0663】

これに対して、図10-39に示すように、「オーバー入賞時示唆演出A」が実行される場合には、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音とは異なる音Aの入賞音出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出B」が実行される場合には、画像表示装置5において緑色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音とは異なる音Bの入賞音出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出C」が実行される場合には、画像表示装置5において黄色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音とは異なる音Cの入賞音出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出D」が実行される場合には、画像表示装置5において橙色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音とは異なる音Dの入賞音出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出E」が実行される場合には、画像表示装置5において赤色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音とは異なる音Eの入賞音出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出F」が実行される場合には、画像表示装置5において虹色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音とは異なる音Fの入賞音出力される。

【0664】

図10-39に示すように、オーバー入賞時示唆演出決定テーブルには、現在の設定値が設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて異なる判定値が割り振られている。ステップ052 IWS 303では、演出制御用CPU120は、設定値格納領域（ステップ052 IWS 615参照）の記憶内容を確認し、現在の設定値を特定する。そして、特定した設定値に対応した判定値にもとづいてオーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定する。

【0665】

図10-39に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Aの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「2」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Bの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「3」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Cの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「4」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Dの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「5」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Eの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「6」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Fの実行が決定される割合が比較的高い。

【0666】

また、図10-39に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、オーバー

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

【0667】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 052 IWS 303 でオーバー入賞時示唆演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ 052 IWS 304）。オーバー入賞時示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示を表示する制御を行う（ステップ 052 IWS 305）。例えば、オーバー入賞時示唆演出 A の実行を決定した場合であれば、画像表示装置 5 において青色の表示色で入賞表示を表示する制御を行う。また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8L, 8R から、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音を出力する制御を行う（ステップ 052 IWS 306）。例えば、オーバー入賞時示唆演出 A の実行を決定した場合であれば、スピーカ 8L, 8R から音 A の入賞音を出力する制御を行う。

【0668】

一方、入賞数カウンタの値が 10 以下である場合（ステップ 052 IWS 302 の N）、またはオーバー入賞時示唆演出なしと決定した場合（ステップ 052 IWS 304 の N）には、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において、通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示を表示する制御を行う（ステップ 052 IWS 307）。また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8L, 8R から、通常音の入賞音を出力する制御を行う（ステップ 052 IWS 308）。

【0669】

（小当り入賞時示唆演出処理）

図 10-40 は、小当り入賞時示唆演出処理（ステップ 052 IWS 669）を示すフローチャートである。小当り入賞時示唆演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定するための小当り入賞時示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定する（ステップ 052 IWS 321）。

【0670】

図 10-41 は、小当り入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 10-41 に示すように、小当り入賞時示唆演出決定テーブルには、小当り入賞時示唆演出なし、小当り入賞時示唆演出 A、小当り入賞時示唆演出 B、小当り入賞時示唆演出 C、小当り入賞時示唆演出 D、小当り入賞時示唆演出 E、および小当り入賞時示唆演出 F に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0671】

図 10-41 に示すように、本例では、特殊入賞口に遊技球が入賞したときには、画像表示装置 5 において通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示（本例では、「+10」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ 8L, 8R から通常音の入賞音が出力される。

【0672】

これに対して、図 10-41 に示すように、「小当り入賞時示唆演出 A」が実行される場合には、画像表示装置 5 において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8L, 8R から通常音とは異なる音 A の入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出 B」が実行される場合には、画像表示装置 5 において緑色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8L, 8R から通常音とは異なる音 B の入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出 C」が実行される場合には、画像表示装置 5 において

黄色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 C の入賞音出力される。また、「小当り入賞時示唆演出 D」が実行される場合には、画像表示装置 5 において橙色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 D の入賞音出力される。また、「小当り入賞時示唆演出 E」が実行される場合には、画像表示装置 5 において赤色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 E の入賞音出力される。また、「小当り入賞時示唆演出 F」が実行される場合には、画像表示装置 5 において虹色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 F の入賞音出力される。

【0673】

図 10-41 に示すように、小当り入賞時示唆演出決定テーブルには、現在の設定値が設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて異なる判定値が割り振られている。ステップ 052 IWS 321 では、演出制御用 CPU 120 は、設定値格納領域（ステップ 052 IWS 615 参照）の記憶内容を確認し、現在の設定値を特定する。そして、特定した設定値に対応した判定値にもとづいて小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定する。

【0674】

図 10-41 に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、小当り入賞時示唆演出 A の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「2」である場合には、小当り入賞時示唆演出 B の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「3」である場合には、小当り入賞時示唆演出 C の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「4」である場合には、小当り入賞時示唆演出 D の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「5」である場合には、小当り入賞時示唆演出 E の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「6」である場合には、小当り入賞時示唆演出 F の実行が決定される割合が比較的高い。

【0675】

また、図 10-41 に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、小当り入賞時示唆演出 A～F を合計した小当り入賞時示唆演出の実行を決定する割合は、 $2\% + 1\% + 1\% + 1\% = 5\%$ であり、設定値「2」である場合には 6% であり、設定値「3」である場合には 7% であり、設定値「4」である場合には 8% であり、設定値「5」である場合には 9% であり、設定値「6」である場合には 10% である。このように、本例では、既に説明したオーバー入賞時示唆演出と比較すると、小当り入賞時示唆演出の実行を決定する割合が比較的低くなっている。

【0676】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 052 IWS 321 で小当り入賞時示唆演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ 052 IWS 322）。小当り入賞時示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示を表示する制御を行う（ステップ 052 IWS 323）。例えば、小当り入賞時示唆演出 A の実行を決定した場合であれば、画像表示装置 5 において青色の表示色で入賞表示を表示する制御を行う。また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L, 8 R から、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音を出力する制御を行う（ステップ 052 IWS 324）。例えば、小当り入賞時示唆演出 A の実行を決定した場合であれば、スピーカ 8 L, 8 R から音 A の入賞音を出力する制御を行う。

【0677】

一方、小当り入賞時示唆演出なしと決定した場合（ステップ 052 IWS 322 の N）には、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において、通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示を表示する制御を行う（ステップ 052 IWS 325）。また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L, 8 R から、通常音の入賞音を出力する制御を行う（ステップ 052 IWS 326）。

10

20

30

40

50

【0678】

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

【0679】

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

【0680】

（賞球数表示示唆演出処理）

図10-42は、賞球数表示示唆演出処理（ステップ052 IWS663）を示すフローチャートである。賞球数表示示唆演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、賞球数カウンタの値が456に最初に到達したか否かを確認する（ステップ052 IWS341）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ052 IWS341では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が465となっていれば、賞球数カウンタの値が456に最初に到達したと判定する。

【0681】

賞球数カウンタの値が456に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かを確認する（ステップ052 IWS342）。なお、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ052 IWS615参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「4」以上であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出の有無を決定するための賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Aの有無を決定する（ステップ052 IWS343）。そして、ステップ052 IWS359に移行する。

【0682】

図10-43は、賞球数表示示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図10-43に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Aが実行される場合には、画像表示装置5において「456 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「4」以上であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、3%の確率で賞球数表示示唆演出Aの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Aは設定値が設定値「4」以上であるときにしか実行されないため、賞球数表示示唆演出Aが実行されれば、少なくとも設定値「4」以上であることが確定することになる。

【0683】

賞球数カウンタの値が456に最初に到達した場合でなければ（ステップ052 IWS341のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が555に最初に到達したか否かを確認する（ステップ052 IWS344）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算され

10

20

30

40

50

ていくことから、ステップ052IWS344では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が555となっていれば、賞球数カウンタの値が555に最初に到達したと判定する。

【0684】

賞球数カウンタの値が555に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かを確認する（ステップ052IWS345）。なお、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ052IWS615参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「5」以上であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示唆演出Bの有無を決定する（ステップ052IWS346）。そして、ステップ052IWS359に移行する。

10

【0685】

図10-43に示すように、本例では、賞球数表示唆演出Bが実行される場合には、画像表示装置5において「555 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「5」以上であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、2%の確率で賞球数表示唆演出Bの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示唆演出Bは設定値が設定値「5」以上であるときにしか実行されないの、賞球数表示唆演出Bが実行されれば、少なくとも設定値「5」以上であることが確定することになる。

【0686】

賞球数カウンタの値が555に最初に到達した場合でなければ（ステップ052IWS344のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が666に最初に到達したか否かを確認する（ステップ052IWS347）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ052IWS347では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が675となっていれば、賞球数カウンタの値が666に最初に到達したと判定する。

20

【0687】

賞球数カウンタの値が666に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「6」であるか否かを確認する（ステップ052IWS348）。なお、現在の設定値が設定値「6」であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ052IWS615参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「6」であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示唆演出Cの有無を決定する（ステップ052IWS349）。そして、ステップ052IWS359に移行する。

30

【0688】

図10-43に示すように、本例では、賞球数表示唆演出Cが実行される場合には、画像表示装置5において「666 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「6」であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、1%の確率で賞球数表示唆演出Cの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示唆演出Cは設定値が設定値「6」であるときにしか実行されないの、賞球数表示唆演出Cが実行されれば、設定値「6」であることが確定することになる。

40

【0689】

賞球数カウンタの値が666に最初に到達した場合でなければ（ステップ052IWS347のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2456に最初に到達したか否かを確認する（ステップ052IWS350）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、高確率／第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば10個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15または10ずつ加算されていくことから、ステップ052IWS350では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2460または2465となっていれば、賞球数カウンタの値が

50

2 4 5 6 に最初に到達したと判定する。

【0 6 9 0】

賞球数カウンタの値が2 4 5 6 に最初に到達していれば、演出制御用CPU1 2 0 は、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かを確認する（ステップ0 5 2 IWS3 5 1）。なお、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ0 5 2 IWS6 1 5 参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「4」以上であれば、演出制御用CPU1 2 0 は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Dの有無を決定する（ステップ0 5 2 IWS3 5 2）。そして、ステップ0 5 2 IWS3 5 9 に移行する。

10

【0 6 9 1】

図1 0 - 4 3 に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Dが実行される場合には、画像表示装置5において「2 4 5 6 O V E R」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「4」以上であることが示唆される。図1 0 - 4 3 に示すように、本例では、5 %の確率で賞球数表示示唆演出Dの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Dは設定値が設定値「4」以上であるときにしか実行されないの、賞球数表示示唆演出Dが実行されれば、設定値「4」以上であることが確定することになる。

【0 6 9 2】

賞球数カウンタの値が2 4 5 6 に最初に到達した場合でなければ（ステップ0 5 2 IWS3 5 0 のN）、演出制御用CPU1 2 0 は、賞球数カウンタの値が2 5 5 5 に最初に到達したか否かを確認する（ステップ0 5 2 IWS3 5 3）。本例では、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば1 5 個の賞球が得られ、高確率／第2 K T 状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば1 0 個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が1 5 または1 0 ずつ加算されていくことから、ステップ0 5 2 IWS3 5 3 では、演出制御用CPU1 2 0 は、賞球数カウンタの値が2 5 5 5 または2 5 6 0 となっていれば、賞球数カウンタの値が2 5 5 5 に最初に到達したと判定する。

20

【0 6 9 3】

賞球数カウンタの値が2 5 5 5 に最初に到達していれば、演出制御用CPU1 2 0 は、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かを確認する（ステップ0 5 2 IWS3 5 4）。なお、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ0 5 2 IWS6 1 5 参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「5」以上であれば、演出制御用CPU1 2 0 は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Eの有無を決定する（ステップ0 5 2 IWS3 5 5）。そして、ステップ0 5 2 IWS3 5 9 に移行する。

30

【0 6 9 4】

図1 0 - 4 3 に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Eが実行される場合には、画像表示装置5において「2 5 5 5 O V E R」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「5」以上であることが示唆される。図1 0 - 4 3 に示すように、本例では、3 %の確率で賞球数表示示唆演出Eの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Eは設定値が設定値「5」以上であるときにしか実行されないの、賞球数表示示唆演出Eが実行されれば、設定値「5」以上であることが確定することになる。

40

【0 6 9 5】

賞球数カウンタの値が2 5 5 5 に最初に到達した場合でなければ（ステップ0 5 2 IWS3 5 3 のN）、演出制御用CPU1 2 0 は、賞球数カウンタの値が2 6 6 6 に最初に到達したか否かを確認する（ステップ0 5 2 IWS3 5 6）。本例では、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば1 5 個の賞球が得られ、高確率／第2 K T 状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば1 0 個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が1 5 または1 0 ずつ加算されていくことから、ステップ0 5 2 IWS3 5 6 では、演出制御用CPU1 2 0 は、賞球数カウンタの値が2 6 7 0 または2 6 7 5 となっていれば、賞球数カウンタの値

50

が2666に最初に到達したと判定する。

【0696】

賞球数カウンタの値が2666に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「6」であるか否かを確認する（ステップ052IWS357）。なお、現在の設定値が設定値「6」であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ052IWS615参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「6」であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Fの有無を決定する（ステップ052IWS358）。そして、ステップ052IWS359に移行する。

【0697】

図10-43に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Fが実行される場合には、画像表示装置5において「2666 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「6」であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、2%の確率で賞球数表示示唆演出Fの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Fは設定値が設定値「6」であるときにしか実行されないの、賞球数表示示唆演出Fが実行されれば、設定値「6」であることが確定することになる。

【0698】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ052IWS343、S346、S349、S352、S355、S358で賞球数表示示唆演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ052IWS359）。賞球数表示示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、決定した種類の賞球数表示示唆演出を実行する制御を行う（ステップ052IWS360）。例えば、賞球数表示示唆演出Aの実行を決定した場合であれば、画像表示装置5において「456 OVER」などの文字表示を表示する制御を行う。

【0699】

なお、本例では、図10-43に示すように、大当り遊技中の期間に実行される賞球数表示示唆演出A～Cで見ると、大当り遊技中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示示唆演出の実行確率が3%、2%、および1%と低くなっていく一方で、設定値「4」以上確定、設定値「5」以上確定、および設定値「6」確定と設定値の示唆の精度が上昇している。また、本例では、図10-43に示すように、高確率／第2KT状態（小当りRUSH

）中の期間に実行される賞球数表示示唆演出D～Fで見ると、小当りRUSH中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示示唆演出の実行確率が5%、3%、および2%と低くなっていく一方で、設定値「4」以上確定、設定値「5」以上確定、および設定値「6」確定と設定値の示唆の精度が上昇している。

【0700】

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

【0701】

また、本例では、図10-43に示すように、大当り遊技中の期間に実行される賞球数表示示唆演出A～Cと、小当りRUSH中の期間に実行される賞球数表示示唆演出D～Fとで、賞球数表示示唆演出の実行確率が異なる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、同じ実行確率で賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0702】

（賞球数強調演出処理）

図10-44は、賞球数強調演出処理（ステップ052IWS664）を示すフローチャートである。賞球数強調演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、賞球数

10

20

30

40

50

カウンタの値が1000毎の閾値（本例では、1000、2000、3000、4000、5000）に最初に到達したか否かを確認する（ステップ052 IWS371）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ052 IWS371では、演出制御用CPU120は、例えば、賞球数カウンタの値が1000または1005となっていれば、賞球数カウンタの値が1000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が2000または2005となっていれば、賞球数カウンタの値が2000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が3000または3005となっていれば、賞球数カウンタの値が3000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が4000または4005となっていれば、賞球数カウンタの値が4000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が5000または5005となっていれば、賞球数カウンタの値が5000に最初に到達したと判定する。

【0703】

賞球数カウンタの値が1000毎の閾値に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、賞球数強調演出の有無を決定するための賞球数強調演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数強調演出の有無を決定する（ステップ052 IWS372）。

【0704】

図10-45は、賞球数強調演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図10-45に示すように、本例では、賞球数カウンタの値が1000に到達している場合には、50%の確率で賞球数強調演出Aの実行が決定される。賞球数強調演出Aが実行される場合には、画像表示装置5において「1000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が2000に到達している場合には、60%の確率で賞球数強調演出Bの実行が決定される。賞球数強調演出Bが実行される場合には、画像表示装置5において「2000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が3000に到達している場合には、70%の確率で賞球数強調演出Cの実行が決定される。賞球数強調演出Cが実行される場合には、画像表示装置5において「3000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が4000に到達している場合には、80%の確率で賞球数強調演出Dの実行が決定される。賞球数強調演出Dが実行される場合には、画像表示装置5において「4000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が5000に到達している場合には、90%の確率で賞球数強調演出Eの実行が決定される。賞球数強調演出Eが実行される場合には、画像表示装置5において「5000 OVER」などの文字表示が表示される。

【0705】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ052 IWS372で賞球数強調演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ052 IWS373）。賞球数強調演出の実行を決定していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、決定した種類の賞球数強調演出を実行する制御を行う（ステップ052 IWS374）。例えば、賞球数強調演出Aの実行を決定した場合であれば、画像表示装置5において「1000 OVER」などの文字表示を表示する制御を行う。

【0706】

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

10

20

30

40

50

【0707】

図10-44および図10-45に示すように、賞球数強調演出は、図10-42および図10-43に示した賞球数表示演出とは異なり、現在の設定値とは無関係に決定され実行される演出である。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、賞球数強調演出の表示態様を変化させることにより、現在の設定値を示唆する態様で賞球数強調演出を実行可能に構成してもよい。例えば、通常とは異なる表示色で「1000 OVER」や「2000 OVER」などの文字表示を表示させることにより、現在の設定値を示唆可能に構成してもよい。

【0708】

(可変表示開始待ち処理)

図10-46は、可変表示開始待ち処理(ステップS170)を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドを受信しているか否かを確認する(ステップ052IWS811)。なお、変動パターンコマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理(ステップS75)において、変動パターンコマンドを受信した場合に、変動パターンコマンドを受信したことを示す変動パターンコマンド受信フラグをセットするようにし、ステップ052IWS811では、その変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

【0709】

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052IWS812)。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052IWS813)。なお、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第1変動パターン#01~#09を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ(すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば)、そのまま処理を終了する。第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理(ステップS171)に対応した値に更新する(ステップ052IWS815)。

【0710】

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052IWS814)。なお、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第2変動パターン#01~#34を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ(すなわち、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば)、そのまま処理を終了する。第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理(ステップS171)に対応した値に更新する(ステップ052IWS815)。

【0711】

ステップ052IWS812~S815の処理が実行されることによって、この特徴部052IW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。

10

20

30

40

50

【0712】

(可変表示開始設定処理)

図10-47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、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052IWS920）。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、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドが第1変動パターン#01～#09を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、今回の変動表示が小当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ052IWS921）。なお、今回の変動表示が小当たりとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果7指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。小当たり変動であれば、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として非リーチはずれ図柄を決定する（ステップ052IWS922）。

10

【0713】

既に説明したように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合には、小当たりAとなる場合しかなく、小当たり遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。そのため、ステップ052IWS920～S922の処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合には、強制的に非リーチはずれ図柄を停止表示することにより、遊技者に過度の期待を抱かせないようにしている。

20

【0714】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合（ステップ052IWS920のN）や、小当たり変動でない場合（ステップ052IWS921のN）には、演出制御用CPU120は、変動表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ052IWS923）。ステップ052IWS923では、演出制御用CPU120は、表示結果1指定コマンドを受信した場合（はずれと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果2指定コマンドを受信した場合（10R確変大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が奇数図柄のうち図柄「7」で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果3指定コマンドを受信した場合（6R確変大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が「7」以外の奇数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果5指定コマンドを受信した場合（2R確変大当たりと決定されている場合）には、中の飾り図柄が特殊図柄（本例では、図柄「R」）を含む図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果4指定コマンドや表示結果6指定コマンドを受信した場合（6R通常大当たりや2R通常大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が偶数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果7指定コマンドを受信した場合（小当たりと決定されている場合）には、小当たり図柄（例えば、「135」）の飾り図柄の組み合わせを決定する。

30

【0715】

次いで、演出制御用CPU120は、今回の変動表示がはずれとなるものであるか否かを確認する（ステップ052IWS924）。なお、今回の変動表示がはずれとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。はずれ変動でなければ、そのままステップ052IWS928に移行する。はずれ変動であれば（ステップ052IWS924のY）、演出制御用CPU120は、現在設定されている設定値を示唆する設定値示唆演出の有無および種類を決定するための設定値示唆演出設定処理を実行する（ステップ052IWS925）。

40

【0716】

ステップ052IWS925では、演出制御用CPU120は、設定値格納領域（ステ

50

ップ052 IWS 615参照)に格納されている設定値を特定する。そして、演出制御用CPU120は、設定値示唆演出の有無および種類を決定するための設定値示唆演出決定テーブルとして、特定した設定値に対応するテーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、設定値示唆演出の有無および種類を決定する。

【0717】

図10-48は、設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図10-48に示すように、設定値示唆演出決定テーブルには、設定値示唆演出なし、設定値示唆演出A、設定値示唆演出B、設定値示唆演出C、設定値示唆演出D、設定値示唆演出E、および設定値示唆演出Fに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0718】

設定値示唆演出Aは、例えば、画像表示装置5において青色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図10-48に示すように、設定値「1」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Bは、例えば、画像表示装置5において緑色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図10-48に示すように、設定値「2」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Cは、例えば、画像表示装置5において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図10-48に示すように、設定値「3」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Dは、例えば、画像表示装置5において橙色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図10-48に示すように、設定値「4」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Eは、例えば、画像表示装置5において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図10-48に示すように、設定値「5」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Fは、例えば、画像表示装置5において虹色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図10-48に示すように、設定値「6」である場合に最も実行割合が高い。

【0719】

次いで、演出制御用CPU120は、第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ052 IWS 926)。第2KT状態フラグがセットされていなければ(すなわち、第2KT状態でなければ)、そのままステップ052 IWS 928に移行する。第2KT状態フラグがセットされていれば(ステップ052 IWS 926のY)、すなわち、第2KT状態であれば、演出制御用CPU120は、第2KT状態(小当りRUSH)が継続することを示唆する小当りRUSH継続示唆演出の有無および種類を決定するための小当りRUSH継続示唆演出設定処理を実行する(ステップ052 IWS 927)。

【0720】

図10-49は、小当りRUSH継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図10-49に示すように、小当りRUSH継続示唆演出決定テーブルには、小当りRUSH継続示唆演出なし、小当りRUSH継続示唆演出A、および小当りRUSH継続示唆演出Bに対して、それぞれ判定値が割り振られている。小当りRUSH継続示唆演出Aは、例えば、画像表示装置5において青色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。また、小当りRUSH継続示唆演出Bは、例えば、画像表示装置5において赤色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。

【0721】

図10-49に示すように、本例では、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「2」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が次に高く、設定値「3」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「4」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「5」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が

10

20

30

40

50

さらに次に高く、設定値「6」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も低くなっている。

【0722】

また、図10-49に示すように、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出Aの実行割合が最も高く、設定値「6」である場合に小当りRUSH継続示唆演出Bの実行割合が最も高くなっている。

【0723】

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

【0724】

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

【0725】

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

【0726】

次いで、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンにもとづいて、使用する飾り図柄の変動パターン、および設定値示唆演出や小当りRUSH継続示唆演出の実行を決定している場合には、設定値示唆演出や小当りRUSH継続示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ052IWS928）。

【0727】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ052IWS928で選択したプロセステーブルにおけるプロセステータ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052IWS929）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセステータ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052IWS930）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDPに制御信号（表示制御実行データ）を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、LED制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0728】

なお、設定値示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ052IWS928で選択した設定値示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ052IWS930および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（はずれ変動中）に設定値示唆演出が実行される。

【0729】

また、小当りRUSH継続示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ052IWS928で選択した小当りRUSH継続示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ052IWS930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

10

20

30

40

50

によって、飾り図柄の変動表示中（第2 K T状態中のはずれ変動中）に小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。

【0730】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間に応じた値を飾り図柄変動時間タイマに設定して飾り図柄変動時間タイマをスタートさせる（ステップ052 I W S 9 3 1）。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 S 1 7 2）に応じた値に更新する（ステップ052 I W S 9 3 2）。

【0731】

（可変表示中演出処理）

図10-50は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ052 I W S 8 1 0 1）、飾り図柄変動時間タイマの値を1減算する（ステップ052 I W S 8 1 0 2）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ052 I W S 8 1 0 3）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ052 I W S 8 1 0 4）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ052 I W S 8 1 0 5）。

【0732】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第1 K T 状態フラグまたは第2 K T 状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052 I W S 8 1 0 6）。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もセットされていなければ（すなわち、非 K T 状態であれば）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第1図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第1確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ052 I W S 8 1 0 7）。第1図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ052 I W S 8 1 1 0）。

【0733】

第1図柄確定指定コマンドを受信していなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第1強制図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第1強制確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ052 I W S 8 1 0 8）。第1強制図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理のステップ052 I W S 9 2 3で決定した飾り図柄の停止図柄を、はずれ図柄に差し替える処理を行う（ステップ052 I W S 8 1 0 9）。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ052 I W S 8 1 1 0）。

【0734】

ステップ052 I W S 8 1 0 6で第1 K T 状態フラグまたは第2 K T 状態フラグがセットされていれば（すなわち、K T 状態であれば）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第2図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第2確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ052 I W S 8 1 1 1）。第2図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ052 I W S 8 1 1 4）。

【0735】

第2図柄確定指定コマンドを受信していなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第2強制図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第2強制確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ052 I W S 8 1 1 2）。第2強制図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理のステップ052 I W S 9 2 3で決定した飾り図柄の停止図柄を、はずれ図柄に差し替え

10

20

30

40

50

る処理を行う（ステップ052 IWS 8113）。そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ052 IWS 8114）。

【0736】

ステップ052 IWS 8108で第1強制図柄確定指定コマンドも受信していなかった場合、またはステップ052 IWS 8112で第2強制図柄確定指定コマンドも受信していなかった場合には、演出制御用CPU120は、飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ052 IWS 8115）。飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御用CPU120は、待機演出用のプロセスデータに切り替える（ステップ052 IWS 8116）。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ052 IWS 8117）。

【0737】

本例では、既に説明したように、第2特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当り、確変大当りとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。また、第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当り、確変大当りとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。いずれかの図柄確定指定コマンドを受信することなく、ステップ052 IWS 8115で飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたということは、このように第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が中断され、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が継続して実行されている場合である。この場合、本例では、ステップ052 IWS 8116、S8117の処理が実行されることによって、待機演出に切り替えられ、その後、第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が再開され、最終的に1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が終了するまで、待機演出が継続される。なお、「待機演出」は、例えば、画像表示装置5において左中右の飾り図柄を揺れ変動または微変動させた状態で仮停止状態とする演出である。

【0738】

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

【0739】

（特図当り待ち処理）

図10-51および図10-52は、演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ1がセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS 9701）。停止図柄表示フラグ1がセットされていれば、ステップ052 IWS 9706に移行する。この特徴部052 IWでは、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ052 IWS 9705で停止図柄表示フラグ1がセットされる。そして、大当り中演出を実行するときに停止図柄表示フラグ1がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ1がセットされているということは、大当り図柄を確定表示したが大当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ052 IWS 9703の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ052 IWS 9706に移行する。

【0740】

停止図柄表示フラグ1がセットされていなければ、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ2がセットされているか否かを確認する（ステップ052IWS9702）。停止図柄表示フラグ2がセットされていれば、ステップ052IWS9717に移行する。この特徴部052IWでは、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を表示した場合には、ステップ052IWS9716で停止図柄表示フラグ2がセットされる。そして、小当り中演出を実行するときに停止図柄表示フラグ2がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ2がセットされているということは、小当り図柄を確定表示したが小当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ052IWS9703の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ052IWS9717に移行する。

10

【0741】

停止図柄表示フラグ1および停止図柄表示フラグ2のいずれもセットされていなければ、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において停止表示中の左中右の飾り図柄の停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を確定表示させる制御を行う（ステップ052IWS9703）。なお、第1強制図柄確定指定コマンドや第2強制図柄確定指定コマンドを受信し、ステップ052IWS8109、S8113ではずれ図柄に差し替える処理を実行した場合には、ステップ052IWS9703において、演出制御用CPU120は、はずれ図柄を確定表示させる制御を行う。

【0742】

ステップ052IWS9703の処理で大当り図柄を確定表示した場合には（ステップ052IWS9704のY）、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ1をセットする（ステップ052IWS9705）。

20

【0743】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ052IWS9706）。大当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ1をリセットする（ステップ052IWS9707）。

【0744】

次いで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ052IWS9708）。賞球数表示の表示中でなければ、演出制御用CPU120は、今回発生した大当りの大当り種別が10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りであるか否かを確認する（ステップ052IWS9709）。なお、大当り種別が10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りであるか否かは、例えば、受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンド～表示結果4指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りであれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示を開始する制御を行う（ステップ052IWS9710）。

30

【0745】

ステップ052IWS9708～S9710の処理が実行されることによって、本例では、10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技を開始するときに賞球数表示の表示が開始される。一方、大当りであっても2R確変大当りまたは2R通常大当りにもとづく大当り遊技を開始する場合には賞球数表示の表示は開始されない。

40

【0746】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ052IWS9711）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ052IWS9712）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランブ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示

50

装置 5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 8 L，8 R）の制御を実行する（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 1 3）。

【0 7 4 7】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理（ステップ S 1 7 6）に応じた値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 1 4）。

【0 7 4 8】

ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 3 の処理で大当り図柄を確定表示していなければ（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 4 の N）、ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 3 の処理で小当り図柄を確定表示した場合には（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 1 5 の Y）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、停止図柄表示フラグ 2 をセットする（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 1 6）。

10

【0 7 4 9】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 1 7）。小当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、停止図柄表示フラグ 2 をリセットする（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 1 8）。

【0 7 5 0】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 1 9）。次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 2 0）、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 8 L，8 R）の制御を実行する（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 2 1）。

20

【0 7 5 1】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理（ステップ S 1 7 4）に応じた値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 2 2）。

【0 7 5 2】

ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 3 の処理で大当り図柄や小当り図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 4 の N、且つステップ 0 5 2 I W S 9 7 1 5 の N）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップ S 1 7 0）に応じた値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 2 3）。

30

【0 7 5 3】

（エンディング演出処理）

図 1 0 - 5 3 は、図 8 に示された演出制御プロセス処理におけるエンディング演出処理（ステップ S 1 7 7）を示すフローチャートである。エンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、演出期間計測タイマの値を 1 減算する（ステップ 0 5 2 I W S 9 5 1）。なお、演出期間計測タイマは、大当り中演出処理（ステップ S 1 7 6 参照）において、大当り遊技の全てのラウンドを終了したことにもとづいてセットされる。次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 9 5 2）。

40

【0 7 5 4】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは（ステップ 0 5 2 I W S 9 5 2 の N）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスタイマの値を 1 減算し（ステップ 0 5 2 I W S 9 5 3）、プロセスデータ n の内容に従って演出装置（画像表示装置 5、遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L，8 R 等）を制御する処理を実行する（ステップ 0 5 2 I W S 9 5 4）。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする演出を実行する。

【0 7 5 5】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうか

50

かを確認し（ステップ052IWS955）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップ052IWS956）。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ052IWS957）。

【0756】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップ052IWS952のY）、演出制御用CPU120は、今回終了する大当り遊技が6R確変大当りまたは6R通常大当りにもとづく大当り遊技であるか否かを確認する（ステップ052IWS958）。なお、6R確変大当りまたは6R通常大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドまたは表示結果4指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。6R確変大当りまたは6R通常大当りであれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示を終了する制御を行う（ステップ052IWS959）。

【0757】

ステップ052IWS958～S959の処理が実行されることによって、本例では、6R確変大当りや6R通常大当りにもとづく大当り遊技を実行する場合には、その大当り遊技中に賞球数表示が表示され、その大当り遊技を終了するときに賞球数表示が消去されて、大当り遊技終了後の高確率／第1KT状態や低確率／第1KT状態中には賞球数表示は表示されない。

【0758】

次いで、演出制御用CPU120は、今回終了する大当り遊技が2R確変大当りにもとづく大当り遊技であるか否かを確認する（ステップ052IWS960）。なお、2R確変大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果5指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。2R確変大当りであれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ052IWS961）。賞球数表示の表示中でなければ、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示を開始する制御を行う（ステップ052IWS962）。

【0759】

ステップ052IWS960～S962の処理が実行されることによって、本例では、2R確変大当りにもとづく大当り遊技を実行する場合には、その大当り遊技中には賞球数表示が表示されないのであるが（ただし、本例では、2R確変大当りとなる前から賞球数表示が表示されていた場合には、賞球数表示は継続して表示されるが表示の更新はされない）、大当り遊技終了後の高確率／第2KT状態中には賞球数表示が表示される。

【0760】

その後、演出制御用CPU120は、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ052IWS963）。

【0761】

（演出例）

次に、本特徴部052IWにおいて実行される演出の演出態様について説明する。まず、設定値示唆演出の演出態様について説明する。図10-54は、設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示において設定値示唆演出を実行可能である。図10-54（A）に示すように、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、設定値示唆演出の実行タイミングとなると、図10-54（B1）～（B3）に示すように、飾り図柄の変動表示中に設定値示唆演出が実行される。

【0762】

本例では、図10-54（B1）～（B3）に示すように、画像表示装置5において所定のキャラクタ画像052IW001，052IW002，052IW003を表示する

10

20

30

40

50

態様により設定値示唆演出が実行される。この場合、例えば、設定値示唆演出Aを実行する場合には、図10-54(B1)に示すように、画像表示装置5において青色の表示色で所定のキャラクタ画像052IW001を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Cを実行する場合には、図10-54(B2)に示すように、画像表示装置5において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像052IW002を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Eを実行する場合には、図10-54(B3)に示すように、画像表示装置5において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像052IW003を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。

【0763】

なお、図10-54に示す例では、設定値示唆演出Aや、設定値示唆演出C、設定値示唆演出Eを実行する場合を示したが、例えば、設定値示唆演出Bを実行する場合には緑色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出Dを実行する場合には橙色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出Fを実行する場合には虹色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示される。

【0764】

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

【0765】

次に、小当りRUSH継続示唆演出の演出態様について説明する。図10-55は、小当りRUSH継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、第2KT状態中(小当りRUSH中)のはずれとなる飾り図柄の変動表示において小当りRUSH継続示唆演出を実行可能である。

【0766】

本例では、第2KT状態中である場合には、図10-55(A)に示すように、例えば、画像表示装置5において「小当りRUSH」などの文字表示052IW004が表示され、第2KT状態中であることが認識可能に表示される。そして、図10-55(A)に示すように、第2KT状態中に画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、小当りRUSH継続示唆演出の実行タイミングとなると、図10-55(B1)～(B3)に示すように、飾り図柄の変動表示中に小当りRUSH継続示唆演出が実行される。

【0767】

本例では、図10-55(B1)，(B2)に示すように、画像表示装置5において所定の演出画像052IW005，052IW006を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。なお、本例では、所定の演出画像052IW005，052IW006として、レーシングカーの画像が表示される場合が示されている。この場合、例えば、小当りRUSH継続示唆演出Aを実行する場合には、図10-55(B1)に示すように、画像表示装置5において青色の表示色で所定の演出画像052IW005を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。また、例えば、小当りRUSH継続示唆演出Bを実行する場合には、図10-55(B2)に示すように、画像表示装置5において赤色の表示色で所定の演出画像052IW005を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。

【0768】

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

【0769】

次に、右打ち報知の表示態様について説明する。図10-56は、右打ち報知の表示態

10

20

30

40

50

様を説明するための説明図である。本例では、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなった場合であるかに関係なく、大当たり遊技中である場合には、図10-56(1)に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)によって、右打ち表示器26が点灯される(ステップ052IWS2018A, S2018B参照)。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図10-56(1)に示すように、演出制御用CPU120によって、右打ち報知用LED37が点灯される(ステップ052IWS2019A, S2019B, S639参照)。さらに、図10-56(1)に示すように、演出制御用CPU120によって、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示052IW007が表示される(ステップ052IWS624参照)。

10

【0770】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示で小当たりとなった場合には、小当たり遊技中に、図10-56(2)に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)によって、右打ち表示器26が点灯される(ステップ052IWS2024B参照)。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図10-56(2)に示すように、演出制御用CPU120によって、右打ち報知用LED37が点灯される(ステップ052IWS2025B, S639参照)。ただし、大当たり遊技中とは異なり、図10-56(2)に示すように、画像表示装置5の表示画面における右打ち表示052IW007の表示は行われない。

【0771】

20

一方、本例では、第1特別図柄の変動表示で小当たりとなった場合には、図10-56(3)に示すように、小当たり遊技中に、右打ち表示器26の点灯および右打ち報知用LED37の点灯は行われず、画像表示装置5の表示画面における右打ち表示052IW007の表示も行われない。

【0772】

次に、オーバー入賞時示唆演出、小当たり入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様について説明する。図10-57および図10-58は、オーバー入賞時示唆演出、小当たり入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図10-57および図10-58では、(A)(B)(C)・・・の順に表示画面が遷移する。また、図10-57および図10-58に示す例では、10R確変大当たりとなったことにもとづいて大当たり遊技状態に制御される場合が示されている。

30

【0773】

図10-57(A)に示すように、大当たり遊技中においては、画像表示装置5において、「大当たり中!」などの文字表示や、「ラウンド2」などのラウンド数表示が表示されるとともに、賞球数表示052IW008が表示される。また、大当たり遊技中に大入賞口への通常の入賞(オーバー入賞でない入賞)が発生すると、図10-57(B)に示すように、通常の色(本例では、白色)で入賞表示052IW009(本例では、「+15」の文字表示)が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音の入賞音が出力される(ステップ052IWS307, S308参照)。

【0774】

40

次いで、大当たり遊技中にオーバー入賞が発生し、オーバー入賞が発生したことにもとづいてオーバー入賞時示唆演出の実行が決定されたものとする。この場合、図10-57(C)に示すように、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示052IW010(本例では、「+15」の文字表示)が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音が出力される(ステップ052IWS305, S306参照)。例えば、オーバー入賞時示唆演出Aを実行する場合には、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから音Aの入賞音が出力される。

【0775】

次いで、賞球数が456個に到達し、賞球数が456個に到達したことにもとづいて賞

50

球数表示示唆演出Aの実行が決定されたものとする。この場合、図10-57(D)に示すように、画像表示装置5において「456 OVER」などの文字表示052IW011が表示され、賞球数表示示唆演出Aが実行される(ステップ052IWS360参照)。
【0776】

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

【0777】

次いで、図10-58(E)に示すように、大当たり遊技を終了すると、大当たり遊技終了後に遊技状態が高確率/第2KT状態に制御される。また、高確率/第2KT状態に制御されると、図10-58(F)に示すように、「小当たりRUSH中!」などの文字表示が表示されるとともに、賞球数表示052IW008が継続して表示される。

【0778】

次いで、高確率/第2KT状態中に小当たりとなって特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したが、小当たり入賞時示唆演出の実行を決定しなかった場合には、図10-58(F)に示すように、通常の表示色(本例では、白色)で入賞表示052IW012(本例では、「+10」の文字表示)が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音の入賞音が出力される(ステップ052IWS325, S326参照)。

【0779】

次いで、高確率/第2KT状態中に小当たりとなって特殊入賞口への遊技球の入賞が発生し、特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて小当たり入賞時示唆演出の実行が決定されたものとする。この場合、図10-58(G)に示すように、決定した小当たり入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示052IW013(本例では、「+10」の文字表示)が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから、決定した小当たり入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音が出力される(ステップ052IWS323, S324参照)。例えば、小当たり入賞時示唆演出Aを実行する場合には、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから音Aの入賞音が出力される。

【0780】

次いで、高確率/第2KT状態中に賞球数が2666個に到達し、賞球数が2666個に到達したことにもとづいて賞球数表示示唆演出Fの実行が決定されたものとする。この場合、図10-58(H)に示すように、画像表示装置5において「2666 OVER」などの文字表示052IW014が表示され、賞球数表示示唆演出Fが実行される(ステップ052IWS360参照)。

【0781】

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

【0782】

また、図10-57および図10-58に示す例では、図示を省略しているが、例えば、賞球数が1000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Aの実行が決定された場合には、画像表示装置5において、「1000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Aが実行される。また、例えば、賞球数が2000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Bの実行が決定された場合には、画像表示装置5において、「2000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Bが実行される。また、例えば、賞球数が3000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Cの実行が決

10

20

30

40

50

定された場合には、画像表示装置5において、「3000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Cが実行される。また、例えば、賞球数が4000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Dの実行が決定された場合には、画像表示装置5において、「4000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Dが実行される。また、例えば、賞球数が5000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Eの実行が決定された場合には、画像表示装置5において、「5000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Eが実行される。

【0783】

なお、本例では、賞球数が456個、555個、666個、2456個、2555個、または2666個に到達したこと（言い換えれば、大当り遊技中や高確率／第2KT状態中の小当りにより付与された遊技価値の合計）に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出A～Fを実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、高確率／第2KT状態中に発生した小当り回数や、高確率／第2KT状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出A～Fを実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0784】

次に、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御について説明する。図10-59は、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【0785】

大当りとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第1特別図柄の変動表示が確変大当り（本例では、10R確変大当りまたは6R確変大当り）となる大当り変動であった場合には、図10-59（A）に示すように、小当り図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される（ステップ052IWS1120A、ステップ052IWS1128AのY参照）。

【0786】

一方、第1特別図柄の変動表示が通常大当り（本例では、6R通常大当り）となる大当り変動であった場合には、図10-59（B）に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第1特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ052IWS1128AのN、ステップ052IWS1129A参照）。

【0787】

なお、はずれや小当りとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図10-59（C）に示すように、小当り図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される（ステップ052IWS1120A、ステップ052IWS1127AのN参照）。

【0788】

大当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第2特別図柄の変動表示が確変大当り（本例では、10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当り）となる大当り変動であった場合には、図10-59（D）に示すように、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断さ

れ第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される（ステップ052IWS1120B、ステップ052IWS1128BのY参照）。

【0789】

一方、第2特別図柄の変動表示が通常大当り（本例では、2R通常大当り）となる大当り変動であった場合には、図10-59（E）に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第2特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ052IWS1128BのN、ステップ052IWS1129B参照）。

【0790】

なお、はずれや小当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図10-59（F）に示すように、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される（ステップ052IWS1120B、ステップ052IWS1127BのN参照）。

【0791】

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

【0792】

（変形例1）

図10-60は、変形例1における第1特別図柄変動処理（ステップS112A）を示すフローチャートである。図10-60において、ステップ052IWS1120A～S1127Aの処理は、図10-19に示したそれらの処理と同様であるが、変形例1では、図10-19に示したステップ052IWS1128Aの判定処理が存在しない。

【0793】

変形例1では、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU103は、そのままステップS1129Aの処理に移行し、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052IWS1129A）。なお、図10-60において、ステップ052IWS1130Aの処理は、図10-19に示した処理と同様である。

【0794】

図10-61は、変形例1における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図10-61において、ステップ052IWS1120B～S1127Bの処理は、図10-22に示したそれらの処理と同様であるが、変形例1では、図10-22に示したステップ052IWS1128Bの判定処理が存在しない。

【0795】

変形例1では、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU103は、そのままステップS1129Bの処理に移行し、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052IWS1129B）。なお、図10-61において、ステップ052IWS1130Bの処理は、図10-22に示した処理と同様である。

【0796】

図10-62は、変形例1における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【0797】

大当たりとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第1特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図10-62(A)に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第1特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される(ステップ052IWS1127AのN、ステップ052IWS1129A参照)。

【0798】

一方、はずれや小当たりとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図10-62(B)に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される(ステップ052IWS1120A、ステップ052IWS1127AのN参照)。

10

【0799】

大当たりとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第2特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図10-62(C)に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第2特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される(ステップ052IWS1127BのN、ステップ052IWS1129B参照)。

20

【0800】

一方、はずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図10-62(D)に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される(ステップ052IWS1120B、ステップ052IWS1127BのN参照)。

30

【0801】

(変形例2)

図10-63は、変形例2における第1特別図柄変動処理(ステップS112A)を示すフローチャートである。図10-63において、ステップ052IWS1120A~S1126Aの処理は、図10-19に示したそれらの処理と同様であるが、変形例2では、図10-19に示したステップ052IWS1127A、S1128Aの判定処理に代えて、ステップ052IWS1127Cの処理を含む。

【0802】

変形例2では、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであれば、そのまま処理を終了する。一方、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当たりとなるものでなければ、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ052IWS1129A)。なお、図10-63において、ステップ052IWS1130Aの処理は、図10-19に示した処理と同様である。

40

【0803】

図10-64は、変形例2における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図10-64において、ステップ052IWS1120B~S1126Bの処理は、図10-22に示したそれらの処理と同様であるが、変形例2では、図10-22に示したステップ052IWS1127B、S1128Bの判定処理に代えて、ステップ052I

50

WS1127Dの処理を含む。

【0804】

変形例2では、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであれば、そのまま処理を終了する。一方、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当たりとなるものでなければ、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052IWS1129B）。なお、図10-64において、ステップ052IWS1130Bの処理は、図10-22に示した処理と同様である。

【0805】

図10-65は、変形例2における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

10

【0806】

大当たりとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第1特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図10-65（A）に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される（ステップ052IWS1120A、ステップ052IWS1127CのY参照）。

20

【0807】

一方、はずれや小当たりとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図10-65（B）に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第1特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ052IWS1127CのN、ステップ052IWS1129A参照）。

【0808】

大当たりとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第2特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図10-65（C）に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される（ステップ052IWS1120B、ステップ052IWS1127DのY参照）。

30

【0809】

一方、はずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図10-65（D）に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第2特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ052IWS1127DのN、ステップ052IWS1129B参照）。

40

【0810】

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

【0811】

また、例えば、10R確変大当たりとなる第1特別図柄の変動表示中に第2特別図柄の変

50

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

【0812】

また、例えば、通常状態（低確率／低ベース状態）中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示されたときに、実行中の第2特別図柄の変動表示がはずれ変動、小当り変動、または大当り変動のいずれであっても強制はずれ停止するように構成してもよい。そのように構成すれば、本例では、低確率／高ベース状態において50回の変動表示を終了すれば低確率／低ベース状態に移行するのであるが（図10-29参照）、50回の変動表示を終了して低確率／低ベース状態に移行したときに第2保留記憶が1~4個溜まっており、その中に大当りとなる第2保留記憶がある場合に、強制はずれ停止とすることによって、意図しないタイミングで大当りとなることを防止することができる。また、特に、本例のようにKT状態に制御可能に構成した遊技機では、通常状態（低確率／低ベース状態）において右打ち操作を行うことにより、始動入賞しやすい第2始動入賞口に始動入賞させて第2特別図柄の変動表示を行わせながら、第1始動入賞口に始動入賞させて第1特別図柄の変動表示を行わせるような攻略方法も可能であるところ、そのような攻略方法の防止対策として有効である。

【0813】

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

【0814】

（変形例3）

また、本特徴部052IWでは、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで、同様の制御により強制的にはずれ図柄を停止表示させる制御を行う場合（図10-59参照）を示したが、異なる制御としてもよい。図10-66は、変形例3における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。なお、変形例3において、第1特別図柄変動処理は、図10-19に示した処理と同様である。図10-66において、ステップ052IWS1120B~S1125Bの処理は、図10-22に示したそれらの処理と同様であるが、変形例3では、図10-22に示したステップ052IWS1126B~S1128Bの判定処理が存在しない。従って、変形例3では、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していなければ（ステップ052IWS1125BのN）、CPU103は、そのまま処理を終了する。

【0815】

図10-67は、変形例3における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【0816】

図10-67（A）,（C）に示すように、変形例3では、はずれや小当り、確変大当りとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図10-59（A）,（C）と同様に、小当り図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。また、図10-67（D）,（F）に示すように、はずれや小当り、確変大当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図10-59（D）,（F）と同様に、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。

【0817】

また、図10-67（B）に示すように、変形例3では、通常大当りとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図10-59（B）と同様に、小当り図柄が停止表示されたときに、第1特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される。

【0818】

一方、図10-67(E)に示すように、変形例3では、通常大当たりとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図10-59(E)とは異なり、小当たり図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。

【0819】

図10-67に示すように、変形例3では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで、特別図柄の変動表示をはずれ図柄で強制的に停止表示する制御が異なっている。

【0820】

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

【0821】

(変形例4)

図10-68は、変形例4における第1特別図柄変動処理(ステップS112A)を示すフローチャートである。図10-68において、ステップ052IWS1120A~S1128Aの処理は、図10-19に示したそれらの処理と同様である。

【0822】

変形例4では、ステップ052IWS1128Aで10R確変大当たりおよび6R確変大当たりのいずれともならない(すなわち、6R通常大当たりとなる)第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ052IWS1131A)。確変フラグがセットされていなければ(すなわち、確変状態でなければ)、そのまま処理を終了する。確変フラグがセットされていれば(すなわち、確変状態であれば)、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ052IWS1129A)。なお、ステップ052IWS1130Aの処理は、図10-19に示した処理と同様である。

【0823】

変形例4では、ステップ052IWS1131Aの判定処理が実行されることによって、通常大当たりとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合に、一律に第1特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示されるのではなく、確変状態中である場合に第1特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される。一方、通常大当たりとなる第1特別図柄の変動表示中であっても、確変状態中でなければ、小当たり図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。

【0824】

図10-69は、変形例4における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図10-69において、ステップ052IWS1120B~S1128Bの処理は、図10-22に示したそれらの処理と同様である。

【0825】

変形例4では、ステップ052 IWS 1128Bで10R確変大当り、6R確変大当り、および2R確変大当りのいずれともならない（すなわち、2R通常大当りとなる）第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS 1131B）。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、そのまま処理を終了する。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS 1129B）。なお、ステップ052 IWS 1130Bの処理は、図10-22に示した処理と同様である。

10

【0826】

変形例4では、ステップ052 IWS 1131Bの判定処理が実行されることによって、通常大当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合に、一律に第2特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示されるのではなく、確変状態中である場合に第2特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される。一方、通常大当りとなる第2特別図柄の変動表示中であっても、確変状態中でなければ、小当り図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。

【0827】

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

20

【0828】

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

30

【0829】

以上に説明したように、本特徴部052 IWによれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。そして、特定領域（例えば、特殊入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことに対応して、設定示唆演出（例えば、小当り入賞時示唆演出）を実行可能である。そのため、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

40

【0830】

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

【0831】

なお、本例では、特定領域として特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて設定示唆演出（本例では、小当り入賞時示唆演出）を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定領域として始動入賞口（入賞球装置6A、可変入賞球装

50

置 6 B) や、一般入賞口 10、大入賞口への遊技球の入賞にもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、特定領域としてアウト口への遊技球の進入にもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、特定領域として通過ゲート 4 1 などゲート類を遊技球が通過したことにもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0832】

また、本特徴部 052IW によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、KT 状態）に制御可能である。また、設定示唆演出（例えば、賞球数表示示唆演出）を実行可能であり、特別状態に制御される期間の長さによって、設定示唆演出の実行されやすさが異なる（例えば、図 10-43 に示すように、賞球数が 456 個に達したときには 3% の確率で賞球数表示示唆演出 A を実行可能であり、賞球数が 555 個に達したときには 2% の確率で賞球数表示示唆演出 B を実行可能であり、賞球数が 666 個に達したときには 1% の確率で賞球数表示示唆演出 C を実行可能であり、賞球数が 2456 個に達したときには 5% の確率で賞球数表示示唆演出 D を実行可能であり、賞球数が 2555 個に達したときには 3% の確率で賞球数表示示唆演出 E を実行可能であり、賞球数が 2666 個に達したときには 2% の確率で賞球数表示示唆演出 F を実行可能である）。そのため、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0833】

なお、本例では、「特別状態に制御される期間の長さ」として、賞球数が 456 個や、555 個、666 個、2456 個、2555 個、2666 個に到達したタイミング（言い換えれば、ある特定の遊技価値が付与されるまでの期間）で賞球数表示示唆演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、「特別状態に制御される期間の長さ」は、有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御される期間の長さや、特殊状態（本例では、小当り遊技状態）に制御される期間の長さであってもよいし、これらの合計期間の長さであってもよい。

【0834】

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

【0835】

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

【0836】

なお、一般に遊技機において、賞球数がある特定の数に達して「×××× OVER」などの表示を行う場合には、本例で示した賞球数強調演出の「1000 OVER」や「2000 OVER」などの表示のように賞球 1000 個単位で表示するなど、ある程度限がよい単位で表示される。これに対して、本例で示した賞球数表示示唆演出は、賞球数が 456 個や、555 個、666 個、2456 個、2555 個、2666 個に到達したタ

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

【0837】

また、本特徴部052IWによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図10-3および図10-4参照）。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

10

【0838】

また、本特徴部052IWによれば、特殊状態への制御に対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、高確率／第2KT状態中に小当りとなり特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、特殊状態への制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

20

【0839】

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

30

【0840】

また、本特徴部052IWによれば、有利状態に制御されているときおよび特殊状態に制御されているときに、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7、特殊可変入賞球装置17）を遊技媒体（例えば、遊技球）が進入容易な進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難または不可能な進入非容易状態（例えば、閉状態）とに制御可能である。また、可変手段が進入容易状態に制御されたことに対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、特別可変入賞球装置7や特殊可変入賞球装置17が開状態となって、大入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、可変手段の制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

40

【0841】

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

【0842】

50

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、遊技状態の制御が切り替わるとき（例えば、大当り遊技の開始時や終了時、低確率／第 1 K T 状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するとき）に、設定示唆演出を実行可能である（例えば、ステップ 0 5 2 I W S 6 2 4 で右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させる）。そのため、遊技状態の制御の切り替わりに関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【 0 8 4 3 】

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

10

【 0 8 4 4 】

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

20

【 0 8 4 5 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、特別状態中における特殊状態への制御回数、特別状態中における特殊状態により付与された遊技価値の合計、または特別状態中における可変表示の実行回数に応じて、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、賞球数が 4 5 6 個、5 5 5 個、6 6 6 個、2 4 5 6 個、2 5 5 5 個、または 2 6 6 6 個に到達したことに応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出 A ～ F を実行する。または、例えば、高確率／第 2 K T 状態中に発生した小当り回数や、高確率／第 2 K T 状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出 A ～ F を実行するように構成してもよい。）。そのため、特殊状態への制御回数、遊技価値の合計、または可変表示の実行回数に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

30

【 0 8 4 6 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、特別状態として、有利特別状態（例えば、第 2 K T 状態）と、該有利特別状態と比較して遊技者にとって不利な不利特別状態（例えば、第 1 K T 状態）とに制御可能である。また、有利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときと、不利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときとで、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、第 2 K T 状態中に小当りとなって特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、特別状態の種類に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

40

【 0 8 4 7 】

なお、本例では、第 2 K T 状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 K T 状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合にも小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成し、第 2 K T 状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合であるか、第 1 K T 状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合であるかに応じて、異なる割合で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実

50

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

【0848】

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

【0849】

なお、本特徴部 052IW では、10R 確変大当り、6R 確変大当り、および 6R 通常大当りにもとづく大当り遊技中と高確率／第 2 K T 状態（小当り R U S H）中に賞球数カウンタの値および賞球数表示を更新し、2R 確変お当りおよび 2R 通常大当りにもとづく大当り遊技中と高ベース状態（高確率／第 1 K T 状態、低確率／第 1 K T 状態）中は賞球数カウンタの値を更新しない（ただし、賞球数カウンタのリセットまではしない）とともに、原則として賞球数表示を非表示とし、低確率／第 1 K T 状態において 50 回の変動表示を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したときに賞球数カウンタの値をリセットするように制御する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。2R 確変大当りや 2R 通常大当りにもとづく大当り遊技中も賞球数カウンタの値を更新するように構成してもよい。

【0850】

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

【0851】

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

【0852】

また、本特徴部 052IW では、「設定示唆演出」として、現在の設定値が設定値「1」～「6」のいずれかを示唆する態様で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、現在の設定値を示唆するのではなく、遊技機への電源投入時に設定値を変更する設定変更が行われたか否かを示唆する態様により設定示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように、「設定示唆演出」とは、何らかの形式で設定に関する示唆を行うものであればよい。

【0853】

また、本特徴部 052IW によれば、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示と第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示とを並行して実行可能であり、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、特定表示結果には、第 1 特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第 2 特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、第 1 特定表示結果が導出表示される方が、第 2 特定表示結果が導出

10

20

30

40

50

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

10

【0854】

具体的には、第2KT状態（小当りRUSH）または確変状態に移行したにもかかわらず、一方の識別情報の残り保留に対応する変動表示で通常大当り（非確変大当り）となる場合には、第2KT状態（小当りRUSH）または確変状態が直ぐに終了してしまうことになり、遊技に対する興味が低下してしまうおそれがある。一方で、その一方の識別情報の残り保留に対応する変動表示で一律に強制的にはずれ図柄を停止表示（強制はずれ）させてしまうと、確変大当りとなる変動表示であっても強制はずれとすることになり、有利状態（大当り遊技状態）において遊技者に付与される遊技価値が減少してしまい好ましくない。そこで、本特徴部052IWでは、通常大当り（非確変大当り）となる変動表示を対象に強制はずれとする一方で、確変大当りとなる変動表示については変動延長（変動時間の計測を中断）することにより、遊技者に付与される遊技価値の減少を抑えつつ、遊技に対する興趣を向上できるようにしている。

20

【0855】

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

30

【0856】

また、本特徴部052IWによれば、特殊状態による遊技価値（例えば、賞球）が付与されやすい特別状態（例えば、第2KT状態）に制御可能である。そのため、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0857】

また、本特徴部052IWによれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、第1特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特定状態に制御し（例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する）、第2特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて非特定状態に制御する（例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない）。そのため、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

40

【0858】

また、本特徴部052IWによれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、有利状態に制御されているときに特定領域（例えば、V領域052IW104）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、特定状態に制御可能である。そして、第1特定表示結果が導出表示された場合に

50

、第2特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する（図10-11参照）。そのため、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

【0859】

また、本特徴部052IWによれば、第1識別情報の可変表示を実行する場合と第2識別情報の可変表示を実行する場合のいずれであっても、特殊表示結果を導出表示可能である（図10-3、図10-4参照）。また、第1識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第2識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、第1識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する（図10-67（B）参照）。また、第2識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第1識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第2識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（図10-67（E）参照）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第1識別情報の可変表示であるか第2識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

10

【0860】

また、本特徴部052IWによれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する（図10-68、図10-69参照）。また、非特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（図10-68、図10-69参照）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

20

【0861】

また、本特徴部052IWによれば、第1始動領域（例えば、第1始動入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が進入したことにもとづいて第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を実行可能であり、第2始動領域（例えば、第2始動入賞口）を遊技媒体が進入したことにもとづいて第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能である。また、遊技媒体が進入可能な第1状態（例えば、開状態）と遊技媒体が進入困難または進入不可能な第2状態（例えば、閉状態）とに変化可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置17）を備える。また、第1識別情報および第2識別情報のいずれかの可変表示が実行された後に、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも有利度が低い特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とのいずれかに制御可能であり、特殊状態に制御されているときに可変手段を第1状態に制御する。また、第1始動領域は、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路（例えば、遊技領域の左方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ、可変手段は、移動経路のうち特定経路（例えば、遊技領域の右方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられている。また、特定経路への遊技媒体の発射を促進するための特定報知（例えば、図10-56（1）、（2）に示す右打ち報知）を実行可能であり、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、特定報知を実行しない（例えば、図10-56（3）参照）。そのため、遊技媒体の発射の促進について適切な報知を行うことができる。

30

40

【0862】

具体的には、本特徴部052IWに示したように、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行可能であり、第1特別図柄側の小当り種別の方が第2特

50

別図柄側の小当り種別よりも特殊入賞口への入賞割合（有利度）が低くなるように構成され、第1特別図柄の変動表示において小当りとなったときに第2特別図柄の変動表示を強制的にはずれ停止させるように構成した場合に、入賞割合（有利度）が低い第1特別図柄側の小当りに対して右打ち報知を実行してしまうと、実質的に殆ど特殊入賞口への入賞が期待できないのに遊技者が遊技球を無駄打ちすることになり、却って不利な発射促進報知を行うことになってしまい好ましくない。そこで、本例では、第2特別図柄側の小当りに対しては右打ち報知を実行する一方で、第1特別図柄側の小当りに対しては右打ち報知を実行しないようにすることにより、遊技者の無駄打ちによる不利益の発生を抑制することができる。

【0863】

また、本特徴部052IWによれば、第1識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ）と、第2識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段（例えば、第2保留記憶バッファ）とを備える。また、第1識別情報の可変表示の表示結果または第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、第1識別情報の可変表示の表示結果または第2識別情報の可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。また、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行しているときに、一方の可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示させたことにもとづいて、他方の可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）を導出表示させる。そのため、可変表示を強制的に終了させることができ、保留記憶を円滑に消化することができる。

【0864】

また、本特徴部052IWによれば、特殊状態に制御されたときに所定価値を付与可能（例えば、特殊入賞口への遊技球の入賞にもとづき10個の賞球を払い出す）であるとともに、有利状態に制御されたときに所定価値よりも高い価値を付与可能（例えば、大入賞口への遊技球の入賞にもとづき15個の賞球を払い出す）である。また、特定報知として、第1特定報知（例えば、図10-56（1），（2）に示す右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯）と、該第1特定報知よりも視認性が高い第2特定報知（例えば、図10-56（1）に示す右打ち表示052IW007の表示）とを実行可能である。また、有利状態に制御されるときには、第1特定報知および第2特定報知を実行し（図10-56（1）参照）、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第1特定報知を実行し、第2特定報知を実行しない（図10-56（2）参照）。そのため、付与可能な価値に対応した報知を実現することができる。

【0865】

また、本特徴部052IWによれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当りA～C）に制御可能である。また、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときと比較して、高い割合により有利度が低い種類の特殊状態（例えば、小当りA）に制御する。また、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときに、特定報知を実行する（図10-56（2），（3）参照）。そのため、遊技者の有利度を考慮した適切な報知を実現することができる。

【0866】

また、本特徴部052IWによれば、少なくとも第1識別情報の可変表示に対応して可変表示演出（例えば、飾り図柄の変動表示）を実行可能である。また、特殊状態に制御されるときと特殊状態に制御されないときとで共通態様の可変表示演出を実行可能である（例えば、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、強制的に非リーチ

10

20

30

40

50

はずれ図柄を停止表示する)。そのため、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されることに対する遊技者への認識性を低下させることができる。また、その上で、第2保留記憶手段が記憶する保留記憶を円滑に消化することができる。

【0867】

また、本特徴部052IWによれば、特定経路における可変手段の上流側に、遊技媒体の移動を遅延させるための遅延手段(例えば、可変入賞球装置6Bに設けられた規制片)を備える。そのため、通常時に第2識別情報の可変表示が実行された後の特殊状態への制御が実行されるタイミングに対して狙い打ちされることを防止することができる。従って、遊技機に対する攻略対策を強化することができる。

【0868】

なお、遅延手段は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、遊技領域の右方に設けられた可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の上流側に、遅延手段として、遊技球が左右に蛇行するように移動させる通路部材を設けるように構成してもよい。

【0869】

また、本特徴部052IWによれば、遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103))と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)とを備える。また、遊技制御手段は、所定の報知を行う報知手段(例えば、右打ち表示器26)による報知の実行を制御する。また、演出制御手段は、報知手段による報知に対応して特定報知(例えば、右打ち報知用LED37の点灯)を実行する。そのため、演出制御手段の処理負担を軽減しつつ、適切な報知を実現することができる。

【0870】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行された場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行された場合であるかに関係なく、大当たり遊技中に右打ち報知を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技領域の左方に特別可変入賞球装置(左大入賞口)が設けられているとともに遊技領域の右方にも特別可変入賞球装置(右大入賞口)が設けられ、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左大入賞口を開放し、第2特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右大入賞口を開放するように構成された遊技機に適用する場合には、第2特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右打ち報知を実行する一方で、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。また、このように構成した場合には、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左打ち報知を実行するように構成してもよい。すなわち、特定報知実行手段は、可変手段(この例では、右大入賞口)を制御対象とした種別の有利状態に制御されるときに、特定報知を実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左打ち報知を実行することにより、遊技者が誤って右打ち操作を行うことを抑制することができる。遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

【0871】

また、本例では、可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)が遊技領域の右方に設けられていることから、KT状態中も右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2始動入賞口が遊技領域の左方に設けられた遊技機に適用する場合には、KT状態中や高ベース状態中、時短状態中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。

【0872】

また、本例では、大当たり遊技中のみ右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯の点灯に加えて画像表示装置5の表示画面において右打ち表示052IW007を表示することにより右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2KT状態中(小当たりRUSH中)であっても、大当たり遊技終了後の最初の変動表示を実行する場合には、右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯の

10

20

30

40

50

点灯に加えて画像表示装置 5 の表示画面において右打ち表示 0 5 2 I W 0 0 7 を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。または、この場合、例えば、大当たり遊技終了時のエンディング期間において、右打ち表示器 2 6 および右打ち報知用 L E D 3 7 の点灯の点灯に加えて画像表示装置 5 の表示画面において右打ち表示 0 5 2 I W 0 0 7 を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。

【0 8 7 3】

また、本例では、画像表示装置 5 の表示画面において表示する右打ち表示は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、図 1 0 - 5 6 (1) で示したような比較的大きなサイズの右打ち表示 0 5 2 I W 0 0 7 とは別に、画像表示装置 5 において右打ちを示す記号表示（例えば、右向きの三角形表示）を表示することにより、右打ち報知を実行可能に構成してもよい。

10

【0 8 7 4】

また、小当たり制御の仕方は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、複数の特殊可変入賞球装置を備え、小当たり種別に応じて開放対象となる特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）が異なるように構成し、第 1 特別図柄の変動表示で小当たりとなる場合と第 2 特別図柄の変動表示で小当たりとなる場合とで小当たり種別の選択割合が異なるように構成してもよい。この場合、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が少ない特殊可変入賞球装置が開放する小当たり種別（または入賞率が低い開放態様の小当たり種別）が選択されやすく、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が多い特殊可変入賞球装置が開放する小当たり種別（または入賞率が高い開放態様の小当たり種別）が選択されやすくなるように構成してもよい。

20

【0 8 7 5】

また、本例では、第 2 特別図柄の変動表示において小当たりが発生した場合には小当たり遊技中に右打ち報知を行い（図 1 0 - 5 6 (2) 参照）、第 1 特別図柄の変動表示において小当たりが発生した場合には小当たり遊技中に右打ち報知を行わない（図 1 0 - 5 6 (3) 参照）場合を示したが、第 2 特別図柄の変動表示において小当たりが発生した場合にも右打ち報知を行わない場合があるように構成してもよい。例えば、通常状態中であり左打ち操作を行うべき状況において第 2 特別図柄の変動表示が実行されて小当たりが発生した場合には、その小当たり遊技中に右打ち報知を行わないように構成してもよい。

【0 8 7 6】

30

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当たり判定用の判定値、小当たり判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能である。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当たり判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当たり判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、かつ非特定状態に制御されているときと特定状態に制御されているときとで共通である（図 1 0 - 3 および図 1 0 - 4 参照）。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

40

【0 8 7 7】

具体的には、設定値によって大当たり当選確率以外の抽選確率や種別振り分けが変化すると、設定値によって有利度合いの差（出玉性能の差）が顕著になりすぎ、射幸性が過度に高くなるおそれがある。そこで、本特徴部 0 5 2 I W では、特殊判定値の数を設定値によ

50

らず共通とする（小当たり選確率を共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【0878】

また、本特徴部052IWによれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能（例えば、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）である。また、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）となる頻度を高めた特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。そのため、特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【0879】

また、本特徴部052IWによれば、特別状態として、第1特別状態（例えば、第1KT状態）と該第1特別状態よりも有利度が高い第2特別状態（例えば、第2KT状態）とに制御可能である。そのため、第2特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【0880】

また、本特徴部052IWによれば、特別状態の有利度に対応した特別示唆演出（例えば、図10-55に示す小当たりRUSH継続示唆演出）を実行可能である。そのため、特別状態の有利度が示唆されることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0881】

また、本特徴部052IWによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）および特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図10-54に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0882】

なお、本例では、はずれとなる変動表示において小当たりRUSH継続示唆演出や設定値示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり遊技中や小当たり遊技中に小当たりRUSH継続示唆演出や設定値示唆演出を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0883】

また、本特徴部052IWによれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当たりA～C）に制御可能である。また、特殊状態の種類を決定するための特殊種類判定値（例えば、小当たり種別判定値）を用いて、特殊状態の種類を決定する。また、特殊種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図10-6参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【0884】

具体的には、本特徴部052IWでは、特殊種類判定値の数を設定値によらず共通とする（小当たり種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【0885】

なお、本例では、図10-6に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当たり種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて小当たり種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【0886】

また、本特徴部052IWによれば、複数種類の有利状態（例えば、10R確変大当たり、6R確変大当たり、6R通常大当たり、2R確変大当たり、2R通常大当たり）に制御可能である。また、有利状態の種類を決定するための有利種類判定値（例えば、大当たり種別判定値）を用いて、有利状態の種類を決定する。また、有利種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図10-5参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

10

20

30

40

50

【0887】

具体的には、本特徴部052IWでは、有利種類判定値の数を設定値によらず共通とする（大当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【0888】

なお、本例では、図10-5に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、大当り種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて大当り種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【0889】

また、本特徴部052IWによれば、可変表示態様を決定するための可変表示態様判定値（例えば、変動パターン判定値）を用いて、可変表示態様を決定する。また、可変表示態様判定値の数は、設定値によらず共通である（図10-10参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【0890】

具体的には、本特徴部052IWでは、可変表示態様判定値の数を設定値によらず共通とする（変動パターンの振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【0891】

特に、変動パターンの選択割合が設定値によって異なると、1の小当り制御から次の小当り制御までの期間が変化することになり、小当り当選確率を共通としても大当り抽選以外の要素で有利度合い（出玉性能の差）が大きく異なってしまう、好ましくないが、本特徴部052IWでは、設定値によらず変動パターンの選択割合を共通とすることにより、そのような問題が生じないようにしている。

【0892】

なお、本例では、図10-10に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、変動パターンの割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて変動パターンの決定割合を異ならせて、変動時間の差を設けることにより、設定値によって変動効率を異ならせるようにし、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【0893】

また、本特徴部052IWによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果とすることを決定するための所定判定値（例えば、はずれ判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図10-3および図10-4参照）。また、所定判定値は、全ての設定値に対応する判定値に含まれ、所定判定値の数は、設定値に応じて異なる（図10-3および図10-4参照）。そのため、設定値の推測の困難性を高めて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0894】

また、本特徴部052IWによれば、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状

10

20

30

40

50

態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能である。また、所定判定値は、全ての設定値の特定状態に対応する判定値に含まれる（図10-3および図10-4参照）。そのため、特定状態中における設定値の推測の困難性を高めることができる。

【0895】

また、本特徴部052IWによれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能である（例えば、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）。また、第2識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数は、第1識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数よりも多く、特定状態中の第2識別情報の可変表示に対応する判定値には、所定判定値が含まれる（図10-3および図10-4参照）。そのため、特定状態中の第2識別情報の可変表示の表示結果を用いた設定値の推測の困難性を高めることができる。

10

【0896】

また、本特徴部052IWによれば、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。また、特別状態に制御され、所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図10-54に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0897】

20

また、本特徴部052IWによれば、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を行うことが可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、第2識別情報の可変表示に対応する判定値のうち特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり（図10-4参照）、第1識別情報の可変表示に対応する判定値と第2識別情報の可変表示に対応する判定値とで、特殊判定値の数が異なる（図10-3および図10-4参照）。そのため、適切な遊技性を実現しつつ、遊技の単調さを解消することができる。

30

【0898】

なお、特許文献（特開2017-148127号公報）に記載された遊技機では、識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示（強制はずれ停止）する制御に関して、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できなかった。そこで、本特徴部052IWには、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる遊技機を提供することを目的として、以下に示す（手段A1）～（手段A6）に示す遊技機の特徴的構成も開示されている。

40

【0899】

（手段A1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップS25A、S25Bを実行する部分）と、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示

50

されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップS122～S125を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップS126～S128を実行する部分）とを備え、可変表示実行手段は、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示しない第1制御（例えば、第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が中断され、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が継続して実行される）と、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果（例えば、はずれ図柄）で導出表示する第2制御（例えば、はずれ図柄を表示して停止する（例えば、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される））とを実行可能であり、一方の識別情報の可変表示において導出表示される表示結果によって第1制御と第2制御とのいずれが実行されるかが異なる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、ステップ052IWS1128A、S1128Bの判定結果によってステップ052IWS1129A、S1130A、S1129B、S1130Bを実行する。例えば、変形例1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、ステップ052IWS1127A、S1127Bの判定結果によってステップ052IWS1129A、S1130A、S1129B、S1130Bを実行する。例えば、変形例2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、ステップ052IWS1130C、S1130Dの判定結果によってステップ052IWS1129A、S1130A、S1129B、S1130Bを実行する。）ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる。

【0900】

（手段A2）手段A1において、特殊状態による遊技価値（例えば、賞球）が付与されやすい特別状態（例えば、第2KT状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップ052IWS2208を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0901】

（手段A3）手段A1または手段A2において、特定表示結果には、第1特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第2特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップ052IWS2206を実行する部分）を備え、特定状態制御手段は、第1特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特定状態に制御し（例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する）、第2特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて非特定状態に制御する（例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

【0902】

（手段A4）手段A1から手段A3のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第1特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第2特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可

10

20

30

40

50

能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップ052 IWS2206を実行する部分）を備え、特定状態制御手段は、有利状態に制御されているときに特定領域（例えば、V領域052 IW104）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、特定状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、ステップ052 IWS2404，S2405，S2204～S2206を実行する）、第1特定表示結果が導出表示された場合に、第2特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する（図10-11（1）に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、V領域開閉板052 IW101の開放期間が長い。一方、図10-11（2）に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、V領域開閉板052 IW101の開放期間が極めて短い。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

10

【0903】

（手段A5）手段A1から手段A4のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第1特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第2特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、第1特定表示結果が導出表示される方が、第2特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される）、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示を実行する場合と第2識別情報の可変表示を実行する場合のいずれであっても、特殊表示結果を導出表示可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、ステップ052 IWS64A，S64Bを実行する。図10-3、図10-4参照。）、第1識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第2識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、第1識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し（例えば、変形例3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、ステップ052 IWS1128AでNのときステップ052 IWS1129A，S1130Aを実行する。図10-67（B）参照。）、第2識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第1識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第2識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（例えば、変形例3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、ステップ052 IWS1126B～S1128Bの処理を行わない。図10-66、図10-67（E）参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第1識別情報の可変表示であるか第2識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

20

30

【0904】

（手段A6）手段A1から手段A5のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第1特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第2特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、第1特定表示結果が導出表示される方が、第2特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される）、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップ052 IWS2206を実行する部分）を備え、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し（例えば、変形例4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、ステップ052 IWS1131A，S1131BでYのときステップ052 IWS1129A，S1130

40

50

Aを実行する。図10-68、図10-69参照。)、非特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない(例えば、変形例4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、ステップ052IWS1131A, S1131BでNのときステップ052IWS1129A, S1129Bに移行しない。図10-68、図10-69参照。)のように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

【0905】

なお、特許文献(特開2017-148127号公報)に記載された遊技機では、識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示(強制はずれ停止)する制御に関して、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できなかった。そこで、本特徴部052IWには、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる遊技機を提供することを目的として、以下に示す(手段B1)～(手段B6)に示す遊技機の特徴的構成も開示されている。

【0906】

(手段B1)本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示と第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップS25A, S25Bを実行する部分)と、可変表示の表示結果として特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップS122～S125を実行する部分)と、可変表示の表示結果として特殊表示結果(例えば、小当り図柄)が導出表示されたときに有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップS126～S128を実行する部分)とを備え、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示を実行する場合と第2識別情報の可変表示を実行する場合のいずれであっても、特殊表示結果を導出表示可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、ステップ052IWS64A, S64Bを実行する。図10-3、図10-4参照。)、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示しない第1制御(例えば、第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が中断され、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が継続して実行される)と、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果(例えば、はずれ図柄)で導出表示する第2制御(例えば、はずれ図柄を表示して停止する(例えば、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される)とを実行可能であり、一方の識別情報の可変表示において導出表示される表示結果によって第1制御と第2制御とのいずれが実行されるかが異なる(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、ステップ052IWS1128A, S1128Bの判定結果によってステップ052IWS1129A, S1130A, S1129B, S1130Bを実行する。例えば、変形例1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、ステップ052IWS1127A, S1127Bの判定結果によってステップ052IWS1129A, S1130A, S1129B, S1130Bを実行する。例えば、変形例2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、ステップ052IWS1130C, S1130Dの判定結果によってステップ052IWS1129A,

10

20

30

40

50

S 1 1 3 0 A, S 1 1 2 9 B, S 1 1 3 0 Bを実行する。)ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる。

【0907】

(手段B2) 手段B1において、特殊状態による遊技価値(例えば、賞球)が付与されやすい特別状態(例えば、第2KT状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップ052 IWS2208を実行する部分)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0908】

(手段B3) 手段B1または手段B2において、特定表示結果には、第1特定表示結果(例えば、確変大当り図柄)と第2特定表示結果(例えば、通常大当り図柄)とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態(例えば、低確率状態)と比較して有利状態に制御されやすい特定状態(例えば、高確率状態(確変状態))に制御可能な特定状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップ052 IWS2206を実行する部分)を備え、特定状態制御手段は、第1特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特定状態に制御し(例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する)、第2特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて非特定状態に制御する(例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

【0909】

(手段B4) 手段B1から手段B3のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第1特定表示結果(例えば、確変大当り図柄)と第2特定表示結果(例えば、通常大当り図柄)とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態(例えば、低確率状態)と比較して有利状態に制御されやすい特定状態(例えば、高確率状態(確変状態))に制御可能な特定状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップ052 IWS2206を実行する部分)を備え、特定状態制御手段は、有利状態に制御されているときに特定領域(例えば、V領域052 IW104)を遊技媒体(例えば、遊技球)が通過したことにもとづいて、特定状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、ステップ052 IWS2404, S2405, S2204~S2206を実行する)、第1特定表示結果が導出表示された場合に、第2特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する(図10-11(1)に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、V領域開閉板052 IW101の開放期間が長い。一方、図10-11(2)に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、V領域開閉板052 IW101の開放期間が極めて短い。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

【0910】

(手段B5) 手段B1から手段B4のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第1特定表示結果(例えば、確変大当り図柄)と第2特定表示結果(例えば、通常大当り図柄)とがあり、第1特定表示結果が導出表示される方が、第2特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く(例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される)、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第2識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、第1識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し(例えば、変形例3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、ステップ052 IWS1128AでNのときステップ052 IWS1129A, S1130Aを実行する。図10-67(B)参照。)、第2識別情報の可変表示であって第

10

20

30

40

50

2 特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第1識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第2識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（例えば、変形例3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、ステップ052 IWS 1126B～S 1128Bの処理を行わない。図10-66、図10-67（E）参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第1識別情報の可変表示であるか第2識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

【0911】

（手段B6）手段B1から手段B5のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第1特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第2特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、第1特定表示結果が導出表示される方が、第2特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される）、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップ052 IWS 2206を実行する部分）を備え、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し（例えば、変形例4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、ステップ052 IWS 1131A，S 1131BでYのときステップ052 IWS 1129A，S 1130Aを実行する。図10-68、図10-69参照。）、非特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（例えば、変形例4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、ステップ052 IWS 1131A，S 1131BでNのときステップ052 IWS 1129A，S 1129Bに移行しない。図10-68、図10-69参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

【0912】

なお、この特徴部052 IWで示した構成は、特徴部21 TMで示した構成と適宜組み合わせることで遊技機を構成することが可能である。例えば、特徴部21 TMで示した設定値を変更可能とする構成を本特徴部052 IWに適用し、設定値示唆演出を実行可能に構成したり、小当りRUSH継続示唆演出を実行可能に構成したり、右打ち報知を実行可能に構成したり、オーバー入賞時示唆演出を実行可能に構成したり、小当り入賞時示唆演出を実行可能に構成したり、賞球数表示示唆演出を実行可能に構成したりしてもよい。また、例えば、特徴部21 TMで示した設定値を変更可能とする構成を本特徴部052 IWに適用し、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合に、その一方の特別図柄の変動表示をはずれ図柄で強制的に停止表示させたり変動表示を継続させたりするように構成してもよい。

【0913】

また、特徴部021 TMで示した構成を適用する場合、図9-5に示すように、エンディング演出の態様を異ならせることによって、設定値を示唆するように構成してもよい。この場合、例えば、エンディング演出において、小当りRUSHやチャンスモードなどを含むモード移行報知を実行したり、プリペイドカードなどのカード取り忘れ防止報知を実行したり、メーカーロゴ表示を表示したりするように構成し、それらのモード移行報知や、カード取り忘れ防止報知、メーカーロゴ表示の表示態様を変化させたり、同時に表示す

10

20

30

40

50

る画像の表示態様を変化させたりすることにより、設定値を示唆するように構成してもよい。

【0914】

なお、特許文献（特開2018-033787号公報）および特許文献（特開2010-200902号公報）に記載された遊技機を組み合わせれば、特別状態に制御可能に構成した遊技において設定示唆演出を実行可能に構成することができる。しかしながら、特別状態に制御可能に構成した遊技において設定示唆演出を実行するだけでは、遊技の興趣を十分に向上させることはできない。そこで、本特徴部052IWには、設定示唆演出の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して、以下に示す（手段C1）～（手段C7）に示す遊技機の特徴的構成も開示されている。

10

【0915】

（手段C1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、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（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS122～S125を実行する部分）と、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS126～S128を実行する部分）と、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、KT状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ052IWS2208，S2210，S2211，S2212，S2213を実行する部分）と、特定領域（例えば、特殊入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことに対応して、設定示唆演出（例えば、小当り入賞時示唆演出）を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における052IWS323，S324を実行する部分）とを備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

20

【0916】

（手段C2）手段C1において、有利状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する表示結果決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ026IWS59A，S64A，S59B，S64Bを実行する部分）を備え、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれ、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS21TM4530～S21TM4620を実行する部分）を備え、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図10-3および図10-4参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、適切な遊技性を実現することができる。

30

40

【0917】

（手段C3）手段C1または手段C2において、設定示唆演出実行手段は、特殊状態への制御に対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、高確率／第2KT状態中に小当りとなり特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態への制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

50

【0918】

(手段C4) 手段C1から手段C3のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御されているときおよび特殊状態に制御されているときに、可変手段(例えば、特別可変入賞球装置7、特殊可変入賞球装置17)を遊技媒体(例えば、遊技球)が進入容易な進入容易状態(例えば、開状態)と進入困難または不可能な進入非容易状態(例えば、閉状態)とに制御可能な可変手段制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS122～S124, S126, S127を実行する部分)を備え、設定示唆演出実行手段は、可変手段が進入容易状態に制御されたことに対応して、設定示唆演出を実行可能である(例えば、特別可変入賞球装置7や特殊可変入賞球装置17が開状態となって、大入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変手段の制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

10

【0919】

(手段C5) 手段C1から手段C4のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、遊技状態の制御が切り替わるとき(例えば、大当り遊技の開始時や終了時、低確率/第1KT状態から通常状態(低確率/低ベース状態)に移行するとき)に、設定示唆演出を実行可能である(例えば、ステップ052 IWS624で右打ち表示の表示態様(例えば、表示色)を変化させる)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技状態の制御の切り替わりに関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

20

【0920】

(手段C6) 手段C1から手段C5のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、特別状態中における特殊状態への制御回数、特別状態中における特殊状態により付与された遊技価値の合計、または特別状態中における可変表示の実行回数に応じて、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である(例えば、賞球数が456個、555個、666個、2456個、2555個、または2666個に到達したことに応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出A～Fを実行する。または、例えば、高確率/第2KT状態中に発生した小当り回数や、高確率/第2KT状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出A～Fを実行するように構成してもよい。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態への制御回数、遊技価値の合計、または可変表示の実行回数に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

30

【0921】

(手段C7) 手段C1から手段C6のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別状態として、有利特別状態(例えば、第2KT状態)と、該有利特別状態と比較して遊技者にとって不利な不利特別状態(例えば、第1KT状態)とに制御可能であり、設定示唆演出実行手段は、有利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときと、不利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときとで、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である(例えば、第2KT状態中に小当りとなって特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態の種類に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

40

【0922】

(特徴部020SHに関する説明)

次に、特徴部020SHに係る遊技機について説明する。特徴部020SHに係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機である。この実施の形態では、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1を例にとって説明する。

【0923】

特徴部020SHに係る遊技機は、遊技状態制御手段と、可変表示実行手段と、開始前判定手段と、保留記憶手段と、設定手段と、演出実行手段と、を備える。遊技状態制御手

50

段と、可変表示実行手段と、開始前判定手段と、保留記憶手段と、設定手段とは、例えば、主基板 11 の CPU 103 によって実現される。演出実行手段は、例えば、演出制御基板 12 の演出制御用 CPU 120 によって実現される。

【0924】

遊技状態制御手段は、遊技状態を制御する。遊技状態制御手段は、有利状態と、特殊状態と、特別状態と、非特別状態と、に制御可能である。有利状態は、遊技者にとって有利な有利状態であり、例えば、大当り遊技状態である。特殊状態は、有利状態とは異なる遊技状態であり、例えば、小当り遊技状態である。

【0925】

特別状態は、特殊状態に制御されやすい状態であり、例えば、第 2 K T 状態である。第 2 K T 状態は、小当りが発生しやすい遊技状態であり、また、特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい遊技状態である。非特別状態は、特別状態よりも特殊状態に制御されにくい遊技状態であり、例えば、第 1 K T 状態である。第 1 K T 状態は、小当りが発生しやすい遊技状態であるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞しにくい遊技状態である。なお、第 2 K T 状態と第 1 K T 状態とを比較して、小当りが発生する頻度は同等であってもよいが、第 2 K T 状態の方が、小当り遊技に制御される時間（例えば開放時間等）が長いため、小当り遊技に制御されやすい。

【0926】

特徴部 020 S H に係る遊技機において、有利状態および特殊状態は、可変表示（「変動表示」ともいう）が行われない状態である。可変表示が行われない状態とは、具体的には、有利状態を示す識別情報（大当り図柄）が導出表示されて、識別情報が停止表示している状態や、特殊状態を示す識別情報（小当り図柄）が導出表示されて、識別情報が停止表示している状態である。例えば、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行する構成において、可変表示が行われない状態とは、一方の図柄（特別図柄）については大当り図柄または小当り図柄が導出表示された停止表示中であり、他方の図柄については可変表示の中断中である場合も含む。

【0927】

また、特徴部 020 S H に係る遊技機において、演出実行手段は、特別状態（第 2 K T 状態）において特殊状態（小当り遊技状態）に制御されるときには、特殊状態の制御に対応した特別演出を実行可能である。特別状態（第 2 K T 状態）において特殊状態に制御された場合、特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい。このため、演出実行手段は、例えば、小当り遊技を報知する特別演出を実行する。

【0928】

一方で、演出実行手段は、非特別状態（第 1 K T 状態）において特殊状態に制御されるときには、特別演出とは異なる演出であって遊技者にとって有利な内容を示唆する示唆演出を実行可能である。非特別状態（第 1 K T 状態）において特殊状態に制御されたとしても、特殊入賞口に遊技球が入賞することはほとんどない。このため、非特別状態において、演出実行手段は、特別演出を実行しないこととする。

【0929】

示唆演出は、例えば、後述するように、先読み判定に基づく保留変化示唆演出、設定値示唆演出、確変報知演出などである。ただし、示唆演出は、これらに限らず、例えば、パチンコ遊技機 1 における本日の最大連荘回数、総可変表示回数、総賞球数などでもよいし、パチンコ遊技機 1 における演出内容の説明などであってもよい。また、示唆演出によって示唆される、遊技者にとって有利な内容とは、遊技者が遊技を行う上で知りたい情報であればよく、例えば、遊技者にとって不利な状態であることを示唆する内容（例えば、低設定値であることの示唆など）も含む。

【0930】

また、特徴部 020 S H に係る遊技機において、演出実行手段は、識別情報の可変表示に対応して、装飾識別情報の可変表示を行うことが可能である。装飾識別情報は、例えば、飾り図柄である。また、演出実行手段は、特別状態において特殊状態に制御されるとき

10

20

30

40

50

には、装飾識別情報の表示結果として特殊表示結果を表示する。特殊表示結果は、例えば、小当りを示す飾り図柄の組み合わせ（例えば、「1，3，5」）である。なお、演出実行手段は、特別状態において特殊状態に制御されるときには、特殊状態に制御されることを示す特定のキャラクタを表示させてもよい。

【0931】

また、演出実行手段は、非特別状態において特殊状態に制御されるときには、装飾識別情報の表示結果として特殊表示結果とは異なる所定表示結果を表示する。所定表示結果は、例えば、ハズレを示す飾り図柄の組み合わせである。ハズレ図柄の組み合わせは、可変表示ごとにランダムに決定されればよい。

【0932】

また、特徴部020SHに係る遊技機において、開始前判定手段は、未だ開始されていない可変表示について、可変表示の表示結果が有利状態に制御されることを示す表示結果となるか否かを判定する。開始前判定手段が行う判定は、例えば、先読み判定であり、具体的には、可変表示を開始する際に行われる各種判定と同様の内容の判定であり、当該各種タイミング以前に行われる判定である。各種判定は、例えば、大当りの判定、大当り種別判定、変動パターン判定などを含む。

【0933】

演出実行手段は、開始前判定手段に関する示唆を行う示唆演出を実行可能である。開始前判定手段に関する示唆は、例えば、先読み判定の判定結果に基づいて行われる演出の示唆である。

【0934】

また、特徴部020SHに係る遊技機において、保留記憶手段は、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する。保留記憶情報は、例えば、開始前判定手段による判定が行われた情報であるが、当該判定が行われていない情報を含んでもよい。演出実行手段は、保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報を保留表示として表示する。例えば、演出実行手段は、保留記憶情報を、開始前判定手段による判定結果に応じた表示態様で保留表示する。保留表示の表示態様は、通常の表示態様と、通常の表示態様よりも高期待度の特殊表示態様とがある。

【0935】

また、演出実行手段は、示唆演出において、保留表示に作用する作用演出を実行可能である。具体的には、演出実行手段は、保留変化示唆演出として、保留表示の表示態様が変化する可能性があることを示唆する作用演出を実行可能である。例えば、作用演出は、変化する可能性がある対象の保留表示を明らかにして、対象の保留表示に対して何らかのアクションを行う演出である。作用演出は、具体的には、例えば、対象の保留表示に物体が当たる演出や、対象の保留表示に雷が落ちる演出などである。特徴部020SHに係る遊技機においては、保留表示の表示態様が変化するときと、保留表示の表示態様が変化しないときとがある。作用演出が行われて保留表示の表示態様が変化しない演出は、いわゆるガセ演出（以下「ガセ保留変化示唆演出」という場合がある）である。なお、開始前判定手段に関する示唆を行う示唆演出としては、保留変化示唆演出に限らない。例えば、大当りであると先読み判定された保留記憶情報が記憶されている場合や、ハズレとなるSP（スーパー）リーチの変動パターンであると先読み判定された保留記憶情報が記憶されている場合に、大当りの期待度が高い保留記憶情報が記憶されていることを示唆する背景画像やキャラクタ画像を表示させる演出としてもよい。

【0936】

また、特徴部020SHに係る遊技機において、設定手段は、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能である。設定値は、大当りの当選確率に対応して設定される複数の値であり、例えば、「1」～「6」のうちのいずれかに設定される値である。演出実行手段は、設定手段に関する示唆を行う示唆演出（以下「設定値示唆演出」という）を実行可能である。設定値示唆演出は、背景画像やキャラクタ画像により、例えば、設定値を遊技者に推測させる演出である。なお、設定値示唆演出は

10

20

30

40

50

、設定値そのものを示す演出であってもよい。特徴部 020SH において、設定値示唆演出は、設定値が低い場合よりも設定値が高い場合に、実行されやすい。

【0937】

また、特徴部 020SH に係る遊技機において、非特別状態には、第 1 非特別状態と、第 1 非特別状態よりも有利状態に制御されやすい第 2 非特別状態と、がある。第 1 非特別状態は、非確変状態（低確率状態）であり、例えば、低確率／第 1 KT 状態である。第 2 非特別状態は、確変状態（高確率状態）であり、例えば、高確率／第 1 KT 状態である。演出実行手段は、第 1 非特別状態に制御されているときと、第 2 非特別状態に制御されているときとで、共通演出を実行可能である。共通演出は、例えば、共通の演出モード（特徴部 020SH に係る実施の形態では「チャンスタイムモード」）に制御される演出である。演出モードは、例えば、通常とは異なる特定の演出画像や特定の BGM 等を一または複数の変動表示にわたって実行される演出である。ここでいう演出画像は、例えば、背景画像、キャラクタ画像、保留画像、アクティブ表示画像、インタフェース画像、表示態様の飾り図柄画像などである。

10

【0938】

また、示唆演出は、第 2 非特別状態に制御されていることを示唆する演出（以下「確変示唆演出」という場合がある）である。確変示唆演出は、例えば、第 2 非特別状態に制御されていることを示唆する画像（例えば、特定の背景画像、特定のキャラクタ画像、文字画像など）を表示する演出である。

【0939】

また、特徴部 020SH に係る遊技機において、演出実行手段は、示唆演出として、態様が異なる複数種類の示唆演出を実行可能である。複数種類の示唆演出は、上述したように、保留変化示唆演出、設定値示唆演出、確変示唆演出などである。また、複数種類の示唆演出は、示唆演出ごとに複数種類ある。例えば、保留変化示唆演出の場合、保留表示が変化する可能性が高い演出と、保留表示が変化する可能性が低い演出とがあってもよい。また、例えば、設定値示唆演出の場合、高設定である可能性が高いことを示唆する態様や、低設定である可能性が高いことを示唆する態様などがある。また、確変示唆演出の場合、確変状態に制御されている可能性が高いことを示唆する態様や、確変状態に制御されている可能性が低いことを示唆する態様などがある。

20

【0940】

特徴部 020SH において、いずれの種類の示唆演出が実行されるかによって、遊技者にとって示唆される内容の有利度が異なる。例えば、設定値示唆演出において、高設定である可能性が高いことを示唆する設定値示唆演出が実行された場合には、低設定である可能性が高いことを示唆する設定値示唆演出が行われた場合に比べて、遊技者にとって有利度が高い。また、例えば、確変示唆演出において、確変状態に制御されている可能性が高いことを示唆する確変示唆演出が実行された場合には、確変状態に制御されている可能性が低いことを示唆する態様の確変示唆演出が実行された場合に比べて、遊技者にとって有利度が高い。

30

【0941】

また、特徴部 020SH に係る遊技機において、可変表示実行手段は、第 1 識別情報の可変表示と、第 2 識別情報の可変表示とを、並行して実行可能である。特徴部 020SH に係る遊技機は、第 1 可変入賞手段を備える。第 1 可変入賞手段は、例えば、第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6B（図 1 参照）である。第 1 可変入賞手段は、遊技媒体が始動領域を通過しやすい第 1 状態（開状態）と、遊技媒体が始動領域を通過しにくい第 2 状態（閉状態）とに、変化可能である。

40

【0942】

遊技状態制御手段は、第 1 可変入賞手段が第 1 状態に変化しやすい所定状態に制御可能である。所定状態は、例えば、非特別状態であり、具体的には、第 1 KT 状態（遊技球がほぼ入賞しない小当り遊技が繰り返し実行される遊技状態）である。演出実行手段は、所定状態において特殊状態に制御されるときに示唆演出を実行可能である。

50

【0943】

また、特徴部020SHに係る遊技機は、第2可変入賞手段を備える。第2可変入賞手段は、例えば、小当り用の特殊入賞口を有する特殊可変入賞球装置17（図1参照）である。第2可変入賞手段は、遊技球が入賞容易な入賞容易状態（開放状態）と、遊技球が入賞困難な入賞困難状態（閉鎖状態）とに、変化可能である。第2可変入賞手段は、特殊状態（小当り遊技状態）において入賞容易状態に変化可能である。演出実行手段は、第2可変入賞手段が入賞容易状態に変化することに対応して示唆演出を実行する。具体的には、例えば、演出実行手段は、第2可変入賞手段の開放タイミングに合わせて、示唆演出を実行する。

【0944】

また、特徴部020SHに係る遊技機において、演出実行手段は、特別状態（例えば第2KT状態）において特殊状態（小当り）に制御されるときには、遊技媒体が特別領域を通過したことに基づいて、遊技媒体の特別領域の通過に対応した所定演出を実行可能である。特別領域は、具体的には、特殊可変入賞装置7に入賞した遊技球が通過する領域（例えば、V領域や排出領域）である。特別領域を通過した遊技球は、特殊入賞口内に設けられる第2カウンスイッチ24によって検出される。これにより、賞球の払い出しが行われる。所定演出は、例えば、特殊可変入賞装置7への入賞を示す演出や、当該入賞によって払い出される賞球数を加算する演出である。

【0945】

また、演出実行手段は、非特別状態（例えば第1KT状態）において特殊状態に制御されるときには、遊技媒体が特別領域を通過したか否かにかかわらず、所定演出を実行しないこととする。具体的には、演出実行手段は、非特別状態において特殊状態に制御されるときには、所定演出を実行せずに、示唆演出を実行する。

【0946】

（特徴部020SHにおける大当り遊技後の遊技状態および演出モードの遷移について）

次に、図11-1を用いて、特徴部020SHにおける大当り遊技後の遊技状態の遷移、および、遊技状態に応じた演出モードの遷移について説明する。図11-1は、特徴部020SHに係る大当り遊技後の遊技状態および演出モードの遷移の一例を示す説明図である。図11-1に示すように、特徴部020SHにおいて、通常状態（低確率／低ベース状態）では、通常モードに制御される。また、高確率／低ベース状態では、小当りRUSHモードに制御される。また、高確率／高ベース状態および低確率／高ベース状態では、チャントタイムモードに制御される。すなわち、高確率／高ベース状態および低確率／高ベース状態では、共通の演出が実行される。

【0947】

また、大当り遊技中の演出についても、6R確変大当りに基づく大当り遊技が実行される場合と、6R通常大当りに基づく大当り遊技が実行される場合とで、共通の演出が実行されればよい。すなわち、6R確変大当りと6R通常大当りとで、共通の飾り図柄の組み合わせが停止表示され、また、各大当り遊技中も共通の大当り演出が実行されればよい。これにより、6R確変大当りに基づく大当り遊技が実行されたのか（高確率／高ベース状態に制御されているのか）、6R通常大当りに基づく大当り遊技が実行されたのか（低確率／高ベース状態に制御されているのか）を遊技者が判別できないようにすることができる。

【0948】

なお、特徴部020SHにおいては、KT状態（第1KT状態および第2KT状態）では、大当り種別判定において判定される通常大当りについては、原則、6R通常大当りとは判定されず、2R通常大当りと判定されるため、KT状態において、2Rの大当り遊技が実行された場合には、低確率／高ベース状態に遷移したこと、または、低確率／高ベース状態を継続したことが遊技者にわかってしまう。このため、KT状態において2R通常大当りに基づく大当り遊技が実行された場合には、低確率／高ベース状態を報知する演出（別途用意される大当り演出や演出モード）が実行されてもよい。

10

20

30

40

50

【0949】

また、K T状態において6 R確変大当りに基づく大当り遊技が実行された場合には、高確率／高ベース状態に遷移したこと、または、高確率／高ベース状態を継続したことが遊技者にわかってしまう。このため、K T状態において6 R確変大当りに基づく大当り遊技が実行された場合には、高確率／高ベース状態を報知する演出（別途用意される大当り演出や演出モード）が実行されてもよい。言い換えれば、チャンスタイムモードに制御されるのは、いわゆる初当りの場合に限ってもよく、すなわち、通常状態から、高確率／高ベース状態に遷移した場合や、低確率／高ベース状態に遷移した場合に限ってもよい。

【0950】

なお、大当り種別判定において、2 R通常大当りと判定されることなく、6 R通常大当りが判定されることとしてもよい。これにより、K T状態において、6 R通常大当りに基づく大当り遊技が実行された場合と、6 R確変大当りに基づく大当り遊技が実行された場合とで、共通の演出を行うことにより、いずれの種別の大当り遊技が実行されたのかを（高確率／高ベース状態に制御されているのか、低確率／高ベース状態に制御されているのかを）遊技者に判別できないようにすることができる。

【0951】

（特徴部020SHに係る演出モード設定処理の一例）

次に、図11-2を用いて、特徴部020SHに係る演出モード設定処理の一例について説明する。図11-2は、特徴部020SHに係る演出モード設定処理の一例を示すフローチャートである。演出モード設定処理は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS173の特図当り待ち処理にて実行される処理である。

【0952】

図11-2において、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信しているか否かを判断する（ステップ020SHS11）。大当り開始指定コマンド（第1大当り開始指定コマンドまたは第2大当り開始指定コマンド）を受信している場合（ステップ020SHS11：YES）、すなわち、大当りが発生した場合には、演出制御用CPU120は、確変大当りであるか否かを判断する（ステップ020SHS12）。確変大当りではない場合（ステップ020SHS12：NO）、すなわち、2 R通常大当り、または6 R通常大当りである場合、演出制御用CPU120は、演出モードをチャンスタイムモードに制御することに決定し（ステップ020SHS14）、一連の処理を終了する。なお、2 R通常大当りの場合に、演出制御用CPU120は、低確率／高ベース状態を報知する演出モード（別途用意される演出モード）を決定してもよい。

【0953】

一方、ステップ020SHS12において、確変大当りである場合（ステップ020SHS12：YES）、演出制御用CPU120は、6 R確変大当りであるか否かを判断する（ステップ020SHS13）。6 R確変大当りである場合（ステップ020SHS13：YES）、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS14に移行することにより、演出モードをチャンスタイムモードに制御することに決定する。すなわち、演出制御用CPU120は、通常大当りの場合と、6 R確変大当りの場合とで、共通の演出（チャンスモード）を実行する。一方、6 R確変大当りではない場合（ステップ020SHS13：NO）、演出制御用CPU120は、演出モードを小当りRUSHモードに制御することに決定し（ステップ020SHS15）、一連の処理を終了する。

【0954】

ステップ020SHS11において、大当り開始指定コマンドを受信していない場合（ステップ020SHS11：NO）、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信しているか否かを判断する（ステップ020SHS16）。小当り開始指定コマンドを受信している場合（ステップ020SHS16：YES）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。一方、小当り開始指定コマンドを受信していない場合（ステップ020SHS16：NO）、演出制御用CPU120は、所定期間が経過したか否かを判断する（ステップ020SHS17）。ステップ020SHS17では、演出制御

用CPU120は、大当り遊技状態また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（ステップ020SHS17における「所定期間」に相当）が経過したか否かを判断する。

【0955】

ステップ020SHS17において、所定期間が経過していない場合（ステップ020SHS17：NO）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。所定期間が経過した場合（ステップ020SHS17：YES）、すなわち、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判断した場合、演出制御用CPU120は、演出用高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判断する（ステップ020SHS18）。演出用高ベース回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ020SHS18：YES）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。演出用高ベース回数カウンタの値が「0」ではない場合（ステップ020SHS18：NO）、演出制御用CPU120は、演出用高ベース回数カウンタの値を「1」減算する（ステップ020SHS19）。

【0956】

次いで、演出制御用CPU120は、演出用高ベース回数カウンタの値が「0」になったか否かを判断する（ステップ020SHS20）。演出用高ベース回数カウンタの値が「0」になっていない場合（ステップ020SHS20：NO）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。一方、演出用高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合（ステップ020SHS20：YES）、演出制御用CPU120は、演出モードを通常モードに制御することに決定し（ステップ020SHS21）、一連の処理を終了する。

【0957】

図11-2に示す演出モード設定処理では、ステップ020SHS12～14の処理によって、大当り遊技が実行された後に、高確率／高ベース状態または低確率／高ベース状態に制御される際には、共通演出であるチャンスタイムモードに制御される。このため、高確率／高ベース状態に制御されているのか、または低確率／高ベース状態に制御されているのかを遊技者が判別できないようにすることができる。

【0958】

（特徴部020SHに係る可変表示対応表示制御処理の一例）

次に、図11-3を用いて、特徴部020SHに係る可変表示対応表示（保留表示およびアクティブ表示）制御処理の一例について説明する。図11-3は、特徴部020SHに係る可変表示対応表示制御処理の一例を示すフローチャートである。可変表示対応表示制御処理は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS161の先読み予告設定処理にて実行される処理である。

【0959】

図11-3において、演出制御用CPU120は、始動入賞指定コマンドを受信しているか否かを判断する（ステップ020SHS31）。始動入賞指定コマンド（第1有効始動入賞指定コマンドまたは第2有効始動入賞指定コマンド）を受信していない場合（ステップ020SHS31：NO）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。始動入賞指定コマンドを受信している場合（ステップ020SHS31：YES）、保留表示の開始する際の表示態様である初期色を決定するとともに（ステップ020SHS32）、可変表示対応表示（保留表示およびアクティブ表示）の最終的な表示態様である最終色を決定する（ステップ020SHS33）。初期色の決定および最終色の決定では、以下に説明する初期色決定テーブルおよび最終色決定テーブルが用いられる。

【0960】

（可変表示対応表示の初期色決定テーブルおよび最終色決定テーブル）

図11-4は、可変表示対応表示の初期色決定テーブルおよび最終色決定テーブルの一例を示す説明図である。図11-4において、（A）は初期色決定テーブルを示し、（B）は最終色決定テーブルを示す。（A）において、表示態様は、可変表示対応表示（保留表示）を開始する際の表示態様を示す。また、（B）において、表示態様は、最終的に表

示する可変表示対応表示（アクティブ表示）の表示態様を示す。

【0961】

特徴部020SHにおいて、可変表示対応表示の表示態様は、可変表示の実行中や、可変表示が開始されるとき（いわゆる保留シフト時）や、チャンスタイムモード中においては小当り遊技の実行中などといった変化タイミングにおいて変化可能である。（A）および（B）において、表示態様は、「赤」、「緑」、「青」、「灰」の4種類を示す。「灰」の表示態様は、通常の表示態様である。また、「赤」、「緑」および「青」の表示態様は、通常の表示態様とは異なる特殊表示態様である。

【0962】

また、（A）および（B）において、変動パターンは、「大当り」、「SP（スーパー）リーチハズレ」、「その他のハズレ」のいずれかを示す。ここで、特徴部020SHにおいては、主にチャンスタイムモード中（高確率／高ベース状態または低確率／高ベース状態）における演出を対象として説明するため、図11-4では、高確率／高ベース状態または低確率／高ベース状態において用いられる変動パターン（図10-8（E）および図10-9（H）に示した変動パターン）を例に挙げて説明する。

【0963】

「大当り」の変動パターンは、例えば、変動時間が2分の、第2変動パターン#13，#28である。第2変動パターン#13，#28では、SPリーチ後に大当りを示す飾り図柄が停止表示される。「SPリーチハズレ」の変動パターンは、例えば、変動時間が2分の、第2変動パターン#09，#12，#24，#27である。第2変動パターン#09，#12，#24，#27では、SPリーチ後にハズレを示す飾り図柄が停止表示される。「その他のハズレ」の変動パターンは、例えば、変動時間が1秒または5秒の、第2変動パターン#07，#08，#22，#23である。

【0964】

また、「その他のハズレ」変動パターンのは、変動時間が1秒または5秒であって、小当りと決定された場合に選択される、第2変動パターン#10，#11，#25，#26を含む。変動時間が1秒または5秒の、第2変動パターン#07，#08，#22，#23や、第2変動パターン#10，#11，#25，#26では、飾り図柄の可変表示の態様がSPリーチの態様とならずに、ハズレの組合せの確定飾り図柄が停止表示される。なお、変動時間が1秒または5秒の、第2変動パターン#07，#08，#22，#23や、第2変動パターン#10，#11，#25，#26では、ノーマルリーチの演出が行われて、リーチ態様のハズレの組合せの確定飾り図柄が停止表示されもよい。

【0965】

（B）に示すように、「大当り」の変動パターンの場合、最終色の表示態様は、「赤」が最も選択されやすく、次いで「緑」が選択されやすく、次いで「青」が選択されやすく、「灰」が最も選択されにくくなっている。また、（B）に示すように、「SPリーチハズレ」の変動パターンの場合、最終色の表示態様は、「緑」が最も選択されやすく、次いで「赤」が選択されやすく、次いで「青」が選択されやすく、「灰」が最も選択されにくくなっている。また、（B）に示すように、「その他のハズレ」の変動パターンの場合、最終色の表示態様は、「灰」が最も選択されやすく、次いで「青」が選択されやすく、次いで「緑」が選択されやすく、「赤」が最も選択されにくくなっている。このため、表示態様の大当り期待度を不等号で表すと、「赤」＞「緑」＞「青」＞「灰」となる。

【0966】

一方で、（A）に示すように、いずれの変動パターンの場合でも、初期色の表示態様は、「灰」が最も選択されやすく、次いで「青」が選択されやすく、次いで「緑」が選択されやすく、「赤」が最も選択されにくくなっている。これにより、表示態様の变化タイミングにおいて、期待度の低い表示態様から、期待度の高い表示態様に段階的に変化させることが可能になっている。また、「その他のハズレ」の変動パターンについて、（A）および（B）を比較すると、（B）の方が、期待度の高い表示態様（「青」および「緑」）が選択されやすくなっている。これにより、「その他のハズレ」の変動パターンの場合で

も、期待度の低い表示態様から、期待度の高い表示態様に段階的に変化させることが可能になっている。また、特徴部 020SH において、表示態様が期待度の低い表示態様に変化する、いわゆる演出の成り下がりが生じないようにしている。

【0967】

図 11-3 に戻り、演出制御用 CPU 120 は、初期色および最終色を決定すると、決定した初期色および最終色の表示態様の期待度を比較し、初期色の表示態様の期待度よりも最終色の表示態様の期待度が高いか否かを判断する（ステップ 020SHS34）。初期色の表示態様が示す期待度よりも最終色の表示態様が示す期待度の方が低い場合（ステップ 020SHS34：NO）、演出制御用 CPU 120 は、初期色の表示態様による可変表示対応表示を開始する（ステップ 020SHS37）。なお、初期色の表示態様が示す期待度よりも最終色の表示態様が示す期待度の方が低い場合、仮に、可変表示対応表示の表示態様を変化させる変化演出を行ったとすると、演出の成り下がりが生じるため、ステップ 020SHS37 に移行させることにより、変化演出を行わないようにしている。

【0968】

一方、ステップ 020SHS34 において、初期色の表示態様が示す期待度よりも最終色の表示態様が示す期待度の方が高い場合（ステップ 020SHS34：YES）、演出制御用 CPU 120 は、最終色の表示態様を、RAM 122 に設けられた所定の記憶領域に記憶する（ステップ 020SHS35）。

【0969】

そして、演出制御用 CPU 120 は、可変表示対応表示の表示態様を変化させる変化演出を行うことを示す変化フラグをセットする（ステップ 020SHS36）。次いで、演出制御用 CPU 120 は、初期色の表示態様による可変表示対応表示（保留表示）を開始し（ステップ 020SHS37）、一連の処理を終了する。

【0970】

（小当たり遊技状態に制御されている場合に演出制御用 CPU 120 が行う示唆演出実行処理の一例）

次に、図 11-5 および図 11-6 を用いて、小当たり遊技状態に制御されている場合に演出制御用 CPU 120 が行う示唆演出実行処理の一例について説明する。図 11-5 および図 11-6 は、小当たり遊技状態に制御されている場合に演出制御用 CPU 120 が行う示唆演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図 11-5 および図 11-6 に示す示唆演出実行処理は、図 8 に示す演出制御プロセス処理における S173 の特図当り待ち処理にて実行される処理である。

【0971】

図 11-5 において、演出制御用 CPU 120 は、小当たり開始指定コマンドを受信しているか否かを判断する（ステップ 020SHS51）。小当たり開始指定コマンドを受信していない場合（ステップ 020SHS51：NO）、演出制御用 CPU 120 は、一連の処理を終了する。小当たり開始指定コマンドを受信している場合（ステップ 020SHS51：YES）、演出モードがチャンスタイムモード（第 1KT 状態）に制御されているか否かを判断する（ステップ 020SHS52）。演出モードがチャンスタイムモードに制御されている場合（ステップ 020SHS52：YES）、演出制御用 CPU 120 は、演出モードが小当たり RUSH モードに制御されているか否かを判断する（ステップ 020SHS53）。

【0972】

演出モードが小当たり RUSH モードに制御されている場合（ステップ 020SHS53：YES）、演出制御用 CPU 120 は、小当たり RUSH モードに応じた演出（小当りを報知する演出）を実行するための設定を行い（ステップ 020SHS54）、一連の処理を終了する。一方、演出モードが小当たり RUSH モードに制御されていない場合（ステップ 020SHS53：NO）、すなわち、演出モードが通常モードに制御されている場合、演出制御用 CPU 120 は、通常モードに応じた演出（ハズレ演出：ハズレの組み合わせで停止表示した飾り図柄を継続して表示する）を実行するための設定を行い（ステップ

020SHS55)、一連の処理を終了する。

【0973】

ステップ020SHS52において、演出モードがチャンスタイムモードに制御されている場合(ステップ020SHS52:YES)、演出制御用CPU120は、可変表示対応表示の表示態様を変化させる変化演出を行うことを示す変化フラグがセットされているか否かを判断する(ステップ020SHS56)。変化フラグがセットされていない場合(ステップ020SHS56:NO)、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS63へ移行する。一方、変化フラグがセットされている場合(ステップ020SHS56:YES)、演出制御用CPU120は、現時点での保留表示の表示態様は最終色であるか否かを判断する(ステップ020SHS57)。

10

【0974】

現時点での保留表示の表示態様は最終色である場合(ステップ020SHS57:YES)、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS63へ移行する。一方、現時点での保留表示の表示態様は最終色ではない場合(ステップ020SHS57:NO)、演出制御用CPU120は、保留変化示唆演出の有無を決定する(ステップ020SHS58)。保留変化示唆演出の有無の決定では、以下に説明する保留変化示唆演出決定テーブルが用いられる。

【0975】

図11-7は、各種示唆演出の決定テーブルの一例を示す説明図である。図11-7(A)は、保留変化示唆演出決定テーブルを示す。保留変化示唆演出決定テーブルは、「保留変化示唆演出あり」と、「保留変化示唆演出なし」とのうちのいずれか一方を決定するためのテーブルである。「保留変化示唆演出あり」は、保留変化示唆演出を行った後に(例えば、次の可変表示の開始時に)、保留表示の表示態様に変化する一連の変化演出を行うことを示す。「保留変化示唆演出なし」は、保留変化示唆演出を行わず、また、保留表示の表示態様に変化しないこと(変化演出を行わないこと)を示す。

20

【0976】

図11-7(A)において、「保留変化示唆演出あり」の決定割合は、「保留変化示唆演出なし」の決定割合よりも高い割合となっている。このため、小当り遊技状態において、保留表示が最終色の表示態様に変化していない場合には、保留変化示唆演出が行われやすくなっている。なお、保留変化示唆演出が行われることにより、保留表示の表示態様は、表示中の保留表示の表示態様が1段階高い期待度を示す表示態様に変化させることとする。具体的には、例えば、現時点での保留表示の表示態様が「灰」であれば「青」に変化し、現時点での保留表示の表示態様が「青」であれば「緑」に変化することとする。

30

【0977】

なお、変化後の保留表示の表示態様は、期待度が1段階高くなる表示態様に限らず、期待度が2段階高くなる表示態様としてもよいし、期待度が3段階高くなる表示態様としてもよい。具体的には、保留表示の表示態様を変化させる表示態様は、最終色が示す期待度以下の表示態様であればよく、例えば、最終色の表示態様に至るまでに複数の表示態様がある場合には(例えば、初期色が「灰」、最終色が「赤」の場合には)、複数の表示態様(「青」、「緑」、「赤」)の中からいずれか一つを決定するようにしてもよい。

40

【0978】

また、特徴部020SHに係る実施の形態では、可変表示対応表示の表示態様を変化させる変化演出を行うか否かについては、例えば、可変表示や小当り遊技を実行する際に、その都度、決定することとしたが、これに限らない。例えば、最終色に至るまでの変化演出を行うタイミングを示すシナリオ(ストーリー)を予め決定しておき、当該シナリオを参照することにより、変化演出を行うか否かを決定してもよい。また、当該シナリオに、表示態様の変遷を含ませることにより、当該シナリオを参照することにより、変化演出を行うか否か、および、変化後の色を決定してもよい。

【0979】

図11-5に戻り、演出制御用CPU120は、保留変化示唆演出を行うか否かを判断

50

する（ステップ020SHS59）。保留変化示唆演出を行わない場合（ステップ020SHS59：NO）、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS63に移行する。一方、保留変化示唆演出を行う場合（ステップ020SHS59：YES）、演出制御用CPU120は、保留表示の変化後の表示態様が最終色であるか否かを判断する（ステップ020SHS60）。具体的には、ステップ020SHS60では、演出制御用CPU120は、RAM122の所定の記憶領域に記憶されている最終色の表示態様を参照し、変化後の保留表示の表示態様が最終色であるか否かを判断する。

【0980】

変化後の保留表示の表示態様が最終色ではない場合（ステップ020SHS60：NO）、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS62へ移行する。一方、変化後の保留表示の表示態様が最終色である場合（ステップ020SHS60：YES）、演出制御用CPU120は、変化フラグをリセットする（ステップ020SHS61）。そして、演出制御用CPU120は、保留変化示唆演出を実行するための設定を行い（ステップ020SHS62）、一連の処理を終了する。なお、保留変化示唆演出は、一例については、図11-10を用いて後述するが、第1煽り演出、第2煽り演出および作用演出を含む一連の演出である。

【0981】

図11-6において、ステップ020SHS64では、演出制御用CPU120は、設定値示唆演出の有無を決定する（ステップ020SHS63）。設定値示唆演出の有無の決定では、以下に説明する設定値示唆演出決定テーブルが用いられる。

【0982】

図11-7（B）は、設定値示唆演出決定テーブルを示す。設定値示唆演出決定テーブルは、設定値ごとに、設定値示唆演出の有無および設定値示唆演出の種類を決定するためのテーブルである。図11-7（B）において、「設定値」は、「1」～「6」のいずれかを示す。

【0983】

また、設定値示唆演出の「種類」は、設定値が奇数設定であることを示唆する「奇数設定示唆」と、設定値が偶数設定であることを示唆する「偶数設定示唆」と、設定値が「4」以上であることを示唆する「設定値4以上示唆」と、の3種類を示す。「奇数設定示唆」の演出は、設定値が奇数（「1」、「3」、「5」のいずれか）の場合に決定可能な演出である。「偶数設定示唆」の演出は、設定値が偶数（「2」、「4」、「6」のいずれか）の場合に決定可能な演出である。「設定値4以上示唆」の演出は、設定値が4以上（「4」、「5」、「6」のいずれか）の場合に決定可能な演出である。

【0984】

また、設定値示唆演出は、種類ごとに演出態様が異なっており、例えば、背景画像が異なる。背景画像は、例えば、「奇数設定示唆」の演出の場合、朝を示す画像であり、「偶数設定示唆」の演出の場合、昼を示す画像であり、「設定値4以上示唆」の演出の場合、夜を示す画像である。

【0985】

設定値示唆演出決定テーブルに示すように、「設定値」が「1」～「6」のいずれであっても、「設定値示唆演出なし」が最も高い割合で決定される。これにより、設定値示唆演出が頻繁に行われないようにすることができ、遊技者が容易に設定値を推測できないようにすることができる。

【0986】

また、「奇数設定示唆」の演出は、「設定値」が「1」、「3」、「5」と高くなるにしたがって、高い割合で決定される。このため、「奇数設定示唆」の演出が行われることにより、設定値が「5」である可能性が高いことを示唆することができる。同様に、「偶数設定示唆」の演出は、「設定値」が「2」、「4」、「6」と高くなるにしたがって、高い割合で決定される。このため、「偶数設定示唆」の演出が行われることにより、設定値が「6」である可能性が高いことを示唆することができる。また、「設定値4以上示唆

10

20

30

40

50

」の演出は、「設定値」が「4」、「5」、「6」と高くなるにしたがって、高い割合で決定される。このため、「設定値4以上示唆」の演出が行われることにより、設定値が「6」である可能性が高いことを示唆することができる。

【0987】

図11-6に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS63において設定値示唆演出の有無を決定した結果、設定値示唆演出を行うか否かを判断する（ステップ020SHS64）。設定値示唆演出を行う場合（ステップ020SHS64：YES）、演出制御用CPU120は、設定値示唆演出を実行するための設定を行い（ステップ020SHS65）、一連の処理を終了する。なお、設定値示唆演出は、一例については、図11-12を用いて後述するが、第1煽り演出および第2煽り演出を含む一連の演出である。一方、設定値示唆演出を行わない場合（ステップ020SHS64：NO）、演出制御用CPU120は、確変示唆演出の有無を決定する（ステップ020SHS66）。確変示唆演出の有無の決定では、以下に説明する確変示唆演出決定テーブルが用いられる。

【0988】

図11-7（C）は、確変示唆演出決定テーブルを示す。確変示唆演出決定テーブルは、高確率状態および低確率状態ごとに、確変示唆演出の有無および確変示唆演出の種類を決定するためのテーブルである。図11-7（C）において、「確率状態」は、確変状態（高確率／高ベース状態）である「高確率」と、非確変状態（低確率／高ベース状態）である「低確率」のいずれかを示す。また、確変示唆演出の種類は、高確率状態である可能性が高いことを示唆する「可能性大を示唆」と、高確率状態である可能性が「可能性大を示唆」よりも低いことを示唆する「可能性中を示唆」と、高確率状態である可能性が「可能性中を示唆」よりも低いことを示唆する「可能性小を示唆」との3種類を示す。

【0989】

確変示唆演出決定テーブルに示すように、「確率状態」が「高確率」および「低確率」のいずれであっても、「確変示唆演出なし」が最も高い割合で決定される。これにより、確変示唆演出が頻繁に行われなくようにすることができ、遊技者が、高確率状態に制御されているのか、低確率状態に制御されているのかを容易に推測できないようにすることができる。

【0990】

また、確変示唆演出決定テーブルに示すように、「確率状態」が「高確率」の場合には、「低確率」の場合に比べて、「確変示唆演出なし」が決定される割合が低く、すなわち、いずれかの種類の確変示唆演出が決定される割合が高い。これにより、確変示唆演出が行われること自体で、高確率状態に制御されている可能性が高いことを示唆することができる。

【0991】

また、「確率状態」が「高確率」の場合、「可能性大を示唆」の演出が最も決定されやすく、次いで「可能性中を示唆」の演出が決定されやすく、「可能性小を示唆」の演出が最も決定されにくい。また、「確率状態」が「低確率」の場合、「可能性小を示唆」の演出が最も決定されやすく、次いで「可能性中を示唆」の演出が決定されやすく、「可能性大を示唆」の演出が最も決定されにくい。これにより、「可能性大を示唆」の演出が行われた場合に、高確率状態に制御されている可能性が高いことを示唆することができる。また、「可能性中を示唆」の演出が行われた場合には、高確率状態に制御されているのか、低確率状態に制御されているのかを遊技者に判別しにくくすることができる。また、「可能性小を示唆」の演出が行われた場合に、低確率状態に制御されている可能性が高いことを示唆することができる。

【0992】

図11-6に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS66において確変示唆演出の有無を決定した結果、確変示唆演出を行うか否かを判断する（ステップ020SHS67）。確変示唆演出を行う場合（ステップ020SHS68：YES）、演出制御用CPU120は、確変示唆演出を実行するための設定を行い（ステップ020SH

S 6 9)、一連の処理を終了する。なお、確変示唆演出は、詳細については図 1 1 - 1 3 を用いて後述するが、第 1 煽り演出および第 2 煽り演出を含む一連の演出である。一方、確変示唆演出を行わない場合（ステップ 0 2 0 S H S 6 8 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示中の保留記憶の最終色は全て灰色に決定されているか否かを判断する（ステップ 0 2 0 S H S 6 9）。具体的には、ステップ 0 2 0 S H S 6 9 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定の記憶領域に記憶されている各保留記憶の最終色の表示態様を参照することにより、表示中の保留記憶の最終色が全て灰色に決定されているか否かを判断する。

【 0 9 9 3 】

保留表示中の保留記憶の最終色が全て灰色に決定されていない場合（ステップ 0 2 0 S H S 6 9 : N O）、すなわち、保留表示中の保留記憶のうち、少なくとも一の保留記憶が特殊表示態様である決定されている場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 煽り演出（図 1 1 - 1 0 の（C）参照）を実行するための設定を行い（ステップ 0 2 0 S H S 7 3）、一連の処理を終了する。一方、保留表示中の保留記憶の最終色が全て灰色に決定されている場合（ステップ 0 2 0 S H S 6 9 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ガセ保留変化示唆演出の有無を決定する（ステップ 0 2 0 S H S 7 0）。ガセ保留変化示唆演出は、保留表示の表示態様が変わらないにもかかわらず、実行される保留変化示唆演出であり、結果的に保留変化示唆演出がガセ演出となる一連の演出である。ガセ保留変化示唆演出の有無の決定では、以下に説明するガセ保留変化示唆演出決定テーブルが用いられる。

【 0 9 9 4 】

図 1 1 - 7（D）は、ガセ保留変化示唆演出決定テーブルを示す。ガセ保留変化示唆演出決定テーブルは、「ガセ保留変化示唆演出あり」と、「ガセ保留変化示唆演出なし」とのうちのいずれか一方を決定するためのテーブルである。「ガセ保留変化示唆演出あり」は、保留変化示唆演出を行った後に（例えば、次の可変表示の開始時に）、保留表示の表示態様が変わらないことを示す。「ガセ保留変化示唆演出なし」は、保留変化示唆演出を行わず、また、保留表示の表示態様が変わらないこと（変化演出を行わないこと）を示す。

【 0 9 9 5 】

「ガセ保留変化示唆演出あり」の決定割合は、「ガセ保留変化示唆演出なし」の決定割合よりも高い割合となっている。このため、小当たり遊技状態において、ガセ保留変化示唆演出により演出を賑やかにすることができる。

【 0 9 9 6 】

なお、特徴部 0 2 0 S H において、ガセ演出としては、ガセ保留変化示唆演出を実行することとするが、設定値示唆演出を行うと見せかけて行わないガセ設定値示唆演出を実行可能としてもよいし、確変示唆演出を行うと見せかけて行わないガセ確変示唆演出を実行可能としてもよい。

【 0 9 9 7 】

図 1 1 - 6 に戻り、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 2 0 S H S 7 0 においてガセ保留変化示唆演出の有無を決定した結果、ガセ保留変化示唆演出を行うか否かを判断する（ステップ 0 2 0 S H S 7 1）。ガセ保留変化示唆演出を行う場合（ステップ 0 2 0 S H S 7 1 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ガセ保留変化示唆演出を実行するための設定を行い（ステップ 0 2 0 S H S 7 2）、一連の処理を終了する。なお、ガセ保留変化示唆演出は、詳細については図 1 1 - 1 1 を用いて後述するが、第 1 煽り演出、第 2 煽り演出および作用演出を含む一連の演出である。一方、ガセ保留変化示唆演出を行わない場合（ステップ 0 2 0 S H S 7 1 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 2 0 S H S 7 4 に移行する。

【 0 9 9 8 】

上述した処理により、チャンスタイムモード中（高確率／高ベース状態または低確率／高ベース状態）における小当たり遊技状態において、保留変化示唆演出、設定値示唆演出、および確変示唆演出のうちのいずれかの示唆演出を実行することが可能になる。

【 0 9 9 9 】

(可変表示中に演出制御用CPU120が行う可変表示対応表示の変化演出実行処理の一例)

次に、図11-8を用いて、可変表示中に演出制御用CPU120が行う可変表示対応表示の変化演出実行処理の一例について説明する。図11-8は、可変表示中に演出制御用CPU120が行う可変表示対応表示の変化演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図11-8に示す可変表示対応表示の変化演出実行処理は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS171の可変表示開始待ち処理にて実行される処理である。

【1000】

図11-8において、演出制御用CPU120は、可変表示対応表示の表示態様を変化させる変化演出を行うことを示す変化フラグがセットされているか否かを判断する(ステップ020SHS101)。変化フラグがセットされていない場合(ステップ020SHS101:NO)、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。一方、変化フラグがセットされている場合(ステップ020SHS101:YES)、演出制御用CPU120は、現時点での可変表示対応表示の表示態様が最終色であるか否かを判断する(ステップ020SHS102)。

【1001】

現時点での可変表示対応表示の表示態様は最終色である場合(ステップ020SHS102:YES)、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。一方、現時点での可変表示対応表示の表示態様が最終色ではない場合(ステップ020SHS102:NO)、演出制御用CPU120は、対象の可変表示対応表示がアクティブ表示であるか否かを判断する(ステップ020SHS103)。対象の可変表示対応表示がアクティブ表示である場合(ステップ020SHS103:YES)、演出制御用CPU120は、アクティブ表示に対して、強制的に最終色の表示態様を実行するための設定を行う(ステップ020SHS107)。

【1002】

ここで、ステップ020SHS107において、アクティブ表示の表示態様は、現在の表示態様から最終色の表示態様に変化することとなるため、期待度が1段階高くなる表示態様に変化する場合もあるし、期待度が2段階以上高くなる表示態様に変化する場合もある。一方、対象の可変表示対応表示がアクティブ表示ではない場合(ステップ020SHS103:NO)、保留表示の表示態様を変化させるか否かを決定する(ステップ020SHS104)。なお、保留表示の表示態様を変化させると決定する割合は、例えば、小当り遊技中の保留変化示唆演出を伴って保留表示を変化させる決定割合(図11-7(A)に示す保留変化示唆演出の決定割合:70/100)と同様の割合とするが、異なる割合であってもよい。

【1003】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS104の決定の結果、保留表示の表示態様を変化させない場合(ステップ020SHS105:NO)、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。一方、保留表示の表示態様を変化させる場合(ステップ020SHS105:YES)、演出制御用CPU120は、保留表示の変化後の表示態様が最終色であるか否かを判断する(ステップ020SHS106)。具体的には、ステップ020SHS106では、演出制御用CPU120は、RAM122の所定の記憶領域に記憶されている最終色の表示態様を参照し、変化後の保留表示の表示態様が最終色であるか否かを判断する。

【1004】

変化後の保留表示の表示態様が最終色である場合(ステップ020SHS106:YES)、保留表示に対して、最終色の表示態様に変化させる変化演出を実行するための設定を行う(ステップ020SHS107)。そして、演出制御用CPU120は、変化フラグをリセットし(ステップ020SHS108)、一連の処理を終了する。ステップ020SHS106において、変化後の保留表示の表示態様が最終色ではない場合(ステップ020SHS106:NO)、演出制御用CPU120は、保留表示の表示態様を1段階

高い期待度の表示態様に変化させる変化演出を実行するための設定を行い（ステップ020SHS109）、一連の処理を終了する。

【1005】

なお、可変表示中に保留表示の表示態様を変化させる変化演出と、小当り遊技中の保留変化示唆演出を伴って保留表示の表示態様を変化させる演出とは、異なる演出である。具体的には、可変表示中に保留表示の表示態様を変化させる演出では、保留変化示唆演出が行われない。

【1006】

（小当りRUSHモード中における演出画面の遷移の一例）

次に、図11-9を用いて、小当りRUSHモード中における演出画面の遷移の一例について説明する。なお、図11-9においては、小当りRUSHモード中（高確率／第2KT状態中）に小当り遊技が実行された際の演出画面の遷移を示す。図11-9は、小当りRUSHモード中における演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【1007】

図11-9の（A）は、小当りRUSHモード中における可変表示を示す。具体的には、画像表示装置5には、飾り図柄020SH200および小図柄020SH201が可変表示されている。なお、小当りRUSHモード中では、飾り図柄020SH200を表示させずに、小図柄020SH201のみを表示させてもよい。（A）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した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（例えば、図10-9の第2変動パターン#32）や遊技状態に基づいて、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、遊技状態の応じた演出モード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し、その決定結果に基づいて、飾り図柄の可変表示を実行させる。

【1008】

また、（A）には、総賞球数表示020SH204が表示されている。総賞球数表示020SH204は、小当りRUSHモードを含む連チャン中の総賞球数を示す。また、（A）では、画像表示装置5の表示領域の右上には、右打ち報知に対応する報知画像として「右打ち」の文字を含む報知画像が表示されている。なお、この報知画像には、右打ちを促すために、右向きの矢印を示す画像が含まれていてもよい。また、図11-9においては、保留表示およびアクティブ表示は、表示されていないが、これは表示されていてもよい。（A）に示す画面において、可変表示の停止タイミングになると、（B）の画面に遷移する。

【1009】

図11-9の（B）は、小当りRUSHモード中に小当りであると判定された場合の変動停止時の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、小当りを示す小当り報知画像020SH202が表示され、また、小図柄020SH201が小当り遊技を示す組合せとなる確定図柄「1, 3, 5」で停止表示されている。（B）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御パターンから飾り図柄020SH200（および小図柄020SH201）の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、または、主基板11から確定飾り図柄020SH200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020SH200の表示結果となる確定飾り図柄020SH200を停止表示させる。（B）において、図柄確定期間が経過すると、（C）に示す画面に遷移する。

【1010】

図11-9の（C）は、小当りRUSHモード中の小当り判定において小当り遊技中の画面を示す。具体的には、小当り遊技状態において、特殊入賞口への入賞があると、画像表示装置5には、賞球数（たとえば10球）を示す入賞エフェクト画像020SH203が表示される。また、総賞球数表示020SH204は、図11-9の（B）と比較して、10球分加算された数字を示す。

10

20

30

40

50

【1011】

図11-9の(D)は、小当り遊技中における2球目の特殊入賞口への入賞時の画面を示す。小当り遊技状態において、2球目の特殊入賞口への入賞があると、画像表示装置5には、さらに、賞球数(たとえば10球)を示す入賞エフェクト画像020SH203(合計2つの画像)が表示される。また、総賞球数表示020SH204は、図11-9の(C)と比較して、10球分加算された数字を示す。なお、3球目以降も同様であり、特殊入賞口への入賞があると、画像表示装置5には、さらに、入賞エフェクト画像020SH203が加えて表示される。

【1012】

(C)および(D)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、特殊入賞口入賞指定コマンド(演出制御コマンド)を受信した際に、第2KT状態フラグがセットされていれば(すなわち、高確率/第2KT状態中であれば)、賞球数カウンタの値に10を加算するとともに、画像表示装置5に入賞エフェクト画像020SH203を表示させる。小当り遊技が終了すると、(E)に示す画面に遷移し、次の可変表示が開始される。

【1013】

図11-9に示したように、小当りRUSHモードにおける小当り判定において小当り遊技を実行すると判定された場合には、小当りを示す小当り報知画像020SH202および小図柄020SH201が停止表示され、小当り遊技中には、特殊入賞口への入賞に応じて入賞エフェクト画像020SH203が表示される。すなわち、高確率/第2KT状態において、小当り遊技状態に制御されるときには、小当り遊技状態の制御に対応した小当り報知画像020SH202、小図柄020SH201、および入賞エフェクト画像020SH203が表示される。したがって、小当りRUSHモードにおける小当り遊技の興趣を向上させることができる。

【1014】

(チャンスタイムモード中における示唆演出の遷移の一例)

次に、図11-10~図11-13を用いて、チャンスタイムモード中における示唆演出の一例について説明する。なお、図11-10~図11-13においては、チャンスタイムモード中(高確率/第1KT状態中または低確率/第1KT状態中)に小当り遊技が実行された際の演出画面の遷移を示す。なお、図11-10~図11-13の説明において、図11-9で説明した内容と同様の内容については、同様の符号を付すとともに、説明を省略する。

【1015】

(チャンスタイムモード中に保留表示の表示態様を変化させる演出の遷移の一例)

図11-10は、チャンスタイムモード中に保留表示の表示態様を変化させる演出の遷移の一例を示す説明図である。図11-11は、チャンスタイムモード中に保留表示の表示態様を変化させる演出のガセ演出の遷移の一例を示す説明図である。なお、図11-10および図11-11の(A)~(E)は、同様の画面を示す。

【1016】

図11-10および図11-11の(A)は、チャンスタイムモード中における可変表示を示す。具体的には、画像表示装置5には、飾り図柄020SH200および小図柄020SH201が可変表示されている。また、画像表示装置5には、可変表示対応表示として、アクティブ表示020SH205および保留表示020SH206が表示されている。なお、チャンスタイムモード中では、飾り図柄020SH200を表示させずに、小図柄020SH201のみを表示させてもよい。(A)において、可変表示対応表示は、いずれも、通常の表示態様(例えば「灰」)を示す。

【1017】

(A)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した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(例えば、図10-8の第2変動パターン#11、または、図10-9の第2変動パターン#26)や遊技状

10

20

30

40

50

態に基づいて、飾り図柄の可変表示を実行させる。また、可変表示対応表示を表示するにあたり、演出制御CPU120は、例えば、先読み予告演出の判定結果に基づいて可変表示対応表示の表示態様を決定し、当該決定の結果に応じた表示態様で可変表示対応表示を表示させる。(A)に示す画面において、可変表示の停止タイミングになると、(B)の画面に遷移する。

【1018】

図11-10および図11-11の(B)は、チャンスタイムモード中の小当たり判定において小当たりであると判定された場合の変動停止時の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、小当たりであると判定されたものの、賞球を期待することができないため、飾り図柄020SH200および小当たり報知画像020SH202がいずれもハズレの組み合わせを示す図柄で停止表示されており、小当たり報知画像020SH202(図11-10の(B)参照)が表示されていない。(B)において、図柄確定期間が経過すると、(C)に示す画面に遷移する。

10

【1019】

図11-10および図11-11の(C)は、チャンスタイムモードにおける小当たり遊技中の画面(煽り演出1:ステップ1)を示す。具体的には、チャンスタイムモード中における小当たり遊技状態では、示唆演出(保留変化示唆演出、設定値示唆演出および確変示唆演出)が行われる可能性があることを示唆する第1煽り演出画像020SH211が表示される。第1煽り演出画像020SH211は、例えば、キャラクタが登場することを示す画像である。また、飾り図柄020SH200は消去され、小当たり報知画像020SH202がハズレの組み合わせを示す図柄でそのまま停止表示されている。なお、チャンスタイムモード中の小当たり遊技状態では、特殊入賞口へ入賞することはほとんどない。また、仮に、チャンスタイムモード中の小当たり遊技状態において特殊入賞口へ入賞したとしても、図11-9(C)に示した入賞エフェクト画像020SH203は表示されない。

20

【1020】

図11-10および図11-11の(D)は、チャンスタイムモードにおける小当たり遊技中の画面(煽り演出2:ステップ2)を示す。具体的には、画像表示装置5には、(C)の煽り演出1よりも、示唆演出(保留変化示唆演出、設定値示唆演出および確変示唆演出のうちのいずれかの演出)が行われる可能性があることを示唆する第2煽り演出画像020SH212が表示されている。第2煽り演出画像020SH212は、第1煽り演出画像020SH211が発展した画像であり、例えば、キャラクタが動作する画像(キャラクタが剣を振りかざす画像)である。

30

【1021】

図11-10および図11-11の(E)は、保留変化示唆演出を示し、具体的には、チャンスタイムモードにおける小当たり遊技中の画面(作用演出:ステップ3)を示す。具体的には、画像表示装置5には、作用演出画像020SH213が表示されている。作用演出画像020SH213は、第2煽り演出画像020SH212が発展した画像であり、例えば、キャラクタが保留表示020SH206に作用する(剣が保留表示020SH206に接触する)画像である。

【1022】

図11-10の(F)は、チャンスタイムモードにおける保留表示の変化(ステップ4)を示す。具体的には、画像表示装置5には、飾り図柄020SH200の可変表示が開始される保留シフト020SH214のタイミングで、保留表示020SH206の表示態様が高期待度の表示態様に変化(例えば「灰」から「青」に変化)したが表示される。すなわち、(E)に示したように小当たり遊技状態において作用演出画像020SH213が保留表示020SH206に作用したことによって、図11-10の(F)において、保留表示020SH206の表示態様に変化する、一連の変化演出が行われる。なお、図11-10においては、小当たり遊技が終了した後の次の可変表示が開始された際に保留表示020SH206の表示態様を変化させることとしたが、これに限らず、例えば、小当たり遊技中(次の可変表示の開始前)に、保留表示020SH206の表示態様を変化さ

40

50

せてもよい。

【1023】

一方、図11-11の(F)は、チャンスタイムモードにおける保留表示の表示態様が変化しないガセ演出(ガセ保留変化示唆演出)を示す。具体的には、飾り図柄020SH200の可変表示が開始される保留シフト020SH214のタイミングになっても、保留表示020SH206の表示態様が高期待度の表示態様に変化しない場合を示す。すなわち、(E)に示したように小当り遊技状態において作用演出画像020SH213(弓矢を示す画像)が保留表示020SH206に作用したものの、図11-11の(F)において、保留表示020SH206の表示態様が変化しないこととなる(演出が発展しない)。

10

【1024】

図11-10および図11-11に示したように、特徴部020SHでは、チャンスタイムモードにおける小当り判定において小当り遊技を実行すると判定された場合には、飾り図柄020SH200および小当り報知画像020SH202がいずれもハズレの組み合わせを示す図柄で停止表示され、小当り遊技中に、遊技者にとって有利な内容を示唆する保留変化示唆演出(作用演出画像020SH213の表示)を実行可能である。また、図11-10および図11-11に示した保留変化示唆演出またはガセ保留変化示唆演出により、保留表示の表示態様の变化を期待させることができ、チャンスタイムモード中の小当り遊技状態に制御される期間を有効活用することができる。したがって、興趣を向上させることができる。

20

【1025】

なお、図11-11の(C)において、第1煽り演出画像020SH211を表示したものの、(D)に示す第2煽り演出画像020SH212や、(E)に示す作用演出画像020SH213を表示させないガセ演出を行う場合もある。また、(D)において、第2煽り演出画像020SH212を表示させたものの、作用演出画像020SH213を表示させないガセ演出を行う場合もある。また、(E)において、作用演出画像020SH213が保留表示020SH206に作用しないガセ演出(例えば、画像表示装置5の左上にキャラクタが飛んでいく画像を表示させる演出)を行う場合もある。

【1026】

また、第1煽り演出画像020SH211と、第2煽り演出画像020SH212と、作用演出画像020SH213との、各画像(または少なくともいずれか1つの画像)については、複数の表示態様を用意しておき、これらの表示態様に応じて、保留表示020SH206の表示態様の变化のしやすさが異なってもよい。具体的には、各画像について、保留表示020SH206の表示態様の变化する場合に決定されやすい表示態様と、保留表示020SH206の表示態様が変化しない場合に決定されやすい表示態様と、を用意しておけばよい。また、作用演出画像020SH213を表示させずに、すなわち、保留変化示唆演出を行わずに、保留表示020SH206の表示態様の变化する場合があってもよい。

30

【1027】

(チャンスタイムモード中における設定値示唆演出の遷移の一例)

40

図11-12は、チャンスタイムモード中における設定値示唆演出の一例を示す説明図である。なお、図11-12の(A)～(D)は、図11-10および図11-10の(A)～(D)と同様であるため、説明を省略する。

【1028】

図11-12の(E)は、チャンスタイムモードにおける小当り遊技中の画面(設定値示唆演出)を示す。具体的には、画像表示装置5には、背景画像が夜を示す設定値示唆画像020SH220が表示されている。設定値示唆画像020SH220における夜の背景画像は、設定値が4以上であることを示唆する画像である(図11-7の(B)参照)。

【1029】

図11-12の(F)は、小当り遊技が終了し、次の可変表示が行われていることを示

50

す。なお、図11-12に示した設定値示唆演出においては、小当たり遊技状態に制御されている期間内で設定値示唆画像020SH220を表示させることとしたが、これに限らず、例えば、次の可変表示の開始後も、設定値示唆画像020SH220を継続して表示させてもよい。

【1030】

図11-12に示したように、特徴部020SHでは、チャンスタイムモードにおける小当たり判定において小当たり遊技を実行すると判定された場合には、飾り図柄020SH200および小当たり報知画像020SH202がいずれもハズレの組み合わせを示す図柄で停止表示され、小当たり遊技中に設定値示唆画像020SH220を表示させるようにした。すなわち、特徴部020SHでは、高確率／第1KT状態、または低確率／第1KT状態において、小当たり遊技状態に制御されるときには、遊技者にとって有利な内容を示唆する設定値示唆演出（設定値示唆画像020SH220の表示）を実行可能である。図11-12に示した設定値示唆演出により、チャンスタイムモード中の小当たり遊技状態に制御される期間を有効活用することができ、興趣を向上させることができる。

【1031】

なお、設定値示唆演出においても、保留変化示唆演出と同様にガセ演出を行う場合もある。具体的には、図11-12の（C）において、第1煽り演出画像020SH211を表示したものの、（D）に示す第2煽り演出画像020SH212を表示させないガセ演出を行う場合もある。また、（D）において、第2煽り演出画像020SH212を表示させたものの、設定値示唆画像020SH220を表示させないガセ演出を行う場合もある。

【1032】

また、第1煽り演出画像020SH211と、第2煽り演出画像020SH212と、作用演出画像020SH213との、各画像（または少なくともいずれか1つの画像）については、複数の表示態様を用意しておき、これらの表示態様に応じて、設定値示唆演出が実行されやすさが異なってもよい。具体的には、各画像について、設定値示唆演出が実行される場合に決定されやすい表示態様と、設定値示唆演出が実行されない場合に決定されやすい表示態様と、を用意しておけばよい。

【1033】

（チャンスタイムモード中における確変示唆演出の遷移の一例）

図11-13は、チャンスタイムモード中における確変示唆演出の一例を示す説明図である。なお、図11-13の（A）～（D）は、図11-10および図11-10の（A）～（D）と同様であるため、説明を省略する。図11-13の（E）は、チャンスタイムモードにおける小当たり遊技中の画面（確変示唆演出）を示す。具体的には、画像表示装置5には、3人のキャラクタを出現させた確変示唆画像020SH230が表示されている。3人のキャラクタを出現させた確変示唆画像020SH230は、高確率状態に制御されている可能性が高いことを示す画像である（図11-7の（C）参照）。

【1034】

図11-13の（F）は、小当たり遊技が終了し、次の可変表示が行われていることを示す。なお、図11-13に示した確変示唆演出においては、小当たり遊技状態に制御されている期間内で確変示唆画像020SH230を表示させることとしたが、これに限らず、例えば、次の可変表示の開始後も、確変示唆画像020SH230を継続して表示させてもよい。

【1035】

図11-13に示したように、特徴部020SHでは、チャンスタイムモードにおける小当たり判定において小当たり遊技を実行すると判定された場合には、飾り図柄020SH200および小当たり報知画像020SH202がいずれもハズレの組み合わせを示す図柄で停止表示され、小当たり遊技中に確変示唆画像020SH230を表示させるようにした。すなわち、特徴部020SHでは、高確率／第1KT状態、または低確率／第1KT状態において、小当たり遊技状態に制御されるときには、遊技者にとって有利な内容を示唆する

確変唆演出（確変示唆画像020SH230の表示）を実行可能である。図11-13に示した確変示唆演出により、チャンスタイムモード中の小当り遊技状態に制御される期間を有効活用することができ、興趣を向上させることができる。

【1036】

なお、確変示唆演出においても、保留変化示唆演出と同様にガセ演出を行う場合もある。具体的には、図11-13の（C）において、第1煽り演出画像020SH211を表示したものの、（D）に示す第2煽り演出画像020SH212を表示させないガセ演出を行う場合もある。また、（D）において、第2煽り演出画像020SH212を表示させたものの、確変示唆画像020SH230を表示させないガセ演出を行う場合もある。

【1037】

また、第1煽り演出画像020SH211と、第2煽り演出画像020SH212と、作用演出画像020SH213との、各画像（または少なくともいずれか1つの画像）については、複数の表示態様を用意しておき、これらの表示態様に応じて、確変唆演出が実行されやすさが異なってもよい。具体的には、各画像について、確変示唆演出が実行される場合に決定されやすい表示態様と、確変示唆演出が実行されない場合に決定されやすい表示態様と、を用意しておけばよい。

【1038】

図11-10～図11-13に示した各示唆演出により、チャンスタイムモード中の小当り遊技状態における興趣を向上させることができる。具体的には、主に1.5秒の可変表示が連続して実行されるチャンスタイムモードにおいて、1.8秒を超える小当り遊技が実行されたとしても、小当り遊技が実行されていることを遊技者に認識させることができる。これにより、第1KT状態における小当り遊技中に遊技が停止しているのではないかと、遊技者が違和感を抱いてしまうことを抑えることができ、第1KT状態において、軽快な遊技（テンポのよく、気持ちのよい遊技）を実現することができる。

【1039】

（小当り開放タイミングと、各種示唆演出の実行タイミングとについて）

次に、図11-14を用いて、小当り遊技における特殊可変入賞球装置17の開放タイミングと、各種示唆演出の実行タイミングとについて説明する。図11-14は、小当り開放タイミングと、各種示唆演出の実行タイミングとの一例を示す説明図である。図11-14では、小当り判定において小当りと判定された特別図柄（第2特別図柄）の可変表示と、その後実行される小当り遊技（特殊可変入賞球装置17の開放）とを示す。

【1040】

まず、特別図柄の可変表示と、小当り遊技とについて説明する。図11-14に示すように、第1KT状態においては、主に第2特別図柄の可変表示が実行される。第1KT状態における第2特別図柄の可変表示時間（変動時間）は、第2保留記憶数が「1以上」であれば1秒（図10-8の第2変動パターン#11、または、図10-9の第2変動パターン#26参照）であり、第2保留記憶数が「0」であれば5秒（図10-8の第2変動パターン#10、または、図10-9の第2変動パターン#25参照）である。第2特別図柄の可変表示が停止すると、0.5秒間の図柄確定期間（図柄確定期間ともいう）が経過するまで、第2特別図柄（例えば、小当り図柄）を確定表示させる。

【1041】

そして、図柄確定期間が経過すると、小当り遊技状態に制御される。小当り遊技状態は、0.1秒のファンファーレ期間と、所定の開放期間と、小当りエンディング期間とを含む。具体的には、小当り遊技状態では、0.1秒の小当りファンファーレ期間の経過後に、特殊可変入賞球装置17が開放し、所定の開放期間（例えば1.8秒）が経過すると、特殊可変入賞球装置17が閉鎖して小当りエンディング期間に移行する。小当りエンディング期間が経過すると、次の第2特別図柄の可変表示が実行される。

【1042】

次に、保留変化示唆演出（ガセ保留変化示唆演出を含む）の実行タイミングについて説

10

20

30

40

50

明する。図11-14に示すように、小当りファンファーレ期間が経過し、特殊可変入賞球装置17の開放タイミングなると、第1煽り演出（図11-10の第1煽り演出画像020SH211の表示）、第2煽り演出（第2煽り演出画像020SH212の表示）、および作用演出（作用演出画像020SH213が保留表示020SH206に接触する画像の表示）が行われる。そして、保留表示を変化させる場合（保留変化示唆演出の場合）、次の第2特別図柄の可変表示が実行されるタイミング（保留シフトのタイミング）で保留表示が変化する。一方、ガセ保留変化示唆演出の場合、次の第2特別図柄の可変表示が実行されるタイミング（保留シフトのタイミング）で保留表示が変化せず、現在の保留表示の表示態様を保持する。

【1043】

このように、特徴部020SHにおいては、小当り遊技と、可変表示と、にわたって保留表示の表示態様を変化させる演出を行うようにした。これにより、小当り遊技状態から、可変表示が実行される状態への移行を遊技者に判別させにくくすることができる。したがって、円滑に遊技が進行しているように見せることができ、遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。

【1044】

次に、設定値示唆演出および確変示唆演出について説明する。なお、図11-14の説明において、設定値示唆演出および確変示唆演出を「設定値示唆演出等」という。図11-14に示すように、小当りファンファーレ期間が経過し、特殊可変入賞球装置17の開放タイミングなると、第1煽り演出（例えば、図11-12の第1煽り演出画像020SH211の表示）、第2煽り演出（第2煽り演出画像020SH212の表示）、および設定値示唆演出等（設定値示唆画像020SH220の表示等）が行われる。設定値示唆演出等は、例えば、特殊可変入賞球装置17の閉鎖タイミングまで実行される。

【1045】

このように、特徴部020SHにおいては、特殊可変入賞球装置17の開放タイミングに対応して設定値示唆演出等を行うようにした。このため、特殊可変入賞球装置17の開放を注目させにくくし、設定値示唆演出等に注目させることができる。したがって、遊技球がほぼ入賞しない小当り遊技を遊技者に気付かせにくくことができ、円滑に遊技が進行しているように見せることができる。また、小当り遊技状態に制御される期間を、設定値示唆演出等によって有効活用することができ、小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

【1046】

また、特徴部020SHにおいては、各示唆演出を、特殊可変入賞球装置17の開放開始のタイミングに合わせて演出を開始させるようにした。したがって、小当り遊技状態に移行後に、すぐに各示唆演出を開始することができるため、小当り遊技が実行されていることを遊技者に認識させにくくことができ、遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。

【1047】

なお、各示唆演出が実行されるタイミングは、特殊可変入賞球装置17の開放タイミングに応じたタイミングであればよく、具体的には、特殊可変入賞球装置17の開放中を含むタイミングであればよい。例えば、各示唆演出の開始タイミングは、特殊可変入賞球装置17の開放開始のタイミングに限らず、小当りファンファーレ期間中のタイミングとしてもよい。これにより、小当り遊技状態に移行後に最も早いタイミングでこれらの演出を開始することができるため、小当り遊技が実行されていることを遊技者に、より認識させにくくすることができる。

【1048】

また、各示唆演出の開始タイミングは、図柄確定期間中のタイミングとしてもよいし、第2特別図柄の可変表示中のタイミングとしてもよい。これにより、可変表示が実行される状態から小当り遊技状態への移行を遊技者に判別させにくくすることができる。したがって、円滑に遊技が進行しているように見せることができ、遊技の進行に対して遊技者が

10

20

30

40

50

違和感を抱くことを抑えることができる。

【1049】

また、設定値示唆演出等の終了タイミングは、特殊可変入賞球装置17の閉鎖タイミングに限らず、小当りエンディング期間中のタイミングとしてもよい。これにより、小当り遊技状態の終了までこれらの演出を実行することができるため、小当り遊技状態に制御される期間を、より有効活用することができる。

【1050】

また、各示唆演出の終了タイミングは、次の第2特別図柄の可変表示中のタイミングとしてもよい。これにより、小当り遊技状態から可変表示が行われる状態への移行を遊技者に判別させるにすることができる。したがって、円滑に遊技が進行しているように見せることができ、遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。

10

【1051】

以上説明したように、上述した実施の形態では、遊技の興趣を向上させることができる。ここで、興趣の向上について具体的に補足する。第1KT状態では、例えば、短縮変動（1秒変動）と、小当り遊技（飾り図柄はハズレ図柄で停止）とが、繰り返し実行される。小当り遊技状態において、特段演出が行われないとすると、小当り遊技状態では遊技の進行が停止しているかのように見える。このため、第1KT状態（高ベース状態）において迅速且つ軽快に遊技が進行するように見え、遊技者が違和感を抱くおそれがある。また、第1KT状態において小当り遊技状態に制御される時間が遊技者にとって無駄な時間となるおそれがある。

20

【1052】

以上説明したように、特徴部020SHに係る実施の形態では、第1KT状態（高確率／第1KT状態または低確率／第1KT状態）において小当り遊技状態に制御されるときには、遊技者にとって有利な内容を示唆する示唆演出（例えば、保留変化示唆演出、設定値示唆演出、および確変示唆演出のうちのいずれかの演出）を実行可能とした。したがって、遊技球がほぼ入賞しない第1KT状態において小当り遊技が繰り返し実行されたとしても、遊技が円滑に進行している印象を遊技者に与えることができ、すなわち、第1KT状態における小当り遊技によって遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。また、第1KT状態において小当り遊技が実行される期間を有効活用することができるため、当該期間が遊技者にとって無駄な時間となることを抑えることができる。

30

【1053】

また、第2KT状態において小当り遊技状態に制御されるときには、小当り遊技状態の制御に対応した演出（例えば、図11-9に示した小当り報知画像020SH202や入賞エフェクト画像020SH203の表示）を実行可能とした。したがって、本実施形態によれば、第1KT状態および第2KT状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

【1054】

（特徴部020SHの変形例1）

次に、特徴部020SHの変形例1について説明する。上述した、特徴部020SHに係る実施の形態では、いわゆる一種タイプのパチンコ遊技機1に特徴部020SHを適用した構成について説明した。このような構成に代えて、いわゆる一種二種混合タイプのパチンコ遊技機に特徴部020SHを適用することも可能である。以下に、一種二種混合タイプのパチンコ遊技機の一仕様例について説明する。

40

【1055】

一種二種混合タイプのパチンコ遊技機では、通常状態（非特別状態：低ベース状態）において、左打ちにより、主に第1特別図柄の可変表示（第1特図ゲーム）が実行される。第1特別図柄の可変表示において大当り図柄が導出表示されると、大当り遊技が実行される。

【1056】

50

第1始動入賞口への入賞に基づく判定において、小当り確率は、設定値にかかわらず一定であり、例えば、6298/65536（約1/100）である。なお、詳細については後述するが、第1始動入賞口への入賞に基づいて小当り遊技が実行されたとしても、遊技球が特殊可変入賞球装置17内の特定領域（V領域）を通過することは、ほとんど期待できないようになっている。

【1057】

また、第1始動入賞口への入賞に基づく判定において、大当り確率は、設定値によって異なる。ここで、第1始動入賞口への入賞に基づく、設定値ごとの大当り確率の一例を以下に示す。

【1058】

設定値が「1」の場合、329/65536（約1/199）。

設定値が「2」の場合、346/65536（約1/189）。

設定値が「3」の場合、366/65536（約1/179）。

設定値が「4」の場合、387/65536（約1/169）。

設定値が「5」の場合、412/65536（約1/159）。

設定値が「6」の場合、439/65536（約1/149）。

【1059】

第1始動入賞口への入賞に基づく判定において、小当り確率は一定であることから、ハズレ確率を設定値「1」～「6」に応じて異ならせることによって、設定値「1」～「6」に応じた大当り確率を設定することができる。

【1060】

例えば、第1特図ゲームにおいて、大当り遊技を実行すると判定されると、大当り種別に応じて（所定の確率で）、大当り遊技が実行された後に、特別状態（例えば、時短状態）に移行する。なお、大当り遊技が実行されると、大当り種別によっては、特別状態に移行せずに、例えば、通常状態に戻る場合もある。

【1061】

特別状態では、例えば、遊技領域の右側に配置されるゲートおよび第2始動入賞口を狙って発射操作を行う右打ちによって遊技（主に第2特図ゲーム）が行われる。特別状態は、高ベース状態であり、具体的には、以下の（1）～（4）の制御が行われる。

（1）普図当りの確率を通常状態よりも高くする制御が行われる。

（2）普通電動役物の開放時間を通常状態よりも長時間にする制御が行われる。

（3）普図ゲームの変動時間を通常状態よりも短縮させる制御が行われる。

（4）特別図柄の変動時間を通常状態よりも短縮させる制御が行われる。

これにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなり、第2特図ゲームが実行される頻度が高くなる。特別状態は、例えば、所定回数の可変表示が実行されるまで制御される。

【1062】

一方で、通常状態では、上記（1）～（4）の制御が行われない。仮に、通常状態において遊技者が右打ちをしたとしても、普図当りとなる確率が低く、普通電動役物の開放時間が短く、普図ゲームの変動時間も長いことから、第2始動入賞口へ入賞させることは、ほとんど期待できない。

【1063】

また、第2始動入賞口への入賞に基づく判定において、小当り確率は、設定値にかかわらず一定であり、例えば、62986/65536（約96/100）である。なお、第2始動入賞口への入賞に基づく判定における小当り確率と、第1始動入賞口への入賞に基づく判定における小当り確率とは、異なっている。

【1064】

また、第2始動入賞口への入賞に基づく判定において、大当り確率は、設定値によって異なる。ここで、第2始動入賞口への入賞に基づく、設定値ごとの大当り確率の一例を以下に示す。

【1065】

設定値が「1」の場合、329／65536（約1／199）。

設定値が「2」の場合、346／65536（約1／189）。

設定値が「3」の場合、366／65536（約1／179）。

設定値が「4」の場合、387／65536（約1／169）。

設定値が「5」の場合、412／65536（約1／159）。

設定値が「6」の場合、439／65536（約1／149）。

【1066】

第2始動入賞口への入賞に基づく判定において、小当り確率は一定であることから、ハズレ確率を設定値「1」～「6」に応じて異ならせることによって、設定値「1」～「6」に応じた大当り確率を設定することができる。

10

【1067】

上述したように、第2始動入賞口への入賞に基づく判定において、小当り確率は96／100であるため、特別状態における可変表示（主に第2特図ゲーム）では、小当り図柄が導出表示されやすい。小当り遊技状態では、遊技領域の右側に配置される特殊可変入賞球装置17が開放し、遊技球が特殊可変入賞球装置17（小当りアタッカ）内に入賞し、特殊可変入賞球装置17に設けられている特定領域（いわゆるV領域）を通過すると、大当り遊技が実行される。なお、特別状態における小当り遊技状態では、通常状態に比べて、特殊可変入賞球装置17の開放時間が長いため、特殊可変入賞球装置17内に入賞しやすく、また、V領域を通過しやすくなっている。

20

【1068】

特別状態（主に第2特図ゲーム）において、所定回数の可変表示が実行されるまでの間に、小当り遊技状態に制御されて遊技球がV領域を通過すると、特別状態を終了し、大当り遊技が実行される。また、特別状態において、所定回数の可変表示が実行されるまでの間に、大当り遊技を実行すると判定された場合も（大当り図柄が導出表示された場合も）、同様に、特別状態を終了し、大当り遊技が実行される。そして、大当り遊技が実行されると、大当り種別に応じて（所定の確率で）、再び特別状態に制御される。このように、特別状態において大当り遊技が実行されることにより（連荘により）、遊技者は多くの賞球を期待することができる。

【1069】

一方で、特別状態において、所定回数の可変表示が実行されるまでの間に、大当り遊技を実行された場合でも、大当り種別によっては、特別状態に制御されずに、例えば、通常状態に移行する場合もある。また、特別状態において、所定回数の可変表示が実行された場合も、通常状態に移行する。具体的には、特別状態において、所定回数の可変表示が実行されるまでの間に、大当り遊技が実行されない場合には（例えば、小当り遊技状態に制御されたものの、遊技球が特殊可変入賞球装置17内に入賞しなかったり、V領域を通過しなかったりした場合や、大当り図柄が導出表示されない場合には）、通常状態に移行する。これにより、特別状態の制御が終了し、連荘が終了する。なお、一種二種混合タイプのパチンコ遊技機においても、大当り遊技状態および小当り遊技状態では、例えば、特別図柄の可変表示は行われない。

30

40

【1070】

このような、一種二種混合タイプのパチンコ遊技機において、特別状態において小当り遊技状態に制御されるときには、小当り遊技状態（特殊状態）の制御に対応した特別演出（例えば、「小当りアタッカ（特殊可変入賞球装置17）を狙え！」の画像を表示）を実行可能である。これにより、特別状態における小当り遊技において、遊技者に大当りを期待させることができる。

【1071】

また、通常状態（非特別状態：低ベース状態）における第1特図ゲームの可変表示において、小当り図柄が導出表示されることがある（小当り確率：約1／100）。通常状態における小当り遊技では左打ちによって遊技が行われており、また、特殊可変入賞球装置

50

17が右側領域に配置されていることから、特殊可変入賞球装置17内に入賞しにくくなっている。仮に、右打ちを行ったとしても、特殊可変入賞球装置17の開放時間が短いため、特殊可変入賞球装置17内に入賞しにくく、また、特殊可変入賞球装置17内に入賞したとしてもV領域を通過しにくい構成となっているため、遊技球がV領域を通過することは、ほとんど期待できない。

【1072】

変形例1では、このような一種二種混合タイプのパチンコ遊技機において、通常状態（非特別状態）において小当り遊技状態（特殊状態）に制御されるときに、特徴部020SHに係る示唆演出を実行可能としてもよい。示唆演出は、遊技者にとって有利な内容を示唆する演出であり、例えば、先読み判定の判定結果に基づく示唆演出や、設定値示唆演出などである。なお、先読み判定の判定結果に基づく示唆演出は、例えば、保留変化示唆演出であるが、これに限らず、大当りの期待度が高い保留記憶情報が記憶されていることを示唆する演出（例えば、高期待度の背景画像やキャラクタ画像等の表示）であってもよい。

【1073】

なお、特別状態においても、第1保留記憶が記憶されている場合には、第1特図ゲームの可変表示において、小当り図柄が導出表示されることも起こり得る。この場合に、小当り遊技でV領域を通過しにくい構成としている場合には、当該小当り遊技に制御されるときに、特徴部020SHに係る示唆演出を実行可能としてもよい。

【1074】

変形例1によれば、遊技球がほぼ入賞しない通常状態における小当り遊技が実行されたとしても、円滑に遊技が進行している印象を遊技者に与えることができ、すなわち、通常状態における小当り遊技によって遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。したがって、変形例1によれば、一種二種混合タイプのパチンコ遊技機において、通常状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。なお、一種二種混合タイプのパチンコ遊技機は、上述した仕様に限らず、遊技球がほぼ入賞しない通常状態における小当り遊技が実行されるものであれば、他の仕様であってもよい。

【1075】

なお、特徴部020SHの変形例1に係るパチンコ遊技機は、以下のように表現することができる。遊技を行うことが可能な遊技機（一種二種混合タイプのパチンコ遊技機）であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、表示結果を導出表示する可変表示実行手段と、演出実行手段と、を備え、前記遊技状態制御手段は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）と、非特別状態（例えば、通常状態）と、前記非特別状態よりも前記特殊状態に制御されやすい特別状態（特徴部020SHの変形例1にかかる特別状態：例えば、時短状態）と、に制御可能であり、前記有利状態および前記特殊状態は、前記可変表示が行われない状態であり、前記演出実行手段は、前記特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、前記特殊状態の制御に対応した特別演出（例えば、「小当りアタッカ（特殊可変入賞球装置17）を狙え！」の画像を表示）を実行可能であり、前記非特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、前記特別演出とは異なる演出であって遊技者にとって有利な内容を示唆する示唆演出（例えば、先読み判定の判定結果に基づく示唆演出や、設定値示唆演出など）を実行可能である。

【1076】

（特徴部020SHの変形例2）

次に、特徴部020SHの変形例2について説明する。上述した、特徴部020SHに係る実施の形態では、小当り時に特殊可変入賞球装置17を1回開放する構成について説明した。変形例2では、このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、小当り種別に応じて、特殊可変入賞球装置17を複数回開放させてもよい。

【1077】

具体的には、特殊可変入賞球装置17の開放パターンは、開放時間が最も長い小当りC

10

20

30

40

50

の場合に1.8秒×1回としたが(図10-14参照)、これに限らない。開放パターンは、例えば、開放時間を最も長くした場合において、トータルの開放時間が1.8秒以内であればよく、0.9秒×2回、0.2秒×9回としてもよい。また、開放パターンに応じた内容の示唆演出を実行可能としてもよい。具体的には、例えば、0.9秒×2回の開放に対応した示唆演出を実行してもよい。このように、複数回開放する開放パターンとしたとしても、開放パターンに応じた示唆演出を行うことにより、特殊可変入賞球装置17の開放に注目させるべく、各示唆演出に注目させることができる。

【1078】

(特徴部020SHの変形例3)

次に、特徴部020SHの変形例3について説明する。上述した、特徴部020SHに係る実施の形態では、第1KT状態において示唆演出を実行可能とした構成について説明した。変形例3では、このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、通常状態(低確率/低ベース状態)において示唆演出を実行可能としてもよい。

【1079】

例えば、通常状態(低確率/低ベース状態)では、主に第1始動入賞口への入賞により第1特別図柄の可変表示が実行されるが、この場合の小当り判定における小当り確率は、図10-3に示したように「6298/65536」(約10%)である。なお、第1始動入賞口への入賞による小当り種別は、小当りA(開放時間:0.2秒)である。また、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当り(小当りA)となる場合には、強制的に非リーチハズレ図柄を停止表示することにより、遊技者に過度の期待を抱かせないようにしている。

【1080】

そこで、変形例3では、通常状態において小当り遊技状態に制御されているときに、示唆演出を実行可能としてもよい。なお、示唆演出を実行する時間を確保するために、小当りファンファーレ期間や小当りエンディング期間を長く設定してもよい。これにより、通常状態における小当り遊技における演出を、遊技者にとって有益な演出とすることができ、したがって、通常状態において小当り遊技に制御される期間を有効活用することができ、通常状態における小当り遊技の興趣を向上させることができる。

【1081】

なお、低確率/高ベース状態から通常状態に移行した後に、第2保留記憶に基づく可変表示が実行される場合がある。具体的には、低確率/高ベース状態から通常状態に移行した直後では、移行前の低確率/高ベース状態において記憶された第2保留記憶に基づく可変表示が実行されることがある。本実施の形態に係るパチンコ遊技機1は、第1特別図柄と第2特別図柄とが同時に可変表示可能であることから、通常状態における第2保留記憶に基づく可変表示において小当り図柄が導出表示されて、小当り遊技が実行される際に、第1特別図柄の可変表示が実行されていることある。この場合、小当り遊技状態に制御されている期間は第1特別図柄の可変表示が中断され、小当り遊技の終了後に第1特別図柄の可変表示が再開されることとなる。すなわち、小当り遊技状態に制御されている期間分、第1特別図柄の可変表示が伸びることとなる。変形例3においては、この第1特別図柄の可変表示が伸びた期間に、示唆演出を行うことも可能である。すなわち、通常状態(低確率/低ベース状態)において示唆演出を実行することが可能である。これにより、第1特別図柄の可変表示が伸びた期間を有効活用することができ、興趣を向上させることができる。

【1082】

(特徴部020SHの変形例4)

次に、特徴部020SHの変形例4について説明する。上述した、特徴部020SHに係る実施の形態では、先読み判定の判定結果に基づく示唆演出として、大当りの期待度を示唆する保留変化示唆演出を実行する構成について説明した。変形例4では、このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、先読み判定の判定結果に基づく示唆演出として、大当りであると先読み判定された場合に大当り種別を示唆する示唆演出を実行可

10

20

30

40

50

能としてもよい。

【1083】

例えば、高確率／第1KT状態における小当り遊技中に、2R通常大当りであると先読み判定された保留記憶が記憶されている場合、すなわち、高確率／第1KT状態から低確率／第1KT状態へ移行することが判明している場合、小当り遊技中に、遊技者にとって残念な演出（残念演出）を実行可能としてもよい。具体的には、例えば、2R通常大当りであると先読み判定された保留記憶に基づく可変表示が開始される前の小当り遊技において、背景画像を暗い表示としたり、背景画像にドクロマークの画像やエフェクト画像を表示したりする演出を行ってもよい。また、この場合、対象の保留記憶に対して、例えば、保留表示を、ドクロマークの画像を付した保留表示に変化させる保留変化示唆演出を行っ

10

【1084】

一方、高確率／第1KT状態または低確率／第1KT状態における小当り遊技中に、10R確変大当りまたは2R確変大当りであると先読み判定された保留記憶が記憶されている場合、すなわち、高確率／第1KT状態または低確率／第1KT状態から、第2KT状態へ移行することが判明している場合、小当り遊技中に、遊技者にとって嬉しい演出（高期待度演出）を実行可能としてもよい。具体的には、例えば、10R確変大当りまたは2R確変大当りであると先読み判定された保留記憶に基づく可変表示が開始される前の小当り遊技において、背景画像を明るい（虹色の）表示としたり、背景画像に天使のマークの画像やエフェクト画像を表示したりする演出を行ってもよい。また、この場合、対象の保

20

【1085】

また、先読み判定された対象の保留記憶に対応する可変表示が実行されるまでに、複数回の小当り遊技が実行される場合には、複数回の小当り遊技において、同様の示唆演出（残念演出または高期待度演出）を行ってもよく、すなわち、示唆演出を複数回行ってもよい。また、対象の保留記憶に対応する可変表示が実行されるまでに、複数回の可変表示が実行される場合には、小当り遊技状態のほかに、複数回の可変表示においても、同様の示唆演出を行ってもよい。すなわち、このような示唆演出を、先読み判定された対象の保留記憶に基づく可変表示が開始されるまで、継続して実行されてもよい。

30

【1086】

（特徴部020SHの変形例5）

次に、特徴部020SHの変形例5について説明する。上述した、特徴部020SHに係る実施の形態では、図11-8における可変表示中に保留表示の表示態様を変化させると決定する割合（変形例5の説明において「可変表示中の変化決定割合」という）については、小当り遊技中の保留変化示唆演出を伴って保留表示を変化させる決定割合（保留変化示唆演出の決定割合）と同様の割合として説明した。変形例5は、可変表示中の変化決定割合と、保留変化示唆演出の決定割合とを、異なる割合としてもよい。

【1087】

例えば、可変表示中の変化決定割合よりも、保留変化示唆演出の決定割合の方が、高い割合となるようにしてもよい。これにより、可変表示中の保留表示の変化よりも、保留変化示唆演出を伴う保留表示の変化を行いやすくし、小当り遊技状態に制御される期間を有効活用することができる。

40

【1088】

また、対象の保留記憶情報に対する先読み判定（大当りの判定）結果に応じて、可変表示中の変化決定割合と、保留変化示唆演出の決定割合とを、異なる割合としてもよい。例えば、先読み判定により大当りを実行すると判定された場合に、可変表示中の変化決定割合よりも、保留変化示唆演出の決定割合が高い割合となるようにし、一方で、先読み判定によりハズレと判定された場合に、可変表示中の変化決定割合よりも、保留変化示唆演出の決定割合が低い割合となるようにしてもよい。これにより、可変表示中の保留表示の表

50

示態様の変化よりも、保留変化示唆演出を伴う保留表示の変化を、期待度の高い演出とすることができる。したがって、小当り遊技中における保留変化示唆演出の興趣を向上させることができる。

【1089】

なお、第1KT状態（高確率／第1KT状態または低確率／第1KT状態）では、他の遊技状態（通常状態や第2KT状態）に比べて、保留表示が変化されやすくてよい。すなわち、チャンスタイムモードを保留表示の表示態様が最も変化しやすいモードとしてもよい。また、この場合に、可変表示中の変化決定割合よりも、保留変化示唆演出の決定割合の方が高い割合となるようにしてもよい。すなわち、保留表示の表示態様を変化させる演出のうち、小当り遊技中において保留変化示唆演出を伴って保留表示の表示態様を変化させる演出を最も実行されやすいものとしてもよい。これにより、チャンスタイムモード中の小当り遊技状態に制御される期間を有効活用することができる。

10

【1090】

（特徴部020SHの変形例6）

次に、特徴部020SHの変形例6について説明する。上述した、特徴部020SHに係る実施の形態では、小当り遊技中におけるガセ保留変化示唆演出は、保留表示中の保留記憶の最終色が全て灰色の場合に実行される構成（図11-6の020SHS70:YES参照）について説明した。変形例6は、このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、小当り遊技中におけるガセ保留変化示唆演出は、保留表示中の保留記憶に、最終色が灰色以外の特殊表示態様と決定された保留記憶が記憶されている場合にも実行可能としてもよい。

20

【1091】

この場合、特殊表示態様と決定された保留記憶よりも、最終色が灰色の表示態様と決定された保留記憶の方が、ガセ保留変化示唆演出を行いやすくしてもよい。これにより、特殊表示態様と決定された保留記憶が記憶されている場合でも、最終色が灰色の表示態様と決定された保留記憶に対して、ガセ保留変化示唆演出を行うことができるため、小当り遊技中に演出を盛り上げることができる。

【1092】

また、逆に、特殊表示態様と決定された保留記憶に対しては、最終色が灰色の表示態様と決定された保留記憶よりも、ガセ保留変化示唆演出を行いやすくしてもよい。例えば、最終色が特殊表示態様と決定された保留記憶に対して、ガセ保留変化示唆演出を強制的に実行することとし、保留変化示唆演出を実行しないようにしてもよい。この場合、アクティブ表示において、表示態様を最終色に変化させることとなる。これにより、保留表示の段階では敢えて遊技者の期待感を下げ、その分、アクティブ表示の段階で表示態様に変化した際の期待感をより高めることができる。したがって、保留変化示唆演出の興趣を向上させることができる。

30

【1093】

（特徴部020SHの変形例7）

次に、特徴部020SHの変形例7について説明する。上述した、特徴部020SHに係る実施の形態では、示唆演出として、保留変化示唆演出、設定値示唆演出、および確変示唆演出を行う構成について説明した。変形例7では、このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、示唆演出として、遊技の進行に関する説明示唆演出を実行可能としてもよい。

40

【1094】

説明示唆演出は、例えば、チャンスタイムモードにおける遊技の進行に関する文字画像による演出であり、具体的には、「50回のゲームで通常モードに移行するかも？」といった説明示唆演出や、「小当りRUSHモードまでもうすぐ！」といった説明示唆演出や、初当り時のチャンスモードにおける高確率状態に制御されている可能性（ $62\% = \frac{56}{56+35}\%$ ：図11-1参照）を示唆する「確変の確率は60%強？」といった説明示唆演出である。

50

【1095】

ここで、特徴部020SHにおいては、遊技状態として、通常状態、高確率／第1KT状態、低確率／第1KT状態、および第2KT状態といった複数の遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御され、また、遊技状態が遷移するため、遊技者にとって遊技の内容を把握しにくいことがある。このため、変形例7の説明示唆演出を実行可能とすることにより、チャンスモード後に移行可能な遊技状態等を遊技者に容易に把握させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1096】

(特徴部020SHの変形例8)

次に、特徴部020SHの変形例8について説明する。上述した、特徴部020SHに係る実施の形態では、確変大当りに基づく大当り遊技が実行された場合に次回の大当りまで高確率状態に制御されるパチンコ遊技機1に特徴部020SHを適用した構成について説明した。このような構成に代えて、規定回数を経過するまで高確率状態に制御される遊技機（例えば、いわゆるST機）に特徴部020SHを適用することも可能である。ここで、ST機のパチンコ遊技機の一仕様例について説明する。

【1097】

例えば、ST機では、確変大当りが実行された場合、規定回数（ST回数）の可変表示が実行されるまでの間、高確率状態に制御され、規定回数の可変表示が実行されると、高確率状態から低確率状態に移行する。

【1098】

また、確変大当りが実行されると、確変大当り遊技後に高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御される。高確率／第1KT状態に制御される期間（可変表示回数）は、確変大当り図柄に応じた期間（移行変動回数）である。高確率／第1KT状態に制御されてから、移行変動回数が実行されると、高ベース状態（高確率／第1KT状態）から低ベース状態（第2KT状態）へ移行する。移行変動回数は、例えば、ST回数よりも少ない回数である。

【1099】

これにより、移行変動回数を経過してから、ST回数を経過するまでの間、第2KT状態で制御可能になり、すなわち、入賞が期待できる小当り遊技が実行される。なお、第2KT状態においてST回数の可変表示が実行されるまでに1度も大当りに当選しなければ、ST回数の可変表示が実行されることにより通常状態に戻る。ここで、第2KT状態において小当り遊技状態に制御されるときには、小当り遊技状態の制御に対応した演出（例えば、図11-9に示した小当り報知画像020SH202や入賞エフェクト画像020SH203の表示）を実行可能とする。

【1100】

また、ST機では、通常大当り図柄が実行されると、通常大当り遊技後に高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御される。低確率／第1KT状態に制御される期間（可変表示回数）は、通常大当り図柄に応じた期間（移行変動回数）である。低確率／第1KT状態に制御されてから、移行変動回数が実行されると、高ベース状態（低確率／第1KT状態）から低ベース状態（通常状態）へ移行する。

【1101】

高確率／第1KT状態と、低確率／第1KT状態とでは、共通の演出（例えば、チャンスタイムモード）を実行可能としてもよい。なお、第1KT状態では、小当りが発生しやすいものの、特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞しにくく、すなわち、賞球を期待することができない。

【1102】

変形例8においては、ST機における第1KT状態（高確率／第1KT状態または低確率／第1KT状態）において、小当り遊技状態に制御されるときには、遊技者にとって有利な内容を示唆する示唆演出（例えば、保留変化示唆演出、設定値示唆演出、および確変示唆演出のうちのいずれかの演出）を実行可能とすればよい。

10

20

30

40

50

【1103】

変形例8によれば、ST機において、遊技球がほぼ入賞しない第1KT状態における小当り遊技が繰り返し実行されたとしても、示唆演出を実行することによって、円滑に遊技が進行している印象を遊技者に与えることができる。これにより、第1KT状態における小当り遊技によって遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。特に、ST機のパチンコ遊技機において、第1KT状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。なお、ST機のパチンコ遊技機は、上述した仕様に限らず、遊技球がほぼ入賞しない小当り遊技が実行されるものであれば、他の仕様であってもよい。

【1104】

(特徴部020SHに係る手段の説明)

上述した特徴部020SHに関連して、第1特別図柄と第2特別図柄とが同時に可変表示可能であり、確変遊技状態において小当りを高頻度で発生させるパチンコ遊技機が知られている(例えば、特開2018-033787号公報参照。)。しかしながら、遊技球がほぼ入賞しない小当り遊技が実行されると、この期間は可変表示が行われない期間となることから、円滑に遊技が進行していない印象を遊技者に与えてしまうおそれがある。具体的には、例えば、遊技球がほぼ入賞しない小当り遊技が繰り返し実行されたとすると、小当り遊技状態においては、その都度、特別図柄が停止表示されることになり、円滑に遊技が進行していない印象を遊技者に与えてしまうおそれがある。このため、遊技者が違和感を抱いてしまい、遊技の興趣が低下するおそれがある。

【1105】

(手段D1)

そこで、特徴部020SHに係る手段D1の遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1)であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段(例えば、図6に示す、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップS120~S128を実行する部分)と、識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、表示結果を導出表示する可変表示実行手段(例えば、図4に示す、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップS25A, S25Bを実行する部分)と、演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、を備え、前記遊技状態制御手段は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)と、前記有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)と、非特別状態(第1KT状態)と、前記非特別状態よりも前記特殊状態に制御されやすい特別状態(例えば、第2KT状態)とに制御可能であり、前記有利状態および前記特殊状態は、前記可変表示が行われない状態であり、前記演出実行手段は、前記特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、前記特殊状態の制御に対応した特別演出(例えば、図10-9に示す、小当り報知画像020SH202、小図柄020SH201、および入賞エフェクト画像020SH203)を実行可能であり、前記非特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、前記特別演出とは異なる演出であって遊技者にとって有利な内容を示唆する示唆演出(例えば、図11-11の(E)に示す保留変化示唆演出)を実行可能である。

【1106】

このような構成によれば、非特別状態(例えば、第1KT状態)において小当り遊技が繰り返し実行されたとしても、円滑に遊技が進行している印象を遊技者に与えることができ、すなわち、非特別状態における小当り遊技によって遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。特に、このような構成によれば、示唆演出によって、非特別状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

【1107】

(手段D2)

また、特徴部020SHに係る手段D2の遊技機として、手段D1に記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記識別情報の可変表示に対応して、装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行うことが可能であり、前記特別状態において前記特殊状態に

10

20

30

40

50

制御されるときには、前記装飾識別情報の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り遊技を示す組合せとなる確定図柄「1, 3, 5」）を表示し、前記非特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、前記装飾識別情報の表示結果として前記特殊表示結果とは異なる所定表示結果（ハズレを示す飾り図柄の組み合わせ）を表示する。

【1108】

このような構成によれば、非特別状態においては、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できないため、強制的に所定表示結果（例えば、ハズレ図柄）を停止表示することにより、遊技者を過度に期待させないようにすることができる。

【1109】

（手段D3）

また、特徴部020SHに係る手段D3の遊技機として、手段D1または手段D2に記載の遊技機において、未だ開始されていない可変表示について、可変表示の表示結果が前記有利状態に制御されることを示す表示結果となるか否かを判定（例えば、先読み判定）する開始前判定手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記開始前判定手段に関する示唆を行う前記示唆演出（例えば、図11-10の（E）に示す保留変化示唆演出）を実行可能である。

【1110】

このような構成によれば、先読み判定の判定結果に基づく示唆演出を行うことができるため、保留記憶に対する期待感を高めることができる。したがって、非特別状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

【1111】

（手段D4）

また、特徴部020SHに係る手段D4の遊技機として、手段1Dから手段D3のいずれかに記載の遊技機において、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段を備え、前記演出実行手段は、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶情報を保留表示（例えば、図11-10の（A）に示す保留表示020SH206）として表示し、前記示唆演出において、前記保留表示に作用する作用演出（例えば、図11-10の（E）に示す作用演出画像020SH213）を実行可能であり、前記保留表示の表示態様が変化するときと、前記保留表示の表示態様が変化しないときと、がある。

【1112】

このような構成によれば、作用演出と、保留表示の表示態様を変化させる演出とを含む一連の演出を行うことができるため、保留表示に注目させ、保留記憶に対する期待感を高めることができる。したがって、非特別状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

【1113】

（手段D5）

また、特徴部020SHに係る手段D5の遊技機として、手段D1から手段D4のいずれかに記載の遊技機において、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、前記演出実行手段は、前記設定手段に関する示唆を行う前記示唆演出（例えば、図11-12の（E）に示す設定値示唆画像020SH220）を実行可能である。

【1114】

このような構成によれば、非特別状態（例えば、第1KT状態）における小当り遊技において、遊技者に設定値を推測させることができる。したがって、非特別状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

【1115】

（手段D6）

また、特徴部020SHに係る手段D6の遊技機として、手段D1から手段D5のいずれかに記載の遊技機において、前記非特別状態には、第1非特別状態（例えば、非確変状態：低確率／第1KT状態）と、前記第1非特別状態よりも前記有利状態に制御されやす

10

20

30

40

50

い第2非特別状態（例えば、確変状態：高確率／第1KT状態）と、があり、前記演出実行手段は、前記第1非特別状態に制御されているときと、前記第2非特別状態に制御されているときとで、共通演出（チャンスタイムモード）を実行可能であり、前記示唆演出は、前記第2非特別状態に制御されていることを示唆する（例えば、図11-13の（E）に示す確変示唆画像020SH230）。

【1116】

このような構成によれば、高確率／第1KT状態および低確率／第1KT状態のいずれかに制御されているときに共通演出を実行し、チャンスタイムモード中の小当り遊技において確変示唆演出を実行可能であるため、高確率／第1KT状態および低確率／第1KT状態における小当り遊技において、遊技者に確変状態であるか否かを推測させることができる。したがって、非特別状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

10

【1117】

（手段D7）

また、特徴部020SHに係る手段D7の遊技機として、手段D1から手段D6のいずれかに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記示唆演出として、態様が異なる複数種類の示唆演出（例えば、図11-7の（B）に示した、奇数設定示唆、偶数設定示唆、および設定値4以上示唆）を実行可能であり、いずれの種類の前記示唆演出が実行されるかによって、遊技者にとって示唆される内容の有利度が異なる。

【1118】

このような構成によれば、複数種類の示唆演出を実行可能とすることにより、示唆演出のバリエーションを増やすことができるため、示唆演出が単調な演出となることを抑えることができる。また、示唆演出によって有利度が異なるため、実行される示唆演出によって遊技者の注目度合いを異ならせることができる。したがって、非特別状態における小当り遊技中の興趣をより向上させることができる。

20

【1119】

（手段D8）

また、特徴部020SHに係る手段D8の遊技機として、手段D1から手段D7のいずれかに記載の遊技機において、前記可変表示実行手段は、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と、第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを、並行して実行可能であり、遊技媒体が始動領域（例えば、第2始動入賞口）を通過しやすい第1状態と、遊技媒体が始動領域を通過しにくい第2状態とに、変化可能な第1可変入賞手段（例えば、図1に示す可変入賞球装置6B）を備え、前記遊技状態制御手段は、前記第1可変入賞手段が前記第1状態に変化しやすい所定状態（例えば、第1KT状態）に制御可能であり、前記演出実行手段は、前記所定状態において前記特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御されるときに前記示唆演出を実行可能である。

30

【1120】

このような構成によれば、遊技球がほぼ入賞しない第1KT状態における小当り遊技が繰り返し実行されたとしても、円滑に遊技が進行している印象を遊技者に与えることができ、すなわち、第1KT状態における小当り遊技によって遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。特に、このような構成によれば、第1KT状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

40

【1121】

（手段D9）

また、特徴部020SHに係る手段D9の遊技機として、手段D1から手段D8のいずれかに記載の遊技機において、遊技球が入賞容易な入賞容易状態（開放状態）と、遊技球が入賞困難な入賞困難状態（閉鎖状態）とに、変化可能な第2可変入賞手段（例えば、図1に示した特殊可変入賞球装置17）を備え、前記第2可変入賞手段は、前記特殊状態において前記入賞容易状態に変化可能であり、前記演出実行手段は、前記第2可変入賞手段が前記入賞容易状態に変化すること（例えば、特殊可変入賞球装置17開放タイミング）に対応して前記示唆演出を実行する。

50

【1122】

このような構成によれば、特殊可変入賞球装置17の開放に注目させにくくし、示唆演出に注目させることができる。したがって、遊技球がほぼ入賞しない小当り遊技を遊技者に気付かせにくくすることができ、当該小当り遊技によって遊技の興味が低下することを抑えることができる。

【1123】

(手段D10)

また、特徴部020SHに係る手段D10の遊技機として、手段D1から手段D9のいずれかに記載の遊技機において、前記遊技状態制御手段は、前記特殊状態において、遊技媒体が特定領域（例えば、特殊可変入賞球装置17内に特定領域：いわゆるV領域）を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能である。

10

【1124】

このような構成によれば、特徴部020SHを一種二種混合タイプのパチンコ遊技機において、遊技球がほぼ入賞しない通常状態（非特別状態）における小当り遊技が実行されたとしても、円滑に遊技が進行している印象を遊技者に与えることができ、すなわち、通常状態における小当り遊技によって遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。特に、通常状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

【1125】

(手段D11)

また、特徴部020SHに係る手段D11の遊技機として、手段D1から手段D10のいずれかに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、遊技媒体が特別領域（例えば、排出領域）を通過したこと（例えば、特殊入賞口内に設けられる第2カウントスイッチ24によって遊技球が検出されたこと）に基づいて、遊技媒体の前記特別領域の通過に対応した所定演出（例えば、図11-11の(C)に示す入賞エフェクト画像020SH203）を実行可能であり、前記非特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、遊技媒体が前記特別領域を通過したか否かにかかわらず、前記所定演出を実行しない。

20

【1126】

このような構成によれば、第2KT状態においては、特殊可変入賞口への入賞を遊技者に促し、第2KT状態における興趣を向上させることができる。一方で、第1KT状態における小当り遊技では、遊技球が稀に特殊可変入賞口に入賞することがあるものの、所定演出を実行しなようにするため、第1KT状態における小当り時の入賞を遊技者に期待させないようにすることができる。

30

【1127】

(特徴部022SHに関する説明)

次に、特徴部022SHに係る遊技機について説明する。特徴部022SHに係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機である。この実施の形態では、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1を例にとって説明する。

【1128】

特徴部022SHに係る遊技機は、遊技状態制御手段と、可変表示実行手段と、開始前判定手段と、演出実行手段と、を備える。遊技状態制御手段と、可変表示実行手段と、開始前判定手段とは、例えば、主基板11のCPU103によって実現される。演出実行手段は、例えば、演出制御基板12の演出制御用CPU120によって実現される。

40

【1129】

遊技状態制御手段は、遊技状態を制御する。遊技状態制御手段は、有利状態と、特殊状態と、特別状態と、に制御可能である。有利状態は、遊技者にとって有利な有利状態であり、例えば、大当り遊技状態である。特殊状態は、有利状態とは異なる遊技状態であり、例えば、小当り遊技状態である。

【1130】

特別状態は、特殊状態により遊技価値が付与されやすい状態であり、例えば、第2KT

50

状態（高確率／低ベース状態）である。第２ＫＴ状態は、小当りが発生しやすい遊技状態であり、また、特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい遊技状態である。なお、第１ＫＴ状態（高確率／高ベース状態または低確率／高ベース状態）は、小当りが発生しやすい遊技状態であるものの、また、特殊入賞口に遊技球が入賞しにくい遊技状態である。すなわち、第１ＫＴ状態は、特殊状態によって遊技価値がほぼ付与されることのない状態である。

【１１３１】

特徴部０２２ＳＨに係る遊技機において、有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、特別状態に制御された後に有利状態に制御可能である。ここで言う有利遊技は、大当り遊技状態の終了後に第２ＫＴ状態に移行させる大当りである。遊技状態制御手段は、大当り遊技状態に制御した後に、第２ＫＴ状態に制御可能であり、第２ＫＴ状態に制御した後に、再び大当り遊技状態に制御可能である。

10

【１１３２】

演出実行手段は、第２ＫＴ状態において、小当りＲＵＳＨモードの演出モードに制御する。第２ＫＴ状態では、小当りＲＵＳＨモードに制御され、それ以外の演出モードに制御されることはない。また、小当りＲＵＳＨモードについても、第２ＫＴ状態においてのみ制御される演出モードである。つまり、小当りＲＵＳＨモードに制御されているときは、必ず第２ＫＴ状態に制御されていることとなる。

【１１３３】

演出実行手段は、有利状態に制御される際に、有利状態に制御された後の状態として遊技価値が付与され得る状態が複数存在することに対応した特定表示を表示可能である。有利状態に制御される際とは、今回の大当り遊技に制御される際である。遊技価値が付与され得る状態は、第２ＫＴ状態と、次回の大当り遊技状態とである。特定表示は、第２ＫＴ状態と、次回の大当り遊技状態とが以降に存在（発生）することに対応した表示である。

20

【１１３４】

例えば、特定表示は、第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨモード）と、次回の大当り遊技状態とに対応した画像（以下、「ボーナス・ラッシュアイコン」と称する。）である。具体的には、特定表示は、今回の大当り対応するアイコン画像と、以降の第２ＫＴ状態に対応するアイコン画像と、第２ＫＴ状態において当選する次回の大当りに対応するアイコン画像と、を含む複数のアイコン画像からなる。

【１１３５】

ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様は、丸、四角、三角など、いずれの形状の表示態様であってもよいし、文字や記号が付された表示態様であってもよい。ボーナス・ラッシュアイコンの各アイコン画像は、対応する状態（遊技）が完了していない場合には空欄を示す画像であり、対応する状態が完了すると所定の色が付された画像に変化する。ボーナス・ラッシュアイコンを構成する、今回の大当りに対応する空欄のアイコン画像と、第２ＫＴ状態に対応する空欄のアイコン画像と、次回の大当りに対応する空欄のアイコン画像とは、いずれも同じ表示態様で表示される。

30

【１１３６】

また、特徴部０２２ＳＨにおいて、演出実行手段は、有利状態と、遊技価値が付与される複数の状態と、を含む状態のうち、制御された状態に対応して、特定表示の表示態様を変化可能である。例えば、今回の大当りが終了すると、演出実行手段は、今回の大当りに対応する空欄のアイコン画像を所定の表示態様を変化させる。具体的には、演出実行手段は、空欄のボーナス・ラッシュアイコンに赤色を付し、空欄が埋まった状態を示す表示態様に変化させる。なお、表示態様の変化は、色を付して空欄を埋めることに限らず、例えば、対応するアイコンに「済」などの文字を付したり、対応するアイコンの形状を変えたりしてもよい。

40

【１１３７】

ここで、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させるタイミングについて説明する。例えば、大当りに対応するボーナス・ラッシュアイコンの場合、大当りのエンディング期間に表示態様を変化させる。ただし、大当りに対応するボーナス・ラッシュアイコ

50

ンの表示態様を変化させるタイミングは、これらに限らず、ラウンド遊技中（例えば、最終ラウンド）であってもよい。また、第2KT状態に対応するボーナス・ラッシュアイコンの場合、例えば、大当りのファンファーレ期間に表示態様を変化させる。ただし、第2KT状態に対応するボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させるタイミングは、これらに限らず、ラウンド遊技中（例えば、1ラウンド目）であってもよい。

【1138】

また、特徴部022SHにおいて、特定表示には、異なる複数種類の表示態様がある。演出実行手段は、有利状態と、遊技価値が付与され得る複数の状態と、を含む状態のうち、制御された状態に対応した表示態様の特定表示を表示可能である。具体的には、演出実行手段は、大当たりが終了した場合、当該大当たりに対応するボーナス・ラッシュアイコンのアイコン画像を、大当たりに対応した表示態様（例えば、赤色）に変化させる。

10

【1139】

また、演出実行手段は、第2KT状態が終了した場合、第2KT状態に対応するボーナス・ラッシュアイコンのアイコン画像を、第2KT状態（小当りRUSHモード）に制御されたことを示す表示態様（例えば、黄色）に変化させる。

【1140】

また、特徴部022SHにおいて、演出実行手段は、制御された有利状態に対応した特定態様の特定表示と、遊技価値が付与され得る状態が複数存在することに対応した所定態様の特定表示と、を表示可能である。特定態様の特定表示は、例えば、赤色や黄色を埋めた状態のアイコン画像である。所定態様の特定表示は、例えば、空欄のアイコン画像である。演出実行手段は、赤色を埋めた状態のアイコン画像と、空欄のアイコン画像とを、含むボーナス・ラッシュアイコンを表示可能である。

20

【1141】

また、特徴部022SHにおいて、演出実行手段は、有利状態と、遊技価値が付与され得る複数の状態と、を含む状態のうち、複数の状態に亘って、特定表示を表示可能である。具体的には、演出実行手段は、今回の大当たり遊技状態と、今回の大当たり後の第2KT状態と、次回の大当たり遊技状態と、に亘って、すなわち、複数の遊技状態を跨いで、特定表示を表示可能である。また、演出実行手段は、可変表示中、図柄の停止表示中、可変表示の待機中、小当り遊技中、大当り遊技中など、常に、特定表示を表示可能である。

【1142】

また、特徴部022SHにおいて、演出実行手段は、有利状態において付与された遊技価値と、特別状態において付与された遊技価値とを、有利状態と特別状態とに亘って表示可能である。遊技価値は、例えば、賞球である。演出実行手段は、具体的には、今回の大当たり遊技状態と、今回の大当たり後の第2KT状態と、次回の大当たり遊技状態と、に亘って、すなわち、複数の遊技状態を跨いで、総賞球数を表示可能である。

30

【1143】

また、特徴部022SHにおいて、演出実行手段は、特別状態に制御された後の有利状態に制御される際に、当該後の有利状態に制御された後に特別状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行する。具体的には、演出実行手段は、次回の大当たり遊技において、該次回の大当たり遊技後に、再度第2KT状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行する。示唆演出は、例えば、成功および失敗のうちのいずれかの結果を示す成否演出であり、具体的には、バトル演出や、段階的に発展する演出などである。

40

【1144】

また、演出実行手段は、示唆演出の演出結果に対応して、後の有利状態に制御された後の状態として遊技価値が付与され得る状態が複数存在することに対応した所定態様の特定表示を表示可能である。例えば、演出実行手段は、示唆演出の演出結果が成功を示す演出結果である場合、該次回の大当たり遊技において、ボーナス・ラッシュアイコンに空欄のアイコン画像を追加して表示する。一方、演出実行手段は、示唆演出の演出結果が失敗を示す演出結果である場合、該次回の大当たり遊技において、空欄のアイコン画像を追加しない。

【1145】

50

例えば、演出実行手段は、同一ラウンド内で（例えば5ラウンド目に）、示唆演出を実行し、空欄のアイコン画像を追加して表示可能である。ただし、演出実行手段は、複数のラウンドに亘って、示唆演出を実行し、空欄のアイコン画像を追加させてもよい。例えば、5ラウンド目に示唆演出を実行し、6ラウンド目にアイコン画像を追加させてもよい。また、演出実行手段は、示唆演出を複数のラウンドに亘って実行してもよい。

【1146】

また、特徴部022SHにおいて、特別状態に制御される前の有利状態と、特別状態に制御された後の有利状態と、において、共通の回数のラウンド遊技が実行される。すなわち、今回の大当たりと、次回の大当たりとは、同じ回数のラウンド遊技が実行される。演出実行手段は、今回の有利状態に制御されるときと、後の有利状態に制御されるときとで、共通の表示態様の特定表示を表示可能である。具体的には、演出実行手段は、今回の大当たりと、次回の大当たりとのいずれの大当たりが完了した場合でも、それぞれに対応するアイコン画像を、赤色を付した共通の表示態様で表示させる。

【1147】

また、特徴部022SHにおいて、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示とを、並行して実行可能である。具体的には、可変表示実行手段は、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並行して実行可能である。遊技状態制御手段は、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ときに有利状態に制御可能である。特定表示結果は、例えば、大当たりを示す表示結果（大当たり図柄）である。このため、遊技状態制御手段は、可変表示の表示結果として大当たりを示す表示結果が導出表示されたときに、大当たり遊技状態に制御する。

【1148】

また、特徴部022SHにおいて、第2識別情報の可変表示の方が第1識別情報の可変表示よりも、遊技者にとっての有利度が高い。例えば、特徴部022SHにおいて、第1特別図柄の変動表示に基づく大当たりより、第2特別図柄の変動表示に基づく大当たりの方が、大当たり遊技状態の終了後に第2KT状態に移行させる大当たりや、ラウンド数の多い大当たりが実行されやすい。

【1149】

演出実行手段は、第1識別情報の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基づいて有利状態に制御される際に、特定表示を表示している場合には、特定表示を消去する。特定表示を表示するのは、主に第2識別情報の可変表示が実行される第2KT状態であるため、特定表示の表示中に第1識別情報の可変表示に基づいて大当たり遊技状態に制御されるのは、イレギュラーなことである。

【1150】

ここで、第1識別情報の可変表示の表示結果として、大当たり遊技状態の終了後に第2KT状態に移行させる大当たりが導出表示された場合には、特定表示を消去させないこととする。言い換えれば、演出実行手段は、第1識別情報の可変表示の表示結果として、大当たり遊技状態の終了後に第2KT状態に移行させる大当たりを除く大当たりが導出表示された場合に限り、特定表示を消去することとする。

【1151】

ここで、特定表示を消去するタイミングは、例えば、大当たりのファンファーレ期間である。例えば、第1識別情報の可変表示に基づく大当たり遊技が行われる場合でも、この大当たりによって第2KT状態の制御が完了（小当たりRUSHモードの完了）していることから、ファンファーレ期間に、アイコン画像を、第2KT状態に制御されたことを示す表示態様（例えば黄色）に変化させ、その後に（ファンファーレ期間中に）、ボーナス・ラッシュアイコンを消去してもよい。また、第1識別情報の可変表示に基づく大当たり遊技に限らず、特定表示を消去するタイミングは、ラウンド遊技中としてもよいし、エンディング期間としてもよい。ラウンド遊技中に特定表示を消去する場合は、例えば、示唆演出を行い、示唆演出の演出結果として失敗を示す演出結果を表示させて、その後に特定表示を消去するようにしてもよい。

【1152】

また、特徴部022SHにおいて、演出実行手段は、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る前に、特定表示を表示可能である。例えば、演出実行手段は、今回の可変表示が大当たりとなる場合には、可変表示中に、第2KT状態に対応するボーナス・ラッシュアイコンのアイコン画像を、第2KT状態に制御されることを示す表示態様（例えば、黄色）に変化させることが可能である。

【1153】

また、特徴部022SHにおいて、開始前判定手段は、未だ開始されていない可変表示について、可変表示の表示結果が有利状態に制御されることを示す表示結果となるか否かを判定する。開始前判定手段が行う判定は、例えば、先読み判定であり、具体的には、開

10

【1154】

演出実行手段は、開始前判定手段の判定結果に基づいて、特定表示を表示可能である。例えば、演出実行手段は、先読み判定により大当たりであると判定された保留記憶がある場合には、この保留記憶の可変表示が開始される前に、第2KT状態に対応するボーナス・ラッシュアイコンのアイコン画像を、第2KT状態に制御されることを示す表示態様（例えば、黄色）に変化させることが可能である。

【1155】

（特徴部022SHにおける大当たり遊技後の遊技状態および演出モードの遷移について）

図12-1は、特徴部022SHにおける大当たり遊技後の遊技状態および演出モードの遷移の一例を示す説明図である。図12-1は、図11-1に示した、特徴部020SHにおける大当たり遊技後の遊技状態および演出モードの遷移と比較して、大当たりの種別が異なる。図12-1の説明では、図11-1と異なる点について説明する。

20

【1156】

図12-1に示すように、特徴部022SHにおいて、大当たりの種別には、10R確変大当たりAと、10R確変大当たりBと、6R確変大当たりと、10R通常大当たりと、6R通常大当たりとの、5種別がある。10R確変大当たりAは、大当たり遊技後に、高確率／第2KT状態に移行させる大当たりである。10R確変大当たりBおよび6R確変大当たりは、大当たり遊技後に、高確率／第1KT状態に移行させる大当たりである。10R通常大当たりおよび6R通常大当たりは、大当たり遊技後に、低確率／第1KT状態に移行させる大当たりである。10Rの大当たりの場合、いずれの大当たりでも、同等の賞球が得られる。特徴部022SHに係るパチンコ遊技機1は、上述した特徴部020SHと比較して、より多くの賞球を得やすいスペックとなっている。

30

【1157】

次に、各遊技状態において各大当たりの種別が決定される割合について説明する。例えば、通常遊技状態では、主に、第1始動入賞口への始動入賞が発生し、第1特別図柄の可変表示が行われる。第1始動入賞口への始動入賞に基づく大当たり種別判定では（すなわち、通常遊技状態では）、6R通常大当たりが35%、6R確変大当たりが30%、10R確変大当たりAが35%、の割合でそれぞれ決定される。

40

【1158】

一方、低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態、および低確率／第2KT状態では、主に、第2始動入賞口への始動入賞が発生し、第2特別図柄の可変表示が行われる。第2始動入賞口への始動入賞に基づく大当たり種別判定では（すなわち、低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態、および低確率／第2KT状態では）、10R通常大当たりが35%、10R確変大当たりBが15%、10R確変大当たりAが50%、の割合でそれぞれ決定される。このように、特徴部022SHに係るパチンコ遊技機1は、上述した特徴部020SHと比較して、10R確変大当たりAに決定される割合が高いため、より多くの賞球を得やすいスペックとなっている。

50

【1159】

また、10R確変大当りBに基づく大当り遊技が実行される場合と、10R通常大当りに基づく大当り遊技が実行される場合とで、大当り遊技中には、共通の演出が実行される。具体的には、10R確変大当りBと、10R通常大当りとで、共通の飾り図柄の組み合わせが導出表示され、また、各大当り遊技中も共通の大当り演出が実行される。そして、大当り遊技後には、共通のチャントタイムモードに制御される。

【1160】

これにより、10R確変大当りBと、10R通常大当りとで、実行された大当りの種別を遊技者が判別できず、また、大当り遊技に制御される遊技状態（高確率／高ベース状態および低確率／高ベース状態のいずれか）についても遊技者が判別できないようにすることができる。このため、特徴部022SHでは、通常モードからチャントタイムモードに移移する、いわゆる初当りの場合に限らず、いずれのモードからチャントタイムモードが開始された場合でも、制御されている遊技状態を遊技者が判別できないようにすることができる。

10

【1161】

（特徴部022SHの大当り種別判定テーブルについて）

図12-2は、特徴部022SHの大当り種別判定テーブルの一例を示す説明図である。図12-2の（A）は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合の大当り種別判定テーブルである。図12-2の（B）は、第2特別図柄の変動表示を実行する場合の大当り種別判定テーブルである。

20

【1162】

図12-2の（A）に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合の大当り種別には、10R確変大当りAと、6R確変大当りと、6R通常大当りと、の3種類の大当りのうち、いずれかが決定される。また、図12-2の（B）に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合の大当り種別には、10R確変大当りAと、10R確変大当りBと、10R通常大当りと、の3種類の大当りのうち、いずれかが決定される。図12-2の（A）、（B）のいずれにおいても、設定値にかかわらず、それぞれの大当り種別が決定される割合は一定である。また、図12-2の（A）、（B）のいずれにおいても、確変大当りに決定される割合が65%であり、通常大当りに決定される割合が35%となっている。

30

【1163】

以下、図12-2の（A）と（B）とを比較して説明する。10R確変大当りAは、（A）よりも（B）の方が決定されやすい。具体的には、10R確変大当りAは、（A）では35%であり、（B）では50%である。また、（A）では、6R確変大当りが選択可能であり、10R確変大当りBが選択不可能であるが、（B）では、10R確変大当りBが選択可能であり、6R確変大当りが選択不可能である。また、通常大当りについては、（A）では、6R通常大当りが選択可能（10R通常大当りが選択不可能）であり、（B）では、10R通常大当りが選択可能（6R通常大当りが選択不可能）である。このため、（A）よりも（B）を用いた大当り種別判定の方が、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすくなっている。すなわち、第2特別図柄の可変表示の方が第1特別図柄の可変表示よりも、遊技者にとっての有利度が高い可変表示となっている。

40

【1164】

（大当り開始時のボーナス・ラッシュアイコン制御処理）

次に、図12-3を用いて、大当り開始時にボーナス・ラッシュアイコンを表示させる場合、または、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の処理について説明する。図12-3は、大当り開始時のボーナス・ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。大当り開始時のボーナス・ラッシュアイコン制御処理は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS173の特図当り待ち処理において実行される処理である。

【1165】

50

図12-3において、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンド（第1大当り開始指定コマンドまたは第2大当り開始指定コマンド）を受信しているか否かを判断する（ステップ022SHS11）。大当り開始指定コマンドを受信していない場合（ステップ022SHS11:NO）、演出制御用CPU120は、そのまま一連の処理を終了する。

【1166】

一方、大当り開始指定コマンドを受信している場合（ステップ022SHS11:YES）、すなわち、大当りが発生した場合には、演出制御用CPU120は、10R確変大当りAであるか否かを判断する（ステップ022SHS12）。10R確変大当りAである場合（ステップ022SHS12:YES）、演出制御用CPU120は、ステップ022SHS14へ移行する。10R確変大当りAではない場合（ステップ022SHS12:NO）、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示に基づく大当りであるか否かを判断する（ステップ022SHS13）。

10

【1167】

第1特別図柄の変動表示に基づく大当りではない場合（ステップ022SHS13:NO）、すなわち、第2特別図柄の変動表示に基づく大当りである場合、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンの表示中であるか否かを判断する（ステップ022SHS14）。ボーナス・ラッシュアイコンの表示中ではない場合（ステップ022SHS14:NO）、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンの表示を開始し（ステップ022SHS15）、一連の処理を終了する。

20

【1168】

一方、ボーナス・ラッシュアイコンの表示中である場合（ステップ022SHS14:YES）、ボーナス・ラッシュアイコンのうち、第2KT状態（小当りRUSHモード）に対応するアイコン画像を、小当りRUSHモードに制御されたことを示す表示態様（黄色）に変化させる表示変化演出を実行設定し（ステップ022SHS16）、一連の処理を終了する。

【1169】

ステップ022SHS13において、第1特別図柄の変動表示に基づく大当りである場合（ステップ022SHS13:YES）、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンを表示中であるか否かを判断する（ステップ022SHS17）。ボーナス・ラッシュアイコンの表示中ではない場合（ステップ022SHS17:NO）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。

30

【1170】

一方、ボーナス・ラッシュアイコンの表示中である場合（ステップ022SHS17:YES）、すなわち、例えば、第2KT状態（小当りRUSHモード）において、第1特別図柄の変動表示に基づくイレギュラーな大当り遊技に制御される場合、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンを消去し（ステップ022SHS18）、一連の処理を終了する。

【1171】

上述した処理により、10R確変大当りAの大当り遊技を実行する場合、当該大当りのファンファーレ期間に、ボーナス・ラッシュアイコンを表示させることができる。また、小当りRUSHモードにおいて第2特別図柄の変動表示に基づく大当り遊技が実行される場合、ラウンド遊技中に、ボーナス・ラッシュアイコンを、小当りRUSHモードに制御されたことを示す表示態様（例えば、黄色）に変化させることができる。また、小当りRUSHモードにおいて第1特別図柄の変動表示に基づくイレギュラーな大当りが実行される場合には、ファンファーレ期間にボーナス・ラッシュアイコンを消去することができる。

40

【1172】

（ラウンド遊技中のボーナス・ラッシュアイコン制御処理）

次に、図12-4を用いて、ラウンド遊技中にボーナス・ラッシュアイコンの空欄を追加する場合の処理について説明する。図12-4は、ラウンド遊技中のボーナス・ラッシュ

50

ュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。ラウンド遊技中のボーナス・ラッシュアイコン制御処理は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS176の大当たり中演出処理において実行される処理である。

【1173】

図12-4において、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中表示コマンドを受信しているか否かを判断する(ステップ022SHS31)。大入賞口開放中表示コマンドを受信していない場合(ステップ022SHS31:NO)、演出制御用CPU120は、そのまま一連の処理を終了する。大入賞口開放中表示コマンドを受信している場合(ステップ022SHS31:YES)、演出制御用CPU120は、今回の大当たりが小当りRUSHモードに制御されているときの大当たりであるか否かを判断する(ステップ022SHS32)。

10

【1174】

今回の大当たりが小当りRUSHモードに制御されているときの大当たりではない場合(ステップ022SHS32:NO)、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。一方、今回の大当たりが小当りRUSHモードに制御されているときの大当たりである場合(ステップ022SHS32:YES)、ラウンド遊技が5ラウンド目であるか否かを判断する(ステップ022SHS33)。なお、演出制御用CPU120は、CPU103によってカウントされる、大当たりのラウンド数を示すラウンド数カウンタの値に基づいて、5ラウンド目であるか否かを判断してもよいし、大入賞口開放中表示コマンドを受信した回数をカウントすることにより、5ラウンド目であるか否かを判断してもよい。

20

【1175】

ラウンド遊技が5ラウンド目ではない場合(ステップ022SHS33:NO)、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。一方、ラウンド遊技が5ラウンド目である場合(ステップ022SHS33:YES)、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンの表示中であるか否かを判断する(ステップ022SHS34)。ボーナス・ラッシュアイコンの表示中ではない場合(ステップ022SHS34:NO)、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。

【1176】

一方、ボーナス・ラッシュアイコンの表示中である場合(ステップ022SHS34:YES)、演出制御用CPU120は、今回の大当たりが10R確変大当たりAであるか否かを判断する(ステップ022SHS35)。10R確変大当たりAである場合(ステップ022SHS35:YES)、演出制御用CPU120は、示唆演出として成功演出を実行設定することにより、ボーナス・ラッシュアイコンを追加して表示し(ステップ022SHS36)、一連の処理を終了する。一方、10R確変大当たりAではない場合(ステップ022SHS35:NO)、演出制御用CPU120は、示唆演出として失敗演出を実行設定し(ステップ022SHS37)、一連の処理を終了する。

30

【1177】

上述した処理により、小当りRUSHモードにおける大当たり遊技において、今回の大当たりが10R確変大当たりAであれば、示唆演出として成功演出を実行することができ、一方で、今回の大当たりが10R確変大当たりBや10R通常大当たりであれば、示唆演出として失敗演出を実行することができる。

40

【1178】

(エンディング期間のボーナス・ラッシュアイコン制御処理)

次に、図12-5を用いて、エンディング期間にボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の処理のボーナス・ラッシュアイコン制御処理について説明する。図12-5は、エンディング期間のボーナス・ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。エンディング期間のボーナス・ラッシュアイコン制御処理は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS177のエンディング演出処理において実行される処理である。

【1179】

50

図12-5において、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンの表示中であるか否かを判断する（ステップ022SHS51）。ボーナス・ラッシュアイコンの表示中ではない場合（ステップ022SHS51：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま一連の処理を終了する。ボーナス・ラッシュアイコンの表示中である場合（ステップ022SHS51：YES）、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンのうち、今回の大当りに対応するアイコン画像を、大当り完了を示す表示態様（例えば赤色）に変化させる表示変化演出を実行設定する（ステップ022SHS52）。

【1180】

そして、演出制御用CPU120は、今回の大当りが10R確変大当りAであるか否かを判断する（ステップ022SHS53）。今回の大当りが10R確変大当りAである場合（ステップ022SHS53：YES）、演出制御用CPU120は、小当りRUSHモードへの移行を示すエンディング演出を実行設定し（ステップ022SHS54）、一連の処理を終了する。一方、今回の大当りが10R確変大当りAではない場合（ステップ022SHS53：NO）、すなわち、今回の大当りが10R確変大当りBまたは10R通常大当りである場合、演出制御用CPU120は、チャンタイムモードへの移行を示すエンディング演出を実行設定し（ステップ022SHS55）、一連の処理を終了する。なお、チャンタイムモードにおいて、ボーナス・ラッシュアイコンは表示されない。

【1181】

上述した処理により、大当り遊技のエンディング期間に、ボーナス・ラッシュアイコンを、大当りの完了を示す表示態様（例えば、赤色）に変化させることができる。また、10R確変大当りAの場合、小当りRUSHモードにおいても、ボーナス・ラッシュアイコンを継続して表示することができる。また、10R確変大当りBや通常大当りの場合、チャンタイムモードにおいて、ボーナス・ラッシュアイコンを表示しないようにすることができる。

【1182】

（演出モードおよび大当りの演出画面の遷移の一例）

次に、図12-6～図12-8を用いて、演出モードおよび大当りの演出画面の遷移の一例について説明する。図12-6は、通常モード→小当りRUSHモードの演出画面の遷移の一例を示す説明図である。図12-7は、小当りRUSHモード→チャンタイムモードの演出画面の遷移の一例を示す説明図である。図12-8は、小当りRUSHモードが継続する場合の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【1183】

図12-6の（A）は、通常モード中における可変表示を示す。具体的には、画像表示装置5には、第1特別図柄の可変表示に対応して、飾り図柄022SH100および第1小図柄022SH101が可変表示されている。（A）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した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や遊技状態に基づいて、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、遊技状態の応じた演出モード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し、その決定結果に基づいて、飾り図柄の可変表示を実行させる。また、（A）において、画像表示装置5の下側の中央領域には、アクティブ表示022SH110が表示されている。（A）において、可変表示期間が経過すると、（B）に示す画面に遷移する。

【1184】

図12-6の（B）は、通常モードにおいて、10R確変大当りAを示す飾り図柄022SH100が導出表示された際の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、飾り図柄022SH100および第1小図柄022SH101が10R確変大当りAを示す組合せとなる確定図柄「7，7，7」で停止表示されている。（B）に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御パターンから飾り図柄022SH100（および第1小図柄022SH101）の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、または、主基板11から確定飾り図柄022SH100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022SH100の表示結果となる確定飾り図柄022SH100を停止表示させる。(B)において、図柄確定期間が経過すると、(C)に示す画面に遷移する。

【1185】

図12-6の(C)は、10R確変大当りAの大当り遊技におけるファンファーレ期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、10R確変大当りAを示す大当り報知画像022SH105や、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120が表示されている。ボーナス・ラッシュアイコン022SH120は、空欄を示す3つのアイコン画像022SH120a~120cからなる。3つのアイコン画像022SH120a~120cは、今回の大当りと、今回の大当りの終了後の小当りRUSHモードと、次回の大当りと、3回分の遊技価値が付与される状態が存在することを示す。(C)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から大当り開始指定コマンドを受信したことなどに対応して、大当り報知画像022SH105や、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120を表示させる。

10

【1186】

図12-6の(D)は、10R確変大当りAの5ラウンド目のラウンド遊技中の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、10R確変大当りAの5ラウンド目であることを報知するラウンド報知画像022SH106が表示されている。また、(D)には、総賞球数表示022SH130が表示されている。総賞球数表示022SH130は、小当りRUSHモードを含む連チャン中の総賞球数を示す。なお、総賞球数表示022SH130は、図12-6の(C)に示すファンファーレ期間が表示してもよい。また、(D)では、画像表示装置5の表示領域の右上には、右打ち報知に対応する報知画像として「右打ち」の文字を含む報知画像が表示されている。(D)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から大入賞口開放中表示コマンドを受信したことなどに対応して、ラウンド報知画像022SH106を表示させる。

20

【1187】

図12-6の(E)は、10R確変大当りAの大当り遊技におけるエンディング期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、小当りRUSHモードに制御されることを示す小当りRUSH移行報知画像022SH107や、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120のアイコン画像022SH120a(下から1つ目)に色が付された画像が表示されている。アイコン画像022SH120aに付された色は、大当りが完了したことを示す色(例えば赤色)である。(E)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から大当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、小当りRUSH移行報知画像022SH107や、アイコン画像022SH120aに色が付された画像を表示させる。

30

【1188】

このように、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120は、遊技の進行に応じて表示態様が変化する。また、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120は、大当り遊技状態に対応した表示態様(例えば、赤)で表示される。

【1189】

図12-6の(F)は、小当りRUSHモード中における可変表示を示す。具体的には、画像表示装置5には、第2特別図柄の可変表示に対応して、飾り図柄022SH100および第2小図柄022SH102が可変表示されている。ボーナス・ラッシュアイコン022SH120は、大当り遊技状態と、第2KT状態(小当りRUSHモード)との複数の遊技状態に亘って表示されている。また、(F)において、画像表示装置5のアクティブ表示022SH110に右側領域には、第2保留記憶を示す保留表示022SH111が表示されている。

40

【1190】

図12-6の(G)は、小当りRUSHモード中に小当り図柄が導出表示された画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、飾り図柄022SH100および第2小図柄0

50

2 2 S H 1 0 2 が小当り遊技を示す組合せとなる確定図柄「1, 3, 5」で停止表示されている。

【1191】

図12-6の(H)は、小当りRUSHモード中の小当り遊技中の画面を示す。具体的には、小当り遊技状態において、特殊入賞口への入賞があると、画像表示装置5には、賞球数(たとえば10球)を示す入賞エフェクト画像022SH131が表示される。(H)では、例えば、特殊入賞口への2球入賞し、2回分の賞球(計20球の払出し)が行われたことを示す。また、総賞球数表示022SH130は、大当りにおける賞球と、小当りRUSHモードにおける賞球との、総数を示し、大当り遊技状態と、小当りRUSHモード(第2KT状態)とに亘って表示可能である。総賞球数表示022SH130は、図12-6の(G)と比較して、20球分加算された数字を示す。この後、図12-7の(I)および図12-8の(I)のいずれかの画面に遷移する。

10

【1192】

図12-7の(I)は、小当りRUSHモード中における可変表示を示す。

【1193】

図12-7の(J)は、小当りRUSHモードにおいて、確変大当り(10R確変大当りA、10R確変大当りB)および通常大当り(10R通常大当り)のうちのいずれかを示す飾り図柄022SH100が導出表示された際の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、飾り図柄022SH100および第2小図柄022SH102が確変大当りおよび通常大当りのうちのいずれの可能性もあることを示す組合せとなる確定図柄「2, 2, 2」で停止表示されている。(J)において、図柄確定期間が経過すると、(K)に示す画面に遷移する。

20

【1194】

図12-7の(K)は、小当りRUSHモードにおいて制御される大当り遊技のファンファーレ期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、確変大当りおよび通常大当りのうちのいずれの可能性もあることを示す大当り報知画像022SH115や、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120のアイコン画像022SH120b(下から2つ目)に色が付された画像が表示されている。アイコン画像022SH120bに付された色は、小当りRUSHモードに制御されたことを示す色(例えば黄色)である。また、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120は、第2KT状態(小当りRUSHモード)から大当り遊技状態に移行後も継続して表示されている。また、大当り報知画像022SH115は、キャラクターが弓矢を持っており、大当り遊技において、該大当り遊技後に小当りRUSHモードに制御される可能性があることを示唆する、弓矢を用いた示唆演出が行われることを示す。

30

【1195】

このように、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120は、前回の大当り遊技状態と、第2KT状態(小当りRUSHモード)と、今回の大当り遊技状態との、複数の遊技状態に亘って表示される。また、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120は、遊技の進行に応じて表示態様が変化する。また、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120(アイコン画像022SH120b)は、小当りRUSHモード(第2KT状態)に制御されたことを示す表示態様(例えば、黄色)で表示される。

40

【1196】

図12-7の(L)は、5ラウンド目のラウンド遊技中の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、今回の大当りの後に小当りRUSHモードに制御される可能性があることを示唆する示唆演出画像022SH116が表示されている。例えば、示唆演出は、表示されているキャラクターが弓矢によつて的を命中させる成功演出と、的を命中させることのできない失敗演出と、がある。

【1197】

図12-7の(M)は、示唆演出における演出結果として、失敗を示す画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、表示されているキャラクターが弓矢によつて的を命中する

50

ことができなかった失敗演出画像022SH117が表示されている。失敗演出画像022SH117が表示されることにより、今回の大当り遊技後に小当りRUSHモードに制御されないことを遊技者に示唆する。

【1198】

なお、5ラウンド目において、失敗演出画像022SH117を表示させておき、その後のラウンドやエンディング期間などに、成功を示す画像を表示させる復活演出（今回の大当り遊技後に小当りRUSHモードに制御されることを示す演出）を実行可能としてもよい。また、示唆演出として、空欄のアイコン画像が、追加される可能性の高い演出や、追加されない可能性の高い演出を用意しておき、判定によって選択したいずれかの演出を実行するようによしてもよい。

【1199】

図12-7の(N)は、大当り遊技におけるエンディング期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、チャントタイムモードに制御されることを示すチャントタイムモード移行報知画像022SH118や、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120の空欄（下から3つ目）が埋まった画像が表示されている。ボーナス・ラッシュアイコン022SH120のアイコン画像022SH120c（下から3つ目）に色が付された画像が表示されている。アイコン画像022SH120cに付された色は、大当りが完了したことを示す色（例えば赤色）である。このように、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120は、遊技の進行に応じて表示態様が変化する。

【1200】

なお、特徴部022SHでは、小当りRUSHモードにおいて当選可能な大当りは、ラウンド数が共通する10ラウンドの大当りである。このため、小当りRUSHモードにおける大当り遊技によって遊技者に付与される遊技価値は共通である。このことから、特徴部022SHでは、ボーナス・ラッシュアイコン022SHのアイコン画像を、大当りの完了を示す表示態様とする際には、大当り種別に関係なく、一律に「赤色」の表示態様としている。

【1201】

また、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120のアイコン画像022SH120a~120cのうち、一番下のアイコン画像022SH120aおよび一番上のアイコン画像022SH120cには赤色が付され、真ん中のアイコン画像022SH120bには黄色が付されることとなる。このため、アイコン画像022SH120a~120cを表示する際には（例えば、図12-6の(C)参照）、一番下のアイコン画像022SH120aおよび一番上のアイコン画像022SH120cと、真ん中のアイコン画像022SH120bとは、当初から（空欄の状態から）異なる表示態様で表示してもよい。例えば、真ん中のアイコン画像022SH120bを、他のアイコン画像022SH120a, 120cに比べて、表示領域の大きい表示態様としてもよい。これにより、各アイコン画像022SH120a~120cが空欄の状態であっても、空欄の表示態様によって、大当りに対応するアイコン画像であるのか、小当りRUSHモードに対応するアイコン画像であるのかを遊技者に示唆することができる。

【1202】

図12-7の(O)は、チャントタイムモード中における可変表示を示す。具体的には、画像表示装置5には、第2特別図柄の可変表示に対応して、飾り図柄022SH100および第2小図柄022SH102が可変表示されている。なお、チャントタイムモードは、第1KT状態（高確率／高ベース状態または低確率／高ベース状態）である場合に制御される。チャントタイムモードにおいて、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120は、消去されている。

【1203】

次に、図12-8について説明する。図12-8の(I)~(L)は、図12-7の(I)~(L)に示す画面と同様の画面である。このため、図12-8の(I)~(L)についての説明は省略する。

10

20

30

40

50

【1204】

図12-8の(M)は、示唆演出における演出結果として、成功を示す画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、表示されているキャラクタが弓矢によつて的を命中することができた成功演出画像022SH127が表示されている。また、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120には、空欄を示す2つのアイコン画像022SH120d, 120eが追加して表示されている。この2つのアイコン画像022SH120d, 120eは、大当たり終了後(2回目の大当たり終了後)の小当りRUSHモードと、次回の大当たり(3回目の大当たり)との、以降に2回分の遊技価値が付与され得る状態が新たに追加されたことを示す。このように、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120において、完了した遊技に対応した表示態様(赤色や黄色)のアイコン画像022SH120a, 120bと、以降に遊技価値が付与され得る状態が複数存在することに対応した空欄の表示態様のアイコン画像022SH120c~120eとは、同時に表示可能である。

10

【1205】

図12-8の(N)は、大当たり遊技におけるエンディング期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、小当りRUSHモードが継続して制御されることを示す小当りRUSH継続報知画像022SH128や、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120のアイコン画像022SH120c(下から3つ目)に色が付された画像が表示されている。アイコン画像022SH120cに付された色は、大当たりが完了したことを示す色(例えば赤色)である。

20

【1206】

図12-8の(O)は、小当りRUSHモード中における可変表示を示す。

【1207】

この後、図12-8の(P)に示すように、小当りRUSHモードにおいて、10R確変大当たりAが実行されると、そのたびに、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120には、空欄を示す2つのアイコン画像022SH120f, 120gが追加して表示されていく。

【1208】

なお、図12-8の説明では、示唆演出の結果を表示するまで、10R確変大当たりAであることを明示しないようにしたが、可変表示結果を導出表示する際に、10R確変大当たりAであることを明示してもよい。すなわち、図12-8の説明では、10R確変大当たりAと判定された可変表示において、飾り図柄022SH100を、確変大当たりおよび通常大当たりのうちのいずれの可能性もあることを示す組合せ「2, 2, 2」で停止表示させ、大当たり遊技中に、示唆演出により成功演出画像022SH127を表示させるようにしたが、これに限らず、例えば、10R確変大当たりAと判定された可変表示において、飾り図柄022SH100を、10R確変大当たりAを示す組合せ「7, 7, 7」で停止表示させてもよい。

30

【1209】

なお、この場合、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120に2つのアイコン画像120d, 120eを追加させるタイミングは、例えば、ファンファーレ期間としてもよいし、ラウンド遊技中としてもよいし、エンディング期間としてもよい。また、この場合、10R確変大当たりAを示す飾り図柄022SH100の組合せ「7, 7, 7」が停止表示されているものの、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120に2つのアイコン画像120d, 120eを追加させる前に、示唆演出を行ってもよい。この場合、示唆演出における結果演出として成功を示す演出が行われることが明らかであるため、遊技者は、安心して示唆演出を眺めて遊技することができる。一方で、既に、10R確変大当たりAを示す組合せ「7, 7, 7」が停止表示されていることから、示唆演出を行わずに、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120に2つのアイコン画像120d, 120eを追加させてもよい。

40

【1210】

また、10R確変大当たりAと判定された場合に、10R確変大当たりAであることを、明

50

示する演出を行うか、明示しない演出を行うかの判定を行い、判定によって決定した、いずれかの演出を行うようにしてもよい。

【1211】

(可変表示におけるボーナス・ラッシュアイコン制御処理)

次に、図12-9を用いて、可変表示においてボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の処理について説明する。図12-9は、可変表示におけるボーナス・ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。可変表示におけるボーナス・ラッシュアイコン制御処理は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS171の可変表示開始設定処理において実行される処理である。

【1212】

図12-9において、演出制御用CPU120は、小当りRUSHモード中であるか否かを判断する(ステップ022SHS71)。小当りRUSHモード中ではない場合(ステップ022SHS71:NO)、演出制御用CPU120は、そのまま一連の処理を終了する。小当りRUSHモード中である場合(ステップ022SHS71:YES)、演出制御用CPU120は、先読み判定により大当りであると判定された保留記憶があるか否かを判断する(ステップ022SHS72)。

【1213】

大当りであると先読み判定された保留記憶がある場合(ステップ022SHS72:YES)、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化の有無を決定する(ステップ022SHS73)。ステップ022SHS73の決定では、図12-10の(A)に示すボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブルが用いられる。

【1214】

(ボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブルについて)

ここで、図12-10を用いて、ボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブルについて説明する。図12-10は、ボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブルの一例を示す説明図である。図12-10の(A)は、保留記憶に対応するボーナス・ラッシュアイコンの表示変化の有無を決定する際に用いられるテーブルである。

【1215】

具体的には、図12-10の(A)は、先読み判定によって大当りであると判定された場合に用いられる、大当り種別ごとの、ボーナス・ラッシュアイコン表示変化の実行割合を示したテーブルである。より具体的には、図12-10の(A)のテーブルにおいて、「先読み判定結果」は、先読み判定による大当り種別を示す。また、「ボーナス・ラッシュアイコン表示変化実行割合」は、表示変化を行う「あり」と、表示変化を行わない「なし」とを示す。

【1216】

例えば、10R確変大当りAの場合、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化が行われる割合は、「25/100」である。また、10R確変大当りBおよび10R通常大当りの場合、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化が行われる割合は、「10/100」である。このため、大当りの保留記憶が記憶されているときには、10R確変大当りAの方が、すなわち、大当り遊技後に小当りRUSHモードが継続する場合の方が、大当り遊技後に小当りRUSHモードが継続しない場合よりも、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化が行われやすくなっている。

【1217】

図12-9に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ022SHS73における決定の結果、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化を行うか否かを判断する(ステップ022SHS74)。ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化を行わない場合(ステップ022SHS74:NO)、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。

【1218】

ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化を行う場合(ステップ022SHS74:YES)、演出制御用CPU120は、対応するアイコン画像の表示態様を、小当りRUSH

10

20

30

40

50

モードに制御されたことを示す表示態様（例えば、黄色）に変化させる表示変化演出を実行設定し（ステップ022SHS75）、一連の処理を終了する。

【1219】

ステップ022SHS72において、大当たりであると先読み判定された保留記憶がない場合（ステップ022SHS72：NO）、演出制御用CPU120は、今回の可変表示において大当たりの表示結果が導出表示されるか否かを判断する（ステップ022SHS76）。今回の可変表示において大当たりの表示結果が導出表示されない場合（ステップ022SHS76：NO）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。

【1220】

一方、今回の可変表示において大当たりの表示結果が導出表示される場合（ステップ022SHS76：YES）、今回の可変表示が開始される前の保留記憶の段階でボーナス・ラッシュアイコンが表示変化済みであるか否かを判断する（ステップ022SHS77）。保留記憶の段階でボーナス・ラッシュアイコンが表示変化済みである場合（ステップ022SHS77：YES）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。保留記憶の段階でボーナス・ラッシュアイコンが表示変化済みではない場合（ステップ022SHS77：NO）、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化の有無を決定し（ステップ022SHS78）、ステップ022SHS74に移行する。ステップ022SHS78の決定では、図12-10の（B）に示すボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブルが用いられる。

【1221】

ここで、図12-10の（B）は、可変表示に対応するボーナス・ラッシュアイコンの表示変化の有無を決定する際に用いられるテーブルである。具体的には、図12-10の（B）は、可変表示に対応する大当たり判定によって大当たりであると判定された場合に用いられる、大当たり種別ごとの、ボーナス・ラッシュアイコン表示変化の実行割合を示したテーブルである。より具体的には、図12-10の（B）のテーブルにおいて、「大当たり判定結果」は、今回の可変表示が大当たりとなる場合の大当たり種別を示す。また、「ボーナス・ラッシュアイコン表示変化実行割合」は、表示変化を行う「あり」と、表示変化を行わない「なし」とを示す。

【1222】

例えば、10R確変大当たりAの場合、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化が行われる割合は、「10／100」である。また、10R確変大当たりBおよび10R通常大当たりの場合、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化が行われる割合は、「25／100」である。このため、大当たりの表示結果が導出される可変表示中には、10R確変大当たりBや10R通常大当たりの方が（大当たり遊技後に小当たりRUSHモードが終了する場合の方が）、10R確変大当たりAよりも（大当たり遊技後に小当たりRUSHモードが継続する場合よりも）、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化が行われやすくなっている。

【1223】

図12-10の（A）、（B）に示したテーブルを用いることにより、ボーナス・ラッシュアイコンが表示変化するタイミングによって、小当たりRUSHモードの継続または終了を示唆することができる。具体的には、保留記憶されている際にボーナス・ラッシュアイコンの表示態様が変化した場合には、小当たりRUSHモードが継続する可能性が高く、可変表示中にボーナス・ラッシュアイコンの表示態様が変化した場合には、小当たりRUSHモードが終了する可能性が高いことを示唆することができる。

【1224】

なお、上述した説明では、対象の可変表示に関する情報について、保留記憶中か可変表示中かに応じて、小当たりRUSHモードが継続する可能性を示唆することとしたが、これに限らない。例えば、対象の可変表示に関する情報について、可変表示結果（大当たり図柄）の導出表示前（保留記憶中か可変表示中）か、導出表示後（大当たり遊技中）かによって、小当たりRUSHモードが継続する可能性を示唆してもよい。具体的には、可変表示結果（大当たり図柄）の導出表示前であれば、小当たりRUSHモードが継続する可能性が高く、

10

20

30

40

50

一方で、可変表示結果の導出表示後であれば、小当り R U S H モードが終了する可能性が高いことを示唆するようにしてもよい。

【1225】

(可変表示中にボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の画面遷移)

次に、図12-11を用いて、可変表示中にボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の演出画面の遷移について説明する。図12-11は、可変表示中にボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【1226】

図12-11の(A)は、小当り R U S H モード中において、アクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 0 に対応する可変表示が開始された際の画面を示す。また、(A)には、第2保留記憶を示す保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 が表示されている。(A)に示す保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 は、通常の表示態様とは異なる表示態様であり、具体的には、大当りの期待度が高い表示態様である。保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 に対応する保留記憶は、例えば、先読み判定によって大当りであると判定されている保留記憶である。

10

【1227】

図12-11の(B)は、(A)と同様のアクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 0 に対応する可変表示中の画面を示す。(B)には、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b (下から2つ目)に黄色が付された画像が表示されている。これにより、大当り遊技が行われること(小当り R U S H モードが終了または中断すること)を遊技者に示唆することができる。なお、アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b に付された色は、例えば、小当り R U S H モードに制御されたことを示す色(例えば黄色)である。

20

【1228】

図12-11の(C)は、小当り R U S H モード中に小当り図柄が導出表示された画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、飾り図柄 0 2 2 S H 1 0 0 および第2小図柄 0 2 2 S H 1 0 2 が小当り遊技を示す組合せとなる確定図柄「1, 3, 5」で停止表示されている。(C)の後、小当り遊技状態に制御され、小当り遊技が終了すると、(D)に示す画面に遷移する。

【1229】

図12-11の(D)は、小当り R U S H モード中において、アクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 3 に対応する可変表示が開始された際の画面を示す。具体的には、(D)は、高期待度の保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 がアクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 3 に移動し、可変表示が開始された際の画面を示す。

30

【1230】

図12-11の(E)は、小当り R U S H モードにおいて、確変大当り(10R確変大当りA、10R確変大当りB)または通常大当り(10R通常大当り)のうちのいずれかを示す飾り図柄 0 2 2 S H 1 0 0 が導出表示された際の画面を示す。(E)において、図柄確定期間が経過すると、(F)に示す画面に遷移する。

【1231】

図12-11の(F)は、大当り遊技におけるファンファーレ期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、確変大当りおよび通常大当りのうちのいずれの可能性もあることを示す大当り報知画像 0 2 2 S H 1 1 5 が表示されている。

40

【1232】

図12-11の(G)は、5ラウンド目に行われる示唆演出における演出結果として、成功を示す画面を示す。具体的には、実行されている大当りの種別が10R確変大当りAの場合には、(G)に示すように成功演出画像 1 2 7 が表示される。なお、実行されている大当りの種別が10R確変大当りBや10R通常大当りの場合には、(G)において、図12-7の(M)に示すように失敗演出画像 0 2 2 S H 1 1 7 が表示される。また、(G)では、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 には、空欄を示す2つのアイコ

50

ン画像022SH120d, 120eが追加して表示されている。

【1233】

図12-11の(H)は、大当り遊技におけるエンディング期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、小当りRUSHモードが継続して制御されることを示す小当りRUSH継続報知画像022SH128や、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120のアイコン画像022SH120c(下から3つ目)に色が付された画像が表示されている。アイコン画像022SH120cに付された色は、大当り(2回目の大当り)が完了したことを示す色(例えば赤色)である。

【1234】

なお、図12-11の(A)~(C)の変動表示における図柄変動時間は、例えば1秒である。すなわち、(A)~(C)の画面遷移は、短時間に行われる。このため、(B)に示すアイコン画像022SH120bに色を付す演出を行うタイミングは、変動表示の開始とほぼ同時としてもよく、すなわち、(A)に示す画面が表示されるタイミングとしてもよい。

【1235】

また、アイコン画像022SH120bに色(黄色)を付す演出を行うタイミングは、例えば、保留表示022SH111に対応する保留記憶を記憶したタイミングとしてもよいし、保留表示022SH111がアクティブ表示022SH113にシフトして、このアクティブ表示022SH113に対応する可変表示が開始された以降のタイミングとしてもよい。

【1236】

また、アイコン画像022SH120bに色を付す演出を行う前に、煽り演出を行ってもよい。例えば、煽り演出は、アイコン画像022SH120bに作用する作用演出を含む。この作用演出の後に、アイコン画像022SH120bに色を付す演出が行われてもよい。なお、煽り演出の後に、アイコン画像022SH120bに色を付さない、いわゆるガセ演出が行われてもよい。

【1237】

以上説明したように、上述した実施の形態では、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120によって、大当り遊技において該大当り遊技後の状態として遊技価値が付与され得る状態(第2KT状態や、次の大当り遊技)が複数存在することを示唆することができる。例えば、今回の大当り遊技において、今回の大当り遊技後に、第2KT状態と、次回の大当り遊技とを含む、少なくとも遊技者に有利な状態が2つ以上あること(本実施の形態では、今回の大当り遊技と、第2KT状態と、次回の大当り遊技との3つの状態が存在すること)を示唆することができる。したがって、今回の大当り遊技において、以降に遊技者に有利な状態が起り得ることを明確にすることができるため、大当り遊技中に遊技者を一層高揚させることができる。したがって、大当り中における遊技の興趣を向上させることができる。

【1238】

(特徴部022SHの変形例1)

次に、特徴部022SHの変形例1について説明する。上述した、特徴部022SHに係る実施の形態では、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120に、2つの空欄を示すアイコン画像022SH120d, 120eを追加するタイミングを、10R確変大当りAにおけるラウンド遊技中とした。このような構成に代えて、または、このような構成に加えて、変形例1では、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120に、2つの空欄を示すアイコン画像022SH120d, 120eを追加するタイミングを、可変表示の表示結果(大当り図柄)が導出表示される前とした場合について説明する。

【1239】

具体的に説明すると、特徴部022SHに係る演出実行手段は、先読み判定により大当りであると判定され、且つこの保留記憶が大当り後に第2KT状態に移行させる大当りであると判定された場合には、この保留記憶の可変表示が開始される前に、ボーナス・ラッ

10

20

30

40

50

シュアアイコンに空欄のアイコン画像を追加させる。なお、演出実行手段は、今回の可変表示が大当たりとなり且つ大当たり後に第2KT状態に移行させる大当たりである場合には、可変表示中に、ボーナス・ラッシュアイコンに空欄のアイコン画像を追加させてもよい。

【1240】

次に、変形例1に係る演出画面の遷移について説明する。図12-12は、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の、変形例1に係る演出画面の遷移の一例を示す説明図である。図12-12の(A)は、小当りRUSHモード中において、アクティブ表示022SH110に対応する可変表示が開始された際の画面を示す。また、(A)には、第2保留記憶を示す保留表示022SH111が表示されている。(A)に示す保留表示022SH111は、大当たりの期待度が高い表示態様である。保留表示022SH111に対応する保留記憶は、先読み判定によって10R確変大当たりAであると判定されている保留記憶である。

10

【1241】

図12-12の(B)は、(A)と同様のアクティブ表示022SH110に対応する可変表示中の画面を示す。(B)において、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120には、空欄を示す2つのアイコン画像022SH120d、120eが追加して表示されている。これにより、以降に、10R確変大当たりAの大当たり遊技に制御されることや、小当りRUSHモードが継続することを遊技者に示唆することができる。

【1242】

図12-12の(C)は、小当りRUSHモード中に小当り図柄が導出表示された画面を示す。

20

【1243】

図12-12の(D)は、高期待度の保留表示022SH111がアクティブ表示022SH113に移動し、可変表示が開始された際の画面を示す。(D)において、可変表示期間が経過すると、(E)に示す画面に遷移する。

【1244】

図12-12の(E)は、小当りRUSHモードにおいて、10R確変大当たりAを示す飾り図柄022SH100が導出表示された際の画面を示す。(E)において、図柄確定期間が経過すると、(F)に示す画面に遷移する。

【1245】

図12-12の(F)は、10R確変大当たりAの大当たり遊技におけるファンファーレ期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、10R確変大当たりAを示す大当たり報知画像022SH105や、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120のアイコン画像022SH120b(下から2つ目)に色が付された画像が表示されている。アイコン画像022SH120bに付された色は、小当りRUSHモードに制御されたことを示す色(例えば黄色)である。

30

【1246】

図12-12の(G)は、10R確変大当たりAの5ラウンド目のラウンド遊技中の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、10R確変大当たりAの5ラウンド目であることを報知するラウンド報知画像022SH106が表示されている。

40

【1247】

図12-12の(H)は、10R確変大当たりAの大当たり遊技におけるエンディング期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、小当りRUSHモードが継続して制御されることを示す小当りRUSH継続報知画像022SH128や、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120のアイコン画像022SH120c(下から3つ目)に色が付された画像が表示されている。アイコン画像022SH120cに付された色は、大当たりが完了したことを示す色(例えば赤色)である。

【1248】

なお、図12-12の(A)～(C)の変動表示における図柄変動時間は、例えば1秒である。すなわち、(A)～(C)の画面遷移は、短時間に行われる。このため、(B)

50

に示す、2つのアイコン画像022SH120d, 120eを追加する演出を行うタイミングは、変動表示の開始とほぼ同時としてもよく、すなわち、(A)に示す画面が表示されるタイミングとしてもよい。

【1249】

また、2つのアイコン画像022SH120d, 120eを追加する演出を行うタイミングは、例えば、保留表示022SH111に対応する保留記憶を記憶したタイミングとしてもよいし、保留表示022SH111がアクティブ表示022SH113にシフトして、このアクティブ表示022SH113に対応する可変表示が開始された以降のタイミングとしてもよい。

【1250】

また、2つのアイコン画像022SH120d, 120eを追加する演出を行う前に、煽り演出を行ってもよい。例えば、煽り演出は、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120に作用する作用演出を含む。この作用演出の後に、2つのアイコン画像022SH120d, 120eを追加する演出が行われてもよい。なお、煽り演出の後に、2つのアイコン画像022SH120d, 120eを追加されない、いわゆるガセ演出が行われてもよい。

【1251】

(特徴部022SHの変形例2)

次に、特徴部022SHの変形例2について説明する。上述した、特徴部022SHに係る実施の形態では、いわゆる一種タイプのパチンコ遊技機1に特徴部022を適用した構成について説明した。このような構成に代えて、いわゆる一種二種混合タイプのパチンコ遊技機に特徴部022SHを適用することも可能である。なお、一種二種混合タイプのパチンコ遊技機については、上述した特徴部020SHの変形例1に示したため、詳細な説明を省略し、必要な点についてのみする。

【1252】

一種二種混合タイプの遊技機は、第1始動入賞口への入賞に基づく判定において、小当り確率は、例えば、約 $1/100$ である。また、第1始動入賞口への入賞に基づいて小当り遊技が実行されたとしても、遊技球が特殊可変入賞球装置17内に入賞することはほとんどなく、また、仮に入賞したとしても、特定領域(V領域)を通過することはほとんどない。すなわち、第1始動入賞口への入賞に基づく小当り遊技によって遊技価値が付与されることは、ほぼ期待できない。

【1253】

一方で、第2始動入賞口への入賞に基づく判定において、小当り確率は、例えば、約 $1/7$ ($14/100$)である。また、第2始動入賞口への入賞に基づいて小当り遊技が実行された場合、遊技球は、ほぼ特殊可変入賞球装置17内に入賞し、また、ほぼ特定領域(V領域)を通過する。このため、第2始動入賞口への入賞に基づく小当り遊技が行われることにより、ほぼ大当り遊技状態に制御されることとなる。

【1254】

また、一種二種混合タイプのパチンコ遊技機では、大当り種別に応じて(所定の確率で)、大当り遊技後に、所定回数の可変表示が実行されるまでの間に特別状態(例えば時短状態:主に第2特図ゲームの可変表示が行われる状態)に制御される。変形例2では、例えば、大当り遊技に7回の可変表示が実行されるまでの間、時短状態に制御される。そして、特別状態における第2特図ゲームにおいて、小当り遊技が行われることにより、再び、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態において、小当りと先読み判定された第2保留記憶が記憶されている場合には、以降に、小当りと先読み判定された第2保留記憶数に応じた数の大当り遊技が行われることになる。

【1255】

ここで、一種二種混合タイプの遊技においても、小当り確率は、設定値にかかわらず、一定である(第1始動口:約 $1/100$ 、第2始動口:約 $1/7$)。一方で、大当り確率については、設定値によって異なる。ここで、第1始動入賞口および第2始動入賞口への

10

20

30

40

50

入賞に基づく、設定値ごとの大当たり確率の一例を以下に示す。

【1256】

設定値が「1」の場合、約1／100。

設定値が「2」の場合、約1／95。

設定値が「3」の場合、約1／90。

設定値が「4」の場合、約1／85。

設定値が「5」の場合、約1／80。

設定値が「6」の場合、約1／75。

【1257】

このため、いわゆる初当たり（通常遊技状態における大当たり：第1特別図柄の可変表示に基づく大当たり）については、設定値に応じた差異を大きくすることができる。一方で、連荘の大当たり（時短遊技中の大当たり：第2特別図柄の可変表示に基づく小当たり遊技を経由した大当たり）については、設定値に応じた差異を小さくすることができる。すなわち、時短遊技中では、設定値による継続率の差異を小さくすることができる。

10

【1258】

変形例2では、大当たり遊技状態において、大当たり遊技状態に制御された後の状態として大当たり遊技状態が複数存在することに対応した特定表示を表示可能である。ここで言う特定表示は、以降に大当たり遊技が行われることを示す特定表示（「ボーナスアイコン」と称する。）である。例えば、大当たり遊技の開始時に、小当たりと先読み判定された第2保留記憶数が「2」であれば、今回の大当たりと、小当たりと先読み判定された第2保留記憶数「2」に応じた2回の大当たりとを、加算した3回の大当たりが行われることになる。このため、3回の大当たりが行われることを示す、3つのアイコン画像から成るボーナスアイコンが表示される。ボーナスアイコンを表示するタイミングは、例えば、大当たり遊技のファンファーレ期間とすればよい。

20

【1259】

1回目の大当たり遊技が終了する際に、ボーナスアイコンのうちの1つ目の空欄を示すアイコン画像に、今回の大当たりが完了したことを示す色（例えば赤色）を付せばよい。また、2回目の大当たり遊技が終了する際に、ボーナスアイコンのうちの2つ目の空欄を示すアイコン画像に、2回目の大当たりが完了したことを示す色（例えば赤色）を付せばよい。なお、2回目の大当たり遊技の開始時に、小当たりと先読み判定された第2保留記憶数が新たに記憶されていれば、その分の空欄を示すボーナスアイコンを追加すればよい。

30

【1260】

このように、一種二種混合タイプの遊技機においても、大当たり遊技状態において、以降に、大当たりが複数存在することに対応したボーナスアイコン（特定表示）を表示可能である。

【1261】

なお、変形例2では、小当たりと先読み判定された第2保留記憶数に応じて、ボーナスアイコンの空欄を表示させる場合について説明したが、これに限らない。例えば、特別状態（時短状態）に制御される可変表示回数に基づいて、大当たりの発生する回数が見込める場合には、大当たりの発生する回数に応じた数のボーナスアイコンの空欄を表示させるようにしてもよい。例えば、第2特別図柄の可変表示に基づく小当たり確率を100%に近い確率とした場合には、特別状態（時短状態）に制御される可変表示回数と、発生が見込める大当たりの回数とがほぼ等しいため、特別状態に制御される可変表示回数分（大当たりの発生する回数分）のボーナスアイコンの空欄を表示させるようにしてもよい。具体的には、大当たり遊技後に3変動だけ特別状態に制御されるものとした場合、大当たり遊技の開始時に、今回の大当たりと、特別状態における3回の可変表示に応じた3回の大当たりとを加算した、4回の大当たりが行われることを示す4つの空欄を示すボーナスアイコンを表示すればよい。そして、今回の大当たりのエンディング期間に、今回の大当たりに対応する空欄に、今回の大当たりが完了したことを示す色を付せばよい。

40

【1262】

50

なお、特徴部 0 2 2 S H の変形例 2 に係るパチンコ遊技機は、以下のように表現することができる。遊技を行うことが可能な遊技機（一種二種混合タイプのパチンコ遊技機）であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、演出実行手段と、を備え、前記遊技状態制御手段は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）と、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、時短状態）と、に制御可能であり、前記有利状態に制御された後に前記特別状態に制御可能であり、前記特別状態に制御された後に前記有利状態に制御可能であり、前記演出実行手段は、前記有利状態に制御される際に、前記有利状態に制御された後の状態として遊技価値が付与され得る状態（例えば、大当り遊技状態）が複数存在することに対応した特定表示（例えば、ボーナスアイコン）を表示可能である。

10

【1 2 6 3】

変形例 2 によれば、大当り遊技中に、該大当り遊技中の後の状態として遊技価値が付与され得る状態が複数存在することに対応したボーナスアイコンを表示することとした。これにより、例えば、最初の大当り遊技において、該大当り遊技後に、今回の大当りと、次回の大当り遊技とを含む、少なくとも遊技者に有利な状態が 2 つ以上あることを示唆することができる。したがって、最初の大当り遊技において、以降に大当りが起こり得ることを遊技者に明示することができるため、大当り遊技中に遊技者を一層高揚させることができる。したがって、一種二種混合タイプの遊技機における大当り中の遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1 2 6 4】

(特徴部 0 2 2 S H の変形例 3)

次に、特徴部 0 2 2 S H の変形例 3 について説明する。上述した、特徴部 0 2 2 S H に係る実施の形態では、特定表示（ボーナス・ラッシュアイコン）を画像表示装置 5 に表示させる構成について説明した。このような構成に代えて、または、このような構成に加えて、変形例 3 では、特定表示を画像表示装置 5 以外の領域に表示させる構成について説明する。

【1 2 6 5】

例えば、特定表示を、装飾用 L E D や、画像表示装置 5 とは異なる他の表示装置（サブ液晶）などに表示させることも可能である。まず、特定表示を、装飾用 L E D によってあらわす場合について説明する。

30

【1 2 6 6】

特定表示を装飾用 L E D によって表す場合、例えば、所定個数の装飾用 L E D を遊技盤 2 に配置しておく。具体的には、例えば、遊技盤 2 に、1 0 個の L E D を縦方向に並べて配置しておく。そして、1 0 R 確変大当り A の大当り遊技に制御される際に、当該大当り遊技において、下から 3 つの装飾用 L E D を、白色に点灯させる。3 つの装飾用 L E D の白色の点灯は、今回の大当りと、今回の大当りの終了後の小当り R U S H モードと、次回の大当りとの、3 回分の遊技価値が付与される状態が存在することを示す。

【1 2 6 7】

そして、1 回目の大当りのエンディング期間に、白色に点灯させた 3 つの L E D のうちの一番下の L E D を赤色に点灯させる。これにより、1 回目の大当りが完了したことを報知することができる。また、小当り R U S H モードにおいて大当り遊技状態（2 回目の大当り）に制御される際には、当該大当りのファンファーレ期間に、下から 2 つ目の L E D を黄色に点灯させる。これにより、小当り R U S H モードに制御されたことを報知することができる。

40

【1 2 6 8】

さらに、2 回目の大当りのエンディング期間に、下から 3 つ目の L E D を赤色に点灯させる。これにより、2 回目の大当りが完了したことを報知することができる。また、2 回目の大当りが 1 0 R 確変大当り A の場合には、大当り遊技状態（例えば、5 ラウンド目）において、さらに、下から 4 つ目と 5 つ目の 2 つの L E D を白色に点灯させればよい。この 2 つの L E D の白色点灯により、2 回目の大当り終了後の小当り R U S H モードと、3

50

回目の大当たりとの、以降に2回分の遊技価値が付与される状態が新たに追加された報知することができる。

【1269】

なお、連荘が継続すると、10個の装飾用LEDが全て点灯することがある。この場合、一巡目の点灯が終了したものと、二巡目の点灯を開始させる。具体的には、一番下のLEDの表示態様を変えて点灯させればよい。例えば、一番下のLEDを、2巡目の点灯を示す色（例えば紫色）に点灯させてもよい。さらに、2巡目の点灯を行ってから、大当たりや小当りRUSHモードが完了した場合も、それぞれ対応するLEDを、1巡目とは異なる表示態様で点灯させればよい。

【1270】

このように、特定表示を装飾用LEDによって表すことにより、装飾用LEDに注目させることができるとともに、画像表示装置5の表示領域を有効活用することができる。

【1271】

次に、サブ液晶にボーナス・ラッシュアイコンを表示可能にする構成について説明する。上述した特徴部022SHに係るボーナス・ラッシュアイコンは、全てサブ液晶に表示されてもよい。また、ボーナス・ラッシュアイコンは、遊技状態に応じて、異なる表示領域に表示されてもよい。例えば、ボーナス・ラッシュアイコンは、大当たり遊技状態では画像表示装置5に表示され、小当りRUSHモードではサブ液晶に表示されてもよい。これにより、小当りRUSHモードでは、画像表示装置5において、小当り遊技における賞球や、連チャン中の賞球の累積数に注目させることができ、また、大当たり遊技状態では、ボーナス・ラッシュアイコンに注目させることができる。これにより、画像表示装置5やサブ液晶を有効活用することができる。

【1272】

（特徴部022SHの変形例4）

次に、特徴部022SHの変形例4について説明する。上述した、特徴部022SHに係る実施の形態では、小当りRUSHモードに制御されたことを示すボーナス・ラッシュアイコンの表示態様は、一の表示態様（例えば、黄色）とした。変形例4では、小当りRUSHモードに制御されたことを示すボーナス・ラッシュアイコンの表示態様として、複数の表示態様を取り得る場合について説明する。

【1273】

具体的に説明すると、特徴部022SHに係る演出実行手段は、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を、第2KT状態（小当りRUSHモード）の継続回数に応じた表示態様で表示してもよい。例えば、演出実行手段は、小当りRUSHモードにおいて、50変動以上の可変表示が実行されて、大当たり遊技状態に制御される場合には（小当りRUSHモードにおける利益度合いが高い場合には）、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を黄色の表示態様とする。

【1274】

また、演出実行手段は、小当りRUSHモードにおいて、50変動未満の可変表示が実行されて、大当たり遊技状態に制御される場合には（小当りRUSHモードにおける利益度合いが低い場合には）、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を青色の表示態様とする。これにより、小当りRUSHモードごとの継続回数を、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様によって遊技者に示唆することができる。したがって、ボーナス・ラッシュアイコンに青色よりも黄色の表示態様が多く表示された場合には、遊技者は優越感や満足感を得ることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1275】

（特徴部022SHの変形例5）

次に、特徴部022SHの変形例5について説明する。上述した、特徴部022SHに係る実施の形態では、大当たり遊技が完了した際のボーナス・ラッシュアイコンの表示態様は、一の表示態様（例えば、赤色）とした。変形例5では、大当たり遊技が完了した際のボーナス・ラッシュアイコンの表示態様として、複数の表示態様を取り得る場合について説

10

20

30

40

50

明する。

【1276】

具体的に説明すると、特徴部022SHに係る演出実行手段は、ボーナス・ラッシュアイコンのアイコン画像の表示態様を、大当りの種別に応じた表示態様で表示してもよい。例えば、演出実行手段は、10R確変大当りAの大当り遊技が行われた場合には、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を赤色の表示態様とする。これにより、ボーナス・ラッシュアイコンが赤色の表示態様で表示されることによって、小当りRUSHモードの継続（連荘の継続）を示唆することができる。また、演出実行手段は、10R確変大当りBの大当り遊技や、10R通常大当りの大当り遊技が行われた場合には、ボーナス・ラッシュアイコンを緑色の表示態様とする。これにより、ボーナス・ラッシュアイコンが緑色の表示態様で表示されることによって、小当りRUSHモードの終了（連荘の終了）を示唆することができる。

10

【1277】

また、特徴部022SHに係る実施の形態では、小当りRUSHモードを継続させることが可能な大当りの大当り種別は、10R確変大当りAの一種類であるが、複数種類としてもよい。例えば、小当りRUSHモードを継続させることが可能な大当りの大当り種別は、10R確変大当りAのほかに、5R確変大当りを取り得るようにしてもよい。この場合、演出実行手段は、10R確変大当りAの大当り遊技が行われた場合には、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を赤色の表示態様とする。また、演出実行手段は、5R確変大当りの大当り遊技が行われた場合には、ボーナス・ラッシュアイコンを橙色の表示態様とする。これにより、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様によって、付与された遊技価値を示唆することができる。したがって、ボーナス・ラッシュアイコンに橙色よりも赤色の表示態様が多く表示された場合には、遊技者は優越感や満足感を得ることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1278】

（特徴部022SHの変形例6）

次に、特徴部022SHの変形例6について説明する。上述した、特徴部022SHに係る実施の形態では、図12-11に示したように、大当り遊技の開始前に（可変表示の表示結果が導出表示される前に）表示態様を変化させる対象のアイコン画像を、下から2つ目のアイコン画像022SH120bとした。このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、変形例6では、大当り遊技の開始前に（可変表示の表示結果が導出表示される前に）表示態様を変化させる対象のアイコン画像を、下から3つめのアイコン画像022SH120c（図12-11参照）としてもよい。

30

【1279】

具体的には、上述した、特徴部022SHに係る実施の形態では、大当り遊技の開始前に、ボーナス・ラッシュアイコンの下から3つめのアイコン画像022SH120bを、小当りRUSHモードに制御されたことを示す色（黄色）を付した表示態様とする場合について説明した。変形例6では、大当り遊技の開始前に（可変表示の表示結果が導出表示される前に）、ボーナス・ラッシュアイコンにおける下から3つめのアイコン画像022SH120c（図12-11参照）を、大当りが実行されることを示す色を付した表示態様としてもよい。

40

【1280】

具体的には、先読み判定によって大当りであると判定された保留記憶がある場合に、下から3つの目のアイコン画像022SH120cに赤色を付す演出を行ってもよい。このような構成としたとしても、大当りが開始される前に、次回の大当りが実行されることを示唆することができる。

【1281】

また、下から3つの目のアイコン画像022SH120cの変化後の表示態様は、赤色を付した表示態様に限らず、大当り種別に応じた表示態様としてもよい。具体的には、例えば、保留表示022SH111に対応する保留記憶に対する先読み判定によって得られ

50

た大当り種別が、10R確変大当りAの場合には、下から3つの目のアイコン画像022SH120cを赤色の表示態様とし、また、10R確変大当りBや通常大当りの場合には、桃色の表示態様としてもよい。これにより、下から3つの目のアイコン画像022SH120cの表示態様（色）によって、実行される大当り種別を示唆することができる。

【1282】

また、このほかにも、例えば、保留表示022SH111に対応する保留記憶に対する先読み判定によって得られた大当り種別が、10R確変大当りAの場合には、下から3つの目のアイコン画像022SH120cを点滅速度の速い点滅態様になりやすくしてもよい。また、10R確変大当りBや通常大当りの場合には、下から3つの目のアイコン画像022SH120cを点滅速度の遅い点灯態様になりやすいこととしてもよい。これにより、下から3つの目のアイコン画像022SH120cの表示態様（点滅態様）によって、実行される可能性が高い大当り種別を示唆することができる。

【1283】

（特徴部022SHの変形例7）

次に、特徴部022SHの変形例7について説明する。上述した、特徴部022SHに係る実施の形態では、小当りRUSHモードの開始の契機となる大当りが開始されてから、小当りRUSHモードを終了させる大当りが終了するまで、ボーナス・ラッシュアイコンを表示可能とした。このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、変形例7では、小当りRUSHモードが終了して、チャンタイムモード（第1KT状態）に移行（転落）した場合でも、ボーナス・ラッシュアイコンを継続して表示可能とする場合について説明する。

【1284】

小当りRUSHモードにおいて、10R確変大当りBや10R通常大当りの大当り遊技が実行されると、チャンスタイムモード（第1KT状態：高確率／高ベース状態または低確率／高ベース状態）に制御される。ここで、チャンスタイムモード中においても、大当りが発生することは十分起こり得る。このため、変形例7では、チャンスタイムモード中にも、ボーナス・ラッシュアイコンを継続して表示可能とする。

【1285】

例えば、チャンタイムモードにおいては、ボーナス・ラッシュアイコンのアイコン画像は、全て色が付された状態で表示される。また、ボーナス・ラッシュアイコンを消去するタイミングは、チャンタイムモードから通常モードに移行する際とすればよい。また、チャンタイムモードにおいて10R確変大当りAの大当り遊技が行われた場合には、すなわち、小当りRUSHモードに移行させる大当り遊技が行われた場合には、表示中のボーナス・ラッシュアイコンに、空欄のアイコン画像を追加して表示すればよい。

【1286】

また、高確率／高ベース状態のチャンタイムモードに限って、ボーナス・ラッシュアイコンを継続して表示してもよい。高確率／高ベース状態に制御された場合、少なくとも、もう1回大当りが行われることが確定している。このため、小当りRUSHモードからチャンタイムモードに移行（転落）させる大当り遊技（10R確変大当りB）の実行中に、ボーナス・ラッシュアイコンに空欄のアイコン画像を1つ追加する演出を行うようにしてもよい。これにより、チャンタイムモードに転落した場合でも、少なくとも、もう1回発生が確定している大当りが10R確変大当りAとなることを（小当りRUSHモードへの移行）を遊技者は願って遊技することができる。したがって、チャンタイムモード中における興趣を向上させることができる。

【1287】

なお、チャンタイムモードは、高確率／高ベース状態で制御されているのか、低確率／高ベース状態で制御されているのかを、遊技者に判別させないようにした演出モードである。ここで、チャンタイムモードにおいて、空欄のアイコン画像が1つ追加されたボーナス・ラッシュアイコンが表示されたとすると、高確率／高ベース状態で制御されていることを遊技者が判別することが可能となる。このため、高確率／高ベース状態で制御されて

10

20

30

40

50

いるときにボーナス・ラッシュアイコンを表示させる際には、チャンタイムモードに制御せずに、高確率／高ベース状態であることを報知する別の演出モードに制御するようにしてもよい。

【1288】

また、高確率／高ベース状態に制御される際には、ボーナス・ラッシュアイコンを継続して表示するか否かの演出判定を行い、当該演出判定の結果に応じて、ボーナス・ラッシュアイコンを継続して表示してもよい。具体的には、当該演出判定によって肯定の判定結果が得られた場合に、高確率／高ベース状態において、空欄のアイコン画像が1つ追加されたボーナス・ラッシュアイコンを表示してもよい。これにより、ボーナス・ラッシュアイコンが表示されない場合でも、高確率／高ベース状態で制御されている可能性があることから、遊技者は高確率／高ベース状態に制御されていることを願って遊技することができる。

10

【1289】

なお、変形例7においても、空欄のアイコン画像を追加させる際には、示唆演出（例えば、図12-8（L）、（M）参照）を行うようにしてもよい。また、示唆演出として、空欄のアイコン画像が、2つ追加される可能性の高い演出や、1つ追加される可能性の高い演出や、追加されない可能性の高い演出を用意しておき、判定によって選択したいいずれかの演出を実行するようにしてもよい。これにより、示唆演出の興趣を向上させることができる。

【1290】

20

（特徴部022SHに係る手段の説明）

上述した特徴部022SHに関連して、通常状態に比べて小当り遊技状態に制御される頻度が高い特殊状態に制御するパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開2015-156952号公報）。また、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に、大当り終了後の遊技状態が高確率状態且つ高ベース状態となることに対応する予告画像を表示するパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開2016-135166号公報）。しかしながら、大当り終了後の遊技状態を遊技者に報知するだけでは、遊技者はその後に遊技価値が付与され得る状態を明確に把握することができず、興趣が不十分である。

【1291】

（手段E1）

30

そこで、特徴部022SHに係る手段E1の遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1）であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、図6に示す、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップS120～S128を実行する部分）と、演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、前記遊技状態制御手段は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）と、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、第2KT状態）と、に制御可能であり、前記有利状態（例えば、今回の大当り遊技状態：10R確変大当りA）に制御された後に前記特別状態に制御可能であり、前記特別状態に制御された後に前記有利状態（例えば、図12-2の第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いた次回の大当り遊技状態：10R確変大当りA、10R確変大当りBおよび10R通常大当りのうちいずれか）に制御可能であり、前記演出実行手段は、前記有利状態（例えば、今回の大当り遊技状態：10R確変大当りA）に制御される際に、前記有利状態に制御された後の状態として遊技価値が付与され得る状態（例えば、第2KT状態と、次回の大当り遊技状態）が複数存在することに対応した特定表示（図12-6（C）のボーナス・ラッシュアイコン022SH120）を表示可能である（例えば、図12-3のステップ022SHS15に示す、演出制御用CPU120が行う処理）。

40

【1292】

このような構成によれば、特定表示によって、有利状態において、該有利状態後の状態

50

として遊技価値が付与され得る状態が複数存在することを示唆することができる。これにより、有利状態によって以降に遊技価値が付与され得る状態を明確にすることができる。このため、例えば、有利状態における遊技者の満足感を高めることができる。したがって、有利状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【1293】

(手段E2)

また、特徴部022SHに係る手段E2の遊技機として、手段E1に記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記有利状態（例えば、今回の大当り遊技状態：10R確変大当りA）と、前記遊技価値が付与され得る複数の状態（例えば、第2KT状態と、次回の大当り遊技状態）と、を含む状態のうち、制御された状態（例えば、今回の大当り遊技状態：10R確変大当りA）に対応して、前記特定表示の表示態様を変化可能である（図12-5のステップ022SHS52や図12-6（E）に示す、大当りが完了したことを示す赤色の表示態様にボーナス・ラッシュアイコン022SH120の表示態様を変化可能である）。

10

【1294】

このような構成によれば、遊技の進行に応じて、特定表示の表示態様を変化させることができる。これにより、既に遊技価値が付与された状態を明確にすることができる。このため、遊技者は、特定表示の表示態様によって、遊技価値が付与された状態についての遊技の進行状況を容易に把握することができる。これにより、遊技者は、既に遊技価値が付与されたことによる満足感を得ることができる。したがって、有利状態における遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1295】

(手段E3)

また、特徴部022SHに係る手段E3の遊技機として、手段E1または手段E2に記載の遊技機において、前記特定表示には、異なる複数種類の表示態様（例えば、赤色の表示態様と黄色の表示態様）があり、前記演出実行手段は、前記有利状態（例えば、今回の大当り遊技状態：10R確変大当りA）と、前記遊技価値が付与され得る複数の状態（例えば、第2KT状態と、次回の大当り遊技状態）と、を含む状態のうち、制御された状態に対応した表示態様（例えば、図12-5のステップ022SHS52や図12-6（E）に示す、大当り遊技の完了に対応した赤色の表示態様と、図12-3のステップ022SHS16や図12-6（E）に示す、第2KT状態に制御されたことを示す黄色の表示態様）の特定表示を表示可能である。

30

【1296】

このような構成によれば、特定表示の表示態様によって、既に遊技価値が付与された状態の種類を明確にすることができる。これにより、遊技者は、遊技価値が付与された状態の種類を容易に把握することができる。このため、遊技者は、既に遊技価値が付与された状態の種類に応じた満足感を得ることができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。

【1297】

(手段E4)

また、特徴部022SHに係る手段E4の遊技機として、手段E1～手段E3のいずれかに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、制御された前記有利状態に対応した特定態様（例えば、図12-6（E）に示す、大当り遊技の完了に対応した赤色の表示態様）の特定表示と、前記遊技価値が付与され得る状態が複数存在することに対応した所定態様の特定表示（例えば、図12-8（M）のボーナス・ラッシュアイコン022SH120に示す空欄のアイコン画像022SH120d、120e）と、を表示可能である。

40

【1298】

このような構成によれば、特定表示の表示態様によって、既に遊技価値が付与された状態と、以降に遊技価値が付与され得る状態とを明確にすることができる。これにより、遊技者は、遊技価値が付与された状態と、以降に遊技価値が付与され得る状態とを、容易に

50

把握することができる。このため、遊技者は、既に遊技価値が付与されたことによる満足感と、以降に遊技価値が付与され得る状態があることに対する期待感とを、得ることができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。

【1299】

(手段E5)

また、特徴部022SHに係る手段E5の遊技機として、手段E1～手段E4のいずれかに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記有利状態（例えば、今回の大当り遊技状態）と、前記遊技価値が付与され得る複数の状態（例えば、第2KT状態と、次回の大当り遊技状態）と、を含む状態のうち、複数の状態に亘って、前記特定表示を表示可能（例えば、図12-6（E）、（F）に示すように、大当り遊技状態から第2KT状態に亘って、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120を表示可能）である。

10

【1300】

このような構成によれば、有利状態から遊技価値が付与され得る状態へ、状態が変わっても、遊技価値が付与され得る状態を遊技者に継続して示すことができる。これにより、遊技者は、状態が変わっても、継続して、既に遊技価値が付与されたことによる満足感と、以降に遊技価値が付与され得る状態があることに対する期待感とを、得ることができる。したがって、遊技の興趣を保持することができる。

【1301】

(手段E6)

また、特徴部022SHに係る手段E6の遊技機として、手段E1から手段E5のいずれか一つに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記有利状態（例えば、今回の大当り遊技状態：10R確変大当りAの大当り）において付与された遊技価値（例えば、図12-6（E）の総賞球数表示022SH130）と、前記特別状態（例えば、第2KT状態）において付与された遊技価値（例えば、図12-6（H）の総賞球数表示022SH130）とを、前記有利状態（例えば、初回の大当り遊技状態）と前記特別状態とに亘って表示可能である。

20

【1302】

このような構成によれば、状態が変わっても、有利状態と特別状態とにおいて付与された遊技価値を明確に示すことができる。これにより、遊技者は、状態が変わっても、継続して、付与された遊技価値を把握することができる。したがって、例えば、付与された遊技価値が多い場合には遊技者は満足感を得ることができ、また、付与された遊技価値が遊技者の予想に反して少ない場合には、遊技者の遊技意欲を掻き立てることができる。このため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1303】

(手段E7)

また、特徴部022SHに係る手段E7の遊技機として、手段E1から手段E6のいずれか一つに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特別状態に制御された後の有利状態（例えば、次回の大当り遊技状態）に制御される際に、前記後の有利状態に制御された後に特別状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、図12-8（L）の示唆演出画像022SH116）を実行し、前記示唆演出の演出結果（例えば、図12-8（M）の成功演出画像022SH127）に対応して、前記後の有利状態に制御された後の状態として遊技価値が付与され得る状態が複数存在することに対応した所定態様（例えば、図12-4のステップ022SHS36や、図12-8（M）のボーナス・ラッシュアイコン022SH120に示す空欄の表示態様）の特定表示を表示可能である。

40

【1304】

このような構成によれば、後の有利状態において、以降に遊技価値が付与され得る状態が複数存在するか否か（具体的には、連荘が継続するか否か）を煽ることができる。したがって、後の有利状態においても、先の有利状態と同様に、有利状態における興趣を向上させることができる。

【1305】

50

(手段 E 8)

また、特徴部 0 2 2 S H に係る手段 E 8 の遊技機として、手段 E 1 から手段 E 7 のいずれか一つに記載の遊技機において、前記特別状態に制御される前の有利状態（例えば、今回の大当り遊技状態：1 0 R 確変大当り A）と、前記特別状態に制御された後の有利状態（例えば、次回の大当り遊技状態）と、において、共通の回数（例えば、1 0 ラウンド）のラウンド遊技が実行され、前記演出実行手段は、前記先の有利状態に制御されるときと、前記後の有利状態に制御されるときとで、共通の表示態様（例えば、図 1 2 - 6（E）に示す一番下のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 a の表示態様と、図 1 2 - 7（N）に示す一番上のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 c の表示態様とが、共通の表示態様）の特定表示を表示可能である。

10

【1 3 0 6】

このような構成によれば、各有利状態において付与される遊技価値を同等にすることができるため、有利状態に対応した特定表示を共通の表示態様とすることができる。具体的には、付与され得る有利状態に対応した特定表示の表示態様（例えば、空欄）を、先の有利状態と、後の有利状態とで、共通の表示態様（例えば、同じ形状の空欄）とすることができる。また、制御された有利状態に対応する特定表示の表示態様（例えば、赤色）についても、先の有利状態と、後の有利状態とで、共通の表示態様とすることができる。したがって、例えば、遊技者は、特定表示の個数により、付与され得る遊技価値の概算や、付与された遊技価値の概算を容易に把握することができる。したがって、特定表示の興趣を向上させることができる。

20

【1 3 0 7】

(手段 E 9)

また、特徴部 0 2 2 S H に係る手段 E 9 の遊技機として、手段 E 1 から手段 E 8 のいずれか一つに記載の遊技機において、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示と、第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示とを、並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、図 1 0 - 1 7 および図 1 0 - 2 1 に示す、C P U 1 0 3 が実行する処理）をさらに備え、前記遊技状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに前記有利状態に制御可能であり、第 2 識別情報の可変表示の方が第 1 識別情報の可変表示よりも、遊技者にとっての有利度が高く（例えば、図 1 2 - 2（A）、（B）の大当り種別判定テーブルに示すように、第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルの方が、1 0 R 確変大当り A であると判定される割合が高く、また、ラウンド数の多い大当りが選択される）、前記演出実行手段は、前記第 1 識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出表示されたことに基づいて前記有利状態に制御される際に、前記特定表示を消去する（例えば、図 1 2 - 3 のステップ 0 2 2 S H S 1 3：Y E S → ステップ 0 2 2 S H S 1 7：Y E S → ステップ 0 2 2 S H S 1 8 に示す、演出制御用 C P U 1 2 0 が行う処理）。

30

【1 3 0 8】

具体的に補足すると、特徴部 0 2 2 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、第 1 識別情報の変動表示と第 2 識別情報の可変表示とを同時に並行して実行可能であり、第 2 識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御される際に、特定表示を表示可能とした。また、特徴部 0 2 2 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、第 1 識別情報の可変表示では第 2 識別情報の可変表示よりも遊技者にとっての有利度が低いため、第 1 識別情報の可変表示において特定表示結果が導出表示されることにより、遊技価値が付与され得る状態が消滅することがある。ここで、遊技価値が付与され得る状態が消滅したにも関わらず、特定表示が表示されると、遊技の興趣が低下してしまう。このため、手段 E 9 の遊技機は、第 1 識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御される際に、特定表示を消去することとした。このような構成によれば、第 1 識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されることによって、遊技の興趣が低下することを抑えることができる。

40

【1 3 0 9】

(手段 E 1 0)

50

また、特徴部 0 2 2 S H に係る手段 E 1 0 の遊技機として、手段 E 1 から手段 E 9 のいずれか一つに記載の遊技機において、前記遊技状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに前記有利状態に制御可能であり、前記演出実行手段は、可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出表示される前に（例えば、可変表示の実行中に）、前記特定表示を表示可能（例えば、図 1 2 - 1 2 (B) の空欄のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 d , 1 2 0 e を追加可能）である。

【1 3 1 0】

このような構成によれば、特定表示を表示するタイミングや、特定表示の表示態様を変化させるタイミングのバリエーションを増やすことができる。したがって、特別状態における興趣のみならず、可変表示中の遊技の興趣も向上させることができる。

【1 3 1 1】

（手段 E 1 1）

また、特徴部 0 2 2 S H に係る手段 E 1 1 の遊技機として、手段 E 1 0 に記載の遊技機において、未だ開始されていない可変表示について、可変表示の表示結果が前記有利状態に制御されることを示す表示結果となるか否かを判定（例えば、先読み判定）する開始前判定手段を備え、前記演出実行手段は、前記開始前判定手段の判定結果に基づいて、前記特定表示を表示可能（例えば、図 1 2 - 1 1 (B) に示すように、アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b の表示態様を、第 2 K T 状態に制御されることを示す黄色の表示態様に変化可能）である。

【1 3 1 2】

このような構成によれば、特定表示を表示するタイミングや、特定表示の表示態様を変化させるタイミングのバリエーションを増やすことができる。したがって、特別状態における興趣のみならず、可変表示前の保留記憶中における遊技の興趣を向上させることができる。

【1 3 1 3】

（特徴部 0 2 6 S H に関する説明）

次に、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機について説明する。特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機である。この実施の形態では、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機 1 を例にとって説明する。

【1 3 1 4】

特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、遊技状態制御手段（状態制御手段）と、演出実行手段と、を備える。遊技状態制御手段は、例えば、主基板 1 1 の C P U 1 0 3 によって実現される。演出実行手段は、例えば、演出制御基板 1 2 の演出制御用 C P U 1 2 0 によって実現される。また、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、上記に加えて、例えば、可変表示実行手段と、開始前判定手段と、保留記憶手段と、設定手段と、を備える。可変表示実行手段と、開始前判定手段と、保留記憶手段と、設定手段とは、例えば、主基板 1 1 の C P U 1 0 3 によって実現される。

【1 3 1 5】

遊技状態制御手段は、遊技状態を制御する。遊技状態制御手段は、有利状態と、特殊状態と、特別状態と、非特別状態と、に制御可能である。有利状態は、遊技者にとって有利な有利状態であり、例えば、大当り遊技状態である。特殊状態は、有利状態とは異なる遊技状態であり、例えば、小当り遊技状態である。

【1 3 1 6】

特別状態は、特殊状態により遊技価値が付与されやすい状態であり、例えば、第 2 K T 状態（高確率／低ベース状態）である。第 2 K T 状態は、小当りが発生しやすい遊技状態であり、また、特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい遊技状態である。なお、第 1 K T 状態（高確率／高ベース状態または低確率／高ベース状態）は、小当りが発生しやすい遊技状態であるものの、また、特殊入賞口に遊技球が入賞しにくい遊技状態である。すなわち、第 1 K T 状態は、特殊状態によって遊技価値がほぼ付与されることのない状態である。

【1 3 1 7】

10

20

30

40

50

特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機において、有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、特別状態に制御された後に有利状態に制御可能である。ここで言う有利遊技は、大当り遊技状態の終了後に第 2 K T 状態に移行させる大当りである。遊技状態制御手段は、大当り遊技状態に制御した後に、第 2 K T 状態に制御可能であり、第 2 K T 状態に制御した後に、再び大当り遊技状態に制御可能である。

【1 3 1 8】

演出実行手段は、状況に応じて種々の演出を実行する。例えば、メーター演出や役物演出を実行する。詳細は後述する。

【1 3 1 9】

(特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機の可動体について)

図 1 3 - 1 は、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機の遊技盤 2 の一部分（画像表示装置 5 の付近）の構成を説明する説明図である。特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、例えば、図 1 3 - 1 (A) に示すように、画像表示装置 5 の近傍に役物である可動体 0 2 6 S H 3 2 を備える。可動体 0 2 6 S H 3 2 は、演出制御基板 1 2 の制御に従って、図 1 3 - 1 (B) (C) に示すように、第 1 状態（初期状態）と第 2 状態（傾斜状態）との間において動作する。例えば、可動体 0 2 6 S H 3 2 は、第 1 状態→第 2 状態→第 1 状態と動作したり、第 1 状態→第 2 状態→第 1 状態→第 2 状態→第 1 状態と動作したり、第 1 状態→第 1 状態と第 2 状態との間の状態（一旦停止）→第 2 状態→第 1 状態と動作したり、第 1 状態→第 1 状態と第 2 状態との間の状態（一旦停止）→第 1 状態と動作したりしてもよい。

【1 3 2 0】

(特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機のメーター演出について)

図 1 3 - 2 は、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機において実行されるメーター演出を説明する説明図である。特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、可変表示中において、図 1 3 - 2 に示すような、メーター演出を実行する。図 1 3 - 2 (A) ~ (D) は、演出制御基板 1 2 の制御に従ってメーター演出が実行されている各場面を示している。

【1 3 2 1】

図 1 3 - 2 (A) において、左側のメーターゲージ部 0 2 6 S H M T G は、メーター値が 4 段階（「1」～「4」）のうちのいずれであるかを報知するものである。図 1 3 - 2 (A) では、メーターゲージ部 0 2 6 S H M T G によってメーター値が第 1 段階目（初期段階）である「1」である旨が報知されている。図 1 3 - 2 (A) において、メーターゲージ部 0 2 6 S H M T G の上部のレベル表示 0 2 6 S H L V は、メーターゲージ部 0 2 6 S H M T G によって報知されるメーター値に対応するレベルを報知するものである。図 1 3 - 2 (A) では、レベル表示 0 2 6 S H L V によってレベルが第 1 段階目（初期段階）である「L E V E L 1」である旨が報知されている。つまり、図 1 3 - 2 (A) は、メーターゲージ部 0 2 6 S H M T G、及び、レベル表示 0 2 6 S H L V によって、メーター値が第 1 段階目（初期段階）である「1」であり、レベルが第 1 段階目（初期段階）である「L E V E L 1」である旨が報知されている場面である。なお、左下には、飾り図柄に対応した第 1 小図柄 0 2 6 S H 1 0 1 が表示されている。なお、以下の説明において、メーター値をメーター数と称する場合がある。

【1 3 2 2】

図 1 3 - 2 (B) は、メーターゲージ部 0 2 6 S H M T G、及び、レベル表示 0 2 6 S H L V によって、メーター値が第 2 段階目である「2」であり、レベルが第 2 段階目である「L E V E L 2」である旨が報知されている場面である。図 1 3 - 2 (C) は、メーターゲージ部 0 2 6 S H M T G、及び、レベル表示 0 2 6 S H L V によって、メーター値が第 3 段階目である「3」であり、レベルが第 3 段階目である「L E V E L 3」である旨が報知されている場面である。図 1 3 - 2 (D) は、メーターゲージ部 0 2 6 S H M T G、及び、レベル表示 0 2 6 S H L V によって、メーター値が第 4 段階目（最終段階）である「4」であり、レベルが第 4 段階目（最終段階）である「L E V E L 4」である旨が報知されている場面である。

【1 3 2 3】

特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機では、メーター演出においてメーター値が最終段階である「4」になるときは、可動体 0 2 6 S H 3 2 が動作する場合（役物演出が実行される場合）がある（図 1 3 - 6（D）参照）。また、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機では、メーター演出においてメーター値が最終段階である「4」になるときは、スーパーリーチ（S P）となるようにしている（図 1 3 - 5（A）等参照）。

【1 3 2 4】

図 1 3 - 3 は、各種のタイミングを説明する説明図である。具体的には、図 1 3 - 3（A）は、非 K T 状態（通常状態）における、メーター演出、役物演出（可動体 0 2 6 S H 3 2 を動作させる演出）の実行タイミングを説明する説明図である。図 1 3 - 3（B）は、第 2 K T 状態（小当り R U S H 中）における、役物演出の実行タイミングを説明する説明図である。なお、図 1 3 - 3（B）については後述する。

10

【1 3 2 5】

図 1 3 - 3（A）は、具体的には、スーパーリーチとなる可変表示において、メーター演出と、役物演出とが実行される場合において、メーター演出、及び、役物演出の実行タイミング等の一例を示したものである。図 1 3 - 3（A）において、T a 0 ~ T a 1 0 は可変表示中の期間である。T a 1 0 ~ T a 1 1 は停止表示中の期間である。T a 0 ~ T a 1 は、リーチ前の期間である。T a 1 ~ T a 9 は、ノーマルリーチの期間である。T a 9 ~ T a 1 0 は、スーパーリーチの期間である。

【1 3 2 6】

図 1 3 - 3（A）において、T a 2 ~ T a 8 は、メーター演出の実行期間である。T a 2 ~ T a 8 のうち、T a 2 ~ T a 3 は、図 1 3 - 2（A）の如くメーター値が「1」であること報知している場面である。T a 3 ~ T a 4 は、図 1 3 - 2（B）の如くメーター値が「2」であることを報知している場面である。T a 4 ~ T a 7 は、図 1 3 - 2（C）の如くメーター値が「3」であることを報知している場面である。T a 7 ~ T a 8 は、図 1 3 - D（C）の如くメーター値が「4」であることを報知している場面である。換言すれば、T a 3 は、メーター演出においてメーター値が「1」から「2」に更新（加算）されるタイミングである。T a 4 は、メーター演出においてメーター値が「2」から「3」に更新（加算）されるタイミングである。T a 7 は、メーター演出においてメーター値が「3」から「4」に更新（加算）されるタイミングである。

20

【1 3 2 7】

メーター演出の実行態様（メーター演出パターン）は、複数種類があるが（図 1 3 - 5（A）参照）、図 1 3 - 3（A）は、一の実行態様（具体的には、メーター演出パターン「M E P 5」）によるメーター演出の例を示している。

30

【1 3 2 8】

図 1 3 - 3（A）において、T a 5 ~ T a 6 は、役物演出の実行期間である。T a 5 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最初に初期位置から動き出すタイミングである。T a 6 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最後に初期位置で停止するタイミングである。例えば、可動体 0 2 6 S H 3 2 が第 1 状態→第 2 状態→第 1 状態と動作する場合には、第 1 状態（T a 5）→第 2 状態→第 1 状態（T a 6）である。また例えば、可動体 0 2 6 S H 3 2 が第 1 状態→第 2 状態→第 1 状態→第 2 状態→第 1 状態と動作する場合には、第 1 状態（T a 5）→第 2 状態→第 1 状態→第 2 状態→第 1 状態（T a 6）である。

40

【1 3 2 9】

図 1 3 - 4 は、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機における、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。具体的には、図 1 3 - 4 は、非 K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンテーブルの一例である。特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機では、非 K T 状態（低確率／非 K T 状態）である場合には、図 1 0 - 7（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に代えて、図 1 3 - 4 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。すなわち、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機では、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、図 1 3 - 4 に示した第 1 変動パターン # 1 0 1 ~ # 1 0 9 のいずれかの変

50

動パターンが決定される。

【1330】

なお、第1変動パターン#104は、スーパーリーチはずれの変動パターンであり、ノーマルリーチからスーパーリーチAに発展し最終的にはずれとなる変動パターンである。第1変動パターン#105は、スーパーリーチはずれの変動パターンであり、ノーマルリーチからスーパーリーチBに発展し最終的にはずれとなる変動パターンである。第1変動パターン#108は、スーパーリーチ大当りの変動パターンであり、ノーマルリーチからスーパーリーチAに発展し最終的に大当たりとなる変動パターンである。第1変動パターン#109は、スーパーリーチ大当りの変動パターンであり、ノーマルリーチからスーパーリーチBに発展し最終的に大当たりとなる変動パターンである。大当りの信頼度は、スーパーリーチB>スーパーリーチAである。

10

【1331】

図13-5及び図13-6は、メーター演出等について説明する説明図である。具体的には、図13-5(A)は、メーター演出パターンの内容(メーター値の増加の態様等)を示している。図13-5(B)は、メーター演出の実行有無の決定割合の一例である。図13-6(A)は、設定値が「1」「2」の場合におけるメーター演出パターンの決定割合の一例である。図13-6(B)は、設定値が「3」「4」の場合におけるメーター演出パターンの決定割合の一例である。図13-6(C)は、設定値が「5」「6」の場合におけるメーター演出パターンの決定割合の一例である。図13-6(D)は、メーター値が「4」となるときの役物演出(可動体026SH32を動作させる演出)の実行有無の決定割合の一例である。

20

【1332】

図13-5(A)に示すように、メーター演出パターン「MEP1」は、メーター値が増加する回数が0回であるメーター演出のパターンである。つまり、メーター演出パターン「MEP1」によるメーター演出では、メーター値が、図13-2(A)に示した「1(初期段階)」から増加しない。メーター演出パターン「MEP2」は、メーター値が増加する回数が1回であり、メーター値が「2」に到達(「2」迄到達)する(すなわち「3」や「4」にはならない)メーター演出のパターンである。つまり、メーター演出パターン「MEP2」によるメーター演出では、メーター値が、図13-2(A)に示した「1(初期段階)」から図13-2(B)に示した「2(第2段階)」に増加する。メーター演出パターン「MEP3」は、メーター値が増加する回数が2回であり、メーター値が「3」に到達(「3」迄到達)する(すなわち「4」にはならない)メーター演出のパターンである。つまり、メーター演出パターン「MEP3」によるメーター演出では、メーター値が、図13-2(A)に示した「1(初期段階)」から図13-2(B)に示した「2(第2段階)」に増加し、更に、図13-2(C)に示した「3(第3段階)」に増加する。メーター演出パターン「MEP4」は、メーター値が増加する回数が1回であり、メーター値が「3」に到達する(すなわち「4」にはならない)メーター演出のパターンである。つまり、メーター演出パターン「MEP4」によるメーター演出では、メーター値が、図13-2(A)に示した「1(初期段階)」から、図13-2(B)に示した「2(第2段階)」を経ずに、図13-2(C)に示した「3(第3段階)」に増加する。メーター演出パターン「MEP5」は、メーター値が増加する回数が3回であり、メーター値が「4」に到達(「4」迄到達)するメーター演出のパターンである。つまり、メーター演出パターン「MEP5」によるメーター演出では、メーター値が、図13-2(A)に示した「1(初期段階)」から図13-2(B)に示した「2(第2段階)」に増加し、更に、図13-2(C)に示した「3(第3段階)」に増加し、更に、図13-2(D)に示した「4(最終段階)」に増加する。

30

40

【1333】

メーター演出パターン「MEP6」及び「MEP7」は、メーター値が増加する回数が2回であり、メーター値が「4」に到達するメーター演出のパターンである。具体的には、メーター演出パターン「MEP6」によるメーター演出では、メーター値が、図13-

50

2 (A) に示した「1 (初期段階)」から図 13-2 (B) に示した「2 (第 2 段階)」に増加し、更に、図 13-2 (C) に示した「3 (第 3 段階)」を経ずに、図 13-2 (D) に示した「4 (最終段階)」に増加する。また、メーター演出パターン「MEP7」によるメーター演出では、メーター値が、図 13-2 (A) に示した「1 (初期段階)」から、図 13-2 (B) に示した「2 (第 2 段階)」を経ずに、図 13-2 (C) に示した「3 (第 3 段階)」に増加し、更に、図 13-2 (D) に示した「4 (最終段階)」に増加する。メーター演出パターン「MEP8」は、メーター値が増加する回数が 1 回であり、メーター値が「4」に到達するメーター演出のパターンである。つまり、メーター演出パターン「MEP8」によるメーター演出では、メーター値が、図 13-2 (A) に示した「1 (初期段階)」から、図 13-2 (B) に示した「2 (第 2 段階)」や図 13-2 (C) に示した「3 (第 3 段階)」を経ずに、図 13-2 (D) に示した「4 (最終段階)」に増加する。

10

【1334】

特徴部 026SH に係る遊技機では、図 13-5 (B) に示したように、設定値と変動パターンとに基づいてメーター演出の実行有無が決定される。図 13-5 (B) に示した例によれば、設定値が「1」又は「2」では、非リーチはずれ (図 13-4 の第 1 変動パターン #101, #102) となる場合には実行有の決定割合は 0 % であり、ノーマルリーチはずれ (図 13-4 の第 1 変動パターン #103) となる場合には実行有の決定割合は 8 % であり、スーパーリーチはずれ (図 13-4 の第 1 変動パターン #104, #105) となる場合には実行有の決定割合は 24 % であり、小当り (図 13-4 の変動パターン #106) となる場合には実行有の決定割合は 0 % であり、ノーマルリーチ大当り (図 13-4 の第 1 変動パターン #107) となる場合には実行有の決定割合は 16 % であり、スーパーリーチ大当り (図 13-4 の第 1 変動パターン #108, #109) となる場合には実行有の決定割合は 40 % である。

20

【1335】

また、設定値が「3」又は「4」では、非リーチはずれとなる場合には実行有の決定割合は 0 % であり、ノーマルリーチはずれとなる場合には実行有の決定割合は 10 % であり、スーパーリーチはずれとなる場合には実行有の決定割合は 30 % であり、小当りとなる場合には実行有の決定割合は 0 % であり、ノーマルリーチ大当りとなる場合には実行有の決定割合は 20 % であり、スーパーリーチ大当りとなる場合には実行有の決定割合は 50 % である。また、設定値が「5」又は「6」では、非リーチはずれとなる場合には実行有の決定割合は 0 % であり、ノーマルリーチはずれとなる場合には実行有の決定割合は 12 % であり、スーパーリーチはずれとなる場合には実行有の決定割合は 36 % であり、小当りとなる場合には実行有の決定割合は 0 % であり、ノーマルリーチ大当りとなる場合には実行有の決定割合は 24 % であり、スーパーリーチ大当りとなる場合には実行有の決定割合は 60 % である。

30

【1336】

図 13-5 (B) に示した例では、非リーチはずれとなる場合や小当りとなる場合には、設定値によらず (設定値が「1」～「6」のいずれであっても)、メーター演出は実行されない。また、ノーマルリーチはずれとなる場合やスーパーリーチはずれとなる場合やノーマルリーチ大当りとなる場合やスーパーリーチ大当りとなる場合には、メーター演出の実行割合は設定値に依存し、設定値が「5」又は「6」であるときが最も実行されやすく、設定値が「1」又は「2」であるときが最も実行されにくい。

40

【1337】

特徴部 026SH に係る遊技機では、図 13-6 (A) ～図 13-6 (C) に示したように、設定値と変動パターンとに基づいてメーター演出パターンが決定される。一例として、設定値が「1」であり、ノーマルリーチはずれとなる場合には、図 13-6 (A) に示したように、メーター演出パターン「MEP1」の決定割合は 50 % であり、メーター演出パターン「MEP2」の決定割合は 40 % であり、メーター演出パターン「MEP3」の決定割合は 8 % であり、メーター演出パターン「MEP4」の決定割合は 2 % であり

50

、メーター演出パターン「MEP5」～「MEP8」の夫々の決定割合は0%である。他の例として、設定値が「3」であり、スーパーリーチはずれとなる場合には、図13-6(B)に示したように、メーター演出パターン「MEP1」の決定割合は0%であり、メーター演出パターン「MEP2」の決定割合は0%であり、メーター演出パターン「MEP3」の決定割合は20%であり、メーター演出パターン「MEP4」の決定割合は20%であり、メーター演出パターン「MEP5」の決定割合は45%であり、メーター演出パターン「MEP6」の決定割合は10%であり、メーター演出パターン「MEP7」の決定割合は5%であり、メーター演出パターン「MEP8」の決定割合は0%である

【1338】

図13-6(A)～図13-6(C)に示した例では、設定値によらず（設定値が「1」～「6」のいずれであっても）、ノーマルリーチの場合にはメーター値が「3」に到達しないメーター演出パターン（「MEP1」又は「MEP2」）を決定し得るが、スーパーリーチの場合にはメーター値が「3」に到達しないメーター演出パターン（「MEP1」又は「MEP2」）を決定しない。つまり、特徴部026SHに係る遊技機では、設定値によらず、メーター演出においてメーター値が「3」に到達しない場合にはスーパーリーチに発展することはない。

【1339】

また、図13-6(A)～図13-6(C)に示した例では、設定値によらず（設定値が「1」～「6」のいずれであっても）、スーパーリーチの場合にはメーター値が「4」に到達するメーター演出パターン（「MEP5」～「MEP8」）を決定し得るが、ノーマルリーチの場合にはメーター値が「4」に到達するメーター演出パターン（「MEP5」～「MEP8」）を決定しない。つまり、特徴部026SHに係る遊技機では、設定値によらず、メーター演出においてメーター値が「4」に到達した場合には常にスーパーリーチに発展する。

【1340】

また、図13-6(A)～図13-6(C)に示した例では、設定値が「1」又は「2」であるときと、設定値が「3」又は「4」であるときと、設定値が「5」又は「6」であるときとで、スーパーリーチはずれとなる場合のメーター演出パターン（具体的には「MEP3」～「MEP7」）の決定割合を異ならせている。具体的には、設定値が「1」又は「2」では、メーター値が「3」止まりのメーター演出パターン（「MEP3」又は「MEP4」）が46%（23%+23%）の決定割合で決定されるのに対し、メーター値が「4」に到達するメーター演出パターン（「MEP5」～「MEP8」）が54%（42%+8%+4%）の決定割合で決定される。設定値が「3」又は「4」では、メーター値が「3」止まりのメーター演出パターンが40%（20%+20%）の決定割合で決定されるのに対し、メーター値が「4」に到達するメーター演出パターンが60%（45%+10%+5%）の決定割合で決定される。設定値が「5」又は「6」では、メーター値が「3」止まりのメーター演出パターンが34%（17%+17%）の決定割合で決定されるのに対し、メーター値が「4」に到達するメーター演出パターンが66%（48%+12%+6%）の決定割合で決定される。

【1341】

また、図13-6(A)～図13-6(C)に示した例では、設定値によらず（設定値が「1」～「6」のいずれであっても）、スーパーリーチ大当りの場合にはメーター演出パターン「MEP8」を決定し得るが、他の場合にはメーター演出パターン「MEP8」を決定しない。つまり、特徴部026SHに係る遊技機では、設定値によらず、メーター演出パターン「MEP8」は、大当り（スーパーリーチ大当り）が確定するメーター演出パターンである。なお、特徴部026SHに係る遊技機では、設定値によらず、スーパーリーチ大当りとなるときのメーター演出パターン「MEP8」の決定割合を一定（5%）にしている。

【1342】

特徴部026SHに係る遊技機では、メーター演出においてメーター値が「4」となる

10

20

30

40

50

ときには、役物演出（可動体026SH32を動作させる演出）を実行する場合がある。特徴部026SHに係る遊技機では、図13-6（D）に示したようにメーター演出パターンに基づいてメーター値が「4」となるときの役物演出の実行有無が決定される。図13-6（D）に示した例によれば、メーター演出パターンが「MEP5」であるときには実行有の決定割合は50%であり、メーター演出パターンが「MEP6」であるときには実行有の決定割合は70%であり、メーター演出パターンが「MEP7」であるときには実行有の決定割合は80%であり、メーター演出パターンが「MEP8」であるときには実行有の決定割合は100%である。

【1343】

つまり、メーター演出パターンが「MEP5」であるときには、図13-5（A）に示したように、メーター値が「1」→「2」→「3」→「4」と変化（増加）するが、メーター値が「3」→「4」となるときには50%の割合で役物演出が実行される。メーター演出パターンが「MEP6」であるときには、メーター値が「1」→「2」→「4」と変化（増加）するが、メーター値が「2」→「4」となるときには70%の割合で役物演出が実行される。メーター演出パターンが「MEP7」であるときには、メーター値が「1」→「3」→「4」と変化（増加）するが、メーター値が「3」→「4」となるときには80%の割合で役物演出が実行される。メーター演出パターンが「MEP8」であるときには、メーター値が「1」→「4」と変化（増加）するが、メーター値が「1」→「4」となるときには100%の割合で役物演出が実行される。

【1344】

なお、特徴部026SHに係る遊技機では、メーター演出においてメーター値が「4」とならないときには、役物演出を実行しない（実行有の決定割合は0%である）。メーター演出においてメーター値が「4」とならないときは、メーター値が「4」に到達しないメーター演出パターン（「MEP1」～「MEP4」）であるときや、メーター値が「4」に到達するメーター演出パターン（「MEP5」～「MEP7」）ではあるが、メーター値が「4」になるときでないとき（「MEP5」においてメーター値が「1」→「2」となるときや「2」→「3」となるとき、「MEP6」においてメーター値が「1」→「2」となるとき、「MEP7」においてメーター値が「1」→「3」となるとき）である。

【1345】

図13-7は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS171の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理（メーター演出、役物演出等を決定する演出決定処理）の一例を示すフローチャートである。なお、図13-7のフローチャートの開始時において、遊技状態は、通常状態（主に第1特別図柄が変動する非KT状態）であるものとする。

【1346】

図13-7に示す演出決定処理において、演出制御用CPU120は、設定値と変動パターンとに基づいてメーター演出の実行有無を決定する（ステップ026SHS100）。例えば、演出制御用CPU120は、設定値が「1」であって変動パターンがノーマルリーチはずれ（第1変動パターン#103）であるときには実行有を8%の決定割合で決定し、設定値が「4」であって変動パターンがスーパーリーチ大当たり（第1変動パターン#108、#109）であるときには実行有を50%の決定割合で決定する（図13-5（B）参照）。

【1347】

ステップ026SHS100に続いて、演出制御用CPU120は、メーター演出について実行有と決定したか否かを判定する（ステップ026SHS101）。メーター演出について実行有と決定しなかった場合（ステップ026SHS101；NO）、演出決定処理を終了する。

【1348】

一方、メーター演出について実行有と決定した場合（ステップ026SHS101；Y

10

20

30

40

50

ES)、演出制御用CPU120は、設定値と変動パターンとに基づいてメーター演出パターンを決定する(ステップ026SHS102)。例えば、設定値が「1」であって変動パターンがノーマルリーチはずれ(第1変動パターン#103)であるときには、「MEP1」を50%、「MEP2」を40%、「MEP3」を8%、「MEP4」を2%、「MEP5」を0%、「MEP6」を0%、「MEP7」を0%、「MEP8」を0%の割合で決定する(図13-6(A)参照)。また、設定値が「4」であって変動パターンがスーパーリーチ大当り(第1変動パターン#108, #109)であるときには、「MEP1」を0%、「MEP2」を0%、「MEP3」を5%、「MEP4」を15%、「MEP5」を45%、「MEP6」を15%、「MEP7」を15%、「MEP8」を5%の割合で決定する(図13-6(B)参照)。

10

【1349】

ステップ026SHS102に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ026SHS102にて決定したメーター演出パターンを設定する(ステップ026SHS103)。

【1350】

ステップ026SHS103に続いて、演出制御用CPU120は、メーター値が「4」迄到達するメーター演出パターンを決定(設定)したか否かを判定する(ステップ026SHS104)。つまり、演出制御用CPU120は、「MEP5」～「MEP8」のいずれかを決定(設定)したか否かを判定する。メーター値が「4」迄到達するメーター演出パターンを決定(設定)しなかった場合(ステップ026SHS104; NO)、演出決定処理を終了する。つまり、「MEP1」～「MEP4」のいずれかを決定(設定)した場合には演出決定処理を終了する。

20

【1351】

一方、メーター値が「4」迄到達するメーター演出パターンを決定(設定)した場合(ステップ026SHS104; YES)、演出制御用CPU120は、メーター演出パターンに基づいてメーター値が「4」となるときの役物演出の実行有無を決定する(ステップ026SHS105)。具体的には、演出制御用CPU120は、メーター演出パターンが「MEP5」であるときには実行有を50%の決定割合で決定し、メーター演出パターンが「MEP6」であるときには実行有を70%の決定割合で決定し、メーター演出パターンが「MEP7」であるときには実行有を80%の決定割合で決定し、メーター演出パターンが「MEP8」であるときには実行有を100%の決定割合で決定する(図13-6(D)参照)。

30

【1352】

ステップ026SHS105に続いて、演出制御用CPU120は、役物演出について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ026SHS106)。役物演出について実行有と決定しなかった場合(ステップ026SHS106; NO)、演出決定処理を終了する。

【1353】

一方、役物演出について実行有と決定した場合(ステップ026SHS106; YES)、演出制御用CPU120は、役物演出実行有(具体的には役物演出を実行する旨を示すフラグや役物演出の実行を制御する情報等)を設定し(ステップ026SHS107)、演出決定処理を終了する。

40

【1354】

図13-8は、特徴部026SHに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図13-8は、非KT状態(通常状態)における、メーター演出(メーター演出パターンは「MEP5」)及び役物演出の演出動作例を示す図である。図13-8において、画像表示装置5の画面上の表示は、図13-8(A)→図13-8(B)→図13-8(C)→図13-8(D)の順に遷移する。

【1355】

図13-8(A)は、メーター演出においてメーター値が「3」となっている場面(具

50

体的には、図13-3(A)のTa4とTa5の間の場面)である。図13-8(A)では、メーターゲージ部026SHMTG、及び、レベル表示026SHLVは、メーター値「3」、及び、レベル「LEVEL3」を報知している。なお、図13-8(A)は、役物演出の実行前の場面であるため、可動体026SH32は、第1状態(初期状態)となっている。

【1356】

図13-8(B)は、役物演出として可動体026SH32が動作し、第2状態(傾斜状態)となっている場面(具体的には、図13-3(A)のTa5とTa6の間の場面)である。図13-8(B)では、役物演出のエフェクトとして小判画像026SH32EF01が表示されている。

10

【1357】

図13-8(C)は、メーター演出においてメーター値が「3」から「4」に変化した場面(具体的には、図13-3(A)のTa7とTa8の間の場面)である。図13-8(C)では、メーターゲージ部026SHMTG、及び、レベル表示026SHLVは、メーター値「4」、及び、レベル「LEVEL4」を報知している。図13-8(C)では、メーター値がMAXとなったことのエフェクトとして星画像026SHMTMAXEFが表示されている。なお、メーター演出の一部として星画像026SHMTMAXEFを表示してもよいし、メーター演出に関連する他の演出として星画像026SHMTMAXEFを表示してもよい。なお、図13-8(C)は、役物演出の実行後の場面であるため、可動体026SH32は、第1状態(初期状態)となっている。

20

【1358】

図13-8(D)は、スーパーリーチに発展する場面(具体的には、図13-3(A)のTa8とTa9の間の場面、又は、Ta9の場面、又は、Ta9の少し後の場面)である。図13-8(D)では、発展先のスーパーリーチの種類(図13-8(D)の例ではスーパーリーチA)と信頼度とを報知するSP発展報知画像026SHSPが表示されている。

【1359】

なお、メーター値がMAXとなった場合に発展先(スーパーリーチA、スーパーリーチB)や発展先の信頼度を示唆又は報知するようにしてもよい。図13-8(C)(D)に示す例では、図13-8(C)の星画像026SHMTMAXEFの態様(図13-8(C)の例では星の数が3つ)が、発展先のスーパーリーチAの信頼度(図13-8(D)の例では星の数が3つ)を示唆している。

30

【1360】

(特徴部026SHに係る遊技機の第2KT状態における役物演出について)

特徴部026SHに係る遊技機は、第2KT状態(小当りRUSH中)であるときにも、役物演出(可動体026SH32を動作させる演出)を実行可能である。図13-3(B)は、上述したように、第2KT状態(小当りRUSH中)における、役物演出の実行タイミングを説明する説明図である。

【1361】

図13-3(B)において、Tb0~Tb1は可変表示中の期間である。Tb1~Tb2は停止表示中(小当りに対応する小当り図柄が停止表示している)の期間である。Tb3~Tb8は、小当りとなったことに対応して開放される特殊可変入賞球装置17の開放期間(小当り遊技状態による開放期間)である。Tb4は小当り入賞のタイミング(特殊可変入賞球装置17の特殊入賞口に遊技球が通過(進入)したタイミング)である。Tb5~Tb6は、役物演出の実行期間である。Tb5は、可動体026SH32が最初に初期位置から動き出すタイミングである。Tb6は、可動体026SH32が最後に初期位置で停止するタイミングである。Tb7は、総賞球数を更新するタイミングである。

40

【1362】

図13-9は、特徴部026SHに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図13-9は、第2KT状態(小当りRUSH中)における役物演出の演出動作例や大当り遊

50

技状態となる場合の演出動作例を示す図である。図13-9において、画像表示装置5の画面上の表示は、図13-9(A)→図13-9(B)→図13-9(C)→図13-9(D)→図13-9(E)→図13-9(F)→図13-9(G)→図13-9(H)の順に遷移する。

【1363】

図13-9(A)は、小当り図柄(例えば、「135」)が停止表示している場面(例えば、図13-3(B)のTb1とTb2の間の場面)である。図13-9(A)では、左上に「小当りラッシュモード」の文字を含むモード表示026SHMDが表示され、右上に「右打ち」の文字を含む右打ち報知画像026SHMGと、総賞球数を報知する総賞球数表示026SH130とが表示され、右下に飾り図柄に対応した第2小図柄026SH102が表示されている。なお、図13-9(A)は、役物演出の実行前の場面であるため、可動体026SH32は、第1状態(初期状態)となっている。

【1364】

図13-9(B)は、役物演出として可動体026SH32が動作し、第2状態(傾斜状態)となっている場面(具体的には、図13-3(B)のTb5とTb6の間の場面)である。図13-9(B)では、小当り入賞(図13-9(B)では遊技球が2つ入賞)、又は、小当り入賞による獲得球数を報知する小当り入賞報知画像026SHKNが表示されている。なお、小当り入賞と小当り入賞報知画像026SHKNと役物演出との関係について整理すると、小当り入賞に対応する演出として、小当り入賞報知画像026SHKNが表示され、かつ役物演出が実行されると解釈してもよい。また、小当り入賞に対応する演出として、役物演出が実行され、役物演出の実行に対応して(例えば、役物演出のエフェクトとして)、入賞報知画像026SHKNを表示すると解釈してもよい。なお、役物演出の実行に対応して表示する場合には、入賞報知画像026SHKNの名称は、相応する名称(例えば、星画像026SHMTMAXEF2等)としてもよい。

【1365】

図13-9(C)は、小当り入賞報知画像026SHKNが消去され、総賞球数表示026SH130が更新(小当り入賞報知画像026SHKNによって報知されていた獲得球数分が加算)される場面(例えば、図13-3(B)のTb7の場面)である。図13-9(C)では、総賞球数更新画像026SHKSEFによる総賞球数更新演出が実行されている。なお、総賞球数更新画像026SHKSEFは、総賞球数表示026SH130に作用する総賞球数更新演出の一部であるが、総賞球数更新画像026SHKSEFを役物演出のエフェクトとして捉えることもできる。

【1366】

図13-9(D)は、次の保留に対応し、可変表示している場面(例えば、図13-3(B)のTb8の直後の場面)である。図13-9(E)は、大当り図柄(例えば、「777」)が停止表示している場面である。図13-9(F)は、第2KT状態の終了に際し、現時点の総賞球数と、当該総賞球数のうちの小当り入賞による獲得球数とを、比較的大きな態様で報知する総賞球数表示026SH130Dを表示している場面である。図13-9(G)は、ファンファーレ演出が実行されている場面である。図13-9(H)は、1ラウンド目のある場面である。

【1367】

図13-9(G)では、左上に今回の賞球数を報知する今回賞球数表示026SH140と、大当り図柄を報知する026SHOAZとが表示され、右上に「右打ち」の文字を含む右打ち報知画像026SHMGと、総賞球数を報知する総賞球数表示026SH130とが表示され、右下に現在のラウンドが何ラウンド目かを報知するラウンド数表示026SH106が表示されている。

【1368】

(特徴部026SHに係る遊技機の背景演出について)

特徴部026SHに係る遊技機は、背景画像を変化させる背景演出を実行可能である。また、特徴部026SHに係る遊技機は、背景演出とともに、役物演出(可動体026S

10

20

30

40

50

H 3 2 を動作させる演出) を実行可能である。

【1369】

図13-10は、各種のタイミングを説明する説明図である。具体的には、図13-10(A)は、背景演出、役物演出の実行タイミングを説明する説明図である。図13-10(B)は、アクティブ表示によるアクティブ表示演出、役物演出の実行タイミングを説明する説明図である。なお、図13-10(B)については後述する。

【1370】

図13-10(A)において、Tc0~Tc10は可変表示中の期間である。Tc10~Tc11は停止表示中の期間である。Tc0~Tc1は、リーチ前の期間である。Tc1~Tc2は、ノーマルリーチの期間である。Tc2~Tc10は、スーパーリーチの期間である。

10

【1371】

図13-10(A)において、Tc3~Tc10は、背景演出の実行期間である。Tc3~Tc10のうち、Tc3~Tc6は、背景画像が通常態様(例えば、青色)とは異なる第1特別態様(例えば、黄色)となっている場面である。Tc6~Tc9は、背景画像が通常態様とは異なる第2特別態様(例えば、緑色)となっている場面である。Tc9~Tc10は、背景画像が通常態様とは異なる第3特別態様(例えば、赤色)となっている場面である。換言すれば、Tc3は、背景演出が開始され、背景画像が通常態様(青色)から第1特別態様(黄色)に変化するタイミングである。Tc6は、背景演出において、背景画像が第1特別態様(黄色)から第2特別態様(緑色)に変化するタイミングである。Tc9は、背景演出において、背景画像が第2特別態様(緑色)から第3特別態様(赤色)に変化するタイミングである。

20

【1372】

背景演出の実行態様(背景演出パターン)は、複数種類があるが(図13-11(A)参照)、図13-10(A)は、一の実行態様(具体的には、背景演出パターン「MEP3」)による背景演出の例を示している。

【1373】

図13-10(A)において、Tc4~Tc5は、役物演出の実行期間である。Tc4は、可動体026SH32が最初に初期位置から動き出すタイミングである。Tc5は、可動体026SH32が最後に初期位置で停止するタイミングである。Tc7~Tc8は、役物演出の実行期間である。Tc7は、可動体026SH32が最初に初期位置から動き出すタイミングである。Tc8は、可動体026SH32が最後に初期位置で停止するタイミングである。

30

【1374】

図13-11は、背景演出等について説明する説明図である。具体的には、図13-11(A)は、背景演出パターンの内容(背景画像の変化の態様等)を示している。図13-11(B)は、背景演出の実行有無の決定割合の一例である。図13-11(C)は、背景演出パターンの決定割合の一例である。図13-11(D)は、背景画像が第2特別態様(緑色)となるときの役物演出の実行有無の決定割合の一例である。図13-11(E)は、背景画像が第3特別態様(赤色)となるときの役物演出の実行有無の決定割合の一例である。

40

【1375】

図13-11(A)に示すように、背景演出パターン「HEP1」は、背景画像が変化する回数が1回であり、背景画像が第1特別態様(黄色)に到達(「黄色」迄到達)する(すなわち「緑色」や「赤色」にはならない)背景演出のパターンである。つまり、背景演出パターン「HEP1」による背景演出では、背景画像が、通常態様(青色)から第1特別態様(黄色)に変化する。背景演出パターン「HEP2」は、背景画像が変化する回数が2回であり、背景画像が第2特別態様(緑色)に到達(「緑色」迄到達)する背景演出のパターンである。つまり、背景演出パターン「HEP2」による背景演出では、背景画像が、通常態様(青色)から第1特別態様(黄色)に変化し、更に、第1特別態様(黄色)

50

）から第2特別態様（緑色）に変化する。背景演出パターン「HEP3」は、背景画像が変化する回数が3回であり背景画像が第3特別態様（赤色）に到達（「赤色」迄到達）する背景演出のパターンである。つまり、景演出パターン「HEP3」による背景演出では、背景画像が、通常態様（青色）から第1特別態様（黄色）に変化し、更に、第1特別態様（黄色）から第2特別態様（緑色）に変化し、更に、第2特別態様（緑色）から第3特別態様（赤色）に変化する。背景演出パターン「HEP4」は、背景画像が変化する回数が2回であり背景画像が第3特別態様（赤色）に到達（「赤色」迄到達）する背景演出のパターンである。具体的には、景演出パターン「HEP4」による背景演出では、背景画像が、通常態様（青色）から第1特別態様（黄色）に変化し、更に、第2特別態様（緑色）を経ずに、第1特別態様（黄色）から第3特別態様（赤色）に変化する。

10

【1376】

特徴部026SHに係る遊技機では、図13-11（B）に示したように、変動パターンに基づいて背景演出の実行有無が決定される。図13-5（B）に示した例によれば、スーパーリーチはずれ（図13-4の第1変動パターン#104，#105）となる場合には実行有の決定割合は25%である。スーパーリーチ大当たり（図13-4の第1変動パターン#108，#109）となる場合には実行有の決定割合は50%である。一方、非リーチはずれ（図13-4の第1変動パターン#101，#102）となる場合や、ノーマルリーチはずれ（図13-4の第1変動パターン#103）となる場合や、小当たり（図13-4の変動パターン#106）となる場合や、ノーマルリーチ大当たり（図13-4の第1変動パターン#107）となる場合には実行有の決定割合には、実行有の決定割合は0%である。つまり、特徴部026SHに係る遊技機では、スーパーリーチに発展しない場合には背景演出は実行されない。

20

【1377】

特徴部026SHに係る遊技機では、図13-11（C）に示したように、変動パターンに基づいて背景演出パターンが決定される。図13-11（C）に示した例によれば、スーパーリーチはずれ（図13-4の第1変動パターン#104，#105）となる場合には、背景画像が「第1特別態様（黄色）」止まりの背景演出パターン（「HEP1」）が70%の決定割合で決定され、背景画像が「第2特別態様（緑色）」止まりの背景演出パターン（「HEP2」）が20%の決定割合で決定され、背景画像が「第3特別態様（赤色）」に到達する背景演出パターン（「HEP3」又は「HEP4」）が10%（8% + 2%）の決定割合で決定される。また、スーパーリーチ大当たり（図13-4の第1変動パターン#108，#109）となる場合には、背景画像が「第1特別態様（黄色）」止まりの背景演出パターン（「HEP1」）が10%の決定割合で決定され、背景画像が「第2特別態様（緑色）」止まりの背景演出パターン（「HEP2」）が20%の決定割合で決定され、背景画像が「第3特別態様（赤色）」に到達する背景演出パターン（「HEP3」又は「HEP4」）が70%（50% + 20%）の決定割合で決定される。

30

【1378】

特徴部026SHに係る遊技機では、背景画像が「第2特別態様（緑色）」となるときには、役物演出（可動体026SH32を動作させる演出）を実行する場合がある。特徴部026SHに係る遊技機では、図13-11（D）に示したように背景演出パターンに基づいて背景画像が「第2特別態様（緑色）」となるときの役物演出の実行有無が決定される。図13-11（D）に示した例によれば、背景演出パターンが「HEP2」であるときには実行有の決定割合は40%であり、背景演出パターンが「HEP3」であるときには実行有の決定割合は60%である。

40

【1379】

また、特徴部026SHに係る遊技機では、背景画像が「第3特別態様（赤色）」となるときにも、役物演出（可動体026SH32を動作させる演出）を実行する場合がある。特徴部026SHに係る遊技機では、図13-11（E）に示したように背景演出パターンに基づいて背景画像が「第3特別態様（赤色）」となるときの役物演出の実行有無が決定される。図13-11（E）に示した例によれば、背景演出パターンが「HEP3」

50

であるときには実行有の決定割合は80%であり、背景演出パターンが「HEP4」であるときには実行有の決定割合は100%である。

【1380】

つまり、背景演出パターンが「HEP2」であるときには、図13-11(A)に示したように、背景画像が「通常態様(青色)」→「第1特別態様(黄色)」→「第2特別態様(緑色)」と変化するが、「第1特別態様(黄色)」→「第2特別態様(緑色)」と変化するときには40%の割合で役物演出が実行される(図13-11(D)参照)。背景演出パターンが「HEP3」であるときには、図13-11(A)に示したように、背景画像が「通常態様(青色)」→「第1特別態様(黄色)」→「第2特別態様(緑色)」→「第3特別態様(赤色)」と変化するが、「第1特別態様(黄色)」→「第2特別態様(緑色)」と変化するときには60%の割合で役物演出が実行され(図13-11(D)参照)、「第2特別態様(緑色)」→「第3特別態様(赤色)」と変化するときには80%の割合で役物演出が実行される(図13-11(E)参照)。背景演出パターンが「HEP4」であるときには、図13-11(A)に示したように、背景画像が「通常態様(青色)」→「第1特別態様(黄色)」→「第3特別態様(赤色)」と変化するが、「第1特別態様(黄色)」→「第3特別態様(赤色)」と変化するときには100%の割合で役物演出が実行される(図13-11(E)参照)。

10

【1381】

(特徴部026SHに係る遊技機のアクティブ表示演出について)

特徴部026SHに係る遊技機は、アクティブ表示によるアクティブ表示演出を実行可能である。また、特徴部026SHに係る遊技機は、アクティブ表示演出とともに、役物演出(可動体026SH32を動作させる演出)を実行可能である。

20

【1382】

図13-10(B)において、Td0~Td9は可変表示中の期間である。Td9~Td10は停止表示中の期間である。Td0~Td1は、リーチ前の期間である。Td1~Td5は、ノーマルリーチの期間である。Td5~Td9は、スーパーリーチの期間である。

【1383】

図13-10(B)において、Td0~Td10は、アクティブ表示演出の実行期間(つまり、当該変動に対応するものとしてアクティブ表示を表示する期間)である。Td0~Td10のうち、Td0~Td4は、アクティブ表示が通常態様(例えば、灰色)となっている場面である。Td4~Td8は、アクティブ表示が通常態様とは異なる第1特別態様(例えば、緑色)となっている場面である。Td8~Td9は、アクティブ表示が通常態様とは異なる第2特別態様(例えば、赤色)となっている場面である。換言すれば、Td4は、アクティブ表示演出において、アクティブ表示が通常態様(灰色)から第1特別態様(緑色)に変化するタイミングである。Td8は、アクティブ表示演出において、アクティブ表示が第1特別態様(緑色)から第2特別態様(赤色)に変化するタイミングである。

30

【1384】

アクティブ表示演出の実行態様(アクティブ表示演出パターン)は、複数種類があるが(図13-12(A)参照)、図13-10(B)は、一の実行態様(具体的には、アクティブ表示演出パターン「AEP3」)によるアクティブ表示演出の例を示している。

40

【1385】

図13-10(B)において、Td2~Td3は、役物演出の実行期間である。Td2は、可動体026SH32が最初に初期位置から動き出すタイミングである。Td3は、可動体026SH32が最後に初期位置で停止するタイミングである。Td6~Td7は、役物演出の実行期間である。Td6は、可動体026SH32が最初に初期位置から動き出すタイミングである。Td7は、可動体026SH32が最後に初期位置で停止するタイミングである。

【1386】

50

図13-12は、アクティブ表示演出等について説明する説明図である。具体的には、図13-12(A)は、アクティブ表示演出パターンの内容（アクティブ表示の変化の有無、変化の態様等）を示している。図13-12(B)は、アクティブ表示演出パターンの決定割合の一例である。図13-12(C)は、第1動作期間（図13-10(B)のTd2～Td3）における役物演出の実行有無の決定割合の一例である。図13-12(D)は、第2動作期間（図13-10(B)のTd6～Td7）における役物演出の実行有無の決定割合の一例である。

【1387】

図13-12(A)に示すように、アクティブ表示演出パターン「AEP1」は、アクティブ表示が変化する回数が0回であるアクティブ表示演出のパターンである。つまり、アクティブ表示が、第1変化タイミング（図13-10(B)のTd4）においても第2変化タイミング（図13-10(B)のTd8）においても通常態様（灰色）のまま変化しないアクティブ表示演出のパターンである。アクティブ表示演出パターン「AEP2」は、アクティブ表示が変化する回数が1回であり、アクティブ表示が第1特別態様（緑色）に到達（「緑色」迄到達）する（すなわち「赤色」にはならない）アクティブ表示演出のパターンである。具体的には、アクティブ表示が、第1変化タイミングにおいて通常態様（灰色）から第1特別態様（緑色）に変化し、第2変化タイミングにおいては第1特別態様（緑色）のまま変化しないアクティブ表示演出のパターンである。アクティブ表示演出パターン「AEP3」は、アクティブ表示が変化する回数が2回であり、アクティブ表示が第2特別態様（赤色）に到達（「赤色」迄到達）するアクティブ表示演出のパターンである。具体的には、アクティブ表示が、第1変化タイミングにおいて通常態様（灰色）から第1特別態様（緑色）に変化し、第2変化タイミングにおいて第1特別態様（緑色）から第2特別態様（赤色）に変化するアクティブ表示演出のパターンである。アクティブ表示演出パターン「AEP4」は、アクティブ表示が変化する回数が1回であり、アクティブ表示が第2特別態様（赤色）に到達（「赤色」迄到達）するアクティブ表示演出のパターンである。具体的には、アクティブ表示が、第1変化タイミングにおいては通常態様（灰色）のまま変化せず、第2変化タイミングにおいて通常態様（灰色）から第1特別態様（緑色）を経ずに第2特別態様（赤色）に変化するアクティブ表示演出のパターンである。

【1388】

特徴部026SHに係る遊技機では、図13-12(B)に示したように、変動パターンに基づいてアクティブ表示演出が決定される。図13-12(B)に示した例によれば、非リーチはずれ（図13-4の第1変動パターン#101, #102）となる場合にはアクティブ表示演出パターン（「AEP1」）が100%の決定割合で決定される。つまり、特徴部026SHに係る遊技機では、非リーチの場合にはアクティブ表示は通常態様（灰色）のまま変化しない。

【1389】

また、図13-12(B)に示した例によれば、非リーチはずれ（図13-4の第1変動パターン#101, #102）となる場合や、ノーマルリーチはずれ（図13-4の第1変動パターン#103）となる場合や、小当り（図13-4の変動パターン#106）となる場合や、ノーマルリーチ大当り（図13-4の第1変動パターン#107）となる場合には、アクティブ表示が「第2特別態様（赤色）」に到達するアクティブ表示演出パターン（「HEP3」又は「HEP4」）が決定されない。つまり、特徴部026SHに係る遊技機では、リーチになってもスーパーリーチに発展しない場合にはアクティブ表示は「第2特別態様（赤色）」にはならない。

【1390】

特徴部026SHに係る遊技機では、第1動作期間（図13-10(B)のTd2～Td3）において、役物演出（可動体026SH32を動作させる演出）を実行する場合がある。特徴部026SHに係る遊技機では、図13-12(C)に示したようにアクティブ表示演出パターンに基づいて第1動作期間における役物演出の実行有無が決定される。

図13-12(C)に示した例によれば、アクティブ表示演出パターンが「AEP1」であるときには実行有の決定割合は10%であり、アクティブ表示演出パターンが「AEP2」であるときには実行有の決定割合は30%であり、アクティブ表示演出パターンが「AEP3」であるときには実行有の決定割合は80%であり、アクティブ表示演出パターンが「AEP4」であるときには実行有の決定割合は10%である。

【1391】

なお、アクティブ表示演出パターンが「AEP1」であるときには、第1動作期間(Td2~Td3)では10%の実行割合で役物演出が実行されるが、続く、第1変化タイミング(Td4)ではアクティブ表示は通常態様(灰色)のまま変化しない。つまり、当該10%は、役物演出が行われればアクティブ表示が変化するという展開に対するガセの展開(役物演出が行われただけアクティブ表示が変化しないという展開)における、ガセの役物演出(後にアクティブ表示が変化しない役物演出)の実行割合でもある。アクティブ表示演出パターンが「AEP4」であるときも同様である。

【1392】

特徴部026SHに係る遊技機では、第2動作期間(図13-10(B)のTd6~Td7)において、役物演出を実行する場合がある。特徴部026SHに係る遊技機では、図13-12(D)に示したようにアクティブ表示演出パターンに基づいて第2動作期間における役物演出の実行有無が決定される。図13-12(D)に示した例によれば、アクティブ表示演出パターンが「AEP1」であるときには実行有の決定割合は0%であり、アクティブ表示演出パターンが「AEP2」であるときには実行有の決定割合は10%であり、アクティブ表示演出パターンが「AEP3」であるときには実行有の決定割合は80%であり、アクティブ表示演出パターンが「AEP4」であるときには実行有の決定割合は100%である。

【1393】

なお、アクティブ表示演出パターンが「AEP2」であるときには、第2動作期間(Td6~Td7)では10%の実行割合で役物演出が実行されるが、続く、第2変化タイミング(Td8)ではアクティブ表示は第1特別態様(緑色のまま変化しない。つまり、当該10%は、ガセの役物演出(後にアクティブ表示が変化しない役物演出)の実行割合でもある。

【1394】

図13-13(A)は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS171の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理(背景演出、役物演出等を決定する演出決定処理)の一例を示すフローチャートである。なお、図13-13(A)のフローチャートの開始時において、遊技状態は、通常状態(主に第1特別図柄が変動する非KT状態)であるものとする。

【1395】

図13-13(A)に示す演出決定処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて背景演出の実行有無を決定する(ステップ026SHS200)。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターンがノーマルリーチはずれ(第1変動パターン#103)であるときには実行有を0%の決定割合で決定する(図13-11(B)参照)。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれ(第1変動パターン#104, #105)であるときには実行有を25%の決定割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当たり(第1変動パターン#108, #109)であるときには実行有を50%の決定割合で決定する(図13-11(B)参照)。

【1396】

ステップ026SHS200に続いて、演出制御用CPU120は、背景演出について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ026SHS201)。背景演出について実行有と決定しなかった場合(ステップ026SHS201; NO)、演出決定処理を終了する。

【1397】

一方、背景演出について実行有と決定した場合（ステップ026SHS201；YES）、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて背景演出パターンを決定する（ステップ026SHS202）。具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれ（第1変動パターン#104，#105）であるときには、「HEP1」を70%、「HEP2」を20%、「HEP3」を8%、「MEP4」を2%の割合で決定する（図13-11（C）参照）。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ大当り（第1変動パターン#108，#109）であるときには、「HEP1」を10%、「HEP2」を20%、「HEP3」を50%、「MEP4」を20%の割合で決定する（図13-11（C）参照）。

【1398】

ステップ026SHS202に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ026SHS202にて決定した背景演出パターンを設定する（ステップ026SHS203）。

【1399】

ステップ026SHS203に続いて、演出制御用CPU120は、背景演出パターンに基づいて役物演出の実行有無を決定する（ステップ026SHS205）。具体的には、演出制御用CPU120は、背景演出パターンが「HEP2」であるときには背景画像が「第2特別態様（緑色）」となるときの役物演出について実行有を40%の決定割合で決定する（図13-11（D）参照）。また、演出制御用CPU120は、背景演出パターンが「HEP3」であるときには背景画像が「第2特別態様（緑色）」となるときの役物演出について実行有を60%の決定割合で決定し（図13-11（D）参照）、背景画像が「第3特別態様（赤色）」となるときの役物演出について実行有を80%の決定割合で決定する（図13-11（E）参照）。また、演出制御用CPU120は、背景演出パターンが「HEP4」であるときには背景画像が「第3特別態様（赤色）」となるときの役物演出について実行有を100%の決定割合で決定する（図13-11（E）参照）。

【1400】

ステップ026SHS205に続いて、演出制御用CPU120は、役物演出実行有無（具体的には役物演出の実行有無を示すフラグや役物演出の実行を制御する情報等）を設定し（ステップ026SHS207）、演出決定処理を終了する。

【1401】

図13-13（B）は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS171の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理（アクティブ表示演出、役物演出等を決定する演出決定処理）の一例を示すフローチャートである。なお、図13-13（B）のフローチャートの開始時において、遊技状態は、通常状態（主に第1特別図柄が変動する非KT状態）であるものとする。

【1402】

図13-13（B）に示す演出決定処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてアクティブ表示演出パターンを決定する（ステップ026SHS302）。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれ（第1変動パターン#104，#105）であるときには、「AEP1」を10%、「AEP2」を80%、「AEP3」を8%、「AEP4」を2%の割合で決定する（図13-12（B）参照）。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ大当り（第1変動パターン#108，#109）であるときには、「AEP1」を10%、「AEP2」を30%、「AEP3」を30%、「AEP4」を30%の割合で決定する（図13-12（B）参照）。

【1403】

ステップ026SHS202に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ026SHS202にて決定したアクティブ表示演出パターンを設定する（ステップ026SHS303）。

【1404】

ステップ026SHS303に続いて、演出制御用CPU120は、アクティブ表示演

10

20

30

40

50

出パターンに基づいて役物演出の実行有無を決定する（ステップ026SHS305）。具体的には、演出制御用CPU120は、アクティブ表示演出パターンが「AEP1」であるときには第1動作期間における役物演出について実行有を10%の決定割合で決定し（図13-12（C）参照）、第2動作期間における役物演出について実行有を0%の決定割合で決定する（図13-12（D）参照）。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示演出パターンが「AEP2」であるときには第1動作期間における役物演出について実行有を30%の決定割合で決定し（図13-12（C）参照）、第2動作期間における役物演出について実行有を10%の決定割合で決定する（図13-12（D）参照）。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示演出パターンが「AEP3」であるときには第1動作期間における役物演出について実行有を80%の決定割合で決定し（図13-12（C）参照）、第2動作期間における役物演出について実行有を80%の決定割合で決定する（図13-12（D）参照）。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示演出パターンが「AEP4」であるときには第1動作期間における役物演出について実行有を10%の決定割合で決定し（図13-12（C）参照）、第2動作期間における役物演出について実行有を100%の決定割合で決定する（図13-12（D）参照）。

10

【1405】

ステップ026SHS305に続いて、演出制御用CPU120は、役物演出実行有無（具体的には役物演出の実行有無を示すフラグや役物演出の実行を制御する情報等）を設定し（ステップ026SHS307）、演出決定処理を終了する。

20

【1406】

図13-14は、特徴部026SHに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図13-14の左側（（A1）→（B1）→（C1）の遷移）は、非KT状態（通常状態）における、背景演出（背景演出パターンは「HEP3」）及び役物演出の演出動作例を示す図である。また、図13-14の右側（（A2）→（B2）→（C2）→（D2）の遷移）は、非KT状態（通常状態）における、アクティブ表示演出（アクティブ表示演出パターンは「AEP3」）及び役物演出の演出動作例を示す図である。

【1407】

図13-14の左側において、図13-14（A1）は、背景演出において背景画像が「第1特別態様（黄色）」になっている場面（具体的には、図13-10（A）のTc3とTc4の間の場面）である。なお、図13-14（A1）において、符号026SHHK-Yは、第1特別態様（黄色）の背景画像を示している。また、スーパーリーチの演出としてはバトルが開始される場面でもある。

30

【1408】

図13-14の左側において、図13-14（B1）は、役物演出として可動体026SH32が動作し、第2状態（傾斜状態）となっている場面（具体的には、図13-10（A）のTc4とTc5の間の場面）である。また、スーパーリーチの演出としてはバトルが行われている場面でもある。

【1409】

図13-14の左側において、図13-14（C1）は、背景演出において背景画像が「第1特別態様（黄色）」から「第2特別態様（緑色）」に変化した場面（具体的には、図13-10（A）のTc6とTc7の間の場面）である。なお、図13-14（C1）において、符号026SHHK-Gは、第2特別態様（緑色）の背景画像を示している。また、スーパーリーチの演出としてはバトル（2回目）が開始される場面でもある。

40

【1410】

図13-14の右側において、図13-14（A2）は、アクティブ表示演出においてアクティブ表示026SH110が「通常態様（灰色）」で表示されている場面（具体的には、図13-10（B）のTd1とTd2の間の場面）である。図13-14（A2）において、アクティブ表示026SH110の白丸は、通常態様（灰色）のアクティブ表示026SH110を示している。なお、図13-14（A2）の例では、アクティブ表

50

示 0 2 6 S H 1 1 0 の表示態様は、第 1 保留記憶を示す保留表示（同図の符号 A）と同様である。

【 1 4 1 1 】

図 1 3 - 1 4 の右側において、図 1 3 - 1 4 (B 2) は、役物演出として可動体 0 2 6 S H 3 2 が動作し、第 2 状態（傾斜状態）となっている場面（具体的には、図 1 3 - 1 0 (B) の T d 2 と T d 3 の間の場面）である。

【 1 4 1 2 】

図 1 3 - 1 4 の右側において、図 1 3 - 1 4 (C 2) は、アクティブ表示 0 2 6 S H 1 1 0 に対する作用演出（キャラクタ画像 0 2 6 S H S Y による演出）が行われている場面（具体的には、図 1 3 - 1 0 (B) の T d 4 の直前の場面）である。

【 1 4 1 3 】

図 1 3 - 1 4 の右側において、図 1 3 - 1 4 (D 2) は、アクティブ表示演出においてアクティブ表示が通常態様（灰色）から「第 1 特別態様（緑色）」に変化した場面（具体的には、図 1 3 - 1 0 (B) の T d 4 と T d 5 の間の場面）である。図 1 3 - 1 4 (D 2) において、アクティブ表示 0 2 6 S H 1 1 0 の斜線で塗りつぶした丸は、第 1 特別態様（緑色）のアクティブ表示 0 2 6 S H 1 1 0 を示している。

【 1 4 1 4 】

（特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機のインターバル期間における役物演出について）

特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、インターバル期間において、役物演出（可動体 0 2 6 S H 3 2 を動作させる演出）を実行可能である。

【 1 4 1 5 】

図 1 3 - 1 5 は、各種のタイミングを説明する説明図である。具体的には、図 1 3 - 1 5 (A) は、大当たり遊技状態のインターバル期間における、役物演出の実行タイミングを説明する説明図である。図 1 3 - 1 5 (B) は、大当たり（突確）となる前における、役物演出の実行タイミングを説明する説明図である。なお、図 1 3 - 1 5 (B) については後述する。

【 1 4 1 6 】

図 1 3 - 1 5 (A) において、T e 1 ~ T e 5 は大当たり遊技状態のインターバル期間である。T e 1 ~ T e 5 のうち、T e 2 ~ T e 3 は、役物演出の実行期間である。T e 2 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最初に初期位置から動き出すタイミングである。T e 3 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最後に初期位置で停止するタイミングである。T e 4 は、ラウンド数表示 0 2 6 S H 1 0 6 を更新（当該インターバル期間の終了後に行われるのラウンド遊技に対応する数にラウンド数表示 0 2 6 S H 1 0 6 を更新）するタイミングである。

【 1 4 1 7 】

（特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機において突確大当たりとなるときの役物演出について）

特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、「2 R 確変大当たり（突確大当たり）」となるときに、役物演出（可動体 0 2 6 S H 3 2 を動作させる演出）を実行可能である。なお、図 1 0 - 5 (A) に示した例では、変動図柄が第 1 特別図柄の場合には 2 R 確変大当たりとはならないが、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機に係る以下の説明においては、変動図柄が第 1 特別図柄の場合であっても 2 R 確変大当たりとなるものとする。

【 1 4 1 8 】

図 1 3 - 1 5 (B) において、T f 0 ~ T f 3 は可変表示中の期間である。T f 3 ~ T f 4 は停止表示中（例えば、突確大当たりに対応する特殊図柄が停止表示している）の期間である。T f 1 ~ T f 2 は、役物演出の実行期間である。T f 1 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最初に初期位置から動き出すタイミングである。T f 2 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最後に初期位置で停止するタイミングである。T f 5 は、特別可変入賞球装置 7 が開放し始めるタイミングである。

【 1 4 1 9 】

図 1 3 - 1 6 は、特徴部 0 2 6 S H に係る演出動作例を示す図である。具体的には、図 1 3 - 1 6 の左側（(A 3) → (B 3) → (C 3) → (D 3) の遷移）は、大当たり遊技状

10

20

30

40

50

態における役物演出の演出動作例を示す図である。また、図13-16の右側（（A4）→（B4）→（C4）→（D4）の遷移）は、非KT状態（通常状態）における役物演出の演出動作例を示す図である。

【1420】

図13-16の左側において、図13-16（A3）は、ラウンド遊技として5ラウンド目が行われている場面（例えば、図13-15（A）のインターバル期間が5ラウンド目と6ラウンド目の間のインターバル期間を示しているものとした場合、図13-15（A）のTe1の少し前の場面）である。図13-16（A3）には、左上に今回の賞球数を報知する今回賞球数表示026SH140と、大当たり図柄を報知する026SHOAZとが表示され、右上に「右打ち」の文字を含む右打ち報知画像026SHMGと、総賞球数を報知する総賞球数表示026SH130とが表示され、右下に現在のラウンドが何ラウンド目かを報知するラウンド数表示026SH106が表示されている。

10

【1421】

図13-16の左側において、図13-16（B3）は、インターバル期間において、役物演出として可動体026SH32が動作し、第2状態（傾斜状態）となっている場面（例えば、図13-15（A）のインターバル期間が5ラウンド目と6ラウンド目の間のインターバル期間を示しているものとした場合、図13-15（A）のTe2とTe3の間の場面）である。図13-16（B3）では、星画像026SH32EF02によるラウンド数表示更新演出が実行されている。なお、星画像026SH32EF02は、ラウンド数表示026SH106に作用するラウンド数表示更新演出の一部であるが、星画像026SH32EF02を役物演出のエフェクトとして捉えることもできる。

20

【1422】

図13-16の左側において、図13-16（C3）は、インターバル期間における、ラウンド数表示026SH106の更新後の場面（例えば、図13-15（A）のインターバル期間が5ラウンド目と6ラウンド目の間のインターバル期間を示しているものとした場合、図13-15（A）のTe4とTe5の間の場面）である。

【1423】

図13-16の左側において、図13-16（D3）は、ラウンド遊技として6ラウンド目が行われている場面（例えば、図13-15（A）のインターバル期間が5ラウンド目と6ラウンド目の間のインターバル期間を示しているものとした場合、図13-15（A）のTe5の少し後の場面）である。

30

【1424】

図13-16の右側において、図13-16（A4）は、突確（2ラウンド確変大当たり）となる可変表示が行われている場面（具体的には、図13-15（B）のTf0とTf1の間の場面）である。また、図13-16（B4）は、特殊図柄（例えば、「123」）が仮停止表示している場面（具体的には、図13-15（B）のTf1の少し前の場面）である。

【1425】

図13-16の右側において、図13-16（C4）は、役物演出として可動体026SH32が動作し、第2状態（傾斜状態）となっている場面（例えば、図13-15（B）のTf1とTf2の間の場面）である。図13-16（C4）では、役物演出のエフェクトとして小判画像026SH32EF03が表示されている。

40

【1426】

図13-16の右側において、図13-16（D4）は、突確（2ラウンド確変大当たり）となったことに基づいて大当たり（2ラウンドの遊技状態）の終了後には戦闘モード（高確モード）に突入（移行）する旨を報知するモード移行画像026SHMDIKが表示されている画面である。なお、図示は省略しているが、図13-16（C4）と図13-16（D4）との間においては、特殊図柄（例えば、「123」）の仮停止表示が解かれ、当該特殊図柄の停止が確定（停止表示）した旨が報知される。

【1427】

50

(特徴部 026SH に係る遊技機に関する変形例について)

続いて、図 13-1 ～ 図 13-16 における変形例について説明する。

【1428】

(特徴部 026SH の変形例 1)

上記説明では、設定値「1」又は「2」と、設定値「3」又は「4」と、設定値「5」又は「6」と、でメーター演出の実行有無の決定割合を異ならせているが、メーター演出の実行有無の決定割合に影響を与える設定値の分け方は、上記の分け方（設定値「1」又は「2」、設定値「3」又は「4」、設定値「5」又は「6」）に限定されない。例えば、設定値「1」、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」、設定値「6」の夫々で、メーター演出の実行有無の決定割合を異ならせてもよいし、設定値「1」、「2」又は「3」と、設定値「4」、「5」又は「6」と、でメーター演出の実行有無の決定割合を異ならせてもよいし、設定値「1」、「3」又は「5」と、設定値「2」、「4」又は「6」と、でメーター演出の実行有無の決定割合を異ならせてもよい。メーター演出パターン毎の決定割合についても同様である。

10

【1429】

(特徴部 026SH の変形例 2)

上記説明では、メーター演出の実行有無の決定割合を設定値に応じて異ならせているが、背景演出の実行有無の決定割合やアクティブ表示演出の実行有無の決定割合と同様、設定値共通としてもよい。

【1430】

20

(特徴部 026SH の変形例 3)

上記説明では、メーター演出においてメーター値が「4 (MAX)」となるときの役物演出の実行割合はメーター演出パターン毎に異ならせているが（図 13-8 (D)）、メーター演出パターンによらず共通であってもよい。

【1431】

(特徴部 026SH の変形例 4)

上記説明では、メーター演出においてメーター値が「4 (MAX)」となるときの役物演出の実行割合は設定値共通であるが、設定値に応じて異ならせてもよい。例えば、メーター演出パターンと、設定値と、に基づいて、メーター演出においてメーター値が「4 (MAX)」となるときの役物演出の実行割合を異ならせてもよいし、単に設定値に基づいて、メーター演出においてメーター値が「4 (MAX)」となるときの役物演出の実行割合を異ならせてもよい。

30

【1432】

(特徴部 026SH の変形例 5)

上記説明では、メーター値が「4 (MAX)」になる場合であっても、役物演出が行われない場合があったが（図 13-8 (D)）、メーター演出においてメーター値が「4 (MAX)」になる場合には、常に役物演出が行われるようにしてもよい。

【1433】

(特徴部 026SH の変形例 6)

上記説明では、メーター演出において役物演出が実行され得るのは、メーター値が「4 (MAX)」になる場合であったが（図 13-8 (D)）、メーター値が「4 (MAX)」になる場合に代えて又は加えて、メーター値が「2」になる場合やメーター値が「3」になる場合に、役物演出が実行され得るようにしてもよい。

40

【1434】

(特徴部 026SH の変形例 7)

上記説明では、役物演出が行われた場合にはメーター演出においてメーター値が必ず変化（更新）するが（図 13-8 (D)）、役物演出が行われた場合であってもアクティブ表示演出においてアクティブ表示が変化しない場合があるのと同様（図 13-12 (C)、図 13-12 (D)）、役物演出が行われた場合であってもメーター演出においてメーター値が変化しない場合があるようにしてもよい。

50

【1435】

(特徴部026SHの変形例8)

上記説明では、背景演出の実行有無の決定割合は、設定値共通であるが(図13-11(B))、メーター演出の実行有無の決定割合(図13-5(B))と同様、設定値に応じて異ならせてもよい。背景演出パターンの決定割合についても同様である。

【1436】

(特徴部026SHの変形例9)

上記説明では、背景画像が第2特別態様(緑色)になるときの役物演出の実行割合は設定値共通であるが(図13-11(D))、設定値に応じて異ならせてもよい。同様に、背景画像が第3特別態様(赤色)になるときの役物演出の実行割合は設定値共通であるが(図13-11(E))、設定値に応じて異ならせてもよい。例えば、背景演出パターンと、設定値と、に基づいて、役物演出の実行割合を異ならせてもよいし、単に設定値に基づいて、役物演出の実行割合を異ならせてもよい。

【1437】

(特徴部026SHの変形例10)

上記説明では、背景演出において役物演出が実行され得るのは、背景画像が第2特別態様(緑色)になる場合と、背景画像が第3特別態様(赤色)になる場合であったが(図13-11(D)、図13-11(E))、上記に代えて又は加えて、背景画像が第1特別態様(黄色)になる場合にも役物演出が実行され得るようにしてもよい。

【1438】

(特徴部026SHの変形例11)

上記説明では、背景演出において背景画像が第2特別態様(緑色)になる場合であっても役物演出が行われない場合があったが(図13-11(D))、背景演出において背景画像が第2特別態様(緑色)になる場合には常に役物演出が行われるようにしてもよい。また、上記説明では、背景演出において背景画像が第3特別態様(赤色)になる場合であっても役物演出が行われない場合があったが(図13-11(E))、背景演出において背景画像が第3特別態様(赤色)になる場合には常に役物演出が行われるようにしてもよい。

【1439】

(特徴部026SHの変形例12)

上記説明では、役物演出が行われた場合には背景演出において背景画像が必ず変化するが(図13-11(D)、図13-11(E))、役物演出が行われた場合であってもアクティブ表示演出においてアクティブ表示が変化しない場合があるのと同様(図13-12(C)、図13-12(D))、役物演出が行われた場合であっても背景演出において背景画像が変化しない場合があるようにしてもよい。

【1440】

(特徴部026SHの変形例13)

上記説明では、アクティブ表示演出パターンの決定割合は、設定値共通であるが(図13-12(B))、メーター演出パターンの決定割合(図13-6(A)、図13-6(B)、図13-6(C))と同様、設定値に応じて異ならせてもよい。

【1441】

(特徴部026SHの変形例14)

上記説明では、第1動作期間における役物演出の実行割合は設定値共通であるが(図13-12(C))、設定値に応じて異ならせてもよい。同様に、第2動作期間における役物演出の実行割合は設定値共通であるが(図13-12(D))、設定値に応じて異ならせてもよい。例えば、アクティブ表示演出パターンと、設定値と、に基づいて、役物演出の実行割合を異ならせてもよいし、単に設定値に基づいて、役物演出の実行割合を異ならせてもよい。

【1442】

(特徴部026SHの変形例15)

10

20

30

40

50

上記では、役物演出が実行されアクティブ表示が変化する例を説明したが（図13-10（B）、図13-12、図13-13（B））、役物演出が実行されアクティブ表示が変化することに代えて又は加えて、役物演出が実行され保留表示が変化するようにしてもよい。

【1443】

（特徴部026SHの変形例16）

上記では、役物演出とメーター演出との関係（実行タイミング）に関して、役物演出開始（可動体026SH32が最初に初期位置から動き出すタイミング）→役物演出終了（可動体026SH32が最後に初期位置で停止するタイミング）→メーター値更新（変化）、と説明したが（図13-3（A））、実行タイミングはこれに限定されない。例えば、役物演出開始→メーター値更新（メーター値が「2」「3」「4」のいずれかになるとき）→役物演出終了、としてもよい。また、メーター値更新（例えばメーター値が「4」になるとき）→役物演出開始→役物演出終了、としてもよい。

【1444】

（特徴部026SHの変形例17）

上記では、役物演出と小当りRUSH中の演出との関係（実行タイミング）に関して、役物演出開始→役物演出終了→小当りRUSH中の小当り入賞による総賞球数更新、と説明したが（図13-3（B））、実行タイミングはこれに限定されない。例えば、役物演出開始→小当りRUSH中の小当り入賞による総賞球数更新→役物演出終了、としてもよい。また、小当りRUSH中の小当り入賞による総賞球数更新（例えば、総賞球数が所定数に達したとき）→役物演出開始→役物演出終了、としてもよい。

【1445】

（特徴部026SHの変形例18）

上記では、役物演出と背景演出との関係（実行タイミング）に関して、役物演出開始→役物演出終了→背景画像更新（変化）、と説明したが（図13-10（A））、実行タイミングはこれに限定されない。例えば、役物演出開始→背景画像更新（背景画像が第1特別態様（黄色）、第2特別態様（緑色）、第3特別態様（赤色）のいずれかになるとき）→役物演出終了、としてもよい。また、背景画像更新（例えば、背景画像が第3特別態様（赤色）になるとき）→役物演出開始→役物演出終了、としてもよい。

【1446】

（特徴部026SHの変形例19）

上記では、役物演出とアクティブ表示演出との関係（実行タイミング）に関して、役物演出開始→役物演出終了→アクティブ表示更新（変化）、と説明したが（図13-10（B））、実行タイミングはこれに限定されない。例えば、役物演出開始→アクティブ表示更新（例えば、アクティブ表示が第2特別態様（赤色）になるとき）→役物演出終了、としてもよい。また、アクティブ表示更新（例えば、アクティブ表示が第2特別態様（赤色）になるとき）→役物演出開始→役物演出終了、としてもよい。

【1447】

（特徴部026SHの変形例20）

上記では、役物演出とインターバル期間中の演出との関係（実行タイミング）に関して、役物演出開始→役物演出終了→インターバル期間中のラウンド数更新、と説明したが（図13-15（A））、実行タイミングはこれに限定されない。例えば、役物演出開始→インターバル期間中のラウンド数更新（例えば、実際は10ラウンドの大当りであるが見かけ上は6ラウンドの大当りが報知されていたような場合において7ラウンド目へになるとき。つまりラウンド昇格となるとき）→役物演出終了、としてもよい。また、インターバル期間中のラウンド数更新→役物演出開始→役物演出終了、としてもよい。

【1448】

（特徴部026SHの変形例21）

上記では、役物演出と突確大当りとなるときとの関係（実行タイミング）に関して、役物演出開始→役物演出終了→特殊図柄仮停止、と説明したが（図13-15（B））、実行

10

20

30

40

50

タイミングはこれに限定されない。例えば、役物演出開始→特殊図柄仮停止→役物演出終了、としてもよい。また、特殊図柄仮停止→役物演出開始→役物演出終了、としてもよい。

【1449】

(特徴部026SHの変形例22)

上記では、役物演出における可動体026SH32の動作として、第1状態(初期状態)と第2状態(傾斜状態)との間において動作すると説明したが、役物演出とは異なる役物煽り演出(役物演出と類似する他の演出、役物演出と一部が共通する他の演出等)として、可動体026SH32を動作させるようにしてもよい。役物煽り演出の一例は、可動体026SH32が第1状態から第2状態の方向に少しだけ動いて第1状態に戻る演出、可動体026SH32が第1状態において振動し始めて第2状態の方向に動くと思わせて実際には第2状態の方向に移動せずに振動が終わる演出などである。なお、役物煽り演出について、役物演出とは異なる演出ではなく、役物演出の一態様であるとしてもよい。

10

【1450】

(特徴部026SHの変形例23)

上記説明における役物演出における役物は、図13-1に示した可動体026SH32であったが、役物演出における役物は可動体026SH32に限定されない。可動体026SH32に代えて又は加えて、他の1以上の役物を用いて役物演出を実行してもよい。

【1451】

(特徴部026SHの変形例24)

例えば、図13-8では、役物演出の実行により2つの対象(メーターゲージ部026SHMTGのメーター値、レベル表示026SHLV)が更新される例を示し、図13-9では、役物演出の実行により1つの対象(総賞球数表示026SH130)が更新される例を示したが、役物演出の実行により更新される対象は3以上であってもよい。

20

【1452】

(特徴部026SHの変形例25)

図13-8では、役物演出の実行により複数の対象(メーターゲージ部026SHMTGのメーター値、レベル表示026SHLV)の全部が更新される例を示したが、役物演出の実行により複数の対象のうちの一部が更新される場合があるようにしてもよい。例えば、メーター演出におけるメーター値を10段階(「1」～「10」)とし、メーター値「1」～「3」の範囲をLEVEL1、メーター値「4」～「6」の範囲をLEVEL2、メーター値「7」及び「8」の範囲をLEVEL3、メーター値「9」及び「10」の範囲をLEVEL4としてもよい。この例では、例えば、メーター値が「7」→「8」となるときに役物演出を実行した場合にはメーター値は「7」→「8」に更新されるがレベルは「LEVEL3」のまま更新されず、メーター値が「7」→「9」となるときに役物演出を実行した場合にはメーター値は「7」→「9」と更新され、かつ、レベルも「LEVEL3」→「LEVEL4」と更新されるようになる。

30

【1453】

(特徴部026SHの変形例26)

上記では、役物演出とメーター演出の関係では、役物演出の実行に対応する更新として値(具体的にはメーター値)が増加する例を示したが、役物演出に対応して更新として値が減少してもよい。例えば、カウントダウン演出が実行可能であり、役物演出の実行に対応してカウントダウン演出において残数が減少してもよい。例えば、カウント「3」→カウント「2」→カウント「1」→役物演出開始→役物演出終了→カウント「0」、としてもよい。また、バトル演出(例えば、敵キャラの体力値が「0」になると味方キャラが勝利し、確変大当たりなどが報知される演出等)などにおいて、敵キャラの体力値を減少させてもよい。例えば、敵キャラの体力値「100」→敵キャラの体力値「1」→役物演出開始→役物演出終了→敵キャラの体力値「0」、としてもよい。

40

【1454】

(特徴部026SHの変形例27)

上記では、場面(状況)に応じて役物演出のエフェクト(エフェクトの種類、演出態様

50

）が異なる例を説明したが（例えば、図13-8（B）の小判画像026SH32EF01、図13-9（C）の総賞球数更新画像026SHKSEF、図13-16（B3）の星画像026SH32EF02）、場面（状況）によらず役物演出のエフェクトは共通であってもよい。例えば、図13-9（C）において、総賞球数更新画像026SHKSEFに代えて、図13-8（B）の小判画像026SH32EF01を表示してもよい。なお、例えば、図13-8（B）の小判画像026SH32EF01と、図13-16（C4）の小判画像026SH32EF03とは、エフェクトが共通している。

【1455】

（特徴部026SHの変形例28）

役物による役物演出に代えて又は加えて、画像（暗転等表示しない場合も含む）、音、光、振動、導光板、風（送風）による演出などを行ってもよい。すなわち、上記では、役物演出と、種々の更新（例えば、メーター値、レベル、背景画像、アクティブ表示、ラウンド数表示等の更新）とが対応する例を説明したが、例えば、画像、音、光、振動、導光板、風（送風）等のうちの1つ以上による演出と、種々の更新とが対応するようにしてもよい。

【1456】

（他の機器への適用）

なお、上記では、パチンコ遊技機に適用する例を説明したが、パチスロ機にも適用可能である。例えば、ある状態（例えば、通常ゲーム中）ではメーター演出を実行し、他の状態（例えば、ART、ATへの期待度が通常ゲーム中よりも高いチャンスゾーン等）には背景演出を実行し、メーター演出や背景演出において、例えば当該パチスロ機の液晶部の周辺に設けられた可動体による役物演出を実行し、役物演出の実行に対応して、メーター演出におけるメーター値を更新したり、背景演出における背景画像を更新したりしてもよい。あるいは、例えばART中の上乘せゲーム中に、役物演出を実行し、残ゲームや残セット数等を更新してもよい。なお、可動体による役物演出に代えて又は加えて、画像、音、光、振動、導光板、風（送風）等のうちの1つ以上による演出や、リールによる演出（いわゆるリールロック演出）を実行するようにしてもよい。

【1457】

（特徴部026SHに係る手段の説明）

（手段F1）

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1、スロット機等）であって、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120等）を備え、前記演出実行手段は、第1の状況（例えば、リーチ変動中等）において所定表示（例えば、メーターゲージ部026SHMTGのメーター値、背景画像、アクティブ表示等）の表示態様を変化させる変化演出（例えば、図13-8等にしたメーター演出、図13-14（左側）にした背景演出、図13-14（右側）にしたアクティブ表示演出等）と、前記所定表示の表示態様が特定態様（例えば、メーター値が「4（MAX）」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等）となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容（例えば、スーパーリーチに発展等）を報知する特別演出と、前記第1の状況とは異なる第2の状況（例えば、小当りRUSH中の小当り入賞、大当り遊技状態のインターバル期間等）において前記所定表示とは異なる特定表示（例えば、総賞球数表示026SH130、ラウンド数表示026SH106等）の表示態様を変化（例えば、当該小当り入賞による賞球数を加算、ラウンド数を1加算等）させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容（例えば、総賞球数（又は総賞球数の増加）、次ラウンドへの進行等）を報知する所定演出（例えば、図13-9等にした総賞球数更新画像026SHKSEFによる総賞球数更新演出、図13-16等にした026SH32EF02によるラウンド数表示更新演出等）と、を実行可能であり、前記変化演出（例えば、メーター演出等）が実行されるときと、前記所定演出（例えば、総賞球数更新演出等）が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出（例えば、図13-8（B）、図13-9（B）にした、可動体026SH32を動作させる役物演出等

10

20

30

40

50

）が実行されることを特徴とする遊技機。

【1458】

上記遊技機によれば、異なる状況において、少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出が実行されて、遊技者にとって有利な内容が報知されるため、興趣を向上させることができる。

【1459】

（手段F2）

手段F1の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態等）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態等）と、前記特殊状態に制御されやすい特別状態（例えば、第2KT状態等）とに、遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103））を備え、前記第2の状況は、前記特別状態において前記特殊状態に制御されたことに対応して遊技媒体が所定領域を通過したことであり（例えば、小当りRUSH中の小当り入賞等）、前記演出実行手段は、前記所定演出として、前記特別状態において前記特殊状態に制御されたことに対応して遊技媒体が所定領域を通過したことに対応して前記特定表示（例えば、総賞球数表示026SH130等）の表示態様を変化（例えば、当該小当り入賞による賞球数を加算等）させて前記第2の内容（例えば、総賞球数）を報知するものであってもよい。

【1460】

上記遊技機によれば、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態とは異なる特殊状態と、特殊状態に制御されやすい特別状態とに制御可能な遊技機において、興趣を向上させることができる。

【1461】

（手段F3）

手段F1又は手段F2の遊技機において、前記特定演出は、演出用の可動体（例えば、可動体026SH32等）を動作させる演出であってもよい。

【1462】

上記遊技機によれば、演出用の可動体を用いて、興趣を向上させることができる。

【1463】

（手段F4）

手段F1～手段F3の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特定演出の実行に対応して該特定演出の演出効果を高める効果演出を実行可能であり、前記第1の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、前記第2の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、は演出態様が共通するものであってもよい。上述したように、例えば、図13-9（C）において、総賞球数更新画像026SHKSEFに代えて、図13-8（B）の小判画像026SH32EF01を表示してもよい。

【1464】

上記遊技機によれば、演出態様が異なることによって混乱することがないため、興趣の低下を防止することができる。

【1465】

（手段F5）

手段F1～手段F3の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特定演出の実行に対応して該特定演出の演出効果を高める効果演出を実行可能であり、前記第1の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、前記第2の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、は演出態様の少なくとも一部が異なるものであってもよい。例えば、図13-8（B）の小判画像026SH32EF01と、図13-9（C）の総賞球数更新画像026SHKSEFとは、演出態様の少なくとも一部が異なる。

【1466】

10

20

30

40

50

上記遊技機によれば、様々な演出態様があるため、興趣を向上させることができる。

【1467】

(手段F6)

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1、スロット機等）であって、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120等）を備え、前記演出実行手段は、所定表示の表示態様（例えば、メーターゲージ部026SHMTGのメーター値、背景画像、アクティブ表示等）を変化させる変化演出（例えば、図13-8等にしたメーター演出、図13-14（左側）にした背景演出、図13-14（右側）にしたアクティブ表示演出等）と、前記所定表示の表示態様が特定態様（例えば、メーター値が「4（MAX）」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等）となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容（例えば、スーパーリーチに発展等）を報知する特別演出と、前記所定表示とは異なる特定表示（例えば、総賞球数表示026SH130、ラウンド数表示026SH106等）の表示態様を変化（例えば、当該小当たり入賞による賞球数を加算、ラウンド数を1加算等）させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容（例えば、小当たりRUSH中の小当たり入賞、大当たり遊技状態のインターバル期間等）を報知する所定演出（例えば、図13-9等にした総賞球数更新画像026SHKSEFによる総賞球数更新演出、図13-16等にした026SH32EF02によるラウンド数表示更新演出等）と、を実行可能であり、前記変化演出（例えば、メーター演出等）が実行されるときと、前記所定演出（例えば、総賞球数更新演出等）が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出（例えば、図13-8（B）、図13-9（B）にした、可動体026SH32を動作させる役物演出等）が実行されることを特徴とする遊技機。

10

20

【1468】

上記遊技機によれば、特定演出が実行されて、遊技者にとって有利な内容が報知されるため、興趣を向上させることができる。

【1469】

(手段F7)

遊技を行うことが可能な遊技機であって、特定演出の実行に対応して変化演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120等）を備え、前記変化演出は、所定表示（例えば、メーターゲージ部026SHMTGのメーター値、背景画像、アクティブ表示等）の表示態様を変化させる第1変化演出（例えば、図13-8等にしたメーター演出、図13-14（左側）にした背景演出、図13-14（右側）にしたアクティブ表示演出等）と、前記所定表示とは異なる特定表示（例えば、総賞球数表示026SH130、ラウンド数表示026SH106等）の表示態様を変化させる第2変化演出（例えば、図13-9等にした総賞球数更新画像026SHKSEFによる総賞球数更新演出、図13-16等にした026SH32EF02によるラウンド数表示更新演出等）とを含み、前記演出実行手段は、前記第1変化演出を実行することにより前記所定表示の表示態様が特定態様（例えば、メーター値が「4（MAX）」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等）となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容（例えば、スーパーリーチに発展等）を報知する特別演出を実行し、前記第2変化演出を実行することにより前記特定表示の表示態様を変化させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容（例えば、総賞球数（又は総賞球数の増加）、次ラウンドへの進行等）を報知することを特徴とする遊技機。

30

40

【1470】

上記遊技機によれば、特定演出が実行されて、遊技者にとって有利な内容が報知されるため、興趣を向上させることができる。

【1471】

以上、特徴部026SHに係る遊技機の実施形態について図面等を用いて説明したが、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。また、実施形態として説明した部分についても、必ずしも全てが必須の構成というわけではなく、適宜省略可

50

能である。

【1472】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【1473】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【1474】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【1475】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1、スロット機等）であって、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120等）を備え、前記演出実行手段は、第1の状況（例えば、リーチ変動中等）において所定表示（例えば、メーターゲージ部026SHMTGのメーター値、背景画像、アクティブ表示等）の表示態様を変化させる変化演出（例えば、図13-8等）に示したメーター演出、図13-14（左側）に示した背景演出、図13-14（右側）に示したアクティブ表示演出等）と、前記所定表示の表示態様が特定態様（例えば、メーター値が「4（MAX）」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等）となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容（例えば、スーパーリーチに発展等）を報知する特別演出と、前記第1の状況とは異なる第2の状況（例えば、小当たりRUSH中の小当たり入賞、大当たり遊技状態のインターバル期間等）において前記所定表示とは異なる特定表示（例えば、総賞球数表示026SH130、ラウンド数表示026SH106等）の表示態様を変化（例えば、当該小当たり入賞による賞球数を加算、ラウンド数を1加算等）させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容（例えば、総賞球数（又は総賞球数の増加）、次ラウンドへの進行等）を報知する所定演出（例えば、図13-9等）に示した総賞球数更新画像026SHKSEFによる総賞球数更新演出、図13-16等）に示した026SH32EF02によるラウンド数表示更新演出等）と、を実行可能であり、前記変化演出（例えば、メーター演出等）が実行されるときと、前記所定演出（例えば、総賞球数更新演出等）が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出（例えば、図13-8（B）、図13-9（B）に示した、可動体026SH32を動作させる役物演出等）が実行され、前記特定演出は、演出用の可動体（例えば、可動体026SH32等）を動作させる演出であり、さらに、文字画像が付加された動画像を表示する動画像演出（例えばSPリーチAやSPリーチBのリーチ演出など）を実行可能な動画像演出実行手段（例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100など）と、動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域（例えば記憶エリア91AKM11など）と、文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域（例えば記憶エリア91AKM13など）と、前記第1記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御する動画像制御手段（例えば映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144など）と、前記第2記憶領域のデータを用いて文字画像の表示を制御する文字画像制御手段（例えば映像デコーダ91AK143、テキスト画像レンダラ91AK146など）と、を備え、前記第2記憶領域のデータは、第1構成要素（例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像など）と、第2構成要素（例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなど）とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、前記文字画像制御手段は、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能である（例えば図19-7を参照）遊技機が挙げられる。

【1476】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。また、演出用の可動体を用いて、興趣を向上させることができる。また、適切な表示の制御が可能になる。

【1477】

つまり、変化演出が実行されるときと、所定演出が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出が実行されることにより、異なる状況において演出態様が共通する特定演出が実行されて遊技者にとって有利な内容が報知されるので興趣が向上するとともに、文字画像制御手段によって、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更することにより、動画像を表示する制御負担が増大することや文字画像の認識が困難になることを極力防止して適切な表示の制御を行うことができる。すなわち、遊技場に設置したときに、表示された文字画像を認識しやすく興趣に富んだ遊技機を提供することができる。

10

【1478】

さらに、興趣を向上させることができ、また、適切な表示の制御が可能になる遊技機の形態の一例として、遊技を実行可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、文字画像が付加された動画像を表示する動画像演出（例えばSPリーチAやSPリーチBのリーチ演出など）を実行可能な動画像演出実行手段（例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100など）と、動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域（例えば記憶エリア91AKM11など）と、文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域（例えば記憶エリア91AKM13など）と、前記第1記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御する動画像制御手段（例えば映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144など）と、前記第2記憶領域のデータを用いて文字画像の表示を制御する文字画像制御手段（例えば映像デコーダ91AK143、テキスト画像レンダラ91AK146など）とを備え、前記第2記憶領域のデータは、第1構成要素（例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像など）と、第2構成要素（例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなど）とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、前記文字画像制御手段は、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能である（例えば図19-7を参照）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

20

【1479】

（本実施の形態の特徴部の前提となる基本説明）

30

まず、図14～図16を用いて、後述する特徴部の前提となるパチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御のうち、前述した図2、図4、図5と相違する点について説明する。これら相違点以外については、特徴部の前提となるパチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御は、図1～図8を用いて説明した前述のパチンコ遊技機1の構成及び制御と基本的に同様である。

【1480】

図14は、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り、演出制御基板12には、LED制御基板14を介して枠LED9が接続されることに代えて、ランプ制御基板9014を介して遊技効果ランプ909が接続される点が図2との主な相違点である。また、遊技効果ランプ909は、図1の遊技領域周辺部の枠LED9が設けられている箇所に設けられ、遊技効果ランプ909は、LEDを含んで構成されている。

40

【1481】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図14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9014、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【1482】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5

50

に表示させる。表示制御部 123 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 909 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声指定する信号）を音声制御基板 13 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 9014 に供給したりする。また、表示制御部 123 は、可動体 32 を動作させる信号を当該可動体 32 又は当該可動体 32 を駆動する駆動回路に供給する。
【1483】

ランプ制御基板 9014 は、遊技効果ランプ 909 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 909 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 909 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 123 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

10

【1484】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 9014 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【1485】

前述した図 3 と同様の遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 15 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 15 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S9021）。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 S9022）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S9023）。

20

【1486】

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 S9024）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S9025）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

30

【1487】

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 S9026）。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 6B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

40

【1488】

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 S9027）。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 S9027 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。

50

【1489】

図16は、特別図柄プロセス処理として、図15に示すステップS9025にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS90101）。

【1490】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図15に示すステップS9027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。

10

【1491】

S90101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS90110～S90120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS90110～S90120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

20

【1492】

ステップS90110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」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、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

30

【1493】

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

40

【1494】

ステップS90111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」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。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【1495】

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

50

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。

【1496】

ステップS90112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【1497】

ステップS90113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当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、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【1498】

ステップS90114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

30

【1499】

ステップS90115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【1500】

ステップS90116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

40

【1501】

ステップS90117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としての

50

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

【1502】

ステップS90118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

10

【1503】

ステップS90119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態として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、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【1504】

ステップS90120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

20

【1505】

(設定値に関する特徴部の説明)

以下、パチンコ遊技機1における設定値に関する特徴部について説明する。

【1506】

パチンコ遊技機1の主基板11は、図示は省略しているが、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケースに収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、何れも図示は省略しているが、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチと、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率(出玉率)等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、本実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係員等がパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態(設定値確認状態)でもある。

30

【1507】

これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板11とともに基板ケース内に收容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケースの背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

40

【1508】

錠スイッチ及び設定切替スイッチを收容した基板ケースはパチンコ遊技機1の背面に設けられている。したがって、錠スイッチ及び設定切替スイッチは、遊技機用枠を閉鎖した状態では操作が極めて困難あるいは不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチは、遊技場の係員等が所持する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する管理者のみ操作が可能とされている。錠スイッチは、設定キーによって、ONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。本実施の形態では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

50

【1509】

基板ケースには、設定値やベース値を表示可能な表示モニタが配置されている。表示モニタは、主基板11に接続されているとともに、基板ケースの上部に配置されている。つまり、表示モニタは、基板ケースにおける主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。このように、表示モニタは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面に配置されている。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

10

【1510】

表示モニタは、第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部を備えている。表示モニタの第1表示部～第4表示部は、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。表示モニタの第1表示部～第4表示部は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯や点滅が可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【1511】

パチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置として、例えば遊技領域の左下方位置には、遊技情報表示部が設けられていてもよい。遊技情報表示部には、ラウンド表示器、右打ちランプ、確変ランプ、時短ランプが、まとめて配置されている。ラウンド表示器は、大当たり遊技中に、大当たり遊技のラウンド数や大当たり種別を表示可能である。右打ちランプは、時短状態としての低確高ベース状態や大当たり遊技状態といった、遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する。確変ランプは、確変状態であるとき点灯する。時短ランプは、時短状態であるときに点灯する。ラウンド表示器は5個のセグメント（LED）から構成されている。

20

【1512】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。また、設定値は、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当たりの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当たり確率は一定であるものの大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されている。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

30

40

【1513】

図17-1（A）及び図17-1（B）は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図17-1（A）は変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図17-2（A）は変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりであり、設定値毎に乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）に設定されたテーブルである。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲で

50

ランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルにおける当り判定値も、0～65535の範囲で特図表示結果に割り当てられている。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるものに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【1514】

設定値が1であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1237までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1237までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【1515】

設定値が2であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1253までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1253までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1383までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【1516】

設定値が3であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1272までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が3であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1429までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が3であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1272までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が3であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値

は、1020～1429までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【 1 5 1 7 】

設定値が４であり変動特図が第１特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR１と比較される当り判定値は、１０２０～１２９２までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が４であり変動特図が第１特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR１と比較される当り判定値は、１０２０～１４８７までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３０９４までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が４であり変動特図が第２特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR１と比較される当り判定値は、１０２０～１２９２までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が４であり変動特図が第２特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR１と比較される当り判定値は、１０２０～１４８７までが「大当り」に割り当てられ、３２７６７～３３４２１までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【 1 5 1 8 】

設定値が5であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1317までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1556までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1317までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1556までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【 1 5 1 9 】

設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【1520】

各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（例えば、設定値が1の場合は $1/300$ 、設定値が2の場合は $1/280$ 、設定値が3の場合は $1/260$ 、設定値が4の場合は $1/240$ 、設定値が5の場合は $1/220$ 、設定値が6の場合は $1/200$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（例えば、設定値が1の場合は $1/200$ 、設定値が2の場合は $1/180$ 、設定値が3の場合は $1/160$ 、設定値が4の場合は $1/140$ 、設定値が5の場合は $1/120$ 、設定値が6の場合は $1/100$ ）。大当り遊技状態に制御すると決定される確率は、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて高くなるように、各表示結果判定テーブルでは、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【1521】

各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態に限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

20

【1522】

各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図17-1（A）に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が $1/200$ に設定されている。一方で、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図17-1（B）に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が $1/100$ に設定されている。

30

【1523】

設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態に限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態に限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

40

【1524】

図17-2～図17-5は、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲を示している。このうち、図17-2は、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルに対応した当り判定値の数値範囲を示している。図17-3は、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルに対応した当り判定値の数値範囲を示している。図17-4は、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定

50

テーブルに対応した当り判定値の数値範囲を示している。図 17-5 は、遊技状態が確変状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルに対応した当り判定値の数値範囲を示している。

【1525】

図 17-2 に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち 1020～1237 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237 までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2～設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1238～1253 の範囲、設定値 3 では 1238～1272 の範囲、設定値 4 では 1238～1292 の範囲、設定値 5 では 1238～1317 の範囲、設定値 6 では 1238～1346 の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が 1 の場合は共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1238 を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020 を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【1526】

また、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち 32767～33094 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 6 の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち 1020～1346 までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値が 6 の場合の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、32767 を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33094 の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【1527】

図 17-3 に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち 1020～1346 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346 までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2～設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1347～1383 の範囲、設定値 3 では 1347～1429 の範囲、設定値 4 では 1347～1487 の範囲、設定値 5 では 1347～1556 の範囲、設定値 6 では 1347～1674 の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が 1 の場合は共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1347 を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020 を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が

増加していくことによって高くなっていく。

【1528】

また、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値が6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33094の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【1529】

図17-4に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

20

30

【1530】

また、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33421の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【1531】

図17-5に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～142

50

9の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第2図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

10

【1532】

また、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33421の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【1533】

各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として、可変表示結果を判定するようになっている。

【1534】

各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一（小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一）である。また、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当り基準値）として設定されている。

30

【1535】

各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が最も低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値6＞設定値5＞設定値4＞設定値3＞設定値2＞設定値1）。CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、乱数値MR1の値が大当りに対応する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（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、乱数値MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。こうして、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。図17-1に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（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、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということである

40

50

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、小当り遊技状態に制御す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小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【1536】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けている形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まることや、特定の大当り種別が決定されやすくなること等）形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【1537】

パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320且つ小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【1538】

次に、設定値に関する特徴部における遊技制御メイン処理内の処理について説明する。図17-6は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理内にて行われる処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理内の処理は、例えば図3に示す遊技制御メイン処理において、割込禁止に設定されてから、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等の初期設定が行われた後に実行されればよい。

【1539】

遊技制御メイン処理内の処理を開始すると、CPU103は、まず、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する（ステップS1A）。なお、ステップS1Aの処理の前には、所定条件に応じてRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグをクリアする処理が行われていればよい。

【1540】

クリアスイッチがONである場合（ステップS1A；Yes）は、RAMクリアフラグ

をセットして（ステップ S 2 A）ステップ S 3 A の処理に進み、クリアスイッチが O F F である場合（ステップ S 1 A ; N o）は、ステップ S 2 A の処理を実行せずにステップ S 3 A に進む。

【1541】

ステップ S 3 A において C P U 1 0 3 は、錠スイッチが O N であるか否かを判定する（ステップ S 3 A）。錠スイッチが O N である場合（ステップ S 3 A ; Y e s）は、更に開放センサが O N であるか否かを判定する（ステップ S 4 A）。開放センサが O N である場合、つまり、錠スイッチが O N 且つ遊技機用枠が開放されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動した場合（ステップ S 4 A ; Y e s）は、R A M クリアフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 5 A）。

10

【1542】

R A M クリアフラグがセットされている場合（ステップ S 5 A）は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理（ステップ S 6 A）を実行してステップ S 8 A の処理に進み、R A M クリアフラグがセットされていない場合（ステップ S 5 A ; N o）は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理（ステップ S 7 A）を実行してステップ S 8 A の処理に進む。なお、錠スイッチが O F F である場合（ステップ S 3 A ; N o）や開放センサが O F F である場合（ステップ S 4 A ; N o）は、そのままステップ S 8 A の処理に進む。

【1543】

設定値変更処理は、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 O F F（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチとクリアスイッチとを O N とすることで行われる処理である。設定値変更処理では、演出制御基板 1 2 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する処理、設定切替スイッチの操作に基づいて、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 の内容を、仮の設定値として更新する処理、錠スイッチの状態に応じて仮の設定値を実際の設定値として R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に更新記憶する処理、および演出制御基板 1 2 に対して設定値変更終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

20

【1544】

設定値確認処理は、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 O F F（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 を O N（クリアスイッチは O F F）とすることで行われる処理である。設定値確認処理では、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認開始通知コマンドを送信する処理、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する処理、錠スイッチの状態に応じて当該表示等を終了し、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

30

【1545】

なお、設定値変更処理や設定値確認処理では、それぞれの処理の開始時から第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B 及びラウンド表示器の点灯と、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B 及び右打ちランプの点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の係員等が、パチンコ遊技機 1 の正面側から該パチンコ遊技機 1 が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっていればよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントの点灯パターンは、複数の大当たり種別のいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は任意の態様であってよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

40

【1546】

ステップ S 8 A において C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機 1 の起動に際して R A M 1 0 2 をクリアするか（R A M クリア処理（ステップ S 9 A）を実行するか）否かを判定する（ステップ S 8 A）。R

50

RAMクリアフラグがセットされている場合（ステップS8A；Yes）はRAMクリア処理（ステップS9A）を実行した後にステップS10Aに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（ステップS8A；No）はRAMクリア処理（ステップS9A）を実行せずにステップS10Aに進む。そして、CPU103は、その他の処理として、例えばRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じて、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したのか、電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したのかを判定し、それぞれに応じた処理を行い（ステップS10A）、遊技制御メイン処理内の処理を終了する。

【1547】

RAMクリア処理では、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納される先頭のアドレス（F000）以外のアドレスに「00H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理が行われる。なお、RAMクリア処理においては、設定値以外のデータをクリアするのではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAM102の所定のアドレス（本実施の形態の特徴部048AKではアドレスF000～FXXXのうちのF003以降）に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【1548】

なお、ステップS10Aの処理には、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタを構成する全セグメントを点滅させる処理が含まれる。その他、一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタを構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。また、当該遊技制御メイン処理内の処理には、例えば、RAM102に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。さらに、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタを構成する第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部のそれぞれにおいて「E.」を表示する処理を行ってもよい。また、CPU103は、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し、以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）表示モニタ、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bによるエラーの発生報知を実行してもよい。

【1549】

遊技制御メイン処理内の処理では、ステップS3Aにて錠スイッチがONであると判定されてから、ステップS4Aにて開放センサがOFFであると判定された場合に、遊技機用枠の開放が検知されずに錠スイッチの操作が検知されたことから、演出制御基板12に対してエラー指定コマンドを送信するとともに、表示モニタなどによるエラー報知を行うようにしてもよい。ステップS10Aの処理には、演出制御基板12に対して設定値通知コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。設定値通知コマンドは、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かにかかわらず、ステップS10Aの処理により、主基板11から演出制御基板12に対して送信されてもよい。これにより、演出制御基板12の側では、パチンコ遊技機1の電源投入時に、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かにかかわらず、その設定値を特定可能に記憶しておくことができる。

【1550】

異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合などには、表示モニタ、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bによるエラーの発生報知を実行することで、遊技場の係員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となる

10

20

30

40

50

。加えて、パチンコ遊技機 1 のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰などを、遊技場の管理装置においても認識可能にすることで、パチンコ遊技機 1 のセキュリティ性を向上できるようになる。

【1551】

以上のように、パチンコ遊技機 1 が備える表示結果判定テーブルは、図 17-1 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち 1020～1237 までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2～6 のいずれかである場合（パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 以外の場合）は、1238 から各設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2～6 のいずれかである場合は、当たり判定値の 1020 を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 MR1 の値が 1020 から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103 が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【1552】

0～65535 の範囲内における大当り判定値の数値範囲は、1020 を基準値とした 1 箇所に設定されているので、有利状態判定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して、乱数値 MR1 が大当り判定値の数値範囲内の値であるか否か（大当り遊技状態に制御するか否か）の判定を複数回実行する必要がない。これにより、CPU103 が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【1553】

図 17-1 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、当り判定値の 1020 を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 MR1 の値が、1020 から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び 1020 から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103 が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【1554】

図 17-1 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第 1 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 328 個であるのに対して、第 2 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 655 個と約 2 倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767 を基準値（小当り基準値）として設定されている。そこで、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 MR1 の値が、32767 から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103 が小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

【1555】

図 17-1 に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合の大当りの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲（32767～33094 または、32767～33421）に設定されている。そこで、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 MR1 が 1020 から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 MR1 が 32767 から変動特図に応

50

じた小当たり判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1556】

(特徴部60AKに関する説明)

特徴部60AKでは、可変表示の実行中に、所定割合で回数報知演出が実行される。回数報知演出では、操作演出の実行回数が報知される。操作演出は、プッシュボタン31Bの押下操作といった、遊技者の動作が検出された場合に、各種の予告や報知や示唆が行われる演出である。特徴部60AKの操作演出は、大当たり遊技状態に制御されることを予告する予告演出と、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されるか否かを報知する価値報知演出と、パチンコ遊技機1における設定値を示唆する設定示唆演出とを、実行可能な演出として含んでいる。

【1557】

図18-1は、特徴部60AKに関し、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップS171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。可変表示開始設定処理では、最終停止図柄などを決定する(ステップ60AKS011)。最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示の表示結果としての確定飾り図柄であり、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示の表示結果といった、可変表示内容に基づいて決定可能である。変動パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドは、特別図柄プロセス処理の変動パターン設定処理による設定に基づいて、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。変動パターンや可変表示の表示結果に対応した可変表示内容は、「非リーチ(ハズレ)」、「ノーマルリーチ(ハズレ)」、「スーパーリーチ(ハズレ)」、「非確変(大当たり)」、「確変(大当たり)」を含んでいけばよい。可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」、「ノーマルリーチ(ハズレ)」、「スーパーリーチ(ハズレ)」のいずれかである場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に含まれる。可変表示内容が「非確変(大当たり)」、「確変(大当たり)」のいずれかである場合は、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合に含まれる。なお、可変表示内容が「ノーマルリーチ(ハズレ)」の場合と可変表示内容が「スーパーリーチ(ハズレ)」の場合は、まとめて可変表示内容が「リーチ(ハズレ)」であるともいう。可変表示内容が「非確変(大当たり)」の場合と可変表示内容が「確変(大当たり)」の場合は、まとめて可変表示内容が「大当たり」であるともいう。

【1558】

可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならず、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ(ハズレ)」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ(ハズレ)」の場合のうち、可変表示内容が「ノーマルリーチ(ハズレ)」の場合には「ノーマル」の変動パターンによるリーチ演出が実行され、可変表示内容が「スーパーリーチ(ハズレ)」の場合には「スーパー」の変動パターンによるリーチ演出が実行される。可変表示内容が「非確変(大当たり)」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり種別が「非確変」に対応して、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。可変表示内容が「確変(大当たり)」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり種別が「確変」に対応して、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。遊技状態が確変状態となる場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となる確率が高くなり、有利状態としての大当たり遊技状態に制御されやすくなることで、通常状態や時短状態よりも遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。

【1559】

最終停止図柄は、可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」である場合に、「左」および

「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。この場合は、乱数回路 1 2 4 などにより更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定すればよい。次に、乱数回路 1 2 4 などにより更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定すればよい。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路 1 2 4 などにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定すればよい。

10

【1 5 6 0】

最終停止図柄は、可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。この場合は、乱数回路 1 2 4 などにより更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定すればよい。さらに、乱数回路 1 2 4 などにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定すればよい。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄および右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄および右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

20

30

【1 5 6 1】

最終停止図柄は、可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。この場合は、乱数回路 1 2 4 などにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の画面上における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定すればよい。このときには、可変表示内容が「非確変（大当たり）」と「確変（大当たり）」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す飾り図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す飾り図柄）のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。大当たり中昇格演出は、画像表示装置 5 において大当たりを想起させるが確変状態を想起させないような飾り図柄の組合せ（非確変大当たり組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

40

【1 5 6 2】

具体的な一例として、可変表示内容が「非確変（大当たり）」である場合には、複数種類

50

の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当り）」で大当り中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当り）」であっても大当り中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当り中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

【1563】

可変表示内容が「非確変（大当り）」または「確変（大当り）」である場合には、ステップ60AKS011において、再抽選演出や大当り中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かの決定が行われてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄からなる非確変大当り組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示（再変動）させて同一の確変図柄からなる確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることを遊技者が認識可能に報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることにより、確変状態に制御されることを報知しない場合もある。ステップ60AKS011にて再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

【1564】

最終停止図柄などを決定した後には、操作演出決定処理が実行される（ステップ60AKS012）。操作演出決定処理により、操作演出や回数報知演出を実行するための決定や設定が行われる。そして、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ60AKS013）。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、操作演出制御パターン、その他、予告演出制御パターンなどを含んでいけばよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップ60AKS012の操作演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された操作演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、操作演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した1の演出制御パターンをセットするものであってもよい。演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ60AKS014）。また、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ60AKS015）。このときには、ステップ60AKS013にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝達させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【1565】

続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップ60AKS016）。例えば、画像表示装置5の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「8」に対応した表示部位にある保留表示を1つつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置5の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「0」であるときに、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定

10

20

30

40

50

が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ60AKS017）、可変表示開始設定処理を終了する。

【1566】

図18-2は、可変表示開始設定処理のステップ60AKS012にて実行される操作演出決定処理の一例を示すフローチャートである。操作演出決定処理では、まず、演出許可条件が成立したか否かを判定する（ステップ60AKS021）。演出許可条件は、操作演出の実行が許可される条件として、予め定められていればよい。例えば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて、スーパーリーチであるSPリーチのリーチ演出が実行される場合に、演出許可条件が成立可能になればよい。また、確変状態における高確高ベース状態であることを、演出許可条件の1つとしてもよい。このように、高確高ベース状態であるときに、SPリーチのリーチ演出が実行される場合に、演出許可条件が成立すればよい。

【1567】

特徴部60AKでは、スーパーリーチのリーチ演出として、SPリーチAとSPリーチBとが、予め用意されている。それぞれのリーチ演出は、互いに演出態様が異なる演出を含むものであればよい。それぞれのリーチ演出は、互いに演出態様が共通の演出を含んでもよい。可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行する割合よりも、スーパーリーチのリーチ演出を実行する割合が高くなる。加えて、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合には、SPリーチAのリーチ演出を実行する割合よりも、SPリーチBのリーチ演出を実行する割合が高くなる。可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、スーパーリーチのリーチ演出を実行する割合よりも、ノーマルリーチのリーチ演出を実行する割合が高くなる。また、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、SPリーチAのリーチ演出を実行する割合が、SPリーチBのリーチ演出を実行する割合よりも高くなる。こうしたリーチ演出の実行割合により、SPリーチAやSPリーチBといった、スーパーリーチのリーチ演出のうちで、SPリーチAのリーチ演出が実行された場合よりも、SPリーチBのリーチ演出が実行された場合に、大当たり期待度が高くなる。

【1568】

ステップ60AKS021にて演出許可条件が成立しない場合には（ステップ60AKS021；No）、操作演出決定処理を終了する。これに対し、演出許可条件が成立した場合には（ステップ60AKS021；Yes）、操作演出の有無と回数を決定する（ステップ60AKS022）。操作演出は、操作演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶して用意された操作演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行するか否かに応じた実行の有無と、実行する場合の実行回数とが、決定されるようにすればよい。操作演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。ステップ60AKS022では、操作演出の有無および回数として、操作演出を実行しない「実行なし」、または、操作演出の実行回数を5回とする「5回実行」、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」のうちで、いずれかに決定される。

【1569】

ステップ60AKS022の決定結果に基づいて、操作演出を実行しない「実行なし」に決定されたか否かを判定する（ステップ60AKS023）。「実行なし」と判定された場合には（ステップ60AKS023；Yes）、操作演出決定処理を終了する。これに対し、「実行なし」ではないと判定された場合には（ステップ60AKS023；No）、可変表示の表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップ60AKS024）。「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ60AKS024；Yes）、設定示唆回数を決定する（ステップ60AKS025）。設定示唆回数は、複数回の操作演出のうちで、設定示唆演出として実行される操作演出の回数を示す。ステップ60AK

10

20

30

40

50

S 0 2 5では、設定示唆回数決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、R O M 1 2 1に予め記憶して用意された設定示唆回数決定テーブルを参照することなどにより、設定示唆回数が決定されるようにすればよい。設定示唆回数決定用の乱数値を示す数値データは、R A M 1 2 2に設けられたランダムカウンタや乱数回路1 2 4の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。ステップ6 0 A K S 0 2 5では、大当り種別が「非確変」の場合に設定示唆回数が0に決定される。大当り種別が「確変」の場合には、操作演出の実行回数を5回とする「5回実行」の場合であるか、あるいは、1 0回とする「1 0回実行」の場合であるかに応じて、異なる割合にて設定示唆回数が決定される。

【1 5 7 0】

続いて、ステップ6 0 A K S 0 2 5での決定結果が0であるか否かを判定する（ステップ6 0 A K S 0 2 6）。このとき、決定結果が0以外と判定された場合には（ステップ6 0 A K S 0 2 6；N o）、設定示唆パターンを決定する（ステップ6 0 A K S 0 2 7）。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、R O M 1 2 1に予め記憶して用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、操作演出の実行回数ごとに、複数の設定示唆パターンのうちで、いずれかの設定示唆パターンに決定されるようにすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、R A M 1 2 2に設けられたランダムカウンタや乱数回路1 2 4の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【1 5 7 1】

ステップ6 0 A K S 0 2 5での決定結果が0と判定された場合や（ステップ6 0 A K S 0 2 6；Y e s）、ステップ6 0 A K S 0 2 7にて設定示唆パターンを決定した後は、価値報知回数を決定する（ステップ6 0 A K S 0 2 8）。価値報知回数は、複数回の操作演出のうちで、価値報知演出として実行される操作演出の回数を示す。ステップ6 0 A K S 0 2 8では、価値報知回数決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、R O M 1 2 1に予め記憶して用意された価値報知回数決定テーブルを参照することなどにより、価値報知回数が決定されるようにすればよい。価値報知回数決定用の乱数値を示す数値データは、R A M 1 2 2に設けられたランダムカウンタや乱数回路1 2 4の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。ステップ6 0 A K S 0 2 8では、操作演出の実行回数を5回とする「5回実行」の場合であるか、あるいは、1 0回とする「1 0回実行」の場合であるかに応じて、異なる割合にて価値報知回数が決定される。

【1 5 7 2】

その後、ステップ6 0 A K S 0 2 8での決定結果が0であるか否かを判定する（ステップ6 0 A K S 0 2 9）。このとき、決定結果が0以外と判定された場合には（ステップ6 0 A K S 0 2 9；N o）、価値報知パターンを決定する（ステップ6 0 A K S 0 3 0）。価値報知パターンは、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに基づいて、操作演出の実行回数ごとに、複数の価値報知パターンのうちで、いずれかの価値報知パターンに決定されるようにすればよい。

【1 5 7 3】

ステップ6 0 A K S 0 2 4にて可変表示の表示結果が「大当り」ではないと判定された場合や（ステップ6 0 A K S 0 2 4；N o）、ステップ6 0 A K S 0 2 8での決定結果が0と判定された場合（ステップ6 0 A K S 0 2 9；Y e s）、あるいは、ステップ6 0 A K S 0 3 0にて価値報知パターンを決定した後は、予告演出回数を設定する（ステップ6 0 A K S 0 3 1）。予告演出回数は、複数回の操作演出のうちで、予告演出として実行される操作演出の回数を示す。例えば、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、価値報知演出や設定示唆演出が実行されないため、操作演出の実行回数を、そのまま予告演出回数として設定すればよい。可変表示の表示結果が「大当り」である場合には、操作演出の実行回数のうちで、設定示唆回数と価値報知回数を差し引いた残り回数を、予告演出回数として設定すればよい。ステップ6 0 A K S 0 3 1の次に、予告演出パターンを決定してから（ステップ6 0 A K S 0 3 2）、操作演出決定処理を終了する。予告演出パターンは、予告演出パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、R O M 1 2 1

10

20

30

40

50

に予め記憶して用意された予告演出パターン決定テーブルを参照することなどにより、操作演出の実行回数ごとに、複数の予告演出パターンのうちで、いずれかの予告演出パターンに決定されるようにすればよい。予告演出パターン決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【1574】

図18-3は、操作演出決定処理のステップ60AKS022による操作演出の有無と回数の決定例を示している。操作演出決定処理のステップ60AKS022では、例えばリーチ演出内容に応じた割合で、操作演出の有無と回数が決定される。リーチ演出内容は、変動パターンや可変表示の表示結果に対応して決定され、「SPリーチA（大当たり）」、「SPリーチB（大当たり）」、「SPリーチA（ハズレ）」、「SPリーチB（ハズレ）」を含んでいればよい。リーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」、「SPリーチB（大当たり）」のいずれかである場合は、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合に含まれる。リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」、「SPリーチB（ハズレ）」のいずれかである場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に含まれる。リーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」、「SPリーチA（ハズレ）」のいずれかである場合は、スーパーリーチのリーチ演出として、SPリーチAのリーチ演出が実行される。リーチ演出内容が「SPリーチB（大当たり）」、「SPリーチB（ハズレ）」のいずれかである場合は、スーパーリーチのリーチ演出として、SPリーチBのリーチ演出が実行される。

【1575】

図18-3に示す決定例では、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合よりも高い割合で、操作演出の実行回数を5回とする「5回実行」または操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」に決定される。例えば、リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」または「SPリーチB（ハズレ）」である場合には、操作演出を実行しない「実行なし」の決定割合が50/100である。これに対し、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」または「SPリーチB（大当たり）」である場合には、操作演出を実行しない「実行なし」の決定割合が20/100である。これにより、操作演出が実行された場合には、操作演出が実行されない場合よりも、有利状態としての大当たり遊技状態に制御される割合が高められ、大当たり期待度が高くなる。

【1576】

図18-3に示す決定例では、SPリーチBのリーチ演出が実行される場合に、SPリーチAのリーチ演出が実行される場合よりも高い割合で、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」に決定される。例えば、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」である場合には、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」の決定割合が40/100である。これに対し、リーチ演出内容が「SPリーチB（大当たり）」である場合には、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」の決定割合が60/100である。また、リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」である場合には、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」の決定割合が10/100である。これに対し、リーチ演出内容が「SPリーチB（ハズレ）」である場合には、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」の決定割合が20/100である。スーパーリーチのリーチ演出のうちで、SPリーチAのリーチ演出が実行された場合よりも、SPリーチBのリーチ演出が実行された場合に、大当たり期待度は高くなる。したがって、操作演出の実行回数が5回よりも多い10回となる場合には、SPリーチAのリーチ演出よりも大当たり期待度が高いSPリーチBのリーチ演出が実行される割合が高められ、遊技者の期待感が効果的に高められる。また、操作演出の実行回数が多くなるに従って、有利状態としての大当たり遊技状態に制御される割合が高められ、大当たり期待度が高くなる。

【1577】

図18-4は、操作演出決定処理のステップ60AKS025による設定示唆回数の決

定例を示している。このうち、図18-4(A)は、操作演出の実行回数を5回とする「5回実行」の場合における設定示唆回数の決定例を示している。図18-4(B)は、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」の場合における設定示唆回数の決定例を示している。操作演出決定処理のステップ60AKS025では、操作演出の実行回数や大当たり種別に応じた割合で、設定示唆回数が決定される。大当たり種別は、大当たり遊技状態の終了後に制御される遊技状態に応じて、確変状態に制御されない場合の「非確変」と、確変状態に制御される場合の「確変」とを含んでいる。確変状態に制御される場合には、確変状態に制御されない場合よりも高い割合で、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、有利状態としての大当たり遊技状態に再び制御されやすいという、遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。

10

【1578】

図18-4に示す決定例では、大当たり種別が「確変」である場合に、大当たり種別が「非確変」である場合よりも高い割合で、設定示唆演出を実行可能に決定される。例えば、「5回実行」の場合と「10回実行」の場合のいずれにおいても、大当たり種別が「非確変」であれば、設定示唆回数を0とする決定割合が100/100であり、設定示唆演出が実行されない。これに対し、大当たり種別が「確変」であれば、「5回実行」の場合と「10回実行」の場合に応じた割合で、設定示唆回数を0以外に決定可能となる。より具体的に、「5回実行」の場合に、大当たり種別が「確変」であれば、設定示唆回数を0とする決定割合が70/100であり、設定示唆回数を1とする決定割合が30/100である。「10回実行」の場合に、大当たり種別が「確変」であれば、設定示唆回数を0とする決定割合が10/100であり、設定示唆回数を1とする決定割合が15/100であり、設定示唆回数を2とする決定割合が20/100であり、設定示唆回数を3とする決定割合が25/100であり、設定示唆回数を4とする決定割合が30/100である。したがって、操作演出の実行回数が5回よりも多い10回となる場合には、設定示唆回数を0以外として設定示唆演出が実行される割合が高められる。また、操作演出の実行回数が5回よりも多い10回となる場合には、5回の場合に決定されない設定示唆回数となる2～4のいずれかに決定可能であり、より多くの設定示唆演出が実行される割合が高められる。

20

【1579】

このように、大当たり種別が「確変」である場合に「非確変」よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能なので、大当たり種別が「非確変」の場合よりも有利度が高い大当たり種別である「確変」の場合には、大当たり遊技状態に制御されることに対応して、高い割合で設定示唆演出となる操作演出を実行可能になる。また、大当たり種別が「非確変」または「確変」といった、複数種類の大当たり遊技状態のうちで、最も有利度が高い大当たり種別である「確変」の場合にのみ、設定示唆演出となる操作演出を実行可能になる。複数種類の大当たり遊技状態のうちで、有利度が高い大当たり種別の「確変」に対応する大当たり遊技状態に制御される範囲では、所定割合で設定示唆演出となる操作演出が実行可能となる一方で、有利度が低い大当たり種別の「非確変」に対応する大当たり遊技状態に制御される範囲では、設定示唆演出となる操作演出が実行されないという限界としての制限が設けられてもよい。あるいは、複数種類の大当たり遊技状態のうちで、有利度が高い大当たり種別の「確変」に対応する大当たり遊技状態に制御される範囲では、高い割合で設定示唆演出となる操作演出が実行可能となる一方で、有利度が低い大当たり種別の「非確変」に対応する大当たり遊技状態に制御される範囲では、低い割合で設定示唆演出となる操作演出が実行可能になるという限界としての制限が設けられてもよい。

30

40

【1580】

図18-5は、設定示唆パターンの構成例を示している。この構成例では、複数の設定示唆パターンとして、設定示唆パターン60AKC1～60AKC5が、予め用意されている。複数の設定示唆パターンに応じて、示唆内容や対応キャラクタが異なるように定められている。示唆内容は、設定示唆演出の演出態様に依拠して示唆される設定値の内容である。対応キャラクタは、設定示唆演出を実行した場合に表示される演出画像が示すキャラクタである。設定示唆パターン60AKC1は、設定値が奇数である期待度が高い場合に

50

対応して、示唆内容が「奇数設定の期待度高」となり、対応キャラクタがキャラクタCH1となる。設定示唆パターン60AKC2は、設定値が偶数である期待度が高い場合に対応して、示唆内容が「偶数設定の期待度高」となり、対応キャラクタがキャラクタCH2となる。設定示唆パターン60AKC3は、設定値が高設定（値が大きい）である期待度が高い場合に対応して、示唆内容が「高設定の期待度高」となり、対応キャラクタがキャラクタCH3となる。設定示唆パターン60AKC4は、設定値が2以上に確定する場合に対応して、示唆内容が「設定値が2以上確定」となり、対応キャラクタがキャラクタCH4となる。設定示唆パターン60AKC5は、設定値が最高の6に確定する場合に対応して、示唆内容が「最高設定値が確定」となり、対応キャラクタがキャラクタCH5となる。このように、設定示唆パターン60AKC5は、遊技者にとっての有利度が最も高い設定値であることを示唆する設定示唆演出を実行可能にする。

10

【1581】

図18-6は、操作演出決定処理のステップ60AKS027による設定示唆パターンの決定例を示している。このうち、図18-6(A)は、複数回の操作演出において最終回の操作演出である場合の決定例を示している。図18-6(B1)および図18-6(B2)は、複数回の操作演出において最終回以外の操作演出である場合の決定例を示し、図18-6(B1)は、設定示唆パターン60AKC4が使用パターンとして未決定である場合の決定例であり、図18-6(B2)は、設定示唆パターン60AKC4が使用パターンとして決定済である場合の決定例である。操作演出決定処理のステップ60AKS027では、最終回の操作演出から前回の操作演出に向けて、使用パターンとなる設定示唆パターンが、パチンコ遊技機1における設定値に応じた割合で決定される。ここで、設定示唆パターン60AKC5は、最終回の操作演出に対応して、設定値が6である場合に、決定割合が5/100であり、この場合以外では決定割合が0/100となって決定不可となる。したがって、設定示唆演出となる操作演出が複数回実行される場合に、遊技者にとっての有利度が最も高い設定値であることを示唆する設定示唆パターン60AKC5による設定示唆演出は、最終回の操作演出として所定割合で実行され、最終回以外の操作演出としては実行されない。これにより、複数回の設定示唆演出を実行可能な第1タイミングと第2タイミングとのうち、第1タイミングよりも遅い第2タイミングでは、第1タイミングよりも高い割合で、遊技者にとっての有利度が最も高い設定値であることを示唆する設定示唆演出を実行可能になる。

20

【1582】

図18-6に示す決定例では、最終回の操作演出に対応して、設定値が2以上である場合に、設定示唆パターン60AKC4の決定割合が5/100である。また、最終回以外の操作演出に対応して、設定示唆パターン60AKC4が未決定であれば、設定値が2以上である場合に、設定示唆パターン60AKC4の決定割合が5/100である。これに対し、最終回以外の操作演出に対応して、設定示唆パターン60AKC4が決定済であれば、設定値にかかわらず、設定示唆パターン60AKC4の決定割合が0/100となって決定不可となる。したがって、設定示唆演出となる操作演出が複数回実行される場合に、設定示唆パターン60AKC4による設定示唆演出は、いずれかの操作演出として所定割合で1回実行され、同一の態様により再度あるいは繰り返し実行されることを防止する。このように、複数回の設定示唆演出となる操作演出が実行される場合に、設定示唆パターン60AKC4による設定示唆演出が未だ実行されていない範囲では、所定割合で設定示唆パターン60AKC4による設定示唆演出が実行可能となる。

30

40

【1583】

その一方で、複数回の設定示唆演出となる操作演出が実行される場合に、設定示唆パターン60AKC4による設定示唆演出が既に実行された範囲では、同一の設定示唆パターン60AKC4による設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。また、設定示唆パターン60AKC5による設定示唆演出は、最終回の操作演出としてのみ実行可能であるので、複数回の設定示唆演出となる操作演出が実行される場合に、最終回の設定示唆演出として実行される範囲では、所定割合で設定示唆パターン60AKC

50

5 による設定示唆演出が実行可能となる一方で、最終回以外の設定示唆演出として実行される範囲では、設定示唆パターン60AKC5による設定示唆演出が実行されないという限定としての制限が設けられる。このように、複数回の設定示唆演出となる操作演出が実行される場合に、設定示唆パターン60AKC4、60AKC5による設定示唆演出は、1回の設定示唆演出として実行される範囲では、所定割合にて実行可能となる一方で、複数回の設定示唆演出として実行される範囲では、実行不可になるという限界としての制限が設けられる。複数回の設定示唆演出となる操作演出が実行される場合に、複数の設定示唆パターン60AKC1～60AKC5による設定示唆演出のうち、設定示唆パターン60AKC1～60AKC3による設定示唆演出の範囲では、同一の態様により実行されることがある一方で、設定示唆パターン60AKC4、60AKC5による設定示唆演出の範囲では、同一の態様により実行されることがないという限界としての制限が設けられる。

10

【1584】

図18-7は、操作演出決定処理のステップ60AKS028による価値報知回数の決定例を示している。このうち、図18-7(A)は、操作演出の実行回数を5回とする「5回実行」の場合における価値報知回数の決定例を示している。図18-7(B)は、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」の場合における価値報知回数の決定例を示している。操作演出決定処理のステップ60AKS028では、操作演出の実行回数や設定示唆回数に応じた割合で、価値報知回数が決定される。設定示唆回数は、操作演出決定処理のステップ60AKS025により、操作演出の実行回数が「5回実行」であれば0または1に決定され、操作演出の実行回数が「10回実行」であれば0～4のいずれかに決定される。

20

【1585】

図18-7に示す決定例では、設定示唆回数が0以外である場合に、価値報知演出が実行されるように、価値報知回数が決定される。例えば、「5回実行」の場合に、設定示唆回数が1であれば、価値報知回数を1とする決定割合が100/100であり、1回の価値報知演出が必ず実行される。「10回実行」の場合には、設定示唆回数が0以外(1～4のいずれか)であれば、所定割合で価値報知回数が1～4のいずれかに決定される。より具体的に、「10回実行」の場合に、設定示唆回数が0以外であれば、価値報知回数を1とする決定割合が55/100であり、価値報知回数を2とする決定割合が20/100であり、価値報知回数を3とする決定割合が15/100であり、価値報知回数を4とする決定割合が10/100である。したがって、価値報知演出により遊技者にとって有利な遊技価値が付与されるか否かの報知が行われた場合に、設定示唆演出により設定値に関する示唆を行うことができる。設定示唆演出は、複数種類の大当たり遊技状態のうちで、有利度が高い大当たり種別の「確変」に対応する大当たり遊技状態に制御される場合に、所定割合で実行可能となる。この場合には、価値報知演出により遊技者にとって有利な遊技価値が付与されることの報知が行われて、設定示唆演出により設定値に関する示唆を行うことができる。これにより、設定示唆演出となる操作演出は、価値報知演出となる操作演出が実行される範囲では、所定割合で実行可能となる一方で、価値報知演出となる操作演出が実行されない範囲では、実行されないという限界としての制限が設けられる。なお、設定示唆演出となる操作演出は、価値報知演出となる操作演出が実行される範囲では、高い割合で実行可能となる一方で、価値報知演出となる操作演出が実行されない範囲では、低い割合で実行可能になるという限界としての制限が設けられてもよい。

30

40

【1586】

図18-7に示す決定例では、設定示唆回数が0である場合に、価値報知演出が実行されない場合を設けるように、価値報知回数が決定される。例えば、「5回実行」の場合に、設定示唆回数が0であれば、価値報知回数を0とする決定割合が70/100であり、価値報知回数を1とする決定割合が30/100である。「10回実行」の場合に、設定示唆回数が0であれば、価値報知回数を0とする決定割合が10/100であり、価値報知回数を1とする決定割合が15/100であり、価値報知回数を2とする決定割合が20/100であり、価値報知回数を3とする決定割合が25/100であり、価値報知回

50

数を4とする決定割合が30/100である。これにより、複数回の操作演出が実行される場合に、設定示唆演出や価値報知演出となる操作演出が実行されずに、操作演出の実行が終了してから、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合を設けることができる。したがって、可変表示の実行中に、操作演出の実行回数が回数報知演出により報知された回数に達して、操作演出の実行が終了した場合でも、可変表示の表示結果が「大当たり」となる可能性は残されるので、操作演出の終了により遊技者の期待感が損なわれることを防止できる。

【1587】

図18-7に示す決定例では、「5回実行」の場合と「10回実行」の場合に応じた割合で、価値報知回数を0以外に決定可能となる。そして、操作演出の実行回数が5回よりも多い10回となる場合には、価値報知回数を0以外として価値報知演出が実行される割合が高められるようにすればよい。例えば、「5回実行」の場合には、操作演出決定処理のステップ60AKS025により、設定示唆回数が0以外の1に決定される割合よりも0に決定される割合が高い。これに対し、「10回実行」の場合には、操作演出決定処理のステップ60AKS025により、設定示唆回数が0に決定される割合よりも0以外に決定される割合が高い。「5回実行」の場合には、操作演出決定処理のステップ60AKS028により、設定示唆回数が0であれば、価値報知回数が0以外の1に決定される割合よりも0に決定される割合が高い。「10回実行」の場合には、操作演出決定処理のステップ60AKS028により、設定示唆回数が0であっても、価値報知回数が0に決定される割合よりも0以外に決定される割合が高い。このような設定により、「5回実行」よりも操作演出の実行回数が多い「10回実行」の場合には、価値報知回数が0以外に決定される割合が高くなり、価値報知演出が実行される割合が高められる。また、操作演出の実行回数が5回よりも多い10回となる場合には、5回の場合に決定されない価値報知回数となる2~4のいずれかに決定可能であり、より多くの価値報知演出が実行される割合が高められるようにすればよい。

【1588】

操作演出決定処理のステップ60AKS025、60AKS028により、「5回実行」の場合には、設定示唆回数と価値報知回数がともに0に決定され、設定示唆演出と価値報知演出がいずれも実行されない割合が高くなり、「10回実行」の場合には、設定示唆回数と価値報知回数がともに0以外に決定され、設定示唆演出と価値報知演出がともに実行される割合が高くなる。このように、操作演出の実行回数が多くなるに従って、設定示唆演出や価値報知演出が実行される割合が高められるようにすればよい。また、操作演出の実行回数が所定数以上である場合には、所定数未満である場合よりも高い割合で設定示唆演出や価値報知演出が実行可能となるようにすればよい。これにより、操作演出の実行回数に応じて、設定示唆演出や価値報知演出に対する遊技者の期待感を異ならせることができる。

【1589】

図18-8は、特徴部60AKに関し、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172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。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する(ステップ60AKS041)。このときには、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新(例えば1減算)し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。可変表示時間が経過していないと判定された場合には(ステップ60AKS041; No)、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理のステップ60AKS013にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の

10

20

30

40

50

効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯や消灯や点滅させること、演出用の可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせること、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

【1590】

図18-8に示す可変表示中演出処理では、回数報知演出期間であるか否かを判定する(ステップ60AKS042)。回数報知演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ60AKS013にて決定された演出制御パターン(操作演出制御パターンなど)において、予め定められていればよい。回数報知演出期間であると判定された場合には(ステップ60AKS042; Yes)、回数報知演出を実行する制御が行われる(ステップ60AKS043)。ステップ60AKS043の制御により、操作演出の実行回数に対応する報知を行う回数報知演出が実行可能になる。

10

【1591】

ステップ60AKS042にて回数報知演出期間ではないと判定された場合や(ステップ60AKS042; No)、ステップ60AKS043の制御を行った後には、予告演出期間であるか否かを判定する(ステップ60AKS044)。予告演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ60AKS013にて決定された演出制御パターン(操作演出制御パターンまたは予告演出制御パターンなど)において、予め定められていればよい。操作演出に対応する予告演出期間は、回数報知演出期間よりも後になるように、予め定められていればよい。予告演出期間であると判定された場合には(ステップ60AKS044; Yes)、予告演出を実行する制御が行われる(ステップ60AKS045)。

20

【1592】

ステップ60AKS044にて予告演出期間ではないと判定された場合や(ステップ60AKS044; No)、ステップ60AKS045の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する(ステップ60AKS046)。リーチ演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ60AKS013にて決定された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターンなど)において、予め定められていればよい。リーチ演出期間は、予告演出期間よりも後になるように定められてもよいし、予告演出期間の少なくとも一部を含むように定められてもよい。リーチ演出期間であると判定された場合には(ステップ60AKS046; Yes)、リーチ演出を実行する制御が行われる(ステップ60AKS047)。ステップ60AKS047の制御により、リーチ演出が実行可能になる。

30

【1593】

ステップ60AKS046にてリーチ演出期間ではないと判定された場合や(ステップ60AKS046; No)、ステップ60AKS047の制御を行った後には、大当たり報知期間であるか否かを判定する(ステップ60AKS048)。大当たり報知期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ60AKS013にて決定された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターンなど)において、予め定められていればよい。大当たり報知期間は、リーチ演出期間よりも後になるように、予め定められていればよい。大当たり報知期間であると判定された場合には(ステップ60AKS048; Yes)、大当たり報知演出を実行する制御が行われる(ステップ60AKS049)。ステップ60AKS049の制御により、有利状態としての大当たり遊技状態に制御されることを、可変表示を実行中の所定期間において報知可能になる。

40

【1594】

ステップ60AKS048にて大当たり報知期間ではないと判定された場合や(ステップ60AKS048; No)、ステップ60AKS049の制御を行った後には、価値報知演出期間であるか否かを判定する(ステップ60AKS050)。価値報知演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ60AKS013にて決定された演出制御パターン(操作演出制御パターンなど)において、予め定められていればよい。価値報知演出期間は、大当たり報知期間よりも後になるように定められてもよいし、大当たり報知期間の少なくとも一部を含むように定められてもよい。価値報知演出期間であると判定された場合に

50

は（ステップ60AKS050；Yes）、価値報知演出を実行する制御が行われる（ステップ60AKS051）。ステップ60AKS051の制御により、価値報知演出となる操作演出が実行可能になる。

【1595】

ステップ60AKS050にて価値報知演出期間ではないと判定された場合や（ステップ60AKS050；No）、ステップ60AKS051の制御を行った後には、設定示唆演出期間であるか否かを判定する（ステップ60AKS052）。設定示唆演出期間は、例えば大当たり中演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。設定示唆演出期間とは、価値報知演出期間よりも後になるように定められていればよい。設定示唆演出期間であると判定された場合には（ステップ60AKS052；Yes）、設定示唆演出を実行する制御が行われる（ステップ60AKS053）。ステップ60AKS053の制御により、設定示唆演出となる操作演出が実行可能になる。ステップ60AKS052にて設定示唆演出期間ではないと判定された場合や（ステップ60AKS052；No）、ステップ60AKS053の制御を行った後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから（ステップ60AKS054）、可変表示中演出処理を終了する。

【1596】

ステップ60AKS041にて可変表示時間が経過したと判定された場合には（ステップ60AKS041；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ60AKS055）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ60AKS055；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ60AKS055；Yes）、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ60AKS056）。続いて、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ60AKS057）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップ60AKS058）、可変表示中演出処理を終了する。

【1597】

図18-9は、特徴部60AKに関し、各種演出の実行期間や実行タイミングを示している。このうち、図18-9（A）は、飾り図柄の可変表示の態様を含めた可変表示関連演出について、実行期間や実行タイミングを示している。図18-9（B）は、回数報知演出や操作演出を含めた操作関連演出について、実行期間や実行タイミングを示している。タイミングT0にて可変表示が開始されると、回数報知演出期間となる。回数報知演出期間では、可変表示中演出処理のステップ60AKS043における制御により、回数報知演出が実行される。

【1598】

その後、タイミングT1にて回数報知演出期間が終了すると、予告演出期間となる。予告演出期間では、可変表示中演出処理のステップ60AKS045における制御により、予告演出となる操作演出が実行可能となる。例えば、複数回の予告演出となる操作演出が実行される場合に、第1予告、第2予告、・・・といった、複数回の予告演出に含まれる各回の予告演出が、順番に実行される。予告演出期間は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となる以前のリーチ前変動が行われる期間だけではなく、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後のリーチ後変動が行われる期間に一部が含まれてもよい。予告演出期間にて予告演出となる操作演出が実行されることにより、例えばプッシュボタン31Bの押下操作といった、遊技者の動作が検出されたことに基づいて、可変表示の表示

10

20

30

40

50

結果が「大当たり」となることを予告する演出が実行可能になる。

【1599】

飾り図柄の可変表示において、例えば大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示されることに伴い、タイミングT2にて大当たり報知が実行される。可変表示中演出処理では、ステップ60AKS048にて大当たり報知期間であると判定されたときに、ステップ60AKS049における制御により、大当たり報知演出が実行可能となる。このときには、価値報知演出期間となる。価値報知演出期間では、可変表示中演出処理のステップ60AKS051における制御により、価値報知演出となる操作演出が実行可能となる。例えば、複数回の価値報知演出となる操作演出が実行される場合に、第1報知、第2報知、・・・といった、複数回の価値報知演出に含まれる各回の価値報知演出が、順番に実行される。価値報知演出期間にて価値報知演出となる操作演出が実行されることにより、例えばプッシュボタン31Bの押下操作といった、遊技者の動作が検出されたことに基づいて、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されるか否かを報知する演出が実行可能になる。

10

【1600】

続いて、タイミングT3にてスペシャルタイム報知が実行され、設定示唆演出期間となる。設定示唆演出期間では、可変表示中演出処理のステップ60AKS053における制御により、設定示唆演出となる操作演出が実行可能となる。例えば、複数回の設定示唆演出となる操作演出が実行される場合に、第1示唆、第2示唆、・・・といった、複数回の設定示唆演出に含まれる各回の設定示唆演出が、順番に実行される。設定示唆演出期間にて設定示唆演出となる操作演出が実行されることにより、例えばプッシュボタン31Bの押下操作といった、遊技者の動作が検出されたことに基づいて、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆を行う演出が実行可能になる。その後、タイミングT4に達すると、可変表示が終了して大当たり開始となり、大当たり遊技状態の制御が開始される。

20

【1601】

このように、複数回の操作演出が実行される場合には、回数報知演出期間、予告演出期間、価値報知演出期間、設定示唆演出期間を設けることができる。回数報知演出期間では、操作演出の実行回数に対応する報知を行う回数報知演出が実行される。予告演出期間では、大当たり遊技状態に制御されることを予告する予告演出となる操作演出が実行される。価値報知演出期間では、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されるか否かを報知する価値報知演出となる操作演出が実行される。設定示唆演出期間では、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆を行う設定示唆演出となる操作演出が実行される。なお、価値報知回数が0の場合には価値報知演出期間が設けられなくてよく、設定示唆回数が0の場合には設定示唆演出期間が設けられなくてよい。

30

【1602】

予告演出期間と価値報知演出期間は、操作演出を実行可能な所定期間に含まれる。設定示唆演出期間は、所定期間の経過後に操作演出を実行可能な特定期間に含まれる。価値報知演出期間は、タイミングT2にて大当たり報知が行われたときに開始される。大当たり報知演出による大当たり報知は、所定期間において大当たり遊技状態に制御されることを報知可能にする。設定示唆演出は、タイミングT2にて大当たり報知が行われた場合に、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として実行可能になる。

40

【1603】

操作演出決定処理のステップ60AKS025では、大当たり種別が「確変」である場合に、大当たり種別が「非確変」である場合よりも高い割合で、設定示唆回数が0以外に決定され、設定示唆演出を実行可能に決定される。操作演出決定処理のステップ60AKS028では、設定示唆回数が0以外である場合に、価値報知回数が0以外に決定され、価値報知演出を実行可能に決定される。したがって、大当たり種別が「非確変」または「確変」といった、複数種類の大当たり遊技状態のうちで、有利度が高い大当たり種別の「確変」に対応する大当たり遊技状態に制御されることに応じて、価値報知演出により有利度が高い大当たり遊技状態に制御される報知が行われた場合に、有利度が低い大当たり遊技状態に制御される報知が行われた場合よりも高い割合で、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演

50

出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能になる。

【1604】

所定期間において予告演出や価値報知演出となる操作演出を実行可能にした場合でも、これらの操作演出が終了してしまうと、所定期間の経過後に遊技者の期待感を高めることは困難になる。これに対し、本願発明は、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能になるので、予告演出や価値報知演出となる操作演出が終了した後にも、示唆演出態様の操作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【1605】

また、操作演出決定処理のステップ60AKS025では、大当たり種別が「確変」である場合にのみ、設定示唆回数が0以外に決定され、設定示唆演出が実行可能に決定される。操作演出決定処理のステップ60AKS028では、設定示唆回数が0以外である場合に、価値報知回数が0以外に決定され、価値報知演出を実行可能に決定される。したがって、大当たり種別が「非確変」または「確変」といった、複数種類の大当たり遊技状態のうちで、有利度が最も高い大当たり種別の「確変」に対応する大当たり遊技状態に制御されることに応じて、価値報知演出により有利度が最も高い大当たり遊技状態に制御される報知が行われた場合にのみ、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能になる。

【1606】

一般的に、有利度が高い大当たり遊技状態に制御される報知が行われた後には、それ以上に遊技者の期待感を高めることは困難になる。これに対し、本願発明は、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能とし、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆が行われる場合を設けることにより、所定期間の経過後であっても、示唆演出態様の操作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【1607】

図18-10、図18-11は、操作演出の実行例を示している。この実行例では、操作演出の実行回数が10回となる「10回実行」に決定され、価値報知回数と設定示唆回数が、ともに2に決定されている。したがって、予告演出となる操作演出が6回実行された後に、予告演出期間が終了して、大当たり報知が行われる。図18-10(A)は、大当たり報知演出により大当たり報知が実行される場合の演出実行例60AKD1を示している。このときには、「バトル勝利!」といったメッセージの表示や、キャラクタを示す演出画像の表示を含んだ大当たり報知演出が実行される。また、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される飾り図柄として、「6」の数字を示す通常図柄が表示される。操作演出の残り実行回数として、「残り操作回数4回」を示す演出画像の表示も行われる。このような同一の通常図柄からなる非確変大当たり組合せの飾り図柄が表示された場合には、大当たり種別が「非確変」に対応した大当たり遊技状態に制御され、確変状態に制御されないような印象を、遊技者に与える。

【1608】

図18-10(B)は、価値報知演出期間が開始される場合の演出実行例60AKD2を示している。このときには、価値報知演出となる操作演出の実行可能回数として、操作演出の残り回数である4を示唆するメッセージの表示が行われる。図18-10(C)は、1回目の価値報知演出が開始される場合の演出実行例60AKD3を示している。この場合には、プッシュボタン31Bを示す演出画像を表示することで、プッシュボタン31Bに対する押下操作といった、遊技者の動作が促される。図18-10(D)は、1回目の価値報知演出にてプッシュボタン31Bの押下操作が検出された場合の演出実行例60AKD4を示している。ここでは、プッシュボタン31Bに対する押下操作となる遊技者の動作が検出されたことに基づいて、大当たり種別が「確変」であることの報知が行われないうことで、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない印象を与える失敗報知演出が実行される。また、操作演出の残り実行回数として、「残り操作回数3回」を示す演出

10

20

30

40

50

画像の表示が行われる。

【1609】

図18-10(E)は、2回目の価値報知演出が開始される場合の演出実行例60AKD5を示している。このときには、1回目の価値報知演出が開始される場合と同様に、プッシュボタン31Bを示す演出画像を表示して、プッシュボタン31Bに対する押下操作といった、遊技者の動作が促される。図18-10(F)は、2回目の価値報知演出にてプッシュボタン31Bの押下操作が検出された場合の演出実行例60AKD6を示している。ここでは、プッシュボタン31Bに対する押下操作となる遊技者の動作が検出されたことに基づいて、大当り種別が「確変」であることの報知が行われることで、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されることを報知する成功報知演出が実行される。また、

「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される飾り図柄として、「6」の数字を示す通常図柄が「7」の数字を示す確変図柄に変更して表示される。このような同一の確変図柄からなる確変大当り組合せの飾り図柄が表示された場合には、大当り種別が「確変」に対応した大当り遊技状態に制御され、確変状態に制御されることを、遊技者が認識可能となる。加えて、操作演出の残り実行回数として、「残り操作回数2回」を示す演出画像の表示が行われる。

10

【1610】

図18-10(G)は、設定示唆演出期間が開始される場合の演出実行例60AKD7を示している。このときには、スペシャルタイムの報知とともに、設定示唆演出となる操作演出の実行可能回数として、操作演出の残り回数である2を報知するメッセージの表示

20

【1611】

図18-11(A)は、1回目の設定示唆演出が開始される場合の演出実行例60AKD8を示している。この場合には、設定示唆演出に対応した演出画像とともに、プッシュボタン31Bを示す演出画像を表示することで、プッシュボタン31Bに対する押下操作といった、遊技者の動作が促される。図18-11(B)は、1回目の設定示唆演出にてプッシュボタン31Bの押下操作が検出された場合の演出実行例60AKD9を示している。この場合には、設定示唆パターン60AKC2による設定示唆演出として、対応キャラクタであるキャラクタCH2を示す演出画像が表示される。なお、画像表示装置5の画面上部には、設定示唆パターン60AKC1~60AKC5の対応キャラクタとなるキャラクタCH1~CH5を順番に並べて表示することで、表示された演出画像が示すキャラクタに応じた有利度を、遊技者が認識可能となる。

30

【1612】

図18-11(C)は、2回目の設定示唆演出が開始される場合の演出実行例60AKD10を示している。このときには、1回目の設定示唆演出が開始される場合と同様に、設定示唆演出に対応した演出画像や、プッシュボタン31Bを示す演出画像を表示して、プッシュボタン31Bに対する押下操作といった、遊技者の動作が促される。図18-11(D)は、2回目の設定示唆演出にてプッシュボタン31Bの押下操作が検出された場合の演出実行例60AKD11を示している。この場合には、設定示唆パターン60AKC4による設定示唆演出として、対応キャラクタであるキャラクタCH4を示す演出画像が表示される。図18-11(E)は、設定示唆演出期間が終了する場合の演出実行例60AKD12を示している。このときには、既に実行された設定示唆演出における対応キャラクタの表示結果を、遊技者が認識可能に表示すればよい。図18-11(F)は、可変表示の終了に対応して、確定飾り図柄となる確変大当り組合せの飾り図柄を停止表示する場合の演出実行例60AKD13を示している。その後、可変表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて、大当り遊技状態の制御が開始される。

40

【1613】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態

50

で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【1614】

具体的な一例として、図18-4に示した決定例に代えて、例えば大当り種別が「非確変」である場合に、大当り種別が「確変」である場合よりも高い割合で、設定示唆演出を実行可能に決定されてもよい。図18-4に示した決定例において、大当り種別が「非確変」である場合と「確変」である場合とを入れ替えた場合の割合で、設定示唆回数が決定されてもよい。このように、大当り種別が「非確変」である場合に「確変」よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にすれば、大当り種別が「確変」の場合よりも有利度が低い大当り種別である「非確変」の場合には、大当り遊技状態に制御されることに対応して、高い割合で設定示唆演出となる操作演出を実行可能になる。また、大当り種別が「非確変」または「確変」といった、複数種類の大当り遊技状態のうちで、最も有利度が低い大当り種別である「非確変」の場合にのみ、設定示唆演出となる操作演出を実行可能にしてもよい。これらの場合にも、示唆演出態様の操作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

10

【1615】

有利度が異なる複数種類の有利状態として、大当り種別が「非確変」または「確変」の大当り遊技状態に代えて、ラウンド回数が異なる大当り遊技状態に制御可能としてもよい。例えば、ラウンド回数が4となる「4R」、ラウンド回数が6となる「6R」、ラウンド回数が8となる「8R」、ラウンド回数が10となる「10R」といった、ラウンド回数に応じた大当り種別を設けてもよい。この場合には、ラウンド回数が多くなるに従って、遊技者が獲得可能な賞球数が増加するので、遊技者の有利度が高くなればよい。価値報知演出は、ラウンド回数に応じて遊技者が獲得可能な賞球数を報知する演出であってもよい。このような場合にも、複数種類の大当り遊技状態のうちで、有利度が高い大当り遊技状態に制御されることに応じて、価値報知演出により有利度が高い大当り遊技状態に制御される報知が行われた場合に、有利度が低い大当り遊技状態に制御される報知が行われた場合よりも高い割合で、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能にすればよい。また、複数種類の大当り遊技状態のうちで、有利度が最も高い大当り遊技状態に制御されることに応じて、価値報知演出により有利度が最も高い大当り遊技状態に制御される報知が行われた場合にのみ、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能にしてもよい。これらの場合にも、示唆演出態様の操作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【1616】

これに対し、複数種類の大当り遊技状態のうちで、有利度が低い大当り遊技状態に制御されることに応じて、価値報知演出により有利度が低い大当り遊技状態に制御される報知が行われた場合に、有利度が高い大当り遊技状態に制御される報知が行われた場合よりも高い割合で、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能にしてもよい。あるいは、複数種類の大当り遊技状態のうちで、有利度が最も低い大当り遊技状態に制御されることに応じて、価値報知演出により有利度が最も低い大当り遊技状態に制御される報知が行われた場合にのみ、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能にしてもよい。これらの場合にも、示唆演出態様の操作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

40

【1617】

その他、複数種類の有利状態における遊技者の有利度は、任意の遊技価値が付与されるか否かや、付与される遊技価値の内容に応じて、異ならせることができればよい。例えば大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される場合に、その時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数を異ならせることにより、遊技者の有利度を異ならせてもよい。あるいは、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される場合に、その確変状態における大当り確率を異ならせることにより、遊技者の有利度を異ならせてもよい。通常状態に制御さ

50

れることなく大当り遊技状態に繰返し制御される回数である連チャン回数を異ならせることにより、遊技者の有利度を異ならせてもよい。さらに、パチンコ遊技機 1 において付与可能となる価値は、遊技の実行そのものに関わる遊技価値に限定されず、例えばスーパーリーチとなるリーチ演出の実行、プレミアムキャラクタとなる演出画像の表示、プレミアム楽曲となる音声の再生、2 次元コードを示す画像の表示といった、特定の演出を実行することの一部または全部が含まれていてもよい。2 次元コードを示す画像は、遊技者が所持する端末装置（携帯端末）で撮影することにより、所定のデジタルコンテンツを取得可能にする情報を含むものであればよい。パチンコ遊技機 1 において付与可能となる価値には、特定の演出を実行するものとは異なる演出ポイントが含まれていてもよい。

【1618】

操作演出の実行回数は、5 回となる「5 回実行」の場合や、10 回となる「10 回実行」の場合に限定されず、複数回の操作演出を実行可能な任意の実行回数に設定可能であればよい。この場合にも、操作演出の実行回数が多い場合には、操作演出の実行回数が少ない場合よりも高い割合で、設定示唆回数を 0 以外として設定示唆演出を実行可能にすればよい。また、操作演出の実行回数が多い場合には、操作演出の実行回数が少ない場合に決定されない設定示唆回数に決定可能とし、あるいは、より多くの設定示唆演出が実行される割合が高められるようにしてもよい。

【1619】

図 18-6 に示した決定例に代えて、複数の設定示唆パターンの全部について、同一の設定示唆パターンによる設定示唆演出が実行されないように制限が設けられてもよい。また、最終回の操作演出であるか否かや、設定示唆パターン 60AKC4 が決定済であるか否かにかかわらず、共通の決定割合にて設定示唆パターンを決定してから、予め定められた差替条件が成立した場合には、決定された設定示唆パターンを他の設定示唆パターンに差し替えることにより、同一の設定示唆パターンによる設定示唆演出が実行されないように制限してもよい。あるいは、複数の設定示唆パターンについて、同一の設定示唆パターンによる設定示唆演出を繰返し実行可能にしてもよい。

【1620】

最終回の操作演出であるか否かだけでなく、例えば設定示唆回数に応じて、異なる割合で設定示唆パターン 60AKC5 に決定可能としてもよい。設定示唆回数が多い場合には、設定示唆回数が少ない場合よりも高い割合で、設定示唆パターン 60AKC5 に決定可能となり、設定値が 6 であることの確定報知が実行されやすくしてもよい。あるいは、設定示唆回数が多い場合には、設定示唆回数が少ない場合よりも低い割合で、設定示唆パターン 60AKC5 に決定可能となり、設定値が 6 であることの確定報知が実行されにくくしてもよい。

【1621】

設定示唆パターン 60AKC5 による設定示唆演出は、1 回実行された後に、予め定められた解除条件が成立するまでは、同一の設定示唆パターンによる設定示唆演出として実行されないように制限が設けられてもよい。例えば、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰返し制御される期間では、解除条件が成立せず、設定示唆パターン 60AKC5 による設定示唆演出が 1 回実行された後には、同一の設定示唆パターンによる設定示唆演出として実行されないように制限してもよい。設定示唆パターン 60AKC5 による設定示唆演出が実行された場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値が 6 であることが確定し、遊技者の有利度が高い設定値であることが認識可能になるので、このような設定示唆演出の希少性を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【1622】

設定示唆演出に代えて、あるいは、設定示唆演出とともに、予告演出となる操作演出を実行した場合に、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する示唆が行われるようにしてもよい。例えば、複数の予告演出パターンとして、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて決定割合が異なる予告演出パターンや、パチンコ遊技機 1 における設定値が特定値である場合にのみ決定可能な予告演出パターンを設けてもよい。より具体的に、パチンコ遊技

10

20

30

40

50

機 1 における設定値が 6 である場合には、「信頼度 6 6 %」のメッセージを報知する予告演出パターンに決定可能としたり、その予告演出パターンの決定割合が高められるように、予告演出パターン決定テーブルにおける決定値が複数の予告演出パターンに割り当てられていればよい。予告演出となる操作演出を実行して、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する示唆が行われるようにすることにより、特定期間より前の所定期間において、示唆演出態様の操作演出として予告演出を実行可能となる。予告演出となる操作演出の他に、価値報知演出となる操作演出を実行した場合に、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する示唆が行われるようにしてもよい。価値報知演出となる操作演出を実行して、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する示唆が行われるようにすることにより、特定期間より前の所定期間において、示唆演出態様の操作演出として価値報知演出を実行可能となる。これにより、予告や報知を行う操作演出に注目させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

10

【1 6 2 3】

図 1 8 - 2 に示した操作演出決定処理において、ステップ 6 0 A K S 0 2 5 ~ 6 0 A K S 0 2 9 に代えて、価値報知回数を決定してから設定示唆回数を決定するようにしてもよい。この場合には、価値報知回数が 0 以外に決定された場合に、設定示唆回数を決定可能とし、価値報知回数が 0 に決定された場合には、設定示唆回数を決定せず、設定示唆演出が実行されないようにしてもよい。こうして、価値報知演出により遊技者にとって有利な遊技価値が付与されるか否かの報知が行われた場合に、設定示唆演出により設定値に関する示唆を行うことができればよい。

20

【1 6 2 4】

設定示唆演出は、パチンコ遊技機 1 における設定値を示唆する演出に限定されず、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かを示唆する演出であってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なる設定示唆パターンが含まれていてもよい。パチンコ遊技機 1 における設定値が変更された場合に、高い割合で決定される設定示唆パターンによる設定示唆演出が実行されることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【1 6 2 5】

所定期間の少なくとも一部、あるいは、特定期間の一部または全部は、可変表示の終了後の期間に含まれるようにしてもよい。例えば、可変表示の実行中には、予告演出となる操作演出が実行される一方で、価値報知演出や設定示唆演出となる操作演出が実行されなくてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当たり」となった場合に、大当たり開始演出（ファンファーレ演出）や大当たり中演出（第 1 ラウンドや第 2 ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、価値報知演出や設定示唆演出となる操作演出を実行可能にしてもよい。予告演出、価値報知演出、設定示唆演出となる操作演出は、任意の順番で実行可能にしてもよい。価値報知演出を実行せずに設定示唆演出が実行される場合を設けてもよい。

30

【1 6 2 6】

プッシュボタン 3 1 B に対する押下操作に加えて、スティックコントローラ 3 1 A に対する傾倒操作が検出されたことに基づいて、操作演出を実行可能にしてもよい。スティックコントローラ 3 1 A を用いた操作演出が実行される場合には、プッシュボタン 3 1 B を用いた操作演出が実行される場合よりも高い割合で、遊技者の有利度が高い演出態様となるようにしてもよい。例えば設定示唆パターン 6 0 A K C 5 による設定示唆演出は、プッシュボタン 3 1 B を用いた操作演出の決定割合が 0 / 1 0 0 となり、スティックコントローラ 3 1 A を用いた操作演出の決定割合が 1 0 0 / 1 0 0 となるように、設定示唆パターン決定テーブルにおける決定値が複数の設定示唆パターンに割り当てられてもよい。

40

【1 6 2 7】

遊技者による動作を検出するための構成は、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B などに限定されず、例えば回動操作が可能なジョグダイヤルであってもよいし、タッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよい。さらに、例

50

例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による指示入力行為に限定されない任意の動作を検出できるセンサを用いてもよい。所定のカメラを用いて遊技者の手といった被写体を撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、任意の動作を所定操作として検出できるようにしてもよい。すなわち、遊技者による動作を検出するための構成は、任意対象物の動作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。

【1628】

各種の制限は、本願発明の達成目的や解決課題その他の趣旨を逸脱しないものであれば、任意の範囲や限界によるものであればよい。制限の範囲は、処理や制御や動作の実行について、有無や割合その他の分量を異ならせる条件であればよく、制限の限界は、処理や制御や動作の実行について、有無や割合その他の分量を異ならせる内容（例えば止める場合か減らす場合か、減らす程度など）であればよい。

【1629】

（特徴部60AKの課題解決手段および効果に関する説明）

遊技者にとって有利な、例えば大当り遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機1など遊技機であって、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値として、例えば1から6までの値などのうちいずれかの設定値に設定可能な、例えば図17-13の設定値変更処理を実行するCPU103などの設定手段と、遊技を進行可能な、例えばCPU103などの遊技制御手段と、遊技者の動作を検出したことに基づいて、例えば予告演出、価値報知演出、設定示唆演出などの動作演出を実行可能な、例えば図18-8に示すステップ60AKS045、60AKS051、60AKS053の処理を実行する演出制御用CPU120などの動作演出実行手段と、動作演出の実行回数に対応する報知を行う、例えば回数報知演出などの報知演出を実行可能な、例えば図18-8に示すステップ60AKS043の処理を実行する演出制御用CPU120などの報知演出実行手段とを備え、動作演出実行手段による動作演出の実行パターンには、報知演出で示された実行回数の動作演出を所定期間内に実行する、例えば可変表示結果が「大当り」ではない場合や設定示唆回数の決定結果が0である場合などの第1実行パターンと、報知演出で示された実行回数よりも少ない回数の動作演出を所定期間内に実行し、該所定期間の経過後に残りの実行回数の動作演出を実行する、例えば可変表示結果が「大当り」であり設定示唆回数の決定結果が0以外である場合などの第2実行パターンとが含まれ、動作演出実行手段は、例えば図18-5、図18-6、図18-9に示すように、所定期間の経過後に実行する動作演出を、設定手段の設定に関する示唆を行う示唆演出態様により実行可能である。これにより、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【1630】

有利状態に制御されることを、所定期間において報知可能な、例えば図18-8に示すステップ60AKS049の処理を実行する演出制御用CPU120などの有利報知手段を備え、動作演出実行手段は、例えば図18-2に示すステップ60AKS024の処理にて可変表示結果が「大当り」と判定された場合に、ステップ60AKS025の処理を実行する部分など、有利報知手段による報知が行われた場合に、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の動作演出を実行可能であってもよい。これにより、示唆演出態様の動作演出に注目させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させる事ができる。

【1631】

有利状態として、例えば大当り種別が「非確変」の場合などの第1有利状態と、該第1有利状態よりも有利度が高い、例えば大当り種別が「確変」の場合などの第2有利状態とを含む複数種類の有利状態に制御可能であり、動作演出実行手段は、例えば図18-4に示すように、有利報知手段による第2有利状態に制御されることの報知が行われた場合には、有利報知手段による第1有利状態に制御されることの報知が行われた場合よりも高い割合で、特定期間において示唆演出態様の動作演出を実行可能であってもよい。これにより、示唆演出態様の動作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させ

10

20

30

40

50

ることができる。

【1632】

有利状態として、例えば大当り種別が「非確変」の場合などの第1有利状態と、該第1有利状態よりも有利度が高い、例えば大当り種別が「確変」の場合などの第2有利状態とを含む複数種類の有利状態に制御可能であり、動作演出実行手段は、例えば図18-4に示す大当り種別の「非確変」と「確変」とを入れ替えた場合などのように、有利報知手段による第1有利状態に制御されることの報知が行われた場合には、有利報知手段による第2有利状態に制御されることの報知が行われた場合よりも高い割合で、特定期間において示唆演出態様の動作演出を実行可能であってもよい。これにより、示唆演出態様の動作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

10

【1633】

有利状態として、遊技者にとっての有利度が異なる、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれかなどのように、複数種類の有利状態に制御可能であり、動作演出実行手段は、例えば図18-4に示すように、有利報知手段による最も有利度が高い有利状態に制御されることの報知が行われた場合にのみ、特定期間において示唆演出態様の動作演出を実行可能であってもよい。これにより、示唆演出態様の動作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【1634】

動作演出実行手段は、例えば図18-4に示す設定示唆回数が2~4のいずれかに決定された場合などのように、示唆演出態様の動作演出として、複数態様のいずれかによる動作演出を、所定期間の経過後の特定期間において複数回実行可能であり、示唆演出態様の動作演出が複数態様に含まれる同一の態様により実行されることを制限する、例えば図18-2に示すステップ60AKS027の処理にて図18-6に示す決定割合で設定示唆パターンを決定する演出制御用CPU120などの制限手段を備えてもよい。これにより、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

20

【1635】

動作演出実行手段は、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の動作演出を、例えば第1示唆の実行タイミングなどの第1タイミングと、該第1タイミングよりも遅い、例えば第2示唆の実行タイミングなどの第2タイミングとにて実行可能であり、例えば図18-4、図18-6に示すように、遊技者にとっての有利度が最も高い設定値であることを示唆する動作演出を、第2タイミングにて、第1タイミングよりも高い割合で実行可能であってもよい。これにより、示唆演出態様の動作演出に注目させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

30

【1636】

動作演出実行手段は、所定期間において、有利状態に制御されることの予告を行う動作演出を、示唆演出態様により実行可能であってもよい。これにより、予告を行う動作演出に注目させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【1637】

(特徴部91AK、92AKに関する説明)

図19-1は、特徴部91AK、92AKに関し、演出制御基板12に搭載された各種回路の構成例を示している。図19-1に示す構成例では、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100、入力回路91AK121、メモリコントローラ91AK122、演出データメモリ91AK123、ROM91AK124、RAM91AK125、ウォッチドッグタイマ91AK126といった、各種回路が演出制御基板12に搭載されている。演出制御用マイクロプロセッサ91AK100は、CPU91AK131、VDP91AK132、音声処理回路91AK133、ランプ制御回路91AK134、モータ制御回路135、内蔵メモリ91AK136を備えている。VDP91AK132は、命令デコーダ91AK141、デマルチプレクサ91AK142、映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144、キャラクタ画像レンダラ91AK145、テキスト画像レンダラ91AK146、VRAM91AK147、表示駆動回路91AK148を含ん

40

50

でいる。音声処理回路 9 1 A K 1 3 3 は、音声デコーダ 9 1 A K 1 5 1 を含んでいる。

【1 6 3 8】

演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 は、主基板 1 1 から受信した演出制御コマンドに基づいて、データ処理や信号処理を実行することなどにより、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 その他の装飾用 L E D、可動体 3 2 などの演出用可動部材といった、複数の演出装置のうち、一部または全部を用いた演出の実行を制御可能な回路が 1 チップに集積された統合型プロセッサであればよい。なお、演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 は、C P U 9 1 A K 1 3 1、V D P 9 1 A K 1 3 2 や内蔵メモリ 9 1 A K 1 3 6 を備える一方で、音声処理回路 9 1 A K 1 3 3、ランプ制御回路 9 1 A K 1 3 4、モータ制御回路 9 1 A K 1 3 5 のうち、一部または全部は、演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の外部に設けられてもよい。

10

【1 6 3 9】

入力回路 9 1 A K 1 2 1 は、バッファ回路などを備えていればよい。入力回路 9 1 A K 1 2 1 のバッファ回路は、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンドを受信するために用いられる。メモリコントローラ 9 1 A K 1 2 2 は、演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 から供給される要求信号に応じて、演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 の記憶データに対する各種処理を実行する。演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 は、例えば画像表示装置 5 における表示画像を示す各種の画像データといった、演出装置を用いた演出の実行に使用可能な演出データを予め記憶している。演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 が記憶する画像データには、動画像データと静止画像データとが含まれていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置 5 の画面上において可変表示される複数種類の飾り図柄といった、複数種類の演出画像に対応した複数種類の画像要素データとなるスプライト画像データであるキャラクタ画像データが用意されていればよい。飾り図柄に対応する演出画像は、キャラクタ画像に含まれてもよい。その他、画像表示装置 5 の画面上に表示される任意のキャラクタ画像、具体的には、人物、図形、記号などを示す演出画像、および背景画像の画像データが、予め演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 に記憶されていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置 5 の画面上において文字を表示可能にするテキスト画像データが用意されていればよい。画像データの他にも、演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 には、スピーカ 8 L、8 R による音声出力に用いられる音声データの一部または全部が記憶されていればよい。演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 には、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった発光部材に対する点灯駆動に用いられるランプ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 には、可動体 3 2 などの可動部材を動作させる駆動モータの回転駆動に用いられるモータ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 は、例えば N A N D 型フラッシュメモリといった、電氣的に消去や書込あるいは書換などが可能な不揮発性の半導体メモリであればよい。ただし、パチンコ遊技機 1 における演出の進行が制御される通常使用の状態であるときに、演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 は、読出専用の記憶装置として使用される。

20

30

【1 6 4 0】

R O M 9 1 A K 1 2 4 は、演出制御用のコンピュータプログラムや固定データなどを記憶する。R A M 9 1 A K 1 2 5 は、演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の C P U 9 1 A K 1 3 1 にワークエリアを提供する。ウォッチドッグタイマ 9 1 A K 1 2 6 は、内蔵レジスタの設定に基づいてカウントアップまたはカウントダウンするカウンタ回路を有し、計測時間が開始時間（タイムアウト時間）を経過してタイムアウトが発生したときに、時間経過信号となるタイムアウト信号を発生させる。タイムアウト信号は、演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の C P U 9 1 A K 1 3 1 に入力される。タイムアウト信号の発生により、C P U 9 1 A K 1 3 1 はリセット状態になり、演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 を再起動させる。

40

【1 6 4 1】

R O M 9 1 A K 1 2 4 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するた

50

めに用いられる各種のテーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM 91AK124には、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のCPU 91AK131が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、モータ制御データ、操作検出制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御パターンや演出制御実行データの一部または全部は、ディスプレイリストとして構成されていてもよい。ディスプレイリストは、VDP 91AK132に実行させる一連の転送命令などを画像処理の順番などにあわせて記述した命令群のデータである。ディスプレイリストには、表示制御用の命令群、音声制御用の命令群、ランプ制御用の命令群、モータ制御用の命令群が、混在して含まれていてもよい。このようなディスプレイリストを用いて演出の進行を制御することにより、演出用の電気部品を連携して制御できればよい。RAM 91AK125には、演出用の電気部品を制御するために用いられるプログラムや各種データが記憶される。CPU 91AK131は、ROM 91AK124に格納されているプログラムやデータの読出時間よりも短い読出時間にて、RAM 91AK125に記憶されたプログラムやデータを読み出すことができればよい。

【1642】

CPU 91AK131は、演出制御用のコンピュータプログラムに従って制御処理を実行する。このとき、CPU 91AK131は、ROM 91AK124から読み出したプログラムに従って、演出用の電気部品による演出の進行を制御するための演出制御処理を実行する。演出制御処理は、例えばCPU 91AK131がROM 91AK124から固定データを読み出す固定データ読出処理や、CPU 91AK131がRAM 91AK125に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込処理、CPU 91AK131がRAM 91AK125に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出処理、CPU 91AK131が外部から各種信号の入力を受け付ける受信処理、CPU 91AK131が外部へと各種信号を出力する送信処理、あるいは、これらの処理の一部または全部を含んでいてもよい。

【1643】

VDP 91AK132は、CPU 91AK131からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、画像表示装置5における画像表示の制御内容を決定する。例えばVDP 91AK132は、画像表示装置5の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。VDP 91AK132は、高速描画機能や動画像データ分離機能、映像デコード機能といった画像データ処理機能を有する画像プロセッサである。なお、VDP 91AK132は、GPU（Graphics Processing Unit）、GCL（Graphics Controller LSI）、あるいは、より一般的にDSP（Digital Signal Processor）と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。

【1644】

命令デコーダ91AK141は、CPU 91AK131からの表示制御指令に含まれる命令部（命令コード）を解読して、解読結果に応じた画像処理などを指示する。例えば解読結果に含まれる表示制御用の命令群は、VDP 91AK132の内部回路に供給される。命令デコーダ91AK141は、解読結果に応じた制御信号を生成し、VDP 91AK132の内部回路に供給してもよい。解読結果に含まれる音声制御用の命令群は、音声処理回路91AK133に供給されてもよい。解読結果に含まれるランプ制御用の命令群は、ランプ制御回路91AK134に供給されてもよい。解読結果に含まれるモータ制御用の命令群は、モータ制御回路91AK135に供給されてもよい。

【1645】

デマルチプレクサ91AK142は、演出データメモリ91AK123などから読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離して出力する。デマル

10

20

30

40

50

チプレクサ 91AK142 から出力された映像データは、映像デコーダ 91AK143 に入力される。デマルチプレクサ 91AK142 から出力された音声データは、音声処理回路 91AK133 の音声デコーダ 91AK151 に入力される。映像デコーダ 91AK143 は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して出力する。映像デコーダ 91AK143 から出力された映像データは、動画像レンダラ 91AK144 に供給される。映像デコーダ 91AK143 は、演出データメモリ 91AK123 などから圧縮符号化されたキャラクタ画像データやテキスト画像データを読み出し、伸張復号化した後に、キャラクタ画像レンダラ 91AK145 やテキスト画像レンダラ 91AK146 に供給してもよい。
【1646】

動画像レンダラ 91AK144 は、映像デコーダ 91AK143 から供給された映像データを、VRAM 91AK147 の所定領域に書き込んで記憶させる。動画像レンダラ 91AK144 は、映像データに示される映像の色相、彩度、明度、あるいは、これらの一部または全部を調整可能な画像処理を実行して、調整後の映像データを VRAM 91AK147 に一時記憶させてもよい。キャラクタ画像レンダラ 91AK145 は、演出データメモリ 91AK123 などから読み出されたキャラクタ画像データや映像デコーダ 91AK143 から供給されたキャラクタ画像データが入力され、VRAM 91AK147 の所定領域に書き込んで記憶させる。キャラクタ画像レンダラ 91AK145 は、ベクター形式のキャラクタ画像データをビットマップ形式に変換して、VRAM 91AK147 に一時記憶させてもよい。キャラクタ画像レンダラ 91AK145 は、キャラクタ画像指定情報により指定されたキャラクタ画像を、キャラクタ表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。テキスト画像レンダラ 91AK146 は、演出データメモリ 91AK123 などから読み出されたテキスト画像データや映像デコーダ 91AK143 から供給されたテキスト画像データが入力され、VRAM 91AK147 の所定領域に書き込んで記憶させる。テキスト画像レンダラ 91AK146 は、ベクター形式のテキスト画像データをビットマップ形式に変換して、VRAM 91AK147 に一時記憶させてもよい。テキスト画像レンダラ 91AK146 は、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。

【1647】

VRAM 91AK147 は、画像データを一時記憶して、VDP 91AK132 による画像データ処理のワークエリアを提供する。VRAM 91AK147 には、例えばパレットデータが配置されるパレット領域、キャラクタ画像データが格納されるキャラクタ用バッファ、テキスト画像データが格納されるテキスト用バッファ、CG 用バッファなどの各領域を提供できればよい。CG 用バッファは、VDP 91AK132 による描画処理が実行されるときにキャラクタやテキストの表示色が定義されたパレットデータを一時的に保存したり、描画処理により作成される演出画像の表示データを一時的に保存したりするために用いられる。表示駆動回路 91AK148 は、画像表示装置 5 の画面上に各種画像を表示させる信号を出力するための回路である。表示駆動回路 91AK148 は、VDP 91AK132 において作成された表示データに応じた色信号（階調制御信号）とともに、所定のクロック信号（ドットクロック信号）や走査信号（駆動制御信号）を画像表示装置 5 に出力すればよい。

【1648】

VRAM 91AK147 の内部、または内蔵メモリ 91AK136 といった VRAM 91AK147 とは別個のメモリモジュールには、フレームバッファが設けられてもよい。フレームバッファは、VDP 91AK132 による描画処理で作成される演出画像の表示データなどが展開記憶される仮想表示領域を提供する。フレームバッファに記憶される表示データは、例えばポイント、ライン、ポリゴンといった、ベクター形式の画像データ（ベクターデータ、ベクトルデータ）などに基づいて、VDP 91AK132 が作成したビットマップ形式の画像データ（ピクセルデータ、ラスタデータ）などであればよい。な

10

20

30

40

50

お、フレームバッファには、例えば画像表示装置 5 の画面上に表示される各種画像の表示データを記憶する実表示領域と、画像表示装置 5 の画面上には表示されない各種画像の表示データを記憶する仮想表示領域とが含まれていてもよい。あるいは、フレームバッファの仮想表示領域にて画像表示装置 5 の表示画面と同じ大きさの画面表示を行うための表示データが作成され、仮想表示領域の表示データが表示駆動回路 91AK148 へと供給されることで、画像表示装置 5 の側に出力されるようにしてもよい。

【1649】

例えばフレームバッファの記憶領域には、画像表示領域と、画像描画領域とが割り当てられる。画像表示領域には、画像表示装置 5 の画面上に演出画像を表示させるための表示データが格納される。画像描画領域には、描画処理により作成された各演出画像の表示データが格納される。画像表示領域と画像描画領域は、V ブランクが発生するごとに互いに切り替わるようにしてもよい。V ブランクは、画像表示装置 5 の画面上に表示される画像を更新する周期で発生する。V ブランクが開始されるごとに、VDP91AK132 から CPU91AK131 に対して V ブランク割込信号が出力されるとともに、各種割込信号が、VDP91AK132 から CPU91AK131 に対して出力されてもよい。V ブランクが発生するごとに画像表示領域と画像描画領域とを切り替えることで、ある V ブランク周期（第 1 描画表示期間）において画像描画領域として割り当てられた記憶領域では各演出画像の表示データを作成する描画処理が行われるとともに、次の V ブランク周期（第 2 描画表示期間）においては、この記憶領域が画像表示領域に切り替わる。したがって、第 1 描画表示期間における描画処理で作成された表示データは、第 2 描画表示期間にて画像表示装置 5 に向けて出力され、また、第 2 描画表示期間にて画像描画領域が割り当てられた記憶領域では、描画処理で作成された表示データの格納が行われる。

【1650】

音声処理回路 91AK133 は、CPU91AK131 や VDP91AK132 からの命令やレジスタ設定に基づいて、スピーカ 8L、8R を用いた音声出力を可能にする音声信号を生成する。音声処理回路 91AK133 の音声デコーダ 91AK151 には、VDP91AK132 のデマルチプレクサ 91AK142 から出力された音声データが供給される。音声デコーダ 91AK151 は、圧縮符号化された音声データを伸張復号化して、音声信号を生成する。また、音声処理回路 91AK133 は、動画画像データに含まれない音声データを予め記憶可能な音声データメモリを含んでいてもよい。音声データメモリは、例えば演出データメモリ 91AK123 や ROM91AK124 などに含まれることで、音声処理回路 91AK133 の外部に設けられてもよい。音声処理回路 91AK133 は、CPU91AK131 や VDP91AK132 からの命令やレジスタ設定に基づいて、音声データメモリから読み出した音声データを伸張復号化するなどして、音声信号を生成してもよい。

【1651】

ランプ制御回路 91AK134 は、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった発光部材の点灯、消灯、点滅などの点灯態様（発光態様）を制御する。ランプ制御回路 91AK134 は、CPU91AK131 や VDP91AK132 からの命令やレジスタ設定に基づいて、ランプ制御データを生成し、ランプ制御基板 14 やランプドライバ基板へと出力する。モータ制御回路 91AK135 は、可動体 32 などの演出用可動部材を動作可能に駆動する駆動モータに対し、回転、停止、回転速度、回転角度（位相）などの作動状態を制御する。モータ制御回路 91AK135 は、CPU91AK131 や VDP132 からの命令やレジスタ設定に基づいて、モータ制御データを生成し、モータドライバ基板へと出力する。内蔵メモリ 91AK136 は、演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 に内蔵されたメモリ回路であり、演出の進行を制御するために用いられる各種データを記憶可能である。

【1652】

図 19-2 は、演出制御用の記憶エリアについて、記憶内容に応じた構成例を示している。この実施の形態では、複数の記憶エリアとして、記憶エリア 91AKM01、91A

10

20

30

40

50

K M 0 2、9 1 A K M 1 1～9 1 A K M 1 4が設けられている。各記憶エリアは、例えば演出データメモリ9 1 A K 1 2 3、ROM9 1 A K M 1 2 4、内蔵メモリ9 1 A K 1 3 6、あるいは、これらの一部または全部に含まれるように、設けられていればよい。複数の記憶エリアには、動画像に関するデータを記憶する記憶エリア9 1 A K M 1 1と、テキスト画像に関するデータを記憶する記憶エリア9 1 A K M 1 3とが、含まれている。

【1 6 5 3】

記憶エリア9 1 A K M 0 1は、演出制御用プログラムや演出制御管理データが記憶され、演出制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ9 1 A K 1 0 0のC P U 9 1 A K 1 3 1が各種の判定や決定、設定を行うために用意された各種テーブルの構成データであるテーブルデータ、演出制御パターンを構成するパターンデータなどは、管理データとして記憶エリア9 1 A K M 0 1に記憶されていればよい。

10

【1 6 5 4】

記憶エリア9 1 A K M 0 2は、表示制御用プログラムや表示制御管理データが記憶され、表示制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ9 1 A K 1 0 0のV D P 9 1 A K 1 3 2が各種の画像処理を行うために用意された画像処理プログラム、演出画像を表示する手順などが定められた表示用のプロセステーブルなどは、記憶エリア9 1 A K M 0 2に記憶されていればよい。画像処理プログラムは、ベクター形式の画像データを、ビットマップ形式の画像データに変換するプログラムを含んでいてもよい。画像処理プログラムは、文字コードを用いて記述されたテキストとフォントデータとに基づいて、ビットマップ形式のテキスト画像を生成するプログラムを含んでいてもよい。

20

【1 6 5 5】

記憶エリア9 1 A K M 1 1は、動画像データと、その関連データとを含めた動画像関連データが記憶される。動画像データは、元画像となる複数フレームの画像を用いて、例えば動き補償予測符号化といった圧縮符号化処理により、参照画像や予測画像などを含む画像圧縮情報が生成され、音声データと多重化された多重符号化ストリームであればよい。記憶エリア9 1 A K M 1 1に記憶される動画像関連データは、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。動画像表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機1における演出の進行に伴い、画像表示装置5の画面上に表示する動画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。動画像の表示内容は、動画像データに対応して再生表示される動画像の内容である。動画像の表示態様は、動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、動画像を再生表示するときの態様や形態である。なお、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア9 1 A K M 0 2に記憶されてもよい。

30

【1 6 5 6】

記憶エリア9 1 A K M 1 2は、キャラクタ画像データと、その関連データとを含めたキャラクタ画像関連データが記憶される。キャラクタ画像データは、複数種類の飾り図柄、人物、図形、記号などを示す任意のキャラクタ画像を、ベクター形式あるいはビットマップ形式で記述した静止画像データであればよい。記憶エリア9 1 A K M 1 2に記憶されるキャラクタ画像関連データは、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。キャラクタ表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機1における演出の進行に伴い、画像表示装置5の画面上に表示するキャラクタ画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。キャラクタ画像の表示内容は、キャラクタ画像データに対応して表示されるキャラクタ画像の内容である。キャラクタ画像の表示態様は、キャラクタ画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア9 1 A K M 0 2に記憶されてもよい。

40

50

【1657】

記憶エリア91AKM13は、テキスト画像データと、その関連データとを含めたテキスト画像関連データが記憶される。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータを含んでいてもよい。アウトラインフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、輪郭を結ぶ複数の頂点座標などを組み合わせて指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータに代えて、あるいはアウトラインフォントデータとともに、ベクターフォントデータあるいはストロークフォントデータを含んでいてもよい。ベクターフォントデータやストロークフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、直線や曲線のパラメータを指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。アウトラインフォントやベクターフォントは、フォントの拡大縮小によっても品質が劣化しにくいスケラブルフォントに含まれる。テキスト画像データは、複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像を示し、文章、段落、文、文節、単語、あるいは、これらの一部または全部の組合せといった、任意に設定された言葉の単位を認識可能に示すものであればよい。また、テキスト画像データは、単一の文字画像のみによるテキスト画像を示すものであってもよい。テキスト画像データを用いて画像表示装置5の画面上に表示されるテキスト画像は、テロップ文字を示すものであってもよいし、字幕を示すものであってもよいし、その他の情報伝達文字や装飾文字を示すものであってもよい。テキスト画像データは、テキスト画像を表示するための演出データに含まれるので、演出データメモリ91AK123に記憶されてもよい。これに対し、アウトラインフォントデータなどのフォントデータは、VDP91AK132が画像処理プログラムを実行するときに用いられるので、ROM91AK124や内蔵メモリ91AK136のいずれかに記憶されてもよい。このように、記憶エリア91AKM13は、演出データメモリ91AK123と、ROM91AK124または内蔵メモリ91AK136とに、設けられてもよい。他の記憶エリアについても同様に、演出データメモリ91AK123、ROM91AKM124、内蔵メモリ91AK136といった、複数のメモリ装置の一部または全部に設けられてもよい。

【1658】

記憶エリア91AKM13に記憶されるテキスト画像関連データは、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機1における演出の進行に伴い、画像表示装置5の画面上に表示するテキスト画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。テキスト画像の表示内容は、テキスト画像データに対応して表示されるテキスト画像の内容である。テキスト画像の表示態様は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア91AKM02に記憶されてもよい。

【1659】

記憶エリア91AKM14は、音声データと、その関連データとを含めた音声関連データが記憶される。記憶エリア91AKM14に記憶される音声データは、動画像表示による演出において画像と同期して再生出力される音声とは異なり、パチンコ遊技機1における演出の進行に伴い、任意の音声を再生出力可能にするものであればよい。記憶エリア91AKM14に記憶される音声関連データは、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。音声出力プロセステーブルは、パチンコ遊技機1における演出の進行に伴い、スピーカ8L、8Rから出力する効果音や楽曲などの音声を、経過時間に応じて変更可能な音声制御処理に用いられる。なお、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、演出制御管理データとして、記憶エリア91AKM01に記憶されてもよい。

【1660】

演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のVDP91AK132では、デマルチ

10

20

30

40

50

プレクサ 9 1 A K 1 4 2 に、記憶エリア 9 1 A K M 1 1 から読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離される。映像データは映像デコーダ 9 1 A K 1 4 3 に入力され、音声データは音声処理回路 9 1 A K 1 3 3 の音声デコーダ 9 1 A K 1 5 1 に入力される。映像デコーダ 9 1 A K 1 4 3 は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して、動画像レンダラ 9 1 A K 1 4 4 に供給する。動画像レンダラ 9 1 A K 1 4 4 は、例えば動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じた映像データの変換処理などを実行し、変換後のデータを V R A M 9 1 A K 1 4 7 の所定領域に書き込んで記憶させる。こうして、記憶エリア 9 1 A K M 1 1 の記憶データである動画像データを用いて、動画像の表示が制御される。

【1 6 6 1】

演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の V D P 9 1 A K 1 3 2 では、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 に、記憶エリア 9 1 A K M 1 3 から読み出されたテキスト画像データが入力される。テキスト画像データが圧縮符号化されている場合には、映像デコーダ 9 1 A K 1 4 3 により伸張復号化してから、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 に入力されてもよい。テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 は、例えばテキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じたテキスト画像データの変換処理などを実行し、変換後のデータを V R A M 9 1 A K 1 4 7 の所定領域に書き込んで記憶させる。こうして、記憶エリア 9 1 A K M 1 3 の記憶データであるテキスト画像データを用いて、テキスト画像の表示が制御される。

【1 6 6 2】

図 1 9 - 3 は、リーチ演出内容に応じた動画像データとテキスト表示プロセステーブルの決定例を示している。S P リーチ A や S P リーチ B といった、スーパーリーチのリーチ演出では、動画像データを用いた動画像表示による演出と、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出とを、実行可能である。動画像表示による演出が実行される期間と、テキスト画像表示による演出が実行される期間は、一部または全部が同一期間であってもよいし異なる期間を含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、例えば複数の文字画像を組み合わせたテキスト画像を表示する場合に、表示の制御に用いられるプロセステータが設定されたテーブルである。

【1 6 6 3】

図 1 9 - 3 に示す決定例では、リーチ演出内容に応じて、動画像データ 9 1 A K D 0 1、9 1 A K D 0 2、9 1 A K D 1 1、9 1 A K D 1 2 のいずれかに決定され、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2、9 1 A K T 1 1、9 1 A K T 1 2 のいずれかに決定される。このうち、動画像データは、リーチ演出内容と一対一に対応して決定される。例えばリーチ演出内容が「S P リーチ A (大当たり)」である場合には、動画像データ 9 1 A K D 0 1 に決定される。リーチ演出内容が「S P リーチ B (大当たり)」である場合には、動画像データ 9 1 A K D 0 2 に決定される。リーチ演出内容が「S P リーチ A (ハズレ)」である場合には、動画像データ 9 1 A K D 1 1 に決定される。リーチ演出内容が「S P リーチ B (ハズレ)」である場合には、動画像データ 9 1 A K D 1 2 に決定される。これに対して、テキスト表示プロセステーブルは、異なるリーチ演出内容でも共通して決定可能な場合と、決定不可となる場合とがある。例えばリーチ演出内容が「S P リーチ A (大当たり)」である場合には、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 の決定割合が 3 0 / 1 0 0 であり、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 の決定割合が 7 0 / 1 0 0 である。リーチ演出内容が「S P リーチ B (大当たり)」である場合には、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1 の決定割合が 2 0 / 1 0 0 であり、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 2 の決定割合が 8 0 / 1 0 0 である。リーチ演出内容が「S P リーチ A (ハズレ)」である場合には、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 の決定割合が 8 0 / 1 0 0 であり、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 の決定割合が 2 0 / 1 0 0 である。リーチ演出内容が「S P リーチ B (ハズレ)」である場合には、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1 の決定割合が 7 0 / 1 0 0 であり、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 2 の決定割合が 3 0 / 1 0 0 である。

ある。

【1664】

テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02は、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」または「SPリーチA（ハズレ）」の場合に決定可能となり、リーチ演出内容が「SPリーチB（大当り）」または「SPリーチB（ハズレ）」の場合には決定不可となる。テキスト表示プロセステーブル91AKT11、91AKT12は、リーチ演出内容が「SPリーチB（大当り）」または「SPリーチB（ハズレ）」の場合に決定可能となり、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」または「SPリーチA（ハズレ）」の場合には決定不可となる。このように、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02は、SPリーチAのリーチ演出が実行される場合に、テキスト画像の表示を制御するために用いられる。テキスト表示プロセステーブル91AKT11、91AKT12は、SPリーチBのリーチ演出が実行される場合に、テキスト画像の表示を制御するために用いられる。

10

【1665】

リーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」の場合には動画像データ91AKD01を用いた動画像表示による演出が実行され、リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」の場合には動画像データ91AKD11を用いた動画像表示による演出が実行される。動画像データ91AKD01を用いて表示される動画像と、動画像データ91AKD11を用いて表示される動画像とに対して、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「SPリーチB（大当り）」の場合には動画像データ91AKD02を用いた動画像表示による演出が実行され、リーチ演出内容が「SPリーチB（ハズレ）」の場合には動画像データ91AKD12を用いた動画像表示による演出が実行される。動画像データ91AKD02を用いて表示される動画像と、動画像データ91AKD12を用いて表示される動画像とに対して、テキスト表示プロセステーブル91AKT11、91AKT12のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。したがって、異なる動画像データを用いて表示される複数の動画像に対して、共通のテキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。

20

【1666】

図19-4は、テキスト表示プロセステーブルの構成例を示している。このうち、図19-4（A1）は、SPリーチAのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル91AKT01の構成例を示し、図19-4（A2）は、SPリーチAのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル91AKT02の構成例を示している。図19-4（B）は、SPリーチBのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル91AKT11の構成例を示している。

30

【1667】

それぞれのテキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。なお、テキスト表示プロセステーブルは、単一のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が対応付けて設定されたものを含んでもよい。テキスト表示期間は、表示対象となるテキスト画像ごとに、その表示を開始する開始時間と、その表示を終了する終了時間とを指定する。テキスト表示期間における開始時間と終了時間は、リーチ演出における動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよい、可変表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよい。ただし、テキスト画像の表示内容が動画像の表示内容と関連性の高いものである場合には、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間を指定することが望ましい。可変表示が開始されてからの経過時間は、例えば可変表示がリーチ態様となる以前の経過時間も含むので、リーチ態様となる以前の可変表示演出などにより、共通のリーチ演出であっても動画像の表示が開始されるタイミングは異なる場合がある。このような場合でも、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示

40

50

期間における開始時間と終了時間が指定されていれば、動画像における特定画像が表示されるタイミングと、特定のテキスト画像が表示されるタイミングとを容易に同期させることができ、動画像の表示とテキスト画像の表示との連動性を高めることができる。テキスト画像指定情報は、テキスト画像の表示に用いるテキスト画像データを特定可能に指定する。例えばテキスト画像指定情報は、記憶エリア91AKM13におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する情報であればよい。あるいは、テキスト画像指定情報は、例えばASCIIコードやUNICODE(UTF-16またはUTF-8など)、JISコード(Shift_JISコードなど)といった、任意の文字コードを使用して、表示対象となるテキスト画像の内容が特定される情報であってもよい。テキスト表示設定情報は、表示対象となるテキスト画像の表示スタイル情報や表示レイアウト情報、その他のメタデータなどにより、テキスト画像の表示態様を設定可能に指定する情報である。テキスト表示プロセステーブルは、例えばT T M L (Timed Text Markup Language)といった、所定のマークアップ言語を用いて記述されてもよい。その他、テキスト表示プロセステーブルは、任意のテーブルデータを用いることにより、テキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報を、対応付けて設定可能であればよい。

【1668】

図19-5は、テキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像の表示制御例を示している。このうち、図19-5(A1)は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の場合における表示制御例を示し、図19-5(A2)は、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合における表示制御例を示している。図19-5(B)は、テキスト表示プロセステーブル91AKT11の場合における表示制御例を示している。これらの表示制御例では、SPリーチAのリーチ演出が実行される場合に、タイミングT00であるときに動画像の表示が開始され、SPリーチBのリーチ演出が実行される場合に、タイミングT10であるときに動画像の表示が開始される。

【1669】

図19-4(A1)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT01の場合には、図19-5(A1)に示すように、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングT02~T04は、いずれもタイミングT01からタイミングT05までの期間に含まれている。タイミングT05が経過した後は、タイミングT06からタイミングT08までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA04により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA05により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングT08はタイミングT07よりも後に到来するタイミングである。

【1670】

図19-4(A2)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合には、図19-5(A2)に示すように、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を表示させる。タイミングT05が経過した後は、タイミングT06からタイミングT08までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA14により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA05により指定されたテキスト画像を表示させる。

【1671】

このように、テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、画像表示装置5の画面上に表示させることができる。複数のテキスト表示期間に含まれる第1テキスト表示期間は、第1テキスト表示期間とは異なる第2テキスト表示期間と、一部または全部が共通する期間を含んでいてもよい。例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01やテキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間に、タイミングT02からタイミングT03までの第2テキスト表示期間や、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間が含まれるように設定されている。この場合に、第1テキスト表示期間は、一部の期間が第2テキスト表示期間と共通しており、他の一部の期間が第3テキスト表示期間と共通している。このように、第1テキスト表示期間は、第2テキスト表示期間と一部が共通する期間を含み、第3テキスト表示期間と一部が共通する期間を含んでいる。これに対して、第2テキスト表示期間は全部の期間が第1テキスト表示期間と共通しており、第3テキスト表示期間は全部の期間が第1テキスト表示期間と共通している。このように、第2テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第3テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に全部の期間が含まれている。また、タイミングT06からタイミングT08までのテキスト表示期間と、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間とは、互いに一部が共通する期間を含んでいる。このように、第1テキスト表示期間は第2テキスト表示期間に一部の期間が含まれ、第2テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に一部の期間が含まれてもよい。あるいは、第1テキスト表示期間は第2テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第2テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に全部の期間が含まれてもよい。

【1672】

テキスト表示プロセステーブルにおける設定により、複数のテキスト表示期間に応じて、テキスト画像指定情報により指定された異なるテキスト画像を表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示内容に関する第1構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01やテキスト表示プロセステーブル91AKT02における設定により、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像が表示される。この第1テキスト表示期間に含まれる第2テキスト表示期間として、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像が表示される。タイミングT03にて第2テキスト表示期間が終了した後は、さらに第1テキスト表示期間に含まれる第3テキスト表示期間として、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA03またはテキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像が表示される。このような設定により、第1テキスト表示期間のうち、タイミングT01からタイミングT02までの期間と、タイミングT03からタイミングT04までの期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像のみが表示される。その一方で、第1テキスト表示期間のうち、第2テキスト表示期間と共通するタイミングT02からタイミングT03までの期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定された第1テキスト画像の表示に、テキスト画像指定情報91AKA02により指定された第2テキスト画像の表示が、付加されるようにテキスト画像の表示が変更される。他方では、第1テキスト表示期間のうち、第3テキスト表示期間と共通するタイミングT04からタイミングT05までの期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定された第1テキスト画像の表示に、テキスト画像指定情報91AKA03により指定された第3テキスト画像の表示が、または、テキスト画像指定情報91AKA13により指定された第4テキスト画像の表示が、付加されるようにテキスト画像の表示が変更される

10

20

30

40

50

。この場合には、第1テキスト画像の表示に付加されるテキスト画像の表示を、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、第3テキスト画像または第4テキスト画像のいずれかが表示されるように変更することが可能になる。

【1673】

テキスト表示プロセステーブル91AKT01とテキスト表示プロセステーブル91AKT02とでは、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を表示させる。これに対し、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の場合にはテキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を表示させ、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合にはテキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を表示させる。テキスト表示プロセステーブル91AKT01とテキスト表示プロセステーブル91AKT02は、共通の動画像データ91AKD01、91AKD11に対応して決定可能である。したがって、共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合であっても、複数のテキスト表示期間の少なくとも一部では、表示対象となるテキスト画像を異ならせることで、テキスト画像の表示における構成要素を変更可能である。なお、共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間の全部において、表示態様となるテキスト画像を異ならせてもよい。共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間について、開始時間、終了時間、期間長の一部または全部を異ならせてもよい。このように、1の動画像に付加されたテキスト画像を表示する表示期間の一部または全部を変更可能としてもよいし、1の動画像に付加されたテキスト画像の一部または全部を変更可能としてもよい。

【1674】

図19-4(B)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT11の場合には、図19-5(B)に示すように、タイミングT11からタイミングT15までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA21により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングT11からタイミングT12までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA22により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT13からタイミングT14までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA23により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングT12～T14は、いずれもタイミングT11からタイミングT15までの期間に含まれている。タイミングT15が経過した後は、タイミングT16からタイミングT17までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA24により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT18からタイミングT19までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA25により指定されたテキスト画像を表示させる。

【1675】

図19-6は、テキスト表示設定情報の具体例を示している。テキスト表示設定情報は、例えばorigin、fontFamily、fontSize、fontWeight、color、backgroundColor、fontStyle、textAlign、textDecorationといった、複数フィールドに対応するデータを含んで構成されている。originフィールドは、テキスト画像を表示する場合の原点座標を設定可能である。fontFamilyフィールドは、テキスト画像に含まれる文字のフォントについて、フォントの種類となるフォントファミリーを設定可能である。fontSizeフィールドは、テキスト画像を表示する大きさとなるフォントサイズを設定可能である。fontWeightフィールドは、テキスト画像に含まれる文字の太さを設定可能である。colorフィールドは、テキスト画像に含まれる文字の表示色を設定可能である。backgroundColorフィールドは、テキスト画像における背景の表示色を設定可能である。fontStyleフィールドは、標準体やイタリック体または斜体といったテキスト画像における文字のスタイルを設定

可能である。textAlignフィールドは、右詰め、中央、左詰めといった、テキスト画像に含まれる文字の配置を設定可能である。textDecorationフィールドは、例えばアンダーライン、オーバーライン、取消し線、その他のエフェクト画像といった、テキスト画像に付加される装飾表示を設定可能である。このように、テキスト表示設定情報は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定可能にする。

【1676】

図19-6(A)は、テキスト表示設定情報91AKB01の構成例を示している。図19-6(B)は、テキスト表示設定情報91AKB02の構成例を示している。図19-6(C1)は、テキスト表示設定情報91AKB03の構成例を示している。図19-6(C2)は、テキスト表示設定情報91AKB13の構成例を示している。テキスト表示設定情報91AKB01は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02、91AKT11に含まれている。テキスト表示設定情報91AKB02は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02、91AKT11に含まれている。テキスト表示設定情報91AKB03は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT11に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル91AKT02には含まれていない。テキスト表示設定情報91AKB13は、テキスト表示プロセステーブル91AKT02に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT11には含まれていない。

【1677】

テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、画像表示装置5の画面上に表示させることができる。これにより、動画画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示態様に関する第2構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01やテキスト表示プロセステーブル91AKT02における設定により、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。この第1テキスト表示期間に含まれる第2テキスト表示期間として、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。タイミングT03にて第2テキスト表示期間が終了した後は、さらに第1テキスト表示期間に含まれる第3テキスト表示期間として、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがある。このような設定により、第1テキスト表示期間のうち、タイミングT01からタイミングT02までの期間と、タイミングT03からタイミングT04までの期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像のみが、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。その一方で、第1テキスト表示期間のうち、第2テキスト表示期間と共通するタイミングT02からタイミングT03までの期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示されるように、テキスト画像の表示が変更される。他方では、第1テキスト表示期間のうち、第3テキスト表示期間と共通するタイミングT04からタイミ

10

20

30

40

50

ングT05までの期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報91AKB13により表示された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがあるように、テキスト画像の表示が変更される。

【1678】

タイミングT02からタイミングT03までの第2テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示することができる。タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。あるいは、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。このように、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間のうち、タイミングT02からタイミングT03までの第2テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を第1表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を第1表示態様とは異なる第2表示態様に変更して表示することができる。タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間のうち、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を第1表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を第1表示態様および第2表示態様とは異なる第3表示態様に変更して表示する場合がある。あるいは、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間のうち、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を第1表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を第1～第3表示態様とは異なる第4表示態様に変更して表示する場合がある。したがって、動画像に付加されるテキスト画像の表示期間では、一部のテキスト画像を他のテキスト画像とは異なる表示態様に変更して表示することができる。また、第1表示態様のテキスト画像とともに第2表示態様のテキスト画像を表示した後は、第2表示態様のテキスト画像を第3表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合と、第2表示態様のテキスト画像を第4表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合とがあるように、テキスト画像の表示態様を変更して表示することができる。

【1679】

図19-4(A1)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT01と図19-4(A2)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT02とでは、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様で表示させる。また、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示態様で表示させる。これにより、共通のテキスト画像を、共通の表示態様で表示させることができ

る。一方において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示態様で表示させる。これにより、異なるテキスト画像を、異なる表示態様で表示させることができる。他方において、テキスト表示プロセステーブル91AKT11では、タイミングT11からタイミングT15までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA21により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様で表示させる。また、タイミングT11からタイミングT12までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA22により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示態様で表示させる。この場合には、テキスト画像指定情報91AKA21により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。また、テキスト画像指定情報91AKA22により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。このように、異なる動画像に付加される異なるテキスト画像であっても、共通のテキスト表示設定情報による設定データに応じて、共通の表示態様で表示させることができるようにしてもよい。あるいは、テキスト表示プロセステーブル91AKT01では、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA05により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB05により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA05により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB15により設定された表示態様で表示させる。このように、共通のテキスト画像であっても、テキスト表示設定情報に応じて、異なる表示態様で表示させることができるようにしてもよい。

【1680】

テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。また、複数のテキスト表示プロセステーブルにおいて、複数のテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報のうち、少なくとも一部の情報を共通の情報として設定可能であり、また、一部または全部の情報を異なる情報として設定可能である。これらの設定により、テキスト画像の表示内容や表示態様といった、テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を、個別に変更して表示することができる。

【1681】

図19-6(A)に示されたテキスト表示設定情報91AKB01では、colorフィールドにより、テキスト画像の表示色が#FF0040から#4000FFへと段階的に変化するように設定される。図19-4(A1)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT01と図19-4(A2)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT02とでは、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。図19-4(B)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT11では、タイミングT11からタイミングT15までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。これらの場合に、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、共通の第1構成要素となる表示内容に対応するテキスト画像として表示されるときに、そのテキスト画像の表示色といった、テキスト画像に関

する第2構成要素となる表示態様を、経過時間に応じて変更することができる。なお、例えばcolorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、リーチ演出内容などに応じて、変更可能であってもよい。この場合には、例えば可変表示の表示結果が「大当たり」であるか否かといった、有利状態に制御されるか否かに応じて異なる割合で、テキスト画像の表示色を変更するか否かが決定されてもよいし、複数の表示色のいずれかに決定されてもよい。また、例えばcolorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、CPU91AK131による演出制御用プログラムの実行結果などに応じて、変更可能であってもよい。この場合に、VDP91AK132は、CPU91AK131からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、colorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色を、異なる表示色に変更できればよい。このように、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト画像に関するデータの一部を変更するだけで、テキスト画像の表示スタイルといった表示態様を変更できるので、データ容量の増大や処理負担の増大を防止しつつ、多様なテキスト画像の表示が可能になる。テキスト画像の表示色を変更する場合には、他の表示スタイルも対応して変更可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色が白色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が視認しやすくなり、テキスト画像の表示色が赤色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が認識しにくくなる傾向がある。そこで、テキスト画像の表示色が赤色に変更された場合には、テキスト画像の表示色が白色である場合よりも、フォントサイズが大きくなるように、例えばfontSizeフィールドにより設定されるテキスト画像を表示する大きさが変更されてもよい。具体的な一例として、表示色が白色である場合にフォントサイズが10.5pxで表示されるテキスト画像は、その表示色が赤色に変更されて表示される場合に、フォントサイズが11pxで表示されるように変更できればよい。これにより、テキスト画像の表示における遊技者の違和感を抑制しつつ、遊技者が視認しやすいテキスト画像の表示が可能になる。

【1682】

図19-7は、テキスト表示プロセステーブルを用いてテキスト画像が表示される演出の実行例を示している。この実行例では、SPリーチAのリーチ演出が実行される場合の動画像表示に伴い、複数のテキスト表示期間に応じたテキスト画像の表示が行われる。SPリーチAのリーチ演出は、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合に動画像データ91AKD01を用いた動画像表示が行われ、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に動画像データ91AKD11を用いた動画像表示が行われる。動画像データ91AKD01を用いた動画像表示と、動画像データ91AKD11を用いた動画像表示とは、共通する味方キャラクタと敵方キャラクタが対戦するバトル演出となる演出表示が行われ、例えば対戦結果が報知されるタイミングまでは、共通する演出表示の内容となっていればよい。また、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル91AKT02の決定割合が高くなり、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル91AKT01の決定割合が高くなる。したがって、SPリーチAのリーチ演出では、共通する演出表示の内容となる動画像表示期間であっても、テキスト表示プロセステーブルに応じたテキスト画像の表示内容に応じて、大当たり期待度を異ならせることができる。

【1683】

図19-7(A)に示す演出実行例91AKD11は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02で共通する演出内容であり、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報91AKA01により指定された「SPリーチA」というリーチ名を示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様として、例えば原点座標が(300,30)、フォントファミリーがAA_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが48px、文

字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が#FF0040から#4000FFへと段階的に変化、背景表示色が#CCF0F0、文字スタイルがitalicに対応するイタリック体または斜体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。演出制御用マイクロプロセッサ91AK100では、VDP91AK132のテキスト画像レンダラ91AK146が、テキスト表示指定情報により指定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様でテキスト画像を表示するための画像変換処理などを実行すればよい。

【1684】

また、図19-7(A)に示す演出実行例91AKD11では、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報91AKA02により指定された「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがBB_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが36px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#FFFFFF、背景表示色が#220C0C、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が左詰め、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。

【1685】

図19-7(B1)に示す演出実行例91AKD21は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル91AKT02とは異なる演出内容を含み、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報91AKA03により指定された「チャンス!!」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがCC_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが60px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#000000、背景表示色が#FFFFFF、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標や文字装飾が共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、一部を変更して表示可能であってもよい。

【1686】

図19-7(B2)に示す演出実行例91AKD22は、テキスト表示プロセステーブル91AKT02を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01とは異なる演出内容を含み、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報91AKA13により指定された「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがDD_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが72px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、背景表示色が#000000、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像と比

10

20

30

40

50

較して、原点座標のみが共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置、文字装飾が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、変更するデータと変更しないデータとを、個別に設定可能であってもよい。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像と比較すると、原点座標も含めて、全部の設定が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、全部を変更して表示可能であってもよい。テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、1 のデータを変更して表示する場合には、1 のデータと予め対応付けられた他のデータも変更して表示可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色を "gold" に対応する金色に変更して表示する場合には、文字装飾を effect_gold による金色表示用のエフェクト表示設定に変更して表示することができればよい。

【1687】

テキスト画像の表示色や背景表示色は、R（赤）、G（緑）、B（青）の各表示色について、例えば輝度（階調）が「0」～「255」のうちいずれかのレベルとなるように、256段階で設定可能である。テキスト表示設定情報において、color フィールドや backgroundColor フィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ画像の表示に用いられるキャラクタ表示設定情報において、color フィールドや backgroundColor フィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。また、テキスト画像を表示する場合の原点座標は、画像表示装置 5 の画面上における水平方向の x 座標と垂直方向の y 座標との組合せにより設定可能である。テキスト表示設定情報において、origin フィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ表示設定情報において、origin フィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータと、共通のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像と共通の情報をを用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を変更可能であればよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を変更する処理負担を軽減することができる。

【1688】

テキスト画像を表示する場合に設定可能なフォントファミリーは、キャラクタ画像を表示する場合には設定されない。テキスト表示設定情報において、fontFamily フィールドを構成するフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報には含まれない特有のフィールドデータであればよい。また、テキスト画像を表示する場合に設定可能なフォントサイズに代えて、キャラクタ画像を表示する場合にはキャラクタサイズを設定可能であればよい。テキスト表示設定情報において、fontSize フィールドを構成するフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報において、characterSize フィールドを構成するフィールドデータに相当するものの、特有のフィールドフォーマットを有していてもよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータとは異なる特有のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像では用いられない特有の情報をを用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を、柔軟に変更して

10

20

30

40

50

多様なテキスト画像を表示することができる。

【1689】

テキスト画像の表示色として、例えば"gold"に対応する金色が設定された場合には、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となる。テキスト表示設定情報において、colorフィールドにより"gold"が設定される場合には、textDecorationフィールドによりeffect_goldが設定されることで、光沢性を有するテキスト画像を表示するとともに、そのテキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像を付加して表示可能である。図19-7(B2)に示された演出実行例91AKD22では、テキスト画像指定情報91A13により「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が指定された場合に、テキスト表示設定情報91AKB13により金色表示用の表示スタイルなどが設定

10

【1690】

パチンコ遊技機1では、動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、演出内容を遊技者が認識しやすくなり、演出内容とは異なる情報の提供も容易になる。この場合に、動画像データに含まれる映像データとして、テキスト画像データを圧縮符号化して多重化するなどしたデータ構成では、伸張復号化して再生されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示において、輪郭が滲んで表示品質が劣化するなどの問題が生じるおそれがある。また、動画像表示に付加されるテキスト画像表示の表示内容に応じて、異なる動画像データを用意した場合には、動画像データのデータ容量が増大しやすくなり、画像データの処理負担も増大しやすくなる。テキスト画像表示における表示品質の劣化を防止するために、特別な圧縮符号化処理や伸張復号化処理を実行する場合には、さらに画像データの処理負担が増大するおそれがある。

20

【1691】

特徴部91AK、92AKでは、記憶エリア91AKM11から読み出した動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、記憶エリア91AKM13から読み出したテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行可能になり、演出内容などを遊技者が認識しやすくなる。また、動画像データとは別個に記憶されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加するので、動画像データのデータ容量が増大することや、画像データの処理負担が増大することを、可及的に防止できる適切な表示の制御が可能になる。

30

【1692】

動画像データを用いた動画像表示に付加されるテキスト画像表示は、テキスト表示プロセステーブルを用いて制御される。同様に、動画像表示は動画像表示プロセステーブルを用いて制御され、キャラクタ画像表示はキャラクタ表示プロセステーブルを用いて制御され、音声出力は音声出力プロセスデータを用いて制御される。テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。テキスト画像指定情報は、テキスト画像に関する第1構成要素として、テキスト画像データに応じたテキスト画像の表示内容を指定する。テキスト表示設定情報は、テキスト画像に関する第2構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定する。演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のVDP91AK132では、例えばテキスト画像レンダラ91AK146が、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行可能である。これにより、1の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第1構成要素となるテキスト画像の表示内容や、

40

50

第2構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする。1の動画像に付加されたテキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を変更可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1693】

リーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」である場合には、動画像データ91AKD01を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」である場合には、動画像データ91AKD11を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。また、リーチ演出内容が「SPリーチB（大当たり）」である場合には、動画像データ91AKD02を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT11、91AKT12のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「SPリーチB（ハズレ）」である場合には、動画像データ91AKD12を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT11、91AKT12のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。このように、互いに異なる複数の動画像に対して、例えば共通のテキスト表示プロセステーブルといった、共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。複数の動画像に対して共通データを用いたテキスト画像を付加して表示可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1694】

テキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報91AKA13およびテキスト表示設定情報91AKB13により、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルなどを変更可能に表示させてもよい。「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、例えば可変表示の表示結果が「大当たり」になる割合が高いことを示唆する表示内容となるテキスト画像といった、特定の第1構成要素グループに対応する特定テキスト画像であればよい。このように、特定の第1構成要素グループに対応する特定テキスト画像を表示する場合には、特定テキスト画像に関する表示態様といった第2構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。

【1695】

図19-8は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルを変更可能にした場合の表示制御例を示している。この表示制御例では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間のうち、タイミングT04からタイミングT041までのテキスト表示期間では表示色が黒色で文字装飾が無設定となり、タイミングT041からタイミングT042までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が無設定となり、タイミングT042からタイミングT05までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となる。なお、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に共通するテキスト画像の表示スタイルとして、fontFamilyフィールドによりフォントファミリーがDD_minc hoという明朝体に分類される書体、fontSizeフィールドによりフォントサイズが72pxに、それぞれ設定されている。

【1696】

図19-8（A）は、タイミングT04からタイミングT041までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#000000に対応する黒色、textDecorationフィールドにより

文字装飾がnoneに対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が黒色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。

【1697】

図19-8(B)は、タイミングT041からタイミングT042までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、textDecorationフィールドにより文字装飾がnoneに対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定した場合には、例えばテキスト画像のグラデーション表示などにより、光沢性を有するテキスト画像を表示させることができる。しかしながら、テキスト画像の表示が光沢性を有するだけでは、遊技者が金色表示を認識することが困難になるおそれがある。

【1698】

図19-8(C)は、タイミングT042からタイミングT05までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、textDecorationフィールドにより文字装飾がeffect_goldに対応する金色表示用のエフェクト表示設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定したことに加えて、テキスト画像の文字装飾を金色表示用のエフェクト表示設定とした場合には、テキスト画像のグラデーション表示に加えて、例えばテキスト画像における輪郭の縁取りや陰影の表示色、ベベルやエンボスによる境界表示、光彩を付加するレイヤースタイル、これらの一部または全部の組合せなどにより、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示させることができる。これにより、テキスト画像の表示が光沢性を有することに加えて、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示することで、遊技者が金色表示を認識しやすくなり、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【1699】

テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02では、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報91AKA02およびテキスト表示設定情報91AKB02により、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。テキスト画像指定情報91AKA02は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフのテキスト画像を指定する。テキスト表示設定情報91AKB02は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト情報のうち、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、他の部分とは異なるテキスト画像の表示色と背景表示色と文字スタイルとなるように設定すればよい。

【1700】

図19-9は、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルとした場合の表示例を示している。この表示例では、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、表示色が白色で背景表示色が黒色で文字スタイルが斜体となるように表示させ、テキスト画像の他の部分を、表示色が黒色で背景表示色が白色で文字スタイルが通常体となるように表示させる。テキスト表示設定情報91AKB02は、「キャラ」というテキスト画像の一部分に対応して、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#FFFFFFに対応する白色、backgroundColorフィールドにより背景表示色が#000000に対応する黒色、fontStyleフィールドにより文字スタイルがitalicに対応する斜体を、それぞれ設定する。また、テキスト表示設定情報91AKB02は、テキスト画像の他の部分に対応して、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#000000に対応する黒色、背景表示色が#FFF

FFFに対応する白色、fontStyleフィールドにより文字スタイルがnormalに対応する通常体を、それぞれ設定する。これにより、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【1701】

複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像の表示において、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させる一部分は、動画像表示による演出の進行に応じて変更可能であってもよい。例えば動画像表示に伴い楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する場合に、進行状況に対応するテキスト画像の一部分を、特定色表示またはハイライト表示といった、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する状況に対応して、テキスト画像の一部分を、フェードイン表示またはフェードアウト表示するように、表示スタイルを変更可能であってもよい。動画像表示に伴う楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する状況に限定されず、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させるテキスト画像の一部分を、任意の演出実行における経過時間に応じて変更可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示において、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させる一部分が、演出の進行に応じて変更されることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【1702】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【1703】

具体的な一例として、1の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第1構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第2構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする表示の制御と、複数の動画像に対して共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能にする表示の制御とのうち、いずれか一方を実行して他方を実行しないものであってもよい。テキスト画像に関する第1構成要素と第2構成要素は、例えばテキスト画像の表示内容と表示態様について、任意の構成要素を変更可能であってもよい。テキスト画像の表示内容と表示態様の一部または全部に代えて、あるいは、テキスト画像の表示内容と表示態様の一部または全部に加えて、テキスト画像の表示に関する任意の構成要素を変更可能であってもよい。例えばテキスト画像を移動表示する場合に表示位置を更新する時間間隔や移動幅、テキスト画像を拡大または縮小して表示する場合の拡大率や縮小率、これらの拡大率や縮小率を経過時間に応じて変化させる場合に拡大率や縮小率を更新する時間間隔や変化量といった、テキスト画像の表示に関して設定可能な任意の構成要素を変更可能であればよい。

【1704】

共通の表示内容に対応するテキスト画像を表示するときに、そのテキスト画像の表示態様を変更するものは、図19-6(A)に示されたテキスト表示設定情報91AKB01により設定されたテキスト画像の表示色を変更するものに限定されず、任意の表示スタイルや表示レイアウトといった表示態様を変更可能であればよい。例えばテキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、テキスト画像の表示色に代えて、あるいは、テキスト画像の表示色に加えて、原点座標、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、背景表示色、文字のスタイル、文字の配置、装飾表示、これらの一部または全部の組合せといった、任意の表示態様を変更可能であればよい。テキスト表示設定情報91AKB01とは異なるテキスト表示設定情報により設定された表示態様のテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様のテキスト画像とは異なる表示態様を変更可能であってもよい。

【1705】

テキスト画像データは、動画像データとは異なるデータとして、記憶エリア91AKM13に記憶されるものに限定されず、少なくとも一部のテキスト画像データが動画像データに含まれてもよい。例えば草書体や筆記体といった、デザイン性の高い文字を表示するためのテキスト画像データは、動画像データの一部として多重化や圧縮符号化され、この動画像データから分離された映像データを伸張復号化することなどにより、特定態様のテキスト画像を表示可能であってもよい。この場合に、特定態様のテキスト画像に関するデータは、動画像データに含められて記憶エリア91AKM11に記憶される。このように、テキスト画像に関するデータは、動画像データに含められて記憶エリア91AKM11に記憶される特定テキスト画像関連データと、記憶エリア91AKM13に記憶される通常テキスト画像関連データとを、含むものであってもよい。

10

【1706】

テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト表示設定情報は、複数フィールドに対応するデータとして、origin、fontFamily、fontSize、fontWeight、color、backgroundColor、fontStyle、textAlign、textDecorationの一部に対応するフィールドデータにより構成されてもよいし、これらとは異なるフィールドデータを含んで構成されてもよい。例えばテキスト画像指定情報により記憶エリア91AKM13におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する場合には、フォントデータを用いることなく、記憶エリア91AKM13に記憶されたテキスト画像データを読み出して、対応するテキスト画像を表示させることができる。この場合に、テキスト表示設定情報は、フォントの設定に関するフィールドデータが不要なので、例えばfontFamily、fontSize、fontWeight、fontStyleといった、フォントの設定に関するフィールドデータを含まずに構成されてもよい。その一方で、この場合には、テキスト画像の表示サイズを設定するために、テキスト表示設定情報は、例えばtextSizeといった、テキスト表示の設定に関する別個のフィールドデータを含んで構成されてもよい。

20

【1707】

記憶エリア91AKM13に記憶されるアウトラインフォントデータやベクターフォントデータなどのスケーラブルフォントデータは、パチンコ遊技機1における表示演出で用いられるテキスト画像に対応するデータのみが用意されてもよいし、例えば汎用の日本語フォントデータといった、パチンコ遊技機1における表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応するデータが用意されてもよい。表示演出で用いられるテキスト画像に対応するフォントデータのみが記憶エリア91AKM13に記憶される場合には、表示演出で用いられるテキスト画像が少量である場合に、データ容量の増大を防止することができる。表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応する汎用のフォントデータが記憶エリア91AKM13に記憶される場合には、フォントデータの再利用が容易になるので、テキスト画像を表示させる演出の設計負担を軽減することができ、また、表示演出で用いられるテキスト画像が大量になる場合に、データ容量の増大を防止することができる。

30

【1708】

テキスト画像に関する第2構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様を複数のタイミングにて変更可能な特定テキスト画像は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像に限定されず、特定の第1構成要素グループに対応する特定テキスト画像として予め設定された任意のテキスト画像であればよい。例えば複数種類のテキスト画像のうちで、楽曲の歌詞表示用として予め用意されたテキスト画像や、動画像の字幕表示用として予め用意されたテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。このように、楽曲の再生出力や動画像の再生表示といった、経過時間に応じて演出内容が変化する音声演出や表示演出に対応する特定テキスト画像について、表示態様などの第2構成要素を複数のタイミングにて変更可能であってもよい。あるいは、テキスト画像の表示色が虹色となるレインボー表示用のテキスト画像や、テキスト画像の模様や文字装飾がサクラ柄となるモチーフ表示用のテキスト画像といった、特定の表示態様が設定されるテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。あるいは、可変表示の表示結果が「

40

50

大当り」である割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像に限定されず、任意の有利状態に制御される割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。有利状態は大当り遊技状態に限定されず、時短状態や確変状態といった特別遊技状態が含まれてもよい。その他、大当り遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第2ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第2回数（例えば「50」）よりも多い第1回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当り確率が第2確率（例えば $1/50$ ）よりも高い第1確率（例えば $1/20$ ）となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数（例えば「5」）よりも多い第1連チャン数（例えば「10」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

10

【1709】

光沢性を有するテキスト画像は、テキスト画像の表示色として"gold"に対応する金色が設定された場合に限定されず、例えば銀色や銅色、その他の金属色、あるいは、金属色とは異なる任意の表示色が設定された場合を含んでいてもよい。テキスト画像の表示色に限定されず、予め設定された特定テキスト画像を表示する場合に、その特定テキスト画像が光沢性を有する表示態様で表示されてもよい。光沢性を有する任意のテキスト画像を表示する場合には、そのテキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能となるように、テキスト表示設定情報におけるtextDecorationフィールドなどによる設定が行われるようにすればよい。

20

【1710】

テキスト画像をレインボー表示する場合には、テキスト画像の表示における文字内座標や表示時間といった所定範囲にて、複数の表示色を順次に変更して表示させてもよい。例えばテキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合には、テキスト画像の文字内座標ごとに、異なる表示色を遷移させていくことで、レインボー表示が可能になればよい。例えば1の文字内座標では、経過時間に応じて、表示色を赤色とした後に橙色から黄色とし、続いて緑色としてから水色とし、その後には青色とし、続いて青紫色から赤紫色とするように、複数の表示色を順次に変更すればよい。このときに、赤色は人間の目に強く印象を与える色であることや、青色の変化が暗くなってしまうことなどを考慮して、レインボー表示における各表示色に対応した輝度を調整し、各文字内座標における表示色を、赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更すればよい。赤紫の後には、再び赤に戻って表示色を変更すればよい。これにより、遊技者は、表示色の変化を滑らかに、かつ明確に認識することができる。こうして、テキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合のように、文字画像構成要素として特殊要素が設定された場合に、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト表示期間に対応したテキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像の文字内座標や表示時間の範囲において、複数の表示色が順次に変更されるテキスト画像を表示可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めて、テキスト画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。なお、テキスト画像の文字内座標に応じて異なる表示色を順次に変更することで、テキスト画像の表示が、全体においてレインボー表示されてもよい。あるいは、全部の文字内座標について共通の表示色を順次に変更することで、テキスト画像の表示が、経過時間に応じてレインボー表示となるように変更されてもよい。このように、文字内座標と表示時間とのうち、いずれか一方の所定範囲にて、複数の表示色が順次に変更されるテキスト画像を表示させてもよい。

30

40

【1711】

テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素は、遊技者の特定動作が検出されたか否かに応じて、異なる構成要素に変更可能であってもよいし、異なる割合で複数の構成

50

要素のいずれかに変更可能であってもよい。テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を変更可能にする遊技者の特定動作は、例えばVコントローラとなるスティックコントローラ31Aの操作桿に対する押し操作や引き操作、その他、Vスティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する任意の動作であってもよいし、プッシュボタン31bを押下操作する動作であってもよい。遊技者の動作を検出可能なものに限定されず、例えば検出対象における処理や制御の実行状態、検出対象の形状、模様、色彩の変化といった、検出対象における任意の変化や差異の検出結果に基づいて、テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を変更可能であってもよい。検出対象における動作や変化、差異などを検出可能な検出装置は、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、検出対象の状態を、機械的、電氣的、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。あるいは、所定のカメラを用いて検出対象を撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、検出対象の状態を検出できるようにしてもよい。カメラを用いて検出対象の状態を検出する一例として、携帯端末の画面表示状態を検出して、検出結果に基づいてテキスト画像の表示内容や表示態様を変更可能にしてもよい。

【1712】

テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出は、一部または全部の演出が、パチンコ遊技機1における設定値を示唆可能な設定示唆演出として実行されてもよい。例えばリーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」である場合には、パチンコ遊技機1における設定値に応じて異なる割合で、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02が決定されてもよい。このような場合において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の決定割合は、設定値が1であれば35/100（＝35％）であり、設定値が2であれば30/100（＝30％）であり、設定値が3であれば25/100（＝25％）であり、設定値が4であれば20/100（＝20％）であり、設定値が5であれば15/100（＝15％）であり、設定値が6であれば10/100（＝10％）であるように、設定されてもよい。これに対応して、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の決定割合は、設定値が1であれば65/100（＝65％）であり、設定値が2であれば70/100（＝70％）であり、設定値が3であれば75/100（＝75％）であり、設定値が4であれば80/100（＝80％）であり、設定値が5であれば85/100（＝85％）であり、設定値が6であれば90/100（＝90％）であるように、設定されてもよい。こうした決定割合の設定によれば、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」である場合には、テキスト表示プロセスパターン91AKT01、91AKT02のいずれかに応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率を、パチンコ遊技機1における設定値に応じて異ならせている。例えばパチンコ遊技機1における設定値が1である場合には、テキスト表示プロセステーブル91AKT01に応じたテキスト画像表示による演出が実行されやすく、設定値が増加するに従って、テキスト表示プロセステーブル91AKT02に応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率が高くなる。したがって、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」である場合に、テキスト表示プロセステーブル91AKT02に応じたテキスト画像表示による演出が実行されると、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。

【1713】

その他、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特定設定値である場合には、特定設定値以外の設定値である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定値が特定設定値である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特定設定値である場合には所定割合で実行可能となり、特定設定値以外の設定値である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、設定値が特定設定値である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【1714】

特別期間であるか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別期間である場合には、特別期間以外の期間である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別期間以外の期間である範囲では、特別期間である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別期間である場合には所定割合で実行可能となり、特別期間以外の期間である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別期間である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別期間以外の期間である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

10

【1715】

特別期間であるか否かに限定されず、任意の特別条件が成立したか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別条件が成立した場合には、特別条件が成立しない場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別条件が成立していない範囲では、特別条件が成立した範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別条件が成立した場合には所定割合で実行可能となり、特別条件が成立していない場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別条件が成立した範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別条件が成立していない範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。特別条件は、パチンコ遊技機1における遊技の進行または履歴あるいは遊技の判定や決定の結果に応じて成立可能な任意の条件であってもよいし、パチンコ遊技機1における演出の進行または履歴あるいは演出の判定や決定に応じて成立可能な任意の条件であってもよい。設定示唆演出に限定されず、任意の演出は、予め設定された条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行可能としたものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で演出態様が決定されるものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行タイミングが決定されるものであってもよい。また、任意の演出は、予め設定された制限条件が成立した範囲では、特定の演出が実行されないという限界としての制限が設けられてもよく、あるいは制限条件が成立していない範囲と比較して実行割合が低下し実行されにくいという限界としての制限が設けられてもよい。

20

30

【1716】

(特徴部91AKの課題解決手段および効果)

遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばSPリーチAやSPリーチBのリーチ演出などの文字画像が付加された動画像を表示する動画像演出を実行可能な、例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100などの動画像演出実行手段と、例えば記憶エリア91AKM11など、動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域と、例えば記憶エリア91AKM13など、文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域と、第1記憶領域の記憶データを用いて動画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144などの動画像制御手段と、第2記憶領域の記憶データを用いて文字画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、テキスト画像レンダラ91AK146などの文字画像制御手段とを備え、第2記憶領域の記憶データは、例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像などの第1構成要素と、例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなどの第2構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、文字画像制御手段は、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、例えば図19-7に示すように、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能である。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

40

【1717】

文字画像制御手段は、例えば図19-8に示すように、表示期間において、共通の第1

50

構成要素に対応する文字画像を表示するときに、文字画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1718】

文字画像制御手段は、例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、例えば図19-6に示すように、文字画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、処理負担を軽減するように、適切な表示の制御が可能になる。

【1719】

文字画像制御手段は、例えば「激アツ」を示すテキスト画像など、特定の第1構成要素グループに対応する特定文字画像を表示可能であり、例えば図19-8に示すように、特定文字画像に関する第2構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1720】

文字画像制御手段は、例えば図19-4に示すように、文字画像に関する第1構成要素と第2構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1721】

第2記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1722】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"gold"の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図19-8に示すように、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1723】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"rainbow"の場合などの特殊要素が設定された場合に、例えば文字内座標や表示時間の範囲などの所定範囲で、例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など、複数の表示色が順次に変更される文字画像を表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1724】

(特徴部92AKの課題解決手段および効果)

遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばSPリーチAやSPリーチBのリーチ演出などの文字画像が付加された動画像を表示する動画像演出を実行可能な、例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100などの動画像演出実行手段と、例えば記憶エリア91AKM11など、動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域と、例えば記憶エリア91AKM13など、文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域と、第1記憶領域の記憶データを用いて動画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144などの動画像制御手段と、第2記憶領域の記憶データを用いて文字画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、テキスト画像レンダラ91AK146などの文字画像制御手段とを備え、第2記憶領域の記憶データは、例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像などの第1構成要素と、例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなどの第2構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、文字画像制御手段は、例えば動画像データ91AKD01を用いた動画像などの第1動画像と、第1動画像とは異なる、例えば動画像データ91AKD11を用いた動画像などの第2動画像とに対

10

20

30

40

50

して、例えばテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2 に応じたテキスト画像など、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能である。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1 7 2 5】

文字画像制御手段は、例えば図 1 9 - 8 に示すように、1 の動画画像に付加された文字画像の表示期間において、共通の第 1 構成要素に対応する文字画像を表示するときに、文字画像に関する第 2 構成要素を変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1 7 2 6】

文字画像制御手段は、例えば color フィールドを構成するフィールドデータなど、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、例えば図 1 9 - 6 に示すように、文字画像に関する第 2 構成要素を変更可能であってもよい。これにより、処理負担を軽減するように、適切な表示の制御が可能になる。

【1 7 2 7】

文字画像制御手段は、例えば「激アツ」を示すテキスト画像など、特定の第 1 構成要素グループに対応する特定文字画像を表示可能であり、例えば図 1 9 - 8 に示すように、特定文字画像に関する第 2 構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1 7 2 8】

文字画像制御手段は、例えば図 1 9 - 4 に示すように、文字画像に関する第 1 構成要素と第 2 構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1 7 2 9】

第 2 記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1 7 3 0】

文字画像構成要素として、例えば color フィールドが "gold" の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図 1 9 - 8 に示すように、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1 7 3 1】

文字画像構成要素として、例えば color フィールドが "rainbow" の場合などの特殊要素が設定された場合に、例えば文字内座標や表示時間の範囲などの所定範囲で、例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など、複数の表示色が順次に変更される文字画像を表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【1 7 3 2】

(特徴部の関連付けに係る説明)

特徴部 9 1 A K、9 2 A K に関する構成は、特徴部 6 0 A K に関する構成などの一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、所定期間の経過後に実行する操作演出を、示唆演出態様の操作演出である設定示唆演出として実行可能であるとともに、1 の動画画像に付加された文字画像の表示期間において、第 1 構成要素と第 2 構成要素とを変更可能であってもよいし、第 1 動画画像と、第 1 動画画像とは異なる第 2 動画画像とに対して、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能であってもよい。

【符号の説明】

【1 7 3 3】

10

20

30

40

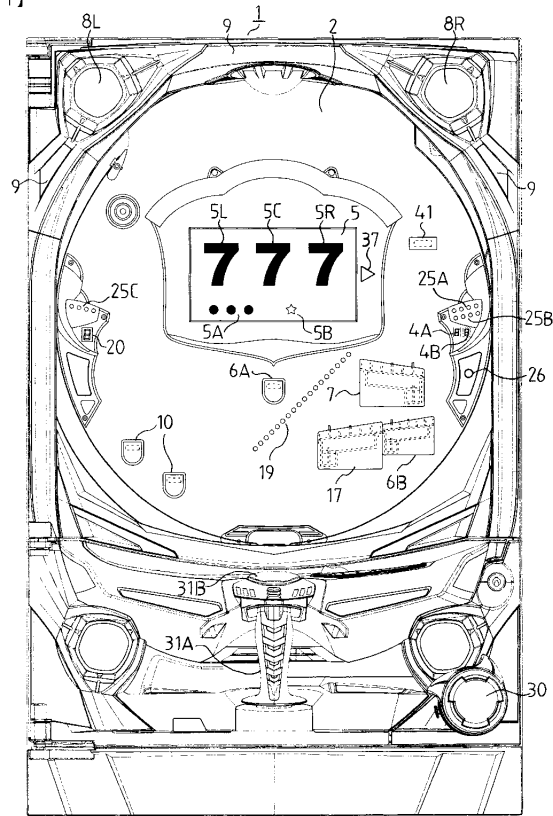
50

1	…	パチンコ遊技機	
2	…	遊技盤	
3	…	遊技機用枠	
4 A、4 B	…	特別図柄表示装置	
5	…	画像表示装置	
6 A	…	入賞球装置	
6 B	…	可変入賞球装置	
7	…	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	…	スピーカ	
9	…	枠 L E D	10
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	…	L E D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	20
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	…	R O M	
102、122	…	R A M	30
103	…	C P U	
104、124	…	乱数回路	
105、125	…	I / O	
120	…	演出制御用 C P U	
123	…	表示制御部	
91AK100	…	演出制御用マイクロプロセッサ	
91AK131	…	C P U	
91AK132	…	V D P	
91AK143	…	映像デコーダ	
91AK144	…	動画像レンダラ	40
91AK146	…	テキスト画像レンダラ	
91AKM01、91AKM02、91AKM11～91AKM14	…	記憶エリア	

【図面】

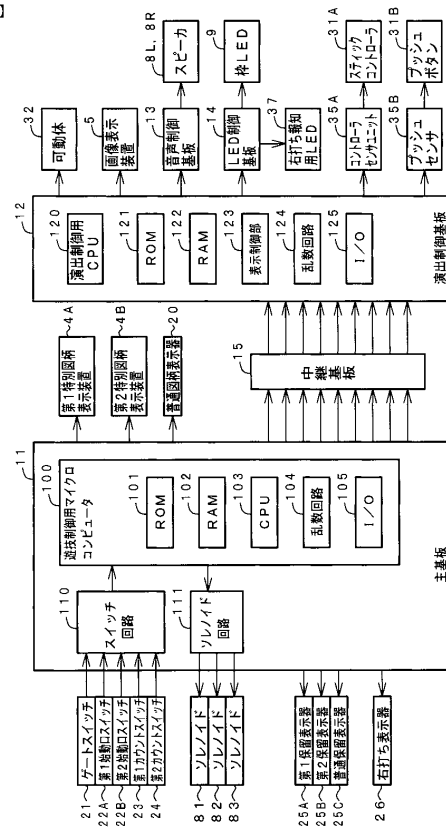
【図 1】

【図 1】



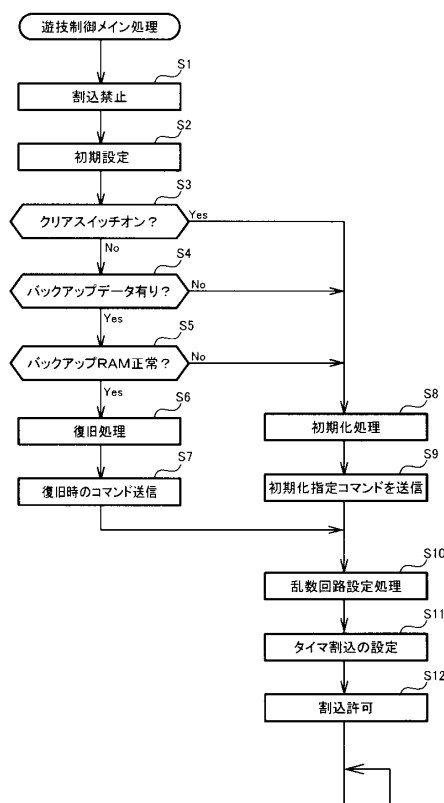
【図 2】

【図 2】



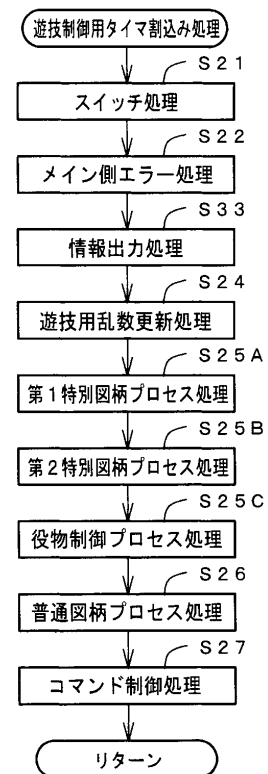
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



10

20

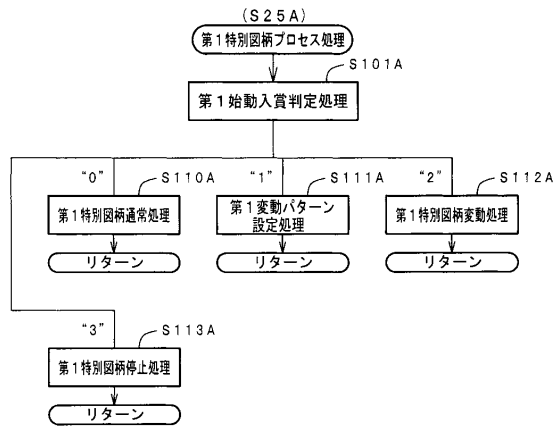
30

40

50

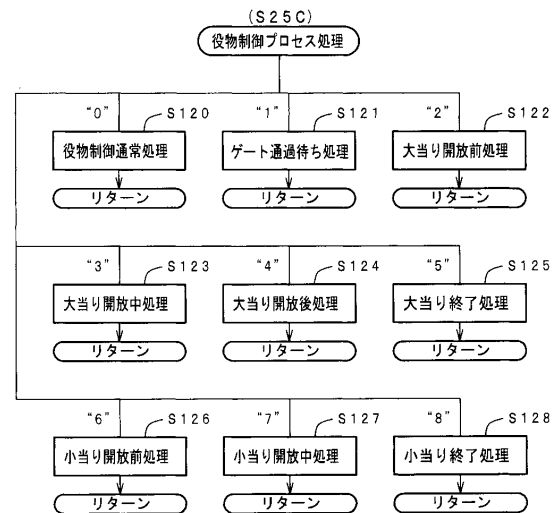
【図 5】

【図 5】



【図 6】

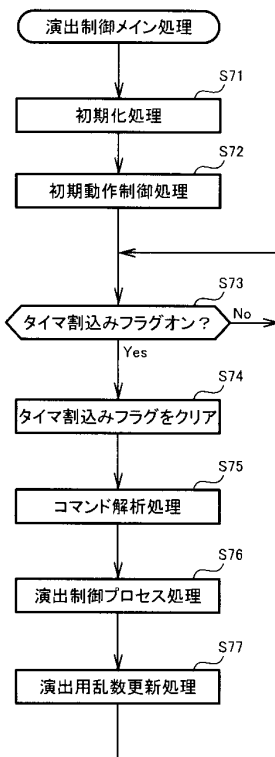
【図 6】



10

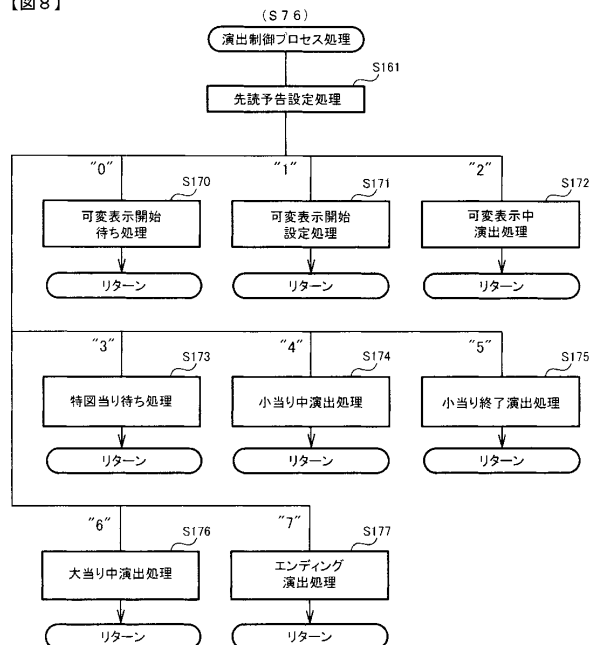
【図 7】

【図 7】



【図 8】

【図 8】



20

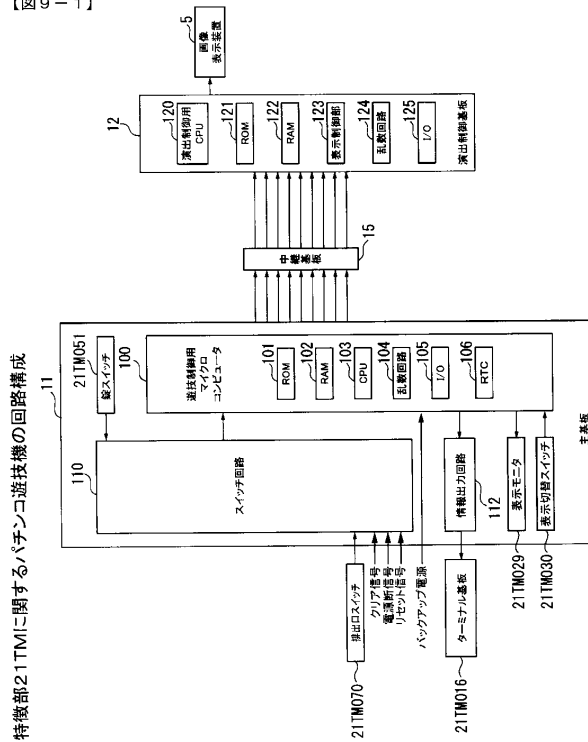
30

40

50

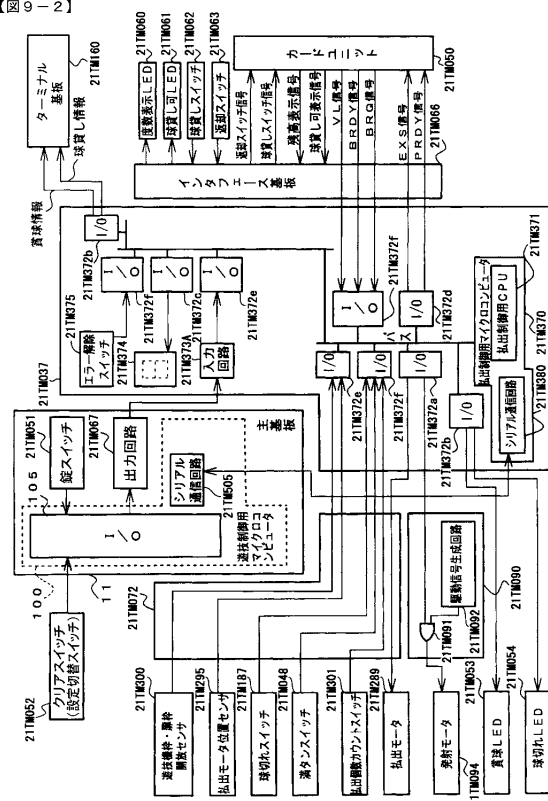
【図 9-1】

【図 9-1】



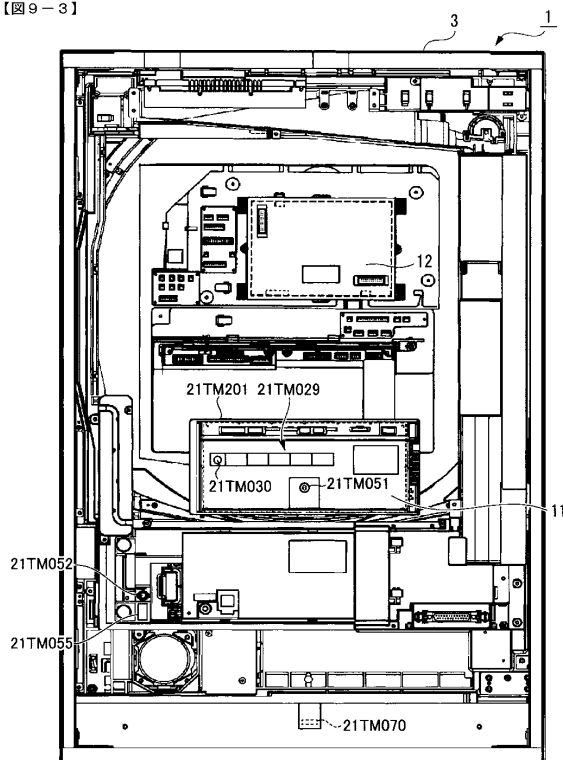
【図 9-2】

【図 9-2】



【図 9-3】

【図 9-3】



【図 9-4】

【図 9-4】

(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)
大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される)

変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)

(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)
大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される)

変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13493(確率:1/280)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13493(確率:1/280)

(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)
大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される)

変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13506(確率:1/265)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13506(確率:1/265)

(D) 表示結果判定テーブル(設定値4)
大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される)

変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13521(確率:1/250)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13521(確率:1/250)

(E) 表示結果判定テーブル(設定値5)
大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される)

変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13538(確率:1/235)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13538(確率:1/235)

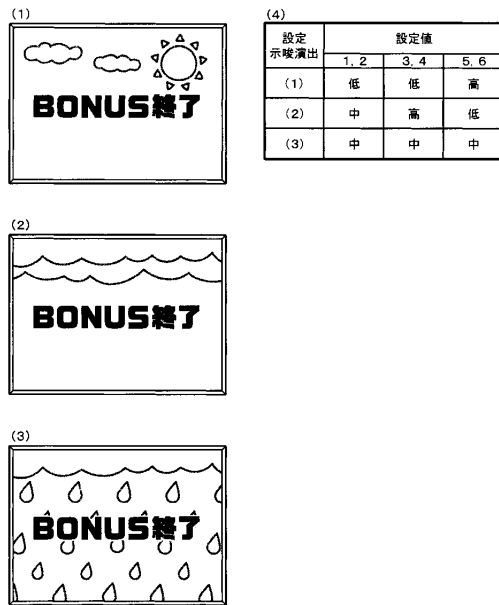
(F) 表示結果判定テーブル(設定値6)
大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される)

変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13557(確率:1/220)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13557(確率:1/220)

【図 9 - 5】

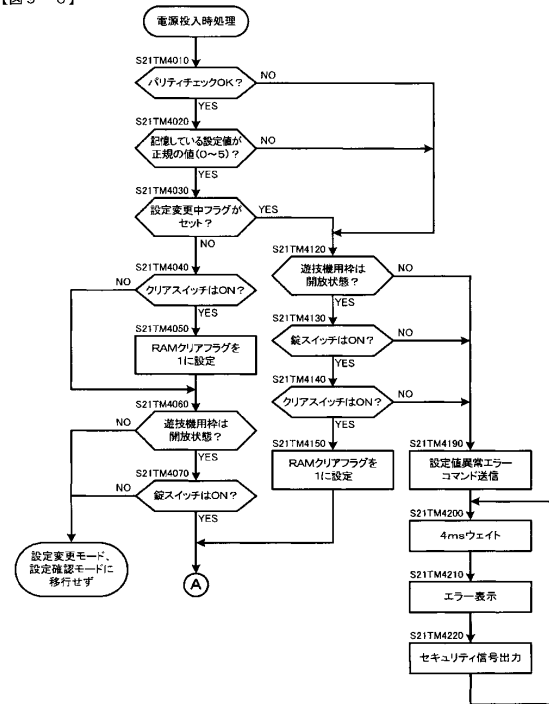
【図 9 - 5】

設定示唆演出



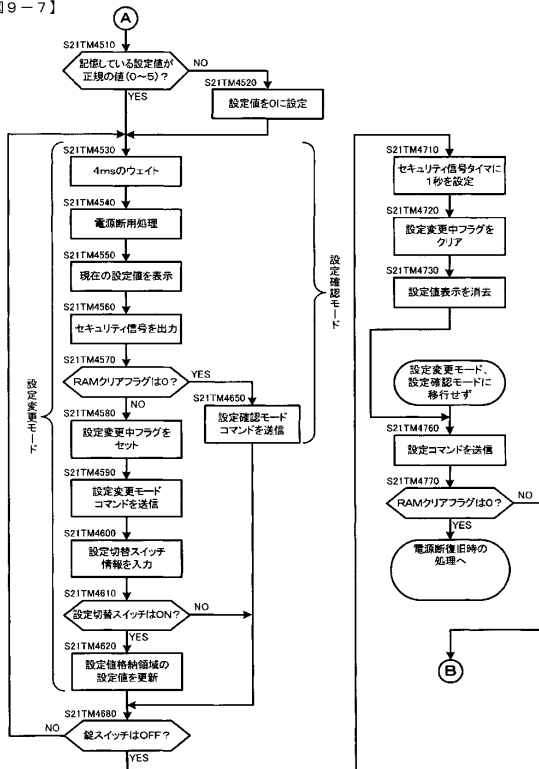
【図 9 - 6】

【図 9 - 6】



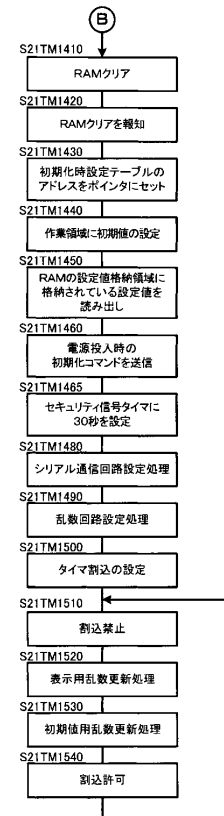
【図 9 - 7】

【図 9 - 7】



【図 9 - 8】

【図 9 - 8】



10

20

30

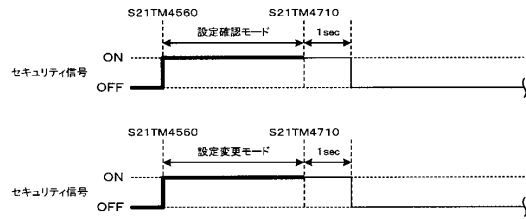
40

50

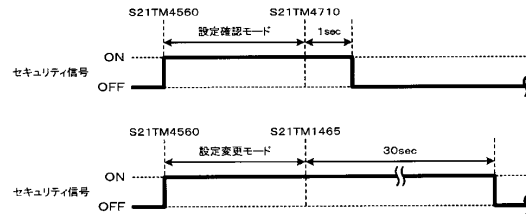
【図 9 - 9】

【図 9 - 9】

(1) 当初の出力設定

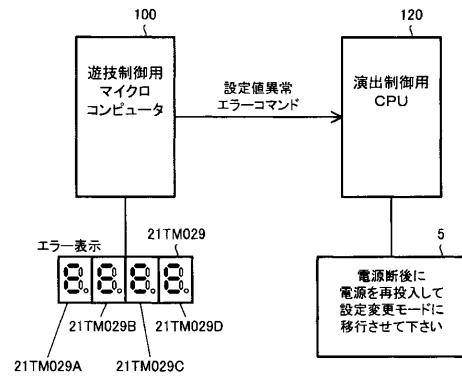


(2) 最終的な出力設定



【図 9 - 10】

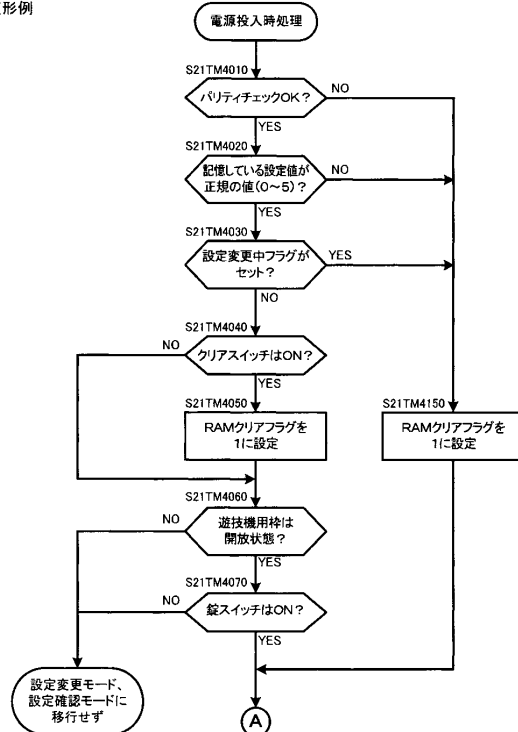
【図 9 - 10】



【図 9 - 11】

【図 9 - 11】

変形例



【図 9 - 12】

【図 9 - 12】

(1) 設定変更モード中の設定値確定前に電源断した場合

設定値確定前に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	電源断	ON	2	
6	電源投入	ON	2	
7	設定変更モード開始	ON	2	3

(2) 設定変更モード中の設定値確定後に電源断した場合

設定値確定後に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	設定値確定	OFF	2	3
6	電源断	OFF	2	
7	電源投入	ON	2	
8	設定変更モード開始	ON	2	3

10

20

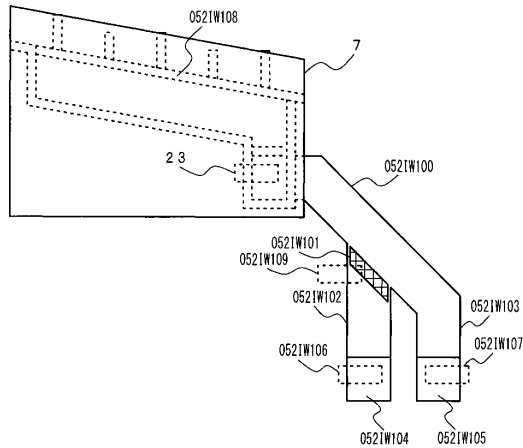
30

40

50

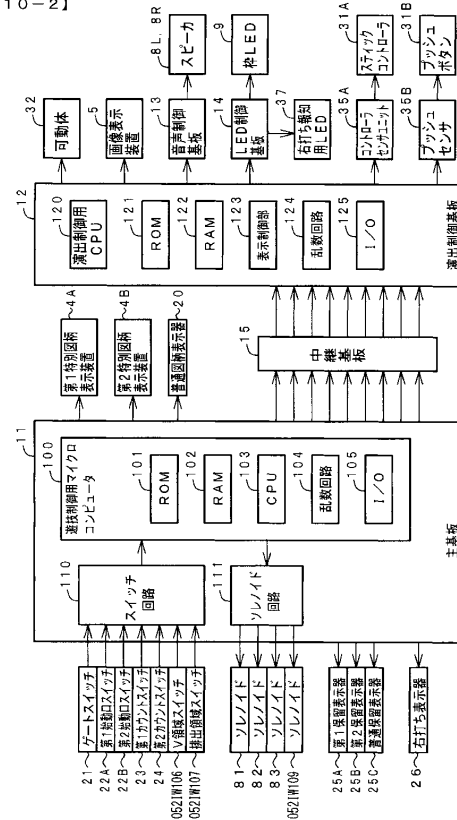
【図 10-1】

【図 10-1】



【図 10-2】

【図 10-2】



【図 10-3】

【図 10-3】

(A) 非確変状態 (低確率状態) [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	59033/65536	59023/65536	59013/65536	59003/65536	58993/65536	58991/65536

(B) 確変状態 (高確率状態) [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536	2470/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	57188/65536	57088/65536	56988/65536	56888/65536	56788/65536	56768/65536

【図 10-4】

【図 10-4】

(A) 非確変状態 (低確率状態) [第 2 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	2345/65536	2335/65536	2325/65536	2315/65536	2305/65536	2303/65536

(B) 確変状態 (高確率状態) [第 2 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536	2470/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	500/65536	400/65536	300/65536	200/65536	100/65536	80/65536

10

20

30

40

50

【図 10-5】

【図 10-5】

(A) 大当り種別判定テーブル [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
10R確変大当り	0～8	0～8	0～8	0～8	0～8	0～8
6R確変大当り	9～64	9～64	9～64	9～64	9～64	9～64
6R通常大当り	65～99	65～99	65～99	65～99	65～99	65～99

(B) 大当り種別判定テーブル [第 2 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
10R確変大当り	0～9	0～9	0～9	0～9	0～9	0～9
6R確変大当り	10～59	10～59	10～59	10～59	10～59	10～59
2R確変大当り	60～64	60～64	60～64	60～64	60～64	60～64
2R通常大当り	65～99	65～99	65～99	65～99	65～99	65～99

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

【図 10-6】

【図 10-6】

(A) 小当り種別判定テーブル [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99

(B) 小当り種別判定テーブル [第 2 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当りB	0～69	0～69	0～69	0～69	0～69	0～69
小当りC	70～99	70～99	70～99	70～99	70～99	70～99

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

【図 10-7】

【図 10-7】

(A) 第 1 特別図柄用変動パターンテーブル [非 K T 時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
01	第 1 変動パターン#01	はずれ	15 秒
02	第 1 変動パターン#02	リーチ A はずれ	30 秒
03	第 1 変動パターン#03	リーチ B はずれ	40 秒
04	第 1 変動パターン#04	小当り	15 秒
05	第 1 変動パターン#05	リーチ A 大当り	30 秒
06	第 1 変動パターン#06	リーチ B 大当り	40 秒

(B) 第 1 特別図柄用変動パターンテーブル [K T 時]

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

【図 10-8】

【図 10-8】

(C) 第 2 特別図柄用変動パターンテーブル [非 K T 時]

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

(D) 第 2 特別図柄用変動パターンテーブル [低確率/第 1 K 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
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 1 K T 時/2～4 9 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 1 K T 時/50 変動目]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
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

10

20

30

40

50

【図 10-9】

【図 10-9】

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

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

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

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

(I) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第2KT時]

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

【図 10-10】

【図 10-10】

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

(*) 各欄は変動パターン判定値 (変動パターン判定用乱数 [0~99] と比較される)

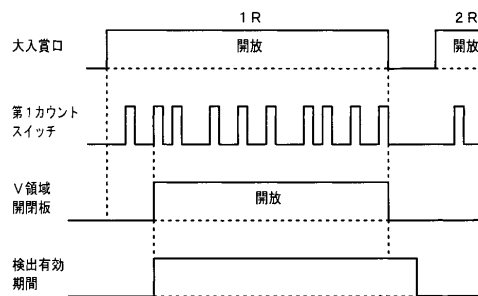
10

20

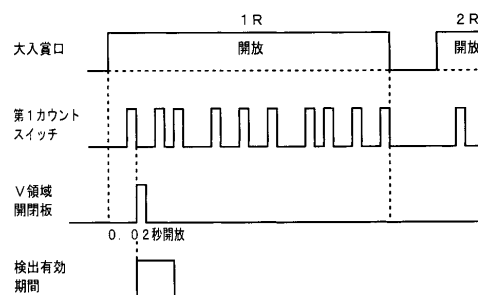
【図 10-11】

【図 10-11】

(1) 10R/6R/2R確変大当り



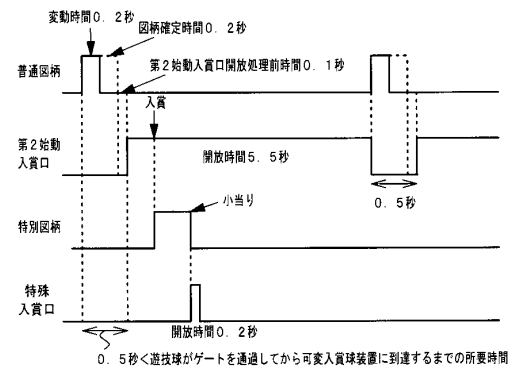
(2) 6R/2R通常大当り



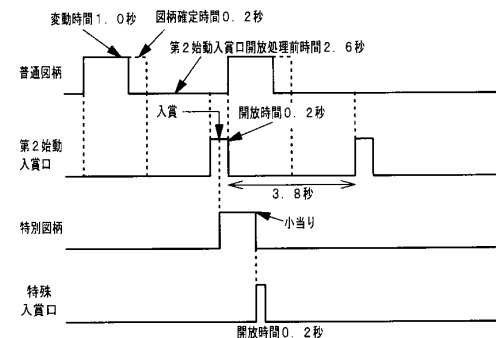
【図 10-12】

【図 10-12】

(1) 第1KT状態 [小当りA]



(2) 第2KT状態 [小当りA]



30

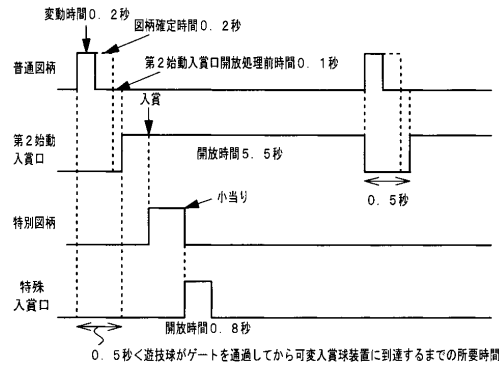
40

50

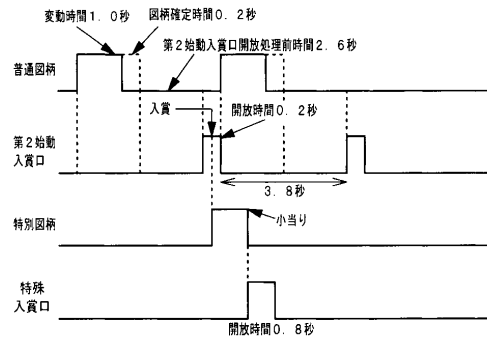
【図 10-13】

【図 10-13】

(1) 第1KT状態 [小当りB]



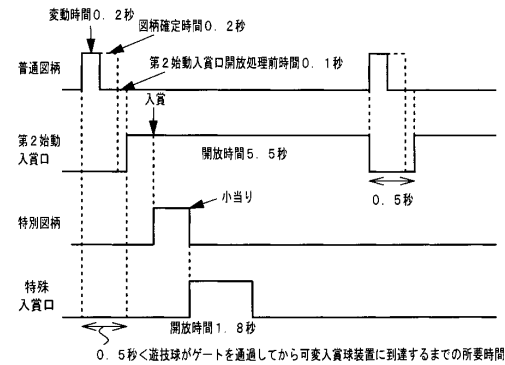
(2) 第2KT状態 [小当りB]



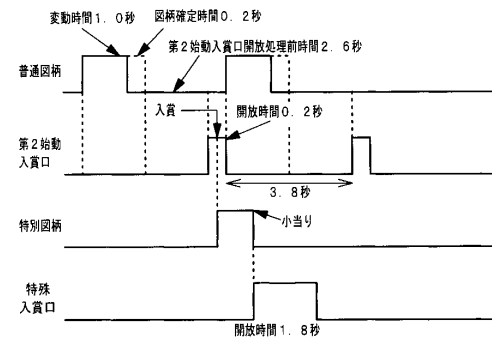
【図 10-14】

【図 10-14】

(1) 第1KT状態 [小当りC]



(2) 第2KT状態 [小当りC]



【図 10-15】

【図 10-15】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	第1変動パターン#01指定	第1飾り図柄変動パターン#01の指定
8 0	0 9	第1変動パターン#09指定	第1飾り図柄変動パターン#09の指定
8 0	1 1	第2変動パターン#01指定	第2飾り図柄変動パターン#01の指定
8 0	3 2	第2変動パターン#34指定	第2飾り図柄変動パターン#34の指定
9 0	0 1	表示結果1指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
9 0	0 2	表示結果2指定	可変表示結果を10R確変大当りとするの指定
9 0	0 3	表示結果3指定	可変表示結果を6R確変大当りとするの指定
9 0	0 4	表示結果4指定	可変表示結果を6R通常大当りとするの指定
9 0	0 5	表示結果5指定	可変表示結果を2R確変大当りとするの指定
9 0	0 6	表示結果6指定	可変表示結果を2R通常大当りとするの指定
9 0	0 7	表示結果7指定	可変表示結果を小当りとするの指定
9 C	0 0	右打ち点灯終了指定	右打ち表示器の点灯を終了したことを指定
9 C	0 1	右打ち点灯開始指定	右打ち表示器の点灯を開始したことを指定
A 0	0 0	第1図柄確定指定	第1図柄の変動を終了することを指定
A 0	0 1	第2図柄確定指定	第2図柄の変動を終了することを指定
A 0	0 2	第1強制図柄確定指定	第1図柄の変動を強制終了することを指定
A 0	0 3	第2強制図柄確定指定	第2図柄の変動を強制終了することを指定

【図 10-16】

【図 10-16】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	大当り開始指定 (ファンファーレ指定)	大当り遊技の開始を指定
B 0	0 1	大当り終了指定 (エンディング指定)	大当り遊技の終了を指定
B 0	0 4	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
B 0	0 5	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
B 1	X X	大入賞口開放中表示	X Xで示すラウンド中の表示指定
B 2	X X	大入賞口開放後表示	X Xで示すラウンド後の表示指定
B 4	0 0	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
B 4	0 1	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
C 0	0 0	第1有効始動入賞指定	第1始動入賞口に遊技球が入賞 (有効入賞) したことを指定
C 0	0 1	第2有効始動入賞指定	第2始動入賞口に遊技球が入賞 (有効入賞) したことを指定
C 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KT背景指定	遊技状態が低確率/非KT状態であるときの表示指定
E 0	0 1	低確/第1KT背景指定	遊技状態が低確率/第1KT状態であるときの表示指定
E 0	0 2	高確/第1KT背景指定	遊技状態が高確率/第1KT状態であるときの表示指定
E 0	0 3	高確/第2KT背景指定	遊技状態が高確率/第2KT状態であるときの表示指定
E 1	X X	設定値コマンド	X Xで示す設定値に設定されていることを指定

10

20

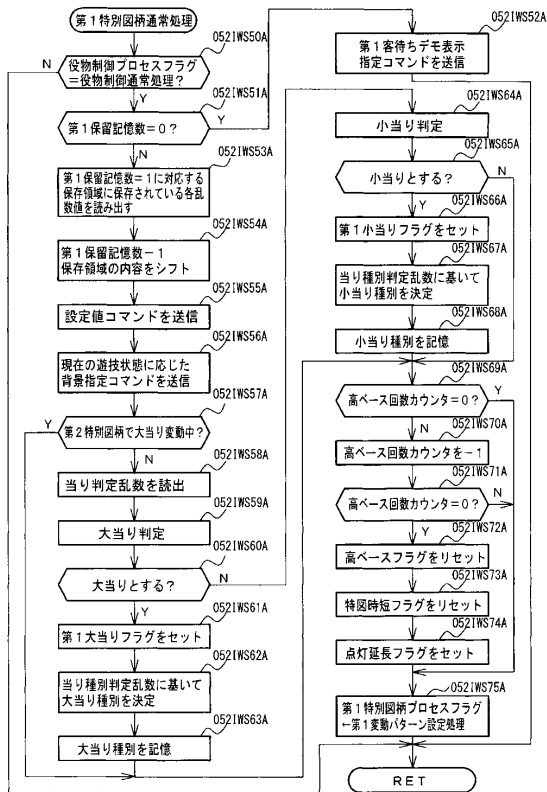
30

40

50

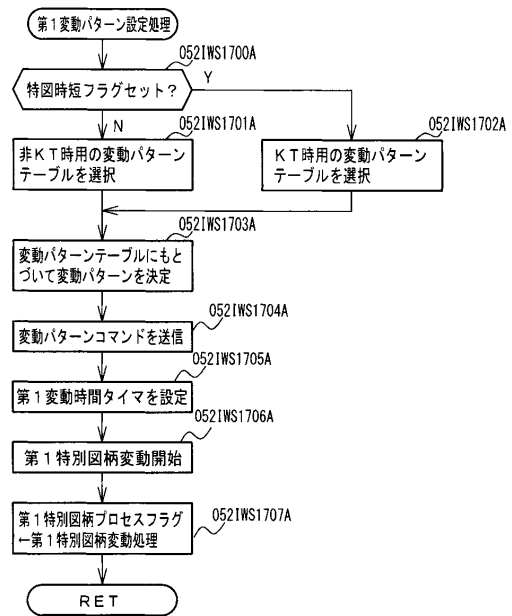
【図 10-17】

【図 10-17】



【図 10-18】

【図 10-18】

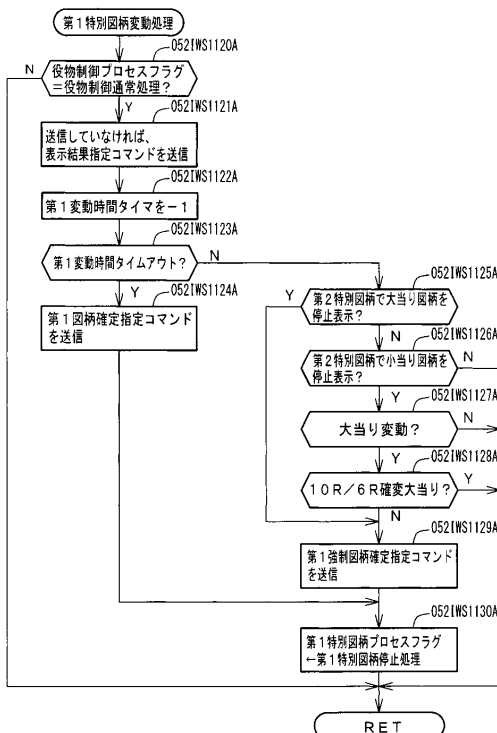


10

20

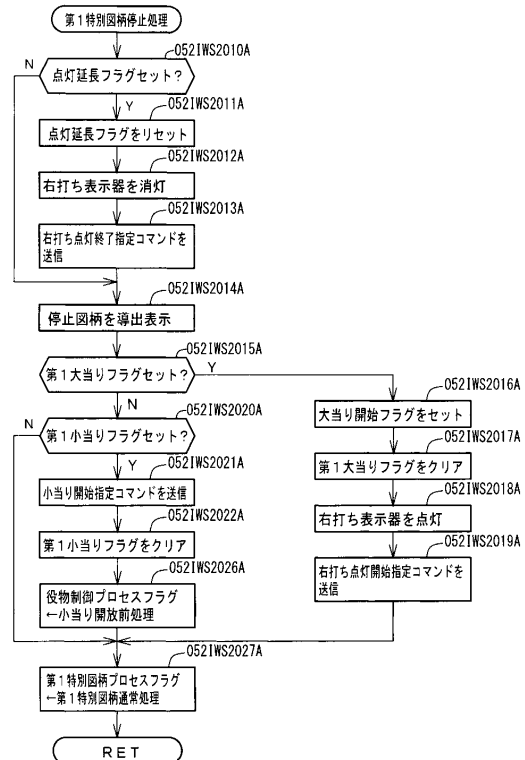
【図 10-19】

【図 10-19】



【図 10-20】

【図 10-20】



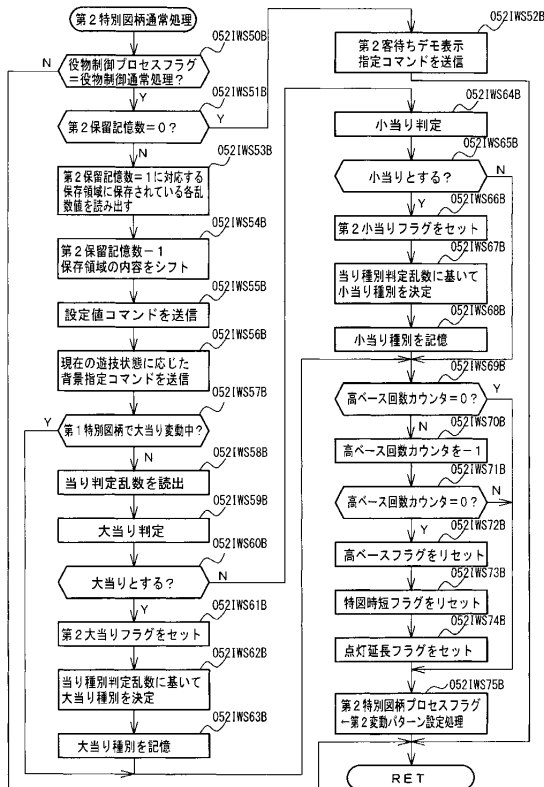
30

40

50

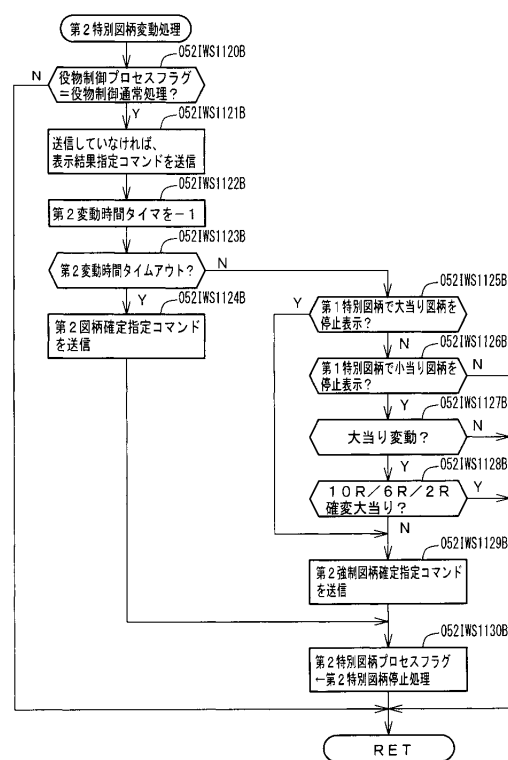
【図 10-21】

【図 10-21】



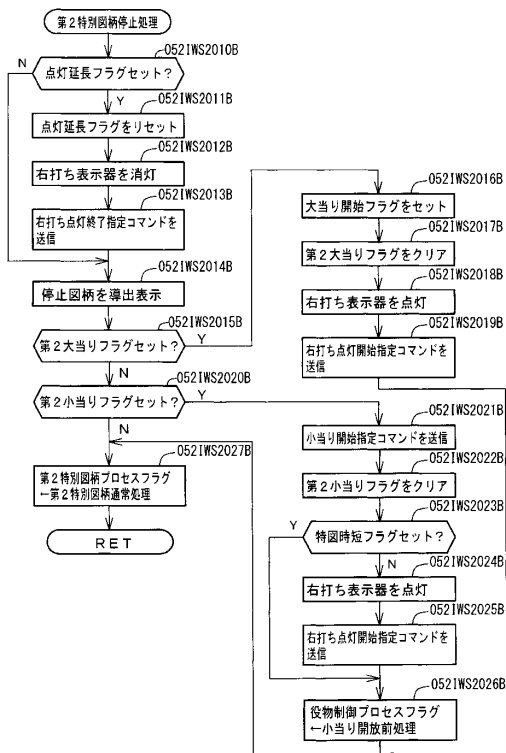
【図 10-22】

【図 10-22】



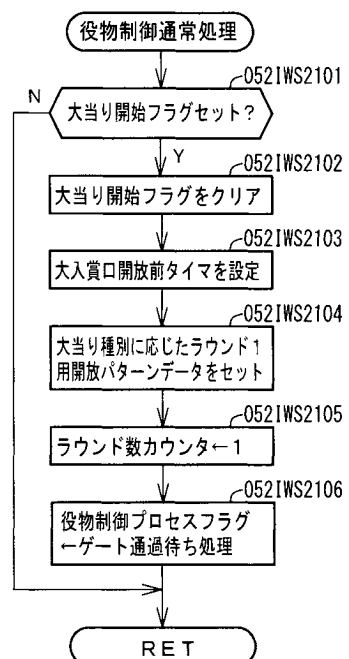
【図 10-23】

【図 10-23】



【図 10-24】

【図 10-24】



10

20

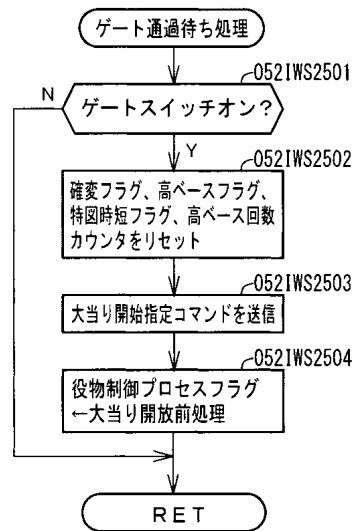
30

40

50

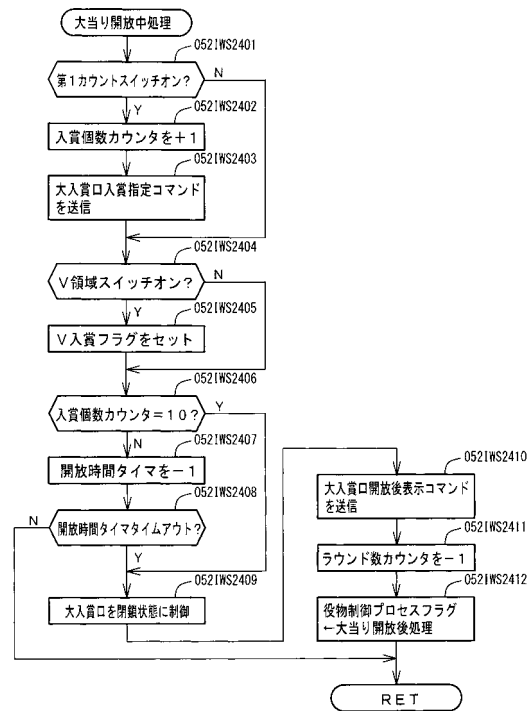
【図 10-25】

【図 10-25】



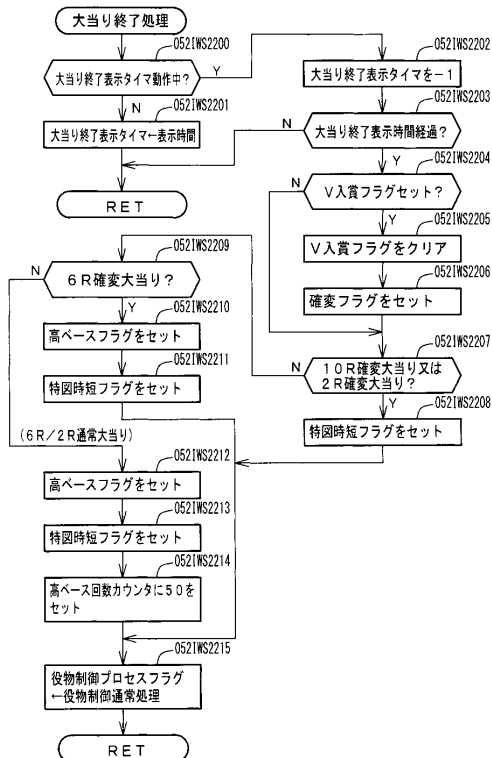
【図 10-26】

【図 10-26】



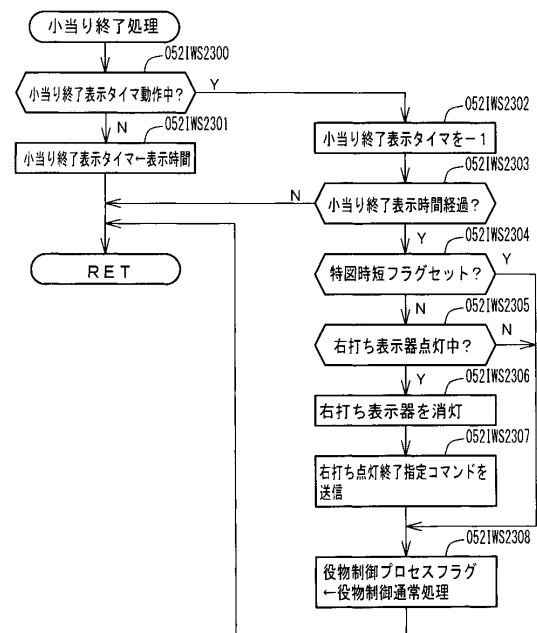
【図 10-27】

【図 10-27】



【図 10-28】

【図 10-28】



10

20

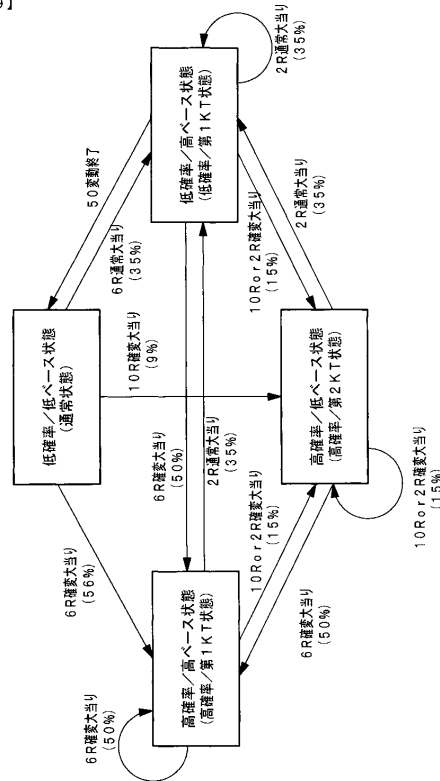
30

40

50

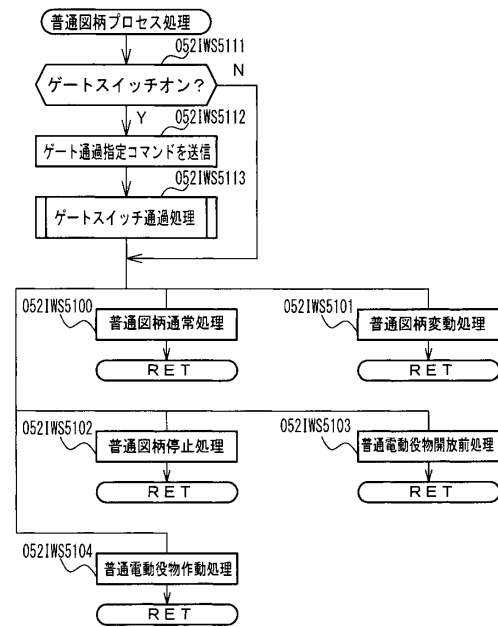
【図 10-29】

【図 10-29】



【図 10-30】

【図 10-30】

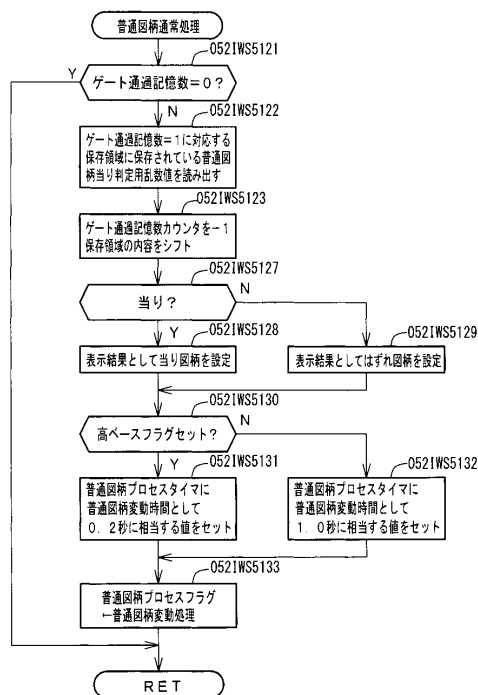


10

20

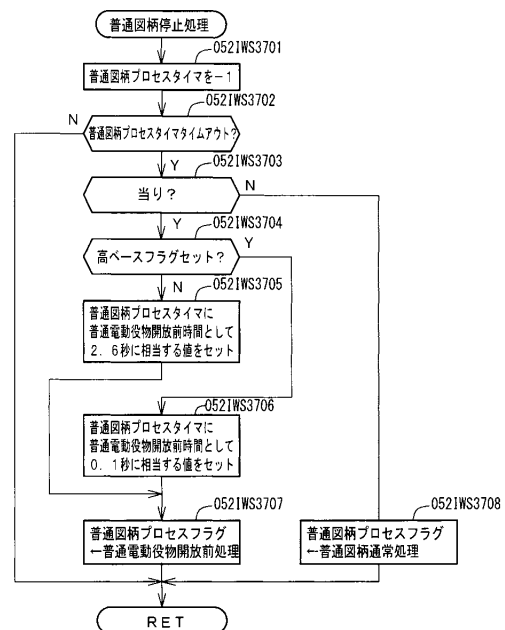
【図 10-31】

【図 10-31】



【図 10-32】

【図 10-32】



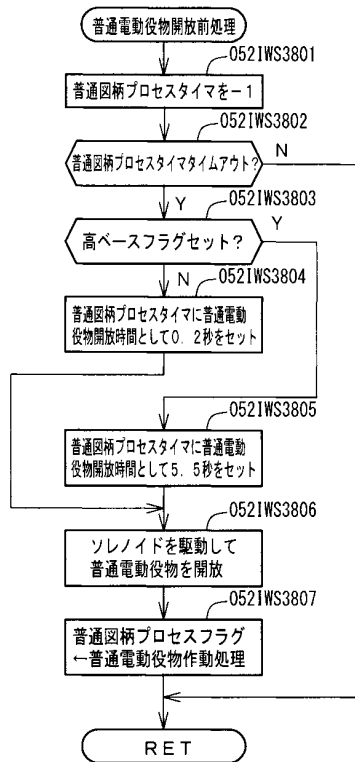
30

40

50

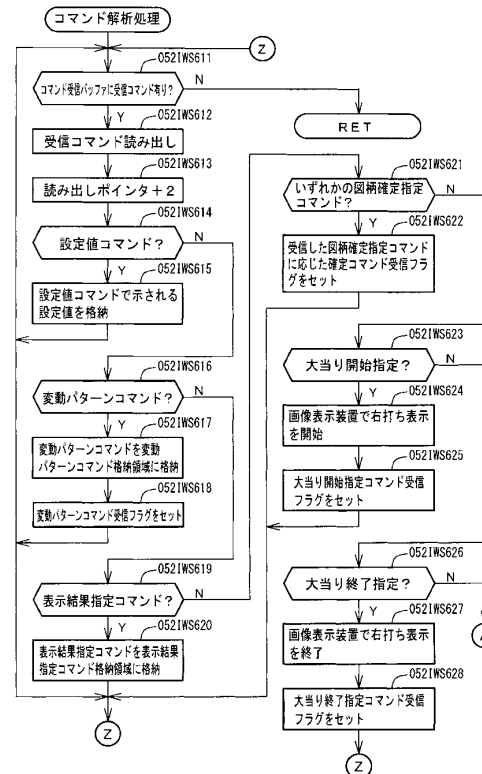
【図 10-33】

【図 10-33】



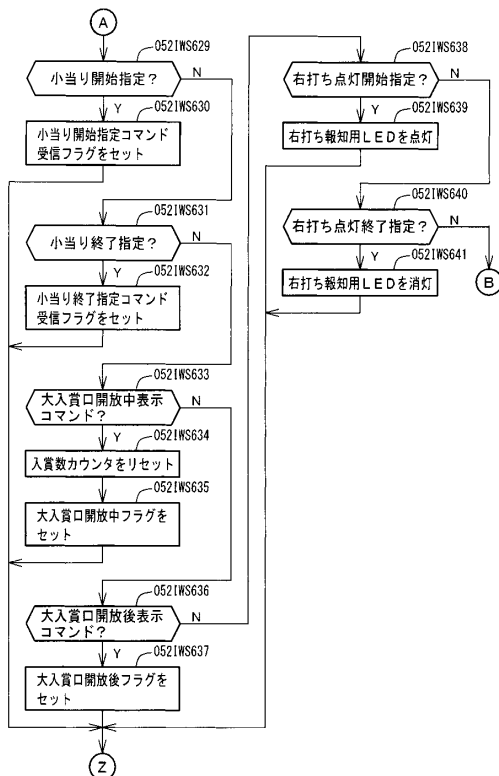
【図 10-34】

【図 10-34】



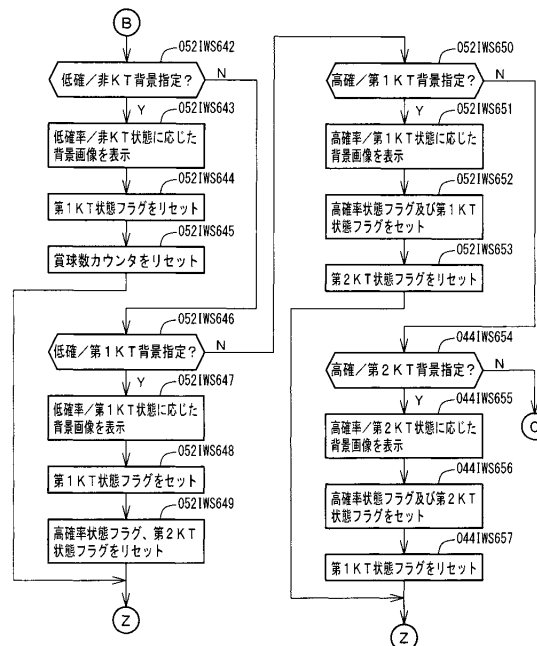
【図 10-35】

【図 10-35】



【図 10-36】

【図 10-36】



10

20

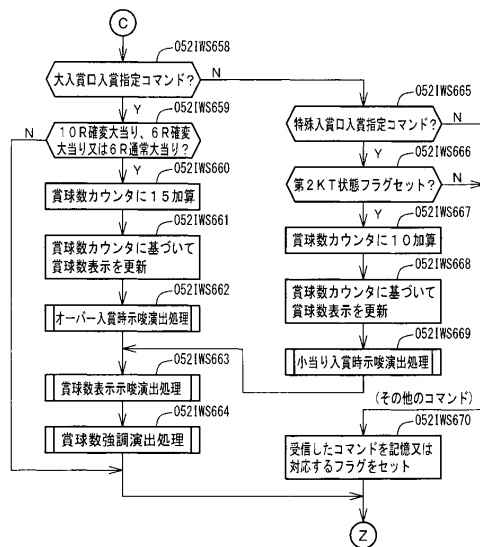
30

40

50

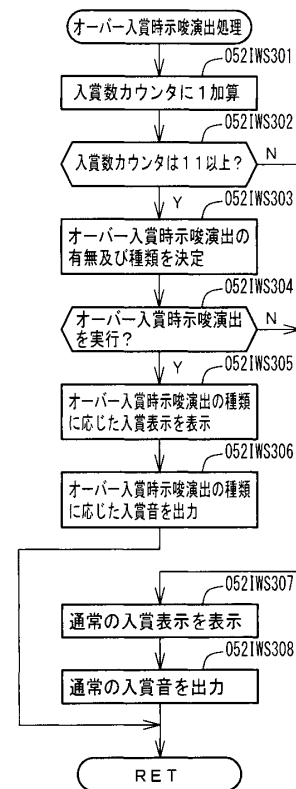
【図 10-37】

【図 10-37】



【図 10-38】

【図 10-38】



10

20

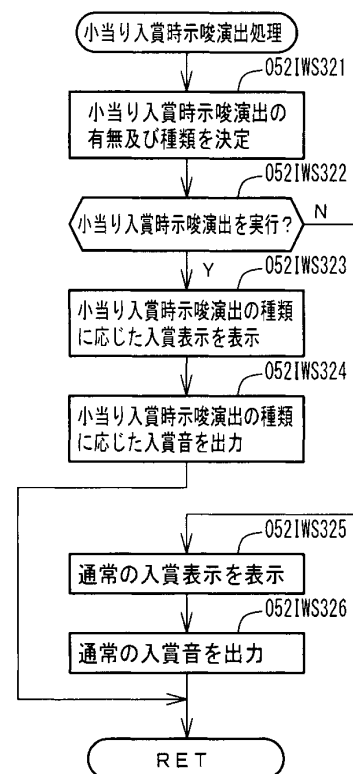
【図 10-39】

【図 10-39】

オーバー入賞時示唆演出決定テーブル	入賞表示	入賞音	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
オーバー入賞時示唆演出の有無及び種類	白色	通常音	60%	55%	50%	45%	40%	35%
オーバー入賞時示唆演出Aを実行	青色	音A	10%	9%	5%	5%	5%	5%
オーバー入賞時示唆演出Bを実行	緑色	音B	8%	12%	10%	5%	6%	6%
オーバー入賞時示唆演出Cを実行	黄色	音C	7%	8%	15%	11%	6%	7%
オーバー入賞時示唆演出Dを実行	橙色	音D	5%	6%	10%	17%	12%	12%
オーバー入賞時示唆演出Eを実行	赤色	音E	5%	5%	5%	11%	20%	13%
オーバー入賞時示唆演出Fを実行	虹色	音F	5%	5%	5%	6%	11%	22%

【図 10-40】

【図 10-40】



30

40

50

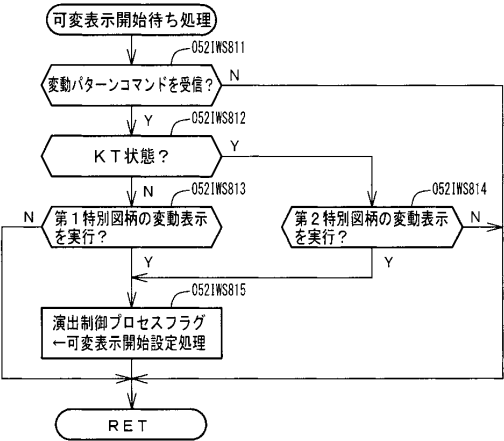
【図 10-45】

【図 10-45】

賞球数強調演出決定テーブル			条件	演出内容	実行する	実行しない
賞球数強調演出A	賞球数強調演出B	賞球数強調演出C				
賞球1000個到達	賞球2000個到達	賞球3000個到達	賞球4000個到達	賞球5000個到達	「1000 OVER」を表示	50%
					「2000 OVER」を表示	40%
					「3000 OVER」を表示	30%
					「4000 OVER」を表示	20%
					「5000 OVER」を表示	10%

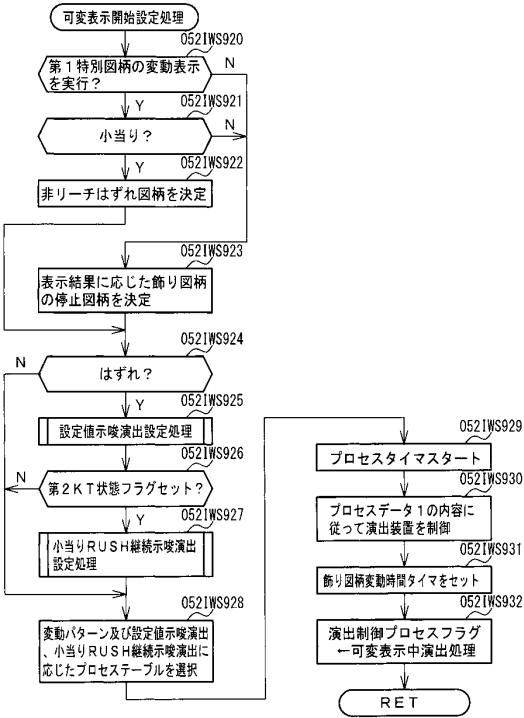
【図 10-46】

【図 10-46】



【図 10-47】

【図 10-47】



【図 10-48】

【図 10-48】

設定値示唆演出決定テーブル						
設定値示唆演出の有無・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
設定値示唆演出なし	90%	85%	80%	75%	70%	65%
設定値示唆演出A	5%	2%	3%	4%	5%	4%
設定値示唆演出B	1%	5%	3%	4%	5%	4%
設定値示唆演出C	1%	2%	5%	4%	4%	5%
設定値示唆演出D	1%	2%	3%	7%	4%	6%
設定値示唆演出E	1%	2%	3%	3%	8%	6%
設定値示唆演出F	1%	2%	3%	3%	4%	10%

10

20

30

40

50

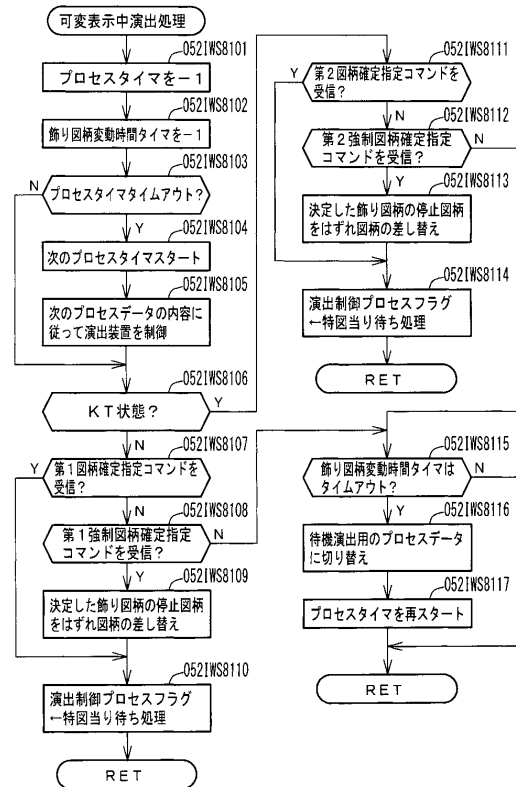
【図 10-49】

【図 10-49】

小当りRUSH継続後演出決定テーブル	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当りRUSH継続後演出なし	35%	40%	45%	50%	55%	60%
小当りRUSH継続後演出A	30%	28%	27%	25%	23%	22%
小当りRUSH継続後演出B	35%	32%	28%	25%	22%	18%

【図 10-50】

【図 10-50】

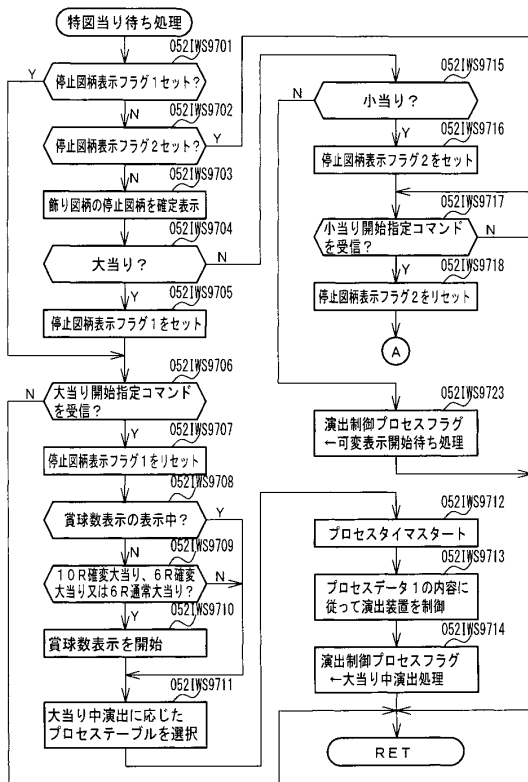


10

20

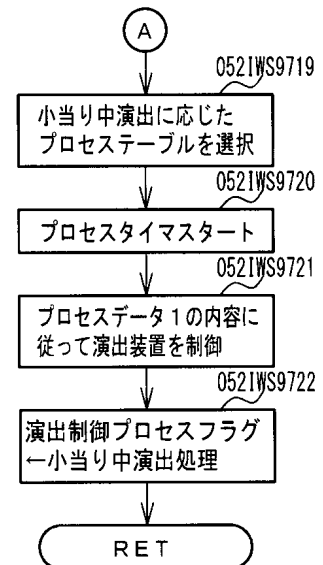
【図 10-51】

【図 10-51】



【図 10-52】

【図 10-52】



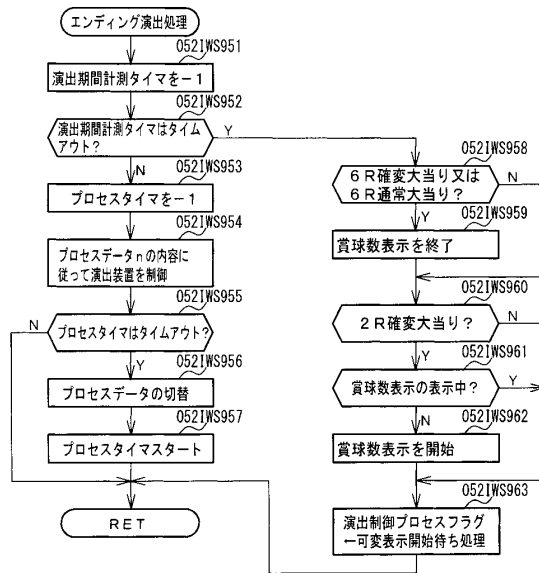
30

40

50

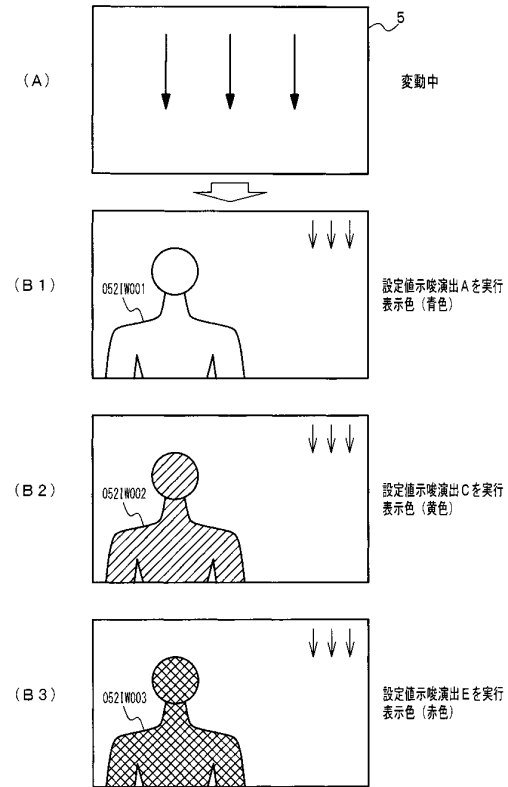
【図 10-53】

【図 10-53】



【図 10-54】

【図 10-54】

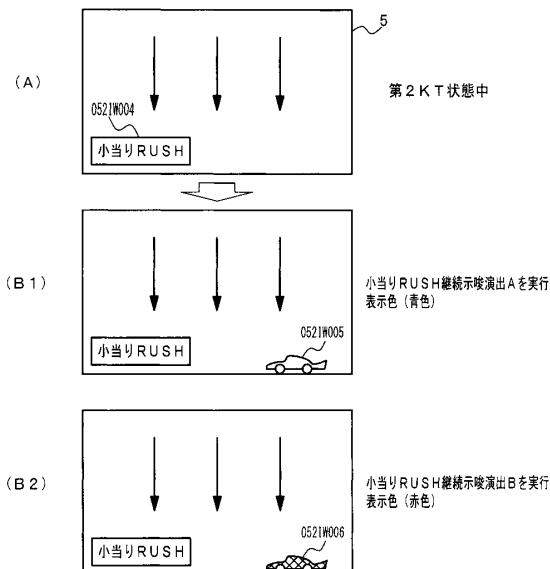


10

20

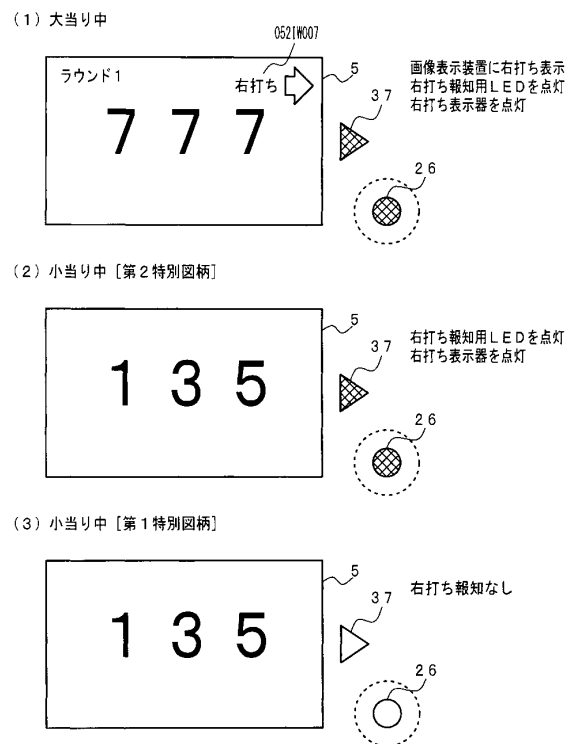
【図 10-55】

【図 10-55】



【図 10-56】

【図 10-56】



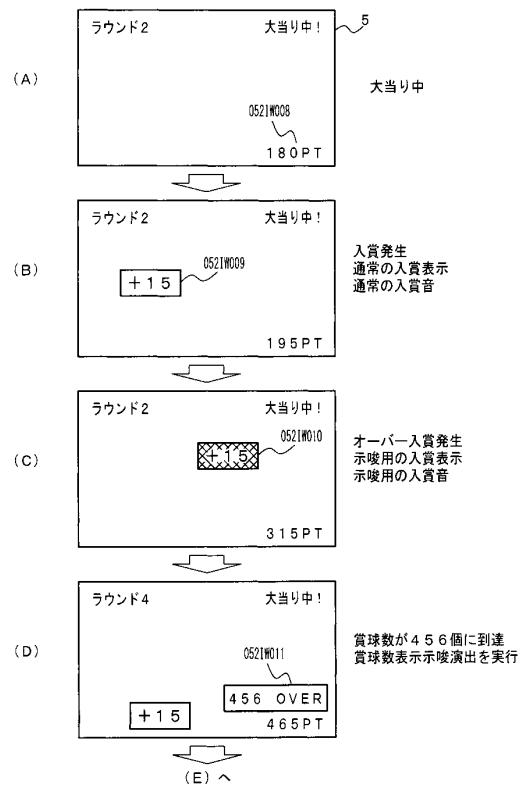
30

40

50

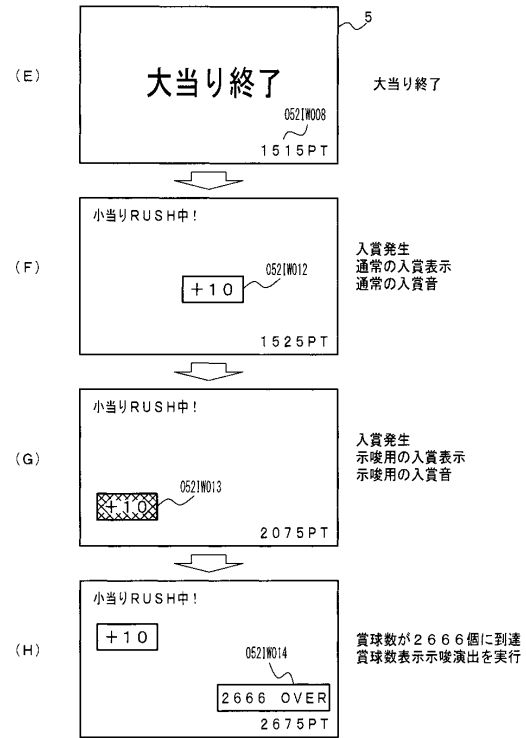
【図 10-57】

【図 10-57】



【図 10-58】

【図 10-58】



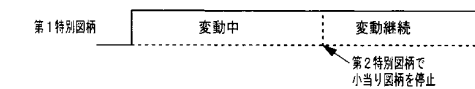
10

20

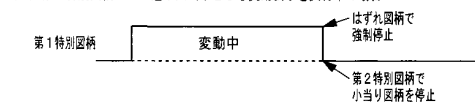
【図 10-59】

【図 10-59】

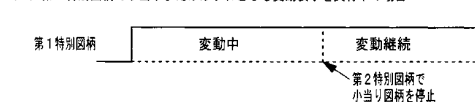
(A) 第1特別図柄で10R/6R確定大当たりとなる変動表示を実行中の場合



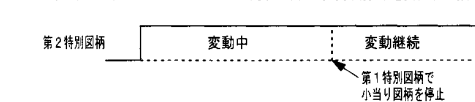
(B) 第1特別図柄で6R通常大当たりとなる変動表示を実行中の場合



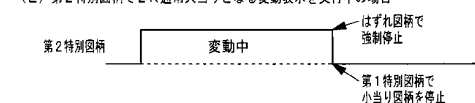
(C) 第1特別図柄で小当たりまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



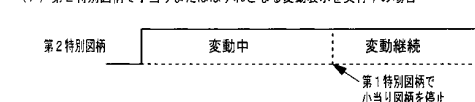
(D) 第2特別図柄で10R/6R/2R確定大当たりとなる変動表示を実行中の場合



(E) 第2特別図柄で2R通常大当たりとなる変動表示を実行中の場合

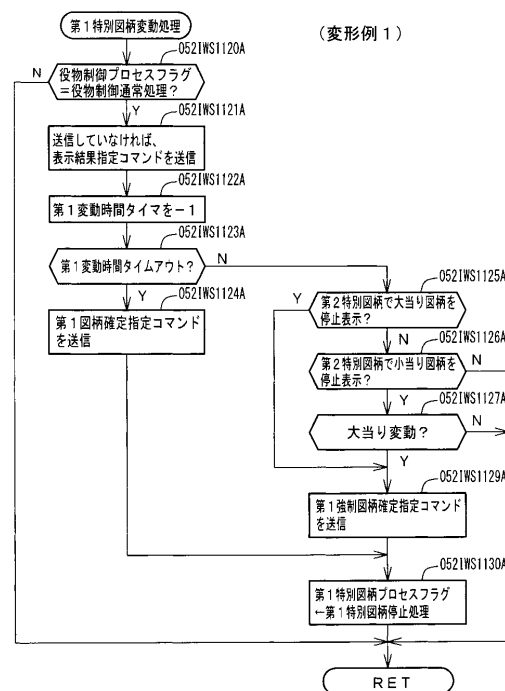


(F) 第2特別図柄で小当たりまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



【図 10-60】

【図 10-60】



(変形例 1)

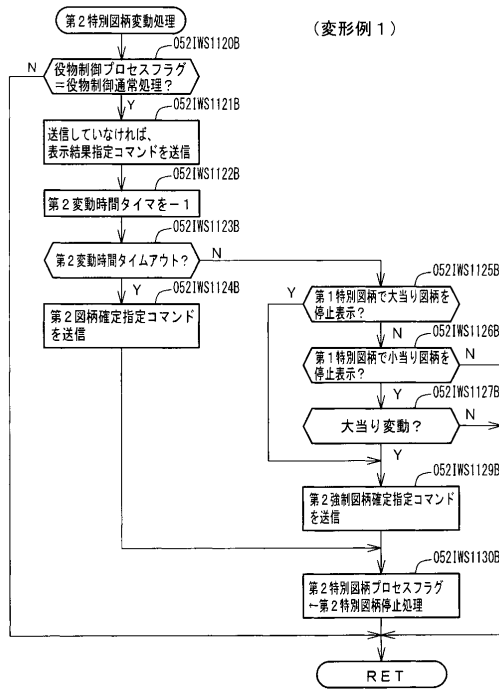
30

40

50

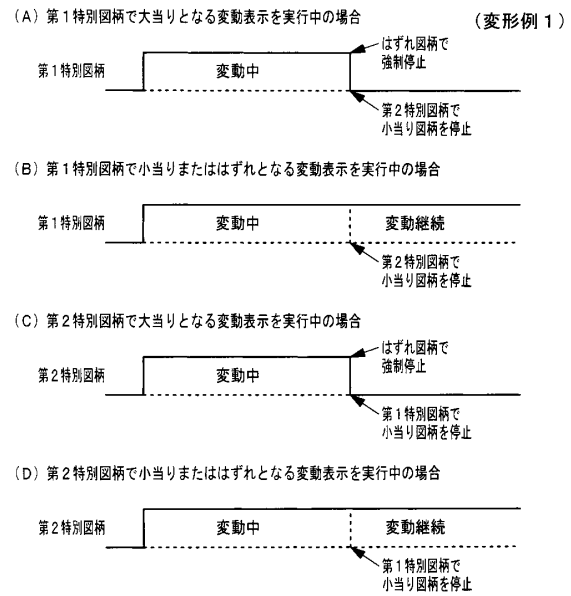
【図 10-61】

【図 10-61】



【図 10-62】

【図 10-62】

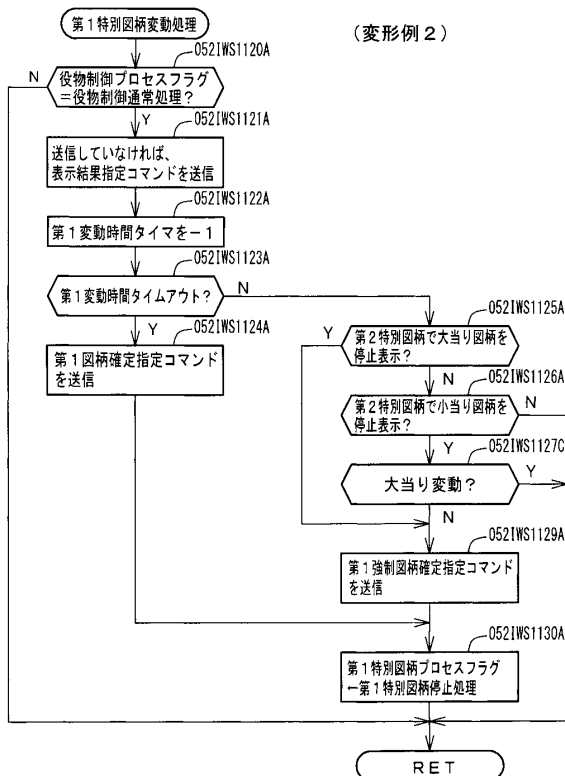


10

20

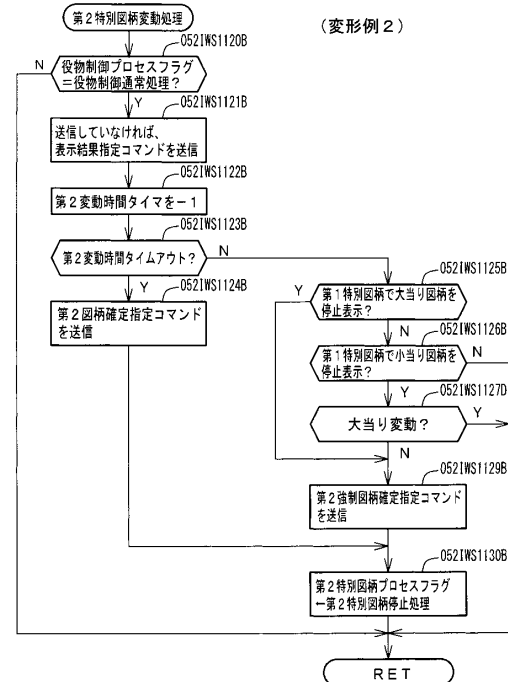
【図 10-63】

【図 10-63】



【図 10-64】

【図 10-64】



30

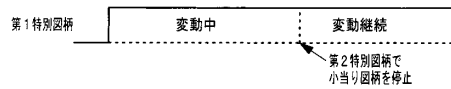
40

50

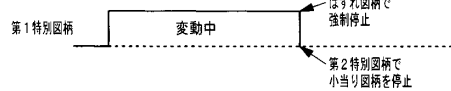
【図 10-65】

【図 10-65】

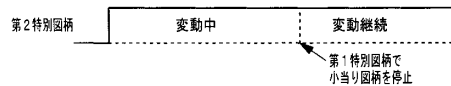
(A) 第1特別図柄で大当たりとなる変動表示を実行中の場合 (変形例 2)



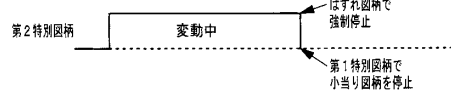
(B) 第1特別図柄で小当たりまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



(C) 第2特別図柄で大当たりとなる変動表示を実行中の場合



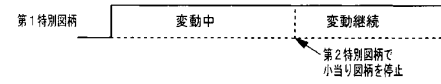
(D) 第2特別図柄で小当たりまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



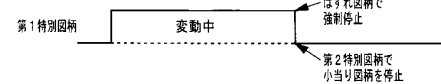
【図 10-67】

【図 10-67】

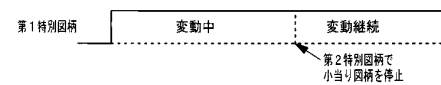
(A) 第1特別図柄で10R/6R確定大当たりとなる変動表示を実行中の場合 (変形例 3)



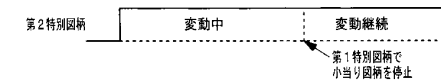
(B) 第1特別図柄で6R通常大当たりとなる変動表示を実行中の場合



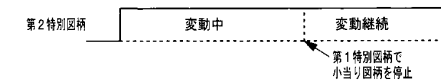
(C) 第1特別図柄で小当たりまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



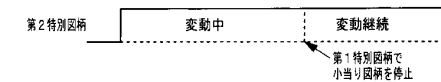
(D) 第2特別図柄で10R/6R/2R確定大当たりとなる変動表示を実行中の場合



(E) 第2特別図柄で2R通常大当たりとなる変動表示を実行中の場合

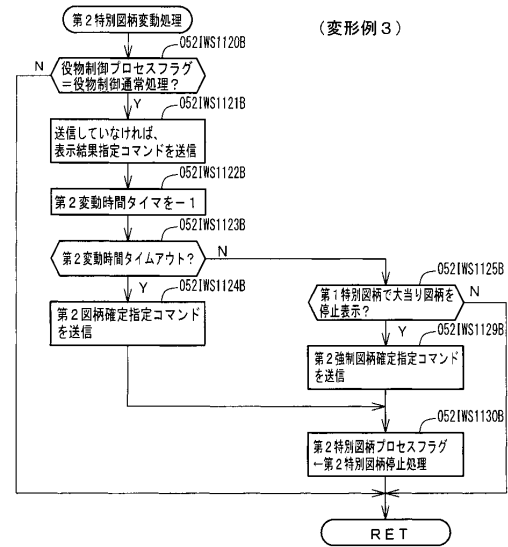


(F) 第2特別図柄で小当たりまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



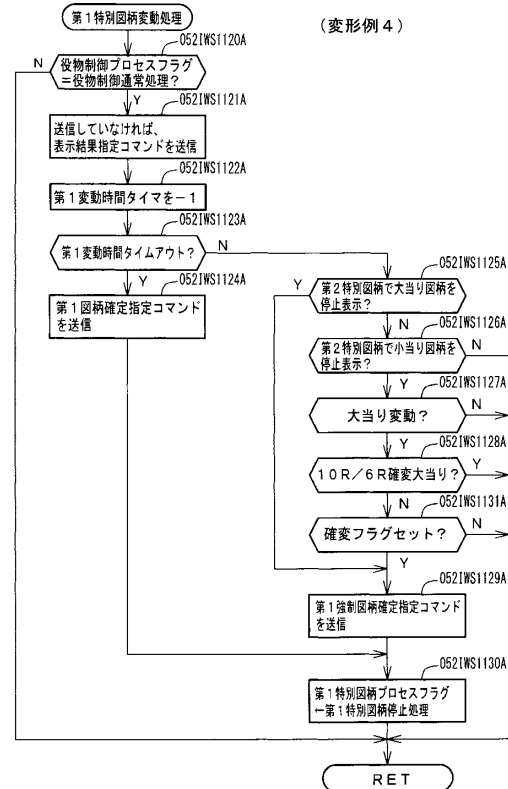
【図 10-66】

【図 10-66】



【図 10-68】

【図 10-68】



10

20

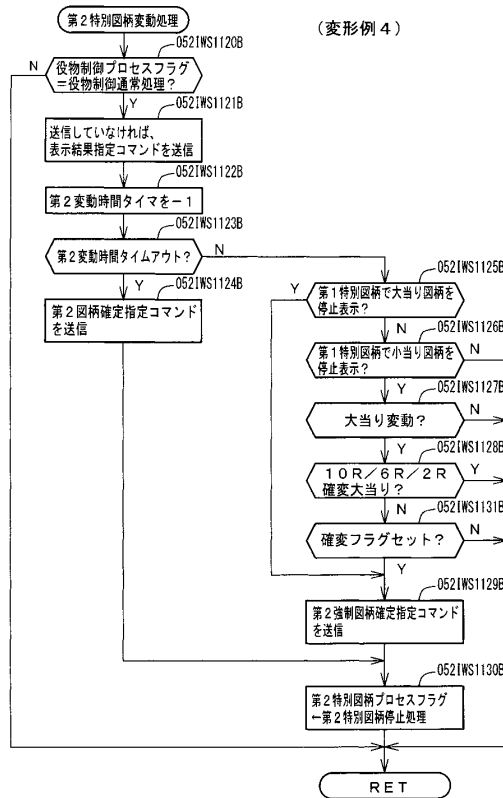
30

40

50

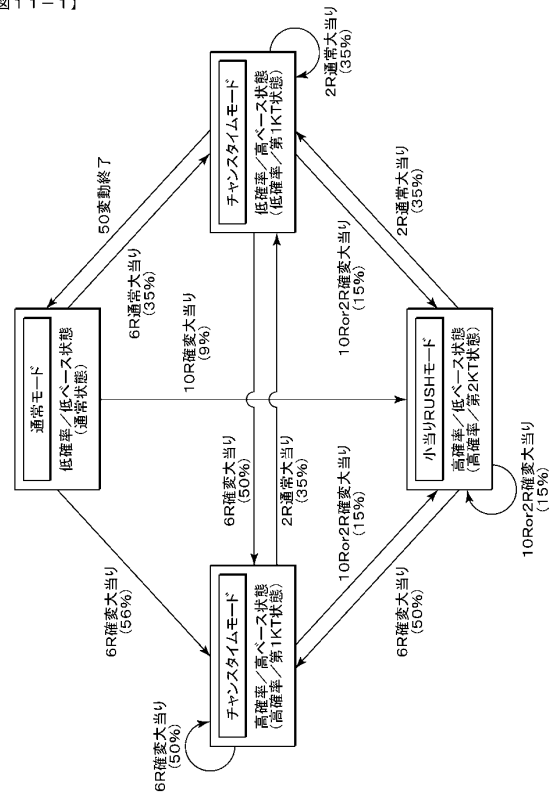
【図 10-69】

【図 10-69】



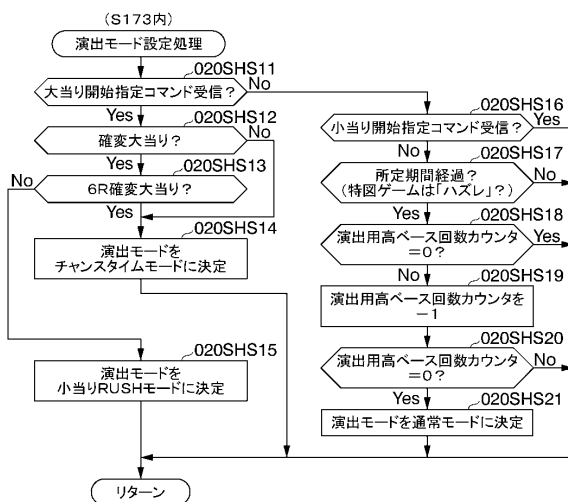
【図 11-1】

【図 11-1】



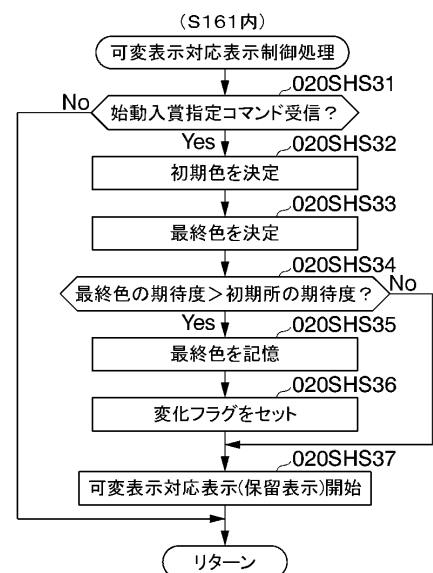
【図 11-2】

【図 11-2】



【図 11-3】

【図 11-3】



10

20

30

40

50

【図 11-4】

【図 11-4】

(A) 初期色決定テーブル

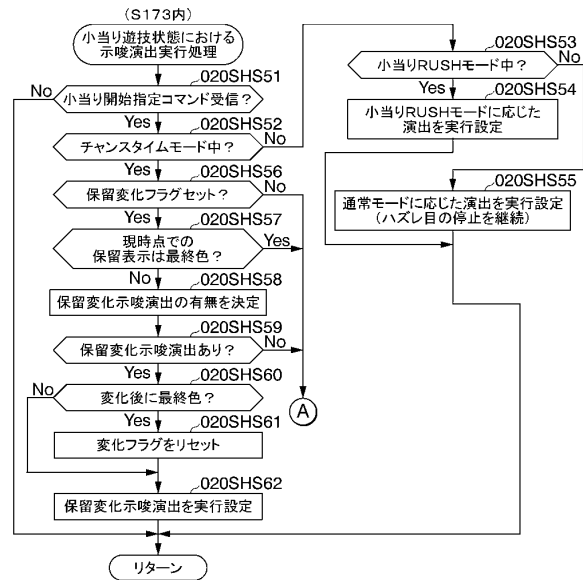
表示態様	変動パターン		
	大当たり	SPリーチハズレ	その他のハズレ
赤	5/100	2/100	0/100
緑	15/100	8/100	1/100
青	30/100	15/100	4/100
灰	50/100	75/100	90/100

(B) 最終色決定テーブル

表示態様	変動パターン		
	大当たり	SPリーチハズレ	その他のハズレ
赤	50/100	30/100	0/100
緑	30/100	40/100	5/100
青	15/100	20/100	15/100
灰	5/100	10/100	80/100

【図 11-5】

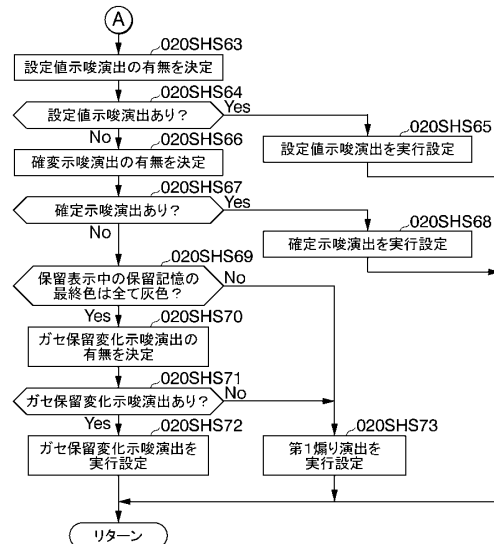
【図 11-5】



10

【図 11-6】

【図 11-6】



【図 11-7】

【図 11-7】

(A) 保留変化示唆演出決定テーブル

保留変化示唆演出の有無	
変化あり	変化なし
70/100	30/100

(B) 設定値示唆演出決定テーブル

設定値	設定値示唆演出あり			設定値 示唆演出 なし
	奇数設定示唆 (背景:朝)	偶数設定示唆 (背景:昼)	設定値4以上示唆 (背景:夜)	
1	5/100	0/100	0/100	95/100
2	0/100	10/100	0/100	90/100
3	15/100	0/100	0/100	85/100
4	0/100	15/100	5/100	80/100
5	20/100	0/100	10/100	70/100
6	0/100	25/100	15/100	60/100

30

(C) 確定値示唆演出決定テーブル

確率状態	確定値示唆演出あり			確定 示唆演出 なし
	可能性大を示唆 (キャラ:3人)	可能性中を示唆 (キャラ:2人)	可能性小を示唆 (キャラ:1人)	
高確率	25/100	15/100	5/100	55/100
低確率	5/100	10/100	15/100	70/100

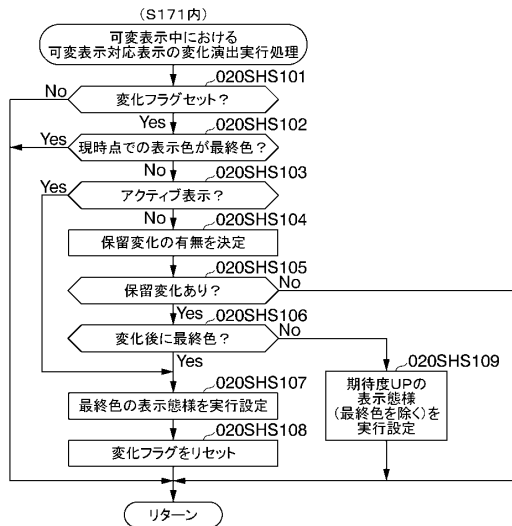
(D) ガセ保留変化示唆演出決定テーブル

ガセ保留変化示唆演出の有無	
あり	なし
60/100	40/100

40

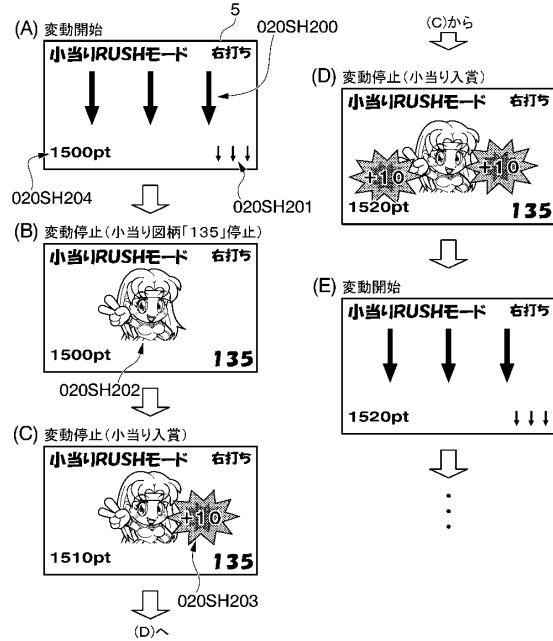
【図 11-8】

【図 11-8】



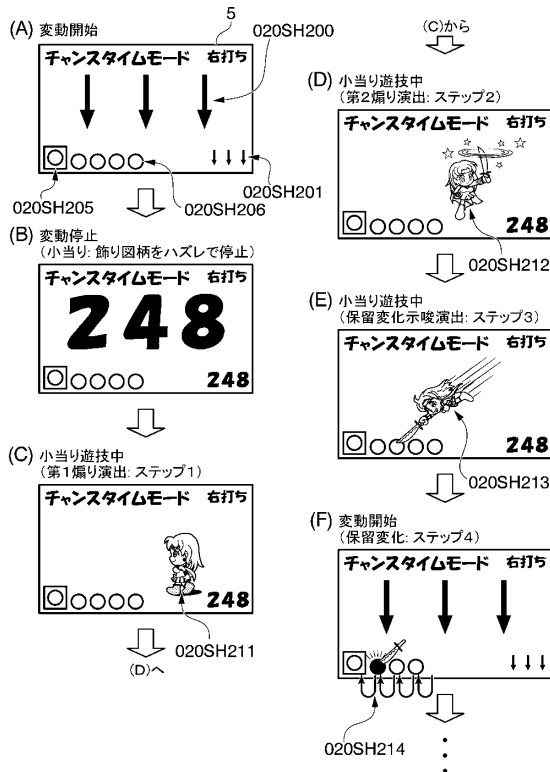
【図 11-9】

【図 11-9】



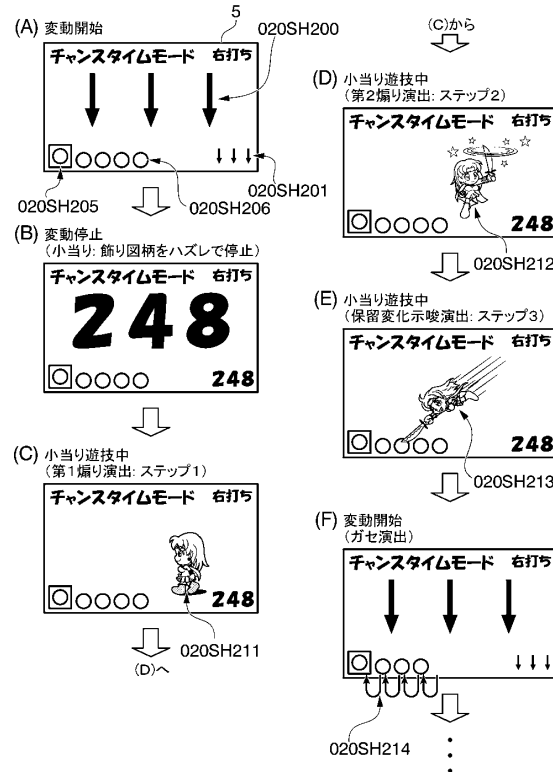
【図 11-10】

【図 11-10】



【図 11-11】

【図 11-11】



10

20

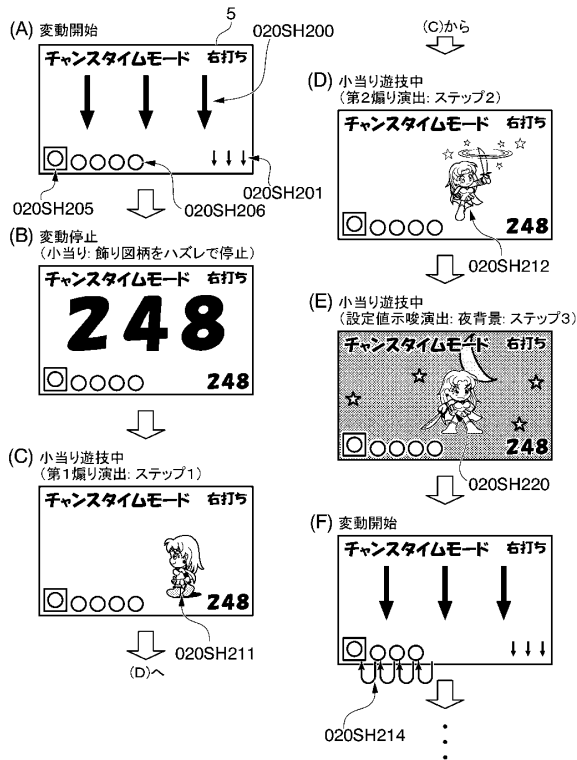
30

40

50

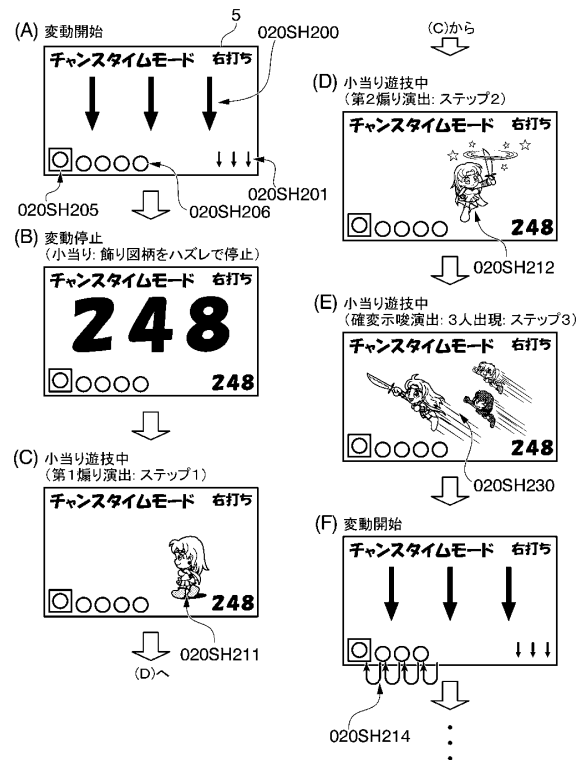
【図 1 1 - 1 2】

【图 11-12】



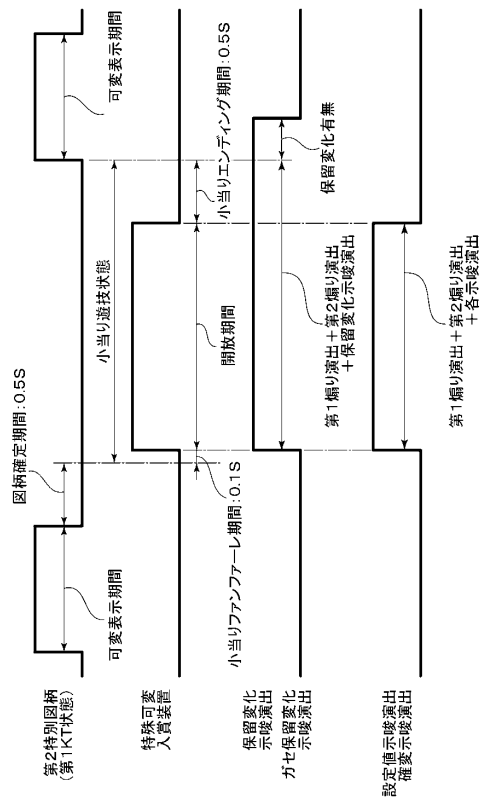
【図 1 1 - 1 3】

【图 11-13】



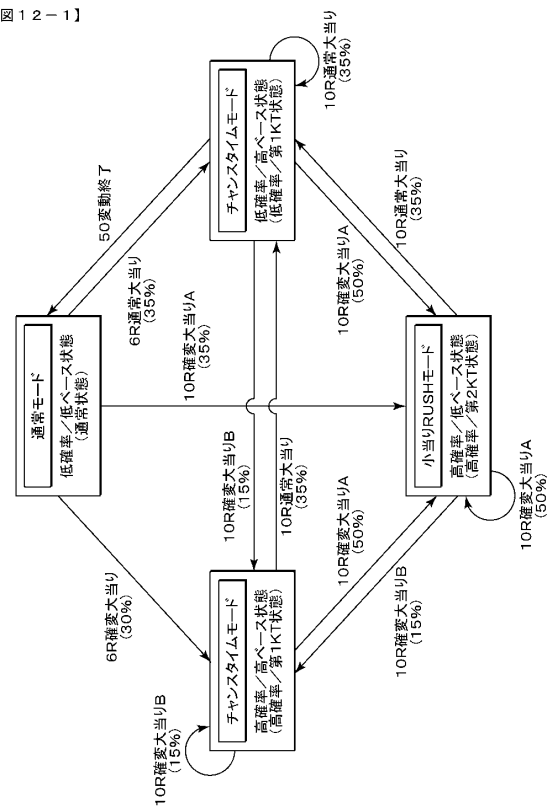
【図 1 1 - 1 4】

【图 11-14】



【図 12-1】

【图 12-1】



【図 1 2 - 2】

【図 1 2 - 2】

(A) 大当たり種別判定テーブル[第1特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
10R確変大当たりA	0~34	0~34	0~34	0~34	0~34	0~34
6R確変大当たり	35~64	35~64	35~64	35~64	35~64	35~64
6R通常大当たり	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99

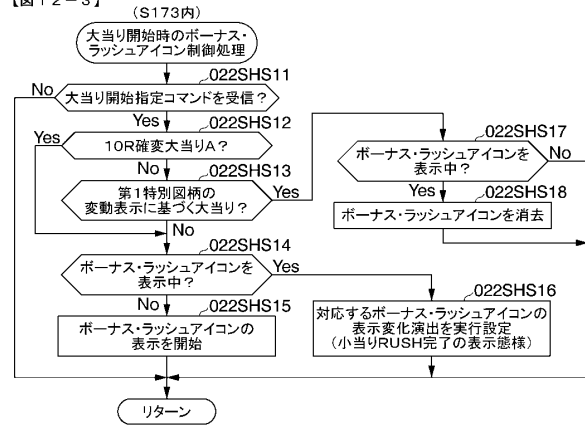
(B) 大当たり種別判定テーブル[第2特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
10R確変大当たりA	0~49	0~49	0~49	0~49	0~49	0~49
10R確変大当たりB	50~64	50~64	50~64	50~64	50~64	50~64
10R通常大当たり	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99

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

【図 1 2 - 3】

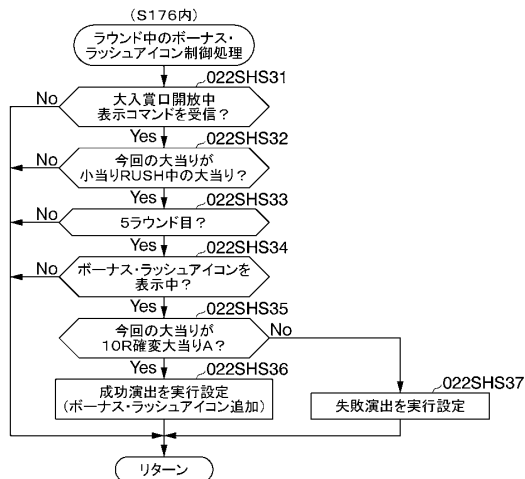
【図 1 2 - 3】



10

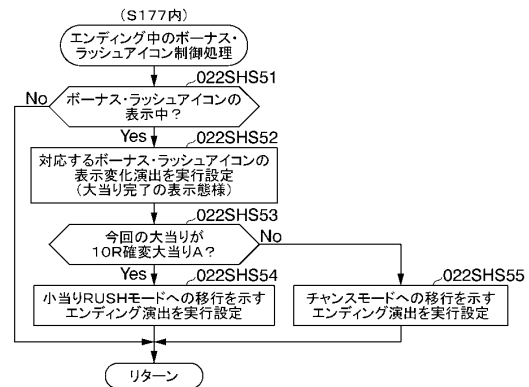
【図 1 2 - 4】

【図 1 2 - 4】



【図 1 2 - 5】

【図 1 2 - 5】



20

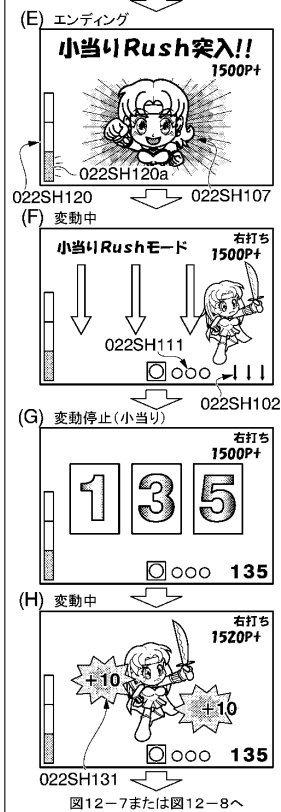
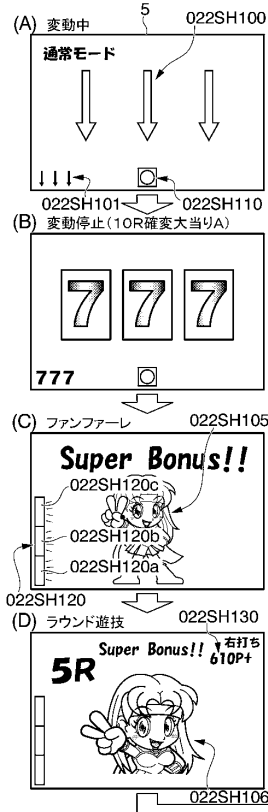
30

40

50

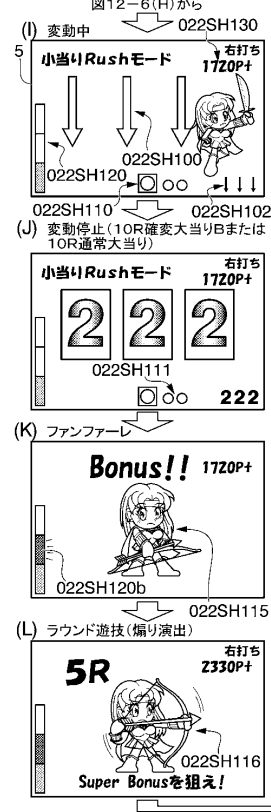
【図 12-6】

【図 12-6】



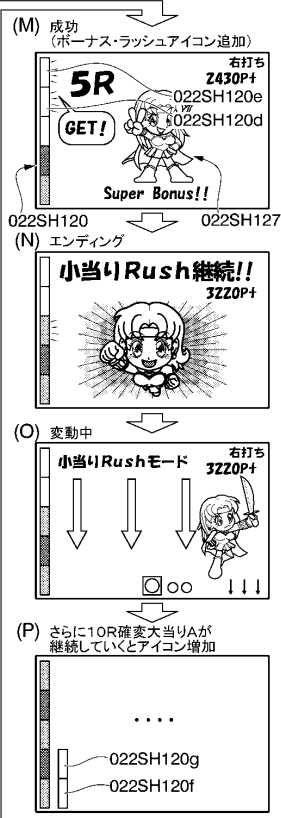
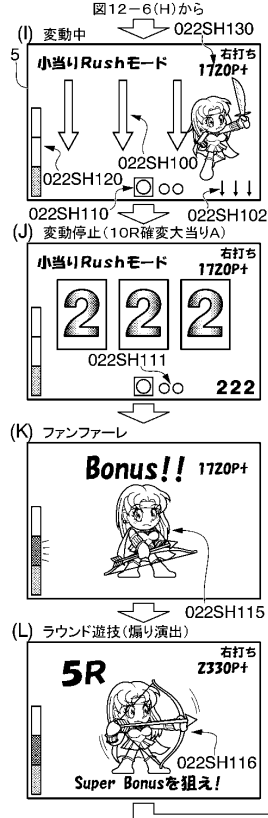
【図 12-7】

【図 12-7】



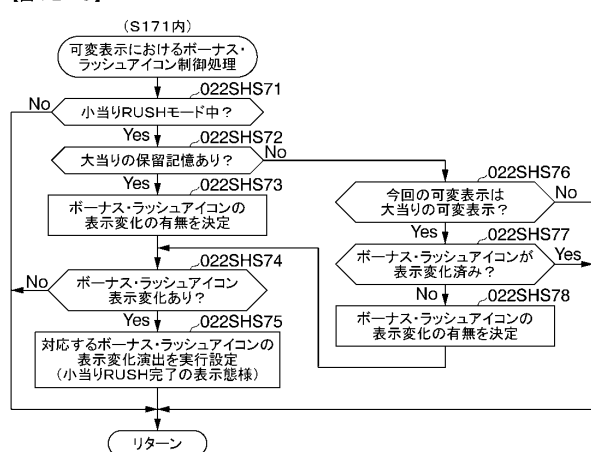
【図 12-8】

【図 12-8】



【図 12-9】

【図 12-9】



10

20

30

40

50

【図 12-10】

【図 12-10】

- (A) 保留記憶に対応する
-
- ボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブル

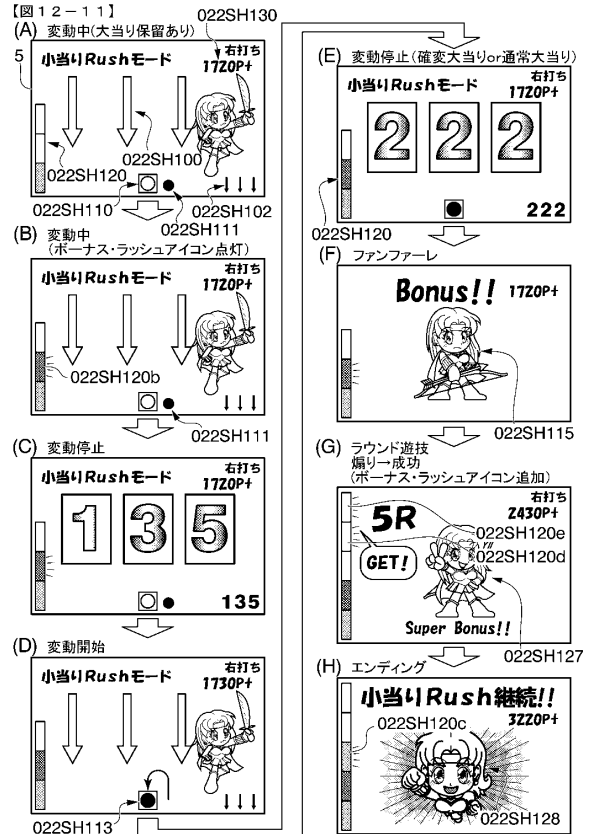
先読み判定結果	ボーナス・ラッシュアイコン 表示変化実行割合	
	あり	なし
10R確変大当りA	25/100	75/100
10R確変大当りB、 10R通常大当り	10/100	90/100

- (B) 可変表示に対応する
-
- ボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブル

大当り判定結果	ボーナス・ラッシュアイコン 表示変化実行割合	
	あり	なし
10R確変大当りA	10/100	90/100
10R確変大当りB、 10R通常大当り	25/100	75/100

【図 12-11】

【図 12-11】

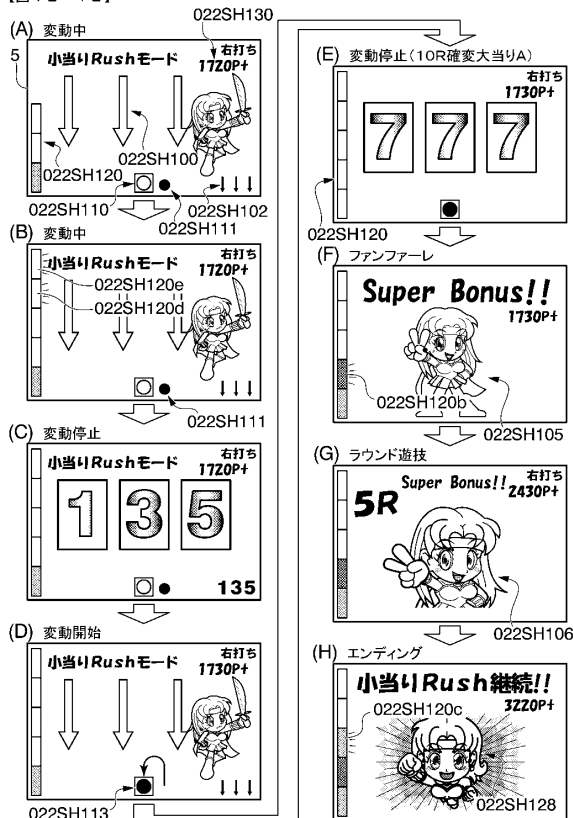


10

20

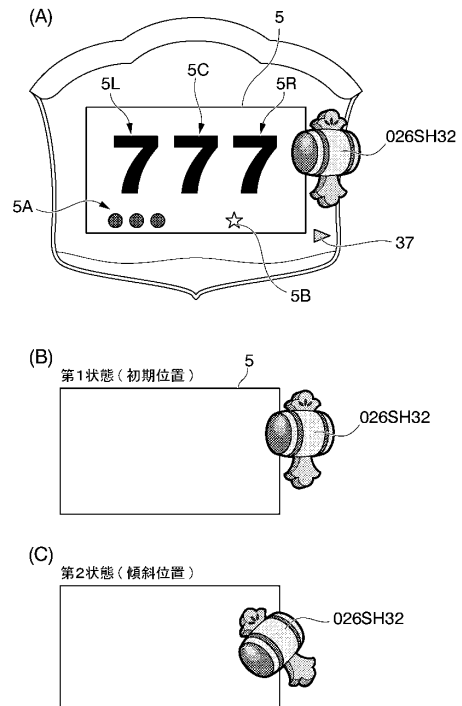
【図 12-12】

【図 12-12】



【図 13-1】

【図 13-1】



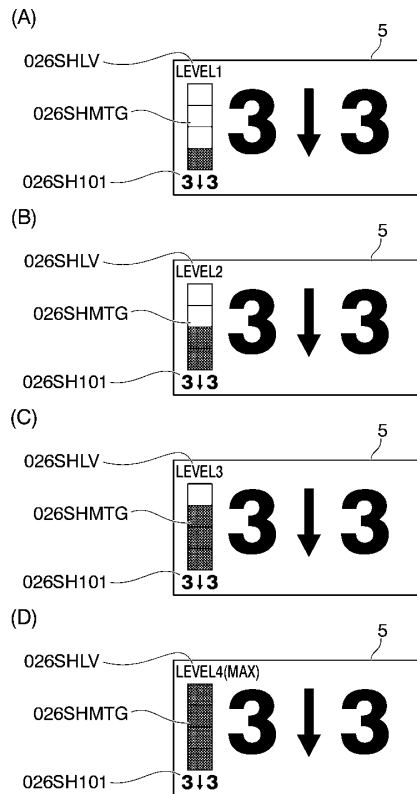
30

40

50

【図 13-2】

【図 13-2】



【図 13-4】

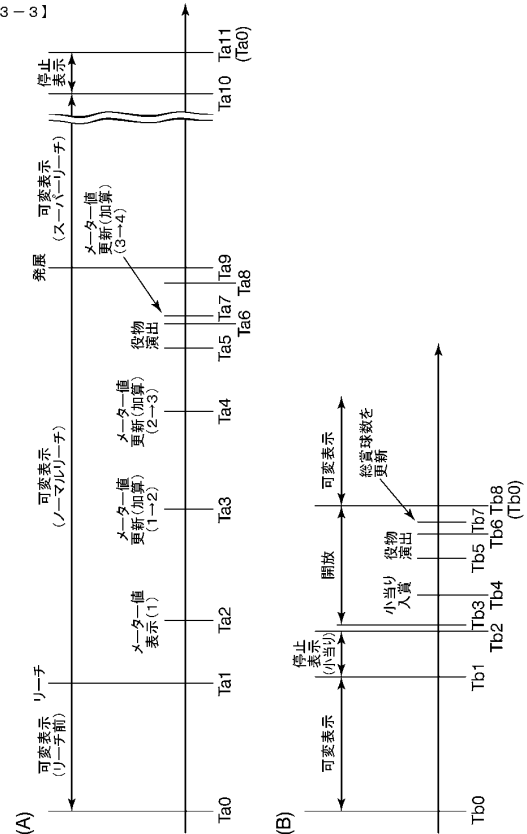
【図 13-4】

第1特別図柄用変動パターンテーブル(非KT時)

EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
40	第1変動パターン#101	非リーチはずれ	15秒
41	第1変動パターン#102	非リーチはずれ(短縮用)	10秒
42	第1変動パターン#103	ノーマルリーチはずれ	30秒
43	第1変動パターン#104	ノーマルリーチ → スーパーリーチAはずれ	60秒
44	第1変動パターン#105	ノーマルリーチ → スーパーリーチBはずれ	70秒
45	第1変動パターン#106	小当り	15秒
46	第1変動パターン#107	ノーマルリーチ大当り	30秒
47	第1変動パターン#108	ノーマルリーチ → スーパーリーチA大当り	60秒
48	第1変動パターン#109	ノーマルリーチ → スーパーリーチB大当り	70秒

【図 13-3】

【図 13-3】



【図 13-5】

【図 13-5】

(A)

メーター演出パターンの内容

メーター演出パターン	内容	備考
MEP1	増加0回(メーター値「1」のまま)	SP否定
MEP2	増加1回「2」迄到達(メーター値「1」→「2」)	SP否定
MEP3	増加2回「3」迄到達(メーター値「1」→「2」→「3」)	SPの可能性あり
MEP4	増加1回「3」迄到達(メーター値「1」→「3」)	SPの可能性あり
MEP5	増加3回「4」迄到達(メーター値「1」→「2」→「3」→「4」)	SP確定
MEP6	増加2回「4」迄到達(メーター値「1」→「2」→「4」)	SP確定
MEP7	増加2回「4」迄到達(メーター値「1」→「3」→「4」)	SP確定
MEP8	増加1回「4」迄到達(メーター値「1」→「4」)	SP確定(大当り確定)

(B)

メーター演出の実行有無の決定割合

内容	実行有の決定割合		
	設定値「1」「2」	設定値「3」「4」	設定値「5」「6」
非リーチはずれ(第1変動パターン#101, #102)	0%	0%	0%
ノーマルリーチはずれ(第1変動パターン#103)	8%	10%	12%
スーパーリーチはずれ(第1変動パターン#104, #105)	24%	30%	36%
小当り(第1変動パターン#106)	0%	0%	0%
ノーマルリーチ大当り(第1変動パターン#107)	16%	20%	24%
スーパーリーチ大当り(第1変動パターン#108, #109)	40%	50%	60%

10

20

30

40

50

【図 13-6】

【図 13-6】

(A)

メーター演出パターンの決定割合(設定値「1」「2」の場合)

変動パターン	MEP1	MEP2	MEP3	MEP4	MEP5	MEP6	MEP7	MEP8
ノーマルリーチはずれ (第1変動パターン#103)	50%	40%	8%	2%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチはずれ (第1変動パターン#104、#105)	0%	0%	23%	23%	42%	8%	4%	0%
ノーマルリーチ大当り (第1変動パターン#107)	2%	8%	40%	50%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチ大当り (第1変動パターン#108、#109)	0%	0%	5%	15%	45%	15%	15%	5%

(B)

メーター演出パターンの決定割合(設定値「3」「4」の場合)

変動パターン	MEP1	MEP2	MEP3	MEP4	MEP5	MEP6	MEP7	MEP8
ノーマルリーチはずれ (第1変動パターン#103)	50%	40%	8%	2%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチはずれ (第1変動パターン#104、#105)	0%	0%	20%	20%	45%	10%	5%	0%
ノーマルリーチ大当り (第1変動パターン#107)	2%	8%	40%	50%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチ大当り (第1変動パターン#108、#109)	0%	0%	5%	15%	45%	15%	15%	5%

(C)

メーター演出パターンの決定割合(設定値「5」「6」の場合)

変動パターン	MEP1	MEP2	MEP3	MEP4	MEP5	MEP6	MEP7	MEP8
ノーマルリーチはずれ (第1変動パターン#103)	50%	40%	8%	2%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチはずれ (第1変動パターン#104、#105)	0%	0%	17%	17%	48%	12%	6%	0%
ノーマルリーチ大当り (第1変動パターン#107)	2%	8%	40%	50%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチ大当り (第1変動パターン#108、#109)	0%	0%	5%	15%	45%	15%	15%	5%

(D)

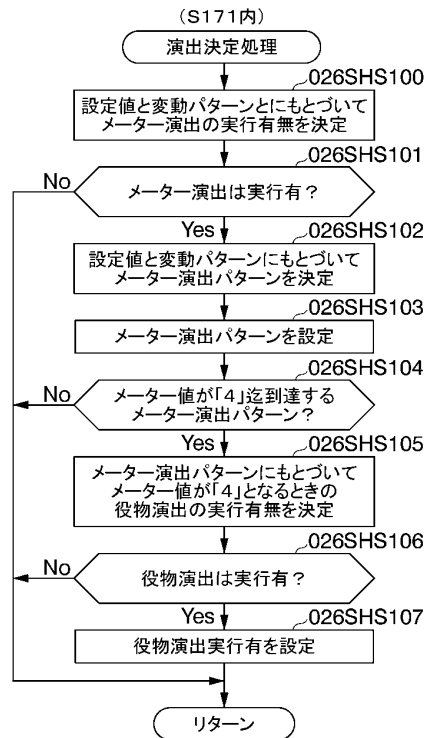
メーター値「4」となるときの役物演出の実行有無の決定割合

メーター演出パターン	実行有の決定割合
MEP5(3回目の「3」→「4」となるとき)	50%
MEP6(2回目の「2」→「4」となるとき)	70%
MEP7(2回目の「3」→「4」となるとき)	80%
MEP8(1回目の「1」→「4」となるとき)	100%

※ MEP1~4、及び、MEP5(「1」→「2」、「2」→「3」となるとき)、
MEP6(「1」→「2」となるとき)、MEP7(「1」→「3」となるとき)には実行しない(0%)

【図 13-7】

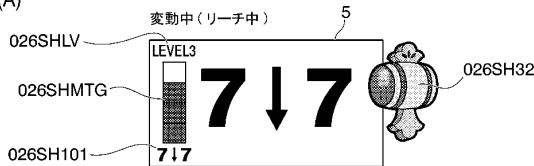
【図 13-7】



【図 13-8】

【図 13-8】

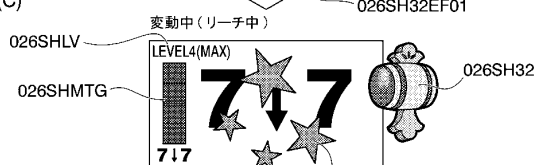
(A)



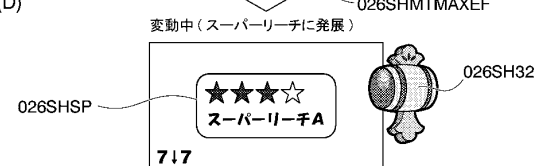
(B)



(C)

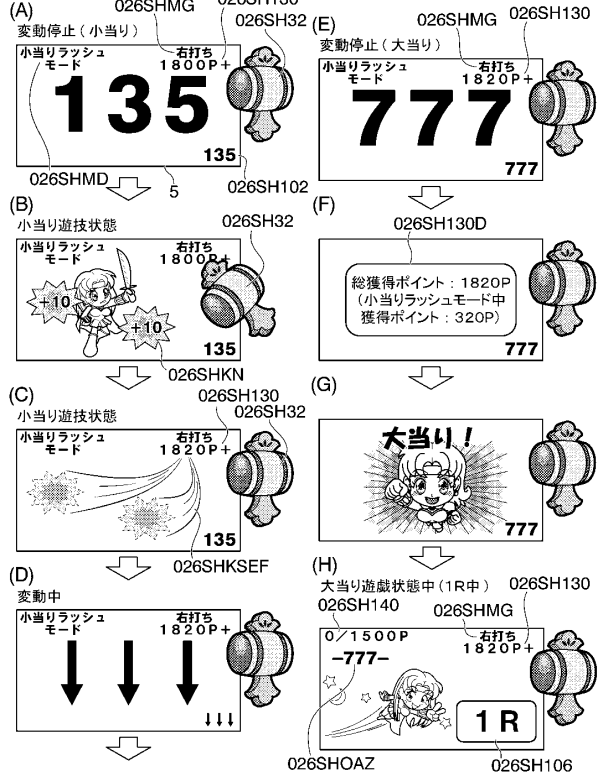


(D)



【図 13-9】

【図 13-9】



10

20

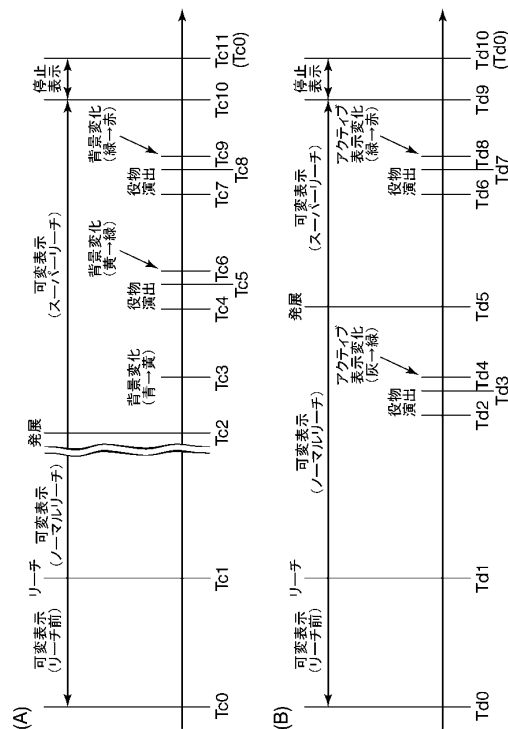
30

40

50

【図 13-10】

【図 13-10】



【図 13-11】

【図 13-11】

(A)

背景演出パターンの内容

背景演出パターン	内容	備考
HEP1	変化1回「黄」迄到達(背景「青」→「黄」)	役物演出無
HEP2	変化2回「緑」迄到達(背景「青」→「黄」→「緑」)	役物演出(1回目40%)
HEP3	変化3回「赤」迄到達(背景「青」→「黄」→「緑」→「赤」)	役物演出(1回目60%、2回目80%)
HEP4	変化2回「赤」迄到達(背景「青」→「黄」→「赤」)	役物演出(1回目100%)

(B)

背景演出の実行有無の決定割合

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ(第1変動パターン#101, #102)	0%
ノーマルリーチはずれ(第1変動パターン#103)	0%
スーパーリーチはずれ(第1変動パターン#104, #105)	25%
小当り(第1変動パターン#106)	0%
ノーマルリーチ大当り(第1変動パターン#107)	0%
スーパーリーチ大当り(第1変動パターン#108, #109)	50%

(C)

背景演出パターンの決定割合

変動パターン	HEP1	HEP2	HEP3	HEP4
スーパーリーチはずれ(第1変動パターン#104, #105)	70%	20%	8%	2%
スーパーリーチ大当り(第1変動パターン#108, #109)	10%	20%	50%	20%

(D)

背景「緑」となるときの役物演出の実行有無の決定割合

背景演出パターン	実行有の決定割合
HEP2(「黄」→「緑」のとき)	40%
MEP3(「黄」→「緑」のとき)	60%

(E)

背景「赤」となるときの役物演出の実行有無の決定割合

背景演出パターン	実行有の決定割合
HEP3(「緑」→「赤」のとき)	80%
MEP4(「黄」→「赤」のとき)	100%

【図 13-12】

【図 13-12】

(A) アクティブ表示演出パターンの内容

アクティブ表示演出パターン	内容	備考
AEP1	変化0回	第1変化タイミング(Td4): 変化無(「灰」のまま)、第2変化タイミング(Td8): 変化無(「灰」のまま)
AEP2	変化1回「緑」迄到達	第1変化タイミング(Td4): 変化有(「灰」→「緑」)、第2変化タイミング(Td8): 変化無(「緑」のまま)
AEP3	変化2回「赤」迄到達	第1変化タイミング(Td4): 変化無(「灰」→「緑」)、第2変化タイミング(Td8): 変化有(「緑」→「赤」)
AEP4	変化1回「赤」迄到達	第1変化タイミング(Td4): 変化無(「灰」のまま)、第2変化タイミング(Td8): 変化有(「灰」→「赤」)

(B) アクティブ表示演出パターンの決定割合

変動パターン	AEP1	AEP2	AEP3	AEP4
非リーチはずれ(第1変動パターン#101, #102)	100%	0%	0%	0%
ノーマルリーチはずれ(第1変動パターン#103)	95%	5%	0%	0%
スーパーリーチはずれ(第1変動パターン#104, #105)	10%	80%	8%	2%
小当り(第1変動パターン#106)	100%	0%	0%	0%
ノーマルリーチ大当り(第1変動パターン#107)	50%	50%	0%	0%
スーパーリーチ大当り(第1変動パターン#108, #109)	10%	30%	30%	30%

(C) 第1動作期間(Td2~Td3)における役物演出の実行有無の決定割合

アクティブ表示演出パターン	実行有の決定割合	備考
AEP1	10%	第1動作期間(Td2~Td3)後の第1変化タイミング(Td4)のアクティブ表示:「灰」のまま
AEP2	30%	第1動作期間(Td2~Td3)後の第1変化タイミング(Td4)のアクティブ表示:「灰」→「緑」
AEP3	80%	第1動作期間(Td2~Td3)後の第1変化タイミング(Td4)のアクティブ表示:「灰」→「緑」
AEP4	10%	第1動作期間(Td2~Td3)後の第1変化タイミング(Td4)のアクティブ表示:「灰」のまま

AEP1, AEP4: 10%の決定割合で決定される役物演出はガセの役物演出

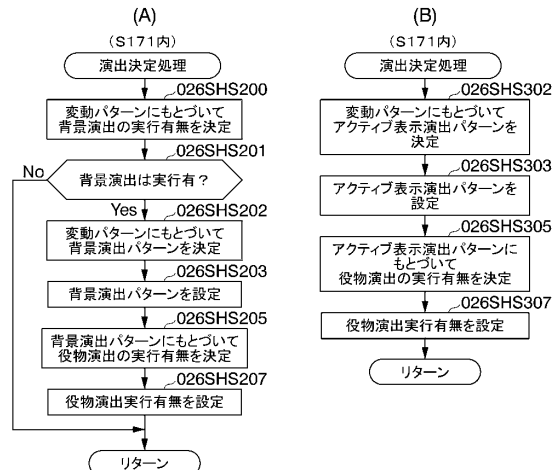
(D) 第2動作期間(Td6~Td7)における役物演出の実行割合

アクティブ表示演出パターン	実行有の決定割合	備考
AEP1	0%	第2動作期間(Td6~Td7)後の第2変化タイミング(Td8)のアクティブ表示:「灰」のまま
AEP2	10%	第2動作期間(Td6~Td7)後の第2変化タイミング(Td8)のアクティブ表示:「緑」のまま
AEP3	80%	第2動作期間(Td6~Td7)後の第2変化タイミング(Td8)のアクティブ表示:「緑」→「赤」
AEP4	100%	第2動作期間(Td6~Td7)後の第2変化タイミング(Td8)のアクティブ表示:「灰」→「赤」

AEP2: 10%の決定割合で決定される役物演出はガセの役物演出

【図 13-13】

【図 13-13】



10

20

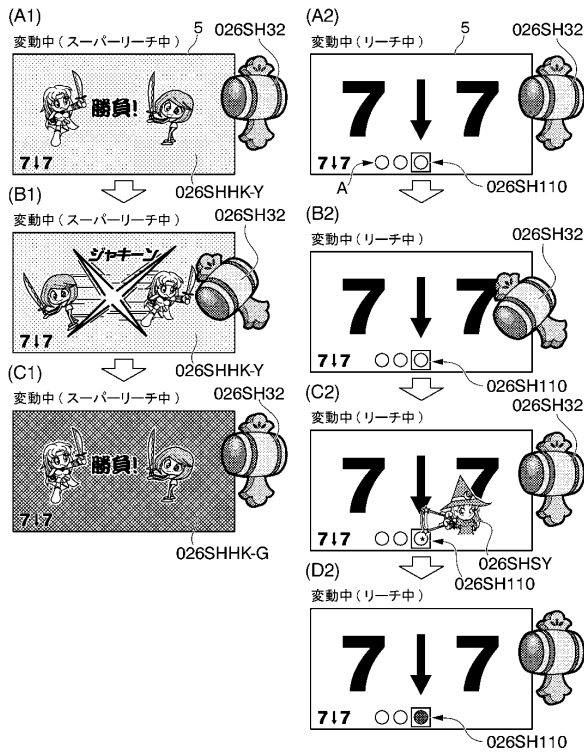
30

40

50

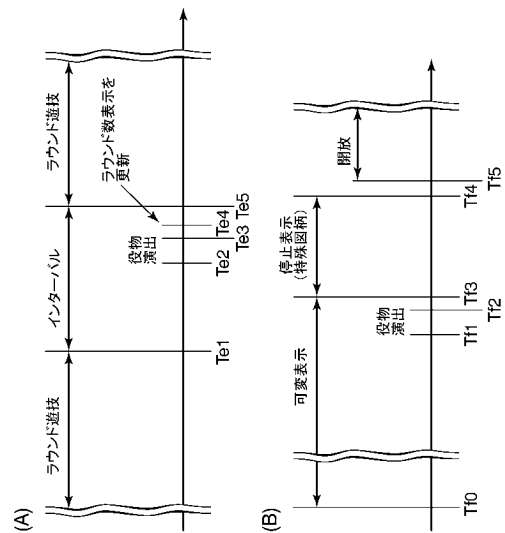
【図 13-14】

【图 13-14】



【図 13-15】

【图 13-15】



10

20

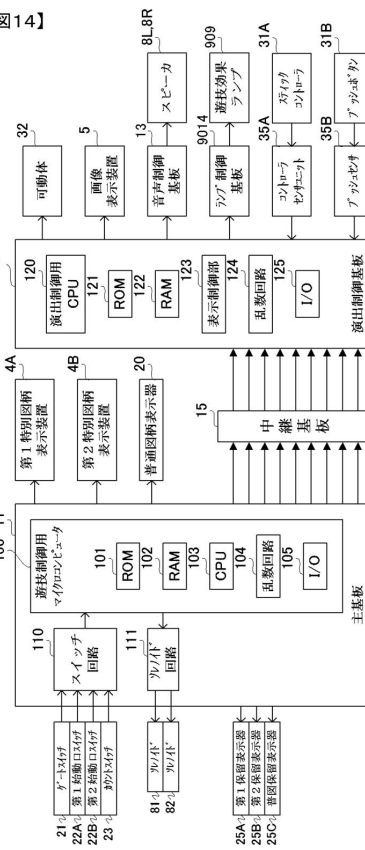
【図 13-16】

【图 13-16】



【図 14】

【図14】



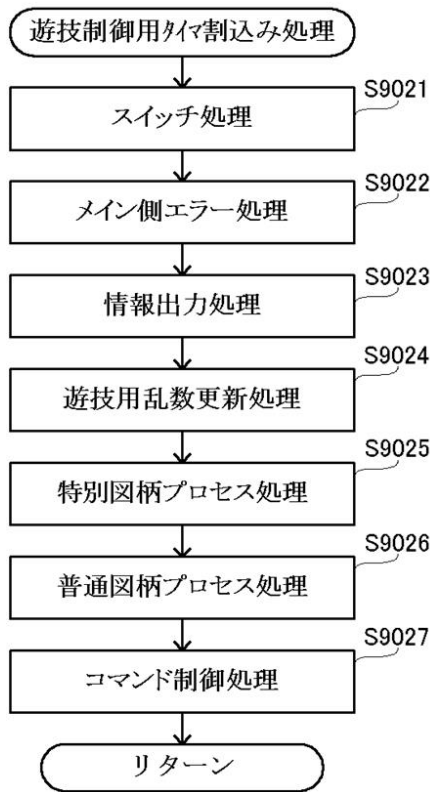
30

40

50

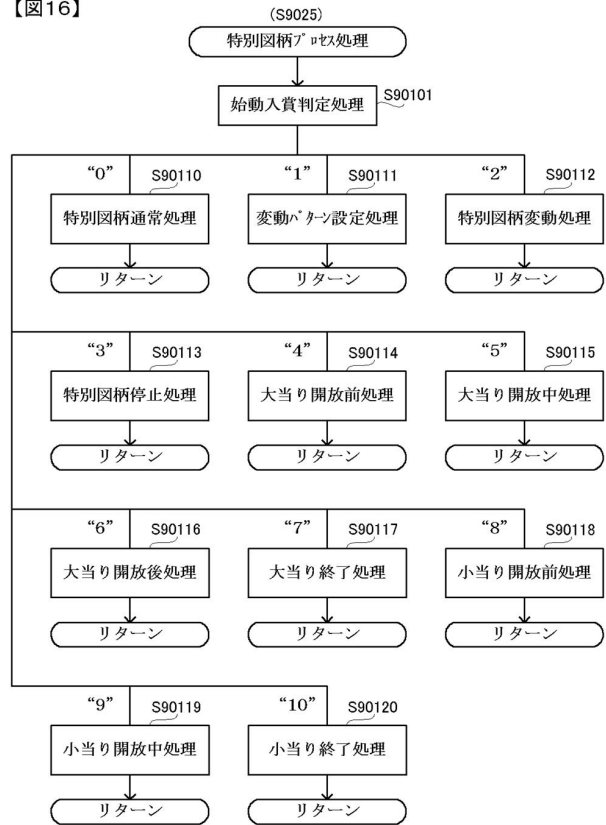
【図 1 5】

【図15】



【図 1 6】

【図16】



【図 1 7 - 1】

【図17-1】

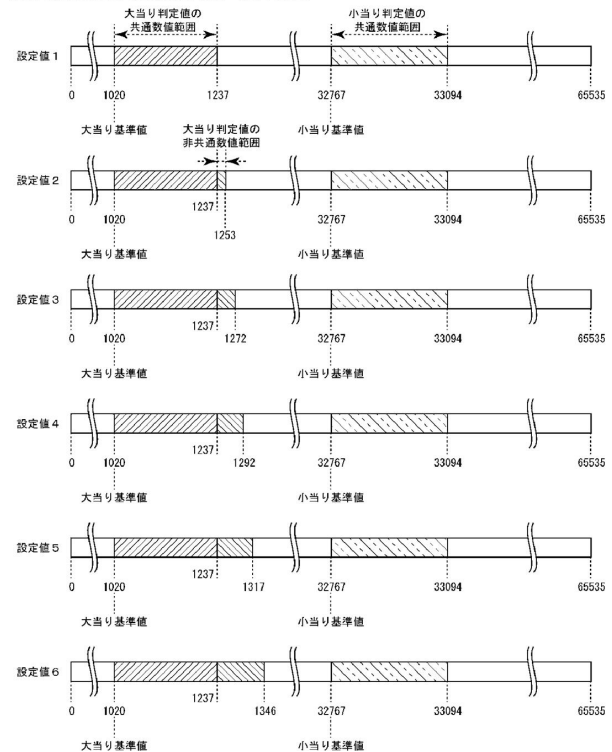
(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 1 7 - 2】

【図17-2】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/180)	1020~1272 (確率:1/160)	1020~1292 (確率:1/140)	1020~1317 (確率:1/120)	1020~1346 (確率:1/100)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

10

20

30

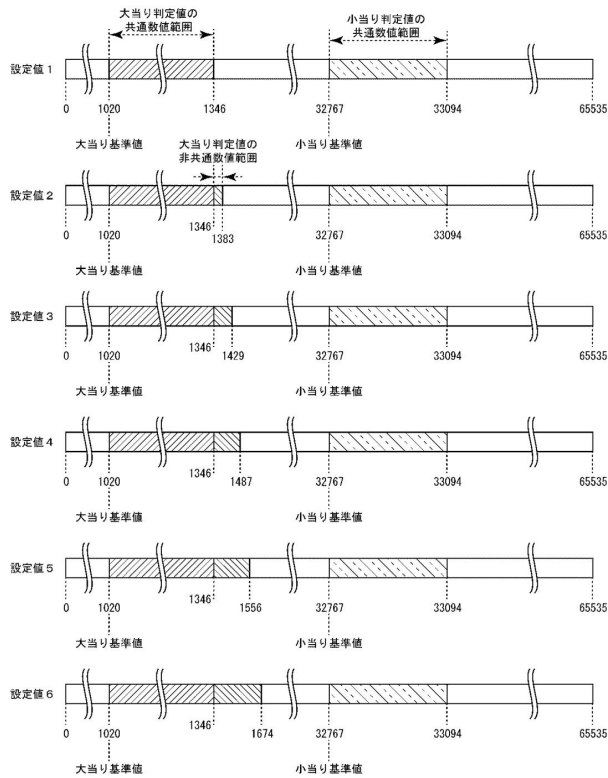
40

50

【図 17-3】

【図17-3】

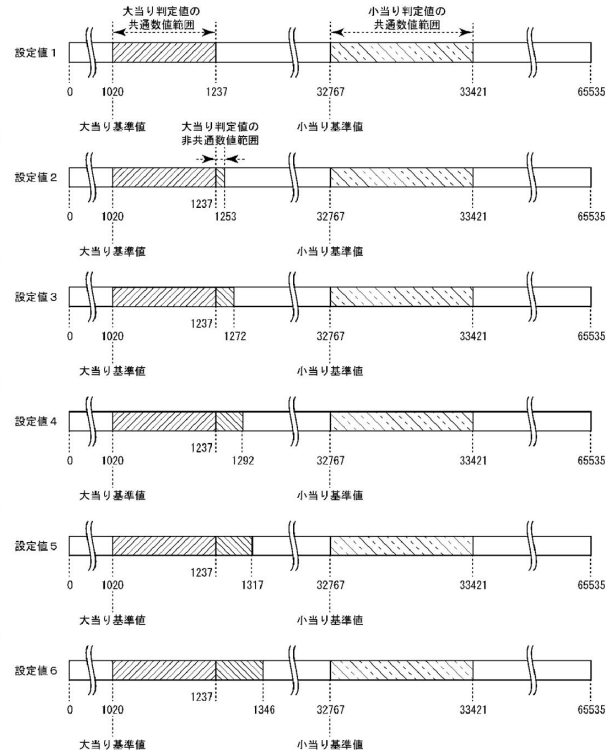
確変状態の場合（第1特図）



【図 17-4】

【図17-4】

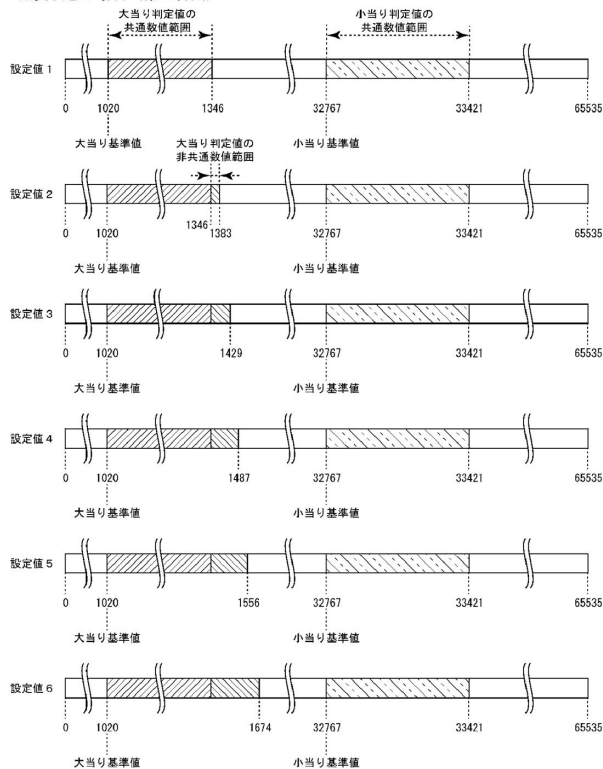
通常状態または時短状態の場合（第2特図）



【図 17-5】

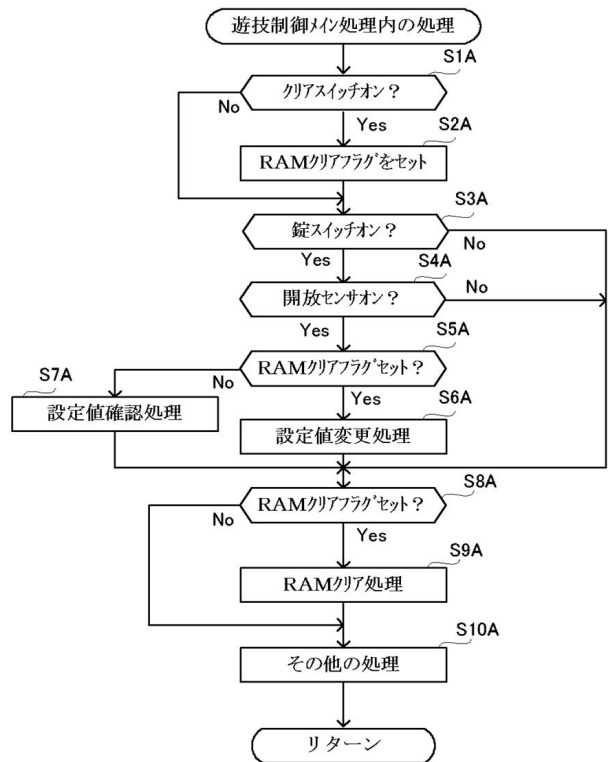
【図17-5】

確変状態の場合（第2特図）



【図 17-6】

【図17-6】



10

20

30

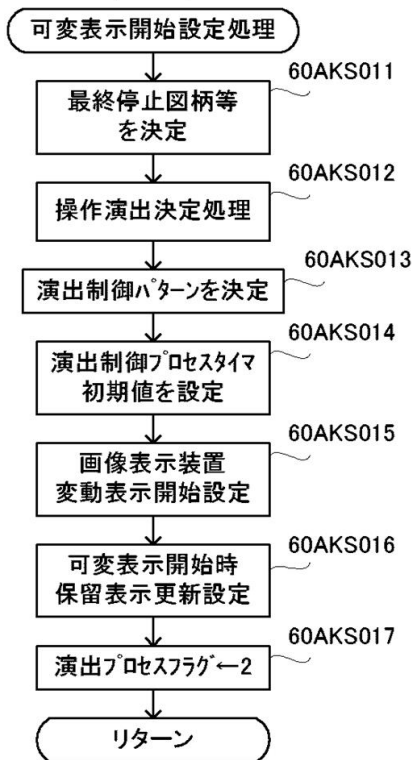
40

50

【図 18-1】

【図18-1】

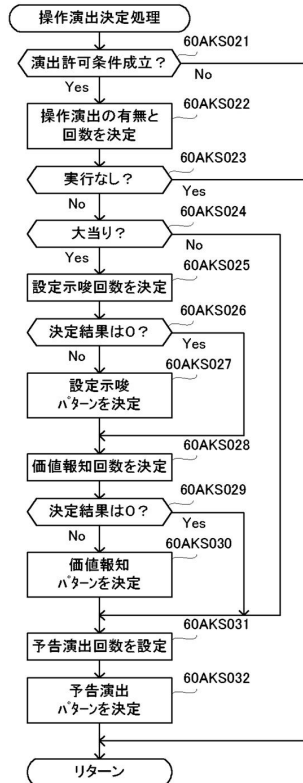
(S171)



【図 18-2】

【図18-2】

(60AKS012)



【図 18-3】

【図18-3】

60AKS022 決定例

リーチ演出内容	実行なし	5回実行	10回実行
SPリーチA(大当たり)	20/100	40/100	40/100
SPリーチB(大当たり)	20/100	20/100	60/100
SPリーチA(ハズレ)	50/100	40/100	10/100
SPリーチB(ハズレ)	50/100	30/100	20/100

【図 18-4】

【図18-4】

60AKS025 決定例

(A) 5回実行の場合

大当たり種別	設定示唆回数	決定割合
非確変	0	100/100
確変	0	70/100
	1	30/100

(B) 10回実行の場合

大当たり種別	設定示唆回数	決定割合
非確変	0	100/100
確変	0	10/100
	1	15/100
	2	20/100
	3	25/100
	4	30/100

10

20

30

40

50

【図 18-5】

【図18-5】

設定示唆パターン	示唆内容	対応キャラクタ
60AKC1	奇数設定の期待度高	CH1
60AKC2	偶数設定の期待度高	CH2
60AKC3	高設定の期待度高	CH3
60AKC4	設定値が2以上確定	CH4
60AKC5	最高設定値が確定	CH5

【図 18-6】

【図18-6】

60AKS027 決定例

(A) 最終回の場合

設定値	設定示唆パターン				
	60AKC1	60AKC2	60AKC3	60AKC4	60AKC5
1	70/100	25/100	5/100	0/100	0/100
2	25/100	65/100	5/100	5/100	0/100
3	65/100	25/100	5/100	5/100	0/100
4	25/100	60/100	10/100	5/100	0/100
5	60/100	25/100	10/100	5/100	0/100
6	25/100	55/100	10/100	5/100	5/100

(B1) 最終回以外の場合 (60AKC4未決定)

設定値	設定示唆パターン				
	60AKC1	60AKC2	60AKC3	60AKC4	60AKC5
1	70/100	25/100	5/100	0/100	0/100
2	25/100	65/100	5/100	5/100	0/100
3	65/100	25/100	5/100	5/100	0/100
4	25/100	60/100	10/100	5/100	0/100
5	60/100	25/100	10/100	5/100	0/100
6	25/100	60/100	10/100	5/100	0/100

(B2) 最終回以外の場合 (60AKC4決定済)

設定値	設定示唆パターン				
	60AKC1	60AKC2	60AKC3	60AKC4	60AKC5
1	70/100	25/100	5/100	0/100	0/100
2	25/100	70/100	5/100	0/100	0/100
3	70/100	25/100	5/100	0/100	0/100
4	25/100	65/100	10/100	0/100	0/100
5	65/100	25/100	10/100	0/100	0/100
6	25/100	65/100	10/100	0/100	0/100

【図 18-7】

【図18-7】

60AKS028 決定例

(A) 5回実行の場合

設定示唆回数	価値報知回数	決定割合
0	0	70/100
	1	30/100
1	1	100/100

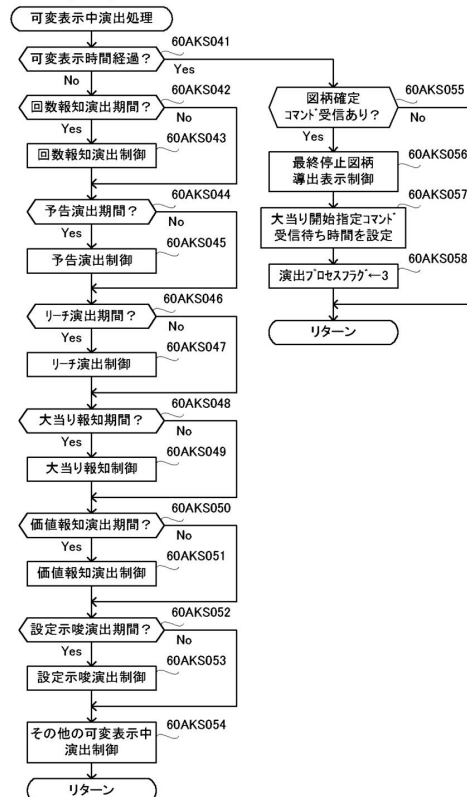
(B) 10回実行の場合

設定示唆回数	価値報知回数	決定割合
0	0	10/100
	1	15/100
	2	20/100
	3	25/100
0以外	4	30/100
	1	55/100
	2	20/100
	3	15/100
	4	10/100

【図 18-8】

【図18-8】

(S172)



10

20

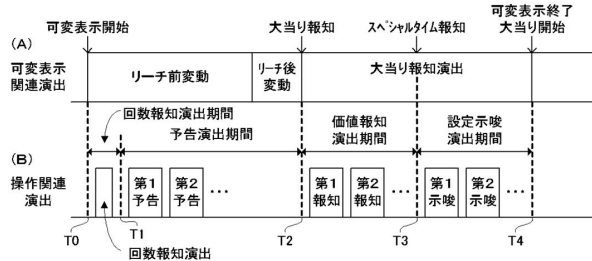
30

40

50

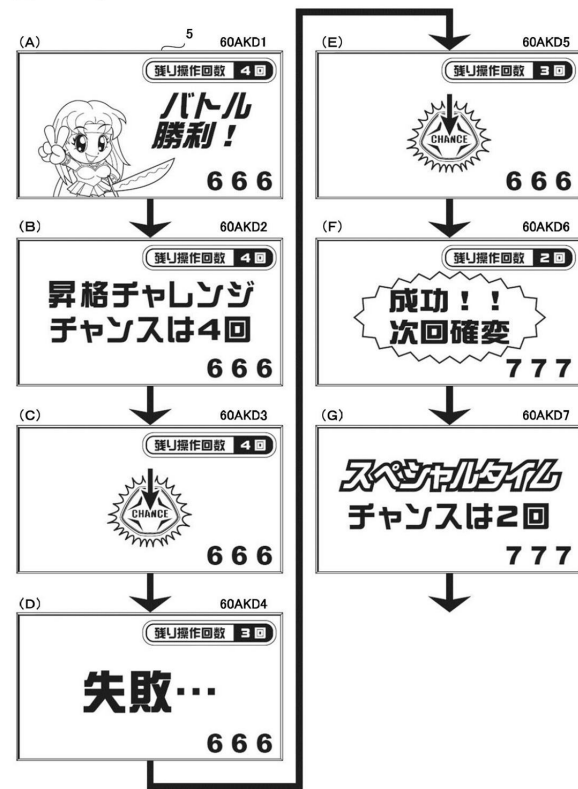
【図 18-9】

【図18-9】



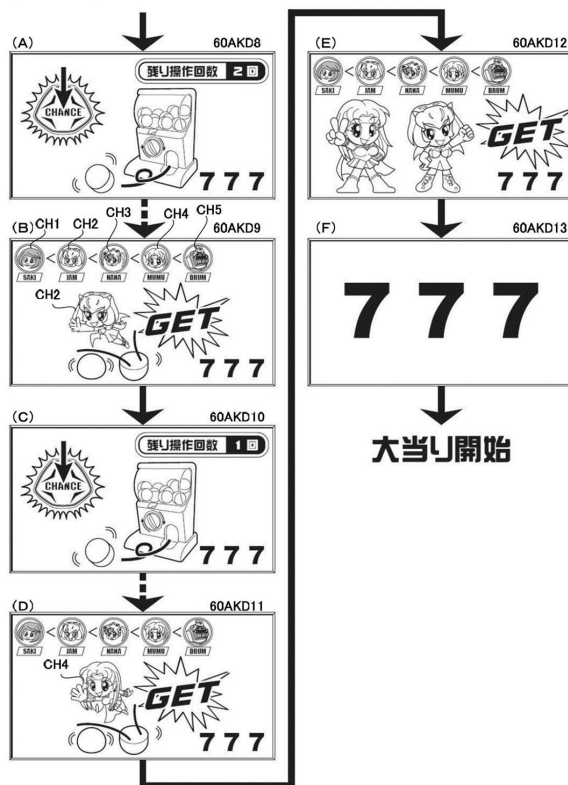
【図 18-10】

【図18-10】



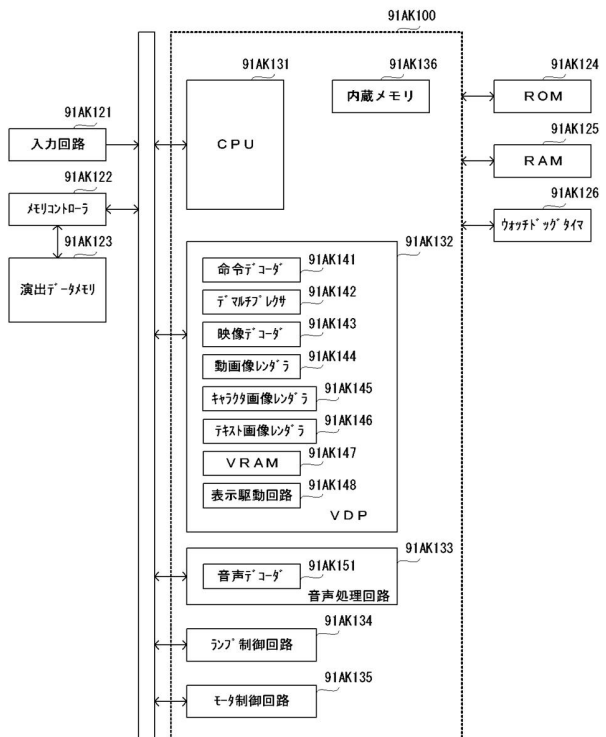
【図 18-11】

【図18-11】



【図 19-1】

【図19-1】



10

20

30

40

50

【図 19-2】

【図19-2】

記憶エリア	記憶内容
91AKM01	演出制御用プログラム 演出制御管理データ
91AKM02	表示制御用プログラム 表示制御管理データ
91AKM11	動画像関連データ
91AKM12	キャラクタ画像関連データ
91AKM13	テキスト画像関連データ (アウトラインフォントデータ)
91AKM14	音声関連データ

【図 19-3】

【図19-3】

リーチ演出内容	動画像データ	テキスト表示プロセステーブル	決定割合
SPリーチA(大当り)	91AKD01	91AKT01	30/100
		91AKT02	70/100
SPリーチB(大当り)	91AKD02	91AKT11	20/100
		91AKT12	80/100
SPリーチA(ハズレ)	91AKD11	91AKT01	80/100
		91AKT02	20/100
SPリーチB(ハズレ)	91AKD12	91AKT11	70/100
		91AKT12	30/100

10

【図 19-4】

【図19-4】

(A1) 91AKT01	
テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01,T05)	91AKA01 91AKB01
(T02,T03)	91AKA02 91AKB02
(T04,T05)	91AKA03 91AKB03
(T06,T08)	91AKA04 91AKB04
(T07,T09)	91AKA05 91AKB05

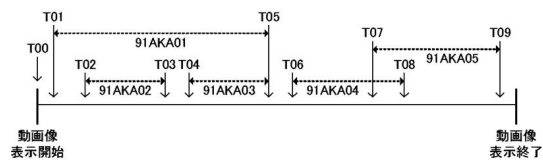
(A2) 91AKT02	
テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01,T05)	91AKA01 91AKB01
(T02,T03)	91AKA02 91AKB02
(T04,T05)	91AKA13 91AKB13
(T06,T08)	91AKA14 91AKB14
(T07,T09)	91AKA05 91AKB15

(B) 91AKT11	
テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T11,T15)	91AKA21 91AKB01
(T11,T12)	91AKA22 91AKB02
(T13,T14)	91AKA23 91AKB03
(T16,T17)	91AKA24 91AKB04
(T18,T19)	91AKA25 91AKB05

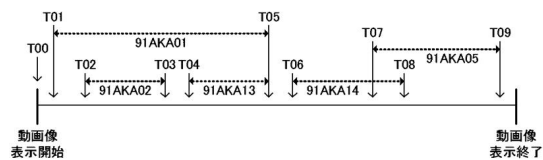
【図 19-5】

【図19-5】

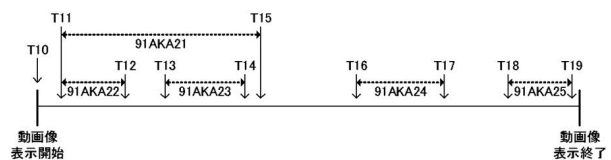
(A1) テキスト表示プロセステーブル91AKT01の場合



(A2) テキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合



(B) テキスト表示プロセステーブル91AKT11の場合



20

30

40

50

【図 19-6】

【図19-6】

(A)	91AKB01
origin	(300,30)
fontFamily	AA_gothic
fontSize	48px
fontWeight	bold
color	#FF0040⇒#4000FF
backgroundColor	#CCF0F0
fontStyle	italic
textAlign	center
textDecoration	none

(B)	91AKB02
origin	(250,600)
fontFamily	BB_mincho
fontSize	36px
fontWeight	normal
color	#FFFFFF
backgroundColor	#220C0C
fontStyle	normal
textAlign	left
textDecoration	none

(C1)	91AKB03
origin	(250,600)
fontFamily	CC_gothic
fontSize	60px
fontWeight	bold
color	#000000
backgroundColor	#FFFFFF
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	none

(C2)	91AKB13
origin	(250,600)
fontFamily	DD_mincho
fontSize	72px
fontWeight	bold
color	"gold"
backgroundColor	#000000
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	effect_gold

【図 19-8】

【図19-8】

(A) (T04,T041)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: #000000
textDecoration: none

激アツ

(B) (T041,T042)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: "gold"
textDecoration: none

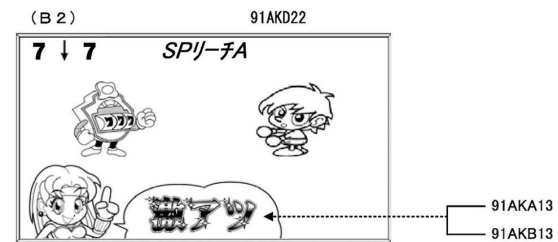
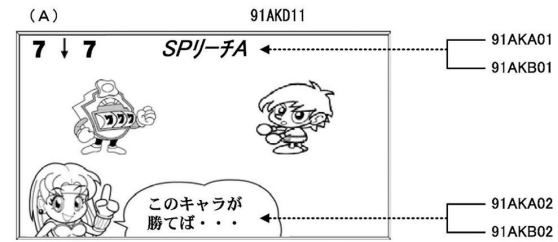
激アツ

(C) (T042,T05)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: "gold"
textDecoration: effect_gold

激アツ

【図 19-7】

【図19-7】



【図 19-9】

【図19-9】

この **キャラ** が
勝てば・・・

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-191991 (JP, A)
特開 2017-080407 (JP, A)
特開 2004-321623 (JP, A)
特開 2013-252172 (JP, A)
特開 2013-233322 (JP, A)
特開 2018-33596 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7/02