

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7214438号
(P7214438)

(45)発行日 令和5年1月30日(2023.1.30)

(24)登録日 令和5年1月20日(2023.1.20)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全125頁)

(21)出願番号	特願2018-206405(P2018-206405)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番1-4号
(22)出願日	平成30年11月1日(2018.11.1)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番1-4号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2020-69211(P2020-69211A)	審査官	本村 真也
(43)公開日	令和2年5月7日(2020.5.7)		
審査請求日	令和3年9月29日(2021.9.29)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者が操作可能な操作手段を備え、演出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、

前記演出識別情報の可変表示に対応して特定識別情報を可変表示可能な特定識別情報可変表示手段と、

複数の遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

前記遊技状態が切り替わるときに、前記演出識別情報を一旦視認困難とする一方、前記特定識別情報は視認困難としない特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記特別演出実行手段は、

前記特別演出として、動画像データに基づいた分離されている複数の特定画像が徐々に結合していく表示を行うことなく、静止画データに基づいた分離されていない前記複数の特定画像を前記演出識別情報の前方に表示して前記演出識別情報の前側全てを視認困難とする疑似閉鎖演出を実行した後に、前記複数の特定画像が分離して前記演出識別情報の前側全てが視認可能となる開放演出を実行し、

前記特別演出実行手段が前記疑似閉鎖演出を実行する際に前記複数の特定画像が結合したような演出音を出力し、

前記特別演出実行手段が前記疑似閉鎖演出を実行するときに、操作手段画像を上下方向に振動表示可能である

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）。

10

【0003】

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

【0004】

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

20

【0005】

そのような遊技機において、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であるとともに、非特別状態よりも特殊状態に制御される頻度が高い特別状態に制御可能に構成されたものがある。例えば、特許文献2には、第1特別図柄と第2特別図柄とは並行して変動することが可能であり、花火ラッシュ（高確率非時間短縮状態）に移行することが記載されている。また、同じ大当たり図柄で当選した場合であっても、当選したときの状態に応じて花火ラッシュに移行する場合と移行しない場合とがあることが記載されている。例えば、通常モードにて第1特別図柄抽選が実行されて9ラウンド図柄2または16ラウンド図柄に当選すると、9ラウンド大当たり遊技または16ラウンド大当たり遊技が実行されて、花火ラッシュに移行する一方で、通常モードにて第2特別図柄抽選が実行されて9ラウンド図柄2または16ラウンド図柄に当選すると、9ラウンド大当たり遊技または16ラウンド大当たり遊技が実行されて、特殊通常モードに移行することが記載されている。

30

40

【先行技術文献】**【特許文献】****【0006】**

【文献】特開2017-176585号公報（段落0057，0334，0572，0574）

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0007】**

50

しかし、特許文献 1 に記載された遊技機では、有利状態に制御される場合に特別状態に制御される場合と制御されない場合とがあり、特別状態に制御されなかった場合には遊技に対する興味が低下してしまうおそれがある。

【 0 0 0 8 】

そこで、本発明は、特別状態に制御可能に構成した場合に遊技に対する興味の低下を抑制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】

【 0 0 0 9 】

(手段 A) 本発明による遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段を備え、演出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、

前記演出識別情報の可変表示に対応して特定識別情報を可変表示可能な特定識別情報可変表示手段と、

複数の遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

前記遊技状態が切り替わるときに、前記演出識別情報を一旦視認困難とする一方、前記特定識別情報は視認困難としない特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記特別演出実行手段は、

前記特別演出として、動画像データに基づいた分離されている複数の特定画像が徐々に結合していく表示を行うことなく、静止画データに基づいた分離されていない前記複数の特定画像を前記演出識別情報の前方に表示して前記演出識別情報の前側全てを視認困難とする疑似閉鎖演出を実行した後、前記複数の特定画像が分離して前記演出識別情報の前側全てが視認可能となる開放演出を実行し、

前記特別演出実行手段が前記疑似閉鎖演出を実行する際に前記複数の特定画像が結合したような演出音を出力し、

前記特別演出実行手段が前記疑似閉鎖演出を実行するときに、操作手段画像を上下方向に振動表示可能である

ことを特徴とする。

さらに、(手段 1) 本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、複数の遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段(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 080 IWS 2205 ~ S 2207, S 2210 ~ S 2219, S 2222 ~ S 2225, S 2227 を実行する部分)と、遊技状態が切り替わるとき(例えば、イレギュラー大当たりが発生するとき、低確率/高ベース状態中の 50 変動目の変動表示を実行するとき)に、所定表示(例えば、左中右の飾り図柄)を一旦視認困難とする特別演出(例えば、シャッター演出)を実行可能な特別演出実行手段(例えば、例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 080 IWS 503, S 505, S 506, S 508, S 512 を実行する部分)と、を備え、特別演出実行手段は、特別演出として、特定画像(例えば、図 9 - 43 (B) および図 9 - 44 (A) に示す上下のシャッター 080 IW 033, 034 が閉まっている状態の静止画像)を表示して所定表示を視認困難とする疑似閉鎖演出を実行した後、該特定画像が分離して所定表示が視認可能となる開放演出(例えば、図 9 - 43 (C) ~ (F) および図 9 - 44 (B), (C) に示す上下のシャッター 080 IW 033, 034 が徐々に開いていく動画像)を実行するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別演出においてスムーズに所定表示を隠して簡易な表示で表示切替を行うことができる。

【 0 0 1 0 】

(手段 2) 手段 1 において、第 1 識別情報(例えば、第 1 特別図柄)の可変表示と第 2 識別情報(例えば、第 2 特別図柄)の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 25A, S 25B を実行する部分)と、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 122 ~ S 125 を実行する部分)と、有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当たり遊技状態)に制御可能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

10

20

30

40

50

100におけるステップS126～S128を実行する部分)と、非特別状態よりも特殊状態に制御される頻度が高い特別状態(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080IWS2205～S2207, S2210～S2219, S2222～S2225, S2227を実行する部分)とを備え、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な第2特別状態(例えば、第2KT状態)と、に制御可能であり、所定条件が成立したこと(例えば、第3確変大当たりとなったこと、高確率/高ベース状態(第1KT状態)において50回または100回の変動表示を終了したこと)にもとづいて第2特別状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ080IWS67A～S71A, S67B～S71B, S2226, S2227を実行する)、非特別状態に制御されているときに第2識別情報の可変表示にもとづいて有利状態に制御される場合、第2特別状態に制御されているときに第2識別情報の可変表示にもとづいて有利状態に制御される場合よりも所定条件が成立しにくい(例えば、図9-23に示すように、高確率/低ベース状態(第2KT状態)中に第1確変大当たりや第2確変大当たりが発生した場合には直ちに高確率/低ベース状態(第2KT状態)に制御されるのに対して、低確率/低ベース状態(通常状態)中に第1確変大当たりや第2確変大当たりが発生した場合には高確率/高ベース状態(第1KT状態)に制御され、その後50回または100回の変動表示を終了したときに高確率/低ベース状態(第2KT状態)に制御される)ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別状態に制御可能に構成した場合に遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

10

20

【0011】

(手段3)手段1または手段2において、第2特別状態に制御されているときに第1識別情報の可変表示にもとづいて有利状態に制御される場合、非特別状態に制御されているときに第1識別情報の可変表示にもとづいて有利状態に制御される場合よりも所定条件が成立しやすい(例えば、図9-23に示すように、低確率/低ベース状態(通常状態)中に第1確変大当たりや第2確変大当たりが発生した場合には高確率/高ベース状態(第1KT状態)に制御され、その後50回または100回の変動表示を終了したときに高確率/低ベース状態(第2KT状態)に制御されるのに対して、高確率/低ベース状態(第2KT状態)中に第1確変大当たりや第2確変大当たりが発生した場合には直ちに高確率/低ベース状態(第2KT状態)に制御され、しかも図9-3に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には第1確変大当たりおよび第2確変大当たりの選択割合が高い)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者に対して興趣を低下させにくくすることができる。

30

【0012】

(手段4)手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値(例えば、設定値「1」～「6」)のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、有利度が低い設定値に設定されている場合、有利度が高い設定値に設定されている場合よりも所定条件が成立しやすい(具体的には、図9-1および図9-2に示すように、設定値「1」では大当たり確率が最も低いので、高確率/高ベース状態(第1KT状態)において大当たりとなることなる50回または100回の変動表示まで実行しやすく、高確率/低ベース状態(第2KT状態)に移行しやすい)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利度が低い設定値に設定されている場合であっても期待をもたせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【0013】

(手段5)手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、遊技状態が切り替わるとき(例えば、イレギュラー大当たりが発生するとき、低確率/高ベース状態中の50変動目の変動表示を実行するとき)に、特定画像(例えば、図9-43(B)および図9-44(A)に示す上下のシャッター080IW033, 034が閉まっている状態の静止画像)を表示して所定表示(例えば、左中右の飾り図柄)を一旦視認困難とする特別演出(例えば、シャッター演出)を実行可能な特別演出実行手段(例えば、例えば、演出制御用CPU1

50

20におけるステップ080 IWS503, S505, S506, S508, S512を
 実行する部分)を備え、特別演出実行手段は、複数種類の特定画像(例えば、図9-46
 (A)~(C)示す静止画像)を表示可能であり、有利状態に制御されるときは遊技状態
 に応じて、異なる種類の特定画像を表示する(例えば、低確率/高ベース状態の50変動
 目の変動表示においてシャッター演出が実行される場合には、図9-46(A)に示すよ
 うに「END」の文字を含む上下のシャッター080 IW033, 034が表示され、遊
 技状態が低確率/低ベース状態(通常状態)であるときや低確率/高ベース状態である
 ときにイレギュラー大当りが発生する場合には、図9-46(B)に示すように「激熱 待
 機中」の文字を含む上下のシャッター080 IW033, 034が表示され、遊技状態が
 高確率/低ベース状態(第2KT状態)であるときにイレギュラー大当りが発生する場
 合には、図9-46(C)に示すように数字を含む上下のシャッター080 IW033, 0
 34が表示される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別演出に
 においてスムーズに所定表示を隠して簡易な表示で表示切替を行うことができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0014】

【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。

20

【図6】役物制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図8】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-1】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】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】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】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。

30

【図9-8】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図9-9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図9-10】第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図9-11】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9-12】第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図9-13】第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図9-14】第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図9-15】第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図9-16】第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

40

【図9-17】第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図9-18】役物制御通常処理を示すフローチャートである。

【図9-19】ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

【図9-20】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図9-21】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図9-22】小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図9-23】大当り種別ごとの大当り遊技後に制御される遊技状態の一覧を示す説明図
 である。

【図9-24】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9-25】特徴部080 IWにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャ

50

ートである。

【図 9 - 2 6】小図柄の停止図柄の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 2 7】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 - 2 8】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 - 2 9】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 - 3 0】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 - 3 1】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 - 3 2】シャッター演出開始処理 1 およびシャッター演出開始処理 2 を示すフローチャートである。

【図 9 - 3 3】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 9 - 3 4】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 3 5】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 3 6】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 3 7】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 3 8】大当り中演出処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 3 9】エンディング演出処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 4 0】右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。

【図 9 - 4 1】シャッター演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 9 - 4 2】飾り図柄の表示の切り替え態様を説明するための説明図である。

【図 9 - 4 3】イレギュラー大当りや低確率 / 高ベース状態の 5 0 変動目において実行されるシャッター演出の演出態様を説明するための説明図である。

20

【図 9 - 4 4】シャッター演出で用いられる画像データを説明するための説明図である。

【図 9 - 4 5】シャッター演出で用いられる静止画像の表示方法を説明するための説明図である。

【図 9 - 4 6】シャッター演出で表示される画像の種類を示す説明図である。

【図 9 - 4 7】一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【図 9 - 4 8】変形例 1 における第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

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

【図 9 - 5 0】変形例 1 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

30

【図 9 - 5 1】変形例 2 における第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 5 2】変形例 2 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 5 3】変形例 2 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【図 9 - 5 4】変形例 3 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 5 5】変形例 3 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【図 9 - 5 6】変形例 4 における第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 5 7】変形例 4 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

40

【図 9 - 5 8】変形例 5 における飾り図柄の表示の切り替え態様を説明するための説明図である。

【図 9 - 5 9】変形例 6 における第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 6 0】変形例 6 における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。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 5】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御 (一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。) について説明する。

【0 0 1 6】

50

(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。

【 0 0 1 7 】

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

10

【 0 0 1 8 】

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

20

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

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

30

【 0 0 2 1 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD (液晶表示装置) や有機 EL (Electro Luminescence) 等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

40

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

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

50

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。

【0024】

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)。

【0025】

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。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

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。

【0032】

10

20

30

40

50

特別可変入賞球装置 7 の下方には、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装置 1 7 と、第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 B とが設けられており、図 1 に示すように、左側に特殊可変入賞球装置 1 7 が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置 6 B が配置されている。これら特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成され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 1 7 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に所定表示結果（小当り図柄）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置 6 B は、普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第 2 始動入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

10

【 0 0 3 3 】

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

20

【 0 0 3 4 】

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

30

【 0 0 3 5 】

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

40

【 0 0 3 6 】

なお、本例では、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が左側に配置され、可変入賞球装置 6 B が右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B の底面部材が右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面

50

部材が後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置 6 B の方から特殊可変入賞球装置 1 7 の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置 6 B の方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置 1 7 の方が下流側に設けられているといえる。

【 0 0 3 7 】

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

10

【 0 0 3 8 】

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

20

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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

30

【 0 0 4 1 】

なお、このパチンコ遊技機 1 では、通過ゲート 4 1、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）、および特殊可変入賞球装置 1 7（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中や K T 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。

【 0 0 4 2 】

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

40

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの 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

50

。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。

【0045】

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。

【0046】

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。

10

【0047】

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。

【0048】

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。

20

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持(貯留)する打球供給皿(上皿)が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿(下皿)が設けられている。

30

【0052】

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

40

【0053】

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。

【0054】

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。

【0055】

(遊技の進行の概略)

50

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。

【0056】

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。

10

【0057】

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。

【0058】

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。

20

【0059】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（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。

【0060】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

30

【0061】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、確変状態（高確率状態）、K T 状態、高ベース状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

40

【0062】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、確変状態や K T 状態、高ベース状態に制御されることがある。

【0063】

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。

【0064】

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

50

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。

【 0 0 6 5 】

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。

【 0 0 6 6 】

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

10

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

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

20

【 0 0 6 9 】

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

30

【 0 0 7 0 】

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。

【 0 0 7 1 】

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

40

【 0 0 7 2 】

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。

【 0 0 7 3 】

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

50

てもよい。

【 0 0 7 4 】

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）。

【 0 0 7 5 】

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。

10

【 0 0 7 6 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及び / 又は、枠 LED 9 の点等 / 消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 7 7 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに基づいて、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。

20

【 0 0 7 8 】

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

30

【 0 0 7 9 】

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基づいてリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に基づいて表示結果（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。

【 0 0 8 0 】

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

40

【 0 0 8 1 】

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。

50

【 0 0 8 2 】

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【 0 0 8 3 】

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。

【 0 0 8 4 】

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。

【 0 0 8 5 】

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。

【 0 0 8 6 】

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。

【 0 0 8 7 】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【 0 0 8 8 】

（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 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、LED 制御基板 1 4、中継基板 1 5 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。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 9 】

主基板 1 1 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 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【 0 0 9 0 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

10

【 0 0 9 1 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 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、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 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、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

20

【 0 0 9 2 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するとき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、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 9 3 】

I/O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄保留表示器 2 5 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

30

【 0 0 9 4 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ（第 1 カウントスイッチ 2 3 および第 2 カウントスイッチ 2 4））からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【 0 0 9 5 】

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

40

【 0 0 9 6 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、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

50

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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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。

【0100】

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。

【0101】

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。

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

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。

【0105】

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。

【0106】

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。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 7 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、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。

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 1 0 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6 ）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、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。

【 0 1 1 8 】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 7 ）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であ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 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【 0 1 1 9 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後には、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 0 ）。そして、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 2 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

10

20

30

40

50

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 S 2 4）。この後、CPU 103 は、第 1 特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 A）。CPU 103 がタイマ割込み毎に第 1 特別図柄プロセス処理を実行することにより、第 1 特図ゲームの実行及び保留の管理などが実現される（詳しくは後述）。また、CPU 103 は、第 2 特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 B）。CPU 103 がタイマ割込み毎に第 2 特別図柄プロセス処理を実行することにより、第 2 特図ゲームの実行及び保留の管理などが実現される。なお、このパチンコ遊技機 1 では、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

【0122】

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、CPU 103 は、役物制御プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 C）。CPU 103 がタイマ割込み毎に役物制御プロセス処理を実行することにより、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0123】

役物制御プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0124】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0125】

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、CPU 103 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、CPU 103 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、CPU 103 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。

【0126】

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 S 2 5 A 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、CPU 103 は、まず、第 1 始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 101A）。

【0127】

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、RAM 102 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 RAM 102 に設けられた第 1 保留記憶バッファに記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や第 1 保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 12 に始動入賞の発生、第 1 保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するた

10

20

30

40

50

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。

【0128】

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

10

【0129】

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

20

【0130】

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。

【0131】

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。

30

【0132】

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。

【0133】

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。

40

【0134】

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

50

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

10

【0135】

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。

20

【0136】

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。

【0137】

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。

30

【0138】

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

40

【0139】

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。

【0140】

50

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

10

【0141】

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

【0142】

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

20

【0143】

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

30

【0144】

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

【0145】

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

40

【0146】

ステップS123の大当たり開放中処理は、役物制御プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第1カウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには

50

、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、役物制御プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 4 7 】

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

10

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

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

20

【 0 1 5 0 】

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

30

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

40

50

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

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

【 0 1 5 5 】

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

【 0 1 5 6 】

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

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

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

10

【 0 1 6 1 】

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

20

【 0 1 6 2 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令 (効果音信号) の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、LED制御基板 1 4 に対する指令 (電飾信号) の出力により枠 LED 9 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 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

【 0 1 6 3 】

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

40

50

すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 6 4 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “ 5 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【 0 1 6 5 】

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

【 0 1 6 6 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 7 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 1 6 7 】

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

【 0 1 6 8 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 6 9 】

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

【 0 1 7 0 】

特別図柄の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)。

【 0 1 7 1 】

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

10

20

30

40

50

可能である。

【0172】

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。

【0173】

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

【0174】

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。

【0175】

（特徴部080IWに関する説明）

次に、特徴部080IWについて説明する。まず、本特徴部080IWにおける遊技状態について説明する。まず、本特徴部080IW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080IW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。

【0176】

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。

【0177】

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080IW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

10

20

30

40

50

繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

【0178】

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。

【0179】

また、本特徴部080IW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080IW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。

【0180】

（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。本例では、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。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。

【0181】

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。

【0182】

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

10

20

30

40

50

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。

【0183】

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。

【0184】

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。

【0185】

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)。

【0186】

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。

【0187】

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。

【0188】

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。

【0189】

(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「通常大当り」、「第1確変大当り」、「第2確変大当り」、または「第3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。

【0190】

図9-3(A)に示すように、この特徴部080IW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、35%の確率で「通常大当り」と決定され、30%の確率で「第1確変大当り」と決定され、30%の確率で「第2確変大当り」と決定され、5%の確率で「第3確変大当り」と決定される。また、図9-3(B)に示すように、この特徴部080IW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、35%の確率で「通常大当り」と決定され、5%の確率で「第1確変大当り」と決定され、10%の確率で「第2確変大当り」と決定され、50%の確率で「第3確変大当り」と決定される。

【0191】

「通常大当り」とは、4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/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に移行させる大当りである。低確率/高ベース状態に移行すると、50回の変動表示を終了するか次の大当りが発生するまで低確率/高ベース状態を維持する。また、50回の変動表示を終了すると、低確率/低ベース状態に移行する。

【0192】

「第1確変大当り」とは、4ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態(高確率状態)に移行させる大当りである。この場合、変動表示を停止し大当り図柄を導出表示したときの遊技状態に応じて、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)または高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に移行させる。高確率/高ベース状態に移行すると、50回または100回の変動表示を終了するか次の大当りが発生するまで高確率/高ベース状態を維持する。また、50回または100回の変動表示を終了すると、高確率/低ベース状態に移行する。また、高確率/低ベース状態に移行すると、次の大当りが発生するまで高確率/低ベース状態を維持する。

【0193】

「第2確変大当り」とは、10ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態(高確率状態)に移行させる大当りである。この場合、変動表示を停止し大当り図柄を導出表示したときの遊技状態に応じて、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)または高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に移行させる。高確率/高ベース状態に移行すると、50回の変動表示を終了するか次の大当りが発生するまで高確率/高ベース状態を維持する。また、50回の変動表示を終了すると、高確率/低ベース状態に移行する。また、高確率/低ベース状態に移行すると、次の大当りが発生するまで高確率/低ベース状態を維持する。

【0194】

「第3確変大当り」とは、10ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状

10

20

30

40

50

態の終了後に確変状態（高確率状態）に移行させる大当たりである。この場合、変動表示を停止し大当たり図柄を導出表示したときの遊技状態がいずれの遊技状態であっても、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行させる。また、高確率／低ベース状態に移行すると、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態を維持する。

【0195】

本例では、高確率／低ベース状態（第2KT状態）の方が高確率／高ベース状態（第1KT状態）よりも小当たり遊技中に特殊入賞口に遊技球が入賞しやすく有利な上チアである。従って、本例では、「第3確変大当たり」が最も有利な大当たり種別であり、「第2確変大当たり」が次に有利な大当たり種別であり、「第1確変大当たり」が次に有利な大当たり種別であり、「通常大当たり」が最も不利な大当たり種別となっている。

10

【0196】

本例では、図9-3に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、「通常大当たり」や「第1確変大当たり」、「第2確変大当たり」の選択確率が高いので、高確率／低ベース状態（第2KT状態）中に第1特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなる場合には、高確率／低ベース状態（第2KT状態）が終了しやすい。一方、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、「第3確変大当たり」の選択確率が高いので、高確率／低ベース状態（第2KT状態）中に第2特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなる場合には、高確率／低ベース状態（第2KT状態）が継続しやすい。

【0197】

また、本例では、普通図柄プロセス処理（ステップS26）において、CPU103は、普通図柄の変動表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、確変状態であるか否かや、KT状態であるか否か、高ベース状態であるか否かに関係なく、一律に99/100の確率で普通図柄当りすることに決定する。また、CPU103は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認し、高ベースフラグがセットされていれば（高ベース状態であれば）、可変入賞球装置6Bを5.5秒間の長い期間にわたって開状態に制御し、高ベースフラグがセットされていなければ（低ベース状態であれば）、可変入賞球装置6Bを0.2秒間の短い期間にわたって開状態に制御する。

20

【0198】

（変動パターンテーブル）

図9-4～図9-6は、この特徴部080IW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9-4～図9-6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。

30

【0199】

図9-4～図9-6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～#12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。

40

【0200】

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9-4（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9-4（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。

【0201】

また、低確率／第1KT状態の契機となった通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから50変動目の変動表示（すなわち、低確率／第1KT状態における最終変動）を実

50

行する場合であれば、図 9 - 4 (B) に示す低確率 / 第 1 K T 時且つ 5 0 変動目用の第 1 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 - 4 (B) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 5 0 変動目として第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 1 変動パターン # 0 7 ~ # 0 9 のいずれかに決定される。図 9 - 5 (G) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 5 0 変動目の変動表示では、変動時間が 5 秒と比較的短い第 1 変動パターン # 0 7 ~ # 0 9 に決定される。

【 0 2 0 2 】

第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率 / 第 1 K T 状態における最終変動以外の K T 状態 (低確率 / 第 1 K T 状態、高確率 / 第 1 K T 状態、高確率 / 第 2 K T 状態) である場合には、図 9 - 4 (C) に示すその他の K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 9 - 4 (C) に示すように、その他の K T 状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 1 変動パターン # 1 0 ~ # 1 2 のいずれかに決定される。

10

【 0 2 0 3 】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、非 K T 状態 (低確率 / 非 K T 状態) である場合には、図 9 - 5 (D) に示す非 K T 時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 9 - 5 (D) に示すように、非 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 1 ~ # 0 3 のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第 2 変動パターン # 0 1 が決定されて、1 5 分間の長期間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、小当りと決定する場合にも第 2 変動パターン # 0 2 が決定されて、1 5 分間の長期間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、大当りと決定する場合にも第 2 変動パターン # 0 3 が決定されて、5 分間というある程度長期間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。

20

【 0 2 0 4 】

この特徴部 0 8 0 I W では、非 K T 状態中であっても第 2 特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなると、特殊入賞口への遊技球の入賞によりある程度の賞球を期待できる状況が生じてしまう。そこで、この特徴部 0 8 0 I W では、図 9 - 5 (D) に示すように、非 K T 状態中に第 2 特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当たりの発生頻度を低下させるようにし、非 K T 状態中であるにもかかわらず小当たりによる賞球の獲得を狙われてしまう事態を防止している。なお、この特徴部 0 8 0 I W において、「小当たりの発生頻度」とは、例えば、単位時間 (例えば、1 分) あたりの小当たりの発生割合であり、K T 状態では、例えば、単位時間あたりの小当たりの発生割合が通常状態よりも高い状態となっている。

30

【 0 2 0 5 】

なお、この特徴部 0 8 0 I W では、図 9 - 5 (D) に示すように、非 K T 状態中に第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、大当たりとなる場合であっても変動時間を 5 分と比較的長くすることによって、非 K T 状態中に不当に特殊入賞口への入賞による賞球を狙う行為を防止するようにしている。ただし、大当たりとなる場合には、小当たりとなる場合と比較して第 1 保留記憶の消化を長くしなくてもよいので、小当たりとなる場合よりも短い変動時間となるように構成している。

40

【 0 2 0 6 】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率 / 第 1 K T 状態である場合には、その低確率 / 第 1 K T 状態の契機となった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 - 5 (E) に示す低確率 / 第 1 K T 時且つ 1 変動目用の第 2 特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 9 - 5 (E) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 4 ~ # 0 6 のいずれかに決定される。

【 0 2 0 7 】

50

なお、図9-5(E)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080IW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だけでは、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080IW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。

10

【0208】

20

また、低確率/第1KT状態の契機となった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9-5(F)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9-5(F)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9-5(F)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#12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。

30

40

【0209】

また、低確率/第1KT状態の契機となった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9-5(G)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9-5(G)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。図9-5(G)に示すように、低確率/第1KT状態の50変動目の変動表示では、画像表示装置5においてシャッター演出が実行されるとともに、変動時間が5秒と比較的短い第2変動パターン#14~#16に決定される。

50

【 0 2 1 0 】

なお、この特徴部 0 8 0 I Wでは、図 9 - 4 に示すように、その他の K T 状態中に第 1 特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には、変動時間が 1 0 秒の第 1 変動パターン # 1 0 を決定するように構成されている。これは、第 2 K T 状態に移行した直後に第 1 特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、第 1 特別図柄の大当たり変動の変動時間を長い変動時間としてしまうと、該第 1 特別図柄の大当たり変動中に実行される第 2 特別図柄の変動は強制はずれとされる構成であるため、第 2 K T 状態であるにもかかわらず強制はずれが頻発して遊技者が小当たりによる利益を一切受けられないこととなる。そのため、この特徴部 0 8 0 I Wでは、第 1 特別図柄の大当たり変動の変動時間を短い変動時間とすることにより、強制はずれが頻発する前に第 1 特別図柄の変動にもとづく大当たり遊技状態に移行するように構成されている。

10

【 0 2 1 1 】

なお、本特徴部 0 8 0 I Wとは異なり、第 1 特別図柄の大当たり変動中に第 2 特別図柄の変動を開始した場合にも、該第 2 特別図柄の変動を強制はずれとしない構成（例えば、第 1 特別図柄の大当たり図柄停止時に第 2 特別図柄の変動中であるときは、第 2 特別図柄を強制はずれとする構成）の遊技機であれば、K T 状態中の第 1 特別図柄の大当たりの変動時間を長い変動時間（例えば、1 分）としてもよい。これは、第 2 K T 状態に移行した直後に第 1 特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、大当たりの変動時間はずれと同じ短い変動時間としてしまうと、遊技者が小当たりによる利益を一切受けられなくなる。そのため、K T 状態中の第 1 特別図柄の大当たりの変動時間を長い変動時間（例えば、1 分）とすれば、そのようなケースであっても、少なくとも複数回小当たりが発生可能な十分な時間（例えば、1 分）が確保されるように構成される。

20

【 0 2 1 2 】

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

30

【 0 2 1 3 】

なお、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目と同様に、図 9 - 6 (H) に示すように、高確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目としてはずれと決定する場合にも、変動時間が 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 1 7 に決定される場合がある。一方で、高確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目としてはずれと決定する場合にも、リーチを伴う第 2 変動パターン # 1 8 に決定される場合がある。また、高確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として小当たりと決定する場合にも、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 # 1 9 ）に決定される場合がある。一方で、高確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として小当たりと決定する場合にも、リーチを伴う第 2 変動パターン # 2 0 に決定される場合がある。また、図 9 - 6 (H) に示すように、高確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第 2 変動パターン # 2 1 に決定される。

40

【 0 2 1 4 】

また、高確率 / 第 1 K T 状態の契機となった第 1 確変大当たりまたは第 2 確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから 2 変動目以降の変動表示を実行する場合であれば、図 9 - 6 (I) に示す高確率 / 第 1 K T 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 - 6 (I) に示すように、高確率 / 第 1 K T 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 # 2 2 ~ # 2 8 のいずれかに決定される。

【 0 2 1 5 】

50

なお、低確率／第1KT状態の2～49変動目と同様に、図9-6(I)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。

10

【0216】

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9-6(J)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9-6(J)に示すように、高確率／第2KT状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#29～#34のいずれかに決定される。

20

【0217】

なお、図9-6(J)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。

30

【0218】

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9-7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。また、図9-7(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9-7(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。

【0219】

まず、図9-7(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9-7(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080IWでは、図9-7(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9-7(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。

40

50

【 0 2 2 0 】

可変入賞球装置 6 B が開状態となっているときに第 2 始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の変動表示が実行され、小当たりとすることに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B に小当たり図柄が導出表示される。そして、小当たり図柄を導出表示した場合には、図 9 - 7 (1) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0 . 8 秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能な状態となる。しかしながら、第 1 K T 状態では、図 9 - 7 (1) に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 の開放時間が 0 . 8 秒と短いのに対して、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が 5 . 5 秒と長い。従って、第 1 K T 状態では、小当たりが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀である (例えば、1 0 0 変動表示ごとに 1 球程度) 。

10

【 0 2 2 1 】

なお、第 1 K T 状態では、図 9 - 7 (1) に示すように、可変入賞球装置 6 B の開放を終了した後、次の可変入賞球装置 6 B の開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間 0 . 2 秒と図柄確定時間 0 . 2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 0 . 1 秒とを合計した少なくとも 0 . 5 秒を経過した後である。従って、この特徴部 0 8 0 I W では、第 1 K T 状態では、可変入賞球装置 6 B の開放した後のインターバル期間として少なくとも 0 . 5 秒の閉鎖期間が設けられていることになる。

【 0 2 2 2 】

また、本特徴部 0 8 0 I W では、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した後、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間 0 . 2 秒と図柄確定時間 0 . 2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 0 . 1 秒とを合計した 0 . 5 秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が約 0 . 6 秒であるよう構成されている。このように、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6 B に到達するまでの時間よりも短いため、可変入賞球装置 6 B が既に開放状態に制御されているときに遊技球が該可変入賞球装置 6 B に到達することとなる。従って、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6 B に入賞しやすくなっている。

20

30

【 0 2 2 3 】

次に、図 9 - 7 (2) を用いて、第 2 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 9 - 7 (2) に示すように、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の変動表示が実行され、普図当たりと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部 0 8 0 I W では、図 9 - 7 (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 - 7 (2) に示すように、図柄確定時間 0 . 2 秒を経過した後、第 2 始動入賞口開放処理前時間 2 . 6 秒を経過してから、可変入賞球装置 6 B が 0 . 2 秒間にわたって開状態とされ、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

40

【 0 2 2 4 】

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

【 0 2 2 5 】

第 2 K T 状態では、第 1 K T 状態とは異なり可変入賞球装置 6 B の開放時間が 0 . 2 秒

50

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

【 0 2 2 6 】

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

10

【 0 2 2 7 】

また、本特徴部 0 8 0 I Wでは、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した後、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間 1 . 0 秒と図柄確定時間 0 . 2 秒と第 2 始動入賞口開放処理前時間 2 . 6 秒とを合計した 3 . 8 秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が約 0 . 6 秒であるよう構成されている。このように、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6 B に到達するまでの時間よりも長いため、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御される前に遊技球が該可変入賞球装置 6 B に到達することとなる。従って、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6 B に入賞しにくくなっている。

20

【 0 2 2 8 】

なお、この特徴部 0 8 0 I Wでは、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置 6 B を開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）によって普通図柄プロセス処理（ステップ S 2 6 参照）が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 2 6 の普通図柄プロセス処理において、遊技状態が確変状態（高確率状態）であるか否かや、非 K T 状態、第 1 K T 状態または第 2 K T 状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率（例えば、1 0 % または 1 0 0 %）により普図当りとするか否かを決定する。

30

【 0 2 2 9 】

なお、この特徴部 0 8 0 I Wでは、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで普通図柄の変動時間と図柄確定時間とはそれぞれ 0 . 2 秒ずつで同じであり、第 2 始動入賞口開放処理前時間が第 1 K T 状態では 0 . 1 秒と短く第 2 K T 状態では 2 . 6 秒と長くすることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで変動時間や図柄確定時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、可変入賞球装置 6 B を閉鎖した後の第 2 始動入賞口開放処理後時間を制御可能に構成し、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで第 2 始動入賞口開放処理後時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。特に、上記のいずれかの方法により第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B 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 1 K T 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。

40

【 0 2 3 0 】

この特徴部 0 8 0 I Wでは、後述するように、第 1 K T 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

50

て、図9-7(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9-7(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。

【0231】

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9-7(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9-7(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、大当た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。

10

【0232】

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。

【0233】

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。

20

【0234】

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

30

【0235】

なお、この特徴部080IWでは、図9-7に示すように、普通図柄の変動時間が0.2秒と短い時間に設定されている。これは、例えば、第1KT状態において比較的変動時間が長い第2特別図柄の変動表示が実行される場合に、普通図柄が変動停止中であり且つ普通図柄の保留記憶がない状態では可変入賞球装置6Bが閉鎖状態となっており、第2特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能となってしまうためである(小当たりとなった場合に、普通図柄の変動時間が長いと通過ゲート41を通過した遊技球が可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17に到達するまでに可変入賞球装置6Bが開放せず、特殊入賞口の入賞が可能となってしまう)。これに対して、この特徴部080IWでは、普通図柄の変動時間を短くすることにより、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達する前に可変入賞球装置6Bの開放が開始されるように設定されているので、第1KT状態において第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発生タイミングを狙った発射操作による攻略要素を排除することができる。

40

【0236】

(演出制御コマンド)

図9-8および図9-9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9-8に示す例において、コマンド8000(H)~800C(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

50

、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)～800C(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。

【0237】

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通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果2指定コマンド(通常大当たり指定コマンド))である。コマンド9003(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を第1確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果3指定コマンド(第1確変大当たり指定コマンド))である。コマンド9004(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を第2確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果4指定コマンド(第2確変大当たり指定コマンド))である。コマンド9005(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を第3確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果5指定コマンド(第3確変大当たり指定コマンド))である。コマンド9006(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果6指定コマンド(小当たり指定コマンド))である。

【0238】

以下、表示結果1指定コマンド～表示結果6指定コマンドを、表示結果指定コマンドとすることがある。なお、この特徴部080IW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。

【0239】

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、通常大当たり/第1確変大当たり/第2確変大当たり/第3確変大当たり/小当たり/はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0240】

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。

【0241】

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。

【0242】

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。

【0243】

10

20

30

40

50

コマンド B X X X (H) (X = 任意の 1 6 進数) は、大当り遊技開始から大当り遊技終了までの間に送出される演出制御コマンドである。そのうち、B 0 0 0 (H) は、大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド (大当り開始指定コマンド : ファンファーレ指定コマンド) である。B 0 0 1 (H) は、大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド (大当り終了指定コマンド : エンディング指定コマンド) である。B 0 0 4 (H) は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド (小当り開始指定コマンド) である。B 0 0 5 (H) は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド (小当り終了指定コマンド) である。

【 0 2 4 4 】

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

10

【 0 2 4 5 】

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

【 0 2 4 6 】

コマンド C 0 0 0 (H) は、第 1 保留記憶数が 4 に達していない状態で第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド (第 1 有効始動入賞指定コマンド) である。コマンド C 0 0 1 (H) は、第 2 保留記憶数が 4 に達していない状態で第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド (第 2 有効始動入賞指定コマンド) である。なお、第 1 有効始動入賞指定コマンドとして第 1 保留記憶数を示すコマンドを送信し、第 2 有効始動入賞指定コマンドとして第 2 保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この特徴部 0 8 0 I W では、第 1 有効始動入賞指定コマンドおよび第 2 有効始動入賞指定コマンドは、始動入賞があったことを示すコマンドである。

20

【 0 2 4 7 】

コマンド C 8 0 1 (H) は、通過ゲート 4 1 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。

30

【 0 2 4 8 】

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

【 0 2 4 9 】

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

40

【 0 2 5 0 】

コマンド E 1 X X (H) は、現在設定されている設定値を指定する演出制御コマンド (

50

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。

【0251】

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9-8および図9-9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9-8および図9-9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。

10

【0252】

(第1特別図柄通常処理)

図9-10は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理(ステップS110A)を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

20

【0253】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっているか否かを確認する(ステップ080IWS50A)。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理(ステップS121)~小当り終了処理(ステップS128)を示す値となっていない場合であり、大当り遊技(特別可変入賞球装置7を所定回開放)中でも小当り遊技中(特殊可変入賞球装置17を開放)中でもない場合である。

30

【0254】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1保留記憶数の値を確認する(ステップ080IWS51A)。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第1保留記憶数が0であれば、第1客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ080IWS52A)。

【0255】

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080IWS53A)、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080IWS54A)。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

40

50

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。

【0256】

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080IWS55A)。なお、本例では、ステップ080IWS55A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。

【0257】

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

10

【0258】

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080IWS56A)。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。

20

【0259】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する(ステップ080IWS57A)。具体的に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第2特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ080IWS58A以降の処理を行うことなくステップ080IWS67Aへ移行する。これにより、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

30

【0260】

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080IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値(固定値)を設定する処理を行い、ステップ080IWS59A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。

【0261】

また、例えば、ステップ080IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ080IWS58A~S63Aの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値(固定値)を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

40

【0262】

第2特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し(ステップ080IWS58A)、大当たり判定モジュールを実行する(ステップ080IWS59A)。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には(ステップ080IWS60A)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の

50

変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグをセットする（ステップ080IWS61A）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が通常大当たり、第1確変大当たり、第2確変大当たり、および第3確変大当たりのいずれであるかを判定し（ステップ080IWS62A）、大当たり種別を記憶し（ステップ080IWS63A）、ステップ080IWS67Aへ移行する。

【0263】

また、ステップ080IWS60Aにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり判定モジュールを実行する（ステップ080IWS64A）。小当たり判定モジュールは、当り判定用乱数（小当たり判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には（ステップ080IWS65A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第1小当たりフラグをセットする（ステップ080IWS66A）。そして、ステップ080IWS67Aへ移行する。

10

【0264】

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080IWS67A）、「0」である場合、ステップ080IWS74A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080IWS68A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ080IWS69A）。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080IWS74A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080IWS70A）。

20

【0265】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ080IWS71A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ080IWS74Aに移行する。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、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080IWS72A）。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080IWS73A）。そして、ステップ080IWS74Aに移行する。

30

【0266】

この特徴部080IW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、通常大当たりにもとづく大当たり遊技の終了時に低確率/高ベース状態（低確率/第1KT状態）に制御され50回の変動表示が実行される場合、および第1確変大当たりや第2確変大当たりにもとづく大当たり遊技の終了時に高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）に制御され50回または100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080IWS69A、S69BでYと判定されるとともにステップ080IWS71A、S71BでNと判定されてステップ080IWS70A、S70Bで高ベースフラグがリセットされるとともに、ステップ080IWS72A、S72B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。一方、高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）である場合には、50回目または100回目の変動表示を開始するときに、ステップ080IWS69A、S69BでYと判定されるとともにステップ080IWS71A、S71BでYと判定されてステップ080IWS70A、S70Bで

40

50

高ベースフラグがリセットされ、高確率/低ベース状態（第2KT状態）に移行することになる。

【0267】

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。

【0268】

そして、ステップ080IWS74A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080IWS74A）。なお、図示は省略したが、ステップ080IWS74Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

10

【0269】

なお、ステップ080IWS59Aでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかをを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【0270】

（第1変動パターン設定処理）

図9-11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また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080IWS1700A）。なお、本例では、特図時短フラグや点灯延長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9-4～図9-6参照）、小当たりが発生しやすい状態となるので、KT状態に制御されている状態となる。特図時短フラグおよび点灯延長フラグのいずれも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9-4（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080IWS1701A）。

20

【0271】

特図時短フラグまたは点灯延長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、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080IWS1702A）。ステップ080IWS1702Aでは、CPU103は、点灯延長フラグがセットされていた場合であれば（すなわち、低確率/第1KT状態における最後の変動表示が実行される場合であれば、図9-4（B）に示す低確率/第1KT時且つ50変動目用の第1特別図柄変動パターンテーブルを選択する。一方、特図時短フラグがセットされていた場合であれば、図9-4（C）に示すその他の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。

30

【0272】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ080IWS1701A、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9-4に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ080IWS1703A）。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄の変動時間が決定される。また、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

40

【0273】

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（

50

ステップ080IWS1704A)。

【0274】

また、ステップ080IWS1703A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080IWS1705A)、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080IWS1706A)。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080IWS1707A)。

【0275】

(第1特別図柄変動処理)

図9-12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、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっているか否かを確認する(ステップ080IWS1120A)。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理(ステップS121)~小当り終了処理(ステップS128)を示す値となっていない場合であり、大当り遊技(特別可変入賞球装置7を所定回開放)中でも小当り遊技中(特殊可変入賞球装置17を開放)中でもない場合である。

【0276】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっていれば、CPU103は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ080IWS1121A)。

【0277】

次いで、CPU103は、第1変動時間タイマを1減算し(ステップ080IWS1122A)、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップ080IWS1123A)、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080IWS1124A)。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080IWS1135A)。

【0278】

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特別図柄の変動表示中であるか否かを確認する(ステップ080IWS1125A)。なお、第2特別図柄の変動表示中であるか否かは、例えば、第2特別図柄プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理以外の処理に対応した値となっているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の変動表示中であれば、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080IWS1126A)。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080IWS1127A)。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080IWS1128A)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080IWS1129A)。

【0279】

ステップ080IWS1125AでYと判定し、ステップ080IWS1126AでYと判定した場合、低確率/高ベース状態(第1KT状態)における最終変動として第1特別図柄の変動表示を開始した後、その変動表示を終了する前に第2特別図柄の変動表示が開始されてしまった場合である。この場合、本例では、ステップ080IWS1127A~S1129Aの処理が実行されることによって、低確率/高ベース状態(第1KT状態

10

20

30

40

50

）における最終変動として第1特別図柄の変動表示を開始した後、その変動表示を終了する前に第2特別図柄の変動表示が開始されてしまった場合には、その第2特別図柄の変動表示の開始のタイミングで点灯延長フラグをリセットして低確率/高ベース状態を終了し、低確率/低ベース状態（通常状態）に移行するように構成している。

【0280】

次いで、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ080IWS1130A）。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。

10

【0281】

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080IWS1131A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第2小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

20

【0282】

第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示していれば、CPU103は、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ080IWS1132A）。なお、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かは、例えば、第1大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。

【0283】

実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU103は、その大当り種別が確変大当り（第1確変大当り～第3確変大当り）であるか否かを確認する（ステップ080IWS1133A）。なお、確変大当り（第1確変大当り～第3確変大当り）であるか否かは、例えば、ステップ080IWS63A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。確変大当り（第1確変大当り～第3確変大当り）であれば、そのまま処理を終了する。

30

【0284】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ080IWS1130AのY）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ080IWS1131AのY）であって確変大当り（第1確変大当り～第3確変大当り）ともならない（すなわち、通常大当りとなる）第1特別図柄の変動表示の実行中である場合（ステップ080IWS1132AのY、ステップ080IWS1133AのN）には、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ080IWS1134A）。なお、この場合、第1大当りフラグや第1小当りフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第1大当りフラグや第1小当りフラグをリセットする。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ080IWS1135A）。

40

【0285】

ステップ080IWS1130A～S1134Aの処理が実行されることによって、この特徴部080IWでは、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合であって通常大当りとなる第1特別図柄の変

50

動表示の実行中である場合に、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当たりや小当たりが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第1特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ080 IWS 1134Aで送信された第2強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【0286】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、確変大当たりとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第1特別図柄変動処理を終了するのであるが（ステップ080 IWS 1133AのY参照）、この場合、第2特別図柄の変動表示が小当たりとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当たり開放前処理（ステップS126）に対応した値に更新されて、小当たり遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ080 IWS 1120AでNと判定されてステップ080 IWS 1121A～S1135Aの処理はスキップされ、ステップ080 IWS 1122Aの第1変動時間タイマの更新も行われぬ。従って、第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって確変大当たりとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当たり遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される。

【0287】

また、本例では、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、はずれや小当たりとなる第1特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第1特別図柄変動処理を終了する（ステップ080 IWS 1132AのN参照）。従って、第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であってはずれや小当たりとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当たり遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当たり遊技を終了すると、第1変動時間タイマの更新が再開される。

【0288】

（第1特別図柄停止処理）

図9-13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、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ080 IWS 2010A）。確変フラグがセットされていれば、CPU103は、変動表示終了時の遊技状態が確変状態であったことを示す確変記憶フラグをセットする（ステップ080 IWS 2011A）。次いで、CPU103は、高ベースフラグまた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080 IWS 2012A）。高ベースフラグまたは点灯延長フラグがセットされていれば、CPU103は、変動表示終了時の遊技状態が高ベース状態であったことを示す高ベース記憶フラグをセットする（ステップ080 IWS 2013A）。

【0289】

ステップ080 IWS 2010A～S2013Aの処理が実行されることによって、本例では、変動表示終了時の遊技状態が確変状態や高ベース状態であったことが一旦記録される。

【0290】

次いで、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080 IWS 2014A）。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080 IWS 2015A）。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080 IWS 2016A）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080 IWS 2017A）。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 1 】

本例では、可変入賞球装置 6 B (第 2 始動入賞口) が遊技領域の右方に設けられているので、遊技状態が K T 状態に制御されている場合には、右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器 2 6 が点灯される。従って、本例では、低確率 / 第 1 K T 状態中は右打ち表示器 2 6 が点灯されるのであるが、ステップ 0 8 0 I W S 6 7 A ~ S 7 3 A の処理が実行されることによって、5 0 回目の変動表示として第 1 特別図柄の変動表示を開始するときに低確率 / 第 1 K T 状態を終了すると判定され、ステップ 0 8 0 I W S 2 0 1 4 A ~ S 2 0 1 7 A の処理が実行されることによって、その第 1 特別図柄の変動表示を終了するときに低確率 / 第 1 K T 状態を終了して通常状態 (非 K T 状態) に移行するとともに右打ち表示器 2 6 が消灯される。ただし、既に説明したように、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 2 5 A ~ S 1 1 2 9 A の処理が実行されることによって、低確率 / 第 1 K T 状態における最終変動として第 1 特別図柄の変動表示を開始した後、その変動表示を終了する前に第 2 特別図柄の変動表示が開始されてしまった場合には、その第 2 特別図柄の変動表示の開始のタイミングで低確率 / 高ベース状態が終了され、低確率 / 低ベース状態 (通常状態) に移行される。

10

【 0 2 9 2 】

次いで、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A において第 1 特別図柄の停止図柄を導出表示させる (ステップ 0 8 0 I W S 2 0 1 8 A)。なお、この場合、第 1 特別図柄変動処理のステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 4 A で第 1 強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第 1 特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

20

【 0 2 9 3 】

次いで、CPU 1 0 3 は、第 1 大当りフラグがセットされているか否かを判定する (ステップ 0 8 0 I W S 2 0 1 9 A)。第 1 大当りフラグがセットされている場合、CPU 1 0 3 は、大当りを開始することを示す大当り開始フラグをセットする (ステップ 0 8 0 I W S 2 0 2 0 A)。また、CPU 1 0 3 は、第 1 大当りフラグをクリアする (ステップ 0 8 0 I W S 2 0 2 1 A)。

【 0 2 9 4 】

次いで、CPU 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を開始する制御を行う (ステップ 0 8 0 I W S 2 0 2 2 A) とともに、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ 0 8 0 I W S 2 0 2 3 A)。そして、ステップ 0 8 0 I W S 2 0 3 2 A に移行する。

30

【 0 2 9 5 】

ステップ 0 8 0 I W S 2 0 2 2 A, S 2 0 2 3 A の処理が実行されることによって、本例では、第 1 特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器 2 6 の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置 7 (大入賞口) が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器 2 6 が点灯される。

【 0 2 9 6 】

なお、本例では、大当り図柄が導出表示された後、さらに通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技が開始されるので、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したタイミングで右打ち表示器 2 6 の点灯を開始するように構成してもよい。

40

【 0 2 9 7 】

第 1 大当りフラグがセットされていない場合には (ステップ 0 8 0 I W S 2 0 1 9 A の N)、CPU 1 0 3 は、セットされていれば、確変記憶フラグや高ベース記憶フラグをリセットする (ステップ 0 8 0 I W S 2 0 2 4 A)。本例では、ステップ 0 8 0 I W S 2 0 1 0 A ~ S 2 0 1 3 A の処理が実行されることによって確変記憶フラグや高ベース記憶フラグがセットされ、変動表示終了時の遊技状態が確変状態や高ベース状態であったことが一旦記録されるのであるが、はずれ図柄や小当り図柄を導出表示する場合であれば、ステップ 0 8 0 I W S 2 0 2 4 A の処理が実行されることによって確変記憶フラグや高ベース

50

記憶フラグがリセットされる。

【0298】

次いで、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080IWS2025A）。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080IWS2026A）。また、CPU103は、第1小当りフラグをクリアする（ステップ080IWS2027A）。そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ080IWS2031A）。そして、ステップ080IWS2032Aに移行する。

【0299】

そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ080IWS2032A）。

【0300】

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るもよい。

【0301】

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。

【0302】

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。

【0303】

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

【0304】

なお、本特徴部080IW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のもであってもよい。

【0305】

（第2特別図柄通常処理）

10

20

30

40

50

図9 - 14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ある。

【0306】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ080 IWS50B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値とな

10

【0307】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2保留記憶数の値を確認する（ステップ080 IWS51B）。具体的には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第2保留記憶数が0であれば、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ080 IWS52B）。

20

【0308】

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080 IWS53B）、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080 IWS54B）。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。

30

【0309】

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080 IWS55B）。なお、本例では、ステップ080 IWS55Bの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

40

【0310】

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080 IWS56B）。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080 IWS56Aで示した処理と同様である。

【0311】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップ080 IWS57B）。具体的に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第1特別図柄の大当たり変動中であると判定

50

した場合には、ステップ080IWS58B以降の処理を行うことなくステップ080IWS67Bへ移行する。これにより、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【0312】

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080IWS57Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ080IWS59Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

10

【0313】

また、例えば、ステップ080IWS57Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ080IWS58B～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。

【0314】

第1特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ080IWS58B）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ080IWS59B）。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ080IWS60B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグをセットする（ステップ080IWS61B）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が通常大当たり、第1確変大当たり、第2確変大当たり、および第3確変大当たりのいずれであるかを判定し（ステップ080IWS62B）、大当たり種別を記憶し（ステップ080IWS63B）、ステップ080IWS67Bへ移行する。

20

【0315】

また、ステップ080IWS60Bにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ080IWS64B）。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080IWS65B）、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080IWS66B）。そして、ステップ080IWS67Bへ移行する。

30

【0316】

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080IWS67B）、「0」である場合、ステップ080IWS74B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080IWS68B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ080IWS69B）。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080IWS74B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080IWS70B）。

40

【0317】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ080IWS71B）。確変フラグがセットされていれば（す

50

なわち、確変状態であれば)、ステップ080 IWS74Bに移行する。確変フラグがセットされていないならば(すなわち、確変状態でなければ)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、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080 IWS72B)。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080 IWS73B)。そして、ステップ080 IWS74Bに移行する。

【0318】

そして、ステップ080 IWS74B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080 IWS74B)。なお、図示は省略したが、ステップ080 IWS74Bの直前において停止する図柄の確定をしている。

10

【0319】

なお、ステップ080 IWS59Bでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかをを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【0320】

第2変動パターン設定処理は、図9-11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9-11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080 IWS1700Aと同様の処理を行い、特図時短フラグまた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。特図時短フラグおよび点灯延長フラグのいずれもがセットされていないならば(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(D)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。特図時短フラグまたは点灯延長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9-5(E)~図9-6(J)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9-5(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、2~49変動目であれば図9-5(F)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9-5(G)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9-6(H)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9-6(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。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9-6(J)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。なお、CPU103は、点灯延長フラグがセットされていることにもとづいて、図9-5(G)に示す低確率/第1KT時且つ50変動目用の第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択するようにしてもよい。

20

30

40

【0321】

(第2特別図柄変動処理)

図9-15は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。第2特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっているか否かを確認する(ステップ080 IWS1120B)。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理(ステップS121)~小当たり終了処理(ステ

50

ップS 1 2 8)を示す値となっていない場合であり、大当り遊技(特別可変入賞球装置7を所定回開放)中でも小当り遊技中(特殊可変入賞球装置17を開放)中でもない場合である。

【0322】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS 1 2 0)を示す値となっていれば、CPU 1 0 3は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンドを演出制御用CPU 1 2 0に対して送信する制御を行う(ステップ0 8 0 I W S 1 1 2 1 B)。

【0323】

次いで、CPU 1 0 3は、第2変動時間タイマを1減算し(ステップ0 8 0 I W S 1 1 2 2 B)、第2変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップ0 8 0 I W S 1 1 2 3 B)、演出制御用CPU 1 2 0に第2図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ0 8 0 I W S 1 1 2 4 B)。そして、CPU 1 0 3は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する(ステップ0 8 0 I W S 1 1 3 5 B)。

【0324】

第2変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU 1 0 3は、第1特別図柄の変動表示中であるか否かを確認する(ステップ0 8 0 I W S 1 1 2 5 B)。なお、第1特別図柄の変動表示中であるか否かは、例えば、第1特別図柄プロセスフラグの値が第1特別図柄通常処理以外の処理に対応した値となっているか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示中であれば、CPU 1 0 3は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ0 8 0 I W S 1 1 2 6 B)。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU 1 0 3は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする(ステップ0 8 0 I W S 1 1 2 7 B)。また、CPU 1 0 3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0 8 0 I W S 1 1 2 8 B)とともに、演出制御用CPU 1 2 0に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ0 8 0 I W S 1 1 2 9 B)。

【0325】

ステップ0 8 0 I W S 1 1 2 5 BでYと判定し、ステップ0 8 0 I W S 1 1 2 6 BでYと判定した場合、低確率/高ペース状態(第1KT状態)における最終変動として第2特別図柄の変動表示を開始した後、その変動表示を終了する前に第1特別図柄の変動表示が開始されてしまった場合である。この場合、本例では、ステップ0 8 0 I W S 1 1 2 7 B~S 1 1 2 9 Bの処理が実行されることによって、低確率/高ペース状態(第1KT状態)における最終変動として第2特別図柄の変動表示を開始した後、その変動表示を終了する前に第1特別図柄の変動表示が開始されてしまった場合には、その第1特別図柄の変動表示の開始のタイミングで点灯延長フラグをリセットして低確率/高ペース状態を終了し、低確率/低ペース状態(通常状態)に移行するように構成している。

【0326】

次いで、CPU 1 0 3は、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する(ステップ0 8 0 I W S 1 1 3 0 B)。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっていると同時に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【0327】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU 1 0 3は、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する(ステップ0 8 0 I W S 1 1 3 1 B)。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっていると同時に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第1小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

10

20

30

40

50

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

【 0 3 2 8 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A にて小当り図柄を導出表示していれば、CPU 103 は、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ 080 IWS 1132 B）。なお、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かは、例えば、第 2 大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。

【 0 3 2 9 】

実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU 103 は、その大当り種別が確変大当り（第 1 確変大当り～第 3 確変大当り）であるか否かを確認する（ステップ 080 IWS 1133 B）。なお、確変大当り（第 1 確変大当り～第 3 確変大当り）であるか否かは、例えば、ステップ 080 IWS 63 B で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。確変大当り（第 1 確変大当り～第 3 確変大当り）であれば、そのまま処理を終了する。

【 0 3 3 0 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A にて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ 080 IWS 1130 B の Y）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ 080 IWS 1131 B の Y）であって確変大当り（第 1 確変大当り～第 3 確変大当り）ともならない（すなわち、通常大当りとなる）第 2 特別図柄の変動表示の実行中である場合（ステップ 080 IWS 1132 B の Y、ステップ 080 IWS 1133 B の N）には、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に第 2 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 080 IWS 1134 B）。なお、この場合、第 2 大当りフラグや第 2 小当りフラグがセットされていれば、CPU 103 は、それら第 2 大当りフラグや第 2 小当りフラグをリセットする。そして、CPU 103 は、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ 080 IWS 1135 B）。

【 0 3 3 1 】

ステップ 080 IWS 1130 B～S 1134 B の処理が実行されることによって、この特徴部 080 IW では、第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合であって通常大当りとなる第 2 特別図柄の変動表示の実行中である場合に、第 2 特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用 CPU 120 側では、第 2 特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ 080 IWS 1134 B で送信された第 2 強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【 0 3 3 2 】

なお、本例では、第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、確変大当りとなる第 2 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第 2 特別図柄変動処理を終了するのであるが（ステップ 080 IWS 1133 B の Y 参照）、この場合、第 1 特別図柄の変動表示が小当りとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当り開放前処理（ステップ S 126）に対応した値に更新されて、小当り遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ 080 IWS 1120 B で N と判定されてステップ 080 IWS 1121 B～S 1135 B の処理はスキップされ、ステップ 080 IWS 1122 B の第 2 変動時間タイマの更新も行われない。従って、第 1 特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって確変大当りとなる第 2 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ス

10

20

30

40

50

テップ S 1 2 0) に対応した値に更新され、第 2 変動時間タイマの更新が再開される。

【 0 3 3 3 】

また、本例では、第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、はずれや小当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第 2 特別図柄変動処理を終了する（ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 2 B の N 参照）。従って、第 1 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であってははずれや小当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当たり遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当たり遊技を終了すると、第 2 変動時間タイマの更新が再開される。

【 0 3 3 4 】

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

【 0 3 3 5 】

また、入賞球装置 6 A（第 1 始動入賞口）の下方に第 1 特別図柄用の可変入賞球装置を設けるように構成するとともに、遊技領域の右方に第 2 特別図柄用の入賞球装置（可変入賞球装置ではない始動入賞口）を設けるように構成し、第 2 K T 状態（小当たり R U S H）終了後に第 1 特別図柄の時短状態を経由して通常状態に移行するように構成した遊技機において、上記のように第 2 特別図柄の変動表示を強制はずれとする構成を適用してもよい。この場合、第 1 特別図柄の変動効率が高くなることにより第 1 特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発生の頻度も高くなるのであるが、それに伴って第 2 特別図柄の変動表示を強制はずれとする頻度も高めて、通常状態での第 2 保留記憶にもとづく第 2 特別図柄の変動表示の発生を抑制することができ、遊技者不在の意図しないタイミングでの大当たりの発生をより一層抑制することができる。

【 0 3 3 6 】

（第 2 特別図柄停止処理）

図 9 - 1 6 および図 9 - 1 7 は、第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第 2 特別図柄停止処理において、まず、C P U 1 0 3 は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 2 0 1 0 B）。確変フラグがセットされていれば、C P U 1 0 3 は、確変記憶フラグをセットする（ステップ 0 8 0 I W S 2 0 1 1 B）。次いで、C P U 1 0 3 は、高ベースフラグまたは点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 2 0 1 2 B）。高ベースフラグまたは点灯延長フラグがセットされていれば、C P U 1 0 3 は、高ベース記憶フラグをセットする（ステップ 0 8 0 I W S 2 0 1 3 B）。

【 0 3 3 7 】

ステップ 0 8 0 I W S 2 0 1 0 B ~ S 2 0 1 3 B の処理が実行されることによって、本例では、変動表示終了時の遊技状態が確変状態や高ベース状態であったことが一旦記録される。

【 0 3 3 8 】

次いで、C P U 1 0 3 は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 2 0 1 4 B）。点灯延長フラグがセットされていれば、C P U 1 0 3 は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ 0 8 0 I W S 2 0 1 5 B）。また、C P U 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を終了する制御を行う（ステップ 0 8 0 I W S 2 0 1 6 B）とともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 8 0 I W S 2 0 1 7 B）。

【 0 3 3 9 】

本例では、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、遊技状態が K T 状態に制御されている場合には、右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器 2 6 が点灯される。従って、本例では、低確率 / 第 1 K T 状態中は右打ち表示器 2 6 が点灯されるのであるが、ステップ 0 8 0 I W S 6 7 B ~ S

10

20

30

40

50

73Bの処理が実行されることによって、50回目の変動表示として第2特別図柄の変動表示を開始するときに低確率/第1KT状態を終了すると判定され、ステップ080IWS2014B~S2017Bの処理が実行されることによって、その第2特別図柄の変動表示を終了するときに低確率/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右打ち表示器26が消灯される。ただし、既に説明したように、ステップ080IWS1125B~S1129Bの処理が実行されることによって、低確率/第1KT状態における最終変動として第2特別図柄の変動表示を開始した後、その変動表示を終了する前に第1特別図柄の変動表示が開始されてしまった場合には、その第1特別図柄の変動表示の開始のタイミングで低確率/高ベース状態が終了され、低確率/低ベース状態(通常状態)に移行される。

10

【0340】

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080IWS2018B)。なお、この場合、第2特別図柄変動処理のステップ080IWS1134Bで第2強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第2特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【0341】

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080IWS2019B)。第2大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、大当り開始フラグをセットする(ステップ080IWS2020B)。また、CPU103は、第2大当りフラグをクリアする(ステップ080IWS2021B)。

20

【0342】

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080IWS2022B)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080IWS2023B)。そして、ステップ080IWS2032Bに移行する。

【0343】

ステップ080IWS2022B、S2023Bの処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7(大入賞口)が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

30

【0344】

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080IWS2019BのN)、CPU103は、セットされていれば、確変記憶フラグや高ベース記憶フラグをリセットする(ステップ080IWS2024B)。本例では、ステップ080IWS2010B~S2013Bの処理が実行されることによって確変記憶フラグや高ベース記憶フラグがセットされ、変動表示終了時の遊技状態が確変状態や高ベース状態であったことが一旦記録されるのであるが、はずれ図柄や小当り図柄を導出表示する場合であれば、ステップ080IWS2024Bの処理が実行されることによって確変記憶フラグや高ベース記憶フラグがリセットされる。

40

【0345】

次いで、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080IWS2025B)。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080IWS2026B)。また、CPU103は、第2小当りフラグをクリアする(ステップ080IWS2027B)。

【0346】

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080IWS2028B)。特図時短フラグがセットされていなければ(すなわち、

50

K T 状態であれば)、CPU 103 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 080 IWS 2029B) とともに、演出制御用 CPU 120 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 080 IWS 2030B)。

【0347】

そして、CPU 103 は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する (ステップ 080 IWS 2031B)。そして、ステップ 080 IWS 2032B に移行する。

【0348】

ステップ 080 IWS 2029B, S 2030B 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。

10

【0349】

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、K T 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 080 IWS 2028B の判定処理を行うことによって、K T 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。

20

【0350】

そして、CPU 103 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 080 IWS 2032B)。

【0351】

(役物制御通常処理)

図 9 - 18 は、役物制御プロセス処理における役物制御通常処理 (ステップ S 120) を示すフローチャートである。役物制御通常処理において、CPU 103 は、まず、大当り開始フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 080 IWS 2101)。大当り開始フラグがセットされていないければ、そのまま処理を終了する。

【0352】

大当り開始フラグがセットされていれば、CPU 103 は、その大当り開始フラグをリセットする (ステップ 080 IWS 2102)。次いで、CPU 103 は、大入賞口開放前タイマを設定し (ステップ 080 IWS 2103)、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 080 IWS 2104)、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 080 IWS 2105)。

30

【0353】

そして、CPU 103 は、役物制御プロセスフラグの値をゲート通過待ち処理に対応した値に設定する (ステップ 080 IWS 2106)。

【0354】

(ゲート通過待ち処理)

図 9 - 19 は、役物制御プロセス処理におけるゲート通過待ち処理 (ステップ S 121) を示すフローチャートである。ゲート通過待ち処理において、CPU 103 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 080 IWS 2501)。ゲートスイッチ 21 からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ 21 からの検出信号を入力していれば、CPU 103 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 080 IWS 2502)。次いで、CPU 103 は、大当り開始指定コマンドを送信し (ステップ 080 IWS 2503)、役物制御プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値に設定する (ステップ 080 IWS 2504)。

40

50

【 0 3 5 5 】

この特徴部 0 8 0 I W では、ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第 2 特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過し、ゲートスイッチ 2 1 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。

【 0 3 5 6 】

(大当り終了処理)

図 9 - 2 0 および図 9 - 2 1 は、役物制御プロセス処理における大当り終了処理 (ステップ S 1 2 5) を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 1 0 3 は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 0 0)、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 0 8 0 I W S 2 2 0 2 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、CPU 1 0 3 は、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当り終了表示が行われている時間 (大当り終了表示時間) に対応する表示時間に相当する値を設定し (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 0 1)、処理を終了する。

10

【 0 3 5 7 】

ステップ 0 8 0 I W S 2 2 0 2 では、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 0 2)。そして、CPU 1 0 3 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を確認する (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 0 3)。経過していなければ処理を終了する。

20

【 0 3 5 8 】

大当り終了表示時間を経過していれば (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 0 3 の Y)、CPU 1 0 3 は、今回終了した大当りの種別が通常大当りであるか否かを確認する (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 0 4)。なお、通常大当りであるか否かは、例えば、第 1 特別図柄通常処理のステップ 0 8 0 I W S 6 3 A や第 2 特別図柄通常処理のステップ 0 8 0 I W S 6 3 B で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。通常大当りであれば、CPU 1 0 3 は、特図時短フラグをセットして K T 状態に移行する (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 0 5) 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する (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 0 6)。また、CPU 1 0 3 は、高ベース回数カウンタに「50」をセットする (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 0 7)。そして、ステップ 0 8 0 I W S 2 2 2 8 に移行する。従って、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 1 K T 状態) に制御されることになる。

30

【 0 3 5 9 】

通常大当りでなければ、CPU 1 0 3 は、今回終了した大当りの種別が第 1 確変大当りであるか否かを確認する (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 0 8)。なお、第 1 確変大当りであるか否かは、例えば、第 1 特別図柄通常処理のステップ 0 8 0 I W S 6 3 A や第 2 特別図柄通常処理のステップ 0 8 0 I W S 6 3 B で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。第 1 確変大当りであれば、CPU 1 0 3 は、確変フラグをセットして確変状態に移行する (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 0 9) とともに、特図時短フラグをセットして K T 状態に移行する (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 1 0)。

40

【 0 3 6 0 】

次いで、CPU 1 0 3 は、確変記憶フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 1 1)。確変記憶フラグがセットされていないければ、CPU 1 0 3 は、高ベース記憶フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 1 2)。高ベース記憶フラグがセットされていないければ (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 1 2 の N)、すなわち大当り図柄の導出表示時に低確率 / 低ベース状態であった場合には、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 1 3) とともに、高ベース回数カウンタに「100」をセットする (ステップ 0 8 0 I W S 2 2 1 4)。そして、ステップ 0 8 0 I W S 2 2 2 8 に移行する。従って、大当り図柄の導出表示時に低確率 / 低ベース状態であった場合に第 1 確変大当りとなった場合には、高確率

50

／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御され、その後、100回の変動表示を終了すると高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）から高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御される。

【0361】

高ベース記憶フラグがセットされていれば（ステップ080IWS2212のY）、すなわち大当り図柄の導出表示時に低確率／高ベース状態であった場合には、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080IWS2215）とともに、高ベース回数カウンタに「50」をセットする（ステップ080IWS2216）。そして、ステップ080IWS2228に移行する。従って、大当り図柄の導出表示時に低確率／高ベース状態であった場合に第1確変大当りとなった場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御され、その後、50回の変動表示を終了すると高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）から高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御される。

10

【0362】

確変記憶フラグがセットされていれば（ステップ080IWS2211のY）、CPU103は、高ベース記憶フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ080IWS2217）。高ベース記憶フラグがセットされていれば（ステップ080IWS2217のY）、すなわち大当り図柄の導出表示時に高確率／高ベース状態であった場合には、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080IWS2218）とともに、高ベース回数カウンタに「50」をセットする（ステップ080IWS2219）。そして、ステップ080IWS2228に移行する。従って、大当り図柄の導出表示時に高確率／高ベース状態であった場合に第1確変大当りとなった場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御され、その後、50回の変動表示を終了すると高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）から高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御される。

20

【0363】

一方、高ベース記憶フラグがセットされていなければ（ステップ080IWS2217のN）、すなわち大当り図柄の導出表示時に高確率／低ベース状態であった場合には、そのままステップ080IWS2228に移行する。従って、大当り図柄の導出表示時に高確率／低ベース状態であった場合に第1確変大当りとなった場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）を経由することなく、直ちに高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御される。

30

【0364】

第1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第2確変大当りであるか否かを確認する（ステップ080IWS2220）。なお、第2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080IWS63Aや第2特別図柄通常処理のステップ080IWS63B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。第2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に移行する（ステップ080IWS2221）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080IWS2222）。

40

【0365】

次いで、CPU103は、確変記憶フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ080IWS2223）。確変記憶フラグがセットされていなければ（ステップ080IWS2223のN）、すなわち大当り図柄の導出表示時に低確率／低ベース状態または低確率／高ベース状態であった場合には、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080IWS2224）とともに、高ベース回数カウンタに「50」をセットする（ステップ080IWS2225）。そして、ステップ080IWS2228に移行する。従って、大当り図柄の導出表示時に低確率／低ベース状態または低確率／高ベース状態であった場合に第2確変大当りとなった場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御され、その後、50回の変動表示を終了すると高確率／高

50

ベース状態（高確率／第1KT状態）から高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御される。

【0366】

一方、確変記憶フラグがセットされていれば（ステップ080IWS2223のY）、すなわち大当り図柄の導出表示時に高確率／高ベース状態または高確率／低ベース状態であった場合には、そのままステップ080IWS2228に移行する。従って、大当り図柄の導出表示時に高確率／高ベース状態または高確率／低ベース状態であった場合に第2確変大当りとなった場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）を経由することなく、直ちに高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御される。

【0367】

第2確変大当りでもなければ（すなわち、第3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に移行する（ステップ080IWS2226）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080IWS2227）。そして、ステップ080IWS2228に移行する。従って、大当り図柄の導出表示時の遊技状態に関係なく、第3確変大当りとなった場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）を経由することなく、直ちに高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御される。

【0368】

次いで、CPU103は、セットされていれば、確変記憶フラグや高ベース記憶フラグをリセットする（ステップ080IWS2228）。そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する（ステップ080IWS2229）。

【0369】

（小当り終了処理）

図9-22は、役物制御プロセス処理における小当り終了処理（ステップS128）を示すフローチャートである。小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップ080IWS2300）、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080IWS2302に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置5において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ080IWS2301）、処理を終了する。

【0370】

ステップ080IWS2302では、小当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ080IWS2302）。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否かを確認する（ステップ080IWS2303）。経過していなければ処理を終了する。

【0371】

小当り終了表示時間を経過していれば（ステップ080IWS2303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080IWS2304）。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の点灯中であるか否かを確認する（ステップ080IWS2305）。右打ち表示器26の点灯中であれば、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ080IWS2306）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080IWS2307）。

【0372】

本例では、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が小当りとなった場合には小当り遊技の開始時に右打ち表示器26の点灯が開始されるのであるが（ステップ080IWS2028B～S2030B参照）、ステップ080IWS2304～S2307の処理が実

10

20

30

40

50

行されることによって、その小当り遊技の終了時に右打ち表示器 26 の点灯が終了する。

【0373】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する(ステップ080IWS2308)。

【0374】

(遊技状態の遷移)

ここで、この特徴部080IWにおける遊技状態の遷移について説明する。図9-23は、大当り種別ごとの大当り遊技後に制御される遊技状態の一覧を示す説明図である。また、図9-24は、この特徴部080IW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。

10

【0375】

図9-23に示すように、通常大当りとなった場合、大当り図柄の導出表示時の遊技状態に関係なく、大当り遊技後に低確率/高ベース状態(第1KT状態)に制御され、その後、50回の変動表示を終了すると、低確率/高ベース状態(第1KT状態)を終了して低確率/低ベース状態(通常状態)に制御される(ステップ080IWS2205~S2207参照)。

【0376】

また、図9-23に示すように、第1確変大当りとなった場合、大当り図柄の導出表示時に低確率/低ベース状態(通常状態)であった場合には、大当り遊技後に高確率/高ベース状態(第1KT状態)に制御され、その後、100回の変動表示を終了すると、高確率/高ベース状態(第1KT状態)から高確率/低ベース状態(第2KT状態)に制御される(ステップ080IWS2209~S2214参照)。

20

【0377】

また、図9-23に示すように、第1確変大当りとなった場合、大当り図柄の導出表示時に低確率/高ベース状態(第1KT状態)または高確率/高ベース状態(第1KT状態)であった場合には、大当り遊技後に高確率/高ベース状態(第1KT状態)に制御され、その後、50回の変動表示を終了すると、高確率/高ベース状態(第1KT状態)から高確率/低ベース状態(第2KT状態)に制御される(ステップ080IWS2209~S2212, S2215, S2216, S2217~S2219参照)。

【0378】

また、図9-23に示すように、第1確変大当りとなった場合、大当り図柄の導出表示時に高確率/低ベース状態(第2KT状態)であった場合には、高確率/高ベース状態(第1KT状態)を経由することなく、大当り遊技後に直ちに高確率/低ベース状態(第2KT状態)に制御される(ステップ080IWS2209~S2211, S2217参照)。

30

【0379】

また、図9-23に示すように、第2確変大当りとなった場合、大当り図柄の導出表示時に低確率/低ベース状態(第1KT状態)または低確率/高ベース状態(第1KT状態)であった場合には、大当り遊技後に高確率/高ベース状態(第1KT状態)に制御され、その後、50回の変動表示を終了すると、高確率/高ベース状態(第1KT状態)から高確率/低ベース状態(第2KT状態)に制御される(ステップ080IWS2221~S2225参照)。

40

【0380】

また、図9-23に示すように、第2確変大当りとなった場合、大当り図柄の導出表示時に高確率/高ベース状態(第1KT状態)または高確率/低ベース状態(第2KT状態)であった場合には、高確率/高ベース状態(第1KT状態)を経由することなく、大当り遊技後に直ちに高確率/低ベース状態(第2KT状態)に制御される(ステップ080IWS2221~S2223参照)。

【0381】

図9-23に示すように、第3確変大当りとなった場合、大当り図柄の導出表示時の遊

50

技状態に関係なく、高確率/高ベース状態（第1KT状態）を経由することなく、大当たり遊技後に直ちに高確率/低ベース状態（第2KT状態）に制御される（ステップ080IWS2226～S2227参照）。

【0382】

なお、本例では、第3確変大当たりとなった場合には大当たり図柄の導出表示時の遊技状態に関係なく直ちに高確率/低ベース状態（第2KT状態）に制御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3確変大当たりとなった場合であっても、大当たり図柄の導出表示時の遊技状態が低確率/低ベース状態（通常状態）である場合には一旦高確率/高ベース状態（第1KT状態）に制御するとともに、その後、所定回数（例えば、50回）の変動表示を終了したことにともづいて高確率/低ベース状態（第2KT状態）に移行するように構成してもよい。

10

【0383】

また、本例では、図9-23に示すように、大当たり図柄の導出表示時の遊技状態が高確率/低ベース状態（第2KT状態）であった場合には、第1確変大当たりや第2確変大当たりとなる場合でも直ちに高確率/低ベース状態（第2KT状態）に制御されるのであるが、そのように構成することによって、高確率/低ベース状態（第2KT状態（小当たりRUSH））が終わってしまうことに対する失望感を防止することができる。すなわち、高確率/低ベース状態（第2KT状態）中であっても第1特別図柄の変動表示が実行されてしまう場合があり、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には第1確変大当たりや第2確変大当たりの決定割合が高いことから遊技者に高確率/低ベース状態（第2KT状態（小当たりRUSH））が終わってしまうかもしれないとの不安感を与えてしまう可能性がある。そこで、本例では、高確率/低ベース状態（第2KT状態）中である場合には第1確変大当たりや第2確変大当たりとなる場合でも直ちに高確率/低ベース状態（第2KT状態）に制御されるように構成して、そのような失望感を遊技者に与えてしまうことを防止できるようにしている。

20

【0384】

この特徴部080IW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。

30

【0385】

図9-24に示すように、低確率/低ベース状態において第3確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/低ベース状態（高確率/第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率/低ベース状態が維持される（ステップ080IWS2226～S2227参照）。ただし、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には第3確変大当たりとなるのは5%にすぎず、割合が低い。また、低確率/低ベース状態において第1確変大当たりまたは第2確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回または100回の変動表示を終了するまで高確率/高ベース状態が維持される（ステップ080IWS2209～S2214, S2221～2225参照）。また、低確率/低ベース状態において通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率/高ベース状態（低確率/第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率/高ベース状態が維持される（ステップ080IWS2205～S2207参照）。

40

【0386】

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080IW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。

【0387】

50

図9 - 24に示すように、高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）において第2確変大当たりまたは第3確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/低ベース状態（高確率/第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率/低ベース状態が維持される（ステップ080IWS2221～S2223，S2226～S2227参照）。また、高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）において第1確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで高確率/高ベース状態が維持される（ステップ080IWS2209～S2211，S2217～S2219参照）。また、高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）において通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率/高ベース状態（低確率/第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率/高ベース状態が維持される（ステップ080IW080IWS2205～S2207参照）。また、本例では、高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）において、次の大当たりが発生することなく、50回または100回の変動表示が終了した場合にも高確率/低ベース状態（高確率/第2KT状態）に移行する（ステップ080IWS67A～S71A，S67B～S71B参照）。

10

【0388】

図9 - 24に示すように、低確率/高ベース状態（低確率/第1KT状態）において第3確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/低ベース状態（高確率/第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率/低ベース状態が維持される（ステップ080IWS2226～S2227参照）。また、低確率/高ベース状態（低確率/第1KT状態）において第1確変大当たりまたは第2確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/高ベース状態（高確率/第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで高確率/高ベース状態が維持される（ステップ080IWS2209～S2212，S2215，S2216，S2221～S2225参照）。また、低確率/高ベース状態（低確率/第1KT状態）において通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率/高ベース状態（低確率/第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率/高ベース状態が維持される（ステップ080IWS2205～S2207参照）。なお、通常大当たりが発生して低確率/高ベース状態となった後、次の大当たりが発生することなく、50回の変動表示が終了した場合には、図9 - 24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080IWS67A～S72A，S67B～S72B参照）。

20

30

【0389】

図9 - 24に示すように、高確率/低ベース状態（高確率/第2KT状態）において第1確変大当たり、第2確変大当たり、または第3確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/低ベース状態（高確率/第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率/低ベース状態が維持される（ステップ080IWS2209～S2211，S2217，S2221～S2223，S2226～S2227参照）。また、高確率/低ベース状態（高確率/第2KT状態）において通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率/高ベース状態（低確率/第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率/高ベース状態が維持される（ステップ080IWS2205～S2207参照）。

40

【0390】

なお、図9 - 24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。また、図9 - 24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。また、図9 - 24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

50

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。また、図9-24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。

【0391】

（演出制御メイン処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図9-25は、特徴部080IWにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。図9-25において、ステップ080IWS201～S205の処理は、図7で示したステップS71～S75の処理と同様である。

10

【0392】

次いで、演出制御用CPU120は、第1小図柄プロセス処理を実行する（ステップ080IWS206）。本例では、ステップ080IWS206の第1小図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置5において、飾り図柄の変動表示とは別に、第1特別図柄の変動表示と同期して第1小図柄の変動表示が実行される。

【0393】

次いで、演出制御用CPU120は、第2小図柄プロセス処理を実行する（ステップ080IWS207）。本例では、ステップ080IWS207の第2小図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置5において、飾り図柄の変動表示とは別に、第2特別図柄の変動表示と同期して第2小図柄の変動表示が実行される。

20

【0394】

本例では、小図柄（第1小図柄、第2小図柄）は、飾り図柄と比較して表示サイズが小さく、飾り図柄と比較すると視認しにくい。また、本例では、擬似連が実行される場合には、飾り図柄の変動表示において一旦擬似連チャンス目図柄が仮停止表示された後に再度変動表示を実行する再変動が1回または複数回実行されるのであるが、小図柄の変動表示に関しては、擬似連が実行される場合でも仮停止表示や再変動を伴うことなく小図柄の変動表示が継続して実行される。また、本例では、後述するように、特別図柄の変動表示中に、画像表示装置5にシャッター画像を表示するシャッター演出を実行する場合があります。シャッター演出が行われる際には飾り図柄は非表示とされるものであるが、小図柄の変動表示に関しては、シャッター演出の実行中であっても視認可能に継続して実行される。また、シャッター演出の実行中は飾り図柄や保留表示が非表示状態となるのであるが、飾り図柄や保留表示が非表示中であるか否かに関係なく、第1小図柄および第2小図柄の変動表示が実行される。

30

【0395】

図9-26は、小図柄（第1小図柄、第2小図柄）の停止図柄の具体例を示す説明図である。図9-26に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示において大当たりとなる場合には、第1小図柄の停止図柄として「333」の図柄組み合わせ（大当たり図柄）が停止表示される。また、第2特別図柄の変動表示において大当たりとなる場合には、第2小図柄の停止図柄として「777」の図柄組み合わせ（大当たり図柄）が停止表示される。

【0396】

また、図9-26に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示において小当たりとなる場合には、第1小図柄の停止図柄として「765」の図柄組み合わせ（小当たり図柄）が停止表示される。また、第2特別図柄の変動表示において小当たりとなる場合には、第2小図柄の停止図柄として「765」の図柄組み合わせ（小当たり図柄）が停止表示される。

40

【0397】

また、図9-26に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示において非リーチのはずれとなる場合には、第1小図柄の停止図柄として「123」の図柄組み合わせ（非リーチはずれ図柄）が停止表示される。また、第1特別図柄の変動表示においてリーチのはずれとなる場合には、第1小図柄の停止図柄として「323」の図柄組み合わせ（リーチはずれ図柄）が停止表示される。また、第2特別図柄の変動表示において非リーチのは

50

ずれとなる場合には、第2小図柄の停止図柄として「567」の図柄組み合わせ（非リーチはずれ図柄）が停止表示される。また、第2特別図柄の変動表示においてリーチのはずれとなる場合には、第2小図柄の停止図柄として「767」の図柄組み合わせ（リーチはずれ図柄）が停止表示される。

【0398】

次いで、ステップ080 IWS 208の処理は、図7で示したステップS76の処理と同様である。

【0399】

次いで、演出制御用CPU120は、第4図柄プロセス処理を実行する（ステップ080 IWS 209）。本例では、ステップ080 IWS 209の第4図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置5において、飾り図柄および小図柄（第1小図柄、第2小図柄）の変動表示とは別に、特別図柄の変動表示と同期して第4図柄の変動表示が実行される。

10

【0400】

なお、本例では、擬似連が実行される場合には、飾り図柄の変動表示において一旦擬似連チャンス目図柄が仮停止表示された後に再度変動表示を実行する再変動が1回または複数回実行されるのであるが、第4図柄の変動表示に関しては、擬似連が実行される場合でも仮停止表示や再変動を伴うことなく小図柄の変動表示が継続して実行される。また、本例では、後述するように、特別図柄の変動表示中に、画像表示装置5にシャッター画像を表示するシャッター演出を実行する場合があります。シャッター演出が行われる際には飾り図柄は非表示とされるものであるが、第4図柄の変動表示に関しては、シャッター演出の実行中であっても視認可能に継続して実行される。また、シャッター演出の実行中は飾り図柄や保留表示が非表示状態となるのであるが、飾り図柄や保留表示が非表示中であるか否かに関係なく、第4図柄の変動表示が実行される。

20

【0401】

次いで、ステップ080 IWS 210の処理は、図7で示したステップS77の処理と同様である。

【0402】

（コマンド解析処理）

図9-27～図9-30は、コマンド解析処理（ステップ080 IWS 205）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。

30

【0403】

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を確認する（ステップ080 IWS 611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポイント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080 IWS 612）。なお、読み出したら読出ポイントの値を+2しておく（ステップ080 IWS 613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

40

【0404】

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080 IWS 614）、演出制御用CPU120は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM122に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ080 IWS 615）。

【0405】

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080 IWS 616）、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080 IWS 617

50

）。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 0 8 0 I W S 6 1 8 ）。

【 0 4 0 6 】

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 0 8 0 I W S 6 1 9 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した表示結果指定コマンドを、R A M 1 2 2 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 0 8 0 I W S 6 2 0 ）。

【 0 4 0 7 】

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 0 8 0 I W S 6 2 1 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 8 0 I W S 6 2 2 ）。例えば、第 1 図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第 1 確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第 2 図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第 2 確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第 1 強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第 1 強制確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第 2 強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第 2 強制確定コマンド受信フラグをセットする。

【 0 4 0 8 】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンドであれば（ステップ 0 8 0 I W S 6 2 3 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 8 0 I W S 6 2 4 ）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、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 0 8 0 I W S 6 2 5 ）。

【 0 4 0 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値が特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3 ）に応じた値となっているか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 6 2 6 ）。本例では、後述するように、右打ち報知中でない場合（例えば、低確率 / 低ベース状態（通常状態）中）には第 1 特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行され、右打ち報知中である場合（例えば、K T 状態中）には第 2 特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行される。従って、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合であっても右打ち報知中である場合や第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合であっても右打ち報知中でない場合に大当りとなる場合（以下、イレギュラー大当りという）には、飾り図柄の変動表示が実行されない。演出制御プロセスフラグの値が特図当り待ち処理に応じた値であれば（ステップ 0 8 0 I W S 6 2 6 の Y ）、すなわちイレギュラー大当りでなければ、そのままステップ 0 8 0 I W S 6 1 1 に移行する。

【 0 4 1 0 】

演出制御プロセスフラグの値が特図当り待ち処理に応じた値でなければ（ステップ 0 8 0 I W S 6 2 6 の N ）、イレギュラー大当りの場合であり飾り図柄の変動表示が実行されなかった場合である。この場合、後述するように、イレギュラー大当りとなる場合にはシャッター演出が実行されていることから、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 においてシャッター演出を終了する制御を行う（ステップ 0 8 0 I W S 6 2 7 ）。

【 0 4 1 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ 0 8 0 I W S 6 2 8 ）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ 0 8 0 I W S 6 2 9 ）、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R ）の制御を実行する（ステップ 0 8 0 I W S 6 3 0 ）。

10

20

30

40

50

【0412】

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たり中演出処理（ステップS176）に応じた値に更新する（ステップ080IWS631）。

【0413】

なお、本例では、イレギュラーでない通常の大当たりの場合には、大当たり遊技の開始時に賞球数表示の表示を開始する制御を行うのであるが（ステップ080IWS9711，S9712参照）、イレギュラー大当たりの場合も同様に賞球数表示の表示を開始するように構成してもよい。

【0414】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば（ステップ080IWS632）、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080IWS633）。また、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ080IWS634）。

10

【0415】

なお、本例では、ステップ080IWS624，S633の処理が実行されることによって、大当たり遊技中に画像表示装置5の表示画面において右打ち表示が表示される。

【0416】

受信した演出制御コマンドが小当たり開始指定コマンドであれば（ステップ080IWS635）、演出制御用CPU120は、小当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ080IWS636）。

20

【0417】

受信した演出制御コマンドが小当たり終了指定コマンドであれば（ステップ080IWS637）、演出制御用CPU120は、小当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ080IWS638）。

【0418】

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080IWS639）、演出制御用CPU120は、右打ち報知を行っていることを示す右打ち点灯中フラグをセットし（ステップ063IWS640）、右打ち報知用LED37の点灯を開始する制御を行う（ステップ080IWS641）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている飾り図柄を第2小図柄と同じ図柄に差し替えて表示する制御を行う（ステップ080IWS642）。

30

【0419】

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080IWS643）、演出制御用CPU120は、右打ち点灯中フラグをリセットし（ステップ063IWS644）、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080IWS645）。

【0420】

次いで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、第1小図柄として大当たり図柄（本例では、「333」の図柄の組み合わせ）が停止表示されている状態であるか否かを確認する（ステップ080IWS646）。第1小図柄として大当たり図柄が停止表示されている状態でなければ、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている飾り図柄を第1小図柄と同じ図柄に差し替えて表示する制御を行う（ステップ080IWS647）。第1小図柄として大当たり図柄が停止表示されている状態であれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている飾り図柄を初期出目（本例では、「135」の図柄の組み合わせ）に差し替えて表示する制御を行う（ステップ080IWS648）。

40

【0421】

そして、演出制御用CPU120は、賞球数をカウントするための賞球数カウンタをリセットする（ステップ080IWS649）。

50

【 0 4 2 2 】

なお、本例では、ステップ 0 8 0 I W S 6 4 9 の処理が実行されることによって、右打ち点灯終了指定コマンドを受信して左打ち操作を開始するタイミングで賞球数カウンタの値がリセットされる。従って、本例では、最初に右打ち点灯開始指定コマンドを受信して右打ち操作を開始するとき賞球数カウンタの値のカウンタが開始され、右打ち点灯終了指定コマンドを受信して左打ち操作を開始するタイミングで賞球数カウンタの値のカウンタが終了されることになる。

【 0 4 2 3 】

受信した演出制御コマンドが低確 / 非 K T 背景指定コマンドであれば (ステップ 0 8 0 I W S 6 5 0)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 における背景画像を低確率 / 非 K T 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 0 8 0 I W S 6 5 1)。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、セットされていれば、第 1 K T 状態であることを示す第 1 K T 状態フラグをリセットする (ステップ 0 8 0 I W S 6 5 2)。

10

【 0 4 2 4 】

受信した演出制御コマンドが低確 / 第 1 K T 背景指定コマンドであれば (ステップ 0 8 0 I W S 6 5 3)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 における背景画像を低確率 / 第 1 K T 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 0 8 0 I W S 6 5 4)。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 K T 状態フラグをセットする (ステップ 0 8 0 I W S 6 5 5) 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 2 K T 状態であることを示す第 2 K T 状態フラグをリセットする (ステップ 0 8 0 I W S 6 5 6)。

20

【 0 4 2 5 】

受信した演出制御コマンドが高確 / 第 1 K T 背景指定コマンドであれば (ステップ 0 8 0 I W S 6 5 7)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 における背景画像を高確率 / 第 1 K T 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 0 8 0 I W S 6 5 8)。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高確率状態フラグおよび第 1 K T 状態フラグをセットする (ステップ 0 8 0 I W S 6 5 9) とともに、セットされていれば、第 2 K T 状態フラグをリセットする (ステップ 0 8 0 I W S 6 6 0)。

【 0 4 2 6 】

受信した演出制御コマンドが高確 / 第 2 K T 背景指定コマンドであれば (ステップ 0 8 0 I W S 6 6 1)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 における背景画像を高確率 / 第 2 K T 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 0 8 0 I W S 6 6 2)。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高確率状態フラグおよび第 2 K T 状態フラグをセットする (ステップ 0 8 0 I W S 6 6 3) とともに、セットされていれば、第 1 K T 状態フラグをリセットする (ステップ 0 8 0 I W S 6 6 4)。

30

【 0 4 2 7 】

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 0 8 0 I W S 6 6 5)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、賞球数カウンタの値を 1 5 加算する (ステップ 0 8 0 I W S 6 6 6)。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、加算後の賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置 5 に表示されている賞球数表示を更新する制御を行う (ステップ 0 8 0 I W S 6 6 7)。

40

【 0 4 2 8 】

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 0 8 0 I W S 6 6 8)、第 2 K T 状態フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 0 8 0 I W S 6 6 9)。第 2 K T 状態フラグがセットされていれば (すなわち、第 2 K T 状態であれば)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、賞球数カウンタの値を 1 0 加算する (ステップ 0 8 0 I W S 6 7 0)。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、加算後の賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置 5 に表示されている賞球数表示を更新する制御を行う (ステップ 0 8 0 I W S 6 7 1)。

50

【0429】

ステップ080 IWS 668～S671の処理が実行されることによって、本例では、大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生した場合以外に、第2KT状態中の小当り遊技状態において特殊入賞口への入賞が発生した場合にも賞球数表示が更新される。

【0430】

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080 IWS 672)。そして、ステップ080 IWS 611に移行する。

【0431】

(可変表示開始待ち処理)

図9-31は、可変表示開始待ち処理(ステップS170)を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドを受信しているか否かを確認する(ステップ080 IWS 811)。なお、変動パターンコマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理(ステップ080 IWS 205)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080 IWS 811では、その変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

【0432】

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、右打ち点灯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080 IWS 812)。右打ち点灯中フラグがセットされていないければ(すなわち、右打ち報知中でなく左打ち操作が行われている状態であれば)、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080 IWS 813)。なお、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第1変動パターン#01～#12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、ステップ080 IWS 815に移行する。

【0433】

右打ち点灯中フラグがセットされていれば(すなわち、右打ち報知中であり右打ち操作が行われている状態であれば)、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080 IWS 814)。なお、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第2変動パターン#01～#34を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ(すなわち、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば)、そのまま処理を終了する。第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、ステップ080 IWS 815に移行する。

【0434】

ステップ080 IWS 812～S814の処理が実行されることによって、この特徴部080 IWでは、左打ち操作中である場合には、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、右打ち操作中である場合には、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右打ち操作中である場合や、第2特別図柄の変動表示が実行される場合であっても左打ち操作中である場合には、飾り図柄の変動表示は実行されない。

【0435】

次いで、演出制御用CPU120は、シャッター演出の実行中であるか否かを確認する

10

20

30

40

50

(ステップ080IWS815)。なお、シャッター演出の実行中であるか否かは、例えば、可変表示開始待ち処理のステップ080IWS819でシャッター演出を開始したときに、シャッター演出の実行中であることを示すフラグをセットし、ステップ080IWS815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。

【0436】

シャッター演出の実行中であれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5においてシャッター演出を終了する制御を行う(ステップ080IWS816)。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において飾り図柄および保留表示の表示を再開する制御を行う(ステップ080IWS817)。

【0437】

ステップ080IWS815~S817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対応したはずれ変動または小当たり変動の飾り図柄の変動表示においてシャッター演出を実行する場合、途中で第2特別図柄の変動表示が開始されなければ、その第1特別図柄の変動表示を終了した後、次の飾り図柄の変動表示が開始されたタイミングでシャッター演出が終了され、飾り図柄および保留表示の表示が再開される。また、第2特別図柄の変動表示に対応したはずれ変動または小当たり変動の飾り図柄の変動表示においてシャッター演出を実行する場合、途中で第1特別図柄の変動表示が開始されなければ、その第2特別図柄の変動表示を終了した後、次の飾り図柄の変動表示が開始されたタイミングでシャッター演出が終了され、飾り図柄および保留表示の表示が再開される。

【0438】

次に、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドで指定される変動パターンがシャッター演出用の変動パターンであるか否かを確認する(ステップ080IWS818)。具体的には、第2変動パターン#14~#16のいずれかが指定されているか否かを確認する。シャッター演出用の変動パターンであれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5においてシャッター演出を開始する制御を行う(ステップ080IWS819)。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている飾り図柄および保留表示を消去する制御を行う(ステップ080IWS820)。

【0439】

そして、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080IWS821)。

【0440】

ステップ080IWS814で第2特別図柄の変動表示を実行する場合でなかった場合、すなわち第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるが右打ち報知中である場合には、イレギュラー大当たりとなる場合のシャッター演出を開始する処理であるシャッター演出開始処理1を実行する(ステップ080IWS822)。なお、本例では、イレギュラー大当たりとなる場合には、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるが右打ち報知中である場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるが右打ち報知中でない場合とがあるのであるが、シャッター演出開始処理1は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるが右打ち報知中である場合にシャッター演出を開始する制御を行う処理である。

【0441】

また、本例では、低確率/高ベース状態(第1KT状態)の50変動目の変動表示を終了すると低確率/低ベース状態(通常状態)に制御されるのであるが、通常は低確率/高ベース状態(第1KT状態)であることから、50変動目の変動表示として第2特別図柄の変動表示が実行されて低確率/低ベース状態(通常状態)に制御されることになる。しかしながら、イレギュラーに50変動目の変動表示として第1特別図柄の変動表示が実行されて低確率/低ベース状態(通常状態)に制御される場合があり、この場合、飾り図柄の変動表示が実行されることなく突然低確率/低ベース状態(通常状態)に制御されたように見えることになる。本例では、このようなイレギュラーな50変動目の変動表示が実行される場合にも、シャッター演出開始処理1が実行されることによってシャッター演出が開始される。

10

20

30

40

50

【 0 4 4 2 】

ステップ 0 8 0 I W S 8 1 3 で第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合でなかった場合、すなわち第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合であるが右打ち報知中でない場合には、イレギュラー大当りとなる場合のシャッター演出を開始する処理であるシャッター演出開始処理 2 を実行する（ステップ 0 8 0 I W S 8 3 2）。なお、シャッター演出開始処理 2 は、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合であるが右打ち報知中でない場合にシャッター演出を開始する制御を行う処理である。

【 0 4 4 3 】

図 9 - 3 2 (A) は、シャッター演出開始処理 1（ステップ 0 8 0 I W S 8 2 2）を示すフローチャートである。シャッター演出開始処理 1 では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが大当り用の第 1 変動パターン（第 1 変動パターン # 0 5 , # 0 6 , # 0 9 , # 1 2）であるか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 5 0 1）。大当り用の第 1 変動パターンであれば（すなわち、イレギュラー大当りの場合であれば）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、現在の遊技状態が低確率 / 高ベース状態であるか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 5 0 2）。なお、低確率 / 高ベース状態であるか否かは、例えば、高確率状態フラグがオフとなっており、第 1 K T 状態フラグのみ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（ステップ 0 8 0 I W S 6 5 5 参照）。低確率 / 高ベース状態であれば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 において通常 / 時短用のシャッター演出を開始する制御を行う（ステップ 0 8 0 I W S 5 0 3）。なお、通常 / 時短用のシャッター演出の実行中は、飾り図柄や保留表示を消去するように構成してもよい。

【 0 4 4 4 】

低確率 / 高ベース状態でなければ、演出制御用 CPU 1 2 0 は、現在の遊技状態が高確率 / 高ベース状態であるか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 5 0 4）。なお、高確率 / 高ベース状態であるか否かは、例えば、高確率状態フラグおよび第 1 K T 状態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（ステップ 0 8 0 I W S 6 5 9 参照）。高確率 / 高ベース状態であれば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 において高確率 / 高ベース状態用のシャッター演出を開始する制御を行う（ステップ 0 8 0 I W S 5 0 5）。なお、高確率 / 高ベース状態用のシャッター演出の実行中は、飾り図柄や保留表示を消去するように構成してもよい。

【 0 4 4 5 】

高確率 / 高ベース状態でなければ、現在の遊技状態が高確率 / 低ベース状態であるということである。この場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 において小当り R U S H 用のシャッター演出を開始する制御を行う（ステップ 0 8 0 I W S 5 0 6）。なお、小当り R U S H 用のシャッター演出の実行中は、飾り図柄や保留表示を消去するように構成してもよい。

【 0 4 4 6 】

大当り用の第 1 変動パターンでなければ、演出制御用 CPU 1 2 0 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が第 1 変動パターン # 7 , # 8 であるか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 5 0 7）。第 1 変動パターン # 7 , # 8 であれば（すなわち、低確率 / 高ベース状態における 5 0 変動目の変動表示を実行する場合であれば）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 において時短終了時用のシャッター演出を開始する制御を行う（ステップ 0 8 0 I W S 5 0 8）。なお、時短終了時用のシャッター演出の実行中は、飾り図柄や保留表示を消去するように構成してもよい。

【 0 4 4 7 】

図 9 - 3 2 (B) は、シャッター演出開始処理 2（ステップ 0 8 0 I W S 8 2 3）を示すフローチャートである。シャッター演出開始処理 2 では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが大当り用の第 2 変動パターン（第 1 変動パターン # 0 3 , # 0 6 , # 1 3 , # 1 6 , # 2 1 , # 2 8 , # 3 4）であるか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 5 1 1）。大当り用の第 2 変動パターンで

10

20

30

40

50

あれば（すなわち、イレギュラー大当りの場合であれば）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において通常/時短用のシャッター演出を開始する制御を行う（ステップ080IWS512）。なお、通常/時短用のシャッター演出の実行中は、飾り図柄や保留表示を消去するように構成してもよい。

【0448】

（可変表示開始設定処理）

図9-33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、まず、右打ち点灯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080IWS920）。右打ち点灯中フラグがセットされていないならば（すなわち、右打ち報知中でなく左打ち操作が行われている状態であれば）、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として、第1小図柄プロセス処理（ステップ080IWS206）で決定した第1小図柄の停止図柄と同じ図柄の組み合わせを決定する（ステップ080IWS921）。右打ち点灯中フラグがセットされていれば（すなわち、右打ち報知中であり右打ち操作が行われている状態であれば）、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として、第2小図柄プロセス処理（ステップ080IWS207）で決定した第2小図柄の停止図柄と同じ図柄の組み合わせを決定する（ステップ080IWS922）。

10

【0449】

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080IWS923）。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080IWS927に移行する。はずれ変動であれば（ステップ080IWS923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080IWS924）。

20

【0450】

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080IWS925）。第2KT状態フラグがセットされていないならば（すなわち、第2KT状態でなければ）、そのままステップ080IWS927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080IWS925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080IWS926）。

30

【0451】

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080IWS927）。

40

【0452】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ080IWS927で選択したプロセステーブルにおけるプロセスデータ1のプロセスタイム設定値をプロセスタイムに設定してプロセスタイムをスタートさせる（ステップ080IWS928）。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080IWS929）。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、

50

8 R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。

【0453】

ただし、本例では、シャッター演出が実行される場合には、飾り図柄が非表示とされているので、飾り図柄の変動表示は実行されない(小図柄(第1小図柄、第2小図柄)、第4図柄の変動表示は実行される)。

【0454】

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080 IWS 927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080 IWS 929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。

10

【0455】

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080 IWS 927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080 IWS 929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。

【0456】

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080 IWS 930)。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080 IWS 931)。

20

【0457】

(可変表示中演出処理)

図9-34および図9-35は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップ080 IWS 8101)、飾り図柄変動時間タイマの値を1減算する(ステップ080 IWS 8102)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップ080 IWS 8103)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップ080 IWS 8104)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップ080 IWS 8105)。

30

【0458】

次いで、演出制御用CPU120は、右打ち点灯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080 IWS 8106)。右打ち点灯中フラグがセットされていなければ(すなわち、右打ち報知中でなく左打ち操作が行われている状態であれば)、演出制御用CPU120は、第1図柄確定指定コマンドを受信したか否か(例えば、第1確定コマンド受信フラグがセットされているか否か)を確認する(ステップ080 IWS 8107)。第1図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(ステップ080 IWS 8110)。

40

【0459】

第1図柄確定指定コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1強制図柄確定指定コマンドを受信したか否か(例えば、第1強制確定コマンド受信フラグがセットされているか否か)を確認する(ステップ080 IWS 8108)。第1強制図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理のステップ080 IWS 923で決定した飾り図柄の停止図柄を、はずれ図柄に差し替える処理を行う(ステップ080 IWS 8109)。そして、演出制御用CPU120は、

50

演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 0）。

【 0 4 6 0 】

ステップ 0 8 0 I W S 8 1 0 6 で右打ち点灯中フラグがセットされていれば（すなわち、右打ち報知中であり右打ち操作が行われている状態であれば）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第 2 確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 1）。第 2 図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 4）。

10

【 0 4 6 1 】

第 2 図柄確定指定コマンドを受信していなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 強制図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第 2 強制確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 2）。第 2 強制図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理のステップ 0 8 0 I W S 9 2 3 で決定した飾り図柄の停止図柄を、はずれ図柄に差し替える処理を行う（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 3）。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 4）。

【 0 4 6 2 】

ステップ 0 8 0 I W S 8 1 0 8 で第 1 強制図柄確定指定コマンドも受信していなかった場合、またはステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 2 で第 2 強制図柄確定指定コマンドも受信していなかった場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、シャッター演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 5）。なお、シャッター演出の実行中であるか否かは、例えば、可変表示開始待ち処理のステップ 0 8 0 I W S 8 1 9 でシャッター演出を開始したときに、シャッター演出の実行中であることを示すフラグをセットし、ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 5 では、そのフラグがセットされているか否かを確認するにすればよい。

20

【 0 4 6 3 】

シャッター演出の実行中であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行中の変動表示が大当り変動であるか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 6）。大当り変動でなければ（すなわち、はずれ変動または小当り変動であれば）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行中の飾り図柄の変動表示が第 1 特別図柄の変動表示に対応して実行されているものであるか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 7）。なお、実行中の飾り図柄の変動表示が第 1 特別図柄の変動表示に対応して実行されているものであるか否かは、例えば、右打ち点灯中フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

30

【 0 4 6 4 】

実行中の飾り図柄の変動表示が第 1 特別図柄の変動表示に対応して実行されているものであれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特別図柄の変動表示を開始したか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 8）。なお、第 2 特別図柄の変動表示を開始したか否かは、例えば、第 2 変動パターン # 0 1 ~ # 3 4 を指定する変動パターンコマンドを受信した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開始していなければ、そのままステップ 0 8 0 I W S 8 1 2 2 に移行する。

40

【 0 4 6 5 】

実行中の飾り図柄の変動表示が第 1 特別図柄の変動表示に対応して実行されているものでなければ、すなわち、実行中の飾り図柄の変動表示が第 2 特別図柄の変動表示に対応して実行されているものであれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特別図柄の変動表示を開始したか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 9）。なお、第 1 特別図柄の変動表示を開始したか否かは、例えば、第 1 変動パターン # 0 1 ~ # 1 2 を指定する変動パターンコマンドを受信した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

50

表示を開始していなければ、そのままステップ 0 8 0 I W S 8 1 2 2 に移行する。

【 0 4 6 6 】

実行中の飾り図柄の変動表示が第 1 特別図柄の変動表示に対応して実行されているものであり、第 2 特別図柄の変動表示を開始した場合（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 8 の Y）、または実行中の飾り図柄の変動表示が第 2 特別図柄の変動表示に対応して実行されているものであり、第 1 特別図柄の変動表示を開始した場合（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 9 の Y）には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 においてシャッター演出を終了する制御を行う（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 2 0）。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 において飾り図柄および保留表示の表示を再開する制御を行う（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 2 1）。

10

【 0 4 6 7 】

ステップ 0 8 0 I W S 8 1 1 5 ~ S 8 1 2 1 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対応したはずれ変動または小当り変動の飾り図柄の変動表示においてシャッター演出を実行する場合、途中で第 2 特別図柄の変動表示が開始された場合には、その第 2 特別図柄の変動表示が開始されたタイミングでシャッター演出が終了され、飾り図柄および保留表示の表示が再開される。また、第 2 特別図柄の変動表示に対応したはずれ変動または小当り変動の飾り図柄の変動表示においてシャッター演出を実行する場合、途中で第 1 特別図柄の変動表示が開始された場合には、その第 1 特別図柄の変動表示が開始されたタイミングでシャッター演出が終了され、飾り図柄および保留表示の表示が再開される。

20

【 0 4 6 8 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 2 2）。飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、待機演出用のプロセスデータに切り替える（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 2 3）。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ 0 8 0 I W S 8 1 2 4）。

【 0 4 6 9 】

本例では、既に説明したように、第 2 特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当り、確変大当りとなる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。また、第 1 特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当り、確変大当りとなる第 2 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。いずれかの図柄確定指定コマンドを受信することなく、ステップ 0 8 0 I W S 8 1 2 2 で飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたということは、このように第 1 変動時間タイマまたは第 2 変動時間タイマの更新が中断され、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行されている場合である。この場合、本例では、ステップ 0 8 0 I W S 8 1 2 3 , S 8 1 2 4 の処理が実行されることによって、待機演出に切り替えられ、その後、第 1 変動時間タイマまたは第 2 変動時間タイマの更新が再開され、最終的に 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示が終了するまで、待機演出が継続される。なお、「待機演出」は、例えば、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄を揺れ変動または微変動させた状態で仮停止状態とする演出である。

30

40

【 0 4 7 0 】

なお、本例では、画像表示装置 5 において小図柄（第 1 小図柄、第 2 小図柄）および第 4 図柄の変動表示も実行するのであるが、第 1 変動時間タイマまたは第 2 変動時間タイマの更新が中断され、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行されている場合において、これら小図柄（第 1 小図柄、第 2 小図柄）および第 4 図柄の変動表示も継続して実行される。そして、第 1 変動時間タイマまたは第 2 変動時間タイマの更新が再開され、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示が最終的に停止表示されると、これら小図柄（第 1 小図柄、第 2 小図柄）および第 4 図柄の変動表示も停止表示される。

50

【 0 4 7 1 】

(特図当り待ち処理)

図 9 - 3 6 および図 9 - 3 7 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 S 1 7 3) 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 CPU 1 2 0 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 0 8 0 I W S 9 7 0 1)。停止図柄表示フラグ 1 がセットされていれば、ステップ 0 8 0 I W S 9 7 0 7 に移行する。この特徴部 0 8 0 I W 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 0 8 0 I W S 9 7 0 6 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 0 8 0 I W S 9 7 0 4 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 0 8 0 I W S 9 7 0 7 に移行する。

10

【 0 4 7 2 】

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 CPU 1 2 0 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 0 8 0 I W S 9 7 0 2)。停止図柄表示フラグ 2 がセットされていれば、ステップ 0 8 0 I W S 9 7 1 9 に移行する。この特徴部 0 8 0 I W 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 0 8 0 I W S 9 7 1 8 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 0 8 0 I W S 9 7 0 4 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 0 8 0 I W S 9 7 1 9 に移行する。

20

【 0 4 7 3 】

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 CPU 1 2 0 は、シャッター演出の実行中であるか否かを確認する (ステップ 0 8 0 I W S 9 7 0 3)。なお、シャッター演出の実行中であるか否かは、例えば、可変表示開始待ち処理のステップ 0 8 0 I W S 8 1 9 でシャッター演出を開始したときに、シャッター演出の実行中であることを示すフラグをセットし、ステップ 0 8 0 I W S 9 7 0 3 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。シャッター演出の実行中であれば、そのままステップ 0 8 0 I W S 9 7 0 5 に移行する。すなわち、本例では、シャッター演出の実行中は飾り図柄を表示しないように制御しているため、ステップ 0 8 0 I W S 9 7 0 4 の飾り図柄の停止図柄を確定表示する処理を行わないように制御している。

30

【 0 4 7 4 】

シャッター演出の実行中でなければ、演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 8 0 I W S 9 7 0 4)。なお、第 1 強制図柄確定指定コマンドや第 2 強制図柄確定指定コマンドを受信し、ステップ 0 8 0 I W S 8 1 0 9 , S 8 1 1 3 ではずれ図柄に差し替える処理を実行した場合には、ステップ 0 8 0 I W S 9 7 0 4 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、はずれ図柄を確定表示させる制御を行う。

40

【 0 4 7 5 】

ステップ 0 8 0 I W S 9 7 0 4 の処理で大当り図柄を確定表示した場合には (ステップ 0 8 0 I W S 9 7 0 5 の Y)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、停止図柄表示フラグ 1 をセットする (ステップ 0 8 0 I W S 9 7 0 6)。

【 0 4 7 6 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認

50

する（ステップ080IWS9707）。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080IWS9708）。

【0477】

次いで、演出制御用CPU120は、シャッター演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ080IWS9709）。なお、シャッター演出の実行中であるか否かは、例えば、可変表示開始待ち処理のステップ080IWS819でシャッター演出を開始したときに、シャッター演出の実行中であることを示すフラグをセットし、ステップ080IWS9709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。シャッター演出の実行中であれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5においてシャッター演出を終了する制御を行う（ステップ080IWS9710）。なお、ステップ080IWS9710でシャッター演出を終了すると、その後、大当り遊技状態に制御され、大当り遊技を終了した後に画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を開始するときに、飾り図柄および保留表示の表示が再開される。

10

【0478】

次いで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ080IWS9711）。賞球数表示の表示中でなければ、演出制御用CPU120は、現在の賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5において賞球数表示の表示を開始する制御を行う（ステップ080IWS9712）。

【0479】

20

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080IWS9713）。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080IWS9714）、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080IWS9715）。

【0480】

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080IWS9716）。

30

【0481】

ステップ080IWS9704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080IWS9705のN）、ステップ080IWS9704の処理で小当り図柄を確定表示した場合には（ステップ080IWS9717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080IWS9718）。

【0482】

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080IWS9719）。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080IWS9720）。

40

【0483】

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080IWS9721）。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080IWS9722）、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080IWS9723）。

【0484】

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

50

(ステップ S 1 7 4) に応じた値に更新する (ステップ 0 8 0 I W S 9 7 2 4)。

【 0 4 8 5 】

ステップ 0 8 0 I W S 9 7 0 4 の処理で大当り図柄や小当り図柄を表示しなかった場合 (すなわち、はずれ図柄を表示した場合) には (ステップ 0 8 0 I W S 9 7 0 5 の N、且つステップ 0 8 0 I W S 9 7 1 7 の N)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理 (ステップ S 1 7 0) に応じた値に更新する (ステップ 0 8 0 I W S 9 7 2 5)。

【 0 4 8 6 】

(大当り中演出処理)

図 9 - 3 8 は、図 8 に示された演出制御プロセス処理における大当り中演出処理 (ステップ S 1 7 6) を示すフローチャートである。大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、いずれかの当り終了指定コマンドを受信したか否か (例えば、いずれかの当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否か) を確認する (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 0 1)。いずれかの当り終了指定コマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマの値を 1 減算し (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 0 2)、プロセスデータ n の内容に従って演出装置 (画像表示装置 5、スピーカ 8 L, 8 R、遊技効果ランプ 9 等) の制御を実行する (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 0 3)。

【 0 4 8 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 0 4)、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 0 5)。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ (表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ) に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 0 6)。

【 0 4 8 8 】

いずれかの当り終了指定コマンドを受信していれば (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 0 1 の Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 3 確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であるか否かを確認する (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 0 7)。第 3 確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合は、ステップ 0 8 0 I W S 2 9 1 2 に移行する。第 3 確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であるか否かを確認する (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 0 8)。第 2 確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高確率状態フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 0 9)。高確率状態フラグがセットしていれば (すなわち、高確率 / 高ベース状態または高確率 / 低ベース状態) であれば、ステップ 0 8 0 I W S 2 9 1 2 に移行する。第 2 確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合でもなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であるか否かを確認する (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 1 0)。第 1 確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 K T 状態フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 1 1)。第 2 K T 状態フラグがセットしていれば (すなわち、高確率 / 低ベース状態 (第 2 K T 状態)) であれば、ステップ 0 8 0 I W S 2 9 1 2 に移行する。

【 0 4 8 9 】

第 3 確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合 (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 0 7 の Y)、高確率状態フラグがセットされていた場合 (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 0 9 の Y)、または第 2 K T 状態フラグがセットされていた場合 (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 1 1 の Y) には、すなわち、今回の大当り遊技終了後に第 2 K T 状態に制御される場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 においてシャッター演出を開始する制御を行う (ステップ 0 8 0 I W S 2 9 1 2)。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置

10

20

30

40

50

5 に表示されている飾り図柄および保留表示を消去する制御を行う（ステップ 0 8 0 I W S 2 9 1 3 ）。

【 0 4 9 0 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エンディング演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ 0 8 0 I W S 2 9 1 4 ）。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ 0 8 0 I W S 2 9 1 5 ）、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遊技効果ランプ 9、および演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R）の制御を実行する（ステップ 0 8 0 I W S 2 9 1 6 ）。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマをセットする（ステップ 0 8 0 I W S 2 9 1 7 ）。なお、この場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、セットされていた大当たり終了指定コマンド受信フラグもリセットする。

10

【 0 4 9 1 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を、エンディング演出処理に応じた値に更新し（ステップ 0 8 0 I W S 2 9 1 8 ）、大当たり中演出処理を終了する。

【 0 4 9 2 】

（エンディング演出処理）

図 9 -3 9 は、図 8 に示された演出制御プロセス処理におけるエンディング演出処理（ステップ S 1 7 7 ）を示すフローチャートである。エンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、演出期間計測タイマの値を 1 減算する（ステップ 0 8 0 I W S 9 5 1 ）。次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 9 5 2 ）。

20

【 0 4 9 3 】

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

30

【 0 4 9 4 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップ 0 8 0 I W S 9 5 5 ）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップ 0 8 0 I W S 9 5 6 ）。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 8 0 I W S 9 5 7 ）。

【 0 4 9 5 】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップ 0 8 0 I W S 9 5 2 の Y ）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了する場合であるか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 9 5 8 ）。第 3 確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了する場合であれば、ステップ 0 8 0 I W S 9 6 4 に移行する。第 3 確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了する場合でなければ、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了する場合であるか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 9 5 9 ）。第 2 確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了する場合であれば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、高確率状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 8 0 I W S 9 6 0 ）。高確率状態フラグがセットされていれば（すなわち、高確率 / 高ベース状態または高確率 / 低ベース状態）であれば、ステップ 0 8 0 I W S 9 6 4 に移行する。第 2 確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了する場合でもなければ、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了する場合であるか否かを確認する

40

50

(ステップ080 IWS 961)。第1確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合は、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080 IWS 962)。第2KT状態フラグがセットされていれば(すなわち、高確率/低ベース状態(第2KT状態))であれば、ステップ080 IWS 964に移行する。

【0496】

第1確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合でもない場合(ステップ080 IWS 961のN)、または第2KT状態フラグがセットされていない場合(ステップ080 IWS 962のN)には、すなわち、今回の大当り遊技終了後に第2KT状態に制御されない場合には、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている賞球数表示を消去する制御を行う(ステップ0645 IWS 963)。ただし、この場合、賞球数表示を消去するだけで、賞球数カウンタのリセットまでは行われないので、遊技状態が低確率/低ベース状態(通常状態)に移行し右打ち操作を行う状態が終了するまで、賞球数カウンタの値は維持される。

10

【0497】

次いで、演出制御用CPU120は、シャッター演出の実行中であるか否かを確認する(ステップ080 IWS 964)。なお、シャッター演出の実行中であるか否かは、例えば、可変表示開始待ち処理のステップ080 IWS 819でシャッター演出を開始したときに、シャッター演出の実行中であることを示すフラグをセットし、ステップ080 IWS 964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。シャッター演出の実行中であれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5においてシャッター演出を終了する制御を行う(ステップ080 IWS 965)。なお、ステップ080 IWS 965でシャッター演出を終了すると、その後、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を開始するときに、飾り図柄および保留表示の表示が再開される。

20

【0498】

その後、演出制御用CPU120は、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理(ステップS170)に応じた値に更新する(ステップ080 IWS 966)。

【0499】

(演出例)

30

次に、本特徴部080 IWにおいて実行される演出の演出態様について説明する。まず、右打ち報知の表示態様について説明する。図9-40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9-40(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080 IWS 2022A, S2022B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9-40(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080 IWS 2023A, S2023B, S641参照)。さらに、図9-40(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080 IW007が表示される(ステップ080 IWS 624参照)。

40

【0500】

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9-40(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080 IWS 2029B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9-40(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080 IWS 2030B, S641参照)。ただし、大当り遊技中とは異なり、図9-40(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

50

表示 0 8 0 I W 0 0 7 の表示は行われぬ。

【 0 5 0 1 】

一方、本例では、第 1 特別図柄の変動表示で小当たりとなった場合には、図 9 - 4 0 (3) に示すように、小当たり遊技中に、右打ち表示器 2 6 の点灯および右打ち報知用 L E D 3 7 の点灯は行われず、画像表示装置 5 の表示画面における右打ち表示 0 8 0 I W 0 0 7 の表示も行われぬ。

【 0 5 0 2 】

次に、シャッター演出の演出態様について説明する。図 9 - 4 1 は、シャッター演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図 9 - 4 1 において、(T 1) (T 2) (T 3) … の順に演出画面が遷移する。本例では、図 9 - 4 1 に示すように、画像表示装置 5 の表示画面には、左中右の飾り図柄を表示する飾り図柄表示領域 0 8 0 I W 0 1 0 と、左中右の第 1 小図柄を表示する第 1 小図柄表示領域 0 8 0 I W 0 1 1 と、左中右の第 2 小図柄を表示する第 2 小図柄表示領域 0 8 0 I W 0 1 2 とが設けられている。また、画像表示装置 5 の表示画面には、第 1 特別図柄に対応した第 4 図柄を表示する第 4 図柄表示領域 0 8 0 I W 0 1 3 と、第 2 特別図柄に対応した第 4 図柄を表示する第 4 図柄表示領域 0 8 0 I W 0 1 4 とが設けられている。また、画像表示装置 5 の表示画面には、第 1 保留記憶に対応した第 1 保留表示を表示する第 1 保留記憶表示領域 0 8 0 I W 0 1 5 と、第 2 保留記憶に対応した第 2 保留表示を表示する第 2 保留記憶表示領域 0 8 0 I W 0 1 6 とが設けられている。

【 0 5 0 3 】

なお、本例では、画像表示装置 5 の表示画面上に設けられた第 4 図柄表示領域 0 8 0 I W 0 1 3 , 0 1 4 において第 4 図柄の変動表示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、画像表示装置 5 とは別個に設けられた L E D などの発光体を点滅、点灯または消灯することにより発光表示を行って、第 4 図柄の変動表示を実行するものであってもよい。

【 0 5 0 4 】

図 9 - 4 1 (T 1) に示すように、低確率 / 高ペース状態 (第 1 K T 状態) において、第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、それに対応して、第 2 小図柄表示領域 0 8 0 I W 0 1 2 において左中右の第 2 小図柄の変動表示が開始されるとともに、飾り図柄表示領域 0 8 0 I W 0 1 0 において左中右の飾り図柄の変動表示が開始され、第 4 図柄表示領域 0 8 0 I W 0 1 4 において第 4 図柄の変動表示が開始される。そして、変動時間を終了すると、図 9 - 4 1 (T 2) に示すように、第 2 小図柄表示領域 0 8 0 I W 0 1 2 において第 2 小図柄の停止図柄が確定表示されるとともに、飾り図柄表示領域 0 8 0 I W 0 1 0 において飾り図柄の停止図柄が確定表示され、第 4 図柄表示領域 0 8 0 I W 0 1 4 において第 4 図柄の停止図柄が確定表示される。なお、図 9 - 4 1 (T 2) では、第 2 小図柄、飾り図柄、および第 4 図柄の停止図柄としてはずれ図柄が確定表示されている。

【 0 5 0 5 】

次いで、低確率 / 高ペース状態 (第 1 K T 状態) の最終変動 (5 0 変動目) として第 2 特別図柄の変動表示が開始されたものとする。この場合、シャッター演出を含む変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したことにともづいて、図 9 - 4 1 (T 3) に示すように、画像表示装置 5 において、「大当たり準備中」との文字表示を含むシャッター演出画像 0 8 0 I W 0 1 7 が左右から閉じるように表示されることにより、シャッター演出が開始される (ステップ 0 8 0 I W S 8 1 9 参照) 。なお、本例では、最終変動として大当たり変動となる第 2 特別図柄の変動表示が開始されたことにともづいて、第 2 変動パターン # 1 6 が決定されたものとする。

【 0 5 0 6 】

また、シャッター演出が開始されると、図 9 - 4 1 (T 3) に示すように、飾り図柄表示領域 0 8 0 I W 0 1 0 における左中右の飾り図柄が消去されるとともに、第 1 保留記憶表示領域 0 8 0 I W 0 1 5 や第 2 保留記憶表示領域 0 8 0 I W 0 1 6 に表示されている保留表示が消去される (ステップ 0 8 0 I W S 8 2 0 参照) 。ただし、シャッター演出が開

10

20

30

40

50

始され飾り図柄が消去されても、第2小図柄表示領域080IW012における第2小図柄の表示は継続され、図9-41(T3)に示すように、第2小図柄表示領域080IW012において左中右の第2小図柄の変動表示が開始される。また、第4図柄表示領域080IW014における第4図柄の表示は継続され、図9-41(T3)に示すように、第4図柄表示領域080IW014において第4図柄の変動表示が開始される。

【0507】

次いで、図9-41(T4)に示すように、第2小図柄および第4図柄の変動表示中に継続してシャッター演出が実行される。そして、変動時間を終了すると、図9-41(T5)に示すように、第2小図柄表示領域080IW012において第2小図柄の停止図柄が確定表示されるとともに、第4図柄表示領域080IW014において第4図柄の停止図柄が確定表示される。なお、図9-41(T5)では、第2小図柄および第4図柄の停止図柄として大当り図柄が確定表示されている。

10

【0508】

また、図9-41(T5)に示すように、画像表示装置5において、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右打ち画像080IW018がシャッター演出画像080IW017に重畳表示される。さらに、図9-41(T5)に示すように、画像表示装置5において、通過ゲート41への遊技球の通過を促すゲート通過促進画像080IW019が右打ち画像080IW018に重畳表示される。

【0509】

次いで、通過ゲート41を遊技球が通過し大当り遊技状態に制御されると、図9-41(T6)に示すように、画像表示装置5において、右打ち画像080IW018とゲート通過促進画像080IW019とが中央から左右に開くように移動して非表示とされることでシャッター演出が終了する(ステップ080IWS9710参照)。そして、シャッター演出が終了すると、図9-41(T7)に示すように、「大当り中」などの文字表示やラウンド数表示が表示されるとともに、賞球数表示080IW020が表示されている状態となっており、シャッター演出の終了後に直ちに大当り遊技が開始されるような演出が実行される。そして、その後、大当り遊技を終了して次の飾り図柄の変動表示が開始されるときに飾り図柄および保留表示の表示が再開される。

20

【0510】

なお、図9-41に示す例では、低確率/高ベース状態(第1KT状態)における最終変動(50変動目)が大当り変動である場合を示しているが、最終変動がはずれ変動や小当り変動である場合にも、図9-41(T3)、(T4)と同様の態様によりシャッター演出が実行される。そして、変動時間を終了した後、次の飾り図柄の変動表示が開始されるときにシャッター演出が終了されるとともに飾り図柄および保留表示の表示が再開される(ステップ080IWS816、S817参照)。ただし、第1特別図柄の変動表示に対応したはずれ変動または小当り変動の飾り図柄の変動表示においてシャッター演出を実行する場合、途中で第2特別図柄の変動表示が開始された場合には、その第2特別図柄の変動表示が開始されたタイミングでシャッター演出が終了され、飾り図柄および保留表示の表示が再開される。また、第2特別図柄の変動表示に対応したはずれ変動または小当り変動の飾り図柄の変動表示においてシャッター演出を実行する場合、途中で第1特別図柄の変動表示が開始された場合には、その第1特別図柄の変動表示が開始されたタイミングでシャッター演出が終了され、飾り図柄および保留表示の表示が再開される(ステップ080IWS8115~S8121参照)。

30

40

【0511】

次に、飾り図柄の表示の切り替え態様について説明する。図9-42は、飾り図柄の表示の切り替え態様を説明するための説明図である。なお、図9-42では、記載を省略しているが、画像表示装置5には、第4図柄を表示する第4図柄表示領域が設けられ、第4図柄の表示も行われている(図9-41参照)。

【0512】

本例では、遊技状態が低確率/低ベース状態(通常状態)に制御され左打ち操作が行わ

50

れる期間には、第1特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄表示領域080IW010において左中右の飾り図柄の表示が行われる。従って、遊技状態が低確率/低ベース状態(通常状態)において第1特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなると、その大当たり図柄の停止表示時には、図9-42(1)の左欄に示すように、第1小図柄表示領域080IW011において第1小図柄の停止図柄として大当たり図柄が確定表示されるとともに、飾り図柄表示領域080IW010では第1特別図柄に対応して飾り図柄の停止図柄として第1小図柄と同じ大当たり図柄が確定表示される。その後、大当たり遊技が開始されると、右打ち操作が行われる状態となったことにより、飾り図柄表示領域080IW010では第2特別図柄に対応した表示に切り替えられ(ステップ080IWS642参照)、大当たり遊技を終了して、例えば、第2KT状態に移行される際には、図9-42(1)の右欄に示すように、飾り図柄表示領域080IW010には第2特別図柄に対応して飾り図柄として第2小図柄表示領域080IW012に表示されている第2小図柄と同じ図柄が表示された状態となる。

10

【0513】

なお、本例では、大当たり遊技を終了するときに第2KT状態に制御される場合には、シャッター演出が実行される(ステップ080IWS2912参照)。この場合、例えば、画像表示装置5において、図9-41(T3)、(T4)における「大当たり準備中」の文字表示に代えて「小当たりRUSH準備中」などの文字表示が表示されたシャッターを閉じようとする態様の演出を実行すればよい。

【0514】

また、図9-42(2)の左欄は、低確率/高ベース状態における最終変動(50変動目)の終了直前の飾り図柄の表示状態を示している。この場合、右打ち操作が行われる状態であることから、図9-42(2)の左欄に示すように、飾り図柄表示領域080IW010には第2特別図柄に対応して飾り図柄として第2小図柄表示領域080IW012に表示されている第2小図柄と同じ図柄が表示された状態となっている。次いで、最終変動(50変動目)を終了し、低確率/低ベース状態(通常状態)に移行すると、左打ち操作が行われる状態に移行することから、飾り図柄表示領域080IW010には第1特別図柄に対応して飾り図柄として第1小図柄表示領域080IW011に表示されている第1小図柄と同じ図柄が表示された状態に切り替わる(ステップ080IWS647参照)。

20

【0515】

ただし、図9-42(2)に示すように、偶然に前回最後に実行された第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には、第1小図柄表示領域080IW011に表示されている第1小図柄が大当たり図柄のままとなっている場合がある。そのような場合に、そのまま飾り図柄第1小図柄と同じ図柄に切り替えてしまうと、大当たりが発生した場合ではないにもかかわらず、遊技者に大当たりが発生したと誤解を与えてしまう恐れがある。そこで、本例では、図9-42(2)の右欄にしめすように、低確率/高ベース状態における最終変動(50変動目)を終了したときに、第1小図柄として大当たり図柄が表示されている状態となっていた場合には、飾り図柄を第1小図柄と同じ図柄に切り替えるのではなく、初期出目(本例では、「135」の図柄の組み合わせ)に切り替えるように構成している(ステップ080IWS648参照)。

30

【0516】

また、図9-42(3)の左欄は、高確率状態や高ベース状態に制御され、右打ち操作が行われる状態となっているときに、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなる場合が示されている。この場合、その大当たり図柄の停止表示時には、図9-42(3)の左欄に示すように、第2小図柄表示領域080IW012において第2小図柄の停止図柄として大当たり図柄が確定表示されるとともに、飾り図柄表示領域080IW010では第2特別図柄に対応して飾り図柄の停止図柄として第2小図柄と同じ大当たり図柄が確定表示される。その後、右打ち操作が行われている状態が継続することから、飾り図柄として第2小図柄と同じ図柄が表示される状態が継続され、大当たり遊技を終了するときにも、図9-42(3)の右欄に示すように、飾り図柄表示領域080IW010には第2特別図柄

40

50

に対応して飾り図柄として第 2 小図柄表示領域 0 8 0 I W 0 1 2 に表示されている第 2 小図柄と同じ図柄が継続して表示される。

【 0 5 1 7 】

なお、本例では、図 9 - 4 2 に示すように、第 1 小図柄と第 2 小図柄との中のサブ図柄側の小図柄を常時表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 小図柄と第 2 小図柄との中のサブ図柄側の小図柄について、常時表示する必要はなく、サブ図柄の図柄確定期間にのみ表示するように構成してもよい。そのように構成すれば、第 1 小図柄と第 2 小図柄との中のメイン図柄の変動中に、余計な情報の表示を省略することにより、メイン図柄に対応した演出表示（リーチ演出など）への遊技者の注目度合いを高めることができる。

10

【 0 5 1 8 】

なお、本例では、飾り図柄と小図柄（第 1 小図柄、第 2 小図柄）のいずれも変動パターンコマンドの受信にもとづいて変動表示を開始する。また、飾り図柄については、変動パターンに指定される変動時間の終了前に仮停止状態（揺れ変動状態）となり、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）の受信にもとづいて確定停止状態となる。一方で、小図柄については、仮停止状態（揺れ変動状態）を経ることなく、図柄確定指定コマンドの受信にもとづいて確定停止状態となる。また、飾り図柄については、リーチはずれの仮停止状態を経て復活演出を実行して変動表示結果を変更する演出も実行可能である。

20

【 0 5 1 9 】

次に、イレギュラー大当りや低確率 / 高ペース状態の 5 0 変動目において実行されるシャッター演出の演出態様について説明する。図 9 - 4 3 は、イレギュラー大当りや低確率 / 高ペース状態の 5 0 変動目において実行されるシャッター演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図 9 - 4 3 において、(A) (B) (C) ・ ・ ・ の順に演出画面が遷移する。なお、図 9 - 4 3 に示す例では、一例として、低確率 / 高ペース状態の 5 0 変動目において実行されるシャッター演出の演出態様を示している。

【 0 5 2 0 】

図 9 - 4 3 (A) に示すように、低確率 / 高ペース状態では、例えば、画像表示装置 5 の表示画面上に「チャンスタイム」などの文字表示 0 8 0 I W 0 3 1 が表示されるとともに、右打ちを指示する右打ち表示 0 8 0 I W 0 3 2 が表示されている。右打ち報知中であることから、画像表示装置 5 では第 2 特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行される。

30

【 0 5 2 1 】

次いで、低確率 / 高ペース状態における 5 0 変動目の変動表示が開始されるとともに、その 5 0 変動目の変動表示が第 1 特別図柄の変動変動表示であったものとする。この場合、図 9 - 4 3 (B) に示すように、画像表示装置 5 において上下のシャッター 0 8 0 I W 0 3 3 , 0 3 4 が閉まったような画像が表示されて、左中右の飾り図柄が隠され、シャッター演出が開始される（ステップ 0 8 0 I W S 5 0 8 参照）。そして、図 9 - 4 3 (C) ~ (F) に示すように、上下のシャッター 0 8 0 I W 0 3 3 , 0 3 4 が徐々に開いていき、左中右の飾り図柄が徐々に視認できる状態となるような表示が行われる。

40

【 0 5 2 2 】

そして、図 9 - 4 3 (G) に示すように、上下のシャッター 0 8 0 I W 0 3 3 , 0 3 4 が完全に開いて左中右の飾り図柄が完全に視認できる状態となり、シャッター演出が終了される。また、図 9 - 4 3 (G) に示すように、画像表示装置 5 において「ノーマルモード」などの文字表示 0 8 0 I W 0 3 5 が表示されるとともに、「左打ちに戻して下さい」などの文字表示 0 8 0 I W 0 3 6 が表示され、低確率 / 低ペース状態（通常状態）に戻ったことが報知されるとともに、左打ち操作を促す表示が行われる。

【 0 5 2 3 】

図 9 - 4 4 は、シャッター演出で用いられる画像データを説明するための説明図である

50

。また、図9 - 45は、シャッター演出で用いられる静止画像の表示方法を説明するための説明図である。本例では、シャッター演出を開始するとき、上下のシャッター080IW033, 034が上下から徐々に閉まっていくような動画像データを再生するのではなく、図9 - 44(A)に示すような最初から上下のシャッター080IW033, 034が閉まっている状態の静止画データにもとづいて静止画像が表示される。この場合、本例では、図9 - 43(B)および図9 - 44(A)に示すように、上下のシャッター080IW033, 034の付近においてエフェクト画像080IW037が表示される。さらに、静止画像を表示しているときに、図9 - 45(A) ~ (C)に示すように、時間経過Tに従って静止画像を上下方向に小刻みに振動表示させるように制御する。そのように表示することによって、本例では、実際には静止画像を表示しているのであるが、遊技者から見ると恰も上下のシャッター080IW033, 034が瞬時に閉まったかのような印象を与えるように制御している。

10

【0524】

本例では、シャッター演出において図9 - 43(B)および図9 - 44(A)に示すような静止画像を表示する制御を行うことによって、例えば、上下のシャッター080IW033, 034が閉まっていくような動画像を再生する場合と比較して画像データの制作工程を安価に抑えることができるとともに、一瞬で画像表示装置5の表示画面を覆う演出となるので飾り図柄を速やかに隠すことができる。

【0525】

なお、本例では、エフェクト画像080IW037を表示したり、静止画像を上下方向に小刻みに振動表示させることによって、恰も上下のシャッター080IW033, 034が瞬時に閉まったかのように見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、静止画像を表示するときにシャッターが閉まったような演出音を出力したり、役物や操作ボタンを振動表示させることによって、恰も上下のシャッター080IW033, 034が瞬時に閉まったかのように見せるように構成してもよい。

20

【0526】

そして、図9 - 44(A)に示す静止画像を表示した後、図9 - 44(B) ~ (C)に示す動画像データを再生することによって、図9 - 43(C) ~ (F)に示すような上下のシャッター080IW033, 034が徐々に開いていくような演出が表示される。

【0527】

なお、本例では、上下のシャッター080IW033, 034が閉まる演出については静止画像を用いて一瞬で飾り図柄を隠すのに対して、上下のシャッター080IW033, 034が開く演出については動画像再生を行っているのであるが、上下のシャッター080IW033, 034が開くときには、ファンファーレ演出やゲート通過待ち状態中の演出が実行され、既に飾り図柄の変動表示が表示されていない状態であるので、何フレームにもわたって上下のシャッター080IW033, 034が徐々に開いていくような演出を行っても、飾り図柄の変動表示を誤認するおそれはない。

30

【0528】

図9 - 46は、シャッター演出で表示される画像の種類を示す説明図である。本例では、図9 - 43に示すシャッター演出は、イレギュラー大当りが発生する場合や低確率/高ベース状態の50変動目の変動表示が実行される場合なのであるが、低確率/高ベース状態の50変動目の変動表示においてシャッター演出が実行される場合には、図9 - 46(A)に示すように「END」の文字を含む上下のシャッター080IW033, 034が表示されてシャッター演出(時短終了時用のシャッター演出)が実行される(ステップ080IWS508参照)。また、遊技状態が低確率/低ベース状態(通常状態)であるときや低確率/高ベース状態であるときにイレギュラー大当りが発生する場合には、図9 - 46(B)に示すように「激熱 待機中」の文字を含む上下のシャッター080IW033, 034が表示されてシャッター演出(通常/時短用のシャッター演出)が実行される(ステップ080IWS503, S512参照)。また、遊技状態が高確率/低ベース状態(第2KT状態)であるときにイレギュラー大当りが発生する場合には、図9 - 46(C)

40

50

C) に示すように数字を含む上下のシャッター 0 8 0 I W 0 3 3 , 0 3 4 が表示されて、カウント表示を伴うシャッター演出（小当り R U S H 用のシャッター演出）が実行される（ステップ 0 8 0 I W S 5 0 6 参照）。

【 0 5 2 9 】

なお、図 9 - 4 6 では、図示を省略しているが、遊技状態が高確率 / 高ペース状態であるときにイレギュラー大当りが発生する場合には、高確率 / 高ペース状態用のシャッター演出が実行される。この場合、例えば、「Low d i n g」などの文字を含む上下のシャッター 0 8 0 I W 0 3 3 , 0 3 4 を表示させてシャッター演出を実行するように構成してもよい。

【 0 5 3 0 】

次に、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御について説明する。図 9 - 4 7 は、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【 0 5 3 1 】

大当りとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第 1 特別図柄の変動表示が確変大当り（本例では、第 1 確変大当り、第 2 確変大当り、第 3 確変大当り）となる大当り変動であった場合には、図 9 - 4 7 (A) に示すように、小当り図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される（ステップ 0 8 0 I W S 1 1 2 0 A、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 3 A の Y 参照）。

【 0 5 3 2 】

一方、第 1 特別図柄の変動表示が通常大当りとなる大当り変動であった場合には、図 9 - 4 7 (B) に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第 1 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 3 A の N、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 4 A 参照）。

【 0 5 3 3 】

なお、はずれや小当りとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図 9 - 4 7 (C) に示すように、小当り図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される（ステップ 0 8 0 I W S 1 1 2 0 A、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 2 A の N 参照）。

【 0 5 3 4 】

大当りとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第 2 特別図柄の変動表示が確変大当り（本例では、第 1 確変大当り、第 2 確変大当り、第 3 確変大当り）となる大当り変動であった場合には、図 9 - 4 7 (D) に示すように、小当り図柄が停止表示されても第 2 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）に対応した値に更新され、第 2 変動時間タイマの更新が再開される（ステップ 0 8 0 I W S 1 1 2 0 B、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 3 B の Y 参照）。

【 0 5 3 5 】

一方、第 2 特別図柄の変動表示が通常大当りとなる大当り変動であった場合には、図 9

10

20

30

40

50

- 47 (E) に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第2特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される(ステップ080 IWS 1133BのN、ステップ080 IWS 1134B参照)。

【0536】

なお、はずれや小当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図9-47(F)に示すように、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される(ステップ080 IWS 1120B、ステップ080 IWS 1132BのN参照)。

10

【0537】

一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の制御方法は、本例で示した態様にかぎられない。以下、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の制御方法の変形例について説明する。

【0538】

(変形例1)

図9-48は、変形例1における第1特別図柄変動処理(ステップS112A)を示すフローチャートである。図9-48において、ステップ080 IWS 1120A~S1132Aの処理は、図9-12に示したそれらの処理と同様であるが、変形例1では、図9-12に示したステップ080 IWS 1133Aの判定処理が存在しない。

20

【0539】

変形例1では、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU103は、そのままステップS1134Aの処理に移行し、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ080 IWS 1134A)。なお、図9-48において、ステップ080 IWS 1135Aの処理は、図9-12に示した処理と同様である。

【0540】

図9-49は、変形例1における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図9-49において、ステップ080 IWS 1120B~S1132Bの処理は、図9-15に示したそれらの処理と同様であるが、変形例1では、図9-15に示したステップ080 IWS 1133Bの判定処理が存在しない。

30

【0541】

変形例1では、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU103は、そのままステップS1134Bの処理に移行し、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ080 IWS 1134B)。なお、図9-49において、ステップ080 IWS 1135Bの処理は、図9-15に示した処理と同様である。

40

【0542】

図9-50は、変形例1における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【0543】

大当りとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第1特別図柄の変動表示が確変大当りとなる大当り変動であるか通常大当りとなる大当り変動であるかに関係なく、図9-50(A)に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第1特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される(ステップ080 IWS 1132AのN、ステップ080 IWS 1134A参照)。

50

【 0 5 4 4 】

一方、はずれや小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図 9 - 5 0 (B) に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される (ステップ 0 8 0 I W S 1 1 2 0 A 、 ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 2 A の N 参照) 。

【 0 5 4 5 】

大当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第 2 特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図 9 - 5 0 (C) に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第 2 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される (ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 2 B の N 、 ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 4 B 参照) 。

【 0 5 4 6 】

一方、はずれや小当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図 9 - 5 0 (D) に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 2 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) に対応した値に更新され、第 2 変動時間タイマの更新が再開される (ステップ 0 8 0 I W S 1 1 2 0 B 、 ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 2 B の N 参照) 。

【 0 5 4 7 】

(変形例 2)

図 9 - 5 1 は、変形例 2 における第 1 特別図柄変動処理 (ステップ S 1 1 2 A) を示すフローチャートである。図 9 - 5 1 において、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 2 0 A ~ S 1 1 3 1 A の処理は、図 9 - 1 2 に示したそれらの処理と同様であるが、変形例 2 では、図 9 - 1 2 に示したステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 2 A , S 1 1 3 3 A の判定処理に代えて、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 2 C の処理を含む。

【 0 5 4 8 】

変形例 2 では、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであれば、そのまま処理を終了する。一方、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当たりとなるものでなければ、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に第 1 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 4 A) 。なお、図 9 - 5 1 において、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 5 A の処理は、図 9 - 1 2 に示した処理と同様である。

【 0 5 4 9 】

図 9 - 5 2 は、変形例 2 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図 9 - 5 2 において、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 2 0 B ~ S 1 1 3 1 B の処理は、図 9 - 1 5 に示したそれらの処理と同様であるが、変形例 2 では、図 9 - 1 5 に示したステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 2 B , S 1 1 3 3 B の判定処理に代えて、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 2 D の処理を含む。

【 0 5 5 0 】

変形例 2 では、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであれば、そのまま処理を終了する。一方、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりとなるものでなければ、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に第 2 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 4 B) 。なお、図 9 - 5 2 において、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 5 B の処理は、図 9 - 1 5 に示した処理と同様である。

10

20

30

40

50

【 0 5 5 1 】

図 9 - 5 3 は、変形例 2 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【 0 5 5 2 】

大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第 1 特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図 9 - 5 3 (A) に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される (ステップ 0 8 0 I W S 1 1 2 0 A、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 2 C の Y 参照) 。

10

【 0 5 5 3 】

一方、はずれや小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図 9 - 5 3 (B) に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第 1 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される (ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 2 C の N、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 4 A 参照) 。

【 0 5 5 4 】

大当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第 2 特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図 9 - 5 3 (C) に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 2 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) に対応した値に更新され、第 2 変動時間タイマの更新が再開される (ステップ 0 8 0 I W S 1 1 2 0 B、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 2 D の Y 参照) 。

20

【 0 5 5 5 】

一方、はずれや小当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図 9 - 5 3 (D) に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第 2 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される (ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 2 D の N、ステップ 0 8 0 I W S 1 1 3 4 B 参照) 。

30

【 0 5 5 6 】

また、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の制御方法として、変形例 1 や変形例 2 で示したものの以外にも、例えば、はずれとなる第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止する一方で、小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には変動継続するように構成してもよい。

40

【 0 5 5 7 】

また、例えば、通常状態 (低確率 / 低ベース状態) 中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示されたときに、実行中の第 2 特別図柄の変動表示がはずれ変動、小当たり変動、または大当たり変動のいずれであっても強制はずれ停止するように構成してもよい。そのように構成すれば、本例では、低確率 / 高ベース状態において 5 0 回の変動表示を終了すれば低確率 / 低ベース状態に移行するのであるが (図 9 - 2 4 参照)、5 0 回の変動表示を終了して低確率 / 低ベース状態に移行したときに第 2 保留記憶が 1 ~ 4 個溜まっており、その中に大当たりとなる第 2 保留記憶がある場合に、強制はずれ停止とすることによって、意図しないタイミングで大当たりとなることを防止することができる。また、特に、本例のように K T 状態に制御可能に構成した遊技機では、通常状態 (低確率 / 低

50

ベース状態)において右打ち操作を行うことにより、始動入賞しやすい第2始動入賞口に始動入賞させて第2特別図柄の変動表示を行わせながら、第1始動入賞口に始動入賞させて第1特別図柄の変動表示を行わせるような攻略方法も可能であるところ、そのような攻略方法の防止対策として有効である。

【0558】

上記のように、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の制御方法として様々な態様が考えられる。

【0559】

(変形例3)

また、本特徴部080IWでは、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで、同様の制御により強制的にはずれ図柄を停止表示させる制御を行う場合(図9-47参照)を示したが、異なる制御としてもよい。図9-54は、変形例3における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。なお、変形例3において、第1特別図柄変動処理は、図9-12に示した処理と同様である。図9-54において、ステップ080IWS1120B~S1130Bの処理は、図9-15に示したそれらの処理と同様であるが、変形例3では、図9-15に示したステップ080IWS1131B~S1133Bの判定処理が存在しない。従って、変形例3では、第1特別図柄表示装置4Aにて大当たり図柄を導出表示していなければ(ステップ080IWS1130BのN)、CPU103は、そのまま処理を終了する。

【0560】

図9-55は、変形例3における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【0561】

図9-55(A)、(C)に示すように、変形例3では、はずれや小当たり、確変大当たりとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図9-47(A)、(C)と同様に、小当たり図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。また、図9-55(D)、(F)に示すように、はずれや小当たり、確変大当たりとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図9-47(D)、(F)と同様に、小当たり図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。

【0562】

また、図9-55(B)に示すように、変形例3では、通常大当たりとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図9-47(B)と同様に、小当たり図柄が停止表示されたときに、第1特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される。

【0563】

一方、図9-55(E)に示すように、変形例3では、通常大当たりとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図9-47(E)とは異なり、小当たり図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。

【0564】

図9-55に示すように、変形例3では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで、特別図柄の変動表示をはずれ図柄で強制的に停止表示する制御が異なっている。

【0565】

なお、変形例3では、通常大当たりとなる第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示で小当たり図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止する一方で、通常大当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示で小当たり図柄が停止表示された場合には変動表示を継続する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、逆に、通常大当たりとなる第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の

10

20

30

40

50

変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には変動表示を継続する一方で、通常大当りとなる第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止するように構成してもよい。また、例えば、(確変大当りか通常大当りかは関係なく)大当りとなる第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止する一方で、(確変大当りか通常大当りかは関係なく)大当りとなる第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には変動表示を継続するように構成してもよい。そのように何らかの形式で、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで、強制はずれ停止とする制御を異ならせてもよい。

10

【0566】

(変形例4)

図9-56は、変形例4における第1特別図柄変動処理(ステップS112A)を示すフローチャートである。図9-56において、ステップ080IWS1120A~S1133Aの処理は、図9-12に示したそれらの処理と同様である。

【0567】

変形例4では、ステップ080IWS1133Aで第1確変大当り、第2確変大当り、および第3確変大当りのいずれともならない(すなわち、通常大当りとなる)第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ080IWS1131A)。確変フラグがセットされていない(すなわち、確変状態でなければ)、そのまま処理を終了する。確変フラグがセットされていれば(すなわち、確変状態であれば)、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ080IWS1134A)。なお、ステップ080IWS1135Aの処理は、図9-12に示した処理と同様である。

20

【0568】

変形例4では、ステップ080IWS1131Aの判定処理が実行されることによって、通常大当りとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合に、一律に第1特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示されるのではなく、確変状態中である場合に第1特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される。一方、通常大当りとなる第1特別図柄の変動表示中であっても、確変状態中でなければ、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。

30

【0569】

図9-57は、変形例4における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図9-57において、ステップ080IWS1120B~S1133Bの処理は、図9-15に示したそれらの処理と同様である。

【0570】

変形例4では、ステップ080IWS1133Bで第1確変大当り、第2確変大当り、および第3確変大当りのいずれともならない(すなわち、通常大当りとなる)第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ080IWS1131B)。確変フラグがセットされていない(すなわち、確変状態でなければ)、そのまま処理を終了する。確変フラグがセットされていれば(すなわち、確変状態であれば)、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ080IWS1134B)。なお、ステップ080IWS1135Bの処理は、図9-15に示した処理と同様である。

40

【0571】

変形例4では、ステップ080IWS1131Bの判定処理が実行されることによって、通常大当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当

50

り図柄が停止表示された場合に、一律に第2特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示されるのではなく、確変状態中である場合に第2特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される。一方、通常大当たりとなる第2特別図柄の変動表示中であっても、確変状態中でなければ、小当たり図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。

【0572】

なお、変形例4では、確変フラグがセットされているか否か（確変状態であるか否か）によって強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行う場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特図時短フラグがセットされているか否かによって強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行うように構成してもよい。また、例えば、高確率/低ベース状態（高確率フラグがオン、高ベースフラグがオフ）のときだけ、強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行うように構成してもよい。そのように何らかの形式で、現在の遊技状態に応じて強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行うように構成されたものであればよい。

10

【0573】

なお、上記のように高確率/低ベース状態のときだけ強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行うように構成した場合、一方の識別情報の変動表示で通常大当たりとなることを防止し、第2KT状態（小当たりRUSH）が途切れることを防止することができる。

【0574】

（変形例5）

また、本例では、左打ち操作を行う期間であるか右打ち操作を行う期間であるかに応じて、第1特別図柄に対応して飾り図柄を表示するか第2特別図柄に対応して飾り図柄を表示するかを切り替える一方で、第1小図柄および第2小図柄はともに継続して表示する場合を示しているが、左打ち操作を行う期間であるか右打ち操作を行う期間であるかに応じて、第1小図柄を表示するか第2小図柄を表示するかも切り替えるように構成してもよい。

20

【0575】

図9-58は、変形例5における飾り図柄の表示の切り替え態様を説明するための説明図である。図9-58において、飾り図柄の切り替え態様は、図9-42に示した態様と同様である。本例では、図9-58(1)の左欄および図9-58(2)の右欄に示すように、低確率/低ベース状態（通常状態）に制御され、左打ち操作を行う状態となっている場合には、右打ち点灯終了指定コマンドの受信にもとづいて、第2小図柄表示領域080IW012が消去され、第1小図柄表示領域080IW011における第1小図柄の表示のみが表示されている状態に切り替えられる。また、図9-58(1)の右欄に、図9-58(2)に左欄、および図9-58(3)に示すように、高確率状態や高ベース状態に制御され、右打ち操作を行う状態となっている場合には、右打ち点灯開始指定コマンドの受信にもとづいて、第1小図柄表示領域080IW011が消去され、第2小図柄表示領域080IW012における第2小図柄の表示のみが表示されている状態に切り替えられる。

30

【0576】

（変形例6）

本例では、第1特別図柄の変動表示を実行して小当たりとなる場合には、右打ち点灯開始指定コマンドを送信しない場合を示したが、右打ち点灯開始指定コマンドを送信するように構成してもよい。図9-59は、変形例6における第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。なお、変形例6において、ステップ080IWS2010A~S2027Aの処理は、図9-13に示したそれらの処理と同様である。

40

【0577】

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080IWS2028A）。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、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080IWS2030A）。なお、ステップ080IWS2031A~S2032Aの処理は、図9-13に示したそれらの処理

50

と同様である。

【0578】

また、変形例6では、第1特別図柄の変動表示を実行して小当たりとなった場合にも右打ち点灯開始指定コマンドが送信されることから、その小当たり遊技を終了するときに、図9-22に示す小当たり終了処理において、ステップ080 IWS 2307と同様の処理が実行されて右打ち点灯終了指定コマンドが送信される。

【0579】

図9-60は、変形例6におけるコマンド解析処理(ステップ080 IWS 205)の具体例を示すフローチャートである。なお、変形例6において、ステップ080 IWS 611~S639, S640~S643, S644~S672の処理は、図9-27~図9-30に示したそれらの処理と同様である。

10

【0580】

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080 IWS 639)、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が確定表示されて小当たり遊技状態に制御されている場合であるか否かを確認する(ステップ080 IWS 639X)。なお、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が確定表示されて小当たり遊技状態に制御されている場合であるか否かは、例えば、小当たり開始指定コマンドを受信しているとともに、第1小図柄の停止図柄として小当たり図柄が確定表示されているか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が確定表示されて小当たり遊技状態に制御されている場合であれば(ステップ080 IWS 639XのY)、ステップ080 IWS 640~S642の処理を実行することなく、そのままステップ080 IWS 611に移行する。

20

【0581】

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080 IWS 643)、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が確定表示されて小当たり遊技状態に制御されている場合であるか否かを確認する(ステップ080 IWS 643X)。第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が確定表示されて小当たり遊技状態に制御されている場合であれば(ステップ080 IWS 643XのY)、ステップ080 IWS 644~S649の処理を実行することなく、そのままステップ080 IWS 611に移行する。

30

【0582】

変形例6によれば、第1特別図柄の変動表示を実行して小当たりとなる場合であっても右打ち点灯開始指定コマンドを送信し、演出制御用CPU120側で第1特別図柄の変動表示を実行して小当たりとなった場合であることを判定して右打ち報知を行わないように制御するとともに、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれに対応して飾り図柄を表示するかを切り替えないように制御している。

【0583】

以上に説明したように、本特徴部080 IWによれば、第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示と第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示とを並行して実行可能である。また、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能であり、有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当たり遊技状態)に制御可能であり、非特別状態(例えば、低確率/低ベース状態(通常状態))よりも特殊状態に制御される頻度が高い特別状態(例えば、KT状態)に制御可能である。また、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な第2特別状態(例えば、第2KT状態)とに制御可能であり、所定条件が成立したこと(例えば、第3確変大当たりとなったこと、高確率/高ベース状態(第1KT状態)において50回または100回の変動表示を終了したこと)にもとづいて第2特別状態に制御可能である。また、非特別状態に制御されているときに第2識別情報の可変表示にもとづいて有利状態に制御される場合、第2特別状態に制御されているときに第2識別情報の可変表示にもとづいて有利状態に制御される場合よりも所定条件が成立しにくい(例えば、図9-23に示すよ

40

50

うに、高確率／低ベース状態（第2KT状態）中に第1確変大当りや第2確変大当りが発生した場合には直ちに高確率／低ベース状態（第2KT状態）に制御されるのに対して、低確率／低ベース状態（通常状態）中に第1確変大当りや第2確変大当りが発生した場合には高確率／高ベース状態（第1KT状態）に制御され、その後50回または100回の変動表示を終了したときに高確率／低ベース状態（第2KT状態）に制御される）。そのため、特別状態に制御可能に構成した場合に遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

【0584】

特に、本例では、低確率／低ベース状態（通常状態）中は左打ち操作期間中であることから、第1特別図柄の変動表示において大当りが発生するのが通常である。従って、低確率／低ベース状態（通常状態）中に大当りが発生するのは、高確率／低ベース状態（第2KT状態）を終了した後に残っていた第2保留記憶が大当りとなるものであった場合や、低確率／低ベース状態（通常状態）中に敢えて右打ち操作を行って第2特別図柄の変動表示を実行されて大当りが発生した場合であり、本来は殆ど発生しない筈の状況である。本例では、低確率／低ベース状態（通常状態）中に第2特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、100回や50回の変動表示を終了してから高確率／低ベース状態（第2KT状態）に制御される場合を設けることによって、そのような通常状態時に右打ち操作を行うような攻格的な操作に対してペナルティを付与しつつ、遊技に対する興趣の低下を抑制することができるようにしている。

【0585】

なお、本例では、「所定条件が成立しにくい」場合の具体例として、高確率／低ベース状態（第2KT状態）中では直ちに高確率／低ベース状態（第2KT状態）に制御される（すなわち、高ベース回数0回）のに対して、低確率／低ベース状態（通常状態）中では50回または100回の変動表示を終了したときに高確率／低ベース状態（第2KT状態）に制御される（すなわち、高ベース回数50回または100回）場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、高確率／低ベース状態（第2KT状態）に大当りが発生した場合も一旦高確率／高ベース状態（第1KT状態）に制御し、比較的少ない回数の10回や30回の変動表示を終了すると高確率／低ベース状態（第2KT状態）に制御されるのに対して、低確率／低ベース状態（通常状態）中では比較的多い回数の50回や100回の変動表示を終了すると高確率／低ベース状態（第2KT状態）に制御されるように構成してもよい。そのように何らかの形式で低確率／低ベース状態（通常状態）中の方が高確率／低ベース状態（第2KT状態）よりも高確率／低ベース状態（第2KT状態）に移行するまでの時間がかかるなどして、高確率／低ベース状態（第2KT状態）に移行しにくいように構成されていればよい。

【0586】

なお、本例では、図9-23に示すように、低確率／高ベース状態中や高確率／高ベース状態中も第1確変大当りや第2確変大当りとなったときに50回の変動表示の終了後に高確率／低ベース状態（第2KT状態）に制御されるようにして、高確率／低ベース状態中に第1確変大当りや第2確変大当りとなった場合よりも高確率／低ベース状態（第2KT状態）に移行しにくく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／高ベース状態中や高確率／高ベース状態中も右打ち操作期間中でありペナルティ要素は低いことから、高確率／低ベース状態中と同様に直ちに高確率／低ベース状態（第2KT状態）に制御するように構成してもよい。

【0587】

また、本特徴部080IWによれば、第2特別状態に制御されているときに第1識別情報の可変表示にもとづいて有利状態に制御される場合、非特別状態に制御されているときに第1識別情報の可変表示にもとづいて有利状態に制御される場合よりも所定条件が成立しやすい（例えば、図9-23に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）中に第1確変大当りや第2確変大当りが発生した場合には高確率／高ベース状態（第1KT状態）に制御され、その後50回または100回の変動表示を終了したときに高確率／低ベー

10

20

30

40

50

ス状態（第2KT状態）に制御されるのに対して、高確率/低ベース状態（第2KT状態）中に第1確変大当りや第2確変大当りが発生した場合には直ちに高確率/低ベース状態（第2KT状態）に制御され、しかも図9-3に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には第1確変大当りおよび第2確変大当りの選択割合が高い）。そのため、遊技者に対して興趣を低下させにくくすることができる。

【0588】

特に、低確率/低ベース状態（通常状態）から高確率/低ベース状態（第2KT状態）に移行した直後に再び第1特別図柄の変動表示で大当りとなってしまうと、高い割合で第1確変大当りや第2確変大当りとなる場合があり、この場合にペナルティのように高確率/低ベース状態（第2KT状態）を終了して高確率/高ベース状態（第1KT状態）に移行してしまうと、遊技者に失望感を与えてしまうおそれがある。そこで、本例では、図9-23に示すように、高確率/低ベース状態（第2KT状態）中は第1確変大当りや第2確変大当りでも直ちに高確率/低ベース状態（第2KT状態）に制御するようにして、そのような失望感を与えることを防止できるようにしている。従って、イレギュラー大当りの際に遊技者に対して興趣を低下させにくくすることができる。

10

【0589】

なお、本例では、高確率/低ベース状態（第2KT状態）中は第1確変大当りや第2確変大当りでも直ちに高確率/低ベース状態（第2KT状態）に制御するように構成したが、そのような態様にかぎられない。例えば、高確率/低ベース状態（第2KT状態）中は第1確変大当りや第2確変大当りとなったときに比較的少ない回数（10回や30回）の変動表示を終了すると高確率/低ベース状態（第2KT状態）に制御されるように構成してもよく、そのように何らかの形式で「所定条件が成立しやすい」ように構成されていればよい。

20

【0590】

また、本特徴部080IWによれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、有利度が低い設定値（例えば、設定値「1」）に設定されている場合、有利度が高い設定値に設定されている場合よりも所定条件が成立しやすい。具体的には、図9-1および図9-2に示すように、設定値「1」では大当り確率が最も低いので、高確率/高ベース状態（第1KT状態）において大当りとなることとなる50回または100回の変動表示まで実行しやすく、高確率/低ベース状態（第2KT状態）に移行しやすい。そのため、有利度が低い設定値に設定されている場合であっても期待をもたせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0591】

また、本特徴部080IWによれば、遊技状態が切り替わるとき（例えば、イレギュラー大当りが発生するとき、低確率/高ベース状態中の50変動目の変動表示を実行するとき）に、所定表示（例えば、左中右の飾り図柄）を一旦視認困難とする特別演出（例えば、シャッター演出）を実行可能である。特別演出として、特定画像（例えば、図9-43（B）および図9-44（A）に示す上下のシャッター080IW033, 034が閉まっている状態の静止画像）を表示して所定表示を視認困難とする演出を実行した後に、該特定画像が分離して所定表示が視認可能となる演出（例えば、図9-43（C）～（F）および図9-44（B）,（C）に示す上下のシャッター080IW033, 034が徐々に開いていく動画像）を実行する。そのため、特別演出においてスムーズに所定表示を隠して簡易な表示で表示切替を行うことができる。また、特別演出にかかる映像制作期間や制作コストを節約することができる。

40

【0592】

また、本特徴部080IWによれば、遊技状態が切り替わるとき（例えば、イレギュラー大当りが発生するとき、低確率/高ベース状態中の50変動目の変動表示を実行するとき）に、特定画像（例えば、図9-43（B）および図9-44（A）に示す上下のシャッター080IW033, 034が閉まっている状態の静止画像）を表示して所定表示（

50

例えば、左中右の飾り図柄)を一旦視認困難とする特別演出(例えば、シャッター演出)を実行可能である。また、複数種類の特定画像(例えば、図9-46(A)~(C)示す静止画像)を表示可能であり、有利状態に制御されるとききの遊技状態に応じて、異なる種類の特定画像を表示する(例えば、低確率/高ベース状態の50変動目の変動表示においてシャッター演出が実行される場合には、図9-46(A)に示すように「END」の文字を含む上下のシャッター080IW033,034が表示され、遊技状態が低確率/低ベース状態(通常状態)であるときや低確率/高ベース状態であるときにイレギュラー大当りが発生する場合には、図9-46(B)に示すように「激熱 待機中」の文字を含む上下のシャッター080IW033,034が表示され、遊技状態が高確率/低ベース状態(第2KT状態)であるときにイレギュラー大当りが発生する場合には、図9-46(C)に示すように数字を含む上下のシャッター080IW033,034が表示される)。そのため、特別演出においてスムーズに所定表示を隠して簡易な表示で表示切替を行うことができる。また、特別演出にかかる映像制作期間や制作コストを節約することができる。

10

【0593】

また、例えば、特に、高確率/高ベース状態中や高確率/低ベース状態中に通常大当りが発生した場合には、確変状態が終了してしまったり第2KT状態(小当りRUSH)が終了してしまったりするので必ずしも有利な状態とは言えないが、図9-46(C)に示すように、カウント表示を伴うシャッター演出を実行したり、「Lowding」などの文字を含むシャッター演出を実行したりすることにより、遊技者を過度に煽ることを防止することができる。

20

【0594】

また、本特徴部080IWによれば、有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態(例えば、高確率/低ベース状態(第2KT状態))に制御可能である。そのため、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることによって、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0595】

また、本特徴部080IWによれば、第1識別情報および第2識別情報の可変表示に対応して演出識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を実行可能である。また、遊技状態の移行に対応して、演出識別情報の可変表示を実行する表示領域において特別画像(例えば、シャッター演出画像080IW017)を表示し、演出識別情報の視認性を低下させる。そのため、遊技状態の移行のタイミングで演出識別情報と遊技状態との間の違和感が生じることを防止することができる。

30

【0596】

また、本特徴部080IWによれば、非所定状態(例えば、低ベース状態)と比べて第2識別情報の可変表示の実行頻度を高めた所定状態(例えば、高ベース状態)に制御可能であり、所定状態から非所定状態に移行するときに、視認性が高く遊技状態が移行することを報知するための特別画像(例えば、図9-41に示すシャッター演出画像080IW017)を表示する特別演出(例えば、シャッター演出)を実行し、特別演出が実行されるときに、演出識別情報の非表示制御を行う。そのため、所定状態から非所定状態に移行するときに演出識別情報と遊技状態との間の違和感が生じることを防止するとともに、演出識別情報の表示に関する処理負担を軽減することができる。

40

【0597】

また、本特徴部080IWによれば、有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態(例えば、高確率/低ベース状態(第2KT状態))に制御可能である。また、有利状態の終了後に特別状態に制御されるときに移行演出(例えば、シャッター演出)を実行可能であり、移行演出が実行されるときに、演出識別情報の非表示制御を行う。そのため、有利状態の終了後に特別状態に制御されるときに演出識別情報と遊技状態との間の違和感が生じるこ

50

とを防止するとともに、演出識別情報の表示に関する処理負担を軽減することができる。

【0598】

また、本特徴部080IWによれば、遊技状態の移行に対応して演出識別情報の非表示制御を開始し、所定条件の成立（例えば、次の飾り図柄の変動表示の開始）にもとづいて演出識別情報の非表示制御を終了する。そのため、演出識別情報と遊技状態との間の違和感が生じることを防止しつつ、再び演出識別情報を表示可能とすることができる。

【0599】

なお、本例では、所定条件として次の飾り図柄の変動表示の開始にもとづいて飾り図柄や保留表示の表示を再開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、飾り図柄や保留表示の非表示を開始してから所定期間（例えば、10秒）が経過した 10
ことにもとづいて、所定条件が成立したのものとして飾り図柄や保留表示の表示を再開するように構成してもよい。

【0600】

また、本特徴部080IWによれば、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能であり、保留記憶に対応して保留表示を表示可能であり、演出識別情報の非表示制御中に保留表示を非表示状態とする。そのため、演出識別情報の表示に関する処理負担に加えて保留表示の表示に関する処理負担を軽減することができる。

【0601】

また、本特徴部080IWによれば、演出識別情報を縮小した態様の縮小識別情報（例えば、小図柄（第1小図柄、第2小図柄））の可変表示を実行可能であり、演出識別情報 20
の非表示制御中であるか否かにかかわらず、縮小識別情報を表示する。そのため、演出識別情報の非表示制御中であっても遊技状況を認識可能とすることができる。

【0602】

また、本特徴部080IWによれば、可変表示の表示結果が特定表示結果（例えば、大当たり図柄）となったときに有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能である。また、演出識別情報の非表示制御を終了するとき、特定表示結果とは異なる表示結果の演出識別情報の組み合わせを表示する（例えば、図9-42（2）の右欄に示すように、飾り図柄を初期出目に切り替えて表示する）。そのため、有利状態に制御されると誤認される事態を防止することができる。

【0603】

また、本特徴部080IWによれば、第1識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行した後、特定条件（例えば、確変状態や高ベース状態への移行）が成立したことにともづいて第2識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行する。また、特定条件の成立後に特別条件（例えば、低確率/高ベース状態での最終変動（例えば、50変動目）を実行）が成立したことにともづいて第1識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行する。また、特定条件の成立時の第1識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示の表示結果とは異なる表示結果にて、特別条件の成立時の第1識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示の表示結果を表示する（例えば、図9-42（2）の右欄に示すように、飾り図柄を初期出目に切り替えて表示する）。そのため、遊技状況に関して誤認される事態を防止することができる。 30
40

【0604】

また、本特徴部080IWによれば、複数種類の遊技状態（例えば、大当たり遊技状態、確変状態、高ベース状態）に制御可能である。また、第1特別識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2特別識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能であり、第1特別識別情報の可変表示に対応して演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行する第1演出可変表示と、第2特別識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行する第2演出可変表示とのいずれか一方を可変表示として実行可能である。また、遊技状態の移行に対応する状態移行情報（例えば、右打ち点灯開始指定コマンド、右打ち点灯終了指定コマンド）を受信したことにともづいて、第1演出可変表示と第2演出可変表示とのうち的一方から他方に可変表示を切り替える（例えば、右打 50

ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて第2特別図柄に対応した飾り図柄の表示に切り替え、右打ち点灯終了指定コマンドを受信したことにもとづいて第1特別図柄に対応した飾り図柄の表示に切り替える)。そのため、状態移行情報を受信したことにもとづいて、第1演出可変表示と第2演出可変表示とのうちの一方から他方に可変表示を切り替え可能となるので、演出制御の処理負担を軽減することができる。

【0605】

例えば、本例で示したように、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並行して実行可能に構成した遊技機では、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれに対応して飾り図柄を表示するかを切り替えるために、第1特別図柄の変動状態と第2特別図柄の変動状態との両方を監視する必要があり、演出制御用CPU120側の処理負担が増加してしまい、飾り図柄の表示の円滑な切り替えを行えないおそれがある。そこで、本例では、遊技状態の変化に関連して送信される右打ち点灯開始指定コマンドや右打ち点灯終了指定コマンドの受信にもとづいて飾り図柄の表示を切り替えるように構成することによって、そのような演出制御用CPU120側に必要以上に処理負担がかかる事態を防止し、飾り図柄の表示の切り替えを円滑に行えるようにしている。

10

【0606】

なお、本例では、状態移行情報として右打ち点灯開始指定コマンドや右打ち点灯終了指定コマンドの受信にもとづいて飾り図柄の表示を切り替え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、遊技状態を特定可能な背景指定コマンドを送信可能に構成した場合に、状態移行情報として背景指定コマンドの受信にもとづいて遊技状態を判断して飾り図柄の表示を切り替えるように構成してもよい。また、例えば、遊技状態そのものを特定可能な遊技状態指定コマンドを送信可能に構成した場合に、状態移行情報としてその遊技状態指定コマンドの受信にもとづいて遊技状態を判断して飾り図柄の表示を切り替えるように構成してもよい。そのように状態移行情報として様々な態様が考えられる。

20

【0607】

また、本特徴部080IWによれば、第1特別識別情報の可変表示と第2特別識別情報の可変表示とを並行して実行可能である。そのため、特に第1特別識別情報の可変表示と第2特別識別情報の可変表示とを並行して実行可能とした場合の処理負担を軽減することができる。

【0608】

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を並行して実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1始動入賞口と第2始動入賞口との入賞順に第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを実行するように構成した遊技機において、本特徴部080IWで示した構成を適用してもよい。また、例えば、第2特別図柄の変動表示を第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行するように構成した遊技機において、本特徴部080IWで示した構成を適用してもよい。

30

【0609】

また、本特徴部080IWによれば、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能であり、有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態(例えば、高確率/低ベース状態(第2KT状態))に制御可能である。そのため、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることによって、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【0610】

また、本特徴部080IWの変形例5によれば、演出識別情報を縮小した態様の縮小識別情報(例えば、小図柄(第1小図柄、第2小図柄))の可変表示を実行可能であり、状態移行情報を受信したことにもとづいて、第1特別識別情報の可変表示に対応して縮小識別情報の可変表示を実行する第1縮小可変表示と、第2特別識別情報の可変表示に対応して縮小識別情報の可変表示を実行する第2縮小可変表示とのうちの一方から他方に可変表

50

示を切り替える（例えば、図 9 - 5 8 参照）。そのため、状態移行情報に対応して縮小識別情報の可変表示も切替可能とすることにより、より演出制御の処理負担を軽減することができる。

【 0 6 1 1 】

また、本特徴部 0 8 0 I W によれば、演出識別情報とは異なる可変表示態様により、演出識別情報よりも視認性が低い特殊識別情報（例えば、第 4 図柄）の可変表示を実行し、状態移行情報を受信したか否かにかかわらず、特殊識別情報の可変表示を実行する。そのため、演出識別情報の可変表示の切り替えが行われても、遊技状況を認識可能とすることができる。

【 0 6 1 2 】

また、本特徴部 0 8 0 I W によれば、状態移行情報として、遊技領域のうちの所定領域（例えば、遊技領域の右方領域）への遊技媒体（例えば、遊技球）の発射操作を行う状況であることを示す所定操作情報（例えば、右打ち点灯開始指定コマンド）を受信したことにともづいて、第 1 演出可変表示と第 2 演出可変表示とのうちの一方から他方に可変表示を切り替える（例えば、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにともづいて第 2 特別図柄に対応した飾り図柄の表示に切り替える）。そのため、遊技媒体の発射操作を行う状況を示す情報と遊技状態の移行に対応する情報とを兼用することができ、情報の記憶領域の低減を図ることができる。

【 0 6 1 3 】

また、本特徴部 0 8 0 I W によれば、付与された遊技価値（例えば、賞球数）を集計する。また、所定操作情報を受信したことにともづいて遊技価値の集計を開始し、遊技領域のうちの所定領域以外の特定領域（例えば、遊技領域の左方領域）への遊技媒体の発射操作を行う状況であることを示す特定操作情報（例えば、右打ち点灯終了指定コマンド）を受信したことにともづいて遊技価値の集計を終了する。そのため、遊技媒体の発射操作を行う状況を示す情報の受信を契機として遊技価値の集計を管理することができる。

【 0 6 1 4 】

また、本特徴部 0 8 0 I W によれば、遊技状態の移行に対応して、演出識別情報の可変表示を実行する表示領域において特別画像（例えば、シャッター演出画像 0 8 0 I W 0 1 7）を表示し、演出識別情報の視認性を低下させる。そのため、遊技状態の移行のタイミングで演出識別情報と遊技状態との間の違和感が生じることを防止することができる。

【 0 6 1 5 】

また、本特徴部 0 8 0 I W によれば、第 1 特別識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行した後、特定条件（例えば、確変状態や高ベース状態への移行）が成立したことにともづいて第 2 特別識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行する。また、特定条件の成立後に特別条件（例えば、低確率 / 高ベース状態での最終変動（例えば、5 0 変動目）を実行）が成立したことにともづいて第 1 特別識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行する。また、特定条件の成立時の第 1 特別識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示の表示結果とは異なる表示結果にて、特別条件の成立時の第 1 特別識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示の表示結果を表示する（例えば、図 9 - 4 2（2）の右欄に示すように、飾り図柄を初期出目に切り替えて表示する）。そのため、遊技状況に関して誤認される事態を防止することができる。

【 0 6 1 6 】

また、本特徴部 0 8 0 I W によれば、非所定状態と比べて第 2 特別識別情報の可変表示の実行頻度を高めた所定状態（例えば、高ベース状態）に制御可能である。そのため、第 2 特別識別情報の可変表示の実行頻度を高めた所定状態を設けることによって、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 6 1 7 】

また、本特徴部 0 8 0 I W によれば、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）

10

20

30

40

50

に制御可能であり、状態移行情報（例えば、右打ち点灯開始指定コマンド、右打ち点灯終了指定コマンド）を送信する。また、非所定状態において特殊状態に制御される場合に状態移行情報を送信しない。そのため、演出識別情報の可変表示の切り替え制御を無駄に実行することを防止し、演出制御の処理負担を軽減することができる。

【0618】

また、本特徴部080IWの変形例6によれば、非所定状態において特殊状態に制御される場合にも状態移行情報を送信する。また、状態移行情報を受信しても、非所定状態において特殊状態に制御される場合には、第1演出可変表示と第2演出可変表示との切り替えを行わない。そのため、情報の送信側の制御負担の増加を防止しつつ、演出識別情報の可変表示の切り替え制御を無駄に実行することを防止し、演出制御の処理負担を軽減することができる。

10

【0619】

また、本特徴部080IWによれば、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを並行して実行可能であり、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、特定表示結果には、第1特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第2特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、第1特定表示結果が導出表示される方が、第2特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高い（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される）。また、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第1特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにともづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示しない（例えば、第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が中断され、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が継続して実行される）。また、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにともづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果（例えば、はずれ図柄）で導出表示する（例えば、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる。

20

30

【0620】

具体的には、第2KT状態（小当りRUSH）または確変状態に移行したにもかかわらず、一方の識別情報の残り保留に対応する変動表示で通常大当り（非確変大当り）となる場合には、第2KT状態（小当りRUSH）または確変状態が直ぐに終了してしまうことになり、遊技に対する興趣が低下してしまうおそれがある。一方で、その一方の識別情報の残り保留に対応する変動表示で一律に強制的にはずれ図柄を停止表示（強制はずれ）させてしまうと、確変大当りとなる変動表示であっても強制はずれとすることになり、有利状態（大当り遊技状態）において遊技者に付与される遊技価値が減少してしまい好ましくない。そこで、本特徴部080IWでは、通常大当り（非確変大当り）となる変動表示を対象に強制はずれとする一方で、確変大当りとなる変動表示については変動延長（変動時間の計測を中断）することにより、遊技者に付与される遊技価値の減少を抑えつつ、遊技に対する興趣を向上できるようにしている。

40

【0621】

なお、本例では、「一方の識別情報の可変表示を停止しない」態様として、第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新を中断し、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示を継続して実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示を中断（一時停止）し、小当り遊技終了後に中断していた第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示を再開するように構成してもよい。その

50

ように何らかの形式で可変表示を完全には停止しないものであればよい。

【0622】

また、本特徴部080IWによれば、特殊状態による遊技価値（例えば、賞球）が付与されやすい特別状態（例えば、第2KT状態）に制御可能である。そのため、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0623】

また、本特徴部080IWによれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、第1特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特定状態に制御し（例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する）、第2特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて非特定状態に制御する（例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない）。そのため、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

【0624】

また、本特徴部080IWによれば、第1識別情報の可変表示を実行する場合と第2識別情報の可変表示を実行する場合のいずれであっても、特殊表示結果を導出表示可能である（図9-1、図9-2参照）。また、第1識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第2識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにともづいて、第1識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する（図9-55（B）参照）。また、第2識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第1識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第2識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（図9-55（E）参照）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第1識別情報の可変表示であるか第2識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

【0625】

また、本特徴部080IWによれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうち一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにともづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する（図9-56、図9-57参照）。また、非特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうち一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（図9-56、図9-57参照）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

【0626】

また、本特徴部080IW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）が進入したことにともづいて第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ともづいて第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

10

20

30

40

50

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9-40(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9-40(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。

【0627】

また、本特徴部080IW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。

【0628】

また、本特徴部080IW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9-40(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9-40(1)に示す右打ち表示080IW007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9-40(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9-40(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。

【0629】

また、本特徴部080IW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。

【0630】

また、本特徴部080IW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。

【0631】

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

10

20

30

40

50

られた可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 1 7 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。

【 0 6 3 2 】

また、本特徴部 0 8 0 I W 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 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3））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 C P U 1 2 0）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 2 6）による報知の実行を制御する。また、演出制御手段は、報知手段による報知に対応して特定報知（例えば、右打ち報知用 L E D 3 7 の点灯）を実行する。そのため、演出制御手段の処理負担を軽減しつつ、適切な報知を実現することができる。

10

【 0 6 3 3 】

なお、本例では、第 1 特別図柄の変動表示が実行された場合であるか第 2 特別図柄の変動表示が実行された場合であるかに関係なく、大当たり遊技中に右打ち報知を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技領域の左方に特別可変入賞球装置（左大入賞口）が設けられているとともに遊技領域の右方にも特別可変入賞球装置（右大入賞口）が設けられ、第 1 特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左大入賞口を開放し、第 2 特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右大入賞口を開放するように構成された遊技機に適用する場合には、第 2 特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右打ち報知を実行する一方で、第 1 特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。また、このように構成した場合には、第 1 特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左打ち報知を実行するように構成してもよい。すなわち、特定報知実行手段は、可変手段（この例では、右大入賞口）を制御対象とした種別の有利状態に制御されるときに、特定報知を実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、第 1 特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左打ち報知を実行することにより、遊技者が誤って右打ち操作を行うことを抑制することができ、遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

20

【 0 6 3 4 】

また、本例では、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられていることから、K T 状態中も右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 2 始動入賞口が遊技領域の左方に設けられた遊技機に適用する場合には、K T 状態中や高ベース状態中、時短状態中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。

30

【 0 6 3 5 】

また、本例では、大当たり遊技中のみ右打ち表示器 2 6 および右打ち報知用 L E D 3 7 の点灯の点灯に加えて画像表示装置 5 の表示画面において右打ち表示 0 8 0 I W 0 0 7 を表示することにより右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 2 K T 状態中（小当たり R U S H 中）であっても、大当たり遊技終了後の最初の変動表示を実行する場合には、右打ち表示器 2 6 および右打ち報知用 L E D 3 7 の点灯の点灯に加えて画像表示装置 5 の表示画面において右打ち表示 0 8 0 I W 0 0 7 を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。または、この場合、例えば、大当たり遊技終了時のエンディング期間において、右打ち表示器 2 6 および右打ち報知用 L E D 3 7 の点灯の点灯に加えて画像表示装置 5 の表示画面において右打ち表示 0 8 0 I W 0 0 7 を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。

40

【 0 6 3 6 】

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 - 4 0（1）で示したような比較的大きなサイズの右打ち表示 0 8 0 I W 0 0 7 とは別に、画像表示装置 5 において右打ちを示す記号表示（例えば、右向きの三角形表示）を表示することにより、右打ち報知を実行可能に構成してもよい。

50

【 0 6 3 7 】

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 - 4 0（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 - 4 0（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。

【 0 6 3 8 】

また、本特徴部 0 8 0 I W によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）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。

【 0 6 3 9 】

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 0 8 0 I W では、特殊判定値の数を設定値によらず共通とする（小当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。

【 0 6 4 0 】

また、本特徴部 0 8 0 I W によれば、第 1 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示とを並行して実行可能（例えば、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）である。また、第 2 識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り図柄）となる頻度を高めた特別状態（例えば、K T 状態）に制御可能である。そのため、特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【 0 6 4 1 】

また、本特徴部 0 8 0 I W によれば、特別状態として、第 1 特別状態（例えば、第 1 K T 状態）と該第 1 特別状態よりも有利度が高い第 2 特別状態（例えば、第 2 K T 状態）とに制御可能である。そのため、第 2 特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【 0 6 4 2 】

また、本特徴部 0 8 0 I W によれば、複数種類の有利状態（例えば、通常大当り、第 1 確変大当り、第 2 確変大当り、第 3 確変大当り）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。

【 0 6 4 3 】

10

20

30

40

50

具体的には、本特徴部 080IW では、有利種類判定値の数を設定値によらず共通とする（大当たり種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【0644】

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

【0645】

また、本特徴部 080IW によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当たり判定用の判定値、小当たり判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当たり判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当たり判定用の判定値）と、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。

【0646】

また、本特徴部 080IW 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。

【0647】

また、本特徴部 080IW 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。

【0648】

また、本特徴部 080IW 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、大当たり図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当たり判定用の判定値、小当たり判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、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

10

20

30

40

50

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。

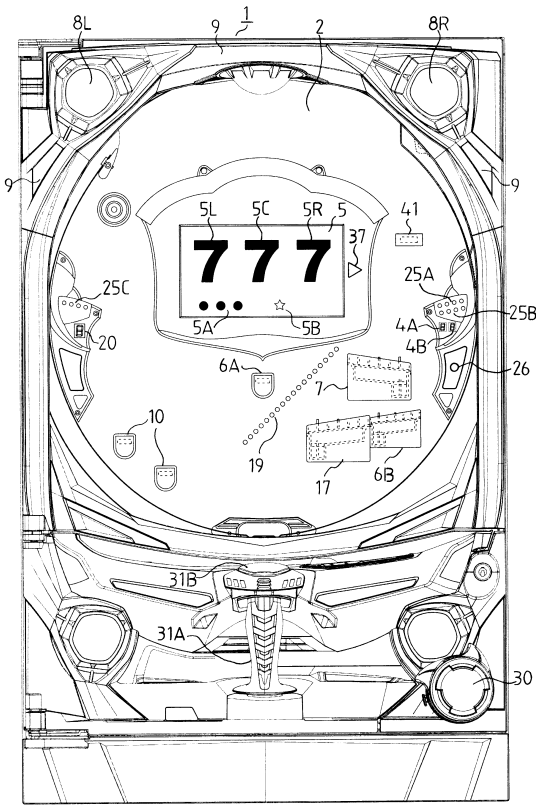
【符号の説明】

【0649】

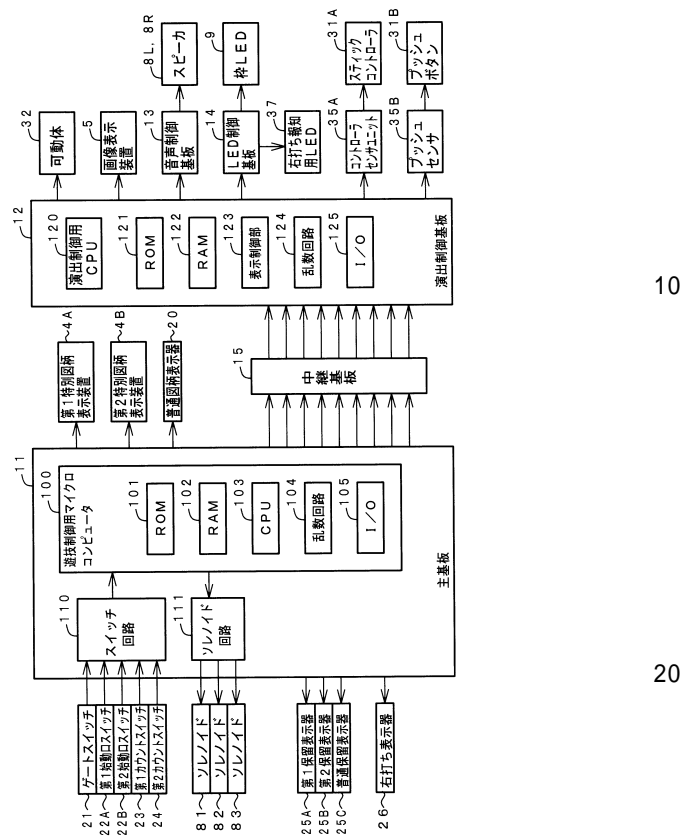
1 ...	パチンコ遊技機	
2 ...	遊技盤	
3 ...	遊技機用枠	
4 A、4 B ...	特別図柄表示装置	
5 ...	画像表示装置	
6 A ...	入賞球装置	
6 B ...	可変入賞球装置	
7 ...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R ...	スピーカ	
9 ...	枠LED	10
10 ...	一般入賞口	
11 ...	主基板	
12 ...	演出制御基板	
13 ...	音声制御基板	
14 ...	LED制御基板	
15 ...	中継基板	
17 ...	特殊可変入賞球装置	
20 ...	普通図柄表示器	
21 ...	ゲートスイッチ	
22 A、22 B ...	始動口スイッチ	30
23 ...	第1カウントスイッチ	
24 ...	第2カウントスイッチ	
30 ...	打球操作ハンドル	
31 A ...	スティックコントローラ	
31 B ...	プッシュボタン	
32 ...	可動体	
41 ...	通過ゲート	
100 ...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121 ...	ROM	
102、122 ...	RAM	40
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	

【図面】

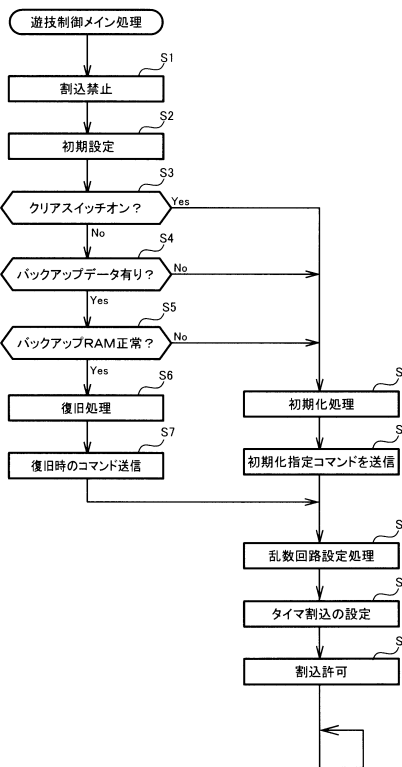
【図 1】



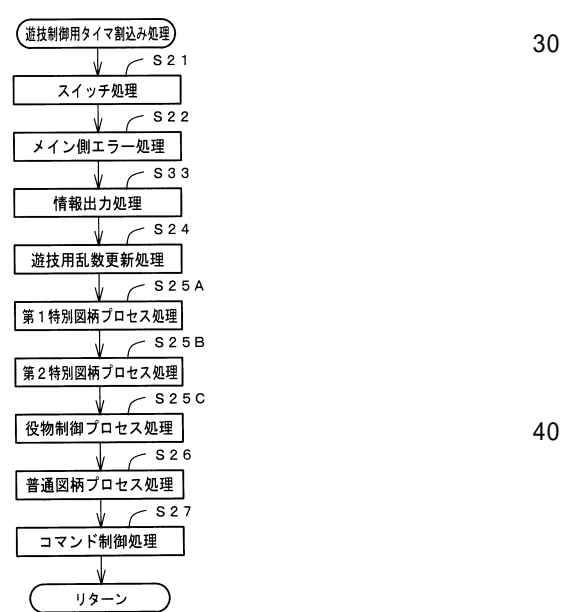
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

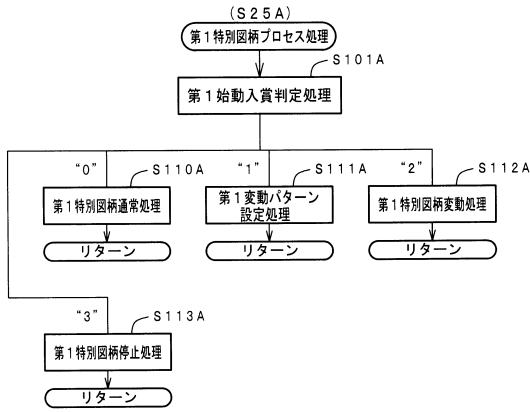
20

30

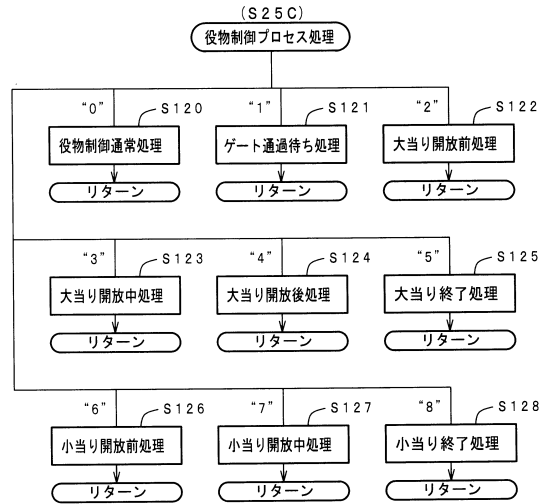
40

50

【 図 5 】

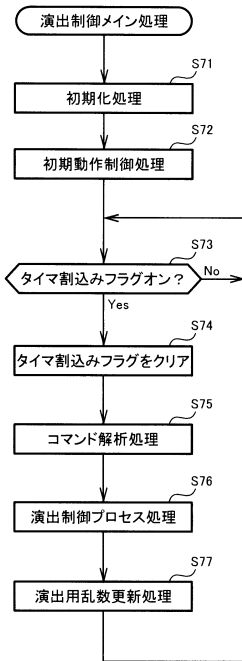


【 図 6 】

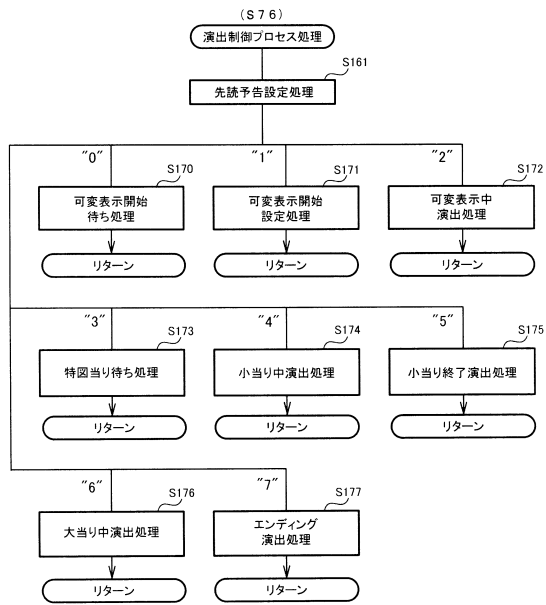


10

【 図 7 】



【 図 8 】



20

30

40

50

【 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」
設定値	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」
設定値	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」
設定値	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	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」
設定値	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	500/65536	400/65536	300/65536	200/65536	100/65536	80/65536

10

20

【 図 9 - 3 】

(A) 小当り種別判定テーブル [第1特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
通常大当り (4R)	0~34	0~34	0~34	0~34	0~34	0~34
第1種大当り (4R)	35~64	35~64	35~64	35~64	35~64	35~64
第2種大当り (10R)	65~94	65~94	65~94	65~94	65~94	65~94
第3種大当り (10R)	95~99	95~99	95~99	95~99	95~99	95~99

(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」
通常大当り (4R)	0~34	0~34	0~34	0~34	0~34	0~34
第1種大当り (4R)	35~39	35~39	35~39	35~39	35~39	35~39
第2種大当り (10R)	40~49	40~49	40~49	40~49	40~49	40~49
第3種大当り (10R)	50~99	50~99	50~99	50~99	50~99	50~99

(※) 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)

30

【 図 9 - 4 】

(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 [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
07	第1変動パターン#07	はずれ	5秒
08	第1変動パターン#08	小当り	5秒
09	第1変動パターン#09	大当り	5秒

(C) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [その他のKT時]

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
0A	第1変動パターン#10	はずれ	10秒
0B	第1変動パターン#11	小当り	10秒
0C	第1変動パターン#12	大当り	15秒

40

50

【図 9 - 5】

(D) 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

(E) 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

(F) 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

(G) 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 [シャッター演出]	5秒
1F	第2変動パターン#15	小当り [シャッター演出]	5秒
20	第2変動パターン#16	大当り [シャッター演出]	5秒

【図 9 - 6】

(H) 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

(I) 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]

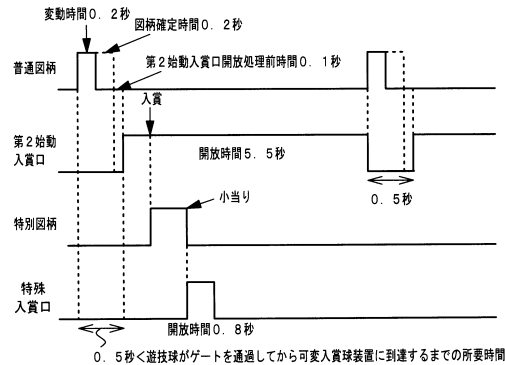
変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
26	第2変動パターン#22	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5秒
27	第2変動パターン#23	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1秒
28	第2変動パターン#24	はずれ [リーチ変動]	2分
29	第2変動パターン#25	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5秒
2A	第2変動パターン#26	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1秒
2B	第2変動パターン#27	小当り [リーチ変動]	2分
2C	第2変動パターン#28	大当り [リーチ変動]	2分

(J) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第2KT時]

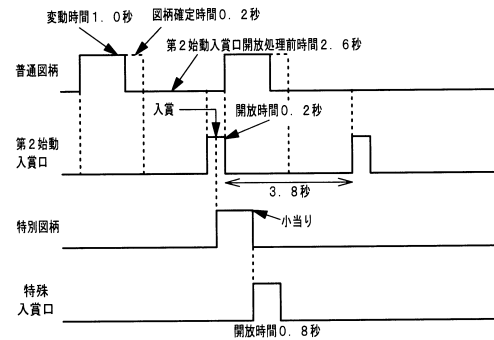
変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
2D	第2変動パターン#29	はずれ [短縮変動]	1.5秒
2E	第2変動パターン#30	はずれ [通常変動]	5秒
2F	第2変動パターン#31	はずれ [リーチ変動]	20秒
30	第2変動パターン#32	小当り [短縮変動]	1.5秒
31	第2変動パターン#33	小当り [通常変動]	5秒
32	第2変動パターン#34	大当り [リーチ変動]	2分

【図 9 - 7】

(1) 第1KT状態



(2) 第2KT状態



【図 9 - 8】

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	0C	第1変動パターン#12指定	第1飾り図柄変動パターン#12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	可変表示結果を通常大当り(4R)とすることの指定
90	03	表示結果3指定	可変表示結果を第1確変大当り(4R)とすることの指定
90	04	表示結果4指定	可変表示結果を第2確変大当り(10R)とすることの指定
90	05	表示結果5指定	可変表示結果を第3確変大当り(10R)とすることの指定
90	06	表示結果6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

10

20

30

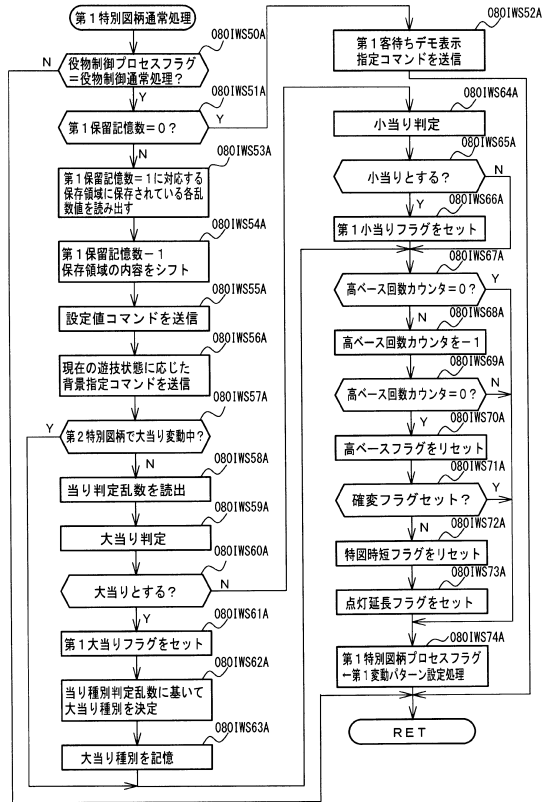
40

50

【図 9 - 9】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	大当たり開始指定 (ファンファーレ指定)	大当たり遊技の開始を指定
B 0	0 1	大当たり終了指定 (エンディング指定)	大当たり遊技の終了を指定
B 0	0 4	小当たり開始指定	小当たり遊技の開始を指定
B 0	0 5	小当たり終了指定	小当たり遊技の終了を指定
B 1	X X	大入賞口開放中表示	XXで示すラウンド中の表示指定
B 2	X X	大入賞口開放後表示	XXで示すラウンド後の表示指定
B 4	0 0	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
B 4	0 1	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
C 0	0 0	第1有効始動入賞指定	第1始動入賞口に遊技球が入賞 (有効入賞) したことを指定
C 0	0 1	第2有効始動入賞指定	第2始動入賞口に遊技球が入賞 (有効入賞) したことを指定
C 8	0 1	ゲート通過指定	ゲートを遊技球が通過したことを指定
D 0	0 0	第1客待ちデモ表示指定	第1客待ちデモンストレーション時の表示指定
D 0	0 1	第2客待ちデモ表示指定	第2客待ちデモンストレーション時の表示指定
E 0	0 0	低確/非KT背景指定	遊技状態が低確率/非KT状態であるときの表示指定
E 0	0 1	低確/第1KT背景指定	遊技状態が低確率/第1KT状態であるときの表示指定
E 0	0 2	高確/第1KT背景指定	遊技状態が高確率/第1KT状態であるときの表示指定
E 0	0 3	高確/第2KT背景指定	遊技状態が高確率/第2KT状態であるときの表示指定
E 1	X X	設定値コマンド	XXで示す設定値に設定されていることを指定

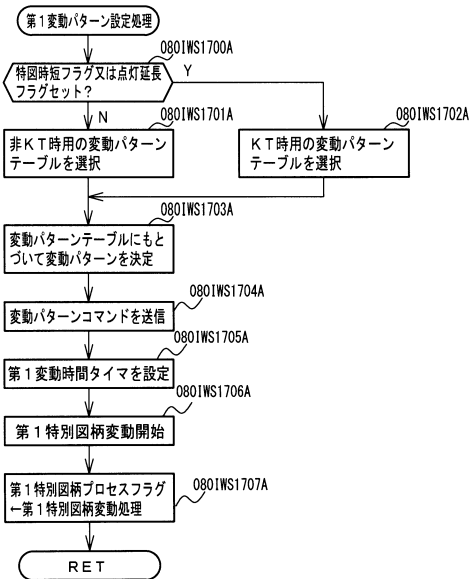
【図 9 - 10】



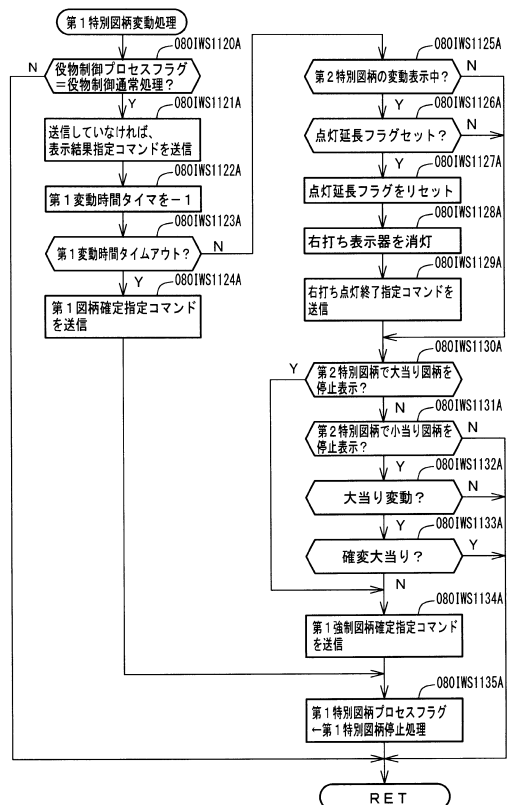
10

20

【図 9 - 11】



【図 9 - 12】

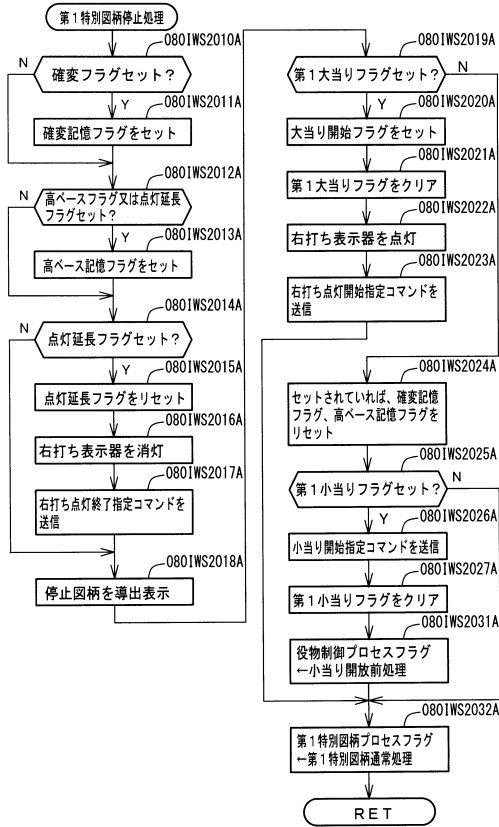


30

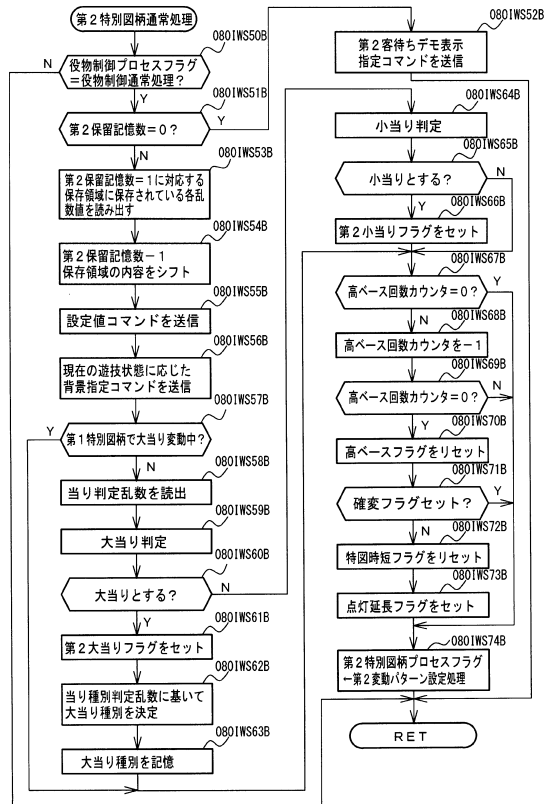
40

50

【図 9 - 13】



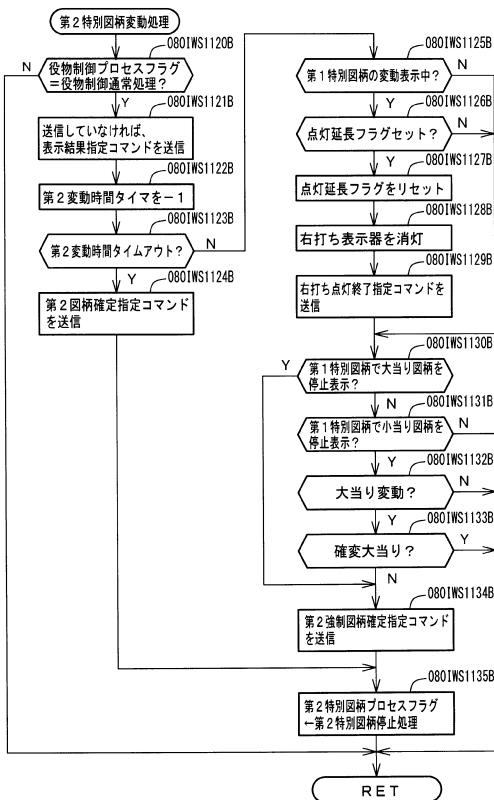
【図 9 - 14】



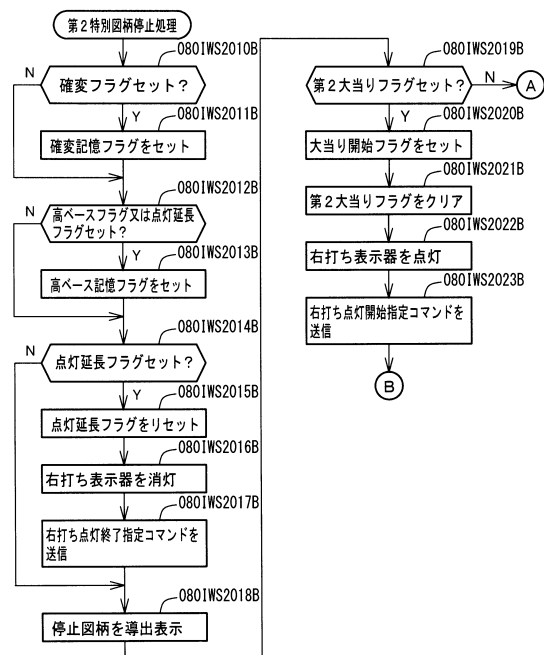
10

20

【図 9 - 15】



【図 9 - 16】

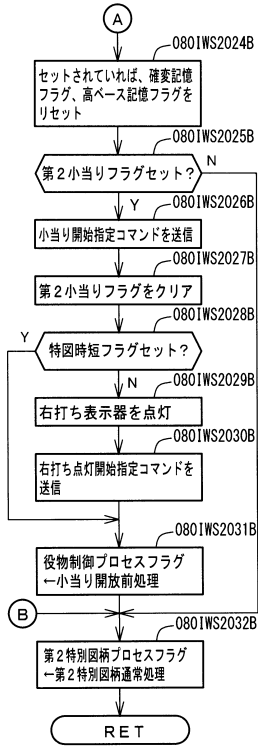


30

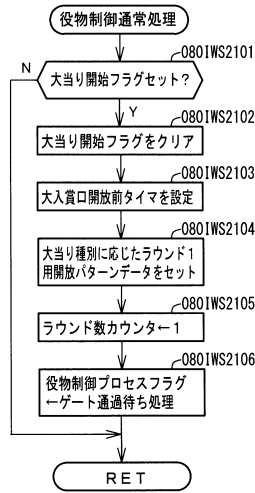
40

50

【図 9 - 17】



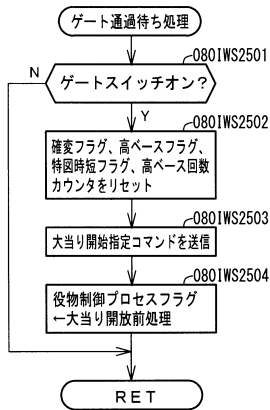
【図 9 - 18】



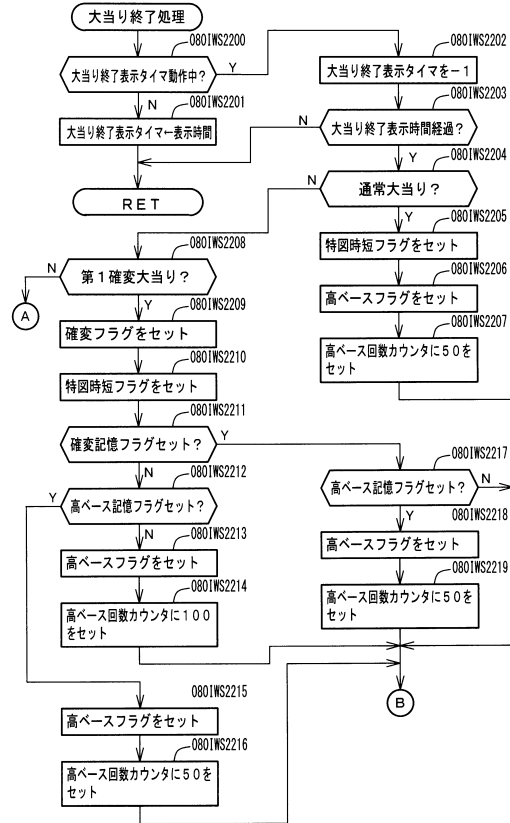
10

20

【図 9 - 19】



【図 9 - 20】

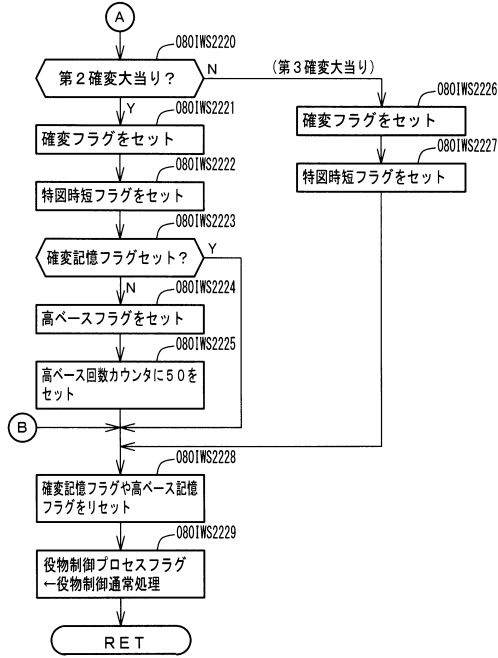


30

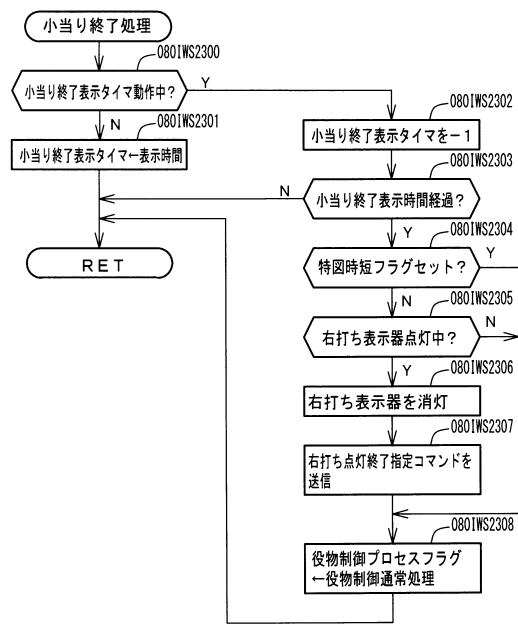
40

50

【図 9 - 2 1】



【図 9 - 2 2】



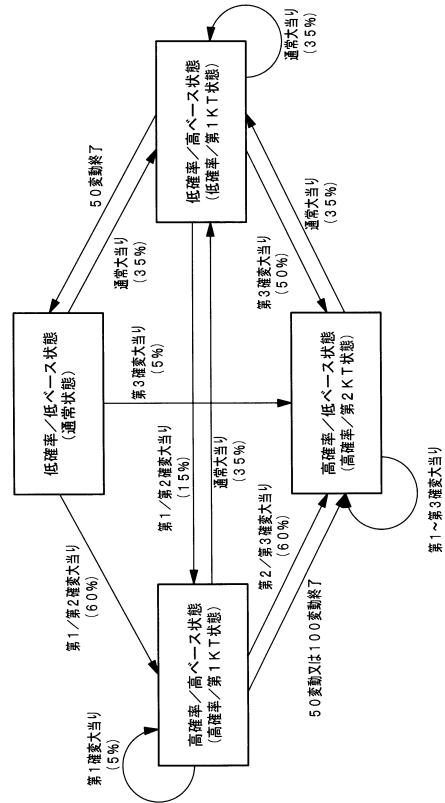
10

20

【図 9 - 2 3】

大当り種類	大当り種類別			
	通常大当り	第1確定大当り	第2確定大当り	第3確定大当り
低確率/低ベース状態 (通常状態)	低確率/高ベース状態	高確率/高ベース状態	高確率/高ベース状態	高確率/低ベース状態
高ベース回数	50回	100回	50回	0回
大当り後の遊技状態	低確率/高ベース状態	高確率/高ベース状態	高確率/高ベース状態	高確率/低ベース状態
高ベース回数	50回	50回	50回	0回
大当り後の遊技状態	低確率/高ベース状態	高確率/高ベース状態	高確率/低ベース状態	高確率/低ベース状態
高ベース回数	50回	50回	0回	0回
大当り後の遊技状態	低確率/高ベース状態	高確率/高ベース状態	高確率/低ベース状態	高確率/低ベース状態
高ベース回数	50回	0回	0回	0回

【図 9 - 2 4】

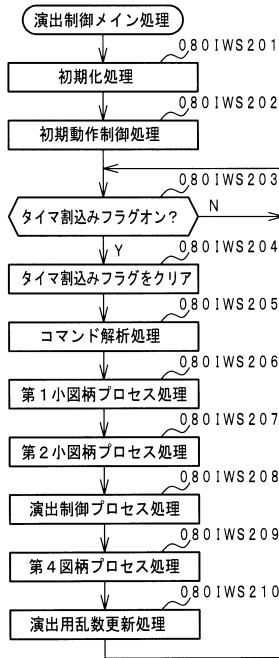


30

40

50

【図 9 - 25】



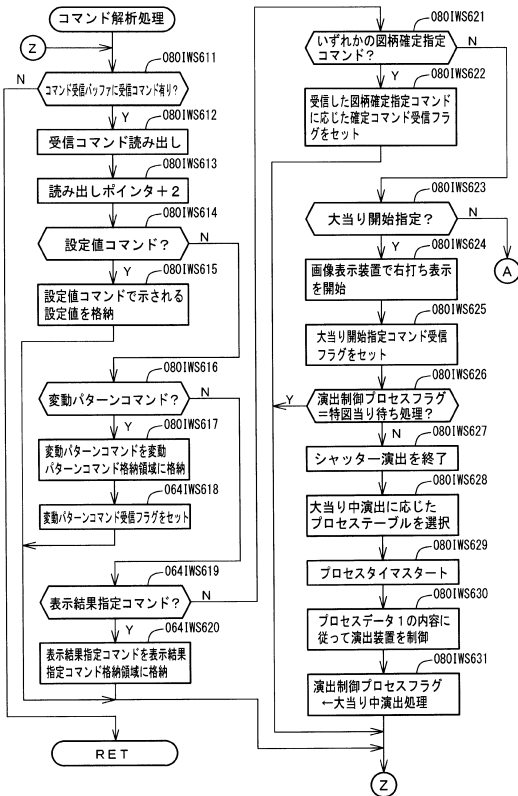
【図 9 - 26】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	第1小図柄	第2小図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	1 2 3	5 6 7
はずれ指定 (リーチあり)		3 2 3	7 6 7
大当たり指定	大当たり図柄	3 3 3	7 7 7
小当たり指定	小当たり図柄	7 6 5	7 6 5

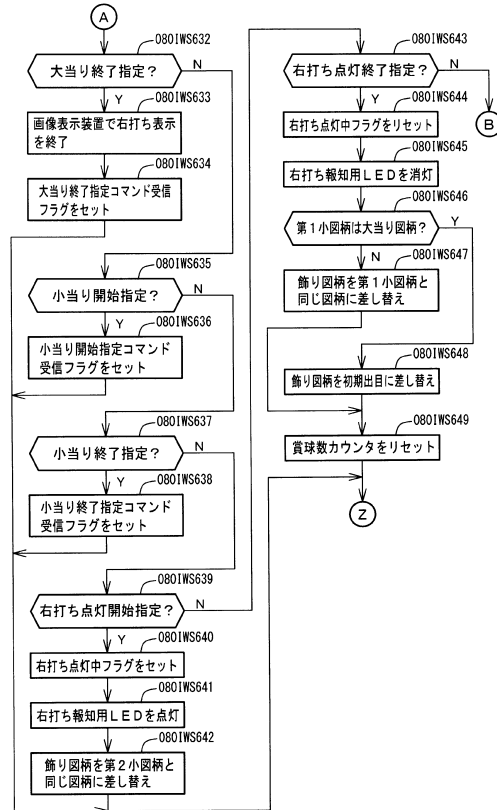
10

20

【図 9 - 27】



【図 9 - 28】

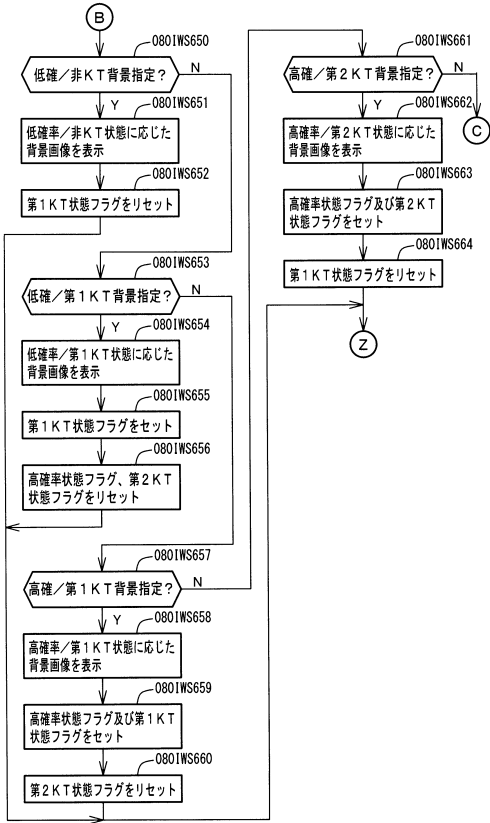


30

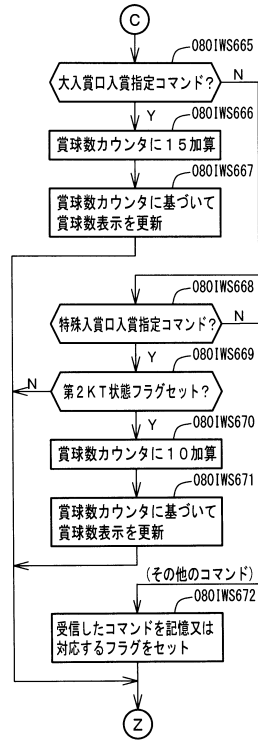
40

50

【図 9 - 29】



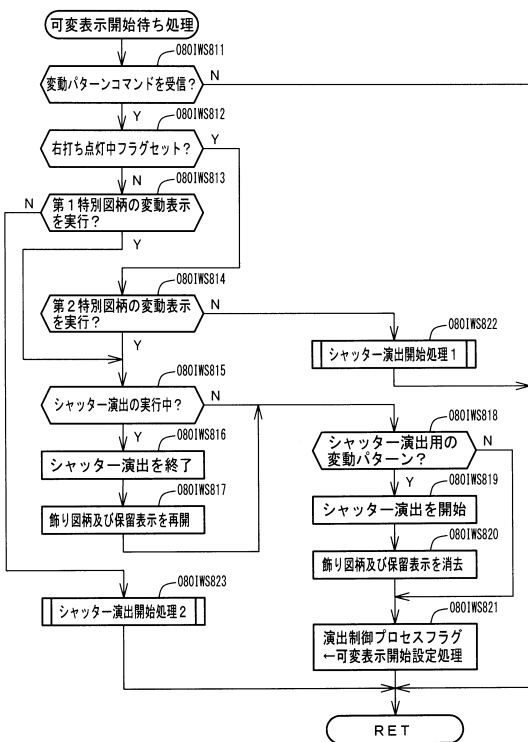
【図 9 - 30】



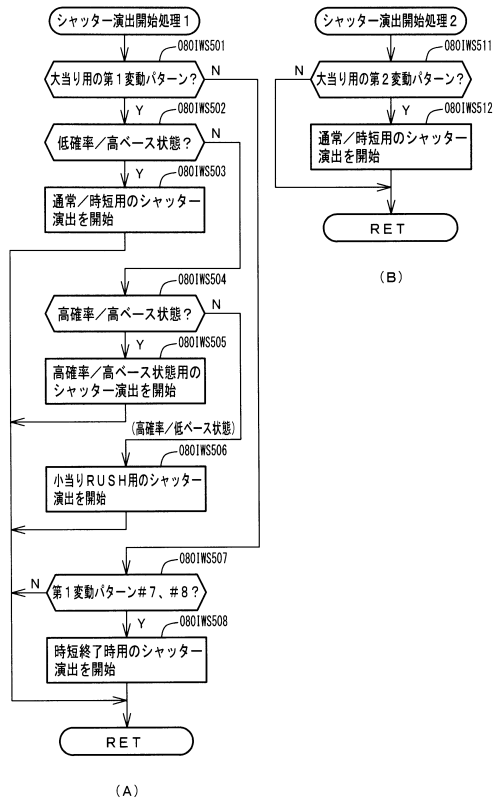
10

20

【図 9 - 31】



【図 9 - 32】



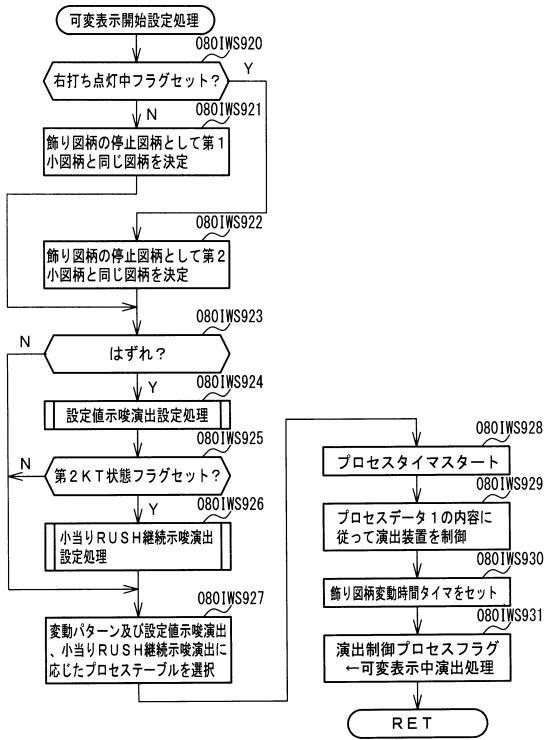
30

40

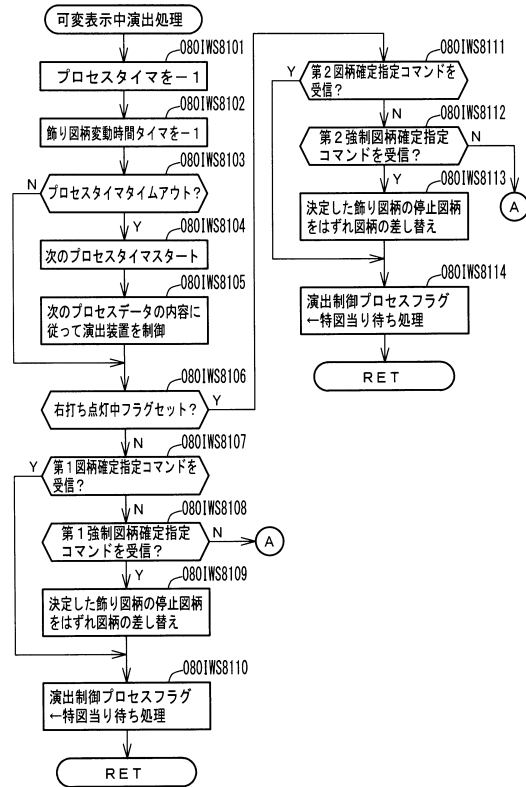
(A)

50

【 図 9 - 3 3 】



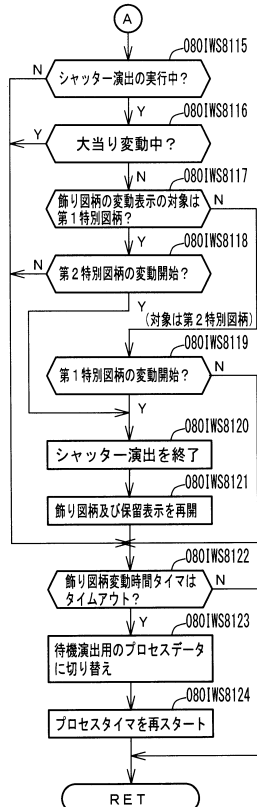
【 図 9 - 3 4 】



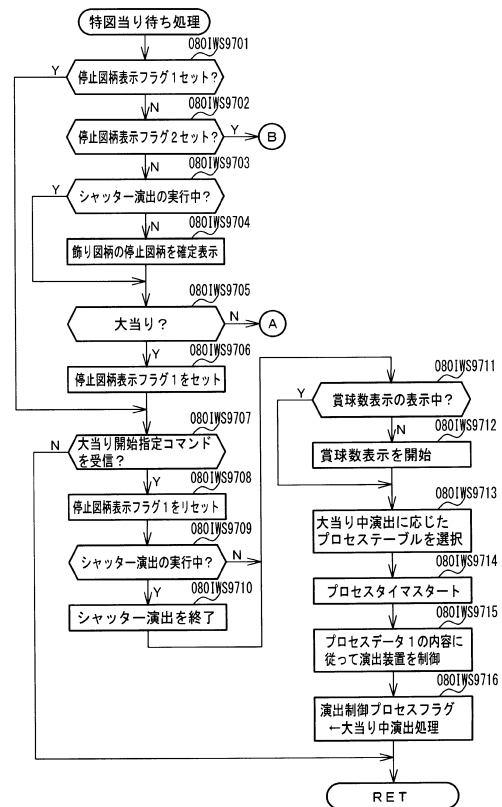
10

20

【 図 9 - 3 5 】



【 図 9 - 3 6 】

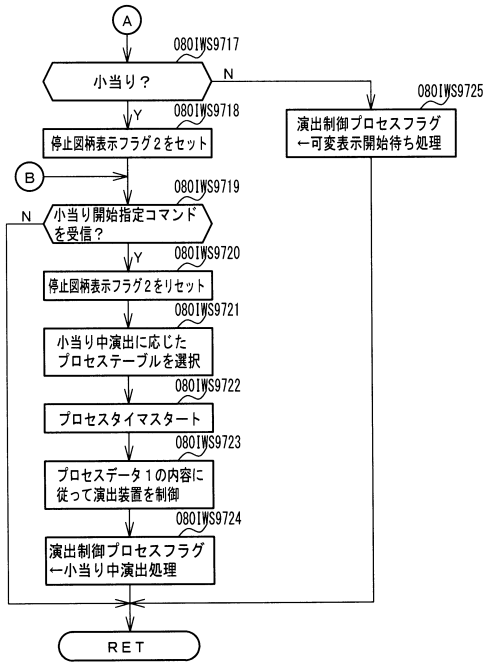


30

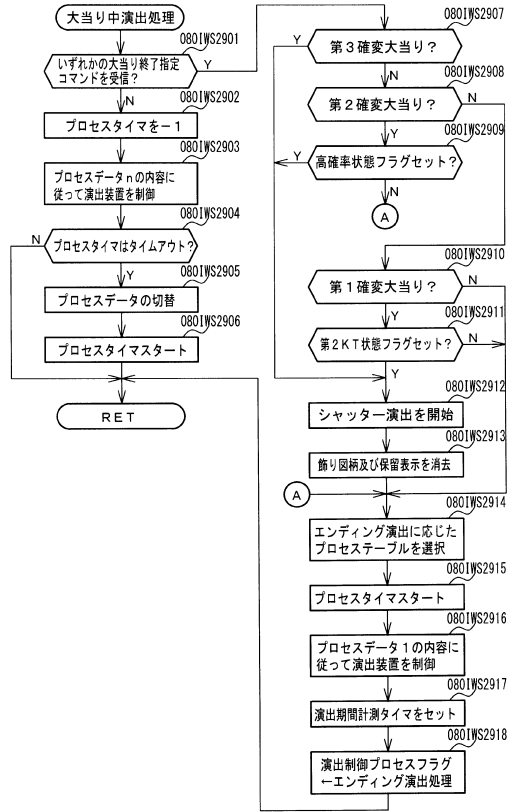
40

50

【図 9 - 37】



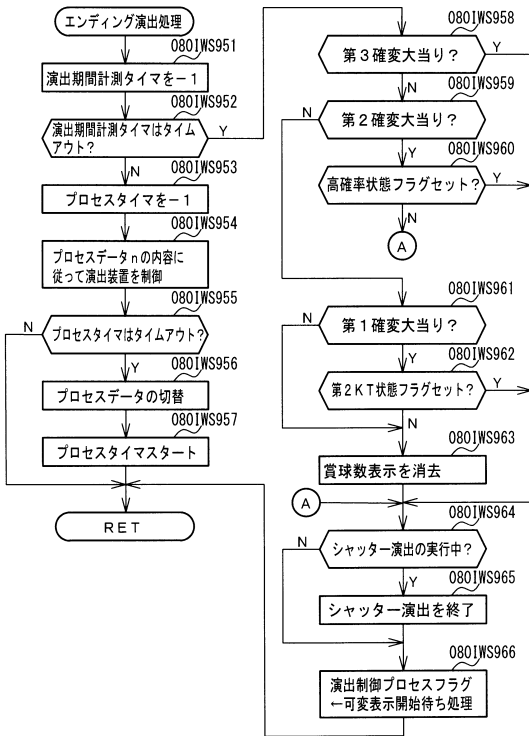
【図 9 - 38】



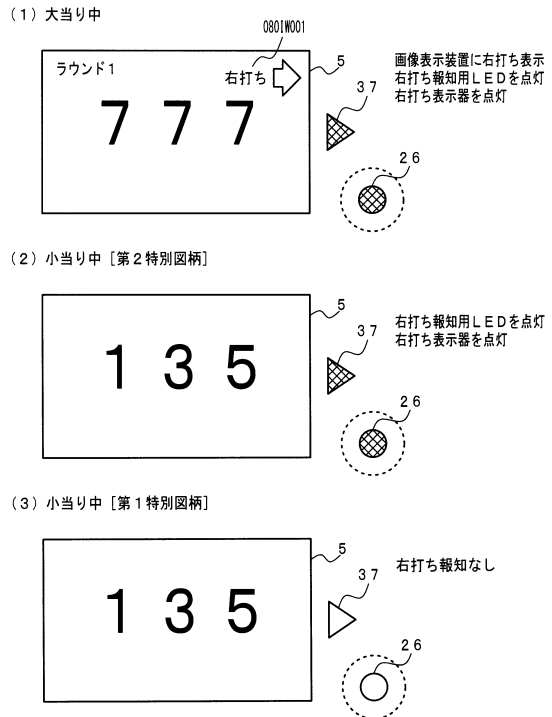
10

20

【図 9 - 39】



【図 9 - 40】

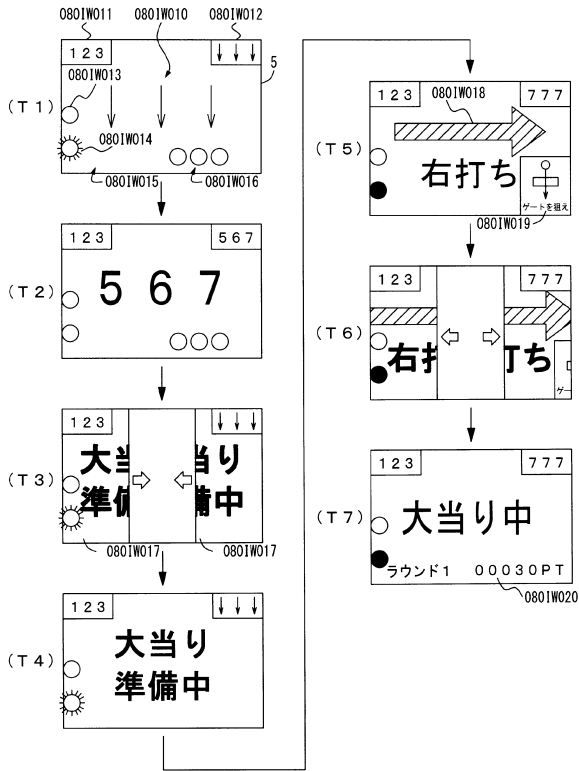


30

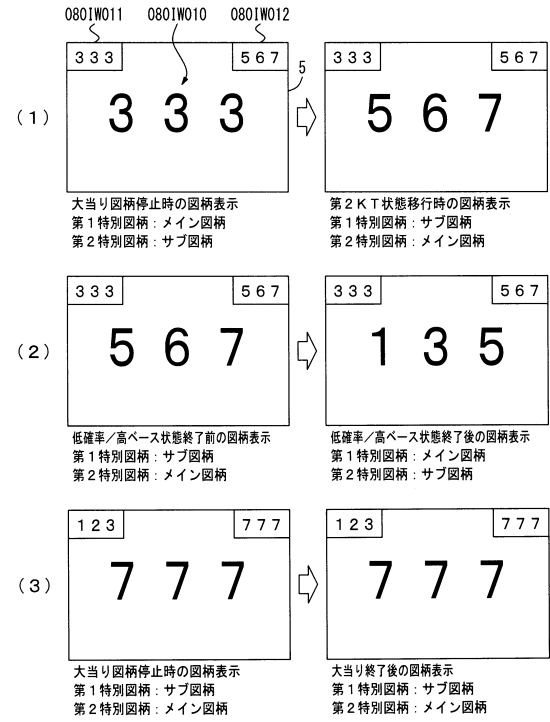
40

50

【図 9 - 4 1】



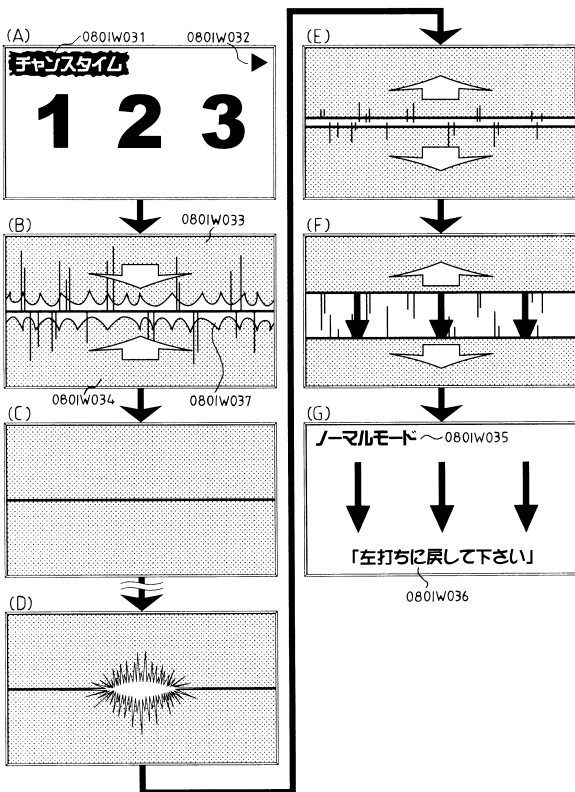
【図 9 - 4 2】



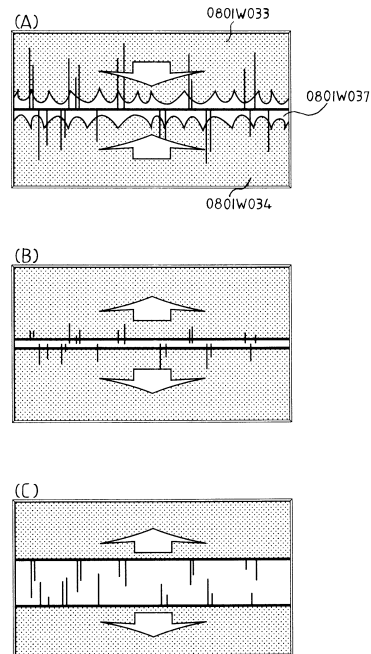
10

20

【図 9 - 4 3】



【図 9 - 4 4】

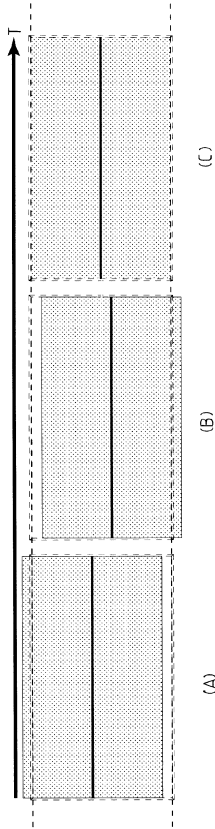


30

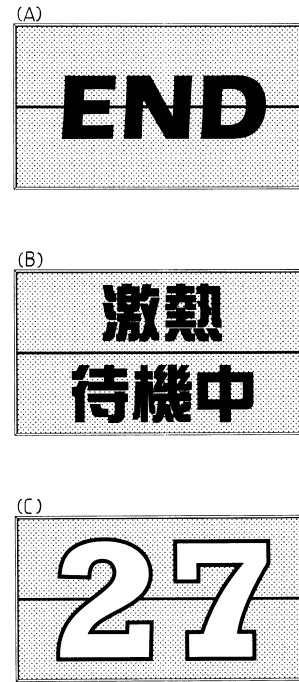
40

50

【 図 9 - 4 5 】



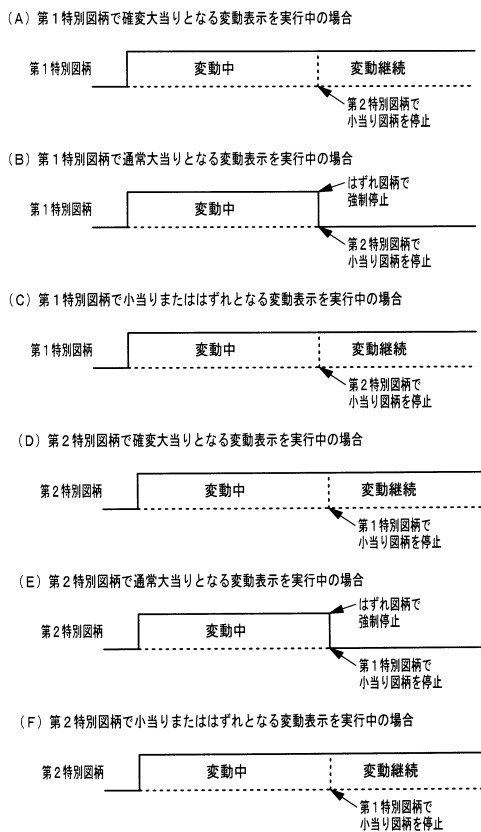
【 図 9 - 4 6 】



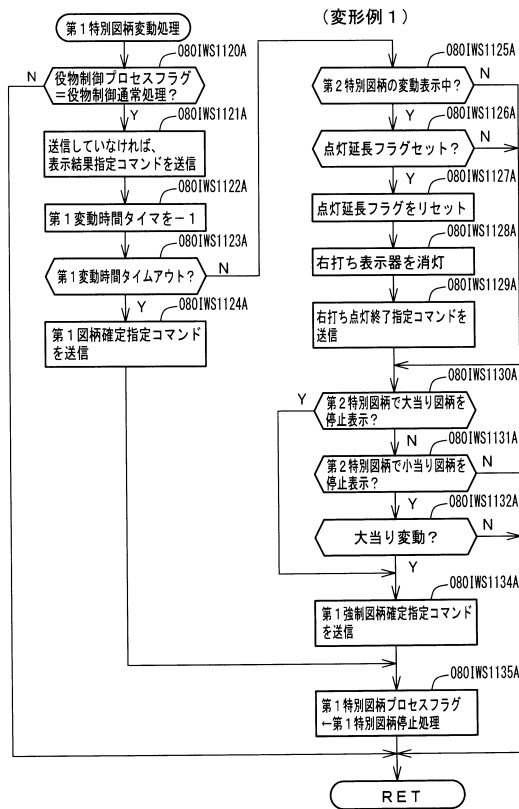
10

20

【 図 9 - 4 7 】



【 図 9 - 4 8 】

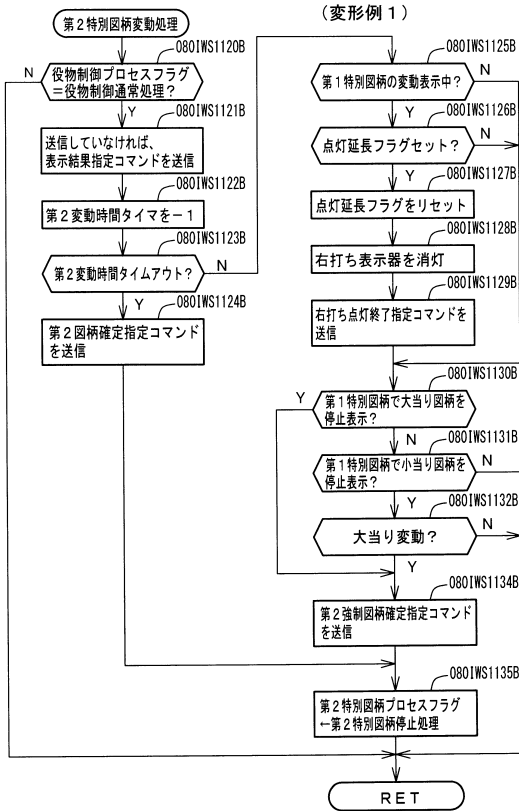


30

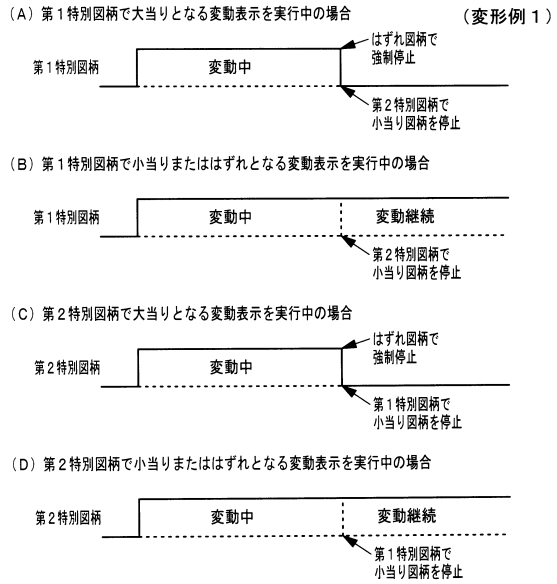
40

50

【図 9 - 49】



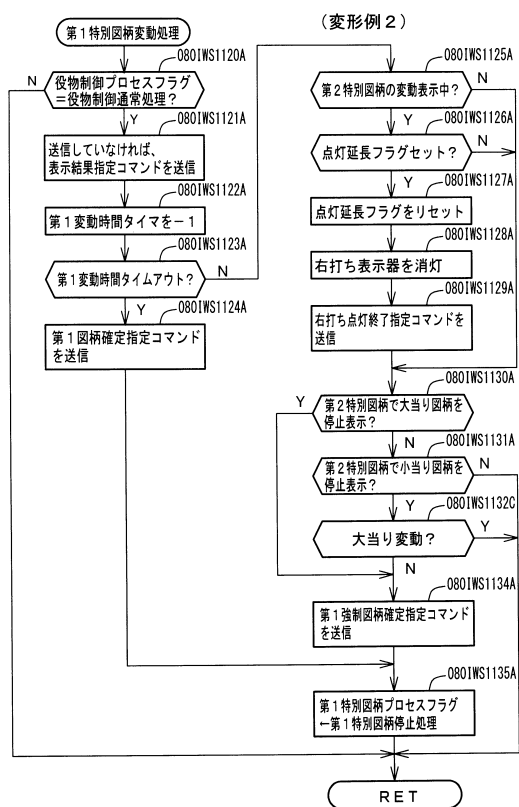
【図 9 - 50】



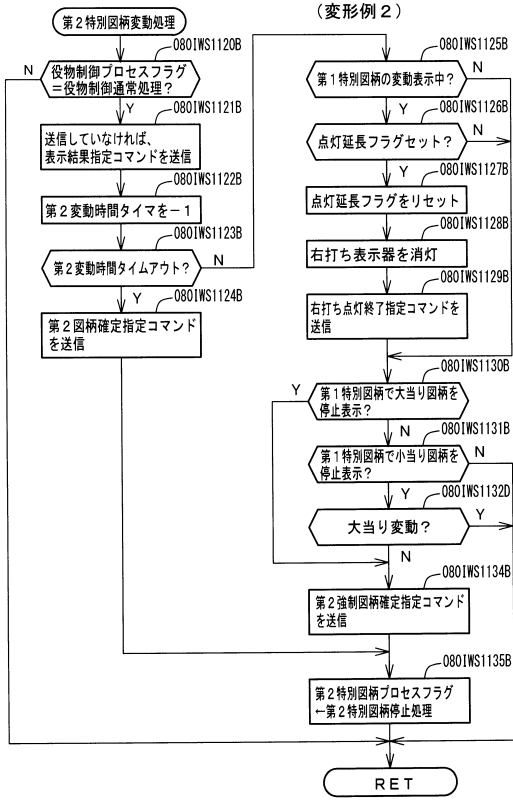
10

20

【図 9 - 51】



【図 9 - 52】

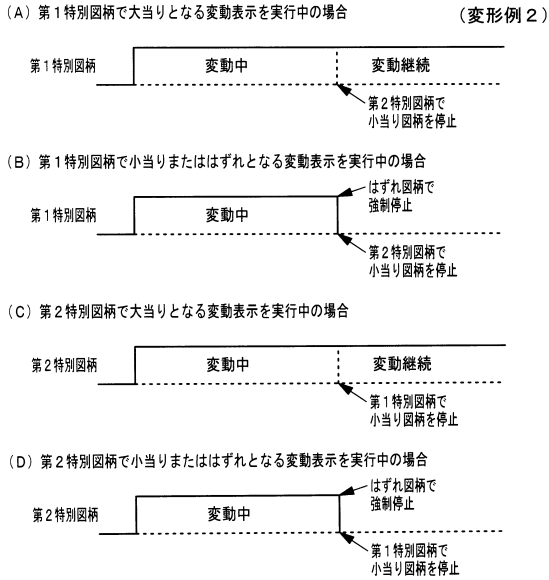


30

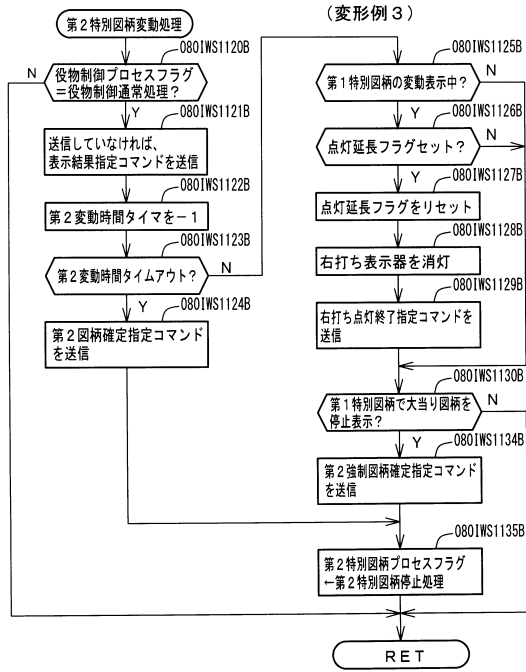
40

50

【図 9 - 5 3】



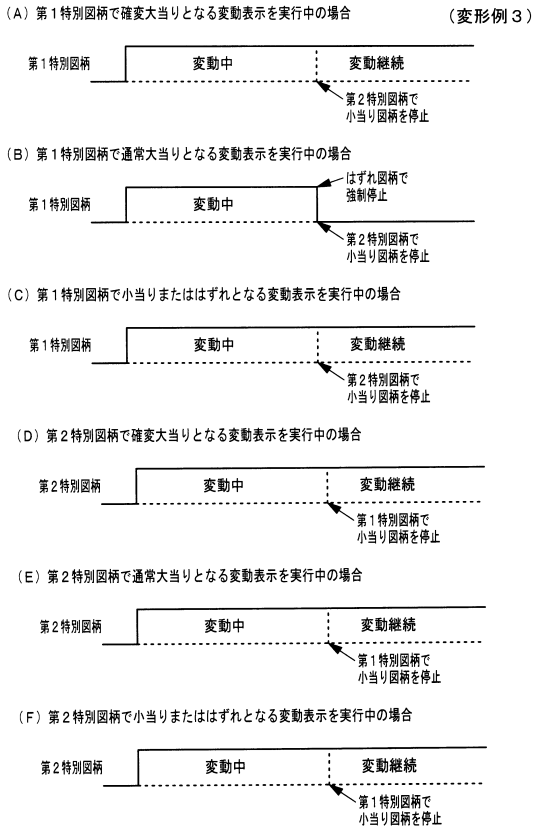
【図 9 - 5 4】



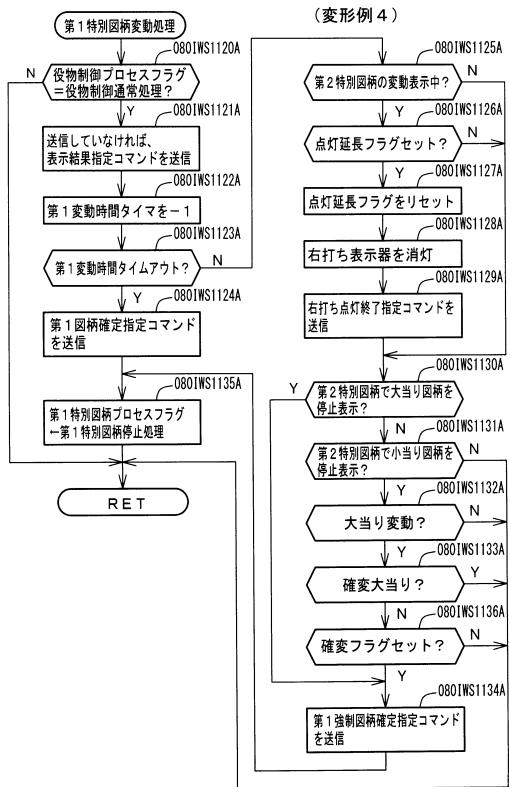
10

20

【図 9 - 5 5】



【図 9 - 5 6】

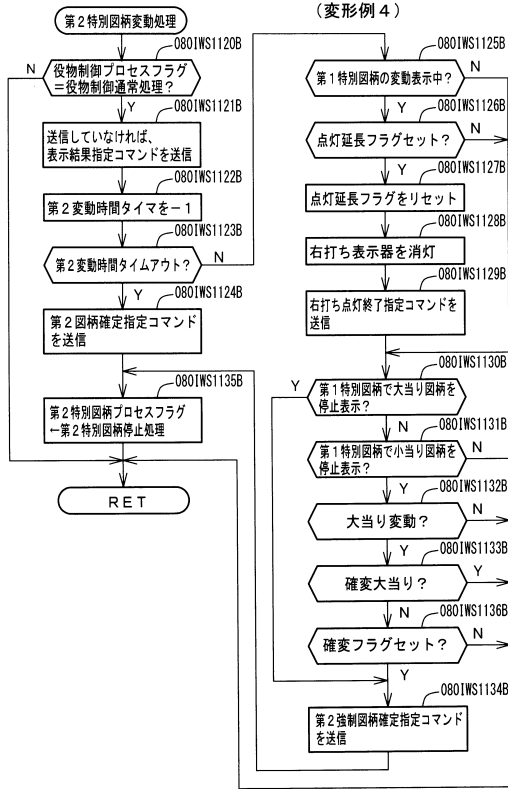


30

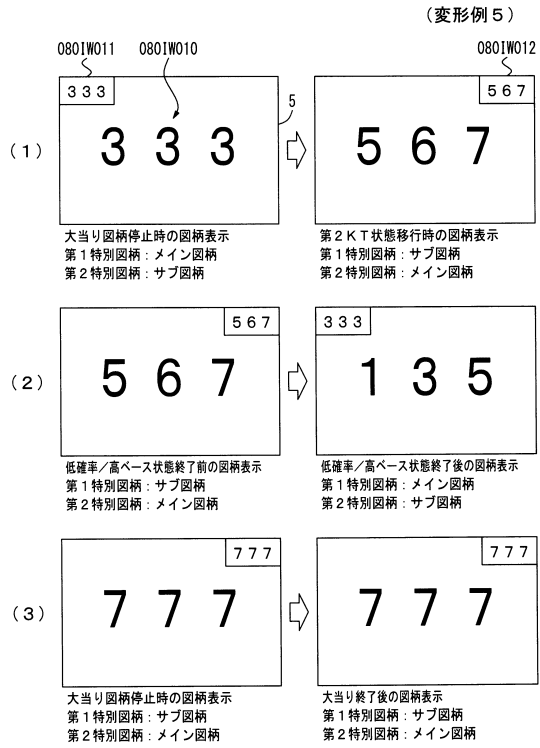
40

50

【図 9 - 5 7】



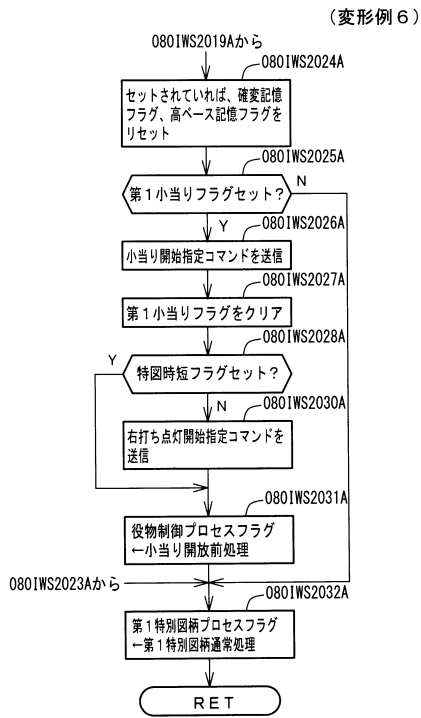
【図 9 - 5 8】



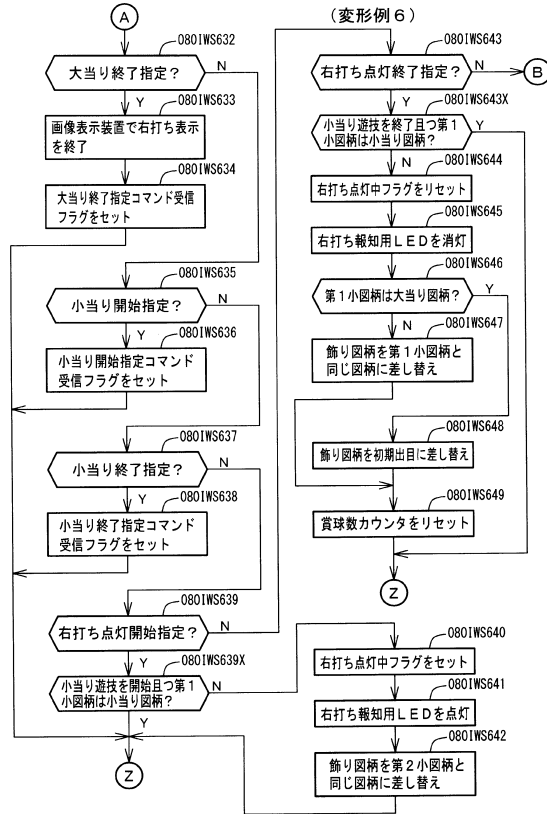
10

20

【図 9 - 5 9】



【図 9 - 6 0】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第7121634(JP, B2)
特開2018-099551(JP, A)
特開2016-002156(JP, A)
特開2018-139812(JP, A)
特開2002-045522(JP, A)
特開2013-202192(JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02