(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6731445号
(P6731445)
(45)発行日　令和2年7月29日(2020.7.29)　(24)登録日　令和2年7月8日(2020.7.8)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 333Z

請求項の数 1　(全 141 頁)

(21)出願番号　特願2018-102953(P2018-102953)
(22)出願日　平成30年5月30日(2018.5.30)
(65)公開番号　特開2019-205692(P2019-205692A)
(43)公開日　令和1年12月5日(2019.12.5)
審査請求日　令和1年6月27日(2019.6.27)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　井上　昌宏

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】
遊技媒体が遊技領域を移動可能で、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
可変表示の表示結果として前記特定表示結果とは異なる特殊表示結果が導出表示されたときに、前記有利状態とは異なる特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、
可変表示の表示結果を決定するための判定値を用いて、可変表示の表示結果を決定する表示結果決定手段と、
前記遊技領域内の特定経路に向かう方向に前記遊技媒体の発射を促進させる発射促進報知手段と、
を備え、
前記判定値に、可変表示の表示結果として前記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と、可変表示の表示結果として前記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と、が含まれ、
前記特定判定値の数が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、
第２識別情報の可変表示に対応する前記判定値のうち前記特殊判定値の数は、いずれの設定値でも共通であり、

第１識別情報の可変表示に対応する前記判定値と第２識別情報の可変表示に対応する前記判定値とで、前記特殊判定値の数が異なり、
前記特殊状態制御手段は、複数種類の前記特殊状態に制御可能であり、
前記特殊状態の種類を決定するための特殊種類判定値を用いて、前記特殊状態の種類を決定する特殊種類決定手段をさらに備え、
前記特殊種類判定値の数は、いずれの設定値でも共通であり、
前記発射促進報知手段は、第１発射促進報知と、該第１発射促進報知よりも視認性の低い第２発射促進報知と、を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。
【０００３】
なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。
【０００４】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当りが発生すると、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り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば１６ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。
【０００５】
そのような遊技機において、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が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊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を用いて、可変表示の表示結果を決定するように構成されたものがある。例えば、特許文献１には、高確率状態と低確率状態とで小当り確率が同じであることが記載されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００６】
【特許文献１】特開２０１７－１４８１２７号公報（段落０４６０、図４２）
【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】
【０００７】
しかし、特許文献１に記載された遊技機では、特定判定値の数が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成した場合に、設定値によって特殊判定値の数が変化してしまうと、異なる設定値の間で遊技性能の差が顕著になりすぎて、適切な遊技性を実現することができない。他方で、第１識別情報の可変表示を行う場合と第２識別情報の可変表示を行う場合とで特殊判定値の数が共通であると、遊技性が単調となってしまう。
【０００８】
そこで、本発明は、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遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００９】
（手段Ａ）本発明による遊技機は、遊技媒体が遊技領域を移動可能で、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、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が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、可変表示の表示結果を決定するための判定値を用いて、可変表示の表示結果を決定する表示結果決定手段と、遊技領域内の特定経路に向かう方向に遊技媒体の発射を促進させる発射促進報知手段と、を備え、判定値に、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と、が含まれ、特定判定値の数が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、第２識別情報の可変表示に対応する前記判定値のうち前記特殊判定値の数は、いずれの設定値でも共通であり、第１識別情報の可変表示に対応する前記判定値と第２識別情報の可変表示に対応する前記判定値とで、前記特殊判定値の数が異なり、前記特殊状態制御手段は、複数種類の前記特殊状態に制御可能であり、前記特殊状態の種類を決定するための特殊種類判定値を用いて、前記特殊状態の種類を決定する特殊種類決定手段をさらに備え、前記特殊種類判定値の数は、いずれの設定値でも共通であり、発射促進報知手段は、第１発射促進報知と、該第１発射促進報知よりも視認性の低い第２発射促進報知と、を実行可能である、ことを特徴とする。
（手段１）また、他の遊技機として、第１識別情報の可変表示および第２識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、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におけるステップＳ１１５Ａ～Ｓ１１８Ａ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Ｓ１１９Ａ～Ｓ１２１Ａを実行する部分）と、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する表示結果決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０２６ＩＷＳ５９Ａ，Ｓ６４Ａ，Ｓ５９Ｂ，Ｓ６４Ｂを実行する部分）とを備え、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれ、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２１ＴＭ４５３０～Ｓ２１ＴＭ４６２０を実行する部分）を備

え、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、第１識別情報の可変表示に対応する判定値と第２識別情報の可変表示に対応する判定値とで、特殊判定値の数が異なる（図９－１および図９－２参照）ことを特徴としてもよい。そのような構成によれば、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。

【００１０】

（手段２）手段１において、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におけるステップ０２６ＩＷＳ２２０７Ａ，Ｓ２２１２Ａ，Ｓ２２０７Ｂ，Ｓ２２１２Ｂを実行する部分）を備え、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は、全ての設定値の特定状態に対応する判定値に含まれる（図９－１および図９－２参照）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。

【００１１】

（手段３）手段２において、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行可能（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）な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における第１特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ａ）のステップＳ１１０Ａ～Ｓ１１３Ａおよび第２特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ｂ）のステップＳ１１０Ａ～Ｓ１１３Ａに相当する処理を実行する部分）を備え、第２識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数は、第１識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数よりも多く、特定状態中の第２識別情報の可変表示に対応する判定値には、所定判定値が含まれる（図９－１および図９－２参照）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。

【００１２】

（手段４）手段３において、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、小当り図柄）となる頻度を高めた特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能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０２６ＩＷＳ２２０８Ａ，Ｓ２２１３Ａ，Ｓ２２１４Ａ，Ｓ２２１９Ａ，Ｓ２２２０Ａ，Ｓ２２０８Ｂ，Ｓ２２１３Ｂ，Ｓ２２１４Ｂ，Ｓ２２１９Ｂ，Ｓ２２２０Ｂを実行する部分）と、特別状態に制御され、所定表示結果が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図９－４６に示す設定値示唆演出）を実行可能な設定値示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０２６ＩＷＳ９２８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０２６ＩＷＳ９３０および可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を実行する部分）と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、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。

【００１３】

（手段５）手段４において、特別状態制御手段は、特別状態として、第１特別状態（例えば、第１ＫＴ状態）と該第１特別状態よりも有利度が高い第２特別状態（例えば、第２ＫＴ状態）とに制御可能であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第２特別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。

【００１４】

（手段６）手段４または手段５において、特別状態の有利度に対応した特別示唆演出（例えば、図９－４７に示す小当りＲＵＳＨ継続示唆演出）を実行可能な特別示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０２６ＩＷＳ９２８で選択した小当りＲＵＳＨ継続示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ０２６ＩＷＳ９３０および可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）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。

【００１５】

（手段７）手段１から手段６のうちのいずれかにおいて、特殊状態制御手段は、複数種類の特殊状態（例えば、小当りＡ～Ｃ）に制御可能であり、特殊状態の種類を決定するための特殊種類判定値（例えば、小当り種別判定値）を用いて、特殊状態の種類を決定する特殊種類決定手段（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０２６ＩＷＳ６７Ａ，Ｓ６７Ｂを実行する部分）を備え、特殊種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図９－４参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、より適切な遊技性を実現することができる。

【００１６】

（手段８）手段１から手段７のうちのいずれかにおいて、有利状態制御手段は、複数種類の有利状態（例えば、１６Ｒ確変大当り、９Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、６Ｒ通常大当り、２Ｒ確変大当り、２Ｒ通常大当り）に制御可能であり、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有利種類決定手段（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０２６ＩＷＳ６２Ａ，Ｓ６２Ｂを実行する部分）を備え、有利種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図９－３参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、より適切な遊技性を実現することができる。

【００１７】

（手段９）手段１から手段８のうちのいずれかにおいて、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可変表示態様決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における第１変動パターン設定処理（ステップＳ１１１Ａ）のステップ０２６ＩＷＳ１７０３Ａおよび第２変動パターン設定処理のステップ０２６ＩＷＳ１７０３Ａに相当する処理を実行する部分）を備え、可変表示態様判定値の数は、設定値によらず共通である（図９－８参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、より適切な遊技性を実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】第１特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－１】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図８－２】払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。

【図８－３】パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図８－４】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

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

【図８－６】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－７】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－８】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－９】セキュリティ信号の出力期間を示すタイミング図である。

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

【図８－１１】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－１２】（１）は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、（２）は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。
【図９－１】設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。
【図９－２】設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。
【図９－３】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図９－４】小当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図９－５】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。
【図９－６】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。
【図９－７】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。
【図９－８】小当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９－９】ＫＴ状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。
【図９－１０】ＫＴ状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。
【図９－１１】ＫＴ状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。
【図９－１２】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図９－１３】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図９－１４】第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図９－１５】第１変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図９－１６】第１特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図９－１７】第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図９－１８】第１ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。
【図９－１９】第１大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図９－２０】第１大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図９－２１】第１小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図９－２２】第２特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図９－２３】第２特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図９－２４】第２ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。
【図９－２５】第２大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図９－２６】第２大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図９－２７】第２小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図９－２８】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。
【図９－２９】外部出力信号を説明するための説明図である。
【図９－３０】大当り信号１および大当り信号２の出力タイミングを説明するための説明図である。
【図９－３１】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－３２】普通図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図９－３３】普通図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図９－３４】普通電動役物開放前処理を示すフローチャートである。
【図９－３５】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図９－３６】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図９－３７】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図９－３８】デモ表示制御処理を示すフローチャートである。
【図９－３９】デモ表示制御処理を示すフローチャートである。
【図９－４０】可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。
【図９－４１】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図９－４２】設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。
【図９－４３】小当りＲＵＳＨ継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。

【図９－４４】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図９－４５】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図９－４６】設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
【図９－４７】小当り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９－４８】右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１９】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【００２０】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００２１】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置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。
【００２２】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【００２３】
なお、第１特別図柄表示装置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。
【００２４】
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）。
【００２５】
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。

【００２６】

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。

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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。

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】
通過ゲート４１の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する大入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特別可変入賞球装置７は、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂに特定表示結果（大当り図柄）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。

【００３６】
特別可変入賞球装置７の下方には、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装置１７と、第２始動入賞口を有する可変入賞球装置６Ｂとが設けられており、図１に示すように、左側に特殊可変入賞球装置１７が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置６Ｂが配置されている。これら特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂは、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する特殊入賞口や第２始動入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特殊可変入賞球装置１７は、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂに所定表示結果（小当り図柄）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置６Ｂは、普通図柄表示器２０に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第２始動入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【００３７】
なお、本例では、特別可変入賞球装置７と特殊可変入賞球装置１７と可変入賞球装置６Ｂとは、同様の構造を有するように形成されている。また、図１に示すように、特別可変入賞球装置７は底面部材が左上から右下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特別可変入賞球装置７上に落下した遊技球は、特別可変入賞球装置７が閉状態であれば特別可変入賞球装置７上を左上から右下に向けて移動して行き、その下の可変入賞球装置６Ｂ上に落下する。

【００３８】
また、本例では、可変入賞球装置６Ｂと比較して特殊可変入賞球装置１７の方が若干大きい。また、図１に示すように、特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂは底面部材が右上から左下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特殊可変入賞球装置１７や可変入賞球装置６Ｂ上の遊技球は、特殊可変入賞球装置１７や可変入賞球装置６Ｂが閉状態であれば特殊可変入賞球装置１７や可変入賞球装置６Ｂ上を右上から左下に向けて移動して行く。また、図１に示すように、特殊可変入賞球装置１７と可変入賞球装置６Ｂとは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置７に入賞することなく可変入賞球装置６Ｂ上に落下した遊技球は、可変入賞球装置６Ｂの底面部材が後退移動されて第２始動入賞口が開状態となっていれば、遊技球は第２始動入賞口に入賞し、特殊可変入賞球装置１７の方には遊技球は流れて行かない。一方、第２始動入賞口が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置６Ｂの底面部材の上を移動して特殊可変入賞球装置１７の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置１７の底面部材が後退移動されて特殊入賞口が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口に入賞する。さらに、特殊入賞口も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置１７の底面部材の上を移動して、そのままアウト口の方へ落下することになる。

【００３９】

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

【００４０】

なお、本例では、図１に示すように、特殊可変入賞球装置１７が左側に配置され、可変入賞球装置６Ｂが右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂの底面部材が右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面部材が後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置６Ｂの方から特殊可変入賞球装置１７の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置６Ｂの方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置１７の方が下流側に設けられているといえる。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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。

【００４５】

なお、このパチンコ遊技機１では、通過ゲート４１、特別可変入賞球装置７（大入賞口）、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）、および特殊可変入賞球装置１７（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中やＫＴ状態（いわゆる小当りタイム）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。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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。

【００５２】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の枠ＬＥＤ９が設けられている。

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、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。

【００５６】

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

れる。
【００５７】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図２参照）により検出される。
【００５８】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【００５９】
（遊技の進行の概略）
このパチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って発射操作（いわゆる左打ち操作）を行うのが有利である。パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、左打ち操作を行い、入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。
【００６０】
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。
【００６１】
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。
【００６２】
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。
【００６３】
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。
【００６４】
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。
【００６５】
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）、ＫＴ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。

【００６６】

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ＫＴ状態、高ベース状態に制御されることがある。

【００６７】

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。

【００６８】

ＫＴ状態では、通常状態よりも小当りになりやすいＫＴ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。

【００６９】

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。

【００７０】

確変状態やＫＴ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。

【００７１】

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、ＫＴ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。

【００７２】

大当り遊技を終了し、遊技状態が確変状態やＫＴ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。

【００７３】

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）。

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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）。

【００７９】

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。

【００８０】

（演出の進行など）

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

【００８１】

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

【００８２】

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。

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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。

【００８６】

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

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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）。

【００９２】

（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。

【００９３】

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

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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。

【００９９】
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。
【０１００】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、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。
【０１０１】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【０１０２】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【０１０３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【０１０４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【０１０５】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【０１０６】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、枠ＬＥＤ９および右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ＬＥＤ信号（ＬＥＤの点灯／消灯態様を指定する信号）をＬＥＤ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【０１０７】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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。

【０１１３】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１１４】

（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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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

【０１１７】

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。

【０１１８】

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）、ＲＡＭ

１０２（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）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【０１１９】

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

【０１２０】

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、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号

を受信して割込み要求を受け付けると、図４のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０１２５】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５Ａ）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に第１特別図柄プロセス処理を実行することにより、第１特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５Ｂ）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に第２特別図柄プロセス処理を実行することにより、第２特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。なお、このパチンコ遊技機１では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

【０１２６】

第１特別図柄プロセス処理および第２特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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）。

【０１３０】

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には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、第１保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば第１特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１３１】

Ｓ１０１にて第１始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた第１特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０Ａ～Ｓ１２１Ａの処理のいずれかを選択して実行する。なお、第１特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０Ａ～Ｓ１２１Ａ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【０１３２】

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

【０１３３】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【０１３４】

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

【０１３５】

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。

【０１３６】

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

【０１３７】

なお、本例では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第１特別図柄変動処理（ステップＳ１１２Ａ）に移行して第１特別図柄の変動表示中であるときに、第２特別図柄の変動表示において小当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１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、小当り遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第２特図プロセスフラグの値が第２小当り開放前処理～第２小当り終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当り遊技中であれば、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当り遊技中でなければ、第１特図プロセスフラグの値を次の第１特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第２特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中では第１特別図柄の変動表示を中断し、その小当り遊技の終了後に第１特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかぎらず、例えば、第２特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中は、第１特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理を中断（タイマの更新を中断）するように構成してもよい。

【０１３８】

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ＫＴ状態（第１ＫＴ状態、第２ＫＴ状態）よりも短くすることが望ましい。この場合、例えば、通常状態では小当りエンディング期間が０．５秒であるのに対して、ＫＴ状態では小当りエンディング期間が３秒であるように構成してもよい。

【０１３９】

また、上記のように構成する場合、例えば、第１ＫＴ状態では、小当り制御において実質的に遊技球が入賞困難であり特に演出を行わないので、第２ＫＴ状態に比べて小当りエンディング期間を短くするように構成してもよい。一方、第２ＫＴ状態では、小当り制御において遊技球が入賞容易であり小当り制御を強調する演出を実行するので、第１ＫＴ状態に比べて小当りエンディング期間を長くするように構成してもよい。この場合、例えば、第１ＫＴ状態では小当りエンディング期間が０．５秒であるのに対して、第２ＫＴ状態では小当りエンディング期間が３秒であるように構成してもよい。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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

“９”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、第１特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、確変状態やＫＴ状態、高ベース状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。第１特図プロセスフラグの値が更新されると、第１特別図柄停止処理は終了する。

【０１４２】

ステップＳ１１４Ａの第１ゲート通過待ち処理は、第４特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この第１ゲート通過待ち処理では、通過ゲート４１への遊技球の通過を待機する制御を行う。通過ゲート４１への遊技球の通過を検知したときには第１特図プロセスフラグの値が“５”に更新される。

【０１４３】

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

【０１４４】

ステップＳ１１６Ａの第１大当り開放中処理は、第１特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この第１大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第１カウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、第１特図プロセスフラグの値が“７”に更新し、第１大当り開放中処理を終了する。

【０１４５】

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

【０１４６】

ステップＳ１１８Ａの第１大当り終了処理は、第１特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この第１大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御やＫＴ制御、高ベース制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、第１特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、第１大当り終了処理は終了する。

【０１４７】

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

【０１４８】
ステップＳ１２０Ａの第１小当り開放中処理は、第１特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この第１小当り開放中処理には、特殊入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、特殊入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。特殊入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、第１特図プロセスフラグの値が“１１”に更新され、第１小当り開放中処理は終了する。
【０１４９】
ステップＳ１２１Ａの第１小当り終了処理は、第１特図プロセスフラグの値が“１１”のときに実行される。この第１小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、第１特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、第１小当り終了処理は終了する。
【０１５０】
なお、第２特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ｂ）において実行される処理は、第１特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ａ）において実行される処理と同様である。すなわち、図５で説明した第１特別図柄プロセス処理において、「第１」を「第２」と読み替えれば、第２特別図柄プロセス処理が説明されることになる。また、第２特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ｂ）の第１始動入賞判定処理で抽出された各乱数値は、保留情報としてＲＡＭ１０２に設けられた第２保留記憶バッファに記憶される。
【０１５１】
なお、本例では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第２特別図柄変動処理に移行して第２特別図柄の変動表示中であるときに、第１特別図柄の変動表示において小当りとなり小当り遊技に制御される場合もある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、小当り遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第１特図プロセスフラグの値が第１小当り開放前処理～第１小当り終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当り遊技中であれば、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当り遊技中でなければ、第２特図プロセスフラグの値を次の第２特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第１特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中では第２特別図柄の変動表示を中断し、その小当り遊技の終了後に第２特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかぎらず、例えば、第１特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中は、第２特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理を中断（タイマの更新を中断）するように構成してもよい。
【０１５２】
なお、第２特別図柄の変動表示にもとづく小当り制御に関しても、遊技状態によって小当りファンファーレ期間や小当りエンディング期間の長さを異ならせるように構成してもよい。
【０１５３】
（演出制御基板１２の主要な動作）
次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図６のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置

に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１５４】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

図７は、演出制御プロセス処理として、図６のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図７に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設

定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信

待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

（基本説明の変形例）

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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）。

【０１７２】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合

せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【０１７３】

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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

［特徴部２１ＴＭに関する説明］

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

また、主基板１１には、図８－３に示すように、パチンコ遊技機１の背面側から視認可能な表示モニタ２１ＴＭ０２９が設けられており、該表示モニタ２１ＴＭ０２９に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ２１ＴＭ０２９の左側方には表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０が設けられており、該表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０の操作によって表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

【０１８０】

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。

【０１８１】

また、図８－１に示す主基板１１は、図８－３に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース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８－１参照）が設けられている。主基板１１は、遊技機用枠３を開放していない状態では視認できないので、主基板１１を視認する際の正面とは、遊技機用枠３を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機１の正面とは異なる。ただし、主基板１１を視認する際の正面とパチンコ遊技機１の正面とが共通するようにしてもよい。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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、後述する初期化処理（ＲＡＭクリア）が実行される。同じ電源基板上において、電源スイッチ２１ＴＭ０５５とクリアスイッ

チ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２を近くに配置することで、電源投入操作及び初期化操作を行い易いようにしている。

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

球切れスイッチ２１ＴＭ１８７、満タンスイッチ２１ＴＭ０４８および払出個数カウントスイッチ２１ＴＭ３０１からの検出信号は、中継基板２１ＴＭ０７２を介して払出制御基板２１ＴＭ０３７のＩ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ｆに入力される。なお、この実施の形態では、払出個数カウントスイッチ２１ＴＭ３０１からの検出信号は、払出制御用マイク

ロコンピュータ２１ＴＭ３７０に入力されたあと、Ｉ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ａおよび出力回路２１ＴＭ３７３Ｂを介して主基板１１に出力される。

【０１９０】

また、払出制御基板２１ＴＭ０３７には、図８－２に示すように、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠３の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤２の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠３ａの開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づいて、各種の異常（エラー）の発生を判定する機能も備えている。なお、遊技機用枠３の開放が検知されたときの検知信号と、ガラス扉枠３ａの開放が検知されたときの検出信号とは、異なる端子に入力されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技機用枠３の開放状態と、ガラス扉枠３ａの開放状態とを、区別して認識可能となっている。

【０１９１】

また、払出モータ位置センサ２１ＴＭ２９５からの検出信号は、中継基板２１ＴＭ０７２を介して払出制御基板２１ＴＭ０３７のＩ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ｅに入力される。払出モータ位置センサ２１ＴＭ２９５は、払出モータ２１ＴＭ２８９の回転位置を検出するための発光素子（ＬＥＤ）と受光素子とによるセンサであり、遊技球が詰まったこと、すなわちいわゆる球噛みを検出するために用いられる。払出制御基板２１ＴＭ０３７に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、球切れスイッチ２１ＴＭ１８７からの検出信号が球切れ状態を示していたり、満タンスイッチ２１ＴＭ０４８からの検出信号が満タン状態を示していると、球払出処理を停止する。

【０１９２】

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

【０１９３】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とシリアル通信で信号を入出力（送受信）するためのシリアル通信回路２１ＴＭ３８０が内蔵されている。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０とは、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５，２１ＴＭ３８０を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の接続確認を行うために、一定の間隔（例えば１秒）で信号（賞球要求信号、受信ＡＣＫ信号）をやり取り（送受信）している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５を介して、一定の間隔で接続確認を行うための信号（この実施の形態における賞球要求信号）を送信し、 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号（受信ＡＣＫ信号）を遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。この実施の形態では、賞球要求信号や受信ＡＣＫ信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信ＡＣＫ信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間で特定のデータをやり取りするように構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信する。そして、 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信ＡＣＫ信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信ＡＣＫ信号を遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。また、所定のエラー（球貸し、満タン、球切れなどのエラー）が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信ＡＣＫ信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信ＡＣＫ信号を遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。

【０１９４】

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８－２では記載省略されている。

【０１９５】

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

【０１９６】

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８－３では記載省略されている。

【０１９７】

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

【０１９８】

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、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されたことを示す球貸スイッチ信号および返却スイッチ２１ＴＭ０６３が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット２１ＴＭ０５０からインタフェース基板２１ＴＭ０６６には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット２１ＴＭ０５０と払出制御基板２１ＴＭ０３７の間では、接続信号（ＶＬ信号）、ユニット操作信号（ＢＲＤＹ信号）、球貸し要求信号（ＢＲＱ信号）、球貸し完了信号（ＥＸＳ信号）およびパチンコ機動作信号（ＰＲＤＹ信号）が入力ポート２１ＴＭ３７２ｆおよび出力ポート２１ＴＭ３７２ｄを介して送受信される。カードユニット２１ＴＭ０５０と払出制御基板２１ＴＭ０３７の間には、インタフェース基板２１ＴＭ０６６

が介在している。よって、接続信号（ＶＬ信号）等の信号は、図８－２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。

【０１９９】

パチンコ遊技機１の電源が投入されると、払出制御基板２１ＴＭ０３７に搭載されている 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、カードユニット２１ＴＭ０５０にＰＲＤＹ信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、ＶＬ信号を出力する。 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号の入力状態によってカードユニット２１ＴＭ０５０の接続状態／未接続状態を判定する。カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、球貸スイッチが操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力する。

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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。

【０２０３】

図８－４（Ａ）～（Ｆ）は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが１（第１）である、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが２（第２）である、つまり、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値が設定されている。

【０２０４】

図８－４（Ａ）に示すように、設定値１に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象と

されている場合には、設定値が「２」、「３」、「４」、「５」、「６」である場合よりも低い確率（１／３００）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／３００）で大当りに当選するようになっている。

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

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

【０２０９】

また、図８－４（Ｆ）に示すように、設定値５に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」、「２」、「３」、「４」、「５」である場合よりも高い確率（１／２２０）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２２０）で大当りに当選するようになっている。

【０２１０】

つまり、ＣＰＵ１０３は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、ＭＲ１の値が図８－４（Ａ）～（Ｆ）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りＡ～大当りＦ）とするこ

とを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図８－４（Ａ）～（Ｆ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０２１１】

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

【０２１２】

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。

【０２１３】

（設定示唆演出）

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

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

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

【０２１７】

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。

【０２１８】

（電源投入時処理）

次に、電源投入時処理について説明する。

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

【０２１９】

図８－６に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の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。

【０２２０】

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８－４等で示す設定値１に相当し、本例における設定値１は前述した図８－４等で示す設定値２に相当し、本例における設定値２は前述した図８－４等で示す設定値３に相当し、本例における設定値３は前述した図８－４等で示す設定値４に相当し、本例における設定値４は前述した図８－４等で示す設定値５に相当し、本例における設定値５は前述した図８－４等で示す設定値６に相当する。

【０２２１】

ここで、本例では、パチンコ遊技機１が遊技機メーカから出荷される際（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）。

【０２２２】

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）。
【０２２３】
クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０４０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグを１に設定する（ステップＳ２１ＴＭ４０５０）。ＲＡＭクリアフラグの値は、ＲＡＭクリア（遊技状態の初期化）が実行されることに決定されたか否かを示す値であり、値が１である場合にはＲＡＭクリアが実行されることに決定されたことを示している。本例では、ＲＡＭクリアフラグが１にセットされた時点では実際にＲＡＭクリアは実行されておらず、設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに関する処理が終了した後にＲＡＭクリアが実行されることになる。
【０２２４】
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。
【０２２５】
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。
【０２２６】
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。
【０２２７】
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。
【０２２８】
ＣＰＵ１０３が、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識した場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＹＥＳ）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４０７０）。そして、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＹＥＳ）、図８－７に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップＳ２１ＴＭ４５１０以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。

【０２２９】
即ち、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が正常であり（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、設定値が正規の値であり（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＹＥＳ）、設定変更中に電源断が発生していない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＹＥＳ）、且つ、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＹＥＳ）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となる。一方、遊技機用枠３が閉鎖状態であるか（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＮＯ）、又は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＮＯ）場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップＳ２１ＴＭ４７６０（設定コマンドの送信）に移行する。

【０２３０】
本実施形態では、設定値の変更を許可しないものの設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするためには、（１）遊技機用枠３が開放状態であり、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である、という２つの条件が必要となっている。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４０６０及びステップＳ２１ＴＭ４０７０の判定処理によって、これら（１）及び（２）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）に移行可能としている。また、これら（１）及び（２）の条件に加えて、さらに、（３）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である（ＹＥＳ）と判定されたことに基づいてＲＡＭクリアフラグがセットされていることを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。

【０２３１】
前述したように、設定値を確認又は変更するために操作しなければならない錠スイッチ２１ＴＭ０５１は、遊技盤２の裏面側に設けられており、遊技機用枠３を開放状態としなければ操作することができない。仮に、遊技機用枠３が開放状態となっていないにもかかわらず、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００に異常があるか、又は、何らかの不正な手段で設定値の確認又は変更が行われようとしている可能性がある。このような状態で、設定値の確認又は変更を許可することは不適切であるため、本実施形態では、遊技機用枠３が開放状態となっていないときには、パチンコ遊技機１を設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしている。

【０２３２】
なお、本実施形態では、（１）の条件として、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの何れか一方が開放状態となっているときには、パチンコ遊技機１を設定確認モード又は設定変更モードに制御可能としているが、このような形態に限らず、仮に、ガラス扉枠３ａが開放状態となっていても、遊技機用枠３が開放状態となっていなければ、設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしても良い。

【０２３３】
一方、ステップＳ２１ＴＭ４０６０で、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識しなかった場合（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＮＯ）、即ち、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっている場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップＳ２１ＴＭ４７６０（設定コマンドの送信）に移行する。また、ステップＳ２１ＴＭ４０７０で、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であることが確認されると（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＮＯ）、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップＳ２１ＴＭ４７６０（設定コマンドの送信）に移行する。

【０２３４】
バックアップＲＡＭ領域のデータチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ４０１０）、チェック結果が異常であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、

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

【０２３５】

ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されている場合であっても、バックアップＲＡＭ領域の一部が壊れている場合には、ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＮＯと判定されて、ステップＳ２１ＴＭ４１２０に移行する。即ち、設定値格納領域に格納されている値が不適切である可能性がある場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、仮に、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ４０１０）、チェック結果が正常であっても（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＮＯ）、設定変更モード移行条件（後述するステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、前回の電源断発生時に設定変更モードに制御されていた場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４１４０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグを１に設定する（ステップＳ２１ＴＭ４１５０）。そして、図８－７に示す、設定変更モードに関連したステップＳ２１ＴＭ４５１０以降の処理が実行される。

【０２３９】

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

【０２４０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値異常エラーコマンドを受信すると、画像表示装置５において、設定値が異常である可能性があることを報知する。例えば「設定値が異常であ

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

【０２４１】

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

【０２４２】

このループ処理では、ＣＰＵ１０３が、４ｍｓのウエイト（ステップＳ２１ＴＭ４２００）を行った後に、表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｅ」の文字を表示すること等により、「設定値が正規の値（０～５）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件（ステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０で全てＹＥＳと判定されること）が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと」を報知する（ステップＳ２１ＴＭ４２１０）。そして、セキュリティ信号線の一端が接続されている出力端子（端子番号１０）からセキュリティ信号を出力する（ステップＳ２１ＴＭ４２２０）。セキュリティ信号はセキュリティ信号線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。

【０２４３】

ループ処理の期間は、表示モニタ２１ＴＭ０２９が備える７セグメント表示器に、４ｍｓ毎に「Ｅ」の文字が表示されることになる。４ｍｓのウ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。

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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

）～（３）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）に移行可能としている。

【０２４７】

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

【０２４８】

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。

【０２４９】

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。

【０２５０】

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。

【０２５１】

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。

【０２５２】

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

【０２５３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、４ｍｓのウエイト（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。

【０２５４】

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。

【０２５５】

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）。

【０２５６】

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ことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置５やスピーカ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。

【０２５７】

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、次回の電源投入時に設定変更中フラグの値が１の状態（セット状態）となっている。

【０２５８】

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

可能となる。

【０２５９】

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）。

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

なお、設定確認モードコマンドに関しては、設定確認モード制御時に１回のみ送信され

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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。

【０２７２】

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

【０２７３】

そこで、本実施形態では、図８－９（２）に示すように、設定変更モードに制御された場合、即ちＲＡＭクリアフラグが１にセットされている場合には、一旦はステップＳ２１ＴＭ４７１０でセキュリティ信号タイマの値として１０００ｍｓをセットした後に、後述するステップＳ２１ＴＭ４７７０でＮＯと判定されたことに基づいて、ＲＡＭクリア後のステップＳ２１ＴＭ１４６５でセキュリティ信号タイマの値として３００００ｍｓを再セットする（上書きする）ようにしている。即ち、セキュリティ信号の残り出力期間を一旦は１ｓｅｃにセットした後に、セキュリティ信号の残り出力期間を３０ｓｅｃに再セットする（上書きする）ようにしている。

【０２７４】

以上に示した信号出力制御を行った場合、セキュリティ信号の最終的な出力停止タイミングは、図８－９（２）に示すように、設定確認モードに制御されていた場合には設定確認モード終了から１ｓｅｃが経過したタイミングとなり、設定変更モードに制御されていた場合には設定変更モード終了から３０ｓｅｃが経過したタイミングとなる。

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【０２７７】

その結果、外部装置においては、初期化処理が実行されずに設定確認モードに制御されたのか、又は、初期化処理が実行されて設定変更モードに制御されたのかを把握すること

も可能となる。例えば、セキュリティ信号の出力期間が３０秒未満であれば初期化処理が実行されることなく設定確認モードに制御されたことを特定可能であり、セキュリティ信号の出力期間が３０秒以上であれば初期化処理が実行されて設定変更モードに制御された可能性があることを推定可能となる。

【０２７８】

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】
なお、このような形態に限らず、ＣＰＵ１０３が、設定値格納領域に格納されている設定値（０～５）に１を加算した値（１～６）を設定コマンドにセットして、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するようにしても良い。これにより、設定コマンドが指定する設定値の範囲は１～６となり、遊技者が通常認識している範囲と合致することになる。演出制御用ＣＰＵ１２０側では、設定コマンドが指定する設定値（１～６）をそのまま画像表示装置５に表示したり、あるいは、設定コマンドが指定する設定値（１～６）を示唆する演出を実行することで、適切に設定値を報知又は示唆することができる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０側で、受信した設定コマンドが指定する設定値に対して加算処理を行うことも不要となり、演出制御用ＣＰＵ１２０側の制御負担を軽減できる。

【０２８５】
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。

【０２８６】
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）。

【０２８７】
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。

【０２８８】
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。

【０２８９】
演出制御用ＣＰＵ１２０では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（ＲＡＭクリアは行われてないこと）を認識する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、枠ＬＥＤ９等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（ＲＡＭクリアは行われてないこと）を報知することが可能である。

【０２９０】
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。

【０２９１】
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。

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

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

【０２９６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、セキュリティ信号タイマの値として３０秒を設定する（ステップＳ２１ＴＭ１４６５）。これにより、設定変更モード終了後のステップＳ２１ＴＭ４

７１０で設定されていたセキュリティ信号タイマの値（１秒）が、ＲＡＭクリアが実行されたことに対応した値（３０秒）に変更（上書き）されることになる。また、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなくＲＡＭクリアが実行された場合には、ステップＳ２１ＴＭ４７１０が実行されることなく（セキュリティ信号タイマの値として１秒が設定されることなく）、セキュリティ信号タイマの値が、ＲＡＭクリアが実行されたことに対応した３０秒に設定される。一方、ＲＡＭクリアが実行されなかった場合（設定確認モードに制御された場合を含む）には、このステップＳ２１ＴＭ１４６５の処理は実行されないので、セキュリティ信号タイマの値はステップＳ２１ＴＭ４７１０で設定された１秒のままである。

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、表示用乱数更新処理（ステップＳ２１ＴＭ１５２０）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ２１ＴＭ１５３０）を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップＳ２１ＴＭ１５１０）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップＳ２１ＴＭ１５４０）。これにより、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能な通常遊技処理に移行する。本実施例では、表示用乱数とは、大当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（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコ

ンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が１周（普通図柄当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。

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

また、図８－６～図８－８に示した例では、ＣＰＵ１０３は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）に基づいて、設定変更モード

に移行するための条件（ステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０が全てＹＥＳであること）が成立していない場合に、設定値異常エラーコマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ４１９０）とともに、遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理）において表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｅ」の文字を表示するエラー表示を行う（ステップＳ２１ＴＭ４２１０）。

【０３０８】

図８－１０に示す例では、表示モニタ２１ＴＭ０２９を構成する各７セグメント表示器２１ＴＭ０２９Ａ～２１ＴＭ０２９Ｄに、それぞれ「Ｅ」の文字を表示することで、遊技場の店員に異常の発生（設定変更モードに制御されていた状態で電源断が発生した可能性があること）を明確に報知するようにしている。また、設定値異常エラーコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に「電源断後に電源を再投入して設定変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。

【０３０９】

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」）も行われないことになる。

【０３１０】

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。

【０３１１】

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。

【０３１２】

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。

【０３１３】

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。

【０３１４】

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

【０３１５】

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

【０３１６】

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

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】
そして、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず、設定値を変更させるための操作が行われたことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、錠スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５において「錠スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。また、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず設定値を変更させるための操作が行われたことを明確に把握して、不正が行われていないか等を確認することができる。
【０３２０】
なお、このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたか否か、及び、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたか否か、を確認することなく、錠スイッチ操作コマンド及び設定切替スイッチ操作コマンドを送信しないようにしても良い。このように、通常遊技処理（遊技制御用タイマ割込処理）が実行されている期間は、設定値を変更するための操作及び設定値を確認するための操作の実行状況を確認しないようにすることで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の制御負担を軽減することが可能になる。
【０３２１】
（電源投入時処理の変形例）
図８－６に示した例では、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、（ｉ）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１２０でＹＥＳ）、（ｉｉ）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳ）、且つ、（ｉｉｉ）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４１４０でＹＥＳ）、という３条件が成立していることを確認した場合にのみ、ＲＡＭクリアフラグを１に設定して（ステップＳ２１ＴＭ４１５０）、設定変更モードに移行した（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＮＯ）。
【０３２２】
このような形態に限らず、図８－１１に示すように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、（ｉ）～（ｉｉｉ）の３条件が成立しているか否かを確認することなく、ＲＡＭクリアフラグを１に設定して（ステップＳ２１ＴＭ４１５０）、設定変更モードに移行する（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＮＯ）ようにしても良い。
【０３２３】
図８－１１に示す処理では、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＮＯ）、設定値が正規の値ではない場合（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＮＯ）、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）に、（ｉ）～（ｉｉｉ）の条件が成立しているか否かを判定することなく、ＲＡＭクリアフラグを１に設定して（ステップＳ２１ＴＭ４１５０）、設定変更モードに制御され（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＮＯ）、遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理に相当する処理）には制御されない部分が、図８－６に示した処理と異なる。それ以外の部分は、図８－６～図８－８に示した処理と同様である。
【０３２４】
このような形態とした場合であっても、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていることに基づいて、ＲＡＭクリアフラグが１に設定されて設定変更モードに移行される

ことになり、設定変更中に電源断が発生した場合の遊技機の状態を適切に定めることができる。

【０３２５】

図８－１１に示す例では、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、（ｉ）遊技機用枠３が開放状態であり、（ｉｉ）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、（ｉｉｉ）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である、という３条件が成立していることに基づいて、設定変更モードに制御される（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＮＯと判定されて、設定値格納領域の設定値を変更可能な状態となる）のに対して、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）には、（ｉ）～（ｉｉｉ）の３条件が成立しているか否かにかかわらず、強制的に設定変更モードに制御されることになる。

【０３２６】

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

【０３２７】

ここで、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）には、（ｉｉ）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳ）という条件が成立していない場合でも、設定変更モードに制御されることになる。その結果、設定変更モードにおいては、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態のままで、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値が変更されることになる（図８－７のステップＳ２１ＴＭ４６１０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０）。

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

なお、図８－６～図８－８、並びに図８－１１に示した処理においては、設定変更中フラグがセットされている状態では通常遊技処理に移行できないようになっている。そのため、遊技機メーカーが、パチンコ遊技機１を出荷する際（遊技場への設置前）に、予め設定変更中フラグをセットさせておくことで、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。

【０３３２】

（設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御）

次に、設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御に関して、図８－１２を用いて説明する。図８－７に示した例では、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されることで、設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになる。

【０３３３】

まず、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替えられる前（設定変更モード終了前）に電源断が発生した場合の制御に関して、図８－１２（１）を用いて説明する。

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

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

【０３４６】

図８－１２（１）及び（２）に示すように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合と、設定変更モードの制御が終了した後に電力供給が停止された場合とで、何れの場合にも、電源復旧時には、前回の設定変更モードにおける設定変更操作に

応じて変更された後の設定値、即ち電源断直前に設定値格納領域に格納されていた設定値が、有効な設定値（電源復旧時に設定格納領域に格納されている設定値）となっている。

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

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。

【０３５０】

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り確率が３００分の１である）遊技機に対しても適用可能である。

【０３５１】

また、本特徴部２１ＴＭでは、以下に示す発明が開示されている。

【０３５２】

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

【０３５３】
手段Ｏ１の遊技機は、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４５７０及びステップＳ２１ＴＭ４６５０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の開始に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力する特定信号出力手段（ステップＳ２１ＴＭ４５６０でセキュリティ信号を出力する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
特定信号が出力される期間に関する値（セキュリティ信号タイマの値）を設定する設定手段（セキュリティ信号タイマの値をセットする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、
前記設定手段は、前記設定変更モードに制御される場合と前記設定確認モードに制御される場合とで共通の所定値を設定可能であり（ステップＳ２１ＴＭ４７１０でセキュリティ信号タイマの値として１秒を設定し）、
前記特定信号出力手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、少なくとも前記所定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定確認モードの終了に伴い設定確認モードの終了から１秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力し、設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から３０秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）
ことを特徴とする。
これによれば、設定に関連する遊技機の状態を外部装置に適切に通知できる。
【０３５４】
手段Ｏ２の遊技機は、
手段Ｏ１の遊技機であって、
遊技状態を初期化する初期化手段（ステップＳ２１ＴＭ４０５０、ステップＳ２１ＴＭ４１５０でＲＡＭクリアフラグがセットされていることに基づいてＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ１４１０）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記初期化手段は前記設定変更モードの制御に伴い遊技状態を初期化し（設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに制御された後にＲＡＭクリアが実行されており）、
前記設定手段は、前記所定値を設定した後（ステップＳ２１ＴＭ４７１０でセキュリティ信号タイマの値として１秒を設定した後）に、前記所定値に対応した期間よりも長い期間に対応した特定値を設定可能であり（ＲＡＭクリアが実行される場合にはステップＳ２１ＴＭ１４６５でセキュリティ信号タイマの値として３０秒を設定可能であり）、
前記特定信号出力手段は、前記設定変更モードの制御の終了に対応して、前記特定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から３０秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードの制御が終了した場合及び設定確認モードの制御が終了した場合の何れの場合にも少なくとも所定値に対応した期間は特定信号が出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には所定値に対応した期間よりも長い期間、特定信号が出力されることになるため、設定手段による設定処理を共通化しつつ設定変更モードと設定確認モードとで異なる出力期間を設定することが可能となる。
【０３５５】

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

【０３５６】

手段Ｏ４の遊技機は、
手段Ｏ１～手段Ｏ３から選択される何れかの遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
表示手段（表示モニタ２１ＴＭ０２９）と、
前記設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作が行われることなく（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦとされる操作が検出されることなく）当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報を記憶する特定情報記憶手段（ＲＡＭ１０２のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を有し、
当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段においてエラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップＳ２１ＴＭ４１９０で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップＳ２１ＴＭ４２１０のエラー表示において表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｅ」の文字を表示することが可能であり）、
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。

【０３５７】

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

されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する必要がある。手段Ｐ１～手段Ｐ４に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する遊技機を提供することにある。

【０３５８】

手段Ｐ１の遊技機は、

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

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

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

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

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

ことを特徴とする。

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

【０３５９】

手段Ｐ２の遊技機は、

手段Ｐ１の遊技機であって、

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

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更条件が成立していることに基づいて、前記エラー報知を実行することなく前記設定変更モードに制御可能である（電源投入時に、ステップＳ２１ＴＭ４１２０、ステップＳ２１ＴＭ４１３０、ステップＳ２１ＴＭ４１４０ですべてＹＥＳと判定されたことに基づいて、ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理に移行することなく設定変更モードに移行する）

ことを特徴とする。

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

【０３６０】

手段Ｐ３の遊技機は、

手段Ｐ１又は手段Ｐ２の遊技機であって、

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

ことを特徴とする。

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

【０３６１】

手段Ｐ４の遊技機は、

手段Ｐ１～手段Ｐ３から選択される何れかの遊技機であって、

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

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段（表示モニタ２１ＴＭ０２９）と、

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

前記特定情報記憶手段と、を有し、

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

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

ことを特徴とする。

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

【０３６２】

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

【０３６３】

手段Ｑ１の遊技機は、

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

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

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

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

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

ことを特徴とする。

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

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

【０３６４】

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。

【０３６５】

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。

【０３６６】

手段Ｑ４の遊技機は、

手段Ｑ１～手段Ｑ３から選択される何れかの遊技機であって、

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

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

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

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

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

ことを特徴とする。

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

【０３６７】

手段Ｑ５の遊技機は、

手段Ｑ１～手段Ｑ３から選択される何れかの遊技機であって、

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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。

【０３７０】

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０２６ＩＷ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。

【０３７１】

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。

【０３７２】

また、本特徴部０２６ＩＷでは、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの所要時間が０．６秒以上になるよう構成されている。具体的には、通過ゲート４１および可変入賞球装置６Ｂの設置位置や、遊技球の流下経路を形成する釘群により調整されている。詳しくは後述するが、本特徴部０２６ＩＷでは遊技球が通過ゲート４１を通過したことにもとづいて可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御され得る構成であり、後述する第１ＫＴ状態では遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御されるまでの時間が０．５秒となっており、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂ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１ＫＴ状態において一の遊技球が通過ゲート４１を通過した場合に可変入賞球装置６Ｂ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６Ｂに入賞可能となっている。

【０３７３】

（大当り確率、小当り確率）

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

【０３７４】

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

【０３７５】

一方で、小当りに関しては、図９－１（Ａ），（Ｂ）に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「６２９８／６５５３６」と一定で

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

【０３７６】

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

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

なお、図９－１（Ａ），（Ｂ）および図９－２（Ａ），（Ｂ）では、確変状態（高確率状態）と非確変状態（低確率状態）とで小当り確率を一致させはずれ確率を異ならせてい

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

【０３８２】

（大当り種別判定テーブル）

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

【０３８３】

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

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

この特徴部０２６ＩＷでは、「１６Ｒ確変大当り」、「９Ｒ確変大当り」、「６Ｒ確変大当り」、および「６Ｒ通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、３０秒間）が経過するか所定数（本例では、１０個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに最大で１０個の大入賞口への入賞が可能である。これに対して、「２Ｒ確変大当り」および「２Ｒ通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて短い期間（本例では、１．８秒間）のみ大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに入賞可能な大入賞口への入賞数は２～３個程度である。

【０３８７】

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

９－２８参照）。
【０３８８】
（小当り種別判定テーブル）
図９－４（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、小当りの種別を「小当りＡ」、「小当りＢ」、または「小当りＣ」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。
【０３８９】
図９－４（Ａ）に示すように、この特徴部０２６ＩＷでは、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には、１００％の確率で「小当りＡ」と決定される。また、図９－４（Ｂ）に示すように、この特徴部０２６ＩＷでは、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には、７０％の確率で「小当りＢ」と決定され、３０％の確率で「小当りＣ」と決定される。
【０３９０】
本例では、後述するように、「小当りＡ」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が極めて短い０．２秒間しか開放されず（図９－９参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。また、「小当りＢ」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が０．８秒間開放され（図９－１０参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞をある程度期待できる。また、「小当りＣ」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が１．８秒間開放され（図９－１１参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を最も期待できる。
【０３９１】
（変動パターンテーブル）
図９－５～図９－７は、この特徴部０２６ＩＷで用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図９－５～図９－７に示すＥＸＴとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド（２バイト構成）の２バイト目のデータである。
【０３９２】
図９－５～図９－７に示す例では、第１特別図柄および飾り図柄についての第１変動パターン＃０１～＃０９の９種類と、第２特別図柄および飾り図柄についての第２変動パターン＃０１～＃３４の３４種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン＃ｎ（ｎ＝０１～０９または０１～３４）というときには、第１変動パターン＃ｎと第２変動パターン＃ｎの双方を意味する。
【０３９３】
第１特別図柄の変動表示を実行する場合、非ＫＴ状態（低確率／非ＫＴ状態）である場合には、図９－５（Ａ）に示す非ＫＴ時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図９－５（Ａ）に示すように、非ＫＴ状態において第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃０１～＃０６のいずれかに決定される。
【０３９４】
第１特別図柄の変動表示を実行する場合、ＫＴ状態（低確率／第１ＫＴ状態、高確率／第１ＫＴ状態、高確率／第２ＫＴ状態）である場合には、図９－５（Ｂ）に示すＫＴ時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図９－５（Ｂ）に示すように、ＫＴ状態において第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃０７～＃０９のいずれかに決定される。
【０３９５】
第２特別図柄の変動表示を実行する場合、非ＫＴ状態（低確率／非ＫＴ状態）である場合には、図９－６（Ｃ）に示す非ＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルが選択

されて変動パターンが決定される。図９－６（Ｃ）に示すように、非ＫＴ状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃０１～＃０３のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第２変動パターン＃０１が決定されて、１５分間の長期間にわたって第２特別図柄の変動表示が実行される。また、小当りと決定する場合にも第２変動パターン＃０２が決定されて、１５分間の長期間にわたって第２特別図柄の変動表示が実行される。また、大当りと決定する場合にも第２変動パターン＃０３が決定されて、５分間というある程度長期間にわたって第２特別図柄の変動表示が実行される。

【０３９６】

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

【０３９７】

なお、この特徴部０２６ＩＷでは、図９－６（Ｃ）に示すように、非ＫＴ状態中に第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、大当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ＫＴ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、大当りとなる場合には、小当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。

【０３９８】

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

【０３９９】

なお、図９－６（Ｄ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃０４に決定される。また、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目として小当りと決定する場合には、小当りとしては比較的長めの７秒の変動時間である第２変動パターン＃０５（第２始動入賞口開放準備用の変動パターン）に決定される。この特徴部０２６ＩＷでは、既に説明したように、第１ＫＴ状態に制御される場合には、小当りの頻度が高くなるものの可変入賞球装置６Ｂの開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置１７内の特殊入賞口には滅多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率／第１ＫＴ状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置６Ｂや特殊可変入賞球装置１７の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置１７を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口に入賞してしまう可能性がある。そこで、この特徴部０２６ＩＷでは、第１ＫＴ状態の１変動目では、少なくとも７秒の変動時間を確保することによって、第１ＫＴ状態に移行する前から可変入賞球装置６Ｂや特殊可変入賞球装置１７の底面部材上に溜まっている遊技球が全て落下するまでに十分な時間が経過してから特殊可変入賞球装置１７を開状態に制御して特殊入賞口への入賞を可能とす

ることにより、第１ＫＴ状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。また、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目として大当りと決定する場合には第２変動パターン＃０６が決定されて、２分間にわたって第２特別図柄の変動表示が実行される。

【０４００】

また、低確率／第１ＫＴ状態の契機となった６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技を終了してから２～４９変動目の変動表示を実行する場合であれば、図９－６（Ｅ）に示す低確率／第１ＫＴ時且つ２～４９変動目用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図９－６（Ｅ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃０７～＃１３のいずれかに決定される。また、図９－６（Ｅ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃０７や、変動時間が１秒とさらに短い短縮変動の第２変動パターン＃０８に決定される場合がある。一方で、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃０９に決定される場合がある。また、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として小当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。

【０４０１】

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

【０４０２】

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

【０４０３】

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

のため、この特徴部０２６ＩＷでは、第１特別図柄の大当り変動の変動時間を短い変動時間とすることにより、強制はずれが頻発する前に第１特別図柄の変動にもとづく大当り遊技状態に移行するように構成されている。

【０４０４】

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

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

なお、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目と同様に、図９－７（Ｈ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降としてはずれと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃２２や、変動時間が１秒とさらに短い短縮変動の第２変動パターン＃２３に決定される場合がある。一方で、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃２４に決定される場合がある。また、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降として小当りと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃２５や、変動時間が１秒とさらに短い短縮変動の第２変動パターン＃２６に決定される場合がある。一方で、高確

率／第１ＫＴ状態の２変動目以降として小当りと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃２７に決定される場合がある。第２変動パターン＃２２，＃２５は第２保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第２変動パターン＃２３，＃２６は第２保留記憶が１個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降として大当りと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃２８に決定される。

【０４０９】

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

【０４１０】

なお、図９－７（Ｉ）に示すように、高確率／第２ＫＴ状態においてはずれと決定する場合には、変動時間が１．５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃２９に決定される場合や、変動時間が５秒の通常変動の第２変動パターン＃３０に決定される場合がある。一方で、高確率／第２ＫＴ状態においてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃３１に決定される場合がある。また、高確率／第２ＫＴ状態において小当りと決定する場合には、変動時間が１．５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃３２に決定される場合や、変動時間が５秒の通常変動の第２変動パターン＃３３に決定される場合がある。また、高確率／第２ＫＴ状態において大当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。

【０４１１】

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

【０４１２】

図９－８に示すように、この特徴部０２６ＩＷでは、高確率／第２ＫＴ状態中に第２特別図柄の変動表示を実行する場合であって、小当りとなる変動表示を実行する場合には、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、７０％の確率で第２変動パターン＃３２と決定され、３０％の確率で第２変動パターン＃３３と決定される。従って、本例では、第２ＫＴ状態の場合には、１．５秒の短縮変動の変動パターンが選択される確率が高い。

【０４１３】

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

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

まず、図９－９（１）～図９－１１（１）を用いて、第１ＫＴ状態における可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンについて説明する。図９－９（１）～図９－１１（１）に示すように、通過ゲート４１を遊技球が通過してゲートスイッチ２１にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器２０において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器２０に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器２０にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部０２６ＩＷでは、図９－９（１）～図９－１１（１）に示すように、普通図柄の変動時間は０．２秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は０．２秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図９－９（１）～図９－１１（１）に示すように、図柄確定時間０．２秒を経過した後、第２始動入賞口開放処理前時間０．１秒を経過してから、可変入賞球装置６Ｂが５．５秒間にわたって開状態とされ、第２始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【０４１７】

可変入賞球装置６Ｂが開状態となっているときに第２始動入賞口に遊技球が入賞すると、第２特別図柄の変動表示が実行され、小当りとすることに決定された場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂに小当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９－９（１）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が０．２秒間にわたって開状態とされ、小当りＢである場合には、図９－１０（１）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が０．８秒間にわたって開状態とされ、小当りＣである場合には、図９－１１（１）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が１．８秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能な状態となる（ただし、小当りＡの場合には、特殊可変入賞球装置１７が極めて短い０．２秒間しか開放しないので、殆ど入賞は期待できない）。しかしながら、第１ＫＴ状態では、図９－９（１）に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置１７の開放時間が０．２秒、０．８秒または１．８秒と短いのに対して、上流側の可変入賞球装置６Ｂの開放時間が５．５秒と長い。従って、第１ＫＴ状態では、小当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）。

【０４１８】

なお、第１ＫＴ状態では、図９－９（１）～図９－１１（１）に示すように、可変入賞球装置６Ｂの開放を終了した後、次の可変入賞球装置６Ｂの開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間０．２秒と図柄確定時間０．２秒と第２始動入賞口開放前処理時間０．１秒とを合計した少なくとも０．５秒を経過した後である。従って、この特徴部０２６ＩＷでは、第１ＫＴ状態では、可変入賞球装置６Ｂの開放した後のインターバル期間として少なくとも０．５秒の閉鎖期間が設けられていることになる。

【０４１９】

また、本特徴部０２６ＩＷでは、第１ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過した後、可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間０．２秒と図柄確定時間０．２秒と第２始動入賞口開放前処

理時間０．１秒とを合計した０．５秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの所要時間が約０．６秒であるよう構成されている。このように、第１ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過してから該遊技球が可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの時間よりも短いため、可変入賞球装置６Ｂが既に開放状態に制御されているときに遊技球が該可変入賞球装置６Ｂに到達することとなる。従って、第１ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート４１を通過した遊技球は、可変入賞球装置６Ｂに入賞しやすくなっている。

【０４２０】

次に、図９－９（２）～図９－１１（２）を用いて、第２ＫＴ状態における可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンについて説明する。図９－９（２）～図９－１１（２）に示すように、通過ゲート４１を遊技球が通過してゲートスイッチ２１にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器２０において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器２０に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器２０にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部０２６ＩＷでは、図９－９（２）～図９－１１（２）に示すように、普通図柄の変動時間は１．０秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は０．２秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図９－９（２）～図９－１１（２）に示すように、図柄確定時間０．２秒を経過した後、第２始動入賞口開放処理前時間２．６秒を経過してから、可変入賞球装置６Ｂが０．２秒間にわたって開状態とされ、第２始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【０４２１】

可変入賞球装置６Ｂが開状態となっているときに第２始動入賞口に遊技球が入賞すると、第２特別図柄の変動表示が実行され、小当りとすることに決定された場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂに小当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９－９（２）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が０．２秒間にわたって開状態とされ、小当りＢである場合には、図９－１０（２）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が０．８秒間にわたって開状態とされ、小当りＣである場合には、図９－１１（２）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が１．８秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【０４２２】

第２ＫＴ状態では、第１ＫＴ状態とは異なり可変入賞球装置６Ｂの開放時間が０．２秒と極めて短い。また、この特徴部０２６ＩＷでは、第２ＫＴ状態では、可変入賞球装置６Ｂの開放した後のインターバル期間（閉鎖期間）として少なくとも３．８秒（普通図柄の変動時間１．０秒＋図柄確定時間０．２秒＋第２始動入賞口開放処理前時間２．６秒）という比較的長い期間が確保されている。従って、第２ＫＴ状態では、図９－９（２）～図９－１１（２）に示すように、上流側の可変入賞球装置６Ｂの開放時間が短いとともにインターバル期間（閉鎖期間）が長いので、第１ＫＴ状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置１７に遊技球が進入しやすく特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい。ただし、小当りＡの場合には、特殊可変入賞球装置１７が極めて短い０．２秒間しか開放しないので、第２ＫＴ状態であっても、特殊入賞口への遊技球の入賞は殆ど期待できない。

【０４２３】

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

【０４２４】

また、本例では、小当り種別が小当りＡ～Ｃのいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置１７（特殊入賞口）の開放時間を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当り種別が小当りＡ～Ｃのいずれであるかに応じて特殊可変入賞球

装置１７の開放回数を異ならせるように構成してもよい。この場合、例えば、小当りＡの場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置１７を１回のみ開放するのに対して、小当りＢや小当りＣの場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置１７を２回～１１回開放するように構成してもよい。また、例えば、特殊可変入賞球装置１７の開放時間はある程度短くても、０．４秒間の特殊可変入賞球装置１７の開放を４回実行することにより、特殊可変入賞球装置１７（特殊入賞口）にある程度遊技球が入賞可能な小当り種別を設けるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。また、本例では、小当り種別が小当りＡ～Ｃの３種類である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、４種類以上の小当り種別を設けるように構成してもよい。

【０４２５】

また、本特徴部０２６ＩＷ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。

【０４２６】

なお、この特徴部０２６ＩＷ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。

【０４２７】

なお、この特徴部０２６ＩＷ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。

【０４２８】

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

ベース状態に制御することによって、図９－９（２）～図９－１１（２）に示すように、可変入賞球装置６Ｂの開放時間が短くなるように制御している。

【０４２９】

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

【０４３０】

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。

【０４３１】

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。

【０４３２】

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。

【０４３３】

なお、この特徴部０２６ＩＷでは、図９－９～図９－１１に示すように、普通図柄の変動時間が０．２秒と短い時間に設定されている。これは、例えば、第１ＫＴ状態において比較的変動時間が長い第２特別図柄の変動表示が実行される場合に、普通図柄が変動停止中であり且つ普通図柄の保留記憶がない状態では可変入賞球装置６Ｂが閉鎖状態となっており、第２特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能となってしまうためである（小当りとなった場合に、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０２６ＩＷでは、普通図柄の変動時間を短くすることにより、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂに到達する前に可変入賞球装置６Ｂの開放が開始されるように設定されているので、第１ＫＴ状態において第２特別図柄の変動表示にもとづく小当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。

【０４３４】

図９－１２および図９－１３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図９－１２に示す例において、コマンド８０００（Ｈ）～８００９（Ｈ），８０１１（Ｈ）～８０３２（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド８０００（Ｈ）～８００９（Ｈ），８０１１（Ｈ）～８０３２（Ｈ）のいず

れかを受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０４３５】

コマンド９００１（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果１指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。コマンド９００２（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を１６Ｒ確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果２指定コマンド（１６Ｒ確変大当り指定コマンド））である。コマンド９００３（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を９Ｒ確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果３指定コマンド（９Ｒ確変大当り指定コマンド））である。コマンド９００４（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を６Ｒ確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果４指定コマンド（６Ｒ確変大当り指定コマンド））である。コマンド９００５（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を６Ｒ通常大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果５指定コマンド（６Ｒ通常大当り指定コマンド））である。コマンド９００６（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を２Ｒ確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果６指定コマンド（２Ｒ確変大当り指定コマンド））である。コマンド９００７（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を２Ｒ通常大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果７指定コマンド（２Ｒ通常大当り指定コマンド））である。コマンド９００８（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果８指定コマンド（小当り指定コマンド））である。

【０４３６】

以下、表示結果１指定コマンド～表示結果８指定コマンドを、表示結果指定コマンドということがある。なお、この特徴部０２６ＩＷでは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第１特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定でき、第２変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第２特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定できるので、表示結果指定コマンドを第１特別図柄と第２特別図柄とについて兼用できるが、第１特別図柄についての表示結果指定コマンドと第２特別図柄についての表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

【０４３７】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が表示結果指定コマンドを送信するのではなく、１５Ｒ確変大当り／９Ｒ確変大当り／６Ｒ確変大当り／６Ｒ通常大当り／２Ｒ確変大当り／２Ｒ通常大当り／小当り／はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【０４３８】

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

【０４３９】

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

【０４４０】

コマンドＡ００２（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示を強制停止することを特定可能な

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

【０４４１】

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

【０４４２】

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

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

コマンドＣ８０１（Ｈ）は、通過ゲート４１を遊技球が通過したことを指定する演出制御コマンド（ゲート通過指定コマンド）である。

【０４４６】

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

【０４４７】

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

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

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】

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

【０４５１】

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

【０４５２】

第１保留記憶数が０であれば、第１客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップ０２６ＩＷＳ５２Ａ)。

【０４５３】

第１保留記憶数が０でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおける保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の第１乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ０２６ＩＷＳ５３Ａ）、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０２６ＩＷＳ５４Ａ）。すなわち、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。よって、各第１保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第１保留記憶数に対応するそ

れぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第２保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【０４５４】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板１２に送信する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ５５Ａ）。なお、本例では、ステップ０２６ＩＷＳ５５Ａ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。

【０４５５】

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

【０４５６】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップ０２６ＩＷＳ５６Ａ)。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率／非ＫＴ状態であると判定して低確／非ＫＴ背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率／第１ＫＴ状態であると判定して低確／第１ＫＴ背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率／第１ＫＴ状態であると判定して高確／第１ＫＴ背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率／第２ＫＴ状態であると判定して高確／第２ＫＴ背景指定コマンドを、送信する。

【０４５７】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップ０２６ＩＷＳ５７Ａ）。具体的に、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場合には第２特別図柄の大当り変動中であると判定する。第２特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップ０２６ＩＷＳ５８Ａ以降の処理を行うことなくステップ０２６ＩＷＳ６９Ａへ移行する。これにより、第２特別図柄の大当り変動中に第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。

【０４５８】

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０２６ＩＷＳ５７Ａにて第２特別図柄の大当り変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ０２６ＩＷＳ５９Ａ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。

【０４５９】

また、例えば、ステップ０２６ＩＷＳ５７Ａにて第２特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップ０２６ＩＷＳ５８Ａ～Ｓ６３Ａの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当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。

【０４６０】

第２特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ０２６ＩＷＳ５８Ａ）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０２６ＩＷＳ５９Ａ）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。大当りとすることに決定した場合には（ステ

ップ０２６ＩＷＳ６０Ａ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第１大当りフラグをセットする（ステップ０２６ＩＷＳ６１Ａ）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が１６Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、および６Ｒ通常大当りのいずれであるかを判定し（ステップ０２６ＩＷＳ６２Ａ）、大当り種別を記憶し（ステップ０２６ＩＷＳ６３Ａ）、ステップ０２６ＩＷＳ６９Ａへ移行する。

【０４６１】

また、ステップ０２６ＩＷＳ６０Ａにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ０２６ＩＷＳ６４Ａ）。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ことに決定するプログラムである。小当りとすることに決定した場合には（ステップ０２６ＩＷＳ６５Ａ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第１小当りフラグをセットする（ステップ０２６ＩＷＳ６６Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ０２６ＩＷＳ６７Ａ）、小当り種別を記憶する（ステップ０２６ＩＷＳ６８Ａ）。なお、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当り種別として小当りＡと決定される（図９－４（Ａ）参照）。そして、ステップ０２６ＩＷＳ６９Ａへ移行する。

【０４６２】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース状態の残余回数を示す高ベース回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ０２６ＩＷＳ６９Ａ）、「０」である場合、ステップ０２６ＩＷＳ７５Ａ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０２６ＩＷＳ７０Ａ）、「０」になったか否かを判定する（ステップ０２６ＩＷＳ７１Ａ）。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０２６ＩＷＳ７５Ａ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０２６ＩＷＳ７２Ａ）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０２６ＩＷＳ７３Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、右打ち表示器２６の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ０２６ＩＷＳ７４Ａ）。そして、ステップ０２６ＩＷＳ７５Ａに移行する。

【０４６３】

この特徴部０２６ＩＷでは、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技の終了時に低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御され５０回の変動表示が実行される場合である。低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）である場合には、５０回目の変動表示を開始するときに、ステップ０２６ＩＷＳ７１Ａ，Ｓ７１ＢでＹと判定されてステップ０２６ＩＷＳ７２Ａ，Ｓ７２Ｂで高ベースフラグがリセットされるとともに、ステップ０２６ＩＷＳ７３Ａ，Ｓ７３Ｂで特図時短フラグもリセットされ、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））に移行することになる。

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

なお、ステップ０２６ＩＷＳ５９Ａでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

【０４６７】

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

【０４６８】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０２６ＩＷＳ１７０１Ａ，Ｓ１７０２Ａにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第１特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図９－５に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ０２６ＩＷＳ１７０３Ａ）。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。

【０４６９】

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０２６ＩＷＳ１７０４Ａ）。

【０４７０】

また、ステップ０２６ＩＷＳ１７０３Ａ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０２６ＩＷＳ１７０５Ａ）、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動表示を開始する（ステップ０２６ＩＷＳ１７０６Ａ）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ０２６ＩＷＳ１７０７Ａ）。

【０４７１】

図９－１６は、第１特別図柄プロセス処理における第１特別図柄変動処理（ステップＳ１１２Ａ）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド、表示結果２指定コマンド、表示結果４指定コマンド、表示結果５指定コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ１１２０Ａ）。

【０４７２】
次いで、ＣＰＵ１０３は、第１変動時間タイマを１減算し（ステップ０２６ＩＷＳ１１２１Ａ）、第１変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ０２６ＩＷＳ１１２２Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に第１図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ１１２３Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄停止処理（ステップＳ１１３Ａ）に対応した値に更新する（ステップ０２６ＩＷＳ１１２７Ａ）。
【０４７３】
第１変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ１１２４Ａ）。なお、第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。
【０４７４】
第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示していなければ、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ１１２５Ａ）。なお、第２特別図柄表示装置４Ｂにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第２特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第２小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。
【０４７５】
第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示していれば（ステップ０２６ＩＷＳ１１２４ＡのＹ）、または小当り図柄を導出表示していれば（ステップ０２６ＩＷＳ１１２５ＡのＹ）、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０２６ＩＷＳ１１２６Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄停止処理（ステップＳ１１３Ａ）に対応した値に更新する（ステップ０２６ＩＷＳ１１２７Ａ）。
【０４７６】
ステップ０２６ＩＷＳ１１２４Ａ，Ｓ１１２５Ａの処理が実行されることによって、この特徴部０２６ＩＷでは、第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示が大当りまたは小当りとなれば、第１特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０側では、第１特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ０２６ＩＷＳ１１２４Ａで送信された表示結果１指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。
【０４７７】
第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄および小当り図柄のいずれも導出表示していなければ（ステップ０２６ＩＷＳ１１２４ＡのＮ、ステップ０２６ＩＷＳ１１２５ＡのＮ）、そのまま処理を終了する。
【０４７８】
図９－１７は、第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第１特別図柄停止処理において、まず、ＣＰＵ１０３は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ２０１０Ａ）。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０２６ＩＷＳ２０１１Ａ）。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０２６ＩＷＳ２０１２Ａ）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０２６ＩＷＳ２０１３Ａ）。
【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ０２６ＩＷＳ２０１８Ａ）、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０２６ＩＷＳ２０１９Ａ）、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０２６ＩＷＳ２０２０Ａ）。

【０４８２】

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０２６ＩＷＳ２０２１Ａ）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０２６ＩＷＳ２０２２Ａ）。

【０４８３】

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

【０４８４】

ステップ０２６ＩＷＳ２０２１Ａ，Ｓ２０２２Ａの処理が実行されることによって、本例では、第１特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。すなわち、本例では、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。

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

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。

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】
図９－１８は、第１特別図柄プロセス処理における第１ゲート通過待ち処理（ステップＳ１１４Ａ）を示すフローチャートである。第１ゲート通過待ち処理において、ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ２５０１Ａ）。ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力していれば、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を０クリアする（ステップ０２６ＩＷＳ２５０４Ａ）。次いで、ＣＰＵ１０３は、第１大当り開始指定コマンドを送信し（ステップ０２６ＩＷＳ２５０５Ａ）、第１特図プロセスフラグの値を第１大当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ０２６ＩＷＳ２５０６Ａ）。

【０４９６】
この特徴部０２６ＩＷでは、第１ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート４１を遊技球が通過し、ゲートスイッチ２１で検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

【０４９７】
図９－１９および図９－２０は、第１特別図柄プロセス処理における第１大当り終了処理（ステップＳ１１８Ａ）を示すフローチャートである。第１大当り終了処理において、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０２６ＩＷＳ２２００Ａ）、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０２６ＩＷＳ２２０４Ａに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第１大当りフラグをリセットし（ステップ０２６ＩＷＳ２２０１Ａ）、第１大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ２２０２Ａ）。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ０２６ＩＷＳ２２０３Ａ）、処理を終了する。

【０４９８】
ステップ０２６ＩＷＳ２２０４Ａでは、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ０２６ＩＷＳ２２０４Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当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０２６ＩＷＳ２２０５Ａ）。経過していなければ処理を終了する。

【０４９９】
大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ０２６ＩＷＳ２２０５ＡのＹ）、ＣＰＵ１０３は、今回終了した大当りの種別が１６Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ２２０６Ａ）。なお、１６Ｒ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０２６ＩＷＳ６３Ａで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。１６Ｒ確変大当りであれば、ＣＰＵ１０３は、確変状態であることを示す確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ０２６ＩＷＳ２２０７Ａ）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをセットしてＫＴ状態に移行する（ステップ０２６ＩＷＳ２２０８Ａ）。そして、ステップ０２６ＩＷＳ２２２３Ａに移行する。なお、１６Ｒ確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に制御されることになる。

【０５００】
１６Ｒ確変大当りでなければ、ＣＰＵ１０３は、今回終了した大当りの種別が６Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ２２０９Ａ）。なお、６Ｒ確変大当りであるか否かは、例えば、第１特別図柄通常処理のステップ０２６ＩＷＳ６３Ａで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。６Ｒ確変大当りであれば、ＣＰＵ１０３は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ０２６Ｉ

ＷＳ２２１２Ａ）とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し（ステップ０２６ＩＷＳ２２１３Ａ）、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０２６ＩＷＳ２２１４Ａ）。そして、ステップ０２６ＩＷＳ２２２３Ａに移行する。従って、６Ｒ確変大当りであった場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に制御されることになる。

【０５０１】

なお、６Ｒ確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに０にリセットされているので（第１ゲート通過待ち処理のステップ０２６ＩＷＳ２５０４Ａ参照）、高ベース回数カウンタの値は０のままである。従って、６Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が０であることから、第１特別図柄停止処理のステップ０２６ＩＷＳ２０１０ＡでＹと判定されてステップ０２６ＩＷＳ２０１１Ａの高ベース回数カウンタの減算処理は行われない。そして、次回の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）が維持されることになる。

【０５０２】

６Ｒ確変大当りでもなければ（すなわち、６Ｒ通常大当りであれば）、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する（ステップ０２６ＩＷＳ２２１９Ａ）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０２６ＩＷＳ２２２０Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、高ベース回数カウンタに「５０」をセットする（ステップ０２６ＩＷＳ２２２１Ａ）。そして、ステップ０２６ＩＷＳ２２２３Ａに移行する。従って、６Ｒ通常大当りであった場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御されることになる。

【０５０３】

そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄通常処理（ステップＳ１１０Ａ）に対応した値に更新する（ステップ０２６ＩＷＳ２２２３Ａ）。

【０５０４】

図９－２１は、第１特別図柄プロセス処理における第１小当り終了処理（ステップＳ１２１Ａ）を示すフローチャートである。第１小当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ０２６ＩＷＳ２３００Ａ）、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０２６ＩＷＳ２３０４Ａに移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第１小当りフラグをリセットし（ステップ０２６ＩＷＳ２３０１Ａ）、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ２３０２Ａ）。そして、小当り終了表示タイマに、画像表示装置５において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ０２６ＩＷＳ２３０３Ａ）、処理を終了する。

【０５０５】

ステップ０２６ＩＷＳ２３０４Ａでは、小当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ０２６ＩＷＳ２３０４Ａ）。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０２６ＩＷＳ２３０５Ａ）。経過していなければ処理を終了する。

【０５０６】

小当り終了表示時間を経過していれば（ステップ０２６ＩＷＳ２３０５ＡのＹ）、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄通常処理（ステップＳ１１０Ａ）に対応した値に更新する（ステップ０２６ＩＷＳ２３０９Ａ）。

【０５０７】

図９－２２は、第２特別図柄プロセス処理における第２特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第２特別図柄通常処理が実行される状態は、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄通常処理を示す値となっている場合である。なお、第２特図プロセスフ

ラグの値が第２特別図柄通常処理を示す値となっている場合とは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて第２特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第２大当り遊技（特別可変入賞球装置７を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置１７を開放）中でもない場合である。

【０５０８】

第２特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、第２保留記憶数の値を確認する（ステップ０２６ＩＷＳ５１Ｂ）。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。

【０５０９】

第２保留記憶数が０であれば、第２客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップ０２６ＩＷＳ５２Ｂ)。

【０５１０】

第２保留記憶数が０でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおける保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の第２乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ０２６ＩＷＳ５３Ｂ）、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０２６ＩＷＳ５４Ｂ）。すなわち、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。よって、各第２保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第２保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

【０５１１】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板１２に送信する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ５５Ｂ）。なお、本例では、ステップ０２６ＩＷＳ５５Ｂ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。

【０５１２】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップ０２６ＩＷＳ５６Ｂ)。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０２６ＩＷＳ５６Ａで示した処理と同様である。

【０５１３】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップ０２６ＩＷＳ５７Ｂ）。具体的に、第１特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第１大当りフラグがセットされている場合には第１特別図柄の大当り変動中であると判定する。第１特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップ０２６ＩＷＳ５８Ｂ以降の処理を行うことなくステップ０２６ＩＷＳ６９Ｂへ移行する。これにより、第１特別図柄の大当り変動中に第２特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【０５１４】

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

らず強制的にはずれとするものであってもよい。
【０５１５】
また、例えば、ステップ０２６ＩＷＳ５７Ｂにて第１特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップ０２６ＩＷＳ５８Ｂ～Ｓ６３Ｂの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。
【０５１６】
第１特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ０２６ＩＷＳ５８Ｂ）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０２６ＩＷＳ５９Ｂ）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。大当りとすることに決定した場合には（ステップ０２６ＩＷＳ６０Ｂ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグをセットする（ステップ０２６ＩＷＳ６１Ｂ）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が１６Ｒ確変大当り、９Ｒ確変大当り、２Ｒ確変大当り、および２Ｒ通常大当りのいずれであるかを判定し（ステップ０２６ＩＷＳ６２Ｂ）、大当り種別を記憶し（ステップ０２６ＩＷＳ６３Ｂ）、ステップ０２６ＩＷＳ６９Ｂへ移行する。
【０５１７】
また、ステップ０２６ＩＷＳ６０Ｂにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ０２６ＩＷＳ６４Ｂ）。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ことに決定するプログラムである。小当りとすることに決定した場合には（ステップ０２６ＩＷＳ６５Ｂ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第２小当りフラグをセットする（ステップ０２６ＩＷＳ６６Ｂ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ０２６ＩＷＳ６７Ｂ）、小当り種別を記憶する（ステップ０２６ＩＷＳ６８Ｂ）。なお、本例では、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当り種別として小当りＢまたは小当りＣと決定される（図９－４（Ｂ）参照）。そして、ステップ０２６ＩＷＳ６９Ｂへ移行する。
【０５１８】
次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、高ベース回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ０２６ＩＷＳ６９Ｂ）、「０」である場合、ステップ０２６ＩＷＳ７５Ｂ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０２６ＩＷＳ７０Ｂ）、「０」になったか否かを判定する（ステップ０２６ＩＷＳ７１Ｂ）。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０２６ＩＷＳ７５Ｂ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０２６ＩＷＳ７２Ｂ）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０２６ＩＷＳ７３Ｂ）。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０２６ＩＷＳ７４Ｂ）。そして、ステップ０２６ＩＷＳ７５Ｂに移行する。
【０５１９】
そして、ステップ０２６ＩＷＳ７５Ｂ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０２６ＩＷＳ７５Ｂ）。なお、図示は省略したが、ステップ０２６ＩＷＳ７５Ｂの直前において停止する図柄の確定をして

いる。

【０５２０】

なお、ステップ０２６ＩＷＳ５９Ｂでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかを用いて大当りとするか否かの判定を行う。

【０５２１】

第２変動パターン設定処理は、図９－１５に示した第１変動パターン設定処理（ステップＳ１１１Ａ）と同様である。すなわち、図９－１５に示す第１変動パターン設定処理において、「第１」を「第２」に読み替えれば、第２変動パターン処理が説明されたことになる。ただし、第２変動パターン設定処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、ステップ０２６ＩＷＳ１７００Ａ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９－６（Ｃ）に示す非ＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、ＫＴ状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否かや、変動回数に応じて、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図９－６（Ｄ）～図９－７（Ｉ）に示すいずれかのＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。例えば、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンであれば（低確率／第１ＫＴ状態であれば）、１変動目であれば図９－６（Ｄ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、２～４９変動目であれば図９－６（Ｅ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、５０変動目であれば図９－６（Ｆ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグおよび高ベースフラグの両方がオンであれば（高確率／第１ＫＴ状態であれば）、１変動目であれば図９－７（Ｇ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、２変動目以降であれば図９－７（Ｈ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフであれば（高確率／第２ＫＴ状態であれば）、図９－７（Ｉ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。

【０５２２】

第２特別図柄変動処理は、図９－１６に示した第１特別図柄変動処理（ステップＳ１１２Ａ）と同様である。すなわち、図９－１６に示す第１特別図柄変動処理において、「第１」を「第２」に読み替えれば、第２特別図柄変動処理が説明されたことになる。

【０５２３】

なお、第２特別図柄変動処理においても、第１特別図柄変動処理のステップ０２６ＩＷＳ１１２４Ａ～Ｓ１１２６Ａと同様の処理が実行されて、第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄または小当り図柄を導出表示していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０に第２強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、第２特別図柄の変動表示が強制はずれとなるように制御される。そのように構成することによって、第１ＫＴ状態終了後（時短状態終了後）の通常状態において、残りの第２保留記憶を消化することができ、遊技者不在の意図しないタイミングでの大当りの発生を抑制することができる。

【０５２４】

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ずれとする頻度も高めて、通常状態での第２保留記憶にもとづく第２特別図柄の変動表示の発生を抑制することができ、遊技者不在の意図しないタイミングでの大当りの発

生をより一層抑制することができる。

【０５２５】

図９－２３は、第２特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第２特別図柄停止処理において、まず、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０２６ＩＷＳ２０１０Ｂ）。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０２６ＩＷＳ２０１１Ｂ）。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０２６ＩＷＳ２０１２Ｂ）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０２６ＩＷＳ２０１３Ｂ）。

【０５２６】

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０２６ＩＷＳ２０１４Ｂ）。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０２６ＩＷＳ２０１５Ｂ）。第２大当りフラグがセットされている場合、ＣＰＵ１０３は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ２０１６Ｂ）。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、ＫＴ状態でなければ）、そのままステップ０２６ＩＷＳ２０１８Ｂに移行する。

【０５２７】

特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、ＫＴ状態中であれば）、ＣＰＵ１０３は、大当り信号出力フラグをセットする（ステップ０２６ＩＷＳ２０１７Ｂ）。本特徴部０２６ＩＷでは、ステップ０２６ＩＷＳ２０１７Ｂで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップＳ２３）が実行されて、大当り信号１のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号２の外部出力中でなければ、大当り信号２のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

【０５２８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ０２６ＩＷＳ２０１８Ｂ）、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０２６ＩＷＳ２０１９Ｂ）、ラウンド数カウンタに「１」をセットする（ステップ０２６ＩＷＳ２０２０Ｂ）。

【０５２９】

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０２６ＩＷＳ２０２１Ｂ）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０２６ＩＷＳ２０２２Ｂ）。

【０５３０】

そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する（ステップ０２６ＩＷＳ２０２３Ｂ）。

【０５３１】

ステップ０２６ＩＷＳ２０２１Ｂ，Ｓ２０２２Ｂ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、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。

【０５３２】

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０２６ＩＷＳ２０１５Ｂ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０２６ＩＷＳ２０２４Ｂ）。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０２６ＩＷＳ２０２５Ｂ）。

【０５３３】

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０２６ＩＷＳ２０２６Ｂ）。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０２６ＩＷＳ２０２７Ｂ）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０２６ＩＷＳ２０２８Ｂ）。

【０５３４】

そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ０２６ＩＷＳ２０２９Ｂ）。

【０５３５】

ステップ０２６ＩＷＳ２０２７Ｂ，Ｓ２０２８Ｂの処理が実行されることによって、本例では、第２特別図柄の変動表示において小当りとなったときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。すなわち、本例では、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。

【０５３６】

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０２６ＩＷＳ２０２６Ｂ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。

【０５３７】

第２小当りフラグもセットされていなければ（ステップ０２６ＩＷＳ２０２４ＢのＮ）、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ０２６ＩＷＳ２０３０Ｂ）。

【０５３８】

図９－２４は、第２特別図柄プロセス処理における第２ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。第２ゲート通過待ち処理において、ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ２５０１Ｂ）。ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力していれば、ＣＰＵ１０３は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ２５０２Ｂ）。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、ＫＴ状態であれば）、そのままステップ０２６ＩＷＳ２５０４Ｂに移行する。

【０５３９】

特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、ＫＴ状態中でなければ）、ＣＰＵ１０３は、大当り信号出力フラグをセットする（ステップ０２６ＩＷＳ２５０３Ｂ）。特徴部０２６ＩＷでは、ステップ０２６ＩＷＳ２５０３Ｂで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップＳ２３）が実行されて、大当り信号１のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号２の外部出力中でなければ、大当り信号２のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

【０５４０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を０クリアする（ステップ０２６ＩＷＳ２５０４Ｂ）。次いで、ＣＰＵ１０３は、第２大当り開始指定コマンドを送信し（ステップ０２６ＩＷＳ２５０５Ｂ）、第２特図プロセスフラグの値を第２大当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ０２６ＩＷＳ２５０６Ｂ）。

【０５４１】

この特徴部０２６ＩＷでは、第２ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第２特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート４１を遊技球が通過し、ゲートスイッチ２１で検出されたこ

とを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

【０５４２】

図９－２５および図９－２６は、第２特別図柄プロセス処理における第２大当り終了処理を示すフローチャートである。第２大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ０２６ＩＷＳ２２００Ｂ）、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０２６ＩＷＳ２２０４Ｂに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第２大当りフラグをリセットし（ステップ０２６ＩＷＳ２２０１Ｂ）、第２大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ２２０２Ｂ）。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ０２６ＩＷＳ２２０３Ｂ）、処理を終了する。

【０５４３】

ステップ０２６ＩＷＳ２２０４Ｂでは、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ０２６ＩＷＳ２２０４Ｂ）。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０２６ＩＷＳ２２０５Ｂ）。経過していなければ処理を終了する。

【０５４４】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ０２６ＩＷＳ２２０５ＢのＹ）、ＣＰＵ１０３は、今回終了した大当りの種別が１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ２２０６Ｂ）。なお、１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであるか否かは、例えば、第２特別図柄通常処理のステップ０２６ＩＷＳ６３Ｂで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであれば、ＣＰＵ１０３は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ０２６ＩＷＳ２２０７Ｂ）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０２６ＩＷＳ２２０８Ｂ）。そして、ステップ０２６ＩＷＳ２２２３Ｂに移行する。なお、１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に制御されることになる。

【０５４５】

１６Ｒ確変大当りおよび２Ｒ確変大当りのいずれでもなければ、ＣＰＵ１０３は、今回終了した大当りの種別が９Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ２２０９Ｂ）。なお、９Ｒ確変大当りであるか否かは、例えば、第２特別図柄通常処理のステップ０２６ＩＷＳ６３Ｂで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。９Ｒ確変大当りであれば、ＣＰＵ１０３は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ０２６ＩＷＳ２２１２Ｂ）とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し（ステップ０２６ＩＷＳ２２１３Ｂ）、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０２６ＩＷＳ２２１４Ｂ）。そして、ステップ０２６ＩＷＳ２２２３Ｂに移行する。従って、９Ｒ確変大当りであった場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に制御されることになる。

【０５４６】

なお、９Ｒ確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに０にリセットされているので（第２ゲート通過待ち処理のステップ０２６ＩＷＳ２５０４Ｂ参照）、高ベース回数カウンタの値は０のままである。従って、９Ｒ確変大当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２特別図柄停止処理でステップ０２６ＩＷＳ２０１０ＢでＹと判定されてステップ０２６ＩＷＳ２０１１Ｂの高ベース回数カウンタの減算処理は行われない。そして、次回の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）が維持されることになる。

【０５４７】
９Ｒ確変大当りでもなければ（すなわち、２Ｒ通常大当りであれば）、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する（ステップ０２６ＩＷＳ２２１９Ｂ）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０２６ＩＷＳ２２２０Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、高ベース回数カウンタに「５０」をセットする（ステップ０２６ＩＷＳ２２２１Ｂ）。そして、ステップ０２６ＩＷＳ２２２３Ｂに移行する。従って、２Ｒ通常大当りであった場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御されることになる。
【０５４８】
そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄通常処理に対応した値に更新する（ステップ０２６ＩＷＳ２２２３Ｂ）。
【０５４９】
図９－２７は、第２特別図柄プロセス処理における第２小当り終了処理を示すフローチャートである。第２小当り終了処理において、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０２６ＩＷＳ２３００Ｂ）、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０２６ＩＷＳ２３０４Ｂに移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第２小当りフラグをリセットし（ステップ０２６ＩＷＳ２３０１Ｂ）、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ２３０２Ｂ）。そして、小当り終了表示タイマに、画像表示装置５において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ０２６ＩＷＳ２３０３Ｂ）、処理を終了する。
【０５５０】
ステップ０２６ＩＷＳ２３０４Ｂでは、小当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ０２６ＩＷＳ２３０４Ｂ）。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０２６ＩＷＳ２３０５Ｂ）。経過していなければ処理を終了する。
【０５５１】
小当り終了表示時間を経過していれば（ステップ０２６ＩＷＳ２３０５Ｂ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０２６ＩＷＳ２３０６Ｂ）。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の点灯を終了する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ２３０７Ｂ）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０２６ＩＷＳ２３０８Ｂ）。
【０５５２】
そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄通常処理に対応した値に更新する（ステップ０２６ＩＷＳ２３０９Ｂ）。
【０５５３】
ここで、この特徴部０２６ＩＷにおける遊技状態の遷移について説明する。図９－２８は、この特徴部０２６ＩＷ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０２６ＩＷ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１６Ｒ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。
【０５５４】
図９－２８に示すように、低確率／低ベース状態において１６Ｒ確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第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０２６ＩＷＳ２２０６Ａ～Ｓ２２０８Ａ参照）。また、低確率／低ベース状態において６Ｒ確変

大当りが発生した場合には、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０２６ＩＷＳ２２０９Ａ，Ｓ２２１２Ａ～Ｓ２２１４Ａ参照）。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０２６ＩＷＳ２２１９Ａ～Ｓ２２２１Ａ参照）。

【０５５５】

ＫＴ状態（高確率／高ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）に移行した後である場合には、この特徴部０２６ＩＷでは、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、ＫＴ状態では、主として第２始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第２特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第２特別図柄の変動表示が実行されることから、ＫＴ状態において大当りが発生した場合には、主として１６Ｒ確変大当り、９Ｒ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。

【０５５６】

図９－２８に示すように、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）において１６Ｒ確変大当りまたは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０２６ＩＷＳ２２０６Ｂ～Ｓ２２０８Ｂ参照）。また、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）において９Ｒ確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／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０２６ＩＷＳ２２０９Ｂ，Ｓ２２１２Ｂ～Ｓ２２１４Ｂ参照）。なお、この特徴部０２６ＩＷでは、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、９Ｒ確変大当りとなる確率が合計で５０％であるので（図９－３参照）、一旦高確率／高ベース状態となると５０％の割合で高確率／高ベース状態がループすることになる。また、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）において２Ｒ通常大当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０２６ＩＷＳ２２１９Ｂ～Ｓ２２２１Ｂ参照）。

【０５５７】

図９－２８に示すように、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）において１６Ｒ確変大当りまたは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０２６ＩＷＳ２２０６Ｂ～Ｓ２２０８Ｂ参照）。また、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）において９Ｒ確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／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０２６ＩＷＳ２２０９Ｂ，Ｓ２２１２Ｂ～Ｓ２２１４Ｂ参照）。また、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）において２Ｒ通常大当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０２６ＩＷＳ２２１９Ｂ～Ｓ２２２１Ｂ参照）。なお、この特徴部０２６ＩＷでは、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、２Ｒ通常大当りとなる確率が３５％であるので（図９－３（Ｄ），（Ｅ）参照）、一旦低確率／高ベース状態となると３５％の割合で低確率／高ベース状態がループすることになる。なお、６Ｒ通常大当りや２Ｒ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、５０回の変動表示が終了した場合には、図９－２８に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））に移行する（ステップ０２６ＩＷＳ２０１０Ａ～Ｓ２０１４Ａ参照）

。
【０５５８】
図９－２８に示すように、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）において１６Ｒ確変大当りまたは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０２６ＩＷＳ２２０６Ｂ～Ｓ２２０８Ｂ参照）。なお、この特徴部０２６ＩＷでは、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りとなる確率が１５％であるので（図９－３（Ｄ），（Ｅ）参照）、一旦高確率／低ベース状態となると１５％の割合で高確率／低ベース状態がループすることになる。また、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）において９Ｒ確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／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０２６ＩＷＳ２２０９Ｂ，Ｓ２２１２Ｂ～Ｓ２２１４Ｂ参照）。また、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）において２Ｒ通常大当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０２６ＩＷＳ２２１９Ｂ～Ｓ２２２１Ｂ参照）。
【０５５９】
なお、図９－２８では、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））では第１特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第２特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、９Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、２Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。
【０５６０】
また、図９－２８では、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１６Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。
【０５６１】
また、図９－２８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、１６Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。
【０５６２】
また、図９－２８では、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１６Ｒ確変大当りが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大

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

【０５６３】

図９－２９は、パチンコ遊技機１が出力する外部出力信号を説明するための説明図である。外部出力端子板の端子０１には、賞球信号が割り当てられている。賞球信号とは、賞球を所定個数（本例では、１０個）払い出すごとに外部出力される信号である。また、外部出力端子板の端子０５には、大当り信号１が割り当てられている。大当り信号１は、全ての大当り遊技の期間中にわたって連続して外部出力される信号（すなわち、大当り遊技中であることを示す信号）である。また、外部出力端子板の端子０６には、大当り信号２が割り当てられている。大当り信号２は、全ての大当り遊技の期間中およびＫＴ状態中にわたって連続して外部出力される信号（すなわち、連荘中であることを示す信号）である。また、外部出力端子坂の端子０７には、特殊入賞口信号が割り当てられている。特殊入賞口入賞信号は、特殊入賞口への遊技球の入賞を検出したことにもとづいて外部出力される信号である。また、外部出力端子板の端子０９には、賞球予定数信号が割り当てられている。賞球予定数信号とは、賞球の払出予定数が所定個数（本例では、１０個）になるごとに外部出力される信号である。

【０５６４】

なお、図９－２９に示す各外部信号は、例えば、賞球を１０個払い出したタイミングや、大当り発生のタイミング、特殊入賞口への入賞発生のタイミング、賞球予定数が１０個に達したタイミングで外部信号の出力に対応したフラグ（例えば、ステップ０２６ＩＷＳ２０１７Ａ，Ｓ２０１７Ｂ，Ｓ２５０３Ｂ参照）やタイマがセットされ、それらのフラグやタイマがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップＳ２３）が実行されることによってホールコンピュータなどに外部出力される。

【０５６５】

次に、外部出力信号のうち大当り信号１および大当り信号２の出力タイミングについて説明する。図９－３０は、大当り信号１および大当り信号２の出力タイミングを説明するための説明図である。本例では、遊技状態が通常状態であるときにステップ０２６ＩＷＳ２０１７Ａ，Ｓ２５０３Ｂで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップＳ２３）が実行されて、大当り信号１および大当り信号２の外部出力が開始される。その後、情報出力処理（ステップＳ２３）において、大当り遊技を終了したタイミングで大当り信号１の外部出力が停止される。また、情報出力処理（ステップＳ２３）において、ＫＴ状態を終了したタイミングで大当り信号２の外部出力が停止される。一方、遊技状態がＫＴ状態であるときにステップ０２６ＩＷＳ２０１７Ａ，Ｓ２０１７Ｂで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップＳ２３）が実行されて、大当り信号１の外部出力が開始される。なお、この場合、ＫＴ状態中であるので、大当り信号２は継続して外部出力されている。その後、情報出力処理（ステップＳ２３）において、大当り遊技を終了したタイミングで大当り信号１の外部出力が停止される。

【０５６６】

まず、図９－３０（１）を用いて、遊技状態が通常状態（低確率／非ＫＴ状態）である場合の大当り信号１および大当り信号２の出力タイミングを説明する。図９－３０（１）に示すように、遊技状態が通常状態である場合、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号１の外部出力が開始されるとともに、大当り信号２の外部出力が開始される（ステップ０２６ＩＷＳ２０１７Ａ参照）。一方、遊技状態が通常状態である場合、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合には、大当り図柄が導出表示されたタイミングでは大当り信号１および大当り信号２の外部出力は開始されず、通過ゲート４１を遊技球が通過したタイミングで大当り信号１の外部出力が開始されるととも

に大当り信号２の外部出力が開始される（ステップ０２６ＩＷＳ２５０３Ｂ参照）。
【０５６７】
次に、図９－３０（２）を用いて、遊技状態がＫＴ状態（低確率／第１ＫＴ状態、高確率／第１ＫＴ状態、高確率／第２ＫＴ状態）である場合の大当り信号１および大当り信号２の出力タイミングを説明する。図９－３０（２）に示すように、遊技状態がＫＴ状態である場合、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号１の外部出力が開始される（ステップ０２６ＩＷＳ２０１７Ａ参照）。また、遊技状態がＫＴ状態である場合、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合にも、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号１の外部出力が開始される（ステップ０２６ＩＷＳ２０１７Ｂ参照）。なお、図９－３０（２）に示すように、ＫＴ状態中である場合には、大当り信号２は継続して外部出力されている。
【０５６８】
次に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が実行する普通図柄プロセス処理（ステップＳ２９）について説明する。図９－３１は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、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０２６ＩＷＳ５１１１）、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０２６ＩＷＳ５１１２）。そして、ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ通過処理（ステップ０２６ＩＷＳ５１１３）を実行する。
【０５６９】
この特徴部０２６ＩＷでは、ステップ０２６ＩＷＳ５１１１～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０２６ＩＷでは、通過ゲート４１は兼用ゲートとして構成され作動領域の役割も担っているのであるが、大当り図柄を停止表示した後大当り遊技を開始する前のゲート通過待ち状態であるか否かには関係なく、ゲート通過指定コマンドが送信される。
【０５７０】
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０２６ＩＷＳ５１００～Ｓ５１０４に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。
【０５７１】
なお、この特徴部０２６ＩＷ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０２６ＩＷＳ５１１１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０２６ＩＷＳ５１１３のゲートスイッチ通過処理が実行されて普通図柄の変動表示が実行されるのであるが、そのような態様にかぎられない。例えば、ゲート通過待ち状態でないときに通過ゲート４１を遊技球が通過した場合にのみ普通図柄の変動表示を実行するようにし、ゲート通過待ち状態では通過ゲート４１を遊技球が通過しても普通図柄の変動表示を実行しないように構成してもよい。
【０５７２】
また、この特徴部０２６ＩＷ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。
【０５７３】
ゲートスイッチ通過処理（ステップ０２６ＩＷＳ５１１３）：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。

【０５７４】

普通図柄通常処理（ステップ０２６ＩＷＳ５１００）：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０２６ＩＷＳ５１００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０２６ＩＷＳ５１０１）を示す値（具体的には「１」）に更新する。

【０５７５】

普通図柄変動処理（ステップ０２６ＩＷＳ５１０１）：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０２６ＩＷＳ５１０２）を示す値（具体的には「２」）に更新する。

【０５７６】

普通図柄停止処理（ステップ０２６ＩＷＳ５１０２）：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０２６ＩＷＳ５１００）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０２６ＩＷＳ５１０３）を示す値（具体的には「３」）に更新する。

【０５７７】

普通電動役物開放前処理（ステップ０２６ＩＷＳ５１０３）：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０２６ＩＷＳ５１０４）を示す値（具体的には「４」）に更新する。

【０５７８】

普通電動役物作動処理（ステップ０２６ＩＷＳ５１０４）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマを計測し、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置６Ｂ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０２６ＩＷＳ５１００）を示す値（具体的には「０」）に更新する。

【０５７９】

図９－３２は、普通図柄通常処理（ステップ０２６ＩＷＳ５１００）を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認することにより、ゲート通過記憶数が０であるか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ５１２１）。ゲート通過記憶数が０であれば（ステップ０２６ＩＷＳ５１２１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０２６ＩＷＳ５１２１のＮ）、ＣＰＵ１０３は、ゲート通過記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を読み出す（ステップ０２６ＩＷＳ５１２２）。そして、ＣＰＵ１０３は、ゲート通過記憶数カウンタの値を１減らし、かつ、各保存

領域の内容をシフトする（ステップ０２６ＩＷＳ５１２３）。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。

【０５８０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、普通図柄当りとするか否かを決定するための普通図柄判定テーブルを用いて、乱数（普通図柄当り判定用乱数値）にもとづく抽選処理を行い、普通図柄当りとするか否かを決定する（ステップ０２６ＩＷＳ５１２７）。なお、この特徴部０２６ＩＷでは、ステップ０２６ＩＷＳ５１２７において、ＣＰＵ１０３は、確変状態であるか否かや、ＫＴ状態であるか否か、高ベース状態であるか否かに関係なく、一律に９９／１００の確率で普通図柄当りとすることに決定する。

【０５８１】

ステップ０２６ＩＷＳ５１２７において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内である場合（当りである場合）、ＣＰＵ１０３は、表示結果として当り図柄を設定し（ステップ０２６ＩＷＳ５１２８）、ステップ０２６ＩＷＳ５１３０へ移行する。また、ステップ０２６ＩＷＳ５１２７において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内でない場合（はずれである場合）、ＣＰＵ１０３は表示結果としてはずれ図柄を設定し（ステップ０２６ＩＷＳ５１２９）、ステップ０２６ＩＷＳ５１３０へ移行する。

【０５８２】

ステップ０２６ＩＷＳ５１３０において、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグがセットされていれば、普通図柄変動時間として０．２秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ０２６ＩＷＳ５１３０のＹ，Ｓ５１３１）。また、高ベースフラグがセットされていなければ、すなわち通常状態または第２ＫＴ状態であれば、普通図柄変動時間として１．０秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ０２６ＩＷＳ５１３０のＮ，Ｓ５１３２）。

【０５８３】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ０２６ＩＷＳ５１０１）を示す値（具体的には「１」）に更新する（ステップ０２６ＩＷＳ５１３３）。

【０５８４】

図９－３３は、普通図柄停止処理（ステップ０２６ＩＷＳ５１０２）を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値を－１する（ステップ０２６ＩＷＳ３７０１）。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０２６ＩＷＳ３７０２）。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０２６ＩＷＳ３７０２のＮ）、そのまま処理を終了する。

【０５８５】

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０２６ＩＷＳ３７０２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０２６ＩＷＳ５１２７にて当りと判定されたかどうか）を確認する（ステップ０２６ＩＷＳ３７０３）。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０２６ＩＷＳ５１２７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。

【０５８６】

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０２６ＩＷＳ３７０３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０２６ＩＷＳ５１００）を示す値（具体的には「０」）に更新する（ステップ０２６ＩＷＳ３７０８）。

【０５８７】

ステップ０２６ＩＷＳ３７０３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０２６ＩＷＳ３７０３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０２６ＩＷＳ３７０４）、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０２６ＩＷＳ３７０６）。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０２６ＩＷＳ３７０５）。

【０５８８】

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０２６ＩＷＳ５１０３）に対応した値（具体的には「３」）に更新する（ステップ０２６ＩＷＳ３７０７）

【０５８９】

図９－３４は、普通電動役物開放前処理（ステップ０２６ＩＷＳ５１０３）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０２６ＩＷＳ３８０１）。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０２６ＩＷＳ３８０２）。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０２６ＩＷＳ３８０２のＮ）、そのまま処理を終了する。

【０５９０】

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０２６ＩＷＳ３８０２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０２６ＩＷＳ３８０３）、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０２６ＩＷＳ３８０５）。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０２６ＩＷＳ３８０４）。

【０５９１】

このように、本特徴部０２６ＩＷでは、第１ＫＴ状態では普通電動役物開放時間として５．５秒をセットするとともに、通常状態または第２ＫＴ状態では普通電動役物開放時間として０．２秒をセットすることにより、第１ＫＴ状態は通常状態または第２ＫＴ状態よりも第２始動入賞口に始動入賞しやすい状態としている。したがって、第１ＫＴ状態は通常状態または第２ＫＴ状態よりも、可変入賞球装置６Ｂの下流に設けられている特殊可変入賞球装置１７に遊技球が達しにくく構成されている。

【０５９２】

なお、遊技状態が第１ＫＴ状態である場合に第２始動入賞口に始動入賞しやすくなるようにする制御の仕方は、この特徴部０２６ＩＷで示したものにかぎられない。例えば、第１ＫＴ状態である場合には、通常状態または第２ＫＴ状態である場合と比較して、可変入賞球装置６Ｂを多くの回数開放する（例えば、通常状態または第２ＫＴ状態では可変入賞球装置６Ｂの開放回数として１回をセットするのに対して、第１ＫＴ状態では可変入賞球装置６Ｂの開放回数として２回をセットする）ように制御してもよい。そのようにすれば、第１ＫＴ状態である場合には、可変入賞球装置６Ｂの開放回数を多くすることによって、第２始動入賞口に始動入賞しやすくすることができる。

【０５９３】

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

【０５９４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、可変入賞球装置６Ｂを開放状態に制御する（ステップ０２６ＩＷＳ３８０６）。具体的には、ソレノイド８１を駆動して可変入賞球装置６Ｂを開状態にする。

【０５９５】

そして、ＣＰＵ１０３は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物作動処理（ステップ０２６ＩＷＳ５１０４）に対応した値（具体的には「４」）に更新する（ステップ０２６ＩＷＳ３８０７）。

【０５９６】

次に、演出制御手段の動作について説明する。図９－３５～図９－３７は、コマンド解析処理（ステップＳ７５）の具体例を示すフローチャートである。主基板１１から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【０５９７】

コマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ０２６ＩＷＳ６１１）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ０２６ＩＷＳ６１２）。なお、読み出したら読出ポインタの値を＋２しておく（ステップ０２６ＩＷＳ６１３）。＋２するのは２バイト（１コマンド）ずつ読み出すからである。

【０５９８】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ０２６ＩＷＳ６１４）、演出制御用ＣＰＵ０１２０は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、ＲＡＭ１２２に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ０２６ＩＷＳ６１５）。

【０５９９】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ０２６ＩＷＳ６１６）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドを、ＲＡＭ１２２に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ０２６ＩＷＳ６１７）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ０２６ＩＷＳ６１８）。

【０６００】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ０２６ＩＷＳ６１９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した表示結果指定コマンドを、ＲＡＭ１２２に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ０２６ＩＷＳ６２０）。

【０６０１】

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０２６ＩＷＳ６２１）、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０２６ＩＷＳ６２２）。

【０６０２】

受信した演出制御コマンドが第１大当り開始指定コマンドまたは第２大当り開始指定コマンドであれば（ステップ０２６ＩＷＳ６２３）、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０２６ＩＷＳ６２４）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した大当り開始指定コマンドに応じて第１大当り開始指定コマンド受信フラグまたは第２大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ０２６ＩＷＳ６２５）。

【０６０３】

受信した演出制御コマンドが第１大当り終了指定コマンドまたは第２大当り終了指定コマンドであれば（ステップ０２６ＩＷＳ６２６）、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０２６ＩＷＳ６２７）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した大当り終了指定コマンドに応じて第１大当り終了指定コマンド受信フラグまたは第２大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ０２６ＩＷＳ６２８）。

【０６０４】

なお、本例では、ステップ０２６ＩＷＳ６２４，Ｓ６２７の処理が実行されることによって、大当り遊技中に画像表示装置５の表示画面において右打ち表示が表示される。

【０６０５】

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０２６ＩＷＳ６２９）、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０２６ＩＷＳ６３０）。

【０６０６】

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０２６ＩＷＳ６３１）、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０２６ＩＷＳ６３２）。

【０６０７】

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０２６ＩＷＳ６３３）、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０２６ＩＷＳ６３４）。

【０６０８】

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０２６ＩＷＳ６３５）、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０２６ＩＷＳ６３６）。

【０６０９】

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０２６ＩＷＳ６３７）、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０２６ＩＷＳ６３８）。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０２６ＩＷＳ６３９）。

【０６１０】

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０２６ＩＷＳ６４０）、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０２６ＩＷＳ６４１）。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０２６ＩＷＳ６４２）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０２６ＩＷＳ６４３）。

【０６１１】

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０２６ＩＷＳ６４４）、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０２６ＩＷＳ６４５）。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０２６ＩＷＳ６４６）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０２６ＩＷＳ６４７）。

【０６１２】

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０２６ＩＷＳ６４８）、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０２６ＩＷＳ６４９）。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０２６ＩＷＳ６５０）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０２６ＩＷＳ６５１）。

【０６１３】

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０２６ＩＷＳ６５２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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をカウントするための小当り連続中賞球数カウンタの値を１５加算する（ステップ０２６ＩＷＳ６５３）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置５において、第２ＫＴ状態中で小当りが連続して発生している期間に発生した賞球数を示す小当り連続中賞球数表示１が表示されていれば、小当り連続中賞球数表示１を更新する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ６５４）。

【０６１４】

なお、本例では、小当り連続中賞球数表示１は、通常状態や第１ＫＴ状態中に１６Ｒ確変大当りや２Ｒ確変大当りが発生したときに表示が開始され、１６Ｒ確変大当りや２Ｒ確変大当り以外の大当りが発生したとき（すなわち、第２ＫＴ状態を終了するとき）に表示が終了される。

【０６１５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっているか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ６５５）。加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値に応じた小当り連続中賞球数表示２を表示する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ６５６）。例えば、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値が１０００や、１００５、１０１０となっていれば、今回の大入賞口への入賞で賞球数が１０００個に達したことを意味しているので、閾値「１０００」に到達したと判定し、賞球数が１０００個に達した旨の小当り連続中賞球数表示２を表示する。例えば、画像表示装置５において、小当り連続中賞球数表示２として「１０００ＯＶＥＲ」などの文字表示を表示する。

【０６１６】

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０２６ＩＷＳ６５７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り連続中賞球数カウンタの値を１０加算する（ステップ０２６ＩＷＳ６５８）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置５において、小当り連続中賞球数表示１が表示されていれば、小当り連続中賞球数表示１を更新する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ６５９）。

【０６１７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっているか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ６６０）。加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値に応じた小当り連続中賞球数表示２を表示する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ６６１）。例えば、加算後の小当り連続中賞球数カウンタの値が１０００や、１００５となっていれば、今回の大入賞口への入賞で賞球数が１０００個に達したことを意味しているので、閾値「１０００」に到達したと判定し、賞球数が１０００個に達した旨の小当り連続中賞球

数表示２を表示する。例えば、画像表示装置５において、小当り連続中賞球数表示２として「１０００ＯＶＥＲ」などの文字表示を表示する。

【０６１８】

なお、本例では、大入賞口や特殊入賞口への入賞にもとづいて小当り連続中賞球数表示１を更新したり小当り連続中賞球数表示２を表示したりする場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第２ＫＴ状態中の小当り連続中に一般入賞口１０への入賞が発生した場合にも、その一般入賞口１０への入賞に対する賞球数に相当する値を小当り連続中賞球数カウンタに加算し、小当り連続中賞球数表示１を更新したり小当り連続中賞球数表示２を表示したりしてもよい。

【０６１９】

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０２６ＩＷＳ６６２）。そして、ステップ０２６ＩＷＳ６１１に移行する。

【０６２０】

また、本特徴部０２６ＩＷでは、演出制御手段（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０）は、例えば、演出制御プロセス処理（ステップＳ７６）において、デモ表示制御処理を実行する。図９－３８および図９－３９は、デモ表示制御処理を示すフローチャートである。デモ表示制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かを判定し（ステップ０２６ＩＷＳ４７０１）、受信していなければステップ０２６ＩＷＳ４７０６へ移行する。受信している場合には、通常状態であるか否かを判定し（ステップ０２６ＩＷＳ４７０２）、通常状態でなければステップ０２６ＩＷＳ４７０５へ移行する。具体的に、第１ＫＴ状態であることを示す第１ＫＴ状態フラグおよび第２ＫＴ状態であることを示す第２ＫＴ状態フラグのいずれもセットされていなければ通常状態であると判定する。

【０６２１】

なお、第１客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理（ステップＳ７５）において、第１客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合に、第１客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことを示すフラグをセットするようにし、ステップ０２６ＩＷＳ４７０１では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

【０６２２】

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

【０６２３】

通常状態であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１デモ表示を開始するまでの時間（例えば、３０秒）に相当する値を計測するための第１デモ待機タイマをセットし（ステップ０２６ＩＷＳ４７０３）、第１デモ表示の待機中であることを示す第１デモ待機中フラグをセットする（ステップ０２６ＩＷＳ４７０４）。そして、第１デモ受信フラグをリセットする（ステップ０２６ＩＷＳ４７０５）。

【０６２４】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１デモ待機中フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ０２６ＩＷＳ４７０６）、セットされている場合には第１特別図柄変動が開始される場合（ステップ０２６ＩＷＳ４７０７のＹ）、または第２特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合（ステップ０２６ＩＷＳ４７０８のＹ）、ステップ０２６ＩＷＳ４７１２へ移行する。これにより、第１特別図柄変動が開始されるか第２特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合には第１デモ表示を実行しないようになっている。具体的に、ステップ０２６ＩＷＳ４７０７では第１特別図

柄の変動を示す変動パターンコマンドを受信した場合には第１特別図柄変動が開始されたと判定する。また、ステップ０２６ＩＷＳ４７０８では第２大当り開始指定コマンドを受信した場合に第２特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御されると判定する。

【０６２５】

第１デモ待機中フラグがセットされており、第１特別図柄変動が開始されず（ステップ０２６ＩＷＳ４７０７のＮ）、第２特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御されない場合（ステップ０２６ＩＷＳ４７０８のＮ）、第１デモ待機タイマの値を１減算し（ステップ０２６ＩＷＳ４７０９）、第１デモ待機タイマがタイムアウトした場合には（ステップ０２６ＩＷＳ４７１０のＹ）、第１デモ表示を開始し（ステップ０２６ＩＷＳ４７１１）、第１デモ待機フラグをリセットする（ステップ０２６ＩＷＳ４７１２）。

【０６２６】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１デモ表示中である場合（ステップ０２６ＩＷＳ４７１３のＹ）、第１特別図柄の変動が開始されるか（ステップ０２６ＩＷＳ４７１４のＹ）、または第２特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合（ステップ０２６ＩＷＳ４７１５のＹ）、第１デモ表示を終了する（ステップ０２６ＩＷＳ４７１６）。

【０６２７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かを判定し（ステップ０２６ＩＷＳ４８０１）、受信していなければステップ０２６ＩＷＳ４８０６へ移行する。受信している場合には、ＫＴ状態であるか否かを判定し（ステップ０２６ＩＷＳ４８０２）、ＫＴ状態でなければステップ０２６ＩＷＳ４８０５へ移行する。具体的に、第１ＫＴ状態フラグおよび第２ＫＴ状態フラグのいずれかがセットされていればＫＴ状態であると判定する。

【０６２８】

なお、第２客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理（ステップＳ７５）において、第２客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合に、第２客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことを示すフラグをセットするようにし、ステップ０２６ＩＷＳ４８０１では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

【０６２９】

ＫＴ状態であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２デモ表示を開始するまでの時間（例えば、３０秒）に相当する値を計測するための第２デモ待機タイマをセットし（ステップ０２６ＩＷＳ４８０３）、第２デモ表示の待機中であることを示す第２デモ待機中フラグをセットする（ステップ０２６ＩＷＳ４８０４）。そして、第２デモ受信フラグをリセットする（ステップ０２６ＩＷＳ４８０５）。

【０６３０】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２デモ待機中フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ０２６ＩＷＳ４８０６）、セットされている場合には第２特別図柄変動が開始される場合（ステップ０２６ＩＷＳ４８０７のＹ）、またはＫＴ状態でない場合（ステップ０２６ＩＷＳ４８０８のＮ）、ステップ０２６ＩＷＳ４８１２へ移行する。これにより、第２特別図柄変動が開始されるかＫＴ状態が終了した場合には第２デモ表示を実行しないようになっている。具体的に、ステップ０２６ＩＷＳ４８０７では第２特別図柄の変動を示す変動パターンコマンドを受信した場合には第２特別図柄変動が開始されたと判定する。また、ステップ０２６ＩＷＳ４８０８では第１ＫＴ状態フラグおよび第２ＫＴ状態フラグのいずれかもセットされていなければＫＴ状態が終了したと判定する。

【０６３１】

第２デモ待機中フラグがセットされており、第２特別図柄変動が開始されず（ステップ０２６ＩＷＳ４８０７のＮ）、ＫＴ状態が終了していない場合（ステップ０２６ＩＷＳ４８０８のＹ）、第２デモ待機タイマの値を１減算し（ステップ０２６ＩＷＳ４８０９）、第２デモ待機タイマがタイムアウトした場合には（ステップ０２６ＩＷＳ４８１０のＹ）

、第２デモ表示を開始し（ステップ０２６ＩＷＳ４８１１）、第２デモ待機フラグをリセットする（ステップ０２６ＩＷＳ４８１２）。

【０６３２】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２デモ表示中である場合（ステップ０２６ＩＷＳ４８１３のＹ）、第２特別図柄の変動が開始されるか（ステップ０２６ＩＷＳ４８１４のＹ）、またはＫＴ状態が終了した場合（ステップ０２６ＩＷＳ４８１５のＮ）、第２デモ表示を終了する（ステップ０２６ＩＷＳ４８１６）。

【０６３３】

図９－４０は、可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する（ステップ０２６ＩＷＳ８１１）。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０２６ＩＷＳ８１１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。

【０６３４】

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０２６ＩＷＳ８１２）。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０２６ＩＷＳ８１３）。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０２６ＩＷＳ８１５）。

【０６３５】

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０２６ＩＷＳ８１４）。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０２６ＩＷＳ８１６）。

【０６３６】

ステップ０２６ＩＷＳ８１２～Ｓ８１５の処理が実行されることによって、この特徴部０２６ＩＷでは、非ＫＴ状態である場合には、第１特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において飾り図柄の変動表示が実行され、ＫＴ状態である場合には、第２特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において飾り図柄の変動表示が実行される。言い換えれば、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であってもＫＴ状態である場合や、第２特別図柄の変動表示が実行される場合であっても非ＫＴ状態である場合には、飾り図柄の変動表示は実行されない。

【０６３７】

図９－４１は、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートであ

る。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ９２０）。なお、第１特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドが第１変動パターン＃０１～＃０９を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第１特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の変動表示が小当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ９２１）。なお、今回の変動表示が小当りとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果８指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。小当り変動であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の停止図柄として非リーチはずれ図柄を決定する（ステップ０２６ＩＷＳ９２２）。

【０６３８】

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りとなる場合には、小当りＡとなる場合しかなく、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。そのため、ステップ０２６ＩＷＳ９２０～Ｓ９２２の処理が実行されることによって、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、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。

【０６３９】

第２特別図柄の変動表示を実行する場合（ステップ０２６ＩＷＳ９２０のＮ）や、小当り変動でない場合（ステップ０２６ＩＷＳ９２１のＮ）には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ０２６ＩＷＳ９２３）。ステップ０２６ＩＷＳ９２３では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果１指定コマンドを受信した場合（はずれと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果２指定コマンドを受信した場合（１６Ｒ確変大当りと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が奇数図柄のうち図柄「７」で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果３指定コマンドや表示結果４指定コマンドを受信した場合（９Ｒ確変大当りや６Ｒ確変大当りと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が「７」以外の奇数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果６指定コマンドを受信した場合（２Ｒ確変大当りと決定されている場合）には、中の飾り図柄が特殊図柄（本例では、図柄「Ｒ」）を含む図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果５指定コマンドや表示結果７指定コマンドを受信した場合（６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が偶数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果８指定コマンドを受信した場合（小当りと決定されている場合）には、小当り図柄（例えば、「１３５」）の飾り図柄の組み合わせを決定する。

【０６４０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の変動表示がはずれとなるものであるか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ９２４）。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０２６ＩＷＳ９２８に移行する。はずれ変動であれば（ステップ０２６ＩＷＳ９２４のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在設定されている設定値を示唆する設定値示唆演出の有無および種類を決定するための設定値示唆演出設定処理を実行する（ステップ０２６ＩＷＳ９２５）。

【０６４１】

ステップ０２６ＩＷＳ９２５では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値格納領域（ステップ０２６ＩＷＳ６１５参照）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。

【０６４２】

図９－４２は、設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図９－４２に示すように、設定値示唆演出決定テーブルには、設定値示唆演出なし、設定値示唆演出Ａ、設定値示唆演出Ｂ、設定値示唆演出Ｃ、設定値示唆演出Ｄ、設定値示唆演出Ｅ、および設定値示唆演出Ｆに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０６４３】

設定値示唆演出Ａは、例えば、画像表示装置５において青色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図９－４２に示すように、設定値「１」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Ｂは、例えば、画像表示装置５において緑色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図９－４２に示すように、設定値「２」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Ｃは、例えば、画像表示装置５において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図９－４２に示すように、設定値「３」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Ｄは、例えば、画像表示装置５において橙色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図９－４２に示すように、設定値「４」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Ｅは、例えば、画像表示装置５において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図９－４２に示すように、設定値「５」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Ｆは、例えば、画像表示装置５において虹色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図９－４２に示すように、設定値「６」である場合に最も実行割合が高い。

【０６４４】

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０２６ＩＷＳ９２６）。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０２６ＩＷＳ９２８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０２６ＩＷＳ９２６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０２６ＩＷＳ９２７）。

【０６４５】

図９－４３は、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図９－４３に示すように、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出決定テーブルには、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出なし、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ａ、および小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ｂに対して、それぞれ判定値が割り振られている。小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ａは、例えば、画像表示装置５において青色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。また、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ｂは、例えば、画像表示装置５において赤色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。

【０６４６】

図９－４３に示すように、本例では、設定値「１」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「２」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行割合が次に高く、設定値「３」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「４」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「５」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「６」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行割合が最も低くなっている。

【０６４７】

また、図９－４３に示すように、設定値「１」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演

出Ａの実行割合が最も高く、設定値「６」である場合に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ｂの実行割合が最も高くなっている。

【０６４８】

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。

【０６４９】

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。

【０６５０】

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。

【０６５１】

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０２６ＩＷＳ９２８）。

【０６５２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０２６ＩＷＳ９２８で選択したプロセステーブルにおけるプロセスデータ１のプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ０２６ＩＷＳ９２９）。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０２６ＩＷＳ９３０）。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。

【０６５３】

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０２６ＩＷＳ９２８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０２６ＩＷＳ９３０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。

【０６５４】

また、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ０２６ＩＷＳ９２８で選択した小当りＲＵＳＨ継続示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ０２６ＩＷＳ９３０および可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（第２ＫＴ状態中のはずれ変動中）に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行される。

【０６５５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間に応じた値を飾り図柄変動時間タイマに

設定して飾り図柄変動時間タイマをスタートさせる（ステップ０２６ＩＷＳ９３１）。そして、演出制御プロセスフラグを、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に応じた値に更新する（ステップ０２６ＩＷＳ９３２）。

【０６５６】

図９－４４および図９－４５は、演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ１がセットされているか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ９７０１）。停止図柄表示フラグ１がセットされていれば、ステップ０２６ＩＷＳ９７０６に移行する。この特徴部０２６ＩＷ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０２６ＩＷＳ９７０５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０２６ＩＷＳ９７０３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０２６ＩＷＳ９７０６に移行する。

【０６５７】

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０２６ＩＷＳ９７０２）。停止図柄表示フラグ２がセットされていれば、ステップ０２６ＩＷＳ９７１６に移行する。この特徴部０２６ＩＷでは、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を表示した場合には、ステップ０２６ＩＷＳ９７１５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０２６ＩＷＳ９７０３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０２６ＩＷＳ９７１６に移行する。

【０６５８】

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０２６ＩＷＳ９７０３）。なお、第１強制図柄確定指定コマンドや第２強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、ステップ０２６ＩＷＳ９７０３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。

【０６５９】

ステップ０２６ＩＷＳ９７０３の処理で大当り図柄を確定表示した場合には（ステップ０２６ＩＷＳ９７０４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０２６ＩＷＳ９７０５）。

【０６６０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、いずれかの大当り開始指定コマンド（第１大当り開始指定コマンド、第２大当り開始指定コマンド）を受信したか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ９７０６）。いずれかの大当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄表示フラグ１をリセットする（ステップ０２６ＩＷＳ９７０７）。

【０６６１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回発生した大当りの大当り種別が１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ９７０８）。なお、大当り種別が１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであるか否かは、例えば、受信した表示結果指定コマンドが表示結果２指定コマンドまたは表示結果６指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。１６Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りで

あれば、そのままステップ０２６ＩＷＳ９７１０に移行する。
【０６６２】
１６Ｒ確変大当りおよび２Ｒ確変大当りのいずれでもなければ、第２ＫＴ状態中であった場合には今回の大当り遊技の終了後に第２ＫＴ状態が終了することを意味している。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２ＫＴ状態中に小当りが連続して発生した回数をカウントするための小当り連続数カウンタ、および小当り連続中賞球数カウンタの値を０クリアする（ステップ０２６ＩＷＳ９７０９）。
【０６６３】
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０２６ＩＷＳ９７１０）。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０２６ＩＷＳ９７１１）、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０２６ＩＷＳ９７１２）。
【０６６４】
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０２６ＩＷＳ９７１３）。
【０６６５】
ステップ０２６ＩＷＳ９７０３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０２６ＩＷＳ９７０４のＮ）、ステップ０２６ＩＷＳ９７０３の処理で小当り図柄を確定表示した場合には（ステップ０２６ＩＷＳ９７１４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０２６ＩＷＳ９７１５）。
【０６６６】
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０２６ＩＷＳ９７１６）。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０２６ＩＷＳ９７１７）。
【０６６７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り連続数カウンタの値を１加算する（ステップ０２６ＩＷＳ９７１８）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、更新後の小当り連続数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置５において、第２ＫＴ状態中における小当りの連続回数を示す小当り連続数表示１が表示されていれば、小当り連続数表示１を更新する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ９７１９）。
【０６６８】
なお、本例では、小当り連続数表示１は、通常状態や第１ＫＴ状態中に１６Ｒ確変大当りや２Ｒ確変大当りが発生したときに表示が開始され、１６Ｒ確変大当りや２Ｒ確変大当り以外の大当りが発生したとき（すなわち、第２ＫＴ状態を終了するとき）に表示が終了される。
【０６６９】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加算後の小当り連続数カウンタの値がいずれかの閾値となっているか否かを確認する（ステップ０２６ＩＷＳ９７２０）。加算後の小当り連続数カウンタの値がいずれかの閾値となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、加算後の小当り連続数カウンタの値に応じた小当り連続数表示２を表示する制御を行う（ステップ０２６ＩＷＳ９７２１）。例えば、加算後の小当り連続数カウンタの値が１０となっていれば、今回の小当り発生で小当り連続数が１０回に達したことを意味しているので、閾値「１０」に到達したと判定し、小当り連続数が１０回に達した旨の小当り連続数表示２を表示する。例えば、画像表示装置５において、小当り連続数表示２として「１０ＣＯＭＢＯ」などの文字表示を表示する。
【０６７０】

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０２６ＩＷＳ９７２２）。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０２６ＩＷＳ９７２３）、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０２６ＩＷＳ９７２４）。

【０６７１】

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０２６ＩＷＳ９７２５）。

【０６７２】

ステップ０２６ＩＷＳ９７０３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０２６ＩＷＳ９７０４のＮ、且つステップ０２６ＩＷＳ９７１４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０２６ＩＷＳ９７２６）。

【０６７３】

次に、本特徴部０２６ＩＷにおいて実行される演出の演出態様について説明する。まず、設定値示唆演出の演出態様について説明する。図９－４６は、設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示において設定値示唆演出を実行可能である。図９－４６（Ａ）に示すように、画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、設定値示唆演出の実行タイミングとなると、図９－４６（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、飾り図柄の変動表示中に設定値示唆演出が実行される。

【０６７４】

本例では、図９－４６（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、画像表示装置５において所定のキャラクタ画像０２６ＩＷ００１，０２６ＩＷ００２，０２６ＩＷ００３を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。この場合、例えば、設定値示唆演出Ａを実行する場合には、図９－４６（Ｂ１）に示すように、画像表示装置５において青色の表示色で所定のキャラクタ画像０２６ＩＷ００１を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Ｃを実行する場合には、図９－４６（Ｂ２）に示すように、画像表示装置５において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像０２６ＩＷ００２を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Ｅを実行する場合には、図９－４６（Ｂ３）に示すように、画像表示装置５において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像０２６ＩＷ００３を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。

【０６７５】

なお、図９－４６に示す例では、設定値示唆演出Ａや、設定値示唆演出Ｃ、設定値示唆演出Ｅを実行する場合を示したが、例えば、設定値示唆演出Ｂを実行する場合には緑色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出Ｄを実行する場合には橙色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出Ｆを実行する場合には虹色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示される。

【０６７６】

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。

【０６７７】

次に、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の演出態様について説明する。図９－４７は、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、第２ＫＴ状態中（小当りＲＵＳＨ中）のはずれとなる飾り図柄の変動表示において小当りＲＵＳＨ

継続示唆演出を実行可能である。

【０６７８】

本例では、第２ＫＴ状態中である場合には、図９－４７（Ａ）に示すように、例えば、画像表示装置５において「小当りＲＵＳＨ」などの文字表示０２６ＩＷ００４が表示され、第２ＫＴ状態中であることが認識可能に表示される。そして、図９－４７（Ａ）に示すように、第２ＫＴ状態中に画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行タイミングとなると、図９－４７（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、飾り図柄の変動表示中に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行される。

【０６７９】

本例では、図９－４７（Ｂ１），（Ｂ２）に示すように、画像表示装置５において所定の演出画像０２６ＩＷ００５，０２６ＩＷ００６を表示する態様により小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行される。なお、本例では、所定の演出画像０２６ＩＷ００５，０２６ＩＷ００６として、レーシングカーの画像が表示される場合が示されている。この場合、例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ａを実行する場合には、図９－４７（Ｂ１）に示すように、画像表示装置５において青色の表示色で所定の演出画像０２６ＩＷ００５を表示する態様により小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行される。また、例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ｂを実行する場合には、図９－４７（Ｂ２）に示すように、画像表示装置５において赤色の表示色で所定の演出画像０２６ＩＷ００５を表示する態様により小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行される。

【０６８０】

本例では、第２ＫＴ状態中のはずれとなる飾り図柄の変動表示中に、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されることによって、あるいはいずれの表示色の演出画像が表示されて小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されるかによって、遊技者に対して第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が継続することに対して期待感をもたせることができる。

【０６８１】

次に、右打ち報知の表示態様について説明する。図９－４８は、右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。本例では、第１特別図柄の変動表示で大当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りとなった場合であるかに関係なく、大当り遊技中である場合には、図９－４８（１）に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって、右打ち表示器２６が点灯される（ステップ０２６ＩＷＳ２０２１Ａ，Ｓ２０２１Ｂ参照）。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図９－４８（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０によって、右打ち報知用ＬＥＤ３７が点灯される（ステップ０２６ＩＷＳ２０２２Ａ，Ｓ２０２２Ｂ，Ｓ６３４参照）。さらに、図９－４８（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０によって、画像表示装置５の表示画面において右打ち表示０２６ＩＷ００７が表示される（ステップ０２６ＩＷＳ６２４参照）。

【０６８２】

また、本例では、第２特別図柄の変動表示で小当りとなった場合には、小当り遊技中に、図９－４８（２）に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって、右打ち表示器２６が点灯される（ステップ０２６ＩＷＳ２０２７Ｂ参照）。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図９－４８（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０によって、右打ち報知用ＬＥＤ３７が点灯される（ステップ０２６ＩＷＳ２０２８Ｂ，Ｓ６３４参照）。ただし、大当り遊技中とは異なり、図９－４８（２）に示すように、画像表示装置５の表示画面における右打ち表示０２６ＩＷ００７の表示は行われない。

【０６８３】

一方、本例では、第１特別図柄の変動表示で小当りとなった場合には、図９－４８（３）に示すように、小当り遊技中に、右打ち表示器２６の点灯および右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯は行われず、画像表示装置５の表示画面における右打ち表示０２６ＩＷ００７の

表示も行われない。

【０６８４】

以上に説明したように、本特徴部０２６ＩＷ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９－４８（１），（２）に示す右打ち報知）を実行可能であり、第１識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、特定報知を実行しない（例えば、図９－４８（３）参照）。そのため、遊技媒体の発射の促進について適切な報知を行うことができる。

【０６８５】

具体的には、本特徴部０２６ＩＷ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。

【０６８６】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、第１識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第１保留記憶手段（例えば、第１保留記憶バッファ）と、第２識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第２保留記憶手段（例えば、第２保留記憶バッファ）とを備える。また、第１識別情報の可変表示の表示結果または第２識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、第１識別情報の可変表示の表示結果または第２識別情報の可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、第２識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能である。また、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行しているときに、一方の可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示させたことにもとづいて、他方の可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）を導出表示させる。そのため、可変表示を強制的に終了させることができ、保留記憶を円滑に消化することができる。

【０６８７】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、特殊状態に制御されたときに所定価値を付与可能

（例えば、特殊入賞口への遊技球の入賞にもとづき１０個の賞球を払い出す）であるとともに、有利状態に制御されたときに所定価値よりも高い価値を付与可能（例えば、大入賞口への遊技球の入賞にもとづき１５個の賞球を払い出す）である。また、特定報知として、第１特定報知（例えば、図９－４８（１），（２）に示す右打ち表示器２６および右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯）と、該第１特定報知よりも視認性が高い第２特定報知（例えば、図９－４８（１）に示す右打ち表示０２６ＩＷ００７の表示）とを実行可能である。また、有利状態に制御されるときには、第１特定報知および第２特定報知を実行し（図９－４８（１）参照）、第２識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第１特定報知を実行し、第２特定報知を実行しない（図９－４８（２）参照）。そのため、付与可能な価値に対応した報知を実現することができる。

【０６８８】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当りＡ～Ｃ）に制御可能である。また、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９－４８（２），（３）参照）。そのため、遊技者の有利度を考慮した適切な報知を実現することができる。

【０６８９】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、少なくとも第１識別情報の可変表示に対応して可変表示演出（例えば、飾り図柄の変動表示）を実行可能である。また、特殊状態に制御されるときと特殊状態に制御されないときとで共通態様の可変表示演出を実行可能である（例えば、第１特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、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。

【０６９０】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、特定経路における可変手段の上流側に、遊技媒体の移動を遅延させるための遅延手段（例えば、可変入賞球装置６Ｂに設けられた規制片）を備える。そのため、通常時に第２識別情報の可変表示が実行された後の特殊状態への制御が実行されるタイミングに対して狙い打ちされることを防止することができる。従って、遊技機に対する攻略対策を強化することができる。

【０６９１】

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。

【０６９２】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３））と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）とを備える。また、遊技制御手段は、所定の報知を行う報知手段（例えば、右打ち表示器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。

【０６９３】

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りとなった場合には大当り

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りとなった場合には大当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りとなった場合には大当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りとなった場合には大当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りとなった場合には大当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りとなった場合には大当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、遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

【０６９４】

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。

【０６９５】

また、本例では、大当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０２６ＩＷ００７を表示することにより右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第２ＫＴ状態中（小当り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０２６ＩＷ００７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０２６ＩＷ００７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。

【０６９６】

また、本例では、画像表示装置５の表示画面において表示する右打ち表示は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、図９－４８（１）で示したような比較的大きなサイズの右打ち表示０２６ＩＷ００７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。

【０６９７】

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。

【０６９８】

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９－４８（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９－４８（３）参照）場合を示したが、第２特別図柄の変動表示において小当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。

【０６９９】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、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９－１および図９－２参照）。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

【０７００】

具体的には、設定値によって大当り当選確率以外の抽選確率や種別振り分けが変化すると、設定値によって有利度合いの差（出玉性能の差）が顕著になりすぎ、射幸性が過度に高くなるおそれがある。そこで、本特徴部０２６ＩＷでは、特殊判定値の数を設定値によらず共通とする（小当り当選確率を共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【０７０１】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行可能（例えば、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）である。また、第２識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り図柄）となる頻度を高めた特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能である。そのため、特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【０７０２】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、特別状態として、第１特別状態（例えば、第１ＫＴ状態）と該第１特別状態よりも有利度が高い第２特別状態（例えば、第２ＫＴ状態）とに制御可能である。そのため、第２特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【０７０３】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、特別状態の有利度に対応した特別示唆演出（例えば、図９－４７に示す小当りＲＵＳＨ継続示唆演出）を実行可能である。そのため、特別状態の有利度が示唆されることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７０４】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）および特殊表示結果（例えば、小当り図柄）とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図９－４６に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７０５】

なお、本例では、はずれとなる変動表示において小当りＲＵＳＨ継続示唆演出や設定値示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊

技中や小当り遊技中に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出や設定値示唆演出を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【０７０６】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当りＡ～Ｃ）に制御可能である。また、特殊状態の種類を決定するための特殊種類判定値（例えば、小当り種別判定値）を用いて、特殊状態の種類を決定する。また、特殊種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図９－４参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【０７０７】

具体的には、本特徴部０２６ＩＷでは、特殊種類判定値の数を設定値によらず共通とする（小当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【０７０８】

なお、本例では、図９－４に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、小当り種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「１」～「６」のいずれであるかに応じて小当り種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【０７０９】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、複数種類の有利状態（例えば、１６Ｒ確変大当り、９Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、６Ｒ通常大当り、２Ｒ確変大当り、２Ｒ通常大当り）に制御可能である。また、有利状態の種類を決定するための有利種類判定値（例えば、大当り種別判定値）を用いて、有利状態の種類を決定する。また、有利種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図９－３参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【０７１０】

具体的には、本特徴部０２６ＩＷでは、有利種類判定値の数を設定値によらず共通とする（大当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【０７１１】

なお、本例では、図９－３に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、大当り種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「１」～「６」のいずれであるかに応じて大当り種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【０７１２】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、可変表示態様を決定するための可変表示態様判定値（例えば、変動パターン判定値）を用いて、可変表示態様を決定する。また、可変表示態様判定値の数は、設定値によらず共通である（図９－８参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【０７１３】

具体的には、本特徴部０２６ＩＷでは、可変表示態様判定値の数を設定値によらず共通とする（変動パターンの振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合い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。

【０７１４】

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い、好ましくないが、本特徴部０２６ＩＷでは、設定値によらず変動パターンの選択割合を共通とすることにより、そのような問題が生じないようにしている。

【０７１５】

なお、本例では、図９－８に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関

係なく、変動パターンの割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「１」～「６」のいずれであるかに応じて変動パターンの決定割合を異ならせて、変動時間の差を設けることにより、設定値によって変動効率を異ならせるようにし、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【０７１６】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果とすることを決定するための所定判定値（例えば、はずれ判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図９－１および図９－２参照）。また、所定判定値は、全ての設定値に対応する判定値に含まれ、所定判定値の数は、設定値に応じて異なる（図９－１および図９－２参照）。そのため、設定値の推測の困難性を高めて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７１７】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能である。また、所定判定値は、全ての設定値の特定状態に対応する判定値に含まれる（図９－１および図９－２参照）。そのため、特定状態中における設定値の推測の困難性を高めることができる。

【０７１８】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行可能である（例えば、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）。また、第２識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数は、第１識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数よりも多く、特定状態中の第２識別情報の可変表示に対応する判定値には、所定判定値が含まれる（図９－１および図９－２参照）。そのため、特定状態中の第２識別情報の可変表示の表示結果を用いた設定値の推測の困難性を高めることができる。

【０７１９】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、第２識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能である。また、特別状態に制御され、所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図９－４６に示す設定値示唆演出）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。

【０７２０】

また、本特徴部０２６ＩＷによれば、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行うことが可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）

に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、第２識別情報の可変表示に対応する判定値のうち特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり（図９－２参照）、第１識別情報の可変表示に対応する判定値と第２識別情報の可変表示に対応する判定値とで、特殊判定値の数が異なる（図９－１および図９－２参照）。そのため、適切な遊技性を実現しつつ、遊技の単調さを解消することができる。

【０７２１】

なお、本特徴部０２６ＩＷには、以下に示すような課題を解決するための構成が開示されている。すなわち、遊技機において、特定信号を出力可能に構成されたものがある。例えば、特開２０１４－２００５０６号公報には、全ての大当り状態中に大当り信号（特定信号）を外部出力端子から出力することが記載されている。

【０７２２】

しかしながら、特開２０１４－２００５０６号公報に記載された遊技機では、通常状態であるか特別状態であるかや、第１識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合であるか第２識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合であるかについては何ら考慮されていない。従って、通常状態において第２識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合に適切に信号を出力できるようにする必要がある。

【０７２３】

そこで、本特徴部０２６ＩＷでは、第２識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合に適切に信号を出力できるようにするという課題を解決すべく、以下の手段（１）～（５）の構成が開示されている。

【０７２４】

（手段１）本発明による遊技機は、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機であって、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における第１特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ａ）のステップＳ１１０Ａ～Ｓ１１３Ａを実行する部分、第２特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ｂ）でステップＳ１１０Ａ～Ｓ１１３Ａと同様の処理を実行する部分）と、所定条件（例えば、大当り図柄を導出表示）が成立した後、特定領域（例えば、通過ゲート４１）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、有利状態に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における第１特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ａ）のステップＳ１１５Ａ～Ｓ１１８Ａを実行する部分、第２特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ｂ）でステップＳ１１５Ａ～Ｓ１１８Ａと同様の処理を実行する部分）と、特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における第１特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ａ）のステップＳ１１９Ａ～Ｓ１２１Ａを実行する部分、第２特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ｂ）でステップＳ１１９Ａ～Ｓ１２１Ａと同様の処理を実行する部分）と、通常状態よりも特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０２６ＩＷＳ２２０８Ａ，Ｓ２２１３Ａ，Ｓ２２１４Ａ，Ｓ２２１９Ａ，Ｓ２２２０Ａ，Ｓ２２０８Ｂ，Ｓ２２１３Ｂ，Ｓ２２１４Ｂ，Ｓ２２１９Ｂ，Ｓ２２２０Ｂを実行する部分）と、特定信号（例えば、大当り信号１）を出力可能な特定信号出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２３およびステップ０２

６ＩＷＳ２０１７Ａ，Ｓ２０１７Ｂ，Ｓ２５０３Ｂを実行する部分）とを備え、特定信号出力手段は、通常状態において第１識別情報の可変表示により所定条件が成立したことにもとづいて特定信号を出力可能であり（例えば、図９－３０（１）に示すように、通常状態では、第１特別図柄で大当り図柄を導出表示したことにもとづいて大当り信号１の外部出力を開始する）、通常状態において第２識別情報の可変表示により所定条件が成立したことにもとづいて特定信号を出力しない（例えば、図９－３０（１）に示すように、通常状態では、第２特別図柄で大当り図柄を導出表示しても大当り信号１の外部出力を開始しない）ことを特徴とする。そのような構成によれば、第２識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合に適切に信号を出力することができる。

【０７２５】

（手段２）手段１において、特定信号は、有利状態への制御を特定可能な信号（例えば、大当り信号１）であり、特定信号出力手段は、通常状態において第２識別情報の可変表示により所定条件が成立した場合に、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて特定信号を出力可能である（例えば、図９－３０（１）に示すように、通常状態では、第２特別図柄で大当り図柄を導出表示した場合、通過ゲート４１の遊技球の通過にもとづいて大当り信号１の外部出力を開始する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技機の外部において有利状態に制御されていることを特定することができる。

【０７２６】

（手段３）手段１または手段２において、特別状態および有利状態に対応する特別信号（例えば、大当り信号２）を出力可能な特別信号出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２３およびステップ０２６ＩＷＳ２０１７Ａ，Ｓ２５０３Ｂを実行する部分）を備え、特別信号出力手段は、特定信号とは異なる出力端子を用いて特別信号を出力可能であり（例えば、図９－２９に示すように、大当り信号１は端子番号「０５」の出力端子から外部出力し、大当り信号２は端子番号「０６」の出力端子から外部出力する）、特定信号の出力開始のタイミングと共通のタイミングにおいて特別信号の出力を開始する（例えば、図９－３０に示すように、通常状態において、大当り信号１と同様に、第１特別図柄で大当り図柄を導出表示したことにもとづいて大当り信号２の外部出力を開始し、第２特別図柄で大当り図柄を導出表示した場合には、通過ゲート４１の遊技球の通過にもとづいて大当り信号２の外部出力を開始する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、適切に特別信号を出力することができる。

【０７２７】

（手段４）手段１から手段３のうちのいずれかにおいて、有利状態において遊技媒体が進入可能な第１領域（例えば、大入賞口）と、特殊状態において遊技媒体が進入可能な第２領域（例えば、特殊入賞口）と、第２領域に遊技媒体が進入したことに対応する特殊信号（例えば、特殊入賞口入賞信号）を出力可能な特殊信号出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２３を実行する部分）とを備え、特殊信号出力手段は、特定信号とは異なる出力端子を用いて特殊信号を出力可能である（例えば、図９－２９に示すように、大当り信号１は端子番号「０５」の出力端子から外部出力し、特殊入賞口入賞信号は端子番号「０７」の出力端子から外部出力する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第２領域への遊技媒体の進入状況を外部で監視することができる。

【０７２８】

（手段５）手段１から手段４のうちのいずれかにおいて、特定信号出力手段は、第１識別情報の可変表示により所定条件が成立した場合、および特別状態において第２識別情報の可変表示により所定条件が成立した場合に、特定領域を遊技媒体が通過したか否かにかかわらず、特定信号を出力可能である（例えば、図９－３０（１），（２）に示すように、第１特別図柄で大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号１の外部出力を開始し、図９－３０（２）に示すように、ＫＴ状態において第２特別図柄で大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号１の外部出力を開始する）ように構成されていてもよ

い。そのような構成によれば、遊技中の状態に対応した信号出力を行うことができる。

【０７２９】

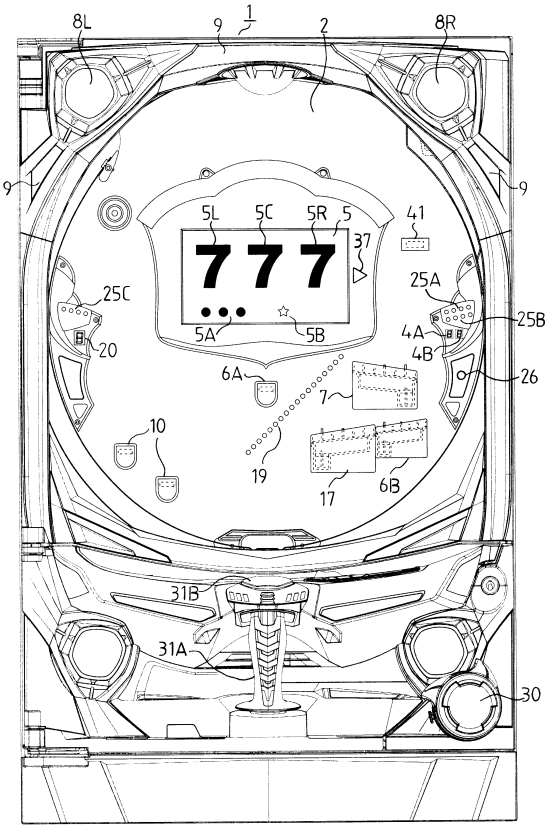
なお、この特徴部０２６ＩＷで示した構成は、特徴部２１ＴＭで示した構成と適宜組み合わせて遊技機を構成することが可能である。例えば、特徴部２１ＴＭで示した設定値を変更可能とする構成を本特徴部０２６ＩＷに適用し、設定値示唆演出を実行可能に構成したり、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出を実行可能に構成したり、右打ち報知を実行可能に構成したりしてもよい。

【符号の説明】

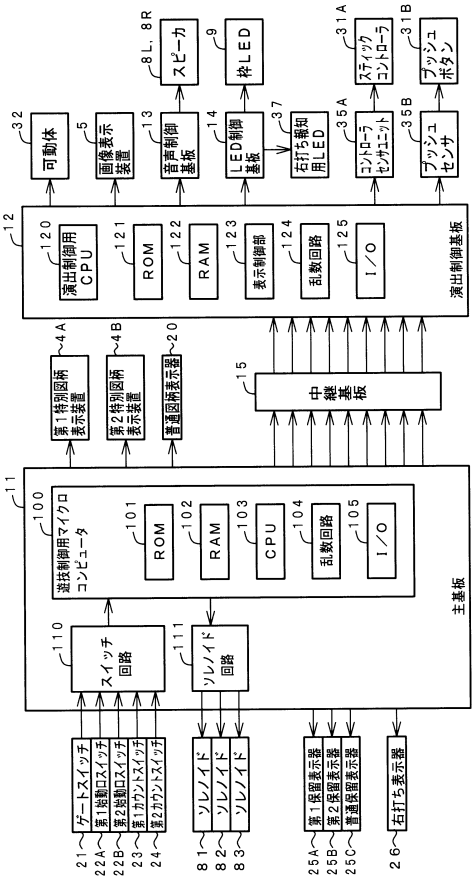
【０７３０】

１　…　パチンコ遊技機
２　…　遊技盤
３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置
６Ａ　…　入賞球装置
６Ｂ　…　可変入賞球装置
７　…　特別可変入賞球装置
８Ｌ、８Ｒ　…　スピーカ
９　…　枠ＬＥＤ
１０　…　一般入賞口
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１３　…　音声制御基板
１４　…　ＬＥＤ制御基板
１５　…　中継基板
１７　…　特殊可変入賞球装置
２０　…　普通図柄表示器
２１　…　ゲートスイッチ
２２Ａ、２２Ｂ　…　始動口スイッチ
２３　…　第１カウントスイッチ
２４　…　第２カウントスイッチ
３０　…　打球操作ハンドル
３１Ａ　…　スティックコントローラ
３１Ｂ　…　プッシュボタン
３２　…　可動体
４１　…　通過ゲート
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１、１２１　…　ＲＯＭ
１０２、１２２　…　ＲＡＭ
１０３　…　ＣＰＵ
１０４、１２４　…　乱数回路
１０５、１２５　…　Ｉ／Ｏ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
１２３　…　表示制御部

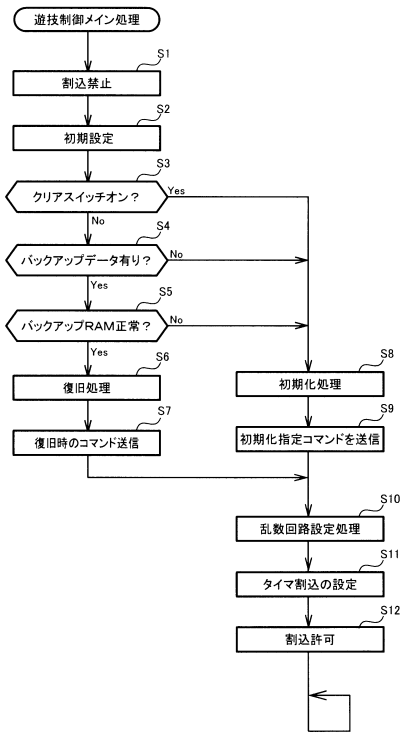
【図１】


8L
9
1
2
8R
9
9
5L
5C
5R
5
41
37
777
25C
25A
25B
4A
4B
20
5A
5B
6A
7
26
10
19
17
6B
31B
31A
30

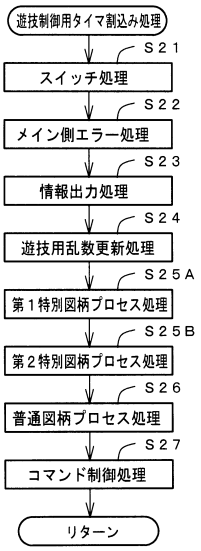
【図２】


8L、8R
スピーカ
9
枠LED
31A
スティックコントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
画像表示装置
13
音声制御基板
14
LED制御基板
37
右打ち報知用LED
35A
コントローラセンサユニット
35B
プッシュセンサ
12
演出制御基板
120
演出制御用CPU
121
ROM
122
RAM
123
表示制御部
124
乱数回路
125
I／O
4A
第１特別図柄表示装置
4B
第２特別図柄表示装置
20
普通図柄表示器
15
中継基板
11
主基板
100
遊技制御用マイクロコンピュータ
101
ROM
102
RAM
103
CPU
104
乱数回路
105
I／O
110
スイッチ回路
111
ソレノイド回路
21
ゲートスイッチ
22A
第１始動口スイッチ
22B
第２始動口スイッチ
23
第１カウントスイッチ
24
第２カウントスイッチ
81
ソレノイド
82
ソレノイド
83
ソレノイド
25A
第１保留表示器
25B
第２保留表示器
25C
普通図柄表示器
26
右打ち表示器

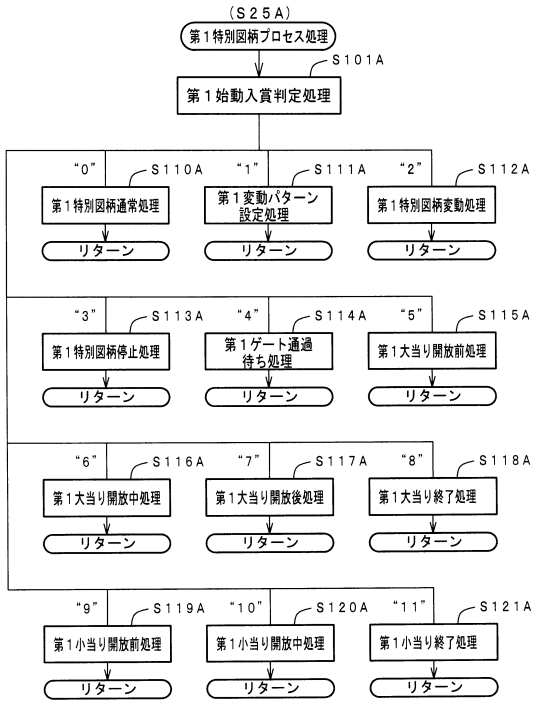
【図３】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
クリアスイッチオン？
Yes
No
S4
バックアップデータ有り？
No
Yes
S5
バックアップRAM正常？
No
Yes
S6
復旧処理
S7
復旧時のコマンド送信
S8
初期化処理
S9
初期化指定コマンドを送信
S10
乱数回路設定処理
S11
タイマ割込の設定
S12
割込許可

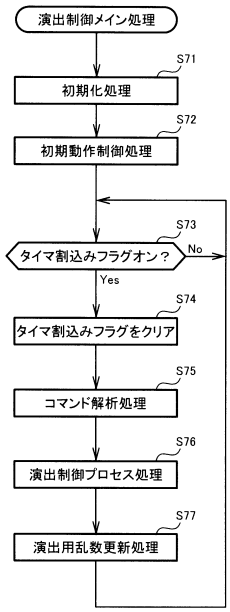
【図４】


遊技制御用タイマ割込み処理
S21
スイッチ処理
S22
メイン側エラー処理
S23
情報出力処理
S24
遊技用乱数更新処理
S25A
第１特別図柄プロセス処理
S25B
第２特別図柄プロセス処理
S26
普通図柄プロセス処理
S27
コマンド制御処理
リターン

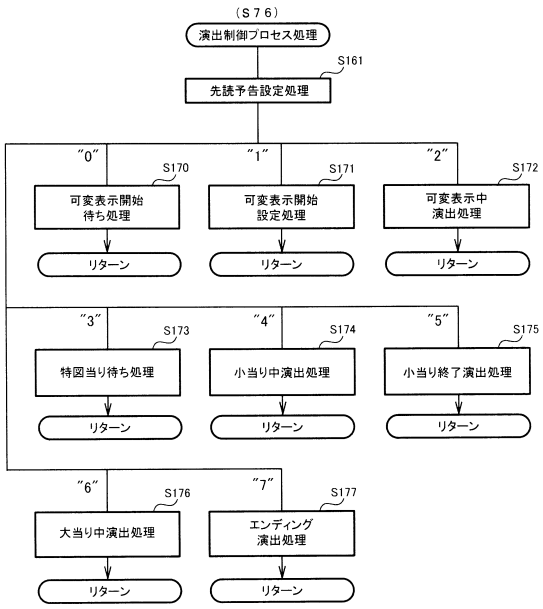
【図５】


（Ｓ２５Ａ）
第１特別図柄プロセス処理
Ｓ１０１Ａ
第１始動入賞判定処理
“０”
Ｓ１１０Ａ
第１特別図柄通常処理
“１”
Ｓ１１１Ａ
第１変動パターン設定処理
“２”
Ｓ１１２Ａ
第１特別図柄変動処理
“３”
Ｓ１１３Ａ
第１特別図柄停止処理
“４”
Ｓ１１４Ａ
第１ゲート通過待ち処理
“５”
Ｓ１１５Ａ
第１大当り開放前処理
“６”
Ｓ１１６Ａ
第１大当り開放中処理
“７”
Ｓ１１７Ａ
第１大当り開放後処理
“８”
Ｓ１１８Ａ
第１大当り終了処理
“９”
Ｓ１１９Ａ
第１小当り開放前処理
“１０”
Ｓ１２０Ａ
第１小当り開放中処理
“１１”
Ｓ１２１Ａ
第１小当り終了処理
リターン

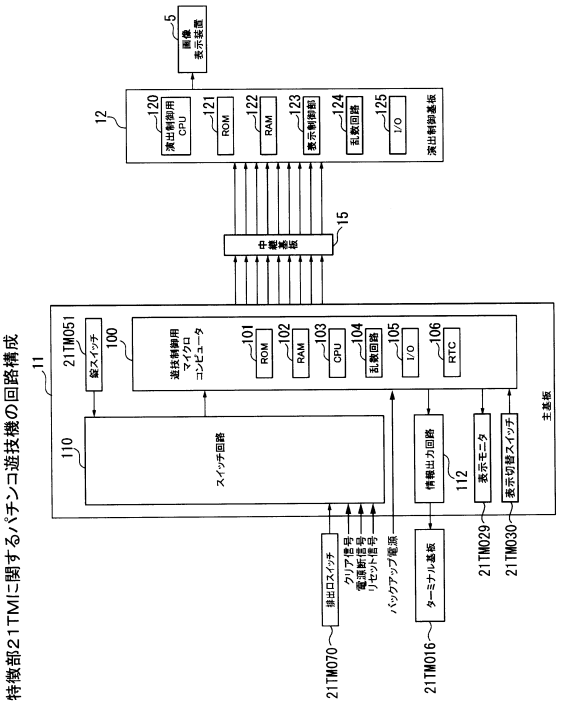
【図６】


演出制御メイン処理
Ｓ７１
初期化処理
Ｓ７２
初期動作制御処理
Ｓ７３
タイマ割込みフラグオン？
No
Yes
Ｓ７４
タイマ割込みフラグをクリア
Ｓ７５
コマンド解析処理
Ｓ７６
演出制御プロセス処理
Ｓ７７
演出用乱数更新処理

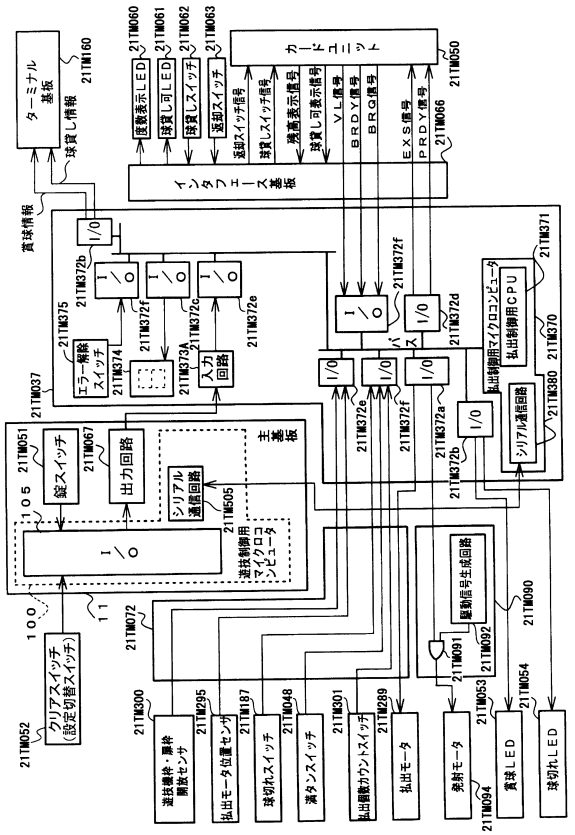
【図７】


（Ｓ７６）
演出制御プロセス処理
Ｓ１６１
先読予告設定処理
“０”
Ｓ１７０
可変表示開始待ち処理
“１”
Ｓ１７１
可変表示開始設定処理
“２”
Ｓ１７２
可変表示中演出処理
“３”
Ｓ１７３
特図当り待ち処理
“４”
Ｓ１７４
小当り中演出処理
“５”
Ｓ１７５
小当り終了演出処理
“６”
Ｓ１７６
大当り中演出処理
“７”
Ｓ１７７
エンディング演出処理
リターン

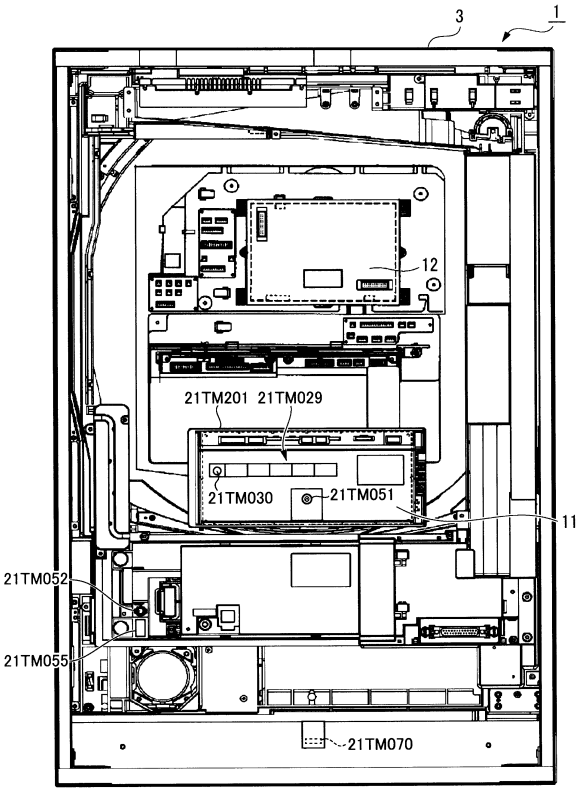
【図８－１】


特徴部２１ＴＭに関するパチンコ遊技機の回路構成
１１
主基板
遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１ ROM
１０２ RAM
１０３ CPU
１０４ 乱数回路
１０５ I/O
１０６ RTC
２１ＴＭ０５１
１００
スイッチ回路
１１０
情報出力回路
１１２
表示モニタ
２１ＴＭ０２９
表示切替スイッチ
２１ＴＭ０３０
１２
演出制御用 CPU
１２０
ROM
１２１
RAM
１２２
表示制御部
１２３
乱数回路
１２４
I/O
１２５
演出制御基板
１５
中継基板
５
画像表示装置
排出口スイッチ
クリア信号
電源断信号
リセット信号
バックアップ電源
２１ＴＭ０７０
ターミナル基板
２１ＴＭ０１６

【図８－２】



【図８－３】



【図８－４】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13477(確率:1/300)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13477(確率:1/300)

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13493(確率:1/280)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13493(確率:1/280)

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13506(確率:1/265)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13506(確率:1/265)

(D)表示結果判定テーブル(設定値4)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13521(確率:1/250)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13521(確率:1/250)

(E)表示結果判定テーブル(設定値5)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13538(確率:1/235)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13538(確率:1/235)

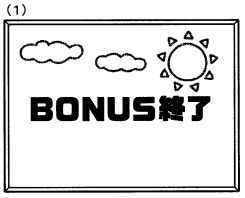
(F)表示結果判定テーブル(設定値6)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13557(確率:1/220)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13557(確率:1/220)

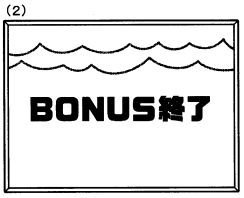
【図８－５】

設定示唆演出

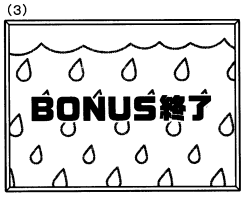
(1)



(2)



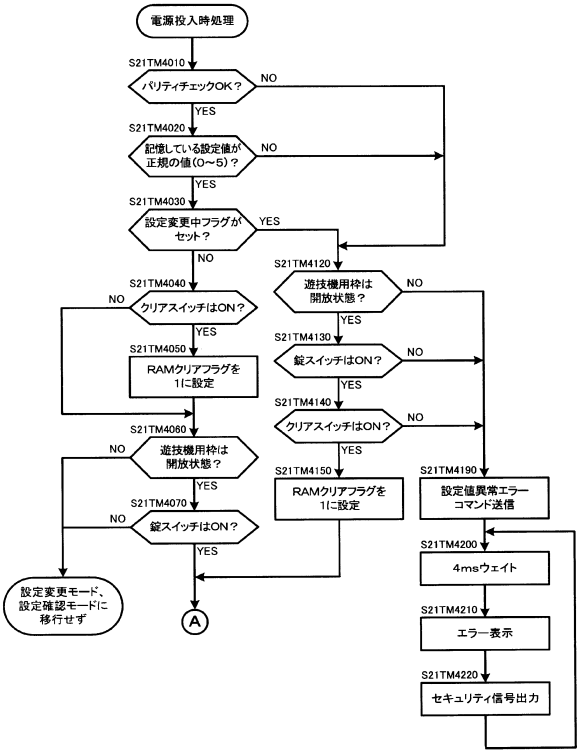
(3)



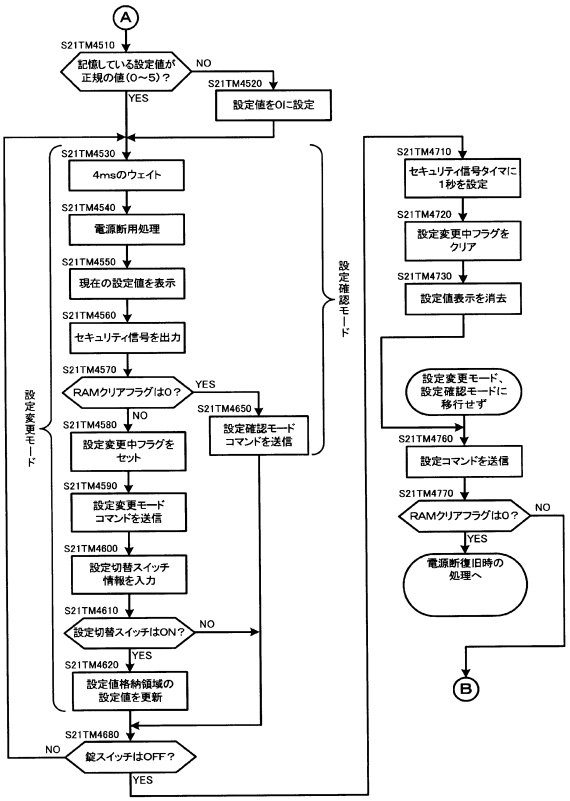
(4)

設定示唆演出	設定値		
	1，2	3，4	5，6
(1)	低	低	高
(2)	中	高	低
(3)	中	中	中

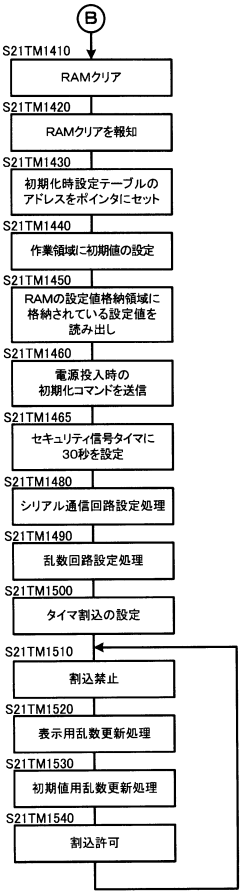
【図８－６】



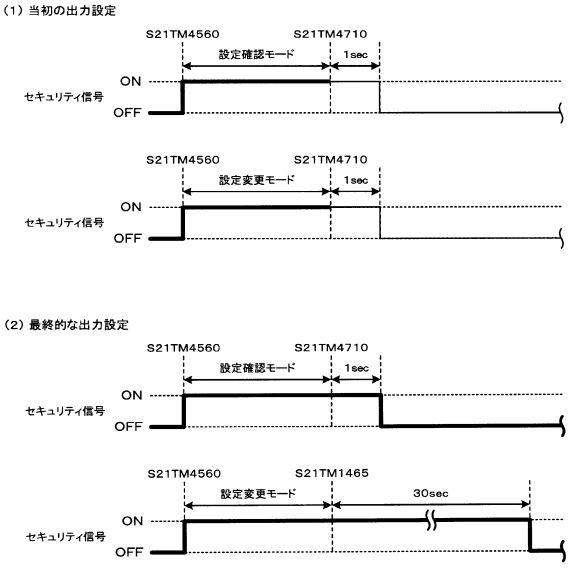
【図８－７】



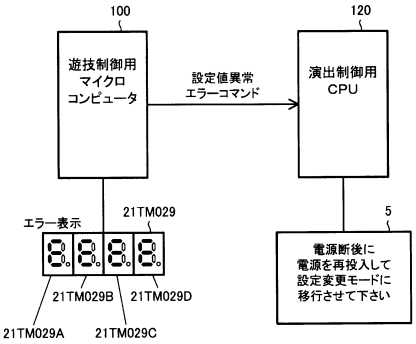
【図８－８】



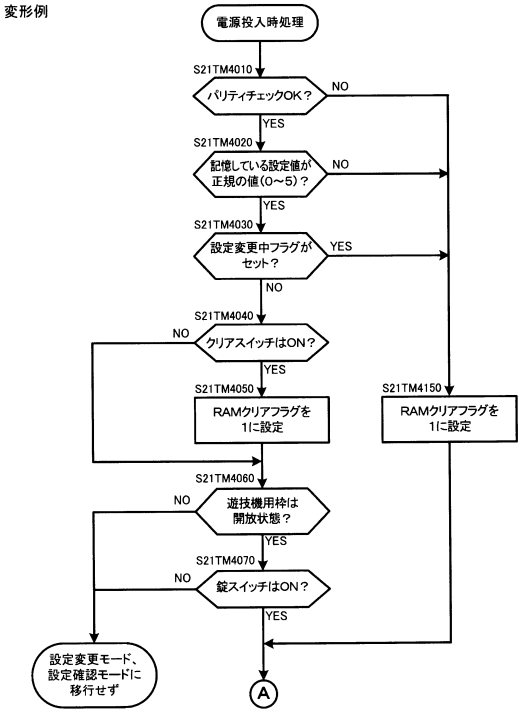
【図８－９】



【図８－１０】



【図８－１１】



【図８－１２】

(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９－１】

（A）非確変状態（低確率状態）［第１特別図柄用］

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	59033/65536	59023/65536	59013/65536	59003/65536	58993/65536	58991/65536

（B）確変状態（高確率状態）［第１特別図柄用］

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536	2470/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	57188/65536	57088/65536	56988/65536	56888/65536	56788/65536	56768/65536

【図９－２】

（Ａ）非確変状態（低確率状態）［第２特別図柄用］

設定値	設定値「１」	設定値「２」	設定値「３」	設定値「４」	設定値「５」	設定値「６」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	2345/65536	2335/65536	2325/65536	2315/65536	2305/65536	2303/65536

（Ｂ）確変状態（高確率状態）［第２特別図柄用］

設定値	設定値「１」	設定値「２」	設定値「３」	設定値「４」	設定値「５」	設定値「６」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536	2470/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	500/65536	400/65536	300/65536	200/65536	100/65536	80/65536

【図９－３】

（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」
１６Ｒ確変大当り	０～８	０～８	０～８	０～８	０～８	０～８
６Ｒ確変大当り	９～６４	９～６４	９～６４	９～６４	９～６４	９～６４
６Ｒ通常大当り	６５～９９	６５～９９	６５～９９	６５～９９	６５～９９	６５～９９

（Ｂ）大当り種別判定テーブル［第２特別図柄用］

設定値	設定値「１」	設定値「２」	設定値「３」	設定値「４」	設定値「５」	設定値「６」
１６Ｒ確変大当り	０～９	０～９	０～９	０～９	０～９	０～９
９Ｒ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９－４】

（Ａ）小当り種別判定テーブル［第１特別図柄用］

設定値	設定値「１」	設定値「２」	設定値「３」	設定値「４」	設定値「５」	設定値「６」
小当りＡ	０～９９	０～９９	０～９９	０～９９	０～９９	０～９９

（Ｂ）小当り種別判定テーブル［第２特別図柄用］

設定値	設定値「１」	設定値「２」	設定値「３」	設定値「４」	設定値「５」	設定値「６」
小当りＢ	０～６９	０～６９	０～６９	０～６９	０～６９	０～６９
小当りＣ	７０～９９	７０～９９	７０～９９	７０～９９	７０～９９	７０～９９

（※）各欄は小当り種別判定値（当り種別判定用乱数［０～９９］と比較される）

【図９－５】

（Ａ）第１特別図柄用変動パターンテーブル［非ＫＴ時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
０１	第１変動パターン＃０１	はずれ	１５秒
０２	第１変動パターン＃０２	リーチＡはずれ	３０秒
０３	第１変動パターン＃０３	リーチＢはずれ	４０秒
０４	第１変動パターン＃０４	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［ＫＴ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９－６】

（C）第２特別図柄用変動パターンテーブル［非ＫＴ時］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
11	第２変動パターン＃０１	はずれ	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１ＫＴ時／１変動目］

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

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

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

（F）第２特別図柄用変動パターンテーブル［低確率／第１ＫＴ時／５０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９－７】

（G）第２特別図柄用変動パターンテーブル［高確率／第１ＫＴ時／１変動目］

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

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

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

（I）第２特別図柄用変動パターンテーブル［高確率／第２ＫＴ時］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
2D	第２変動パターン＃２９	はずれ［短縮変動］	１．５秒
2E	第２変動パターン＃３０	はずれ［通常変動］	５秒
2F	第２変動パターン＃３１	はずれ［リーチ変動］	２０秒
30	第２変動パターン＃３２	小当り［短縮変動］	１．５秒
31	第２変動パターン＃３３	小当り［通常変動］	５秒
32	第２変動パターン＃３４	大当り［リーチ変動］	２分

【図９－８】

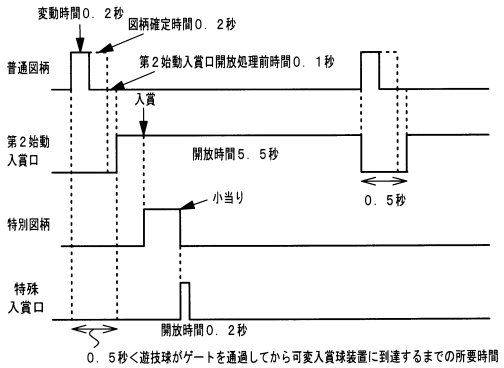
小当り用変動パターンテーブル［高確率／第２ＫＴ時］（第２特別図柄用）

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
第２変動パターン＃32	０～６９	０～６９	０～６９	０～６９	０～６９	０～６９
第２変動パターン＃33	７０～９９	７０～９９	７０～９９	７０～９９	７０～９９	７０～９９

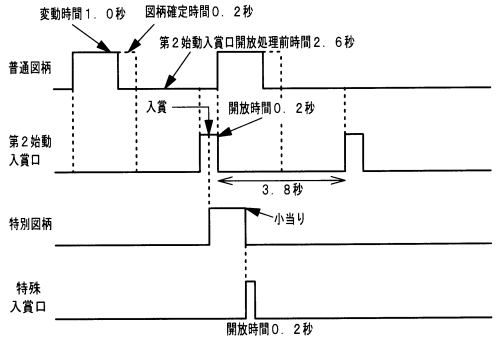
（※）各欄は変動パターン判定値（変動パターン判定用乱数［０～９９］と比較される）

【図９－９】

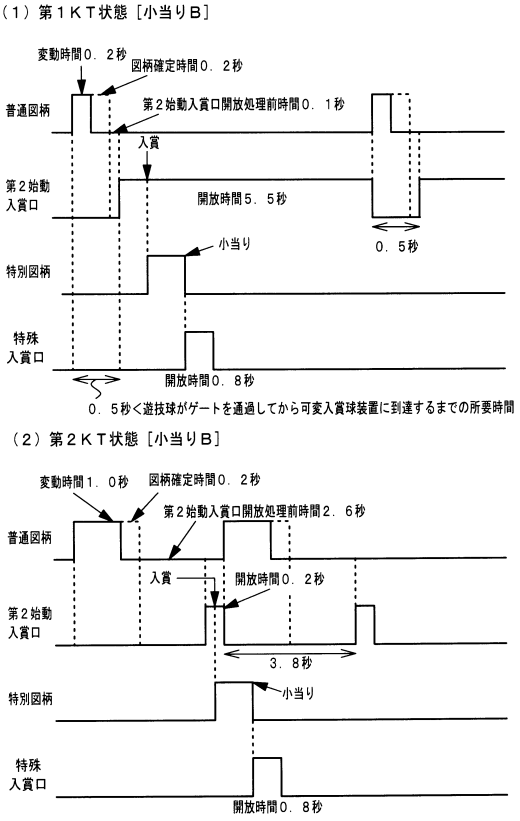
（１）第１ＫＴ状態［小当りＡ］



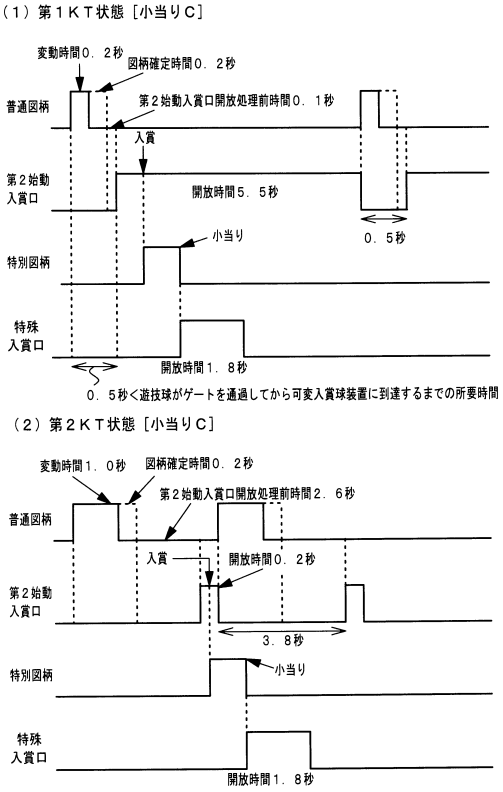
（２）第２ＫＴ状態［小当りＡ］



【図９－１０】



【図９－１１】



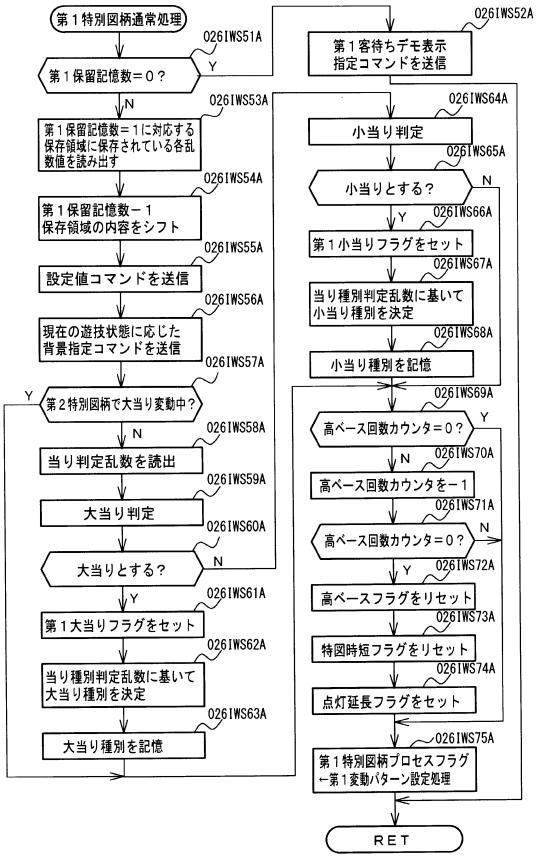
【図９－１２】

MODE	EXT	名称	内容
８０	０１	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
	⋮	⋮	⋮
８０	０９	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
８０	１１	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
	⋮	⋮	⋮
８０	３２	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
９０	０１	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
９０	０２	表示結果２指定	可変表示結果を１６R確変大当りとすることの指定
９０	０３	表示結果３指定	可変表示結果を９R確変大当りとすることの指定
９０	０４	表示結果４指定	可変表示結果を６R確変大当りとすることの指定
９０	０５	表示結果５指定	可変表示結果を６R通常大当りとすることの指定
９０	０６	表示結果６指定	可変表示結果を２R確変大当りとすることの指定
９０	０７	表示結果７指定	可変表示結果を２R通常大当りとすることの指定
９０	０８	表示結果８指定	可変表示結果を小当りとすることの指定
９Ｃ	００	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
９Ｃ	０１	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
Ａ０	００	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
Ａ０	０１	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
Ａ０	０２	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
Ａ０	０３	第２強制図柄確定指定	第２図柄の変動を強制終了することを指定

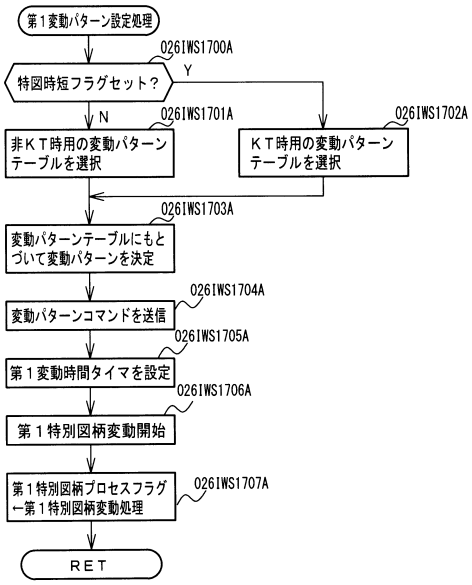
【図９－１３】

MODE	EXT	名称	内容
Ｂ０	００	第１大当り開始指定（ファンファーレ指定）	第１大当り遊技の開始を指定
Ｂ０	０１	第１大当り終了指定（エンディング指定）	第１大当り遊技の終了を指定
Ｂ０	０２	第２大当り開始指定（ファンファーレ指定）	第２大当り遊技の開始を指定
Ｂ０	０３	第２大当り終了指定（エンディング指定）	第２大当り遊技の終了を指定
Ｂ０	０４	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
Ｂ０	０５	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
Ｂ１	ＸＸ	大入賞口開放中表示	ＸＸで示すラウンド中の表示指定
Ｂ２	ＸＸ	大入賞口開放後表示	ＸＸで示すラウンド後の表示指定
Ｂ４	００	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
Ｂ４	０１	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
Ｃ０	００	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
Ｃ０	０１	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
Ｃ８	０１	ゲート通過指定	ゲートを遊技球が通過したことを指定
Ｄ０	００	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
Ｄ０	０１	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
Ｅ０	００	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
Ｅ０	０１	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
Ｅ０	０２	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
Ｅ０	０３	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
Ｅ１	ＸＸ	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

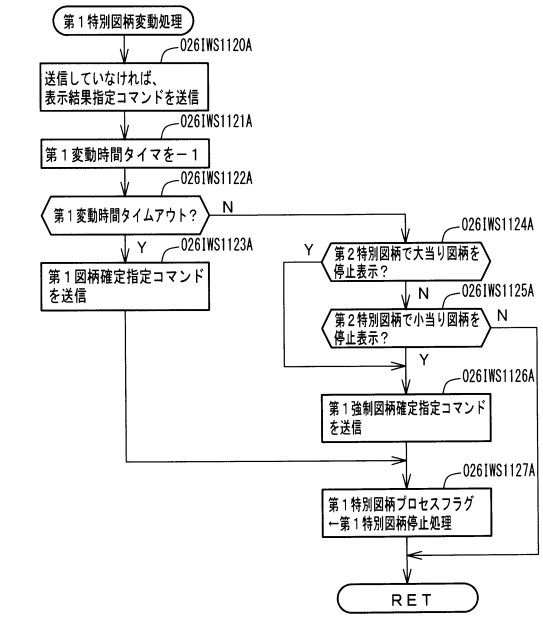
【図９－１４】



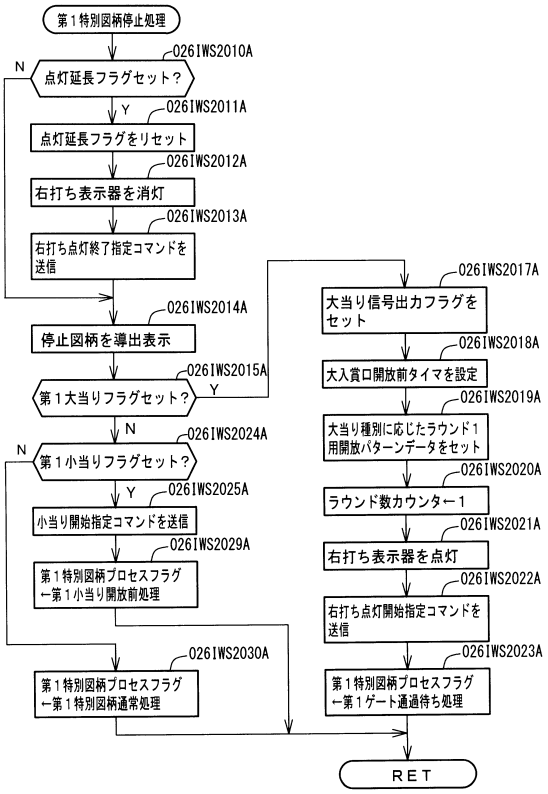
【図９－１５】



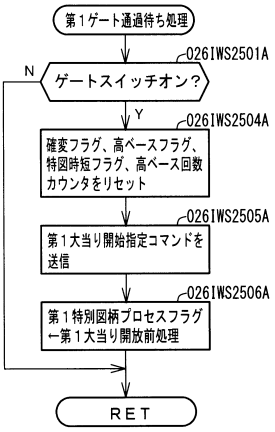
【図９－１６】



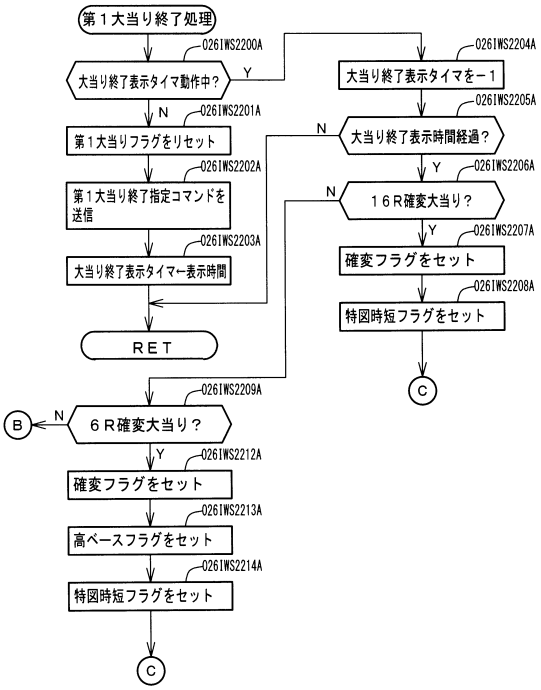
【図９－１７】



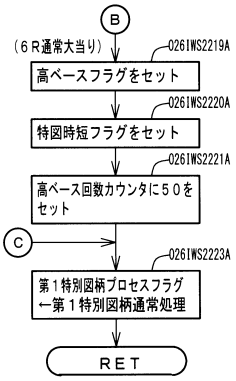
【図９－１８】



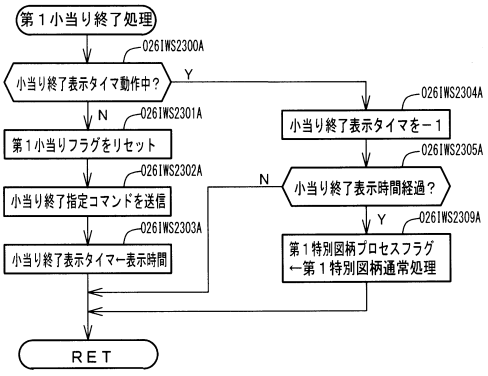
【図９－１９】



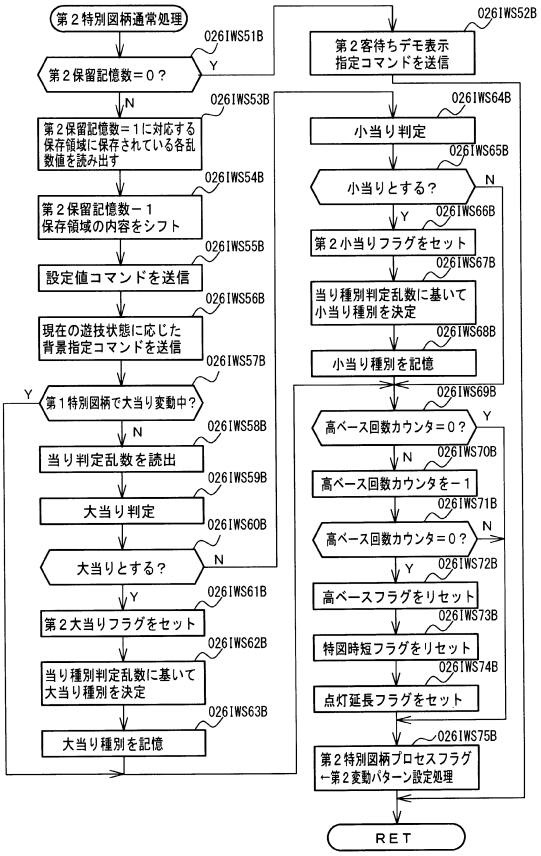
【図９－２０】



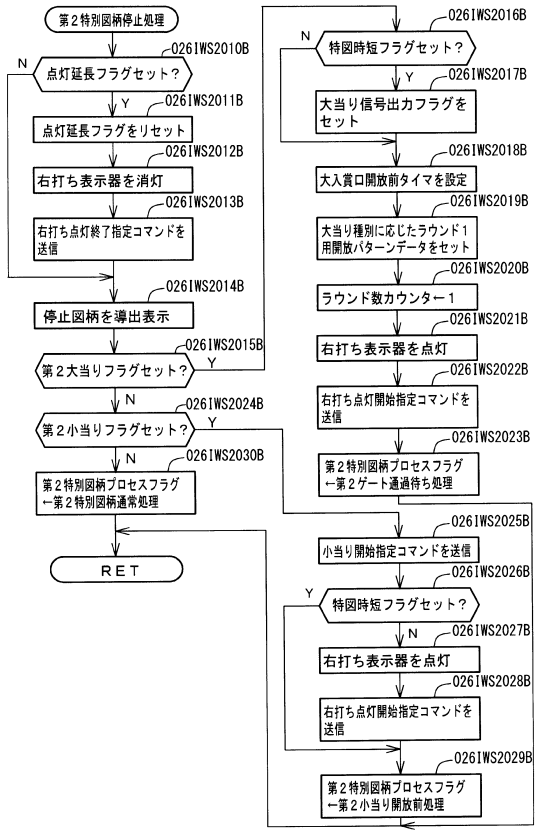
【図９－２１】



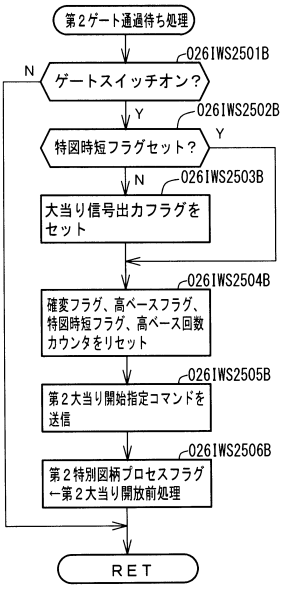
【図９－２２】



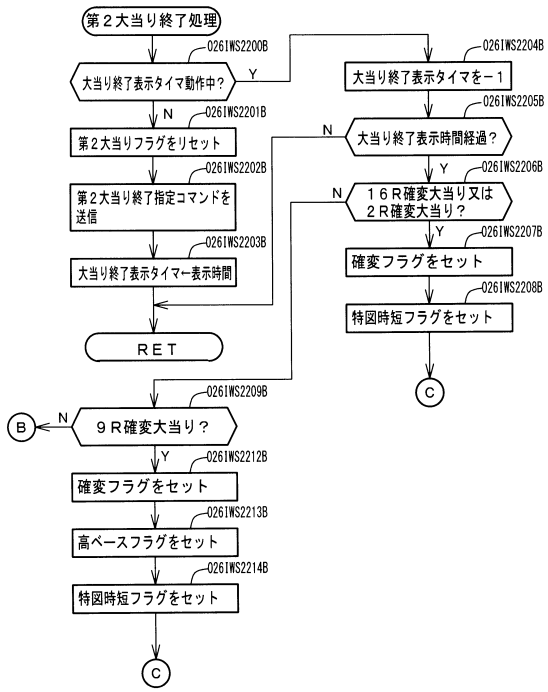
【図９－２３】



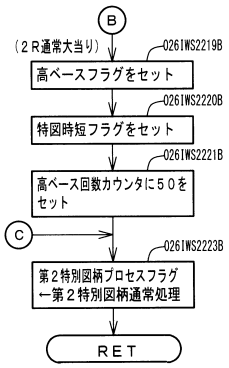
【図９－２４】



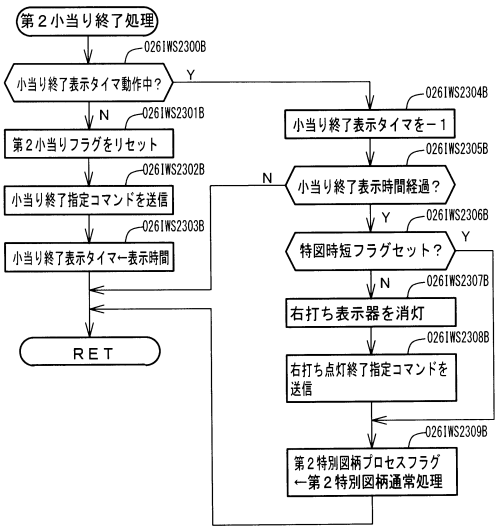
【図９－２５】



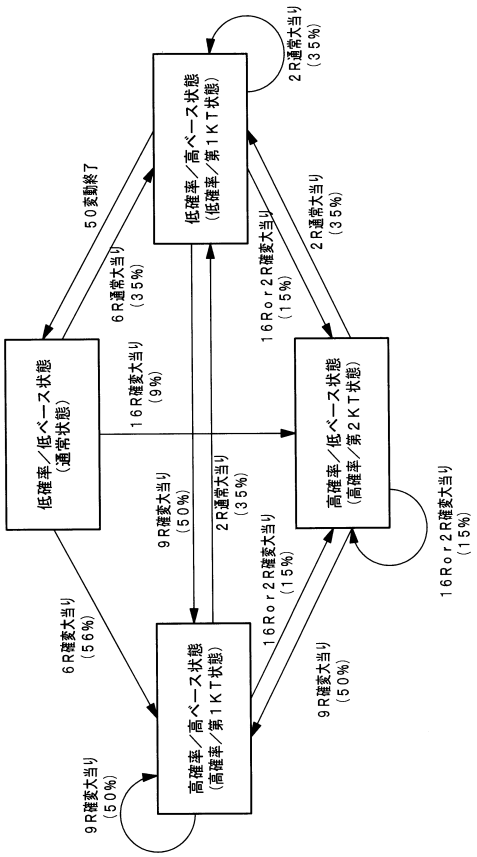
【図９－２６】



【図９－２７】



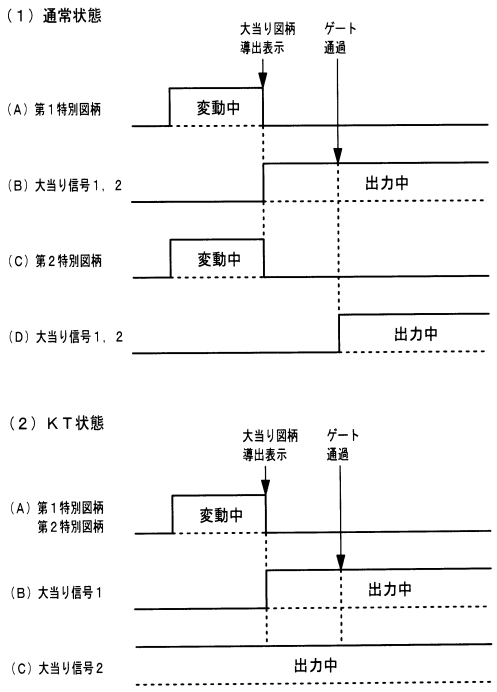
【図９－２８】



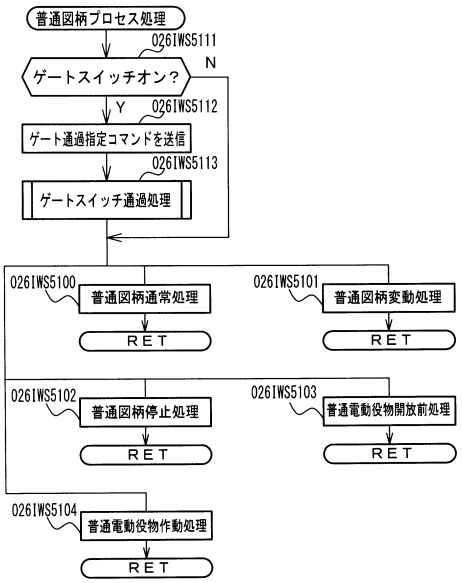
【図９－２９】

端子番号	信号名	信号の内容
０１	賞球信号	賞球を１０個払い出す毎に出力する
⋮	⋮	⋮
０５	大当り信号１	全ての大当り中に連続出力する
０６	大当り信号２	全ての大当り中及びＫＴ中に連続出力する
０７	特殊入賞口入賞信号	特殊入賞口への入賞時に出力する
０８	---------	---------
０９	賞球予定数信号	賞球予定数１０個毎に出力する
１０	---------	---------

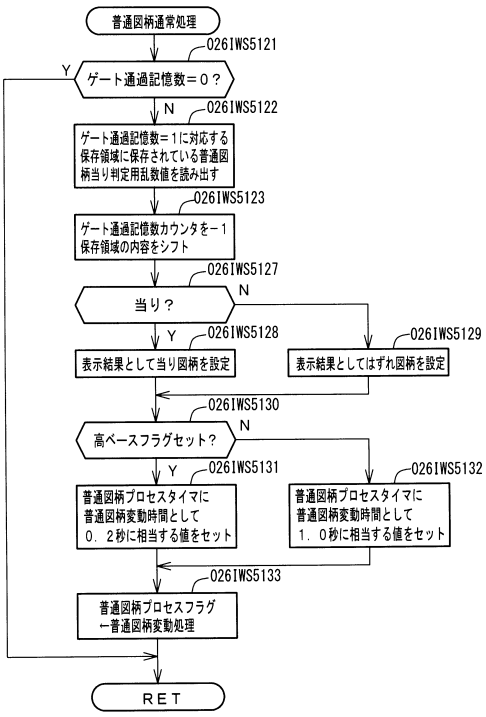
【図９－３０】



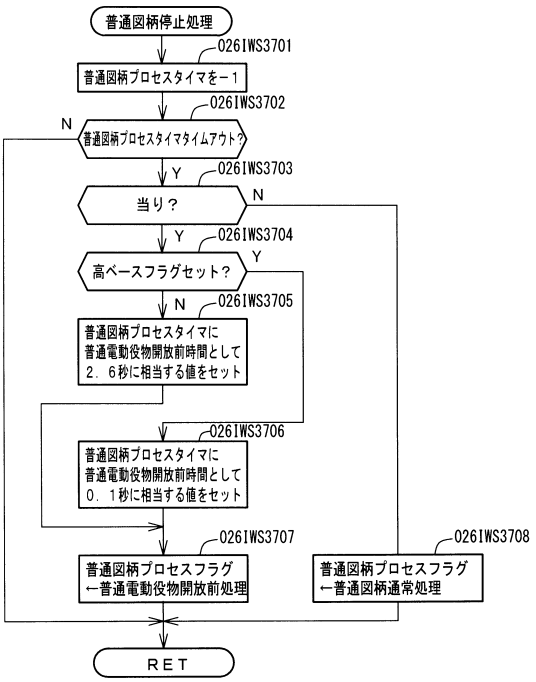
【図９－３１】



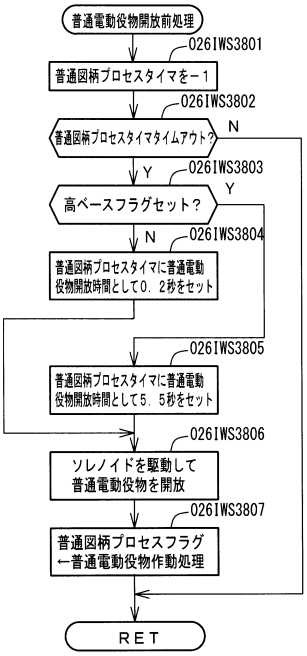
【図９－３２】



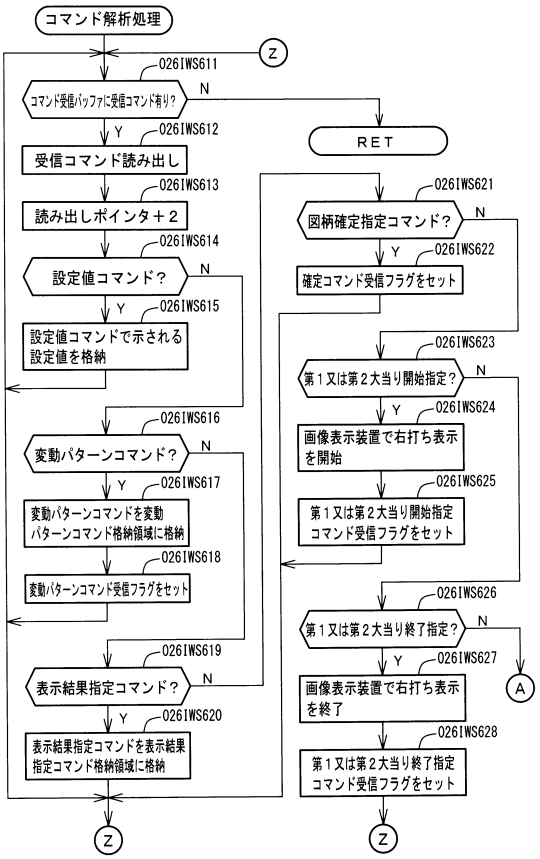
【図９－３３】



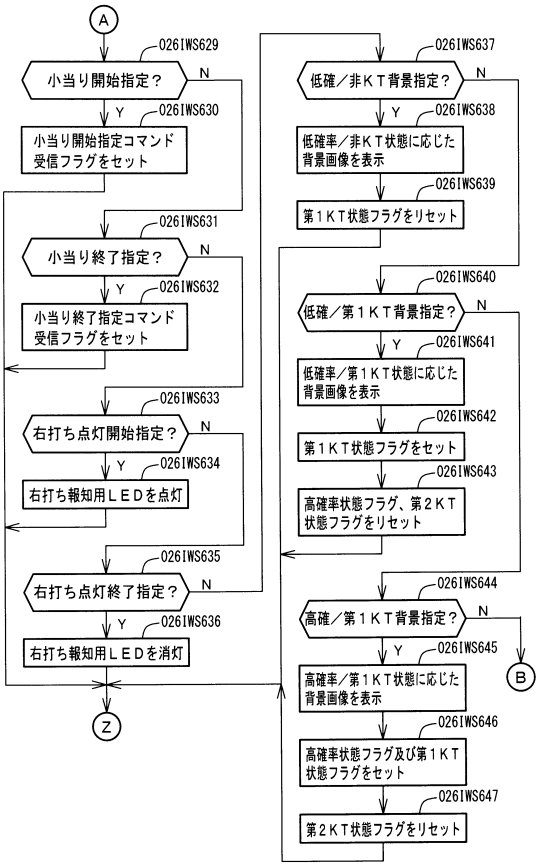
【図９－３４】



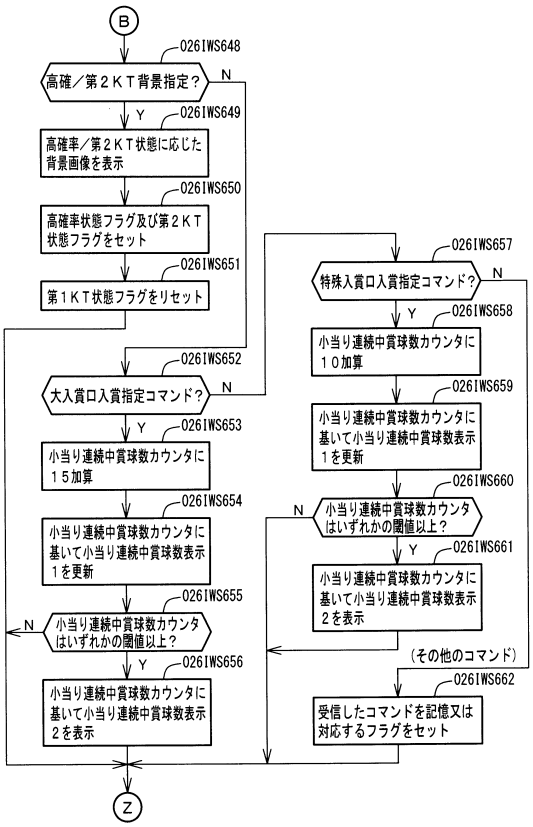
【図９－３５】



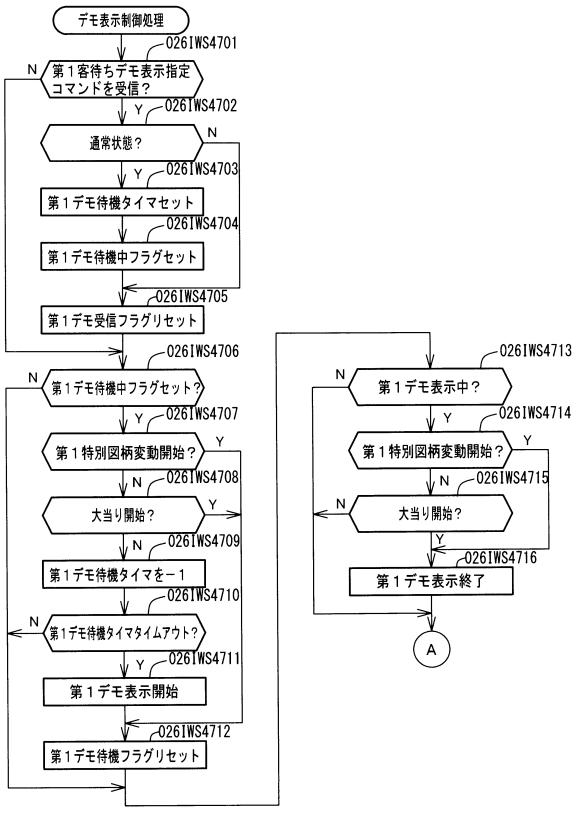
【図９－３６】



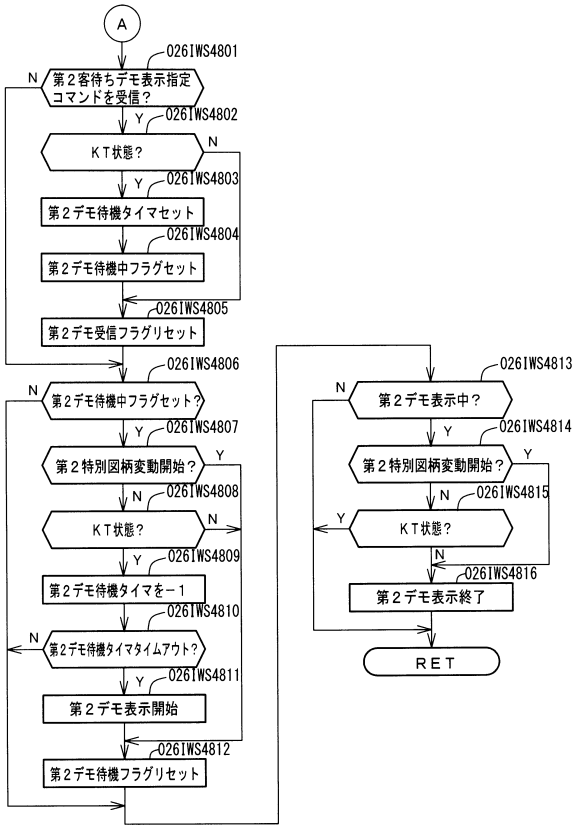
【図９－３７】



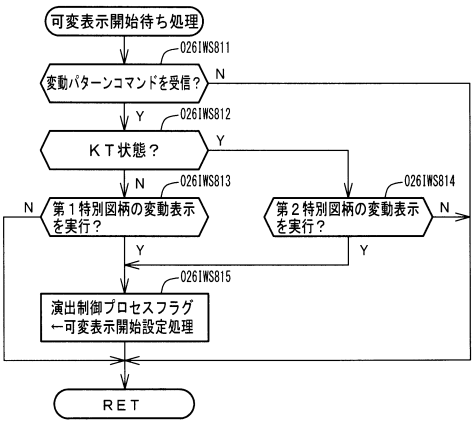
【図９－３８】



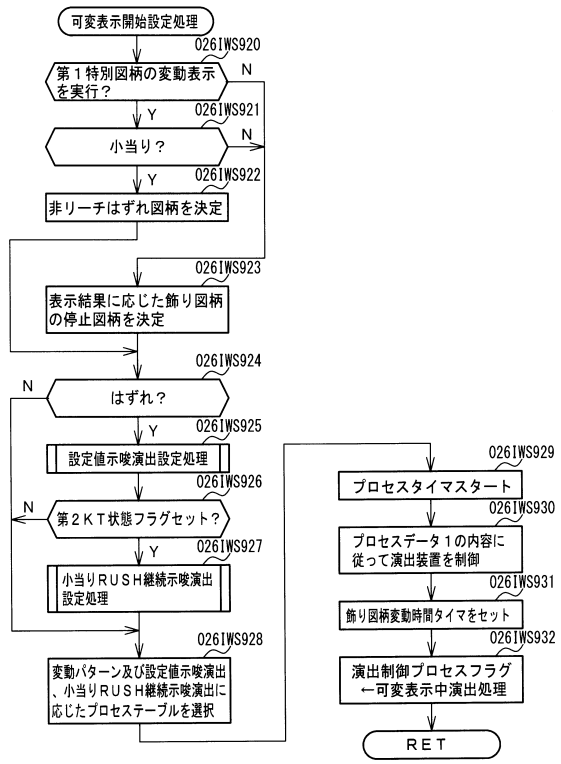
【図９－３９】



【図９－４０】



【図９－４１】



【図９－４２】

設定値示唆演出決定テーブル

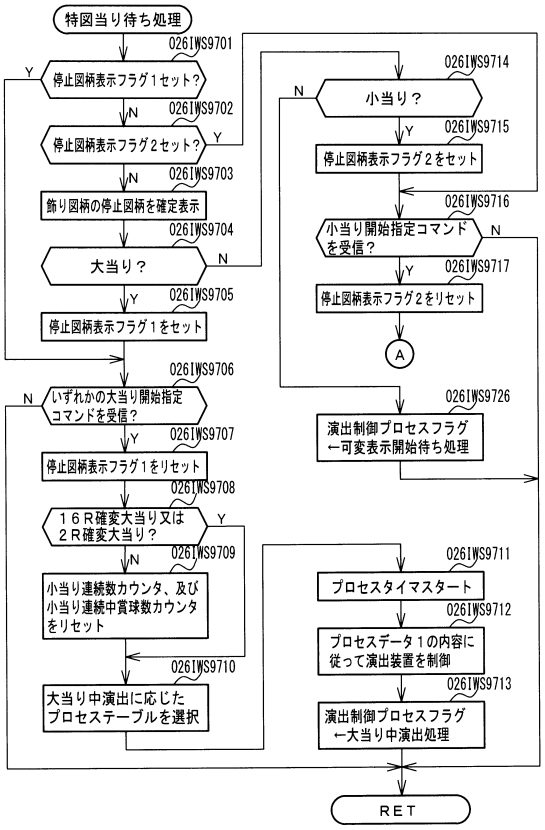
設定値示唆演出の振・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
設定値示唆演出なし	９０％	８５％	８０％	７５％	７０％	６５％
設定値示唆演出Ａ	５％	２％	３％	４％	５％	４％
設定値示唆演出Ｂ	１％	５％	３％	４％	５％	４％
設定値示唆演出Ｃ	１％	２％	５％	４％	４％	５％
設定値示唆演出Ｄ	１％	２％	３％	７％	４％	６％
設定値示唆演出Ｅ	１％	２％	３％	３％	８％	６％
設定値示唆演出Ｆ	１％	２％	３％	３％	４％	１０％

【図９－４３】

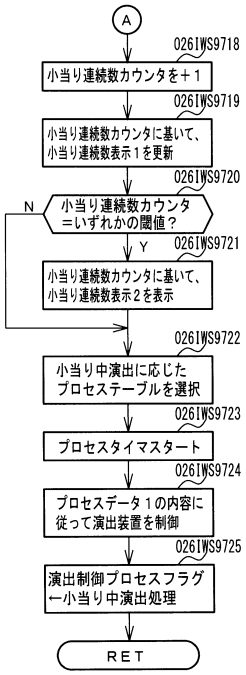
小当りＲＵＳＨ継続示唆演出決定テーブル

小当りRUSH継続示唆演出の有無・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当りRUSH継続示唆演出なし	３５％	４０％	４５％	５０％	５５％	６０％
小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ａ	３０％	２８％	２７％	２５％	２３％	２２％
小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ｂ	３５％	３２％	２８％	２５％	２２％	１８％

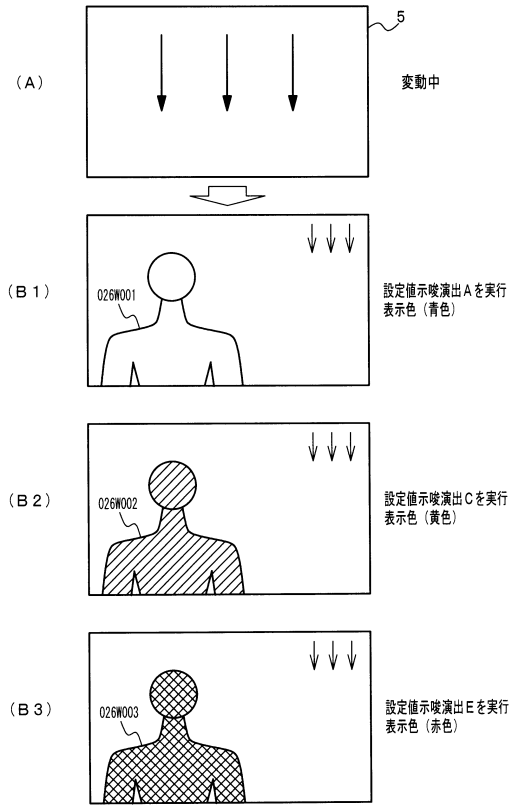
【図９－４４】



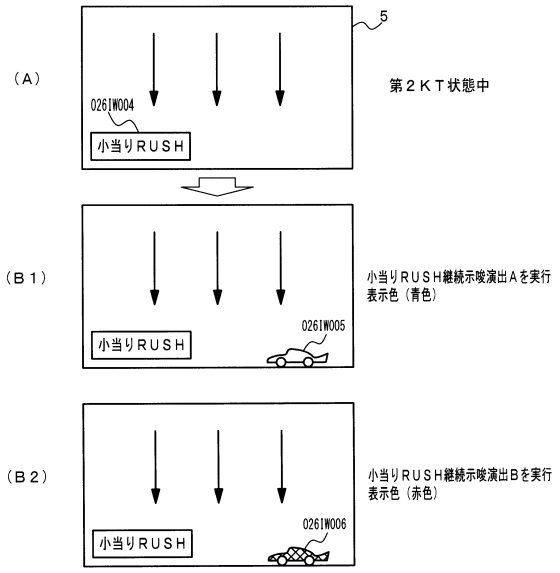
【図９－４５】



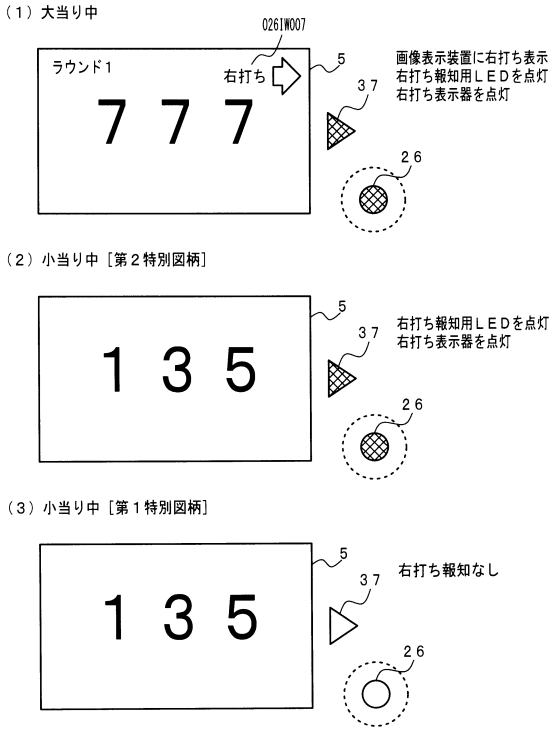
【図９－４６】



【図９－４７】


（Ａ）
5
第２ＫＴ状態中
0261W004
小当りＲＵＳＨ
（Ｂ１）
小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ａを実行
表示色（青色）
小当りＲＵＳＨ
0261W005
（Ｂ２）
小当りＲＵＳＨ継続示唆演出Ｂを実行
表示色（赤色）
小当りＲＵＳＨ
0261W006

【図９－４８】


（１）大当り中
0261W007
ラウンド１
右打ち
5
３７
２６
画像表示装置に右打ち表示
右打ち報知用ＬＥＤを点灯
右打ち表示器を点灯
７ ７ ７
（２）小当り中［第２特別図柄］
5
３７
２６
右打ち報知用ＬＥＤを点灯
右打ち表示器を点灯
１ ３ ５
（３）小当り中［第１特別図柄］
5
３７
２６
右打ち報知なし
１ ３ ５

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１９－１８７８７３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１３１８４１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１７４７７６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１７０４２５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０７６４１８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０６３２１２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２