(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-31676
(P2020-31676A)
(43)公開日　令和2年3月5日(2020.3.5)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	315A	2C333

審査請求 有　請求項の数 1　OL　（全 131 頁）

(21)出願番号　特願2018-157917(P2018-157917)
(22)出願日　平成30年8月27日(2018.8.27)

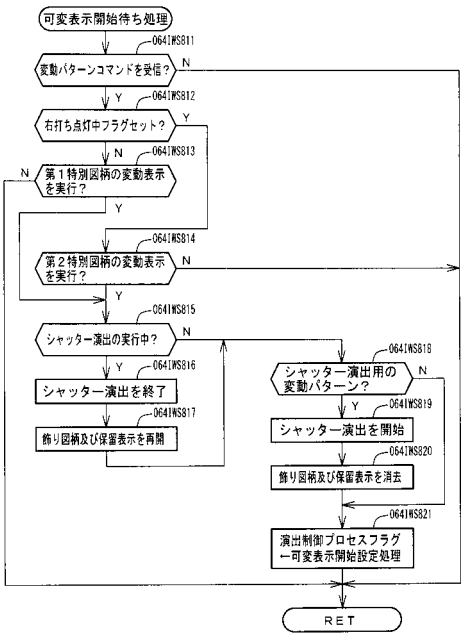
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内
(72)発明者　榎本　雄司
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内
(72)発明者　蓼沼　太我
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

Ｆターム(参考)　2C088 AA06 AA11 AA13 AA33 AA35 AA36 AA39 AA42 EB14 EB45 EB55 EB62 EB74

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】遊技状態の移行を考慮した適切な制御を実現できる遊技機を提供する。
【解決手段】状態制御手段により、遊技状態を一の種類の遊技状態から他の種類の遊技状態に移行可能であり（例えば、ＫＴ状態から非ＫＴ状態へ移行可能）、演出実行手段は、遊技状態の移行に対応して演出識別情報の非表示制御を開始し（例えば、演出制御用ＣＰＵにおけるステップ０６４ＩＷＳ８２０を実行する部分）、所定条件が成立（例えば、次の飾り図柄の変動表示の開始）したことにもとづいて演出識別情報の非表示制御を終了する（例えば、演出制御用ＣＰＵにおけるステップ０６４ＩＷＳ８１７を実行する）。
【選択図】図９－３７



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段と、
前記有利状態を含む複数種類の遊技状態に制御可能な状態制御手段と、
第１識別情報および第２識別情報のいずれか一方の識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記状態制御手段により、遊技状態を一の種類の遊技状態から他の種類の遊技状態に移行可能であり、
前記演出実行手段は、遊技状態の移行に対応して演出識別情報の非表示制御を開始し、所定条件が成立したことにもとづいて演出識別情報の非表示制御を終了する
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。
【０００３】
なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。
【０００４】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。
【０００５】
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。
【０００６】
そのような遊技機において、特許文献1には、第１特別図柄と第２特別図柄とは並行して変動することが可能であり、通常状態では第１特別図柄に対応して演出識別情報（装飾図柄）が変動し、花火ラッシュでは第２特別図柄に対応して演出識別情報が主に変動することが記載されている。

【先行技術文献】
【特許文献】
【０００７】
【特許文献１】特開２０１７－１７６５８５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００８】
このような遊技機において、一の種類の遊技状態から他の種類の遊技状態に移行する際に、演出識別情報（装飾図柄）と識別情報（特別図柄）との対応関係について遊技者に誤認を与えないように適切な制御を行う必要がある。
【０００９】
そこで、本発明は、遊技状態の変化を考慮した適切な制御を実現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】
【００１０】
（手段１）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５Ａ，Ｓ２５Ｂを実行する部分）と、有利状態を含む複数種類の遊技状態（例えば、確変状態、高ベース状態、ＫＴ状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２５Ａ，Ｓ２５Ｂ，Ｓ２５Ｃを実行する部分）と、第１識別情報および第２識別情報のいずれか一方の識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ１７１～Ｓ１７３を実行する部分）と、を備え、状態制御手段により、遊技状態を一の種類の遊技状態から他の種類の遊技状態に移行可能であり（例えば、ＫＴ状態から非ＫＴ状態へ移行可能）、演出実行手段は、遊技状態の移行に対応して演出識別情報の非表示制御を開始し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０６４ＩＷＳ８２０を実行する部分）、所定条件が成立（例えば、次の飾り図柄の変動表示の開始）したことにもとづいて演出識別情報の非表示制御を終了する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０６４ＩＷＳ８１７を実行する）ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技状態の移行に対応して演出識別情報の非表示制御が実行され再び演出識別情報を表示可能とすることができることにより、遊技状態の変化を考慮した適切な制御を実現することができる。
【００１１】
（手段２）手段１において、状態制御手段は、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１２６～Ｓ１２８を実行する部分）、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態））に制御可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０６４ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２１２を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることによって、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【００１２】
（手段３）手段１または手段２において、演出実行手段は、遊技状態の移行に対応して、演出識別情報の可変表示を実行する表示領域（例えば、飾り図柄表示領域０６４ＩＷ０１０）において特別画像（例えば、図９－４６に示すシャッター演出画像０６４ＩＷ０１７）を表示し、演出識別情報の視認性を低下させるようにしてもよい。そのような構成によれば、遊技状態の移行のタイミングで演出識別情報と遊技状態との間の違和感が生じることを防止することができる。

【００１３】
（手段４）手段３において、状態制御手段は、非所定状態（例えば、低ベース状態）と比べて第２識別情報の可変表示の実行頻度を高めた所定状態（例えば、高ベース状態）に制御可能であり、演出実行手段は、所定状態から非所定状態に移行するときに、視認性が高く遊技状態が移行することを報知するための特別画像（例えば、図９－４６に示すシャッター演出画像０６４ＩＷ０１７）を表示する特別演出（例えば、シャッター演出）を実行し、特別演出が実行されるときに、演出識別情報の非表示制御を行う（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０６４ＩＷＳ８２０を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定状態から非所定状態に移行するときに演出識別情報と遊技状態との間の違和感が生じることを防止するとともに、演出識別情報の表示に関する処理負担を軽減することができる。
【００１４】
（手段５）手段３または手段４において、状態制御手段は、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１２６～Ｓ１２８を実行する部分）、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態））に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０６４ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２１２を実行する部分）、演出実行手段は、有利状態の終了後に特別状態に制御されるときに移行演出（例えば、シャッター演出）を実行可能であり、移行演出を実行するときに、演出識別情報の非表示制御を行う（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０６４ＩＷＳ２９１１を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態の終了後に特別状態に制御されるときに演出識別情報と遊技状態との間の違和感が生じることを防止するとともに、演出識別情報の表示に関する処理負担を軽減することができる。
【００１５】
（手段６）手段１から手段５のいずれかにおいて、有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出（例えば、スーパーリーチ演出）の実行に対応した特定可変表示パターン（例えば、第２変動パターン＃０９，＃１２，＃１３）を含む複数種類の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における第１特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ａ）のステップＳ１１１Ａおよび第２特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ｂ）のステップＳ１１１Ａと同様の処理を実行する部分）をさらに備え、状態制御手段は、有利状態への制御に対応する可変表示が終了するときの遊技状態が所定状態（例えば、高ベース状態）であるか否かに応じて、該有利状態の終了後に異なる遊技状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０６４ＩＷＳ２２０９～Ｓ２２１２を実行することにより、２Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に、大当り遊技開始前が確変状態や高ベース状態であった場合には高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態）に制御し、大当り遊技開始前が低確率／低ベース状態であった場合には高確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）に制御する）、可変表示パターン決定手段は、所定状態に制御されている期間のうち特定期間の後（例えば、低確率／高ベース状態における最終変動（５０変動目））に実行される有利状態への制御に対応する可変表示では、特定期間内（例えば、低確率／高ベース状態における１～４９変動目）に実行される可変表示に比べて、特定可変表示パターンよりも可変表示期間が短い特別可変表示パターン（例えば、第１変動パターン＃０７～＃０９、第２変動パターン＃１４～＃１６）を高い割合で決定する（例えば、図９－７（Ｂ）、図９－８（Ｇ）参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示期間が短い特別可変表示パターンを用いることによって、特別可変表示パターンによる可変表示が終了するまでの間に他方の識別情報の可変表示が開始されにくくなり、遊技状態の変化を考慮した適切な制御を実現することができる。
【００１６】
（手段７）手段５または手段６において、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可

能な保留記憶手段（例えば、第１保留記憶バッファ、第２保留記憶バッファ）と、保留記憶手段が記憶する保留記憶に対応して保留表示を表示可能な保留表示手段（例えば、第１保留記憶表示領域０６４ＩＷ０１５、第２保留記憶表示領域０６４ＩＷ０１６）とを備え、保留表示手段は、演出識別情報の非表示制御中に保留表示を非表示状態とする（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０６４ＩＷＳ８２０を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出識別情報の表示に関する処理負担に加えて保留表示の表示に関する処理負担を軽減することができる。

【００１７】

（手段８）手段３から手段７のうちのいずれかにおいて、演出実行手段は、演出識別情報を縮小した態様の縮小識別情報（例えば、小図柄（第１小図柄、第２小図柄））の可変表示を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０においてステップ０６４ＩＷＳ２０６，Ｓ２０７を実行する）、演出識別情報の非表示制御中であるか否かにかかわらず、縮小識別情報を表示する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０６４ＩＷＳ２０６，Ｓ２０７において、飾り図柄の非表示中であるか否かに関係なく、第１小図柄および第２小図柄の変動表示を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出識別情報の非表示制御中であっても遊技状況を認識可能とすることができる。

【００１８】

（手段９）手段３から手段８のうちのいずれかにおいて、状態制御手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果（例えば、大当り図柄）となったときに有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、演出実行手段は、演出識別情報の非表示制御を終了するときに、特定表示結果とは異なる表示結果の演出識別情報の組み合わせを表示する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０６４ＩＷＳ６４２を実行することにより、図９－４７（２）の右欄に示すように、飾り図柄を初期出目に切り替えて表示する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されると誤認される事態を防止することができる。

【００１９】

（手段１０）手段９において、演出実行手段は、第１識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行した後、特定条件（例えば、確変状態や高ベース状態への移行）が成立したことにもとづいて第２識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０６４ＩＷＳ６３６，Ｓ８１２，Ｓ８１４を実行する部分）、特定条件の成立後に特別条件（例えば、低確率／高ベース状態での最終変動（例えば、５０変動目）を実行）が成立したことにもとづいて第１識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０６４ＩＷＳ６４１，Ｓ８１２，Ｓ８１３を実行する部分）、特定条件の成立時の第１識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示の表示結果とは異なる表示結果にて、特別条件の成立時の第１識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示の表示結果を表示する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０６４ＩＷＳ６４２を実行することにより、図９－４７（２）の右欄に示すように、飾り図柄を初期出目に切り替えて表示する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技状況に関して誤認される事態を防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【００２０】

【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０６４ＩＷ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０６４ＩＷ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】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図９－１７】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】第２特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図９－２５】役物制御通常処理を示すフローチャートである。
【図９－２６】ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。
【図９－２７】大当り開放中処理を示すフローチャートである。
【図９－２８】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図９－２９】小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図９－３０】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９－３１】特徴部０６４ＩＷにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。
【図９－３２】小図柄の停止図柄の具体例を示す説明図である。
【図９－３３】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９－３４】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】可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。
【図９－３８】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図９－３９】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図９－４０】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図９－４１】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図９－４２】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図９－４３】大当り中演出処理を示すフローチャートである。
【図９－４４】エンディング演出処理を示すフローチャートである。
【図９－４５】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９－４６】シャッター演出の演出態様を説明するための説明図である。
【図９－４７】飾り図柄の表示の切り替え態様を説明するための説明図である。
【図９－４８】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。
【図９－４９】変形例１における第１特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図９－５０】変形例１における第２特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図９－５１】変形例１における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。
【図９－５２】変形例２における第１特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図９－５３】変形例２における第２特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図９－５４】変形例２における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。
【図９－５５】変形例３における第２特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図９－５６】変形例３における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。
【図９－５７】変形例４における第１特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図９－５８】変形例４における第２特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図９－５９】変形例５における飾り図柄の表示の切り替え態様を説明するための説明図である。
【図９－６０】変形例６における第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図９－６１】変形例６におけるコマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】
【００２１】
（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。
【００２２】
（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。
【００２３】
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。
【００２４】
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。
【００２５】
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。
【００２６】
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）。
【００２７】
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。
【００２８】
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。
【００２９】
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。
【００３０】
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）。
【００３１】
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。
【００３２】
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。
【００３３】
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。
【００３４】
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。
【００３５】
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。
【００３６】
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。
【００３７】
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。
【００３８】
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。
【００３９】
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。

【００４０】
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。

【００４１】
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。

【００４２】
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。

【００４３】
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。

【００４４】
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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】
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。
【００５６】
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。
【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、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。
【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。
【００５９】
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。
【００６０】
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。
【００６１】
（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。
【００６２】
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。
【００６３】
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。
【００６４】
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。
【００６５】
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。

【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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。

【００６９】

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。

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

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）。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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）。

【００８１】

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。

【００８２】

（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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

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）。

【００９４】

（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。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】
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。
【００９９】
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。
【０１００】
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。
【０１０１】
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。
【０１０２】
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。
【０１０３】
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。
【０１０４】
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。
【０１０５】
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。
【０１０６】
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。
【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１１６】

（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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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）。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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）。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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）。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】
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。
【０１３７】
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。
【０１３８】
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。
【０１３９】
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。
【０１４０】
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。
【０１４１】
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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】
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。
【０１５６】
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。
【０１５７】
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。
【０１５８】
（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。
【０１５９】
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。
【０１６０】
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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

（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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

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）。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

（特徴部０６４ＩＷに関する説明）

次に、特徴部０６４ＩＷについて説明する。まず、本特徴部０６４ＩＷにおける遊技状態について説明する。まず、本特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷ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。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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０６４ＩＷ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。

【０１８４】

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。

【０１８５】

また、本特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷ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。

【０１８６】

（特別可変入賞球装置）

図９－１は、本特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷ１０８が設けられ、大当り遊技状態において、底面部材０６４ＩＷ１０８を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材０６４ＩＷ１０８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。

【０１８７】

本特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷ１００に導かれる。誘導経路０６４ＩＷ１００は、さらに２つの経路０６４ＩＷ１０２，１０３に分岐しており、誘導経路０６４ＩＷ１００に導かれた遊技球は、左側経路０６４ＩＷ１０２または右側経路０６４ＩＷ１０３に導かれる。左側経路０６４ＩＷ１０２に導かれた場合には、遊技球はＶ領域０６４ＩＷ１０４に進入し、Ｖ領域スイッチ０６４ＩＷ１０６によって検出される。右側経路０６４ＩＷ１０３に導かれた場合には、遊技球は排出領域０６４ＩＷ１０５に進入し、排出領域スイッチ０６４ＩＷ１０７によって検出される。

【０１８８】

図９－１に示すように、左側経路０６４ＩＷ１０２の入口付近には、Ｖ領域開閉板０６４ＩＷ１０１が設けられており、Ｖ領域開閉板０６４ＩＷ１０１が開状態であるときに、誘導経路０６４ＩＷ１００に導かれた遊技球が左側経路０６４ＩＷ１０２に進入し、Ｖ領域０６４ＩＷ１０４に進入可能である。また、Ｖ領域開閉板０６４ＩＷ１０１が閉状態であるときには、誘導経路０６４ＩＷ１００に導かれた遊技球が右側経路０６４ＩＷ１０３に進入し、排出領域０６４ＩＷ１０５から遊技領域の裏側に排出される。

【０１８９】

なお、Ｖ領域開閉板０６４ＩＷ１０１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０６４ＩＷ１０９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。

【０１９０】

また、本特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷ１０４に進入し、Ｖ領域スイッチ０６４ＩＷ１０６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。

【０１９１】

なお、１ラウンド中にＶ領域スイッチ０６４ＩＷ１０６によって検出された遊技球数と排出領域スイッチ０６４ＩＷ１０７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０６４ＩＷ１０６によって検出された遊技球数と排出領域スイッチ０６４ＩＷ１０７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０６４ＩＷ１０４や排出領域０６４ＩＷ１０５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。

【０１９２】

（制御基板の構成）
図９－２は、本特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷ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０６４ＩＷ１０６および排出領域スイッチ０６４ＩＷ１０７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。

【０１９３】
また、本特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷ１０１用のソレノイド０６４ＩＷ１０９に伝送する。

【０１９４】
（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。

【０１９５】
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「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９－３（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。

【０１９６】
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。

【０１９７】
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。

【０１９８】

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。

【０１９９】

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）。

【０２００】

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。

【０２０１】

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。

【０２０２】

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。

【０２０３】

（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。

【０２０４】

図９－５（Ａ）に示すように、この特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷでは、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には、１０％の確率で「１０Ｒ確変大当り」と決定され、５０％の確率で「６Ｒ確変大当り」と決定され、５％の確率で「２Ｒ確変大当り」と決定され、３５％の確率で「２Ｒ通常大当り」と決定される。

【０２０５】

「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。

【０２０６】

「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。

【０２０７】

この特徴部０６４ＩＷ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。

【０２０８】

また、この特徴部０６４ＩＷ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９－３０参照）。

【０２０９】

なお、大当り種別の割り振りの仕方は、本例で示したものにかぎられない。例えば、本例では、Ｖ領域０６４ＩＷ１０４に遊技球が進入したことにもとづいて確変状態に制御されるように構成されていることから、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には１００％の確率でいずれかの確変大当りとなるように構成してもよい（例えば、図９－５（Ｂ）において、２Ｒ通常大当りへの判定値の割り振りを設けないように構成してもよい）。

【０２１０】

（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。

【０２１１】
図９－６（Ａ）に示すように、この特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷ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。
【０２１２】
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。
【０２１３】
また、本例では、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６）において、ＣＰＵ１０３は、普通図柄の変動表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、確変状態であるか否かや、ＫＴ状態であるか否か、高ベース状態であるか否かに関係なく、一律に９９／１００の確率で普通図柄当りとすることに決定する。また、ＣＰＵ１０３は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認し、高ベースフラグがセットされていれば（高ベース状態であれば）、可変入賞球装置６Ｂを５．５秒間の長い期間にわたって開状態に制御し、高ベースフラグがセットされていなければ（低ベース状態であれば）、可変入賞球装置６Ｂを０．２秒間の短い期間にわたって開状態に制御する。
【０２１４】
（変動パターンテーブル）
図９－７～図９－９は、この特徴部０６４ＩＷ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。
【０２１５】
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～＃１２の９種類と、第２特別図柄および飾り図柄についての第２変動パターン＃０１～＃３４の３４種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン＃ｎ（ｎ＝０１～０９または０１～３４）というときには、第１変動パターン＃ｎと第２変動パターン＃ｎの双方を意味する。
【０２１６】
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。
【０２１７】
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９－７（Ｂ）に示す低確率／第１ＫＴ時且つ５０変動目用の第１特別図柄変動パターンテーブル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、低確率／第１ＫＴ状態の５０変動目として第１特別

図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃０７～＃０９のいずれかに決定される。図９－８（Ｇ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の５０変動目の変動表示では、変動時間が５秒と比較的短い第１変動パターン＃０７～＃０９に決定される。

【０２１８】

第１特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／第１ＫＴ状態における最終変動以外の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（Ｃ）に示すその他のＫＴ時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図９－７（Ｃ）に示すように、その他の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＃１０～＃１２のいずれかに決定される。

【０２１９】

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（Ｄ）に示す非ＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブル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、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。

【０２２０】

この特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷでは、図９－８（Ｄ）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０６４ＩＷ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。

【０２２１】

なお、この特徴部０６４ＩＷでは、図９－８（Ｄ）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。

【０２２２】

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（Ｅ）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（Ｅ）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。

【０２２３】

なお、図９－８（Ｅ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃０４に決定され

る。また、低確率／第１ＫＴ状態の１変動目として小当りと決定する場合には、小当りとしては比較的長めの７秒の変動時間である第２変動パターン＃０５（第２始動入賞口開放準備用の変動パターン）に決定される。この特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷ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。

【０２２４】

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（Ｆ）に示す低確率／第１ＫＴ時且つ２～４９変動目用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図９－８（Ｆ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃０７～＃１３のいずれかに決定される。また、図９－８（Ｆ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃０７や、変動時間が１秒とさらに短い短縮変動の第２変動パターン＃０８に決定される場合がある。一方で、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃１２に決定される場合がある。また、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として小当りと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃１０や、変動時間が１秒とさらに短い短縮変動の第２変動パターン＃１１に決定される場合がある。一方で、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として小当りと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃１２に決定される場合がある。第２変動パターン＃０７，＃１０は第２保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第２変動パターン＃０８，＃１１は第２保留記憶が１個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目として大当りと決定する場合には、リーチを伴う第２変動パターン＃１３に決定される。

【０２２５】

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（Ｇ）に示す低確率／第１ＫＴ時且つ５０変動目用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図９－８（Ｇ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の５０変動目として第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃１４～＃１６のいずれかに決定される。図９－８（Ｇ）に示すように、低確率／第１ＫＴ状態の５０変動目の変動表示では、画像表示装置５においてシャッター演出が実行されるとともに、変動時間が５秒と比較的短い第２変動パターン＃１４～＃１６に決定される。

【０２２６】

なお、この特徴部０６４ＩＷでは、図９－７に示すように、その他の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＃１０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０６４ＩＷ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。

【０２２７】

なお、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０２２８】

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（Ｈ）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（Ｈ）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。

【０２２９】

なお、低確率／第１ＫＴ状態の１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（Ｈ）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。

【０２３０】

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（Ｉ）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（Ｉ）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。

【０２３１】

なお、低確率／第１ＫＴ状態の２～４９変動目と同様に、図９－９（Ｉ）に示すように、高確率／第１ＫＴ状態の２変動目以降としてはずれと決定する場合には、変動時間が５秒と短い短縮変動の第２変動パターン＃２２や、変動時間が１秒とさらに短い短縮変動の

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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（Ｊ）に示す高確率／第２ＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルのうち、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。

【０２３５】

図９－１０に示すように、この特徴部０６４ＩＷ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。

【０２３６】

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。

【０２３７】

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。

【０２３８】

（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。

【０２３９】

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０６４ＩＷ１０９が駆動され、Ｖ領域開閉板０６４ＩＷ１０１が開状態に制御され、Ｖ領域０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷ１０１も閉状態に制御される。

【０２４０】

Ｖ領域０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷ１０６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０６４ＩＷ１０１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０６４ＩＷ１０１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。

【０２４１】

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。

【０２４２】

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０６４ＩＷ１０９が駆動され、Ｖ領域開閉板０６４ＩＷ１０１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。

【０２４３】

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０６４ＩＷ１０１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。

【０２４４】

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０６４ＩＷ１０１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０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷ１０１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０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷ１０４に遊技球が進入する。

【０２４５】

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。

【０２４６】

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０６４ＩＷ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。

【０２４７】

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）。

【０２４８】

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０６４ＩＷ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。

【０２４９】

また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０２５０】

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０６４ＩＷ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。

【０２５１】

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。

【０２５２】

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０６４ＩＷ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。

【０２５３】

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。

【０２５４】

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。

【０２５５】

また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０２５６】

なお、この特徴部０６４ＩＷ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。

【０２５７】

なお、この特徴部０６４ＩＷ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。

【０２５８】

この特徴部０６４ＩＷ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。

【０２５９】

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。

【０２６０】

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。

【０２６１】

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。

【０２６２】

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。

【０２６３】

なお、この特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷ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。

【０２６４】

（演出制御コマンド）

図９－１５および図９－１６は、演出制御用ＣＰＵ１２０に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図９－１５に示す例において、コマンド８０００（Ｈ）～８００Ｃ（Ｈ），８０１１（Ｈ）～８０３２（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド８０００（Ｈ）～８００Ｃ（Ｈ），８０１１（Ｈ）～８０３２（Ｈ）のいずれかを受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０２６５】

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。

【０２６６】

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０６４ＩＷ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。

【０２６７】

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。

【０２６８】

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。

【０２６９】

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。

【０２７０】

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。

【０２７１】

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。

【０２７２】

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。

【０２７３】

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。

【０２７４】

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０６４ＩＷ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。

【０２７５】

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。

【０２７６】

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。

【０２７７】

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。

【０２７８】

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。

【０２７９】

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および図９－１６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および図９－１６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。

【０２８０】

（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。

【０２８１】

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０６４ＩＷＳ５０Ａ）。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。

【０２８２】

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０６４ＩＷＳ５１Ａ）。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０６４ＩＷＳ５２Ａ)。

【０２８３】
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０６４ＩＷＳ５３Ａ）、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０６４ＩＷＳ５４Ａ）。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。
【０２８４】
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０６４ＩＷＳ５５Ａ）。なお、本例では、ステップ０６４ＩＷＳ５５Ａ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。
【０２８５】
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。
【０２８６】
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０６４ＩＷＳ５６Ａ)。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。
【０２８７】
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０６４ＩＷＳ５７Ａ）。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０６４ＩＷＳ５８Ａ以降の処理を行うことなくステップ０６４ＩＷＳ６９Ａ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。
【０２８８】
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０６４ＩＷＳ５７Ａ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０６４ＩＷＳ５９Ａ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。
【０２８９】
　また、例えば、ステップ０６４ＩＷＳ５７Ａ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０６４ＩＷＳ５８Ａ～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。
【０２９０】
　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０６４ＩＷＳ５８Ａ）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０６４ＩＷＳ５９Ａ）。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０６４ＩＷＳ６０Ａ）、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０６４ＩＷＳ６１Ａ）。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０６４ＩＷＳ６２Ａ）、大当り種別を記憶し（ステップ０６４ＩＷＳ６３Ａ）、ステップ０６４ＩＷＳ６９Ａへ移行する。
【０２９１】
　また、ステップ０６４ＩＷＳ６０Ａ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０６４ＩＷＳ６４Ａ）。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０６４ＩＷＳ６５Ａ）、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０６４ＩＷＳ６６Ａ）。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０６４ＩＷＳ６７Ａ）、小当り種別を記憶する（ステップ０６４ＩＷＳ６８Ａ）。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０６４ＩＷＳ６９Ａへ移行する。
【０２９２】
　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０６４ＩＷＳ６９Ａ）、「０」である場合、ステップ０６４ＩＷＳ７５Ａ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０６４ＩＷＳ７０Ａ）、「０」になったか否かを判定する（ステップ０６４ＩＷＳ７１Ａ）。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０６４ＩＷＳ７５Ａ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０６４ＩＷＳ７２Ａ）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０６４ＩＷＳ７３Ａ）。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０６４ＩＷＳ７４Ａ）。そして、ステップ０６４ＩＷＳ７５Ａに移行する。
【０２９３】
　この特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷＳ７１Ａ，Ｓ７１ＢでＹと判定されてステップ０６４ＩＷＳ７２Ａ，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０６４ＩＷＳ７３Ａ，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。

【０２９４】

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。

【０２９５】

そして、ステップ０６４ＩＷＳ７５Ａ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０６４ＩＷＳ７５Ａ）。なお、図示は省略したが、ステップ０６４ＩＷＳ７５Ａの直前において停止する図柄の確定をしている。

【０２９６】

なお、ステップ０６４ＩＷＳ５９Ａ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。

【０２９７】

（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または点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ１７００Ａ）。なお、本例では、特図時短フラグや点灯延長フラグがセットされ特別図柄の変動表示の短縮制御が行われることによって、第２特別図柄の変動表示を実行させた方が有利な状態になり（図９－７～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。特図時短フラグおよび点灯延長フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、ＫＴ状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図９－７（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０６４ＩＷＳ１７０１Ａ）。

【０２９８】

特図時短フラグまたは点灯延長フラグがセットされていれば（すなわち、ＫＴ状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、ＫＴ時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ０６４ＩＷＳ１７０２Ａ）。ステップ０６４ＩＷＳ１７０２Ａでは、ＣＰＵ１０３は、点灯延長フラグがセットされていた場合であれば（すなわち、低確率／第１ＫＴ状態における最後の変動表示が実行される場合であれば、図９－７（Ｂ）に示す低確率／第１ＫＴ時且つ５０変動目用の第１特別図柄変動パターンテーブルを選択する。一方、特図時短フラグがセットされていた場合であれば、図９－７（Ｃ）に示すその他のＫＴ時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。

【０２９９】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０６４ＩＷＳ１７０１Ａ，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０６４ＩＷＳ１７０３Ａ）。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。

【０３００】

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０６４ＩＷＳ１７０４Ａ）。

【０３０１】

また、ステップ０６４ＩＷＳ１７０３Ａ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０６４ＩＷＳ１７０５Ａ）、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０６４ＩＷＳ１７０６Ａ）。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０６４ＩＷＳ１７０７Ａ）。

【０３０２】

（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０６４ＩＷＳ１１２０Ａ）。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。

【０３０３】

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０６４ＩＷＳ１１２１Ａ）。

【０３０４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１変動時間タイマを１減算し（ステップ０６４ＩＷＳ１１２２Ａ）、第１変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ０６４ＩＷＳ１１２３Ａ）、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０６４ＩＷＳ１１２４Ａ）。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０６４ＩＷＳ１１３５Ａ）。

【０３０５】

第１変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄の変動表示中であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ１１２５Ａ）。なお、第２特別図柄の変動表示中であるか否かは、例えば、第２特別図柄プロセスフラグの値が第２特別図柄通常処理以外の処理に対応した値となっているか否かを確認することにより判定できる。第２特別図柄の変動表示中であれば、ＣＰＵ１０３は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ１１２６Ａ）。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０６４ＩＷＳ１１２７Ａ）。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０６４ＩＷＳ１１２８Ａ）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０６４ＩＷ

Ｓ１１２９Ａ）。
【０３０６】
ステップ０６４ＩＷＳ１１２５ＡでＹと判定し、ステップ０６４ＩＷＳ１１２６ＡでＹと判定した場合、低確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）における最終変動として第１特別図柄の変動表示を開始した後、その変動表示を終了する前に第２特別図柄の変動表示が開始されてしまった場合である。この場合、本例では、ステップ０６４ＩＷＳ１１２７Ａ～Ｓ１１２９Ａの処理が実行されることによって、低確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）における最終変動として第１特別図柄の変動表示を開始した後、その変動表示を終了する前に第２特別図柄の変動表示が開始されてしまった場合には、その第２特別図柄の変動表示の開始のタイミングで点灯延長フラグをリセットして低確率／高ベース状態を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行するように構成している。
【０３０７】
次いで、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ１１３０Ａ）。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。
【０３０８】
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０６４ＩＷＳ１１３１Ａ）。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。
【０３０９】
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０６４ＩＷＳ１１３２Ａ）。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。
【０３１０】
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０６４ＩＷＳ１１３３Ａ）。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０６４ＩＷＳ６３Ａ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。
【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た場合（ステップ０６４ＩＷＳ１１３０ＡのＹ）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ０６４ＩＷＳ１１３１Ａ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０６４ＩＷＳ１１３２ＡのＹ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３３Ａ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０６４ＩＷＳ１１３４Ａ）。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０６４ＩＷＳ１１３５Ａ）。

【０３１２】

ステップ０６４ＩＷＳ１１３０Ａ～Ｓ１１３４Ａの処理が実行されることによって、この特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷＳ１１３４Ａ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。

【０３１３】

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０６４ＩＷＳ１１３３Ａ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０６４ＩＷＳ１１２０ＡでＮと判定されてステップ０６４ＩＷＳ１１２１Ａ～Ｓ１１３５Ａの処理はスキップされ、ステップ０６４ＩＷＳ１１２２Ａ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。

【０３１４】

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０６４ＩＷＳ１１３２Ａ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。

【０３１５】

（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、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ２０１０Ａ）。確変フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、変動表示終了時の遊技状態が確変状態であったことを示す確変記憶フラグをセットする（ステップ０６４ＩＷＳ２０１１Ａ）。次いで、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグまたは点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ２０１２Ａ）。高ベースフラグまたは点灯延長フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、変動表示終了時の遊技状態が高ベース状態であったことを示す高ベース記憶フラグをセットする（ステップ０６４ＩＷＳ２０１３Ａ）。

【０３１６】

ステップ０６４ＩＷＳ２０１０Ａ～Ｓ２０１３Ａの処理が実行されることによって、本例では、変動表示終了時の遊技状態が確変状態や高ベース状態であったことが一旦記録される。

【０３１７】
次いで、ＣＰＵ１０３は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ２０１４Ａ）。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０６４ＩＷＳ２０１５Ａ）。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０６４ＩＷＳ２０１６Ａ）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０６４ＩＷＳ２０１７Ａ）。
【０３１８】
本例では、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、遊技状態がＫＴ状態に制御されている場合には、右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器２６が点灯される。従って、本例では、低確率／第１ＫＴ状態中は右打ち表示器２６が点灯されるのであるが、ステップ０６４ＩＷＳ６９Ａ～Ｓ７４Ａの処理が実行されることによって、５０回目の変動表示として第１特別図柄の変動表示を開始するときに低確率／第１ＫＴ状態を終了すると判定され、ステップ０６４ＩＷＳ２０１４Ａ～Ｓ２０１７Ａの処理が実行されることによって、その第１特別図柄の変動表示を終了するときに低確率／第１ＫＴ状態を終了して通常状態（非ＫＴ状態）に移行するとともに右打ち表示器２６が消灯される。ただし、既に説明したように、ステップ０６４ＩＷＳ１１２５Ａ～Ｓ１１２９Ａの処理が実行されることによって、低確率／第１ＫＴ状態における最終変動として第１特別図柄の変動表示を開始した後、その変動表示を終了する前に第２特別図柄の変動表示が開始されてしまった場合には、その第２特別図柄の変動表示の開始のタイミングで低確率／高ベース状態が終了され、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行される。
【０３１９】
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０６４ＩＷＳ２０１８Ａ）。なお、この場合、第１特別図柄変動処理のステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ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。
【０３２０】
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０６４ＩＷＳ２０１９Ａ）。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０６４ＩＷＳ２０２０Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、第１大当りフラグをクリアする（ステップ０６４ＩＷＳ２０２１Ａ）。
【０３２１】
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０６４ＩＷＳ２０２２Ａ）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０６４ＩＷＳ２０２３Ａ）。そして、ステップ０６４ＩＷＳ２０３２Ａに移行する。
【０３２２】
ステップ０６４ＩＷＳ２０２２Ａ，Ｓ２０２３Ａ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。
【０３２３】
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。
【０３２４】

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０６４ＩＷＳ２０１９ＡのＮ）、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、確変記憶フラグや高ベース記憶フラグをリセットする（ステップ０６４ＩＷＳ２０２４Ａ）。本例では、ステップ０６４ＩＷＳ２０１０Ａ～Ｓ２０１３Ａの処理が実行されることによって確変記憶フラグや高ベース記憶フラグがセットされ、変動表示終了時の遊技状態が確変状態や高ベース状態であったことが一旦記録されるのであるが、はずれ図柄や小当り図柄を導出表示する場合であれば、ステップ０６４ＩＷＳ２０２４Ａの処理が実行されることによって確変記憶フラグや高ベース記憶フラグがリセットされる。

【０３２５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第１小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０６４ＩＷＳ２０２５Ａ）。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０６４ＩＷＳ２０２６Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、第１小当りフラグをクリアする（ステップ０６４ＩＷＳ２０２７Ａ）。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０６４ＩＷＳ２０３１Ａ）。そして、ステップ０６４ＩＷＳ２０３２Ａ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０６４ＩＷＳ２０３２Ａ）。

【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０６４ＩＷ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０６４ＩＷＳ５０Ｂ）。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０６４ＩＷＳ５１Ｂ）。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０６４ＩＷＳ５２Ｂ)。
【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０６４ＩＷＳ５３Ｂ）、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０６４ＩＷＳ５４Ｂ）。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０６４Ｉ

ＷＳ５５Ｂ）。なお、本例では、ステップ０６４ＩＷＳ５５Ｂ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０６４ＩＷＳ５６Ｂ)。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０６４ＩＷＳ５６Ａ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０６４ＩＷＳ５７Ｂ）。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０６４ＩＷＳ５８Ｂ以降の処理を行うことなくステップ０６４ＩＷＳ６９Ｂ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０６４ＩＷＳ５７Ｂ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０６４ＩＷＳ５９Ｂ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０６４ＩＷＳ５７Ｂ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０６４ＩＷＳ５８Ｂ～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０６４ＩＷＳ５８Ｂ）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０６４ＩＷＳ５９Ｂ）。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０６４ＩＷＳ６０Ｂ）、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０６４ＩＷＳ６１Ｂ）。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０６４ＩＷＳ６２Ｂ）、大当り種別を記憶し（ステップ０６４ＩＷＳ６３Ｂ）、ステップ０６４ＩＷＳ６９Ｂへ移行する。

【０３４３】

また、ステップ０６４ＩＷＳ６０Ｂ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０６４ＩＷＳ６４Ｂ）。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０６４ＩＷＳ６５Ｂ）、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０６４ＩＷＳ６６Ｂ）。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０６４ＩＷＳ６７Ｂ）、小当り種別を記憶する（ステップ０６４ＩＷＳ６８Ｂ）。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０６４ＩＷＳ６９Ｂ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０６４ＩＷＳ６９Ｂ）、「０」である場合、ステップ０６４ＩＷＳ７５Ｂ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０６４ＩＷＳ７０Ｂ）、「０」になったか否かを判定する（ステップ０６４ＩＷＳ７１Ｂ）。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０６４ＩＷＳ７５Ｂ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０６４ＩＷＳ７２Ｂ）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０６４ＩＷＳ７３Ｂ）。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０６４ＩＷＳ７４Ｂ）。そして、ステップ０６４ＩＷＳ７５Ｂに移行する。

【０３４５】

そして、ステップ０６４ＩＷＳ７５Ｂ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０６４ＩＷＳ７５Ｂ）。なお、図示は省略したが、ステップ０６４ＩＷＳ７５Ｂ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０６４ＩＷＳ５９Ｂ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０６４ＩＷＳ１７００Ａと同様の処理を行い、特図時短フラグまたは点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する。特図時短フラグおよび点灯延長フラグのいずれもがセットされていなければ（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（Ｄ）に示す非ＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。特図時短フラグまたは点灯延長フラグがセットされていれば（すなわち、ＫＴ状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、確変フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否かや、変動回数に応じて、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図９－８（Ｅ）～図９－９（Ｊ）に示すいずれかのＫＴ時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。例えば、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンであれば（低確率／第１ＫＴ状態であれば）、１変動目であれば図９－８（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、２～４９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し、５０変動目であれば図９－８（Ｇ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグおよび高ベースフラグの両方がオンであれば（高確率／第１ＫＴ状態であれば）、１変動目であれば図９－９（Ｈ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、２変動目以降であれば図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。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（Ｊ）に示す第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。なお、ＣＰＵ１０３は、点灯延長フラグがセットされていることにもとづいて、図９－８（Ｇ）に示す低確率／第１ＫＴ時且つ５０変動目用の第２特別図柄用変動パターンテーブルを選択するようにしてもよい。

【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０６４ＩＷＳ１１２０Ｂ）。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０６４ＩＷＳ１１２１Ｂ）。

【０３５０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第２変動時間タイマを１減算し（ステップ０６４ＩＷＳ１１２２Ｂ）、第２変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ０６４ＩＷＳ１１２３Ｂ）、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０６４ＩＷＳ１１２４Ｂ）。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０６４ＩＷＳ１１３５Ｂ）。

【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特別図柄の変動表示中であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ１１２５Ｂ）。なお、第１特別図柄の変動表示中であるか否かは、例えば、第１特別図柄プロセスフラグの値が第１特別図柄通常処理以外の処理に対応した値となっているか否かを確認することにより判定できる。第１特別図柄の変動表示中であれば、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０６４ＩＷＳ１１２６Ｂ）。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０６４ＩＷＳ１１２７Ｂ）。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０６４ＩＷＳ１１２８Ｂ）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０６４ＩＷＳ１１２９Ｂ）。

【０３５２】

ステップ０６４ＩＷＳ１１２５ＢでＹと判定し、ステップ０６４ＩＷＳ１１２６ＢでＹと判定した場合、低確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）における最終変動として第２特別図柄の変動表示を開始した後、その変動表示を終了する前に第１特別図柄の変動表示が開始されてしまった場合である。この場合、本例では、ステップ０６４ＩＷＳ１１２７Ｂ～Ｓ１１２９Ｂの処理が実行されることによって、低確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）における最終変動として第２特別図柄の変動表示を開始した後、その変動表示を終了する前に第１特別図柄の変動表示が開始されてしまった場合には、その第１特別図柄の変動表示の開始のタイミングで点灯延長フラグをリセットして低確率／高ベース状態を終了し

、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行するように構成している。
【０３５３】
次いで、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０６４ＩＷＳ１１３０Ｂ）。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。
【０３５４】
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０６４ＩＷＳ１１３１Ｂ）。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。
【０３５５】
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０６４ＩＷＳ１１３２Ｂ）。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。
【０３５６】
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０６４ＩＷＳ１１３３Ｂ）。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０６４ＩＷＳ６３Ｂ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。
【０３５７】
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０６４ＩＷＳ１１３０ＢのＹ）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ０６４ＩＷＳ１１３１Ｂ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０６４ＩＷＳ１１３２ＢのＹ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３３Ｂ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０６４ＩＷＳ１１３４Ｂ）。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０６４ＩＷＳ１１３５Ｂ）。
【０３５８】
ステップ０６４ＩＷＳ１１３０Ｂ～Ｓ１１３４Ｂの処理が実行されることによって、この特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷＳ１１３４Ｂ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。

【０３５９】

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０６４ＩＷＳ１１３３Ｂ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０６４ＩＷＳ１１２０ＢでＮと判定されてステップ０６４ＩＷＳ１１２１Ｂ～Ｓ１１３５Ｂの処理はスキップされ、ステップ０６４ＩＷＳ１１２２Ｂ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。

【０３６０】

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０６４ＩＷＳ１１３２Ｂ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。

【０３６１】

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。

【０３６２】

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。

【０３６３】

（第２特別図柄停止処理）

図９－２３および図９－２４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、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ２０１０Ｂ）。確変フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、確変記憶フラグをセットする（ステップ０６４ＩＷＳ２０１１Ｂ）。次いで、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグまたは点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ２０１２Ｂ）。高ベースフラグまたは点灯延長フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、高ベース記憶フラグをセットする（ステッ

プ０６４ＩＷＳ２０１３Ｂ）。
【０３６４】
ステップ０６４ＩＷＳ２０１０Ｂ～Ｓ２０１３Ｂの処理が実行されることによって、本例では、変動表示終了時の遊技状態が確変状態や高ベース状態であったことが一旦記録される。
【０３６５】
次いで、ＣＰＵ１０３は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ２０１４Ｂ）。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０６４ＩＷＳ２０１５Ｂ）。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０６４ＩＷＳ２０１６Ｂ）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０６４ＩＷＳ２０１７Ｂ）。
【０３６６】
本例では、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、遊技状態がＫＴ状態に制御されている場合には、右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器２６が点灯される。従って、本例では、低確率／第１ＫＴ状態中は右打ち表示器２６が点灯されるのであるが、ステップ０６４ＩＷＳ６９Ｂ～Ｓ７４Ｂの処理が実行されることによって、５０回目の変動表示として第２特別図柄の変動表示を開始するときに低確率／第１ＫＴ状態を終了すると判定され、ステップ０６４ＩＷＳ２０１４Ｂ～Ｓ２０１７Ｂの処理が実行されることによって、その第２特別図柄の変動表示を終了するときに低確率／第１ＫＴ状態を終了して通常状態（非ＫＴ状態）に移行するとともに右打ち表示器２６が消灯される。ただし、既に説明したように、ステップ０６４ＩＷＳ１１２５Ｂ～Ｓ１１２９Ｂの処理が実行されることによって、低確率／第１ＫＴ状態における最終変動として第２特別図柄の変動表示を開始した後、その変動表示を終了する前に第１特別図柄の変動表示が開始されてしまった場合には、その第１特別図柄の変動表示の開始のタイミングで低確率／高ベース状態が終了され、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行される。
【０３６７】
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０６４ＩＷＳ２０１８Ｂ）。なお、この場合、第２特別図柄変動処理のステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ｂ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。
【０３６８】
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０６４ＩＷＳ２０１９Ｂ）。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０６４ＩＷＳ２０２０Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、第２大当りフラグをクリアする（ステップ０６４ＩＷＳ２０２１Ｂ）。
【０３６９】
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０６４ＩＷＳ２０２２Ｂ）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０６４ＩＷＳ２０２３Ｂ）。そして、ステップ０６４ＩＷＳ２０３２Ｂに移行する。
【０３７０】
ステップ０６４ＩＷＳ２０２２Ｂ，Ｓ２０２３Ｂの処理が実行されることによって、本例では、第２特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器２６の点灯が開始される。すなわち、本例では、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。
【０３７１】

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０６４ＩＷＳ２０１９ＢのＮ）、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、確変記憶フラグや高ベース記憶フラグをリセットする（ステップ０６４ＩＷＳ２０２４Ｂ）。本例では、ステップ０６４ＩＷＳ２０１０Ｂ～Ｓ２０１３Ｂの処理が実行されることによって確変記憶フラグや高ベース記憶フラグがセットされ、変動表示終了時の遊技状態が確変状態や高ベース状態であったことが一旦記録されるのであるが、はずれ図柄や小当り図柄を導出表示する場合であれば、ステップ０６４ＩＷＳ２０２４Ｂの処理が実行されることによって確変記憶フラグや高ベース記憶フラグがリセットされる。

【０３７２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第２小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０６４ＩＷＳ２０２５Ｂ）。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０６４ＩＷＳ２０２６Ｂ）。また、ＣＰＵ１０３は、第２小当りフラグをクリアする（ステップ０６４ＩＷＳ２０２７Ｂ）。

【０３７３】

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０６４ＩＷＳ２０２８Ｂ）。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０６４ＩＷＳ２０２９Ｂ）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０６４ＩＷＳ２０３０Ｂ）。

【０３７４】

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０６４ＩＷＳ２０３１Ｂ）。そして、ステップ０６４ＩＷＳ２０３２Ｂに移行する。

【０３７５】

ステップ０６４ＩＷＳ２０２９Ｂ，Ｓ２０３０Ｂ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。

【０３７６】

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０６４ＩＷＳ２０２８Ｂ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。

【０３７７】

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０６４ＩＷＳ２０３２Ｂ）。

【０３７８】

（役物制御通常処理）

図９－２５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０６４ＩＷＳ２１０１）。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。

【０３７９】

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０６４ＩＷＳ２１０２）。次いで、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ０６４ＩＷＳ２１０３）、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０６４ＩＷＳ２１０４）、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０６４ＩＷＳ２１０５）。

【０３８０】

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０６４ＩＷＳ２１０６）。

【０３８１】

（ゲート通過待ち処理）

図９－２６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０６４ＩＷＳ２５０１）。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０６４ＩＷＳ２５０２）。次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを送信し（ステップ０６４ＩＷＳ２５０３）、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０６４ＩＷＳ２５０４）。

【０３８２】

この特徴部０６４ＩＷ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。

【０３８３】

（大当り開放中処理）

図９－２７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０６４ＩＷＳ２４０１）。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０６４ＩＷＳ２４０２）。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０６４ＩＷＳ２４０３）。

【０３８４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｖ領域スイッチ０６４ＩＷ１０６がオン状態となっているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ２４０４）。Ｖ領域スイッチ０６４ＩＷ１０６がオン状態となっていれば、すなわちＶ領域０６４ＩＷ１０４に進入した遊技球を検出していれば、ＣＰＵ１０３は、Ｖ領域０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷＳ２４０５）。

【０３８５】

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０６４ＩＷＳ２４０６）。入賞個数カウンタの値が１０となっていれば、ステップ０６４ＩＷＳ２４０９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０６４ＩＷＳ２４０７）、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０６４ＩＷＳ２４０８）。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。

【０３８６】

入賞個数カウンタの値が１０となっている場合（ステップ０６４ＩＷＳ２４０６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０６４ＩＷＳ２４０８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０６４ＩＷＳ２４０９）。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０６４ＩＷＳ２４１０）。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０６４ＩＷＳ２４１１）。

【０３８７】

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０６４ＩＷＳ２４１２）。

【０３８８】

（大当り終了処理）

図９－２８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０６４ＩＷＳ２２００）、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０６４ＩＷＳ２２０２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０６４ＩＷＳ２２０１）、処理を終了する。

【０３８９】

ステップ０６４ＩＷＳ２２０２では、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ０６４ＩＷＳ２２０２）。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０６４ＩＷＳ２２０３）。経過していなければ処理を終了する。

【０３９０】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ０６４ＩＷＳ２２０３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０６４ＩＷＳ２２０４）。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０６４ＩＷＳ２２０５）、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０６４ＩＷＳ２２０６）。

【０３９１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、今回終了した大当りの種別が１０Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ２２０７）。なお、１０Ｒ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０６４ＩＷＳ６３Ａや第２特別図柄通常処理のステップ０６４ＩＷＳ６３Ｂ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０６４ＩＷＳ２２０８）。そして、ステップ０６４ＩＷＳ２２１９に移行する。なお、１０Ｒ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０６４ＩＷ１０４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。

【０３９２】

１０Ｒ確変大当りでなければ、ＣＰＵ１０３は、今回終了した大当りの種別が２Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ２２０９）。なお、２Ｒ確変大当りであるか否かは、例えば、第２特別図柄通常処理のステップ０６４ＩＷＳ６３Ｂ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。２Ｒ確変大当りであれば、ＣＰＵ１０３は、確変記憶フラグまたは高ベース記憶フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ２２１０）。確変記憶フラグおよび高ベース記憶フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、変動表示終了時の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）であった場合には）、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０６４ＩＷＳ２２１１）。そして、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０６４ＩＷＳ２２１２）。一方、確変記憶フラグまたは高ベース記憶フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６４ＩＷＳ２

２１１の処理に移行することなくステップ０６４ＩＷＳ２２１１２の処理のみを実行して、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０６４ＩＷＳ２２１２）。そして、ステップ０６４ＩＷＳ２２１９に移行する。

【０３９３】

ステップ０６４ＩＷＳ２２０９～Ｓ２２１２の処理が実行されることによって、２Ｒ確変大当りであった場合、変動表示終了時の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）であった場合には、大当り遊技中にＶ領域０６４ＩＷ１０４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。一方、変動表示終了時の遊技状態がいずれかのＫＴ状態（高確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態、低確率／高ベース状態）であった場合には、大当り遊技中にＶ領域０６４ＩＷ１０４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。

【０３９４】

２Ｒ確変大当りでなければ、ＣＰＵ１０３は、今回終了した大当りの種別が６Ｒ確変大当りであるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ２２１３）。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０６４ＩＷＳ６３Ａや第２特別図柄通常処理のステップ０６４ＩＷＳ６３Ｂ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０６４ＩＷＳ２２１４）、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０６４ＩＷＳ２２１５）。そして、ステップ０６４ＩＷＳ２２１９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０６４ＩＷ１０４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。

【０３９５】

なお、６Ｒ確変大当りである場合や、変動表示終了時の遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）であり且つ２Ｒ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０６４ＩＷＳ２５０２参照）、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０６４ＩＷＳ６９Ａや第２特別図柄通常処理のステップ０６４ＩＷＳ６９ＢでＹと判定されてステップ０６４ＩＷＳ７０Ａやステップ０６４ＩＷＳ７０Ｂ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。

【０３９６】

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０６４ＩＷＳ２２１６）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０６４ＩＷＳ２２１７）。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０６４ＩＷＳ２２１８）。そして、ステップ０６４ＩＷＳ２２１９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。

【０３９７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、確変記憶フラグや高ベース記憶フラグをリセットする（ステップ０６４ＩＷＳ２２１９）。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０６４ＩＷＳ２２２０）。

【０３９８】

（小当り終了処理）
図９－２９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０６４ＩＷＳ２３００）、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０６４ＩＷＳ２３０２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０６４ＩＷＳ２３０１）、処理を終了する。
【０３９９】
ステップ０６４ＩＷＳ２３０２では、小当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ０６４ＩＷＳ２３０２）。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０６４ＩＷＳ２３０３）。経過していなければ処理を終了する。
【０４００】
小当り終了表示時間を経過していれば（ステップ０６４ＩＷＳ２３０３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０６４ＩＷＳ２３０４）。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０６４ＩＷＳ２３０５）。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０６４ＩＷＳ２３０６）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０６４ＩＷＳ２３０７）。
【０４０１】
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０６４ＩＷＳ２０２８Ｂ～Ｓ２０３０Ｂ参照）、ステップ０６４ＩＷＳ２３０４～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。
【０４０２】
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０６４ＩＷＳ２３０８）。
【０４０３】
（遊技状態の遷移）
ここで、この特徴部０６４ＩＷにおける遊技状態の遷移について説明する。図９－３０は、この特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷ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。
【０４０４】
図９－３０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０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０８参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２１３～Ｓ２２１５参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷＳ２２１６～Ｓ２２１８参照）。

【０４０５】

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０６４ＩＷ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。

【０４０６】

図９－３０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０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０８参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２１３～Ｓ２２１５参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷでは、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、６Ｒ確変大当りとなる確率が合計で５０％であるので（図９－５参照）、一旦高確率／高ベース状態となると５０％の割合で高確率／高ベース状態がループすることになる。また、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）において２Ｒ通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当りが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ０６４ＩＷＳ２２１６～Ｓ２２１８参照）。

【０４０７】

図９－３０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０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０８参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２１３～Ｓ２２１５参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷＳ２２１６～Ｓ２２１８参照）。なお、この特徴部０６４ＩＷでは、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、２Ｒ通常大当りとなる確率が３５％であるので（図９－５（Ｄ），（Ｅ）参照）、一旦低確率／高ベース状態となると３５％の割合で低確率／高ベース状態がループすることになる。なお、６Ｒ通常大当りや２Ｒ通常大当りが発生して低確率／高ベース状態となった後、次の大当りが発生することなく、５０回の変動表示が終了した場合には、図９－３０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０６４ＩＷＳ６９Ａ～Ｓ７３Ａ，Ｓ６９Ｂ～Ｓ７３Ｂ参照）。

【０４０８】

図９－３０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０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０８参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷ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１５％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１５％の割合で高確率／低ベース状態がループすることになる。また、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）において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０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷＳ２２０４～Ｓ２２０６，Ｓ２２１３～Ｓ２２１５参照）。ただし、大当り遊技中にＶ領域０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷＳ２２１６～Ｓ２２１８参照）。

【０４０９】

なお、図９－３０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確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６４ＩＷ１０４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、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０６４ＩＷ１０４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確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ領域０６４ＩＷ１０４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。

【０４１０】

また、図９－３０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０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷ１０４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。

【０４１１】

また、図９－３０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０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷ１０４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。

【０４１２】

また、図９－３０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０６４ＩＷ１０４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０６４ＩＷ１０４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。

【０４１３】

（演出制御メイン処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図９－３１は、特徴部０６４ＩＷにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。図９－３１において、ステップ０６４ＩＷＳ２０１～Ｓ２０５の処理は、図７で示したステップＳ７１～Ｓ７５の処理と同様である。

【０４１４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１小図柄プロセス処理を実行する（ステップ０６４ＩＷＳ２０６）。本例では、ステップ０６４ＩＷＳ２０６の第１小図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置５において、飾り図柄の変動表示とは別に、第１特別図柄の変動表示と同期して第１小図柄の変動表示が実行される。

【０４１５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２小図柄プロセス処理を実行する（ステップ０６４ＩＷＳ２０７）。本例では、ステップ０６４ＩＷＳ２０７の第２小図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置５において、飾り図柄の変動表示とは別に、第２特別図柄の変動表示と同期して第２小図柄の変動表示が実行される。

【０４１６】

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

図柄や保留表示が非表示中であるか否かに関係なく、第１小図柄および第２小図柄の変動表示が実行される。

【０４１７】

図９－３２は、小図柄（第１小図柄、第２小図柄）の停止図柄の具体例を示す説明図である。図９－３２に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示において大当りとなる場合には、第１小図柄の停止図柄として「３３３」の図柄組み合わせ（大当り図柄）が停止表示される。また、第２特別図柄の変動表示において大当りとなる場合には、第２小図柄の停止図柄として「７７７」の図柄組み合わせ（大当り図柄）が停止表示される。

【０４１８】

また、図９－３２に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示において小当りとなる場合には、第１小図柄の停止図柄として「７６５」の図柄組み合わせ（小当り図柄）が停止表示される。また、第２特別図柄の変動表示において小当りとなる場合には、第２小図柄の停止図柄として「７６５」の図柄組み合わせ（小当り図柄）が停止表示される。

【０４１９】

また、図９－３２に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示において非リーチのはずれとなる場合には、第１小図柄の停止図柄として「１２３」の図柄組み合わせ（非リーチはずれ図柄）が停止表示される。また、第１特別図柄の変動表示においてリーチのはずれとなる場合には、第１小図柄の停止図柄として「３２３」の図柄組み合わせ（リーチはずれ図柄）が停止表示される。また、第２特別図柄の変動表示において非リーチのはずれとなる場合には、第２小図柄の停止図柄として「５６７」の図柄組み合わせ（非リーチはずれ図柄）が停止表示される。また、第２特別図柄の変動表示においてリーチのはずれとなる場合には、第２小図柄の停止図柄として「７６７」の図柄組み合わせ（リーチはずれ図柄）が停止表示される。

【０４２０】

次いで、ステップ０６４ＩＷＳ２０８の処理は、図７で示したステップＳ７６の処理と同様である。

【０４２１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４図柄プロセス処理を実行する（ステップ０６４ＩＷＳ２０９）。本例では、ステップ０６４ＩＷＳ２０９の第４図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置５において、飾り図柄および小図柄（第１小図柄、第２小図柄）の変動表示とは別に、特別図柄の変動表示と同期して第４図柄の変動表示が実行される。

【０４２２】

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

【０４２３】

次いで、ステップ０６４ＩＷＳ２１０の処理は、図７で示したステップＳ７７の処理と同様である。

【０４２４】

（コマンド解析処理）

図９－３３～図９－３６は、コマンド解析処理（ステップ０６４ＩＷＳ２０５）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。

【０４２５】

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０６４ＩＷＳ６１１）。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０６４ＩＷＳ６１２）。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０６４ＩＷＳ６１３）。＋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。

【０４２６】

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０６４ＩＷＳ６１４）、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０６４ＩＷＳ６１５）。

【０４２７】

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０６４ＩＷＳ６１６）、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０６４ＩＷＳ６１７）。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０６４ＩＷＳ６１８）。

【０４２８】

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０６４ＩＷＳ６１９）、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０６４ＩＷＳ６２０）。

【０４２９】

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０６４ＩＷＳ６２１）、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０６４ＩＷＳ６２２）。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。

【０４３０】

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０６４ＩＷＳ６２３）、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０６４ＩＷＳ６２４）。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０６４ＩＷＳ６２５）。

【０４３１】

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０６４ＩＷＳ６２６）、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０６４ＩＷＳ６２７）。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０６４ＩＷＳ６２８）。

【０４３２】

なお、本例では、ステップ０６４ＩＷＳ６２４，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。

【０４３３】

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０６４ＩＷＳ６２９）、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０６４ＩＷＳ６３０）。

【０４３４】

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０６４ＩＷＳ６３１）、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０６４ＩＷＳ６３２）。

【０４３５】

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０６４ＩＷＳ６３３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち報知を行っていることを示す右打ち点灯中フラグをセットし（ステップ０６３ＩＷＳ６３４）、右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯を開始する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ６３５）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示されている飾り図柄を第２小図柄と同じ図柄に差し替えて表示する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ６３６）。

【０４３６】

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０６４ＩＷＳ６３７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち点灯中フラグをリセットし（ステップ０６３ＩＷＳ６３８）、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０６４ＩＷＳ６３９）。

【０４３７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、第１小図柄として大当り図柄（本例では、「３３３」の図柄の組み合わせ）が停止表示されている状態であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ６４０）。第１小図柄として大当り図柄が停止表示されている状態でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示されている飾り図柄を第１小図柄と同じ図柄に差し替えて表示する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ６４１）。第１小図柄として大当り図柄が停止表示されている状態であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示されている飾り図柄を初期出目（本例では、「１３５」の図柄の組み合わせ）に差し替えて表示する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ６４２）。

【０４３８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数をカウントするための賞球数カウンタをリセットする（ステップ０６４ＩＷＳ６４３）。

【０４３９】

なお、本例では、ステップ０６４ＩＷＳ６４３の処理が実行されることによって、右打ち点灯終了指定コマンドを受信して左打ち操作を開始するタイミングで賞球数カウンタの値がリセットされる。従って、本例では、最初に右打ち点灯開始指定コマンドを受信して右打ち操作を開始するときに賞球数カウンタの値のカウントが開始され、右打ち点灯終了指定コマンドを受信して左打ち操作を開始するタイミングで賞球数カウンタの値のカウントが終了されることになる。

【０４４０】

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０６４ＩＷＳ６４４）、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０６４ＩＷＳ６４５）。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０６４ＩＷＳ６４６）。

【０４４１】

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０６４ＩＷＳ６４７）、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０６４ＩＷＳ６４８）。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０６４ＩＷＳ６４９）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０６４ＩＷＳ６５０）。

【０４４２】

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０６４ＩＷＳ６５１）、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０６４ＩＷＳ６５２）。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０６４ＩＷＳ６５３）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０６４ＩＷＳ６５４）。

【０４４３】

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０６４ＩＷＳ６５５）、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０６４ＩＷＳ６５６）。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０６４ＩＷＳ６５７）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０６４ＩＷＳ６５８）。

【０４４４】

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０６４ＩＷＳ６５９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値を１５加算する（ステップ０６４ＩＷＳ６６０）。次いで、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制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ６６１）。

【０４４５】

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０６４ＩＷＳ６６２）、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０６４ＩＷＳ６６３）。第２ＫＴ状態フラグがセットされていれば（すなわち、第２ＫＴ状態であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値を１０加算する（ステップ０６４ＩＷＳ６６４）。次いで、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制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ６６５）。

【０４４６】

ステップ０６４ＩＷＳ６６２～Ｓ６６５の処理が実行されることによって、本例では、大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生した場合以外に、第２ＫＴ状態中の小当り遊技状態において特殊入賞口への入賞が発生した場合にも賞球数表示が更新される。

【０４４７】

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０６４ＩＷＳ６６６）。そして、ステップ０６４ＩＷＳ６１１に移行する。

【０４４８】

（可変表示開始待ち処理）

図９－３７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０６４ＩＷＳ８１１）。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０６４ＩＷＳ２０

５）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０６４ＩＷＳ８１１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。

【０４４９】

変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち点灯中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ８１２）。右打ち点灯中フラグがセットされていなければ（すなわち、右打ち報知中でなく左打ち操作が行われている状態であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１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０６４ＩＷＳ８１３）。なお、第１特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第１変動パターン＃０１～＃１２を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第１特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ（すなわち、第２特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、そのまま処理を終了する。第１特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、ステップ０６４ＩＷＳ８１５に移行する。

【０４５０】

右打ち点灯中フラグがセットされていれば（すなわち、右打ち報知中であり右打ち操作が行われている状態であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ８１４）。なお、第２特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第２変動パターン＃０１～＃３４を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第２特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ（すなわち、第１特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、そのまま処理を終了する。第２特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、ステップ０６４ＩＷＳ８１５に移行する。

【０４５１】

ステップ０６４ＩＷＳ８１２～Ｓ８１４の処理が実行されることによって、この特徴部０６４ＩＷでは、左打ち操作中である場合には、第１特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において飾り図柄の変動表示が実行され、右打ち操作中である場合には、第２特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において飾り図柄の変動表示が実行される。言い換えれば、第１特別図柄の変動表示が実行される場合であっても右打ち操作中である場合や、第２特別図柄の変動表示が実行される場合であっても左打ち操作中である場合には、飾り図柄の変動表示は実行されない。

【０４５２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ８１５）。なお、シャッター演出の実行中であるか否かは、例えば、可変表示開始待ち処理のステップ０６４ＩＷＳ８１９でシャッター演出を開始したときに、シャッター演出の実行中であることを示すフラグをセットし、ステップ０６４ＩＷＳ８１５では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

【０４５３】

シャッター演出の実行中であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５においてシャッター演出を終了する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ８１６）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において飾り図柄および保留表示の表示を再開する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ８１７）。

【０４５４】

ステップ０６４ＩＷＳ８１５～Ｓ８１７の処理が実行されることによって、本例では、第１特別図柄の変動表示に対応したはずれ変動または小当り変動の飾り図柄の変動表示においてシャッター演出を実行する場合、途中で第２特別図柄の変動表示が開始されなければ、その第１特別図柄の変動表示を終了した後、次の飾り図柄の変動表示が開始されたタイミングでシャッター演出が終了され、飾り図柄および保留表示の表示が再開される。ま

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

【０４５５】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドで指定される変動パターンがシャッター演出用の変動パターンであるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ８１８）。具体的には、第２変動パターン＃１４～＃１６のいずかが指定されているか否かを確認する。シャッター演出用の変動パターンであれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５においてシャッター演出を開始する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ８１９）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示されている飾り図柄および保留表示を消去する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ８２０）。

【０４５６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）に対応した値に更新する（ステップ０６４ＩＷＳ８２１）。

【０４５７】

（可変表示開始設定処理）

図９－３８は、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、右打ち点灯中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ９２０）。右打ち点灯中フラグがセットされていなければ（すなわち、右打ち報知中でなく左打ち操作が行われている状態であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の停止図柄として、第１小図柄プロセス処理（ステップ０６４ＩＷＳ２０６）で決定した第１小図柄の停止図柄と同じ図柄の組み合わせを決定する（ステップ０６４ＩＷＳ９２１）。右打ち点灯中フラグがセットされていれば（すなわち、右打ち報知中であり右打ち操作が行われている状態であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の停止図柄として、第２小図柄プロセス処理（ステップ０６４ＩＷＳ２０７）で決定した第２小図柄の停止図柄と同じ図柄の組み合わせを決定する（ステップ０６４ＩＷＳ９２２）。

【０４５８】

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０６４ＩＷＳ９２３）。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０６４ＩＷＳ９２７に移行する。はずれ変動であれば（ステップ０６４ＩＷＳ９２３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０６４ＩＷＳ９２４）。

【０４５９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２ＫＴ状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ９２５）。第２ＫＴ状態フラグがセットされていなければ（すなわち、第２ＫＴ状態でなければ）、そのままステップ０６４ＩＷＳ９２７に移行する。第２ＫＴ状態フラグがセットされていれば（ステップ０６４ＩＷＳ９２５のＹ）、すなわち、第２ＫＴ状態であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ）が継続することを示唆する小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の有無および種類を決定するための小当りＲＵＳＨ継続示唆演出設定処理を実行する（ステップ０６４ＩＷＳ９２６）。

【０４６０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンにもとづいて、使用する飾り図柄の変動パターン、および設定値示唆演出や小当り

ＲＵＳＨ継続示唆演出の実行を決定している場合には、設定値示唆演出や小当りＲＵＳＨ継続示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ０６４ＩＷＳ９２７）。

【０４６１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０６４ＩＷＳ９２７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０６４ＩＷＳ９２８）。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０６４ＩＷＳ９２９）。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。

【０４６２】

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

【０４６３】

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０６４ＩＷＳ９２７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０６４ＩＷＳ９２９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。

【０４６４】

また、小当りＲＵＳＨ継続示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ０６４ＩＷＳ９２７で選択した小当りＲＵＳＨ継続示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ０６４ＩＷＳ９２９および可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（第２ＫＴ状態中のはずれ変動中）に小当りＲＵＳＨ継続示唆演出が実行される。

【０４６５】

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０６４ＩＷＳ９３０）。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０６４ＩＷＳ９３１）。

【０４６６】

（可変表示中演出処理）

図９－３９および図９－４０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０６４ＩＷＳ８１０１）、飾り図柄変動時間タイマの値を１減算する（ステップ０６４ＩＷＳ８１０２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ０６４ＩＷＳ８１０３）、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０６４ＩＷＳ８１０４）。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０６４ＩＷＳ８１０５）。

【０４６７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち点灯中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ８１０６）。右打ち点灯中フラグがセットされていなければ（すなわち、右打ち報知中でなく左打ち操作が行われている状態であれば）、演出制

御用ＣＰＵ１２０は、第１図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第１確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ０６４ＩＷＳ８１０７）。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０６４ＩＷＳ８１１０）。

【０４６８】

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０６４ＩＷＳ８１０８）。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０６４ＩＷＳ９２３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０６４ＩＷＳ８１０９）。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０６４ＩＷＳ８１１０）。

【０４６９】

ステップ０６４ＩＷＳ８１０６で右打ち点灯中フラグがセットされていれば（すなわち、右打ち報知中であり右打ち操作が行われている状態であれば）、演出制御用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０６４ＩＷＳ８１１１）。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０６４ＩＷＳ８１１４）。

【０４７０】

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０６４ＩＷＳ８１１２）。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０６４ＩＷＳ９２３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０６４ＩＷＳ８１１３）。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０６４ＩＷＳ８１１４）。

【０４７１】

ステップ０６４ＩＷＳ８１０８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０６４ＩＷＳ８１１２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、シャッター演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ８１１５）。なお、シャッター演出の実行中であるか否かは、例えば、可変表示開始待ち処理のステップ０６４ＩＷＳ８１９でシャッター演出を開始したときに、シャッター演出の実行中であることを示すフラグをセットし、ステップ０６４ＩＷＳ８１１５では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

【０４７２】

シャッター演出の実行中であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の変動表示が大当り変動であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ８１１６）。大当り変動でなければ（すなわち、はずれ変動または小当り変動であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の飾り図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示に対応して実行されているものであるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ８１１７）。なお、実行中の飾り図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示に対応して実行されているものであるか否かは、例えば、右打ち点灯中フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【０４７３】

実行中の飾り図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示に対応して実行されているもの

であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の変動表示を開始したか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ８１１８）。なお、第２特別図柄の変動表示を開始したか否かは、例えば、第２変動パターン＃０１～＃３４を指定する変動パターンコマンドを受信したか否かを確認することにより判定できる。第２特別図柄の変動表示を開始していなければ、そのままステップ０６４ＩＷＳ８１２２に移行する。

【０４７４】

実行中の飾り図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示に対応して実行されているものでなければ、すなわち、実行中の飾り図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示に対応して実行されているものであれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の変動表示を開始したか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ８１１９）。なお、第１特別図柄の変動表示を開始したか否かは、例えば、第１変動パターン＃０１～＃１２を指定する変動パターンコマンドを受信したか否かを確認することにより判定できる。第１特別図柄の変動表示を開始していなければ、そのままステップ０６４ＩＷＳ８１２２に移行する。

【０４７５】

実行中の飾り図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示に対応して実行されているものであり、第２特別図柄の変動表示を開始した場合（ステップ０６４ＩＷＳ８１１８のＹ）、または実行中の飾り図柄の変動表示が第２特別図柄の変動表示に対応して実行されているものであり、第１特別図柄の変動表示を開始した場合（ステップ０６４ＩＷＳ８１１９のＹ）には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５においてシャッター演出を終了する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ８１２０）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において飾り図柄および保留表示の表示を再開する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ８１２１）。

【０４７６】

ステップ０６４ＩＷＳ８１１５～Ｓ８１２１の処理が実行されることによって、本例では、第１特別図柄の変動表示に対応したはずれ変動または小当り変動の飾り図柄の変動表示においてシャッター演出を実行する場合、途中で第２特別図柄の変動表示が開始された場合には、その第２特別図柄の変動表示が開始されたタイミングでシャッター演出が終了され、飾り図柄および保留表示の表示が再開される。また、第２特別図柄の変動表示に対応したはずれ変動または小当り変動の飾り図柄の変動表示においてシャッター演出を実行する場合、途中で第１特別図柄の変動表示が開始された場合には、その第１特別図柄の変動表示が開始されたタイミングでシャッター演出が終了され、飾り図柄および保留表示の表示が再開される。

【０４７７】

次いで、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０６４ＩＷＳ８１２２）。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０６４ＩＷＳ８１２３）。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０６４ＩＷＳ８１２４）。

【０４７８】

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０６４ＩＷＳ８１２２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０６４ＩＷＳ８１２３，Ｓ８１２４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。

【０４７９】

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

【０４８０】

（特図当り待ち処理）

図９－４１および図９－４２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０６４ＩＷＳ９７０１）。停止図柄表示フラグ１がセットされていれば、ステップ０６４ＩＷＳ９７０７に移行する。この特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷＳ９７０６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０６４ＩＷＳ９７０４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０６４ＩＷＳ９７０７に移行する。

【０４８１】

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０６４ＩＷＳ９７０２）。停止図柄表示フラグ２がセットされていれば、ステップ０６４ＩＷＳ９７１９に移行する。この特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷＳ９７１８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０６４ＩＷＳ９７０４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０６４ＩＷＳ９７１９に移行する。

【０４８２】

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、シャッター演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ９７０３）。なお、シャッター演出の実行中であるか否かは、例えば、可変表示開始待ち処理のステップ０６４ＩＷＳ８１９でシャッター演出を開始したときに、シャッター演出の実行中であることを示すフラグをセットし、ステップ０６４ＩＷＳ９７０３では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。シャッター演出の実行中であれば、そのままステップ０６４ＩＷＳ９７０５に移行する。すなわち、本例では、シャッター演出の実行中は飾り図柄を表示しないように制御しているので、ステップ０６４ＩＷＳ９７０４の飾り図柄の停止図柄を確定表示する処理を行わないように制御している。

【０４８３】

シャッター演出の実行中でなければ、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０６４ＩＷＳ９７０４）。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０６４ＩＷＳ８１０９，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０６４ＩＷＳ９７０４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。

【０４８４】

ステップ０６４ＩＷＳ９７０４の処理で大当り図柄を確定表示した場合には（ステップ０６４ＩＷＳ９７０５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０６４ＩＷＳ９７０６）。

【０４８５】

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０６４ＩＷＳ９７０７）。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０６４ＩＷＳ９７０８）。

【０４８６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ９７０９）。なお、シャッター演出の実行中であるか否かは、例えば、可変表示開始待ち処理のステップ０６４ＩＷＳ８１９でシャッター演出を開始したときに、シャッター演出の実行中であることを示すフラグをセットし、ステップ０６４ＩＷＳ９７０９では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。シャッター演出の実行中であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５においてシャッター演出を終了する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ９７１０）。なお、ステップ０６４ＩＷＳ９７１０でシャッター演出を終了すると、その後、大当り遊技状態に制御され、大当り遊技を終了した後に画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を開始するときに、飾り図柄および保留表示の表示が再開される。

【０４８７】

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０６４ＩＷＳ９７１１）。賞球数表示の表示中でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置５において賞球数表示の表示を開始する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ９７１２）。

【０４８８】

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０６４ＩＷＳ９７１３）。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０６４ＩＷＳ９７１４）、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０６４ＩＷＳ９７１５）。

【０４８９】

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０６４ＩＷＳ９７１６）。

【０４９０】

ステップ０６４ＩＷＳ９７０４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０６４ＩＷＳ９７０５のＮ）、ステップ０６４ＩＷＳ９７０４の処理で小当り図柄を確定表示した場合には（ステップ０６４ＩＷＳ９７１７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０６４ＩＷＳ９７１８）。

【０４９１】

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０６４ＩＷＳ９７１９）。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０６４ＩＷＳ９７２０）。

【０４９２】

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０６４ＩＷＳ９７２１）。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０６４ＩＷＳ９７２２）、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０６４ＩＷＳ９７２３）。

【０４９３】

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０６４ＩＷＳ９７２４）。

【０４９４】

ステップ０６４ＩＷＳ９７０４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０６４ＩＷＳ９７０５のＮ、且つステップ０６４ＩＷＳ９７１７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０６４ＩＷＳ９７２５）。

【０４９５】

（大当り中演出処理）

図９－４３は、図８に示された演出制御プロセス処理における大当り中演出処理（ステップＳ１７６）を示すフローチャートである。大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、いずれかの大当り終了指定コマンドを受信したか否か（例えば、いずれかの大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ０６４ＩＷＳ２９０１）。いずれかの大当り終了指定コマンドを受信していれば、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０６４ＩＷＳ２９０２）、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９等）の制御を実行する（ステップ０６４ＩＷＳ２９０３）。

【０４９６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップ０６４ＩＷＳ２９０４）、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０６４ＩＷＳ２９０５）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ０６４ＩＷＳ２９０６）。

【０４９７】

いずれかの大当り終了指定コマンドを受信していれば（ステップ０６４ＩＷＳ２９０１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ２９０７）。１０Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であれば、ステップ０６４ＩＷＳ２９１０に移行する。１０Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ２９０８）。２Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であれば、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０６４ＩＷＳ２９０９）。

【０４９８】

１０Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合（ステップ０６４ＩＷＳ２９０７のＹ）、または第１ＫＴ状態フラグまたは第２ＫＴ状態フラグがセットされていた場合

（ステップ０６４ＩＷＳ２９０９のＹ）には、すなわち、今回の大当り遊技終了後に第２ＫＴ状態に制御される場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５においてシャッター演出を開始する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ２９１０）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示されている飾り図柄および保留表示を消去する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ２９１１）。

【０４９９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ０６４ＩＷＳ２９１２）。そして、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０６４ＩＷＳ２９１３）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての遊技効果ランプ９、および演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ０６４ＩＷＳ２９１４）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマをセットする（ステップ０６４ＩＷＳ２９１５）。なお、この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、セットされていた大当り終了指定コマンド受信フラグもリセットする。

【０５００】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を、エンディング演出処理に応じた値に更新し（ステップ０６４ＩＷＳ２９１６）、大当り中演出処理を終了する。

【０５０１】

（エンディング演出処理）

図９－４４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０６４ＩＷＳ９５１）。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０６４ＩＷＳ９５２）。

【０５０２】

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０６４ＩＷＳ９５２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０６４ＩＷＳ９５３）、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０６４ＩＷＳ９５４）。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。

【０５０３】

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０６４ＩＷＳ９５５）、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０６４ＩＷＳ９５６）。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０６４ＩＷＳ９５７）。

【０５０４】

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０６４ＩＷＳ９５２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ９５８）。１０Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であれば、ステップ０６４ＩＷＳ９６２に移行する。１０Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ９５９）。２Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であれば、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０６４ＩＷＳ９６０）。第１ＫＴ状態フラグまたは第２Ｋ

Ｔ状態フラグがセットされていれば、ステップ０６４ＩＷＳ９６２に移行する。
【０５０５】
２Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合でもない場合（ステップ０６４ＩＷＳ９５９のＮ）、または第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い場合（ステップ０６４ＩＷＳ９６０のＮ）には、すなわち、今回の大当り遊技終了後に第２ＫＴ状態に制御されない場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示されている賞球数表示を消去する制御を行う（ステップ０６４５ＩＷＳ９６１）。ただし、この場合、賞球数表示を消去するだけで、賞球数カウンタのリセットまでは行われないので、遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）に移行し右打ち操作を行う状態が終了するまで、賞球数カウンタの値は維持される。
【０５０６】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シャッター演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ９６２）。なお、シャッター演出の実行中であるか否かは、例えば、可変表示開始待ち処理のステップ０６４ＩＷＳ８１９でシャッター演出を開始したときに、シャッター演出の実行中であることを示すフラグをセットし、ステップ０６４ＩＷＳ９６２では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。シャッター演出の実行中であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５においてシャッター演出を終了する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ９６３）。なお、ステップ０６４ＩＷＳ９６３でシャッター演出を終了すると、その後、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を開始するときに、飾り図柄および保留表示の表示が再開される。
【０５０７】
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０６４ＩＷＳ９６４）。
【０５０８】
（演出例）
次に、本特徴部０６４ＩＷにおいて実行される演出の演出態様について説明する。まず、右打ち報知の表示態様について説明する。図９－４５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９－４５（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０６４ＩＷＳ２０２２Ａ，Ｓ２０２２Ｂ参照）。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図９－４５（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０６４ＩＷＳ２０２３Ａ，Ｓ２０２３Ｂ，Ｓ６３５参照）。さらに、図９－４５（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０６４ＩＷ００７が表示される（ステップ０６４ＩＷＳ６２４参照）。
【０５０９】
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９－４５（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０６４ＩＷＳ２０２９Ｂ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９－４５（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０６４ＩＷＳ２０３０Ｂ，Ｓ６３５参照）。ただし、大当り遊技中とは異なり、図９－４５（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０６４ＩＷ００７の表示は行われない。
【０５１０】
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９－４５（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ＬＥＤ３

７の点灯は行われず、画像表示装置５の表示画面における右打ち表示０６４ＩＷ００７の表示も行われない。

【０５１１】

次に、シャッター演出の演出態様について説明する。図９－４６は、シャッター演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図９－４６において、（Ｔ１）（Ｔ２）（Ｔ３）・・・の順に演出画面が遷移する。本例では、図９－４６に示すように、画像表示装置５の表示画面には、左中右の飾り図柄を表示する飾り図柄表示領域０６４ＩＷ０１０と、左中右の第１小図柄を表示する第１小図柄表示領域０６４ＩＷ０１１と、左中右の第２小図柄を表示する第２小図柄表示領域０６４ＩＷ０１２とが設けられている。また、画像表示装置５の表示画面には、第１特別図柄に対応した第４図柄を表示する第４図柄表示領域０６４ＩＷ０１３と、第２特別図柄に対応した第４図柄を表示する第４図柄表示領域０６４ＩＷ０１４とが設けられている。また、画像表示装置５の表示画面には、第１保留記憶に対応した第１保留表示を表示する第１保留記憶表示領域０６４ＩＷ０１５と、第２保留記憶に対応した第２保留表示を表示する第２保留記憶表示領域０６４ＩＷ０１６とが設けられている。

【０５１２】

なお、本例では、画像表示装置５の表示画面上に設けられた第４図柄表示領域０６４ＩＷ０１３，０１４において第４図柄の変動表示を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、画像表示装置５とは別個に設けられたＬＥＤなどの発光体を点滅、点灯または消灯することにより発光表示を行って、第４図柄の変動表示を実行するものであってもよい。

【０５１３】

図９－４６（Ｔ１）に示すように、低確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）において、第２特別図柄の変動表示が開始されると、それに対応して、第２小図柄表示領域０６４ＩＷ０１２において左中右の第２小図柄の変動表示が開始されるとともに、飾り図柄表示領域０６４ＩＷ０１０において左中右の飾り図柄の変動表示が開始され、第４図柄表示領域０６４ＩＷ０１４において第４図柄の変動表示が開始される。そして、変動時間を終了すると、図９－４６（Ｔ２）に示すように、第２小図柄表示領域０６４ＩＷ０１２において第２小図柄の停止図柄が確定表示されるとともに、飾り図柄表示領域０６４ＩＷ０１０において飾り図柄の停止図柄が確定表示され、る第４図柄表示領域０６４ＩＷ０１４において第４図柄の停止図柄が確定表示される。なお、図９－４６（Ｔ２）では、第２小図柄、飾り図柄、および第４図柄の停止図柄としてはずれ図柄が確定表示されている。

【０５１４】

次いで、低確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）の最終変動（５０変動目）として第２特別図柄の変動表示が開始されたものとする。この場合、シャッター演出を含む変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、図９－４６（Ｔ３）に示すように、画像表示装置５において、「大当り準備中」との文字表示を含むシャッター演出画像０６４ＩＷ０１７が左右から閉じるように表示されることにより、シャッター演出が開始される（ステップ０６４ＩＷＳ８１９参照）。なお、本例では、最終変動として大当り変動となる第２特別図柄の変動表示が開始されたことにもとづいて、第２変動パターン＃１６が決定されたものとする。

【０５１５】

また、シャッター演出が開始されると、図９－４６（Ｔ３）に示すように、飾り図柄表示領域０６４ＩＷ０１０における左中右の飾り図柄が消去されるとともに、第１保留記憶表示領域０６４ＩＷ０１５や第２保留記憶表示領域０６４ＩＷ０１６に表示されている保留表示が消去される（ステップ０６４ＩＷＳ８２０参照）。ただし、シャッター演出が開始され飾り図柄が消去されても、第２小図柄表示領域０６４ＩＷ０１２における第２小図柄の表示は継続され、図９－４６（Ｔ３）に示すように、第２小図柄表示領域０６４ＩＷ０１２において左中右の第２小図柄の変動表示が開始される。また、第４図柄表示領域０６４ＩＷ０１４における第４図柄の表示は継続され、図９－４６（Ｔ３）に示すように、

第４図柄表示領域０６４ＩＷ０１４において第４図柄の変動表示が開始される。

【０５１６】

次いで、図９－４６（Ｔ４）に示すように、第２小図柄および第４図柄の変動表示中に継続してシャッター演出が実行される。そして、変動時間を終了すると、図９－４６（Ｔ５）に示すように、第２小図柄表示領域０６４ＩＷ０１２において第２小図柄の停止図柄が確定表示されるとともに、第４図柄表示領域０６４ＩＷ０１４において第４図柄の停止図柄が確定表示される。なお、図９－４６（Ｔ５）では、第２小図柄および第４図柄の停止図柄として大当り図柄が確定表示されている。

【０５１７】

また、図９－４６（Ｔ５）に示すように、画像表示装置５において、遊技領域の右方を狙って発射操作を行う右打ち操作を促す右打ち画像０６４ＩＷ０１８がシャッター演出画像０６４ＩＷ０１７に重畳表示される。さらに、図９－４６（Ｔ５）に示すように、画像表示装置５において、通過ゲート４１への遊技球の通過を促すゲート通過促進画像０６４ＩＷ０１９が右打ち画像０６４ＩＷ０１８に重畳表示される。

【０５１８】

次いで、通過ゲート４１を遊技球が通過し大当り遊技状態に制御されると、図９－４６（Ｔ６）に示すように、画像表示装置５において、右打ち画像０６４ＩＷ０１８とゲート通過促進画像０６４ＩＷ０１９とが中央から左右に開くように移動して非表示とされることでシャッター演出が終了する（ステップ０６４ＩＷＳ９７１０参照）。そして、シャッター演出が終了すると、図９－４６（Ｔ７）に示すように、「大当り中」などの文字表示やラウンド数表示が表示されるとともに、賞球数表示０６４ＩＷ０２０が表示されている状態となっており、シャッター演出の終了後に直ちに大当り遊技が開始されるような演出が実行される。そして、その後、大当り遊技を終了して次の飾り図柄の変動表示が開始されるときに飾り図柄および保留表示の表示が再開される。

【０５１９】

なお、図９－４６に示す例では、低確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）における最終変動（５０変動目）が大当り変動である場合を示しているが、最終変動がはずれ変動や小当り変動である場合にも、図９－４６（Ｔ３），（Ｔ４）と同様の態様によりシャッター演出が実行される。そして、変動時間を終了した後、次の飾り図柄の変動表示が開始されるときにシャッター演出が終了されるとともに飾り図柄および保留表示の表示が再開される（ステップ０６４ＩＷＳ８１６，Ｓ８１７参照）。ただし、第１特別図柄の変動表示に対応したはずれ変動または小当り変動の飾り図柄の変動表示においてシャッター演出を実行する場合、途中で第２特別図柄の変動表示が開始された場合には、その第２特別図柄の変動表示が開始されたタイミングでシャッター演出が終了され、飾り図柄および保留表示の表示が再開される。また、第２特別図柄の変動表示に対応したはずれ変動または小当り変動の飾り図柄の変動表示においてシャッター演出を実行する場合、途中で第１特別図柄の変動表示が開始された場合には、その第１特別図柄の変動表示が開始されたタイミングでシャッター演出が終了され、飾り図柄および保留表示の表示が再開される（ステップ０６４ＩＷＳ８１１５～Ｓ８１２１参照）。

【０５２０】

次に、飾り図柄の表示の切り替え態様について説明する。図９－４７は、飾り図柄の表示の切り替え態様を説明するための説明図である。なお、図９－４７では、記載を省略しているが、画像表示装置５には、第４図柄を表示する第４図柄表示領域が設けられ、第４図柄の表示も行われている（図９－４６参照）。

【０５２１】

本例では、遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）に制御され左打ち操作が行われる期間には、第１特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄表示領域０６４ＩＷ０１０において左中右の飾り図柄の表示が行われる。従って、遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）において第１特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなると、その大当り図柄の停止表示時には、図９－４７（１）の左欄に示すように、第１小図柄表示領域０６４

ＩＷ０１１において第１小図柄の停止図柄として大当り図柄が確定表示されるとともに、飾り図柄表示領域０６４ＩＷ０１０では第１特別図柄に対応して飾り図柄の停止図柄として第１小図柄と同じ大当り図柄が確定表示される。その後、大当り遊技が開始されると、右打ち操作が行われる状態となったことにより、飾り図柄表示領域０６４ＩＷ０１０では第２特別図柄に対応した表示に切り替えられ（ステップ０６４ＩＷＳ６３６参照）、大当り遊技を終了して、例えば、第２ＫＴ状態に移行されるときには、図９－４７（１）の右欄に示すように、飾り図柄表示領域０６４ＩＷ０１０には第２特別図柄に対応して飾り図柄として第２小図柄表示領域０６４ＩＷ０１２に表示されている第２小図柄と同じ図柄が表示された状態となる。

【０５２２】

なお、本例では、大当り遊技を終了するときに第２ＫＴ状態に制御される場合には、シャッター演出が実行される（ステップ０６４ＩＷＳ２９１０参照）。この場合、例えば、画像表示装置５において、図９－４６（Ｔ３），（Ｔ４）における「大当り準備中」の文字表示に代えて「小当りＲＵＳＨ準備中」などの文字表示が表示されたシャッターを閉じるような態様の演出を実行すればよい。

【０５２３】

また、図９－４７（２）の左欄は、低確率／高ベース状態における最終変動（５０変動目）の終了直前の飾り図柄の表示状態を示している。この場合、右打ち操作が行われる状態であることから、図９－４７（２）の左欄に示すように、飾り図柄表示領域０６４ＩＷ０１０には第２特別図柄に対応して飾り図柄として第２小図柄表示領域０６４ＩＷ０１２に表示されている第２小図柄と同じ図柄が表示された状態となっている。次いで、最終変動（５０変動目）を終了し、低確率／低ベース状態（通常状態）に移行すると、左打ち操作が行われる状態に移行することから、飾り図柄表示領域０６４ＩＷ０１０には第１特別図柄に対応して飾り図柄として第１小図柄表示領域０６４ＩＷ０１１に表示されている第１小図柄と同じ図柄が表示された状態に切り替わる（ステップ０６４ＩＷＳ６４１参照）。

【０５２４】

ただし、図９－４７（２）に示すように、偶然に前回最後に実行された第１特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には、第１小図柄表示領域０６４ＩＷ０１１に表示されている第１小図柄が大当り図柄のままとなっている場合がある。そのような場合に、そのまま飾り図柄第１小図柄と同じ図柄に切り替えてしまうと、大当りが発生した場合ではないにもかかわらず、遊技者に大当りが発生したと誤解を与えてしまう恐れがある。そこで、本例では、図９－４７（２）の右欄にしめすように、低確率／高ベース状態における最終変動（５０変動目）を終了したときに、第１小図柄として大当り図柄が表示されている状態となっていた場合には、飾り図柄を第１小図柄と同じ図柄に切り替えるのではなく、初期出目（本例では、「１３５」の図柄の組み合わせ）に切り替えるように構成している（ステップ０６４ＩＷＳ６４２参照）。

【０５２５】

また、図９－４７（３）の左欄は、高確率状態や高ベース状態に制御され、右打ち操作が行われる状態となっているときに、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合が示されている。この場合、その大当り図柄の停止表示時には、図９－４７（３）の左欄に示すように、第２小図柄表示領域０６４ＩＷ０１２において第２小図柄の停止図柄として大当り図柄が確定表示されるとともに、飾り図柄表示領域０６４ＩＷ０１０では第２特別図柄に対応して飾り図柄の停止図柄として第２小図柄と同じ大当り図柄が確定表示される。その後、右打ち操作が行われている状態が継続することから、飾り図柄として第２小図柄と同じ図柄が表示される状態が継続され、大当り遊技を終了するときにも、図９－４７（３）の右欄に示すように、飾り図柄表示領域０６４ＩＷ０１０には第２特別図柄に対応して飾り図柄として第２小図柄表示領域０６４ＩＷ０１２に表示されている第２小図柄と同じ図柄が継続して表示される。

【０５２６】

なお、本例では、図９－４７に示すように、第１小図柄と第２小図柄とのうちのサブ図柄側の小図柄を常時表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第１小図柄と第２小図柄とのうちのサブ図柄側の小図柄について、常時表示する必要はなく、サブ図柄の図柄確定期間にのみ表示するように構成してもよい。そのように構成すれば、第１小図柄と第２小図柄とのうちのメイン図柄の変動中に、余計な情報の表示を省略することにより、メイン図柄に対応した演出表示（リーチ演出など）への遊技者の注目度合いを高めることができる。

【０５２７】

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

【０５２８】

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９－４８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。

【０５２９】

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９－４８（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０６４ＩＷＳ１１２０Ａ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３３ＡのＹ参照）。

【０５３０】

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９－４８（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０６４ＩＷＳ１１３３ＡのＮ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ参照）。

【０５３１】

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９－４８（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０６４ＩＷＳ１１２０Ａ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３２ＡのＮ参照）。

【０５３２】

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９－４８（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０６４ＩＷＳ１１２０Ｂ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３３ＢのＹ参照）。

【０５３３】

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９－４８（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０６４ＩＷＳ１１３３ＢのＮ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ｂ参照）。

【０５３４】

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９－４８（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０６４ＩＷＳ１１２０Ｂ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３２ＢのＮ参照）。

【０５３５】

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

【０５３６】

（変形例１）

図９－４９は、変形例１における第１特別図柄変動処理（ステップＳ１１２Ａ）を示すフローチャートである。図９－４９において、ステップ０６４ＩＷＳ１１２０Ａ～Ｓ１１３２Ａの処理は、図９－１９に示したそれらの処理と同様であるが、変形例１では、図９－１９に示したステップ０６４ＩＷＳ１１３３Ａの判定処理が存在しない。

【０５３７】

変形例１では、実行中の第１特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、ＣＰＵ１０３は、そのままステップＳ１１３４Ａの処理に移行し、演出制御用ＣＰＵ１２０に第１強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ）。なお、図９－４９において、ステップ０６４ＩＷＳ１１３５Ａの処理は、図９－１９に示した処理と同様である。

【０５３８】

図９－５０は、変形例１における第２特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図９－５０において、ステップ０６４ＩＷＳ１１２０Ｂ～Ｓ１１３２Ｂの処理は、図９－２２に示したそれらの処理と同様であるが、変形例１では、図９－２２に示したステップ０６４ＩＷＳ１１３３Ｂの判定処理が存在しない。

【０５３９】

変形例１では、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、ＣＰＵ１０３は、そのままステップＳ１１３４Ｂの処理に移行し、演出制御用ＣＰＵ１２０に第２強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ｂ）。なお、図９－５０において、ステップ０６４ＩＷＳ１１３５Ｂの処理は、図９－２２に示した処理と同様である。

【０５４０】

図９－５１は、変形例１における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄

の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【０５４１】

大当りとなる第１特別図柄の変動表示中に、第２特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第１特別図柄の変動表示が確変大当りとなる大当り変動であるか通常大当りとなる大当り変動であるかに関係なく、図９－５１（Ａ）に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第１特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ０６４ＩＷＳ１１３２ＡのＮ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ参照）。

【０５４２】

一方、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９－５１（Ｂ）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０６４ＩＷＳ１１２０Ａ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３２ＡのＮ参照）。

【０５４３】

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となる大当り変動であるか通常大当りとなる大当り変動であるかに関係なく、図９－５１（Ｃ）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０６４ＩＷＳ１１３２ＢのＮ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ｂ参照）。

【０５４４】

一方、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９－５１（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０６４ＩＷＳ１１２０Ｂ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３２ＢのＮ参照）。

【０５４５】

（変形例２）

図９－５２は、変形例２における第１特別図柄変動処理（ステップＳ１１２Ａ）を示すフローチャートである。図９－５２において、ステップ０６４ＩＷＳ１１２０Ａ～Ｓ１１３１Ａの処理は、図９－１９に示したそれらの処理と同様であるが、変形例２では、図９－１９に示したステップ０６４ＩＷＳ１１３２Ａ，Ｓ１１３３Ａの判定処理に代えて、ステップ０６４ＩＷＳ１１３２Ｃの処理を含む。

【０５４６】

変形例２では、実行中の第１特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、そのまま処理を終了する。一方、実行中の第１特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に第１強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ）。なお、図９－５２において、ステップ０６４ＩＷＳ１１３５Ａの処理は、図９－１９に示した処理と同様である。

【０５４７】

図９－５３は、変形例２における第２特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図９－５３において、ステップ０６４ＩＷＳ１１２０Ｂ～Ｓ１１３１Ｂの処理は、図９－

２２に示したそれらの処理と同様であるが、変形例２では、図９－２２に示したステップ０６４ＩＷＳ１１３２Ｂ，Ｓ１１３３Ｂの判定処理に代えて、ステップ０６４ＩＷＳ１１３２Ｄの処理を含む。

【０５４８】

変形例２では、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、そのまま処理を終了する。一方、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に第２強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ｂ）。なお、図９－５３において、ステップ０６４ＩＷＳ１１３５Ｂの処理は、図９－２２に示した処理と同様である。

【０５４９】

図９－５４は、変形例２における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当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。

【０５５０】

大当りとなる第１特別図柄の変動表示中に、第２特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第１特別図柄の変動表示が確変大当りとなる大当り変動であるか通常大当りとなる大当り変動であるかに関係なく、図９－５４（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０６４ＩＷＳ１１２０Ａ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３２ＣのＹ参照）。

【０５５１】

一方、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９－５４（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０６４ＩＷＳ１１３２ＣのＮ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ参照）。

【０５５２】

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となる大当り変動であるか通常大当りとなる大当り変動であるかに関係なく、図９－５４（Ｃ）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０６４ＩＷＳ１１２０Ｂ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３２ＤのＹ参照）。

【０５５３】

一方、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９－５４（Ｄ）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０６４ＩＷＳ１１３２ＤのＮ、ステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ｂ参照）。

【０５５４】

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

【０５５５】
　また、例えば、１０Ｒ確変大当りとなる第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強制はずれ停止する一方で、２Ｒ確変大当りとなる第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変動継続するように構成してもよい。
【０５５６】
　また、例えば、通常状態（低確率／低ベース状態）中に、第１特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示されたときに、実行中の第２特別図柄の変動表示がはずれ変動、小当り変動、または大当り変動のいずれであっても強制はずれ停止するように構成してもよい。そのように構成すれば、本例では、低確率／高ベース状態において５０回の変動表示を終了すれば低確率／低ベース状態に移行するのであるが（図９－３０参照）、５０回の変動表示を終了して低確率／低ベース状態に移行したときに第２保留記憶が１～４個溜まっており、その中に大当りとなる第２保留記憶がある場合に、強制はずれ停止とすることによって、意図しないタイミングで大当りとなることを防止することができる。また、特に、本例のようにＫＴ状態に制御可能に構成した遊技機では、通常状態（低確率／低ベース状態）において右打ち操作を行うことにより、始動入賞しやすい第２始動入賞口に始動入賞させて第２特別図柄の変動表示を行わせながら、第１始動入賞口に始動入賞させて第１特別図柄の変動表示を行わせるような攻略方法も可能であることころ、そのような攻略方法の防止対策として有効である。
【０５５７】
　上記のように、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の制御方法として様々な態様が考えられる。
【０５５８】
（変形例３）
　また、本特徴部０６４ＩＷでは、第１特別図柄の変動表示を実行する場合と第２特別図柄の変動表示を実行する場合とで、同様の制御により強制的にはずれ図柄を停止表示させる制御を行う場合（図９－４８参照）を示したが、異なる制御としてもよい。図９－５５は、変形例３における第２特別図柄変動処理を示すフローチャートである。なお、変形例３において、第１特別図柄変動処理は、図９－１９に示した処理と同様である。図９－５５において、ステップ０６４ＩＷＳ１１２０Ｂ～Ｓ１１３０Ｂの処理は、図９－２２に示したそれらの処理と同様であるが、変形例３では、図９－２２に示したステップ０６４ＩＷＳ１１３１Ｂ～Ｓ１１３３Ｂの判定処理が存在しない。従って、変形例３では、第１特別図柄表示装置４Ａにて大当り図柄を導出表示していなければ（ステップ０６４ＩＷＳ１１３０ＢのＮ）、ＣＰＵ１０３は、そのまま処理を終了する。
【０５５９】
　図９－５６は、変形例３における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当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。
【０５６０】
　図９－５６（Ａ），（Ｃ）に示すように、変形例３では、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９－４８（Ａ），（Ｃ）と同様に、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。また、図９－５６（Ｄ），（Ｆ）に示すように、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９－４８（Ｄ），（Ｆ）と同様に、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。
【０５６１】
　また、図９－５６（Ｂ）に示すように、変形例３では、通常大当りとなる第１特別図柄の変動表示中に、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９－４８（Ｂ）と同様に、小当り図柄が停止表示されたときに、第１特別図柄の変動

表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される。
【０５６２】
一方、図９－５６（Ｅ）に示すように、変形例３では、通常大当りとなる第２特別図柄の変動表示中に、第１特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図９－４８（Ｅ）とは異なり、小当り図柄が停止表示されても第２特別図柄の変動表示が継続される。
【０５６３】
図９－５６に示すように、変形例３では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合と第２特別図柄の変動表示を実行する場合とで、特別図柄の変動表示をはずれ図柄で強制的に停止表示する制御が異なっている。
【０５６４】
なお、変形例３では、通常大当りとなる第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止する一方で、通常大当りとなる第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には変動表示を継続する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、逆に、通常大当りとなる第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には変動表示を継続する一方で、通常大当りとなる第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止するように構成してもよい。また、例えば、（確変大当りか通常大当りかは関係なく）大当りとなる第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止する一方で、（確変大当りか通常大当りかは関係なく）大当りとなる第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示された場合には変動表示を継続するように構成してもよい。そのように何らかの形式で、第１特別図柄の変動表示を実行する場合と第２特別図柄の変動表示を実行する場合とで、強制はずれ停止とする制御を異ならせてもよい。
【０５６５】
（変形例４）
図９－５７は、変形例４における第１特別図柄変動処理（ステップＳ１１２Ａ）を示すフローチャートである。図９－５７において、ステップ０６４ＩＷＳ１１２０Ａ～Ｓ１１３３Ａの処理は、図９－１９に示したそれらの処理と同様である。
【０５６６】
変形例４では、ステップ０６４ＩＷＳ１１３３Ａで１０Ｒ確変大当りおよび６Ｒ確変大当りのいずれともならない（すなわち、６Ｒ通常大当りとなる）第１特別図柄の変動表示の実行中である場合には、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ１１３１Ａ）。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、そのまま処理を終了する。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、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０６４ＩＷＳ１１３４Ａ）。なお、ステップ０６４ＩＷＳ１１３５Ａの処理は、図９－１９に示した処理と同様である。
【０５６７】
変形例４では、ステップ０６４ＩＷＳ１１３１Ａの判定処理が実行されることによって、通常大当りとなる第１特別図柄の変動表示中に、第２特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合に、一律に第１特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示されるのではなく、確変状態中である場合に第１特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される。一方、通常大当りとなる第１特別図柄の変動表示中であっても、確変状態中でなければ、小当り図柄が停止表示されても第２特別図柄の変動表示が継続される。
【０５６８】
図９－５８は、変形例４における第２特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

図９－５８において、ステップ０６４ＩＷＳ１１２０Ｂ～Ｓ１１３３Ｂの処理は、図９－２２に示したそれらの処理と同様である。

【０５６９】

変形例４では、ステップ０６４ＩＷＳ１１３３Ｂで１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、および２Ｒ確変大当りのいずれともならない（すなわち、２Ｒ通常大当りとなる）第１特別図柄の変動表示の実行中である場合には、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ１１３１Ｂ）。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、そのまま処理を終了する。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、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０６４ＩＷＳ１１３４Ｂ）。なお、ステップ０６４ＩＷＳ１１３５Ｂの処理は、図９－２２に示した処理と同様である。

【０５７０】

変形例４では、ステップ０６４ＩＷＳ１１３１Ｂの判定処理が実行されることによって、通常大当りとなる第２特別図柄の変動表示中に、第１特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合に、一律に第２特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示されるのではなく、確変状態中である場合に第２特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される。一方、通常大当りとなる第２特別図柄の変動表示中であっても、確変状態中でなければ、小当り図柄が停止表示されても第１特別図柄の変動表示が継続される。

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

（変形例５）

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

【０５７４】

図９－５９は、変形例５における飾り図柄の表示の切り替え態様を説明するための説明図である。図９－５９において、飾り図柄の切り替え態様は、図９－４７に示した態様と同様である。本例では、図９－５９（１）の左欄および図９－５９（２）の右欄に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態）に制御され、左打ち操作を行う状態となっている場合には、右打ち点灯終了指定コマンドの受信にもとづいて、第２小図柄表示領域０６４ＩＷ０１２が消去され、第１小図柄表示領域０６４ＩＷ０１１における第１小図柄の表示のみが表示さている状態い切り替えられる。また、図９－５９（１）の右欄に、図９－５９（２）に左欄、および図９－５９（３）に示すように、高確率状態や高ベース状態に

制御され、右打ち操作を行う状態となっている場合には、右打ち点灯開始指定コマンドの受信にもとづいて、第１小図柄表示領域０６４ＩＷ０１１が消去され、第２小図柄表示領域０６４ＩＷ０１２における第２小図柄の表示のみが表示さている状態に切り替えられる。

【０５７５】

（変形例６）

本例では、第１特別図柄の変動表示を実行して小当りとなる場合には、右打ち点灯開始指定コマンドを送信しない場合を示したが、右打ち点灯開始指定コマンドを送信するように構成してもよい。図９－６０は、変形例６における第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。なお、変形例６において、ステップ０６４ＩＷＳ２０１０Ａ～Ｓ２０２７Ａの処理は、図９－２０に示したそれらの処理と同様である。

【０５７６】

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０６４ＩＷＳ２０２８Ａ）。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、ＫＴ状態でなければ）、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０６４ＩＷＳ２０３０Ａ）。なお、ステップ０６４ＩＷＳ２０３１Ａ～Ｓ２０３２Ａの処理は、図９－２０に示したそれらの処理と同様である。

【０５７７】

また、変形例６では、第１特別図柄の変動表示を実行して小当りとなった場合にも右打ち点灯開始指定コマンドが送信されることから、その小当り遊技を終了するときに、図９－２９に示す小当り終了処理において、ステップ０６４ＩＷＳ２３０７と同様の処理が実行されて右打ち点灯終了指定コマンドが送信される。

【０５７８】

図９－６１は、変形例６におけるコマンド解析処理（ステップ０６４ＩＷＳ２０５）の具体例を示すフローチャートである。なお、変形例６において、ステップ０６４ＩＷＳ６１１～Ｓ６３３，Ｓ６３４～Ｓ６３７，Ｓ６３８～６６６の処理は、図９－３３～図９－３６に示したそれらの処理と同様である。

【０５７９】

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０６４ＩＷＳ６３３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の変動表示において小当り図柄が確定表示されて小当り遊技状態に制御されている場合であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ６３３Ｘ）。なお、第１特別図柄の変動表示において小当り図柄が確定表示されて小当り遊技状態に制御されている場合であるか否かは、例えば、小当り開始指定コマンドを受信しているとともに、第１小図柄の停止図柄として小当り図柄が確定表示されているか否かを確認することにより判定できる。第１特別図柄の変動表示において小当り図柄が確定表示されて小当り遊技状態に制御されている場合であれば（ステップ０６４ＩＷＳ６３３ＸのＹ）、ステップ０６４ＩＷＳ６３４～Ｓ６３６の処理を実行することなく、そのままステップ０６４ＩＷＳ６１１に移行する。

【０５８０】

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０６４ＩＷＳ６３７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の変動表示において小当り図柄が確定表示されて小当り遊技状態に制御されている場合であるか否かを確認する（ステップ０６４ＩＷＳ６３７Ｘ）。第１特別図柄の変動表示において小当り図柄が確定表示されて小当り遊技状態に制御されている場合であれば（ステップ０６４ＩＷＳ６３７ＸのＹ）、ステップ０６４ＩＷＳ６３８～Ｓ６４３の処理を実行することなく、そのままステップ０６４ＩＷＳ６１１に移行する。

【０５８１】

変形例６によれば、第１特別図柄の変動表示を実行して小当りとなる場合であっても右打ち点灯開始指定コマンドを送信し、演出制御用ＣＰＵ１２０側で第１特別図柄の変動表

示を実行して小当りとなった場合であることを判定して右打ち報知を行わないように制御するとともに、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれに対応して飾り図柄を表示するかを切り替えないように制御している。

【０５８２】

以上に説明したように、本特徴部０６４ＩＷ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、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御されるか否かを報知する所定演出（例えば、スーパーリーチ演出）の実行に対応した特定可変表示パターン（例えば、第２変動パターン＃０９，＃１２，＃１３）を含む複数種類の可変表示パターンを決定可能である。また、有利度が異なる複数種類の有利状態（例えば、１０Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、２Ｒ確変大当り、６Ｒ通常大当り、２Ｒ通常大当り）を含む複数種類の遊技状態（例えば、確変状態、高ベース状態）に制御可能であり、有利状態への制御に対応する可変表示が終了するときの遊技状態が所定状態（例えば、高ベース状態）であるか否かに応じて、該有利状態の終了後に異なる遊技状態に制御可能である（例えば、２Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に、大当り遊技開始前が確変状態や高ベース状態であった場合には高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態）に制御し、大当り遊技開始前が低確率／低ベース状態であった場合には高確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）に制御する）。また、所定状態に制御されている期間のうち特定期間の後（例えば、低確率／高ベース状態における最終変動（５０変動目））に実行される有利状態への制御に対応する可変表示では、特定期間内（例えば、低確率／高ベース状態における１～４９変動目）に実行される可変表示に比べて、特定可変表示パターンよりも可変表示期間が短い特別可変表示パターン（例えば、第１変動パターン＃０７～＃０９、第２変動パターン＃１４～＃１６）を高い割合で決定する。そのため、可変表示期間が短い特別可変表示パターンを用いることによって、特別可変表示パターンによる可変表示が終了するまでの間に他方の識別情報の可変表示が開始されにくくなり、遊技状態に変化を考慮した適切な制御を実現することができる。

【０５８３】

例えば、本例では、低確率／高ベース状態における最終変動では、その変動開始時に点灯延長フラグがセットされて、その変動終了まで高ベース状態が維持される。従って、低確率／高ベース状態における最終変動が２Ｒ確変大当りとなるものである場合には、その変動終了時に高ベース状態であることにもとづいて大当り遊技終了後に高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態）に制御されることになる。ところが、本例では、その最終変動の途中で他方の特別図柄の変動表示が割り込んで開始された場合には、その最終変動の途中で点灯延長フラグがリセットされ低ベース状態となるので、その最終変動の終了時には低ベース状態となってしまい、大当り遊技終了後には高確率／高ベース状態（第１ＫＴ状態）にしか移行されず、小当り遊技による利益を得られない事態が生じてしまう。そこで、本例では、低確率／高ベース状態における最終変動の変動時間が短くなるように構成することによって、そのような最終変動の途中で他方の特別図柄の変動表示が割り込んで、遊技者が期待したような利益が得られないような事態が生じることを防止できるようにしている。

【０５８４】

なお、本例では、低確率／高ベース状態における最終変動において一律に５秒の短い変動時間の変動パターン（第１変動パターン＃０７～＃０９、第２変動パターン＃１４～＃１６）を用いる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、最終変動であっても５秒以上の変動時間の変動パターンを決定するように構成してもよい。そのように構成した場合であっても、最終変動（５０変動目）において、１～４９変動目と比較して高い割合で短い変動時間の変動パターンを決定するように構成されたものであればよい。

【０５８５】

なお、本例では、低確率／高ベース状態における最終変動において短い変動時間の変動パターンを決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、低確率／

高ベース状態における最後の４変動や５変動にわたって短い変動時間の変動パターンが決定されやすくするように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【０５８６】

また、本特徴部０６４ＩＷによれば、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態））に制御可能である。そのため、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることによって、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０５８７】

また、本特徴部０６４ＩＷによれば、第１識別情報および第２識別情報の可変表示に対応して演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能である。また、遊技状態の移行に対応して、演出識別情報の可変表示を実行する表示領域において特別画像（例えば、シャッター演出画像０６４ＩＷ０１７）を表示し、演出識別情報の視認性を低下させる。そのため、遊技状態の移行のタイミングで演出識別情報と遊技状態との間の違和感が生じることを防止することができる。

【０５８８】

また、本特徴部０６４ＩＷによれば、非所定状態（例えば、低ベース状態）と比べて第２識別情報の可変表示の実行頻度を高めた所定状態（例えば、高ベース状態）に制御可能であり、所定状態から非所定状態に移行するときに、視認性が高く遊技状態が移行することを報知するための特別画像（例えば、図９－４６に示すシャッター演出画像０６４ＩＷ０１７）を表示する特別演出（例えば、シャッター演出）を実行し、特別演出が実行されるときに、演出識別情報の非表示制御を行う。そのため、所定状態から非所定状態に移行するときに演出識別情報と遊技状態との間の違和感が生じることを防止するとともに、演出識別情報の表示に関する処理負担を軽減することができる。

【０５８９】

また、本特徴部０６４ＩＷによれば、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態））に制御可能である。また、有利状態の終了後に特別状態に制御されるときに移行演出（例えば、シャッター演出）を実行可能であり、移行演出が実行されるときに、演出識別情報の非表示制御を行う。そのため、有利状態の終了後に特別状態に制御されるときに演出識別情報と遊技状態との間の違和感が生じることを防止するとともに、演出識別情報の表示に関する処理負担を軽減することができる。

【０５９０】

また、本特徴部０６４ＩＷによれば、遊技状態の移行に対応して演出識別情報の非表示制御を開始し、所定条件の成立（例えば、次の飾り図柄の変動表示の開始）にもとづいて演出識別情報の非表示制御を終了する。そのため、演出識別情報と遊技状態との間の違和感が生じることを防止しつつ、再び演出識別情報を表示可能とすることができる。

【０５９１】

なお、本例では、所定条件として次の飾り図柄の変動表示の開始にもとづいて飾り図柄や保留表示の表示を再開する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、飾り図柄や保留表示の非表示を開始してから所定期間（例えば、１０秒）が経過したことにもとづいて、所定条件が成立したものとして飾り図柄や保留表示の表示を再開するように構成してもよい。

【０５９２】

また、本特徴部０６４ＩＷによれば、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能であり、保留記憶に対応して保留表示を表示可能であり、演出識別情報の非表示制御中に保留表示を非表示状態とする。そのため、演出識別情報の表示に関する処理負担に加えて保留表示の表示に関する処理負担を軽減することができる。

【０５９３】

また、本特徴部０６４ＩＷによれば、演出識別情報を縮小した態様の縮小識別情報（例

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

【０５９４】

また、本特徴部０６４ＩＷによれば、可変表示の表示結果が特定表示結果（例えば、大当り図柄）となったときに有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、演出識別情報の非表示制御を終了するときに、特定表示結果とは異なる表示結果の演出識別情報の組み合わせを表示する（例えば、図９－４７（２）の右欄に示すように、飾り図柄を初期出目に切り替えて表示する）。そのため、有利状態に制御されると誤認される事態を防止することができる。

【０５９５】

また、本特徴部０６４ＩＷによれば、第１識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行した後、特定条件（例えば、確変状態や高ベース状態への移行）が成立したことにもとづいて第２識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行する。また、特定条件の成立後に特別条件（例えば、低確率／高ベース状態での最終変動（例えば、５０変動目）を実行）が成立したことにもとづいて第１識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行する。また、特定条件の成立時の第１識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示の表示結果とは異なる表示結果にて、特別条件の成立時の第１識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示の表示結果を表示する（例えば、図９－４７（２）の右欄に示すように、飾り図柄を初期出目に切り替えて表示する）。そのため、遊技状況に関して誤認される事態を防止することができる。

【０５９６】

また、本特徴部０６４ＩＷによれば、複数種類の遊技状態（例えば、大当り遊技状態、確変状態、高ベース状態）に制御可能である。また、第１特別識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示および第２特別識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行可能であり、第１特別識別情報の可変表示に対応して演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行する第１演出可変表示と、第２特別識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行する第２演出可変表示とのいずれか一方を可変表示として実行可能である。また、遊技状態の移行に対応する状態移行情報（例えば、右打ち点灯開始指定コマンド、右打ち点灯終了指定コマンド）を受信したことにもとづいて、第１演出可変表示と第２演出可変表示とのうちの一方から他方に可変表示を切り替える（例えば、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて第２特別図柄に対応した飾り図柄の表示に切り替え、右打ち点灯終了指定コマンドを受信したことにもとづいて第１特別図柄に対応した飾り図柄の表示に切り替える）。そのため、状態移行情報を受信したこともとづいて、第１演出可変表示と第２演出可変表示とのうちの一方から他方に可変表示を切り替え可能となるので、演出制御の処理負担を軽減することができる。

【０５９７】

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

【０５９８】

なお、本例では、状態移行情報として右打ち点灯開始指定コマンドや右打ち点灯終了指定コマンドの受信にもとづいて飾り図柄の表示を切り替える場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技状態を特定可能な背景指定コマンドを送信可能に

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

【０５９９】

また、本特徴部０６４ＩＷによれば、第１特別識別情報の可変表示と第２特別識別情報の可変表示とを並行して実行可能である。そのため、特に第１特別識別情報の可変表示と第２特別識別情報の可変表示とを並行して実行可能とした場合の処理負担を軽減することができる。

【０６００】

なお、本例では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並行して実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第１始動入賞口と第２始動入賞口との入賞順に第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを実行するように構成した遊技機において、本特徴部０６４ＩＷで示した構成を適用してもよい。また、例えば、第２特別図柄の変動表示を第１特別図柄の変動表示よりも優先して実行するように構成した遊技機において、本特徴部０６４ＩＷで示した構成を適用してもよい。

【０６０１】

また、本特徴部０６４ＩＷによれば、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、高確率／低ベース状態（第２ＫＴ状態））に制御可能である。そのため、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることによって、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６０２】

また、本特徴部０６４ＩＷの変形例５によれば、演出識別情報を縮小した態様の縮小識別情報（例えば、小図柄（第１小図柄、第２小図柄））の可変表示を実行可能であり、状態移行情報を受信したことにもとづいて、第１特別識別情報の可変表示に対応して縮小識別情報の可変表示を実行する第１縮小可変表示と、第２特別識別情報の可変表示に対応して縮小識別情報の可変表示を実行する第２縮小可変表示とのうちの一方から他方に可変表示を切り替える（例えば、図９－５９参照）。そのため、状態移行情報に対応して縮小識別情報の可変表示も切替可能とすることにより、より演出制御の処理負担を軽減することができる。

【０６０３】

また、本特徴部０６４ＩＷによれば、演出識別情報とは異なる可変表示態様により、演出識別情報よりも視認性が低い特殊識別情報（例えば、第４図柄）の可変表示を実行し、状態移行情報を受信したか否かにかかわらず、特殊識別情報の可変表示を実行する。そのため、演出識別情報の可変表示の切り替えが行われても、遊技状況を認識可能とすることができる。

【０６０４】

また、本特徴部０６４ＩＷによれば、状態移行情報として、遊技領域のうちの所定領域（例えば、遊技領域の右方領域）への遊技媒体（例えば、遊技球）の発射操作を行う状況であることを示す所定操作情報（例えば、右打ち点灯開始指定コマンド）を受信したことにもとづいて、第１演出可変表示と第２演出可変表示とのうちの一方から他方に可変表示を切り替える（例えば、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて第２特別図柄に対応した飾り図柄の表示に切り替える）。そのため、遊技媒体の発射操作を行う状況を示す情報と遊技状態の移行に対応する情報とを兼用することができ、情報の記憶領域の低減を図ることができる。

【０６０５】
　また、本特徴部０６４ＩＷによれば、付与された遊技価値（例えば、賞球数）を集計する。また、所定操作情報を受信したことにもとづいて遊技価値の集計を開始し、遊技領域のうちの所定領域以外の特定領域（例えば、遊技領域の左方領域）への遊技媒体の発射操作を行う状況であることを示す特定操作情報（例えば、右打ち点灯終了指定コマンド）を受信したことにもとづいて遊技価値の集計を終了する。そのため、遊技媒体の発射操作を行う状況を示す情報の受信を契機として遊技価値の集計を管理することができる。
【０６０６】
　また、本特徴部０６４ＩＷによれば、遊技状態の移行に対応して、演出識別情報の可変表示を実行する表示領域において特別画像（例えば、シャッター演出画像０６４ＩＷ０１７）を表示し、演出識別情報の視認性を低下させる。そのため、遊技状態の移行のタイミングで演出識別情報と遊技状態との間の違和感が生じることを防止することができる。
【０６０７】
　また、本特徴部０６４ＩＷによれば、第１特別識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行した後、特定条件（例えば、確変状態や高ベース状態への移行）が成立したことにもとづいて第２特別識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行する。また、特定条件の成立後に特別条件（例えば、低確率／高ベース状態での最終変動（例えば、５０変動目）を実行）が成立したことにもとづいて第１特別識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を実行する。また、特定条件の成立時の第１特別識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示の表示結果とは異なる表示結果にて、特別条件の成立時の第１特別識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示の表示結果を表示する（例えば、図９－４７（２）の右欄に示すように、飾り図柄を初期出目に切り替えて表示する）。そのため、遊技状況に関して誤認される事態を防止することができる。
【０６０８】
　また、本特徴部０６４ＩＷによれば、非所定状態と比べて第２特別識別情報の可変表示の実行頻度を高めた所定状態（例えば、高ベース状態）に制御可能である。そのため、第２特別識別情報の可変表示の実行頻度を高めた所定状態を設けることによって、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０６０９】
　また、本特徴部０６４ＩＷによれば、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、状態移行情報（例えば、右打ち点灯開始指定コマンド、右打ち点灯終了指定コマンド）を送信する。また、非所定状態において特殊状態に制御される場合に状態移行情報を送信しない。そのため、演出識別情報の可変表示の切り替え制御を無駄に実行することを防止し、演出制御の処理負担を軽減することができる。
【０６１０】
　また、本特徴部０６４ＩＷの変形例６によれば、非所定状態において特殊状態に制御される場合にも状態移行情報を送信する。また、状態移行情報を受信しても、非所定状態において特殊状態に制御される場合には、第１演出可変表示と第２演出可変表示との切り替えを行わない。そのため、情報の送信側の制御負担の増加を防止ししつつ、演出識別情報の可変表示の切り替え制御を無駄に実行することを防止し、演出制御の処理負担を軽減することができる。
【０６１１】
　また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６１２】

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０６４ＩＷ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。

【０６１３】

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。

【０６１４】

また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６１５】

また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６１６】

また、本特徴部０６４ＩＷ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０６４ＩＷ１０４）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。

【０６１７】

また、本特徴部０６４ＩＷ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９－５６（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９－５６（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。

【０６１８】

また、本特徴部０６４ＩＷ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９－５７、図９－５８参照）。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９－５７、図９－５８参照）。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。

【０６１９】

また、本特徴部０６４ＩＷ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９－４５（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９－４５（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。

【０６２０】

具体的には、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６２１】

また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６２２】

また、本特徴部０６４ＩＷ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９－４５（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９－４５（１）に示す右打ち表示０６４ＩＷ００７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９－４５（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９－４５（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。

【０６２３】

また、本特徴部０６４ＩＷ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９－４５（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。

【０６２４】

また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６２５】

また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６２６】

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。

【０６２７】

また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６２８】

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。

【０６２９】

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。

【０６３０】

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０６４ＩＷ００７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０６４ＩＷ００７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０６４ＩＷ００７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。

【０６３１】

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９－４５（１）で示したような比較的大きなサイズの右打ち表示０６４ＩＷ００７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。

【０６３２】

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。

【０６３３】

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９－４５（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９－４５（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。

【０６３４】

また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６３５】

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０６４ＩＷ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。

【０６３６】

また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６３７】

また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６３８】

また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６３９】

具体的には、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６４０】

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。

【０６４１】

また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６４２】

具体的には、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６４３】

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。

【０６４４】

また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６４５】
具体的には、本特徴部０６４ＩＷ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。
【０６４６】
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０６４ＩＷ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。
【０６４７】
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。
【０６４８】
また、本特徴部０６４ＩＷ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。
【０６４９】
また、本特徴部０６４ＩＷ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。
【０６５０】
また、本特徴部０６４ＩＷ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。
【０６５１】
また、本特徴部０６４ＩＷ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。

【０６５２】

なお、特許文献１（特開２０１７－１４８１２７号公報）に記載された遊技機では、識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示（強制はずれ停止）する制御に関して、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できなかった。そこで、本特徴部０６４ＩＷには、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる遊技機を提供することを目的として、以下に示す（手段Ａ１）～（手段Ａ６）に示す遊技機の特徴的構成も開示されている。

【０６５３】

（手段Ａ１）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップＳ２５Ａ，Ｓ２５Ｂを実行する部分）と、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップＳ１２２～Ｓ１２５を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップＳ１２６～Ｓ１２８を実行する部分）とを備え、可変表示実行手段は、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示しない第１制御（例えば、第１変動時間タイマまたは第２変動時間タイマの更新が中断され、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示が継続して実行される）と、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果（例えば、はずれ図柄）で導出表示する第２制御（例えば、はずれ図柄を表示して停止する（例えば、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される））とを実行可能であり、一方の識別情報の可変表示において導出表示される表示結果によって第１制御と第２制御とのいずれが実行されるかが異なる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ１１３３Ａ，Ｓ１１３３Ｂの判定結果によってステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ，Ｓ１１３５Ａ，Ｓ１１３４Ｂ，Ｓ１１３５Ｂを実行する。例えば、変形例１において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ１１３２Ａ，Ｓ１１３２Ｂの判定結果によってステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ，Ｓ１１３５Ａ，Ｓ１１３４Ｂ，Ｓ１１３５Ｂを

実行する。例えば、変形例２において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ１１３５Ｃ，Ｓ１１３５Ｄの判定結果によってステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ，Ｓ１１３５Ａ，Ｓ１１３４Ｂ，Ｓ１１３５Ｂを実行する。）ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる。

【０６５４】

（手段Ａ２）手段Ａ１において、特殊状態による遊技価値（例えば、賞球）が付与されやすい特別状態（例えば、第２ＫＴ状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップ０６４ＩＷＳ２２０８を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６５５】

（手段Ａ３）手段Ａ１または手段Ａ２において、特定表示結果には、第１特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第２特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップ０６４ＩＷＳ２２０６を実行する部分）を備え、特定状態制御手段は、第１特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特定状態に制御し（例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する）、第２特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて非特定状態に制御する（例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

【０６５６】

（手段Ａ４）手段Ａ１から手段Ａ３のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第１特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第２特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップ０６４ＩＷＳ２２０６を実行する部分）を備え、特定状態制御手段は、有利状態に制御されているときに特定領域（例えば、Ｖ領域０６４ＩＷ１０４）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、特定状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ２４０４，Ｓ２４０５，Ｓ２２０４～Ｓ２２０６を実行する）、第１特定表示結果が導出表示された場合に、第２特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する（図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０６４ＩＷ１０１の開放期間が長い。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０６４ＩＷ１０１の開放期間が極めて短い。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

【０６５７】

（手段Ａ５）手段Ａ１から手段Ａ４のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第１特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第２特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、第１特定表示結果が導出表示される方が、第２特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される）、可変表示実行手段は、第１識別情報の可変表示を実行する場合と第２識別情報の可変表示を実行する場合のいずれであっても、特殊表示結果を導出表示可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステッ

プ０６４ＩＷＳ６４Ａ，Ｓ６４Ｂを実行する。図９－３、図９－４参照。）、第１識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第２識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、第１識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し（例えば、変形例３において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ１１３３ＡでＮのときステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ，Ｓ１１３５Ａを実行する。図９－５６（Ｂ）参照。）、第２識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第１識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第２識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（例えば、変形例３において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ１１３１Ｂ～Ｓ１１３３Ｂの処理を行わない。図９－５５、図９－５６（Ｅ）参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第１識別情報の可変表示であるか第２識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

【０６５８】

（手段Ａ６）手段Ａ１から手段Ａ５のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第１特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第２特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、第１特定表示結果が導出表示される方が、第２特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される）、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップ０６４ＩＷＳ２２０６を実行する部分）を備え、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し（例えば、変形例４において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ１１３１Ａ，Ｓ１１３１ＢでＹのときステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ，Ｓ１１３５Ａを実行する。図９－５７、図９－５８参照。）、非特定状態に制御されているときに、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（例えば、変形例４において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ１１３１Ａ，Ｓ１１３１ＢでＮのときステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ，Ｓ１１３４Ｂに移行しない。図９－５７、図９－５８参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

【０６５９】

なお、特許文献１（特開２０１７－１４８１２７号公報）に記載された遊技機では、識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示（強制はずれ停止）する制御に関して、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できなかった。そこで、本特徴部０６４ＩＷには、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる遊技機を提供することを目的として、以下に示す（手段Ｂ１）～（手段Ｂ６）に示す遊技機の特徴的構成も開示されている。

【０６６０】

（手段Ｂ１）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップＳ２５Ａ，Ｓ２５Ｂを実行す

る部分）と、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップＳ１２２～Ｓ１２５を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップＳ１２６～Ｓ１２８を実行する部分）とを備え、可変表示実行手段は、第１識別情報の可変表示を実行する場合と第２識別情報の可変表示を実行する場合のいずれであっても、特殊表示結果を導出表示可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ６４Ａ，Ｓ６４Ｂを実行する。図９－３、図９－４参照。）、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示しない第１制御（例えば、第１変動時間タイマまたは第２変動時間タイマの更新が中断され、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示が継続して実行される）と、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果（例えば、はずれ図柄）で導出表示する第２制御（例えば、はずれ図柄を表示して停止する（例えば、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される）とを実行可能であり、一方の識別情報の可変表示において導出表示される表示結果によって第１制御と第２制御とのいずれが実行されるかが異なる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ１１３３Ａ，Ｓ１１３３Ｂの判定結果によってステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ，Ｓ１１３５Ａ，Ｓ１１３４Ｂ，Ｓ１１３５Ｂを実行する。例えば、変形例１において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ１１３２Ａ，Ｓ１１３２Ｂの判定結果によってステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ，Ｓ１１３５Ａ，Ｓ１１３４Ｂ，Ｓ１１３５Ｂを実行する。例えば、変形例２において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ１１３５Ｃ，Ｓ１１３５Ｄの判定結果によってステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ，Ｓ１１３５Ａ，Ｓ１１３４Ｂ，Ｓ１１３５Ｂを実行する。）ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる。

【０６６１】

（手段Ｂ２）手段Ｂ１において、特殊状態による遊技価値（例えば、賞球）が付与されやすい特別状態（例えば、第２ＫＴ状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップ０６４ＩＷＳ２２０８を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６６２】

（手段Ｂ３）手段Ｂ１または手段Ｂ２において、特定表示結果には、第１特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第２特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップ０６４ＩＷＳ２２０６を実行する部分）を備え、特定状態制御手段は、第１特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特定状態に制御し（例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する）、第２特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて非特定状態に制御する（例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

【０６６３】

（手段Ｂ４）手段Ｂ１から手段Ｂ３のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第１特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第２特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップ０６４ＩＷＳ２２０６を実行する部分）を備え、特定状態制御手段は、有利状態に制御されているときに特定領域（例えば、Ｖ領域０６４ＩＷ１０４）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、特定状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ２４０４，Ｓ２４０５，Ｓ２２０４～Ｓ２２０６を実行する）、第１特定表示結果が導出表示された場合に、第２特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する（図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０６４ＩＷ１０１の開放期間が長い。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０６４ＩＷ１０１の開放期間が極めて短い。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

【０６６４】

（手段Ｂ５）手段Ｂ１から手段Ｂ４のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第１特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第２特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、第１特定表示結果が導出表示される方が、第２特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される）、可変表示実行手段は、第１識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第２識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、第１識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し（例えば、変形例３において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ１１３３ＡでＮのときステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ，Ｓ１１３５Ａを実行する。図９－５６（Ｂ）参照。）、第２識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第１識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第２識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（例えば、変形例３において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ１１３１Ｂ～Ｓ１１３３Ｂの処理を行わない。図９－５５、図９－５６（Ｅ）参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第１識別情報の可変表示であるか第２識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

【０６６５】

（手段Ｂ６）手段Ｂ１から手段Ｂ５のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第１特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第２特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、第１特定表示結果が導出表示される方が、第２特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される）、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップ０６４ＩＷＳ２２０６を実行する部分）を備え、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し（例えば、変形例４において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ１１３１Ａ，Ｓ１１３１ＢでＹのときステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ，Ｓ１１３５

Ａを実行する。図９－５７、図９－５８参照。）、非特定状態に制御されているときに、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（例えば、変形例４において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０６４ＩＷＳ１１３１Ａ，Ｓ１１３１ＢでＮのときステップ０６４ＩＷＳ１１３４Ａ，Ｓ１１３４Ｂに移行しない。図９－５７、図９－５８参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

【０６６６】

なお、本例では、第２始動入賞口を有する可変入賞球装置６Ｂを設け、高ベース状態中に可変入賞球装置６Ｂへの入賞頻度を高めることによって第２特別図柄の変動表示の実行頻度を高くし、高ベース状態中は第２特別図柄や第２小図柄がメイン図柄となる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第１始動入賞口を有する可変入賞球装置を設け、高ベース状態中にその第１始動入賞口としての可変入賞球装置への入賞頻度を高めることによって第１特別図柄の変動表示の実行頻度を高くするように構成してもよい。そして、高ベース状態中は第１特別図柄や第１小図柄がメイン図柄となるように構成し、本特徴部０６４ＩＷで示した構成を適用するようにしてもよい。

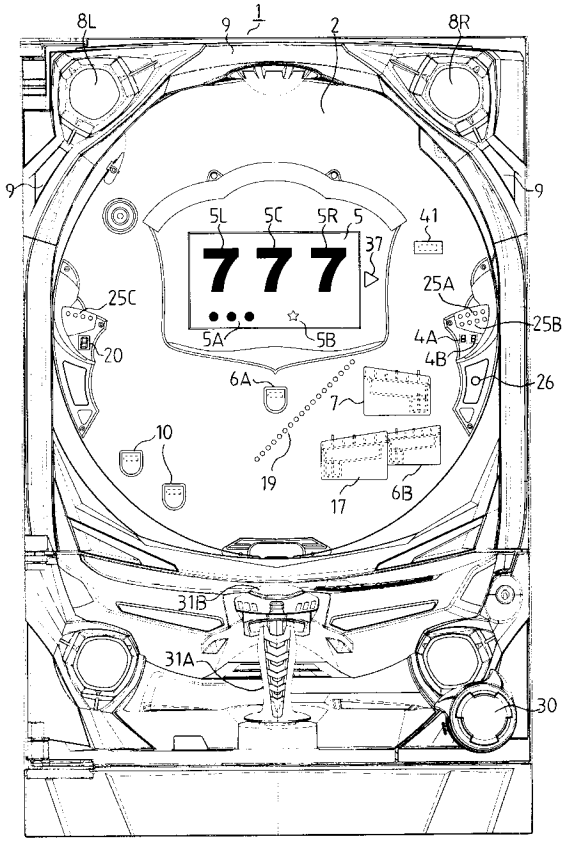
【符号の説明】

【０６６７】

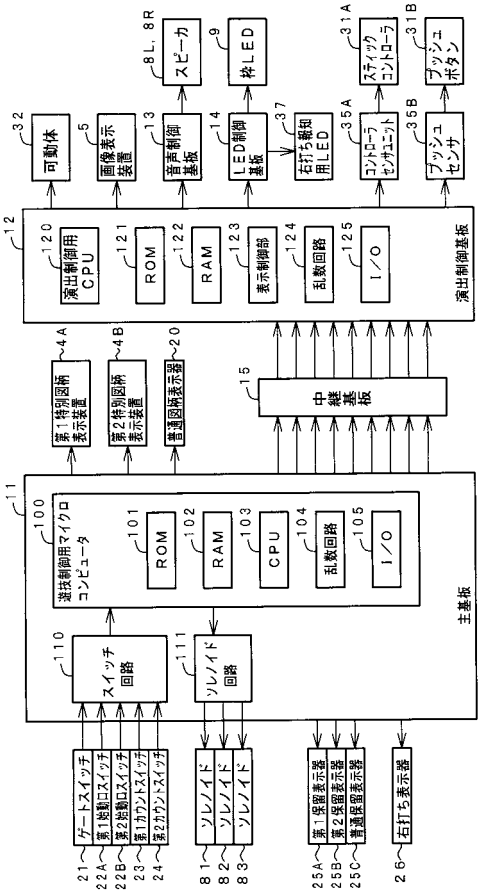
１　…　パチンコ遊技機
２　…　遊技盤
３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置
６Ａ　…　入賞球装置
６Ｂ　…　可変入賞球装置
７　…　特別可変入賞球装置
８Ｌ、８Ｒ　…　スピーカ
９　…　枠ＬＥＤ
１０　…　一般入賞口
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１３　…　音声制御基板
１４　…　ＬＥＤ制御基板
１５　…　中継基板
１７　…　特殊可変入賞球装置
２０　…　普通図柄表示器
２１　…　ゲートスイッチ
２２Ａ、２２Ｂ　…　始動口スイッチ
２３　…　第１カウントスイッチ
２４　…　第２カウントスイッチ
３０　…　打球操作ハンドル
３１Ａ　…　スティックコントローラ
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

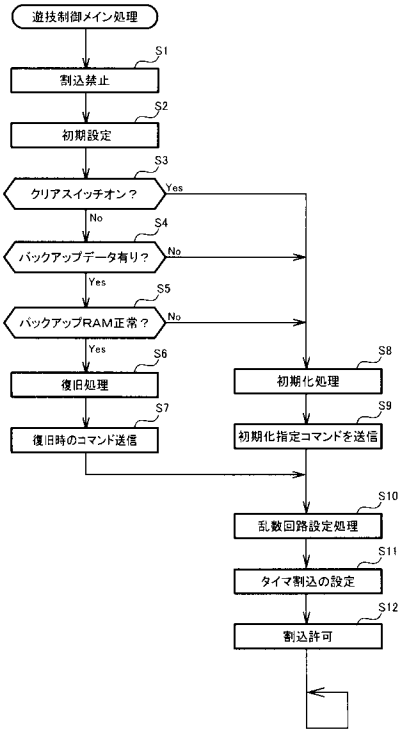
【図１】



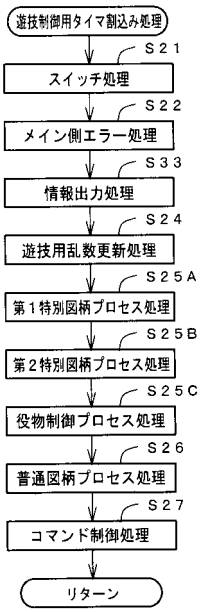
【図２】



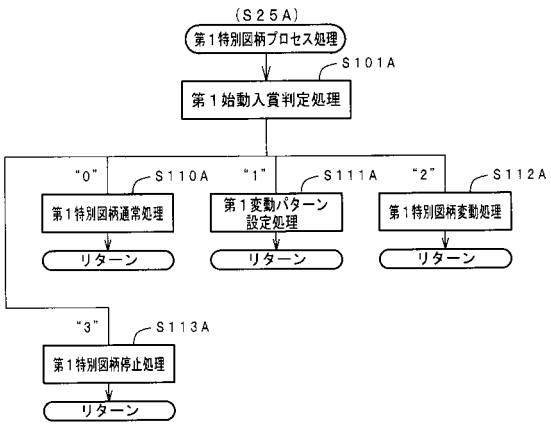
【図３】


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

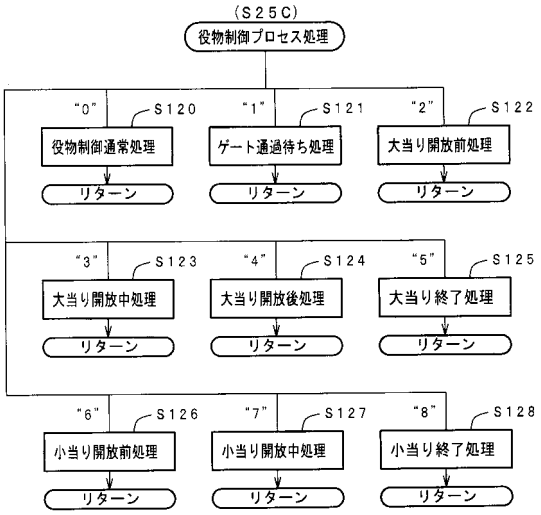
【図４】


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

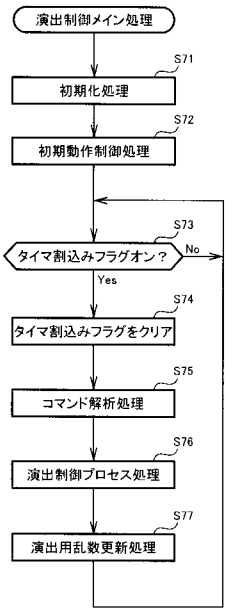
【図５】


(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

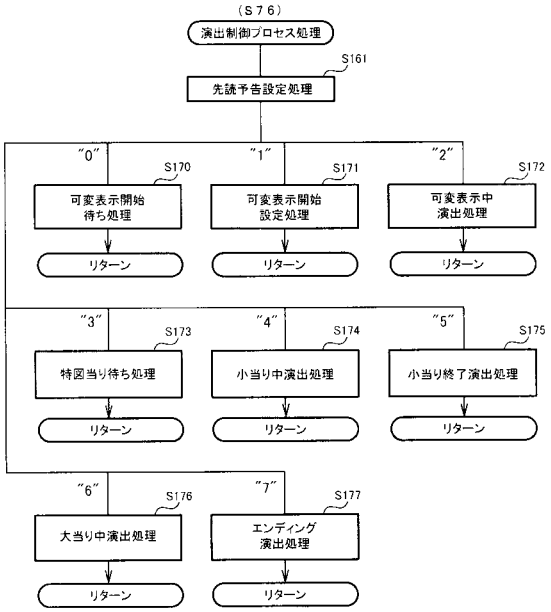
【図６】


(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

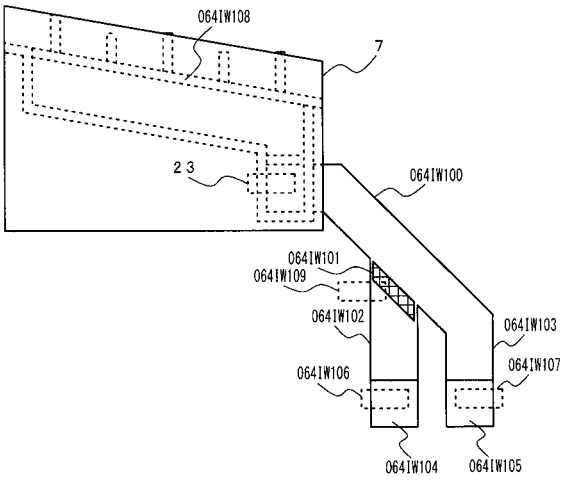
【図７】


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

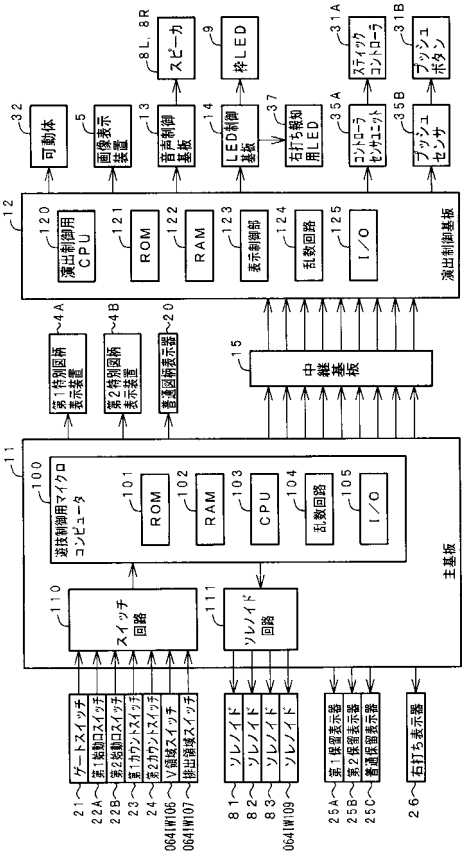
【図８】


（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
"1"
S171
可変表示開始設定処理
"2"
S172
可変表示中演出処理
"3"
S173
特図当り待ち処理
"4"
S174
小当り中演出処理
"5"
S175
小当り終了演出処理
"6"
S176
大当り中演出処理
"7"
S177
エンディング演出処理
リターン

【図９－１】


064IW108
7
23
064IW100
064IW101
064IW109
064IW102
064IW103
064IW107
064IW106
064IW104
064IW105

【図９－２】


スピーカ
枠LED
スティックコントローラ
プッシュボタン
可動体
画像表示装置
音声制御基板
LED制御基板
右打ち報知用LED
コントローラセンサユニット
プッシュセンサ
演出制御用CPU
ROM
RAM
表示制御部
乱数回路
I／O
演出制御基板
第1特別図柄表示装置
第2特別図柄表示装置
普通図柄表示器
中継基板
遊技制御用マイクロコンピュータ
CPU
スイッチ回路
ソレノイド回路
主基板
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
第1カウントスイッチ
第2カウントスイッチ
V領域スイッチ
払出領域スイッチ
ソレノイド
第1保留表示器
第2保留表示器
普通保留表示器
右打ち表示器

【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	０～９	０～９	０～９	０～９	０～９	０～９
６Ｒ確変大当り	１０～５９	１０～５９	１０～５９	１０～５９	１０～５９	１０～５９
２Ｒ確変大当り	６０～６４	６０～６４	６０～６４	６０～６４	６０～６４	６０～６４
２Ｒ通常大当り	６５～９９	６５～９９	６５～９９	６５～９９	６５～９９	６５～９９

（※）各欄は大当り種別判定値（当り種別判定用乱数［０～９９］と比較される）

【図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［低確率／第１ＫＴ時／５０変動目］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
07	第１変動パターン＃０７	はずれ	５秒
08	第１変動パターン＃０８	小当り	５秒
09	第１変動パターン＃０９	大当り	５秒

（C）第１特別図柄用変動パターンテーブル［その他のＫＴ時］

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

【図９－８】

（D）第２特別図柄用変動パターンテーブル［非ＫＴ時］

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

（E）第２特別図柄用変動パターンテーブル［低確率／第１ＫＴ時／１変動目］

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

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

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

（G）第２特別図柄用変動パターンテーブル［低確率／第１ＫＴ時／５０変動目］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1E	第２変動パターン＃１４	はずれ［シャッター演出］	５秒
1F	第２変動パターン＃１５	小当り［シャッター演出］	５秒
20	第２変動パターン＃１６	大当り［シャッター演出］	５秒

【図９－９】

（H）第２特別図柄用変動パターンテーブル［高確率／第１ＫＴ時／１変動目］

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

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

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

（J）第２特別図柄用変動パターンテーブル［高確率／第２ＫＴ時］

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

【図９－１０】

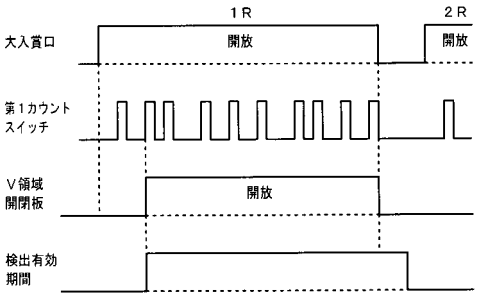
小当り用変動パターンテーブル［高確率／第２ＫＴ時］（第２特別図柄用）

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

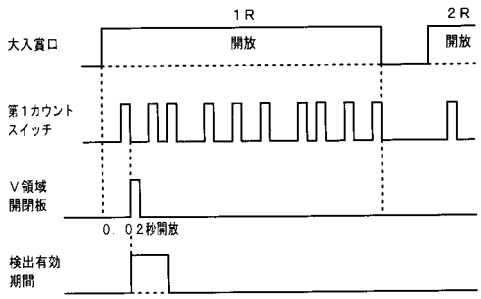
（※）各欄は変動パターン判定値［変動パターン判定用乱数［0～99］と比較される］

【図９－１１】

（１）１０Ｒ／６Ｒ／２Ｒ確変大当り

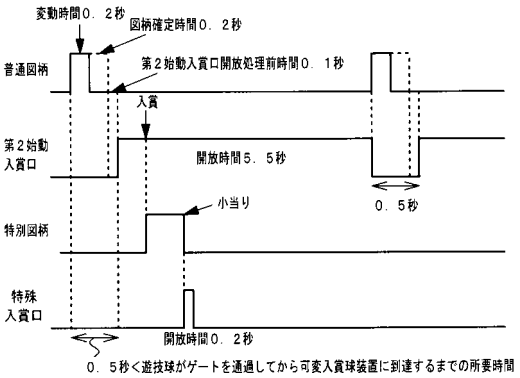


（２）６Ｒ／２Ｒ通常大当り

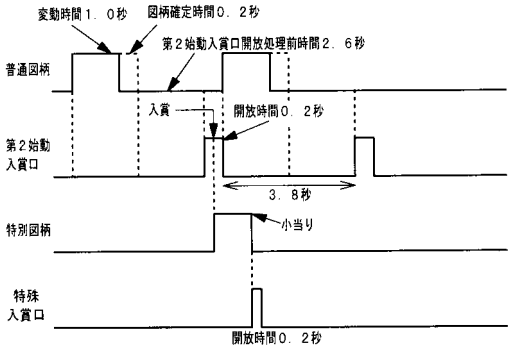


【図９－１２】

（１）第１ＫＴ状態［小当りＡ］

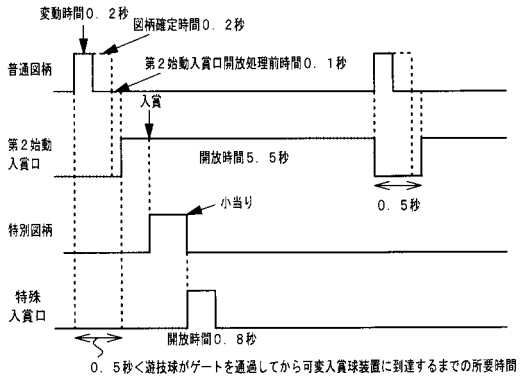


（２）第２ＫＴ状態［小当りＡ］

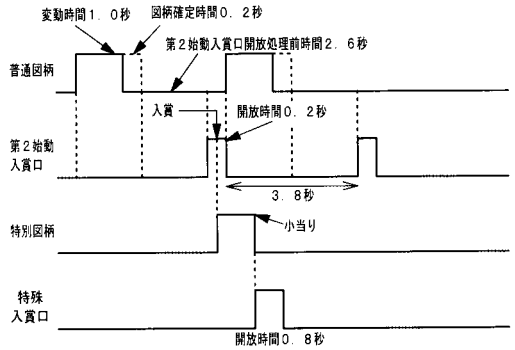


【図９－１３】

（１）第１ＫＴ状態［小当りＢ］

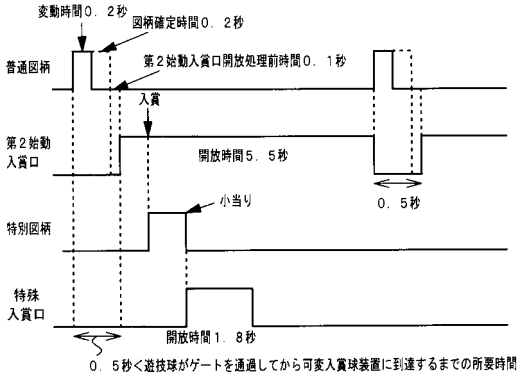


（２）第２ＫＴ状態［小当りＢ］

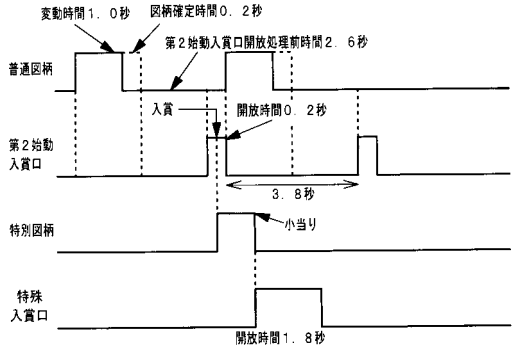


【図９－１４】

（１）第１ＫＴ状態［小当りＣ］



（２）第２ＫＴ状態［小当りＣ］



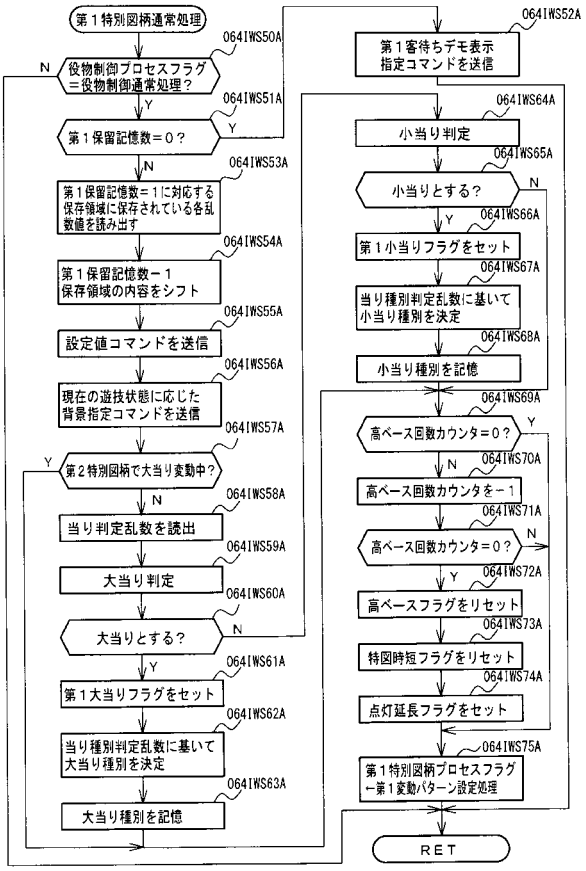
【図９－１５】

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	０Ｃ	第1変動パターン#12指定	第１飾り図柄変動パターン＃１２の指定
８０	１１	第2変動パターン#01指定	第２飾り図柄変動パターン＃０１の指定
	⋮	⋮	⋮
８０	３２	第2変動パターン#34指定	第２飾り図柄変動パターン＃３４の指定
９０	０１	表示結果１指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
９０	０２	表示結果２指定	可変表示結果を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

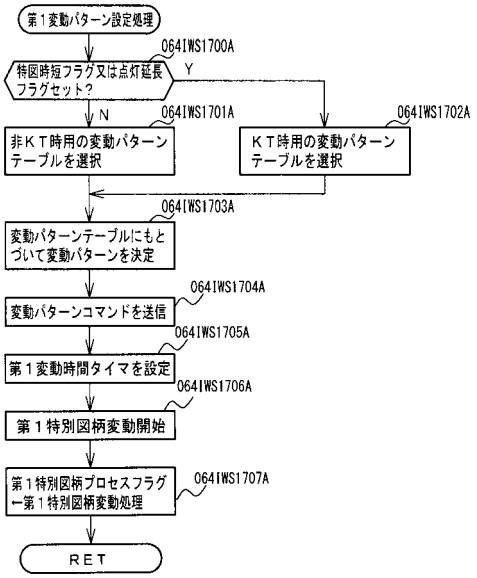
【図９－１６】

MODE	EXT	名称	内容
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
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

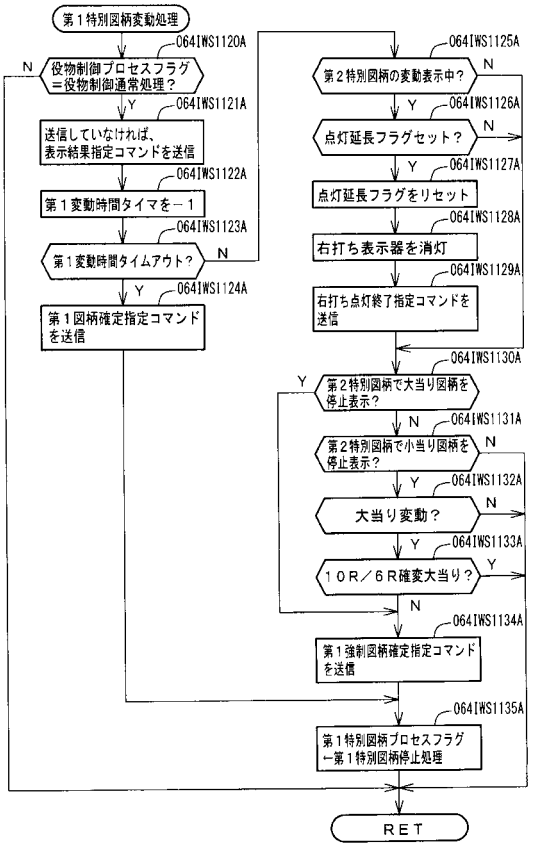
【図９－１７】



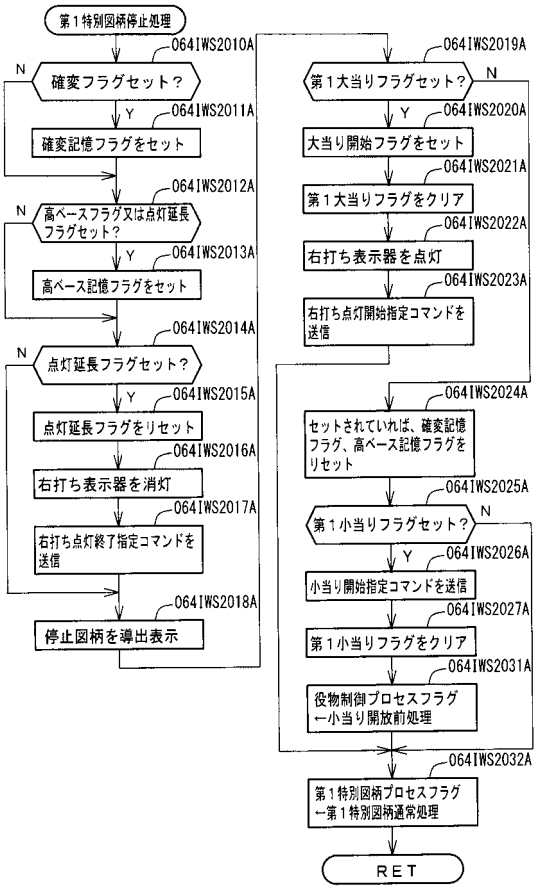
【図９－１８】



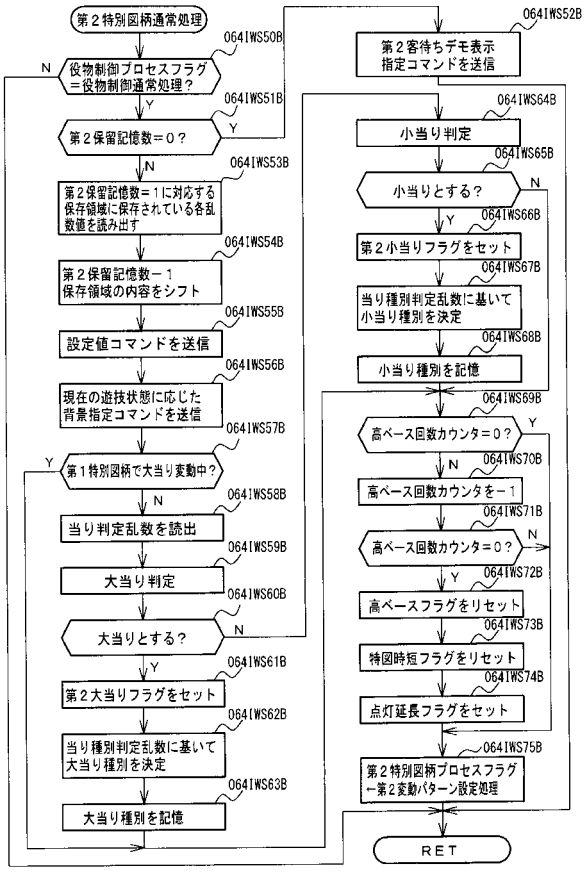
【図９－１９】



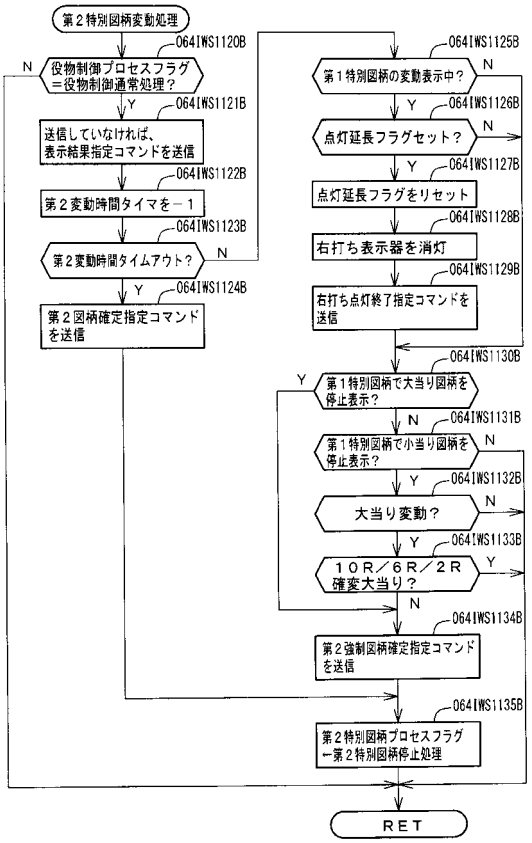
【図９－２０】



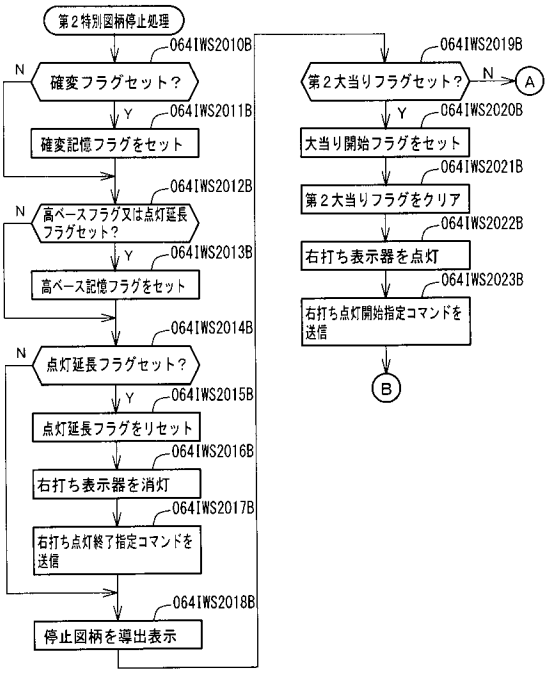
【図９－２１】



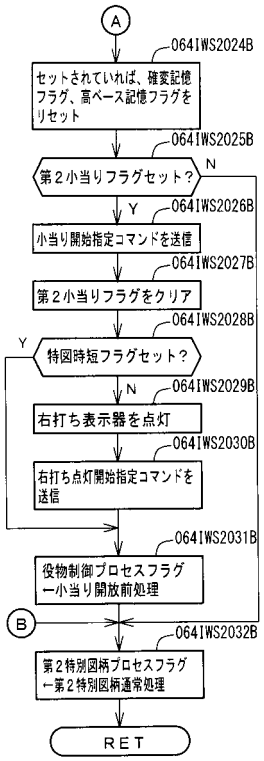
【図９－２２】



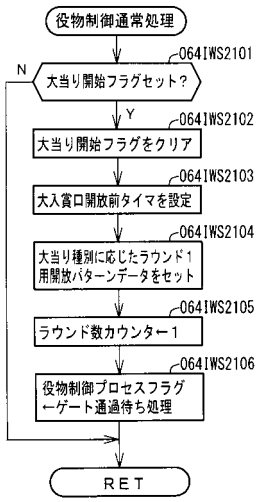
【図９－２３】



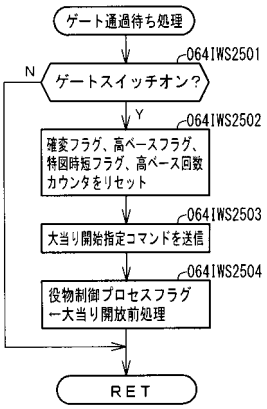
【図９－２４】



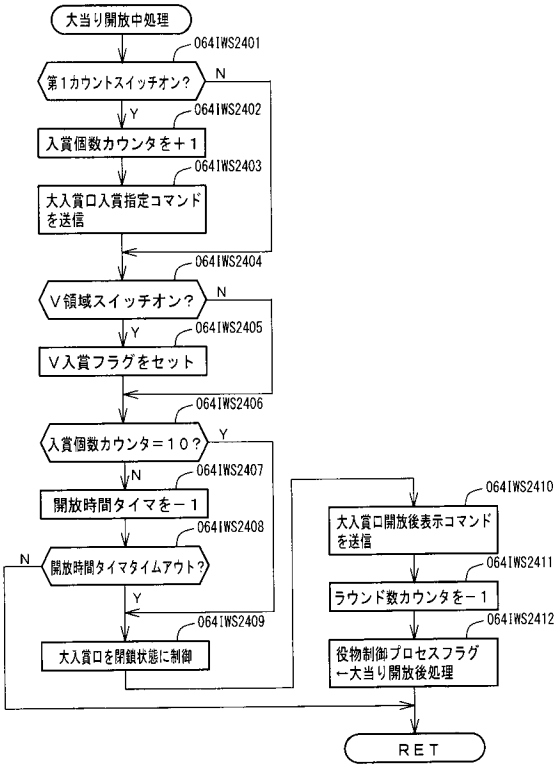
【図９－２５】



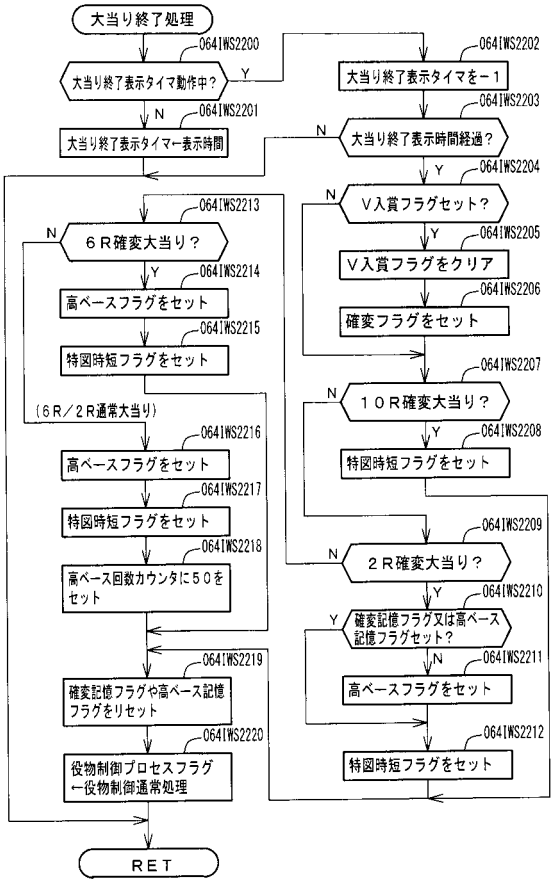
【図９－２６】



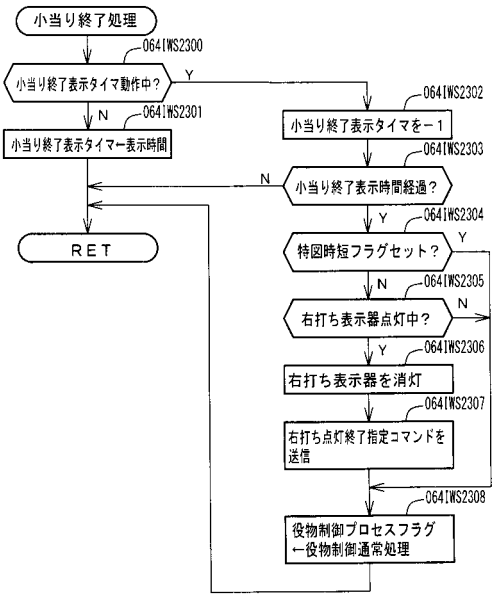
【図９－２７】



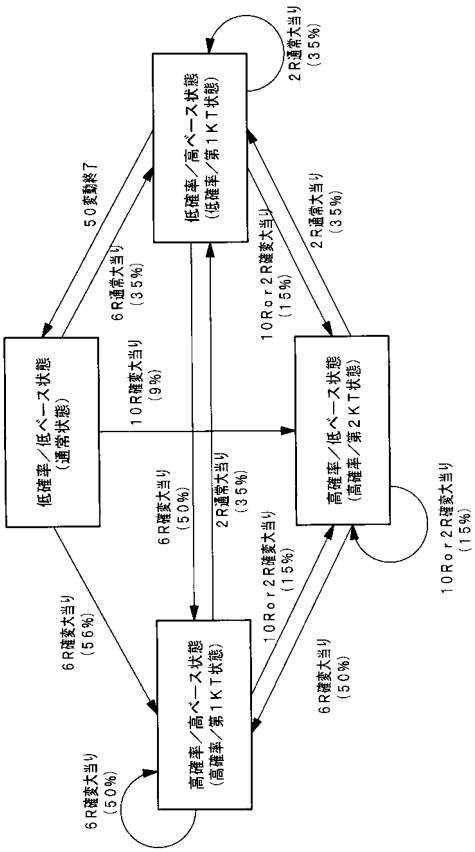
【図９－２８】



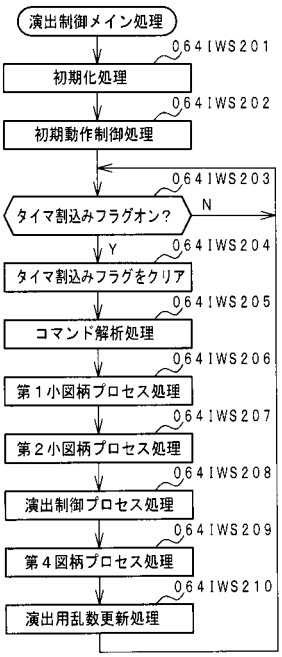
【図９－２９】



【図９－３０】



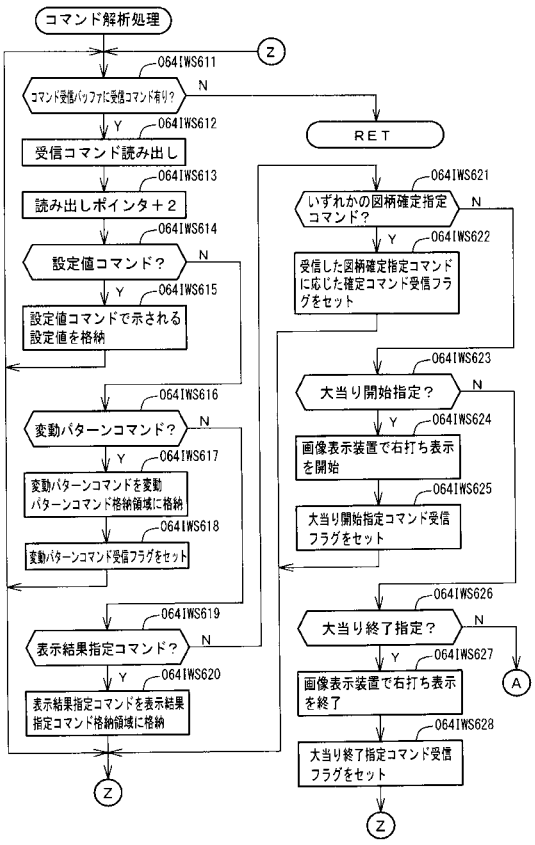
【図９－３１】



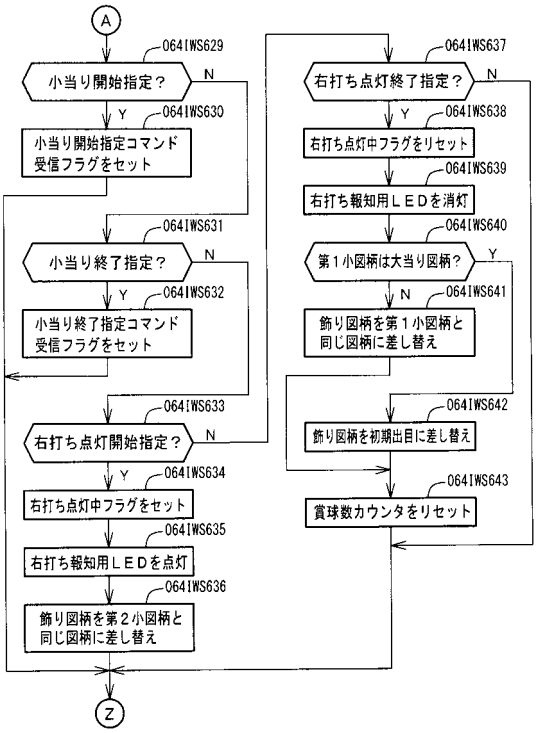
【図９－３２】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	第１小図柄	第２小図柄
はずれ指定（リーチなし）	はずれ図柄	１２３	５６７
はずれ指定（リーチあり）		３２３	７６７
大当り指定	大当り図柄	３３３	７７７
小当り指定	小当り図柄	７６５	７６５

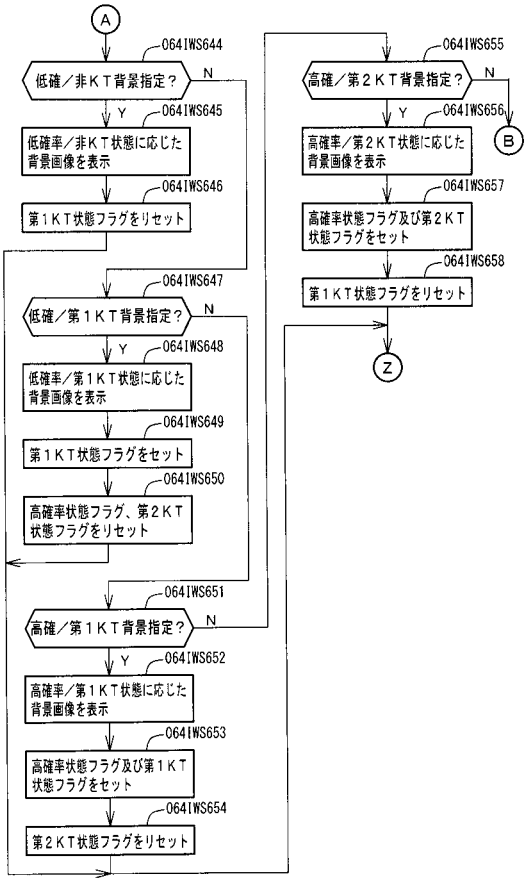
【図９－３３】



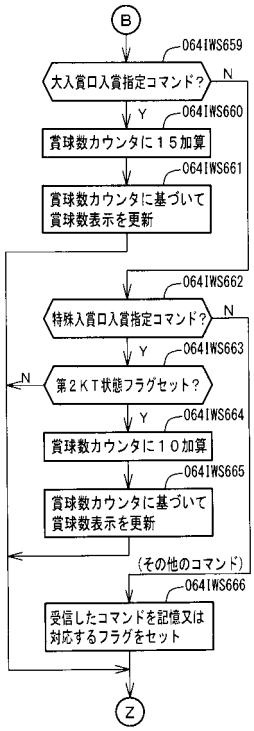
【図９－３４】



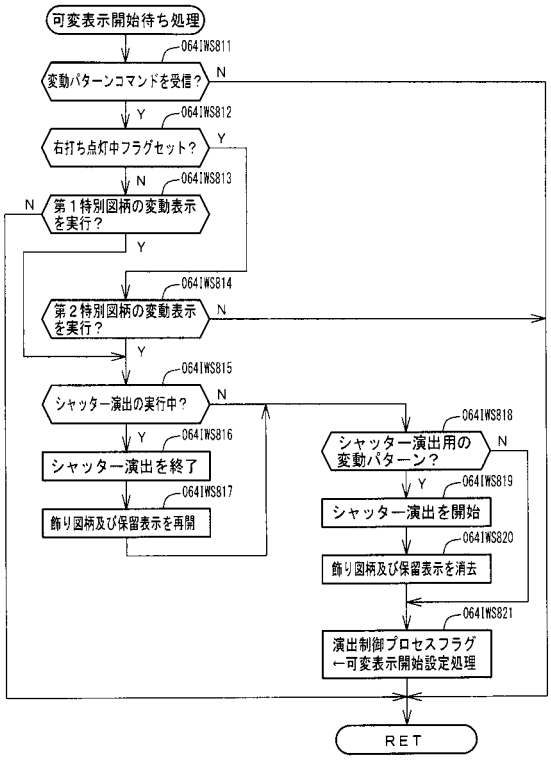
【図９－３５】



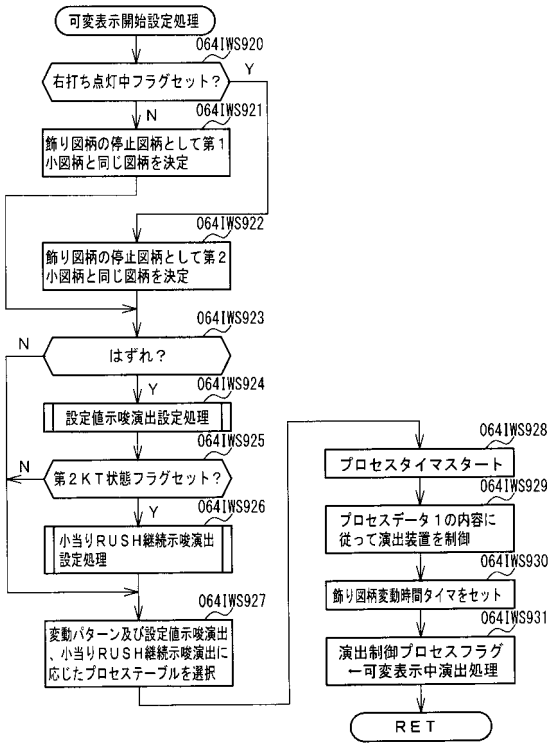
【図９－３６】



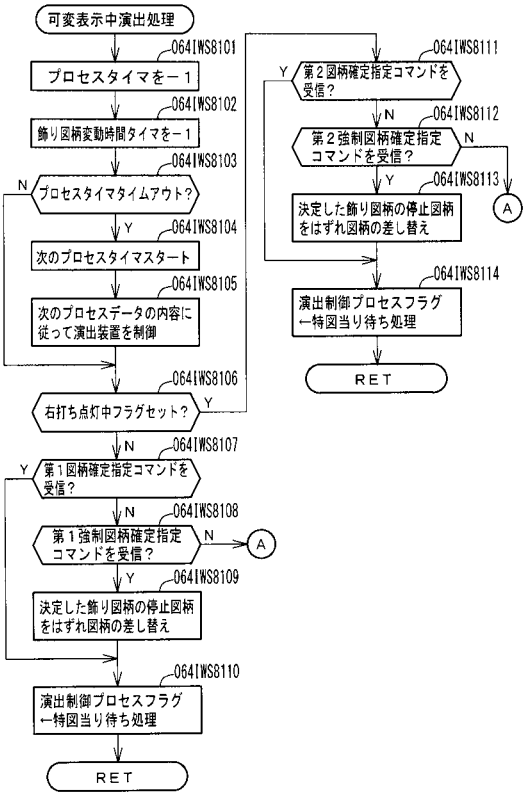
【図９－３７】



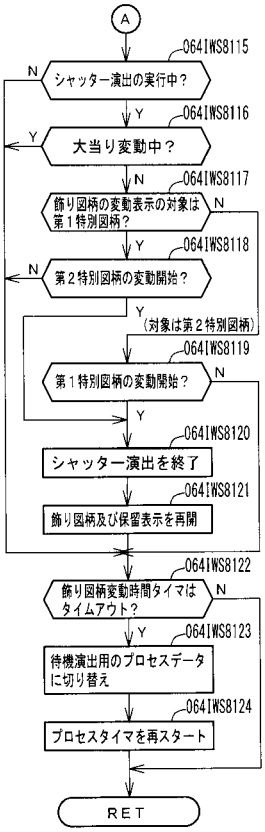
【図９－３８】



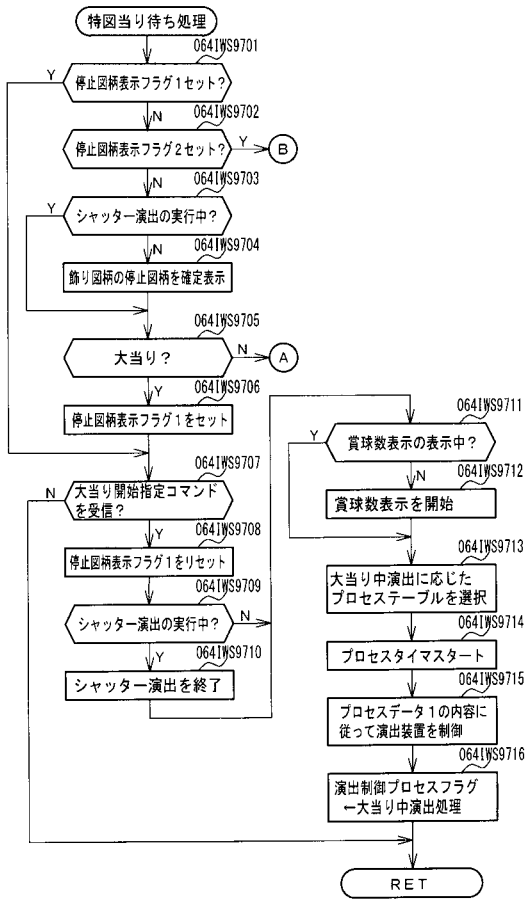
【図９－３９】



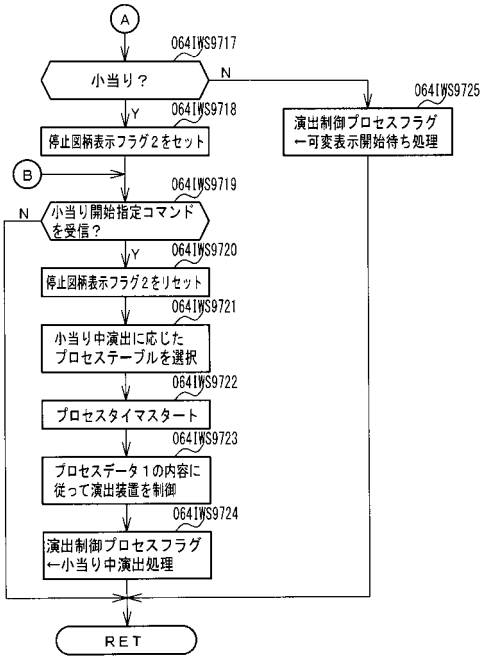
【図９－４０】



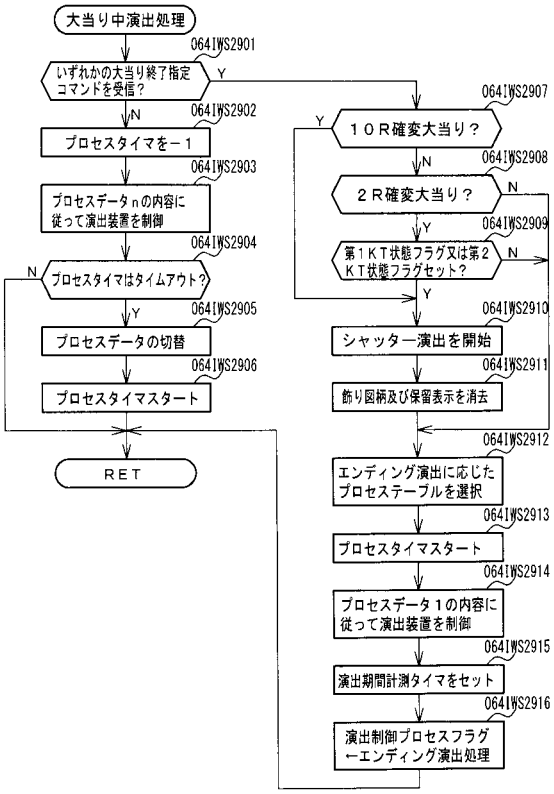
【図９－４１】



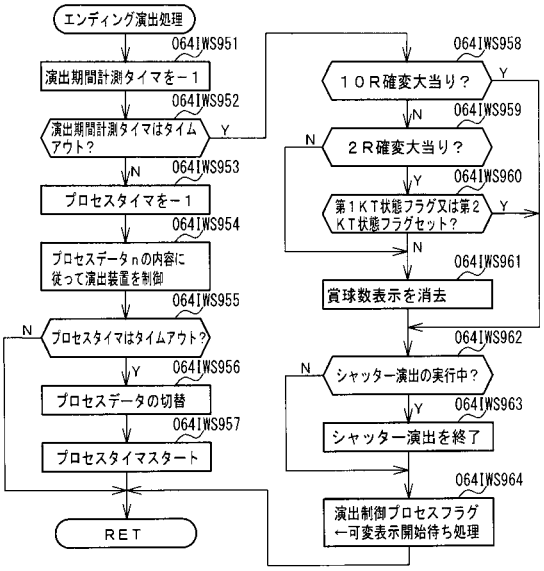
【図９－４２】



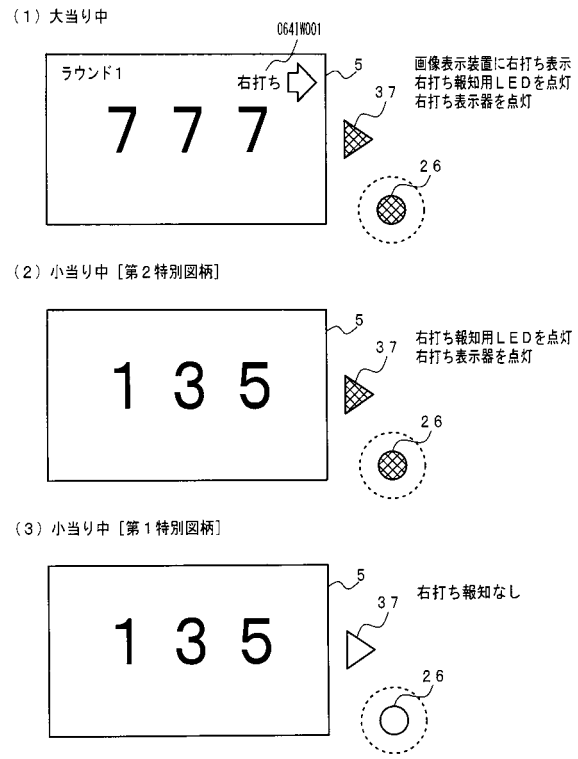
【図９－４３】



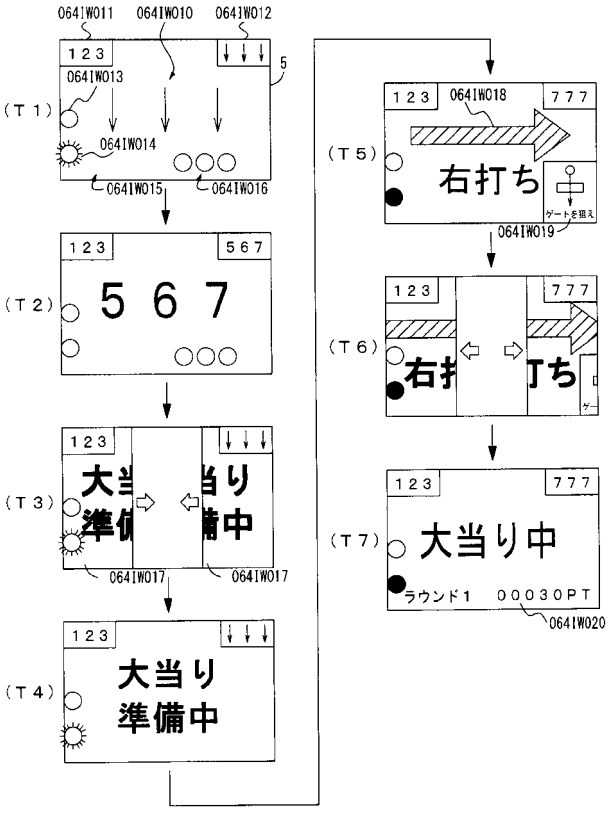
【図９－４４】



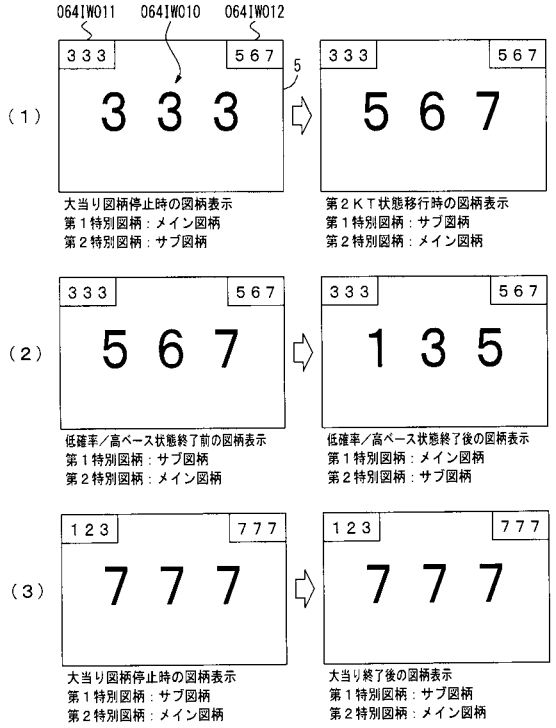
【図９－４５】



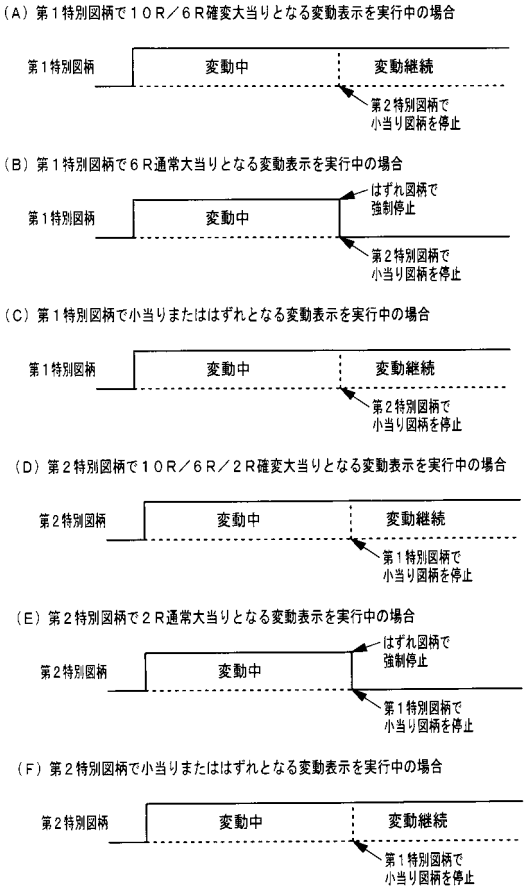
【図９－４６】



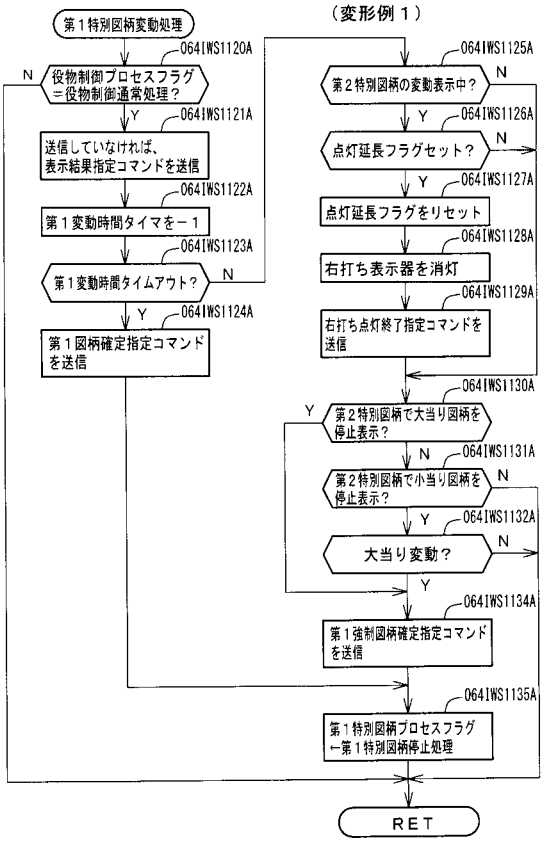
【図９－４７】



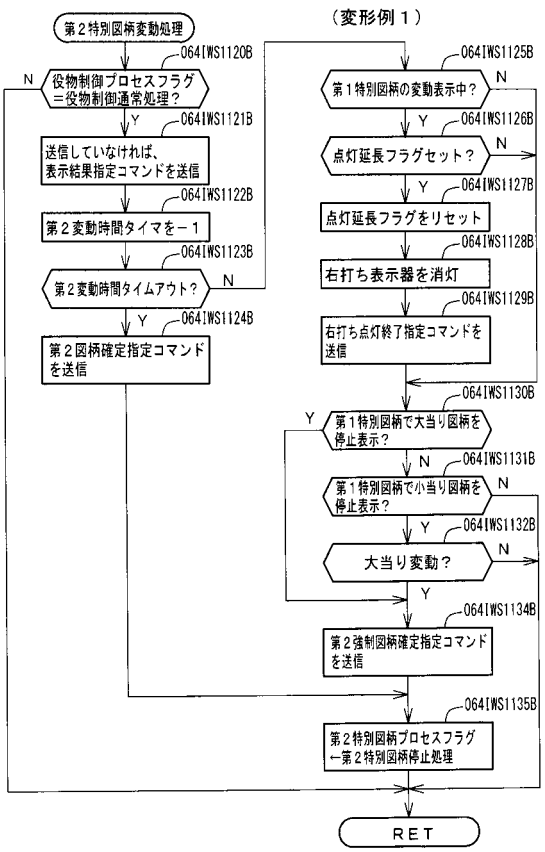
【図９－４８】



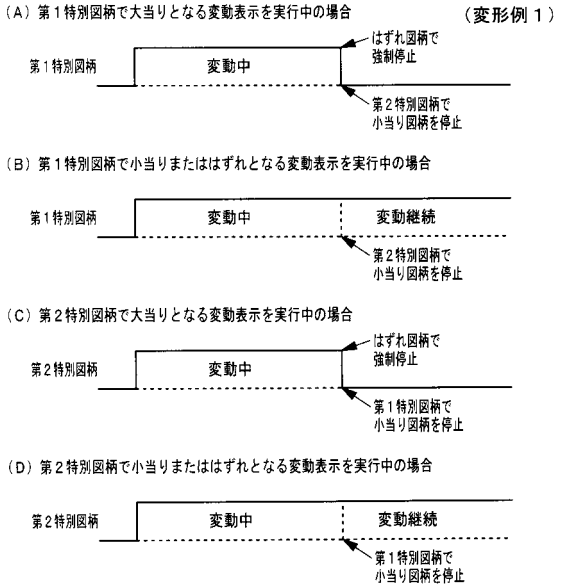
【図９－４９】



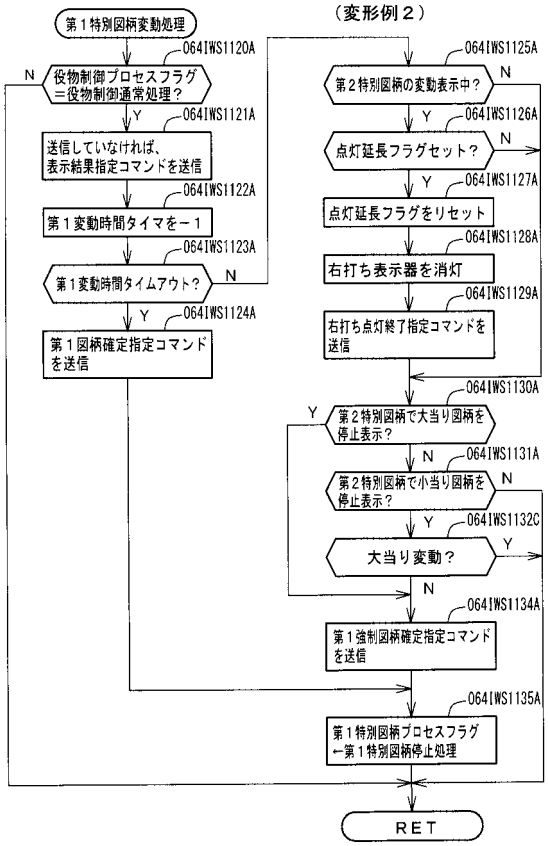
【図９－５０】



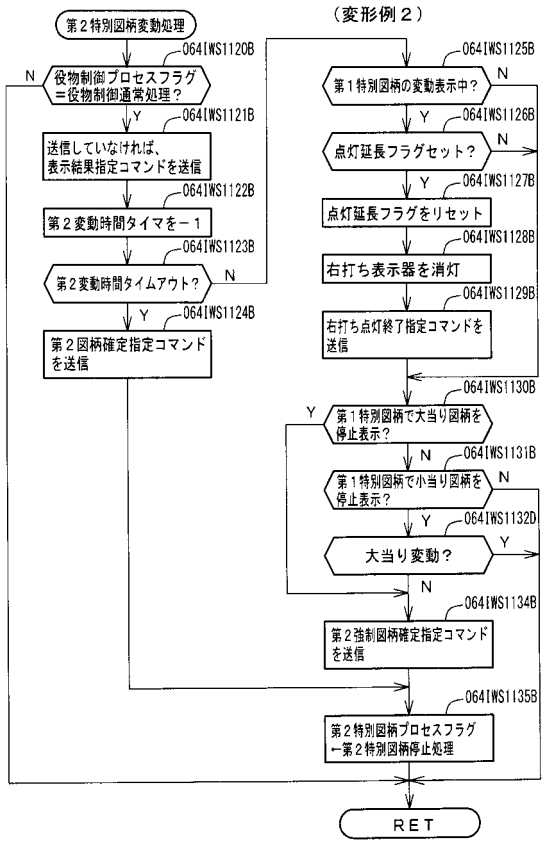
【図９－５１】



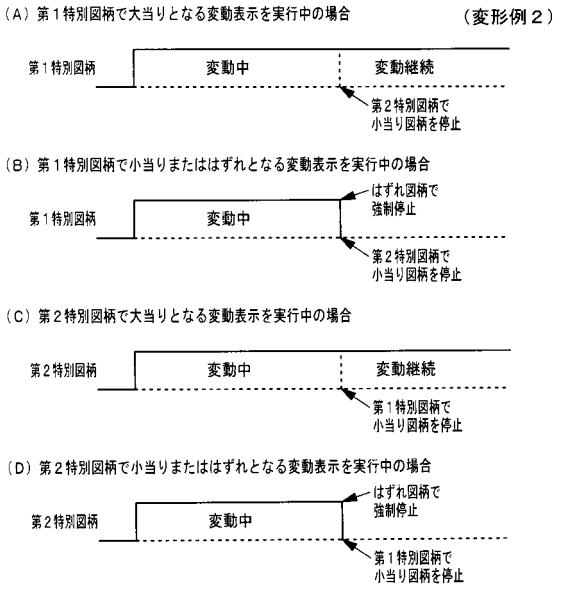
【図９－５２】



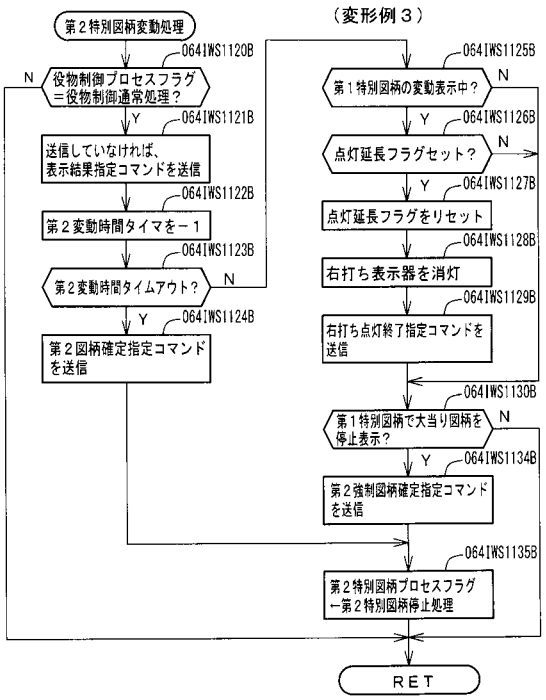
【図９－５３】



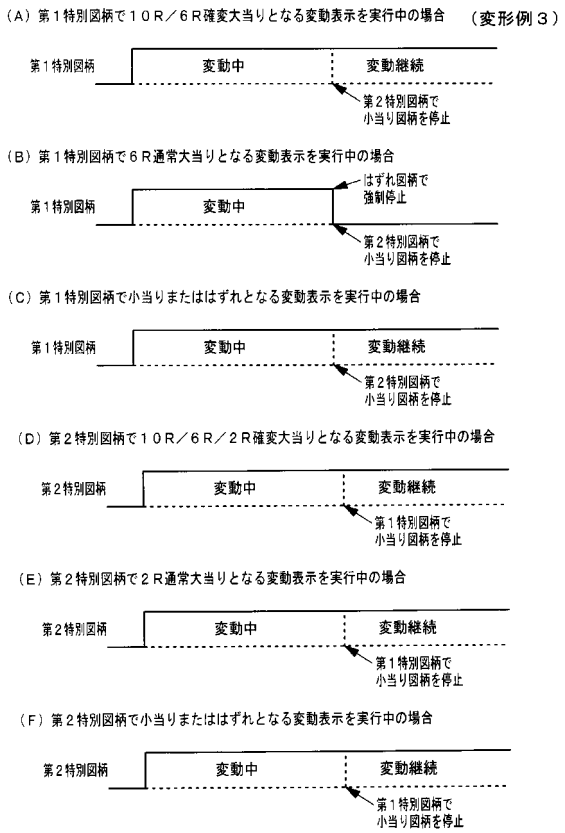
【図９－５４】



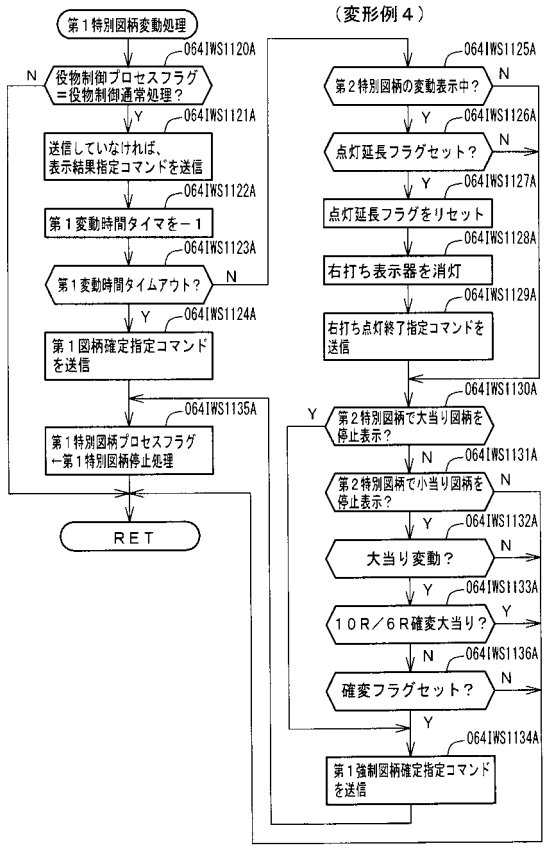
【図９－５５】



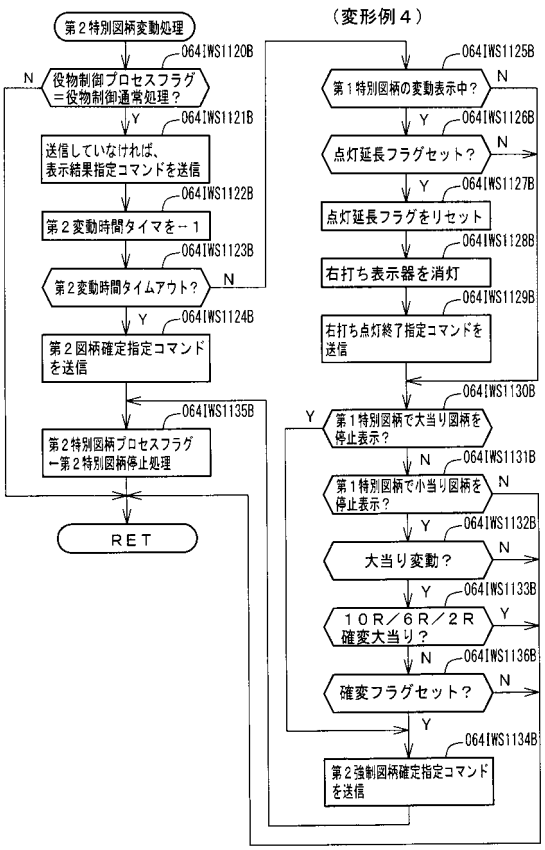
【図９－５６】



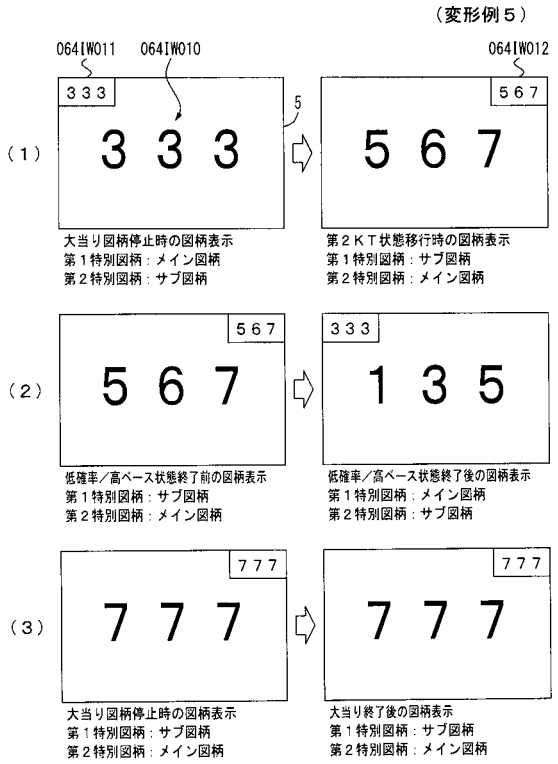
【図９－５７】



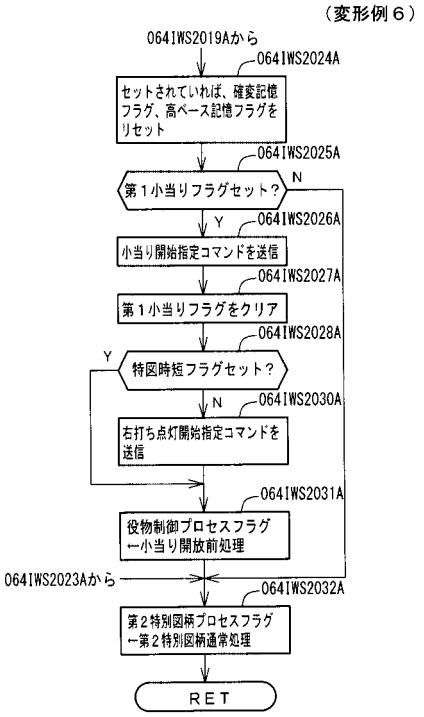
【図９－５８】



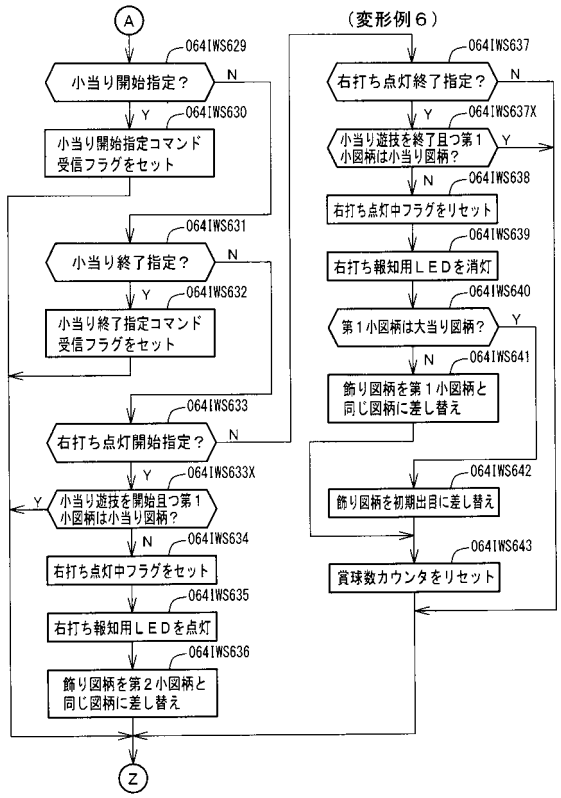
【図９－５９】



【図９－６０】



【図９－６１】



フロントページの続き

Ｆターム(参考) 2C333 AA11 CA08 CA26 CA51 CA58 CA76 CA78