

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7229870号
(P7229870)

(45)発行日 令和5年2月28日(2023.2.28)

(24)登録日 令和5年2月17日(2023.2.17)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全317頁)

(21)出願番号	特願2019-125963(P2019-125963)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年7月5日(2019.7.5)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-10550(P2021-10550A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(43)公開日	令和3年2月4日(2021.2.4)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年2月8日(2022.2.8)		東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
			株式会社三共内
		審査官	安藤 達哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段と、
前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、
前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり、
通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり、
前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり、

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合は、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合は、該変化演出の実行を報知する報知音を出力可能であるとともに前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示し、

未だ開始されていない可変表示を対象として前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行を判定し、判定対象の可変表示よりも前に実行され得る可変表示について前記変化

演出が実行される場合、前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行が制限される、ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

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

【0006】

手段1の遊技機は、

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、

発光手段と、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よ

10

20

30

40

50

りも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり、
前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示
対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であ
り、
前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合は、
前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一
方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合は
、該変化演出の実行を報知する報知音を出力可能であるとともに前記有利状態に制御され
る期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし、
前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記
有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示し、
前記発光手段は、前記特定表示の表示態様に応じた態様で発光可能であり、
未だ開始されていない可変表示を対象として前記通常演出状態から前記特定演出状態への
移行を判定し、判定対象の可変表示よりも前に実行され得る可変表示について前記変化演
出が実行される場合、前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行が制限される、
ことを特徴とする。

10

手段 A 1 の遊技機は、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU103）と、演出を制御する演出制御手
段（演出制御用CPU120）とを備える遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

20

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる特殊状
態（小当り遊技状態）と、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（高確
／第2KT状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記特別状態（高確／第2KT状態）において遊技者の動作（遊技者によりプッシュボ
タン31Bを操作されたこと）に基づいて、複数種類の演出モード（曇りモード、雨モー
ド、及び台風モード）のうちのいずれかの演出モードに制御可能であり、

演出モードに応じて、前記特殊状態の制御に対応した所定演出を異ならせることが可能
であり（図11-3（A1）～（A3）に示すように、演出モードが曇りモードである場
合には、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア5Cに
特殊図柄18TM050（楕円形のオブジェクトに「OPEN」の文字が示された小当り
図柄）を確定停止させており、図11-4（B1）～（B3）に示すように、演出モード
が雨モードである場合には、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、
図柄表示エリア5L、5C、5Rに奇数図柄の順目となる飾り図柄の組み合わせ（本例では
、「135」）を確定停止させており、図11-5（C1）～（C3）に示すように、演
出モードが台風モードである場合には、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となる
ときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rにエフェクト画像18TM060（本例では、
音符型の画像）が重畳表示された飾り図柄の組み合わせを確定停止させている）、

30

さらに、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示や
アクティブ表示を行う演出制御用CPU120など）と、

40

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、
074AKS035の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり（例えば、
「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場
合には、可変表示結果が必ず「大当り」となるなど）、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態
よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり（例えば、モノクロ
演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当りとなる
期待度が高いなど）、

50

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり（例えば、演出制御基板 12 の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置 3 にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であるなど）、

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし（例えば、特定演出状態中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当り期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示されるなど）、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する（例えば、ステップ 074 AKS032 にてモノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻り、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するなど）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者の動作により演出モードを選択可能となるため、特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。さらに、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【文献】特開 2018 - 33787 号公報（図 18）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

特許文献 1 に記載されたような特殊状態に制御可能な遊技機に関しては、遊技の興趣を向上させる余地がある。

【0009】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、特殊状態に制御可能な遊技機における遊技の興趣を向上させることにある。

【課題を解決するための手段】

【0010】

手段 1 の遊技機は、

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、

発光手段と、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり、

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合は

、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合は、該変化演出の実行を報知する報知音を出力可能であるとともに前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示し、

前記発光手段は、前記特定表示の表示態様に応じた態様で発光可能であり、

未だ開始されていない可変表示を対象として前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行を判定し、判定対象の可変表示よりも前に実行され得る可変表示について前記変化演出が実行される場合、前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行が制限される、
ことを特徴とする。

10

手段 A 1 の遊技機は、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU 103）と、演出を制御する演出制御手段（演出制御用 CPU 120）とを備える遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記遊技状態制御手段（CPU 103）は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）と、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（高確 / 第 2 K T 状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記特別状態（高確 / 第 2 K T 状態）において遊技者の動作（遊技者によりプッシュボタン 31 B を操作されたこと）に基づいて、複数種類の演出モード（曇りモード、雨モード、及び台風モード）のうちのいずれかの演出モードに制御可能であり、

20

演出モードに応じて、前記特殊状態の制御に対応した所定演出を異ならせることが可能であり（図 11 - 3（A 1）～（A 3）に示すように、演出モードが曇りモードである場合には、第 2 特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア 5 C に特殊図柄 18 T M 0 5 0（楕円形のオブジェクトに「OPEN」の文字が示された小当り図柄）を確定停止させており、図 11 - 4（B 1）～（B 3）に示すように、演出モードが雨モードである場合には、第 2 特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に奇数図柄の順目となる飾り図柄の組み合わせ（本例では、「135」）を確定停止させており、図 11 - 5（C 1）～（C 3）に示すように、演出モードが台風モードである場合には、第 2 特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にエフェクト画像 18 T M 0 6 0（本例では、音符型の画像）が重畳表示された飾り図柄の組み合わせを確定停止させている）、

30

さらに、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用 CPU 120 など）と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、074 A K S 0 3 5 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり（例えば、「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当り」となるなど）、

40

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり（例えば、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当りとなる期待度が高いなど）、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり（例えば、演出制御基板 12 の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置 3 にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であ

50

るなど)、

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし(例えば、特定演出状態中(モノクロ演出フラグがオン状態である場合)、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当たり期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示されるなど)、

10

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する(例えば、ステップ074AKS032にてモノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻り、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するなど)、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者の動作により演出モードを選択可能となるため、特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。さらに、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0011】

20

手段A2の遊技機は、

手段A1の遊技機であって、

可変表示(変動表示)を実行可能な可変表示手段(演出制御用CPU120)を備え、

前記可変表示手段(演出制御用CPU120)は、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、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、演出モードに応じて、装飾識別情報の可変表示の態様を異ならせることが可能である(図11-3(A2)に示すように、演出モードが曇りモードである場合には、飾り図柄として数字図柄(本例では、「0」~「9」)と、特殊図柄18TMO50(楕円形のオブジェクトに「OPEN」の文字が示された小当たり図柄)との変動表示を行い、図11-4(B2)及び図11-5(C2)に示すように、演出モードが雨モード及び台風モードである場合には、飾り図柄として数字図柄(本例では、「0」~「9」)の変動表示を行っている)

30

ことを特徴とする遊技機。

演出モードに応じて、装飾識別情報の可変表示の態様を異ならせることが可能であり、特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【0012】

手段A3の遊技機は、

手段A1又は手段A2の遊技機であって、

可変表示(飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示)を実行可能な可変表示手段(演出制御用CPU120)を備え、

40

前記可変表示手段(演出制御用CPU120)は、第1装飾識別情報の可変表示(飾り図柄の変動表示)と、第1装飾識別情報よりも視認性が低い第2装飾識別情報の可変表示(小図柄の変動表示)とを実行可能であり、

第2装飾識別情報の可変表示の態様は、演出モードによらず共通である(図11-2に示すように、第2小図柄は演出モードによらず「0」~「9」の数字図柄であり、第2小図柄が表示されている領域は演出モードによらず第2小図柄表示領域512、5c2、5r2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2装飾識別情報の可変表示の態様を演出モードによらず共通化できるので、遊技者は、演出モードが切り替わっても、第2装飾識別情報を正確に把

50

握することが可能となる。

【 0 0 1 3 】

手段 A 4 の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能な可変表示手段（CPU103）と、

実行されていない可変表示（特別図柄の変動表示）の数に対応した保留表示の数（第1保留記憶数、第2保留記憶数）を表示可能な保留表示手段（演出制御用CPU120）とを備え、

前記保留表示の数の態様は、演出モードによらず共通である（図11-2に示すように、第1保留記憶数の表示態様及び第2保留記憶数の表示態様は、いずれの演出モードに制御されているかに関わらず共通であり、第1保留記憶数特別表示領域18TM015及び第2保留記憶数特別表示領域18TM025は、いずれの演出モードに制御されているかに関わらず共通である）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出モードによらず、保留表示の数の態様を共通化できるので、遊技者は演出モードが切り替わっても、保留表示の数を正確に把握することが可能となる。

【 0 0 1 4 】

手段 A 5 の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（CPU103）を備え、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、可変表示中における（第2特別図柄の変動表示を実行している期間に）遊技者の動作（遊技者によりプッシュボタン31Bが操作されたこと）に基づいて、演出モードを変更することが可能である（図11-9及び図11-11に示すように、画像表示装置5の画面左下部に表示されている演出モード選択アイコン18TM300に示されている[曇りモード]が[台風モード]に切り替えられ、第2特別図柄の当該変動表示が終了したタイミングで、画像表示装置5の画面左下部における演出モード選択アイコン18TM300に示されている[台風モード]が現在制御されている演出モード（曇りモード）とは異なるので、演出モードを現在制御されている演出モード（曇りモード）から演出モード選択アイコン18TM300に示されている演出モード（台風モード）に変更されている）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、可変表示中における、遊技者の動作に基づいて、演出モードを変更することが可能であり、演出モードに対する遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 5 】

手段 A 6 の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記有利状態（大当たり遊技状態）における遊技者の動作（遊技者によりプッシュボタン31Bが操作されたこと）に基づいて、演出モードを変更することが可能である（図11-7に示すように、大当たりエンディング期間の演出モード選択期間（図11-6に示すT1～T4の期間）において、大当たり遊技状態終了後に制御される演出モードとして曇りモード、雨モード、及び台風モードのいずれかから選択可能となっている）

40

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、遊技者の動作により演出モードを選択可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 6 】

手段 A 7 の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、演出モードによらず、前記特別状態

50

に対応した特別表示を表示可能である（演出モードとして曇りモードが選択されている場合には、図 11 - 11（B 1）～（B 5）に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されているときに、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）であることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が重畳表示されており、演出モードが変更されて、演出モードとして台風モードが選択されている場合には、図 11 - 11（B 7）～（B 8）に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されているときに、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）であることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が重畳表示されている）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出モードによらず、特別状態であることを特定可能とすることができ、特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【0017】

手段 A 8 の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、演出モードによらず、付与された遊技価値に対応した遊技価値表示を表示可能である（図 11 - 3、図 11 - 4、及び図 11 - 5 に示すように、いずれの演出モードに制御されているかに関わらず、小当り連続中賞球数表示が共通の表示態様で画像表示装置 5 の画面右下部に表示されている）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、各演出モードにおいて、遊技価値表示の表示態様及び表示領域を共通化できるので、遊技者は演出モードが切り替わっても遊技価値表示を正確に把握することが可能となる。

【0018】

手段 A 9 の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）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可変表示手段（C P U 1 0 3）を備え、

30

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、前記特別状態（高確 / 第 2 K T 状態）において、前記有利状態（大当り遊技状態）に対応した第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）に対応した特定対応演出（大当りカウントダウン演出）を実行可能であり、

前記特定対応演出（大当りカウントダウン演出）の態様は演出モードによらず共通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、特別状態において、有利状態に対応した第 1 特定識別情報の可変表示に対応した特定対応演出に関する遊技の興趣を向上させることができる。

【0019】

手段 B 1 の遊技機は、

40

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（C P U 1 0 3）と、演出を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）とを備える遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記遊技状態制御手段（C P U 1 0 3）は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）と、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（高確 / 第 2 K T 状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

可変表示（特別図柄の変動表示）に対応した対応演出（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態（高確 / 第 2 K T 状態）において遊技者の動作（遊技者によりプッシュボ

50

タン 3 1 B が操作されたこと)に基づいて、前記対応演出の態様が異なる複数種類の演出モード(図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄として数字図柄(本例では、「0」～「9」)と特殊図柄 1 8 T M 0 5 0 (楕円形のオブジェクトに「OPEN」の文字が示された小当り図柄)との変動表示が行われる曇りモード、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄として数字図柄(本例では、「0」～「9」)の変動表示が行われる雨モード及び台風モード)のうちのいずれかの演出モードに制御可能であり、

演出モードを変化させるときに、前記対応演出の視認性を低下させる特別演出を実行可能である(図 1 1 - 1 1 (B 6)に示すように、演出モードを変更するとき、演出モード変更演出が実行され、画像表示装置 5 の全画面に「モードCHANGE」の文字が示されたモード変更画像 1 8 T M 3 1 0 を重畳表示させることによって、演出モード変更前と演出モード変更後において表示態様が異なる飾り図柄の変動表示の視認性を低下させている)

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出モードに変化させるときに、対応演出の態様が異なることによる遊技者の混乱を防ぐことができる。

【0 0 2 0】

手段 B 2 の遊技機は、

手段 B 1 の遊技機であって、

前記演出制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0)は、

前記対応演出として、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、

20

演出モードに応じて、装飾識別情報の可変表示の態様が異なる(演出モードが曇りモードである場合には、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄として数字図柄(本例では、「0」～「9」)と特殊図柄 1 8 T M 0 5 0 (楕円形のオブジェクトに「OPEN」の文字が示された小当り図柄)との変動表示が行われ、演出モードが雨モード及び台風モードである場合には、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄として数字図柄(本例では、「0」～「9」)の変動表示が行われる)

ことを特徴とする遊技機。

【0 0 2 1】

手段 B 3 の遊技機は、

手段 B 1 又は手段 B 2 の遊技機であって、

前記演出制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0)は、

前記対応演出として、第 1 装飾識別情報の可変表示(飾り図柄の変動表示)と、第 1 装飾識別情報よりも視認性が低い第 2 装飾識別情報の可変表示(小図柄の変動表示)とを実行可能であり、

30

第 2 装飾識別情報の可変表示の態様は、演出モードによらず共通である(図 1 1 - 2 に示すように、第 2 小図柄は演出モードによらず「0」～「9」の数字図柄であり、第 2 小図柄が表示されている領域は演出モードによらず第 2 小図柄表示領域 5 1 2、5 c 2、5 r 2 である)

ことを特徴とする遊技機。

40

このような構成によれば、第 2 装飾識別情報の可変表示の態様を演出モードによらず共通化できるので、遊技者は、演出モードが切り替わっても、第 2 装飾識別情報を正確に把握することが可能となる。

【0 0 2 2】

手段 B 4 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

実行されていない可変表示(変動表示)の数に対応した保留表示の数(第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数)を表示可能な保留表示手段(演出制御用 C P U 1 2 0)とを備え、

前記保留表示の数の態様は、演出モードによらず共通である(図 1 1 - 2 に示すように、第 1 保留記憶数の表示態様及び第 2 保留記憶数の表示態様は、いずれの演出モードに制

50

御されているかに関わらず共通であり、第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 及び第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 は、いずれの演出モードに制御されているかに関わらず共通である)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出モードによらず、保留表示の数の態様を共通化できるので、遊技者は演出モードが切り替わっても、保留表示の数を正確に把握することが可能となる。

【 0 0 2 3 】

手段 B 5 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0)は、可変表示中における(第 2 特別図柄の変動表示を実行している期間に)遊技者の動作(遊技者によりプッシュボタン 3 1 B が操作されたこと)に基づいて、演出モードを変更することが可能である(図 1 1 - 9 及び図 1 1 - 1 1 に示すように、画像表示装置 5 の画面左下部に表示されている演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている[曇りモード]が[台風モード]に切り替えられ、第 2 特別図柄の当該変動表示が終了したタイミングで、画像表示装置 5 の画面左下部における演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている[台風モード]が現在制御されている演出モード(曇りモード)とは異なるので、演出モードを現在制御されている演出モード(曇りモード)から演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている演出モード(台風モード)に変更されている)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、可変表示中における、遊技者の動作に基づいて、演出モードを変更することが可能であり、演出モードに対する遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 4 】

手段 B 6 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0)は、前記有利状態(大当たり遊技状態)における遊技者の動作(遊技者によりプッシュボタン 3 1 B が操作されたこと)に基づいて、演出モードを変更することが可能である(図 1 1 - 7 に示すように、大当たりエンディング期間の演出モード選択期間(図 1 1 - 6 に示す T 1 ~ T 4 の期間)において、大当たり遊技状態終了後に制御される演出モードとして曇りモード、雨モード、及び台風モードのいずれかから選択可能となっている)

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、遊技者の動作により演出モードを選択可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 5 】

手段 B 7 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0)は、演出モードによらず、前記特別状態に対応した特別表示を表示可能である(演出モードとして曇りモードが選択されている場合には、図 1 1 - 1 1 (B 1) ~ (B 5) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態(小当たり R U S H 状態)に制御されているときに、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態(小当たり R U S H 状態)であることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が重畳表示されており、演出モードが変更されて、演出モードとして台風モードが選択されている場合には、図 1 1 - 1 1 (B 7) ~ (B 8) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態(小当たり R U S H 状態)に制御されているときに、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態(小当たり R U S H 状態)であることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が重畳表示されている)

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

このような構成によれば、演出モードによらず、特別状態であることを特定可能とすることができ、特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 6 】

手段 B 8 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、演出モードによらず、付与された遊技価値に対応した遊技価値表示を表示可能である（図 11 - 3、図 11 - 4、及び図 11 - 5 に示すように、いずれの演出モードに制御されているかに関わらず、小当り連続中賞球数表示が共通の表示態様で画像表示装置 5 の画面右下部に表示されている）

ことを特徴とする遊技機。

10

このような構成によれば、各演出モードにおいて、遊技価値表示の表示態様及び表示領域を共通化できるので、遊技者は演出モードが切り替わっても遊技価値表示を正確に把握することが可能となる。

【 0 0 2 7 】

手段 B 9 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）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であり、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、前記特別状態（高確 / 第 2 K T 状態）において、前記有利状態（大当り遊技状態）に対応した第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）に対応した特定対応演出（大当りカウントダウン演出）を実行可能であり、

20

前記特定対応演出（大当りカウントダウン演出）の態様は演出モードによらず共通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、特別状態において、有利状態に対応した第 1 特定識別情報の可変表示に対応した特定対応演出に関する遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 8 】

手段 C 1 の遊技機は、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU 103）と、演出を制御する演出制御手段（演出制御用 CPU 120）とを備える遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

30

前記遊技状態制御手段（CPU 103）は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）と、前記有利状態の終了後に制御される遊技状態であって前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（高確 / 第 2 K T 状態）と、前記有利状態の終了後に制御される遊技状態であって前記特別状態とは異なる所定状態（高確 / 第 1 K T 状態）とに制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記特別状態（高確 / 第 2 K T 状態）に制御されているときと、前記所定状態（高確 / 第 1 K T 状態）に制御されているときとで、共通の所定表示（背景画像としての「曇り画像」、「雨画像」、及び「台風画像」）を表示可能であり、

40

前記特別状態（高確 / 第 2 K T 状態）に制御されているときに、前記特別状態に対応した特別表示（「R U S H」の文字が示された特別表示 18 T M 100）を表示可能であることを特徴とする遊技機。

特別状態と所定状態とで、所定表示を共通化できるとともに、特別表示により、特別状態と所定表示とを特定可能とすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 9 】

手段 C 2 の遊技機は、

手段 C 1 の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

複数種類の演出モード（曇りモード、雨モード、及び台風モード）のうちのいずれかの

50

演出モードに制御可能であり、

前記特別状態（高確／第2 K T 状態）に制御されているときと、前記所定状態（高確／第1 K T 状態）に制御されているときとで、共通の演出モードに制御可能である（図11 - 2に示したように、高確／第1 K T 状態（確変状態）及び高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）のいずれの遊技状態に制御されているときでも、共通の演出モードとして曇りモードに制御可能であり、高確／第1 K T 状態（確変状態）及び高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）のいずれの遊技状態に制御されているときでも、共通の演出モードとして雨モードに制御可能であり、高確／第1 K T 状態（確変状態）及び高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）のいずれの遊技状態に制御されているときでも、共通の演出モードとして台風モードに制御可能である）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別状態に制御されているときと、前記所定状態に制御されているときとで、共通の演出モードに制御可能であり、遊技状態によらず演出モードの素材共通化を図ることができ、開発コストを削減できる。

【0030】

手段C3の遊技機は、

手段C1又は手段C2の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

前記有利状態の種類（6 R 確変大当り、10 R 確変大当り、2 R 確変大当り）に応じて、前記特別状態と前記所定状態のいずれかの遊技状態に制御する（図10 - 29に示したように、[10 R 確変大当り]又は[2 R 確変大当り]が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行し、[6 R 確変大当り]が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確／第1 K T 状態（確変状態）に移行する）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、有利状態の種類に応じて、特別状態と所定状態のいずれかの遊技状態に制御するので、遊技者に有利状態の種類に注目させ、有利状態に関わる演出の興趣を向上させることができる。

【0031】

手段C4の遊技機は、

手段C1から手段C3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記特別状態（高確／第2 K T 状態）に制御されているときと、前記所定状態（高確／第1 K T 状態）に制御されているときに、遊技者の動作（遊技者によりプッシュボタン31Bが操作されたこと）に基づいて、複数種類の演出モードのうちのいずれかの演出モードに制御可能である（図11 - 9及び図11 - 11に示すように、画像表示装置5の画面左下部に表示されている演出モード選択アイコン18 T M 3 0 0に示されている[曇りモード]が[台風モード]に切り替えられ、第2特別図柄の当該変動表示が終了したタイミングで、画像表示装置5の画面左下部における演出モード選択アイコン18 T M 3 0 0に示されている[台風モード]が現在制御されている演出モード（曇りモード）とは異なるので、演出モードを現在制御されている演出モード（曇りモード）から演出モード選択アイコン18 T M 3 0 0に示されている演出モード（台風モード）に変更されている）

30

40

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別状態に制御されているときと、所定状態に制御されているときに、遊技者の動作に基づいて、演出モードを変更することが可能であり、演出モードに対する遊技の興趣を向上させることができる。

【0032】

手段C5の遊技機は、

手段C1から手段C4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

50

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されているときに、遊技者の動作（遊技者によりプッシュボタン 3 1 B が操作されたこと）に基づいて、複数種類の演出モードのうちのいずれかの演出モードに制御可能であり（図 1 1 - 7（B 1）～（B 3）に示すように、大当りエンディング期間の演出モード選択期間（図 1 1 - 6 に示す T 1 ～ T 4 の期間）において、大当り遊技状態終了後に制御される演出モードとして曇りモード、雨モード、及び台風モードのいずれかから選択可能となっており）、

前記有利状態に制御されているときに、前記特別表示を表示可能である（図 1 1 - 7（B 4）に示すように、大当りエンディング期間の演出モード選択期間において、画像表示装置 5 の台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C の右上部及び左下部に、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 を重畳表示させている）

10

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、特別状態に制御されることを特定容易とすることができる。

【0033】

手段 C 6 の遊技機は、

手段 C 1 から手段 C 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記特別状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行可能である（大当り終了後に高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されることを示唆する R U S H 示唆演出を実行可能である）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出モードを選択するときの遊技の興趣を向上させることができる。

【0034】

手段 C 7 の遊技機は、

手段 C 1 から手段 C 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（C P U 1 0 3）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）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であり、

30

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、前記特別状態（高確 / 第 2 K T 状態）において、前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）に対応した特定対応演出（大当りカウントダウン演出）を実行可能であり、

前記特定対応演出（大当りカウントダウン演出）の態様は演出モードによらず共通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、特別状態において、有利状態に対応した第 1 特定識別情報の可変表示に対応した特定対応演出に関する遊技の興趣を向上させることができる。

【0035】

例えば、特開 2 0 1 8 - 0 3 3 7 8 7 号公報（段落 0 0 4 0，0 0 8 8）には、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の変動表示を実行可能であり、第 2 特別図柄判定においてほぼ小当りと判定され、確変遊技状態で遊技者が右打ちを行うと、小当り遊技が繰り返し行われることが記載されている。また、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されたものがある。例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 6 9，0 0 8 5，0 0 9 0、図 1 2）には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、キリン、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。これら特開 2 0 1 8 - 0 3 3 7 8 7 号公報，特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載された遊技機を組み合わせれば、特別状態に制御可能に構成した遊技において設定示唆演出を実行可能に構成することができる。しかしながら、特別状態に制御可能に構成した遊技において設定示唆演出を実行するだけでは、遊

40

50

技の興趣を十分に向上させることはできない。そこで、手段 D 1 ~ 手段 D 7 に係る発明は、設定示唆演出の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 0 0 3 6 】

(手段 D 1) 本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値 (例えば、設定値「1」~「6」) のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能な有利状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 1 2 2 ~ S 1 2 5 を実行する部分) と、有利状態とは異なる状態である特殊状態 (例えば、小当り遊技状態) に制御可能な特殊状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 1 2 6 ~ S 1 2 8 を実行する部分) と、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態 (例えば、K T 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 0 5 2 I W S 2 2 0 8, S 2 2 1 0, S 2 2 1 1, S 2 2 1 2, S 2 2 1 3 を実行する部分) と、特定領域 (例えば、特殊入賞口) を遊技媒体 (例えば、遊技球) が通過したことに対応して、設定示唆演出 (例えば、小当り入賞時示唆演出) を実行可能な設定示唆演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 における 0 5 2 I W S 3 2 3, S 3 2 4 を実行する部分) とを備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

10

【 0 0 3 7 】

(手段 D 2) 手段 D 1 において、有利状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果 (例えば、大当り図柄) が導出表示されたときに、有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能であり、特殊状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果 (例えば、小当り図柄) が導出表示されたときに、特殊状態 (例えば、小当り遊技状態) に制御可能であり、可変表示の表示結果を決定するための判定値 (例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値) を用いて、可変表示の表示結果を決定する表示結果決定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 0 2 6 I W S 5 9 A, S 6 4 A, S 5 9 B, S 6 4 B を実行する部分) を備え、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値 (例えば、大当り判定用の判定値) と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値 (例えば、小当り判定用の判定値) とが含まれ、特定判定値の数が異なる複数の設定値 (例えば、設定値「1」~「6」) のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ~ S 2 1 T M 4 6 2 0 を実行する部分) を備え、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である (図 10 - 3 および図 10 - 4 参照) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、適切な遊技性を実現することができる。

20

30

【 0 0 3 8 】

(手段 D 3) 手段 D 1 または手段 D 2 において、設定示唆演出実行手段は、特殊状態への制御に対応して、設定示唆演出を実行可能である (例えば、高確率 / 第 2 K T 状態中に小当りとなり特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態への制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

40

【 0 0 3 9 】

(手段 D 4) 手段 D 1 から手段 D 3 のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御されているときおよび特殊状態に制御されているときに、可変手段 (例えば、特別可変入賞球装置 7、特殊可変入賞球装置 17) を遊技媒体 (例えば、遊技球) が進入容易な進入容易状態 (例えば、開状態) と進入困難または不可能な進入非容易状態 (例えば、閉状態) とに制御可能な可変手段制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 1 2 2 ~ S 1 2 4, S 1 2 6, S 1 2 7 を実行する部分) を備え、設定示唆演出実行手段は、可変手段が進入容易状態に制御されたことに対応して、設定示唆演出を実行

50

可能である（例えば、特別可変入賞球装置 7 や特殊可変入賞球装置 17 が開状態となって、大入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変手段の制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0040】

（手段 D5）手段 D1 から手段 D4 のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、遊技状態の制御が切り替わるとき（例えば、大当り遊技の開始時や終了時、低確率 / 第 1 K T 状態から通常状態（低確率 / 低ベース状態）に移行するとき）に、設定示唆演出を実行可能である（例えば、ステップ 052 I W S 6 2 4 で右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させる）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技状態の制御の切り替わりに関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

10

【0041】

（手段 D6）手段 D1 から手段 D5 のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、特別状態中における特殊状態への制御回数、特別状態中における特殊状態により付与された遊技価値の合計、または特別状態中における可変表示の実行回数に応じて、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、賞球数が 456 個、555 個、666 個、2456 個、2555 個、または 2666 個に到達したことに応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出 A ~ F を実行する。または、例えば、高確率 / 第 2 K T 状態中に発生した小当り回数や、高確率 / 第 2 K T 状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出 A ~ F を実行するように構成してもよい。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態への制御回数、遊技価値の合計、または可変表示の実行回数に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

20

【0042】

（手段 D7）手段 D1 から手段 D6 のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別状態として、有利特別状態（例えば、第 2 K T 状態）と、該有利特別状態と比較して遊技者にとって不利な不利特別状態（例えば、第 1 K T 状態）とに制御可能であり、設定示唆演出実行手段は、有利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときと、不利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときとで、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、第 2 K T 状態中に小当りとなって特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態の種類に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

30

【0043】

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(1)~(7)に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開 2016 - 2224 号公報に示されているような、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となる。例えば、大当り遊技状態となった遊技機は、大入賞口またはアタッカーと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技者に対して遊技球の入賞が極めて容易となる状態を一定時間継続的に提供する。こうした遊技機では、可変表示の表示結果が導出表示される前に、有利状態に制御される期待度を遊技者に報知する様々な種類の演出が実行される。

40

【0044】

このような遊技機として、例えば、使用する色数を減らして白黒モードで演出を実行するものがある

【0045】

しかしながら、単に色数を減らしたに過ぎないため、遊技興趣を向上させるといった点で改善の余地があった。上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を向上させることができる遊技機の提供を目的とする。

50

【 0 0 4 6 】

(1) 上記目的を達成するための、別態様による遊技機として、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、0 7 4 A K S 0 3 5 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり（例えば、「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当たり」となるなど）、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり（例えば、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当たりとなる期待度が高いなど）、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり（例えば、演出制御基板 1 2 の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置 3 にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であるなど）、

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし（例えば、特定演出状態中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当たり期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示されるなど）、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する（例えば、ステップ 0 7 4 A K S 0 3 2 にてモノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻り、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するなど）、

ことを特徴とする。

【 0 0 4 7 】

このような構成によれば、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 4 8 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記共通の表示色は、前記通常演出状態および前記特定演出状態において前記変化演出が実行される前に高い割合で表示される表示色である（例えば、「白」で表示するなど）、ようにしてもよい。

【 0 0 4 9 】

このような構成によれば、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 5 0 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

実行中の演出に応じて発光可能な発光手段（例えば、遊技効果ランプ 9 など）をさらに備え、

10

20

30

40

50

前記発光手段は、前記特定演出状態のときには、前記表示手段にて表示される表示対象の色数に対応した色数にて発光する（例えば、ステップ074AKS056にてモノクロ態様の画像の色数に対応した色数とするなど）、
ようにしてもよい。

【0051】

このような構成によれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0052】

（4）上記（1）～（3）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定演出状態のときには、前記表示手段にて表示される前記特定表示および背景画像の色数を、前記通常演出状態のときよりも減少させる（例えば、ステップ074AKS056の処理にて、モノクロ演出の実行（モノクロ出力処理）を開始することで、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像をモノクロ態様で表示するなど）、

ようにしてもよい。

【0053】

このような構成によれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0054】

（5）上記（1）～（4）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定演出状態のときには、前記通常演出状態のときに出力されている演出音を無音に制御可能である一方で、該特定演出状態のときに前記変化演出を実行する場合、該変化演出の開始を報知する報知音については出力する（例えば、特定演出状態中、出力音を消音し、変化演出については、実行開始音のみ出力して成功音または失敗音については出力しないなど）、

ようにしてもよい。

【0055】

このような構成によれば、特定演出状態であることを際立たせることができるとともに、変化演出の実行開始を認識させることができる。

【0056】

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特定演出状態のときに前記変化演出を実行し、前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色が変化していた場合、該移行したタイミングで前記特定表示の表示色が変化したことを報知する変化報知音を出力する（例えば、成功音または失敗音については、モノクロ演出が終了したタイミングで出力するなど）、

ようにしてもよい。

【0057】

このような構成によれば、特定表示が変化したことを認識しやすくすることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0058】

（7）上記（1）～（6）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御される期待度を示唆しない特別情報の色数については、前記特定演出状態であっても減少させない（例えば、期待度に応じて抽選して表示する画像ではなく、主基板11の側から送信されたコマンド等による情報を表示するための画像については、モノクロ態様としないなど）、

ようにしてもよい。

【0059】

このような構成によれば、特別情報により示唆される内容については特定演出状態であっても認識でき、遊技興趣の低下を防止することができる。

【図面の簡単な説明】

10

20

30

40

50

【 0 0 6 0 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】第 1 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】役物制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 1】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

10

【図 9 - 2】払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。

【図 9 - 3】パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図 9 - 4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

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

【図 9 - 6】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 7】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 8】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 9】セキュリティ信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図 9 - 1 0】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。

20

【図 9 - 1 1】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 1 2】(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 1 0 - 1】特徴部 0 5 2 I W における特別可変入賞球装置の構成例を示す説明図である。

【図 1 0 - 2】特徴部 0 5 2 I W における各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 0 - 3】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 1 0 - 4】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 1 0 - 5】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

30

【図 1 0 - 6】小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 0 - 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 1 0 - 8】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

【図 1 0 - 9】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

【図 1 0 - 1 0】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。

【図 1 0 - 1 1】特別可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 1 0 - 1 2】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 1 0 - 1 3】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。

40

【図 1 0 - 1 4】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 1 0 - 1 5】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 0 - 1 6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 0 - 1 7】第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 1 8】第 1 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 1 9】第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 2 0】第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 2 1】第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 2 2】第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

50

- 【図10-23】第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図10-24】役物制御通常処理を示すフローチャートである。
- 【図10-25】ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図10-26】大当たり開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図10-27】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図10-28】小当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図10-29】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。
- 【図10-30】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-31】普通図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図10-32】普通図柄停止処理を示すフローチャートである。 10
- 【図10-33】普通電動役物開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図10-34】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図10-35】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図10-36】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図10-37】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図10-38】オーバー入賞時示唆演出処理を示すフローチャートである。
- 【図10-39】オーバー入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図10-40】小当たり入賞時示唆演出処理を示すフローチャートである。
- 【図10-41】小当たり入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図10-42】賞球数表示示唆演出処理を示すフローチャートである。 20
- 【図10-43】賞球数表示示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図10-44】賞球数強調演出処理を示すフローチャートである。
- 【図10-45】賞球数強調演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図10-46】可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図10-47】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図10-48】設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。
- 【図10-49】小当たりRUSH継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。
- 【図10-50】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図10-51】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。 30
- 【図10-52】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図10-53】エンディング演出処理を示すフローチャートである。
- 【図10-54】設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図10-55】小当たりRUSH継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図10-56】右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。
- 【図10-57】オーバー入賞時示唆演出、小当たり入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図10-58】オーバー入賞時示唆演出、小当たり入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図10-59】一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。 40
- 【図10-60】変形例1における第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図10-61】変形例1における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図10-62】変形例1における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。
- 【図10-63】変形例2における第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図10-64】変形例2における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図10-65】変形例2における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。
- 【図10-66】変形例3における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。 50

【図 1 0 - 6 7】変形例 3 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【図 1 0 - 6 8】変形例 4 における第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 6 9】変形例 4 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 1】低確率状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 2】高確率状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 3】曇りモードにおける各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

10

【図 1 1 - 4】雨モードにおける各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 5】台風モードにおける各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 6】大当たり遊技状態における各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 1 - 7】大当たり遊技状態における各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 8】高確 / 第 1 K T 状態における各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 1 - 9】高確 / 第 1 K T 状態における各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

20

【図 1 1 - 1 0】高確 / 第 2 K T 状態における各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 1 - 1 1】高確 / 第 2 K T 状態における各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 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 1 3】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 - 1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 5 - 2】遊技制御メイン処理内の処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 1 6 - 1】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 2】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 3】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 4】変動パターンの構成例を示す説明図である。

【図 1 6 - 5】可変表示結果に応じた変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 1 6 - 6】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 7】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図 1 6 - 8】演出制御基板側で受信する演出制御コマンドと、受信した演出制御コマンドに応じてコマンド解析処理にて実行される処理内容との一例を説明する説明図である。

【図 1 6 - 9】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 1 6 - 1 0】アクティブ表示態様決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 1 6 - 1 1】保留数 4 のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 1 6 - 1 2】保留数 4 のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 1 6 - 1 3】保留数 3 のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 1 6 - 1 4】保留数 3 のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 1 6 - 1 5】保留数 2 のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図

50

である。

【図 1 6 - 1 6】モノクロ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 1 7】モノクロ演出の実行有無の決定例を示す図である。

【図 1 6 - 1 8】モノクロ演出の終了タイミングの決定例を示す図である。

【図 1 6 - 1 9】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 2 0】変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 2 1】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 2 2】モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。

【図 1 6 - 2 3】モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。

10

【図 1 6 - 2 4】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 2 5】モノクロ演出等設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 2 6】表示態様変化パターン決定テーブルとアクティブ表示変化タイミング決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 - 2 7】変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 2 8】変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 - 2 9】モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。

【図 1 6 - 3 0】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

20

【図 1 6 - 3 1】先読予告設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 3 2】先読予告演出の表示パターンの決定割合を示す図である。

【図 1 6 - 3 3】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 3 4】後部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 3 5】後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合と演出パターンを示す図である。

【図 1 6 - 3 6】大当り示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 1 6 - 3 7】設定示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 1 6 - 3 8】前部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 3 9】前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合と演出パターンと実行期待度を示す図である。

30

【図 1 6 - 4 0】キャラクタ演出の演出パターンの決定割合とタイマ演出の演出パターンの決定割合、タイマ演出の各演出パターンの内容を示す図である。

【図 1 6 - 4 1】スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示す図である。

【図 1 6 - 4 2】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 4 3】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 4 4】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 6 - 4 5】変形例におけるキャラクタ演出とタイマ演出の前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合と設定示唆演出の実行期待度を示す図である。

【図 1 6 - 4 6】変形例における保留記憶表示と演出画像との表示態様を示す図である。

40

【図 1 6 - 4 7】変形例におけるノーマルリーチ、短縮なし非リーチ、短縮非リーチの可変表示での設定示唆演出の実行期間を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0061】

(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。

【0062】

(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

50

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。

【００６３】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「-」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。

10

【００６４】

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

20

【００６５】

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

【００６６】

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

30

【００６７】

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。

【００６８】

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

40

【００６９】

また、例えば、画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示を表示するための表示エリアが設けられている。本例では、第１特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第１保留表示領域５Ａと、第２特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第２保留表示領域５Ｂとが設けられている。なお、画

50

像表示装置 5 の画面上には、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

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

10

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

20

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

30

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

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

40

【 0 0 7 8 】

特別可変入賞球装置 7 の下方には、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装置 1 7 と、第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 B とが設けられており、図 1 に示す

50

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。

10

【 0 0 7 9 】

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。

20

【 0 0 8 0 】

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 17 の方には遊技球は流れて行かない。一方、第 2 始動入賞口が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置 6 B の底面部材の上を移動して特殊可変入賞球装置 17 の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置 17 の底面部材が後退移動されて特殊入賞口が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口に入賞する。さらに、特殊入賞口も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置 17 の底面部材の上を移動して、そのままアウト口の方へ落下することになる。

30

【 0 0 8 1 】

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

40

【 0 0 8 2 】

なお、本例では、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が左側に配置され、可変入賞球装置 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 17 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 17 の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入

50

賞球装置 6 B の方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置 1 7 の方が下流側に設けられているといえる。

【 0 0 8 3 】

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

10

【 0 0 8 4 】

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

20

【 0 0 8 5 】

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。

【 0 0 8 6 】

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

30

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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

40

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

50

柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【 0 0 9 1 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 9 2 】

なお、このパチンコ遊技機 1 では、通過ゲート 4 1 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 4 1 は普通始動領域としての役割を担っているのであるが、大当り図柄が導出表示された場合にも通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技状態に移行するので、通過ゲート 4 1 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 4 1 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。

10

【 0 0 9 3 】

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。

【 0 0 9 4 】

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

20

【 0 0 9 5 】

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 3 2 が設けられている。

【 0 0 9 6 】

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）3 0 が設けられている。

【 0 0 9 7 】

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。

30

【 0 0 9 8 】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 9 9 】

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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

40

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

（遊技の進行の概略）

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

50

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。

【0102】

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

【0103】

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

10

【0104】

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

【0105】

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

20

【0106】

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。

30

【0107】

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。

【0108】

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。

40

【0109】

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。

【0110】

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。

【0111】

50

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。

【0112】

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

10

【0113】

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。

【0114】

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

20

【0115】

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

30

【0116】

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

【0117】

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

40

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

50

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）。

【0121】

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。

【0122】

（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、及びノ又は、枠 LED 9 の点等ノ消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【0123】

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。

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

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 5 L、5 C、5 R 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。

【0127】

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。

【0128】

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

10

20

30

40

50

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

【0129】

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。

【0130】

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。

【0131】

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。

【0132】

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。

【0133】

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）。

【0134】

（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。

【0135】

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

10

20

30

40

50

(特図ゲームの実行(保留の管理を含む)、普図ゲームの実行(保留の管理を含む)、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0136】

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。

【0137】

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。

【0138】

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。

【0139】

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

【0140】

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

【0141】

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

【0142】

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

【0143】

10

20

30

40

50

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

【 0 1 4 4 】

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。

【 0 1 4 5 】

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。

10

【 0 1 4 6 】

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。

【 0 1 4 7 】

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。

20

【 0 1 4 8 】

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

30

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

LED 制御基板 1 4 は、枠 LED 9 や右打ち報知用 LED 3 7 を駆動する各種回路を搭載しており、当該 LED 信号に基づき枠 LED 9 や右打ち報知用 LED 3 7 を駆動し、当該 LED 信号が指定する態様で枠 LED 9 や右打ち報知用 LED 3 7 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、LED の点灯 / 消灯を制御する。

【 0 1 5 1 】

40

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

【 0 1 5 2 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 1 5 3 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された

50

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。

【0154】

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。

【0155】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0156】

（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。

【0157】

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。

【0158】

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）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0159】

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

【0160】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0161】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用い

10

20

30

40

50

て行われる)、データが正常か否かを判定する(ステップS5)。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0162】

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

【0163】

RAM102のデータが正常であると判定された場合(ステップS5;Yes)、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理(ステップS6)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、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。

【0164】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であ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CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0165】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、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み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。

【0166】

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

【0167】

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

10

20

30

40

50

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

【0168】

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

10

【0169】

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

【0170】

20

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

【0171】

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。

30

【0172】

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)。

40

【0173】

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

50

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。

【 0 1 7 4 】

S 1 0 1 にて第 1 始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた第 1 特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 A ~ S 1 1 3 A の処理のいずれかを選択して実行する。なお、第 1 特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 A ~ S 1 1 3 A ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 7 5 】

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

【 0 1 7 6 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが R O M 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 7 7 】

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

【 0 1 7 8 】

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

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

なお、本例では、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第 1 特別図柄変動処理（ステップ S 1 1 2 A ）に移行して第 1 特別図柄の変動表示中であるときに、第 2 特別図柄の変動表示において小当りとなり小当り遊技に制御される場合がある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 （具体的には、C P U 1 0 3 ）は、小当り遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第 2 特図プロセスフラグの値が小当り開放前処理～小当り終了処理に相当する値であるか否かを

10

20

30

40

50

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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。

【0184】

ステップS 113 Aの第1特別図柄停止処理は、第1特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この第1特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4 Aにて第1特別図柄の変動を停止させ、第1特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示(導出)させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には、大当り遊技を開始するための設定処理が行われる。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、小当り遊技を開始するための処理が行われる。そして、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、確変状態やK T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。

【0185】

なお、第2特別図柄プロセス処理(ステップS 25 B)において実行される処理は、第1特別図柄プロセス処理(ステップS 25 A)において実行される処理と同様である。すなわち、図5で説明した第1特別図柄プロセス処理において、「第1」を「第2」と読み替えれば、第2特別図柄プロセス処理が説明されることになる。また、第2特別図柄プロセス処理(ステップS 25 B)の第1始動入賞判定処理で抽出された各乱数値は、保留情報としてRAM 102に設けられた第2保留記憶バッファに記憶される。

【0186】

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

10

20

30

40

50

あるときに、第 1 特別図柄の変動表示において小当たりとなり小当たり遊技に制御される場合もある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）は、小当たり遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第 1 特図プロセスフラグの値が小当たり開放前処理～小当たり終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当たり遊技中であれば、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当たり遊技中でなければ、第 2 特図プロセスフラグの値を次の第 2 特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第 1 特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中では第 2 特別図柄の変動表示を中断し、その小当たり遊技の終了後に第 2 特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかぎらず、例えば、第 1 特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中は、第 2 特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理を中断（タイマの更新を中断）するように構成してもよい。

10

【0187】

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

【0188】

図 6 は、役物制御プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 25C にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この役物制御プロセス処理において、CPU 103 は、RAM 102 に設けられた役物制御プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 120～S 128 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、役物制御プロセス処理の各処理（ステップ S 120～S 128）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信するための送信設定が行われる。

20

【0189】

ステップ S 120 の役物制御通常処理は、役物制御プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この役物制御通常処理では、大当たり遊技を開始するための設定が行われたか否かを監視し、大当たり遊技を開始するための設定が行われれば、大当たり遊技を開始するための処理が行われ、役物制御プロセスフラグの値が“1”に更新される。

【0190】

ステップ S 121 のゲート通過待ち処理は、役物制御プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。このゲート通過待ち処理では、通過ゲート 41 への遊技球の通過を待機する制御を行う。通過ゲート 41 への遊技球の通過を検知したときには役物制御プロセスフラグの値が“2”に更新される。

30

【0191】

ステップ S 122 の大当たり開放前処理は、役物制御プロセスフラグが“2”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 82 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、役物制御プロセスフラグの値が“3”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

40

【0192】

ステップ S 123 の大当たり開放中処理は、役物制御プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第 1 カウントスイッチ 23 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 82 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、役物制御プロセスフラグの値が“4”に更新し、大当たり開放中処理を終了

50

する。

【 0 1 9 3 】

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

10

【 0 1 9 4 】

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

【 0 1 9 5 】

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

20

【 0 1 9 6 】

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

30

【 0 1 9 7 】

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

【 0 1 9 8 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

40

【 0 1 9 9 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 3

50

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

【0 2 0 0】

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

【0 2 0 1】

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

【0 2 0 2】

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

【0 2 0 3】

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

【0 2 0 4】

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

10

20

30

40

50

【 0 2 0 5 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 2 0 6 】

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

10

【 0 2 0 7 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果 (確定飾り図柄) 、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン (表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり) を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

20

【 0 2 0 8 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令 (効果音信号) の出力によりスピーカ 8 L 、 8 R から音声や効果音を出力させること、 L E D 制御基板 1 4 に対する指令 (電飾信号) の出力により枠 L E D 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

【 0 2 0 9 】

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。

40

【 0 2 1 0 】

50

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。

【 0 2 1 1 】

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。

10

【 0 2 1 2 】

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。

20

【 0 2 1 3 】

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。

【 0 2 1 4 】

(基本説明の変形例)

30

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 1 5 】

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 1 6 】

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

40

【 0 2 1 7 】

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

【 0 2 1 8 】

50

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

【0219】

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。

【0220】

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。

【0221】

〔特徴部 21TM に関する説明〕

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

【0222】

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 LED 9 等の各種演出装置が接続されているが、図 9 - 1 では、これらを省略している。

【0223】

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

【0224】

また、主基板 11 には、図 9 - 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側から視認可能な表示モニタ 21TM029 が設けられており、該表示モニタ 21TM029 に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ 21TM029 の左側方には表示切替スイッチ 21TM030 が設けられており、該表示切替スイッチ 21

10

20

30

40

50

TM030の操作によって表示モニタ21TM029に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

【0225】

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21TM016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。

【0226】

また、図9-1に示す主基板11は、図9-3に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース21TM201に封入されており、主基板11の中央には表示モニタ21TM029（例えば、7セグメント）が配置され、表示モニタ21TM029の右側には表示切替スイッチ21TM030が配置されている。表示モニタ21TM029及び表示切替スイッチ21TM030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21TM051（図9-1参照）が設けられている。主基板11は、遊技機用枠3を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠3を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

【0227】

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21TM029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。

【0228】

また、電源基板は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケースに封入されており、電源基板の背面右側下部には、後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するクリアスイッチ（設定切替スイッチ）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、後述する初期化处理（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。

【0229】

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 2 1 T M 0 5 1 はキー操作を要することから、遊技店の店員のなかでも、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、所定のキーによって O N と O F F の切替操作を実行可能なスイッチであるが、該切替操作を実行可能であると共に該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチであっても良い。

【 0 2 3 0 】

なお、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、O N 状態又は O F F 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 2 1 T M 0 5 1 は、O N 状態又は O F F 状態を維持可能である。また、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、O F F 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 2 1 T M 0 5 1 を O F F 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 2 1 T M 0 5 1 を O N 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。

【 0 2 3 1 】

尚、図 9 - 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機 1 外に排出するためのノズル（排出口）が設けられており、該ノズル内には、パチンコ遊技機 1 内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ 2 1 T M 0 7 0 が設けられている。該排出口スイッチ 2 1 T M 0 7 0 は、スイッチ回路 1 1 0 に接続されている。

【 0 2 3 2 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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 8 L、8 R 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 L E D 9 や装飾用 L E D の点灯動作などを制御するために用いられる L E D 制御コマンドが含まれている。

【 0 2 3 3 】

図 9 - 2 は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 および球払出装置 2 1 T M 0 9 7 などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図 9 - 2 に示すように、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 には、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 を含む払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 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 2 1 T M 3 7 0 は、1 チップマイクロコンピュータであり、少なくとも R A M が内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0、R A M（図示せず）、払出制御用プログラムを格納した R O M（図示せず）および I / O ポート等は、払出制御基板 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。

【 0 2 3 4 】

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。

【 0 2 3 5 】

また、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 には、図 9 - 2 に示すように、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 3 の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤 2 の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠 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

10

20

30

40

50

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。

【 0 2 3 6 】

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、球払出処理を停止する。

【 0 2 3 7 】

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、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 AND 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 AND 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、AND 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、AND 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。

【 0 2 3 8 】

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 100 に送信する。また、所定のエラー（球貸し、満タン、球切れなどのエラー）が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信 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 100 に送信する。

【0239】

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

10

【0240】

また、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、出力ポート 21TM372c を介して、7 セグメント L E D によるエラー表示用 L E D 21TM374 にエラー信号を出力する。さらに、出力ポート 21TM372b を介して、点灯 / 消灯を指示するための信号を賞球 L E D 21TM053 および球切れ L E D 21TM054 に出力する。なお、払出制御基板 21TM037 の入力ポート 21TM372f には、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ 21TM375 からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ 21TM375 は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用いられる。

20

【0241】

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

【0242】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット 21TM050 には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット 21TM050 には、使用可表示ランプ、連結台方向表示器、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インタフェース基板（中継基板）21TM066 には、度数表示 L E D 21TM060、球貸し可 L E D 21TM061、球貸しスイッチ 21TM062 および返却スイッチ 21TM063 が接続される。

30

【0243】

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

40

【0244】

パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、払出制御基板 21TM037 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、カードユニット 21TM050 に

50

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。

【0245】

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。

【0246】

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。

【0247】

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。

【0248】

図9-4(A)~(F)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、R O M 1 0 1に記憶されているデータの集まりであって、M R 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。

【0249】

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

【0250】

また、図9 - 4 (B) に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第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 / 2 8 0) で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第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 / 2 8 0) で大当りに当選するようになっている。

【0251】

また、図9 - 4 (C) に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第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 / 2 8 0) で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第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 / 2 8 0) で大当りに当選するようになっている。

10

【0252】

また、図9 - 4 (D) に示すように、設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第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 / 2 5 0) で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第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 / 2 5 0) で大当りに当選するようになっている。

20

【0253】

また、図9 - 4 (E) に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第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 / 2 3 5) で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第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 / 2 3 5) で大当りに当選するようになっている。

30

【0254】

また、図9 - 4 (F) に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率 (1 / 2 2 0) で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第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 / 2 2 0) で大当りに当選するようになっている。

40

【0255】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図9 - 4 (A) ~ (F) に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り (大当りA ~ 大当りF) とすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図9 - 4 (A) ~ (F) に示す「確率」は、大当りになる確率 (割合) を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0256】

また、本実施例では、CPU103は、図9 - 4 (A) ~ (F) に示す表示結果判定テ

50

ーブルを用いて大当たりとするか否かを判定するようになっているが、大当たり判定テーブルを別個に設け、大当たりの判定は、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。

【0257】

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。

【0258】

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

【0259】

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、大当た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、大当た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、大当た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。

【0260】

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

【0261】

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

イング演出)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。

【0262】

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。

10

【0263】

(電源投入時処理)

次に、電源投入時処理について説明する。

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

【0264】

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

20

【0265】

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

30

【0266】

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)。

40

【0267】

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)。

【0268】

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

50

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。

【0269】

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。

10

【0270】

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。

【0271】

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。

20

【0272】

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る。

30

【0273】

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9-7に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップ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。

40

【0274】

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

50

態であるか（ステップS 2 1 T M 4 0 6 0でNO）、又は、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFF状態である（ステップS 2 1 T M 4 0 7 0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S 2 1 T M 4 7 6 0（設定コマンドの送信）に移行する。

【0 2 7 5】

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2 1 T M 0 5 1がON状態である、という2つの条件が必要となっている。CPU 1 0 3は、ステップS 2 1 T M 4 0 6 0及びステップS 2 1 T M 4 0 7 0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）2 1 T M 0 5 2がON状態である（YES）と判定されたことに基づいてRAMクリアフラグがセットされていることを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。

10

【0 2 7 6】

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2 1 T M 0 5 1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2 1 T M 0 5 1が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ2 1 T M 3 0 0に異常があるか、又は、何らかの不正な手段で設定値の確認又は変更が行われようとしている可能性がある。このような状態で、設定値の確認又は変更を許可することは不適切であるため、本実施形態では、遊技機用枠3が開放状態となっていないときには、パチンコ遊技機1を設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしている。

20

【0 2 7 7】

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3 a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3 aが開放状態となっていない場合でも、遊技機用枠3が開放状態となっていなければ、設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしても良い。

30

【0 2 7 8】

一方、ステップS 2 1 T M 4 0 6 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 0 6 0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OFF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NO）、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップS 2 1 T M 4 7 6 0（設定コマンドの送信）に移行する。

40

【0 2 7 9】

バックアップRAM領域のデータチェックにおいて（ステップ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NO）、CPU 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NO）、CPU 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YES）、CPU 1 0 3は、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0に移行する。

50

【 0 2 8 0 】

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。

10

【 0 2 8 1 】

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 ）。

20

【 0 2 8 2 】

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 ）。

【 0 2 8 3 】

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 9 - 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。

30

【 0 2 8 4 】

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 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態となっていない場合（ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で N O ）、ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 において、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 状態となっていない場合（ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 で N O ）には、C P U 1 0 3 は、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 C P U 1 2 0 に送信する。

40

【 0 2 8 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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 2 1 T M 0 5 5 を O F F ）にした後、電源再投入時（電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O N 時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。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 8 L、8 R 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。

50

【 0 2 8 6 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、電源断となるまで所定のループ処理（ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 の繰り返し）を実行する。

【 0 2 8 7 】

このループ処理では、CPU 1 0 3 が、4 m s のウエイト（ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ）を行った後に、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 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 S 2 1 T M 4 1 2 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 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 S 2 1 T M 4 2 1 0）。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 1 0）からセキュリティ信号を出力する（ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0）。セキュリティ信号はセキュリティ信号線の他端が接続されている外部装置（例えば、複数の遊技機の情報を管理するホールコンピュータ、当該遊技機に対応して設けられるカードユニット又は呼出ランプ装置等）に入力される。

10

【 0 2 8 8 】

ループ処理の期間は、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 が備える 7 セグメント表示器に、4 m s 毎に「E」の文字が表示されることになる。4 m s のウエイトを設けることで 7 セグメント表示器に過度の熱が滞留して表示器にダメージを及ぼすことを防止するようにしている。また、ループ処理の期間はセキュリティ信号が継続して出力されている。セキュリティ信号を外部出力することで、ホールコンピュータ等の外部装置において、セキュリティ信号が入力されたことに基づいて当該パチンコ遊技機 1 で所定事象（本例では、設定値が正規の値（0 ～ 5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと）が発生した可能性を特定可能となる。

20

【 0 2 8 9 】

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 のループ処理は、電力供給が停止するまで（電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 が OFF とされるまで）継続されることになる。

【 0 2 9 0 】

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 S 2 1 T M 4 0 1 0 で NO）、設定値が正規の値ではない場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 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 S 2 1 T M 4 0 3 0 で YES と判定される場合）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常遊技処理（例えば、賞球処理や特別図柄プロセス処理等を含む遊技制御用タイマ割込処理）に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、RAM クリアフラグをセットして設定変更モードに移行させるようにしている。

30

【 0 2 9 1 】

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 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態であり、（3）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が ON 状態である、という 3 つの条件が必要となっている。CPU 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0、ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0、及びステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 の判定処理によって、これら（1）～（3）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）に移行可能としている。

40

【 0 2 9 2 】

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 S 2 1 T M 4 1 2 0、ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0、及びステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 の判定処理のうち、何れかで

50

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。

【0293】

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。

【0294】

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。

【0295】

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。

【0296】

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。

【0297】

次に、設定変更モード及び設定確認モードに関連する処理について、図9-7及び図9-8を用いて説明する。図9-7の処理において、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）に合致するか否かを確認する（ステップS21TM4510）。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S21TM4510でYES）、ステップS21TM4530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S21TM4510でNO）、CPU103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S21TM4520）。そして、ステップS21TM4530に移行する。

【0298】

次いで、CPU103は、4msのウェイト（ステップS21TM4530）を行った後に、電源断用処理を実行する（ステップS21TM4540）。電源断用処理において、CPU103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、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種

10

20

30

40

50

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。

【0299】

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S21TM4530～ステップS21TM4620の繰返し処理、又は、ステップS21TM4530～ステップS21TM4570及びステップS21TM4650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S21TM4010で適切にデータチェックが実行されることになる。

【0300】

次いで、CPU103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21TM029に表示させる(ステップS21TM4550)。ここで、表示モニタ21TM029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21TM029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21TM029に表示させるようにしている。次いで、CPU103は、セキュリティ信号を出力する(ステップS21TM4560)。

【0301】

次いで、CPU103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S21TM4570)。RAMクリアフラグが0であれば(ステップS21TM4570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、CPU103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S21TM4650)、ステップS21TM4680に移行する。演出制御用CPU120は、設定確認モードコマンドを受信したに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置5やスピーカ8L、8R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。

【0302】

一方、RAMクリアフラグが1であれば(ステップS21TM4570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、CPU103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S21TM4580)。設定変更中フラグの値が格納される領域は、バックアップRAM領域に含まれるため、電源断の状態となっても、設定変更中フラグの値は保持される。そのため設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、次の電源投入時に設定変更中フラグの値が1の状態(セット状態)となっている。

【0303】

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。

【0304】

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)。

【0305】

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

10

20

30

40

50

ブ S 2 1 T M 4 6 1 0 で N O)、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 に移行する。設定切替スイッチ (クリアスイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が操作された場合には (ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 で Y E S)、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値を更新して (ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0)、ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 に移行する。更新された設定値は次のステップ S 2 1 T M 4 5 5 0 で表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される。

【 0 3 0 6 】

遊技場の店員が、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 (ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 で Y E S) 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 S 2 1 T M 4 6 2 0)。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 2 1 T M 0 2 9 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。

10

【 0 3 0 7 】

ここで、現在の設定値の表示 (ステップ S 2 1 T M 4 5 5 0) 及びセキュリティ信号の出力 (ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0)、並びに設定確認モードコマンドの送信 (ステップ S 2 1 T M 4 6 5 0) 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 S 2 1 T M 4 5 9 0) 及び設定値の更新 (ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0) 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 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 の処理が繰り返し実行されることになる。

20

【 0 3 0 8 】

設定確認モードには、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり (ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で Y E S と判定され)、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 状態であること (ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 で N O と判定されて R A M 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。

【 0 3 0 9 】

また、現在の設定値の表示 (ステップ S 2 1 T M 4 5 5 0) 及びセキュリティ信号の出力 (ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0) 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 S 2 1 T M 4 5 9 0) 及び設定値の更新 (ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0) 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。

30

【 0 3 1 0 】

設定変更モードには、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり (ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 又はステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で Y E S と判定され)、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 状態であること (ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 又はステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 で Y E S と判定されて、ステップ S 2 1 T M 4 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 4 1 5 0 で R A M 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。

40

【 0 3 1 1 】

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、C P U 1 0 3 は、設定確認モードコマンドを送信したときに、設定確認モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定確認モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき (ステップ S 2 1 T M 4 7 2 0) 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、C P U 1 0 3 は、設定変更モードコマンドを送信したときに

50

、設定変更モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定変更モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップS 2 1 T M 4 7 2 0）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。

【 0 3 1 2 】

C P U 1 0 3 は、ステップS 2 1 T M 4 6 8 0 において、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1 がO F F 状態であるか否かを確認する。そして、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1 がO N 状態であれば（ステップS 2 1 T M 4 6 8 0 でN O ）、再び4 m s のウェイト（ステップS 2 1 T M 4 5 3 0 ）を行った後にステップS 2 1 T M 4 5 4 0 以降の処理を繰り返す。即ち、R A M 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、R A M 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。

10

【 0 3 1 3 】

ステップS 2 1 T M 4 6 8 0 において、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1 がO F F 状態であれば（ステップS 2 1 T M 4 6 8 0 でY E S ）、C P U 1 0 3 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1 0 0 0 m s を設定する（ステップS 2 1 T M 4 7 1 0 ）。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0 m s 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2 m s 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2 m s ずつ減算され、0 m s 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S 2 1 T M 4 7 1 0 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1 0 0 0 m s に設定されていることになる。

20

【 0 3 1 4 】

即ち、図9 - 9（1）に示すように、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し（ステップS 2 1 T M 4 5 6 0 ）、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1 s e c 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S 2 1 T M 4 7 1 0 ）。

30

【 0 3 1 5 】

ここで、ステップS 2 1 T M 4 5 6 0 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。

40

【 0 3 1 6 】

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。

【 0 3 1 7 】

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

50

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。

【 0 3 1 8 】

そこで、本実施形態では、図 9 - 9 (2) に示すように、設定変更モードに制御された場合、即ち R A M 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 N O と判定されたことに基づいて、R A M 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

10

【 0 3 1 9 】

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

【 0 3 2 0 】

具体的には、設定確認モードに制御されていた場合 (R A M 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 (R A M 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

20

30

【 0 3 2 1 】

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 s e c 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 3 0 s e c 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。

【 0 3 2 2 】

40

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 3 0 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 3 0 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。

【 0 3 2 3 】

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 O F F となるまで継続して出力される。また、C P U 1 0 3 は、異常検出センサによ

50

り異常が検出されたことに基づいて R A M 1 0 2 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。

【 0 3 2 4 】

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、R A M 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 O N 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、R A M 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 3 0 秒が経過するまでの期間（R A M クリアの実行に応じた期間）となる。

10

【 0 3 2 5 】

なお、図 9 - 7 のステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 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 5 0 m s 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 5 0 m s をセキュリティ信号タイマの値として設定しても良い。

20

【 0 3 2 6 】

ステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 の処理の後、C P U 1 0 3 は、設定変更中フラグをクリアする（ステップ S 2 1 T M 4 7 2 0 ）。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 S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O ）と判定されることになる。

【 0 3 2 7 】

次いで、C P U 1 0 3 は、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示している設定値を消去する（ステップ S 2 1 T M 4 7 3 0 ）。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 S 2 1 T M 4 7 6 0 ）。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。

30

【 0 3 2 8 】

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。

40

【 0 3 2 9 】

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

50

要となり、演出制御用CPU120側の制御負担を軽減できる。

【0330】

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

【0331】

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

【0332】

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

【0333】

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

【0334】

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

【0335】

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。

【0336】

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。

【0337】

図9-8に示すように、CPU103は、RAMクリアフラグが1であることに基づいてRAMクリア処理を行う（ステップS21TM1410）。RAMクリア処理では、RAM102の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されるが、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、RAMクリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及

10

20

30

40

50

びベース等の各集計値（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 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、R A M クリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 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 S 2 1 T M 1 4 2 0）。なお、R A M 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、R A M 1 0 2 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。

【0338】

この R A M 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 S 2 1 T M 4 0 2 0 で Y E S）、（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 S 2 1 T M 4 5 2 0）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 S 2 1 T M 4 6 1 0 及びステップ S 2 1 T M 4 6 2 0）ためである。さらに、R A M 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。

【0339】

次いで、C P U 1 0 3 は、R O M 1 0 1 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 S 2 1 T M 1 4 3 0）、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 S 2 1 T M 1 4 4 0）。ステップ S 2 1 T M 1 4 3 0 およびステップ S 2 1 T M 1 4 4 0 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、特別図柄パツファ、総賞球数格納パツファ、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。

【0340】

ステップ S 2 1 T M 1 4 3 0、ステップ S 2 1 T M 1 4 4 0 の実行後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す（ステップ S 2 1 T M 1 4 5 0）。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、C P U 1 0 3 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 S 2 1 T M 1 4 6 0）。演出制御用 C P U 1 2 0 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、R A M クリアが行われたこと）を認識する。演出制御用 C P U 1 2 0 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 8 L、8 R、枠 L E D 9 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、R A M クリアが行われたこと）を報知することが可能である。

【0341】

次いで、C P U 1 0 3 は、セキュリティ信号タイマの値として 3 0 秒を設定する（ステップ S 2 1 T M 1 4 6 5）。これにより、設定変更モード終了後のステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 で設定されていたセキュリティ信号タイマの値（1 秒）が、R A M クリアが実行されたことに対応した値（3 0 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 R A M クリアが実行された場合には、ステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 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、R A M クリアが実行されたことに対応した 3 0 秒に設定される。一方、R A M 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 S 2 1 T M 1 4 6 5 の処理は実行されないため、セキュリティ信号タイマの値はステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 で設定された 1 秒のままである。

10

20

30

40

50

【 0 3 4 2 】

このステップ S 2 1 T M 1 4 6 5 又は前述したステップ 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 2 m s 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。

【 0 3 4 3 】

そして、C P U 1 0 3 は、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 の設定処理を実行する（ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0）。この設定処理では、主基板 1 1 の出力回路 2 1 T M 0 6 7 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の入力回路 2 1 T M 3 7 3 A 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 1 0 0 のシリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 と、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 のシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 との通信を実行可能な状態に設定する。

【 0 3 4 4 】

次に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 2 1 T M 1 4 9 0）。C P U 1 0 3 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 1 0 4 に特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の値を更新させるための設定を行う。

【 0 3 4 5 】

そして、ステップ S 2 1 T M 1 5 0 0 において、C P U 1 0 3 は、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行う。すなわち、初期値として例えば 2 m s 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、2 m s 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【 0 3 4 6 】

次いで、C P U 1 0 3 は、表示用乱数更新処理（ステップ S 2 1 T M 1 5 2 0）および初期値用乱数更新処理（ステップ S 2 1 T M 1 5 3 0）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 S 2 1 T M 1 5 1 0）、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 S 2 1 T M 1 5 4 0）。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 1 0 0 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。

【 0 3 4 7 】

なお、本例では、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 7 7 0 で R A M クリアフラグが 0 である（Y E S）と判定された場合、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 3 a 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 S

10

20

30

40

50

2 1 T M 4 7 7 0 で R A M クリアフラグが 0 である (Y E S) と判定された場合、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ことを条件として (遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の状態に応じて)、電源断復旧時の処理に移行しても良い。

【 0 3 4 8 】

また、本例では、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 7 7 0 で R A M クリアフラグが 1 である (N O) と判定された場合、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 3 a の状態によらず)、電源投入時の処理 (ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 (R A M 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 S 2 1 T M 4 7 7 0 で R A M クリアフラグが 1 である (N O) と判定された場合、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ことを条件として (遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の状態に応じて)、電源投入時の処理 (ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 (R A M クリア) 以降の処理) に移行しても良い。

10

【 0 3 4 9 】

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 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態とし、クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 を O N 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 (R A M クリアを実行させること) が可能となる。また、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、クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 を O F F 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 S 2 1 T M 4 0 4 0 又はステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 で N O と判定させて R A M クリアフラグを 1 に設定させないこと) が可能となる。このように、遊技場の店員は、パチンコ遊技機 1 を設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるのかを選択可能であると共に、遊技状態等を初期化させるか否かも選択可能となっている。

20

【 0 3 5 0 】

前述したように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされている場合には、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことになるため、設定値が不安定な状態となっており、遊技場側で確定させようとしている設定値が設定値格納領域に格納されていない可能性がある。図 9 - 6 ~ 図 9 - 8 に示した例では、C P U 1 0 3 は、設定変更中フラグがセットされていること (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S) 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 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 S 2 1 T M 4 2 2 0)。

30

【 0 3 5 1 】

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) 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。

【 0 3 5 2 】

また、図 9 - 6 ~ 図 9 - 8 に示した例では、C P U 1 0 3 は、設定変更中フラグがセットされていること (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S) 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 S 2 1 T M 4 1 2 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 が全て Y E S 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 S 2 1 T M 4 1 9 0) とともに、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) において表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「 E 」の文字を表示するエラー表示を行う (ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0)。

40

【 0 3 5 3 】

図 9 - 1 0 に示す例では、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 を構成する各 7 セグメント表示器 2 1 T M 0 2 9 A ~ 2 1 T M 0 2 9 D 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

50

があること)を明確に報知するようにしている。また、設定値異常エラーコマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示することにより、遊技場の店員等に、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。

【0354】

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21TM029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」)も行われなくなる。

【0355】

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。

【0356】

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)~(iii)のうちの何れかの条件が不成立の場合には、設定変更モードに制御されることなく、設定値異常エラーコマンド送信(ステップS21TM4190)後に遊技停止状態(ステップS21TM4200~ステップS21TM4220のループ処理)に制御される。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21TM029における「E」の表示)が実行されるとともに、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」)も行われることになる。

【0357】

このように、主基板11側でのエラー表示(ステップS21TM4210:表示モニタ21TM029における「E」の表示)が実行されるとともに、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)~(iii)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)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

10

20

30

40

50

した後に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機 1 を通常遊技処理に移行させることができる。

【 0 3 5 8 】

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 5 9 】

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。

10

【 0 3 6 0 】

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 6 1 】

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 Y E S)、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。

20

【 0 3 6 2 】

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 C P U 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。

30

【 0 3 6 3 】

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 3 a が何れも閉鎖状態となっているときに、(1) 錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が操作されたこと (O F F 状態から O N 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 1 0 0 から演出制御用 C P U 1 2 0 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) 2 1 T M 0 5 2 が操作されたこと (O F F 状態から O N 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 1 0 0 から演出制御用 C P U 1 2 0 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。

40

【 0 3 6 4 】

そして、演出制御基板 1 2 (演出制御用 C P U 1 2 0) 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

50

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。

【 0 3 6 5 】

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 1 0 0 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 2 1 T M 0 5 1 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） 2 1 T M 0 5 2 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 1 0 0 の制御負担を軽減することが可能になる。

10

【 0 3 6 6 】

（電源投入時処理の変形例）

図 9 - 6 に示した例では、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S ）、（ i ）遊技機用枠 3 が開放状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 で Y E S ）、（ i i ）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で Y E S ）、且つ、（ i i i ）クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 で Y E S ）、という 3 条件が成立していることを確認した場合にのみ、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 ）、設定変更モードに移行した（ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 で N O ）。

20

【 0 3 6 7 】

このような形態に限らず、図 9 - 1 1 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 S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S ）、（ i ）～（ i i i ）の 3 条件が成立しているか否かを確認することなく、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 ）、設定変更モードに移行する（ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 で N O ）ようにしても良い。

【 0 3 6 8 】

図 9 - 1 1 に示す処理では、バックアップ R A M 領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で N O ）、設定値が正規の値ではない場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で N O ）、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 9 - 6 に示した処理と異なる。それ以外の部分は、図 9 - 6 ～図 9 - 8 に示した処理と同様である。

30

【 0 3 6 9 】

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。

40

【 0 3 7 0 】

図 9 - 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

50

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。

【 0 3 7 1 】

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 7 2 】

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 9 - 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 ）。

10

【 0 3 7 3 】

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。

20

【 0 3 7 4 】

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。

30

【 0 3 7 5 】

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 ）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。

40

【 0 3 7 6 】

なお、図 9 - 6 ～図 9 - 8、並びに図 9 - 1 1 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。

【 0 3 7 7 】

50

(設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御)

次に、設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御に関して、図 9 - 1 2 を用いて説明する。図 9 - 7 に示した例では、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ (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。

【 0 3 7 8 】

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 ON 状態から OFF 状態に切り替えられる前 (設定変更モード終了前) に電源断が発生した場合の制御に関して、図 9 - 1 2 (1) を用いて説明する。

【 0 3 7 9 】

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 ON 状態として (クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 も ON 状態として) 設定変更モードに制御させるものとする。本例では、この電源投入時において、RAM 1 0 2 の設定値格納領域に設定値として「 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、RAM 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 ON 状態のままである。

【 0 3 8 0 】

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 ON 状態のままである。さらに、順番 4 に示すように、設定変更モードにおいて、2 回目の設定切替スイッチ (クリアスイッチ) 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 ON 状態のままである。

【 0 3 8 1 】

次いで、順番 5 に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態のまま、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、RAM 1 0 2 のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「 2 」がそのまま保持されることになる。

【 0 3 8 2 】

次いで、順番 6 に示すように、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON 状態として (クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 も ON 状態として) 設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、RAM 1 0 2 の設定値格納領域に設定値として「 2 」が格納されている。この設定値「 2 」は、前回の設定変更モード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。

【 0 3 8 3 】

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、RAM 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値「 2 」が読み出されて、読み出された設定値に 1 を加算した「 3 」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は ON 状態のままである。

【 0 3 8 4 】

なお、順番 6 の電源投入時には、設定変更中フラグがセットされた状態であるため、前述した図 9 - 1 1 に示した制御を適用する場合、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が OFF 状態であっても (又はクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 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

10

20

30

40

50

2 1 T M 0 5 1 の状態は、O F F 状態である場合がある。

【 0 3 8 5 】

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 2 1 T M 0 5 1 が O F F 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。

【 0 3 8 6 】

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

【 0 3 8 7 】

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

【 0 3 8 8 】

その後に、順番 6 に示すように、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O F F 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、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「 2 」がそのまま保持されることになる。

【 0 3 8 9 】

次いで、順番 7 に示すように、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を 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。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「 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。

【 0 3 9 0 】

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、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「 2 」が読み出されて、読み出された設定値に 1 を加算した「 3 」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は O N 状態のままである。

【 0 3 9 1 】

図 9 - 1 2 (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。

【 0 3 9 2 】

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

10

20

30

40

50

、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して（上書きして）設定値を確定させるようにしても良い。なお、この場合に表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示させる設定値は、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（0 ～ 5）に 1 を加算した値（1 ～ 6）となり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値が変更されることに応じて、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される設定値も変化することになる。

【 0 3 9 3 】

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 2 1 T M 0 2 9 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 2 1 T M 0 5 1 が O F F 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、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は、電源投入時（設定変更モードにおいて設定変更操作が行われる前）から変更されていないことになる。即ち、電力供給停止状態では、前回の電源投入時に設定値格納領域に格納されていた設定値が引き続き保持されていることになる。従って、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに表示モニタ 2 1 T M 0 2 9（第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A）に表示される設定値は、前回の電源投入時に R A M 1 0 2 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。

【 0 3 9 4 】

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。

【 0 3 9 5 】

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 3 0 0 分の 1 である）遊技機に対しても適用可能である。

【 0 3 9 6 】

また、本特徴部 2 1 T M では、以下に示す発明が開示されている。

【 0 3 9 7 】

特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 0 7）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 2 0 1 4 - 2 0 0 5 0 6 号公報（段落 0 1 0 2）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 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 0 7）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 2 0 1 4 - 2 0 0 5 0 6 号公報（段落 0 1 0 2）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 O 1 ～ 手段 O 4 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。

【 0 3 9 8 】

手段 O 1 の遊技機は、

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

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ～ ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）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 S

10

20

30

40

50

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 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) と、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の開始に対応して特定信号(セキュリティ信号)を出力する特定信号出力手段(ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0 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 1 0 0) 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 1 0 0) 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 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 秒を設定し)、

10

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 3 0 秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する)

ことを特徴とする。

これによれば、設定に関連する遊技機の状態を外部装置に適切に通知できる。

【 0 3 9 9 】

手段 0 2 の遊技機は、

20

手段 0 1 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 S 2 1 T M 4 0 5 0、ステップ S 2 1 T M 4 1 5 0 で R A M クリア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(ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0) を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) を備え、

前記初期化手段は前記設定変更モードの制御に伴い遊技状態を初期化し(設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに制御された後に R A M 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 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 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(R A M クリアが実行される場合にはステップ 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 秒を設定可能であり)、

30

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モードの制御の終了に対応して、前記特定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する(設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から 3 0 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。

40

【 0 4 0 0 】

手段 0 3 の遊技機は、

手段 0 1 又は手段 0 2 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 S 2 1 T M 4 6 8 0 で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 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(R A M 1 0 2 のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 5 8 0 で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 7 2 0 で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) を備え、

50

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、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 S 2 1 T M 4 2 0 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 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。

【 0 4 0 1 】

手段 O 4 の遊技機は、

手段 O 1 ～手段 O 3 から選択される何れかの遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 ）と、

前記設定変更モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作が行われることなく（ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 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（R A M 1 0 2 のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したに基づいてステップ S 2 1 T M 4 5 8 0 で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したに基づいてステップ S 2 1 T M 4 7 2 0 で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、を有し、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段においてエラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップ S 2 1 T M 4 1 9 0 で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 のエラー表示において表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「E」の文字を表示することが可能であり）、

前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、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。

【 0 4 0 2 】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 0 7 ）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 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 0 7 ）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 P 1 ～手段 P 4 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。

【 0 4 0 3 】

手段 P 1 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 ）

10

20

30

40

50

であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS 2 1 T M 4 5 3 0 ～ステップS 2 1 T M 4 6 2 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0 ）と、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 5 8 0 で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 7 2 0 で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0 ）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R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されており）、

10

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、エラー報知を実行可能なエラー報知手段（設定変更モードへの移行条件が成立していない場合にステップS 2 1 T M 4 2 1 0 でエラー表示を行う遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0 ）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。

【0 4 0 4】

20

手段P 2 の遊技機は、

手段P 1 の遊技機であって、

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

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更条件が成立していることに基づいて、前記エラー報知を実行することなく前記設定変更モードに制御可能である（電源投入時に、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0 、ステップS 2 1 T M 4 1 3 0 、ステップS 2 1 T M 4 1 4 0 ですべてY E S と判定されたことに基づいて、ステップS 2 1 T M 4 2 0 0 ～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理に移行することなく設定変更モードに移行する）

30

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。

【0 4 0 5】

手段P 3 の遊技機は、

手段P 1 又は手段P 2 の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記エラー報知を実行するとともに遊技停止状態とすることが可能である（電源投入時に、設定変更モードへの移行条件が成立していない場合には（ステップS 2 1 T M 4 1 2 0 ～ステップS 2 1 T M 4 1 4 0 の何れかでN O と判定された場合には）、設定変更モードに移行することなくステップS 2 1 T M 4 2 0 0 ～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理に移行する）

40

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。

50

【 0 4 0 6 】

手段 P 4 の遊技機は、

手段 P 1 ~ 手段 P 3 から選択される何れかの遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 ）と、

前記設定変更モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

前記特定情報記憶手段と、を有し、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段において前記エラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップ S 2 1 T M 4 1 9 0 で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 のエラー表示において表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「E」の文字を表示することが可能であり）、

前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、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。

【 0 4 0 7 】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 0 7 ）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 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 0 7 ）に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める必要がある。手段 Q 1 ~ 手段 Q 5 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める遊技機を提供することにある。

【 0 4 0 8 】

手段 Q 1 の遊技機は、

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

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 5 8 0 で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 7 2 0 で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）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 R A M 1 0 2 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 S 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更モ

10

20

30

40

50

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。
【0409】

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。

【0410】

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。

【0411】

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（大当た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たり判定処理等）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。

【0412】

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（大当た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たり判定処理等）を実行可能であり、

前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの変更操作と（設定変更モードにおいて設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値ではなく設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値のみを変更し）、該変更操作後の特定操作とに基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更するとともに前記設定変更モードを終了させ（設定変更モードにおいて錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたことに基づいてそのとき設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して有効な設定値として確定させるとともに設定変更モードを終了させ）、

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行

10

20

30

40

50

われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作が行われる前の設定値を記憶する（設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作された場合でも錠スイッチ21TM051がOFFに切り替えられなければ設定値格納領域に格納されている設定値自体は変更されないため、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。

【0413】

（特徴部052IWに関する説明）

次に、特徴部052IWについて説明する。まず、本特徴部052IWにおける遊技状態について説明する。まず、本特徴部052IWにおける遊技状態には、通常状態（低確率／非KT状態）と、通常状態よりも小当りになりやすいKT状態（いわゆる小当りタイム）とがある。さらに、KT状態には第1KT状態と第2KT状態との2種類があり、この特徴部052IWでは、遊技状態には、低確率状態且つ非KT状態（低確率／非KT状態：通常状態）に制御されている場合と、低確率且つ第1KT状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第1KT状態（高確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第2KT状態（高確率／第2KT状態）に制御されている場合とがある。

【0414】

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

【0415】

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

【0416】

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

【0417】

また、本特徴部052IWでは、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装

10

20

30

40

50

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 4 1 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 0 5 2 I W では遊技球が通過ゲート 4 1 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 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が 0 . 5 秒となっており、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間である 0 . 6 秒よりも短いことから、第 1 K T 状態において一の遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合に可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御された場合、該一の遊技球がそのまま可変入賞球装置 6 B に入賞可能となっている。

10

【 0 4 1 8 】

(特別可変入賞球装置)

図 1 0 - 1 は、本特徴部 0 5 2 I W における特別可変入賞球装置 7 の構成例を示す説明図である。図 1 0 - 1 に示すように、特別可変入賞球装置 7 には、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材 0 5 2 I W 1 0 8 が設けられ、大当り遊技状態において、底面部材 0 5 2 I W 1 0 8 を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材 0 5 2 I W 1 0 8 を後方に向けて後退移動させることにより、入賞領域となる大入賞口が開状態とされる。大入賞口内に入賞した遊技球は、第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出される。

【 0 4 1 9 】

20

本特徴部 0 5 2 I W では、図 1 0 - 1 に示すように、大入賞口内に入賞した遊技球は、さらに特別可変入賞球装置 7 の右方に設けられた誘導経路 0 5 2 I W 1 0 0 に導かれる。誘導経路 0 5 2 I W 1 0 0 は、さらに 2 つの経路 0 5 2 I W 1 0 2 , 1 0 3 に分岐しており、誘導経路 0 5 2 I W 1 0 0 に導かれた遊技球は、左側経路 0 5 2 I W 1 0 2 または右側経路 0 5 2 I W 1 0 3 に導かれる。左側経路 0 5 2 I W 1 0 2 に導かれた場合には、遊技球は V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に進入し、V 領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 6 によって検出される。右側経路 0 5 2 I W 1 0 3 に導かれた場合には、遊技球は排出領域 0 5 2 I W 1 0 5 に進入し、排出領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 7 によって検出される。

【 0 4 2 0 】

図 1 0 - 1 に示すように、左側経路 0 5 2 I W 1 0 2 の入口付近には、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が設けられており、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が開状態であるときに、誘導経路 0 5 2 I W 1 0 0 に導かれた遊技球が左側経路 0 5 2 I W 1 0 2 に進入し、V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に進入可能である。また、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が閉状態であるときには、誘導経路 0 5 2 I W 1 0 0 に導かれた遊技球が右側経路 0 5 2 I W 1 0 3 に進入し、排出領域 0 5 2 I W 1 0 5 から遊技領域の裏側に排出される。

30

【 0 4 2 1 】

なお、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 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、ソレノイド 0 5 2 I W 1 0 9 が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【 0 4 2 2 】

40

また、本特徴部 0 5 2 I W では、大当り遊技に制御されると、その大当り遊技中に遊技球が V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に進入し、V 領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 6 によって検出されたことを条件として、その大当り遊技の終了後に確変状態に制御される。

【 0 4 2 3 】

なお、1 ラウンド中に V 領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 6 によって検出された遊技球数と排出領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 7 によって検出された遊技球数との合計数は、第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球数と一致する筈である。そのため、1 ラウンド中に V 領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 6 によって検出された遊技球数と排出領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 7 によって検出された遊技球数との合計数が、第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球数と一致しない場合には、大入賞口入排出不一致エラーと判定

50

し、エラー報知するように構成してもよい。この場合、特別可変入賞球装置 7 が閉状態となる直前に入賞した遊技球が V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 や排出領域 0 5 2 I W 1 0 5 に到達するまでにはある程度時間がかかることから、特別可変入賞球装置 7 が閉状態となってから所定時間（例えば、30 秒）が経過するまでに遊技球数が一致しなければ、大入賞口入排出不一致エラーと判定するように構成すればよい。

【0424】

（制御基板の構成）

図 10 - 2 は、本特徴部 0 5 2 I W における各種の制御基板などを示す構成図である。本特徴部 0 5 2 I W では、図 10 - 2 に示すように、スイッチ回路 1 1 0 は、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）からの検出信号に加えて、V 領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 6 および排出領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 7 からの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。

【0425】

また、本特徴部 0 5 2 I W では、図 10 - 2 に示すように、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 に加えて、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 用のソレノイド 0 5 2 I W 1 0 9 に伝送する。

【0426】

（大当たり確率、小当たり確率）

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

【0427】

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

【0428】

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

定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【 0 4 2 9 】

次に、図 1 0 - 4 を用いて、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および小当たり確率について説明する。図 1 0 - 4 (A) に示す例では、非確変状態（低確率状態）では、設定値「 1 」の場合が大当たり確率「 2 0 5 / 6 5 5 3 6 」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「 2 」、設定値「 3 」、設定値「 4 」、設定値「 5 」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「 6 」の場合が大当たり確率「 2 4 7 / 6 5 5 3 6 」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 1 0 - 4 (B) に示す例では、確変状態（高確率状態）では、非確変状態（低確率状態）と比較して全体に大当たりの当選確率が 1 0 倍となっており、設定値「 1 」の場合が大当たり確率「 2 0 5 0 / 6 5 5 3 6 」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「 2 」、設定値「 3 」、設定値「 4 」、設定値「 5 」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「 6 」の場合が大当たり確率「 2 4 7 0 / 6 5 5 3 6 」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。

10

【 0 4 3 0 】

一方で、小当たりに関しては、図 1 0 - 4 (A) , (B) に示すように、設定値「 1 」～「 6 」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当たり確率が「 6 2 9 8 6 / 6 5 5 3 6 」と一定である。すなわち、本例では、小当たり判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非確変状態と確変状態とで共通である。ただし、本例では、第 2 特別図柄の変動表示の場合（図 1 0 - 4 参照）には、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合（図 1 0 - 3 参照）と比較すると、小当たりの当選確率が約 1 0 倍になっている（すなわち、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合の小当たり判定用の判定値の数は、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合の小当たり判定用の判定値の数よりも多い）。このように設定値に応じて大当たり確率を異ならせる一方で小当たり確率は一定となるように構成する場合であっても、図 1 0 - 4 (A) , (B) に示すように、はずれ確率を設定値「 1 」～「 6 」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

20

【 0 4 3 1 】

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

30

【 0 4 3 2 】

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

【 0 4 3 3 】

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

40

【 0 4 3 4 】

なお、図 1 0 - 3 (A) , (B) および図 1 0 - 4 (A) , (B) では、確変状態（高確率状態）と非確変状態（低確率状態）とで小当たり確率を一致させはずれ確率を異ならせているが、確変状態（高確率状態）では非確変状態（低確率状態）に対して大当たり確率が上昇した分、非確変状態（低確率状態）よりも小当たり確率を低下させ、はずれ確率を一致させてもよい。さらに、設定値が例えば「 1 」及び「 2 」で異なる値であっても、大当たり確率及び小当たり確率のそれぞれを一致させてもよい。これにより、実質的な設定可能段階

50

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。

【0435】

(大当り種別判定テーブル)

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

10

【0436】

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

【0437】

20

「10R確変大当り」とは、16ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「6R確変大当り」とは、6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「2R確変大当り」とは、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。

【0438】

「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移行させる大当りである。

30

【0439】

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

【0440】

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

40

【0441】

(小当り種別判定テーブル)

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

50

【 0 4 4 2 】

図 1 0 - 6 (A) に示すように、この特徴部 0 5 2 I W 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、1 0 0 % の確率で「小当り A」と決定される。また、図 1 0 - 6 (B) に示すように、この特徴部 0 5 2 I W 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、7 0 % の確率で「小当り B」と決定され、3 0 % の確率で「小当り C」と決定される。

【 0 4 4 3 】

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 1 0 - 1 2 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 1 0 - 1 3 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 1 0 - 1 4 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。

【 0 4 4 4 】

(変動パターンテーブル)

図 1 0 - 7 ~ 図 1 0 - 9 は、この特徴部 0 5 2 I W で用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン (変動時間) を示す説明図である。図 1 0 - 7 ~ 図 1 0 - 9 に示す E X T とは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド (2 バイト構成) の 2 バイト目のデータである。

【 0 4 4 5 】

図 1 0 - 7 ~ 図 1 0 - 9 に示す例では、第 1 特別図柄および飾り図柄についての第 1 変動パターン # 0 1 ~ # 0 9 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 # 0 1 ~ # 3 4 の 3 4 種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン # n (n = 0 1 ~ 0 9 または 0 1 ~ 3 4) というときには、第 1 変動パターン # n と第 2 変動パターン # n の双方を意味する。

【 0 4 4 6 】

第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、非 K T 状態 (低確率 / 非 K T 状態) である場合には、図 1 0 - 7 (A) に示す非 K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 1 0 - 7 (A) に示すように、非 K T 状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 1 変動パターン # 0 1 ~ # 0 6 のいずれかに決定される。

【 0 4 4 7 】

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 1 0 - 7 (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 1 0 - 7 (B) に示すように、K T 状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 1 変動パターン # 0 7 ~ # 0 9 のいずれかに決定される。

【 0 4 4 8 】

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 1 0 - 8 (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 1 0 - 8 (C) に示すように、非 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 1 ~ # 0 3 のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第 2 変動パターン # 0 1 が決定されて、1 5 分間の長期間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、小当りと決定する場合にも第 2 変動パターン # 0 2 が決定されて、1 5 分間の長期間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、大当りと決定する場合にも第 2 変動パターン # 0 3 が決定されて、5 分間というある程度長期間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。

10

20

30

40

50

【 0 4 4 9 】

この特徴部 0 5 2 I Wでは、非 K T 状態中であっても第 2 特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなると、特殊入賞口への遊技球の入賞によりある程度の賞球を期待できる状況が生じてしまう。そこで、この特徴部 0 5 2 I Wでは、図 1 0 - 8 (C) に示すように、非 K T 状態中に第 2 特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当たりの発生頻度を低下させるようにし、非 K T 状態中であるにもかかわらず小当たりによる賞球の獲得を狙われてしまう事態を防止している。なお、この特徴部 0 5 2 I Wにおいて、「小当たりの発生頻度」とは、例えば、単位時間（例えば、1 分）あたりの小当たりの発生割合であり、K T 状態では、例えば、単位時間あたりの小当たりの発生割合が通常状態よりも高い状態となっている。

10

【 0 4 5 0 】

なお、この特徴部 0 5 2 I Wでは、図 1 0 - 8 (C) に示すように、非 K T 状態中に第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、大当たりとなる場合であっても変動時間を 5 分と比較的長くすることによって、非 K T 状態中に不当に特殊入賞口への入賞による賞球を狙う行為を防止するようにしている。ただし、大当たりとなる場合には、小当たりとなる場合と比較して第 1 保留記憶の消化を長くしなくてもよいので、小当たりとなる場合よりも短い変動時間となるように構成している。

【 0 4 5 1 】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率 / 第 1 K T 状態である場合には、その低確率 / 第 1 K T 状態の契機となった 6 R 通常大当たりや 2 R 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 1 0 - 8 (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 1 0 - 8 (D) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 4 ~ # 0 6 のいずれかに決定される。

20

【 0 4 5 2 】

なお、図 1 0 - 8 (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 # 0 4 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 # 0 5 (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 0 5 2 I W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 1 7 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 1 K T 状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 1 7 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 1 7 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 0 5 2 I Wでは、第 1 K T 状態の 1 変動目では、少なくとも 7 秒の変動時間を確保することによって、第 1 K T 状態に移行する前から可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 1 7 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 1 7 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 1 K T 状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。また、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として大当たりと決定する場合には第 2 変動パターン # 0 6 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。

30

40

【 0 4 5 3 】

また、低確率 / 第 1 K T 状態の契機となった 6 R 通常大当たりや 2 R 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 ~ 4 9 変動目の変動表示を実行する場合であれば、図 1 0 - 8 (E) に示す低確率 / 第 1 K T 時且つ 2 ~ 4 9 変動目用の第 2 特別図柄変動パターン

50

テーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-8(E)に示すように、低確率/第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10-8(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。

【0454】

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

【0455】

この特徴部052IWでは、低確率/第1KT状態に制御されている場合には、例えば、画像表示装置5において「チャンスタイム中」などの文字表示が表示される。図10-8(F)に示すように、低確率/第1KT状態の50変動目としてはずれや小当たりと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了!!」などの文字表示を行う終了表示を伴う第2変動パターン#14や第2変動パターン#15に決定される。また、図10-8(F)に示すように、低確率/第1KT状態の50変動目として大当たりと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了!!」などの文字表示を行う終了表示の後に所定の復活表示を伴う第2変動パターン#16に決定される。

【0456】

なお、この特徴部052IWでは、図10-7に示すように、KT状態中に第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には、変動時間が10秒の第1変動パターン#07を決定するように構成されている。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、第1特別図柄の大当たり変動の変動時間を長い変動時間としてしまうと、該第1特別図柄の大当たり変動中に実行される第2特別図柄の変動は強制はずれとされる構成であるため、第2KT状態であるにもかかわらず強制はずれが頻発して遊技者が小当たりによる利益を一切受けられないこととなる。そのため、この特徴部052IWでは、第1特別図柄の大当たり変動の変動時間を短い変動時間とすることにより、強制はずれが頻発する前に第1特別図柄の変動にもとづく大当たり遊技状態に移行するように構成されている。

【0457】

なお、本特徴部052IWとは異なり、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動を開始した場合にも、該第2特別図柄の変動を強制はずれとしない構成(例えば、第1特別図柄の大当たり図柄停止時に第2特別図柄の変動中であるときは、第2特別図柄を強制はずれとする構成)の遊技機であれば、KT状態中の第1特別図柄の大当たりの変動時間

を長い変動時間（例えば、１分）としてもよい。これは、第２ＫＴ状態に移行した直後に第１特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、大当たりの変動時間をはずれと同じ短い変動時間としてしまうと、遊技者が小当たりによる利益を一切受けられなくなる。そのため、ＫＴ状態中の第１特別図柄の大当たりの変動時間を長い変動時間（例えば、１分）とすれば、そのようなケースであっても、少なくとも複数回小当たりが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。

【０４５８】

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確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、１変動目の変動表示を実行する場合であれば、図１０－９（Ｇ）に示す高確率／第１ＫＴ時且つ１変動目用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図１０－９（Ｇ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目として第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃１７～＃２１のいずれかに決定される。

10

【０４５９】

なお、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目と同様に、図１０－９（Ｇ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目としてはずれと決定する場合にも、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃１７に決定される場合がある。一方で、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目としてはずれと決定する場合にも、リーチを伴う第２変動パターン＃１８に決定される場合がある。また、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目として小当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１０－９（Ｇ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目として大当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。

20

【０４６０】

また、高確率／第１ＫＴ状態の契機となった６Ｒ確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから２変動目以降の変動表示を実行する場合であれば、図１０－９（Ｈ）に示す高確率／第１ＫＴ時且つ２変動目以降用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図１０－９（Ｈ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降として第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃２２～＃２８のいずれかに決定される。

30

【０４６１】

なお、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目と同様に、図１０－９（Ｈ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降としてはずれと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃２２や、変動時間が１秒とさらに短い短縮変動の第２変動パターン＃２３に決定される場合がある。一方で、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃２４に決定される場合がある。また、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降として小当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。

40

【０４６２】

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１

50

0 - 9 (I) に示す高確率 / 第 2 K T 時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 10 - 9 (I) に示すように、高確率 / 第 2 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 29 ~ # 34 のいずれかに決定される。

【 0 4 6 3 】

なお、図 10 - 9 (I) に示すように、高確率 / 第 2 K T 状態においてははずれと決定する場合には、変動時間が 1 . 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 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 2 K T 状態においてははずれと決定する場合には、リーチを伴う第 2 変動パターン # 31 に決定される場合がある。また、高確率 / 第 2 K T 状態において小当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 2 K T 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。

10

【 0 4 6 4 】

変動パターンを決定する場合には、より具体的には、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの変動表示を実行する場合であるかや、現在の遊技状態、可変表示結果に応じた変動パターンテーブルを用いて、変動パターン判定用の乱数にもとづいて抽選処理を行い、いずれの変動パターンとするかが決定される。図 10 - 10 は、図 10 - 9 (I) に示す高確率 / 第 2 K T 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。

20

【 0 4 6 5 】

図 10 - 10 に示すように、この特徴部 052 I W では、高確率 / 第 2 K T 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 2 K T 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。

【 0 4 6 6 】

30

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

【 0 4 6 7 】

なお、図 10 - 8 ~ 図 10 - 10 に示す例では、第 1 K T 状態の場合に 5 秒または 1 秒の短縮変動を実行し、第 2 K T 状態の場合に 1 . 5 秒の短縮変動を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。

40

【 0 4 6 8 】

(特別可変入賞球装置 7 の開放パターン)

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

50

【 0 4 6 9 】

また、確変大当りにもとづく大当り遊技では、図 1 0 - 1 1 (1) に示すように、第 1 ラウンドにおいて大入賞口への 2 つ目の遊技球の入賞を検出すると、ソレノイド 0 5 2 I W 1 0 9 が駆動され、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が開状態に制御され、V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入可能となる。そして、第 1 ラウンドにおいて所定期間（例えば、2 9 秒）を経過するか所定数（例えば、1 0 個）の大入賞口への入賞を検出すると、図 1 0 - 1 1 (1) に示すように、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）が再び閉状態に制御され、大入賞口が閉状態に制御されると、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 も閉状態に制御される。

【 0 4 7 0 】

V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入し、所定の検出有効期間内に V 領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 6 によって検出されると、大当り遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御される。図 1 0 - 1 1 (1) に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、所定の検出有効期間は、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が開状態に制御されたタイミングで開始され、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が再び閉状態に制御された後、所定期間（本例では、5 0 0 m s）を経過するまでの期間とされている。

【 0 4 7 1 】

次に、図 1 0 - 1 1 (2) を用いて、6 R 通常大当りおよび 2 R 通常大当り（以下、単に「通常大当り」ともいう）にもとづく大当り遊技に制御される場合の特別可変入賞球装置 7 の開放パターンについて説明する。図 1 0 - 1 1 (2) に示すように、大当り遊技の第 1 ラウンドが開始されると、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 が駆動され、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）が開状態に制御される。そして、大入賞口の開放中に遊技球が入賞すると、第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出される。

【 0 4 7 2 】

また、通常大当りにもとづく大当り遊技では、図 1 0 - 1 1 (2) に示すように、第 1 ラウンドにおいて大入賞口への 1 つ目の遊技球の入賞を検出すると、ソレノイド 0 5 2 I W 1 0 9 が駆動され、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が極めて短い期間（本例では、0 . 0 2 秒間）開状態に制御される。そして、第 1 ラウンドにおいて所定期間（例えば、2 9 秒）を経過するか所定数（例えば、1 0 個）の大入賞口への入賞を検出すると、図 1 0 - 1 1 (2) に示すように、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）が再び閉状態に制御され、大入賞口が閉状態に制御される。

【 0 4 7 3 】

図 1 0 - 1 1 (2) に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、所定の検出有効期間は、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 の極めて短い開放期間（本例では、0 . 0 2 秒間）の後、所定期間（本例では、5 0 0 m s）を経過するまでの期間とされている。

【 0 4 7 4 】

図 1 0 - 1 1 (1) に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 の開放期間が長い。そのため、所定の検出有効期間中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しやすく、大当り遊技の終了後に確変状態に制御されやすい。一方、図 1 0 - 1 1 (2) に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 の開放期間が極めて短い。そのため、実質的に所定の検出有効期間中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入することは困難であり、大当り遊技の終了後に確変状態に制御されることは極めて稀である。従って、本例では、確変大当りにもとづく大当り遊技では、通常大当りにもとづく大当り遊技と比較して、大当り遊技中に高い割合により V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入する。

【 0 4 7 5 】

次に、K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 1 0 - 1 2 ~ 図 1 0 - 1 4 は、K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図 1 0 - 1 2 は、小当り A となる場合の可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞

10

20

30

40

50

球装置 17 の開放パターンを示している。また、図 10 - 13 は、小当り B となる場合の可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 17 の開放パターンを示している。また、図 10 - 14 は、小当り C となる場合の可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 17 の開放パターンを示している。また、図 10 - 12 (1) ~ 図 10 - 14 (1) は、それぞれ、第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 17 の開放パターンを示し、図 10 - 12 (2) ~ 図 10 - 14 (2) は、それぞれ、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 17 の開放パターンを示している。

【0476】

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

【0477】

可変入賞球装置 6 B が開状態となっていてときに第 2 始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の変動表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B に小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、小当り A である場合には、図 10 - 12 (1) に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が 0.2 秒間にわたって開状態とされ、小当り B である場合には、図 10 - 13 (1) に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が 0.8 秒間にわたって開状態とされ、小当り C である場合には、図 10 - 14 (1) に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が 1.8 秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能な状態となる（ただし、小当り A の場合には、特殊可変入賞球装置 17 が極めて短い 0.2 秒間しか開放しないので、殆ど入賞は期待できない）。しかしながら、第 1 K T 状態では、図 10 - 12 (1) に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置 17 の開放時間が 0.2 秒、0.8 秒または 1.8 秒と短いのに対して、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、100 変動表示ごとに 1 球程度）。

【0478】

なお、第 1 K T 状態では、図 10 - 12 (1) ~ 図 10 - 14 (1) に示すように、可変入賞球装置 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 052IW 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。

【0479】

また、本特徴部 052IW 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 41 を通過した後、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間 0.2 秒と図柄確定時間 0.2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 0.1 秒とを合計した 0.5 秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 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 41 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御される

までの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 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 8 0 】

次に、図 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (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 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (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 5 2 I W では、図 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (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 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (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 8 1 】

可変入賞球装置 6 B が開状態となっていてときに第 2 始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の変動表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B に小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、小当り A である場合には、図 1 0 - 1 2 (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、小当り B である場合には、図 1 0 - 1 3 (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、小当り C である場合には、図 1 0 - 1 4 (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 8 2 】

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 5 2 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 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (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。

【 0 4 8 3 】

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。

【 0 4 8 4 】

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

10

20

30

40

50

くても、0.4秒間の特殊可変入賞球装置17の開放を4回実行することにより、特殊可変入賞球装置17（特殊入賞口）にある程度遊技球が入賞可能な小当り種別を設けるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。また、本例では、小当り種別が小当りA～Cの3種類である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、4種類以上の小当り種別を設けるように構成してもよい。

【0485】

また、本特徴部052IWでは、第2KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過した後、可変入賞球装置6Bが開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間1.0秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間2.6秒とを合計した3.8秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達するまでの所要時間が約0.6秒であるよう構成されている。このように、第2KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bが開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過してから該遊技球が可変入賞球装置6Bに到達するまでの時間よりも長いため、可変入賞球装置6Bが開放状態に制御される前に遊技球が該可変入賞球装置6Bに到達することとなる。従って、第2KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート41を通過した遊技球は、可変入賞球装置6Bに入賞しにくくなっている。

【0486】

なお、この特徴部052IWでは、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置6Bを開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）によって普通図柄プロセス処理（ステップS26参照）が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS26の普通図柄プロセス処理において、遊技状態が確変状態（高確率状態）であるか否かや、非KT状態、第1KT状態または第2KT状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率（例えば、10%または100%）により普図当りとするか否かを決定する。

【0487】

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

【0488】

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

【0489】

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

10

20

30

40

50

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

【0490】

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。

【0491】

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。

【0492】

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。

【0493】

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

【0494】

(演出制御コマンド)

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

【0495】

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

10

【 0 4 9 6 】

以下、表示結果 1 指定コマンド ~ 表示結果 7 指定コマンドを、表示結果指定コマンドとすることがある。なお、この特徴部 0 5 2 I W では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第 1 特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定でき、第 2 変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第 2 特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定できるので、表示結果指定コマンドを第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とについて兼用できるが、第 1 特別図柄についての表示結果指定コマンドと第 2 特別図柄についての表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

20

【 0 4 9 7 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が表示結果指定コマンドを送信するのではなく、1 0 R 確変大当り / 6 R 確変大当り / 6 R 通常大当り / 2 R 確変大当り / 2 R 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 C P U 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

30

【 0 4 9 8 】

コマンド 9 C 0 0 (H) は、右打ち表示器 2 6 の点灯を終了したことを指定する演出制御コマンド (右打ち点灯終了指定コマンド) である。コマンド 9 C 0 1 (H) は、右打ち表示器 2 6 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。

【 0 4 9 9 】

40

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

【 0 5 0 0 】

コマンド A 0 0 2 (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 A 0 0 3 (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。

【 0 5 0 1 】

コマンド B X X X (H) (X = 任意の 1 6 進数) は、大当り遊技開始から大当り遊技終

50

了までの間に送出される演出制御コマンドである。そのうち、B 0 0 0 (H) は、大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当り開始指定コマンド: ファンファーレ指定コマンド)である。B 0 0 1 (H) は、大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当り終了指定コマンド: エンディング指定コマンド)である。B 0 0 4 (H) は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド(小当り開始指定コマンド)である。B 0 0 5 (H) は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当り終了指定コマンド)である。

【0502】

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

10

【0503】

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

【0504】

コマンド C 0 0 0 (H) は、第1保留記憶数が4に達していない状態で第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド(第1有効始動入賞指定コマンド)である。コマンド C 0 0 1 (H) は、第2保留記憶数が4に達していない状態で第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド(第2有効始動入賞指定コマンド)である。なお、第1有効始動入賞指定コマンドとして第1保留記憶数を示すコマンドを送信し、第2有効始動入賞指定コマンドとして第2保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この特徴部052IWでは、第1有効始動入賞指定コマンドおよび第2有効始動入賞指定コマンドは、始動入賞があったことを示すコマンドである。

20

【0505】

コマンド C 8 0 1 (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。

【0506】

コマンド D 0 0 0 (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 D 0 0 1 (H) は、第2客待ち状態(第2特別図柄の変動が行われておらず、第2保留記憶が記憶されていない状態)であることを指定する演出制御コマンド(第2客待ちデモ表示指定コマンド)である。なお、第1客待ちデモ表示指定コマンドは通常状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。また、第2客待ちデモ表示指定コマンドはK T状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。

30

【0507】

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

40

【0508】

コマンド E 1 X X (H) は、現在設定されている設定値を指定する演出制御コマンド(設定値コマンド)である。なお、「X X」に設定値が設定される。例えば、設定値「1」

50

に設定されている場合には、設定値コマンドとしてコマンド E 1 0 1 (H) が送信される。また、例えば、設定値「6」に設定されている場合には、設定値コマンドとしてコマンド E 1 0 6 (H) が送信される。

【0509】

演出制御基板 1 2 に搭載されている演出制御用 C P U 1 2 0 (具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0) は、主基板 1 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると図 1 0 - 1 5 および図 1 0 - 1 6 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 1 3 に対して音番号データを出力する。なお、図 1 0 - 1 5 および図 1 0 - 1 6 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。

10

【0510】

(第 1 特別図柄通常処理)

図 1 0 - 1 7 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 S 1 1 0 A) 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 S 1 1 0 A 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 S 1 1 0 A を示す値となっている場合とは、第 1 特別図柄表示装置 4 A において第 1 特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

20

【0511】

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

【0512】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 保留記憶数の値を確認する (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 A) 。具体的には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第 1 保留記憶数が 0 であれば、第 1 客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する (ステップ 0 5 2 I W S 5 2 A) 。

30

【0513】

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 1 0 0 は、R A M 1 0 2 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 R A M 1 0 2 の第 1 乱数バッファ領域に格納するとともに (ステップ 0 5 2 I W S 5 3 A) 、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 0 5 2 I W S 5 4 A) 。すなわち、R A M 1 0 2 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。

40

50

【 0 5 1 4 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、R A M 1 0 2 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 1 2 に送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 5 5 A）。なお、本例では、ステップ 0 5 2 I W S 5 5 A 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。

【 0 5 1 5 】

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

10

【 0 5 1 6 】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 C P U 1 2 0 に送信する（ステップ 0 5 2 I W S 5 6 A）。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 K T 状態であると判定して低確 / 非 K T 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 1 K T 状態であると判定して低確 / 第 1 K T 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 1 K T 状態であると判定して高確 / 第 1 K T 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 2 K T 状態であると判定して高確 / 第 2 K T 背景指定コマンドを、送信する。

20

【 0 5 1 7 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 0 5 2 I W S 5 7 A）。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 0 5 2 I W S 5 8 A 以降の処理を行うことなくステップ 0 5 2 I W S 6 9 A 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。

30

【 0 5 1 8 】

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 0 5 2 I W S 5 7 A にて第 2 特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ 0 5 2 I W S 5 9 A へ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【 0 5 1 9 】

また、例えば、ステップ 0 5 2 I W S 5 7 A にて第 2 特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ 0 5 2 I W S 5 8 A ~ S 6 3 A の処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

40

【 0 5 2 0 】

第 2 特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 0 5 2 I W S 5 8 A）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ 0 5 2 I W S 5 9 A）。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 0 5 2 I W S 6 0 A）、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第 1 大当たりフラグをセットする（ステップ

50

0 5 2 I W S 6 1 A)。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が1 0 R 確変大当り、6 R 確変大当り、および6 R 通常大当りのいずれであるかを判定し(ステップ0 5 2 I W S 6 2 A)、大当り種別を記憶し(ステップ0 5 2 I W S 6 3 A)、ステップ0 5 2 I W S 6 9 Aへ移行する。

【0 5 2 1】

また、ステップ0 5 2 I W S 6 0 A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1 0 0は、小当り判定モジュールを実行する(ステップ0 5 2 I W S 6 4 A)。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数(小当り判定用の乱数でもよい)が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとする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0 5 2 I W S 6 5 A)、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0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0 5 2 I W S 6 6 A)。また、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0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0 5 2 I W S 6 7 A)、小当り種別を記憶する(ステップ0 5 2 I W S 6 8 A)。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1 0 - 6 (A)参照)。そして、ステップ0 5 2 I W S 6 9 Aへ移行する。

【0 5 2 2】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0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0 5 2 I W S 6 9 A)、「0」である場合、ステップ0 5 2 I W S 7 5 Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率/第1 K T 状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し(ステップ0 5 2 I W S 7 0 A)、「0」になったか否かを判定する(ステップ0 5 2 I W S 7 1 A)。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ0 5 2 I W S 7 5 Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0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0 5 2 I W S 7 2 A)とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする(ステップ0 5 2 I W S 7 3 A)。また、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、右打ち表示器2 6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0 5 2 I W S 7 4 A)。そして、ステップ0 5 2 I W S 7 5 Aに移行する。

【0 5 2 3】

この特徴部0 5 2 I Wでは、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、6 R 通常大当りや2 R 通常大当りにもとづく大当り遊技の終了時に低確率/高ベース状態(低確率/第1 K T 状態)に制御され5 0回の変動表示が実行される場合である。低確率/高ベース状態(低確率/第1 K T 状態)である場合には、5 0回目の変動表示を開始するときに、ステップ0 5 2 I W S 7 1 A, S 7 1 BでYと判定されてステップ0 5 2 I W S 7 2 A, S 7 2 Bで高ベースフラグがリセットされるとともに、ステップ0 5 2 I W S 7 3 A, S 7 3 Bで特図時短フラグもリセットされ、低確率/低ベース状態(通常状態(非 K T 状態))に移行することになる。

【0 5 2 4】

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

【0 5 2 5】

なお、本例では、ステップ0 5 2 I W S 7 4 Aの処理や後述するステップ0 5 2 I W S 7 4 Bの処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示のいずれか一方の変動開始により高ベース状態の最終変動(本例では、5 0回目

10

20

30

40

50

の変動表示)が開始されるときに、点灯延長フラグ(状態延長フラグ)がセットされ変動短縮状態が延長される。この場合、点灯延長フラグ(状態延長フラグ)がセットされているときに、その第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示(本例では、50回目の変動表示)が終了するか、または他方の特別図柄の変動表示(本例では、51回目の変動表示)の開始に応じて、点灯延長フラグ(状態延長フラグ)がリセットされ、変動短縮状態の延長が終了するように構成することが望ましい。

【0526】

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

10

【0527】

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

【0528】

(第1変動パターン設定処理)

図10-18は、第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理(ステップS111 A)を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、まず、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ052 IWS 1700 A)。なお、本例では、特図時短フラグがセットされ特別図柄の変動表示の短縮制御が行われることによって、第2特別図柄の変動表示を実行させた方が有利な状態になり(図10-7~図10-9参照)、小当たりが発生しやすい状態となるので、KT状態に制御されている状態となる。特図時短フラグがセットされていなければ(すなわち、KT状態でなければ)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図10-7(A)に示す非KT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する(ステップ052 IWS 1701 A)。特図時短フラグがセットされていれば(すなわち、KT状態であれば)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図10-7(B)に示すKT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する(ステップ052 IWS 1702 A)。

20

30

【0529】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ052 IWS 1701 A, S1702 Aにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図10-7に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する(ステップ052 IWS 1703 A)。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄の変動時間が決定される。また、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

40

【0530】

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

【0531】

また、ステップ052 IWS 1703 Aにて第1特別図柄の変動時間(変動パターン)を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間を示す変動時間データを第1変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに(ステップ052 IWS 1705 A)、第1特別図柄表示装置4 Aでの第1特別図柄の変動表示を開始する(ステップ052 IWS 1706 A)。そして、遊技制御用マイクロコンピュ

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 5 2 I W S 1 7 0 7 A）。

【 0 5 3 2 】

（第 1 特別図柄変動処理） 図 1 0 - 1 9 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、C P U 1 0 3 は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップ S 1 2 1）～小当り終了処理（ステップ S 1 2 8）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置 7 を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置 1 7 を開放）中でもない場合である。

10

【 0 5 3 3 】

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

【 0 5 3 4 】

20

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

【 0 5 3 5 】

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

30

【 0 5 3 6 】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当り図柄を導出表示していなければ、C P U 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 6 A）。なお、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 2 特図プロセスフラグの値が第 2 特別図柄停止処理に対応した値となっていると同時に、第 2 特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第 2 小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

40

【 0 5 3 7 】

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

【 0 5 3 8 】

50

実行中の第1特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであれば、CPU103は、その大当たり種別が10R確変大当たりまたは6R確変大当たりであるか否かを確認する（ステップ052IWS1128A）。なお、10R確変大当たりまたは6R確変大当たりであるか否かは、例えば、ステップ052IWS63Aで記憶した大当たり種別を確認することにより判定できる。10R確変大当たりまたは6R確変大当たりであれば、そのまま処理を終了する。

【0539】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示した場合（ステップ052IWS1125AのY）、または小当たり図柄を導出表示した場合（ステップ052IWS1126AのY）であって10R確変大当たりおよび6R確変大当たりのいずれともならない（すなわち、6R通常大当たりとなる）第1特別図柄の変動表示の実行中である場合（ステップ052IWS1127AのY、ステップ052IWS1128AのN）には、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052IWS1129A）。なお、この場合、第1大当たりフラグや第1小当たりフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第1大当たりフラグや第1小当たりフラグをリセットする。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ052IWS1130A）。

【0540】

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

【0541】

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

【0542】

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

10

20

30

40

50

【 0 5 4 3 】

(第 1 特別図柄停止処理)

図 1 0 - 2 0 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、CPU 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 5 2 I W S 2 0 1 0 A) 。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU 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 5 2 I W S 2 0 1 1 A) 。また、CPU 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 5 2 I W S 2 0 1 2 A) とともに、演出制御用 CPU 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 5 2 I W S 2 0 1 3 A) 。

【 0 5 4 4 】

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ので、遊技状態が K T 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 2 6 が点灯される。従って、本例では、低確率 / 第 1 K T 状態中は右打ち表示器 2 6 が点灯されるのであるが、ステップ 0 5 2 I W S 6 9 A ~ S 7 4 A , S 6 9 B ~ S 7 4 B の処理が実行されることによって、50 回目の変動表示を開始するときに低確率 / 第 1 K T 状態を終了して通常状態 (非 K T 状態) に移行するとともに、ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 0 A ~ S 2 0 1 3 A , S 2 0 1 0 B ~ S 2 0 1 3 B の処理が実行されることによって、50 回目の変動表示を終了するときに右打ち表示器 2 6 が消灯される。

【 0 5 4 5 】

次いで、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 0 5 2 I W S 2 0 1 4 A) 。なお、この場合、第 1 特別図柄変動処理のステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A で第 1 強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第 1 特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【 0 5 4 6 】

次いで、CPU 1 0 3 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 0 5 2 I W S 2 0 1 5 A) 。第 1 大当りフラグがセットされている場合、CPU 1 0 3 は、大当りを開始することを示す大当り開始フラグをセットする (ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 6 A) 。また、CPU 1 0 3 は、第 1 大当りフラグをクリアする (ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 7 A) 。

【 0 5 4 7 】

次いで、CPU 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 5 2 I W S 2 0 1 8 A) とともに、演出制御用 CPU 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 5 2 I W S 2 0 1 9 A) 。そして、ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 7 A に移行する。

【 0 5 4 8 】

ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 8 A , S 2 0 1 9 A の処理が実行されることによって、本例では、第 1 特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器 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って有利であり、右打ち表示器 2 6 が点灯される。

【 0 5 4 9 】

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 4 1 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 4 1 を遊技球が通過したタイミングで右打ち表示器 2 6 の点灯を開始するように構成してもよい。

【 0 5 5 0 】

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 0 5 2 I W S 2 0 1 5 A の N) 、CPU 1 0 3 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 0 5 2 I W S 2 0 2 0 A) 。第 1 小当りフラグがセットされている場合、演出制御用 C

10

20

30

40

50

P U 1 2 0 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 0 5 2 I W S 2 0 2 1 A）。また、C P U 1 0 3 は、第 1 小当りフラグをクリアする（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 2 A）。そして、C P U 1 0 3 は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 6 A）。そして、ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 7 A に移行する。

【 0 5 5 1 】

なお、本例では、特殊可変入賞球装置 1 7（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、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 2 6 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。

10

【 0 5 5 2 】

そして、C P U 1 0 3 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 7 A）。

【 0 5 5 3 】

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 4 1 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。

20

【 0 5 5 4 】

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。

【 0 5 5 5 】

また、逆に、通常状態（低確率 / 非 K T 状態）で通過ゲート 4 1 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 K T 状態）で第 2 始動入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、認識度合いが高い態様（例えば、大音量の音出力や大画面表示）により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、的確に発射報知を行うことができる。特に、上記の構成により、偶発的に遊技領域の右方に遊技球を発射操作した遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが低い態様により軽度な左打ち報知を行う一方で、右打ち操作を意図的に行う遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが高い態様により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、意図的に右打ち操作を行う遊技者に対して、遊技店の店員から左打ち操作に戻すように促すことができる。

30

40

【 0 5 5 6 】

また、上記の場合に、通過ゲート 4 1 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 4 1 では所定期間内（例えば、1 分間）に複数回（例えば、5 回）遊技球を検出した場合に左打ち報知を行い、第 2 始動入賞口や特殊入賞口では所定数よりも少ない特定数（例えば、1 個）以上遊技球を検出した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。

【 0 5 5 7 】

なお、本特徴部 0 5 2 I W では特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート 4 1、第 2 始動入賞口または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

50

了して左打ち報知を行うものであってもよい。

【 0 5 5 8 】

(第 2 特別図柄通常処理)

図 1 0 - 2 1 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 4 B において第 2 特別図柄の変動表示がなされていない状態ある。

【 0 5 5 9 】

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

10

【 0 5 6 0 】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 2 保留記憶数の値を確認する (ステップ 0 5 2 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。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 CPU 1 2 0 に送信する (ステップ 0 5 2 I W S 5 2 B) 。

20

【 0 5 6 1 】

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 1 0 0 は、RAM 1 0 2 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 RAM 1 0 2 の第 2 乱数バッファ領域に格納するとともに (ステップ 0 5 2 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 0 5 2 I W S 5 4 B) 。すなわち、RAM 1 0 2 の第 2 保留記憶数バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。よって、各第 2 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 2 保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

30

【 0 5 6 2 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、RAM 1 0 2 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 1 2 に送信する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 5 5 B) 。なお、本例では、ステップ 0 5 2 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。

40

【 0 5 6 3 】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 CPU 1 2 0 に送信する (ステップ 0 5 2 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 0 5 2 I W S 5 6 A で示した処理と同様である。

【 0 5 6 4 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 特別図柄の大当り変動中であ

50

るか否かを判定する（ステップ052 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たりとなることを示す第1大当たりフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第1特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ052 I W S 5 8 B以降の処理を行うことなくステップ052 I W S 6 9 B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。

【0565】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ052 I W S 5 7 B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

10

としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ052 I W S 5 9 Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0566】

また、例えば、ステップ052 I W S 5 7 B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052 I W S 5 8 B～S 6 3 Bの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当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。

【0567】

20

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052 I W S 5 8 B）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ052 I W S 5 9 B）。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ052 I W S 6 0 B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当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052 I W S 6 1 B）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が10R確変大当たり、6R確変大当たり、2R確変大当たり、および2R通常大当たりのいずれであるかを判定し（ステップ052 I W S 6 2 B）、大当たり種別を記憶し（ステップ052 I W S 6 3 B）、ステップ052 I W S 6 9 Bへ移行する。

30

【0568】

また、ステップ052 I W S 6 0 Bにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり判定モジュールを実行する（ステップ052 I W S 6 4 B）。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052 I W S 6 5 B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当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052 I W S 6 6 B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当たり種別

40

を判定し（ステップ052 I W S 6 7 B）、小当たり種別を記憶する（ステップ052 I W S 6 8 B）。なお、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当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10-6（B）参照）。そして、ステップ052 I W S 6 9 Bへ移行する。

【0569】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ052 I W S 6 9 B）、「0」である場合、ステップ052 I W S 7 5 Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率/第1KT状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ052 I W S 7 0 B）、「0」になった

50

か否かを判定する（ステップ052 IWS 71 B）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ052 IWS 75 Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ052 IWS 72 B）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ052 IWS 73 B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ052 IWS 74 B）。そして、ステップ052 IWS 75 Bに移行する。

【0570】

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

10

【0571】

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

【0572】

第2変動パターン設定処理は、図10 - 18に示した第1変動パターン設定処理（ステップS 111 A）と同様である。すなわち、図10 - 18に示す第1変動パターン設定処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、第2変動パターン処理が説明されたことになる。ただし、第2変動パターン設定処理では、CPU103は、まず、ステップ052 IWS 1700 Aと同様の処理を行い、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図10 - 8（C）に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、KT状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否かや、変動回数に応じて、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図10 - 8（D）～図10 - 9（I）に示すいずれかのKT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。例えば、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンであれば（低確率/第1KT状態であれば）、1変動目であれば図10 - 8（D）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2～49変動目であれば図10 - 8（E）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、50変動目であれば図10 - 8（F）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグおよび高ベースフラグの両方がオンであれば（高確率/第1KT状態であれば）、1変動目であれば図10 - 9（G）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2変動目以降であれば図10 - 9（H）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフであれば（高確率/第2KT状態であれば）、図10 - 9（I）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。

20

30

40

【0573】

（第2特別図柄変動処理）

図10 - 22は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。第2特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS 120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ052 IWS 1120 B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS 120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS 121）～小当たり終了処理（ステップS 128）を示す値となっていない場合であり、大当たり遊技（特別可変入賞球装置

50

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。

【0574】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっていれば、CPU103は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド(表示結果1指定コマンド、表示結果2指定コマンド、表示結果3指定コマンド、表示結果5指定コマンド、表示結果6指定コマンド、表示結果7指定コマンド)を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ052IWS1121B)。

【0575】

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

【0576】

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052IWS1125B)。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。

【0577】

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052IWS1126B)。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。第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

【0578】

第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示していれば、CPU103は、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する(ステップ052IWS1127B)。なお、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かは、例えば、第2大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。

【0579】

実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU103は、その大当り種別が10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当りであるか否かを確認する(ステップ052IWS1128B)。なお、10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当りであるか否かは、例えば、ステップ052IWS63Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当りであれば、そのまま処理を終了する。

【0580】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示した場合(ステップ052IWS1125BのY)、または小当り図柄を導出表示した場合(ステップ052IWS1126BのY)であって10R確変大当り、6R確変大当り、および2R確変大当りのいずれともならない(すなわち、2R通常大当りとなる)第2特別図柄の変動表示の実行中であ

10

20

30

40

50

る場合（ステップ052 IWS 1127 BのY、ステップ052 IWS 1128 BのN）には、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS 1129 B）。なお、この場合、第2大当りフラグや第2小当りフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第2大当りフラグや第2小当りフラグをリセットする。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ052 IWS 1130 B）。

【0581】

ステップ052 IWS 1125 B～S 1129 Bの処理が実行されることによって、この特徴部052 IWでは、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合であって通常大当り（本例では、2R通常大当り）となる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合に、第2特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第2特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ052 IWS 1129 Bで送信された第2強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【0582】

なお、本例では、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、確変大当り（本例では、10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当り）となる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第2特別図柄変動処理を終了するのであるが（ステップ052 IWS 1128 BのY参照）、この場合、第1特別図柄の変動表示が小当りとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当り開放前処理（ステップS 126）に対応した値に更新されて、小当り遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ052 IWS 1120 BでNと判定されてステップ052 IWS 1121 B～S 1130 Bの処理はスキップされ、ステップ052 IWS 1122 Bの第2変動時間タイマの更新も行われない。従って、第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって確変大当りとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS 120）に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される。

【0583】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当りとなる第2特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第2特別図柄変動処理を終了する（ステップ052 IWS 1127 BのN参照）。従って、第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であってはずれや小当りとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当り遊技を終了すると、第2変動時間タイマの更新が再開される。

【0584】

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

【0585】

また、入賞球装置6A（第1始動入賞口）の下方に第1特別図柄用の可変入賞球装置を設けるように構成するとともに、遊技領域の右方に第2特別図柄用の入賞球装置（可変入賞球装置ではない始動入賞口）を設けるように構成し、第2KT状態（小当りRUSH）終了後に第1特別図柄の時短状態を経由して通常状態に移行するように構成した遊技機において、上記のように第2特別図柄の変動表示を強制はずれとする構成を適用してもよい

。この場合、第1特別図柄の変動効率が高くなることにより第1特別図柄の変動表示にもとづく小当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す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。

【0586】

(第2特別図柄停止処理)

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

【0587】

次いで、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の停止図柄を導出表示させる(ステップ052IWS2014B)。なお、この場合、第2特別図柄変動処理のステップ052IWS1129Bで第2強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第2特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【0588】

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

【0589】

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

【0590】

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

【0591】

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

【0592】

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

【0593】

10

20

30

40

50

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

【0594】

ステップ052 IWS2024B，S2025B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。

【0595】

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052 IWS2023B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。

【0596】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ052 IWS2027B）。

【0597】

（役物制御通常処理）

図10-24は、役物制御プロセス処理における役物制御通常処理（ステップS120）を示すフローチャートである。役物制御通常処理において、CPU103は、まず、大当り開始フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS2101）。大当り開始フラグがセットされていない場合は、そのまま処理を終了する。

【0598】

大当り開始フラグがセットされていれば、CPU103は、その大当り開始フラグをリセットする（ステップ052 IWS2102）。次いで、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ052 IWS2103）、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052 IWS2104）、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052 IWS2105）。

【0599】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値をゲート通過待ち処理に対応した値に設定する（ステップ052 IWS2106）。

【0600】

（ゲート通過待ち処理）

図10-25は、役物制御プロセス処理におけるゲート通過待ち処理（ステップS121）を示すフローチャートである。ゲート通過待ち処理において、CPU103は、ゲートスイッチ21からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ052 IWS2501）。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していれば、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を0クリアする（ステップ052 IWS2502）。次いで、CPU103は、大当り開始指定コマンドを送信し（ステップ052 IWS2503）、役物制御プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ052 IWS2504）。

【0601】

この特徴部052 IWでは、ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第2特別図柄の変動表示結果として大当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

10

20

30

40

50

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。

【0602】

(大当り開放中処理)

図10-26は、役物制御プロセス処理における大当り開放中処理(ステップS123)を示すフローチャートである。大当り開放中処理において、CPU103は、第1カウントスイッチ23がオン状態となっているか否かを確認する(ステップ052IWS2401)。第1カウントスイッチ23がオン状態となっていれば、すなわち大入賞口に入賞した遊技球を検出していれば、CPU103は、大入賞口に入賞した遊技球の数をカウントするための入賞個数カウンタの値を1加算する(ステップ052IWS2402)。そして、CPU103は、大入賞口入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ052IWS2403)。

10

【0603】

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

【0604】

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

20

【0605】

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

30

【0606】

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

【0607】

(大当り終了処理)

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

40

【0608】

ステップ052IWS2202では、大当り終了表示タイマの値を1減算する(ステップ052IWS2202)。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0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0

50

5 2 I W S 2 2 0 3)。経過していなければ処理を終了する。

【 0 6 0 9 】

大当り終了表示時間を経過していれば(ステップ0 5 2 I W S 2 2 0 3のY)、CPU 1 0 3は、V入賞フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ0 5 2 I W S 2 2 0 4)。V入賞フラグがセットされていれば、CPU 1 0 3は、そのV入賞フラグをクリアし(ステップ0 5 2 I W S 2 2 0 5)、確変フラグをセットして確変状態(高確率状態)に移行する(ステップ0 5 2 I W S 2 2 0 6)。

【 0 6 1 0 】

次いで、CPU 1 0 3は、今回終了した大当りの種別が1 0 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 5 2 I W S 2 2 0 7)。なお、1 0 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、第1特別図柄通常処理のステップ0 5 2 I W S 6 3 Aや第2特別図柄通常処理のステップ0 5 2 I W S 6 3 B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。1 0 R確変大当りまたは2 R確変大当りであれば、CPU 1 0 3は、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する(ステップ0 5 2 I W S 2 2 0 8)。そして、ステップ0 5 2 I W S 2 2 1 5に移行する。なお、1 0 R確変大当りまたは2 R確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、大当り遊技中にV領域0 5 2 I W 1 0 4に遊技球が進入すれば、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に制御されることになる。

【 0 6 1 1 】

1 0 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、CPU 1 0 3は、今回終了した大当りの種別が6 R確変大当りであるか否かを確認する(ステップ0 5 2 I W S 2 2 0 9)。なお、6 R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0 5 2 I W S 6 3 Aや第2特別図柄通常処理のステップ0 5 2 I W S 6 3 Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。6 R確変大当りであれば、CPU 1 0 3は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し(ステップ0 5 2 I W S 2 2 1 0)、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0 5 2 I W S 2 2 1 1)。そして、ステップ0 5 2 I W S 2 2 1 5に移行する。従って、6 R確変大当りであった場合には、大当り遊技中にV領域0 5 2 I W 1 0 4に遊技球が進入すれば、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に制御されることになる。

【 0 6 1 2 】

なお、6 R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0にリセットされているので(ゲート通過待ち処理のステップ0 5 2 I W S 2 5 0 2参照)、高ベース回数カウンタの値は0のままである。従って、6 R確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が0であることから、第1特別図柄通常処理のステップ0 5 2 I W S 6 9 Aや第2特別図柄通常処理のステップ0 5 2 I W S 6 9 BでYと判定されてステップ0 5 2 I W S 7 0 Aやステップ0 5 2 I W S 7 0 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。

【 0 6 1 3 】

6 R確変大当りでもなければ(すなわち、6 R通常大当りまたは2 R通常大当りであれば)、CPU 1 0 3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0 5 2 I W S 2 2 1 2)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0 5 2 I W S 2 2 1 3)。また、CPU 1 0 3は、高ベース回数カウンタに「5 0」をセットする(ステップ0 5 2 I W S 2 2 1 4)。そして、ステップ0 5 2 I W S 2 2 1 5に移行する。従って、6 R通常大当りまたは2 R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。

【 0 6 1 4 】

そして、CPU 1 0 3は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した

10

20

30

40

50

値に更新する（ステップ052 I W S 2 2 1 5）。

【0615】

（小当り終了処理）

図10 - 28は、役物制御プロセス処理における小当り終了処理（ステップS128）を示すフローチャートである。小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ052 I W S 2 3 0 0）、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052 I W S 2 3 0 2に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置5において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ052 I W S 2 3 0 1）、処理を終了する。

10

【0616】

ステップ052 I W S 2 3 0 2では、小当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ052 I W S 2 3 0 2）。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ052 I W S 2 3 0 3）。経過していなければ処理を終了する。

【0617】

小当り終了表示時間を経過していれば（ステップ052 I W S 2 3 0 3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052 I W S 2 3 0 4）。特図時短フラグがセットされていないければ（すなわち、KT状態でなければ）、CPU103は、右打ち表示器26の点灯中であるか否かを確認する（ステップ052 I W S 2 3 0 5）。右打ち表示器26の点灯中であれば、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ052 I W S 2 3 0 6）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 I W S 2 3 0 7）。

20

【0618】

本例では、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が小当りとなった場合には小当り遊技の開始時に右打ち表示器26の点灯が開始されるのであるが（ステップ052 I W S 2 0 2 3 B ~ S 2 0 2 5 B 参照）、ステップ052 I W S 2 3 0 4 ~ S 2 3 0 7の処理が実行されることによって、その小当り遊技の終了時に右打ち表示器26の点灯が終了する。

30

【0619】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する（ステップ052 I W S 2 3 0 8）。

【0620】

（遊技状態の遷移）

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

40

【0621】

図10 - 29に示すように、低確率/低ベース状態において10R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域052 I W 1 0 4に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率/低ベース状態（高確率/第2KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率/低ベース状態が維持される（ステップ052 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 8 参照）。ただし、大当り遊技中にV領域052 I W 1 0 4に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率/低ベース状態において6R

50

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

【0622】

KT状態(高確率/高ベース状態、低確率/高ベース状態、高確率/低ベース状態)に移行した後である場合には、この特徴部052IWでは、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作(右打ち)を行う。そのため、KT状態では、主として第2始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第2特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第2特別図柄の変動表示が実行されることから、KT状態において大当りが発生した場合には、主として10R確変大当り、6R確変大当り、2R確変大当り、または2R通常大当りが発生する。

【0623】

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

【0624】

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

10

20

30

40

50

確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態) において 2 R 通常大当りが発生した場合に
は、その大当り遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態) に移行し
、次の大当りが発生するか 5 0 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 0 5 2 I W S 2 2 1 2 ~ S 2 2 1 4 参照) 。なお、この特徴部 0 5 2 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 通常大当りとなる確率が 3
5 % であるので (図 1 0 - 5 (D) , (E) 参照) 、一旦低確率 / 高ベース状態となると
3 5 % 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 通常大当りや
2 R 通常大当りが発生して低確率 / 高ベース状態となった後、次の大当りが発生すること
なく、5 0 回の変動表示が終了した場合には、図 1 0 - 2 9 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 0 5 2 I W S 6 9 A ~ S 7 3
A , S 6 9 B ~ S 7 3 B 参照) 。

10

【 0 6 2 5 】

図 1 0 - 2 9 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
1 0 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中に V 領域 0 5
2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態 (高
確率 / 第 2 K T 状態) に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持
される (ステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 8 参照) 。ただし、大当り遊技中に
V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合も
ある。なお、この特徴部 0 5 2 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、1 0 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当
りとなる確率が 1 5 % であるので (図 1 0 - 5 (D) , (E) 参照) 、一旦高確率 / 低ベ
ース状態となると 1 5 % 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 6 R 確変大当りが発生した場合
には、大当り遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の
終了後に高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態) に移行し、次の大当りが発生す
るまで高確率 / 高ベース状態が維持される (ステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 6
 , S 2 2 0 9 ~ S 2 2 1 1 参照) 。ただし、大当り遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊
技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率 / 低ベ
ース状態 (高確率 / 第 2 K T 状態) において 2 R 通常大当りが発生した場合には、その大
当り遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態) に移行し、次の大当
りが発生するか 5 0 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 0 5 2 I W S 2 2 1 2 ~ S 2 2 1 4 参照) 。

20

30

【 0 6 2 6 】

なお、図 1 0 - 2 9 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、1 0 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当
りが発生した場合には、大当り遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、
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
変大当りが発生した場合には、大当り遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれ
ば、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、次の大当りが発生するか 5 0 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

【 0 6 2 7 】

また、図 1 0 - 2 9 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、1 0 R 確変大当りが発生した場合には、
大当り遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、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 確変大当りが発生した場合に
は、大当り遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率 / 高ベース状

50

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

【０６２８】

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

10

【０６２９】

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

20

【０６３０】

（普通図柄プロセス処理）

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

30

【０６３１】

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

40

【０６３２】

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

【０６３３】

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

50

示を実行しないように構成してもよい。

【0634】

また、この特徴部052IWでは、通過ゲート41は普通始動領域と作動領域との兼用ゲートとして用いられているのであるが、タイマ割込処理内において特別図柄プロセス処理（ステップS25A，S25B参照）は普通図柄プロセス処理（ステップS26参照）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41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41の遊技球の通過の検出処理が行われる。そのため、大当たり遊技の開始のための処理を早く実行することができる。

【0635】

ゲートスイッチ通過処理（ステップ052IWS5113）：CPU103は、ゲート通過記憶カウンタ（通過ゲート41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を確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を+1する。なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普図保留表示器25CのLEDが点灯される。そして、CPU103は、普通図柄当り判定用乱数の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（普通図柄判定用バッファ）に格納する処理を行う。

10

【0636】

普通図柄通常処理（ステップ052IWS5100）：CPU103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052IWS5100を示す値となっている場合、具体的には、普通図柄表示器20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20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6Bの開閉動作中でもない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が0でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ052IWS5101）を示す値（具体的には「1」）に更新する。

20

【0637】

普通図柄変動処理（ステップ052IWS5101）：CPU103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052IWS5102）を示す値（具体的には「2」）に更新する。

30

【0638】

普通図柄停止処理（ステップ052IWS5102）：CPU103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052IWS5100）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052IWS5103）を示す値（具体的には「3」）に更新する。

40

【0639】

普通電動役物開放前処理（ステップ052IWS5103）：CPU103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6B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052IWS5104）を示す値（具体的には「4」）に更新する。

【0640】

普通電動役物作動処理（ステップ052IWS5104）：CPU103は、普通図柄

50

プロセスタイマを計測し、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置 6 B を閉鎖する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 0）を示す値（具体的には「0」）に更新する。

【0 6 4 1】

（普通図柄通常処理）

図 1 0 - 3 1 は、普通図柄通常処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 0）を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、ゲート通過記憶数カウンタのカウンタ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 0 5 2 I W S 5 1 2 1）。ゲート通過記憶数が 0 であれば（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 1 の Y）、そのまま処理を終了する。ゲート通過記憶数が 0 でなければ（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 1 の N）、CPU 1 0 3 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 0 5 2 I W S 5 1 2 2）。そして、CPU 1 0 3 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 0 5 2 I W S 5 1 2 3）。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。

【0 6 4 2】

次いで、CPU 1 0 3 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 0 5 2 I W S 5 1 2 7）。なお、この特徴部 0 5 2 I W では、ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 7 において、CPU 1 0 3 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 9 9 / 1 0 0 の確率で普通図柄当りすることに決定する。

【0 6 4 3】

ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 7 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）、CPU 1 0 3 は、表示結果として当り図柄を設定し（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 8）、ステップ 0 5 2 I W S 5 1 3 0 へ移行する。また、ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 7 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）、CPU 1 0 3 は表示結果としてはずれ図柄を設定し（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 9）、ステップ 0 5 2 I W S 5 1 3 0 へ移行する。

【0 6 4 4】

ステップ 0 5 2 I W S 5 1 3 0 において、CPU 1 0 3 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 0 5 2 I W S 5 1 3 0 の Y, S 5 1 3 1）。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 2 KT 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 0 5 2 I W S 5 1 3 0 の N, S 5 1 3 2）。

【0 6 4 5】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 0 5 2 I W S 5 1 0 1）を示す値（具体的には「1」）に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 3 3）。

【0 6 4 6】

（普通図柄停止処理）

図 1 0 - 3 2 は、普通図柄停止処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 2）を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、CPU 1 0 3 は、普通図柄プロセスタイマの値を - 1 する（ステップ 0 5 2 I W S 3 7 0 1）。そして、CPU 1 0 3 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

10

20

30

40

50

ウトしたかどうかを確認する（ステップ052 IWS3702）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ052 IWS3702のN）、そのまま処理を終了する。

【0647】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは（ステップ052 IWS3702のY）、CPU103は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうか（ステップ052 IWS5127にて当りと判定されたかどうか）を確認する（ステップ052 IWS3703）。なお、普通図柄の停止図柄が当り図柄かどうかは、例えば、ステップ052 IWS5127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。

10

【0648】

普通図柄の停止図柄が当り図柄でなく、はずれ図柄であると判定されたときは（ステップ052 IWS3703のN）、CPU103は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ052 IWS5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する（ステップ052 IWS3708）。

【0649】

ステップ052 IWS3703において、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるときは（ステップ052 IWS3703のY）、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ052 IWS3704）、セットされている場合、すなわち、第1KT状態である場合には、普通電動役物開放前時間として0.1秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS3706）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第2KT状態である場合には、普通電動役物開放前時間として2.6秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS3705）。

20

【0650】

次いで、CPU103は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物開放前処理（ステップ052 IWS5103）に対応した値（具体的には「3」）に更新する（ステップ052 IWS3707）

【0651】

（普通電動役物開放前処理）

図10-33は、普通電動役物開放前処理（ステップ052 IWS5103）を示すフローチャートである。普通電動役物開放前処理において、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップ052 IWS3801）。そして、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ052 IWS3802）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ052 IWS3802のN）、そのまま処理を終了する。

30

【0652】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通電動役物開放前時間が経過したときは（ステップ052 IWS3802のY）、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ052 IWS3803）、セットされている場合、すなわち、第1KT状態である場合には、普通電動役物開放時間として5.5秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS3805）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第2KT状態である場合には、普通電動役物開放時間として0.2秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS3804）。

40

【0653】

このように、本特徴部052 IWでは、第1KT状態では普通電動役物開放時間として5.5秒をセットするとともに、通常状態または第2KT状態では普通電動役物開放時間

50

として 0.2 秒をセットすることにより、第 1 K T 状態は通常状態または第 2 K T 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 1 K T 状態は通常状態または第 2 K T 状態よりも、可変入賞球装置 6 B の下流に設けられている特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が達しにくく構成されている。

【0654】

なお、遊技状態が第 1 K T 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 052 I W で示したものにかぎられない。例えば、第 1 K T 状態である場合には、通常状態または第 2 K T 状態である場合と比較して、可変入賞球装置 6 B を多くの回数開放する（例えば、通常状態または第 2 K T 状態では可変入賞球装置 6 B の開放回数として 1 回をセットするのに対して、第 1 K T 状態では可変入賞球装置 6 B の開放回数として 2 回をセットする）ように制御してもよい。そのようにすれば、第 1 K T 状態である場合には、可変入賞球装置 6 B の開放回数を多くすることによって、第 2 始動入賞口に始動入賞しやすくなることができる。

10

【0655】

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

【0656】

次いで、C P U 103 は、可変入賞球装置 6 B を開放状態に制御する（ステップ 052 I W S 3806）。具体的には、ソレノイド 81 を駆動して可変入賞球装置 6 B を開状態にする。

20

【0657】

そして、C P U 103 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 052 I W S 5104）に対応した値（具体的には「4」）に更新する（ステップ 052 I W S 3807）。

【0658】

（コマンド解析処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図 10 - 34 ~ 図 10 - 37 は、コマンド解析処理（ステップ S 75）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 C P U 120 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。

30

【0659】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 120 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 052 I W S 611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 C P U 120 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 052 I W S 612）。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 052 I W S 613）。+ 2 するのは 2 バイト（1 コマンド）ずつ読み出すからである。

40

【0660】

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 052 I W S 614）、演出制御用 C P U 120 は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、R A M 122 に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ 052 I W S 615）。

【0661】

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 052 I W S 616）、演出制御用 C P U 120 は、受信した変動パターンコマンドを、R A M 122 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 052 I W S 617）。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 052 I W S 61

50

8)。

【0662】

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052 IWS 619)、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052 IWS 620)。

【0663】

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052 IWS 621)、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052 IWS 622)。例えば、第1図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第1確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第2確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第1強制確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第2強制確定コマンド受信フラグをセットする。

10

【0664】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば(ステップ052 IWS 623)、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052 IWS 624)。また、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ052 IWS 625)。

20

【0665】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば(ステップ052 IWS 626)、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052 IWS 627)。また、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ052 IWS 628)。

【0666】

なお、本例では、ステップ052 IWS 624, S627の処理が実行されることによって、大当たり遊技中に画像表示装置5の表示画面において右打ち表示が表示される。

30

【0667】

なお、例えば、大当たり遊技中に表示する右打ち表示の表示態様(例えば、表示色)を変化させることによって、現在の設定値を示唆する設定値示唆演出を実行するように構成してもよい。例えば、ステップ052 IWS 624で右打ち表示を開始するときに、通常は白色の表示色の右打ち表示を開始するのに対して、設定値示唆演出の実行を決定した場合には、設定値「1」である場合には比較的高い割合で青色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「2」である場合には比較的高い割合で緑色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「3」である場合には比較的高い割合で黄色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「4」である場合には比較的高い割合で橙色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「5」である場合には比較的高い割合で赤色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「6」である場合には比較的高い割合で虹色の表示色の右打ち表示を開始したりしてもよい。

40

【0668】

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

【0669】

また、例えば、低確率/第1KT状態において50回の変動表示を終了して通常状態(

50

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

【0670】

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

【0671】

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

【0672】

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

【0673】

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

【0674】

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

【0675】

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

【0676】

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

【0677】

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

【0678】

本例では、大当り遊技中（ただし、2R確変大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技中を除く）に大入賞口に遊技球が入賞したり、高確率／第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞したりした場合に賞球数カウンタの値が累積的に更新されていくのである

10

20

30

40

50

が（ステップ052 IWS 660、S 667参照）、ステップ052 IWS 645の処理が実行されることによって、遊技状態が低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）となった後50回の変動表示を終了して低確率／低ベース状態となったときに、賞球数カウンタの値が0にクリアされる。

【0679】

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052 IWS 646）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を低確率／第1KT状態に応じた背景画像（例えば、緑色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ052 IWS 647）。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052 IWS 648）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052 IWS 649）。

10

【0680】

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052 IWS 650）、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052 IWS 651）。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052 IWS 652）とともに、セットされていれば、第2KT状態フラグをリセットする（ステップ052 IWS 653）。

【0681】

20

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052 IWS 654）、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052 IWS 655）。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052 IWS 656）とともに、セットされていれば、第1KT状態フラグをリセットする（ステップ052 IWS 657）。

【0682】

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052 IWS 658）、演出制御用CPU120は、10R確変大当たり、6R確変大当たり、または6R通常大当たりにもとづく大当たり遊技中であるか否かを確認する（ステップ052 IWS 659）。なお、10R確変大当たり、6R確変大当たり、または6R通常大当たりにもとづく大当たり遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当たり中演出処理（ステップS176）～エンディング演出処理（ステップS177）を示す値となっているか否かを確認するとともに、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンド～表示結果4指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。

30

【0683】

10R確変大当たり、6R確変大当たり、または6R通常大当たりにもとづく大当たり遊技中であれば、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値に15を加算する（ステップ052 IWS 660）。また、演出制御用CPU120は、加算後の賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5に表示されている賞球数表示を更新する（ステップ052 IWS 661）。なお、賞球数表示は、大当たり遊技中および高確率／第2KT状態中に大入賞口および特殊入賞口に入賞したことにともづいて払い出された賞球数の累積数の表示である。

40

【0684】

ステップ052 IWS 658～S 661の処理が実行されることによって、本例では、10R確変大当たり、6R確変大当たり、または6R通常大当たりにもとづく大当たり遊技中に大入賞口への入賞が発生したことにともづいて賞球数カウンタの値および賞球数表示が更新される。一方で、大当たり遊技中であっても、2R確変大当たりまたは2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技中に大入賞口への入賞が発生した場合には、賞球数カウンタの値は更新さ

50

れず、賞球数表示も更新されない。

【0685】

次いで、演出制御用CPU120は、オーバー入賞時示唆演出の決定および実行を行うためのオーバー入賞時示唆演出処理を実行する（ステップ052 IWS662）。なお、「オーバー入賞時示唆演出」は、大入賞口へのオーバー入賞が発生したタイミングで実行され、現在設定されている設定値を示唆する演出である。

【0686】

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

10

【0687】

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

【0688】

20

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

【0689】

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

30

【0690】

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

【0691】

40

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

【0692】

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

【0693】

（オーバー入賞時示唆演出処理）

50

図10-38は、オーバー入賞時示唆演出処理（ステップ052 IWS 662）を示すフローチャートである。オーバー入賞時示唆演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、入賞数カウンタの値に1を加算する（ステップ052 IWS 301）。次いで、演出制御用CPU120は、加算後の入賞数カウンタの値が11以上となっているか否かを確認する（ステップ052 IWS 302）。入賞数カウンタの値が11以上となっていれば（すなわち、大入賞口へのオーバー入賞が発生していれば）、演出制御用CPU120は、オーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定するためのオーバー入賞時示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、オーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定する（ステップ052 IWS 303）。

【0694】

10

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

【0695】

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

【0696】

20

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

30

【0697】

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

40

【0698】

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

50

定値「6」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Fの実行が決定される割合が比較的高い。

【0699】

また、図10-39に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、オーバー入賞時示唆演出A～Fを合計したオーバー入賞時示唆演出の実行を決定する割合は、 $10\% + 8\% + 7\% + 5\% + 5\% + 5\% = 40\%$ であり、設定値「2」である場合には45%であり、設定値「3」である場合には50%であり、設定値「4」である場合には55%であり、設定値「5」である場合には60%であり、設定値「6」である場合には65%である。このように、本例では、オーバー入賞は比較的に稀にしか発生しないことから、後述する小当り入賞時示唆演出と比較すると、オーバー入賞時示唆演出の実行を決定する割合が比較的高くなっている。

10

【0700】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ052IWS303でオーバー入賞時示唆演出の実行を決定したか否かを確認する(ステップ052IWS304)。オーバー入賞時示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示を表示する制御を行う(ステップ052IWS305)。例えば、オーバー入賞時示唆演出Aの実行を決定した場合であれば、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示を表示する制御を行う。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L, 8Rから、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音を出力する制御を行う(ステップ052IWS306)。例えば、オーバー入賞時示唆演出Aの実行を決定した場合であれば、スピーカ8L, 8Rから音Aの入賞音を出力する制御を行う。

20

【0701】

一方、入賞数カウンタの値が10以下である場合(ステップ052IWS302のN)、またはオーバー入賞時示唆演出なしと決定した場合(ステップ052IWS304のN)には、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常の表示色(本例では、白色)で入賞表示を表示する制御を行う(ステップ052IWS307)。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L, 8Rから、通常音の入賞音を出力する制御を行う(ステップ052IWS308)。

【0702】

(小当り入賞時示唆演出処理)

図10-40は、小当り入賞時示唆演出処理(ステップ052IWS669)を示すフローチャートである。小当り入賞時示唆演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定するための小当り入賞時示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定する(ステップ052IWS321)。

30

【0703】

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

40

【0704】

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

【0705】

これに対して、図10-41に示すように、「小当り入賞時示唆演出A」が実行される場合には、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピ

50

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

10

【 0 7 0 6 】

図 1 0 - 4 1 に示すように、小当り入賞時示唆演出決定テーブルには、現在の設定値が設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて異なる判定値が割り振られている。ステップ 0 5 2 I W S 3 2 1 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値格納領域（ステップ 0 5 2 I W S 6 1 5 参照）の記憶内容を確認し、現在の設定値を特定する。そして、特定した設定値に対応した判定値にもとづいて小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定する。

20

【 0 7 0 7 】

図 1 0 - 4 1 に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、小当り入賞時示唆演出 A の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「2」である場合には、小当り入賞時示唆演出 B の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「3」である場合には、小当り入賞時示唆演出 C の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「4」である場合には、小当り入賞時示唆演出 D の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「5」である場合には、小当り入賞時示唆演出 E の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「6」である場合には、小当り入賞時示唆演出 F の実行が決定される割合が比較的高い。

【 0 7 0 8 】

30

また、図 1 0 - 4 1 に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、小当り入賞時示唆演出 A ～ F を合計した小当り入賞時示唆演出の実行を決定する割合は、 $2 \% + 1 \% + 1 \% + 1 \% = 5 \%$ であり、設定値「2」である場合には 6% であり、設定値「3」である場合には 7% であり、設定値「4」である場合には 8% であり、設定値「5」である場合には 9% であり、設定値「6」である場合には $1 0 \%$ である。このように、本例では、既に説明したオーバー入賞時示唆演出と比較すると、小当り入賞時示唆演出の実行を決定する割合が比較的低くなっている。

【 0 7 0 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 5 2 I W S 3 2 1 で小当り入賞時示唆演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 3 2 2）。小当り入賞時示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示を表示する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 3 2 3）。例えば、小当り入賞時示唆演出 A の実行を決定した場合であれば、画像表示装置 5 において青色の表示色で入賞表示を表示する制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L , 8 R から、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音を出力する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 3 2 4）。例えば、小当り入賞時示唆演出 A の実行を決定した場合であれば、スピーカ 8 L , 8 R から音 A の入賞音を出力する制御を行う。

40

【 0 7 1 0 】

一方、小当り入賞時示唆演出なしと決定した場合（ステップ 0 5 2 I W S 3 2 2 の N）

50

には、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示を表示する制御を行う（ステップ052 IWS325）。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから、通常音の入賞音を出力する制御を行う（ステップ052 IWS326）。

【0711】

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

10

【0712】

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

20

【0713】

（賞球数表示示唆演出処理）

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

30

【0714】

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

40

【0715】

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

【0716】

50

賞球数カウンタの値が456に最初に到達した場合でなければ(ステップ052 I W S 3 4 1のN)、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が555に最初に到達したか否かを確認する(ステップ052 I W S 3 4 4)。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ052 I W S 3 4 4では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が555となっていれば、賞球数カウンタの値が555に最初に到達したと判定する。

【0717】

賞球数カウンタの値が555に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かを確認する(ステップ052 I W S 3 4 5)。なお、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域(ステップ052 I W S 6 1 5参照)の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「5」以上であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Bの有無を決定する(ステップ052 I W S 3 4 6)。そして、ステップ052 I W S 3 5 9に移行する。

10

【0718】

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

20

【0719】

賞球数カウンタの値が555に最初に到達した場合でなければ(ステップ052 I W S 3 4 4のN)、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が666に最初に到達したか否かを確認する(ステップ052 I W S 3 4 7)。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ052 I W S 3 4 7では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が675となっていれば、賞球数カウンタの値が666に最初に到達したと判定する。

30

【0720】

賞球数カウンタの値が666に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「6」であるか否かを確認する(ステップ052 I W S 3 4 8)。なお、現在の設定値が設定値「6」であるか否かは、具体的には、設定値格納領域(ステップ052 I W S 6 1 5参照)の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「6」であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Cの有無を決定する(ステップ052 I W S 3 4 9)。そして、ステップ052 I W S 3 5 9に移行する。

【0721】

40

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

【0722】

賞球数カウンタの値が666に最初に到達した場合でなければ(ステップ052 I W S 3 4 7のN)、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2456に最初に到達したか否かを確認する(ステップ052 I W S 3 5 0)。本例では、大当り遊技中に大入

50

賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、高確率/第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば10個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15または10ずつ加算されていくことから、ステップ052IWS350では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2460または2465となっていれば、賞球数カウンタの値が2456に最初に到達したと判定する。

【0723】

賞球数カウンタの値が2456に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かを確認する(ステップ052IWS351)。なお、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域(ステップ052IWS615参照)の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「4」以上であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示唆演出Dの有無を決定する(ステップ052IWS352)。そして、ステップ052IWS359に移行する。

【0724】

図10-43に示すように、本例では、賞球数表示唆演出Dが実行される場合には、画像表示装置5において「2456 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「4」以上であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、5%の確率で賞球数表示唆演出Dの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示唆演出Dは設定値が設定値「4」以上であるときにしか実行されないの、賞球数表示唆演出Dが実行されれば、設定値「4」以上であることが確定することになる。

【0725】

賞球数カウンタの値が2456に最初に到達した場合でなければ(ステップ052IWS350のN)、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2555に最初に到達したか否かを確認する(ステップ052IWS353)。本例では、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、高確率/第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば10個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15または10ずつ加算されていくことから、ステップ052IWS353では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2555または2560となっていれば、賞球数カウンタの値が2555に最初に到達したと判定する。

【0726】

賞球数カウンタの値が2555に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かを確認する(ステップ052IWS354)。なお、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域(ステップ052IWS615参照)の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「5」以上であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示唆演出Eの有無を決定する(ステップ052IWS355)。そして、ステップ052IWS359に移行する。

【0727】

図10-43に示すように、本例では、賞球数表示唆演出Eが実行される場合には、画像表示装置5において「2555 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「5」以上であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、3%の確率で賞球数表示唆演出Eの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示唆演出Eは設定値が設定値「5」以上であるときにしか実行されないの、賞球数表示唆演出Eが実行されれば、設定値「5」以上であることが確定することになる。

【0728】

賞球数カウンタの値が2555に最初に到達した場合でなければ(ステップ052IWS353のN)、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2666に最初に到達したか否かを確認する(ステップ052IWS356)。本例では、大当たり遊技中に大

10

20

30

40

50

入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、高確率ノ第2K T状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば10個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15または10ずつ加算されていくことから、ステップ052 IWS 356では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2670または2675となっていれば、賞球数カウンタの値が2666に最初に到達したと判定する。

【0729】

賞球数カウンタの値が2666に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「6」であるか否かを確認する(ステップ052 IWS 357)。なお、現在の設定値が設定値「6」であるか否かは、具体的には、設定値格納領域(ステップ052 IWS 615参照)の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「6」であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Fの有無を決定する(ステップ052 IWS 358)。そして、ステップ052 IWS 359に移行する。

【0730】

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

【0731】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ052 IWS 343, S346, S349, S352, S355, S358で賞球数表示示唆演出の実行を決定したか否かを確認する(ステップ052 IWS 359)。賞球数表示示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、決定した種類の賞球数表示示唆演出を実行する制御を行う(ステップ052 IWS 360)。例えば、賞球数表示示唆演出Aの実行を決定した場合であれば、画像表示装置5において「456 OVER」などの文字表示を表示する制御を行う。

【0732】

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

【0733】

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

【0734】

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

【0735】

10

20

30

40

50

(賞球数強調演出処理)

図10-44は、賞球数強調演出処理(ステップ052 IWS 664)を示すフローチャートである。賞球数強調演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、賞球数カウンタの値が1000毎の閾値(本例では、1000、2000、3000、4000、5000)に最初に到達したか否かを確認する(ステップ052 IWS 371)。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ052 IWS 371では、演出制御用CPU120は、例えば、賞球数カウンタの値が1000または1005となっていれば、賞球数カウンタの値が1000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が2000または2005となっていれば、賞球数カウンタの値が2000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が3000または3005となっていれば、賞球数カウンタの値が3000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が4000または4005となっていれば、賞球数カウンタの値が4000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が5000または5005となっていれば、賞球数カウンタの値が5000に最初に到達したと判定する。

10

【0736】

賞球数カウンタの値が1000毎の閾値に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、賞球数強調演出の有無を決定するための賞球数強調演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数強調演出の有無を決定する(ステップ052 IWS 372)。

20

【0737】

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

30

【0738】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ052 IWS 372で賞球数強調演出の実行を決定したか否かを確認する(ステップ052 IWS 373)。賞球数強調演出の実行を決定していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、決定した種類の賞球数強調演出を実行する制御を行う(ステップ052 IWS 374)。例えば、賞球数強調演出Aの実行を決定した場合であれば、画像表示装置5において「1000 OVER」などの文字表示を表示する制御を行う。

40

【0739】

なお、本例では、賞球数が1000個、2000個、3000個、4000個、および5000個に到達したときに賞球数強調演出を実行可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、必ずしもこれら全ての場合に賞球数強調演出を実行可能とする場合にかぎらず、賞球数が1000個、2000個、および3000個に到達

50

したときに賞球数強調演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、賞球数が6000個や7000個に到達したときにも賞球数強調演出を実行可能に構成したりしてもよく、様々な態様が考えられる。

【0740】

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

10

【0741】

(可変表示開始待ち処理)

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

20

【0742】

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052 IWS812)。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052 IWS813)。なお、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第1変動パターン#01~#09を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ(すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば)、そのまま処理を終了する。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052 IWS815)。

30

【0743】

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052 IWS814)。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052 IWS815)。

40

【0744】

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

50

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 K T 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 K T 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。

【 0 7 4 5 】

(可変表示開始設定処理)

図 1 0 - 4 7 は、可変表示開始設定処理 (ステップ S 1 7 1) 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 C P U 1 2 0 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 0 5 2 I W S 9 2 0)。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 # 0 1 ~ # 0 9 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 C P U 1 2 0 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 0 5 2 I W S 9 2 1)。なお、今回の変動表示が小当たりとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果 7 指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。小当たり変動であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 5 2 I W S 9 2 2)。

【 0 7 4 6 】

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 0 5 2 I W S 9 2 0 ~ S 9 2 2 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。

【 0 7 4 7 】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合 (ステップ 0 5 2 I W S 9 2 0 の N) や、小当たり変動でない場合 (ステップ 0 5 2 I W S 9 2 1 の N) には、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 5 2 I W S 9 2 3)。ステップ 0 5 2 I W S 9 2 3 では、演出制御用 C P U 1 2 0 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り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 (1 0 R 確変大当たりと決定されている場合) には、左中右の飾り図柄が奇数図柄のうち図柄「 7 」で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果 3 指定コマンドを受信した場合 (6 R 確変大当たりと決定されている場合) には、左中右の飾り図柄が「 7 」以外の奇数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果 5 指定コマンドを受信した場合 (2 R 確変大当たりと決定されている場合) には、中の飾り図柄が特殊図柄 (本例では、図柄「 R 」) を含む図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果 4 指定コマンドや表示結果 6 指定コマンドを受信した場合 (6 R 通常大当たりや 2 R 通常大当たりと決定されている場合) には、左中右の飾り図柄が偶数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果 7 指定コマンドを受信した場合 (小当たりと決定されている場合) には、小当たり図柄 (例えば、「 1 3 5 」) の飾り図柄の組み合わせを決定する。

【 0 7 4 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 5 2 I W S 9 2 4)。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 0 5 2 I W S 9 2 8 に移行する。はずれ変動であれば (ステップ 0 5 2 I W S 9 2 4 の Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 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

10

20

30

40

50

定処理を実行する（ステップ052 IWS 925）。

【0749】

ステップ052 IWS 925では、演出制御用CPU120は、設定値格納領域（ステップ052 IWS 615参照）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。

【0750】

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

10

【0751】

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

20

【0752】

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

30

【0753】

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

40

【0754】

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

50

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。

【0755】

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

【0756】

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。

【0757】

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。

【0758】

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。

【0759】

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

【0760】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ052IWS928で選択したプロセステーブルにおけるプロセスデータ1のプロセスタイム設定値をプロセスタイムに設定してプロセスタイムをスタートさせる（ステップ052IWS929）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ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052IWS930）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDPに制御信号（表示制御実行データ）を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、LED制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0761】

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

【0762】

10

20

30

40

50

また、小当り R U S H 継続示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ 0 5 2 I W S 9 2 8 で選択した小当り R U S H 継続示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ 0 5 2 I W S 9 3 0 おおおよび可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（第 2 K T 状態中のはずれ変動中）に小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。

【 0 7 6 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間に応じた値を飾り図柄変動時間タイマに設定して飾り図柄変動時間タイマをスタートさせる（ステップ 0 5 2 I W S 9 3 1）。そして、演出制御プロセスフラグを、可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）に応じた値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 9 3 2）。

【 0 7 6 4 】

（可変表示中演出処理）

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

【 0 7 6 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 K T 状態フラグまたは第 2 K T 状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 8 1 0 6）。第 1 K T 状態フラグおよび第 2 K T 状態フラグのいずれもセットされていないならば（すなわち、非 K T 状態であれば）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第 1 確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ 0 5 2 I W S 8 1 0 7）。第 1 図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 8 1 1 0）。

【 0 7 6 6 】

第 1 図柄確定指定コマンドを受信していなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 強制図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第 1 強制確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ 0 5 2 I W S 8 1 0 8）。第 1 強制図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理のステップ 0 5 2 I W S 9 2 3 で決定した飾り図柄の停止図柄を、はずれ図柄に差し替える処理を行う（ステップ 0 5 2 I W S 8 1 0 9）。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 8 1 1 0）。

【 0 7 6 7 】

ステップ 0 5 2 I W S 8 1 0 6 で第 1 K T 状態フラグまたは第 2 K T 状態フラグがセットしていれば（すなわち、K T 状態であれば）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第 2 確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ 0 5 2 I W S 8 1 1 1）。第 2 図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 8 1 1 4）。

【 0 7 6 8 】

第 2 図柄確定指定コマンドを受信していなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 強制図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第 2 強制確定コマンド受信フラグが

10

20

30

40

50

セットされているか否か)を確認する(ステップ052 IWS 8112)。第2強制図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理のステップ052 IWS 923で決定した飾り図柄の停止図柄を、はずれ図柄に差し替える処理を行う(ステップ052 IWS 8113)。そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(ステップ052 IWS 8114)。

【0769】

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

【0770】

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

【0771】

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

【0772】

(特図当り待ち処理)

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

10

20

30

40

50

り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ052 IWS 9706に移行する。

【0773】

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052 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052 IWS 9717に移行する。この特徴部052 IWS 9716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052 IWS 9703の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ052 IWS 9717に移行する。

10

【0774】

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052 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、ステップ052 IWS 8109, S8113ではずれ図柄に差し替える処理を実行した場合には、ステップ052 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。

20

【0775】

ステップ052 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052 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052 IWS 9705)。

【0776】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ052 IWS 9706)。大当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ1をリセットする(ステップ052 IWS 9707)。

30

【0777】

次いで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示中であるか否かを確認する(ステップ052 IWS 9708)。賞球数表示の表示中でなければ、演出制御用CPU120は、今回発生した大当りの大当り種別が10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りであるか否かを確認する(ステップ052 IWS 9709)。なお、大当り種別が10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りであるか否かは、例えば、受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンド～表示結果4指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りであれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示を開始する制御を行う(ステップ052 IWS 9710)。

40

【0778】

ステップ052 IWS 9708～S9710の処理が実行されることによって、本例では、10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技を開始するときに賞球数表示の表示が開始される。一方、大当りであっても2R確変大当りまたは2R通常大当りにもとづく大当り遊技を開始する場合には賞球数表示の表示は開始されない。

【0779】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ052 IWS 9711)。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタ

50

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052 IWS 9712）、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052 IWS 9713）。

【0780】

その後、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理（ステップS176）に応じた値に更新する（ステップ052 IWS 9714）。

【0781】

ステップ052 IWS 9703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052 IWS 9704のN）、ステップ052 IWS 9703の処理で小当り図柄を確定表示した場合には（ステップ052 IWS 9715のY）、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ2をセットする（ステップ052 IWS 9716）。

10

【0782】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ052 IWS 9717）。小当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ2をリセットする（ステップ052 IWS 9718）。

【0783】

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052 IWS 9719）。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052 IWS 9720）、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052 IWS 9721）。

20

【0784】

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052 IWS 9722）。

【0785】

ステップ052 IWS 9703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052 IWS 9704のN、且つステップ052 IWS 9715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052 IWS 9723）。

30

【0786】

（エンディング演出処理）

図10 - 53は、図8に示された演出制御プロセス処理におけるエンディング演出処理（ステップS177）を示すフローチャートである。エンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出期間計測タイマの値を1減算する（ステップ052 IWS 951）。なお、演出期間計測タイマは、大当り中演出処理（ステップS176参照）において、大当り遊技の全てのラウンドを終了したことにともづいてセットされる。次いで、演出制御用CPU120は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ052 IWS 952）。

40

【0787】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは（ステップ052 IWS 952のN）、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップ052 IWS 953）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（画像表示装置5、遊技効果ランプ9、スピーカ8L, 8R等）を制御する処理を実行する（ステップ052 IWS 954）。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする

50

演出を実行する。

【 0 7 8 8 】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップ052 IWS955）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップ052 IWS956）。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ052 IWS957）。

【 0 7 8 9 】

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

10

【 0 7 9 0 】

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

20

【 0 7 9 1 】

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

30

【 0 7 9 2 】

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

【 0 7 9 3 】

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

40

【 0 7 9 4 】

（演出例）

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

50

【 0 7 9 5 】

本例では、図 1 0 - 5 4 (B 1) ~ (B 3) 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 0 5 2 I W 0 0 1 , 0 5 2 I W 0 0 2 , 0 5 2 I W 0 0 3 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 1 0 - 5 4 (B 1) 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 0 5 2 I W 0 0 1 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 1 0 - 5 4 (B 2) 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 0 5 2 I W 0 0 2 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 1 0 - 5 4 (B 3) 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 0 5 2 I W 0 0 3 を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。

10

【 0 7 9 6 】

なお、図 1 0 - 5 4 に示す例では、設定値示唆演出 A や、設定値示唆演出 C 、設定値示唆演出 E を実行する場合を示したが、例えば、設定値示唆演出 B を実行する場合には緑色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出 D を実行する場合には橙色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出 F を実行する場合には虹色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示される。

【 0 7 9 7 】

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。

20

【 0 7 9 8 】

次に、小当り R U S H 継続示唆演出の演出態様について説明する。図 1 0 - 5 5 は、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。本例では、第 2 K T 状態中 (小当り R U S H 中) のはずれとなる飾り図柄の変動表示において小当り R U S H 継続示唆演出を実行可能である。

【 0 7 9 9 】

本例では、第 2 K T 状態中である場合には、図 1 0 - 5 5 (A) に示すように、例えば、画像表示装置 5 において「小当り R U S H 」などの文字表示 0 5 2 I W 0 0 4 が表示され、第 2 K T 状態中であることが認識可能に表示される。そして、図 1 0 - 5 5 (A) に示すように、第 2 K T 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 R U S H 継続示唆演出の実行タイミングとなると、図 1 0 - 5 5 (B 1) ~ (B 3) に示すように、飾り図柄の変動表示中に小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。

30

【 0 8 0 0 】

本例では、図 1 0 - 5 5 (B 1) , (B 2) に示すように、画像表示装置 5 において所定の演出画像 0 5 2 I W 0 0 5 , 0 5 2 I W 0 0 6 を表示する態様により小当り R U S H 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 0 5 2 I W 0 0 5 , 0 5 2 I W 0 0 6 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 R U S H 継続示唆演出 A を実行する場合には、図 1 0 - 5 5 (B 1) 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 0 5 2 I W 0 0 5 を表示する態様により小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。また、例えば、小当り R U S H 継続示唆演出 B を実行する場合には、図 1 0 - 5 5 (B 2) 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 0 5 2 I W 0 0 5 を表示する態様により小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。

40

【 0 8 0 1 】

本例では、第 2 K T 状態中のはずれとなる飾り図柄の変動表示中に、小当り R U S H 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 R U S H 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 2 K T 状態 (小

50

当り R U S H) 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。

【 0 8 0 2 】

次に、右打ち報知の表示態様について説明する。図 1 0 - 5 6 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 1 0 - 5 6 (1) に示すように、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、右打ち表示器 2 6 が点灯される (ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 8 A , S 2 0 1 8 B 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 1 0 - 5 6 (1) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 によって、右打ち報知用 L E D 3 7 が点灯される (ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 9 A , S 2 0 1 9 B , S 6 3 9 参照) 。さらに、図 1 0 - 5 6 (1) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 5 2 I W 0 0 7 が表示される (ステップ 0 5 2 I W S 6 2 4 参照) 。

10

【 0 8 0 3 】

また、本例では、第 2 特別図柄の変動表示で小当たりとなった場合には、小当たり遊技中に、図 1 0 - 5 6 (2) に示すように、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、右打ち表示器 2 6 が点灯される (ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 4 B 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 1 0 - 5 6 (2) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 によって、右打ち報知用 L E D 3 7 が点灯される (ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 5 B , S 6 3 9 参照) 。ただし、大当たり遊技中とは異なり、図 1 0 - 5 6 (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 0 5 2 I W 0 0 7 の表示は行われない。

20

【 0 8 0 4 】

一方、本例では、第 1 特別図柄の変動表示で小当たりとなった場合には、図 1 0 - 5 6 (3) に示すように、小当たり遊技中に、右打ち表示器 2 6 の点灯および右打ち報知用 L E D 3 7 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 0 5 2 I W 0 0 7 の表示も行われない。

【 0 8 0 5 】

次に、オーバー入賞時示唆演出、小当たり入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様について説明する。図 1 0 - 5 7 および図 1 0 - 5 8 は、オーバー入賞時示唆演出、小当たり入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図 1 0 - 5 7 および図 1 0 - 5 8 では、(A) (B) (C) ・ ・ ・ の順に表示画面が遷移する。また、図 1 0 - 5 7 および図 1 0 - 5 8 に示す例では、1 0 R 確変大当たりとなったことにもとづいて大当たり遊技状態に制御される場合が示されている。

30

【 0 8 0 6 】

図 1 0 - 5 7 (A) に示すように、大当たり遊技中においては、画像表示装置 5 において、「大当たり中！」などの文字表示や、「ラウンド 2 」などのラウンド数表示が表示されるとともに、賞球数表示 0 5 2 I W 0 0 8 が表示される。また、大当たり遊技中に大入賞口への通常の入賞 (オーバー入賞でない入賞) が発生すると、図 1 0 - 5 7 (B) に示すように、通常の色 (本例では、白色) で入賞表示 0 5 2 I W 0 0 9 (本例では、「 + 1 5 」の文字表示) が表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R から通常音の入賞音が出力される (ステップ 0 5 2 I W S 3 0 7 , S 3 0 8 参照) 。

40

【 0 8 0 7 】

次いで、大当たり遊技中にオーバー入賞が発生し、オーバー入賞が発生したことにもとづいてオーバー入賞時示唆演出の実行が決定されたものとする。この場合、図 1 0 - 5 7 (C) に示すように、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示 0 5 2 I W 0 1 0 (本例では、「 + 1 5 」の文字表示) が表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R から、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音が出力される (ステップ 0 5 2 I W S 3 0 5 , S 3 0 6 参照) 。例えば、オーバー入賞時示唆演出 A を実行する場合には、画像表示装置 5 において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ

50

8 L , 8 R から音 A の入賞音が出力される。

【 0 8 0 8 】

次いで、賞球数が 4 5 6 個に到達し、賞球数が 4 5 6 個に到達したことにもとづいて賞球数表示示唆演出 A の実行が決定されたものとする。この場合、図 1 0 - 5 7 (D) に示すように、画像表示装置 5 において「 4 5 6 O V E R 」などの文字表示 0 5 2 I W 0 1 1 が表示され、賞球数表示示唆演出 A が実行される (ステップ 0 5 2 I W S 3 6 0 参照) 。

【 0 8 0 9 】

なお、本例では、賞球数表示示唆演出 A を実行する場合が示されているが、例えば、賞球数表示示唆演出 B の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において「 5 5 5 O V E R 」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出 B が実行される。また、例えば、賞球数表示示唆演出 C の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において「 6 6 6 O V E R 」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出 C が実行される。

10

【 0 8 1 0 】

次いで、図 1 0 - 5 8 (E) に示すように、大当り遊技を終了すると、大当り遊技終了後に遊技状態が高確率 / 第 2 K T 状態に制御される。また、高確率 / 第 2 K T 状態に制御されると、図 1 0 - 5 8 (F) に示すように、「小当り R U S H 中 ! 」などの文字表示が表示されるとともに、賞球数表示 0 5 2 I W 0 0 8 が継続して表示される。

【 0 8 1 1 】

次いで、高確率 / 第 2 K T 状態中に小当りとなって特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したが、小当り入賞時示唆演出の実行を決定しなかった場合には、図 1 0 - 5 8 (F) に示すように、通常の表示色 (本例では、白色) で入賞表示 0 5 2 I W 0 1 2 (本例では、「 + 1 0 」の文字表示) が表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R から通常音の入賞音

20

【 0 8 1 2 】

次いで、高確率 / 第 2 K T 状態中に小当りとなって特殊入賞口への遊技球の入賞が発生し、特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて小当り入賞時示唆演出の実行が決定されたものとする。この場合、図 1 0 - 5 8 (G) に示すように、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示 0 5 2 I W 0 1 3 (本例では、「 + 1 0 」の文字表示) が表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R から、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音

30

【 0 8 1 3 】

次いで、高確率 / 第 2 K T 状態中に賞球数が 2 6 6 6 個に到達し、賞球数が 2 6 6 6 個に到達したことにもとづいて賞球数表示示唆演出 F の実行が決定されたものとする。この場合、図 1 0 - 5 8 (H) に示すように、画像表示装置 5 において「 2 6 6 6 O V E R 」などの文字表示 0 5 2 I W 0 1 4 が表示され、賞球数表示示唆演出 F が実行される (ステップ 0 5 2 I W S 3 6 0 参照) 。

【 0 8 1 4 】

40

なお、本例では、賞球数表示示唆演出 F を実行する場合が示されているが、例えば、賞球数表示示唆演出 D の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において「 2 4 5 6 O V E R 」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出 D が実行される。また、例えば、賞球数表示示唆演出 E の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において「 2 5 5 5 O V E R 」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出 E が実行される。

【 0 8 1 5 】

また、図 1 0 - 5 7 および図 1 0 - 5 8 に示す例では、図示を省略しているが、例えば、賞球数が 1 0 0 0 個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出 A の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「 1 0 0 0 O V E R 」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出 A が実行される。また、例えば、賞球数が 2 0 0 0 個に到達したことに

50

もとづいて賞球数強調演出 B の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「2 0 0 0 O V E R」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出 B が実行される。また、例えば、賞球数が 3 0 0 0 個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出 C の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「3 0 0 0 O V E R」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出 C が実行される。また、例えば、賞球数が 4 0 0 0 個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出 D の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「4 0 0 0 O V E R」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出 D が実行される。また、例えば、賞球数が 5 0 0 0 個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出 E の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「5 0 0 0 O V E R」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出 E が実行される。

10

【0 8 1 6】

なお、本例では、賞球数が 4 5 6 個、5 5 5 個、6 6 6 個、2 4 5 6 個、2 5 5 5 個、または 2 6 6 6 個に到達したこと（言い換えれば、大当り遊技中や高確率 / 第 2 K T 状態中の小当りにより付与された遊技価値の合計）に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出 A ~ F を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、高確率 / 第 2 K T 状態中に発生した小当り回数や、高確率 / 第 2 K T 状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出 A ~ F を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0 8 1 7】

次に、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御について説明する。図 1 0 - 5 9 は、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

20

【0 8 1 8】

大当りとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第 1 特別図柄の変動表示が確変大当り（本例では、1 0 R 確変大当りまたは 6 R 確変大当り）となる大当り変動であった場合には、図 1 0 - 5 9（A）に示すように、小当り図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A の Y 参照）。

30

【0 8 1 9】

一方、第 1 特別図柄の変動表示が通常大当り（本例では、6 R 通常大当り）となる大当り変動であった場合には、図 1 0 - 5 9（B）に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第 1 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A の N、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A 参照）。

【0 8 2 0】

なお、はずれや小当りとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図 1 0 - 5 9（C）に示すように、小当り図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 A の N 参照）。

40

【0 8 2 1】

大当りとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第 2 特別図柄の変動表示が確変大当り（本例では、1 0 R

50

確変大当り、6 R 確変大当り、または2 R 確変大当り)となる大当り変動であった場合には、図10-59(D)に示すように、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される(ステップ052 IWS1128BのY参照)。

【0822】

一方、第2特別図柄の変動表示が通常大当り(本例では、2 R 通常大当り)となる大当り変動であった場合には、図10-59(E)に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第2特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される(ステップ052 IWS1128BのN、ステップ052 IWS1129B参照)。

10

【0823】

なお、はずれや小当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図10-59(F)に示すように、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される(ステップ052 IWS1120B、ステップ052 IWS1127BのN参照)。

20

【0824】

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

【0825】

(変形例1)

図10-60は、変形例1における第1特別図柄変動処理(ステップS112A)を示すフローチャートである。図10-60において、ステップ052 IWS1120A~S1127Aの処理は、図10-19に示したそれらの処理と同様であるが、変形例1では、図10-19に示したステップ052 IWS1128Aの判定処理が存在しない。

30

【0826】

変形例1では、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU103は、そのままステップS1129Aの処理に移行し、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ052 IWS1129A)。なお、図10-60において、ステップ052 IWS1130Aの処理は、図10-19に示した処理と同様である。

【0827】

図10-61は、変形例1における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図10-61において、ステップ052 IWS1120B~S1127Bの処理は、図10-22に示したそれらの処理と同様であるが、変形例1では、図10-22に示したステップ052 IWS1128Bの判定処理が存在しない。

40

【0828】

変形例1では、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU103は、そのままステップS1129Bの処理に移行し、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ052 IWS1129B)。なお、図10-61において、ステップ052 IWS1130Bの処理は、図10-22に示した処理と同様である。

【0829】

50

図 10 - 62 は、変形例 1 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【0830】

大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第 1 特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図 10 - 62 (A) に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第 1 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される (ステップ 052 IWS 1127A の N、ステップ 052 IWS 1129A 参照)。

10

【0831】

一方、はずれや小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図 10 - 62 (B) に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 120) に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される (ステップ 052 IWS 1120A、ステップ 052 IWS 1127A の N 参照)。

【0832】

20

大当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第 2 特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図 10 - 62 (C) に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第 2 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される (ステップ 052 IWS 1127B の N、ステップ 052 IWS 1129B 参照)。

【0833】

一方、はずれや小当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図 10 - 62 (D) に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 2 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 120) に対応した値に更新され、第 2 変動時間タイマの更新が再開される (ステップ 052 IWS 1120B、ステップ 052 IWS 1127B の N 参照)。

30

【0834】

(変形例 2)

図 10 - 63 は、変形例 2 における第 1 特別図柄変動処理 (ステップ S 112A) を示すフローチャートである。図 10 - 63 において、ステップ 052 IWS 1120A ~ S 1126A の処理は、図 10 - 19 に示したそれらの処理と同様であるが、変形例 2 では、図 10 - 19 に示したステップ 052 IWS 1127A、S 1128A の判定処理に代えて、ステップ 052 IWS 1127C の処理を含む。

40

【0835】

変形例 2 では、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであれば、そのまま処理を終了する。一方、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当たりとなるものでなければ、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 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 052 IWS 1129A)。なお、図 10 - 63 において、ステップ 052 IWS 1130A の処理は、図 10 - 19 に示した処理と同様である。

【0836】

図 10 - 64 は、変形例 2 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである

50

。図 10 - 64 において、ステップ 052 IWS 1120B ~ S 1126B の処理は、図 10 - 22 に示したそれらの処理と同様であるが、変形例 2 では、図 10 - 22 に示したステップ 052 IWS 1127B , S 1128B の判定処理に代えて、ステップ 052 IWS 1127D の処理を含む。

【0837】

変形例 2 では、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであれば、そのまま処理を終了する。一方、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりとなるものでなければ、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に第 2 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 052 IWS 1129B）。なお、図 10 - 64 において、ステップ 052 IWS 1130B の処理は、図 10 - 22 に示した処理と同様である。

10

【0838】

図 10 - 65 は、変形例 2 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【0839】

大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第 1 特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図 10 - 65 (A) に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 120）に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される（ステップ 052 IWS 1120A、ステップ 052 IWS 1127C の Y 参照）。

20

【0840】

一方、はずれや小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図 10 - 65 (B) に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第 1 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ 052 IWS 1127C の N、ステップ 052 IWS 1129A 参照）。

【0841】

30

大当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第 2 特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図 10 - 65 (C) に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 2 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 120）に対応した値に更新され、第 2 変動時間タイマの更新が再開される（ステップ 052 IWS 1120B、ステップ 052 IWS 1127D の Y 参照）。

【0842】

40

一方、はずれや小当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図 10 - 65 (D) に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第 2 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ 052 IWS 1127D の N、ステップ 052 IWS 1129B 参照）。

【0843】

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

50

ように構成してもよい。

【 0 8 4 4 】

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

【 0 8 4 5 】

また、例えば、通常状態（低確率／低ベース状態）中に、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示されたときに、実行中の第2特別図柄の変動表示がはずれ変動、小当たり変動、または大当たり変動のいずれであっても強制はずれ停止するように構成してもよい。そのように構成すれば、本例では、低確率／高ベース状態において50回の変動表示を終了すれば低確率／低ベース状態に移行するのであるが（図10 - 29参照）、50回の変動表示を終了して低確率／低ベース状態に移行したときに第2保留記憶が1～4個溜まっており、その中に大当たりとなる第2保留記憶がある場合に、強制はずれ停止とすることによって、意図しないタイミングで大当たりとなることを防止することができる。また、特に、本例のようにKT状態に制御可能に構成した遊技機では、通常状態（低確率／低ベース状態）において右打ち操作を行うことにより、始動入賞しやすい第2始動入賞口に始動入賞させて第2特別図柄の変動表示を行わせながら、第1始動入賞口に始動入賞させて第1特別図柄の変動表示を行わせるような攻略方法も可能であること、そのような攻略方法の防止対策として有効である。

【 0 8 4 6 】

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

【 0 8 4 7 】

（変形例3）

また、本特徴部052IWでは、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで、同様の制御により強制的にはずれ図柄を停止表示させる制御を行う場合（図10 - 59参照）を示したが、異なる制御としてもよい。図10 - 66は、変形例3における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。なお、変形例3において、第1特別図柄変動処理は、図10 - 19に示した処理と同様である。図10 - 66において、ステップ052IWS1120B～S1125Bの処理は、図10 - 22に示したそれらの処理と同様であるが、変形例3では、図10 - 22に示したステップ052IWS1126B～S1128Bの判定処理が存在しない。従って、変形例3では、第1特別図柄表示装置4Aにて大当たり図柄を導出表示していなければ（ステップ052IWS1125BのN）、CPU103は、そのまま処理を終了する。

【 0 8 4 8 】

図10 - 67は、変形例3における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【 0 8 4 9 】

図10 - 67（A）、（C）に示すように、変形例3では、はずれや小当たり、確変大当たりとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図10 - 59（A）、（C）と同様に、小当たり図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。また、図10 - 67（D）、（F）に示すように、はずれや小当たり、確変大当たりとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図10 - 59（D）、（F）と同様に、小当たり図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。

【 0 8 5 0 】

また、図10 - 67（B）に示すように、変形例3では、通常大当たりとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合に

は、図 10 - 59 (B) と同様に、小当り図柄が停止表示されたときに、第 1 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される。

【0851】

一方、図 10 - 67 (E) に示すように、変形例 3 では、通常大当りとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図 10 - 59 (E) とは異なり、小当り図柄が停止表示されても第 2 特別図柄の変動表示が継続される。

【0852】

図 10 - 67 に示すように、変形例 3 では、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合と第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合とで、特別図柄の変動表示をはずれ図柄で強制的に停止表示する制御が異なっている。

【0853】

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

【0854】

(変形例 4)

図 10 - 68 は、変形例 4 における第 1 特別図柄変動処理 (ステップ S 112A) を示すフローチャートである。図 10 - 68 において、ステップ 052 IWS 1120A ~ S 1128A の処理は、図 10 - 19 に示したそれらの処理と同様である。

【0855】

変形例 4 では、ステップ 052 IWS 1128A で 10R 確変大当りおよび 6R 確変大当りのいずれともならない (すなわち、6R 通常大当りとなる) 第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、CPU 103 は、確変フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 052 IWS 1131A)。確変フラグがセットされていなければ (すなわち、確変状態でなければ)、そのまま処理を終了する。確変フラグがセットされていれば (すなわち、確変状態であれば)、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 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 052 IWS 1129A)。なお、ステップ 052 IWS 1130A の処理は、図 10 - 19 に示した処理と同様である。

【0856】

変形例 4 では、ステップ 052 IWS 1131A の判定処理が実行されることによって、通常大当りとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合に、一律に第 1 特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示されるのではなく、確変状態中である場合に第 1 特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される。一方、通常大当りとなる第 1 特別図柄の変動表示中であっても、確変状態中でなければ、小当り図柄が停止表示されても第 2 特別図柄の変動表示が継続される。

【0857】

10

20

30

40

50

図 10 - 69 は、変形例 4 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図 10 - 69 において、ステップ 052 IWS 1120B ~ S 1128B の処理は、図 10 - 22 に示したそれらの処理と同様である。

【0858】

変形例 4 では、ステップ 052 IWS 1128B で 10R 確変大当り、6R 確変大当り、および 2R 確変大当りのいずれともならない（すなわち、2R 通常大当りとなる）第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、CPU 103 は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 052 IWS 1131B）。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、そのまま処理を終了する。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に第 2 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 052 IWS 1129B）。なお、ステップ 052 IWS 1130B の処理は、図 10 - 22 に示した処理と同様である。

10

【0859】

変形例 4 では、ステップ 052 IWS 1131B の判定処理が実行されることによって、通常大当りとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合に、一律に第 2 特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示されるのではなく、確変状態中である場合に第 2 特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される。一方、通常大当りとなる第 2 特別図柄の変動表示中であっても、確変状態中でなければ、小当り図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。

20

【0860】

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

30

【0861】

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

【0862】

以上に説明したように、本特徴部 052 IW によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、KT 状態）に制御可能である。そして、特定領域（例えば、特殊入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことに対応して、設定示唆演出（例えば、小当り入賞時示唆演出）を実行可能である。そのため、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

40

【0863】

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

【0864】

50

なお、本例では、特定領域として特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて設定示唆演出（本例では、小当り入賞時示唆演出）を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定領域として始動入賞口（入賞球装置 6 A、可変入賞球装置 6 B）や、一般入賞口 10、大入賞口への遊技球の入賞にもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、特定領域としてアウト口への遊技球の進入にもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、特定領域として通過ゲート 41 などゲート類を遊技球が通過したことにもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0865】

また、本特徴部 052IW によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、KT 状態）に制御可能である。また、設定示唆演出（例えば、賞球数表示示唆演出）を実行可能であり、特別状態に制御される期間の長さによって、設定示唆演出の実行されやすさが異なる（例えば、図 10 - 43 に示すように、賞球数が 456 個に達したときには 3 % の確率で賞球数表示示唆演出 A を実行可能であり、賞球数が 555 個に達したときには 2 % の確率で賞球数表示示唆演出 B を実行可能であり、賞球数が 666 個に達したときには 1 % の確率で賞球数表示示唆演出 C を実行可能であり、賞球数が 2456 個に達したときには 5 % の確率で賞球数表示示唆演出 D を実行可能であり、賞球数が 2555 個に達したときには 3 % の確率で賞球数表示示唆演出 E を実行可能であり、賞球数が 2666 個に達したときには 2 % の確率で賞球数表示示唆演出 F を実行可能である）。そのため、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0866】

なお、本例では、「特別状態に制御される期間の長さ」として、賞球数が 456 個や、555 個、666 個、2456 個、2555 個、2666 個に到達したタイミング（言い換えれば、ある特定の遊技価値が付与されるまでの期間）で賞球数表示示唆演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、「特別状態に制御される期間の長さ」は、有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御される期間の長さや、特殊状態（本例では、小当り遊技状態）に制御される期間の長さであってもよいし、これらの合計期間の長さであってもよい。

【0867】

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

【0868】

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

【0869】

なお、一般に遊技機において、賞球数がある特定の数に達して「×××× OVER」などの表示を行う場合には、本例で示した賞球数強調演出の「1000 OVER」や「

10

20

30

40

50

「2000 OVER」などの表示のように賞球1000個単位で表示するなど、ある程度限がよい単位で表示される。これに対して、本例で示した賞球数表示示唆演出は、賞球数が456個や、555個、666個、2456個、2555個、2666個に到達したタイミングという通常とは異なるタイミングで実行されるので、賞球数表示示唆演出の発生タイミングに違和感を与えつつ、高設定を期待させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0870】

また、本特徴部052IWによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図10-3および図10-4参照）。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

【0871】

また、本特徴部052IWによれば、特殊状態への制御に対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、高確率ノ第2KT状態中に小当りとなり特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、特殊状態への制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0872】

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

【0873】

また、本特徴部052IWによれば、有利状態に制御されているときおよび特殊状態に制御されているときに、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7、特殊可変入賞球装置17）を遊技媒体（例えば、遊技球）が進入容易な進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難または不可能な進入非容易状態（例えば、閉状態）とに制御可能である。また、可変手段が進入容易状態に制御されたことに対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、特別可変入賞球装置7や特殊可変入賞球装置17が開状態となって、大入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、可変手段の制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0874】

なお、本例では、大入賞口や、特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて設定示唆演出（本例では、小当り入賞時示唆演出、賞球数表示示唆演出）を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、特別可変入賞球装置7や特殊可変入賞球装置17が開状態に制御されたときに開放演出を実行する場合に、その開放演出の演出態様を変化させることにより、設定示唆演出を実行するように構成してもよい。そのよ

10

20

30

40

50

うに何らかの形式で、可変手段が進入容易状態に制御されたことに対応して、設定示唆演出を実行するものであればよい。

【0875】

また、本特徴部052IWによれば、遊技状態の制御が切り替わるとき（例えば、大当たり遊技の開始時や終了時、低確率/第1KT状態から通常状態（低確率/低ベース状態）に移行するとき）に、設定示唆演出を実行可能である（例えば、ステップ052IWS624で右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させる）。そのため、遊技状態の制御の切り替わりに関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0876】

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

【0877】

また、本例では、右打ち表示や左打ち表示の表示態様を変化させることによって、設定示唆演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり開始時のファンファーレ演出や、大当たり終了時のエンディング演出の演出態様を変化させることにより、設定示唆演出を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0878】

また、本特徴部052IWによれば、特別状態における特殊状態への制御回数、特別状態中における特殊状態により付与された遊技価値の合計、または特別状態中における可変表示の実行回数に応じて、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、賞球数が456個、555個、666個、2456個、2555個、または2666個に到達したことに応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出A～Fを実行する。または、例えば、高確率/第2KT状態中に発生した小当たり回数や、高確率/第2KT状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出A～Fを実行するように構成してもよい。）。そのため、特殊状態への制御回数、遊技価値の合計、または可変表示の実行回数に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0879】

また、本特徴部052IWによれば、特別状態として、有利特別状態（例えば、第2KT状態）と、該有利特別状態と比較して遊技者にとって不利な不利特別状態（例えば、第1KT状態）とに制御可能である。また、有利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときと、不利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときとで、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、第2KT状態中に小当たりとなって特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ、小当たり入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、特別状態の種類に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0880】

なお、本例では、第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ小当たり入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合にも

10

20

30

40

50

小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成し、第2 K T状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合であるか、第1 K T状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合であるかに応じて、異なる割合で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、非 K T状態中に特殊入賞口へのイレギュラーな遊技球の入賞が発生した場合にも、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0881】

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

10

【0882】

なお、本特徴部052IWでは、10R確変大当り、6R確変大当り、および6R通常大当りにもとづく大当り遊技中と高確率/第2 K T状態（小当り R U S H）中に賞球数カウンタの値および賞球数表示を更新し、2R確変お当りおよび2R通常大当りにもとづく大当り遊技中と高ベース状態（高確率/第1 K T状態、低確率/第1 K T状態）中は賞球数カウンタの値を更新しない（ただし、賞球数カウンタのリセットまではしない）とともに、原則として賞球数表示を非表示とし、低確率/第1 K T状態において50回の変動表示を終了して通常状態（低確率/低ベース状態）に移行したときに賞球数カウンタの値をリセットするように制御する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。2R確変大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技中も賞球数カウンタの値を更新するように構成してもよい。

20

【0883】

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

30

【0884】

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

【0885】

また、本特徴部052IWでは、「設定示唆演出」として、現在の設定値が設定値「1」～「6」のいずれかを示唆する態様で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、現在の設定値を示唆するのではなく、遊技機への電源投入時に設定値を変更する設定変更が行われたか否かを示唆する態様により設定示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように、「設定示唆演出」とは、何らかの形式で設定に関する示唆を行うものであればよい。

40

【0886】

また、本特徴部052IWによれば、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを並行して実行可能であり、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに有利状態と

50

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

10

【0887】

具体的には、第2KT状態（小当りRUSH）または確変状態に移行したにもかかわらず、一方の識別情報の残り保留に対応する変動表示で通常大当り（非確変大当り）となる場合には、第2KT状態（小当りRUSH）または確変状態が直ぐに終了してしまうことになり、遊技に対する興趣が低下してしまうおそれがある。一方で、その一方の識別情報の残り保留に対応する変動表示で一律に強制的にはずれ図柄を停止表示（強制はずれ）させてしまうと、確変大当りとなる変動表示であっても強制はずれとすることになり、有利状態（大当り遊技状態）において遊技者に付与される遊技価値が減少してしまい好ましくない。そこで、本特徴部052IWでは、通常大当り（非確変大当り）となる変動表示を対象に強制はずれとする一方で、確変大当りとなる変動表示については変動延長（変動時間の計測を中断）することにより、遊技者に付与される遊技価値の減少を抑えつつ、遊技に対する興趣を向上できるようにしている。

20

【0888】

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

30

【0889】

また、本特徴部052IWによれば、特殊状態による遊技価値（例えば、賞球）が付与されやすい特別状態（例えば、第2KT状態）に制御可能である。そのため、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0890】

また、本特徴部052IWによれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、第1特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特定状態に制御し（例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する）、第2特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて非特定状態に制御する（例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない）。そのため、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

40

【0891】

また、本特徴部052IWによれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状

50

態（確変状態））に制御可能である。また、有利状態に制御されているときに特定領域（例えば、V領域052IW104）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、特定状態に制御可能である。そして、第1特定表示結果が導出表示された場合に、第2特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する（図10-11参照）。そのため、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

【0892】

また、本特徴部052IWによれば、第1識別情報の可変表示を実行する場合と第2識別情報の可変表示を実行する場合のいずれであっても、特殊表示結果を導出表示可能である（図10-3、図10-4参照）。また、第1識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第2識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、第1識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する（図10-67（B）参照）。また、第2識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第1識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第2識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（図10-67（E）参照）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第1識別情報の可変表示であるか第2識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

10

【0893】

また、本特徴部052IWによれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する（図10-68、図10-69参照）。また、非特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（図10-68、図10-69参照）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

20

30

【0894】

また、本特徴部052IWによれば、第1始動領域（例えば、第1始動入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が進入したことにもとづいて第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を実行可能であり、第2始動領域（例えば、第2始動入賞口）を遊技媒体が進入したことにもとづいて第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能である。また、遊技媒体が進入可能な第1状態（例えば、開状態）と遊技媒体が進入困難または進入不可能な第2状態（例えば、閉状態）とに変化可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置17）を備える。また、第1識別情報および第2識別情報のいずれかの可変表示が実行された後に、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも有利度が低い特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とのいずれかに制御可能であり、特殊状態に制御されているときに可変手段を第1状態に制御する。また、第1始動領域は、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路（例えば、遊技領域の左方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ、可変手段は、移動経路のうち特定経路（例えば、遊技領域の右方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられている。また、特定経路への遊技媒体の発射を促進するための特定報知（例えば、図10-56（1）、（2）に示す右打ち報知）を実行可能であり、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、特定報知を実行しない（例えば、図10-56（3）参照）。そのため、遊技媒体の発射の促進について適切な報知を行うことができる。

40

50

【 0 8 9 5 】

具体的には、本特徴部 0 5 2 I W 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、適切な報知を実現することができる。

10

【 0 8 9 6 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、第 1 識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第 1 保留記憶手段（例えば、第 1 保留記憶バッファ）と、第 2 識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第 2 保留記憶手段（例えば、第 2 保留記憶バッファ）とを備える。また、第 1 識別情報の可変表示の表示結果または第 2 識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、第 1 識別情報の可変表示の表示結果または第 2 識別情報の可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、第 2 識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、K T 状態）に制御可能である。また、第 1 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示とを並行して実行しているときに、一方の可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示させたことにもとづいて、他方の可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）を導出表示させる。そのため、可変表示を強制的に終了させることができ、保留記憶を円滑に消化することができる。

20

【 0 8 9 7 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、特殊状態に制御されたときに所定価値を付与可能（例えば、特殊入賞口への遊技球の入賞にもとづき 1 0 個の賞球を払い出す）であるとともに、有利状態に制御されたときに所定価値よりも高い価値を付与可能（例えば、大入賞口への遊技球の入賞にもとづき 1 5 個の賞球を払い出す）である。また、特定報知として、第 1 特定報知（例えば、図 1 0 - 5 6（1），（2）に示す右打ち表示器 2 6 および右打ち報知用 L E D 3 7 の点灯）と、該第 1 特定報知よりも視認性が高い第 2 特定報知（例えば、図 1 0 - 5 6（1）に示す右打ち表示 0 5 2 I W 0 0 7 の表示）とを実行可能である。また、有利状態に制御されるときには、第 1 特定報知および第 2 特定報知を実行し（図 1 0 - 5 6（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 1 0 - 5 6（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。

30

40

【 0 8 9 8 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当り A ~ C）に制御可能である。また、第 1 識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第 2 識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときと比較して、高い割合により有利度が低い種類の特殊状態（例えば、小当り A）に制御する。また、第 2 識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときに、特定報知を実行する（図 1 0 - 5 6（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。

【 0 8 9 9 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、少なくとも第 1 識別情報の可変表示に対応して可

50

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。

【０９００】

また、本特徴部０５２ＩＷによれば、特定経路における可変手段の上流側に、遊技媒体の移動を遅延させるための遅延手段（例えば、可変入賞球装置６Ｂに設けられた規制片）を備える。そのため、通常時に第２識別情報の可変表示が実行された後の特殊状態への制御が実行されるタイミングに対して狙い打ちされることを防止することができる。従って、遊技機に対する攻略対策を強化することができる。

10

【０９０１】

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。

【０９０２】

また、本特徴部０５２ＩＷによれば、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３））と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）とを備える。また、遊技制御手段は、所定の報知を行う報知手段（例えば、右打ち表示器２６）による報知の実行を制御する。また、演出制御手段は、報知手段による報知に対応して特定報知（例えば、右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯）を実行する。そのため、演出制御手段の処理負担を軽減しつつ、適切な報知を実現することができる。

20

【０９０３】

なお、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行された場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行された場合であるかに関係なく、大当たり遊技中に右打ち報知を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技領域の左方に特別可変入賞球装置（左大入賞口）が設けられているとともに遊技領域の右方にも特別可変入賞球装置（右大入賞口）が設けられ、第１特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左大入賞口を開放し、第２特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右大入賞口を開放するように構成された遊技機に適用する場合には、第２特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右打ち報知を実行する一方で、第１特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。また、このように構成した場合には、第１特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左打ち報知を実行するように構成してもよい。すなわち、特定報知実行手段は、可変手段（この例では、右大入賞口）を制御対象とした種別の有利状態に制御されるときに、特定報知を実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、第１特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左打ち報知を実行することにより、遊技者が誤って右打ち操作を行うことを抑制することができる。遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

30

40

【０９０４】

また、本例では、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられていることから、ＫＴ状態中も右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第２始動入賞口が遊技領域の左方に設けられた遊技機に適用する場合には、ＫＴ状態中や高ベース状態中、時短状態中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。

【０９０５】

また、本例では、大当たり遊技中のみ右打ち表示器２６および右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯の点灯に加えて画像表示装置５の表示画面において右打ち表示０５２ＩＷ００７を表

50

示することにより右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2KT状態中(小当りRUSH中)であっても、大当り遊技終了後の最初の変動表示を実行する場合には、右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯の点灯に加えて画像表示装置5の表示画面において右打ち表示052IW007を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。または、この場合、例えば、大当り遊技終了時のエンディング期間において、右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯の点灯に加えて画像表示装置5の表示画面において右打ち表示052IW007を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。

【0906】

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10-56(1)で示したような比較的大きなサイズの右打ち表示052IW007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。

【0907】

また、小当り制御の仕方は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、複数の特殊可変入賞球装置を備え、小当り種別に応じて開放対象となる特殊可変入賞球装置(特殊入賞口)が異なるように構成し、第1特別図柄の変動表示で小当りとなる場合と第2特別図柄の変動表示で小当りとなる場合とで小当り種別の選択割合が異なるように構成してもよい。この場合、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が少ない特殊可変入賞球装置が開放する小当り種別(または入賞率が低い開放態様の小当り種別)が選択されやすく、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が多い特殊可変入賞球装置が開放する小当り種別(または入賞率が高い開放態様の小当り種別)が選択されやすくなるように構成してもよい。

【0908】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合には小当り遊技中に右打ち報知を行い(図10-56(2)参照)、第1特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合には小当り遊技中に右打ち報知を行わない(図10-56(3)参照)場合を示したが、第2特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合にも右打ち報知を行わない場合があるように構成してもよい。例えば、通常状態中であり左打ち操作を行うべき状況において第2特別図柄の変動表示が実行されて小当りが発生した場合には、その小当り遊技中に右打ち報知を行わないように構成してもよい。

【0909】

また、本特徴部052IWによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果(例えば、小当り図柄)が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値(例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値)を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、非特定状態(例えば、非確変状態)と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態(例えば、確変状態)とに制御可能である。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値(例えば、大当り判定用の判定値)と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値(例えば、小当り判定用の判定値)とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値(例えば、設定値「1」～「6」)のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、かつ非特定状態に制御されているときと特定状態に制御されているときとで共通である(図10-3および図10-4参照)。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

【0910】

10

20

30

40

50

具体的には、設定値によって大当たり選確率以外の抽選確率や種別振り分けが変化すると、設定値によって有利度合いの差（出玉性能の差）が顕著になりすぎ、射幸性が過度に高くなるおそれがある。そこで、本特徴部 0 5 2 I W では、特殊判定値の数を設定値によらず共通とする（小当たり選確率を共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【 0 9 1 1 】

また、本特徴部 0 5 2 I W 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、K T 状態）に制御可能である。そのため、特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

10

【 0 9 1 2 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、特別状態として、第 1 特別状態（例えば、第 1 K T 状態）と該第 1 特別状態よりも有利度が高い第 2 特別状態（例えば、第 2 K T 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。

【 0 9 1 3 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、特別状態の有利度に対応した特別示唆演出（例えば、図 10 - 5 5 に示す小当たり R U S H 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。

20

【 0 9 1 4 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）および特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図 10 - 5 4 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。

【 0 9 1 5 】

なお、本例では、はずれとなる変動表示において小当たり R U S H 継続示唆演出や設定値示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり遊技中や小当たり遊技中に小当たり R U S H 継続示唆演出や設定値示唆演出を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

30

【 0 9 1 6 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当たり A ~ C ）に制御可能である。また、特殊状態の種類を決定するための特殊種類判定値（例えば、小当たり種別判定値）を用いて、特殊状態の種類を決定する。また、特殊種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図 10 - 6 参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【 0 9 1 7 】

具体的には、本特徴部 0 5 2 I W では、特殊種類判定値の数を設定値によらず共通とする（小当たり種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

40

【 0 9 1 8 】

なお、本例では、図 10 - 6 に示すように、設定値「 1 」～「 6 」のいずれであるかに関係なく、小当たり種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「 1 」～「 6 」のいずれであるかに応じて小当たり種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【 0 9 1 9 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、複数種類の有利状態（例えば、10 R 確変大当たり、6 R 確変大当たり、6 R 通常大当たり、2 R 確変大当たり、2 R 通常大当たり）に制御可能であ

50

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 10 - 5 参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【0920】

具体的には、本特徴部 052IW では、有利種類判定値の数を設定値によらず共通とする（大当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【0921】

なお、本例では、図 10 - 5 に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、大当り種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて大当り種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

10

【0922】

また、本特徴部 052IW によれば、可変表示態様を決定するための可変表示態様判定値（例えば、変動パターン判定値）を用いて、可変表示態様を決定する。また、可変表示態様判定値の数は、設定値によらず共通である（図 10 - 10 参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【0923】

具体的には、本特徴部 052IW では、可変表示態様判定値の数を設定値によらず共通とする（変動パターンの振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

20

【0924】

特に、変動パターンの選択割合が設定値によって異なると、1の小当り制御から次の小当り制御までの期間が変化することになり、小当り当選確率を共通としても大当り抽選以外の要素で有利度合い（出玉性能の差）が大きく異なってしまう、好ましくないが、本特徴部 052IW では、設定値によらず変動パターンの選択割合を共通とすることにより、そのような問題が生じないようにしている。

【0925】

なお、本例では、図 10 - 10 に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、変動パターンの割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて変動パターンの決定割合を異ならせて、変動時間の差を設けることにより、設定値によって変動効率を異ならせるようにし、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

30

【0926】

また、本特徴部 052IW によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果とすることを決定するための所定判定値（例えば、はずれ判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図 10 - 3 および図 10 - 4 参照）。また、所定判定値は、全ての設定値に対応する判定値に含まれ、所定判定値の数は、設定値に応じて異なる（図 10 - 3 および図 10 - 4 参照）。そのため、設定値の推測の困難性を

40

50

高めて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0927】

また、本特徴部052IWによれば、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能である。また、所定判定値は、全ての設定値の特定状態に対応する判定値に含まれる（図10-3および図10-4参照）。そのため、特定状態中における設定値の推測の困難性を高めることができる。

【0928】

また、本特徴部052IWによれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能である（例えば、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）。また、第2識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数は、第1識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数よりも多く、特定状態中の第2識別情報の可変表示に対応する判定値には、所定判定値が含まれる（図10-3および図10-4参照）。そのため、特定状態中の第2識別情報の可変表示の表示結果を用いた設定値の推測の困難性を高めることができる。

10

【0929】

また、本特徴部052IWによれば、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。また、特別状態に制御され、所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図10-54に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0930】

また、本特徴部052IWによれば、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を行うことが可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、第2識別情報の可変表示に対応する判定値のうち特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり（図10-4参照）、第1識別情報の可変表示に対応する判定値と第2識別情報の可変表示に対応する判定値とで、特殊判定値の数が異なる（図10-3および図10-4参照）。そのため、適切な遊技性を実現しつつ、遊技の単調さを解消することができる。

30

40

【0931】

なお、特許文献1（特開2017-148127号公報）に記載された遊技機では、識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示（強制はずれ停止）する制御に関して、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できなかった。そこで、本特徴部052IWには、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる遊技機を提供することを目的として、以下に示す（手段A1）～（手段A6）に示す遊技機の特徴的構成も開示されている。

【0932】

（手段A1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可

50

変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップＳ２５Ａ，Ｓ２５Ｂを実行する部分）と、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップＳ１２２～Ｓ１２５を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップＳ１２６～Ｓ１２８を実行する部分）とを備え、可変表示実行手段は、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにともづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示しない第１制御（例えば、第１変動時間タイマまたは第２変動時間タイマの更新が中断され、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示が継続して実行される）と、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果（例えば、はずれ図柄）で導出表示する第２制御（例えば、はずれ図柄を表示して停止する（例えば、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される））とを実行可能であり、一方の識別情報の可変表示において導出表示される表示結果によって第１制御と第２制御とのいずれが実行されるかが異なる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０５２ＩＷＳ１１２８Ａ，Ｓ１１２８Ｂの判定結果によってステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ａ，Ｓ１１３０Ａ，Ｓ１１２９Ｂ，Ｓ１１３０Ｂを実行する。例えば、変形例１において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０５２ＩＷＳ１１２７Ａ，Ｓ１１２７Ｂの判定結果によってステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ａ，Ｓ１１３０Ａ，Ｓ１１２９Ｂ，Ｓ１１３０Ｂを実行する。例えば、変形例２において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０５２ＩＷＳ１１３０Ｃ，Ｓ１１３０Ｄの判定結果によってステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ａ，Ｓ１１３０Ａ，Ｓ１１２９Ｂ，Ｓ１１３０Ｂを実行する。）ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる。

【０９３３】

（手段Ａ２）手段Ａ１において、特殊状態による遊技価値（例えば、賞球）が付与されやすい特別状態（例えば、第２ＫＴ状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップ０５２ＩＷＳ２２０８を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０９３４】

（手段Ａ３）手段Ａ１または手段Ａ２において、特定表示結果には、第１特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第２特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップ０５２ＩＷＳ２２０６を実行する部分）を備え、特定状態制御手段は、第１特定表示結果が導出表示されたことにともづいて特定状態に制御し（例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する）、第２特定表示結果が導出表示されたことにともづいて非特定状態に制御する（例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

【０９３５】

（手段Ａ４）手段Ａ１から手段Ａ３のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第１

特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第２特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップ０５２ＩＷＳ２２０６を実行する部分）を備え、特定状態制御手段は、有利状態に制御されているときに特定領域（例えば、Ｖ領域０５２ＩＷ１０４）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、特定状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０５２ＩＷＳ２４０４，Ｓ２４０５，Ｓ２２０４～Ｓ２２０６を実行する）、第１特定表示結果が導出表示された場合に、第２特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する（図１０－１１（１）に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１の開放期間が長い。一方、図１０－１１（２）に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１の開放期間が極めて短い。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

10

【０９３６】

（手段Ａ５）手段Ａ１から手段Ａ４のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第１特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第２特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、第１特定表示結果が導出表示される方が、第２特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される）、可変表示実行手段は、第１識別情報の可変表示を実行する場合と第２識別情報の可変表示を実行する場合のいずれであっても、特殊表示結果を導出表示可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０５２ＩＷＳ６４Ａ，Ｓ６４Ｂを実行する。図１０－３、図１０－４参照。）、第１識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第２識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、第１識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し（例えば、変形例３において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０５２ＩＷＳ１１２８ＡでＮのときステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ａ，Ｓ１１３０Ａを実行する。図１０－６７（Ｂ）参照。）、第２識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第１識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第２識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（例えば、変形例３において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０５２ＩＷＳ１１２６Ｂ～Ｓ１１２８Ｂの処理を行わない。図１０－６６、図１０－６７（Ｅ）参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第１識別情報の可変表示であるか第２識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

20

30

【０９３７】

（手段Ａ６）手段Ａ１から手段Ａ５のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第１特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第２特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、第１特定表示結果が導出表示される方が、第２特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される）、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップ０５２ＩＷＳ２２０６を実行する部分）を備え、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一

40

50

方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し（例えば、変形例 4 において、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）は、ステップ 052 IWS 1131A, S 1131B で Y のときステップ 052 IWS 1129A, S 1130A を実行する。図 10 - 68、図 10 - 69 参照。）、非特定状態に制御されているときに、第 1 識別情報および第 2 識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第 2 特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（例えば、変形例 4 において、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）は、ステップ 052 IWS 1131A, S 1131B で N のときステップ 052 IWS 1129A, S 1129B に移行しない。図 10 - 68、図 10 - 69 参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

10

【0938】

なお、特許文献 1（特開 2017 - 148127 号公報）に記載された遊技機では、識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示（強制はずれ停止）する制御に関して、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できなかった。そこで、本特徴部 052 IW には、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる遊技機を提供することを目的として、以下に示す（手段 B 1）～（手段 B 6）に示す遊技機の特徴的構成も開示されている。

20

【0939】

（手段 B 1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示と第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）におけるステップ S 25A, S 25B を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）におけるステップ S 122 ~ S 125 を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）におけるステップ S 126 ~ S 128 を実行する部分）とを備え、可変表示実行手段は、第 1 識別情報の可変表示を実行する場合と第 2 識別情報の可変表示を実行する場合のいずれであっても、特殊表示結果を導出表示可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）は、ステップ 052 IWS 64A, S 64B を実行する。図 10 - 3、図 10 - 4 参照。）、第 1 識別情報および第 2 識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示しない第 1 制御（例えば、第 1 変動時間タイマまたは第 2 変動時間タイマの更新が中断され、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される）と、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果（例えば、はずれ図柄）で導出表示する第 2 制御（例えば、はずれ図柄を表示して停止する（例えば、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される））とを実行可能であり、一方の識別情報の可変表示において導出表示される表示結果によって第 1 制御と第 2 制御とのいずれが実行されるかが異なる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）は、ステップ 052 IWS 1128A, S 1128B の判定結果によってステップ 052 IWS 1129A, S 1130A, S 1129B, S 1130B を実行する。例えば、変形例 1 において、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）は、ステップ 052 IWS 1127A, S 1127B の判定結果によってステップ 052 IWS 1129A,

30

40

50

S 1 1 3 0 A , S 1 1 2 9 B , S 1 1 3 0 B を実行する。例えば、変形例 2 において、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) は、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 C , S 1 1 3 0 D の判定結果によってステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A , S 1 1 3 0 A , S 1 1 2 9 B , S 1 1 3 0 B を実行する。) ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる。

【 0 9 4 0 】

(手段 B 2) 手段 B 1 において、特殊状態による遊技価値 (例えば、賞球) が付与されやすい特別状態 (例えば、第 2 K T 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 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) におけるステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 8 を実行する部分) を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【 0 9 4 1 】

(手段 B 3) 手段 B 1 または手段 B 2 において、特定表示結果には、第 1 特定表示結果 (例えば、確変大当り図柄) と第 2 特定表示結果 (例えば、通常大当り図柄) とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態 (例えば、低確率状態) と比較して有利状態に制御されやすい特定状態 (例えば、高確率状態 (確変状態)) に制御可能な特定状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) におけるステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 6 を実行する部分) を備え、特定状態制御手段は、第 1 特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特定状態に制御し (例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する) 、第 2 特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて非特定状態に制御する (例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

20

【 0 9 4 2 】

(手段 B 4) 手段 B 1 から手段 B 3 のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第 1 特定表示結果 (例えば、確変大当り図柄) と第 2 特定表示結果 (例えば、通常大当り図柄) とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態 (例えば、低確率状態) と比較して有利状態に制御されやすい特定状態 (例えば、高確率状態 (確変状態)) に制御可能な特定状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) におけるステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 6 を実行する部分) を備え、特定状態制御手段は、有利状態に制御されているときに特定領域 (例えば、V 領域 0 5 2 I W 1 0 4) を遊技媒体 (例えば、遊技球) が通過したことにもとづいて、特定状態に制御可能であり (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) は、ステップ 0 5 2 I W S 2 4 0 4 , S 2 4 0 5 , S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 6 を実行する) 、第 1 特定表示結果が導出表示された場合に、第 2 特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する (図 1 0 - 1 1 (1) に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 の開放期間が長い。一方、図 1 0 - 1 1 (2) に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 の開放期間が極めて短い。) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

30

40

【 0 9 4 3 】

(手段 B 5) 手段 B 1 から手段 B 4 のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第 1 特定表示結果 (例えば、確変大当り図柄) と第 2 特定表示結果 (例えば、通常大当り図柄) とがあり、第 1 特定表示結果が導出表示される方が、第 2 特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く (例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される) 、可変表示実行手段は、第 1 識別情報の可変表示であって第 2 特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第 2 識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、第 1 識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し (例えば、変

50

形例 3 において、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 (具体的には、CPU 103) は、ステップ 052 IWS 1128A で N のときステップ 052 IWS 1129A , S 1130A を実行する。図 10 - 67 (B) 参照。) 、第 2 識別情報の可変表示であって第 2 特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第 1 識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第 2 識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない (例えば、変形例 3 において、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 (具体的には、CPU 103) は、ステップ 052 IWS 1126B ~ S 1128B の処理を行わない。図 10 - 66、図 10 - 67 (E) 参照。) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第 1 識別情報の可変表示であるか第 2 識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

10

【 0944 】

(手段 B6) 手段 B1 から手段 B5 のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第 1 特定表示結果 (例えば、確変大当り図柄) と第 2 特定表示結果 (例えば、通常大当り図柄) とがあり、第 1 特定表示結果が導出表示される方が、第 2 特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く (例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される) 、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態 (例えば、低確率状態) と比較して有利状態に制御されやすい特定状態 (例えば、高確率状態 (確変状態)) に制御可能な特定状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 (具体的には、CPU 103) におけるステップ 052 IWS 2206 を実行する部分) を備え、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第 1 識別情報および第 2 識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第 2 特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し (例えば、変形例 4 において、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 (具体的には、CPU 103) は、ステップ 052 IWS 1131A , S 1131B で Y のときステップ 052 IWS 1129A , S 1130A を実行する。図 10 - 68、図 10 - 69 参照。) 、非特定状態に制御されているときに、第 1 識別情報および第 2 識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第 2 特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない (例えば、変形例 4 において、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 (具体的には、CPU 103) は、ステップ 052 IWS 1131A , S 1131B で N のときステップ 052 IWS 1129A , S 1129B に移行しない。図 10 - 68、図 10 - 69 参照。) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

20

30

【 0945 】

なお、この特徴部 052 IW で示した構成は、特徴部 21 TM で示した構成と適宜組み合わせ合わせて遊技機を構成することが可能である。例えば、特徴部 21 TM で示した設定値を変更可能とする構成を本特徴部 052 IW に適用し、設定値示唆演出を実行可能に構成したり、小当り RUSH 継続示唆演出を実行可能に構成したり、右打ち報知を実行可能に構成したり、オーバー入賞時示唆演出を実行可能に構成したり、小当り入賞時示唆演出を実行可能に構成したり、賞球数表示示唆演出を実行可能に構成したりしてもよい。また、例えば、特徴部 21 TM で示した設定値を変更可能とする構成を本特徴部 052 IW に適用し、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合に、その一方の特別図柄の変動表示をはずれ図柄で強制的に停止表示させたり変動表示を継続させたりするように構成してもよい。

40

【 0946 】

また、特徴部 021 TM で示した構成を適用する場合、図 9 - 5 に示すように、エンディング演出の態様を異ならせることによって、設定値を示唆するように構成してもよい。この場合、例えば、エンディング演出において、小当り RUSH やチャンスモードなどを

50

含むモード移行報知を実行したり、プリペイドカードなどのカード取り忘れ防止報知を実行したり、メーカーロゴ表示を表示したりするように構成し、それらのモード移行報知や、カード取り忘れ防止報知、メーカーロゴ表示の表示態様を変化させたり、同時に表示する画像の表示態様を変化させたりすることにより、設定値を示唆するように構成してもよい。

【0947】

[特徴部18TMに関する説明]

次に、特徴部18TMに関して説明する。本実施形態では、前述した（特徴部052IW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。

10

【0948】

また、本実施形態では、遊技状態として、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状態がある。さらに、KT状態として、第1KT状態と第2KT状態の2種類がある。この特徴部18TMでは、遊技状態が、低確率状態且つ非KT状態（低確率／非KT状態：通常状態）に制御される場合と、低確率且つ第1KT状態（低確率／第1KT状態：時短状態）に制御される場合と、高確率且つ第1KT状態（高確率／第1KT状態；確変状態）に制御される場合と、高確率且つ第2KT状態（高確率／第2KT状態：小当りRUSH状態）に制御される場合がある。

【0949】

（遊技状態と演出用図柄及び演出モードの関係）

20

まず、各遊技状態（低確／非KT状態：通常状態、低確／第1KT状態：時短状態、高確／第1KT状態：確変状態、及び高確／第2KT状態：小当りRUSH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（昼モード、夜モード、曇りモード、雨モード、及び台風モード）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とする。

30

【0950】

第1小図柄表示エリア511、5c1、5r1は、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。また、第2小図柄表示エリア512、5c2、5r2は、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。

【0951】

図11-1及び図11-2は、遊技状態に対応した飾り図柄、小図柄、及び背景画像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、5C、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。

40

【0952】

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

50

、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5 L、5 C、5 R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5 l 2、5 c 2、5 r 2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。

【0953】

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5 l 2、5 c 2、5 r 2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5 L、5 C、5 R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5 l 1、5 c 1、5 r 1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。

【0954】

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」（時短状態と称する場合がある）と、高確高ベース状態に対応した「高確／第1KT状態」（確変状態と称する場合がある）と、高確低ベース状態に対応した「高確／第2KT状態」（小当りRUSH状態と称する場合がある）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。

【0955】

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。

【0956】

図11-1（A）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11-1（B）は、遊技状態が低確／第1KT状態（時短状態）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11-2（C1）～（C3）は、遊技状態が高確／第1KT状態（確変状態）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11-2（D1）～（D3）は、遊技状態が高確／第2KT状態（小当りRUSH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。

【0957】

図11-1及び図11-2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18TM010）を表示する第1保留表示領域18TM011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18TM020）を表示する第2保留表示領域18TM021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18TM030を表示するアクティブ表示領域18TM031が設けられている。

10

20

30

40

50

【 0 9 5 8 】

さらに、画像表示装置 5 の画面左部（第 1 保留表示領域 1 8 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 1 8 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 1 8 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 1 8 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 1 1、5 c 1、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 1 2、5 c 2、5 r 2 が設けられている。

【 0 9 5 9 】

ここで、第 1 保留表示領域 1 8 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 1 8 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 1 8 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 1 8 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 1 8 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 1 8 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 1 8 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 1 8 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 1 8 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 1 8 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 1 8 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 1 8 T M 0 2 5 よりも高い視認性で表示されることになる。

【 0 9 6 0 】

また、第 1 保留表示領域 1 8 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（時短状態）、（ i i i ）高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）、及び（ i v ）高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 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 1 8 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 1 8 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 1 8 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 1 8 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。

【 0 9 6 1 】

また、第 2 保留表示領域 1 8 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（時短状態）、（ i i i ）高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）、及び（ i v ）高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 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 1 8 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 1 8 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 1 8 T M 0 2 1 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 1 8 T M 0 2 5 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。

【 0 9 6 2 】

また、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 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。

【 0 9 6 3 】

図 1 1 - 1 (A) に示す例は、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 K T 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、演出モードが昼モードに制御される。演出モードが昼モードのときには、飾り図柄の背景画像として、太陽と山とを含む昼の風景をあらわした「昼画像」が表示されることになる。

10

【 0 9 6 4 】

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 1 8 T M 0 1 5 には「 4 」と表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 には「 2 」と表示され、第 1 保留表示領域 1 8 T M 0 1 1 には 4 つの第 1 保留表示 1 8 T M 0 1 0 が表示されている。また、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 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 1 8 T M 0 3 0 が表示されている。また、図柄表示エリア 5 L、5 C、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) の変動表示が実行されており、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 (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 5 l 2、5 c 2、5 r 2 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。

20

【 0 9 6 5 】

図 1 1 - 1 (B) に示す例は、遊技状態が低確 / 第 1 K T 状態 (時短状態) 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 1 K T 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、演出モードが夜モードに制御される。演出モードが夜モードのときには、飾り図柄の背景画像として、夜空と山とを含む夜の風景をあらわした「夜画像」が表示されることになる。

30

【 0 9 6 6 】

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 1 8 T M 0 1 5 には「 2 」と表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 には「 4 」と表示され、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 には 4 つの第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 が表示されている。また、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 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 1 8 T M 0 3 0 が表示されている。また、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 l 1、5 c 1、5 r 1 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 5 l 2、5 c 2、5 r 2 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。

40

【 0 9 6 7 】

図 1 1 - 2 (C 1) ~ (C 3) は、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御されているときの画像表示装置 5 の画面を示す図である。遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態に制御されているときには、遊技者は、曇りモード、雨モード、及び台風モードからいずれかの演出モードを選択可能である。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが、選択されたいずれかの演出モードに制御される。

【 0 9 6 8 】

50

図 1 1 - 2 (C 1) に示す例では、演出モードが曇りモードであることに対応して、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」が表示されている。また、図 1 1 - 2 (C 2) に示す例では、演出モードが雨モードであることに対応して、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」が表示されている。また、図 1 1 - 2 (C 3) に示す例では、演出モードが台風モードであることに対応して、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」が表示されている。

【 0 9 6 9 】

図 1 1 - 2 (C 1) ~ (C 3) に示す例では、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 1 8 T M 0 1 5 には「 2 」と表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 には「 4 」と表示され、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 には 4 つの第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 が表示されている。また、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 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 1 8 T M 0 3 0 が表示されている。また、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 l 1、5 c 1、5 r 1 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 5 l 2、5 c 2、5 r 2 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。

【 0 9 7 0 】

図 1 1 - 2 (D 1) ~ (D 3) は、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されているときの画像表示装置 5 の画面を示す図である。遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態に制御されているときには、遊技者は、曇りモード、雨モード、及び台風モードからいずれかの演出モードを選択可能である。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが、選択されたいずれかの演出モードに制御される。

【 0 9 7 1 】

図 1 1 - 2 (D 1) に示す例では、演出モードが曇りモードであることに対応して、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」が表示されている。また、図 1 1 - 2 (D 2) に示す例では、演出モードが雨モードであることに対応して、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」が表示されている。また、図 1 1 - 2 (D 3) に示す例では、演出モードが台風モードであることに対応して、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」が表示されている。

【 0 9 7 2 】

図 1 1 - 2 (D 1) ~ (D 3) に示す例では、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 1 8 T M 0 1 5 には「 2 」と表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 には「 4 」と表示され、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 には 4 つの第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 が表示されている。また、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 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 1 8 T M 0 3 0 が表示されている。また、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 l 1、5 c 1、5 r 1 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 5 l 2、5 c 2、5 r 2 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。

【 0 9 7 3 】

本実施形態では、図 1 1 - 2 (C 1) 及び (D 1) に示すように、演出モードが曇りモードに制御されているときには、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、数字図柄 (本例では、「 0 」 ~ 「 9 」) と、特殊図柄 1 8 T M 0 5 0 (本例では、楕円形のオブジェクトに「 O P E N 」の文字が示された飾り図柄であり、小当りの発生を報知する飾り図柄) とを含む飾り図柄の変動表示が行われ、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、数字図柄 (本例では、「 0 」 ~ 「 9 」) のみからなる第 2 小図柄の変動表示が行われる。

【 0 9 7 4 】

一方、図 1 1 - 2 (C 2) 及び (D 2) に示すように、演出モードが雨モードに制御されているときには、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、数字図柄 (本例では、「 0 」 ~ 「 9 」) のみからなる飾り図柄の変動表示が行われ、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、数字図柄 (本例では、「 0 」 ~ 「 9 」) のみからなる第 2 小図柄の変動表示が行われる。

【 0 9 7 5 】

同様に、図 1 1 - 2 (C 3) 及び (D 3) に示すように、演出モードが台風モードに制御されているときには、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、数字図柄 (本例では、「 0 」 ~ 「 9 」) のみからなる飾り図柄の変動表示が行われ、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、数字図柄 (本例では、「 0 」 ~ 「 9 」) のみからなる第 2 小図柄の変動表示が行われる。

【 0 9 7 6 】

本実施形態では、遊技状態にかかわらず、また、演出モードにかかわらず、第 2 小図柄を構成する図柄は「 0 」 ~ 「 9 」の数字図柄であり、第 2 小図柄が変動表示、停止表示される領域は、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 である。即ち、本実施形態では、遊技状態にかかわらず、また、演出モードにかかわらず、変動表示される第 2 小図柄は共通であり、変動表示が行われる領域も共通である。

【 0 9 7 7 】

従って、図 1 1 - 2 に示すように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御されているときと、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されているときとで、第 2 小図柄の変動表示態様は共通であり、第 2 小図柄の変動表示領域も共通である。また、演出モードによらず、第 2 小図柄の変動表示態様は共通であり、第 2 小図柄の変動表示領域も共通である。このような構成によれば、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御されている期間と、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されている期間とで、いずれの演出モードに制御されているかによらず、第 2 小図柄の表示態様及び表示領域を共通化できるので、遊技者は、演出モードが切り替わっても、第 2 小図柄を正確に把握することが可能となる。

【 0 9 7 8 】

図 1 1 - 2 (C 1) に示すように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御されている場合と、図 1 1 - 2 (D 1) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されている場合とで、何れの場合にも、飾り図柄の背景画像として共通の「曇り画像」を表示可能となっている。また、図 1 1 - 2 (C 2) に示すように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御されている場合と、図 1 1 - 2 (D 2) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されている場合とで、何れの場合にも、飾り図柄の背景画像として共通の「雨画像」を表示可能となっている。また、図 1 1 - 2 (C 3) に示すように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御されている場合と、図 1 1 - 2 (D 3) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されている場合とで、何れの場合にも、飾り図柄の背景画像として共通の「台風画像」を表示可能となっている。

【 0 9 7 9 】

一方で、図 1 1 - 2 (D 1) ~ (D 3) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されている場合には、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態 (確

変状態)に制御されている場合とは異なり、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御されることに対応した特別表示18TM100が表示される。特別表示18TM100は、小当りRUSH状態であることを報知する「RUSH」の文字を含み、そのときの演出モード(曇りモード、雨モード、台風モードの何れか)に対応した背景画像(曇り画像、雨画像、台風画像のいずれか)に重畳表示される。

【0980】

ここで、特別表示18TM100は、背景画像よりも高い優先度(背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様)で表示される。なお、この特別表示18TM100に含まれる「RUSH」の文字が、特別表示18TM100の領域内を移動するアニメーション動作を実行させてもよい。例えば、「RUSH」の文字が、特別表示18TM100の領域内を左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作を実行させてもよい。このようなアニメーション動作により、小当りRUSH状態における演出効果をさらに高めることができる。

【0981】

また、図11-2(D1)~(D3)に示すように、何れの演出モードであっても、画面右上部の特別表示18TM100が表示される領域は、第2小図柄表示エリア512、5c2、5r2と重複せず、第2保留記憶数特別表示領域18TM025とも重複しない。同様に、画面左下部の特別表示18TM100が表示される領域は、アクティブ表示領域18TM031と重複せず、第1保留記憶数特別表示領域18TM015とも重複しない。

【0982】

図11-2に示したように、高確/第1KT状態(確変状態)及び高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)のいずれの遊技状態に制御されているときも、曇りモードに制御可能であり、背景画像を「曇り画像」とすることが可能である。また、高確/第1KT状態(確変状態)及び高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)のいずれの遊技状態に制御されているときも、雨モードに制御可能であり、背景画像を「雨画像」とすることが可能である。また、高確/第1KT状態(確変状態)及び高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)のいずれの遊技状態に制御されているときも、台風モードに制御可能であり、背景画像を「台風画像」とすることが可能である。

【0983】

このように、高確/第1KT状態(確変状態)に制御されているときと、高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御されているときとで、共通の演出モードに制御可能であり、共通の演出モードに制御可能であることにより背景画像等の演出用データを共通化することが可能となる。高確/第1KT状態(確変状態)と高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)とで共通の演出モードに制御可能であり、共通の演出用データ(例えば背景画像)に基づく演出を実行可能とすることで、高確/第1KT状態(確変状態)と高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)とで個別の(その遊技状態特有の)演出モードを設ける場合と比較して、演出用データの記憶容量を抑制し、演出用データの開発負担を低減することができる。

【0984】

また、本実施形態では、図11-2に示すように、第1保留表示領域18TM011における第1保留記憶数の表示態様(第1保留表示の態様)は、高確/第1KT状態(確変状態)と高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)のいずれの演出モードに制御されているかにかかわらず共通である。また、第2保留表示領域18TM021における第2保留記憶数の表示態様(第2保留表示の態様)も、高確/第1KT状態(確変状態)と高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)のいずれの演出モードに制御されているかにかかわらず共通である。さらに、アクティブ表示領域18TM031におけるアクティブ表示の表示態様も、高確/第1KT状態(確変状態)と高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)のいずれの演出モードに制御されているかにかかわらず共通である。

【0985】

また、本実施形態では、第1保留表示領域18TM011は、高確/第1KT状態(確変状態)と高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)のいずれの演出モードに制御されているかにかかわらず共通であり、第2保留表示領域18TM021も、高確/第1KT状態(確変状態)と高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)のいずれの演出モードに制御されているかにかかわらず共通であり、アクティブ表示領域18TM031も、高確/第1KT状態(確変状態)と高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)のいずれの演出モードに制御されているかにかかわらず共通である。

【0986】

このように、少なくとも、遊技状態が高確/第1KT状態(確変状態)に制御されている期間と、遊技状態が高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御されている期間とで、いずれの演出モードに制御されているかによらず、特別図柄の変動表示に対応した対応表示(第1保留表示、第2保留表示、アクティブ表示)の表示態様を共通化するとともに、対応表示(第1保留表示、第2保留表示、アクティブ表示)が表示される領域を共通化している。これにより、遊技者は、遊技状態が高確/第1KT状態(確変状態)に制御されている期間と、遊技状態が高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御されている期間とで、演出モードが変化した場合にも、保留記憶数(第1保留記憶数、第2保留記憶数)を容易に把握することができ、また、特別図柄の変動表示が実行されているか否かを容易に把握することができる。

【0987】

なお、本実施形態では、図11-1及び図11-2に示すように、非KT状態(通常状態)と、低確/第1KT状態(時短状態)と、高確/第1KT状態(確変状態)と、高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)とで、対応表示(第1保留表示、第2保留表示、アクティブ表示)の表示態様を共通化するとともに、対応表示(第1保留表示、第2保留表示、アクティブ表示)が表示される領域を共通化している。このような形態に限らず、非KT状態(通常状態)と低確/第1KT状態(時短状態)の一方または両方の状態に関して、高確/第1KT状態(確変状態)や高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)とは異なる態様で対応表示が表示されるようにしてもよく、高確/第1KT状態(確変状態)や高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)とは異なる領域に対応表示が表示されるようにしてもよい。

【0988】

即ち、高確状態(高確/第1KT状態、高確/第2KT状態)では、第1KT状態と第2KT状態とで演出モードが共通化されているのに対して、低確状態(非KT状態、低確/第1KT状態)では、高確状態とは異なる演出モード(昼モード、夜モード)に制御されることに対応させて、低確状態における対応表示の表示態様を、高確状態における対応表示の表示態様と異ならせてもよく、低確状態における対応表示の表示領域を、高確状態における対応表示の表示領域と異ならせてもよい。

【0989】

このように、少なくとも、遊技状態が高確/第1KT状態(確変状態)に制御されている期間と、遊技状態が高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御されている期間とで、いずれの演出モードに制御されているかによらず対応表示の表示態様を共通化するとともに、対応表示が表示される領域を共通化するとよい。

【0990】

なお、このような形態に限らず、いずれの演出モードに制御されているかに応じて、対応表示の表示態様(あるいは表示領域)を異ならせてもよい。但し、遊技状態が高確/第1KT状態(確変状態)に制御されている期間と、遊技状態が高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御されている期間とで、共通の演出モードに制御されている場合には、対応表示の表示態様(および表示領域)を共通化するものとする。

【0991】

例えば、演出モードが曇りモードに制御されている場合には、対応表示(アクティブ表

10

20

30

40

50

示、保留表示)を、丸形のオブジェクトに「雲」の文字が示された態様とし、演出モードが雨モードに制御されている場合には、対応表示(アクティブ表示、保留表示)を、丸形のオブジェクトに「雨」の文字が示された態様とし、演出モードが台風モードに制御されている場合には、対応表示(アクティブ表示、保留表示)を、丸形のオブジェクトに「台」の文字が示された態様とする。このようにして、各演出モードについて対応表示の表示態様を異ならせた場合、遊技状態が高確/第1KT状態(確変状態)に制御されている期間と、遊技状態が高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御されている期間とで、同じ演出モードに制御されている場合(例えば、演出モードが曇りモードに制御されている場合)には、対応表示の表示態様は同じである(例えば、対応表示は丸形のオブジェクトに「雲」の文字が示された画像である)ものとする。

10

【0992】

一方、本実施形態では、第1保留記憶数特別表示領域18TM015における第1保留記憶数の表示態様は、非KT状態(通常状態)、低確/第1KT状態(時短状態)、高確/第1KT状態(確変状態)、及び高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)の何れの遊技状態に制御されているかにかかわらず共通であるものとする。また、第2保留記憶数特別表示領域18TM025における第2保留記憶数の表示態様も、非KT状態(通常状態)、低確/第1KT状態(時短状態)、高確/第1KT状態(確変状態)、及び高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)の何れの遊技状態に制御されているかにかかわらず共通であるものとする。

【0993】

20

また、本実施形態では、第1保留記憶数特別表示領域18TM015は、非KT状態(通常状態)、低確/第1KT状態(時短状態)、高確/第1KT状態(確変状態)、及び高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)の何れの遊技状態に制御されているかにかかわらず共通である。また、第2保留記憶数特別表示領域18TM025も、非KT状態(通常状態)、低確/第1KT状態(時短状態)、高確/第1KT状態(確変状態)、及び高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)の何れの遊技状態に制御されているかにかかわらず共通である。

【0994】

このように、第1保留記憶数特別表示領域18TM015の画面内における位置、及び、該第1保留記憶数特別表示領域18TM015に表示される第1保留記憶数の表示態様に関しては、遊技状態によらず、また、演出モードによらず共通である。また、第2保留記憶数特別表示領域18TM025の画面内における位置、及び、該第2保留記憶数特別表示領域18TM025に表示される第2保留記憶数の表示態様に関しては、遊技状態によらず、また、演出モードによらず共通である。これにより、画像表示装置5で各演出モードに対応した演出が実行される場合にも、遊技者は、保留記憶数(第1保留記憶数、第2保留記憶数)を正確に把握することが可能となる。

30

【0995】

(遊技状態の遷移)

本実施形態では、低確/非KT状態(通常状態)において、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作(左打ち)を行う。そのため、通常状態では、主として第1始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、図10-29に示したように、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/非KT状態(通常状態)において大当りが発生した場合には、主として9%の割合で[10R確変大当り]、56%の割合で[6R確変大当り]、35%の割合で[6R通常大当り]が発生する。

40

【0996】

図10-29に示したように、低確/非KT状態(通常状態)において[10R確変大当り]が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に移行する。また、低確/非KT状態(通常状態)において[6R確変大当り]が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確/第1KT状態(確変状態)に移

50

行し、次の大当たりが発生するまで高確／第1 K T 状態（確変状態）が維持される。また、低確／非 K T 状態（通常状態）において[6 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／第1 K T 状態（時短状態）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／第1 K T 状態（時短状態）が維持される。

【0997】

また、本実施形態では、K T 状態（高確／第1 K T 状態（確変状態）、低確／第1 K T 状態（時短状態）、高確／第2 K T 状態（小当たり R U S H 状態））において、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、K T 状態では、主として第2始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第2特別図柄の変動表示が実行される。また、図10 - 29に示したように、主として第2特別図柄の変動表示が実行されることから、K T 状態において大当たりが発生した場合には、主として15%の割合で[10 R 確変大当たり]又は[2 R 確変大当たり]、50%の割合で[6 R 確変大当たり]、35%の割合で[2 R 通常大当たり]が発生する。

【0998】

図10 - 29に示したように、高確／第1 K T 状態（確変状態）において10 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／第2 K T 状態（小当たり R U S H 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確／第2 K T 状態（小当たり R U S H 状態）が維持される。また、高確／第1 K T 状態（確変状態）において[6 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／第1 K T 状態（確変状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確／第1 K T 状態（確変状態）が維持される。なお、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、[6 R 確変大当たり]となる確率が合計で50%であるので（図10 - 5参照）、一旦高確／第1 K T 状態（確変状態）となると50%の割合で高確／第1 K T 状態（確変状態）がループすることになる。また、高確／第1 K T 状態（確変状態）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／第1 K T 状態（時短状態）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／第1 K T 状態（時短状態）が維持される。

【0999】

図10 - 29に示したように、低確／第1 K T 状態（時短状態）において[10 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／第2 K T 状態（小当たり R U S H 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確／第2 K T 状態（小当たり R U S H 状態）が維持される。また、低確／第1 K T 状態（時短状態）において[6 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／第1 K T 状態（確変状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確／第1 K T 状態（確変状態）が維持される。また、低確／第1 K T 状態（時短状態）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／第1 K T 状態（時短状態）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／第1 K T 状態（時短状態）が維持される。なお、本実施形態では、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10 - 5（D）、（E）参照）、一旦低確／第1 K T 状態（時短状態）となると35%の割合で低確／第1 K T 状態（時短状態）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／第1 K T 状態（時短状態）となった後、次の大当たりが発生することなく、50回の変動表示が終了した場合には、図10 - 29に示したように、低確／非 K T 状態（通常状態）に移行する。

【1000】

図10 - 29に示したように、高確／第2 K T 状態（小当たり R U S H 状態）において[10 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／第2 K T 状態（小当たり R U S H 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確／第2 K T 状態（小当たり R U S H 状態）が維持される。なお、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、[10 R 確変大当たり]または[2 R 確変大当

り]となる確率が15%であるので(図10-5(D),(E)参照)、一旦高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)となると15%の割合で高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)がループすることになる。また、高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)において[6R確変大当り]が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確/第1KT状態(確変状態)に移行し、次の大当りが発生するまで高確/第1KT状態(確変状態)が維持される。また、高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)において[2R通常大当り]が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確/第1KT状態(時短状態)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/第1KT状態(時短状態)が維持される。

【1001】

このように、本実施形態では、大当り種別に応じて、高確/第1KT状態(確変状態)及び高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)のいずれの遊技状態に制御されるかの割合が異なっており、いずれの遊技状態に制御されるかに応じて、最終的に遊技者に付与される遊技価値(賞球数)が大きく異なる。そのため、遊技者は、大当りが発生したときの大当り種別に注目することになる。

【1002】

(各演出モードにおける演出例)

図11-3、図11-4、及び図11-5は、遊技状態が高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御されているときの、各演出モードにおける演出例を示している。図11-3(A1)~(A3)は、演出モードが曇りモードである場合に、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときの演出画像の一例を示す説明図であり、図11-4(B1)~(B3)は、演出モードが雨モードである場合に、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときの演出画像の一例を示す説明図であり、図11-5(C1)~(C3)は、演出モードが台風モードである場合に、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときの演出画像の一例を示す説明図である。

【1003】

(曇りモード中の小当り)

図11-3(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、遊技者が演出モードとして曇りモードを選択すると、演出制御用CPU120により、演出モードが曇りモードに制御される。演出モードが曇りモードの場合であって、遊技状態が高確/第2KT状態に制御されているときには、飾り図柄の背景画像として「曇り画像」が表示されるとともに、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御されることに対応した特別表示18TM100が表示されることになる。

【1004】

特別表示18TM100は、背景画像よりも高い優先度(背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様)で背景画像と重畳表示されている。CPU103が、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、5C、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、5c2、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、5c1、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。

【1005】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2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18TM015に「2」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18TM025に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域18TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示18TM030を表示させており、第2保留表示領域18TM02

10

20

30

40

50

1 には、第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 を 4 つ表示させている。

【 1 0 0 6 】

第 2 K T 状態中である場合には、図 1 1 - 3 (A 1) に示すように、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が表示されるとともに、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付与された賞球数を示す小当り連続中賞球数表示が表示される。本例では、1 0 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 3 回発生しているものとし、図 1 1 - 3 (A 1) に示すように、小当り連続数表示として「 3 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 1 0 R 確変大当りにもとづく大当り遊技中に 1 5 個 × 1 0 球 × 1 0 ラウンド = 1 5 0 0 個の賞球が得られ、その後の小当り毎に 1 0 個 × 3 球 = 3 0 個の賞球が得られ、3 回の小当り発生により 3 0 個 × 3 = 9 0 個の賞球が得られたことにより、合計で 1 5 9 0 個の賞球が得られていることにもとづいて、図 1 1 - 3 (A 1) に示すように、小当り連続中賞球数表示として「 1 5 9 0 p t 」などの文字が表示されている場合が示されている。

10

【 1 0 0 7 】

次いで、図 1 1 - 3 (A 2) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」図柄となることに対応して、図柄表示エリア 5 L に何れかの数字図柄（本例では「 1 」）を停止させるとともに、図柄表示エリア 5 R に何れかの数字図柄（本例では「 8 」）を停止させ、図柄表示エリア 5 C には特殊図柄 1 8 T M 0 5 0（楕円形のオブジェクトに「 O P E N 」の文字が示された飾り図柄であり、小当りの発生を報知する飾り図柄）を停止させる。このように、本実施形態では、演出モードが曇りモードに制御されている場合、第 2 特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」となることに対応して、図柄表示エリア 5 L、5 R に、それぞれ数字図柄を確定停止させるとともに、図柄表示エリア 5 C には特殊図柄 1 8 T M 0 5 0 を確定停止させる。これにより、図柄表示エリア 5 L、5 R にリーチとはならない数字図柄の組み合わせが停止した後も、遊技者は小当りの発生（図柄表示エリア 5 C に特殊図柄 1 8 T M 0 5 0 が停止すること）を期待することができる。

20

【 1 0 0 8 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、曇りモードにおいては、小当りとなるときに確定停止させる特殊図柄 1 8 T M 0 5 0 に対応する小図柄を「 0 」としていることに基づいて、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2 に、飾り図柄（数字図柄）の「 1 」に対応した第 2 小図柄の「 1」、第 2 小図柄表示エリア 5 c 2 に、特殊図柄 1 8 T M 0 5 0 に対応した第 2 小図柄の「 0」、第 2 小図柄表示エリア 5 r 2 に、飾り図柄（数字図柄）の「 8 」に対応した第 2 小図柄の「 8 」を、それぞれ確定停止させる。さらに、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 C P U 1 2 0 は、遊技状態が小当り遊技状態に制御されることから、小当り連続数表示を「 4 回目」に更新させている。

30

【 1 0 0 9 】

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には、図 1 1 - 3 (A 3) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 に表示されていたアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0 と、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 に表示されていた 4 つの第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 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。

40

【 1 0 1 0 】

また、特殊可変入賞球装置 1 7 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 1 0 個 × 3 球 = 3 0 個増加して合計で 1 6 2 0 個になったものとする。この場合、図 1 1 - 3 (A 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 の画面下部に「 + 1 0 」の画像を 3 つ表示させ、小当り連続中賞球数表示を「 1 6 2 0 p t 」に更新させる。

【 1 0 1 1 】

50

(雨モード中の小当り)

図 1 1 - 4 (B 1) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態に制御されているときに、遊技者が演出モードとして雨モードを選択すると、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが雨モードに制御される。演出モードが雨モードの場合であって、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態に制御されているときには、飾り図柄の背景画像として「雨画像」が表示されるとともに、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることに対応した特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示されることになる。

【 1 0 1 2 】

特別表示 1 8 T M 1 0 0 は、背景画像よりも高い優先度 (背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様) で背景画像と重畳表示されている。C U P 1 0 3 が、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実行しているとき、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、5 C、5 R 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 5 l 2、5 c 2、5 r 2 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 5 l 1、5 c 1、5 r 1 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。

【 1 0 1 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 2 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 1 8 T M 0 1 5 に「 2 」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 1 8 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 1 8 T M 0 3 1 には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0 を表示させており、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 には、第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 を 4 つ表示させている。

【 1 0 1 4 】

第 2 K T 状態中である場合には、図 1 1 - 4 (B 1) に示すように、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が表示されるとともに、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付与された賞球数を示す小当り連続中賞球数表示が表示される。本例では、1 0 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 3 回発生しているものとし、図 1 1 - 4 (B 1) に示すように、小当り連続数表示として「 3 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 1 0 R 確変大当りにもとづく大当り遊技中に 1 5 個 × 1 0 球 × 1 0 ラウンド = 1 5 0 0 個の賞球が得られ、その後の小当り毎に 1 0 個 × 3 球 = 3 0 個の賞球が得られ、3 回の小当り発生により 3 0 個 × 3 = 9 0 個の賞球が得られたことにより、合計で 1 5 9 0 個の賞球が得られていることにもとづいて、図 1 1 - 4 (B 1) に示すように、小当り連続中賞球数表示として「 1 5 9 0 p t 」などの文字が表示されている場合が示されている。

【 1 0 1 5 】

次いで、図 1 1 - 4 (B 2) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」図柄となることに対応して、図柄表示エリア 5 L に数字図柄の「 1」、図柄表示エリア 5 C に数字図柄の「 3」、図柄表示エリア 5 R に数字図柄の「 5」を、それぞれ確定停止させる。このように、本実施形態では、演出モードが雨モードに制御されている場合、第 2 特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」となることに対応して、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、予め定められた数字図柄の組み合わせ (本例では、奇数図柄の順目「 1 3 5」) を確定停止させる。これにより、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、大当り図柄とは異なる飾り図柄 (数字図柄) の組み合わせが停止したときにも、遊技者は小当りの発生を期待することができる。

【 1 0 1 6 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、雨モードにおいては、小当りとなるときに図柄表示

10

20

30

40

50

エリア 5 L、5 C、5 R に確定停止させる飾り図柄（数字図柄）の組み合わせを「1 3 5」としていることに基づいて、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2 に、飾り図柄（数字図柄）の「1」に対応した第 2 小図柄の「1」、第 2 小図柄表示エリア 5 c 2 に、飾り図柄（数字図柄）の「3」に対応した第 2 小図柄の「3」、第 2 小図柄表示エリア 5 r 2 に、飾り図柄（数字図柄）の「5」に対応した第 2 小図柄の「5」を、それぞれ確定停止させる。さらに、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 CPU 1 2 0 は、遊技状態が小当り遊技状態に制御されることから、小当り連続数表示を「4 回目」に更新させている。

【1 0 1 7】

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には、図 1 1 - 4 (B 3) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 に表示されていたアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0 と、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 に表示されていた 4 つの第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 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。

【1 0 1 8】

また、特殊可変入賞球装置 1 7 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 1 0 個 × 3 球 = 3 0 個増加して合計で 1 6 2 0 個になったものとする。この場合、図 1 1 - 4 (B 3) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 画面下部に「+ 1 0」の画像を 3 つ表示させ、小当り連続中賞球数表示を「1 6 2 0 p t」に更新させる。

【1 0 1 9】

（台風モード中の小当り）

図 1 1 - 5 (C 1) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態に制御されているときに、遊技者が演出モードとして台風モードを選択すると、演出制御用 CPU 1 2 0 により、演出モードが台風モードに制御される。演出モードが台風モードの場合であって、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態に制御されているときには、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が表示されるとともに、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されることに対応した特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示されることになる。

【1 0 2 0】

特別表示 1 8 T M 1 0 0 は、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で背景画像と重畳表示されている。CPU 1 0 3 が、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実行しているとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 l 2、5 c 2、5 r 2 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 5 l 1、5 c 1、5 r 1 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。

【1 0 2 1】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 2 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 1 8 T M 0 1 5 に「2」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 1 8 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 1 8 T M 0 3 1 には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0 を表示させており、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 には、第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 を 4 つ表示させている。

【1 0 2 2】

第 2 K T 状態中である場合には、図 1 1 - 5 (C 1) に示すように、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が表示されるとともに、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付与された賞球数を示

10

20

30

40

50

す小当り連続中賞球数表示が表示される。本例では、10R確変大当りが発生して第2KT状態に移行された後、現時点までに小当りが3回発生しているものとし、図11-5(C1)に示すように、小当り連続数表示として「3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10R確変大当りにもとづく大当り遊技中に15個×10球×10ラウンド=1500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、3回の小当り発生により30個×3=90個の賞球が得られたことにより、合計で1590個の賞球が得られていることにもとづいて、図11-5(C1)に示すように、小当り連続中賞球数表示として「1590pt」などの文字が表示されている場合が示されている。

【1023】

次いで、図11-5(C2)に示すように、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」図柄となることに対応して、図柄表示エリア5Lに何れかの数字図柄(本例では「2」)、図柄表示エリア5Cに何れかの数字図柄(本例では「4」)、図柄表示エリア5Rに何れかの数字図柄(本例では「7」)を、それぞれ停止させる。さらに、図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止された数字図柄(本例では「2」、「4」、「7」)のそれぞれに、エフェクト画像18TM060(本例では、音符型の画像)を重畳表示させる。エフェクト画像18TM060は、飾り図柄よりも高い優先度(飾り図柄よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様)で表示されている。このように、本実施形態では、演出モードが台風モードに制御されている場合、第2特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」となることに対応して、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、大当り図柄とは異なる飾り図柄(数字図柄)の組み合わせを停止させるとともに、停止させた飾り図柄(数字図柄)のそれぞれに、エフェクト画像18TM060を重畳表示させる。これにより、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、大当り図柄とは異なる飾り図柄(数字図柄)の組み合わせが停止したときにも、遊技者は小当りの発生を期待することができる。

【1024】

また、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rに確定停止させる飾り図柄(数字図柄)の組み合わせに基づいて、第2小図柄表示エリア5l2に、飾り図柄(数字図柄)の「2」に対応した第2小図柄の「2」、第2小図柄表示エリア5c2に、飾り図柄(数字図柄)の「4」に対応した第2小図柄の「4」、第2小図柄表示エリア5r2に、飾り図柄(数字図柄)の「7」に対応した第2小図柄の「7」を、それぞれ確定停止させる。さらに、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、小当り連続数表示を「4回目」に更新させている。

【1025】

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には、図11-5(C3)に示すように、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域18TM031に表示されていたアクティブ表示18TM030と、第2保留表示領域18TM021に表示されていた4つの第2保留表示18TM020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。

【1026】

また、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1620個になったものとする。この場合、図11-5(C3)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5画面下部に「+10」の画像を3つ表示させ、小当り連続中賞球数表示を「1620pt」に更新させる。

【1027】

図11-2に示すように、遊技状態が高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御されているときに、遊技者は、曇りモード、雨モード、及び台風モードのいずれかの演出モードを選択可能である。そして、図11-3(A1)~(A3)に示すように、演出

10

20

30

40

50

モードが曇りモードである場合には、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5Rに数字図柄を確定停止させるとともに、図柄表示エリア5Cに特殊図柄18TM050を確定停止させることによって、小当りの発生を報知している。これに対して、図11-4(B1)～(B3)に示すように、演出モードが雨モードである場合には、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rに奇数図柄の順目となる飾り図柄の組み合わせ(本例では、「135」)を確定停止させることによって、小当りの発生を報知している。また、図11-5(C1)～(C3)に示すように、演出モードが台風モードである場合には、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rにエフェクト画像18TM060(本例では、音符型の画像)が重畳表示された飾り図柄の組み合わせを確定停止させることによって、小当りの発生を報知している。

10

【1028】

このように、小当りの発生を報知する演出(飾り図柄を確定停止させる際の演出)が演出モードに応じて異なり、遊技者は、演出モードを選択することで、いずれの演出によって小当りの発生が報知されるようにするかも選択可能となる。これにより、高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)において小当りが発生する際の演出を、遊技者の所望の演出とすることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1029】

図11-3(A2)に示すように、演出モードが曇りモードである場合には、数字図柄(本例では、「0」～「9」)と、特殊図柄18TM050(楕円形のオブジェクトに「OPEN」の文字が示された小当り図柄)とを含む飾り図柄の変動表示を行う。一方、図11-4(B2)に示すように、演出モードが雨モードである場合には、数字図柄(本例では、「0」～「9」)のみを含む飾り図柄の変動表示を行う。また、図11-5(C2)に示すように、演出モードが台風モードである場合には、数字図柄(本例では、「0」～「9」)のみを含む飾り図柄の変動表示を行うと共に、表示結果が「小当り」となるときには、飾り図柄が確定停止する際にエフェクト画像18TM060を重畳表示させている。このように、演出モードに応じて、飾り図柄の変動表示の態様を異ならせることが可能であり、遊技状態が高確状態(高確/第1KT状態、高確/第2KT状態)に制御されているときの遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1030】

また、図11-3、図11-4、及び図11-5に示すように、遊技状態が高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御されているときには、いずれの演出モードに制御されているかにかかわらず、小当り連続数表示が共通の表示態様で画面右下部に表示されており、また、いずれの演出モードに制御されているかにかかわらず、小当り連続中賞球数表示が共通の表示態様で画面右下部に表示されている。このような構成によれば、各演出モードにおいて、小当り連続数表示の表示態様及び表示領域を共通化できるので、遊技者は、遊技モードが切り替わっても、第2KT状態中における小当りの連続回数を正確に把握することができる。また、各演出モードにおいて、小当り連続中賞球数表示の表示態様及び表示領域を共通化できるので、遊技者は、演出モードが切り替わっても、第2KT状態中で小当りが連続して発生している期間に付与された賞球数を正確に把握することが可能となる。

30

40

【1031】

(演出モードの選択期間)

本実施形態では、(1)遊技状態が高確率状態(高確/第1KT状態(確変状態)、高確/第2KT状態(小当りRUSH状態))に制御されており且つ第2特別図柄の変動表示(メイン図柄である第2特別図柄の変動表示に対応した第2小図柄の変動表示)が実行されている期間と、(2)確変大当りの大当り遊技状態終了に対応して実行される大当りエンディングの期間とにおいて、遊技者による演出モードの選択が可能であり、(1)及び(2)の何れにも該当しない期間は、遊技者による演出モードの選択が不能となっている。即ち、(1)及び(2)の何れかの期間においてのみ、遊技者は、曇りモード、雨モ

50

ード、及び台風モードのいずれかの演出モードを選択可能である。

【 1 0 3 2 】

従って、本実施形態では、低確状態（低確／低ベース状態（通常状態）、低確／高ベース状態（低確／第 1 K T 状態））で特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の変動表示が実行されているときには、演出モードの選択ができないようになっている。

【 1 0 3 3 】

本実施形態における確変大当たりとして、（ i ）大当たり遊技状態終了後に高確／第 1 K T 状態に制御される [6 R 確変大当たり] と、（ i i ）大当たり遊技状態終了後に高確／第 2 K T 状態に制御される [1 0 R 確変大当たり] と、（ i i i ）大当たり遊技状態終了後に高確／第 2 K T 状態に制御される [2 R 確変大当たり] と、があり、（ i ）～（ i i i ）の大当たり種別の大当たり遊技状態終了に対応して実行される大当たりエンディングの期間において、遊技者は演出モードを選択可能となる。一方で、大当たり遊技状態終了後に低確／高ベース状態に制御される通常大当たり（ 6 R 通常大当たり、 2 R 通常大当たり）の大当たり遊技状態終了に対応して実行される大当たりエンディングの期間は、演出モードの選択ができないようになっている。

【 1 0 3 4 】

（大当たりエンディング期間の演出モード選択）

次に、確変大当たりの大当たりエンディング期間に演出モードを選択する場合の演出例に関して、図 1 1 - 6 及び図 1 1 - 7 を用いて説明する。図 1 1 - 6 は、確変大当たりの大当たりエンディング期間に演出モードを選択する場合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、図 1 1 - 7（ A 1 ）～（ A 4 ）は、大当たり終了後に高確／第 1 K T 状態に制御される [6 R 確変大当たり] の大当たりエンディング期間に演出モードを選択する場合の演出画像の一例を示す説明図であり、図 1 1 - 7（ B 1 ）～（ B 4 ）は、大当たり終了後に高確／第 2 K T 状態に制御される [1 0 R 確変大当たり] 又は [2 R 確変大当たり] の大当たりエンディング期間に演出モードを選択する場合の演出画像の一例を示す説明図である。

【 1 0 3 5 】

（高確／第 1 K T 状態に制御される場合の演出モード選択）

大当たり終了後に高確／第 1 K T 状態（確変状態）に制御される [6 R 確変大当たり] の大当たりエンディング期間に演出モードを選択する場合の演出例に関して、図 1 1 - 6 及び図 1 1 - 7（ A 1 ）～（ A 4 ）を用いて説明する。

【 1 0 3 6 】

まず、図 1 1 - 7（ A 1 ）に示すように、大当たり種別が [6 R 確変大当たり] であった場合において、遊技状態が大当たり遊技状態に制御されているときに、大当たりエンディング期間の開始に対応して、演出モードを選択可能な演出モード選択期間が開始される（図 1 1 - 6 に示す T 1 のタイミング）。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 が、画像表示装置 5 に演出モード選択画面を表示させることにより、演出モード選択期間が開始される。

【 1 0 3 7 】

演出モード選択画面には、選択可能な各演出モードに対応した画像（曇りモード画像 1 8 T M 2 0 0 A、雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C）が表示される演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 と、プッシュボタン 3 1 B の操作により演出モードの選択が可能であることを報知するとともにプッシュボタン 3 1 B の操作により演出モードを選択するよう遊技者に促す操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 と、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効となる残り期間（演出モード選択期間の残り期間）を報知するタイムバー 1 8 T M 2 2 0 と、が含まれる。

【 1 0 3 8 】

演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 は画面中央にあり、操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 は画面左下部に表示され、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 は画面右下部に表示される。操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 は、プッシュボタン 2 1 0 の形状を模した画像であり、操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 の左側には「 P U S H 」という文字が表示され、操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 の右側には「で選択」という文字が表示されることにより、プッシュボタン 2 1

10

20

30

40

50

0 の操作により演出モードの選択を行うよう遊技者に促す態様となっている。また、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 は、表示された当初、即ち、演出モード選択期間が開始されたタイミングでは残り時間が 1 0 0 % の表示となっており、時間経過に応じて徐々に残り時間の割合が減少し、演出モード選択期間が終了するタイミングで残り時間が 0 % の表示となる。
【 1 0 3 9 】

演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 には、現在選択中の演出モードに対応した演出モード画像が表示されている。本例では、演出モード画像として曇りモード画像 1 8 T M 2 0 0 A が表示されているので、演出モードとして曇りモードを選択していることになる。ここで、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、演出制御用 C P U 1 2 0 が、画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示されていた演出モード画像を画像表示装置 5 の画面右端に移動させるとともに、画面左端に表示されていた演出モード画像を画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に移動させる。演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示される演出モード画像は、プッシュボタン 3 1 B が操作される毎に、曇りモード画像 1 8 T M 2 0 0 A、雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C、以下繰り返し、の順序で切り替わる。

10

【 1 0 4 0 】

また、画像表示装置 5 の画面右下部にタイムバー 1 8 T M 2 2 0 が表示されており、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 の幅全体に対しての白い部分の範囲の割合 (0 ~ 1 0 0 %) によって、大当りエンディング期間における演出モードを選択可能な期間である演出モード選択期間を報知するようにしている。タイムバー 1 8 T M 2 2 0 により示される演出モード選択期間は、初期値 (1 0 0 %) が示されてから時間が経過する毎に減算更新されて、最終的には最終値 (0 %) に達する。そして、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 が最終値 (0 %) となったときに、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示されている演出モード画像に対応した演出モードに制御される。遊技者は、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 の表示が最終値 (0 %) に達するまでに、プッシュボタン 3 1 B を操作して、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示させる演出モード画像を、所望の演出モードに対応した演出モード画像に切り替える。

20

【 1 0 4 1 】

図 1 1 - 7 (A 2) に示す例では、プッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて (図 1 1 - 6 に示す T 2 のタイミングで)、演出制御用 C P U 1 2 0 が、画面左端に表示されていた雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B を画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に移動させるとともに、画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示されていた曇りモード画像 1 8 T M 2 0 0 A を画面右端に移動させる。このとき、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 には、雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B が表示されているので、演出モードとして雨モードが選択されていることになる。また、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 の表示は残り 7 5 % に更新されており、演出モード選択期間全体の 2 5 % が経過したことになる。

30

【 1 0 4 2 】

次いで、図 1 1 - 7 (A 3) に示すように、プッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて (図 1 1 - 6 に示す T 3 のタイミングで)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画面左端に表示されていた台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C を画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に移動させるとともに、画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示されていた雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B を画面右端に移動させる。このとき、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 には、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C が表示されているので、演出モードとして台風モードが選択されていることになる。また、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 の表示は残り 2 5 % に更新されており、演出モード選択期間全体の 7 5 % が経過したことになる。

40

【 1 0 4 3 】

次いで、図 1 1 - 7 (A 4) に示すように、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 の表示が残り 0 % まで更新され、演出モード選択期間が終了したタイミングで (図 1 1 - 6 に示す T 4 の

50

タイミングで)、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C が表示されていたことに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードを台風モードに決定する。演出モードが台風モードに決定されたことに伴い、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画面中央部に台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C を拡大表示させることにより、演出モードが台風モードに制御されることを報知する。

【 1 0 4 4 】

(高確 / 第 2 K T 状態に制御される場合の演出モード選択)

大当り終了後に高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御される [1 0 R 確変大当り] 又は [2 R 確変大当り] の大当りエンディング期間に演出モードを選択する場合の演出例に関して、図 1 1 - 6 及び図 1 1 - 7 (B 1) ~ (B 4) を用いて説明する。

10

【 1 0 4 5 】

まず、図 1 1 - 7 (B 1) に示すように、大当り種別が [1 0 R 確変大当り] 又は [2 R 確変大当り] であった場合において、遊技状態が大当り遊技状態に制御されているときに、大当りエンディング期間の開始に対応して、演出モードを選択可能な演出モード選択期間が開始される (図 1 1 - 6 に示す T 1 のタイミング)。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 が、画像表示装置 5 に演出モード選択画面を表示させることにより、演出モード選択期間が開始される。

【 1 0 4 6 】

ここで、大当り終了後に高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御される場合とは異なり、大当り終了後に高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画面上部 (演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 の上方) に「R U S H」という文字を点滅表示させる。「R U S H」という文字を点滅表示させることにより、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることを遊技者に報知することができる。

20

【 1 0 4 7 】

図 1 1 - 7 (B 2) に示す例では、プッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて (図 1 1 - 6 に示す T 2 のタイミングで)、演出制御用 C P U 1 2 0 が、画面左端に表示されていた雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B を画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に移動させるとともに、画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示されていた曇りモード画像 1 8 T M 2 0 0 A を画面右端に移動させる。このとき、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 には、雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B が表示されているので、演出モードとして雨モードが選択されていることになる。ここでも画面上部に「R U S H」という文字が点滅表示されることにより、雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B に対応した雨モードが、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に対応した演出モードであることを遊技者は把握することができる。また、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 の表示は残り 7 5 % に更新されており、演出モード選択期間全体の 2 5 % が経過したことになる。

30

【 1 0 4 8 】

次いで、図 1 1 - 7 (B 3) に示すように、プッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて (図 1 1 - 6 に示す T 3 のタイミングで)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画面左端に表示されていた台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C を画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に移動させるとともに、画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示されていた雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B を画面右側に移動させる。このとき、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 には、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C が表示されているので、演出モードとして台風モードが選択されていることになる。ここでも画面上部に「R U S H」という文字が点滅表示されることにより、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C に対応した台風モードが、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に対応した演出モードであることを遊技者は把握することができる。また、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 の表示は残り 2 5 % に更新されており、演出モード選択期間全体の 7 5 % が経過したことになる。

40

【 1 0 4 9 】

50

次いで、図 11 - 7 (B 4) に示すように、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 の表示が残り 0 % まで更新され、演出モード選択期間が終了したタイミングで (図 11 - 6 に示す T 4 のタイミングで) 、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C が表示されていたことに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードを台風モードに決定する。演出モードが台風モードに決定されたことに伴い、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画面中央部に台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C を拡大表示させることにより、演出モードが台風モードに制御されることを報知する。

【 1 0 5 0 】

このとき、大当たり終了後に高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡大表示した台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C の右上部及び左下部に、それぞれ、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることに対応した「 R U S H 」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 を重畳表示させる。また、拡大表示した台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C の中央部には、「 R U S H 」の文字が示されたスタンプを模した画像 1 8 T M 2 3 0 を重畳表示させている。特別表示 1 8 T M 1 0 0 は、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C 内の背景画像よりも高い優先度 (台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C 内の背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様) で表示されており、さらに、画像 1 8 T M 2 3 0 は、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C 内の背景画像及び特別表示 1 8 T M 1 0 0 よりも高い優先度 (台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C 内の背景画像及び特別表示 1 8 T M 1 0 0 よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様) で表示されている。即ち、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C 内の表示優先度は、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C 内の背景画像 < 特別表示 1 8 T M 1 0 0 < 画像 1 8 T M 2 3 0 の順で高くなっている。

【 1 0 5 1 】

なお、本実施形態では、図 11 - 7 (B 1) ~ (B 3) に示すように、演出モード選択期間 (大当たりエンディング期間) において、「 R U S H 」という文字を点滅表示させることにより、大当たり終了後 (大当たりエンディング期間終了後) に高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることを報知する演出が実行されているが、このような形態に限らず、演出モード選択期間 (大当たりエンディング期間) において、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることを報知する演出が実行されず、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されるか否かを遊技者が認識困難であるようにしてもよい。

【 1 0 5 2 】

例えば、演出モード選択期間 (大当たりエンディング期間) において、示唆演出が実行されることにより、大当たり終了後 (大当たりエンディング期間終了後) に高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることが示唆されるようにしてもよい。そして、実行された示唆演出 (R U S H 示唆演出) が成功態様で終了した場合には、大当たり終了後 (大当たりエンディング期間終了後) に高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御される。一方、実行された示唆演出 (R U S H 示唆演出) が失敗態様で終了した場合には、大当たり終了後 (大当たりエンディング期間終了後) に高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御されるものとする。

【 1 0 5 3 】

例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、成功態様の R U S H 示唆演出において、「 R U S H 」という文字を表示させた後に、ブラックアウト演出 (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を表示することにより、背景画像及び飾り図柄の視認性を低下させて視認困難状態とする演出) を実行する。次いで、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 1 8 T M 2 1 0 を暗転画像に重畳表示させる。そして、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、ブラックアウト演出を終了させて (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を非表示することにより、背景画像及び飾り図柄の視認性を向上させて視認容易状態とし) 、画

10

20

30

40

50

面中央部に「R U S H」の文字が示された画像 1 8 T M 2 3 0 を表示させることにより、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行することを報知する。

【 1 0 5 4 】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、失敗態様の R U S H 示唆演出において、成功態様の場合と同様に、「R U S H」という文字を表示させた後に、ブラックアウト演出を実行する。次いで、成功態様の場合と同様に、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 1 8 T M 2 1 0 を暗転画像に重畳表示させる。そして、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、ブラックアウト演出を終了させて、画面中央部に「失敗」の文字が示された画像を表示させることにより、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行しないこと（この場合は、高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に移行すること）を報知する。

10

【 1 0 5 5 】

上述したように、大当りエンディング期間の演出モード選択期間において、大当り終了後に高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御される場合には、成功態様の R U S H 示唆演出を実行し、大当り終了後に高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されない場合には、失敗態様の R U S H 示唆演出を実行することが可能となっている。このような構成によれば、演出モードを選択する際の遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 5 6 】

ここで、成功態様の R U S H 示唆演出と、失敗態様の R U S H 示唆演出とでは、演出の前半部分の演出態様が共通であり、遊技者は、R U S H 示唆演出の前半部分では、成功態様であるか失敗態様であるかを把握できないようになっている。そして、R U S H 示唆演出の後半部分において、成功態様であるか（大当り終了後に高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されるか）または失敗態様であるか（大当り終了後に高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御されるか）が報知されるようになっている。

20

【 1 0 5 7 】

なお、本例では、第 1 態様（成功態様）の R U S H 示唆演出が実行された場合には、大当り終了後に必ず高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御され、第 2 態様（失敗態様）の R U S H 示唆演出が実行された場合には、大当り終了後に必ず高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御される例を示したが、これに限らず、第 1 態様の R U S H 示唆演出が実行された場合であっても大当り終了後に高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御される演出パターンを設けても良く、第 2 態様の R U S H 示唆演出が実行された場合であっても大当り終了後に高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御される演出パターンを設けてもよい。ただし、第 1 態様の R U S H 示唆演出が実行された場合には、第 2 態様の R U S H 示唆演出が実行された場合よりも、大当り終了後に高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御される割合が高く、第 2 態様の R U S H 示唆演出が実行された場合には、第 1 態様の R U S H 示唆演出が実行された場合よりも、大当り終了後に高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御される割合が高いものとする。

30

【 1 0 5 8 】

図 1 1 - 6 及び図 1 1 - 7 に示したように、大当りエンディング期間の演出モード選択期間（図 1 1 - 6 に示す T 1 ~ T 4 の期間）において、遊技者は、プッシュボタン 3 1 B の操作によって、大当り遊技状態終了後に制御される演出モードを、曇りモード、雨モード、及び台風モードのいずれの演出モードとするかを選択可能となっている。このような構成によれば、大当り遊技状態に制御されているときに、遊技者が所望の演出モードを選択可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 1 0 5 9 】

また、図 1 1 - 7（B 4）に示したように、大当りエンディング期間の演出モード選択期間において、大当り終了後に高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されることに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C の右上部及び左下部に、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されることに対応した特別表示 1 8 T M 1 0 0 を重畳表示させ、台風モード画像 1 8 T M 2 0

50

0 C の中央部には、「R U S H」の文字が示されたスタンプを模した画像 1 8 T M 2 3 0 を重畳表示させている。

【 1 0 6 0 】

このように、大当たり終了後の遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御される場合と、大当たり終了後の遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当たり R U S H 状態）に制御される場合とで、共通の演出モードにより演出を実行可能であることに対応して、大当たりエンディング期間の演出モード選択期間において、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示させる演出モード画像も共通化している。即ち、いずれの遊技状態に制御される場合であっても、曇りモードが選択されているときには曇りモードに対応した曇りモード画像 1 8 T M 2 0 0 A を表示させ、雨モードが選択されているときには雨モードに対応した雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B を表示させ、台風モードが選択されているときには台風モードに対応した台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C を表示させている。

10

【 1 0 6 1 】

但し、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり終了後の遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当たり R U S H 状態）に制御される場合、大当たり終了後の遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御される場合とは異なり、大当たり終了後の遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当たり R U S H 状態）に制御されることを示す付加情報を表示させる。具体的には、付加情報として、選択中の演出モード画像の上方に「R U S H」という文字（図 1 1 - 7（B 1）～（B 3）を参照）を表示させる。また、付加情報として、決定された演出モード画像の左下部及び右上部に特別表示 1 8 T M 1 0 0 を重畳表示させるとともに中央部には「R U S H」の文字が示されたスタンプを模した画像 1 8 T M 2 3 0（図 1 1 - 7（B 4）を参照）を重畳表示させる。これにより、選択中の演出モードに対応した演出モード画像を共通化しつつ、大当たり終了後の遊技状態が、高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）と高確 / 第 2 K T 状態（小当たり R U S H 状態）のいずれの遊技状態に制御されるかを遊技者が把握できるようにしている。

20

【 1 0 6 2 】

（変動表示を実行している期間の演出モード選択）

前述したように、本実施形態の遊技機では、高確 / 第 1 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行されている期間、また、高確 / 第 2 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行されている期間に、演出モードを選択することが可能である。第 2 特別図柄の変動表示が実行されている期間において演出モードが選択される場合の演出例に関して、図 1 1 - 8 ～図 1 1 - 1 1 を用いて説明する。

30

【 1 0 6 3 】

図 1 1 - 8 は、高確 / 第 1 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行されている期間に演出モードを選択する場合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、図 1 1 - 9 は、高確 / 第 1 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行されている期間に演出モードを選択する場合の演出画像の一例を示す説明図である。また、図 1 1 - 1 0 は、高確 / 第 2 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行されている期間に演出モードを選択する場合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、図 1 1 - 1 1 は、高確 / 第 2 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行されている期間に演出モードを選択する場合の演出画像の一例を示す説明図である。

40

【 1 0 6 4 】

（高確 / 第 1 K T 状態の演出モード選択）

遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）である場合に、第 2 特別図柄の変動表示が実行されている期間に演出モードを選択する際の、各演出の実行タイミング及び演出画像の一例を図 1 1 - 8 及び図 1 1 - 9 を用いて説明する。

【 1 0 6 5 】

図 1 1 - 9（A 1）に示すように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御されているときに、演出モードとして曇りモードが選択されているときには、演出制御用 C P U 1 2 0 により、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。

50

C U P 1 0 3 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 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 l 2、5 c 2、5 r 2 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 5 l 1、5 c 1、5 r 1 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。

【 1 0 6 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 2 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 1 8 T M 0 1 5 に「 2 」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 1 8 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 1 8 T M 0 3 1 には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0 を表示させており、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 には、第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 を 4 つ表示させている。

10

【 1 0 6 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードを選択可能であることに対応して、画像表示装置 5 の画面左下部に、現在選択されている演出モード（本例では「曇りモード」）を示す演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 を表示するとともに、その下方に押しボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 を表示する。操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 は押しボタン 3 1 B を模した画像であり、操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 の右側には「で選択」という文字が表示されていることにより、遊技者に対して、押しボタン 3 1 B の操作により演出モードを変更することが可能であることが報知されている。

20

【 1 0 6 8 】

本実施形態では、第 2 特別図柄の変動表示が実行されている期間において、押しボタン 3 1 B が操作されると、画面左下部の演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている「（演出モード）」が切り替わり、演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている「（演出モード）」が切り替わったことに对应して、第 2 特別図柄の変動表示が終了したときに実際の演出モードが変更されることになる。

【 1 0 6 9 】

具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、押しボタン 3 1 B が操作される毎に、演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている演出モードを、「曇りモード」「雨モード」「台風モード」の順に切り替える。そして、実行されていた第 2 特別図柄の変動表示が終了したタイミングで、画面左下部の演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている「演出モード」が、現在制御されている演出モード（即ち、実行されていた第 2 特別図柄の変動表示に対応した演出モード）と異なるか否かを確認する。

30

【 1 0 7 0 】

そして、第 2 特別図柄の変動表示が終了したタイミングで、演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている「演出モード」が、現在制御されている演出モードと異なる場合には、演出モード変更演出を実行して、演出モードを、現在の演出モードから演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている演出モードに変更する。一方、演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている「演出モード」が、現在制御されている演出モードと同一である場合（即ち、押しボタン 3 1 B が操作されなかったか、または、押しボタン 3 1 B が操作されて現在の演出モードと同じ演出モードが選択された場合）には、演出モード変更演出を実行することなく、演出モードを変更しない。

40

【 1 0 7 1 】

例えば、第 2 特別図柄の変動表示が終了したタイミングで、実際の演出モードが曇りモードである場合に、演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている演出モードが「雨モード」又は「台風モード」であったときには、演出モード変更演出を実行し、演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている演出モードが「曇りモード」であった場合には、演出モード変更演出を実行しない。

50

【 1 0 7 2 】

次いで、図 1 1 - 9 (A 2) に示すように、プッシュボタン 3 1 B が操作されると (図 1 1 - 8 に示す T 1 のタイミング)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画面左下部の演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている演出モードを [雨モード] に切り替える。そして、演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている演出モードが [雨モード] に切り替えられた後も、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 1 8 T M 2 1 0 と、その右側の「で選択」という文字を継続して表示させることにより、さらなる操作によって演出モードの選択 (変更) が可能であることを遊技者に報知している。

【 1 0 7 3 】

次いで、図 1 1 - 9 (A 3) に示すように、プッシュボタン 3 1 B が操作されると (図 1 1 - 8 に示す T 2 のタイミング)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画面左下部の演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている演出モードを [台風モード] に切り替える。そして、演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている演出モードが [台風モード] に切り替えられた後も、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 1 8 T M 2 1 0 と、その右側の「で選択」という文字を継続して表示させることにより、さらなる操作によって演出モードの選択 (変更) が可能であることを遊技者に報知している。

【 1 0 7 4 】

次いで、図 1 1 - 9 (A 4) に示すように、第 2 特別図柄の変動表示が終了するタイミングで (図 1 1 - 9 に示す T 3 のタイミングで)、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「 4」、図柄表示エリア 5 R に飾り図柄の「 8」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 L 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「 4」、及び第 2 小図柄表示エリア 5 r 2 に第 2 小図柄の「 8」を確定停止させる。

【 1 0 7 5 】

なお、本例では、第 2 特別図柄の変動表示結果が「小当り」となる例を示しているが、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) である場合には、変動表示結果が「小当り」となっていることを報知しない (遊技者が認識困難とする) ために、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する飾り図柄の組み合わせを確定停止させるとともに、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する第 2 小図柄の組み合わせを確定停止させている。同様に、遊技状態が低確 / 第 1 K T 状態 (時短状態) である場合には、変動表示結果が「小当り」となっていることを報知しない (遊技者が認識困難とする) ために、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する飾り図柄の組み合わせを確定停止させるとともに、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する第 2 小図柄の組み合わせを確定停止させる。

【 1 0 7 6 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面左下部に [台風モード] を示す演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 を継続して表示させる一方で、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 1 8 T M 2 1 0 と、その右側に表示されていた「で選択」という文字を消去させている。これにより、演出モードの選択 (変更) ができない状態であることを遊技者に報知している。

【 1 0 7 7 】

次いで、図 1 1 - 9 (A 5) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モード変更演出を実行し (図 1 1 - 8 に示す T 3 ~ T 4 の期間)、画像表示装置 5 の全画面に「モード C H A N G E」の文字が示されたモード変更画像 1 8 T M 3 1 0 を表示させる。モード変更画像 1 8 T M 3 1 0 は、背景画像及び飾り図柄よりも高い優先度 (背景画像及び飾り図柄よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様) で表示されている。また、モード変更画像 1 8 T M 3 1 0 は、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 のアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0、第 1 保留表示領域 1 8 T M 0 1 1 の第 1 保留表示 1 8 T M 0 1 0、及び、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 の第 2 保留表示 1 8 T

10

20

30

40

50

M020、すなわち特別図柄の変動表示に対応したオブジェクトよりも高い優先度で表示されている。

【1078】

ここで、モード変更画像18TM310は、背景画像及び飾り図柄、並びに、保留表示及びアクティブ表示よりも高い優先度で表示されているが、第1小図柄表示エリア511、5c1、5r1に表示されている第1小図柄、及び第2小図柄表示エリア512、5c2、5r2に表示されている第2小図柄、並びに、第1保留記憶数特別表示領域18TM015に表示されている第1保留記憶数、及び第2保留記憶数特別表示領域18TM025に表示されている第2保留記憶数の方が、モード変更画像18TM310よりも高い優先度（モード変更画像18TM310よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。従って、モード変更画像18TM310が表示されている期間は、第1保留表示領域18TM011の第1保留表示18TM010、及び第2保留表示領域18TM021の第2保留表示18TM020を視認困難となる一方で、第1保留記憶数特別表示領域18TM015に表示されている第1保留記憶数、及び第2保留記憶数特別表示領域18TM025に表示されている第2保留記憶数は継続して視認可能な状態である。

10

【1079】

このとき（図11-8に示すT3のタイミングで）、次回実行される第2特別図柄の変動表示から演出モードが台風モードに変更されることに対応して、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。ただし、演出モード変更演出が実行される期間は、背景画像よりも表示優先度が高いモード変更画像18TM310が画面全体に表示されているため、変更後の背景画像である「台風画像」を視認困難な状態となっている。

20

【1080】

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2特別図柄の変動表示結果が「小当たり」であったことに対応して、前述したように、変動表示結果が「小当たり」となっていることを報知しない（遊技者が認識困難とする）ために、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する飾り図柄の組み合わせ（本例では「148」）を継続して確定停止させており、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する第2小図柄の組み合わせ（本例では「148」）を継続して確定停止させている。ここで、各演出画像の表示優先度は、背景画像<[飾り図柄、第1保留表示18TM010、第2保留表示18TM020、アクティブ表示18TM030]<モード変更画像18TM310<[第1小図柄、第2小図柄、第1保留記憶数特別表示領域18TM015の第1保留記憶数、第2保留記憶数特別表示領域18TM025の第2保留記憶数]、の順で高くなっている。

30

【1081】

モード変更画像18TM310は、背景画像及び飾り図柄よりも高い優先度（背景画像及び飾り図柄よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。そのため、モード変更画像18TM310が表示されている期間は、遊技者は、背景画像および飾り図柄を視認困難となる。また、背景画像が「曇り画像」から「台風画像」に変更されたこと（背景画像が「曇り画像」から「台風画像」に変更されたタイミング）を、遊技者は認識できないようになっている。一方で、第2小図柄は、モード変更画像18TM310よりも高い優先度（モード変更画像18TM310よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されているので、演出モード変更演出の実行期間であっても明確に視認可能となっている。

40

【1082】

次いで、図11-9（A6）に示すように、演出制御用CPU120は、演出モード変更演出を終了させる（図11-8に示すT4のタイミング）。演出モード変更演出の終了に対応して、「モードCHANGE」の文字が示されたモード変更画像18TM310の表示が終了する。演出モードとして台風モードが選択されているときには、演出制御用C

50

P U 1 2 0により、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が継続して表示されているため、表示優先度が上位のモード変更画像 1 8 T M 3 1 0 の表示が終了したことに伴い、飾り図柄とともに、飾り図柄の背景画像としての「台風画像」が視認可能な状態となる。

【 1 0 8 3 】

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 2 特別図柄の変動表示結果が「小当り」であったことに対応して、前述したように、変動表示結果が「小当り」となっていることを報知しない（遊技者が認識困難とする）ために、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する飾り図柄の組み合わせ（本例では「 1 4 8 」）を継続して確定停止させており、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する第 2 小図柄の組み合わせ（本例では「 1 4 8 」）を継続して確定停止させている。図 1 1 - 9（A 6）では、表示優先度が上位のモード変更画像 1 8 T M 3 1 0 の表示が終了したことに伴い、一旦は視認困難となっていた、飾り図柄、並びに、第 1 保留表示 1 8 T M 0 1 0、第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0、及びアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0 が、再び明確に視認可能な状態に戻っている。

10

【 1 0 8 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 2 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 1 8 T M 0 1 5 に「 2 」を継続して表示させており、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 1 8 T M 0 2 5 に「 4 」を継続して表示させている。また、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 には、前回実行された（直近に実行された）変動表示に対応したアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0 を継続して表示させており、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 には、第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 を 4 つ表示させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面左下部に「台風モード」を示す演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 を継続して表示させている。

20

【 1 0 8 5 】

次いで、図 1 1 - 9（A 7）に示すように、C U P 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を開始したときに、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、5 C、5 R 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るとともに、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（図 1 1 - 8 に示す T 5 のタイミング）。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面左下部に、押しボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 を表示させるとともに、その右側に「で選択」という文字を表示させることにより、再び演出モードを選択可能となったことを報知する。

30

【 1 0 8 6 】

（高確 / 第 2 K T 状態の演出モード選択）

遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）である場合に、第 2 特別図柄の変動表示が実行されている期間に演出モードを選択する際の、各演出の実行タイミング及び演出画像の一例を図 1 1 - 1 0 及び図 1 1 - 1 1 を用いて説明する。

【 1 0 8 7 】

40

図 1 1 - 1 1（B 1）に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されているときに、演出モードとして曇りモードが選択されているときには、演出制御用 C P U 1 2 0 により、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。C U P 1 0 3 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 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 5 l 2、5 c 2、5 r 2 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 5 l 1、5 c 1、5 r 1 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。

50

【 1 0 8 8 】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2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18TM015に「2」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18TM025に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域18TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示18TM030を表示させており、第2保留表示領域18TM021には、第2保留表示18TM020を4つ表示させている。

【 1 0 8 9 】

演出制御用CPU120は、演出モードを選択可能であることに対応して、画像表示装置5の画面左下部に、現在選択されている演出モード（本例では[曇りモード]）を示す演出モード選択アイコン18TM300を表示するとともに、その下方にプッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進表示18TM210を表示させるとともに、その右側に「で選択」という文字を表示させる。

10

【 1 0 9 0 】

ここで、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は、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、高確/第2KT状態（小当りRUSH状態）に制御されることに対応した「RUSH」の文字が示された特別表示18TM100を表示させている。特別表示18TM100は、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。

20

【 1 0 9 1 】

なお、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、高確/第2KT状態（小当りRUSH状態）に制御されることに対応した「RUSH」の文字が示された特別表示18TM100を表示させている一方で、演出モード選択アイコン18TM300を表示させるとともに、その下方に操作促進表示18TM210を表示させ、その右側には「で選択」という文字を表示させている。このとき、演出モード選択アイコン18TM300、操作促進表示18TM210、及び「で選択」という文字は、特別表示18TM100よりも高い優先度（特別画像18TM100よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。即ち、各演出画像の表示優先度は、背景画像<特別表示18TM100<[演出モード選択アイコン18TM300、操作促進表示18TM210、「で選択」という文字]、の順で高くなっている。

30

【 1 0 9 2 】

第2KT状態中である場合には、図11-11（B1）に示すように、画像表示装置5において、第2KT状態中における小当りの連続回数を示す小当り連続数表示が表示されるとともに、第2KT状態中で小当りが連続して発生している期間に発生した賞球数を示す小当り連続中賞球数表示が表示される。本例では、[10R確変大当り]が発生して第2KT状態に移行された後、現時点までに小当りが3回発生しているものとし、図11-11（B1）に示すように、小当り連続数表示として「3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[10R確変大当り]にもとづく大当り遊技中に15個×10球×10ラウンド=1500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、3回の小当り発生により30個×3=90個の賞球が得られたことにより、合計で1590個の賞球が得られていることにもとづいて、図11-10（B1）に示すように、小当り連続中賞球数表示として「1590pt」などの文字が表示されている場合が示されている。

40

【 1 0 9 3 】

次いで、図11-11（B2）に示すように、プッシュボタン31Bが操作されると（図11-10に示すT1のタイミング）、演出制御用CPU120は、画面左下部の演出モード選択アイコン18TM300に示されている演出モードを[雨モード]に切り替える。そして、演出モード選択アイコン18TM300に示されている演出モードが「雨モード」に切り替えられた後も、プッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進表示

50

１８ＴＭ２１０と、その右側の「で選択」という文字を継続して表示させる。

【１０９４】

次いで、図１１－１１（Ｂ３）に示すように、プッシュボタン３１Ｂが操作されると（図１１－１０に示すＴ２のタイミング）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画面左下部の演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている演出モードを「台風モード」に切り替える。そして、演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている演出モードが「台風モード」に切り替えられた後も、プッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進表示１８ＴＭ２１０と、その右側の「で選択」という文字を継続して表示させる。

【１０９５】

そして、図１１－１１（Ｂ４）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に特殊図柄１８ＴＭ０５０（楕円形のオブジェクトに「ＯＰＥＮ」の文字が示された小当り図柄）、図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄の「８」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「０」、及び第２小図柄表示エリア５ｒ２に第２小図柄の「８」を確定停止させる（図１１－１０に示すＴ３のタイミング）。

【１０９６】

即ち、第２特別図柄の変動表示結果が「小当り」となることに対応して、飾り図柄の組み合わせとして表示結果が「小当り」となることを報知する飾り図柄の組み合わせを確定停止させるとともに、当該飾り図柄の組み合わせに対応した第２小図柄の組み合わせを確定停止させる。また、小当り遊技状態に制御されることに対応して、画面上部に「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、小当り連続数表示を「４回目」に更新させている。

【１０９７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左下部に「台風モード」を示す演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００を継続して表示させている一方で、プッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進表示１８ＴＭ２１０と、その右側に表示されていた「で選択」という文字を消去させている。

【１０９８】

次いで、図１１－１１（Ｂ５）に示すように、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には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域１８ＴＭ０３１に表示されていたアクティブ表示１８ＴＭ０３０と、第２保留表示領域１８ＴＭ０２１に表示されていた４つの第２保留表示１８ＴＭ０２０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。

【１０９９】

また、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１６２０個になったものとする。この場合、図１１－１１（Ｂ５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画面下部に「＋１０」の画像を３つ表示させ、小当り連続中賞球数表示を「１６２０ｐｔ」に更新させる。

【１１００】

次いで、図１１－１１（Ｂ６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モード変更演出を実行し（図１１－１０に示すＴ４～Ｔ５の期間）、画像表示装置５の全画面に「モードＣＨＡＮＧＥ」の文字が示されたモード変更画像１８ＴＭ３１０を表示させる。モード変更画像１８ＴＭ３１０は、背景画像及び飾り図柄よりも高い優先度（背景画像及び飾り図柄よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。また、モード変更画像１８ＴＭ３１０は、アクティブ表示領域１８ＴＭ０３１のアクティブ表示１８ＴＭ０３０、第１保留表示領域１８ＴＭ０１１の第１保留表示１８ＴＭ０１０、及び、第２保留表示領域１８ＴＭ０２１の第２保留表示１

10

20

30

40

50

８ＴＭ０２０、すなわち特別図柄の変動表示に対応したオブジェクトよりも高い優先度で表示されている。

【１１０１】

ここで、モード変更画像１８ＴＭ３１０は、背景画像及び飾り図柄、並びに、保留表示及びアクティブ表示よりも高い優先度で表示されているが、第１小図柄表示エリア５１１、５ｃ１、５ｒ１に表示されている第１小図柄、及び第２小図柄表示エリア５１２、５ｃ２、５ｒ２に表示されている第２小図柄、並びに、第１保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０１５に表示されている第１保留記憶数、及び第２保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０２５に表示されている第２保留記憶数の方が、モード変更画像１８ＴＭ３１０よりも高い優先度（モード変更画像１８ＴＭ３１０よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。従って、モード変更画像１８ＴＭ３１０が表示されている期間は、第１保留表示領域１８ＴＭ０１１の第１保留表示１８ＴＭ０１０、及び第２保留表示領域１８ＴＭ０２１の第２保留表示１８ＴＭ０２０を視認困難となる一方で、第１保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０１５に表示されている第１保留記憶数、及び第２保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０２５に表示されている第２保留記憶数は継続して視認可能な状態である。

10

【１１０２】

このとき（図１１－１０に示すＴ４のタイミングで）、次回実行される第２特別図柄の変動表示から演出モードが台風モードに変更されることに対応して、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。ただし、演出モード変更演出が実行される期間は、背景画像よりも表示優先度が高いモード変更画像１８ＴＭ３１０が画面全体に表示されているため、変更後の背景画像である「台風画像」を視認困難な状態となっている。

20

【１１０３】

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２特別図柄の変動表示結果が「小当り」であったことに対応して、演出モードが台風モードである場合の飾り図柄の組み合わせとして、図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄の「２」、図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄の「４」、図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄の「７」を表示させるとともに、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示された各数字図柄に、それぞれエフェクト画像１８ＴＭ０６０（本例では、音符型の画像）を重畳表示させる。また、第２小図柄の組み合わせとして、第２小図柄表示エリア５１２に第２小図柄の「２」、第２小図柄表示エリア５ｃ２に第２小図柄の「４」、第２小図柄表示エリア５ｒ２に第２小図柄の「７」を停止表示させる。ここで、各演出画像の表示優先度は、背景画像＜[飾り図柄、第１保留表示１８ＴＭ０１０、第２保留表示１８ＴＭ０２０、アクティブ表示１８ＴＭ０３０]＜エフェクト画像１８ＴＭ０６０＜モード変更画像１８ＴＭ３１０＜[第１小図柄、第２小図柄、第１保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０１５の第１保留記憶数、第２保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０２５の第２保留記憶数]、の順で高くなっている。

30

【１１０４】

モード変更画像１８ＴＭ３１０は、背景画像及び飾り図柄（エフェクト画像１８ＴＭ０６０を含む）よりも高い優先度（背景画像及び飾り図柄（エフェクト画像１８ＴＭ０６０を含む）よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。そのため、モード変更画像１８ＴＭ３１０が表示されている期間は、遊技者は、背景画像および飾り図柄（エフェクト画像１８ＴＭ０６０を含む）を視認困難となる。また、背景画像が「曇り画像」から「台風画像」に変更されたこと（背景画像が「曇り画像」から「台風画像」に変更されたタイミング）を、遊技者は認識できないようになっている。一方で、第２小図柄は、モード変更画像１８ＴＭ３１０よりも高い優先度（モード変更画像１８ＴＭ３１０よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されているので、演出モード変更の実行期間であっても明確に視認可能となっている。

40

【１１０５】

ここで、モード変更画像１８ＴＭ３１０が表示されたときに、表示中の第２小図柄（小

50

当りに対応した図柄)が、曇りモードに対応した小当り図柄「108」から台風モードに対応した小当り図柄(大当り図柄とは異なる数字図柄の組み合わせ)に変更されることになる。

【1106】

次いで、図11-11(B7)に示すように、演出制御用CPU120は、演出モード変更演出を終了させる(図11-10に示すT5のタイミング)。演出モード変更演出の終了に対応して、「モードCHANGE」の文字が示されたモード変更画像18TM310の表示が終了する。演出モードとして台風モードが選択されているときには、演出制御用CPU120により、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が継続して表示されているため、表示優先度が上位のモード変更画像18TM310の表示が終了したことに伴い、飾り図柄とともに、飾り図柄の背景画像としての「台風画像」が視認可能な状態となる。

10

【1107】

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2特別図柄の変動表示結果が「小当り」であったことに基づいて、演出モードが台風モードである場合の飾り図柄の組み合わせとして、図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「4」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「7」を継続して表示させているとともに、図柄表示エリア5L、5C、5Rの各数字図柄に、それぞれエフェクト画像18TM060(本例では、音符型の画像)を継続して重畳表示させており、第2小図柄の組み合わせとして、第2小図柄表示エリア5l2に第2小図柄の「2」、第2小図柄表示エリア5c2に第2小図柄の「4」、第2小図柄表示エリア5r2に第2小図柄の「7」を継続して表示させている。図11-11(B7)では、表示優先度が上位のモード変更画像18TM310の表示が終了したことに伴い、一旦は視認困難となっていた、飾り図柄(エフェクト画像18TM060を含む)、並びに、第1保留表示18TM010、第2保留表示18TM020、及びアクティブ表示18TM030が、再び明確に視認可能な状態に戻っている。

20

【1108】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2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18TM015に「2」を継続して表示させており、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18TM025に「4」を継続して表示させている。また、アクティブ表示領域18TM031には、前回実行された(直近に実行された)変動表示に対応したアクティブ表示18TM030を継続して表示させており、第2保留表示領域18TM021には、第2保留表示18TM020を4つ表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に「台風モード」を示す演出モード選択アイコン18TM300を継続して表示させている。

30

【1109】

次いで、図11-11(B8)に示すように、CUP103が、第2特別図柄の変動表示を開始したときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、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るとともに、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において、第2小図柄(第2特別図柄に対応した情報)の変動表示を開始している(図11-8に示すT5のタイミング)。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、押しボタン31Bを操作するように促す操作促進表示18TM210を表示させるとともに、その右側に「で選択」という文字を表示させる。

40

【1110】

このように、本実施形態では、高確率状態(高確/第1KT状態、高確/第2KT状態)において、第2特別図柄の変動表示中における遊技者の動作に応じて、演出モードの選択(演出モードの変更)が可能となっている。遊技状態が低確率状態(低確/低ベース状態、低確/第1KT状態)のときには、第2特別図柄の変動表示中において、演出モード選択用のアイコンは表示されず、遊技者は演出モードの選択(演出モードの変更)を行う

50

ことができない。また、遊技状態が高確率状態（高確／第1 K T 状態、高確／第2 K T 状態）であるときにも、第2 特別図柄の変動表示が実行されていない期間（第2 特別図柄の変動表示が実行されておらず第1 特別図柄の変動表示のみが実行されている期間、第2 特別図柄の変動表示が実行されておらず第1 特別図柄の変動表示も実行されていない期間）は、演出モード選択用のアイコンは表示されず、遊技者は演出モードの選択（演出モードの変更）を行うことができない。

【1 1 1 1】

図1 1 - 3 ~ 図1 1 - 5 に示したように、本実施形態では、第2 特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、飾り図柄が確定停止する態様によって小当りの発生を報知する演出を、いずれの演出モードに制御されているかに応じて異ならせている。また、図1 1 - 1 1 (B 1) ~ (B 3) に示すように、第2 特別図柄の変動表示を実行している期間に、遊技者によりプッシュボタン3 1 B が操作されたことに応じて演出モードを切り替えることができる。そして、図1 1 - 1 1 (B 6) に示すように、演出モードを変更するときに、演出モード変更演出が実行され、画像表示装置5 の全画面に「モード C H A N G E」の文字が示されたモード変更画像1 8 T M 3 1 0 を表示させている。

【1 1 1 2】

このように、小当りが発生するときに確定停止させる飾り図柄の組み合わせが演出モードに応じて異なる構成の本実施形態において、仮に、演出モードを変更する際に、モード変更画像1 8 T M 3 1 0 を表示させない演出構成（即ち、背景画像や飾り図柄の視認性を低下させない構成）を採用したとする。この場合には、図1 1 - 1 1 (B 1) ~ (B 5) に示すように、演出モードが曇りモードに制御されているときに、第2 特別図柄の変動表示結果が「小当り」となり、画像表示装置5 の図柄表示エリア5 C に特殊図柄1 8 T M 0 5 0（楕円形のオブジェクトに「O P E N」の文字が示された小当り図柄）が確定停止して、小当り遊技終了後に、背景画像及び飾り図柄等の視認性が低下していない状態のまま（背景画像及び飾り図柄等を継続して明確に視認することが可能な状態のまま）で、図1 1 - 1 1 (B 7) に示すように、演出モードが台風モードに変更されることになる。その結果、背景画像の変更とともに、停止状態にある飾り図柄も変更される（エフェクト画像1 8 T M 0 6 0 が重畳表示された数字図柄の組み合わせが表示される）ことで、急な画面（飾り図柄、背景画像）の切り替わりによって、遊技者を混乱させてしまう。

【1 1 1 3】

ここで、図1 1 - 1 1 (B 6) に示すように、演出モードを変更する際に、画像表示装置5 の全画面にモード変更画像1 8 T M 3 1 0 を重畳表示させることによって、画像表示装置5 の図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rを含む全画面の視認性を低下させることにより、一旦、変更前の演出モードにおける飾り図柄の視認性を低下させてから、変更後の演出モードにおける飾り図柄の視認性を向上させることが可能となるので、変更前の演出モードと変更後の演出モードとで飾り図柄が異なってしまう本実施形態においても、画面（飾り図柄、背景画像）の切り替わりによる、遊技者の混乱を防ぐことができる。

【1 1 1 4】

図1 1 - 9 (A 1) ~ (A 4) に示すように、遊技状態が高確／第1 K T 状態（確変状態）に制御されているとき、演出モードとして曇りモードが選択されているときには、演出制御用C P U 1 2 0 により、飾り図柄の背景画像として「曇り画像」が表示されており、図1 1 - 1 1 (B 1) ~ (B 5) に示すように、遊技状態が高確／第2 K T 状態（小当りR U S H 状態）に制御されているとき、演出モードとして曇りモードが選択されているときには、演出制御用C P U 1 2 0 により、飾り図柄の背景画像として「曇り画像」が表示されている。この背景画像としての「曇り画像」は、高確／第1 K T 状態（確変状態）と、高確／第2 K T 状態（小当りR U S H 状態）とで共通の背景画像となっている。

【1 1 1 5】

一方で、図1 1 - 9 (A 1) ~ (A 4) に示すように、遊技状態が高確／第1 K T 状態（確変状態）に制御されているときには、画像表示装置5 の画面右上部及び画面左下部に、高確／第2 K T 状態（小当りR U S H 状態）であることに対応した「R U S H」の文字

10

20

30

40

50

が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が重畳表示されていないが、図 1 1 - 1 1 (B 1) ~ (B 5) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されているときには、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) であることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が重畳表示されている。このような構成によれば、高確 / 第 1 K T 状態と高確 / 第 2 K T 状態とで、背景画像を共通化できるとともに、高確 / 第 1 K T 状態と高確 / 第 2 K T 状態とを特定可能とすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 1 6 】

なお、図 1 1 - 1 1 (B 1) ~ (B 5) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されており、演出モードとして曇りモードが選択されている場合には、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) であることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示されている。そして、演出モードが変更された後にも、図 1 1 - 1 1 (B 7) ~ (B 8) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されており、演出モードとして台風モードが選択されている場合には、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) であることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示されている。即ち、この特別表示 1 8 T M 1 0 0 は、演出モードによらず共通であるので、複数種類の演出モードに制御可能な本実施形態において、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されていることをより明確にすることができる。

【 1 1 1 7 】

図 1 1 - 9 に示すように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御されている場合、図 1 1 - 1 1 に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されている場合に、第 2 特別図柄の変動表示を実行している期間に、遊技者によりプッシュボタン 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、画面左下部の演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている [曇りモード] の表示を、[雨モード] の表示 [台風モード] の表示、の順で切り替えている。そして、第 2 特別図柄の変動表示が終了したタイミングで、画面左下部の演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている [台風モード] が、現在制御されている演出モード (曇りモード) とは異なることに基づいて、演出モードを、現在制御されている演出モード (曇りモード) から演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている演出モード (台風モード) に変更している。このように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御されている場合、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されている場合に、第 2 特別図柄の変動表示を実行している期間において、遊技者の動作に基づいて、複数種類の演出モードのうちのいずれかの演出モードに制御可能であるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 1 8 】

(大当りカウントダウン演出)

前述したように、本実施形態では、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。また、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態であるときに、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。このような本実施形態において、C P U 1 0 3 が、表示結果が「大当り」となる第 1 特別図柄の変動表示を実行しているときに、表示結果が「はずれ」又は「小当り」となる第 2 特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果が「大当り」となる第 1 特別図柄の変動表示に対応した大当りカウントダウン演出を実行しても良い。なお、表示結果が「大当り」となる第 1 特別図柄の変動表示を実行しているときに、開始される第 2 特別図柄の変動表示結果は「はずれ」又は「小当り」となるものとする。

【 1 1 1 9 】

大当りカウントダウン演出が実行されると、画像表示装置 5 の全画面に、表示結果が「大当り」となる第 1 特別図柄の変動表示が終了するまでのカウントダウン表示が表示され

る。カウントダウン表示は、背景画像及び飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した飾り図柄）よりも高い優先度（背景画像及び飾り図柄よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。即ち、大当りカウントダウン演出が実行されることによって、画像表示装置5の全画面にカウントダウン表示が表示されるので、メイン図柄である第2特別図柄に対応した飾り図柄の視認性を低下させ、サブ図柄である第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となることに注目させることができる。また、本実施形態では、遊技状態が高確/第2KT状態であるときに、複数種類の演出モードから選択されたいずれかの演出モードに制御可能であるが、大当りカウントダウン演出は、いずれの演出モードに制御されているときにも共通して実行可能である。このような構成によれば、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行する本実施形態において、サブ図柄である特別図柄に対応した大当り報知に関する演出の興趣を向上させることができる。

10

【1120】

なお、本実施形態では、CPU103が、表示結果が「大当り」となる第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、表示結果が「はずれ」又は「小当り」となる第2特別図柄の変動表示を開始するタイミングで、演出制御用CPU120が、大当りカウントダウン演出を実行する例を示したが、大当りカウントダウン演出を他のタイミングで実行可能としてもよい。例えば、CPU103が、(i)表示結果が「はずれ」又は「小当り」となる第2特別図柄の変動表示を実行しているときに、(ii)表示結果が「大当り」となる第1特別図柄の変動表示を開始した場合、演出制御用CPU120は、(ii)表示結果が「大当り」となる第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、(i)表示結果が「はずれ」又は「小当り」となる第2特別図柄の変動表示が終了し、(iii)表示結果が「はずれ」又は「小当り」となる次の第2特別図柄の変動表示が開始されたタイミングで、大当りカウントダウン演出を実行してもよい。

20

【1121】

以上に示したように、上記の実施形態では、演出モード切替の効果として、各遊技者の嗜好に合った演出モードにて小当りRUSHを遊技でき、興趣を向上させることができる。また、大当り遊技状態に制御されている期間のみならず、特別図柄の変動表示中にも演出モードを切り替え可能となるため、遊技者の利便性を向上させることができる。さらに、比較的長時間小当りRUSHが継続しているような状況において、演出モードに変化がなければ、有利価値が付与される期間であっても遊技が単調となり興趣が低下してしまうところ、演出モードを切り替え可能となっているため、小当りRUSH中における遊技の単調さを解消でき有利価値が付与される期間による興趣をより一層高めることができる。

30

【1122】

（他の特徴および変形例）

（1）上記の実施形態では、図10-29に示したように、KT状態（高確/第1KT状態（確変状態）、低確/第1KT状態（時短状態）、高確/第2KT状態（小当りRUSH状態））に移行した後である場合には、主として第2特別図柄の変動表示が実行されることから、主として[10R確変大当り]、[2R確変大当り]、[6R確変大当り]、及び[2R通常大当り]が発生し、[2R確変大当り]が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確/第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確/第2KT状態（小当りRUSH状態）が維持される例を示したが、このような形態に限らず、[2R確変大当り]が発生した場合に、他の遊技状態に移行してもよい。

40

【1123】

例えば、KT状態に制御されているときに、[2R確変大当り]が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確/第1KT状態（確変状態）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高確/第1KT状態（確変状態）が維持される。そして、次の大当りが発生せず50回の変動表示を終了した場合には、51回目の変動表示から高確/第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行し、次の大当りが発生するまで

50

高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) が維持される遊技状態としてもよい。また、
[2 R 確変大当り] が発生した場合には、遊技状態は高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に
移行するが、背景画像として、夜空と山とを含む夜の風景をあらわした「夜画像」、即ち
、低確 / 第 1 K T 状態 (時短状態) である場合と共通の背景画像とするようにしてもよい。
【 1 1 2 4 】

このとき、[2 R 確変大当り] が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確 /
第 1 K T 状態 (確変状態) に移行し、50 回の変動表示で次の大当りが発生しなかった場
合には、50 回目の変動表示で前述した成功態様の R U S H 示唆演出を実行し、51 回目
の変動表示から高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に移行してもよい。また、[
2 R 通常大当り] が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確 / 第 1 K T 状態 (時短状態) に移行し、50 回の変動表示で次の大当りが発生しなかった場合には、50 回
目の変動表示で前述した失敗態様の R U S H 示唆演出を実行し、51 回目の変動表示から
低確 / 非 K T 状態 (通常状態) に移行してもよい。

【 1 1 2 5 】

このように、K T 状態に制御されているときに、[2 R 確変大当り] が発生した場合と
、[2 R 通常大当り] が発生した場合とでは、大当り遊技状態のラウンド数が共通 (とも
に 2 ラウンド) であり、その大当り遊技の終了後に移行するいずれの遊技状態においても
背景画像として共通の「夜画像」が表示されているので、遊技者はいずれの遊技状態に制
御されているかを把握することが困難となっている。そして、50 回の変動表示で次の大
当りが発生しなかったときに、前回の大当りが [2 R 確変大当り] であった場合には、5
0 回目の変動表示で成功態様の R U S H 示唆演出が実行され、前回の大当りが [2 R 通常
大当り] であった場合には、50 回目の変動表示で失敗態様の R U S H 示唆演出が実行さ
れることになる。このような構成によれば、[2 R 確変大当り] 又は [2 R 通常大当り]
が発生した場合には、50 回目の変動表示が実行されるまで、いずれの遊技状態に制御さ
れているかを把握することが困難となり、大当り遊技状態のラウンド数が 2 ラウンドであ
った場合の興趣の低下を防ぐことができる。また、50 回目の変動表示のときに R U S H
示唆演出が実行されることにより、K T 状態 (低確 / 第 1 K T 状態、高確 / 第 1 K T 状態
) における遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 2 6 】

(2) 上記の実施形態では、図 1 1 - 3 ~ 図 1 1 - 5 に示したように、高確 / 第 2 K T
状態 (小当り遊技状態) に制御されているときに、小当りの発生に対応する演出として、
飾り図柄を確定停止させるときの態様が演出モードによって異なる例を示したが、このよ
うな形態に限らず、小当りの発生に対応した演出として、小当り遊技中の演出 (小当り遊
技状態の特殊可変入賞球装置 1 7 が開放中である期間に特殊入賞口に遊技球が入賞したと
きの入賞音演出、入賞エフェクト演出、加算演出等) を演出モードによって異ならせても
よい。

【 1 1 2 7 】

例えば、入賞音演出は、小当り遊技状態の特殊可変入賞球装置 1 7 が開放中である期間
に、特殊入賞口に遊技球が入賞したタイミングで効果音を再生出力させることにより、特
殊入賞口に遊技球が入賞したことを報知する演出である。このとき、演出モードが曇りモ
ードである場合には、効果音として効果音 A を再生出力させ、演出モードが雨モードであ
る場合には、効果音として効果音 B を再生出力させ、演出モードが台風モードである場合
には、効果音として効果音 C を再生出力させてもよい。

【 1 1 2 8 】

また、例えば、特殊可変入賞球装置 1 7 が、導光板と、導光板の前方に設けられ透明性
を有する前方装飾板とにより構成される導光板装置を備え、導光板に光を入射させること
により、前方装飾板の装飾部を発光させることが可能である構成にしてもよい。例えば、
入賞エフェクト演出は、小当り遊技状態の特殊可変入賞球装置 1 7 が開放中である期間に
特殊入賞口に遊技球が入賞したときに、導光板に光を入射させ、前方装飾板の装飾部を発
光させることにより、あたかも特殊可変入賞球装置 1 7 が発光しているかのように見せて

、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを報知する演出である。このような入賞エフェクト演出において、導光板に入射させる光の色を演出モードに応じて異ならせることにより、特殊可変入賞球装置 17 の態様を演出モードに応じて異ならせるようにしてもよい。例えば、演出モードが曇りモードである場合には、導光板に入射させる光の色を白色とし、演出モードが雨モードである場合には、導光板に入射させる光の色を青色とし、演出モードが台風モードである場合には、導光板に入射させる光の色を赤色としてもよい。

【 1 1 2 9 】

前述の図 1 1 - 3 (A 3) では、小当り遊技状態の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入賞したときに、画像表示装置 5 の画面下部に「 + 1 0 」の画像を表示させる加算演出を実行する例を示した。この加算演出の態様を、演出モードに応じて異ならせるようにしてもよい。例えば、演出モードが曇りモードである場合には、「 + 1 0 」の画像を画像表示装置 5 の画面上部に表示させ、演出モードが雨モードである場合には、「 + 1 0 」の画像を画像表示装置 5 の画面上部から画面下部に向かって移動させる態様（背景画像の「雨画像」に関連した態様）で表示させ、演出モードが台風モードである場合には、「 + 1 0 」の画像を画像表示装置 5 の画面全域にランダムに移動させる態様（背景画像の「台風画像」に関連した態様）で表示させてもよい。また、画像表示装置 5 の画面に表示される「 + 1 0 」の画像の態様（色、書体、エフェクト等）を演出モードに応じて異ならせてもよい。

【 1 1 3 0 】

(3) 上記の実施形態では、演出モードに応じて、飾り図柄の種類、飾り図柄が確定停止するときの飾り図柄の組み合わせ、及び、飾り図柄が確定停止するときのエフェクト画像の有無によって、飾り図柄の変動表示の態様を異ならせる例を示したが、このような形態に限らず、他の演出要素によって飾り図柄の変動表示の態様を異ならせてもよい。

【 1 1 3 1 】

例えば、演出モードに応じて、飾り図柄の変動表示の速度を異ならせてもよい。例えば、演出モードが曇りモードである場合には、飾り図柄の変動表示の速度が遅く、演出モードが雨モードである場合には、飾り図柄の変動表示の速度が、曇りモードである場合よりも速く、演出モードが台風モードである場合には、飾り図柄の変動表示の速度が、雨モードである場合よりも速くなるようにしてもよい。飾り図柄の変動表示の速度は、曇りモード < 雨モード < 台風モードの順で速くなっている。

【 1 1 3 2 】

また、例えば、演出モードに応じて、変動表示される飾り図柄自体の態様を異ならせてもよい。例えば、演出モードが曇りモードである場合には、白色態様の飾り図柄（白色の数字が示された図柄）の変動表示を行い、演出モードが雨モードである場合には、青色態様の飾り図柄（青色の数字が示された図柄）の変動表示を行い、演出モードが台風モードである場合には、赤色態様の飾り図柄（赤色の数字が示された図柄）の変動表示を行ってもよい。

【 1 1 3 3 】

このような構成によれば、演出モードに応じて、飾り図柄の変動表示の態様を異ならせることが可能であり、遊技状態が高確率状態（高確 / 第 1 K T 状態、高確 / 第 2 K T 状態）であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 3 4 】

(4) 上記の実施形態では、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されているときに、図 1 1 - 3、図 1 1 - 4、及び図 1 1 - 5 に示すように、いずれの演出モードに制御されているかに関わらず、小当り連続中賞球数表示が共通の表示態様で画像表示装置 5 の画面右下部に表示されている例を示したが、これと同様に、いずれの演出モードに制御されているかに関わらず、小当り連続数表示が共通の表示態様で画像表示装置 5 の共通の領域に表示されても良い。

【 1 1 3 5 】

(5) 上記の実施形態では、図 1 1 - 6 に示すように、(i) 大当り終了後に高確 / 第

10

20

30

40

50

1 K T 状態に制御される [6 R 確変大当り] の大当りエンディング期間と、(i i) 大当り終了後に高確 / 第 2 K T 状態に制御される [1 0 R 確変大当り] 又は [2 R 確変大当り] の大当りエンディング期間とが共通の期間である例を示したが、このような形態に限らず、(i) に示す大当りエンディング期間と、(i i) に示す大当りエンディング期間とが異なる期間であってもよい。例えば、演出モード選択期間が共通（例えば、t 秒）であるとする、(i) の場合には、演出モード選択期間が終了した後に、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示される演出が実行されない、演出モード選択期間が終了してから大当りエンディング期間が終了するまでの期間を短くしてもよく（例えば、1 0 秒）、(i i) の場合には、演出モード選択期間が終了した後に、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示される演出が実行されるので、演出モード選択期間が終了してから大当りエンディング期間が終了するまでの期間を(i) の場合よりも長くしてもよい（例えば、3 0 秒）。このように、(i) に示す大当りエンディング期間 [(t + 1 0) 秒] と、(i i) に示す大当りエンディング期間 [(t + 3 0) 秒] とを異ならせることにより、制御される遊技状態に対応した適切な演出期間を設けるようにしてもよい。

10

【 1 1 3 6 】

(6) 上記の実施形態では、大当りエンディング期間において、遊技者の操作により演出モードを選択可能である例を示したが、これに限らず、大当り開始期間（ファンファーレ演出期間）において、遊技者の操作により演出モードを選択可能としてもよく、ラウンド期間（ラウンド演出期間）において、遊技者の操作により演出モードを選択可能としてもよい。

20

【 1 1 3 7 】

(7) 上記の実施形態では、遊技者の操作により背景画像等の表示情報を変更可能である例を示したが、このような形態に限らず、遊技者の操作により小当り R U S H 中に再生される楽曲を選択可能としてもよい。例えば、大当り遊技状態終了後に小当り R U S H 状態に制御される場合の当該大当り遊技状態中（ファンファーレ演出期間、ラウンド演出期間、エンディング演出期間）に、遊技者の操作に応じて、その後の小当り R U S H 中に再生される楽曲を選択可能としてもよい。また、小当り R U S H 中においても、遊技者の操作に応じて、その後の小当り R U S H 中に再生される楽曲を変更可能としてもよい。比較的長時間小当り R U S H が継続しているような状況において、楽曲に変化がなければ、有利価値が付与される期間であっても遊技が単調となり興味が低下してしまうところ、再生される楽曲を切り替え可能となっているため、小当り R U S H 中における遊技の単調さを解消でき有利価値が付与される期間による興味がより一層高めることができる。

30

【 1 1 3 8 】

(8) 上記の実施形態では、高確率状態（高確 / 第 1 K T 状態、高確 / 第 2 K T 状態）且つ第 2 特別図柄の変動期間内において遊技者の選択操作が行われた場合には、当該第 2 特別図柄の変動期間が終了してから次の変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）が開始されるまでの期間内に演出モード変更演出を実行した後、次の変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）が開始される前（または開始されると同時に）に実際の演出モード（背景画像）の変更を行うようにしている。ここで、高確率状態（高確 / 第 1 K T 状態、高確 / 第 2 K T 状態）であっても、第 2 特別図柄の変動表示が実行されていない期間は、遊技者は演出モードの選択を行うことができない。

40

【 1 1 3 9 】

(8 - 1) そして、図 1 1 - 9 及び図 1 1 - 1 1 に示すように、高確率状態（高確 / 第 1 K T 状態、高確 / 第 2 K T 状態）且つ第 2 特別図柄の変動期間内において、遊技者の選択操作が行われた場合には、当該第 2 特別図柄の変動期間が終了する前に、選択操作に応じて、実際の演出モード（背景画像）は変更することなく、演出モード名の表示を、変更予定の演出モード名の表示に変更している。このとき、さらに [選択された演出モードには次の変動表示から制御されること] を遊技者に報知してもよい。例えば、図 1 1 - 9 (

50

A 3) の画面において、「次の変動から台風モードに変更されます。」というメッセージを画面中に表示してもよく、図 1 1 - 1 1 (B 3) ~ (B 5) の画面において、「次の変動から台風モードに変更されます。」というメッセージを画面中に表示してもよい。そして、次の変動表示 (第 2 特別図柄の変動表示) が実行されるまでの期間内に演出モード変更演出を実行するようにして、次の変動表示 (第 2 特別図柄の変動表示) が開始される前 (または開始されると同時に)、実際の演出モード (背景画像) の変更を行うようにしてもよい。

【 1 1 4 0 】

(8 - 2) また、上記の例とは異なり、高確率状態 (高確 / 第 1 K T 状態、高確 / 第 2 K T 状態) 且つ第 2 特別図柄の変動期間内において遊技者の選択操作が行われた場合に、当該第 2 特別図柄の変動期間が終了する前に、選択操作に応じて (例えば、選択操作がされた直後のタイミングで)、演出モード名の表示が変更されるとともに実際の演出モード (背景画像) も変更されるようにしてもよい。このような演出構成において、選択操作に応じて演出モード名の表示とともに実際の演出モード (背景画像) を変更可能な期間は、例えば、飾り図柄の変動開始 (第 2 特別図柄の変動開始) から 1 つ目の飾り図柄が停止する (例えば、左飾り図柄が図柄表示エリア 5 L に停止する) までの期間としてもよく、また、飾り図柄の変動開始 (第 2 特別図柄の変動開始) から 2 秒経過するまでの期間としてもよい。

10

【 1 1 4 1 】

(9) 上記の実施形態では、図 1 1 - 1 1 に示すように、高確 / 第 2 K T 状態において、表示結果が小当り図柄となる第 2 特別図柄の変動表示中に、演出モードの変更操作が行われた場合には、小当り遊技状態における背景画像は、変更前の演出モードに対応した背景画像となっている。即ち、小当り遊技状態において演出モードの変更は行われておらず (小当り発生前の演出モードが維持されており)、小当り遊技状態が終了した後に演出モードが変更されている。ここで、小当り遊技状態が終了したときの第 2 保留記憶数が 0 である場合でも (演出モード変更演出が終了したときの第 2 保留記憶数が 0 である場合でも)、小当り遊技状態が終了した後の演出モードは、選択された演出モードに変更されるものとする。即ち、小当り遊技状態が終了したときの第 2 保留記憶数が 0 である場合には (演出モード変更演出が終了したときの第 2 保留記憶数が 0 である場合には)、小当り遊技状態が終了した後の背景画像 (演出モード変更演出が終了した後の背景画像) が、選択された演出モードに対応した背景画像に変更されるものの、第 2 特別図柄に対応した飾り図柄の変動表示は実行されない。

20

30

【 1 1 4 2 】

(1 0) 上記の実施形態において、演出モードに応じて、先読み予告演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、始動入賞時の判定結果に基づいて保留表示 (実行されていない可変表示に対応した対応表示) の表示態様を変化させる保留変化演出の実行割合に関して、曇りモードが最も高く、雨モードが 2 番目に高く、台風モードが最も低くなるようにしてもよい。また、上記の実施形態において、演出モードに応じて、設定示唆演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、設定示唆演出として、特別可変入賞球装置 7 や特殊可変入賞球装置 1 7 が開状態となって、大入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能であるように構成した場合、これらの設定示唆演出の実行割合に関して、曇りモードが最も高く、雨モードが 2 番目に高く、台風モードが最も低くなるようにしてもよい。

40

【 1 1 4 3 】

また、実行される設定示唆演出の種類に応じて、演出モード毎に実行割合が異なるようにしてもよい。例えば、小当り入賞時示唆演出の実行割合に関しては、曇りモードが最も高く、雨モードが 2 番目に高く、台風モードが最も低くなるが、賞球数表示示唆演出の実行割合に関しては、台風モードが最も高く、雨モードが 2 番目に高く、曇りモードが最も低くなるようにしてもよい。

【 1 1 4 4 】

50

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本発明に含まれる。

【 1 1 4 5 】

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、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【 1 1 4 6 】

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。本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の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

10

【 1 1 4 7 】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示（飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示）を実行可能な可変表示手段（演出制御用CPU120）と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU103）と、演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）とを備える遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）と、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（高確／第2KT状態）と、に制御可能であり、

20

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記特別状態（高確／第2KT状態）において遊技者の動作（遊技者によりプッシュボタン31Bを操作されたこと）に基づいて、複数種類の演出モード（曇りモード、雨モード、及び台風モード）のうちのいずれかの演出モードに制御可能であり、

演出モードに応じて、前記特殊状態の制御に対応した所定演出を異ならせることが可能であり（図11-3（A1）～（A3）に示すように、演出モードが曇りモードである場合には、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア5Cに特殊図柄18TM050（楕円形のオブジェクトに「OPEN」の文字が示された小当り図柄）を確定停止させており、図11-4（B1）～（B3）に示すように、演出モードが雨モードである場合には、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rに奇数図柄の順目となる飾り図柄の組み合わせ（本例では、「135」）を確定停止させており、図11-5（C1）～（C3）に示すように、演出モードが台風モードである場合には、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rにエフェクト画像18TM060（本例では、音符型の画像）が重畳表示された飾り図柄の組み合わせを確定停止させている）、

30

前記可変表示手段（演出制御用CPU120）は、

第1装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）と、第1装飾識別情報よりも視認性が低い第2装飾識別情報の可変表示（小図柄の変動表示）とを実行可能であり、

第2装飾識別情報の可変表示の態様は、演出モードによらず共通であり（図11-2に示すように、第2小図柄は演出モードによらず「0」～「9」の数字図柄であり、第2小図柄が表示されている領域は演出モードによらず第2小図柄表示領域5l2、5c2、5r2である）、

40

さらに、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用CPU120など）と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、074AKS035の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり（例えば、「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当り」となるなど）、

50

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり（例えば、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当たりとなる期待度が高いなど）、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり（例えば、演出制御基板 12 の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置 3 にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であるなど）、

10

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし（例えば、特定演出状態中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当たり期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示されるなど）、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する（例えば、ステップ 074AKS032 にてモノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻り、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するなど）、遊技機が挙げられる。

20

このような構成によれば、遊技者の動作により演出モードを選択可能となるため、特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。さらに、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【1148】

また、遊技状態に応じて変化演出の実行頻度を変更するようにしてもよい。例えば、通常状態においては変化演出の実行頻度を高くして、特別状態においては、変化演出の実行頻度を低くするようにしてもよい。そうすることで、通常状態では変化演出に注目させることができ、特別状態においては特殊状態に制御されることに注目させることができる。

30

【1149】

また、特別状態においてのみ表示される色を設けてもよい。例えば、特殊状態に制御される場合にのみ表示可能な色を備えることにより有利状態に対する期待度だけではなく、特殊状態の対する期待度も色を表示することが可能となり興趣が向上する。

【1150】

また、演出モードに応じて、特定演出状態における特定表示の表示色（期待度に関わらない共通の表示色）を異ならせるようにしてもよい。例えば、複数種類の演出モード（曇りモード、雨モード、及び台風モード）においてモノクロ演出を実行する場合に、演出モードに応じて、モノクロ演出における特定表示の表示色を異ならせるようにしてもよい。そのようにすれば、演出モードによって特定演出状態における特定表示の表示色が異なるようになるので、特別状態における遊技の興趣を一層向上させることができる。

40

【1151】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機の他の一例として、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用 CPU 120 など）と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、

50

０７４ＡＫＳ０３５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり（例えば、「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当り」となるなど）、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり（例えば、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当りとなる期待度が高いなど）、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり（例えば、演出制御基板１２の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置３にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であるなど）、

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし（例えば、特定演出状態中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当り期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示されるなど）、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する（例えば、ステップ０７４ＡＫＳ０３２にてモノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻り、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するなど）、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【１１５２】

（本実施の形態の特徴部の前提となる基本説明）

まず、図１２～図１４を用いて、後述する特徴部の前提となるパチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御のうち、前述した図２、図４、図５と相違する点について説明する。これら相違点以外については、特徴部の前提となるパチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御は、図１～図７を用いて説明した前述のパチンコ遊技機１の構成及び制御と基本的に同様である。

【１１５３】

図１２は、パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図であり、演出制御基板１２には、ＬＥＤ制御基板１４を介して枠ＬＥＤ９が接続されることに代えて、ランプ制御基板９０１４を介して遊技効果ランプ９０９が接続される点が図２との主な相違点である。また、遊技効果ランプ９０９は、図１の遊技領域周辺部の枠ＬＥＤ９が設けられている箇所に設けられ、遊技効果ランプ９０９は、ＬＥＤを含んで構成されている。

【１１５４】

（基板構成）

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

【１１５５】

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

10

20

30

40

50

(特図ゲームの実行(保留の管理を含む)、普図ゲームの実行(保留の管理を含む)、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【1156】

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。

【1157】

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または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【1158】

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。

【1159】

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

【1160】

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

【1161】

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

【1162】

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

【1163】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出(遊技の進行に応じた種々の演

10

20

30

40

50

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。

【 1 1 6 4 】

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。

【 1 1 6 5 】

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。

10

【 1 1 6 6 】

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。

【 1 1 6 7 】

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。

【 1 1 6 8 】

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

20

【 1 1 6 9 】

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

30

【 1 1 7 0 】

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

【 1 1 7 1 】

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

40

【 1 1 7 2 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値(演出用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの(ソフトウェアで更新されるもの)であってもよい。

【 1 1 7 3 】

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

【 1 1 7 4 】

50

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 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。

【1175】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作(作用)を説明する。

【1176】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 13 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 13 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウンタスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップ S9021)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップ S9022)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報(大当りの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップ S9023)。

【1177】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップ S9024)。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップ S9025)。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、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)。

【1178】

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)。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく(通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく)普図ゲームの実行および保留の管理や、「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。

【1179】

行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する(ステップ S9027)。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ 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。

【1180】

図 14 は、特別図柄プロセス処理として、図 13 に示すステップ S25 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 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップ S90101)。

【1181】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当り種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処

10

20

30

40

50

理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 3 に示すステップ S 9 0 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。

【 1 1 8 2 】

ステップ S 9 0 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 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 9 0 1 1 0 ~ S 9 0 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 9 0 1 1 0 ~ S 9 0 1 2 0 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

10

【 1 1 8 3 】

ステップ S 9 0 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」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、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当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、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

20

【 1 1 8 4 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

30

【 1 1 8 5 】

ステップ S 9 0 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」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。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 1 1 8 6 】

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

40

【 1 1 8 7 】

ステップ S 9 0 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフ

50

ラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 1 1 8 8 】

ステップ S 9 0 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当たり」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

10

【 1 1 8 9 】

ステップ S 9 0 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、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

20

【 1 1 9 0 】

ステップ S 9 0 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、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 1 1 9 1 】

30

ステップ S 9 0 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、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【 1 1 9 2 】

ステップ S 9 0 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

40

【 1 1 9 3 】

ステップ S 9 0 1 1 8 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当たり開放前処理は終

50

了する。

【 1 1 9 4 】

ステップ S 9 0 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 1 1 9 5 】

ステップ S 9 0 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 1 1 9 6 】

(特徴部に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部について、図 1 5 - 1、図 1 5 - 2 及び図 1 6 - 1 ~ 図 1 6 - 4 7 を参照して説明する。

【 1 1 9 7 】

図 1 5 - 1 (A) 及び図 1 5 - 1 (B) は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図 1 5 - 1 (A) は変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 1 5 - 2 (A) は変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであり、設定値毎に乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果 (特図表示結果) に設定されたテーブルである。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルにおける当り判定値も、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で特図表示結果に割り当てられている。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 1 1 9 8 】

設定値が 1 であり変動特図が第 1 特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値は、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられ、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が 1 であり変動特図が第 1 特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値は、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられ、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が 1 であり変動特図が第 2 特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値は、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられ、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が 1 であり変動特図が第 2 特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値は、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられ、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【 1 1 9 9 】

設定値が 2 であり変動特図が第 1 特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値は、1 0 2

あり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1556までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1317までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1556までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

10

【1203】

設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

20

【1204】

各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（例えば、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（例えば、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100）。大当り遊技状態に制御すると決定される確率は、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて高くなるように、各表示結果判定テーブルでは、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

40

【1205】

各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態に限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対

50

する確変状態における大当たり確率の倍率は全て一定（例えば、５倍）に設定してもよい。

【１２０６】

各第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図１５－１（Ａ）に示すように、第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が１／２００に設定されている。一方で、各第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が第１特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図１５－１（Ｂ）に示すように、第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が１／１００に設定されている。

10

【１２０７】

設定値にかかわらず特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態に限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図に応じて特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態に限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

20

【１２０８】

各表示結果判定テーブルにおいて「大当たり」や「小当たり」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルでは、０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が１の場合は共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。このため、大当たり確率は、１０２０を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

30

40

【１２０９】

遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち３２７６７～３３０９４までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が６の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当たり判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当たり判定値は、設定値が６の場合の大当たり判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、３２７６７を小当たり判定値の基準値（小当たり基準値）として、３２７６７～３３０９４の範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

50

【 1 2 1 0 】

遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1346までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲(1020～1346)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

10

【 1 2 1 1 】

遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値が6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1674)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33094の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

30

【 1 2 1 2 】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

40

【 1 2 1 3 】

50

遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33421の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【1214】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1346までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲(1020～1346)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【1215】

遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1674)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33421の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【1216】

各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲(共通数値範囲)内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として、可変表示結果を判定するようになっている。

【1217】

各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一(小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一)である。また、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当り判定値の

10

20

30

40

50

数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当り基準値）として設定されている。

【1218】

各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が最も低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値6>設定値5>設定値4>設定値3>設定値2>設定値1）。CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、乱数値MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、乱数値MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。こうして、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。図15-1に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【1219】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けている形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まることや、特定の大当り種別が決定されやすくなること等）形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【1220】

パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320且つ小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定

10

20

30

40

50

の演出を実行するためのスイッチ)として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ(遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を変化状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ)として使用してもよい。

【1221】

次に、設定値に関する特徴部における遊技制御メイン処理内の処理について説明する。図15-2は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理内にて行われる処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理内の処理は、例えば図3に示す遊技制御メイン処理において、割込禁止に設定されてから、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等の初期設定が行われた後に実行されればよい。

10

【1222】

遊技制御メイン処理内の処理を開始すると、CPU103は、まず、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(ステップS1A)。なお、ステップS1Aの処理の前には、所定条件に応じてRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグをクリアする処理が行われていればよい。

【1223】

クリアスイッチがONである場合(ステップS1A; Yes)は、RAMクリアフラグをセットして(ステップS2A)ステップS3Aの処理に進み、クリアスイッチがOFFである場合(ステップS1A; No)は、ステップS2Aの処理を実行せずにステップS3Aに進む。

20

【1224】

ステップS3AにおいてCPU103は、錠スイッチがONであるか否かを判定する(ステップS3A)。錠スイッチがONである場合(ステップS3A; Yes)は、更に開放センサがONであるか否かを判定する(ステップS4A)。開放センサがONである場合、つまり、錠スイッチがON且つ遊技機用枠が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合(ステップS4A; Yes)は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS5A)。

【1225】

RAMクリアフラグがセットされている場合(ステップS5A)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理(ステップS6A)を実行してステップS8Aの処理に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(ステップS5A; No)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理(ステップS7A)を実行してステップS8Aの処理に進む。なお、錠スイッチがOFFである場合(ステップS3A; No)や開放センサがOFFである場合(ステップS4A; No)は、そのままステップS8Aの処理に進む。

30

【1226】

設定値変更処理は、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とすることで行われる処理である。設定値変更処理では、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する処理、設定切替スイッチの操作に基づいて、RAM102におけるアドレスF001の内容を、仮の設定値として更新する処理、錠スイッチの状態に応じて仮の設定値を実際の設定値としてRAM102におけるアドレスF000に更新記憶する処理、および演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

40

【1227】

設定値確認処理は、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207SG051をON(クリアスイッチはOFF)とすることで行われる処理である。設定値確認処理では、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信する処理、RAM102におけるアドレ

50

ス F 0 0 0 に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する処理、錠スイッチの状態に応じて当該表示等を終了し、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認終了通知コマンドを送信する処理が行われる。
【 1 2 2 8 】

なお、設定値変更処理や設定値確認処理では、それぞれの処理の開始時から第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B 及びラウンド表示器の点灯と、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B 及び右打ちランプの点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の係員等が、パチンコ遊技機 1 の正面側から該パチンコ遊技機 1 が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっていればよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントの点灯パターンは、複数の大当たり種別のいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は任意の態様であってよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

10

【 1 2 2 9 】

ステップ S 8 A において C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機 1 の起動に際して R A M 1 0 2 をクリアするか（R A M クリア処理（ステップ S 9 A））を実行するか（ステップ S 8 A）を判定する（ステップ S 8 A）。R A M クリアフラグがセットされている場合（ステップ S 8 A；Y e s）は R A M クリア処理（ステップ S 9 A）を実行した後にステップ S 1 0 A に進み、R A M クリアフラグがセットされていない場合（ステップ S 8 A；N o）は R A M クリア処理（ステップ S 9 A）を実行せずにステップ S 1 0 A に進む。そして、C P U 1 0 3 は、その他の処理として、例えば R A M クリアフラグがセットされているか否かに応じて、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したのか、電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したのかを判定し、それぞれに応じた処理を行い（ステップ S 1 0 A）、遊技制御メイン処理内の処理を終了する。

20

【 1 2 3 0 】

R A M クリア処理では、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が格納される先頭のアドレス（F 0 0 0）以外のアドレスに「0 0 H」を格納することによって設定値と R A M クリアフラグ以外のデータをクリアする処理が行われる。なお、R A M クリア処理においては、設定値以外のデータをクリアするのではなく、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、R A M 1 0 2 の所定のアドレス（本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K ではアドレス F 0 0 0 ~ F X X X のうちの F 0 0 3 以降）に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

30

【 1 2 3 1 】

なお、ステップ S 1 0 A の処理には、パチンコ遊技機 1 のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5 秒間）に亘って表示モニタを構成する全セグメントを点滅させる処理が含まれる。その他、一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタを構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。また、当該遊技制御メイン処理内の処理には、例えば、R A M 1 0 2 に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板 1 2 に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。さらに、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタを構成する第 1 表示部、第 2 表示部、第 3 表示部、第 4 表示部のそれぞれにおいて「E .」を表示する処理を行ってもよい。また、C P U 1 0 3 は、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 を構成する全ての L E D を点滅させるとともに、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し、以降、C P U 1 0 3 は、パチンコ遊技機 1 の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機 1 の電源が O F F になるまで

40

50

）表示モニタ、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B によるエラーの発生報知を実行してもよい。

【 1 2 3 2 】

遊技制御メイン処理内の処理では、ステップ S 3 A にて錠スイッチが ON であると判定されてから、ステップ S 4 A にて開放センサが OFF であると判定された場合に、遊技機用枠の開放が検知されずに錠スイッチの操作が検知されたことから、演出制御基板 1 2 に対してエラー指定コマンドを送信するとともに、表示モニタなどによるエラー報知を行うようにしてもよい。ステップ S 1 0 A の処理には、演出制御基板 1 2 に対して設定値通知コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。設定値通知コマンドは、パチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かにかかわらず、ステップ S 1 0 A の処理により、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信されてもよい。これにより、演出制御基板 1 2 の側では、パチンコ遊技機 1 の電源投入時に、パチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かにかかわらず、その設定値を特定可能に記憶しておくことができる。

10

【 1 2 3 3 】

異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合などには、表示モニタ、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B によるエラーの発生報知を実行することで、遊技場の係員等は、パチンコ遊技機 1 の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となる。加えて、パチンコ遊技機 1 のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰などを、遊技場の管理装置においても認識可能にすることで、パチンコ遊技機 1 のセキュリティ性を向上できるようになる。

20

【 1 2 3 4 】

以上のように、パチンコ遊技機 1 が備える表示結果判定テーブルは、図 1 5 - 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 ~ 6 のいずれかである場合（パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 以外の場合）は、1 2 3 8 から各設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 ~ 6 のいずれかである場合は、当たり判定値の 1 0 2 0 を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 M R 1 の値が 1 0 2 0 から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、C P U 1 0 3 が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【 1 2 3 5 】

0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内における大当り判定値の数値範囲は、1 0 2 0 を基準値とした 1 箇所設定されているので、有利状態判定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して、乱数値 M R 1 が大当り判定値の数値範囲内の値であるか否か（大当り遊技状態に制御するか否か）の判定を複数回実行する必要がない。これにより、C P U 1 0 3 が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

【 1 2 3 6 】

図 1 5 - 1 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、当り判定値の 1 0 2 0 を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 M R 1 の値が、1 0 2 0 から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び 1 0 2 0 から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【 1 2 3 7 】

50

図 15 - 1 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第 1 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 328 個であるのに対して、第 2 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 655 個と約 2 倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767 を基準値（小当り基準値）として設定されている。そこで、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 M R 1 の値が、32767 から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、C P U 103 が小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【1238】

図 15 - 1 に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合の大当りの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲（32767 ~ 33094 または、32767 ~ 33421）に設定されている。そこで、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 M R 1 が 1020 から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 M R 1 が 32767 から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、C P U 103 が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【1239】

（特徴部 74AK に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 074AK について説明する。本実施の形態の特徴部 074AK におけるパチンコ遊技機 1 では、先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる変化演出が行われる。また、特徴部 074AK におけるパチンコ遊技機 1 では、可変表示対応表示など、少なくとも有利状態に制御される期待度を色の種類により報知する画像を含む画像を、モノクロ態様とすることにより、いずれの種類の色で表示されているか（いずれの期待度の表示色であるか）を遊技者に視認不可能とするモノクロ演出を実行可能である。本実施の形態の特徴部 074AK におけるパチンコ遊技機 1 では、モノクロ演出の実行中に変化演出が実行された場合、可変表示対応表示の表示色を期待度に関わらず共通の色にて表示し、モノクロ演出が終了することによって、いずれの期待度の表示色であるかが視認可能となる、という特徴を有している。以下、このような特徴を有する特徴部 074AK におけるパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

30

【1240】

また、モノクロ演出を実行中の状態をモノクロ演出状態や特定演出状態といい、モノクロ演出を実行中でない状態を通常演出状態ということがある。また、この実施の形態におけるモノクロ演出状態では、背景画像についてもモノクロ態様となり、黒色の濃淡だけで表現される。なお、モノクロ演出状態（特定演出状態）では、黒色の濃淡の他、赤色や青色の濃淡により表示されてもよいし、緑地に黒や赤地に黒などであってもよい。さらに、色による期待度が認識不可能であり、かつ通常演出状態よりも使用する色の数が少なければ（フルカラーでなければ）、全体がモノクロにて表示されるものに限られず、例えば背景の一部をモノクロ（黒の濃淡）で表示し、他の部分を黄色で表示するなど、2 色で表示してもよい（黄色などの特定の色については当該色にて表示され、その他の部分は黒の濃淡で表示されてもよい）。また、モノクロ演出は、当該モノクロ演出の実行開始に伴って、演出制御基板 12 の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置 3 にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出である。つまり

40

50

、モノクロ演出用の演出画像といった別データを記憶しているものではなく、モノクロ演出の実行中（特定演出状態中）は、保留表示やアクティブ表示などの対象となる画像は、変化演出が行われたか否かに関わらずモノクロ態様で表示される。

【 1 2 4 1 】

図 1 6 - 1 は、図 1 4 のステップ S 1 0 1 において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。スイッチ処理において第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであると判定されているなどして第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであると判定した場合（ステップ S 2 0 1；Y e s）、CPU 1 0 3 は、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 2）。このとき、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 1 特図保留記憶数カウンタ（第 1 特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第 1 特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 2 において第 1 特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップ S 2 0 2；N o）、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップ S 2 0 3）。

【 1 2 4 2 】

ステップ S 2 0 1 において第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであると判定した場合（ステップ S 2 0 1；N o）や、ステップ S 2 0 2 において第 1 特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合（ステップ S 2 0 2；Y e s）には、CPU 1 0 3 は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 4）。スイッチ処理において第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであると判定されているなどして第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであると判定した場合（ステップ S 2 0 4；Y e s）、CPU 1 0 3 は、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 5）。このとき、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 2 特図保留記憶数カウンタ（第 2 特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第 2 特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 5 において第 2 特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップ S 2 0 5；N o）、CPU 1 0 3 は、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップ S 2 0 6）。第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンではないと判定した場合（ステップ S 2 0 4；N o）や、第 2 特図保留記憶数が上限値であると判定した場合（ステップ S 2 0 5；Y e s）には、CPU 1 0 3 は、始動入賞判定処理を終了する。

【 1 2 4 3 】

ステップ S 2 0 3 または S 2 0 6 の処理のいずれかを実行した後、CPU 1 0 3 は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を 1 加算するように更新する（ステップ S 2 0 7）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 特図保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 特図保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 特図保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口に遊技球が進入して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加（インクリメント）するように更新される。また、第 2 特図保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口に遊技球が進入して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加（インクリメント）するように更新される。このときには、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新する（ステップ S 2 0 8）。

【 1 2 4 4 】

ステップ S 2 0 8 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップ S 2 0 9）。一例として、ステップ S 2 0 9 の処理では、乱数回路 1 0 4 や R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップ S 2 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが第 1 特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが第 2 特図保留記憶部にセットされる。なお、このとき、C P U 1 0 3 は、保留データが第 1 特図保留記憶部にセットされたときには、第 1 保留表示器 2 5 A を制御して、1 つ加算された第 1 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 1 保留表示器 2 5 A に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ増やす）ようにしてもよい。なお、C P U 1 0 3 は、保留データが第 2 特図保留記憶部にセットされたときには、第 2 保留表示器 2 5 B を制御して、1 つ加算された第 2 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 2 保留表示器 2 5 B に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ増やす）ようにしてもよい。

10

【 1 2 4 5 】

第 1 特図保留記憶部は、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進入して第 1 始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 が乱数回路 1 0 4 等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第 1 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

20

30

【 1 2 4 6 】

なお、第 1 特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板 1 2 側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第 1 特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第 1 保留表示部 5 H L の一番左側の第 1 の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第 1 保留表示部 5 H L の第 1 の表示位置の右側に位置する第 2 の表示位置に保留表示図柄を表示する。

40

【 1 2 4 7 】

第 2 特図保留記憶部は、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進入して第 2 始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 が乱数回路 1 0 4 等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第 2 特

50

図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【1248】

なお、第2特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第2特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

【1249】

ステップS210の処理を実行した後、CPU103は、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS211）。その後、CPU103は、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS212）。

【1250】

続いて、CPU103は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS213）。入賞時乱数値判定処理は、上述のように、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップS209で抽出した乱数値MR1～3のうちの乱数値MR1およびMR3に基づいて、当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かおよび当該可変表示の変動パターン（図16-4参照）を判定する処理である。その後、CPU103は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS214）。このとき、始動口バッファ値が「2」とであると判定した場合（ステップS214；「2」）、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS215）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」とであると判定した場合（ステップS214；「1」）、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS216）、ステップS204に処理を進める。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【1251】

図16-2は、入賞時乱数値判定処理として、図16-1のステップS213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。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、入賞時乱数値判定処理では、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出された始動入賞タイミングで、このタイミングで抽出された乱数値（ステップS209の処理において抽出された乱数値）の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示の変動パターンがどれになるかの判定などを行う（いわゆる「先読み」）。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前（特図ゲームの開始条件成立前）に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを先読みし、この先読み結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、保留表示の表示態様などを決定

10

20

30

40

50

することができる。

【 1 2 5 2 】

図 1 6 - 2 に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、例えば、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）や確変フラグ（確変状態のときにオン状態になるフラグ）の状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ S 3 0 1）。CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか否かを特定する。例えば、特図プロセスフラグの値が、「4」～「7」である場合には、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態が大当り遊技状態であると特定すればよい。

10

【 1 2 5 3 】

ステップ S 3 0 1 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、特定された遊技状態が大当り遊技状態となっている大当り中であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 2）。大当り中でないと判定した場合（ステップ S 3 0 2；No）、CPU 1 0 3 は、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ペース中であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 3）。高ペース中であると判定した場合（ステップ S 3 0 3；Yes）、または、ステップ S 3 0 2 の処理において大当り中であると判定した場合（ステップ S 4 0 2；Yes）、CPU 1 0 3 は、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 4）。始動口バッファ値が「2」ではないと判定した場合（ステップ S 3 0 4；No）、CPU 1 0 3 は、入賞時判定を制限するための設定を行う（ステップ S 3 0 6）。

20

【 1 2 5 4 】

一方、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップ S 3 0 4；Yes）、または、ステップ S 3 0 3 の処理において高ペース中ではないと判定した場合（ステップ S 3 0 3；No）、CPU 1 0 3 は、図 1 0（A）、（B）に示す第 1 特図表示結果決定テーブルまたは第 2 特図表示結果決定テーブルから、始動口バッファ値（「1」または「2」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルを選択する（ステップ S 3 0 5）。

【 1 2 5 5 】

ステップ S 3 0 5 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、乱数値 MR 1 が大当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 7）。CPU 1 0 3 は、例えば、大当り決定範囲に含まれる個々の決定値と、図 1 6 - 1 に示すステップ S 2 0 9 の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 とを、逐一比較することにより、乱数値 MR 1 と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当り決定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU 1 0 3 が乱数値 MR 1 と大当り決定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値 MR 1 が大当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。このとき、乱数値 MR 1 が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値 MR 1 を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定（大当り始動判定）できる。

30

40

【 1 2 5 6 】

なお、ステップ S 3 0 7 の処理において、例えば、CPU 1 0 3 は、ステップ S 2 1 0 で特図保留記憶部に格納した乱数値 MR 1 を読み出し、読み出した乱数値 MR 1 を使用して上記の判定を行えばよい。また、CPU 1 0 3 は、ステップ S 2 1 0 とは別に乱数値 MR 1 を RAM 1 0 2 の所定領域（特図保留記憶部以外の領域）や CPU 1 0 3 の記憶領域などに保持しておき、保持した乱数値に基づいて上記の判定を行ってもよい。これは、後述する乱数値 MR 3 についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で使用される乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくてもよい。

【 1 2 5 7 】

ステップ S 3 0 7 の処理において大当り決定範囲内であると判定した場合（ステップ S

50

307; Yes)、CPU103は、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する(ステップS308)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当り種別決定テーブルから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。CPU103は、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

【1258】

ステップS308の処理に続いて、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述する大当り変動パターン決定テーブル(図16-5参照)を選択して使用テーブルに設定する(ステップS309)。大当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「大当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

10

【1259】

図16-5に示す変動パターン決定テーブルでは、決定値の範囲の代わりに決定割合が記載されている。実際のテーブルでは、図16-5の決定割合に応じた範囲の決定値が各変動パターンに対して割り当てられていればよい。決定割合は、乱数値MR3が取り得る値の全範囲(1~900)を100とした割合である。例えば、図16-5(A)に示すように、大当り種別が確変/非確変の場合、変動パターンPB1-1の決定割合は5で、変動パターンPB1-2の決定割合は25で、変動パターンPB1-3の決定割合は70であるため、変動パターンPB1-1には乱数値MR3と比較される決定値1~45(5%の範囲)が割り当てられ、変動パターンPB1-2には乱数値MR3と比較される決定値46~270(25%の範囲)が割り当てられ、変動パターンPB1-3には乱数値MR3と比較される決定値271~900(70%の範囲)が割り当てられる。このような決定値の割り当ては、決定割合を記載した他のテーブルについても同様である。

20

【1260】

ステップS307の処理において大当り決定範囲内でないと判定した場合(ステップS307; No)、CPU103は、その乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り決定範囲内であるか否かを判定する(ステップS310)。CPU103は、ステップS305の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が小当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。

30

【1261】

小当り決定範囲の範囲内であると判定した場合(ステップS310; Yes)、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された小当り変動パターン決定テーブル(図16-5(B)参照)を選択して使用テーブルに設定する(ステップS312)。小当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「小当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

【1262】

一方、小当り決定範囲の範囲内ではないと判定した場合(ステップS310; No)、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意されたハズレ変動パターン決定テーブル(図16-5(C)、(D)参照)を選択して使用テーブルに設定する(ステップS311)。具体的には、ステップS301で特定した現在の遊技状態が非時短状態(低ベース状態)である場合(時短フラグがオフ状態のとき)には、図16-5(C)のハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定し、ステップS301で特定した現在の遊技状態が時短状態(高ベース状態)である場合(時短フラグがオン状態のとき)には、図16-5(D)のハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定する。ハズレ変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「ハズレ」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

40

50

【 1 2 6 3 】

ステップ S 3 0 9、S 3 1 1、S 3 1 2 のいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 0 9 で抽出された変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定されている大当り変動パターン決定テーブル、小当り変動パターン決定テーブル、ハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照し、乱数値 M R 3 と合致する決定値に割り当てられている変動パターンを判定する（ステップ S 3 1 3）。C P U 1 0 3 は、例えば、各変動パターンに割り当てられた個々の決定値と、乱数値 M R 3 とを、逐一比較することにより、乱数値 M R 3 と合致する決定値の有無を判定することで変動パターンを判定してもよいし、あるいは、各変動パターンに割り当てられた決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 3 と決定値の最小値や最大値とを比較することにより変動パターンを判定してもよい。

10

【 1 2 6 4 】

ステップ S 3 0 6、S 3 1 3 の処理のいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、ステップ S 3 0 8 やステップ S 3 1 3 の判定結果に応じた内容の始動入賞時コマンドの送信設定を行い（ステップ S 3 1 4）、入賞時乱数値判定処理を終了する。始動入賞時コマンドは、始動口入賞指定コマンドと、特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、から構成される。始動口バッファ値が「1」のときは、始動入賞時コマンドとして、第1始動入賞口指定コマンドと、第1特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。始動口バッファ値が「2」のときは、始動入賞時コマンドとして、第2始動入賞口指定コマンドと、第2特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。送信設定されたコマンドは、コマンド制御処理において送信される。

20

【 1 2 6 5 】

送信設定する第1特図保留記憶数指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドは、現在の第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定するコマンド（当該記憶数に対応した E X T データを含むコマンド）とし、指定する特図保留記憶数は、第1特図保留記憶数カウンタや第2特図保留記憶数カウンタのカウント値によって特定すればよい。送信設定する図柄指定コマンドは、ステップ S 3 0 7 の判定結果が大当り決定範囲内であるときには（ステップ S 3 0 7 ; Y e s）、可変表示結果の判定結果が「大当り」であることを指定するコマンド（「大当り」に対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ S 3 0 7 の判定結果が小当り決定範囲内であるときには（ステップ S 3 1 0 ; Y e s）、可変表示結果の判定結果が「小当り」であることを指定するコマンド（「小当り」に対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ S 3 1 0 の判定結果が小当り決定範囲でないときには（ステップ S 3 1 0 ; N o）、可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを指定するコマンド（「ハズレ」に対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ S 3 0 3 の判定結果が始動口バッファ値 = 1 であるときには（ステップ S 3 0 4 ; N o）、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応した E X T データを含むコマンド）とすればよい。送信設定する変動パターン判定結果指定コマンドは、ステップ S 3 1 3 で変動パターンを判定した場合には判定結果となる変動パターンを指定するコマンド（判定結果である変動パターンに対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ S 3 0 4 の判定結果が始動口バッファ値 = 1（ステップ S 3 0 4 ; N o）であるときには始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応した E X T データを含むコマンド）とすればよい。

30

40

【 1 2 6 6 】

入賞時乱数値判定処理では、上記のように、今回ステップ S 2 0 9 で抽出した乱数値 M R 1 ~ 3 に対応する可変表示について、当該可変表示（特図ゲーム）の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否か、および、当該可変表示の変動パターン（図 1 6 - 5 参照）が判定され、いわゆる先読みが行われる。なお、この処理では現在の遊技状態に基

50

づいて判定を行い、可変表示が実際に実行されるときに遊技状態に基づいて判定を行っていないため、当該判定は必ずしも正確なものでないが、ある程度の精度で可変表示結果や変動パターンを予測することができる。また、入賞時乱数値判定処理では、ステップS302の処理において大当たり中であると判定した場合や、ステップS303の処理において時短制御中であると判定されたことに基づいて、ステップS304の処理により始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する。このとき、始動口バッファ値が「1」であり「2」ではない場合には、ステップS305などの処理を実行せずにステップS314の処理に進み、始動入賞時の判定を行わない。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が進入したことによる始動入賞（第1始動入賞）の発生に基づいて上記各判定が行われないように制限する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、時短制御中や大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞に基づく先読みが実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

10

【1267】

図16-3は、図14に示すステップS111において実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理が開始されると、CPU103は、まず、大当たりフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS261）。大当たりフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS261；Yes）、CPU103は、特図表示結果が「大当たり」となる大当たり時に対応した変動パターンを決定する（ステップS262）。ステップS261の処理において大当たりフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS261；No）、CPU103は、小当たりフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS263）。小当たりフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS263；Yes）、CPU103は、特図表示結果が「小当たり」となる小当たり時に対応した変動パターンを決定する（ステップS264）。一方、小当たりフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS263；No）、CPU103は、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを、保留記憶数に応じて決定する（ステップS265）。

20

【1268】

図16-4は、本実施形態における変動パターンの具体例を示している。

【1269】

変動パターンPA1-1は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、非リーチ（可変表示態様がリーチ態様にならないこと）を指定し、かつ、特図変動時間が通常の長さの非リーチ変動パターンである。当該変動パターンは、保留記憶数が2未満である場合に選択される変動パターンである。

30

【1270】

変動パターンPA1-2は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、非リーチ（可変表示態様がリーチ態様にならないこと）を指定し、かつ、特図変動時間が通常よりも短い（短縮変動の）非リーチ変動パターンである。当該変動パターンは、保留記憶数が2以上である場合に選択される変動パターンである。

【1271】

変動パターンPA2-1は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPA2-2は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、スーパーリーチAの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPA2-3は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、スーパーリーチBの実行を指定するリーチ変動パターンである。

40

【1272】

変動パターンPB1-1は、可変表示結果が「大当たり」のときに選択されるものであり、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPB1-2は、可変表示結果が「大当たり」のときに選択されるものであり、スーパーリーチAの実行

50

を指定するリーチ変動パターンである。変動パターン P B 1 - 3 は、可変表示結果が「大当たり」のときに選択されるものであり、スーパーリーチ B の実行を指定するリーチ変動パターンである。

【 1 2 7 3 】

変動パターン P C 1 - 1 は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」のときと、可変表示結果が「小当たり」のときと、に選択されるものであり、非リーチを指定する非リーチ変動パターンである。変動パターン P C 1 - 2 は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」のときと、可変表示結果が「小当たり」のときと、に選択されるものであり、突確 / 小当たり専用リーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。ここで、突確 / 小当たり専用リーチとは、可変表示結果が突確大当たりまたは小当たりであるときのみ選択決定可能なリーチである。突確大当たり用の飾り図柄は、左・中・右の飾り図柄の組み合わせが「3」・「5」・「7」で停止表示された状態の図柄である。また、小当たり用の飾り図柄は、左・中・右の飾り図柄の組み合わせが「2」・「4」・「6」で停止表示された状態の図柄である。

【 1 2 7 4 】

図 1 6 - 3 に示すステップ S 2 6 2 の処理では、例えば、ROM 1 0 1 の所定領域に予め記憶されている、図 1 6 - 5 (A) に示す大当たり変動パターン決定テーブルを用いて、大当たり時の変動パターンが決定される。一例として、大当たり変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに基づいて、大当たり変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値 M R 3 に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定（選択）すればよい。なお、図 1 6 - 5 (A) では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【 1 2 7 5 】

図 1 6 - 3 に示すステップ S 2 6 4 の処理では、例えば、ROM 1 0 1 の所定領域に予め記憶されている、図 1 6 - 5 (B) に示す小当たり変動パターン決定テーブルを用いて、小当たり時の変動パターンが決定される。一例として、小当たり変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに基づいて、小当たり変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値 M R 3 に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定（選択）すればよい。なお、なお、図 1 6 - 5 (B) では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【 1 2 7 6 】

図 1 6 - 3 に示すステップ S 2 6 5 の処理では、例えば、ROM 1 0 1 の所定領域に予め記憶されている、図 1 6 - 5 (C) , (D) に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。遊技状態が非時短状態（時短フラグがオフ）であるときには、CPU 1 0 3 は、図 1 6 - 5 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。遊技状態が時短状態（時短フラグがオン）であるときには、CPU 1 0 3 は、図 1 6 - 5 (D) に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。一例として、各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに基づいて、ハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値 M R 3 に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定（選択）すればよい。なお、図 1 6 - 5 (C) , (D) では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【 1 2 7 7 】

図 1 6 - 5 に示すように、大当たり（確変 / 非確変）時には、スーパーリーチ B を実行す

る変動パターンPB1-3の決定割合が最も高くなっており、スーパーリーチAの変動パターンPB1-2、ノーマルリーチの変動パターンPB1-1の順に決定割合が徐々に低くなっている。ハズレ時には、非リーチの変動パターンPA1-1(PA1-2を含む)の決定割合が最も高くなっており、ノーマルリーチの変動パターンPA2-1、スーパーリーチAの変動パターンPA2-2、スーパーリーチBの変動パターンPA2-3の順に決定割合が徐々に低くなっている。このことから、スーパーリーチBが実行されたときが、最も高い割合で可変表示結果が「大当たり」となる。そして、スーパーリーチA、ノーマルリーチの順で、可変表示結果が「大当たり」となる割合(いわゆる、大当たり期待度)が下がっていく。すなわち、スーパーリーチのリーチ演出を行う可変表示の方が、リーチ演出を行わない可変表示よりも可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなっている。換言すると、可変表示の期間(可変表示時間)が長い方が、可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなっている。

10

【1278】

また、図16-5に示すように、大当たり(突確)時には、突確/小当たりリーチの変動パターンPC1-2の決定割合が非リーチの変動パターンPC1-1の決定割合よりも高くなっている。一方、小当たり時には、非リーチの変動パターンPC1-1の決定割合が突確/小当たりリーチの変動パターンPC1-2の決定割合よりも高くなっている。このことから、突確/小当たりリーチの変動パターンPC1-2が実行されたときは、可変表示結果が「大当たり(突確)」になりやすく、非リーチの変動パターンPC1-1が実行されたときには、可変表示結果が「小当たり」になりやすい。

20

【1279】

図16-3のステップS262、S264、S265のいずれかの処理を実行した後、CPU103は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間(変動時間ともいう)を設定する(ステップS266)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図12に示すように、あらかじめ用意された複数の変動パターンに対応して、あらかじめ定められている。CPU103は、ステップS262、S264、S265の各処理で選択した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

30

【1280】

ステップS266の処理に続いて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS267)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、CPU103は、第1特図を用いた可変表示を開始するときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ減算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる(例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす)ようにしてもよい。なお、CPU103は、第2特図を用いた可変表示を開始するときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ減算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる(例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす)ようにしてもよい。

40

【1281】

ステップS267の処理を実行した後、CPU103は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板12側に通知するために、特別図柄の変動開始時における

50

コマンド（変動開始時コマンド）の送信設定が行われる（ステップS 2 6 8）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して、変動開始時コマンドとして、第1変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップS 2 6 2、S 2 6 4、またはS 2 6 5で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド）、第1特図保留記憶数指定コマンド（1減じた第1特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第1特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して、変動開始時コマンドとして、第2変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップS 2 6 2、S 2 6 4またはS 2 6 5で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド）、第2特図保留記憶数指定コマンド（1減じた第2特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第2特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。

10

【1 2 8 2】

ステップS 2 6 8の処理を実行した後、CPU 1 0 3は、特図プロセスフラグの値を「2」に更新してから（ステップS 2 6 7）、変動パターン設定処理を終了する。ステップS 2 6 7において特図プロセスフラグの値が「2」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1 4に示すステップS 1 1 2の特別図柄変動処理が実行される。

20

【1 2 8 3】

次に、この実施の形態における特徴部0 7 4 A Kの演出制御基板1 2における処理について説明する。図1 6 - 6は、コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、主基板1 1から始動入賞時コマンド（始動入賞口指定コマンド、特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップS 4 0 1）。

【1 2 8 4】

始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップS 4 0 1；Yes）、始動入賞時コマンドバッファに受信コマンドを格納する（ステップS 4 0 2）。始動入賞時コマンドとして、第1始動入賞口指定コマンドや第1特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM 1 2 2の所定領域に設けられた第1始動入賞時コマンドバッファに格納する。始動入賞時コマンドとして、第2始動入賞口指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第2始動入賞口指定コマンド、第2特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM 1 2 2の所定領域に設けられた第2始動入賞時コマンドバッファに格納する。

30

40

【1 2 8 5】

図1 6 - 7（A）は、第1始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、この実施の形態における特徴部0 7 4 A Kにおける第1始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている（第2始動入賞時コマンドバッファについても同様）。

【1 2 8 6】

50

第1始動入賞口への始動入賞があったときは、第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時コマンドバッファには、これらの第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

【1287】

演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第1始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第1始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0000(H)」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0000(H)」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

【1288】

また、第1始動入賞時コマンドバッファには、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示態様変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。表示態様変化パターンとは、保留表示の表示態様の变化（遷移）パターンを示す型である。図16-7(A)に示す例における保留表示番号「0」～「4」に対応する表示態様変化パターンには、それぞれ「PT4-4-22」、「PT3-2-04」、「0」、「0」、「0」が格納されている。「PT4-4-22」および「PT3-2-04」は、後述するように、保留記憶数（保留数）がそれぞれ「4」、「3」であるときに決定された表示態様変化パターンであり、表示態様が2回変化するパターンと1回変化するパターンである。なお、表示態様変化パターンが「0」の場合には、表示態様変化パターンが設定されておらず、保留予告演出が実行されないため、保留表示およびアクティブ表示の表示態様（表示色）は、通常態様の「白」のまま変化することはない（図示する例では、そもそも保留が記憶されていない）。なお、図示は省略しているが、図16-7(A)に示す第1始動入賞時コマンドバッファには、当該表示態様変化パターンにおいていずれの段階の保留表示であるか、を示す情報（段階数）を格納する領域（段階数格納領域）も設けられている（図16-7(B)に示す第2始動入賞時コマンドバッファも同様）。

【1289】

また、図16-7(B)は、第2始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、第1始動入賞時コマンドバッファと同様、この実施の形態における特徴部074AKにおける第2始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている。

【1290】

第2始動入賞口への始動入賞があったときは、第2始動入賞口指定コマンド、第2特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞時コマンドバッファには、これらの第2始動入賞口指定コマンド、第2特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

10

20

30

40

50

【 1 2 9 1 】

演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第2始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第2始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0000(H)」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0000(H)」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第2始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

【 1 2 9 2 】

また、第2始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時コマンドバッファと同様に、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示段階変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。図16-7(B)に示す例では、保留表示番号「0」～「4」のいずれの格納領域にも演出制御コマンドデータが格納されていない場合の例を示している。

【 1 2 9 3 】

図16-6に示すコマンド解析処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS402を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合(ステップS401; No)、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS403)。遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合(ステップS403; Yes)、演出制御用CPU120は、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグおよび高ベースフラグのオン/オフ状態を切り替える(ステップS404)。

【 1 2 9 4 】

高確フラグは、例えば、RAM122の所定領域(例えば、演出制御フラグ設定部)に設けられ、確変状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の確変フラグのオン状態/オフ状態の切り替えに対応して、オン状態/オフ状態が切り替わる。高ベースフラグは、例えば、RAM122の所定領域(例えば、演出制御フラグ設定部)に設けられ、時短状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の時短フラグのオン状態/オフ状態の切り替えに対応して、オン状態/オフ状態が切り替わる。例えば、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドが高確高ベース状態を指定するものである場合(例えば、確変フラグおよび時短フラグがオン状態であることを指定する場合)、高確フラグおよび高ベースフラグの両者をオン状態にする(すでにオン状態である場合には、オン状態を維持する。以下、両フラグについてのオン状態/オフ状態について同じ)。遊技状態指定コマンドが高確低ベース状態を指定するものである場合(例えば、確変フラグがオン状態で時短フラグがオフ状態であることを指定する場合)、高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態にする。遊技状態指定コマンドが低確低ベース状態(通常状態)を指定するものである場合(例えば、確変フラグおよび時短フラグがオフ状態であることを指定する場合)、高確フラグおよび高ベースフラグをともにオフ状態にする。

【 1 2 9 5 】

ステップS404を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合(ステップS403; No)、演出制御用CPU120は、その他の解析処理を実行し(ステップS405)、コマンド解析処理を終了する。

【 1 2 9 6 】

ここで、図16-8を参照して、コマンド解析処理において各演出制御コマンドの受信に応じて実行される処理について説明する。図16-8に示す「処理内容」の項目に示された内容は、例えば、ステップS405において実行される処理である。また、「処理内容」の項目に示されたステップ番号は、図16-6に示すフローチャート中のステップ番号を示し、該当するステップ処理が実行されることを意味する。また、「処理内容」の項

10

20

30

40

50

目に示された各受信フラグや、各格納領域は、RAM 122の所定領域に設けられる。また、受信フラグをセットとは、オン状態にすることを意味する。

【1297】

例えば、受信した演出制御コマンドが変動パターン指定コマンドの場合には、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM 122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。そして、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンド受信フラグをセットする。

【1298】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドの場合には、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM 122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。

【1299】

図16-9は、図7に示すステップS161の先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図16-9に示す先読予告設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ074AKS001)。始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合(ステップ074AKS001; Yes)、演出制御用CPU120は、受信した始動入賞時コマンドが、低ベース状態で受信した第1保留記憶数加算指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第2保留記憶数加算指定コマンド、のいずれかであるか否かを判定する(ステップ074AKS002)。この実施の形態では、ステップ074AKS002の処理が実行されることによって、低ベース状態では第1始動入賞口への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出(変化演出)が実行可能となり、高ベース状態では第2始動入賞口への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出(変化演出)が実行可能になる。

【1300】

低ベース状態で受信した第1始動入賞口指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第2始動入賞口指定コマンド、のいずれかと判定した場合(ステップ074AKS002; Yes)、演出制御用CPU120は、表示される保留表示の最終的な表示態様として、アクティブ表示の表示態様を決定する(ステップ074AKS003)。演出制御用CPU120は、例えば、可変表示の可変表示結果および変動パターンに応じて、ROM121の所定領域に予め記憶されている、図16-10示すアクティブ表示態様決定テーブルを参照して、第1保留表示または第2保留表示として表示される保留表示の最終的な変化先としてのアクティブ表示の表示態様(変化演出を実行した場合に何段階まで変化させるか)を決定する。なお、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドに含まれる図柄判定結果指定コマンドおよび変動パターン判定結果指定コマンドを参照して、可変表示の可変表示結果および変動パターンを取得すればよい。

【1301】

次に、アクティブ表示の表示態様の決定について説明する。この実施の形態では、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示および実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様(少なくとも色を含む)を段階的に変化させる変化演出が実行される。図16-10に示すアクティブ表示態様決定テーブルは、この表示態様の変化(遷移)の最終段階であるアクティブ表示の表示態様(「最終表示態様」ともいう)をあらかじめ決定するためのテーブルである。アクティブ表示態様決定テーブルは、図16-10に示すように、可変表示結果(大当たり種別および変動パターンを含む)ごとに、最終表示態様を段階1~段階4までのいずれとするかを決定するための決定割合が割り当てられている。より具体的には、可変表示結果は、「大当たり(確変/非確変)」、「大当たり(突確)」、「ハズレ(スーパーリーチ)/小当たり」、「上記以外」に区分され、それぞれに、アクティブ表示の表示色として用意された「白」、「青」、「緑」、「赤」に異なる決定割合が割り当てられている。なお、この実施の形態では、段階1では白色、段階2では青色、段階3では緑色、段階4では赤色、といった色にてアクティブ表示を行うものとなっている。

10

20

30

40

50

【 1 3 0 2 】

図 1 6 - 1 0 に示すように、可変表示結果が、1 6 ラウンド遊技が実行される「大当り（確変 / 非確変）」である場合には、最終表示態様であるアクティブ表示態様（表示色）として、「段階 3」である「緑」の決定割合が最も高く、「段階 2」の「青」、「段階 1」の「白」、「段階 4」の「赤」の順に決定割合が低くなるように設定されている。一方、可変表示結果が、2 ラウンド遊技が実行される「大当り（突確）」の場合には、アクティブ表示態様（表示色）として、「段階 3」である「緑」の決定割合が最も高く、次に「段階 2」の「青」の決定割合が高く、「段階 4」の「赤」と「段階 1」の「白」の決定割合が最も低くなるように設定されている。また、可変表示結果が、変動パターンにスーパーリーチ演出を含む「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」である場合には、アクティブ表示態様（表示色）として、「段階 2」である「青」の決定割合が最も高く、「段階 1」の「白」と「段階 3」の「緑」が同割合、次いで「段階 4」の「赤」の順に決定割合が低くなるように設定されている。可変表示結果が、上述した「大当り（確変 / 非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）」、「小当り」のいずれにも該当しない場合には、アクティブ表示態様（表示色）は「白」にのみ決定割合が設定されている。また、可変表示結果が、「ハズレ」である場合には、アクティブ表示態様（表示色）は「赤」に決定されないように設定されている。

10

【 1 3 0 3 】

このような設定により、「段階 4」の「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当り」となることを報知することができる。また、「段階 3」の「緑」の段階までアクティブ表示が変化した場合には、可変表示結果が「大当り」（確変 / 非確変 / 突確）となる可能性が高いことを示唆することができる。また、「段階 1」の「白」のままである場合には、可変表示結果が「ハズレ」または「小当り」となる可能性が高いこととなり、保留予告演出が実行された場合（すなわち、保留表示の表示態様が変化した場合）には、実行されない場合よりも遊技者にとって有利な状態に制御される可能性が高いことを示唆することができる。

20

【 1 3 0 4 】

変化演出（保留予告演出）において、可変表示結果が必ず「大当り」となる「段階 4」の「赤」の表示態様を大当り確定段階ともいう。なお、「段階 4」の「赤」の表示態様は、大当り確定段階であるもの、図 1 6 - 1 0 に示すように、可変表示結果が「大当り（確変 / 非確変）」となる場合に 1 0 % しか選択されないため、希少価値が高くなっている。なお、図示する例では、「段階 4」の「赤」の表示態様を大当り確定段階として示したが、例えば、可変表示結果が「ハズレ」または「小当り」である場合にも、決定されるようにしてもよい（すなわち、大当り確定でなくてもよい）。この場合、「段階 4」の「赤」の表示態様に決定された場合には「大当り」となる可能性が高くなるように（段階数が上がるほど「大当り」となる可能性が高くなるように）決定割合を設定すればよい。

30

【 1 3 0 5 】

図 1 6 - 9 に戻り、ステップ 0 7 4 A K S 0 0 3 の処理によりアクティブ表示の表示態様を決定した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 7 4 A K S 0 0 3 で決定したアクティブ表示の表示態様および第 1 特図保留記憶数指定コマンドと第 2 特図保留記憶数指定コマンドのいずれかに示される保留記憶数にしたがって、表示態様変化パターンを決定し、第 1 保留表示または第 2 保留表示を表示する（ステップ 0 7 4 A K S 0 0 4）。なお、保留記憶数は、第 1 始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第 1 特図保留記憶数指定コマンドを、第 2 始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第 2 特図保留記憶数指定コマンドを参照することにより特定すればよい。ステップ 0 7 4 A K S 0 0 4 の処理では、図 1 6 - 1 1 ~ 図 1 6 - 1 5 に示す表示態様変化パターン決定テーブルを参照して、第 1 保留表示または第 2 保留表示における表示態様変化パターンを決定する。表示態様変化パターンは、最終段階であるアクティブ表示を表示するまでに、保留表示の何回目のシフト後にどの段階（どの表示色）に遷移させるかといった変化パターンを示すものがある。ステップ 0 7 4 A K S 0 0 4 にて決定された表示態様変化パターンは、図 1 6 - 7 に示す

40

50

第 1 始動入賞時コマンドバッファ内または、図 1 6 - 7 に示す第 2 始動入賞時コマンドバッファ内の表示態様変動パターンの格納領域に格納される。

【 1 3 0 6 】

図 1 6 - 1 1 ~ 図 1 6 - 1 5 に示す表示態様変化パターン決定テーブルは、上述したように、保留予告演出の予告対象となる保留表示およびアクティブ表示の表示態様の変化を示す表示態様変化パターンを決定するために参照されるテーブルである。表示態様変化パターン決定テーブルは、保留数（保留予告演出の予告対象である保留記憶の保留表示番号）およびアクティブ表示態様（最終表示態様）に応じて区分されている。具体的には、「4」~「2」の保留数の別、および、「段階 1」~「段階 4」といった、「白」、「青」、「緑」、「赤」のアクティブ表示の表示色の別に応じて表示態様変化パターン決定テーブルは区分されている。また、保留数およびアクティブ表示態様により区分された各表示態様変化パターン決定テーブルでは、「大当たり（1 6 R）」（「大当たり（確変 / 非確変）」）、「大当たり（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）」、「小当たり」といった可変表示結果ごとに、アクティブ表示態様（最終表示態様）に応じて設定された表示態様変化パターンに異なる決定割合が割り当てられている。

10

【 1 3 0 7 】

保留表示は、始動入賞に伴う保留表示開始時に、「段階 1」~「段階 4」といった、「白」、「青」、「緑」、「赤」のいずれかの段階で表示される。また、保留表示は、保留記憶の消化に伴ってシフト表示され、変化演出（保留予告演出）が実行されたタイミングにおいて、新たな可変表示の実行中（アクティブ表示に対応する可変表示も含む）に、異なる表示色（段階）に変化可能であり、「段階 1」である「白」「段階 2」である「青」「段階 3」である「緑」「段階 4」である「赤」の順に段階的に変化する。また、アクティブ表示は、保留表示番号「1」に対応する保留表示からその段階が変化して表示されることもある。なお、段階の変化にあたり、上位の段階への変化のみ許容され（上位から下位の段階へは変化しない）、例えば、「段階 1」の「白」「段階 3」の「緑」のように途中を省略して上位の段階に変化することもある。

20

【 1 3 0 8 】

図 1 6 - 1 1 (A) ~ 図 1 6 - 1 2 (D) は、保留記憶数（保留数）が「4」のとき（保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「4」のとき）に参照される表示態様変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「4」~「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示態様の変化を示す表示態様変化パターンが設定されている。

30

【 1 3 0 9 】

図 1 6 - 1 1 (A) は、アクティブ表示態様（最終表示態様）が「段階 1」の「白」である場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図 1 6 - 1 1 (A) に示すように、最終表示態様が「段階 1」の「白」である場合、保留表示番号「4」~「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示色が「段階 1」の「白」のまま変化しない表示態様変化パターン P T 4 - 1 - 0 1（表示態様変化回数「0」）のみが設定され、可変表示結果ごとに割り当てられる決定割合は一律 1 0 0 % である。

【 1 3 1 0 】

図 1 6 - 1 1 (B) は、アクティブ表示態様（最終表示態様）が「段階 2」の「青」である場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図 1 6 - 1 1 (B) に示すように、表示態様変化パターンとして、保留表示番号「4」~「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示色が「段階 2」の「青」のまま変化しない P T 4 - 2 - 0 1（表示態様変化回数「0」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階 1」であって、保留表示番号「3」~「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて表示色が「段階 1」の「白」から「段階 2」の「青」に変化する P T 4 - 2 - 0 2 ~ 0 5（表示態様変化回数「1」）が設定されている。

40

【 1 3 1 1 】

図 1 6 - 1 1 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ（スーパーリーチ）」また

50

は「小当り」の場合、表示態様の変化回数が「１」の表示態様変化パターンPT4-2-02～05のうち、表示態様変化パターンPT4-2-05に割り当てられた決定割合が他の可変表示結果の場合と比較して最も高く、PT4-2-02に割り当てられた決定割合が最も低い。これに対し、可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」の場合、表示態様の変化回数が「１」の表示態様変化パターンPT4-2-02～05のうち、PT4-2-02に割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-2-05に割り当てられた決定割合が最も低い。

【１３１２】

このような設定により、変化演出が行われる場合において、表示態様が「段階１」の「白」から「段階２」の「青」に変化するタイミングが遅いほど、可変表示が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階２」のまま変化しない表示態様変化パターンPT4-2-01が実行される場合に、可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階２」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示態様が「段階１」から「段階２」に変化するタイミングが早いほど可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。

【１３１３】

図１６-１１（Ｃ）は、アクティブ表示態様（最終表示態様）が「段階３」の「緑」である場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図１６-１１（Ｃ）に示すように、表示態様変化パターンとして、保留表示番号「４」～「１」に対応する保留表示および「０」に対応するアクティブ表示の表示色が「段階３」の「緑」のまま変化しないPT4-3-01（表示態様変化回数「０」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階１」であって、保留表示番号「３」～「０」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階１」の「白」から「段階３」の「緑」に変化するPT4-3-02～05（表示態様変化回数「１」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階２」の「青」であって、保留表示番号「３」～「０」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階２」の「青」から「段階３」の「緑」に変化するPT4-3-06～09（表示態様変化回数「１」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階１」の「白」であって、保留表示番号「３」～「０」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階１」の「白」から「段階２」の「青」、さらに「段階２」の「青」から「段階３」の「緑」に変化するPT4-3-10～14（表示態様変化回数「２」）が設定されている。

【１３１４】

図１６-１１（Ｃ）に示すように、この実施の形態における特徴部０７４ＡＫでは、表示態様の変化回数が増えるほど可変表示が「大当り（１６Ｒ）」となる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、「段階３」の「緑」の表示態様に変化するタイミングが遅いほど可変表示が「大当り（１６Ｒ）」となる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。

【１３１５】

このような設定により、変化演出が行われる場合において、表示態様が「段階３」の「緑」に変化するタイミングが遅く、かつ変化回数が多いほど、可変表示が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階３」のまま変化しない表示態様変化パターンPT4-3-01が実行される場合に、可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階３」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示態様が「段階３」に変化するタイミングが早いほど可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」

10

20

30

40

50

となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。また、「段階 1」の「白」から「段階 3」の「緑」へ複数段階一気に変化するパターンほど可変表示結果が「大当たり（16R）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、複数段階格上げされた効果を発揮する（遊技者にインパクトを与える）ことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【1316】

図16-12(D)は、アクティブ表示態様（最終表示態様）が「段階4」の「赤」である場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図16-12(D)に示すように、表示態様変化パターンとして、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示色が「段階4」の「赤」のまま変化しないPT4-4-01（表示態様変化回数「0」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」の「白」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階1」の「白」から「段階4」の「赤」に変化するPT4-4-02～05（表示態様変化回数「1」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階2」の「青」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階2」の「青」から「段階4」の「赤」に変化するPT4-4-06～09（表示態様変化回数「1」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階3」の「緑」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階3」の「緑」から「段階4」の「赤」に変化するPT4-4-10～13（表示段階変化回数「1」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」の「白」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階1」の「白」から「段階2」の「青」、さらに「段階2」の「青」から「段階4」の「赤」に変化するPT4-4-14～19（表示段階変化回数「2」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」の「白」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階1」の「白」から「段階3」の「緑」、さらに「段階3」の「緑」から「段階4」の「赤」に変化するPT4-4-20～25（表示態様変化回数「2」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」の「白」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階1」の「白」から「段階2」の「青」、さらに「段階2」の「青」から「段階3」の「緑」、そして「段階3」の「緑」から「段階4」の「赤」に変化するPT4-4-26～29（表示段階変化回数「3」）が設定されている。

【1317】

図16-12(D)に示すように、この実施の形態における特徴部074AKでは、表示態様の变化回数が増えるほど可変表示が「大当たり（16R）」となる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、「段階4」の「赤」の表示態様に変化するタイミングが遅いほど可変表示が「大当たり（16R）」となる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、可変表示結果が「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当たり」の場合、最終表示態様が「段階4」とはならないため、表示段階変化パターンPT4-4-01～17には決定割合が割り当てられていない。

【1318】

このような設定により、変化演出が行われる場合において、表示態様が「段階4」の「赤」に変化するタイミングが遅く、かつ変化回数が多いほど、可変表示が「大当たり（16R）」となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階4」のまま変化しない表示態様変化パターンPT4-4-01が実行される場合に、可変表示結果が「大当たり（16R）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階4」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示

態様が「段階４」に変化するタイミングが早いほど可変表示結果が「大当たり（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。また、「段階１」の「白」から「段階４」の「赤」へ複数段階一気に変化するパターンほど可変表示結果が「大当たり（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、複数段階格上げされた効果を発揮する（遊技者にインパクトを与える）ことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【１３１９】

図１６－１３（Ａ）～図１６－１４（Ｄ）は、保留数「３」のとき（保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「３」のとき）に参照される表示段階変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「３」～「１」に対応する保留表示および「０」に対応するアクティブ表示の表示段階の変化を示す表示段階変化パターンが設定されている。また、図１６－１５（Ａ）～（Ｄ）は、保留数「２」のとき（保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「２」のとき）に参照される表示段階変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「２」～「１」に対応する保留表示および「０」に対応するアクティブ表示の表示段階を示す表示段階変化パターンが設定されている。これらについても、図１６－１１（Ａ）～図１６－１２（Ｄ）における表示態様変化パターン決定テーブルと同様に、表示態様が最終表示態様に変化するタイミングが遅く、かつ変化回数が多いほど、可変表示が「大当たり（１６Ｒ）」となる可能性が高くなるよう、決定割合が割り当てられている。

【１３２０】

図１６－９に示す先読予告設定処理の説明に戻り、ステップ０７４ＡＫＳ００４の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示対応表示など、少なくとも有利状態に制御される期待度を色の種類により報知する画像を含む画像を、モノクロ態様とすることにより、いずれの種類の色で表示されているか（いずれの期待度の表示色であるか）を遊技者に視認不可能とするモノクロ演出を実行するためのモノクロ演出設定処理を実行する（ステップ０７４ＡＫＳ００５）。なお、この実施の形態における特徴部０７４ＡＫでは、ステップ０７４ＡＫＳ００３およびステップ０７４ＡＫＳ００４の処理を実行してから、ステップ０７４ＡＫＳ００５にてモノクロ演出設定処理を行っているが、先にモノクロ演出設定処理を行い、モノクロ演出を実行するか否かに応じて、アクティブ表示の表示態様や表示態様変化パターンを決定するようにしてもよい。

【１３２１】

図１６－１６は、図１６－９のステップ０７４ＡＫＳ００５にて実行されるモノクロ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図１６－１６に示すモノクロ演出設定処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、モノクロ演出が実行中であることを示すモノクロ演出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０７４ＡＫＳ０５１）。モノクロ演出フラグがオン状態であれば（ステップ０７４ＡＫＳ０５１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのままモノクロ演出設定処理を終了する。モノクロ演出フラグは、例えば、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられていればよい。

【１３２２】

モノクロ演出フラグがオフ状態である場合（ステップ０７４ＡＫＳ０５１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読予告の対象となった今回の保留よりも前に、表示態様が変化する保留（アクティブ表示を含む）が存在するか否か、すなわち、手前に存在する保留やアクティブ表示の表示態様（手前の表示態様）が変化するか否かを判定する（ステップ０７４ＡＫＳ０５１Ａ）。ステップ０７４ＡＫＳ０５１Ａでは、始動入賞時コマンドバッファの内容を確認して判定すればよく、具体的には、今回対象となった保留表示番号よりも前の保留表示番号に対応する表示態様変化パターンを確認して、手前の表示態様が変わるか否かを判定すればよい。

【１３２３】

手前の表示態様が変わる場合（ステップ０７４ＡＫＳ０５１Ａ；Ｙｅｓ）、演出制御

用CPU120は、モノクロ演出設定処理を終了する。特徴部074AKでは、一旦モノクロ演出が実行されると、対象の保留表示に対応する可変表示が開始されるまでは少なくともモノクロ演出が継続されるため、対象の保留表示よりも前に存在する保留表示やアクティブ表示の変化を視認することが不可能となってしまう。そのため、手前の表示態様が変化する場合には、モノクロ演出を実行せず、手前の表示態様の变化を視認可能としている。

【1324】

手前の表示態様が変化しない場合（ステップ074AKS051A；No）、演出制御用CPU120は、表示態様変化回数が1回以上であるか否か、すなわち変化演出を実行するか否かを判定する（ステップ074AKS052）。表示態様変化回数が1回以上であるか否かについては、図16-9のステップ074AKS004で決定した表示態様変化パターンを確認することにより判定すればよい。表示態様変化回数が0回である場合（ステップ074AKS052；No）、演出制御用CPU120は、モノクロ演出設定処理を終了する。

【1325】

表示態様変化回数が1回以上である場合（ステップ074AKS052；Yes）、演出制御用CPU120は、モノクロ演出の実行有無を、可変表示結果に応じて、図16-17に示す決定割合に従って決定する（ステップ074AKS053）。図16-17に示すように、この実施の形態における特徴部074AKでは、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当たりとなる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、モノクロ演出が実行された場合にはスーパーリーチ以上（スーパーリーチハズレ、小当たり、大当たり）となるように決定割合が割り当てられている。これに限られず、ノーマルリーチハズレや非リーチハズレの場合であっても、他の可変表示結果よりも低い割合でモノクロ演出が実行されてもよい。なお、図示する例では、可変表示結果に応じてモノクロ演出の実行有無の決定割合が割り当てられている例を示したが、例えば、アクティブ表示の表示態様がいずれの表示色であるかに応じて異なる決定割合となるようにしてもよい。例えば、アクティブ表示の表示態様が「赤」である場合が最も決定割合が高く、「緑」>「青」>「白」の順に決定割合が低くなるようにしてもよい。これによれば、アクティブ表示の表示態様が最終的に期待度の高い表示色に変化することを報知でき、遊技者にアクティブ表示変化に対する期待感を与えることができる。

【1326】

図16-16に戻り、ステップ074AKS053の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、モノクロ演出を実行すると決定したか否か、すなわち、モノクロ演出実行有るか否かを判定する（ステップ074AKS054）。モノクロ演出を実行しない場合、すなわちモノクロ演出実行なしの場合（ステップ074AKS054；No）、演出制御用CPU120は、モノクロ演出設定処理を終了する。

【1327】

モノクロ演出実行有りの場合（ステップ074AKS054；Yes）、演出制御用CPU120は、モノクロ演出の終了タイミングを、可変表示結果に応じて、図16-18に示す決定割合に従って、「タイミング1」～「タイミング3」のいずれかのタイミングに決定する（ステップ074AKS055）。この実施の形態における特徴部074AKの「タイミング1」はノーマルリーチのタイミング、すなわちリーチ状態となった直後のタイミングであり、「タイミング2」はスーパーリーチのリーチ演出開始時のタイミングであり、「タイミング3」はスーパーリーチのリーチ演出の中盤のタイミングである。すなわち、「タイミング1」のタイミングが、可変表示を開始してから最も早いタイミングであり、次に「タイミング2」が早く、「タイミング3」が最も遅いタイミングとなっている。図16-18に示すように、この実施の形態における特徴部074AKでは、「タイミング3」>「タイミング2」>「タイミング1」の期待度となっており、可変表示を開始してから終了タイミングとなる期間が長い（終了するタイミングが遅い）ほど（換言

10

20

30

40

50

すると、モノクロ演出の実行期間が長いほど) 可変表示結果が「大当り」となる期待度が高くなるように決定割合が設定されている。したがって、モノクロ演出の実行期間に対する遊技者の注目を集めることができる。なお、図示するように、可変表示結果が「大当り(確変/非確変)」、「大当り(突確)」、「ハズレ(スーパーリーチ)/小当り」のいずれでもない「上記以外」の場合には、モノクロ演出が実行されないことから、決定割合は割り当てられていない。

【1328】

図16-16に戻り、ステップ074AKS055の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、モノクロ演出を実行するモノクロ演出実行制御を行う(ステップ074AKS056)。当該ステップ074AKS056の処理が行われることで、モノクロ演出の実行(モノクロ出力処理)が開始される。これにより、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像がモノクロ態様で表示されることとなる。この実施の形態における特徴部074AKでは、保留表示やアクティブ表示が第1段階の「白」で表示される(変化演出が実行される前に高い割合で表示される表示色で表示される)。なお、ステップ074AKS056では、モノクロ演出の実行に合わせて効果音を再生出力するためのスピーカ8L、8Rからの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ9を消灯する制御が行われる。ステップ074AKS056の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、モノクロ演出フラグをオン状態にセットしてから(ステップ074AKS057)、モノクロ演出設定処理を終了する。なお、ステップ074AKS056では、例えば、モノクロ演出により、モノクロ対象の画像が白黒の2色で表示される場合、遊技効果ランプ9の点灯色についても、白黒の2色にするなど、モノクロ態様の画像の色数に対応した色数としてもよい。

【1329】

図16-9に示す先読予告設定処理の説明に戻り、ステップ074AKS002の処理において、低ベース状態で受信した第1始動入賞口指定コマンド、および、高ベース状態で受信した第2始動入賞口指定コマンド、のいずれでもないと判定した場合(ステップ074AKS002; No)、演出制御用CPU120は、第1段階(白)の表示態様にて、第1保留表示または第2保留表示を表示する(ステップ074AKS005A)。

【1330】

ステップ074AKS005とステップ074AKS005Aのいずれかの処理を実行した後、またはステップ074AKS001の処理において始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合(ステップ074AKS001; No)、演出制御用CPU120は、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ074AKS006)。演出制御用CPU120は、例えば、第1変動開始指定コマンド受信フラグまたは第2変動開始指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否かを参照することにより、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定すればよい。変動開始指定コマンドを受信していないと判定した場合(ステップ074AKS006; No)、演出制御用CPU120は、保留表示設定処理を終了する。

【1331】

一方、変動開始指定コマンドを受信したと判定した場合(ステップ074AKS006; Yes)、演出制御用CPU120は、受信した変動指定コマンドが第2変動開始指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ074AKS007)。受信した変動開始指定コマンドが第2変動開始指定コマンドではない、すなわち、受信した変動開始指定コマンドが第1変動開始指定コマンドであると判定した場合(ステップ074AKS007; No)、演出制御用CPU120は、図16-7(A)に示す第1始動入賞時コマンドバッファ内の表示段階変動パターンの格納領域に格納された表示段階変動パターンを参照して、各第1保留表示を各々に対応付けられた表示段階変動パターンに従って変化または維持させ、画像表示装置5の第1保留表示部5HLにおいて、保留表示番号「1」の保留表示番号の保留表示をアクティブ表示領域に移動(シフト)させるとともに、「2」~「4」に対応する各第1保留表示の表示位置を1つずつ右方向に移動(シフト)させる(ステ

10

20

30

40

50

ップ074AKS008)。

【1332】

ステップ074AKS008の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容を消去し、保留表示番号「1」～「4」に対応する記憶内容を1つずつシフトさせてから(ステップ074AKS009)、先読予告設定処理を終了する。なお、第1始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容については、ステップS172の可変表示中演出処理にて最終停止図柄を導出表示した後、すなわち可変表示結果が導出表示された後に消去してもよい。

【1333】

ステップ074AKS007の処理において、受信した変動指定コマンドが第2変動開始指定コマンドであると判定した場合(ステップ074AKS007; Yes)、演出制御用CPU120は、図16-7(B)に示す第2始動入賞時コマンドバッファ内の表示段階変動パターンの格納領域に格納された表示段階変動パターンを参照して、各第2保留表示を各々に対応付けられた表示段階変動パターンに従って変化または維持させ、画像表示装置5の第2保留表示部5HRにおいて、保留表示番号「1」の保留表示番号の保留表示をアクティブ表示領域に移動(シフト)させるとともに、「2」～「4」に対応する各第2保留表示の表示位置を1つずつ左方向に移動(シフト)させる(ステップ074AKS010)。

【1334】

ステップ074AKS010の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容を消去し、保留表示番号「1」～「4」に対応する記憶内容を1つずつシフトさせてから(ステップ074AKS011)、先読予告設定処理を終了する。なお、第2始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容については、ステップS172の可変表示中演出処理にて最終停止図柄を導出表示した後、すなわち可変表示結果が導出表示された後に消去してもよい。

【1335】

図16-19は、図7のステップS171において実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、例えば、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド(表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド)などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する(ステップS551)。特図表示結果が「ハズレ」となると判定した場合(ステップS551; Yes)、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンド(変動パターン指定コマンド格納領域に格納されているコマンド)により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン(PA1-1、PA1-2、PC1-1)であるか否かを判定する(ステップS552)。

【1336】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンであると判定した場合(ステップS552; Yes)、演出制御用CPU120は、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS553)。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される非リーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄(非リーチ組合せの飾り図柄)を決定する。

【1337】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンではないと判定された場合(ステップS552; No)、演出制御用CPU120は、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS554)。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリー

10

20

30

40

50

チ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

【1338】

ステップS551の処理において特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定した場合（ステップS551；No）、演出制御用CPU120は、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であるか、または、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップS555）。特図表示結果が「突確」または「小当り」とであると判定した場合（ステップS555；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS556）。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1またはPC1-2のいずれかが指定されたことに対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。チャンス目決定テーブルには、例えば、突確大当り用のチャンス目として奇数で構成される「3」・「5」・「7」、小当り用のチャンス目として偶数で構成される「2」・「4」・「6」などが設定されていればよい。

【1339】

ステップS555の処理において特図表示結果が「突確」および「小当り」のいずれでもない判定した場合（ステップS555；No）、演出制御用CPU120は、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS557）。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、主基板11から伝送された表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別に応じて、ROM121に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

【1340】

ステップS553、S554、S556、S557の処理のいずれかを実行した後、演出制御用CPU120は、可変表示を開始してから保留表示の表示態様が変化するための期間が異なる複数種類の変化演出のうち、いずれの種類の変化演出を実行するかを設定するための変化演出設定処理を実行する（ステップ074AKS021）。

【1341】

図16-20は、図16-19のステップ074AKS021において実行される変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。変化演出設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、今回実行する可変表示において、いずれかの保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化するか否かを判定する（ステップ074AKS022）。ステップ074AKS022では、図16-9のステップ074AKS004にて決定された表示段階変化パターンを参照することにより、今回実行する可変表示において、表示された保留表示のうち少なくともいずれか1つ保留表示の表示態様が変化するか否か、またはアクティブ表示の表示態様が変化するか否かを判定すればよい。

【1342】

今回実行する可変表示において保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化する場合（ステップ074AKS022；Yes）、演出制御用CPU120は、成功態様の変化演出を実行するための設定を行ってから（ステップ074AKS023）、変化演出設定処理を終了する。一方、今回実行する可変表示において保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化しない場合（ステップ074AKS022；No）、失敗態様の変化演出

出を実行するための設定、または変化演出を実行しない設定を行ってから（ステップ074AKS024）、変化演出設定処理を終了する。ステップ074AKS024において、失敗態様の変化演出を実行するか否かは、例えば、可変表示結果や変動パターンに応じて決定されればよい。

【1343】

この実施の形態における特徴部074AKの成功態様の変化演出は、流れ星の画像074AK001が変化対象の保留表示やアクティブ表示にぶつかることで、その表示態様を変化させる演出である。失敗態様の変化演出は、流れ星の画像074AK002が変化対象の保留表示やアクティブ表示にぶつかるものの、その表示態様を変化させない演出である。いずれの態様の変化演出も、同様の流れ星の画像であり、ぶつかった後になるまで対象の表示態様が変わるか否かが認識不可能となっている。また、モノクロ演出時には、変化対象の保留表示やアクティブ表示についてもモノクロ表示されることから、実行された変化演出が成功態様であるのか、失敗態様であるのかが、視認不可能となっている。

10

【1344】

ステップ074AKS023やステップ074AKS024の処理では、変化演出を実行する場合に、当該変化演出の実行期間（変化演出期間）についても合わせて設定される。当該変化演出期間は、実行中の可変表示がスーパーリーチのリーチ演出中に行われないような期間となっていれば、任意の期間でよい。これは、実行中のリーチ演出と、変化演出とで期待度が分散し、遊技者の注目が分散してしまうことを防止するものである。

20

【1345】

また、変化対象が複数ある場合には、保留毎（アクティブ表示も含む）に成功態様、失敗態様、変化演出なし、のいずれかに決定すればよい。また、表示態様変化パターンを決定するときに合わせて変化演出のパターンについても、1つの表示態様変化パターンにつき複数パターン存在する中からいずれかに決定してもよい。

【1346】

図16-19に示す可変表示開始設定処理の説明に戻り、ステップ074AKS021の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS560）。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップS161の保留表示設定処理による保留表示変化演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン（保留表示変化パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS559にて特定演出を実行すると判定された場合には、特定演出を実行することに対応した演出制御パターン（特定演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

30

【1347】

ステップS560の処理に続いて、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS561）。そして、画像表示装置5の表示画面上において飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS562）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば、ステップS559の処理において決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動を開始させればよい。

40

【1348】

ステップS562の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラ

50

グの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップS563）、可変表示開始設定処理を終了する。

【1349】

図30は、図7に示すステップS172において実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図30に示す可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS801）。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば、1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

10

【1350】

ステップS801の処理において可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップS801；No）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップS802）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップS802；Yes）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップS803）。

【1351】

ステップS803の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、モノクロ演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップ074AKS031）。モノクロ演出の終了タイミングは、図16-16のステップ074AKS055にてタイミング1～タイミング3のいずれかに決定されていることから、ステップ074AKS031では、タイミング1～タイミング3のうち、決定された終了タイミングであるか否かを判定すればよい。

20

【1352】

モノクロ演出の終了タイミングである場合（ステップ074AKS031；Yes）、演出制御用CPU120は、モノクロ演出を終了するためのモノクロ演出終了制御を行い（ステップ074AKS032）、モノクロ演出フラグをオフ状態にクリアする（ステップ074AKS033）。ステップ074AKS032の処理では、モノクロ出力処理が終了するため、モノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻ることにとなる。したがって、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するとともに、成功音を出力する制御が行われる。

30

【1353】

ステップ074AKS033の処理を実行した後、ステップS802にてリーチ演出期間でないと判定した場合（ステップS802；No）、またはステップ074AKS031にてモノクロ演出の終了タイミングでないと判定した場合（ステップ074AKS031；No）、演出制御用CPU120は、成功態様または失敗態様の变化演出を実行するための变化演出期間であるか否かを判定する（ステップ074AKS034）。变化演出期間は、図16-20のステップ074AKS023またはステップ074AKS024にて变化演出を実行する設定が行われた際に合わせて設定されている。变化演出期間であると判定した場合（ステップ074AKS034；Yes）、演出制御用CPU120は、成功態様または失敗態様の变化演出を実行するための制御を行う（ステップ074AKS035）。ステップ074AKS035の処理では、モノクロ演出の実行中の特定演出状態中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の变化演出が実行されても、大当り期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示される。また、ステップ074AKS035の処理では、成功態様または失敗態様の变化演出の実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音と、成功演出または失敗演出が行われたことを聴覚により認識可能とする成功音または失敗音と、を出力する。ただし、モノクロ演出の実行中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）は、実

40

50

行開始音のみ出力し、成功音または失敗音については出力しない。成功音または失敗音については、モノクロ演出が終了したタイミングで出力すればよく、例えば、ステップ074AKS032の処理にて出力すればよい。これによれば、モノクロ演出の終了後に、変化対象の保留表示やアクティブ表示の表示態様に変化していることを遊技者が容易に認識することができる。

【1354】

ステップ074AKS035の処理を実行した後、または変化演出期間でない場合（ステップ074AKS034；No）、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行う（ステップ808）。 10

【1355】

ステップS801の処理において可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップS801；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS809）。続いて、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS811）。次に、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である「3」に更新する（ステップS812）。 20

【1356】

ステップS808、S812のいずれかの処理を実行した後、または、ステップS809の処理において図柄確定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS809；No）、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を終了する。

【1357】

図16-22および図16-23は、モノクロ演出と変化演出が行われた場合における演出動作例を示している。図16-22（A）に示すように、保留が保留表示H1～保留表示H3の3つ記憶されている状態で、かつアクティブ表示エリアAHAに表示されたアクティブ表示AHに対応する可変表示が行われている状態では、スピーカ8L、8Rからの効果音や演出音などの出力音が出力されるとともに、遊技効果用の遊技効果ランプ9についても点灯している。 30

【1358】

そして、新たな遊技球が第1始動入賞口に入賞すると（保留表示H4が表示され）、図16-9の先読予告設定処理内にてモノクロ演出設定処理が行われ、モノクロ演出が実行されると、図16-22（B）に示すように、画像表示装置5において、背景画像や保留表示などがモノクロ態様で表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ9を消灯する制御が行われる。図16-22（B）では、図16-22（A）にて実行中の可変表示が終了した例を示している。また、保留表示H4の表示態様が、図16-12のPT4-4-22の表示態様変化パターンにしたがって変化する例を示している。なお、この例では、図16-16のステップ074AKS055にて、モノクロ演出の終了タイミングがスーパーリーチ中盤であるタイミングCに決定されているものとする。 40

【1359】

続いて、図16-22（C）に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示H1に対応する可変表示が開始されると、保留表示H1がアクティブ表示AHとして表示される。そして、保留表示H4の保留がPT4-4-22の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示H4の表示態様は変化する。したがって、図16-20のステップ074AKS023の処理にて設定された成功態様の変化演出が行われる。上述したように、モノクロ演出の実行中であることから、図16-22（C）に示すように、成功態様の変化演出が実行されても、実行開始音、すな 50

わち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音は出力されるものの、成功音については出力されない。また、モノクロ演出中は保留表示がモノクロ態様で表示されているため、遊技者は、いずれの表示色に変化したのか（成功態様なのか失敗態様なのか）を視認できないこととなる。

【 1 3 6 0 】

そして、図 1 6 - 2 2 (D) に示すように、スーパーリーチ A のリーチ演出が行われ、図 1 6 - 2 2 (E) に示すように、保留表示 H 1 に対応する可変表示が終了すると、図 1 6 - 2 2 (F) に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示 H 2 に対応する可変表示が開始される。ここで、保留表示 H 4 の保留は、P T 4 - 4 - 2 2 の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示 H 4 の表示態様は変化しない。したがって、図 1 6 - 2 0 のステップ 0 7 4 A K S 0 2 4 の処理にて失敗態様の演出の設定が行われた場合、図 1 6 - 2 2 (F) に示すように、失敗態様の演出が行われる。失敗態様の演出が実行されても、実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音は出力されるものの、失敗音については出力されない。また、モノクロ演出中は保留表示がモノクロ態様で表示されているため、遊技者は、いずれの表示色に変化したのか（成功態様なのか失敗態様なのか）を視認できないこととなる。

10

【 1 3 6 1 】

続いて、新たに遊技球が第 1 始動入賞口に入賞すると（保留表示 H 5 が表示され）、図 1 6 - 9 の先読予告設定処理内にてモノクロ演出設定処理が行われるものの、モノクロ演出が実行中であるため、モノクロ演出の実行設定は行われない（図 1 6 - 1 6 参照）が、図 1 6 - 9 のステップ 0 7 4 A K S 0 0 3 およびステップ 0 7 4 A K S 0 0 4 の処理は実行されるため、保留表示の表示態様は変化することとなる。図 1 6 - 2 2 (G) は、図 1 6 - 2 2 (F) にて実行中の可変表示が終了した例を示している。また、保留表示 H 5 の表示態様が、図 1 6 - 1 3 の P T 3 - 2 - 0 4 の表示態様変化パターンにしたがって変化する例を示している。

20

【 1 3 6 2 】

次に、図 1 6 - 2 2 (H) に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示 H 3 に対応する可変表示が開始される。ここで、保留表示 H 4 の保留は、P T 4 - 4 - 2 2 の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示 H 4 の表示態様は変化しない一方で、保留表示 H 5 の保留は、P T 3 - 2 - 0 4 の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示 H 5 の表示態様は変化する。そのため、保留表示 H 4 については失敗態様の演出が、保留表示 H 5 については成功態様の演出が、それぞれ行われることとなる。なお、上述したように、モノクロ演出の実行中であるため、それぞれの変化演出が成功態様であるのか、失敗態様であるのかについては、遊技者は認識することができないものとなっている。

30

【 1 3 6 3 】

そして、図 1 6 - 2 3 (I) に示すように、スーパーリーチ A のリーチ演出が行われ、図 1 6 - 2 3 (J) に示すように、保留表示 H 3 に対応する可変表示が終了すると、図 1 6 - 2 3 (K) に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示 H 4 に対応する可変表示が開始される。ここで、保留表示 H 4 の保留（アクティブ表示 A H ）は、P T 4 - 4 - 2 2 の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示においてアクティブ表示 A H の表示態様は変化する。したがって、図 1 6 - 2 3 (L) に示すように、成功態様の演出が行われる。なお、図 1 6 - 2 3 (L) では、図 1 6 - 2 0 のステップ 0 7 4 A K S 0 2 3 の処理において、スーパーリーチのリーチ演出中を変化演出期間とした例を示している。一方、保留表示 H 5 の保留は、図 1 6 - 1 3 の P T 3 - 2 - 0 4 の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示 H 5 の表示態様は変化しない。図示する例では、保留表示 H 5 の保留について、図 1 6 - 2 0 のステップ 0 7 4 A K S 0 2 4 の処理にて変化演出を実行しない設定を行った場合の例を示している。

40

50

【 1 3 6 4 】

スーパーリーチ中盤になると、図 1 6 - 2 1 のステップ 0 7 4 A K S 0 3 1 にてモノクロ演出終了タイミングと判定され、図 1 6 - 2 3 (M) に示すように、モノクロ演出が終了し、これに合わせて、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 を点灯させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から成功音を出力する。なお、この例では、モノクロ演出中に 1 回でも表示態様が変化すれば成功音を出力するようにしているが、例えば 1 回変化するまでに失敗演出が 2 回、成功演出が 1 回行われた場合には、失敗音を 2 回出力した後に、成功音を 1 回出力するようにして、表示態様が何回目の変化演出にて変化したのかを、遊技者の聴覚により認識可能としてもよい。これによれば、表示態様が変化したタイミングを遊技者に報知することができ、遊技興趣を向上させることができる。図 1 6 - 2 3 (M) に示すように、モノクロ演出が終了することにより、保留表示 H 5 の表示色およびアクティブ表示 A H の表示色が視認可能となる。その後、可変表示が終了する。なお、図 1 6 - 2 3 (M) に示す例では、アクティブ表示 A H の表示態様は、図 1 6 - 1 2 の P T 4 - 4 - 2 2 の表示態様変化パターンにしたがって変化することから、「赤」となっており、その後の可変表示結果は「大当たり」となる。保留表示 H 5 は、図 1 6 - 1 3 の P T 3 - 2 - 0 4 の表示態様変化パターンにしたがって変化することから、図 1 6 - 2 3 (M) に示す例では、「緑」の表示態様となっている。なお、表示態様の变化としては、色に加え、形状が変化するようにしてもよい。また、例えばアクティブ表示や保留表示の周りに表示されたエフェクト画像の色が変化するようにしてもよい。さらに、アクティブ表示や保留表示の形状が変化することに加え、エフェクト画像の色も変化するようにしてもよい。このような変化をモノクロ演出中に行ってもよいし、これらの変化が行われることでモノクロ演出が開始されるようにしてもよい。

10

20

【 1 3 6 5 】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部 0 7 4 A K のパチンコ遊技機 1 によれば、以下の効果を奏することができる。

【 1 3 6 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、モノクロ演出を実行可能であり、モノクロ演出の実行中（特定演出状態）は、保留表示やアクティブ表示を含む画像の色数を、通常演出状態よりも少なく表示する。特定演出状態は、通常演出状態よりも大当たり期待度が高く、通常演出状態では、変化演出を実行することで保留表示やアクティブ表示の表示色を期待度に応じた色に変化させて表示する一方で、特定演出状態では、保留表示やアクティブ表示の表示態様を、期待度に関わらず共通の色で表示するモノクロ出力処理が行われる。そして、特定演出状態から通常演出状態に移行したときに、モノクロ出力処理が終了し、保留表示やアクティブ表示の表示態様を、期待度に応じた色で表示する。したがって、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【 1 3 6 7 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定演出状態中、保留表示やアクティブ表示の表示態様を、期待度に関わらず、第 1 段階の「白」で表示する。したがって、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 3 6 8 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 7 4 A K S 0 5 6 の処理にて、例えば、モノクロ演出により、モノクロ対象の画像が白黒の 2 色で表示される場合、遊技効果ランプ 9 の点灯色についても、白黒の 2 色にするなど、モノクロ態様の画像の色数に対応した色数とする。これによれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができる。

40

【 1 3 6 9 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 7 4 A K S 0 5 6 の処理にて、モノクロ演出の実行（モノクロ出力処理）を開始する。これにより、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像をモノクロ態様で表示する。これによれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができ

50

る。

【 1 3 7 0 】

また、演出制御用CPU120は、特定演出状態中、出力音を消音し、変化演出については、実行開始音のみ出力して成功音または失敗音については出力しない。これによれば、特定演出状態であることを際立たせることができるとともに、変化演出の実行開始を認識させることができる。そして、成功音または失敗音については、モノクロ演出が終了したタイミングで出力する。これによれば、保留表示やアクティブ表示といった特定表示が変化したことを認識しやすくすることができ遊技興趣を向上させることができる。

【 1 3 7 1 】

(特徴部 0 7 4 A K の変形例)

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、パチンコ遊技機1では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。また、下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせてもよい。

【 1 3 7 2 】

上記実施の形態では、モノクロ演出実行中の特定演出状態において、可変表示対応表示と背景画像がモノクロ態様となる例を示したが、これは一例である。例えば、可変表示対応表示の他、表示されるキャラクタやメッセージの色により期待度を報知するなど、表示する色により大当たり期待度を報知する画像についてはモノクロ態様としてよい。これによれば、特定演出状態の演出効果として、より好適に期待度を認識できない状態とすることができ、遊技者の期待感を煽ることができる。一方、これとは反対に、演出制御基板12の側の抽選により表示する画像ではなく(期待度に応じて抽選して表示する画像ではなく)、主基板11の側から送信されたコマンド等による情報を表示するための画像(特別情報)については、モノクロ態様とせず、通常態様(例えばフルカラーなど)で表示するものとする。具体的に、数字のみで構成され、例えば、奇数は赤色、偶数は青色、で表示される(飾り図柄と同じ色で表示される)、遊技者から常時視認可能な常時小図柄や、特図1と特図12の保留数を数字で表示することで、保留数を遊技者が特定可能に表示する常時保留数表示や、右打ち表示などについては、モノクロ演出においてモノクロ態様としないうように制御すればよい。なお、右打ち表示については、確変状態において表示されるものであることから、確変状態においても、モノクロ演出を実行可能であってよい。さらに、通常演出状態において、常時小図柄や、常時保留数表示や、右打ち表示などをモノクロ態様で表示し、特定演出状態において、赤色等の他の色にて表示してもよい。これによれば、特別情報により示唆される内容については特定演出状態であっても認識でき、遊技興趣の低下を防止することができる。

【 1 3 7 3 】

また、上記実施の形態では、特定演出状態において、保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示(特定表示)を、第1段階である「白」で表示する例を示したが、通常演出状態では表示されない表示態様であって、特定演出状態でのみ表示される表示態様で表示してもよい(例えば、期待度に関わらず灰色とするなど)。

【 1 3 7 4 】

また、上記実施の形態では、モノクロ演出が実行される場合には、保留表示またはアクティブ表示の表示態様が必ず変化する例を示したが、これは一例である。例えば、図16-16のステップ074AKS052の処理を実行せず、保留表示やアクティブ表示の表示態様が変わるか否かに関わらず、モノクロ演出を実行してもよい。

【 1 3 7 5 】

さらに、上記実施の形態では、モノクロ演出の実行開始タイミングが始動入賞時である(すなわち、遊技媒体が入賞したタイミングである)例を示したが、これは一例である。モノクロ演出の実行タイミングは、可変表示中の所定タイミングであってもよく、例えば、フレームの色が白、青、緑、赤、といった順に変化していくステップアップ予告の実行

10

20

30

40

50

開始時をモノクロ演出の実行タイミングとし、フレームの色がどの段階まで変化したかが、当該モノクロ演出の終了まで遊技者が特定できないようにしてもよい。すなわち、表示する色により大当たり期待度を報知する演出の実行中にモノクロ演出が実行できれば、モノクロ演出の実行タイミングは任意のタイミングであってよい。

【1376】

(特徴部75AKに関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部075AKについて説明する。この実施の形態の特徴部075AKにおけるパチンコ遊技機1では、特徴部074AKとは異なり、保留表示やアクティブ表示といった特定表示の表示態様(表示色)が変化することで、モノクロ演出が終了する。すなわち、変化タイミングがモノクロ演出の終了タイミングとなっている。以下、このような特徴を有する特徴部075AKにおけるパチンコ遊技機1について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分や、特徴部074AKで説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

10

【1377】

図16-25は、特徴部075AKにて実行される先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。なお、特徴部074AKにて実行される先読予告設定処理と同様の処理を行う部分には、図16-9に示す先読予告設定処理と同じ番号を付している。図16-25に示す先読予告設定処理では、ステップ074AKS003にて、表示される保留表示の最終的な表示態様としてのアクティブ表示の表示態様を決定した後、モノクロ演出等設定処理を実行する(ステップ075AKS001)。ステップ075AKS001のモノクロ演出等設定処理は、モノクロ演出の実行有無とその終了タイミング、保留表示やアクティブ表示の表示態様変化パターンを決定する処理である。

20

【1378】

図16-25は、図16-24のステップ075AKS001にて実行されるモノクロ演出等設定処理の一例を示すフローチャートである。なお、図示する例では、図16-16のモノクロ演出設定処理と同様の処理を行う部分には、図16-16と同じ番号を付している。図16-25に示すモノクロ演出等設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、図16-16のモノクロ演出設定処理と同様に、モノクロ演出フラグがオン状態にセットされているか否かを判定し(ステップ074AKS051)、オフ状態である場合(ステップ074AKS051; No)、先読予告の対象となった今回の保留よりも前に、表示態様が変化する保留(アクティブ表示を含む)が存在するか否か、すなわち、手前に存在する保留やアクティブ表示の表示態様(手前の表示態様)が変化するか否かを判定する(ステップ074AKS051A)。モノクロ演出フラグがオン状態である場合や(ステップ074AKS051; Yes)、手前の表示態様が変化する場合(ステップ074AKS051A; Yes)、演出制御用CPU120は、モノクロ演出等設定処理を終了する。

30

【1379】

手前の表示態様が変化しない場合(ステップ074AKS051A; No)、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様が「白」以外であるか否かを判定する(ステップ075AKS012)。アクティブ表示の表示態様が「白」以外であるか否かについては、図16-24のステップ074AKS003で決定したアクティブ表示の表示態様を確認することにより判定すればよい。アクティブ表示の表示態様が「白」である場合(ステップ075AKS012; No)、すなわち、アクティブ表示の表示態様が保留表示から変化しない場合、演出制御用CPU120は、保留数に応じてPT4-4-01、PT3-1-01、PT2-2-01のいずれかの表示態様変化パターンに決定して(図示省略)、モノクロ演出等設定処理を終了する。

40

【1380】

アクティブ表示の表示態様が「白」以外の「青」、「緑」、または「赤」である場合(ステップ075AKS012; Yes)、演出制御用CPU120は、モノクロ演出の実行有無を、可変表示結果に応じて、図16-17に示す決定割合に従って決定する(ステ

50

ップ074AKS053)。ステップ074AKS053の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、モノクロ演出を実行すると決定したか否か、すなわち、モノクロ演出実行有るか否かを判定する(ステップ074AKS054)。

【1381】

モノクロ演出を実行しない場合、すなわちモノクロ演出実行なしの場合(ステップ074AKS054; No)、演出制御用CPU120は、図16-11~図16-15に示す表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合にしたがって、ステップ074AKS003で決定したアクティブ表示の表示態様および第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドのいずれかに示される保留記憶数に応じて表示態様変化パターンを決定し(ステップ075AKS013)、モノクロ演出等設定処理を終了する。

10

【1382】

モノクロ演出を実行する場合、すなわちモノクロ演出実行有りの場合(ステップ074AKS054; Yes)、演出制御用CPU120は、図16-26(A)に示す表示態様変化パターン決定テーブル(モノクロ時)にしたがって、ステップ074AKS003で決定したアクティブ表示の表示態様および第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドのいずれかに示される保留記憶数に応じて表示態様変化パターンを決定する(ステップ075AKS014)。

【1383】

図16-26(A)に示す表示態様変化パターン決定テーブル(モノクロ時)は、モノクロ演出を実行する場合における保留表示とアクティブ表示の表示態様の变化パターンを決定するために参照されるテーブルである。特徴部075AKでは、モノクロ演出が実行される場合、保留表示の表示態様は変化せずに、アクティブ表示の表示態様のみが変化する変化パターンに決定される。具体的に、図示するように、保留表示の表示態様は「白」であり、アクティブ表示の表示態様が「青」~「赤」のいずれかとなる表示態様変化パターンに決定されるよう、保留数に応じてそれぞれの表示態様変化パターンが設定されている。

20

【1384】

図16-25に戻り、ステップ075AKS014にて表示段階変化パターンを決定した後、演出制御用CPU120は、図16-26(B)に示すアクティブ表示変化タイミング決定テーブルにしたがって、アクティブ表示を変化させるタイミングを、アクティブ表示の表示態様にに応じてタイミングA~タイミングCのいずれかのタイミングに決定する(ステップ075AKS015)。

30

【1385】

この実施の形態における特徴部075AKの「タイミングA」はリーチ前のタイミング、すなわちリーチ状態となる直前のタイミングであり、「タイミングB」はスーパーリーチのリーチ演出開始時のタイミングであり、「タイミングC」はスーパーリーチのリーチ演出の中盤のタイミングである。すなわち、「タイミングA」タイミングが、可変表示を開始してから最も早いタイミングであり、次に「タイミングB」が早く、「タイミングC」が最も遅いタイミングとなっている。図16-26に示すように、この実施の形態における特徴部075AKでは、「タイミングC」>「タイミングB」>「タイミングA」の順に、アクティブ表示の表示態様が期待度の高い態様へ変化するようになっており、可変表示を開始してから変化するまでのタイミングが遅いほど、アクティブ表示の表示態様が遊技者にとって期待度の高い表示色へ変化する割合が高いように、決定割合が設定されている。

40

【1386】

図16-25に戻り、ステップ075AKS015の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当該ステップ075AKS015の処理で決定した変化タイミングの直後のタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとして決定する(ステップ075AKS016)。これにより、アクティブ表示の表示態様が変化したタイミングでモノクロ出力処理が終了し、変化した表示態様にてアクティブ表示が表示されることとなる。ステップ0

50

7 5 A K S 0 1 6 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、モノクロ演出を実行するモノクロ演出実行制御を行い（ステップ 0 7 4 A K S 0 5 6 ）、モノクロ演出フラグをオン状態にセットしてから（ステップ 0 7 4 A K S 0 5 7 ）、モノクロ演出等設定処理を終了する。なお、当該ステップ 0 7 4 A K S 0 5 6 の処理が行われることで、モノクロ演出の実行（モノクロ出力処理）が開始され、これにより、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像がモノクロ態様で表示されることとなる点は、特徴部 0 7 4 A K と同様である。また、モノクロ演出実行中の特定演出状態では、保留表示やアクティブ表示が第 1 段階の「白」で表示され（変化演出が実行される前に高い割合で表示される表示色で表示される）、モノクロ演出の実行に合わせて効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R からの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 を消灯する制御が行われる点についても、特徴部 0 7 4 A K と同様である。

10

【 1 3 8 7 】

図 1 6 - 2 4 に戻り、ステップ 0 7 4 A K S 0 0 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 6 - 2 5 のステップ 0 7 5 A K S 0 1 3 やステップ 0 7 5 A K S 0 1 4 で決定した表示態様変化パターンに従って、第 1 保留表示または第 2 保留表示を表示する（ステップ 0 7 5 A K S 0 0 2 ）。ステップ 0 7 5 A K S 0 0 2 の処理を実行した後は、図 1 6 - 9 に示す先読予告設定処理と同様の処理を行う（特徴部 0 7 4 A K と同様の処理を行う）。

【 1 3 8 8 】

20

図 1 6 - 2 7 は、特徴部 0 7 5 A K における可変表示開始設定処理にて行われる変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである（図 1 6 - 1 9 参照）。なお、特徴部 0 7 5 A K にて行われる変化演出設定処理は、特徴部 0 7 4 A K にて行われる変化演出設定処理に加え、ステップ 0 7 5 A K S 0 2 1 ~ ステップ 0 7 5 A K S 0 2 3 の処理を実行する点で相違するが、その他の点では一致する。

【 1 3 8 9 】

図 1 6 - 2 7 に示す変化演出設定処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、モノクロ演出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 0 7 5 A K S 0 2 1 ）。モノクロ演出フラグがオフ状態である場合（ステップ 0 7 5 A K S 0 2 1 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特徴部 0 7 4 A K と同様、ステップ 0 7 4 A K S 0 2 2 ~ ステップ 0 7 4 A K S 0 2 4 の処理を実行する。

30

【 1 3 9 0 】

一方、モノクロ演出フラグがオン状態にセットされている場合（ステップ 0 7 5 A K S 0 2 1 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回実行する可変表示においてアクティブ表示の表示態様が変化するか否かを判定する（ステップ 0 7 4 A K S 0 2 2 ）。今回実行する可変表示においてアクティブ表示の表示態様が変わらない場合（ステップ 0 7 4 A K S 0 2 2 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま変化演出設定処理を終了する。

【 1 3 9 1 】

今回実行する可変表示においてアクティブ表示の表示態様が変わる場合（ステップ 0 7 4 A K S 0 2 2 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変化演出の実行パターンである変化演出パターンを、図 1 6 - 2 8 に示す変化パターン決定テーブルにしたがって、図 1 6 - 2 5 のステップ 0 7 5 A K S 0 1 5 にて決定した変化タイミングに応じて設定してから（ステップ 0 7 5 A K S 0 2 3 ）、変化演出設定処理を終了する。

40

【 1 3 9 2 】

図 1 6 - 2 8 は、変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。図示するように、図 1 6 - 2 5 のステップ 0 7 5 A K S 0 1 5 にて決定した変化タイミングがタイミング C、すなわち、スーパーリーチ中盤である場合、タイミング A であるリーチ状態の直前において失敗態様の变化演出を行い、タイミング B であるスーパーリーチのリーチ演出開始時において失敗態様の变化演出を行い、タイミングであるスーパーリーチ中盤において成功態様の变化演出を実行するパターン 1 の変化演出パターンが設定される。図 1 6 - 2 5 の

50

ステップ 075AKS015 にて決定した変化タイミングがタイミング B、すなわち、スーパーリーチのリーチ演出開始時である場合、タイミング A であるリーチ状態の直前において失敗態様の演出を行い、タイミング B であるスーパーリーチのリーチ演出開始時において成功態様の演出を実行するパターン 2 の演出パターンが設定される。図 16-25 のステップ 075AKS015 にて決定した変化タイミングがタイミング C、すなわち、リーチ状態の直前である場合、タイミング A であるリーチ状態の直前において成功態様の演出を実行するパターン 3 の演出パターンが設定される。

【1393】

なお、図示する例では、アクティブ表示の表示態様が変わらないタイミングにおいて失敗態様の演出を実行する例を示しているが、演出を実行しないパターンがあってもよい。

10

【1394】

図 16-29 は、モノクロ演出および演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。図 16-29 (A) に示すように、保留が保留表示 H1 の 1 つ記憶されている状態で、かつアクティブ表示エリア AHA に表示されたアクティブ表示 AH に対応する可変表示が行われている状態では、スピーカ 8L、8R からの効果音や演出音などの出力音が出力されるとともに、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 についても点灯している。

【1395】

そして、新たな遊技球が第 1 始動入賞口に入賞すると保留表示 H2 が表示され、図 16-24 の先読予告設定処理内にてアクティブ表示の表示態様が決定されるとともに、モノクロ演出設定処理にてモノクロ演出が実行されると、図 16-29 (B) に示すように、画像表示装置 5 において、背景画像や保留表示などがモノクロ態様で表示されるとともに、スピーカ 8L、8R からの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 を消灯する制御が行われる。図 16-29 (B) では、図 16-29 (A) にて実行中の可変表示が終了した例を示している。また、図示する例では、保留表示 H2 におけるアクティブ表示の表示態様が「赤」に決定され (図 16-24 のステップ 074AKS003)、PT2-4-02 の表示態様変化パターンに決定されるとともに (図 16-25 のステップ 075AKS014)、アクティブ表示変化タイミングがタイミング C に決定されているものとする (図 16-25 のステップ 075AKS015)。すなわち、パターン 1 の演出パターンにしたがって、失敗態様、成功態様の演出が実行される (図 16-27、図 16-28 参照)。

20

30

【1396】

続いて、図 16-29 (C) に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示 H1 に対応する可変表示が開始されると、保留表示 H1 がアクティブ表示 AH として表示される。そして、図 16-29 (D) に示すように、保留表示 H1 に対応する可変表示が終了し、保留表示 H2 に対応する可変表示が開始されると、図 16-29 (E) に示すように保留表示 H2 がアクティブ表示 AH として表示される。図 16-29 (E) に示す例では、当該保留表示 H2 に対応する可変表示がリーチ状態となる直前のタイミング (タイミング A) の例を示している。パターン 1 の演出パターンにしたがって失敗態様、成功態様の演出が実行されることから、図示する例では、当該リーチ状態の直前のタイミング (タイミング A) において失敗態様の演出が行われた場合について示している。なお、演出において、実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音は出力されるものの、成功音や失敗音については出力されないことについては、特徴部 074AK と同様である。

40

【1397】

そして、リーチ状態となった後、スーパーリーチのリーチ演出が開始される (タイミング B のタイミングとなる) と、図 16-29 (F) に示すように、再度失敗態様の演出が行われ、スーパーリーチ中盤のタイミング C となると、図 16-29 (G) に示すように、成功態様の演出が行われ、これによりモノクロ演出の終了タイミングとなり、図 16-29 (H) に示すように、モノクロ演出が終了し、これに合わせて、遊技効果用

50

の遊技効果ランプ 9 を点灯させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から成功音を出力する。図 16 - 29 (H) に示すように、アクティブ表示の表示態様が変化することによりモノクロ演出が終了し、アクティブ表示 A H の表示色が視認可能となる。なお、図 16 - 29 (H) に示す例では、アクティブ表示 A H の表示態様は、図 16 - 15 の P T 2 - 4 - 0 2 の表示態様変化パターンにしたがって変化することから、「赤」となっており、その後の可変表示結果は「大当たり」となる。

【1398】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部 075AK のパチンコ遊技機 1 によれば、以下の効果を奏することができる。

【1399】

演出制御用 CPU 120 は、モノクロ演出を実行可能であり、モノクロ演出の実行中(特定演出状態)は、保留表示やアクティブ表示を含む画像の色数を、通常演出状態よりも少なく表示する。特定演出状態は、通常演出状態よりも大当たり期待度が高く、通常演出状態では、変化演出を実行することで保留表示やアクティブ表示の表示色を期待度に応じた色に変化させて表示する一方で、特定演出状態では、アクティブ表示の表示態様を変化させた直後のタイミングで特定演出状態から通常演出状態に移行させる。したがって演出パターンが多彩になり遊技興趣を向上させることができる。

【1400】

また、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ表示の表示態様を変化させる成功態様の変化演出と、アクティブ表示の表示態様を変化させない失敗態様の変化演出とを実行可能である。そして、成功態様の変化演出が実行されアクティブ表示の表示態様が変化した直後のタイミングでモノクロ演出を終了させる。したがって、アクティブ表示の表示態様が変化したことを容易に認識することができ、遊技興趣を向上させることができる。

【1401】

また、演出制御用 CPU 120 は、保留表示を表示したタイミング、すなわち遊技媒体が入賞したタイミングで実行される先読予告設定処理においてモノクロ演出等設定処理を実行してモノクロ演出を開始する。そして、当該対象の保留表示に対応する可変表示が開始され、アクティブ表示として表示された後、当該アクティブ表示について成功態様の変化演出が実行された直後のタイミングでモノクロ演出を終了する。したがって、アクティブ表示の表示色が変化したことを容易に認識でき、遊技興趣を向上させることができる。

【1402】

また、演出制御用 CPU 120 は、タイミング A ~ タイミング C のいずれかのタイミングでアクティブ表示の表示態様を変化させる。そして、図 16 - 26 (B) に示すように、変化させるタイミングが遅いほど、期待度の高いアクティブ表示の表示態様に変化するから、変化するタイミングが遅いほど大当たり期待度が高くなっている。これによれば、演出パターンが多彩になり遊技興趣を向上させることができる。

【1403】

(特徴部 075AK の変形例)

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、パチンコ遊技機 1 では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。また、下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせてもよい。さらに、上記特徴部 074AK の変形例で示した特徴の全部または一部を組み合わせてもよい。

【1404】

上記実施の形態では、モノクロ演出を実行中の特定演出状態においてアクティブ表示の表示態様が変化するタイミングを、図 16 - 25 のステップ 075AKS015 の処理にて図 16 - 26 (B) のタイミング A ~ タイミング C のいずれかに決定する例を示したが、この他にも、例えば、通常演出状態においても、保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化するタイミングを、図 16 - 26 (B) のタイミング A ~ タイミング C のいずれか

10

20

30

40

50

に決定するようにしてもよい。この場合、アクティブ表示の表示態様が変化するタイミングは、特定演出状態である場合の方が、通常演出状態である場合よりもタイミングCに決定される割合が高くなるようにしてもよい。これによれば、モノクロ演出実行中の特定演出状態に対する期待感を向上させることができる。

【1405】

また、上記実施の形態では、モノクロ演出の終了タイミングがアクティブ表示の表示態様が変化した直後である例を示したが、これに限らず、変化するタイミングと同タイミングであってもよい。また、アクティブ表示の表示態様に限られず、保留表示の表示態様が変化した直後のタイミングや変化したタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとしてもよい。すなわち、特定演出状態の終了タイミングとしては、少なくとも変化演出が実行されて、保留表示やアクティブ表示の表示態様（表示色）が変化したタイミングを含んでいればよく、変化したと同時のタイミングや変化直後のタイミング、変化した可変表示の終了タイミングであってもよい。なお、この場合、保留記憶数が「3」以上である場合にモノクロ演出を実行可能とし、当該保留表示が2回シフトした後に表示態様が変化した以降のタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとして決定すればよい。具体的には、図16-25のモノクロ演出等設定処理において、保留記憶数が「3」以上であることを条件にモノクロ演出の実効有無を決定し、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出の実行を開始してから保留がシフトした回数をカウントする。そして、カウント値が「2」以上である場合に、モノクロ演出の終了条件が成立したとし、それ以降の保留表示の表示態様が変化するタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとして決定すればよい。これによれば、表示態様が変化することをモノクロ演出の終了条件とするものの、モノクロ演出の視認期間を確保することができ、演出効果を向上させることができる。

【1406】

また、上記実施の形態では、モノクロ演出が実行される場合、必ずアクティブ表示の表示態様が変化する例を示したが、これは一例である。モノクロ演出が実行される場合であっても、アクティブ表示の表示態様が変化しない場合があってもよい（すなわち、アクティブ表示の表示態様が変化しない場合にモノクロ演出を実行する決定を行ってもよい）。この場合、モノクロ演出は、当該モノクロ演出を実行すると決定した際に対象となった保留に対応する可変表示の終了により、終了すればよい。

【1407】

（特徴部153SGに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部153SGにおける遊技機につき、図16-30～図16-44を参照して説明する。

【1408】

図16-30は、この実施の形態の特徴部153SGにおける演出制御プロセス処理（S76）のフローチャートの一部である。この実施の形態の特徴部153SGにおける演出制御プロセス処理では、図7に示す先読予告設定処理（S161）の実行後に、第1保留記憶表示エリア153SG005D及び第2保留記憶表示エリア153SG005U（図16-42参照）に表示されている保留記憶表示の表示態様や表示数を始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aに応じて更新する保留表示更新処理を実行した後に図7に示すS170～S177のいずれかの処理を実行するようになっている。始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aは、上記特徴部074AKにおける第1始動入賞時コマンドバッファおよび第2始動入賞時コマンドバッファに対応するもので（図16-7参照）、始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、変動表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域で、アクティブ表示に対応）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、変動表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番

号「2 - 0」に対応した領域で、アクティブ表示に対応）とが設けられている。

【1409】

図16-31は、演出制御用CPU120が、図16-30に示す演出制御プロセス処理において実行する先読予告設定処理（S161）を示すフローチャートである。先読予告設定処理において演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194A内容をチェックし（153SGS241）、保留表示フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（153SGS242）。保留表示フラグがセットされていないエントリが無い場合は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、既に保留表示フラグの値が1～4のいずれかにセットされているエントリが有るか否かを判定する（153SGS243）。

10

【1410】

既に保留表示フラグの値が1～4のいずれかにセットされているエントリが有る場合、つまり、既に保留表示予告演出が実行されている場合は、該エントリ（153SGS242にて保留表示フラグがセットされていないと判定したエントリ）の保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「0」をセット（つまり、該エントリに対応する保留記憶表示を「」で表示することを決定）して先読予告設定処理を終了する（153SGS251）。後述するように、既に保留表示フラグの値が1～4のいずれかにセットされているエントリが有る場合とは、既に保留表示予告演出が実行されている場合である。つまり、153SGS243の処理では、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限している。

20

【1411】

演出制御用CPU120は、153SGS243において、保留表示フラグの値の1～4のいずれかにセットされているエントリが無い場合は、該エントリ（153SGS242にて保留表示フラグがセットされていないと判定したエントリ）の図柄指定コマンドが大当たりを示しているか否かを判定する（153SGS244）。該エントリの図柄指定コマンドが大当たりを示している場合は、該エントリの図柄指定コマンドから大当たり種別を特定するとともに（153SGS245）、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部153SG193のランダムカウンタなどから抽出した保留表示予告演出用の乱数値を示す数値データと153SGS245において特定した大当たり種別に基づいて、図示しない大当たり時保留表示予告演出判定テーブルを参照することにより、保留表示予告演出の実行の有無と保留表示予告演出を実行する場合における表示パターンとを決定する（153SGS246）。

30

【1412】

153SG246においては、例えば、図16-32（A）に示すような決定割合で保留表示予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図16-32（A）に示す決定割合の設定例では、153SGS245の処理において特定した大当たり種別に応じて、保留表示予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【1413】

この実施の形態の特徴部153SGでは、保留表示予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターン、表示パターン、表示パターン、表示パターンの4種類が設けられている。このうち、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（）で第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星型（）で第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が青色のカメラで第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が赤色のカメラで第1

40

50

保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U に表示される。また、保留表示予告演出の非実行が決定された場合には、保留記憶表示が白色の丸形 () で第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U に表示される。

【 1 4 1 4 】

ここで、図 1 6 - 3 2 (A) に示すように、大当たり種別が大当たり A (非確変大当たり) である場合は、5 % の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、5 5 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、2 0 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、1 0 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。また、大当たり種別が大当たり B または大当たり C (確変大当たり) である場合は、5 % の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、2 0 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、5 5 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、1 0 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、1 0 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。

10

【 1 4 1 5 】

1 5 3 S G S 2 4 4 に戻り、演出制御用 C P U 1 2 0 は、該エントリの図柄指定コマンドがはずれや小当たりである場合は、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドから変動カテゴリを特定し (1 5 3 S G S 2 4 8)、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部 1 5 3 S G 1 9 3 のランダムカウンタなどから抽出した保留表示予告演出用の乱数値を示す数値データと 1 5 3 S G S 2 4 9 において特定した大当たり種別に基づいて、図示しない小当たり・はずれ時保留表示予告演出判定テーブルを参照することにより、保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定する。

20

【 1 4 1 6 】

具体的には、図 1 6 - 3 2 (B) に示すように、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合は、9 5 % の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、5 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、0 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、0 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれまたは小当たりであり変動カテゴリがその他である場合 (ノーマルリーチはずれまたは小当たりである場合) は、7 5 % の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、2 0 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、5 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、0 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、0 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、5 5 % の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、2 5 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、1 0 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、5 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、5 % の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。

30

40

【 1 4 1 7 】

つまり、図 1 6 - 3 2 (A) 及び図 1 6 - 3 2 (B) に示すようにこの実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、保留表示予告演出が実行される場合は保留表示予告演出が実行されない場合よりも高い割合で大当たり遊技状態に制御されるようになっており、表示パターン にて保留表示予告演出が実行される場合は、表示パターン にて保留表示予告演出が実行される場合よりも高い割合で大当たり種別が大当たり B または大当たり C (確変大当たり) となるように設定されている。このような設定により、可変表示結果が「大当たり」であり、かつ表示パターン (予告種別) として表示パターン の表示が実行された場合は、表示パターン の表示が実行された場合よりも大当たり種別が確変大当たりである割合が高くなり、遊技者の確変大当たりとなることに対する期待度を高めることができる。

50

【 1 4 1 8 】

表示パターン や表示パターン は、後述する設定示唆演出の実行を示唆する表示パターンであるため、表示パターン や表示パターン よりも大当り遊技状態に制御されることに対する期待度（大当り期待度）が高くなるように設定されていないとともに、大当り種別が大当りBや大当りCとなることに対する期待度（確変大当り期待度）が同一となっている。

【 1 4 1 9 】

尚、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、可変表示結果が大当りとなる場合に決定可能な変動パターンはノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンであり、図 1 6 - 3 2 に示すように、表示パターン や表示パターン が決定される場合とは可変表示結果が大当りもしくは可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合である。つまり、表示パターン や表示パターン （青色や赤色のカメラの態様）の保留記憶表示は、後述する設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることも示唆している。一方で、図 1 6 - 3 2 (B) に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他（ノーマルリーチや小当り）である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがない。

【 1 4 2 0 】

図 1 6 - 3 1 に戻り、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 5 3 S G S 2 4 6 または 1 5 3 S G S 2 4 9 の処理の実行後、保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（1 5 3 S G S 2 5 0）。保留表示予告演出の実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに 1 5 3 S G S 2 4 6 または 1 5 3 S G S 2 4 9 の処理にて決定した表示パターンに対応した値（1 ~ 4 のいずれか）をセットして先読予告設定処理を終了する（1 5 3 S G S 2 4 7）。尚、保留表示予告演出の非実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「0」をセットして先読予告設定処理を終了する（1 5 3 S G S 2 5 1）。

【 1 4 2 1 】

図 1 6 - 3 3 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（S 1 7 1）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 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（1 5 3 S G S 2 7 1）。第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（1 5 3 S G S 2 7 1 ; Y）、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」~「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグ（すなわち、可変表示中である第 1 特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、1 個目 ~ 4 個目の第 1 特図保留記憶に対応する各種コマンドデータと各種フラグ）を、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（1 5 3 S G S 2 7 2）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【 1 4 2 2 】

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【 1 4 2 3 】

また、1 5 3 S G S 2 7 1 において第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（1 5 3 S G S 2 7 1 ; N）、第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされ

10

20

30

40

50

ているか否かを判定する（１５３ＳＧＳ２７３）。第２変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（１５３ＳＧＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（１５３ＳＧＳ２７３；Ｙ）、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグ（すなわち、可変表示中である第２特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、１個目～４個目の第２特図保留記憶に対応する各種コマンドデータと各種フラグ）を、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（１５３ＳＧＳ２７４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【１４２４】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【１４２５】

20

１５３ＳＧＳ２７２または１５３ＳＧＳ２７４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（１５３ＳＧＳ２７５）。

【１４２６】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（１５３ＳＧＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【１４２７】

30

尚、本特徴部１５３ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りであることを示すチャンス目（３図柄が特定の法則の下で不揃いとなる「３３４」、「５５６」、「７７８」等）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

40

【１４２８】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって

50

停止図柄を決定すればよい。

【 1 4 2 9 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する (1 5 3 S G S 2 7 7)。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合は 1 5 3 S G S 2 8 5 に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、当該可変表示のリーチ演出中において後部可変表示中示唆演出を実行するか否か及び該後部可変表示中示唆演出としていずれの演出を実行するかを決定する後部可変表示中示唆演出決定処理を実行する (1 5 3 S G S 2 7 8)。つまり、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、1 5 3 S G S 2 7 7 ~ 1 5 3 S G S 2 7 8 に示すように、後部可変表示中示唆演出 (大当り示唆演出や設定示唆演出) は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能であり、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがない。

10

【 1 4 3 0 】

尚、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G におけるスーパーリーチの可変表示においては、図 1 6 - 4 1 に示すように、可変表示の開始タイミングから前部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当りとなること画像表示装置 5 に表示するキャラクタによって示唆するキャラクタ演出または当該可変表示結果が大当りとなること示唆するとともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を示唆するタイマ演出を実行可能であるとともに、該可変表示の後半であるリーチ演出中に後部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当りとなることを示唆する大当り示唆演出またはパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能となっている。つまり、1 5 3 S G S 2 7 8 の処理は、後部可変表示中示唆演出を実行するか否かと該後部可変表示中示唆演出としてリーチ演出中に大当り示唆演出と設定示唆演出のどちらを実行するかを決定する処理である。

20

【 1 4 3 1 】

そして、演出制御用 CPU 120 は、1 5 3 S G S 2 7 8 の処理において後部可変表示中示唆演出 (大当り示唆演出と設定示唆演出のどちらか) の実行を決定したか否かを判定する (1 5 3 S G S 2 7 9)。1 5 3 S G S 2 7 8 の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は 1 5 3 S G S 2 8 5 に進み、1 5 3 S G S 2 7 8 の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に当該可変表示の開始時から前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出とタイマ演出のどちらを実行するかを決定する前部可変表示中示唆演出決定処理を実行する (1 5 3 S G S 2 8 0)。つまり、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、後部可変表示中演出の実行が決定されなければ前部可変表示中示唆演出の実行を決定することが無い、すなわち、設定示唆演出を実行不能な非リーチやノーマルリーチの可変表示においては前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出やキャラクタ演出が実行されることが無い。

30

【 1 4 3 2 】

そして、演出制御用 CPU 120 は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定したか否かを判定する (1 5 3 S G S 2 8 1)。前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間 (図 1 6 - 4 1 (A) に示すようにリーチ演出の開始から 5 秒後) に応じた値をセットして 1 5 3 S G S 2 8 5 に進み (1 5 3 S G S 2 8 2)、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間 (図 1 6 - 4 1 (B) に示すように、タイマ演出の演出パターンに応じた値 (具体的には、タイマ演出の演出パターンが 2 5 秒間の演出期間であるパターン T S - 1 である場合はリーチ演出の開始から 5 秒後、タイマ演出の演出パターンが 3 0 秒間の演出期間であるパターン T S - 2 である場合はリーチ演出の開始から 1 0 秒後)) をセットして 1 5 3 S G S 2 8 5 に進む (1 5 3 S G S 2 8 3)。

40

50

【 1 4 3 3 】

そして、演出制御用CPU120は、153SGS285において、変動パターンに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（153SGS286）。

【 1 4 3 4 】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

10

【 1 4 3 5 】

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、音制御実行データ1、操作部制御実行データ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及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（153SGS287）。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、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【 1 4 3 6 】

尚、本特徴部153SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【 1 4 3 7 】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（153SGS288）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（153SGS289）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（S172）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（153SGS290）。

30

【 1 4 3 8 】

図16-34は、図16-33に示された可変表示開始設定処理における後部可変表示中示唆演出決定処理（153SGS278）を示すフローチャートである。図15-34に示す後部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aを参照して当該可変表示に対応する保留表示フラグの値を特定する（153SGS301）。尚、該処理では、第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの「1-0」のエントリの保留表示フラグの値を特定し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの「2-0」のエントリを特定すればよい。

40

【 1 4 3 9 】

次いで、演出制御用CPU120は、153SGS301において特定した保留表示フラグの値にもとづいて後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び後部可変表示中示唆演出として実行する演出を決定する（153SG302）。

50

【 1 4 4 0 】

具体的には、図 1 6 - 3 5 (A) に示すように、1 5 3 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「 0 」である場合、すなわち、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合は、9 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、1 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。また、1 5 3 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「 1 」または「 2 」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形または星形にて表示されていた場合は、5 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、5 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

10

【 1 4 4 1 】

更に、1 5 3 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「 3 」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合は、3 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、3 5 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、3 5 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。そして、1 5 3 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「 4 」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、3 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、7 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

20

【 1 4 4 2 】

つまり、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていた場合は、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されている。更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「 3 」や「 4 」である場合）は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「 1 」や「 2 」である場合）よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

30

【 1 4 4 3 】

また、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「 3 」や「 4 」である場合）に着目すると、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

40

【 1 4 4 4 】

以上から、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が四角形や星形にて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができる一方で、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるようになっている。

50

【 1 4 4 5 】

更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合が高いので、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対してより一層遊技者を注目させることができるようになっている。

【 1 4 4 6 】

図 1 6 - 3 4 に戻り、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 5 3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する (1 5 3 S G S 3 0 3)。1 5 3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、1 5 3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に、1 5 3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定したか否かを判定する (1 5 3 S G S 3 0 4)。

【 1 4 4 7 】

1 5 3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定した場合は、可変表示結果にもとづいて大当り示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する (1 5 3 S G S 3 0 5)。

【 1 4 4 8 】

尚、1 5 3 S G S 3 0 5 の処理において決定可能な演出パターンとしては、図 1 6 - 3 5 (B) に示すように、パターン A S - 1 ~ パターン A S - 3 までの計 3 個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターン A S - 1 は、当該可変表示結果が大当りとなる割合 (大当り期待度) が最も低いことを示唆する演出パターン (大当り期待度 : 低) であり、パターン A S - 2 は、当該可変表示結果が大当りとなる割合がパターン A S - 1 よりも高いことを示唆する演出パターン (大当り期待度 : 中) であり、パターン A S - 3 は、当該可変表示結果が大当りとなる割合が最も高いことを示唆する演出パターン (大当り期待度 : 高) である。

【 1 4 4 9 】

そして、前述した 1 5 3 S G S 3 0 5 の処理では、図 1 6 - 3 6 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果が大当りである場合は、大当り示唆演出の演出パターンを 1 0 % の割合でパターン A S - 1 に決定し、3 0 % の割合でパターン A S - 2 に決定し、6 0 % の割合でパターン A S - 3 に決定する。

【 1 4 5 0 】

一方、1 5 3 S G S 3 0 2 の処理において後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 を参照し、C P U 1 0 3 から受信した設定値指定コマンドから設定値 (パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値) を特定する (1 5 3 S G S 3 0 6)。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定した設定値にもとづいて設定示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する (1 5 3 S G S 3 0 7)。

【 1 4 5 1 】

尚、1 5 3 S G 3 0 7 において決定可能な演出パターンとしては、図 1 6 - 3 5 (B) に示すように、パターン S S - 1 ~ パターン S S - 5 までの計 5 個のパターンが設けられている。これらパターン S S - 1 ~ パターン S S - 5 のうち、パターン S S - 1 は、設定値が奇数 (例えば 1、3、5) である可能性を示唆し、パターン S S - 2 は、設定値が偶数 (例えば、2、4、6) である可能性を示唆し、パターン S S - 3 は、設定値が奇数寄りの中間設定以上 (例えば、3 または 5) である可能性を示唆し、パターン S S - 4 は、設定値が偶数寄りの中間設定以上 (例えば、4 または 6) である可能性を示唆し、パターン S S - 5 は、設定値が最高設定 (例えば、6) である可能性を示唆する。

【 1 4 5 2 】

そして、パターン S S - 1 及び S S - 2 については、設定値が 1 ~ 4 (低設定) のい

10

20

30

40

50

れかである場合に高い割合で決定されることで、設定値 5、6（高設定）のいずれかであることの期待度が低いとされ、パターン S S - 3 及びパターン S S - 4 については、設定値が 5、6 のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値 5、6 であることの期待度が高いとされている。

【 1 4 5 3 】

尚、本特徴部 1 5 3 S G では、設定値 1 ～ 4 を低設定、設定値 5、6 を高設定として説明するが、設定値 1 ～ 3 を低設定、設定値 4 ～ 6 を高設定としてもよいし、設定値 1、2 を低設定、設定値 3、4 を中間設定、設定値 5、6 を高設定として演出パターンの実行割合を設定するようにしてもよい。

【 1 4 5 4 】

前述した 1 5 3 S G S 3 0 7 の処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 6 - 3 7 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 である場合は、演出パターンを 6 0 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、2 5 % の割合でパターン S S - 2 に決定し、9 % の割合でパターン S S - 3 に決定し、6 % の割合でパターン S S - 4 に決定し、0 % の割合でパターン S S - 5 に決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、演出パターンを 2 5 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、6 0 % の割合でパターン S S - 2 に決定し、6 % の割合でパターン S S - 3 に決定し、9 % の割合でパターン S S - 4 に決定し、0 % の割合でパターン S S - 5 に決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、演出パターンを 5 0 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、2 0 % の割合でパターン S S - 2 に決定し、2 0 % の割合でパターン S S - 3 に決定し、1 0 % の割合でパターン S S - 4 に決定し、0 % の割合でパターン S S - 5 に決定する。

【 1 4 5 5 】

また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 である場合は、演出パターンを 2 0 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、5 0 % の割合でパターン S S - 2 に決定し、1 0 % の割合でパターン S S - 3 に決定し、2 0 % の割合でパターン S S - 4 に決定し、0 % の割合でパターン S S - 5 に決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 5 である場合は、演出パターンを 2 0 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、3 0 % の割合でパターン S S - 2 に決定し、3 0 % の割合でパターン S S - 3 に決定し、2 0 % の割合でパターン S S - 4 に決定し、0 % の割合でパターン S S - 5 に決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合は、演出パターンを 3 0 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、2 0 % の割合でパターン S S - 2 に決定し、1 5 % の割合でパターン S S - 3 に決定し、3 0 % の割合でパターン S S - 4 に決定し、5 % の割合でパターン S S - 5 に決定する。

【 1 4 5 6 】

このように、本特徴部 1 5 3 S G では、設定値示唆演出がパターン S S - 1 やパターン S S - 2 にて実行されることで設定値が 1 ～ 4 のいずれかであることが示唆され、設定値示唆演出がパターン S S - 3 やパターン S S - 4 にて実行されることによって設定値が 5 または 6 であることが示唆される。そして、設定示唆演出がパターン S S - 5 にて実行される場合は、設定値が 6 であることが確定する。

【 1 4 5 7 】

図 1 6 - 3 8 は、図 1 6 - 3 3 に示す可変表示開始設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する前部可変表示中示唆演出決定処理（1 5 3 S G S 2 8 0）を示すフローチャートである。図 1 6 - 3 8 に示す前部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、当該可変表示の可変表示結果を特定する（1 5 3 S G S 3 1 1）。また、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する（1 5 3 S G S 3 1 2）。

【 1 4 5 8 】

後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、大当り示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前

10

20

30

40

50

部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する（１５３ＳＧＳ３１３）。具体的には、図１６－３９（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、４０％の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、３０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、３０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、７０％の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、２５％の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、５％の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

【１４５９】

つまり、後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行が決定されている場合については、可変表示結果が大当たりである場合は可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で前部可変表示中示唆演出の実行が決定されるとともに、可変表示結果が大当たりである場合は前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行とタイマ演出の実行とが同一割合で決定される一方で、可変表示結果がはずれである場合は前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行がタイマ演出の実行よりも高い割合で決定される、つまり、タイマ演出の大当たり期待度がキャラクタ演出の大当たり期待度よりも高く設定されている。

【１４６０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、設定示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する（１５３ＳＧＳ３１４）。具体的には、図１６－３９（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、３０％の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、７０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、８０％の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、２０％の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

【１４６１】

つまり、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合については、可変表示結果が大当たりである場合は可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で前部可変表示中示唆演出の実行が決定されるとともに、可変表示結果が大当たりであるかははずれであるかにかかわらず前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行が決定されることが無いように設定されている、つまり、タイマ演出の大当たり期待度がキャラクタ演出の大当たり期待度よりも高く設定されている。

【１４６２】

このため、可変表示結果が大当たりである場合は、結果的に可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合でタイマ演出の実行が決定されるようになっているので、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、可変表示結果が大当たりとなることに對して遊技者を注目させることが可能となっている。

【１４６３】

そして、図１６－３８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１５３ＳＧＳ３１３または１５３ＳＧＳ３１４の実行後、前部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（１５３ＳＧＳ３１５）。前部可変表示中示唆演出の非実行を決定している場合は前部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、前部可変表示中示唆演出の実行を決定している場合は、更に前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定しているか否かを判定する（１５３ＳＧＳ３１６）。

【１４６４】

前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定している場合は、可変表示結果にもとづいてキャラクタ演出の演出パターンを決定するとともに記憶し、前部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（１５３ＳＧＳ３１７）。

10

20

30

40

50

【 1 4 6 5 】

尚、1 5 3 S G S 3 1 7 の処理において決定可能なキャラクタ演出の演出パターンとしては、図 1 6 - 3 9 (C) に示すように、パターン C S - 1 及びパターン C S - 2 の計 2 個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターン C S - 1 は、画像表示装置 5 において図示しないキャラクタ A を表示することによって可変表示結果が大当たりとなる割合が最も低いことを示唆する演出パターン（大当たり期待度：低）であり、パターン C S - 2 は、画像表示装置 5 において図示しないキャラクタ B を表示することによって可変表示結果が大当たりとなる割合がパターン C S - 1 よりも高いことを示唆する演出パターン（大当たり期待度：中）である。

【 1 4 6 6 】

このため、1 5 3 S G S 3 1 7 の処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 6 - 4 0 (A) に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを 2 0 % の割合でパターン C S - 1 に決定し、8 0 % の割合でパターン C S - 2 に決定する。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを 8 0 % の割合でパターン C S - 1 に決定し、2 0 % の割合でパターン C S - 2 に決定する。

【 1 4 6 7 】

また、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定している場合は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後部可変表示中示唆演出として実行が決定されている演出にもとづいてタイマ演出の演出パターンを決定するとともに記憶し、前記部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（1 5 3 S G S 3 1 8 ）。

【 1 4 6 8 】

1 5 3 S G S 3 1 8 の処理において決定可能なタイマ演出の演出パターンとしては、図 1 6 - 3 9 (C) に示すように、パターン T S - 1 及びパターン T S - 2 の計 2 個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターン T S - 1 は、画像表示装置 5 において可変表示結果が大当たりとなる割合がキャラクタ演出のパターン C S - 1 やパターン C S - 2 よりも高いことを示唆する（大当たり期待度：高）とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタ X の画像とともに 2 5 秒間に亘って示唆する演出であり、パターン T S - 2 は、画像表示装置 5 において可変表示結果が大当たりとなる割合がキャラクタ演出のパターン C S - 1 やパターン C S - 2 よりも高いことを示唆する（大当たり期待度：高）とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタ Y の画像とともに 2 5 秒間に亘って示唆する演出である（図 1 6 - 4 0 (C) 及び図 1 6 - 4 2 (D) 及び図 1 6 - 4 2 (E) 参照）。

【 1 4 6 9 】

このため、1 5 3 S G S 3 1 8 の処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 6 - 4 0 (B) に示すように、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が大当たり示唆演出である場合は、タイマ演出の演出パターンを、8 0 % の割合でパターン T S - 1 に決定し、2 0 % の割合でパターン T S - 2 に決定する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が設定示唆演出である場合は、8 0 % の割合でパターン T S - 1 に決定し、2 0 % の割合でパターン T S - 2 に決定する。

【 1 4 7 0 】

つまり、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合においては、該タイマ演出がパターン T S - 1 にて実行される場合よりもパターン T S - 2 にて実行される場合（つまり、タイマ演出の演出期間が長く、且つ画像表示装置 5 においてキャラクタ A よりもキャラクタ B が表示される場合）の方が後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合が高く設定されている。このため、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、タイマ演出の演出期間や画像表示装置 5 に表示されるキャラクタに対して遊技者を注目させることができる。また、タイマ演出がパターン T S - 2 にて実行される場合は、タイマ演出がパターン T S - 1 にて実行される場合よりも遊技者に設定示唆演出が実行されることを期待させることができるので遊技興趣の向上を図ることができる。

【 1 4 7 1 】

以上、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、図 1 6 - 3 9 (D) に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるようになっている。

【 1 4 7 2 】

図 1 6 - 3 3 ~ 図 1 6 - 4 1 に示すように、可変表示中における前部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中演出処理 (S 1 7 2) において、決定した前部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットし、以降の可変表示中演出処理 (S 1 7 2) においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。また、可変表示中における後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中演出処理を実行する毎に後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値を - 1 していき、該後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値が 0 になったことにもとづいて、決定した後部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットする。そして、以降の可変表示中演出処理 (S 1 7 2) においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。

【 1 4 7 3 】

尚、図 1 6 - 4 1 (A) 及び図 1 6 - 4 1 (B) に示すように、本特徴部 1 5 3 S G における後部可変表示中示唆演出としての大当たり示唆演出や設定示唆演出は、リーチ演出の実行期間中において非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い期間である 7 秒間に亘って実行される。このため、仮に遊技者が画像表示装置 5 から一瞬目を離したとしても、遊技者が大当たり示唆演出や設定示唆演出を見逃してしまうことを防ぐことが可能となっている。

【 1 4 7 4 】

次に、本特徴部 1 5 3 S G における可変表示中の演出態様について図 1 6 - 4 2 ~ 図 1 6 - 4 4 にもとづいて説明する。まず、図 1 6 - 4 2 (A) 及び図 1 6 - 4 2 (B) に示すように、可変表示中に新たな始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて先読予告演出として保留記憶表示の表示パターンが表示パターン または表示パターン に決定されると、第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U において、新たな保留記憶表示が青色または赤色のカメラの態様にて表示される。

【 1 4 7 5 】

そして、図 1 6 - 4 2 (C) ~ 図 1 6 - 4 2 (E) に示すように、新たな可変表示として、該カメラの態様である保留記憶表示に対応した可変表示が開始されると、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出が開始される。このとき、タイマ演出の演出パターンがパターン T S - 1 である場合は、図 1 6 - 4 2 (D) に示すように、画像表示装置 5 の左部においてキャラクタ X の画像 1 5 3 S G 0 0 5 X が表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である 2 5 秒間のタイマの更新表示が開始される。また、タイマ演出の演出パターンがパターン T S - 2 である場合は、図 1 6 - 4 2 (E) に示すように、画像表示装置 5 の左部においてキャラクタ Y の画像 1 5 3 S G 0 0 5 Y が表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である 3 0 秒間のタイマの更新表示が開始される。

【 1 4 7 6 】

次いで、図 1 6 - 4 3 (F) ~ 図 1 6 - 4 3 (H) に示すように、後部可変表示中示唆演出までのタイマの更新表示とともに可変表示が進行すると、スーパーリーチ演出が開始される。そして、該スーパーリーチ演出の実行中にタイマが 0 秒に到達する (タイマ演出が終了する) と、後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出または設定示唆演出が開始される。

【 1 4 7 7 】

具体的には、後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行が決定されている場

10

20

30

40

50

合は、決定されている演出パターンがパターン A S - 1 であれば、図 1 6 - 4 3 (I) に示すように、画像表示装置 5 において「チャンス！」等の大当たり期待度が低い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターン A S - 2 であれば、図 1 6 - 4 3 (J) に示すように、画像表示装置 5 において「熱い！」等の大当たり期待度がパターン A S - 1 よりも高い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターン A S - 3 であれば、図 1 6 - 4 3 (K) に示すように、画像表示装置 5 において「激アツ！」等の大当たり期待度がパターン A S - 2 よりも高い旨を示すメッセージが表示される。

【 1 4 7 8 】

一方で、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、図 1 6 - 4 4 (L) ~ 図 1 6 - 4 4 (P) に示すように、設定示唆演出の演出パターンがパターン S S - 1 ~ パターン S S - 4 である場合は、画像表示装置 5 においてそれぞれで異なるキャラクタの設定値示唆画像 1 3 1 S G 0 0 5 H、1 3 1 S G 0 0 5 I、1 3 1 S G 0 0 5 J、1 3 1 S G 0 0 5 K が表示されることで、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が示唆される。更に、設定値示唆演出の演出パターンがパターン S S - 5 である場合は、パターン S S - 1 ~ パターン S S - 4 において画像表示装置 5 に表示する全キャラクタが集合した設定値示唆画像 1 3 1 S G S 0 0 5 L が画像表示装置 5 において表示される。

【 1 4 7 9 】

以上のように、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、先読予告として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、先読予告が非実行の場合や保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるようになっている。このため、遊技者は、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された段階で予め設定示唆演出が実行されることを予期して所持しているスマートフォン等の携帯端末によって設定示唆演出を撮影するための準備を整えることができるようになっている。つまり、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G における青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示は、遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を促す演出でもある。

【 1 4 8 0 】

以上、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、大当たり期待度を示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出と該キャラクタ演出よりも大当たり期待度が高いタイマ演出を実行可能であり、図 1 6 - 3 9 (D) に示すように、可変表示中にタイマ演出が実行される場合は、可変表示中にキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出が実行される場合は、キャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高いことによって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者がより一層注目するので、該遊技者が注目している状態で設定示唆演出が実行されることとなり、遊技者により設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【 1 4 8 1 】

また、可変表示中の前部可変表示中示唆演出としては、キャラクタ演出に加えて後部可変表示中示唆演出の開始までの期間を示唆するタイマ演出を実行可能となっているので、設定示唆演出が実行されることによって設定示唆演出の実行開始タイミングを遊技者が認識し易くできる。

【 1 4 8 2 】

尚、この実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、タイマ演出として、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を数値の表示 (図 1 6 - 4 2 (D) 及び図 1 6 - 4 2 (E) 参照) により明確に報知する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出としては、例えば、ゲージやメータ等の増加・減少表示を行うことによって後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を明確に報知しない (大凡の期間のみを示唆する) ようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 1 4 8 3 】

更に、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 1 6 - 4 2 (D) 及び図 1 6 - 4 2 (E) に示すように、タイマ演出を画像表示装置 5 での画像表示にて実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置 5 での画像表示、スピーカ 8 L、8 R からの音出力、遊技効果ランプ 9 の発光、画像表示装置 5 以外の表示手段での表示のうちいずれか 1 の態様また複数の態様を組み合わせ実行してもよい。

【 1 4 8 4 】

また、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 1 6 - 4 3 (H) 及び図 1 6 - 4 4 (L) に示すように、タイマ演出として画像表示装置 5 に表示されているタイマが 0 となったことにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の他に大当り示唆演出が実行される場合がある。つまり、タイマ演出が実行された場合であっても設定示唆演出ではなく大当り示唆演出が実行される場合があるので、意外性を演出することができ、遊技興趣を向上できる。

10

【 1 4 8 5 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、タイマ演出として画像表示装置 5 に表示されているタイマが 0 となったことにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出と大当り示唆演出のいずれか一方のみを実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出として画像表示装置 5 に表示されているタイマが 0 となったことにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出と大当り示唆演出との両方を実行可能としてもよい。

20

【 1 4 8 6 】

更に、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行された場合は必ず後部可変表示中示唆演出が実行される形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行されても後部可変表示中示唆演出が実行されない場合を設けてもよい。

【 1 4 8 7 】

また、図 1 6 - 4 0 (B) 及び図 1 6 - 4 0 (C) に示すように、タイマ演出の演出パターンとしては、演出期間が 2 5 秒であるパターン T S - 1 と演出期間が 3 0 秒であるパターン T S - 2 とが設けられており、タイマ演出がパターン T S - 2 にて実行される場合はタイマ演出がパターン T S - 1 にて実行される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出がパターン T S - 2 にて実行される場合はタイマ演出がパターン T S - 1 にて実行される場合よりも長期間に亘って設定示唆演出が実行されることが示唆されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

30

【 1 4 8 8 】

また、図 1 6 - 4 1 に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、スーパーリーチの可変表示における後半期間であるリーチ演出期間中に実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【 1 4 8 9 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、スーパーリーチの可変表示における後半期間であるリーチ演出期間中に設定示唆演出が実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの可変表示における前半期間に設定示唆演出が実行される場合を設けてもよい。

40

【 1 4 9 0 】

また、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 1 6 - 3 1 及び図 1 6 - 3 5 に示すように、先読予告として保留記憶表示の表示態様を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様等にて表示可能な保留表示予告演出を実行可能であり、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示（保留表示フラグの値が 3 や 4 ）に対応する可変表示では、表示態様が白色の四角形や星形である保留記憶表示（保留表示フラグの値が 1 や 2 ）に対応する可変表示よりも高い割合で設定示唆演出の実行を決定可能となっているの。このため、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示（保留表示フラグの値

50

が3や4)に対応する可変表示では、可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【1491】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図16-42及び図16-44に示すように、保留表示予告演出を実行した場合は、該保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示(保留表示予告演出を終了した直後の可変表示)において設定示唆演出を実行可能となっている。このため、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示に対する遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

10

【1492】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、先読予告として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読予告としては保留表示予告演出以外の演出を実行可能とし、該演出の演出態様として設定示唆演出が実行されることを示唆してもよい。

【1493】

更に、本実施の形態の特徴部153SGでは、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示(保留表示予告演出を終了した直後の可変表示)において設定示唆演出を実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出の実行期間中(すなわち、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示の開始よりも前のタイミング)から設定示唆演出を実行可能としてもよい。

20

【1494】

また、図16-32に示すように、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されているので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることで保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも遊技者を注目させることができ、技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【1495】

30

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合が、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されている形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも高く設定してもよいし、また、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合と先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合とを同一としてもよい。

【1496】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、保留表示予告演出として、保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示することで、設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促すようになっているので、遊技者は、設定示唆演出の開始前からスマートフォン等の形態端末を準備することができるので、遊技者による設定示唆演出の撮影の成功率を高めることができる。

40

【1497】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、保留表示予告演出として、保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示することで、設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促す形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する場合は、スピーカ8L、8Rからの音出力や画像表示装置5におけるメッセージ画像の表示等により

50

別途遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促すようにしてもよい。

【 1 4 9 8 】

また、本実施の形態の特徴部 153SG では、保留記憶表示を青色のカメラの態様で表示する表示パターンと保留記憶表示を赤色のカメラの態様で表示する表示パターンとで保留表示予告演出を実行可能であり、図 16-35(A) に示すように、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が 3 である場合）と保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が 4 である場合）とでは設定示唆演出が実行される割合が異なっている。特に、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるので、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【 1 4 9 9 】

尚、本実施の形態の特徴部 153SGでは、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が開始するまで該保留記憶表示の表示態様が変化しない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶表示の表示態様が青色のカメラの態様から赤色のカメラの態様に変化する場合を設けてもよいし、また、実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として継続して表示しておき、該アクティブ表示の表示態様を青色のカメラの態様から赤色のカメラの態様に変化する場合を設けてもよい。このようにすることで、可変表示が終了するまで設定示唆演出が実行されるか否かについて遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 5 0 0 】

また、本実施の形態の特徴部 153SGでは、図16-33に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能となっており、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがないので、短い可変表示期間中に設定示唆演出が実行されることを抑え、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【 1 5 0 1 】

また、図 16 - 41 に示すように、設定示唆演出の実行期間は短縮非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い 7 秒に設定されているので、スーパーリーチの可変表示中（リーチ演出の実行中）において遊技者による設定示唆演出の見逃しを一層防ぐことができる。

【 1 5 0 2 】

また、図 16 - 32 に示すように、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示される場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることを示唆するので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることにより設定示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【 1 5 0 3 】

また、図 15 - 3 2 に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他（ノーマルリーチや小当り）である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがないので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されたことによって遊技者が注目していたにもかかわらず、該保留記憶表示に対応する可変表示が非リーチやノーマルリーチ等の可変表示であったことによって設定示唆演出が実行されることなく興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 1 5 0 4 】

また、図 16 - 33 ~ 図 16 - 41 に示すように、スーパーリーチの可変表示中は、タイマ演出を含む前部可変表示中示唆演出を実行可能であるが、スーパーリーチの可変表示よりも特図変動時間が短い非リーチやノーマルリーチの可変表示中はタイマ演出を実行しないので、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出が実行されることのない非リーチやノーマルリーチの可変表示中にタイマ演出が実行されることによって演出に不整合が生じてしまうことを防ぐことができる。

【 1 5 0 5 】

(特徴部 1 5 3 S G の変形例)

以上、この発明の実施の形態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の形態に限られるものではなく、この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。

【 1 5 0 6 】

例えば、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 16 - 39 (D) に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるよう設定されているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 3 S G - 1 として図 16 - 45 に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する割合が前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定する割合よりも低く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される用に設定されてもよい。

【 1 5 0 7 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、先読予告として、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U において保留記憶表示を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様にて表示する保留表示予告演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 3 S G - 2 として図 16 - 46 (A) 及び図 16 - 46 (B) に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U において保留記憶表示が表示されているときに画像表示装置 5 において第 1 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 1 5 3 S G 0 0 5 U に所定の演出画像 1 5 3 S G 0 0 5 E が重複する場合は、少なくとも青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を該演出画像 1 5 3 S G 0 0 5 E よりも優先して表示する (青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像 1 5 3 S G 0 0 5 E によって隠蔽されないように表示する) ようにしてもよい。このようにすることで、青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像 1 5 3 S G 0 0 5 E に遮られてしまうことによって遊技者が青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を見逃してしまうことを防ぐことができる。

【 1 5 0 8 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、スーパーリーチの可変表示中にのみ 7 秒間に亘って設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 3 S G - 3 として図 16 - 47 (A) 及び図 16 - 47 (B) に示すように、ノーマルリーチや短縮なしの非リーチの可変表示中に設定示唆演出を 7 秒間に亘って実行可能としてもよい。更に、短縮非リーチの可変表示中においては、該短縮非リーチの可変表示専用の期間 (例えば、図 16 - 47 (C) に示すように、短縮非リーチの可変表示の特図変動時間である 3 . 7 5 秒 ~ 5 . 7 5 秒よりも短い 3 秒間) に亘って設定示唆演出を実行してもよい。

【 1 5 0 9 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 16 - 35 (A) に示すように、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカ

10

20

30

40

50

メラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出の実行割合が異なる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 3 S G - 4 として、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出における少なくとも 1 の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様と赤色のカメラの態様のどちらで表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 5 1 0 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、スーパーリーチの可変表示中における後部可変表示中示唆演出の開始タイミングとして 2 つのタイミング（可変表示開始から 2 5 秒後と 3 0 秒後）を設け、後のタイミングから後部可変表示中示唆演出を実行する方が該後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行され易い形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 3 S G - 5 として、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から 3 0 秒後とする場合は、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から 2 5 秒後とする場合よりも高い割合で該設定示唆演出をパターン S S - 3 ~ パターン S S - 5 等の高設定値を示唆する演出パターンにて実行してもよい。このようにすることで、設定示唆演出が実行されるタイミングに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 5 1 1 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、に応じて設定示唆演出が実行されるか否かを示唆する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、のいずれか一方のみで設定示唆演出が実行されるか否かを示唆してもよい。また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出を実行する可変表示中において、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出を実行する可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示にもとづく大当たり遊技（この発明における有利状態）中に設定示唆演出を実行してもよい。

【 1 5 1 2 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出のうち一部の表示パターンでの実行のみを制限してもよい。例えば、既に保留表示予告演出が表示パターン ー や表示パターン ー にて実行される場合（保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されている場合）は、新たな保留表示予告演出が表示パターン ー や表示パターン ー にて実行されること（保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されること）のみを制限する。このようにすることで、示唆する内容が異なる保留表示予告演出が同時に複数実行されることにより遊技が分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。更に、このように既に保留表示予告演出が表示パターン ー や表示パターン ー にて実行される場合に、新たな保留表示予告演出が表示パターン ー や表示パターン ー にて実行されることを制限することで、設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者をより一層注目させることができる。また、既に保留表示予告演出が表示パターン ー や表示パターン ー にて実行されている場合（保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されている場合）は、新たな保留表示予告演出が表示パターン ー や表示パターン ー にて実行されること（保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されること）のみを制限することで、可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者をより一層注目させることができる。

【 1 5 1 3 】

尚、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、この発明における先読演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読演出としては、対象の可変表示が開始するよりも前のタイミングから実行可能な演出であれば保留表示予告演出以外の演出を実行可能としてもよい。

【 1 5 1 4 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出とタイマ演出とを実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出としては、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出であればキャラクタ演出やタイマ演出以外の演出を実行可能としてもよい。

10

【 1 5 1 5 】

(特徴部の関連付けに係る説明)

特徴部 0 7 4 A K に関する構成、特徴部 0 7 5 A K に関する構成、および特徴部 1 5 3 S G に関する構成は、それぞれ他の特徴部に関する構成などの一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部 0 7 4 A K や特徴部 0 7 5 A K において、モノクロ演出中の変化演出にて大当たり期待度の高い表示態様に変化した場合には、特徴部 1 5 3 S G のように設定示唆演出の実行割合が高いようにしてもよい。これによれば、比較的有利状態に制御される割合が高い演出が実行されたことにより、遊技者がその後の展開に注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

20

【 符号の説明 】

【 1 5 1 6 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 枠 L E D
- 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
- 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

30

40

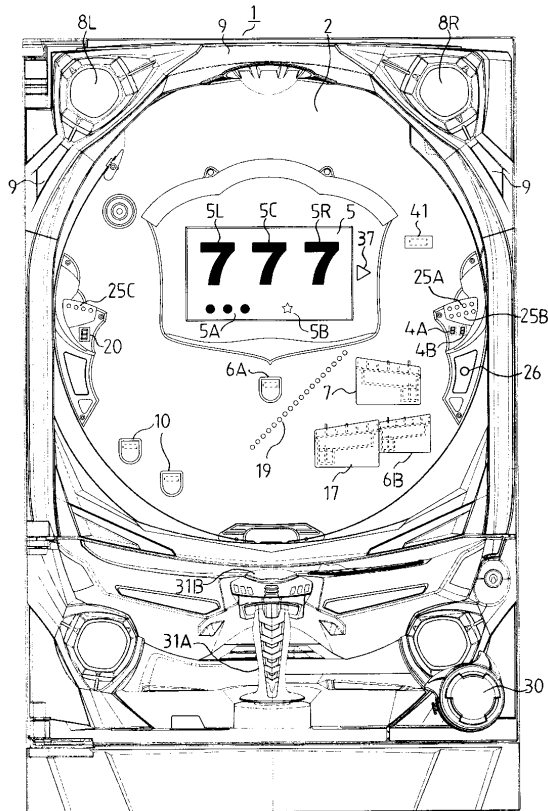
50

1 0 1、1 2 1	...	ROM
1 0 2、1 2 2	...	RAM
1 0 3	...	CPU
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CPU
1 2 3	...	表示制御部

【圖面】

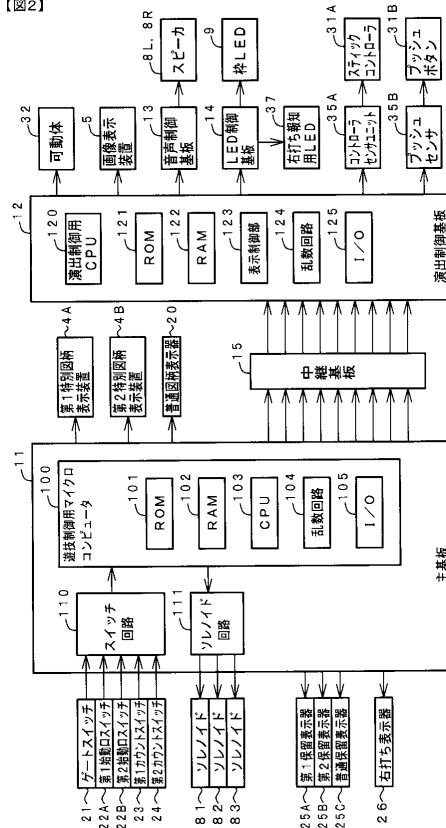
【圖 1】

【圖1】



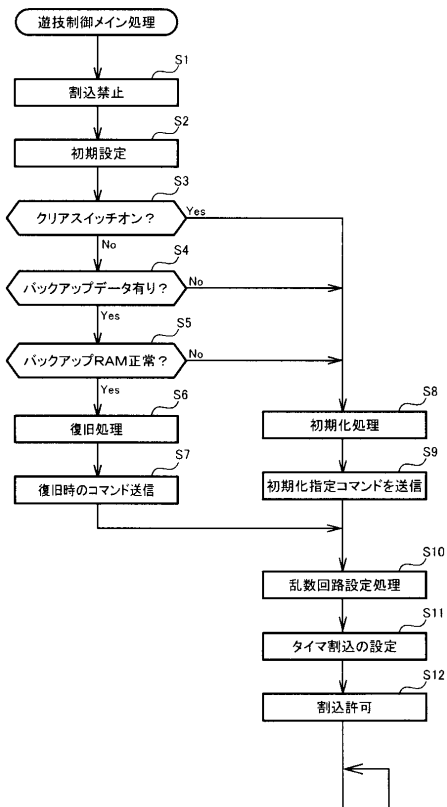
【 図 2 】

【図2】



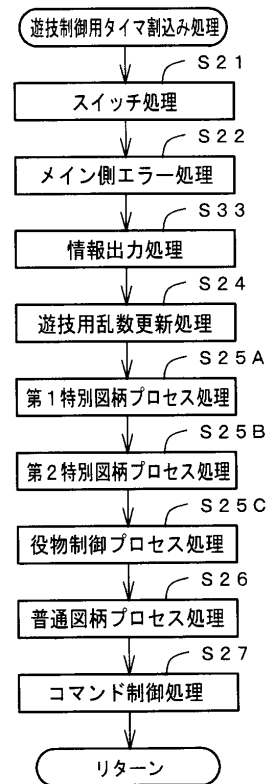
【図 3】

【図3】



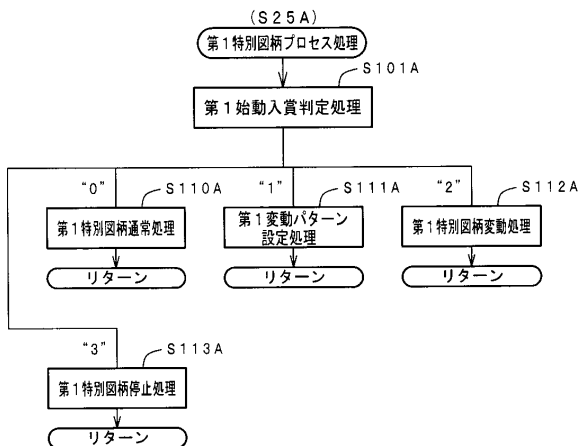
【図 4】

【図4】



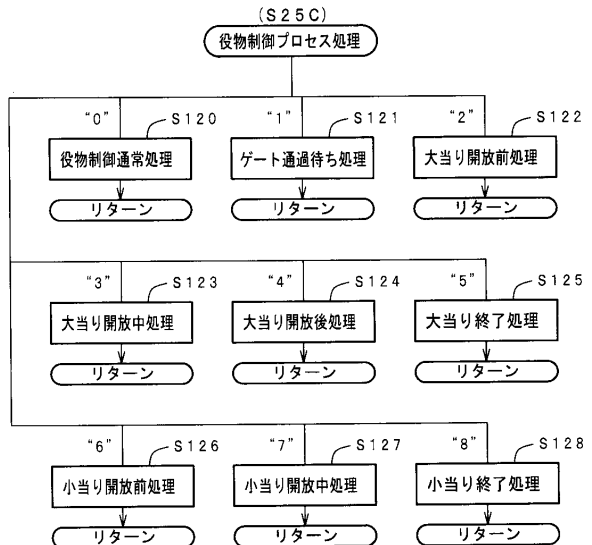
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



10

20

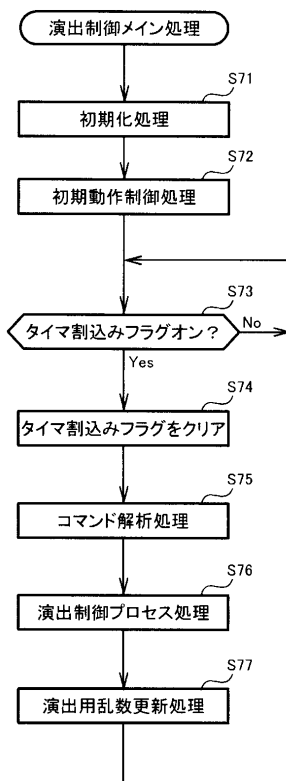
30

40

50

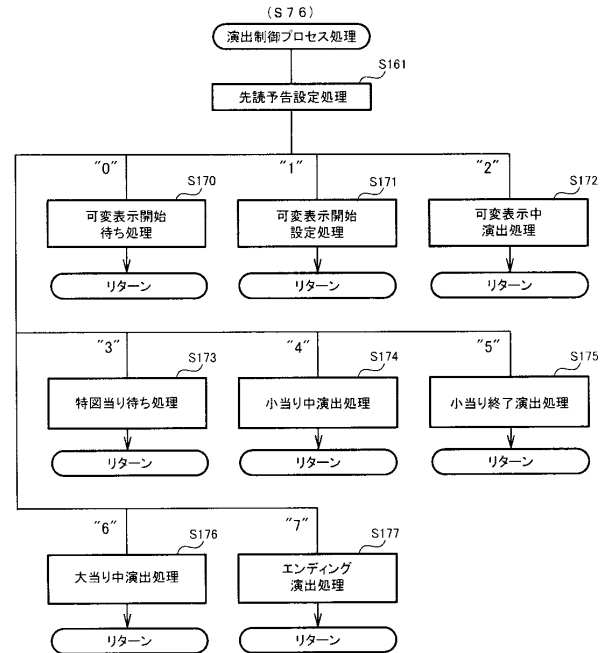
【 図 7 】

【図7】



【 図 8 】

【図8】

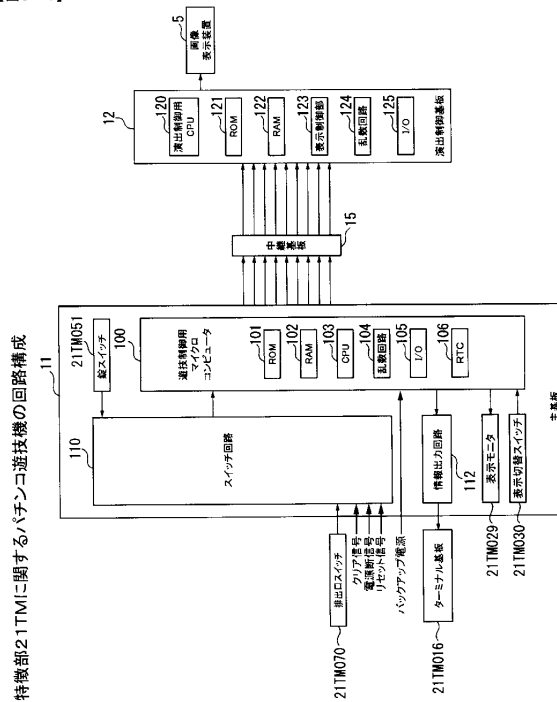


10

20

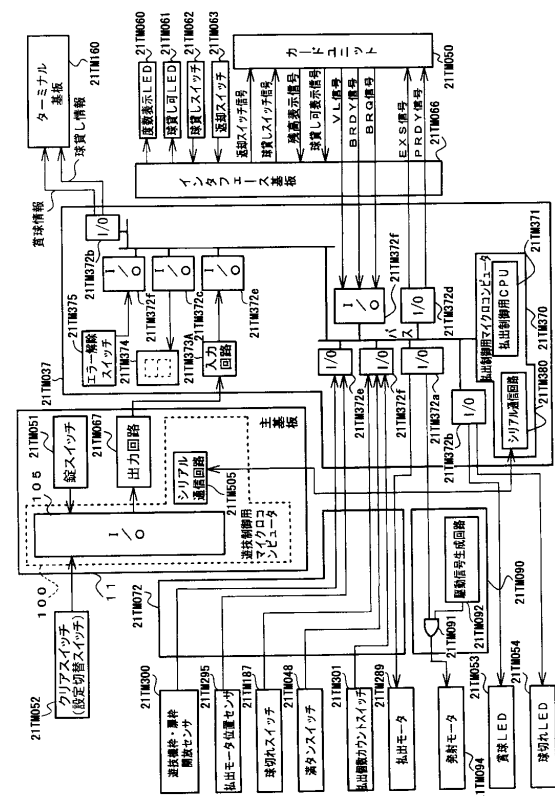
【 図 9 - 1 】

【图9-1】



【 図 9 - 2 】

【图9-2】



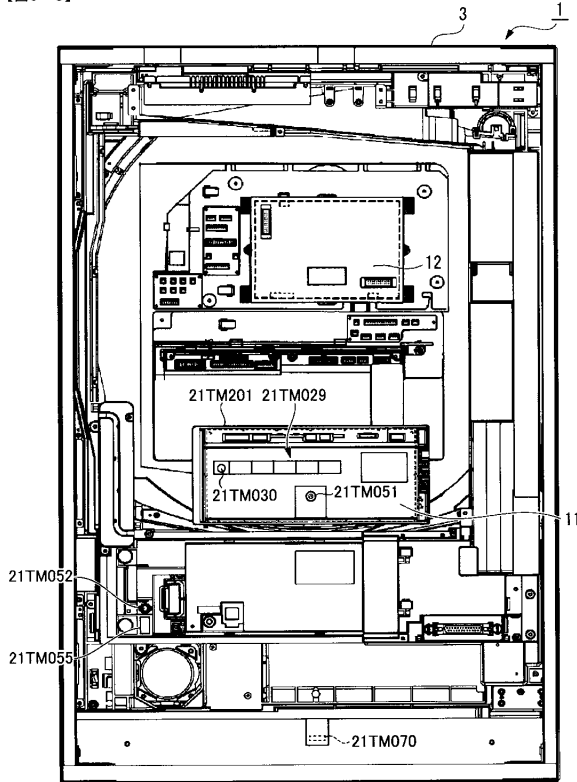
30

40

50

【図 9 - 3】

【図9-3】



【図 9 - 4】

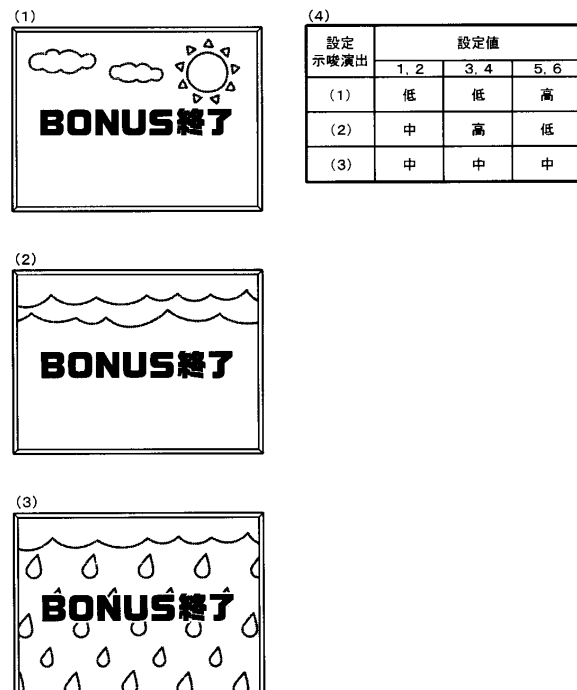
【図9-4】

(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)		
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)
(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)		
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13493(確率:1/280)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13493(確率:1/280)
(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)		
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13506(確率:1/265)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13506(確率:1/265)
(D) 表示結果判定テーブル(設定値4)		
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13521(確率:1/250)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13521(確率:1/250)
(E) 表示結果判定テーブル(設定値5)		
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13538(確率:1/235)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13538(確率:1/235)
(F) 表示結果判定テーブル(設定値6)		
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13557(確率:1/220)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13557(確率:1/220)

【図 9 - 5】

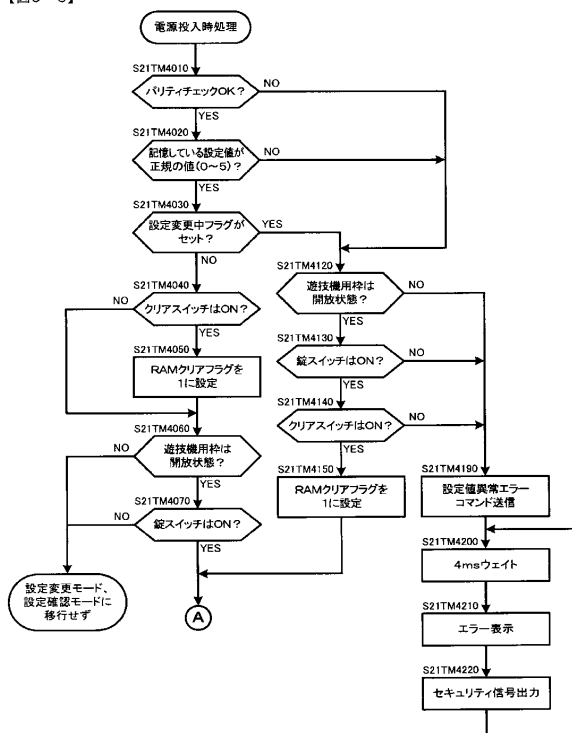
【図9-5】

設定示唆演出



【図 9 - 6】

【図9-6】



10

20

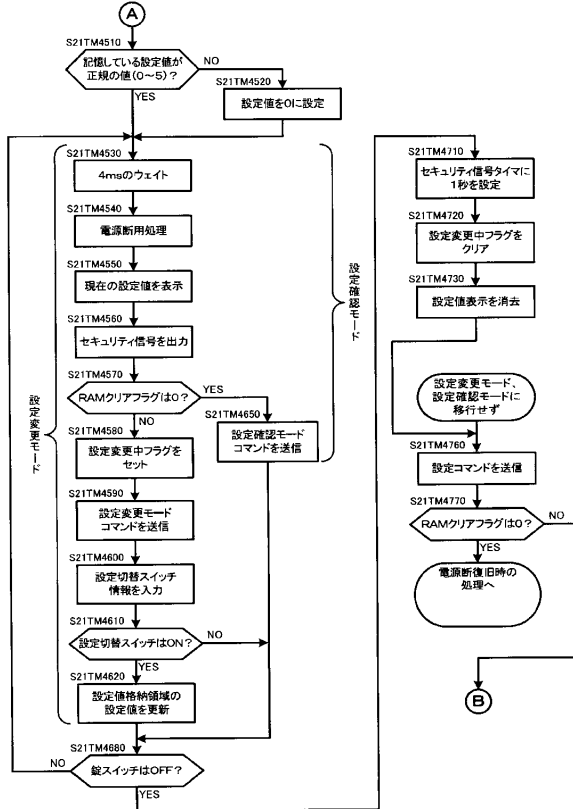
30

40

50

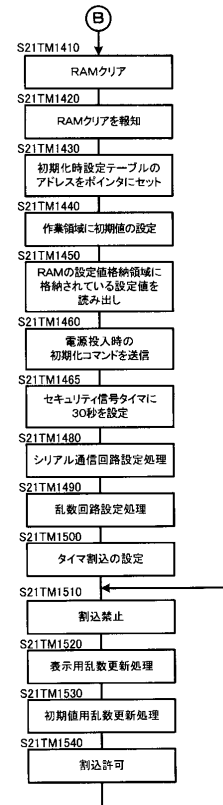
【図 9 - 7】

【図9-7】



【図 9 - 8】

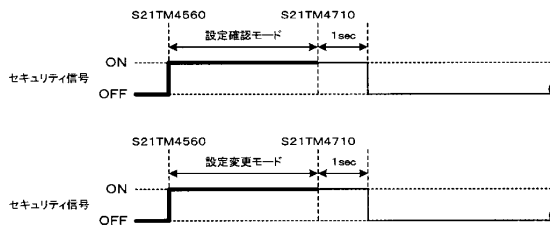
【図9-8】



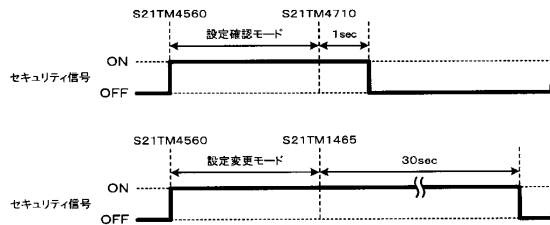
【図 9 - 9】

【図9-9】

(1) 当初の出力設定

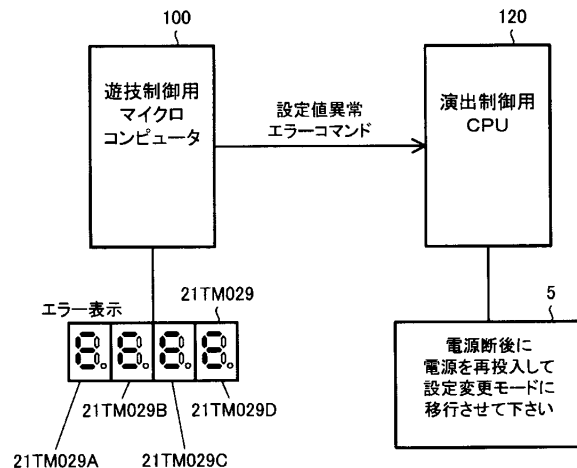


(2) 最終的な出力設定



【図 9 - 10】

【図9-10】



10

20

30

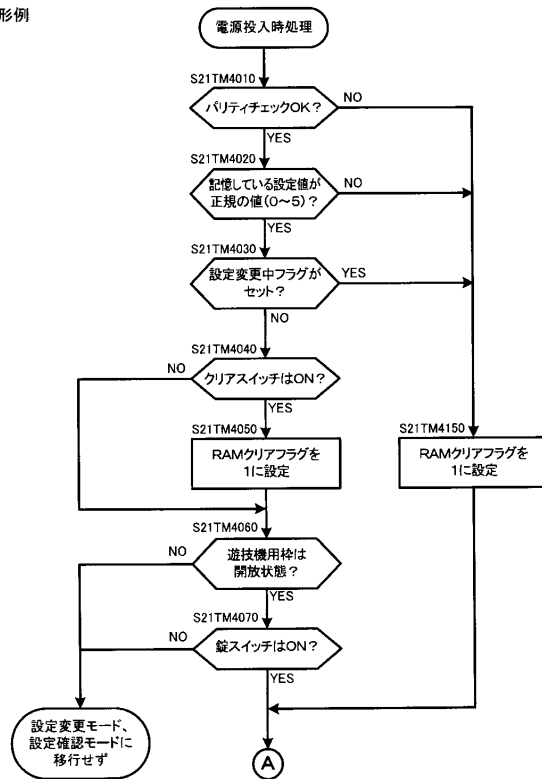
40

50

【図 9 - 1 1】

【図9-11】

変形例



【図 9 - 1 2】

【図9-12】

(1) 設定変更モード中の設定値確定前に電源断した場合

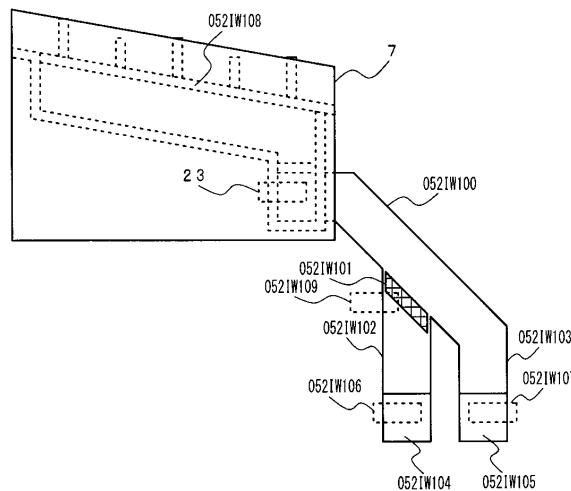
設定値確定前に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	電源断	ON	2	
6	電源投入	ON	2	
7	設定変更モード開始	ON	2	3

(2) 設定変更モード中の設定値確定後に電源断した場合

設定値確定後に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	設定値確定	OFF	2	3
6	電源断	OFF	2	
7	電源投入	ON	2	
8	設定変更モード開始	ON	2	3

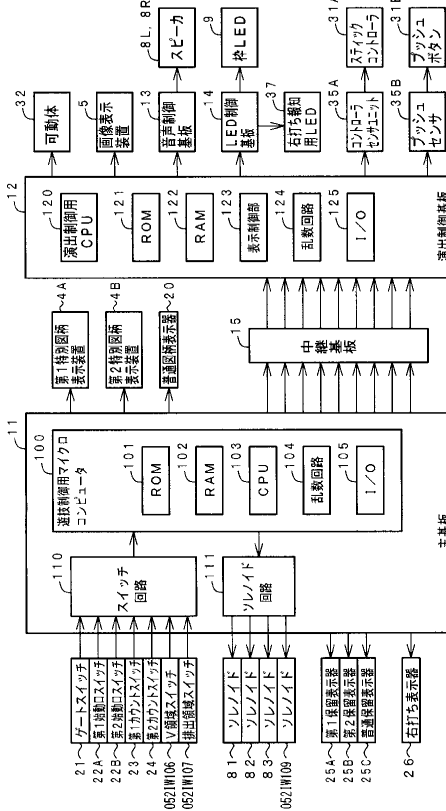
【図 1 0 - 1】

【図10-1】



【図 1 0 - 2】

【図10-2】



10

20

30

40

50

【図10-3】

【図10-3】						
(A) 非確変状態 (低確率状態) [第1特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	59033/65536	59023/65536	59013/65536	59003/65536	58993/65536	58991/65536

【図10-4】

【図10-4】						
(B) 確変状態 (高確率状態) [第1特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536	2470/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	57188/65536	57088/65536	56988/65536	56888/65536	56788/65536	56768/65536

【図10-5】

【図10-5】						
(A) 非確変状態 (低確率状態) [第2特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	2345/65536	2335/65536	2325/65536	2315/65536	2305/65536	2303/65536

【図10-6】

【図10-6】						
(B) 確変状態 (高確率状態) [第2特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536	2470/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	500/65536	400/65536	300/65536	200/65536	100/65536	80/65536

【図10-5】

【図10-5】						
(A) 大当り種別判定テーブル [第1特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
10R確変大当り	0~8	0~8	0~8	0~8	0~8	0~8
6R確変大当り	9~64	9~64	9~64	9~64	9~64	9~64
6R通常大当り	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99

【図10-6】

【図10-6】						
(B) 大当り種別判定テーブル [第2特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
10R確変大当り	0~9	0~9	0~9	0~9	0~9	0~9
6R確変大当り	10~59	10~59	10~59	10~59	10~59	10~59
2R確変大当り	60~64	60~64	60~64	60~64	60~64	60~64
2R通常大当り	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99

(※) 各欄は大当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~99] と比較される)

【図10-5】

【図10-5】						
(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

【図10-6】

【図10-6】						
(B) 小当り種別判定テーブル [第2特別図柄用]						
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当りB	0~69	0~69	0~69	0~69	0~69	0~69
小当りC	70~99	70~99	70~99	70~99	70~99	70~99

(※) 各欄は小当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~99] と比較される)

【図 10 - 7】

【図10-7】

(A) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [非K T時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
01	第1変動パターン#01	はずれ	15秒
02	第1変動パターン#02	リーチAはずれ	30秒
03	第1変動パターン#03	リーチBはずれ	40秒
04	第1変動パターン#04	小当り	15秒
05	第1変動パターン#05	リーチA大当り	30秒
06	第1変動パターン#06	リーチB大当り	40秒

(B) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [K T時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
07	第1変動パターン#07	はずれ	2秒
08	第1変動パターン#08	小当り	2秒
09	第1変動パターン#09	大当り	10秒

【図 10 - 8】

【図10-8】

(C) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [非K T時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
11	第2変動パターン#01	はずれ	15分
12	第2変動パターン#02	小当り	15分
13	第2変動パターン#03	大当り	5分

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

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

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

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

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

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

【図 10 - 9】

【図10-9】

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

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

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

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

(I) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第2K T時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
2D	第2変動パターン#29	はずれ [短縮変動]	1.5秒
2E	第2変動パターン#30	はずれ [通常変動]	5秒
2F	第2変動パターン#31	はずれ [リーチ変動]	20秒
30	第2変動パターン#32	小当り [短縮変動]	1.5秒
31	第2変動パターン#33	小当り [通常変動]	5秒
32	第2変動パターン#34	大当り [リーチ変動]	2分

【図 10 - 10】

【図10-10】

小当り用変動パターンテーブル [高確率/第2K T時] (第2特別図柄用)			
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
第2変動パターン#32	0~69	0~69	0~69
第2変動パターン#33	70~99	70~99	70~99

(※) 各欄は変動パターン判定値 (変動パターン判定用乱数 [0~99] と比較される)

10

20

30

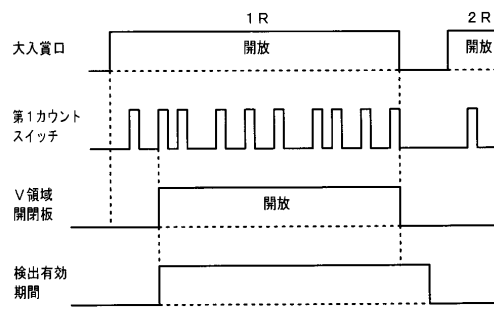
40

50

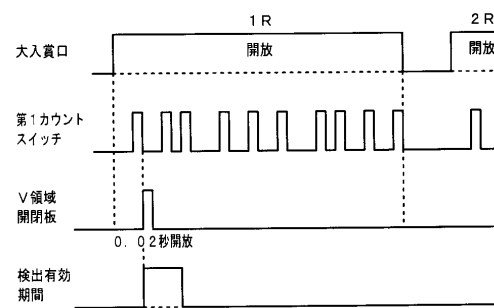
【図 10 - 11】

【図10-11】

(1) 10R/6R/2R確変大当り



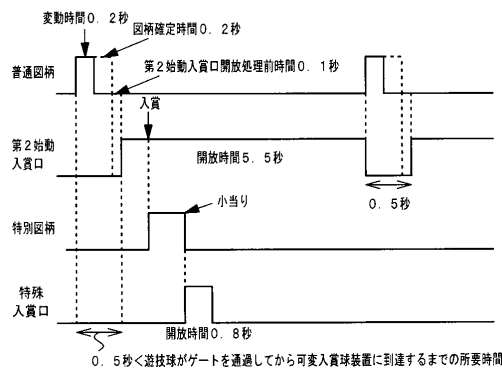
(2) 6R/2R通常大当り



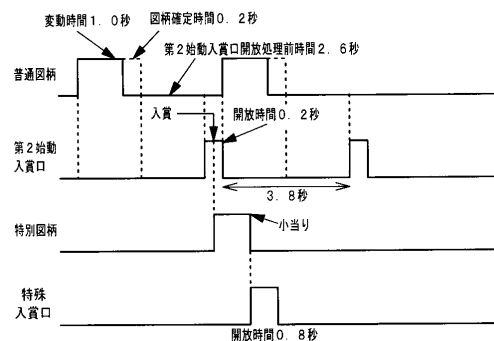
【図 10 - 13】

【図10-13】

(1) 第1KT状態 [小当りB]



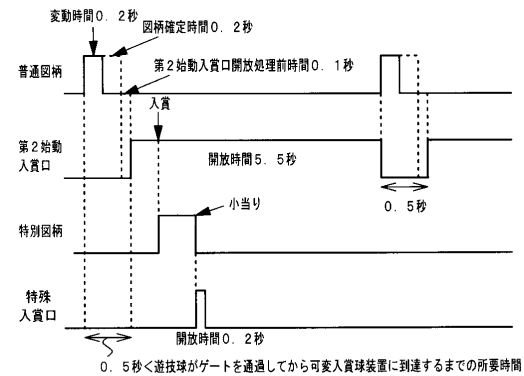
(2) 第2KT状態 [小当りB]



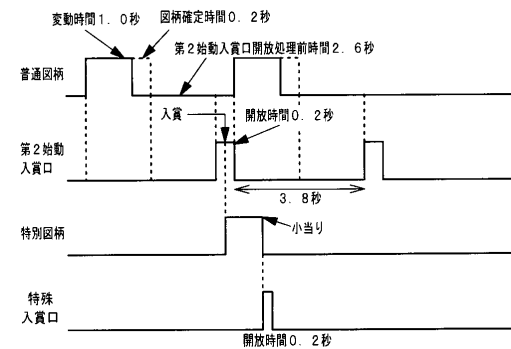
【図 10 - 12】

【図10-12】

(1) 第1KT状態 [小当りA]



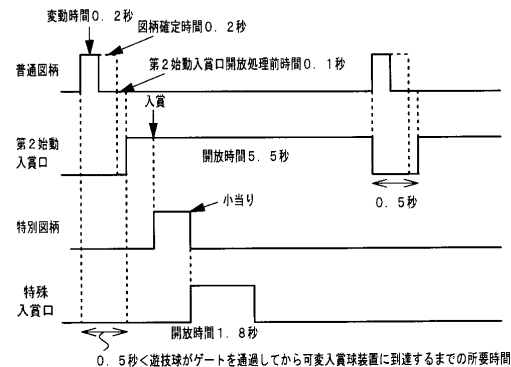
(2) 第2KT状態 [小当りA]



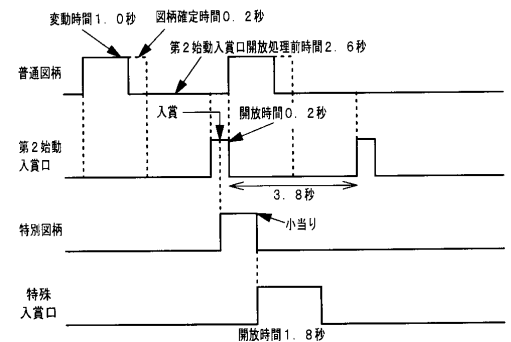
【図 10 - 14】

【図10-14】

(1) 第1KT状態 [小当りC]



(2) 第2KT状態 [小当りC]



10

20

30

40

50

【図 10 - 15】

【図10-15】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	第1変動パターン#01指定	第1飾り図柄変動パターン#01の指定
	⋮	⋮	⋮
8 0	0 9	第1変動パターン#09指定	第1飾り図柄変動パターン#09の指定
8 0	1 1	第2変動パターン#01指定	第2飾り図柄変動パターン#01の指定
	⋮	⋮	⋮
8 0	3 2	第2変動パターン#34指定	第2飾り図柄変動パターン#34の指定
9 0	0 1	表示結果1指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
9 0	0 2	表示結果2指定	可変表示結果を10R確変大当りとすることの指定
9 0	0 3	表示結果3指定	可変表示結果を6R確変大当りとすることの指定
9 0	0 4	表示結果4指定	可変表示結果を6R通常大当りとすることの指定
9 0	0 5	表示結果5指定	可変表示結果を2R確変大当りとすることの指定
9 0	0 6	表示結果6指定	可変表示結果を2R通常大当りとすることの指定
9 0	0 7	表示結果7指定	可変表示結果を小当りとすることの指定
9 C	0 0	右打ち点灯終了指定	右打ち表示器の点灯を終了したことを指定
9 C	0 1	右打ち点灯開始指定	右打ち表示器の点灯を開始したことを指定
A 0	0 0	第1図柄確定指定	第1図柄の変動を終了することを指定
A 0	0 1	第2図柄確定指定	第2図柄の変動を終了することを指定
A 0	0 2	第1強制図柄確定指定	第1図柄の変動を強制終了することを指定
A 0	0 3	第2強制図柄確定指定	第2図柄の変動を強制終了することを指定

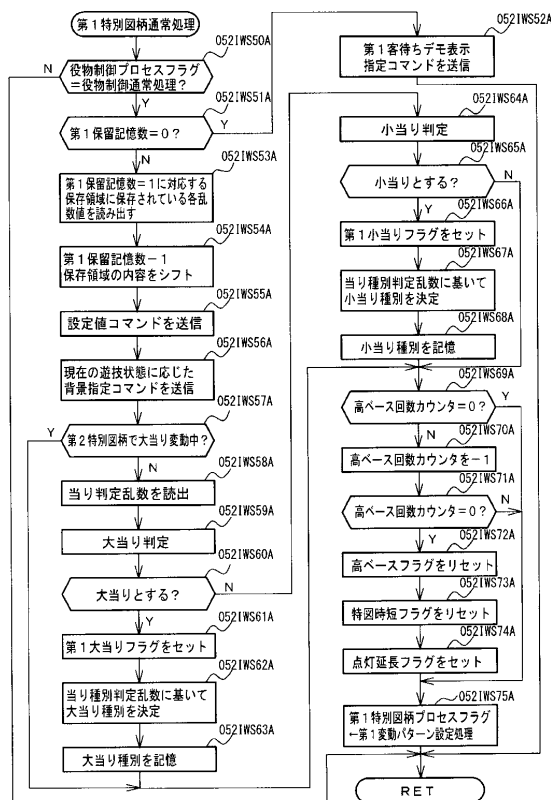
【図 10 - 16】

【図10-16】

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

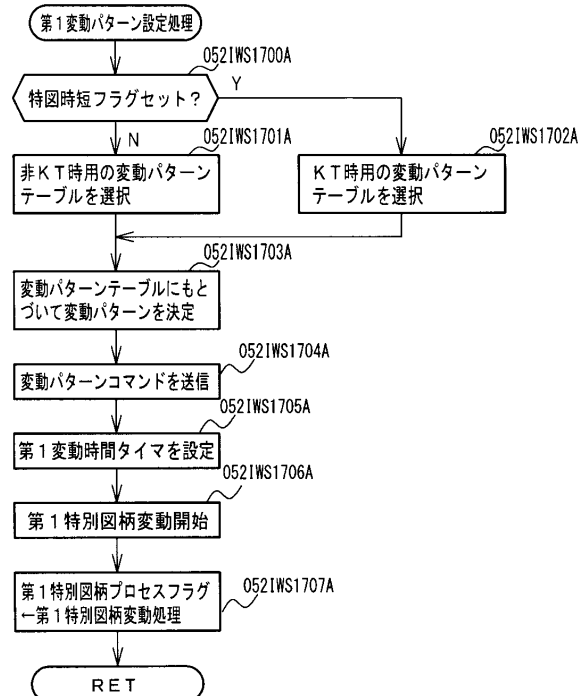
【図 10 - 17】

【図10-17】



【図 10 - 18】

【図10-18】



10

20

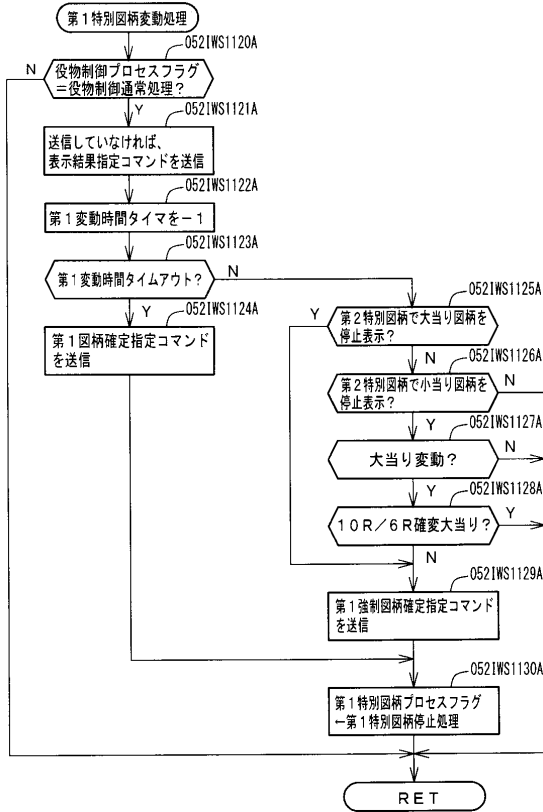
30

40

50

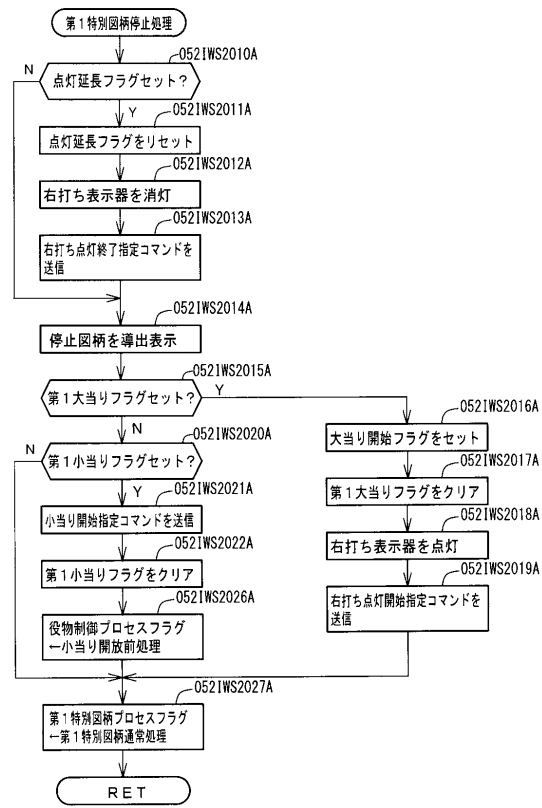
【図 10 - 19】

【図10-19】



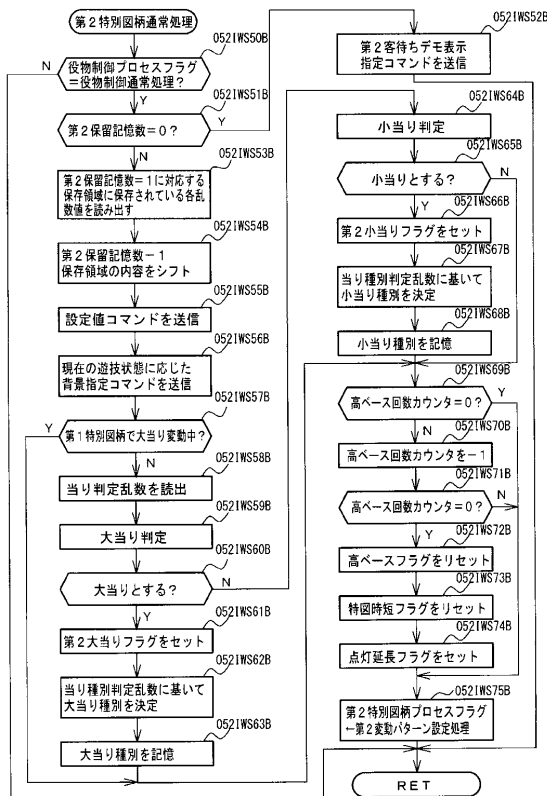
【図 10 - 20】

【図10-20】



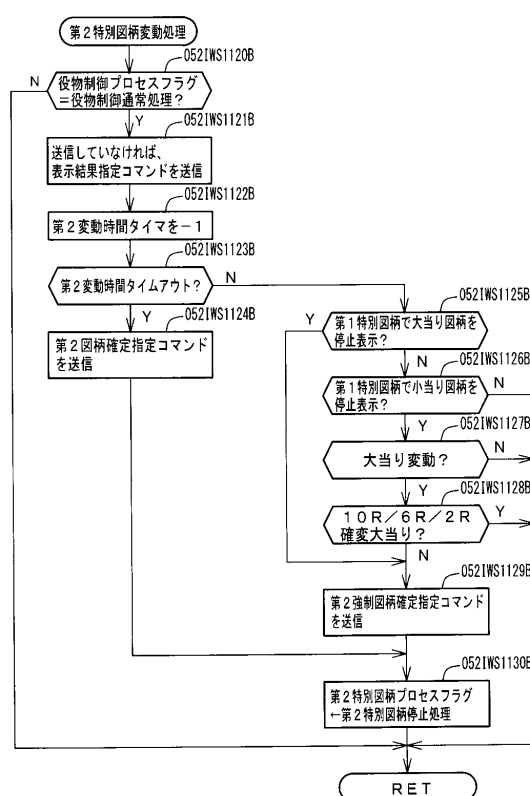
【図 10 - 21】

【図10-21】



【図 10 - 22】

【図10-22】



10

20

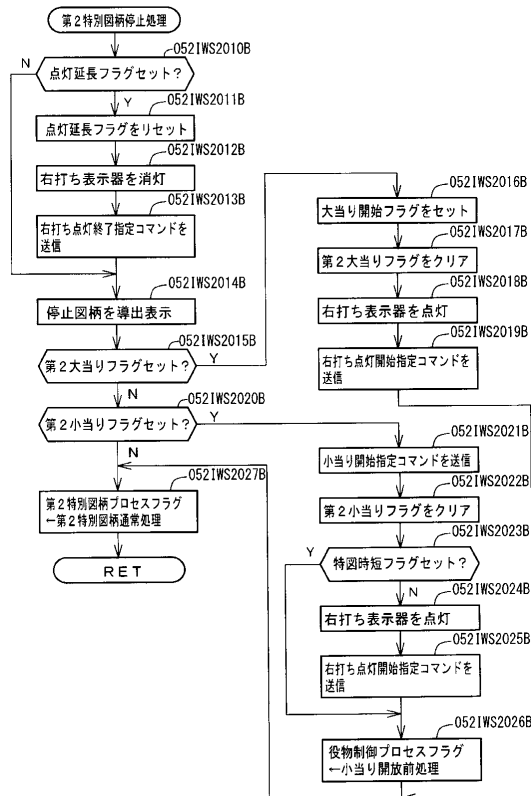
30

40

50

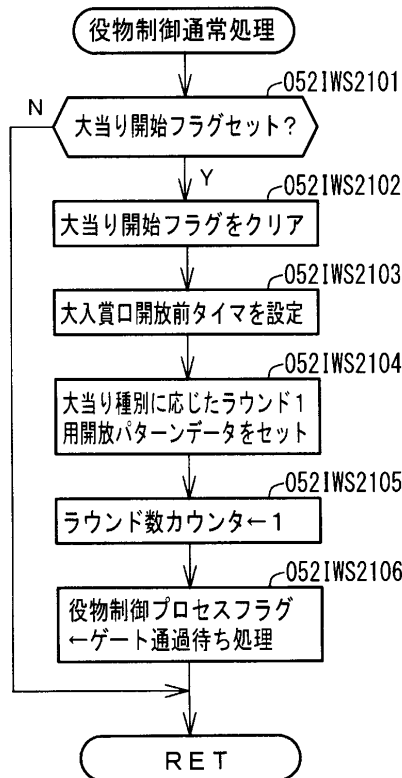
【図 10 - 23】

【図10-23】



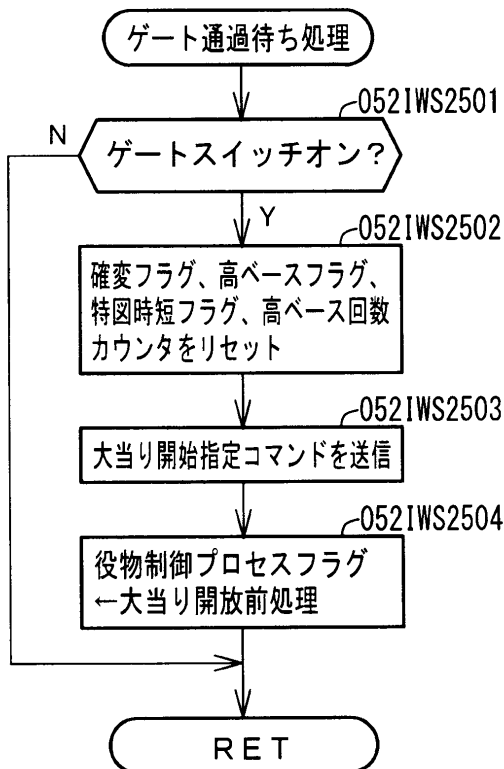
【図 10 - 24】

【図10-24】



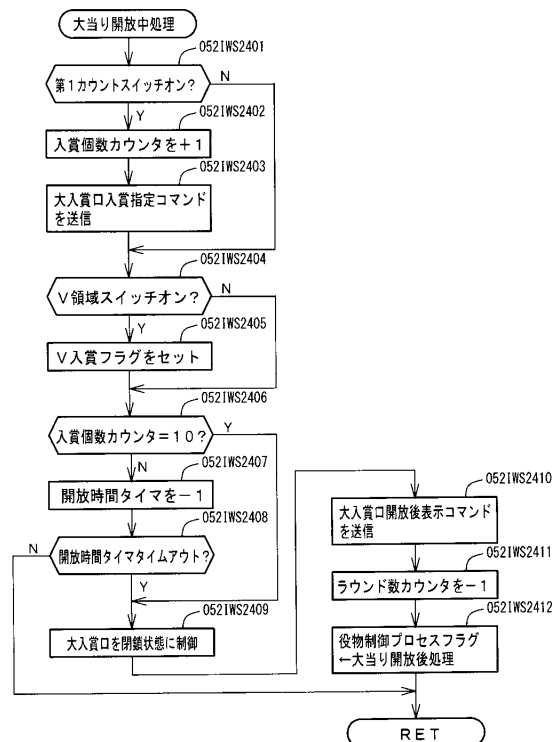
【図 10 - 25】

【図10-25】



【図 10 - 26】

【図10-26】



10

20

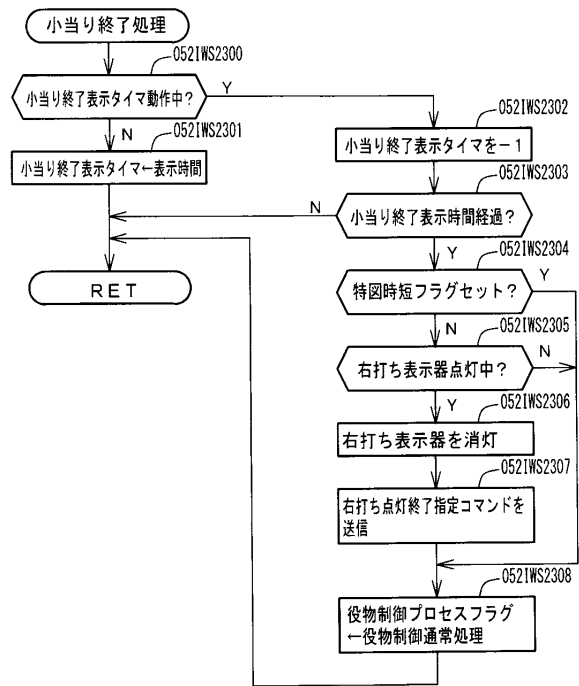
30

40

50

【 図 1 0 - 2 8 】

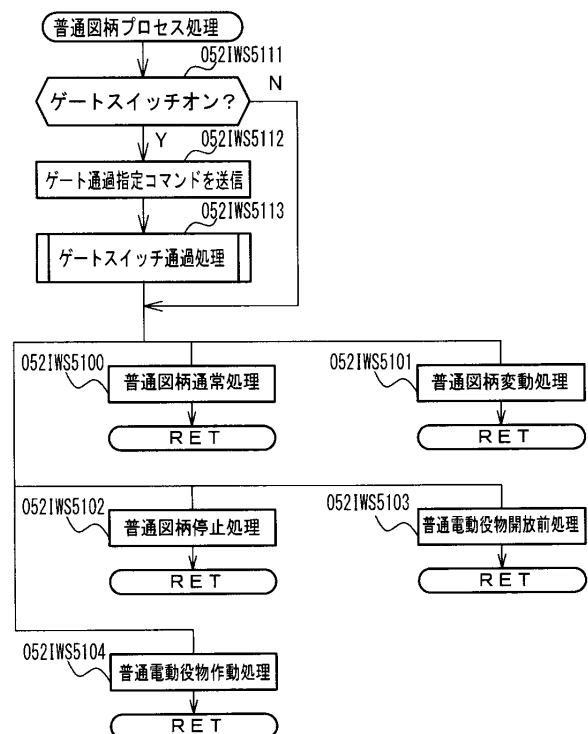
【图10-28】



20

【 図 1 0 - 3 0 】

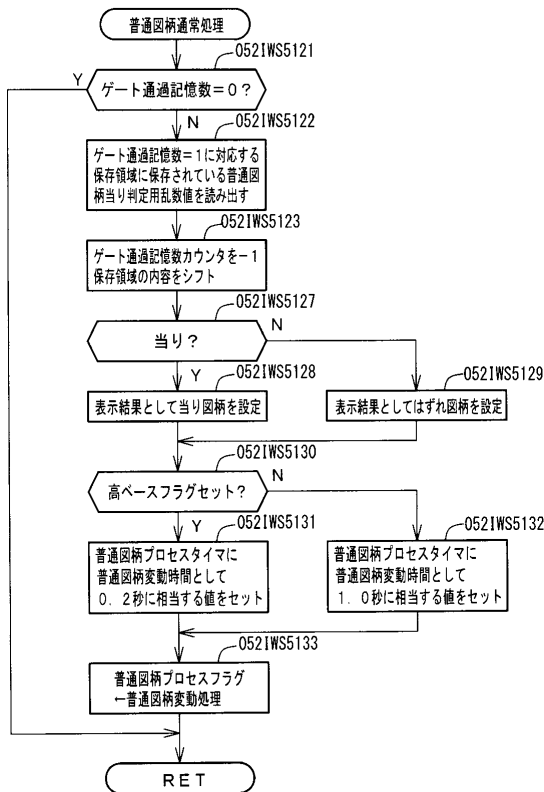
【图10-30】



40

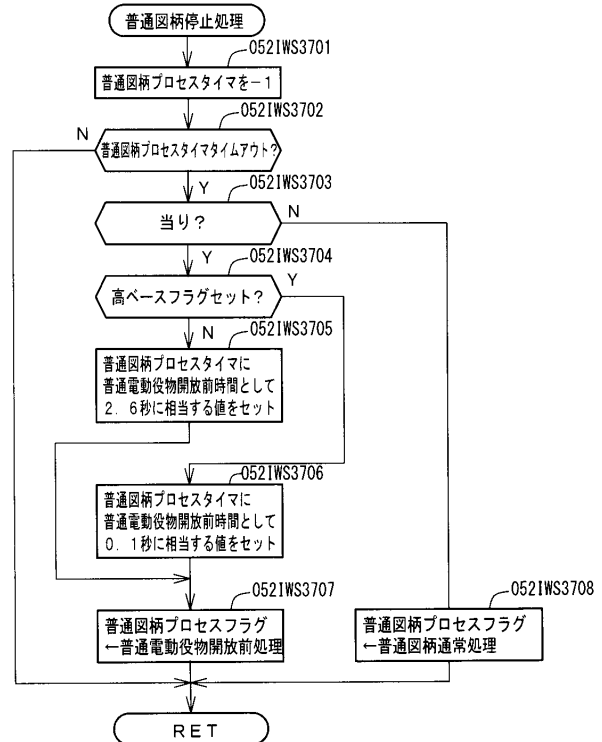
【図 10 - 31】

【図10-31】



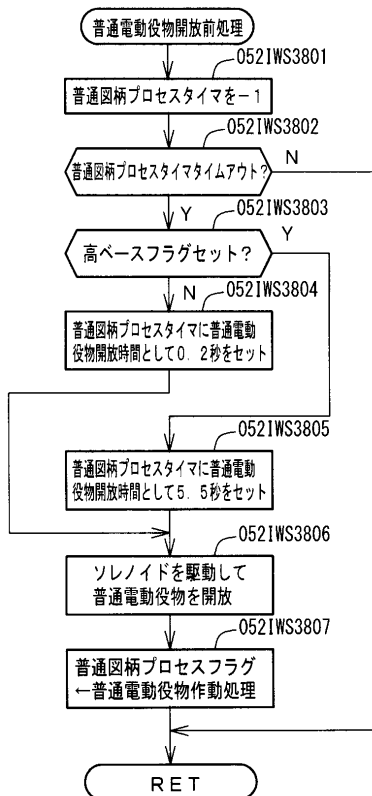
【図 10 - 32】

【図10-32】



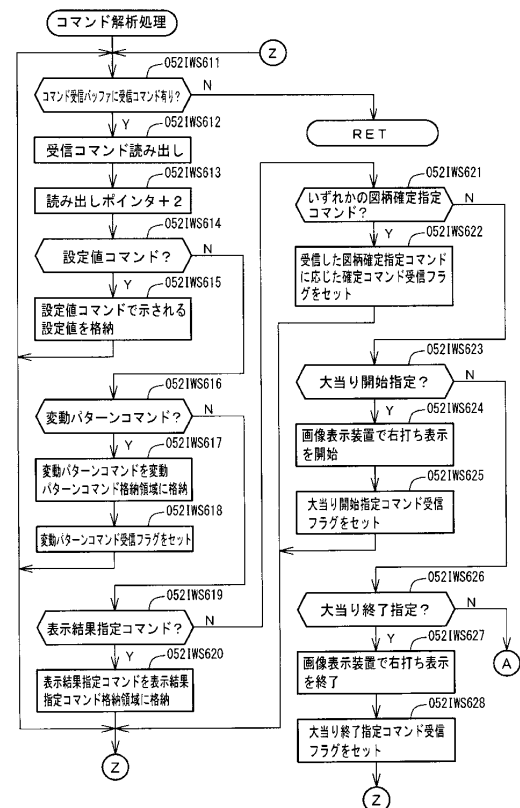
【図 10 - 33】

【図10-33】



【図 10 - 34】

【図10-34】



10

20

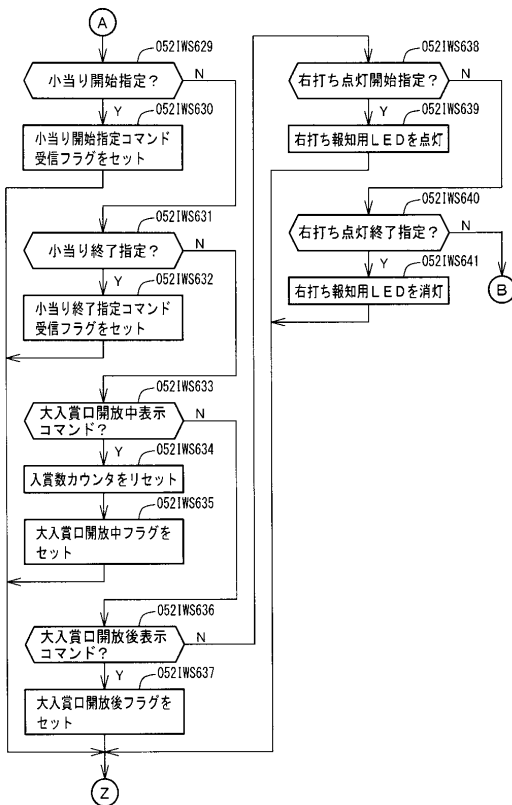
30

40

50

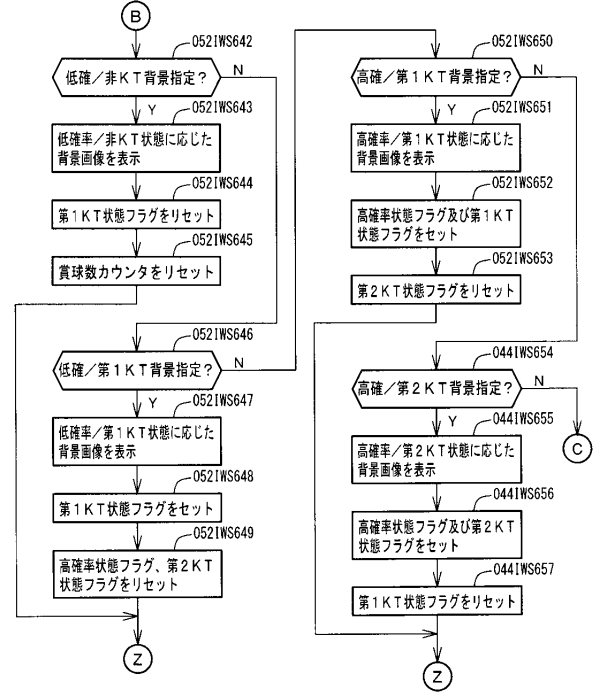
【図 10 - 35】

【図 10-35】



【図 10 - 36】

【図 10-36】

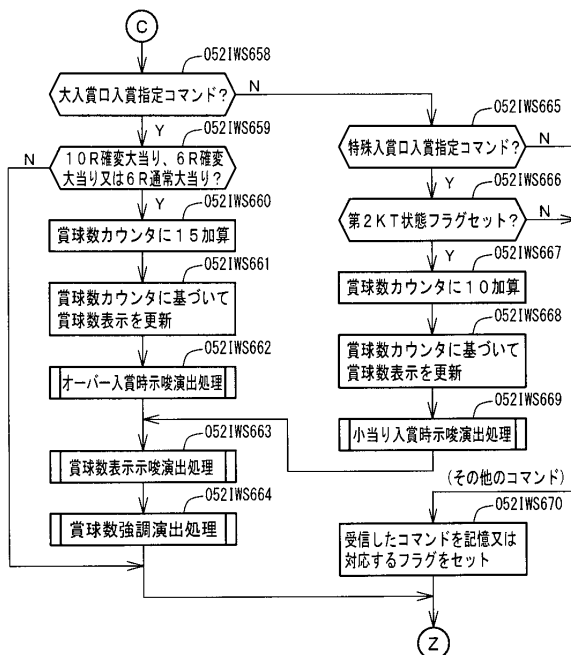


10

20

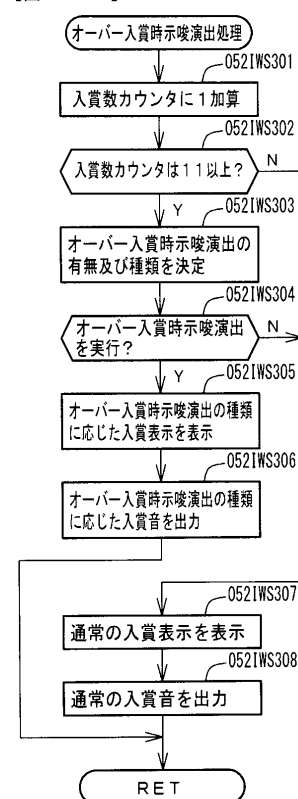
【図 10 - 37】

【図 10-37】



【図 10 - 38】

【図 10-38】



30

40

50

【図 10 - 39】

【図10-39】

オーバー入賞時示唆演出決定テーブル									
オーバー入賞時示唆演出の有無及び種類	入賞表示	入賞音	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」	
オーバー入賞時示唆演出なし	白色	通常音	60%	55%	50%	45%	40%	35%	
オーバー入賞時示唆演出Aを実行	青色	音A	10%	9%	5%	5%	5%	5%	
オーバー入賞時示唆演出Bを実行	緑色	音B	8%	12%	10%	5%	6%	6%	
オーバー入賞時示唆演出Cを実行	黄色	音C	7%	8%	15%	11%	6%	7%	
オーバー入賞時示唆演出Dを実行	橙色	音D	5%	6%	10%	17%	12%	12%	
オーバー入賞時示唆演出Eを実行	赤色	音E	5%	5%	5%	11%	20%	13%	
オーバー入賞時示唆演出Fを実行	虹色	音F	5%	5%	5%	6%	11%	22%	

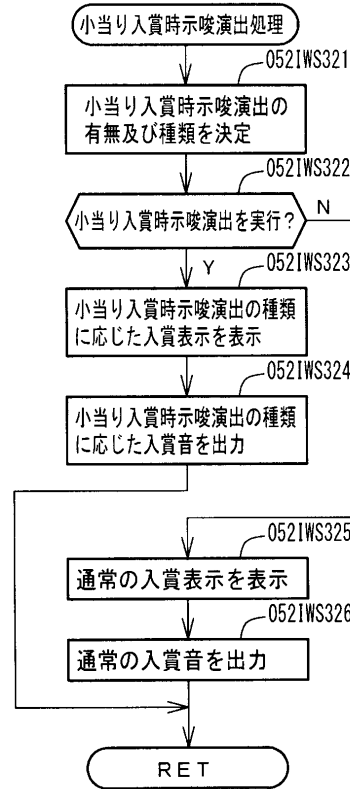
【図 10 - 41】

【図10-41】

小当り入賞時示唆演出決定テーブル									
小当り入賞時示唆演出の有無及び種類	入賞表示	入賞音	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」	
小当り入賞時示唆演出なし	白色	通常音	95%	94%	93%	92%	91%	90%	
小当り入賞時示唆演出Aを実行	青色	音A	2%	1%	1%	1%	1%	1%	
小当り入賞時示唆演出Bを実行	緑色	音B	1%	2%	1%	1%	1%	1%	
小当り入賞時示唆演出Cを実行	黄色	音C	1%	1%	2%	1%	1%	1%	
小当り入賞時示唆演出Dを実行	橙色	音D	1%	1%	1%	3%	2%	1%	
小当り入賞時示唆演出Eを実行	赤色	音E	—	1%	1%	1%	3%	2%	
小当り入賞時示唆演出Fを実行	虹色	音F	—	—	1%	1%	1%	4%	

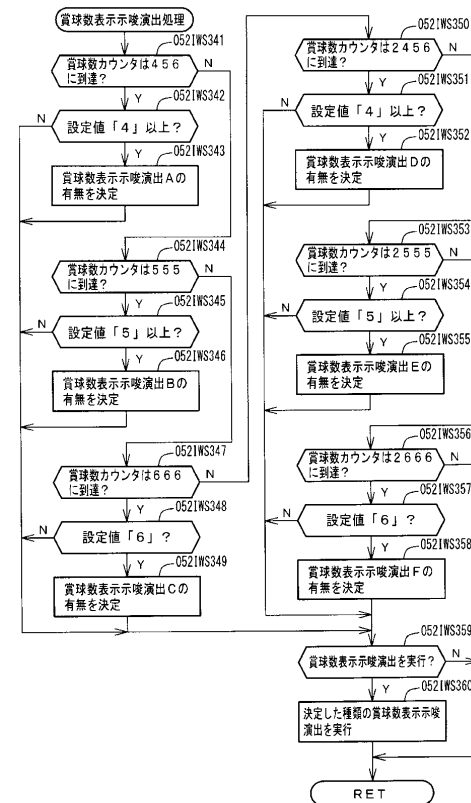
【図 10 - 40】

【図10-40】



【図 10 - 42】

【図10-42】



10

20

30

40

50

【図 10 - 43】

【図10-43】

賞球数表示示唆演出決定テーブル			
賞球数表示示唆演出の種類	演出内容	実行する	実行しない
賞球数表示示唆演出 A	「4 5 6 O V E R」を表示	3 %	9 7 %
賞球数表示示唆演出 B	「5 5 5 O V E R」を表示	2 %	9 8 %
賞球数表示示唆演出 C	「6 6 6 O V E R」を表示	1 %	9 9 %
賞球数表示示唆演出 D	「2 4 5 6 O V E R」を表示	5 %	9 5 %
賞球数表示示唆演出 E	「2 5 5 5 O V E R」を表示	3 %	9 7 %
賞球数表示示唆演出 F	「2 6 6 6 O V E R」を表示	2 %	9 8 %

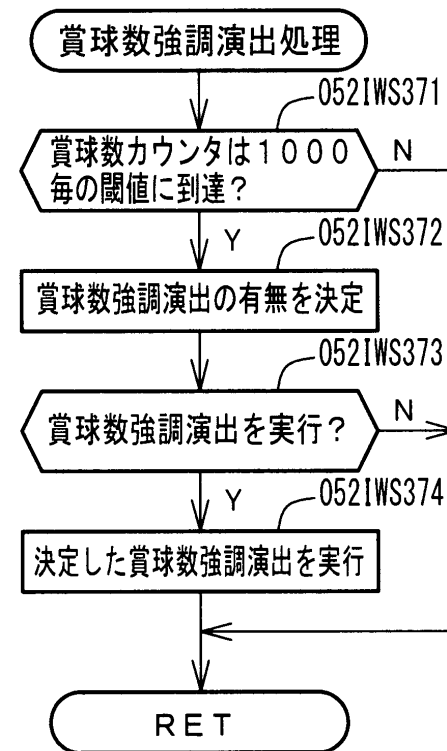
【図 10 - 45】

【図10-45】

賞球数強調演出決定テーブル			
賞球数強調演出の種類	条件	演出内容	実行する
賞球数強調演出 A	賞球 1000 個到達	「1000 OVER」を表示	50%
賞球数強調演出 B	賞球 2000 個到達	「2000 OVER」を表示	60%
賞球数強調演出 C	賞球 3000 個到達	「3000 OVER」を表示	70%
賞球数強調演出 D	賞球 4000 個到達	「4000 OVER」を表示	80%
賞球数強調演出 E	賞球 5000 個到達	「5000 OVER」を表示	90%

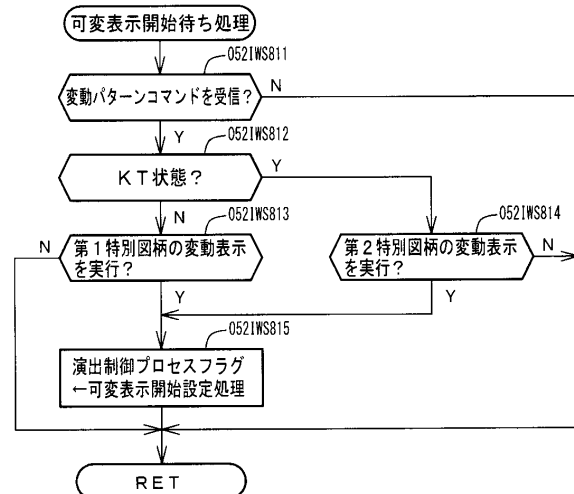
【図 10 - 44】

【図10-44】



【図 10 - 46】

【図10-46】



10

20

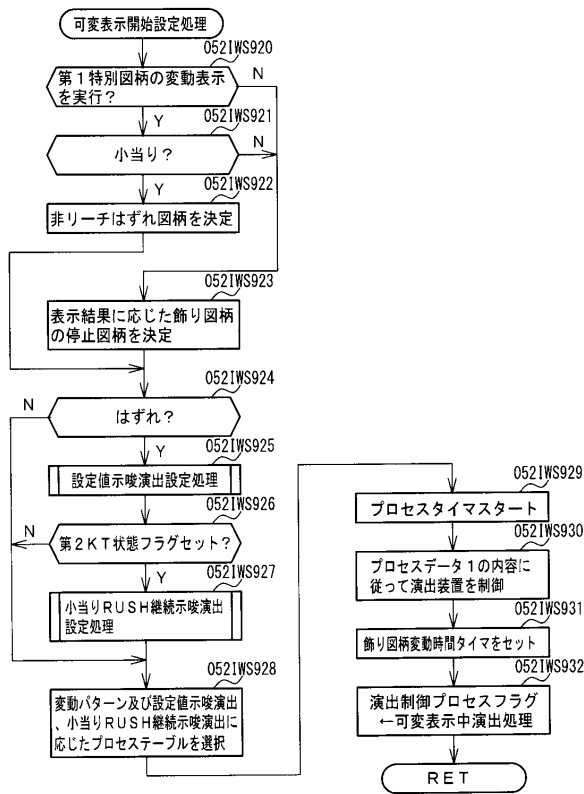
30

40

50

【図10-47】

【図10-47】



【図10-48】

【図10-48】

設定値示唆演出決定テーブル		設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
設定値示唆演出の座無・情報	設定値「1」	90%	85%	80%	75%	70%	65%
設定値示唆演出なし	設定値示唆演出なし	5%	2%	3%	4%	5%	4%
設定値示唆演出A	設定値示唆演出A	1%	5%	3%	4%	5%	4%
設定値示唆演出B	設定値示唆演出B	1%	2%	5%	4%	4%	5%
設定値示唆演出C	設定値示唆演出C	1%	2%	3%	7%	4%	6%
設定値示唆演出D	設定値示唆演出D	1%	2%	3%	3%	8%	6%
設定値示唆演出E	設定値示唆演出E	1%	2%	3%	3%	4%	10%
設定値示唆演出F	設定値示唆演出F	1%	2%	3%	3%	4%	

10

20

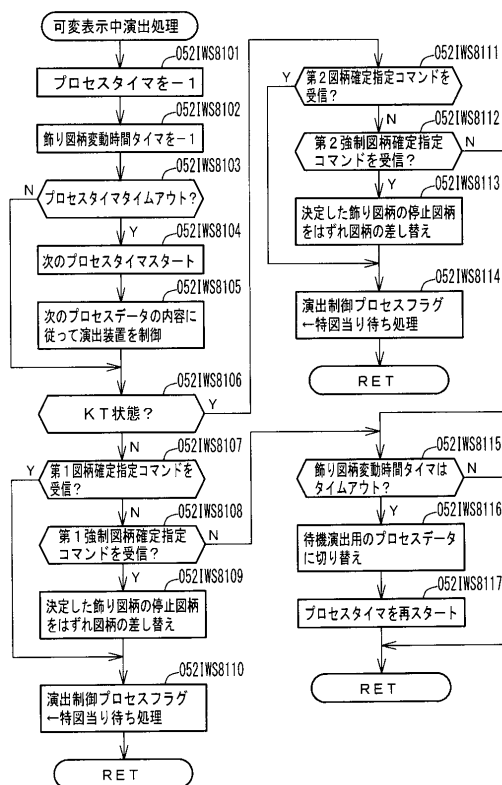
【図10-49】

【図10-49】

小当りRUSH継続示唆演出決定テーブル		設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当りRUSH継続示唆演出の座無・情報	設定値「1」	35%	40%	45%	50%	55%	60%
小当りRUSH継続示唆演出なし	設定値示唆演出なし	30%	28%	27%	25%	23%	22%
小当りRUSH継続示唆演出A	設定値示唆演出A	35%	32%	28%	25%	22%	18%
小当りRUSH継続示唆演出B	設定値示唆演出B	35%	32%	28%	25%	22%	

【図10-50】

【図10-50】



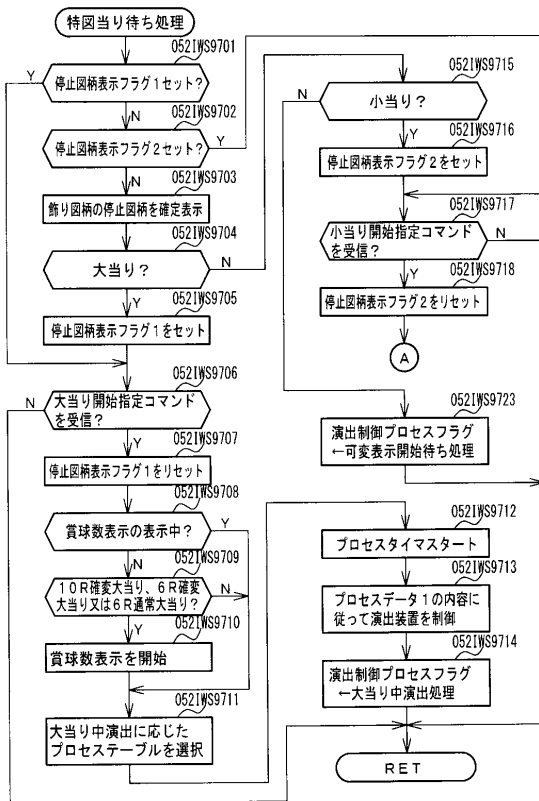
30

40

50

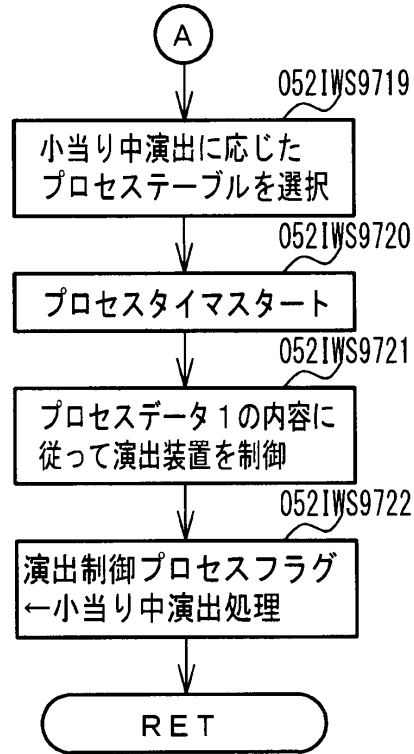
【図 10 - 51】

【図10-51】



【図 10 - 52】

【図10-52】

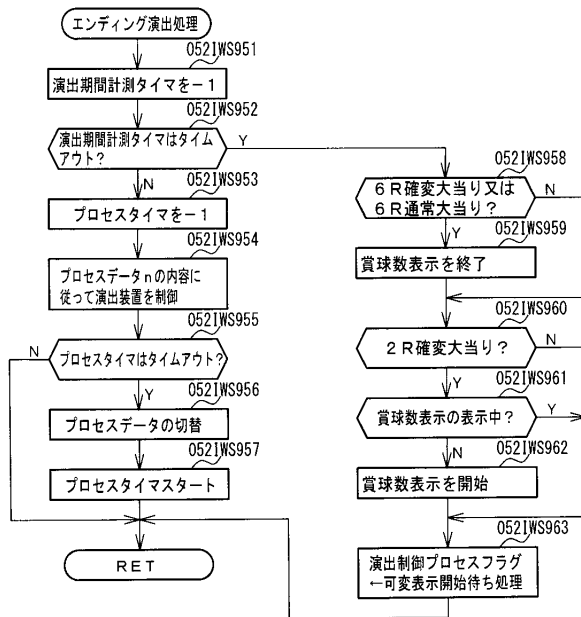


10

20

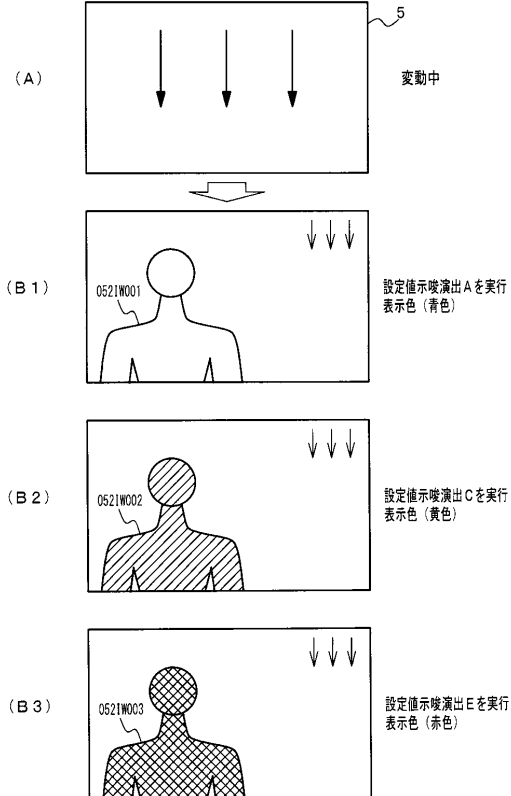
【図 10 - 53】

【図10-53】



【図 10 - 54】

【図10-54】



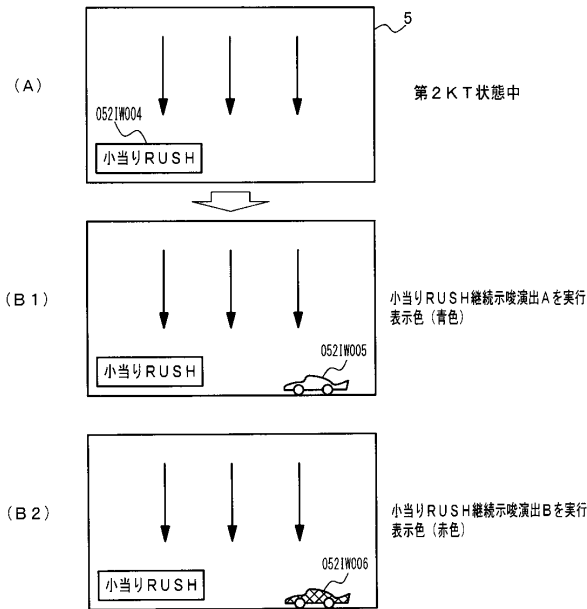
30

40

50

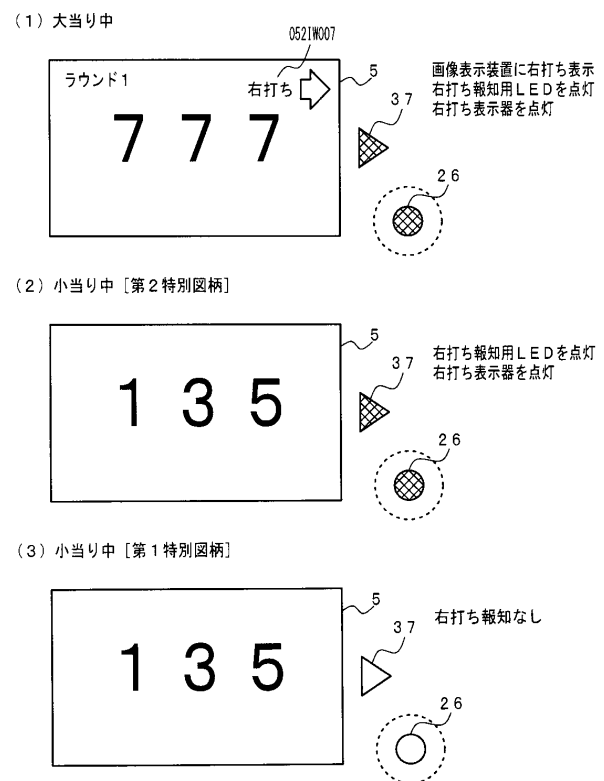
【図 10 - 55】

【図10-55】



【図 10 - 56】

【図10-56】

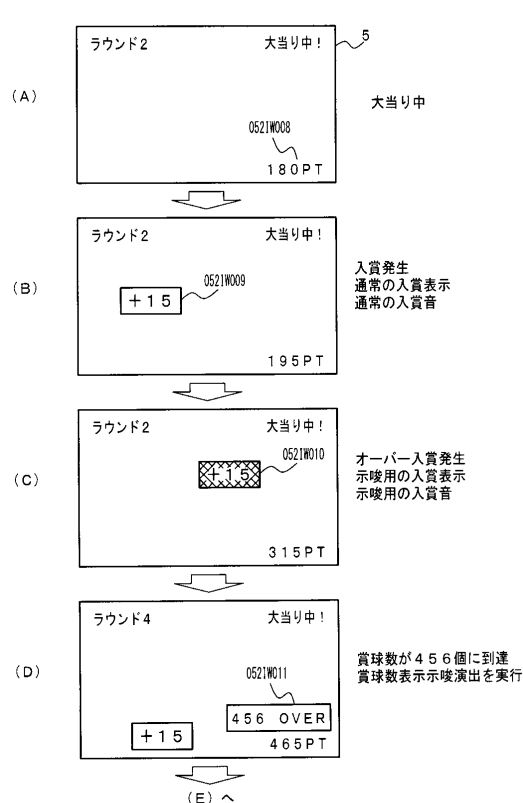


10

20

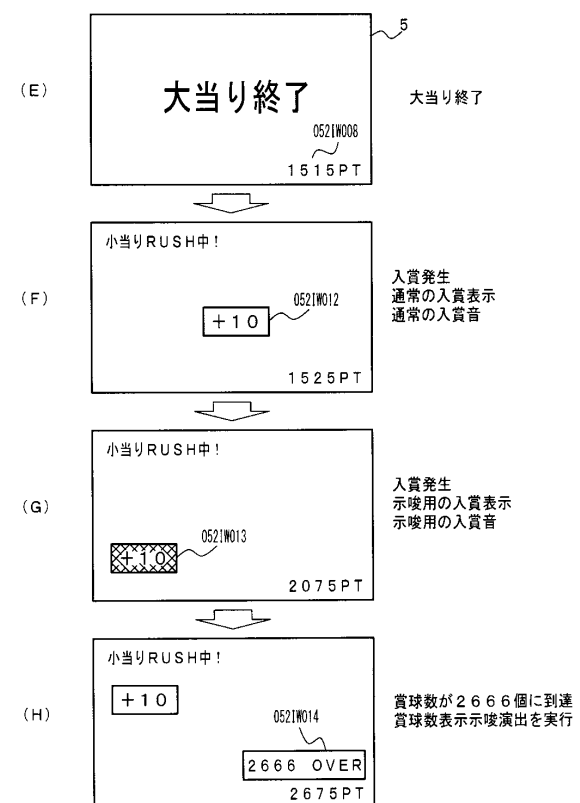
【図 10 - 57】

【図10-57】



【図 10 - 58】

【図10-58】



30

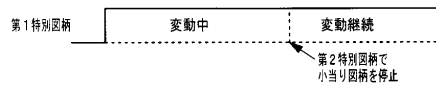
40

50

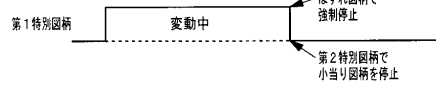
【図 10 - 59】

【図 10-59】

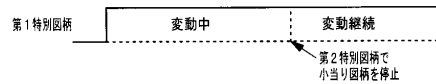
(A) 第 1 特別図柄で 10R/6R 確変大当りとなる変動表示を実行中の場合



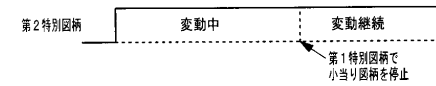
(B) 第 1 特別図柄で 6R 通常大当りとなる変動表示を実行中の場合



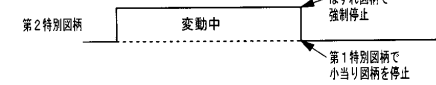
(C) 第 1 特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



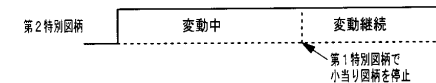
(D) 第 2 特別図柄で 10R/6R/2R 確変大当りとなる変動表示を実行中の場合



(E) 第 2 特別図柄で 2R 通常大当りとなる変動表示を実行中の場合

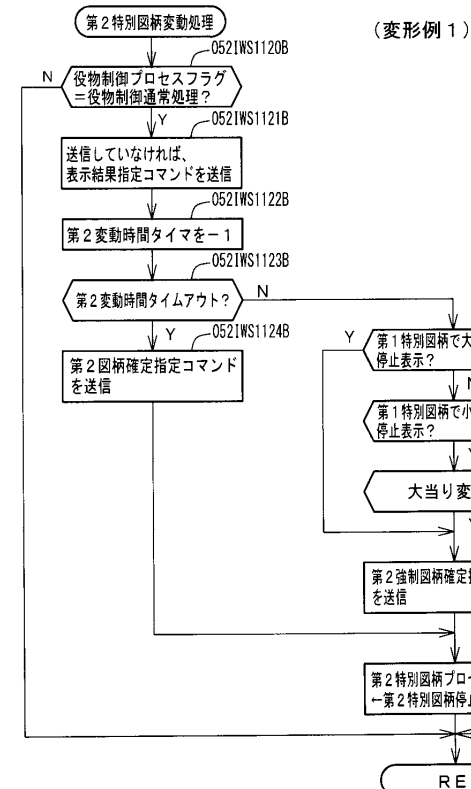


(F) 第 2 特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



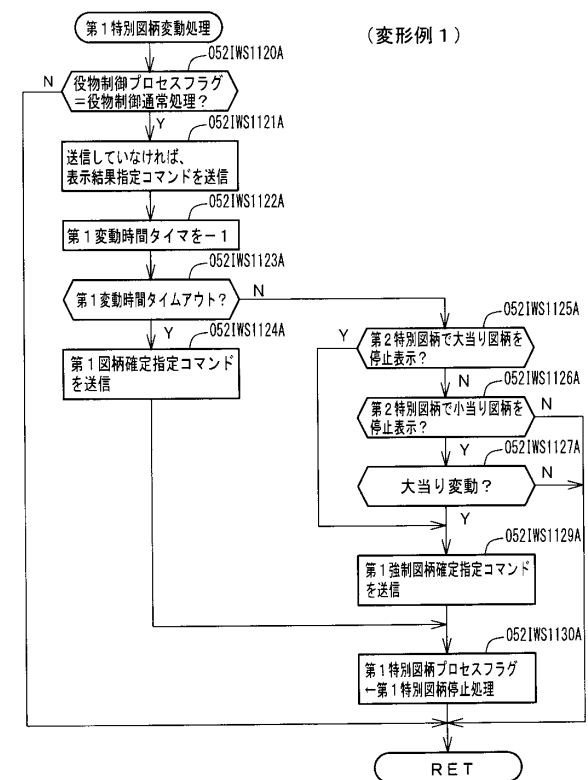
【図 10 - 61】

【図 10-61】



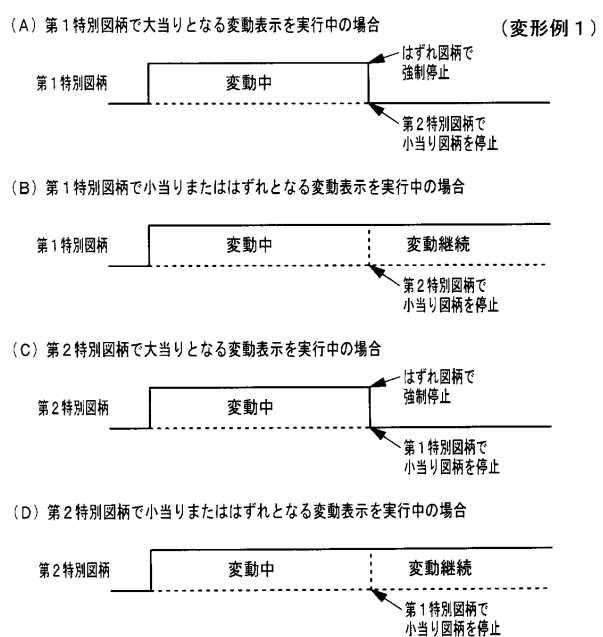
【図 10 - 60】

【図 10-60】



【図 10 - 62】

【図 10-62】



10

20

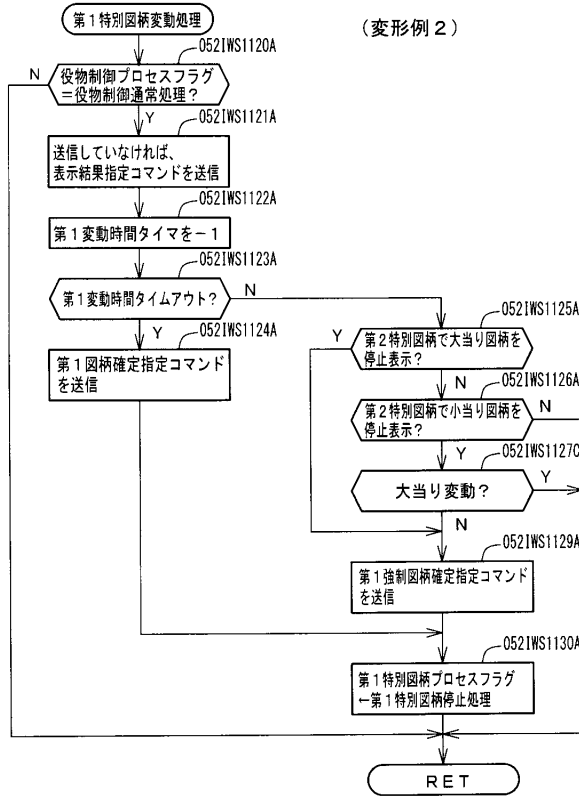
30

40

50

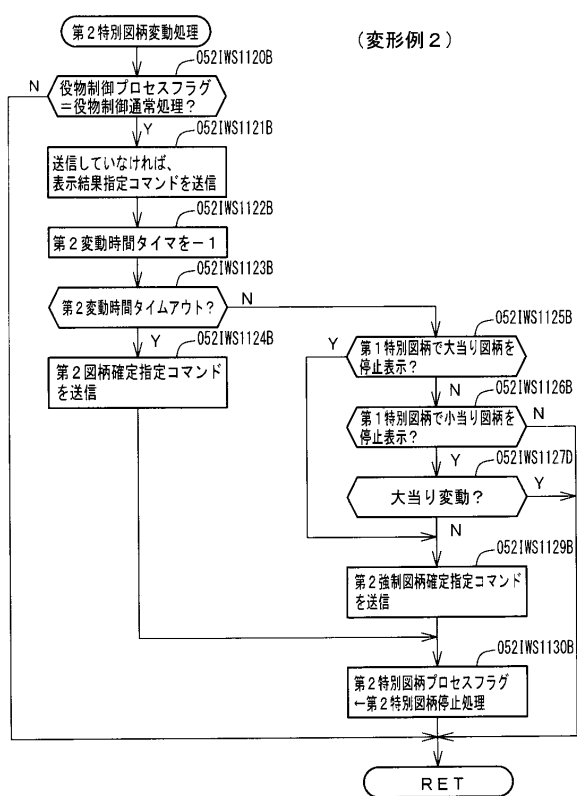
【図 10 - 63】

【図10-63】



【図 10 - 64】

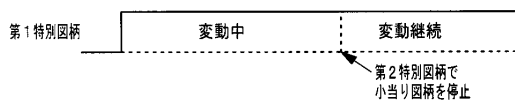
【図10-64】



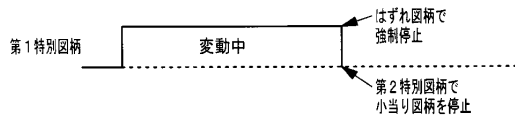
【図 10 - 65】

【図10-65】

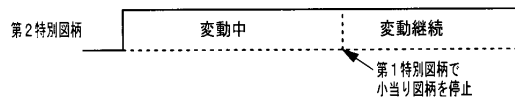
(A) 第1特別図柄で大当りとなる変動表示を実行中の場合 (変形例 2)



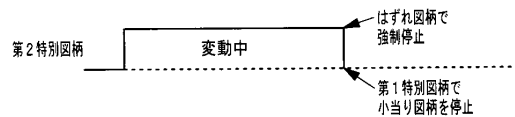
(B) 第1特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



(C) 第2特別図柄で大当りとなる変動表示を実行中の場合

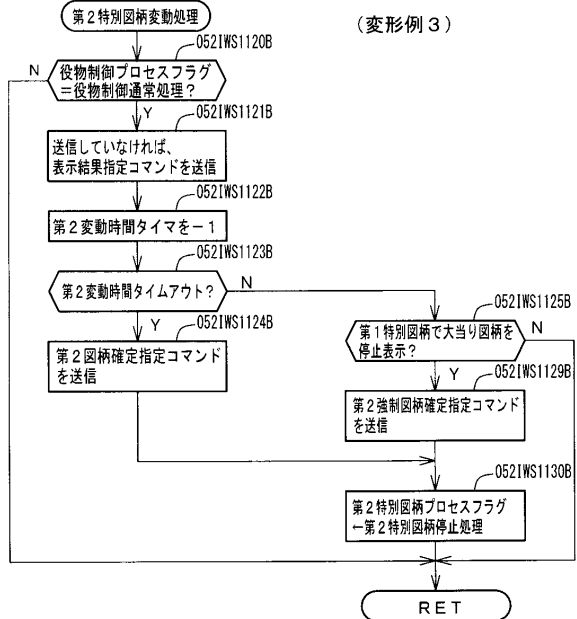


(D) 第2特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



【図 10 - 66】

【図10-66】



10

20

30

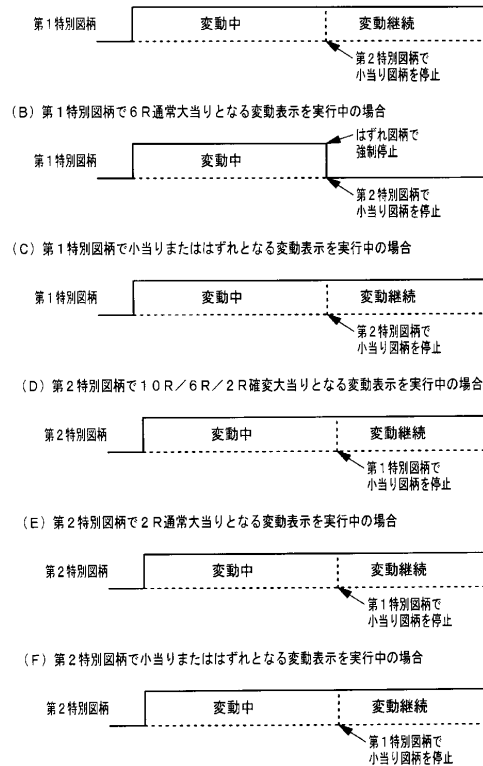
40

50

【図 10 - 67】

【図10-67】

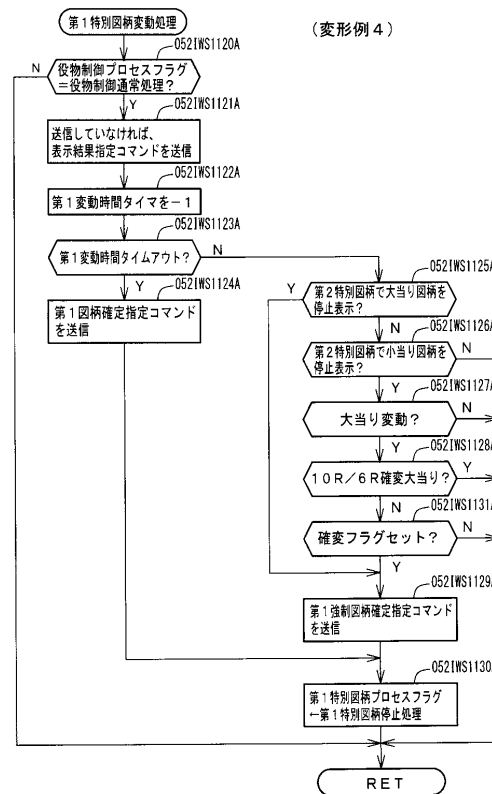
(A) 第1特別図柄で10R/6R確定大当たりとなる変動表示を実行中の場合 (変形例3)



【図 10 - 68】

【図10-68】

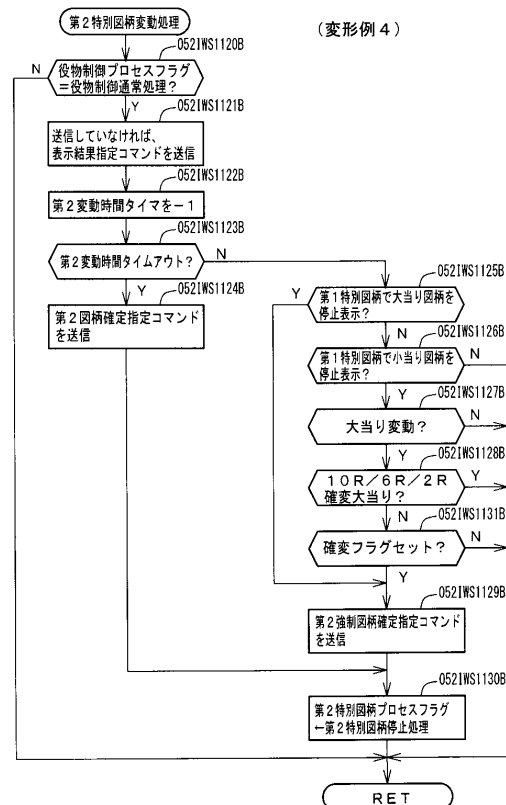
(変形例4)



【図 10 - 69】

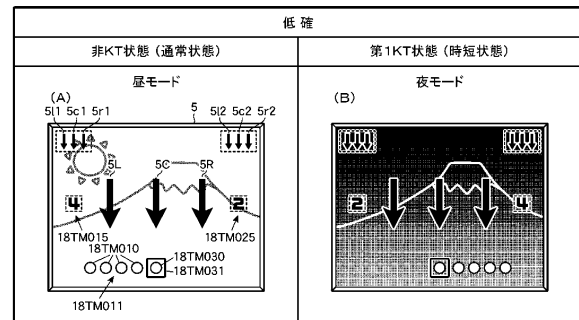
【図10-69】

(変形例4)



【図 11 - 1】

【図11-1】



10

20

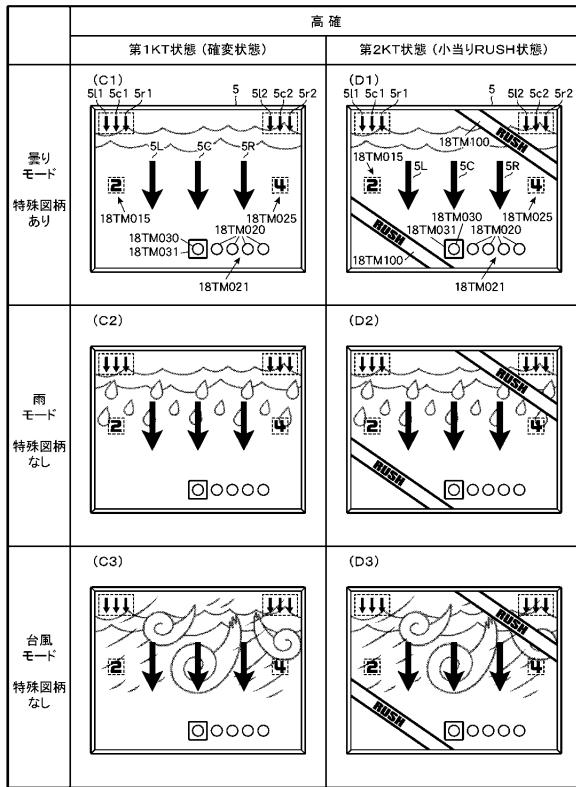
30

40

50

【図 11 - 2】

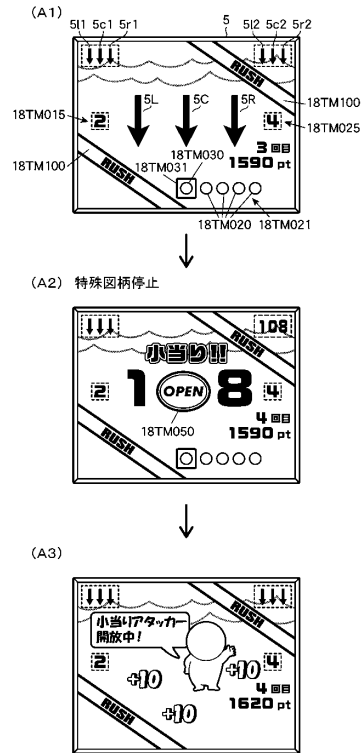
【図11-2】



【図 11 - 3】

【図11-3】

(A) 曇りモード



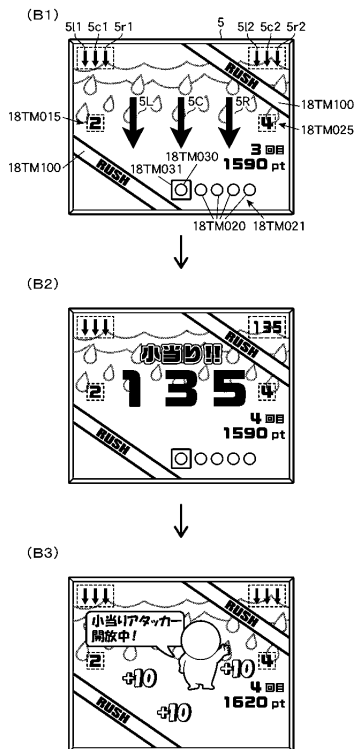
10

20

【図 11 - 4】

【図11-4】

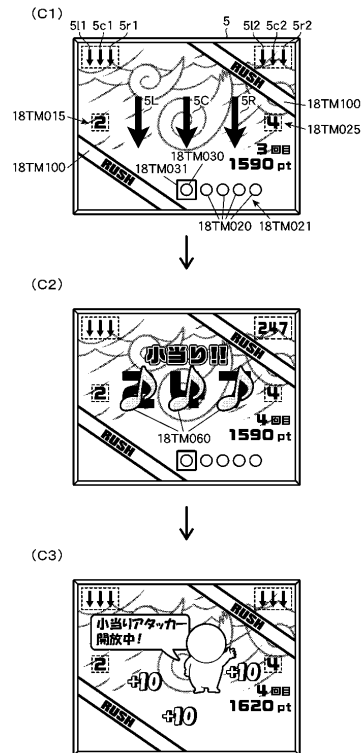
(B) 雨モード



【図 11 - 5】

【図11-5】

(C) 台風モード



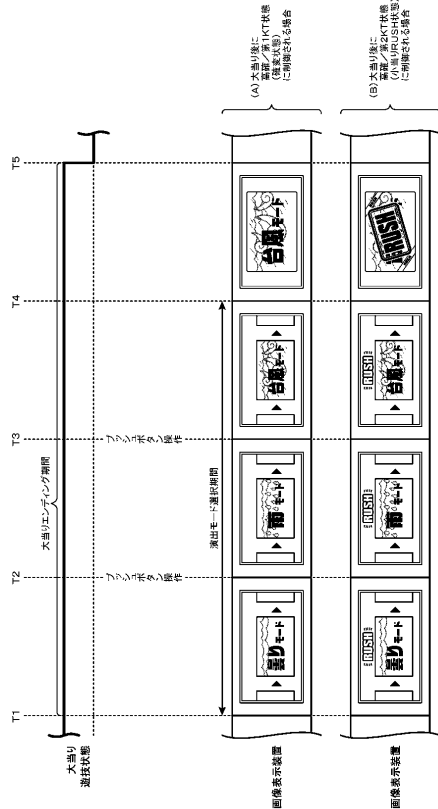
30

40

50

【図 11 - 6】

【図11-6】

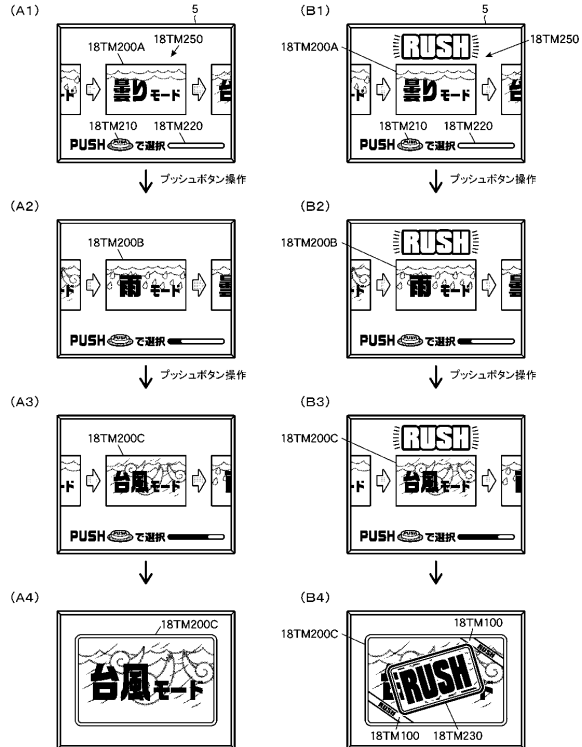


【図 11 - 7】

【図11-7】

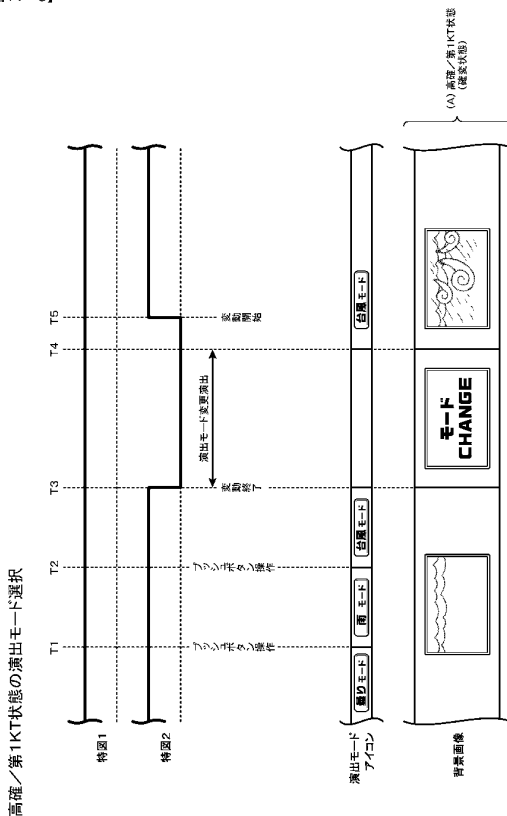
大当りエンディング期間の演出モード選択

(A) 高確／第1KT状態 (確変状態) (B) 高確／第2KT状態 (小当りRUSH状態)



【図 11 - 8】

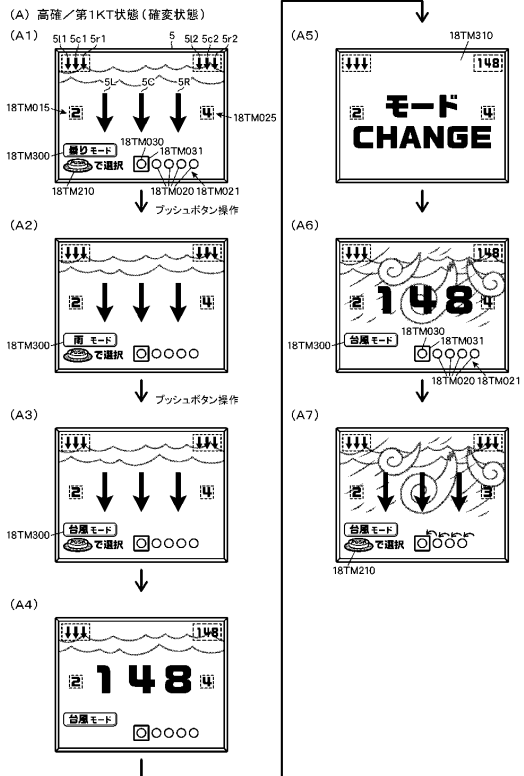
【図11-8】



【図 11 - 9】

【図11-9】

変動表示を実行している期間の演出モード選択



10

20

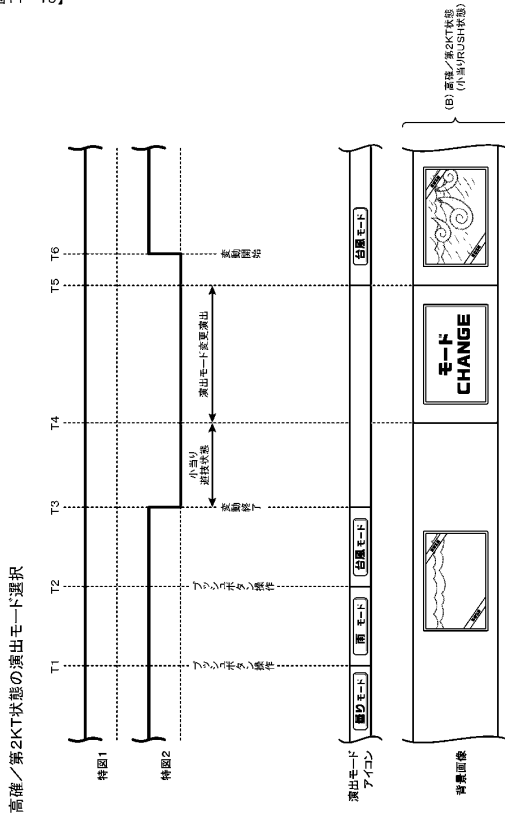
30

40

50

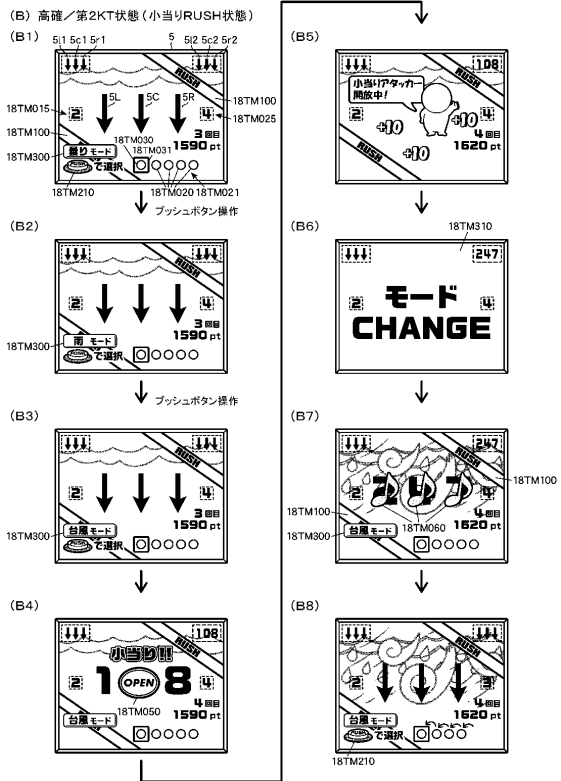
【 図 1 1 - 1 0 】

【图11-10】



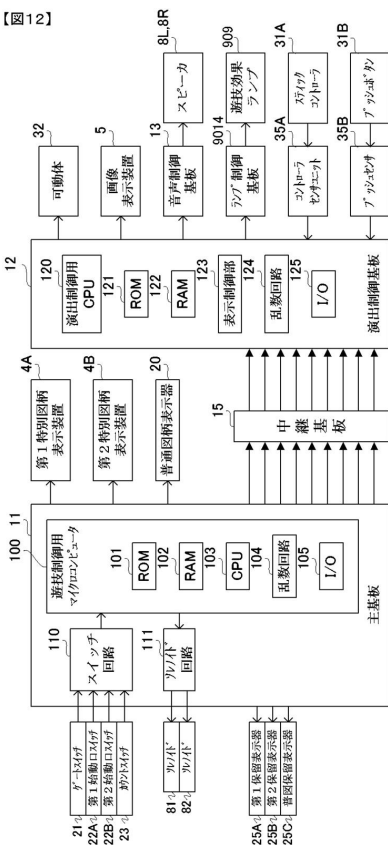
【 図 1 1 - 1 1 】

【图11-11】



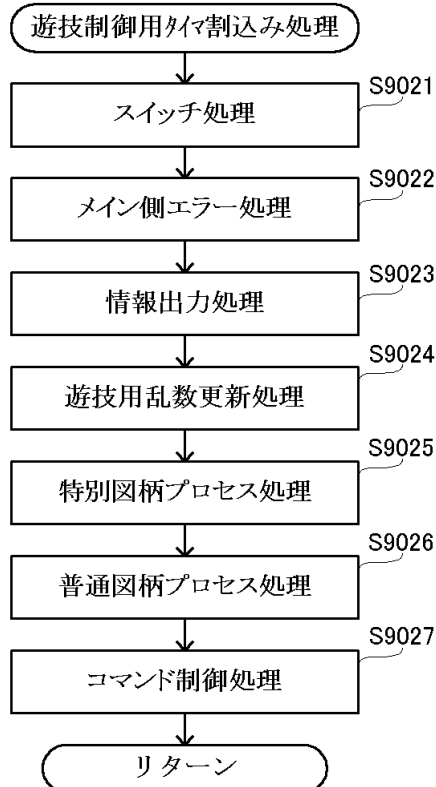
【 図 1 2 】

【图12】



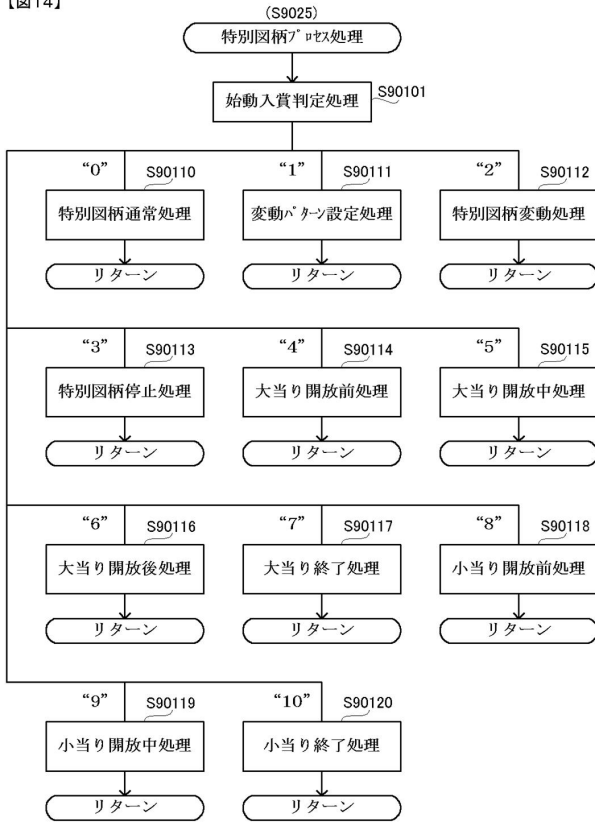
【 図 1 3 】

【図13】



【図 14】

【図14】



【図 15 - 1】

【図15-1】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/260)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
通常状態	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
またはずり状態	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/160)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
確変状態	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
またはずり状態	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

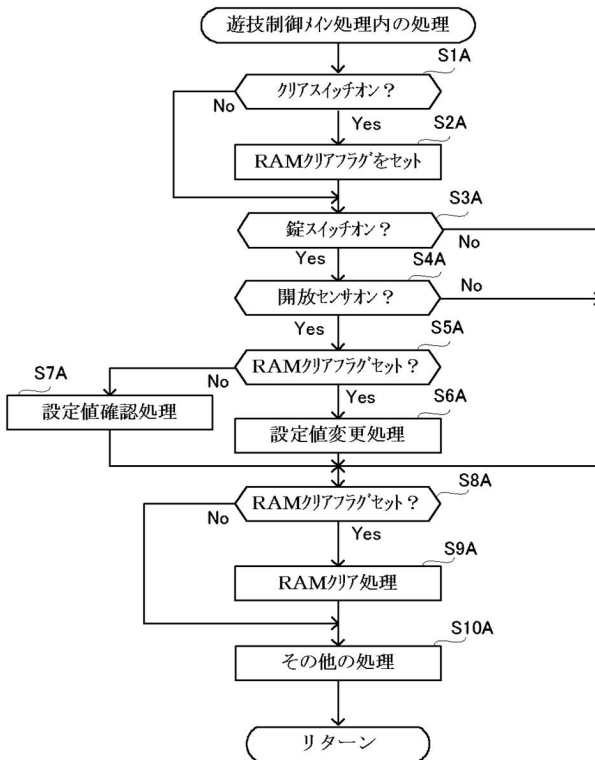
遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/260)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
通常状態	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
またはずり状態	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/160)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
確変状態	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
またはずり状態	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

10

20

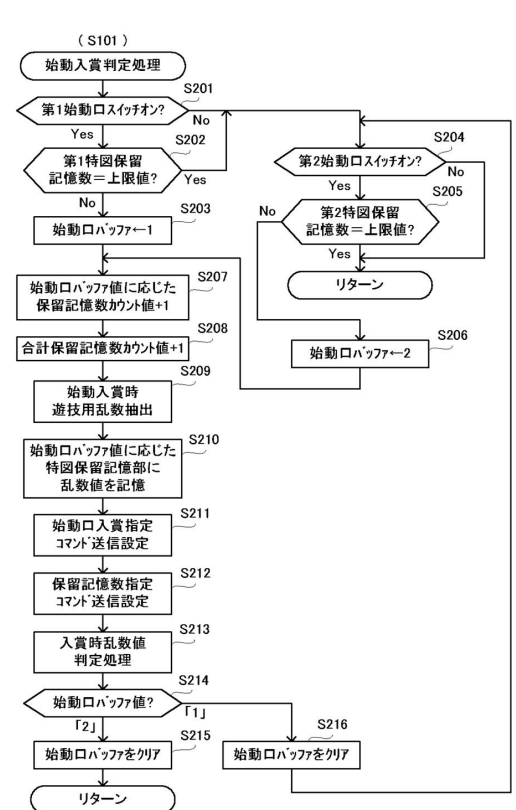
【図 15 - 2】

【図15-2】



【図 16 - 1】

【図16-1】



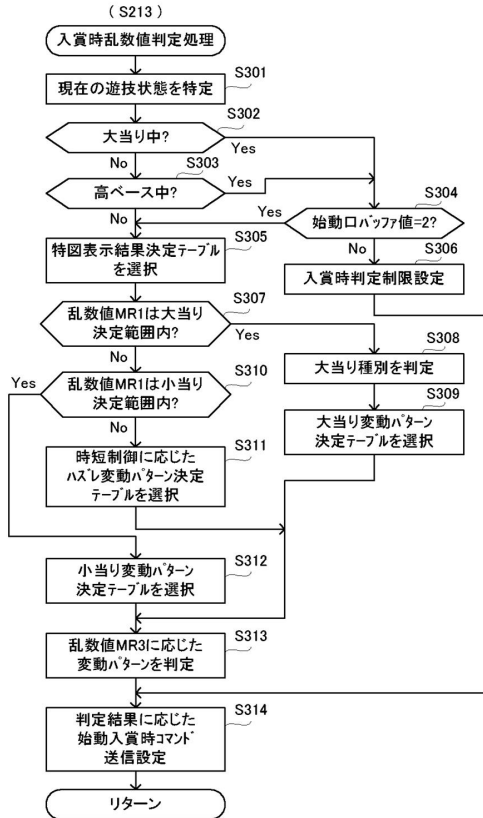
30

40

50

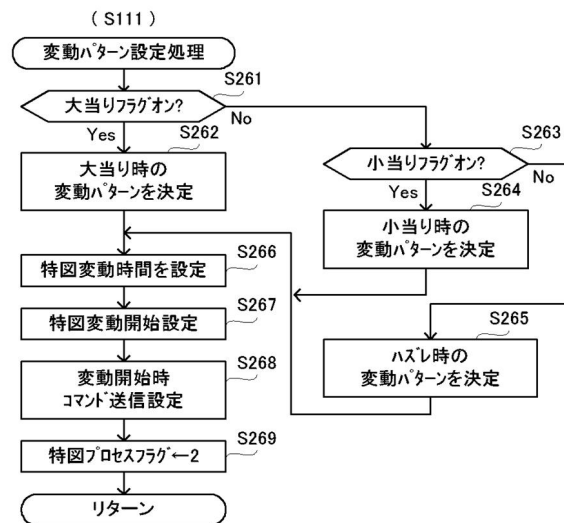
【図16-2】

【図16-2】



【図16-3】

【図16-3】



【図16-4】

【図16-4】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	処理内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	2000	短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ: ノーマル(ハズレ)
PA2-2	35000	リーチ: ノーマル→スーパーA(ハズレ)
PA2-3	48000	リーチ: ノーマル→スーパーB(ハズレ)
PB1-1	20000	リーチ: ノーマル(大当り)
PB1-2	35000	リーチ: ノーマル→スーパーA(大当り)
PB1-3	48000	リーチ: ノーマル→スーパーB(大当り)
PC1-1	11000	非リーチ(突確/小当り)
PC1-2	20000	リーチ: 突確/小当り専用リーチ(突確/小当り)

【図16-5】

【図16-5】

(A) 大当り変動パターン決定テーブル

大当り種別	変動パターン	内容	決定割合(MR3)
確変/非確変	PB1-1	ノーマルリーチ(大当り)	5
	PB1-2	スーパーリーチA(大当り)	25
	PB1-3	スーパーリーチB(大当り)	70
突確	PC1-1	非リーチ(突確)	20
	PC1-2	リーチ: 突確/小当り専用リーチ(突確)	80

(B) 小当り変動パターン決定テーブル

変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PC1-1	非リーチ(小当り)	75
PC1-2	リーチ: 突確/小当り専用リーチ(小当り)	25

(C) ハズレ変動パターン決定テーブル(非時短状態)

変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PA1-1	非リーチ(ハズレ)	80
PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	10
PB2-2	スーパーリーチA(ハズレ)	6
PB2-3	スーパーリーチB(ハズレ)	4

(D) ハズレ変動パターン決定テーブル(時短状態)

変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PA1-2	短縮あり→非リーチ(ハズレ)	88
PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	8
PA2-2	スーパーリーチA(ハズレ)	3
PA2-3	スーパーリーチB(ハズレ)	1

10

20

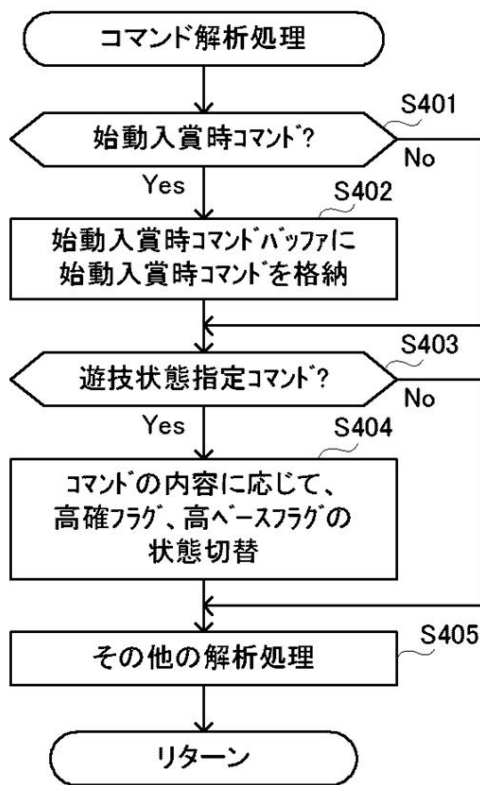
30

40

50

【図 16 - 6】

【図16-6】



【図 16 - 7】

【図16-7】

(A) 第1始動入賞時コマンドバッファ

保留表示 番号	第2始動口 入賞指定	第2特図保留 記憶数指定	図柄判定 結果指定	変動パター ン判定結果指定	表示態様 変化パター ン
0 (アクティブ表示)	B100 (H)	C104 (H)	C402 (H)	C532 (H)	PT4-4-22
1	B100 (H)	C103 (H)	C401 (H)	C522 (H)	PT3-2-04
2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0

(B) 第2始動入賞時コマンドバッファ

保留表示 番号	第1始動口 入賞指定	第1特図保留 記憶数指定	図柄判定 結果指定	変動パター ン判定結果指定	表示態様 変化パター ン
0 (アクティブ表示)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0

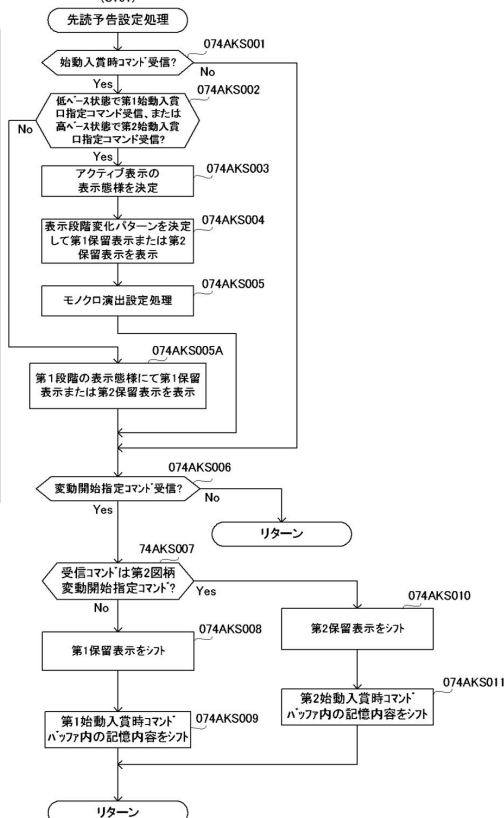
【図 16 - 8】

【図16-8】

受信コマンドの名称	処理内容
変動パターン指定	変動パターン指定コマンド格納領域にコマンドを格納、 変動パターン指定コマンド受信フラグをセット
第1始動入賞口指定	第1始動入賞口指定コマンド受信フラグをセット(S402)
第2始動入賞口指定	第2始動入賞口指定コマンド受信フラグをセット(S402)
表示結果指定	表示結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納
第1図柄変動開始指定	第1図柄変動開始指定コマンド受信フラグをセット
第2図柄変動開始指定	第2図柄変動開始指定コマンド受信フラグをセット
図柄確定指定	図柄確定指定コマンド受信フラグをセット
遊技状態指定	遊技状態指定コマンド受信フラグをセット(S404)
大当たり開始指定	大当たり開始指定コマンド受信フラグをセット
小当たり開始指定	小当たり開始指定コマンド受信フラグをセット
大入賞口開放中指定	大入賞口開放中指定コマンド受信フラグをセット
大入賞口開放後指定	大入賞口開放後指定コマンド受信フラグをセット
大当たり終了指定	大当たり終了指定コマンド受信フラグをセット
小当たり終了指定	小当たり終了指定コマンド受信フラグをセット
第1特図保留記憶数指定	第1特図保留記憶指定コマンド格納領域にコマンドを格納(S402)
第2特図保留記憶数指定	第2特図保留記憶指定コマンド格納領域にコマンドを格納(S402)
図柄判定結果指定	図柄判定結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納(S402)
変動パターン判定結果指定	変動パターン判定結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納(S402)

【図 16 - 9】

【図16-9】 (S161)



10

20

30

40

50

【図 16 - 10】

【図16-10】

アクティブ表示態様決定テーブル

可変表示結果	アクティブ表示態様の決定割合			
	段階1(白)	段階2(青)	段階3(緑)	段階4(赤)
大当り(確変/非確変:16R)	15	25	50	10
大当り(突確)	10	20	60	10
ハズレ(スパーリーチ)/小当り	30	40	30	0
上記以外	100	0	0	0

【図 16 - 11】

【図16-11】

(A) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 4 / アクティブ表示態様: 段階1(白))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様					決定割合		
		保留表示 番号4	保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	アクティブ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ(SR)/ 小当り
PT4-1-01	0	白	白	白	白	白	100	100	100

(B) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 4 / アクティブ表示態様: 段階2(青))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様					決定割合		
		保留表示 番号4	保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	アクティブ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ(SR)/ 小当り
PT4-2-01	0	青	青	青	青	青	10	5	15
PT4-2-02	1	白	白	白	白	青	35	40	10
PT4-2-03	1	白	白	白	青	青	25	30	20
PT4-2-04	1	白	白	青	青	青	20	20	25
PT4-2-05	1	白	青	青	青	青	10	5	30

(C) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 4 / アクティブ表示態様: 段階3(緑))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様					決定割合		
		保留表示 番号4	保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	アクティブ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ(SR)/ 小当り
PT4-3-01	0	緑	緑	緑	緑	緑	7	3	15
PT4-3-02	1	白	白	白	白	緑	9	8	5
PT4-3-03	1	白	白	白	緑	緑	8	5	5
PT4-3-04	1	白	白	緑	緑	緑	8	4	15
PT4-3-05	1	白	緑	緑	緑	緑	8	3	20
PT4-3-06	1	青	青	青	青	緑	6	12	5
PT4-3-07	1	青	青	青	緑	緑	5	11	5
PT4-3-08	1	青	青	緑	緑	緑	4	10	15
PT4-3-09	1	青	緑	緑	緑	緑	3	9	15
PT4-3-10	2	白	白	白	青	緑	11	10	0
PT4-3-11	2	白	白	青	青	緑	10	9	0
PT4-3-12	2	白	青	青	青	緑	8	9	0
PT4-3-13	2	白	青	青	緑	緑	7	4	0
PT4-3-14	2	白	青	緑	緑	緑	6	3	0

【図 16 - 12】

【図16-12】

(D) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 4 / アクティブ表示態様: 段階4(赤))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様					決定割合		
		保留表示 番号4	保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	アクティブ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ(SR)/ 小当り
PT4-4-01	0	赤	赤	赤	赤	赤	2	4	0
PT4-4-02	1	白	白	白	白	赤	4	4	0
PT4-4-03	1	白	白	白	赤	赤	3	4	0
PT4-4-04	1	白	白	赤	赤	赤	2	4	0
PT4-4-05	1	白	赤	赤	赤	赤	1	4	0
PT4-4-06	1	青	青	青	青	赤	4	4	0
PT4-4-07	1	青	青	青	赤	赤	3	4	0
PT4-4-08	1	青	青	赤	赤	赤	2	4	0
PT4-4-09	1	青	赤	赤	赤	赤	1	4	0
PT4-4-10	1	緑	緑	緑	緑	赤	4	4	0
PT4-4-11	1	緑	緑	緑	赤	赤	3	4	0
PT4-4-12	1	緑	緑	赤	赤	赤	2	4	0
PT4-4-13	1	緑	赤	赤	赤	赤	1	4	0
PT4-4-14	2	白	白	白	青	赤	5	3	0
PT4-4-15	2	白	白	青	青	赤	4	3	0
PT4-4-16	2	白	青	青	青	赤	3	3	0
PT4-4-17	2	白	白	青	赤	赤	2	3	0
PT4-4-18	2	白	青	青	赤	赤	2	3	0
PT4-4-19	2	白	青	赤	赤	赤	1	3	0
PT4-4-20	2	白	白	白	緑	赤	6	3	0
PT4-4-21	2	白	白	緑	緑	赤	6	3	0
PT4-4-22	2	白	緑	緑	緑	赤	5	3	0
PT4-4-23	2	白	白	緑	赤	赤	4	3	0
PT4-4-24	2	白	緑	緑	赤	赤	3	3	0
PT4-4-25	2	白	緑	赤	赤	赤	3	3	0
PT4-4-26	3	白	白	青	緑	赤	7	3	0
PT4-4-27	3	白	青	青	緑	赤	6	3	0
PT4-4-28	3	白	青	緑	緑	赤	6	3	0
PT4-4-29	3	白	青	緑	赤	赤	5	3	0

【図 16 - 13】

【図16-13】

(A) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 3 / アクティブ表示態様: 段階1(白))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	アクティブ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ(SR)/ 小当り
PT3-1-01	0	白	白	白	白	100	100	100

(B) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 3 / アクティブ表示態様: 段階2(青))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	アクティブ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ(SR)/ 小当り
PT3-2-01	0	青	青	青	青	15	20	25
PT3-2-02	1	白	白	白	青	35	30	15
PT3-2-03	1	白	白	青	青	30	30	25
PT3-2-04	1	白	青	青	青	20	20	35

(C) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 3 / アクティブ表示態様: 段階3(緑))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	アクティブ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ(SR)/ 小当り
PT3-3-01	0	緑	緑	緑	緑	10	10	19
PT3-3-02	1	白	白	白	緑	10	10	12
PT3-3-03	1	白	白	緑	緑	9	10	13
PT3-3-04	1	白	緑	緑	緑	8	10	14
PT3-3-05	1	青	青	青	緑	10	10	13
PT3-3-06	1	青	青	緑	緑	9	10	14
PT3-3-07	1	青	緑	緑	緑	8	10	15
PT3-3-08	2	白	白	青	緑	13	10	0
PT3-3-09	2	白	青	青	緑	12	10	0
PT3-3-10	2	白	青	緑	緑	11	10	0

10

20

30

40

50

【図 16 - 14】

【図16-14】

(D) 表示態様変化パターン決定テーブル (保留数: 3 / アタリ表示態様: 段階4 (赤))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	アタリ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ(SR)/ 小当り
PT3-4-01	0	赤	赤	赤	赤	8	12	0
PT3-4-02	1	白	白	白	赤	5	5	0
PT3-4-03	1	白	白	赤	赤	4	5	0
PT3-4-04	1	白	赤	赤	赤	3	5	0
PT3-4-05	1	青	青	青	赤	6	5	0
PT3-4-06	1	青	青	赤	赤	5	5	0
PT3-4-07	1	青	赤	赤	赤	4	5	0
PT3-4-08	1	緑	緑	緑	赤	6	5	0
PT3-4-09	1	緑	緑	赤	赤	5	5	0
PT3-4-10	1	緑	赤	赤	赤	4	5	0
PT3-4-11	2	白	白	青	赤	7	6	0
PT3-4-12	2	白	青	青	赤	6	6	0
PT3-4-13	2	白	青	赤	赤	6	6	0
PT3-4-14	2	白	白	緑	赤	8	6	0
PT3-4-15	2	白	緑	緑	赤	7	6	0
PT3-4-16	2	白	緑	赤	赤	6	6	0
PT3-4-17	3	白	青	緑	赤	10	7	0

【図 16 - 15】

【図16-15】

(A) 表示態様変化パターン決定テーブル (保留数: 2 / アタリ表示態様: 段階1 (白))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様			決定割合		
		保留表示 番号2	保留表示 番号1	アタリ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ(SR)/ 小当り
PT2-1-01	0	白	白	白	100	100	100

(B) 表示態様変化パターン決定テーブル (保留数: 2 / アタリ表示態様: 段階2 (青))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様			決定割合		
		保留表示 番号2	保留表示 番号1	アタリ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ(SR)/ 小当り
PT2-2-01	0	青	青	青	25	20	30
PT2-2-02	1	白	白	青	40	40	25
PT2-2-03	1	白	青	青	35	40	45

(C) 表示態様変化パターン決定テーブル (保留数: 2 / アタリ表示態様: 段階3 (緑))

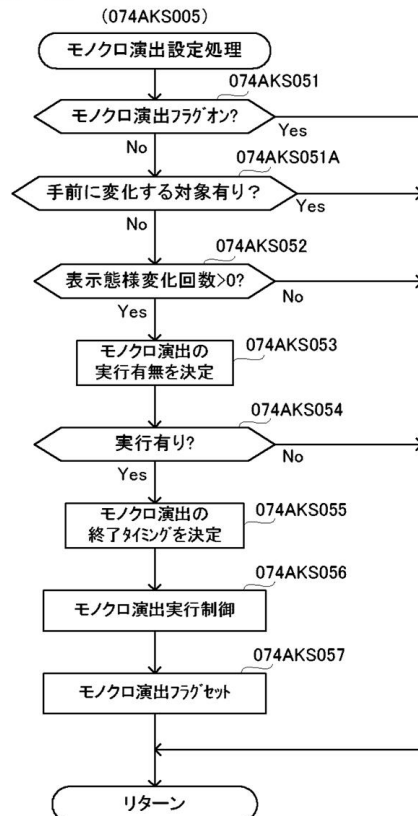
表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様			決定割合		
		保留表示 番号2	保留表示 番号1	アタリ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ(SR)/ 小当り
PT2-3-01	0	緑	緑	緑	20	20	30
PT2-3-02	1	白	白	緑	9	15	10
PT2-3-03	1	白	緑	緑	11	15	15
PT2-3-04	1	青	青	緑	12	15	20
PT2-3-05	1	青	緑	緑	13	15	25
PT2-3-06	2	白	青	緑	25	20	0

(D) 表示態様変化パターン決定テーブル (保留数: 2 / アタリ表示態様: 段階4 (赤))

表示態様 変化パターン	表示態様 変化回数	表示態様			決定割合		
		保留表示 番号2	保留表示 番号1	アタリ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)	ハズレ(SR)/ 小当り
PT2-4-01	0	赤	赤	赤	10	10	0
PT2-4-02	1	白	白	赤	10	10	0
PT2-4-03	1	白	赤	赤	9	10	0
PT2-4-04	1	青	赤	赤	8	10	0
PT2-4-05	1	青	赤	赤	10	10	0
PT2-4-06	1	緑	緑	赤	9	10	0
PT2-4-07	1	緑	赤	赤	8	10	0
PT2-4-08	2	白	青	赤	13	10	0
PT2-4-09	2	白	緑	赤	12	10	0
PT2-4-10	2	青	緑	赤	11	10	0

【図 16 - 16】

【図16-16】



【図 16 - 17】

【図16-17】

可変表示結果	モノクロ演出実行有無の決定割合	
	実行有り	実行なし
大当り(確変/非確変:16R)	70	30
大当り(突確)	60	40
ハズレ(スーパースリーチ)/小当り	50	50
上記以外	0	100

10

20

30

40

50

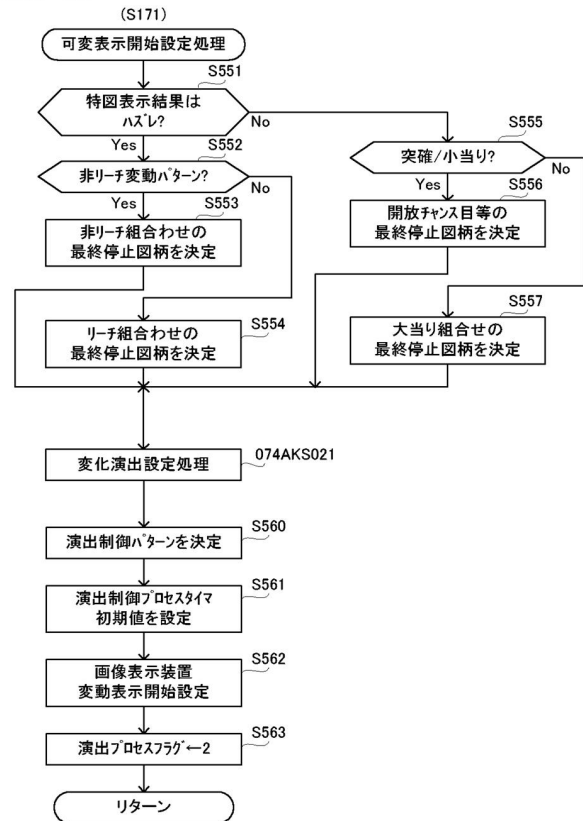
【図16-18】

【図16-18】

可変表示結果	終了タイミングの決定割合		
	タイミング1	タイミング2	タイミング3
大当り(確変/非確変:16R)	10	25	65
大当り(突確)	20	40	40
ハズレ(スーパーリーチ)/小当り	45	35	20
上記以外	0	0	0

【図16-19】

【図16-19】

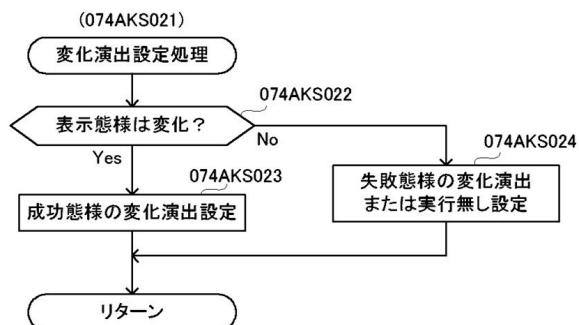


10

20

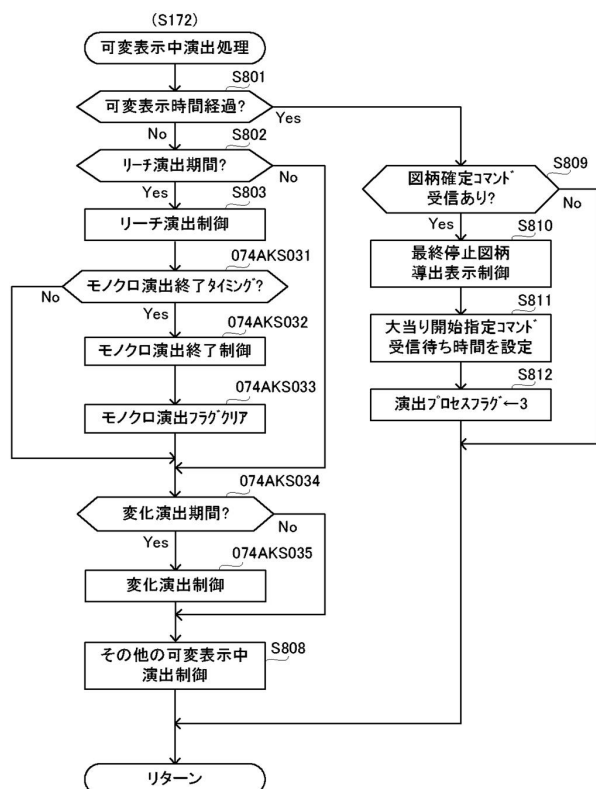
【図16-20】

【図16-20】



【図16-21】

【図16-21】



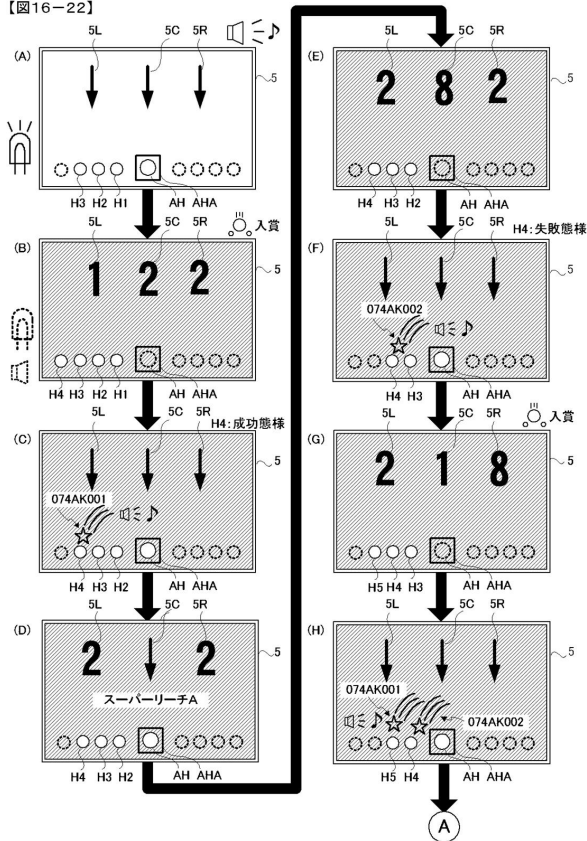
30

40

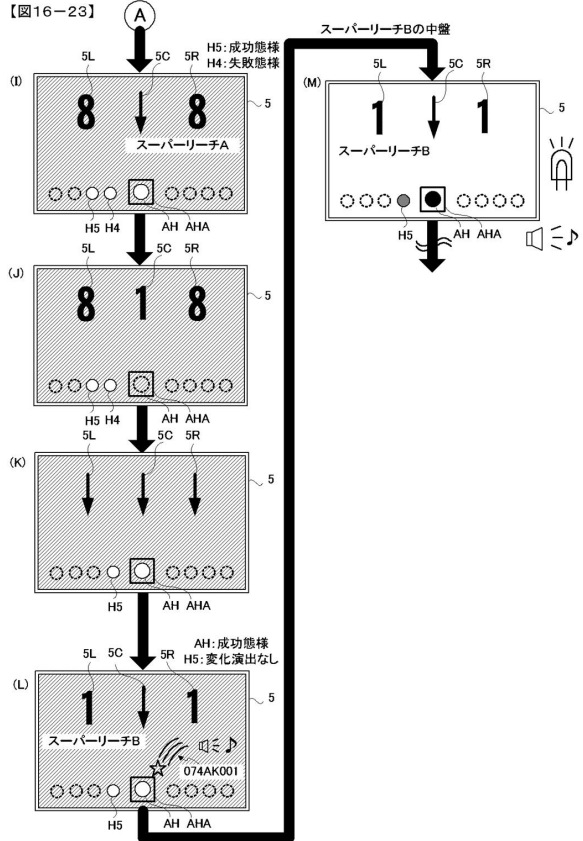
50

【図16-22】

【図16-22】

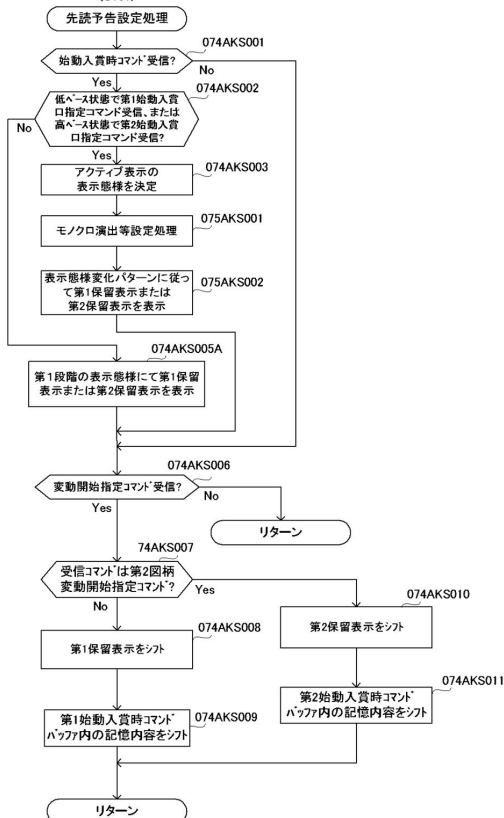


【図16-23】

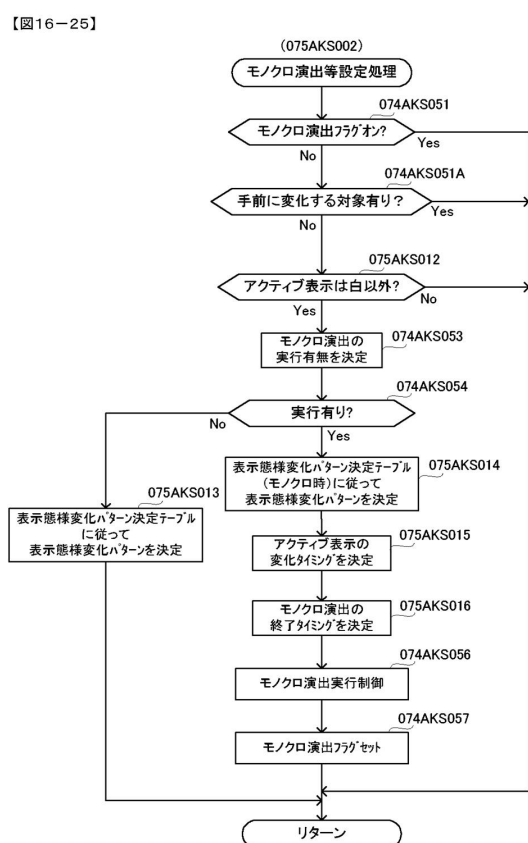


【図16-24】

【図16-24】 (S161)



【図16-25】



10

20

30

40

50

【図16-26】

【図16-26】

表示態様	保留数と表示態様変化パターン		
	保留数4	保留数3	保留数2
赤	PT4-4-02	PT3-4-02	PT2-4-02
緑	PT4-3-02	PT3-3-02	PT2-3-02
青	PT4-2-02	PT3-2-02	PT2-2-02

(B) アクティブ表示変化タイミング決定テーブル

アクティブ表示態様	変化タイミングの決定割合		
	タイミングA	タイミングB	タイミングC
段階4(赤)	10	40	50
段階3(緑)	20	50	30
段階2(青)	45	35	20

【図16-28】

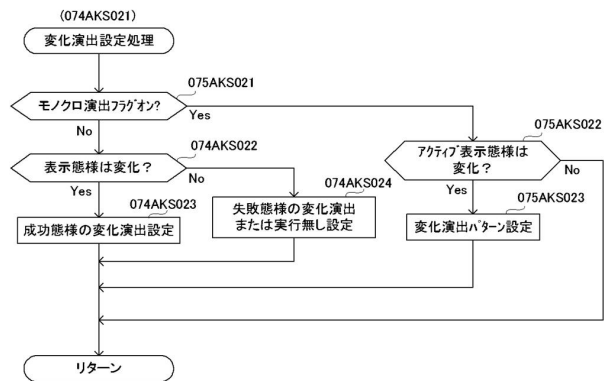
【図16-28】

変化パターン決定テーブル

変化演出パターン (変化タイミング)	変化タイミングと態様		
	タイミングA	タイミングB	タイミングC
パターン1(タイミングC)	失敗	失敗	成功
パターン2(タイミングB)	失敗	成功	-
パターン3(タイミングA)	成功	-	-

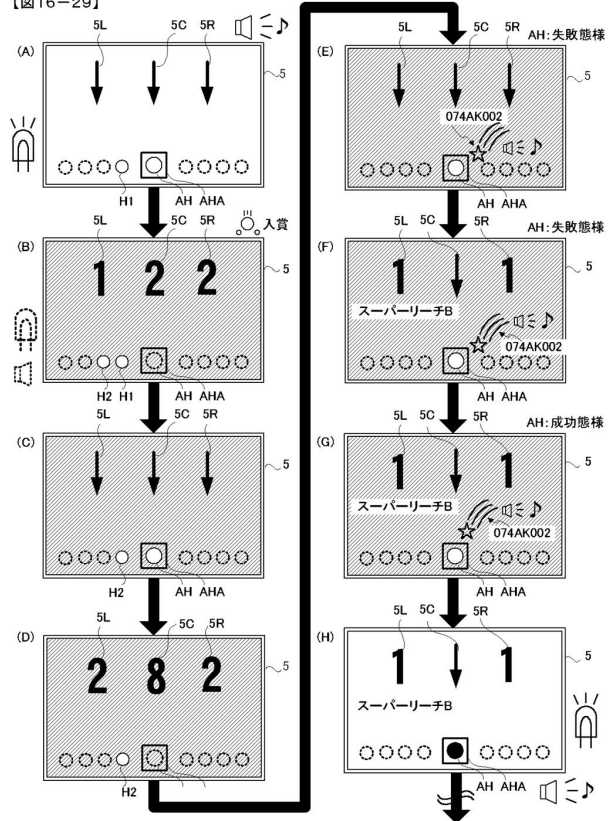
【図16-27】

【図16-27】



【図16-29】

【図16-29】



10

20

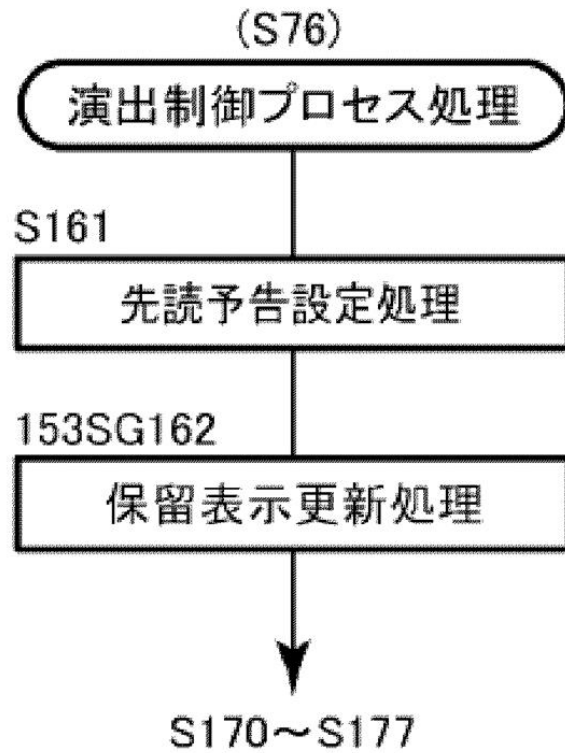
30

40

50

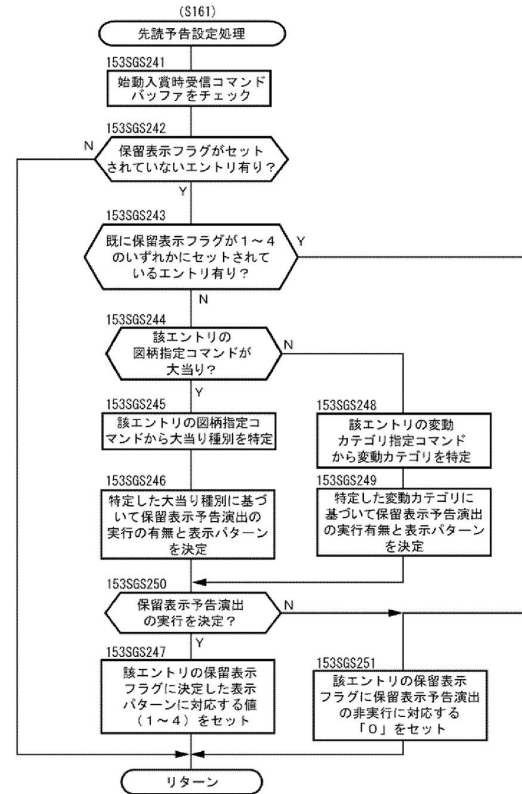
【図 16 - 30】

【図16-30】



【図 16 - 31】

【図16-31】



10

20

【図 16 - 32】

【図16-32】

(A) 表示パターン決定割合 (大当りの場合)

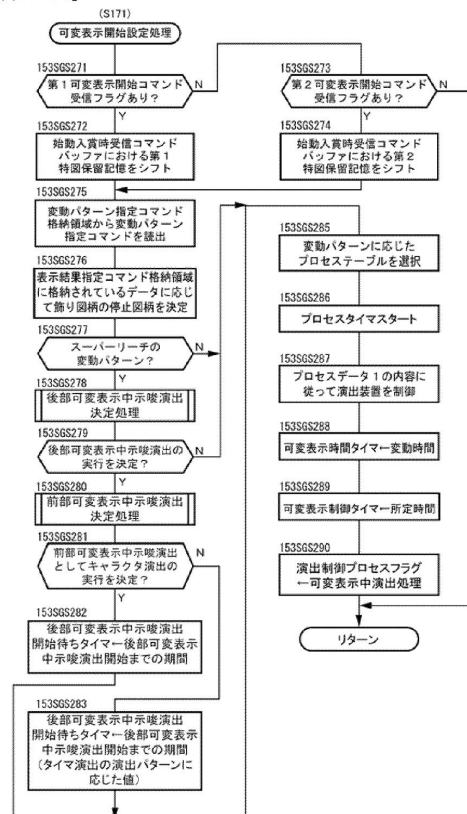
可変表示結果	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり			
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	表示パターンδ
大当り (大当りA)	5%	55%	20%	10%	10%
大当り (大当りB or C)	5%	20%	55%	10%	10%

(B) 表示パターン決定割合 (はずれ・小当りの場合)

可変表示結果及び 変動カテゴリ	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり			
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	表示パターンδ
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%	0%	0%
はずれ・小当り (その他)	75%	20%	5%	0%	0%
はずれ (Sリーチ)	55%	25%	10%	5%	5%

【図 16 - 33】

【図16-33】



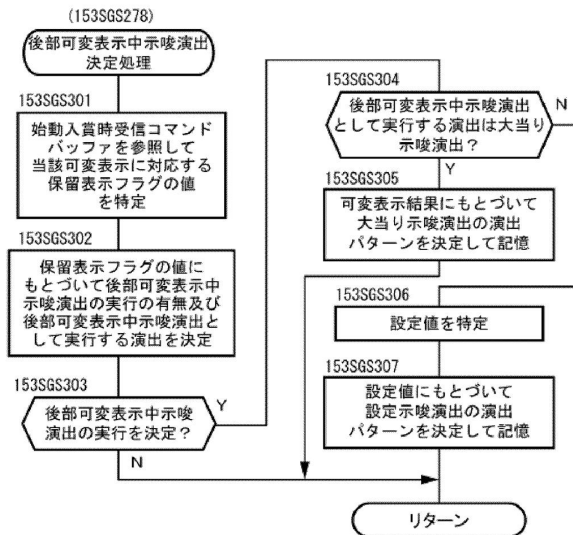
30

40

50

【図 16 - 34】

【図16-34】



【図 16 - 35】

【図16-35】

(A) 後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び
後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合

保留表示フラグ の値	非実行	大当り 示唆演出	設定示唆演出
0	90%	10%	0%
1 or 2 (表示パターンα or 表示パターンβ)	50%	50%	0%
3 (表示パターンγ)	30%	35%	35%
4 (表示パターンδ)	0%	30%	70%

(B) 大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターン

演出	演出パターン	内容
大当り示唆演出	パターンAS-1	大当り示唆(期待度:低)
	パターンAS-2	大当り示唆(期待度:中)
	パターンAS-3	大当り示唆(期待度:高)
設定示唆演出	パターンSS-1	奇数設定値示唆
	パターンSS-2	偶数設定値示唆
	パターンSS-3	奇数寄りの中間設定値以上
	パターンSS-4	偶数寄りの中間設定値以上
	パターンSS-5	最高設定値示唆

10

【図 16 - 36】

【図16-36】

大当り示唆演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンAS-1	パターンAS-2	パターンAS-3
大当り	10%	30%	60%
はずれ	75%	20%	5%

【図 16 - 37】

【図16-37】

設定示唆演出の演出パターン決定割合

演出パターン	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
パターンSS-1	60%	25%	50%	20%	20%	30%
パターンSS-2	25%	60%	20%	50%	30%	20%
パターンSS-3	9%	6%	20%	10%	30%	15%
パターンSS-4	6%	9%	10%	20%	20%	30%
パターンSS-5	0%	0%	0%	0%	0%	5%

20

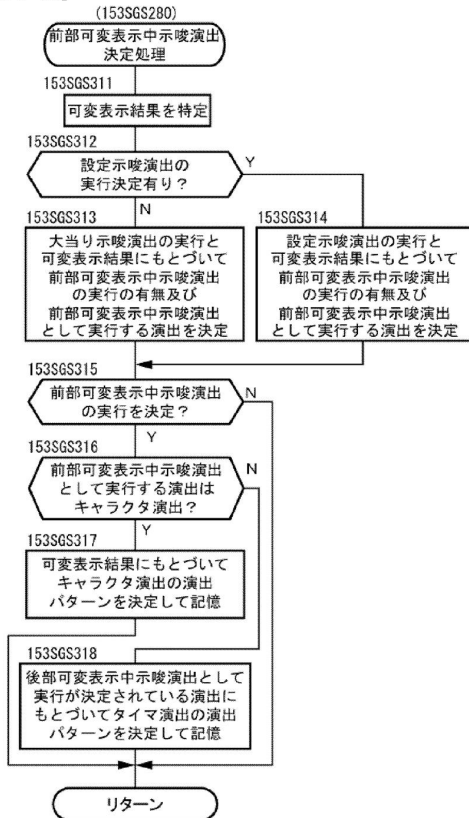
30

40

50

【図 16 - 38】

【図16-38】



【図 16 - 39】

【図16-39】

(A) 前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び
前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合
(大当り示唆演出の実行が決定されている場合)

可変表示結果	非実行	キャラクタ 演出	タイマ 演出
大当り	40%	30%	30%
はずれ	70%	25%	5%

(B) 前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び
前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合
(設定示唆演出の実行が決定されている場合)

可変表示結果	非実行	キャラクタ 演出	タイマ 演出
大当り	30%	0%	70%
はずれ	80%	0%	20%

(C) キャラクタ演出とタイマ演出の演出パターン

演出	演出パターン	内容
キャラクタ演出	パターンCS-1	大当り示唆(期待度:低)
	パターンCS-2	大当り示唆(期待度:中)
タイマ演出	パターンTS-1	大当り示唆(期待度:高)、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間示唆
	パターンTS-2	大当り示唆(期待度:高)、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間示唆

(D)

前部可変表示中示唆演出 として実行する演出	前部可変表示中示唆演出 としての大当り期待度	後部可変表示中示唆演出として 設定示唆演出が実行される割合
キャラクタ演出	低	低
タイマ演出	高	高

【図 16 - 40】

【図16-40】

(A) キャラクタ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンCS-1	パターンCS-2
大当り	20%	80%
はずれ	80%	20%

(B) タイマ演出の演出パターン決定割合

実行が決定されている 後部可変表示中示唆 演出	パターンTS-1	パターンTS-2
大当り示唆演出	80%	20%
設定示唆演出	20%	80%

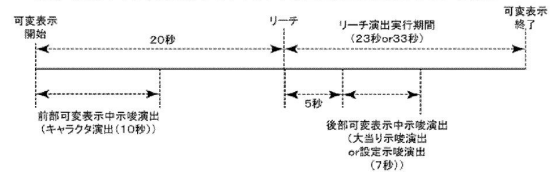
(C) タイマ演出の各演出パターンの内容

演出パターン	演出期間	表示キャラクタ
パターンTS-1	25秒	キャラクタX
パターンTS-2	30秒	キャラクタY

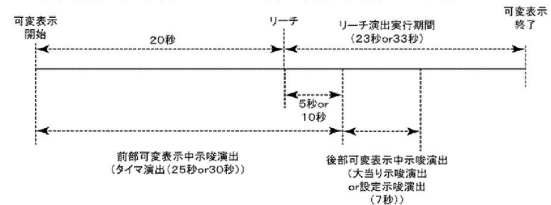
【図 16 - 41】

【図16-41】

(A) スーパーリーチの可変表示における演出実行期間
(前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行が決定されている場合)



(B) スーパーリーチの可変表示における演出実行期間
(前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行が決定されている場合)



10

20

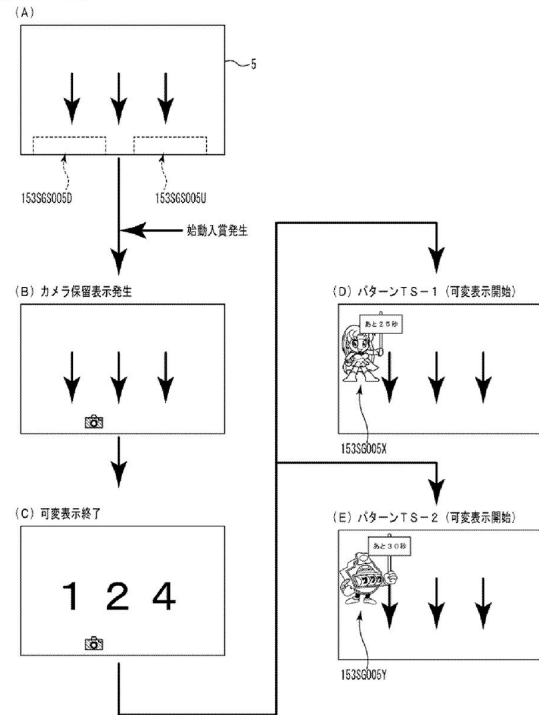
30

40

50

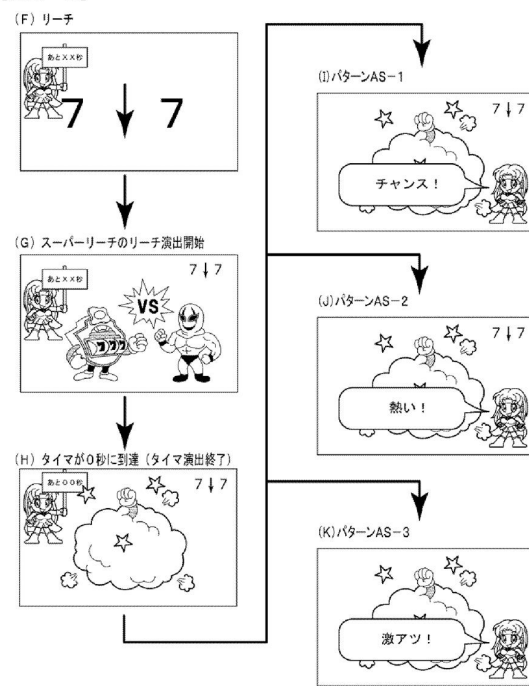
【図16-42】

【図16-42】



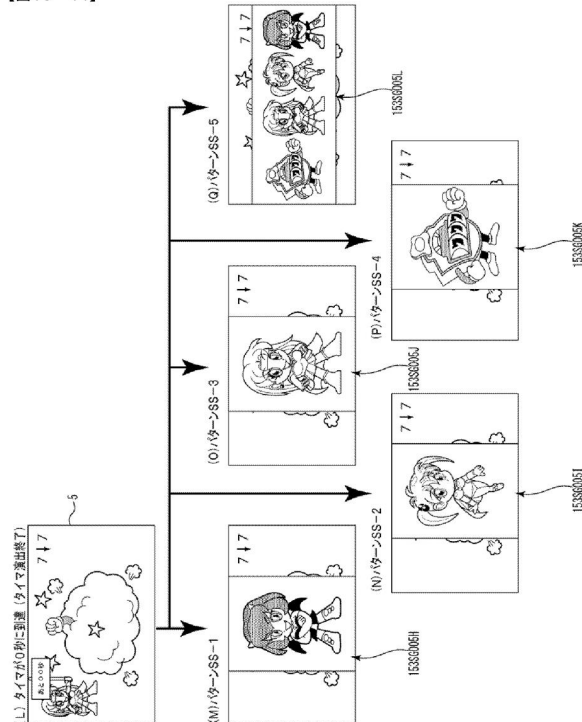
【図16-43】

【図16-43】



【図16-44】

【図16-44】



【図16-45】

【図16-45】

前部可変表示中示唆演出として実行する演出	前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合	後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合
キャラクタ演出	高	低
タイム演出	低	高

10

20

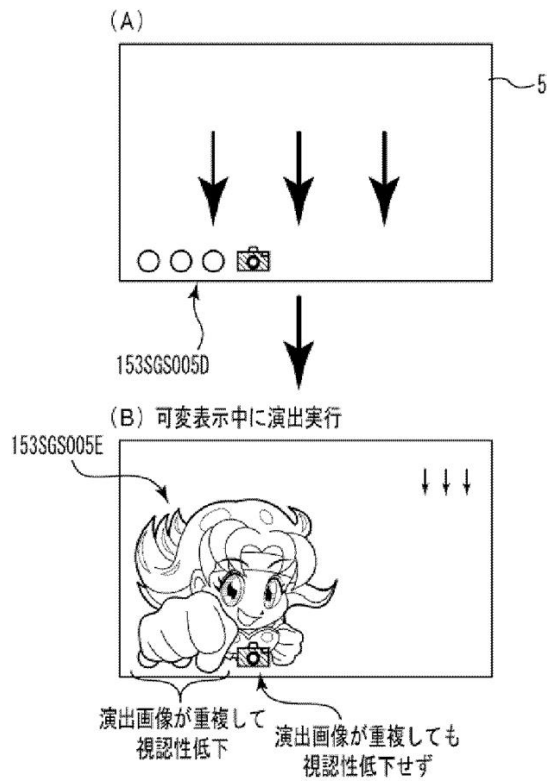
30

40

50

【図 16 - 46】

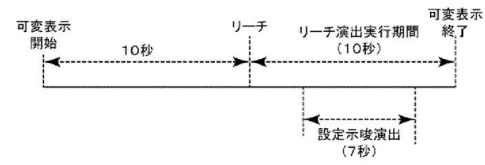
【図16-46】



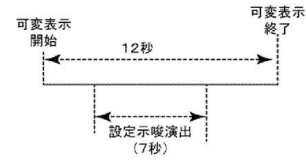
【図 16 - 47】

【図16-47】

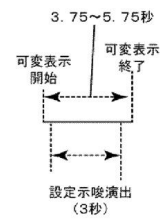
(A) ノーマルリーチの可変表示における演出実行期間



(B) 非リーチ（短縮なし）の可変表示における演出実行期間



(C) 短縮非リーチの可変表示における演出実行期間



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 0 7 7 3 1 3 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 0 2 9 8 2 2 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 0 3 6 4 7 0 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 0 4 3 0 9 9 (J P , A)
特許第 6 9 4 4 9 1 8 (J P , B 2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2
A 6 3 F 5 / 0 4