

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第 1 特定識別情報の可変表示と第 2 特定識別情報の可変表示とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段と、

遊技状態に応じて、第 1 特定識別情報の可変表示及び第 2 特定識別情報の可変表示のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段と

、

第 1 特定識別情報の可変表示及び第 2 特定識別情報の可変表示のうち、装飾識別情報の可変表示に対応した特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときに、装飾識別情報の可変表示結果を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、を備え、

10

第 1 特定識別情報の可変表示及び第 2 特定識別情報の可変表示のうち、装飾識別情報の可変表示に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときには、前記報知演出を実行せず、

さらに、

前記有利状態として、第 1 有利状態と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段と、

前記第 1 有利状態の方が、前記第 2 有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段と、

20

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け可能な終了時演出受付手段をさらに備える、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第 1 特定識別情報の可変表示と第 2 特定識別情報の可変表示とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段と、

30

遊技状態に応じて、第 1 特定識別情報の可変表示及び第 2 特定識別情報の可変表示のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段と

、

第 1 特定識別情報の可変表示及び第 2 特定識別情報の可変表示のうち、装飾識別情報の可変表示に対応した特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときに、装飾識別情報の可変表示結果を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、を備え、

第 1 特定識別情報の可変表示及び第 2 特定識別情報の可変表示のうち、装飾識別情報の可変表示に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときには、前記報知演出を実行せず、

40

さらに、

通常状態と、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態と、前記有利状態として、第 1 有利状態と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段と、

前記通常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よりも、前記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の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終

50

了時演出のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け可能な終了時演出受付手段をさらに備える、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば16ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【0005】

そのような遊技機として、特許文献1に示すように、2つの特別図柄（特定識別情報）が同時に可変表示され、一方の特別図柄に対応した装飾識別情報の可変表示中に、他方の特別図柄の可変表示結果が大当たりとなる場合に、装飾識別情報に対応した特別図柄が一方の特別図柄から他方の特別図柄に切り替わり、他方の特別図柄に対応した装飾識別情報の可変表示結果として大当たり図柄が表示される遊技機が提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2013-138737（図65）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

特許文献1に示すように、2つの特定識別情報の可変表示が同時に行われているときに、装飾識別情報に対応した特定識別情報が一方の特定識別情報から他方の特定識別情報に切り替わるような構成を適用した場合、装飾識別情報の表示結果が何れの特定識別情報の

10

20

30

40

50

表示結果に対応したものであるのか不明確であり、遊技者が誤認しうるため、装飾識別情報と特定識別情報との対応関係に関する適切な制御を行う必要がある。

【0008】

本発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、装飾識別情報と特定識別情報との対応関係に関する適切な制御を行う遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0009】

手段C1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）と第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

遊技状態（非KT状態、KT状態）に応じて、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうち、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）に対応した特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるとき（図10-14（A1）～（A4）に示すように、飾り図柄に対応する第1特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となるとき）に、装飾識別情報の可変表示結果を報知する報知演出（図10-14（A4）に示すように、大当りとなる飾り図柄の組み合わせ（本例では、「222」）を停止表示させる演出）を実行可能な報知演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうち、装飾識別情報の可変表示に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるとき（図10-14（B1）～（B4）に示すように、飾り図柄に対応しない第2特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となるとき）には、前記報知演出を実行せず（図10-14（B1）に示すように、大当りとなる飾り図柄の組み合わせを停止表示させる演出を実行せずに、「FEVER」の文字を表示することで大当りの発生を報知している）、

さらに、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントロ

10

20

30

40

50

ーラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B。設定用の他の操作部であってもよい。図 1 1 - 1 9 のステップ S 7 5 2 A、図 1 1 - 2 0、図 1 1 - 2 1 のステップ S 7 8 4。選択を受け付け可能な期間としては、終了時演出期間の前半であってもよいし、大当りのラウンドの後半であってもよい。具体的には、1 6 R 大当りにおいて、1 3 R の開始コマンドを受信してから 1 6 R の終了コマンドを受信するまでの期間であってもよい。) をさらに備える、

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、装飾識別情報に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されるときには、報知演出を実行しないことによって、いずれの特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されたかを遊技者が誤認してしまうことを防ぐことができる。また、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【0010】

手段 C 2 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）と第 2 特定識別情報の可変表示（第 2 特別図柄の変動表示）とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

遊技状態（非 K T 状態、K T 状態）に応じて、第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）及び第 2 特定識別情報の可変表示（第 2 特別図柄の変動表示）のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）及び第 2 特定識別情報の可変表示（第 2 特別図柄の変動表示）のうち、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）に対応した特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるとき（図 1 0 - 1 4（A 1）～（A 4）に示すように、飾り図柄に対応する第 1 特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となるとき）に、装飾識別情報の可変表示結果を報知する報知演出（図 1 0 - 1 4（A 4）に示すように、大当りとなる飾り図柄の組み合わせ（本例では、「2 2 2」）を停止表示させる演出）を実行可能な報知演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）及び第 2 特定識別情報の可変表示（第 2 特別図柄の変動表示）のうち、装飾識別情報の可変表示に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるとき（図 1 0 - 1 4（B 1）～（B 4）に示すように、飾り図柄に対応しない第 2 特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となるとき）には、前記報知演出を実行せず（図 1 0 - 1 4（B 1）に示すように、大当りとなる飾り図柄の組み合わせを停止表示させる演出を実行せずに、「F E V E R」の文字を表示することで大当りの発生を報知している）、

さらに、

通常状態（たとえば、通常状態）と、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）と、前記有利状態として、第 1 有利状態（たとえば、1 6 ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態（たとえば、6 ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

前記通常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（たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合）よりも、前記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（たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合）の方が、前記有利状態

の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、押しボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備える、

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、装飾識別情報に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されるときには、報知演出を実行しないことによって、いずれの特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されたかを遊技者が誤認してしまうことを防ぐことができる。また、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【0011】

手段C3の遊技機は、

手段C1又は手段C2の遊技機であって、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうち、装飾識別情報の可変表示に対応した特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるとき（図10-14（A1）～（A4）に示すように、飾り図柄に対応する第1特別図柄の変動表示の表示結果が「大当たり」となるとき）に、可動体を用いた可動体演出（図10-14（A3）に示すように、可動体06TM100を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出）を実行可能な可動体演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうち、装飾識別情報の可変表示に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるとき（図10-14（B1）～（B4）に示すように、飾り図柄に対応しない第2特別図柄の変動表示の表示結果が「大当たり」となるとき）には、前記可動体演出を実行しない（図10-14（B3）及び（B4）に示すように、可動体動作演出を実行しない）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、装飾識別情報の可変表示に注目している遊技者が予期しない不規則なタイミングで可動体演出が実行されてしまうことにより、有利状態に制御される割合の高い可動体演出の興趣の低下を防ぐ。

【0012】

手段C4の遊技機は、

手段C1～手段C3から選択される何れかの遊技機であって、

第1始動条件が成立（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生）した後に第1開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第

10

20

30

40

50

1 保留記憶数が 0 でない) ことに基づいて第 1 特定識別情報 (第 1 特別図柄) の可変表示 (変動表示) を実行し、

第 2 始動条件が成立 (可変入賞球装置 6 B への始動入賞が発生) した後に第 2 開始条件が成立した (図 10-4 に示すように、第 2 特別図柄通常処理において、第 2 特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第 2 保留記憶数が 0 でない) ことに基づいて第 2 特定識別情報 (第 2 特別図柄) の可変表示 (変動表示) を実行し、

前記有利状態 (大当り遊技状態) とは異なる特殊状態 (小当り遊技状態) に制御可能であり、

前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されているときに前記第 1 開始条件及び前記第 2 開始条件が成立不能であり (図 10-3 に示すように、第 1 特別図柄通常処理において、第 2 特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態に制御されており (ステップ S 0 6 T M 1 0 0 0 A で Y E S)、図 10-4 に示すように、第 2 特別図柄通常処理において、第 1 特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態に制御されており (ステップ S 0 6 T M 1 0 0 0 B で Y E S))、

10

前記特殊状態 (小当り遊技状態) に制御されているときに前記第 1 開始条件及び前記第 2 開始条件が成立不能である (図 10-3 に示すように、第 1 特別図柄通常処理において、第 2 特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されているときは (ステップ S 0 6 T M 1 0 0 0 A で Y E S)、第 1 特別図柄の変動表示が開始されず、図 10-4 に示すように、第 2 特別図柄通常処理において、第 1 特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されているときは (ステップ S 0 6 T M 1 0 0 0 B で Y E S)、第 2 特別図柄の変動表示が開始されない)

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、有利状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。また、特殊状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。

【0013】

手段 C 5 の遊技機は、

手段 C 4 の遊技機であって、

30

前記特殊状態 (小当り遊技状態) に制御される頻度が高い特別状態 (K T 状態) に制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者にとって有利な遊技状態として有利状態とは異なる遊技状態を実現できる。

【0014】

手段 C 6 の遊技機は、

手段 C 1 ~ 手段 C 5 から選択される何れかの遊技機であって、

遊技状態によらず、第 1 特定識別情報の可変表示 (第 1 特別図柄の変動表示) に対応して装飾識別情報 (飾り図柄) よりも視認性が低い第 1 特殊識別情報の可変表示を実行可能 (第 1 特別図柄の変動表示に対応して第 1 小図柄の変動表示を実行可能) であり、第 2 特定識別情報の可変表示 (第 2 特別図柄の変動表示) に対応して装飾識別情報 (飾り図柄) よりも視認性が低い第 2 特殊識別情報の可変表示を実行可能 (第 2 特別図柄の変動表示に対応して第 2 小図柄の変動表示を実行可能) である

40

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者は、特殊識別情報の可変表示の状況を確認することによって、特定識別情報の可変表示の状況を把握することができる。

【0015】

手段 C 7 の遊技機は、

手段 C 1 ~ 手段 C 6 から選択される何れかの遊技機であって、

50

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）を有する遊技制御部（主基板11）と、

前記装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）が実行されていないときに特別演出（第1デモ表示、第2デモ表示）を実行可能な特別演出実行手段（演出制御用CPU120）とを有する演出制御部（演出制御基板12）と、を含み、

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、第1始動条件が成立（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生）した後に第1開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに基づいて第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）を実行し、第2始動条件が成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生）した後に第2開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない）ことに基づいて第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）を実行し、

前記遊技制御部（主基板11）は、前記第1始動条件が成立しておらず（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しておらず）且つ第1特定識別情報の可変表示が実行されていない（第1特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第1特別コマンド（第1客待ちデモ表示指定コマンド）と、前記第2始動条件が成立しておらず（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生しておらず）且つ第2特定識別情報の可変表示が実行されていない（第1特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第2特別コマンドと（第2客待ちデモ表示指定コマンド）を送信可能であり、

前記演出制御部（演出制御基板12）は、前記第1特別コマンドを受信したときに第1遊技状態であることに基づいて前記特別演出実行手段により第1特別演出を実行可能であり（図9-38に示すように、演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ026IWS4701でYES）、非KT状態であることに基づいて（ステップ026IWS4702でYES）、第1デモ表示を開始し（ステップ026IWS4711））、前記第2特別コマンドを受信したときに第2遊技状態であることに基づいて前記特別演出実行手段により第2特別演出を実行可能である（図9-39に示すように、演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ026IWS4801でYES）、KT状態であることに基づいて（ステップ026IWS4802でYES）、第2デモ表示を開始する（ステップ026IWS4811））

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、現在の遊技状態に対応したコマンドを受信した場合にのみ、特別演出を開始させることが可能となり、遊技状態に応じて適切なタイミングで特別演出を開始させることができる。

【0016】

手段C8の遊技機は、

手段C7の遊技機であって、

前記第1特別演出（第1デモ表示）を実行しているときに、第1特定識別情報（第1特別図柄）に対応した開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに基づいて前記第1特別演出を終了させ（図9-38に示すように、第1特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ026IWS4714でYES）、第1デモ表示を終了させ（ステップ026IWS4716））、

前記第2特別演出（第2デモ表示）を実行しているときに、第2特定識別情報（第2特別図柄）に対応した開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処

理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない）ことに応じて前記第2特別演出を終了させる（図9-39に示すように、第2特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ026 IWS 4814でYES）、第2デモ表示をさせる（ステップ026 IWS 4816））

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の可変表示の実行状況に対応した適切な演出制御を実現可能となる。

【0017】

手段C9の遊技機は、

手段C1～手段C8から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、第1始動条件が成立（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生）した後に第1開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに基づいて第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）を実行し、第2始動条件が成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生）した後に第2開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない）ことに基づいて第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）を実行し、

前記特別演出（第1デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件が成立可能なときに、前記第1始動条件の成立（入賞球装置6Aへの始動入賞の発生）に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第1保留記憶数が4であるときに、第1保留表示領域06TM011に4個の第1保留表示06TM010を表示可能であり）、

前記特別演出（第1デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件が成立不能な（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第1始動条件の成立（入賞球装置6Aへの始動入賞の発生）に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能であり（図10-6に示すように、第1保留記憶数が1であるときに、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「1」を表示可能であり）、

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立可能なときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第2保留記憶数が4であるときに、第2保留表示領域06TM021に4個の第2保留表示06TM020を表示可能であり）、

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立不能な（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能である（図10-6に示すように、第2保留記憶数が0であるときに、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示可能である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1態様よりも視認性の低い第2態様で保留記憶数を表示させることで、保留記憶数を適切に報知することができる。

【0018】

手段C10の遊技機は、

手段 C 1 ～手段 C 9 から選択される何れかの遊技機であって、

第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）及び第 2 特定識別情報の可変表示（第 2 特別図柄の変動表示）のうちの一方の特定識別情報の可変表示中（第 1 特別図柄の変動表示中）に、他方の特定識別情報の可変表示結果（第 2 特別図柄の変動表示結果が「小当り」となること）に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御されるときに、一方の特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）を中断させる可変表示中断手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

前記特殊状態（小当り遊技状態）の終了に伴う終了演出（小当り終了指定コマンドの受信に応じて実行される演出であり、例えば、図 10-12（A4）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置 17 を閉鎖後に、画像表示装置 5 にキャラクタ及び「30pt

GET!」の文字を表示させる演出等）を実行可能な終了演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（第 2 KT 状態）よりも、非特別状態（第 1 KT 状態）の方が前記終了演出（図 10-12（B3）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置 17 を閉鎖後に、画像表示装置 5 のアクティブ表示領域 06 TM031 に表示されていたアクティブ表示 06 TM030 と、第 2 保留表示領域 06 TM021 に表示されていた 4 個の第 2 保留表示 06 TM020 とを消去する演出）の実行期間が短い（図 10-11（A）に示すように、第 2 KT 状態では、小当りエンディング期間が 3 秒である一方で、図 10-11（B）に示すように、第 1 KT 状態では、小当りエンディング期間が 0.5 秒である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、非特別状態において、一方の特定識別情報の可変表示を中断させる期間を短くすることができ、一方の特定演出情報の可変表示状況と一方の特定識別情報に対応した演出との不整合を抑制することができる。

【0019】

遊技機として、特開 2017-086690 号公報（図 22）に示すように、可変表示の実行状況に応じてデモ表示（特別演出）を行う遊技機が提案されている。また、特開 2015-156952 号公報（段落 0050）に示すように、第 1 特別図柄（第 1 特定識別情報）および第 2 特別図柄（第 2 特定識別情報）が同時に可変表示される遊技機が提案されている。特開 2015-156952 号公報（段落 0050）に記載されたような 2 つの特定識別情報の可変表示を並行して実行可能な遊技機に対して、特開 2017-086690 号公報（図 22）に記載された特別演出を実行する構成を適用した場合に、特別演出に関する演出制御を適切に行う必要がある。手段 A 1 ～手段 A 9 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、2 つの特定識別情報の可変表示を並行して実行可能な遊技機において、特別演出に関する演出制御を適切に行うことにある。

【0020】

手段 A 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

第 1 始動条件（入賞球装置 6A への始動入賞が発生）が成立した後に第 1 開始条件が成立した（図 10-3 に示すように、第 1 特別図柄通常処理において、第 2 特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第 1 保留記憶数が 0 でない）ことに基づいて第 1 特定識別情報（第 1 特別図柄）の可変表示を実行するとともに、第 2 始動条件（可変入賞球装置 6B への始動入賞が発生）が成立した後に第 2 開始条件が成立した（図 10-4 に示すように、第 2 特別図柄通常処理において、第 1 特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第 2 保留記憶数が 0 でない）ことに基づいて第 2 特定識別情報（第 2 特別図柄）の可変表示を実行し、第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）と第 2 特定識別情報の可変表示（第 2 特別図柄の変動表示）とを並行して実行可能な

特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

遊技状態（非ＫＴ状態、ＫＴ状態）に応じて、第１特定識別情報の可変表示（第１特別図柄の変動表示）及び第２特定識別情報の可変表示（第２特別図柄の変動表示）のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）が実行されていないときに特別演出（第１デモ表示、第２デモ表示）を実行可能な特別演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記特別演出（第１デモ表示、第２デモ表示）の実行中において、前記第１開始条件及び前記第２開始条件が成立可能なときに、前記第１始動条件及び前記第２始動条件のいずれか一方が成立したことに基づいて前記特別演出を終了させることが可能であり（図９－３８に示すように、第１特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ０２６ＩＷＳ４７１４でＹＥＳ）、第１デモ表示が終了し（ステップ０２６ＩＷＳ４７１６）、図９－３９に示すように、第２特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ０２６ＩＷＳ４８１４でＹＥＳ）、第２デモ表示が終了し（ステップ０２６ＩＷＳ４８１６））、

前記特別演出（第１デモ表示、第２デモ表示）の実行中において、前記第１開始条件及び前記第２開始条件が成立不能な（図１０－３に示すように、第１特別図柄通常処理において、第２特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されている（ステップＳ０６ＴＭ１０００ＡでＹＥＳ）、図１０－４に示すように、第２特別図柄通常処理において、第１特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されている（ステップＳ０６ＴＭ１０００ＢでＹＥＳ））ときに、前記第１始動条件及び前記第２始動条件のいずれか一方が成立したか否かにかかわらず前記特別演出を継続させることが可能である（図９－３８に示すように、第１特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ０２６ＩＷＳ４７１４でＮＯ）、小当り遊技状態に制御されているので（ステップ０２６ＩＷＳ４７１５でＮＯ）、第１デモ表示が終了せず、図９－３９に示すように、第２特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ０２６ＩＷＳ４８１４でＮＯ）、小当り遊技状態に制御されているので（ステップ０２６ＩＷＳ４８１５でＹＥＳ）、第２デモ表示が終了しない）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の変動表示の状況に対応した適切な演出制御を実現できる。

【００２１】

手段Ａ２の遊技機は、

手段Ａ１の遊技機であって、

前記装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、第１遊技状態（非ＫＴ状態）に制御されているときに第１特定識別情報の可変表示（第１特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、第２遊技状態（ＫＴ状態）に制御されているときに第２特定識別情報の可変表示（第２特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記特別演出（第１デモ表示）の実行中に前記第１遊技状態（非ＫＴ状態）に制御されている場合には、前記第１開始条件が成立可能なときに、前記第１始動条件が成立（入賞球装置６Ａへの始動入賞が発生）したことに基づいて前記特別演出を終了させる（図９－３８に示すように、入賞球装置６Ａへの始動入賞が発生すると、第１特別図柄の変動表示が開始され（ステップ０２６ＩＷＳ４７１４でＹＥＳ）、第１デモ表示は終了する（ステップ０２６ＩＷＳ４７１６））一方、前記第２始動条件が成立したときには前記特別演出を継続させ（図９－３８に示すように、可変入賞球装置６Ｂへの始動入賞が発生すると、第２特別図柄の変動表示が開始されるが、第１特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ０２６ＩＷＳ４７１４でＮＯ）、大当り遊技状態に制御されていないので（ステップ０２６ＩＷＳ４７１５でＮＯ）、第１デモ表示は終了せず（ステップ０２６ＩＷＳ４７１６））、

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中に前記第2遊技状態（KT状態）に制御されている場合には、前記第2開始条件が成立可能なときに、前記第2始動条件が成立したことに応じて前記特別演出を終了させる（図9-39に示すように、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生すると、第2特別図柄の変動表示が開始され（ステップ026IWS4814でYES）、第2デモ表示は終了する（ステップ026IWS4816））一方、前記第1始動条件が成立したときには前記特別演出を継続させ（図9-39に示すように、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生すると、第1特別図柄の変動表示が開始されるが、第2特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ026IWS4814でNO）、KT状態に制御されているので（ステップ026IWS4815でYES）、第2デモ表示は終了せず（ステップ026IWS4816））、

10

前記特別演出（第1デモ表示、第2デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能な（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている（ステップS06TM1000AでYES）、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている（ステップS06TM1000BでYES））ときに、前記第1始動条件が成立したか否かにかかわらず当該特別演出を継続させ（図9-38に示すように、第1特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ026IWS4714でNO）、小当り遊技状態に制御されているので（ステップ026IWS4715でNO）、第1デモ表示を終了させず、また、図9-39に示すように、第2特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ026IWS4814でNO）、小当り遊技状態に制御されているので（ステップ026IWS4815でYES）、第2デモ表示を終了させない）、前記第2始動条件が成立したか否かにかかわらず当該特別演出を継続させる（図9-38に示すように、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生すると、第1特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ026IWS4714でNO）、小当り遊技状態に制御されているので（ステップ026IWS4715でNO）、第1デモ表示を終了させず、また、図9-39に示すように、第2特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ026IWS4814でNO）、小当り遊技状態に制御されているので（ステップ026IWS4815でYES）、第2デモ表示を終了させない）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の変動表示の状況に対応した適切な演出制御を実現できる。

30

【0022】

手段A3の遊技機は、

手段A1又は手段A2の遊技機であって、

前記有利状態（大当り遊技状態）とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されているときに前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能であり（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態に制御されており（ステップS06TM1000AでYES）、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態に制御されており（ステップS06TM1000BでYES））、

40

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御されているときに前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能である（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されているときは（ステップS06TM1000AでYES）、第1特別図柄の変動表示が開始されず、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されているときは（ステップS06TM1000BでYES）、第2特別図柄の変動表示が開始されない）

ことを特徴とする遊技機。

50

このような構成によれば、有利状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。また、特殊状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。

【0023】

手段A4の遊技機は、

手段A3の遊技機であって、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（KT状態）に制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

10

このような構成によれば、遊技者にとって有利な遊技状態として有利状態とは異なる遊技状態を実現できる。

【0024】

手段A5の遊技機は、

手段A1～手段A4から選択される何れかの遊技機であって、

遊技状態によらず、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報（飾り図柄）よりも視認性が低い第1特殊識別情報の可変表示を実行可能（第1特別図柄の変動表示に対応して第1小図柄の変動表示を実行可能）であり、第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報（飾り図柄）よりも視認性が低い第2特殊識別情報の可変表示を実行可能（第2特別図柄の変動表示に対応して第2小図柄の変動表示を実行可能）である

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者は、特殊識別情報の可変表示の状況を確認することによって、特定識別情報の可変表示の状況を把握することができる。

【0025】

手段A6の遊技機は、

手段A1～手段A5から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）を有する遊技制御部（主基板11）と、

前記装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と前記特別演出実行手段（演出制御用CPU120）とを有する演出制御部（演出制御基板12）と、を含み、

30

前記遊技制御部（主基板11）は、前記第1始動条件が成立しておらず（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しておらず）且つ第1特定識別情報の可変表示が実行されていない（第1特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第1特別コマンド（第1客待ちデモ表示指定コマンド）と、前記第2始動条件が成立しておらず（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生しておらず）且つ第2特定識別情報の可変表示が実行されていない（第1特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第2特別コマンド（第2客待ちデモ表示指定コマンド）とを送信可能であり、

前記演出制御部（演出制御基板12）は、前記第1特別コマンドを受信したときに第1遊技状態であることに応じて前記特別演出実行手段により第1特別演出を実行可能であり（図9-38に示すように、演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ026 IWS4701でYES）、非KT状態であることに基づいて（ステップ026 IWS4702でYES）、第1デモ表示を開始し（ステップ026 IWS4711））、前記第2特別コマンドを受信したときに第2遊技状態であることに応じて前記特別演出実行手段により第2特別演出を実行可能である（図9-39に示すように、演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ026 IWS4801でYES）、KT状態であることに基づいて（ステップ026 IWS4802でYES）、第2デモ表示を開始する（ステップ026 IWS4811））

40

ことを特徴とする遊技機。

50

このような構成によれば、現在の遊技状態に対応したコマンドを受信した場合にのみ、特別演出を開始させることが可能となり、遊技状態に応じて適切なタイミングで特別演出を開始させることができる。

【0026】

手段A7の遊技機は、

手段A6の遊技機であって、

前記第1特別演出（第1デモ表示）を実行しているときに、前記第1開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに応じて前記第1特別演出を終了させ（図9-38に示すように、第1特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ026 IWS 4714でYES）、第1デモ表示を終了させ（ステップ026 IWS 4716））、

前記第2特別演出（第2デモ表示）を実行しているときに、前記第2開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない）ことに応じて前記第2特別演出を終了させる（図9-39に示すように、第2特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ026 IWS 4814でYES）、第2デモ表示をさせる（ステップ026 IWS 4816））

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の可変表示の実行状況に対応した適切な演出制御を実現可能となる。

【0027】

手段A8の遊技機は、

手段A1～手段A7から選択される何れかの遊技機であって、

前記特別演出（第1デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件が成立可能なときに、前記第1始動条件の成立（入賞球装置6Aへの始動入賞の発生）に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第1保留記憶数が4であるときに、第1保留表示領域06 TM 011に4個の第1保留表示06 TM 010を表示可能であり）、

前記特別演出（第1デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件が成立不能な（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第1始動条件の成立（入賞球装置6Aへの始動入賞の発生）に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能であり（図10-6に示すように、第1保留記憶数が1であるときに、第1保留記憶数特別表示領域06 TM 015に「1」を表示可能であり）、

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立可能なときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第2保留記憶数が4であるときに、第2保留表示領域06 TM 021に4個の第2保留表示06 TM 020を表示可能であり）、

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立不能な（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能である（図10-6に示すように、第2保留記憶数が0であるときに、第2保留記憶数特別表示領域06 TM 025に「0」を表示可能である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1態様よりも視認性の低い第2態様で保留記憶数を表示さ

せることで、保留記憶数を適切に報知することができる。

【0028】

手段A9の遊技機は、

手段A1～手段A8から選択される何れかの遊技機であって、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうちの一方の特定識別情報の可変表示中（第1特別図柄の変動表示中）に、他方の特定識別情報の可変表示結果（第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となること）に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御されるときに、一方の特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）を中断させる可変表示中断手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記特殊状態（小当り遊技状態）の終了に伴う終了演出（小当り終了指定コマンドの受信に応じて実行される演出であり、例えば、図10-12（A4）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置17を閉鎖後に、画像表示装置5にキャラクタ及び「30pt

GET!」の文字を表示させる演出等）を実行可能な終了演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（第2KT状態）よりも、非特別状態（第1KT状態）の方が前記終了演出（図10-12（B3）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置17を閉鎖後に、画像表示装置5のアクティブ表示領域06TM031に表示されていたアクティブ表示06TM030と、第2保留表示領域06TM021に表示されていた4個の第2保留表示06TM020とを消去する演出）の実行期間が短い（図10-11（A）に示すように、第2KT状態では、小当りエンディング期間が3秒である一方で、図10-11（B）に示すように、第1KT状態では、小当りエンディング期間が0.5秒である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、非特別状態において、一方の特定識別情報の可変表示を中断させる期間を短くすることができ、一方の特定演出情報の可変表示状況と一方の特定識別情報に対応した演出との不整合を抑制することができる。

【0029】

遊技機として、特開2017-086690号公報（図22）に示すように、可変表示の実行状況に応じてデモ表示（特別演出）を行う遊技機が提案されている。また、特開2015-156952号公報（段落0050）に示すように、第1特別図柄（第1特定識別情報）および第2特別図柄（第2特定識別情報）が同時に可変表示される遊技機が提案されている。特開2015-156952号公報（段落0050）に記載されたような2つの特定識別情報の可変表示を並行して実行可能な遊技機に対して、特開2017-086690号公報（図22）に記載された特別演出を実行する構成を適用した場合に、特別演出に関する演出制御を適切に行う必要がある。手段B1～手段B9に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、2つの特定識別情報の可変表示を並行して実行可能な遊技機において、特別演出に関する演出制御を適切に行うことにある。

【0030】

手段B1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

第1始動条件（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生）が成立した後に第1開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに基づいて第1特定識別情報（第1特別図柄）の可変表示を実行するとともに、第2始動条件（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生）が成立した後に第2開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも

制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない) ことに基づいて第2特定識別情報(第2特別図柄)の可変表示を実行し、第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)と第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

遊技状態(非KT状態、KT状態)に応じて、第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)及び第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示(飾り図柄の変動表示)を実行可能な装飾識別情報可変表示手段(演出制御用CPU120)と、

装飾識別情報の可変表示(飾り図柄の変動表示)が実行されていないときに特別演出(第1デモ表示、第2デモ表示)を実行可能な特別演出実行手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記特別演出(第1デモ表示、第2デモ表示)の実行中において、前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立可能であるか否かにかかわらず、前記第1始動条件及び前記第2始動条件のいずれか一方が成立したことに基づいて前記特別演出を終了させる(図10-21に示すように、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生し、第1保留記憶数が1となると(ステップS06TM1400でNO)、第1デモ表示を終了させ、図10-22に示すように、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し、第2保留記憶数が1となると(ステップS06TM1500でNO)、第2デモ表示を終了させる)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の始動条件の成立状況に応じた適切な演出制御を実現できる。

【0031】

手段B2の遊技機は、

手段B1の遊技機であって、

前記装飾識別情報可変表示手段(演出制御用CPU120)は、第1遊技状態(非KT状態)に制御されているときに第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)に対応して装飾識別情報の可変表示(飾り図柄の変動表示)を実行可能であり、第2遊技状態(KT状態)に制御されているときに第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)に対応して装飾識別情報の可変表示(飾り図柄の変動表示)を実行可能であり、

前記特別演出(第1デモ表示、第2デモ表示)の実行中において、前記第1開始条件又は前記第2開始条件が成立可能な(図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理で、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態若しくは小当り遊技状態に制御されておらず、第1保留記憶数が0でない、又は、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理で、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態若しくは小当り遊技状態に制御されておらず、第2保留記憶数が0でない)ときに、前記第1始動条件の成立(入賞球装置6Aへの始動入賞が発生)に応じて前記特別演出を終了させ(図10-21に示すように、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生すると、第1特別図柄の変動表示が開始され(026IWS4714でYES)、第1デモ表示を終了させ)、前記第2始動条件の成立に応じて前記特別演出を終了させ(図10-22に示すように、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生すると、第2特別図柄の変動表示が開始され(026IWS4814でYES)、第2デモ表示を終了させ)、

前記特別演出(第1デモ表示、第2デモ表示)の実行中において、前記第1開始条件又は前記第2開始条件が成立不能な(図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理で、第2特別図柄が大当り遊技状態若しくは小当り遊技状態に制御されている、又は、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理で、第1特別図柄が大当り遊技状態若しくは小当り遊技状態に制御されている)ときに、前記第1始動条件の成立に応じて当該特別演出を終了させ(図10-21に示すように、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しても、第1特別図柄の変動表示は開始されない(ステップ026IWS4714でNO)が、第1保留記憶数が1となり(ステップS06TM1400でNO)、第1デモ表示を終了させ

）、前記第2始動条件の成立に応じて当該特別演出を終了させる（図10-22に示すように、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生しても、第2特別図柄の変動表示は開始されない（ステップ026 IWS 4814でNO）が、第2保留記憶数が1となり（ステップS06 TM1500でNO）、第2デモ表示を終了させ）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の始動条件の成立状況に応じた適切な演出制御を実現できる。

【0032】

手段B3の遊技機は、

手段B1又は手段B2の遊技機であって、

前記有利状態（大当り遊技状態）とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されているときに前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能であり（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態に制御されており（ステップS06 TM1000AでYES）、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態に制御されており（ステップS06 TM1000BでYES））、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御されているときに前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能である（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されているときは（ステップS06 TM1000AでYES）、第1特別図柄の変動表示が開始されず、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されているときは（ステップS06 TM1000BでYES）、第2特別図柄の変動表示が開始されない）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、有利状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。また、特殊状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。

【0033】

手段B4の遊技機は、

手段B3の遊技機であって、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（KT状態）に制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者にとって有利な遊技状態として有利状態とは異なる遊技状態を実現できる。

【0034】

手段B5の遊技機は、

手段B1～手段B4から選択される何れかの遊技機であって、

遊技状態によらず、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報（飾り図柄）よりも視認性が低い第1特殊識別情報の可変表示を実行可能（第1特別図柄の変動表示に対応して第1小図柄の変動表示を実行可能）であり、第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報（飾り図柄）よりも視認性が低い第2特殊識別情報の可変表示を実行可能（第2特別図柄の変動表示に対応して第2小図柄の変動表示を実行可能）である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者は、特殊識別情報の可変表示の状況を確認することによって、特定識別情報の可変表示の状況を把握することができる。

【0035】

手段B6の遊技機は、

手段B1～手段B5から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）を有する遊技制御部（主基板11）と、

前記装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と前記特別演出実行手段（演出制御用CPU120）とを有する演出制御部（演出制御基板12）と、を含み、

前記遊技制御部（主基板11）は、前記第1始動条件が成立しておらず（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しておらず）且つ第1特定識別情報の可変表示が実行されていない（第1特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第1特別コマンド（第1客待ちデモ表示指定コマンド）と、前記第2始動条件が成立しておらず（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生しておらず）且つ第2特定識別情報の可変表示が実行されていない（第1特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第2特別コマンド（第2客待ちデモ表示指定コマンド）とを送信可能であり、

前記演出制御部（演出制御基板12）は、前記第1特別コマンドを受信したときに第1遊技状態であることに依じて前記特別演出実行手段により第1特別演出を実行可能であり（図9-38に示すように、演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ026 IWS4701でYES）、非KT状態であることに依づいて（ステップ026 IWS4702でYES）、第1デモ表示を開始し（ステップ026 IWS4711））、前記第2特別コマンドを受信したときに第2遊技状態であることに依じて前記特別演出実行手段により第2特別演出を実行可能である（図9-39に示すように、演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ026 IWS4801でYES）、KT状態であることに依づいて（ステップ026 IWS4802でYES）、第2デモ表示を開始する（ステップ026 IWS4811））

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、現在の遊技状態に対応したコマンドを受信した場合にのみ、特別演出を開始させることが可能となり、遊技状態に応じて適切なタイミングで特別演出を開始させることができる。

【0036】

手段B7の遊技機は、

手段B6の遊技機であって、

前記第1特別演出（第1デモ表示）を実行しているときに、前記第1開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに依じて前記第1特別演出を終了させ（図9-38に示すように、第1特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ026 IWS4714でYES）、第1デモ表示を終了させ（ステップ026 IWS4716））、

前記第2特別演出（第2デモ表示）を実行しているときに、前記第2開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない）ことに依じて前記第2特別演出を終了させる（図9-39に示すように、第2特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ026 IWS4814でYES）、第2デモ表示をさせる（ステップ026 IWS4816））

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の可変表示の実行状況に対応した適切な演出制御を実現可能となる。

【0037】

手段B8の遊技機は、

手段B1～手段B7から選択される何れかの遊技機であって、

前記特別演出（第1デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件が成立可能なときに、前記第1始動条件の成立（入賞球装置6Aへの始動入賞の発生）に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第1保留記憶数が4であるときに、第1保留表示領域06TM011に4個の第1保留表示06TM010を表示可能であり）、

前記特別演出（第1デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件が成立不能な（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第1始動条件の成立（入賞球装置6Aへの始動入賞の発生）に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能であり（図10-6に示すように、第1保留記憶数が1であるときに、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「1」を表示可能であり）、

10

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立可能なときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第2保留記憶数が4であるときに、第2保留表示領域06TM021に4個の第2保留表示06TM020を表示可能であり）、

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立不能な（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能である（図10-6に示すように、第2保留記憶数が0であるときに、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示可能である）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1態様よりも視認性の低い第2態様で保留記憶数を表示させることで、保留記憶数を適切に報知することができる。

【0038】

手段B9の遊技機は、

手段B1～手段B8から選択される何れかの遊技機であって、

30

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうちの一方の特定識別情報の可変表示中（第1特別図柄の変動表示中）に、他方の特定識別情報の可変表示結果（第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となること）に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御されるときに、一方の特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）を中断させる可変表示中断手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記特殊状態（小当り遊技状態）の終了に伴う終了演出（小当り終了指定コマンドの受信に応じて実行される演出であり、例えば、図10-12（A4）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置17を閉鎖後に、画像表示装置5にキャラクタ及び「30pt

40

GET!」の文字を表示させる演出等）を実行可能な終了演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（第2KT状態）よりも、非特別状態（第1KT状態）の方が前記終了演出（図10-12（B3）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置17を閉鎖後に、画像表示装置5のアクティブ表示領域06TM031に表示されていたアクティブ表示06TM030と、第2保留表示領域06TM021に表示されていた4個の第2保留表示06TM020とを消去する演出）の実行期間が短い（図10-11（A）に示すように、第2KT状態では、小当りエンディング期間が3秒である一方で、図10-11（B）に示すように、第1KT状態では、小当りエンディング期間が0.5秒である）

50

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、非特別状態において、一方の特定識別情報の可変表示を中断させる期間を短くすることができ、一方の特定演出情報の可変表示状況と一方の特定識別情報に対応した演出との不整合を抑制することができる。

【0039】

遊技機として、特開2016-187523（図73）に示すように、電断が発生し、電断から復旧したときに、電源復旧指定コマンドを画像制御部が受信したことに基づいて電源復旧中であることを報知する電源復旧演出を行う遊技機が提案されている。特開2016-187523（図73）に示されている遊技機では、電断から復旧したときに、電断が発生したときの特定識別情報の可変表示状況に応じて適切な報知を行う必要がある。手段D1～手段D10に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、電断が発生したときの特定識別情報の可変表示状況に応じて適切な報知を行う遊技機を提供することにある。

【0040】

手段D1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）と第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）を有する遊技制御手段（主基板11）と、

遊技状態（非KT状態、KT状態）に応じて、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を有する演出制御手段（演出制御基板12）と、を備え、

前記遊技制御手段（主基板11）は、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）に関する第1情報（第1客待ちデモ表示指定コマンド、第1特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、第1特別図柄に対応した変動パターンコマンド）と、第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）に関する第2情報（第2客待ちデモ表示指定コマンド、第2特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、第2特別図柄に対応した変動パターンコマンド）と、遊技状態に関する遊技状態情報（低確／非KT背景指定コマンド、低確／第1KT背景指定コマンド、高確／第1KT背景指定コマンド、高確／第2KT背景指定コマンド）と、を前記演出制御手段（演出制御基板12）に送信可能であり、

前記演出制御手段（演出制御基板12）は、電源断から復旧したときに、前記第1情報と、前記第2情報と、前記遊技状態情報と、に応じて異なる態様により復旧報知を実行可能である（図10-15の「状況2」に示すように、低確／非KT背景指定コマンド及び第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づいて、遊技状態が低確／非KT状態（通常状態）であり、メイン図柄である第1特別図柄の変動表示が実行されており、サブ図柄である第2特別図柄の変動表示が実行されていないことを特定可能であることから、画像表示装置5の画面全体に「電源断復旧中」という文字が表示され、図10-15の「状況4」に示すように、低確／非KT背景指定コマンド及び第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づいて、遊技状態が低確／非KT状態（通常状態）であり、メイン図柄である第1特別図柄の変動表示が実行されておらず、サブ図柄である第2特別図柄の変動表示が実行されていることを特定可能であることから、サブ図柄である第2小図柄の表示範囲（画面右上部）に「復旧中」という文字が表示され、その他の部分には各演出用図柄（飾り図柄及び第1小図柄）及び背景画像（晴れ画像）が表示される）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1特定識別情報と第2特定識別情報が並行して可変表示を実行可能な遊技機において、電源断復旧に関する適切な報知を行うことができる。

【0041】

手段 D 2 の遊技機は、

手段 D 1 の遊技機であって、

第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）及び第 2 特定識別情報の可変表示（第 2 特別図柄の変動表示）のうち、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）に対応しない特定識別情報の可変表示に対応して、装飾識別情報よりも視認性が低い特殊識別情報の可変表示（第 1 小図柄の変動表示、第 2 小図柄の変動表示）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者は、特殊識別情報の可変表示の状況を確認することによって、特定識別情報の可変表示の状況を確認することができる。

10

【0042】

手段 D 3 の遊技機は、

手段 D 1 又は手段 D 2 の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、電源断から復旧したときに、

前記第 1 情報（第 1 客待ちデモ表示指定コマンド、第 1 特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、第 1 特別図柄に対応した変動パターンコマンド）及び前記第 2 情報（第 2 客待ちデモ表示指定コマンド、第 2 特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、第 2 特別図柄に対応した変動パターンコマンド）のうち、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）に対応した特定識別情報の可変表示（例えば、第 1 特別図柄の変動表示）に関する情報（第 1 客待ちデモ表示指定コマンド、第 1 特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、第 1 特別図柄に対応した変動パターンコマンド）を受信していないときに、第 1 態様の復旧報知（図 10-16（B）に示す、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示された復旧画面）を実行し、

20

前記第 1 情報及び前記第 2 情報のうち、装飾識別情報の可変表示に対応しない特定識別情報の可変表示（例えば、第 2 特別図柄の変動表示）に関する情報（第 2 客待ちデモ表示指定コマンド、第 2 特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、第 2 特別図柄に対応した変動パターンコマンド）を受信していないときに、第 2 態様の復旧報知（図 10-16（A）に示す、サブ図柄に対応した第 2 小図柄の表示範囲（画面右上部）に「復旧中」の文字が表示され、その他の部分には各演出用図柄（飾り図柄及び第 1 小図柄）及び背景画像（晴れ画像）が表示された復旧画面）を実行し、その後、装飾識別情報の可変表示に対応しない特定識別情報の可変表示に関する情報（第 2 客待ちデモ表示指定コマンド、第 2 特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、第 2 特別図柄に対応した変動パターンコマンド）を受信したときに、第 2 態様の復旧報知を終了する（各演出用図柄（飾り図柄、第 1 小図柄、第 2 小図柄）及び背景画像（晴れ画像）のみが表示される）

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、装飾識別情報に対応した特定識別情報の可変表示状況と装飾識別情報に対応しない特定識別情報の可変表示状況とに応じて、適切な態様で復旧過程を報知することが可能となる。

【0043】

手段 D 4 の遊技機は、

40

手段 D 1～手段 D 3 から選択される何れかの遊技機であって、

第 1 始動条件が成立（入賞球装置 6 A への始動入賞が発生）した後に第 1 開始条件が成立した（図 10-3 に示すように、第 1 特別図柄通常処理において、第 2 特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第 1 保留記憶数が 0 でない）ことに基づいて第 1 特定識別情報（第 1 特別図柄）の可変表示（変動表示）を実行し、

第 2 始動条件が成立（可変入賞球装置 6 B への始動入賞が発生）した後に第 2 開始条件が成立した（図 10-4 に示すように、第 2 特別図柄通常処理において、第 2 特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第 2 保留記憶数が 0 でない）ことに基づいて第 2 特定識別情報（第 2 特別図柄）の可変

50

表示（変動表示）を実行し、

前記有利状態（大当り遊技状態）とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されているときに前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能であり（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態に制御されており（ステップS06TM1000AでYES）、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態に制御されており（ステップS06TM1000BでYES））、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御されているときに前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能である（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されているときは（ステップS06TM1000AでYES）、第1特別図柄の変動表示が開始されず、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されているときは（ステップS06TM1000BでYES）、第2特別図柄の変動表示が開始されない）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、有利状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。また、特殊状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。

【0044】

手段D5の遊技機は、

手段D4の遊技機であって、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（KT状態）に制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者にとって有利な遊技状態として有利状態とは異なる遊技状態を実現できる。

【0045】

手段D6の遊技機は、

手段D1～手段D5から選択される何れかの遊技機であって、

遊技状態によらず、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報（飾り図柄）よりも視認性が低い第1特殊識別情報の可変表示を実行可能（第1特別図柄の変動表示に対応して第1小図柄の変動表示を実行可能）であり、第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報（飾り図柄）よりも視認性が低い第2特殊識別情報の可変表示を実行可能（第2特別図柄の変動表示に対応して第2小図柄の変動表示を実行可能）である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者は、特殊識別情報の可変表示の状況を確認することによって、特定識別情報の可変表示の状況を把握することができる。

【0046】

手段D7の遊技機は、

手段D1～手段D6から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）を有する遊技制御部（主基板11）と、

前記装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）が実行されていないときに特別演出（第1デモ表示、第2デモ表示）を実行可能な特別演出実行手段（演出制御用CPU120）とを有する演出制御部（演出制御基板12）と、を含み、

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、第1始動条件が成立（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生）した後に第1開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに基づいて第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）を実行し、第2始動条件が成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生）した後に第2開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない）ことに基づいて第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）を実行し、

10

前記遊技制御部（主基板11）は、前記第1始動条件が成立しておらず（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しておらず）且つ第1特定識別情報の可変表示が実行されていない（第1特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第1特別コマンド（第1客待ちデモ表示指定コマンド）と、前記第2始動条件が成立しておらず（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生しておらず）且つ第2特定識別情報の可変表示が実行されていない（第1特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第2特別コマンド（第2客待ちデモ表示指定コマンド）とを送信可能であり、

前記演出制御部（演出制御基板12）は、前記第1特別コマンドを受信したときに第1遊技状態であることに基づいて前記特別演出実行手段により第1特別演出を実行可能であり（図9-38に示すように、演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ026IWS4701でYES）、非KT状態であることに基づいて（ステップ026IWS4702でYES）、第1デモ表示を開始し（ステップ026IWS4711））、前記第2特別コマンドを受信したときに第2遊技状態であることに基づいて前記特別演出実行手段により第2特別演出を実行可能である（図9-39に示すように、演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ026IWS4801でYES）、KT状態であることに基づいて（ステップ026IWS4802でYES）、第2デモ表示を開始する（ステップ026IWS4811））

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、現在の遊技状態に対応したコマンドを受信した場合にのみ、特別演出を開始させることが可能となり、遊技状態に応じて適切なタイミングで特別演出を開始させることができる。

30

【0047】

手段D8の遊技機は、

手段D7の遊技機であって、

前記第1特別演出（第1デモ表示）を実行しているときに、前記第1開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに基づいて前記第1特別演出を終了させ（図9-38に示すように、第1特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ026IWS4714でYES）、第1デモ表示を終了させ（ステップ026IWS4716））、

40

前記第2特別演出（第2デモ表示）を実行しているときに、前記第2開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない）ことに基づいて前記第2特別演出を終了させる（図9-39に示すように、第2特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ026IWS4814でYES）、第2デモ表示をさせる（ステップ026IWS4816））

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の可変表示の実行状況に対応した適切な演出制御を実現可能となる。

50

【0048】

手段D9の遊技機は、

手段D1～手段D8から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、第1始動条件が成立（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生）した後に第1開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに基づいて第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）を実行し、第2始動条件が成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生）した後に第2開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない）ことに基づいて第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）を実行し、

10

前記特別演出（第1デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件が成立可能なときに、前記第1始動条件の成立（入賞球装置6Aへの始動入賞の発生）に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第1保留記憶数が4であるときに、第1保留表示領域06TM011に4個の第1保留表示06TM010を表示可能であり）、

前記特別演出（第1デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件が成立不能な（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第1始動条件の成立（入賞球装置6Aへの始動入賞の発生）に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能であり（図10-6に示すように、第1保留記憶数が1であるときに、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「1」を表示可能であり）、

20

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立可能なときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第2保留記憶数が4であるときに、第2保留表示領域06TM021に4個の第2保留表示06TM020を表示可能であり）、

30

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立不能な（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能である（図10-6に示すように、第2保留記憶数が0であるときに、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示可能である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1態様よりも視認性の低い第2態様で保留記憶数を表示させることで、保留記憶数を適切に報知することができる。

40

【0049】

手段D10の遊技機は、

手段D1～手段D9から選択される何れかの遊技機であって、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうちの一方の特定識別情報の可変表示中（第1特別図柄の変動表示中）に、他方の特定識別情報の可変表示結果（第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となること）に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御されるときに、一方の特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）を中断させる可変表示中断手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

50

前記特殊状態（小当り遊技状態）の終了に伴う終了演出（小当り終了指定コマンドの受信に応じて実行される演出であり、例えば、図10-12（A4）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置17を閉鎖後に、画像表示装置5にキャラクタ及び「30pt GET!」の文字を表示させる演出等）を実行可能な終了演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（第2KT状態）よりも、非特別状態（第1KT状態）の方が前記終了演出（図10-12（B3）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置17を閉鎖後に、画像表示装置5のアクティブ表示領域06TM031に表示されていたアクティブ表示06TM030と、第2保留表示領域06TM021に表示されていた4個の第2保留表示06TM020とを消去する演出）の実行期間が短い（図10-11（A）に示すように、第2KT状態では、小当りエンディング期間が3秒である一方で、図10-11（B）に示すように、第1KT状態では、小当りエンディング期間が0.5秒である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、非特別状態において、一方の特定識別情報の可変表示を中断させる期間を短くすることができ、一方の特定演出情報の可変表示状況と一方の特定識別情報に対応した演出との不整合を抑制することができる。

【0050】

遊技機として、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行可能であり、可変手段が移動経路のうち特定経路を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ特定経路への遊技媒体の発射を促進するための特定報知を実行可能に構成されたものがある。例えば、特開2017-148127号公報（段落0044）には、大当りまたは小当りが発生すると点灯して右打ち時であることを報知する第2遊技状態表示部が設けられていることが記載されている。しかしながら、特開2017-148127号公報（段落0044）に記載された遊技機では、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで区別なく特定報知を実行している。そのため、必ずしも遊技媒体の発射の促進について適切な報知を行うことができない。そこで、手段E1～手段E7に係る発明は、遊技媒体の発射の促進について適切な報知を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【0051】

（手段E1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1始動領域（例えば、第1始動入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が進入したことにもとづいて第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を実行可能であり、第2始動領域（例えば、第2始動入賞口）を遊技媒体が進入したことにもとづいて第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理（ステップS25A）のステップS110A～S113Aおよび第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）のステップS110A～S113Aに相当する処理を実行する部分）と、遊技媒体が進入可能な第1状態（例えば、開状態）と遊技媒体が進入困難または進入不可能な第2状態（例えば、閉状態）とに変化可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置17）と、第1識別情報および第2識別情報のいずれかの可変表示が実行された後に、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも有利度が低い特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とのいずれかに制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理（ステップS25A）のステップS115A～S121Aおよび第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）のステップS115A～S121Aに相当する処理を実行する部分）と、特殊状態に制御されているときに可変手段を第1状態に制御する可変手段制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理（ステップS25A）のステップS119A～S121Aおよび第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）のステップS119A～S121Aに相当する処理を実行する部分）とを備え、第1始動領域は

10

20

30

40

50

、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路（例えば、遊技領域の左方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ、可変手段は、移動経路のうち特定経路（例えば、遊技領域の右方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ、特定経路への遊技媒体の発射を促進するための特定報知（例えば、図9-48（1）、（2）に示す右打ち報知）を実行可能な特定報知実行手段（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026 IWS 2012A, S 2021B, S 2027Bを実行する部分。例えば、演出制御用CPU120におけるステップ026 IWS 624, S 634を実行する部分。）を備え、特定報知実行手段は、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、特定報知を実行しない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ026 IWS 2024AでYのときステップ026 IWS 2027Bと同様の処理を実行しない。例えば、演出制御用CPU120は、ステップ026 IWS 629でYのときステップ026 IWS 624と同様の処理を実行しない。図9-48（3）参照。）ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技媒体の発射の促進について適切な報知を行うことができる。

【0052】

（手段E2）手段E1において、第1識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ）と、第2識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段（例えば、第2保留記憶バッファ）とを備え、状態制御手段は、第1識別情報の可変表示の表示結果または第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、第1識別情報の可変表示の表示結果または第2識別情報の可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、KT状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ026 IWS 2208A, S 2213A, SS 14A, S 2219A, S 2220A, S 2208B, S 2213B, SS 14B, S 2219B, S 2220Bを実行する）、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行しているときに、一方の可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示させたことにもとづいて、他方の可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）を導出表示させる（例えば、演出制御用CPU120は、第1強制図柄確定指定コマンドや第2強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、ステップ026 IWS 9703においてははずれ図柄を確定表示させる制御を行う）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示を強制的に終了させることができ、保留記憶を円滑に消化することができる。

【0053】

（手段E3）手段E1または手段E2において、特殊状態に制御されたときに所定価値を付与可能（例えば、特殊入賞口への遊技球の入賞にもとづき10個の賞球を払い出す）であるとともに、有利状態に制御されたときに所定価値よりも高い価値を付与可能（例えば、大入賞口への遊技球の入賞にもとづき15個の賞球を払い出す）な価値付与手段（例えば、払出制御用マイクロコンピュータ21 TM 370）を備え、特定報知実行手段は、特定報知として、第1特定報知（例えば、図9-48（1）、（2）に示す右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯）と、該第1特定報知よりも視認性が高い第2特定報知（例えば、図9-48（1）に示す右打ち表示026 IW 007の表示）とを実行可能であり、有利状態に制御されるときには、第1特定報知および第2特定報知を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ026 IWS 2021A, S 2022A, S 2021B, S 2022Bを実行し、演出制御用CPU120は、ステップ026 IWS 624, S 634を実行する。図9-48（1）参照。）、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第1特定報知を実行し、第2特定報知を実行しない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステ

10

20

30

40

50

ップ026 IWS2027B, S2028Bを実行し、演出制御用CPU120は、ステップ026 IWS634を実行する。図9-48(2)参照。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、付与可能な価値に対応した報知を実現することができる。

【0054】

(手段E4) 手段E1から手段E3のうちのいずれかにおいて、状態制御手段は、複数種類の特殊状態(例えば、小当りA~C)に制御可能であり、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときと比較して、高い割合により有利度が低い種類の特殊状態(例えば、小当りA)に制御し、特定報知実行手段は、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときに、特定報知を実行する(図9-48(2), (3)参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の有利度を考慮した適切な報知を実現することができる。

10

【0055】

(手段E5) 手段E1から手段E4のうちのいずれかにおいて、少なくとも第1識別情報の可変表示に対応して可変表示演出(例えば、飾り図柄の変動表示)を実行可能な可変表示演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップS171~S173を実行する部分)を備え、可変表示演出実行手段は、特殊状態に制御されるときと特殊状態に制御されないときとで共通態様の可変表示演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ026 IWS920~S922を実行し、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、強制的に非リーチはずれ図柄を停止表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されることに対する遊技者への認識性を低下させることができる。

20

【0056】

(手段E6) 手段E1から手段E5のうちのいずれかにおいて、特定経路における可変手段の上流側に、遊技媒体の移動を遅延させるための遅延手段(例えば、可変入賞球装置6Bに設けられた規制片)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、通常時に第2識別情報の可変表示が実行された後の特殊状態への制御が実行されるタイミングに対して狙い打ちされることを防止することができる。

30

【0057】

(手段E7) 手段E1から手段E6のうちのいずれかにおいて、遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103))と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)とを備え、遊技制御手段は、所定の報知を行う報知手段(例えば、右打ち表示器26)による報知の実行を制御し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ026 IWS2021A, S2021B, S2027Bを実行する)、演出制御手段は、特定報知実行手段を含み、特定報知実行手段は、報知手段による報知に対応して特定報知(例えば、右打ち報知用LED37の点灯)を実行する(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ026 IWS633でYのときステップ026 IWS634を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出制御手段の処理負担を軽減しつつ、適切な報知を実現することができる。

40

【0058】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段C11から手段22の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2007-7165号公報に示されているような、大当りのエンディング演出が実行されるエンディング期間の長い大当たりと、短い大当たりとがあり、確変大当りのときは短いエンディング時間が選択されるものがあった。上記した従来の遊技機では、有利な大当たりが連続して発生したときに、エンディング期間が短くなることで、大当たりと次の大当たりとの間隔が短くなり、賞球を獲得できる速度が速くなってしまいうことにより、射幸性が高くなり過ぎてしまう虞があり、この

50

点に鑑み、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することが可能な遊技機の提供が求められている。

【0059】

手段C11の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、押しボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。選択を受け可能な期間としては、終了時演出期間の前半であってもよいし、大当りのラウンドの後半であってもよい。具体的には、16R大当りにおいて、13Rの開始コマンドを受信してから16Rの終了コマンドを受信するまでの期間であってもよい。）をさらに備える。

【0060】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【0061】

手段C12の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

通常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記通常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（たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合）よりも、前記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（たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合）の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、押しボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備える。

【0062】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【0063】

手段C13の遊技機は、

特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第1特別識別情報（たとえば、第1特別図柄）および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報（たとえば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報（たとえば、第1保留記憶）として記憶可能な第1保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報（たとえば、第2保留記憶）として記憶可能な第2保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、図11-4参照）と、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第2保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終

10

20

30

40

50

了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備える。

【0064】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【0065】

手段C14の遊技機は、

手段C11～手段C13から選択される何れかの遊技機であって、

遊技者による動作を検出する動作検出手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、図11-23のステップ069FS158）をさらに備え、

前記終了時演出実行手段は、複数種類のいずれの終了時演出を実行する場合であっても、実行期間中に前記動作検出手段による動作の検出が必要な演出態様で実行する（たとえば、演出パターンA～演出パターンEのいずれもが、遊技者の操作を受付ける演出態様である）。

このような構成によれば、遊技者による介入要素があることで、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0066】

手段C15の遊技機は、

手段C11～手段C13から選択される何れかの遊技機であって、

遊技者による動作を検出する動作検出手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、図11-23のステップ069FS158）をさらに備え、

前記終了時演出実行手段は、実行期間中に前記動作検出手段による動作の検出が必要な演出態様、および、検出が不要な演出態様のいずれかで終了時演出を実行する（たとえば、演出パターンA～演出パターンEのうちいずれかが、遊技者の操作を受付けない演出態様であるようにしてもよい）。

このような構成によれば、遊技者による介入要素があることで、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0067】

手段C16の遊技機は、

手段C11～手段C15から選択される何れかの遊技機であって、

複数種類の終了時演出は、前記終了時演出受付手段によって選択が、所定回（たとえば、1回、複数回）、受けられたときに、所定条件が成立するまでの間（たとえば、いわゆる連チャンが終了するまでの間）、選択の受け付けが不能とされる終了時演出を含む（たとえば、演出パターンBは、全曲解放された場合は、連チャン中は、選択不可能とされる。）。

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0068】

手段C17の遊技機は、

手段 C 1 1 ～手段 C 1 5 から選択される何れかの遊技機であって、

複数種類の終了時演出は、演出結果が特定結果（たとえば、成功）となったときに、所定条件が成立するまでの間（たとえば、いわゆる連チャンが終了するまでの間）、選択の受付が不能とされる終了時演出を含む（たとえば、演出パターン C は、設定示唆が実行された場合は、連チャン中は、選択不可能とされる。）。

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0069】

手段 C 1 8 の遊技機は、

手段 C 1 6 又は手段 C 1 7 の遊技機であって、

複数種類の終了時演出は、選択の受付が不能とされた終了時演出の代わりに、新たに選択の受付が可能とされる終了時演出を含む（たとえば、演出パターン E は、演出パターン B または演出パターン C が選択不可能とされたときに、選択可能とされる。）。

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0070】

手段 C 1 9 の遊技機は、

手段 C 1 1 ～手段 C 1 8 から選択される何れかの遊技機であって、

複数種類の終了時演出は、解放条件（たとえば、他の演出パターンが選択不可能とされたとの条件、連チャンが終了したとの条件）が成立したことに基づいて、選択の受付が可能とされる終了時演出を含む。なお、終了時演出の選択を受け付け可能な選択期間が開始される前、または、当該選択期間中において、遊技者の特殊操作（たとえば、裏ボタン操作、または、コマンド入力、具体的には、十字キーの所定順序での操作、プッシュボタンの連打、パスワード入力など）に応じて、解放条件が成立するようにしてもよい。

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0071】

手段 C 2 0 の遊技機は、

手段 C 1 1 ～手段 C 1 9 から選択される何れかの遊技機であって、

遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（たとえば、図 1 2 - 1 ～図 1 4 - 3 参照）をさらに備え、

複数種類の終了時演出は、前記設定手段によって設定されている前記設定値を示唆する演出を含む（たとえば、図 1 1 - 2 6（H）で示すように、演出パターン C は、設定値を示唆する演出である）。

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【0072】

手段 C 2 1 の遊技機は、

手段 C 1 1 ～手段 C 2 0 から選択される何れかの遊技機であって、

複数種類の終了時演出は、長さが異なる終了時演出を含み（たとえば、演出パターン A ～演出パターン E は、それぞれ、長さが異なる。）、

前記終了時演出実行手段による終了時演出の実行が開始されてから、次の可変表示が開始されるまでの期間が同じとなるように、終了時演出の実行が終了してから、次の可変表示が開始されるまでの期間調整演出を実行する（たとえば、エンディング演出期間が、演出パターン A ～演出パターン E よりも長い時間とされており、余った時間に、大当たり図柄を表示する）。

このような構成によれば、終了時演出の実行が開始されてから、次の可変表示が開始されるまでの期間の調整が不要となり、遊技制御を容易に実行することができる。

【0073】

手段 C 2 2 の遊技機は、

手段 C 1 1 ～手段 C 2 1 から選択される何れかの遊技機であって、
前記終了時演出期間は、少なくとも第 1 期間と該第 1 期間経過後の第 2 期間とを含み、
前記第 1 期間では、前記第 2 期間で実行される演出に関連した関連演出（たとえば、導入演出、説明演出、演出態様選択演出）を実行する（たとえば、図 1 1 － 2 7 で示すように、エンディング演出時間中に、その後に実行される演出パターンを選択する演出パターン選択期間を設けるようにしてもよい）。

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0074】

10

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】第 1 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 － 1】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図 8 － 2】払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。

【図 8 － 3】パチンコ遊技機を示す背面図である。

20

【図 8 － 4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 － 5】（１）～（３）は、設定示唆演出の演出態様を示す説明図、（４）は、設定示唆演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 8 － 6】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 － 7】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 － 8】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 － 9】セキュリティ信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図 8 － 10】電源投入時に設定変更中フラグがセットされているときの報知例を示す説明図である。

【図 8 － 11】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 8 － 12】（１）は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、（２）は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。

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

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

【図 9 － 3】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 9 － 4】小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

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

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

【図 9 － 7】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 － 8】小当たり用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

40

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

【図 9 － 10】K T 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 9 － 11】K T 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 9 － 12】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 － 13】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 － 14】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 － 15】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。

50

- 【図 9-16】第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-17】第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-18】第 1 ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-19】第 1 大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-20】第 1 大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-21】第 1 小当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-22】第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-23】第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-24】第 2 ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-25】第 2 大当り終了処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 9-26】第 2 大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-27】第 2 小当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-28】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 9-29】外部出力信号を説明するための説明図である。
- 【図 9-30】大当り信号 1 および大当り信号 2 の出力タイミングを説明するための説明図である。
- 【図 9-31】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-32】普通図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-33】普通図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-34】普通電動役物開放前処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 9-35】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 9-36】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 9-37】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 9-38】デモ表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-39】デモ表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-40】可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-41】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-42】設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。
- 【図 9-43】小当り R U S H 継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。 30
- 【図 9-44】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-45】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-46】設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 9-47】小当り R U S H 継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 9-48】右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。
- 【図 10-1】遊技状態に対応した飾り図柄及び小図柄の具体例を示す説明図である。
- 【図 10-2】各遊技状態に制御されときの遊技フローを示す説明図である。
- 【図 10-3】第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-4】第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-5】第 1 デモ表示中に始動入賞したときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。 40
- 【図 10-6】第 1 デモ表示中に始動入賞したときの各演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 10-7】第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-8】第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-9】第 1 小当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-10】第 2 小当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-11】(A) は、高確／第 2 K T 状態中に小当り遊技状態に制御されときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、(B) は、低確／第 1 K T 状態中に小当り遊技状態に制御されときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであ 50

る。

【図10-12】(A1)～(A5)は、高確／第2KT状態中に小当り遊技状態に制御されるとき各演出の具体例を示す説明図であり、(B1)～(B4)は、低確／第1KT状態中に小当り遊技状態に制御されるとき各演出の具体例を示す説明図である。

【図10-13】(A)は、飾り図柄に対応した第1特別図柄が大当たりとなるときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、(B)は、飾り図柄に対応しない第2特別図柄が大当たりとなるときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-14】(A1)～(A4)は、飾り図柄に対応した第1特別図柄が大当たりとなるときの各演出の具体例を示す説明図であり、(B1)～(B4)は、飾り図柄に対応しない第2特別図柄が大当たりとなるときの各演出の具体例を示す説明図である。

10

【図10-15】電源断復旧時の状況に応じた送信コマンドを示す図である。

【図10-16】復電タイミング及び復電復旧状態を示す図である。

【図10-17】低確／非KT状態で電源断が発生して電源復旧した場合の各表示制御の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-18】低確／非KT状態で電源断が発生して電源復旧した場合の各表示制御の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-19】高確／第2KT状態で電源断が発生して電源復旧した場合の各表示制御の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-20】高確／第2KT状態で電源断が発生して電源復旧した場合の各表示制御の実行タイミングを示すタイムチャートである。

20

【図10-21】デモ表示制御処理の変形例を示すフローチャートである。

【図10-22】デモ表示制御処理の変形例を示すフローチャートである。

【図10-23】第1デモ表示中に始動入賞したときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-24】第1デモ表示中に始動入賞したときの各演出の演出態様を示す説明図である。

【図11-1】実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図11-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【図11-3】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11-4】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図11-5】特図表示結果等の決定例を示す図である。

【図11-6】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-7】ファンファーレ時間テーブルを示す図である。

【図11-8】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-9】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-10】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-11】エンディング時間テーブルを示す図である。

【図11-12】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-13】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11-14】特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図11-15】大当り開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-16】ファンファーレ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-17】ファンファーレ演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図11-18】ファンファーレ演出の流れを示す画面遷移図である。

【図11-19】ラウンド中処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-20】エンディング演出選択第1処理および第2処理を示すフローチャートである。

【図11-21】ラウンド後処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-22】大当り終了後処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-23】エンディング演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 1 1 - 2 4】エンディング演出の種類の選択の流れを示す画面遷移図である。

【図 1 1 - 2 5】エンディング演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 2 6】エンディング演出の流れを示す画面遷移図である。

【図 1 1 - 2 7】変形例におけるエンディング演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 1】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 2】設定確認処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 1】特徴部 1 0 F における設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 2】特徴部 1 0 F における設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 3】特徴部 1 0 F における遊技停止開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 4】特徴部 1 0 F における遊技停止終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 1】特徴部 4 0 F における演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 4 - 2】特徴部 4 0 F における演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 3】特徴部 4 0 F におけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0075】

(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。

【0076】

(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。

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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）。

【0081】

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。

10

【0082】

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

【0083】

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

20

【0084】

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 LED 3 7 が設けられている。なお、右打ち報知用 LED 3 7 は、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 CPU 1 2 0 によって点灯制御される（図 2 参照）。

【0085】

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。

30

【0086】

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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、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 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【0087】

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

40

【0088】

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

【0089】

50

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。

【0090】

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。

【0091】

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 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する大当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる大入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

また、本例では、可変入賞球装置 6 B と比較して特殊可変入賞球装置 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 6 B は底面部材が右上から左下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特殊可変入賞球装置 17 や可変入賞球装置 6 B 上の遊技球は、特殊可変入賞球装置 17 や可変入賞球装置 6 B が閉状態であれば特殊可変入賞球装置 17 や可変入賞球装置 6 B 上を右上から左下に向けて移動して行く。また、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 17 と可変入賞球装置 6 B とは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置 7 に入賞することな

く可変入賞球装置 6 B 上に落下した遊技球は、可変入賞球装置 6 B の底面部材が後退移動されて第 2 始動入賞口が開状態となっていれば、遊技球は第 2 始動入賞口に入賞し、特殊可変入賞球装置 1 7 の方には遊技球は流れて行かない。一方、第 2 始動入賞口が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置 6 B の底面部材の上を移動して特殊可変入賞球装置 1 7 の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材が後退移動されて特殊入賞口が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口に入賞する。さらに、特殊入賞口も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材の上を移動して、そのままアウト口の方へ落下することになる。

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

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。

【0101】

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。

【0102】

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。

10

【0103】

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

【0104】

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。

20

【0105】

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。

【0106】

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、大当た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た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。

30

【0107】

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。

【0108】

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。

40

【0109】

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。

【0110】

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。

【0111】

50

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。

【0112】

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。

10

【0113】

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。

【0114】

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

【0115】

（遊技の進行の概略）

20

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

【0116】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当たり遊技状態や小当た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。

30

【0117】

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」となる。また、大当た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、極低い割合で小当たり図柄が停止表示され、「小当たり」となる場合があるように構成してもよい。

【0118】

第1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される。

40

【0119】

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

【0120】

50

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。

【0121】

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。

10

【0122】

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。

【0123】

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

【0124】

K T 状態では、通常状態よりも小当りになりやすいK T 制御が実行される。このパチンコ遊技機1では、小当り遊技状態でもある程度の賞球を得ることができるので、大当り遊技状態と比べると得られる賞球が少ないが遊技者にとって有利な状態である。

20

【0125】

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

【0126】

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

30

【0127】

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

【0128】

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

40

【0129】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄

50

の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B 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）。

【0130】

可変入賞球装置 6 B 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 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0131】

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

10

【0132】

第 2 特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技球が通過ゲート 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。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。

【0133】

小当り遊技状態では、特殊可変入賞球装置 1 7 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。

20

【0134】

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）。

【0135】

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。

30

【0136】

（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 8 L、8 R からの音声出力、及び／又は、枠 LED 9 の点等／消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【0137】

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 5 L、5 C、5 R 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。

40

【0138】

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

50

る態様などのことである。

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

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

【0142】

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。

【0143】

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。

【0144】

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。

【0145】

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。

【0146】

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。

10

【0147】

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）。

【0148】

（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。

20

【0149】

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

【0150】

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。

30

【0151】

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。

40

【0152】

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。

【0153】

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

50

1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0154】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ（第 1 カウントスイッチ 2 3 および第 2 カウントスイッチ 2 4））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 1 0 0 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。

【0155】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2、ソレノイド 8 3 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2、特殊入賞口用のソレノイド 8 3 に伝送する。

【0156】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 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。

【0157】

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。

【0158】

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。

【0159】

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。

【0160】

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。

【0161】

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。

【0162】

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

10

20

30

40

50

音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、LED信号(LEDの点灯/消灯態様を指定する信号)をLED制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0163】

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

【0164】

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

【0165】

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

【0166】

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。

【0167】

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。

【0168】

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。

【0169】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0170】

(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。

【0171】

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。

【0172】

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、C

10

20

30

40

50

P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 1 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3 ; N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4 ; N o）、初期化処理（ステップ S 8）を実行する。

【 0 1 7 5 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

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

【 0 1 7 8 】

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

【 0 1 7 9 】

復旧処理または初期化処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。

【0180】

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り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0181】

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

【0182】

第1特別図柄プロセス処理および第2特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ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。

【0183】

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

【0184】

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

【0185】

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）。

【0186】

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

【0187】

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～S121A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～S121A）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。

【0188】

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。

【0189】

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。

【0190】

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。

【0191】

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。

【0192】

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

【0193】

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第2小当たり開放前処理～第2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。

【0194】

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。

【0195】

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。

【0196】

10

20

30

40

50

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

【0197】

ステップS113Aの第1特別図柄停止処理は、第1特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この第1特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aにて第1特別図柄の変動を停止させ、第1特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には第1特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、第1特図プロセスフラグの値が“9”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」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。

10

【0198】

ステップS114Aの第1ゲート通過待ち処理は、第4特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この第1ゲート通過待ち処理では、通過ゲート41への遊技球の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第1特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0199】

ステップS115Aの第1大当り開放前処理は、第1特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この第1大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、第1特図プロセスフラグの値が“6”に更新され、第1大当り開放前処理は終了する。

20

【0200】

ステップS116Aの第1大当り開放中処理は、第1特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この第1大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第1カウントスイッチ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、第1特図プロセスフラグの値が“7”に更新し、第1大当り開放中処理を終了する。

30

【0201】

ステップS117Aの第1大当り開放後処理は、第1特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この第1大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、第1特図プロセスフラグの値が“6”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、第1特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。第1特図プロセスフラグの値が更新されると、第1大当り開放後処理は終了する。

40

【0202】

ステップS118Aの第1大当り終了処理は、第1特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この第1大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機

50

する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御やK T制御、高ベース制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、第1大当り終了処理は終了する。

【0203】

ステップS119Aの第1小当り開放前処理は、第1特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この第1小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基つき、小当り遊技状態において特殊入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、第1特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、第1小当り開放前処理は終了する。

【0204】

ステップS120Aの第1小当り開放中処理は、第1特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この第1小当り開放中処理には、特殊入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、特殊入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。特殊入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、第1特図プロセスフラグの値が“11”に更新され、第1小当り開放中処理は終了する。

【0205】

ステップS121Aの第1小当り終了処理は、第1特図プロセスフラグの値が“11”のときに実行される。この第1小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、第1小当り終了処理は終了する。

【0206】

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。

【0207】

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

【0208】

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

10

20

30

40

50

【0209】

(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6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122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S72)。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。

10

【0210】

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S73)。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S73; No)、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【0211】

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

20

30

【0212】

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

40

【0213】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、枠LED9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

50

【0214】

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

【0215】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御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。

10

【0216】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御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。

【0217】

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。

20

【0218】

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。

30

【0219】

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。

40

【0220】

50

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【 0 2 2 1 】

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

20

【 0 2 2 2 】

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

【 0 2 2 3 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 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

【 0 2 2 4 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当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。

40

【 0 2 2 5 】

(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。

【 0 2 2 6 】

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

【 0 2 2 7 】

50

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

【０２２８】

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。

10

【０２２９】

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。

20

【０２３０】

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

【０２３１】

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。

30

【０２３２】

〔特徴部２１ＴＭに関する説明〕

次に、特徴部２１ＴＭに関して説明する。パチンコ遊技機１には、例えば図８－１に示すような主基板１１、演出制御基板１２、ターミナル基板（情報出力基板）２１ＴＭ０１６といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機１には、主基板１１と演出制御基板１２との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板１５なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１における遊技盤２などの背面には、例えば払出制御基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

40

【０２３３】

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

【０２３４】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、図８－３に示すように、基板ケース２１ＴＭ２０１に収納された状態でパチンコ遊技機１の背面に搭載され、パチンコ遊技機１にお

50

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

10

【0235】

また、主基板 11 には、図 8-3 に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側から視認可能な表示モニタ 21 T M 0 2 9 が設けられており、該表示モニタ 21 T M 0 2 9 に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ 21 T M 0 2 9 の左側方には表示切替スイッチ 21 T M 0 3 0 が設けられており、該表示切替スイッチ 21 T M 0 3 0 の操作によって表示モニタ 21 T M 0 2 9 に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

【0236】

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

20

【0237】

また、図 8-1 に示す主基板 11 は、図 8-3 に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース 21 T M 2 0 1 に封入されており、主基板 11 の中央には表示モニタ 21 T M 0 2 9（例えば、7 セグメント）が配置され、表示モニタ 21 T M 0 2 9 の右側には表示切替スイッチ 21 T M 0 3 0 が配置されている。表示モニタ 21 T M 0 2 9 及び表示切替スイッチ 21 T M 0 3 0 は、主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。主基板 11 の背面中央下部には、後述する設定変更モードまたは設定確認モードに切り替えるための錠スイッチ 21 T M 0 5 1（図 8-1 参照）が設けられている。主基板 11 は、遊技機用枠 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 11 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

30

【0238】

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

40

【0239】

また、電源基板は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケースに封入されており、

50

電源基板の背面右側下部には、後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052と、電源スイッチ21TM055が設けられている。遊技場の店員等が、パチンコ遊技機1に電源電圧が供給されていない状態で、電源スイッチ21TM055を操作することで、主基板11、演出制御基板12、払出制御基板21TM037等の各基板に所定の動作電圧が供給される。さらに、電源スイッチ21TM055が操作されるタイミングで、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100にクリア信号が入力され、後述する初期化処理（RAMクリア）が実行される。同じ電源基板上において、電源スイッチ21TM055とクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052を近くに配置することで、電源投入操作及び初期化操作を行い易いようにしている。

10

【0240】

尚、錠スイッチ21TM051及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052は、パチンコ遊技機1の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠3を開放しない限り操作不可能とされており、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。また、錠スイッチ21TM051はキー操作を要することから、遊技店の店員のなかでも、錠スイッチ21TM051の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ21TM051は、所定のキーによってONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチであるが、該切替操作を実行可能であると共に該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチであっても良い。

20

【0241】

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

【0242】

尚、図8-3に示すように、パチンコ遊技機1の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機1外に排出するためのノズル（排出口）が設けられており、該ノズル内には、パチンコ遊技機1内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ21TM070が設けられている。該排出口スイッチ21TM070は、スイッチ回路110に接続されている。

30

【0243】

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

40

【0244】

図8-2は、払出制御基板21TM037および球払出装置21TM097などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図8-2に示すように、払出制御基板21TM037には、払出制御用CPU21TM371を含む払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が搭載されている。この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、1チップマイクロコンピュータであり、少なくともRAMが内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370、RAM（図示せず）、払出制御用プログラムを格納したROM（図示せず）およびI/Oポート等は、払出制御基

50

板 2 1 T M 0 3 7 を構成する。すなわち、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1、R A M および R O M を有する払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 と、I / O ポートとで実現される。また、I / O ポートは、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に内蔵されていてもよい。

【0245】

球切れスイッチ 2 1 T M 1 8 7、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 および払出個数カウン
トスイッチ 2 1 T M 3 0 1 からの検出信号は、中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して払出制御
基板 2 1 T M 0 3 7 の I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 f に入力される。なお、この実施の形
態では、払出個数カウントスイッチ 2 1 T M 3 0 1 からの検出信号は、払出制御用マイ
クロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に入力されたあと、I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 a および
出力回路 2 1 T M 3 7 3 B を介して主基板 1 1 に出力される。

10

【0246】

また、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 には、図 8-2 に示すように、遊技盤 2 を支持固定
する遊技機用枠 3 の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤 2 の前面を開閉可能に
覆うガラス扉枠 3 a の開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放セ
ンサ 2 1 T M 3 0 0 が接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づい
て、各種の異常（エラー）の発生を判定する機能も備えている。なお、遊技機用枠 3 の開
放が検知されたときの検知信号と、ガラス扉枠 3 a の開放が検知されたときの検出信号と
は、異なる端子に入力されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7
0 は、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、区別して認識可能と
なっている。

20

【0247】

また、払出モータ位置センサ 2 1 T M 2 9 5 からの検出信号は、中継基板 2 1 T M 0 7
2 を介して払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 e に入力される。
払出モータ位置センサ 2 1 T M 2 9 5 は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の回転位置を検出す
るための発光素子（L E D）と受光素子とによるセンサであり、遊技球が詰まったこと、
すなわちいわゆる球噛みを検出するために用いられる。払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に搭
載されている払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、球切れスイッチ 2 1 T
M 1 8 7 からの検出信号が球切れ状態を示していたり、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 か
らの検出信号が満タン状態を示していると、球払出処理を停止する。

30

【0248】

さらに、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 からの検出信号が満タン状態を示していると、
払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、打球発射装置からの球発射を停止さ
せるために、発射基板 2 1 T M 0 9 0 に対してローレベルの満タン信号を出力する。発射
基板 2 1 T M 0 9 0 の A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 が出力する発射モータ 2 1 T M 0 9 4 へ
の発射モータ信号は、発射基板 2 1 T M 0 9 0 から発射モータ 2 1 T M 0 9 4 に伝えられ
る。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 からの満タン信号は、発射基板 2 1
T M 0 9 0 に搭載された A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 の入力側の一方に入力され、駆動信号
生成回路 2 1 T M 0 9 2 からの駆動信号（発射モータ 2 1 T M 0 9 4 を駆動するための信
号であって、電源基板からの電源を供給する役割を果たす信号である。）は、A N D 回路
2 1 T M 0 9 1 の入力側の他方に入力される。そして、A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 の発射
モータ信号が発射モータ 2 1 T M 0 9 4 に入力される。すなわち、払出制御用マイクロコ
ンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が満タン信号を出力している間は、発射モータ 2 1 T M 0 9 4
への発射モータ信号の出力が停止される。

40

【0249】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 には、遊技制御用マイクロコンピュ
ータ 1 0 0 とシリアル通信で信号を入出力（送受信）するためのシリアル通信回路 2 1 T
M 3 8 0 が内蔵されている。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0
0 と 払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 とは、シリアル通信回路 2 1 T M
5 0 5、2 1 T M 3 8 0 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と 払出制御

50

用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の接続確認を行うために、一定の間隔（例えば 1 秒）で信号（賞球要求信号、受信 A C K 信号）をやり取り（送受信）している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 を介して、一定の間隔で接続確認を行うための信号（この実施の形態における賞球要求信号）を送信し、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号（受信 A C K 信号）を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。この実施の形態では、賞球要求信号や受信 A C K 信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信 A C K 信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間で特定のデータをやり取りするように構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信する。そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信 A C K 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 A C K 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。また、所定のエラー（球貸し、満タン、球切れなどのエラー）が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信 A C K 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 A C K 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。

【0 2 5 0】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b を介して、賞球払出数を示す賞球情報信号および貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板（枠用外部端子基板と盤用外部端子基板とを含む）2 1 T M 1 6 0 に出力する。なお、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b の外側に、ドライバ回路が設置されているが、図 8 - 2 では記載省略されている。

【0 2 5 1】

また、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 c を介して、7 セグメント L E D によるエラー表示用 L E D 2 1 T M 3 7 4 にエラー信号を出力する。さらに、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b を介して、点灯／消灯を指示するための信号を賞球 L E D 2 1 T M 0 5 3 および球切れ L E D 2 1 T M 0 5 4 に出力する。なお、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の入力ポート 2 1 T M 3 7 2 f には、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ 2 1 T M 3 7 5 からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ 2 1 T M 3 7 5 は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用いられる。

【0 2 5 2】

さらに、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 からの払出モータ 2 1 T M 2 8 9 への駆動信号は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 a および中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して球払出装置 2 1 T M 0 9 7 の払出機構部分における払出モータ 2 1 T M 2 8 9 に伝えられる。なお、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 a の外側に、ドライバ回路（モータ駆動回路）が設置されているが、図 8 - 3 では記載省略されている。

【0 2 5 3】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、使用可表示ランプ、連結台方向表示器、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インタフェース基板（中継基板）2 1 T M 0 6 6 には、度数表示 L E D 2 1 T M 0 6 0、球貸し可 L E D 2 1 T M 0 6 1、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 および返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 が接続される。

【0 2 5 4】

インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 からカードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、遊技者の

操作に応じて、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されたことを示す球貸スイッチ信号および返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からインタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間では、接続信号（V L 信号）、ユニット操作信号（B R D Y 信号）、球貸し要求信号（B R Q 信号）、球貸し完了信号（E X S 信号）およびパチンコ機動作信号（P R D Y 信号）が入力ポート 2 1 T M 3 7 2 f および出力ポート 2 1 T M 3 7 2 d を介して送受信される。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間には、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 が介在している。よって、接続信号（V L 信号）等の信号は、図 8 - 2 に示すように、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 を介してカードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間で送受信されることになる。

【 0 2 5 5 】

パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に P R D Y 信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、V L 信号を出力する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号の入力状態によってカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の接続状態／未接続状態を判定する。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチが操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。

【 0 2 5 6 】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を立ち上げ、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R Q 信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を立ち下げる。その後、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

【 0 2 5 7 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 で用いられる電源電圧 A C 2 4 V は払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 から供給される。すなわち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 およびインタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 を介して行われる。この例では、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 内に配されているカードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する A C 2 4 V の電源供給ラインに、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

【 0 2 5 8 】

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

【 0 2 5 9 】

図 8 - 4 (A) ～ (F) は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図で

10

20

30

40

50

ある。表示結果判定テーブルとは、ROM 101に記憶されているデータの集まりであって、MR 1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1（第1）である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2（第2）である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

【0260】

図8-4（A）に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率（ $1/300$ ）で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/300$ ）で大当たり当選するようになっている。

10

【0261】

また、図8-4（B）に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率（ $1/280$ ）で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/280$ ）で大当たり当選するようになっている。

20

【0262】

また、図8-4（C）に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（ $1/280$ ）で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/280$ ）で大当たり当選するようになっている。

30

【0263】

また、図8-4（D）に示すように、設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率（ $1/250$ ）で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/250$ ）で大当たり当選するようになっている。

【0264】

また、図8-4（E）に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率（ $1/235$ ）で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/235$ ）で大当たり当選するようになっている。

40

【0265】

また、図8-4（F）に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3

50

」、「4」、「5」である場合よりも高い確率（1／220）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（1／220）で大当りに当選するようになっている。

【0266】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図8-4（A）～（F）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りF）とすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図8-4（A）～（F）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0267】

また、本実施例では、CPU103は、図8-4（A）～（F）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【0268】

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

【0269】

（設定示唆演出）

設定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。図8-5（1）、（2）、及び（3）は、設定示唆演出の例を示している。図8-5（1）は、大当り終了画面において「晴れ」態様のエンディング画像が選択された例、図8-5（2）は、大当り終了画面において「曇り」態様のエンディング画面が選択された例、図8-5（3）は、大当り終了画面において「雨」態様のエンディング画像が選択された例を示している。また、図8-5（4）は、設定示唆演出の態様を、設定コマンドが指定した設定値に基づいて決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。

【0270】

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

【0271】

図8-5（4）に示すテーブルには、設定コマンドで指定された設定値が「1，2」である場合、「3，4」である場合、及び「5，6」である場合について、それぞれ、設定示唆演出の態様を、図8-5（1）に示す「晴れ」態様に決定する場合、図8-5（2）

に示す「曇り」態様に決定する場合、及び図 8-5 (3) に示す「雨」態様に決定する場合、の判定値が割り振られている。

【0272】

演出制御用 CPU 120 は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「1」又は「2」である場合には、低い割合（例えば 20%）で（1）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば 40%）で（2）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば 40%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用 CPU 120 は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「3」又は「4」である場合には、低い割合（例えば 20%）で（1）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、高い割合（例えば 50%）で（2）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば 30%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用 CPU 120 は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「5」又は「6」である場合には、高い割合（例えば 50%）で（1）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、低い割合（例えば 20%）で（2）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば 30%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。

【0273】

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

【0274】

（電源投入時処理）

次に、電源投入時処理について説明する。

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

【0275】

図 8-6 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 は、電源が投入された後に、バックアップ RAM 領域のデータチェックを行う（ステップ S21 TM4010）。この処理は、データチェックとしてパリティチェックを行う。

【0276】

チェック結果が正常であれば（ステップ S21 TM4010 で YES）、CPU 103 は、RAM 102 の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値、例えば、0～5 の何れかに合致するか否かを確認する（ステップ S21 TM4020）。本例では設定値格納領域に格納されている設定値として、0、1、2、3、4、及び 5 の 6 つの数字を正規の値としており、大当り確率が異なる 6 段階の設定値を設けている。本例における設定値 0 は前述した図 8-4 等で示す設定値 1 に相当し、本例における設定値 1 は前述した図 8-4 等で示す設定値 2 に相当し、本例における設定値 2 は前述した図 8-4 等で示す設定値 3 に相当し、本例における設定値 3 は前述した図 8-4 等で示す設定値 4 に相当し、本例における設定値 4 は前述した図 8-4 等で示す設定値 5 に相当し、本例における設定値 5 は前述した図 8-4 等で示す設定値 6 に相当する。

【0277】

ここで、本例では、パチンコ遊技機 1 が遊技機メーカーから出荷される際（遊技場に設置される前）には、設定値格納領域に、上記正規の値のうち最も大当り確率が低い値（本例

では0)が記憶されているものとする。なお、設定値格納領域のデータが壊れている場合には、正規の値となっていない場合がある。設定値が正規の値であれば(ステップS21TM4020でYES)、設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS21TM4030)。設定変更中フラグは、後述する設定変更モードに移行したときにセットされ(ステップS21TM4580)、錠スイッチ21TM051がOFF状態に切り替えられたときにクリアされる(ステップS21TM4720)。

【0278】

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

10

【0279】

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

【0280】

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

20

【0281】

一方、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がOFF状態であれば(ステップS21TM4040でNO)、CPU103は、ステップS21TM4060に移行する。

30

【0282】

次いで、CPU103は、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となっているか否かを確認する(ステップS21TM4060)。ここで、前述したように、遊技機用枠3の開放状態、ガラス扉枠3aの開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300から払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100に、遊技機用枠3の開放状態が検出された旨を通知し、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100に、ガラス扉枠3aの開放状態が検出された旨を通知することで、遊技制御用マイクロコンピュータ100側で、遊技機用枠3の開放状態と、ガラス扉枠3aの開放状態とを、個別に認識可能となっている。

40

【0283】

なお、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300から遊技制御用マイクロコンピュータ100に対して、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される構成とした場合(即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100が遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300を備える場合)には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、これらの検出信号の入力によって、遊技機用枠3の開放状態と、ガラス扉枠3aの開放状態とを、個別に認識可能とな

50

る。

【0284】

CPU103が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識した場合には（ステップS21TM4060でYES）、錠スイッチ21TM051がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM4070）。そして、錠スイッチ21TM051がON状態であれば（ステップS21TM4070でYES）、図8-7に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップS21TM4510以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。

【0285】

即ち、バックアップRAM領域のデータチェック結果が正常であり（ステップS21TM4010でYES）、設定値が正規の値であり（ステップS21TM4020でYES）、設定変更中に電源断が発生していない場合には（ステップS21TM4030でNO）、遊技機用枠3が開放状態であり（ステップS21TM4060でYES）、且つ、錠スイッチ21TM051がON状態である（ステップS21TM4070でYES）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となる。一方、遊技機用枠3が閉鎖状態であるか（ステップS21TM4060でNO）、又は、錠スイッチ21TM051がOFF状態である（ステップS21TM4070でNO）場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップS21TM4760（設定コマンドの送信）に移行する。

【0286】

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

【0287】

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

【0288】

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

【0289】

一方、ステップS21TM4060で、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識しなかった場合（ステップS21TM4060でNO）、即ち、遊技機用

枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となっている場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップ S 2 1 T M 4 7 6 0 (設定コマンドの送信)に移行する。また、ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であることが確認されると(ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で N O)、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップ S 2 1 T M 4 7 6 0 (設定コマンドの送信)に移行する。

【0290】

バックアップ R A M 領域のデータチェックにおいて(ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0)、チェック結果が異常であれば(ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で N O)、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 に移行する。また、設定値格納領域に格納されている値のチェックにおいて(ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0)、設定値格納領域に正規の値(0~5)が格納されていない場合には(ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で N O)、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 に移行する。また、設定変更中フラグのチェックにおいて(ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0)、設定変更中フラグがセットされていることが確認された場合には(ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S)、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 に移行する。

【0291】

ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値(0~5)が格納されている場合であっても、バックアップ R A M 領域の一部が壊れている場合には、ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で N O と判定されて、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 に移行する。即ち、設定値格納領域に格納されている値が不適切である可能性がある場合には、設定変更モード移行条件(後述するステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 ~ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0)が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、仮に、バックアップ R A M 領域のデータチェックにおいて(ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0)、チェック結果が正常であっても(ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で Y E S)、設定値格納領域に正規の値(0~5)が格納されていない場合には(ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で N O)、設定変更モード移行条件(後述するステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 ~ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0)が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、前回の電源断発生時に設定変更モードに制御されていた場合には、設定変更モード移行条件(後述するステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 ~ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0)が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。

【0292】

ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 において、C P U 1 0 3 は、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっているか否かを確認する(ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0)。C P U 1 0 3 が、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識した場合には(ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 で Y E S)、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であるか否かを確認する(ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0)。

【0293】

錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であれば(ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で Y E S)、C P U 1 0 3 は、クリアスイッチ(設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であるか否かを確認する(ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0)。

【0294】

クリアスイッチ(設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であれば(ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 で Y E S)、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグを 1 に設定する(ステップ S 2 1 T M 4 1 5 0)。そして、図 8-7 に示す、設定変更モードに関連したステップ S 2 1 T M 4 5 1 0 以降の処理が実行される。

【0295】

一方、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 で、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識しなかった場合(ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 で N O)、即ち、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となっている場合、ステップ S 2 1 T M 4 1 3

0で、錠スイッチ21TM051がON状態となっていない場合（ステップS21TM4130でNO）、ステップS21TM4140において、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態となっていない場合（ステップS21TM4140でNO）には、CPU103は、設定変更モードに関連したステップS21TM4510以降の処理を実行することなく、設定値格納領域に格納されている設定値が異常である可能性があることを示す設定値異常エラーコマンドを演出制御用CPU120に送信する。

【0296】

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

【0297】

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

【0298】

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

【0299】

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

【0300】

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

【0301】

即ち、バックアップRAM領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップS21TM4010でNO）、設定値が正規の値ではない場合（ステップS21TM4020でNO）、及び、設定変更中に電源断が発生した場合（即ち、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合であり、ステップS21TM4030でYESと判定される場合）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常

遊技処理（例えば、賞球処理や特別図柄プロセス処理等を含む遊技制御用タイマ割込処理）に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、RAMクリアフラグをセットして設定変更モードに移行させるようにしている。

【0302】

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

10

【0303】

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

【0304】

ループ処理（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０）に移行してしまうと通常遊技処理に移行することができなくなるため、遊技場の店員等は、一旦パチンコ遊技機１を電源断として再度電源を投入しなければならない。このように、設定変更モードに移行するための条件が成立していない場合には、一旦は電源断を行わせて、次の電源投入時に（１）～（３）の条件を全て成立させるようにして、設定変更モードに移行させ、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させるようにしている。

20

【0305】

なお、ＣＰＵ１０３は、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを、予め定められた電源断指示態様で発光させることにより、電源をＯＦＦ状態とするように促すようにしても良い。

30

【0306】

本実施形態では、設定変更中フラグがセットされていない場合（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、設定値の変更を許可しないものの、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするために、（１）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＹＥＳ）、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＹＥＳ）、という２つの条件が必要となっている。

【0307】

しかしながら、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、（１）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１２０でＹＥＳ）、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳ）、という２つの条件が成立している場合であっても、設定確認モードに制御されることはない。これら（１）及び（２）の条件が成立している場合であっても、（３）ステップＳ２１ＴＭ４１４０でクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態でない（ＮＯ）と判定された場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理）に制御されることになる。

40

【0308】

次に、設定変更モード及び設定確認モードに関連する処理について、図８－７及び図８－８を用いて説明する。図８－７の処理において、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値（本例では０～５の何れか）に合致する

50

か否かを確認する（ステップS 2 1 T M 4 5 1 0）。設定値格納領域に正規の値（0～5）が格納されている場合には（ステップS 2 1 T M 4 5 1 0でYES）、ステップS 2 1 T M 4 5 3 0に移行する。設定値格納領域に正規の値（0～5）が格納されていない場合には（ステップS 2 1 T M 4 5 1 0でNO）、CPU 1 0 3は、設定値格納領域に、正規の値として、最も大当り確率が低い「0」を格納する（ステップS 2 1 T M 4 5 2 0）。そして、ステップS 2 1 T M 4 5 3 0に移行する。

【0309】

次いで、CPU 1 0 3は、4 m sのウェイト（ステップS 2 1 T M 4 5 3 0）を行った後に、電源断用処理を実行する（ステップS 2 1 T M 4 5 4 0）。電源断用処理において、CPU 1 0 3は、不測の停電等を含む電源断に基づく電源断信号が入力されているか否かを確認して、電源断信号が入力されている場合には、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 1 0 2にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 1 0 2のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。即ち、電源断用処理では所定のバックアップ領域にチェックデータを格納する。

【0310】

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

【0311】

次いで、CPU 1 0 3は、設定値格納領域に格納されている設定値（本例では0～5）に対応した値を、表示モニタ2 1 T M 0 2 9に表示させる（ステップS 2 1 T M 4 5 5 0）。ここで、表示モニタ2 1 T M 0 2 9に表示される値は、設定値格納領域に格納されている値（0～5）に1を加算した値（1～6）である。遊技場の店員は通常、設定値の範囲を1～6と認識しているため、設定値格納領域に格納されている値をそのまま表示モニタ2 1 T M 0 2 9に表示させてしまうと、遊技場の店員が実際の設定値を誤って認識してしまうおそれがある。従って、本例では「設定値格納領域に格納されている値+1」を、設定値として表示モニタ2 1 T M 0 2 9に表示させるようにしている。次いで、CPU 1 0 3は、セキュリティ信号を出力する（ステップS 2 1 T M 4 5 6 0）。

【0312】

次いで、CPU 1 0 3は、RAMクリアフラグが0であるか否かを確認する（ステップS 2 1 T M 4 5 7 0）。RAMクリアフラグが0であれば（ステップS 2 1 T M 4 5 7 0でYES）、即ち、モード（ここでは設定確認モード）終了後にRAMクリアが実行されない場合には、CPU 1 0 3は、設定確認モードに制御されたことを指定する設定確認モードコマンドを送信し（ステップS 2 1 T M 4 6 5 0）、ステップS 2 1 T M 4 6 8 0に移行する。演出制御用CPU 1 2 0は、設定確認モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置5やスピーカ8 L、8 Rにより、当該遊技機が設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【0313】

一方、RAMクリアフラグが1であれば（ステップS 2 1 T M 4 5 7 0でNO）、即ち、モード（ここでは設定変更モード）終了後にRAMクリアが実行される場合には、CPU 1 0 3は、設定値の変更が行われている可能性があることを示す設定変更中フラグをセットする（ステップS 2 1 T M 4 5 8 0）。設定変更中フラグの値が格納される領域は、バックアップRAM領域に含まれるため、電源断の状態となっても、設定変更中フラグの

値は保持される。そのため設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、次回の電源投入時に設定変更中フラグの値が1の状態（セット状態）となっている。

【0314】

次いで、CPU103は、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モードコマンドを送信する（ステップS21TM4590）。演出制御用CPU120は、設定変更モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定変更モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置5やスピーカ8L、8Rにより、当該遊技機が設定変更モードに制御されていることを報知することが可能となる。

10

【0315】

次いで、CPU103は、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されたか否かを示す設定切替スイッチ情報を入力し（ステップS21TM4600）、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されたか否かを確認する（ステップS21TM4610）。

【0316】

設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されていなければ（ステップS21TM4610でNO）、CPU103は、ステップS21TM4680に移行する。設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作された場合には（ステップS21TM4610でYES）、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を更新して（ステップS21TM4620）、ステップS21TM4680に移行する。更新された設定値は次回のステップS21TM4550で表示モニタ21TM029に表示される。

20

【0317】

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

30

【0318】

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

40

【0319】

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

【0320】

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

50

【0321】

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

【0322】

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

【0323】

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

【0324】

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

【0325】

即ち、図8-9（1）に示すように、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し（ステップS21TM4560）、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了から少なくとも1secが経過するまでセキュリティ信号を継続して出力するようにセキュリティ信号タイマの値をセットする（ステップS21TM4710）。

【0326】

ここで、ステップS21TM4560でセキュリティ信号の出力を開始する処理は、設

定変更モードに制御されるか、あるいは設定確認モードに制御されるかにかかわらず（何れのモードに制御されるかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。また、ステップS 2 1 T M 4 7 1 0においてセキュリティ信号の残り出力期間をセットする処理も、設定変更モードに制御されたのか、あるいは設定確認モードに制御されたのかにかかわらず（何れのモードに制御されたかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。このように、設定変更モードに制御される場合と、設定確認モードに制御される場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を共通化することにより、セキュリティ信号の出力制御を簡素化し、制御負担を軽減させることができる。

【0327】

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

【0328】

ここで、設定変更モード又は設定確認モードの制御が終了した直後のステップS 2 1 T M 4 7 1 0では、設定変更モードに制御された場合と、設定確認モードに制御された場合とで共通の値（1 0 0 0 m s）をセキュリティ信号タイマにセットしている。しかしながら、設定変更モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を両方とも共通化してしまうと、外部装置側で何れのモードに制御されたのかを把握することが困難となってしまう。

【0329】

そこで、本実施形態では、図8-9（2）に示すように、設定変更モードに制御された場合、即ちRAMクリアフラグが1にセットされている場合には、一旦はステップS 2 1 T M 4 7 1 0でセキュリティ信号タイマの値として1 0 0 0 m sをセットした後に、後述するステップS 2 1 T M 4 7 7 0でNOと判定されたことに基づいて、RAMクリア後のステップS 2 1 T M 1 4 6 5でセキュリティ信号タイマの値として3 0 0 0 0 m sを再セットする（上書きする）ようにしている。即ち、セキュリティ信号の残り出力期間を一旦は1 s e cにセットした後に、セキュリティ信号の残り出力期間を3 0 s e cに再セットする（上書きする）ようにしている。

【0330】

以上に示した信号出力制御を行った場合、セキュリティ信号の最終的な出力停止タイミングは、図8-9（2）に示すように、設定確認モードに制御されていた場合には設定確認モード終了から1 s e cが経過したタイミングとなり、設定変更モードに制御されていた場合には設定変更モード終了から3 0 s e cが経過したタイミングとなる。

【0331】

具体的には、設定確認モードに制御されていた場合（RAMクリアが行われず、セキュリティ信号タイマの値が1秒から変更されなかった場合）には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理（例えば、情報出力処理）において、セキュリティ信号タイマの値が1 0 0 0 m sから0 m sになるまでセキュリティ信号の出力を継続し、設定変更モードに制御されていた場合（RAMクリアが行われた場合であり、セキュリティ信号タイマの値が1秒から3 0秒に変更された場合）には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理（例えば、情報出力処理）において、セキュリティ信号タイマの値が3 0 0 0 0 m sから0 m sになるまでセキュリティ信号の出力を継続することになる。なお、設定確認モードに制御されていた場合、設定変更モードに制御されていた場合に、遊技制御用タイマ割込処理に移行する前のタイミングで、セキュリティ信号タイマの値が所定時間（1 0 0 0 m s又は3 0 0 0 0 m s）から0 m sになるまでセキュリティ信号の出力を継続するようにして、セキュリティ信号の出力終了後に遊技制御用タイマ割込処理に移行するようにしても良い。

【0332】

このように、設定確認モードの制御が終了した場合と、設定変更モードの制御が終了し

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

【0333】

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

【0334】

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

【0335】

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

【0336】

なお、図8-7のステップS21TM4710に示す例では、セキュリティ信号タイマの値として1秒を設定するようにしているが、このような形態に限らず、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に最初に設定するセキュリティ信号タイマの値は、少なくともセキュリティ信号が出力されたことを外部装置側で認識可能な期間であれば良く、例えば50ms以上であれば良い。即ち、設定変更モードが終了した場合と設定確認モードが終了した場合とで、共通の50msをセキュリティ信号タイマの値として設定しても良い。

【0337】

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

【0338】

次いで、CPU103は、表示モニタ21TM029に表示している設定値を消去する（ステップS21TM4730）。そして、設定値格納領域に格納されている設定値（0～5の何れか）を設定コマンドにセットして、その設定コマンドを送信する（ステップS21TM4760）。なお、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れのモ

ードにも制御されない場合であっても、ステップ S 2 1 T M 4 7 6 0 の処理は実行されることになり、設定コマンドが送信される。

【0339】

ここで、遊技者は通常、設定値の範囲を 1～6 と認識しており、演出制御用 C P U 1 2 0 側で、設定コマンドが指定する値（設定値格納領域に格納されている値）をそのまま画像表示装置 5 に表示してしまうと、遊技者が設定値を誤って理解してしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 側で、設定コマンドにより指定される値（0～5）に 1 を加算した値を設定値（1～6）として認識し、設定値 1～6 の範囲で、設定値を示唆する演出を実行するようにしている。

【0340】

10

なお、このような形態に限らず、C P U 1 0 3 が、設定値格納領域に格納されている設定値（0～5）に 1 を加算した値（1～6）を設定コマンドにセットして、演出制御用 C P U 1 2 0 に送信するようにしても良い。これにより、設定コマンドが指定する設定値の範囲は 1～6 となり、遊技者が通常認識している範囲と合致することになる。演出制御用 C P U 1 2 0 側では、設定コマンドが指定する設定値（1～6）をそのまま画像表示装置 5 に表示したり、あるいは、設定コマンドが指定する設定値（1～6）を示唆する演出を実行することで、適切に設定値を報知又は示唆することができる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 側で、受信した設定コマンドが指定する設定値に対して加算処理を行うことも不要となり、演出制御用 C P U 1 2 0 側の制御負担を軽減できる。

【0341】

20

前述したように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定コマンドの受信により、設定確認モード又は設定変更モードが終了したことを特定可能である。また、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。

【0342】

次いで、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグの値が 0 であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 7 7 0）。

【0343】

ここで、R A M クリアフラグの値が 0 である（ステップ S 2 1 T M 4 7 7 0 で Y E S）ということは、バックアップ R A M 領域のデータチェック結果が正常であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で Y E S）、設定値が正規の値である（ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で Y E S）、と判定され、且つ、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O）、さらに、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O F F 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 で N O）ということであるから、R A M クリアを伴わない電源断復旧時の処理を実行すれば良い。

30

【0344】

C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグの値が 0 である場合、電源投入時にバックアップ R A M 領域のデータチェック結果が正常であった場合の処理を実行して、割込許可後に遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。即ち、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されなかった場合、又は、設定確認モードの制御が終了した場合には、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグの値が 0 であることに基づいて R A M クリアを実行することなく、電源断復旧時のコマンドとしてバックアップコマンドを送信して、通常遊技処理に移行することになる。

40

【0345】

演出制御用 C P U 1 2 0 では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（R A M クリアは行われてないこと）を認識する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、枠 L E D 9 等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われた

50

こと（RAMクリアは行われてないこと）を報知することが可能である。

【0346】

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

【0347】

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

10

【0348】

図8-8に示すように、CPU103は、RAMクリアフラグが1であることに基いてRAMクリア処理を行う（ステップS21TM1410）。RAMクリア処理では、RAM102の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されるが、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、RAMクリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ21TM029に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、RAMクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ21TM029に「C」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する（ステップS21TM1420）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM102の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。

20

【0349】

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

30

【0350】

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

40

【0351】

ステップS21TM1430、ステップS21TM1440の実行後、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す（ステップS21TM1450）。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基づいて特別図柄プロセス処理における大当り判定が実行される。次いで、CPU103は、電源投入時（あるいは設定変更モードの終了時）に初期化処理が行われたことを指定する初期化コマンドを送信する（ステップS21TM1460）。演出制御用CPU120

50

では、この初期化コマンドを受信したことに基づいて、初期化処理が行われたこと（電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、RAMクリアが行われたこと）を認識する。演出制御用CPU120は、初期化コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5、スピーカ8L、8R、枠LED9等の演出装置において、遊技状態等の初期化が行われたこと（電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、RAMクリアが行われたこと）を報知することが可能である。

【0352】

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

【0353】

このステップS21TM1465又は前述したステップS21TM4710で、セキュリティ信号タイマの値が設定されたことにより、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理においてセキュリティ信号が出力されることになり（情報出力処理）、その後、割込許可により遊技制御用タイマ割込処理が実行される毎に、セキュリティ信号タイマの値が2msずつ減算され、セキュリティ信号タイマの値が0となったタイミングでセキュリティ信号の出力が停止されることになる。

【0354】

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

【0355】

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

【0356】

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

【0357】

次いで、CPU103は、表示用乱数更新処理（ステップS21TM1520）および初期値用乱数更新処理（ステップS21TM1530）を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS21TM1510）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS21TM1540）。これにより、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能な通常遊技処理に移行する。本実施例では、表示用乱数とは

、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ100が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

10

【0358】

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

20

【0359】

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

30

【0360】

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

40

【0361】

前述したように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされている場合には、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことになるため、設定値が不安定な状態となっており、遊技場側で確定させようとしている設定値が設定値格納領域に格納されていない可能性がある。図8-6～図8-8に示した例では、CPU103は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップS21TM4030でYES）に基づいて、通常遊技処理に移行させず遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM42

50

20のループ処理)に制御可能なようにしており、遊技停止状態への制御に対応してセキュリティ信号を出力するようにしている(ステップS21TM4220)。

【0362】

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

【0363】

また、図8-6~図8-8に示した例では、CPU103は、設定変更中フラグがセットされていること(ステップS21TM4030でYES)に基づいて、設定変更モードに移行するための条件(ステップS21TM4120~ステップS21TM4140が全
10
てYESであること)が成立していない場合に、設定値異常エラーコマンドを送信する(ステップS21TM4190)とともに、遊技停止状態(ステップS21TM4200~
ステップS21TM4220のループ処理)において表示モニタ21TM029に「E」
の文字を表示するエラー表示を行う(ステップS21TM4210)。

【0364】

図8-10に示す例では、表示モニタ21TM029を構成する各7セグメント表示器
21TM029A~21TM029Dに、それぞれ「E」の文字を表示することで、遊技
場の店員に異常の発生(設定変更モードに制御されていた状態で電源断が発生した可能性
があること)を明確に報知するようにしている。また、設定値異常エラーコマンドを受信
した演出制御用CPU120は、画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変
20
更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示することにより、遊技場の店員等
に、一旦は電源断の状態(電源スイッチ21TM055をOFF)にした後、電源再投入
時(電源スイッチ21TM055をON時)に設定変更モードに移行させて設定値を変更
するための操作を行う(設定値を確定させる)ように促す報知を行う。

【0365】

本例では、(a)電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設
定変更モードに制御するための移行条件が成立している場合、即ち、(i)遊技機用枠3
が開放状態であり(ステップS21TM4120でYES)、(ii)錠スイッチ21TM
051がON状態であり(ステップS21TM4130でYES)、且つ、(iii)
クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態である(ステップS21
30
TM4140でYES)、と判定された場合には、設定変更モードに制御される。その結
果、主基板11側でのエラー表示(ステップS21TM4210:表示モニタ21TM0
29における「E」の表示)は実行されず、演出制御基板12側でのメッセージ表示(「
電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」)も行われないこと
になる。

【0366】

ここで、設定変更モードコマンド(ステップS21TM4590)を受信した演出制御
用CPU120では、画像表示装置5に設定変更モードに制御されたこと、即ち、設定変
更操作(設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052の操作)に応じて設定値の
変更が可能であることを報知できる。例えば、「設定変更モード中です」というメッセ
40
ージや、「設定変更操作を行って設定値を変更して下さい」というメッセージを画像表示装
置5に表示させることができる。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御
されていることを把握可能であり、設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052
を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変
更した後に、錠スイッチ21TM051をOFF状態に切り替えることで、設定値を確定
させてパチンコ遊技機1を通常遊技処理に移行させることができる。

【0367】

一方で、(b)電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定
変更モードに制御するための移行条件が成立していない場合、即ち、上記(i)~(ii
i)のうちの何れかの条件が不成立の場合には、設定変更モードに制御されることなく、
50

設定値異常エラーコマンド送信（ステップS 2 1 T M 4 1 9 0）後に遊技停止状態（ステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0のループ処理）に制御される。その結果、主基板1 1側でのエラー表示（ステップS 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ2 1 T M 0 2 9における「E」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板1 2側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われることになる。

【0 3 6 8】

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

【0 3 6 9】

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

【0 3 7 0】

ここで、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立している（a）の場合には、主基板1 1側でのエラー表示（ステップS 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ2 1 T M 0 2 9における「E」の表示）が行われることなく自動的に設定変更モードに移行されることになり、不要なエラー表示を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

【0 3 7 1】

一方で、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立していない（b）の場合には、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず、電源復旧時に設定変更モードに移行できない状態となっているため、強制的に遊技停止状態（ステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0のループ処理）に制御され、主基板1 1側でのエラー表示（ステップS 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ2 1 T M 0 2 9における「E」の表示）が行われることになる。これにより、設定値が確定していない不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【0 3 7 2】

なお、設定変更中フラグがセットされている場合に（ステップS 2 1 T M 4 0 3 0でYES）、設定変更モードに移行するための移行条件（i）～（i i i）が全て成立している場合と、移行条件（i）～（i i i）の何れかが成立していない場合とで、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドとして異なるコマンドを送信するようにしても良い。

【0 3 7 3】

例えば、移行条件が成立している場合には、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドであり且つ設定変更モードに移行されたこと（あるいは移行する条件が成立していること）を示すコマンドを送信し、このコマンドを受信した演出制御用CPU 1 2 0では、「設定値が異常である可能性があります」というメッセージ及び「自動的に設定変更モードに制御されます」というメッセージを画像表示装置5に表示させるようにすると良い。一方、移行条件が成立していない場合には、前述したようにステップS 2 1 T M 4 1 9 0の設定値異常エラーコマンドを送信すると良い。

【0374】

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

【0375】

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

【0376】

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

【0377】

(電源投入時処理の変形例)

図8-6に示した例では、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には(ステップS21TM4030でYES)、(i)遊技機用枠3が開放状態であり(ステップS21TM4120でYES)、(ii)錠スイッチ21TM051がON状態であり(ステップS21TM4130でYES)、且つ、(iii)クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態である(ステップS21TM4140でYES)、という3条件が成立していることを確認した場合にのみ、RAMクリアフラグを1に設定して(ステップS21TM4150)、設定変更モードに移行した(ステップS21TM4570でNO)。

【0378】

このような形態に限らず、図8-11に示すように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には(ステップS21TM4030でYES)、(i)~(iii)の3条件が成立しているか否かを確認することなく、RAMクリアフラグを1に設定して(ステップS21TM4150)、設定変更モードに移行する(ステップS21TM4570でNO)ようにしても良い。

【0379】

図8-11に示す処理では、バックアップRAM領域のデータチェック結果が異常である場合(ステップS21TM4010でNO)、設定値が正規の値ではない場合(ステップS21TM4020でNO)、設定変更中フラグがセットされている場合(ステップS

2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S) に、(i) ~ (i i i) の条件が成立しているか否かを判定することなく、R A M クリアフラグを 1 に設定して (ステップ S 2 1 T M 4 1 5 0) 、設定変更モードに制御され (ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 で N O) 、遊技停止状態 (ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理に相当する処理) には制御されない部分が、図 8 - 6 に示した処理と異なる。それ以外の部分は、図 8 - 6 ~ 図 8 - 8 に示した処理と同様である。

【 0 3 8 0 】

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

10

【 0 3 8 1 】

図 8 - 1 1 に示す例では、設定変更中フラグがセットされていない場合には (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O) 、(i) 遊技機用枠 3 が開放状態であり、(i i) 錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、(i i i) クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態である、という 3 条件が成立していることに基づいて、設定変更モードに制御される (ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 で N O と判定されて、設定値格納領域の設定値を変更可能な状態となる) のに対して、設定変更中フラグがセットされている場合 (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S) には、(i) ~ (i i i) の 3 条件が成立しているか否かにかかわらず、強制的に設定変更モードに制御されることになる。

20

【 0 3 8 2 】

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

【 0 3 8 3 】

ここで、設定変更中フラグがセットされている場合 (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S) には、(i i) 錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である (ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で Y E S) という条件が成立していない場合でも、設定変更モードに制御されることになる。その結果、設定変更モードにおいては、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態のままで、設定切替スイッチ (クリアスイッチ) 2 1 T M 0 5 2 を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値が変更されることになる (図 8 - 7 のステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0) 。

30

【 0 3 8 4 】

前述したように、設定変更モードを終了させる条件は、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態から O F F 状態に切り替えることである (ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で Y E S と判定させることである) 。そのため、設定値の変更操作を行った遊技場の店員は、設定値を確定して設定変更モードを終了させるために、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であれば、一旦、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態から O N 状態に切り替えた後に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態から O F F 状態に切り替える (ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で Y E S と判定させる) ことになる。

40

【 0 3 8 5 】

このように、設定変更中フラグがセットされていない場合と (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O) 、設定変更中フラグがセットされている場合とで (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S) 、設定変更モードの制御を開始させる条件を異ならせる一方で、設定変更モードの制御を終了させる条件 (錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態から O F F 状態に切り替える操作) は共通化することで、設定変更モードの制御を終了させる条件を明確にして、適切に通常遊技処理に移行させるようにしている。

【 0 3 8 6 】

ここで、設定変更中フラグがセットされている (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S

50

）ことに基づいて設定変更モードに制御された場合に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態にするように促す報知を行うようにしても良い。例えば、C P U 1 0 3 は、設定変更中フラグがセットされている場合に（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S ）、ステップ S 2 1 T M 4 1 5 0 で R A M クリアフラグを 1 に設定するとともに、設定値異常エラーコマンドを送信する（前述したステップ S 2 1 T M 4 1 9 0 に相当する処理を実行する）ようにしておき、設定値異常エラーコマンド（ステップ S 2 1 T M 4 1 1 0 ）を受信した演出制御用 C P U 1 2 0 が、「錠スイッチを一旦 O N にして、設定値変更後に O F F に切り替えて下さい」というメッセージを画像表示装置 5 に表示するようにしても良い。

【0387】

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

【0388】

（設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御）

次に、設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御に関して、図 8-12 を用いて説明する。図 8-7 に示した例では、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されることで、設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになる。

【0389】

まず、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態から O F F 状態に切り替えられる前（設定変更モード終了前）に電源断が発生した場合の制御に関して、図 8-12（1）を用いて説明する。

【0390】

順番 1 に示すように、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態として（クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 も O N 状態として）設定変更モードに制御させるものとする。本例では、この電源投入時において、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に設定値として「0」が格納されている。次いで、順番 2 に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値「0」が読み出されて、読み出された設定値に 1 を加算した「1」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は O N 状態のままである。

【0391】

次いで、順番 3 に示すように、設定変更モードにおいて、1 回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「0」から「1」に変更され、変更後の設定値に 1 を加算した「2」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は O N 状態のままである。さらに、順番 4 に示すように、設定変更モードにおいて、2 回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「1」から「2」に変更され、変更後の設定値に 1 を加算した「3」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は O N 状態のままである。

【0392】

次いで、順番 5 に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態のままで、即ち、設定変更モードを終了させる操作が行われる前に、電源断が発生したものとする。このとき、設定値格納領域には、2 回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われた後の設定値「2」が格納された状態である。

電源断の状態では、RAM102のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「2」がそのまま保持されることになる。

【0393】

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

【0394】

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

【0395】

なお、順番6の電源投入時には、設定変更中フラグがセットされた状態であるため、前述した図8-11に示した制御を適用する場合、錠スイッチ21TM051がOFF状態であっても（又はクリアスイッチ21TM052がOFF状態であっても）、自動的に設定変更モードに制御されることになる。そのため、順番6及び順番7における錠スイッチ21TM051の状態は、OFF状態である場合がある。

【0396】

このように、設定変更モードにおいて設定値の変更が行われて、錠スイッチ21TM051がOFF状態とされることなく（設定変更モードを終了させることなく）電源断が発生した場合には、電源復旧時に、前回の設定変更モードにおける変更後の設定値が設定値格納領域に保持された状態となっている。従って、電源復旧時には、既に予定していた設定値が設定されている場合もあり、この場合には、遊技場の店員は改めて設定値を変更する操作を行わずとも、設定変更モードを終了させて遊技機を通常遊技処理に移行させれば良いため、作業性を向上させることができる。

【0397】

次に、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられた後（設定変更モード終了後）に電源断が発生した場合の制御に関して、図8-12（2）を用いて説明する。

【0398】

順番1～順番4に関しては、図8-12（1）に示した例と同様であり、説明を省略する。次いで、順番5に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられたことにより、設定変更モードが終了する。これにより、2回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作が行われた後の設定値「2」が、最終的な設定値として確定する。このとき設定値格納領域には設定値として「2」が格納されており、表示モニタ21TM029には、確定した設定値に1を加算した「3」が表示されている。

【0399】

その後に、順番6に示すように、電源スイッチ21TM055をOFF状態とする操作が行われて、電力供給が停止された状態となったものとする。この電源断の状態では、RAM102のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「2」がそのまま保持されることになる。

【0400】

次いで、順番7に示すように、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態として（クリアスイッチ21TM052もON状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、RAM102の設定値格納領域に設定値として「2」が格納されている。この設定値「2」は、前回の設定変更モード終了時に最終的に設定値格納領域に格納されていた値である。

10

20

30

40

50

【0401】

次いで、順番8に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値「2」が読み出されて、読み出された設定値に1を加算した「3」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

【0402】

図8-12(1)及び(2)に示すように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合と、設定変更モードの制御が終了した後に電力供給が停止された場合とで、何れの場合にも、電源復旧時には、前回の設定変更モードにおける設定変更操作に応じて変更された後の設定値、即ち電源断直前に設定値格納領域に格納されていた設定値が、有効な設定値(電源復旧時に設定格納領域に格納されている設定値)となっている。

【0403】

なお、図8-12に示した設定値の記憶制御に限られない。即ち、設定変更モードに制御されたときに設定値格納領域に格納されている設定値を設定情報一時記憶領域にコピーして、設定変更モードに制御されているときに設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作された場合には、設定値格納領域の設定値を変更せずに設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を変更し、設定変更モードを終了させる操作(錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える操作)が行われたことに基づいて、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して(上書きして)設定値を確定させるようにしても良い。なお、この場合に表示モニタ21TM029に表示させる設定値は、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値(0~5)に1を加算した値(1~6)となり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値が変更されることに伴って、表示モニタ21TM029に表示される設定値も変化することになる。

【0404】

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

【0405】

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

【0406】

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

【0407】

また、本特徴部21TMでは、以下に示す発明が開示されている。

【0408】

特開2010-200902号公報(段落0007)に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されて

いる。また、特開 2014-200506 号公報（段落 0102）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開 2010-200902 号公報（段落 0007）に記載されたような遊技機に関しては、設定値の変更等の際に、設定に関連する制御状態を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開 2014-200506 号公報（段落 0102）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段 O1～手段 O4 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定に関連する制御状態を遊技機外部に適切に通知可能な遊技機を提供することにある。

【0409】

10

手段 O1 の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 0～5 の 6 段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S21TM4530～ステップ S21TM4620 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S21TM4530～ステップ S21TM4570 及びステップ S21TM4650 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

20

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の開始に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力する特定信号出力手段（ステップ S21TM4560 でセキュリティ信号を出力する遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

特定信号が出力される期間に関する値（セキュリティ信号タイマの値）を設定する設定手段（セキュリティ信号タイマの値をセットする遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、を備え、

前記設定手段は、前記設定変更モードに制御される場合と前記設定確認モードに制御される場合とで共通の所定値を設定可能であり（ステップ S21TM4710 でセキュリティ信号タイマの値として 1 秒を設定し）、

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、少なくとも前記所定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定確認モードの終了に伴い設定確認モードの終了から 1 秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力し、設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から 30 秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）

30

ことを特徴とする。

これによれば、設定に関連する遊技機の状態を外部装置に適切に通知できる。

【0410】

手段 O2 の遊技機は、

手段 O1 の遊技機であって、

遊技状態を初期化する初期化手段（ステップ S21TM4050、ステップ S21TM4150 で RAM クリアフラグがセットされていることに基づいて RAM クリア（ステップ S21TM1410）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 100）を備え、

40

前記初期化手段は前記設定変更モードの制御に伴い遊技状態を初期化し（設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに制御された後に RAM クリアが実行されており）、

前記設定手段は、前記所定値を設定した後（ステップ S21TM4710 でセキュリティ信号タイマの値として 1 秒を設定した後）に、前記所定値に対応した期間よりも長い期間に対応した特定値を設定可能であり（RAM クリアが実行される場合にはステップ S21TM1465 でセキュリティ信号タイマの値として 30 秒を設定可能であり）、

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モードの制御の終了に対応して、前記特定値に

50

対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から30秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードの制御が終了した場合及び設定確認モードの制御が終了した場合の何れの場合にも少なくとも所定値に対応した期間は特定信号が出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には所定値に対応した期間よりも長い期間、特定信号が出力されることになるため、設定手段による設定処理を共通化しつつ設定変更モードと設定確認モードとで異なる出力期間を設定することが可能となる。

【0411】

手段03の遊技機は、

手段01又は手段02の遊技機であって、

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作（ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFとされたことの検出）が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報（設定変更中フラグ）を記憶する特定情報記憶手段（RAM102のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップS21TM4580で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS21TM4720で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、遊技停止状態とするとともに特定信号を出力する（設定変更モードに移行するための条件が成立していないことに基づいてステップS21TM4200～ステップS21TM4220の処理を電源断まで繰り返し実行する）ことが可能である

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードの制御中に電力供給が停止された場合に、電力供給再開時に遊技機の状態を外部装置に適切に通知することができる。

【0412】

手段04の遊技機は、

手段01～手段03から選択される何れかの遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段（表示モニタ21TM029）と、

前記設定変更モード制御手段（ステップS21TM4530～ステップS21TM4620の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作が行われることなく（ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFとされる操作が検出されることなく）当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報を記憶する特定情報記憶手段（RAM102のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップS21TM4580で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS21TM4720で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を有し、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段においてエラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップS21TM4190で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップS21TM4210のエラー表示において表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示することが可能であり）、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う（画像表示装置 5 に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する）

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【0413】

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

【0414】

手段 P1 の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 0～5 の 6 段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S21TM4530～ステップ S21TM4620 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップ S21TM4580 で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップ S21TM4720 で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、を備え、

前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値は RAM 102 のバックアップ領域に格納されており）、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップ S21TM4030 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、エラー報知を実行可能なエラー報知手段（設定変更モードへの移行条件が成立していない場合にステップ S21TM4210 でエラー表示を行う遊技制御用マイクロコンピュータ 100）をさらに備える

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に報知することができる。

【0415】

手段 P2 の遊技機は、

手段 P1 の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、設定変更条件が成立していること（電源投入時に、遊技機用枠 3 が開放状態となっており、錠スイッチ 21TM051 が ON 状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 が ON 状態であること）に基づいて前記設定変更モードに制御可能であり、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップ S21TM4030 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更条件が成立していることに基づいて、前記エラー報知を実行することなく前記設定変更モードに制御可能である（電源投入時に、ステップ S21TM4120、ステップ S21TM4130、ステップ S21TM4

140ですべてYESと判定されたことに基づいて、ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理に移行することなく設定変更モードに移行する)ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードに制御される条件が成立しているときにはエラー報知を実行することなく設定変更モードに制御されることになり、不要なエラー報知を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

【0416】

手段P3の遊技機は、

手段P1又は手段P2の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに(電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に)、前記エラー報知を実行するとともに遊技停止状態とすることが可能である(電源投入時に、設定変更モードへの移行条件が成立していない場合には(ステップS21TM4120～ステップS21TM4140の何れかでNOと判定された場合には)、設定変更モードに移行することなくステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理に移行する)

ことを特徴とする。

これによれば、設定値が不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【0417】

手段P4の遊技機は、

手段P1～手段P3から選択される何れかの遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段(遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出の実行を制御する演出制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段(表示モニタ21TM029)と、

前記設定変更モード制御手段(ステップS21TM4530～ステップS21TM4620の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記特定情報記憶手段と、を有し、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに(電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に)、前記表示手段において前記エラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり(ステップS21TM4190で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップS21TM4210のエラー表示において表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示することが可能であり)、

前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う(画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する)

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【0418】

また、特開2010-200902号公報(段落0007)に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報(段落0007)に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める必要がある。手段Q1～手段Q5に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める

遊技機を提供することにある。

【0419】

手段Q1の遊技機は、

設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS21TM4530～ステップS21TM4620を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップS21TM4580で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS21TM4720で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、

前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値はRAM102のバックアップ領域に格納されており）、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である、という設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）

ことを特徴とする。

これによれば、遊技状態の初期化を伴う設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に定めることができる。

なお、手段Q1の遊技機が、前記設定変更モードの制御に対応して遊技状態を初期化する初期化手段（例えば、ステップS21TM4050、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグがセットされていることに基づいてRAMクリア（ステップS21TM1410）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）を更に備えていても良い。

【0420】

手段Q2の遊技機は、

手段Q1の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されていないときには設定変更条件が成立していることに基づいて前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップS21TM4030でNO）、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、RAMクリアフラグが1である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であったことにより設定変更モード終了後にRAMクリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していることに基づいて設定変更モードに移行し）、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合には前記設定変更条件が成立しているか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード制御中に電源断が発生した場合には、電源復旧時に特定

情報が記憶されていることに基づいて、設定変更条件が成立していないときにも設定変更モードに制御されることになるため、作業性を向上させることができる。

【0421】

手段Q3の遊技機は、

手段Q1又は手段Q2の遊技機であって、

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

前記特定情報記憶手段は、前記設定変更モードに制御されるときに前記特定情報を記憶し（設定変更モードの制御が開始されたステップS21TM4580のタイミングで設定変更中フラグをセットし）、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードが終了するときに前記特定情報を消去し（設定変更モードの制御が終了したステップS21TM4720のタイミングで設定変更中フラグをクリアし）、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときには前記移行操作が行われたか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御し）、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させる（ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させる）

ことを特徴とする。

これによれば設定変更モードの制御を終了させる条件を適切に定めることができる。

【0422】

手段Q4の遊技機は、

手段Q1～手段Q3から選択される何れかの遊技機であって、

設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納されるRAM102の設定値格納領域）を備え、

前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能であり、

前記設定変更モードに制御されているときの変更操作に基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更し（ステップS21TM4610で設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値を変更し）、

前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させ（ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させ）、

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作により変更された後の設定値を継続して記憶する（設定値格納領域はRAM102のバックアップ領域に形成されており、設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されると設定値格納領域に格納されている設定値

自体が変更されることになるため、設定変更モード中に電源断が発生した場合でも変更操作により変更された後の設定値が保持される)

ことを特徴とする。

これによれば、電力供給が再開されたときに、電源断発生前の設定変更モードにおいて変更操作により変更された後の設定値が設定値記憶手段に記憶されており、当該設定値に応じた制御が実行されることになるため作業性を向上できる。

【0423】

手段Q5の遊技機は、

手段Q1～手段Q3から選択される何れかの遊技機であって、

設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納されるRAM102の設定値格納領域）を備え、

前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能であり、

前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの変更操作と（設定変更モードにおいて設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TMO52が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値ではなく設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値のみを変更し）、該変更操作後の特定操作とに基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更するとともに前記設定変更モードを終了させ（設定変更モードにおいて錠スイッチ21TMO51がOFFになったことが確認されたことに基づいてそのとき設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して有効な設定値として確定させるとともに設定変更モードを終了させ）、

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作が行われる前の設定値を記憶する（設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TMO52が操作された場合でも錠スイッチ21TMO51がOFFに切り替えられなければ設定値格納領域に格納されている設定値自体は変更されないため、設定変更モード中に電源断が発生した場合には設定変更モードに制御される前の設定値が保持される）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

【0424】

（特徴部026IWに関する説明）

次に、特徴部026IWについて説明する。まず、本特徴部026IWにおける遊技状態について説明する。まず、本特徴部026IWにおける遊技状態には、通常状態（低確率／非KT状態）と、通常状態よりも小当りになりやすいKT状態（いわゆる小当りタイム）とがある。さらに、KT状態には第1KT状態と第2KT状態との2種類があり、この特徴部026IWでは、遊技状態には、低確率状態且つ非KT状態（低確率／非KT状態：通常状態）に制御されている場合と、低確率且つ第1KT状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第1KT状態（高確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第2KT状態（高確率／第2KT状態）に制御されている場合とがある。

【0425】

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

た場合に下流側の特殊可変入賞球装置 17 に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第 2 K T 状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置 6 B の開放時間が短くなるように制御される。

【0426】

また、K T 状態は、通常状態（低確率／非 K T 状態）よりも小当りになりやすい遊技状態である。具体的には、この特徴部 026 I W では、普図当りとなって可変入賞球装置 6 B が開状態となる確率は K T 状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第 1 特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのに対して、第 2 特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くなるよう構成されている（ただし、後述する強制はずれの場合を除く）ため、K T 状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、K T 状態では、主に第 2 特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

10

【0427】

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

20

【0428】

また、本特徴部 026 I W では、遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が 0.6 秒以上になるよう構成されている。具体的には、通過ゲート 41 および可変入賞球装置 6 B の設置位置や、遊技球の流下経路を形成する釘群により調整されている。詳しくは後述するが、本特徴部 026 I W では遊技球が通過ゲート 41 を通過したことにもとづいて可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御され得る構成であり、後述する第 1 K T 状態では遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間が 0.5 秒となっており、遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間である 0.6 秒よりも短いことから、第 1 K T 状態において一の遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合に可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御された場合、該一の遊技球がそのまま可変入賞球装置 6 B に入賞可能となっている。

30

【0429】

（大当り確率、小当り確率）

図 9-1 および図 9-2 は、設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。このうち、図 9-1 は、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図 9-2 は、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図 9-1 および図 9-2 に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の 6 段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6 段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5 段階に設定変更可能に構成したり、7 段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

40

【0430】

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

50

較して全体に大当りの当選確率が10倍となっており、設定値「1」の場合が大当り確率「2050/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「2470/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0431】

一方で、小当りに関しては、図9-1(A)、(B)に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「6298/65536」と一定である。すなわち、本例では、小当り判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非確変状態と確変状態とで共通である。このように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で小当り確率は一定となるように構成する場合であっても、図9-1(A)、(B)に示すように、はずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

10

【0432】

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

20

【0433】

一方で、小当りに関しては、図9-2(A)、(B)に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「62986/65536」と一定である。すなわち、本例では、小当り判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非確変状態と確変状態とで共通である。ただし、本例では、第2特別図柄の変動表示の場合（図9-2参照）には、第1特別図柄の変動表示を実行する場合（図9-1参照）と比較すると、小当りの当選確率が約10倍になっている（すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合の小当り判定用の判定値の数は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合の小当り判定用の判定値の数よりも多い）。このように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で小当り確率は一定となるように構成する場合であっても、図9-2(A)、(B)に示すように、はずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

30

40

【0434】

なお、本例では、図9-1および図9-2に示すように、はずれに対応する判定値は、全ての設定値「1」～「6」に対応する判定値に含まれる（図9-1および図9-2に示すように、はずれ確率が0となる設定値はない）。そして、はずれに対応する判定値は、設定値に応じて異なっている（図9-1および図9-2に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて、はずれ確率が異なっている）。

【0435】

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

50

ずれに対応する判定値が含まれないように構成してもよい。

【0436】

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、小当りに対応する判定値が含まれない判定値）があるように構成してもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合（図9-1）には、一律に小当り確率が0となるようにして、小当りに対する判定値が含まれないように構成してもよい。

【0437】

なお、図9-1（A）、（B）および図9-2（A）、（B）では、確変状態（高確率状態）と非確変状態（低確率状態）とで小当り確率を一致させはずれ確率を異ならせているが、確変状態（高確率状態）では非確変状態（低確率状態）に対して大当り確率が上昇した分、非確変状態（低確率状態）よりも小当り確率を低下させ、はずれ確率を一致させてもよい。さらに、設定値が例えば「1」及び「2」で異なる値であっても、大当り確率及び小当り確率のそれぞれを一致させてもよい。これにより、実質的な設定可能段階数が6段階未満の遊技機又は設定変更機能による有利度の差がない遊技機において、6段階の設定変更機能を有する種別の遊技機とハードウェア・ソフトウェア構成の共通化を図ることができ、製造コストを低減できる。

【0438】

（大当り種別判定テーブル）

図9-3（A）、（B）は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「2R通常大当り」、「2R確変大当り」、「6R通常大当り」、「6R確変大当り」、「9R確変大当り」、または「16R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。

【0439】

図9-3（A）に示すように、この特徴部026IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、9%の確率で「16R確変大当り」と決定され、56%の確率で「6R確変大当り」と決定され、35%の確率で「6R通常大当り」と決定される。また、図9-3（B）に示すように、この特徴部026IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、10%の確率で「16R確変大当り」と決定され、50%の確率で「9R確変大当り」と決定され、5%の確率で「2R確変大当り」と決定され、35%の確率で「2R通常大当り」と決定される。

【0440】

「16R確変大当り」とは、16ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「9R確変大当り」とは、9ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「6R確変大当り」とは、6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「2R確変大当り」とは、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。

【0441】

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

【0442】

この特徴部026IWでは、「16R確変大当り」、「9R確変大当り」、「6R確変大当り」、および「6R通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、30秒間）が経過するか所定数（本例では、10個）の遊技球

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

【0443】

また、この特徴部026IWでは、大当り遊技を終了するときに、大当り遊技前の遊技状態および大当り種別に応じて第1KT状態、第2KT状態または非KT状態のいずれかに制御されるのであるが、大当り遊技後の遊技状態の遷移の仕方については後述する（図9-28参照）。

【0444】

（小当り種別判定テーブル）

図9-4（A）、（B）は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、小当りの種別を「小当りA」、「小当りB」、または「小当りC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0445】

図9-4（A）に示すように、この特徴部026IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、100%の確率で「小当りA」と決定される。また、図9-4（B）に示すように、この特徴部026IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、70%の確率で「小当りB」と決定され、30%の確率で「小当りC」と決定される。

【0446】

本例では、後述するように、「小当りA」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が極めて短い0.2秒間しか開放されず（図9-9参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。また、「小当りB」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が0.8秒間開放され（図9-10参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞をある程度期待できる。また、「小当りC」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が1.8秒間開放され（図9-11参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を最も期待できる。

【0447】

（変動パターンテーブル）

図9-5～図9-7は、この特徴部026IW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9-5～図9-7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。

【0448】

図9-5～図9-7に示す例では、第1特別図柄および飾り図柄についての第1変動パターン#01～#09の9種類と、第2特別図柄および飾り図柄についての第2変動パターン#01～#34の34種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン#n（n=01～09または01～34）というときには、第1変動パターン#nと第2変動パターン#nの双方を意味する。

【0449】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態（低確率／非KT状態）である場合には、図9-5（A）に示す非KT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-5（A）に示すように、非KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#01～#06のいずれかに決定される。

10

20

30

40

50

【0450】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、K T状態（低確率／第1 K T状態、高確率／第1 K T状態、高確率／第2 K T状態）である場合には、図9-5（B）に示すK T時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-5（B）に示すように、K T状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#07～#09のいずれかに決定される。

【0451】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、非K T状態（低確率／非K T状態）である場合には、図9-6（C）に示す非K T時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-6（C）に示すように、非K T状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#01～#03のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第2変動パターン#01が決定されて、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、小当たりと決定する場合にも第2変動パターン#02が決定されて、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、大当たりと決定する場合にも第2変動パターン#03が決定されて、5分間というある程度長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。

【0452】

この特徴部026IWでは、非K T状態中であっても第2特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなると、特殊入賞口への遊技球の入賞によりある程度の賞球を期待できる状況が生じてしまう。そこで、この特徴部026IWでは、図9-6（C）に示すように、非K T状態中に第2特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当たりの発生頻度を低下させるようにし、非K T状態中であるにもかかわらず小当たりによる賞球の獲得を狙われてしまう事態を防止している。なお、この特徴部026IWにおいて、「小当たりの発生頻度」とは、例えば、単位時間（例えば、1分）あたりの小当たりの発生割合であり、K T状態では、例えば、単位時間あたりの小当たりの発生割合が通常状態よりも高い状態となっている。

【0453】

なお、この特徴部026IWでは、図9-6（C）に示すように、非K T状態中に第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、大当たりとなる場合であっても変動時間を5分と比較的長くすることによって、非K T状態中に不当に特殊入賞口への入賞による賞球を狙う行為を防止するようにしている。ただし、大当たりとなる場合には、小当たりとなる場合と比較して第1保留記憶の消化を長くしなくてもよいので、小当たりとなる場合よりも短い変動時間となるように構成している。

【0454】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／第1 K T状態である場合には、その低確率／第1 K T状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図9-6（D）に示す低確率／第1 K T時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-6（D）に示すように、低確率／第1 K T状態の1変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#04～#06のいずれかに決定される。

【0455】

なお、図9-6（D）に示すように、低確率／第1 K T状態の1変動目としてははずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#04に決定される。また、低確率／第1 K T状態の1変動目として小当たりと決定する場合には、小当たりとしては比較的長めの7秒の変動時間である第2変動パターン#05（第2始動入賞口開放準備用の変動パターン）に決定される。この特徴部026IWでは、既に説明したように、第1 K T状態に制御される場合には、小当たりの頻度が高くなるものの可変入賞球装置6

Bの開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置17内の特殊入賞口には減多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率／第1KT状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置17を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口に入賞してしまう可能性がある。そこで、この特徴部026IWでは、第1KT状態の1変動目では、少なくとも7秒の変動時間を確保することによって、第1KT状態に移行する前から可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の底面部材上に溜まっている遊技球が全て落下するまでに十分な時間が経過してから特殊可変入賞球装置17を開状態に制御して特殊入賞口への入賞を可能とすることにより、第1KT状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。また、低確率／第1KT状態の1変動目として大当たりと決定する場合には第2変動パターン#06が決定されて、2分間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。

10

【0456】

また、低確率／第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから2～49変動目の変動表示を実行する場合であれば、図9-6(E)に示す低確率／第1KT時且つ2～49変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-6(E)に示すように、低確率／第1KT状態の2～49変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#07～#13のいずれかに決定される。また、図9-6(E)に示すように、低確率／第1KT状態の2～49変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#07や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#08に決定される場合がある。一方で、低確率／第1KT状態の2～49変動目としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#09に決定される場合がある。また、低確率／第1KT状態の2～49変動目として小当たりと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#10や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#11に決定される場合がある。一方で、低確率／第1KT状態の2～49変動目として小当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#12に決定される場合がある。第2変動パターン#07、#10は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変動パターン#08、#11は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、低確率／第1KT状態の2～49変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#13に決定される。

20

30

【0457】

また、低確率／第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから50変動目の変動表示（すなわち、低確率／第1KT状態における最終変動）を実行する場合であれば、図9-6(F)に示す低確率／第1KT時且つ50変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-6(F)に示すように、低確率／第1KT状態の50変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#14～#16のいずれかに決定される。

40

【0458】

この特徴部026IWでは、低確率／第1KT状態に制御されている場合には、例えば、画像表示装置5において「チャンスタイム中」などの文字表示が表示される。図9-6(F)に示すように、低確率／第1KT状態の50変動目としてはずれや小当たりと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う終了表示を伴う第2変動パターン#14や第2変動パターン#15に決定される。また、図9-6(F)に示すように、低確率／第1KT状態の50変動目として大当たりと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う

50

終了表示の後に所定の復活表示を伴う第2変動パターン#16に決定される。

【0459】

なお、この特徴部026IWでは、図9-5に示すように、KT状態中に第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には、変動時間が10秒の第1変動パターン#07を決定するように構成されている。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、第1特別図柄の大当たり変動の変動時間を長い変動時間としてしまうと、該第1特別図柄の大当たり変動中に実行される第2特別図柄の変動は強制はずれとされる構成であるため、第2KT状態であるにもかかわらず強制はずれが頻発して遊技者が小当たりによる利益を一切受けられないこととなる。そのため、この特徴部026IWでは、第1特別図柄の大当たり変動の変動時間を短い変動時間とすることにより、強制はずれが頻発する前に第1特別図柄の変動にもとづく大当たり遊技状態に移行するように構成されている。

10

【0460】

なお、本特徴部026IWとは異なり、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動を開始した場合にも、該第2特別図柄の変動を強制はずれとしない構成（例えば、第1特別図柄の大当たり図柄停止時に第2特別図柄の変動中であるときは、第2特別図柄を強制はずれとする構成）の遊技機であれば、KT状態中の第1特別図柄の大当たりの変動時間を長い変動時間（例えば、1分）としてもよい。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、大当たりの変動時間はずれと同じ短い変動時間としてしまうと、遊技者が小当たりによる利益を一切受けられなくなる。そのため、KT状態中の第1特別図柄の大当たりの変動時間を長い変動時間（例えば、1分）とすれば、そのようなケースであっても、少なくとも複数回小当たりが発生可能な十分な時間（例えば、1分）が確保されるように構成される。

20

【0461】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率/第1KT状態である場合には、その高確率/第1KT状態の契機となった6R確変大当たりや9R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図9-7（G）に示す高確率/第1KT時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-7（G）に示すように、高確率/第1KT状態の1変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#17～#21のいずれかに決定される。

30

【0462】

なお、低確率/第1KT状態の1変動目と同様に、図9-7（G）に示すように、高確率/第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#17に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、リーチを伴う第2変動パターン#18に決定される場合がある。また、高確率/第1KT状態の1変動目として小当たりと決定する場合にも、第2始動入賞口開放準備用の変動パターン（第2変動パターン#19）に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の1変動目として小当たりと決定する場合にも、リーチを伴う第2変動パターン#20に決定される場合がある。また、図9-7（G）に示すように、高確率/第1KT状態の1変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#21に決定される。

40

【0463】

また、高確率/第1KT状態の契機となった6R確変大当たりや9R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから2変動目以降の変動表示を実行する場合であれば、図9-7（H）に示す高確率/第1KT時且つ2変動目以降用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-7（H）に示すように、高確率/第1KT状態の2変動目以降として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#22～#28のいずれかに決定される。

50

【0464】

なお、低確率／第1KT状態の2～49変動目と同様に、図9-7（H）に示すように、高確率／第1KT状態の2変動目以降としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#22や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#23に決定される場合がある。一方で、高確率／第1KT状態の2変動目以降としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#24に決定される場合がある。また、高確率／第1KT状態の2変動目以降として小当たりと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#25や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#26に決定される場合がある。一方で、高確率／第1KT状態の2変動目以降として小当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#27に決定される場合がある。第2変動パターン#22、#25は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変動パターン#23、#26は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、高確率／第1KT状態の2変動目以降として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#28に決定される。

10

【0465】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／第2KT状態である場合には、図9-7（I）に示す高確率／第2KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-7（I）に示すように、高確率／第2KT状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#29～#34のいずれかに決定される。

20

【0466】

なお、図9-7（I）に示すように、高確率／第2KT状態においてはずれと決定する場合には、変動時間が1.5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#29に決定される場合や、変動時間が5秒の通常変動の第2変動パターン#30に決定される場合がある。一方で、高確率／第2KT状態においてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#31に決定される場合がある。また、高確率／第2KT状態において小当たりと決定する場合には、変動時間が1.5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#32に決定される場合や、変動時間が5秒の通常変動の第2変動パターン#33に決定される場合がある。また、高確率／第2KT状態において大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#34に決定される。

30

【0467】

変動パターンを決定する場合には、より具体的には、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれの変動表示を実行する場合であるかや、現在の遊技状態、可変表示結果に応じた変動パターンテーブルを用いて、変動パターン判定用の乱数にもとづいて抽選処理を行い、いずれの変動パターンとするかが決定される。図9-8は、図9-7（I）に示す高確率／第2KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルのうち、可変表示結果が小当たりとなる場合の変動パターンを決定するための小当たり用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

40

【0468】

図9-8に示すように、この特徴部026IWでは、高確率／第2KT状態中に第2特別図柄の変動表示を実行する場合であって、小当たりとなる変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、70%の確率で第2変動パターン#32と決定され、30%の確率で第2変動パターン#33と決定される。従って、本例では、第2KT状態の場合には、1.5秒の短縮変動の変動パターンが選択される確率が高い。

【0469】

なお、図9-8では、一例として、高確率／第2KT状態中に第2特別図柄の小当たり変動を実行する場合の変動パターンテーブルを示したが、図9-5～図9-7に示した他の

50

変動パターンテーブルも同様に構成され、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各変動パターンが決定される。

【0470】

なお、図9-6～図9-8に示す例では、第1KT状態の場合に5秒または1秒の短縮変動を実行し、第2KT状態の場合に1.5秒の短縮変動を高い確率で実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率状態の場合に5秒または1秒の短縮変動を実行し、高確率状態の場合に1.5秒の短縮変動を実行するように構成してもよい。

【0471】

次に、KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンについて説明する。図9-9～図9-11は、KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図9-9は、小当たりAとなる場合の可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。また、図9-10は、小当たりBとなる場合の可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。また、図9-11は、小当たりCとなる場合の可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。また、図9-9(1)～図9-11(1)は、それぞれ、第1KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示し、図9-9(2)～図9-11(2)は、それぞれ、第2KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。

【0472】

まず、図9-9(1)～図9-11(1)を用いて、第1KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンについて説明する。図9-9(1)～図9-11(1)に示すように、通過ゲート41を遊技球が通過してゲートスイッチ21にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器20において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器20に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器20にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部026IWでは、図9-9(1)～図9-11(1)に示すように、普通図柄の変動時間は0.2秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は0.2秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図9-9(1)～図9-11(1)に示すように、図柄確定時間0.2秒を経過した後、第2始動入賞口開放処理前時間0.1秒を経過してから、可変入賞球装置6Bが5.5秒間にわたって開状態とされ、第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0473】

可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに第2始動入賞口に遊技球が入賞すると、第2特別図柄の変動表示が実行され、小当たりとすることに決定された場合には、第2特別図柄表示装置4Bに小当たり図柄が導出表示される。そして、小当たり図柄を導出表示した場合には、小当たりAである場合には、図9-9(1)に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.2秒間にわたって開状態とされ、小当たりBである場合には、図9-10(1)に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.8秒間にわたって開状態とされ、小当たりCである場合には、図9-11(1)に示すように、特殊可変入賞球装置17が1.8秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能な状態となる（ただし、小当たりAの場合には、特殊可変入賞球装置17が極めて短い0.2秒間しか開放しないので、殆ど入賞は期待できない）。しかしながら、第1KT状態では、図9-9(1)に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置17の開放時間が0.2秒、0.8秒または1.8秒と短いのに対して、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が5.5秒と長い。従って、第1KT状態では、小当たりが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀である（例えば、100変動表示ごとに1球程度）。

【0474】

なお、第1KT状態では、図9-9(1)～図9-11(1)に示すように、可変入賞

球装置 6 B の開放を終了した後、次の可変入賞球装置 6 B の開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間 0. 2 秒と図柄確定時間 0. 2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 0. 1 秒とを合計した少なくとも 0. 5 秒を経過した後である。従って、この特徴部 0 2 6 I W では、第 1 K T 状態では、可変入賞球装置 6 B の開放した後のインターバル期間として少なくとも 0. 5 秒の閉鎖期間が設けられていることになる。

【0 4 7 5】

また、本特徴部 0 2 6 I W では、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した後、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間 0. 2 秒と図柄確定時間 0. 2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 0. 1 秒とを合計した 0. 5 秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が約 0. 6 秒であるよう構成されている。このように、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6 B に到達するまでの時間よりも短いため、可変入賞球装置 6 B が既に開放状態に制御されているときに遊技球が該可変入賞球装置 6 B に到達することとなる。従って、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6 B に入賞しやすくなっている。

【0 4 7 6】

次に、図 9-9 (2) ~ 図 9-11 (2) を用いて、第 2 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 9-9 (2) ~ 図 9-11 (2) に示すように、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部 0 2 6 I W では、図 9-9 (2) ~ 図 9-11 (2) に示すように、普通図柄の変動時間は 1. 0 秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は 0. 2 秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図 9-9 (2) ~ 図 9-11 (2) に示すように、図柄確定時間 0. 2 秒を経過した後、第 2 始動入賞口開放処理前時間 2. 6 秒を経過してから、可変入賞球装置 6 B が 0. 2 秒間にわたって開状態とされ、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0 4 7 7】

可変入賞球装置 6 B が開状態となっているときに第 2 始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の変動表示が実行され、小当たりとすることに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B に小当たり図柄が導出表示される。そして、小当たり図柄を導出表示した場合には、小当たり A である場合には、図 9-9 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0. 2 秒間にわたって開状態とされ、小当たり B である場合には、図 9-10 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0. 8 秒間にわたって開状態とされ、小当たり C である場合には、図 9-11 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 1. 8 秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0 4 7 8】

第 2 K T 状態では、第 1 K T 状態とは異なり可変入賞球装置 6 B の開放時間が 0. 2 秒と極めて短い。また、この特徴部 0 2 6 I W では、第 2 K T 状態では、可変入賞球装置 6 B の開放した後のインターバル期間（閉鎖期間）として少なくとも 3. 8 秒（普通図柄の変動時間 1. 0 秒 + 図柄確定時間 0. 2 秒 + 第 2 始動入賞口開放処理前時間 2. 6 秒）という比較的長い期間が確保されている。従って、第 2 K T 状態では、図 9-9 (2) ~ 図 9-11 (2) に示すように、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が短いとともにインターバル期間（閉鎖期間）が長いので、第 1 K T 状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が進入しやすく特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい。ただし、小当たり A の場合には、特殊可変入賞球装置 1 7 が極めて短い 0. 2 秒間しか開放しないので、第

2 K T 状態であっても、特殊入賞口への遊技球の入賞は殆ど期待できない。

【0479】

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

【0480】

また、本例では、小当り種別が小当り A ~ C のいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置 1 7 (特殊入賞口) の開放時間を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当り種別が小当り A ~ C のいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置 1 7 の開放回数を異ならせるように構成してもよい。この場合、例えば、小当り A の場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置 1 7 を 1 回のみ開放するのに対して、小当り B や小当り C の場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置 1 7 を 2 回 ~ 1 1 回開放するように構成してもよい。また、例えば、特殊可変入賞球装置 1 7 の開放時間はある程度短くても、0.4 秒間の特殊可変入賞球装置 1 7 の開放を 4 回実行することにより、特殊可変入賞球装置 1 7 (特殊入賞口) にある程度遊技球が入賞可能な小当り種別を設けるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。また、本例では、小当り種別が小当り A ~ C の 3 種類である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、4 種類以上の小当り種別を設けるように構成してもよい。

【0481】

また、本特徴部 0 2 6 I W では、第2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した後、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間 1.0 秒と図柄確定時間 0.2 秒と第2 始動入賞口開放前処理時間 2.6 秒とを合計した 3.8 秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が約 0.6 秒であるよう構成されている。このように、第2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6 B に到達するまでの時間よりも長いため、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御される前に遊技球が該可変入賞球装置 6 B に到達することとなる。従って、第2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6 B に入賞しにくくなっている。

【0482】

なお、この特徴部 0 2 6 I W では、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置 6 B を開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) によって普通図柄プロセス処理 (ステップ S 2 6 参照) が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 2 6 の普通図柄プロセス処理において、遊技状態が確変状態 (高確率状態) であるか否かや、非 K T 状態、第1 K T 状態または第2 K T 状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率 (例えば、1 0 % または 1 0 0 %) により普図当りとするか否かを決定する。

【0483】

なお、この特徴部 0 2 6 I W では、第1 K T 状態と第2 K T 状態とで普通図柄の変動時間と図柄確定時間とはそれぞれ 0.2 秒ずつで同じであり、第2 始動入賞口開放処理前時間が第1 K T 状態では 0.1 秒と短く第2 K T 状態では 2.6 秒と長くすることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間 (インターバル期間) を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1 K T 状態と第2 K T 状態とで変動時間や図柄確定時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間 (インターバル期間) を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、可変入賞球装置 6 B を閉鎖した後の第2 始動入賞口開放処理後時間を制御可能に構成し、第1 K T 状態と第2 K T 状態とで第2 始動入賞口開放処理後時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期

間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。特に、上記のいずれかの方法により第1KT状態における可変入賞球装置6Bの閉鎖期間（インターバル期間）が短くなるように構成すれば、第1KT状態における特殊入賞口への入賞を抑制することができる。

【0484】

この特徴部026IWでは、後述するように、第1KT状態では、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをセットすることによって高ベース状態に制御することによって、図9-9（1）～図9-11（1）に示すように、可変入賞球装置6Bの開放時間が長くなるように制御している。また、第2KT状態では、高ベースフラグをセットせず低ベース状態に制御することによって、図9-9（2）～図9-11（2）に示すように、可変入賞球装置6Bの開放時間が短くなるように制御している。

10

【0485】

なお、例えば、可変入賞球装置6Bの開放時間を延長することを示す特殊フラグ（開放延長フラグ）を設けるようにし、その特殊フラグがセットされていれば図9-9（1）～図9-11（1）に示すような可変入賞球装置6Bを長時間開放する第1開放パターン（ロング開放）で制御し、特殊フラグがセットされていなければ図9-9（2）～図9-11（2）に示す可変入賞球装置6Bを短時間開放する第2開放パターン（ショート開放）で制御するように構成してもよい。つまり、第1KT状態でのみ特殊フラグをセットし、大当り遊技状態を含む他の状態では、特殊フラグをセットしないように制御するように構成してもよい。

20

【0486】

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

【0487】

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

30

【0488】

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

【0489】

なお、この特徴部026IWでは、図9-9～図9-11に示すように、普通図柄の変動時間が0.2秒と短い時間に設定されている。これは、例えば、第1KT状態において比較的変動時間が長い第2特別図柄の変動表示が実行される場合に、普通図柄が変動停止中であり且つ普通図柄の保留記憶がない状態では可変入賞球装置6Bが閉鎖状態となっており、第2特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能になってしまうためである（小当たりとなった場合に、普通図柄の変動時間が長いと通過ゲート41を通過した遊技球が可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17に到達するまでに可変入賞球装置6Bが開放せず、特殊入賞口の入賞が可能になってしまう）。これに対して、この特徴部026IWでは、普通図柄の変動時間を短くすることにより、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達する前に可変入賞球装置6Bの開放が開始されるように設定されているので、第1KT状態において第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発

40

50

生タイミングを狙った発射操作による攻略要素を排除することができる。

【0490】

図9-12および図9-13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9-12に示す例において、コマンド8000(H)～8009(H), 8011(H)～8032(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用CPU120は、コマンド8000(H)～8009(H), 8011(H)～8032(H)のいずれかを受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

10

【0491】

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16R確変大当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(16R確変大当り指定コマンド))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9R確変大当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(9R確変大当り指定コマンド))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確変大当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確変大当り指定コマンド))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6R通常大当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(6R通常大当り指定コマンド))である。コマンド9006(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を2R確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果6指定コマンド(2R確変大当り指定コマンド))である。コマンド9007(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を2R通常大当りとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果7指定コマンド(2R通常大当り指定コマンド))である。コマンド9008(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果8指定コマンド(小当り指定コマンド))である。

20

30

【0492】

以下、表示結果1指定コマンド～表示結果8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026IW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。

40

【0493】

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、15R確変大当り/9R確変大当り/6R確変大当り/6R通常大当り/2R確変大当り/2R通常大当り/小当り/はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用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。

【0494】

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

50

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。

【0495】

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。

【0496】

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。

【0497】

コマンドBXXXX（H）（X＝任意の16進数）は、大当たり遊技開始から大当たり遊技終了までの間に送出される演出制御コマンドである。そのうち、B000（H）は、第1大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド（第1大当たり開始指定コマンド：第1ファンファーレ指定コマンド）である。B001（H）は、第1大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド（第1大当たり終了指定コマンド：第1エンディング指定コマンド）である。B002（H）は、第2大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド（第2大当たり開始指定コマンド：第2ファンファーレ指定コマンド）である。B003（H）は、第2大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド（第2大当たり終了指定コマンド：第2エンディング指定コマンド）である。B004（H）は、小当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド（小当たり開始指定コマンド）である。B005（H）は、小当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当たり終了指定コマンド）である。

【0498】

コマンドB1XX（H）は、大当た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、大当た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。

【0499】

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

【0500】

コマンドC000（H）は、第1保留記憶数が4に達していない状態で第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第1有効始動入賞指定コマンド）である。コマンドC001（H）は、第2保留記憶数が4に達していない状態で第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第2有効始動入賞指定コマンド）である。なお、第1有効始動入賞指定コマンドとして第1保留記憶数を示すコマンドを送信し、第2有効始動入賞指定コマンドとして第2保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この特徴部026IW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。

【0501】

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。

【0502】

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。

【0503】

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

10

【0504】

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

20

【0505】

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9-12および図9-13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9-12および図9-13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。

30

【0506】

図9-14は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理(ステップS110A)を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第1大当り遊技(特別可変入賞球装置7を所定回開放)中でも小当り遊技中(特殊可変入賞球装置17を開放)中でもない場合である。

【0507】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、まず、第1保留記憶数の値を確認する(ステップ026IWS51A)。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

40

【0508】

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026IWS52A)。

【0509】

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

50

テップ026 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026 IWS54A)。すなわち、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数 $=n$ ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数 $=1, 2, 3, 4$ の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

10

【0510】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う(ステップ026 IWS55A)。なお、本例では、ステップ026 IWS55Aの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理(設定値を変更する処理)を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【0511】

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

20

【0512】

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026 IWS56A)。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率/非KT状態であると判定して低確/非KT背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率/第1KT状態であると判定して低確/第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率/第1KT状態であると判定して高確/第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率/第2KT状態であると判定して高確/第2KT背景指定コマンドを、送信する。

30

【0513】

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026 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026 IWS58A以降の処理を行うことなくステップ026 IWS69Aへ移行する。これにより、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

40

【0514】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えば、ステップ026 IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値(固定値)を設定する処理を行い、ステップ026 IWS59Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0515】

また、例えば、ステップ026 IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ026 IWS58A~S63Aの処理を行わずに、当り判定用乱数として

50

はずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0516】

第2特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ026 IWS58A）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ026 IWS59A）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとするに決定するプログラムである。大当りとするに決定した場合には（ステップ026 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りとなることを示す第1大当りフラグをセットする（ステップ026 IWS61A）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が16R確変大当り、6R確変大当り、および6R通常大当りのいずれであるかを判定し（ステップ026 IWS62A）、大当り種別を記憶し（ステップ026 IWS63A）、ステップ026 IWS69Aへ移行する。

10

【0517】

また、ステップ026 IWS60Aにおいて大当りとし不在場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ026 IWS64A）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとするに決定するプログラムである。小当りとするに決定した場合には（ステップ026 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りとなることを示す第1小当りフラグをセットする（ステップ026 IWS66A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ026 IWS67A）、小当り種別を記憶する（ステップ026 IWS68A）。なお、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当り種別として小当りAと決定される（図9-4（A）参照）。そして、ステップ026 IWS69Aへ移行する。

20

【0518】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態の残余回数を示す高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ026 IWS69A）、「0」である場合、ステップ026 IWS75Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率／第1KT状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ026 IWS70A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ026 IWS71A）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ026 IWS75Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ026 IWS72A）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ026 IWS73A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ026 IWS74A）。そして、ステップ026 IWS75Aに移行する。

30

40

【0519】

この特徴部026 IWでは、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、6R通常大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技の終了時に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御され50回の変動表示が実行される場合である。低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）である場合には、50回目の変動表示を開始するときに、ステップ026 IWS71A、S71BでYと判定されてステップ026 IWS72A、S72Bで高ベースフラ

50

グがリセットされるとともに、ステップ026 IWS73A, S73Bで特図時短フラグもリセットされ、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））に移行することになる。

【0520】

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

【0521】

そして、ステップ026 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026 IWS75A）。なお、図示は省略したが、ステップ026 IWS75Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0522】

なお、ステップ026 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用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【0523】

図9-15は、第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理（ステップS111A）を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS1700A）。なお、本例では、特図時短フラグがセットされ特別図柄の変動表示の短縮制御が行われることによって、第2特別図柄の変動表示を実行させた方が有利な状態になり（図9-5～図9-7参照）、小当たりが発生しやすい状態となるので、KT状態に制御されている状態となる。特図時短フラグがセットされていない場合は（すなわち、KT状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-5（A）に示す非KT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ026 IWS1701A）。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、KT状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-5（B）に示すKT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ026 IWS1702A）。

【0524】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ026 IWS1701A, S1702A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9-5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026 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。

【0525】

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026 IWS1704A）。

【0526】

また、ステップ026 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026 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026 IWS1706A）。そして、遊技制御用マイクロコンピュー

10

20

30

40

50

タ 1 0 0 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ 0 2 6 I W S 1 7 0 7 A）。

【 0 5 2 7 】

図 9-16 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 S 1 1 2 A）を示すフローチャートである。第 1 特別図柄変動処理において、CPU 1 0 3 は、まず、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果 1 指定コマンド、表示結果 2 指定コマンド、表示結果 4 指定コマンド、表示結果 5 指定コマンド）を演出制御用 CPU 1 2 0 に対して送信する制御を行う（ステップ 0 2 6 I W S 1 1 2 0 A）。

【 0 5 2 8 】

次いで、CPU 1 0 3 は、第 1 変動時間タイマを 1 減算し（ステップ 0 2 6 I W S 1 1 2 1 A）、第 1 変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ 0 2 6 I W S 1 1 2 2 A）、演出制御用 CPU 1 2 0 に第 1 図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 2 6 I W S 1 1 2 3 A）。そして、CPU 1 0 3 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3 A）に対応した値に更新する（ステップ 0 2 6 I W S 1 1 2 7 A）。

【 0 5 2 9 】

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、CPU 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当たり図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ 0 2 6 I W S 1 1 2 4 A）。なお、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当たり図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 2 特図プロセスフラグの値が第 2 特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第 2 特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第 2 大当たりフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【 0 5 3 0 】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当たり図柄を導出表示していなければ、CPU 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当たり図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ 0 2 6 I W S 1 1 2 5 A）。なお、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当たり図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 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たりとなることを示す第 2 小当たりフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【 0 5 3 1 】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当たり図柄を導出表示していれば（ステップ 0 2 6 I W S 1 1 2 4 A の Y）、または小当たり図柄を導出表示していれば（ステップ 0 2 6 I W S 1 1 2 5 A の Y）、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 2 6 I W S 1 1 2 6 A）。そして、CPU 1 0 3 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3 A）に対応した値に更新する（ステップ 0 2 6 I W S 1 1 2 7 A）。

【 0 5 3 2 】

ステップ 0 2 6 I W S 1 1 2 4 A、S 1 1 2 5 A の処理が実行されることによって、この特徴部 0 2 6 I W では、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示が大当たりまたは小当たりとなれば、第 1 特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで同時に大当たりや小当たりが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 2 6 I W S 1 1 2 4 A で送信された表示結果 1 指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【 0 5 3 3 】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当たり図柄および小当たり図柄のいずれも導出表示していなければ（ステップ 0 2 6 I W S 1 1 2 4 A の N、ステップ 0 2 6 I W S 1 1 2 5 A の N）、そのまま処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0534】

図9-17は、第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第1特別図柄停止処理において、まず、CPU103は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS2010A）。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ026 IWS2011A）。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ026 IWS2012A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS2013A）。

【0535】

本例では、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、遊技状態がKT状態に制御されている場合には、右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。従って、本例では、低確率／第1KT状態中は右打ち表示器26が点灯されるのであるが、ステップ026 IWS69A～S74A，S69B～S74Bの処理が実行されることによって、50回目の変動表示を開始するときに低確率／第1KT状態を終了して通常状態（非KT状態）に移行するとともに、ステップ026 IWS2010A～S2013A，S2010B～S2013Bの処理が実行されることによって、50回目の変動表示を終了するときに右打ち表示器26が消灯される。

【0536】

次いで、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ026 IWS2014A）。次いで、CPU103は、第1大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ026 IWS2015A）。第1大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、大当り信号1（大当り遊技中であることを示す信号）および大当り信号2（連荘中であることを示す信号）を外部出力することを示す大当り信号出力フラグをセットする（ステップ026 IWS2017A）。本特徴部026 IWでは、ステップ026 IWS2017Aで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップS23）が実行されて、大当り信号1のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号2の外部出力中でなければ、大当り信号2のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

【0537】

次いで、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ026 IWS2018A）、大当り種別に応じたラウンド1用開放パターンデータをセットし（ステップ026 IWS2019A）、大当りのラウンド数を示すラウンド数カウンタに「1」をセットする（ステップ026 IWS2020A）。

【0538】

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026 IWS2021A）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026 IWS2022A）。

【0539】

そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する（ステップ026 IWS2023A）。

【0540】

ステップ026 IWS2021A，S2022Aの処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【0541】

なお、本例では、大当り図柄が導出表示された後、さらに通過ゲート41を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技が開始されるので、通過ゲート41を遊技球が通過し

10

20

30

40

50

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。

【0542】

第1大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ026 IWS2015AのN）、CPU103は、第1小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ026 IWS2024A）。第1小当りフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS2025A）。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ026 IWS2029A）。

【0543】

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

【0544】

第1小当りフラグもセットされていなければ（ステップ026 IWS2024AのN）、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ026 IWS2030A）。

【0545】

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。

【0546】

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。

【0547】

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

【0548】

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

【0549】

また、例えば、通過ゲート41での遊技球の検出では外部信号の出力を行わない一方で、第2始動入賞口や特殊入賞口での遊技球の検出では外部信号の出力を行うように構成してもよい。

【0550】

なお、本特徴部026IWでは特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート41、第2始動入賞口または特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。

【0551】

図9-18は、第1特別図柄プロセス処理における第1ゲート通過待ち処理（ステップS114A）を示すフローチャートである。第1ゲート通過待ち処理において、CPU103は、ゲートスイッチ21からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ026IWS2501A）。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していれば、CPU103は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を0クリアする（ステップ026IWS2504A）。次いで、CPU103は、第1大当たり開始指定コマンドを送信し（ステップ026IWS2505A）、第1特図プロセスフラグの値を第1大当たり開放前処理に対応した値に設定する（ステップ026IWS2506A）。

【0552】

この特徴部026IWでは、第1ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示結果として大当たり図柄が導出表示されると直ちに大当たり遊技が開始されるのではなく、通過ゲート41を遊技球が通過し、ゲートスイッチ21で検出されたことを条件として、大当たり遊技に移行するように構成されている。

【0553】

図9-19および図9-20は、第1特別図柄プロセス処理における第1大当たり終了処理（ステップS118A）を示すフローチャートである。第1大当たり終了処理において、CPU103は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ026IWS2200A）、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026IWS2204Aに移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、第1大当たりフラグをリセットし（ステップ026IWS2201A）、第1大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026IWS2202A）。そして、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置5において大当たり終了表示が行われている時間（大当たり終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ026IWS2203A）、処理を終了する。

【0554】

ステップ026IWS2204Aでは、大当たり終了表示タイマの値を1減算する（ステップ026IWS2204A）。そして、CPU103は、大当たり終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当たり終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ026IWS2205A）。経過していなければ処理を終了する。

【0555】

大当たり終了表示時間を経過していれば（ステップ026IWS2205AのY）、CPU103は、今回終了した大当たりの種別が16R確変大当たりであるか否かを確認する（ステップ026IWS2206A）。なお、16R確変大当たりであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ026IWS63Aで記憶した大当たり種別を確認することにより判定できる。16R確変大当たりであれば、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ026IWS2207A）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ026IWS2208A）。そして、ステ

ップ026 IWS 2223Aに移行する。なお、16R確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御されることになる。

【0556】

16R確変大当りでなければ、CPU103は、今回終了した大当りの種別が6R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ026 IWS 2209A）。なお、6R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ026 IWS 63Aで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。6R確変大当りであれば、CPU103は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ026 IWS 2212A）とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し（ステップ026 IWS 2213A）、さらに特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ026 IWS 2214A）。そして、ステップ026 IWS 2223Aに移行する。従って、6R確変大当りであった場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御されることになる。

【0557】

なお、6R確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに0にリセットされているので（第1ゲート通過待ち処理のステップ026 IWS 2504A参照）、高ベース回数カウンタの値は0のままである。従って、6R確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が0であることから、第1特別図柄停止処理のステップ026 IWS 2010AでYと判定されてステップ026 IWS 2011Aの高ベース回数カウンタの減算処理は行われず、次回の当りが発生するまで高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）が維持されることになる。

【0558】

6R確変大当りでもなければ（すなわち、6R通常大当りであれば）、CPU103は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する（ステップ026 IWS 2219A）とともに、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ026 IWS 2220A）。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「50」をセットする（ステップ026 IWS 2221A）。そして、ステップ026 IWS 2223Aに移行する。従って、6R通常大当りであった場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御されることになる。

【0559】

そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理（ステップS110A）に対応した値に更新する（ステップ026 IWS 2223A）。

【0560】

図9-21は、第1特別図柄プロセス処理における第1小当り終了処理（ステップS121A）を示すフローチャートである。第1小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップ026 IWS 2300A）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ026 IWS 2304Aに移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第1小当りフラグをリセットし（ステップ026 IWS 2301A）、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS 2302A）。そして、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026 IWS 2303A）、処理を終了する。

【0561】

ステップ026 IWS 2304Aでは、小当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ026 IWS 2304A）。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否かを確認する（ステッ

プ 0 2 6 I W S 2 3 0 5 A)。経過していなければ処理を終了する。

【0562】

小当り終了表示時間を経過していれば（ステップ026 I W S 2 3 0 5 AのY）、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理（ステップS110A）に対応した値に更新する（ステップ026 I W S 2 3 0 9 A）。

【0563】

図9-22は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第2特別図柄通常処理が実行される状態は、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合である。なお、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合とは、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第2大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【0564】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、第2保留記憶数の値を確認する（ステップ026 I W S 5 1 B）。具体的には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【0565】

第2保留記憶数が0であれば、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ026 I W S 5 2 B）。

【0566】

第2保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第2保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第2乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ026 I W S 5 3 B）、第2保留記憶数の値を1減らし（第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ026 I W S 5 4 B）。すなわち、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第2保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

【0567】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ026 I W S 5 5 B）。なお、本例では、ステップ026 I W S 5 5 Bの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【0568】

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026 I W S 5 6 B）。なお、具体的な背景指定コマンドの送信の仕方は、第1特別図柄通常処理のステップ026 I W S 5 6 Aで示した処理と同様である。

【0569】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップ026 I W S 5 7 B）。具体的に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当り変動中であると判定する。第1特別図柄の大当り変動中であると判定

した場合には、ステップ026 IWS58B以降の処理を行うことなくステップ026 IWS69Bへ移行する。これにより、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【0570】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ026 IWS57Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ026 IWS59Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

10

【0571】

また、例えば、ステップ026 IWS57Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ026 IWS58B～S63Bの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0572】

第1特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ026 IWS58B）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ026 IWS59B）。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ026 IWS60B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグをセットする（ステップ026 IWS61B）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が16R確変大当たり、9R確変大当たり、2R確変大当たり、および2R通常大当たりのいずれであるかを判定し（ステップ026 IWS62B）、大当たり種別を記憶し（ステップ026 IWS63B）、ステップ026 IWS69Bへ移行する。

20

【0573】

また、ステップ026 IWS60B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026 IWS64B）。小当たり判定モジュールは、当り判定用乱数（小当たり判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には（ステップ026 IWS65B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第2小当たりフラグをセットする（ステップ026 IWS66B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当たり種別を判定し（ステップ026 IWS67B）、小当たり種別を記憶する（ステップ026 IWS68B）。なお、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当たり種別として小当たりBまたは小当たりCと決定される（図9-4（B）参照）。そして、ステップ026 IWS69Bへ移行する。

30

40

【0574】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ026 IWS69B）、「0」である場合、ステップ026 IWS75Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率／第1KT状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ026 IWS70B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ026 IWS71B）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ026 IWS75Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であるこ

50

とを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ026 IWS72B）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ026 IWS73B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ026 IWS74B）。そして、ステップ026 IWS75Bに移行する。

【0575】

そして、ステップ026 IWS75Bにおいて、第2特図プロセスフラグの値を第2変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ026 IWS75B）。なお、図示は省略したが、ステップ026 IWS75Bの直前において停止する図柄の確定をしている。

10

【0576】

なお、ステップ026 IWS59B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。

【0577】

第2変動パターン設定処理は、図9-15に示した第1変動パターン設定処理（ステップS111A）と同様である。すなわち、図9-15に示す第1変動パターン設定処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、第2変動パターン処理が説明されたことになる。ただし、第2変動パターン設定処理では、CPU103は、まず、ステップ026 IWS1700Aと同様の処理を行い、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する。特図時短フラグがセットされていないければ（すなわち、KT状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-6（C）に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、KT状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否かや、変動回数に応じて、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-6（D）～図9-7（I）に示すいずれかのKT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。例えば、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンであれば（低確率／第1KT状態であれば）、1変動目であれば図9-6（D）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2～49変動目であれば図9-6（E）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、50変動目であれば図9-6（F）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグおよび高ベースフラグの両方がオンであれば（高確率／第1KT状態であれば）、1変動目であれば図9-7（G）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2変動目以降であれば図9-7（H）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフであれば（高確率／第2KT状態であれば）、図9-7（I）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。

20

30

【0578】

第2特別図柄変動処理は、図9-16に示した第1特別図柄変動処理（ステップS112A）と同様である。すなわち、図9-16に示す第1特別図柄変動処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、第2特別図柄変動処理が説明されたことになる。

40

【0579】

なお、第2特別図柄変動処理においても、第1特別図柄変動処理のステップ026 IWS1124A～S1126Aと同様の処理が実行されて、第1特別図柄表示装置4Aにて大当たり図柄または小当たり図柄を導出表示していれば、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、第2特別図柄の変動表示が強制はずれとなるように制御される。そのように構成することによって、第1KT状態終了後（時短状態終了後）の通常状態において、残りの第2保留記憶を消化することができ、遊技者不在の意図しないタイミングでの大当たりの発生を抑制することができる。

【0580】

50

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

10

【0581】

図 9-23 は、第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第 2 特別図柄停止処理において、まず、C P U 1 0 3 は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 2 6 I W S 2 0 1 0 B）。点灯延長フラグがセットされていれば、C P U 1 0 3 は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ 0 2 6 I W S 2 0 1 1 B）。また、C P U 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を終了する制御を行う（ステップ 0 2 6 I W S 2 0 1 2 B）とともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 2 6 I W S 2 0 1 3 B）。

【0582】

次いで、C P U 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B において第 2 特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ 0 2 6 I W S 2 0 1 4 B）。次いで、C P U 1 0 3 は、第 2 大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 0 2 6 I W S 2 0 1 5 B）。第 2 大当りフラグがセットされている場合、C P U 1 0 3 は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 2 6 I W S 2 0 1 6 B）。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、K T 状態でなければ）、そのままステップ 0 2 6 I W S 2 0 1 8 B に移行する。

20

【0583】

特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、K T 状態中であれば）、C P U 1 0 3 は、大当り信号出力フラグをセットする（ステップ 0 2 6 I W S 2 0 1 7 B）。本特徴部 0 2 6 I W では、ステップ 0 2 6 I W S 2 0 1 7 B で大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップ S 2 3）が実行されて、大当り信号 1 のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号 2 の外部出力中でなければ、大当り信号 2 のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

30

【0584】

次いで、C P U 1 0 3 は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ 0 2 6 I W S 2 0 1 8 B）、大当り種別に応じたラウンド 1 用開放パターンデータをセットし（ステップ 0 2 6 I W S 2 0 1 9 B）、ラウンド数カウンタに「1」をセットする（ステップ 0 2 6 I W S 2 0 2 0 B）。

【0585】

次いで、C P U 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を開始する制御を行う（ステップ 0 2 6 I W S 2 0 2 1 B）とともに、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 2 6 I W S 2 0 2 2 B）。

40

【0586】

そして、C P U 1 0 3 は、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する（ステップ 0 2 6 I W S 2 0 2 3 B）。

【0587】

ステップ 0 2 6 I W S 2 0 2 1 B、S 2 0 2 2 B の処理が実行されることによって、本例では、第 2 特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器 2 6 の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にと

50

って有利であり、右打ち表示器 26 が点灯される。

【0588】

第 2 大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ 026 IWS2015B の N）、CPU103 は、第 2 小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 026 IWS2024B）。第 2 小当りフラグがセットされている場合、演出制御用 CPU120 に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 026 IWS2025B）。

【0589】

次いで、CPU103 は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 026 IWS2026B）。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、KT 状態でなければ）、CPU103 は、右打ち表示器 26 の点灯を開始する制御を行う（ステップ 026 IWS2027B）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 026 IWS2028B）。

【0590】

そして、CPU103 は、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ 026 IWS2029B）。

【0591】

ステップ 026 IWS2027B、S2028B の処理が実行されることによって、本例では、第 2 特別図柄の変動表示において小当りとなったときに右打ち表示器 26 の点灯が開始される。すなわち、本例では、特殊可変入賞球装置 17（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、小当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器 26 が点灯される。

【0592】

ただし、本例では、第 2 特別図柄の変動表示において小当りとなる場合であっても、KT 状態中である場合には既に右打ち表示器 26 の点灯中である筈である。従って、本例では、ステップ 026 IWS2026B の判定処理を行うことによって、KT 状態中に第 2 特別図柄の変動表示において小当りとなった場合には、重複して右打ち表示器 26 の点灯を開始したり右打ち点灯開始指定コマンドを送信したりする処理を行わないようにしている。

【0593】

第 2 小当りフラグもセットされていなければ（ステップ 026 IWS2024B の N）、CPU103 は、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ 026 IWS2030B）。

【0594】

図 9-24 は、第 2 特別図柄プロセス処理における第 2 ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。第 2 ゲート通過待ち処理において、CPU103 は、ゲートスイッチ 21 からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ 026 IWS2501B）。ゲートスイッチ 21 からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ 21 からの検出信号を入力していれば、CPU103 は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 026 IWS2502B）。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、KT 状態であれば）、そのままステップ 026 IWS2504B に移行する。

【0595】

特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、KT 状態中でなければ）、CPU103 は、大当り信号出力フラグをセットする（ステップ 026 IWS2503B）。特徴部 026 IW では、ステップ 026 IWS2503B で大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップ S23）が実行されて、大当り信号 1 のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号 2 の外部出力中でなければ、大当り信号 2 のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

【0596】

次いで、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を0クリアする（ステップ026 IWS2504B）。次いで、CPU103は、第2大当り開始指定コマンドを送信し（ステップ026 IWS2505B）、第2特図プロセスフラグの値を第2大当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ026 IWS2506B）。

【0597】

この特徴部026 IWでは、第2ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第2特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート41を遊技球が通過し、ゲートスイッチ21で検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

10

【0598】

図9-25および図9-26は、第2特別図柄プロセス処理における第2大当り終了処理を示すフローチャートである。第2大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ026 IWS2200B）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ026 IWS2204Bに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第2大当りフラグをリセットし（ステップ026 IWS2201B）、第2大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS2202B）。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ026 IWS2203B）、処理を終了する。

20

【0599】

ステップ026 IWS2204Bでは、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ026 IWS2204B）。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026 IWS2205B）。経過していなければ処理を終了する。

【0600】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ026 IWS2205BのY）、CPU103は、今回終了した大当りの種別が16R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ026 IWS2206B）。なお、16R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かは、例えば、第2特別図柄通常処理のステップ026 IWS63Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。16R確変大当りまたは2R確変大当りであれば、CPU103は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ026 IWS2207B）とともに、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ026 IWS2208B）。そして、ステップ026 IWS2223Bに移行する。なお、16R確変大当りまたは2R確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御されることになる。

30

【0601】

16R確変大当りおよび2R確変大当りのいずれでもなければ、CPU103は、今回終了した大当りの種別が9R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ026 IWS2209B）。なお、9R確変大当りであるか否かは、例えば、第2特別図柄通常処理のステップ026 IWS63Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。9R確変大当りであれば、CPU103は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ026 IWS2212B）とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し（ステップ026 IWS2213B）、さらに特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ026 IWS2214B）。そして、ステップ026 IWS2223Bに移行する。従って、9R確変大当りであった場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御されることになる。

40

【0602】

なお、9R確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回

50

数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当たり遊技を開始するときに0にリセットされているので（第2ゲート通過待ち処理のステップ026 IWS 2504 B参照）、高ベース回数カウンタの値は0のままである。従って、9R確変大当たりにもとづく大当たり遊技の終了後は、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が0であることから、第2特別図柄停止処理でステップ026 IWS 2010 BでYと判定されてステップ026 IWS 2011 Bの高ベース回数カウンタの減算処理は行われず。そして、次回の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）が維持されることになる。

【0603】

9R確変大当たりでもなければ（すなわち、2R通常大当たりであれば）、CPU103は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する（ステップ026 IWS 2219 B）とともに、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ026 IWS 2220 B）。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「50」をセットする（ステップ026 IWS 2221 B）。そして、ステップ026 IWS 2223 Bに移行する。従って、2R通常大当たりであった場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御されることになる。

【0604】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に更新する（ステップ026 IWS 2223 B）。

【0605】

図9-27は、第2特別図柄プロセス処理における第2小当たり終了処理を示すフローチャートである。第2小当たり終了処理において、CPU103は、小当たり終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップ026 IWS 2300 B）、小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026 IWS 2304 Bに移行する。小当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、第2小当たりフラグをリセットし（ステップ026 IWS 2301 B）、小当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS 2302 B）。そして、小当たり終了表示タイマに、画像表示装置5において小当たり終了表示が行われている時間（小当たり終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ026 IWS 2303 B）、処理を終了する。

【0606】

ステップ026 IWS 2304 Bでは、小当たり終了表示タイマの値を1減算する（ステップ026 IWS 2304 B）。そして、CPU103は、小当たり終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当たり終了表示時間が経過したか否かを確認する（ステップ026 IWS 2305 B）。経過していなければ処理を終了する。

【0607】

小当たり終了表示時間が経過していれば（ステップ026 IWS 2305 BのY）、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS 2306 B）。特図時短フラグがセットされていないければ（すなわち、KT状態でなければ）、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ026 IWS 2307 B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS 2308 B）。

【0608】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に更新する（ステップ026 IWS 2309 B）。

【0609】

ここで、この特徴部026 IWにおける遊技状態の遷移について説明する。図9-28は、この特徴部026 IWにおける遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この特徴部026 IWでは、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））では、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、

10

20

30

40

50

通常状態では、主として第1始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として16R確変大当たり、6R確変大当たり、または6R通常大当たりが発生する。

【0610】

図9-28に示すように、低確率／低ベース状態において16R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ026 IWS2206A～S2208A参照）。また、低確率／低ベース状態において6R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ026 IWS2209A, S2212A～S2214A参照）。また、低確率／低ベース状態において6R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ026 IWS2219A～S2221A参照）。

10

【0611】

KT状態（高確率／高ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）に移行した後である場合には、この特徴部026IWでは、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、KT状態では、主として第2始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第2特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第2特別図柄の変動表示が実行されることから、KT状態において大当たりが発生した場合には、主として16R確変大当たり、9R確変大当たり、2R確変大当たり、または2R通常大当たりが発生する。

20

【0612】

図9-28に示すように、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において16R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ026 IWS2206B～S2208B参照）。また、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において9R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ026 IWS2209B, S2212B～S2214B参照）。なお、この特徴部026IWでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、9R確変大当たりとなる確率が合計で50%であるので（図9-3参照）、一旦高確率／高ベース状態となると50%の割合で高確率／高ベース状態がループすることになる。また、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において2R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ026 IWS2219B～S2221B参照）。

30

40

【0613】

図9-28に示すように、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において16R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ026 IWS2206B～S2208B参照）。また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において9R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ026 IWS2209B, S2212B～S2214B参照）。また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において2R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊

50

技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1 K T状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ026 I W S 2 2 1 9 B～S 2 2 2 1 B参照）。なお、この特徴部026 I Wでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、2 R通常大当たりとなる確率が35%であるので（図9-3（D）,（E）参照）、一旦低確率／高ベース状態となると35%の割合で低確率／高ベース状態がループすることになる。なお、6 R通常大当たりや2 R通常大当たりが発生して低確率／高ベース状態となった後、次の大当たりが発生することなく、50回の変動表示が終了した場合には、図9-28に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態（非K T状態））に移行する（ステップ026 I W S 2 0 1 0 A～S 2 0 1 4 A参照）。

10

【0614】

図9-28に示すように、高確率／低ベース状態（高確率／第2 K T状態）において16 R確変大当たりまたは2 R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2 K T状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ026 I W S 2 2 0 6 B～S 2 2 0 8 B参照）。なお、この特徴部026 I Wでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、16 R確変大当たりまたは2 R確変大当たりとなる確率が15%であるので（図9-3（D）,（E）参照）、一旦高確率／低ベース状態となると15%の割合で高確率／低ベース状態がループすることになる。また、高確率／低ベース状態（高確率／第2 K T状態）において9 R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1 K T状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ026 I W S 2 2 0 9 B, S 2 2 1 2 B～S 2 2 1 4 B参照）。また、高確率／低ベース状態（高確率／第2 K T状態）において2 R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1 K T状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ026 I W S 2 2 1 9 B～S 2 2 2 1 B参照）。

20

【0615】

なお、図9-28では、低確率／低ベース状態（通常状態（非K T状態））では第1特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第2特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16 R確変大当たりまたは2 R確変大当たりが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2 K T状態）に移行することになる。また、9 R確変大当たりが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1 K T状態）に移行することになる。また、2 R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1 K T状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

30

【0616】

また、図9-28では、高確率／高ベース状態（高確率／第1 K T状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16 R確変大当たりが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2 K T状態）に移行することになる。また、6 R確変大当たりが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1 K T状態）に移行することになる。また、6 R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1 K T状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

40

【0617】

また、図9-28では、低確率／高ベース状態（低確率／第1 K T状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16 R確変大当たりが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2 K T状態）に移行することになる。また、6 R確変大

50

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

【0618】

また、図9-28では、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16R確変大当りが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当りが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【0619】

図9-29は、パチンコ遊技機1が出力する外部出力信号を説明するための説明図である。外部出力端子板の端子01には、賞球信号が割り当てられている。賞球信号とは、賞球を所定個数（本例では、10個）払い出すごとに外部出力される信号である。また、外部出力端子板の端子05には、大当り信号1が割り当てられている。大当り信号1は、全ての大当り遊技の期間中にわたって連続して外部出力される信号（すなわち、大当り遊技中であることを示す信号）である。また、外部出力端子板の端子06には、大当り信号2が割り当てられている。大当り信号2は、全ての大当り遊技の期間中およびKT状態中にわたって連続して外部出力される信号（すなわち、連荘中であることを示す信号）である。また、外部出力端子板の端子07には、特殊入賞口信号が割り当てられている。特殊入賞口入賞信号は、特殊入賞口への遊技球の入賞を検出したことにもとづいて外部出力される信号である。また、外部出力端子板の端子09には、賞球予定数信号が割り当てられている。賞球予定数信号とは、賞球の払出予定数が所定個数（本例では、10個）になるごとに外部出力される信号である。

【0620】

なお、図9-29に示す各外部信号は、例えば、賞球を10個払い出したタイミングや、大当り発生タイミング、特殊入賞口への入賞発生タイミング、賞球予定数が10個に達したタイミングで外部信号の出力に対応したフラグ（例えば、ステップ026IWS2017A, S2017B, S2503B参照）やタイマがセットされ、それらのフラグやタイマがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップS23）が実行されることによってホールコンピュータなどに外部出力される。

【0621】

次に、外部出力信号のうち大当り信号1および大当り信号2の出力タイミングについて説明する。図9-30は、大当り信号1および大当り信号2の出力タイミングを説明するための説明図である。本例では、遊技状態が通常状態であるときにステップ026IWS2017A, S2503Bで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップS23）が実行されて、大当り信号1および大当り信号2の外部出力が開始される。その後、情報出力処理（ステップS23）において、大当り遊技を終了したタイミングで大当り信号1の外部出力が停止される。また、情報出力処理（ステップS23）において、KT状態を終了したタイミングで大当り信号2の外部出力が停止される。一方、遊技状態がKT状態であるときにステップ026IWS2017A, S2017Bで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップS23）が実行されて、大当り信号1の外部出力が開始される。なお、この場合、KT状態中であるので、大当り信号2は継続して外部出力されている。その後、情報出力処理（ステップS23）において、大当り遊技を終了したタイミングで大当り信号1の外部出力が停止される。

【0622】

まず、図 9-30 (1) を用いて、遊技状態が通常状態（低確率／非 K T 状態）である場合の大当り信号 1 および大当り信号 2 の出力タイミングを説明する。図 9-30 (1) に示すように、遊技状態が通常状態である場合、第 1 特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号 1 の外部出力が開始されるとともに、大当り信号 2 の外部出力が開始される（ステップ 026 IWS 2017 A 参照）。一方、遊技状態が通常状態である場合、第 2 特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合には、大当り図柄が導出表示されたタイミングでは大当り信号 1 および大当り信号 2 の外部出力は開始されず、通過ゲート 41 を遊技球が通過したいタイミングで大当り信号 1 の外部出力が開始されるとともに大当り信号 2 の外部出力が開始される（ステップ 026 IWS 2503 B 参照）。 10

【0623】

次に、図 9-30 (2) を用いて、遊技状態が K T 状態（低確率／第 1 K T 状態、高確率／第 1 K T 状態、高確率／第 2 K T 状態）である場合の大当り信号 1 および大当り信号 2 の出力タイミングを説明する。図 9-30 (2) に示すように、遊技状態が K T 状態である場合、第 1 特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号 1 の外部出力が開始される（ステップ 026 IWS 2017 A 参照）。また、遊技状態が K T 状態である場合、第 2 特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合にも、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号 1 の外部出力が開始される（ステップ 026 IWS 2017 B 参照）。なお、図 9-30 (2) に示すように、K T 状態中である場合には、 20

【0624】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が実行する普通図柄プロセス処理（ステップ S29）について説明する。図 9-31 は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）は、通過ゲート 41 を遊技球が通過してゲートスイッチ 21 がオン状態となったことを検出すると（ステップ 026 IWS 5111）、ゲート通過指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に対して送信する制御を行う（ステップ 026 IWS 5112）。そして、CPU 103 は、ゲートスイッチ通過処理（ステップ 026 IWS 5113）を実行する。 30

【0625】

この特徴部 026 IW では、ステップ 026 IWS 5111 ~ S5113 の処理が実行されることによって、通過ゲート 41 への遊技球の通過を検出した場合には、ゲート通過指定コマンドが送信される。なお、この特徴部 026 IW では、通過ゲート 41 は兼用ゲートとして構成され作動領域の役割も担っているのであるが、大当り図柄を停止表示した後大当り遊技を開始する前のゲート通過待ち状態であるか否かには関係なく、ゲート通過指定コマンドが送信される。

【0626】

そして、CPU 103 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップ 026 IWS 5100 ~ S5104 に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。 40

【0627】

なお、この特徴部 026 IW では、ゲート通過待ち状態であるか否かに関係なく、ステップ 026 IWS 5111 で通過ゲート 41 への遊技球の通過を検出した場合にはステップ 026 IWS 5113 のゲートスイッチ通過処理が実行されて普通図柄の変動表示が実行されるのであるが、そのような態様にかぎられない。例えば、ゲート通過待ち状態でないときに通過ゲート 41 を遊技球が通過した場合にのみ普通図柄の変動表示を実行するようにし、ゲート通過待ち状態では通過ゲート 41 を遊技球が通過しても普通図柄の変動表示を実行しないように構成してもよい。

【0628】

また、この特徴部 026 IW では、通過ゲート 41 は普通始動領域と作動領域との兼用 50

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

【0 6 2 9】

ゲートスイッチ通過処理（ステップ0 2 6 I W S 5 1 1 3）：C P U 1 0 3は、ゲート通過記憶カウンタ（通過ゲート4 1を通過した遊技球数をカウントするためのカウンタ）のカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否か確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を+1する。10
なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普図保留表示器2 5 CのL E Dが点灯される。そして、C P U 1 0 3は、普通図柄当り判定用乱数の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（普通図柄判定用バッファ）に格納する処理を行う。

【0 6 3 0】

普通図柄通常処理（ステップ0 2 6 I W S 5 1 0 0）：C P U 1 0 3は、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば普通図柄プロセスフラグの値がステップ0 2 6 I W S 5 1 0 0を示す値となっている場合、具体的には、普通図柄表示器2 0において普通図柄の変動表示がなされておらず、かつ、普通図柄表示器2 0に当たり図柄が導出表示されたことにもとづく可変入賞球装置6 Bの開閉動作中でもない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。20
ゲート通過記憶数が0でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ0 2 6 I W S 5 1 0 1）を示す値（具体的には「1」）に更新する。

【0 6 3 1】

普通図柄変動処理（ステップ0 2 6 I W S 5 1 0 1）：C P U 1 0 3は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（ステップ0 2 6 I W S 5 1 0 2）を示す値（具体的には「2」）に更新する。30

【0 6 3 2】

普通図柄停止処理（ステップ0 2 6 I W S 5 1 0 2）：C P U 1 0 3は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうかを確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ0 2 6 I W S 5 1 0 0）を示す値（具体的には「0」）に更新する。一方、普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放前時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放前処理（ステップ0 2 6 I W S 5 1 0 3）を示す値（具体的には「3」）に更新する。40

【0 6 3 3】

普通電動役物開放前処理（ステップ0 2 6 I W S 5 1 0 3）：C P U 1 0 3は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間をセットし、タイマをスタートさせ、可変入賞球装置6 Bの開放を開始する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理（ステップ0 2 6 I W S 5 1 0 4）を示す値（具体的には「4」）に更新する。

【0 6 3 4】

普通電動役物作動処理（ステップ0 2 6 I W S 5 1 0 4）：C P U 1 0 3は、普通図柄プロセスタイマを計測し、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置6 Bを閉鎖する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ0 2 6 I W S 5 1 0 0）を示す値（具体的には「0」）に更新する。50

【0635】

図9-32は、普通図柄通常処理（ステップ026 IWS 5100）を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、CPU103は、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認することにより、ゲート通過記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ026 IWS 5121）。ゲート通過記憶数が0であれば（ステップ026 IWS 5121のY）、そのまま処理を終了する。ゲート通過記憶数が0でなければ（ステップ026 IWS 5121のN）、CPU103は、ゲート通過記憶数=1に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を読み出す（ステップ026 IWS 5122）。そして、CPU103は、ゲート通過記憶数カウンタの値を1減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ026 IWS 5123）。すなわち、ゲート通過記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を、ゲート通過記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各ゲート通過記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値が抽出された順番は、常に、ゲート通過記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0636】

次いで、CPU103は、普通図柄当りとするか否かを決定するための普通図柄判定テーブルを用いて、乱数（普通図柄当り判定用乱数値）にもとづく抽選処理を行い、普通図柄当りとするか否かを決定する（ステップ026 IWS 5127）。なお、この特徴部026 IWでは、ステップ026 IWS 5127において、CPU103は、確変状態であるか否かや、KT状態であるか否か、高ベース状態であるか否かに関係なく、一律に99/100の確率で普通図柄当りすることに決定する。

【0637】

ステップ026 IWS 5127において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内である場合（当りである場合）、CPU103は、表示結果として当り図柄を設定し（ステップ026 IWS 5128）、ステップ026 IWS 5130へ移行する。また、ステップ026 IWS 5127において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内でない場合（はずれである場合）、CPU103は表示結果としてはずれ図柄を設定し（ステップ026 IWS 5129）、ステップ026 IWS 5130へ移行する。

【0638】

ステップ026 IWS 5130において、CPU103は、高ベースフラグがセットされていれば、普通図柄変動時間として0.2秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ026 IWS 5130のY, S5131）。また、高ベースフラグがセットされていなければ、すなわち通常状態または第2KT状態であれば、普通図柄変動時間として1.0秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ026 IWS 5130のN, S5132）。

【0639】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ026 IWS 5101）を示す値（具体的には「1」）に更新する（ステップ026 IWS 5133）。

【0640】

図9-33は、普通図柄停止処理（ステップ026 IWS 5102）を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップ026 IWS 3701）。そして、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ026 IWS 3702）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ026 IWS 3702のN）、そのまま処理を終了する。

【0641】

10

20

30

40

50

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは（ステップ026 IWS 3702のY）、CPU103は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうか（ステップ026 IWS 5127にて当りと判定されたかどうか）を確認する（ステップ026 IWS 3703）。なお、普通図柄の停止図柄が当り図柄かどうかは、例えば、ステップ026 IWS 5127にて当りと判定されたときに普通図柄当り判定フラグをセットすることとして、そのフラグがセットされているかどうかによって確認することができる。

【0642】

普通図柄の停止図柄が当り図柄でなく、はずれ図柄であると判定されたときは（ステップ026 IWS 3703のN）、CPU103は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ026 IWS 5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する（ステップ026 IWS 3708）。

【0643】

ステップ026 IWS 3703において、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるときは（ステップ026 IWS 3703のY）、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ026 IWS 3704）、セットされている場合、すなわち、第1KT状態である場合には、普通電動役物開放前時間として0.1秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ026 IWS 3706）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第2KT状態である場合には、普通電動役物開放前時間として2.6秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ026 IWS 3705）。

【0644】

次いで、CPU103は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物開放前処理（ステップ026 IWS 5103）に対応した値（具体的には「3」）に更新する（ステップ026 IWS 3707）。

【0645】

図9-34は、普通電動役物開放前処理（ステップ026 IWS 5103）を示すフローチャートである。普通電動役物開放前処理において、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップ026 IWS 3801）。そして、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ026 IWS 3802）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ026 IWS 3802のN）、そのまま処理を終了する。

【0646】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通電動役物開放前時間が経過したときは（ステップ026 IWS 3802のY）、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ026 IWS 3803）、セットされている場合、すなわち、第1KT状態である場合には、普通電動役物開放時間として5.5秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ026 IWS 3805）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第2KT状態である場合には、普通電動役物開放時間として0.2秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ026 IWS 3804）。

【0647】

このように、本特徴部026 IWでは、第1KT状態では普通電動役物開放時間として5.5秒をセットするとともに、通常状態または第2KT状態では普通電動役物開放時間として0.2秒をセットすることにより、第1KT状態は通常状態または第2KT状態よりも第2始動入賞口に始動入賞しやすい状態としている。したがって、第1KT状態は通常状態または第2KT状態よりも、可変入賞球装置6Bの下流に設けられている特殊可変入賞球装置17に遊技球が達しにくく構成されている。

【0648】

10

20

30

40

50

なお、遊技状態が第1KT状態である場合に第2始動入賞口に始動入賞しやすくなるようにする制御の仕方は、この特徴部026IWで示したものにかぎられない。例えば、第1KT状態である場合には、通常状態または第2KT状態である場合と比較して、可変入賞球装置6Bを多くの回数開放する（例えば、通常状態または第2KT状態では可変入賞球装置6Bの開放回数として1回をセットするのに対して、第1KT状態では可変入賞球装置6Bの開放回数として2回をセットする）ように制御してもよい。そのようにすれば、第1KT状態である場合には、可変入賞球装置6Bの開放回数を多くすることによって、第2始動入賞口に始動入賞しやすくなることができる。

【0649】

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

【0650】

次いで、CPU103は、可変入賞球装置6Bを開放状態に制御する（ステップ026IWS3806）。具体的には、ソレノイド81を駆動して可変入賞球装置6Bを開状態にする。

【0651】

そして、CPU103は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物作動処理（ステップ026IWS5104）に対応した値（具体的には「4」）に更新する（ステップ026IWS3807）。

【0652】

次に、演出制御手段の動作について説明する。図9-35～図9-37は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0653】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ026IWS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ026IWS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップ026IWS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

【0654】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ026IWS614）、演出制御用CPU120は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM122に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ026IWS615）。

【0655】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ026IWS616）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ026IWS617）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ026IWS618）。

【0656】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ026IWS619）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ026IWS620）。

10

20

30

40

50

【0657】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第1図柄確定指定コマンド、第2図柄確定指定コマンド、第1強制図柄確定指定コマンド、第2強制図柄確定指定コマンド）であれば（ステップ026 IWS621）、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ026 IWS622）。

【0658】

受信した演出制御コマンドが第1大当り開始指定コマンドまたは第2大当り開始指定コマンドであれば（ステップ026 IWS623）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示の表示を開始する制御を行う（ステップ026 IWS624）。また、演出制御用CPU120は、受信した大当り開始指定コマンドに応じて第1大当り開始指定コマンド受信フラグまたは第2大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ026 IWS625）。

10

【0659】

受信した演出制御コマンドが第1大当り終了指定コマンドまたは第2大当り終了指定コマンドであれば（ステップ026 IWS626）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示の表示を終了する制御を行う（ステップ026 IWS627）。また、演出制御用CPU120は、受信した大当り終了指定コマンドに応じて第1大当り終了指定コマンド受信フラグまたは第2大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ026 IWS628）。

20

【0660】

なお、本例では、ステップ026 IWS624、S627の処理が実行されることによって、大当り遊技中に画像表示装置5の表示画面において右打ち表示が表示される。

【0661】

受信した演出制御コマンドが小当り開始指定コマンドであれば（ステップ026 IWS629）、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ026 IWS630）。

【0662】

受信した演出制御コマンドが小当り終了指定コマンドであれば（ステップ026 IWS631）、演出制御用CPU120は、小当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ026 IWS632）。

30

【0663】

受信した演出制御コマンドが右打ち点灯開始指定コマンドであれば（ステップ026 IWS633）、演出制御用CPU120は、右打ち報知用LED37の点灯を開始する制御を行う（ステップ026 IWS634）。

【0664】

受信した演出制御コマンドが右打ち点灯終了指定コマンドであれば（ステップ026 IWS635）、演出制御用CPU120は、右打ち報知用LED37の点灯を終了する制御を行う（ステップ026 IWS636）。

【0665】

40

受信した演出制御コマンドが低確／非KT背景指定コマンドであれば（ステップ026 IWS637）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を低確率／非KT状態に応じた背景画像（例えば、青色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ026 IWS638）。また、演出制御用CPU120は、セットされていれば、第1KT状態であることを示す第1KT状態フラグをリセットする（ステップ026 IWS639）。

【0666】

受信した演出制御コマンドが低確／第1KT背景指定コマンドであれば（ステップ026 IWS640）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を低確率／第1KT状態に応じた背景画像（例えば、緑色の背景画像）で表示する制御を行う（

50

ステップ026 IWS641)。また、演出制御用CPU120は、第1KT状態フラグをセットする(ステップ026 IWS642)とともに、セットされていれば、高確率状態であることを示す高確率状態フラグや、第2KT状態であることを示す第2KT状態フラグをリセットする(ステップ026 IWS643)。

【0667】

受信した演出制御コマンドが高確／第1KT背景指定コマンドであれば(ステップ026 IWS644)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を高確率／第1KT状態に応じた背景画像(例えば、黄色の背景画像)で表示する制御を行う(ステップ026 IWS645)。また、演出制御用CPU120は、高確率状態フラグおよび第1KT状態フラグをセットする(ステップ026 IWS646)とともに、セット

10

【0668】

受信した演出制御コマンドが高確／第2KT背景指定コマンドであれば(ステップ026 IWS648)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を高確率／第2KT状態に応じた背景画像(例えば、赤色の背景画像)で表示する制御を行う(ステップ026 IWS649)。また、演出制御用CPU120は、高確率状態フラグおよび第2KT状態フラグをセットする(ステップ026 IWS650)とともに、セット

【0669】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば(ステップ026 IWS652)、演出制御用CPU120は、第2KT状態中で小当たりが連続して発生している期間に発生した賞球をカウントするための小当たり連続中賞球数カウンタの値を15加算する(ステップ026 IWS653)。次いで、演出制御用CPU120は、加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5において、第2KT状態中で小当たりが連続して発生している期間に発生した賞球数を示す小当たり連続中賞球数表示1が表示されていれば、小当たり連続中賞球数表示1を更新する制御を行う(ステップ026 IWS654)。

20

【0670】

なお、本例では、小当たり連続中賞球数表示1は、通常状態や第1KT状態中に16R確変大当たりや2R確変大当たりが発生したときに表示が開始され、16R確変大当たりや2R確変大当たり以外の大当たりが発生したとき(すなわち、第2KT状態を終了するとき)に表示が終了される。

30

【0671】

次いで、演出制御用CPU120は、加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっているか否かを確認する(ステップ026 IWS655)。加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値に応じた小当たり連続中賞球数表示2を表示する制御を行う(ステップ026 IWS656)。例えば、加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値が1000や、1005、1010となっていれば、今回の大入賞口への入賞で賞球数が1000個に達したことを意味しているので、閾値「1000」に到達したと判定し、賞球数が1000個に達した旨の小当たり連続中賞球数表示2を表示する。例えば、画像表示装置5において、小当たり連続中賞球数表示2として「1000 OVER」などの文字表示を表示する。

40

【0672】

受信した演出制御コマンドが特殊入賞口入賞指定コマンドであれば(ステップ026 IWS657)、演出制御用CPU120は、小当たり連続中賞球数カウンタの値を10加算する(ステップ026 IWS658)。次いで、演出制御用CPU120は、加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5において、小当たり連続中賞球数表示1が表示されていれば、小当たり連続中賞球数表示1を更新する制御を行う(ステップ026 IWS659)。

50

【0673】

次いで、演出制御用CPU120は、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっているか否かを確認する（ステップ026 IWS660）。加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値に応じた小当り連続中賞球数表示2を表示する制御を行う（ステップ026 IWS661）。例えば、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値が1000や、1005となっていれば、今回の大入賞口への入賞で賞球数が1000個に達したことを意味しているので、閾値「1000」に到達したと判定し、賞球数が1000個に達した旨の小当り連続中賞球数表示2を表示する。例えば、画像表示装置5において、小当り連続中賞球数表示2として「1000OVER」などの文字表示を表示する。

10

【0674】

なお、本例では、大入賞口や特殊入賞口への入賞にもとづいて小当り連続中賞球数表示1を更新したり小当り連続中賞球数表示2を表示したりする場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2KT状態中の小当り連続中に一般入賞口10への入賞が発生した場合にも、その一般入賞口10への入賞に対する賞球数に相当する値を小当り連続中賞球数カウンタに加算し、小当り連続中賞球数表示1を更新したり小当り連続中賞球数表示2を表示したりしてもよい。

【0675】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ026 IWS662）。そして、ステップ026 IWS611に移行する。

20

【0676】

また、本特徴部026 IWでは、演出制御手段（具体的には、演出制御用CPU120）は、例えば、演出制御プロセス処理（ステップS76）において、デモ表示制御処理を実行する。図9-38および図9-39は、デモ表示制御処理を示すフローチャートである。デモ表示制御処理において、演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かを判定し（ステップ026 IWS4701）、受信していなければステップ026 IWS4706へ移行する。受信している場合には、通常状態であるか否かを判定し（ステップ026 IWS4702）、通常状態でなければステップ026 IWS4705へ移行する。具体的に、第1KT状態であることを示す第1KT状態フラグおよび第2KT状態であることを示す第2KT状態フラグのいずれもセットされていなければ通常状態であると判定する。

30

【0677】

なお、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理（ステップS75）において、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合に、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことを示すフラグをセットするようにし、ステップ026 IWS4701では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようによい。

40

【0678】

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

【0679】

通常状態であれば、演出制御用CPU120は、第1デモ表示を開始するまでの時間（例えば、30秒）に相当する値を計測するための第1デモ待機タイマをセットし（ステップ026 IWS4703）、第1デモ表示の待機中であることを示す第1デモ待機中フラグをセットする（ステップ026 IWS4704）。そして、第1デモ受信フラグをリセ

50

ットする（ステップ026 IWS4705）。

【0680】

その後、演出制御用CPU120は、第1デモ待機中フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ026 IWS4706）、セットされている場合には第1特別図柄変動が開始される場合（ステップ026 IWS4707のY）、または第2特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合（ステップ026 IWS4708のY）、ステップ026 IWS4712へ移行する。これにより、第1特別図柄変動が開始されるか第2特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合には第1デモ表示を実行しないようになっている。具体的に、ステップ026 IWS4707では第1特別図柄の変動を示す変動パターンコマンドを受信した場合には第1特別図柄変動が開始されたと判定する。また、ステップ026 IWS4708では第2大当り開始指定コマンドを受信した場合に第2特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御されると判定する。

10

【0681】

第1デモ待機中フラグがセットされており、第1特別図柄変動が開始されず（ステップ026 IWS4707のN）、第2特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御されない場合（ステップ026 IWS4708のN）、第1デモ待機タイマの値を1減算し（ステップ026 IWS4709）、第1デモ待機タイマがタイムアウトした場合には（ステップ026 IWS4710のY）、第1デモ表示を開始し（ステップ026 IWS4711）、第1デモ待機フラグをリセットする（ステップ026 IWS4712）。

【0682】

その後、演出制御用CPU120は、第1デモ表示中である場合（ステップ026 IWS4713のY）、第1特別図柄の変動が開始されるか（ステップ026 IWS4714のY）、または第2特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合（ステップ026 IWS4715のY）、第1デモ表示を終了する（ステップ026 IWS4716）。

20

【0683】

また、演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かを判定し（ステップ026 IWS4801）、受信していなければステップ026 IWS4806へ移行する。受信している場合には、KT状態であるか否かを判定し（ステップ026 IWS4802）、KT状態でなければステップ026 IWS4805へ移行する。具体的に、第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグのいずれかがセットされていればKT状態であると判定する。

30

【0684】

なお、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理（ステップS75）において、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合には、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことを示すフラグをセットするようにし、ステップ026 IWS4801では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

【0685】

KT状態であれば、演出制御用CPU120は、第2デモ表示を開始するまでの時間（例えば、30秒）に相当する値を計測するための第2デモ待機タイマをセットし（ステップ026 IWS4803）、第2デモ表示の待機中であることを示す第2デモ待機中フラグをセットする（ステップ026 IWS4804）。そして、第2デモ受信フラグをリセットする（ステップ026 IWS4805）。

40

【0686】

その後、演出制御用CPU120は、第2デモ待機中フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ026 IWS4806）、セットされている場合には第2特別図柄変動が開始される場合（ステップ026 IWS4807のY）、またはKT状態でない場合（ステップ026 IWS4808のN）、ステップ026 IWS4812へ移行する。これにより、第2特別図柄変動が開始されるかKT状態が終了した場合には第2デモ表示を

50

実行しないようになっている。具体的に、ステップ026 IWS 4807では第2特別図柄の変動を示す変動パターンコマンドを受信した場合には第2特別図柄変動が開始されたと判定する。また、ステップ026 IWS 4808では第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグのいずれかもセットされていなければKT状態が終了したと判定する。

【0687】

第2デモ待機中フラグがセットされており、第2特別図柄変動が開始されず（ステップ026 IWS 4807のN）、KT状態が終了していない場合（ステップ026 IWS 4808のY）、第2デモ待機タイマの値を1減算し（ステップ026 IWS 4809）、第2デモ待機タイマがタイムアウトした場合には（ステップ026 IWS 4810のY）、第2デモ表示を開始し（ステップ026 IWS 4811）、第2デモ待機フラグをリセットする（ステップ026 IWS 4812）。 10

【0688】

その後、演出制御用CPU120は、第2デモ表示中である場合（ステップ026 IWS 4813のY）、第2特別図柄の変動が開始されるか（ステップ026 IWS 4814のY）、またはKT状態が終了した場合（ステップ026 IWS 4815のN）、第2デモ表示を終了する（ステップ026 IWS 4816）。

【0689】

図9-40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026 IWS 811）。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026 IWS 811では、その変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。 20

【0690】

変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS 812）。第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、非KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ026 IWS 813）。なお、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第1変動パターン#01～#09を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ（すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、そのまま処理を終了する。第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップS171）に対応した値に更新する（ステップ026 IWS 815）。 30

【0691】

第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ026 IWS 814）。なお、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第2変動パターン#01～#34を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ（すなわち、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、そのまま処理を終了する。第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップS171）に対応した値に更新する（ステップ026 IWS 816）。 40

【0692】

ステップ026 IWS 812～S 815の処理が実行されることによって、この特徴部026 IWでは、非KT状態である場合には、第1特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行され、KT状態である場合には、第2特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行される。言い換えれば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であってもKT状態である場合や、第2特別図柄の変動表示が実行される場合であっても非KT状態である場合には、飾り図柄の変動表示は実行されない。

【0693】

図9-41は、可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ026 IWS 920）。なお、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドが第1変動パターン#01～#09を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、今回の変動表示が小当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ026 IWS 921）。なお、今回の変動表示が小当たりとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果8指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。小当たり変動であれば、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として非リーチはずれ図柄を決定する（ステップ026 IWS 922）。

【0694】

既に説明したように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合には、小当たりAとなる場合しかなく、小当たり遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。そのため、ステップ026 IWS 920～S 922の処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合には、強制的に非リーチはずれ図柄を停止表示することにより、遊技者に過度の期待を抱かせないようにしている。

【0695】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合（ステップ026 IWS 920のN）や、小当たり変動でない場合（ステップ026 IWS 921のN）には、演出制御用CPU120は、変動表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ026 IWS 923）。ステップ026 IWS 923では、演出制御用CPU120は、表示結果1指定コマンドを受信した場合（はずれと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果2指定コマンドを受信した場合（16R確変大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が奇数図柄のうち図柄「7」で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果3指定コマンドや表示結果4指定コマンドを受信した場合（9R確変大当たりや6R確変大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が「7」以外の奇数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果6指定コマンドを受信した場合（2R確変大当たりと決定されている場合）には、中の飾り図柄が特殊図柄（本例では、図柄「R」）を含む図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果5指定コマンドや表示結果7指定コマンドを受信した場合（6R通常大当たりや2R通常大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が偶数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果8指定コマンドを受信した場合（小当たりと決定されている場合）には、小当たり図柄（例えば、「135」）の飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0696】

次いで、演出制御用CPU120は、今回の変動表示がはずれとなるものであるか否かを確認する（ステップ026 IWS 924）。なお、今回の変動表示がはずれとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。はず

れ変動でなければ、そのままステップ026 IWS928に移行する。はずれ変動であれば（ステップ026 IWS924のY）、演出制御用CPU120は、現在設定されている設定値を示唆する設定値示唆演出の有無および種類を決定するための設定値示唆演出設定処理を実行する（ステップ026 IWS925）。

【0697】

ステップ026 IWS925では、演出制御用CPU120は、設定値格納領域（ステップ026 IWS615参照）に格納されている設定値を特定する。そして、演出制御用CPU120は、設定値示唆演出の有無および種類を決定するための設定値示唆演出決定テーブルとして、特定した設定値に対応するテーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、設定値示唆演出の有無および種類を決定する。

10

【0698】

図9-42は、設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図9-42に示すように、設定値示唆演出決定テーブルには、設定値示唆演出なし、設定値示唆演出A、設定値示唆演出B、設定値示唆演出C、設定値示唆演出D、設定値示唆演出E、および設定値示唆演出Fに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0699】

設定値示唆演出Aは、例えば、画像表示装置5において青色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-42に示すように、設定値「1」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Bは、例えば、画像表示装置5において緑色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-42に示すように、設定値「2」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Cは、例えば、画像表示装置5において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-42に示すように、設定値「3」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Dは、例えば、画像表示装置5において橙色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-42に示すように、設定値「4」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Eは、例えば、画像表示装置5において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-42に示すように、設定値「5」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Fは、例えば、画像表示装置5において虹色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-42に示すように、設定値「6」である場合に最も実行割合が高い。

20

30

【0700】

次いで、演出制御用CPU120は、第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS926）。第2KT状態フラグがセットされていなければ（すなわち、第2KT状態でなければ）、そのままステップ026 IWS928に移行する。第2KT状態フラグがセットされていれば（ステップ026 IWS926のY）、すなわち、第2KT状態であれば、演出制御用CPU120は、第2KT状態（小当りRUSH）が継続することを示唆する小当りRUSH継続示唆演出の有無および種類を決定するための小当りRUSH継続示唆演出設定処理を実行する（ステップ026 IWS927）。

40

【0701】

図9-43は、小当りRUSH継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図9-43に示すように、小当りRUSH継続示唆演出決定テーブルには、小当りRUSH継続示唆演出なし、小当りRUSH継続示唆演出A、および小当りRUSH継続示唆演出Bに対して、それぞれ判定値が割り振られている。小当りRUSH継続示唆演出Aは、例えば、画像表示装置5において青色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。また、小当りRUSH継続示唆演出Bは、例えば、画像表示装置5において赤色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。

【0702】

50

図9-43に示すように、本例では、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「2」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が次に高く、設定値「3」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「4」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「5」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「6」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も低くなっている。

【0703】

また、図9-43に示すように、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出Aの実行割合が最も高く、設定値「6」である場合に小当りRUSH継続示唆演出Bの実行割合が最も高くなっている。

10

【0704】

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

20

【0705】

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

【0706】

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

【0707】

次いで、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンにもとづいて、使用する飾り図柄の変動パターン、および設定値示唆演出や小当りRUSH継続示唆演出の実行を決定している場合には、設定値示唆演出や小当りRUSH継続示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ026 IWS928）。

30

【0708】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ026 IWS928で選択したプロセステーブルにおけるプロセスデータ1のプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ026 IWS929）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（画像表示装置5、各種ランプ、スピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ026 IWS930）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDPに制御信号（表示制御実行データ）を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、LED制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

40

【0709】

なお、設定値示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ026 IWS928で選択した設定値示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ026 IWS930および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動

50

表示中（はずれ変動中）に設定値示唆演出が実行される。

【0710】

また、小当りRUSH継続示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ026 IWS 928で選択した小当りRUSH継続示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ026 IWS 930および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（第2KT状態中のはずれ変動中）に小当りRUSH継続示唆演出が実行される。

【0711】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間に応じた値を飾り図柄変動時間タイマに設定して飾り図柄変動時間タイマをスタートさせる（ステップ026 IWS 931）。そして、演出制御プロセスフラグを、可変表示中演出処理（ステップS172）に応じた値に更新する（ステップ026 IWS 932）。

【0712】

図9-44および図9-45は、演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ1がセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS 9701）。停止図柄表示フラグ1がセットされていれば、ステップ026 IWS 9706に移行する。この特徴部026 IWでは、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ026 IWS 9705で停止図柄表示フラグ1がセットされる。そして、大当り中演出を実行するときに停止図柄表示フラグ1がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ1がセットされているということは、大当り図柄を確定表示したが大当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ026 IWS 9703の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ026 IWS 9706に移行する。

【0713】

停止図柄表示フラグ1がセットされていなければ、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ2がセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS 9702）。停止図柄表示フラグ2がセットされていれば、ステップ026 IWS 9716に移行する。この特徴部026 IWでは、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を表示した場合には、ステップ026 IWS 9715で停止図柄表示フラグ2がセットされる。そして、小当り中演出を実行するときに停止図柄表示フラグ2がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ2がセットされているということは、小当り図柄を確定表示したが小当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ026 IWS 9703の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ026 IWS 9716に移行する。

【0714】

停止図柄表示フラグ1および停止図柄表示フラグ2のいずれもセットされていなければ、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において停止表示中の左中右の飾り図柄の停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を確定表示させる制御を行う（ステップ026 IWS 9703）。なお、第1強制図柄確定指定コマンドや第2強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、ステップ026 IWS 9703において、演出制御用CPU120は、はずれ図柄を確定表示させる制御を行う。

【0715】

ステップ026 IWS 9703の処理で大当り図柄を確定表示した場合には（ステップ026 IWS 9704のY）、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ1をセットする（ステップ026 IWS 9705）。

【0716】

次いで、演出制御用CPU120は、いずれかの当り開始指定コマンド（第1大当り開始指定コマンド、第2大当り開始指定コマンド）を受信したか否かを確認する（ステッ

プ 0 2 6 I W S 9 7 0 6)。いずれかの大当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄表示フラグ 1 をリセットする（ステップ 0 2 6 I W S 9 7 0 7）。

【 0 7 1 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回発生した大当りの大当り種別が 1 6 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りであるか否かを確認する（ステップ 0 2 6 I W S 9 7 0 8）。なお、大当り種別が 1 6 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りであるか否かは、例えば、受信した表示結果指定コマンドが表示結果 2 指定コマンドまたは表示結果 6 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。1 6 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りであれば、そのままステップ 0 2 6 I W S 9 7 1 0 に移行する。

10

【 0 7 1 8 】

1 6 R 確変大当りおよび 2 R 確変大当りのいずれでもなければ、第 2 K T 状態中であつた場合には今回の大当り遊技の終了後に第 2 K T 状態が終了することを意味している。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 K T 状態中に小当りが連続して発生した回数をカウントするための小当り連続数カウンタ、および小当り連続中賞球数カウンタの値を 0 クリアする（ステップ 0 2 6 I W S 9 7 0 9）。

【 0 7 1 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ 0 2 6 I W S 9 7 1 0）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ 0 2 6 I W S 9 7 1 1）、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 8 L、8 R）の制御を実行する（ステップ 0 2 6 I W S 9 7 1 2）。

20

【 0 7 2 0 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理（ステップ S 1 7 6）に応じた値に更新する（ステップ 0 2 6 I W S 9 7 1 3）。

【 0 7 2 1 】

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

30

【 0 7 2 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ 0 2 6 I W S 9 7 1 6）。小当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄表示フラグ 2 をリセットする（ステップ 0 2 6 I W S 9 7 1 7）。

【 0 7 2 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り連続数カウンタの値を 1 加算する（ステップ 0 2 6 I W S 9 7 1 8）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、更新後の小当り連続数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置 5 において、第 2 K T 状態中における小当りの連続回数を示す小当り連続数表示 1 が表示されていれば、小当り連続数表示 1 を更新する制御を行う（ステップ 0 2 6 I W S 9 7 1 9）。

40

【 0 7 2 4 】

なお、本例では、小当り連続数表示 1 は、通常状態や第 1 K T 状態中に 1 6 R 確変大当りや 2 R 確変大当りが発生したときに表示が開始され、1 6 R 確変大当りや 2 R 確変大当り以外の大当りが発生したとき（すなわち、第 2 K T 状態を終了するとき）に表示が終了される。

【 0 7 2 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、加算後の小当り連続数カウンタの値がいずれかの

50

閾値となっているか否かを確認する（ステップ026 IWS9720）。加算後の小当り連続数カウンタの値がいずれかの閾値となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、加算後の小当り連続数カウンタの値に応じた小当り連続数表示2を表示する制御を行う（ステップ026 IWS9721）。例えば、加算後の小当り連続数カウンタの値が10となっていれば、今回の小当り発生で小当り連続数が10回に達したことを意味しているので、閾値「10」に到達したと判定し、小当り連続数が10回に達した旨の小当り連続数表示2を表示する。例えば、画像表示装置5において、小当り連続数表示2として「10 COMBO」などの文字表示を表示する。

【0726】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ026 IWS9722）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ026 IWS9723）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ026 IWS9724）。 10

【0727】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理（ステップS174）に応じた値に更新する（ステップ026 IWS9725）。 20

【0728】

ステップ026 IWS9703の処理で大当り図柄や小当り図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップ026 IWS9704のN、且つステップ026 IWS9714のN）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ026 IWS9726）。 20

【0729】

次に、本特徴部026 IWにおいて実行される演出の演出態様について説明する。まず、設定値示唆演出の演出態様について説明する。図9-46は、設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示において設定値示唆演出を実行可能である。図9-46（A）に示すように、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、設定値示唆演出の実行タイミングとなると、図9-46（B1）～（B3）に示すように、飾り図柄の変動表示中に設定値示唆演出が実行される。 30

【0730】

本例では、図9-46（B1）～（B3）に示すように、画像表示装置5において所定のキャラクタ画像026 IW001, 026 IW002, 026 IW003を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。この場合、例えば、設定値示唆演出Aを実行する場合には、図9-46（B1）に示すように、画像表示装置5において青色の表示色で所定のキャラクタ画像026 IW001を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Cを実行する場合には、図9-46（B2）に示すように、画像表示装置5において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像026 IW002を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Eを実行する場合には、図9-46（B3）に示すように、画像表示装置5において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像026 IW003を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。 40

【0731】

なお、図9-46に示す例では、設定値示唆演出Aや、設定値示唆演出C、設定値示唆演出Eを実行する場合を示したが、例えば、設定値示唆演出Bを実行する場合には緑色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出Dを実行する場合には橙色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出Fを実行する場合には虹色の 50

表示色で所定のキャラクタ画像が表示される。

【0732】

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

【0733】

次に、小当りRUSH継続示唆演出の演出態様について説明する。図9-47は、小当りRUSH継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、第2KT状態中（小当りRUSH中）のはずれとなる飾り図柄の変動表示において小当りRUSH継続示唆演出を実行可能である。

10

【0734】

本例では、第2KT状態中である場合には、図9-47（A）に示すように、例えば、画像表示装置5において「小当りRUSH」などの文字表示026IW004が表示され、第2KT状態中であることが認識可能に表示される。そして、図9-47（A）に示すように、第2KT状態中に画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、小当りRUSH継続示唆演出の実行タイミングとなると、図9-47（B1）～（B3）に示すように、飾り図柄の変動表示中に小当りRUSH継続示唆演出が実行される。

【0735】

本例では、図9-47（B1）、（B2）に示すように、画像表示装置5において所定の演出画像026IW005、026IW006を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。なお、本例では、所定の演出画像026IW005、026IW006として、レーシングカーの画像が表示される場合が示されている。この場合、例えば、小当りRUSH継続示唆演出Aを実行する場合には、図9-47（B1）に示すように、画像表示装置5において青色の表示色で所定の演出画像026IW005を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。また、例えば、小当りRUSH継続示唆演出Bを実行する場合には、図9-47（B2）に示すように、画像表示装置5において赤色の表示色で所定の演出画像026IW005を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。

20

【0736】

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

30

【0737】

次に、右打ち報知の表示態様について説明する。図9-48は、右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。本例では、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなった場合であるかに関係なく、大当たり遊技中である場合には、図9-48（1）に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）によって、右打ち表示器26が点灯される（ステップ026IWS2021A、S2021B参照）。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにともづいて、図9-48（1）に示すように、演出制御用CPU120によって、右打ち報知用LED37が点灯される（ステップ026IWS2022A、S2022B、S634参照）。さらに、図9-48（1）に示すように、演出制御用CPU120によって、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示026IW007が表示される（ステップ026IWS624参照）。

40

【0738】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示で小当たりとなった場合には、小当り遊技中に、図9-48（2）に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）によって、右打ち表示器26が点灯される（ステップ026IWS20

50

27B参照)。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図9-48(2)に示すように、演出制御用CPU120によって、右打ち報知用LED37が点灯される(ステップ026 IWS2028B, S634参照)。ただし、大当り遊技中とは異なり、図9-48(2)に示すように、画像表示装置5の表示画面における右打ち表示026 IW007の表示は行われない。

【0739】

一方、本例では、第1特別図柄の変動表示で小当りとなった場合には、図9-48(3)に示すように、小当り遊技中に、右打ち表示器26の点灯および右打ち報知用LED37の点灯は行われず、画像表示装置5の表示画面における右打ち表示026 IW007の表示も行われない。

10

【0740】

以上に説明したように、本特徴部026 IWによれば、第1始動領域(例えば、第1始動入賞口)を遊技媒体(例えば、遊技球)が進入したことにもとづいて第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の変動表示を実行可能であり、第2始動領域(例えば、第2始動入賞口)を遊技媒体が進入したことにもとづいて第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の変動表示を実行可能である。また、遊技媒体が進入可能な第1状態(例えば、開状態)と遊技媒体が進入困難または進入不可能な第2状態(例えば、閉状態)とに変化可能な可変手段(例えば、特殊可変入賞球装置17)を備える。また、第1識別情報および第2識別情報のいずれかの可変表示が実行された後に、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)と該有利状態よりも有利度が低い特殊状態(例えば、小当り遊技状態)とのいずれかに制御可能であり、特殊状態に制御されているときに可変手段を第1状態に制御する。また、第1始動領域は、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路(例えば、遊技領域の左方領域)を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ、可変手段は、移動経路のうち特定経路(例えば、遊技領域の右方領域)を移動する遊技媒体が進入可能に設けられている。また、特定経路への遊技媒体の発射を促進するための特定報知(例えば、図9-48(1), (2)に示す右打ち報知)を実行可能であり、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、特定報知を実行しない(例えば、図9-48(3)参照)。そのため、遊技媒体の発射の促進について適切な報知を行うことができる。

20

【0741】

具体的には、本特徴部026 IWに示したように、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行可能であり、第1特別図柄側の小当り種別の方が第2特別図柄側の小当り種別よりも特殊入賞口への入賞割合(有利度)が低くなるように構成され、第1特別図柄の変動表示において小当りとなったときに第2特別図柄の変動表示を強制的にはずれ停止させるように構成した場合に、入賞割合(有利度)が低い第1特別図柄側の小当りに対して右打ち報知を実行してしまうと、実質的に殆ど特殊入賞口への入賞が期待できないのに遊技者が遊技球を無駄打ちすることになり、却って不利な発射促進報知を行うことになってしまい好ましくない。そこで、本例では、第2特別図柄側の小当りに対しては右打ち報知を実行する一方で、第1特別図柄側の小当りに対しては右打ち報知を実行しないようにすることにより、遊技者の無駄打ちによる不利益の発生を抑制することができる。

30

40

【0742】

また、本特徴部026 IWによれば、第1識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファ)と、第2識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段(例えば、第2保留記憶バッファ)とを備える。また、第1識別情報の可変表示の表示結果または第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたときに有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能であるとともに、第1識別情報の可変表示の表示結果または第2識別情報の可変表示の表示結果として特殊表示結果(例えば、小当り図柄)が導出表示されたときに特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制

50

御可能である。また、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、K T状態）に制御可能である。また、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行しているときに、一方の可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示させたことにもとづいて、他方の可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）を導出表示させる。そのため、可変表示を強制的に終了させることができ、保留記憶を円滑に消化することができる。

【0743】

また、本特徴部026IWによれば、特殊状態に制御されたときに所定価値を付与可能（例えば、特殊入賞口への遊技球の入賞にもとづき10個の賞球を払い出す）であるとともに、有利状態に制御されたときに所定価値よりも高い価値を付与可能（例えば、大入賞口への遊技球の入賞にもとづき15個の賞球を払い出す）である。また、特定報知として、第1特定報知（例えば、図9-48（1）、（2）に示す右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯）と、該第1特定報知よりも視認性が高い第2特定報知（例えば、図9-48（1）に示す右打ち表示026IW007の表示）とを実行可能である。また、有利状態に制御されるときには、第1特定報知および第2特定報知を実行し（図9-48（1）参照）、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第1特定報知を実行し、第2特定報知を実行しない（図9-48（2）参照）。そのため、付与可能な価値に対応した報知を実現することができる。

【0744】

また、本特徴部026IWによれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当たりA～C）に制御可能である。また、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときと比較して、高い割合により有利度が低い種類の特殊状態（例えば、小当たりA）に制御する。また、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときに、特定報知を実行する（図9-48（2）、（3）参照）。そのため、遊技者の有利度を考慮した適切な報知を実現することができる。

【0745】

また、本特徴部026IWによれば、少なくとも第1識別情報の可変表示に対応して可変表示演出（例えば、飾り図柄の変動表示）を実行可能である。また、特殊状態に制御されるときと特殊状態に制御されないときとで共通態様の可変表示演出を実行可能である（例えば、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合には、強制的に非リーチはずれ図柄を停止表示する）。そのため、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されることに対する遊技者への認識性を低下させることができる。また、その上で、第2保留記憶手段が記憶する保留記憶を円滑に消化することができる。

【0746】

また、本特徴部026IWによれば、特定経路における可変手段の上流側に、遊技媒体の移動を遅延させるための遅延手段（例えば、可変入賞球装置6Bに設けられた規制片）を備える。そのため、通常時に第2識別情報の可変表示が実行された後の特殊状態への制御が実行されるタイミングに対して狙い打ちされることを防止することができる。従って、遊技機に対する攻略対策を強化することができる。

【0747】

なお、遅延手段は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、遊技領域の右方に設けられた可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の上流側に、遅延手段として、遊技球が左右に蛇行するように移動させる通路部材を設けるように構成してもよい。

【0748】

また、本特徴部026IWによれば、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103））と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）とを備える。また、遊技制御手段は、所定の報知を行う報知手段（例えば、右打ち表示

10

20

30

40

50

器 2 6) による報知の実行を制御する。また、演出制御手段は、報知手段による報知に対応して特定報知（例えば、右打ち報知用 L E D 3 7 の点灯）を実行する。そのため、演出制御手段の処理負担を軽減しつつ、適切な報知を実現することができる。

【0749】

なお、本例では、第 1 特別図柄の変動表示が実行された場合であるか第 2 特別図柄の変動表示が実行された場合であるかに関係なく、大当たり遊技中に右打ち報知を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技領域の左方に特別可変入賞球装置（左大入賞口）が設けられているとともに遊技領域の右方にも特別可変入賞球装置（右大入賞口）が設けられ、第 1 特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左大入賞口を開放し、第 2 特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右大入賞口を開放するように構成された遊技機に適用する場合には、第 2 特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右打ち報知を実行する一方で、第 1 特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。また、このように構成した場合には、第 1 特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左打ち報知を実行するように構成してもよい。すなわち、特定報知実行手段は、可変手段（この例では、右大入賞口）を制御対象とした種別の有利状態に制御されるときに、特定報知を実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、第 1 特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左打ち報知を実行することにより、遊技者が誤って右打ち操作を行うことを抑制することができる。 10 20

【0750】

また、本例では、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられていることから、K T 状態中も右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 2 始動入賞口が遊技領域の左方に設けられた遊技機に適用する場合には、K T 状態中や高ベース状態中、時短状態中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。

【0751】

また、本例では、大当たり遊技中のみ右打ち表示器 2 6 および右打ち報知用 L E D 3 7 の点灯の点灯に加えて画像表示装置 5 の表示画面において右打ち表示 0 2 6 I W 0 0 7 を表示することにより右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 2 K T 状態中（小当たり R U S H 中）であっても、大当たり遊技終了後の最初の変動表示を実行する場合には、右打ち表示器 2 6 および右打ち報知用 L E D 3 7 の点灯の点灯に加えて画像表示装置 5 の表示画面において右打ち表示 0 2 6 I W 0 0 7 を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。または、この場合、例えば、大当たり遊技終了時のエンディング期間において、右打ち表示器 2 6 および右打ち報知用 L E D 3 7 の点灯の点灯に加えて画像表示装置 5 の表示画面において右打ち表示 0 2 6 I W 0 0 7 を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。 30

【0752】

また、本例では、画像表示装置 5 の表示画面において表示する右打ち表示は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、図 9-48 (1) で示したような比較的大きなサイズの右打ち表示 0 2 6 I W 0 0 7 とは別に、画像表示装置 5 において右打ちを示す記号表示（例えば、右向きの三角形表示）を表示することにより、右打ち報知を実行可能に構成してもよい。 40

【0753】

また、小当たり制御の仕方は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、複数の特殊可変入賞球装置を備え、小当たり種別に応じて開放対象となる特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）が異なるように構成し、第 1 特別図柄の変動表示で小当たりとなる場合と第 2 特別図柄の変動表示で小当たりとなる場合とで小当たり種別の選択割合が異なるように構成してもよい。この場合、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が少ない特殊可変入賞球装置が開放する小当たり種別（または入賞率が低い開放態様の小当たり種別）が選択されや 50

すく、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が多い特殊可変入賞球装置が開放する小当たり種別（または入賞率が高い開放態様の小当たり種別）が選択されやすくなるように構成してもよい。

【0754】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示において小当たりが発生した場合には小当たり遊技中に右打ち報知を行い（図9-48（2）参照）、第1特別図柄の変動表示において小当たりが発生した場合には小当たり遊技中に右打ち報知を行わない（図9-48（3）参照）場合を示したが、第2特別図柄の変動表示において小当たりが発生した場合にも右打ち報知を行わない場合があるように構成してもよい。例えば、通常状態中であり左打ち操作を行うべき状況において第2特別図柄の変動表示が実行されて小当たりが発生した場合には、その小当たり遊技中に右打ち報知を行わないように構成してもよい。

10

【0755】

また、本特徴部026IWによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当たり判定用の判定値、小当たり判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能である。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当たり判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当たり判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、かつ非特定状態に制御されているときと特定状態に制御されているときとで共通である（図9-1および図9-2参照）。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

20

【0756】

具体的には、設定値によって大当たり当選確率以外の抽選確率や種別振り分けが変化すると、設定値によって有利度合いの差（出玉性能の差）が顕著になりすぎ、射幸性が過度に高くなるおそれがある。そこで、本特徴部026IWでは、特殊判定値の数を設定値によらず共通とする（小当たり当選確率を共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

30

【0757】

また、本特徴部026IWによれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能（例えば、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）である。また、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）となる頻度を高めた特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。そのため、特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

40

【0758】

また、本特徴部026IWによれば、特別状態として、第1特別状態（例えば、第1KT状態）と該第1特別状態よりも有利度が高い第2特別状態（例えば、第2KT状態）とに制御可能である。そのため、第2特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【0759】

また、本特徴部026IWによれば、特別状態の有利度に対応した特別示唆演出（例えば、図9-47に示す小当たりRUSH継続示唆演出）を実行可能である。そのため、特別状態の有利度が示唆されることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

50

【0760】

また、本特徴部026IWによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）および特殊表示結果（例えば、小当り図柄）とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図9-46に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0761】

なお、本例では、はずれとなる変動表示において小当りRUSH継続示唆演出や設定値示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技中や小当り遊技中に小当りRUSH継続示唆演出や設定値示唆演出を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

10

【0762】

また、本特徴部026IWによれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当りA～C）に制御可能である。また、特殊状態の種類を決定するための特殊種類判定値（例えば、小当り種別判定値）を用いて、特殊状態の種類を決定する。また、特殊種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図9-4参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【0763】

具体的には、本特徴部026IWでは、特殊種類判定値の数を設定値によらず共通とする（小当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

20

【0764】

なお、本例では、図9-4に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて小当り種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【0765】

また、本特徴部026IWによれば、複数種類の有利状態（例えば、16R確変大当り、9R確変大当り、6R確変大当り、6R通常大当り、2R確変大当り、2R通常大当り）に制御可能である。また、有利状態の種類を決定するための有利種類判定値（例えば、大当り種別判定値）を用いて、有利状態の種類を決定する。また、有利種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図9-3参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

30

【0766】

具体的には、本特徴部026IWでは、有利種類判定値の数を設定値によらず共通とする（大当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【0767】

なお、本例では、図9-3に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、大当り種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて大当り種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

40

【0768】

また、本特徴部026IWによれば、可変表示態様を決定するための可変表示態様判定値（例えば、変動パターン判定値）を用いて、可変表示態様を決定する。また、可変表示態様判定値の数は、設定値によらず共通である（図9-8参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【0769】

具体的には、本特徴部026IWでは、可変表示態様判定値の数を設定値によらず共通とする（変動パターンの振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合い

50

の差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【0770】

特に、変動パターンの選択割合が設定値によって異なると、1の小当り制御から次の小当り制御までの期間が変化することになり、小当り当選確率を共通としても大当り抽選以外の要素で有利度合い（出玉性能の差）が大きく異なってしまう、好ましくないが、本特徴部026IWでは、設定値によらず変動パターンの選択割合を共通とすることにより、そのような問題が生じないようにしている。

【0771】

なお、本例では、図9-8に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、変動パターンの割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて変動パターンの決定割合を異ならせて、変動時間の差を設けることにより、設定値によって変動効率を異ならせるようにし、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【0772】

また、本特徴部026IWによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果とすることを決定するための所定判定値（例えば、はずれ判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図9-1および図9-2参照）。また、所定判定値は、全ての設定値に対応する判定値に含まれ、所定判定値の数は、設定値に応じて異なる（図9-1および図9-2参照）。そのため、設定値の推測の困難性を高めて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0773】

また、本特徴部026IWによれば、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能である。また、所定判定値は、全ての設定値の特定状態に対応する判定値に含まれる（図9-1および図9-2参照）。そのため、特定状態中における設定値の推測の困難性を高めることができる。

【0774】

また、本特徴部026IWによれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能である（例えば、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）。また、第2識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数は、第1識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数よりも多く、特定状態中の第2識別情報の可変表示に対応する判定値には、所定判定値が含まれる（図9-1および図9-2参照）。そのため、特定状態中の第2識別情報の可変表示の表示結果を用いた設定値の推測の困難性を高めることができる。

【0775】

また、本特徴部026IWによれば、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。また、特別状態に制御され、所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図9-46に示す設定値示唆演出

10

20

30

40

50

）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0776】

また、本特徴部026IWによれば、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を行うことが可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、第2識別情報の可変表示に対応する判定値のうち特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり（図9-2参照）、第1識別情報の可変表示に対応する判定値と第2識別情報の可変表示に対応する判定値とで、特殊判定値の数が異なる（図9-1および図9-2参照）。そのため、適切な遊技性を実現しつつ、遊技の単調さを解消することができる。

【0777】

なお、本特徴部026IWには、以下に示すような課題を解決するための構成が開示されている。すなわち、遊技機において、特定信号を出力可能に構成されたものがある。例えば、特開2014-200506号公報には、全ての大当り状態中に大当り信号（特定信号）を外部出力端子から出力することが記載されている。

【0778】

しかしながら、特開2014-200506号公報に記載された遊技機では、通常状態であるか特別状態であるかや、第1識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合であるか第2識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合であるかについては何ら考慮されていない。従って、通常状態において第2識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合に適切に信号を出力できるようにする必要がある。

【0779】

そこで、本特徴部026IWでは、第2識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合に適切に信号を出力できるようにするという課題を解決すべく、以下の手段（1）～（5）の構成が開示されている。

【0780】

（手段1）本発明による遊技機は、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機であって、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理（ステップS25A）のステップS110A～S113Aを実行する部分、第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）でステップS110A～S113Aと同様の処理を実行する部分）と、所定条件（例えば、大当り図柄を導出表示）が成立した後、特定領域（例えば、通過ゲート41）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、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における第1特別図柄プロセス処理（ステップS25A）のステップS115A～S118Aを実行する部分、第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）でステップS115A～S118Aと同様の処理を実行する部分）と、特殊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における第1特別図柄プロセス処理（ステップS25A）のステップS119A～S121Aを実行する部分、第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）でステップS119A～S121Aと同様の処理を実行する部分）と、通常状態よりも特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、KT状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ026 IWS2208A, S2213A, S2214A, S2219A, S2220A, S2208B, S2213B, S2214B, S2219B, S2220Bを実行する部分）と、特定信号（例えば、大当り信号1）を出力可能な特定信号出力手段（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S23およびステップ026 IWS2017A, S2017B, S2503Bを実行する部分）とを備え、特定信号出力手段は、通常状態において第1識別情報の可変表示により所定条件が成立したことにもとづいて特定信号を出力可能であり（例えば、図9-30（1）に示すように、通常状態では、第1特別図柄で大当り図柄を導出表示したことにもとづいて大当り信号1の外部出力を開始する）、通常状態において第2識別情報の可変表示により所定条件が成立したことにもとづいて特定信号を出力しない（例えば、図9-30（1）に示すように、通常状態では、第2特別図柄で大当り図柄を導出表示しても大当り信号1の外部出力を開始しない）ことを特徴とする。そのような構成によれば、第2識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合に適切に信号を出力することができる。

10

【0781】

（手段2）手段1において、特定信号は、有利状態への制御を特定可能な信号（例えば、大当り信号1）であり、特定信号出力手段は、通常状態において第2識別情報の可変表示により所定条件が成立した場合に、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて特定信号を出力可能である（例えば、図9-30（1）に示すように、通常状態では、第2特別図柄で大当り図柄を導出表示した場合、通過ゲート41の遊技球の通過にもとづいて大当り信号1の外部出力を開始する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技機の外部において有利状態に制御されていることを特定することができる。

20

【0782】

（手段3）手段1または手段2において、特別状態および有利状態に対応する特別信号（例えば、大当り信号2）を出力可能な特別信号出力手段（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S23およびステップ026 IWS2017A, S2503Bを実行する部分）を備え、特別信号出力手段は、特定信号とは異なる出力端子を用いて特別信号を出力可能であり（例えば、図9-29に示すように、大当り信号1は端子番号「05」の出力端子から外部出力し、大当り信号2は端子番号「06」の出力端子から外部出力する）、特定信号の出力開始のタイミングと共通のタイミングにおいて特別信号の出力を開始する（例えば、図9-30に示すように、通常状態において、大当り信号1と同様に、第1特別図柄で大当り図柄を導出表示したことにもとづいて大当り信号2の外部出力を開始し、第2特別図柄で大当り図柄を導出表示した場合には、通過ゲート41の遊技球の通過にもとづいて大当り信号2の外部出力を開始する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、適切に特別信号を出力することができる。

30

【0783】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、有利状態において遊技媒体が進入可能な第1領域（例えば、大入賞口）と、特殊状態において遊技媒体が進入可能な第2領域（例えば、特殊入賞口）と、第2領域に遊技媒体が進入したことに対応する特殊信号（例えば、特殊入賞口入賞信号）を出力可能な特殊信号出力手段（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S23を実行する部分）とを備え、特殊信号出力手段は、特定信号とは異なる出力端子を用いて特殊信号を出力可能である（例えば、図9-29に示すように、大当り信号1は端子番号「05」の出力端子から外部出力し、特殊入賞口入賞信号は端子番号「07」の出力端子から外部出力する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2領域への遊技媒体の進入状況を外部で監視することができる。

40

50

【0784】

(手段5) 手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、特定信号出力手段は、第1識別情報の可変表示により所定条件が成立した場合、および特別状態において第2識別情報の可変表示により所定条件が成立した場合に、特定領域を遊技媒体が通過したか否かにかかわらず、特定信号を出力可能である(例えば、図9-30(1)、(2)に示すように、第1特別図柄で大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号1の外部出力を開始し、図9-30(2)に示すように、KT状態において第2特別図柄で大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号1の外部出力を開始する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技中の状態に対応した信号出力を行うことができる。

10

【0785】

なお、この特徴部026IWで示した構成は、特徴部21TMで示した構成と適宜組み合わせることで遊技機を構成することが可能である。例えば、特徴部21TMで示した設定値を変更可能とする構成を本特徴部026IWに適用し、設定値示唆演出を実行可能に構成したり、小当りRUSH継続示唆演出を実行可能に構成したり、右打ち報知を実行可能に構成したりしてもよい。

【0786】

[特徴部06TMに関する説明]

次に、特徴部06TMに関して説明する。本実施形態では、前述した[特徴部026IWに関する説明]において示したように、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

20

【0787】

(遊技状態と演出用図柄及び演出モードの関係)

まず、各遊技状態(低確/非KT状態、低確/第1KT状態、高確/第1KT状態、及び高確/第2KT状態)と、各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、及び第2小図柄)及び各演出モード(通常モード、時短モード、確変モード、及び小当りRUSHモード)の関係に関して詳細に説明する。この実施の形態では、画像表示装置5の右上部及び左上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第1特別図柄に対応した第1小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアを左から第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1とし、第2特別図柄に対応した第2小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面右上部のエリアを左から第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2とする。

30

【0788】

第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1、及び、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2は、何れも、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。従って、第1小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低く、第2小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

40

【0789】

図10-1(1)~(4)は、遊技状態に対応した飾り図柄及び小図柄の具体例を示す説明図である。本実施形態では、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び、図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄の変動表示が実行される。ここで、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が実行される場合と、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が実行される場合とがあり、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示のうち何れの特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行されるのかは、遊技状態に応じて異なる。以下の説明においては、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、飾り図柄に対応した特別図柄をメイン図柄と称し、第1特別図柄及び第

50

2 特別図柄のうち、飾り図柄に対応していない特別図柄をサブ図柄と称している。

【0790】

すなわち、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄である状態とは、第1小図柄表示エリア511、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において、第1特別図柄の変動表示に対応して第1小図柄の変動表示が実行されるとともに、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5R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が実行され、第2小図柄表示エリア512、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2特別図柄の変動表示に対応して第2小図柄の変動表示が実行される状態である。

【0791】

10

一方、メイン図柄が第2特別図柄であり、サブ図柄が第1特別図柄である状態とは、第2小図柄表示エリア512、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2特別図柄の変動表示に対応して第2小図柄の変動表示が実行されるとともに、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5R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が実行され、第1小図柄表示エリア511、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において、第1特別図柄の変動表示に対応して第1小図柄の変動表示が実行される状態である。

【0792】

20

本実施形態における遊技状態として、前述したように、低確低ベース状態に対応した「低確／非KT状態」（通常状態と称する場合がある）と、低確高ベース状態に対応した「低確／第1KT状態」と、高確高ベース状態に対応した「高確／第1KT状態」と、高確低ベース状態に対応した「高確／第2KT状態」と、がある。そして、遊技状態が、(i) 低確／非KT状態（通常状態）に制御されている場合には、メイン図柄は第1特別図柄であり、サブ図柄は第2特別図柄である。一方、遊技状態が、(ii) 低確／第1KT状態に制御されている場合、(iii) 高確／第1KT状態に制御されている場合、(iv) 高確／第2KT状態に制御されている場合は、何れの場合も、メイン図柄は第2特別図柄であり、サブ図柄は第1特別図柄である。

【0793】

30

即ち、(i) の場合には、飾り図柄及び第1小図柄が、第1特別図柄の変動表示に対応した情報であり、第2小図柄が、第2特別図柄の変動表示に対応した情報となるが、(ii) ~ (iv) の場合には、飾り図柄及び第2小図柄が、第2特別図柄の変動表示に対応した情報であり、第1小図柄が、第1特別図柄の変動表示に対応した情報となる。なお、以下の説明において、図中の「特図1」とは第1特別図柄を示しており、図中の「特図2」とは第2特別図柄を示している。

【0794】

40

図10-1(1)は、遊技状態が低確／非KT状態（通常状態）であり、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄であるときに画像表示装置5に表示される画像の例を示す図である。また、図10-1(2)は、遊技状態が低確／第1KT状態であり、メイン図柄が第2特別図柄であり、サブ図柄が第1特別図柄であるときに画像表示装置5に表示される画像の例を示す図である。また、図10-1(3)は、遊技状態が高確／第1KT状態であり、メイン図柄が第2特別図柄であり、サブ図柄が第1特別図柄であるときに画像表示装置5に表示される画像の例を示す図である。また、図10-1(4)は、遊技状態が高確／第2KT状態であり、メイン図柄が第2特別図柄であり、サブ図柄が第1特別図柄であるときに画像表示装置5に表示される画像の例を示す図である。

【0795】

50

図10-1(1)~(4)に示すように、画像表示装置5の画面左下部には、第1保留記憶数(0~4個の第1保留表示06TM010)を表示する第1保留表示領域06TM011が設けられており、画像表示装置5の画面右下部には、第2保留記憶数(0~4個の第2保留表示06TM020)を表示する第2保留表示領域06TM021が設けられている。また、画像表示装置5の画面中央下部には、実行されている飾り図柄の変動表示

に対応した情報であり、実行されているメイン図柄としての特別図柄の変動表示に対応した情報でもあるアクティブ表示 0 6 T M 0 3 0 を表示するアクティブ表示領域 0 6 T M 0 3 1 が設けられている。

【0796】

さらに、画像表示装置 5 の画面左部（第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 の上部）には第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 が設けられており、画像表示装置 5 の画面右部（第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 の上部）には第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 2 5 が設けられている。そして、前述したように、画像表示装置 5 の画面左上部には、第 1 特別図柄に対応した第 1 小図柄を表示する第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、第 1 小図柄表示エリア 5 c 1、及び、第 1 小図柄表示エリア 5 r 1 が設けられており、画像表示装置 5 の画面右上部には、第 2 特別図柄に対応した第 2 小図柄を表示する第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、第 2 小図柄表示エリア 5 c 2、及び、第 2 小図柄表示エリア 5 r 2 が設けられている。

【0797】

ここで、第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 には、第 1 保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示され、第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 には、第 2 保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示される。これに対して、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 には、第 1 保留記憶数が数値により表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 2 5 には、第 2 保留記憶数が数値により表示される。第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 におけるオブジェクトの表示範囲は、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 における数値の表示範囲よりも広く、第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 には、第 1 保留記憶数が、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 よりも高い視認性で表示されることになる。また、第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 におけるオブジェクトの表示範囲は、第 2 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 2 5 における数値の表示範囲よりも広く、第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 には、第 2 保留記憶数が、第 2 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 2 5 よりも高い視認性で表示されることになる。

【0798】

また、第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 には、メイン図柄が第 1 特別図柄でありサブ図柄が第 2 特別図柄となっているときには（即ち、遊技状態が（i）低確／非 K T 状態（通常状態）であるときには）、第 1 保留記憶数に対応した数のオブジェクトが表示されるが、メイン図柄が第 2 特別図柄でありサブ図柄が第 1 特別図柄となっているときには（即ち、遊技状態が（i i）低確／第 1 K T 状態、（i i i）高確／第 1 K T 状態、及び（i v）高確／第 2 K T 状態、の何れかの状態であるときには）、オブジェクト自体が表示されないようになっている。このように、第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 には、遊技状態に応じて第 1 保留記憶数相当のオブジェクトが表示される。一方で、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 には、遊技状態にかかわらず（遊技状態が（i i）～（i v）の何れかのときにも）第 1 保留記憶数が表示される。そのため遊技者は、第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 にオブジェクトが表示されない遊技状態（（i i）～（i v）の何れか）のときにも、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 を確認することにより、第 1 保留記憶数を把握することができる。

【0799】

また、第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 には、メイン図柄が第 2 特別図柄でありサブ図柄が第 1 特別図柄となっているときには（即ち、遊技状態が（i i）低確／第 1 K T 状態、（i i i）高確／第 1 K T 状態、及び（i v）高確／第 2 K T 状態、の何れかの状態であるときには）、第 2 保留記憶数に対応した数のオブジェクトが表示されるが、メイン図柄が第 1 特別図柄でありサブ図柄が第 2 特別図柄となっているときには（即ち、遊技状態が（i）低確／非 K T 状態（通常状態）であるときには）、オブジェクト自体が表示されないようになっている。このように、第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 には、遊技状態に応じて第 2 保留記憶数相当のオブジェクトが表示される。一方で、第 2 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 2 5 には、遊技状態にかかわらず（遊技状態が（i）のときにも）第 2

保留記憶数が表示される。そのため遊技者は、第2保留表示領域06TM021にオブジェクトが表示されない遊技状態(i)のときにも、第2保留記憶数特別表示領域06TM025を確認することにより、第2保留記憶数を把握することができる。

【0800】

また、アクティブ表示領域06TM031には、遊技状態にかかわらず、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、メイン図柄となっている特別図柄の変動表示に対応したオブジェクトが表示され、サブ図柄となっている特別図柄の変動表示に対応したオブジェクトは表示されないようになっている。

【0801】

図10-1(1)に示す例は、遊技状態が低確／非KT状態に制御されているときの画像表示装置5の画面を示している。遊技状態が低確／非KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが通常モードに制御される。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として、太陽と山を含む晴れの風景をあらわした「晴れ画像」が表示されることになる。

【0802】

本例では、第1保留記憶数が4であり、第2保留記憶数が2の状態であるときに、メイン図柄となっている第1特別図柄の変動表示とサブ図柄となっている第2特別図柄の変動表示とが同時に並行して実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域06TM015には「4」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域06TM025には「2」と表示され、第1保留表示領域06TM011には4つの第1保留表示06TM010が表示されている。また、アクティブ表示領域06TM031には、飾り図柄の変動表示(メイン図柄である第1特別図柄の変動表示)に対応したアクティブ表示06TM030が表示されている。また、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び、図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄(メイン図柄である第1特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び、第1小図柄表示エリア5r1において第1小図柄(第1特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されており、第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び、第2小図柄表示エリア5r2において第2小図柄(サブ図柄である第2特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されている。

【0803】

図10-1(2)に示す例は、遊技状態が低確／第1KT状態に制御されているときの画像表示装置5の画面を示している。遊技状態が低確／第1KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが時短モードに制御される。演出モードが時短モードのときには、飾り図柄の背景画像として、雲を含む曇りの風景をあらわした「曇り画像」が表示されることになる。

【0804】

本例では、第1保留記憶数が2であり、第2保留記憶数が4の状態であるときに、サブ図柄となっている第1特別図柄の変動表示とメイン図柄となっている第2特別図柄の変動表示とが同時に並行して実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域06TM015には「2」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域06TM025には「4」と表示され、第2保留表示領域06TM021には4つの第2保留表示06TM020が表示されている。また、アクティブ表示領域06TM031には、飾り図柄の変動表示(メイン図柄である第2特別図柄の変動表示)に対応したアクティブ表示06TM030が表示されている。また、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び、図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄(メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び、第1小図柄表示エリア5r1において第1小図柄(サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されており、第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び、第2小図柄表示エリア5r2において第2小図柄(第2特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されている。

【0805】

図10-1(3)に示す例では、遊技状態が高確／第1KT状態に制御されているときの画像表示装置5の画面を示している。遊技状態が高確／第1KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが確変モードに制御される。演出モードが確変モードのときには、飾り図柄の背景画像として、雲と雨とを含む雨の風景をあらわした「雨画像」が表示されることになる。

【0806】

本例では、第1保留記憶数が2であり、第2保留記憶数が4の状態であるときに、サブ図柄となっている第1特別図柄の変動表示とメイン図柄となっている第2特別図柄の変動表示とが同時に並行して実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域06TMO15には「2」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域06TMO25には「4」と表示され、第2保留表示領域06TMO21には4つの第2保留表示06TMO20が表示されている。また、アクティブ表示領域06TMO31には、飾り図柄の変動表示（メイン図柄である第2特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示06TMO30が表示されている。また、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び、図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び、第1小図柄表示エリア5r1において第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び、第2小図柄表示エリア5r2において第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

【0807】

図10-1(4)に示す例では、遊技状態が高確／第2KT状態に制御されているときの画像表示装置5の画面を示している。遊技状態が高確／第2KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが小当りRUSHモードに制御される。演出モードが小当りRUSHモードのときには、飾り図柄の背景画像として、雲と風と雨とを含む台風の風景をあらわした「台風画像」が表示されることになる。

【0808】

本例では、第1保留記憶数が2であり、第2保留記憶数が4の状態であるときに、サブ図柄となっている第1特別図柄の変動表示とメイン図柄となっている第2特別図柄の変動表示とが同時に並行して実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域06TMO15には「2」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域06TMO25には「4」と表示され、第2保留表示領域06TMO21には4つの第2保留表示06TMO20が表示されている。また、アクティブ表示領域06TMO31には、飾り図柄の変動表示（メイン図柄である第2特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示06TMO30が表示されている。また、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び、図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び、第1小図柄表示エリア5r1において第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び、第2小図柄表示エリア5r2において第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

【0809】

ここで、図10-1(1)に示すように、遊技状態が(i)低確／非KT状態（通常モード）のときには、第2特別図柄がサブ図柄であるが、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において第2小図柄が変動表示又は停止表示（確定停止）されることにより、遊技者は、飾り図柄に対応していない第2特別図柄が変動表示していること又は停止表示（確定停止）していることを把握することができる。また、図10-1(2)～(4)に示すように、遊技状態が(ii)低確／第1KT状態、(iii)高確／第1KT状態、及び(iv)高確／第2KT状態、の何れかの状態であるときには、第1特別図柄がサ

ブ図柄であるが、第1小図柄表示エリア5 l 1, 5 c 1, 5 r 1において第1小図柄が変動表示又は停止表示（確定停止）されることにより、遊技者は、飾り図柄に対応していない第1特別図柄が変動表示していること又は停止表示（確定停止）していることを把握することができる。前述したように、小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低いものの、小図柄の変動状況によって、遊技者は、サブ図柄となっている特別図柄の変動状況を確認することができる。

【0810】

また、本実施形態では、遊技状態に応じて、画像表示装置5に表示される背景画像を異ならせている。遊技状態が低確／非1KT状態（通常状態）に制御されているときには、図10-1（1）に示すように、演出制御用CPU120が、CPU103から送信された背景指定コマンド（通常状態に対応した背景画像を表示するよう指定するコマンド）に基づいて、画像表示装置5に表示される背景画像を晴れ画像に設定することにより、演出モードが通常モードに制御される。また、遊技状態が低確／第1KT状態に制御されているときには、図10-1（2）に示すように、演出制御用CPU120が、CPU103から送信された背景指定コマンド（低確／第1KT状態に対応した背景画像を表示するよう指定するコマンド）に基づいて、画像表示装置5に表示される背景画像を曇り画像に設定することにより、演出モードが時短モードに制御される。また、遊技状態が高確／第1KT状態に制御されているときには、図10-1（3）に示すように、演出制御用CPU120が、CPU103から送信された背景指定コマンド（高確／第1KT状態に対応した背景画像を表示するよう指定するコマンド）に基づいて、画像表示装置5に表示される背景画像を雨画像に設定することにより、演出モードが確変モードに制御される。また、遊技状態が高確／第2KT状態に制御されているときには、図10-1（4）に示すように、演出制御用CPU120が、CPU103から送信された背景指定コマンド（高確／第2KT状態に対応した背景画像を表示するよう指定するコマンド）に基づいて、画像表示装置5に表示される背景画像を台風画像に設定することにより、演出モードが小当りRUSHモードに制御される。

【0811】

（遊技フロー）

図10-2は、本実施形態の遊技フローを示す説明図である。前述したように、本実施形態では、遊技状態に対応した複数の演出モードが設けられており、演出制御用CPU120は、複数の演出モードのうちの現在の遊技状態に対応した演出モードに制御可能である。

【0812】

遊技状態が低確／非KT状態に制御されており、演出モードが通常モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「16R確変大当り」、「6R確変大当り」、及び「6R通常大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。変動表示の結果が「16R確変大当り」であった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第2KT状態に制御され、演出モードは小当りRUSHモードに制御されることになる。また、変動表示の結果が「6R確変大当り」であった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第1KT状態に制御され、演出モードは確変モードに制御されることになる。また、変動表示の結果が「6R通常大当り」であった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／第1KT状態に制御され、演出モードは時短モードに制御されることになる。従って、通常状態において大当りが発生したときに、遊技者は何れの大当り種別となるかに特に注目することになる。

【0813】

遊技状態が高確／第2KT状態に制御されており、演出モードが小当りRUSHモードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「小当り」となった場合には、小当り遊技状態に制御される。そして、小当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第2KT状態に制御され、演出モードは小当りRUSHモードに制御されることになる。即ち、小当りRUSHモードが継続する。また、遊技状態が高確／第2KT状態

に制御されており、演出モードが小当り R U S H モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「16R 確変大当り」及び「2R 確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第2KT 状態に制御され、演出モードは小当り R U S H モードに制御されることになる。即ち、小当り R U S H モードが継続する。

【0814】

遊技状態が高確／第2KT 状態に制御されており、演出モードが小当り R U S H モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「9R 確変大当り」となった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第1KT 状態に制御され、演出モードは確変モードに制御されることになる。また、遊技状態が高確／第2KT 状態に制御されており、演出モードが小当り R U S H モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「2R 通常大当り」となった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／第1KT 状態に制御され、演出モードは時短モードに制御されることになる。

10

【0815】

遊技状態が高確／第1KT 状態に制御されており、演出モードが確変モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「16R 確変大当り」及び「2R 確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第2KT 状態に制御され、演出モードは小当り R U S H モードに制御されることになる。また、遊技状態が高確／第1KT 状態に制御されており、演出モードが確変モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「9R 確変大当り」となった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第1KT 状態に制御され、演出モードは確変モードに制御されることになる。即ち、確変モードが継続する。

20

【0816】

遊技状態が高確／第1KT 状態に制御されており、演出モードが確変モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「2R 通常大当り」となった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／第1KT 状態に制御され、演出モードは時短モードに制御されることになる。

30

【0817】

遊技状態が低確／第1KT 状態に制御されており、演出モードが時短モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「16R 確変大当り」及び「2R 確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第2KT 状態に制御され、演出モードは小当り R U S H モードに制御されることになる。また、遊技状態が低確／第1KT 状態に制御されており、演出モードが時短モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「9R 確変大当り」となった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第1KT 状態に制御され、演出モードは確変モードに制御されることになる。

40

【0818】

遊技状態が低確／第1KT 状態に制御されており、演出モードが時短モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「2R 通常大当り」となった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／第1KT 状態に制御され、演出モードは時短モードに制御されることになる。

【0819】

遊技状態が低確／第1KT 状態に制御され、演出モードが時短モードに制御されてから所定回数（本例では50回）の変動表示が実行されるまでに大当りが発生しなかった場合には、遊技状態が低確／第1KT 状態から低確／非KT 状態（通常状態）に移行し、演出モードが時短モードから通常モードに移行する。即ち、遊技状態が低確／第1KT 状態に

50

制御されてから（演出モードが時短モードに制御されてから）所定回数（50回）の特別図柄の変動表示が終了するまでに、特別図柄の変動表示結果が「16R確変大当たり」、「2R確変大当たり」、「9R確変大当たり」、及び「2R通常大当たり」の何れの表示結果にもならなかった場合には、所定回数（50回目）の変動表示終了後に、遊技状態が低確／第1KT状態から低確／非KT状態（通常状態）に転落し、演出モードは時短モードから通常モードに転落することになる。

【0820】

ここで、前述した図9-4等に示しているように、遊技状態が、(iv)高確／第2KT状態（演出モード：小当たりRUSHモード）に制御されている場合のみならず、(i)低確／非KT状態（演出モード：通常モード）に制御されている場合、(ii)低確／第1KT状態（演出モード：時短モード）に制御されている場合、(iii)高確／第1KT状態（演出モード：確変モード）に制御されている場合にも、小当たりが発生して、小当たり遊技状態に制御されうる。

【0821】

しかしながら本実施形態では、非KT状態では、表示結果が「はずれ」となる第2変動パターンの変動時間、及び、表示結果が「小当たり」となる第2変動パターンの変動時間が15分と設定されているため（図9-6（C）を参照）、可変入賞球装置6Bに遊技球を入賞させることが実質的には困難となっている。また、前述したように、第1KT状態では、高ベース状態に制御されて可変入賞球装置6Bの開放時間が長くなるように制御されるため（図9-9～図9-11を参照）、小当たりが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞するケースは極めて少なくなっている（例えば、100変動するごとに1球程度）。即ち、(i)低確／非KT状態（演出モード：通常モード）、(ii)低確／第1KT状態（演出モード：時短モード）、(iii)高確／第1KT状態（演出モード：確変モード）では、小当たりが発生しても、特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞する頻度が低い。

【0822】

従って、これら(i)～(iii)の遊技状態では、メイン図柄となっている特別図柄（(i)の場合は第1特別図柄、(ii)又は(iii)の場合は第2特別図柄）の表示結果が小当たり図柄となった場合、これに対応して画像表示装置5に小当たりが発生したことを示唆する飾り図柄の組合せ「135」を停止表示（確定停止）させるものの、遊技者に対して特殊可変入賞球装置17に遊技球を入賞させるように促す表示（画面上部における「小当たり！！」の文字の表示）を行わず、遊技球が特殊可変入賞球装置17に入賞する期待感を過度に持たせないようにしている。

【0823】

一方で、(iv)高確／第2KT状態（演出モード：小当たりRUSHモード）では、低ベース状態に制御されて可変入賞球装置6Bの開放時間が短くなるように制御されるため（図9-9～図9-11を参照）、小当たりが発生すると下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞する頻度が高い。従って、(iv)の遊技状態では、メイン図柄となっている第2特別図柄の表示結果が小当たり図柄となった場合、これに対応して画像表示装置5に小当たりが発生したことを示唆する飾り図柄の組合せ「135」を停止表示（確定停止）させるとともに、遊技者に対して特殊可変入賞球装置17に遊技球を入賞させるように促す表示（画面上部における「小当たり！！」の文字の表示）を行い、遊技球が特殊可変入賞球装置17に入賞する期待感を持たせるようにしている。

【0824】

このように、(i)低確／非KT状態（演出モード：通常モード）、(ii)低確／第1KT状態（演出モード：時短モード）、(iii)高確／第1KT状態（演出モード：確変モード）では、小当たりが発生したこと（メイン図柄となっている特別図柄の表示結果が小当たり図柄となったこと）を遊技者が認識し難い態様で飾り図柄を停止表示（確定停止）させるのに対して、(iv)高確／第2KT状態（演出モード：小当たりRUSHモード）では、小当たりが発生したこと（メイン図柄となっている特別図柄の表示結果が小当たり図

柄となったこと)を遊技者が認識し易い態様で飾り図柄が停止表示(確定停止)される。

【0825】

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

10

【0826】

また、KT状態は、通常状態(低確率/非KT状態)よりも小当りになりやすい遊技状態である。具体的には、普図当りとなって可変入賞球装置6Bが開状態となる確率はKT状態の方が通常状態より高くなっている。そして、図9-1及び図9-2に示すように、第1特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのに対して、第2特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くなるよう構成されている(ただし、前述した強制はずれの場合を除く)ため、KT状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、KT状態では、主に第2特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。このような構成によれば、KT状態に制御可能な遊技機において、遊技者にとって有利な遊技状態として大当り遊技状態とは異なる遊技状態を実現できる。

20

【0827】

(特別図柄通常処理)

次に、図10-3を用いて、本実施形態における第1特別図柄通常処理を具体的に説明する。図10-3は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理(ステップS110A)を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第1大当り遊技(特別可変入賞球装置7を所定回開放)中でも、第1小当り遊技(特殊可変入賞球装置17を開放)中でもない場合である。

30

【0828】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、まず、第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2大当り開放前処理(5)、第2大当り開放中処理(6)、第2大当り開放後処理(7)、及び第2大当り終了処理(8)、並びに、第2小当り開放前処理(9)、第2小当り開放中処理(10)、及び第2小当り終了処理(11)、の何れかの処理に対応した値であるか否かを確認する(ステップS06TM1000A)。第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2大当り開放前処理(5)、第2大当り開放中処理(6)、第2大当り開放後処理(7)、及び第2大当り終了処理(8)、並びに、第2小当り開放前処理(9)、第2小当り開放中処理(10)、及び第2小当り終了処理(11)、の何れかの処理に対応した値である場合には(ステップS06TM1000AでYES)、そのまま処理を終了する。

40

【0829】

一方、第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2大当り開放前処理(5)、第2大当り開放中処理(6)、第2大当り開放後処理(7)、及び第2大当り終了処理(8)、並びに、第2小当り開放前処理(9)、第2小当り開放中処理(10)、及び第2小当り終了処理(11)、の何れの処理にも対応していない値である場合には(ステップS06TM1000AでNO)、図9-14に示したステップ026IWS51A以降の処理と同様

50

の処理を実行する。

【0830】

なお、前述したステップ026 IWS52Aの処理において、CPU103は、演出制御用CPU120に第1客待ちデモ表示指定コマンドのみを送信しているが、これに限らず、ステップ026 IWS52Aの処理において、CPU103は、演出制御用CPU120に、第1客待ちデモ表示指定コマンド、及び、現在の遊技状態に対応した背景表示を指定する演出制御コマンド（低確／非KT背景指定コマンド、高確／第2KT背景指定コマンド、高確／第1KT背景指定コマンド、及び低確／第1KT背景指定コマンドの何れか）を送信するようにしても良い。

【0831】

このように、CPU103は、ステップS06 TM1000Aにおいて、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間であるか否かを確認しており、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間である場合には（YES）、第1特別図柄プロセスフラグの値を、第1特別図柄通常処理を示す値（0）から第1変動パターン設定処理を示す値（1）に更新させないことにより、第1特別図柄の変動表示を開始させない。

【0832】

仮に、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間において第1特別図柄の変動表示を開始させてしまうと、当該開始された第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」又は「小当り」となった場合の制御が問題となり、遊技制御が複雑化してしまう。本実施形態のように、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間は、第1特別図柄の変動表示を開始させないようにすることで、遊技状態の制御が適切に行われるようにしている。また、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて遊技者にとって有利な状態（大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御されているときには、第1特別図柄の変動表示を開始させないことにより、遊技者を当該有利な状態における遊技に集中させるようにしている。

【0833】

また、図10-4を用いて、本実施形態における第2特別図柄通常処理を具体的に説明する。図10-4は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第2特別図柄通常処理が実行される状態は、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合である。なお、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合とは、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第2大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも、第2小当り遊技（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【0834】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1大当り開放前処理（5）、第1大当り開放中処理（6）、第1大当り開放後処理（7）、及び第1大当り終了処理（8）、並びに、第1小当り開放前処理（9）、第1小当り開放中処理（10）、及び第1小当り終了処理（11）、の何れかの処理に対応した値であるか否かを確認する（ステップS06 TM1000B）。第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1大当り開放前処理（5）、第1大当り開放中処理（6）、第1大当り開放後処理（7）、及び第1大当り終了処理（8）、並びに、第1小当り開放前処理（9）、第1小当り開放中処理（10）、及び第1小当り終了処理（11）、の何れかの処理に対応した値である場合には（ステップS06 TM1000BでYES）、そのまま処理を終了する。

【0835】

一方、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1大当り開放前処理（5）、第1大当り開放中処理（6）、第1大当り開放後処理（7）、及び第1大当り終了処理（8）、並び

10

20

30

40

50

に、第1小当り開放前処理(9)、第1小当り開放中処理(10)、及び第1小当り終了処理(11)、の何れの処理にも対応していない値である場合には(ステップS06TM1000BでNO)、図9-22に示したステップ026IWS51B以降の処理と同様の処理を実行する。

【0836】

なお、前述したステップ026IWS52Bの処理において、CPU103は、演出制御用CPU120に第2客待ちデモ表示指定コマンドのみを送信しているが、これに限らず、ステップ026IWS52Bの処理において、CPU103は、演出制御用CPU120に、第2客待ちデモ表示指定コマンド、及び、現在の遊技状態に対応した背景表示を指定する演出制御コマンド(低確/非KT背景指定コマンド、高確/第2KT背景指定コマンド、高確/第1KT背景指定コマンド、及び低確/第1KT背景指定コマンドの何れか)を送信するようにしても良い。

【0837】

このように、CPU103は、ステップS06TM1000Bにおいて、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間であるか否かを確認しており、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間である場合には(YES)、第2特別図柄プロセスフラグの値を、第2特別図柄通常処理を示す値(0)から第2変動パターン設定処理を示す値(1)に更新させないことにより、第2特別図柄の変動表示を開始させない。

【0838】

仮に、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間において第2特別図柄の変動表示を開始させてしまうと、当該開始された第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」又は「小当り」となった場合の制御が問題となり、遊技制御が複雑化してしまう。本実施形態のように、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間は、第2特別図柄の変動表示を開始させないようにすることで、遊技状態の制御が適切に行われるようにしている。また、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて遊技者にとって有利な状態(大当り遊技状態、小当り遊技状態)に制御されているときには、第2特別図柄の変動表示を開始させないことにより、遊技者を当該有利な状態における遊技に集中させるようにしている。

【0839】

本実施形態では、図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において第1保留記憶数が0であれば(ステップ026IWS51AでYES)、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026IWS52A)。また、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において第2保留記憶数が0であれば(ステップ026IWS51BでYES)、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ026IWS52B)。

【0840】

ここで、図9-38及び図9-39に示したように、演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信し、遊技状態が(i)低確/非KT状態(通常状態)に制御され、第1特別図柄の変動表示が開始されておらず(第1保留記憶数が0のままで)、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態が開始されていないときに、第1デモ待機タイマがタイムアウトすると、画像表示装置5において、後述する第1デモ表示を開始する。一方、遊技状態が(i)低確/非KT状態(通常状態)に制御されていないときに((ii)低確/第1KT状態、(iii)高確/第1KT状態、及び(iv)高確/第2KT状態の何れかに制御されているときに)、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合には、第1デモ表示を開始させない。

【0841】

第1デモ表示では、現在の遊技状態((i)低確/非KT状態(通常状態))に対応した背景画像である晴れ画像を背景として、画像表示装置5の画面右下部にプッシュボタン

10

20

30

40

50

3 1 Bを操作するように促す操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 及び「メニュー」という文字が表示される。操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 が表示されている状態で、プッシュボタン 3 1 B が操作されたことをプッシュセンサが検出すると、音量調節用バー及び光量調節用バーを含むメニュー画面が表示され、スティックコントローラ 3 1 A 及びプッシュボタン 3 1 B の操作により音量調節及び光量調節ができるようになる。

【0 8 4 2】

また、図 9-3 8 及び図 9-3 9 に示したように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 客待ちデモ表示指定コマンドを受信し、遊技状態が (i i) 低確／第 1 K T 状態、(i i i) 高確／第 1 K T 状態、及び (i v) 高確／第 2 K T 状態、の何れかの状態に制御され、第 2 特別図柄の変動表示が開始されておらず (第 2 保留記憶数が 0 のままで)、当該遊技状態が継続されているときに、第 2 デモ待機タイマがタイムアウトすると、画像表示装置 5 において、後述する第 2 デモ表示を開始する。なお、(i i) ~ (i v) の何れの遊技状態も、第 1 特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態が開始された場合には、一旦は低確／低ベース状態に移行するため終了することになる。一方、遊技状態が (i i) ~ (i v) の何れの遊技状態にも制御されていないときに ((i) 低確／非 K T 状態 (通常状態) に制御されているときに)、第 2 客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合には、第 2 デモ表示を開始させない。

【0 8 4 3】

第 2 デモ表示では、現在の遊技状態 ((i i) 低確／第 1 K T 状態、(i i i) 高確／第 1 K T 状態、及び (i v) 高確／第 2 K T 状態) の何れか) に対応した背景画像 (曇り画像、雨画像、及び台風画像の何れか) を背景として、第 1 デモ表示と同様に画像表示装置 5 の画面右下部にプッシュボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 及び「メニュー」という文字が表示される。操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 が表示されている状態で、プッシュボタン 3 1 B が操作されたことをプッシュセンサが検出すると、音量調節用バー及び光量調節用バーを含むメニュー画面が表示され、スティックコントローラ 3 1 A 及びプッシュボタン 3 1 B の操作により音量調節及び光量調節ができるようになる。

【0 8 4 4】

このように、C P U 1 0 3 は、第 1 特別図柄通常処理において第 1 保留記憶数が 0 であることに基づいて第 1 客待ちデモ表示指定コマンドを送信し、第 2 特別図柄通常処理において第 2 保留記憶数が 0 であることに基づいて第 2 客待ちデモ表示指定コマンドを送信している。即ち、C P U 1 0 3 は、特別図柄に応じて異なる客待ちコマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信している。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 側では、現在の遊技状態に対応した客待ちコマンド、即ち、(i) 低確／非 K T 状態 (通常状態) であれば第 1 客待ちデモ表示指定コマンド、(i i) 低確／第 1 K T 状態、(i i i) 高確／第 1 K T 状態、及び (i v) 高確／第 2 K T 状態) の何れかであれば第 2 客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合にのみ、デモ表示を開始させることが可能となり、遊技状態に応じて適切なタイミングでデモ表示を開始させることができる。

【0 8 4 5】

なお、本実施形態では、第 1 デモ表示及び第 2 デモ表示において、何れの場合にも操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 及び「メニュー」という文字が画面右下部に表示されるようになっており、遊技状態に応じて異なる演出部分 (背景画像) を除いては、第 1 デモ表示が行われる場合と、第 2 デモ表示が行われる場合とで、共通の演出態様が採用されている。このような形態に限らず、第 1 表示と第 2 デモ表示とで、遊技状態に応じて異なる演出部分 (背景画像) 以外の演出態様を異ならせるようにしても良い。

【0 8 4 6】

例えば、第 1 客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合に実行する第 1 デモ表示では、画像表示装置 5 の画面左下部にデモ表示において表示させるオブジェクト (本例では操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 及び「メニュー」という文字) を表示させる一方で、第 2 客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合に実行する第 2 デモ表示では、画像表示装置 5 の

画面右下部にデモ表示において表示させるオブジェクト（本例では操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 及び「メニュー」という文字）を表示させるようにしても良い。このような構成によれば、各遊技状態において、メイン図柄である特別図柄に対応した保留表示領域にオブジェクトが表示される（例えば、通常状態であるときには、メイン図柄である第 1 特別図柄に対応した第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 にオブジェクトが表示され、高確／第 2 K T 状態であるときには、メイン図柄である第 2 特別図柄に対応した第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 にオブジェクトが表示される）ことにより、遊技者が現在の遊技状態とメイン図柄とを認識し易くなる。

【0847】

なお、第 1 デモ表示と第 2 デモ表示とで、表示させるオブジェクトの表示色を異ならせるようにしても良く、例えば、第 1 デモ表示では操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 及び「メニュー」という文字を青色で表示させ、第 2 デモ表示では操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 及び「メニュー」という文字を赤色で表示させるようにしても良い。また、第 1 デモ表示と第 2 デモ表示とで、表示させるオブジェクト自体（オブジェクトの形状）を異ならせるようにしても良く、例えば、第 1 デモ表示ではプッシュボタン 3 1 B を模した画像でありプッシュボタン 3 1 B を操作するよう促す操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 を表示させ、第 2 デモ表示ではスティックコントローラ 3 1 A を模した画像でありスティックコントローラ 3 1 A を操作するよう促す操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 を表示させるようにしても良い。

【0848】

（デモ表示中の始動入賞）

次に、遊技状態が低確／非 K T 状態（通常モード）に制御されてから、第 1 デモ表示が実行されているときに、第 2 特別図柄の変動表示に基づいて小当たりとなり、小当たり遊技状態に制御されているときに、入賞球装置 6 A に遊技媒体が始動入賞する場合の演出例に関して、図 1 0 - 5 及び図 1 0 - 6 を用いて説明する。図 1 0 - 5 は、第 1 デモ表示及び始動入賞に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 1 0 - 6 は、第 1 デモ表示及び始動入賞に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【0849】

図 1 0 - 6 （1）に示すように、遊技状態が低確／非 K T 状態（通常状態）に制御されているときには、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが通常モードに制御されている。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として「晴れ画像」が表示されることになる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において第 1 デモ表示を実行しており、画像表示装置 5 の画面右下部に操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 及び「メニュー」という文字を表示させている。また、第 1 保留記憶数が 0 であり、第 2 保留記憶数が 0 であることに基づいて、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 に「0」、及び第 2 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 2 5 に「0」を表示させている。

【0850】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、その変動表示が確定停止したときの飾り図柄（2, 4, 7）を、第 1 デモ表示中も図柄表示エリア（5 L、5 C、5 R）に継続して表示させるとともに、その変動表示が確定停止したときの小図柄（2, 4, 7）を第 1 小図柄表示エリア（5 l 1、5 c 1、5 r 1）に継続して表示させている。

【0851】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行している第 2 特別図柄の変動表示（小当たり変動）が終了したことに基づいて、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 に（1, 3, 5）を確定停止させる。即ち、第 2 特別図柄の変動表示の表示結果が「小当たり」となったことに基づいて第 2 小図柄の組み合わせが確定停止され、小当たり遊技状態に制御されることになる（図 1 0 - 5 に示す T 1 のタイミング）。ここで、遊技状態が、メイン図柄である第 1 特別図柄に対応した低確／非 K T 状態（通常状態）に制御されていることから、後述するように第 2 特別図柄の変動表示に基づいて小当たり遊技状態に制御されたとしても、第 1 デモ表示を終了させることなく継続して実行する。

【0852】

次いで、第2特別図柄の変動表示に基づいて小当り遊技状態に制御されている期間において、第1デモ表示を継続して実行しているときに新たに入賞球装置6Aへの始動入賞が発生し、第1保留記憶数が1となったものとする（図10-5に示すT2のタイミング）。このときCPU103は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「1」を表示させる。

【0853】

このとき、CPU103は、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生すると、第1特別図柄プロセス処理において、第1始動入賞判定処理を実行し、ステップS110Aの第1特別図柄通常処理を実行する（図5を参照）。ここで、前述した図10-3に示したように、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されているときには、第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2小当り開放前処理（9）、第2小当り開放中処理（10）、及び第2小当り終了処理（11）、の何れかの処理に対応した値であるため（ステップS06TM1000AでYES）、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1特別図柄通常処理を示す値（0）から第1変動パターン設定処理を示す値（1）に更新されない。即ち、第1始動入賞口（入賞球装置6A）への始動入賞が発生しても第1特別図柄の変動表示が開始されない。その後、第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2小当り開放前処理（9）、第2小当り開放中処理（10）、及び第2小当り終了処理（11）、の何れの処理に対応した値でもなくなったときに（ステップS06TM1000AでNO）、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1特別図柄通常処理を示す値（0）から第1変動パターン設定処理を示す値（1）に更新されて、第1特別図柄の変動表示が開始される。

【0854】

そして、図9-38に示すように、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示が開始されていないことに基づいて、ステップ026IWS4714でNOと判定し、小当り遊技状態（第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態）に制御されていることに基づいて、ステップ026IWS4715でNOと判定するので、第1デモ表示を終了させず（ステップ026IWS4716が実行されず）、結果として第1デモ表示が継続して実行されることになる。即ち、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されている期間は、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しても、第1デモ表示を終了させることなく継続して実行する。

【0855】

即ち、本実施形態では、第1デモ表示を実行している場合（メイン図柄が第1特別図柄である場合）に、第2特別図柄の変動表示に基づいて小当り遊技状態に制御されているとき（第2特別図柄プロセスフラグの値が9～11の範囲であるとき）は、第1特別図柄の変動表示が開始されないようになっており、第1特別図柄の始動条件が成立したか否か（第1始動入賞口への入賞が発生したか否か）にかかわらず、第1デモ表示の実行を継続するようにしている。仮に、小当り遊技状態に制御されていることにより第1特別図柄の変動表示が開始されない状態であるにもかかわらず第1始動入賞口への入賞に応じて第1デモ表示を直ちに終了させてしまうと、遊技者が、デモ表示が終了したにもかかわらず飾り図柄の変動表示が開始されないことに違和感を感じてしまう。そのため、このような状態では、第1始動入賞口への入賞が発生しても第1デモ表示を終了させないようにして、遊技者に違和感を与えないようにしている。このように、第1特別図柄の変動表示の状況に対応した適切な演出制御を実現できる。

【0856】

また、第1デモ表示が実行されている場合、遊技状態が小当り遊技状態（第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態）に制御されているときに、第1始動入賞口への入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンド等の小当り遊技

状態に関するコマンドと、第1始動入賞口への入賞に対応した1セットのコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第1保留記憶数加算指定コマンド）を短時間で続けて受信することになる。仮に、このような状況で各コマンドに対応した演出を短時間で実行させようとする、演出制御が複雑化してしまい、演出制御用CPU120の処理負担が過度に増大してしまう。従って、本実施形態では、第1デモ表示が実行されている場合、遊技状態が小当り遊技状態（第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態）に制御されているときに、第1始動入賞口への入賞が発生しても、既に実行しているデモ表示を継続し、新たな始動入賞に対応した予告演出等は実行しないようにすることで、演出制御の処理負担を軽減するようにしている。

【0857】

本実施形態では、第1デモ表示が実行されているときに、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている期間は、第1特別図柄プロセスフラグの値が第1特別図柄通常処理を示す値（0）から第1変動パターン設定処理を示す値（1）に更新されず、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理以降の処理に進まない。これにより、演出制御用CPU120に送信されるコマンドの数が抑えられ演出制御用CPU120の処理負担を軽減することができる。

【0858】

また、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されている期間は、第1特別図柄の変動開始条件が成立不能であるものの、新たに入賞球装置6Aへの始動入賞が発生すると、CPU103は、ステップS101Aの第1始動入賞判定処理を実行する。第1始動入賞判定処理では、RAM102の所定領域に保留情報を格納して第1保留記憶数を更新する処理が実行され、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。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。

【0859】

第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域06TM015の値を「0」から「1」に更新する。このように、第1特別図柄の変動開始条件が成立不能であるときに、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しても、第1特別図柄の変動表示は実行されない一方で、第1保留記憶数特別表示領域06TM015の値が更新されることにより、少なくとも第1始動入賞口への入賞が発生して第1保留記憶数が増加したことを遊技者は認識することができる。

【0860】

ここで、図10-6（2）に示すように、第1保留記憶数が「0」から「1」になったにもかかわらず、第1保留表示領域06TM011にはオブジェクト（丸形の画像）が表示されていない状態となっている。即ち、第1保留記憶数を表示可能な表示領域のうち、視認性の高い第1保留表示領域06TM011には第1保留記憶数（第1保留記憶数に対応した数のオブジェクト）が表示されず、視認性の低い第1保留記憶数特別表示領域06TM015にのみ第1保留記憶数が表示されるようになっている。

【0861】

仮に、この状態において、第1始動入賞口への入賞が発生したことに応じて第1保留表示領域06TM011にオブジェクトを表示させると、遊技者は直ちに第1保留記憶に基づく飾り図柄の変動表示（メイン図柄である第1特別図柄に対応した変動表示）が実行されることを期待するが、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている状態では、第1保留表示領域06TM011にオブジェクトが表示されているもの

10

20

30

40

50

の飾り図柄の変動表示は開始されない（オブジェクトがアクティブ表示領域 0 6 T M 0 3 1 にシフトされずアクティブ表示 0 6 T M 0 3 0 とならない）ことになり、遊技者を混乱させることになる。従って、視認性の高い第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 には第 1 保留記憶数（第 1 保留記憶数に対応した数のオブジェクト）を表示させず、視認性の低い第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 にのみ第 1 保留記憶数を表示させることで、遊技者を混乱させることなく更新後の第 1 保留記憶数を適切に報知するようにしている。

【0862】

次いで、図 10-6（3）に示すように、小当り遊技状態が終了し、遊技状態が低確／非 K T 状態に制御されると、第 1 特別図柄の変動開始条件が成立したに基づいて、即ち、第 2 特別図柄プロセスフラグの値が、第 2 小当り開放前処理（9）、第 2 小当り開放中処理（10）、及び第 2 小当り終了処理（11）、の何れの処理に対応した値でもなくなったときに（ステップ S 0 6 T M 1 0 0 0 A で N O）、C P U 1 0 3 は、第 1 特別図柄の変動表示を開始する（図 10-5 に示す T 3 のタイミング）。

【0863】

このとき、第 1 特別図柄の変動表示が開始されたに基づいて（図 9-38 に示すステップ 0 2 6 I W S 4 7 1 4 で Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 デモ表示を終了させる（ステップ 0 2 6 I W S 4 7 1 6）。これにより、画像表示装置 5 の画面右下部における操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 及び「メニュー」の文字が非表示となる。一方で、現在の遊技状態（（i）低確／非 K T 状態（通常状態））に対応した背景画像である晴れ画像は継続して表示されることになる。このように、第 1 特別図柄の変動表示が開始されたことに伴い、背景画像よりも表示優先度の高い（背景画像よりも手前に表示されているように見える）操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 及び「メニュー」の文字は非表示とされるが、第 1 デモ表示よりも表示優先度の低い（操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 及び「メニュー」の文字よりも奥に表示されているように見える）背景画像自体は継続して表示されることになる。これにより、遊技者は、飾り図柄（メイン図柄である第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示が開始される前（第 1 デモ表示が表示されていたとき）と開始された後（第 1 デモ表示が非表示となった後）とで、遊技状態は変化していないことを容易に把握可能となっている。

【0864】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び図柄表示エリア 5 R において、飾り図柄（メイン図柄である第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させ、画像表示装置 5 の第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、第 1 小図柄表示エリア 5 c 1、及び第 1 小図柄表示エリア 5 r 1 において、第 1 小図柄（第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 0 となったことに伴い、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 に「0」を表示させ、アクティブ表示領域 0 6 T M 0 3 1 にアクティブ表示 0 6 T M 0 3 0 を表示させる。このとき表示されるアクティブ表示 0 6 T M 0 3 0 は、第 1 デモ表示が実行されているときに発生した第 1 始動入賞口への入賞に基づく保留記憶に対応した情報である。また、第 1 デモ表示の終了に伴い、第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 には、第 1 保留記憶数に対応した数の第 1 保留表示 0 6 T M 0 1 0（第 1 デモ表示が実行されているときに発生した第 1 始動入賞口への入賞に基づく保留記憶に対応した情報）が表示されることになる。

【0865】

以上に示したように、第 2 特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態が終了したことに応じて第 1 特別図柄の変動開始条件が成立し、第 1 特別図柄の変動表示が開始されたことに応じて、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 デモ表示を終了させる。このように、第 1 特別図柄の変動表示の実行状況に対応した適切な演出制御を実現可能となる。

【0866】

なお、本実施形態では、第 2 デモ表示が実行されている場合に、第 1 特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されたときにも、第 2 デモ表示が終了することなく

10

20

30

40

50

継続されるようになっている。そして、第2デモ表示が実行されている場合に、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている期間内に第2始動入賞口への始動入賞が発生したときには、第2特別図柄の変動表示は開始されず、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に表示されている第2保留記憶数が0から1に更新される。このときにも第2デモ表示が終了することなく継続しており、第2保留表示領域06TM021にはオブジェクト（丸形の画像）が表示されない。

【0867】

具体的には、第2デモ表示が実行されている場合（遊技状態が、（i i）低確／第1KT状態、（i i i）高確／第1KT状態、及び（i v）高確／第2KT状態、の何れかの遊技状態に制御されている場合）に、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されると、第1特別図柄プロセスフラグの値が「9」～「11」の範囲であることに基づいて、図10-4に示したステップS06TM1000BでYESと判定されて第2特別図柄プロセスフラグの値が第2変動パターン設定処理に対応した値とはならないため、第2特別図柄の変動表示が開始されない。そして、この状態（第2デモ表示が実行されており第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている期間）で第2始動入賞口への入賞が発生した場合、図9-39のステップ026IWS4814でNOと判定され、さらに、ステップ026IWS4815でYESと判定されて、ステップ026IWS4816が実行されず第2デモ表示が終了しない。

【0868】

ここで、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域06TM025の値を「0」から「1」に更新する。但し、第2保留記憶数が「0」から「1」になったにもかかわらず、第2保留表示領域06TM021にはオブジェクト（丸形の画像）が表示されていない状態となっている。即ち、第2保留記憶数を表示可能な表示領域のうち、視認性の高い第2保留表示領域06TM021には第2保留記憶数（第2保留記憶数に対応した数のオブジェクト）が表示されず、視認性の低い第2保留記憶数特別表示領域06TM025にのみ第2保留記憶数が表示されるようになっている。

【0869】

その後、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態が終了し、遊技状態が、（i i）低確／第1KT状態、（i i i）高確／第1KT状態、及び（i v）高確／第2KT状態、の何れかの遊技状態に制御されると、第2特別図柄の変動開始条件が成立したことに基づいて、即ち、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1小当り開放前処理（9）、第1小当り開放中処理（10）、及び第1小当り終了処理（11）、の何れの処理に対応した値でもなくなったときに（ステップS06TM1000BでNO）、CPU103は、第2特別図柄の変動表示を開始する。このとき、第2特別図柄の変動表示が開始されたことに基づいて（図9-39に示すステップ026IWS4814でYES）、演出制御用CPU120は、第2デモ表示を終了させる（ステップ026IWS4816）。これにより、画像表示装置5の画面右下部における操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字が非表示となる。一方で、現在の遊技状態（（i i）低確／第1KT状態、（i i i）高確／第1KT状態、及び（i v）高確／第2KT状態、の何れか）に対応した背景画像（曇り画像、雨画像、及び台風画像、の何れか）は継続して表示されることになる。

【0870】

このように、第2特別図柄の変動表示が開始されたことに伴い、背景画像よりも表示優先度の高い（背景画像よりも手前に表示されているように見える）操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字は非表示とされるが、第2デモ表示よりも表示優先度の低い（操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字よりも奥に表示されているように見える）背景画像自体は継続して表示されることになる。これにより、遊技者は、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が開始される前（第2デモ表示が表示されていたとき）と開始された後（第2デモ表示が非表示となった後）と

で、遊技状態は変化していないことを容易に把握可能となっている。

【0871】

演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させ、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が0となったことに伴い、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させ、アクティブ表示領域06TM031にアクティブ表示06TM030を表示させる。このとき表示されるアクティブ表示06TM030は、第2デモ表示が実行されているときに発生した第2始動入賞口への入賞に基づく保留記憶に対応した情報である。また、第2デモ表示の終了に伴い、第2保留表示領域06TM021には、第2保留記憶数に対応した数の第2保留表示06TM020（第2デモ表示が実行されているときに発生した第2始動入賞口への入賞に基づく保留記憶に対応した情報）が表示されることになる。

10

【0872】

（小当り遊技状態に伴う特別図柄変動中断処理）

本実施形態では、第1特別図柄及び第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示中に、他方の特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されたときには、一方の特別図柄の変動表示を一旦は中断して、その後他方の特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態が終了したときに、一方の特別図柄の変動表示を再開させるようにしている。以下、小当りの発生に伴う特別図柄の変動中断処理及び変動再開処理に関して、具体的に説明する。

20

【0873】

図10-7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、大当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド、表示結果2指定コマンド、表示結果4指定コマンド、表示結果5指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ026IWS1120A）。

30

【0874】

次いで、CPU103は、第1変動中断フラグがセットされているかを確認する（ステップS06TM1200A）。第1変動中断フラグがセットされていないければ（ステップS06TM1200AでNO）、ステップ026IWS1121A以降の処理に進み、第1変動中断フラグがセットされていれば（ステップS06TM1200AでYES）、そのまま処理を終了する。第1変動中断フラグは、第2特別図柄の変動表示の表示結果が小当り図柄となったときにセットされる。

【0875】

次いで、CPU103は、第1変動時間タイマを1減算し（ステップ026IWS1121A）、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ026IWS1122A）、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026IWS1123A）。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026IWS1127A）。

40

【0876】

第1変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ026IWS1124A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2

50

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。

【0877】

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れば（ステップ026 IWS1124AでYES）、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い（ステップS06TM1210A）、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップS06TM1220A）。

【0878】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップS06TM1220A）。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。

【0879】

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（ステップS06TM1220AでYES）、CPU103は、第1変動中断フラグをセットし（ステップS06TM1230A）、そのまま処理を終了する。

【0880】

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（ステップS06TM1220AでNO）、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し（ステップ026 IWS1127A）、そのまま処理を終了する。

【0881】

ステップS06TM1200A、ステップS06TM1220A、及びステップS06TM1230Aの処理が実行されることによって、この特徴部06TMでは、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当りとなれば、第1変動中断フラグがセットされ、第1変動時間タイマの減算（ステップ026 IWS1121A）が実行されず、第1特別図柄プロセスフラグの値が第1特別図柄変動処理の値から更新されないため、第1特別図柄の変動表示が中断されるようにしている。

【0882】

また、ステップ026 IWS1124Aの処理が実行されることによって、この特徴部06TMでは、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が大当りとなれば、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用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026 IWS1120Aで送信された表示結果1指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【0883】

図10-8は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄変動処理（ステップS112B）を示すフローチャートである。第2特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド、表示結果2指定コマンド、表示結果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026 IWS1120B）。

【0884】

次いで、CPU103は、第2変動中断フラグがセットされているかを確認する（ステップS06TM1200B）。第2変動中断フラグがセットされていないければ（ステップS06TM1200BでNO）、ステップ026 IWS1121B以降の処理に進み、第2変動中断フラグがセットされていれば（ステップS06TM1200BでYES）、そ

10

20

30

40

50

のまま処理を終了する。第2変動中断フラグは、第1特別図柄の変動表示の表示結果が小当り図柄となったときにセットされる。

【0885】

次いで、CPU103は、第2変動時間タイマを1減算し（ステップ026 IWS1121B）、第2変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ026 IWS1122B）、演出制御用CPU120に第2図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS1123B）。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理（ステップS113B）に対応した値に更新する（ステップ026 IWS1127B）。

【0886】

第2変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ026 IWS1124B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【0887】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していれば（ステップ026 IWS1124BでYES）、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS06 TM1210B）、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップS06 TM1220B）。

【0888】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップS06 TM1220B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第1小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【0889】

第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示していれば（ステップS06 TM1220BでYES）、CPU103は、第2変動中断フラグをセットし（ステップS06 TM1230B）、そのまま処理を終了する。

【0890】

第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示していなければ（ステップS06 TM1220BでNO）、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理（ステップS113B）に対応した値に更新し（ステップ026 IWS1127B）、そのまま処理を終了する。

【0891】

ステップS06 TM1200B、ステップS06 TM1220B、及びステップS06 TM1230Bの処理が実行されることによって、この特徴部06 TMでは、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当りとなれば、第2変動中断フラグがセットされ、第2変動時間タイマの減算（ステップ026 IWS1121B）が実行されず、第2特別図柄プロセスフラグの値が第2特別図柄変動処理の値から更新されないため、第2特別図柄の変動表示が中断されるようにしている。

【0892】

また、ステップ026 IWS1124Bの処理が実行されることによって、この特徴部06 TMでは、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が大当りとなれば、第2特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当り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CP

10

20

30

40

50

U 1 2 0 側では、第 2 特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ 0 2 6 I W S 1 1 2 0 B で送信された表示結果 1 指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【0893】

図 1 0 - 9 は、第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 小当り終了処理（ステップ S 1 2 1 A）を示すフローチャートである。第 1 小当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 0 A）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 4 A に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第 1 小当りフラグをリセットし（ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 1 A）、第 2 変動中断フラグがセットされてい
10
れば第 2 変動中断フラグをリセットし（ステップ S 0 6 T M 1 3 0 0 A）、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 2 A）。そして、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 0 2 6 I W S 2 3 0 3 A）、処理を終了する。

【0894】

ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 4 A では、小当り終了表示タイマの値を 1 減算する（ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 4 A）。そして、C P U 1 0 3 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 0 2 6 I W S 2 3 0 5 A）。経過していなければ処理を終了する。
20

【0895】

小当り終了表示時間が経過していれば（ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 5 A で Y E S ）、C P U 1 0 3 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄通常処理（ステップ S 1 1 0 A）に対応した値に更新する（ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 9 A）。

【0896】

図 1 0 - 1 0 は、第 2 特別図柄プロセス処理における第 2 小当り終了処理を示すフローチャートである。第 2 小当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 0 B）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 4 B に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第 2 小当りフラグをリセットし（ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 1 B）、第 1 変動中断フラグがセットされてい
30
れば第 1 変動中断フラグをリセットし（ステップ S 0 6 T M 1 3 0 0 B）、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 2 B）。そして、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 0 2 6 I W S 2 3 0 3 B）、処理を終了する。

【0897】

ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 4 B では、小当り終了表示タイマの値を 1 減算する（ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 4 B）。そして、C P U 1 0 3 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 0 2 6 I W S 2 3 0 5 B）。経過していなければ処理を終了する。
40

【0898】

小当り終了表示時間が経過していれば（ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 5 B で Y E S ）、C P U 1 0 3 は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 6 B）。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、K T 状態でなければ）、C P U 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を終了する制御を行う（ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 7 B）とともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 2 6 I W S 2 3 0 8 B）。

【0899】

そして、C P U 1 0 3 は、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 特別図柄通常処理に対応
50

した値に更新する（ステップ026 IWS2309B）。

【0900】

ステップS06TM1300Aの処理が実行されることによって、この特徴部06TMでは、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態が終了すると、第2変動中断フラグがリセットされ、図10-8に示したように、ステップS06TM1200BでNOと判定されることにより、中断されていた第2特別図柄の変動表示が再開されるようにしている。同様に、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態が終了すると、第1変動中断フラグがリセットされ、図10-7に示したように、ステップS06TM1200AでNOと判定されることにより、中断されていた第1特別図柄の変動表示が再開されるようにしている。

10

【0901】

次に、遊技状態が高確／第2KT状態（小当りRUSHモード）、又は低確／第1KT状態（時短モード）に制御されてから、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となり、小当り遊技状態に制御される場合の演出例に関して、図10-11及び図10-12を用いて説明する。

【0902】

図10-11（A）は、遊技状態が高確／第2KT状態（小当りRUSHモード）に制御されているときに発生した小当りに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図10-12（A1）～（A5）は、遊技状態が高確／第2KT状態（小当りRUSHモード）に制御されているときに発生した小当りに関連した演出画像の一例を示す説明図である。また、図10-11（B）は、遊技状態が低確／第1KT状態（時短モード）に制御されているときに発生した小当りに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図10-12（B1）～（B4）は、遊技状態が低確／第1KT状態（時短モード）に制御されているときに発生した小当りに関連した演出画像の一例を示す説明図である。

20

【0903】

〔小当りRUSHモード中の小当り〕

まず、図10-12（A1）に示すように、遊技状態が高確／第2KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが小当りRUSHモードに制御されている。演出モードが小当りRUSHモードのときには、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が表示されることになる。CPU103が、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示を同時に実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において、第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行している（図10-11（A）に示すT1のタイミング）。

30

40

【0904】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域06TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示06TM030を表示させており、第2保留表示領域06TM021には、第2保留表示06TM020を4つ表示させている。

【0905】

第2KT状態中である場合には、図10-12（A1）に示すように、画像表示装置5において、第2KT状態中における小当りの連続回数を示す小当り連続数表示1が表示さ

50

れるとともに、第2 K T状態中で小当りが連続して発生している期間に発生した賞球数を示す小当り連続中賞球数表示1が表示される。本例では、16 R確変大当りが発生して第2 K T状態に移行された後、現時点までに小当りが9回発生しているものとし、図10-12 (A1)に示すように、小当り連続数表示1として「9回目」などの文字が表示されている場合が示されている。また、最初の16 R確変大当りにもとづく大当り遊技中に15個×10球×16ラウンド=2400個の賞球が得られ、その後の小当り毎に10個×3球=30個の賞球が得られ、9回の小当り発生により30個×9=270個の賞球が得られたことにより、合計で2670個の賞球が得られていることにもとづいて、図10-12 (A1)に示すように、小当り連続中賞球数表示1として「2670 pt」などの文字が表示されている場合が示されている。

10

【0906】

次いで、図10-12 (A2)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「1」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「3」、及び図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「5」を確定停止させ、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア512に第2小図柄の「1」、第2小図柄表示エリア5c2に第2小図柄の「3」、及び第2小図柄表示エリア5r2に第2小図柄の「5」を確定停止させる（図10-11に示すT2のタイミング）。即ち、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となる飾り図柄及び第2小図柄の組み合わせを確定停止させ、小当り遊技状態に制御される。また、画像表示装置5の上部に「小当り！！」の文字を表示させることにより小当りの発生を報知している。そして、演出制御用CPU120は、遊技状態が小当り遊技状態に制御されることから、小当り連続数表示1を「10回目」に更新させている。

20

【0907】

次いで、遊技状態が小当り遊技状態に制御され、特殊可変入賞球装置17が開放中である期間（図10-11 (A)に示すT2～T3の期間）には、図10-12 (A3)に示すように、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域06 TM031に表示されていたアクティブ表示06 TM030と、第2保留表示領域06 TM021に表示されていた4つの第2保留表示06 TM020を消去し、画像表示装置5にキャラクタ、及び、「小当りアタッカー開放中！」の台詞を表示させる。

【0908】

次いで、特殊可変入賞球装置17が開放中である期間に特殊入賞口に遊技球が3個入賞し、賞球数がさらに10個×3球=30個増加して合計で2700個になったものとする。この場合、図10-12 (A4)に示すように、演出制御用CPU120は、特殊可変入賞球装置17が閉鎖してから小当り遊技状態が終了するまでの期間（図10-11 (A)に示すT3～T4の小当りエンディング期間）に、画像表示装置5にキャラクタ、及び、「30 pt GET！！」の台詞を表示させ、小当り連続中賞球数表示1を「2700 pt」に更新させる。また、本例では、第2 K T状態（小当りRUSHモード）での小当り終了処理期間としての小当りエンディング期間を3秒としている。

30

【0909】

次いで、図10-12 (A5)に示すように、遊技状態が小当り遊技状態から高確／第2 K T状態に制御され、第2特別図柄の変動表示が開始されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア512、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2小図柄の変動表示を開始させる（図10-11に示すT4のタイミング）。

40

【0910】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに伴い、アクティブ表示領域06 TM031にアクティブ表示06 TM030を表示するとともに、第2保留表示領域06 TM021に第2保留表示06 TM020をアクティブ表示領域06 TM031側に1つシフトさせ、第2保留記憶数特別表示領域06 TM025に「3」を表示させる。

50

【0911】

また、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となる第2小図柄の組み合わせを確定停止させると、CPU103は、第1特別図柄変動処理において、第2特別図柄で小当り図柄を停止表示している状態であることにより（ステップS06TM1220AでYES）、第1変動中断フラグをセットし（ステップS06TM1230A）、そのまま処理を終了する。そして、その後の第1特別図柄変動処理のステップS06TM1200Aでは、第1変動中断フラグがセットされていることに基づいて、ステップ026IWS1121A以降の処理を実行せず、そのまま処理を終了する（ステップS06TM1200AでYES）。即ち、第1変動中断フラグがセットされている期間は、第1変動タイマを減算しないことから、第1特別図柄の変動表示が中断される。

10

【0912】

小当り遊技状態が終了すると、CPU103は、第2小当り終了処理において、小当り終了表示タイマが動作していないことに基づいて、ステップ026IWS2301A以降の処理を実行し、ステップS06TM1300Aで第1変動中断フラグがセットされていることにより第1変動中断フラグをリセットする。

【0913】

CPU103は、第1変動中断フラグがセットされていたことにより、第1特別図柄変動処理において、ステップS06TM1200Aで第1変動中断フラグがセットされていないことに基づいて、026IWS1121A以降の処理を実行する（ステップS06TM1200AでNO）。即ち、第1変動中断フラグがリセットされると、第1変動タイマが減算されることから、第1特別図柄の変動表示が再開される。

20

【0914】

従って、第2KT状態中において、第1特別図柄の変動表示に関して、遊技状態が小当り遊技状態に制御されたタイミングから小当り遊技状態が終了するタイミングまでの期間（図10-11（A）に示すT2～T4の期間）において、第1特別図柄の変動表示を一時的に中断しており、小当り遊技状態が終了したタイミングで（図10-11（A）に示すT4のタイミングで）、第1特別図柄の変動表示を再開している。本例では、図10-11（A）に示すT5のタイミングが、実行中の第1特別図柄の変動表示が終了する本来のタイミングであったが、小当り遊技状態に制御されている期間（図10-11（A）に示すT2～T4の期間）において、第1特別図柄の変動表示を中断していたので、第1特別図柄の変動表示の実行期間は、第1特別図柄の変動表示を中断していた期間（図10-11（A）に示すT2～T4の期間）の分だけ（図10-11（A）に示すT5のタイミングからT6のタイミングまで）延長されている。

30

【0915】

〔時短モード中の小当り〕

まず、図10-12（B1）に示すように、遊技状態が低確／第1KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが時短RUSHモードに制御されている。演出モードが時短モードのときには、飾り図柄の背景画像として「曇り画像」が表示されることになる。CPU103が、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示を同時に実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において、第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行している（図10-6（B）に示すT1のタイミング）。

40

【0916】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が4で

50

あるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 2 5 に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域 0 6 T M 0 3 1 には、現在実行中の変動表示に対してアクティブ表示 0 6 T M 0 3 0 を表示させており、第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 には、第 2 保留表示 0 6 T M 0 2 0 を 4 つ表示させている。

【0917】

第 1 K T 状態中である場合には、図 1 0 - 1 2 (B 1) に示すように、画像表示装置 5 において、図 1 0 - 1 2 (A 1) に示した小当り連続数表示 1 及び小当り連続中賞球数表示 1 が表示されていない。本例では、図 9 - 9 (1) ~ 図 9 - 1 1 (1) に示すように、第 1 K T 状態では、下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 の開放時間が 0 . 2 秒、0 . 8 秒または 1 . 8 秒と短いのにに対して、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が 5 . 5 秒と長い。従って、第 1 K T 状態では、小当りが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀である（例えば、1 0 0 変動表示ごとに 1 球程度）ので、小当り連続数表示 1 及び小当り連続中賞球数表示 1 が表示されていない。

【0918】

次いで、図 1 0 - 1 2 (B 2) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L に飾り図柄の「1」、図柄表示エリア 5 C に飾り図柄の「3」、及び図柄表示エリア 5 R に飾り図柄の「5」を確定停止させ、画像表示装置 5 の第 2 小図柄表示エリア 5 1 2 に第 2 小図柄の「1」、第 2 小図柄表示エリア 5 c 2 に第 2 小図柄の「3」、及び第 2 小図柄表示エリア 5 r 2 に第 2 小図柄の「5」を確定停止させる（図 1 0 - 6 (B) に示す T 2 のタイミング）。即ち、第 2 特別図柄の表示結果が「小当り」となる第 2 小図柄の組み合わせを確定停止させ、小当り遊技状態に制御される。

【0919】

前述したように、本実施形態では、第 1 K T 状態に制御されているときに、小当りが発生しても、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀であるので、第 2 特別図柄の変動表示結果が「小当り」となっても、遊技者に小当りが発生していることを報知する必要性は低い。従って、第 1 K T 状態中に、第 2 特別図柄の表示結果が「小当り」となる場合には、飾り図柄及び第 2 小図柄の変動表示結果が「小当り」となる第 2 小図柄の組み合わせ（本例では、「1 3 5」等）を確定停止させているものの、確定停止した飾り図柄の上部に「小当り！！」の文字を表示させていない。即ち、確定停止した飾り図柄の上部に「小当り！！」の文字を表示させることにより小当りの発生を遊技者が把握し易い態様で報知していた第 2 K T 状態中とは異なり、第 1 K T 状態中には「小当り！！」等の文字を表示しないことにより小当りの発生を遊技者が把握し難くなっている。このような構成によれば、第 1 K T 状態中に、第 2 特別図柄の変動表示結果が「小当り」となっても、遊技者は小当りが発生していることを認識困難となり、第 1 K T 状態中に小当りが発生しても遊技者に過度の期待を抱かせないようにしている。

【0920】

次いで、遊技状態が小当り遊技状態に制御され、特殊可変入賞球装置 1 7 が開放中である期間（図 1 0 - 1 1 (B) に示す T 2 ~ T 3 の期間）では、図 1 0 - 1 2 (B 3) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L に飾り図柄の「1」、図柄表示エリア 5 C に飾り図柄の「3」、及び図柄表示エリア 5 R に飾り図柄の「5」を確定停止させた状態で、アクティブ表示領域 0 6 T M 0 3 1 に表示されていたアクティブ表示 0 6 T M 0 3 0 と、第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 に表示されていた 4 つの第 2 保留表示 0 6 T M 0 2 0 を消去する。また、本例では、第 1 K T 状態中の小当り終了処理期間としての小当りエンディング期間を 0 . 5 秒としている。

【0921】

次いで、遊技状態が小当り遊技状態から低確／第 1 K T 状態に制御されると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 0 - 1 2 (B 4) に示すように、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び図柄表示エリア 5 R において、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置 5 の第 2 小図柄表示エリア 5 1 2、第 2 小図柄表示エリア 5 c 2、及び第 2 小図柄表示エリア 5 r 2 において、第 2 小図柄の変動表示を開始さ

せる（図10-11（B）に示すT4のタイミング）。

【0922】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに伴い、アクティブ表示領域06TM031にアクティブ表示06TM030を表示するとともに、第2保留表示領域06TM021に第2保留表示06TM020をアクティブ表示領域06TM031側に1つシフトさせ、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「3」を表示させる。

【0923】

また、前述したように、第1KT状態中においても、第1特別図柄の変動表示に関して、遊技状態が小当り遊技状態に制御されたタイミングから小当り遊技状態が終了するタイミングまでの期間（図10-11（B）に示すT2～T4の期間）において、第1特別図柄の変動表示を一時的に中断しており、小当り遊技状態が終了したタイミングで（図10-11（B）に示すT4のタイミングで）、第1特別図柄の変動表示を再開している。本例では、図10-11（B）に示すT5のタイミングが、実行中の第1特別図柄の変動表示が終了する本来のタイミングであったが、小当り遊技状態に制御されている期間（図10-11（B）に示すT2～T4の期間）において、第1特別図柄の変動表示を中断していたので、第1特別図柄の変動表示の実行期間は、第1特別図柄の変動表示を中断していた期間（図10-11（B）に示すT2～T4の期間）の分だけ（図10-11（B）に示すT5のタイミングからT6のタイミングまで）延長されている。

【0924】

このように、第1KT状態では、小当り遊技状態において実質的に遊技球が特殊入賞口に入賞困難であるため、小当り制御を強調する演出（「小当り！！」の文字表示）を実行せず、第2KT状態に比べて小当りエンディング期間を短くするように構成している。一方で、第2KT状態では、小当り遊技状態において遊技球が特殊入賞口に入賞容易であるため、小当り制御を強調する演出（「小当り！！」の文字表示）を実行するとともに、第1KT状態に比べて小当りエンディング期間を長くするように構成している。本例では、第1KT状態では小当りエンディング期間が0.5秒であるのに対して、第2KT状態では小当りエンディング期間が3秒であるように構成している。

【0925】

前述したように、第1特別図柄の変動表示中に第2特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」となり、小当り遊技状態に制御されるときに、第1特別図柄の変動表示が中断される。また、第1KT状態における小当りエンディング期間は0.5秒間であるのに対して、第2KT状態における小当りエンディング期間は3秒間である。ここで、第1KT状態と第2KT状態とで、同じ種別の小当りが発生した場合には特殊可変入賞球装置17の開放時間は共通である（例えば、小当りBの場合は0.8秒間である）ので、第2KT状態では、第1特別図柄の変動表示が〔0.8秒間+3秒間=3.8秒間〕にわたって中断する一方で、第1KT状態では、第1特別図柄の変動表示が〔0.8秒間+0.5秒間=1.3秒間〕にわたって中断する。

【0926】

このように、特殊入賞口への入賞期待度が低い第1KT状態においては、特殊入賞口への入賞期待度が高い第2KT状態よりも、変動表示の中断時間を短くすることができる。仮に、第1KT状態において、第2KT状態と共通の小当りエンディング期間を設けると、小当り制御を強調する演出が実行されず、特殊入賞口への入賞期待度が低いにもかかわらず第1特別図柄の変動表示が中断する期間が長い（例えば、3.8秒である）ことにより、第1特別図柄の変動表示時間と、第1特別図柄の変動表示に対応した演出との不整合が大きくなってしまい、遊技者に違和感を与えることになる。本実施形態のように、第1KT状態における小当りエンディング期間を、第2KT状態における小当りエンディング期間よりも短い時間に設定することで、第1KT状態における第1特別図柄の変動表示時間と第1特別図柄の変動表示に対応した演出との不整合を抑制して、遊技者に違和感を与えないようにすることができる。

【0927】

(大当りが発生する場合の演出制御)

次に、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示が同時に並行して実行されている場合に、何れかの特別図柄の変動表示結果が「大当り」となる場合の演出制御に関して、図10-13及び図10-14を用いて説明する。

【0928】

図10-13(A)は、遊技状態が低確／非KT状態(通常モード)に制御されており、第1特別図柄の表示結果が「大当り」となることに伴い、第2特別図柄の表示結果が強制的に「はずれ」となるときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。また、図10-14(A1)～(A4)は、遊技状態が低確／非KT状態(通常モード)に制御されており、第1特別図柄の表示結果が「大当り」となることに伴い、第2特別図柄の表示結果が強制的に「はずれ」となるときの演出画像の一例を示す説明図である。

10

【0929】

また、図10-13(B)は、遊技状態が低確／非KT状態(通常モード)に制御されており、第2特別図柄の表示結果が「大当り」となることに伴い、第1特別図柄の表示結果が強制的に「はずれ」となるときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。また、図10-14(B1)～(B4)は、遊技状態が低確／非KT状態(通常モード)に制御されており、第2特別図柄の表示結果が「大当り」となることに伴い、第1特別図柄の表示結果が強制的に「はずれ」となるときの演出画像の一例を示す説明図である。

20

【0930】

(第2特別図柄が強制はずれとなる場合)

まず、図10-14(A1)に示すように、遊技状態が低確／非KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが通常モードに制御されている。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として「晴れ画像」が表示されることになる。ここで、CPU103が、第2特別図柄の変動表示を実行している状態で、第1特別図柄の変動表示を開始したものとする。これに対応して、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア512、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2小図柄(サブ図柄である第2特別図柄に対応した情報)の変動表示を実行している状態で、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄(メイン図柄である第1特別図柄に対応した情報)の変動表示を開始するとともに、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア511、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において、第1小図柄の変動表示を開始する(図10-13(A)に示すT1のタイミング)。

30

【0931】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が0であることに基づいて、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」を表示させ、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させている。アクティブ表示領域06TM031には、アクティブ表示06TM030を表示させている。

40

【0932】

次いで、演出制御用CPU120は、図10-14(A2)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる(図10-13(A)のT2のタイミング)。このとき、第1小図柄表示エリア511、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1では、第1小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した第1小図柄表示エリア511、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した第1小図柄

50

表示エリア5 r 1においても、第1小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【0933】

次いで、演出制御用CPU120は、図10-14(A3)に示すように、リーチ状態を継続したまま、可動体06TM100を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行するとともに、可動体06TM100の周囲に炎エフェクト画像06TM150を重畳表示するエフェクト演出を実行する(図10-13(A)に示すT3のタイミング)。炎エフェクト画像06TM150は、背景画像及び飾り図柄よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からは背景画像及び飾り図柄よりも手前に表示されているように見える。

10

【0934】

次いで、演出制御用CPU120は、図10-14(A4)に示すように、起立位置にある可動体06TM100を傾倒位置に戻す動作を実行する(図10-13(A)に示すT4)。これにより可動体動作演出が終了して、図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「2」、及び飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「2」を確定停止させ、第1小図柄表示エリア5l1に第1小図柄の「2」、第1小図柄表示エリア5c1に第1小図柄の「2」、及び第1小図柄表示エリア5r1に第1小図柄の「2」を確定停止させる。即ち、第1特別図柄の表示結果が「大当り」となる飾り図柄及び第1小図柄の組み合わせを確定停止させる。そして、画像表示装置5の上部に「大当り!!」の文字を表示させることにより大当りの発生を報知する。

20

【0935】

このとき、前述した図10-8に示すように、第2特別図柄変動処理において、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していれば(ステップ026IWS1124BでYES)、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い(ステップS06TM1210B)、第2特別図柄の変動表示が強制はずれとなるように制御される。従って、図10-14(A4)に示すように、第2強制図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、第2小図柄表示エリア5l2に第2小図柄の「7」、第2小図柄表示エリア5c2に第2小図柄の「8」、及び第2小図柄表示エリア5r2に第2小図柄の「2」を確定停止させる。即ち、第2特別図柄の表示結果が「はずれ」となる第2小図柄の組み合わせを確定停止させる。

30

【0936】

(第1特別図柄が強制はずれとなる場合)

まず、図10-14(B1)に示すように、遊技状態が低確/非KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが通常モードに制御されている。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として「晴れ画像」が表示されることになる。ここで、CPU103が、第2特別図柄の変動表示を実行している状態で、第1特別図柄の変動表示を開始したものとする。これに対応して、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2小図柄(サブ図柄である第2特別図柄に対応した情報)の変動表示を実行している状態で、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄(メイン図柄である第1特別図柄に対応した情報)の変動表示を開始するとともに、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において、第1小図柄の変動表示を開始する(図10-13(B)に示すT1のタイミング)。

40

【0937】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であり、及び第2保留記憶数が0であることに基づいて、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」を表示させ、及び第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させている。また、アクティブ表示領域06TM031には、アクティブ表示06TM03

50

0を表示させている。

【0938】

次いで、演出制御用CPU120は、図10-14(B2)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる(図10-13(B)のT2のタイミング)。このとき、第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1では、第1小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した第1小図柄表示エリア5l1、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した第1小図柄表示エリア5r1においても、第1小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

10

【0939】

次いで、演出制御用CPU120は、図10-14(B3)に示すように、第2特別図柄の変動パターンにおける後述するブラックアウト演出を実行させるべきタイミングにおいて(図10-13(B)に示すT3のタイミングにおいて)、画像表示装置5においてブラックアウト演出を実行する。本実施形態におけるブラックアウト演出とは、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として暗転画像06TM200を表示することにより、背景画像、飾り図柄、及びリーチ演出画像の視認性を低下させて視認困難状態とする演出である。本実施形態では、ブラックアウト演出が実行されることにより、背景画像、及び飾り図柄が視認困難状態となる。

20

【0940】

ここで、ブラックアウト演出により、飾り図柄は視認困難状態となるが、第1小図柄及び第2小図柄は視認可能な状態のままである。即ち、図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rにおいて停止表示していた「2」の飾り図柄、並びに、図柄表示エリア5Cにおいて変動表示されている飾り図柄の視認性は低下する一方で、第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において変動表示されている第1小図柄、並びに、第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において変動表示されている第2小図柄の視認性は低下していない。

30

【0941】

次いで、演出制御用CPU120は、図10-14(B4)に示すように、変動表示を実行していた第2特別図柄の表示結果が「大当たり」となるタイミングで(図10-13(B)に示すT4のタイミングで)、画像表示装置5の中央部(図柄表示エリア5L、5C、5R)に「F E V E R」の文字を表示させることにより大当たりの発生を報知する。そして、第2小図柄表示エリア5l2に第2小図柄の「7」、第2小図柄表示エリア5c2に第2小図柄の「7」、及び第2小図柄表示エリア5r2に第2小図柄の「7」を確定停止させる。即ち、第2特別図柄の表示結果が「大当たり」となる飾り図柄及び第2小図柄の組み合わせを確定停止させる。

【0942】

このとき、前述した図10-7に示すように、第1特別図柄変動処理において、第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示していれば(ステップ026IWS1124AでYES)、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い(ステップS06TM1210A)、第1特別図柄の変動表示が強制はずれとなるように制御される。従って、図10-14(B4)に示すように、第1強制図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、第1小図柄表示エリア5l1に第1小図柄の「2」、第1小図柄表示エリア5c1に第1小図柄の「4」、及び第1小図柄表示エリア5r1に第1小図柄の「7」を確定停止させる。即ち、第1特別図柄の表示結果が「はずれ」となる第1小図柄の組み合わせを確定停止させる。

40

【0943】

50

図10-14(A4)に示すように、飾り図柄に対応する第1特別図柄の変動表示の表示結果が「大当たり」となるときには、大当たりとなる飾り図柄の組み合わせ（本例では、「222」）を停止表示させる演出を実行している一方で、図10-14(B4)に示すように、飾り図柄に対応しない第2特別図柄の変動表示の表示結果が「大当たり」となるときには、大当たりとなる飾り図柄の組み合わせを停止表示させる演出を実行せずに、「F E V E R」の文字を表示することで大当たりの発生を報知している。仮に、飾り図柄に対応した特別図柄（メイン図柄）が、変動表示の途中で一方の特別図柄から他方の特別図柄に切り替わる（例えば、第1特別図柄から第2特別図柄に切り替わる）ような演出を実行してしまうと、いずれの特別図柄の表示結果であるのか不明確となり、遊技者が誤認してしまうおそれがある。そのため、飾り図柄に対応しない特別図柄（サブ図柄）の変動表示の表示結果が大当たりとなるときには、大当たりとなる飾り図柄の組み合わせを表示する演出を実行しないことによって、いずれの特別図柄の表示結果で大当たりとなったかを遊技者が誤認してしまうことを防ぐことができる。

10

【0944】

また、図10-14(A3)及び(A4)に示すように、飾り図柄に対応する第1特別図柄（メイン図柄）の変動表示の表示結果が「大当たり」となるときには、可動体06TM100を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行している一方で、図10-14(B3)及び(B4)に示すように、飾り図柄に対応しない第2特別図柄（サブ図柄）の変動表示の表示結果が「大当たり」となるときには、可動体動作演出を実行していない。このような構成によれば、飾り図柄の変動表示に注目している遊技者が予期しない不規則なタイミング（本例では、メイン図柄である第1特別図柄の変動表示中にサブ図柄である第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となるタイミング）で可動体動作演出が実行されてしまうことにより、期待度の高い可動体動作演出の興味が低下してしまうことを防止することができる。

20

【0945】

（電源断から復旧したときの処理）

次に、パチンコ遊技機1が電源断から復旧したときの処理について具体的に説明する。本実施形態では、電源断後にパチンコ遊技機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に示すように、CPU103は、遊技制御メイン処理における復旧時のコマンド送信（ステップS7）の処理で、電源断から復旧したことを指定する（復旧画面を表示するように指定する）停電復旧1指定コマンド、並びに、第1保留記憶数指定コマンド及び第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。また、電源断時に第1特別図柄及び第2特別図柄の少なくとも一方が変動表示されていた場合には、上記のコマンドに加えて、実行されていた特別図柄の変動表示の表示結果を指定する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8指定コマンド）を演出制御用CPU120に送信する。

30

【0946】

次いで、CPU103は、遊技制御メイン処理において割込許可（ステップS12）の処理まで実行すると、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。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。

40

【0947】

そして、CPU103は、遊技制御用タイマ割込み処理におけるコマンド制御処理（ステップS27）において、RAM102にバックアップされている電源断時の遊技状況を示すデータ（遊技状態、並びに、第1特別図柄の変動状況及び第2特別図柄の変動状況等）に応じたコマンドのセットを、1回の割込み内で演出制御用CPU120に対して送信する。これらのコマンドには、第1客待ち状態又は第2客待ち状態であること指定する客

50

待ちデモ指定コマンド（第1客待ちデモ表示指定コマンド、第2客待ちデモ表示指定コマンド）、遊技状態に応じた背景表示を指定する背景指定コマンド（低確／非KT背景指定コマンド、低確／第1KT背景指定コマンド、高確／第1KT背景指定コマンド、高確／第2KT背景指定コマンド）、及び図柄確定指定コマンド（第1図柄確定指定コマンド、第2図柄確定指定コマンド）等が含まれる。

【0948】

以下の説明では、画像表示装置5に表示される復旧画面に、（1）メイン図柄に対応した復旧画像、（2）サブ図柄に対応した復旧画像、並びに、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像、が重畳表示されることになる。これら（1）～（3）の画像に関して、表示優先度が最も高い画像（最も手前に表示されているように見える画像）は、（1）メイン図柄に対応した復旧画像であり、表示優先度が2番目に高い画像（（1）よりも奥に（3）よりも手前に表示されているように見える画像）は、（2）サブ図柄に対応した復旧画像であり、表示優先度が最も低い画像（最も奥に表示されているように見える画像）は、（3）各演出用図柄及び背景画像である。

【0949】

演出制御用CPU120は、停電復旧1指定コマンドを受信したときに、（1）メイン図柄に対応した復旧画像と（2）サブ図柄に対応した復旧画像の両方の表示制御を実行するようにしている。本実施形態において、メイン図柄に対応した復旧画像は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示された画像であるため、（1）メイン図柄に対応した復旧画像が表示されると、これよりも表示優先度の低い（2）サブ図柄に対応した復旧画像を、遊技者が視認できない状態となる。結果として、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたもの（後述する図10-18に示す状況2及び状況6と同様）となる。

【0950】

図10-15には、電源断から復旧したときにCPU103から演出制御用CPU120に送信されるコマンドの例を示している。これらのコマンドは、前述したように、停電復旧1指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンド及び第2保留記憶数指定コマンド、並びに、第1特別図柄に対応した表示結果指定コマンド及び第2特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、を送信した後の割込み処理で送信される。なお、図10-15では、電源断時の第1特別図柄及び第2特別図柄の変動状況として代表的な状況を示しているが、電源断時の第1特別図柄及び第2特別図柄の変動状況として他の状況に対応したコマンドも送信可能となっている。

【0951】

図10-15の「状況1」は、電源断時の変動状況として、第2特別図柄が第2客待ち状態であり、第1特別図柄が第1客待ち状態であるときの状況を示している。「状況1」の場合には、CPU103は、電源復旧時に同じ割込処理内で、背景指定コマンド→第2客待ちデモ表示指定コマンド→背景指定コマンド→第1客待ちデモ表示指定コマンドの順で各コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、背景指定コマンドに基づいて電源断時の遊技状態（（i）低確／非KT状態（通常状態）、（ii）低確／第1KT状態、（iii）高確／第1KT状態、（iv）高確／第2KT状態）を特定可能である。なお、第1客待ちデモ表示指定コマンドは、電源断時の第1保留記憶数が0であることに基いて送信され、第2客待ちデモ表示指定コマンドは、電源断時の第2保留記憶数が0であることに基いて送信される。

【0952】

図10-15の「状況2」は、電源断時の変動状況として、第2特別図柄が第2客待ち状態であり、第1特別図柄が変動表示中であり且つ変動表示の残り時間が8ms以上であるときの状況を示している。「状況2」の場合には、CPU103は、電源復旧時に同じ割込処理内で、背景指定コマンド→第2客待ちデモ表示指定コマンドの順で各コマンドを演出制御用CPU120に送信する。

【0953】

図10-15の「状況3」は、電源断時の変動状況として、第2特別図柄が第2客待ち状態であり、第1特別図柄が変動表示中であり且つ変動表示の残り時間が4msであるときの状況を示している。「状況3」の場合には、CPU103は、電源復旧時に同じ割込処理内で、背景指定コマンド→第2客待ちデモ表示指定コマンド→第1図柄確定指定コマンドの順で各コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、背景指定コマンド及び第1特別図柄確定指定コマンドを受信したことに基づいて、第1特別図柄がメイン図柄となっている場合には飾り図柄及び第1小図柄を確定停止させ、第1特別図柄がサブ図柄となっている場合には第1小図柄を確定停止させる。

【0954】

図10-15の「状況4」は、電源断時の変動状況として、第2特別図柄が変動表示中であり且つ変動表示の残り時間が8ms以上であり、第1特別図柄が第1客待ち状態であるときの状況を示している。「状況4」の場合には、CPU103は、電源復旧時に同じ割込処理内で、背景指定コマンド→第1客待ちデモ表示指定コマンドの順で各コマンドを演出制御用CPU120に送信する。

【0955】

図10-15の「状況5」は、電源断時の変動状況として、第2特別図柄が変動表示中であり且つ変動表示の残り時間が4msであり、第1特別図柄が第1客待ち状態であるときの状況を示している。「状況5」の場合には、CPU103は、電源復旧時に同じ割込処理内で、第2図柄確定指定コマンド→背景指定コマンド→第1客待ちデモ表示指定コマンドの順で各コマンドを演出制御用CPU120に送信する。

【0956】

図10-15の「状況6」は、電源断時の変動状況として、第2特別図柄が変動表示中であり且つ変動表示の残り時間が8ms以上であり、第1特別図柄が変動表示中であり且つ変動表示の残り時間が8ms以上であるときの状況を示している。「状況6」の場合には、CPU103は、電源復旧時の割込み処理においてコマンドを演出制御用CPU120に送信しない。

【0957】

(復旧画面)

また、図10-15には、電源復旧時に画像表示装置5に表示される復旧画面の例を示している。演出制御用CPU120は、上述した「状況1」～「状況6」の各遊技状況に応じて異なる態様の復旧画面を表示可能である。なお、図10-15に示す例では、電源断発生時の遊技状態が低確／非KT状態（通常状態）に制御されており、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄となっていた場合の例である。

【0958】

「状況1」の場合、演出制御用CPU120は、低確／非KT背景指定コマンド、第1客待ちデモ表示指定コマンド、及び第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づいて、電源断発生時の遊技状態が低確／非KT状態（通常状態）であり、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄であることを特定可能である。また、メイン図柄の変動表示が実行されておらず、サブ図柄の変動表示も実行されていない状況であることから、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、(3)各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像の表示制御のみを実行する。

【0959】

即ち、演出制御用CPU120は、飾り図柄の背景画像として「晴れ画像」を表示させるとともに、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rに、復旧時の飾り図柄としてはずれ図柄（本例では「247」）を表示させ、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1に、復旧時の第1小図柄としてはずれ図柄（本例では「247」）を表示させ、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2に、復旧時の第2小図柄としてはずれ図柄（本例では「152」）を表示させる。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、第1保留記憶数特別表示領域06TMO15に「

0」を表示させ、第2保留記憶数が0であることに基づいて、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させる。

【0960】

「状況2」の場合、演出制御用CPU120は、低確／非KT背景指定コマンド及び第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づいて、電源断発生時の遊技状態が低確／非KT状態（通常状態）であり、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄であることを特定可能である。また、メイン図柄の変動表示が実行されており、サブ図柄の変動表示は実行されていない状況であることから、（1）メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行し、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像の表示制御

10

【0961】

演出制御用CPU120が、（1）メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御、並びに、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像の表示制御を実行する結果、表示優先度が高く画面全体にわたって表示される（1）メイン図柄に対応した復旧画像のみが画面に表示されることになる。即ち、画像表示装置5の画面全体に「電源断復旧中」という文字が表示される。

【0962】

「状況3」の場合、演出制御用CPU120は、低確／非KT背景指定コマンド、並びに、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び第1図柄指定確定指定コマンドを受信したことに基づいて、電源断発生時の遊技状態が低確／非KT状態（通常状態）であり、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄であることを特定可能である。また、メイン図柄を確定停止させるタイミング（即ち確定停止した状態の飾り図柄及び確定停止した状態の第1小図柄を表示させても良いタイミング）であり、サブ図柄の変動表示は実行されていない状況であることから、（1）メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像の表示制御のみを実行する。

20

【0963】

即ち、演出制御用CPU120は、飾り図柄の背景画像として「晴れ画像」を表示させるとともに、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rに、復旧時の飾り図柄として確定停止した状態のはずれ図柄（本例では「247」）を表示させ、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1に、復旧時の第1小図柄として確定停止した状態のはずれ図柄（本例では「247」）を表示させ、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2に、復旧時の第2小図柄としてはずれ図柄（本例では「152」）を表示させる。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」を表示させ、第2保留記憶数が0であることに基づいて、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させる。

30

【0964】

「状況4」の場合、演出制御用CPU120は、低確／非KT背景指定コマンド及び第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づいて、電源断発生時の遊技状態が低確／非KT状態（通常状態）であり、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄であることを特定可能である。また、メイン図柄の変動表示が実行されておらず、サブ図柄の変動表示が実行されている状況であることから、（1）メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行し、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像の表示制御を実行する。

40

【0965】

演出制御用CPU120が、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御、並びに、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像の表示制御を実行する結果、（2）サブ図柄に対応した復旧画像と、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第

50

1 小図柄、第 2 小図柄) 及び背景画像とが重畳表示されることになる。ここで、表示優先度が高い画像は (2) サブ図柄に対応した復旧画像であるが、(2) サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲はサブ図柄の表示範囲 (第 1 小図柄の場合は画面左上部、第 2 小図柄の場合は画面右上部) に限られるため、(2) サブ図柄に対応した復旧画像の部分 (本例では画面右上部) を除いて、(3) 各演出用図柄 (飾り図柄及び第 1 小図柄) 及び背景画像を視認可能となる。その結果、サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲 (本例では、第 2 小図柄の表示範囲である画面右上部) には「復旧中」と表示され、その他の部分には各演出用図柄 (飾り図柄及び第 1 小図柄) 及び背景画像が表示されることになる。

【0966】

「状況 5」の場合、演出制御用 CPU 120 は、第 2 図柄確定指定コマンド、低確／非 K T 背景指定コマンド、及び第 1 客待ちデモ表示指定コマンドを受信したに基づいて、電源断発生時の遊技状態が低確／非 K T 状態 (通常状態) であり、メイン図柄が第 1 特別図柄であり、サブ図柄が第 2 特別図柄であることを特定可能である。また、メイン図柄の変動表示は実行されておらず、サブ図柄を確定停止させるタイミング (即ち確定停止した状態の第 2 小図柄を表示させても良いタイミング) であることから、(1) メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、(2) サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、(3) 各演出用図柄 (飾り図柄、第 1 小図柄、第 2 小図柄) 及び背景画像の表示制御のみを実行する。

【0967】

即ち、演出制御用 CPU 120 は、飾り図柄の背景画像として「晴れ画像」を表示させるとともに、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、復旧時の飾り図柄としてはずれ図柄 (本例では「247」) を表示させ、画像表示装置 5 の第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 に、復旧時の第 1 小図柄としてはずれ図柄 (本例では「247」) を表示させ、画像表示装置 5 の第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 に、復旧時の第 2 小図柄として確定停止した状態のはずれ図柄 (本例では「152」) を表示させる。また、第 1 保留記憶数が 0 であるに基づいて、第 1 保留記憶数特別表示領域 06 TM 015 に「0」を表示させ、第 2 保留記憶数が 0 であるに基づいて、第 2 保留記憶数特別表示領域 06 TM 025 に「0」を表示させる。

【0968】

「状況 6」の場合、演出制御用 CPU 120 はコマンドを受信しないため、電源断発生時の遊技状態、並びに、メイン図柄及びサブ図柄を特定することができない。そのため、停電復旧 1 指定コマンドを受信したに基づいて、(1) メイン図柄に対応した復旧画像と (2) サブ図柄に対応した復旧画像の両方の表示制御を実行している状態である。そして、前述したように、(1) メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い (2) サブ図柄に対応した復旧画像とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなる。

【0969】

なお、本例では、電源断が発生したときに、遊技状態が低確／非 K T 状態に制御されている場合の例を示したが、電源断が発生したときに、遊技状態が高確／第 2 K T 状態、高確／第 1 K T 状態、及び低確／第 1 K T 状態の何れかの K T 状態に制御されていれば、各 K T 状態に対応した背景指定コマンドが送信される。そして、背景指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、遊技状態 (何れの K T 状態であるか) とともに、メイン図柄が第 2 特別図柄であり、サブ図柄が第 1 特別図柄であることを特定可能である。

【0970】

例えば、遊技状態が高確／第 2 K T 状態に制御されており、メイン図柄である第 2 特別図柄の変動表示が実行されておらず、サブ図柄である第 1 特別図柄の変動表示が実行されている状態で電源断が発生した場合には、図 10-15 の「状況 2」に示すケースに該当する。この場合に演出制御用 CPU 120 は、(1) メイン図柄である第 2 特別図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、(2) サブ図柄である第 1 特別図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行し、(3) 各演出用図柄 (飾り図柄、第 1 小図柄、第 2 小図柄)

及び背景画像（本例では台風画像）の表示制御を実行する。

【0971】

演出制御用CPU120が、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御、並びに、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像の表示制御を実行する結果、（2）サブ図柄に対応した復旧画像と、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像とが重畳表示されることになる。ここで、表示優先度が高い画像は（2）サブ図柄に対応した復旧画像であるが、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲はサブ図柄の表示範囲（第1小図柄の場合は画面左上部、第2小図柄の場合は画面右上部）に限られるため、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の部分（本例では画面左上部）を除いて、（3）各演出用図柄（飾り図柄及び第2小図柄）及び背景画像（本例では台風画像）を視認可能となる。その結果、サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲（本例では、第1小図柄の表示範囲である画面左上部）には「復旧中」と表示され、その他の部分には各演出用図柄（飾り図柄及び第2小図柄）及び背景画像が表示されることになる。

10

【0972】

このように、CPU103は、電源断から復旧したときに、電源断が発生したときの遊技状態、並びに、第1特別図柄の変動状況及び第2特別図柄の変動状況を特定可能するためのコマンドのセットを演出制御用CPU120に送信可能である。そして、上記コマンドのセットを受信した演出制御用CPU120は、上記コマンドのセットに基づいて特定される遊技状態、並びに、第1特別図柄の変動状況及び第2特別図柄の変動状況に応じて、異なる態様の復旧画面を表示可能である。このような構成によれば、第1特別図柄と第2特別図柄が並行して変動表示を実行可能な遊技機において、電源断復旧に関する適切な報知を行うことができる。

20

【0973】

（状況6における復旧画面の具体例）

次に、前述した「状況6」に示したように、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並行して実行しているときに電源断が発生したケースの具体例に関して説明する。本例では、電源断が発生したときに、遊技状態が低確／非KT状態（通常状態）に制御されており（即ちメイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄であり）、第1保留記憶数は0であり、第2保留記憶数は0であったものとする。前述したように、「状況6」では、演出制御用CPU120が、停電復旧1指定コマンドを受信したことに基づいて、（1）メイン図柄に対応した復旧画像と（2）サブ図柄に対応した復旧画像の両方の表示制御を実行している状態である。そして、前述したように、（1）メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い（2）サブ図柄に対応した復旧画像とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなっている。

30

【0974】

図10-16（A）に示すように、電源断から復旧後に、電源断発生時に実行中であった第1特別図柄の変動表示と、電源断発生時に実行中であった第2特別図柄の変動表示とを並行して実行しているときに、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも先に終了すると、第1保留記憶数が0であることから、CPU103は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（図10-3のステップ026 IWS52A）。

40

【0975】

演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、（1）メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では晴れ画像）を表示させる。但し、第2特別図柄に関しては、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信しておらず、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドも受信していないため、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御は継続し

50

ている。従って、(2)サブ図柄に対応した復旧画像と(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)とが重畳表示されることになる。その結果、サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲(本例では、第2小図柄の表示範囲である画面右上部)には「復旧中」と表示され、その他の部分には各演出用図柄(飾り図柄及び第1小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)が表示されることになる。

【0976】

ここで、電源断発生時に第1保留記憶数が1以上であった場合には、CPU103は、電源断から復旧後に、電源断発生時に実行中であった第1特別図柄の変動表示が終了した後、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを送信しないが、次の第1特別図柄の変動表示を開始させるときに、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドを送信することになる(図10-3のステップ026 IWS56A、図9-15のステップ026 IWS1704A)。変動パターンコマンド及び背景指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。その結果、サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲(本例では、第2小図柄の表示範囲である画面右上部)には「復旧中」と表示され、その他の部分には各演出用図柄(飾り図柄及び第1小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)が表示されることになる。

【0977】

図10-16(B)に示すように、電源断から復旧後に、電源断発生時に実行中であった第1特別図柄の変動表示と、電源断発生時に実行中であった第2特別図柄の変動表示とを並行して実行しているときに、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも先に終了すると、第2保留記憶数が0であることから、CPU103は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(図10-4のステップ026 IWS52B)。

【0978】

演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。但し、第1特別図柄に関しては、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信しておらず、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドも受信していないため、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御は継続している。従って、(1)メイン図柄に対応した復旧画像と(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)とが重畳表示されることになる。そして、(1)メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなっている。

【0979】

ここで、電源断発生時に第2保留記憶数が1以上であった場合には、CPU103は、電源断から復旧後に、電源断発生時に実行中であった第2特別図柄の変動表示が終了した後、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを送信しないが、次の第2特別図柄の変動表示を開始させるときに、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドを送信することになる(図10-4のステップ026 IWS56B等)。変動パターンコマンド及び背景指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。そして、(1)メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなっている。

【0980】

図10-16(C)に示すように、電源断から復旧後に、電源断発生時に実行中であった第1特別図柄の変動表示と、電源断発生時に実行中であった第2特別図柄の変動表示とを並行して実行している場合に、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示が終了すると、第1保留記憶数が0であり第2保留記憶数も0であることから、CPU103は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンド、並びに、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(図10-3のステップ026 IWS52A、図10-4のステップ026 IWS52B)。

【0981】

演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンド、並びに、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したに基づいて、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させ、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。その結果、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみが表示されることになる。このように、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御と、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御とを同時に終了させて、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみを表示させることが可能である。

【0982】

ここで、電源断発生時に第1保留記憶数が1以上であり第2保留記憶数が1以上であった場合には、CPU103は、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示が終了したときに、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンド、並びに、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを送信しないが、次の第1特別図柄の変動表示及び次の第2特別図柄の変動表示を開始させるときに、第1特別図柄の変動表示に対応した変動パターンコマンド及び背景指定コマンド、並びに、第2特別図柄の変動表示に対応した変動パターンコマンド及び背景指定コマンドを送信することになる(図10-3のステップ026 IWS56A、図9-15のステップ026 IWS1704A、図10-4のステップ026 IWS56B等)。

【0983】

演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示に対応した変動パターンコマンド及び背景指定コマンド、並びに、第2特別図柄の変動表示に対応した変動パターンコマンド及び背景指定コマンドを受信したに基づいて、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させ、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。その結果、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみが表示されることになる。このように、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御と、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御とを同時に終了させて、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみを表示させることが可能である。

【0984】

なお、電源断発生時に第1保留記憶数が0であり第2保留記憶数が1以上であったことに基づいて、電源復旧後に、第1特別図柄の変動表示に対応した第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンド、並びに、第2特別図柄の変動表示に対応した変動パターンコマンド及び背景指定コマンドが送信された場合、これらのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させ、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。その結果、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみが表示されることになる。このように、(1)メイン図柄に対応し

た復旧画像の表示制御と、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御とを同時に終了させて、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみを表示させることが可能である。

【0985】

また、電源断発生時に第1保留記憶数が1以上であり第2保留記憶数が0であったことに基づいて、電源復旧後に、第1特別図柄の変動表示に対応した変動パターンコマンド及び背景指定コマンド、並びに、第2特別図柄の変動表示に対応した第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドが送信された場合、これらのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させ、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。その結果、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみが表示されることになる。このように、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御と、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御とを同時に終了させて、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみを表示させることが可能である。

10

【0986】

図10-17は、低確／非KT状態において電源断が発生した場合の画面遷移の例を示す図である。図10-17に示すように、遊技状態が低確／非KT状態(メイン図柄：第1特別図柄、サブ図柄：第2特別図柄)に制御されており、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示が並行して実行されているときに、電源断が発生したものとする(図10-17に示すT1のタイミング)。このとき、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が0である。

20

【0987】

電源が投入されると(図10-17に示すT2のタイミング)、CPU103は、遊技制御メイン処理における復旧時のコマンド送信(ステップS7)の処理で、停電復旧1指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンド及び第2保留記憶数指定コマンド、並びに、第1特別図柄に対応した表示結果指定コマンド及び第2特別図柄に対応した表示結果指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する。このとき、(1)メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い(2)サブ図柄に対応した復旧画像とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなっている。

30

【0988】

また、図10-15の「状況6」に示したように、遊技制御メイン処理において割込許可(ステップS12)が行われ、遊技制御用タイマ割込み処理が実行された後も、復旧時の送信コマンドセットが送信されないことにより、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたまま変化しない。ここで、遊技制御用タイマ割込み処理が実行されたことにより、電源断により中断されていた第1特別図柄の変動表示が再開され、電源断により中断されていた第2特別図柄の変動表示が再開される(図10-17に示すT3のタイミング)。

40

【0989】

次いで、第1特別図柄の変動表示が終了すると(図10-17に示すT4のタイミング)、第1保留記憶数が0であることに基づいて、CPU103は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。但し、第2特別図柄に関しては、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信しておらず、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドも受信していないため、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御は継続している。従って、

50

(2) サブ図柄に対応した復旧画像と(3) 各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)とが重畳表示されることになる。その結果、サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲(本例では、第2小図柄の表示範囲である画面右上部)には「復旧中」と表示され、その他の部分には各演出用図柄(飾り図柄及び第1小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)が表示されることになる。

【0990】

次いで、第2特別図柄の変動表示が終了すると(図10-17に示すT5のタイミング)、第2保留記憶数が0であることに基づいて、CPU103は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させる。その結果、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみが表示されることになる。

【0991】

図10-18は、低確／非KT状態において電源断が発生した場合の画面遷移の例を示す図である。図10-18に示すように、遊技状態が低確／非KT状態(メイン図柄：第1特別図柄、サブ図柄：第2特別図柄)に制御されており、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示が並行して実行されているときに、電源断が発生したものとする(図10-18に示すT1のタイミング)。このとき、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が0である。

【0992】

電源が投入されると(図10-18に示すT2のタイミング)、CPU103は、遊技制御メイン処理における復旧時のコマンド送信(ステップS7)の処理で、停電復旧1指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンド及び第2保留記憶数指定コマンド、並びに、第1特別図柄に対応した表示結果指定コマンド及び第2特別図柄に対応した表示結果指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する。このとき、(1)メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い(2)サブ図柄に対応した復旧画像とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなっている。

【0993】

また、図10-15の「状況6」に示したように、遊技制御メイン処理において割込許可(ステップS12)が行われ、遊技制御用タイマ割込み処理が実行された後も、復旧時の送信コマンドセットが送信されないことにより、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたまま変化しない。ここで、遊技制御用タイマ割込み処理が実行されたことにより、電源断により中断されていた第1特別図柄の変動表示が再開され、電源断により中断されていた第2特別図柄の変動表示が再開される(図10-18に示すT3のタイミング)。

【0994】

次いで、第2特別図柄の変動表示が終了すると(図10-18に示すT4のタイミング)、第2保留記憶数が0であることに基づいて、CPU103は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。但し、第1特別図柄に関しては、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信しておらず、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドも受信していないため、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御は継続している。従って、(1)メイン図柄に対応した復旧画像と(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)とが重畳表示されることになる。その結果、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたまま変化しない。

【0995】

次いで、第1特別図柄の変動表示が終了すると（図10-18に示すT5のタイミング）、第1保留記憶数が0であることに基づいて、CPU103は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、（1）メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させる。その結果、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では晴れ画像）のみが表示されることになる。

【0996】

図10-19は、高確／第2KT状態において電源断が発生した場合の画面遷移の例を示す図である。図10-19に示すように、遊技状態が高確／第2KT状態（メイン図柄：第2特別図柄、サブ図柄：第1特別図柄）に制御されており、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示が並行して実行されているときに、電源断が発生したものとする（図10-19に示すT1のタイミング）。このとき、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が0である。

【0997】

電源が投入されると（図10-19に示すT2のタイミング）、CPU103は、遊技制御メイン処理における復旧時のコマンド送信（ステップS7）の処理で、停電復旧1指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンド及び第2保留記憶数指定コマンド、並びに、第1特別図柄に対応した表示結果指定コマンド及び第2特別図柄に対応した表示結果指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する。このとき、（1）メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い（2）サブ図柄に対応した復旧画像とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなっている。

【0998】

また、図10-15の「状況6」に示したように、遊技制御メイン処理において割込許可（ステップS12）が行われ、遊技制御用タイマ割込み処理が実行された後も、復旧時の送信コマンドセットが送信されないことにより、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたまま変化しない。ここで、遊技制御用タイマ割込み処理が実行されたことにより、電源断により中断されていた第1特別図柄の変動表示が再開され、電源断により中断されていた第2特別図柄の変動表示が再開される（図10-19に示すT3のタイミング）。

【0999】

次いで、第2特別図柄の変動表示が終了すると（図10-19に示すT4のタイミング）、第2保留記憶数が0であることに基づいて、CPU103は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、（1）メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では台風画像）を表示させる。但し、第1特別図柄に関しては、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信しておらず、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドも受信していないため、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御は継続している。従って、（2）サブ図柄に対応した復旧画像と（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では台風画像）とが重畳表示されることになる。その結果、サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲（本例では、第1小図柄の表示範囲である画面左上部）には「復旧中」と表示され、その他の部分には各演出用図柄（飾り図柄及び第2小図柄）及び背景画像（本例では台風画像）が表示されることになる。

【1000】

次いで、第1特別図柄の変動表示が終了すると（図10-19に示すT5のタイミング）、第1保留記憶数が0であることに基づいて、CPU103は、第1客待ちデモ表示指

10

20

30

40

50

定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基
づいて、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させる。その結果、(3)
各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では台風画像)
のみが表示されることになる。

【1001】

図10-20は、高確/第2KT状態において電源断が発生した場合の画面遷移の例を
示す図である。図10-20に示すように、遊技状態が高確/第2KT状態(メイン図柄
:第2特別図柄、サブ図柄:第1特別図柄)に制御されており、第1特別図柄の変動表示
と第2特別図柄の変動表示が並行して実行されているときに、電源断が発生したものとする
(図10-20に示すT1のタイミング)。このとき、第1保留記憶数が0であり、第
2保留記憶数が0である。

10

【1002】

電源が投入されると(図10-20に示すT2のタイミング)、CPU103は、遊技
制御メイン処理における復旧時のコマンド送信(ステップS7)の処理で、停電復旧1指
定コマンド、第1保留記憶数指定コマンド及び第2保留記憶数指定コマンド、並びに、第
1特別図柄に対応した表示結果指定コマンド及び第2特別図柄に対応した表示結果指定コ
マンドを、演出制御用CPU120に送信する。このとき、(1)メイン図柄に対応した
復旧画像と、これよりも表示優先度の低い(2)サブ図柄に対応した復旧画像とが重畳表
示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなっ
ている。

20

【1003】

また、図10-15の「状況6」に示したように、遊技制御メイン処理において割込許
可(ステップS12)が行われ、遊技制御用タイマ割込み処理が実行された後も、復旧時
の送信コマンドセットが送信されないことにより、画面全体に「停電復旧中」の文字が表
示されたまま変化しない。ここで、遊技制御用タイマ割込み処理が実行されたことにより
、電源断により中断されていた第1特別図柄の変動表示が再開され、電源断により中断さ
れていた第2特別図柄の変動表示が再開される(図10-20に示すT3のタイミング)

。

【1004】

次いで、第1特別図柄の変動表示が終了すると(図10-20に示すT4のタイミング
)、第1保留記憶数が0であることに基づいて、CPU103は、第1客待ちデモ表示指
定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU
120は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基
づいて、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各
演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では台風画像)を
表示させる。但し、第2特別図柄に関しては、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景
指定コマンドを受信しておらず、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドも受信して
いないため、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御は継続している。従って、
(1)メイン図柄に対応した復旧画像と(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第
2小図柄)及び背景画像(本例では台風画像)とが重畳表示されることになる。その結果
、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたまま変化しない。

30

40

【1005】

次いで、第2特別図柄の変動表示が終了すると(図10-20に示すT5のタイミング
)、第2保留記憶数が0であることに基づいて、CPU103は、第2客待ちデモ表示指
定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU
120は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基
づいて、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させる。その結果、(3
)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では台風画像
)のみが表示されることになる。

50

【1006】

以上に示したように、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行されている状況で電源断が発生した場合には、電源断が発生したときの遊技状態、並びに、第1特別図柄の残り変動時間及び第2特別図柄の残り変動時間に応じて異なる態様で復旧画面を表示させることが可能である。これにより、メイン図柄の変動表示状況とサブ図柄の変動表示状況とに応じて、適切な態様で復旧過程を報知することが可能となる。

【1007】

(デモ表示中に始動入賞が発生した場合の変形例)

前述した例では、第1デモ表示を実行している場合に、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されているとき(第2特別図柄プロセスフラグの値が9~11の範囲であるとき)は、第1特別図柄の変動表示が開始されないようになっており、第1特別図柄の始動条件が成立したか否か(第1始動入賞口への入賞が発生したか否か)にかかわらず、第1デモ表示の実行を継続している。このような形態に限らず、第1デモ表示を実行している場合に、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されているときに第1特別図柄の始動条件が成立すると、直ちに第1デモ表示を終了させるようにしても良い。図10-21及び図10-22は、デモ表示制御処理の変形例を示すフローチャートである。

【1008】

図10-21に示すステップ026 IWS 4701~ステップ026 IWS 4714の処理は、図9-38に示した処理と同様であるため、説明を省略する。演出制御用CPU 120は、ステップ026 IWS 4714で第1特別図柄の変動表示が開始されたか否かを確認する。第1特別図柄の変動表示が開始されていないとき(ステップ026 IWS 4714でNO)、演出制御用CPU 120は、第1保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ06 TM 1400)。第1保留記憶数が0であるときには(ステップ06 TM 1400でYES)、図9-38に示したステップ026 IWS 4715以降の処理を実行する。即ち、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態が開始されたか否かを確認して(ステップ026 IWS 4715)、大当り遊技状態が開始されていれば(ステップ026 IWS 4715でYES)第1デモ表示を終了させ(ステップ026 IWS 4716)、大当り遊技状態が開始されていなければ(ステップ026 IWS 4715でNO)、第1デモ表示を継続させる。

【1009】

一方、演出制御用CPU 120は、第1保留記憶数が0でないときには(ステップ06 TM 1400でNO)、第1デモ表示を終了させる(026 IWS 4716)。即ち、第1デモ表示を実行している場合に、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されているか否かにかかわらず、第1特別図柄の始動条件が成立すると直ちに第1デモ表示を終了させる。

【1010】

図10-22に示すステップ026 IWS 4801~ステップ026 IWS 4814の処理は、図9-39に示した処理と同様であるため、説明を省略する。演出制御用CPU 120は、ステップ026 IWS 4814で第2特別図柄の変動表示が開始されたか否かを確認する。第2特別図柄の変動表示が開始されていないとき(ステップ026 IWS 4814でNO)、演出制御用CPU 120は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ06 TM 1500)。第2保留記憶数が0であるときには(ステップ06 TM 1500でYES)、図9-39に示したステップ026 IWS 4815以降の処理を実行する。即ち、KT状態に制御されているか否かを確認して(ステップ026 IWS 4815)、KT状態に制御されていれば(ステップ026 IWS 4815でYES)、第2デモ表示を継続させ、KT状態に制御されていなければ(ステップ026 IWS 4815でNO)第2デモ表示を終了させる(ステップ026 IWS 4816)。即ち、第2デモ表示を実行している場合に、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されているか否かにかかわらず、第2特別図柄の始動条件が成立すると直ちに第1デ

モ表示を終了させる。

【1011】

本実施形態では、遊技状態が小当り遊技状態に制御されているときは、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示が開始されないようになっている。そして、前述した図9-38及び図9-39に示した処理では、デモ表示制御処理において、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しても、第1特別図柄の変動表示が開始されないため、第1デモ表示の実行を継続し、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生しても第2特別図柄の変動表示が開始されないため、第2デモ表示の実行を継続している。これに対して本変形例では、遊技状態が小当り遊技状態に制御されているときは、第1特別図柄の変動表示は開始されないようになっているものの、図10-21に示すように、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生し、第1保留記憶数が1となると（ステップ06TM1400でNO）、第1デモ表示を直ちに終了させるようにしている。また、本変形例では、遊技状態が小当り遊技状態に制御されているときは、第2特別図柄の変動表示は開始されないようになっているものの、図10-22に示すように、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し、第2保留記憶数が1となると（ステップ06TM1500でYES）、第2デモ表示を直ちに終了させるようにしている。

10

【1012】

次に、遊技状態が低確／非KT状態（通常モード）に制御されてから、第1デモ表示が実行されているときに、第2特別図柄の変動表示に基づいて小当りとなり、小当り遊技状態に制御されているときに、入賞球装置6Aに遊技媒体が始動入賞する場合の演出例に関して、図10-23及び図10-24を用いて説明する。図10-23は、第1デモ表示及び始動入賞に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートの変形例であり、図10-24は、第1デモ表示及び始動入賞に関連した演出画像の変形例を示す説明図である。

20

【1013】

図10-23（1）に示すように、遊技状態が低確／非KT状態（通常状態）に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが通常モードに制御されている。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として「晴れ画像」が表示されることになる。演出制御用CPU120は、画像表示装置5において第1デモ表示を実行しており、画像表示装置5の画面右下部に操作促進表示06TM050及び「メニュー」という文字を表示させている。また、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が0であることに基づいて、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」、及び第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させている。

30

【1014】

また、演出制御用CPU120は、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、その変動表示が確定停止したときの飾り図柄（2, 4, 7）を、第1デモ表示中も図柄表示エリア（5L、5C、5R）に継続して表示させるとともに、その変動表示が確定停止したときの小図柄（2, 4, 7）を第1小図柄表示エリア（5l1、5c1、5r1）に継続して表示させている。

【1015】

40

一方、演出制御用CPU120は、実行している第2特別図柄の変動表示（小当り変動）が終了したことに基づいて、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2に（1, 3, 5）を確定停止させる。即ち、第2特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」となったことに基づいて第2小図柄の組み合わせが確定停止され、小当り遊技状態に制御されることになる（図10-23に示すT1のタイミング）。ここで、遊技状態が、メイン図柄である第1特別図柄に対応した低確／非KT状態（通常状態）に制御されていることから、後述するように第2特別図柄の変動表示に基づいて小当り遊技状態に制御されたとしても、第1デモ表示を終了させることなく継続して実行する。

【1016】

次いで、第2特別図柄の変動表示に基づいて小当り遊技状態に制御されている期間にお

50

いて、第1デモ表示を継続して実行しているときに新たに入賞球装置6Aへの始動入賞が発生し、第1保留記憶数が1となったものとする(図10-23に示すT2のタイミング)。このときCPU103は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したに基づいて、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「1」を表示させる。

【1017】

このとき、CPU103は、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生すると、第1特別図柄プロセス処理において、第1始動入賞判定処理を実行し、ステップS110Aの第1特別図柄通常処理を実行する(図5を参照)。ここで、前述した図10-3に示したように、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されているときには、第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2小当り開放前処理(9)、第2小当り開放中処理(10)、及び第2小当り終了処理(11)、の何れかの処理に対応した値であるため(ステップS06TM1000AでYES)、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1特別図柄通常処理を示す値(0)から第1変動パターン設定処理を示す値(1)に更新されない。即ち、第1始動入賞口(入賞球装置6A)への始動入賞が発生しても第1特別図柄の変動表示が開始されない。その後、第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2小当り開放前処理(9)、第2小当り開放中処理(10)、及び第2小当り終了処理(11)、の何れの処理に対応した値でもなくなったときに(ステップS06TM1000AでNO)、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1特別図柄通常処理を示す値(0)から第1変動パターン設定処理を示す値(1)に更新されて、第1特別図柄の変動表示が開始される。

【1018】

そして、図10-21に示すように、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示が開始されていないことに基づいて、ステップ026IWS4714でNOと判定し、第1保留記憶数が0ではない(第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信している)ことに基づいて、ステップ06TM1400でNOと判定することにより、第1デモ表示を終了させる(ステップ026IWS4716が実行される)。即ち、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されている期間において、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生すると、第1デモ表示を終了させる。

【1019】

即ち、本実施形態では、第1デモ表示を実行している場合(メイン図柄が第1特別図柄である場合)に、第2特別図柄の変動表示に基づいて小当り遊技状態に制御されているとき(第2特別図柄プロセスフラグの値が9~11の範囲であるとき)は、第1特別図柄の変動表示の開始条件が成立したか否かにかかわらず、第1特別図柄の始動条件が成立した(第1始動入賞口への入賞が発生した)ことに応じて、第1デモ表示を終了させるようにしている。仮に、小当り遊技状態に制御されていることにより第1特別図柄の変動表示が開始されない状態であるにもかかわらず第1始動入賞口への入賞に応じて第1デモ表示の実行を継続させてしまうと、遊技者に、第1始動入賞口への入賞が無効であったと誤認させてしまう。そのため、このような状態では、第1始動入賞口への入賞が発生すると第1デモ表示を終了させるようにして、遊技者の誤認の発生を抑えるようにしている。このように、第1特別図柄の変動表示の状況に対応した適切な演出制御を実現できる。

【1020】

図10-24(2)に示すように、第1保留記憶数が1となったことに基づいて(図10-21に示すステップS06TM1400でNO)、演出制御用CPU120は、第1デモ表示を終了させる(ステップ026IWS4716)。これにより、画像表示装置5の画面右下部における操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字が非表示となる。一方で、現在の遊技状態((i)低確/非KT状態(通常状態))に対応した背景画像である晴れ画像は継続して表示されることになる。このように、第1保留記憶数が0でなくなったことに伴い、背景画像よりも表示優先度の高い(背景画像よりも手前に表示さ

れているように見える) 操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 及び「メニュー」の文字は非表示とされるが、第 1 デモ表示よりも表示優先度の低い(操作促進表示 0 6 T M 0 5 0 及び「メニュー」の文字よりも奥に表示されているように見える) 背景画像自体は継続して表示されることになる。これにより、遊技者は、第 1 デモ表示が終了する前(第 1 デモ表示が表示されていたとき)と終了した後(第 1 デモ表示が非表示となった後)とで、遊技状態は変化していないことを容易に把握可能となっている。

【1021】

また、第 2 特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されている期間は、第 1 特別図柄の変動開始条件が成立不能であるものの、新たに入賞球装置 6 A への始動入賞が発生すると、C P U 1 0 3 は、ステップ S 1 0 1 A の第 1 始動入賞判定処理を実行する。第 1 始動入賞判定処理では、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納して第 1 保留記憶数を更新する処理が実行され、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 R A M 1 0 2 に設けられた第 1 保留記憶バッファに記憶される。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 1 2 に始動入賞の発生、第 1 保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば第 1 特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【1022】

第 1 保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 の値を「0」から「1」に更新する。このように、第 1 特別図柄の変動開始条件が成立不能であるときに、入賞球装置 6 A への始動入賞が発生しても、第 1 特別図柄の変動表示は実行されない一方で、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 の値が更新されることにより、少なくとも第 1 始動入賞口への入賞が発生して第 1 保留記憶数が増加したことを遊技者は認識することができる。

【1023】

ここで、図 1 0 - 2 4 (2) に示すように、第 1 保留記憶数が「0」から「1」になったにもかかわらず、第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 にはオブジェクト(丸形の画像)が表示されていない状態となっている。即ち、第 1 保留記憶数を表示可能な表示領域のうち、視認性の高い第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 には第 1 保留記憶数(第 1 保留記憶数に対応した数のオブジェクト)が表示されず、視認性の低い第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 にのみ第 1 保留記憶数が表示されるようになっている。

【1024】

仮に、この状態において、第 1 始動入賞口への入賞が発生したことに応じて第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 にオブジェクトを表示させると、遊技者は直ちに第 1 保留記憶に基づく飾り図柄の変動表示(メイン図柄である第 1 特別図柄に対応した変動表示)が実行されることを期待するが、第 2 特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている状態では、第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 にオブジェクトが表示されているものの飾り図柄の変動表示は開始されない(オブジェクトがアクティブ表示領域 0 6 T M 0 3 1 にシフトされずアクティブ表示 0 6 T M 0 3 0 とならない)ことになり、遊技者を混乱させることになる。従って、視認性の高い第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 には第 1 保留記憶数(第 1 保留記憶数に対応した数のオブジェクト)を表示させず、視認性の低い第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 にのみ第 1 保留記憶数を表示させることで、遊技者を混乱させることなく更新後の第 1 保留記憶数を適切に報知するようにしている。

【1025】

次いで、図 1 0 - 2 4 (3) に示すように、小当り遊技状態が終了し、遊技状態が低確／非 K T 状態に制御されると、第 1 特別図柄の変動開始条件が成立したことに基いて、即ち、第 2 特別図柄プロセスフラグの値が、第 2 小当り開放前処理(9)、第 2 小当り開

10

20

30

40

50

放中処理（１０）、及び第２小当り終了処理（１１）、の何れの処理に対応した値でもなくなつたときに（ステップＳ０６ＴＭ１０００ＡでＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄の変動表示を開始する（図１０－２３に示すＴ３のタイミング）。

【１０２６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第１特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させ、画像表示装置５の第１小図柄表示エリア５ｌ１、第１小図柄表示エリア５ｃ１、及び第１小図柄表示エリア５ｒ１において、第１小図柄（第１特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０となったことに伴い、第１保留記憶数特別表示領域０６ＴＭ０１５に「０」を表示させ、アクティブ表示領域０６ＴＭ０３１にアクティブ表示０６ＴＭ０３０を表示させる。

10

【１０２７】

なお、本実施形態では、第２デモ表示が実行されている場合に、第１特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されたときにも、第２デモ表示が終了することなく継続されるようになっている。そして、第２デモ表示が実行されている場合に、第１特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている期間内に第２始動入賞口への始動入賞が発生したときには、第２特別図柄の変動表示は開始されず、第２保留記憶数特別表示領域０６ＴＭ０２５に表示されている第２保留記憶数が０から１に更新される。このときにも第２デモ表示が終了し、第２保留表示領域０６ＴＭ０２１にはオブジェクト（丸形の画像）が表示されない。

20

【１０２８】

具体的には、第２デモ表示が実行されている場合（遊技状態が、（ｉｉ）低確／第１ＫＴ状態、（ｉｉｉ）高確／第１ＫＴ状態、及び（ｉｖ）高確／第２ＫＴ状態、の何れかの遊技状態に制御されている場合）に、第１特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されると、第１特別図柄プロセスフラグの値が「９」～「１１」の範囲であることに基づいて、図１０－４に示したステップＳ０６ＴＭ１０００ＢでＹＥＳと判定されて第２特別図柄プロセスフラグの値が第２変動パターン設定処理に対応した値とはならないため、第２特別図柄の変動表示が開始されない。そして、この状態（第２デモ表示が実行されており第１特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている期間）で第２始動入賞口への入賞が発生した場合、図１０－２２のステップ０２６ＩＷＳ４８１４でＮＯと判定され、さらに、ステップＳ０６ＴＭ１５００でＮＯと判定されて、ステップ０２６ＩＷＳ４８１６が実行され第２デモ表示が終了する。

30

【１０２９】

このとき、第２保留記憶数が１となったことに基づいて（図１０－２２に示すステップＳ０６ＴＭ１５００でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２デモ表示を終了させる（ステップ０２６ＩＷＳ４８１６）。これにより、画像表示装置５の画面右下部における操作促進表示０６ＴＭ０５０及び「メニュー」の文字が非表示となる。一方で、現在の遊技状態（（ｉｉ）低確／第１ＫＴ状態、（ｉｉｉ）高確／第１ＫＴ状態、及び（ｉｖ）高確／第２ＫＴ状態、の何れか）に対応した背景画像（曇り画像、雨画像、及び台風画像、の何れか）は継続して表示されることになる。

40

【１０３０】

このように、第２保留記憶数が１となったことに伴い、背景画像よりも表示優先度の高い（背景画像よりも手前に表示されているように見える）操作促進表示０６ＴＭ０５０及び「メニュー」の文字は非表示とされるが、第２デモ表示よりも表示優先度の低い（操作促進表示０６ＴＭ０５０及び「メニュー」の文字よりも奥に表示されているように見える）背景画像自体は継続して表示されることになる。これにより、遊技者は、飾り図柄（メイン図柄である第２特別図柄に対応した情報）の変動表示が開始される前（第２デモ表示が表示されていたとき）と開始された後（第２デモ表示が非表示となった後）とで、遊技状態は変化していないことを容易に把握可能となっている。

50

【1031】

ここで、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域06TM025の値を「0」から「1」に更新する。但し、第2保留記憶数が「0」から「1」になったにもかかわらず、第2保留表示領域06TM021にはオブジェクト（丸形の画像）が表示されていない状態となっている。即ち、第2保留記憶数を表示可能な表示領域のうち、視認性の高い第2保留表示領域06TM021には第2保留記憶数（第2保留記憶数に対応した数のオブジェクト）が表示されず、視認性の低い第2保留記憶数特別表示領域06TM025にのみ第2保留記憶数が表示されるようになっている。

【1032】

その後、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態が終了し、遊技状態が（ii）低確／第1KT状態、（iii）高確／第1KT状態、及び（iv）高確／第2KT状態、の何れかの遊技状態に制御されると、第2特別図柄の変動開始条件が成立したことに基づいて、即ち、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1小当り開放前処理（9）、第1小当り開放中処理（10）、及び第1小当り終了処理（11）、の何れの処理に対応した値でもなくなったときに（ステップS06TM1000BでNO）、CPU103は、第2特別図柄の変動表示を開始する。

【1033】

演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させ、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が0となったことに伴い、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させ、アクティブ表示領域06TM031にアクティブ表示06TM030を表示させる。

【1034】

（1）上記の実施形態では、図5に示したように、第1特別図柄プロセス処理における第1ゲート通過待ち処理（第1特別図柄プロセスフラグ：4）、第1大当り開放前処理（第1特別図柄プロセスフラグ：5）、第1大当り開放中処理（第1特別図柄プロセスフラグ：6）、第1大当り開放後処理（第1特別図柄プロセスフラグ：7）、第1大当り終了処理（第1特別図柄プロセスフラグ：8）、第1小当り開放前処理（第1特別図柄プロセスフラグ：9）、第1小当り開放中処理（第1特別図柄プロセスフラグ：10）、及び第1小当り終了処理（第1特別図柄プロセスフラグ：11）と、第2特別図柄プロセス処理における第2ゲート通過待ち処理（第2特別図柄プロセスフラグ：4）、第2大当り開放前処理（第2特別図柄プロセスフラグ：5）、第2大当り開放中処理（第2特別図柄プロセスフラグ：6）、第2大当り開放後処理（第2特別図柄プロセスフラグ：7）、第2大当り終了処理（第2特別図柄プロセスフラグ：8）、第2小当り開放前処理（第2特別図柄プロセスフラグ：9）、第2小当り開放中処理（第2特別図柄プロセスフラグ：10）、及び第2小当り終了処理（第2特別図柄プロセスフラグ：11）と、が個別に設けられている例について説明した。

【1035】

即ち、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御される場合の処理（第1特別図柄プロセスフラグ：4～11）と、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御される場合の処理（第2特別図柄プロセスフラグ：4～11）とが、個別に設けられている例について説明した。このような形態に限らず、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御される場合の処理（第1特別図柄プロセスフラグ：4～11）と、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御される場合の処理（第2特別図柄プロセスフラグ：4～11）とを共通化する（即ちCPU103が

10

20

30

40

50

共通のプログラムを実行する) ようにしても良い。

【1036】

具体的には、第1特別図柄プロセスフラグが4の場合と第2特別図柄プロセスフラグが4の場合とで共通のゲート通過待ち処理が実行され、第1特別図柄プロセスフラグが5の場合と第2特別図柄プロセスフラグが5の場合とで共通の大当たり開放前処理が実行され、第1特別図柄プロセスフラグが6の場合と第2特別図柄プロセスフラグが6の場合とで共通の大当たり開放中処理が実行され、第1特別図柄プロセスフラグが7の場合と第2特別図柄プロセスフラグが7の場合とで共通の大当たり開放後処理が実行され、第1特別図柄プロセスフラグが8の場合と第2特別図柄プロセスフラグが8の場合とで共通の大当たり終了処理が実行され、第1特別図柄プロセスフラグが9の場合と第2特別図柄プロセスフラグが9の場合とで共通の小当たり開放前処理が実行され、第1特別図柄プロセスフラグが10の場合と第2特別図柄プロセスフラグが10の場合とで共通の小当たり開放中処理が実行され、第1特別図柄プロセスフラグが11の場合と第2特別図柄プロセスフラグが11の場合とで共通の小当たり終了処理が実行されるようにしても良い。このように、大当たり遊技状態又は小当たり遊技状態に関連した処理については、第1特別図柄の変動表示結果に基づく処理であるか又は第2特別図柄の変動表示結果に基づく処理であるかによらずプログラムを共通化するようにしても良い。

【1037】

(2) 上記の実施形態において、大当たり図柄が確定停止した後のゲート通過待ち状態(大当たり開始前の状態であり、第1特別図柄プロセスフラグが「4」のとき又は第2特別図柄プロセスフラグが「4」のとき)においても、遊技状態に対応したデモ表示を実行するようにしても良い。即ち、大当たり図柄が確定停止した後に所定期間(例えば30秒)が経過しても通過ゲート41を遊技球が通過しなかった場合(ゲートスイッチ21により遊技球が検出されなかった場合)に、遊技状態が(i)低確/非KT状態であるときには第1デモ表示を実行し、遊技状態が(ii)低確/第1KT状態、(iii)高確/第1KT状態、及び(iv)高確/第2KT状態のいずれかであるときには第2デモ表示を実行するようにしても良い。

【1038】

前述したように、ゲート通過待ち状態では、第1始動入賞口への入賞が発生しても当該始動入賞に基づく第1特別図柄の変動表示は開始されず、第2始動入賞口への入賞が発生しても当該始動入賞に基づく第2特別図柄の変動表示は開始されない。演出制御用CPU120は、ゲート通過待ち状態においてデモ表示を実行しているときに、第1始動入賞口又は第2始動入賞口への入賞が発生したことに応じて、実行中のデモ表示(第1デモ表示又は第2デモ表示)を終了させるとともに、遊技球が通過ゲート41を通過するように発射を促す報知(例えば、「ゲートを通過させて大当たりを開始させろ」又は「右打ちせよ」という文字を画像表示装置5に表示させる報知)を実行するようにしても良い。即ち、遊技状態によらず(第1デモ表示が実行されているか又は第2デモ表示が実行されているかによらず)、第1始動入賞口に遊技球が入賞したことに応じて、実行されているデモ表示を終了させ、第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに応じて、実行されているデモ表示を終了させるようにしても良い。このように、ゲート通過待ち状態においても、始動条件の成立状況に応じてデモ表示に関する適切な制御を実現できる。

【1039】

なお、ゲート通過待ち状態におけるデモ表示中に始動入賞が発生したときに、実行中のデモ表示を継続可能としても良い。例えば、ゲート通過待ち状態におけるデモ表示中に始動入賞(第1始動入賞口への入賞又は第2始動入賞口への入賞)が発生したときに、実行中のデモ表示を終了させず遊技球が通過ゲート41を通過するまで(大当たり開始演出が開始されるまで)継続させるようにしても良い。また、ゲート通過待ち状態におけるデモ表示中に始動入賞が発生したときに、そのときの遊技状態に応じて、実行中のデモ表示を継続させるようにしても良く、例えば、遊技状態が(i)低確/非KT状態である場合(第1デモ表示中)は、第1始動入賞口への入賞が発生したときに第1デモ表示を終了させる

が、第2始動入賞口への入賞が発生しても第1デモ表示を終了させず、遊技状態が(i i)低確/第1KT状態、(i i i)高確/第1KT状態、及び(i v)高確/第2KT状態のいずれかである場合(第2デモ表示中)は、第2始動入賞口への入賞が発生したときに第2デモ表示を終了させるが、第1始動入賞口への入賞が発生しても第2デモ表示を終了させないようにしても良い。

【1040】

(3-1) また、デモ表示(第1デモ表示、第2デモ表示)の実行中に小当り遊技状態に制御された場合の当該小当り遊技状態において、普通図柄の変動表示に関する始動条件が成立したときに(遊技球が通過ゲート41を通過したときに)、実行中のデモ表示を終了させず継続させるようにしても良い。

10

【1041】

(3-2) また、デモ表示(第1デモ表示、第2デモ表示)の実行中に小当り遊技状態に制御された場合の当該小当り遊技状態において、普通図柄の変動表示に関する始動条件が成立したこと(遊技球が通過ゲート41を通過したこと)に対応して、実行中のデモ表示を終了させるようにしても良い。この場合には、普通図柄の変動表示に関する始動条件が成立したとき(遊技球が通過ゲート41を通過したとき)の遊技状態が(i)低確/非KT状態(即ち左打ち操作を行うべき状態)であり、且つ、小当り遊技状態の終了後にも遊技球が通過ゲート41を通過したことが検出された場合(即ち、左打ち操作を行うべき遊技状態であるにもかかわらず継続して右打ち操作が行われている場合)には、左打ち報知を行うようにしても良い。

20

【1042】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【1043】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【1044】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

30

【1045】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)と第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、遊技状態(非KT状態、KT状態)に応じて、第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)及び第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示(飾り図柄の変動表示)を実行可能な装飾識別情報可変表示手段(演出制御用CPU120)と、第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)及び第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)のうち、装飾識別情報の可変表示(飾り図柄の変動表示)に対応した特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されるとき(図10-14(A1)~(A4)に示すように、飾り図柄に対応する第1特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となるとき)に、装飾識別情報の可変表示結果を報知する報知演出(図10-14(A4)に示すように、大当りとなる飾り図柄の組み合わせ(本例では、「222」)を停止表示させる演出)を実行可能な報知演出実行手段(演出制御用CPU120)と、を備え、第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)及び第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)のうち、装飾識別情報の可変表示に対応しない特定識

40

50

別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるとき（図10-14（B1）～（B4）に示すように、飾り図柄に対応しない第2特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となるとき）には、前記報知演出を実行せず（図10-14（B1）に示すように、大当りとなる飾り図柄の組み合わせを停止表示させる演出を実行せずに、「F E V E R」の文字を表示することで大当りの発生を報知している）、さらに、前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。選択を受け付け可能な期間としては、終了時演出期間の前半であってもよいし、大当りのラウンドの後半であってもよい。具体的には、16R大当りにおいて、13Rの開始コマンドを受信してから16Rの終了コマンドを受信するまでの期間であってもよい。）をさらに備える遊技機が挙げられる。

【1046】

このような構成によれば、装飾識別情報に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されるときには、報知演出を実行しないことによって、いずれの特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されたかを遊技者が誤認してしまうことを防ぐことができる。また、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興味が低下することを低減できる。

【1047】

また、本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）と第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、遊技状態（非KT状態、KT状態）に応じて、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうち、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）に対応した特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるとき（図10-14（A1）～（A4）に示すように、飾り図柄に対応する第1特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となるとき）に、装飾識別情報の可変表示結果を報知する報知演出（図10-14（A4）に示すように、大当りとなる飾り図柄の組み合わせ（本例では、「222」）を停止表示させる演出）を実行可能な報知演出実行手段（演出制御用CPU120）と

、を備え、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうち、装飾識別情報の可変表示に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるとき（図10-14（B1）～（B4）に示すように、飾り図柄に対応しない第2特別図柄の変動表示の表示結果が「大当たり」となるとき）には、前記報知演出を実行せず（図10-14（B1）に示すように、大当たりとなる飾り図柄の組み合わせを停止表示させる演出を実行せずに、「F E V E R」の文字を表示することで大当たりの発生を報知している）、さらに、通常状態（たとえば、通常状態）と、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）と、前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、前記通常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（たとえば、いわゆる初当たりの大当たりの場合）よりも、前記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（たとえば、いわゆる連チャンの大当たりの場合）の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、押しボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備える遊技機が挙げられる。

【1048】

このような構成によれば、装飾識別情報に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されるときには、報知演出を実行しないことによって、いずれの特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されたかを遊技者が誤認してしまうことを防ぐことができる。また、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興味が低下することを低減できる。

【1049】

なお、有利状態の終了時に実行される終了時演出において、いずれの特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されたかを遊技者に報知するようにしてもよい。そのようにすれば、いずれの特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されたかを、より確実に遊技者に認識させることができ、遊技者が誤認してしまうことを一層防ぐことができる。

【1050】

さらに、遊技者が誤認してしまうことを防ぐことができ、また、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止でき、また、遊技の興味が低下することを低減できる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれ

れかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、押しボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。選択を受け付け可能な期間としては、終了時演出期間の前半であってもよいし、大当りのラウンドの後半であってもよい。具体的には、16R大当りにおいて、13Rの開始コマンドを受信してから16Rの終了コマンドを受信するまでの期間であってもよい。）をさらに備える遊技機が挙げられる。

10

【1051】

あるいは、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、通常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、前記通常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（たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合）よりも、前記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（たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合）の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け付け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、押しボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備える遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

20

30

40

【1052】

以下、他の形態例の特徴部について説明する。

（本実施の形態の特徴部069Fに関する説明）

上述したパチンコ遊技機1において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来、大当りのエンディング演出が実行されるエンディング期間の長い大当りと、短い大当りとがある遊技機があった（たとえば、特開2007-7165号公報参照）。特開2007-7165号公報の遊技機においては、確変大当りのときは短いエンディング時間が

50

選択されるようにしていた。しかし、有利な大当たりが連続して発生したときに、エンディング期間が短くなることで、大当たりと次の大当たりとの間隔が短くなり、賞球を獲得できる速度が速くなってしまふことにより、射幸性が高くなり過ぎてしまふ虞があった。このような課題を解決する発明 069F～071Fに係る遊技機を以下に提案する。

【1053】

また、従来、有利な大当たりの方が、不利な大当たりよりも、大当たりの開始時のファンファーレ期間が長く設定される割合が高い遊技機があった（たとえば、特開 2014-148 号公報参照）。しかし、有利な大当たりのファンファーレ期間を単に長く設定するだけでは興趣の低下に繋がってしまう虞がある。このような課題を解決する発明 073F、074F に係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明 069F から 071F、発明 073F、および、発明 074F に係る遊技機の特徴を、特徴部 069F として表す。特徴部 069F は、上述したパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

10

【1054】

図 11-1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。以下、図 1 と共通する構成については説明を繰返さない。

【1055】

遊技盤の盤面上に形成された遊技領域 2 には、画像表示装置 5 の天辺よりも左側の左遊技領域 2A と、右側の右遊技領域 2B とがある。第 1 遊技領域である左遊技領域 2A と、第 2 遊技領域である右遊技領域 2B は、例えば、遊技領域 2 の内部における画像表示装置 5 の端面や釘の配列 PL 等により分けられていればよい。打球発射装置から発射されて遊技領域 2 に打ち込まれた遊技球は、第 1 遊技領域である左遊技領域 2A へと誘導された場合に、例えば、釘の配列 PL に沿って誘導されることにより、第 2 遊技領域である右遊技領域 2B へと誘導不可能又は誘導困難となる。

20

【1056】

左遊技領域 2A には、普通入賞球装置 6A が設けられている。例えば、普通入賞球装置 6A は、画像表示装置 5 の中央下方に設けられている。普通入賞球装置 6A は、例えば、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第 1 始動入賞口を形成する。このように、左遊技領域 2A には、常時、遊技球が進入可能な第 1 始動入賞口を形成する普通入賞球装置 6A が設けられている。

【1057】

右遊技領域 2B には、普通可変入賞球装置 6B が設けられている。普通可変入賞球装置 6B は、図 11-2 に示す普通電動役物用のソレノイド 81 によって、垂直位置となる閉鎖状態と、傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、第 2 始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置 6B においては、普通電動役物用のソレノイド 81 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置 6B においては、普通電動役物用のソレノイド 81 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置 6B は、ソレノイド 81 がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第 2 始動入賞口を遊技球が進入できる一方、ソレノイド 81 がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入し難いように構成してもよい。このように、右遊技領域 2B には、第 2 始動入賞口を遊技球が通過可能な第 1 可変状態と、遊技球が通過不可能又は通過困難な第 2 可変状態とに変化可能な普通可変入賞球装置 6B が設けられている。

30

40

【1058】

左遊技領域 2A や右遊技領域 2B における普通入賞球装置 6A や普通可変入賞球装置 6B 等の配置により、第 1 遊技領域である左遊技領域 2A へと誘導された遊技球は、第 2 遊技領域である右遊技領域 2B に設けられた普通可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口を通過したりすることが不可能又は困難である。加えて、第 2 遊技領域である右遊技領域 2B へと誘導された遊技球は、第 1 遊技領域である左遊技領域 2A に設けられた普通

50

入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過することが不可能又は困難である。

【1059】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば、図 1 1-2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば、図 1 1-2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第 1 保留記憶数が所定の上限値以下である場合には、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第 2 保留記憶数が所定の上限値以下である場合には、第 2 始動条件が成立する。なお、第 1 始動口ス

10

【1060】

普通可変入賞球装置 6 B の下方には、2 つの特別可変入賞球装置が設けられている。上特別可変入賞球装置 7 A は、図 1 1-2 に示す上大入賞口扉用のソレノイド 8 2 A によって開閉駆動される上大入賞口扉を備え、その上大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する上大入賞口を形成する。一例として、上特別可変入賞球装置 7 A においては、上大入賞口扉用のソレノイド 8 2 A がオフ状態であるときに上大入賞口扉が上大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、上特別可変入賞球装置 7 A においては、上大入賞口扉用の

20

【1061】

下特別可変入賞球装置 7 B は、図 1 1-2 に示す下大入賞口扉用のソレノイド 8 2 B によって開閉駆動される下大入賞口扉を備え、その下大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する下大入賞口を形成する。一例として、下特別可変入賞球装置 7 B においては、下大入賞口扉用のソレノイド 8 2 B がオフ状態であるときに下大入賞口扉が下大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、下特別可変入賞球装置 7 B においては、下大入賞口扉用のソレノイド 8 2 B がオン状態であるときに下大入賞口扉が下大入賞口を開放状態にする。下特別可変入賞球装置 7 B に形成された下大入賞口に進入した遊技球は、例えば、図 1 1-2 に示す下大入賞口スイッチ 2 3 B によって検出される。

30

【1062】

上特別可変入賞球装置 7 A が形成する上大入賞口や、下特別可変入賞球装置 7 B が形成する下大入賞口を遊技球が通過することによって、多数の遊技球が賞球として払い出される。即ち、上特別可変入賞球装置 7 A は、上大入賞口扉により上大入賞口を開放状態とすることにより、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。下特別可変入賞球装置 7 B は、下大入賞口扉により下大入賞口を開放状態とすることにより、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。一方、上特別可変入賞球装置 7 A は、上大入賞口扉により上大入賞口を閉鎖状態とすることにより、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。下特別可変入賞球装置 7 B は、下大入賞口扉により下大入賞口を閉鎖状態とすることにより、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。なお、遊技球が上大入賞口や下大入賞口を通過できない閉鎖状態に代えて、又は閉鎖状態の他には、遊技球が上大入賞口や下大入賞口を通過し難い一部開放状態を設けてもよい。

40

【1063】

50

上特別可変入賞球装置 7 A の内部には、上大入賞口扉により開放状態となった上大入賞口に進入した遊技球が上特別可変入賞球装置 7 A から排出される排出経路が設けられている。上特別可変入賞球装置 7 A から排出される遊技球は、排出経路に設置された第 1 排出スイッチ 2 4 C によって検出される。

【1064】

下特別可変入賞球装置 7 B の内部には、下大入賞口扉により開放状態となった下大入賞口に進入した遊技球が、所定の確変領域を通過して、又は通過せずに、下特別可変入賞球装置 7 B から排出される排出経路まで誘導する誘導経路が設けられている。下特別可変入賞球装置 7 B に進入した遊技球は、まず、入賞した遊技球を検出するための下大入賞口スイッチ 2 3 B が設けられた経路を通過した後、確変領域への誘導路と、確変領域を通過せず排出経路に誘導する誘導路とへの分岐点に誘導される。分岐点に誘導された遊技球が確変領域への誘導路を流下すると、この遊技球が確変領域スイッチ 2 4 A によって検出されることによって、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立する。即ち、確変領域スイッチ 2 4 A の設置個所を確変領域とし、この確変領域を遊技球が通過したことに基づいては、所定の確変制御条件を成立させることができる。確変領域は、下特別可変入賞球装置 7 B の内部にあるので、下特別可変入賞球装置 7 B に入賞した遊技球のみが通過可能である。

【1065】

確変領域は、確変領域蓋用のソレノイド 8 2 C によって駆動される確変領域蓋によって、遊技球が通過可能な開放状態と、通過不可能な閉鎖状態とに変化する。一例として、確変領域蓋用のソレノイド 8 2 C がオフ状態であるときには、確変領域蓋が確変領域を塞ぐ位置に移動し、確変領域を閉鎖状態にする。その一方で、確変領域蓋用のソレノイド 8 2 C がオン状態であるときには、確変領域蓋が確変領域を塞がない位置に移動し、確変領域を開放状態にする。確変領域が閉鎖状態にあるときに分岐点に到達した遊技球は、確変領域を通過せず、そのまま下特別可変入賞球装置 7 B から排出される。この場合、遊技球は、共通排出経路に設置された第 2 排出スイッチ 2 4 B によって検出される。一方、確変領域が開放状態にあるときに分岐点に到達した遊技球は、確変領域を通過し、確変領域に設置された確変領域スイッチ 2 4 A によって検出される。そして、確変領域を通過した遊技球は、下特別可変入賞球装置 7 B から排出される。下特別可変入賞球装置 7 B に入賞した遊技球が確変領域を通過することによって、確変領域スイッチ 2 4 A が確変領域を通過した遊技球を検出したことに基づいて、確変状態に制御される。このため、遊技球が下特別可変入賞球装置 7 B に入賞する割合、及び確変領域蓋が許容位置にある時間の長さとそのタイミングを調整することによって、確変状態に制御する割合を好適に設定することができる。

【1066】

本実施の形態においては、下特別可変入賞球装置 7 B の内部のうち、少なくとも確変領域の周辺は遊技者に視認可能となるように構成されている。このため、下特別可変入賞球装置 7 B に進入した遊技球が確変領域を通過したか否かは、遊技者にとって確認が可能である。

【1067】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機 1 においては、左遊技領域 2 A において普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過すると、その遊技球が図 1 1 - 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されたこと等により第 1 始動条件が成立する。その後は、例えば、前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始される。

【1068】

右遊技領域 2 B において普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過する場合には、その遊技球が図 1 1 - 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出されたこと等により第 2 始動条件が成立する。その後は、例えば、前回の特図ゲームや

大当り遊技状態が終了したこと等により第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが開始される。但し、普通可変入賞球装置6Bが第2可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第2始動入賞口を遊技球が通過困難又は通過不可能である。

【1069】

本実施の形態においては、確変状態とは異なる通常遊技状態においては、普通可変入賞球装置6Bは第2可変状態であるので、第2始動入賞口を遊技球が通過困難又は通過不可能である。よって、第2特図を用いた特図ゲームは、開始されない。そこで、未だ確変状態に制御されない通常遊技状態においては、遊技者は遊技球を左遊技領域2Aへと誘導して、第1始動入賞口への入賞に基づく第1特図を用いた特図ゲームの開始と、該特図ゲームの「大当り」を目指すこととなる。第1特図を用いた特図ゲームの結果「大当り」の可変表示結果が導出されたことに基づく大当り遊技状態においては、特定のラウンドにて下特別可変入賞球装置7Bに遊技球が進入し、更に、確変領域を通過することが可能となる。確変領域を遊技球が通過した場合には、確変確定フラグがセットされ、確変状態に制御される特別遊技状態への移行が確定する。その後、大当り遊技状態が終了した場合には、確変状態に制御され、普通可変入賞球装置6Bが第1可変状態に変化して、第2始動入賞口を遊技球が通過可能となる。本実施形態においては、第2特図ゲームは第1特図ゲームよりも有利である。そのため、遊技者は、遊技球を右遊技領域2Aへと誘導して、第2始動入賞口への入賞に基づく第2特図を用いた特図ゲームの開始と、該特図ゲームの「大当り」を目指すこととなる。このような構成によれば、遊技状態に応じて変化する多様な遊技体験を遊技者に提供できる。

【1070】

大当り遊技状態においては、上大入賞口又は下大入賞口が開放状態となって上特別可変入賞球装置7A又は下特別可変入賞球装置7Bが遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定期間、又は所定個数の遊技球が上大入賞口又は下大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にては、上大入賞口又は下大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間においては、上大入賞口や下大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難又は発生不可能となる。上大入賞口に遊技球が進入したときには、上大入賞口スイッチ23Aにより入賞球が検出され、その検出毎に所定個数の遊技球が賞球として払い出される。下大入賞口に遊技球が進入したときには、下大入賞口スイッチ23Bにより入賞球が検出され、同様に所定個数の遊技球が払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行される。したがって、大当り遊技状態においては、遊技者が多数の賞球を極めて容易に獲得することができ、遊技者にとって有利な遊技状態となる。なお、パチンコ遊技機1は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

【1071】

大当り遊技状態が終了した後は、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。本実施の形態においては、下大入賞口から下特別可変入賞球装置7Bに進入した遊技球の確変領域への通過を、確変領域スイッチ24Aが検出することが確変制御条件となる。この確変状態は、所定回数の可変表示が実行されるまで継続するように制御される。即ち、所定回数の可変表示の終了は、確変終了条件である。

【1072】

確変状態においては、通常状態においては第2可変状態にある普通可変入賞球装置6Bを、第2始動入賞口を遊技球が通過可能な第1可変状態と、不可能な第2可変状態とに変化させる。このように、普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態と第2可変状態とに変化させる制御は、電チュー開放制御と称される。本実施形態においては、遊技球が第2始動入賞口を通過したことに基づき開始される第2特図ゲームが、通常状態においても通過可能な第1始動入賞口を通過したことに基づき開始される第1特図ゲームよりも遊技者にと

って有利である。そのため、電チュー開放制御が実行される確変状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

【1073】

なお、確変状態にて確変制御が行われるときには、電チュー開放制御が行われない場合があってもよい。例えば、可変表示結果が「大当り」となる場合には、大当り遊技状態にて上大入賞口や下大入賞口が開放状態となる上限時間が短く、遊技球が通過困難又は通過不可能なラウンド遊技が実行され、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御される場合がある。このような場合は、大当り種別が「突確」であるとも称される。そして、電チュー開放制御が行われていないときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となった場合には、大当り遊技状態の終了後に確変状態となり確変制御が行われるものの、電チュー開放制御が行われないようにしてもよい。

10

【1074】

パチンコ遊技機1において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば、数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。または、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機1において再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

【1075】

また、パチンコ遊技機1において付与可能となる遊技価値は、賞球となる遊技球の払い出しや得点の付与に限定されず、例えば、大当り遊技状態に制御することや、確変状態等の特別遊技状態に制御すること、大当りとなった場合により有利な大当り遊技状態が選択される割合が第2割合よりも高い第1割合となること、大当り遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数が第2ラウンド数よりも多い第1ラウンド数となること、確変状態における大当り確率が第2確率よりも高い第1確率となることといった、遊技者にとって有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

20

【1076】

この実施の形態においては、大当り種別に応じたラウンド数のラウンド遊技が実行される。このうち、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「3」となったときに、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行されて下特別可変入賞球装置7Bが遊技者にとって有利な第1状態となる。一方、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「3」以外であるときには、上大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行されて上特別可変入賞球装置7Aが遊技者にとって有利な第1状態となる。3回目に行われるラウンド遊技においては、下特別可変入賞球装置7Bが第1状態となり下特別可変入賞球装置7Bに進入した遊技球が確変領域を通過し得るため、これらのラウンド遊技は、確変開放ラウンド遊技ともいう。これに対し、3回目以外の上特別可変入賞球装置7Aが第1状態となるラウンド遊技を、通常開放ラウンド遊技ともいう。また、一つのラウンド遊技が実行される期間を1ラウンドとして、一の「大当り」に基づいて実行される大当り遊技状態には、複数回のラウンドが含まれる。このうち、第3回目に行われる下特別可変入賞球装置7Bが開放状態となるラウンドは、下開放ラウンドと表現する。それ以外の上特別可変入賞球装置7Aが開放状態となるラウンドは、上開放ラウンドと表現する。即ち、可変表示結果が「大当り」であった場合に、その「大当り」に基づいて制御される大当り遊技状態においては、下大入賞口扉の作動時間が設けられたラウンド遊技と、上大入賞口扉の作動時間が設けられたラウンド遊技とを含む複数回のラウンド遊技を実行する。

30

40

【1077】

本実施の形態においては、可変表示結果が「大当り」であった場合の大当り種別として、その「大当り」に基づき制御される大当り遊技状態において、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「3」とあるときに、下大入賞口を開放状態とする上限時間が異なる複数種類の大当り種別がある。一例として、大当り種別が「第1大当り」の場合には、下大入賞口を開放状態とする上限時間が52ミリ秒に設定された「第1大当り遊技状態」に制御される。大当り種別が「第2大当り」または「第3大当り」の場合には、下大入賞口

50

を開放状態とする上限時間が第1大当りよりも長い時間に設定された大当り遊技状態に制御される。第1大当り遊技状態においては、開放状態となる制御時間が52ミリ秒と短いため、遊技球が実際に下大入賞口に入賞して下特別可変入賞球装置7Bに進入できる割合は低い。したがって、大当り種別が「第1大当り」の場合には、下大入賞口を遊技球が通過する可能性が低く、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立し難い。一方、第2大当りまたは第3大当り遊技状態においては、約29秒間開放されるので、下特別可変入賞球装置7Bが設置された右遊技領域2Bに遊技球が誘導されれば高い割合で遊技球が下特別可変入賞球装置7Bに進入できる。よって、大当り遊技状態の終了後には、確変状態となるための確変制御条件が成立し易い。

【1078】

10

大当り種別を複数種類のいずれとするかは、例えば、特図ゲームの開始時に可変表示結果を「大当り」とする決定が成されたことに対応して、所定割合で決定される。下特別可変入賞球装置7Bに遊技球が進入すると、所定個の遊技球が払い出されるとどまらず、確変領域蓋の位置によって、確変領域を遊技球が通過し可変表示結果が「大当り」となる確率が非確変状態よりも高い確変状態に制御される。よって、第2大当りおよび第3大当り遊技状態は、第1大当り遊技状態よりも遊技者にとって有利である。また、第3大当り遊技状態は、上開放ラウンドにおける賞球の払い出しが多いという観点では第2大当り遊技状態より遊技者にとって有利である。賞球の払い出しという観点および確変制御条件の成立という観点で、第2大当りが第1大当りより、遊技者にとって有利である。

【1079】

20

特別図柄プロセス処理においては、RAM102の所定領域に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、上特別可変入賞球装置7A、下特別可変入賞球装置7Bにおける大入賞口の開閉動作設定等を、所定の手順によって行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【1080】

特別図柄プロセス処理に続いて、CPU103は、確変領域蓋の位置と、確変領域の有効、無効とを制御するための確変領域ソレノイド制御処理を実行する。確変領域ソレノイド制御処理においては、CPU103は、大当り遊技状態にてRAM102の所定領域に設定された確変領域ソレノイド制御コードの値が「1」にセットされたことに基づいて、確変領域蓋の開閉制御と、確変領域の有効無効の切り替え制御が実行される。例えば、確変領域蓋の開閉、及び確変領域の有効無効の切り替えは、確変ソレノイドパターンテーブルに基づいて実行する。確変ソレノイドパターンテーブルは、確変領域蓋の開閉状態を切り替えるタイミングと、確変領域の有効無効を切り替えるタイミングとが、ラウンド遊技におけるラウンド開始からの経過時間と対応付けて記憶されたテーブルであればよい。または、下大入賞口の開閉と連鎖して、下大入賞口が開放状態である場合には、確変領域も開放状態となり、且つ、確変領域を有効とする、としてもよい。一方、下大入賞口が閉鎖状態である場合には、確変領域も閉鎖状態となり、且つ、確変領域を無効とする、としてもよい。確変領域ソレノイド制御処理においては、ROM101に記憶された複数の確変ソレノイドパターンテーブルから、大当り種別と実行されるラウンド遊技のラウンド数に応じて使用パターンを選択する。そして、選択した使用パターンに基づいては、RAM102の所定領域に設定された確変領域検出有効フラグを更新する。また、読み取ったソレノイド出力指定データの値に応じて、RAM102の所定領域に設定された確変領域ソレノイドバッファを更新することによって、ソレノイド出力指定データに応じて確変領域蓋用のソレノイド82Cのオン、オフを制御する。即ち、確変領域蓋の位置は、制御される。なお、確変領域ソレノイドバッファは、確変領域蓋用のソレノイド82Cにオン、オフを指定する制御信号を出力するための出力バッファであり、このバッファに格納された値に応じて、コマンド制御処理において確変領域蓋用のソレノイド82Cに制御信号が出力される。

30

40

【1081】

50

図 1 1 - 3 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 のステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【1 0 8 2】

図 1 1 - 3 に示すステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。これらの処理の説明のうち、図 7 で説明した内容と同様の説明は繰返さない。

【1 0 8 3】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったこと等に基づき、大当たり遊技状態において大当たり種別に応じたラウンド遊技の実行を開始して上大入賞口又は下大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理等が含まれている。本実施の形態においては、この大当たり開放前処理には、開始されるラウンド遊技が下大入賞口を開放状態とする確変開放ラウンドであるか否かを判定し、確変開放ラウンドである場合には、確変領域蓋の位置制御の開始と、確変領域の有効、無効の制御の開始とを支持する共通の制御データとして、確変領域ソレノイド制御コードを 1 に設定する処理が更に含まれる。また、開放される大入賞口に応じては、ソレノイド出力データテーブルを更新する処理も更に含まれる。大当たり開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【1 0 8 4】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、上大入賞口又は下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上大入賞口スイッチ 2 3 A 又は下大入賞口スイッチ 2 3 B によって検出された遊技球の個数等に基づいて、上大入賞口又は下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等が含まれている。この大当たり開放中処理においては、確変開放ラウンドにおいて、下大入賞口検出処理が更に実行される。なお、下大入賞口検出処理は、下特別可変入賞球装置 7 B に入賞した遊技球の数と、下特別可変入賞球装置 7 B から排出された遊技球の数とに基づいて下特別可変入賞球装置 7 B 内の遊技球を計数する処理、遊技球の確変領域への通過を検出したか否かを判定する処理、確変領域が有効なときに確変領域の通過を検出した場合に確変確定フラグをセットする処理を含む。そして、上大入賞口又は下大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。この実施の形態においては、ラウンド遊技を終了する際に、上大入賞口と下大入賞口とのいずれを閉鎖状態とする場合においても、上大入賞口を閉鎖状態とする処理と、下大入賞口を閉鎖状態とする処理とを共に実行する。このため、閉鎖する処理の対象となるのが上大入賞口と下大入賞口とのいずれかであるかを判定する処理は、不要となる。また、使用する大入賞口の数減らす場合でも、増やす場合でも、閉鎖状態とする処理を削除又は追加するだけでよいので、設計変更は、容易である。

【1 0 8 5】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、上大入賞口又は下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に次のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理等が含まれている。本実施の形態においては、この大当たり開放後処理は、確変開放ラウンドにおいて、上述した下大入賞口検出処理が更に実行される。また、大当たり開放後処理には、大入賞口検出処理によって計数された下特別可変入賞球装置 7 B 内の遊技球の数に基づいて、実行中のラウンド後の制御の実行を許容する処理が更に含まれる。そして、次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。一方、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

【1086】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等といった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理等が含まれている。そして、確変状態や時短状態に制御するための設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【1087】

図11-4は、特別図柄通常処理として、図11-3のステップS110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11-4に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS231の処理においては、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【1088】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS231；NO）、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS232）。このとき読み出された数値データは、例えば、変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

【1089】

ステップS232の処理に続いては、例えば、第2保留記憶数カウント値を1減算して更新すること等により、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新すると共に、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリに記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS233）。また、ステップS233の処理においては、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップS234）。

【1090】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップS231；YES）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS235）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS235の処理においては、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【1091】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS235；NO）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS236）。このとき読み出された数値データは、例えば、変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

10

20

30

40

50

【1092】

ステップS236の処理に続いては、例えば、第1保留記憶数カウント値を1減算して更新すること等により、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新すると共に、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリに記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS237）。また、ステップS237の処理においては、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS238）。

【1093】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS239）。一例として、ステップS239の処理においては、予めROM101の所定領域に記憶する等して用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルにおいては、確変制御が行われる確変状態であるか否か等に応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値が、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。

【1094】

図11-5（A）は、ステップS239の処理における決定例を示している。この決定例においては、確変状態における確変制御の有無に応じて、特図表示結果を「大当たり」とするか否かの決定割合を異ならせている。より具体的に、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当たり」に決定される。したがって、確変制御が行われる確変状態であるときには、確変制御が行われない通常状態であるときよりも、特図表示結果が「大当たり」になり易く、大当たり遊技状態になり易い。即ち、確変制御が行われる確変状態は、確変制御が行われない通常状態よりも遊技者に有利である。

【1095】

その後には、ステップS239にて決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS240）。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には（ステップS240；YES）、例えば、遊技制御フラグ設定部152といったRAM102の所定領域に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットして（ステップS241）、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS242）。一例として、ステップS242の処理においては、予めROM101の所定領域に記憶する等して用意された大当たり種別決定テーブルを選択し、大当たり種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当たり種別決定テーブルにおいては、変動特図指定バッファ値等に応じて、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値が、大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、大当たり種別決定テーブル

【1096】

図11-5（B）は、ステップS242の処理における決定例を示している。この決定例においては、開始条件が成立した特図ゲームにて可変表示される特別図柄が、第1特図であるか第2特図であるかに応じて、大当たり種別の決定割合を異ならせている。ここで、変動特図指定バッファ値が「1」であるときには、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの開始条件が成立しており、変動特図が第1特図となる。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であるときには、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの開始条件が成立しており、変動特図が第2特図となる。図11-5（B）に示す決定例においては、変動特図が第1特図であるときに、大当たり種別が「第1大当たり」と「第2大当たり」との

いずれかに決定される。一方、変動特図が第2特図であるときには、大当たり種別が「第3大当たり」にのみ決定される。即ち、大当たり種別が「第1大当たり」と「第2大当たり」に決定されるのは、変動特図が第1特図のときだけである。このように、特図ゲームにて可変表示される特別図柄に応じて、異なる大当たり種別に決定されてもよい。また、大当たり種別が「第3大当たり」に決定されるのは、変動特図が第2特図のときだけである。

【1097】

この実施の形態においては、大当たり種別に応じたラウンド数のラウンド遊技が実行され、大当たり遊技状態における所定の確変開放ラウンドにて下大入賞口を開放状態とする。通常開放ラウンドにおいては、上大入賞口を開放状態とする。ここで、大当たり種別が「第2大当たり」及び「第3大当たり」の場合には、大当たり遊技状態における所定の確変開放ラウンドにおいて、大当たり種別が「第1大当たり」の場合よりも下大入賞口を開放状態とする上限時間が長くなり、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立し易い。図11-5(B)に示すような決定割合によって大当たり種別が決定されることにより、変動特図が第2特図であるときには、第1特図であるときよりも高い割合で、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立する。即ち、第2特図ゲームにおいて特図表示結果が「大当たり」となる場合には、第1特図ゲームにおいて特図表示結果が「大当たり」となる場合よりも確変制御条件が成立し易い。

【1098】

本実施の形態においては、大当たり種別が「第1大当たり」の場合は、下大入賞口を開放する上限時間が52ミリ秒と短いため、下大入賞口に遊技球が進入する割合は非常に低い。そのため、確変制御条件が成立する割合は、非常に低い。一方、「第2大当たり」及び「第3大当たり」の場合、上限時間が29秒であるため、下大入賞口に遊技球が進入する確率は、高い。よって、確変制御条件が成立する割合は、高い。本実施の形態においては、確変状態において「大当たり」となる場合には大当たり種別は「第2大当たり」又は「第3大当たり」が決定されるため、通常遊技状態から確変状態に制御される特別遊技状態となる割合を低くする一方、一旦確変状態に制御された場合には高い割合で「大当たり」が続く、といった設定が可能となる。なお、「第2大当たり」については、確変制御条件が成立する割合は「第3大当たり」と同様に「第1大当たり」よりも高いが、第3大当たりよりもラウンド数が少ないので、その「大当たり」に基づいて賞球として払い出される球の数は少なくなる。

【1099】

その仕組みを具体的に説明すると、第1特図を用いた特図ゲームにおいては、可変表示結果が「大当たり」となった場合に、所定の割合で第1大当たりとなり、その「大当たり」に基づいて制御される大当たり遊技状態において確変制御条件が成立せず、大当たり遊技状態が終了した後は、確変状態に制御されない通常遊技状態に移行する。一方、第1特図を用いた特図ゲームにおいて「第2大当たり」となる場合には、その「大当たり」に基づいて制御される大当たり遊技状態において高い割合で確変制御条件が成立し、大当たり遊技状態が終了した後に、確変状態に制御される特別遊技状態に制御される。特別遊技状態においては、普通可変入賞球装置6Bが開放状態に制御され、第2特図を用いた特図ゲームが開始可能となる。第2特図を用いた特図ゲームにおいては、可変表示結果が「大当たり」となった場合には必ず「第3大当たり」となるため、高確率で大当たり終了後に再び確変状態に制御される。このため、確変状態において所定回数の特図ゲームが全て「ハズレ」となり確変終了条件が成立するまでは、「大当たり」と確変状態とが連続して続くこととなる。このような構成によれば、通常遊技状態において行われる第1特図ゲームにおいて大当たり種別が「第2大当たり」の可変表示結果となる割合を下げる一方、一旦「第2大当たり」の可変表示結果が導出された後は、連続して確変状態と「大当たり」が続く割合が高くなるため、メリハリのあ

【1100】

ステップS242の処理を実行した後は、大当たり種別を記憶させる(ステップS243)。ステップS243の処理においては、例えば、遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当たり種別バッファといったRAM102の所定領域に、大当たり種別の決定結果

を示すデータを格納することによって、大当たり種別を記憶させればよい。

【1101】

ステップS240にて「大当たり」ではないと判定された場合や（ステップS240；NO）、ステップS243の処理を実行した後は、大当たり遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、更には、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS244）。一例として、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。一方、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS242における大当たり種別の決定結果に応じて、複数種類の大当たり図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に設定すればよい。この実施の形態においては、大当たり種別が「第1大当たり」である場合には「5」又は「9」の記号を、「第2大当たり」である場合には「3」の記号を、「第3大当たり」である場合には「7」の記号を、それぞれ示す特別図柄を確定図柄に設定する。

10

【1102】

ステップS244の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“1”に更新してから（ステップS245）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS245にて特図プロセスフラグの値が“1”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図11-3に示すステップS111の変動パターン設定処理が実行される。

20

【1103】

ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS235；YES）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS246）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定においては、例えば、画像表示装置5において所定の演出画像を表示すること等によるデモンストレーション表示を指定する演出制御コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みである場合には、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信である場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【1104】

図11-6は、特別図柄停止処理として、図11-3のステップS113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11-6に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、例えば、遊技制御フラグ設定部152といったRAM102の所定領域に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、オン状態にセットされる。

30

【1105】

ステップS261にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップS261；NO）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行い（ステップS262）、また、図柄確定時におけるコマンドの送信設定が行われる（ステップS263）。例えば、図柄確定コマンドとして予め用意された演出制御コマンドは、演出制御基板12に対して送信するための設定が行われる。更には、特図表示時間として予め定められた一定時間をセットする（ステップS264）。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットした後は（ステップS265）、特別図柄停止処理を終了する。このときには、特図プロセスフラグの更新が行われないことから、次のタイマ割込みが発生したときに特別図柄停止処理が再び実行される。

40

【1106】

ステップS261にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップS261；YES）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS266）。このときには、特図確定表示時間が経過していなければ（ステップS266；NO）、特別図柄停止処理を終了する。ここでは、特図プロセスフラグの更新が行われないことから、次

50

回のタイマ割込みが発生したときに特別図柄停止処理が再び実行され、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

【1107】

ステップS266にて特図確定表示時間が経過した場合には（ステップS266；YES）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップS267）、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS268）。そして、大当りフラグがオンである場合には（ステップS268；YES）、大当り種別に応じたファンファーレ演出時間を設定する（ステップS269）。

【1108】

図11-7は、ファンファーレ時間テーブルを示す図である。図11-7を参照して、図11-7（A）および図11-7（B）でそれぞれ示すように、低ベース状態で大当りが発生した初当り時と、高ベース状態において大当りが発生した連チャン時とに対して、大当り種別に応じて予めファンファーレ演出時間が設定されている。

【1109】

また、図11-7で示すように、大当り種別に応じたファンファーレ演出時間を特定可能な大当り開始指定コマンドの送信設定が行われ（ステップS270）、また、例えば、遊技制御フラグ設定部152といったRAM102の所定領域に設けられた大当り開始フラグをオン状態にセットする（ステップS271）。続いては、確変制御を終了するための設定を行う（ステップS272）。例えば、ステップS272の処理としては、遊技制御フラグ設定部152等に設けられた確変フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変制御が行われる特図ゲームの残り回数をカウントするための確変回数カウンタをクリアする処理等が実行されればよい。

【1110】

確変回数カウンタは、例えば、遊技制御カウンタ設定部154といったRAM102の所定領域に設けられ、大当り遊技状態の終了後に確変状態となる場合に、確変制御が行われる特図ゲームの上限回数等に対応するカウント初期値が設定されればよい。

【1111】

ステップS272の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“4”に更新してから（ステップS273）、特別図柄停止処理を終了する。特図プロセスフラグの値が“4”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図11-3に示すステップS114の大当り開放前処理が実行される。

【1112】

ステップS268にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS268；NO）、特図プロセスフラグの値を“0”に初期化する（ステップS274）。ステップS274の処理を実行した後は、確変制御を終了させるか否かの判定を行う（ステップS275）。一例として、ステップS275の処理においては、確変回数カウンタの格納値である確変回数カウント値が「0」以外であるときに、そのカウント値を1減算する等して更新し、更新後の確変回数カウント値が所定の確変終了判定値と合致するか否かの判定を行う。このとき、確変終了判定値と合致する場合には、所定の確変フラグをクリアすること等により、確変制御を終了すればよい。一方、確変終了判定値と合致しない場合には、確変フラグの状態を維持する等して、ステップS275の処理を終了すればよい。

【1113】

ステップS275の処理を実行した後は、遊技状態指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップS276）、特別図柄停止処理を終了する。特図プロセスフラグの値が“0”に更新されることにより、次のタイマ割込み処理が発生したときには、図11-3に示すステップS110の特別図柄通常処理が実行される。

【1114】

図11-8は、大当り開放前処理として、図11-3のステップS114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11-8に示す大当り開放前処理において

10

20

30

40

50

、CPU103は、まず、大当り開始フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS291）。大当りフラグは、大当り遊技状態の開始に対応して、図11-6に示すステップS271の処理によりオン状態にセットされる。

【1115】

ステップS291にて大当り開始フラグがオンであるときには（ステップS291；YES）、ファンファーレ演出時間が経過したか否かを判定する（ステップS292）。このとき、ファンファーレ演出時間が経過していない場合には（ステップS292；NO）、大当り開放前処理を終了する。ここでは、特図プロセスフラグの更新が行われないことから、次のタイマ割込みが発生した時に大当り開放前処理が再び実行され、ファンファーレ演出時間が経過するまで待機する。

10

【1116】

ステップS292にてファンファーレ演出時間が経過した場合には（ステップS292；YES）、大当り遊技状態における最初のラウンド遊技を開始するための処理として、大当り開始フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップS293）、例えば、制御カウンタ設定部154といったRAM102の所定領域に設けられたラウンドカウンタに、ラウンド遊技の実行回数に対応するカウント初期値として「1」を設定する（ステップS294）。

【1117】

ステップS291にて大当り開始フラグがオフであるときや（ステップS291；NO）、ステップS294の処理を実行した後は、例えば、RAM102の所定領域に設けられた大当り種別バッファから、図11-4のステップS245において決定された大当り種別を示す大当り種別バッファ値を読み出し、例えば、遊技制御カウンタ設定部といったRAM102の所定領域に設けられたラウンドカウンタから、今から開始されるラウンド遊技のラウンド数を示すラウンドカウント値を読み出す（ステップS295）。

20

【1118】

そして、CPU103は、ステップS295において読み出した大当り種別バッファ値とラウンドカウント値とに基づいて、開始されるラウンド遊技において開放状態とする大入賞口を、上特別可変入賞球装置7Aに形成された上大入賞口、又は下特別可変入賞球装置7Bに形成された下大入賞口のいずれかに決定する（ステップS296）。ラウンドカウント値が「3」であるときには、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技を実行することに決定される。一方、ラウンドカウント値が「3」以外であるときには、上大入賞口を開放状態とするラウンド遊技を実行することに決定される。したがって、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「3」となったときには、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行され、下特別可変入賞球装置7Bが遊技者にとって有利な第1状態となる。

30

【1119】

CPU103は、ステップS296の処理により開放する大入賞口を決定することにあわせて、遊技球を有効に検出するための検出有効スイッチを設定してもよい。例えば、ラウンドカウント値が「3」であるときには、下大入賞口が開放状態となることにあわせて、下大入賞口スイッチ23Bによる遊技球の検出を有効にする。一方、ラウンドカウント値が「3」以外であるときには、上大入賞口が開放状態となることにあわせて、上大入賞口スイッチ23Aによる遊技球の検出を有効にする。

40

【1120】

次に、CPU103は、ステップS296において決定した開放する大入賞口が下大入賞口であるか否かを判定し（ステップS297）、下大入賞口である場合には（ステップS297；YES）、RAM102の所定領域に設定された確変領域ソレノイド制御コードの値が“0”であるか否かを判定し（ステップS298）、確変領域ソレノイド制御コードの値が“0”である場合には（ステップS298；YES）、確変領域ソレノイド制御コードの値を確変領域制御パターン設定処理に対応した値である“1”に設定する（S299）。なお、確変領域ソレノイド制御コードは、確変領域ソレノイド制御領域にて確

50

変領域ソレノイドを用いた確変領域蓋の位置制御を指定する制御フラグであり、確変領域蓋の位置制御が行われていないときには“0”にセットされ、確変領域蓋の位置制御を開始するときには“1”にセットされる。ステップS298において確変領域ソレノイド制御コードの値が“0”でないと判定した場合には（ステップS298：NO）、大当たり開放前処理を終了する。したがって、このような処理によれば、下大入賞口を開放することに決定されたとしても、確変領域ソレノイド制御コードの値が“0”でない場合、即ち、前回の下大入賞口を開放するラウンドに対応する確変領域蓋の制御を行っている場合には、下大入賞口を開放するラウンドが開始されないようにすることができる。

【1121】

ステップS297において、決定した開放する大入賞口が下大入賞口でないと判定するか（ステップS297；NO）、ステップS299の処理を終了した場合には、大当たり種別に応じた大入賞口の開放パターンを設定するための大入賞口開放パターンテーブル決定処理を実行する（ステップS300）。このような処理によれば、上大入賞口を開放することに決定された場合、確変領域ソレノイド制御コードの値を参照しないので、確変領域蓋の制御が行われているか否かにかかわらず、上大入賞口を開放するラウンドを開始することができる。

【1122】

ステップS300の処理を実行した後は、各ソレノイドを制御するためのソレノイド制御処理を実行する（ステップS301）。

【1123】

ステップS301の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を大当たり開放中処理に対応した値である“5”に更新する（ステップS302）。

【1124】

ステップS302の処理を実行した後、CPU103は、上大入賞口を閉鎖状態にしてから下大入賞口を開放状態にするまでのインターバル時間や、下大入賞口を閉鎖状態にしてから上大入賞口を開放状態にするまでのインターバル時間を設定するインターバル時間設定処理を実行する（ステップS303）。ステップS303の処理を実行した後、CPU103は、大当たり開放前処理を終了する。

【1125】

図11-9は、大当たり開放中処理として、図11-3のステップS115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11-9に示す大当たり開放中処理において、CPU103は、まず、入賞個数カウント値が所定の最大入賞判定値に達したか否かを判定する（ステップS341）。ステップS341にて最大入賞判定値に達していないときには（ステップS341；NO）、大入賞口開放前ワークテーブルに終了コードがセットされているか否かを判定する（ステップS342）。終了コードがセットされていないと判定した場合には（ステップS342；NO）、電動役物開放パターン処理を実行する（ステップS343）。電動役物開放パターン処理は、図11-8のステップS300の処理において決定された大入賞口開放パターンテーブルにより示される開閉パターンに従って、上大入賞口又は下大入賞口を開閉制御する処理である。

【1126】

図11-9におけるステップS343の処理を実行した後は、カウントスイッチから伝送される検出信号をチェックすること等により、カウントスイッチがオンであるか否かを判定する（ステップS344）。例えば、ステップS344の処理においては、上大入賞口と下大入賞口のうち、開閉制御が行われている大入賞口のカウントスイッチから伝送される検出信号をチェックする。そして、カウントスイッチがオフである場合には（ステップS344；NO）、大当たり開放中処理を終了する。これに対して、カウントスイッチがオンであるときには（ステップS344；YES）、入賞個数カウント値を1加算するように更新してから（ステップS345）、大当たり開放中処理を終了する。

【1127】

ステップS341にて入賞個数カウント値が最大入賞判定値に達した場合には（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 3 4 1 ; Y E S) 、例えば、開閉制御が行われている大入賞口に対応するソレノイドの駆動を停止して大入賞口を閉鎖状態とする設定を行う (ステップ S 3 4 6) 。例えば、開閉制御が行われている大入賞口が上大入賞口である場合には、上大入賞口扉用ソレノイド 8 2 A の駆動を停止して上大入賞口を閉鎖状態とする設定を行う。

【 1 1 2 8 】

ステップ S 3 4 6 の処理を実行した後、又はステップ S 3 4 2 の処理にて終了コードがセットされていると判定した場合には (ステップ S 3 4 2 ; Y E S) 、ラウンド終了コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う (ステップ S 3 4 7) 。

【 1 1 2 9 】

次に、C P U 1 0 3 は、ラウンドカウント値に基づいて、終了するラウンドが下大入賞口を開放するラウンドであるか否かを判定する (ステップ S 3 4 8) 。そして、下大入賞口を開放するラウンドであると判定した場合には (ステップ S 3 4 8 ; Y E S) 、確変領域ソレノイド制御コードの値を確変領域制御実行処理に対応した値である “ 3 ” に設定する (ステップ S 3 4 9) 。

【 1 1 3 0 】

ステップ S 3 5 0 の処理を実行した後、又はステップ S 3 4 8 の処理にて下大入賞口を開放するラウンドでないと判定した場合には (ステップ S 3 4 8 ; N O) 、特図プロセスフラグの値を大当たり開放後処理に対応した値である “ 6 ” に更新してから (ステップ S 3 5 2) 、大当たり開放中処理を終了する。

【 1 1 3 1 】

図 1 1 - 1 0 は、大当たり開放後処理として、図 1 1 - 3 のステップ S 1 1 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 - 1 0 に示す大当たり開放後処理において、C P U 1 0 3 は、まず、インターバルタイマ値が 1 減算されるように更新する (ステップ S 3 6 1) 。このときには、更新後のインターバルタイマ値が「 0 」となったか否かを判定する (ステップ S 3 6 2) 。そして、インターバルタイマ値が「 0 」以外である場合には (ステップ S 3 6 2 ; N O) 、大当たり開放後処理を終了する。

【 1 1 3 2 】

ステップ S 3 6 2 にてインターバルタイマ値が「 0 」であるときには (ステップ S 3 6 2 ; Y E S) 、ラウンドカウント値が上限ラウンドカウント値となったか否かを判定する (ステップ S 3 6 3) 。そして、ラウンドカウント値が上限ラウンドカウント値未満であれば (ステップ S 3 6 3 ; N O) 、特図プロセスフラグの値を大当たり開放前処理に対応した値である “ 4 ” に更新してから (ステップ S 3 6 4) 、大当たり開放後処理を終了する。こうして、ステップ S 3 6 3 の処理によりラウンドカウント値が上限ラウンドカウント値であると判定されるまでは、図 1 1 - 3 のステップ S 1 1 5 ~ S 1 1 6 の処理を繰り返し実行することにより、大当たり遊技状態にて大入賞口を開放状態とする複数回のラウンドを実行させることができる。

【 1 1 3 3 】

ステップ S 3 6 3 にてラウンドカウント値が上限ラウンドカウント値であると判定したときには (ステップ S 3 6 3 ; Y E S) 、大当たり種別に応じたエンディング演出時間を設定する (ステップ S 3 6 6) 。このときには、大当たりフラグをクリアしてオフ状態とする。

【 1 1 3 4 】

図 1 1 - 1 1 は、エンディング時間テーブルを示す図である。図 1 1 - 1 1 を参照して、図 1 1 - 1 1 (A) および図 1 1 - 1 1 (B) でそれぞれ示すように、低ベース状態で大当たりが発生した初当たり時と、高ベース状態において大当たりが発生した連チャン時とに対して、大当たり種別に応じて予めエンディング演出時間が設定されている。

【 1 1 3 5 】

続いて、C P U 1 0 3 は、図 1 1 - 1 1 で示すように、大当たり種別に応じたエンディング演出時間を特定可能な大当たり終了指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う (ステップ S 3 6 7) 。その後には、特図プロセスフラグの値を大当たり終

10

20

30

40

50

了処理に対応した値である“7”に更新してから（ステップS368）、大当り開放後処理を終了する。なお、CPU103は、時短状態の継続回数をカウントして、大当り終了指定コマンドのEXTデータ等により特定可能とし、演出制御基板12に対して時短状態の継続回数を通知するようにしてもよい。

【1136】

図11-12は、大当り終了処理として、図11-3のステップS117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11-12に示す大当り終了処理において、CPU103は、まず、エンディング演出時間が経過したか否かを判定する（ステップS381）。一例として、図11-10に示す大当り開放後処理におけるステップS365の処理においては、エンディング演出時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS381の処理においては、例えば、遊技制御プロセスタイマ値を1減算すること等により更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、エンディング演出時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS381にてエンディング演出時間が経過していない場合には（ステップS381；NO）、そのまま大当り終了処理を終了する。

10

【1137】

これに対して、ステップS381にてエンディング演出時間が経過した場合（ステップS381；YES）、CPU103は、通過フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS382）。ここで、通過フラグは、確変領域スイッチ24Aが遊技球の確変領域への通過を検出した場合に、オン状態にセットされるフラグである。

20

【1138】

ステップS382にて通過フラグがオンであるときには（ステップS382；YES）、確変制御を開始してパチンコ遊技機1における遊技状態を確変状態とするための設定を行う（ステップS383）。一例として、ステップS383の処理においては、確変フラグをオン状態にセットすることに加え、確変状態にて実行可能な特図ゲームの上限回数等に対応するカウント初期値を、確変回数カウンタに設定する。その後には、通過フラグをリセットしてオフ状態にする（ステップS384）。なお、ステップS383の処理においては、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短制御を開始するための設定が実行されてもよい。

30

【1139】

ステップS384の処理を実行した後、又はステップS382の処理にて通過フラグがオンでない場合には（ステップS382；NO）、高ベース制御を開始するための設定を行う（ステップS385）。一例として、ステップS385の処理においては、時短フラグと有利状態フラグがオン状態にセットされると共に、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。

【1140】

ステップS385の処理を実行した後には、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから（ステップS386）、大当り終了処理を終了する。

40

【1141】

図11-13は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、演出制御フラグ設定部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。これらの処理の説明のうち、図7で説明した内容と同様の説明は繰返さない。

【1142】

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

50

板 1 1 から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときには、その当り開始指定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大当り開始処理に対応した値である“4”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【1143】

ステップ S 1 7 4 の大当り開始処理は、演出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。この大当り開始処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示時間の終了後、画像表示装置 5 に大当り遊技状態の発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値は、ラウンド中処理に対応した値である“5”に更新する。

10

【1144】

ステップ S 1 7 5 のラウンド中処理は、演出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。このラウンド中処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理に対応した値である“6”に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値は、大当り終了後処理に対応した値である“7”に更新する。

【1145】

20

ステップ S 1 7 6 のラウンド後処理は、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。このラウンド後処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値は、ラウンド中処理に対応した値である“5”に更新する。

【1146】

ステップ S 1 7 7 の大当り終了後処理は、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。この大当り終了後処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値は、可変表示開始待ち処理に対応した値である“0”に更新する。

30

【1147】

図 1 1 - 1 4 は、図 1 1 - 1 3 のステップ S 1 7 3 にて実行される特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 - 1 4 に示す特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、図柄確定指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 7 2 0）。図柄確定指定コマンドの受信が無いときは（ステップ S 7 2 0；NO）、特図当り待ち処理を終了する。

【1148】

図柄確定指定コマンドの受信があったときは（ステップ S 7 2 0；YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、確定飾り図柄を停止表示する（ステップ S 7 2 2）。続いて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、確定飾り図柄が大当り図柄であるか否かを判定する（ステップ S 7 2 3）。確定飾り図柄が大当り図柄でないときは（ステップ S 7 2 3；NO）、演出プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップ S 1 7 0）に対応する“0”に更新し（ステップ S 7 2 6）、特図当り待ち処理を終了する。

40

【1149】

確定飾り図柄が大当り図柄であるときは（ステップ S 7 2 3；YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 7 3 0）。当り開始指定コマンドの受信が無いときは（ステップ S 7 3 0；NO）、特図当り待ち処理を終了する。

【1150】

当り開始指定コマンドの受信があったときは（ステップ S 7 3 0；YES）、演出制御

50

用CPU120は、後述の図11-17で説明するようにファンファーレ演出を設定し（ステップS733A）、ファンファーレ演出時間タイマ値をセットし（ステップS733B）、演出プロセスフラグの値を大当り開始処理（ステップS174）に対応する“4”に更新し（ステップS734）、特図当り待ち処理を終了する。

【1151】

図11-15は、図11-13のステップS174にて実行される大当り開始処理の詳細を示すフローチャートである。図11-15に示す大当り開始処理において、演出制御用CPU120は、まず、大入賞口開放中通知コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS741）。ここで、大入賞口開放中通知コマンドとは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知するコマンドである。

10

【1152】

大入賞口開放中通知コマンドを受信していないときには（ステップS741；NO）、演出制御用CPU120は、図11-16で示すファンファーレ演出実行処理を実行し（ステップS742）、大当り開始処理を終了する。一例として、ステップS742の処理においては、プロセスタイマの値を1減算し、プロセスタイマの内容に従って演出装置の制御を実行する。例えば、画像表示装置5においては、大当り表示図柄を表示すると共に、大当りが発生したことを示す文字やキャラクタ等を表示する演出が実行される。次いで、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、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスタイマの切り替えを行い、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマに切り替え、次のプロセスタイマにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる。

20

【1153】

大入賞口開放中通知コマンドを受信しているときは（ステップS741；YES）、大当り中演出を開始するための設定を行う（ステップS743）。一例として、ステップS743の処理においては、大入賞口開放中通知コマンドの内容に基づいてラウンド中演出を選択し、次いで、ラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。

【1154】

そして、演出プロセスフラグの値は、ラウンド中処理に対応した値である“5”に更新してから（ステップS744）、大当り開始処理を終了する。

30

【1155】

図11-16は、ファンファーレ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図11-16を参照して、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出時間タイマ値を1減算する（ステップ069FS111）。そして、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出時間タイマ値が0になったか否かを判断する（ステップ069FS112）。

【1156】

ファンファーレ演出時間タイマ値が0になっていない（ステップ069FS112でNO）と判断した場合、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出時間の開始時であるか否かを判断する（ステップ069FS113）。

40

【1157】

ファンファーレ演出時間の開始時である（ステップ069FS113でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、大当り種別および連チャン回数に応じた報知演出を選択し（ステップ069FS114）、大当り種別示唆表示を開始する（ステップ069FS115）。報知演出は、大当りのラウンドで実行される演出の種類を報知するための演出である。大当り種別示唆表示は、大当り種別を示唆するための表示である。

【1158】

ファンファーレ演出時間の開始時でない（ステップ069FS113でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS115の後、演出制御用CPU120は、報知演出

50

の開始時であるか否かを判断する（ステップ069FS121）。報知演出の開始時は、それぞれのファンファーレ演出時間に対して予め定められており、たとえば、ファンファーレ演出時間が13秒および20秒の場合、それぞれ、ファンファーレ演出時間の開始から5秒および7秒の時である。

【1159】

報知演出の開始時である（ステップ069FS121でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、大当たり種別に基づき選択された報知演出の実行を開始する（ステップ069FS122）。

【1160】

報知演出の開始時でない（ステップ069FS121でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS122の後、演出制御用CPU120は、開始された報知演出が、遊技者の選択を受付ける報知演出であるか否かを判断する（ステップ069FS123）。遊技者の選択を受付ける報知演出である（ステップ069FS123でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、報知演出における選択受付可能期間であるか否かを判断する（ステップ069FS124）。 10

【1161】

選択受付可能期間である（ステップ069FS124でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、選択が受け付けられたか否かを判断する（ステップ069FS125）。選択が受け付けられた（ステップ069FS125でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、受け付けられた内容を、大当たりのラウンド時の演出内容として設定する（ステップ069FS126）。 20

【1162】

遊技者の選択を受付ける報知演出でない（ステップ069FS123でNO）と判断した場合、選択受付可能期間でない（ステップ069FS124でNO）と判断した場合、選択を受け付けていない（ステップ069FS125でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS126の後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこのファンファーレ演出実行処理の呼出元に戻す。

【1163】

図11-17は、ファンファーレ演出の一例を示すタイミングチャートである。図11-17を参照して、前述の図11-14のステップS733Aで実行されるファンファーレ演出の設定では、以下のことが設定される。ステップS730で受信した当り開始指定コマンドが6R通常大当たりを示すコマンドである場合、ステップS733Aで、図11-7で示したように、ファンファーレ演出時間として13秒が設定され、図11-17（A）で示される演出が実行されるように、演出データが設定される。 30

【1164】

図11-17（A）は、6R通常大当たりとすることが決定された場合のタイミングチャートを示す。まず、ファンファーレ演出時間の最初の5秒間で、大当たり種別示唆表示が実行される。大当たり種別示唆表示としては、大当たり種別が6R通常大当たりであることを示す画像等が、画像表示装置5に表示される。

【1165】

ファンファーレ演出時間の5秒目から13秒目までの8秒間で、報知演出として、大当たり種別報知演出が実行される。大当たり種別報知演出は、確定した大当たり種別を報知する演出である。大当たり種別示唆表示、および、大当たり種別報知演出が実行される間から、それ以後に亘って、画像表示装置5には、右打ち報知が表示される。 40

【1166】

ステップS730で受信した当り開始指定コマンドが6R確変大当たりを示すコマンドである場合、ステップS733Aで、図11-7で示したように、ファンファーレ演出時間として13秒が設定され、図11-17（B）または図11-17（C）で示される演出のいずれを実行するかを抽選で決定し（たとえば、30%の割合で図11-17（B）の演出を実行すると決定し、70%の割合で図11-17（C）の演出を実行すると決定し） 50

、決定された演出が実行されるように、演出データが設定される。

【1167】

図11-17(B)は、6R確変大当たりとすることが決定された場合の第1のタイミングチャートを示す。まず、ファンファーレ演出時間の最初の5秒間で、大当たり種別示唆表示が実行される。大当たり種別示唆表示としては、大当たり種別が6R通常大当たりであることを示す画像等が、画像表示装置5に表示される。

【1168】

ファンファーレ演出時間の5秒目から13秒目までの8秒間で、報知演出として、ラウンド昇格演出が実行される。ラウンド昇格演出は、遊技者にとって有利度の低い大当たりから遊技者にとって有利度の高い大当たり昇格したように見せる演出である。大当たり種別示唆表示、および、ラウンド昇格演出が実行される間から、それ以後に亘って、画像表示装置5には、右打ち報知が表示される。

【1169】

図11-17(C)は、6R確変大当たりとすることが決定された場合の第2のタイミングチャートを示す。まず、ファンファーレ演出時間の最初の5秒間で、大当たり種別示唆表示が実行される。大当たり種別示唆表示としては、大当たり種別が6R確変大当たりであることを示す画像等が、画像表示装置5に表示される。

【1170】

ファンファーレ演出時間の5秒目から11秒目までの6秒間で、報知演出として、楽曲選択演出が実行される。楽曲選択演出は、大当たり中に出力される楽曲を選択する演出である。ファンファーレ演出時間の11秒目から13秒目までの2秒間で、特別右打ち報知が実行される。上述の右打ち報知は、画像表示装置5の右上部に小さく「右打ち」と表示されることで実行されるのに対し、特別右打ち報知は、画像表示装置5の中央部に大きく「右打ち」と表示されることで実行される。大当たり種別示唆表示、楽曲選択演出、および、特別右打ち報知が実行される間から、それ以後に亘って、画像表示装置5には、右打ち報知が表示される。

【1171】

ステップS730で受信した当り開始指定コマンドが16R確変大当たりを示すコマンドである場合、ステップ733Aで、図11-7で示したように、ファンファーレ演出時間として20秒が設定され、図11-17(D)で示される演出が実行されるように、演出データが設定される。

【1172】

図11-17(D)は、16R確変大当たりとすることが決定された場合のタイミングチャートを示す。まず、ファンファーレ演出時間の最初の7秒間で、大当たり種別示唆表示が実行される。大当たり種別示唆表示としては、大当たり種別が16R確変大当たりであることを示す画像等が、画像表示装置5に表示される。

【1173】

ファンファーレ演出時間の7秒目から20秒目までの13秒間で、報知演出として、楽曲選択演出が実行される。大当たり種別示唆表示、および、楽曲選択演出が実行される間から、それ以後に亘って、画像表示装置5には、右打ち報知が表示される。

【1174】

図11-18は、ファンファーレ演出の流れを示す画面遷移図である。図11-18を参照して、図11-17(B)示した6R確変大当たりの場合の演出においては、図11-18(A)で示されるように、大当たり種別示唆表示として、6R通常大当たりであることを示す「C大当たり」との文字を含む画像が、画像表示装置5に表示される。その後、図11-18(B)および図11-18(C)で示されるように、ラウンド昇格演出が実行された結果、6R確変大当たりであることを示す「B大当たり」との文字を含む画像が、画像表示装置5に表示される。

【1175】

また、図11-17(D)示した16R確変大当たりの場合の演出においては、図11-

10

20

30

40

50

18 (D) で示されるように、大当たり種別示唆表示として、16R 確変大当たりであることを示す「A 大当たり」との文字を含む画像が、画像表示装置 5 に表示される。その後、図 11-18 (E) および図 11-18 (F) で示されるように、楽曲選択演出が実行され、スティックコントローラ 31A の操作によって遊技者の選択が受け付けられた結果、選択された大当たり中の楽曲が「楽曲 G」である旨を示す文字を含む画像が、画像表示装置 5 に表示される。

【1176】

なお、16R 確変大当たりの場合は、図 11-18 (E) で示したように、楽曲の選択肢は、10 曲である場合を示しているが、6R 確変大当たりの場合は、それよりも少ない曲数（たとえば 3 曲）とする。図 11-17 (C), (D) で示したように、楽曲選択肢は、16R 確変大当たりの方が、6R 確変大当たりよりも多いが、楽曲選択演出の期間が長くされているので、遊技者が楽曲を選択し難くならないようにできる。

【1177】

また、大当たりが連チャンした場合、16R 確変大当たりの場合の楽曲の選択肢が追加可能に構成される。初当たり時の選択肢の数は、6R 確変大当たりの場合の選択肢の数よりも少なくてもよいし、同じでもよいし、多くてもよい。

【1178】

また、選択された楽曲が出力されるときは、合わせて、映像も表示されるように構成される。

【1179】

図 11-19 は、図 11-13 のステップ S175 にて実行されるラウンド中処理の詳細を示すフローチャートである。図 11-19 に示すラウンド中処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、大入賞口開放後指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ S751）。大入賞口開放後指定コマンドを受信していない場合（ステップ S751；NO）、演出制御用 CPU 120 は、ラウンド数に応じたラウンド演出となる演出動作を制御するための設定を行い（ステップ S752）、後述の図 11-20 に示すエンディング演出選択第 2 処理を実行する（ステップ S752A）。一例として、ステップ S752 の処理においては、プロセスタイマの値を 1 減算し、プロセスデータ n の内容に従って演出装置の制御を実行する。例えば、画像表示装置 5 においては、大当たり表示図柄を表示すると共に、ラウンド数を示す文字や、その他のキャラクタ等を表示させる演出が実行される。次いで、演出制御用 CPU 120 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、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り替えを行い、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に切り替え、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。

【1180】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、例えば、主基板 11 から伝送された大入賞口開放中通知コマンドにおける EXT データを読み取ること等により、大当たり種別が「第 2 大当たり」であるか否かを判定する（ステップ S753）。

【1181】

ステップ S753 にて大当たり種別が「第 2 大当たり」でない場合（ステップ S753；NO）、演出制御用 CPU 120 は、ラウンド中処理を終了する。

【1182】

一方、ステップ S753 にて大当たり種別が「第 2 大当たり」である場合（ステップ S753；YES）、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から確変確定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S754）。ここで、確変確定コマンドとは、確変領域スイッチ 24A がオンとなって、確変状態となることが確定したことを通知するコマンドである。

【1183】

ステップ S754 にて確変確定コマンドを受信している場合（ステップ S754；YES

10

20

30

40

50

S)、演出制御用CPU120は、入賞演出制御設定を行う(ステップS755)。例えば、演出制御用CPU120は、入賞演出制御設定として、確変領域に遊技球が入賞したことを示す入賞演出を実行する。

【1184】

次いで、演出制御用CPU120は、ラウンド遊技中に確変領域に遊技球が入賞したことを示す入賞フラグをオン状態にセットする(ステップS756)。

【1185】

ステップS754にて確変確定コマンドを受信していない場合(ステップS754; NO)、又はステップS756の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、指示演出を開始するための設定が行われているか否かを判定する(ステップS757)。ここで、指示演出とは、下特別可変入賞球装置7Bへの遊技球の発射操作を遊技者に指示する演出である。

10

【1186】

ステップS757にて指示演出を開始するための設定(指示演出開始設定)が行われている場合(ステップS757; YES)、演出制御用CPU120は、指示演出制御設定を行う(ステップS758)。例えば、演出制御用CPU120は、指示演出制御設定として、指示演出を実行する。

【1187】

ステップS757にて指示演出を開始するための設定(指示演出開始設定)が行われていない場合(ステップS757; NO)、又はステップS758の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、報知演出を開始するための設定(報知演出開始設定)が行われているか否かを判定する(ステップS759)。ここで、報知演出とは、遊技球が確変領域を通過したことを報知する演出である。

20

【1188】

ステップS759にて報知演出を開始するための設定(報知演出開始設定)が行われている場合(ステップS759; YES)、演出制御用CPU120は、報知演出制御設定を行う。例えば、演出制御用CPU120は、報知演出制御設定として、報知演出を実行する。

【1189】

ステップS759にて報知演出を開始するための設定(報知演出開始設定)が行われていない場合(ステップS759; NO)、又はステップS759の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ラウンド中処理を終了する。

30

【1190】

ステップS751にて大入賞口開放後コマンドを受信している場合(ステップS751; YES)、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後コマンドの内容に基づいて、インターバル演出を開始するための設定を行う(ステップS761)。ここで、インターバル演出とは、ラウンド数に応じたインターバル表示を行う演出である。次いで、演出制御用CPU120は、設定したインターバル演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。

【1191】

次いで、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を、ラウンド後処理に対応した値である“6”に更新し(ステップS762)、ラウンド中処理を終了する。

40

【1192】

図11-21は、図11-13のステップS176にて実行されるラウンド後処理の詳細を示すフローチャートである。図11-21に示すラウンド後処理において、演出制御用CPU120は、まず、当り終了指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップS771)。ここで、当り終了指定コマンドとは、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定するコマンドである。当り終了コマンドを受信していないときは(ステップS771; NO)、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中通知コマンドを受信したか否かを確認する(ステップS772)。

50

【1193】

大入賞口開放中通知コマンドを受信していないときは（ステップS772；NO）、演出制御用CPU120は、ラウンド数に応じたインターバル演出となる演出動作を制御するための設定を行う（ステップS773）。一例として、ステップS773の処理においては、プロセスタイマの値を1減算し、プロセスデータnの内容に従って演出装置の制御を実行する。次いで、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、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り替えを行い、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に切り替え、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。

10

【1194】

大入賞口開放中コマンドを受信しているときは（ステップS772；YES）、演出制御用CPU120は、ラウンド数に応じたインターバル演出となる演出動作を終了するための設定を行う（ステップS774）。次いで、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された大入賞口開放中通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ること等により、大当たり種別が「第2大当たり」であるか否かを判定する（ステップS775）。このとき、大当たり種別が「第2大当たり」である場合には（ステップS775；YES）、例えば、主基板11から伝送された大入賞口開放中通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ること等により、次のラウンドが9ラウンドであるか否かを判定する（ステップS776）。

20

【1195】

ステップS776にて次のラウンドが9ラウンドである場合（ステップS776；YES）、演出制御用CPU120は、指示演出を開始するための設定（指示演出開始設定）を行う（ステップS777）。一例として、ステップS777の処理においては、指示演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。

【1196】

一方、ステップS776にて次のラウンドが9ラウンドでない場合（ステップS776；NO）、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された大入賞口開放中通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ること等により、次のラウンドが10ラウンドであるか否かを判定する（ステップS778）。

30

【1197】

ステップS778にて次のラウンドが10ラウンドである場合（ステップS778；YES）、演出制御用CPU120は、入賞フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップS779）。

【1198】

ステップS779にて入賞フラグがオン状態にセットされている場合（ステップS779；YES）、演出制御用CPU120は、報知演出を開始するための設定（報知演出開始設定）を行う（ステップS780）。一例として、ステップS780の処理においては、報知演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。

【1199】

40

ステップS775にて大当たり種別が「第2大当たり」でない場合（ステップS775；NO）、ステップS778にて次のラウンドが10ラウンドでない場合（ステップS778；NO）、又はステップS779にて入賞フラグがオン状態にセットされていない場合（ステップS779；NO）、次のラウンドが13Rから16Rのいずれかであるか否かを判定する（ステップS783）。

【1200】

次のラウンドが13Rから16Rのいずれかである場合（ステップS783；YES）、演出制御用CPU120は、後述の図11-20に示すエンディング演出選択第1処理を実行する。

【1201】

50

次のラウンドが13Rから16Rのいずれでもない場合（ステップS783；NO）、演出制御用CPU120は、ラウンド数に応じたラウンド演出となる演出動作を開始するための設定を行う（ステップS781）。一例として、ステップS781の処理においては、ラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択し、プロセスタイマをスタートさせる。

【1202】

ステップS777の処理を実行した後、ステップS780の処理を実行した後、ステップS781の処理を実行した後、または、ステップS784の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値をラウンド中処理に対応した値である“5”に更新し（ステップS782）、ラウンド後処理を終了する。

10

【1203】

ステップS771の処理にて当り終了コマンドを受信しているときには（S771；YES）、後述の図11-25で説明するようなエンディング演出の設定を行い（ステップS782A）、エンディング演出時間タイマ値をセットし（ステップS782B）、演出プロセスフラグの値を大当り終了後処理に対応した値である“7”に更新してから（ステップS781）、ラウンド後処理を終了する。

【1204】

図11-20は、エンディング演出選択第1処理および第2処理を示すフローチャートである。図11-20を参照して、エンディング演出選択第1処理において、まず、演出制御用CPU120は、次のラウンドが13Rから15Rのいずれかであるか否かを判断する（ステップ069FS131）。13Rから15Rのいずれかである（ステップ069FS131でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出の種類の選択を未だ受付けていないか否かを判断する（ステップ069FS132）。

20

【1205】

エンディング演出の種類の選択が未受付である（ステップ069FS132でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出選択受付表示を開始するための設定を行う（ステップ069FS133）。

【1206】

次のラウンドが13Rから15Rのいずれでもない（ステップ069FS131でNO）と判断した場合、エンディング演出の選択が受けられている（ステップ069FS132でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS133の後、演出制御用CPU120は、次のラウンドが16Rであるか否かを判断する（ステップ069FS134）。

30

【1207】

16Rである（ステップ069FS134）と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出の種類の選択を未だ受付けていないか否かを判断する（ステップ069FS135）。エンディング演出の選択が受けられている（ステップ069FS135でNO）と判断した場合、受けられた種類のエンディング演出を、実行するエンディング演出として報知する演出を開始するための設定を行う（ステップ069FS136）。

40

【1208】

エンディング演出の種類の選択が未受付である（ステップ069FS135でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、抽選により自動選択した種類のエンディング演出を、実行するエンディング演出として報知する演出を開始するための設定を行う（ステップ069FS137）。

【1209】

次のラウンドが16Rでない（ステップ069FS134でNO）と判断した場合、ステップ069FS136の後、および、ステップ069FS137の後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。

【1210】

50

エンディング演出選択第2処理において、まず、演出制御用CPU120は、現在のラウンドが13Rから15Rのいずれかであるか否かを判断する（ステップ069FS141）。13Rから15Rのいずれかである（ステップ069FS141でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出選択受付表示を制御するための設定を行う（ステップ069FS142）。

【1211】

現在のラウンドが13Rから15Rのいずれでもない（ステップ069FS141でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS142の後、演出制御用CPU120は、エンディング演出選択受付表示の表示中であるか否かを判断する（ステップ069FS143）。表示中である（ステップ069FS143でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出の種類の選択が受け付けられたか否かを判断する（ステップ069FS144）。

10

【1212】

エンディング演出の種類の選択が受け付けられた（ステップ069FS144でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、受け付けられた種類のエンディング演出を、実行するエンディング演出として設定する（ステップ069FS145）。

【1213】

エンディング演出選択受付表示の表示中でない（ステップ069FS143でNO）と判断した場合、エンディング演出の種類の選択が受け付けられていない（ステップ069FS144でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS145の後、演出制御用CPU120は、現在のラウンドが16Rであるか否かを判断する（ステップ069FS146）。16Rである（ステップ069FS146でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、実行するエンディング演出を報知する演出を制御するための設定を行う（ステップ069FS147）。

20

【1214】

一方、現在のラウンドが16Rでない（ステップ069FS146でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS147の後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。

【1215】

図11-22は、図11-13のステップS177にて実行される大当たり終了後処理の一例を示すフローチャートである。図11-22に示す大当たり終了後処理において、演出制御用CPU120は、まず、エンディング演出時間タイマ値を1減算し（ステップS770）、エンディング演出時間タイマ値が0になったか否かを判定する（ステップS771）。即ち、エンディング演出時間タイマがタイムアウトしたか否か（エンディング演出時間が経過したか否か）を判定する。エンディング演出時間タイマ値が0になっていないときは（ステップS771；NO）、後述の図11-23で示すエンディング演出実行処理を実行し（ステップS772）、大当たり終了後処理を終了する。エンディング演出時間タイマ値が0になったときは（ステップS771；YES）、演出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）に対応する“0”に更新し（ステップS773）、大当たり終了後処理を終了する。

30

40

【1216】

図11-23は、エンディング演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図11-23を参照して、演出制御用CPU120は、エンディング演出時間タイマ値を1減算する（ステップ069FS151）。そして、演出制御用CPU120は、エンディング演出時間タイマ値が0になったか否かを判断する（ステップ069FS152）。

【1217】

エンディング演出時間タイマ値が0になっていない（ステップ069FS152でNO）と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出時間の開始時であるか否かを判断する（ステップ069FS153）。

【1218】

50

エンディング演出時間の開始時である（ステップ069FS153でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、設定された種類のエンディング演出の実行を開始する。（ステップ069FS154）。

【1219】

エンディング演出時間の開始時でない（ステップ069FS153でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS154の後、演出制御用CPU120は、実行されているエンディング演出が、遊技者の選択を受付けるエンディング演出であるか否かを判断する（ステップ069FS156）。遊技者の選択を受付けるエンディング演出である（ステップ069FS156でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、エンディング演出における選択受付可能期間であるか否かを判断する（ステップ069FS157）。 10

【1220】

選択受付可能期間である（ステップ069FS157でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、選択が受け付けられたか否かを判断する（ステップ069FS158）。選択が受け付けられた（ステップ069FS158でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、受け付けられた内容を、大当り後の演出内容として設定する（ステップ069FS159）。

【1221】

遊技者の選択を受付けるエンディング演出でない（ステップ069FS156でNO）と判断した場合、選択受付可能期間でない（ステップ069FS157でNO）と判断した場合、選択を受け付けていない（ステップ069FS158でNO）と判断した場合、および、ステップ069FS159の後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこのエンディング演出実行処理の呼出元に戻す。 20

【1222】

図11-24は、エンディング演出の種類の選択の流れを示す画面遷移図である。図11-24を参照して、図11-24（A）においては、図11-20で示した処理が実行されることによって、大当りの13ラウンドから15ラウンドであるときに、現在のラウンド数を示す文字、および、大当りでの累計の獲得玉数を示す文字に加えて、エンディング時の演出の種類の選択を遊技者に促す旨の文字を含む画像、および、エンディング時の演出の種類の選択肢の文字を含む画像が、画像表示装置5に表示される。この画面が表示されているときに、遊技者はスティックコントローラ31Aおよびプッシュボタン31Bを操作することによって、エンディング時の演出の種類を選択することができる。なお、15ラウンドの選択可能期間が終了する前にプッシュボタン31Bが操作されていない場合は、選択状態となっている選択肢の種類がエンディング時の演出の種類として選択される。 30

【1223】

次いで、図11-24（A）においては、図11-20で示した処理が実行されることによって、大当りの最終の16ラウンドであるときに、現在のラウンド数を示す文字、および、大当りでの累計の獲得玉数を示す文字に加えて、選択されたエンディング演出の種類を示す文字を含む画像が、画像表示装置5に表示される。 40

【1224】

図11-25は、エンディング演出の一例を示すタイミングチャートである。図11-25を参照して、図11-25（A）は、初当り時に演出パターンAのエンディング演出が実行される場合を示す。なお、初当り時には、演出パターンAが自動的に選択される。演出パターンAは、大当り後の高ベース状態中の演出内容の序盤、中盤および終盤の内容を選択するエンディング演出の演出パターンである。

【1225】

大当りのラウンドが終了して、エンディング演出時間が開始されると、まず、0秒目から2秒目までの2秒間で、エンディング演出が開始することを示す導入演出が実行される。次の2秒目から7秒目までの5秒間は、大当り後の演出内容のうち、序盤の演出内容を 50

選択するための選択期間 A であり、序盤の演出内容の選択を遊技者から受付ける演出が実行される。

【1226】

同様に、7秒目から12秒目までの5秒間、および、12秒目から17秒目までの5秒間は、それぞれ、大当り後の演出内容のうち、中盤および終盤の演出内容を選択するための選択期間 B および選択期間 C であり、それぞれ、中盤および終盤の演出内容の選択を遊技者から受付ける演出が実行される。

【1227】

次の17秒目から20秒目までの3秒間で、選択期間 A から選択期間 C で選択された結果を表示する演出が実行される。20秒目から23秒目までの3秒間で、確変モードが開始することを示す導入演出が実行される。23秒目から28秒目までの5秒間で、プリペイドカードの取り忘れを防止するための表示および遊技へののめり込みを防止するための表示を含む注意表示が画像表示装置 5 に表示される。28秒目から32秒目までの4秒間で、当該パチンコ遊技機 1 の製造メーカーを示す企業ロゴが画像表示装置 5 に表示される。エンディング演出時間の最後の32秒目から34秒目までの2秒間で、確変モードに突入することを示す確変モード突入演出が実行される。

【1228】

図11-25(B)は、連チャン時に演出パターン A のエンディング演出が実行される場合を示す。連チャン時には、大当りの13ラウンドから16ラウンドまででエンディング演出時間に実行されるエンディング演出の種類が遊技者により選択可能とされている。

【1229】

大当りのラウンドが終了して、エンディング演出時間が開始されると、まず、0秒目から2秒目までの2秒間で、エンディング演出が開始することを示す導入演出が実行される。次の2秒目から12秒目までの10秒間は、大当り後の演出内容のうち、序盤の演出内容を選択するための選択期間 A であり、序盤の演出内容の選択を遊技者から受付ける演出が実行される。

【1230】

同様に、12秒目から22秒目までの10秒間、および、22秒目から32秒目までの10秒間は、それぞれ、大当り後の演出内容のうち、中盤および終盤の演出内容を選択するための選択期間 B および選択期間 C であり、それぞれ、中盤および終盤の演出内容の選択を遊技者から受付ける演出が実行される。

【1231】

次の32秒目から37秒目までの5秒間で、選択期間 A から選択期間 C で選択された結果を表示する演出が実行される。37秒目から42秒目までの5秒間で、確変モードが開始することを示す導入演出が実行される。エンディング演出時間の最後の42秒目から45秒目までの3秒間で、確変モードに突入することを示す確変モード突入演出が実行される。

【1232】

なお、演出パターン B から演出パターン E が選択された場合については、図11-25で示す演出パターン A のエンディング演出のうち、選択期間 A から選択期間 C の演出および選択結果を表示する演出が、演出パターン B から演出パターン E までで、それぞれ異なる演出に変更される。演出パターン A から演出パターン E までに含まれる遊技者の介入要素がある部分の演出は長さが異なるが、確変モード突入演出において大当り図柄が表示される長さで、エンディング演出時間が等しくなるように調整される。

【1233】

図11-26は、エンディング演出の流れを示す画面遷移図である。図11-26を参照して、演出パターン A が選択された場合、選択期間 A において、図11-26(A)に示す画面が画像表示装置 5 に表示される。図11-26(A)に示す画面には、大当り後の演出内容のうち、序盤の演出内容の選択を促す旨の文字および選択肢を示す文字を含む画像が含まれる。

10

20

30

40

50

【1234】

選択期間Aの後、選択期間Bおよび選択期間Cにおいて、それぞれ、図11-26(B)、(C)に示す画面が画像表示装置5に表示される。図11-26(B)、(C)に示す画面には、それぞれ、大当り後の演出内容のうち、中盤および終盤の演出内容の選択を促す旨の文字および選択肢を示す文字を含む画像が含まれる。

【1235】

選択期間Cの後、選択結果表示の期間において、図11-26(D)に示す画面が画像表示装置5に表示される。図11-26(D)に示す画面には、大当り後の演出内容の序盤、中盤および終盤の選択結果を示す文字を含む画像が含まれる。

【1236】

演出パターンBは、遊技者の操作（ここでは、選択肢の選択）が必要な所定のゲーム（ここでは、あみだくじゲーム）を実行して、ゲームの結果により、大当り後の高ベース状態中に出力可能な楽曲のうち遊技者が選択可能な楽曲の数を変化させるエンディング演出の演出パターンである。演出パターンBが選択された場合、図11-25で示した選択期間Aから選択期間Cの演出および選択結果を表示する演出に替えて、図11-26(E)および図11-26(F)で示すように、あみだくじゲームを実行する演出が実行される。

【1237】

図11-26(E)に示す画面には、あみだくじの前半部分の画像、あみだくじのスタート地点の選択肢の文字、選択肢の選択を遊技者に促す旨の文字、および、あみだくじの経路を辿るキャラクタの画像が含まれる。選択肢が遊技者によって選択され、キャラクタの画像が選択されたスタート地点からあみだくじの経路に沿って動き出した後、図11-26(F)の画面が表示される。

【1238】

図11-26(F)に示す画面には、あみだくじの後半部分の画像、あみだくじのゴール地点のゲーム結果を示す文字、および、あみだくじの経路を辿ってゴール地点に到達したキャラクタの画像が含まれる。ゲームの結果によって、大当り後の高ベース状態中に出力可能な楽曲のうち遊技者が選択可能な楽曲の数に変化させられる。たとえば、あみだくじゲームの結果、「2曲追加」のゴール地点に到達した場合、遊技者が選択可能な楽曲の数が2曲追加される。「はずれ」のゴール地点に到達した場合、遊技者が選択可能な楽曲の数は現状維持となる。

【1239】

なお、パチンコ遊技機1に予め記憶されている高ベース状態中に出力可能な全楽曲数は、10曲である。初当り時は、2曲が選択可能となっている。以後、連チャンの大当りのエンディング演出期間で演出パターンBが選択された結果、実行されるゲームの結果で示される楽曲の数が追加されていく。選択可能な楽曲の数が全楽曲数（ここでは10曲）に達すると、演出パターンBは選択不能となる。演出パターンBが選択不能となった後は、演出パターンBに替えて、後述の演出パターンEが選択可能となる。

【1240】

演出パターンCは、遊技者の操作（ここでは、選択肢の選択）が必要な所定のゲーム（ここでは、トランプゲーム）を実行して、ゲームの結果により、変形例で示す設定値を示唆するエンディング演出の演出パターンである。設定値に関する詳細は、図12-1以降で示す設定に関する変形例で説明する。設定に関する変形例で示すように、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成される場合、設定値に応じて有利状態に制御される割合が異なる。遊技者は有利状態に制御されることを期待するため、設定値を示唆するエンディング演出を実行することによって、エンディング演出に遊技者を注目させることができる。演出パターンCが選択された場合、図11-25で示した選択期間Aから選択期間Cの演出および選択結果を表示する演出に替えて、図11-26(G)および図11-26(H)で示すように、トランプゲームを実行する演出が実行され

10

20

30

40

50

る。

【1 2 4 1】

図 1 1－2 6（G）に示す画面には、トランプカードの選択肢の画像、および、選択肢の選択を遊技者に促す旨の文字が含まれる。選択肢が遊技者によって選択され、選択されたトランプカードを裏返す動作が実行された後、図 1 1－2 6（H）の画面が表示される。

【1 2 4 2】

図 1 1－2 6（H）に示す画面には、選択されていないトランプカードの選択肢の画像、および、選択され裏返されて設定値を示唆する内容の画像が描かれたトランプカードの画像が含まれる。このトランプの画像の内容（たとえば、文字の内容、キャラクタの種類）に応じて設定値が示唆される。たとえば、「設定いいかも」の文字の場合、設定値が高設定値である可能性が高いことが示唆される。また、特定の種類のキャラクタの場合、設定値が高設定値である可能性が高いことが示される。なお、演出パターン C は、設定示唆が実行されると、連チャン中は、選択不能とされる。

【1 2 4 3】

演出パターン D は、現在記憶されている保留記憶の中に大当たりとすることが決定されている保留記憶がある（いわゆる保留連する）か否かを示唆する、遊技者の操作が必要なミニゲーム演出を実行するエンディング演出の演出パターンである。演出パターン D が選択された場合、図 1 1－2 5 で示した選択期間 A から選択期間 C の演出および選択結果を表示する演出に替えて、演出パターン D のミニゲームを実行する演出が実行される。

【1 2 4 4】

演出パターン E は、演出パターン B で全曲選択可能となった後、または、連チャン回数が特定回数（たとえば、1 5 回）に到達した後に選択可能となる選択パターンであって、遊技者の操作が必要な所定のミニゲームを実行した結果、ゲームに成功した場合に、通常は表示されない画像（たとえば、プレミアム画像）が表示されるエンディング演出の演出パターンである。図 1 1－2 4 の（A）で示したように、演出パターン E の選択肢は、選択不能な状態においては、表示されているが、選択不能であることを示す態様で表示され、選択可能な状態となった後は、選択可能であることを示す態様で表示される。

【1 2 4 5】

（特徴部 0 6 9 F の変形例について）

（1） 前述した実施の形態においては、図 1 1－1 9 から図 1 1－2 5 等で示したように、エンディング演出の種類は、大当たり中のエンディング演出の前（たとえば、1 3 ラウンドから 1 6 ラウンド）に選択されるようにした。しかし、これに限定されず、エンディング演出の種類は、エンディング演出中に選択されるようにしてもよい。

【1 2 4 6】

図 1 1－2 7 は、変形例におけるエンディング演出の一例を示すタイミングチャートである。図 1 1－2 7 を参照して、前述した実施の形態においては、大当たり中のエンディング演出の前に実行されるようにした、エンディング演出の演出パターンを選択する演出を、エンディング演出時間の 0 秒目から 1 0 秒目までの 1 0 秒間で実行するようにする。その後実行する演出は、図 1 1－2 5（B）で示した演出と同様である。

【1 2 4 7】

（2） このようにエンディング演出の前半の期間において、後半の期間で実行する演出に関連した関連演出として、後半の期間で実行される演出の種類を選択するようにしてもよい。

【1 2 4 8】

しかし、これに限定されず、関連演出として、後半の期間で実行される演出（たとえば、ミニゲーム演出）の説明演出（たとえば、遊び方の説明）を実行するようにしてもよいし、後半の期間で実行される演出の導入演出を実行するようにしてもよい。また、このようにする場合に、短い方のエンディング演出時間では、前半の期間が無く、後半の期間のみとしてもよい。

【1249】

また、このようにする場合に、同じ演出パターンが大当りの連チャン中に繰返し選択された場合は、前半の期間を短くし、後半の期間を長くするようにしてもよい。また、前半の期間を短くし、後半の期間を同じ長さとし、残りの期間で、時間調整用の演出を実行するようにしてもよい。これにより、エンディング期間が短縮されたと遊技者を錯覚させることができる。

【1250】

(3) 前述した実施の形態においては、図11-5(B)、図11-6のステップS269、ステップS270、および、図11-7で示したように、16R確変大当りの方が、6R確変大当りや6R通常大当りよりも、ファンファーレ演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。また、初当りの大当り時よりも、連チャンの大当りの方が、ファンファーレ演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。また、第1特別図柄の可変表示の結果として大当りに制御された場合よりも、第2特別図柄の可変表示の結果として大当りに制御された場合の方が、ファンファーレ演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。

10

【1251】

しかし、上述したように、ファンファーレ演出時間を決定するのであれば、他の方法で決定するようにしてもよい。ここでは、それぞれ、前者の場合は、0%の割合でファンファーレ演出時間として長い時間を選択し、後者の場合は、100%の割合でファンファーレ演出時間として長い時間を選択するようにしたが、これに限定されず、前者の割合よりも、後者の割合の方が高いのであれば、他の割合であってもよい。

20

【1252】

(4) 前述した実施の形態においては、図11-5(B)、図11-10のステップS366、ステップS367、および、図11-11で示したように、16R確変大当りの方が、6R確変大当りや6R通常大当りよりも、エンディング演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。また、初当りの大当り時よりも、連チャンの大当りの方が、エンディング演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。また、第1特別図柄の可変表示の結果として大当りに制御された場合よりも、第2特別図柄の可変表示の結果として大当りに制御された場合の方が、エンディング演出時間として長い時間を高い割合で選択するようにした。

30

【1253】

しかし、上述したように、エンディング演出時間を決定するのであれば、他の方法で決定するようにしてもよい。ここでは、それぞれ、前者の場合は、0%の割合でエンディング演出時間として長い時間を選択し、後者の場合は、100%の割合でエンディング演出時間として長い時間を選択するようにしたが、これに限定されず、前者の割合よりも、後者の割合の方が高いのであれば、他の割合であってもよい。

【1254】

(5) 前述した実施の形態においては、エンディング演出の演出パターンA～演出パターンEは、遊技者の介入要素（たとえば、遊技者に操作部を操作させる演出）を含むようにした。しかし、これに限定されず、いずれかの演出パターンが、遊技者の介入要素を含まないものであってもよい。たとえば、演出パターンEが、遊技者の操作を必要とするミニゲームを含まない演出パターンであり、遊技者の操作無しで、通常は表示されない画像（たとえば、プレミアム画像）が表示されるエンディング演出の演出パターンであってもよい。

40

【1255】

(6) 前述した実施の形態においては、確変状態の連続回数に制限は無いこととした。しかし、これに限定されず、確変状態の連続回数を所定制限回数とする制限を設けるようにしてもよい。このようにした場合に、エンディング演出の演出パターンとして、確変状態の所定制限回数までの残り回数を示唆するミニゲーム演出を含む演出パターンを含むようにしてもよい。

50

【1256】

(7) 大当り後の高ベース状態中における演出が、確変状態であるか非確変状態であるかを判別し難いまたは判別できないような共通演出であるようにしてもよい。このようにした場合に、エンディング演出の演出パターンとして、大当り後に確変状態となるか否かを示唆するミニゲーム演出を含む演出パターンを含むようにしてもよい。

【1257】

(8) エンディング演出時間の開始時に、可動体32を動作させて大当り中に獲得した賞球数を遊技者にアピールする演出を実行してから、前述したエンディング演出を実行するようにしてもよい。これにより、可動体32の動作期間の分、エンディング演出を長くすることができる。

10

【1258】

(9) 特別な大当り（たとえば、連チャン回数が20回となったときの大当り）においては、前述したエンディング演出を実行せず、特別な映像を表示するようにしてもよい。この特別な映像は、大当りのファンファーレ演出期間の開始時から表示するようにしてもよいし、ファンファーレ演出期間の終了後から表示するようにしてもよいし、エンディング演出期間の開始時から表示するようにしてもよい。このように、前述したエンディング演出は、特別な条件が成立した場合は、実行されない場合があるようにしてもよい。

【1259】

(10) 前述した実施の形態においては、図11-11で示したように、6R通常大当りと6R確変大当りとで、エンディング演出時間が同じであることとし、図11-25

20

【1260】

(11) 図11-26(A)～(C)において、大当り後の演出内容の選択肢を示した。この選択肢について、16R確変大当りでは、6R確変大当りよりも、選択肢が多くなるようにしてもよい。また、連チャン回数が多くなるほど、選択肢が多くなるようにしてもよい。図11-25で示したように、16R確変大当り時や、連チャン時には、選択期間Aから選択期間Cが長くされるので、選択肢が多くなったとしても、遊技者が選択肢

30

【1261】

(特徴部069Fに関する発明の説明)

(1-1-1) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

40

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のう

50

ちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。選択を受け可能な期間としては、終了時演出期間の前半であってもよいし、大当りのラウンドの後半であってもよい。具体的には、16R大当りにおいて、13Rの開始コマンドを受信してから16Rの終了コマンドを受信するまでの期間であってもよい。）をさらに備える。

【1262】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【1263】

（1-1-2） 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

通常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記通常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（たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合）よりも、前記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（たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合）の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備える。

【1264】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【1265】

（1-1-3） 特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第1特別識別情報（たとえば、第1特別図柄）および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別

10

20

30

40

50

識別情報（たとえば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報（たとえば、第1保留記憶）として記憶可能な第1保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報（たとえば、第2保留記憶）として記憶可能な第2保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、図11-4参照）と、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第2保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間（たとえば、エンディング演出時間）として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出（たとえば、エンディング演出）を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を、遊技者から受け可能な終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備える。

【1266】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、有利状態の終了時に実行される終了時演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延びによって遊技の興趣が低下することを低減できる。

【1267】

（1-2-1） 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演

10

20

30

40

50

出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出は、いずれも遊技者の介入要素（たとえば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作）を含む（たとえば、演出パターンA～演出パターンEのいずれもが、遊技者の操作を受付ける演出態様である）。 10

【1268】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、基準期間よりも長い終了時演出期間に実行される終了時演出に遊技者の介入要素が含まれる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1269】

（1-2-2） 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、 20

通常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記通常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（たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合）よりも、前記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（たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合）の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、 30

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出は、いずれも遊技者の介入要素（たとえば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作）を含む（たとえば、演出パターンA～演出パターンEのいずれもが、遊技者の操作を受付ける演出態様である）。 40

【1270】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、基準期間よりも長い終了時演出期間に実行される終了時演出に遊技者の介入要素が含まれる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1271】

(1-2-3) 特別識別情報(たとえば、特別図柄)として第1特別識別情報(たとえば、第1特別図柄)および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報(たとえば、第2特別図柄)の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態(たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報(たとえば、第1保留記憶)として記憶可能な第1保留記憶手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102)と、

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報(たとえば、第2保留記憶)として記憶可能な第2保留記憶手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102)と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B)と、

前記有利状態として、第1有利状態と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記第1保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第2保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11)と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23~図11-26)とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA~演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出は、いずれも遊技者の介入要素(たとえば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作)を含む(たとえば、演出パターンA~演出パターンEのいずれもが、遊技者の操作を受付ける演出態様である)。

【1272】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、基準期間よりも長い終了時演出期間に実行される終了時演出に遊技者の介入要素が含まれる。このため、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1273】

(1-3-1) 遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態として、第1有利状態(たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り)と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態(たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り)との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11)と、

10

20

30

40

50

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）と、

前記終了時演出期間のうち、前記終了時演出期間の終了後の演出内容を選択可能な選択期間に、複数種類の前記演出内容のうちから前記演出内容の選択を遊技者から受付ける終了後演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-23のステップ069FS156～ステップ069FS159。）とを備え、

前記第2有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間よりも、前記第1有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間の方が長い（たとえば、図11-25で示すように、6R確変大当たりよりも16R確変大当たりの方が、大当たり終了後の演出の選択期間が長い。）

10

【1274】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、終了時演出期間の終了後の演出内容の選択期間を長くした分、演出内容の認識が容易になりつつ、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1275】

（1-3-2） 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

20

常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記通常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（たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合）よりも、前記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（たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合）の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11）と、

30

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23～図11-26）と、

前記終了時演出期間のうち、前記終了時演出期間の終了後の演出内容を選択可能な選択期間に、複数種類の前記演出内容のうちから前記演出内容の選択を遊技者から受付ける終了後演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-23のステップ069FS156～ステップ069FS159。）とを備え、

40

前記第2有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間よりも、前記第1有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間の方が長い（たとえば、図11-25で示すように、6R確変大当たりよりも16R確変大当たりの方が、大当たり終了後の演出の選択期間が長い。）

【1276】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、終了時演出期間の終了後の演出内容の選択期間を長くした分、演出内容の認識が容易になりつつ、有利状態の終了時の期間

50

が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1277】

(1-3-3) 特別識別情報(たとえば、特別図柄)として第1特別識別情報(たとえば、第1特別図柄)および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報(たとえば、第2特別図柄)の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態(たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報(たとえば、第1保留記憶)として記憶可能な第1保留記憶手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102)と、

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報(たとえば、第2保留記憶)として記憶可能な第2保留記憶手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102)と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B)と、

前記有利状態として、第1有利状態と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記第1保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第2保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-10のステップS366、図11-11)と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図11-22のステップS772、図11-23~図11-26)と、

前記終了時演出期間のうち、前記終了時演出期間の終了後の演出内容を選択可能な選択期間に、複数種類の前記演出内容のうちから前記演出内容の選択を遊技者から受付ける終了後演出受付手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-23のステップ069FS156~ステップ069FS159。)とを備え、

前記第2有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間よりも、前記第1有利状態の前記終了時演出期間の前記選択期間の方が長い(たとえば、図11-25で示すように、6R確変大当たりよりも16R確変大当たりの方が、大当たり終了後の演出の選択期間が長い。)

【1278】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、終了時演出期間の終了後の演出内容の選択期間を長くした分、演出内容の認識が容易になりつつ、有利状態の終了時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1279】

(1-4) 上記(1-1-1)から(1-3-3)のいずれかの遊技機において、遊技者による動作を検出する動作検出手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、図11-23のステップ069FS158)をさらに備え、

前記終了時演出実行手段は、複数種類のいずれの終了時演出を実行する場合であっても

、介入要素として、実行期間中に前記動作検出手段による動作の検出が必要な演出態様で実行する（たとえば、演出パターンA～演出パターンEのいずれもが、遊技者の操作を受付ける演出態様である）。

【1280】

このような構成によれば、遊技者による介入要素があることで、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1281】

（1-5） 上記（1-1-1）から（1-3-3）のいずれかの遊技機において、
遊技者による動作を検出する動作検出手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、図11-23のステップ069FS158）をさらに備え、

10

前記終了時演出実行手段は、介入要素として、実行期間中に前記動作検出手段による動作の検出が必要な演出態様、および、検出が不要な演出態様のいずれかで終了時演出を実行する（たとえば、演出パターンA～演出パターンEのうちいずれかが、遊技者の操作を受付けない演出態様であるようにしてもよい）。

【1282】

このような構成によれば、遊技者による介入要素があることで、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1283】

（1-6） 上記（1-1-1）から（1-5）のいずれかの遊技機において、

20

（前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、）

（前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちから、前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を遊技者から受付ける終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備え、）

複数種類の終了時演出は、前記終了時演出受付手段によって選択が、所定回（たとえば、1回、複数回）、受け付けられたときに、所定条件が成立するまでの間（たとえば、いわゆる連チャンが終了するまでの間）、選択の受け付けが不能とされる終了時演出を含む（たとえば、演出パターンBは、全曲解放された場合は、連チャン中は、選択不可能とされる。）。

30

【1284】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1285】

（1-7） 上記（1-1-1）から（1-5）のいずれかの遊技機において、

40

（前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、）

（前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから、前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を遊技者から受付ける終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備え、）

複数種類の終了時演出は、演出結果が特定結果（たとえば、成功）となったときに、所定条件が成立するまでの間（たとえば、いわゆる連チャンが終了するまでの間）、選択の

50

受付が不能とされる終了時演出を含む（たとえば、演出パターンCは、設定示唆が実行された場合は、連チャン中は、選択不可能とされる。）。

【1286】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1287】

（1-8） 上記（1-6）または（1-7）の遊技機において、

（前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、）

（前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから、前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を遊技者から受付ける終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備え、）

複数種類の終了時演出は、選択の受付が不能とされた終了時演出の代わりに、新たに選択の受付が可能とされる終了時演出を含む（たとえば、演出パターンEは、演出パターンBまたは演出パターンCが選択不可能とされたときに、選択可能とされる。）。

【1288】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1289】

（1-9） 上記（1-1-1）から（1-8）のいずれかの遊技機において、

（前記終了時演出実行手段は、前記第1有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、）

（前記第1有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出のうちから、前記終了時演出実行手段によって実行される終了時演出の選択を遊技者から受付ける終了時演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-19のステップS752A、図11-20、図11-21のステップS784。）をさらに備え、）

複数種類の終了時演出は、解放条件（たとえば、他の演出パターンが選択不可能とされたとの条件、連チャンが終了したとの条件）が成立したことに基づいて、選択の受付が可能とされる終了時演出を含む。なお、終了時演出の選択を受け付け可能な選択期間が開始される前、または、当該選択期間中において、遊技者の特殊操作（たとえば、裏ボタン操作、または、コマンド入力、具体的には、十字キーの所定順序での操作、プッシュボタンの連打、パスワード入力など）に応じて、解放条件が成立するようにしてもよい。

【1290】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1291】

（1-10） 上記（1-1-1）から（1-9）のいずれかの遊技機において、

（前記終了時演出実行手段は、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターンA～演出パターンE）のうちのいずれかを実行可能であり、）

遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（たとえば、図12-1～図14-3参照）をさらに備え、

複数種類の終了時演出は、前記設定手段によって設定されている前記設定値を示唆する演出を含む（たとえば、図11-26（H）で示すように、演出パターンCは、設定値を

10

20

30

40

50

示唆する演出である。)。。

【1292】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1293】

(1-11) 上記(1-1-1)から(1-10)のいずれかの遊技機において、
(前記終了時演出実行手段は、複数種類の終了時演出(たとえば、演出パターンA～演出パターンE)のうちのいずれかを実行可能であり、)

複数種類の終了時演出は、長さが異なる終了時演出を含み(たとえば、演出パターンA～演出パターンEは、それぞれ、長さが異なる。)、

前記終了時演出実行手段による終了時演出の実行が開始されてから、次の可変表示が開始されるまでの期間が同じとなるように、終了時演出の実行が終了してから、次の可変表示が開始されるまでの期間調整演出を実行する(たとえば、エンディング演出期間が、演出パターンA～演出パターンEよりも長い時間とされており、余った時間に、大当たり図柄を表示する。)。。

【1294】

このような構成によれば、終了時演出の実行が開始されてから、次の可変表示が開始されるまでの期間の調整が不要となり、遊技制御を容易に実行することができる。

【1295】

(1-12) 上記(1-1-1)から(1-11)のいずれかの遊技機において、
前記終了時演出期間は、少なくとも第1期間と該第1期間経過後の第2期間とを含み、
前記第1期間では、前記第2期間で実行される演出に関連した関連演出(たとえば、導入演出、説明演出、演出態様選択演出)を実行する(たとえば、図11-27で示すように、エンディング演出時間中に、その後に実行される演出パターンを選択する演出パターン選択期間を設けるようにしてもよい。)。。

【1296】

このような構成によれば、演出に多様性が生まれ、間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1297】

(2-1-1) 遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態として、第1有利状態(たとえば、16ラウンド大当たり、確変大当たり)と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態(たとえば、6ラウンド大当たり、通常大当たり)との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の開始時の開始時演出期間(たとえば、ファンファーレ演出時間)として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-6のステップS269、図11-7)と、

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間(たとえば、報知演出期間)において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図11-16のステップ069FS122)と、

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-16のステップ069FS123～ステップ069FS126。)とを備え、

前記第1有利状態の報知期間の方が、前記第2有利状態の報知期間よりも長く(たとえば、図11-17で示すように、16R確変大当たりの方が、6R確変大当たりよりも、報知

10

20

30

40

50

演出を実行する期間が長い)、

前記報知演出実行手段は、

前記第2有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後に実行可能な前記有利状態中演出の種類を、遊技者が選択不能な態様で報知し(たとえば、図11-17で示すように、6R通常大当りの場合、および、6R通常大当りから6R確変大当りに昇格する場合は、遊技者が選択不能な態様で報知演出が実行される。)、

前記第1有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後にいずれの前記有利状態中演出を実行するかを遊技者が選択可能な態様で報知する(たとえば、図11-17で示すように、6R確変大当りの場合、および、16R確変大当りの場合は、いずれの大当り時の楽曲を出力するかの選択が受け付けられたことにより、選択された楽曲を報知する報知演出が実行される。))。 10

【1298】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1299】

(2-1-2) 遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態(たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、 20

通常状態(たとえば、通常状態)と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態(たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り)と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態(たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り)との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記通常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(たとえば、いわゆる初当りの大当りの場合)よりも、前記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(たとえば、いわゆる連チャンの大当りの場合)の方が、前記有利状態の開始時の開始時演出期間(たとえば、ファンファーレ演出時間)として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-6のステップS269、図11-7)と、 30

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間(たとえば、報知演出期間)において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図11-16のステップ069FS122)と、

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段(たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-16のステップ069FS123～ステップ069FS126。)とを備え、 40

前記第1有利状態の報知期間の方が、前記第2有利状態の報知期間よりも長く(たとえば、図11-17で示すように、16R確変大当りの方が、6R確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い)、

前記報知演出実行手段は、

前記第2有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後に実行可能な前記有利状態中演出の種類を、遊技者が選択不能な態様で報知し(たとえば、図11-17で示すように、6R通常大当りの場合、および、6R通常大当りから6R確変大当りに昇格する場合は、遊技者が選択不能な態様で報知演出が実行される。))、 50

前記第1有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後にいずれの前記有利状態中演出を実行するかを遊技者が選択可能な態様で報知する（たとえば、図11-17で示すように、6R確変大当りの場合、および、16R確変大当りの場合は、いずれの大当り時の楽曲を出力するかの選択が受け付けられたことにより、選択された楽曲を報知する報知演出が実行される。）。

【1300】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

10

【1301】

(2-1-3) 特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第1特別識別情報（たとえば、第1特別図柄）および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報（たとえば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報（たとえば、第1保留記憶）として記憶可能な第1保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

20

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報（たとえば、第2保留記憶）として記憶可能な第2保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、図11-4参照）と、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

30

前記第1保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第2保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の開始時の開始時演出期間（たとえば、ファンファーレ演出時間）として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-6のステップS269、図11-7）と、

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間（たとえば、報知演出期間）において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-16のステップ069FS122）と、

40

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-16のステップ069FS123～ステップ069FS126。）とを備え、

前記第1有利状態の報知期間の方が、前記第2有利状態の報知期間よりも長く（たとえば、図11-17で示すように、16R確変大当りの方が、6R確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い）、

50

前記報知演出実行手段は、

前記第2有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後に実行可能な前記有利状態中演出の種類を、遊技者が選択不能な態様で報知し（たとえば、図11-17で示すように、6R通常大当りの場合、および、6R通常大当りから6R確変大当りに昇格する場合は、遊技者が選択不能な態様で報知演出が実行される。）、

前記第1有利状態の報知期間において、前記開始時演出期間の終了後にいずれの前記有利状態中演出を実行するかを遊技者が選択可能な態様で報知する（たとえば、図11-17で示すように、6R確変大当りの場合、および、16R確変大当りの場合は、いずれの大当り時の楽曲を出力するかの選択が受け付けられたことにより、選択された楽曲を報知する報知演出が実行される。）。

10

【1302】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1303】

(2-2-1) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当り、確変大当り）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当り、通常大当り）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

20

前記第1有利状態の方が、前記第2有利状態よりも、前記有利状態の開始時の開始時演出期間（たとえば、ファンファーレ演出時間）として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-6のステップS269、図11-7）と、

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間（たとえば、報知演出期間）において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-16のステップ069FS122）と、

30

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-16のステップ069FS123～ステップ069FS126。）とを備え、

前記第1有利状態の報知期間の方が、前記第2有利状態の報知期間よりも長い（たとえば、図11-17で示すように、16R確変大当りの方が、6R確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い）。

【1304】

40

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1305】

(2-2-2) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

50

通常状態（たとえば、通常状態）と、前記特別状態と、前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記通常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（たとえば、いわゆる初当りの大当たりの場合）よりも、前記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（たとえば、いわゆる連チャンの大当たりの場合）の方が、前記有利状態の開始時の開始時演出期間（たとえば、ファンファーレ演出時間）として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図11-6のステップS269、図11-7）と、

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間（たとえば、報知演出期間）において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図11-16のステップ069FS122）と、

複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段（たとえば、演出制御用CPU120、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B。設定用の他の操作部であってもよい。図11-16のステップ069FS123～ステップ069FS126。）とを備え、

前記第1有利状態の報知期間の方が、前記第2有利状態の報知期間よりも長い（たとえば、図11-17で示すように、16R確変大当たりの方が、6R確変大当たりよりも、報知演出を実行する期間が長い）。

【1306】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1307】

（2-2-3） 特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第1特別識別情報（たとえば、第1特別図柄）および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報（たとえば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態（たとえば、確変状態、時短状態、高ベース状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

前記第1特別識別情報の可変表示に関する情報を第1保留記憶情報（たとえば、第1保留記憶）として記憶可能な第1保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第2特別識別情報の可変表示に関する情報を第2保留記憶情報（たとえば、第2保留記憶）として記憶可能な第2保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、RAM102）と、

前記第1保留記憶情報と前記第2保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第2保留記憶情報に基づく前記第2特別識別情報の可変表示を、前記第1特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、図11-4参照）と、

前記有利状態として、第1有利状態（たとえば、16ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第1有利状態よりも遊技者にとって不利な第2有利状態（たとえば、6ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、

10

20

30

40

50

遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記第１保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第２保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の開始時の開始時演出期間（たとえば、ファンファーレ演出時間）として長い期間を高い割合で選択する開始時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、図１１－６のステップＳ２６９、図１１－７）と、

前記開始時演出期間のうちの一部の期間である報知期間（たとえば、報知演出期間）において、該開始時演出期間の終了後の前記有利状態の間に実行され得る複数種類の有利状態中演出のうち、実行可能な前記有利状態中演出の種類を報知するための報知演出を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図１１－１６のステップ

10

０６９ＦＳ１２２）と、
複数種類のうちから前記有利状態中演出の選択を遊技者から受付可能な有利状態中演出受付手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ。設定用の他の操作部であってもよい。図１１－１６のステップ０６９ＦＳ１２３～ステップ０６９ＦＳ１２６。）とを備え、

前記第１有利状態の報知期間の方が、前記第２有利状態の報知期間よりも長い（たとえば、図１１－１７で示すように、１６Ｒ確変大当りの方が、６Ｒ確変大当りよりも、報知演出を実行する期間が長い）。

【１３０８】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

20

【１３０９】

（２－４） 上記（２－１－１）から（２－２－３）のいずれかの遊技機において、

前記第１有利状態の方が、前記第２有利状態よりも、実行可能な前記有利状態中演出の種類が多い（たとえば、６Ｒ通常大当りでは、３曲から、大当り時の楽曲の出力を実行可能であり、１６Ｒ確変大当りでは、１０曲から、大当り時の楽曲を選択できる）。

【１３１０】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

30

【１３１１】

（２－５） 上記（２－１－１）から（２－４）のいずれかの遊技機において、

前記特別状態に制御されているときに連続して前記有利状態に制御された回数（たとえば、いわゆる連チャン回数）の増加に基づいて、前記第１有利状態において、前記有利状態中演出受付手段によって選択を受け付けることが可能な前記有利状態中演出の種類が多くなる（たとえば、連チャンごとに、選択可能な大当り時の楽曲が追加される。）。

40

【１３１２】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【１３１３】

（２－６） 上記（２－１－１）から（２－５）のいずれかの遊技機において、

前記第１有利状態として、第１Ａ有利状態（たとえば、１６ラウンド確変大当り）と、

50

第1 A 有利状態よりも遊技者にとって不利な第1 B 有利状態（たとえば、6 ラウンド確変大当たり）とがあり、

前記第1 A 有利状態の報知期間の方が、前記第1 B 有利状態の報知期間よりも長い（たとえば、図1 1－1 7で示すように、1 6 R 確変大当たりの方が、6 R 確変大当たりよりも、報知演出期間が長い。）。

【1 3 1 4】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

10

【1 3 1 5】

（2－7） 上記（2－1－1）から（2－6）のいずれかの遊技機において、
前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、

前記第2 有利状態のときは、前記有利状態中演出として、有利な有利状態であるか否かを報知するための演出の種類を報知する（たとえば、図1 1－1 7で示すように、大当たり種別報知演出やラウンド昇格演出を報知演出として実行する。）一方、

前記第1 有利状態のときは、前記有利状態中演出として出力可能な楽曲の種類を報知を実行する（たとえば、図1 1－1 7で示すように、楽曲選択演出を報知演出として実行する。）。

20

【1 3 1 6】

このような構成によれば、有利状態に制御されている期間を長くできるため、有利状態の単位期間当りに遊技者に付与される遊技価値を低減させることができる。このため、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止できる。また、報知期間が長い場合に、有利状態中演出を遊技者が選択できる。このため、有利状態の開始時の期間が長くなることによる間延び感を遊技者に与え難くすることができる。

【1 3 1 7】

（2－8） 上記（2－1－1）から（2－7）のいずれかの遊技機において、

前記開始時演出期間は、前記有利状態の種別を示唆する演出を実行する有利状態種別示唆期間（たとえば、図1 1－1 7で示す、大当たり種別示唆表示の期間）を含み、

30

前記第1 有利状態の前記有利状態種別示唆期間の方が、前記第2 有利状態の前記有利状態種別示唆期間よりも長い（たとえば、図1 1－1 7で示すように、1 6 R 確変大当たりの方が、他の大当たりよりも、大当たり種別示唆表示の期間が長い。）。

【1 3 1 8】

このような構成によれば、遊技者にとってより有利な有利状態であることが、より長い期間、遊技者に報知される。このため、遊技者を喜ばせ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。

【1 3 1 9】

〔設定に関する変形例〕

以下に示す特徴部2 0 7 S Gにおける、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能な構成に関する構成を、上述したパチンコ遊技機1 に適用することが可能である。

40

【1 3 2 0】

（本実施形態の特徴部2 0 7 S Gに関する説明）

上述したパチンコ遊技機1 において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来から、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2 0 1 0－2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2 0 1 0－2 0 0 9 0 2 号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができないという問題があった。この

50

ような課題を解決する発明 207SG に係る遊技機を以下に提案する。また、特開 2010-200902 号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができないという問題があった。このような課題を解決する発明 208SG に係る遊技機を以下に提案する。さらに、従来から、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第 6209653 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2010-200902 号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第 6209653 号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減できないという問題があった。このような課題を解決する発明 209SG に係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明 207SG、発明 208SG、および発明 209SG に係る遊技機の特徴を、特徴部 207SG として表す。特徴部 207SG は、上述したパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

10

【1321】

パチンコ遊技機 1 は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機 1 に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば 1～6 の 6 段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3 < 設定値 4 < 設定値 5 < 設定値 6 の順に当選確率が高くなる。すなわち、設定値として設定値 1 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値 2～設定値 6 の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6 段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更するとも言える。

20

【1322】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。6 段階の設定値のうち、例えば設定値 4、設定値 5、設定値 6 は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値 1、設定値 2、設定値 3 は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

30

【1323】

また、小当りの当選確率については、大当りの当選確率と同様に、設定値 1～設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。また、確変制御が実行されるパチンコ遊技機 1 では、大当りの当選確率を設定変更する場合に、低確状態での大当りの当選確率と高確率状態での大当りの当選確率との両方が、設定値 1～設定値 6 の設定により変更可能（例えば両方の大当り当選確率が設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3 < 設定値 4 < 設定値 5 < 設定値 6）となるようにしてもよい。

【1324】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1～設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1～設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1～設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。

40

【1325】

図 12-1 は、CPU 103 が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理（207SG Sa013b）を示すフローチャートである。設定値変更処理において CPU 103 は、まず、第 1 特別図柄表示装置及び第 2 特別図柄表示装置を構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（207SG Sa051）、右打ちランプ及び第 1 保留表示器、第

50

2 保留表示器の点滅を開始する（207SGSa052）。更にCPU103は、設定値変更処理に応じた態様（大当りA、大当りB、大当りCのいずれでもない態様）として、ラウンド表示器を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する（207SGSa052a）。

【1326】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し（207SGSa053）、RAM102に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する（207SGSa053a）。RAM102に設定値として1～6以外の値が記憶されている場合や、RAM102に設定値が記憶されていない場合（207SGSa020において設定値がクリアされている場合）は、RAM102に設定値として「1」をセット（設定値を「1」にリセット）して207SGSa054に進む（207SGSa053b）。尚、RAM102に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されている場合（207SGSa053a；Y）は、207SGSa053bの処理を実行せずに207SGSa054に進む。

10

【1327】

207SGSa054においてCPU103は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を－1し（207SGSa055）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa056）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa056；N）は、207SGSa055と207SGSa056の処理を繰り返し実行し、タイマアウトした場合（207SGSa056；Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa057）。

20

【1328】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し（207SGSa058）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（207SGSa059）。

【1329】

そしてCPU103は、設定値変更中フラグをセットし（207SGSa061）、設定切替スイッチの操作が有りか否かを判定する（207SGSa062）。設定切替スイッチの操作が無い場合（207SGSa062；N）は207SGSa065に進み、有る場合（207SGSa062；Y）は、該設定切替スイッチの操作にもとづいてRAM102の内容を更新する（207SGSa063）。

30

【1330】

具体的には、表示モニタに表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102に格納し、表示モニタに表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102に格納する等、表示モニタに表示されている設定値よりも1大きい数値を借りの設定としてRAM102に格納する。尚、表示モニタに表示されている設定値が「6」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102に格納すればよい。

40

【1331】

そして、CPU103は、RAM102に格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタに表示し（207SGSa064）、錠スイッチがONであるか否かを判定する（207SGSa065）。

【1332】

錠スイッチがONである場合（207SGSa065；Y）、CPU103は、207SGSa062～207SGSa065の処理を繰り返し実行することによってRAM102に新たな仮の設定値を格納する処理や、RAM102に格納されている設定値を表示

50

モニタに表示する処理を実行する。

【1333】

また、207SGSa065において錠スイッチがOFFである場合（207SGSa065；N）は、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa066）とともに、表示モニタにおける設定値（または仮の設定値）の表示を終了し（207SGSa067）、第1特別図柄表示装置及び第2特別図柄表示装置を構成する全セグメントを消灯する（207SGSa067a）。更に、CPU103は、右打ちランプ、第1保留表示器及び第2保留表示器の点滅と、ラウンド表示器を構成するセグメントの点灯を終了する（207SGSa068、207SGSa068a）。

【1334】

そしてCPU103は、RAM102に仮の設定値が格納されているか否かを判定する（207SGSa069）。RAM102に仮の設定値が格納されていない場合（207SGSa069；N）は207SGSa072に進み、格納されている場合（207SGSa069；Y）は、更にRAM102に格納されている設定値の値とRAM102に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する（207SGSa070）。

【1335】

RAM102に格納されている設定値の値とRAM102に格納されている仮の設定値の値とが同一である場合（207SGSa070；N）は207SGSa072に進み、異なっている場合（207SGSa070；Y）は、RAM102に格納されている仮の

【1336】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信し（207SGSa073）、設定値変更処理を終了する。

【1337】

図12-2は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理（207SGSa013c）を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置及び第2特別図柄表示装置を構成する全セグメントの点

【1338】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し（207SGSa104）、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする（207SGSa105）。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を-1し（207SGSa106）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa107）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa107；N）は、207SGSa106と207SGSa107の処理を繰り返し実行し、タイマアウトした場合（207SGSa107；Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa108）。尚、本電源断検出処理（207SGSa108）は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理（207SGSa057）と同一の処理である。

【1339】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し（207SGSa109）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセ

10

20

30

40

50

キュリティ信号を出力する（207SGSa110）。

【1340】

そしてCPU103は、錠スイッチがONであるか否かを判定する（207SGSa111）。錠スイッチがONである場合（207SGSa111；Y）、CPU103は、207SGSa111の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチがOFFとなるまで待機する。また、207SGSa111において錠スイッチがOFFである場合（207SGSa111；N）は、表示モニタにおける設定値の表示を終了するとともに（207SGSa112）、第1特別図柄表示装置及び第2特別図柄表示装置を構成する全セグメントを消灯する（207SGSa112a）。更に、CPU103は、右打ちランプ、第1保留表示器及び第2保留表示器の点滅と、ラウンド表示器を構成するセグメントの点灯を終了する（207SGSa113、207SGSa114）。

10

【1341】

そしてCPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し（207SGSa115）、設定値確認処理を終了する。

【1342】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第1特別図柄表示装置、第2特別図柄表示装置及びラウンド表示器の点灯と、第1保留表示器、第2保留表示器及び右打ちランプの点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側から該パチンコ遊技機1が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

20

【1343】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器を構成するセグメントのうち1のLEDのみを点灯する態様を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器を構成するセグメントの点灯パターンは、大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

【1344】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器を構成するセグメントが同一態様にて点灯する態様を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

30

【1345】

以上のように本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチとクリアスイッチとをONとすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

【1346】

このとき、表示モニタでは、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部を用いた表示（ベース値の表示）が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタは、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

40

【1347】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値変更処理を開始すると、第4表示部においてパチンコ遊技機1に設定されている設定値の表示が開始される。そして、このように第4表示部において設定値が表示されている状態で設定切替スイッチが操作されると、第4表示部での表示が更新されていくようになっている。尚、この状態にて錠スイッチがOFFとなった場合は、第4表示部に表示されている数値が新たな設定値として設定される。

【1348】

50

また、本実施の形態の特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチを ON（クリアスイッチは OFF）とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

【1349】

このとき、表示モニタでは、パチンコ遊技機 1 の電源を OFF とすることによって第 1 表示部、第 2 表示部、第 3 表示部、第 4 表示部を用いた表示（ベース値の表示）が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタは、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【1350】

次に、パチンコ遊技機 1 の再起動によって CPU 103 が設定値確認処理を開始すると、第 4 表示部においてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の表示が開始される。尚、該第 4 表示部における設定値の表示は、錠スイッチが OFF となることによって終了し、パチンコ遊技機 1 が遊技可能な状態となる。

【1351】

以上、特徴部 207SG を例示しながら発明 207SG について説明した。すなわち、発明 207SG に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 12-1 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第 1 特別図柄表示装置と第 2 特別図柄表示装置）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ、開放センサがそれぞれ ON であるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU 103 が図 12-1 に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、CPU 103 が設定値変更処理の実行中である場合は第 1 特別図柄表示装置と第 2 特別図柄表示装置とを構成する全セグメントを点灯させる部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【1352】

また、特徴部 207SG を例示しながら発明 208SG について説明した。すなわち、発明 208SG に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 12-1 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ、開放センサがそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図12-1に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、設定値以上エラーが発生した場合は、第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置とを構成する全セグメントを点滅させる部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示領域において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。

【1353】

また、特徴部207SGを例示しながら発明209SGについて説明した。すなわち、発明209SGに係る遊技機は、

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-1に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口10、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

複数の表示部（例えば、第1表示部～第4表示部）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、ベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ）と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図×に示すように、パチンコ遊技機1を起動した際に錠スイッチと開放センサがON且つクリアスイッチがOFFである場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる（例えば、表示モニタにおいてベース値が表示される場合は、第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部が使用され、表示モニタにおいて設定値が表示される場合は、第4表示部のみが使用される部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。

【1354】

以上、本実施の形態における特徴部207SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1355】

例えば、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部を、第1特別図柄表

10

20

30

40

50

示装置、第2特別図柄表示装置、第1保留表示器、第2保留表示器、普通図柄表示器、普通図柄保留表示器、ラウンド表示器、右打ちランプ、確変ランプ、時短ランプから構成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部は、第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置とを含まなくとも含んでいけばよい。

【1356】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103が設定値変更処理を実行中（設定値変更状態）である場合と設定値確認処理を実行中（設定値確認状態）である場合とで第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置とを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置とを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置との点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機1が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

【1357】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置や第2特別図柄表示装置を構成する全セグメントを点灯させることによって、第1特別図柄表示装置や第2特別図柄表示装置の表示態様（点灯態様）を第1特別図柄表示装置や第2特別図柄表示装置が変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第1特別図柄表示装置や第2特別図柄表示装置の表示態様（点灯態様）は、第1特別図柄表示装置や第2特別図柄表示装置が変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第1特別図柄表示装置や第2特別図柄表示装置を構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

【1358】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置と構成する全セグメント及びラウンド表示器を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ及び第1保留表示器と第2保留表示器とを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプの点滅、第1保留表示器と第2保留表示器とを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

【1359】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器を構成するセグメントのうち1のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

【1360】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1特別図柄表示装置と第2特別図柄表示装置を用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1にエラー報知用のLEDを個別に設け、該LEDを点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

【1361】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1にベース値を表示するための表示モニタを備える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1には表示モニタを備えないようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に表示モニタを備えない場合は、設定値変更状態や設定値確認状態において設定値（または仮の設定値）を表示する表示手段を新たに備えればよい。

【1362】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部を構成する第1特別図柄表示装置、第2特別図柄表示装置、第1保留表示器、第2保留表示器、ラウンド表示器、右打ちランプ等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部を構成する第1特別図柄表示装置、第2特別図柄表示装置、第1保留表示器、第2保留表示器、ラウンド表示器、右打ちランプ等は、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

【1363】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部を構成する第1特別図柄表示装置、第2特別図柄表示装置、第1保留表示器、第2保留表示器、ラウンド表示器、右打ちランプ等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

【1364】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部を構成する第1特別図柄表示装置、第2特別図柄表示装置、第1保留表示器、第2保留表示器、ラウンド表示器、右打ちランプを点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第1特別図柄表示装置、第2特別図柄表示装置、第1保留表示器、第2保留表示器、ラウンド表示器、右打ちランプの点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機1の所定箇所（例えば、遊技情報表示部の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機1について熟知していない遊技場の店員等が、第1特別図柄表示装置、第2特別図柄表示装置、第1保留表示器、第2保留表示器、ラウンド表示器、右打ちランプの点灯や点滅をパチンコ遊技機1の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

【1365】

尚、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、クリアスイッチがONであると判定した場合や設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、クリアスイッチがONであると判定した場合や設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、RAMクリアフラグがセットされていると判定した場合に実行してもよい。

【1366】

（特徴部10Fに関する説明）

上述したパチンコ遊技機1において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来から、設定変更操作に基づいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値に基づいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決する発明10F、発明11F、発明12F、および発明13Fに係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明10F、発明11F、発明12F、および発明13Fに係る遊技機の特徴を、特徴部10Fとして表す。なお、特徴部10Fは、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技

停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。特徴部10Fは、特徴部207SGとともに上述したパチンコ遊技機1に適用可能である。

【1367】

図13-1は、特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。図13-1において、図12-1と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。なお、設定変更処理が実行される前の処理においてRAMクリア処理が実行されていた。このため、設定変更処理の段階において記憶領域には何ら遊技に関する情報が残っていなかった。しかし、RAMクリア処理は、RAMクリアフラグがセットされていると判定した場合に実行されるようにしてもよい。これにより、設定変更処理の後にRAMクリア処理が実行されることとなる。特徴部10Fにおいては、設定変更処理の後にRAMクリア処理が実行されることを前提に説明する。設定値変更処理においてCPU103は、先ず、遊技停止開始処理を実行する(10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図13-3を用いて説明する。遊技停止開始処理の後には、第1特別図柄表示装置及び第2特別図柄表示装置を構成する全セグメントの点灯を開始する(207SGSa051)。その後、図12-1に示す処理と同様の処理が実行される。

10

【1368】

また、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする(207SGSa066)処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する(10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図13-4を用いて説明する。遊技停止終了処理の後には、表示モニタにおける設定値(または仮の設定値)の表示を終了する(207SGSa067)。その後、図12-1に示す処理と同様の処理が実行される。

20

【1369】

図13-2は、特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。図13-2において、図12-2と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、遊技停止開始処理を実行する(10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図13-3を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図13-1の遊技停止開始処理と共通の処理である。遊技停止開始処理の後には、第1特別図柄表示装置及び第2特別図柄表示装置を構成する全セグメントの点灯を開始する(207SGSa101)。その後、図12-2に示す処理と同様の処理が実行される。

【1370】

30

また、CPU103は、207SGSa111において錠スイッチがOFFとなった場合(207SGSa111;N)に、遊技停止終了処理を実行する(10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図13-4を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図13-1の遊技停止終了処理と共通の処理である。遊技停止終了処理の後には、表示モニタにおける設定値の表示を終了する(207SGSa112)。その後、図12-2に示す処理と同様の処理が実行される。

【1371】

(各種タイマについて)

次に、遊技停止開始処理について説明する。遊技中には、複数のタイマにより遊技に関する時間や期間が計時されている。CPU103は、遊技停止状態となるとこれら複数のタイマの計時を停止する。これら複数のタイマについて順に説明する。アタッカー開放時間タイマは、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7の大入賞口扉の開放時間を計時するためのタイマである。CPU103は、アタッカー開放時間タイマにより、大入賞口扉が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。ラウンド間インターバル期間タイマは、大当たり遊技状態中のラウンド間のインターバル期間を計時するためのタイマである。CPU103は、ラウンド間インターバル期間タイマにより、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。

40

【1372】

V蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御するV確変の遊技機におい

50

て、所定スイッチ（V確変を検知するセンサ）の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態とに制御されるV蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいてV蓋が開放状態となる。このようなV蓋が開放状態となる領域をV入賞領域という。CPU103は、V蓋開放時間タイマにより、V蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。V通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定するV入賞の時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球（大入賞口扉の閉鎖間際で大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球）についても有効期間内のV入賞と判定する。CPU103は、V通過待ち時間タイマにより、V入賞が有効に判定されるV入賞の有効期間を計時する。

10

【1373】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置6B（普通電動役物）である一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、CPU103は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置6Bが開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

【1374】

特図変動時間タイマは、特別図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特図変動時間タイマにより、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。普図変動時間タイマは、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、普通変動時間タイマにより、普通図柄の可変表示が開始されてから普通図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。

20

【1375】

ファンファーレ時間タイマは、大当たり開始時に大当たりを制御されることを報知する期間であるファンファーレ演出が実行される期間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。CPU103は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。

30

【1376】

エンディング時間タイマは、大当たり終了時に大当たりの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される期間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当たり終了処理が実行される期間であり、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。CPU103は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。

【1377】

CPU103は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマ等がある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.5秒）を計時するタイマである。CPU103は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.4秒）を計時するタイマである。CPU103は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。

40

【1378】

（遊技停止開始処理）

50

次に、特徴部 10F における遊技停止開始処理について説明する。図 13-3 は、特徴部 10F における遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU 103 は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS010）。10FS010 において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば（10FS010；Y）、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ（10FS010；N）、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS011）。10FS011 において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば（10FS011；Y）、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

10

【1379】

ラウンド間インターバル期間タイマが作動中でなければ（10FS011；N）、V 蓋開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS012）。10FS012 において、V 蓋開放時間タイマが作動中であれば（10FS012；Y）、作動中の V 蓋開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。V 蓋開放時間タイマが作動中でなければ（10FS012；N）、V 通過待ち時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS013）。10FS013 において、V 通過待ち時間タイマが作動中であれば（10FS013；Y）、作動中の V 通過待ち時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

20

【1380】

V 通過待ち時間タイマが作動中でなければ（10FS013；N）、電チュー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS014）。10FS014 において、電チュー開放時間タイマが作動中であれば（10FS014；Y）、作動中の電チュー開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが作動中でなければ（10FS014；N）、特図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS015）。10FS015 において、特図変動時間タイマが作動中であれば（10FS015；Y）、作動中の特図変動時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

【1381】

特図変動時間タイマが作動中でなければ（10FS015；N）、普図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS016）。10FS016 において、普図変動時間タイマが作動中であれば（10FS016；Y）、作動中の普図変動時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。普図変動時間タイマが作動中でなければ（10FS016；N）、ファンファーレ時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS017）。10FS017 において、ファンファーレ時間タイマが作動中であれば（10FS017；Y）、作動中のファンファーレ時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

30

【1382】

ファンファーレ時間タイマが作動中でなければ（10FS017；N）、エンディング時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS018）。10FS018 において、エンディング時間タイマが作動中であれば（10FS018；Y）、作動中のエンディング時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。エンディング時間タイマが作動中でなければ（10FS018；N）、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが作動中であるか否かを判定する（10FS019）。10FS019 において、その他のタイマが作動中であれば（10FS019；Y）、作動中のその他のタイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ（10FS019；N）、その他処理（10FS021）を実行し、その後に処理を終了する。

40

【1383】

ここで、その他処理（10FS021）においては、以下のような処理が含まれる。例

50

えば、打球操作ハンドル30の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト口、通過ゲート41に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理(10FS021)により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

【1384】

(遊技停止終了処理)

次に、特徴部10Fにおける遊技停止終了処理について説明する。図13-4は、特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS030)。10FS030において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば(10FS030;Y)、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ(10FS030;N)、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS031)。10FS031において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であれば(10FS031;Y)、停止中のラウンド間インターバル期間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

10

【1385】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ(10FS031;N)、V蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS032)。10FS032において、V蓋開放時間タイマが停止中であれば(10FS032;Y)、停止中のV蓋開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。V蓋開放時間タイマが停止中でなければ(10FS032;N)、V通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS033)。10FS033において、V通過待ち時間タイマが停止中であれば(10FS033;Y)、停止中のV通過待ち時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

20

【1386】

V通過待ち時間タイマが停止中でなければ(10FS033;N)、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS034)。10FS034において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば(10FS034;Y)、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ(10FS034;N)、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS035)。10FS035において、特図変動時間タイマが停止中であれば(10FS035;Y)、停止中の特図変動時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

30

【1387】

特図変動時間タイマが停止中でなければ(10FS035;N)、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS036)。10FS036において、普図変動時間タイマが停止中であれば(10FS036;Y)、停止中の普図変動時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ(10FS036;N)、ファンファーレ時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS037)。10FS037において、ファンファーレ時間タイマが停止中であれば(10FS037;Y)、停止中のファンファーレ時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

40

【1388】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ(10FS037;N)、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS038)。10FS038において、エンディング時間タイマが停止中であれば(10FS038;Y)、停止中のエンディング時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ(10FS038;N)、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが停止中であるか否かを判定する(10FS039)。10FS03

50

9において、その他のタイマが停止中であれば（10FS039；Y）、停止中のその他のタイマを作動させ（10FS040）、処理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ（10FS039；N）、その他処理（10FS041）を実行し、その後処理を終了する。

【1389】

ここで、その他処理（10FS041）においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を有効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト口、通過ゲート41に設けられた各種センサを有効にする処理、各種エラーの検知を有効にする処理、賞球の払出しを有効にする処理等が含まれる。その他処理（10FS041）により、各種の処理が有効とされ遊技が正常に実行される状態となる。

10

【1390】

（特徴部の効果について）

図13-1～図13-4に示すように、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置7が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1391】

20

図13-1～図13-4に示すように、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1392】

図13-1～図13-4に示すように、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてV入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【1393】

図13-1～図13-4に示すように、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置6Bが進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【1394】

図13-1～図13-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1395】

図13-1～図13-4に示すように、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行さ

50

れているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1396】

図13-1～図13-4に示すように、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【1397】

図13-1～図13-4に示すように、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【1398】

図13-1～図13-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1399】

(特徴部10Fに係る遊技機の変形例について)

以上、特徴部10Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部10Fの変形例について説明する。

30

【1400】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機(いわゆる第一種の遊技機)について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置(いわゆる役物)内の特殊入賞口(V入賞口)に遊技球が入賞(V入賞)したことにもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機(いわゆる第二種の遊技機)や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機(一種二種混合機)において適用してもよい。第2始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当り判定が実行され、大当りとする判定結果となったときには、第2特図の変動表示が実行されて大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御される等、第1始動入賞口への始動入賞に基づく大当りと同様の遊技制御が実行される。一方、大当りとししない判定結果となったときには、小当り判定が実行され、小当りとする判定結果となれば、第2特図の変動表示が実行されて小当り表示結果となって小当り遊技状態に制御され、小当り用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当り遊技状態で小当り用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が特殊入賞口(V領域)に進入して所定スイッチにより検出されると、大当り用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第二種大当り遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103により実行される。

40

【1401】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口(V領域)に進入した遊技球を有効と

50

判定する有効期間を計時する小当り時間タイマを設けてもよい。CPU103は、小当り時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。CPU103は、小当り時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当り遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【1402】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図13-1～図13-4に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、CPU103は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したことに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【1403】

特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合と、はずれ表示結果となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。具体的には、特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合、設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの計時を再開させ、特別図柄の可変表示がはずれ表示結果となる場合には、設定確認状態に制御されたとしても特図変動時間タイマの計時を停止させないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者にとって有利な状態となる大当り表示結果に関しては、遊技者に不利益を与えるためタイマを停止するが、はずれ表示結果に関しては遊技者に不利益とならないため、タイマを停止させないようにすることができる。制御の方法としては、設定値確認処理に伴う遊技停止開始処理が実行される前に現在の遊技状態が大当り表示結果となるかははずれ表示結果となるかを判定するようにすればよい。そして、はずれ表示結果の可変表示の実行中に設定確認が実行された場合には、はずれの可変表示の実行中は、特図変動時間タイマの計時を停止せずに、図柄停止期間となったときに、特図変動停止期間タイマを停止させるようにしてもよい。

20

30

【1404】

遊技者にとって有利な設定値となる場合と、遊技者にとって不利な設定値となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。例えば、遊技者に有利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止するが、遊技者に不利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止しないようにしてもよい。

【1405】

以上、特徴部10Fを例示しながら発明10Fについて説明した。すなわち、発明10Fに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

40

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分）と、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103

50

）と、

前記可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時する CPU 103）とを備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第 1 状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別可変入賞球装置 7 が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1406】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第 1 状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1407】

また、特徴部 10F を例示しながら発明 11F について説明した。すなわち、発明 11F に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定変値確認処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート 41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU 103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置 6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時する CPU 103）とを備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、可変入賞球装置 6B が開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1408】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1409】

また、特徴部 10F を例示しながら発明 12F について説明した。すなわち、発明 12F に係る遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

10

20

30

40

50

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分）と、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

10

【1410】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1411】

また、特徴部10Fを例示しながら発明13Fについて説明した。すなわち、発明13Fに係る遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

20

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

30

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1412】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【1413】

（特徴部40Fに関する説明）

次に、特徴部40Fについて説明する。特徴部40Fは、設定変更状態中や設定確認状態中における演出制御コマンドの処理について特徴を有している。設定変更状態中や設定確認状態中において、静電気等に起因するノイズが発生する場合がある。このような場合に、意図せずに演出制御コマンドが主基板11から演出制御基板12に送信される可能性がある。このようなイレギュラーなコマンドを受信したときの処理について以下に説明する。

【1414】

図14-1は、本実施の形態における特徴部40Fにおける演出制御コマンドを例示す

50

る図である。コマンド F 1 X X H およびコマンド F 2 X X H は、第 1 始動入賞口、または、第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド F 1 X X H は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド F 2 X X H は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【1415】

図 14-1 に示す各種の演出制御コマンドは、CPU 103 により所定のタイミングで主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信される。各種の演出制御コマンドを受信したことにより演出制御用 CPU 120 は、各種の処理を実行する。演出制御コマンドに基づいて演出制御用 CPU 120 により実行される各種処理の中から一部の処理について説明する。

10

【1416】

（変動パターン指定コマンドに基づく処理について）

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、表示される飾り図柄の変動表示を行う。また、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 に飾り図柄を縮小した態様の常時小図柄を設けてもよい。このような場合に、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、表示される常時小図柄の変動表示を行う。

20

【1417】

（第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドに基づく処理について）

変動表示を行う図柄として、飾り図柄、特別図柄、および、普通図柄に次ぐ第 4 の図柄として第 4 図柄を設けてもよい。第 4 図柄は、特別図柄（第 1、第 2 特別図柄）が変動していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により変動表示される。第 4 図柄が変動表示されることにより、飾り図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在変動表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 CPU 120 は、第 1 変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行う。また、演出制御用 CPU 120 は、第 2 変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行う。

30

【1418】

（大入賞口開放中指定コマンドに基づく処理について）

大当たり遊技中は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な開状態（第 1 状態）に変化させるラウンド遊技が例えば、15 回実行される。ラウンド遊技間は特別可変入賞球装置 7 が閉状態（第 2 状態）に制御されることにより、遊技球が大入賞口に入賞し難くなっている。演出制御用 CPU 120 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、特別可変入賞球装置 7 を開状態に制御する。また、演出制御用 CPU 120 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、大当たり遊技状態中のラウンド数の表示を更新する。

40

【1419】

（第 1 始動口入賞指定コマンド、第 2 始動口入賞指定コマンドに基づく処理について）

演出制御用 CPU 120 は、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、RAM 122 に設けられた演出制御コマンド受信バッファに記憶される第 1 保留情報に対応した保留表示を表示する。また、演出制御用 CPU 120 は、第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装

50

置 5 を動作させることにより、R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第 2 保留情報に対応した保留表示を表示する。

【 1 4 2 0 】

(図柄指定コマンド、変動種別指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドの受信に基づき、入賞時フラッシュ演出や入賞時保留変化演出を行う。入賞時フラッシュ演出とは、始動入賞が発生した際に第 1 始動口の周辺に設けられたランプを発光させる演出である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時フラッシュ演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、期待度に応じて異なる態様でランプが発光する。具体的に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり期待度の高いものについては赤色発光をし、期待度がそれほど高くないものについては白色発光をし、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等にはランプを発光しないような制御を実行する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞時フラッシュ演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、発光のみで音を出力しないように制御してもよい。

10

【 1 4 2 1 】

入賞時保留変化演出とは、始動入賞が発生した際に表示される保留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である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時保留変化演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、入賞時の保留表示を通常の態様とは異なる態様により表示する。具体的には、大当たり期待度の高いものから順に赤色、緑色、青色で保留表示を表示し、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等には通常態様の白色で保留表示を表示する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞時保留変化演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、保留変化のみで音を出力しないように制御してもよい。

20

【 1 4 2 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、ランプを発光させる制御することにより、入賞時フラッシュ演出を実行する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、入賞時保留変化演出を実行する。なお、入賞時フラッシュ演出、入賞時保留変化演出のうちいずれか一方のみが実行されるようにしてもよい。また、入賞時には、音の出力のみによって期待度を示す演出が実行されるようにしてもよい。

30

【 1 4 2 3 】

次に、特徴部 4 0 F において実行される演出制御メイン処理について説明する。図 1 4 - 2 は、特徴部 4 0 F における演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 1 4 2 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する (2 0 7 S G S 4 1 1) 。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合 (2 0 7 S G S 4 1 1 ; Y) 、即ち、パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知 (設定値変更中報知) や設定値の確認中であることの報知 (設定値確認中報知) を実行するための設定値関連報知処理を実行する (2 0 7 S G S 4 1 2) 。設定値関連報知処理においては、設定値の更中であることを示す報知画像や設定値の確認中であることを示す報知画像が表示される。

40

【 1 4 2 5 】

2 0 7 S G S 4 1 2 おいて設定値関連報知処理を実行した後は、サブ側遊技停止処理を実行する (4 0 F S 0 0 1) 。サブ側遊技停止処理においては、設定変更状態中や設定確認状態中に主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドが送信された場合に演出制御用 C P U 1 2 0 によって、遊技を停止するための処理が実行される。サブ側遊

50

技停止処理の詳細は、図 1 4 - 3 において説明する。

【1 4 2 6】

4 0 F S 0 0 1 においてサブ側遊技停止処理が実行された後は、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する（2 0 7 S G S 4 1 6）。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がない場合（2 0 7 S G S 4 1 6 ; N）2 0 7 S G S 4 1 2 に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合（2 0 7 S G S 4 1 6 ; Y）は 2 0 7 S G S 4 2 7 に進む。

【1 4 2 7】

図 1 4 - 3 は、4 0 F S 0 0 1 において実行される特徴部 4 0 F におけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 によって主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドを解析する。

【1 4 2 8】

サブ側遊技停止処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第 1 変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（4 0 F S 0 1 0）。第 1 変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 1 の処理へ移行する。第 1 変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（4 0 F S 0 2 1）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において第 1 変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1 4 2 9】

4 0 F S 0 1 1 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第 2 変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。第 2 変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 2 の処理へ移行する。第 2 変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（4 0 F S 0 2 1）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において第 2 変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1 4 3 0】

4 0 F S 0 1 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 3 の処理へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（4 0 F S 0 2 1）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動パターン指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる飾り図柄の変動表示や常時小図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1 4 3 1】

4 0 F S 0 1 3 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 4 の処理へ移行する。大入賞口開放中指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（4 0 F S 0 2 1）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において大入賞口開放中指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる大当たり遊技状態中のラウンド数の表示の更新を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

20

30

40

50

【1432】

40FS014において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第1始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS015の処理へ移行する。第1始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1433】

40FS015において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第2始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。第2始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1434】

40FS016において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。図柄指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。図柄指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1435】

40FS017において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動種別指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動種別指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS018の処理へ移行する。変動種別指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1436】

40FS018において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、テストコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、テストコマンドとは、工場出荷時等に遊技機に設けられている画面の状態や役物の状態を確認するためのコマンドを送る装置から演出制御基板12に直接送信されるコマンドである。テストコマンドを送信する場合には、テストコマンド送信専用の送信装置を演出制御基板12につなげた状態で各種のテストコマンドが送信される。

【1437】

40FS018において、テストコマンドを受信していないと判定された場合には、40FS019の処理へ移行する。テストコマンドを受信したと判定された場合には、設定

10

20

30

40

50

変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドに応じた制御を実行する（４０ＦＳ０２０）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において画像表示装置５の液晶をチェックするためのテストコマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより所定のチェック画面を表示させる。このように、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドの受信に基づいた処理が実行されることとなる。その後、処理を終了する。

【１４３８】

４０ＦＳ０１９において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、設定変更終了通知コマンドまたは設定確認終了通知コマンド以外のその他のコマンドを受信したか否かを判定する（４０ＦＳ０１９）。これらのコマンドは、例えば、図１４－１に示すようなコマンドである。これらのコマンドを受信していないと判定された場合には、処理を終了する。これらのコマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中においてこれらのコマンドを破棄することにより、画像表示装置５等の所定の演出手段が演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【１４３９】

（特徴部の効果について）

図１４－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【１４４０】

図１４－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【１４４１】

図１４－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態に制御されているときに、第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドを受信したとしても第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドを破棄するため、当該第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【１４４２】

図１４－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認状態に制御されているときに、第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドを受信したとしても第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドを破棄するため、当該第１変動開始コマンド、第２変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【１４４３】

図１４－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置５等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【１４４４】

図14-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1445】

図14-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

【1446】

図14-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1447】

図14-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

20

【1448】

図14-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【1449】

図14-3に示すように、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドの解析をするが、その後、40FS021のように受信したコマンドを破棄する。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。また、受信したコマンドが破棄されることで情報が残らないため設定変更状態や設定確認状態が終了したとしても誤ったコマンドが残らず、誤動作が実行されることがない。

【1450】

図14-2に示すように、設定値変更開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をし、設定値確認開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定確認状態であることを報知する画像を表示する設定をする。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることを示すことができるとともに、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

40

【1451】

図14-3の40FS020に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する。このようにすれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに基づいた画像表示装置5等の所定の演出手段の動作を実行することができる。

50

【1452】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部40Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに
限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本
発明に含まれる。以下に、特徴部40Fの変形例について説明する。

【1453】

前述した実施形態において、演出制御用CPU120は、設定変更状態または設定確認
状態に制御されているときに、送信されるコマンド毎に演出制御コマンド受信用バッファ
の解析を実行していた。しかしながら、コマンドを順に解析し、1つ1つ破棄をしていく
のではなく、所定条件の成立により演出制御コマンド受信用バッファに格納されている全
てのコマンドを破棄するようにしてもよい。例えば、設定変更状態が終了したことに基
づいて、CPU103により主基板11から演出制御基板12に対して初期化コマンドが送
信されるようにすればよい。そして、初期化コマンドを受信したことに基づいて、演出制
御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。
また、設定確認状態においても所定のコマンドを受信したことに基づいて演出制御コマ
ンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。

【1454】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに
、設定変更や設定確認に関するコマンド以外の演出制御コマンドが受信されたとしても演
出制御コマンドに基づく処理が実行されない場合について説明した。しかし、設定変更状
態または設定確認状態に制御されているときに演出制御コマンドが受信されたことに基
づく処理が内部的に実行されるようにしてもよい。このような場合であっても設定変更状態
または設定確認状態に制御されているときに実行される制御の方が、それ以外の演出制御
コマンドを受信したことに基づく制御よりも優先順位が高いため、画像表示装置5の画面
では、見た目上、設定変更状態や設定確認状態による画像が表示される。なお、音に関し
ては、設定変更状態中や設定確認状態中では、設定変更状態中や設定確認状態中の報知音
を出力するチャンネル以外のチャンネルを消音すればよい。

【1455】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに
受信したコマンドを解析する処理を実行していた。しかし、設定変更状態または設定確認
状態に制御されているときは、コマンドを受信したとしても解析しないようにしてもよい
。

【1456】

前述した実施形態において、演出制御コマンドを受信しときに演出制御用CPU120
により動作する所定の演出手段として、画像表示装置5や入賞時のランプについて説明し
た。しかし、所定の演出手段は、演出制御手段120がコマンドの受信に基づいて実行さ
れるものであればどのようなものであってもよい。例えば、遊技者が操作する操作手段や
遊技機に設けられた可動部材を所定の演出手段としてもよい。このような場合には、所定
のコマンドの受信により操作手段が振動したり可動部材が動作したりするときに、設定変
更状態中や設定確認状態中にこれらの動作の実行のためのコマンドが受信されたとしても
当該コマンドを破棄する制御を実行すればよい。

【1457】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に設定値変更終了通知コ
マンドや設定値確認終了通知コマンドのような設定変更状態や設定確認状態を終了させる
ためのコマンド以外のコマンドを受信しないように制御してもよい。

【1458】

前述した実施形態において、画像表示装置5を動作させる制御とともに遊技機に設けら
れるランプを発光させたり、スピーカから音を出力させてもよい。このような場合には、
設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの演出手段が動作しないようにランプやスピー
カに関するコマンドを受信したときに当該コマンドを破棄するようにすればよい。

【1459】

前述した実施形態においては、図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づく予告演出が実行される場合について説明した。しかしながら、実行される予告演出はいずれか一方のコマンドの受信により実行されるものであってもよいし、始動入賞の発生により変動パターンコマンドに関するコマンドが送信される場合には、当該変動パターンに関するコマンドに基づいて予告演出が実行されるようにしてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に変動パターンに関するコマンドを受信したとしてもそのコマンドを破棄すればよい。

【1460】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて、実行する予告の抽選を実行してもよい。そして、実際に予告を実行可能か否かを判断するタイミングで実行不可能と判断することにより、各種の予告を実行しないようにしてもよい。また、入賞時以外の連続した変動表示における先読み予告演出を実行する場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて予告の抽選を実行し、予告を実際に開始するタイミングで設定変更状態や設定確認状態が終了している場合には、受信したコマンドに基づいた予告を実行してもよい。

【1461】

前述した実施形態においては、40FS001内の40FS021の処理において受信したコマンドが破棄される場合について説明した。しかしながら、受信したコマンドを破棄するタイミングは、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信あり(207SGS416;Y)と判定された後のタイミングであってもよい。このようにすれば、複数のイレギュラーなコマンドを受信していた場合に一気にコマンドを破棄することができる。

【1462】

前述した実施形態においては、設定変更状態中や設定確認状態中に一度イレギュラーなコマンドを受信した際には、それ以降に別のイレギュラーなコマンドを受信しないように制限をかけるようにしてもよい。

【1463】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【1464】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【1465】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 入賞球装置
- 6 B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ

10

20

30

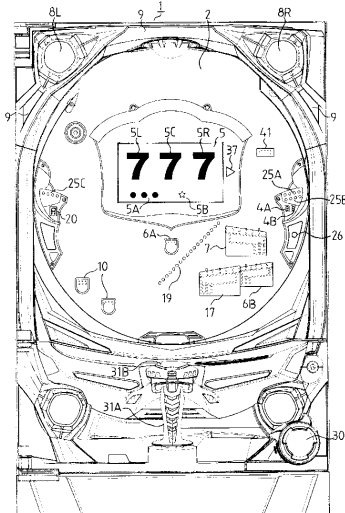
40

50

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	
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	10
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	
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	20
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	

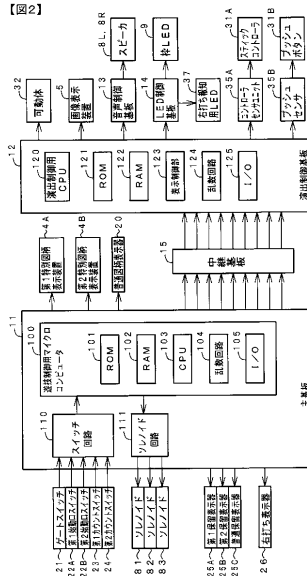
【図 1】

【圖 1】



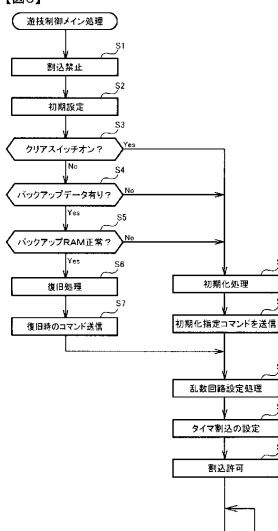
【图 2】

【図2】



【图 3】

【図3】



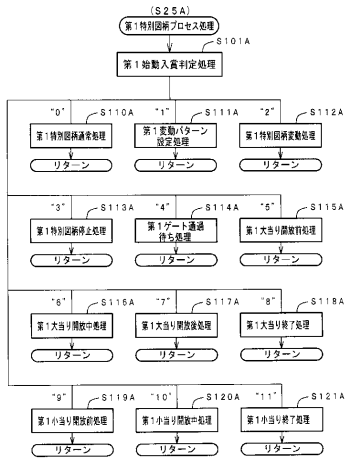
【图 4】

【图4】



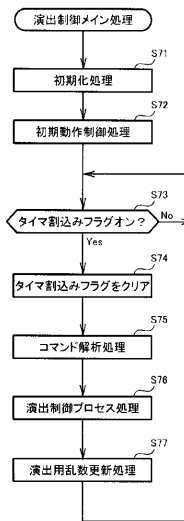
【図5】

【図5】



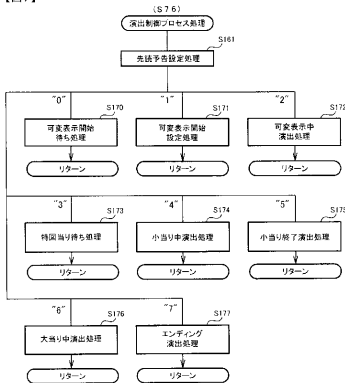
【図6】

【図6】



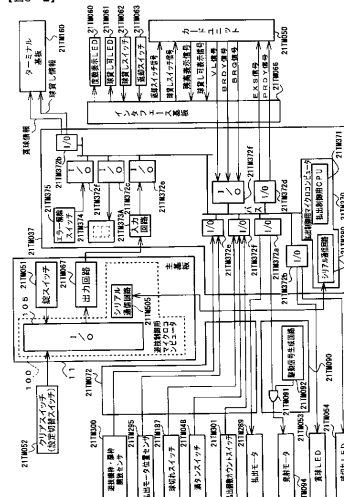
【図7】

【図7】



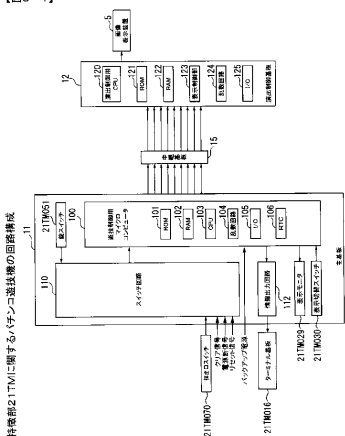
【図8-2】

【図8-2】



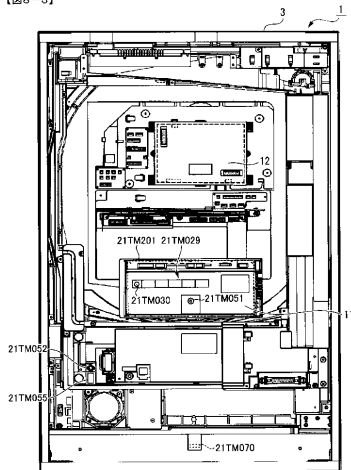
【図8-1】

【図8-1】



【図 8-3】

【图8-3】



【图 8-4】

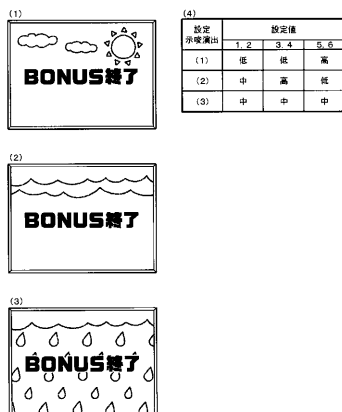
【图8-4】

(A)大分県北足尾工業団地(特定区域)		
大分県北足尾工業団地(MR1(大-6553))と比較される		
安部村特定区域(シアン素子第1(特定用途用))	大分県	1020-1070、1320-1477(標準:1/300)
安部村特定区域(シアン素子第2(特定用途用))	大分県	1000-1070、1320-1477(標準:1/300)
(B)大分県北足尾工業団地(特定区域)		
大分県北足尾工業団地(MR1(大-6553))と比較される		
安部村特定区域(シアン素子第1(特定用途用))	大分県	1020-1070、1320-1480(標準:1/280)
安部村特定区域(シアン素子第2(特定用途用))	大分県	1020-1070、1320-1480(標準:1/280)
(C)大分県北足尾工業団地(特定区域)		
大分県北足尾工業団地(MR1(大-6553))と比較される		
安部村特定区域(シアン素子第1(特定用途用))	大分県	1020-1070、1320-1506(標準:1/265)
安部村特定区域(シアン素子第2(特定用途用))	大分県	1020-1070、1320-1506(標準:1/265)
(D)大分県北足尾工業団地(特定区域)		
大分県北足尾工業団地(MR1(大-6553))と比較される		
安部村特定区域(シアン素子第1(特定用途用))	大分県	1020-1070、1320-1521(標準:1/250)
安部村特定区域(シアン素子第2(特定用途用))	大分県	1020-1070、1320-1521(標準:1/230)
(E)大分県北足尾工業団地(特定区域)		
大分県北足尾工業団地(MR1(大-6553))と比較される		
安部村特定区域(シアン素子第1(特定用途用))	大分県	1000-1070、1320-1538(標準:1/235)
安部村特定区域(シアン素子第2(特定用途用))	大分県	1020-1070、1320-1538(標準:1/235)
(F)大分県北足尾工業団地(特定区域)		
大分県北足尾工業団地(MR1(大-6553))と比較される		
安部村特定区域(シアン素子第1(特定用途用))	大分県	1000-1070、1320-1557(標準:1/220)
安部村特定区域(シアン素子第2(特定用途用))	大分県	1020-1070、1320-1557(標準:1/220)

【図 8-5】

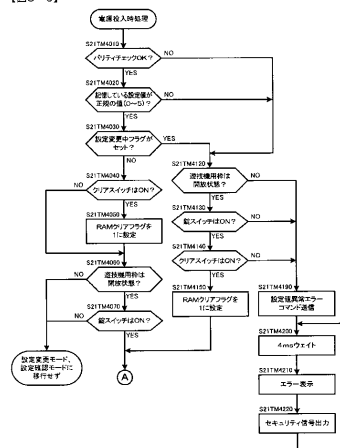
【图8-5】

設定示唆演出



【图 8-6】

【图8-6】



順	状況	電源	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	設定値確定	OFF	2	3
6	電源断	OFF	2	
7	電源投入	ON	2	
8	設定変更モード開始	ON	2	3

【☒ 9 - 1】

図 9 - 1

(A) 非増量状態 (低増量状態) [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	59033/65536	59022/65536	59013/65536	59002/65536	58993/65536	58991/65536

(B) 増量状態 (高増量状態) [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536	2470/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	57188/65536	57088/65536	56988/65536	56888/65536	56788/65536	56767/65536

【☒ 9 - 2】

図 9 - 2

(A) 非増量状態 (低増量状態) [第 2 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	2345/65536	2335/65536	2325/65536	2315/65536	2305/65536	2303/65536

(B) 増量状態 (高増量状態) [第 2 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536	2470/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	500/65536	400/65536	300/65536	200/65536	100/65536	80/65536

【☒ 9 - 3】

図 9 - 3

(A) 小当り種別判定テーブル [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
1 R 種別大当り	0 ~ 8	0 ~ 8	0 ~ 8	0 ~ 8	0 ~ 8	0 ~ 8
6 R 種別大当り	9 ~ 64	9 ~ 64	9 ~ 64	9 ~ 64	9 ~ 64	9 ~ 64
6 R 通常大当り	65 ~ 99	65 ~ 99	65 ~ 99	65 ~ 99	65 ~ 99	65 ~ 99

(B) 小当り種別判定テーブル [第 2 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
1 R 種別大当り	0 ~ 9	0 ~ 9	0 ~ 9	0 ~ 9	0 ~ 9	0 ~ 9
9 R 種別大当り	10 ~ 59	10 ~ 59	10 ~ 59	10 ~ 59	10 ~ 59	10 ~ 59
2 R 種別大当り	60 ~ 64	60 ~ 64	60 ~ 64	60 ~ 64	60 ~ 64	60 ~ 64
2 R 通常大当り	65 ~ 99	65 ~ 99	65 ~ 99	65 ~ 99	65 ~ 99	65 ~ 99

(※) 各欄は大当り種別判定値 (当り種別判定値数 [0 ~ 99] と比較される)

【☒ 9 - 4】

図 9 - 4

(A) 小当り種別判定テーブル [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当り A	0 ~ 99	0 ~ 99	0 ~ 99	0 ~ 99	0 ~ 99	0 ~ 99

(B) 小当り種別判定テーブル [第 2 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当り B	0 ~ 69	0 ~ 69	0 ~ 69	0 ~ 69	0 ~ 69	0 ~ 69
小当り C	70 ~ 99	70 ~ 99	70 ~ 99	70 ~ 99	70 ~ 99	70 ~ 99

(※) 各欄は小当り種別判定値 (当り種別判定値数 [0 ~ 99] と比較される)

【図 9 - 5】

【図9-5】

(A) 第1特別図納用変動パターンテーブル [第K T時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
0 1	第1変動パターン#0 1	はずれ	1 5秒
0 2	第1変動パターン#0 2	リーチAはずれ	3 0秒
0 3	第1変動パターン#0 3	リーチBはずれ	4 0秒
0 4	第1変動パターン#0 4	小当り	1 5秒
0 5	第1変動パターン#0 5	リーチA大当り	3 0秒
0 6	第1変動パターン#0 6	リーチB大当り	4 0秒

(B) 第1特別図納用変動パターンテーブル [K T時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
0 7	第1変動パターン#0 7	はずれ	2 秒
0 8	第1変動パターン#0 8	小当り	2 秒
0 9	第1変動パターン#0 9	大当り	1 0秒

【図 9 - 6】

【図9-6】

(C) 第2特別図納用変動パターンテーブル [第K T時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 1	第2変動パターン#0 1	はずれ	1 5分
1 2	第2変動パターン#0 2	小当り	1 5分
1 3	第2変動パターン#0 3	大当り	5 分

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

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 4	第2変動パターン#0 4	はずれ [短縮変動]	5 秒
1 5	第2変動パターン#0 5	小当り [第2始動入賞口開放準備]	7 秒
1 6	第2変動パターン#0 6	大当り	2 分

(E) 第2特別図納用変動パターンテーブル [低確率/第1 K T時/2~4 9変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 7	第2変動パターン#0 7	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5 秒
1 8	第2変動パターン#0 8	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1 秒
1 9	第2変動パターン#0 9	はずれ [リーチ変動]	2 分
1 A	第2変動パターン#1 0	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5 秒
1 B	第2変動パターン#1 1	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1 秒
1 C	第2変動パターン#1 2	小当り [リーチ変動]	2 分
1 D	第2変動パターン#1 3	大当り [リーチ変動]	2 分

(F) 第2特別図納用変動パターンテーブル [低確率/第1 K T時/5 0変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 E	第2変動パターン#1 4	はずれ [終了表示]	1 0秒
1 F	第2変動パターン#1 5	小当り [終了表示]	1 0秒
2 0	第2変動パターン#1 6	大当り [終了表示+復活表示]	1 5秒

【図 9 - 7】

【図9-7】

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

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 1	第2変動パターン#1 7	はずれ [短縮変動]	5 秒
2 2	第2変動パターン#1 8	はずれ [リーチ変動]	2 分
2 3	第2変動パターン#1 9	小当り [第2始動入賞口開放準備]	7 秒
2 4	第2変動パターン#2 0	小当り [リーチ変動]	2 分
2 5	第2変動パターン#2 1	大当り [リーチ変動]	2 分

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

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 6	第2変動パターン#2 2	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5 秒
2 7	第2変動パターン#2 3	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1 秒
2 8	第2変動パターン#2 4	はずれ [リーチ変動]	2 分
2 9	第2変動パターン#2 5	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5 秒
2 A	第2変動パターン#2 6	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1 秒
2 B	第2変動パターン#2 7	小当り [リーチ変動]	2 分
2 C	第2変動パターン#2 8	大当り [リーチ変動]	2 分

(I) 第2特別図納用変動パターンテーブル [高確率/第2 K T時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 D	第2変動パターン#2 9	はずれ [短縮変動]	1 5 秒
2 E	第2変動パターン#3 0	はずれ [通常変動]	5 秒
2 F	第2変動パターン#3 1	はずれ [リーチ変動]	2 0 秒
3 0	第2変動パターン#3 2	小当り [短縮変動]	1 5 秒
3 1	第2変動パターン#3 3	小当り [通常変動]	5 秒
3 2	第2変動パターン#3 4	大当り [リーチ変動]	2 分

【図 9 - 8】

【図9-8】

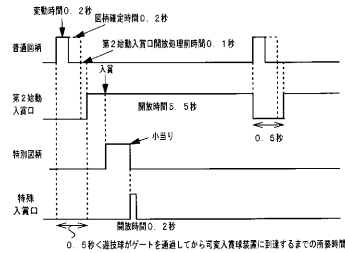
小当り用変動パターンテーブル [高確率/第2 K T時] (第2特別図納用)			
変動パターン名	変動内容	変動時間	変動時間
第2変動パターン#32	はずれ [短縮変動]	0 ~ 9 9	0 ~ 9 9
第2変動パターン#33	小当り [短縮変動]	0 ~ 9 9	0 ~ 9 9
第2変動パターン#34	大当り [短縮変動]	0 ~ 9 9	0 ~ 9 9

(注) 各欄は変動パターン特定値 (変動パターン特定値 (0~99) と比較される)

【図 9 - 9】

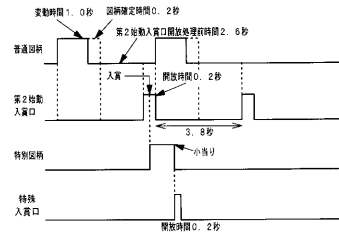
【図9-9】

(1) 第1 K T 状態 [小当り A]



0.5秒<選抜球がゲートを通してから可変入賞球装置に到達するまでの所要時間

(2) 第2 K T 状態 [小当り A]

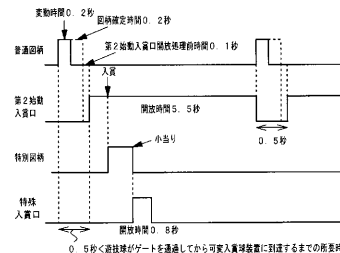


開放時間 0.2秒

【図 9 - 10】

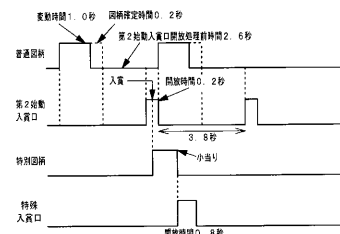
【図9-10】

(1) 第1 K T 状態 [小当り B]



0.5秒<選抜球がゲートを通してから可変入賞球装置に到達するまでの所要時間

(2) 第2 K T 状態 [小当り B]

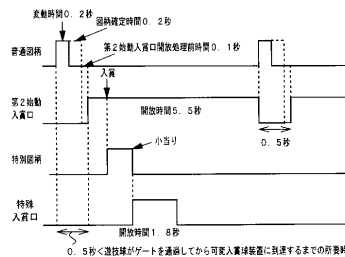


開放時間 0.8秒

【図 9 - 11】

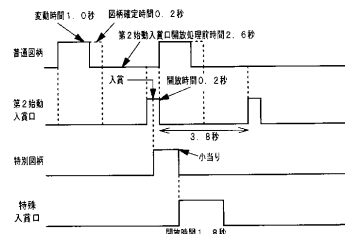
【図9-11】

(1) 第1 K T 状態 [小当り C]



0.5秒<選抜球がゲートを通してから可変入賞球装置に到達するまでの所要時間

(2) 第2 K T 状態 [小当り C]



開放時間 1.8秒

【図 9 - 12】

【図9-12】

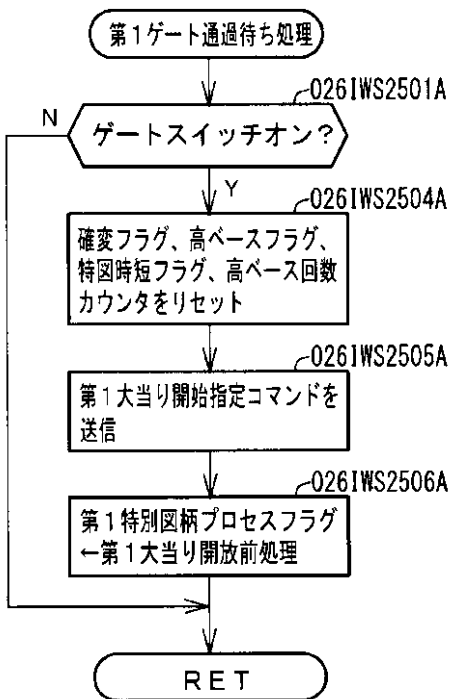
MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	第1図柄(9-1)指定	第1図柄図柄変動パターン#01の指定
...	...	...	...
8 0	0 9	第1図柄(9-9)指定	第1図柄図柄変動パターン#09の指定
8 0	1 1	第2図柄(9-1)指定	第2図柄図柄変動パターン#01の指定
...	...	...	...
8 0	3 2	第2図柄(9-3)指定	第2図柄図柄変動パターン#34の指定
9 0	0 1	表示結果 1 指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
9 0	0 2	表示結果 2 指定	可変表示結果を16R確定大当りとするこの指定
9 0	0 3	表示結果 3 指定	可変表示結果を9R確定大当りとするこの指定
9 0	0 4	表示結果 4 指定	可変表示結果を6R確定大当りとするこの指定
9 0	0 5	表示結果 5 指定	可変表示結果を6R確定大当りとするこの指定
9 0	0 6	表示結果 6 指定	可変表示結果を2R確定大当りとするこの指定
9 0	0 7	表示結果 7 指定	可変表示結果を2R確定大当りとするこの指定
9 0	0 8	表示結果 9 指定	可変表示結果を小当りとするこの指定
9 C	0 0	右打ち点灯終了指定	右打ち表示部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	右打ち表示部の点灯を開始したことを指定
A 0	0 0	第1図柄変動指定	第1図柄の変動を終了することを指定
A 0	0 1	第2図柄変動指定	第2図柄の変動を終了することを指定
A 0	0 2	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	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 - 13】

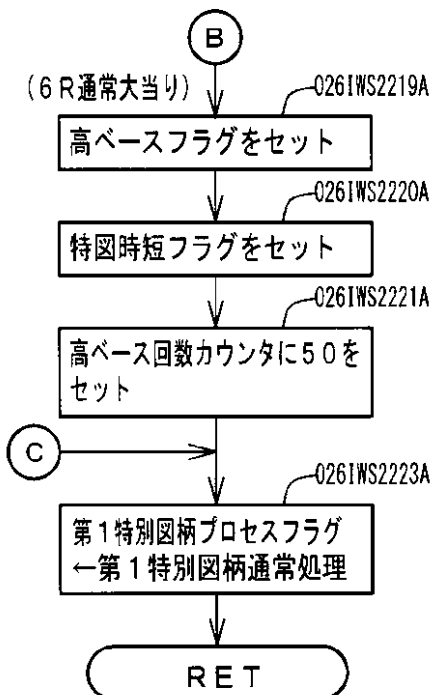
【図9-13】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	第1大当り開始指定 (ファンファール指定)	第1大当り開始の開始を指定
B 0	0 1	第1大当り終了指定 (エンディング指定)	第1大当り終了の終了を指定
B 0	0 2	第2大当り開始指定 (ファンファール指定)	第2大当り開始の開始を指定
B 0	0 3	第2大当り終了指定 (エンディング指定)	第2大当り終了の終了を指定
B 0	0 4	小当り開始指定	小当り開始の開始を指定
B 0	0 5	小当り終了指定	小当り終了の終了を指定
B 1	X X	大入賞口開放表示	X Xで表示ラウンド中の表示指定
B 2	X X	大入賞口開放後表示	X Xで表示ラウンド後の表示指定
B 4	0 0	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
B 4	0 1	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
C 0	0 0	第1有効抽動入賞指定	第1抽動入賞口に選抜球が入賞 (有効入賞) したことを指定
C 0	0 1	第2有効抽動入賞指定	第2抽動入賞口に選抜球が入賞 (有効入賞) したことを指定
C 8	0 1	ゲート通過指定	ゲートを選抜球が通過したことを指定
D 0	0 0	第1番待ちデモ表示指定	第1番待ちデモ表示の表示指定
D 0	0 1	第2番待ちデモ表示指定	第2番待ちデモ表示の表示指定
E 0	0 0	図柄/図柄 K T 表示指定	図柄が図柄/図柄 K T 状態であることを表示指定
E 0	0 1	図柄/第1 K T 表示指定	図柄が図柄/第1 K T 状態であることを表示指定
E 0	0 2	図柄/第2 K T 表示指定	図柄が図柄/第2 K T 状態であることを表示指定
E 0	0 3	図柄/第2 K T 表示指定	図柄が図柄/第2 K T 状態であることを表示指定
E 1	X X	設定値コマンド	X Xで設定値に設定されていることを指定

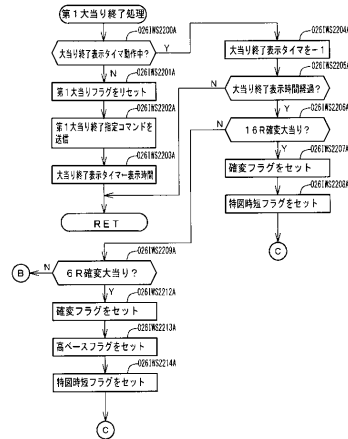
【图9-18】



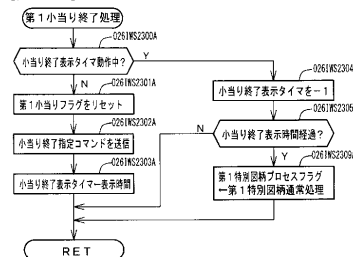
【图9-20】



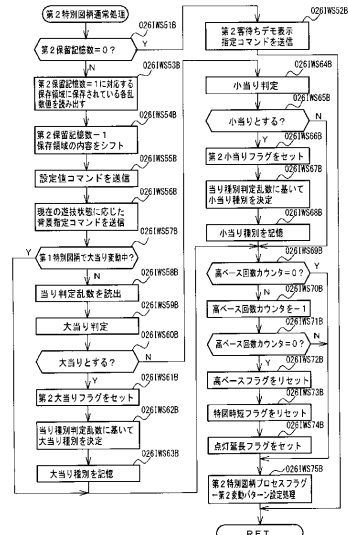
【图9-19】



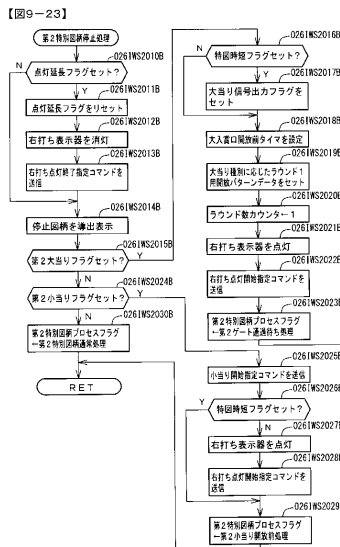
【图9-21】



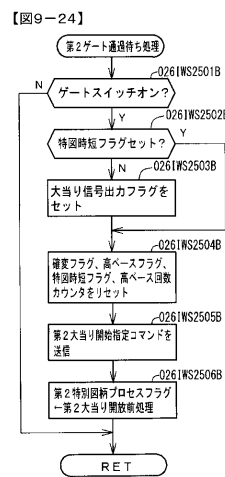
【图9-22】



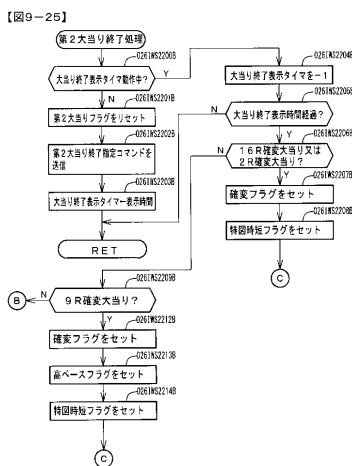
【図 9-23】



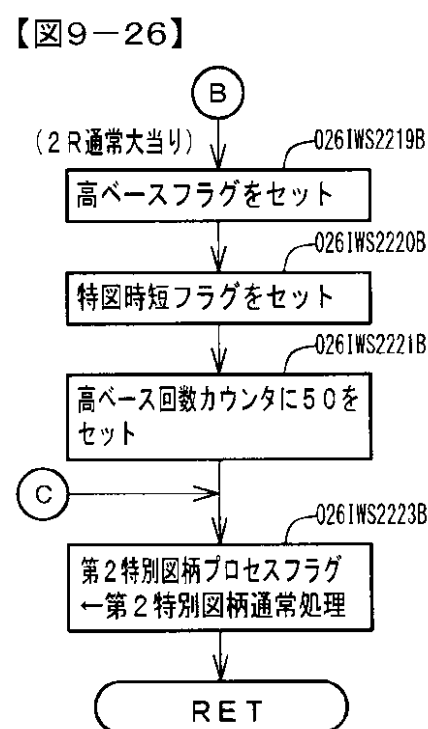
【図 9-24】



【図 9-25】

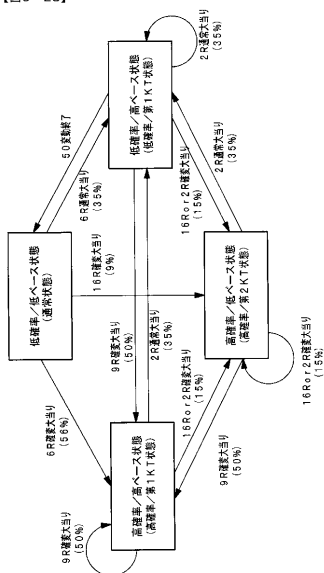


【図 9-26】



【图 9-28】

【图9-28】

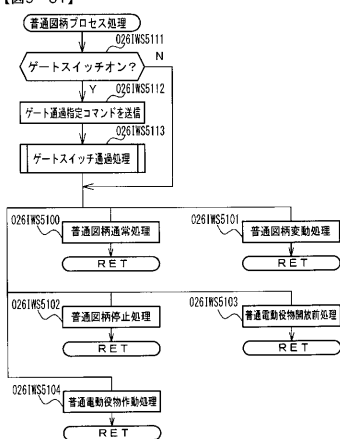


【图9-29】

球子番号	信号名	信号の内容
0 1	賞球信号	賞球を10個払い出す毎に出力する
：	：	：
：	：	：
0 5	大当り信号1	全ての大当り中に連続出力する
0 6	大当り信号2	全ての大当り中及びK/T中に連続出力する
0 7	特殊入賞入差信号	特殊入賞口への入賞時に出力する
0 8	*****	*****
0 9	賞球予定数信号	賞球予定数10個毎に出力する
1 0	*****	*****

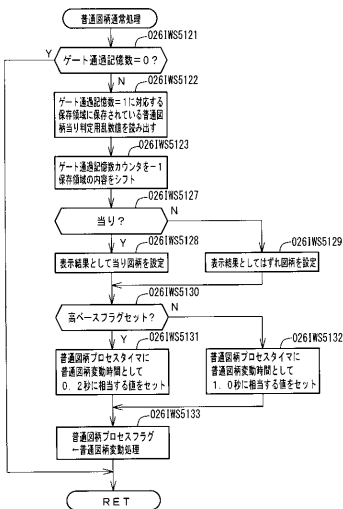
【図 9 - 3 1】

【图9-31】



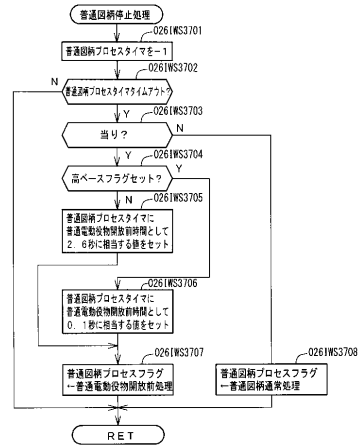
【図 9-32】

【図 9-32】



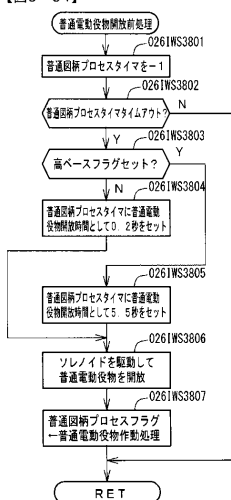
【図 9-33】

【図 9-33】



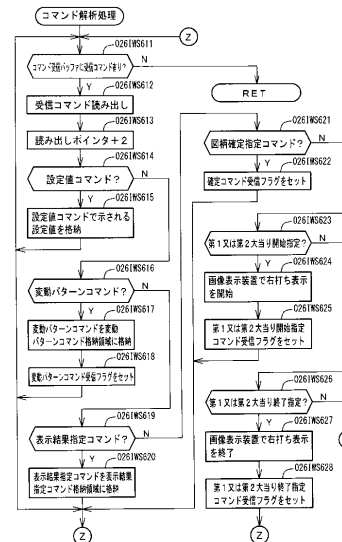
【図 9-34】

【図 9-34】



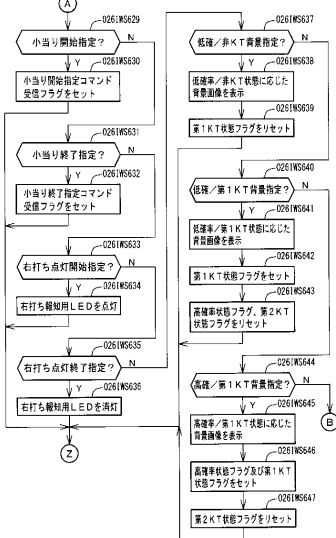
【図 9-35】

【図 9-35】



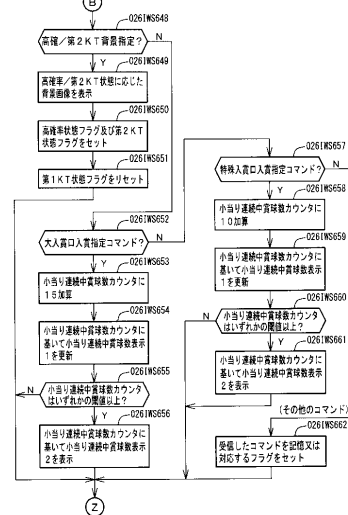
【図 9-36】

【圖9-36】



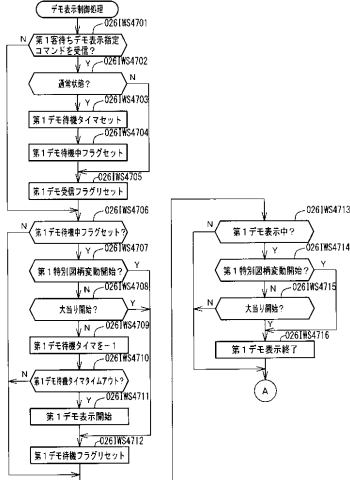
【図 9 - 3 7】

【图9-37】



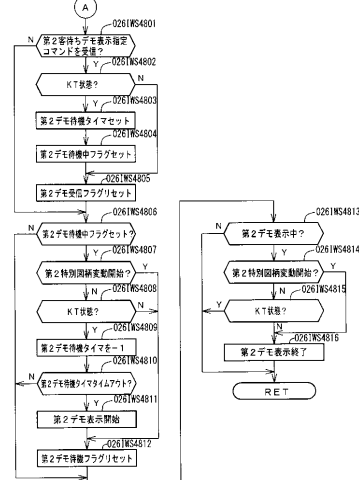
【図 9-38】

【图9-38】



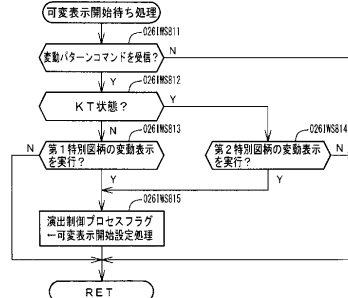
【図 9 - 3 9】

【图9-39】



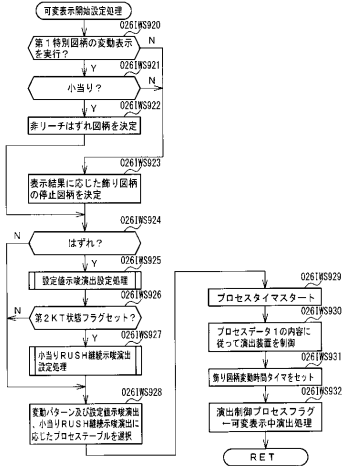
【図 9-40】

【图9-40】



【図 9 - 4 1】

【図9-41】



【図 9 - 4 2】

【図9-42】

設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
90%	85%	80%	75%	70%	65%
設定値「1」	5%	3%	4%	5%	4%
設定値「2」	1%	3%	4%	5%	4%
設定値「3」	2%	5%	4%	4%	5%
設定値「4」	1%	2%	7%	4%	6%
設定値「5」	1%	2%	3%	8%	6%
設定値「6」	1%	2%	3%	4%	10%

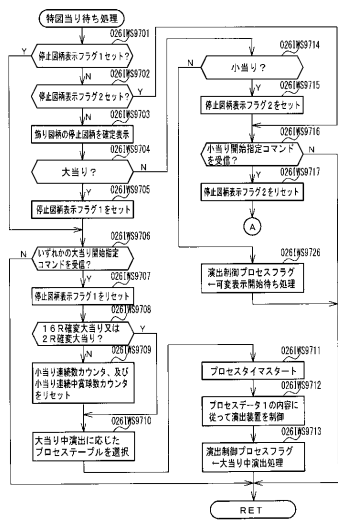
【図 9 - 4 3】

【図9-43】

設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
3.5%	4.0%	4.5%	5.0%	5.5%	6.0%
小当りRUSH継続中演出A	3.0%	2.8%	2.5%	2.3%	2.2%
小当りRUSH継続中演出B	3.5%	2.8%	2.5%	2.2%	1.8%

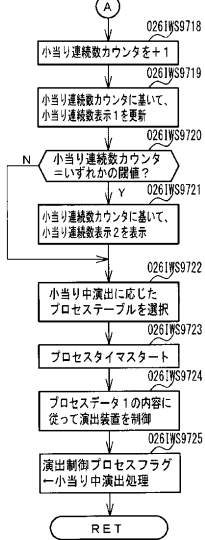
【図 9 - 4 4】

【図9-44】



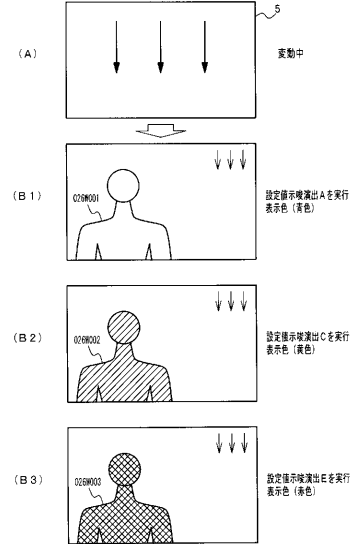
【図 9 - 4 5】

【図9-45】



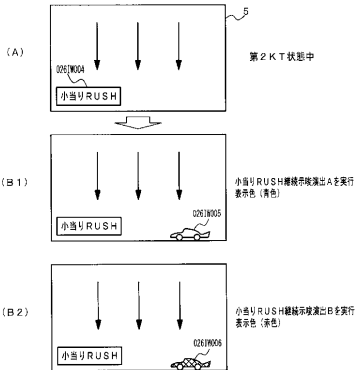
【図 9 - 4 6】

【図9-46】



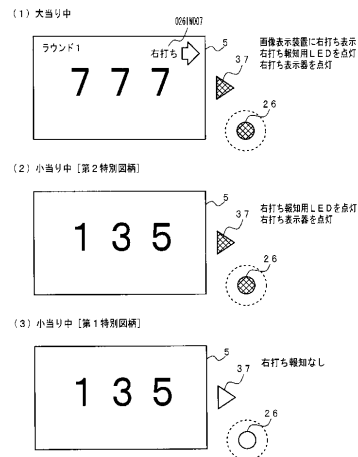
【図 9 - 4 7】

【図9-47】



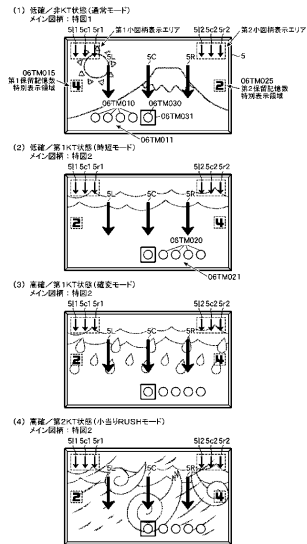
【図 9 - 4 8】

【図9-48】



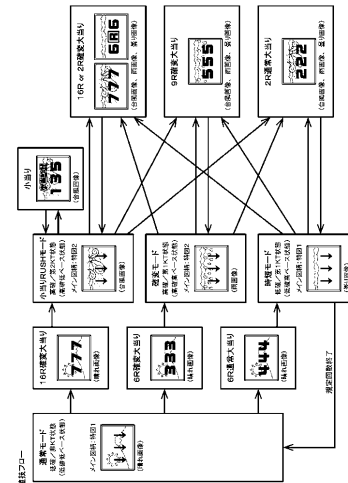
【図 10-1】

【図 10-1】



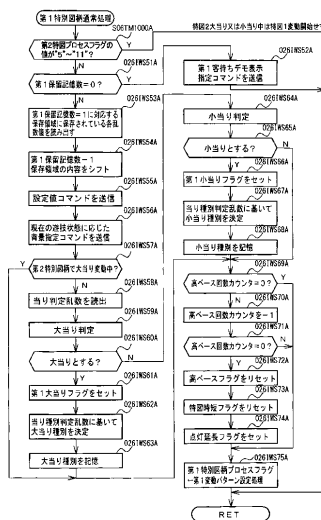
【図 10-2】

【図 10-2】



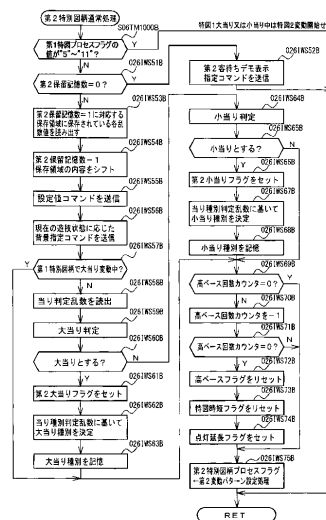
【図 10-3】

【図 10-3】



【図 10-4】

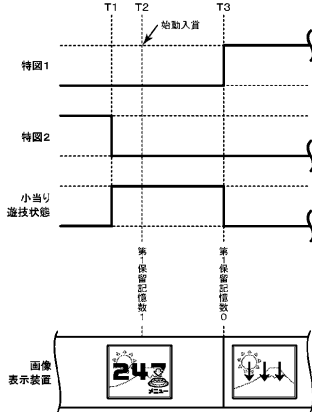
【図 10-4】



【図10-5】

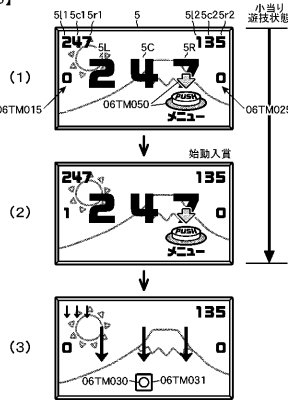
【図10-5】

低確／非KT状態（通常モード）



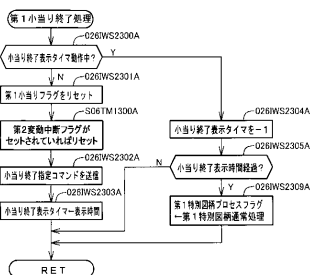
【図10-6】

【図10-6】



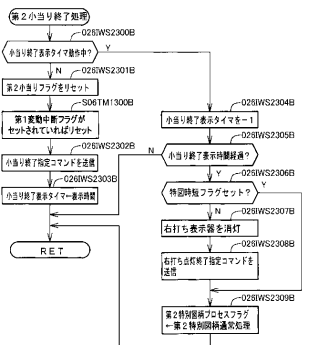
【図10-9】

【図10-9】



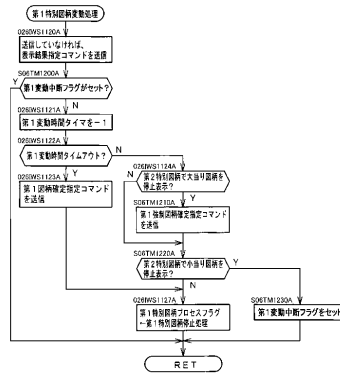
【図10-10】

【図10-10】



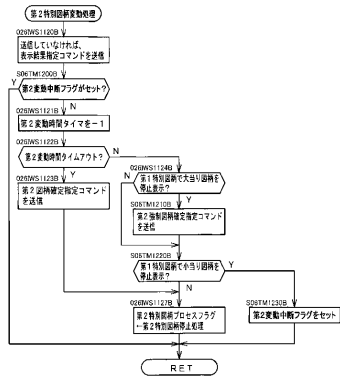
【図10-7】

【図10-7】



【図10-8】

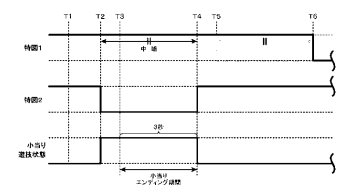
【図10-8】



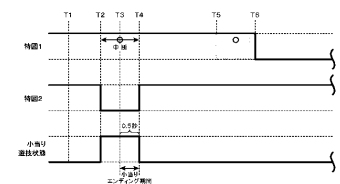
【図10-11】

【図10-11】

(A) 高確／第2KT状態（小当りRUSHモード）



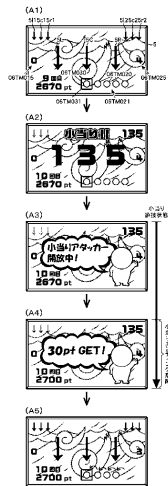
(B) 低確／第1KT状態（神速モード）



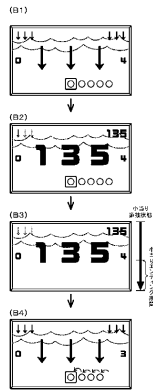
【 図 1 0 - 1 2 】

【圖10-12】

高確／第2KT状態（小当りRUSHモード）

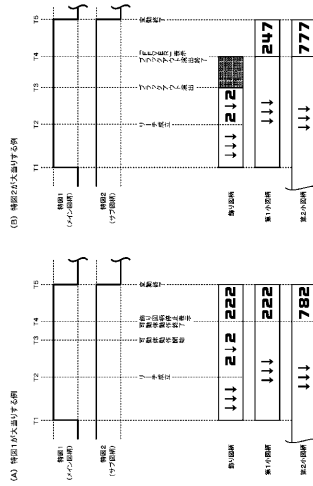


低破／第1KT状態（時短モード）



【図 10-13】

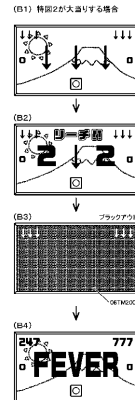
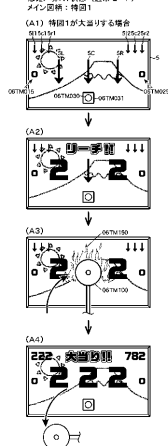
【圖10-13】



【图 10-14】

【图10-14】

低雑／非KT状態（通常モード）



【図 10-15】

【图10-15】

電算機システムの機能と性能		電算機システムの設計				電算機システムの運用	
状況	要求事項	設計事項	1	2	3	4	5
1	要求事項が明確	要求事項が明確	要求事項が明確	要求事項が明確	要求事項が明確	要求事項が明確	要求事項が明確
2	要求事項が不明	要求事項が不明 (要求事項不明)	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明
3	要求事項が不明	要求事項が不明 (要求事項不明)	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明
4	要求事項が不明	要求事項が不明 (要求事項不明)	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明
5	要求事項が不明	要求事項が不明 (要求事項不明)	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明
6	要求事項が不明	要求事項が不明 (要求事項不明)	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明	要求事項が不明

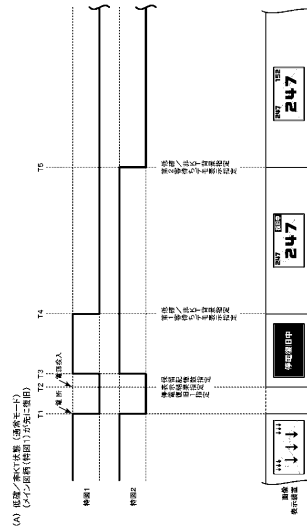
【 図 1 0 - 1 6 】

【图10-16】

[illegible]

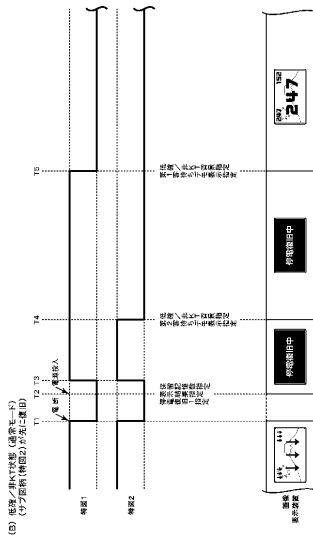
【図 10-17】

【圖10-17】



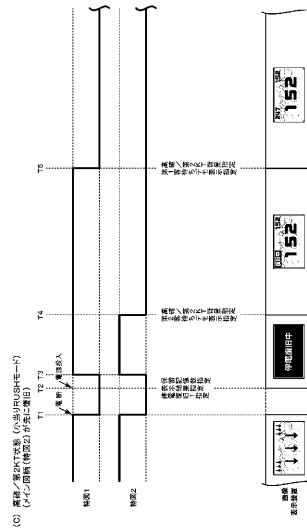
【图 10-18】

【图10-18】

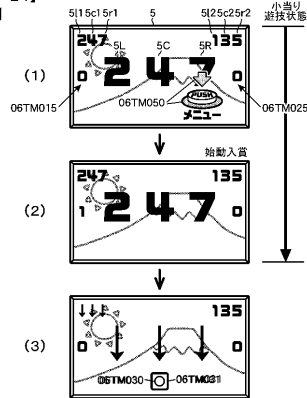


【図 10-19】

【例10-19】

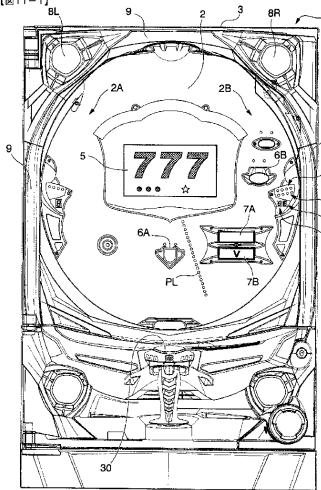


【図10-24】

【図10-24】
変形例

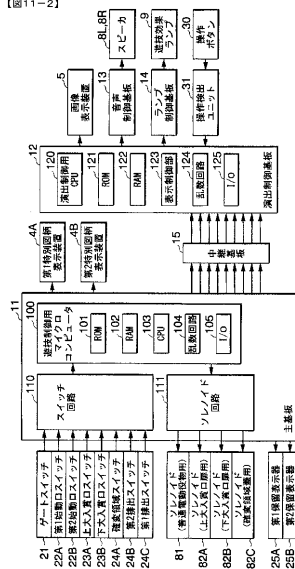
【図11-1】

【図11-1】



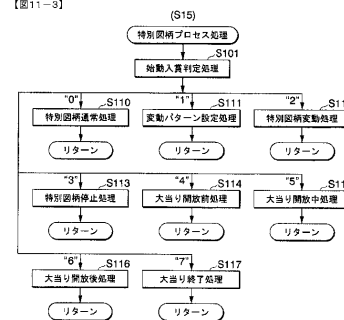
【図11-2】

【図11-2】



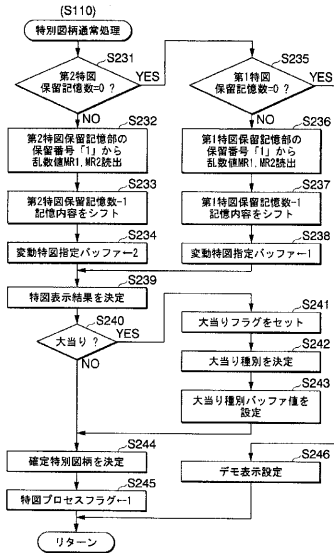
【図11-3】

【図11-3】



【図 11-4】

【図 11-4】



【図 11-5】

【図 11-5】

(A) S239における決定例

遊技状態	大当たり/ハズレ	決定割合
非確変	大当たり	1/300
	ハズレ	299/300
確変	大当たり	4/300
	ハズレ	295/300

(B) S242における大当たり種別決定例

変動特図	大当たり種別	大当たり図柄	上大入賞口 開放上層時間	下大入賞口 開放下層時間	決定割合
第1特図	第1大当たり (6R通常)	5,9	29s	52ms	50/100
	第2大当たり (6R確変)	3	29s	29s	50/100
第2特図	第3大当たり (16R確変)	7	29s	29s	100/100

【図 11-7】

【図 11-7】

(A) 初当たり時ファンファール時間テーブル

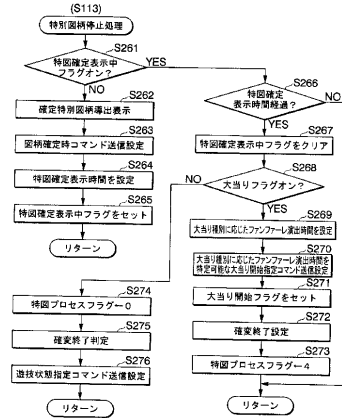
大当たり種別	コマンド	ファンファール時間
6R通常大当たり (第1特図)	A000h	13秒
6R確変大当たり (第1特図)	A001h	13秒
16R確変大当たり (第2特図)	A002h	20秒

(B) 連チャン時ファンファール時間テーブル

大当たり種別	コマンド	ファンファール時間
6R通常大当たり (第1特図)	A003h	13秒
6R確変大当たり (第1特図)	A004h	13秒
16R確変大当たり (第2特図)	A005h	20秒

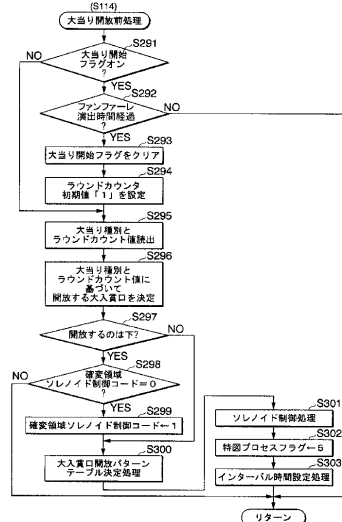
【図 11-6】

【図 11-6】



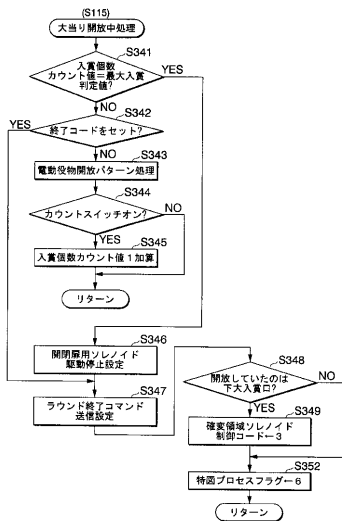
【図 11-8】

【図 11-8】



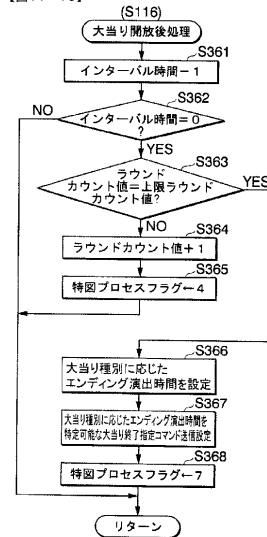
【図 11-9】

【図11-9】



【図 11-10】

【図11-10】



【図 11-11】

【図11-11】

(A) 初当り時エンディング時間テーブル

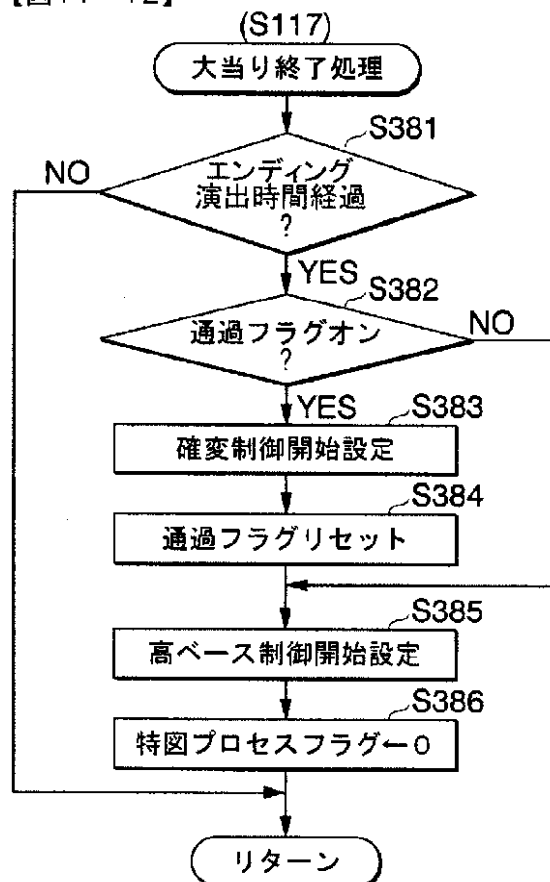
大当り種別	コマンド	エンディング演出時間
6R通常大当り (第1特図)	A300h	34秒
6R確変大当り (第1特図)	A301h	34秒
16R確変大当り (第2特図)	A302h	45秒

(B) 連チャン時エンディング時間テーブル

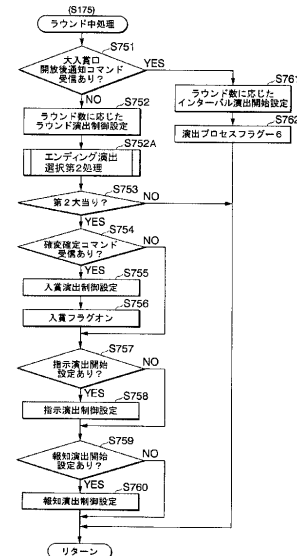
大当り種別	コマンド	エンディング演出時間
6R通常大当り (第1特図)	A303h	34秒
6R確変大当り (第1特図)	A304h	34秒
16R確変大当り (第2特図)	A305h	45秒

【図 11-12】

【図11-12】

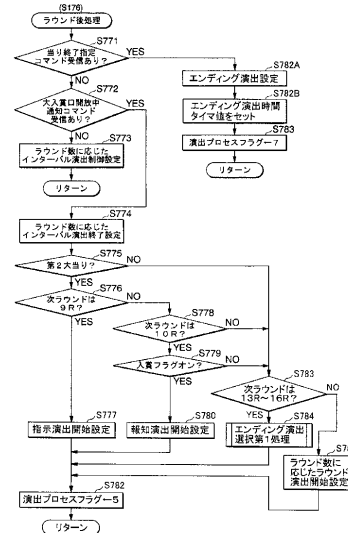


【图11-13】



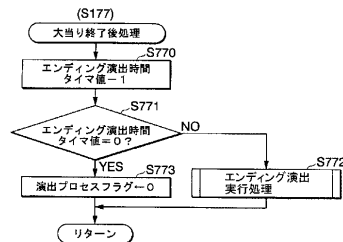
【図 1 1 - 2 1】

【图11-21】



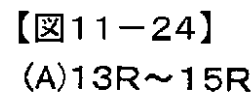
【図 1 1 - 2 2】

【图11-22】



【図 1 1 - 2 4】

【例 4】



(A)13R~15R

14R 獲得玉数:2018
エンディング時の演出を
選択して下さい。



①パターンA ②パターンB
③パターンC ④パターンD
⑤パターンE

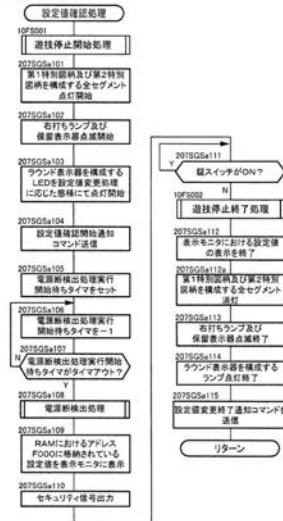
(A) 16R

16R 獲得玉数:2345
エンディング時の演出
は、以下に決定!

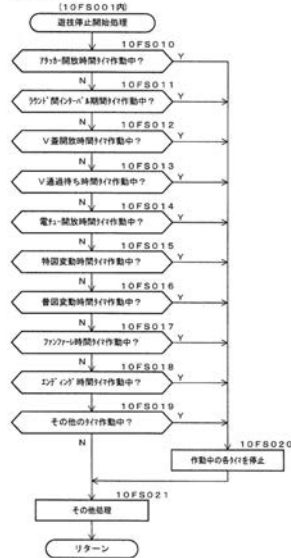
①パターンA

【図 1 3 - 3】

【圖13-2】

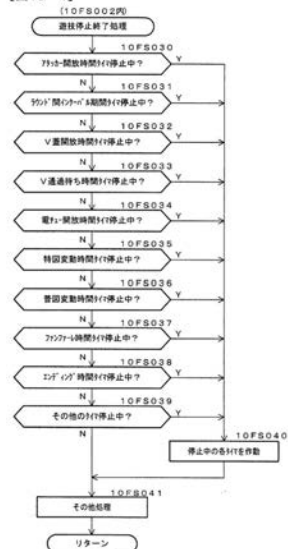


【圖13-3】



【図 1 3 - 4】

【圖13-4】



【図 14-1】

【圖 1-4-1】

項目	内容	内容
00	01 第1事業開始	第1課の事業開始手続
01	02 第2事業開始	第2課の事業開始手続
02	03 第3事業開始	第3課の事業開始手続
03	04 第4事業開始	第4課の事業開始手続
04	05 第5事業開始	第5課の事業開始手続
05	06 第6事業開始	第6課の事業開始手続
06	07 第7事業開始	第7課の事業開始手続
07	08 第8事業開始	第8課の事業開始手続
08	09 第9事業開始	第9課の事業開始手続
09	10 第10事業開始	第10課の事業開始手続
10	11 第11事業開始	第11課の事業開始手続
11	12 第12事業開始	第12課の事業開始手続
12	13 第13事業開始	第13課の事業開始手続
13	14 第14事業開始	第14課の事業開始手続
14	15 第15事業開始	第15課の事業開始手続
15	16 第16事業開始	第16課の事業開始手続
16	17 第17事業開始	第17課の事業開始手続
17	18 第18事業開始	第18課の事業開始手続
18	19 第19事業開始	第19課の事業開始手続
19	20 第20事業開始	第20課の事業開始手続
20	21 第21事業開始	第21課の事業開始手続
21	22 第22事業開始	第22課の事業開始手続
22	23 第23事業開始	第23課の事業開始手続
23	24 第24事業開始	第24課の事業開始手続
24	25 第25事業開始	第25課の事業開始手続
25	26 第26事業開始	第26課の事業開始手続
26	27 第27事業開始	第27課の事業開始手続
27	28 第28事業開始	第28課の事業開始手続
28	29 第29事業開始	第29課の事業開始手続
29	30 第30事業開始	第30課の事業開始手続
30	31 第31事業開始	第31課の事業開始手続
31	32 第32事業開始	第32課の事業開始手続
32	33 第33事業開始	第33課の事業開始手続
33	34 第34事業開始	第34課の事業開始手続
34	35 第35事業開始	第35課の事業開始手続
35	36 第36事業開始	第36課の事業開始手続
36	37 第37事業開始	第37課の事業開始手続
37	38 第38事業開始	第38課の事業開始手続
38	39 第39事業開始	第39課の事業開始手続
39	40 第40事業開始	第40課の事業開始手続
40	41 第41事業開始	第41課の事業開始手続
41	42 第42事業開始	第42課の事業開始手続
42	43 第43事業開始	第43課の事業開始手続
43	44 第44事業開始	第44課の事業開始手続
44	45 第45事業開始	第45課の事業開始手続
45	46 第46事業開始	第46課の事業開始手続
46	47 第47事業開始	第47課の事業開始手続
47	48 第48事業開始	第48課の事業開始手続
48	49 第49事業開始	第49課の事業開始手続
49	50 第50事業開始	第50課の事業開始手続
50	51 第51事業開始	第51課の事業開始手続
51	52 第52事業開始	第52課の事業開始手続
52	53 第53事業開始	第53課の事業開始手続
53	54 第54事業開始	第54課の事業開始手続
54	55 第55事業開始	第55課の事業開始手続
55	56 第56事業開始	第56課の事業開始手続
56	57 第57事業開始	第57課の事業開始手続
57	58 第58事業開始	第58課の事業開始手続
58	59 第59事業開始	第59課の事業開始手続
59	60 第60事業開始	第60課の事業開始手続
60	61 第61事業開始	第61課の事業開始手続
61	62 第62事業開始	第62課の事業開始手続
62	63 第63事業開始	第63課の事業開始手続
63	64 第64事業開始	第64課の事業開始手続
64	65 第65事業開始	第65課の事業開始手続
65	66 第66事業開始	第66課の事業開始手続
66	67 第67事業開始	第67課の事業開始手続
67	68 第68事業開始	第68課の事業開始手続
68	69 第69事業開始	第69課の事業開始手続
69	70 第70事業開始	第70課の事業開始手続
70	71 第71事業開始	第71課の事業開始手続
71	72 第72事業開始	第72課の事業開始手続
72	73 第73事業開始	第73課の事業開始手続
73	74 第74事業開始	第74課の事業開始手続
74	75 第75事業開始	第75課の事業開始手続
75	76 第76事業開始	第76課の事業開始手続
76	77 第77事業開始	第77課の事業開始手続
77	78 第78事業開始	第78課の事業開始手続
78	79 第79事業開始	第79課の事業開始手続
79	80 第80事業開始	第80課の事業開始手続
80	81 第81事業開始	第81課の事業開始手続
81	82 第82事業開始	第82課の事業開始手続
82	83 第83事業開始	第83課の事業開始手続
83	84 第84事業開始	第84課の事業開始手続
84	85 第85事業開始	第85課の事業開始手続
85	86 第86事業開始	第86課の事業開始手続
86	87 第87事業開始	第87課の事業開始手続
87	88 第88事業開始	第88課の事業開始手続
88	89 第89事業開始	第89課の事業開始手続
89	90 第90事業開始	第90課の事業開始手続
90	91 第91事業開始	第91課の事業開始手続
91	92 第92事業開始	第92課の事業開始手続
92	93 第93事業開始	第93課の事業開始手続
93	94 第94事業開始	第94課の事業開始手続
94	95 第95事業開始	第95課の事業開始手続
95	96 第96事業開始	第96課の事業開始手続
96	97 第97事業開始	第97課の事業開始手続
97	98 第98事業開始	第98課の事業開始手続
98	99 第99事業開始	第99課の事業開始手続
99	100 第100事業開始	第100課の事業開始手続

【图 14-3】

