

(19) **日本国特許庁(JP)**

(12) **公開特許公報(A)**

(11) 特許出願公開番号

特開2021-20006

(P2021-20006A)

(43) 公開日 令和3年2月18日(2021.2.18)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F 1
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 79 頁)

(21) 出願番号 特願2019-139948 (P2019-139948)
(22) 出願日 令和1年7月30日 (2019.7.30)

(71) 出願人	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2番14号
(74) 代理人	100103090 弁理士 岩壁 冬樹
(74) 代理人	100124501 弁理士 塩川 誠人
(74) 代理人	100135161 弁理士 眞野 修二
(74) 代理人	100174964 弁理士 井伊 正幸
(72) 発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2番14号 株式会社三共内

[最終頁に続く](#)

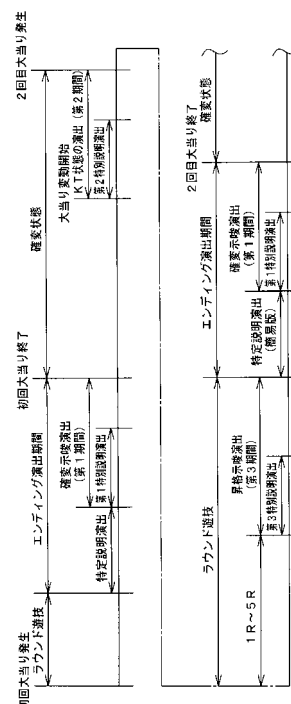
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 好適に特定演出に関する説明を行う。

【解決手段】大当りのエンディング演出期間に移行したときに特定説明演出を実行する。特定説明演出は、確変大当りか否かを示唆する確変示唆演出が実行される第1期間と、K T状態での演出が実行される第2期間とに関する説明を行う演出である。第1期間に移行したときに確変示唆演出の実行に併せて第1特別説明演出を実行開始する。第1特別説明演出は、特定説明演出のうち第1期間における確変示唆演出の説明に対応した説明態様で実行される。第2期間に移行したときにK T状態での演出の実行に併せて第2特別説明演出を実行する。第2特別説明演出は第2期間でのK T状態の説明を行う演出である。第2特別説明演出は、特定説明演出のうち第2期間におけるK T状態の説明に関連した説明態様で実行される。

【選択図】 図9-18



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行う遊技機であって、
少なくとも第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とを含む特定期間において、一連の特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
説明演出を実行可能な説明演出実行手段と、を備え、
前記説明演出実行手段は、
前記特定演出が開始する前に、前記第 1 期間と前記第 2 期間とに関する説明を行う特定説明演出を前記説明演出として実行可能であり、
前記第 1 期間中に、前記特定説明演出における前記第 1 期間に関する説明に対応した態様で、第 1 特別説明演出を前記説明演出として実行可能であり、
前記第 2 期間中に、前記特定説明演出における前記第 2 期間に関する説明に対応した態様で、第 2 特別説明演出を前記説明演出として実行可能である
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

20

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

【0003】

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

30

【0004】

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

40

【0005】

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

50

が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0006】

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

10

【0007】

そのような遊技機において、大当たり中に、特定演出（例えば、大当たり中の予告）に関する説明演出を実行するものがあつた（例えば、特許文献1参照。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

20

【特許文献1】特開2012-19910号公報（0281～0284、図35）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

しかし、特許文献1では、複雑なゲーム性の機種の場合には、一度の説明では遊技者が特定演出に関して理解することが困難であるので、好適に特定演出に関する説明を行うことができなかった。

【0010】

そこで、本発明は、好適に特定演出に関する説明を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0011】

本発明による遊技機は、

遊技を行う遊技機であって、

少なくとも第1期間（例えば、大当たりのエンディング演出期間）と該第1期間よりも後の第2期間（例えば、KT状態の演出期間）とを含む特定期間において、一連の特定演出（例えば、昇格示唆演出、確変示唆演出、KT状態での演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

説明演出を実行可能な説明演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

40

前記説明演出実行手段は、

前記特定演出が開始する前に、前記第1期間と前記第2期間とに関する説明を行う特定説明演出を前記説明演出として実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120における、図9-20の062 IWS9822を実行する部分、図18に示す部分、図9-23（F）に示す部分）、

前記第1期間中に、前記特定説明演出における前記第1期間に関する説明に対応した態様で、第1特別説明演出を前記説明演出として実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120における、図9-22の062 IWS956を実行する部分、図18に示す部分、図9-25（Q）に示す部分）、

前記第2期間中に、前記特定説明演出における前記第2期間に関する説明に対応した態

50

様で、第2特別説明演出を前記説明演出として実行可能である（例えば、演出制御用CPU120における、図9-19の062IWS816を実行する部分、図18に示す部分、図9-24（I）に示す部分）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、複雑なゲーム性の機種でも期間を分けて説明することで遊技者の混乱を防ぐことができるので、好適に特定演出に関する説明を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【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。

10

【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】特徴部062IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図9-2】大当たり確率および小当たり確率を説明するための説明図および大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9-3】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

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

20

【図9-5】確変状態（高確率／高ベース状態）における第1特別図柄の大当たり変動時の変動パターンテーブルを示す説明図である。

【図9-6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図9-7】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図9-8】第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図9-9】第1変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図9-10】第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図9-11】遊技状態制御処理を示すフローチャートである。

【図9-12】第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図9-13】第2変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

30

【図9-14】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図9-15】小当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図9-16】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。

【図9-17】通常状態において第1特別図柄変動にもとづいて大当たりに制御される場合のタイムチャートを示す説明図である。

【図9-18】説明演出の実行タイミングを示す説明図である。

【図9-19】可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。

【図9-20】大当たり中演出処理を示すフローチャートである。

【図9-21】大当たり中演出処理を示すフローチャートである。

【図9-22】エンディング演出処理を示すフローチャートである。

40

【図9-23】説明演出など各演出の具体例を説明するための説明図である。

【図9-24】説明演出など各演出の具体例を説明するための説明図である。

【図9-25】説明演出など各演出の具体例を説明するための説明図である。

【図9-26】説明演出など各演出の具体例を説明するための説明図である。

【図9-27】説明演出など各演出の具体例を説明するための説明図である。

【図9-28】説明演出など各演出の具体例を説明するための説明図である。

【図9-29】説明演出など各演出の具体例を説明するための説明図である。

【図9-30】説明演出など各演出の具体例を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

50

(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。

【0014】

(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。

10

【0015】

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

【0016】

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。

20

【0017】

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

30

【0018】

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

【0019】

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。

40

【0020】

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

50

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。

【0021】

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。

【0022】

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

【0023】

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。

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

10

20

30

40

50

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。

【0030】

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

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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。

【0034】

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。

【0035】

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

10

【0036】

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。

20

【0037】

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。

30

【0038】

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。

【0039】

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。

40

【0040】

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。

【0041】

一般入賞口10を含む各入賞口に入賞した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。

50

【0042】

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「ー」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。

【0043】

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

10

【0044】

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。

【0045】

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。

20

【0046】

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LED9が設けられている。

【0047】

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。

【0048】

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。

30

【0049】

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。

【0050】

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。

40

【0051】

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。

【0052】

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

50

クコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0053】

(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 3 0 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 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0054】

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。

【0055】

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。

【0056】

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 4 1 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。

【0057】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。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（1 5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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

10

20

30

40

50

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「大当たり」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。

【0062】

K T状態では、通常状態よりも小当たりになりやすいK T制御が実行される。このパチンコ遊技機1では、小当た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、大当た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。

【0063】

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「普図当たり」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。高ベース状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

10

【0064】

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、次回の大当た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。

【0065】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「大当たり」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。

20

【0066】

大当たり遊技を終了し、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。

30

【0067】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当たり図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当たり」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当た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。「普図当たり」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）。

【0068】

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。

40

【0069】

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（大当たり図柄、例えば「7」、後述の大当た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、「大当たり」となり、大当たり図柄とは異なる所定の特別図柄（小当たり図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当たり」となる。また、大当たり図柄や小当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「ー」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0070】

第2特図ゲームでの表示結果が「大当たり」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たり遊技状態に制御

50

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。

【0071】

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。

【0072】

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

10

【0073】

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。

【0074】

（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。

20

【0075】

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。

【0076】

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

30

【0077】

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、演出態様に応じて表示結果（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。

40

【0078】

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。

【0079】

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

50

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。

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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。

【0084】

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

【0085】

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）。

【0086】

(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。

【0087】

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などを有する。

10

【0088】

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。

【0089】

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

20

【0090】

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。

30

【0091】

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

【0092】

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。

40

【0093】

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。

【0094】

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

50

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 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、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。

【0095】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

10

【0096】

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

【0097】

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

20

【0098】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【0099】

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

【0100】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、枠 LED 9 および右打ち報知用 LED 3 7 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、LED 信号（LED の点灯／消灯態様を指定する信号）を LED 制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0101】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

40

【0102】

LED 制御基板 1 4 は、枠 LED 9 や右打ち報知用 LED 3 7 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 LED 9 や右打ち報知用 LED 3 7 を駆動し、当該 LED 信号が指定する態様で枠 LED 9 や右打ち報知用 LED 3 7 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、LED の点灯／消灯を制御する。

【0103】

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 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が

50

実行するようにしてもよい。

【0104】

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。

【0105】

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。

10

【0106】

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

【0107】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0108】

（主基板11の主要な動作）

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

20

【0109】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0110】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化処理（ステップS8）を実行する。初期化処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

30

【0111】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

40

【0112】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデ

50

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S4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0113】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

10

【0114】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0115】

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

20

【0116】

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

30

【0117】

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

40

【0118】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、第1カウントスイッチ23、第2カウントスイッチ24といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を

50

発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0119】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、第1特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25A）。CPU103がタイマ割込み毎に第1特別図柄プロセス処理を実行することにより、第1特別図ゲームの実行及び保留の管理などが実現される（詳しくは後述）。また、CPU103は、第2特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25B）。CPU103がタイマ割込み毎に第2特別図柄プロセス処理を実行することにより、第2特別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。

【0120】

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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0121】

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。

【0122】

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には、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。

【0123】

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、大当たり遊技中や、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中、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た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。

【0124】

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）。

【0125】

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、RAM10

10

20

30

40

50

2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。

10

【0126】

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

【0127】

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

20

【0128】

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。

30

【0129】

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

【0130】

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。

40

【0131】

ステップS112Aの第1特別図柄変動処理は、第1特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この第1特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その第1特別図柄が変動を開始してから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

50

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。

【0132】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第1特別図柄変動処理（ステップS112A）に移行して第1特別図柄の変動表示中であるときに、第2特別図柄の変動表示において小当たりとなり小当たり遊技に制御される場合がある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、小当た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たり開放前処理～小当たり終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当たり遊技中であれば、第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、小当た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たり遊技中では第1特別図柄の変動表示を中断し、その小当た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たり遊技中は、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。

10

【0133】

また、例えば、小当たり終了処理期間としての小当た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り、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、小当た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、通常状態では小当たりエンディング期間が0.5秒であるのに対して、KT状態では小当た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。

20

【0134】

また、上記のように構成する場合、例えば、第1KT状態では、小当た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状態に比べて小当た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、小当たり制御において遊技球が入賞容易であり小当たり制御を強調する演出を実行するので、第1KT状態に比べて小当た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状態では小当たりエンディング期間が0.5秒であるのに対して、第2KT状態では小当た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。

30

【0135】

さらに、小当たり開放前処理期間としての小当たりファンファーレ期間についても、上記の小当た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。

【0136】

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「大当たり」である場合には、大当た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、小当た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「小当たり」又は「ハズレ」である場合、確変状態やKT状態、高ベース状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。第1特図プロセスフラグの値が更新されると、第1特別図柄停止処理は終了する。

40

【0137】

50

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。

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

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。

【0141】

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

【0142】

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。

【0143】

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

スフラグの値が“ 3 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【0144】

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。

10

【0145】

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 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、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、大当り開放後処理は終了する。

【0146】

20

ステップS125の大当り終了処理は、役物制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御やKT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、大当り終了処理は終了する。

【0147】

ステップS126の小当り開放前処理は、役物制御プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において特殊入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、役物制御プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

30

【0148】

ステップS127の小当り開放中処理は、役物制御プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、特殊入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、特殊入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。特殊入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、役物制御プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【0149】

40

ステップS128の小当り終了処理は、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、役物制御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。

【0150】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図7のフロ

50

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 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 32 の初期動作を行う制御が実行される。

【0151】

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

10

【0152】

また、演出制御基板 12 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 11 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 11 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 120 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない CPU を用いている場合には、割込み禁止命令（DI 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 CPU 120 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O 125 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 15 を介して主基板 11 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば RAM 122 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 CPU 120 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

【0153】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを RAM 122 の所定領域に格納したり、RAM 122 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 123 に指示してもよい。

30

【0154】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、枠 LED 9 及び装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 32 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

40

【0155】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 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 S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処

50

理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0156】

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。

【0157】

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

【0158】

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。

【0159】

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。

【0160】

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。

【0161】

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

10

20

30

40

50

することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、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。

【0162】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

10

【0163】

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

20

【0164】

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。

30

【0165】

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。

【0166】

(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。

40

【0167】

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。

【0168】

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、「一」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「一」を示す記号が表示されなくてもよい）

50

。

【0169】

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。

【0170】

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

【0171】

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

【0172】

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。

【0173】

（特徴部062IWに関する説明）

次に、特徴部062IWについて説明する。まず、本特徴部062IWにおける遊技盤面の構成について、図9-1に示す正面図を用いて説明する。本特徴部062IWにおいて、通過ゲート41の下方には、第1始動入賞口を有する可変入賞球装置062IW01と、第2始動入賞口を有する入賞球装置062IW02と、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置062IW03とが設けられており、図9-1に示すように、左側に第2始動入賞口を有する入賞球装置062IW02が配置され、その右側に隣り合うように特別可変入賞球装置062IW03が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置062IW01が配置されている。

【0174】

これら特別可変入賞球装置062IW03および可変入賞球装置062IW01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や第1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。特別可変入賞球装置062IW03は、大当り遊技状態および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、入賞領域となる大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062IW01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1始動入賞口を開状態とする開

放制御を実行する。

【0175】

本特徴部062IWでは、第1始動入賞口を有する入賞球装置6Aまたは可変入賞球装置062IW01に遊技球が入賞したことにもとづいて、第1特別図柄の変動表示が実行される。また、第2始動入賞口を有する入賞球装置062IW02に遊技球が入賞したことにもとづいて、第2特別図柄の変動表示が実行される。また、本特徴部062IW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、同時に並行して実行可能である。

【0176】

次に、本特徴部062IWにおける遊技状態について説明する。本特徴部062IWにおける遊技状態には、通常状態（低確率／低ベース状態）と、通常状態よりも小当りになりやすいKT状態（小当りラッシュ状態）（高確率／低ベース状態）と、通常状態よりも有利な確変状態（高確率／高ベース状態）とがある。

10

【0177】

高確率状態では、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。高確率状態は、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。なお、本例では、高確率状態に制御されるのは、確変状態（高確率／高ベース状態）とKT状態（高確率／低ベース状態）とがある。

【0178】

高ベース状態では、普図ゲームで「普図当り」となる確率を低ベース状態よりも向上させるとともに、普図ゲームで「普図当り」となったときの可変入賞球装置062IW01の開放期間を低ベース状態よりも長くすることにより、可変入賞球装置062IW01に遊技球が進入しやすくなる制御も実行される。高ベース状態は、特別図柄（特に第1特別図柄）の変動効率が向上する状態であるという意味で、遊技者にとって有利な状態である。なお、本例では、高ベース状態に制御されるのは、確変状態（高確率／高ベース状態）の場合のみである。

20

【0179】

本例では、通常状態（低確率／低ベース状態）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（いわゆる左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第1始動入賞口を有する入賞球装置6Aに遊技球が入賞し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。通常状態において大当りが発生すると、その大当り遊技の終了後に確変状態（高確率／高ベース状態）に移行する。確変状態では、高ベース状態に制御されることから、普図当り確率が高くなるとともに可変入賞球装置062IW01の開放時間が長くなり、第1始動入賞口を有する可変入賞球装置062IW01に入賞しやすくなる。そのため、確変状態では、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（いわゆる右打ち）を行い、主として第1始動入賞口を有する可変入賞球装置062IW01に遊技球が入賞し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。

30

【0180】

なお、確変状態（高確率／高ベース状態）において、高ベース状態であることから上流側の可変入賞球装置062IW01の開放時間が極めて長く、右打ち操作を行っても遊技球の大半が可変入賞球装置062IW01に入賞する。このため、確変状態（高確率／高ベース状態）において、下流側の第2始動入賞口を有する入賞球装置062IW02に遊技球が入賞するケースは極めて少なく、第2特別図柄の変動表示が実行されることは殆どない。

40

【0181】

また、確変状態において、低い確率ではあるが小当りが発生する場合があるのであるが（図9-2参照）、上流側の可変入賞球装置062IW01の開放時間が長く、殆どの遊技球が可変入賞球装置062IW01に入賞してしまう。そのため、小当り遊技中に下流側の特別可変入賞球装置062IW03に遊技球が入賞するケースも極めて少なく、確変

50

状態（高確率／高ベース状態）において小当り遊技により得られる遊技価値（本例では、賞球）は少ない。

【0182】

次いで、確変状態中に、例えば、第1特別図柄の変動表示として大当りとなる変動表示（大当り変動）が開始されると、その大当り変動として極めて長い変動時間の変動表示が実行され、その大当り変動の変動表示中にK T状態（高確率／低ベース状態）に制御される。K T状態では、低ベース状態に制御されることから、普図当り確率が低下するとともに可変入賞球装置062IW01の開放時間も短くなり、第1始動入賞口を有する可変入賞球装置062IW01への遊技球の入賞頻度が低下する。そのため、K T状態では、下流側の第2始動入賞口を有する入賞球装置062IW02に遊技球が入賞しやすくなり、第2特別図柄の変動表示が実行されやすくなる。また、後述するように第2特別図柄の変動表示では小当り確率が高くなる（図9-2参照）とともに、第2特別図柄の変動時間が通常状態よりも短いため、K T状態では、通常状態（低確率／低ベース状態）よりも小当りになりやすい遊技状態となり、遊技者に有利な遊技状態となっている。

10

【0183】

なお、K T状態では、第2特別図柄の変動表示を実行させて小当りを発生させやすい状態となるのであるから、遊技者は第2始動入賞口を有する入賞球装置062IW02への入賞を狙って右打ち操作を継続した方が有利である。

【0184】

また、稀であるが、確変状態（高確率／高ベース状態）において第2始動入賞口を有する入賞球装置062IW02に遊技球が入賞し、第2特別図柄の変動表示が大当り変動となる場合も考えられる。この場合も、その第2特別図柄の大当り変動の変動表示中においてK T状態となる。ただし、本例では、第1特別図柄の変動表示では小当り確率が低いので（図9-2参照）、第2特別図柄側で大当り変動としてK T状態としても、小当り遊技によって得られる遊技価値（本例では、賞球）はあまり期待できない。

20

【0185】

なお、本例では、第1始動入賞口を有する可変入賞球装置062IW01を遊技領域の右方に設ける場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、可変入賞球装置062IW01を遊技領域の左方に設けるように構成し、確変状態（高確率／高ベース状態）では遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行うように構成してもよい。

30

【0186】

（大当り確率、小当り確率）

図9-2（A）は、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。

【0187】

まず、非確変状態（低確率状態）における大当り確率および小当り確率について説明する。図9-2（A）に示す例では、非確変状態（低確率状態）では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合、大当り確率が「235／65536」であり、小当り確率が「6298／65536」である。また、非確変状態（低確率状態）では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合、大当り確率が「235／65536」であり、小当り確率が「62986／65536」である。

40

【0188】

次に、確変状態（高確率状態）における大当り確率および小当り確率について説明する。図9-2（A）に示す例では、確変状態（高確率状態）では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合、大当り確率が「2350／65536」であり、小当り確率が「6298／65536」である。また、確変状態（高確率状態）では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合、大当り確率が「2350／65536」であり、小当り確率が「62986／65536」である。

【0189】

また、本例で示した態様にかぎらず、例えば、小当り確率が0となる場合（すなわち、

50

小当りに対応する判定値が含まれない判定値)があるように構成してもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、一律に小当り確率が0となるようにして、小当りに対する判定値が含まれないように構成してもよい。

【0190】

なお、図9-2(A)では、確変状態(高確率状態)と非確変状態(低確率状態)とで小当り確率を一致させはずれ確率を異ならせているが、確変状態(高確率状態)では非確変状態(低確率状態)に対して大当り確率が上昇した分、非確変状態(低確率状態)よりも小当り確率を低下させ、はずれ確率を一致させてもよい。

【0191】

(大当り種別判定テーブル)

図9-2(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「6R通常大当り」、または「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。

【0192】

図9-2(B)に示すように、この特徴部062IWでは、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、40%の確率で「10R確変大当り」と決定され、20%の確率で「6R確変大当り」と決定され、40%の確率で「6R通常大当り」と決定される。また、図9-2(B)に示すように、この特徴部062IWでは、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、55%の確率で「10R確変大当り」と決定され、15%の確率で「6R確変大当り」と決定され、40%の確率で「6R通常大当り」と決定される。

【0193】

「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確変状態(高確率/高ベース状態)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確変状態(高確率/高ベース状態)に移行させる大当りである。確変状態(高確率/高ベース状態)は次回大当りまで継続する(図9-16参照)。「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時短状態(低確率/高ベース状態)に移行させる大当りである。時短状態(低確率/高ベース状態)は変動回数が100回になるまで継続する(図9-16参照)か、または次回大当りまで継続する。

【0194】

この特徴部062IWでは、「10R確変大当り」および「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。

【0195】

(変動パターン)

図9-3および図9-4は、この特徴部062IWで用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。図9-3および図9-4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。

【0196】

図9-3および図9-4に示す例では、第1特別図柄および飾り図柄についての第1変動パターン#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~#08の8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01~08)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。

10

20

30

40

50

【0197】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態（低確率／低ベース状態）またはK T状態（高確率／低ベース状態）、時短状態（低確率／高ベース状態）である場合には、図9-3（A）に示す低ベース状態用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-3（A）に示すように、通常状態またはK T状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#01～#04のいずれかに決定される。

【0198】

なお、K T状態（高確率／低ベース状態）において第1特別図柄の変動表示を実行する場合とは、確変状態（高確率／高ベース状態）において第2特別図柄の大当たり変動が開始された場合に該大当たり変動中にK T状態（高確率／低ベース状態）に制御され、第1特別図柄の変動表示を行う場合である。このとき、第2特別図柄の大当たり変動中であることから、第1特別図柄の変動では強制的に小当たりまたははずれに制御される。従って、K T状態（高確率／低ベース状態）において第1特別図柄の変動表示を実行する場合、第1変動パターン#04が選択されることはないため、実質的には第1変動パターン#01～#03のいずれかに決定されることとなる。

【0199】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、確変状態（高確率／高ベース状態）である場合には、図9-3（B）に示す確変状態用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-3（B）に示すように、確変状態において第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#05～#09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、演出内容が通常はずれである第1変動パターン#05が決定されて第1特別図柄の変動表示が実行される。小当たりと決定する場合には、第1変動パターン#06が決定されて第1特別図柄の変動表示が実行される。大当たりと決定する場合には、第1変動パターン#07～#09のいずれかが決定されて第1特別図柄の変動表示が実行される。

【0200】

ここで、確変状態（高確率／高ベース状態）における第1特別図柄の大当たり変動パターンの選択割合について説明する。図9-5は、確変状態（高確率／高ベース状態）における第1特別図柄の大当たり変動パターンの選択割合を示す説明図である。上述したように、確変状態（高確率／高ベース状態）における第1特別図柄の大当たり変動パターンとしては、大当たりとなる第1変動パターン#07～#09が設けられている。図9-5では、「10R確変大当たり」を大当たりA、「6R確変大当たり」を大当たりB、および「6R通常大当たり」を大当たりCとして説明する。確変状態（高確率／高ベース状態）では、図示するように大当たり種別に応じて第1変動パターンの選択割合が異なる。具体的には、発生する大当たりの大当たり種別が大当たりA（10R確変）である場合には、100%の割合で第1変動パターン#09を選択し、第1変動パターン#07～#08は選択されない。また、発生する大当たりの大当たり種別が大当たりB（6R確変）である場合には、50%の割合で第1変動パターン#07を選択し、50%の割合で第1変動パターン#08を選択し、第1変動パターン#09は選択されない。また、発生する大当たりの大当たり種別が大当たりC（6R確変）である場合には、100%の割合で第1変動パターン#07を選択し、第1変動パターン#08～#09は選択されない。

【0201】

特徴部062IWでは、確変状態（高確率／高ベース状態）において第1特別図柄の大当たり変動となる場合に、該大当たり変動中にK T状態（高確率／低ベース状態）に制御されるものである。そして、大当たり変動として第1変動パターン#07が選択された場合には変動時間が3秒となり、極端に短い変動時間となる。従って、第1変動パターン#07が選択された場合には、K T状態に制御される期間が3秒間と極めて短く、後述するようにK T状態中に実行される小当たり変動の変動時間は5秒間である（図9-4の第2変動パターン#08参照）ことから、K T状態中に小当たりを発生させることはできず、小当たり遊技

により獲得可能な賞球の数は0個となる。

【0202】

また、大当たり変動として第1変動パターン#08が選択された場合には変動時間が1分46秒となり、第1変動パターン#07よりも長い変動時間となる。従って、本特徴部062IWでは、第1変動パターン#08が選択されることにより、1分46秒にわたってKT状態に制御させることが可能に構成されている。また、小当たり変動の変動時間は5秒間である（図9-4の第2変動パターン#08参照）ことから、1分46秒間に最大で小当たりを20回程度発生させることが期待できる。本例では、小当たり1回あたり平均して特別可変入賞球装置062IW03に遊技球を2.5球入賞可能に構成されており、小当たり遊技中の特別可変入賞球装置062IW03への入賞1回あたり賞球10個が得られることから、KT状態中に獲得可能な賞球の数（期待出玉）は最大で20回×2.5球×10個＝500個程度となっている。

10

【0203】

また、大当たり変動として第1変動パターン#09が選択された場合には変動時間が5分1秒となり、第1変動パターン#07や第1変動パターン#08よりも長い変動時間となる。従って、本特徴部062IWでは、第1変動パターン#09が選択されることにより、5分1秒にわたってKT状態に制御させることが可能に構成されている。また、小当たり変動の変動時間は5秒間である（図9-4の第2変動パターン#08参照）ことから、5分1秒間に最大で小当たりを60回程度発生させることが期待できる。本例では、小当たり1回あたり平均して特別可変入賞球装置062IW03に遊技球を2.5球入賞可能に構成されており、小当たり遊技中の特別可変入賞球装置062IW03への入賞1回あたり賞球10個が得られることからKT状態で獲得可能な賞球の数（期待出玉）は最大で60回×2.5球×10個＝1500個程度となっている。

20

【0204】

（確変状態（高確率／高ベース状態）における大当たり変動時の変動パターンテーブル）

図9-5は、確変状態（高確率／高ベース状態）における大当たり変動時の変動パターンテーブルを示す。図9-5（A）は10R確変大当たり用の変動パターンテーブルA、図9-5（B）は6R確変大当たり用の変動パターンテーブルB、図9-5（C）は6R通常大当たり用の変動パターンテーブルCを示す。

【0205】

図9-5（A）に示すように、発生する大当たりの大当たり種別が大当たりA（10R確変）であるときは、10R確変大当たり用の変動パターンテーブルAでは、大当たり変動として第1変動パターン#09のみが選択され、第1変動パターン#07や第1変動パターン#08は選択されない。よって、発生する大当たりの大当たり種別が大当たりA（10R確変）であるときは、KT状態で最大で1500個程度の賞球を獲得可能である。

30

【0206】

図9-5（B）に示すように、確変状態（高確率／高ベース状態）において発生する大当たりの大当たり種別が大当たりB（6R確変）であるときは、6R確変大当たり用の変動パターンテーブルBでは、大当たり変動として第1変動パターン#07または第1変動パターン#08が選択され、第1変動パターン#09は選択されない。よって、発生する大当たりの大当たり種別が大当たりB（6R確変）であるときは、第1変動パターン#08が選択された場合には最大で500個程度の賞球を獲得可能であるが、第1変動パターン#07が選択された場合は賞球を獲得できないことが殆どである。

40

【0207】

図9-5（C）に示すように、確変状態（高確率／高ベース状態）において発生する大当たりの大当たり種別が大当たりC（6R通常）であるときは、6R通常大当たり用の変動パターンテーブルCでは、大当たり変動として第1変動パターン#07のみが選択され、第1変動パターン#08や第1変動パターン#09は選択されないため、発生する大当たりの大当たり種別が大当たりC（6R通常）であるときは、KT状態で賞球を獲得できないことが殆どである。

50

【0208】

このように、特徴部062IWでは、確変状態（高確率／高ベース状態）において大当りの種類が10R確変大当り、6R確変大当り、6R通常大当りのいずれであるかに応じて、大当り変動が開始したときに実質的にKT状態に移行する割合が異なる。

【0209】

また、10R確変大当りが発生するときは確実にKT状態に移行するが、6R確変大当りが発生するときはKT状態に移行するときとしないときとがあり、6R通常大当りが発生するときは実質的にKT状態に移行しないので、大当りの種類が10R確変大当り、6R確変大当り、6R通常大当りのいずれであるかに応じて大当り変動時間の変動時間を異ならせることで実質的にKT状態に移行するか否かが異なる。すなわち、KT状態を経て大当りとなるか、または実質的にKT状態を経ることなく即大当りが発生するか否かが異なる。

10

【0210】

なお、大当り種別に応じて実質的にKT状態に移行させる割合を異ならせる構成に代えて、または当該構成と組み合わせて、確変状態（高確率／高ベース状態）において大当り変動が開始するまでの変動回数に応じて実質的にKT状態に移行させる割合を異ならせる構成を適用することも可能である。すなわち、確変状態（高確率／高ベース状態）において大当り変動が開始するまでの変動回数に応じて、実質的にKT状態に移行させる割合を異ならせる、あるいは、確変状態（高確率／高ベース状態）において大当り変動が開始するまでの変動回数、および大当り種別の両方に応じて、実質的にKT状態に移行させる割合を異ならせるように構成してもよい。

20

【0211】

なお、本例では、確変状態（高確率／高ベース状態）中に大当りが発生するまでKT状態に移行しないように構成しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、次回大当りまで確変状態（高確率／高ベース状態）が継続する場合には、大当り終了の直後に大当り変動となったときは、当該大当り変動でKT状態に移行させると、遊技者が短時間で獲得する遊技球が必要以上に増加して射幸性を煽ってしまう。よって、確変状態（高確率／高ベース状態）の期間が長くなったときにKT状態に移行する構成とし、遊技者の射幸心を煽りすぎないようにするとよい。

【0212】

30

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態（低確率／低ベース状態）である場合には、図9-4（C）に示す通常状態用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-4（C）に示すように、通常状態において第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、10分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、小当りと決定する場合にも第2変動パターン#02が決定されて、10分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、大当りと決定する場合にも第2変動パターン#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

【0213】

この特徴部062IWでは、通常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、大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062IWでは、図9-4（C）に示すように、通常状態中に第2特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当りの発生頻度を低下させるようにし、通常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062IW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、KT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。

50

【0214】

なお、この特徴部062IWでは、図9-4(C)に示すように、通常状態中に第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、通常状態中に不当に大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。

【0215】

確変状態（高確率／高ベース状態）において第2特別図柄の変動表示を実行する場合、図9-4(D)に示すように、第2変動パターン#04～#06のいずれかに決定される。なお、本例では、はずれまたは小当たりのときに変動時間を30秒としているが、5秒あるいは1秒としてもよい。

【0216】

KT状態（高確率／低ベース状態）において第2特別図柄の変動表示を実行する場合、図9-4(E)に示すように、第2変動パターン#07～#08のいずれかに決定される。なお、KT状態（高確率／低ベース状態）において第2特別図柄の変動表示を実行する場合、第1特別図柄の大当たり変動中であるため、大当たりにはなり得ないものである。従って、図示するように、可変表示結果がはずれまたは小当たりである場合の変動パターンのみが設けられている。

【0217】

図9-6および図9-7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9-6に示す例において、コマンド8001(H)～8009(H)、8011(H)～8018(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8001(H)～8009(H)、8011(H)～8018(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。

【0218】

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

【0219】

以下、表示結果1指定コマンド～表示結果5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062IW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。

【0220】

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確変大当り／6R確変大当り／小当り／はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用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。

【0221】

コマンド91XX(H)は、大当り変動の残り時間がXXで示す値であることを指定する演出制御コマンド(大当り変動時間指定コマンド)である。本特徴部062IWでは、所定期間ごと(10秒ごと)に大当り変動時間指定コマンドを送信する構成としている。なお、本例では、現在の遊技状態に関係なく、大当り変動時間指定コマンドを大当り変動中に所定期間ごと(本例では、10秒ごと)に送信する構成としているが(図9-10、062IW1123A3参照)、KT状態のときのみ送信する構成とすることも可能である。

【0222】

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。

【0223】

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。

【0224】

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。

【0225】

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

【0226】

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。

【0227】

コマンドB401(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。

【0228】

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

10

20

30

40

50

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062IW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。

【0229】

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。

【0230】

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。

【0231】

コマンドE000(H)は、遊技状態が通常状態(低確率/低ベース状態)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/低ベース背景指定コマンド)である。コマンドE001(H)は、遊技状態がKT状態(高確率/低ベース状態)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/低ベース背景指定コマンド)である。コマンドE002(H)は、遊技状態が確変状態(高確率/高ベース状態)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/高ベース背景指定コマンド)である。コマンドE003(H)は、遊技状態が時短状態(低確率/高ベース状態)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/高ベース背景指定コマンド)である。

【0232】

演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120(具体的には、演出制御用CPU120)は、主基板11に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ100から上述した演出制御コマンドを受信すると図9-6および図9-7に示された内容に応じて画像表示装置5の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板13に対して音番号データを出力する。なお、図9-6および図9-7に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板11から演出制御基板12に送信される。例えば、大当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。

【0233】

(第1特別図柄通常処理)

図9-8は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理(ステップS110A)を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

【0234】

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062IWS50A)。

【0235】

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、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062 IWS51A）。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第1保留記憶数が0であれば、第1客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ062 IWS52A）。

【0236】

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062 IWS53A）、第1保留記憶数の値を1減らし（第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ062 IWS54A）。すなわち、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【0237】

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062 IWS56A）。具体的に、高確率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／低ベース状態（通常状態）であると判定して低確／低ベース背景指定コマンドを、高確率フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には高確率／低ベース状態（KT状態）であると判定して高確／低ベース背景指定コマンドを、高確率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／高ベース状態（確変状態）であると判定して高確／高ベース背景指定コマンドを、送信する。

【0238】

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062 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062 IWS58A以降の処理を行うことなくステップ062 IWS64A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小当たりまたははずれとする構成になっている。

【0239】

なお、強制的に小当たりまたは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062 IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、当たり判定用乱数として小当たりまたははずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ062 IWS59Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当た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小当たりまたははずれとするものであってもよい。

【0240】

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たり判定用乱数を読み出し（ステップ062 IWS58A）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ062 IWS59A）。大当たり判定モジュールは、当たり判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には（ステ

ップ062 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062 IWS61A)。そして、当た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062 IWS62A)、大当たり種別を記憶し(ステップ062 IWS63A)、ステップ062 IWS75Aへ移行する。

【0241】

また、ステップ062 IWS60A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062 IWS64A)。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062 IWS65A)、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062 IWS66A)。そして、ステップ062 IWS75Aへ移行する。

【0242】

そして、ステップ062 IWS75A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062 IWS75A)。なお、図示は省略したが、ステップ062 IWS75Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0243】

なお、ステップ062 IWS59A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。

【0244】

(第1変動パターン設定処理)

図9-9は、第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理(ステップS111A)を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、まず、高ベース状態制御中であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ062 IWS1700A)。高ベースフラグがセットされていないならば(すなわち、確変状態(高確率/高ベース状態)でなければ)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-3(A)に示す低ベース状態(通常状態、KT状態、時短状態)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062 IWS1701A)。高ベースフラグがセットされていれば(すなわち、確変状態(高確率/高ベース状態)またはKT状態(高確率/低ベース状態)であれば)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当たり変動であるか否かを判定する(ステップ062 IWS1702A1)。なお、大当たり変動であるか否かは、具体的には、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。

【0245】

大当たり変動である場合は、発生する大当たりの大当たり種別が大当たりA(10R確変)であるか否かを判定する(ステップ062 IWS1702A2)。発生する大当たりの大当たり種別が大当たりA(10R確変)である場合は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして図9-5(A)に示す10R確変用の変動パターンテーブルAを選択し、図9-3(B)の第1変動パターン#07~#09を図9-5(A)に示す選択割合で選択する(ステップ062 IWS1702A3)。

【0246】

発生する大当たりの大当たり種別が大当たりA(10R確変)でない場合は、発生する大当たりの大当たり種別が大当たりB(6R確変)であるか否かを判定する(ステップ062 IWS1702A4)。発生する大当たりの大当たり種別が大当たりB(6R確変)である場合は、変動

パターンを決定するための変動パターンテーブルとして図9-5(B)に示す6R確変用の変動パターンテーブルBを選択し、図9-3(B)の第1変動パターン#07~#09を図9-5(B)に示す選択割合で選択する(ステップ062 IWS1702A5)。

【0247】

発生する大当りの大当り種別が大当りB(6R確変)でない場合、すなわち、発生する大当りの大当り種別が大当りC(6R通常)である場合は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして図9-5(C)に示す6R通常用の変動パターンテーブルCを選択し、図9-3(B)の第1変動パターン#07~#09を図9-5(C)に示す選択割合で選択する(ステップ062 IWS1702A6)。

【0248】

また、大当り変動でない場合は、図9-3(B)の第1変動パターン#05~#06を所定の割合で選択する確変状態(小当り/はずれ)用の変動パターンテーブルBを選択する(ステップ062 IWS1702A7)。

【0249】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ062 IWS1703A, S1705A, S1706A, S1707Aにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図9-3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062 IWS1703A)。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。

【0250】

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062 IWS1704A)。

【0251】

また、ステップ062 IWS1703Aにて第1特別図柄の変動時間(変動パターン)を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間(変動パターン)を示す変動時間データを第1変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに(ステップ062 IWS1705A)、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示を開始する(ステップ062 IWS1706A)。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技状態に関する制御を行う遊技状態制御処理を実行し(ステップ062 IWS1706A8)、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062 IWS1707A)。

【0252】

(第1特別図柄変動処理)

図9-10は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動処理(ステップS112A)を示すフローチャートである。第1特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、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や、大当り種別の決定結果、小当りとするか否か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5指定コマンド)を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ062 IWS1121A)。

【0253】

次いで、CPU103は、第1変動時間タイマを1減算し(ステップ062 IWS1122A)、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップ062 IWS1123A)、演出制御用CPU120に第1図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ062 IWS1124A)。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062 IWS1130A)。

【0254】

第1変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、大当り変動であるか否かを判定する（ステップ062 IWS1123A1）。なお、大当り変動であるか否かは、具体的には、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。大当り変動である場合は、変動表示の開始または図9-6に示す大当り変動時間指定コマンドを前回送信してから10秒が経過したか否かを判定する（ステップ062 IWS1123A2）。なお、変動表示の開始または前回大当り変動時間指定コマンドを送信してから10秒が経過したか否かは、例えば、変動表示の開始時や前回大当り変動時間指定コマンドを送信したときに所定のタイマをセットし、ステップ062 IWS1123A2では、その所定のタイマがタイムアウトしたか否かを確認することにより判定できる。変動表示の開始または大当り変動時間指定コマンドを前回送信してから10秒が経過した場合は、現在の第1変動時間タイマの値（すなわち、大当り変動の残り変動時間）をEXTデータにセットし、大当り変動時間指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ062 IWS1123A3）。大当り変動でない場合、変動表示の開始または大当り変動時間指定コマンドを前回送信してから10秒が経過していない場合は、ステップ062 IWS1125に移行する。

10

【0255】

本特徴部062 IWでは、通常状態（低確率／低ベース状態）、時短状態（低確率／高ベース状態）、または確変状態（高確率／高ベース状態）である場合には主として第1特別図柄の変動表示が実行され、KT状態（高確率／低ベース状態）である場合には主として第2特別図柄の変動表示が実行される。そのため、通常状態または確変状態である場合には、画像表示装置5において第1特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示を実行し、KT状態である場合には画像表示装置5において第2特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示を実行するように構成している。この場合、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）および可変表示中演出処理（ステップS172）において、飾り図柄用の変動時間タイマを用いて飾り図柄の変動時間を管理するのであるが、通常状態または確変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飾り図柄用の変動時間タイマをセットして変動時間を管理し、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飾り図柄用の変動時間タイマをセットして変動時間を管理する。

20

30

【0256】

ここで、第1特別図柄側において大当り変動となる変動表示を実行する場合には、その大当り変動中にKT状態に制御されるのであるから、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄用の変動時間タイマをセットして変動時間を管理する制御に切り替えることになり、第1特別図柄側の大当り変動の変動時間を正確に管理することが難しくなり、遊技制御用マイクロコンピュータ100側で管理する大当り変動時間（すなわち、KT状態の継続期間）とずれが生じるおそれがある。そこで、本特徴部062 IWでは所定期間ごと（10秒ごと）に大当り変動時間指定コマンドを送信することにより、演出制御用CPU120側で大当り変動時間指定コマンドにもとづいて大当り変動時間（すなわち、KT状態の継続期間）を正確に把握できるように構成している。

40

【0257】

次いで、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かを判定する（ステップ062 IWS1125A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっていると同時に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第2大当りフラグがセットされているか否かを判定することにより判定できる。

【0258】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かを判定する（ステ

50

ップ062 IWS 1126A)。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第2小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

【0259】

第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示していれば、CPU103は、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ062 IWS 1127A）。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。

10

【0260】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ062 IWS 1125AのY）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ062 IWS 1126AのY）であって大当りとならない第1特別図柄の変動表示の実行中である場合（ステップ062 IWS 1127AのY、ステップ062 IWS 1128A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062 IWS 1129A）。なお、この場合、第1大当りフラグや第1小当りフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第1大当りフラグや第1小当りフラグをリセットする。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ062 IWS 1130A）。

20

【0261】

ステップ062 IWS 1125A～S1129Aの処理が実行されることによって、この特徴部062 IWでは、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合であって第1特別図柄の変動表示の実行中である場合に、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第1特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ062 IWS 1129Aで送信された第2強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

30

【0262】

（遊技状態制御処理）

図9-11は、遊技状態制御処理を示すフローチャートである。遊技状態制御処理において、CPU103は、高確率フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ062 IWS 1500）、セットされていない場合は処理を終了し、セットされる場合はステップ062 IWS 1506へ移行する。

40

【0263】

ステップ062 IWS 1506において、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062 IWS 1506）、セットされていない場合には、遊技状態制御処理を終了する。セットされている場合、開始した変動が大当り変動であるか否かを判定し（ステップ062 IWS 1507）、小当り変動またははずれ変動である場合には遊技制御処理をそのまま終了する。なお、大当り変動であるか否かは、具体的には、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。

【0264】

ステップ062 IWS 1507において開始した変動が大当り変動である場合、CPU103は、高ベースフラグをリセットする（ステップ062 IWS 1508）。すなわち

50

、高ベースフラグがセットされているということは、確変状態（高確率／高ベース状態）において大当たり変動が開始される場合であるから、ステップ062 IWS 1508の処理が実行されることによって、大当たり変動の開始時にKT状態（高確率／低ベース状態）に移行される。

【0265】

（第1特別図柄停止処理）

図9-12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、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062 IWS 2014A）。なお、この場合、第1特別図柄変動処理のステップ062 IWS 1129A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。

10

【0266】

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062 IWS 2015A1）。第1大当たりフラグがセットされている場合、CPU103は、高確率状態制御中であることを示す高確率フラグや、高ベース状態制御中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062 IWS 2015A2）。そして、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062 IWS 2015A3）。また、CPU103は、第1大当たりフラグをクリアする（ステップ062 IWS 2017A）。

20

【0267】

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062 IWS 2018A）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062 IWS 2019A）。そして、ステップ062 IWS 2027Aに移行する。

【0268】

ステップ062 IWS 2018A、S2019A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062 IW03（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。

30

【0269】

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。

【0270】

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062 IWS 2015A1のN）、高ベースでの変動回数をカウントする高ベースカウンタのカウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ062 IWS 2020A1）。高ベースカウンタのカウント値が「0」である場合は、ステップ062 IWS 2020A5に移行する。高ベースカウンタのカウント値が「0」でない場合は、高ベースカウンタのカウント値から「1」減算する（ステップ062 IWS 2020A2）。次いで高ベースカウンタのカウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ062 IWS 2020A3）。高ベースカウンタのカウント値が「0」でない場合は、ステップ062 IWS 2020A5に移行する。高ベースカウンタのカウント値が「0」である場合は、高ベースフラグをリセットする（ステップ062 IWS 2020A4）。そして、ステップ062 IWS 2020A5に移行する。

40

【0271】

ステップ062 IWS 2020A5では、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062 IWS 2020A5）。第1小当たりフラグ

50

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062 IWS2021A）。また、CPU103は、第1小当りフラグをクリアする（ステップ062 IWS2022A）。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062 IWS2026A）。そして、ステップ062 IWS2027Aに移行する。

【0272】

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062 IWS2027A）。

【0273】

なお、ステップ062 IWS2016Aにおいて大当り開始フラグがセットされた場合、CPU103は、役物制御通常処理（ステップS120）において、該大当り開始フラグをリセットするとともに、役物制御プロセスフラグの値をゲート通過待ち処理（ステップS121）に対応した値に設定するものである。

【0274】

ゲート通過待ち処理では、CPU103は、通過ゲート41への遊技球の通過を待機する制御を行い、通過ゲート41への遊技球の通過を検知したときには各フラグ（高確率フラグ、高ベースフラグ）をリセットし、役物制御プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS122）に対応した値に設定するものである。

【0275】

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。

【0276】

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。

【0277】

また、逆に、通常状態（低確率／低ベース状態）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／低ベース状態）で第2始動入賞口や大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。

【0278】

また、上記の場合に、通過ゲート41や第2始動入賞口、大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）遊技球を検知した場合に左打ち報知を行い、第2始動入賞口や大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。

【0279】

なお、本特徴部 0 6 2 I W では特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート 4 1、第 2 始動入賞口または大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。

【0 2 8 0】

(第 2 変動パターン設定処理)

図 9-13 は、第 2 特別図柄プロセス処理における第 2 変動パターン設定処理（ステップ S 1 1 1 B）を示すフローチャートである。第 2 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 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）は、まず、高確率状態制御中であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 6 2 I W S 1 7 0 0 B）。高確率フラグがセットされていなければ（すなわち、通常状態（低確率／低ベース状態）または時短状態（低確率／高ベース状態）であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図 9-4（C）に示す通常状態または時短状態用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ 0 6 2 I W S 1 7 0 1 B 1）。高確率フラグがセットされていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 6 2 I W S 1 7 0 1 B 2）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、K T 状態（高確率／低ベース状態）であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図 9-4（E）に示す K T 状態用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ 0 6 2 I W S 1 7 0 2 B 1）。高確率フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態（高確率／高ベース状態）であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図 9-4（D）に示す確変状態用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ 0 6 2 I W S 1 7 0 2 B 2）。

【0 2 8 1】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ 0 6 2 I W S 1 7 0 1 B 1、S 1 7 0 2 B 1、S 1 7 0 2 B 2 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 2 特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図 9-4 に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ 0 6 2 I W S 1 7 0 3 B）。本例では、変動パターンを決定することによって、第 2 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。

【0 2 8 2】

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 1 0 0 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 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 0 6 2 I W S 1 7 0 4 B）。

【0 2 8 3】

また、ステップ 0 6 2 I W S 1 7 0 3 B にて第 2 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 1 0 0 は、決定した変動時間を示す変動時間データを第 2 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 0 6 2 I W S 1 7 0 5 B）、第 2 特別図柄表示装置 4 B での第 2 特別図柄の変動表示を開始する（ステップ 0 6 2 I W S 1 7 0 6 B）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、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対応した値に更新する（ステップ 0 6 2 I W S 1 7 0 7 B）。

【0 2 8 4】

(大当たり終了処理)

図 9-14 は、役物制御プロセス処理における大当たり終了処理（ステップ S 1 2 5）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、C P U 1 0 3 は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ 0 6 2 I W S 2 2 0 0）、大当たり終了表

示タイマが設定されている場合には、ステップ062 IWS 2202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062 IWS 2201）、処理を終了する。

【0285】

ステップ062 IWS 2202では、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ062 IWS 2202）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ062 IWS 2203）。経過していなければ処理を終了する。

10

【0286】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップ062 IWS 2203のY）、CPU103は、発生した大当りの大当り種別が大当りA（10R確変大当り）または大当りB（6R確変大当り）であるか否かを判定する（ステップ062 IWS 2204）。大当りA（10R確変大当り）または大当りB（6R確変大当り）である場合は、高確率フラグをセットし（ステップ062 IWS 2205）、高ベースフラグをセットする（ステップ062 IWS 2206）。そして、ステップ062 IWS 2207に移行する。

【0287】

ステップ062 IWS 2206の処理が実行されることによって、本例では、大当り（10R確変大当り、6R確変大当り）が発生すると、一律に大当り遊技の終了後に確変状態（高確率／高ベース状態）に制御され、次の大当りが発生するまで確変状態（高確率／高ベース状態）が維持される。

20

【0288】

また、大当りC（6R通常大当り）である場合は、高ベースフラグをセットし（ステップ062 IWS 2208）、高ベース回数カウンタに「100」をセットする（ステップ062 IWS 2209）。そして、ステップ062 IWS 2207に移行する。

【0289】

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062 IWS 2207）。

【0290】

（小当り終了処理）

図9-15は、役物制御プロセス処理における小当り終了処理（ステップS128）を示すフローチャートである。小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否か確認し（ステップ062 IWS 2300）、小当り終了表示タイマが動作中である場合には、ステップ062 IWS 2302に移行する。小当り終了表示タイマが動作中でない場合には、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062 IWS 2301）、処理を終了する。

30

【0291】

ステップ062 IWS 2302では、小当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ062 IWS 2302）。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062 IWS 2303）。経過していなければ処理を終了する。

40

【0292】

小当り終了表示時間が経過していれば（ステップ062 IWS 2303のY）、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062 IWS 2308）。

【0293】

（特徴部062 IWにおける遊技状態の遷移）

次に、この特徴部062 IWにおける遊技状態の遷移について説明する。図9-16は

50

、遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。

【0294】

まず、通常状態（低確率／低ベース状態）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。

【0295】

図9-16に示すように、通常状態（低確率／低ベース状態）において10R／6R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に確変状態（高確率／高ベース状態）に移行し（ステップ062 IWS 2205, S 2206参照）、大当たり変動が開始されるまで該確変状態（高確率／高ベース状態）が維持される。また、図9-16では図示を省略しているが、通常状態（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時短状態（低確率／高ベース状態）に移行し、大当たりが発生するか100の変動表示が終了するまで時短状態（低確率／高ベース状態）が維持される。

【0296】

次に、確変状態（高確率／高ベース状態）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。そして、高ベース状態に制御されていることから第1始動入賞口への始動入賞が頻発する一方で、第2始動入賞口への始動入賞は殆ど発生せず、確変状態（高確率／高ベース状態）では、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。

【0297】

図9-16に示すように、確変状態（高確率／高ベース状態）において大当たり変動が発生した場合にはKT状態（高確率／低ベース状態）に制御し（ステップ062 IWS 1506～S 1508参照）、該大当たり変動が終了するまでKT状態（高確率／低ベース状態）が維持される。また、確変状態（高確率／高ベース状態）において、6R通常大当たりが発生したときは、時短状態（低確率／高ベース状態）に制御し、大当たりが発生するか最後に制御した大当たり遊技状態が終了してから100回の変動が終了するまで時短状態（低確率／高ベース状態）が維持される。

【0298】

そして、KT状態（高確率／低ベース状態）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。そして、低ベース状態に制御されていることから可変入賞球装置062 IW01はほとんど開放状態とならず、第1始動入賞口への始動入賞は発生しにくいとともに、第2始動入賞口への始動入賞が可能になっていることから、KT状態（高確率／低ベース状態）では、主に第2特別図柄の変動表示が実行される。そして、第2特別図柄の変動にもとづいて小当たりが発生して特別可変入賞球装置062 IW03が開放状態となっている場合には、可変入賞球装置062 IW01は主に閉鎖状態となっていることから、遊技球が特別可変入賞球装置062 IW03へ入賞しやすくなっている。

【0299】

図9-16に示すように、KT状態（高確率／低ベース状態）において大当たり変動が終了した場合には、10R／6R確変大当たりが発生したときは、大当たり遊技状態を経てから確変状態（高確率／高ベース状態）に制御し（ステップS 121, 062 IWS 2205, S 2206参照）、6R通常大当たりが発生したときは、時短状態（低確率／高ベース状態）に制御し、大当たりが発生するか最後に制御した大当たり遊技状態が終了してから100回の変動が終了するまで時短状態（低確率／高ベース状態）が維持される。

【0300】

なお、図示は省略しているが、時短状態（低確率／高ベース状態）において10R／6R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に確変状態（高確率／高ベース状態）に移行し（ステップ062 IWS 2205, S 2206参照）、大当たり変動が開始されるまで該確変状態（高確率／高ベース状態）が維持される。また、時短状態（低確

率／高ベース状態）において6 R通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に時短状態（低確率／高ベース状態）に移行し、大当りが発生するか100の変動表示が終了するまで時短状態（低確率／高ベース状態）が維持される。

【0301】

（確変状態（高確率／高ベース状態）において第1特別図柄変動にもとづいて大当りに制御される場合のタイムチャート）

図9-17は、確変状態（高確率／高ベース状態）において第1特別図柄変動にもとづいて大当りに制御される場合のタイムチャートを示す説明図である。

【0302】

例えば、確変状態（高確率／高ベース状態）に制御されている所定のタイミングt1において第1特別図柄の大当り変動が開始される。なお、ここまでの挙動は、確変状態（高確率／高ベース状態）に制御されている所定のタイミングにおいて第1特別図柄のはずれ変動が開始され、該はずれ変動の変動パターンが第1変動パターン#05である場合と同様のものである。

【0303】

そして、タイミングt1からKT状態（高確率／低ベース状態）に制御する。そして、KT状態（高確率／低ベース状態）においては第2特別図柄の変動時には高確率で小当りが発生するものであるから、図示するように、第2特別図柄の変動と小当り遊技状態とが交互に行われることとなる。そして、第1特別図柄の大当り変動が終了するタイミングt2において、実行中であった第2特別図柄の変動を中止するとともに高確率状態が終了する。その後、通過ゲート41を遊技球が通過したタイミングt3から大当り遊技状態が開始される。なお、この大当り遊技状態が終了した後は再度確変状態（高確率／高ベース状態）に制御されるものである。

【0304】

次に、演出制御手段（演出制御用CPU120）の制御について説明する。

【0305】

（説明演出の実行タイミング）

図9-18は、演出制御CPU120が実行する説明演出の実行タイミングを示す説明図である。説明演出とは、図中の第1期間～第3期間を含む特定期間において実行される特定演出（確変示唆演出、昇格示唆演出、KT状態での演出）に関する説明を行う演出である。本例において、特定期間とは、確変大当り発生から確変状態（高確率／高ベース状態）に移行し、確変状態（高確率／高ベース状態）からKT状態に跨ぎ、KT状態後の大当りへと繋がり、時短状態（低確率／高ベース状態）の終了とともに終了する一連の遊技期間であり、通常状態（低確率／低ベース状態）や時短状態（低確率／高ベース状態）で大当りが発生した場合よりも大量の遊技球を獲得可能な期間である。

【0306】

まず、通常状態（低確率／低ベース状態）、KT状態（高確率／低ベース状態）または時短状態（低確率／高ベース状態）のときに大当りが発生したとする。図中では、当該大当りを初回大当りとしている。初回大当りにおけるラウンド遊技が終了するとエンディング演出期間に移行する。演出制御CPU120は、エンディング演出期間に移行したときに特定説明演出を実行開始する（ステップ062 IWS9822参照）。特定説明演出は、特定演出である確変示唆演出、昇格示唆演出、KT状態での演出が実行開始される前に実行される。なお、特定説明演出の実行中は背景画像のみが表示され、その他の演出画像は表示されない。

【0307】

特定説明演出は、確変大当りか否かを示唆する確変示唆演出が実行される第1期間と、KT状態での演出が実行される第2期間と、6Rから10Rへのラウンド昇格を示唆する昇格示唆演出が実行される第3期間とに関する説明を行う演出である。具体的には、特定説明演出は、第1期間における確変示唆演出の説明を行う演出、第2期間におけるKT状態での演出の説明を行う演出、第3期間における昇格示唆演出の説明を行う演出である。

なお、第6ラウンドの移行に併せて昇格示唆演出が実行されるので第3期間は第6ラウンドの実行期間と換言できる。

【0308】

また、特定説明演出は、それぞれの説明に関連する3つの特定表示を画像表示装置5において表示することにより実行される。具体的には、第1期間における確変示唆演出の説明に対応する第1特定表示と、第2期間におけるKT状態での演出の説明に対応する第2特定表示と、第3期間における昇格示唆演出の説明に対応する第3特定表示とを表示する。なお、特定説明演出では、第1特定表示と第2特定表示とを第3特定表示とを並べて各表示について順次に説明するものであるが、第1特定表示の内容について説明するときは第1特定表示を拡大表示し、第2特定表示の内容について説明するときは第2特定表示を拡大表示し、第3特定表示の内容について説明するときは第3特定表示を拡大表示する。このとき、背景では静止画像上でキャラクタが一定の動きを繰り返す様子を表示している。

10

【0309】

このように、特徴部062IWでは、大当りのエンディング演出期間で特定説明演出を実行するので、変動パターンに左右される変動中と異なり、安定して特定説明演出の実行期間を確保でき、好適に確変示唆演出や昇格示唆演出、KT状態での演出に関する説明を行うことができる。

【0310】

なお、発生した大当りの大当り種別が10R確変の場合は、第10ラウンド終了後のエンディング演出期間において第1期間での確変示唆演出を制限するようにしてもよい。これにより、確変が確定している大当りの後に確変示唆演出が実行されることによる煩わしさを軽減できる。

20

【0311】

また、発生した大当りの大当り種別が10R確変の場合は、第10ラウンド終了後のエンディング演出期間において実行される特定説明演出の演出態様を、第1期間での確変示唆演出に関する説明を省略した演出態様に変更して特定説明演出を実行してもよい。一方で、第2特別説明演出及び第3特別説明演出において表示される画像については、第1期間～第3期間に関する説明を含んだ態様で表示されるようにしてもよい。

【0312】

30

演出制御CPU120は、エンディング演出期間において、特定説明演出が終了した後に第1期間での確変示唆演出を開始する。第1期間での確変示唆演出は、大当り終了後に確変状態（高確率／高ベース状態）または時短状態（低確率／高ベース状態）のいずれに移行するかを示唆する演出である。なお、10R確変の場合は、大当り終了後に確変状態（高確率／高ベース状態）に移行することが確定するので、確変示唆演出は6R確変または6R通常のとくに実行され、10R確変の場合は確変確定であることを祝福する演出が確変示唆演出の代わりに実行される。

【0313】

演出制御CPU120は、第1期間に移行したときに確変示唆演出の実行に併せて第1特別説明演出を実行開始する（ステップ062IWS956参照）。第1特別説明演出は、特定説明演出のうち第1期間における確変示唆演出の説明に対応した説明態様で実行される。すなわち、特定説明演出のときと説明の内容は同一である。具体的には、第1特別説明演出は、特定説明演出における第1特定表示を縮小し、狭い表示領域で表示される第1特別表示を画像表示装置5において表示することにより実行される。このように第1特定表示と第1特別表示とは共通の画像を用いるので好適に確変示唆演出を実行できる。このとき、第1特別説明演出および確変示唆演出ともに動画像が表示される。第1特別説明演出は第1期間の途中で終了する。このため、第1特別説明演出が終了した後は確変示唆演出のみが実行される（ステップ062IWS958参照）。第1期間は初回大当りの終了とともに終了する。なお、上述したように、10R確変の場合は確変示唆演出が実行されずに確変確定の祝福演出が実行される。このため、10R確変の場合は第1特別説明演

40

50

出が実行されずに確変確定であることを示す表示がなされる。

【0314】

初回大当たりが6R確変または10R確変であり、初回大当たりが終了した後に確変状態（高確率／高ベース状態）に移行したとする。

【0315】

演出制御CPU120は、確変状態（高確率／高ベース状態）で大当たり変動が開始すると第2期間に移行させてKT状態での演出を開始する（ステップ062 IWS818参照）。KT状態での演出は、KT状態中の遊技方法について説明する演出である。特徴部062 IWのKT状態は、KT状態の開始タイミングや終了タイミングが大当たり変動の開始および終了のタイミングとなっており、従来のKT状態と異なる。よって、KT状態での演出は、遊技者が右打ちを開始するタイミングや右打ちを終了するタイミングを指示するような演出を行う。

10

【0316】

演出制御CPU120は、第2期間に移行したときにKT状態での演出の実行に併せて第2特別説明演出を実行開始する（ステップ062 IWS816参照）。第2特別説明演出は第2期間でのKT状態の説明を行う演出である。第2特別説明演出は、特定説明演出のうち第2期間におけるKT状態の説明に関連した説明態様で実行される。すなわち、特定説明演出のときと説明の内容は同一である。具体的には、第2特別説明演出は、特定説明演出における第2特定表示を縮小し、狭い表示領域で表示される第2特定表示を画像表示装置5において表示することにより実行される。このように第2特定表示と第2特別表示とは共通の画像を用いるので好適にKT状態での演出を実行できる。このとき、第2特別説明演出は動画像が表示されるがKT状態での演出は静止画像が表示される。第2特別説明演出は第2期間の途中で終了する。このため、第2特別説明演出が終了した後はKT状態中の演出のみが実行される。第2期間は当たり変動の終了とともに終了する。

20

【0317】

なお、演出制御CPU120は、第2特別説明演出の実行期間は第1特別説明演出および第3特別説明演出の実行期間よりも長くなるように制御する。このように、特徴部062 IWでは、第1期間および第3期間は遊技球の発射操作を伴わない期間であり、第2期間は遊技球の発射操作（右打ち）を伴う期間である。そして、第2特別説明演出の実行期間は第1特別説明演出および第3特別説明演出の実行期間よりも長くなっている。よって、遊技者が遊技球の発射操作を行う演出の説明は演出期間が長いので、好適に第2期間でのKT状態の演出に関する説明を行うことができる。

30

【0318】

また、特徴部062 IWでは、第2特別説明演出に遊技球の発射操作を示唆する操作示唆表示が含まれる。具体的には、第2特別表示に遊技球の発射操作（右打ち）を示唆する表示が含まれている。よって、遊技者がKT状態である第2期間において遊技球の発射操作（右打ち）が必要であることを認識しやすくなるので、好適に第2期間でのKT状態での演出に関する説明を行うことができる。

【0319】

なお、KT状態中は第2特別説明演出中であるか否かに関わらず遊技球の発射操作（右打ち）の示唆が行われるが、特徴部062 IWでは、第2特別説明演出中における遊技球の発射操作（右打ち）の示唆は強調表示（例えば、拡大縮小、フォントの変更）により行われる。これにより、第2特別説明演出であっても操作の示唆を遊技者がより認識しやすくし、誤操作を防止できる。

40

【0320】

また、特徴部062 IWでは、第2特別説明演出については動画像が用いられる一方で、KT状態での演出については静止画像が用いられる。よって、第2特別説明演出の第2特別表示を強調することができるので、好適に第2特別説明演出を実行することができる。

【0321】

50

なお、第2期間でK T状態の説明を行う第2特別説明演出について、K T状態が開始する大当たり変動（例えば、第1特別図柄の大当たり変動）の保留情報が記憶されているかどうかを判定して、第2期間が開始する前の変動中に第2特別説明演出を開始するようにしてもよい。このような構成とすることにより、第2期間は開始した時点から右打ちを行う必要があるので、先行して第2特別説明演出を開始することによって、遊技者が第2期間の開始時から右打ちを開始することができる。

【0322】

大当たり変動が終了（すなわち、K T状態の終了）して2回目の大当たりが発生し、第1～第5ラウンドが消化され、第6ラウンドが開始したとする。

【0323】

演出制御CPU120は、第6ラウンドが開始すると第3期間に移行させて昇格示唆演出を開始する。第3期間での昇格示唆演出は、ラウンド数が10ラウンドであるかまたは6ラウンドであるかを示唆する演出である。特徴部062IWでは、大当たりの第1ラウンド～第5ラウンドまでは大当たりの種別を識別できないようになっており、演出としては味方キャラクタと敵キャラクタがバトルするバトル演出が実行される。そして、第6ラウンドで昇格示唆演出としてバトルの結果を表示する演出が実行される。そして、味方キャラクタが勝利すると10ラウンド確定（すなわち10R確変確定）となり、敵キャラクタが勝利すると6ラウンド確定（すなわち6R確変または6R通常のいずれか）となる。6R確変または6R通常のいずれであるかは上述したようにエンディング演出期間での確変示唆演出で示唆される。

【0324】

演出制御CPU120は、第3期間に移行したときに昇格示唆演出の実行に併せて第3特別説明演出を実行開始する（ステップ062IWS9814参照）。第3特別説明演出は第3期間での昇格示唆演出の説明を行う演出である。第3特別説明演出は、特定説明演出のうち第3期間における昇格示唆演出の説明に関連した説明態様で実行される。すなわち、特定説明演出のときと説明の内容は同一である。具体的には、第3特別説明演出は、特定説明演出における第3特定表示を縮小し、狭い表示領域で表示される第3特定表示を画像表示装置5において表示することにより実行される。このように第3特定表示と第3特別表示とは共通の画像を用いるので好適に昇格示唆演出を実行できる。このとき、第3特別説明演出および昇格示唆演出ともに動画像が表示される。第3特別説明演出は第3期間の途中で終了する。このため、第3特別説明演出が終了した後は昇格示唆演出のみが実行される（ステップ062IWS9810参照）。第3期間は第6ラウンドの終了とともに終了する。

【0325】

2回目の大当たりが大当たりB（6R確変）であるとする。

【0326】

第6ラウンドが終了するとエンディング演出期間に移行する。演出制御CPU120は、エンディング演出期間に移行したときに特定説明演出を実行開始する（ステップ062IWS956参照）。このとき、特定説明演出は初回大当たりでの第1演出態様よりも簡易な第2演出態様により行われる。2回目の大当たりは確変状態（高確率／高ベース状態）で発生するので、大当たり終了後に通常状態（低確率／低ベース状態）や時短状態（低確率／高ベース状態）になった場合に比べて短期間で大当たりが発生する確率が高い。よって、短期間で繰り返し特定説明演出が実行されると遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。よって、確変状態（高確率／高ベース状態）で大当たりが発生したときには特定説明演出を簡易な態様とすることにより、かえって遊技者の興味が低下することを防いでいる。なお、簡易な態様として、例えば、一画面または一表示で表示する情報量が少ない、あるいは、同時に表示する表示物が少ないといった態様とすることが可能である。

【0327】

演出制御CPU120は、上記と同様に、特定説明演出が終了した後に第1期間での確変示唆演出および第1特別説明演出を実行開始し、2回目の大当たりが終了した後も上記と

10

20

30

40

50

同様の制御を行う。

【0328】

このように、特徴部062IWに係る遊技機は複雑なゲーム性であるが、特定説明演出と第1～第3特別説明演出により期間を分けて演出の内容について説明することで、遊技者の混乱を防ぐことができ、好適に確変示唆演出や昇格示唆演出、KT状態での演出に関する説明を行うことができる。

【0329】

また、特徴部062IWでは、大当たり中に確変大当たりか通常大当たりかの確変示唆演出を実行し、その後に確変状態（高確率／高ベース状態）に移行した場合に移行可能になるKT状態での演出を実行することにより、有利状態である大当たりで制御されている状態から特別状態であるKT状態（高確率／低ベース状態）に跨ぐ演出を実行している。よって、大当たりとKT状態（高確率／低ベース状態）で関連性のある演出を実行できるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0330】

また、特徴部062IWでは、一連の特定演出である確変示唆演出や昇格示唆演出、KT状態での演出を実行する第1～第3期間について、第1期間および第3期間を大当たりで制御されている期間とし、第2期間を確変状態（高確率／高ベース状態）に制御されている期間としているので好適に確変示唆演出や昇格示唆演出、KT状態での演出を実行できる。

【0331】

なお、特徴部062IWでは、演出制御CPU120は、大当たり終了後の100回目までバトル演出が実行され、100回目の変動表示において最終バトルを行い、最終バトルにおいて味方キャラクタが勝利すると継続（確変確定）、最終バトルで味方キャラクタが敗北すると時短が終了する演出を実行する。これにより、遊技者の期待感を持続させることができる。

【0332】

なお、特徴部062IWにおいて、プリペイドカードの取り忘れを防止する表示を表示可能とし、特定説明演出における特定表示とプリペイドカードの取り忘れを防止する表示とを同一期間に表示可能に構成することが可能である。そして、各々の表示においてアニメーションをループさせて強調表示を行うようにしながら、ループの周期がそれぞれ異なるようにすることが可能である。これにより、両表示を強調することができる。なお、右打ちの指示表示や第4図柄の表示を同様に表示してもよい。

【0333】

また、特徴部062IWにおいて、特定説明演出の実行中に電断が発生したときは、実行中の特定説明演出を中断し、特定演出（確変示唆演出、昇格示唆演出、KT状態の演出）の実行中において第1演出態様よりも簡易な第2演出態様によって特別説明演出を実行するように構成することが可能である。

【0334】

（可変表示開始待ち処理）

図9-19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062IWS811）。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062IWS811では、その変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認するようになればよい。変動パターンコマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【0335】

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、高確率／低ベースか否かを確認する（ステップ062IWS812）。なお、高確率／低ベースか否かは

、例えば、演出制御コマンドが確変状態（高確率／低ベース状態）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／低ベース背景指定コマンド）であるか否かを確認することにより判定できる。

【0336】

高確率／低ベースであれば（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062 IWS819）。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～#08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062 IWS820）。 10

【0337】

高確率／低ベースでなければ（すなわち、通常状態、確変状態、時短状態のいずれかであれば）、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062 IWS813）。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。 20

【0338】

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、高確率／高ベースか否かを確認する（ステップ062 IWS814）。なお、高確率／高ベースか否かは、例えば、演出制御コマンドが確変状態（高確率／高ベース状態）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／高ベース背景指定コマンド）であるか否かを確認することにより判定できる。高確率／高ベースでなければ（すなわち、通常状態、KT状態、時短状態のいずれかであれば）、演出制御用CPU120は、ステップ062 IWS820に移行する。 30

【0339】

高確率／高ベースでなければ（すなわち、通常状態、KT状態、時短状態のいずれかであれば）、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062 IWS820）。 30

【0340】

高確率／高ベースであれば（すなわち、確変状態であれば）、演出制御用CPU120は、大当たり変動であるか否かを判定する（ステップ062 IWS815）。なお、大当たり変動であるか否かは、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#07～#09または第2変動パターン#06を指定するもの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。大当たり変動でなければ、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062 IWS820）。 40

【0341】

大当たり変動であれば、第2特別説明演出用のプロセステーブルを選択し（ステップ062 IWS816）、プロセスタイマをスタートして（ステップ062 IWS817）、演出制御プロセスフラグの値を小当たりRUSH演出処理に対応した値に更新する（ステップ062 IWS818）。 40

【0342】

なお、小当たりRUSH演出処理は、図8の演出制御プロセス処理（図7のステップS76）において実行される処理である。なお、同処理は図8では図示を省略している。具体的には、小当たりRUSH演出処理は、演出プロセスフラグの値が“8”のときに実行され 50

る処理である。この小当り R U S H 演出処理は、高確率／高ベース状態で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大当り変動を指定するものであるときに、K T 状態の演出パターンなどを設定し、画像表示装置 5 において K T 状態中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 R U S H 演出処理を終了する。小当り R U S H 演出処理で実行される演出には、K T 状態中の遊技方法について説明する演出が含まれる。

【0343】

小当り R U S H 演出処理では、第 2 特別説明演出用のプロセステーブルが選択された場合に K T 状態の開始から所定期間が経過するまで第 2 特別説明演出が実行される（図 9-18 参照）。なお、演出制御 C P U 1 2 0 は、第 2 特別説明演出の開始時にタイマセットする。そして、タイマにセットされた時間がタイムアウトしたか否かを確認することにより、第 2 特別説明演出の終了タイミングか否かを判定し、K T 状態の途中で第 2 特別説明演出を終了する（図 9-18 参照）。なお、第 2 特別説明演出の実行期間は第 1 特別説明演出および第 3 特別説明演出の実行期間よりも長くなるようにプロセステーブルが設定されている。

【0344】

（大当り中演出処理）

図 9-20～図 9-21 は、図 8 に示された演出制御プロセス処理における大当り中演出処理（ステップ S 1 7 6）を示すフローチャートである。大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、大入賞口開放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 0 6 2 I W S 9 8 0 1）。大入賞口開放中フラグがセットされていない

【0345】

大入賞口開放中フラグがセットされていれば（ステップ 0 6 2 I W S 9 8 0 1 の Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放後指定コマンド（大入賞口の開放を終了したこと（ラウンドを終了したこと）を示すコマンド）を受信したことを示す大入賞口開放後フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 6 2 I W S 9 8 0 2）。

【0346】

大入賞口開放後フラグがセットされていないときは（ステップ 0 6 2 W S 9 8 0 2 の N）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当りが終了したことを示す大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 6 2 I W S 9 8 0 3）。

【0347】

大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップ 0 6 2 I W S 9 8 0 3 の N）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマの値を 1 減算し（ステップ 0 6 2 I W S 9 8 0 4）、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、各種ランプ、スピーカ 8 L、8 R、可動体 3 2）の制御を実行する（ステップ 0 6 2 I W S 9 8 0 5）。

【0348】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 3 特別説明演出の終了タイミングか否かを判定する（ステップ 0 6 2 I W S 9 8 0 6）。なお、大当り中における第 3 特別説明演出は第 6 ラウンドの開始と同時に開始するものである（図 9-18 参照）。そして、演出制御 C P U 1 2 0 は、第 3 特別説明演出の開始時にタイマセットする。そして、タイマにセットされた時間がタイムアウトしたか否かを確認することにより、第 3 特別説明演出の終了タイミングか否かを判定している。

【0349】

そして、第 3 特別説明演出の終了タイミングでない場合は（ステップ 0 6 2 I W S 9 8 0 6 の N）、演出制御用 C P U 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を確認し（ステップ 0 6 2 I W S 9 8 0 7）、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 0 6 2 I W S 9 8 0 8）。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データ（表示制御実行データ、ランプ

制御実行データ、音番号データおよび役物動作データ）に切り替える。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062 IWS9809）。

【0350】

第3特別説明演出の終了タイミングである場合は（ステップ062 IWS9806のY）、演出制御用CPU120は、ラウンド数が10ラウンドであるかまたは6ラウンドであるかを示唆する昇格示唆演出用のプロセスデータへの切替を行う（ステップ062 IWS9810）。そして、次の昇格示唆演出用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062 IWS9809）。なお、第1～第5ラウンドでは、ステップ062 IWS9806、ステップ062 IWS9810の処理は省略される。よって、第1～第5ラウンドでは、ステップ062 IWS9805からステップ062 IWS9807に移行する。

10

【0351】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップ062 IWS9801のY）、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中フラグをリセットし（ステップ062 IWS9811）、第6ラウンドか否かを判定する（ステップ062 IWS9812）。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中表示コマンドを受信したか否かを確認することにより第6ラウンドか否かを判定する。

【0352】

第6ラウンドでない場合は（ステップ062 IWS9812のN）、演出制御用CPU120は、ラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ062 IWS9813）。

20

【0353】

第6ラウンドである場合は（ステップ062 IWS9812のY）、演出制御用CPU120は、ラウンド数が10ラウンドであるかまたは6ラウンドであるかを示唆する昇格示唆演出用のプロセステーブルを選択する（ステップ062 IWS9814）。

【0354】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップ062 IWS9815）、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、役物動作データ1）に従って演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などのLED等）の制御を実行する（ステップ062 IWS9816）。

30

【0355】

また、ステップ062 IWS9802において大入賞口開放後フラグがセットされているときは（ステップ062 IWS9802のY）、演出制御用CPU120は、大当たり種別に応じたインターバル演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ062 IWS9818）。

【0356】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマをスタートさせ（ステップ062 IWS9819）、プロセスデータ1（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、役物動作データ1）の内容に従って演出装置（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062 IWS9820）。

40

【0357】

また、ステップ062 IWS9803において大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされたときは（ステップ062 IWS9803のY）、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リセットする（ステップ062 IWS9821）。そして、演出制御用CPU120は、特定説明演出を含むエンディング演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ062 IWS9822）。

【0358】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ06

50

2 I W S 9 8 2 3)。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、役物動作データ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062 I W S 9 8 2 4）。そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理（ステップS177）に対応した値に設定する（ステップ062 I W S 9 8 2 5）。

【0359】

エンディング演出のプロセスデータに特定説明演出のプロセスデータを含ませることにより、図9-22のエンディング演出処理において、エンディング演出期間の開始から特定説明演出が開始される（062 I W S 9 5 4参照）。特定説明演出は第1特別説明演出の開始タイミングとなったときに終了する。

10

【0360】

（エンディング演出処理）

図9-22は、図8に示された演出制御プロセス処理におけるエンディング演出処理（ステップS177）を示すフローチャートである。エンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出期間計測タイマの値を1減算する（ステップ062 I W S 9 5 1）。なお、演出期間計測タイマは、大当たり中演出処理（ステップS176参照）において、大当た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CPU120は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ062 I W S 9 5 2）。

20

【0361】

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062 I W S 9 5 2のY）、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062 I W S 9 6 3）。

【0362】

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062 I W S 9 5 2のN）、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップ062 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8L, 8R等）を制御する処理を実行する（ステップ062 I W S 9 5 4）。例えば、大当た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。

30

【0363】

次いで、演出制御用CPU120は、第1特別説明演出の開始タイミングか否かを判定する（ステップ062 I W S 9 5 5）。なお、エンディング演出時における第1特別説明演出はエンディング演出期間の途中から開始するものである（図9-18参照）。そして、演出制御CPU120は、エンディング演出期間の開始時に第1特別説明演出を開始するまでの期間に応じてタイマをセットする。そして、タイマにセットされた時間がタイムアウトしたか否かを確認することにより、第1特別説明演出の開始タイミングか否かを判定している（図9-18参照）。なお、第1特別説明演出の開始タイミングは特定説明演出の終了タイミングと換言することもできる（図9-18参照）。

40

【0364】

そして、第1特別説明演出の開始タイミングである場合は（ステップ062 I W S 9 5 5のY）、演出制御用CPU120は、第1特別説明演出および大当たり種別が大当たりB（6R確変）または大当たりC（6R通常）のいずれであることを示唆する確変示唆演出用のプロセステーブルを選択し（ステップ062 I W S 9 5 6）、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ062 I W S 9 5 9）。なお、10R確変の場合は、大当たり終了後に確変状態（高確率／高ベース状態）に移行することが確定するので、確変示唆演出用のプロセステーブルに代えて確変確定であることを祝福する演出を実行するためのプロセステーブルが選択される。また、10R確変の場合は第1特別説明演出が実行されずに確変確定であることを示す表示がなされるので、当該表示用のプロセスデータが選択される。

50

【0365】

そして、第1特別説明演出の開始タイミングでない場合は（ステップ062 IWS955のN）、演出制御用CPU120は、第1特別説明演出の終了タイミングか否かを判定する（ステップ062 IWS957）。なお、演出制御CPU120は、第1特別説明演出の開始時に第1特別説明演出を終了するまでの期間に応じてタイマをセットする。そして、タイマにセットされた時間がタイムアウトしたか否かを確認することにより、第1特別説明演出の終了タイミングか否かを判定している（図9-18参照）。

【0366】

第1特別説明演出の終了タイミングである場合は（ステップ062 IWS957のY）、演出制御用CPU120は、大当たり種別が大当たりB（6R確変）または大当たりC（6R通常）のいずれであることを示唆する確変示唆演出用のプロセステーブルを選択し（ステップ062 IWS958）、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ062 IWS959）。なお、10R確変の場合は、大当たり終了後に確変状態（高確率／高ベース状態）に移行することが確定するので、確変示唆演出用のプロセステーブルに代えて確変確定であることを祝福する演出を実行するためのプロセステーブルが選択される。

【0367】

第1特別説明演出の終了タイミングでない場合は（ステップ062 IWS957のN）、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップ062 IWS960）、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062 IWS961）。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062 IWS962）。

【0368】

（説明演出、その他演出の演出例）

次に、説明演出その他演出の具体例について説明する。

【0369】

まず、大当たり中（本例では、10R確変）の演出について説明する。図9-23（A）～（D）は、通常状態（低確率／低ベース）で大当たり（初回大当たり）が発生した場合の大当たり中の表示画面の遷移を（A）（B）（C）（D）の順に表したものである。

【0370】

図9-23（A）に示すように、画像表示装置5では、左上方に第1特別図柄に対応する左中右の小図柄062 IW100が表示されている。また、小図柄062 IW100よりも大きい左中右の飾り図柄062 IW101が画面中央に表示されている。通常状態（低確率／低ベース）に制御されているときに大当たりが発生すると、変動表示されていた小図柄062 IW100および飾り図柄062 IW101が停止して、それぞれに大当たり図柄である「777」が導出表示される。なお、この時点では大当たり種別は不明であるが、同図では、発生した大当たりの大当たり種別が大当たりA（10R確変）である例を示している。

【0371】

図9-23（B）に示すように、大当たりが開始されると画面中央に大当たり中であることを示す「F E V E R」という文字が表示されるとともに、その下方に、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）を行うことを示唆する「右打ち」という文字が表示される。

【0372】

図9-23（C）に示すように、大当たりの第1ラウンドが開始されると画面中央にキャラクター062 IW102が登場して第1ラウンドであることを示す「ROUND1!」というセリフを発する。また、左上方にも「ROUND1」という文字が表示され、その下には確変大当たりが発生してから通常大当たりが発生して大当たりが終了するまでの期間において、大当たりとKT状態で獲得した遊技球の合計獲得個数表示062 IW108が表示される。図中では100個獲得したことを示す「total:100」と表示されている。ま

た、左下方には「F E V E R」という文字が表示される。また、右上方には「右打ち」という文字が表示される。さらに、右下方には、発生中の大当りにおける遊技球の獲得個数表示062IW103が表示される。獲得個数表示062IW103では、獲得可能な遊技球の個数と、実際に獲得した遊技球の個数とが表示される。図示の例では、1500個獲得可能であり、100個獲得している旨が獲得個数表示062IW103として「100／1500」と表示されている。

【0373】

図9-23(D)に示すように、大当りの第10ラウンド（最終ラウンド）が終了するとキャラクタ062IW102が「おめでとう！」という祝福のセリフを発する。また、左上方のラウンド数は「R O U N D 1 0」と表示され、その下の合計獲得個数表示062IW108は1500個獲得したことを示す「t o t a l : 1 5 0 0」と表示されている。また、左下方の「F E V E R」という文字や右上方の「右打ち」という文字は表示されたままである。また、右下方の獲得個数表示062IW103が更新されて「1500／1500」と表示されている。

【0374】

次に、特定説明演出の具体例について説明する。図9-24(E)～(H)は、上記の大当りのエンディング演出期間において特定説明演出が実行される場合の表示画面の遷移を(E)(F)(G)(H)の順に表したものである。

【0375】

図9-24(E)に示すように、エンディング演出期間に移行すると、キャラクタ062IW102が「R U S H中の遊び方について説明するよ！」というセリフを発する。R U S Hとは、確変状態（高確率／高ベース状態）中の大当り変動におけるK T状態からK T状態後の大当りと繋がる一連の遊技である（図9-18参照）。R U S Hに突入するとK T状態と確変による短期間での大当りの発生により通常状態（低確率／低ベース状態）や時短状態（低確率／高ベース状態）に大当りが発生した場合と比べて大量の出玉を得ることができる。

【0376】

図9-24(F)に示すように、画面が遷移すると特定説明演出が開始される。特定説明演出では、まず、第1特定表示062IW104、第2特定表示062IW105、第3特定表示062IW106が表示される。第1特定表示062IW104は、大当りのエンディング演出期間で実行される確変大当りへの昇格を示唆する確変示唆演出（図9-18の第1期間での演出）を説明する表示である。第2特定表示062IW105は、K T状態（図9-18の第2期間での演出）での演出の説明する表示である。なお、本具体例ではK T状態を「L I M I T B R E A K（リミットブレイク）」と称している。また、第2特定表示062IW105には、右打ちを指示する右打ち指示表示（図中「右打ち！」）が含まれている。第3特定表示062IW106は、大当りの第6ラウンドで実行される6Rから10Rへの昇格を示唆する昇格示唆演出（図9-18の第3期間での演出）を説明する表示である。第1特定表示062IW104、第2特定表示062IW105、第3特定表示062IW106での説明はそれぞれの表示に対応する四角のウィンドウ内に表示される。そして、キャラクタ062IW102が「一連のR U S H中の演出について説明」というセリフを発する。

【0377】

図9-24(G)に示すように、さらに、画面が遷移して特定説明演出が実行されると、第1特定表示062IW104、第2特定表示062IW105、第3特定表示062IW106のウィンドウを囲むカーソル表示062IW107が表示される。そして、カーソル表示062IW107が第1特定表示062IW104、第2特定表示062IW105、第3特定表示062IW106を順次に囲むように移動し、囲んだウィンドウ内の説明をキャラクタ062IW102が行う。図示の例では、カーソル表示062IW107が第2特定表示062IW105のウィンドウを囲み、キャラクタ062IW102が「L I M I T B R E A K中は右打ちを継続してね！」というセリフを発している。

【0378】

図9-24(H)に示すように、さらに、画面が遷移すると特定説明演出が終了する。このとき、キャラクタ062IW102が「それじゃあ、RUSHを開始するよ!」というセリフを発する。これにより、RUSHに突入することが示され、遊技者に大量の出玉の獲得チャンスであることが示唆される。

【0379】

次に、第1特別説明演出の具体例について説明する。図9-25(I)～(L)は、6R確変大当たりまたは6R通常大当たりが発生した場合に、特定説明演出に引き続き実行される確変示唆演出の実行期間である第1期間で第1特別説明演出が実行される場合の表示画面の遷移を(I)(J)(K)(L)の順に表したものである。6R確変大当たりまたは6R通常大当たりが発生した場合は、図9-24の画面から本図の画面に遷移する。10R確変の場合には本図の画面に代えて、確変確定である画面が表示される。

10

【0380】

図9-25(I)に示すように、6Rの大当たりが終了するとエンディング演出期間において確変示唆演出が実行される。確変示唆演出としてバトル演出が実行される。確変示唆演出の開始時には、画像表示装置5では、まず、バトル演出が開始されることを示す「FIRST BATTLE」という文字が表示され、味方であるキャラクタ062IW102が表示される。

【0381】

また、画面左下方に、図9-24(F)で示した第1特定表示062IW104、第2特定表示062IW105、第3特定表示062IW106を縮小した第1特別表示062IW112、第2特別表示062IW113、第3特別表示062IW114が表示される。第1特別表示062IW112、第2特別表示062IW113、第3特別表示062IW114は図9-24(F)の第1特定表示062IW104、第2特定表示062IW105、第3特定表示062IW106と同様の位置関係で配置される。

20

【0382】

具体的には、第1特別表示062IW112は第1特定表示062IW104と同一内容を説明する表示であるとともに第1特定表示062IW104を縮小した表示である。第2特別表示062IW113は第2特定表示062IW105と同一内容を説明する表示であるとともに第2特定表示062IW105を縮小した表示である。第3特別表示062IW114は第3特定表示062IW106と同一内容を説明する表示であるとともに第3特定表示062IW106を縮小した表示である。そして、今回は確変示唆演出が実行されているため、確変示唆演出の説明を行う第1特別表示062IW112がカーソル表示062IW115で囲まれる。

30

【0383】

図9-25(J)に示すように、画面が遷移すると、味方であるキャラクタ062IW102と敵であるキャラクタ062IW120のバトルが開始される様子が表示される。

【0384】

図9-25(K)に示すように、バトルが行われた結果、味方であるキャラクタ062IW102が勝利されたとする。

40

【0385】

図9-25(L)に示すように、バトルに勝利すると、「確変確定!!」と表示され、大当たり種別が大当たりB(6R確変)であることが示される。

【0386】

次に、確変状態(高確率/高ベース状態)中に実行するKT状態に移行するか否かの示唆演出の具体例について説明する。図9-26(M)～(P)は、確変状態(高確率/高ベース状態)中にKT状態に移行するか否かを示唆する演出が実行される場合の表示画面の遷移を(M)(N)(O)(P)の順に表したものである。なお、KT状態は大当たり変動中に移行するが、本演出は大当たり変動の1変動前に実行される。

【0387】

50

具体的には、図 8 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 が主基板 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、次変動が大当たり変動であるか否かを判定し、大当たり変動である場合に先読予告設定処理（ステップ S161）を実行することにより本演出を実行するものである。

【0388】

図 9-26 (M) に示すように、小図柄 062IW100、小図柄 062IW110 が変動中であり、飾り図柄 062IW101 が変動中であるとする。また、合計獲得個数表示 062IW108 は獲得個数が 1500 個であることを示している。小図柄 062IW110 の下方には右打ちを指示する右打ち指示表示（図中「右打ち→」）が表示されている。さらに、画面左下には RUSH の継続中であることを示す「RUSH」という文字が表示されている。

10

【0389】

図 9-26 (N) に示すように、飾り図柄 062IW101 が停止してリーチが発生すると、味方であるキャラクタ 062IW102 と敵であるキャラクタ 062IW120 とによるバトル演出が開始される。また、右下方でリーチ変動となることを示唆する予告表示 062IW121 が表示される。

【0390】

図 9-26 (O) に示すように、バトルに勝利し、KT 状態に移行することが確定すると（すなわち、大当たり変動であることが確定すると）、画面中央に KT 状態であることを示す「LIMIT BREAK」という文字が表示されるとともにキャラクタ 062IW102 が表示される。

20

【0391】

図 9-26 (P) に示すように、画面が遷移すると、次変動で KT 状態に移行することを示唆する「LIMIT BREAK」という文字が表示される。

【0392】

次に、第 2 特別説明演出の具体例について説明する。図 9-27 (Q) ~ (S) は、KT 状態である「LIMIT BREAK」が実行される第 2 期間において第 2 特別説明演出が実行される場合の表示画面の遷移を (Q) (R) (S) (T) の順に表したものである。

【0393】

図 9-27 (Q) に示すように、確変状態（高確率／高ベース状態）中に大当たり変動が開始されて「LIMIT BREAK」（KT 状態）に移行すると、画像表示装置 5 では、左上方に第 1 特別図柄に対応する左中右の小図柄 062IW100 に加えて、右上方に第 2 特別図柄に対応する左中右の小図柄 062IW110 が表示される。小図柄 062IW110 の下方には右打ちを指示する右打ち指示表示（図中「右打ち→」）が表示される。さらに、画面中央に拡大した右打ち指示表示 116 が表示される。

30

【0394】

また、画面左下方に、図 9-24 (F) で示した第 1 特定表示 062IW104、第 2 特定表示 062IW105、第 3 特定表示 062IW106 を縮小した第 1 特別表示 062IW112、第 2 特別表示 062IW113、第 3 特別表示 062IW114 が表示される。第 1 特別表示 062IW112、第 2 特別表示 062IW113、第 3 特別表示 062IW114 は図 9-24 (F) の第 1 特定表示 062IW104、第 2 特定表示 062IW105、第 3 特定表示 062IW106 と同様の位置関係で配置される。

40

【0395】

具体的には、第 1 特別表示 062IW112 は第 1 特定表示 062IW104 と同一内容を説明する表示であるとともに第 1 特定表示 062IW104 を縮小した表示である。第 2 特別表示 062IW113 は第 2 特定表示 062IW105 と同一内容を説明する表示であるとともに第 2 特定表示 062IW105 を縮小した表示である。第 3 特別表示 062IW114 は第 3 特定表示 062IW106 と同一内容を説明する表示であるとともに第 3 特定表示 062IW106 を縮小した表示である。そして、今回は「LIMIT

50

BREAK」(KT状態)での演出が実行されているため、「LIMIT BREAK」での演出の説明を行う第2特別表示062IW113がカーソル表示062IW115で囲まれる。なお、第2特定表示062IW105と同様に第2特別表示062IW113には、右打ちを指示する右打ち指示表示(図中「右打ち!」)が含まれている。

【0396】

また、右打ちすることを指示する右打ち指示表示116が画面中央に表示され、画面右下方にKT状態であることを示す「LIMIT BREAK」という文字が表示される。なお、右打ち指示表示116は静止画像である一方で、第2特別表示062IW113に含まれる右打ち指示表示は拡大と縮小を繰り返す動画像となっている。

【0397】

10

図9-27(R)に示すように、KT状態に移行して所定時間が経過すると、画像表示装置5では、第1特別表示062IW112、第2特別表示062IW113、第3特別表示062IW114の表示が終了し、同位置にキャラクタ062IW102が表示される。また、その下の合計獲得個数表示062IW108は1560個獲得したことを示す「total:1560」と表示されている。また、小図柄062IW110の下方には大当たり変動の残り時間、換言すると「LIMIT BREAK」(KT状態)の残り時間が表示される(図中「残り 5:00」)。さらに、複数の敵キャラクタ062IW117が表示される。敵キャラクタ062IW117は、それぞれが小当たり1回分に対応している。

【0398】

20

図9-27(S)に示すように、小図柄062IW110によって小当たり図柄(135)が導出表示され、小当たりが発生すると1回につき1体の敵キャラクタ062IW117が撃退された様子が表示され、小当たり1回での遊技球の獲得個数が表示される(図中「+15」)。なお、同図では、合計獲得個数表示062IW108は1560個獲得したことを示す「total:1590」と表示され、「LIMIT BREAK」(KT状態)の残り時間が4分45秒(図中「残り 4:45」)と表示されている。

【0399】

図9-27(T)に示すように、大当たり変動が終了すると、小図柄062IW100および小図柄062IW110が停止し、小図柄062IW100は大当たり図柄である「777」で停止する。小図柄062IW110ははずれである図柄(241)が導出表示されている。なお、この時点では大当たり種別は不明である。また、合計獲得個数表示062IW108は2500個獲得したことを示す「total:2500」と画面中央に表示される。

30

【0400】

次に、第3特別説明演出の具体例について説明する。図9-28(U)~(Z)は、第6ラウンドにおいて昇格示唆演出の実行期間である第3期間中に第3特別説明演出が実行される場合の表示画面の遷移を(U)(X)(Y)(Z)の順に表したものである。

【0401】

図9-28(U)に示すように、確変状態(高確率/高ベース状態)中に大当たりが開始されると、「FEVER」という文字が表示されるとともに、その下方に、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)を行うことを示唆する矢印が表示される。また、右上方にも右打ちを指示する右打ち指示表示(図中「右打ち→」)が表示され、右下方にはRUSHが継続していることを示す「LIMIT EXTRA BREAK」という文字が表示される。

40

【0402】

図9-28(X)に示すように、第1ラウンドが開始されると、画面中央にキャラクタ062IW102が表示される。また、合計獲得個数表示062IW108が表示される。同図では、合計獲得個数表示062IW108は2600個獲得したことを示す「total:2600」と表示されている。以降第5ラウンドまで同様の表示がなされる。

【0403】

50

図 9-28 (Y) に示すように、第 6 ラウンドが開始されると、例えば、合計獲得個数表示 0 6 2 I W 1 0 8 は 3 0 0 0 個獲得したことを示す「total : 3 0 0 0」と表示される。

【0404】

また、画面左下方に、図 9-24 (F) で示した第 1 特定表示 0 6 2 I W 1 0 4、第 2 特定表示 0 6 2 I W 1 0 5、第 3 特定表示 0 6 2 I W 1 0 6 を縮小した第 1 特別表示 0 6 2 I W 1 1 2、第 2 特別表示 0 6 2 I W 1 1 3、第 3 特別表示 0 6 2 I W 1 1 4 が表示される。第 1 特別表示 0 6 2 I W 1 1 2、第 2 特別表示 0 6 2 I W 1 1 3、第 3 特別表示 0 6 2 I W 1 1 4 は図 9-24 (F) の第 1 特定表示 0 6 2 I W 1 0 4、第 2 特定表示 0 6 2 I W 1 0 5、第 3 特定表示 0 6 2 I W 1 0 6 と同様の位置関係で配置される。

10

【0405】

具体的には、第 1 特別表示 0 6 2 I W 1 1 2 は第 1 特定表示 0 6 2 I W 1 0 4 と同一内容を説明する表示であるとともに第 1 特定表示 0 6 2 I W 1 0 4 を縮小した表示である。第 2 特別表示 0 6 2 I W 1 1 3 は第 2 特定表示 0 6 2 I W 1 0 5 と同一内容を説明する表示であるとともに第 2 特定表示 0 6 2 I W 1 0 5 を縮小した表示である。第 3 特別表示 0 6 2 I W 1 1 4 は第 3 特定表示 0 6 2 I W 1 0 6 と同一内容を説明する表示であるとともに第 3 特定表示 0 6 2 I W 1 0 6 を縮小した表示である。そして、今回は昇格示唆演出が実行されているため、昇格示唆演出の説明を行う第 3 特別表示 0 6 2 I W 1 1 4 がカーソル表示 0 6 2 I W 1 1 5 で囲まれる。

【0406】

20

図 9-28 (Z) に示すように、図 9-28 (Y) での昇格示唆演出で 10 ラウンドが確定すると、大当たり種別は大当たり A (10R 確変) であることが確定するため、10 ラウンドであることが確定すると同時に確変大当たりであることも確定する。よって、エンディング演出期間では確変示唆演出が実行されず、第 10 ラウンドの大当たりによって最大の獲得数を得ることができたことを示す「MAX 確定」という文字がラウンド中に表示され、右下方には「MAX LIMIT EXTRA BREAK」という文字が表示される。同図では、合計獲得個数表示 0 6 2 I W 1 0 8 は 4 0 0 0 個獲得したことを示す「total : 4 0 0 0」と表示されている。

【0407】

次に、確変状態（高確率／高ベース状態）中に大当たりとなったときに、エンディング演出期間で特定説明演出を簡易な態様にする場合の具体例について説明する。図 9-29 (a) ～ (b) は、エンディング演出期間において簡易版の特定説明演出が実行される場合の表示画面の遷移を (a) (b) の順に表したものである。

30

【0408】

図 9-29 (a) に示すように、確変状態（高確率／高ベース状態）中に大当たりとなり、大当たりのラウンド遊技が終了してエンディング演出期間に移行すると、特定説明演出が実行される。このとき、図 9-23 (F) に示すように、第 1 特定表示 0 6 2 I W 1 0 4、第 2 特定表示 0 6 2 I W 1 0 5、第 3 特定表示 0 6 2 I W 1 0 6 が表示されることがない。その代わりに、簡易版の特定説明演出としてキャラクタ 0 6 2 I W 1 0 2 のセリフによる特定説明演出が行われる。例えば、KT 状態での演出について説明する場合は、キャラクタ 0 6 2 I W 1 0 2 が「下の右打ち表示が出ている間は右打ちしてね！」というセリフを発する。

40

【0409】

図 9-29 (b) に示すように、確変状態（高確率／高ベース状態）に移行するときは、キャラクタ 0 6 2 I W 1 0 2 が「それじゃあ、RUSH を開始するよ！」というセリフを発し、RUSH の突入を示唆する。

【0410】

次に、確変状態（高確率／高ベース状態）または時短状態（低確率／高ベース状態）のいずれであるかを示唆する演出を実行する場合の具体例について説明する。図 9-30 (c) ～ (g) は、時短状態（低確率／高ベース状態）および確変状態（高確率／高ベース

50

状態)での100変動目での表示画面の遷移を(c)(d)(e)(f)(g)の順に表示したものである。

【0411】

図9-30(c)に示すように、時短状態(低確率/高ベース状態)および確変状態(高確率/高ベース状態)での100変動目で、小図柄062IW100、小図柄062IW110が変動中であり、飾り図柄062IW101が変動中であるとする。

【0412】

図9-30(d)に示すように、画面が遷移すると、飾り図柄062IW101が消去され、キャラクタ062IW102が登場し、時短状態(低確率/高ベース状態)または確変状態(高確率/高ベース状態)での100変動目におけるバトル演出を開始することを示す「FINAL BATTLE」と表示される。

10

【0413】

図9-30(e)に示すように、さらに画面が遷移すると、味方であるキャラクタ062IW102と敵であるキャラクタ062IW120とによるバトル演出が開始される。

【0414】

図9-30(f)に示すように、さらに画面が遷移したときに、敵であるキャラクタ062IW120が勝利したとする。これにより、時短中であつたことが報知され、一連の特定期間は終了であることが報知される。

【0415】

図9-30(g)に示すように、さらに画面が遷移したときに、特定期間においての合計獲得個数表示062IW108は4000個獲得したことを示す「total:4000」と表示され、以後KT状態に移行されないで「RUSH終了」と表示される。

20

【0416】

以上に説明したように、本特徴部062IWには、以下に示す(手段A1)～(手段A11)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0417】

(手段A1) 本発明による遊技機は、

遊技を行う遊技機であつて、

少なくとも第1期間(例えば、大当りのエンディング演出期間)と該第1期間よりも後の第2期間(例えば、KT状態の演出期間)とを含む特定期間において、一連の特定演出(例えば、昇格示唆演出、確変示唆演出、KT状態での演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

30

説明演出を実行可能な説明演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、を備え、

前記説明演出実行手段は、

前記特定演出が開始する前に、前記第1期間と前記第2期間とに関する説明を行う特定説明演出を前記説明演出として実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120における、図9-20の062IWS9822を実行する部分、図18に示す部分、図9-24(F)に示す部分)、

前記第1期間中に、前記特定説明演出における前記第1期間に関する説明に対応した態様で、第1特別説明演出を前記説明演出として実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120における、図9-22の062IWS956を実行する部分、図18に示す部分、図9-25(I)に示す部分)、

40

前記第2期間中に、前記特定説明演出における前記第2期間に関する説明に対応した態様で、第2特別説明演出を前記説明演出として実行可能である(例えば、演出制御用CPU120における、図9-19の062IWS816を実行する部分、図18に示す部分、図9-27(Q)に示す部分)ことを特徴とする。

そのような構成によれば、複雑なゲーム性の機種でも期間を分けて説明することで遊技者の混乱を防ぐことができるので、好適に特定演出に関する説明を行うことができる。

【0418】

50

なお、本特徴部 0 6 2 I Wでは、第 1 期間を大当り中のエンディング演出期間、第 2 期間を K T 状態の演出期間としているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短状態（低ベース／高確率状態）中の演出期間、大当りの開始時の演出期間に本特徴部 0 6 2 I Wで示した構成を適用するように構成してもよい。

【0 4 1 9】

（手段 A 2）手段 A 1 において、

特定演出が開始する前に、該特定演出に関連した特定表示を用いて特定説明演出を説明演出として実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、図 9-2 0 の 0 6 2 I W S 9 8 2 2 を実行する部分、図 1 8 に示す部分、図 9-2 4（F）に示す部分）

、

前記特定演出の実行中において、前記特定表示と少なくとも一部が共通する特別表示を用いて該特定演出に関する説明を行う特別説明演出を前記説明演出として実行可能である（例えば、図 9-2 4（F）、図 9-2 5（I）、図 9-2 7（Q）、図 9-2 8（Y）に示す部分）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、複雑なゲーム性の機種でも特定演出実行前の説明と共通の画像を用いて特定演出実行中の説明を行うので、遊技者が説明内容を思い出し易くなり、好適に特定演出に関する説明を行うことができる。

【0 4 2 0】

なお、本特徴部 0 6 2 I Wでは、特定表示と特別表示とを同一の表示とする場合を示しているが、そのような態様に限られない。例えば、文字による説明は同一であるが背景やキャラクタが異なる、各表示を囲む枠の色や形が異ならせてもよい。

【0 4 2 1】

（手段 A 3）手段 A 2 において、

特別表示は、特定表示と共通の画像を用いるが前記特定表示よりも狭い表示領域で表示される（例えば、図 9-2 4（F）、図 9-2 5（I）、図 9-2 7（Q）、図 9-2 8（Y）に示す部分）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、複雑なゲーム性の機種でも特定演出実行前の説明と共通の画像を用いて特定演出実行中の説明を行うので、遊技者が説明内容を思い出し易くなり、好適に特定演出に関する説明を行うことができる。

【0 4 2 2】

（手段 A 4）手段 A 1 から手段 A 3 のうちのいずれかにおいて、

遊技者によ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 1 0 0 におけるステップ S 1 2 2 ～ S 1 2 5 を実行する部分）と、

前記有利状態の終了後の状態として、非特別状態と該非特別状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（例えば、K T 状態（高確率／低ベース状態））とに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 におけるステップ S 1 2 5 を実行する部分）と、をさらに備え、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態の終了後に前記特別状態に制御される場合において、前記有利状態中から前記特別状態中に跨いで前記特定演出を実行可能である（例えば、図 9-1 8 に示す部分）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、有利状態中と特別状態中とで関連性のある演出を実行することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0 4 2 3】

（手段 A 5）手段 A 4 において、

説明演出実行手段は、

通常状態に制御されているときに有利状態に制御された場合に、特定演出が開始する前に第 1 演出態様で特定説明演出を説明演出として実行可能であり（例えば、図 1 8 に示す部分、図 9-2 3（F）に示す部分）、

特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合に、前記特定演出が開

10

20

30

40

50

始する前に前記第1演出態様よりも簡易な第2演出態様で前記特定説明演出を説明演出として実行可能である（例えば、図9-18に示す部分、図9-29（a）に示す部分）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、特別状態が通常状態よりも有利状態に制御されやすい状態である場合には、有利状態に繰り返し制御されているときに特定説明演出が繰り返し実行され、かえって遊技者の興味が低下することを防止することができる。

【0424】

（手段A6）手段A4または手段A5において、

第1期間は有利状態に制御されている期間であり、第2期間は特別状態に制御されている期間である（例えば、図9-18に示す部分）ように構成されていてもよい。

10

そのような構成によれば、好適に特定演出に関する説明を行うことができる。

【0425】

（手段A7）手段A1から手段A6のうちのいずれかにおいて、

遊技者によって有利な有利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）を備え、

説明演出実行手段は、前記有利状態の終了期間（例えば、エンディング演出期間）において特定説明演出を説明演出として実行可能である（例えば、演出制御用CPU120における、図9-22の062 IWS956を実行する部分、図18に示す部分、図9-25（I）に示す部分）ように構成されていてもよい。

20

そのような構成によれば、可変表示パターンを決定する抽選の結果に左右される可変表示中と異なり、安定して説明演出の実行期間を確保できるので、好適に特定演出に関する説明を行うことができる。

【0426】

（手段A8）手段A1から手段A7のうちのいずれかにおいて、

遊技者が操作可能な操作手段をさらに備え、

第1期間は前記操作手段の操作を伴わない期間（例えば、エンディング演出期間）であり、

第2期間は前記操作手段の操作を伴う期間（例えば、KT状態の演出期間）であり、

第1特別説明演出よりも第2特別説明演出のほうが演出期間が長いように構成されていてもよい（例えば、演出制御CPU120は第2特別説明演出の期間を第1特別説明演出の期間よりも長くする）。

30

そのような構成によれば、遊技者が説明を行う演出の説明に関しては演出期間が長いので、好適に第2期間に関する説明を行うことができる。

【0427】

（手段A9）手段A1から手段A8のうちのいずれかにおいて、

説明演出実行手段は、第2期間において操作手段を操作することを示唆する操作示唆表示（例えば、右打ち指示表示）を含む態様で第2特別説明演出を説明演出として実行可能である（例えば、図9-27（Q）に示す部分）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者が第2期間において操作手段の操作が必要であることを認識し易くなるので、好適に第2期間に関する説明を行うことができる。

40

【0428】

（手段A10）手段A1から手段A9のうちのいずれかにおいて、

第2特別説明演出の実行中において、該第2特別説明演出と異なる所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、図9-27（Q）に示す部分）をさらに備え、

説明演出実行手段は、動画像を用いて前記第2特別説明演出を実行可能であり、

前記所定演出実行手段は、静止画像を用いて前記所定演出を実行可能である（例えば、図9-27（Q）に示す部分）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、第2特別説明演出を強調することができるので、好適に第2特別説明演出を実行することができる。

50

【0429】

(手段A11) 手段A1から手段A10のうちのいずれかにおいて、
可変表示を行うことが可能であり、

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、

遊技者にとって有利であって有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS126～S128を実行する部分）と、

非特別状態（例えば、通常状態（低確率／低ベース状態））よりも特殊状態に制御される頻度が高い第1特別状態（例えば、例えば、KT状態（高確率／低ベース状態））と、

非特別状態よりも遊技者にとって有利であって第1特別状態とは異なる第2特別状態（例えば、確変状態（高確率／高ベース状態））と、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046 IWS1504, S2206を行うことにより高確率フラグのセット／リセットを行い、ステップ046 IWS1505, S1508, S2212を行うことにより高ベースフラグのセット／リセットを行う部分）と、を備え、

特別状態制御手段は、第2特別状態において所定条件が成立したこと（例えば、大当り変動が開始されたこと）にもとづいて第1特別状態に制御可能であり、

前記所定条件には、第2特別状態において有利状態に制御される可変表示が開始されることが含まれ、

有利状態制御手段は、複数種類の有利状態のうちのいずれかの有利状態に制御可能であり（例えば、6R通常大当り、6R確変大当り、10R確変大当り）、

可変表示後に制御される有利状態の種類に応じて、有利状態に制御される可変表示が開始されたときに第1特別状態に制御される割合が異なる（例えば、図9-5に示すように、大当り種別に応じて、大当り変動の第1変動パターンの選択割合を異ならせることにより、実質的にKT状態に制御される割合が変動時間に応じて異なる部分）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、第2特別状態において有利状態に制御されるときにいずれの種類の有利状態に制御されるかに注目を集めることができ、興趣を向上させることができる。

【0430】

また、本特徴部062 IWの変形例1には、以下に示す（手段B1）～（手段B11）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0431】

(手段B1) 本発明による遊技機は、

遊技を行う遊技機であって、

特定演出（例えば、昇格示唆演出、確変示唆演出、KT状態での演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

説明演出を実行可能な説明演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記説明演出実行手段は、

前記特定演出が開始する前に、該特定演出に関連した特定表示を用いて該特定演出に関する説明を行う特定説明演出を前記説明演出として実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120における、図9-20の062 IWS9822を実行する部分、図18に示す部分、図9-23（F）に示す部分）、

前記特定演出の実行中において、前記特定表示と少なくとも一部が共通する特別表示を用いて該特定演出に関する説明を行う特別説明演出を前記説明演出として実行可能である（例えば、図9-23（F）、図9-24（I）、図9-24（O）、図9-25（Q）に示す部分）ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

そのような構成によれば、複雑なゲーム性の機種でも特定演出実行前の説明と共通の画像を用いて特定演出実行中の説明を行うので、遊技者が説明内容を思い出し易くなり、好適に特定演出に関する説明を行うことができる。

【0432】

なお、本特徴部062IWでは、特定表示と特別表示とを同一の表示とする場合を示しているが、そのような態様に限られない。例えば、文字による説明は同一であるが背景やキャラクタが異なる、各表示を囲む枠の色や形が異ならせてもよい。

【0433】

(手段B2) 手段B1において、

少なくとも第1期間(例えば、大当りのエンディング演出期間)と該第1期間よりも後の第2期間(例えば、KT状態の演出期間)とを含む特定期間において、一連の特定演出(例えば、昇格示唆演出、確変示唆演出、KT状態での演出)を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120)、

説明演出実行手段は、

前記特定演出が開始する前に、前記第1期間と前記第2期間とに関する説明を行う特定説明演出を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120における、図9-20の062IWS9822を実行する部分、図18に示す部分、図9-24(F)に示す部分)

、
前記第1期間中に、前記特定説明演出における前記第1期間に関するに対応した態様で、第1特別説明演出を説明演出として実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120における、図9-22の062IWS956を実行する部分、図18に示す部分、図9-25(I)に示す部分)、

前記第2期間中に、前記特定説明演出における前記第2期間に関するに対応した態様で、第2特別説明演出を説明演出として実行可能である(例えば、演出制御用CPU120における、図9-19の062IWS816を実行する部分、図18に示す部分、図9-27(Q)に示す部分)ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、複雑なゲーム性の機種でも期間を分けて説明することで遊技者の混乱を防ぐことができるので、好適に特定演出に関する説明を行うことができる。

【0434】

なお、本特徴部062IWでは、第1期間を大当り中のエンディング演出期間、第2期間をKT状態の演出期間としているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短状態(低ベース/高確率状態)中の演出期間、大当りの開始時の演出期間に本特徴部062IWで示した構成を適用するように構成してもよい。

【0435】

(手段B3) 手段B1または手段B2において、

特別表示は、特定表示と共通の画像を用いるが前記特定表示よりも狭い表示領域で表示される(例えば、図9-24(F)、図9-25(I)、図9-27(Q)、図9-28(Y)に示す部分)ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、複雑なゲーム性の機種でも特定演出実行前の説明と共通の画像を用いて特定演出実行中の説明を行うので、遊技者が説明内容を思い出し易くなり、好適に特定演出に関する説明を行うことができる。

【0436】

(手段B4) 手段B1から手段B3のうちのいずれかにおいて、

遊技者によ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、

前記有利状態の終了後の状態として、非特別状態と該非特別状態よりも遊技者にとって有利な特別状態(例えば、KT状態(高確率/低ベース状態))とに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におけるステップS125を実行する部分)と、をさらに備え、

10

20

30

40

50

前記特定演出実行手段は、前記有利状態の終了後に前記特別状態に制御される場合において、前記有利状態中から前記特別状態中に跨いで前記特定演出を実行可能である（例えば、図9-18に示す部分）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、有利状態中と特別状態中とで関連性のある演出を実行することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0437】

（手段B5）手段B4において、

説明演出実行手段は、

通常状態に制御されているときに有利状態に制御された場合に、特定演出が開始する前に第1演出態様で特定説明演出を説明演出として実行可能であり（例えば、図18に示す部分、図9-23（F）に示す部分）、

特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合に、前記特定演出が開始する前に前記第1演出態様よりも簡易な第2演出態様で前記特定説明演出を説明演出として実行可能である（例えば、図9-18に示す部分、図9-29（a）に示す部分）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、特別状態が通常状態よりも有利状態に制御されやすい状態である場合には、有利状態に繰り返し制御されているときに特定説明演出が繰り返し実行され、かえって遊技者の興趣が低下することを防止することができる。

【0438】

（手段B6）手段B4または手段B5において、

第1期間は有利状態に制御されている期間であり、第2期間は特別状態に制御されている期間である（例えば、図9-18に示す部分）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、好適に特定演出に関する説明を行うことができる。

【0439】

（手段B7）手段B1から手段B6のうちのいずれかにおいて、

遊技者によって有利な有利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）を備え、

説明演出実行手段は、前記有利状態の終了期間（例えば、エンディング演出期間）において特定説明演出を説明演出として実行可能である（例えば、演出制御用CPU120における、図9-22の062 IWS956を実行する部分、図9-18に示す部分、図9-25（I）に示す部分）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、可変表示パターンを決定する抽選の結果に左右される可変表示中と異なり、安定して説明演出の実行期間を確保できるので、好適に特定演出に関する説明を行うことができる。

【0440】

（手段B8）手段B1から手段B7のうちのいずれかにおいて、

遊技者が操作可能な操作手段をさらに備え、

第1期間は前記操作手段の操作を伴わない期間（例えば、エンディング演出期間）であり、

第2期間は前記操作手段の操作を伴う期間（例えば、KT状態の演出期間）であり、

第1特別説明演出よりも第2特別説明演出のほうが演出期間が長いように構成されていてもよい（例えば、演出制御CPU120は第2特別説明演出の期間を第1特別説明演出の期間よりも長くする）。

そのような構成によれば、遊技者が説明を行う演出の説明に関しては演出期間が長いので、好適に第2期間に関する説明を行うことができる。

【0441】

（手段B9）手段B1から手段B8のうちのいずれかにおいて、

説明演出実行手段は、第2期間において操作手段を操作することを示唆する操作示唆表示（例えば、右打ち指示表示）を含む態様で第2特別説明演出を説明演出として実行可能

10

20

30

40

50

である（例えば、図 9-24（I）に示す部分）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者が第 2 期間において操作手段の操作が必要であることを認識し易くなるので、好適に第 2 期間に関する説明を行うことができる。

【0442】

（手段 B 10）手段 B 1 から手段 B 9 のうちのいずれかにおいて、

第 2 特別説明演出の実行中において、該第 2 特別説明演出と異なる所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、図 9-27（Q）に示す部分）をさらに備え、

説明演出実行手段は、動画像を用いて前記第 2 特別説明演出を実行可能であり、

前記所定演出実行手段は、静止画像を用いて前記所定演出を実行可能である（例えば、図 9-27（Q）に示す部分）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、第 2 特別説明演出を強調することができるので、好適に第 2 特別説明演出を実行することができる。

【0443】

（手段 B 11）手段 B 1 から手段 B 10 のうちのいずれかにおいて、

可変表示を行うことが可能であり、

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 S 122～S 125 を実行する部分）と、

遊技者にとって有利であって有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 126～S 128 を実行する部分）と、

非特別状態（例えば、通常状態（低確率／低ベース状態））よりも特殊状態に制御される頻度が高い第 1 特別状態（例えば、例えば、K T 状態（高確率／低ベース状態））と、

非特別状態よりも遊技者にとって有利であって第 1 特別状態とは異なる第 2 特別状態（例えば、確変状態（高確率／高ベース状態））と、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 046 I W S 1504, S 2206 を行うことにより高確率フラグのセット／リセットを行い、ステップ 046 I W S 1505, S 1508, S 2212 を行うことにより高ベースフラグのセット／リセットを行う部分）と、を備え、

特別状態制御手段は、第 2 特別状態において所定条件が成立したこと（例えば、大当り変動が開始されたこと）にもとづいて第 1 特別状態に制御可能であり、

前記所定条件には、第 2 特別状態において有利状態に制御される可変表示が開始されることが含まれ、

有利状態制御手段は、複数種類の有利状態のうちのいずれかの有利状態に制御可能であり（例えば、6 R 通常大当り、6 R 確変大当り、10 R 確変大当り）、

可変表示後に制御される有利状態の種類に応じて、有利状態に制御される可変表示が開始されたときに第 1 特別状態に制御される割合が異なる（例えば、図 9-5 に示すように、大当り種別に応じて、大当り変動の第 1 変動パターンの選択割合を異ならせることにより、実質的に K T 状態に制御される割合が変動時間に応じて異なる部分）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、第 2 特別状態において有利状態に制御されるときにいずれの種類の有利状態に制御されるかに注目を集めることができ、興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

【0444】

- 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

10

20

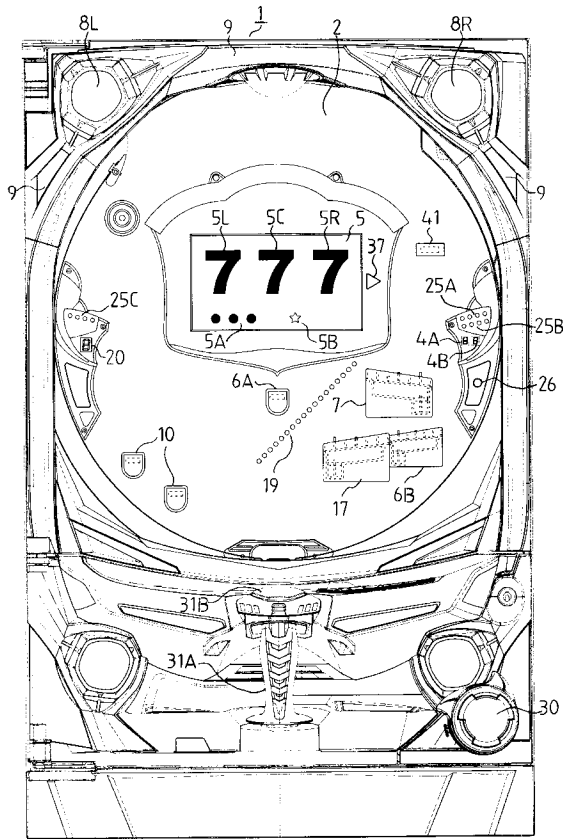
30

40

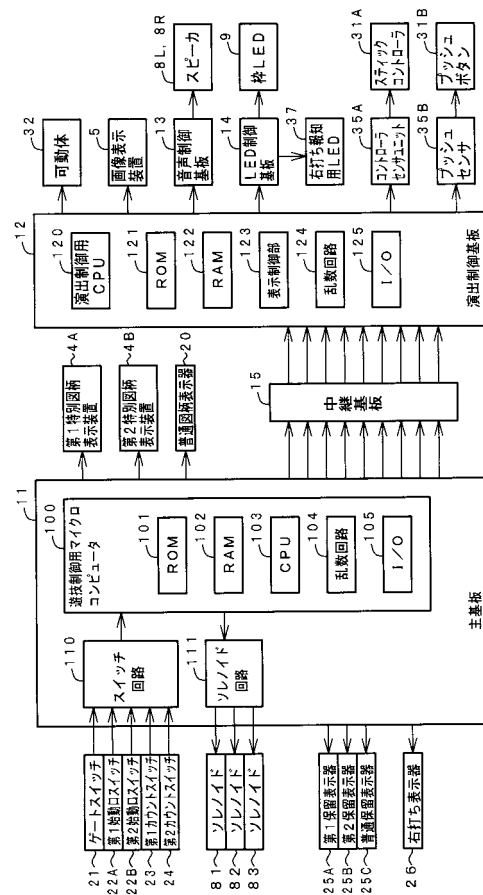
50

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	
1 0	…	一般入賞口	
1 1	…	主基板	
1 2	…	演出制御基板	
1 3	…	音声制御基板	
1 4	…	L E D 制御基板	10
1 5	…	中継基板	
1 7	…	特殊可変入賞球装置	
2 0	…	普通図柄表示器	
2 1	…	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	…	始動口スイッチ	
2 3	…	第 1 カウントスイッチ	
2 4	…	第 2 カウントスイッチ	
3 0	…	打球操作ハンドル	
3 1 A	…	スティックコントローラ	
3 1 B	…	プッシュボタン	20
3 2	…	可動体	
4 1	…	通過ゲート	
1 0 0	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	…	R O M	
1 0 2、1 2 2	…	R A M	
1 0 3	…	C P U	
1 0 4、1 2 4	…	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	…	I / O	
1 2 0	…	演出制御用 C P U	
1 2 3	…	表示制御部	30

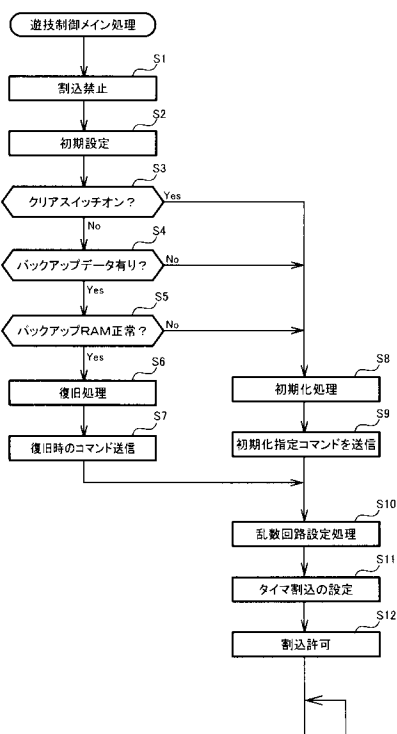
【図 1】



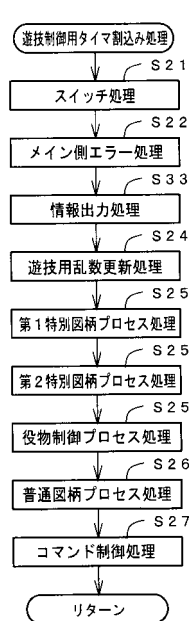
【図 2】



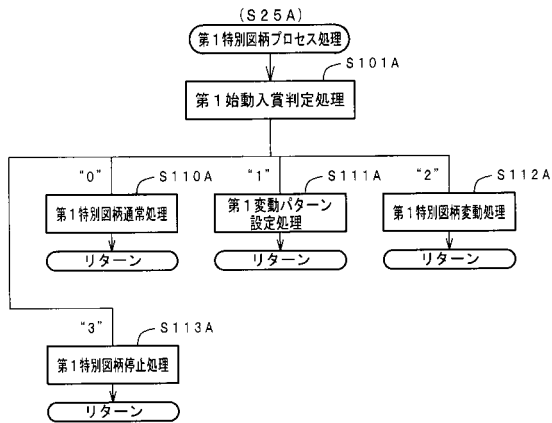
【図 3】



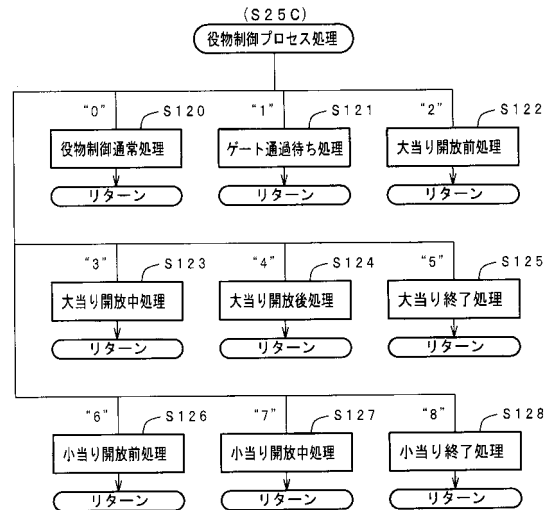
【図 4】



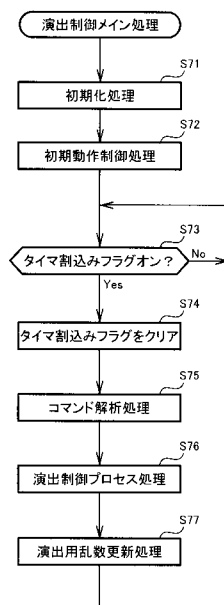
【図 5】



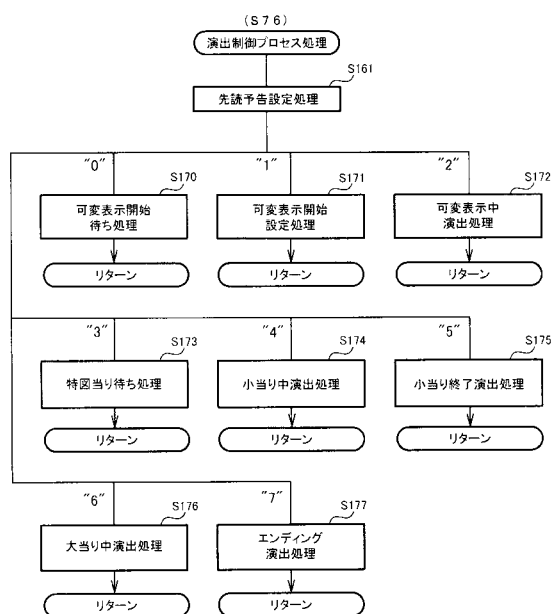
【図 6】



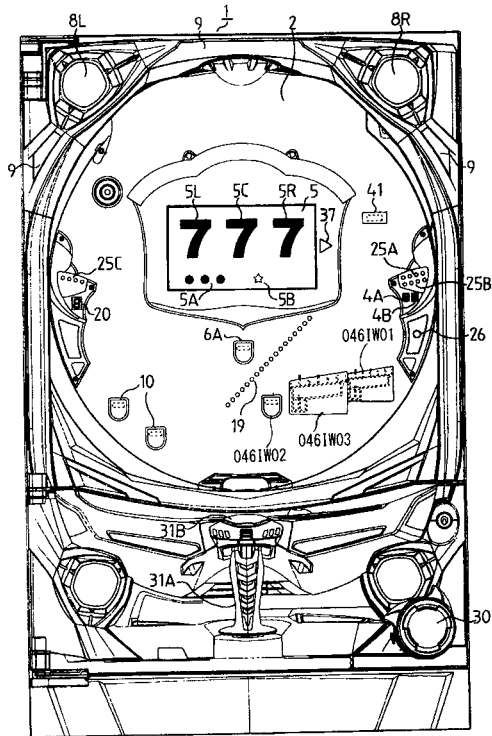
【図 7】



【図 8】



【図 9 - 1】



【図 9 - 2】

(A) 大当り確率および小当り確率に関する説明図

各確率	非確変状態(低確率状態)		確変状態(高確率状態)	
	第1特別図柄	第2特別図柄	第1特別図柄	第2特別図柄
大当り確率	235/65536	235/65536	2350/65536	2350/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	59003/65536	2315/65536	56888/65536	200/65536

(B) 大当り種別判定テーブル

大当り種別	第1特別図柄	第2特別図柄
10R確変大当り	0~39	0~54
6R確変大当り	40~59	55~59
6R通常大当り	60~99	60~99

※各欄は大当り種別判定値
(大当り種別判定用乱数[0~99]と比較される)

【図 9 - 3】

(A) 第1特別図柄用変動パターン [低確率/低ベース状態、高確率/低ベース状態、低確率/高ベース状態]

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	リーチはずれ	30秒
03	第1変動パターン#03	小当り	15秒
04	第1変動パターン#04	リーチ大当り	30秒

(B) 第1特別図柄用変動パターン [高確率/高ベース状態]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
05	第1変動パターン#05	通常はずれ	2秒
06	第1変動パターン#06	小当り	2秒
07	第1変動パターン#07	大当り	3秒
08	第1変動パターン#08	大当り	1分46秒
09	第1変動パターン#09	大当り	5分1秒

【図 9 - 4】

(C) 第2特別図柄用変動パターン [低確率/低ベース状態、低確率/高ベース状態]

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

(D) 第2特別図柄用変動パターン [高確率/高ベース状態]

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	30秒
15	第2変動パターン#05	小当り	30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 [高確率/低ベース状態]

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]	5秒
18	第2変動パターン#08	小当り [短縮変動]	5秒

【図 9 - 5】

(A) 10R確変用の変動パターンテーブルA

大当り種別	EXT	変動パターン名	変動時間	選択割合
大当りA (10R確変)	07	第1変動パターン#07	3秒	0%
	08	第1変動パターン#08	1分46秒	0%
	09	第1変動パターン#09	5分1秒	100%

(B) 6R確変用の変動パターンテーブルA

大当り種別	EXT	変動パターン名	変動時間	選択割合
大当りB (6R確変)	07	第1変動パターン#07	3秒	50%
	08	第1変動パターン#08	1分46秒	50%
	09	第1変動パターン#09	5分1秒	0%

(C) 6R通常用の変動パターンテーブルA

大当り種別	EXT	変動パターン名	変動時間	選択割合
大当りC (6R通常)	07	第1変動パターン#07	3秒	100%
	08	第1変動パターン#08	1分46秒	0%
	09	第1変動パターン#09	5分1秒	0%

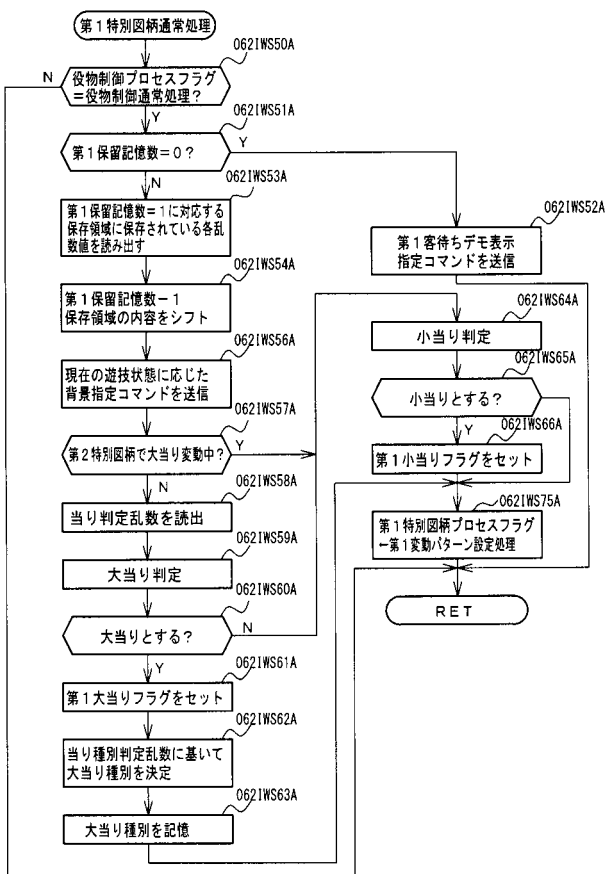
【図 9 - 6】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	第1変動パターン#01指定	第1飾り図柄変動パターン#01の指定
	⋮	⋮	⋮
8 0	0 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	1 8	第2変動パターン#08指定	第2飾り図柄変動パターン#08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確変大当りとすることの指定
9 0	0 3	表示結果3指定	可変表示結果を6R確変大当りとすることの指定
9 0	0 4	表示結果4指定	可変表示結果を6R通常大当りとすることの指定
9 0	0 5	表示結果5指定	可変表示結果を小当りとすることの指定
9 1	X X	大当り変動時間指定	大当り変動の残り時間がXXで示す値であることを指定
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

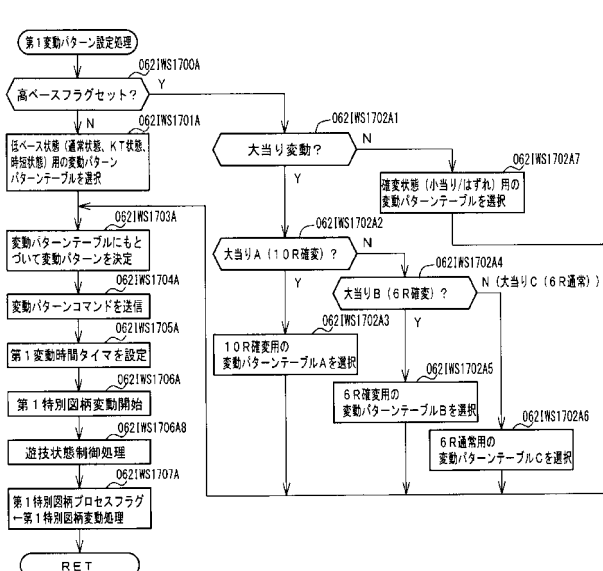
【図 9 - 7】

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	XX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	XXで示すラウンド後の表示指定
B 4	0 1	大入賞口入賞指定	大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客待ちデモンストラ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客待ちデモンストラーション時の表示指定
E 0	0 0	低確/低ベース背景指定	遊技状態が低確率/低ベース状態(通常状態)であるときの表示指定
E 0	0 1	高確/低ベース背景指定	遊技状態が高確率/低ベース状態(KT状態)であるときの表示指定
E 0	0 2	高確/高ベース背景指定	遊技状態が高確率/高ベース状態(確変状態)であるときの表示指定
E 0	0 3	低確/高ベース背景指定	遊技状態が低確率/高ベース状態(時短状態)であるときの表示指定

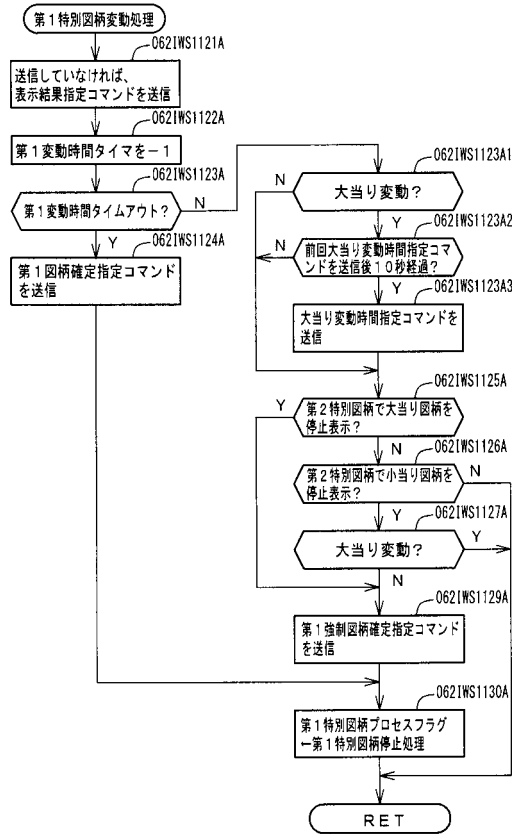
【図 9 - 8】



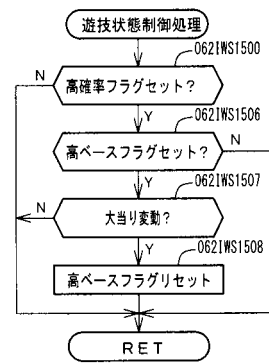
【図 9 - 9】



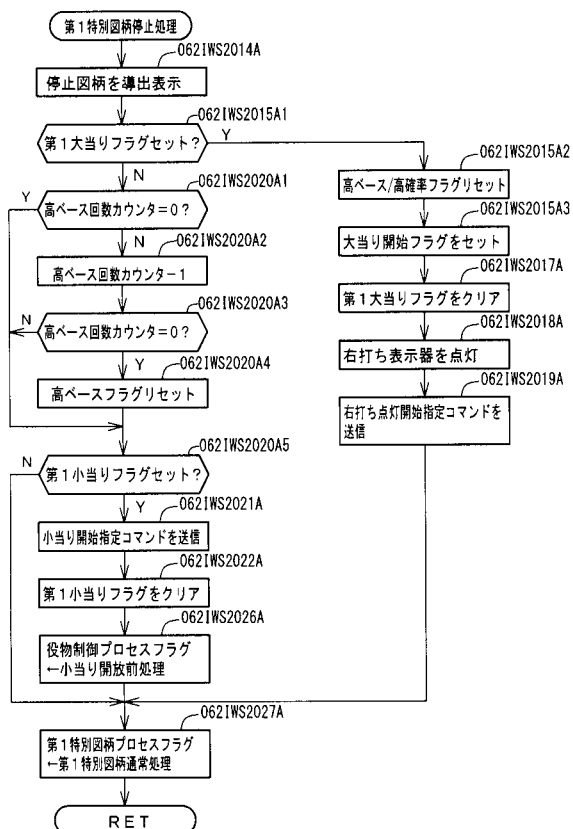
【図 9 - 1 0】



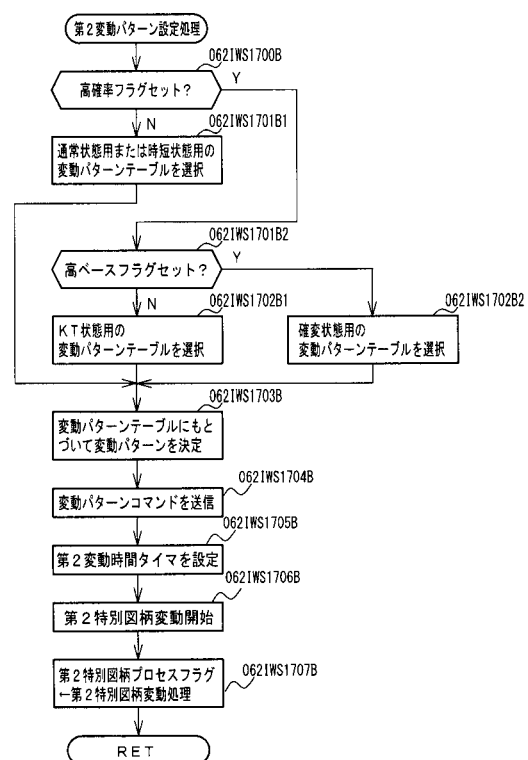
【図 9 - 1 1】



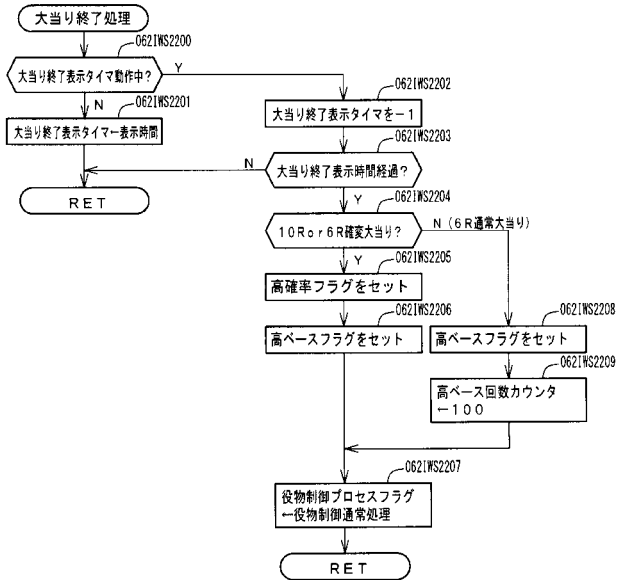
【図 9 - 1 2】



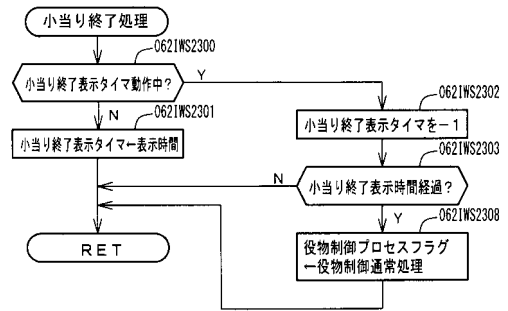
【図 9 - 1 3】



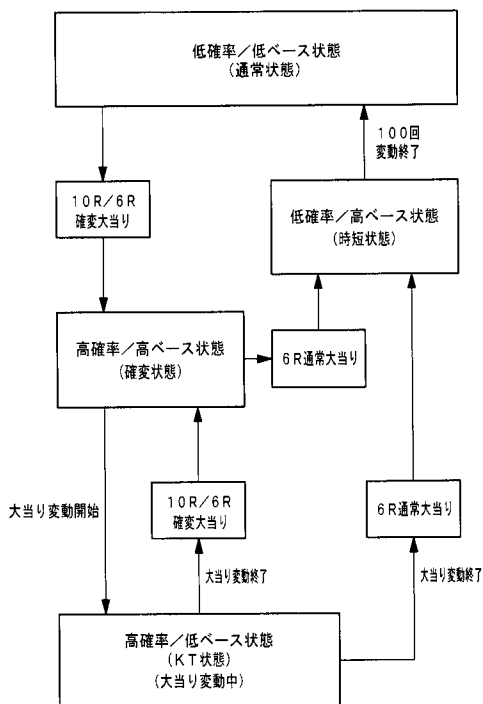
【図 9-14】



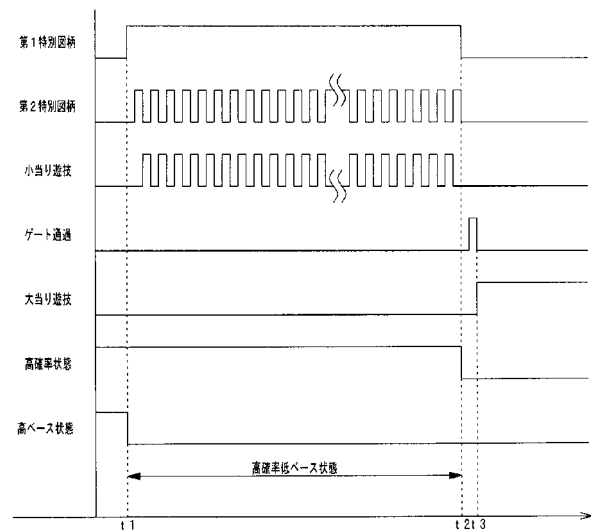
【図 9 - 1 5】



【図 9 - 1 6】

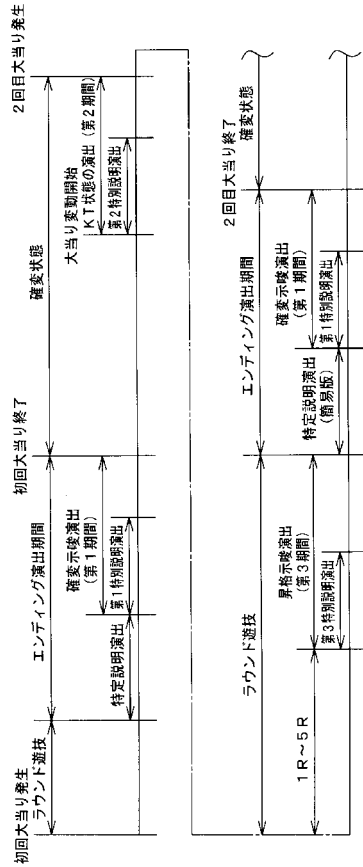


【图 9-17】

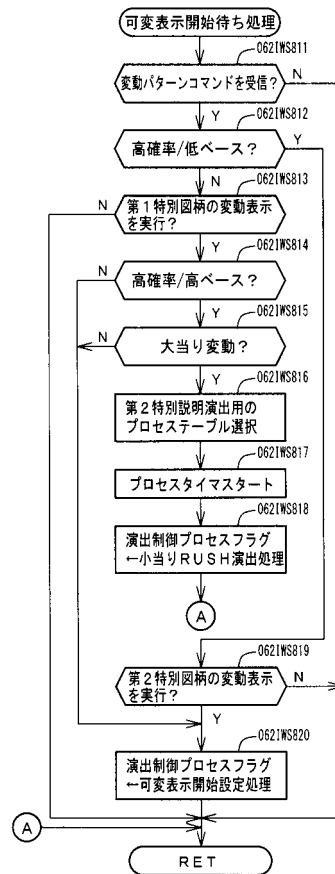


高確率高ペース状態において第1特別図柄の大当たり変動が発生する際のタイムチャート

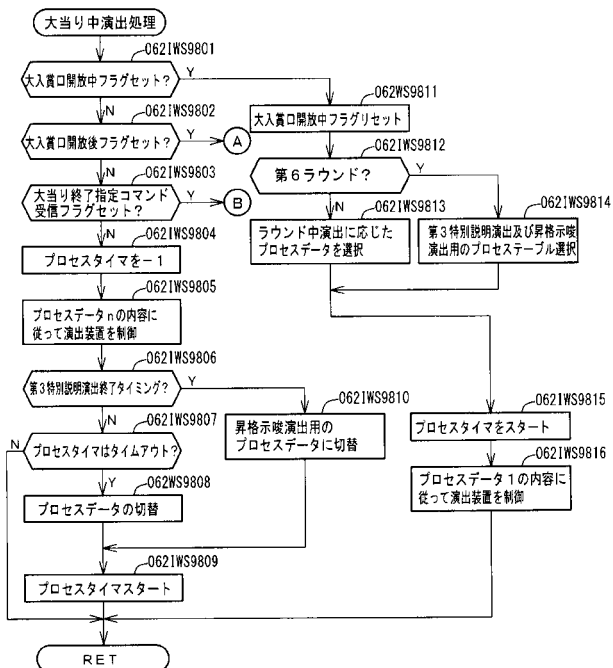
【図 9-18】



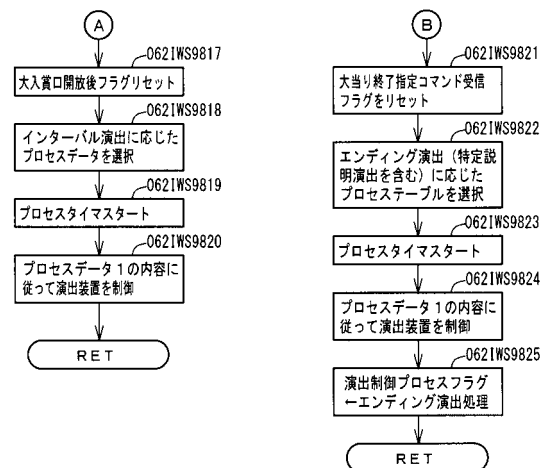
【図 9-19】



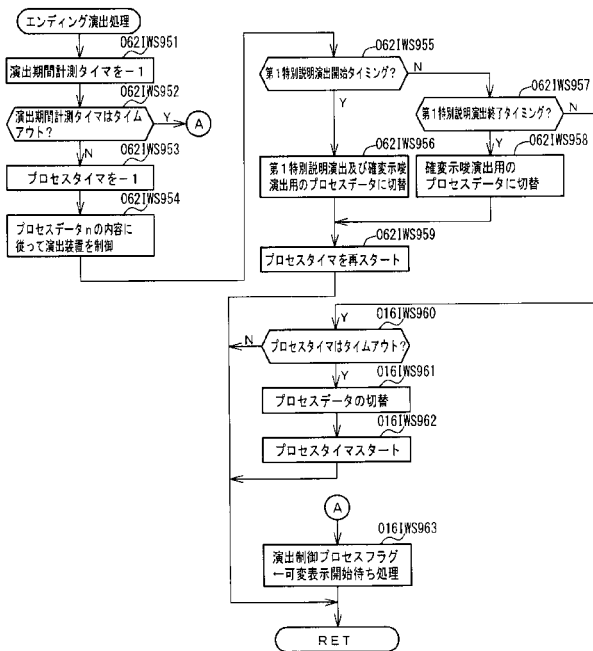
【図 9-20】



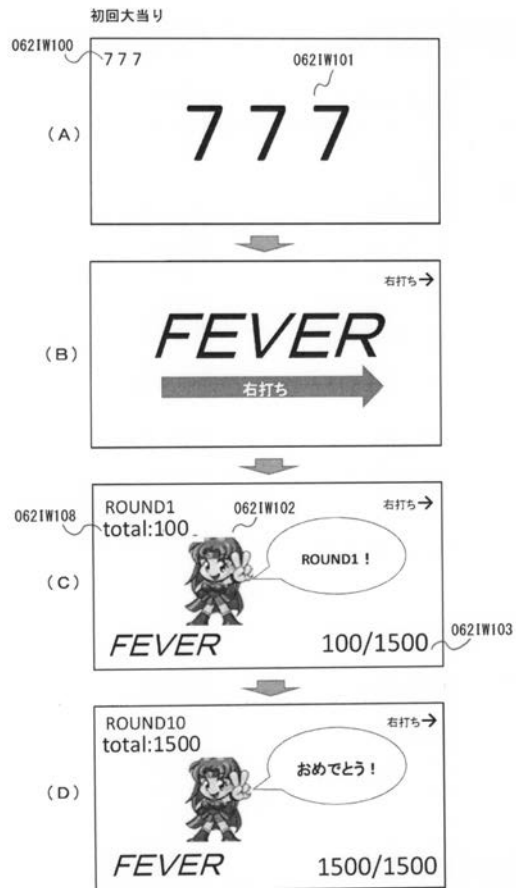
【図 9-21】



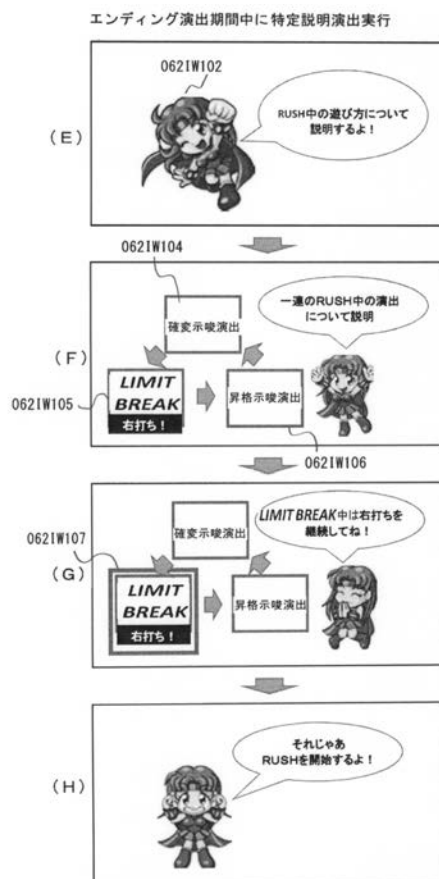
【図 9 - 2 2】



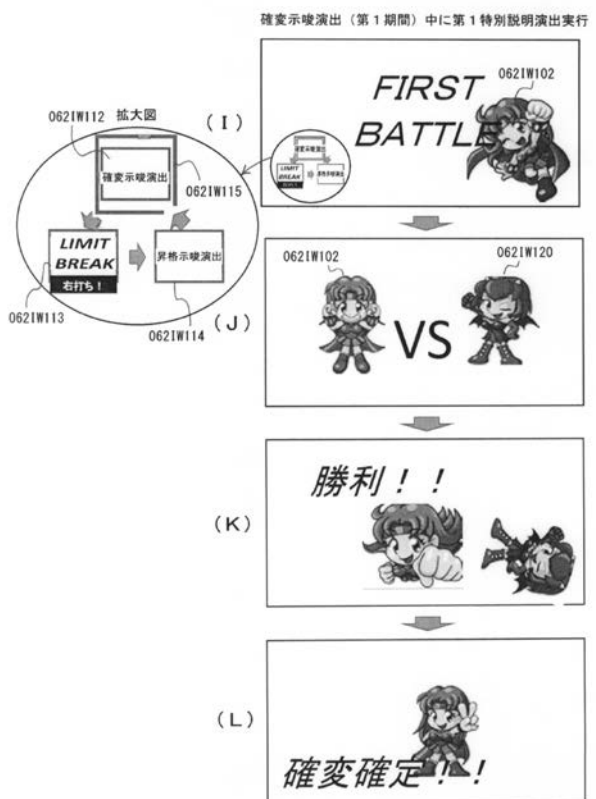
【図 9 - 2 3】



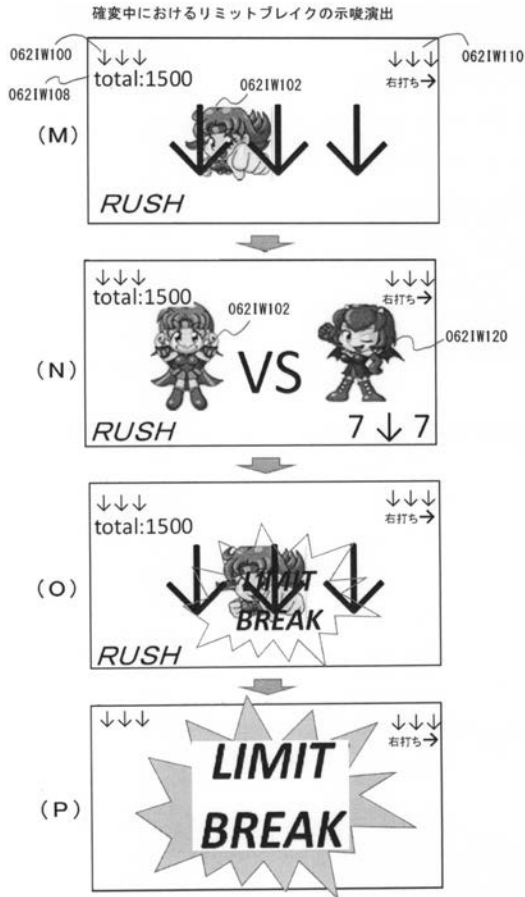
【図 9 - 2 4】



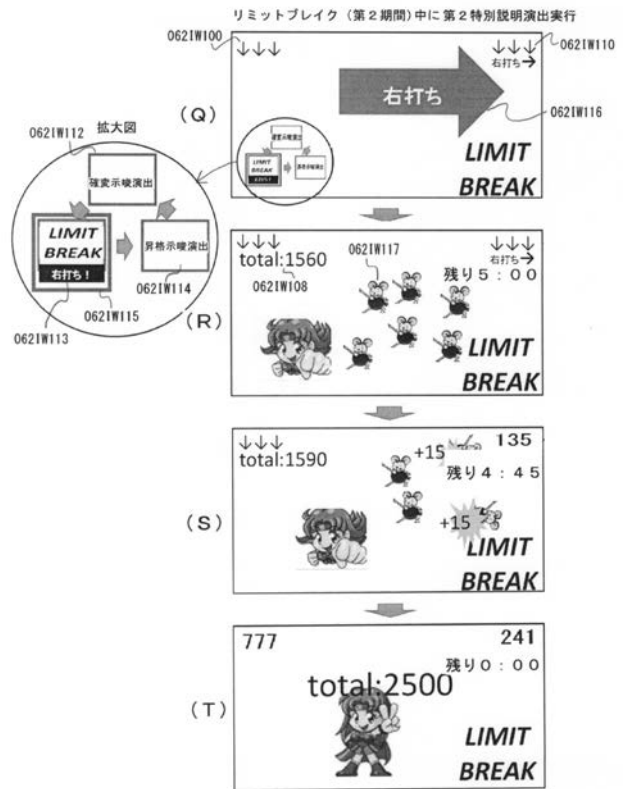
【図 9 - 2 5】



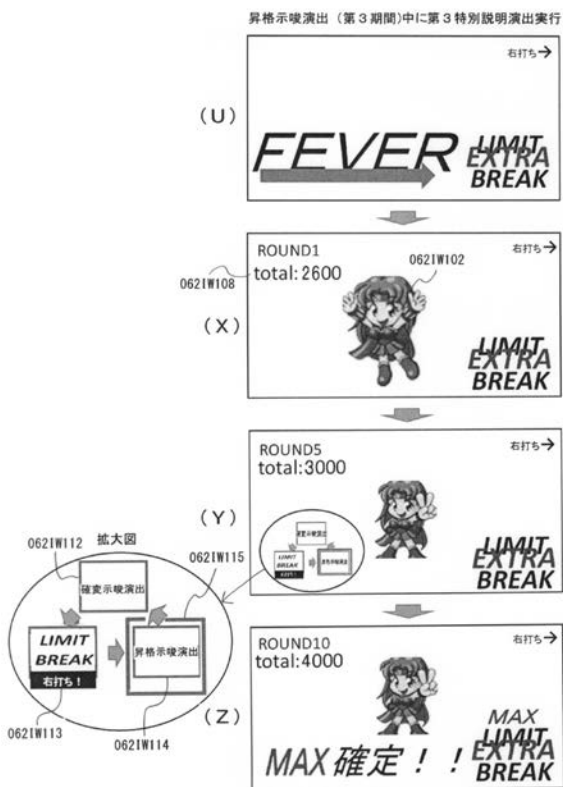
【図 9 - 2 6】



【図 9 - 2 7】



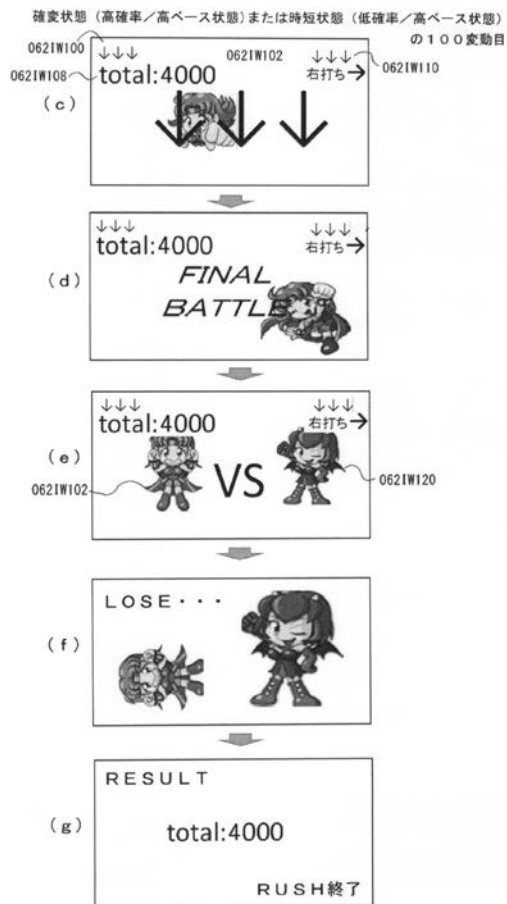
【図 9 - 2 8】



【図 9 - 2 9】



【図 9 - 3 0】



フロントページの続き

(72)発明者 鈴木 淳大

東京都渋谷区渋谷三丁目２-９番１４号 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA01 CA05 CA61 CA78