(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6875344号
(P6875344)
(45)発行日　令和3年5月26日(2021.5.26)　(24)登録日　令和3年4月26日(2021.4.26)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 2 (全 138 頁)

(21)出願番号　特願2018-174541(P2018-174541)
(22)出願日　平成30年9月19日(2018.9.19)
(65)公開番号　特開2020-44091(P2020-44091A)
(43)公開日　令和2年3月26日(2020.3.26)
審査請求日　令和1年10月21日(2019.10.21)

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

審査官　平井　隼人

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】
遊技を行い、可変表示を実行可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
前記有利状態と異なる状態である特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、
非特別状態に比べて前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、
前記有利状態に制御することと前記特殊状態に制御することを決定可能な決定手段と、
前記決定手段の決定前に判定可能な判定手段と、
前記判定手段の判定にもとづいて、前記特別状態の継続を示唆する第１示唆演出と、該第１示唆演出と異なる演出態様であって前記特別状態の終了を示唆する第２示唆演出と、を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記第１示唆演出が実行されて前記特別状態が継続する割合と前記第２示唆演出が実行されて前記特別状態が継続する割合とが異なり、
前記演出実行手段は、
複数の可変表示に亘って前記第１示唆演出を実行可能であり、
前記特別状態が継続するときと、終了するときと、において前記第２示唆演出を実行可能であり、
前記第２示唆演出を実行した後に、前記操作手段に対する遊技者の操作にもとづいて

、前記特別状態が継続するか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記第２示唆演出の演出態様は複数あり、
前記第２示唆演出がいずれの演出態様で実行されるかに応じて前記特別状態が継続する割合が異なる、
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記特別状態に制御されてから第１期間が経過するまでと、該第１期間が経過してから該第１期間以降の第２期間が経過するまでと、で前記第１示唆演出と前記第２示唆演出のうちいずれが実行されるかの割合が異なる、
ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。
【０００３】
なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。
【０００４】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば１６ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。
【０００５】
そのような遊技機において、有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特殊状態に制御可能であり、非特別状態に比べて特殊状態により遊技価値が付与されやす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１には、小当り遊技状態（特殊状態）でも、大当り遊技状態よりも少ないものの、遊技者が出玉を得ることができるような開放態様であることが記載されている。また、通常状態よりも小当りが発生しやすい状態（特別状態）に制御することが記載されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００６】
【特許文献１】特開２０１５－１５６９５２号公報

【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００７】
しかし、特許文献１に記載された遊技機では、特別状態に関する遊技性が単調であり、遊技に対する興趣を十分に向上させることはできない。
【０００８】
そこで、本発明は、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００９】
（１）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行い、可変表示を実行可能な遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段と、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段と、有利状態と異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段と、非特別状態に比べて特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能な特別状態制御手段と、有利状態に制御することと特殊状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップ０５２ＩＷＳ０５９Ａや０５２ＩＷＳ０６４Ａを実行する部分）と、決定手段の決定前に判定可能な判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップ０７２ＩＷＳ０４５を実行する部分）と、判定手段の判定（例えば、先読み判定結果）にもとづいて、特別状態の継続を示唆する第１示唆演出（例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出）と、該第１示唆演出と異なる演出態様であって特別状態の終了を示唆する第２示唆演出（例えば、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出）と、を実行可能な演出実行手段とを備え、第１示唆演出が実行されて特別状態が継続する割合と第２示唆演出が実行されて特別状態が継続する割合とが互いに異なり（例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されるときには、１０Ｒ確変大当りまたは小当りとなり、いずれの場合にも小当りＲＵＳＨが継続されるが、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行されるときには、２Ｒ通常大当りまたは小当りとなり、２Ｒ通常大当りの場合には小当りＲＵＳＨが継続されない。図９－４７参照）、演出実行手段は、複数の可変表示に亘って第１示唆演出を実行可能であり、特別状態が継続するときと、終了するときと、において第２示唆演出を実行可能であり、第２示唆演出を実行した後に、操作手段に対する遊技者の操作にもとづいて、特別状態が継続するか否かを報知する報知演出を実行可能であり、第２示唆演出の演出態様は複数あり、第２示唆演出がいずれの演出態様で実行されるかに応じて特別状態が継続する割合が異なる、ことを特徴とする。
また、特別状態に制御されてから第１期間が経過するまでと、該第１期間が経過してから該第１期間以降の第２期間が経過するまでと、で第１示唆演出と第２示唆演出のうちいずれが実行されるかの割合が異なる、ものとしてもよい。
そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【００１０】
（２）上記（１）の遊技機において、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を備え、特別状態は、第２識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、かつ第２識別情報の可変表示にもとづいて特殊状態に制御されやすい状態であり、演出実行手段は、第１識別情報の可変表示が実行されていないことを条件に第１示唆演出と第２示唆演出とを実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップ０７２ＩＷＳ１０５～０７２ＩＷＳ１０６や、ステップ０７２ＩＷＳ１１６～０７２ＩＷＳ１２７を実行する部分）ようにしてもよい。
そのような構成によれば、示唆演出を好適に実行することができる。
【００１１】
（３）上記（１）または（２）の遊技機において、第１示唆演出が実行されて特別状態

が継続する割合と第２示唆演出が実行されて特別状態が継続する割合とが互いに異なる（例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されるときには、１０Ｒ確変大当りまたは小当りとなり、いずれの場合にも小当りＲＵＳＨが継続されるが、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行されるときには、２Ｒ通常大当りまたは小当りとなり、２Ｒ通常大当りの場合には小当りＲＵＳＨが継続されない。図９－４７参照）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００１２】

（４）上記（１）から（３）のいずれかの遊技機において、第１示唆演出が実行されるときには、第２示唆演出が実行されるときよりも特別状態が終了する割合が低い（例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されるときには、１０Ｒ確変大当りまたは小当りとなり、いずれの場合にも小当りＲＵＳＨが終了しないが、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行されるときには、２Ｒ通常大当りまたは小当りとなり、２Ｒ通常大当りの場合には小当りＲＵＳＨが終了する。図９－４７参照）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００１３】

（５）上記（４）の遊技機において、第１示唆演出の演出態様の数と第２示唆演出の演出態様の数とが互いに異なる（例えば、演出態様が異なる小当りＲＵＳＨ継続示唆演出として、第１継続示唆演出、第２継続示唆演出および第３継続示唆演出が設けられ、演出態様が異なる小当りＲＵＳＨ終了示唆演出として、第１終了示唆演出および第２終了示唆演出が設けられている。図９－４７参照）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００１４】

（６）上記（１）から（５）のいずれかの遊技機において、演出実行手段は、第１示唆演出として、特別状態が継続することを複数の可変表示に亘って示唆する演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップ０７２ＩＷＳ１１５を実行する部分）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００１５】

（７）上記（１）から（６）のいずれかの遊技機において、演出実行手段は、第１示唆演出として、特定種類の有利状態（例えば、１０Ｒ確変大当り）に制御されることを複数の可変表示に亘って示唆する演出を実行可能であり、第２示唆演出として、特別種類の有利状態（例えば、２Ｒ通常大当り）に制御されることを複数の可変表示に亘って示唆する演出を実行可能であるようにしてもよい。

そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００１６】

（８）上記（１）から（７）のいずれかの遊技機において、複数の演出態様のうちのいずれの演出態様により第１示唆演出が実行されるかに応じて、異なる割合により特定種類の有利状態に制御され（例えば、第３継続示唆演出＞第２継続示唆演出＞第１継続示唆演出の順に１０Ｒ確変大当りとなる割合が高い。図９－４７（Ａ），（Ｃ）参照）、複数の演出態様のうちのいずれの演出態様により第２示唆演出が実行されるかに応じて、異なる割合により特別種類の有利状態に制御される（例えば、第２終了示唆演出＞第１終了示唆演出の順に２Ｒ通常大当りとなる割合が高い。図９－４７（Ｂ），（Ｃ）参照）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００１７】
（９）上記（１）から（８）のいずれかの遊技機において、演出実行手段は、第１示唆演出と第２示唆演出とで共通の態様の演出を実行可能であるようにしてもよい（例えば、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の対象となる保留表示が共通態様により表示された後に、所定タイミング（例えば、先読予告対象の変動表示が実行されるタイミングやプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング等）で小当りＲＵＳＨ継続示唆演出に対応する表示態様に変化する場合と、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出に対応する表示態様に変化する場合とがあるなど）。
そのような構成によれば、興趣を向上させることができる。
【００１８】
（１０）上記（１）から（９）のいずれかの遊技機において、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、「１」～「６」）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、設定に関する示唆を行う設定示唆演出（例えば、設定値示唆演出）を実行可能な設定示唆演出実行手段とを備えるようにしてもよい。
そのような構成によれば、興趣を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【００１９】
【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】第１特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】役物制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図８】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－１】特徴部０７２ＩＷにおける特別可変入賞球装置の構成例を示す説明図である。
【図９－２】特徴部０７２ＩＷにおける各種の制御基板などを示す構成図である。
【図９－３】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９－４】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９－５】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図９－６】小当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図９－７】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。
【図９－８】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９－９】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。
【図９－１０】小当り用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
【図９－１１】特別可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。
【図９－１２】ＫＴ状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。
【図９－１３】ＫＴ状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。
【図９－１４】ＫＴ状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。
【図９－１５】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図９－１６】第１始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図９－１７】第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図９－１８】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９－１９】第１特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図９－２０】第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図９－２１】第２特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図９－２２】第２特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図９－２３】第２特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図９－２４】役物制御通常処理を示すフローチャートである。
【図９－２５】ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。
【図９－２６】大当り開放中処理を示すフローチャートである。
【図９－２７】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図９－２８】小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図９－２９】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。
【図９－３０】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－３１】普通図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図９－３２】普通図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図９－３３】普通電動役物開放前処理を示すフローチャートである。
【図９－３４】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図９－３５】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図９－３６】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図９－３７】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図９－３８】オーバー入賞時示唆演出処理を示すフローチャートである。
【図９－３９】オーバー入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図９－４０】小当り入賞時示唆演出処理を示すフローチャートである。
【図９－４１】小当り入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図９－４２】賞球数表示示唆演出処理を示すフローチャートである。
【図９－４３】賞球数表示示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図９－４４】賞球数強調演出処理を示すフローチャートである。
【図９－４５】賞球数強調演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図９－４６】先読予告設定処理を示すフローチャートである。
【図９－４７】小当りＲＵＳＨ先読示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図９－４８】可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。
【図９－４９】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図９－５０】設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。
【図９－５１】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図９－５２】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図９－５３】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図９－５４】エンディング演出処理を示すフローチャートである。
【図９－５５】小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
【図９－５６】小当りＲＵＳＨ終了示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
【図９－５７】設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
【図９－５８】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９－５９】オーバー入賞時示唆演出、小当り入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
【図９－６０】オーバー入賞時示唆演出、小当り入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
【図９－６１】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。
【発明を実施するための形態】
【００２０】
（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。
【００２１】
（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。

【００２２】

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

【００２３】

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。

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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。

【００２７】

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

【００２８】

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

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

【００２９】

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）。

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

特別可変入賞球装置７の下方には、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

なお、本例では、図１に示すように、特殊可変入賞球装置１７が左側に配置され、可変入賞球装置６Ｂが右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂの底面部材が右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面部材が後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置６Ｂの方から特殊可変入賞球

装置１７の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置６Ｂの方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置１７の方が下流側に設けられているといえる。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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。

【００４６】

なお、このパチンコ遊技機１では、通過ゲート４１、特別可変入賞球装置７（大入賞口）、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）、および特殊可変入賞球装置１７（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中やＫＴ状態（いわゆる小当りタイム）中である場合には、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行う。

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表され

る。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、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。

【００５７】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

（遊技の進行の概略）

このパチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者は遊技領域の

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

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【００６５】

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。

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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。

【００６９】

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

技状態と比べると得られる賞球が少ないが遊技者にとって有利な状態である。

【００７０】

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。

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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）。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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

てもよい。
【００７９】
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）。
【００８０】
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。
【００８１】
（演出の進行など）
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、及び／又は、枠ＬＥＤ９の点等／消灯、可動体３２の動作等により行われてもよい。
【００８２】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【００８３】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【００８４】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。
【００８５】
特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【００８６】
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

。
【００８７】
特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。
【００８８】
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。
【００８９】
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。
【００９０】
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。
【００９１】
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。
【００９２】
また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。
【００９３】
（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ＬＥＤ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源

基板などといった、各種の基板が配置されている。

【００９４】

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

【００９５】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備える。

【００９６】

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

【００９７】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

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

、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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。
【０１１２】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ＬＥＤ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０１１３】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ＬＥＤ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【０１１４】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０１１５】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【０１１６】
図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【０１１７】
次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。
【０１１８】
また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。
【０１１９】
クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【０１２０】
ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。
【０１２１】
ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。
【０１２２】
ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。
【０１２３】
そして、ＣＰＵ１０３は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ７）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。
【０１２４】
復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１０）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。
【０１２５】
こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図４のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０１２６】
情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５Ａ）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に第１特別図柄プロセス処理を実行することにより、第１特図ゲームの実行及び保留の管理などが実現される（詳しくは後述）。また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５Ｂ）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に第２特別図柄プロセス処理を実行することにより、第２特図ゲームの実行及び保留の管理などが実現される。なお、このパチンコ遊技機１では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

【０１２７】
第１特別図柄プロセス処理および第２特別図柄プロセス処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、役物制御プロセス処理を実行する（ステップＳ２５Ｃ）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に役物制御プロセス処理を実行することにより、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【０１２８】
役物制御プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【０１２９】
普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０１３０】
また、図４では記載を省略しているが、遊技制御用タイマ割込み処理では、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力するための処理である試験端子処理も実行される。試験端子処理では、ＣＰＵ１０３は、右打ち操作を行う期間であることを特定可能な試験信号（右打ち試験信号）も出力する制御を行う。具体的には、試験端子処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技中や、第２特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中、ＫＴ状態中に右打ち試験信号を出力する制御を行う。一方、試験端子処理において、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中には右打ち試験信号を出力する制御を行わない。

【０１３１】
図５は、第１特別図柄プロセス処理として、図４に示すステップＳ２５Ａにて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この第１特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第１始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１Ａ）。

【０１３２】
第１始動入賞判定処理では、第１始動入賞口への始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し第１保留記憶数を更新する処理が実行される。第１始動入賞口への始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報としてＲＡＭ１０２に設けられた第１保留記憶バッファに記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や第１保留記憶数を記憶した後には、演出

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

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

なお、本例では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第１特別図柄変動処理（ステップＳ１１２Ａ）に移行して第１

特別図柄の変動表示中であるときに、第２特別図柄の変動表示において小当りとなり小当り遊技に制御される場合がある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、小当り遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第２特図プロセスフラグの値が小当り開放前処理～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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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

【０１４４】

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。

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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。

【０１４８】

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、大当り遊技を開始するための設定が行われれば、大当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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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

【０１５１】

ステップＳ１２３の大当り開放中処理は、役物制御プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第１カウントスイッチ２３によって検出された

遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、役物制御プロセスフラグの値が“４”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【０１５２】

ステップＳ１２４の大当り開放後処理は、役物制御プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、役物制御プロセスフラグの値が“３”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、役物制御プロセスフラグの値が“５”に更新される。役物制御プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

【０１５３】

ステップＳ１２５の大当り終了処理は、役物制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御やＫＴ制御、高ベース制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、役物制御プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

ステップＳ１２８の小当り終了処理は、役物制御プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、役物制御プロセスフラグの値が“０”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【０１５７】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図７のフロ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ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

図８は、演出制御プロセス処理として、図７のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図８に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

（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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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

【０１７６】

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

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

【０１７７】

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。

【０１７８】

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

【０１７９】

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。

【０１８０】

（特徴部０７２ＩＷに関する説明）

次に、特徴部０７２ＩＷについて説明する。まず、本特徴部０７２ＩＷにおける遊技状態について説明する。まず、本特徴部０７２ＩＷ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０７２ＩＷ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。

【０１８１】

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。

【０１８２】

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０７２ＩＷでは、普図当りとなって可変入賞球装置６Ｂが開状態となる確率はＫＴ状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第１特別

図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのに対して、第２特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くなるよう構成されている（ただし、後述する強制はずれの場合を除く）ため、ＫＴ状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、ＫＴ状態では、主に第２特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

【０１８３】

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。

【０１８４】

また、本特徴部０７２ＩＷ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０７２ＩＷ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。

【０１８５】

（特別可変入賞球装置）

図９－１は、本特徴部０７２ＩＷにおける特別可変入賞球装置７の構成例を示す説明図である。図９－１に示すように、特別可変入賞球装置７には、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材０５２ＩＷ１０８が設けられ、大当り遊技状態において、底面部材０５２ＩＷ１０８を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材０５２ＩＷ１０８を後方に向けて後退移動させることにより、入賞領域となる大入賞口が開状態とされる。大入賞口内に入賞した遊技球は、第１カウントスイッチ２３によって検出される。

【０１８６】

本特徴部０７２ＩＷでは、図９－１に示すように、大入賞口内に入賞した遊技球は、さらに特別可変入賞球装置７の右方に設けられた誘導経路０５２ＩＷ１００に導かれる。誘導経路０５２ＩＷ１００は、さらに２つの経路０５２ＩＷ１０２，１０３に分岐しており、誘導経路０５２ＩＷ１００に導かれた遊技球は、左側経路０５２ＩＷ１０２または右側経路０５２ＩＷ１０３に導かれる。左側経路０５２ＩＷ１０２に導かれた場合には、遊技球はＶ領域０５２ＩＷ１０４に進入し、Ｖ領域スイッチ０５２ＩＷ１０６によって検出される。右側経路０５２ＩＷ１０３に導かれた場合には、遊技球は排出領域０５２ＩＷ１０５に進入し、排出領域スイッチ０５２ＩＷ１０７によって検出される。

【０１８７】

図９－１に示すように、左側経路０５２ＩＷ１０２の入口付近には、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１が設けられており、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１が開状態であるときに、誘導経路０５２ＩＷ１００に導かれた遊技球が左側経路０５２ＩＷ１０２に進入し、Ｖ領域０５２ＩＷ１０４に進入可能である。また、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１が閉状態であるときには、誘導経路０５２ＩＷ１００に導かれた遊技球が右側経路０５２ＩＷ１０３に進入し、排出領域０５２ＩＷ１０５から遊技領域の裏側に排出される。

【０１８８】
なお、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって、ソレノイド０５２ＩＷ１０９が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。
【０１８９】
また、本特徴部０７２ＩＷでは、大当り遊技に制御されると、その大当り遊技中に遊技球がＶ領域０５２ＩＷ１０４に進入し、Ｖ領域スイッチ０５２ＩＷ１０６によって検出されたことを条件として、その大当り遊技の終了後に確変状態に制御される。
【０１９０】
なお、１ラウンド中にＶ領域スイッチ０５２ＩＷ１０６によって検出された遊技球数と排出領域スイッチ０５２ＩＷ１０７によって検出された遊技球数との合計数は、第１カウントスイッチ２３によって検出された遊技球数と一致する筈である。そのため、１ラウンド中にＶ領域スイッチ０５２ＩＷ１０６によって検出された遊技球数と排出領域スイッチ０５２ＩＷ１０７によって検出された遊技球数との合計数が、第１カウントスイッチ２３によって検出された遊技球数と一致しない場合には、大入賞口入排出不一致エラーと判定し、エラー報知するように構成してもよい。この場合、特別可変入賞球装置７が閉状態となる直前に入賞した遊技球がＶ領域０５２ＩＷ１０４や排出領域０５２ＩＷ１０５に到達するまでにはある程度時間がかかることから、特別可変入賞球装置７が閉状態となってから所定時間（例えば、３０秒）が経過するまでに遊技球数が一致しなければ、大入賞口入排出不一致エラーと判定するように構成すればよい。
【０１９１】
（制御基板の構成）
図９－２は、本特徴部０７２ＩＷにおける各種の制御基板などを示す構成図である。本特徴部０７２ＩＷでは、図９－２に示すように、スイッチ回路１１０は、ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ（第１カウントスイッチ２３および第２カウントスイッチ２４））からの検出信号に加えて、Ｖ領域スイッチ０５２ＩＷ１０６および排出領域スイッチ０５２ＩＷ１０７からの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。
【０１９２】
また、本特徴部０７２ＩＷでは、図９－２に示すように、ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２、特殊入賞口用のソレノイド８３に加えて、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１用のソレノイド０５２ＩＷ１０９に伝送する。
【０１９３】
（大当り確率、小当り確率）
図９－３および図９－４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９－３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９－４は、第２特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図９－３および図９－４に示すように、本例では、設定値「１」～「６」の６段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、６段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、２～５段階に設定変更可能に構成したり、７段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。
【０１９４】
まず、図９－３を用いて、第１特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率について説明する。図９－３（Ａ）に示す例では、非確変状態（低確率状態）では、設定値「１」の場合が大当り確率「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「２４

７／６５５３６」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９－３（Ｂ）に示す例では、確変状態（高確率状態）では、非確変状態（低確率状態）と比較して全体に大当りの当選確率が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。

【０１９５】

一方で、小当りに関しては、図９－３（Ａ），（Ｂ）に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「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９－３（Ａ），（Ｂ）に示すように、はずれ確率を設定値「１」～「６」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【０１９６】

次に、図９－４を用いて、第２特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率について説明する。図９－４（Ａ）に示す例では、非確変状態（低確率状態）では、設定値「１」の場合が大当り確率「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９－４（Ｂ）に示す例では、確変状態（高確率状態）では、非確変状態（低確率状態）と比較して全体に大当りの当選確率が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。

【０１９７】

一方で、小当りに関しては、図９－４（Ａ），（Ｂ）に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「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９－４参照）には、第１特別図柄の変動表示を実行する場合（図９－３参照）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９－４（Ａ），（Ｂ）に示すように、はずれ確率を設定値「１」～「６」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【０１９８】

なお、本例では、図９－３および図９－４に示すように、はずれに対応する判定値は、全ての設定値「１」～「６」に対応する判定値に含まれる（図９－３および図９－４に示すように、はずれ確率が０となる設定値はない）。そして、はずれに対応する判定値は、設定値に応じて異なっている（図９－３および図９－４に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに応じて、はずれ確率が異なっている）。

【０１９９】

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。

【０２００】

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９－３）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。

【０２０１】

なお、図９－３（Ａ），（Ｂ）および図９－４（Ａ），（Ｂ）では、確変状態（高確率状態）と非確変状態（低確率状態）とで小当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。

【０２０２】

（大当り種別判定テーブル）

図９－５（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「２Ｒ通常大当り」、「２Ｒ確変大当り」、「６Ｒ通常大当り」、「６Ｒ確変大当り」、または「１０Ｒ確変大当り」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【０２０３】

図９－５（Ａ）に示すように、この特徴部０７２ＩＷでは、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には、９％の確率で「１０Ｒ確変大当り」と決定され、５６％の確率で「６Ｒ確変大当り」と決定され、３５％の確率で「６Ｒ通常大当り」と決定される。また、図９－５（Ｂ）に示すように、この特徴部０７２ＩＷ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「１０Ｒ確変大当り」と決定され、３０％の確率で「６Ｒ確変大当り」と決定され、３０％の確率で「２Ｒ確変大当り」と決定され、５％の確率で「２Ｒ通常大当り」と決定される。

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

この特徴部０７２ＩＷでは、「１０Ｒ確変大当り」、「６Ｒ確変大当り」、および「６Ｒ通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、３０秒間）が経過するか所定数（本例では、１０個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに最大で１０個の大入賞口への入賞が可能である

。これに対して、「２Ｒ確変大当り」および「２Ｒ通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて短い期間（本例では、１．８秒間）のみ大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに入賞可能な大入賞口への入賞数は２～３個程度である。

【０２０７】

また、この特徴部０７２ＩＷでは、大当り遊技を終了するときに、大当り遊技前の遊技状態および大当り種別に応じて第１ＫＴ状態、第２ＫＴ状態または非ＫＴ状態のいずれかに制御されるのであるが、大当り遊技後の遊技状態の遷移の仕方については後述する（図９－２９参照）。

【０２０８】

（小当り種別判定テーブル）

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

【０２０９】

図９－６（Ａ）に示すように、この特徴部０７２ＩＷでは、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には、１００％の確率で「小当りＡ」と決定される。また、図９－６（Ｂ）に示すように、この特徴部０７２ＩＷでは、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には、７０％の確率で「小当りＢ」と決定され、３０％の確率で「小当りＣ」と決定される。

【０２１０】

本例では、後述するように、「小当りＡ」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が極めて短い０．２秒間しか開放されず（図９－１２参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。また、「小当りＢ」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が０．８秒間開放され（図９－１３参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞をある程度期待できる。また、「小当りＣ」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が１．８秒間開放され（図９－１４参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を最も期待できる。

【０２１１】

（変動パターンテーブル）

図９－７～図９－９は、この特徴部０７２ＩＷ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９－７～図９－９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。

【０２１２】

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

【０２１３】

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９－７（Ａ）に示す非ＫＴ時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図９－７（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。

【０２１４】

第１特別図柄の変動表示を実行する場合、ＫＴ状態（低確率／第１ＫＴ状態、高確率／

第１ＫＴ状態、高確率／第２ＫＴ状態）である場合には、図９－７（Ｂ）に示すＫＴ時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図９－７（Ｂ）に示すように、ＫＴ状態において第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃０７～＃０９のいずれかに決定される。

【０２１５】

第２特別図柄の変動表示を実行する場合、非ＫＴ状態（低確率／非ＫＴ状態）である場合には、図９－８（Ｃ）に示す非ＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図９－８（Ｃ）に示すように、非ＫＴ状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃０１～＃０３のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第２変動パターン＃０１が決定されて、１５分間の長期間にわたって第２特別図柄の変動表示が実行される。また、小当りと決定する場合にも第２変動パターン＃０２が決定されて、１５分間の長期間にわたって第２特別図柄の変動表示が実行される。また、大当りと決定する場合にも第２変動パターン＃０３が決定されて、５分間というある程度長期間にわたって第２特別図柄の変動表示が実行される。

【０２１６】

この特徴部０７２ＩＷでは、非ＫＴ状態中であっても第２特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなると、特殊入賞口への遊技球の入賞によりある程度の賞球を期待できる状況が生じてしまう。そこで、この特徴部０７２ＩＷでは、図９－８（Ｃ）に示すように、非ＫＴ状態中に第２特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当りの発生頻度を低下させるようにし、非ＫＴ状態中であるにもかかわらず小当りによる賞球の獲得を狙われてしまう事態を防止している。なお、この特徴部０７２ＩＷにおいて、「小当りの発生頻度」とは、例えば、単位時間（例えば、１分）あたりの小当りの発生割合であり、ＫＴ状態では、例えば、単位時間あたりの小当りの発生割合が通常状態よりも高い状態となっている。

【０２１７】

なお、この特徴部０７２ＩＷでは、図９－８（Ｃ）に示すように、非ＫＴ状態中に第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、大当りとなる場合であっても変動時間を５分と比較的長くすることによって、非ＫＴ状態中に不当に特殊入賞口への入賞による賞球を狙う行為を防止するようにしている。ただし、大当りとなる場合には、小当りとなる場合と比較して第１保留記憶の消化を長くしなくてもよいので、小当りとなる場合よりも短い変動時間となるように構成している。

【０２１８】

第２特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／第１ＫＴ状態である場合には、その低確率／第１ＫＴ状態の契機となった６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、１変動目の変動表示を実行する場合であれば、図９－８（Ｄ）に示す低確率／第１ＫＴ時且つ１変動目用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図９－８（Ｄ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目として第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃０４～＃０６のいずれかに決定される。

【０２１９】

なお、図９－８（Ｄ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃０４に決定される。また、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目として小当りと決定する場合には、小当りとしては比較的長めの７秒の変動時間である第２変動パターン＃０５（第２始動入賞口開放準備用の変動パターン）に決定される。この特徴部０７２ＩＷでは、既に説明したように、第１ＫＴ状態に制御される場合には、小当りの頻度が高くなるものの可変入賞球装置６Ｂの開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置１７内の特殊入賞口には滅多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率／第１ＫＴ状態に移行

した直後の状態では可変入賞球装置６Ｂや特殊可変入賞球装置１７の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置１７を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口に入賞してしまう可能性がある。そこで、この特徴部０７２ＩＷ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。

【０２２０】

また、低確率／第１ＫＴ状態の契機となった６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技を終了してから２～４９変動目の変動表示を実行する場合であれば、図９－８（Ｅ）に示す低確率／第１ＫＴ時且つ２～４９変動目用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図９－８（Ｅ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃０７～＃１３のいずれかに決定される。また、図９－８（Ｅ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃０７や、変動時間が１秒とさらに短い短縮変動の第２変動パターン＃０８に決定される場合がある。一方で、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃０９に決定される場合がある。また、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として小当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。

【０２２１】

また、低確率／第１ＫＴ状態の契機となった６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技を終了してから５０変動目の変動表示（すなわち、低確率／第１ＫＴ状態における最終変動）を実行する場合であれば、図９－８（Ｆ）に示す低確率／第１ＫＴ時且つ５０変動目用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図９－８（Ｆ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の５０変動目として第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃１４～＃１６のいずれかに決定される。

【０２２２】

この特徴部０７２ＩＷでは、低確率／第１ＫＴ状態に制御されている場合には、例えば、画像表示装置５において「チャンスタイム中」などの文字表示が表示される。図９－８（Ｆ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の５０変動目としてはずれや小当りと決定する場合には、画像表示装置５において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う終了表示を伴う第２変動パターン＃１４や第２変動パターン＃１５に決定される。また、図９－８（Ｆ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の５０変動目として大当りと決定する場合には、画像表示装置５において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う終了表示の後に所定の復活表示を伴う第２変動パターン＃１６に決定される。

【０２２３】

なお、この特徴部０７２ＩＷでは、図９－７に示すように、ＫＴ状態中に第１特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には、変動時間が１０秒の第１変動パターン＃０７を決定するように構成されている。これは、第２ＫＴ状態に移行した直後に第１特別図柄の変動表示で直ちに大当りが発生してしまったようなケースで、第１特別図柄の大当り変動の変動時間を長い変動時間としてしまうと、該第１特別図柄の大当り変動中に実行される第２特別図柄の変動は強制はずれとされる構成であるため、第２ＫＴ状態であるにもかかわらず強制はずれが頻発して遊技者が小当りによる利益を一切受けられないこととなる。そのため、この特徴部０７２ＩＷでは、第１特別図柄の大当り変動の変動時間を短い変動時間とすることにより、強制はずれが頻発する前に第１特別図柄の変動にもとづく大当り遊技状態に移行するように構成されている。

【０２２４】

なお、本特徴部０７２ＩＷとは異なり、第１特別図柄の大当り変動中に第２特別図柄の変動を開始した場合にも、該第２特別図柄の変動を強制はずれとしない構成（例えば、第１特別図柄の大当り図柄停止時に第２特別図柄の変動中であるときは、第２特別図柄を強制はずれとする構成）の遊技機であれば、ＫＴ状態中の第１特別図柄の大当りの変動時間を長い変動時間（例えば、１分）としてもよい。これは、第２ＫＴ状態に移行した直後に第１特別図柄の変動表示で直ちに大当りが発生してしまったようなケースで、大当りの変動時間をはずれと同じ短い変動時間としてしまうと、遊技者が小当りによる利益を一切受けられなくなる。そのため、ＫＴ状態中の第１特別図柄の大当りの変動時間を長い変動時間（例えば、１分）とすれば、そのようなケースであっても、少なくとも複数回小当りが発生可能な十分な時間（例えば、１分）が確保されるように構成される。

【０２２５】

第２特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／第１ＫＴ状態である場合には、その高確率／第１ＫＴ状態の契機となった６Ｒ確変大当り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９－９（Ｇ）に示す高確率／第１ＫＴ時且つ１変動目用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図９－９（Ｇ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の１変動目として第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃１７～＃２１のいずれかに決定される。

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

なお、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目と同様に、図９－９（Ｈ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降としてはずれと決定する場合には、変動時間が５

秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃２２や、変動時間が１秒とさらに短い短縮変動の第２変動パターン＃２３に決定される場合がある。一方で、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃２４に決定される場合がある。また、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降として小当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。

【０２２９】

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

【０２３０】

なお、図９－９（Ｉ）に示すように、高確率／第２ＫＴ状態においてはずれと決定する場合には、変動時間が１．５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃２９に決定される場合や、変動時間が５秒の通常変動の第２変動パターン＃３０に決定される場合がある。一方で、高確率／第２ＫＴ状態においてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃３１に決定される場合がある。また、高確率／第２ＫＴ状態において小当りと決定する場合には、変動時間が１．５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃３２に決定される場合や、変動時間が５秒の通常変動の第２変動パターン＃３３に決定される場合がある。また、高確率／第２ＫＴ状態において大当りと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃３４に決定される。

【０２３１】

変動パターンを決定する場合には、より具体的には、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれの変動表示を実行する場合であるかや、現在の遊技状態、可変表示結果に応じた変動パターンテーブルを用いて、変動パターン判定用の乱数にもとづいて抽選処理を行い、いずれの変動パターンとするかが決定される。図９－１０は、図９－９（Ｉ）に示す高確率／第２ＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルのうち、可変表示結果が小当りとなる場合の変動パターンを決定するための小当り用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【０２３２】

図９－１０に示すように、この特徴部０７２ＩＷでは、高確率／第２ＫＴ状態中に第２特別図柄の変動表示を実行する場合であって、小当りとなる変動表示を実行する場合には、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、７０％の確率で第２変動パターン＃３２と決定され、３０％の確率で第２変動パターン＃３３と決定される。従って、本例では、第２ＫＴ状態の場合には、１．５秒の短縮変動の変動パターンが選択される確率が高い。

【０２３３】

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

【０２３４】

なお、図９－８～図９－１０に示す例では、第１ＫＴ状態の場合に５秒または１秒の短縮変動を実行し、第２ＫＴ状態の場合に１．５秒の短縮変動を高い確率で実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率状態の場合に５秒または１秒の短縮変動を実行し、高確率状態の場合に１．５秒の短縮変動を実行するように構成してもよい。

【０２３５】

（特別可変入賞球装置７の開放パターン）

次に、特別可変入賞球装置７の開放パターンについて説明する。図９－１１は、特別可変入賞球装置７の開放パターンを説明するための説明図である。まず、図９－１１（１）を用いて、１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、および２Ｒ確変大当り（以下、単に「確変大当り」ともいう）にもとづく大当り遊技に制御される場合の特別可変入賞球装置７の開放パターンについて説明する。図９－１１（１）に示すように、大当り遊技の第１ラウンドが開始されると、大入賞口扉用のソレノイド８２が駆動され、特別可変入賞球装置７（大入賞口）が開状態に制御される。そして、大入賞口の開放中に遊技球が入賞すると、第１カウントスイッチ２３によって検出される。

【０２３６】

また、確変大当りにもとづく大当り遊技では、図９－１１（１）に示すように、第１ラウンドにおいて大入賞口への２つ目の遊技球の入賞を検出すると、ソレノイド０５２ＩＷ１０９が駆動され、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１が開状態に制御され、Ｖ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入可能となる。そして、第１ラウンドにおいて所定期間（例えば、２９秒）を経過するか所定数（例えば、１０個）の大入賞口への入賞を検出すると、図９－１１（１）に示すように、特別可変入賞球装置７（大入賞口）が再び閉状態に制御され、大入賞口が閉状態に制御されると、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１も閉状態に制御される。

【０２３７】

Ｖ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入し、所定の検出有効期間内にＶ領域スイッチ０５２ＩＷ１０６によって検出されると、大当り遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御される。図９－１１（１）に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、所定の検出有効期間は、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１が開状態に制御されたタイミングで開始され、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１が再び閉状態に制御された後、所定期間（本例では、５００ｍｓ）を経過するまでの期間とされている。

【０２３８】

次に、図９－１１（２）を用いて、６Ｒ通常大当りおよび２Ｒ通常大当り（以下、単に「通常大当り」ともいう）にもとづく大当り遊技に制御される場合の特別可変入賞球装置７の開放パターンについて説明する。図９－１１（２）に示すように、大当り遊技の第１ラウンドが開始されると、大入賞口扉用のソレノイド８２が駆動され、特別可変入賞球装置７（大入賞口）が開状態に制御される。そして、大入賞口の開放中に遊技球が入賞すると、第１カウントスイッチ２３によって検出される。

【０２３９】

また、通常大当りにもとづく大当り遊技では、図９－１１（２）に示すように、第１ラウンドにおいて大入賞口への１つ目の遊技球の入賞を検出すると、ソレノイド０５２ＩＷ１０９が駆動され、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１が極めて短い期間（本例では、０．０２秒間）開状態に制御される。そして、第１ラウンドにおいて所定期間（例えば、２９秒）を経過するか所定数（例えば、１０個）の大入賞口への入賞を検出すると、図９－１１（２）に示すように、特別可変入賞球装置７（大入賞口）が再び閉状態に制御され、大入賞口が閉状態に制御される。

【０２４０】

図９－１１（２）に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、所定の検出有効期間は、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１の極めて短い開放期間（本例では、０．０２秒間）の後、所定期間（本例では、５００ｍｓ）を経過するまでの期間とされている。

【０２４１】
図９－１１（１）に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１の開放期間が長い。そのため、所定の検出有効期間中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入しやすく、大当り遊技の終了後に確変状態に制御されやすい。一方、図９－１１（２）に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１の開放期間が極めて短い。そのため、実質的に所定の検出有効期間中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入することは困難であり、大当り遊技の終了後に確変状態に制御されることは極めて稀である。従って、本例では、確変大当りにもとづく大当り遊技では、通常大当りにもとづく大当り遊技と比較して、大当り遊技中に高い割合によりＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入する。

【０２４２】
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９－１２～図９－１４は、ＫＴ状態における可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図９－１２は、小当りＡとなる場合の可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンを示している。また、図９－１３は、小当りＢとなる場合の可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンを示している。また、図９－１４は、小当りＣとなる場合の可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンを示している。また、図９－１２（１）～図９－１４（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９－１２（２）～図９－１４（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。

【０２４３】
まず、図９－１２（１）～図９－１４（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９－１２（１）～図９－１４（１）に示すように、通過ゲート４１を遊技球が通過してゲートスイッチ２１にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器２０において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器２０に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器２０にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部０７２ＩＷでは、図９－１２（１）～図９－１４（１）に示すように、普通図柄の変動時間は０．２秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は０．２秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図９－１２（１）～図９－１４（１）に示すように、図柄確定時間０．２秒を経過した後、第２始動入賞口開放処理前時間０．１秒を経過してから、可変入賞球装置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。

【０２４４】
可変入賞球装置６Ｂが開状態となっているときに第２始動入賞口に遊技球が入賞すると、第２特別図柄の変動表示が実行され、小当りとすることに決定された場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂに小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、小当りＡである場合には、図９－１２（１）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が０．２秒間にわたって開状態とされ、小当りＢである場合には、図９－１３（１）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が０．８秒間にわたって開状態とされ、小当りＣである場合には、図９－１４（１）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が１．８秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能な状態となる（ただし、小当りＡの場合には、特殊可変入賞球装置１７が極めて短い０．２秒間しか開放しないので、殆ど入賞は期待できない）。しかしながら、第１ＫＴ状態では、図９－１２（１）に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置１７の開放時間が０．２秒、０．８秒または１．８秒と短いのに対して、上流側の可変入賞球装置６Ｂの開放時間が５．５秒と長い。従って、第１ＫＴ状態では、小当りが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀である（例えば、１００変動表示ごとに１球程度）。

【０２４５】
なお、第１ＫＴ状態では、図９－１２（１）～図９－１４（１）に示すように、可変入賞球装置６Ｂの開放を終了した後、次の可変入賞球装置６Ｂの開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間０．２秒と図柄確定時間０．２秒と第２始動入賞口開放前処理時間０．１秒とを合計した少なくとも０．５秒を経過した後である。従って、この特徴部０７２ＩＷでは、第１ＫＴ状態では、可変入賞球装置６Ｂの開放した後のインターバル期間として少なくとも０．５秒の閉鎖期間が設けられていることになる。
【０２４６】
また、本特徴部０７２ＩＷでは、第１ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過した後、可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間０．２秒と図柄確定時間０．２秒と第２始動入賞口開放前処理時間０．１秒とを合計した０．５秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの所要時間が約０．６秒であるよう構成されている。このように、第１ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過してから該遊技球が可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの時間よりも短いため、可変入賞球装置６Ｂが既に開放状態に制御されているときに遊技球が該可変入賞球装置６Ｂに到達することとなる。従って、第１ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート４１を通過した遊技球は、可変入賞球装置６Ｂに入賞しやすくなっている。
【０２４７】
次に、図９－１２（２）～図９－１４（２）を用いて、第２ＫＴ状態における可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンについて説明する。図９－１２（２）～図９－１４（２）に示すように、通過ゲート４１を遊技球が通過してゲートスイッチ２１にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器２０において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器２０に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器２０にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部０７２ＩＷでは、図９－１２（２）～図９－１４（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９－１２（２）～図９－１４（２）に示すように、図柄確定時間０．２秒を経過した後、第２始動入賞口開放処理前時間２．６秒を経過してから、可変入賞球装置６Ｂが０．２秒間にわたって開状態とされ、第２始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。
【０２４８】
可変入賞球装置６Ｂが開状態となっているときに第２始動入賞口に遊技球が入賞すると、第２特別図柄の変動表示が実行され、小当りとすることに決定された場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂに小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、小当りＡである場合には、図９－１２（２）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が０．２秒間にわたって開状態とされ、小当りＢである場合には、図９－１３（２）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が０．８秒間にわたって開状態とされ、小当りＣである場合には、図９－１４（２）に示すように、特殊可変入賞球装置１７が１．８秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。
【０２４９】
第２ＫＴ状態では、第１ＫＴ状態とは異なり可変入賞球装置６Ｂの開放時間が０．２秒と極めて短い。また、この特徴部０７２ＩＷでは、第２ＫＴ状態では、可変入賞球装置６Ｂの開放した後のインターバル期間（閉鎖期間）として少なくとも３．８秒（普通図柄の変動時間１．０秒＋図柄確定時間０．２秒＋第２始動入賞口開放処理前時間２．６秒）という比較的長い期間が確保されている。従って、第２ＫＴ状態では、図９－１２（２）～図９－１４（２）に示すように、上流側の可変入賞球装置６Ｂの開放時間が短いとともにインターバル期間（閉鎖期間）が長いので、第１ＫＴ状態と比較して下流側の特殊可変入

賞球装置１７に遊技球が進入しやすく特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい。ただし、小当りＡの場合には、特殊可変入賞球装置１７が極めて短い０．２秒間しか開放しないので、第２ＫＴ状態であっても、特殊入賞口への遊技球の入賞は殆ど期待できない。

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

また、本特徴部０７２ＩＷでは、第２ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過した後、可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間１．０秒と図柄確定時間０．２秒と第２始動入賞口開放前処理時間２．６秒とを合計した３．８秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの所要時間が約０．６秒であるよう構成されている。このように、第２ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート４１を通過してから該遊技球が可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの時間よりも長いため、可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御される前に遊技球が該可変入賞球装置６Ｂに到達することとなる。従って、第２ＫＴ状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート４１を通過した遊技球は、可変入賞球装置６Ｂに入賞しにくくなっている。

【０２５３】

なお、この特徴部０７２ＩＷでは、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置６Ｂを開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６参照）が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ２６の普通図柄プロセス処理において、遊技状態が確変状態（高確率状態）であるか否かや、非ＫＴ状態、第１ＫＴ状態または第２ＫＴ状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率（例えば、１０％または１００％）により普図当りとするか否かを決定する。

【０２５４】

なお、この特徴部０７２ＩＷでは、第１ＫＴ状態と第２ＫＴ状態とで普通図柄の変動時間と図柄確定時間とはそれぞれ０．２秒ずつで同じであり、第２始動入賞口開放処理前時間が第１ＫＴ状態では０．１秒と短く第２ＫＴ状態では２．６秒と長くすることによって、可変入賞球装置６Ｂの閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第１ＫＴ状態と第２ＫＴ状態とで変動時間や図柄確定時間を異ならせることによって、可変入賞球装置６Ｂの閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、可変入賞球装置６Ｂを閉鎖した後

の第２始動入賞口開放処理後時間を制御可能に構成し、第１ＫＴ状態と第２ＫＴ状態とで第２始動入賞口開放処理後時間を異ならせることによって、可変入賞球装置６Ｂの閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。特に、上記のいずれかの方法により第１ＫＴ状態における可変入賞球装置６Ｂの閉鎖期間（インターバル期間）が短くなるように構成すれば、第１ＫＴ状態における特殊入賞口への入賞を抑制することができる。

【０２５５】

この特徴部０７２ＩＷでは、後述するように、第１ＫＴ状態では、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをセットすることによって高ベース状態に制御することによって、図９－１２（１）～図９－１４（１）に示すように、可変入賞球装置６Ｂの開放時間が長くなるように制御している。また、第２ＫＴ状態では、高ベースフラグをセットせず低ベース状態に制御することによって、図９－１２（２）～図９－１４（２）に示すように、可変入賞球装置６Ｂの開放時間が短くなるように制御している。

【０２５６】

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９－１２（１）～図９－１４（１）に示すような可変入賞球装置６Ｂを長時間開放する第１開放パターン（ロング開放）で制御し、特殊フラグがセットされていなければ図９－１２（２）～図９－１４（２）に示す可変入賞球装置６Ｂを短時間開放する第２開放パターン（ショート開放）で制御するように構成してもよい。つまり、第１ＫＴ状態でのみ特殊フラグをセットし、大当り遊技状態を含む他の状態では、特殊フラグをセットしないように制御するように構成してもよい。

【０２５７】

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。

【０２５８】

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。

【０２５９】

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

【０２６０】

なお、この特徴部０７２ＩＷでは、図９－１２～図９－１４に示すように、普通図柄の変動時間が０．２秒と短い時間に設定されている。これは、例えば、第１ＫＴ状態において比較的変動時間が長い第２特別図柄の変動表示が実行される場合に、普通図柄が変動停止中であり且つ普通図柄の保留記憶がない状態では可変入賞球装置６Ｂが閉鎖状態となっており、第２特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能となってしまうためである（小当りとなった場合に、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０７２ＩＷでは、普通図柄の変動時間を短くすることにより、遊技球が通過ゲート４１を通過

してから可変入賞球装置６Ｂに到達する前に可変入賞球装置６Ｂの開放が開始されるように設定されているので、第１ＫＴ状態において第２特別図柄の変動表示にもとづく小当り発生タイミングを狙った発射操作による攻略要素を排除することができる。

【０２６１】

（演出制御コマンド）

図９－１５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９－１５に示す例において、コマンド８０００（Ｈ）～８００９（Ｈ），８０１１（Ｈ）～８０３２（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド８０００（Ｈ）～８００９（Ｈ），８０１１（Ｈ）～８０３２（Ｈ）のいずれかを受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０２６２】

コマンド９００１（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果１指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。コマンド９００２（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を１０Ｒ確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果２指定コマンド（１０Ｒ確変大当り指定コマンド））である。コマンド９００３（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を６Ｒ確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果３指定コマンド（６Ｒ確変大当り指定コマンド））である。コマンド９００４（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を６Ｒ通常大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果４指定コマンド（６Ｒ通常大当り指定コマンド））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２Ｒ確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果５指定コマンド（２Ｒ確変大当り指定コマンド））である。コマンド９００６（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を２Ｒ通常大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果６指定コマンド（２Ｒ通常大当り指定コマンド））である。コマンド９００７（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果７指定コマンド（小当り指定コマンド））である。

【０２６３】

以下、表示結果１指定コマンド～表示結果７指定コマンドを、表示結果指定コマンドということがある。なお、この特徴部０７２ＩＷ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。

【０２６４】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が表示結果指定コマンドを送信するのではなく、１０Ｒ確変大当り／６Ｒ確変大当り／６Ｒ通常大当り／２Ｒ確変大当り／２Ｒ通常大当り／小当り／はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【０２６５】

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。

【０２６６】

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。

【０２６７】

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。

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

コマンドＣ０００（Ｈ）は、第１保留記憶数が４に達していない状態で第１始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第１有効始動入賞指定コマンド）である。コマンドＣ００１（Ｈ）は、第２保留記憶数が４に達していない状態で第２始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第２有効始動入賞指定コマンド）である。なお、第１有効始動入賞指定コマンドとして第１保留記憶数を示すコマンドを送信し、第２有効始動入賞指定コマンドとして第２保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この特徴部０７２ＩＷ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。

【０２７２】

コマンドＣ４ＸＸ（Ｈ）、およびコマンドＣ６ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かや、小当りとなるか否か、大当りの種別または小当り種別の判定結果を示す演出制御コマンド（図柄指定コマンド）である。また、コマンドＣ６ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、変動パターン判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターンの判定結果）を示す演出制御コマンド（変動カテゴリコマンド）である。

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【０２７７】

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９－１５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９－１５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。

【０２７８】

（第１始動入賞判定処理）

図９－１６は、第１特別図柄プロセス処理における第１始動入賞判定処理（ステップＳ１０１Ａ）を示すフローチャートである。

【０２７９】

第１始動入賞判定処理において、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、第１保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップ０７２ＩＷＳ０４１）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま第１始動入賞判定処理を終了する。

【０２８０】

第１保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップ０７２ＩＷＳ０４２）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップ０７２ＩＷＳ０４３）。次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタか

ら値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップ０７２ＩＷＳ０４４）。なお、ステップ０７２ＩＷＳ０４４の処理では、ソフトウェア乱数である当り判定用の乱数や、当り種別判定用の乱数、変動パターン判定用の乱数等が抽出され、保留情報としてＲＡＭ１０２に設けられた保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用の乱数を第１始動入賞判定処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第１特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、後述する第１変動パターン設定処理において、変動パターン判定用の乱数を生成するための乱数カウンタから値を直接抽出したりするようにしてもよい。

【０２８１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、入賞時判定処理を実行し（ステップ０７２ＩＷＳ０４５）、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップ０７２ＩＷＳ０４６、０７２ＩＷＳ０４７）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動表示を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別や小当り種別を決定するのであるが、それとは別に、遊技球が第１始動入賞口や第２始動入賞口に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時判定処理を実行することによって、あらかじめ大当りや小当りとなるか否かや、大当りの種別や小当り種別、変動カテゴリ、変動パターン等を判定する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前に表示結果を予測し、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０によって先読予告演出を実行することができる。なお、入賞時判定処理では、大当り及び小当りの両方に対して始動入賞時の判定を行うようにしてもよいし、大当りに対してのみ始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【０２８２】

入賞時演出処理では、例えば、ＣＰＵ１０３は、当り判定用の乱数と通常時の大当り判定値および小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する。一致しない場合には、確変フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、当り判定用の乱数と確変時の大当り判定値および小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する。また、例えば、ＣＰＵ１０３は、当り判定用の乱数と大当り判定値とが一致する場合には、当り種別判定用にもとづいていずれの大当り種別と一致するかを判定し、当り判定用の乱数と小当り判定値とが一致する場合には、当り種別判定用にもとづいていずれの小当り種別と一致するかを判定する。なお、始動入賞時にステップ０７２ＩＷＳ０４５で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時の遊技状態と変動開始時の遊技状態とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【０２８３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１有効始動入賞コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７２ＩＷＳ０４８）。

【０２８４】

この実施の形態では、ステップ０７２ＩＷＳ０４６～０７２ＩＷＳ０４８の処理が実行されることによって、第１始動入賞口への始動入賞が発生して入賞時判定処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび第１有効始動入賞指定コマンドの３つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。

【０２８５】

（第１特別図柄通常処理）
図９－１７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。
【０２８６】
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０５２ＩＷＳ５０Ａ）。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。
【０２８７】
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０５２ＩＷＳ５１Ａ）。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０５２ＩＷＳ５２Ａ)。
【０２８８】
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０５２ＩＷＳ５３Ａ）、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０５２ＩＷＳ５４Ａ）。すなわち、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。よって、各第１保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第１保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第２保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。
【０２８９】
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０５２ＩＷＳ５５Ａ）。なお、本例では、ステップ０５２ＩＷＳ５５Ａ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。
【０２９０】
なお、設定値コマンドを送信するタイミングは、本例で示したものにかぎらず、例えば、変動表示の終了ごとに設定値コマンドを送信するように構成したり、変動表示中に設定値コマンドを送信するように構成したりしてもよい。
【０２９１】
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０５２ＩＷＳ５６Ａ)。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。

【０２９２】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップ０５２ＩＷＳ５７Ａ）。具体的に、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグがセットされている場合には第２特別図柄の大当り変動中であると判定する。第２特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップ０５２ＩＷＳ５８Ａ以降の処理を行うことなくステップ０５２ＩＷＳ６９Ａへ移行する。これにより、第２特別図柄の大当り変動中に第１特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【０２９３】

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０５２ＩＷＳ５７Ａにて第２特別図柄の大当り変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ０５２ＩＷＳ５９Ａ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。

【０２９４】

また、例えば、ステップ０５２ＩＷＳ５７Ａにて第２特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップ０５２ＩＷＳ５８Ａ～Ｓ６３Ａの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【０２９５】

第２特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ０５２ＩＷＳ５８Ａ）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０５２ＩＷＳ５９Ａ）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。大当りとすることに決定した場合には（ステップ０５２ＩＷＳ６０Ａ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第１大当りフラグをセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６１Ａ）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、および６Ｒ通常大当りのいずれであるかを判定し（ステップ０５２ＩＷＳ６２Ａ）、大当り種別を記憶し（ステップ０５２ＩＷＳ６３Ａ）、ステップ０５２ＩＷＳ６９Ａへ移行する。

【０２９６】

また、ステップ０５２ＩＷＳ６０Ａにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ０５２ＩＷＳ６４Ａ）。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０５２ＩＷＳ６５Ａ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第１小当りフラグをセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６６Ａ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ０５２ＩＷＳ６７Ａ）、小当り種別を記憶する（ステップ０５２ＩＷ

Ｓ６８Ａ）。なお、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当り種別として小当りＡと決定される（図９－６（Ａ）参照）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ６９Ａへ移行する。

【０２９７】

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０５２ＩＷＳ６９Ａ）、「０」である場合、ステップ０５２ＩＷＳ７５Ａ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０５２ＩＷＳ７０Ａ）、「０」になったか否かを判定する（ステップ０５２ＩＷＳ７１Ａ）。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０５２ＩＷＳ７５Ａ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０５２ＩＷＳ７２Ａ）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ０５２ＩＷＳ７３Ａ）。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０５２ＩＷＳ７４Ａ）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ７５Ａに移行する。

【０２９８】

この特徴部０７２ＩＷでは、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技の終了時に低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御され５０回の変動表示が実行される場合である。低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）である場合には、５０回目の変動表示を開始するときに、ステップ０５２ＩＷＳ７１Ａ，Ｓ７１ＢでＹと判定されてステップ０５２ＩＷＳ７２Ａ，Ｓ７２Ｂで高ベースフラグがリセットされるとともに、ステップ０５２ＩＷＳ７３Ａ，Ｓ７３Ｂで特図時短フラグもリセットされ、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））に移行することになる。

【０２９９】

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。

【０３００】

なお、本例では、ステップ０５２ＩＷＳ７４Ａの処理や後述するステップ０５２ＩＷＳ７４Ｂの処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示または第２特別図柄の変動表示のいずれか一方の変動開始により高ベース状態の最終変動（本例では、５０回目の変動表示）が開始されるときに、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）がセットされ変動短縮状態が延長される。この場合、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）がセットされているときに、その第１特別図柄の変動表示または第２特別図柄の変動表示（本例では、５０回目の変動表示）が終了するか、または他方の特別図柄の変動表示（本例では、５１回目の変動表示）の開始に応じて、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）がリセットされ、変動短縮状態の延長が終了するように構成することが望ましい。

【０３０１】

そして、ステップ０５２ＩＷＳ７５Ａ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０５２ＩＷＳ７５Ａ）。なお、図示は省略したが、ステップ０５２ＩＷＳ７５Ａの直前において停止する図柄の確定をしている。

【０３０２】

なお、ステップ０５２ＩＷＳ５９Ａでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかを用いて大当りとするか否かの判定を

行う。
【０３０３】
（第１変動パターン設定処理）
図９－１８は、第１特別図柄プロセス処理における第１変動パターン設定処理（ステップＳ１１１Ａ）を示すフローチャートである。第１変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ１７００Ａ）。なお、本例では、特図時短フラグがセットされ特別図柄の変動表示の短縮制御が行われることによって、第２特別図柄の変動表示を実行させた方が有利な状態になり（図９－７～図９－９参照）、小当りが発生しやすい状態となるので、ＫＴ状態に制御されている状態となる。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、ＫＴ状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図９－７（Ａ）に示す非ＫＴ時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ０５２ＩＷＳ１７０１Ａ）。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、ＫＴ状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図９－７（Ｂ）に示すＫＴ時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ０５２ＩＷＳ１７０２Ａ）。
【０３０４】
次に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０５２ＩＷＳ１７０１Ａ，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９－７に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ０５２ＩＷＳ１７０３Ａ）。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。
【０３０５】
変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ１７０４Ａ）。
【０３０６】
また、ステップ０５２ＩＷＳ１７０３Ａ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０５２ＩＷＳ１７０５Ａ）、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０５２ＩＷＳ１７０６Ａ）。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０５２ＩＷＳ１７０７Ａ）。
【０３０７】
（第１特別図柄変動処理）
図９－１９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０５２ＩＷＳ１１２０Ａ）。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。
【０３０８】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっていれば、ＣＰＵ１０３は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド、表示結果２指定コマンド、表示結果３指定コマンド、表示結果４指定コマンド、表示結果７指定コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ１１２１Ａ）。

【０３０９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１変動時間タイマを１減算し（ステップ０５２ＩＷＳ１１２２Ａ）、第１変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ０５２ＩＷＳ１１２３Ａ）、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０５２ＩＷＳ１１２４Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄停止処理（ステップＳ１１３Ａ）に対応した値に更新する（ステップ０５２ＩＷＳ１１３０Ａ）。

【０３１０】

第１変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ１１２５Ａ）。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。

【０３１１】

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０５２ＩＷＳ１１２６Ａ）。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。

【０３１２】

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０５２ＩＷＳ１１２７Ａ）。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。

【０３１３】

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１０Ｒ確変大当りまたは６Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ１１２８Ａ）。なお、１０Ｒ確変大当りまたは６Ｒ確変大当りであるか否かは、例えば、ステップ０５２ＩＷＳ６３Ａで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。１０Ｒ確変大当りまたは６Ｒ確変大当りであれば、そのまま処理を終了する。

【０３１４】

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０５２ＩＷＳ１１２５ＡのＹ）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ０５２ＩＷＳ１１２６ＡのＹ）であって１０Ｒ確変大当りおよび６Ｒ確変大当りのいずれともならない（すなわち、６Ｒ通常大当りとなる）第１特別図柄の変動表示の実行中である場合（ステップ０５２ＩＷＳ１１２７ＡのＹ、ステップ０５２ＩＷＳ１１２８ＡのＮ）には、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に第１強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ａ）。なお、この場合、第１大当りフラグや第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０５２ＩＷＳ１１３０Ａ）。

【０３１５】

ステップ０５２ＩＷＳ１１２５Ａ～Ｓ１１２９Ａの処理が実行されることによって、この特徴部０７２ＩＷ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（本例では、６Ｒ通常大当り）となる第１特別図柄の変動表示の実行中である場合に、第１特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０側では、第１特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ａで送信された第２強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【０３１６】

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りとなった場合であって、確変大当り（本例では、１０Ｒ確変大当りまたは６Ｒ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、そのまま第１特別図柄変動処理を終了するのであるが（ステップ０５２ＩＷＳ１１２８ＡのＹ参照）、この場合、第２特別図柄の変動表示が小当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Ｓ１２６）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、次回のタイマ割込以降では、ステップ０５２ＩＷＳ１１２０ＡでＮと判定されてステップ０５２ＩＷＳ１１２１Ａ～Ｓ１１３０Ａの処理はスキップされ、ステップ０５２ＩＷＳ１１２２Ａの第１変動時間タイマの更新も行われない。従って、第２特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって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。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１変動時間タイマの更新が再開される。

【０３１７】

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りとなった場合であって、はずれや小当りとなる第１特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第１特別図柄変動処理を終了する（ステップ０５２ＩＷＳ１１２７ＡのＮ参照）。従って、第２特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であってはずれや小当りとなる第１特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、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り、小当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。

【０３１８】

（第１特別図柄停止処理）

図９－２０は、第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第１特別図柄停止処理において、まず、ＣＰＵ１０３は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ２０１０Ａ）。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０５２ＩＷＳ２０１１Ａ）。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０５２ＩＷＳ２０１２Ａ）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０５２ＩＷＳ２０１３Ａ）。

【０３１９】

本例では、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、遊技状態がＫＴ状態に制御されている場合には、右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器２６が点灯される。従って、本例では、低確率／第１Ｋ

Ｔ状態中は右打ち表示器２６が点灯されるのであるが、ステップ０５２ＩＷＳ６９Ａ～Ｓ７４Ａ，Ｓ６９Ｂ～Ｓ７４Ｂの処理が実行されることによって、５０回目の変動表示を開始するときに低確率／第１ＫＴ状態を終了して通常状態（非ＫＴ状態）に移行するとともに、ステップ０５２ＩＷＳ２０１０Ａ～Ｓ２０１３Ａ，Ｓ２０１０Ｂ～Ｓ２０１３Ｂの処理が実行されることによって、５０回目の変動表示を終了するときに右打ち表示器２６が消灯される。

【０３２０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて第１特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ０５２ＩＷＳ２０１４Ａ）。なお、この場合、第１特別図柄変動処理のステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ａ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。

【０３２１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０５２ＩＷＳ２０１５Ａ）。第１大当りフラグがセットされている場合、ＣＰＵ１０３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０５２ＩＷＳ２０１６Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、第１大当りフラグをクリアする（ステップ０５２ＩＷＳ２０１７Ａ）。

【０３２２】

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０５２ＩＷＳ２０１８Ａ）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０５２ＩＷＳ２０１９Ａ）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ２０２７Ａに移行する。

【０３２３】

ステップ０５２ＩＷＳ２０１８Ａ，Ｓ２０１９Ａの処理が実行されることによって、本例では、第１特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。すなわち、本例では、本例では、特別可変入賞球装置７（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器２６が点灯される。

【０３２４】

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

【０３２５】

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０５２ＩＷＳ２０１５ＡのＮ）、ＣＰＵ１０３は、第１小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０５２ＩＷＳ２０２０Ａ）。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０５２ＩＷＳ２０２１Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、第１小当りフラグをクリアする（ステップ０５２ＩＷＳ２０２２Ａ）。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０５２ＩＷＳ２０２６Ａ）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ２０２７Ａに移行する。

【０３２６】

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

【０３２７】

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０５２ＩＷＳ２０２７Ａ）。

【０３２８】

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

【０３２９】

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。

【０３３０】

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。

【０３３１】

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

【０３３２】

なお、本特徴部０７２ＩＷでは特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート４１、第２始動入賞口または特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。

【０３３３】

（第２特別図柄通常処理）

図９－２１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。

【０３３４】

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０５２ＩＷＳ５０Ｂ）。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。

【０３３５】

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０５２ＩＷＳ５１Ｂ）。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０５２ＩＷＳ５２Ｂ)。

【０３３６】

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０５２ＩＷＳ５３Ｂ）、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０５２ＩＷＳ５４Ｂ）。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。

【０３３７】

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０５２ＩＷＳ５５Ｂ）。なお、本例では、ステップ０５２ＩＷＳ５５Ｂ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。

【０３３８】

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０５２ＩＷＳ５６Ｂ)。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０５２ＩＷＳ５６Ａで示した処理と同様である。

【０３３９】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップ０５２ＩＷＳ５７Ｂ）。具体的に、第１特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第１大当りフラグがセットされている場合には第１特別図柄の大当り変動中であると判定する。第１特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップ０５２ＩＷＳ５８Ｂ以降の処理を行うことなくステップ０５２ＩＷＳ６９Ｂへ移行する。これにより、第１特別図柄の大当り変動中に第２特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【０３４０】

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０５２ＩＷＳ５７Ｂにて第１特別図柄の大当り変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ０５２ＩＷＳ５９Ｂ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。

【０３４１】
また、例えば、ステップ０５２ＩＷＳ５７Ｂにて第１特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップ０５２ＩＷＳ５８Ｂ～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。
【０３４２】
第１特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ０５２ＩＷＳ５８Ｂ）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０５２ＩＷＳ５９Ｂ）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。大当りとすることに決定した場合には（ステップ０５２ＩＷＳ６０Ｂ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグをセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６１Ｂ）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、２Ｒ確変大当り、および２Ｒ通常大当りのいずれであるかを判定し（ステップ０５２ＩＷＳ６２Ｂ）、大当り種別を記憶し（ステップ０５２ＩＷＳ６３Ｂ）、ステップ０５２ＩＷＳ６９Ｂへ移行する。
【０３４３】
また、ステップ０５２ＩＷＳ６０Ｂにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ０５２ＩＷＳ６４Ｂ）。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０５２ＩＷＳ６５Ｂ）、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０５２ＩＷＳ６６Ｂ）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ０５２ＩＷＳ６７Ｂ）、小当り種別を記憶する（ステップ０５２ＩＷＳ６８Ｂ）。なお、本例では、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当り種別として小当りＢまたは小当りＣと決定される（図９－６（Ｂ）参照）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ６９Ｂへ移行する。
【０３４４】
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０５２ＩＷＳ６９Ｂ）、「０」である場合、ステップ０５２ＩＷＳ７５Ｂ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０５２ＩＷＳ７０Ｂ）、「０」になったか否かを判定する（ステップ０５２ＩＷＳ７１Ｂ）。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０５２ＩＷＳ７５Ｂ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０５２ＩＷＳ７２Ｂ）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ０５２ＩＷＳ７３Ｂ）。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０５２ＩＷＳ７４Ｂ）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ７５Ｂに移行する。
【０３４５】
そして、ステップ０５２ＩＷＳ７５Ｂ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０５２ＩＷＳ７５Ｂ）。なお、図示は省略したが、ステップ０５２ＩＷＳ７５Ｂの直前において停止する図柄の確定をしている。

【０３４６】
なお、ステップ０５２ＩＷＳ５９Ｂでは、遊技状態を加味して、非確変時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかを用いて大当りとするか否かの判定を行う。
【０３４７】
第２変動パターン設定処理は、図９－１８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９－１８に示す第１変動パターン設定処理において、「第１」を「第２」に読み替えれば、第２変動パターン処理が説明されたことになる。ただし、第２変動パターン設定処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、ステップ０５２ＩＷＳ１７００Ａと同様の処理を行い、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、ＫＴ状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図９－８（Ｃ）に示す非ＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、ＫＴ状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否かや、変動回数に応じて、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図９－８（Ｄ）～図９－９（Ｉ）に示すいずれかのＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。例えば、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンであれば（低確率／第１ＫＴ状態であれば）、１変動目であれば図９－８（Ｄ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、２～４９変動目であれば図９－８（Ｅ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、５０変動目であれば図９－８（Ｆ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグおよび高ベースフラグの両方がオンであれば（高確率／第１ＫＴ状態であれば）、１変動目であれば図９－９（Ｇ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、２変動目以降であれば図９－９（Ｈ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフであれば（高確率／第２ＫＴ状態であれば）、図９－９（Ｉ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。
【０３４８】
（第２特別図柄変動処理）
図９－２２は、第２特別図柄プロセス処理における第２特別図柄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０５２ＩＷＳ１１２０Ｂ）。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。
【０３４９】
役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示す値となっていれば、ＣＰＵ１０３は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド、表示結果２指定コマンド、表示結果３指定コマンド、表示結果５指定コマンド、表示結果６指定コマンド、表示結果７指定コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ１１２１Ｂ）。
【０３５０】
次いで、ＣＰＵ１０３は、第２変動時間タイマを１減算し（ステップ０５２ＩＷＳ１１２２Ｂ）、第２変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ０５２ＩＷＳ１１２３Ｂ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に第２図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ１１２４Ｂ）。そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を

第２特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ０５２ＩＷＳ１１３０Ｂ）。
【０３５１】
第２変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ１１２５Ｂ）。なお、第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第１特図プロセスフラグの値が第１特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第１特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第１大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。
【０３５２】
第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄を導出表示していなければ、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄表示装置４Ａにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ１１２６Ｂ）。なお、第１特別図柄表示装置４Ａにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第１特図プロセスフラグの値が第１特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第１特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第１小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第１特別図柄表示装置４Ａにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。
【０３５３】
第１特別図柄表示装置４Ａにて小当り図柄を導出表示していれば、ＣＰＵ１０３は、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ１１２７Ｂ）。なお、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かは、例えば、第２大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。実行中の第２特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。
【０３５４】
実行中の第２特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、ＣＰＵ１０３は、その大当り種別が１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または２Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ１１２８Ｂ）。なお、１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または２Ｒ確変大当りであるか否かは、例えば、ステップ０５２ＩＷＳ６３Ｂで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または２Ｒ確変大当りであれば、そのまま処理を終了する。
【０３５５】
第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ０５２ＩＷＳ１１２５ＢのＹ）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ０５２ＩＷＳ１１２６ＢのＹ）であって１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、および２Ｒ確変大当りのいずれともならない（すなわち、２Ｒ通常大当りとなる）第２特別図柄の変動表示の実行中である場合（ステップ０５２ＩＷＳ１１２７ＢのＹ、ステップ０５２ＩＷＳ１１２８ＢのＮ）には、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に第２強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ｂ）。なお、この場合、第２大当りフラグや第２小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、それら第２大当りフラグや第２小当りフラグをリセットする。そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図プロセスフラグの値を第２特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ０５２ＩＷＳ１１３０Ｂ）。
【０３５６】
ステップ０５２ＩＷＳ１１２５Ｂ～Ｓ１１２９Ｂの処理が実行されることによって、この特徴部０７２ＩＷでは、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合であって通常大当り（本例では、２Ｒ通常大当り）となる第２特別図柄の変動表示の実行中である場合に、第２特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０側では、第２特

別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ｂ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。

【０３５７】

なお、本例では、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、確変大当り（本例では、１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または２Ｒ確変大当り）となる第２特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第２特別図柄変動処理を終了するのであるが（ステップ０５２ＩＷＳ１１２８Ｂ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Ｓ１２６）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、次回のタイマ割込以降では、ステップ０５２ＩＷＳ１１２０ＢでＮと判定されてステップ０５２ＩＷＳ１１２１Ｂ～Ｓ１１３０Ｂの処理はスキップされ、ステップ０５２ＩＷＳ１１２２Ｂの第２変動時間タイマの更新も行われない。従って、第１特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって確変大当りとなる第２特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第２変動時間タイマの更新が中断され第２特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ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。

【０３５８】

また、本例では、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当りとなる第２特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第２特別図柄変動処理を終了する（ステップ０５２ＩＷＳ１１２７ＢのＮ参照）。従って、第１特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であってはずれや小当りとなる第２特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当り遊技中に、第２変動時間タイマの更新が中断され第２特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当り遊技を終了すると、第２変動時間タイマの更新が再開される。

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

（第２特別図柄停止処理）

図９－２３は、第２特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第２特別図柄停止処理において、まず、ＣＰＵ１０３は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ２０１０Ｂ）。点灯延長フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ０５２ＩＷＳ２０１１Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を終了する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ２０１２Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ２０１３Ｂ）。

【０３６２】
次いで、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて第２特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ０５２ＩＷＳ２０１４Ｂ）。なお、この場合、第２特別図柄変動処理のステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ｂで第２強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第２特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。
【０３６３】
次いで、ＣＰＵ１０３は、第２大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０５２ＩＷＳ２０１５Ｂ）。第２大当りフラグがセットされている場合、ＣＰＵ１０３は、大当り開始フラグをセットする（ステップ０５２ＩＷＳ２０１６Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、第２大当りフラグをクリアする（ステップ０５２ＩＷＳ２０１７Ｂ）。
【０３６４】
次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ２０１８Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ２０１９Ｂ）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ２０２７Ｂに移行する。
【０３６５】
ステップ０５２ＩＷＳ２０１８Ｂ，Ｓ２０１９Ｂの処理が実行されることによって、本例では、第２特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。すなわち、本例では、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。
【０３６６】
第２大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ０５２ＩＷＳ２０１５ＢのＮ）、ＣＰＵ１０３は、第２小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０５２ＩＷＳ２０２０Ｂ）。第２小当りフラグがセットされている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ２０２１Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、第２小当りフラグをクリアする（ステップ０５２ＩＷＳ２０２２Ｂ）。
【０３６７】
次いで、ＣＰＵ１０３は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ２０２３Ｂ）。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、ＫＴ状態でなければ）、ＣＰＵ１０３は、右打ち表示器２６の点灯を開始する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ２０２４Ｂ）とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ２０２５Ｂ）。
【０３６８】
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０５２ＩＷＳ２０２６Ｂ）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ２０２７Ｂに移行する。
【０３６９】
ステップ０５２ＩＷＳ２０２４Ｂ，Ｓ２０２５Ｂの処理が実行されることによって、本例では、第２特別図柄の変動表示において小当りとなったときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。すなわち、本例では、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。
【０３７０】
ただし、本例では、第２特別図柄の変動表示において小当りとなる場合であっても、ＫＴ状態中である場合には既に右打ち表示器２６の点灯中である筈である。従って、本例では、ステップ０５２ＩＷＳ２０２３Ｂの判定処理を行うことによって、ＫＴ状態中に第２特別図柄の変動表示において小当りとなった場合には、重複して右打ち表示器２６の点灯

を開始したり右打ち点灯開始指定コマンドを送信したりする処理を行わないようにしている。

【０３７１】

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

【０３７２】

（役物制御通常処理）

図９－２４は、役物制御プロセス処理における役物制御通常処理（ステップＳ１２０）を示すフローチャートである。役物制御通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当り開始フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ２１０１）。大当り開始フラグがセットされていなければ、そのまま処理を終了する。

【０３７３】

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

【０３７４】

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

【０３７５】

（ゲート通過待ち処理）

図９－２５は、役物制御プロセス処理におけるゲート通過待ち処理（ステップＳ１２１）を示すフローチャートである。ゲート通過待ち処理において、ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ２５０１）。ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力していれば、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を０クリアする（ステップ０５２ＩＷＳ２５０２）。次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを送信し（ステップ０５２ＩＷＳ２５０３）、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０５２ＩＷＳ２５０４）。

【０３７６】

この特徴部０７２ＩＷでは、ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第２特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート４１を遊技球が通過し、ゲートスイッチ２１で検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

【０３７７】

（大当り開放中処理）

図９－２６は、役物制御プロセス処理における大当り開放中処理（ステップＳ１２３）を示すフローチャートである。大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、第１カウントスイッチ２３がオン状態となっているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ２４０１）。第１カウントスイッチ２３がオン状態となっていれば、すなわち大入賞口に入賞した遊技球を検出していれば、ＣＰＵ１０３は、大入賞口に入賞した遊技球の数をカウントするための入賞個数カウンタの値を１加算する（ステップ０５２ＩＷＳ２４０２）。そして、ＣＰＵ１０３は、大入賞口入賞指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ２４０３）。

【０３７８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｖ領域スイッチ０５２ＩＷ１０６がオン状態となっているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ２４０４）。Ｖ領域スイッチ０５２ＩＷ１０６が

オン状態となっていれば、すなわちＶ領域０５２ＩＷ１０４に進入した遊技球を検出していれば、ＣＰＵ１０３は、Ｖ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入したことを示すＶ入賞フラグをセットする（ステップ０５２ＩＷＳ２４０５）。

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

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

【０３８２】

（大当り終了処理）

図９－２７は、役物制御プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ１２５）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ０５２ＩＷＳ２２００）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ０５２ＩＷＳ２２０２に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ０５２ＩＷＳ２２０１）、処理を終了する。

【０３８３】

ステップ０５２ＩＷＳ２２０２では、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ０５２ＩＷＳ２２０２）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ０５２ＩＷＳ２２０３）。経過していなければ処理を終了する。

【０３８４】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ０５２ＩＷＳ２２０３のＹ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ２２０４）。Ｖ入賞フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、そのＶ入賞フラグをクリアし（ステップ０５２ＩＷＳ２２０５）、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ０５２ＩＷＳ２２０６）。

【０３８５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、今回終了した大当りの種別が１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ２２０７）。なお、１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであるか否かは、例えば、第１特別図柄通常処理のステップ０５２ＩＷＳ６３Ａや第２特別図柄通常処理のステップ０５２ＩＷＳ６３Ｂで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであれば、ＣＰＵ１０３は、特図時短フラグをセットしてＫＴ状態に移行する（ステップ０５

２ＩＷＳ２２０８）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ２２１５に移行する。なお、１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に制御されることになる。

【０３８６】

１０Ｒ確変大当りおよび２Ｒ確変大当りのいずれでもなければ、ＣＰＵ１０３は、今回終了した大当りの種別が６Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ２２０９）。なお、６Ｒ確変大当りであるか否かは、例えば、第１特別図柄通常処理のステップ０５２ＩＷＳ６３Ａや第２特別図柄通常処理のステップ０５２ＩＷＳ６３Ｂで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。６Ｒ確変大当りであれば、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し（ステップ０５２ＩＷＳ２２１０）、さらに特図時短フラグをセットしてＫＴ状態に移行する（ステップ０５２ＩＷＳ２２１１）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ２２１５に移行する。従って、６Ｒ確変大当りであった場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に制御されることになる。

【０３８７】

なお、６Ｒ確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに０にリセットされているので（ゲート通過待ち処理のステップ０５２ＩＷＳ２５０２参照）、高ベース回数カウンタの値は０のままである。従って、６Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が０であることから、第１特別図柄通常処理のステップ０５２ＩＷＳ６９Ａや第２特別図柄通常処理のステップ０５２ＩＷＳ６９ＢでＹと判定されてステップ０５２ＩＷＳ７０Ａやステップ０５２ＩＷＳ７０Ｂの高ベース回数カウンタの減算処理は行われない。そして、次回の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）が維持されることになる。

【０３８８】

６Ｒ確変大当りでもなければ（すなわち、６Ｒ通常大当りまたは２Ｒ通常大当りであれば）、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する（ステップ０５２ＩＷＳ２２１２）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０５２ＩＷＳ２２１３）。また、ＣＰＵ１０３は、高ベース回数カウンタに「５０」をセットする（ステップ０５２ＩＷＳ２２１４）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ２２１５に移行する。従って、６Ｒ通常大当りまたは２Ｒ通常大当りであった場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に制御されることになる。

【０３８９】

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０５２ＩＷＳ２２１５）。

【０３９０】

（小当り終了処理）

図９－２８は、役物制御プロセス処理における小当り終了処理（ステップＳ１２８）を示すフローチャートである。小当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ０５２ＩＷＳ２３００）、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０５２ＩＷＳ２３０２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０５２ＩＷＳ２３０１）、処理を終了する。

【０３９１】

ステップ０５２ＩＷＳ２３０２では、小当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ０５２ＩＷＳ２３０２）。そして、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマの値が０に

なっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ０５２ＩＷＳ２３０３）。経過していなければ処理を終了する。

【０３９２】

小当り終了表示時間を経過していれば（ステップ０５２ＩＷＳ２３０３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０５２ＩＷＳ２３０４）。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０５２ＩＷＳ２３０５）。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０５２ＩＷＳ２３０６）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０５２ＩＷＳ２３０７）。

【０３９３】

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０５２ＩＷＳ２０２３Ｂ～Ｓ２０２５Ｂ参照）、ステップ０５２ＩＷＳ２３０４～Ｓ２３０７の処理が実行されることによって、その小当り遊技の終了時に右打ち表示器２６の点灯が終了する。

【０３９４】

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０５２ＩＷＳ２３０８）。

【０３９５】

（遊技状態の遷移）

ここで、この特徴部０７２ＩＷにおける遊技状態の遷移について説明する。図９－２９は、この特徴部０７２ＩＷにおける遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この特徴部０７２ＩＷでは、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））では、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第１始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第１特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第１特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または６Ｒ通常大当りが発生する。

【０３９６】

図９－２９に示すように、低確率／低ベース状態において１０Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ０５２ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０８参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ０５２ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２０９～Ｓ２２１１参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／低ベース状態において６Ｒ通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ０５２ＩＷＳ２２１２～Ｓ２２１４参照）。

【０３９７】

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０７２ＩＷでは、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、ＫＴ状態では、主として第２始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第２特別図柄の変動表示が実行される。また、主とし

て第２特別図柄の変動表示が実行されることから、ＫＴ状態において大当りが発生した場合には、主として１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、２Ｒ確変大当り、または２Ｒ通常大当りが発生する。

【０３９８】

図９－２９に示すように、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）において１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ０５２ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０８参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）において６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ０５２ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２０９～Ｓ２２１１参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部０７２ＩＷでは、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、６Ｒ確変大当りとなる確率が合計で３０％であるので（図９－５参照）、一旦高確率／高ベース状態となると３０％の割合で高確率／高ベース状態がループすることになる。また、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）において２Ｒ通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ０５２ＩＷＳ２２１２～Ｓ２２１４参照）。

【０３９９】

図９－２９に示すように、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）において１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ０５２ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０８参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）において６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ０５２ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２０９～Ｓ２２１１参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）において２Ｒ通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ０５２ＩＷＳ２２１２～Ｓ２２１４参照）。なお、この特徴部０７２ＩＷでは、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、２Ｒ通常大当りとなる確率が３０％であるので（図９－５（Ｄ），（Ｅ）参照）、一旦低確率／高ベース状態となると３０％の割合で低確率／高ベース状態がループすることになる。なお、６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りが発生して低確率／高ベース状態となった後、次の大当りが発生することなく、５０回の変動表示が終了した場合には、図９－２９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０５２ＩＷＳ６９Ａ～Ｓ７３Ａ，Ｓ６９Ｂ～Ｓ７３Ｂ参照）。

【０４００】

図９－２９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１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２

ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ０５２ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０８参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部０７２ＩＷでは、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りとなる確率が４０％であるので（図９－５（Ｄ），（Ｅ）参照）、一旦高確率／低ベース状態となると４０％の割合で高確率／低ベース状態がループすることになる。また、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）において６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ０５２ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２０９～Ｓ２２１１参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）において２Ｒ通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ０５２ＩＷＳ２２１２～Ｓ２２１４参照）。

【０４０１】

なお、図９－２９では、低確率／低ベース状態（通常状態（非ＫＴ状態））では第１特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第２特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１０Ｒ確変大当りまたは２Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、２Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【０４０２】

また、図９－２９では、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１０Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【０４０３】

また、図９－２９では、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１０Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【０４０４】

また、図９－２９では、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１０Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【０４０５】

（普通図柄プロセス処理）

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が実行する普通図柄プロセス処理（ステップＳ２９）について説明する。図９－３０は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、通過ゲート４１を遊技球が通過してゲートスイッチ２１がオン状態となったことを検出すると（ステップ０５２ＩＷＳ５１１１）、ゲート通過指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ５１１２）。そして、ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ通過処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１１３）を実行する。

【０４０６】

この特徴部０７２ＩＷでは、ステップ０５２ＩＷＳ５１１１～Ｓ５１１３の処理が実行されることによって、通過ゲート４１への遊技球の通過を検出した場合には、ゲート通過指定コマンドが送信される。なお、この特徴部０７２ＩＷでは、通過ゲート４１は兼用ゲートとして構成され作動領域の役割も担っているのであるが、大当り図柄を停止表示した後大当り遊技を開始する前のゲート通過待ち状態であるか否かには関係なく、ゲート通過指定コマンドが送信される。

【０４０７】

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

【０４０８】

なお、この特徴部０７２ＩＷでは、ゲート通過待ち状態であるか否かに関係なく、ステップ０５２ＩＷＳ５１１１で通過ゲート４１への遊技球の通過を検出した場合にはステップ０５２ＩＷＳ５１１３のゲートスイッチ通過処理が実行されて普通図柄の変動表示が実行されるのであるが、そのような態様にかぎられない。例えば、ゲート通過待ち状態でないときに通過ゲート４１を遊技球が通過した場合にのみ普通図柄の変動表示を実行するようにし、ゲート通過待ち状態では通過ゲート４１を遊技球が通過しても普通図柄の変動表示を実行しないように構成してもよい。

【０４０９】

また、この特徴部０７２ＩＷでは、通過ゲート４１は普通始動領域と作動領域との兼用ゲートとして用いられているのであるが、タイマ割込処理内において特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ａ，Ｓ２５Ｂ参照）は普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６参照）よりも先に実行されるので、作動領域としての通過ゲート４１の遊技球の通過の検出処理を行った後に普通始動領域としての通過ゲート４１の遊技球の通過の検出処理が行われる。そのため、大当り遊技の開始のための処理を早く実行することができる。

【０４１０】

ゲートスイッチ通過処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１１３）：ＣＰＵ１０３は、ゲート通過記憶カウンタ（通過ゲート４１を通過した遊技球数をカウントするためのカウンタ）のカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「４」）に達しているか否か確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を＋１する。なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普図保留表示器２５ＣのＬＥＤが点灯される

。そして、ＣＰＵ１０３は、普通図柄当り判定用乱数の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（普通図柄判定用バッファ）に格納する処理を行う。

【０４１１】

普通図柄通常処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１００）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば普通図柄プロセスフラグの値がステップ０５２ＩＷＳ５１００を示す値となっている場合、具体的には、普通図柄表示器２０において普通図柄の変動表示がなされておらず、かつ、普通図柄表示器２０に当たり図柄が導出表示されたことにもとづく可変入賞球装置６Ｂの開閉動作中でもない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が０でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１０１）を示す値（具体的には「１」）に更新する。

【０４１２】

普通図柄変動処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１０１）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１０２）を示す値（具体的には「２」）に更新する。

【０４１３】

普通図柄停止処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１０２）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうかを確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１００）を示す値（具体的には「０」）に更新する。一方、普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放前時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放前処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１０３）を示す値（具体的には「３」）に更新する。

【０４１４】

普通電動役物開放前処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１０３）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間をセットし、タイマをスタートさせ、可変入賞球装置６Ｂの開放を開始する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１０４）を示す値（具体的には「４」）に更新する。

【０４１５】

普通電動役物作動処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１０４）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマを計測し、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置６Ｂを閉鎖する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１００）を示す値（具体的には「０」）に更新する。

【０４１６】

（普通図柄通常処理）

図９－３１は、普通図柄通常処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１００）を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認することにより、ゲート通過記憶数が０であるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ５１２１）。ゲート通過記憶数が０であれば（ステップ０５２ＩＷＳ５１２１のＹ）、そのまま処理を終了する。ゲート通過記憶数が０でなければ（ステップ０５２ＩＷＳ５１２１のＮ）、ＣＰＵ１０３は、ゲート通過記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を読み出す（ステップ０５２ＩＷＳ５１２２）。そして、ＣＰＵ１０３は、ゲート通過記憶数カウンタの値を１減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ０５２ＩＷＳ５１２３）。すなわち、ゲート通過記憶

数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を、ゲート通過記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。よって、各ゲート通過記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値が抽出された順番は、常に、ゲート通過記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。

【０４１７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、普通図柄当りとするか否かを決定するための普通図柄判定テーブルを用いて、乱数（普通図柄当り判定用乱数値）にもとづく抽選処理を行い、普通図柄当りとするか否かを決定する（ステップ０５２ＩＷＳ５１２７）。なお、この特徴部０７２ＩＷでは、ステップ０５２ＩＷＳ５１２７において、ＣＰＵ１０３は、確変状態であるか否かや、ＫＴ状態であるか否か、高ベース状態であるか否かに関係なく、一律に９９／１００の確率で普通図柄当りとすることに決定する。

【０４１８】

ステップ０５２ＩＷＳ５１２７において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内である場合（当りである場合）、ＣＰＵ１０３は、表示結果として当り図柄を設定し（ステップ０５２ＩＷＳ５１２８）、ステップ０５２ＩＷＳ５１３０へ移行する。また、ステップ０５２ＩＷＳ５１２７において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内でない場合（はずれである場合）、ＣＰＵ１０３は表示結果としてはずれ図柄を設定し（ステップ０５２ＩＷＳ５１２９）、ステップ０５２ＩＷＳ５１３０へ移行する。

【０４１９】

ステップ０５２ＩＷＳ５１３０において、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグがセットされていれば、普通図柄変動時間として０．２秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ０５２ＩＷＳ５１３０のＹ，Ｓ５１３１）。また、高ベースフラグがセットされていなければ、すなわち通常状態または第２ＫＴ状態であれば、普通図柄変動時間として１．０秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ０５２ＩＷＳ５１３０のＮ，Ｓ５１３２）。

【０４２０】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１０１）を示す値（具体的には「１」）に更新する（ステップ０５２ＩＷＳ５１３３）。

【０４２１】

（普通図柄停止処理）

図９－３２は、普通図柄停止処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１０２）を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値を－１する（ステップ０５２ＩＷＳ３７０１）。そして、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値が０になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３７０２）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ０５２ＩＷＳ３７０２のＮ）、そのまま処理を終了する。

【０４２２】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは（ステップ０５２ＩＷＳ３７０２のＹ）、ＣＰＵ１０３は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうか（ステップ０５２ＩＷＳ５１２７にて当りと判定されたかどうか）を確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３７０３）。なお、普通図柄の停止図柄が当り図柄かどうかは、例えば、ステップ０５２ＩＷＳ５１２７にて当りと判定されたときに普通図柄当り判定フラグをセットすることとして、そのフラグがセットされているかどうかによって確認することができる。

【０４２３】

普通図柄の停止図柄が当り図柄でなく、はずれ図柄であると判定されたときは（ステッ

プ０５２ＩＷＳ３７０３のＮ）、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１００）を示す値（具体的には「０」）に更新する（ステップ０５２ＩＷＳ３７０８）。

【０４２４】

ステップ０５２ＩＷＳ３７０３において、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるときは（ステップ０５２ＩＷＳ３７０３のＹ）、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ０５２ＩＷＳ３７０４）、セットされている場合、すなわち、第１ＫＴ状態である場合には、普通電動役物開放前時間として０．１秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ０５２ＩＷＳ３７０６）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第２ＫＴ状態である場合には、普通電動役物開放前時間として２．６秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ０５２ＩＷＳ３７０５）。

【０４２５】

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

【０４２６】

（普通電動役物開放前処理）

図９－３３は、普通電動役物開放前処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１０３）を示すフローチャートである。普通電動役物開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値を－１する（ステップ０５２ＩＷＳ３８０１）。そして、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値が０になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３８０２）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ０５２ＩＷＳ３８０２のＮ）、そのまま処理を終了する。

【０４２７】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通電動役物開放前時間が経過したときは（ステップ０５２ＩＷＳ３８０２のＹ）、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ０５２ＩＷＳ３８０３）、セットされている場合、すなわち、第１ＫＴ状態である場合には、普通電動役物開放時間として５．５秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ０５２ＩＷＳ３８０５）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第２ＫＴ状態である場合には、普通電動役物開放時間として０．２秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ０５２ＩＷＳ３８０４）。

【０４２８】

このように、本特徴部０７２ＩＷでは、第１ＫＴ状態では普通電動役物開放時間として５．５秒をセットするとともに、通常状態または第２ＫＴ状態では普通電動役物開放時間として０．２秒をセットすることにより、第１ＫＴ状態は通常状態または第２ＫＴ状態よりも第２始動入賞口に始動入賞しやすい状態としている。したがって、第１ＫＴ状態は通常状態または第２ＫＴ状態よりも、可変入賞球装置６Ｂの下流に設けられている特殊可変入賞球装置１７に遊技球が達しにくく構成されている。

【０４２９】

なお、遊技状態が第１ＫＴ状態である場合に第２始動入賞口に始動入賞しやすくなるようにする制御の仕方は、この特徴部０７２ＩＷで示したものにかぎられない。例えば、第１ＫＴ状態である場合には、通常状態または第２ＫＴ状態である場合と比較して、可変入賞球装置６Ｂを多くの回数開放する（例えば、通常状態または第２ＫＴ状態では可変入賞球装置６Ｂの開放回数として１回をセットするのに対して、第１ＫＴ状態では可変入賞球装置６Ｂの開放回数として２回をセットする）ように制御してもよい。そのようにすれば、第１ＫＴ状態である場合には、可変入賞球装置６Ｂの開放回数を多くすることによって、第２始動入賞口に始動入賞しやすくすることができる。

【０４３０】
また、例えば、第１ＫＴ状態である場合には、通常状態または第２ＫＴ状態である場合と比較して、上記に示した可変入賞球装置６Ｂの開放時間を長くする制御と、可変入賞球装置６Ｂの開放回数を多くする制御とを組み合わせて実行してもよい。
【０４３１】
次いで、ＣＰＵ１０３は、可変入賞球装置６Ｂを開放状態に制御する（ステップ０５２ＩＷＳ３８０６）。具体的には、ソレノイド８１を駆動して可変入賞球装置６Ｂを開状態にする。
【０４３２】
そして、ＣＰＵ１０３は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物作動処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１０４）に対応した値（具体的には「４」）に更新する（ステップ０５２ＩＷＳ３８０７）。
【０４３３】
（コマンド解析処理）
次に、演出制御手段の動作について説明する。図９－３４～図９－３７は、コマンド解析処理（ステップＳ７５）の具体例を示すフローチャートである。主基板１１から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。
【０４３４】
コマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ０５２ＩＷＳ６１１）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ０５２ＩＷＳ６１２）。なお、読み出したら読出ポインタの値を＋２しておく（ステップ０５２ＩＷＳ６１３）。＋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。
【０４３５】
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０５２ＩＷＳ６１４）、演出制御用ＣＰＵ０１２０は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、ＲＡＭ１２２に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ０５２ＩＷＳ６１５）。
【０４３６】
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０５２ＩＷＳ６１６）、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０５２ＩＷＳ６１７）。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０５２ＩＷＳ６１８）。
【０４３７】
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０５２ＩＷＳ６１９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した表示結果指定コマンドを、ＲＡＭ１２２に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ０５２ＩＷＳ６２０）。
【０４３８】
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０５２ＩＷＳ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６２２）。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。

【０４３９】

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０５２ＩＷＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の表示画面において右打ち表示の表示を開始する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ６２４）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０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０５２ＩＷＳ６２５）。

【０４４０】

受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンドであれば（ステップ０５２ＩＷＳ６２６）、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０５２ＩＷＳ６２７）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６２８）。

【０４４１】

なお、本例では、ステップ０５２ＩＷＳ６２４，Ｓ６２７の処理が実行されることによって、大当り遊技中に画像表示装置５の表示画面において右打ち表示が表示される。

【０４４２】

なお、例えば、大当り遊技中に表示する右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させることによって、現在の設定値を示唆する設定値示唆演出を実行するように構成してもよい。例えば、ステップ０５２ＩＷＳ６２４で右打ち表示を開始するときに、通常は白色の表示色の右打ち表示を開始するのに対して、設定値示唆演出の実行を決定した場合には、設定値「１」である場合には比較的高い割合で青色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「２」である場合には比較的高い割合で緑色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「３」である場合には比較的高い割合で黄色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「４」である場合には比較的高い割合で橙色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「５」である場合には比較的高い割合で赤色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「６」である場合には比較的高い割合で虹色の表示色の右打ち表示を開始したりしてもよい。

【０４４３】

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

【０４４４】

また、例えば、低確率／第１ＫＴ状態において５０回の変動表示を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するときに、左打ち表示を開始するように構成し、その左打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させて設定値示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように何らかの形式で遊技状態の制御が切り替わるときに、設定値示唆演出を実行可能に構成すればよい。

【０４４５】

受信した演出制御コマンドが小当り開始指定コマンドであれば（ステップ０５２ＩＷＳ６２９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６３０）。

【０４４６】

受信した演出制御コマンドが小当り終了指定コマンドであれば（ステップ０５２ＩＷＳ６３１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６３２）。

【０４４７】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中表示コマンドであれば（ステップ０５２ＩＷＳ６３３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技のラウンド中に大入賞口に入賞した遊技球の数をカウントするための入賞数カウンタの値をリセット（０にクリア）する（ステップ０５２ＩＷＳ６３４）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口の開放中であること（大当り遊技中のラウンド期間であること）を指定する大入賞口開放中フラグをセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６３５）。

【０４４８】

なお、本例では、ステップ０５２ＩＷＳ６３４の処理が実行されることによって、大入賞口開放中表示コマンドを受信するタイミング（ラウンドを開始するタイミング）で入賞数カウンタの値が０にクリアされるので、極まれにラウンド期間終了後のインターバル期間にオーバー入賞を検出した場合にも、入賞数カウンタに値がカウントされる。

【０４４９】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後表示コマンドであれば（ステップ０５２ＩＷＳ６３６）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口の開放後のインターバル期間であることを指定する大入賞口開放後フラグをセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６３７）。

【０４５０】

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０５２ＩＷＳ６３８）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯を開始する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ６３９）。

【０４５１】

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０５２ＩＷＳ６４０）、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０５２ＩＷＳ６４１）。

【０４５２】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば（ステップ０７２ＩＷＳ００１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した図柄指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている先読み判定結果コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップ０７２ＩＷＳ００２）。

【０４５３】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（ステップ０７２ＩＷＳ００３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した変動カテゴリコマンドを、ＲＡＭに形成されている先読み判定結果コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ０７２ＩＷＳ００４）。

【０４５４】

受信した演出制御コマンドが第１有効始動入賞指定コマンドまたは第２有効始動入賞指定コマンドであれば（ステップ０７２ＩＷＳ００５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第１有効始動入賞指定コマンドまたは第２有効始動入賞指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている先読み判定結果コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ０７２ＩＷＳ００６）。

【０４５５】

受信した演出制御コマンドが低確／非ＫＴ背景指定コマンドであれば（ステップ０５２ＩＷＳ６４２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５における背景画像を低確率／非ＫＴ状態に応じた背景画像（例えば、青色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ６４３）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、セットされていれば、第１ＫＴ状態であることを示す第１ＫＴ状態フラグをリセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６４４）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技中および高確率／第２ＫＴ状態中に大入賞口および特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数をカウントするための賞球数カウンタがセットされていれば、その賞球数カウンタの値をリセット（０にクリア）する（ステップ０５２ＩＷＳ６４５）。

【０４５６】

本例では、大当り遊技中（ただし、２Ｒ確変大当りや２Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技中を除く）に大入賞口に遊技球が入賞したり、高確率／第２ＫＴ状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞したりした場合に賞球数カウンタの値が累積的に更新されていくのであるが（ステップ０５２ＩＷＳ６６０，Ｓ６６７参照）、ステップ０５２ＩＷＳ６４５の処理が実行されることによって、遊技状態が低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）となった後５０回の変動表示を終了して低確率／低ベース状態となったときに、賞球数カウンタの値が０にクリアされる。

【０４５７】

受信した演出制御コマンドが低確／第１ＫＴ背景指定コマンドであれば（ステップ０５２ＩＷＳ６４６）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５における背景画像を低確率／第１ＫＴ状態に応じた背景画像（例えば、緑色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ６４７）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ＫＴ状態フラグをセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６４８）とともに、セットされていれば、高確率状態であることを示す高確率状態フラグや、第２ＫＴ状態であることを示す第２ＫＴ状態フラグをリセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６４９）。

【０４５８】

受信した演出制御コマンドが高確／第１ＫＴ背景指定コマンドであれば（ステップ０５２ＩＷＳ６５０）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５における背景画像を高確率／第１ＫＴ状態に応じた背景画像（例えば、黄色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ６５１）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高確率状態フラグおよび第１ＫＴ状態フラグをセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６５２）とともに、セットされていれば、第２ＫＴ状態フラグをリセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６５３）。

【０４５９】

受信した演出制御コマンドが高確／第２ＫＴ背景指定コマンドであれば（ステップ０５２ＩＷＳ６５４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５における背景画像を高確率／第２ＫＴ状態に応じた背景画像（例えば、赤色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ６５５）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高確率状態フラグおよび第２ＫＴ状態フラグをセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６５６）とともに、セットされていれば、第１ＫＴ状態フラグをリセットする（ステップ０５２ＩＷＳ６５７）。

【０４６０】

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０５２ＩＷＳ６５８）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または６Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技中であるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ６５９）。なお、１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または６Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当り中演出処理（ステップＳ１７６）～エンディング演出処理（ステップＳ１７７）を示す値となっているか否かを確認するとともに、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果２指定コマンド～表示結果４指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。

【０４６１】

１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または６Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技中であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値に１５を加算する（ステップ０５２ＩＷＳ６６０）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加算後の賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置５に表示されている賞球数表示を更新する（ステップ０５２ＩＷＳ６６１）。なお、賞球数表示は、大当り遊技中および高確率／第２ＫＴ状態中に大入賞口および特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数の表示である。

【０４６２】

ステップ０５２ＩＷＳ６５８～Ｓ６６１の処理が実行されることによって、本例では、１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または６Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技中に大

入賞口への入賞が発生したことにもとづいて賞球数カウンタの値および賞球数表示が更新される。一方で、大当り遊技中であっても、２Ｒ確変大当りまたは２Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生した場合には、賞球数カウンタの値は更新されず、賞球数表示も更新されない。

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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０５２ＩＷＳ６６５）、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０５２ＩＷＳ６６６）。第２ＫＴ状態フラグがセットされていれば（すなわち、高確率／第２ＫＴ状態中であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値に１０を加算する（ステップ０５２ＩＷＳ６６７）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加算後の賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置５に表示されている賞球数表示を更新する（ステップ０５２ＩＷＳ６６８）。

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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０５２ＩＷＳ６７０）。そして、ステップ０５

２ＩＷＳ６１１に移行する。
【０４７１】
（オーバー入賞時示唆演出処理）
図９－３８は、オーバー入賞時示唆演出処理（ステップ０５２ＩＷＳ６６２）を示すフローチャートである。オーバー入賞時示唆演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、入賞数カウンタの値に１を加算する（ステップ０５２ＩＷＳ３０１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加算後の入賞数カウンタの値が１１以上となっているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３０２）。入賞数カウンタの値が１１以上となっていれば（すなわち、大入賞口へのオーバー入賞が発生していれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定するためのオーバー入賞時示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、オーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定する（ステップ０５２ＩＷＳ３０３）。
【０４７２】
図９－３９は、オーバー入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図９－３９に示すように、オーバー入賞時示唆演出決定テーブルには、オーバー入賞時示唆演出なし、オーバー入賞時示唆演出Ａ、オーバー入賞時示唆演出Ｂ、オーバー入賞時示唆演出Ｃ、オーバー入賞時示唆演出Ｄ、オーバー入賞時示唆演出Ｅ、およびオーバー入賞時示唆演出Ｆに対して、それぞれ判定値が割り振られている。
【０４７３】
図９－３９に示すように、本例では、大入賞口に遊技球が入賞したときには、画像表示装置５において通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示（本例では、「＋１５」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音の入賞音が出力される。
【０４７４】
これに対して、図９－３９に示すように、「オーバー入賞時示唆演出Ａ」が実行される場合には、画像表示装置５において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音とは異なる音Ａの入賞音が出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出Ｂ」が実行される場合には、画像表示装置５において緑色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音とは異なる音Ｂの入賞音が出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出Ｃ」が実行される場合には、画像表示装置５において黄色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音とは異なる音Ｃの入賞音が出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出Ｄ」が実行される場合には、画像表示装置５において橙色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音とは異なる音Ｄの入賞音が出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出Ｅ」が実行される場合には、画像表示装置５において赤色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音とは異なる音Ｅの入賞音が出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出Ｆ」が実行される場合には、画像表示装置５において虹色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音とは異なる音Ｆの入賞音が出力される。
【０４７５】
図９－３９に示すように、オーバー入賞時示唆演出決定テーブルには、現在の設定値が設定値「１」～「６」のいずれであるかに応じて異なる判定値が割り振られている。ステップ０５２ＩＷＳ３０３では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値格納領域（ステップ０５２ＩＷＳ６１５参照）の記憶内容を確認し、現在の設定値を特定する。そして、特定した設定値に対応した判定値にもとづいてオーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定する。
【０４７６】
図９－３９に示すように、本例では、設定値「１」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Ａの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「２」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Ｂの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「３」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Ｃの実行が決定される割合が

比較的高い。また、本例では、設定値「４」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Ｄの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「５」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Ｅの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「６」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Ｆの実行が決定される割合が比較的高い。

【０４７７】

また、図９－３９に示すように、本例では、設定値「１」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Ａ～Ｆを合計したオーバー入賞時示唆演出の実行を決定する割合は、１０％＋８％＋７％＋５％＋５％＋５％＝４０％であり、設定値「２」である場合には４５％であり、設定値「３」である場合には５０％であり、設定値「４」である場合には５５％であり、設定値「５」である場合には６０％であり、設定値「６」である場合には６５％である。このように、本例では、オーバー入賞は比較的稀にしか発生しないことから、後述する小当り入賞時示唆演出と比較すると、オーバー入賞時示唆演出の実行を決定する割合が比較的高くなっている。

【０４７８】

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

【０４７９】

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

【０４８０】

（小当り入賞時示唆演出処理）

図９－４０は、小当り入賞時示唆演出処理（ステップ０５２ＩＷＳ６６９）を示すフローチャートである。小当り入賞時示唆演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定するための小当り入賞時示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定する（ステップ０５２ＩＷＳ３２１）。

【０４８１】

図９－４１は、小当り入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図９－４１に示すように、小当り入賞時示唆演出決定テーブルには、小当り入賞時示唆演出なし、小当り入賞時示唆演出Ａ、小当り入賞時示唆演出Ｂ、小当り入賞時示唆演出Ｃ、小当り入賞時示唆演出Ｄ、小当り入賞時示唆演出Ｅ、および小当り入賞時示唆演出Ｆに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０４８２】

図９－４１に示すように、本例では、特殊入賞口に遊技球が入賞したときには、画像表示装置５において通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示（本例では、「＋１０」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音の入賞音が出力される。

【０４８３】
これに対して、図９－４１に示すように、「小当り入賞時示唆演出Ａ」が実行される場合には、画像表示装置５において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音とは異なる音Ａの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出Ｂ」が実行される場合には、画像表示装置５において緑色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音とは異なる音Ｂの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出Ｃ」が実行される場合には、画像表示装置５において黄色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音とは異なる音Ｃの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出Ｄ」が実行される場合には、画像表示装置５において橙色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音とは異なる音Ｄの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出Ｅ」が実行される場合には、画像表示装置５において赤色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音とは異なる音Ｅの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出Ｆ」が実行される場合には、画像表示装置５において虹色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音とは異なる音Ｆの入賞音が出力される。

【０４８４】
図９－４１に示すように、小当り入賞時示唆演出決定テーブルには、現在の設定値が設定値「１」～「６」のいずれであるかに応じて異なる判定値が割り振られている。ステップ０５２ＩＷＳ３２１では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値格納領域（ステップ０５２ＩＷＳ６１５参照）の記憶内容を確認し、現在の設定値を特定する。そして、特定した設定値に対応した判定値にもとづいて小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定する。

【０４８５】
図９－４１に示すように、本例では、設定値「１」である場合には、小当り入賞時示唆演出Ａの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「２」である場合には、小当り入賞時示唆演出Ｂの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「３」である場合には、小当り入賞時示唆演出Ｃの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「４」である場合には、小当り入賞時示唆演出Ｄの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「５」である場合には、小当り入賞時示唆演出Ｅの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「６」である場合には、小当り入賞時示唆演出Ｆの実行が決定される割合が比較的高い。

【０４８６】
また、図９－４１に示すように、本例では、設定値「１」である場合には、小当り入賞時示唆演出Ａ～Ｆを合計した小当り入賞時示唆演出の実行を決定する割合は、２％＋１％＋１％＋１％＝５％であり、設定値「２」である場合には６％であり、設定値「３」である場合には７％であり、設定値「４」である場合には８％であり、設定値「５」である場合には９％であり、設定値「６」である場合には１０％である。このように、本例では、既に説明したオーバー入賞時示唆演出と比較すると、小当り入賞時示唆演出の実行を決定する割合が比較的低くなっている。

【０４８７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０５２ＩＷＳ３２１で小当り入賞時示唆演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３２２）。小当り入賞時示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示を表示する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ３２３）。例えば、小当り入賞時示唆演出Ａの実行を決定した場合であれば、画像表示装置５において青色の表示色で入賞表示を表示する制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ，８Ｒから、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音を出力する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ３２４）。例えば、小当り入賞時示唆演出Ａの実行を決定した場合であれば、スピーカ８Ｌ，８Ｒから音Ａの入賞音

を出力する制御を行う。
【０４８８】
一方、小当り入賞時示唆演出なしと決定した場合（ステップ０５２ＩＷＳ３２２のＮ）には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示を表示する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ３２５）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ，８Ｒから、通常音の入賞音を出力する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ３２６）。
【０４８９】
なお、オーバー入賞時示唆演出を実行する場合と小当り入賞時示唆演出を実行する場合とで、設定値示唆の信頼度を異ならせてもよい。例えば、オーバー入賞時示唆演出Ｆは設定値「１」～「６」のいずれでも実行可能であるものの設定値「６」であるときに比較的高い割合で実行されるのに対して、小当り入賞時示唆演出Ｆが実行されれば設定値「６」であることが確定するように構成してもよい。また、逆に、例えば、小当り入賞時示唆演出Ｆは設定値「１」～「６」のいずれでも実行可能であるものの設定値「６」であるときに比較的高い割合で実行されるのに対して、オーバー入賞時示唆演出Ｆが実行されれば設定値「６」であることが確定するように構成してもよい。
【０４９０】
また、本例では、オーバー入賞時示唆演出および小当り入賞時示唆演出は、入賞表示の表示態様（本例では、表示色）を通常とは異ならせるとともに、通常とは異なる入賞音を出力する態様により実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、入賞表示の表示態様（本例では、表示色）と入賞音とのいずれか一方のみを通常とは異なる態様とすることにより、オーバー入賞時示唆演出や小当り入賞時示唆演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、オーバー入賞の発生や特殊入賞口への入賞の発生のタイミングでエフェクト表示を表示したり、ランプやＬＥＤの表示色を変化させたりする態様により、オーバー入賞時示唆演出や小当り入賞時示唆演出を実行するように構成してもよい。
【０４９１】
（賞球数表示示唆演出処理）
図９－４２は、賞球数表示示唆演出処理（ステップ０５２ＩＷＳ６６３）を示すフローチャートである。賞球数表示示唆演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、賞球数カウンタの値が４５６に最初に到達したか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３４１）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば１５個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が１５ずつ加算されていくことから、ステップ０５２ＩＷＳ３４１では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値が４６５となっていれば、賞球数カウンタの値が４５６に最初に到達したと判定する。
【０４９２】
賞球数カウンタの値が４５６に最初に到達していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の設定値が設定値「４」以上であるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３４２）。なお、現在の設定値が設定値「４」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ０５２ＩＷＳ６１５参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「４」以上であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数表示示唆演出の有無を決定するための賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Ａの有無を決定する（ステップ０５２ＩＷＳ３４３）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ３５９に移行する。
【０４９３】
図９－４３は、賞球数表示示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図９－４３に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Ａが実行される場合には、画像表示装置５において「４５６　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「４」以上であることが示唆される。図９－４３に示すように、本例では、３％の確率で賞球数表示示唆演出Ａの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Ａは設定

値が設定値「４」以上であるときにしか実行されないので、賞球数表示示唆演出Ａが実行されれば、少なくとも設定値「４」以上であることが確定することになる。

【０４９４】

賞球数カウンタの値が４５６に最初に到達した場合でなければ（ステップ０５２ＩＷＳ３４１のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値が５５５に最初に到達したか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３４４）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば１５個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が１５ずつ加算されていくことから、ステップ０５２ＩＷＳ３４４では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値が５５５となっていれば、賞球数カウンタの値が５５５に最初に到達したと判定する。

【０４９５】

賞球数カウンタの値が５５５に最初に到達していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の設定値が設定値「５」以上であるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３４５）。なお、現在の設定値が設定値「５」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ０５２ＩＷＳ６１５参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「５」以上であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Ｂの有無を決定する（ステップ０５２ＩＷＳ３４６）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ３５９に移行する。

【０４９６】

図９－４３に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Ｂが実行される場合には、画像表示装置５において「５５５　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「５」以上であることが示唆される。図９－４３に示すように、本例では、２％の確率で賞球数表示示唆演出Ｂの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Ｂは設定値が設定値「５」以上であるときにしか実行されないので、賞球数表示示唆演出Ｂが実行されれば、少なくとも設定値「５」以上であることが確定することになる。

【０４９７】

賞球数カウンタの値が５５５に最初に到達した場合でなければ（ステップ０５２ＩＷＳ３４４のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値が６６６に最初に到達したか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３４７）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば１５個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が１５ずつ加算されていくことから、ステップ０５２ＩＷＳ３４７では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値が６７５となっていれば、賞球数カウンタの値が６６６に最初に到達したと判定する。

【０４９８】

賞球数カウンタの値が６６６に最初に到達していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の設定値が設定値「６」であるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３４８）。なお、現在の設定値が設定値「６」であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ０５２ＩＷＳ６１５参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「６」であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Ｃの有無を決定する（ステップ０５２ＩＷＳ３４９）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ３５９に移行する。

【０４９９】

図９－４３に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Ｃが実行される場合には、画像表示装置５において「６６６　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「６」であることが示唆される。図９－４３に示すように、本例では、１％の確率で賞球数表示示唆演出Ｃの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Ｃは設定値が設定値「６」であるときにしか実行されないので、賞球数表示示唆演出Ｃが実行されれば、設定値「６」であることが確定することになる。

【０５００】

賞球数カウンタの値が６６６に最初に到達した場合でなければ（ステップ０５２ＩＷＳ３４７のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値が２４５６に最初に到達したか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３５０）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば１５個の賞球が得られ、高確率／第２ＫＴ状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば１０個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が１５または１０ずつ加算されていくことから、ステップ０５２ＩＷＳ３５０では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値が２４６０または２４６５となっていれば、賞球数カウンタの値が２４５６に最初に到達したと判定する。

【０５０１】

賞球数カウンタの値が２４５６に最初に到達していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の設定値が設定値「４」以上であるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３５１）。なお、現在の設定値が設定値「４」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ０５２ＩＷＳ６１５参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「４」以上であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Ｄの有無を決定する（ステップ０５２ＩＷＳ３５２）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ３５９に移行する。

【０５０２】

図９－４３に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Ｄが実行される場合には、画像表示装置５において「２４５６　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「４」以上であることが示唆される。図９－４３に示すように、本例では、５％の確率で賞球数表示示唆演出Ｄの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Ｄは設定値が設定値「４」以上であるときにしか実行されないので、賞球数表示示唆演出Ｄが実行されれば、設定値「４」以上であることが確定することになる。

【０５０３】

賞球数カウンタの値が２４５６に最初に到達した場合でなければ（ステップ０５２ＩＷＳ３５０のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値が２５５５に最初に到達したか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３５３）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば１５個の賞球が得られ、高確率／第２ＫＴ状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば１０個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が１５または１０ずつ加算されていくことから、ステップ０５２ＩＷＳ３５３では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値が２５５５または２５６０となっていれば、賞球数カウンタの値が２５５５に最初に到達したと判定する。

【０５０４】

賞球数カウンタの値が２５５５に最初に到達していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の設定値が設定値「５」以上であるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３５４）。なお、現在の設定値が設定値「５」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ０５２ＩＷＳ６１５参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「５」以上であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Ｅの有無を決定する（ステップ０５２ＩＷＳ３５５）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ３５９に移行する。

【０５０５】

図９－４３に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Ｅが実行される場合には、画像表示装置５において「２５５５　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「５」以上であることが示唆される。図９－４３に示すように、本例では、３％の確率で賞球数表示示唆演出Ｅの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Ｅは設定値が設定値「５」以上であるときにしか実行されないので、賞球数表示示唆演出Ｅが実行されれば、設定値「５」以上であることが確定することになる。

【０５０６】

賞球数カウンタの値が２５５５に最初に到達した場合でなければ（ステップ０５２ＩＷＳ３５３のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値が２６６６に最初に到達したか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３５６）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば１５個の賞球が得られ、高確率／第２ＫＴ状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば１０個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が１５または１０ずつ加算されていくことから、ステップ０５２ＩＷＳ３５６では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値が２６７０または２６７５となっていれば、賞球数カウンタの値が２６６６に最初に到達したと判定する。

【０５０７】

賞球数カウンタの値が２６６６に最初に到達していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の設定値が設定値「６」であるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３５７）。なお、現在の設定値が設定値「６」であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ０５２ＩＷＳ６１５参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「６」であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Ｆの有無を決定する（ステップ０５２ＩＷＳ３５８）。そして、ステップ０５２ＩＷＳ３５９に移行する。

【０５０８】

図９－４３に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Ｆが実行される場合には、画像表示装置５において「２６６６　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「６」であることが示唆される。図９－４３に示すように、本例では、２％の確率で賞球数表示示唆演出Ｆの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Ｆは設定値が設定値「６」であるときにしか実行されないので、賞球数表示示唆演出Ｆが実行されれば、設定値「６」であることが確定することになる。

【０５０９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０５２ＩＷＳ３４３，Ｓ３４６，Ｓ３４９，Ｓ３５２，Ｓ３５５，Ｓ３５８で賞球数表示示唆演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３５９）。賞球数表示示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、決定した種類の賞球数表示示唆演出を実行する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ３６０）。例えば、賞球数表示示唆演出Ａの実行を決定した場合であれば、画像表示装置５において「４５６　ＯＶＥＲ」などの文字表示を表示する制御を行う。

【０５１０】

なお、本例では、図９－４３に示すように、大当り遊技中の期間に実行される賞球数表示示唆演出Ａ～Ｃで見ると、大当り遊技中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示示唆演出の実行確率が３％、２％、および１％と低くなっていく一方で、設定値「４」以上確定、設定値「５」以上確定、および設定値「６」確定と設定値の示唆の精度が上昇している。また、本例では、図９－４３に示すように、高確率／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）中の期間に実行される賞球数表示示唆演出Ｄ～Ｆで見ると、小当りＲＵＳＨ中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示示唆演出の実行確率が５％、３％、および２％と低くなっていく一方で、設定値「４」以上確定、設定値「５」以上確定、および設定値「６」確定と設定値の示唆の精度が上昇している。

【０５１１】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、大当り遊技中の期間や小当りＲＵＳＨ中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示示唆演出の実行確率が高くなっていくように構成してもよい。また、例えば、大当り遊技中の期間や小当りＲＵＳＨ中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、設定値の示唆の精度が低くなっていくように構成してもよい。

【０５１２】

また、本例では、図９－４３に示すように、大当り遊技中の期間に実行される賞球数表示示唆演出Ａ～Ｃと、小当りＲＵＳＨ中の期間に実行される賞球数表示示唆演出Ｄ～Ｆと

で、賞球数表示示唆演出の実行確率が異なる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、同じ実行確率で賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。

【０５１３】

（賞球数強調演出処理）

図９－４４は、賞球数強調演出処理（ステップ０５２ＩＷＳ６６４）を示すフローチャートである。賞球数強調演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、賞球数カウンタの値が１０００毎の閾値（本例では、１０００、２０００、３０００、４０００、５０００）に最初に到達したか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３７１）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば１５個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が１５ずつ加算されていくことから、ステップ０５２ＩＷＳ３７１では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、賞球数カウンタの値が１０００または１００５となっていれば、賞球数カウンタの値が１０００に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が２０００または２００５となっていれば、賞球数カウンタの値が２０００に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が３０００または３００５となっていれば、賞球数カウンタの値が３０００に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が４０００または４００５となっていれば、賞球数カウンタの値が４０００に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が５０００または５００５となっていれば、賞球数カウンタの値が５０００に最初に到達したと判定する。

【０５１４】

賞球数カウンタの値が１０００毎の閾値に最初に到達していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数強調演出の有無を決定するための賞球数強調演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数強調演出の有無を決定する（ステップ０５２ＩＷＳ３７２）。

【０５１５】

図９－４５は、賞球数強調演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図９－４５に示すように、本例では、賞球数カウンタの値が１０００に到達している場合には、５０％の確率で賞球数強調演出Ａの実行が決定される。賞球数強調演出Ａが実行される場合には、画像表示装置５において「１０００　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が２０００に到達している場合には、６０％の確率で賞球数強調演出Ｂの実行が決定される。賞球数強調演出Ｂが実行される場合には、画像表示装置５において「２０００　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が３０００に到達している場合には、７０％の確率で賞球数強調演出Ｃの実行が決定される。賞球数強調演出Ｃが実行される場合には、画像表示装置５において「３０００　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が４０００に到達している場合には、８０％の確率で賞球数強調演出Ｄの実行が決定される。賞球数強調演出Ｄが実行される場合には、画像表示装置５において「４０００　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が５０００に到達している場合には、９０％の確率で賞球数強調演出Ｅの実行が決定される。賞球数強調演出Ｅが実行される場合には、画像表示装置５において「５０００　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示される。

【０５１６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０５２ＩＷＳ３７２で賞球数強調演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ３７３）。賞球数強調演出の実行を決定していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、決定した種類の賞球数強調演出を実行する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ３７４）。例えば、賞球数強調演出Ａの実行を決定した場合であれば、画像表示装置５において「１０００　ＯＶＥＲ」などの文字表示を表示する制御を行う。

【０５１７】

なお、本例では、賞球数が１０００個、２０００個、３０００個、４０００個、および

５０００個に到達したときに賞球数強調演出を実行可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、必ずしもこれら全ての場合に賞球数強調演出を実行可能とする場合にかぎらず、賞球数が１０００個、２０００個、および３０００個に到達したときに賞球数強調演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、賞球数が６０００個や７０００個に到達したときにも賞球数強調演出を実行可能に構成したりしてもよく、様々な態様が考えられる。

【０５１８】

図９－４４および図９－４５に示すように、賞球数強調演出は、図９－４２および図９－４３に示した賞球数表示示唆演出とは異なり、現在の設定値とは無関係に決定され実行される演出である。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、賞球数強調演出の表示態様を変化させることにより、現在の設定値を示唆する態様で賞球数強調演出を実行可能に構成してもよい。例えば、通常とは異なる表示色で「１０００　ＯＶＥＲ」や「２０００　ＯＶＥＲ」などの文字表示を表示させることにより、現在の設定値を示唆可能に構成してもよい。

【０５１９】

（先読予告設定処理）

本特徴部０７２ＩＷでは、先読み予告演出として、第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が継続または終了することを示唆する小当りＲＵＳＨ先読示唆演出を実行可能に構成されている。小当りＲＵＳＨ先読示唆演出のうち、第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が継続することを示唆する種類の演出を小当りＲＵＳＨ継続示唆演出（以下、単に継続示唆演出ともいう）といい、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出とは異なる演出態様であって第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が終了することを示唆する種類の演出を小当りＲＵＳＨ終了示唆演出（以下、単に終了示唆演出ともいう）という。

【０５２０】

図９－４６は、先読予告設定処理（ステップＳ１６１）を示すフローチャートである。先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ０７２ＩＷＳ１０１）。小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の実行中であるか否かについては様々な方法によって判定することができるが、例えば、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の実行を開始するときに所定の実行フラグをセットし、終了するときに当該実行フラグをリセットするように構成して、当該実行フラグの状態を確認することにより判定するようにしてもよい。

【０５２１】

小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の実行中ではない場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１セットの始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および有効始動入賞指定コマンド（第１有効始動入賞指定コマンドまたは第２有効始動入賞指定コマンド）のセット）を新たに受信したか否かを確認する（ステップ０７２ＩＷＳ１０２）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に１セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび有効始動入賞指定コマンド（第１有効始動入賞指定コマンドまたは第２有効始動入賞指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【０５２２】

１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たに受信した有効始動入賞指定コマンド（始動入賞時コマンド格納領域に新たに格納された有効始動入賞指定コマンド）が第２有効始動入賞指定コマンドであるか否かを確認する（ステップ０７２ＩＷＳ１０３）。第２有効始動入賞指定コマンドを新たに受信した場合でなければ（すなわち、第１有効始動入賞指定コマンドを受信した場合には）、そのまま処理を終了する。

【０５２３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２ＫＴ状態に制御されているか否かを確認する

（ステップ０７２ＩＷＳ１０４）。なお、第２ＫＴ状態に制御されているか否かは、例えば、第２ＫＴ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。第２ＫＴ状態に制御されていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０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０７２ＩＷＳ１０５）。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ているか否かを確認することにより判定できる。

【０５２４】

第１特別図柄の変動表示中でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶があるか否かを確認する（ステップ０７２ＩＷＳ１０６）。なお、第１保留記憶があるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信した第１保留記憶数を指定する演出制御コマンドを確認することにより判定できる。第１保留記憶がなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が２以上であるか否かを確認する（ステップ０７２ＩＷＳ１０７）。第２保留記憶数が２以上であるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信した第２保留記憶数を指定する演出制御コマンドを確認することにより判定できる。

【０５２５】

第２保留記憶数が２以上であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の変動表示に対する全ての先読み判定結果コマンドを読み出す（ステップ０７２ＩＷＳ１０８）。

【０５２６】

本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、第１特別図柄プロセス処理の第１始動入賞判定処理（ステップＳ１０１Ａ）において、第１始動入賞口への始動入賞が発生したときに、その始動入賞に対する第１特別図柄の変動表示が大当りとなるか否かや変動パターンの種別（変動カテゴリ）を先読み判定し、その判定結果を示す先読み判定結果コマンドを送信する。また、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄プロセス処理の第２始動入賞判定処理においても同様に、第２始動入賞口への始動入賞が発生したときに、その始動入賞に対する第２特別図柄の変動表示が大当りとなるか否かや変動パターンの種別（変動カテゴリ）を先読み判定し、その判定結果を示す先読み判定結果コマンドを送信する。

【０５２７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド解析処理（ステップＳ７５）において、先読み判定結果コマンドを受信すると、ＲＡＭ１２２に設けられた先読み判定結果コマンド格納領域に、受信した先読み判定結果コマンドを格納する。本例では、第１保留記憶数および第２保留記憶数の上限数は４であることから、先読み判定結果コマンド格納領域は、第１保留記憶および第２保留記憶に対応してそれぞれ４つの格納領域が設けられている。

【０５２８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、読み出した先読み判定結果コマンドの中に１０Ｒ確変大当りの先読み判定結果を示すものがあるか否かを確認する（ステップ０７２ＩＷＳ１０９）。１０Ｒ確変大当りの先読み判定結果を示すものがある場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の実行の有無、実行する場合の種類や態様を決定する（ステップ０７２ＩＷＳ１１２）。

【０５２９】

図９－４７（Ａ）は、第１先読示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。本例では、図９－４７（Ａ）に示すように、１０Ｒ確変大当りの先読み判定結果を示すものがある場合には、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出のうちの継続示唆演出が実行可能となるように構成されている。また、演出態様が異なる継続示唆演出として、第１継続示唆演出、第２継続示唆演出および第３継続示唆演出が設けられている。また、０％の確率で実行なしと決定され（すなわち１００％の確率で実行ありと決定され）、１０％の確率で第１継続示唆演出を実行すると決定され、３０％の確率で第２継続示唆演出を実行すると決定され、６０％の確率で第３継続示唆演出を実行すると決定されるように乱数に対応する判定

値が割り当てられている。

【０５３０】

なお、本特徴部０７２ＩＷでは、１０Ｒ確変大当りの先読み判定結果を示すものがある場合に、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出のうちの継続示唆演出が実行可能となるように構成されているが、このような構成に限らず、２Ｒ確変大当りの先読み判定結果を示すものがある場合（すなわち、小当りＲＵＳＨが継続されて終了しない場合）にも、継続示唆演出を実行可能としてもよい。

【０５３１】

１０Ｒ確変大当りの先読み判定結果を示すものがない場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、読み出した先読み判定結果コマンドの中に２Ｒ通常大当りの先読み判定結果を示すものがあるか否かを確認する（ステップ０７２ＩＷＳ１１０）。２Ｒ通常大当りの先読み判定結果を示すものがある場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の実行の有無、実行する場合の種類や態様を決定する（ステップ０７２ＩＷＳ１１３）。

【０５３２】

図９－４７（Ｂ）は、第２先読示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。本例では、図９－４７（Ｂ）に示すように、２Ｒ通常大当りの先読み判定結果を示すものがある場合には、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出のうちの終了示唆演出が実行可能となるように構成されている。また、演出態様が異なる終了示唆演出として、第１終了示唆演出および第２終了示唆演出が設けられている。また、１０％の確率で実行なしと決定され、３０％の確率で第１終了示唆演出を実行すると決定され、６０％の確率で第２終了示唆演出を実行すると決定されるように乱数に対応する判定値が割り当てられている。

【０５３３】

なお、本特徴部０７２ＩＷでは、２Ｒ通常大当りの先読み判定結果を示すものがある場合（すなわち、小当りＲＵＳＨが終了し、低確率／第１ＫＴ状態に移行する場合）に、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出のうちの終了示唆演出が実行可能となるように構成されているが、このような構成に限らず、６Ｒ確変大当りの先読み判定結果を示すものがある場合（すなわち、小当りＲＵＳＨが終了し、高確率／第１ＫＴ状態に移行する場合）にも、継続示唆演出を実行可能としてもよい。

【０５３４】

２Ｒ通常大当りの先読み判定結果を示すものがない場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、読み出した先読み判定結果コマンドの中に小当りの先読み判定結果を示すものがあるか否かを確認する（ステップ０７２ＩＷＳ１１０１）。小当りの先読み判定結果を示すものがある場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３先読示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の実行の有無、実行する場合の種類や態様を決定する（ステップ０７２ＩＷＳ１１４）。

【０５３５】

図９－４７（Ｃ）は、第３先読示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。本例では、図９－４７（Ｃ）に示すように、小当りの先読み判定結果を示すものがある場合には、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出のうちの継続示唆演出と終了示唆演出との両方が実行可能となるように構成されている。また、３５％の確率で実行なしと決定され、２０％の確率で第１継続示唆演出を実行すると決定され、１０％の確率で第２継続示唆演出を実行すると決定され、５％の確率で第３継続示唆演出を実行すると決定され、２０％の確率で第１終了示唆演出を実行すると決定され、１０％の確率で第２終了示唆演出を実行すると決定されるように乱数に対応する判定値が割り当てられている。

【０５３６】

ここで、小当りの先読み判定結果を示すものがあることにもとづいて終了示唆演出を実行する場合には、演出の示唆内容と結果とが一致せず、いわゆるガセ演出となる。

【０５３７】

なお、本特徴部０７２ＩＷでは、小当りの先読み判定結果を示すものがある場合に、小

当りＲＵＳＨ先読示唆演出のうちの継続示唆演出と終了示唆演出との両方が実行可能となるように構成されているが、このような構成に限らず、はずれの先読み判定結果を示すものがある場合（すなわち、小当りＲＵＳＨが終了しない場合）にも、継続示唆演出と終了示唆演出との両方を実行可能としてもよい。また、本特徴部０７２ＩＷでは、大当りの先読み判定結果を示すものがある場合および小当りの先読み判定結果を示すものがある場合に、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出を実行可能としているが、このような構成に限らず、例えば、大当りの先読み判定結果を示すものがある場合にのみ、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出を実行可能とし、小当り（およびはずれ）の先読み判定結果にもとづいては小当りＲＵＳＨ先読示唆演出（または継続示唆演出と終了示唆演出との一方）を実行しないようにしてもよい。

【０５３８】

また、本特徴部０７２ＩＷでは、図９－４（Ｂ）に示すように、小当りＲＵＳＨ状態において大当りとならない場合には、極めて高い割合で小当りとなるように構成されているが、例えば、小当りＲＵＳＨ状態において大当りとならない場合には約５０％の割合で小当りとなり、約５０％の割合ではずれとなるように構成し、小当りではなく、はずれとなる場合に小当りＲＵＳＨ終了示唆演出を実行可能とする（すなわち示唆内容と結果とが一致しない演出を実行可能とする）ようにしてもよい。

【０５３９】

ステップ０７２ＩＷＳ１１２～０７２ＩＷＳ１１４のいずれかにおいて、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出を実行すると決定した場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定結果に応じて先読予告対象となる変動表示が終了するまで（または後述するように第１特別図柄の変動表示が開始されたり、第１保留記憶が記憶されたりするまで）小当りＲＵＳＨ先読示唆演出を実行する（ステップ０７２ＩＷＳ１１５）。すなわち、１０Ｒ確変大当りや２Ｒ通常大当り、小当りのいずれかの先読み判定結果に対応する変動表示が終了するまで（または対応する変動表示中の所定タイミングまで）、複数の変動表示に亘って小当りＲＵＳＨ先読示唆演出が実行され、第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が継続または終了することが示唆されることになる。

【０５４０】

なお、第２ＫＴ状態ではない場合（ステップ０７２ＩＷＳ１０４のＮ）、第１特別図柄の変動表示中である場合（ステップ０７２ＩＷＳ１０５のＹ）、第１保留記憶がある場合（ステップ０７２ＩＷＳ１０６のＹ）、第２保留記憶数が２以上ではない場合（ステップ０７２ＩＷＳ１０７のＮ）には、そのまま処理を終了し、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出を実行しない。

【０５４１】

また、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の実行中である場合には（ステップ０７２ＩＷＳ１０１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０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０７２ＩＷＳ１１６）。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ているか否かを確認することにより判定できる。

【０５４２】

第１特別図柄の変動表示中でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶があるか否かを確認する（ステップ０７２ＩＷＳ１１７）。なお、第１保留記憶があるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信した第１保留記憶数を指定する演出制御コマンドを確認することにより判定できる。

【０５４３】

そして、第１特別図柄の変動表示中である場合（ステップ０７２ＩＷＳ１１６のＹ）や、第１保留記憶がある場合（ステップ０７２ＩＷＳ１１７のＹ）には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の小当りＲＵＳＨ先読示唆演出を終了する（ステップ０７２ＩＷＳ１１８）。

【０５４４】

一方、第１特別図柄の変動表示中ではなく（ステップ０７２ＩＷＳ１１６のＮ）、かつ第１保留記憶がない場合（ステップ０７２ＩＷＳ１１７のＮ）には、そのまま処理を終了する。すなわち、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の実行を継続する。

【０５４５】

本特徴部０７２ＩＷでは、図９－４７に示すように、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出と、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出との実行割合が互いに異なるように構成されている。具体的には、１０Ｒ確変大当りが発生する割合（図９－５（Ｂ）に示す例では３５％）と２Ｒ通常大当りが発生する割合（同例では３０％）とが異なるとともに、１０Ｒ確変大当りのときに小当りＲＵＳＨ継続示唆演出を実行すると決定する割合（図９－４７（Ａ）に示す例では１００％）と、２Ｒ通常大当りのときに小当りＲＵＳＨ終了示唆演出を実行すると決定する割合（図９－４７（Ｂ）に示す例では９０％）とが異なること、また、小当りのときに小当りＲＵＳＨ継続示唆演出を実行すると決定する割合（図９－４７（Ｃ）に示す例では３５％）と、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出を実行すると決定する割合（同例では３０％）とが異なることによって実現されている。そのような構成により、小当りＲＵＳＨに関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５４６】

また、本特徴部０７２ＩＷ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が並行して実行されるため、第２特別図柄の変動表示に対する先読み予告演出として小当りＲＵＳＨ先読示唆演出を実行しているときに、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当りや小当りが発生すると、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の内容と実際の結果とに不整合が生じることになってしまう。そこで、本特徴部０７２ＩＷでは、ステップ０７２ＩＷＳ１０５～０７２ＩＷＳ１０６や、ステップ０７２ＩＷＳ１１６～０７２ＩＷＳ１２７の処理により、第１特別図柄の変動表示が実行されていないことを条件に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出と小当りＲＵＳＨ終了示唆演出とを実行可能であるように構成されている。そのような構成により、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出を好適に実行することができる。

【０５４７】

また、本特徴部０７２ＩＷでは、図９－４７に示すように、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されて小当りＲＵＳＨが継続する割合と小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行されて小当りＲＵＳＨが継続する割合とが互いに異なるように構成されている。具体的には、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されるときには、１０Ｒ確変大当りまたは小当りとなり、いずれの場合にも小当りＲＵＳＨが継続される。すなわち小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行された時点で保留されている保留記憶が消化されるまでは小当りＲＵＳＨが継続することが確定する。一方で小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行されるときには、２Ｒ通常大当りまたは小当りとなり、２Ｒ通常大当りの場合には小当りＲＵＳＨが継続されない。そのような構成により、小当りＲＵＳＨに関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５４８】

また、本特徴部０７２ＩＷでは、図９－４７に示すように、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されるときには、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行されるときよりも小当りＲＵＳＨが終了する割合が低いように構成されている。具体的には、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されるときには、１０Ｒ確変大当りまたは小当りとなり、いずれの場合にも小当りＲＵＳＨが終了しないが、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行されるときには、２Ｒ通常大当りまたは小当りとなり、２Ｒ通常大当りの場合には小当りＲＵＳＨが終了する。そのような構成により、小当りＲＵＳＨに関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５４９】

また、本特徴部０７２ＩＷでは、図９－４７に示すように、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の演出態様の数と小当りＲＵＳＨ終了示唆演出の演出態様の数とが互いに異なるように構成されている（例えば、演出態様が異なる小当りＲＵＳＨ継続示唆演出として、第１継

続示唆演出、第２継続示唆演出および第３継続示唆演出が設けられ、演出態様が異なる小当りＲＵＳＨ終了示唆演出として、第１終了示唆演出および第２終了示唆演出が設けられている）。そのような構成により、小当りＲＵＳＨに関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５５０】

また、本特徴部０７２ＩＷでは、ステップ０７２ＩＷＳ１１５の処理を実行することにより、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出として、小当りＲＵＳＨが継続することを複数の可変表示に亘って示唆する演出を実行可能である。そのような構成により、小当りＲＵＳＨに関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５５１】

また、本特徴部０７２ＩＷでは、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出として、特定種類の有利状態（例えば、１０Ｒ確変大当り）に制御されることを複数の可変表示に亘って示唆する演出を実行可能であり、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出として、特別種類の有利状態（例えば、２Ｒ通常大当り）に制御されることを複数の可変表示に亘って示唆する演出を実行可能である。そのような構成により、小当りＲＵＳＨに関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５５２】

また、本特徴部０７２ＩＷでは、複数の演出態様のうちのいずれの演出態様により小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されるかに応じて、異なる割合により特定種類の有利状態に制御され（例えば、第３継続示唆演出＞第２継続示唆演出＞第１継続示唆演出の順に１０Ｒ確変大当りとなる割合が高い。図９－４７（Ａ），（Ｃ）参照）、複数の演出態様のうちのいずれの演出態様により小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行されるかに応じて、異なる割合により特別種類の有利状態に制御される（例えば、第２終了示唆演出＞第１終了示唆演出の順に２Ｒ通常大当りとなる割合が高い。図９－４７（Ｂ），（Ｃ）参照）。そのような構成により、小当りＲＵＳＨに関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５５３】

なお、本特徴部０７２ＩＷでは、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出と小当りＲＵＳＨ終了示唆演出とで演出態様が異なるように構成されているが、例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出と小当りＲＵＳＨ終了示唆演出とで、演出開始から所定タイミングまでは共通の演出態様となるようにしてもよい。例えば、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の対象となる保留表示が共通態様により表示された後に、所定タイミング（例えば、先読予告対象の変動表示が実行されるタイミングやプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング等）で小当りＲＵＳＨ継続示唆演出に対応する表示態様に変化する場合と、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出に対応する表示態様に変化する場合とがあるようにしてもよい。そのような構成により、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の興趣を向上させることができる。

【０５５４】

また、本特徴部０７２ＩＷにおける小当りＲＵＳＨ先読示唆演出に関する構成は、確変状態において確変状態から非確変状態に移行するか否かの抽選を変動毎に行う遊技機（いわゆる確変転落スペック）にも適用可能である。この場合には、例えば、確変転落に対応する変動パターンを示す先読み判定結果がある場合に小当りＲＵＳＨ終了示唆演出を実行するようにしてもよい。

【０５５５】

（可変表示開始待ち処理）

図９－４８は、可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する（ステップ０５２ＩＷＳ８１１）。なお、変動パターンコマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理（ステップＳ７５）において、変動パターンコマンドを受信した場合に、変動パターンコマンドを受信したことを示す

変動パターンコマンド受信フラグをセットするようにし、ステップ０５２ＩＷＳ８１１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。

【０５５６】

変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ＫＴ状態フラグまたは第２ＫＴ状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ８１２）。第１ＫＴ状態フラグおよび第２ＫＴ状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、非ＫＴ状態であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ８１３）。なお、第１特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第１変動パターン＃０１～＃０９を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第１特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ（すなわち、第２特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、そのまま処理を終了する。第１特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）に対応した値に更新する（ステップ０５２ＩＷＳ８１５）。

【０５５７】

第１ＫＴ状態フラグまたは第２ＫＴ状態フラグがセットされていなければ（すなわち、ＫＴ状態であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ８１４）。なお、第２特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第２変動パターン＃０１～＃３４を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第２特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ（すなわち、第１特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、そのまま処理を終了する。第２特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）に対応した値に更新する（ステップ０５２ＩＷＳ８１５）。

【０５５８】

ステップ０５２ＩＷＳ８１２～Ｓ８１５の処理が実行されることによって、この特徴部０７２ＩＷでは、非ＫＴ状態である場合には、第１特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において飾り図柄の変動表示が実行され、ＫＴ状態である場合には、第２特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において飾り図柄の変動表示が実行される。言い換えれば、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であってもＫＴ状態である場合や、第２特別図柄の変動表示が実行される場合であっても非ＫＴ状態である場合には、飾り図柄の変動表示は実行されない。

【０５５９】

（可変表示開始設定処理）

図９－４９は、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ９２０）。なお、第１特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドが第１変動パターン＃０１～＃０９を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第１特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の変動表示が小当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ９２１）。なお、今回の変動表示が小当りとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果７指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。小当り変動であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の停止図柄として非リーチはずれ図柄を決定する（ステップ０５２ＩＷＳ９２２）。

【０５６０】

既に説明したように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、小当りＡとなる場合しかなく、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。そのため、ステップ０５２ＩＷＳ９２０～Ｓ９２２の処理が実行されることによって、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、強制的に非リーチはずれ図柄を停止表示することにより、遊技者に過度の期待を抱かせないようにしている。

【０５６１】

第２特別図柄の変動表示を実行する場合（ステップ０５２ＩＷＳ９２０のＮ）や、小当り変動でない場合（ステップ０５２ＩＷＳ９２１のＮ）には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ０５２ＩＷＳ９２３）。ステップ０５２ＩＷＳ９２３では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果１指定コマンドを受信した場合（はずれと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果２指定コマンドを受信した場合（１０Ｒ確変大当りと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が奇数図柄のうち図柄「７」で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果３指定コマンドを受信した場合（６Ｒ確変大当りと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が「７」以外の奇数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果５指定コマンドを受信した場合（２Ｒ確変大当りと決定されている場合）には、中の飾り図柄が特殊図柄（本例では、図柄「Ｒ」）を含む図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果４指定コマンドや表示結果６指定コマンドを受信した場合（６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が偶数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果７指定コマンドを受信した場合（小当りと決定されている場合）には、小当り図柄（例えば、「１３５」）の飾り図柄の組み合わせを決定する。

【０５６２】

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０５２ＩＷＳ９２４）。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０５２ＩＷＳ９２８に移行する。はずれ変動であれば（ステップ０５２ＩＷＳ９２４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０５２ＩＷＳ９２５）。

【０５６３】

ステップ０５２ＩＷＳ９２５では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値格納領域（ステップ０５２ＩＷＳ６１５参照）に格納されている設定値を特定する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値示唆演出の有無および種類を決定するための設定値示唆演出決定テーブルとして、特定した設定値に対応するテーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、設定値示唆演出の有無および種類を決定する。

【０５６４】

図９－５０は、設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図９－５０に示すように、設定値示唆演出決定テーブルには、設定値示唆演出なし、設定値示唆演出Ａ、設定値示唆演出Ｂ、設定値示唆演出Ｃ、設定値示唆演出Ｄ、設定値示唆演出Ｅ、および設定値示唆演出Ｆに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０５６５】

設定値示唆演出Ａは、例えば、画像表示装置５において青色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図９－５０に示すように、設定値「１」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Ｂは、例えば、画像表示装置５において緑色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図９－５０に示すように、設定値「２」である場合に最も実行割合が高い。また

、設定値示唆演出Ｃは、例えば、画像表示装置５において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図９－５０に示すように、設定値「３」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Ｄは、例えば、画像表示装置５において橙色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図９－５０に示すように、設定値「４」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Ｅは、例えば、画像表示装置５において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図９－５０に示すように、設定値「５」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Ｆは、例えば、画像表示装置５において虹色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図９－５０に示すように、設定値「６」である場合に最も実行割合が高い。

【０５６６】

なお、本特徴部０７２ＩＷの設定値示唆演出では、ＣＰＵ１０３における設定に関する示唆として、設定されている設定値が１～６のいずれであるかを示唆する形態を例示したが、このような形態に限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３における設定に関する示唆として、例えば、設定値が変更された可能性または設定値が変更されていない（据え置き）可能性を示唆するものであってもよい。

【０５６７】

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の実行を決定している場合には、設定値示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ０５２ＩＷＳ９２８）。

【０５６８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０５２ＩＷＳ９２８で選択したプロセステーブルにおけるプロセスデータ１のプロセスタイ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０５２ＩＷＳ９２９）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（画像表示装置５、各種ランプ、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ０５２ＩＷＳ９３０）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、ＶＤＰに制御信号（表示制御実行データ）を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ＬＥＤ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０５６９】

なお、設定値示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ０５２ＩＷＳ９２８で選択した設定値示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ０５２ＩＷＳ９３０および可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（はずれ変動中）に設定値示唆演出が実行される。

【０５７０】

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０５２ＩＷＳ９３１）。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０５２ＩＷＳ９３２）。

【０５７１】

（可変表示中演出処理）

図９－５１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０５２ＩＷＳ８１０１）、飾り図柄変動時間タイマの値を１減算する（ステップ０５２ＩＷＳ８１０２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ０５２ＩＷＳ８１０３）、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０５２ＩＷＳ８１０４）。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０５２ＩＷＳ８１０５）。

【０５７２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ＫＴ状態フラグまたは第２ＫＴ状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ８１０６）。第１ＫＴ状態フラグおよび第２ＫＴ状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、非ＫＴ状態であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１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０５２ＩＷＳ８１０７）。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０５２ＩＷＳ８１１０）。

【０５７３】

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０５２ＩＷＳ８１０８）。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０５２ＩＷＳ９２３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０５２ＩＷＳ８１０９）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ０５２ＩＷＳ８１１０）。

【０５７４】

ステップ０５２ＩＷＳ８１０６で第１ＫＴ状態フラグまたは第２ＫＴ状態フラグがセットされていれば（すなわち、ＫＴ状態であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０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０５２ＩＷＳ８１１１）。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０５２ＩＷＳ８１１４）。

【０５７５】

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ＣＰＵ１２０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０５２ＩＷＳ８１１２）。第２強制図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理のステップ０５２ＩＷＳ９２３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０５２ＩＷＳ８１１３）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ０５２ＩＷＳ８１１４）。

【０５７６】

ステップ０５２ＩＷＳ８１０８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０５２ＩＷＳ８１１２で第２強制図柄確定指定コマンドも受信していなかった場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ８１１５）。飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、待機演出用のプロセスデータに切り替える（ステップ０５２ＩＷＳ８１１６）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ０５２ＩＷＳ８１１７）。

【０５７７】

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０５２ＩＷＳ８１１５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０５２ＩＷＳ８１１６，Ｓ８１１７の処理が実行されることによって、待機演出に切り替えられ、その後、第１変動時間タイマまたは第２変動時間タイマの更新が再開され、最終的に１特別図柄または第２特別図柄の変動表示が終了するまで、待機演出が継続される。なお、「待機演出」は、例えば、画像表示装置５において左中右の飾り図柄を揺れ変動または微変動させた状態で仮停止状態とする演出である。

【０５７８】

なお、例えば、画像表示装置５において、例えば、システム小図柄や第４図柄などの変動表示も実行する場合には、第１変動時間タイマまたは第２変動時間タイマの更新が中断され、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示が継続して実行されている場合において、これらシステム小図柄や第４図柄の変動表示も継続して実行される。そして、第１変動時間タイマまたは第２変動時間タイマの更新が再開され、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示が最終的に停止表示されると、これらシステム小図柄や第４図柄の変動表示も停止表示される。

【０５７９】

（特図当り待ち処理）

図９－５２および図９－５３は、演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ１がセットされているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ９７０１）。停止図柄表示フラグ１がセットされていれば、ステップ０５２ＩＷＳ９７０６に移行する。この特徴部０７２ＩＷ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０５２ＩＷＳ９７０５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０５２ＩＷＳ９７０３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０５２ＩＷＳ９７０６に移行する。

【０５８０】

停止図柄表示フラグ１がセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ２がセットされているか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ９７０２）。停止図柄表示フラグ２がセットされていれば、ステップ０５２ＩＷＳ９７１７に移行する。この特徴部０７２ＩＷ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０５２ＩＷＳ９７１６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０５２ＩＷＳ９７０３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０５２ＩＷＳ９７１７に移行する。

【０５８１】

停止図柄表示フラグ１および停止図柄表示フラグ２のいずれもセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において停止表示中の左中右の飾り図柄の停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を確定表示させる制御を行う（ステッ

プ０５２ＩＷＳ９７０３）。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０５２ＩＷＳ８１０９，Ｓ８１１３ではずれ図柄に差し替える処理を実行した場合には、ステップ０５２ＩＷＳ９７０３において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、はずれ図柄を確定表示させる制御を行う。

【０５８２】

ステップ０５２ＩＷＳ９７０３の処理で大当り図柄を確定表示した場合には（ステップ０５２ＩＷＳ９７０４のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄表示フラグ１をセットする（ステップ０５２ＩＷＳ９７０５）。

【０５８３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ９７０６）。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０５２ＩＷＳ９７０７）。

【０５８４】

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０５２ＩＷＳ９７０８）。賞球数表示の表示中でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回発生した大当りの大当り種別が１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または６Ｒ通常大当りであるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ９７０９）。なお、大当り種別が１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または６Ｒ通常大当りであるか否かは、例えば、受信した表示結果指定コマンドが表示結果２指定コマンド～表示結果４指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または６Ｒ通常大当りであれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において賞球数表示の表示を開始する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ９７１０）。

【０５８５】

ステップ０５２ＩＷＳ９７０８～Ｓ９７１０の処理が実行されることによって、本例では、１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または６Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技を開始するときに賞球数表示の表示が開始される。一方、大当りであっても２Ｒ確変大当りまたは２Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技を開始する場合には賞球数表示の表示は開始されない。

【０５８６】

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０５２ＩＷＳ９７１１）。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０５２ＩＷＳ９７１２）、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０５２ＩＷＳ９７１３）。

【０５８７】

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０５２ＩＷＳ９７１４）。

【０５８８】

ステップ０５２ＩＷＳ９７０３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０５２ＩＷＳ９７０４のＮ）、ステップ０５２ＩＷＳ９７０３の処理で小当り図柄を確定表示した場合には（ステップ０５２ＩＷＳ９７１５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０５２ＩＷＳ９７１６）。

【０５８９】

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０５２ＩＷＳ９７１７）。小当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄表示フラグ２をリセットする（ステップ０５２

ＩＷＳ９７１８）。
【０５９０】
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０５２ＩＷＳ９７１９）。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０５２ＩＷＳ９７２０）、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０５２ＩＷＳ９７２１）。
【０５９１】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理（ステップＳ１７４）に応じた値に更新する（ステップ０５２ＩＷＳ９７２２）。
【０５９２】
ステップ０５２ＩＷＳ９７０３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０５２ＩＷＳ９７０４のＮ、且つステップ０５２ＩＷＳ９７１５のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）に応じた値に更新する（ステップ０５２ＩＷＳ９７２３）。
【０５９３】
（エンディング演出処理）
図９－５４は、図８に示された演出制御プロセス処理におけるエンディング演出処理（ステップＳ１７７）を示すフローチャートである。エンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出期間計測タイマの値を１減算する（ステップ０５２ＩＷＳ９５１）。なお、演出期間計測タイマは、大当り中演出処理（ステップＳ１７６参照）において、大当り遊技の全てのラウンドを終了したことにもとづいてセットされる。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ９５２）。
【０５９４】
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０５２ＩＷＳ９５２のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマの値を１減算し（ステップ０５２ＩＷＳ９５３）、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（画像表示装置５、遊技効果ランプ９、スピーカ８Ｌ，８Ｒ等）を制御する処理を実行する（ステップ０５２ＩＷＳ９５４）。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする演出を実行する。
【０５９５】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップ０５２ＩＷＳ９５５）、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０５２ＩＷＳ９５６）。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０５２ＩＷＳ９５７）。
【０５９６】
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０５２ＩＷＳ９５２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回終了する大当り遊技が６Ｒ確変大当りまたは６Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技であるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ９５８）。なお、６Ｒ確変大当りまたは６Ｒ通常大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果３指定コマンドまたは表示結果４指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。６Ｒ確変大当りまたは６Ｒ通常大当りであれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において賞球数表示の表示を終了する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ９５９）。
【０５９７】

ステップ０５２ＩＷＳ９５８～Ｓ９５９の処理が実行されることによって、本例では、６Ｒ確変大当りや６Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技を実行する場合には、その大当り遊技中に賞球数表示が表示され、その大当り遊技を終了するときに賞球数表示が消去されて、大当り遊技終了後の高確率／第１ＫＴ状態や低確率／第１ＫＴ状態中には賞球数表示は表示されない。

【０５９８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回終了する大当り遊技が２Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技であるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ９６０）。なお、２Ｒ確変大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果５指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。２Ｒ確変大当りであれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において賞球数表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ０５２ＩＷＳ９６１）。賞球数表示の表示中でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において賞球数表示の表示を開始する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ９６２）。

【０５９９】

ステップ０５２ＩＷＳ９６０～Ｓ９６２の処理が実行されることによって、本例では、２Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を実行する場合には、その大当り遊技中には賞球数表示が表示されないのであるが（ただし、本例では、２Ｒ確変大当りとなる前から賞球数表示が表示されていた場合には、賞球数表示は継続して表示されるが表示の更新はされない）、大当り遊技終了後の高確率／第２ＫＴ状態中には賞球数表示が表示される。

【０６００】

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０５２ＩＷＳ９６３）。

【０６０１】

（演出例）

次に、本特徴部０７２ＩＷ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、小当りＲＵＳＨの継続を示唆する継続示唆演出の演出態様について説明する。

【０６０２】

図９－５５は、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、第２ＫＴ状態中（小当りＲＵＳＨ中）の飾り図柄の変動表示において小当りＲＵＳＨ継続示唆演出を実行可能である。

【０６０３】

本例では、第２ＫＴ状態中である場合には、図９－５５（Ａ）に示すように、例えば、画像表示装置５において「小当りＲＵＳＨ」などの文字表示０７２ＩＷ００１が表示され、第２ＫＴ状態中であることが認識可能に表示される。そして、図９－５５（Ａ）に示すように、第２ＫＴ状態中に画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行タイミングとなると、図９－５５（Ｂ１），（Ｂ２）に示すように、飾り図柄の変動表示中に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行される。

【０６０４】

本例では、図９－５５（Ｂ１），（Ｂ２）に示すように、画像表示装置５において所定の演出画像０７２ＩＷ００２，０７２ＩＷ００３を表示する態様により小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行される。なお、本例では、所定の演出画像０７２ＩＷ００２，０７２ＩＷ００３として、レーシングカーの画像が表示される場合が示されている。この場合、例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出のうちの第１継続示唆演出を実行する場合には、図９－５５（Ｂ１）に示すように、画像表示装置５において白色の表示色で所定の演出画像０７２ＩＷ００２を表示する態様により小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行される。また、例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出のうちの第３継続示唆演出を実行する場合には、図９－５５（Ｂ２）に示すように、画像表示装置５において赤色の表示色で所定の演出画像

０７２ＩＷ００３を表示する態様により小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行される。

【０６０５】

本例では、第２ＫＴ状態中の飾り図柄の変動表示中に、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されることによって、あるいはいずれの演出態様の小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されるかによって、遊技者に対して第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が継続することに対して期待感を持たせることができる。

【０６０６】

次に、小当りＲＵＳＨの終了を示唆する終了示唆演出の演出態様について説明する。図９－５６は、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、第２ＫＴ状態中（小当りＲＵＳＨ中）の飾り図柄の変動表示において小当りＲＵＳＨ終了示唆演出を実行可能である。図９－５６に示す例では、（Ａ），（Ｂ），（Ｃ１）または（Ａ），（Ｂ），（Ｃ２）の順に画面表示が遷移する。

【０６０７】

本例では、第２ＫＴ状態中である場合には、図９－５６（Ａ）に示すように、例えば、画像表示装置５において「小当りＲＵＳＨ」などの文字表示０７２ＩＷ００１が表示され、第２ＫＴ状態中であることが認識可能に表示される。そして、図９－５６（Ａ）に示すように、第２ＫＴ状態中に画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出の実行タイミングとなると、飾り図柄の変動表示中に小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行される。

【０６０８】

本例では、図９－５６（Ａ）に示すように、画像表示装置５において所定の演出画像０７２ＩＷ００４を表示する態様により小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行される。なお、本例では、所定の演出画像０７２ＩＷ００４として、枠内に文字「終了？」を含む画像が表示される場合が示されている。この場合、例えば、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出のうちの第１終了示唆演出を実行する場合には、画像表示装置５において白色の文字「終了？」を含む演出画像を表示する態様により小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行される。また、例えば、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出のうちの第２終了示唆演出を実行する場合には、画像表示装置５において赤色の文字「終了？」を含む演出画像を表示する態様により小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行される。

【０６０９】

次いで、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が進行すると（例えば新たな変動表示が開始されると）、画像表示装置５において演出画像０７２ＩＷ００４の枠内の表示色が変化する（例えば、演出画像の枠内の色が黒色に近くなる）表示制御が行われる。そして、さらに小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が進行すると（例えば先読予告対象となる変動表示が停止される直前となると）、図９－５６（Ｂ）に示すように、画像表示装置５において演出画像０７２ＩＷ００４の枠内の表示色がさらに変化するとともに、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像０７２ＩＷ００５が表示される。

【０６１０】

そして、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されると、表示結果が２Ｒ通常大当りの場合（すなわち第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が終了する場合）には、図９－５６（Ｃ１）に示すように、画像表示装置５において演出画像０７２ＩＷ００４の枠内の表示色が黒色に変化するとともに枠内の文字が「終了」となる表示制御が行われる。一方、表示結果が小当りの場合（すなわち第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が終了せず継続する場合）には、図９－５６（Ｃ２）に示すように、画像表示装置５において演出画像０７２ＩＷ００４が消去される表示制御が行われる。

【０６１１】

本例では、第２ＫＴ状態中の飾り図柄の変動表示中に、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行されることによって、あるいはいずれの演出態様の小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行されるかによって、遊技者に対して第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が終了してしまうか否かに注目させることができる。

【０６１２】
図９－５５、図９－５６に示す小当りＲＵＳＨ継続示唆演出と小当りＲＵＳＨ終了示唆演出とは演出態様の共通性が低いものであるが、このような態様に限らず、例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行時には停止表示される飾り図柄の色が青色となり、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出の実行時には停止表示される飾り図柄の色が赤色となるような共通性が高い演出態様であってもよい。
【０６１３】
次に、設定値示唆演出の演出態様について説明する。図９－５７は、設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示において設定値示唆演出を実行可能である。図９－５７（Ａ）に示すように、画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、設定値示唆演出の実行タイミングとなると、図９－５７（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、飾り図柄の変動表示中に設定値示唆演出が実行される。
【０６１４】
本例では、図９－５７（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、画像表示装置５において所定のキャラクタ画像０５２ＩＷ００１，０５２ＩＷ００２，０５２ＩＷ００３を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。この場合、例えば、設定値示唆演出Ａを実行する場合には、図９－５７（Ｂ１）に示すように、画像表示装置５において青色の表示色で所定のキャラクタ画像０５２ＩＷ００１を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Ｃを実行する場合には、図９－５７（Ｂ２）に示すように、画像表示装置５において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像０５２ＩＷ００２を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Ｅを実行する場合には、図９－５７（Ｂ３）に示すように、画像表示装置５において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像０５２ＩＷ００３を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。
【０６１５】
なお、図９－５７に示す例では、設定値示唆演出Ａや、設定値示唆演出Ｃ、設定値示唆演出Ｅを実行する場合を示したが、例えば、設定値示唆演出Ｂを実行する場合には緑色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出Ｄを実行する場合には橙色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出Ｆを実行する場合には虹色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示される。
【０６１６】
本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示中に異なる表示色のキャラクタ画像が表示されて設定値示唆演出が実行されるかによって、遊技者に対して現在いずれの設定値に設定されているかに対して期待感をもたせることができる。
【０６１７】
次に、右打ち報知の表示態様について説明する。図９－５８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９－５８（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０５２ＩＷＳ２０１８Ａ，Ｓ２０１８Ｂ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９－５８（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０５２ＩＷＳ２０１９Ａ，Ｓ２０１９Ｂ，Ｓ６３９参照）。さらに、図９－５８（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０５２ＩＷ００７が表示される（ステップ０５２ＩＷＳ６２４参照）。
【０６１８】
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９－５８（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０５２ＩＷＳ２０２４Ｂ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９－５８（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０５２ＩＷＳ２０２５Ｂ，Ｓ６３９参照）。ただし、大当り遊技中とは異なり、図９－５８（２）に示すように、画像表示装置５の表示画面における右打ち表示０５２ＩＷ００７の表示は行われない。

【０６１９】

一方、本例では、第１特別図柄の変動表示で小当りとなった場合には、図９－５８（３）に示すように、小当り遊技中に、右打ち表示器２６の点灯および右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯は行われず、画像表示装置５の表示画面における右打ち表示０５２ＩＷ００７の表示も行われない。

【０６２０】

次に、オーバー入賞時示唆演出、小当り入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様について説明する。図９－５９および図９－６０は、オーバー入賞時示唆演出、小当り入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図９－５９および図９－６０では、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）・・・の順に表示画面が遷移する。また、図９－５９および図９－６０に示す例では、１０Ｒ確変大当りとなったことにもとづいて大当り遊技状態に制御される場合が示されている。

【０６２１】

図９－５９（Ａ）に示すように、大当り遊技中においては、画像表示装置５において、「大当り中！」などの文字表示や、「ラウンド２」などのラウンド数表示が表示されるとともに、賞球数表示０５２ＩＷ００８が表示される。また、大当り遊技中に大入賞口への通常の入賞（オーバー入賞でない入賞）が発生すると、図９－５９（Ｂ）に示すように、通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示０５２ＩＷ００９（本例では、「＋１５」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音の入賞音が出力される（ステップ０５２ＩＷＳ３０７，Ｓ３０８参照）。

【０６２２】

次いで、大当り遊技中にオーバー入賞が発生し、オーバー入賞が発生したことにもとづいてオーバー入賞時示唆演出の実行が決定されたものとする。この場合、図９－５９（Ｃ）に示すように、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示０５２ＩＷ０１０（本例では、「＋１５」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音が出力される（ステップ０５２ＩＷＳ３０５，Ｓ３０６参照）。例えば、オーバー入賞時示唆演出Ａを実行する場合には、画像表示装置５において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから音Ａの入賞音が出力される。

【０６２３】

次いで、賞球数が４５６個に到達し、賞球数が４５６個に到達したことにもとづいて賞球数表示示唆演出Ａの実行が決定されたものとする。この場合、図９－５９（Ｄ）に示すように、画像表示装置５において「４５６　ＯＶＥＲ」などの文字表示０５２ＩＷ０１１が表示され、賞球数表示示唆演出Ａが実行される（ステップ０５２ＩＷＳ３６０参照）。

【０６２４】

なお、本例では、賞球数表示示唆演出Ａを実行する場合が示されているが、例えば、賞球数表示示唆演出Ｂの実行が決定された場合には、画像表示装置５において「５５５　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出Ｂが実行される。また、例えば、賞球数表示示唆演出Ｃの実行が決定された場合には、画像表示装置５において「６６６　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出Ｃが実行される。

【０６２５】

次いで、図９－６０（Ｅ）に示すように、大当り遊技を終了すると、大当り遊技終了後に遊技状態が高確率／第２ＫＴ状態に制御される。また、高確率／第２ＫＴ状態に制御されると、図９－６０（Ｆ）に示すように、「小当りＲＵＳＨ中！」などの文字表示が表示

されるとともに、賞球数表示０５２ＩＷ００８が継続して表示される。

【０６２６】

次いで、高確率／第２ＫＴ状態中に小当りとなって特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したが、小当り入賞時示唆演出の実行を決定しなかった場合には、図９－６０（Ｆ）に示すように、通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示０５２ＩＷ０１２（本例では、「＋１０」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから通常音の入賞音が出力される（ステップ０５２ＩＷＳ３２５，Ｓ３２６参照）。

【０６２７】

次いで、高確率／第２ＫＴ状態中に小当りとなって特殊入賞口への遊技球の入賞が発生し、特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて小当り入賞時示唆演出の実行が決定されたものとする。この場合、図９－６０（Ｇ）に示すように、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示０５２ＩＷ０１３（本例では、「＋１０」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音が出力される（ステップ０５２ＩＷＳ３２３，Ｓ３２４参照）。例えば、小当り入賞時示唆演出Ａを実行する場合には、画像表示装置５において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから音Ａの入賞音が出力される。

【０６２８】

次いで、高確率／第２ＫＴ状態中に賞球数が２６６６個に到達し、賞球数が２６６６個に到達したことにもとづいて賞球数表示示唆演出Ｆの実行が決定されたものとする。この場合、図９－６０（Ｈ）に示すように、画像表示装置５において「２６６６　ＯＶＥＲ」などの文字表示０５２ＩＷ０１４が表示され、賞球数表示示唆演出Ｆが実行される（ステップ０５２ＩＷＳ３６０参照）。

【０６２９】

なお、本例では、賞球数表示示唆演出Ｆを実行する場合が示されているが、例えば、賞球数表示示唆演出Ｄの実行が決定された場合には、画像表示装置５において「２４５６　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出Ｄが実行される。また、例えば、賞球数表示示唆演出Ｅの実行が決定された場合には、画像表示装置５において「２５５５　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出Ｅが実行される。

【０６３０】

また、図９－５９および図９－６０に示す例では、図示を省略しているが、例えば、賞球数が１０００個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Ａの実行が決定された場合には、画像表示装置５において、「１０００　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Ａが実行される。また、例えば、賞球数が２０００個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Ｂの実行が決定された場合には、画像表示装置５において、「２０００　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Ｂが実行される。また、例えば、賞球数が３０００個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Ｃの実行が決定された場合には、画像表示装置５において、「３０００　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Ｃが実行される。また、例えば、賞球数が４０００個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Ｄの実行が決定された場合には、画像表示装置５において、「４０００　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Ｄが実行される。また、例えば、賞球数が５０００個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Ｅの実行が決定された場合には、画像表示装置５において、「５０００　ＯＶＥＲ」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Ｅが実行される。

【０６３１】

なお、本例では、賞球数が４５６個、５５５個、６６６個、２４５６個、２５５５個、または２６６６個に到達したこと（言い換えれば、大当り遊技中や高確率／第２ＫＴ状態中の小当りにより付与された遊技価値の合計）に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出Ａ～Ｆを実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、高確率／第２ＫＴ状態中に発生した小当り回数や、高確率／第２ＫＴ状態中に実行された

変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出Ａ～Ｆを実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【０６３２】

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９－６１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。

【０６３３】

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、１０Ｒ確変大当りまたは６Ｒ確変大当り）となる大当り変動であった場合には、図９－６１（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（ステップ０５２ＩＷＳ１１２０Ａ、ステップ０５２ＩＷＳ１１２８ＡのＹ参照）。

【０６３４】

一方、第１特別図柄の変動表示が通常大当り（本例では、６Ｒ通常大当り）となる大当り変動であった場合には、図９－６１（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０５２ＩＷＳ１１２８ＡのＮ、ステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ａ参照）。

【０６３５】

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９－６１（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（ステップ０５２ＩＷＳ１１２０Ａ、ステップ０５２ＩＷＳ１１２７ＡのＮ参照）。

【０６３６】

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、１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、または２Ｒ確変大当り）となる大当り変動であった場合には、図９－６１（Ｄ）に示すように、小当り図柄が停止表示されても第２特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第２変動時間タイマの更新が中断され第２特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップＳ１２０）に対応した値に更新され、第２変動時間タイマの更新が再開される（ステップ０５２ＩＷＳ１１２０Ｂ、ステップ０５２ＩＷＳ１１２８ＢのＹ参照）。

【０６３７】

一方、第２特別図柄の変動表示が通常大当り（本例では、２Ｒ通常大当り）となる大当り変動であった場合には、図９－６１（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０５２ＩＷＳ１１２８ＢのＮ、ステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ｂ参照）。

【０６３８】

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９－６１（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０５２ＩＷＳ１１２０Ｂ、ステップ０５２ＩＷＳ１１２７ＢのＮ参照）。

【０６３９】

以上に説明したように、本特徴部０７２ＩＷ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）に制御可能な有利状態制御手段と、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段と、非特別状態に比べて特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能な特別状態制御手段と、有利状態に制御するかと特殊状態に制御するかを決定可能な決定手段と、決定手段の決定前に判定可能な判定手段と、判定手段の判定（例えば、先読み判定結果）にもとづいて、特別状態の継続を示唆する第１示唆演出（例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出）と、該第１示唆演出とは異なる演出態様であって特別状態の終了を示唆する第２示唆演出（例えば、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出）とを実行可能な演出実行手段とを備え、第１示唆演出と第２示唆演出との実行割合が互いに異なるように構成されている。本例では、１０Ｒ確変大当りが発生する割合（図９－５（Ｂ）に示す例では３５％）と２Ｒ通常大当りが発生する割合（同例では３０％）とが異なるとともに、１０Ｒ確変大当りのときに小当りＲＵＳＨ継続示唆演出を実行すると決定する割合（図９－４７（Ａ）に示す例では１００％）と、２Ｒ通常大当りのときに小当りＲＵＳＨ終了示唆演出を実行すると決定する割合（図９－４７（Ｂ）に示す例では９０％）とが異なること、また、小当りのときに小当りＲＵＳＨ継続示唆演出を実行すると決定する割合（図９－４７（Ｃ）に示す例では３５％）と、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出を実行すると決定する割合（同例では３０％）とが異なることによって実現されている。そのような構成により、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６４０】

また、本特徴部０７２ＩＷ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な可変表示実行手段を備え、特別状態は、第２識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、かつ第２識別情報の可変表示にもとづいて特殊状態に制御されやすい状態であり、演出実行手段は、第１識別情報の可変表示が実行されていないことを条件に第１示唆演出と第２示唆演出とを実行可能である。そのような構成により、示唆演出を好適に実行することができる。

【０６４１】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、第１示唆演出が実行されて特別状態が継続する割合と第２示唆演出が実行されて特別状態が継続する割合とが互いに異なる（例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されるときには、１０Ｒ確変大当りまたは小当りとなり、いずれの場合にも小当りＲＵＳＨが継続されるが、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行されるときには、２Ｒ通常大当りまたは小当りとなり、２Ｒ通常大当りの場合には小当りＲＵＳＨが継続されない。図９－４７参照）。そのような構成により、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６４２】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、第１示唆演出が実行されるときには、第２示唆演出が実行されるときよりも特別状態が終了する割合が低い（例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されるときには、１０Ｒ確変大当りまたは小当りとなり、いずれの場合にも小当りＲＵＳＨが終了しないが、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行されるときには、２Ｒ通常大当りまたは小当りとなり、２Ｒ通常大当りの場合には小当りＲＵＳＨが終了する。図９－４７参照）。そのような構成により、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６４３】
また、本特徴部０７２ＩＷによれば、第１示唆演出の演出態様の数と第２示唆演出の演出態様の数とが互いに異なる（例えば、演出態様が異なる小当りＲＵＳＨ継続示唆演出として、第１継続示唆演出、第２継続示唆演出および第３継続示唆演出が設けられ、演出態様が異なる小当りＲＵＳＨ終了示唆演出として、第１終了示唆演出および第２終了示唆演出が設けられている。図９－４７参照）。そのような構成により、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０６４４】
また、本特徴部０７２ＩＷによれば、演出実行手段は、第１示唆演出として、特別状態が継続することを複数の可変表示に亘って示唆する演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップ０７２ＩＷＳ１１５を実行する部分）。そのような構成により、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０６４５】
また、本特徴部０７２ＩＷによれば、演出実行手段は、第１示唆演出として、特定種類の有利状態（例えば、１０Ｒ確変大当り）に制御されることを複数の可変表示に亘って示唆する演出を実行可能であり、第２示唆演出として、特別種類の有利状態（例えば、２Ｒ通常大当り）に制御されることを複数の可変表示に亘って示唆する演出を実行可能である。そのような構成により、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０６４６】
また、本特徴部０７２ＩＷによれば、複数の演出態様のうちのいずれの演出態様により第１示唆演出が実行されるかに応じて、異なる割合により特定種類の有利状態に制御され（例えば、第３継続示唆演出＞第２継続示唆演出＞第１継続示唆演出の順に１０Ｒ確変大当りとなる割合が高い。図９－４７（Ａ），（Ｃ）参照）、複数の演出態様のうちのいずれの演出態様により第２示唆演出が実行されるかに応じて、異なる割合により特別種類の有利状態に制御される（例えば、第２終了示唆演出＞第１終了示唆演出の順に２Ｒ通常大当りとなる割合が高い。図９－４７（Ｂ），（Ｃ）参照）。そのような構成により、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０６４７】
また、本特徴部０７２ＩＷによれば、演出実行手段は、第１示唆演出と第２示唆演出とで共通の態様の演出を実行可能であるようにしてもよい。例えば、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の対象となる保留表示が共通態様により表示された後に、所定タイミング（例えば、先読予告対象の変動表示が実行されるタイミングやプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング等）で小当りＲＵＳＨ継続示唆演出に対応する表示態様に変化する場合と、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出に対応する表示態様に変化する場合とがあるような演出であってもよい。そのような構成によれば、興趣を向上させることができる。
【０６４８】
また、本特徴部０７２ＩＷ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、「１」～「６」）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、設定に関する示唆を行う設定示唆演出（例えば、設定値示唆演出）を実行可能な設定示唆演出実行手段とを備えている。そのような構成により、興趣を向上させることができる。
【０６４９】
なお、特別状態に制御される期間の長さによって、第１示唆演出と第２示唆演出との実行されやすさが異なるようにしてもよい。例えば、小当りＲＵＳＨ状態が開始された時点から賞球数が所定数に達するまで（または小当り発生回数が所定数に達するまで、変動回数が所定数に達するまで等）の第１期間においては、当該第１期間以降の第２期間に比べて、第１示唆演出の実行割合が高く第２示唆演出の実行割合が低くなる（または第１示唆演出の実行割合が低く第２示唆演出の実行割合が高くなる）ようにしてもよい。そのよう

な構成により、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６５０】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能である。そして、特定領域（例えば、特殊入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことに対応して、設定示唆演出（例えば、小当り入賞時示唆演出）を実行可能である。そのため、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【０６５１】

具体的には、本例では、高確率／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）中に特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて小当り入賞時示唆演出を実行可能に構成しているのであるが、小当りＲＵＳＨ中は特に特殊入賞口への入賞頻度が高いので、設定示唆演出（本例では、小当り入賞時示唆演出）に注目させることができ、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【０６５２】

なお、本例では、特定領域として特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて設定示唆演出（本例では、小当り入賞時示唆演出）を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定領域として始動入賞口（入賞球装置６Ａ、可変入賞球装置６Ｂ）や、一般入賞口１０、大入賞口への遊技球の入賞にもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、特定領域としてアウト口への遊技球の進入にもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、特定領域として通過ゲート４１などゲート類を遊技球が通過したことにもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【０６５３】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能である。また、設定示唆演出（例えば、賞球数表示示唆演出）を実行可能であり、特別状態に制御される期間の長さによって、設定示唆演出の実行されやすさが異なる（例えば、図９－４３に示すように、賞球数が４５６個に達したときには３％の確率で賞球数表示示唆演出Ａを実行可能であり、賞球数が５５５個に達したときには２％の確率で賞球数表示示唆演出Ｂを実行可能であり、賞球数が６６６個に達したときには１％の確率で賞球数表示示唆演出Ｃを実行可能であり、賞球数が２４５６個に達したときには５％の確率で賞球数表示示唆演出Ｄを実行可能であり、賞球数が２５５５個に達したときには３％の確率で賞球数表示示唆演出Ｅを実行可能であり、賞球数が２６６６個に達したときには２％の確率で賞球数表示示唆演出Ｆを実行可能である）。そのため、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【０６５４】

なお、本例では、「特別状態に制御される期間の長さ」として、賞球数が４５６個や、５５５個、６６６個、２４５６個、２５５５個、２６６６個に到達したタイミング（言い換えれば、ある特定の遊技価値が付与されるまでの期間）で賞球数表示示唆演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、「特別状態に制御される期間の長さ」は、有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御される期間の長さや、特殊状態（本例では、小当り遊技状態）に制御される期間の長さであってもよいし、これらの合計期間の長さであってもよい。

【０６５５】

また、「特別状態に制御される期間の長さ」として有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御される期間の長さを用いる場合、大当り遊技のファンファーレからエンディングまでの期間の長さを用いてもよいし、大当り遊技中のラウンド遊技のみの期間の長さを用いてもよい。この場合、例えば、大当り遊技のファンファーレからエンディングまでの期間が長い大当りほど、高い割合で賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、大当り遊技中のラウンド数が少ない大当りの場合には、ラウンド数が多い大当りと比較して、高い割合で賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。

【０６５６】

また、例えば、「特別状態に制御される期間の長さ」として、高確率／第２ＫＴ状態中に発生した小当り回数や、高確率／第２ＫＴ状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、小当り回数が多いほど高い割合で賞球数表示示唆演出を実行したり、変動表示の実行回数が多いほど高い割合で賞球数表示示唆演出を実行したりしてもよい。また、例えば、高確率／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が終了するタイミングで高い割合で賞球数表示示唆演出を実行してもよく、「特別状態に制御される期間の長さ」として様々な態様が考えられる。

【０６５７】

なお、一般に遊技機において、賞球数がある特定の数に達して「××××　ＯＶＥＲ」などの表示を行う場合には、本例で示した賞球数強調演出の「１０００　ＯＶＥＲ」や「２０００　ＯＶＥＲ」などの表示のように賞球１０００個単位で表示するなど、ある程度限がよい単位で表示される。これに対して、本例で示した賞球数表示示唆演出は、賞球数が４５６個や、５５５個、６６６個、２４５６個、２５５５個、２６６６個に到達したタイミングという通常とは異なるタイミングで実行されるので、賞球数表示示唆演出の発生タイミングに違和感を与えつつ、高設定を期待させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６５８】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図９－３および図９－４参照）。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

【０６５９】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、特殊状態への制御に対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、高確率／第２ＫＴ状態中に小当りとなり特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、特殊状態への制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【０６６０】

なお、本例では、特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて設定示唆演出（本例では、小当り入賞時示唆演出、賞球数表示示唆演出）を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当り変動中や、特殊可変入賞球装置１７を開状態に制御したとき、小当り遊技の開始時に設定示唆演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、小当りが発生したときの小当り報知態様を変化させることにより、設定

示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように何らかの形式で、小当りへの制御に対応して設定示唆演出を実行するものであればよい。

【０６６１】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、有利状態に制御されているときおよび特殊状態に制御されているときに、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７、特殊可変入賞球装置１７）を遊技媒体（例えば、遊技球）が進入容易な進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難または不可能な進入非容易状態（例えば、閉状態）とに制御可能である。また、可変手段が進入容易状態に制御されたことに対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、特別可変入賞球装置７や特殊可変入賞球装置１７が開状態となって、大入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、可変手段の制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【０６６２】

なお、本例では、大入賞口や、特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて設定示唆演出（本例では、小当り入賞時示唆演出、賞球数表示示唆演出）を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、特別可変入賞球装置７や特殊可変入賞球装置１７が開状態に制御されたときに開放演出を実行する場合に、その開放演出の演出態様を変化させることにより、設定示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように何らかの形式で、可変手段が進入容易状態に制御されたことに対応して、設定示唆演出を実行するものであればよい。

【０６６３】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、遊技状態の制御が切り替わるとき（例えば、大当り遊技の開始時や終了時、低確率／第１ＫＴ状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するとき）に、設定示唆演出を実行可能である（例えば、ステップ０５２ＩＷＳ６２４で右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させる）。そのため、遊技状態の制御の切り替わりに関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【０６６４】

なお、本例では、「遊技状態の制御が切り替わるとき」として、大当り遊技の開始時や終了時、低確率／第１ＫＴ状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するときに、設定示唆演出を実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、高確率／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）中に大当り遊技に移行するときの演出期間や、大当り遊技から高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態や低確率／第１ＫＴ状態）に移行するときの演出期間において、設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、高ベース状態中に所定回数の変動表示を実行したり所定回数の小当りが発生したことにもとづいて高確率／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）に移行するように構成した遊技機において、高ベース状態から高確率／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）に移行するときの演出期間において、設定示唆演出を実行可能に構成してもよく、「遊技状態の制御が切り替わるとき」として様々な態様が考えられる。

【０６６５】

また、本例では、右打ち表示や左打ち表示の表示態様を変化させることによって、設定示唆演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り開始時のファンファーレ演出や、大当り終了時のエンディング演出の演出態様を変化させることにより、設定示唆演出を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【０６６６】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、特別状態中における特殊状態への制御回数、特別状態中における特殊状態により付与された遊技価値の合計、または特別状態中における可変表示の実行回数に応じて、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、賞球数が４５６個、５５５個、６６６個、２４５６個、２５５５個、または２６６６個に到達したことに応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出Ａ～Ｆを実行する。ま

たは、例えば、高確率／第２ＫＴ状態中に発生した小当り回数や、高確率／第２ＫＴ状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出Ａ～Ｆを実行するように構成してもよい。）。そのため、特殊状態への制御回数、遊技価値の合計、または可変表示の実行回数に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【０６６７】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、特別状態として、有利特別状態（例えば、第２ＫＴ状態）と、該有利特別状態と比較して遊技者にとって不利な不利特別状態（例えば、第１ＫＴ状態）とに制御可能である。また、有利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときと、不利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときとで、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、第２ＫＴ状態中に小当りとなって特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、特別状態の種類に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【０６６８】

なお、本例では、第２ＫＴ状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第１ＫＴ状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合にも小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成し、第２ＫＴ状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合であるか、第１ＫＴ状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合であるかに応じて、異なる割合で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、非ＫＴ状態中に特殊入賞口へのイレギュラーな遊技球の入賞が発生した場合にも、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【０６６９】

上記のように構成した場合、第１ＫＴ状態（高ベース状態）中の特殊入賞口への入賞やイレギュラー入賞が発生した場合には、第２ＫＴ状態中に特殊入賞口への入賞が発生した場合と比較して、高い割合で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよいし、低い割合で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。

【０６７０】

なお、本特徴部０７２ＩＷでは、１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、および６Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技中と高確率／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）中に賞球数カウンタの値および賞球数表示を更新し、２Ｒ確変お当りおよび２Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技中と高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態、低確率／第１ＫＴ状態）中は賞球数カウンタの値を更新しない（ただし、賞球数カウンタのリセットまではしない）とともに、原則として賞球数表示を非表示とし、低確率／第１ＫＴ状態において５０回の変動表示を終了して通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したときに賞球数カウンタの値をリセットするように制御する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。２Ｒ確変大当りや２Ｒ通常大当りにもとづく大当り遊技中も賞球数カウンタの値を更新するように構成してもよい。

【０６７１】

なお、本例では、上記のように構成されていることによって、例えば、高確率／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）を終了して高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態、低確率／第１ＫＴ状態）に移行した後、その高ベース状態中に１０Ｒ確変大当りや２Ｒ確変大当りが発生して再び高確率／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）に移行した場合に、前回の小当りＲＵＳＨ中の賞球数を引き継いだ状態で賞球数カウンタの値を更新するとともに賞球数表示を表示することができる。

【０６７２】

また、本例で示したような賞球数表示の態様にかぎらず、例えば、１０Ｒ確変大当りと

なって高確率／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）に移行する場合に、高確率／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）中とその直前の大当り遊技中とを一区間として、その区間中の賞球数を集計して集計値を表示するように構成してもよい。また、例えば、その集計値の表示態様（本例では、表示色）を変化させることによって、現在の設定値を示唆する設定示唆演出を実行するように構成してもよい。

【０６７３】

また、本特徴部０７２ＩＷでは、「設定示唆演出」として、現在の設定値が設定値「１」～「６」のいずれかを示唆する態様で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、現在の設定値を示唆するのではなく、遊技機への電源投入時に設定値を変更する設定変更が行われたか否かを示唆する態様により設定示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように、「設定示唆演出」とは、何らかの形式で設定に関する示唆を行うものであればよい。

【０６７４】

また、本特徴部０７２ＩＷ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もとづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示しない（例えば、第１変動時間タイマまたは第２変動時間タイマの更新が中断され、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示が継続して実行される）。また、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果（例えば、はずれ図柄）で導出表示する（例えば、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる。

【０６７５】

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０７２ＩＷ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。

【０６７６】

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

していた第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示を再開するように構成してもよい。そのように何らかの形式で可変表示を完全には停止しないものであればよい。

【０６７７】

また、本特徴部０７２ＩＷ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。

【０６７８】

また、本特徴部０７２ＩＷ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。

【０６７９】

また、本特徴部０７２ＩＷ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、有利状態に制御されているときに特定領域（例えば、Ｖ領域０５２ＩＷ１０４）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、特定状態に制御可能である。そして、第１特定表示結果が導出表示された場合に、第２特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する（図９－１１参照）。そのため、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

【０６８０】

また、本特徴部０７２ＩＷ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９－３、図９－４参照）。また、第１識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第２識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、第１識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する（図９－６７（Ｂ）参照）。また、第２識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第１識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第２識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（図９－６７（Ｅ）参照）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第１識別情報の可変表示であるか第２識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

【０６８１】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する（図９－６８、図９－６９参照）。また、非特定状態に制御されているときに、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（図９－６８、図９－６９参照）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

【０６８２】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、第１始動領域（例えば、第１始動入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が進入したことにもとづいて第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を実行可能であり、第２始動領域（例えば、第２始動入賞口）を遊技媒体が進入したことにもとづいて第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行可能である。また、遊技媒体が進入可能な第１状態（例えば、開状態）と遊技媒体が進入困難または進入不可能な第２状態（例えば、閉状態）とに変化可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置１７）を備える。また、第１識別情報および第２識別情報のいずれかの可変表示が実行された後に、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも有利度が低い特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とのいずれかに制御可能であり、特殊状態に制御されているときに可変手段を第１状態に制御する。また、第１始動領域は、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路（例えば、遊技領域の左方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ、可変手段は、移動経路のうち特定経路（例えば、遊技領域の右方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられている。また、特定経路への遊技媒体の発射を促進するための特定報知（例えば、図９－５８（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９－５８（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。

【０６８３】

具体的には、本特徴部０７２ＩＷに示したように、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが並行して実行可能であり、第１特別図柄側の小当り種別の方が第２特別図柄側の小当り種別よりも特殊入賞口への入賞割合（有利度）が低くなるように構成され、第１特別図柄の変動表示において小当りとなったときに第２特別図柄の変動表示を強制的にはずれ停止させるように構成した場合に、入賞割合（有利度）が低い第１特別図柄側の小当りに対して右打ち報知を実行してしまうと、実質的に殆ど特殊入賞口への入賞が期待できないのに遊技者が遊技球を無駄打ちすることになり、却って不利な発射促進報知を行うことになってしまい好ましくない。そこで、本例では、第２特別図柄側の小当りに対しては右打ち報知を実行する一方で、第１特別図柄側の小当りに対しては右打ち報知を実行しないようにすることにより、遊技者の無駄打ちによる不利益の発生を抑制することができ、適切な報知を実現することができる。

【０６８４】

また、本特徴部０７２ＩＷ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。

【０６８５】

また、本特徴部０７２ＩＷ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９－５８（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９－５８（１）に示す右打ち表示０５２ＩＷ００７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９－５８（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９－５８（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。

【０６８６】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当りＡ～Ｃ）に制御可能である。また、第１識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第２識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときと比較して、高い割合により有利度が低い種類の特殊状態（例えば、小当りＡ）に制御する。また、第２識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときに、特定報知を実行する（図９－５８（２），（３）参照）。そのため、遊技者の有利度を考慮した適切な報知を実現することができる。

【０６８７】

また、本特徴部０７２ＩＷ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。

【０６８８】

また、本特徴部０７２ＩＷ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。

【０６８９】

なお、遅延手段は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、遊技領域の右方に設けられた可変入賞球装置６Ｂや特殊可変入賞球装置１７の上流側に、遅延手段として、遊技球が左右に蛇行するように移動させる通路部材を設けるように構成してもよい。

【０６９０】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３））と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）とを備える。また、遊技制御手段は、所定の報知を行う報知手段（例えば、右打ち表示器２６）による報知の実行を制御する。また、演出制御手段は、報知手段による報知に対応して特定報知（例えば、右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯）を実行する。そのため、演出制御手段の処理負担を軽減しつつ、適切な報知を実現することができる。

【０６９１】

なお、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行された場合であるか第２特別図柄の変動表示が実行された場合であるかに関係なく、大当り遊技中に右打ち報知を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技領域の左方に特別可変入賞球装置（左大入賞口）が設けられているとともに遊技領域の右方にも特別可変入賞球装置（右大入賞口）が設けられ、第１特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には大当り遊技中に左大入賞口を開放し、第２特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には大当り遊技中に右大入賞口を開放するように構成された遊技機に適用する場合には、第２特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には大当り遊技中に右打ち報知を実行する一方で、第

１特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には大当り遊技中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。また、このように構成した場合には、第１特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には大当り遊技中に左打ち報知を実行するように構成してもよい。すなわち、特定報知実行手段は、可変手段（この例では、右大入賞口）を制御対象とした種別の有利状態に制御されるときに、特定報知を実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、第１特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には大当り遊技中に左打ち報知を実行することにより、遊技者が誤って右打ち操作を行うことを抑制することができ、遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

【０６９２】

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

【０６９３】

また、本例では、大当り遊技中のみ右打ち表示器２６および右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯の点灯に加えて画像表示装置５の表示画面において右打ち表示０５２ＩＷ００７を表示することにより右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第２ＫＴ状態中（小当りＲＵＳＨ中）であっても、大当り遊技終了後の最初の変動表示を実行する場合には、右打ち表示器２６および右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯の点灯に加えて画像表示装置５の表示画面において右打ち表示０５２ＩＷ００７を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。または、この場合、例えば、大当り遊技終了時のエンディング期間において、右打ち表示器２６および右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯の点灯に加えて画像表示装置５の表示画面において右打ち表示０５２ＩＷ００７を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。

【０６９４】

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９－５８（１）で示したような比較的大きなサイズの右打ち表示０５２ＩＷ００７とは別に、画像表示装置５において右打ちを示す記号表示（例えば、右向きの三角形表示）を表示することにより、右打ち報知を実行可能に構成してもよい。

【０６９５】

また、小当り制御の仕方は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、複数の特殊可変入賞球装置を備え、小当り種別に応じて開放対象となる特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）が異なるように構成し、第１特別図柄の変動表示で小当りとなる場合と第２特別図柄の変動表示で小当りとなる場合とで小当り種別の選択割合が異なるように構成してもよい。この場合、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が少ない特殊可変入賞球装置が開放する小当り種別（または入賞率が低い開放態様の小当り種別）が選択されやすく、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が多い特殊可変入賞球装置が開放する小当り種別（または入賞率が高い開放態様の小当り種別）が選択されやすくなるように構成してもよい。

【０６９６】

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９－５８（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９－５８（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。

【０６９７】

また、本特徴部０７２ＩＷ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９－３および図９－４参照）。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

【０６９８】

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０７２ＩＷ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。

【０６９９】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行可能（例えば、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）である。また、第２識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り図柄）となる頻度を高めた特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能である。そのため、特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【０７００】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、特別状態として、第１特別状態（例えば、第１ＫＴ状態）と該第１特別状態よりも有利度が高い第２特別状態（例えば、第２ＫＴ状態）とに制御可能である。そのため、第２特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【０７０１】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、特別状態の有利度に対応した特別示唆演出（例えば、図９－５５に示す小当りＲＵＳＨ継続示唆演出）を実行可能である。そのため、特別状態の有利度が示唆されることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７０２】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）および特殊表示結果（例えば、小当り図柄）とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図９－５７に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７０３】

なお、本例では、はずれとなる変動表示において小当りＲＵＳＨ継続示唆演出や設定値示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技中や小当り遊技中に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出や設定値示唆演出を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【０７０４】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当りＡ～Ｃ）に制御可能である。また、特殊状態の種類を決定するための特殊種類判定値（例えば、小当り種別判定値）を用いて、特殊状態の種類を決定する。また、特殊種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図９－６参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【０７０５】

具体的には、本特徴部０７２ＩＷでは、特殊種類判定値の数を設定値によらず共通とする（小当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【０７０６】

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

【０７０７】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、複数種類の有利状態（例えば、１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、６Ｒ通常大当り、２Ｒ確変大当り、２Ｒ通常大当り）に制御可能である。また、有利状態の種類を決定するための有利種類判定値（例えば、大当り種別判定値）を用いて、有利状態の種類を決定する。また、有利種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図９－５参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【０７０８】

具体的には、本特徴部０７２ＩＷでは、有利種類判定値の数を設定値によらず共通とする（大当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【０７０９】

なお、本例では、図９－５に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、大当り種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「１」～「６」のいずれであるかに応じて大当り種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【０７１０】

また、本特徴部０７２ＩＷによれば、可変表示態様を決定するための可変表示態様判定値（例えば、変動パターン判定値）を用いて、可変表示態様を決定する。また、可変表示態様判定値の数は、設定値によらず共通である（図９－１０参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【０７１１】

具体的には、本特徴部０７２ＩＷでは、可変表示態様判定値の数を設定値によらず共通とする（変動パターンの振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【０７１２】

特に、変動パターンの選択割合が設定値によって異なると、１の小当り制御から次の小当り制御までの期間が変化することになり、小当り当選確率を共通としても大当り抽選以外の要素で有利度合い（出玉性能の差）が大きく異なってしまい、好ましくないが、本特徴部０７２ＩＷでは、設定値によらず変動パターンの選択割合を共通とすることにより、そのような問題が生じないようにしている。

【０７１３】

なお、本例では、図９－１０に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、変動パターンの割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「１」～「６」のいずれであるかに応じて変動パターンの決定割合を異ならせて、変動時間の差を設けることにより、設定値によって変動効率を異ならせるようにし、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【０７１４】
また、本特徴部０７２ＩＷによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果とすることを決定するための所定判定値（例えば、はずれ判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図９－３および図９－４参照）。また、所定判定値は、全ての設定値に対応する判定値に含まれ、所定判定値の数は、設定値に応じて異なる（図９－３および図９－４参照）。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。

【０７１５】
また、本特徴部０７２ＩＷ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９－３および図９－４参照）。そのため、特定状態中における設定値の推測の困難性を高めることができる。

【０７１６】
また、本特徴部０７２ＩＷ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９－３および図９－４参照）。そのため、特定状態中の第２識別情報の可変表示の表示結果を用いた設定値の推測の困難性を高めることができる。

【０７１７】
また、本特徴部０７２ＩＷによれば、第２識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能である。また、特別状態に制御され、所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図９－５７に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７１８】
また、本特徴部０７２ＩＷによれば、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行うことが可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊

表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、第２識別情報の可変表示に対応する判定値のうち特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり（図９－４参照）、第１識別情報の可変表示に対応する判定値と第２識別情報の可変表示に対応する判定値とで、特殊判定値の数が異なる（図９－３および図９－４参照）。そのため、適切な遊技性を実現しつつ、遊技の単調さを解消することができる。

【０７１９】

なお、特許文献１（特開２０１５－１５６９５２号公報）に記載された遊技機では、特別状態に関する遊技性が単調であり、遊技に対する興趣を十分に向上させることはできなかった。そこで、本特徴部０７２ＩＷには、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的として、以下に示す（手段１）～（手段１０）に示す遊技機の特徴的構成も開示されている。

【０７２０】

（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、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段と、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段と、非特別状態に比べて特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、ＫＴ状態）に制御可能な特別状態制御手段と、有利状態に制御するかと特殊状態に制御するかを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップ０５２ＩＷＳ０５９Ａや０５２ＩＷＳ０６４Ａを実行する部分）と、決定手段の決定前に判定可能な判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３がステップ０７２ＩＷＳ０４５を実行する部分）と、判定手段の判定（例えば、先読み判定結果）にもとづいて、特別状態の継続を示唆する第１示唆演出（例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出）と、該第１示唆演出とは異なる演出態様であって特別状態の終了を示唆する第２示唆演出（例えば、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出）とを実行可能な演出実行手段とを備え、第１示唆演出と第２示唆演出との実行割合が互いに異なる（例えば、１０Ｒ確変大当りが発生する割合（図９－５（Ｂ）に示す例では３５％）と２Ｒ通常大当りが発生する割合（同例では３０％）とが異なるとともに、１０Ｒ確変大当りのときに小当りＲＵＳＨ継続示唆演出を実行すると決定する割合（図９－４７（Ａ）に示す例では１００％）と、２Ｒ通常大当りのときに小当りＲＵＳＨ終了示唆演出を実行すると決定する割合（図９－４７（Ｂ）に示す例では９０％）とが異なること、また、小当りのときに小当りＲＵＳＨ継続示唆演出を実行すると決定する割合（図９－４７（Ｃ）に示す例では３５％）と、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出を実行すると決定する割合（同例では３０％）とが異なることによって実現される）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７２１】

（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を備え、特別状態は、第２識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、かつ第２識別情報の可変表示にもとづいて特殊状態に制御されやすい状態であり、演出実行手段は、第１識別情報の可変表示が実行されていないことを条件に第１示唆演出と第２示唆演出とを実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップ０７２ＩＷＳ１０５～０７２ＩＷＳ１０６や、ステップ０７２ＩＷＳ１１６～０７２ＩＷＳ１２７を実行する部分）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、示唆演出を好適に実行することができる。

【０７２２】

（手段３）手段１または手段２において、第１示唆演出が実行されて特別状態が継続する割合と第２示唆演出が実行されて特別状態が継続する割合とが互いに異なる（例えば、小

当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されるときには、１０Ｒ確変大当りまたは小当りとなり、いずれの場合にも小当りＲＵＳＨが継続されるが、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行されるときには、２Ｒ通常大当りまたは小当りとなり、２Ｒ通常大当りの場合には小当りＲＵＳＨが継続されない。図９－４７参照）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７２３】

（手段４）手段１から手段３のうちのいずれかにおいて、第１示唆演出が実行されるときには、第２示唆演出が実行されるときよりも特別状態が終了する割合が低い（例えば、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行されるときには、１０Ｒ確変大当りまたは小当りとなり、いずれの場合にも小当りＲＵＳＨが終了しないが、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出が実行されるときには、２Ｒ通常大当りまたは小当りとなり、２Ｒ通常大当りの場合には小当りＲＵＳＨが終了する。図９－４７参照）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７２４】

（手段５）手段１から手段４のうちのいずれかにおいて、第１示唆演出の演出態様の数と第２示唆演出の演出態様の数とが互いに異なる（例えば、演出態様が異なる小当りＲＵＳＨ継続示唆演出として、第１継続示唆演出、第２継続示唆演出および第３継続示唆演出が設けられ、演出態様が異なる小当りＲＵＳＨ終了示唆演出として、第１終了示唆演出および第２終了示唆演出が設けられている。図９－４７参照）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７２５】

（手段６）手段１から手段５のうちのいずれかにおいて、演出実行手段は、第１示唆演出として、特別状態が継続することを複数の可変表示に亘って示唆する演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップ０７２ＩＷＳ１１５を実行する部分）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７２６】

（手段７）手段１から手段６のいずれかにおいて、演出実行手段は、第１示唆演出として、特定種類の有利状態（例えば、１０Ｒ確変大当り）に制御されることを複数の可変表示に亘って示唆する演出を実行可能であり、第２示唆演出として、特別種類の有利状態（例えば、２Ｒ通常大当り）に制御されることを複数の可変表示に亘って示唆する演出を実行可能であるようにしてもよい。

そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７２７】

（手段８）手段１から手段７のいずれかにおいて、複数の演出態様のうちのいずれの演出態様により第１示唆演出が実行されるかに応じて、異なる割合により特定種類の有利状態に制御され（例えば、第３継続示唆演出＞第２継続示唆演出＞第１継続示唆演出の順に１０Ｒ確変大当りとなる割合が高い。図９－４７（Ａ），（Ｃ）参照）、複数の演出態様のうちのいずれの演出態様により第２示唆演出が実行されるかに応じて、異なる割合により特別種類の有利状態に制御される（例えば、第２終了示唆演出＞第１終了示唆演出の順に２Ｒ通常大当りとなる割合が高い。図９－４７（Ｂ），（Ｃ）参照）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、特別状態に関する遊技性の単調さを解消することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７２８】

（手段９）手段１から手段８のいずれかにおいて、演出実行手段は、第１示唆演出と第２

示唆演出とで共通の態様の演出を実行可能であるようにしてもよい（例えば、小当りＲＵＳＨ先読示唆演出の対象となる保留表示が共通態様により表示された後に、所定タイミング（例えば、先読予告対象の変動表示が実行されるタイミングやプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング等）で小当りＲＵＳＨ継続示唆演出に対応する表示態様に変化する場合と、小当りＲＵＳＨ終了示唆演出に対応する表示態様に変化する場合とがあるなど）。

そのような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【０７２９】

（手段１０）手段１から手段９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、「１」～「６」）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、設定に関する示唆を行う設定示唆演出（例えば、設定値示唆演出）を実行可能な設定示唆演出実行手段とを備えるようにしてもよい。

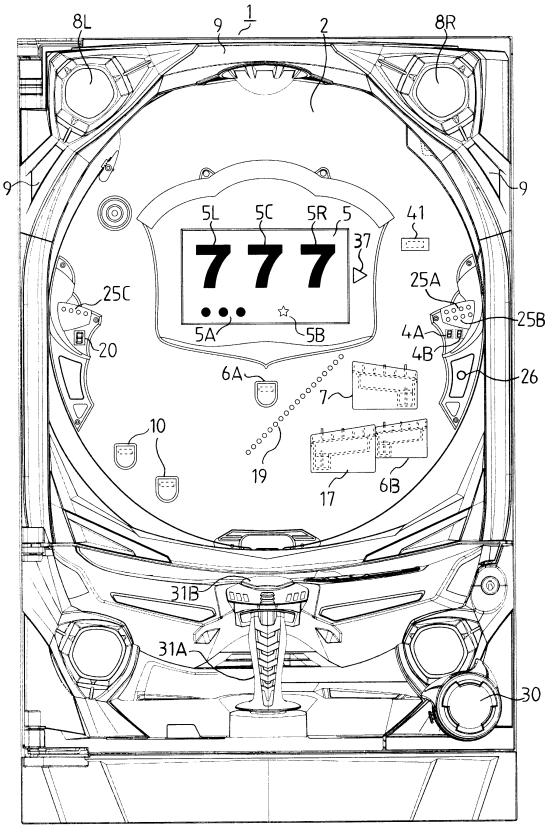
そのような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

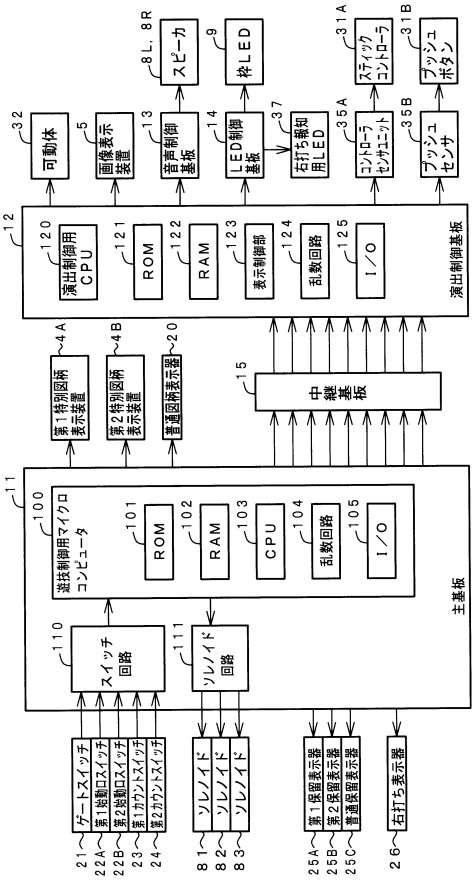
【０７３０】

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

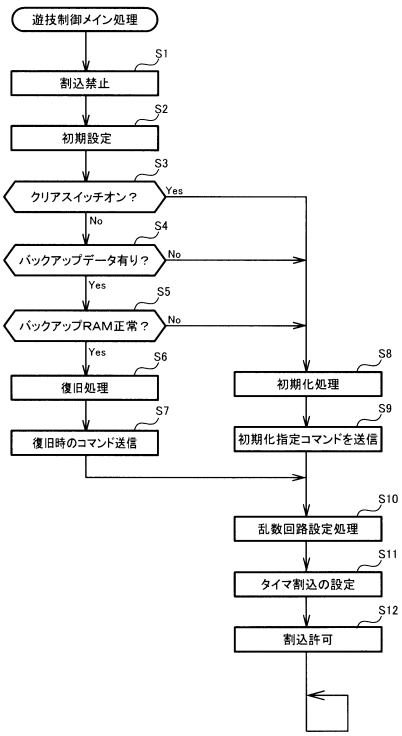
【図１】


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

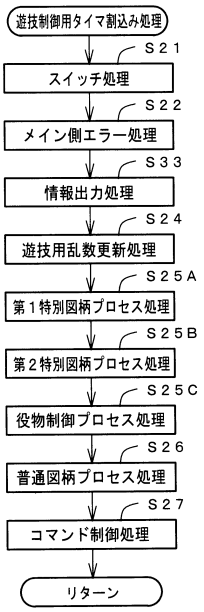
【図２】


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

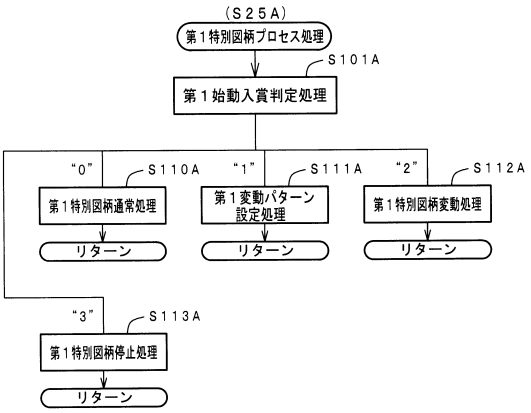
【図３】


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

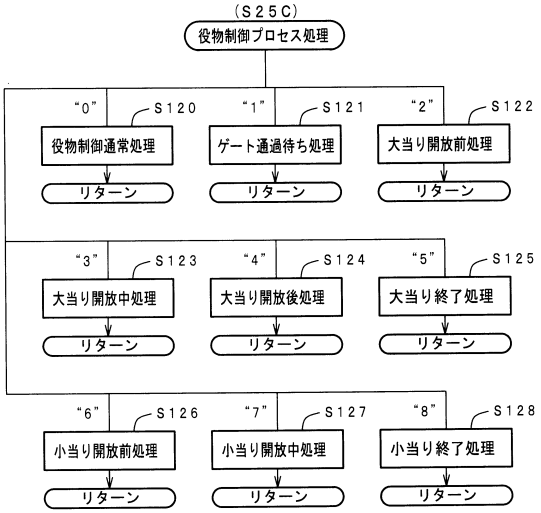
【図４】


遊技制御用タイマ割込み処理
S21
スイッチ処理
S22
メイン側エラー処理
S33
情報出力処理
S24
遊技用乱数更新処理
S25A
第１特別図柄プロセス処理
S25B
第２特別図柄プロセス処理
S25C
役物制御プロセス処理
S26
普通図柄プロセス処理
S27
コマンド制御処理
リターン

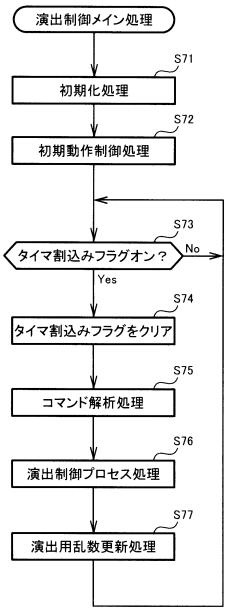
【図５】


(S25A)
第1特別図柄プロセス処理
S101A
第1始動入賞判定処理
"0"
S110A
第1特別図柄通常処理
リターン
"1"
S111A
第1変動パターン設定処理
リターン
"2"
S112A
第1特別図柄変動処理
リターン
"3"
S113A
第1特別図柄停止処理
リターン

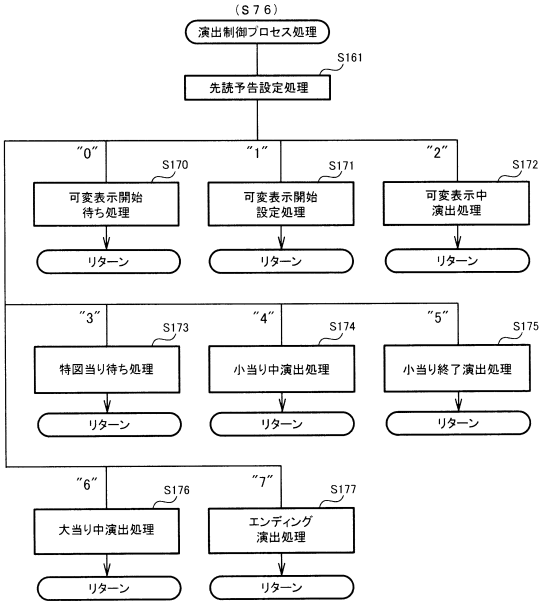
【図６】


(S25C)
役物制御プロセス処理
"0"
S120
役物制御通常処理
リターン
"1"
S121
ゲート通過待ち処理
リターン
"2"
S122
大当り開放前処理
リターン
"3"
S123
大当り開放中処理
リターン
"4"
S124
大当り開放後処理
リターン
"5"
S125
大当り終了処理
リターン
"6"
S126
小当り開放前処理
リターン
"7"
S127
小当り開放中処理
リターン
"8"
S128
小当り終了処理
リターン

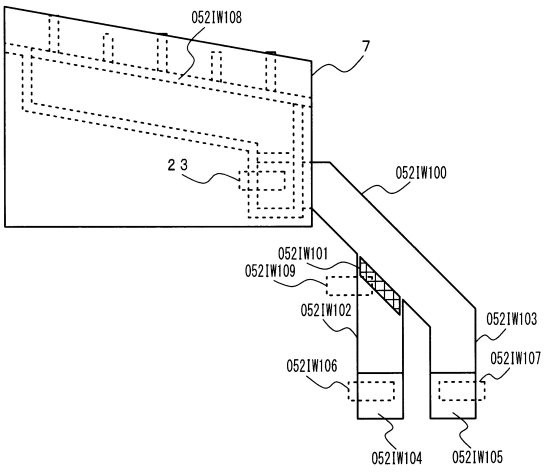
【図７】


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

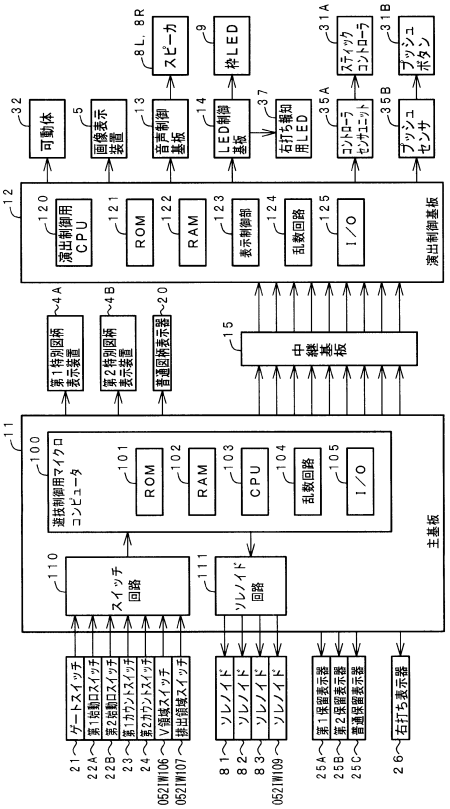
【図８】


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

【図９－１】



【図９－２】



【図９－３】

（Ａ）非確変状態（低確率状態）［第１特別図柄用］

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

（Ｂ）確変状態（高確率状態）［第１特別図柄用］

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

【図９－４】

（Ａ）非確変状態（低確率状態）［第２特別図柄用］

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

（Ｂ）確変状態（高確率状態）［第２特別図柄用］

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

【図９－５】

（Ａ）大当り種別判定テーブル［第１特別図柄用］

設定値	設定値「１」	設定値「２」	設定値「３」	設定値「４」	設定値「５」	設定値「６」
１０Ｒ確変大当り	０～８	０～８	０～８	０～８	０～８	０～８
６Ｒ確変大当り	９～６４	９～６４	９～６４	９～６４	９～６４	９～６４
６Ｒ通常大当り	６５～９９	６５～９９	６５～９９	６５～９９	６５～９９	６５～９９

（Ｂ）大当り種別判定テーブル［第２特別図柄用］

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

（※）各欄は大当り種別判定値（当り種別判定用乱数［０～９９］と比較される）

【図９－６】

（Ａ）小当り種別判定テーブル［第１特別図柄用］

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

（Ｂ）小当り種別判定テーブル［第２特別図柄用］

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

（※）各欄は小当り種別判定値（当り種別判定用乱数［０～９９］と比較される）

【図９－７】

（Ａ）第１特別図柄用変動パターンテーブル［非ＫＴ時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
０１	第１変動パターン＃０１	はずれ	１５秒
０２	第１変動パターン＃０２	リーチＡはずれ	３０秒
０３	第１変動パターン＃０３	リーチＢはずれ	４０秒
０４	第１変動パターン＃０４	小当り	１５秒
０５	第１変動パターン＃０５	リーチＡ大当り	３０秒
０６	第１変動パターン＃０６	リーチＢ大当り	４０秒

（Ｂ）第１特別図柄用変動パターンテーブル［ＫＴ時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
０７	第１変動パターン＃０７	はずれ	２秒
０８	第１変動パターン＃０８	小当り	２秒
０９	第１変動パターン＃０９	大当り	１０秒

【図９－８】

（Ｃ）第２特別図柄用変動パターンテーブル［非ＫＴ時］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
１１	第２変動パターン＃０１	はずれ	１５分
１２	第２変動パターン＃０２	小当り	１５分
１３	第２変動パターン＃０３	大当り	５分

（Ｄ）第２特別図柄用変動パターンテーブル［低確率／第１ＫＴ時／１変動目］

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

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

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

（Ｆ）第２特別図柄用変動パターンテーブル［低確率／第１ＫＴ時／５０変動目］

変動パターン			
ＥＸＴ	変動パターン名	変動内容	変動時間
１Ｅ	第２変動パターン＃１４	はずれ［終了表示］	１０秒
１Ｆ	第２変動パターン＃１５	小当り［終了表示］	１０秒
２０	第２変動パターン＃１６	大当り［終了表示＋復活表示］	１５秒

【図９－９】

（G）第２特別図柄用変動パターンテーブル［高確率／第１ＫＴ時／１変動目］

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

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

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

（I）第２特別図柄用変動パターンテーブル［高確率／第２ＫＴ時］

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

【図９－１０】

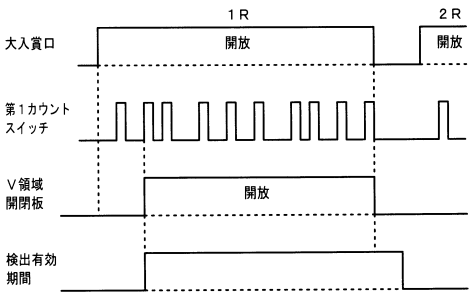
小当り用変動パターンテーブル［高確率／第２ＫＴ時］（第２特別図柄用）

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

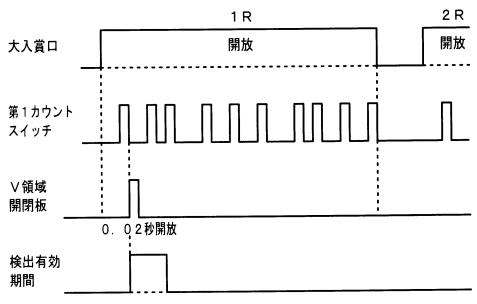
（※）各値は変動パターン判定値［変動パターン判定用乱数［０～９９］と比較される］

【図９－１１】

（１）１０Ｒ／６Ｒ／２Ｒ確変大当り

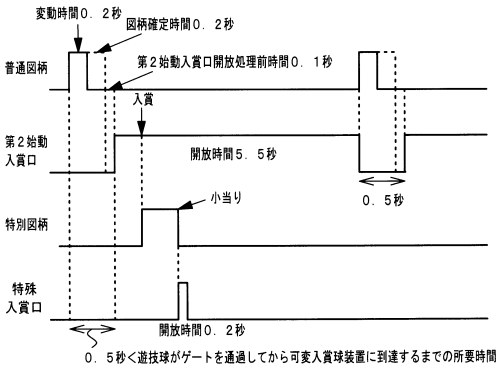


（２）６Ｒ／２Ｒ通常大当り

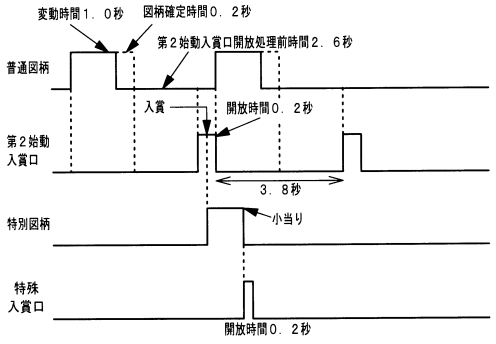


【図９－１２】

（１）第１ＫＴ状態［小当りＡ］

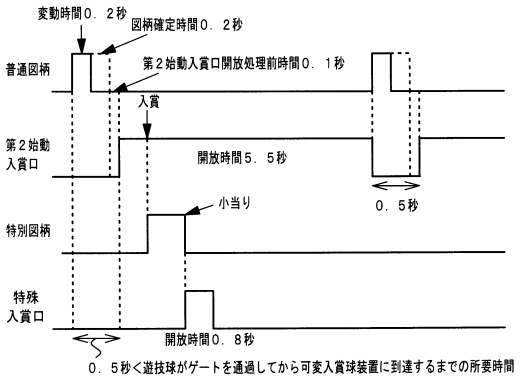


（２）第２ＫＴ状態［小当りＡ］

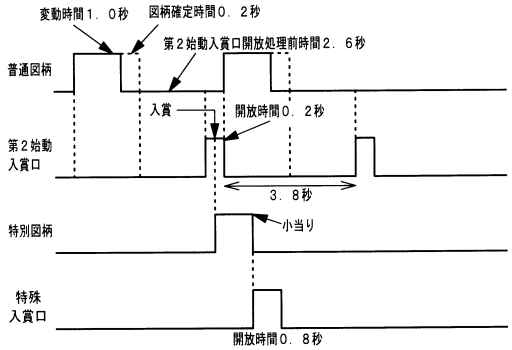


【図９－１３】

（１）第１ＫＴ状態［小当りＢ］

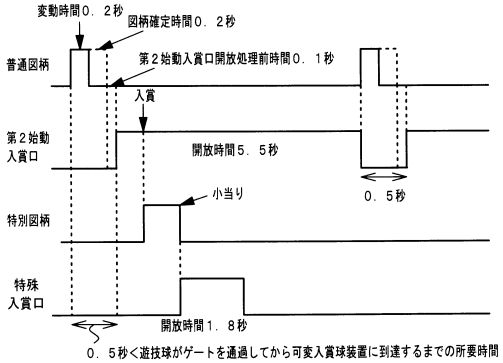


（２）第２ＫＴ状態［小当りＢ］

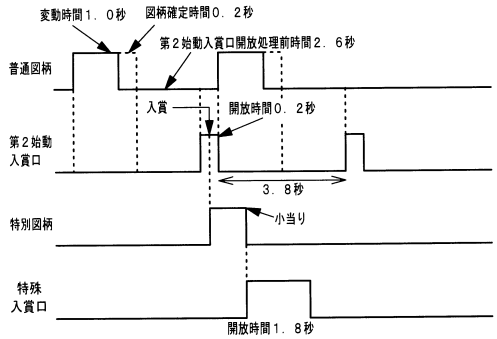


【図９－１４】

（１）第１ＫＴ状態［小当りＣ］



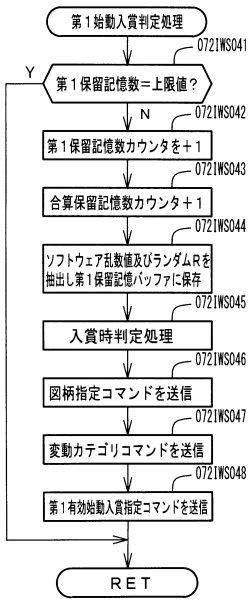
（２）第２ＫＴ状態［小当りＣ］



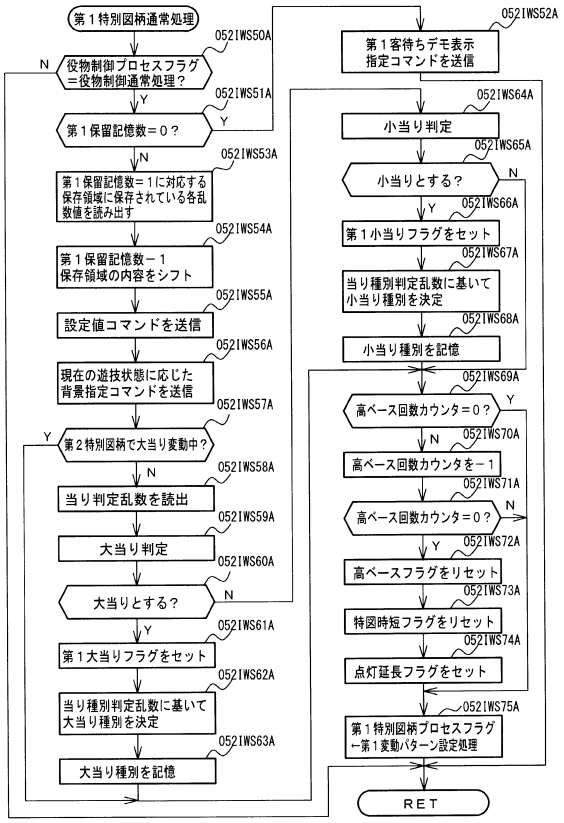
【図９－１５】

MODE	EXT	名称	内容
８０	０１	第1変動パターン#01指定	第１飾り図柄変動パターン＃０１の指定
	⋮	⋮	⋮
８０	０９	第1変動パターン#09指定	第１飾り図柄変動パターン＃０９の指定
８０	１１	第2変動パターン#01指定	第２飾り図柄変動パターン＃０１の指定
	⋮	⋮	⋮
８０	３２	第2変動パターン#34指定	第２飾り図柄変動パターン＃３４の指定
９０	０１	表示結果１指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
９０	０２	表示結果２指定	可変表示結果を１０Ｒ確変大当りとすることの指定
９０	０３	表示結果３指定	可変表示結果を６Ｒ確変大当りとすることの指定
９０	０４	表示結果４指定	可変表示結果を６Ｒ通常大当りとすることの指定
９０	０５	表示結果５指定	可変表示結果を２Ｒ確変大当りとすることの指定
９０	０６	表示結果６指定	可変表示結果を２Ｒ通常大当りとすることの指定
９０	０７	表示結果７指定	可変表示結果を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
Ｂ０	００	大当り開始指定（ファンファーレ指定）	大当り遊技の開始を指定
Ｂ０	０１	大当り終了指定（エンディング指定）	大当り遊技の終了を指定
Ｂ０	０４	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
Ｂ０	０５	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
Ｂ１	ＸＸ	大入賞口開放中表示	ＸＸで示すラウンド中の表示指定
Ｂ２	ＸＸ	大入賞口開放後表示	ＸＸで示すラウンド後の表示指定
Ｂ４	００	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
Ｂ４	０１	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
Ｃ０	００	第１有効始動入賞指定	第１始動入賞口に遊技球が入賞（有効入賞）したことを指定
Ｃ０	０１	第２有効始動入賞指定	第２始動入賞口に遊技球が入賞（有効入賞）したことを指定
Ｃ４	ＸＸ	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）の指定
Ｃ６	ＸＸ	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）の指定
Ｃ８	０１	ゲート通過指定	ゲートを遊技球が通過したことを指定
Ｄ０	００	第1客待ちデモ表示指定	第１客待ちデモンストレーション時の表示指定
Ｄ０	０１	第2客待ちデモ表示指定	第２客待ちデモンストレーション時の表示指定
Ｅ０	００	低確／非ＫＴ背景指定	遊技状態が低確率／非ＫＴ状態であるときの表示指定
Ｅ０	０１	低確／第１ＫＴ背景指定	遊技状態が低確率／第１ＫＴ状態であるときの表示指定
Ｅ０	０２	高確／第１ＫＴ背景指定	遊技状態が高確率／第１ＫＴ状態であるときの表示指定
Ｅ０	０３	高確／第２ＫＴ背景指定	遊技状態が高確率／第２ＫＴ状態であるときの表示指定
Ｅ１	ＸＸ	設定値コマンド	ＸＸで示す設定値に設定されていることを指定

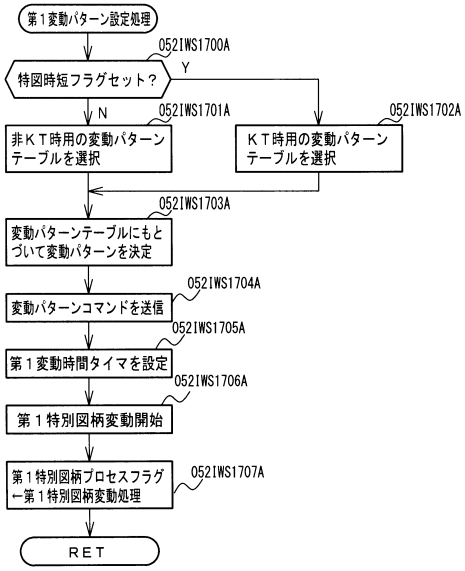
【図９－１６】



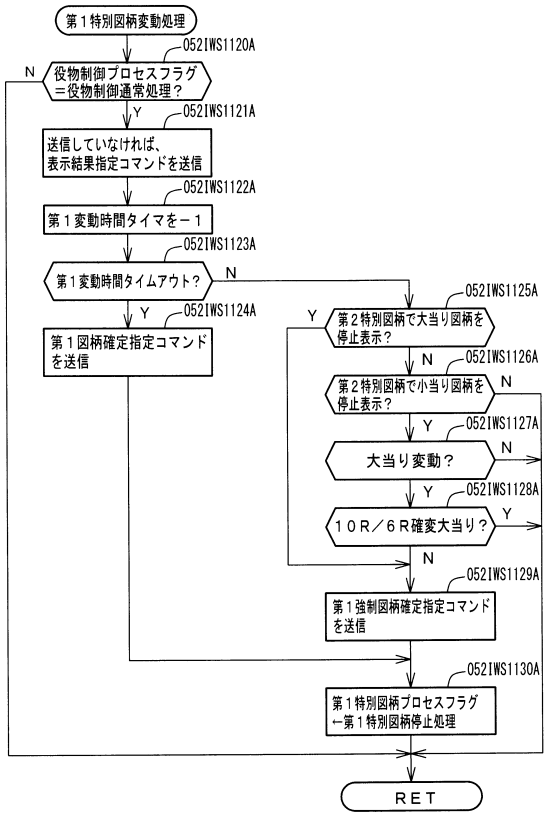
【図９－１７】



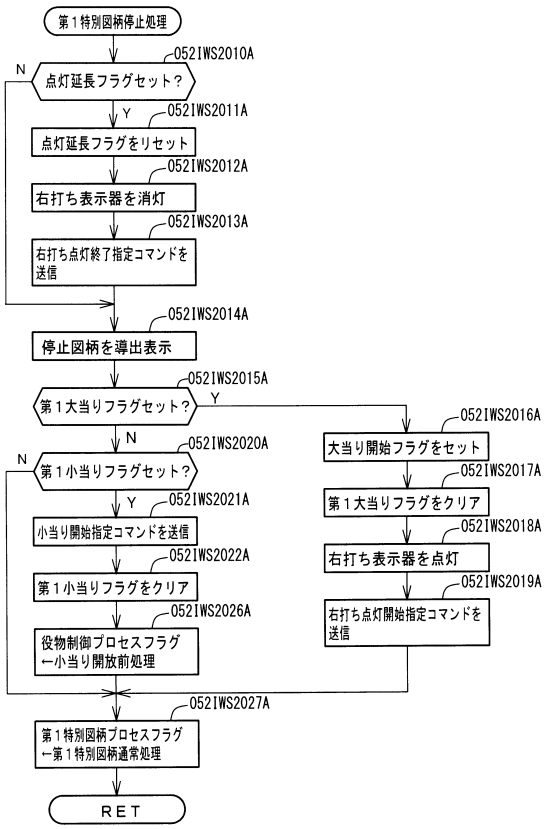
【図９－１８】



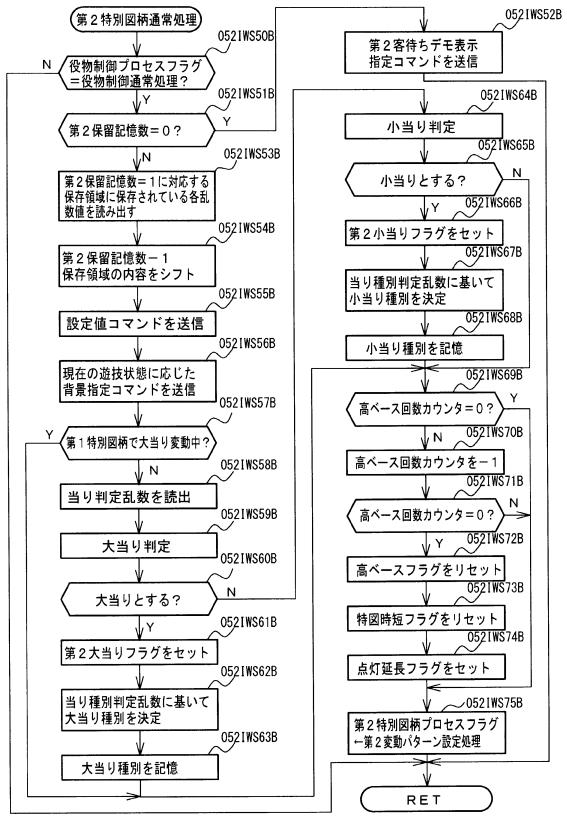
【図９－１９】



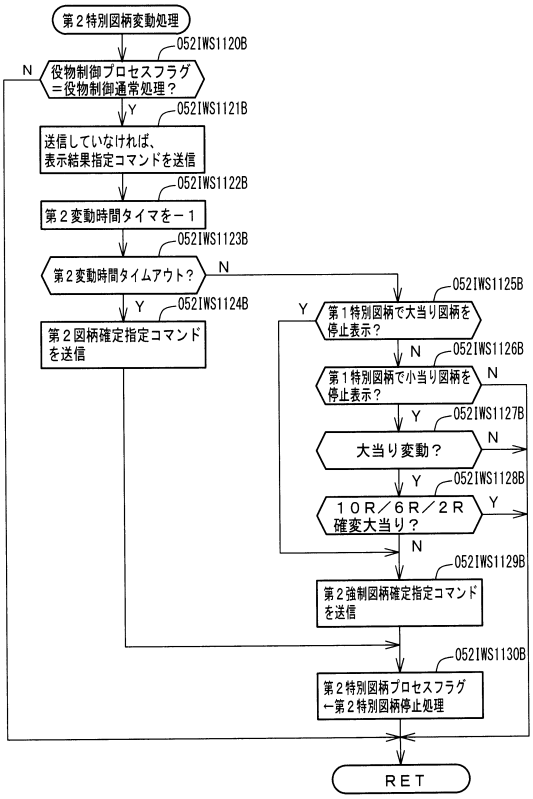
【図９－２０】



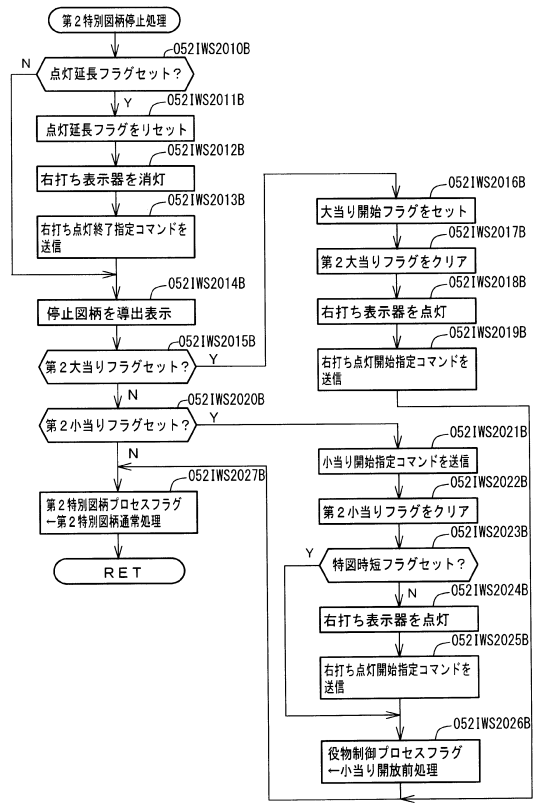
【図９－２１】



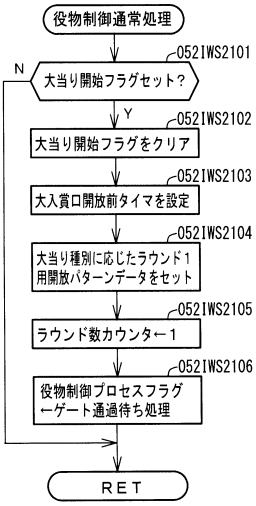
【図９－２２】



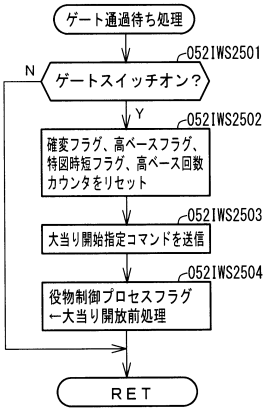
【図９－２３】



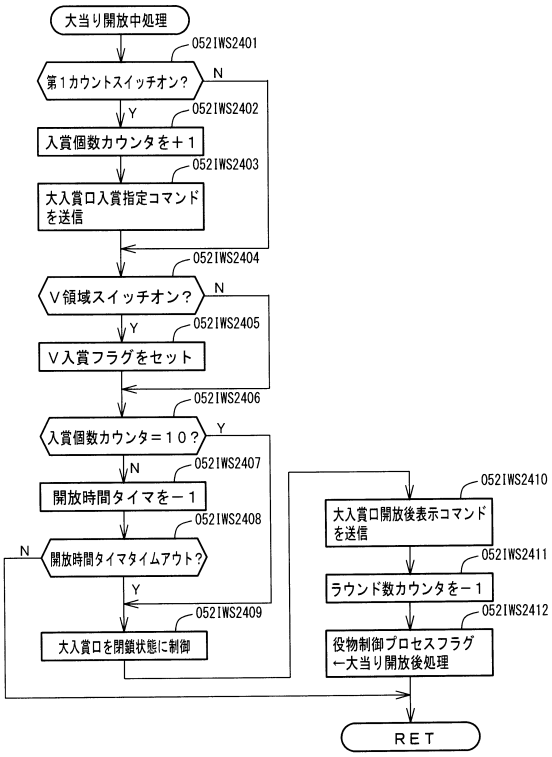
【図９－２４】



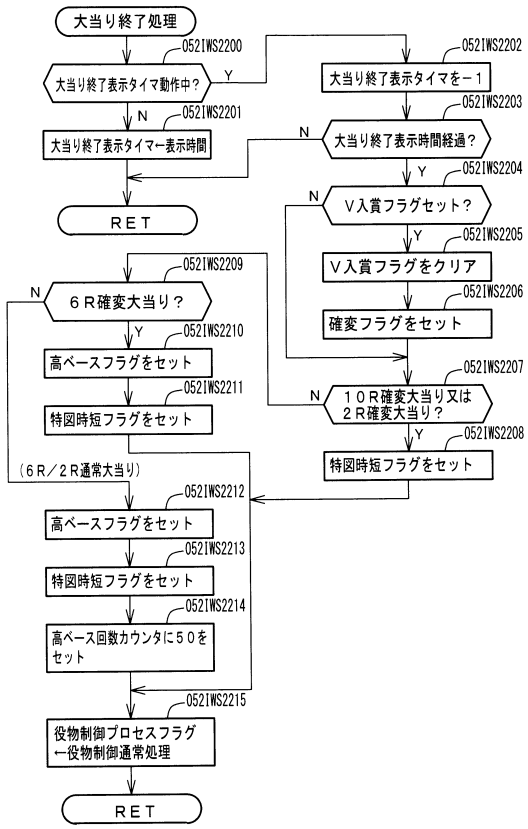
【図９－２５】



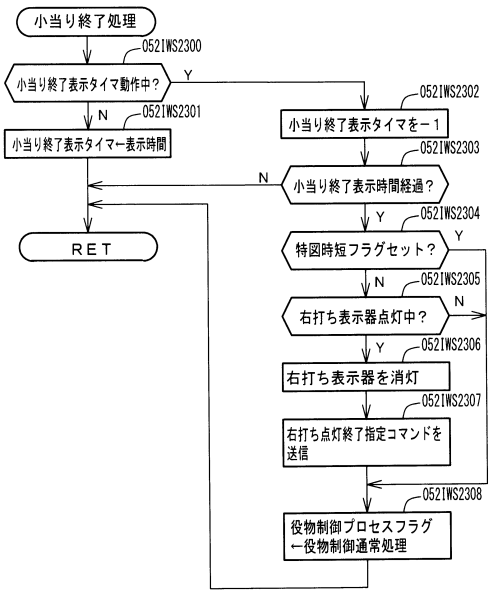
【図９－２６】



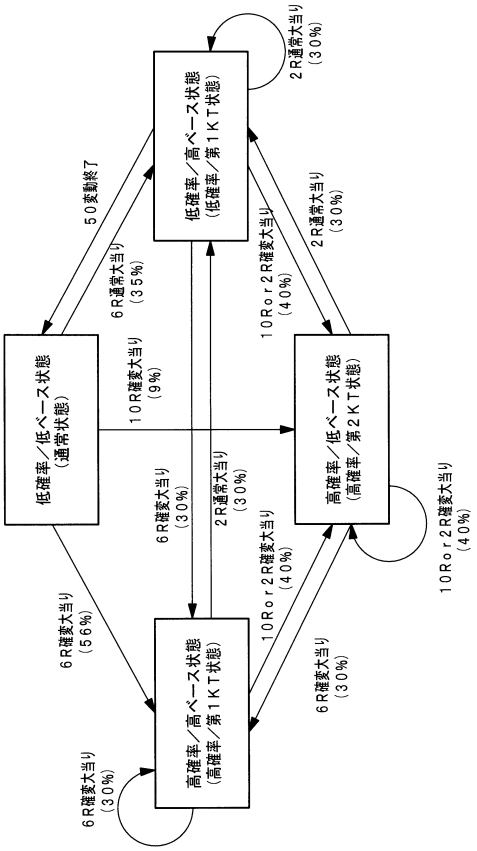
【図９－２７】



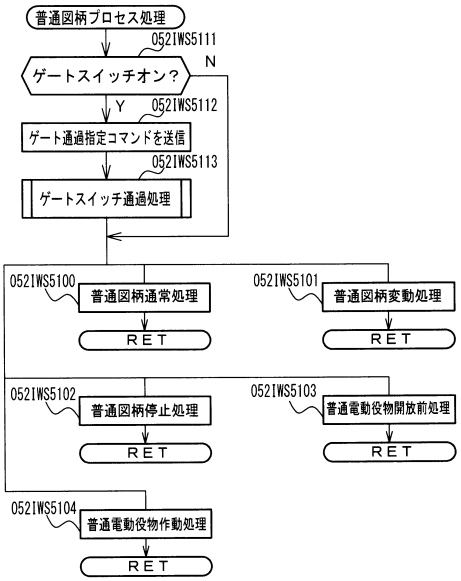
【図９－２８】



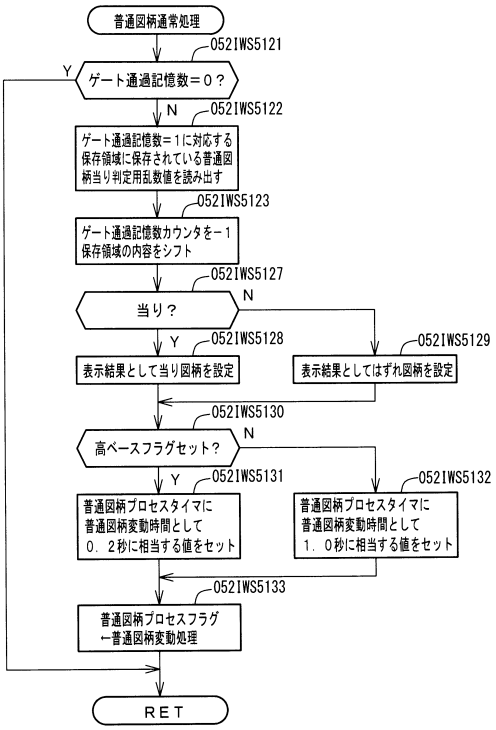
【図９－２９】



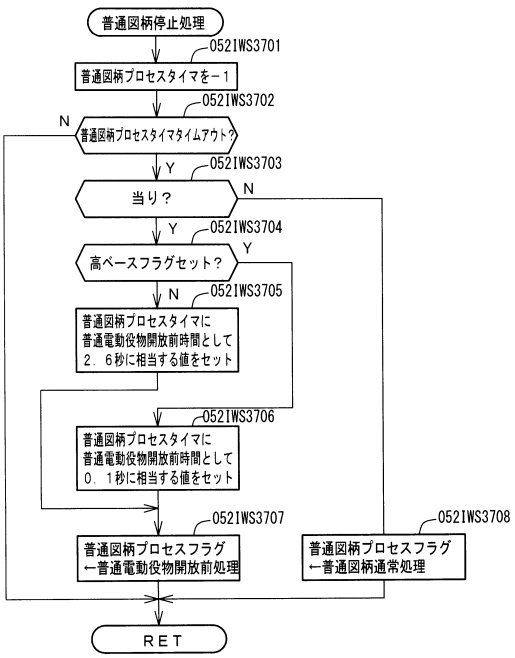
【図９－３０】



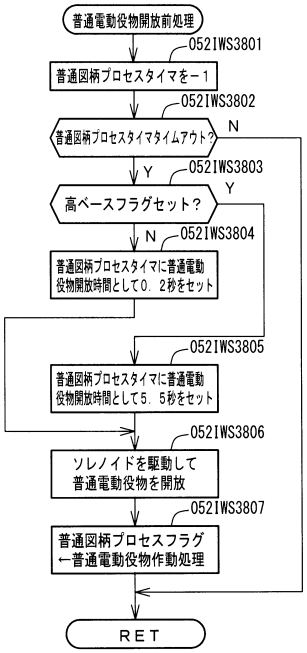
【図９－３１】



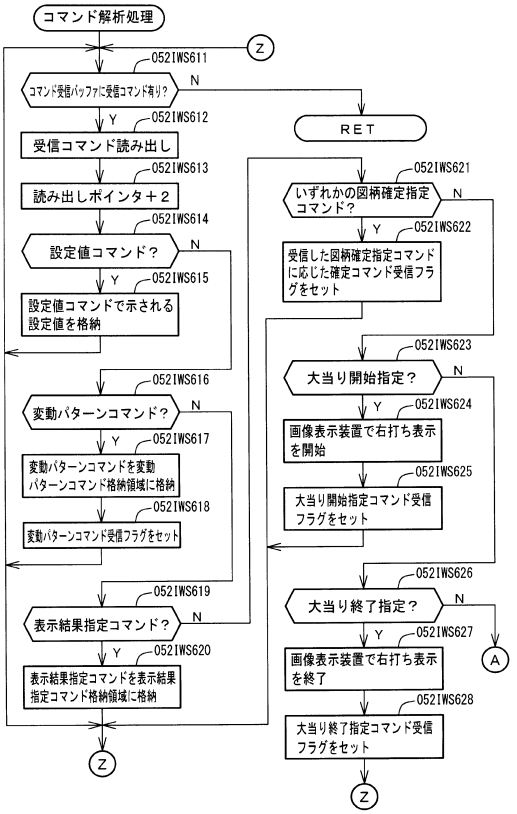
【図９－３２】



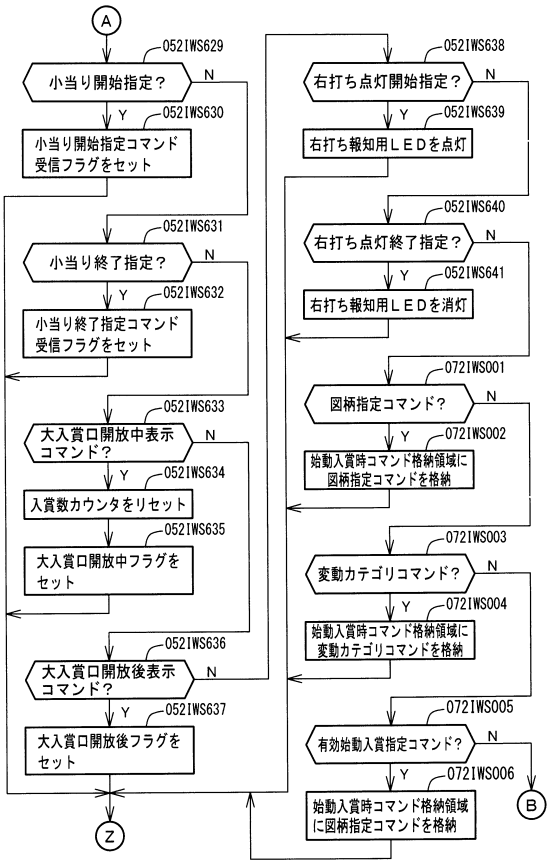
【図９－３３】



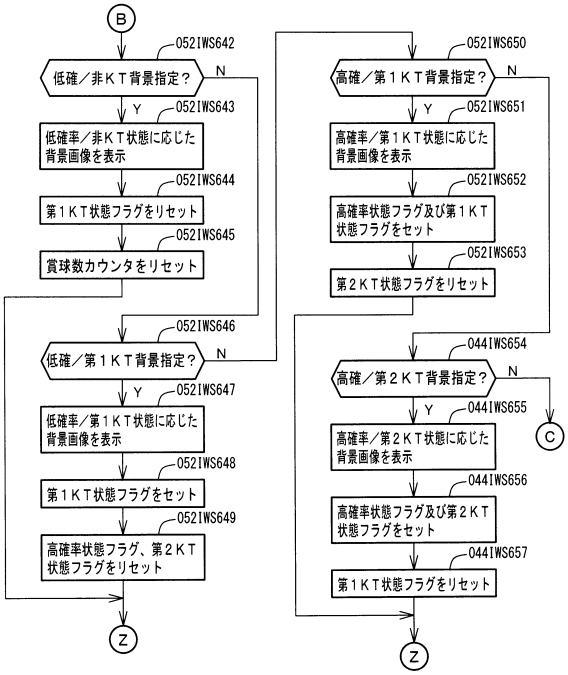
【図９－３４】



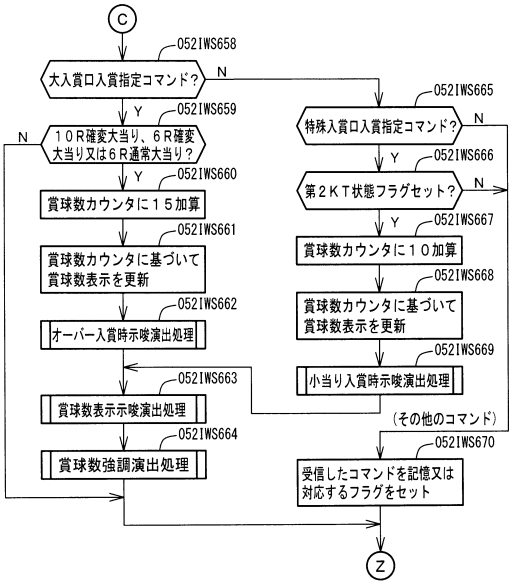
【図９－３５】



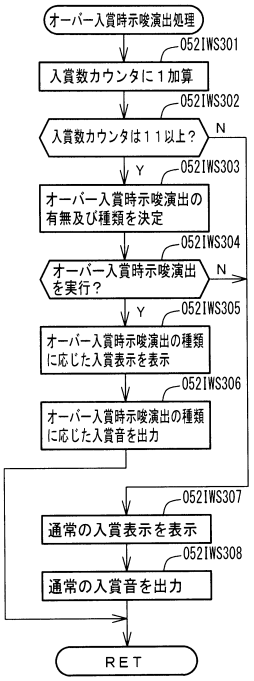
【図９－３６】



【図９－３７】



【図９－３８】

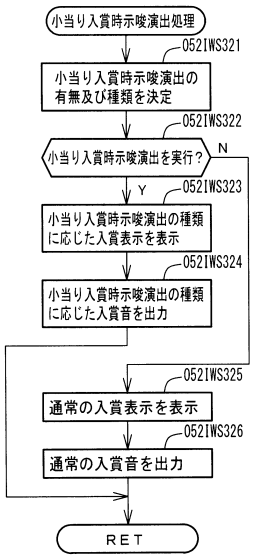


【図９－３９】

オーバー入賞時示唆演出決定テーブル

オーバー入賞時示唆演出の有無及び種類	入賞表示	入賞音	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
オーバー入賞時示唆演出なし	白色	通常音	６０％	５５％	５０％	４５％	４０％	３５％
オーバー入賞時示唆演出Ａを実行	青色	音Ａ	１０％	９％	５％	５％	５％	５％
オーバー入賞時示唆演出Ｂを実行	緑色	音Ｂ	８％	１２％	１０％	５％	６％	６％
オーバー入賞時示唆演出Ｃを実行	黄色	音Ｃ	７％	８％	１５％	１１％	６％	７％
オーバー入賞時示唆演出Ｄを実行	橙色	音Ｄ	５％	６％	１０％	１７％	１２％	１２％
オーバー入賞時示唆演出Ｅを実行	赤色	音Ｅ	５％	５％	５％	１１％	２０％	１３％
オーバー入賞時示唆演出Ｆを実行	虹色	音Ｆ	５％	５％	５％	６％	１１％	２２％

【図９－４０】

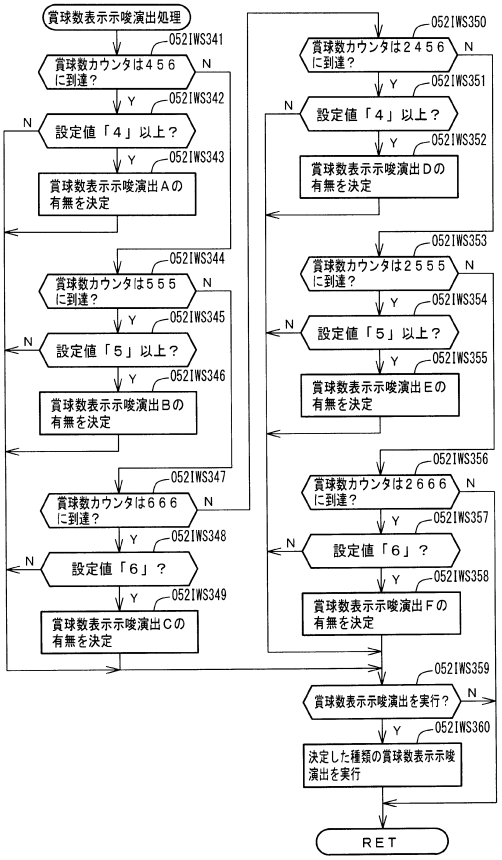


【図９－４１】

小当り入賞時示唆演出決定テーブル

小当り入賞時示唆演出の有無及び種類	入賞表示	入賞音	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当り入賞時示唆演出なし	白色	通常音	９５％	９４％	９３％	９２％	９１％	９０％
小当り入賞時示唆演出Ａを実行	青色	音Ａ	２％	１％	１％	１％	１％	１％
小当り入賞時示唆演出Ｂを実行	緑色	音Ｂ	１％	２％	１％	１％	１％	１％
小当り入賞時示唆演出Ｃを実行	黄色	音Ｃ	１％	１％	２％	１％	１％	１％
小当り入賞時示唆演出Ｄを実行	橙色	音Ｄ	１％	１％	１％	３％	２％	１％
小当り入賞時示唆演出Ｅを実行	赤色	音Ｅ	―	１％	１％	１％	３％	２％
小当り入賞時示唆演出Ｆを実行	虹色	音Ｆ	―	―	１％	１％	１％	４％

【図９－４２】

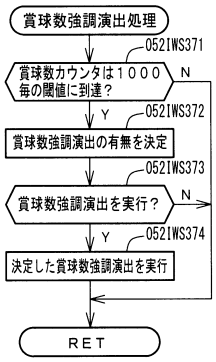


【図９－４３】

賞球数表示示唆演出決定テーブル

賞球数表示示唆演出の種類	演出内容	実行する	実行しない
賞球数表示示唆演出Ａ	「４５６ ＯＶＥＲ」を表示	３％	９７％
賞球数表示示唆演出Ｂ	「５５５ ＯＶＥＲ」を表示	２％	９８％
賞球数表示示唆演出Ｃ	「６６６ ＯＶＥＲ」を表示	１％	９９％
賞球数表示示唆演出Ｄ	「２４５６ ＯＶＥＲ」を表示	５％	９５％
賞球数表示示唆演出Ｅ	「２５５５ ＯＶＥＲ」を表示	３％	９７％
賞球数表示示唆演出Ｆ	「２６６６ ＯＶＥＲ」を表示	２％	９８％

【図９－４４】

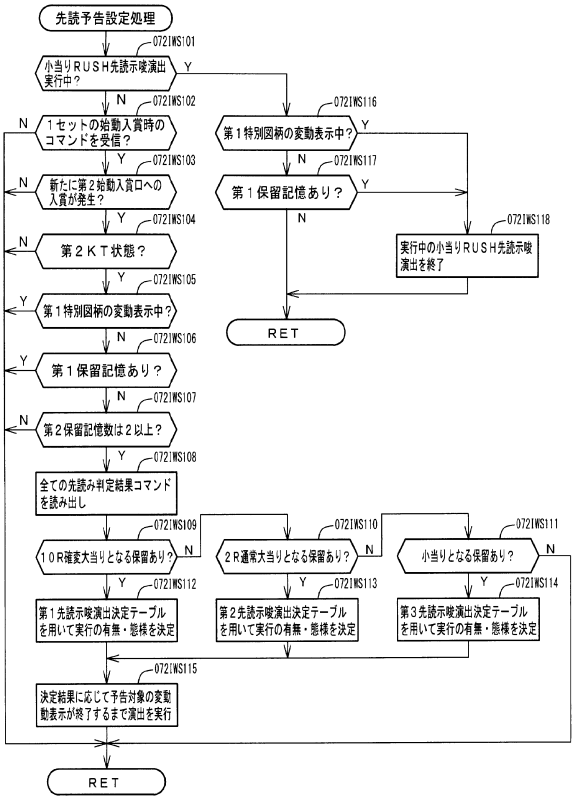


【図９－４５】

賞球数強調演出決定テーブル

賞球数強調演出の種類	条件	演出内容	実行する	実行しない
賞球数強調演出Ａ	賞球1000個到達	「1000 OVER」を表示	５０％	５０％
賞球数強調演出Ｂ	賞球2000個到達	「2000 OVER」を表示	６０％	４０％
賞球数強調演出Ｃ	賞球3000個到達	「3000 OVER」を表示	７０％	３０％
賞球数強調演出Ｄ	賞球4000個到達	「4000 OVER」を表示	８０％	２０％
賞球数強調演出Ｅ	賞球5000個到達	「5000 OVER」を表示	９０％	１０％

【図９－４６】



【図９－４７】

（Ａ）第１先読示唆演出決定テーブル（10R確変大当り時用）

決定事項	割り振り
実行なし	0%
実行あり（第１継続示唆演出）	10%
実行あり（第２継続示唆演出）	30%
実行あり（第３継続示唆演出）	60%

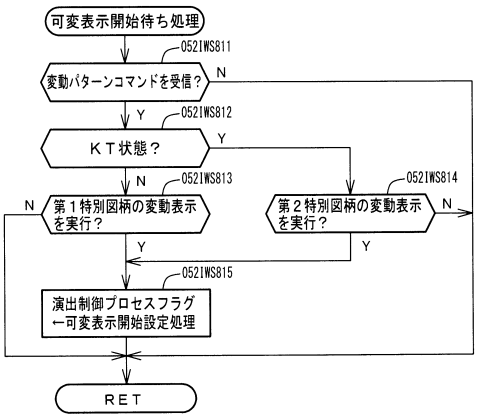
（Ｂ）第２先読示唆演出決定テーブル（2R通常大当り時用）

決定事項	割り振り
実行なし	10%
実行あり（第１終了示唆演出）	30%
実行あり（第２終了示唆演出）	60%

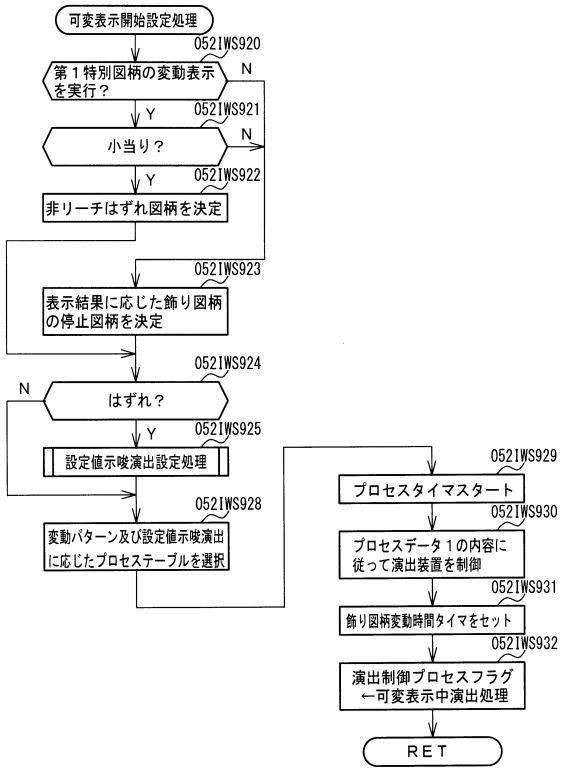
（Ｃ）第３先読示唆演出決定テーブル（小当り時用）

決定事項	割り振り
実行なし	35%
実行あり（第１継続示唆演出）	20%
実行あり（第２継続示唆演出）	10%
実行あり（第３継続示唆演出）	5%
実行あり（第１終了示唆演出）	20%
実行あり（第２終了示唆演出）	10%

【図９－４８】



【図９－４９】

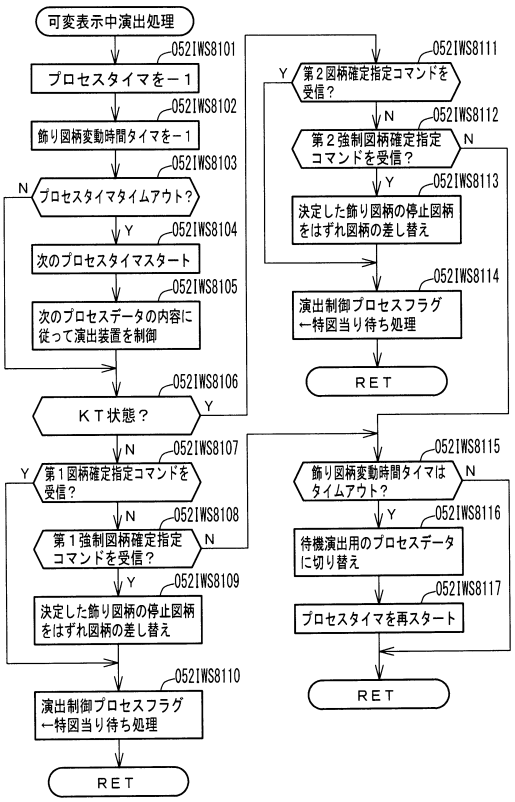


【図９－５０】

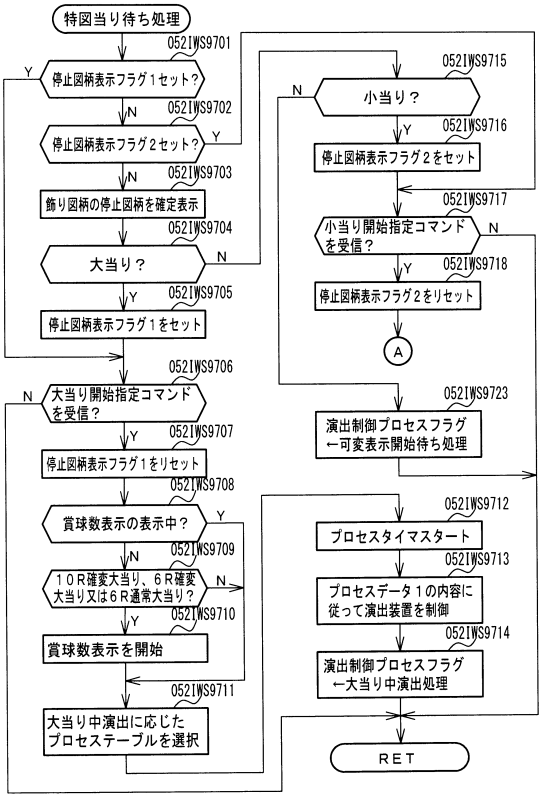
設定値示唆演出決定テーブル

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

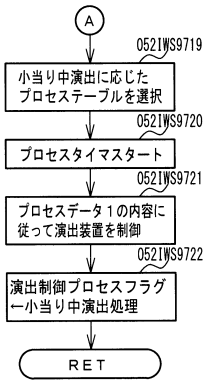
【図９－５１】



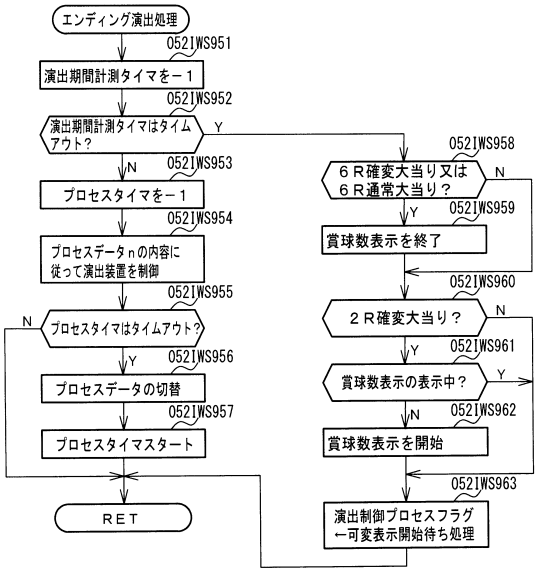
【図９－５２】



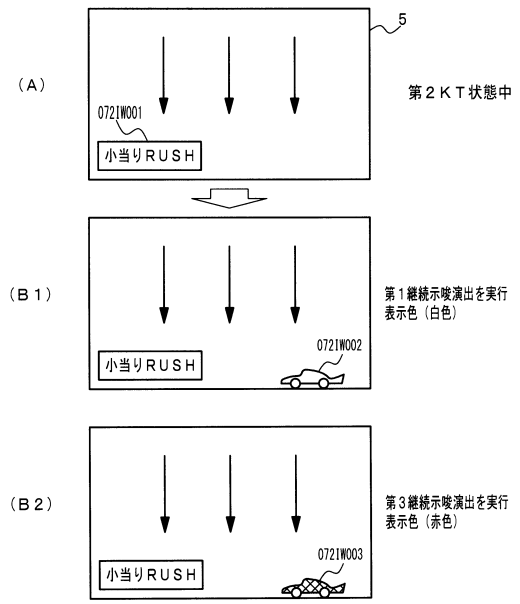
【図９－５３】



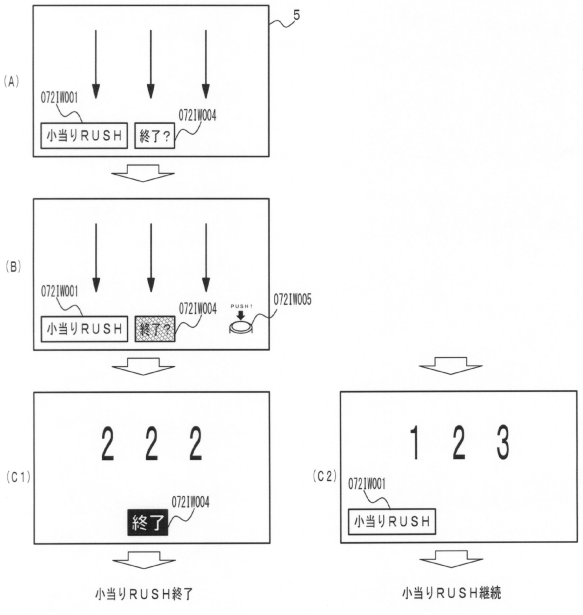
【図９－５４】



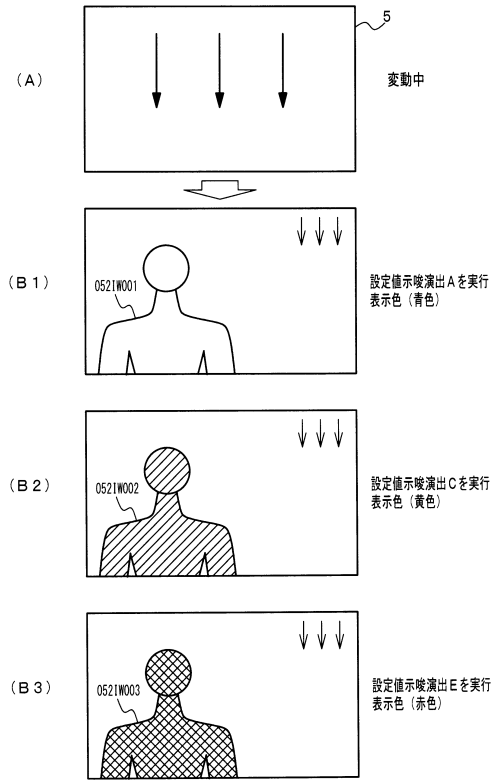
【図９－５５】



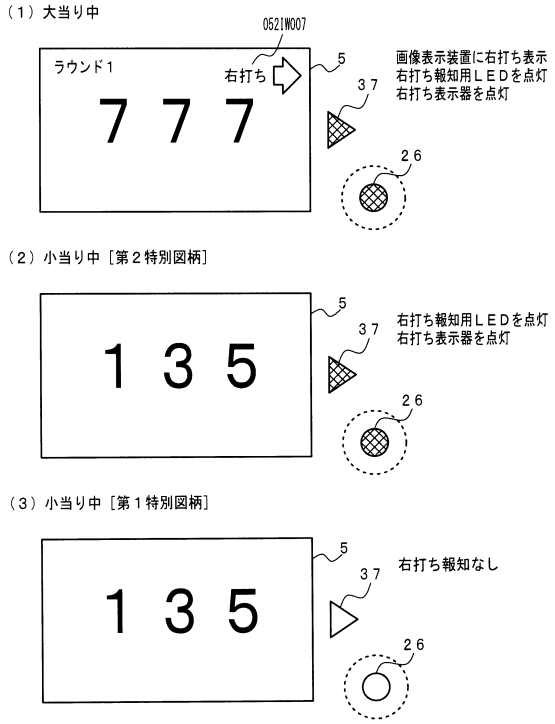
【図９－５６】



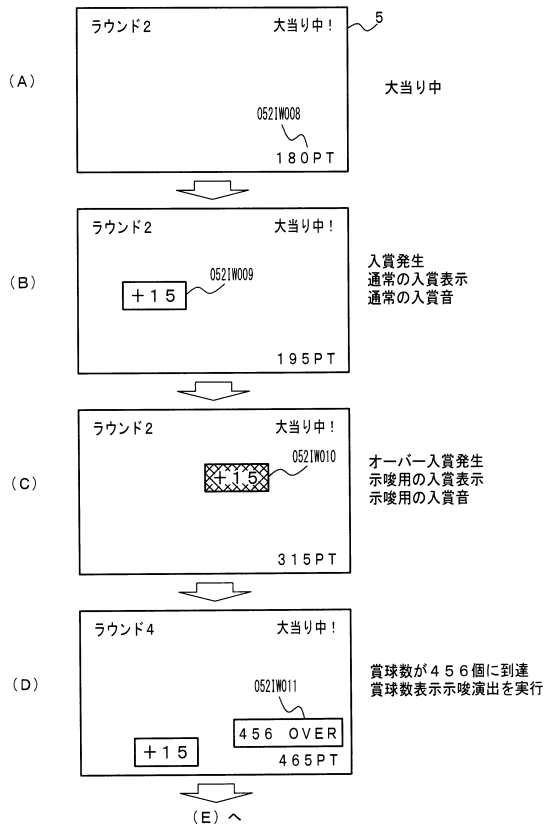
【図９－５７】



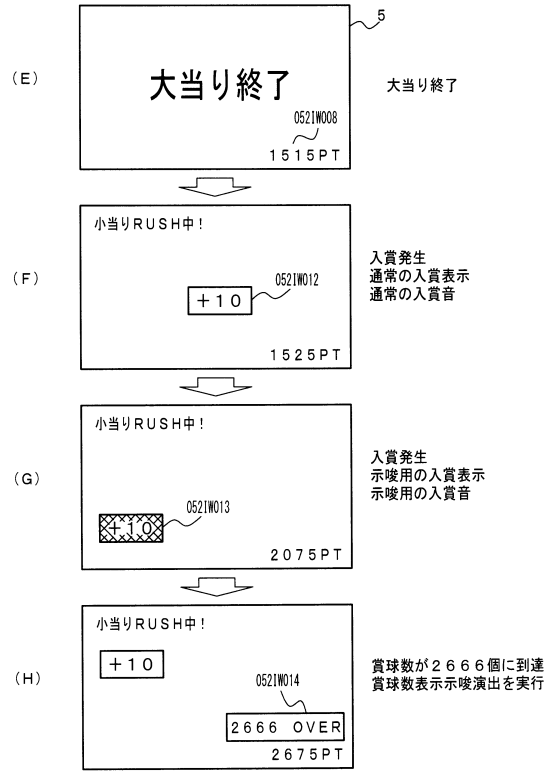
【図９－５８】



【図９－５９】

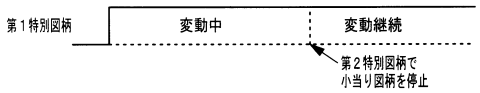


【図９－６０】

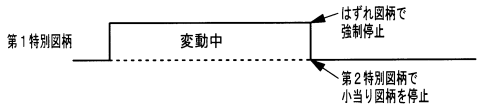


【図９－６１】

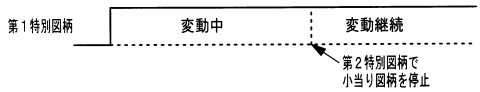
（Ａ）第１特別図柄で１０Ｒ／６Ｒ確変大当りとなる変動表示を実行中の場合



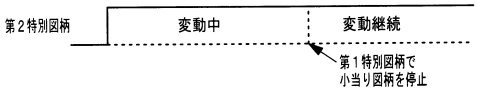
（Ｂ）第１特別図柄で６Ｒ通常大当りとなる変動表示を実行中の場合



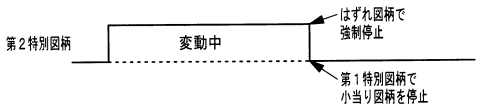
（Ｃ）第１特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



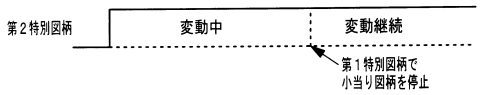
（Ｄ）第２特別図柄で１０Ｒ／６Ｒ／２Ｒ確変大当りとなる変動表示を実行中の場合



（Ｅ）第２特別図柄で２Ｒ通常大当りとなる変動表示を実行中の場合



（Ｆ）第２特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１９－０５８４３３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０９７８７９（ＪＰ，Ａ）
「パチンコCR弾球黙示録カイジ４ HIGH&LOW「私の初打ち」＜高尾＞~パチ私伝~＜PACHI SIDEN＞」，YouTube [online] [video]，２０１８年 6月１２日，特に１８：４４－２０：３７を参照。，［２０２０年9月１５日検索］，ＵＲＬ，https://www.youtube.com/watch?v=7BLv67_gEWo
「［ぱちんこCR北斗の拳7 百裂乱舞］小当たりRUSHが1/1で引ける!?[パチンコ][“ガブッ！”っと新台試打動画#45]」，YouTube [online] [video]，２０１８年 6月 4日，特に８：１０－１１：４５を参照。，［２０２０年9月１５日検索］，ＵＲＬ，https://www.youtube.com/watch?v=PkSUe3ihEKO

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ 7／０２