

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7305446号

(P7305446)

(45)発行日 令和5年7月10日(2023.7.10)

(24)登録日 令和5年6月30日(2023.6.30)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 1 (全439頁)

(21)出願番号 特願2019-107824(P2019-107824)

(22)出願日 令和1年6月10日(2019.6.10)

(65)公開番号 特開2020-199064(P2020-199064

A)

(43)公開日 令和2年12月17日(2020.12.17)

審査請求日 令和3年9月17日(2021.9.17)

前置審査

(73)特許権者 000144153

株式会社三共

東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号

株式会社三共内

審査官 鶴岡 直樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

装飾識別情報の可変表示と該装飾識別情報と異なる所定識別情報の可変表示とを始動領域に遊技媒体が通過したことに基づいて行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

遊技者にとって有利な第1状態と、遊技者にとって不利な第2状態とに変化する可変手段と、

前記有利状態中に前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技を複数回実行可能な所定遊技実行手段と、

前記可変手段を前記第1状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段と、

遊技機が前記設定確認状態に制御された旨を報知する状態報知手段と、

前記有利状態に制御される期待度を示唆する予告演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記予告演出として、

遊技媒体が始動領域を通過したことに基づいて、特定の発光手段が発光して特定の音出力される特定演出と、

10

20

演出操作手段への操作を伴う操作演出と、を含み、

前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が許可される前に前記設定確認状態に制御可能であり、

前記設定確認状態が終了したときに前記割込処理が許可され、該割込処理が許可された後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、

前記変化期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御されたときに、該設定確認状態が終了するまで前記変化期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記変化期間の計時が再開され、

前記設定確認状態に制御された場合に、所定識別情報の可変表示、前記特定演出及び前記操作演出は、実行されず、

前記演出実行手段は、

前記設定確認状態に制御されている場合でも、所定の演出手段の動作を確認するための動作確認情報を受信可能であり、

前記設定確認状態において前記動作確認情報を受信したとき、該動作確認情報に応じた処理を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺

10

20

30

40

50

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

【 0 0 0 6 】

そのような遊技機において、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能である遊技機がある（特許文献 1）。このような遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 7 】

【文献】特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 8 】

しかし、特許文献 1 のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。

20

【 0 0 0 9 】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定確認をすぐに行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 0 】

手段 1 の遊技機は、

装飾識別情報の可変表示と該装飾識別情報と異なる所定識別情報の可変表示とを始動領域に遊技媒体が通過したことに基づいて行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

30

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

遊技者にとって有利な第 1 状態と、遊技者にとって不利な第 2 状態とに変化する可変手段と、

前記有利状態中に前記可変手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる所定遊技を複数回実行可能な所定遊技実行手段と、

前記可変手段を前記第 1 状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段と、

40

遊技機が前記設定確認状態に制御された旨を報知する状態報知手段と、

前記有利状態に制御される期待度を示唆する予告演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記予告演出として、

遊技媒体が始動領域を通過したことに基づいて、特定の発光手段が発光して特定の音出力される特定演出と、

演出操作手段への操作を伴う操作演出と、を含み、

前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が許可される前に前記設定確認状態に制御可能であり、

前記設定確認状態が終了したときに前記割込処理が許可され、該割込処理が許可された

50

後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、

前記変化期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御されたときに、該設定確認状態が終了するまで前記変化期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記変化期間の計時が再開され、

前記設定確認状態に制御された場合に、所定識別情報の可変表示、前記特定演出及び前記操作演出は、実行されず、

前記演出実行手段は、

前記設定確認状態に制御されている場合でも、所定の演出手段の動作を確認するための動作確認情報を受信可能であり、

前記設定確認状態において前記動作確認情報を受信したとき、該動作確認情報に応じた処理を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

手段 A 1 の遊技機は、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段 (CPU 103) と、演出を制御する演出制御手段 (演出制御用 CPU 120) とを備え、有利度が異なる複数の設定値 (大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ~ 6) のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1) であって、

前記遊技状態制御手段 (CPU 103) は、

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

前記演出制御手段 (演出制御用 CPU 120) は、

可変表示 (飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示) を実行可能な可変表示手段 (演出制御用 CPU 120) を備え、

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

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

前記可変表示手段 (演出制御用 CPU 120) は、第 1 装飾識別情報の可変表示 (飾り図柄の変動表示) と、第 1 装飾識別情報よりも視認性が低い第 2 装飾識別情報の可変表示 (小図柄の変動表示) とを実行可能であり、

第 2 装飾識別情報の可変表示の態様は、演出モードによらず共通であり (図 11 - 2 に示すように、第 2 小図柄は演出モードによらず「0」~「9」の数字図柄であり、第 2 小図柄が表示されている領域は演出モードによらず第 2 小図柄表示領域 512、5c2、5r2 である)、

さらに、

可変表示パターン (変動パターン) の選択割合が設定値によらず共通であり (図 18 - 6 に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり)、

前記特別状態 (高確 / 高ベース状態 (確変状態)) には、第 1 期間 (遊技状態が高確 /

10

20

30

40

50

高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（５０回又は１００回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでの期間）と、該第１期間の後の第２期間（遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数（５０回又は１００回）の特図ゲームが実行された後の期間（５１回以降又は１０１回以降））とがあり、

前記第１期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示パターンの選択割合が前記第２期間よりも高く（図１８－６（Ａ１）及び（Ｃ１）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第１期間〔最終変動を除く〕では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が５秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が３０秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が６０秒）が選択される割合が第２期間よりも高くなっており）、

10

前記第２期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示パターンの選択割合が前記第１期間よりも高い（図１８－６（Ａ１）及び（Ｃ１）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第２期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が５秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が１秒）が選択される割合が第１期間〔最終変動を除く〕よりも高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が特別状態であるときに健全な遊技性を実現するとともに遊技の興趣を向上させることができる。さらに、遊技者の動作により演出モードを選択可能となるため、特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

20

【００１１】

手段Ａ２の遊技機は、

手段Ａ１の遊技機であって、

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

前記可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、演出モードに応じて、装飾識別情報の可変表示の態様を異ならせることが可能である（図１１－３（Ａ２）に示すように、演出モードが曇りモードである場合には、飾り図柄として数字図柄（本例では、「０」～「９」）と、特殊図柄１８ＴＭ０５０（楕円形のオブジェクトに「ＯＰＥＮ」の文字が示された小当り図柄）との変動表示を行い、図１１－４（Ｂ２）及び図１１－５（Ｃ２）に示すように、演出モードが雨モード及び台風モードである場合には、飾り図柄として数字図柄（本例では、「０」～「９」）の変動表示を行っている）

30

ことを特徴とする遊技機。

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

【００１２】

手段Ａ３の遊技機は、

手段Ａ１又は手段Ａ２の遊技機であって、

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

40

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

第２装飾識別情報の可変表示の態様は、演出モードによらず共通である（図１１－２に示すように、第２小図柄は演出モードによらず「０」～「９」の数字図柄であり、第２小図柄が表示されている領域は演出モードによらず第２小図柄表示領域５１２、５ｃ２、５ｒ２である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第２装飾識別情報の可変表示の態様を演出モードによらず共

50

通化できるので、遊技者は、演出モードが切り替わっても、第2装飾識別情報を正確に把握することが可能となる。

【0013】

手段A4の遊技機は、

手段A1から手段A3のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能な可変表示手段（CPU103）と、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0014】

手段A5の遊技機は、

手段A1から手段A4のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（CPU103）を備え、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【0015】

手段A6の遊技機は、

手段A1から手段A5のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、有利状態に制御されているときに、遊技者の動作により演出モードを選択可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0016】

手段A7の遊技機は、

手段A1から手段A6のいずれかに記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、演出モードによらず、前記特別状態に対応した特別表示を表示可能である（演出モードとして曇りモードが選択されている場合には、図11-11（B1）～（B5）に示すように、遊技状態が高確/第2KT状態（小当りRUSH状態）に制御されているときに、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、高確/第2KT状態（小当りRUSH状態）であることに対応した「RUSH」の文字が示された特別表示18TM100が重畳表示されており、演出モードが変更されて、演出モードとして台風モードが選択されている場合には、図11-11（B7）～（B8）に示すように、遊技状態が高確/第2KT状態（小当りRUSH状態）に制御されているときに、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、高確/第2KT状態（小当りRUSH状態）であることに対応した「RUSH」の文字が示された特別表示18TM100が重畳表示されている）

10

ことを特徴とする遊技機。

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

【0017】

手段A8の遊技機は、

手段A1から手段A7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、演出モードによらず、付与された遊技価値に対応した遊技価値表示を表示可能である（図11-3、図11-4、及び図11-5に示すように、いずれの演出モードに制御されているかに関わらず、小当り連続中賞球数表示が共通の表示態様で画像表示装置5の画面右下部に表示されている）

20

ことを特徴とする遊技機。

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

【0018】

手段A9の遊技機は、

手段A1から手段A8のいずれかに記載の遊技機であって、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）と第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）とを並行して実行可能な可変表示手段（CPU103）を備え、

30

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記特別状態（高確/第2KT状態）において、前記有利状態（大当り遊技状態）に対応した第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）に対応した特定対応演出（大当りカウントダウン演出）を実行可能であり、

前記特定対応演出（大当りカウントダウン演出）の態様は演出モードによらず共通であることを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別状態において、有利状態に対応した第1特定識別情報の可変表示に対応した特定対応演出に関する遊技の興趣を向上させることができる。

【0019】

40

手段B1の遊技機は、

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

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

50

前記特別状態（高確／第2KT状態）において遊技者の動作（遊技者によりプッシュボタン31Bが操作されたこと）に基づいて、前記対応演出の態様が異なる複数種類の演出モード（図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄として数字図柄（本例では、「0」～「9」）と特殊図柄18TM050（楕円形のオブジェクトに「OPEN」の文字が示された小当り図柄）との変動表示が行われる曇りモード、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄として数字図柄（本例では、「0」～「9」）の変動表示が行われる雨モード及び台風モード）のうちのいずれかの演出モードに制御可能であり、

演出モードを変化させるときに、前記対応演出の視認性を低下させる特別演出を実行可能である（図11-11（B6）に示すように、演出モードを変更するとき、演出モード変更演出が実行され、画像表示装置5の全画面に「モードCHANGE」の文字が示されたモード変更画像18TM310を重畳表示させることによって、演出モード変更前と演出モード変更後において表示態様が異なる飾り図柄の変動表示の視認性を低下させている）

ことを特徴とする遊技機。

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

【0020】

手段B2の遊技機は、

手段B1の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記対応演出として、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

演出モードに応じて、装飾識別情報の可変表示の態様が異なる（演出モードが曇りモードである場合には、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄として数字図柄（本例では、「0」～「9」）と特殊図柄18TM050（楕円形のオブジェクトに「OPEN」の文字が示された小当り図柄）との変動表示が行われ、演出モードが雨モード及び台風モードである場合には、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄として数字図柄（本例では、「0」～「9」）の変動表示が行われる）

ことを特徴とする遊技機。

【0021】

手段B3の遊技機は、

手段B1又は手段B2の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

第2装飾識別情報の可変表示の態様は、演出モードによらず共通である（図11-2に示すように、第2小図柄は演出モードによらず「0」～「9」の数字図柄であり、第2小図柄が表示されている領域は演出モードによらず第2小図柄表示領域512、5c2、5r2である）

ことを特徴とする遊技機。

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

【0022】

手段B4の遊技機は、

手段B1から手段B3のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記保留表示の数の態様は、演出モードによらず共通である（図11-2に示すように

10

20

30

40

50

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【 0 0 2 3 】

手段 B 5 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

【 0 0 2 4 】

手段 B 6 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、有利状態に制御されているときに、遊技者の動作により演出モードを選択可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 5 】

手段 B 7 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

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

【 0 0 2 6 】

手段 B 8 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

10

ことを特徴とする遊技機。

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

【 0 0 2 7 】

手段 B 9 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）と第 2 特定識別情報の可変表示（第 2 特別図柄の変動表示）とを並行して実行可能であり、

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

20

前記特定対応演出（大当りカウントダウン演出）の態様は演出モードによらず共通であることを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別状態において、有利状態に対応した第 1 特定識別情報の可変表示に対応した特定対応演出に関する遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 8 】

手段 C 1 の遊技機は、

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

30

前記遊技状態制御手段（CPU 103）は、

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

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

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

40

前記特別状態（高確 / 第 2 K T 状態）に制御されているときに、前記特別状態に対応した特別表示（「RUSH」の文字が示された特別表示 18 T M 1 0 0）を表示可能であることを特徴とする遊技機。

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

【 0 0 2 9 】

手段 C 2 の遊技機は、

手段 C 1 の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

50

複数種類の演出モード（曇りモード、雨モード、及び台風モード）のうちのいずれかの演出モードに制御可能であり、

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

10

ことを特徴とする遊技機。

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

【００３０】

手段Ｃ３の遊技機は、

手段Ｃ１又は手段Ｃ２の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）は、

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

20

ことを特徴とする遊技機。

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

【００３１】

30

手段Ｃ４の遊技機は、

手段Ｃ１から手段Ｃ３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記特別状態（高確／第２ＫＴ状態）に制御されているときと、前記所定状態（高確／第１ＫＴ状態）に制御されているときに、遊技者の動作（遊技者によりプッシュボタン３１Ｂが操作されたこと）に基づいて、複数種類の演出モードのうちのいずれかの演出モードに制御可能である（図１１－９及び図１１－１１に示すように、画像表示装置５の画面左下部に表示されている演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている〔曇りモード〕が〔台風モード〕に切り替えられ、第２特別図柄の当該変動表示が終了したタイミングで、画像表示装置５の画面左下部における演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている〔台風モード〕が現在制御されている演出モード（曇りモード）とは異なるので、演出モードを現在制御されている演出モード（曇りモード）から演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている演出モード（台風モード）に変更されている）

40

ことを特徴とする遊技機。

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

【００３２】

手段Ｃ５の遊技機は、

手段Ｃ１から手段Ｃ４のいずれかに記載の遊技機であって、

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されているときに、遊技者の動作（遊技者によりプッシュボタン31Bが操作されたこと）に基づいて、複数種類の演出モードのうちのいずれかの演出モードに制御可能であり（図11-7（B1）～（B3）に示すように、大当りエンディング期間の演出モード選択期間（図11-6に示すT1～T4の期間）において、大当り遊技状態終了後に制御される演出モードとして曇りモード、雨モード、及び台風モードのいずれかから選択可能となっており）、

前記有利状態に制御されているときに、前記特別表示を表示可能である（図11-7（B4）に示すように、大当りエンディング期間の演出モード選択期間において、画像表示装置5の台風モード画像18TM200Cの右上部及び左下部に、高確/第2KT状態（小当りRUSH状態）に制御されることに対応した「RUSH」の文字が示された特別表示18TM100を重畳表示させている）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、有利状態に制御されているときに、特別状態に制御されることを特定容易とすることができる。

【0033】

手段C6の遊技機は、

手段C1から手段C5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

20

ことを特徴とする遊技機。

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

【0034】

手段C7の遊技機は、

手段C1から手段C6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）と第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）とを並行して実行可能であり、

30

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記特別状態（高確/第2KT状態）において、前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）に対応した特定対応演出（大当りカウントダウン演出）を実行可能であり、

前記特定対応演出（大当りカウントダウン演出）の態様は演出モードによらず共通であることを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別状態において、有利状態に対応した第1特定識別情報の可変表示に対応した特定対応演出に関する遊技の興趣を向上させることができる。

【0035】

40

例えば、特開2018-033787号公報（段落0040, 0088）には、第1特別図柄と第2特別図柄の変動表示を実行可能であり、第2特別図柄判定においてほぼ小当りと判定され、確変遊技状態で遊技者が右打ちを行うと、小当り遊技が繰り返し行われることが記載されている。また、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されたものがある。例えば、特開2010-200902号公報（段落0069, 0085, 0090、図12）には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、キリン、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。これら特開2018-033787号公報、特開2010-200902号公報に記載された遊技機を組み合わせれば、特別状態に制御可能に構成した遊技において設定示唆演出を実行可能に構成することができる。しかしな

50

がら、特別状態に制御可能に構成した遊技において設定示唆演出を実行するだけでは、遊技の興趣を十分に向上させることはできない。そこで、手段D1～手段D7に係る発明は、設定示唆演出の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0036】

(手段D1) 本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値(例えば、設定値「1」～「6」)のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS122～S125を実行する部分)と、有利状態とは異なる状態である特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS126～S128を実行する部分)と、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態(例えば、KT状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ052 IWS2208, S2210, S2211, S2212, S2213を実行する部分)と、特定領域(例えば、特殊入賞口)を遊技媒体(例えば、遊技球)が通過したことに対応して、設定示唆演出(例えば、小当り入賞時示唆演出)を実行可能な設定示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120における052 IWS323, S324を実行する部分)とを備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

10

【0037】

(手段D2) 手段D1において、有利状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたときに、有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能であり、特殊状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果(例えば、小当り図柄)が導出表示されたときに、特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能であり、可変表示の表示結果を決定するための判定値(例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値)を用いて、可変表示の表示結果を決定する表示結果決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ026 IWS59A, S64A, S59B, S64Bを実行する部分)を備え、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値(例えば、大当り判定用の判定値)と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値(例えば、小当り判定用の判定値)とが含まれ、特定判定値の数が異なる複数の設定値(例えば、設定値「1」～「6」)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS21TM4530～S21TM4620を実行する部分)を備え、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である(図10-3および図10-4参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、適切な遊技性を実現することができる。

20

30

【0038】

(手段D3) 手段D1または手段D2において、設定示唆演出実行手段は、特殊状態への制御に対応して、設定示唆演出を実行可能である(例えば、高確率/第2KT状態中に小当りとなり特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態への制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

40

【0039】

(手段D4) 手段D1から手段D3のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御されているときおよび特殊状態に制御されているときに、可変手段(例えば、特別可変入賞球装置7、特殊可変入賞球装置17)を遊技媒体(例えば、遊技球)が進入容易な進入容易状態(例えば、開状態)と進入困難または不可能な進入非容易状態(例えば、閉状態)とに制御可能な可変手段制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS122～S124, S126, S127を実行する部分)を備え、設定示唆演出

50

実行手段は、可変手段が進入容易状態に制御されたことに対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、特別可変入賞球装置 7 や特殊可変入賞球装置 1 7 が開状態となって、大入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変手段の制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【 0 0 4 0 】

（手段 D 5）手段 D 1 から手段 D 4 のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、遊技状態の制御が切り替わるとき（例えば、大当り遊技の開始時や終了時、低確率 / 第 1 K T 状態から通常状態（低確率 / 低ベース状態）に移行するとき）に、設定示唆演出を実行可能である（例えば、ステップ 0 5 2 I W S 6 2 4 で右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させる）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技状態の制御の切り替わりに関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

10

【 0 0 4 1 】

（手段 D 6）手段 D 1 から手段 D 5 のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、特別状態中における特殊状態への制御回数、特別状態中における特殊状態により付与された遊技価値の合計、または特別状態中における可変表示の実行回数に応じて、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、賞球数が 4 5 6 個、5 5 5 個、6 6 6 個、2 4 5 6 個、2 5 5 5 個、または 2 6 6 6 個に到達したことに応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出 A ~ F を実行する。または、例えば、高確率 / 第 2 K T 状態中に発生した小当り回数や、高確率 / 第 2 K T 状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出 A ~ F を実行するように構成してもよい。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態への制御回数、遊技価値の合計、または可変表示の実行回数に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

20

【 0 0 4 2 】

（手段 D 7）手段 D 1 から手段 D 6 のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別状態として、有利特別状態（例えば、第 2 K T 状態）と、該有利特別状態と比較して遊技者にとって不利な不利特別状態（例えば、第 1 K T 状態）とに制御可能であり、設定示唆演出実行手段は、有利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときと、不利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときとで、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、第 2 K T 状態中に小当りとなって特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態の種類に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

30

【 0 0 4 3 】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段 A A 1 以降に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開 2 0 1 8 - 4 7 3 0 6 号公報に示されているような、技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定値に応じた変動パターンを選択する遊技機が提案されている。

40

【 0 0 4 4 】

しかし、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機において、設定値が高い場合には、次の大当り発生までに要する期間が短く、射幸性が高くなり過ぎてしまい、健全な遊技性を実現できないという問題がある。また、設定値が低い場合には、次の大当り発生までに要する期間が長く、興趣を低下させてしまうという問題がある。

【 0 0 4 5 】

上記の実状に鑑みてなされたものであり、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機において、健全な遊技性を実現するとともに興趣を向上させることを目的とする。

手段 A A 1 の遊技機は、

50

有利度が異なる複数の設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値１～６）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別状態（高確／高ベース状態（確変状態）、高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態））と、に制御可能であり、

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図１８ - 6に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））には、第１期間（遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（５０回又は１００回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでの期間）と、該第１期間の後の第２期間（遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数（５０回又は１００回）の特図ゲームが実行された後の期間（５１回以降又は１０１回以降））とがあり、

前記第１期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示パターンの選択割合が前記第２期間よりも高く（図１８ - 6（Ａ１）及び（Ｃ１）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第１期間〔最終変動を除く〕では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が５秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が３０秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が６０秒）が選択される割合が第２期間よりも高くなっており）、

前記第２期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示パターンの選択割合が前記第１期間よりも高い（図１８ - 6（Ａ１）及び（Ｃ１）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第２期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が５秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が１秒）が選択される割合が第１期間〔最終変動を除く〕よりも高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が特別状態であるときに健全な遊技性を実現するとともに遊技の興趣を向上させることができる。

【００４６】

手段ＡＡ２の遊技機は、

手段ＡＡ１の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）は、前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態（低確／高ベース状態（時短状態））に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記所定状態と前記第１期間とで共通の演出を実行可能である（図１８ - 4（Ｂ１）及び（Ｃ１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技の終了後に、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とでは、いずれの遊技状態の第１期間においても、演出モードはチャンスタイムに制御されるので、飾り図柄の背景画像として共通の「タ方画像」が表示されることになり、画面上部に共通の「チャンスタイム」の文字が表示されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【００４７】

手段ＡＡ３の遊技機は、

手段 A A 1 又は手段 A A 2 の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）を備え、

前記演出制御手段は、前記第 1 期間から前記第 2 期間へ移行することを示唆する示唆演出を実行可能である（図 1 8 - 1 3 （ 1 ））、及び（ 5 ）～（ 7 ）に示すように、第 1 期間 [最終変動] （第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 5 0 回目の特図ゲーム、又は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 1 0 0 回目の特図ゲーム）に、演出制御用 C P U 1 2 0 により、第 1 期間から第 2 期間に移行すること（遊技状態の高ベース状態が継続すること）を示唆する継続チャレンジ演出が実行されている）ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 0 4 8 】

手段 A A 4 の遊技機は、

手段 A A 1 から手段 A A 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（ C P U 1 0 3 ）は、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記特別状態は、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい遊技状態である（高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）は、小当りが発生しやすい状態に制御するとともに、低ベース状態に制御することによって、可変入賞球装置の開放時間が短くなり、特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞し易くなるように制御している）

ことを特徴とする遊技機。

20

このような構成によれば、特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 4 9 】

手段 A A 5 の遊技機は、

手段 A A 1 から手段 A A 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（ C P U 1 0 3 ）は、

前記有利状態（大当り遊技状態）の終了後に、前記特別状態（高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態））とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態（高確 / 第 1 K T 状態（確変状態））に制御可能であり、

前記所定状態において所定回数の可変表示が実行されたことに対応して前記特別状態に制御可能である（大当り遊技の終了後に高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に移行し、 1 0 0 回の変動表示で次の大当りが発生しなかった場合には、 1 0 0 回目の変動表示で継続チャレンジ演出を実行し、 1 0 1 回目の変動表示から高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行する）

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 5 0 】

手段 A A 6 の遊技機は、

手段 A A 1 から手段 A A 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（ C P U 1 0 3 ）は、

前記有利状態（大当り遊技状態）の終了後に、前記特別状態（高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態））とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態（高確 / 第 1 K T 状態（確変状態））に制御可能であり、

前記所定状態において前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特殊状態に所定回数制御されたことに対応して前記特別状態に制御可能である（大当り遊技の終了後に高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に移行し、小当りの発生回数が 5 0 回となるまでの変動表示で次の大当りが発生しなかった場合には、小当りの発生回数が 5 0 回となる変動表示で成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当りの発生回数が 5 0 回となった変動表示の次回以降の変動表示から高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行する）

40

50

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 5 1 】

手段 A A 7 の遊技機は、

手段 A A 1 から手段 A A 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）を備え、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）は、設定値を示唆する特別演出（第 1 設定示唆演出、第 2 設定示唆演出）を実行可能であり、

前記第 1 期間における前記特別演出の実行割合と、前記第 2 期間における前記特別演出の実行割合とが異なる（第 1 期間では、変動表示毎に第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しているので、変動表示毎の第 1 設定示唆演出の実行割合は 1 0 % である。一方で、第 2 期間では、第 2 期間の最終変動においてのみ第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しているので、第 2 期間の最終変動を除く変動表示毎の第 1 設定示唆演出の実行割合は 0 % であり、第 2 期間の最終変動の第 1 設定示唆演出の実行割合は 1 0 % である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 5 2 】

手段 A A 8 の遊技機は、

手段 A A 1 から手段 A A 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）を備え、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）は、設定値を示唆する特別演出として複数種類の特別演出（第 1 設定示唆演出、第 2 設定示唆演出）を実行可能であり、

前記第 1 期間において実行可能となる特別演出の種類と、前記第 2 期間において実行可能となる特別演出の種類とが異なる（遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 1 期間] である場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 0 0 で Y E S ）、ステップ S 2 1 T M 1 0 1 0 で第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しており、ステップ S 2 1 T M 1 0 5 0 で第 2 設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、図 1 8 - 9 に示したように、遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 2 期間] である場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 6 0 で Y E S ）、ステップ S 2 1 T M 1 0 8 0 で第 1 設定示唆演出の実行有無を決定している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 5 3 】

手段 A A 9 の遊技機は、

手段 A A 1 から手段 A A 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり（演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり）、

前記第 1 期間における前記変化演出の実行割合と、前記第 2 期間における前記変化演出の実行割合とが異なる（変化演出の実行割合は、第 2 期間よりも第 1 期間の方が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 5 4 】

手段 A A 1 0 の遊技機は、
 手段 A A 1 から手段 A A 9 のいずれかに記載の遊技機であって、
 演出を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、
 可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な
 対応表示手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、
 前記演出制御手段は、前記対応表示に作用する作用演出を実行可能であり（演出制御用
 C P U 1 2 0 は、保留表示やアクティブ表示に作用する作用演出を実行可能であり）、
 前記第 1 期間における前記作用演出の実行割合と、前記第 2 期間における前記作用演出
 の実行割合とが異なる（作用演出の実行割合は、第 2 期間よりも第 1 期間の方が高くなっ
 ている）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることが
 できる。

【 0 0 5 5 】

手段 A A 1 1 の遊技機は、
 手段 A A 1 から手段 A A 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、
 演出を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、
 前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを可変表示（変動表示）が実行さ
 れる前に判定する判定手段（C P U 1 0 3 ）と、を備え、
 前記演出制御手段は、前記判定手段による判定に基づく予告演出を実行可能であり（演
 出制御用 C P U 1 2 0 は、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
 大当り期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であり）、
 前記第 1 期間における前記予告演出の実行割合と、前記第 2 期間における前記予告演出
 の実行割合とが異なる（先読み予告演出の実行割合は、第 2 期間よりも第 1 期間の方が高
 くなっている）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることが
 できる。

【 0 0 5 6 】

また、特開 2 0 1 8 - 4 7 3 0 6 号公報（図 1 9 ）に示すように、遊技者にとっての有
 利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定値に応じた
 変動パターンを選択する遊技機が提案されている。特開 2 0 1 8 - 4 7 3 0 6 号公報（図
 1 9 ）に記載されたような、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機
 において、遊技者にとって有利な状態に制御されているときの興趣を向上させる余地があ
 る。手段 B 1 ~ 手段 B 1 1 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、複数
 の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機において、遊技者にとって有利な
 状態に制御されているときの興趣を向上させることを目的とする。

30

【 0 0 5 7 】

手段 B B 1 の遊技機は、
 有利度が異なる複数の設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ~ 6 ）のう
 ちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機 1 ）であって、
 可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1
 0 0 、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、
 遊技状態を制御する遊技状態制御手段（C P U 1 0 3 ）と、
 演出を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、
 前記遊技状態制御手段（C P U 1 0 3 ）は、
 遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる遊技状
 態であって遊技者にとって有利な特別状態（高確 / 高ベース状態（確変状態）、高確 / 第
 2 K T 状態（小当り R U S H 状態））と、に制御可能であり、

40

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図 1 8 -

50

6 に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））には、第１期間（遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（５０回又は１００回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでの期間）と、該第１期間の後の第２期間（遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数（５０回又は１００回）の特図ゲームが実行された後の期間（５１回以降又は１０１回以降））とがあり、

前記演出制御手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知するための特定演出を実行可能であり（演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出を実行している）、

10

前記第１期間における前記特定演出の実行割合は、前記第２期間における前記特定演出の実行割合よりも高い（変動表示結果が「はずれ」となるときに、図１８－６（Ａ１）に示すように、第１期間〔最終変動を除く〕において、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は〔１０％〕であるのに対して、図１８－６（Ｃ１）に示すように、第２期間において、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は〔０％〕である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が特別状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

20

【００５８】

手段ＢＢ２の遊技機は、

手段ＢＢ１の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）は、前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態（低確／高ベース状態（時短状態））に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記所定状態と前記第１期間とで共通の演出を実行可能である（図１８－４（Ｂ１）及び（Ｃ１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技の終了後に、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とでは、いずれの遊技状態の第１期間においても、演出モードはチャンスタイムに制御されるので、飾り図柄の背景画像として共通の「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に共通の「チャンスタイム」の文字が表示されている）

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【００５９】

手段ＢＢ３の遊技機は、

手段ＢＢ１又は手段ＢＢ２の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第１期間から前記第２期間へ移行することを示唆する示唆演出を実行可能である（図１８－１３（１）、及び（５）～（７）に示すように、第１期間〔最終変動〕（第１特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の５０回目の特図ゲーム、又は、第２特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の１００回目の特図ゲーム）に、演出制御用ＣＰＵ１２０により、第１期間から第２期間に移行すること（遊技状態の高ベース状態が継続すること）を示唆する継続チャレンジ演出が実行されている）

40

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第１期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【００６０】

手段ＢＢ４の遊技機は、

50

手段 B B 1 から手段 B B 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段 (CPU 103) は、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特殊状態 (小当り遊技状態) に制御可能であり、

前記特別状態は、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい遊技状態である (高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) は、小当りが発生しやすい状態に制御するとともに、低ベース状態に制御することによって、可変入賞球装置の開放時間が短くなり、特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞し易くなるように制御している)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【0061】

手段 B B 5 の遊技機は、

手段 B B 1 から手段 B B 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段 (CPU 103) は、

前記有利状態 (大当り遊技状態) の終了後に、前記特別状態 (高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態)) とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態 (高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態)) に制御可能であり、

前記所定状態において所定回数の可変表示が実行されたことに対応して前記特別状態に制御可能である (大当り遊技の終了後に高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に移行し、100 回の変動表示で次の大当りが発生しなかった場合には、100 回目の変動表示で継続チャレンジ演出を実行し、101 回目の変動表示から高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に移行する)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【0062】

手段 B B 6 の遊技機は、

手段 B B 1 から手段 B B 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段 (CPU 103) は、

前記有利状態 (大当り遊技状態) の終了後に、前記特別状態 (高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態)) とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態 (高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態)) に制御可能であり、

前記所定状態において前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特殊状態に所定回数制御されたことに対応して前記特別状態に制御可能である (大当り遊技の終了後に高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に移行し、小当りの発生回数が 50 回となるまでの変動表示で次の大当りが発生しなかった場合には、小当りの発生回数が 50 回目となる変動表示で成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当りの発生回数が 50 回となった変動表示の次回以降の変動表示から高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に移行する)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【0063】

手段 B B 7 の遊技機は、

手段 B B 1 から手段 B B 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段 (演出制御用 CPU 120) は、設定値を示唆する特別演出 (第 1 設定示唆演出、第 2 設定示唆演出) を実行可能であり、

前記第 1 期間における前記特別演出の実行割合と、前記第 2 期間における前記特別演出の実行割合とが異なる (第 1 期間では、変動表示毎に第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しているので、変動表示毎の第 1 設定示唆演出の実行割合は 10 % である。一方で、第 2 期間では、第 2 期間の最終変動においてのみ第 1 設定示唆演出の実行有無を決定している)

10

20

30

40

50

ので、第２期間の最終変動を除く変動表示毎の第１設定示唆演出の実行割合は０％であり、第２期間の最終変動の第１設定示唆演出の実行割合は１０％である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第１期間と第２期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【００６４】

手段ＢＢ８の遊技機は、

手段ＢＢ１から手段ＢＢ７のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、設定値を示唆する特別演出として複数種類の特別演出（第１設定示唆演出、第２設定示唆演出）を実行可能であり、

前記第１期間において実行可能となる特別演出の種類と、前記第２期間において実行可能となる特別演出の種類とが異なる（遊技状態が高確／高ベース状態〔第１期間〕である場合には（ステップＳ２１ＴＭ１０００でＹＥＳ）、ステップＳ２１ＴＭ１０１０で第１設定示唆演出の実行有無を決定しており、ステップＳ２１ＴＭ１０５０で第２設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、図１８－９に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第２期間〕である場合には（ステップＳ２１ＴＭ１０６０でＹＥＳ）、ステップＳ２１ＴＭ１０８０で第１設定示唆演出の実行有無を決定している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第１期間と第２期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【００６５】

手段ＢＢ９の遊技機は、

手段ＢＢ１から手段ＢＢ８のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり（演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり）、

前記第１期間における前記変化演出の実行割合と、前記第２期間における前記変化演出の実行割合とが異なる（変化演出の実行割合は、第２期間よりも第１期間の方が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第１期間と第２期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【００６６】

手段ＢＢ１０の遊技機は、

手段ＢＢ１から手段ＢＢ９のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示に作用する作用演出を実行可能であり（演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示やアクティブ表示に作用する作用演出を実行可能であり）、

前記第１期間における前記作用演出の実行割合と、前記第２期間における前記作用演出の実行割合とが異なる（作用演出の実行割合は、第２期間よりも第１期間の方が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第１期間と第２期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【００６７】

手段ＢＢ１１の遊技機は、

手段ＢＢ１から手段ＢＢ１０のいずれかに記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを可変表示（変動表示）が実行される前に判定する判定手段（CPU103）を備え、

前記演出制御手段は、前記判定手段による判定に基づく予告演出を実行可能であり（演出制御用CPU120は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であり）、

前記第1期間における前記予告演出の実行割合と、前記第2期間における前記予告演出の実行割合とが異なる（先読み予告演出の実行割合は、第2期間よりも第1期間の方が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1期間と第2期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0068】

また、特開2018-47306号公報（図19）に示すように、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定値を示唆する演出を実行する遊技機が提案されている。特開2018-47306号公報（図19）に記載されたような遊技機に関しては、設定の示唆に関する演出の興趣を向上させる余地がある。手段C1～手段C11に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定の示唆に関する演出の興趣を向上させることを目的とする。

【0069】

手段CC1の遊技機は、

有利度が異なる複数の設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100、演出制御用CPU120）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU103）と、

設定の示唆に関する特別演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別状態（高確／高ベース状態（確変状態）、高確／第2KT状態（小当りRUSH状態））と、に制御可能であり、

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図18-6に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））には、第1期間（遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでの期間）と、該第1期間の後の第2期間（遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数（50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の期間（51回以降又は101回以降））とがあり、

前記第1期間と前記第2期間とでは、特定の可変表示パターンの選択割合が異なり（変動表示結果が「はずれ」となるときに、図18-6（A1）及び（C1）に示すように、第1期間におけるスーパーリーチをとまなう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」）の選択割合は、第2期間におけるスーパーリーチをとまなう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」）の選択割合よりも高くなっている）、

前記第1期間と前記第2期間とでは、前記特別演出の実行割合が異なる（第1期間では、変動表示毎に第1設定示唆演出の実行有無を決定しているので、変動表示毎の第1設定示唆演出の実行割合は10%である。一方で、第2期間では、第2期間の最終変動においてのみ第1設定示唆演出の実行有無を決定しているので、第2期間の最終変動を除く変動表示毎の第1設定示唆演出の実行割合は0%であり、第2期間の最終変動の第1設定示唆演出の実行割合は10%である）

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 7 0 】

手段 C C 2 の遊技機は、

手段 C C 1 の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段 (C P U 1 0 3) は、前記特別状態 (高確 / 高ベース状態 (確変状態)) とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態 (低確 / 高ベース状態 (時短状態)) に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記所定状態と前記第 1 期間とで共通の演出を実行可能である (図 1 8 - 4 (B 1) 及び (C 1) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り遊技の終了後に、遊技状態が低確 / 低ベース状態 (時短状態) に制御される場合と、遊技状態が高確 / 高ベース状態 (確変状態) に制御される場合とでは、いずれの遊技状態の第 1 期間においても、演出モードはチャンスタイムに制御されるので、飾り図柄の背景画像として共通の「タ方画像」が表示されることになり、画面上部に共通の「チャンスタイム」の文字が表示されている)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 7 1 】

手段 C C 3 の遊技機は、

手段 C C 1 又は手段 C C 2 の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 1 期間から前記第 2 期間へ移行することを示唆する示唆演出を実行可能である (図 1 8 - 1 3 (1) 、及び (5) ~ (7) に示すように、第 1 期間 [最終変動] (第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 5 0 回目の特図ゲーム、又は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 1 0 0 回目の特図ゲーム) に、演出制御用 C P U 1 2 0 により、第 1 期間から第 2 期間に移行すること (遊技状態の高ベース状態が継続すること) を示唆する継続チャレンジ演出が実行されている)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 7 2 】

手段 C 4 の遊技機は、

手段 C 1 から手段 C 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段 (C P U 1 0 3) は、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特殊状態 (小当り遊技状態) に制御可能であり、

前記特別状態は、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい遊技状態である (高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) は、小当りが発生しやすい状態に制御するとともに、低ベース状態に制御することによって、可変入賞球装置の開放時間が短くなり、特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞し易くなるように制御している)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 7 3 】

手段 C C 5 の遊技機は、

手段 C C 1 から手段 C C 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段 (C P U 1 0 3) は、

前記有利状態 (大当り遊技状態) の終了後に、前記特別状態 (高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態)) とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態 (高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態)) に制御可能であり、

前記所定状態において所定回数の可変表示が実行されたことに対応して前記特別状態に制御可能である (大当り遊技の終了後に高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に移行し、 1 0

10

20

30

40

50

0 回の変動表示で次の大当たりが発生しなかった場合には、1 0 0 回目の変動表示で継続チャレンジ演出を実行し、1 0 1 回目の変動表示から高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に移行する)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 7 4 】

手段 C C 6 の遊技機は、

手段 C C 1 から手段 C C 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段 (C P U 1 0 3) は、

前記有利状態 (大当り遊技状態) の終了後に、前記特別状態 (高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態)) とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態 (高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態)) に制御可能であり、

前記所定状態において前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特殊状態に所定回数制御されたことに対応して前記特別状態に制御可能である (大当り遊技の終了後に高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に移行し、小当りの発生回数が 5 0 回となるまでの変動表示で次の大当たりが発生しなかった場合には、小当りの発生回数が 5 0 回目となる変動表示で成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当りの発生回数が 5 0 回となった変動表示の次回以降の変動表示から高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に移行する)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 7 5 】

手段 C C 7 の遊技機は、

手段 C C 1 から手段 C C 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 期間における前記特別演出の実行割合と、前記第 2 期間における前記特別演出の実行割合とが異なる (第 1 期間では、変動表示毎に第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しているので、変動表示毎の第 1 設定示唆演出の実行割合は 1 0 % である。一方で、第 2 期間では、第 2 期間の最終変動においてのみ第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しているので、第 2 期間の最終変動を除く変動表示毎の第 1 設定示唆演出の実行割合は 0 % であり、第 2 期間の最終変動の第 1 設定示唆演出の実行割合は 1 0 % である)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 7 6 】

手段 C C 8 の遊技機は、

手段 C C 1 から手段 C C 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、複数種類の特別演出 (第 1 設定示唆演出、第 2 設定示唆演出) を実行可能であり、

前記第 1 期間において実行可能となる特別演出の種類と、前記第 2 期間において実行可能となる特別演出の種類とが異なる (遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 1 期間] である場合には (ステップ S 2 1 T M 1 0 0 0 で Y E S) 、ステップ S 2 1 T M 1 0 1 0 で第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しており、ステップ S 2 1 T M 1 0 5 0 で第 2 設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、図 1 8 - 9 に示したように、遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 2 期間] である場合には (ステップ S 2 1 T M 1 0 6 0 で Y E S) 、ステップ S 2 1 T M 1 0 8 0 で第 1 設定示唆演出の実行有無を決定している)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 7 】

手段 C C 9 の遊技機は、

手段 C C 1 から手段 C C 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり（演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり）、

前記第 1 期間における前記変化演出の実行割合と、前記第 2 期間における前記変化演出の実行割合とが異なる（変化演出の実行割合は、第 2 期間よりも第 1 期間の方が高くなっている）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 7 8 】

手段 C C 1 0 の遊技機は、

手段 C C 1 から手段 C C 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示に作用する作用演出を実行可能であり（演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示やアクティブ表示に作用する作用演出を実行可能であり）、

20

前記第 1 期間における前記作用演出の実行割合と、前記第 2 期間における前記作用演出の実行割合とが異なる（作用演出の実行割合は、第 2 期間よりも第 1 期間の方が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 7 9 】

手段 C C 1 1 の遊技機は、

手段 C C 1 から手段 C C 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

30

前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを可変表示（変動表示）が実行される前に判定する判定手段（C P U 1 0 3 ）を備え、

前記演出制御手段は、前記判定手段による判定に基づく予告演出を実行可能であり（演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であり）、

前記第 1 期間における前記予告演出の実行割合と、前記第 2 期間における前記予告演出の実行割合とが異なる（先読み予告演出の実行割合は、第 2 期間よりも第 1 期間の方が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 0 8 0 】

従来の遊技機には、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なものがある（例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報参照）。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報における遊技機としては、例えば、有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を所定の数値範囲内において生成可能な判定用乱数値生成手段を備え、該判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と遊技機に設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、有利状態に制御するか否かを判定し、遊技機に設定されている設定値毎に有利状態判定値数を異ならせることによって有利状態に制御する確率を異ならせることが考えられる。しかし

50

ながら、このように遊技機に設定されている設定値毎に有利状態判定値数を異ならせる場合は、複数の数値範囲にわたって有利状態判定値を設定すると、判定用乱数値有利状態判定値と一致するか否かの判定を複数回実行する必要があるため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷が大きくなってしまいうという問題がある。手段１～手段２１に係る発明は、このような問題点に着目してなされたもので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減できる遊技機を提供することを目的とする。

【００８１】

手段１に記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である１から最も遊技者にとって有利な設定値である６までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１５－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１５４）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１５－４１に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１４に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１５－１１～図１５－２０に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図１５－１７及び図１５－１８に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず１０２０を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【００８２】

手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

前記設定手段にて設定された設定値を特定可能な設定値情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２）を備え、

前記有利状態判定手段は、前記有利状態に制御するか否かを判定する毎に前記記憶手段に記憶されている設定値情報を読み出すとともに（例えば、ＣＰＵ１０３が図１５－４１に示す特別図柄通常処理の２０７ＳＧＳ５５０の処理を実行する部分）、該読み出した設定値情報から特定される設定値に対応した非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値を、

10

20

30

40

50

前記共通数値範囲に含まれる有利状態判定値とともに、前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が一致するか否かを判定する有利状態判定値として設定する（例えば、CPU103が図15-41に示す特別図柄通常処理の207SG556の処理において、207SG550の処理にて読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルをセットする部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定値に対応した有利状態判定値が、有利状態判定手段によって有利状態に制御するか否かが判定される毎に繰り返し設定されるので、不適切な有利状態判定値によって不適切な判定が行われてしまうことを防ぐことができる。

【0083】

手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、前記有利状態判定手段によって前記記憶手段から読み出された設定値情報を判定使用済設定値情報として記憶可能であって（例えば、CPU103が図15-41に示す特別図柄通常処理の207SG556の処理にて、207SG550の処理においてした設定値を判定使用済設定値として更新記憶する部分）、

前記記憶手段に記憶されている設定値情報が、前記有利状態判定手段による直前の判定において記憶された前記判定使用済設定値情報と同一であるか否かを、所定期間毎に照合可能な照合手段（例えば、CPU103が図15-41に示す207SG552の処理において、207SG550の処理において特定した設定値と判定使用済設定値を比較する部分）を更に備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、不適切な設定値情報によって不適切な有利状態判定値が設定されていることを特定できる。

【0084】

手段4の遊技機は、手段3に記載の遊技機であって、

前記照合手段は、前記所定期間として、前記有利状態判定手段が前記有利状態に制御するか否かを判定する毎に照合を行う（例えば、図15-41に示すように、CPU103が可変表示を実行する毎に207SG552の処理を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態判定手段によって有利状態に制御するか否かが判定される毎に照合を行うので、不適切な有利状態判定値が設定されていることをよりの確に特定できる。

【0085】

手段5の遊技機は、手段3または手段4に記載の遊技機であって、

前記照合手段の照合結果が同一ではないとの結果である場合に前記設定値情報が異常である旨のエラー報知を実行可能なエラー報知手段（例えば、演出制御用CPU120がエラー報知処理（207SG5439）を実行することで画像表示装置5にエラーに応じた報知画像207SG005M4を表示する部分）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定値情報が異常である旨を遊技機の周囲に認識させることができ、異常な設定値情報の対処を迅速に行うことができる。

【0086】

手段6の遊技機は、手段5に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記照合手段の照合結果が同一ではないとの結果である場合に遊技を不能な遊技不能状態に制御するとともに、前記設定値情報が異常である旨を示すエラー報知情報を前記エラー報知手段に対して出力し（例えば、図15-41に示すように、CPU103が207SG552の比較結果として設定値と判定使用済設定値とが一致しないと判定した場合に、ループ処理に移行する部分と207SG554の処理を実行して演出制御基板12に対してエラー指定コマンドを送信する部分）、

前記エラー報知手段は、前記遊技制御手段により前記エラー報知情報が出力されたこと

10

20

30

40

50

にもとづいて前記エラー報知を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、エラー報知処理（207SGS439）において、CPU103からエラー指定コマンドを受信したか否かを判定し、エラー指定コマンドを受信した場合に該受信したエラー指定コマンドに応じたエラー報知を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、不適切な設定値情報にもとづく判定によって不適切な遊技が実行されることを防ぐことができる。

【0087】

手段7の遊技機は、手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態判定手段は、前記有利状態に制御するか否かを可変表示毎に判定し（例えば、図15-41に示すように、CPU103が可変表示を実行する毎に可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する部分）、

可変表示の実行条件が成立したときに前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103が図15-39に始動入賞判定処理において207SGS510の処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段による判定前に、前記有利状態に制御されることが判定されるか否かを保留記憶にもとづいて事前判定可能な事前判定手段（例えば、CPU103が図15-40に示す入賞時乱数値判定処理を実行する部分）と、

を更に備え、

前記事前判定手段は、前記有利状態判定手段が前記有利状態に制御するか否かを判定するための処理と共通の処理を実行することで前記事前判定を行う（例えば、CPU103が入賞時乱数値判定処理においても可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態判定手段と事前判定手段の処理の一部を共通化することができるので、処理負荷を低減することができる。

【0088】

手段8の遊技機は、手段1～手段7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記設定手段にて設定された設定値を特定可能な設定値情報を記憶可能な記憶手段（例えば、RAM102）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値ともとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図15-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

を更に備え、

前記遊技制御手段は、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能であり（例えば、可変表示結果が小当りとなったことにもとづいて特図プロセスフラグの値を8"に更新し、小当り遊技状態に制御する部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特殊基準値から連続した共通数値範囲となるように同一の数が設定されており（例えば、図15-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当り基準値として該32767から33094までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定手段は、前記設定手段にて設定されている設定値にかかわらず前記共通数値範囲に含まれる特殊状態判定値により前記特殊状態に制御するか否かを判定するが

10

20

30

40

50

、該判定する毎に前記記憶手段に記憶されている設定値情報を読み出すとともに、該読み出した設定値情報から特定される設定値に対応した前記共通数値範囲に含まれる特殊状態判定値を設定する（例えば、図 15 - 17 ~ 図 15 - 20 に示すように、変動特図が第 1 特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲は設定値にかかわらず 3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 の範囲であり、変動特図が第 2 特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲は設定値にかかわらず 3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 の範囲であるが、CPU 103 は、可変表示を実行する際に必ず RAM 102 から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルをセットして可変表示結果が小当たりとなるか否かを判定する部分）ことを特徴としている。

この特徴部よれば、特殊状態に制御するか否かを判定するための処理負荷を低減できるとともに、有利状態判定手段が設定値情報から特定される設定値に対応した有利状態判定値を設定する場合にあっては、これら設定値情報から特定される設定値に対応する有利状態判定値や特殊状態判定値を設定する処理を共通化できるので、処理プログラムの容量も削減できる。

【0089】

手段 9 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御される確率が最も低い設定値については、前記有利状態判定値の非共通数値範囲が設定されていない（例えば、図 15 - 17 ~ 図 15 - 20 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 である場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者にとって最も不利な設定値については、共通数値範囲と非共通数値範囲のうち共通数値範囲のみを対象として有利状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0090】

手段 10 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である 1 から最も遊技者にとって有利な設定値である 6 までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 15 - 32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路 104 や遊技制御カウンタ設定部 207 SG 154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 15 - 41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 14 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図 15 - 11 ~ 図 15 - 20 に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020 ~ 1237 の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲

10

20

30

40

50

と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図１５－１７及び図１５－１８に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず１０２０を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

また、例えば、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を１度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【００９１】

20

手段１１の遊技機は、手段１～手段１０のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である１から最も遊技者にとって有利な設定値である６までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１５－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部２０７ＳＧ１５４）と、

30

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値にもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１５－４１に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記有利状態に制御すると判定される確率が、設定値に対応する有利状態判定値の数である通常数に対応した通常状態または前記有利状態となることにもとづいて前記通常数に対して増加された有利状態判定値の数である特別数に対応した特別状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１４に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

40

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１５－１１～図１５－２０に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば

50

、 1 2 3 8 ~ 各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲) とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており (例えば、図 1 5 - 1 7 に示すように、設定値が 2 の場合は、1 0 2 0 を大当り基準値として該 1 0 2 0 から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である 1 2 5 3 までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている (例えば、図 1 5 - 1 7 及び図 1 5 - 1 8 に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず 1 0 2 0 を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分)

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を 1 度のみ実行すればよいので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か (判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否か) にもとづいて有利状態に制御することを判定する場合には、有利状態判定値の最小値と最大値との一方が所定基準値となるので、有利状態判定手段は、通常状態であるか特別状態であるかに応じて最小値と最大値のうち所定基準値ではない方の値を特定するのみで有利状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【 0 0 9 2 】

手段 1 2 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 1 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

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) の可変表示とを行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態) と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態 (例えば、小当り遊技状態) とに制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値 (例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である 1 から最も遊技者にとって有利な設定値である 6 までの値) のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段 (例えば、CPU 1 0 3 が図 1 5 - 3 2 に示す設定値変更処理を実行する部分) と、

40

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段 (例えば、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4) と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段 (例えば、CPU 1 0 3 が図 1 5 - 4 1 に示す特別図柄通常処理を実行する部分) と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段 (例えば、CPU 1 0 3 が図 1 5 - 4 1 に示す特別図柄通常

50

処理を実行する部分)と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定された場合に前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定された場合に前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段(例えば、CPU 103が図14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり(例えば、図15-11~図15-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分)、

10

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲(例えば、1020~1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲)が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲(例えば、1238~各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲)とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図15-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

20

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されており、(例えば、図15-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当たり基準値として該32767から33094までの範囲が小当たり判定値の共通数値範囲として設定されている部分)

前記特殊状態判定手段は、第1識別情報の可変表示を実行するときには第1識別情報の可変表示に対応する第1特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し(例えば、図15-17及び図15-18に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当たり判定値の数値範囲に含まれる328個の判定値にて小当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分)、第2識別情報の可変表示を実行するときには第2識別情報の可変表示に対応する第2特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し(例えば、図15-19及び図15-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当たり判定値の数値範囲に含まれる655個の判定値にて小当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分)、

30

前記第1特殊状態判定値と前記第2特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第2基準値から連続した数値範囲となるように設定されている(例えば、図15-17~図15-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であり、変動特図が第2特別図柄である場合は小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個であるが、変動特図にかかわらず小当たり判定値の数値範囲は共通の値である32767を小当たり基準値として設定されている部分)ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判

50

定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいと、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて特殊状態に制御することを判定する場合には、特殊状態判定値の最小値と最大値との一方が第2基準値となるので、特殊状態判定手段は、変動特図に応じて最小値と最大値のうち第2基準値ではない方の値を特定するのみで特殊状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【0093】

手段13の遊技機は、手段1～手段12のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図15-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

20

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図15-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図15-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

30

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図15-11～図15-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

40

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図15-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当り基準値として該1020から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値で

50

ある 1 2 5 3 までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定値は、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲において前記第 1 基準値とは異なる第 2 基準値から連続した第 2 共通数値範囲となるように、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず同一の数値が設定されている(例えば、図 1 5 - 1 7 及び図 1 5 - 1 8 に示すように、小当りの数値範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合の大当り判定値の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第 1 特別図柄であれば常に 3 2 7 6 7 を小当り基準値として 3 2 6 7 ~ 3 3 0 9 4 の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であれば常に 3 2 7 6 7 を小当り基準値として 3 2 6 7 ~ 3 3 4 2 1 の連続した数値範囲として設定されている部分) ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の第 1 共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の第 1 共通数値範囲と非共通数値範囲とが第 1 基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第 1 共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を 1 度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

また、例えば、特殊状態判定値の共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、特殊状態判定値の共通数値範囲が第 2 基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の共通数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を 1 度のみ実行すればよいため、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【 0 0 9 4 】

手段 1 4 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 1 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態(例えば、小当り遊技状態)とに制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利判定値と不利判定値とを含む複数段階の設定値(例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である 1 から最も遊技者にとって有利な設定値である 6 までの値)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU 1 0 3 が図 1 5 - 3 2 に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

40

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段(例えば、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4)と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値にもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段(例えば、CPU 1 0 3 が図 1 5 - 4 1 に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、

50

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU 103が図15-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能であり、前記有利状態に制御すると判定される確率が、設定値に対応する有利状態判定値の数である通常数に対応した通常状態（例えば、通常状態や時短状態）または前記有利状態となることにもとづいて前記通常数に対して増加された有利状態判定値の数である特別数に対応した特別状態（例えば、確変状態）に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が図14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

10

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図15-11～図15-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

20

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図15-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図15-17及び図15-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）、

30

前記特殊状態判定値は、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記特別状態に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように、前記設定手段によって設定される設定値及び前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず同一の数が設定されている（例えば、図15-17～図15-20に示すように、小当たり判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の大当たり判定値の数値範囲である1020～1346や1020～1674の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第1特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当たり基準値として3267～33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当たり基準値として3267～33421の連続した数値範囲として設定されている部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊

50

状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

更に、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定値されている設定値にかかわらず特殊状態判定値の数値範囲として常に同一の数値範囲を特定すればよいので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

また、例えば、特殊状態判定値の第2共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、特殊状態判定値の第2共通数値範囲が第2基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の第2共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【0095】

手段15の遊技機は、手段1～手段14のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図15-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

30

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図15-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

40

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図15-11～図15-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲

50

と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値（1を除く2～6の値）に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲は、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図15-55及び図15-56に示すように、1020を大当たり基準値として、1020～1237の範囲が大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図15-55及び図15-56に示すように、設定値が2～6の場合において、60000を基準値として、60000～設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態判定値の数値範囲として共通数値範囲と非共通数値範囲とが設定されており、このうち非共通数値範囲のみを変更するのみで各設定値毎に有利状態に制御される確率を異ならせることができるので、設定値に関する遊技機の開発負荷を軽減することができる。特に本発明では、有利状態判定値の非共通数値範囲の基準値を、該非共通数値範囲の最小値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最大値よりも大きな値とする、或いは、有利状態判定値の非共通数値範囲の基準値を、該非共通数値範囲の最大値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最小値よりも小さな値とすることで、設定値に応じて該非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値数が増加したとしても有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが重複することがないので、設定値に関する遊技機の開発負荷を一層軽減することができる。

20

【0096】

手段16の遊技機は、手段1～手段14のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図15-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

30

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図15-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

40

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図15-11～図15-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値として、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な各設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）と、前記設定手段にて設定可能な各設定値で異なる非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値（1～6全ての値）に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とが設定されており、

前記共通数値範囲は、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（

50

例えば、図 15 - 55 及び図 15 - 56 に示すように、1020 を大当り基準値として、1020 ~ 1237 の範囲が大当り判定値の共通数値範囲に設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図 15 - 55 及び図 15 - 56 に示すように、設定値が 2 ~ 6 の場合において、60000 を基準値として、60000 ~ 設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態判定値の数値範囲として共通数値範囲と非共通数値範囲とが設定されており、このうち非共通数値範囲のみを変更するのみで各設定値毎に有利状態に制御される確率を異ならせることができるので、設定値に関する遊技機の開発負荷を軽減することができる。特に本発明では、有利状態判定値の非共通数値範囲の基準値を、該非共通数値範囲の最小値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最大値よりも大きな値とする、或いは、有利状態判定値の非共通数値範囲の基準値を、該非共通数値範囲の最大値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最小値よりも小さな値とすることで、設定値に応じて該非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値数が増加したとしても有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが重複することがないので、設定値に関する遊技機の開発負荷を一層軽減することができる。

【0097】

手段 17 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 16 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値を含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である 1 から最も遊技者にとって有利な設定値である 6 までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 15 - 32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路 104 や遊技制御カウンタ設定部 207 SG 154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 15 - 41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 15 - 41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 14 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図 15 - 11 ~ 図 15 - 20 に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な各設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020 ~ 1237 の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

10

20

30

40

50

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図15 - 17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の範囲から連続した範囲において同一の数が設定されている（例えば、図15 - 53及び図15 - 54に示すように、小当たり判定値の数値範囲は、設定されている設定値にかかわらず、大当たり判定値の数値範囲に連続して328個の判定値を含む数値範囲に設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

特に本発明においては、有利状態判定値の数値範囲と特殊状態判定値の数値範囲とが連続して設定されるので、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値や特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否かや特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態や特殊状態に制御することを判定する場合には、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲の最小値と特殊状態判定値の数値範囲の最大値との間の値であるか否か、または、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲の最大値と特殊状態判定値の数値範囲の最大値との間の値であるか否かを判定することによって有利状態または特殊状態に制御するか否かを一度に判定することができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0098】

手段18の遊技機は、手段1～手段17のいずれかに記載の遊技機であって、

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、大当たり遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図15 - 32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図15 - 41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図15 - 41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御する

10

20

30

40

50

と判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が図14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図15-11～図15-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

10

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図15-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されており、

20

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図15-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当たり基準値として該32767から33094までの範囲が小当たり判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定手段は、第1識別情報の可変表示を実行するときには第1識別情報の可変表示に対応する第1特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図15-17及び図15-18に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当たり判定値の数値範囲に含まれる328個の判定値にて小当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、第2識別情報の可変表示を実行するときには第2識別情報の可変表示に対応する第2特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図15-19及び図15-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当たり判定値の数値範囲に含まれる655個の判定値にて小当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、

30

前記第1特殊状態判定値と前記第2特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第2基準値から連続した数値範囲となるように、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲に設定されている（例えば、図15-17～図15-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であり、変動特図が第2特別図柄である場合は小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個であるが、小当たり判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の確変状態での大当たり判定値の数値範囲である1020～1346の数値範囲とは異なる範囲において、32767を小当たり基準値として、変動特図が第1特別図柄である場合は32767～33094の数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄である場合は32767～33421の数値範囲に設定されている部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定される設定

50

値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

また、例えば、特殊状態判定値の共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、特殊状態判定値の共通数値範囲が第2基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態に制御することを判定する場合には、有利状態判定値の最小値と最大値との一方が第1基準値となるので、有利状態判定手段は、通常状態であるか特別状態であるかに応じて最小値と最大値のうち第1基準値ではない方の値を特定するのみで有利状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて特殊状態に制御することを判定する場合には、特殊状態判定値の最小値と最大値との一方が第2基準値となるので、特殊状態判定手段は、変動特図に応じて最小値と最大値のうち第2基準値ではない方の値を特定するのみで特殊状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【0099】

手段19の遊技機は、手段1～手段18のいずれかに記載の遊技機であって、

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、大当たり遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値を含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図15-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

40

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図15-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

50

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU 103が図15-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能であり、前記有利状態に制御すると判定される確率が、設定値に対応する有利状態判定値の数である通常数に対応した通常状態（例えば、通常状態や時短状態）または前記有利状態となることにもとづいて前記通常数に対して増加された有利状態判定値の数である特別数に対応した特別状態（例えば、確変状態）に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が図14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

10

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図15-11～図15-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

20

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図15-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されており（例えば、図15-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当たり基準値として該32767から33094までの範囲が小当たり判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、

30

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図15-17及び図15-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値の数は、前記設定手段によって設定される設定値及び前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず同一の数であり（例えば、図15-17～図15-20に示すように、小当たり判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の大当たり判定値の数値範囲である1020～1346や1020～1674の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第1特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当たり基準値として3267～33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当たり基準値として3267～33421の連続した数値範囲として設定されている部分）、

40

前記特殊状態判定値の数は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、同

50

一の数であり（例えば、図 15 - 17 ~ 図 15 - 20 に示すように、小当りの数値範囲は、変動特図が第 1 特別図柄であれば、設定される設定値にかかわらず、常に 3 2 7 6 7 を小当り基準値として 3 2 6 7 ~ 3 3 0 9 4 の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であれば、設定される設定値にかかわらず、常に 3 2 7 6 7 を小当り基準値として 3 2 6 7 ~ 3 3 4 2 1 の連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定手段は、第 1 識別情報の可変表示を実行するときには第 1 識別情報の可変表示に対応する第 1 特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図 15 - 17 及び図 15 - 18 に示すように、変動特図が第 1 特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる 3 2 8 個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、第 2 識別情報の可変表示を実行するときには第 2 識別情報の可変表示に対応する第 2 特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図 15 - 19 及び図 15 - 20 に示すように、変動特図が第 1 特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる 6 5 5 個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、

10

前記第 1 特殊状態判定値と前記第 2 特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第 2 基準値から連続した数値範囲となるように、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記特別状態に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲に設定されている（例えば、図 15 - 17 ~ 図 15 - 20 に示すように、変動特図が第 1 特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 3 2 8 個であり、変動特図が第 2 特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 6 5 5 個であるが、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定値として 6 が設定されている場合の確変状態での大当り判定値の数値範囲である 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 の数値範囲とは異なる範囲において、3 2 7 6 7 を小当り基準値として、変動特図が第 1 特別図柄である場合は 3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 の数値範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄である場合は 3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 の数値範囲に設定されている部分）ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

また、例えば、有利状態判定値の第 1 共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、有利状態判定値の第 1 共通数値範囲と非共通数値範囲とが第 1 基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第 1 共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を 1 度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

また、例えば、特殊状態判定値の共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、本発明では、特殊状態判定値の共通数値範囲が第 2 基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を 1 度のみ実行すればよいため、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の

50

最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態に制御することを判定する場合には、有利状態判定値の最小値と最大値との一方が所定基準値となるので、有利状態判定手段は、通常状態であるか特別状態であるかに応じて最小値と最大値のうち所定基準値ではない方の値を特定するのみで有利状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて特殊状態に制御することを判定する場合には、特殊状態判定値の最小値と最大値との一方が第2基準値となるので、特殊状態判定手段は、変動特図に
10
応じて最小値と最大値のうち第2基準値ではない方の値を特定するのみで特殊状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0100】

手段20の遊技機は、手段1～手段19のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図15-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、
20

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図15-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図15-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、
30

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図14に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図15-11～図15-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、
40

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値（1を除く2～6の値）に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲は、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されてお
50

り（例えば、図 15 - 17 に示すように、設定値が 2 の場合は、1020 を大当り基準値として該 1020 から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である 1253 までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記第 1 共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第 1 基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 15 - 55 及び図 15 - 56 に示すように、設定値が 2 ~ 6 の場合において、60000 を基準値として、60000 ~ 設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第 1 基準値及び前記特定基準値とは異なる第 2 基準値から連続した第 2 共通数値範囲となるように同一の数が設定されている（例えば、図 15 - 55 及び図 15 - 56 に示すように、小当り判定値の数値範囲が、大当り判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる範囲において、設定されている設定値にかかわらず、変動特図が第 1 特別図柄であれば常に 32767 ~ 33094 の範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であれば常に 3267 ~ 33421 の範囲に設定されている部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。特に本発明では、常に同一の小当り判定値の数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かを判定するので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる上、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理に関するデータ量を抑えることができる。

【0101】

手段 21 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 19 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値（例えば、1 ~ 6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 15 - 32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路 104 や遊技制御カウンタ設定部 207 SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 15 - 41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 15 - 41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 14 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図 15 - 11 ~ 図 15 - 20 に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

10

20

30

40

50

前記有利状態判定値として、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な各設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）と、前記設定手段にて設定可能な各設定値で異なる非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値（1～6全ての値）に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とが設定されており、

前記共通数値範囲は、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図15-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第1基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図15-55及び図15-56に示すように、設定値が2～6の場合において、60000を基準値として、60000～設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第1基準値及び前記特定基準値とは異なる第2基準値から連続した共通数値範囲となるように同一の数が設定されている（例えば、図15-55及び図15-56に示すように、小当たり判定値の数値範囲が、大当たり判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる範囲において、設定されている設定値にかかわらず、変動特図が第1特別図柄であれば常に32767～33094の範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば常に3267～33421の範囲に設定されている部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。特に本発明では、常に同一の小当たり判定値の数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かを判定するので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる上、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理に関するデータ量を抑えることができる。

【0102】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0103】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】第1特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】役物制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図8】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-1】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図9-2】払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。

【図9-3】パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図9-4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

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

【図9-6】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-7】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 8】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 9】セキュリティ信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図 9 - 10】電源投入時に設定変更中フラグがセットされているときの報知例を示す説明図である。

【図 9 - 11】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 12】(1) は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、(2) は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。

【図 10 - 1】特徴部 0 5 2 I W における特別可変入賞球装置の構成例を示す説明図である。

【図 10 - 2】特徴部 0 5 2 I W における各種の制御基板などを示す構成図である。

10

【図 10 - 3】設定値ごとの大当たり確率および小当たり確率を説明するための説明図である。

【図 10 - 4】設定値ごとの大当たり確率および小当たり確率を説明するための説明図である。

【図 10 - 5】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 10 - 6】小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 10 - 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 10 - 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 10 - 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 10 - 10】小当たり用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図 10 - 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 10 - 12】K T 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

20

【図 10 - 13】K T 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 10 - 14】K T 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 10 - 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 10 - 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 10 - 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 10 - 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 10 - 19】第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

30

【図 10 - 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 10 - 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 10 - 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 10 - 23】第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 24】役物制御通常処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 25】ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 26】大当たり開放中処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 27】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 28】小当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 29】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。

40

【図 10 - 30】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 31】普通図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 32】普通図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 33】普通電動役物開放前処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 34】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 10 - 35】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 10 - 36】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 10 - 37】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 10 - 38】オーバー入賞時示唆演出処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 39】オーバー入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

50

- 【図10-40】小当り入賞時示唆演出処理を示すフローチャートである。
- 【図10-41】小当り入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図10-42】賞球数表示示唆演出処理を示すフローチャートである。
- 【図10-43】賞球数表示示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図10-44】賞球数強調演出処理を示すフローチャートである。
- 【図10-45】賞球数強調演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図10-46】可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図10-47】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図10-48】設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。
- 【図10-49】小当りRUSH継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。 10
- 【図10-50】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図10-51】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図10-52】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図10-53】エンディング演出処理を示すフローチャートである。
- 【図10-54】設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図10-55】小当りRUSH継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図10-56】右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。
- 【図10-57】オーバー入賞時示唆演出、小当り入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。 20
- 【図10-58】オーバー入賞時示唆演出、小当り入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図10-59】一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。
- 【図10-60】変形例1における第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図10-61】変形例1における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図10-62】変形例1における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。
- 【図10-63】変形例2における第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図10-64】変形例2における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。 30
- 【図10-65】変形例2における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。
- 【図10-66】変形例3における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図10-67】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10-68】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10-69】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11-1】低確率状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。
- 【図11-2】高確率状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。 40
- 【図11-3】曇りモードにおける各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図11-4】雨モードにおける各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図11-5】台風モードにおける各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図11-6】大当り遊技状態における各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図11-7】大当り遊技状態における各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 50

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

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

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

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

【図 1 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 3】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 1 4】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 5 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 5 - 3】遊技情報表示部を示す図である。

【図 1 5 - 4】特別図柄表示装置における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図 1 5 - 5】第 1 保留表示器と第 2 保留表示器のシフト態様を示す図である。

【図 1 5 - 6】ラウンド表示器における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図 1 5 - 7】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 1 5 - 8】(A) , (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 5 - 9】各乱数を示す説明図である。

20

【図 1 5 - 1 0】変動パターンを例示する図である。

【図 1 5 - 1 1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 5 - 1 2】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 5 - 1 3】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 5 - 1 4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 5 - 1 5】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 5 - 1 6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 5 - 1 7】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当たりの数値範囲と小当たりの数値範囲を示す図である。

【図 1 5 - 1 8】確変状態での第 1 特図の可変表示における大当たりの数値範囲と小当たりの数値範囲を示す図である。

30

【図 1 5 - 1 9】通常状態または時短状態での第 2 特図の可変表示における大当たりの数値範囲と小当たりの数値範囲を示す図である。

【図 1 5 - 2 0】確変状態での第 2 特図の可変表示における大当たりの数値範囲と小当たりの数値範囲を示す図である。

【図 1 5 - 2 1】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 5 - 2 2】各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図 1 5 - 2 3】(A) は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たり A 用)を示す説明図であり、(B) は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たり B、大当たり C 用)を示す説明図であり、(C) は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

40

【図 1 5 - 2 4】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 5 - 2 5】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 1 5 - 2 6】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 1 5 - 2 7】(A) は、表示モニタの正面図、(B) は、表示モニタの表示態様を示す図、(C) は表示内容の説明図である。

【図 1 5 - 2 8】表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。

【図 1 5 - 2 9】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

【図 1 5 - 3 0】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 - 3 1】(A) は R A M クリア処理を示すフローチャートであり、(B) は R A

50

Mの概略図である。

【図15-32】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図15-33】設定確認処理を示すフローチャートである。

【図15-34】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図15-35】表示モニタの表示態様の变化を示す図である。

【図15-36】(A)はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。

【図15-37】(A)は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の变化を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の变化を示す。

10

【図15-38】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。

【図15-39】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図15-40】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。

【図15-41】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図15-42】可変表示結果判定モジュールを示すフローチャートである。

【図15-43】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図15-44】RAMに記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図である。

【図15-45】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。

20

【図15-46】パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。

【図15-47】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。

【図15-48】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作における動作速度を示す図である。

【図15-49】設定値の変更及び設定値の確認終了タイミングと第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理の実行回数の関係を示すタイミングチャートである。

【図15-50】画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図15-51】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図15-52】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図15-53】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

30

【図15-54】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図15-55】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図15-56】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図16-1】特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図16-2】特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図16-3】特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。

【図16-4】特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。

【図17-1】特徴部40Fにおける演出制御コマンド例示する図である。

【図17-2】特徴部40Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図17-3】特徴部40Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。

40

【図18-1】低確率状態で参照される表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図18-2】高確率状態で参照される表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図18-3】(A)は第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(B)は第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図18-4】(A)は低確/低ベース状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図であり、(B)は低確/高ベース状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図であり、(C)は高確/高ベース状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。

【図18-5】各演出モードに関する遊技フローを示す説明図である。

【図18-6】(A)は第1期間[最終変動を除く]で参照される変動パターン判定テ

50

ブルを示す説明図であり、(B)は第1期間[最終変動]で参照される変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(C)は第2期間で参照される変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図18-7】特図1大当り遊技状態終了後における各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図18-8】特図2大当り遊技状態終了後における各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図18-9】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図18-10】(A)は第1設定示唆演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、(B)はカットイン予告演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、(C)は第2設定示唆演出の実行有無決定テーブルを示す説明図である。

10

【図18-11】(A)は第1期間における第1設定示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図であり、(B)は第2期間における第1設定示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図18-12】第2設定示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図18-13】継続チャレンジ演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0104】

(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。

20

【0105】

(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。

【0106】

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。

30

【0107】

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。

40

【0108】

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

50

示装置は１種類であってもよい。

【０１０９】

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）。

【０１１０】

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。

10

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

20

【０１１３】

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）。

30

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

40

【０１１６】

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。

【０１１７】

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

50

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。

【0118】

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。

【0119】

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。

10

【0120】

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。

20

【0121】

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。

30

【0122】

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。

40

【0123】

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

50

向けて移動して行く。また、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 と可変入賞球装置 6 B とは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置 7 に入賞することなく可変入賞球装置 6 B 上に落下した遊技球は、可変入賞球装置 6 B の底面部材が後退移動されて第 2 始動入賞口が開状態となっていれば、遊技球は第 2 始動入賞口に入賞し、特殊可変入賞球装置 1 7 の方には遊技球は流れて行かない。一方、第 2 始動入賞口が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置 6 B の底面部材の上を移動して特殊可変入賞球装置 1 7 の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材が後退移動されて特殊入賞口が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口に入賞する。さらに、特殊入賞口も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材の上を移動して、そのままアウト口の方へ落下することになる。

10

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

なお、本例では、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が左側に配置され、可変入賞球装置 6 B が右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B の底面部材が右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面部材が後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置 6 B の方から特殊可変入賞球装置 1 7 の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置 6 B の方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置 1 7 の方が下流側に設けられているといえる。

20

【 0 1 2 6 】

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

30

【 0 1 2 7 】

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

40

【 0 1 2 8 】

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

50

される。

【 0 1 2 9 】

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。

【 0 1 3 0 】

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

10

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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

20

【 0 1 3 4 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 1 3 5 】

30

なお、このパチンコ遊技機 1 では、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことにもとづいて普通図柄の変動表示が実行されることから、通過ゲート 4 1 は普通始動領域としての役割を担っているのであるが、大当り図柄が導出表示された場合にも通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技状態に移行するので、通過ゲート 4 1 は作動領域としての役割も担っている。従って、通過ゲート 4 1 は、普通始動領域と作動領域との両方の役割を担う兼用ゲートとして構成されている。

【 0 1 3 6 】

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。

40

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 1 3 9 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられてい

50

る。

【 0 1 4 0 】

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。

【 0 1 4 1 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

10

【 0 1 4 2 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 1 4 3 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

20

【 0 1 4 4 】

（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 3 0 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 6 A 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 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 1 4 5 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当たり遊技状態や小当た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。

30

【 0 1 4 6 】

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（大当たり図柄、例えば「7」、後述の大当た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、「大当たり」となる。また、大当た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、極低い割合で小当たり図柄が停止表示され、「小当たり」となる場合があるように構成してもよい。

【 0 1 4 7 】

第 1 特図ゲームでの表示結果が「大当たり」になった後には、遊技球が通過ゲート 4 1 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たり遊技状態に制御される。

40

【 0 1 4 8 】

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

50

繰り返し実行可能となっている。

【0149】

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。

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

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。

【0153】

K T状態では、通常状態よりも小当りになりやすいK T制御が実行される。このパチンコ遊技機1では、小当り遊技状態でもある程度の賞球を得ることができるので、大当り遊技状態と比べると得られる賞球が少ないが遊技者にとって有利な状態である。

【0154】

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。

【0155】

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

【0156】

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

【0157】

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

【0158】

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 6 B 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）。

【 0 1 5 9 】

可変入賞球装置 6 B 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 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 1 6 0 】

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。

10

【 0 1 6 1 】

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 4 1 を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。第 2 特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【 0 1 6 2 】

20

小当り遊技状態では、特殊可変入賞球装置 1 7 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。

【 0 1 6 3 】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。

【 0 1 6 4 】

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。

30

【 0 1 6 5 】

（演出の進行など）

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

【 0 1 6 6 】

40

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

【 0 1 6 7 】

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

50

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。

【0168】

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。

【0169】

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。

【0170】

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。

【0171】

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。

【0172】

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。

【0173】

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。

【0174】

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

10

20

30

40

50

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。

【0175】

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。

10

【0176】

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）。

【0177】

（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。

20

【0178】

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。

【0179】

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。

30

【0180】

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。

40

【0181】

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。

【0182】

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

50

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。

【０１８３】

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。

【０１８４】

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。

【０１８５】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【０１８６】

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。

【０１８７】

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。

【０１８８】

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。

【０１８９】

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。

【０１９０】

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。

【０１９１】

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

10

20

30

40

50

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。

【0192】

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。

【0193】

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。

10

【0194】

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。

【0195】

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。

20

【0196】

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。

【0197】

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。

30

【0198】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0199】

(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。

【0200】

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。

40

【0201】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップS3)。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号(クリア信号)が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合(ステップS3; Yes)、初期化处理(ステップS8)を実行する。初期化处理では、C

50

P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 2 0 2 】

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

【 0 2 0 3 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3 ; N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4 ; N o）、初期化処理（ステップ S 8）を実行する。

【 0 2 0 4 】

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

【 0 2 0 5 】

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

【 0 2 0 6 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【 0 2 0 7 】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【 0 2 0 8 】

10

20

30

40

50

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

【 0 2 0 9 】

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

【 0 2 1 0 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 A）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に第 1 特別図柄プロセス処理を実行することにより、第 1 特図ゲームの実行及び保留の管理などが実現される（詳しくは後述）。また、CPU 1 0 3 は、第 2 特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 B）。CPU 1 0 3 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。

【 0 2 1 1 】

第 1 特別図柄プロセス処理および第 2 特別図柄プロセス処理に続いて、CPU 1 0 3 は、役物制御プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 C）。CPU 1 0 3 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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【 0 2 1 2 】

役物制御プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 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、「普図当たり」に基づく可変入賞球装置 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 2 1 3 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可

10

20

30

40

50

してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 2 1 4 】

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、C P U 1 0 3 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、C P U 1 0 3 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、K T 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、C P U 1 0 3 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。

10

【 0 2 1 5 】

図 5 は、第 1 特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 A にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この第 1 特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 1 始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1 A）。

【 0 2 1 6 】

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、R A M 1 0 2 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 R A M 1 0 2 に設けられた第 1 保留記憶バッファに記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や第 1 保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 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 S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

20

【 0 2 1 7 】

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

30

【 0 2 1 8 】

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

40

【 0 2 1 9 】

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

【 0 2 2 0 】

ステップ S 1 1 1 A の第 1 変動パターン設定処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される。この第 1 変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または

50

「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。

【0221】

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。

【0222】

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。

【0223】

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。

【0224】

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。

【0225】

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。

10

20

30

40

50

【 0 2 2 6 】

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。

【 0 2 2 7 】

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

10

【 0 2 2 8 】

なお、第 2 特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 5 B ）において実行される処理は、第 1 特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 5 A ）において実行される処理と同様である。すなわち、図 5 で説明した第 1 特別図柄プロセス処理において、「第 1 」を「第 2 」と読み替えれば、第 2 特別図柄プロセス処理が説明されることになる。また、第 2 特別図柄プロセス処理（ステップ S 2 5 B ）の第 1 始動入賞判定処理で抽出された各乱数値は、保留情報として R A M 1 0 2 に設けられた第 2 保留記憶バッファに記憶される。

20

【 0 2 2 9 】

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 1 0 0 （具体的には、C P U 1 0 3 ）は、小当り遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第 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。

30

【 0 2 3 0 】

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。

40

【 0 2 3 1 】

図 6 は、役物制御プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 C 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、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた役物制御プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 2 0 ～ S 1 2 8 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、役物制御プロセス処理の各処理（ステップ S 1 2 0 ～ S 1 2 8 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 2 3 2 】

ステップ S 1 2 0 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

50

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。

【 0 2 3 3 】

ステップ S 1 2 1 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 4 1 への遊技球の通過を待機する制御を行う。通過ゲート 4 1 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。

【 0 2 3 4 】

ステップ S 1 2 2 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 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当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。

10

【 0 2 3 5 】

ステップ S 1 2 3 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 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、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。

20

【 0 2 3 6 】

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

30

【 0 2 3 7 】

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

40

【 0 2 3 8 】

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

【 0 2 3 9 】

ステップ S 1 2 7 の小当り開放中処理は、役物制御プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、特殊入賞口を開放状態としてからの経過時間を

50

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。

【 0 2 4 0 】

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

10

【 0 2 4 1 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

20

【 0 2 4 2 】

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

【 0 2 4 3 】

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

30

40

【 0 2 4 4 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるよ

50

うに、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122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。

【0245】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップ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。

10

【0246】

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。

【0247】

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。

20

【0248】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM 122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。

【0249】

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。

30

【0250】

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。

40

【0251】

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

50

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

10

【 0 2 5 2 】

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

20

【 0 2 5 3 】

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

30

【 0 2 5 4 】

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

【 0 2 5 5 】

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

40

【 0 2 5 6 】

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

50

る。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 2 5 7 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 2 5 8 】

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。

10

【 0 2 5 9 】

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) 。

【 0 2 6 0 】

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

20

【 0 2 6 1 】

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。

30

【 0 2 6 2 】

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。

【 0 2 6 3 】

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「 1 0 0 % 」の割合又は「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

40

【 0 2 6 4 】

[特徴部 2 1 T M に関する説明]

次に、特徴部 2 1 T M に関して説明する。パチンコ遊技機 1 には、例えば図 9 - 1 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、ターミナル基板 (情報出力基板) 2 1 T M 0 1 6 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤 2 などの背面には、例えば払出制御基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が

50

配置されている。

【 0 2 6 5 】

なお、前述した図 2 に示すように、主基板 1 1 には、第 1 始動口スイッチ 2 2 A 及び第 2 始動口スイッチ 2 2 B、並びに、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B 等の各種部品が接続されており、演出制御基板 1 2 には、スピーカ 8 L、8 R、枠 L E D 9 等の各種演出装置が接続されているが、図 9 - 1 では、これらを省略している。

【 0 2 6 6 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、図 9 - 3 に示すように、基板ケース 2 1 T M 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載され、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D (例えばセグメント L E D) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【 0 2 6 7 】

また、主基板 1 1 には、図 9 - 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側から視認可能な表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 が設けられており、該表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 の左側方には表示切替スイッチ 2 1 T M 0 3 0 が設けられており、該表示切替スイッチ 2 1 T M 0 3 0 の操作によって表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

【 0 2 6 8 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号の他、電源断信号、クリア信号、リセット信号等の各種信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、ターミナル基板 2 1 T M 0 1 6 からセキュリティ信号等の各種の信号の出力を行うための情報出力回路 1 1 2 が搭載されている。

【 0 2 6 9 】

また、図 9 - 1 に示す主基板 1 1 は、図 9 - 3 に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース 2 1 T M 2 0 1 に封入されており、主基板 1 1 の中央には表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 (例えば、7 セグメント) が配置され、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 の右側には表示切替スイッチ 2 1 T M 0 3 0 が配置されている。表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 及び表示切替スイッチ 2 1 T M 0 3 0 は、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 の背面中央下部には、後述する設定変更モードまたは設定確認モードに切り替えるための錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 (図 9 - 1 参照) が設けられている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【 0 2 7 0 】

また、主基板 1 1 (遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) は、各入賞口 (大入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 始動入賞口、第 1 ~ 第 4 一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう) への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。つまり

、パチンコ遊技機 1 のメーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、あらかじめ定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。さらに、パチンコ遊技機 1 を設置した後においても、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、当該パチンコ遊技機 1 において、設置後にどのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。

【0271】

また、電源基板は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケースに封入されており、電源基板の背面右側下部には、後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 と、電源スイッチ 21TM055 が設けられている。遊技場の店員等が、パチンコ遊技機 1 に電源電圧が供給されていない状態で、電源スイッチ 21TM055 を操作することで、主基板 11、演出制御基板 12、払出制御基板 21TM037 等の各基板に所定の動作電圧が供給される。さらに、電源スイッチ 21TM055 が操作されるタイミングで、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 が操作されていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 にクリア信号が入力され、後述する初期化处理（RAM クリア）が実行される。同じ電源基板上において、電源スイッチ 21TM055 とクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 を近くに配置することで、電源投入操作及び初期化操作を行い易いようにしている。

【0272】

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

【0273】

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

【0274】

尚、図 9 - 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機 1 外に排出するためのノズル（排出口）が設けられており、該ノズル内には、パチンコ遊技機 1 内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ 21TM070 が設けられている。該排出口スイッチ 21TM070 は、スイッチ回路 110 に接続されている。

【0275】

主基板 11 から演出制御基板 12 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 15 によって中継される。中継基板 15 を介して主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8L、8R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、枠 LED 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられ

10

20

30

40

50

るLED制御コマンドが含まれている。

【0276】

図9-2は、払出制御基板21TM037および球払出装置21TM097などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図9-2に示すように、払出制御基板21TM037には、払出制御用CPU21TM371を含む払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が搭載されている。この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、1チップマイクロコンピュータであり、少なくともRAMが内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370、RAM(図示せず)、払出制御用プログラムを格納したROM(図示せず)およびI/Oポート等は、払出制御基板21TM037を構成する。すなわち、払出制御基板21TM037は、払出制御用CPU21TM371、RAMおよびROMを有する払出制御用マイクロコンピュータ21TM370と、I/Oポートとで実現される。また、I/Oポートは、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に内蔵されていてもよい。

10

【0277】

球切れスイッチ21TM187、満タンスイッチ21TM048および払出個数カウントスイッチ21TM301からの検出信号は、中継基板21TM072を介して払出制御基板21TM037のI/Oポート21TM372fに入力される。なお、この実施の形態では、払出個数カウントスイッチ21TM301からの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に入力されたあと、I/Oポート21TM372aおよび出力回路21TM373Bを介して主基板11に出力される。

20

【0278】

また、払出制御基板21TM037には、図9-2に示すように、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠3の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤2の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠3aの開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が接続されており、これらのセンサから出力される検出信号に基づいて、各種の異常(エラー)の発生を判定する機能も備えている。なお、遊技機用枠3の開放が検知されたときの検出信号と、ガラス扉枠3aの開放が検知されたときの検出信号とは、異なる端子に入力されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、遊技機用枠3の開放状態と、ガラス扉枠3aの開放状態とを、区別して認識可能となっている。

30

【0279】

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

【0280】

40

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

50

モータ信号が発射モータ 2 1 T M 0 9 4 に入力される。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が満タン信号を出力している間は、発射モータ 2 1 T M 0 9 4 への発射モータ信号の出力が停止される。

【 0 2 8 1 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とシリアル通信で信号を入出力（送受信）するためのシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 が内蔵されている。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 とは、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 , 2 1 T M 3 8 0 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の接続確認を行うために、一定の間隔（例えば 1 秒）で信号（賞球要求信号、受信 A C K 信号）をやり取り（送受信）している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 を介して、一定の間隔で接続確認を行うための信号（この実施の形態における賞球要求信号）を送信し、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号（受信 A C K 信号）を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。この実施の形態では、賞球要求信号や受信 A C K 信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信 A C K 信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間で特定のデータをやり取りするように構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信する。そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信 A C K 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 A C K 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。また、所定のエラー（球貸し、満タン、球切れなどのエラー）が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信 A C K 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 A C K 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。

【 0 2 8 2 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b を介して、賞球払出数を示す賞球情報信号および貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板（枠用外部端子基板と盤用外部端子基板とを含む）2 1 T M 1 6 0 に出力する。なお、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b の外側に、ドライバ回路が設置されているが、図 9 - 2 では記載省略されている。

【 0 2 8 3 】

また、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 c を介して、7 セグメント L E D によるエラー表示用 L E D 2 1 T M 3 7 4 にエラー信号を出力する。さらに、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b を介して、点灯 / 消灯を指示するための信号を賞球 L E D 2 1 T M 0 5 3 および球切れ L E D 2 1 T M 0 5 4 に出力する。なお、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の入力ポート 2 1 T M 3 7 2 f には、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ 2 1 T M 3 7 5 からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ 2 1 T M 3 7 5 は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用いられる。

【 0 2 8 4 】

さらに、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 からの払出モータ 2 1 T M 2 8 9 への駆動信号は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 a および中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して球払出装置 2 1 T M 0 9 7 の払出機構部分における払出モータ 2 1 T M 2 8 9 に伝えられる。なお、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 a の外側に、ドライバ回路（モータ駆動回路）が設置されているが、図 9 - 3 では記載省略されている。

【 0 2 8 5 】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、使用可表示ランプ、連結台方向表示器、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インタフェース基板（中継基板） 2 1 T M 0 6 6 には、度数表示 L E D 2 1 T M 0 6 0、球貸し可 L E D 2 1 T M 0 6 1、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 および返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 が接続される。

【 0 2 8 6 】

インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 からカードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、遊技者の操作に応じて、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されたことを示す球貸スイッチ信号および返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からインタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間では、接続信号（V L 信号）、ユニット操作信号（B R D Y 信号）、球貸し要求信号（B R Q 信号）、球貸し完了信号（E X S 信号）およびパチンコ機動作信号（P R D Y 信号）が入力ポート 2 1 T M 3 7 2 f および出力ポート 2 1 T M 3 7 2 d を介して送受信される。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間には、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 が介在している。よって、接続信号（V L 信号）等の信号は、図 9 - 2 に示すように、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 を介してカードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間で送受信されることになる。

【 0 2 8 7 】

パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に P R D Y 信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、V L 信号を出力する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号の入力状態によってカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の接続状態 / 未接続状態を判定する。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチが操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。

【 0 2 8 8 】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を立ち上げ、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R Q 信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を立ち下げる。その後、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

【 0 2 8 9 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 で用いられる電源電圧 A C 2 4 V は払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 から供給される。すなわち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 およびインタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 を介して行われる。この例では、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 内に配されているカードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する A C 2 4 V の電源供給ラインに、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

【 0 2 9 0 】

本実施例のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる

10

20

30

40

50

構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6，5，4，3，2，1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5，4，3，2，1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【0291】

図9-4(A)～(F)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定

10

【0292】

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

20

【0293】

また、図9-4(B)に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率（1/280）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（1/280）で大当りに当選するようになっている。

30

【0294】

また、図9-4(C)に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（1/280）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（1/280）で大当りに当選するようになっている。

【0295】

40

また、図9-4(D)に示すように、設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率（1/250）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（1/250）で大当りに当選するようになっている。

【0296】

また、図9-4(E)に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3

50

」、「４」である場合よりも高い確率（１／２３５）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２３５）で大当りに当選するようになっている。

【０２９７】

また、図９－４（Ｆ）に示すように、設定値５に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第１である場合には、設定値が「１」、「２」、「３」、「４」、「５」である場合よりも高い確率（１／２２０）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２２０）で大当りに当選するようになっている。

10

【０２９８】

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

20

【０２９９】

また、本実施例では、ＣＰＵ１０３は、図９－４（Ａ）～（Ｆ）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定パツファによらず第１特別図柄の変動表示である場合と第２特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【０３００】

尚、本実施例では、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値として１～６の計６個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、２個、３個、４個、５個、または７個以上であってもよい。

30

【０３０１】

（設定示唆演出）

設定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。図９－５（１）、（２）、及び（３）は、設定示唆演出の例を示している。図９－５（１）は、大当り終了画面において「晴れ」態様のエンディング画像が選択された例、図９－５（２）は、大当り終了画面において「曇り」態様のエンディング画面が選択された例、図９－５（３）は、大当り終了画面において「雨」態様のエンディング画像が選択された例を示している。また、図９－５（４）は、設定示唆演出の態様を、設定コマンドが指定した設定値に基づいて決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。

40

【０３０２】

ＣＰＵ１０３は、設定値を指定する設定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信している。また、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態が終了したときに、画像表示装置５においてエンディング演出を実行するための演出制御用コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した設定コマンドにより指定された設定値をＲＡＭ１０２に記憶することにより、記憶した設定値に基づいてエンディング演出の態様を

50

決定可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに送信される演出制御用コマンドに基づいて、画像表示装置 5 に、大当り遊技状態が終了したことを報知する文字（「BONUS 終了」の文字）と共に、記憶している設定値に基づいて決定された態様（晴れの態様、曇りの態様、雨の態様）のエンディング画像を表示することが可能となる。

【0303】

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

10

【0304】

演出制御用 CPU 120 は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「1」又は「2」である場合には、低い割合（例えば 20%）で（1）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば 40%）で（2）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば 40%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用 CPU 120 は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「3」又は「4」である場合には、低い割合（例えば 20%）で（1）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、高い割合（例えば 50%）で（2）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば 30%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用 CPU 120 は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「5」又は「6」である場合には、高い割合（例えば 50%）で（1）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、低い割合（例えば 20%）で（2）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば 30%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。

20

【0305】

このように、設定値に応じて設定示唆演出の各態様の決定割合を異ならせることにより、遊技者は設定示唆演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。本例では、遊技者は、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、特に、「晴れ」態様でエンディング演出が実行されることに期待することになる。

30

【0306】

（電源投入時処理）

次に、電源投入時処理について説明する。

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

40

【0307】

図 9 - 6 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 は、電源が投入された後に、バックアップ RAM 領域のデータチェックを行う（ステップ S21 TM4010）。この処理は、データチェックとしてパリティチェックを行う。

【0308】

チェック結果が正常であれば（ステップ S21 TM4010 で YES）、CPU 103 は、RAM 102 の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値、例えば、0 ~ 5 の何れかに合致するか否かを確認する（ステップ S21 TM4020）。本例では設定値格納領域に格納されている設定値として、0、1、2、3、4、及び 5 の 6 つの数字を正規の値としており、大当り確率が異なる 6 段階の設定値を設けている。本例における設

50

定値 0 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 1 に相当し、本例における設定値 1 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 2 に相当し、本例における設定値 2 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 3 に相当し、本例における設定値 3 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 4 に相当し、本例における設定値 4 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 5 に相当し、本例における設定値 5 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 6 に相当する。

【 0 3 0 9 】

ここで、本例では、パチンコ遊技機 1 が遊技機メーカーから出荷される際（遊技場に設置される前）には、設定値格納領域に、上記正規の値のうち最も大当り確率が低い値（本例では 0）が記憶されているものとする。なお、設定値格納領域のデータが壊れている場合には、正規の値となっていない場合がある。設定値が正規の値であれば（ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で Y E S）、設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0）。設定変更中フラグは、後述する設定変更モードに移行したときにセットされ（ステップ S 2 1 T M 4 5 8 0）、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態に切り替えられたときにクリアされる（ステップ S 2 1 T M 4 7 2 0）。

【 0 3 1 0 】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O）、C P U 1 0 3 は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0）。

【 0 3 1 1 】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であれば（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 で Y E S）、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグを 1 に設定する（ステップ S 2 1 T M 4 0 5 0）。R A M クリアフラグの値は、R A M クリア（遊技状態の初期化）が実行されることに決定されたか否かを示す値であり、値が 1 である場合には R A M クリアが実行されることに決定されたことを示している。本例では、R A M クリアフラグが 1 にセットされた時点では実際に R A M クリアは実行されておらず、設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに関する処理が終了した後に R A M クリアが実行されることになる。

【 0 3 1 2 】

R A M クリアフラグの値が格納される領域は、バックアップ R A M 領域には含まれない。そのため電源断が発生した場合には R A M クリアフラグの値は保持されず、電源復旧時の R A M クリアフラグの値は 0（初期値が非セット状態）となっている。なお、遊技状態が初期化されることの報知は、設定変更モード又は設定確認モードに制御される前に行われるようにしても良く、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に行われるようにしても良い。

【 0 3 1 3 】

一方、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O F F 状態であれば（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 で N O）、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 に移行する。

【 0 3 1 4 】

次いで、C P U 1 0 3 は、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっているか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0）。ここで、前述したように、遊技機用枠 3 の開放状態、ガラス扉枠 3 a の開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 から払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、遊技機用枠 3 の開放状態が検出された旨を通知し、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出された旨を通知することで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で、遊技機用枠 3 の開放状態

10

20

30

40

50

と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、個別に認識可能となっている。

【 0 3 1 5 】

なお、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 から遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される構成とした場合（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 を備える場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、これらの検出信号の入力によって、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、個別に認識可能となる。

【 0 3 1 6 】

C P U 1 0 3 が、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識した場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で Y E S ）、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 ）。そして、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であれば（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で Y E S ）、図 9 - 7 に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップ S 2 1 T M 4 5 1 0 以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。

【 0 3 1 7 】

即ち、バックアップ R A M 領域のデータチェック結果が正常であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で Y E S ）、設定値が正規の値であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で Y E S ）、設定変更中に電源断が発生していない場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O ）、遊技機用枠 3 が開放状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で Y E S ）、且つ、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で Y E S ）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となる。一方、遊技機用枠 3 が閉鎖状態であるか（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で N O ）、又は、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で N O ）場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップ S 2 1 T M 4 7 6 0 （設定コマンドの送信）に移行する。

【 0 3 1 8 】

本実施形態では、設定値の変更を許可しないものの設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするためには、（ 1 ）遊技機用枠 3 が開放状態であり、（ 2 ）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である、という 2 つの条件が必要となっている。C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 及びステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 の判定処理によって、これら（ 1 ）及び（ 2 ）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）に移行可能としている。また、これら（ 1 ）及び（ 2 ）の条件に加えて、さらに、（ 3 ）クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態である（ Y E S ）と判定されたことに基づいて R A M クリアフラグがセットされていることを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。

【 0 3 1 9 】

前述したように、設定値を確認又は変更するために操作しなければならない錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、遊技盤 2 の裏面側に設けられており、遊技機用枠 3 を開放状態としなければ操作することができない。仮に、遊技機用枠 3 が開放状態となっていないにもかかわらず、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 に異常があるか、又は、何らかの不正な手段で設定値の確認又は変更が行われようとしている可能性がある。このような状態で、設定値の確認又は変更を許可することは不適切であるため、本実施形態では、遊技機用枠 3 が開放状態となっていないときには、パチンコ遊技機 1 を設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしている。

【 0 3 2 0 】

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

【0321】

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

【0322】

バックアップRAM領域のデータチェックにおいて(ステップS21TM4010)、チェック結果が異常であれば(ステップS21TM4010でNO)、CPU103は、ステップS21TM4120に移行する。また、設定値格納領域に格納されている値のチェックにおいて(ステップS21TM4020)、設定値格納領域に正規の値(0~5)が格納されていない場合には(ステップS21TM4020でNO)、CPU103は、ステップS21TM4120に移行する。また、設定変更中フラグのチェックにおいて(ステップS21TM4030)、設定変更中フラグがセットされていることが確認された場合には(ステップS21TM4030でYES)、CPU103は、ステップS21TM4120に移行する。

【0323】

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

【0324】

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

【0325】

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

【0326】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であれば（ステップS21TM4140でYES）、CPU103は、RAMクリアフラグを1に設定する（ステップS21TM4150）。そして、図9-7に示す、設定変更モードに関連したステップS21TM4510以降の処理が実行される。

【0327】

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

【0328】

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

【0329】

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

【0330】

このループ処理では、CPU103が、4msのウェイト（ステップS21TM4200）を行った後に、表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示すること等により、「設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件（ステップS21TM4120～ステップS21TM4140で全てYESと判定されること）が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと」を報知する（ステップS21TM4210）。そして、セキュリティ信号線の一端が接続されている出力端子（端子番号10）からセキュリティ信号を出力する（ステップS21TM4220）。セキュリティ信号はセキュリティ信号線の他端が接続されている外部装置（例えば、複数の遊技機の情報を管理するホールコンピュータ、当該遊技機に対応して設けられるカードユニット又は呼出ランプ装置等）に入力される。

【0331】

ループ処理の期間は、表示モニタ21TM029が備える7セグメント表示器に、4ms毎に「E」の文字が表示されることになる。4msのウェイトを設けることで7セグメント表示器に過度の熱が滞留して表示器にダメージを及ぼすことを防止するようにしている。また、ループ処理の期間はセキュリティ信号が継続して出力されている。セキュリティ信号を外部出力することで、ホールコンピュータ等の外部装置において、セキュリティ信号が入力されたことに基づいて当該パチンコ遊技機1で所定事象（本例では、設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと）が発生した可能性を特定可能となる。

【0332】

ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理は、電力供給

が停止するまで（電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 が O F F とされるまで）継続されることになる。

【 0 3 3 3 】

即ち、バックアップ R A M 領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で N O ）、設定値が正規の値ではない場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で N O ）、及び、設定変更中に電源断が発生した場合（即ち、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合であり、ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S と判定される場合）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常遊技処理（例えば、賞球処理や特別図柄プロセス処理等を含む遊技制御用タイマ割込処理）に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、R A M クリアフラグをセットして設定変更モードに移行させるようにしている。

10

【 0 3 3 4 】

本実施形態では、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）とするためには、（ 1 ）遊技機用枠 3 が開放状態であり、（ 2 ）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、（ 3 ）クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態である、という 3 つの条件が必要となっている。C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0、ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0、及びステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 の判定処理によって、これら（ 1 ）～（ 3 ）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）に移行可能としている。

【 0 3 3 5 】

20

仮に、（ 1 ）～（ 3 ）の条件のうち何れかの条件が成立していなければ、設定値の変更が許可されないため、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させることができず、通常遊技処理に移行させることができない。そのため、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0、ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0、及びステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 の判定処理のうち、何れかで N O と判定された場合には、前述したループ処理（ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 ）に移行する。

【 0 3 3 6 】

ループ処理（ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 ）に移行してしまうと通常遊技処理に移行することができなくなるため、遊技場の店員等は、一旦パチンコ遊技機 1 を電源断として再度電源を投入しなければならない。このように、設定変更モードに移行するための条件が成立していない場合には、一旦は電源断を行わせて、次の電源投入時に（ 1 ）～（ 3 ）の条件を全て成立させるようにして、設定変更モードに移行させ、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させるようにしている。

30

【 0 3 3 7 】

なお、C P U 1 0 3 は、（ 1 ）～（ 3 ）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B を、予め定められた電源断指示態様で発光させることにより、電源を O F F 状態とするように促すようにしても良い。

【 0 3 3 8 】

本実施形態では、設定変更中フラグがセットされていない場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O ）、設定値の変更を許可しないものの、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするために、（ 1 ）遊技機用枠 3 が開放状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で Y E S ）、（ 2 ）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で Y E S ）、という 2 つの条件が必要となっている。

40

【 0 3 3 9 】

しかしながら、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S ）、（ 1 ）遊技機用枠 3 が開放状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 で Y E S ）、（ 2 ）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で Y E S ）、という 2 つの条件が成立している場合であっても、設定確認モードに制御されることはない。これら（ 1 ）及び（ 2 ）の条件が成立している場合であっても、

50

(3) ステップS21TM4140でクリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態でない(NO)と判定された場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく遊技停止状態(ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理)に制御されることになる。

【0340】

次に、設定変更モード及び設定確認モードに関連する処理について、図9-7及び図9-8を用いて説明する。図9-7の処理において、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値(本例では0～5の何れか)に合致するか否かを確認する(ステップS21TM4510)。設定値格納領域に正規の値(0～5)が格納されている場合には(ステップS21TM4510でYES)、ステップS21TM4530に移行する。設定値格納領域に正規の値(0～5)が格納されていない場合には(ステップS21TM4510でNO)、CPU103は、設定値格納領域に、正規の値として、最も大当り確率が低い「0」を格納する(ステップS21TM4520)。そして、ステップS21TM4530に移行する。

10

【0341】

次いで、CPU103は、4msのウェイト(ステップS21TM4530)を行った後に、電源断用処理を実行する(ステップS21TM4540)。電源断用処理において、CPU103は、不測の停電等を含む電源断に基づく電源断信号が入力されているか否かを確認して、電源断信号が入力されている場合には、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号(チェックサム、パリティビット等)の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ(各種フラグ、各種タイマの状態等を含む)の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。即ち、電源断用処理では所定のバックアップ領域にチェックデータを格納する。

20

【0342】

これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに(ステップS21TM4530～ステップS21TM4620の繰返し処理、又は、ステップS21TM4530～ステップS21TM4570及びステップS21TM4650の繰返し処理が行われているときに)、電源断が発生した場合、電源復旧後のステップS21TM4010で適切にデータチェックが実行されることになる。

30

【0343】

次いで、CPU103は、設定値格納領域に格納されている設定値(本例では0～5)に対応した値を、表示モニタ21TM029に表示させる(ステップS21TM4550)。ここで、表示モニタ21TM029に表示される値は、設定値格納領域に格納されている値(0～5)に1を加算した値(1～6)である。遊技場の店員は通常、設定値の範囲を1～6と認識しているため、設定値格納領域に格納されている値をそのまま表示モニタ21TM029に表示させてしまうと、遊技場の店員が実際の設定値を誤って認識してしまうおそれがある。従って、本例では[設定値格納領域に格納されている値+1]を、設定値として表示モニタ21TM029に表示させるようにしている。次いで、CPU103は、セキュリティ信号を出力する(ステップS21TM4560)。

40

【0344】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグが0であるか否かを確認する(ステップS21TM4570)。RAMクリアフラグが0であれば(ステップS21TM4570でYES)、即ち、モード(ここでは設定確認モード)終了後にRAMクリアが実行されない場合には、CPU103は、設定確認モードに制御されたことを指定する設定確認モードコマンドを送信し(ステップS21TM4650)、ステップS21TM4680に移行する。演出制御用CPU120は、設定確認モードコマンドを受信したに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定確認モードに移行したことを特定可能

50

である。従って、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R により、当該遊技機が設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【0345】

一方、RAM クリアフラグが 1 であれば（ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 で N O）、即ち、モード（ここでは設定変更モード）終了後に RAM クリアが実行される場合には、CPU 1 0 3 は、設定値の変更が行われている可能性があることを示す設定変更中フラグをセットする（ステップ S 2 1 T M 4 5 8 0）。設定変更中フラグの値が格納される領域は、バックアップ RAM 領域に含まれるため、電源断の状態となっても、設定変更中フラグの値は保持される。そのため設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、次の電源投入時に設定変更中フラグの値が 1 の状態（セット状態）となっている。

10

【0346】

次いで、CPU 1 0 3 は、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モードコマンドを送信する（ステップ S 2 1 T M 4 5 9 0）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定変更モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が設定変更モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R により、当該遊技機が設定変更モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【0347】

次いで、CPU 1 0 3 は、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されたか否かを示す設定切替スイッチ情報を入力し（ステップ S 2 1 T M 4 6 0 0）、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されたか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0）。

20

【0348】

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

30

【0349】

遊技場の店員が、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 を操作する（ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 で Y E S）毎に、設定値格納領域に格納されている設定値が更新される（ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0）。例えば、正規の設定値が 0 ～ 5 の範囲であり、設定変更モードに制御されたとき（電源投入時、前回の電源断発生時）に設定値格納領域に格納されていた設定値が 3 であったとすると、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、3 4 5 0 1 2 3 の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される情報が、4 5 6 1 2 3 4 の順序で更新されることになる。

【0350】

40

ここで、現在の設定値の表示（ステップ S 2 1 T M 4 5 5 0）及びセキュリティ信号の出力（ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0）、並びに設定確認モードコマンドの送信（ステップ S 2 1 T M 4 6 5 0）を実行可能であるが、設定変更モードコマンドの送信（ステップ S 2 1 T M 4 5 9 0）及び設定値の更新（ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0）を実行できない状態は、設定値の確認は可能であるか設定値の変更はできない設定確認モードに相当する。設定確認モードに制御されている期間は、ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 及びステップ S 2 1 T M 4 6 5 0 の処理が繰り返し実行されることになる。

【0351】

設定確認モードには、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で Y E S と判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2

50

がOFF状態であること（ステップS 2 1 T M 4 0 4 0でNOと判定されてRAMクリアフラグが0のままであること）に基づいて制御される。

【0352】

また、現在の設定値の表示（ステップS 2 1 T M 4 5 5 0）及びセキュリティ信号の出力（ステップS 2 1 T M 4 5 6 0）を実行可能であると共に、設定変更モードコマンドの送信（ステップS 2 1 T M 4 5 9 0）及び設定値の更新（ステップS 2 1 T M 4 6 2 0）を実行可能な状態は、設定値の確認及び変更が可能な設定変更モードに相当する。

【0353】

設定変更モードには、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であり（ステップS 2 1 T M 4 0 7 0又はステップS 2 1 T M 4 1 3 0でYESと判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態であること（ステップS 2 1 T M 4 0 4 0又はステップS 2 1 T M 4 1 4 0でYESと判定されて、ステップS 2 1 T M 4 0 5 0又はステップS 2 1 T M 4 1 5 0でRAMクリアフラグが1に設定されていること）に基づいて制御される。

【0354】

なお、設定確認モードコマンドに関しては、設定確認モード制御時に1回のみ送信されるコマンドである。そのため、CPU 1 0 3は、設定確認モードコマンドを送信したときに、設定確認モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定確認モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップS 2 1 T M 4 7 2 0）に、設定確認モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定確認モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定確認モードコマンドを送信可能としても良い。同様に、設定変更モードコマンドに関しては、設定変更モード制御時に1回のみ送信されるコマンドである。そのため、CPU 1 0 3は、設定変更モードコマンドを送信したときに、設定変更モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定変更モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップS 2 1 T M 4 7 2 0）に、設定変更モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定変更モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定変更モードコマンドを送信可能としても良い。

【0355】

CPU 1 0 3は、ステップS 2 1 T M 4 6 8 0において、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFF状態であるか否かを確認する。そして、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であれば（ステップS 2 1 T M 4 6 8 0でNO）、再び4 m sのウェイト（ステップS 2 1 T M 4 5 3 0）を行った後にステップS 2 1 T M 4 5 4 0以降の処理を繰り返す。即ち、RAMクリアフラグの値が0であれば設定確認モードの制御を継続し、RAMクリアフラグの値が1であれば設定変更モードの制御を継続する。

【0356】

ステップS 2 1 T M 4 6 8 0において、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFF状態であれば（ステップS 2 1 T M 4 6 8 0でYES）、CPU 1 0 3は、設定変更モード又は設定確認モードを終了させて、セキュリティ信号タイマの値として1 0 0 0 m sを設定する（ステップS 2 1 T M 4 7 1 0）。セキュリティ信号タイマの値として所定時間が設定されることで、その後、通常遊技処理に移行した際の情報出力処理において、セキュリティ信号タイマの値が所定時間から0 m sになるまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。例えば、遊技制御用タイマ割込処理が2 m s 毎に実行される場合には、セキュリティ信号タイマの値が2 m s ずつ減算され、0 m s になった時点でセキュリティ信号の出力が停止される。従って、ステップS 2 1 T M 4 7 1 0の時点では、設定変更モードが終了したのか、あるいは、設定確認モードが終了したのかにかかわらず、セキュリティ信号の残り出力期間が1 0 0 0 m s に設定されていることになる。

【0357】

即ち、図9 - 9 (1) に示すように、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制

10

20

30

40

50

御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し（ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0 ）、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了から少なくとも 1 s e c が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力するようにセキュリティ信号タイマの値をセットする（ステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 ）。

【 0 3 5 8 】

ここで、ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0 でセキュリティ信号の出力を開始する処理は、設定変更モードに制御されるか、あるいは設定確認モードに制御されるかにかかわらず（何れのモードに制御されるかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。また、ステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 においてセキュリティ信号の残り出力期間をセットする処理も、設定変更モードに制御されたのか、あるいは設定確認モードに制御されたのかにかかわらず（何れのモードに制御されたかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。このように、設定変更モードに制御される場合と、設定確認モードに制御される場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を共通化することにより、セキュリティ信号の出力制御を簡素化し、制御負担を軽減させることができる。

【 0 3 5 9 】

また、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応してセキュリティ信号の出力を停止することにより、ホールコンピュータ等の外部装置に対して、当該遊技機が設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを適切に通知することができる。

【 0 3 6 0 】

ここで、設定変更モード又は設定確認モードの制御が終了した直後のステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 では、設定変更モードに制御された場合と、設定確認モードに制御された場合とで共通の値（ 1 0 0 0 m s ）をセキュリティ信号タイマにセットしている。しかしながら、設定変更モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を両方とも共通化してしまうと、外部装置側で何れのモードに制御されたのかを把握することが困難となってしまう。

【 0 3 6 1 】

そこで、本実施形態では、図 9 - 9 （ 2 ）に示すように、設定変更モードに制御された場合、即ち R A M クリアフラグが 1 にセットされている場合には、一旦はステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 でセキュリティ信号タイマの値として 1 0 0 0 m s をセットした後に、後述するステップ S 2 1 T M 4 7 7 0 で N O と判定されたことに基づいて、R A M クリア後のステップ S 2 1 T M 1 4 6 5 でセキュリティ信号タイマの値として 3 0 0 0 0 m s を再セットする（上書きする）ようにしている。即ち、セキュリティ信号の残り出力期間を一旦は 1 s e c にセットした後に、セキュリティ信号の残り出力期間を 3 0 s e c に再セットする（上書きする）ようにしている。

【 0 3 6 2 】

以上に示した信号出力制御を行った場合、セキュリティ信号の最終的な出力停止タイミングは、図 9 - 9 （ 2 ）に示すように、設定確認モードに制御されていた場合には設定確認モード終了から 1 s e c が経過したタイミングとなり、設定変更モードに制御されていた場合には設定変更モード終了から 3 0 s e c が経過したタイミングとなる。

【 0 3 6 3 】

具体的には、設定確認モードに制御されていた場合（ R A M クリアが行われず、セキュリティ信号タイマの値が 1 秒から変更されなかった場合）には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理（例えば、情報出力処理）において、セキュリティ信号タイマの値が 1 0 0 0 m s から 0 m s になるまでセキュリティ信号の出力を継続し、設定変更モードに制御されていた場合（ R A M クリアが行われた場合であり、セキュリティ信号タイマの値が 1 秒から 3 0 秒に変更された場合）には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理（例えば、情報出力処理）において、セキュリティ信号タイマの値が 3 0 0 0 0 m s から 0 m s に

10

20

30

40

50

なるまでセキュリティ信号の出力を継続することになる。なお、設定確認モードに制御されていた場合、設定変更モードに制御されていた場合に、遊技制御用タイマ割込処理に移行する前のタイミングで、セキュリティ信号タイマの値が所定時間（1000ms又は3000ms）から0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続するようにして、セキュリティ信号の出力終了後に遊技制御用タイマ割込処理に移行するようにしても良い。

【0364】

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

【0365】

その結果、外部装置においては、初期化処理が実行されずに設定確認モードに制御されたのか、又は、初期化処理が実行されて設定変更モードに制御されたのかを把握することも可能となる。例えば、セキュリティ信号の出力期間が30秒未満であれば初期化処理が実行されることなく設定確認モードに制御されたことを特定可能であり、セキュリティ信号の出力期間が30秒以上であれば初期化処理が実行されて設定変更モードに制御された可能性があることを推定可能となる。

【0366】

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

【0367】

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

【0368】

なお、図9-7のステップS21TM4710に示す例では、セキュリティ信号タイマの値として1秒を設定するようにしているが、このような形態に限らず、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に最初に設定するセキュリティ信号タイマの値は、少なくともセキュリティ信号が出力されたことを外部装置側で認識可能な期間であれば良く、例えば50ms以上であれば良い。即ち、設定変更モードが終了した場合と設定確認モードが終了した場合とで、共通の50msをセキュリティ信号タイマの値として設定しても良い。

【0369】

ステップS21TM4710の処理の後、CPU103は、設定変更中フラグをクリアする（ステップS21TM4720）。ここで、設定変更中フラグがクリアされたことにより、これ以降に電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグがセットさ

10

20

30

40

50

れていない（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O ）と判定されることになる。

【 0 3 7 0 】

次いで、C P U 1 0 3 は、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示している設定値を消去する（ステップ S 2 1 T M 4 7 3 0 ）。そして、設定値格納領域に格納されている設定値（0 ～ 5 の何れか）を設定コマンドにセットして、その設定コマンドを送信する（ステップ S 2 1 T M 4 7 6 0 ）。なお、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されない場合であっても、ステップ S 2 1 T M 4 7 6 0 の処理は実行されることになり、設定コマンドが送信される。

【 0 3 7 1 】

ここで、遊技者は通常、設定値の範囲を 1 ～ 6 と認識しており、演出制御用 C P U 1 2 0 側で、設定コマンドが指定する値（設定値格納領域に格納されている値）をそのまま画像表示装置 5 に表示してしまうと、遊技者が設定値を誤って理解してしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 側で、設定コマンドにより指定される値（0 ～ 5 ）に 1 を加算した値を設定値（1 ～ 6 ）として認識し、設定値 1 ～ 6 の範囲で、設定値を示唆する演出を実行するようにしている。

【 0 3 7 2 】

なお、このような形態に限らず、C P U 1 0 3 が、設定値格納領域に格納されている設定値（0 ～ 5 ）に 1 を加算した値（1 ～ 6 ）を設定コマンドにセットして、演出制御用 C P U 1 2 0 に送信するようにしても良い。これにより、設定コマンドが指定する設定値の範囲は 1 ～ 6 となり、遊技者が通常認識している範囲と合致することになる。演出制御用 C P U 1 2 0 側では、設定コマンドが指定する設定値（1 ～ 6 ）をそのまま画像表示装置 5 に表示したり、あるいは、設定コマンドが指定する設定値（1 ～ 6 ）を示唆する演出を実行することで、適切に設定値を報知又は示唆することができる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 側で、受信した設定コマンドが指定する設定値に対して加算処理を行うことも不要となり、演出制御用 C P U 1 2 0 側の制御負担を軽減できる。

【 0 3 7 3 】

前述したように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定コマンドの受信により、設定確認モード又は設定変更モードが終了したことを特定可能である。また、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当たり遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。

【 0 3 7 4 】

次いで、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグの値が 0 であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 7 7 0 ）。

【 0 3 7 5 】

ここで、R A M クリアフラグの値が 0 である（ステップ S 2 1 T M 4 7 7 0 で Y E S ）ということは、バックアップ R A M 領域のデータチェック結果が正常であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で Y E S ）、設定値が正規の値である（ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で Y E S ）、と判定され、且つ、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O ）、さらに、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O F F 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 で N O ）ということであるから、R A M クリアを伴わない電源断復旧時の処理を実行すれば良い。

【 0 3 7 6 】

C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグの値が 0 である場合、電源投入時にバックアップ R A M 領域のデータチェック結果が正常であった場合の処理を実行して、割込許可後に遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。即ち、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されなかった場合、又は、設定確認モードの制御が終了した場合には、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグの値が 0 であることに基づいて R A M クリアを実行することなく、電源断復旧時のコマンドとしてバックアップコマンドを送信して、通常遊技処理に移行することになる。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 7 】

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

【 0 3 7 8 】

一方、RAMクリアフラグの値が1である（ステップS21TM4770でNO）ということは、ステップS21TM4050又はステップS21TM4150で、RAMクリアが1に設定されており、RAMクリアを実行することに決定されているということであるから、RAMクリアを伴う電源投入時の処理を実行すれば良い。

【 0 3 7 9 】

CPU103は、RAMクリアフラグの値が1である場合、セキュリティ信号タイマの値として30秒を設定する処理、及び電源投入時にバックアップRAM領域のデータチェック結果が異常であった場合の処理を実行して、割込許可後に遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。

【 0 3 8 0 】

図9-8に示すように、CPU103は、RAMクリアフラグが1であることに基づいてRAMクリア処理を行う（ステップS21TM1410）。RAMクリア処理では、RAM102の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されるが、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、RAMクリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ21TM029に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、RAMクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ21TM029に「C」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する（ステップS21TM1420）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM102の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。

【 0 3 8 1 】

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

【 0 3 8 2 】

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

【 0 3 8 3 】

ステップS 2 1 T M 1 4 3 0、ステップS 2 1 T M 1 4 4 0の実行後、C P U 1 0 3は、R A M 1 0 2の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す(ステップS 2 1 T M 1 4 5 0)。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基づいて特別図柄プロセス処理における大当たり判定が実行される。次いで、C P U 1 0 3は、電源投入時(あるいは設定変更モードの終了時)に初期化処理が行われたことを指定する初期化コマンドを送信する(ステップS 2 1 T M 1 4 6 0)。演出制御用C P U 1 2 0では、この初期化コマンドを受信したことに基づいて、初期化処理が行われたこと(電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、R A Mクリアが行われたこと)を認識する。演出制御用C P U 1 2 0は、初期化コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5、スピーカ8 L、8 R、枠L E D 9等の演出装置において、遊技状態等の初期化が行われたこと(電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、R A Mクリアが行われたこと)を報知することが可能である。

10

【0384】

次いで、C P U 1 0 3は、セキュリティ信号タイマの値として30秒を設定する(ステップS 2 1 T M 1 4 6 5)。これにより、設定変更モード終了後のステップS 2 1 T M 4 7 1 0で設定されていたセキュリティ信号タイマの値(1秒)が、R A Mクリアが実行されたことに対応した値(30秒)に変更(上書き)されることになる。また、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなくR A Mクリアが実行された場合には、ステップS 2 1 T M 4 7 1 0が実行されることなく(セキュリティ信号タイマの値として1秒が設定されることなく)、セキュリティ信号タイマの値が、R A Mクリアが実行されたことに対応した30秒に設定される。一方、R A Mクリアが実行されなかった場合(設定確認モードに制御された場合を含む)には、このステップS 2 1 T M 1 4 6 5の処理は実行されないため、セキュリティ信号タイマの値はステップS 2 1 T M 4 7 1 0で設定された1秒のままである。

20

【0385】

このステップS 2 1 T M 1 4 6 5又は前述したステップS 2 1 T M 4 7 1 0で、セキュリティ信号タイマの値が設定されたことにより、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理においてセキュリティ信号が出力されることになり(情報出力処理)、その後、割込許可により遊技制御用タイマ割込処理が実行される毎に、セキュリティ信号タイマの値が2 m sずつ減算され、セキュリティ信号タイマの値が0となったタイミングでセキュリティ信号の出力が停止されることになる。

30

【0386】

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

【0387】

次に、C P U 1 0 3は、乱数回路1 0 4を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS 2 1 T M 1 4 9 0)。C P U 1 0 3は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路1 0 4に特図表示結果判定用の乱数値M R 1の値を更新させるための設定を行う。

40

【0388】

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

【0389】

50

次いで、CPU 103は、表示用乱数更新処理（ステップS21TM1520）および初期値用乱数更新処理（ステップS21TM1530）を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS21TM1510）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS21TM1540）。これにより、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能な通常遊技処理に移行する。本実施例では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ100が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

10

【0390】

20

なお、本例では、CPU 103は、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが0である（YES）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態によらず）、電源断復旧時の処理に移行しているが、このような形態に限らず、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが0である（YES）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっていることを条件として（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態に応じて）、電源断復旧時の処理に移行しても良い。

【0391】

また、本例では、CPU 103は、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが1である（NO）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態によらず）、電源投入時の処理（ステップS21TM1410（RAMクリア）以降の処理）に移行しているが、このような形態に限らず、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが1である（NO）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっていることを条件として（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態に応じて）、電源投入時の処理（ステップS21TM1410（RAMクリア）以降の処理）に移行しても良い。

30

【0392】

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

40

【0393】

50

前述したように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされている場合には、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことになるため、設定値が不安定な状態となっており、遊技場側で確定させようとしている設定値が設定値格納領域に格納されていない可能性がある。図9-6～図9-8に示した例では、CPU103は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップS21TM4030でYES）に基づいて、通常遊技処理に移行させず遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理）に制御可能なようにしており、遊技停止状態への制御に対応してセキュリティ信号を出力するようにしている（ステップS21TM4220）。

【0394】

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

【0395】

また、図9-6～図9-8に示した例では、CPU103は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップS21TM4030でYES）に基づいて、設定変更モードに移行するための条件（ステップS21TM4120～ステップS21TM4140が全てYESであること）が成立していない場合に、設定値異常エラーコマンドを送信する（ステップS21TM4190）とともに、遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理）において表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示するエラー表示を行う（ステップS21TM4210）。

【0396】

図9-10に示す例では、表示モニタ21TM029を構成する各7セグメント表示器21TM029A～21TM029Dに、それぞれ「E」の文字を表示することで、遊技場の店員に異常の発生（設定変更モードに制御されていた状態で電源断が発生した可能性があること）を明確に報知するようにしている。また、設定値異常エラーコマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示することにより、遊技場の店員等に、一旦は電源断の状態（電源スイッチ21TM055をOFF）にした後、電源再投入時（電源スイッチ21TM055をON時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。

【0397】

本例では、（a）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立している場合、即ち、（i）遊技機用枠3が開放状態であり（ステップS21TM4120でYES）、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態であり（ステップS21TM4130でYES）、且つ、（iii）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である（ステップS21TM4140でYES）、と判定された場合には、設定変更モードに制御される。その結果、主基板11側でのエラー表示（ステップS21TM4210：表示モニタ21TM029における「E」の表示）は実行されず、演出制御基板12側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われなくなる。

【0398】

ここで、設定変更モードコマンド（ステップS21TM4590）を受信した演出制御用CPU120では、画像表示装置5に設定変更モードに制御されたこと、即ち、設定変更操作（設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作）に応じて設定値の変更が可能であることを報知できる。例えば、「設定変更モード中です」というメッセージや、「設定変更操作を行って設定値を変更して下さい」というメッセージを画像表示装置5に表示させることができる。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されていることを把握可能であり、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変

10

20

30

40

50

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

【 0 3 9 9 】

一方で、(b) 電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立していない場合、即ち、上記 (i) ~ (i i i) のうちの何れかの条件が不成立の場合には、設定変更モードに制御されることなく、設定値異常エラーコマンド送信 (ステップ S 2 1 T M 4 1 9 0) 後に遊技停止状態 (ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理) に制御される。その結果、主基板 1 1 側でのエラー表示 (ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 : 表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 における「 E 」の表示) が実行されるとともに、演出制御基板 1 2 側でのメッセージ表示 (「 電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい 」) も行われることになる。

10

【 0 4 0 0 】

このように、主基板 1 1 側でのエラー表示 (ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 : 表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 における「 E 」の表示) が実行されるとともに、演出制御基板 1 2 側でのメッセージ表示 (「 電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい 」) も行われる場合には、遊技機の状態として、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず電源復旧後に設定変更モードへの移行条件が成立していない状態であることが報知されることになる。この場合には、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されておらず、遊技停止状態となっていること (電源を再投入して設定変更モードに制御させる必要があること) を把握可能である。従って、一端電源を O F F にした後に、設定変更モードへの移行条件 (i) ~ (i i i) が全て成立するように操作して電源を再投入する。そして、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ (クリアスイッチ) 2 1 T M 0 5 2 を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機 1 を通常遊技処理に移行させることができる。

20

【 0 4 0 1 】

このように、設定変更モードにおいて電源断が発生した場合には、電源復旧時に遊技機の状態を適切に報知することができる。

【 0 4 0 2 】

ここで、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立している (a) の場合には、主基板 1 1 側でのエラー表示 (ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 : 表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 における「 E 」の表示) が行われることなく自動的に設定変更モードに移行されることになり、不要なエラー表示を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

30

【 0 4 0 3 】

一方で、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立していない (b) の場合には、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず、電源復旧時に設定変更モードに移行できない状態となっているため、強制的に遊技停止状態 (ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理) に制御され、主基板 1 1 側でのエラー表示 (ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 : 表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 における「 E 」の表示) が行われることになる。これにより、設定値が確定していない不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

40

【 0 4 0 4 】

なお、設定変更中フラグがセットされている場合に (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S) 、設定変更モードに移行するための移行条件 (i) ~ (i i i) が全て成立している場合と、移行条件 (i) ~ (i i i) の何れかが成立していない場合とで、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドとして異なるコマンドを送信するようにしても良い。

【 0 4 0 5 】

例えば、移行条件が成立している場合には、設定値が異常である可能性があることを示

50

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

【0406】

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

【0407】

そして、演出制御基板12(演出制御用CPU120)は、錠スイッチ操作コマンド、及び/又は、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず、設定値を変更させるための操作が行われたことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、錠スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5において「錠スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。また、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず設定値を変更させるための操作が行われたことを明確に把握して、不正が行われていないか等を確認することができる。

【0408】

なお、このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、錠スイッチ21TM051が操作されたか否か、及び、設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作されたか否か、を確認することなく、錠スイッチ操作コマンド及び設定切替スイッチ操作コマンドを送信しないようにしても良い。このように、通常遊技処理(遊技制御用タイマ割込処理)が実行されている期間は、設定値を変更するための操作及び設定値を確認するための操作の実行状況を確認しないようにすることで、遊技制御用マイクロコンピュータ100の制御負担を軽減することが可能になる。

【0409】

(電源投入時処理の変形例)

図9-6に示した例では、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には(ステップS21TM4030でYES)、(i)遊技機用枠3が開放状態であり(ステップS21TM4120でYES)、(ii)錠スイッチ21TM051がON状態であり(ステップS21TM4130でYES)、且つ、(iii)クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態である(ステップS21TM4140でYES)、という3条件が成立していることを確認した場合にのみ、RAMクリアフラグを1に設定して(ステップS21TM4150)、設定変更モードに移行した(ステップS21TM4570でNO)。

【0410】

このような形態に限らず、図9-11に示すように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には(ステップS21TM4030でYES)、(i)~(iii)の3条件が成立しているか否かを確認することなく、RAMクリアフラグを1に設定し

10

20

30

40

50

て（ステップ S 2 1 T M 4 1 5 0）、設定変更モードに移行する（ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 で N O）ようにしても良い。

【 0 4 1 1 】

図 9 - 1 1 に示す処理では、バックアップ R A M 領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で N O）、設定値が正規の値ではない場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で N O）、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S）に、（ i ）～（ i i i ）の条件が成立しているか否かを判定することなく、R A M クリアフラグを 1 に設定して（ステップ S 2 1 T M 4 1 5 0）、設定変更モードに制御され（ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 で N O）、遊技停止状態（ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理に相当する処理）には制

10

【 0 4 1 2 】

このような形態とした場合であっても、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていることに基づいて、R A M クリアフラグが 1 に設定されて設定変更モードに移行されることになり、設定変更中に電源断が発生した場合の遊技機の状態を適切に定めることができる。

【 0 4 1 3 】

図 9 - 1 1 に示す例では、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O）、（ i ）遊技機用枠 3 が開放状態であり、（ i i ）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、（ i i i ）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O N 状態である、という 3 条件が成立していることに基づいて、設定変更モードに制御される（ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 で N O と判定されて、設定値格納領域の設定値を変更可能な状態となる）のに対して、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S）には、（ i ）～（ i i i ）の 3 条件が成立しているか否かにかかわらず、強制的に設定変更モードに制御されることになる。

20

【 0 4 1 4 】

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

30

【 0 4 1 5 】

ここで、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S）には、（ i i ）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で Y E S）という条件が成立していない場合でも、設定変更モードに制御されることになる。その結果、設定変更モードにおいては、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態のままで、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値が変更されることになる（図 9 - 7 のステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0）。

【 0 4 1 6 】

前述したように、設定変更モードを終了させる条件は、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態から O F F 状態に切り替えることである（ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で Y E S と判定させることである）。そのため、設定値の変更操作を行った遊技場の店員は、設定値を確定して設定変更モードを終了させるために、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であれば、一旦、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態から O N 状態に切り替えた後に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態から O F F 状態に切り替える（ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で Y E S と判定させる）ことになる。

40

【 0 4 1 7 】

このように、設定変更中フラグがセットされていない場合と（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O）、設定変更中フラグがセットされている場合とで（ステップ S 2 1 T M 4 0

50

30でYES)、設定変更モードの制御を開始させる条件を異ならせる一方で、設定変更モードの制御を終了させる条件(錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える操作)は共通化することで、設定変更モードの制御を終了させる条件を明確にして、適切に通常遊技処理に移行させるようにしている。

【0418】

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

10

【0419】

なお、図9-6~図9-8、並びに図9-11に示した処理においては、設定変更中フラグがセットされている状態では通常遊技処理に移行できないようになっている。そのため、遊技機メーカーが、パチンコ遊技機1を出荷する際(遊技場への設置前)に、予め設定変更中フラグをセットさせておくことで、その後、遊技場側では、設定変更モードを経て設定値を変更し、設定変更モードを終了させなければ、当該パチンコ遊技機1での遊技を行わせることができなくなる。これにより、遊技場でパチンコ遊技機1を設置する際に、確実に設定変更モードに制御させて設定変更操作を行わせ、設定値を確定させる措置をとるようにすることができる。

20

【0420】

(設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御)

次に、設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御に関して、図9-12を用いて説明する。図9-7に示した例では、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作されることで、設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになる。

【0421】

まず、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられる前(設定変更モード終了前)に電源断が発生した場合の制御に関して、図9-12(1)を用いて説明する。

30

【0422】

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

40

【0423】

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

50

で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は O N 状態のままである。

【 0 4 2 4 】

次いで、順番 5 に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態のまま、即ち、設定変更モードを終了させる操作が行われる前に、電源断が発生したものとする。このとき、設定値格納領域には、2 回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われた後の設定値「 2 」が格納された状態である。電源断の状態では、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「 2 」がそのまま保持されることになる。

【 0 4 2 5 】

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

【 0 4 2 6 】

次いで、順番 7 に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値「 2 」が読み出されて、読み出された設定値に 1 を加算した「 3 」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は O N 状態のままである。

【 0 4 2 7 】

なお、順番 6 の電源投入時には、設定変更中フラグがセットされた状態であるため、前述した図 9 - 1 1 に示した制御を適用する場合、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であっても（又はクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 が O F F 状態であっても）、自動的に設定変更モードに制御されることになる。そのため、順番 6 及び順番 7 における錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 の状態は、O F F 状態である場合がある。

【 0 4 2 8 】

このように、設定変更モードにおいて設定値の変更が行われて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態とされることなく（設定変更モードを終了させることなく）電源断が発生した場合には、電源復旧時に、前回の設定変更モードにおける変更後の設定値が設定値格納領域に保持された状態となっている。従って、電源復旧時には、既に予定していた設定値が設定されている場合もあり、この場合には、遊技場の店員は改めて設定値を変更する操作を行わずとも、設定変更モードを終了させて遊技機を通常遊技処理に移行させれば良いため、作業性を向上させることができる。

【 0 4 2 9 】

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

【 0 4 3 0 】

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

【 0 4 3 1 】

その後に、順番 6 に示すように、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O F F 状態とする操作が行われて、電力供給が停止された状態となったものとする。この電源断の状態では、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「 2 」がそのまま保持されることになる。

10

20

30

40

50

【 0 4 3 2 】

次いで、順番 7 に示すように、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON 状態として（クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 も ON 状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に設定値として「 2 」が格納されている。この設定値「 2 」は、前回の設定変更モード終了時に最終的に設定値格納領域に格納されていた値である。

【 0 4 3 3 】

次いで、順番 8 に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値「 2 」が読み出されて、読み出された設定値に 1 を加算した「 3 」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は ON 状態のままである。

10

【 0 4 3 4 】

図 9 - 1 2 (1) 及び (2) に示すように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合と、設定変更モードの制御が終了した後に電力供給が停止された場合とで、何れの場合にも、電源復旧時には、前回の設定変更モードにおける設定変更操作に応じて変更された後の設定値、即ち電源断直前に設定値格納領域に格納されていた設定値が、有効な設定値（電源復旧時に設定格納領域に格納されている設定値）となっている。

【 0 4 3 5 】

なお、図 9 - 1 2 に示した設定値の記憶制御に限られない。即ち、設定変更モードに制御されたときに設定値格納領域に格納されている設定値を設定情報一時記憶領域にコピーして、設定変更モードに制御されているときに設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作された場合には、設定値格納領域の設定値を変更せずに設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を変更し、設定変更モードを終了させる操作（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON 状態から OFF 状態に切り替える操作）が行われたことに基づいて、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して（上書きして）設定値を確定させるようにしても良い。なお、この場合に表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示させる設定値は、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（ 0 ~ 5 ）に 1 を加算した値（ 1 ~ 6 ）となり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値が変更されることに伴って、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される設定値も変化することになる。

20

【 0 4 3 6 】

このような構成とすることで、電源投入に伴い設定変更モードに制御され、設定変更操作が行われた場合（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される設定値が変更された場合）であっても、設定変更モードを終了させる操作が完了することなく（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が OFF 状態に切り替えられることなく）、電源断が発生した場合には、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値は、電源投入時（設定変更モードにおいて設定変更操作が行われる前）から変更されていないことになる。即ち、電力供給停止状態では、前回の電源投入時に設定値格納領域に格納されていた設定値が引き続き保持されていることになる。従って、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 （第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A ）に表示される設定値は、前回の電源投入時に R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されていた設定値に応じた値となる。

30

40

【 0 4 3 7 】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合の設定値を適切に定めることができる。また、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

【 0 4 3 8 】

上記の実施形態に示した設定変更モード及び設定確認モードに関連した制御は、複数の設定値（例えば 0 ~ 5 ）が設けられており、設定値に応じて大当たり確率が異なる遊技機に対して適用可能であるが、これに限らず、複数の設定値（例えば 0 ~ 5 ）が設けられているものの、設定値によらず大当たり確率は共通である（例えば、設定値 0 ~ 5 の全てに関し

50

て大当たり確率が300分の1である)遊技機に対しても適用可能である。

【0439】

また、本特徴部21TMでは、以下に示す発明が開示されている。

【0440】

特開2010-200902号公報(段落0007)に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開2014-200506号公報(段落0102)に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報(段落0007)に記載されたような遊技機に関しては、設定値の変更等の際に、設定に関連する制御状態を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開2014-200506号公報(段落0102)に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段01~手段04に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定に関連する制御状態を遊技機外部に適切に通知可能な遊技機を提供することにある。

10

【0441】

手段01の遊技機は、

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

20

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

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段(ステップS21TM4530~ステップS21TM4570及びステップS21TM4650を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の開始に対応して特定信号(セキュリティ信号)を出力する特定信号出力手段(ステップS21TM4560でセキュリティ信号を出力する遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

特定信号が出力される期間に関する値(セキュリティ信号タイマの値)を設定する設定手段(セキュリティ信号タイマの値をセットする遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、

30

前記設定手段は、前記設定変更モードに制御される場合と前記設定確認モードに制御される場合とで共通の所定値を設定可能であり(ステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1秒を設定し)、

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、少なくとも前記所定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する(設定確認モードの終了に伴い設定確認モードの終了から1秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力し、設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から30秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する)

40

ことを特徴とする。

これによれば、設定に関連する遊技機の状態を外部装置に適切に通知できる。

【0442】

手段02の遊技機は、

手段01の遊技機であって、

遊技状態を初期化する初期化手段(ステップS21TM4050、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグがセットされていることに基づいてRAMクリア(ステップS21TM1410)を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100)を備え、

前記初期化手段は前記設定変更モードの制御に伴い遊技状態を初期化し(設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに制御された後にRAMクリアが実行されてお

50

り)、

前記設定手段は、前記所定値を設定した後(ステップS 2 1 T M 4 7 1 0でセキュリティ信号タイマの値として1秒を設定した後)に、前記所定値に対応した期間よりも長い期間に対応した特定値を設定可能であり(RAMクリアが実行される場合にはステップS 2 1 T M 1 4 6 5でセキュリティ信号タイマの値として30秒を設定可能であり)、

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モードの制御の終了に対応して、前記特定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する(設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から30秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する)

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードの制御が終了した場合及び設定確認モードの制御が終了した場合の何れの場合にも少なくとも所定値に対応した期間は特定信号が出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には所定値に対応した期間よりも長い期間、特定信号が出力されることになるため、設定手段による設定処理を共通化しつつ設定変更モードと設定確認モードとで異なる出力期間を設定することが可能となる。

【0443】

手段O3の遊技機は、

手段O1又は手段O2の遊技機であって、

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作(ステップS 2 1 T M 4 6 8 0で錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFFとされたことの検出)が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報(設定変更中フラグ)を記憶する特定情報記憶手段(RAM102のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 5 8 0で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 7 2 0で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100)を備え、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに(電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に)、遊技停止状態とするとともに特定信号を出力する(設定変更モードに移行するための条件が成立していないことに基づいてステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0の処理を電源断まで繰り返し実行する)ことが可能である

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードの制御中に電力供給が停止された場合に、電力供給再開時に遊技機の状態を外部装置に適切に通知することができる。

【0444】

手段O4の遊技機は、

手段O1～手段O3から選択される何れかの遊技機であって、

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

演出の実行を制御する演出制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段(表示モニタ2 1 T M 0 2 9)と、

前記設定変更モード制御手段(ステップS 2 1 T M 4 5 3 0～ステップS 2 1 T M 4 6 2 0の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作が行われることなく(ステップS 2 1 T M 4 6 8 0で錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFFとされる操作が検出されることなく)当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報を記憶する特定情報記憶手段(RAM102のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 5 8 0で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 7 2 0で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、を有し、

10

20

30

40

50

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

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

ことを特徴とする。

10

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

【0 4 4 5】

また、特開2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2号公報（段落0 0 0 7）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2号公報（段落0 0 0 7）に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する必要がある。手段P 1～手段P 4に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する遊技機を提供することにある。

20

【0 4 4 6】

手段P 1の遊技機は、

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

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

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

30

前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値はR A M 1 0 2のバックアップ領域に格納されており）、

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

40

ことを特徴とする。

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

【0 4 4 7】

手段P 2の遊技機は、

手段P 1の遊技機であって、

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

50

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

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

10

【0448】

手段P 3の遊技機は、

手段P 1又は手段P 2の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記エラー報知を実行するとともに遊技停止状態とすることが可能である（電源投入時に、設定変更モードへの移行条件が成立していない場合には（ステップS 2 1 T M 4 1 2 0～ステップS 2 1 T M 4 1 4 0の何れかでNOと判定された場合には）、設定変更モードに移行することなくステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0のループ処理に移行する）ことを特徴とする。

20

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

【0449】

手段P 4の遊技機は、

手段P 1～手段P 3から選択される何れかの遊技機であって、

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

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

30

前記遊技制御手段は、

表示手段（表示モニタ21TM029）と、

前記設定変更モード制御手段（ステップS 2 1 T M 4 5 3 0～ステップS 2 1 T M 4 6 2 0の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記特定情報記憶手段と、を有し、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段において前記エラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップS 2 1 T M 4 1 9 0で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップS 2 1 T M 4 2 1 0のエラー表示において表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示することが可能であり）

40

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

ことを特徴とする。

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

【0450】

また、特開2010-200902号公報（段落0007）に示すように、複数段階の

50

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

【0451】

手段 Q1 の遊技機は、

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

10

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

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

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

20

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

ことを特徴とする。

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

30

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

【0452】

手段 Q2 の遊技機は、

手段 Q1 の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されていないときには設定変更条件が成立していることに基づいて前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップ S21TM4030 で NO）、遊技機用枠 3 が開放状態となっており、錠スイッチ 21TM051 が ON 状態であり、且つ、RAM クリアフラグが 1 である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 が ON 状態であったことにより設定変更モード終了後に RAM クリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していることに基づいて設定変更モードに移行し）、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合には前記設定変更条件が成立しているか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップ S21TM4030 で YES）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御

40

50

する) ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード制御中に電源断が発生した場合には、電源復旧時に特定情報が記憶されていることに基づいて、設定変更条件が成立していないときにも設定変更モードに制御されることになるため、作業性を向上させることができる。

【0453】

手段Q3の遊技機は、

手段Q1又は手段Q2の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合の移行操作(電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていないときには(ステップS21TM4030でNO)、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、RAMクリアフラグが1である(クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態であったことにより設定変更モード終了後にRAMクリアが実行される)、という設定変更モードに移行するための条件が成立していること)に基づいて前記設定変更モードに制御することが可能であり、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作(ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたこと)に基づいて前記設定変更モードを終了させることが可能であり、

前記特定情報記憶手段は、前記設定変更モードに制御されるときに前記特定情報を記憶し(設定変更モードの制御が開始されたステップS21TM4580のタイミングで設定変更中フラグをセットし)、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードが終了するときに前記特定情報を消去し(設定変更モードの制御が終了したステップS21TM4720のタイミングで設定変更中フラグをクリアし)、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときには前記移行操作が行われたか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御し(電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には(ステップS21TM4030でYES)、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御し)、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させる(ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させる)

ことを特徴とする。

これによれば設定変更モードの制御を終了させる条件を適切に定めることができる。

【0454】

手段Q4の遊技機は、

手段Q1～手段Q3から選択される何れかの遊技機であって、

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

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

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

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

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作により変更された後の設定値を継続して記憶する(設定値格納領域はRA

M 1 0 2 のバックアップ領域に形成されており、設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されると設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになるため、設定変更モード中に電源断が発生した場合でも変更操作により変更された後の設定値が保持される）

ことを特徴とする。

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

【 0 4 5 5 】

手段 Q 5 の遊技機は、

手段 Q 1 ～手段 Q 3 から選択される何れかの遊技機であって、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 0 ～ 5 の 6 段階）を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納される R A M 1 0 2 の設定値格納領域）を備え、

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

前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの変更操作と（設定変更モードにおいて設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値ではなく設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値のみを変更し）、該変更操作後の特定操作とに基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更するとともに前記設定変更モードを終了させ（設定変更モードにおいて錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F になったことが確認されたことに基づいてそのとき設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して有効な設定値として確定させるとともに設定変更モードを終了させ）、

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作が行われる前の設定値を記憶する（設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作された場合でも錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F に切り替えられなければ設定値格納領域に格納されている設定値自体は変更されないため、設定変更モード中に電源断が発生した場合には設定変更モードに制御される前の設定値が保持される）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

【 0 4 5 6 】

（特徴部 0 5 2 I W に関する説明）

次に、特徴部 0 5 2 I W について説明する。まず、本特徴部 0 5 2 I W における遊技状態について説明する。まず、本特徴部 0 5 2 I W における遊技状態には、通常状態（低確率 / 非 K T 状態）と、通常状態よりも小当たりになりやすい K T 状態（いわゆる小当たりタイム）とがある。さらに、K T 状態には第 1 K T 状態と第 2 K T 状態との 2 種類があり、この特徴部 0 5 2 I W では、遊技状態には、低確率状態且つ非 K T 状態（低確率 / 非 K T 状態：通常状態）に制御されている場合と、低確率且つ第 1 K T 状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に制御されている場合と、高確率且つ第 1 K T 状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に制御されている場合と、高確率且つ第 2 K T 状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に制御されている場合とがある。

【 0 4 5 7 】

K T 状態のうち第 1 K T 状態は、後述するように、小当たりが発生しやすく特殊可変入賞球装置 1 7 が開状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が極めて長く、小当たりが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、1 0 0 変動するごとに 1 球程度）。具体的には、第 1 K T 状態では、小当た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

10

20

30

40

50

賞球装置 6 B の開放時間が長くなるように制御される。また、K T 状態のうち第 2 K T 状態は、後述するように、上流側の可変入賞球装置 6 B 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 1 7 に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第 2 K T 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 6 B の開放時間が短くなるように制御される。

【 0 4 5 8 】

また、K T 状態は、通常状態（低確率 / 非 K T 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 0 5 2 I W では、普図当りとなって可変入賞球装置 6 B が開状態となる確率は K T 状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第 1 特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのにに対して、第 2 特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くなるよう構成されている（ただし、後述する強制はずれの場合を除く）ため、K T 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、K T 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。

10

【 0 4 5 9 】

なお、K T 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、K T 状態であっても普図当りとなって可変入賞球装置 6 B が開状態となる確率は通常状態と同じ（例えば、1 0 % または 1 0 0 % ）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、K T 状態の方が通常状態よりも短く構成することにより、K T 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、K T 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。

20

【 0 4 6 0 】

また、本特徴部 0 5 2 I W では、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が 0 . 6 秒以上になるよう構成されている。具体的には、通過ゲート 4 1 および可変入賞球装置 6 B の設置位置や、遊技球の流下経路を形成する釘群により調整されている。詳しくは後述するが、本特徴部 0 5 2 I W では遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことにもとづいて可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御され得る構成であり、後述する第 1 K T 状態では遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間が 0 . 5 秒となっており、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間である 0 . 6 秒よりも短いことから、第 1 K T 状態において一の遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合に可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御された場合、該一の遊技球がそのまま可変入賞球装置 6 B に入賞可能となっている。

30

【 0 4 6 1 】

（特別可変入賞球装置）

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

40

【 0 4 6 2 】

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

50

される。右側経路 0 5 2 I W 1 0 3 に導かれた場合には、遊技球は排出領域 0 5 2 I W 1 0 5 に進入し、排出領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 7 によって検出される。

【 0 4 6 3 】

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

【 0 4 6 4 】

なお、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) によって、ソレノイド 0 5 2 I W 1 0 9 が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【 0 4 6 5 】

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

【 0 4 6 6 】

なお、1 ラウンド中に V 領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 6 によって検出された遊技球数と排出領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 7 によって検出された遊技球数との合計数は、第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球数と一致する筈である。そのため、1 ラウンド中に V 領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 6 によって検出された遊技球数と排出領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 7 によって検出された遊技球数との合計数が、第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球数と一致しない場合には、大入賞口入排出不一致エラーと判定し、エラー報知するように構成してもよい。この場合、特別可変入賞球装置 7 が閉状態となる直前に入賞した遊技球が V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 や排出領域 0 5 2 I W 1 0 5 に到達するまでにはある程度時間がかかることから、特別可変入賞球装置 7 が閉状態となってから所定時間 (例えば、3 0 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。

【 0 4 6 7 】

(制御基板の構成)

図 1 0 - 2 は、本特徴部 0 5 2 I W における各種の制御基板などを示す構成図である。本特徴部 0 5 2 I W では、図 1 0 - 2 に示すように、スイッチ回路 1 1 0 は、ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ (第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B)、カウントスイッチ (第 1 カウントスイッチ 2 3 および第 2 カウントスイッチ 2 4)) からの検出信号に加えて、V 領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 6 および排出領域スイッチ 0 5 2 I W 1 0 7 からの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。

【 0 4 6 8 】

また、本特徴部 0 5 2 I W では、図 1 0 - 2 に示すように、ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2、特殊入賞口用のソレノイド 8 3 に加えて、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 用のソレノイド 0 5 2 I W 1 0 9 に伝送する。

【 0 4 6 9 】

(大当り確率、小当り確率)

図 1 0 - 3 および図 1 0 - 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 1 0 - 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 1 0 - 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 1 0 - 3 および図 1 0 - 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

10

20

30

40

50

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。

【0470】

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

10

【0471】

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

20

【0472】

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

30

【0473】

一方で、小当たりに関しては、図10-4(A)、(B)に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当たり確率が「62986/65536」と一定である。すなわち、本例では、小当たり判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非確変状態と確変状態とで共通である。ただし、本例では、第2特別図柄の変動表示の場合（図10-4参照）には、第1特別図柄の変動表示を実行する場合（図10-3参照）と比較すると、小当たりの当選確率が約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たり判定用の判定値の数は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合の小当たり判定用の判定値の数よりも多い）。このように設定値に応じて大当たり確率を異ならせる一方で小当たり確率は一定となるように構成する場合であっても、図10-4(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

40

50

によって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【 0 4 7 4 】

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

【 0 4 7 5 】

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。

10

【 0 4 7 6 】

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 1 0 - 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。

【 0 4 7 7 】

なお、図 1 0 - 3（A）、（B）および図 1 0 - 4（A）、（B）では、確変状態（高確率状態）と非確変状態（低確率状態）とで小当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。

20

【 0 4 7 8 】

（大当り種別判定テーブル）

図 1 0 - 5（A）、（B）は、ROM 1 0 1 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「2 R 通常大当り」、「2 R 確変大当り」、「6 R 通常大当り」、「6 R 確変大当り」、または「1 0 R 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。

30

【 0 4 7 9 】

図 1 0 - 5（A）に示すように、この特徴部 0 5 2 I W では、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合には、9 % の確率で「1 0 R 確変大当り」と決定され、5 6 % の確率で「6 R 確変大当り」と決定され、3 5 % の確率で「6 R 通常大当り」と決定される。また、図 1 0 - 5（B）に示すように、この特徴部 0 5 2 I W では、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合には、1 0 % の確率で「1 0 R 確変大当り」と決定され、5 0 % の確率で「6 R 確変大当り」と決定され、5 % の確率で「2 R 確変大当り」と決定され、3 5 % の確率で「2 R 通常大当り」と決定される。

40

【 0 4 8 0 】

「1 0 R 確変大当り」とは、1 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、「6 R 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、「2 R 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。

【 0 4 8 1 】

50

「6 R 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、「2 R 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。

【0482】

この特徴部052IWでは、「10 R 確変大当り」、「6 R 確変大当り」、および「6 R 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、「2 R 確変大当り」および「2 R 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。

10

【0483】

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

【0484】

（小当り種別判定テーブル）

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

20

【0485】

図10-6（A）に示すように、この特徴部052IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、100%の確率で「小当りA」と決定される。また、図10-6（B）に示すように、この特徴部052IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、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。

30

【0486】

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10-12 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10-13 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10-14 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。

【0487】

（変動パターンテーブル）

図10-7～図10-9は、この特徴部052IW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10-7～図10-9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。

40

【0488】

図10-7～図10-9に示す例では、第1特別図柄および飾り図柄についての第1変動パターン#01～#09の9種類と、第2特別図柄および飾り図柄についての第2変動パターン#01～#34の34種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン#n（n = 01～09または01～34）というときには、第1変動パターン#nと第2変動パタ

50

ーン # n の双方を意味する。

【 0 4 8 9 】

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

【 0 4 9 0 】

第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、K T 状態（低確率 / 第 1 K T 状態、高確率 / 第 1 K T 状態、高確率 / 第 2 K T 状態）である場合には、図 1 0 - 7（ B ）に示す K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 1 0 - 7（ B ）に示すように、K T 状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 1 変動パターン # 0 7 ~ # 0 9 のいずれかに決定される。

【 0 4 9 1 】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、非 K T 状態（低確率 / 非 K T 状態）である場合には、図 1 0 - 8（ C ）に示す非 K T 時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 1 0 - 8（ C ）に示すように、非 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 1 ~ # 0 3 のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第 2 変動パターン # 0 1 が決定されて、1 5 分間の長期間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、小当たりと決定する場合にも第 2 変動パターン # 0 2 が決定されて、1 5 分間の長期間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、大当たりと決定する場合にも第 2 変動パターン # 0 3 が決定されて、5 分間というある程度長期間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。

【 0 4 9 2 】

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

【 0 4 9 3 】

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

【 0 4 9 4 】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率 / 第 1 K T 状態である場合には、その低確率 / 第 1 K T 状態の契機となった 6 R 通常大当たりや 2 R 通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1 変動目の変動表示を実行する場合であれば、図 1 0 - 8（ D ）に示す低確率 / 第 1 K T 時且つ 1 変動目用の第 2 特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 1 0 - 8（ D ）に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 4 ~ # 0 6 のいずれかに決定される。

10

20

30

40

50

【 0 4 9 5 】

なお、図 1 0 - 8 (D) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 0 4 に決定される。また、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として小当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 # 0 5 (第 2 始動入賞口開放準備用の変動パターン) に決定される。この特徴部 0 5 2 I W では、既に説明したように、第 1 K T 状態に制御される場合には、小当りの頻度が高くなるものの可変入賞球装置 6 B の開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置 1 7 内の特殊入賞口には減多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率 / 第 1 K T 状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置 1 7 を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口に入賞してしまう可能性がある。そこで、この特徴部 0 5 2 I W では、第 1 K T 状態の 1 変動目では、少なくとも 7 秒の変動時間を確保することによって、第 1 K T 状態に移行する前から可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材上に溜まっている遊技球が全て落下するまでに十分な時間が経過してから特殊可変入賞球装置 1 7 を開状態に制御して特殊入賞口への入賞を可能とすることにより、第 1 K T 状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。また、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として大当りと決定する場合には第 2 変動パターン # 0 6 が決定されて、2 分間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。

10

20

【 0 4 9 6 】

また、低確率 / 第 1 K T 状態の契機となった 6 R 通常大当りや 2 R 通常大当りにもとづく大当り遊技を終了してから 2 ~ 4 9 変動目の変動表示を実行する場合であれば、図 1 0 - 8 (E) に示す低確率 / 第 1 K T 時且つ 2 ~ 4 9 変動目用の第 2 特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 1 0 - 8 (E) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 変動目として第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 7 ~ # 1 3 のいずれかに決定される。また、図 1 0 - 8 (E) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 0 7 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 # 0 8 に決定される場合がある。一方で、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 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 # 0 9 に決定される場合がある。また、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 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 # 1 0 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 # 1 1 に決定される場合がある。一方で、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 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 # 1 2 に決定される場合がある。第 2 変動パターン # 0 7 , # 1 0 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 # 0 8 , # 1 1 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 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 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 # 1 3 に決定される。

30

40

【 0 4 9 7 】

また、低確率 / 第 1 K T 状態の契機となった 6 R 通常大当りや 2 R 通常大当りにもとづく大当り遊技を終了してから 5 0 変動目の変動表示 (すなわち、低確率 / 第 1 K T 状態における最終変動) を実行する場合であれば、図 1 0 - 8 (F) に示す低確率 / 第 1 K T 時且つ 5 0 変動目用の第 2 特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 1 0 - 8 (F) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 5 0 変動目として第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 1 4 ~ # 1 6 のいずれかに決定される。

【 0 4 9 8 】

50

この特徴部 0 5 2 I Wでは、低確率 / 第 1 K T 状態に制御されている場合には、例えば、画像表示装置 5 において「チャンスタイム中」などの文字表示が表示される。図 1 0 - 8 (F) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 5 0 変動目としてはずれや小当りと決定する場合には、画像表示装置 5 において「チャンスタイム終了!!」などの文字表示を行う終了表示を伴う第 2 変動パターン # 1 4 や第 2 変動パターン # 1 5 に決定される。また、図 1 0 - 8 (F) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 5 0 変動目として大当りと決定する場合には、画像表示装置 5 において「チャンスタイム終了!!」などの文字表示を行う終了表示の後に所定の復活表示を伴う第 2 変動パターン # 1 6 に決定される。

【 0 4 9 9 】

なお、この特徴部 0 5 2 I Wでは、図 1 0 - 7 に示すように、K T 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 1 0 秒の第 1 変動パターン # 0 7 を決定するように構成されている。これは、第 2 K T 状態に移行した直後に第 1 特別図柄の変動表示で直ちに大当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 2 K T 状態であるにもかかわらず強制はずれが頻発して遊技者が小当りによる利益を一切受けられないこととなる。そのため、この特徴部 0 5 2 I W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。

【 0 5 0 0 】

なお、本特徴部 0 5 2 I W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、K T 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 2 K T 状態に移行した直後に第 1 特別図柄の変動表示で直ちに大当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、K T 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。

【 0 5 0 1 】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率 / 第 1 K T 状態である場合には、その高確率 / 第 1 K T 状態の契機となった 6 R 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 1 0 - 9 (G) に示す高確率 / 第 1 K T 時且つ 1 変動目用の第 2 特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 1 0 - 9 (G) に示すように、高確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 1 7 ~ # 2 1 のいずれかに決定される。

【 0 5 0 2 】

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

【 0 5 0 3 】

また、高確率／第1 K T状態の契機となった6 R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10-9(H)に示す高確率／第1 K T時且つ2変動目以降用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-9(H)に示すように、高確率／第1 K T状態の2変動目以降として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#22～#28のいずれかに決定される。

【0504】

なお、低確率／第1 K T状態の2～49変動目と同様に、図10-9(H)に示すように、高確率／第1 K T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1 K T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1 K T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1 K T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1 K T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。

【0505】

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

【0506】

なお、図10-9(I)に示すように、高確率／第2 K T状態においてはずれと決定する場合には、変動時間が1.5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#29に決定される場合や、変動時間が5秒の通常変動の第2変動パターン#30に決定される場合がある。一方で、高確率／第2 K T状態においてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#31に決定される場合がある。また、高確率／第2 K T状態において小当りと決定する場合には、変動時間が1.5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#32に決定される場合や、変動時間が5秒の通常変動の第2変動パターン#33に決定される場合がある。また、高確率／第2 K T状態において大当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。

【0507】

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

【0508】

図10-10に示すように、この特徴部052IWでは、高確率／第2 K T状態中に第2特別図柄の変動表示を実行する場合であって、小当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

10

20

30

40

50

ン # 3 2 と決定され、30%の確率で第2変動パターン # 3 3 と決定される。従って、本例では、第2 K T 状態の場合には、1.5秒の短縮変動の変動パターンが選択される確率が高い。

【0509】

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

【0510】

なお、図10-8~図10-10に示す例では、第1 K T 状態の場合に5秒または1秒の短縮変動を実行し、第2 K T 状態の場合に1.5秒の短縮変動を高い確率で実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率状態の場合に5秒または1秒の短縮変動を実行し、高確率状態の場合に1.5秒の短縮変動を実行するように構成してもよい。

【0511】

(特別可変入賞球装置7の開放パターン)

次に、特別可変入賞球装置7の開放パターンについて説明する。図10-11は、特別可変入賞球装置7の開放パターンを説明するための説明図である。まず、図10-11(1)を用いて、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10-11(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。

【0512】

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

【0513】

V領域052IW104に遊技球が進入し、所定の検出有効期間内にV領域スイッチ052IW106によって検出されると、大当り遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御される。図10-11(1)に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、所定の検出有効期間は、V領域開閉板052IW101が開状態に制御されたタイミングで開始され、V領域開閉板052IW101が再び閉状態に制御された後、所定期間(本例では、500ms)を経過するまでの期間とされている。

【0514】

次に、図10-11(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10-11(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。

【0515】

また、通常大当りにもとづく大当り遊技では、図10-11(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052I

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

【 0 5 1 6 】

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

【 0 5 1 7 】

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

【 0 5 1 8 】

次に、K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 1 0 - 1 2 ~ 図 1 0 - 1 4 は、K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図 1 0 - 1 2 は、小当り A となる場合の可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを示している。また、図 1 0 - 1 3 は、小当り B となる場合の可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを示している。また、図 1 0 - 1 4 は、小当り C となる場合の可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを示している。また、図 1 0 - 1 2（1）~ 図 1 0 - 1 4（1）は、それぞれ、第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを示し、図 1 0 - 1 2（2）~ 図 1 0 - 1 4（2）は、それぞれ、第 2 K T 状態

【 0 5 1 9 】

まず、図 1 0 - 1 2（1）~ 図 1 0 - 1 4（1）を用いて、第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 1 0 - 1 2（1）~ 図 1 0 - 1 4（1）に示すように、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部 0 5 2 I W では、図 1 0 - 1 2（1）~ 図 1 0 - 1 4（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 1 0 - 1 2（1）~ 図 1 0 - 1 4（1）に示すように、図柄確定時間 0 . 2 秒を経過した後、第 2 始動入賞口開放処理前時間 0 . 1 秒を経過してから、可変入賞球装置 6 B が 5 . 5 秒間にわたって開状態とされ、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【 0 5 2 0 】

可変入賞球装置 6 B が開状態となっていてときに第 2 始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の変動表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B に小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、小当り A である場合には、図 1 0 - 1 2（1）に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0 . 2 秒間にわたって開状態とされ、小当り B である場合には、図 1 0 - 1 3

10

20

30

40

50

(1) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0 . 8 秒間にわたって開状態とされ、小当り C である場合には、図 1 0 - 1 4 (1) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 1 . 8 秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能な状態となる(ただし、小当り A の場合には、特殊可変入賞球装置 1 7 が極めて短い 0 . 2 秒間しか開放しないので、殆ど入賞は期待できない)。しかしながら、第 1 K T 状態では、図 1 0 - 1 2 (1) に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 の開放時間が 0 . 2 秒、0 . 8 秒または 1 . 8 秒と短いのに対して、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が 5 . 5 秒と長い。従って、第 1 K T 状態では、小当りが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀である(例えば、1 0 0 変動表示ごとに 1 球程度)。

【 0 5 2 1 】

なお、第 1 K T 状態では、図 1 0 - 1 2 (1) ~ 図 1 0 - 1 4 (1) に示すように、可変入賞球装置 6 B の開放を終了した後、次の可変入賞球装置 6 B の開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間 0 . 2 秒と図柄確定時間 0 . 2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 0 . 1 秒とを合計した少なくとも 0 . 5 秒を経過した後である。従って、この特徴部 0 5 2 I W では、第 1 K T 状態では、可変入賞球装置 6 B の開放した後のインターバル期間として少なくとも 0 . 5 秒の閉鎖期間が設けられていることになる。

【 0 5 2 2 】

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

【 0 5 2 3 】

次に、図 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (2) を用いて、第 2 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (2) に示すように、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部 0 5 2 I W では、図 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (2) に示すように、普通図柄の変動時間は 1 . 0 秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は 0 . 2 秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (2) に示すように、図柄確定時間 0 . 2 秒を経過した後、第 2 始動入賞口開放処理前時間 2 . 6 秒を経過してから、可変入賞球装置 6 B が 0 . 2 秒間にわたって開状態とされ、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【 0 5 2 4 】

可変入賞球装置 6 B が開状態となっていてときに第 2 始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の変動表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B に小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、小当り A である場合には、図 1 0 - 1 2 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0 . 2 秒間にわたって開状態とされ、小当り B である場合には、図 1 0 - 1 3 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0 . 8 秒間にわたって開状態とされ、小当り C である場合には、図 1 0 - 1 4 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 1

10

20

30

40

50

． 8 秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【 0 5 2 5 】

第 2 K T 状態では、第 1 K T 状態とは異なり可変入賞球装置 6 B の開放時間が 0 . 2 秒と極めて短い。また、この特徴部 0 5 2 I W では、第 2 K T 状態では、可変入賞球装置 6 B の開放した後のインターバル期間（閉鎖期間）として少なくとも 3 . 8 秒（普通図柄の変動時間 1 . 0 秒 + 図柄確定時間 0 . 2 秒 + 第 2 始動入賞口開放処理前時間 2 . 6 秒）という比較的長い期間が確保されている。従って、第 2 K T 状態では、図 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (2) に示すように、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が短いとともにインターバル期間（閉鎖期間）が長いので、第 1 K T 状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が進入しやすく特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい。ただし、小当り A の場合には、特殊可変入賞球装置 1 7 が極めて短い 0 . 2 秒間しか開放しないので、第 2 K T 状態であっても、特殊入賞口への遊技球の入賞は殆ど期待できない。

10

【 0 5 2 6 】

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

【 0 5 2 7 】

また、本例では、小当り種別が小当り A ~ C のいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置 1 7（特殊入賞口）の開放時間を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当り種別が小当り A ~ C のいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置 1 7 の開放回数を異ならせるように構成してもよい。この場合、例えば、小当り A の場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置 1 7 を 1 回のみ開放するのに対して、小当り B や小当り C の場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置 1 7 を 2 回 ~ 1 1 回開放するように構成してもよい。また、例えば、特殊可変入賞球装置 1 7 の開放時間はある程度短くても、0 . 4 秒間の特殊可変入賞球装置 1 7 の開放を 4 回実行することにより、特殊可変入賞球装置 1 7（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。

20

【 0 5 2 8 】

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

30

40

【 0 5 2 9 】

なお、この特徴部 0 5 2 I W では、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置 6 B を開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）によって普通図柄プロセス処理（ステップ S 2 6 参照）が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 2 6 の普通図柄プロセス処理において、遊技状態が確変状態（高確率状態）であるか否かや、非 K T 状態、第 1 K T 状態または第 2 K T 状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率（例えば、1 0 % または 1 0 0 %）により普図当りとするか否

50

かを決定する。

【 0 5 3 0 】

なお、この特徴部 0 5 2 I Wでは、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで普通図柄の変動時間と図柄確定時間とはそれぞれ 0 . 2 秒ずつで同じであり、第 2 始動入賞口開放処理前時間が第 1 K T 状態では 0 . 1 秒と短く第 2 K T 状態では 2 . 6 秒と長くすることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで変動時間や図柄確定時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、可変入賞球装置 6 B を閉鎖した後の第 2 始動入賞口開放処理後時間を制御可能に構成し、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで第 2 始動入賞口開放処理後時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。特に、上記のいずれかの方法により第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間（インターバル期間）が短くなるように構成すれば、第 1 K T 状態における特殊入賞口への入賞を抑制することができる。

10

【 0 5 3 1 】

この特徴部 0 5 2 I Wでは、後述するように、第 1 K T 状態では、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをセットすることによって高ベース状態に制御することによって、図 1 0 - 1 2 (1) ~ 図 1 0 - 1 4 (1) に示すように、可変入賞球装置 6 B の開放時間が長くなるように制御している。また、第 2 K T 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 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (2) に示すように、可変入賞球装置 6 B の開放時間が短くなるように制御している。

20

【 0 5 3 2 】

なお、例えば、可変入賞球装置 6 B 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 1 0 - 1 2 (1) ~ 図 1 0 - 1 4 (1) に示すような可変入賞球装置 6 B 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 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (2) に示す可変入賞球装置 6 B 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 1 K T 状態でのみ特殊フラグをセットし、大当たり遊技状態を含む他の状態では、特殊フラグをセットしないように制御するように構成してもよい。

30

【 0 5 3 3 】

また、第 1 K T 状態であっても、低確率 / 第 1 K T 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 6 B の開放時間を短くしてもよい。例えば、低確率 / 第 1 K T 状態の 5 0 回の特別図柄の短縮変動期間のうち、4 9 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 1 K T 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 6 B 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。

【 0 5 3 4 】

なお、上記のように、可変入賞球装置 6 B 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 6 B 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。

40

【 0 5 3 5 】

また、低確率 / 非 K T 状態中においては可変入賞球装置 6 B 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 K T 状態（左打ち状態）である場合に可変入賞球装置 6 B 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 6 B に入賞しないようすることができ、低確率 / 非 K T 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。

【 0 5 3 6 】

50

なお、この特徴部 0 5 2 I Wでは、図 1 0 - 1 2 ~ 図 1 0 - 1 4 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 1 K T 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 6 B が閉鎖状態となっており、第 2 特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能となってしまうためである（小当たりとなった場合に、普通図柄の変動時間が長いと通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 1 7 に到達するまでに可変入賞球装置 6 B 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 0 5 2 I W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 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達する前に可変入賞球装置 6 B の開放が開始されるように設定されているので、第 1 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発生タイミングを狙った発射操作による攻略要素を排除することができる。

10

【 0 5 3 7 】

（演出制御コマンド）

図 1 0 - 1 5 および図 1 0 - 1 6 は、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 0 - 1 5 に示す例において、コマンド 8 0 0 0 (H) ~ 8 0 0 9 (H) , 8 0 1 1 (H) ~ 8 0 3 2 (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 C P U 1 2 0 は、コマンド 8 0 0 0 (H) ~ 8 0 0 9 (H) , 8 0 1 1 (H) ~ 8 0 3 2 (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。

20

【 0 5 3 8 】

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

30

40

【 0 5 3 9 】

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

50

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。

【 0 5 4 0 】

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

【 0 5 4 1 】

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

10

【 0 5 4 2 】

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

【 0 5 4 3 】

コマンド A 0 0 2 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示を強制停止することを特定可能な演出制御コマンド (第 1 強制図柄確定指定コマンド) である。コマンド A 0 0 3 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示を強制停止することを特定可能な演出制御コマンド (第 2 強制図柄確定指定コマンド) である。

20

【 0 5 4 4 】

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

30

【 0 5 4 5 】

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

【 0 5 4 6 】

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

40

【 0 5 4 7 】

コマンド C 0 0 0 (H) は、第 1 保留記憶数が 4 に達していない状態で第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド (第 1 有効始動入賞指定コマンド) である。コマンド C 0 0 1 (H) は、第 2 保留記憶数が 4 に達していない状態で第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド (第 2 有効始動入賞指定コマンド) である。なお、第 1 有効始動入賞指定コマンドとして第 1 保留記憶数を示すコマンドを送信し、第 2 有効始動入賞指定コマンドとして第 2 保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この特徴部 0 5 2 I W では、第 1 有効始動入賞指定コマンドおよび第 2 有効始動入賞指定コマンドは、始動入賞があったことを示すコマンドである。

50

【 0 5 4 8 】

コマンド C 8 0 1 (H) は、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことを指定する演出制御コマンド (ゲート通過指定コマンド) である。

【 0 5 4 9 】

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

10

【 0 5 5 0 】

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

20

【 0 5 5 1 】

コマンド E 1 X X (H) は、現在設定されている設定値を指定する演出制御コマンド (設定値コマンド) である。なお、「 X X 」に設定値が設定される。例えば、設定値「 1 」に設定されている場合には、設定値コマンドとしてコマンド E 1 0 1 (H) が送信される。また、例えば、設定値「 6 」に設定されている場合には、設定値コマンドとしてコマンド E 1 0 6 (H) が送信される。

【 0 5 5 2 】

演出制御基板 1 2 に搭載されている演出制御用 C P U 1 2 0 (具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0) は、主基板 1 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると図 1 0 - 1 5 および図 1 0 - 1 6 に示された内容に応じて画像表示装置 5 の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板 1 3 に対して音番号データを出力する。なお、図 1 0 - 1 5 および図 1 0 - 1 6 に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド (例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド) も主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。

30

【 0 5 5 3 】

(第 1 特別図柄通常処理)

図 1 0 - 1 7 は、第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 特別図柄通常処理 (ステップ S 1 1 0 A) を示すフローチャートである。第 1 特別図柄通常処理が実行される状態は、第 1 特図プロセスフラグの値がステップ S 1 1 0 A を示す値となっている場合である。なお、第 1 特図プロセスフラグの値がステップ S 1 1 0 A を示す値となっている場合とは、第 1 特別図柄表示装置 4 A において第 1 特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

40

【 0 5 5 4 】

第 1 特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) を示す値となっているか否かを確認する (ステップ 0 5 2 I W S 5 0 A) 。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理 (ステッ

50

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

【 0 5 5 5 】

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

【 0 5 5 6 】

第 1 保留記憶数が 0 でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、R A M 1 0 2 の第 1 保留記憶数バッファにおける保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の第 1 乱数バッファ領域に格納するとともに (ステップ 0 5 2 I W S 5 3 A)、第 1 保留記憶数の値を 1 減らし (第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し)、かつ、各保存領域の内容をシフトする (ステップ 0 5 2 I W S 5 4 A)。すなわち、R A M 1 0 2 の第 1 保留記憶数バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。よって、各第 1 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 1 保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第 1 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第 2 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【 0 5 5 7 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、R A M 1 0 2 に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 5 5 A)。なお、本例では、ステップ 0 5 2 I W S 5 5 A の処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理 (設定値を変更する処理) を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【 0 5 5 8 】

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。

【 0 5 5 9 】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する (ステップ 0 5 2 I W S 5 6 A)。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率 / 非 K T 状態であると判定して低確 / 非 K T 背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率 / 第 1 K T 状態であると判定して低確 / 第 1 K T 背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率 / 第 1 K T 状態であると判定して高確 / 第 1 K T 背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率 / 第 2 K T 状態であると判定して高確 / 第 2 K T 背景指定コマンドを、送信する。

【 0 5 6 0 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 2 特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する (ステップ 0 5 2 I W S 5 7 A)。具体的に、第 2 特別図柄の変動表示にもとづいて大当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

10

20

30

40

50

した場合には、ステップ052 IWS58A以降の処理を行うことなくステップ052 IWS69Aへ移行する。これにより、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【0561】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えば、ステップ052 IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ052 IWS59Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

10

【0562】

また、例えば、ステップ052 IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ052 IWS58A～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。

【0563】

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

20

【0564】

また、ステップ052 IWS60Aにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ052 IWS64A）。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052 IWS65A）、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052 IWS66A）。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052 IWS67A）、小当り種別を記憶する（ステップ052 IWS68A）。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10-6（A）参照）。そして、ステップ052 IWS69Aへ移行する。

30

40

【0565】

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052 IWS69A）、「0」である場合、ステップ052 IWS75Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率/第1KT状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ052 IWS70A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ052 IWS71A）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ052 IWS75Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ1

50

00は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ052 IWS72A）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ052 IWS73A）。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052 IWS74A）。そして、ステップ052 IWS75Aに移行する。

【0566】

この特徴部052 IW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052 IWS71A、S71BでYと判定されてステップ052 IWS72A、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052 IWS73A、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。

【0567】

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。

【0568】

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

【0569】

そして、ステップ052 IWS75Aにおいて、第1特図プロセスフラグの値を第1変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ052 IWS75A）。なお、図示は省略したが、ステップ052 IWS75Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0570】

なお、ステップ052 IWS59A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を用いて大当りとするか否かの判定を行う。

【0571】

（第1変動パターン設定処理）

図10-18は、第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理（ステップS111A）を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS1700A）。なお、本例では、特図時短フラグがセットされ特別図柄の変動表示の短縮制御が行われることによって、第2特別図柄の変動表示を実行させた方が有利な状態になり（図10-7～図10-9参照）、小当りが発生しやすい状態となるので、KT状態に制御されている状態となる。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ100

10

20

30

40

50

0 は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図 10 - 7 (A) に示す非 K T 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 0 5 2 I W S 1 7 0 1 A) 。特図時短フラグがセットされていれば (すなわち、K T 状態であれば) 、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図 10 - 7 (B) に示す K T 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 0 5 2 I W S 1 7 0 2 A) 。

【 0 5 7 2 】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 1 A , S 1 7 0 2 A にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第 1 特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図 10 - 7 に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する (ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 3 A) 。本例では、変動パターンを決定することによって、第 1 特別図柄の変動時間が決定される。また、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

10

【 0 5 7 3 】

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 1 0 0 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 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 4 A) 。

【 0 5 7 4 】

また、ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 3 A にて第 1 特別図柄の変動時間 (変動パターン) を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 0 5 2 I W S 1 7 0 5 A) 、第 1 特別図柄表示装置 4 A での第 1 特別図柄の変動表示を開始する (ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 6 A) 。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄変動処理に対応した値に更新する (ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 7 A) 。

20

【 0 5 7 5 】

(第 1 特別図柄変動処理) 図 10 - 1 9 は、第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 特別図柄変動処理 (ステップ S 1 1 2 A) を示すフローチャートである。第 1 特別図柄変動処理において、C P U 1 0 3 は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) を示す値となっているか否かを確認する (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A) 。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理 (ステップ S 1 2 1) ~ 小当り終了処理 (ステップ S 1 2 8) を示す値となっていない場合であり、大当り遊技 (特別可変入賞球装置 7 を所定回開放) 中でも小当り遊技中 (特殊可変入賞球装置 1 7 を開放) 中でもない場合である。

30

【 0 5 7 6 】

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

40

【 0 5 7 7 】

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

50

【 0 5 7 8 】

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、CPU 103 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 5 A）。なお、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 2 特図プロセスフラグの値が第 2 特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、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。

【 0 5 7 9 】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU 103 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 6 A）。なお、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 2 特図プロセスフラグの値が第 2 特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、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 4 B にて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

10

【 0 5 8 0 】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当り図柄を導出表示していれば、CPU 103 は、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 A）。なお、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かは、例えば、第 1 大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。

20

【 0 5 8 1 】

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、CPU 103 は、その大当り種別が 10 R 確変大当りまたは 6 R 確変大当りであるか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A）。なお、10 R 確変大当りまたは 6 R 確変大当りであるか否かは、例えば、ステップ 0 5 2 I W S 6 3 A 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。10 R 確変大当りまたは 6 R 確変大当りであれば、そのまま処理を終了する。

【 0 5 8 2 】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 5 A の Y）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 6 A の Y）であって 10 R 確変大当りおよび 6 R 確変大当りのいずれともならない（すなわち、6 R 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 0 5 2 I W S 1 1 2 7 A の Y、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A の N）には、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に第 1 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A）。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、CPU 103 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、CPU 103 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3 A）に対応した値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 A）。

30

40

【 0 5 8 3 】

ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 5 A ~ S 1 1 2 9 A の処理が実行されることによって、この特徴部 0 5 2 I W 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、6 R 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 CPU 120 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 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A 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

50

制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【 0 5 8 4 】

なお、本例では、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、確変大当たり（本例では、1 0 R 確変大当たりまたは 6 R 確変大当たり）となる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第 1 特別図柄変動処理を終了するのであるが（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A の Y 参照）、この場合、第 2 特別図柄の変動表示が小当たりとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当たり開放前処理（ステップ S 1 2 6）に対応した値に更新されて、小当たり遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A で N と判定されてステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 1 A ~ S 1 1 3 0 A の処理はスキップされ、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 2 A の第 1 変動時間タイマの更新も行われず。従って、第 2 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって確変大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当たり遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される。

10

【 0 5 8 5 】

また、本例では、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、はずれや小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中である場合には、そのまま第 1 特別図柄変動処理を終了する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 A の N 参照）。従って、第 2 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であってはずれや小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当たり遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当たり遊技を終了すると、第 1 変動時間タイマの更新が再開される。

20

【 0 5 8 6 】

（第 1 特別図柄停止処理）

図 1 0 - 2 0 は、第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第 1 特別図柄停止処理において、まず、C P U 1 0 3 は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 0 A）。点灯延長フラグがセットされていれば、C P U 1 0 3 は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 1 A）。また、C P U 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を終了する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 2 A）とともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 3 A）。

30

【 0 5 8 7 】

本例では、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、遊技状態が K T 状態に制御されている場合には、右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器 2 6 が点灯される。従って、本例では、低確率 / 第 1 K T 状態中は右打ち表示器 2 6 が点灯されるのであるが、ステップ 0 5 2 I W S 6 9 A ~ S 7 4 A , S 6 9 B ~ S 7 4 B の処理が実行されることによって、5 0 回目の変動表示を開始するときに低確率 / 第 1 K T 状態を終了して通常状態（非 K T 状態）に移行するとともに、ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 0 A ~ S 2 0 1 3 A , S 2 0 1 0 B ~ S 2 0 1 3 B の処理が実行されることによって、5 0 回目の変動表示を終了するときに右打ち表示器 2 6 が消灯される。

40

【 0 5 8 8 】

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

【 0 5 8 9 】

50

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052 IWS2015A）。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052 IWS2016A）。また、CPU103は、第1大当りフラグをクリアする（ステップ052 IWS2017A）。

【0590】

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

10

【0591】

ステップ052 IWS2018A、S2019Aの処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、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。

【0592】

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。

20

【0593】

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052 IWS2015AのN）、CPU103は、第1小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ052 IWS2020A）。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052 IWS2021A）。また、CPU103は、第1小当りフラグをクリアする（ステップ052 IWS2022A）。そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ052 IWS2026A）。そして、ステップ052 IWS2027Aに移行する。

【0594】

30

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。

【0595】

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052 IWS2027A）。

【0596】

40

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。

【0597】

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

50

成してもよい。

【0598】

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。

10

【0599】

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

20

【0600】

なお、本特徴部052IW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。

【0601】

（第2特別図柄通常処理）

図10-21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。

30

【0602】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ052IWS50B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

40

【0603】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2保留記憶数の値を確認する（ステップ052IWS51B）。具体的には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第2保留記憶数が0であれば、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ052IWS52B）。

【0604】

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

50

いる各乱数値を読み出してRAM 102の第2乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ052 IWS 53 B）、第2保留記憶数の値を1減らし（第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ052 IWS 54 B）。すなわち、RAM 102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。

10

【0605】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM 102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052 IWS 55 B）。なお、本例では、ステップ052 IWS 55 Bの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【0606】

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052 IWS 56 B）。なお、具体的な背景指定コマンドの送信の仕方は、第1特別図柄通常処理のステップ052 IWS 56 Aで示した処理と同様である。

20

【0607】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップ052 IWS 57 B）。具体的に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第1特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ052 IWS 58 B以降の処理を行うことなくステップ052 IWS 69 Bへ移行する。これにより、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

30

【0608】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ052 IWS 57 Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ052 IWS 59 Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0609】

また、例えば、ステップ052 IWS 57 Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ052 IWS 58 B～S 63 Bの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

40

【0610】

第1特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ052 IWS 58 B）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ052 IWS 59 B）。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ052 IWS 60 B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の

50

変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグをセットする（ステップ052 IWS 61 B）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が10 R 確変大当たり、6 R 確変大当たり、2 R 確変大当たり、および2 R 通常大当たりのいずれであることを判定し（ステップ052 IWS 62 B）、大当たり種別を記憶し（ステップ052 IWS 63 B）、ステップ052 IWS 69 Bへ移行する。

【0611】

また、ステップ052 IWS 60 Bにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ052 IWS 64 B）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとするに決定するプログラムである。小当りとするに決定した場合には（ステップ052 IWS 65 B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第2小当たりフラグをセットする（ステップ052 IWS 66 B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ052 IWS 67 B）、小当り種別を記憶する（ステップ052 IWS 68 B）。なお、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当り種別として小当りBまたは小当りCと決定される（図10 - 6（B）参照）。そして、ステップ052 IWS 69 Bへ移行する。

【0612】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ052 IWS 69 B）、「0」である場合、ステップ052 IWS 75 Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率/第1KT状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ052 IWS 70 B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ052 IWS 71 B）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ052 IWS 75 Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ052 IWS 72 B）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ052 IWS 73 B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ052 IWS 74 B）。そして、ステップ052 IWS 75 Bに移行する。

【0613】

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

【0614】

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

【0615】

第2変動パターン設定処理は、図10 - 18に示した第1変動パターン設定処理（ステップS111 A）と同様である。すなわち、図10 - 18に示す第1変動パターン設定処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、第2変動パターン処理が説明されたことになる。ただし、第2変動パターン設定処理では、CPU103は、まず、ステップ052 IWS 1700 Aと同様の処理を行い、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図10 - 8（C）に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンテ

10

20

30

40

50

ーブルを選択する。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、K T状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否かや、変動回数に応じて、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図10-8(D)～図10-9(I)に示すいずれかのK T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1 K T状態であれば）、1変動目であれば図10-8(D)に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2～49変動目であれば図10-8(E)に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、50変動目であれば図10-8(F)に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグおよび高ベースフラグの両方がオンであれば（高確率/第1 K T状態であれば）、1変動目であれば図10-9(G)に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2変動目以降であれば図10-9(H)に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフであれば（高確率/第2 K T状態であれば）、図10-9(I)に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。

【0616】

（第2特別図柄変動処理）

図10-22は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。第2特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ052 IWS1120B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（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。

【0617】

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052 IWS1121B）。

【0618】

次いで、CPU103は、第2変動時間タイマを1減算し（ステップ052 IWS1122B）、第2変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ052 IWS1123B）、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052 IWS1124B）。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ052 IWS1130B）。

【0619】

第2変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ052 IWS1125B）。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。

【0620】

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052 IWS1126B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出

10

20

30

40

50

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たりとなることを示す第1小当た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にて小当た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。

【0621】

第1特別図柄表示装置4Aにて小当た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たりとなるものであるか否かを確認する(ステップ052IWS1127B)。なお、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであるか否かは、例えば、第2大当た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たりとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。

10

【0622】

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

【0623】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当たり図柄を導出表示した場合(ステップ052IWS1125BのY)、または小当たり図柄を導出表示した場合(ステップ052IWS1126BのY)であって10R確変大当たり、6R確変大当たり、および2R確変大当たりのいずれともならない(すなわち、2R通常大当たりとなる)第2特別図柄の変動表示の実行中である場合(ステップ052IWS1127BのY、ステップ052IWS1128BのN)には、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ052IWS1129B)。なお、この場合、第2大当たりフラグや第2小当たりフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第2大当たりフラグや第2小当たりフラグをリセットする。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する(ステップ052IWS1130B)。

20

30

【0624】

ステップ052IWS1125B~S1129Bの処理が実行されることによって、この特徴部052IW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たりとなった場合や、小当たりとなった場合であって通常大当たり(本例では、2R通常大当たり)となる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、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たりや小当たりが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第2特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ052IWS1129Bで送信された第2強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

40

【0625】

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たりとなった場合であって、確変大当たり(本例では、10R確変大当たり、6R確変大当たり、または2R確変大当たり)となる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第2特別図柄変動処理を終了するのであるが(ステップ052IWS1128BのY参照)、この場合、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当たり開放前処理(ステップS126)に対応した値に更新されて、小当たり遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ052IWS1120BでNと判定されてステップ052IWS1121B~S1130Bの処理はスキ

50

ップされ、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 2 B の第 2 変動時間タイマの更新も行われない。従って、第 1 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって確変大当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当たり遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）に対応した値に更新され、第 2 変動時間タイマの更新が再開される。

【 0 6 2 6 】

また、本例では、第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、はずれや小当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第 2 特別図柄変動処理を終了する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 B の N 参照）。従って、第 1 特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であってはずれや小当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当たり遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当たり遊技を終了すると、第 2 変動時間タイマの更新が再開される。

【 0 6 2 7 】

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

【 0 6 2 8 】

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

【 0 6 2 9 】

（第 2 特別図柄停止処理）

図 1 0 - 2 3 は、第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第 2 特別図柄停止処理において、まず、C P U 1 0 3 は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 0 B）。点灯延長フラグがセットされていれば、C P U 1 0 3 は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 1 B）。また、C P U 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を終了する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 2 B）とともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 3 B）。

【 0 6 3 0 】

次いで、C P U 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 0 5 2 I W S 2 0 1 4 B）。なお、この場合、第 2 特別図柄変動処理のステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 B 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。

【 0 6 3 1 】

次いで、C P U 1 0 3 は、第 2 大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 5 B）。第 2 大当たりフラグがセットされている場合、C P U 1 0 3 は、大当たり開始フラグをセットする（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 6 B）。また、C P U 1 0 3 は、第 2 大当たりフラグをクリアする（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 7 B）。

【 0 6 3 2 】

次いで、CPU 103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ052 IWS 2018B）とともに、演出制御用CPU 120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS 2019B）。そして、ステップ052 IWS 2027Bに移行する。

【0633】

ステップ052 IWS 2018B，S 2019B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たりとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当たり遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

10

【0634】

第2大当たりフラグがセットされていない場合には（ステップ052 IWS 2015BのN）、CPU 103は、第2小当た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052 IWS 2020B）。第2小当たりフラグがセットされている場合、演出制御用CPU 120に対して小当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS 2021B）。また、CPU 103は、第2小当たりフラグをクリアする（ステップ052 IWS 2022B）。

【0635】

次いで、CPU 103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS 2023B）。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）、CPU 103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ052 IWS 2024B）とともに、演出制御用CPU 120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS 2025B）。

20

【0636】

そして、CPU 103は、役物制御プロセスフラグの値を小当たり開放前処理に対応した値に設定する（ステップ052 IWS 2026B）。そして、ステップ052 IWS 2027Bに移行する。

【0637】

ステップ052 IWS 2024B，S 2025B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たりとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特殊可変入賞球装置17（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、小当たり遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

30

【0638】

ただし、本例では、第2特別図柄の変動表示において小当たりとなる場合であっても、KT状態中である場合には既に右打ち表示器26の点灯中である筈である。従って、本例では、ステップ052 IWS 2023B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た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。

40

【0639】

そして、CPU 103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ052 IWS 2027B）。

【0640】

（役物制御通常処理）

図10-24は、役物制御プロセス処理における役物制御通常処理（ステップS120）を示すフローチャートである。役物制御通常処理において、CPU 103は、まず、大当たり開始フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS 2101）。大当た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。

【0641】

50

大当り開始フラグがセットされていれば、CPU103は、その大当り開始フラグをリセットする（ステップ052 IWS2102）。次いで、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ052 IWS2103）、大当り種別に応じたラウンド1用開放パターンデータをセットし（ステップ052 IWS2104）、大当りのラウンド数を示すラウンド数カウンタに「1」をセットする（ステップ052 IWS2105）。

【0642】

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

【0643】

（ゲート通過待ち処理）

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

【0644】

この特徴部052 IWでは、ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第2特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート41を遊技球が通過し、ゲートスイッチ21で検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

【0645】

（大当り開放中処理）

図10-26は、役物制御プロセス処理における大当り開放中処理（ステップS123）を示すフローチャートである。大当り開放中処理において、CPU103は、第1カウントスイッチ23がオン状態となっているか否かを確認する（ステップ052 IWS2401）。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052 IWS2402）。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052 IWS2403）。

【0646】

次いで、CPU103は、V領域スイッチ052 IW106がオン状態となっているか否かを確認する（ステップ052 IWS2404）。V領域スイッチ052 IW106がオン状態となっていれば、すなわちV領域052 IW104に進入した遊技球を検出していれば、CPU103は、V領域052 IW104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052 IWS2405）。

【0647】

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052 IWS2406）。入賞個数カウンタの値が10となっていれば、ステップ052 IWS2409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052 IWS2407）、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052 IWS2408）。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。

【0648】

10

20

30

40

50

入賞個数カウンタの値が10となっている場合（ステップ052 IWS 2406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052 IWS 2408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052 IWS 2409）。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052 IWS 2410）。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052 IWS 2411）。

【0649】

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052 IWS 2412）。

【0650】

（大当り終了処理）

図10-27は、役物制御プロセス処理における大当り終了処理（ステップS125）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ052 IWS 2200）、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052 IWS 2202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052 IWS 2201）、処理を終了する。

【0651】

ステップ052 IWS 2202では、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ052 IWS 2202）。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052 IWS 2203）。経過していなければ処理を終了する。

【0652】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ052 IWS 2203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052 IWS 2204）。V入賞フラグがセットしていれば、CPU103は、そのV入賞フラグをクリアし（ステップ052 IWS 2205）、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052 IWS 2206）。

【0653】

次いで、CPU103は、今回終了した大当りの種別が10R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ052 IWS 2207）。なお、10R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ052 IWS 63Aや第2特別図柄通常処理のステップ052 IWS 63Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。10R確変大当りまたは2R確変大当りであれば、CPU103は、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ052 IWS 2208）。そして、ステップ052 IWS 2215に移行する。なお、10R確変大当りまたは2R確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、大当り遊技中にV領域052 IW 104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。

【0654】

10R確変大当りおよび2R確変大当りのいずれでもなければ、CPU103は、今回終了した大当りの種別が6R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ052 IWS 2209）。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052 IWS 63Aや第2特別図柄通常処理のステップ052 IWS 63B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052 IWS 2210）、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052 IWS 2

10

20

30

40

50

2 1 1)。そして、ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 5 に移行する。従って、6 R 確変大当りであった場合には、大当り遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態) に制御されることになる。

【 0 6 5 5 】

なお、6 R 確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに 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 0 5 2 I W S 2 5 0 2 参照)、高ベース回数カウンタの値は 0 のままである。従って、6 R 確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態) に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が 0 であることから、第 1 特別図柄通常処理のステップ 0 5 2 I W S 6 9 A や第 2 特別図柄通常処理のステップ 0 5 2 I W S 6 9 B で Y と判定されてステップ 0 5 2 I W S 7 0 A やステップ 0 5 2 I W S 7 0 B の高ベース回数カウンタの減算処理は行われぬ。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 1 K T 状態) が維持されることになる。

10

【 0 6 5 6 】

6 R 確変大当りでもなければ (すなわち、6 R 通常大当りまたは 2 R 通常大当りであれば)、C P U 1 0 3 は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する (ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 2) とともに、特図時短フラグをセットして K T 状態に移行する (ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 3)。また、C P U 1 0 3 は、高ベース回数カウンタに「 5 0 」をセットする (ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 4)。そして、ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 5 に移行する。従って、6 R 通常大当りまたは 2 R 通常大当りであった場合には、低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態) に制御されることになる。

20

【 0 6 5 7 】

そして、C P U 1 0 3 は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する (ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 5)。

【 0 6 5 8 】

(小当り終了処理)

図 1 0 - 2 8 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 S 1 2 8) を示すフローチャートである。小当り終了処理において、C P U 1 0 3 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 0 5 2 I W S 2 3 0 0)、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ 0 5 2 I W S 2 3 0 2 に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、C P U 1 0 3 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 0 5 2 I W S 2 3 0 1)、処理を終了する。

30

【 0 6 5 9 】

ステップ 0 5 2 I W S 2 3 0 2 では、小当り終了表示タイマの値を 1 減算する (ステップ 0 5 2 I W S 2 3 0 2)。そして、C P U 1 0 3 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 0 5 2 I W S 2 3 0 3)。経過していなければ処理を終了する。

40

【 0 6 6 0 】

小当り終了表示時間を経過していれば (ステップ 0 5 2 I W S 2 3 0 3 の Y)、C P U 1 0 3 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 0 5 2 I W S 2 3 0 4)。特図時短フラグがセットされていないければ (すなわち、K T 状態でなければ)、C P U 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯中であるか否かを確認する (ステップ 0 5 2 I W S 2 3 0 5)。右打ち表示器 2 6 の点灯中であれば、C P U 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を終了する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 2 3 0 6) とともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 2 3 0 7)。

【 0 6 6 1 】

50

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

【0662】

そして、CPU 103 は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する（ステップ 052 I W S 2 3 0 8 ）。

【0663】

（遊技状態の遷移）

ここで、この特徴部 052 I W における遊技状態の遷移について説明する。図 10 - 29 は、この特徴部 052 I W における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この特徴部 052 I W では、低確率 / 低ベース状態（通常状態（非 K T 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たりが発生した場合には、主として 10 R 確変大当たり、6 R 確変大当たり、または 6 R 通常大当たりが発生する。

【0664】

図 10 - 29 に示すように、低確率 / 低ベース状態において 10 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 052 I W 104 に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される（ステップ 052 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 8 参照）。ただし、大当たり遊技中に V 領域 052 I W 104 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 6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 052 I W 104 に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当た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 052 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 6 , S 2 2 0 9 ~ S 2 2 1 1 参照）。ただし、大当たり遊技中に V 領域 052 I W 104 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 6 R 通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するか 50 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ 052 I W S 2 2 1 2 ~ S 2 2 1 4 参照）。

【0665】

K T 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 052 I W 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、K T 状態では、主として第 2 始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第 2 特別図柄の変動表示が実行されることから、K T 状態において大当たりが発生した場合には、主として 10 R 確変大当たり、6 R 確変大当たり、2 R 確変大当たり、または 2 R 通常大当たりが発生する。

【0666】

図 10 - 29 に示すように、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）において 10 R 確変大当たりまたは 2 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 052 I W 104 に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される（ステップ 052 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 8 参照）。ただし、大当たり遊技中に V 領域 052 I W 104 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 1 K T 状態）において 6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 052 I W 104 に遊技球が進入すれば、その

10

20

30

40

50

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

【0667】

図10-29に示すように、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ052IWS2204～S2208参照）。ただし、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ052IWS2204～S2206，S2209～S2211参照）。ただし、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において2R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ052IWS2212～S2214参照）。なお、この特徴部052IWでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、2R通常大当たりとなる確率が35％であるので（図10-5（D），（E）参照）、一旦低確率／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通常大当たりや2R通常大当たりが発生して低確率／高ベース状態となった後、次の大当たりが発生することなく、50回の変動表示が終了した場合には、図10-29に示すように、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））に移行する（ステップ052IWS69A～S73A，S69B～S73B参照）。 20

【0668】

図10-29に示すように、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ052IWS2204～S2208参照）。ただし、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部052IWでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、10R確変大当たりまたは2R確変大当たりとなる確率が15％であるので（図10-5（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確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ052IWS2204～S2206 40

10

20

30

40

50

、S 2 2 0 9 ~ S 2 2 1 1 参照)。ただし、大当り遊技中にV領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率/低ベース状態(高確率/第2 K T 状態)において2 R 通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率/高ベース状態(低確率/第1 K T 状態)に移行し、次の大当りが発生するか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 0 5 2 I W S 2 2 1 2 ~ S 2 2 1 4 参照)。

【0669】

なお、図10-29では、低確率/低ベース状態(通常状態(非K T 状態))では第1特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第2特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10 R 確変大当りまたは2 R 確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率/低ベース状態(高確率/第2 K T 状態)に移行することになる。また、6 R 確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率/高ベース状態(高確率/第1 K T 状態)に移行することになる。また、2 R 通常大当りが発生した場合には、低確率/高ベース状態(低確率/第1 K T 状態)に移行し、次の大当りが発生するか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。

【0670】

また、図10-29では、高確率/高ベース状態(高確率/第1 K T 状態)では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10 R 確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率/低ベース状態(高確率/第2 K T 状態)に移行することになる。また、6 R 確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率/高ベース状態(高確率/第1 K T 状態)に移行することになる。また、6 R 通常大当りが発生した場合には、低確率/高ベース状態(低確率/第1 K T 状態)に移行し、次の大当りが発生するか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。

【0671】

また、図10-29では、低確率/高ベース状態(低確率/第1 K T 状態)では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10 R 確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率/低ベース状態(高確率/第2 K T 状態)に移行することになる。また、6 R 確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率/高ベース状態(高確率/第1 K T 状態)に移行することになる。また、6 R 通常大当りが発生した場合には、低確率/高ベース状態(低確率/第1 K T 状態)に移行し、次の大当りが発生するか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。

【0672】

また、図10-29では、高確率/低ベース状態(高確率/第2 K T 状態)では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、10 R 確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率/低ベース状態(高確率/第2 K T 状態)に移行することになる。また、6 R 確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率/高ベース状態(高確率/第1 K T 状態)に移行することになる。また、6 R 通常大当りが発生した場合には、低確率/高ベース状態(低確率/第1 K T 状態)に移行し、次の大当りが発生するか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。

【0673】

(普通図柄プロセス処理)

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100が実行する普通図柄プロセス処理(ステ

10

20

30

40

50

ップ S 2 9) について説明する。図 1 0 - 3 0 は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) は、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 がオン状態となったことを検出すると (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 1 1) 、ゲート通過指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 1 2) 。そして、C P U 1 0 3 は、ゲートスイッチ通過処理 (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 1 3) を実行する。

【 0 6 7 4 】

この特徴部 0 5 2 I W では、ステップ 0 5 2 I W S 5 1 1 1 ~ S 5 1 1 3 の処理が実行されることによって、通過ゲート 4 1 への遊技球の通過を検出した場合には、ゲート通過指定コマンドが送信される。なお、この特徴部 0 5 2 I W では、通過ゲート 4 1 は兼用ゲートとして構成され作動領域の役割も担っているのであるが、大当り図柄を停止表示した後大当り遊技を開始する前のゲート通過待ち状態であるか否かには関係なく、ゲート通過指定コマンドが送信される。

10

【 0 6 7 5 】

そして、C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 0 ~ S 5 1 0 4 に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

【 0 6 7 6 】

なお、この特徴部 0 5 2 I W では、ゲート通過待ち状態であるか否かに関係なく、ステップ 0 5 2 I W S 5 1 1 1 で通過ゲート 4 1 への遊技球の通過を検出した場合にはステップ 0 5 2 I W S 5 1 1 3 のゲートスイッチ通過処理が実行されて普通図柄の変動表示が実行されるのであるが、そのような態様にかぎられない。例えば、ゲート通過待ち状態でないときに通過ゲート 4 1 を遊技球が通過した場合にのみ普通図柄の変動表示を実行するようにし、ゲート通過待ち状態では通過ゲート 4 1 を遊技球が通過しても普通図柄の変動表示を実行しないように構成してもよい。

20

【 0 6 7 7 】

また、この特徴部 0 5 2 I W では、通過ゲート 4 1 は普通始動領域と作動領域との兼用ゲートとして用いられているのであるが、タイマ割込処理内において特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5 A , S 2 5 B 参照) は普通図柄プロセス処理 (ステップ S 2 6 参照) よりも先に実行されるので、作動領域としての通過ゲート 4 1 の遊技球の通過の検出処理を行った後に普通始動領域としての通過ゲート 4 1 の遊技球の通過の検出処理が行われる。そのため、大当り遊技の開始のための処理を早く実行することができる。

30

【 0 6 7 8 】

ゲートスイッチ通過処理 (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 1 3) : C P U 1 0 3 は、ゲート通過記憶カウンタ (通過ゲート 4 1 を通過した遊技球数をカウントするためのカウンタ) のカウント値 (ゲート通過記憶数) が最大値 (この例では「 4 」) に達しているか否かを確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を + 1 する。なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普図保留表示器 2 5 C の L E D が点灯される。そして、C P U 1 0 3 は、普通図柄当り判定用乱数の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域 (普通図柄判定用バッファ) に格納する処理を行う。

40

【 0 6 7 9 】

普通図柄通常処理 (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 0) : C P U 1 0 3 は、普通図柄の変動を開始することができる状態 (例えば普通図柄プロセスフラグの値がステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 0 を示す値となっている場合、具体的には、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の変動表示がなされておらず、かつ、普通図柄表示器 2 0 に当たり図柄が導出表示されたことにもとづく可変入賞球装置 6 B の開閉動作中でもない場合) には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が 0 でなければ、当りとするか否か (普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か) を決定する。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処

50

理（ステップ052 IWS5101）を示す値（具体的には「1」）に更新する。

【0680】

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

【0681】

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

【0682】

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

【0683】

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

【0684】

（普通図柄通常処理）

図10-31は、普通図柄通常処理（ステップ052 IWS5100）を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、CPU103は、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認することにより、ゲート通過記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ052 IWS5121）。ゲート通過記憶数が0であれば（ステップ052 IWS5121のY）、そのまま処理を終了する。ゲート通過記憶数が0でなければ（ステップ052 IWS5121のN）、CPU103は、ゲート通過記憶数=1に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を読み出す（ステップ052 IWS5122）。そして、CPU103は、ゲート通過記憶数カウンタの値を1減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ052 IWS5123）。すなわち、ゲート通過記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を、ゲート通過記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各ゲート通過記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値が抽出された順番は、常に、ゲート通過記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0685】

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

【0686】

ステップ052 IWS 5127において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内である場合（当りである場合）、CPU103は、表示結果として当り図柄を設定し（ステップ052 IWS 5128）、ステップ052 IWS 5130へ移行する。また、ステップ052 IWS 5127において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内でない場合（はずれである場合）、CPU103は表示結果としてはずれ図柄を設定し（ステップ052 IWS 5129）、ステップ052 IWS 5130へ移行する。

【0687】

ステップ052 IWS 5130において、CPU103は、高ベースフラグがセットされていれば、普通図柄変動時間として0.2秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS 5130のY, S5131）。また、高ベースフラグがセットされていないければ、すなわち通常状態または第2KT状態であれば、普通図柄変動時間として1.0秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS 5130のN, S5132）。

10

【0688】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ052 IWS 5101）を示す値（具体的には「1」）に更新する（ステップ052 IWS 5133）。

【0689】

（普通図柄停止処理）

20

図10-32は、普通図柄停止処理（ステップ052 IWS 5102）を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップ052 IWS 3701）。そして、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ052 IWS 3702）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ052 IWS 3702のN）、そのまま処理を終了する。

【0690】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは（ステップ052 IWS 3702のY）、CPU103は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうか（ステップ052 IWS 5127にて当りと判定されたかどうか）を確認する（ステップ052 IWS 3703）。なお、普通図柄の停止図柄が当り図柄かどうかは、例えば、ステップ052 IWS 5127にて当りと判定されたときに普通図柄当り判定フラグをセットすることとして、そのフラグがセットされているかどうかによって確認することができる。

30

【0691】

普通図柄の停止図柄が当り図柄でなく、はずれ図柄であると判定されたときは（ステップ052 IWS 3703のN）、CPU103は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ052 IWS 5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する（ステップ052 IWS 3708）。

40

【0692】

ステップ052 IWS 3703において、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるときは（ステップ052 IWS 3703のY）、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ052 IWS 3704）、セットされている場合、すなわち、第1KT状態である場合には、普通電動役物開放前時間として0.1秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS 3706）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第2KT状態である場合には、普通電動役物開放前時間として2.6秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS 3705）。

【0693】

50

次いで、CPU 103は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物開放前処理（ステップ052 IWS 5103）に対応した値（具体的には「3」）に更新する（ステップ052 IWS 3707）

【0694】

（普通電動役物開放前処理）

図10-33は、普通電動役物開放前処理（ステップ052 IWS 5103）を示すフローチャートである。普通電動役物開放前処理において、CPU 103は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップ052 IWS 3801）。そして、CPU 103は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ052 IWS 3802）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ052 IWS 3802のN）、そのまま処理を終了する。

10

【0695】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通電動役物開放前時間が経過したときは（ステップ052 IWS 3802のY）、CPU 103は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ052 IWS 3803）、セットされている場合、すなわち、第1KT状態である場合には、普通電動役物開放時間として5.5秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS 3805）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第2KT状態である場合には、普通電動役物開放時間として0.2秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS 3804）。

20

【0696】

このように、本特徴部052 IWでは、第1KT状態では普通電動役物開放時間として5.5秒をセットするとともに、通常状態または第2KT状態では普通電動役物開放時間として0.2秒をセットすることにより、第1KT状態は通常状態または第2KT状態よりも第2始動入賞口に始動入賞しやすい状態としている。したがって、第1KT状態は通常状態または第2KT状態よりも、可変入賞球装置6Bの下流に設けられている特殊可変入賞球装置17に遊技球が達しにくく構成されている。

【0697】

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

30

【0698】

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

40

【0699】

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

【0700】

そして、CPU 103は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物作動処理（ステップ052 IWS 5104）に対応した値（具体的には「4」）に更新する（ステップ052 IWS 3807）。

【0701】

50

(コマンド解析処理)

次に、演出制御手段の動作について説明する。図 1 0 - 3 4 ~ 図 1 0 - 3 7 は、コマンド解析処理 (ステップ S 7 5) の具体例を示すフローチャートである。主基板 1 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 7 0 2 】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 5 2 I W S 6 1 1)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポイントとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 5 2 I W S 6 1 2)。なお、読み出したら読出ポイントの値を + 2 しておく (ステップ 0 5 2 I W S 6 1 3)。+ 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。

10

【 0 7 0 3 】

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 0 5 2 I W S 6 1 4)、演出制御用 C P U 0 1 2 0 は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、R A M 1 2 2 に形成されている設定値格納領域に格納する (ステップ 0 5 2 I W S 6 1 5)。

【 0 7 0 4 】

20

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 0 5 2 I W S 6 1 6)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンドを、R A M 1 2 2 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 0 5 2 I W S 6 1 7)。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする (ステップ 0 5 2 I W S 6 1 8)。

【 0 7 0 5 】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば (ステップ 0 5 2 I W S 6 1 9)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した表示結果指定コマンドを、R A M 1 2 2 に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する (ステップ 0 5 2 I W S 6 2 0)。

30

【 0 7 0 6 】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド (第 1 図柄確定指定コマンド、第 2 図柄確定指定コマンド、第 1 強制図柄確定指定コマンド、第 2 強制図柄確定指定コマンド) であれば (ステップ 0 5 2 I W S 6 2 1)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする (ステップ 0 5 2 I W S 6 2 2)。例えば、第 1 図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第 1 確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第 2 図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第 2 確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第 1 強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第 1 強制確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第 2 強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第 2 強制確定コマンド受信フラグをセットする。

40

【 0 7 0 7 】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば (ステップ 0 5 2 I W S 6 2 3)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の表示画面において右打ち表示の表示を開始する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 6 2 4)。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする (ステップ 0 5 2 I W S 6 2 5)。

【 0 7 0 8 】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば (ステップ 0 5 2 I W S 6 2 6)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の表示画面において右打ち表示の

50

表示を終了する制御を行う（ステップ052 I W S 6 2 7）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 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052 I W S 6 2 8）。

【0709】

なお、本例では、ステップ052 I W S 6 2 4，S 6 2 7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。

【0710】

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

10

【0711】

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

20

【0712】

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

【0713】

受信した演出制御コマンドが小当り開始指定コマンドであれば（ステップ052 I W S 6 2 9）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ052 I W S 6 3 0）。

30

【0714】

受信した演出制御コマンドが小当り終了指定コマンドであれば（ステップ052 I W S 6 3 1）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ052 I W S 6 3 2）。

【0715】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中表示コマンドであれば（ステップ052 I W S 6 3 3）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り遊技のラウンド中に大入賞口に入賞した遊技球の数をカウントするための入賞数カウンタの値をリセット（0にクリア）する（ステップ052 I W S 6 3 4）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口の開放中であること（大当り遊技中のラウンド期間であること）を指定する大入賞口開放中フラグをセットする（ステップ052 I W S 6 3 5）。

40

【0716】

なお、本例では、ステップ052 I W S 6 3 4の処理が実行されることによって、大入賞口開放中表示コマンドを受信するタイミング（ラウンドを開始するタイミング）で入賞数カウンタの値が0にクリアされるので、極まれにラウンド期間終了後のインターバル期間にオーバー入賞を検出した場合にも、入賞数カウンタに値がカウントされる。

【0717】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後表示コマンドであれば（ステップ052 I

50

WS636)、演出制御用CPU120は、大入賞口の開放後のインターバル期間であることを指定する大入賞口開放後フラグをセットする(ステップ052 IWS637)。

【0718】

受信した演出制御コマンドが右打ち点灯開始指定コマンドであれば(ステップ052 IWS638)、演出制御用CPU120は、右打ち報知用LED37の点灯を開始する制御を行う(ステップ052 IWS639)。

【0719】

受信した演出制御コマンドが右打ち点灯終了指定コマンドであれば(ステップ052 IWS640)、演出制御用CPU120は、右打ち報知用LED37の点灯を終了する制御を行う(ステップ052 IWS641)。

10

【0720】

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

20

【0721】

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

【0722】

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

30

【0723】

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

40

【0724】

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

50

【 0 7 2 5 】

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

10

【 0 7 2 6 】

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

【 0 7 2 7 】

ステップ052 IWS658～S661の処理が実行されることによって、本例では、10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生したことにもとづいて賞球数カウンタの値および賞球数表示が更新される。一方で、大当り遊技中であっても、2R確変大当りまたは2R通常大当りにもとづく大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生した場合には、賞球数カウンタの値は更新されず、賞球数表示も更新されない。

20

【 0 7 2 8 】

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

30

【 0 7 2 9 】

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

【 0 7 3 0 】

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

40

【 0 7 3 1 】

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

50

る賞球数表示を更新する（ステップ052 IWS 668）。

【0732】

ステップ052 IWS 665～S 668の処理が実行されることによって、本例では、高確率／第2KT状態中に小当たりとなり特殊入賞口への入賞が発生したことにもとづいて賞球数カウンタの値および賞球数表示が更新される。一方で、KT状態中であっても、高確率／第1KT状態中や低確率／第1KT状態中に特殊入賞への入賞が発生した場合には、賞球数カウンタの値は更新されず、賞球数表示も更新されない（ただし、賞球数カウンタの値の更新が行われないだけで、賞球数カウンタの値のリセットまでは行われない）。

【0733】

次いで、演出制御用CPU120は、小当たり入賞時示唆演出の決定および実行を行うための小当たり入賞時示唆演出処理を実行する（ステップ052 IWS 669）。なお、「小当たり入賞時示唆演出」は、高確率／第2KT状態中に小当たりとなり特殊入賞口への入賞が発生したタイミングで実行され、現在設定されている設定値を示唆する演出である。

10

【0734】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ052 IWS 663に移行し、賞球数表示示唆演出処理を実行する（ステップ052 IWS 663）。次いで、演出制御用CPU120は、賞球数強調演出処理を実行する（ステップ052 IWS 664）。

【0735】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ052 IWS 670）。そして、ステップ052 IWS 611に移行する。

20

【0736】

（オーバー入賞時示唆演出処理）

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

30

【0737】

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

【0738】

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

40

【0739】

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

50

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

【 0 7 4 0 】

図 1 0 - 3 9 に示すように、オーバー入賞時示唆演出決定テーブルには、現在の設定値が設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて異なる判定値が割り振られている。ステップ 0 5 2 I W S 3 0 3 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値格納領域（ステップ 0 5 2 I W S 6 1 5 参照）の記憶内容を確認し、現在の設定値を特定する。そして、特定した設定値に対応した判定値にもとづいてオーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定する。

【 0 7 4 1 】

図 1 0 - 3 9 に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、オーバー入賞時示唆演出 A の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「2」である場合には、オーバー入賞時示唆演出 B の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「3」である場合には、オーバー入賞時示唆演出 C の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「4」である場合には、オーバー入賞時示唆演出 D の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「5」である場合には、オーバー入賞時示唆演出 E の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「6」である場合には、オーバー入賞時示唆演出 F の実行が決定される割合が比較的高い。

【 0 7 4 2 】

また、図 1 0 - 3 9 に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、オーバー入賞時示唆演出 A ～ F を合計したオーバー入賞時示唆演出の実行を決定する割合は、 $10\% + 8\% + 7\% + 5\% + 5\% + 5\% = 40\%$ であり、設定値「2」である場合には 45% であり、設定値「3」である場合には 50% であり、設定値「4」である場合には 55% であり、設定値「5」である場合には 60% であり、設定値「6」である場合には 65% である。このように、本例では、オーバー入賞は比較的に発生しないことから、後述する小当り入賞時示唆演出と比較すると、オーバー入賞時示唆演出の実行を決定する割合が比較的高くなっている。

【 0 7 4 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 5 2 I W S 3 0 3 でオーバー入賞時示唆演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 3 0 4）。オーバー入賞時示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示を表示する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 3 0 5）。例えば、オーバー入賞時示唆演出 A の実行を決定した場合であれば、画像表示装置 5 において青色の表示色で入賞表示を表示する制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L , 8 R から、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音を出力する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 3 0 6）。例えば、オーバー入賞時示唆演出 A の実行を決定した場合であれば、スピーカ 8 L , 8 R から音 A の入賞音を出力する制御を行う。

【 0 7 4 4 】

一方、入賞数カウンタの値が 1 0 以下である場合（ステップ 0 5 2 I W S 3 0 2 の N）、またはオーバー入賞時示唆演出なしと決定した場合（ステップ 0 5 2 I W S 3 0 4 の N）には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において、通常の表示色（本例では

10

20

30

40

50

、白色)で入賞表示を表示する制御を行う(ステップ052 IWS307)。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから、通常音の入賞音を出力する制御を行う(ステップ052 IWS308)。

【0745】

(小当り入賞時示唆演出処理)

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

10

【0746】

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

【0747】

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

20

【0748】

これに対して、図10-41に示すように、「小当り入賞時示唆演出A」が実行される場合には、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから通常音とは異なる音Aの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出B」が実行される場合には、画像表示装置5において緑色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから通常音とは異なる音Bの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出C」が実行される場合には、画像表示装置5において黄色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから通常音とは異なる音Cの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出D」が実行される場合には、画像表示装置5においてオレンジ色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから通常音とは異なる音Dの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出E」が実行される場合には、画像表示装置5において赤色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから通常音とは異なる音Eの入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出F」が実行される場合には、画像表示装置5において虹色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから通常音とは異なる音Fの入賞音が出力される。

30

【0749】

図10-41に示すように、小当り入賞時示唆演出決定テーブルには、現在の設定値が設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて異なる判定値が割り振られている。ステップ052 IWS321では、演出制御用CPU120は、設定値格納領域(ステップ052 IWS615参照)の記憶内容を確認し、現在の設定値を特定する。そして、特定した設定値に対応した判定値にもとづいて小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定する。

40

【0750】

図10-41に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、小当り入賞時示唆演出Aの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「2」である場合には、小当り入賞時示唆演出Bの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「3」である場合には、小当り入賞時示唆演出Cの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「4」である場合には、小当り入賞時示唆演出Dの実行

50

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

【0751】

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

10

【0752】

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

20

【0753】

一方、小当り入賞時示唆演出なしと決定した場合(ステップ052 IWS322のN)には、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常の表示色(本例では、白色)で入賞表示を表示する制御を行う(ステップ052 IWS325)。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L, 8Rから、通常音の入賞音を出力する制御を行う(ステップ052 IWS326)。

【0754】

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

30

【0755】

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

40

【0756】

(賞球数表示示唆演出処理)

図10-42は、賞球数表示示唆演出処理(ステップ052 IWS663)を示すフロ

50

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

【0757】

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

【0758】

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

【0759】

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

【0760】

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

【0761】

図10-43に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Bが実行される場合には、画像表示装置5において「555 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「5」以上であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、2%の確率で賞球数表示示唆演出Bの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Bは設定値が設定値「5」以上であるときにしか実行されないの、賞球数表示示唆演出Bが実行されれば、少なくとも設定値「5」以上であることが確定することになる。

【0762】

賞球数カウンタの値が555に最初に到達した場合でなければ(ステップ052 IWS344のN)、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が666に最初に到達し

10

20

30

40

50

たか否かを確認する（ステップ052 I W S 3 4 7）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ052 I W S 3 4 7では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が675となっていれば、賞球数カウンタの値が666に最初に到達したと判定する。

【0763】

賞球数カウンタの値が666に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「6」であるか否かを確認する（ステップ052 I W S 3 4 8）。なお、現在の設定値が設定値「6」であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ052 I W S 6 1 5参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「6」であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Cの有無を決定する（ステップ052 I W S 3 4 9）。そして、ステップ052 I W S 3 5 9に移行する。

10

【0764】

図10 - 43に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Cが実行される場合には、画像表示装置5において「666 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「6」であることが示唆される。図10 - 43に示すように、本例では、1%の確率で賞球数表示示唆演出Cの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Cは設定値が設定値「6」であるときにしか実行されないの、賞球数表示示唆演出Cが実行されれば、設定値「6」であることが確定することになる。

20

【0765】

賞球数カウンタの値が666に最初に到達した場合でなければ（ステップ052 I W S 3 4 7のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2456に最初に到達したか否かを確認する（ステップ052 I W S 3 5 0）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、高確率/第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば10個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15または10ずつ加算されていくことから、ステップ052 I W S 3 5 0では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2460または2465となっていれば、賞球数カウンタの値が2456に最初に到達したと判定する。

【0766】

30

賞球数カウンタの値が2456に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かを確認する（ステップ052 I W S 3 5 1）。なお、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ052 I W S 6 1 5参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「4」以上であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Dの有無を決定する（ステップ052 I W S 3 5 2）。そして、ステップ052 I W S 3 5 9に移行する。

【0767】

図10 - 43に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Dが実行される場合には、画像表示装置5において「2456 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「4」以上であることが示唆される。図10 - 43に示すように、本例では、5%の確率で賞球数表示示唆演出Dの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Dは設定値が設定値「4」以上であるときにしか実行されないの、賞球数表示示唆演出Dが実行されれば、設定値「4」以上であることが確定することになる。

40

【0768】

賞球数カウンタの値が2456に最初に到達した場合でなければ（ステップ052 I W S 3 5 0のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2555に最初に到達したか否かを確認する（ステップ052 I W S 3 5 3）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、高確率/第2KT状態中に特殊入賞

50

口に遊技球が入賞すれば10個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15または10ずつ加算されていくことから、ステップ052 IWS353では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2555または2560となっていれば、賞球数カウンタの値が2555に最初に到達したと判定する。

【0769】

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

10

【0770】

図10-43に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Eが実行される場合には、画像表示装置5において「2555 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「5」以上であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、3%の確率で賞球数表示示唆演出Eの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Eは設定値が設定値「5」以上であるときにしか実行されないのので、賞球数表示示唆演出Eが実行されれば、設定値「5」以上であることが確定することになる。

20

【0771】

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

【0772】

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

30

【0773】

図10-43に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Fが実行される場合には、画像表示装置5において「2666 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「6」であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、2%の確率で賞球数表示示唆演出Fの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Fは設定値が設定値「6」であるときにしか実行されないのので、賞球数表示示唆演出Fが実行されれば、設定値「6」であることが確定することになる。

40

【0774】

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

50

の実行を決定した場合であれば、画像表示装置 5 において「4 5 6 O V E R」などの文字表示を表示する制御を行う。

【0 7 7 5】

なお、本例では、図 1 0 - 4 3 に示すように、大当り遊技中の期間に実行される賞球数表示演出 A ~ C で見ると、大当り遊技中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示演出の実行確率が 3 %、2 %、および 1 % と低くなっていく一方で、設定値「4」以上確定、設定値「5」以上確定、および設定値「6」確定と設定値の示唆の精度が上昇している。また、本例では、図 1 0 - 4 3 に示すように、高確率 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H）中の期間に実行される賞球数表示演出 D ~ F で見ると、小当り R U S H 中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示演出の実行確率が 5 %、3 %、および 2 % と低くなっていく一方で、設定値「4」以上確定、設定値「5」以上確定、および設定値「6」確定と設定値の示唆の精度が上昇している。

10

【0 7 7 6】

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

【0 7 7 7】

また、本例では、図 1 0 - 4 3 に示すように、大当り遊技中の期間に実行される賞球数表示演出 A ~ C と、小当り R U S H 中の期間に実行される賞球数表示演出 D ~ F とで、賞球数表示演出の実行確率が異なる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、同じ実行確率で賞球数表示演出を実行するように構成してもよい。

20

【0 7 7 8】

（賞球数強調演出処理）

図 1 0 - 4 4 は、賞球数強調演出処理（ステップ 0 5 2 I W S 6 6 4）を示すフローチャートである。賞球数強調演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、賞球数カウンタの値が 1 0 0 0 毎の閾値（本例では、1 0 0 0、2 0 0 0、3 0 0 0、4 0 0 0、5 0 0 0）に最初に到達したか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 3 7 1）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば 1 5 個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が 1 5 ずつ加算されていくことから、ステップ 0 5 2 I W S 3 7 1 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、賞球数カウンタの値が 1 0 0 0 または 1 0 0 5 となっていれば、賞球数カウンタの値が 1 0 0 0 に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が 2 0 0 0 または 2 0 0 5 となっていれば、賞球数カウンタの値が 2 0 0 0 に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が 3 0 0 0 または 3 0 0 5 となっていれば、賞球数カウンタの値が 3 0 0 0 に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が 4 0 0 0 または 4 0 0 5 となっていれば、賞球数カウンタの値が 4 0 0 0 に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が 5 0 0 0 または 5 0 0 5 となっていれば、賞球数カウンタの値が 5 0 0 0 に最初に到達したと判定する。

30

40

【0 7 7 9】

賞球数カウンタの値が 1 0 0 0 毎の閾値に最初に到達していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、賞球数強調演出の有無を決定するための賞球数強調演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数強調演出の有無を決定する（ステップ 0 5 2 I W S 3 7 2）。

【0 7 8 0】

図 1 0 - 4 5 は、賞球数強調演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 1 0 - 4 5 に示すように、本例では、賞球数カウンタの値が 1 0 0 0 に到達している場合には、5 0 % の確率で賞球数強調演出 A の実行が決定される。賞球数強調演出 A が実行される場合には、画像表示装置 5 において「1 0 0 0 O V E R」などの文字表示が表示される。

50

また、本例では、賞球数カウンタの値が2000に到達している場合には、60%の確率で賞球数強調演出Bの実行が決定される。賞球数強調演出Bが実行される場合には、画像表示装置5において「2000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が3000に到達している場合には、70%の確率で賞球数強調演出Cの実行が決定される。賞球数強調演出Cが実行される場合には、画像表示装置5において「3000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が4000に到達している場合には、80%の確率で賞球数強調演出Dの実行が決定される。賞球数強調演出Dが実行される場合には、画像表示装置5において「4000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が5000に到達している場合には、90%の確率で賞球数強調演出Eの実行が決定される。賞球数強調演出Eが実行される場合には、画像表示装置5において「5000 OVER」などの文字表示が表示される。

10

【0781】

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

【0782】

20

なお、本例では、賞球数が1000個、2000個、3000個、4000個、および5000個に到達したときに賞球数強調演出を実行可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、必ずしもこれら全ての場合に賞球数強調演出を実行可能とする場合にかぎらず、賞球数が1000個、2000個、および3000個に到達したときに賞球数強調演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、賞球数が6000個や7000個に到達したときにも賞球数強調演出を実行可能に構成したりしてもよく、様々な態様が考えられる。

【0783】

図10-44および図10-45に示すように、賞球数強調演出は、図10-42および図10-43に示した賞球数表示演出とは異なり、現在の設定値とは無関係に決定され実行される演出である。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、賞球数強調演出の表示態様を変化させることにより、現在の設定値を示唆する態様で賞球数強調演出を実行可能に構成してもよい。例えば、通常とは異なる表示色で「1000 OVER」や「2000 OVER」などの文字表示を表示させることにより、現在の設定値を示唆可能に構成してもよい。

30

【0784】

(可変表示開始待ち処理)

図10-46は、可変表示開始待ち処理(ステップS170)を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドを受信しているか否かを確認する(ステップ052 IWS811)。なお、変動パターンコマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理(ステップS75)において、変動パターンコマンドを受信した場合に、変動パターンコマンドを受信したことを示す変動パターンコマンド受信フラグをセットするようにし、ステップ052 IWS811では、その変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

40

【0785】

変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ052 IWS812)。第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグのいずれもセットされていなければ(すなわち、非KT状態であれば)、演出制御用CPU120は、第1特別図柄

50

の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ052 IWS 813）。なお、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第1変動パターン#01～#09を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ（すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、そのまま処理を終了する。第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップS171）に対応した値に更新する（ステップ052 IWS 815）。

【0786】

第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ052 IWS 814）。なお、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第2変動パターン#01～#34を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ（すなわち、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、そのまま処理を終了する。第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップS171）に対応した値に更新する（ステップ052 IWS 815）。

【0787】

ステップ052 IWS 812～S815の処理が実行されることによって、この特徴部052 IWでは、非KT状態である場合には、第1特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行され、KT状態である場合には、第2特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行される。言い換えれば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であってもKT状態である場合や、第2特別図柄の変動表示が実行される場合であっても非KT状態である場合には、飾り図柄の変動表示は実行されない。

【0788】

（可変表示開始設定処理）

図10-47は、可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ052 IWS 920）。なお、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドが第1変動パターン#01～#09を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、今回の変動表示が小当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ052 IWS 921）。なお、今回の変動表示が小当たりとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果7指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。小当たり変動であれば、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として非リーチはずれ図柄を決定する（ステップ052 IWS 922）。

【0789】

既に説明したように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合には、小当たりAとなる場合しかなく、小当たり遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。そのため、ステップ052 IWS 920～S922の処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合には、強制的に非リーチはずれ図柄を停止表示することにより、遊技者に過度の期待を抱かせないようにしている。

【0790】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合（ステップ052 IWS 920のN）や、小当

り変動でない場合（ステップ052 IWS 921のN）には、演出制御用CPU120は、変動表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ052 IWS 923）。ステップ052 IWS 923では、演出制御用CPU120は、表示結果1指定コマンドを受信した場合（はずれと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果2指定コマンドを受信した場合（10R確変大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が奇数図柄のうち図柄「7」で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果3指定コマンドを受信した場合（6R確変大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が「7」以外の奇数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果5指定コマンドを受信した場合（2R確変大当たりと決定されている場合）には、中の飾り図柄が特殊図柄（本例では、図柄「R」）を含む図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果4指定コマンドや表示結果6指定コマンドを受信した場合（6R通常大当たりや2R通常大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が偶数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果7指定コマンドを受信した場合（小当たりと決定されている場合）には、小当たり図柄（例えば、「135」）の飾り図柄の組み合わせを決定する。

10

【0791】

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052 IWS 924）。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052 IWS 928に移行する。はずれ変動であれば（ステップ052 IWS 924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052 IWS 925）。

20

【0792】

ステップ052 IWS 925では、演出制御用CPU120は、設定値格納領域（ステップ052 IWS 615参照）に格納されている設定値を特定する。そして、演出制御用CPU120は、設定値示唆演出の有無および種類を決定するための設定値示唆演出決定テーブルとして、特定した設定値に対応するテーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、設定値示唆演出の有無および種類を決定する。

30

【0793】

図10-48は、設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図10-48に示すように、設定値示唆演出決定テーブルには、設定値示唆演出なし、設定値示唆演出A、設定値示唆演出B、設定値示唆演出C、設定値示唆演出D、設定値示唆演出E、および設定値示唆演出Fに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0794】

設定値示唆演出Aは、例えば、画像表示装置5において青色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図10-48に示すように、設定値「1」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Bは、例えば、画像表示装置5において緑色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図10-48に示すように、設定値「2」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Cは、例えば、画像表示装置5において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図10-48に示すように、設定値「3」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Dは、例えば、画像表示装置5において橙色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図10-48に示すように、設定値「4」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Eは、例えば、画像表示装置5において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図10-48に示すように、設定値「5」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Fは、例えば、

40

50

画像表示装置 5 において虹色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図 10 - 48 に示すように、設定値「6」である場合に最も実行割合が高い。

【0795】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、第 2 K T 状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 052 I W S 926）。第 2 K T 状態フラグがセットされていないければ（すなわち、第 2 K T 状態でなければ）、そのままステップ 052 I W S 928 に移行する。第 2 K T 状態フラグがセットされていれば（ステップ 052 I W S 926 の Y）、すなわち、第 2 K T 状態であれば、演出制御用 CPU 120 は、第 2 K T 状態（小当り R U S H）が継続することを示唆する小当り R U S H 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 R U S H 継続示唆演出設定処理を実行する（ステップ 052 I W S 927）。

10

【0796】

図 10 - 49 は、小当り R U S H 継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図 10 - 49 に示すように、小当り R U S H 継続示唆演出決定テーブルには、小当り R U S H 継続示唆演出なし、小当り R U S H 継続示唆演出 A、および小当り R U S H 継続示唆演出 B に対して、それぞれ判定値が割り振られている。小当り R U S H 継続示唆演出 A は、例えば、画像表示装置 5 において青色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。また、小当り R U S H 継続示唆演出 B は、例えば、画像表示装置 5 において赤色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。

20

【0797】

図 10 - 49 に示すように、本例では、設定値「1」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「2」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合が次に高く、設定値「3」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「4」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「5」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「6」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合が最も低くなっている。

【0798】

30

また、図 10 - 49 に示すように、設定値「1」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出 A の実行割合が最も高く、設定値「6」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出 B の実行割合が最も高くなっている。

【0799】

本例では、設定値「1」の場合に大当り確率が最も低く設定値「6」の場合に大当り確率が最も高くなっているのであるが、第 2 K T 状態中である場合には大当りの発生を契機として第 2 K T 状態が終了する場合があるのであるから、設定値「1」である場合が最も第 2 K T 状態が継続しやすい（継続期待度が高い）設定状態であり、設定値「6」である場合が最も第 2 K T 状態が継続しにくい（継続期待度が低い）設定状態であるといえる。従って、本例では、設定値「1」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「6」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合が最も低くなっているのであるから、小当り R U S H 継続示唆演出が実行されることによって、第 2 K T 状態（小当り R U S H）が継続することに対する期待感を高めることができる。

40

【0800】

なお、上記に説明したように、第 2 K T 状態（小当り R U S H）の継続期待度とは、大当りが発生せずに第 2 K T 状態への制御期間が長くなることに対する期待度である。

【0801】

また、本例では、設定値「1」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出 A の実行割合が最も高くなっているのであるから、特に小当り R U S H 継続示唆演出 A が実行されることによって、第 2 K T 状態（小当り R U S H）が継続することに対する期待感をさらに高

50

めることができる。

【 0 8 0 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンド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 R U S H 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 R U S H 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 0 5 2 I W S 9 2 8 ）。

【 0 8 0 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 5 2 I W S 9 2 8 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 0 5 2 I W S 9 2 9 ）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 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 8 L、8 R）の制御を実行する（ステップ 0 5 2 I W S 9 3 0 ）。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、V D P 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、L E D 制御基板 1 4 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 8 L、8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【 0 8 0 4 】

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 0 5 2 I W S 9 2 8 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 0 5 2 I W S 9 3 0 おおおよび可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（はずれ変動中）に設定値示唆演出が実行される。

【 0 8 0 5 】

また、小当り R U S H 継続示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ 0 5 2 I W S 9 2 8 で選択した小当り R U S H 継続示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ 0 5 2 I W S 9 3 0 おおおよび可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（第 2 K T 状態中のはずれ変動中）に小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。

【 0 8 0 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間に応じた値を飾り図柄変動時間タイマに設定して飾り図柄変動時間タイマをスタートさせる（ステップ 0 5 2 I W S 9 3 1 ）。そして、演出制御プロセスフラグを、可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）に応じた値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 9 3 2 ）。

【 0 8 0 7 】

（可変表示中演出処理）

図 1 0 - 5 0 は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに（ステップ 0 5 2 I W S 8 1 0 1 ）、飾り図柄変動時間タイマの値を 1 減算する（ステップ 0 5 2 I W S 8 1 0 2 ）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ 0 5 2 I W S 8 1 0 3 ）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ 0 5 2 I W S 8 1 0 4 ）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ 0 5 2 I W S 8 1 0 5 ）。

【 0 8 0 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 K T 状態フラグまたは第 2 K T 状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 8 1 0 6 ）。第 1 K T 状態フラグおよび第 2 K T 状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、非 K T 状態であれば）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 図柄確定指定コマンドを受信したか否か

10

20

30

40

50

(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052 IWS 8107)。第1図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(ステップ052 IWS 8110)。

【0809】

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052 IWS 8108)。第1強制図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理のステップ052 IWS 923で決定した飾り図柄の停止図柄を、はずれ図柄に差し替える処理を行う(ステップ052 IWS 8109)。そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(ステップ052 IWS 8110)。

10

【0810】

ステップ052 IWS 8106で第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされていれば(すなわち、KT状態であれば)、演出制御用CPU120は、第2図柄確定指定コマンドを受信したか否か(例えば、第2確定コマンド受信フラグがセットされているか否か)を確認する(ステップ052 IWS 8111)。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052 IWS 8114)。

20

【0811】

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052 IWS 8112)。第2強制図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理のステップ052 IWS 923で決定した飾り図柄の停止図柄を、はずれ図柄に差し替える処理を行う(ステップ052 IWS 8113)。そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(ステップ052 IWS 8114)。

30

【0812】

ステップ052 IWS 8108で第1強制図柄確定指定コマンドも受信していなかった場合、またはステップ052 IWS 8112で第2強制図柄確定指定コマンドも受信していなかった場合には、演出制御用CPU120は、飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する(ステップ052 IWS 8115)。飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御用CPU120は、待機演出用のプロセスデータに切り替える(ステップ052 IWS 8116)。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマを再スタートさせる(ステップ052 IWS 8117)。

【0813】

本例では、既に説明したように、第2特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当り、確変大当りとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。また、第1特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当り、確変大当りとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。いずれかの図柄確定指定コマンドを受信することなく、ステップ052 IWS 8115で飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたということは、このように第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が中断され、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が継続して実行されている場合である。この場合、本例では、ステップ052 IWS 8116、S8117の処理が実行されることによって、待

40

50

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。

【0814】

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

10

【0815】

(特図当り待ち処理)

図10-51および図10-52は、演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理(ステップS173)を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ1がセットされているか否かを確認する(ステップ052IWS9701)。停止図柄表示フラグ1がセットされていれば、ステップ052IWS9706に移行する。この特徴部052IWでは、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ052IWS9705で停止図柄表示フラグ1がセットされる。そして、大当り中演出を実行するときに停止図柄表示フラグ1がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ1がセットされているということは、大当り図柄を確定表示したが大当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ052IWS9703の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ052IWS9706に移行する。

20

【0816】

停止図柄表示フラグ1がセットされていなければ、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ2がセットされているか否かを確認する(ステップ052IWS9702)。停止図柄表示フラグ2がセットされていれば、ステップ052IWS9717に移行する。この特徴部052IWでは、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を表示した場合には、ステップ052IWS9716で停止図柄表示フラグ2がセットされる。そして、小当り中演出を実行するときに停止図柄表示フラグ2がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ2がセットされているということは、小当り図柄を確定表示したが小当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ052IWS9703の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ052IWS9717に移行する。

30

【0817】

停止図柄表示フラグ1および停止図柄表示フラグ2のいずれもセットされていなければ、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において停止表示中の左中右の飾り図柄の停止図柄(はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄)を確定表示させる制御を行う(ステップ052IWS9703)。なお、第1強制図柄確定指定コマンドや第2強制図柄確定指定コマンドを受信し、ステップ052IWS8109、S8113ではずれ図柄に差し替える処理を実行した場合には、ステップ052IWS9703において、演出制御用CPU120は、はずれ図柄を確定表示させる制御を行う。

40

【0818】

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

【0819】

50

次いで、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ052 IWS9706）。大当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ1をリセットする（ステップ052 IWS9707）。

【0820】

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

10

【0821】

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

20

【0822】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ052 IWS9711）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ052 IWS9712）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ052 IWS9713）。

【0823】

その後、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理（ステップS176）に応じた値に更新する（ステップ052 IWS9714）。

30

【0824】

ステップ052 IWS9703の処理で大当り図柄を確定表示していなければ（ステップ052 IWS9704のN）、ステップ052 IWS9703の処理で小当り図柄を確定表示した場合には（ステップ052 IWS9715のY）、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ2をセットする（ステップ052 IWS9716）。

【0825】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ052 IWS9717）。小当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ2をリセットする（ステップ052 IWS9718）。

40

【0826】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ052 IWS9719）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ052 IWS9720）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ052 IWS9721）。

50

【0827】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理（ステップS174）に応じた値に更新する（ステップ052IWS9722）。

【0828】

ステップ052IWS9703の処理で大当り図柄や小当り図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップ052IWS9704のN、且つステップ052IWS9715のN）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ052IWS9723）。

【0829】

（エンディング演出処理）

図10-53は、図8に示された演出制御プロセス処理におけるエンディング演出処理（ステップS177）を示すフローチャートである。エンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出期間計測タイマの値を1減算する（ステップ052IWS951）。なお、演出期間計測タイマは、大当り中演出処理（ステップS176参照）において、大当り遊技の全てのラウンドを終了したことにもとづいてセットされる。次いで、演出制御用CPU120は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ052IWS952）。

【0830】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは（ステップ052IWS952のN）、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップ052IWS953）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（画像表示装置5、遊技効果ランプ9、スピーカ8L、8R等）を制御する処理を実行する（ステップ052IWS954）。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする演出を実行する。

【0831】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップ052IWS955）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップ052IWS956）。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ052IWS957）。

【0832】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップ052IWS952のY）、演出制御用CPU120は、今回終了する大当り遊技が6R確変大当りまたは6R通常大当りにもとづく大当り遊技であるか否かを確認する（ステップ052IWS958）。なお、6R確変大当りまたは6R通常大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドまたは表示結果4指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。6R確変大当りまたは6R通常大当りであれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示を終了する制御を行う（ステップ052IWS959）。

【0833】

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

【0834】

次いで、演出制御用CPU120は、今回終了する大当り遊技が2R確変大当りにもとづく大当り遊技であるか否かを確認する（ステップ052IWS960）。なお、2R確変大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示

10

20

30

40

50

結果指定コマンドが表示結果 5 指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。2 R 確変大当りであれば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 において賞球数表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 9 6 1）。賞球数表示の表示中でなければ、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 において賞球数表示の表示を開始する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 9 6 2）。

【 0 8 3 5 】

ステップ 0 5 2 I W S 9 6 0 ~ S 9 6 2 の処理が実行されることによって、本例では、2 R 確変大当りにもとづく大当り遊技を実行する場合には、その大当り遊技中には賞球数表示が表示されないものであるが（ただし、本例では、2 R 確変大当りとなる前から賞球数表示が表示されていた場合には、賞球数表示は継続して表示されるが表示の更新はされない）、大当り遊技終了後の高確率 / 第 2 K T 状態中には賞球数表示が表示される。

10

【 0 8 3 6 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップ S 1 7 0）に応じた値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 9 6 3）。

【 0 8 3 7 】

（演出例）

次に、本特徴部 0 5 2 I W において実行される演出の演出態様について説明する。まず、設定値示唆演出の演出態様について説明する。図 1 0 - 5 4 は、設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示において設定値示唆演出を実行可能である。図 1 0 - 5 4（A）に示すように、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、設定値示唆演出の実行タイミングとなると、図 1 0 - 5 4（B 1）～（B 3）に示すように、飾り図柄の変動表示中に設定値示唆演出が実行される。

20

【 0 8 3 8 】

本例では、図 1 0 - 5 4（B 1）～（B 3）に示すように、画像表示装置 5 において所定のキャラクタ画像 0 5 2 I W 0 0 1，0 5 2 I W 0 0 2，0 5 2 I W 0 0 3 を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。この場合、例えば、設定値示唆演出 A を実行する場合には、図 1 0 - 5 4（B 1）に示すように、画像表示装置 5 において青色の表示色で所定のキャラクタ画像 0 5 2 I W 0 0 1 を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出 C を実行する場合には、図 1 0 - 5 4（B 2）に示すように、画像表示装置 5 において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像 0 5 2 I W 0 0 2 を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出 E を実行する場合には、図 1 0 - 5 4（B 3）に示すように、画像表示装置 5 において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像 0 5 2 I W 0 0 3 を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。

30

【 0 8 3 9 】

なお、図 1 0 - 5 4 に示す例では、設定値示唆演出 A や、設定値示唆演出 C、設定値示唆演出 E を実行する場合を示したが、例えば、設定値示唆演出 B を実行する場合には緑色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出 D を実行する場合には橙色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出 F を実行する場合には虹色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示される。

40

【 0 8 4 0 】

本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示中に異なる表示色のキャラクタ画像が表示されて設定値示唆演出が実行されるかによって、遊技者に対して現在いずれの設定値に設定されているかに対して期待感をもたせることができる。

【 0 8 4 1 】

次に、小当り R U S H 継続示唆演出の演出態様について説明する。図 1 0 - 5 5 は、小当り R U S H 継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、第 2 K T 状態中（小当り R U S H 中）のはずれとなる飾り図柄の変動表示において小当り R U S

50

H継続示唆演出を実行可能である。

【0842】

本例では、第2KT状態中である場合には、図10-55(A)に示すように、例えば、画像表示装置5において「小当りRUSH」などの文字表示052IW004が表示され、第2KT状態中であることが認識可能に表示される。そして、図10-55(A)に示すように、第2KT状態中に画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、小当りRUSH継続示唆演出の実行タイミングとなると、図10-55(B1)~(B3)に示すように、飾り図柄の変動表示中に小当りRUSH継続示唆演出が実行される。

【0843】

本例では、図10-55(B1)、(B2)に示すように、画像表示装置5において所定の演出画像052IW005、052IW006を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。なお、本例では、所定の演出画像052IW005、052IW006として、レーシングカーの画像が表示される場合が示されている。この場合、例えば、小当りRUSH継続示唆演出Aを実行する場合には、図10-55(B1)に示すように、画像表示装置5において青色の表示色で所定の演出画像052IW005を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。また、例えば、小当りRUSH継続示唆演出Bを実行する場合には、図10-55(B2)に示すように、画像表示装置5において赤色の表示色で所定の演出画像052IW005を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。

【0844】

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

【0845】

次に、右打ち報知の表示態様について説明する。図10-56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10-56(1)に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)によって、右打ち表示器26が点灯される(ステップ052IWS2018A、S2018B参照)。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図10-56(1)に示すように、演出制御用CPU120によって、右打ち報知用LED37が点灯される(ステップ052IWS2019A、S2019B、S639参照)。さらに、図10-56(1)に示すように、演出制御用CPU120によって、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示052IW007が表示される(ステップ052IWS624参照)。

【0846】

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10-56(2)に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)によって、右打ち表示器26が点灯される(ステップ052IWS2024B参照)。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図10-56(2)に示すように、演出制御用CPU120によって、右打ち報知用LED37が点灯される(ステップ052IWS2025B、S639参照)。ただし、大当り遊技中とは異なり、図10-56(2)に示すように、画像表示装置5の表示画面における右打ち表示052IW007の表示は行われない。

【0847】

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10-56(3)に示すように、小当り遊技中に、右打ち表示器26の点灯および右打ち報知用LED37の点灯は行われず、画像表示装置5の表示画面における右打ち表示052IW007

10

20

30

40

50

の表示も行われない。

【 0 8 4 8 】

次に、オーバー入賞時示唆演出、小当り入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様について説明する。図 1 0 - 5 7 および図 1 0 - 5 8 は、オーバー入賞時示唆演出、小当り入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図 1 0 - 5 7 および図 1 0 - 5 8 では、(A) (B) (C) ・ ・ ・ の順に表示画面が遷移する。また、図 1 0 - 5 7 および図 1 0 - 5 8 に示す例では、1 0 R 確変大当りとなったことにもとづいて大当り遊技状態に制御される場合が示されている。

【 0 8 4 9 】

図 1 0 - 5 7 (A) に示すように、大当り遊技中においては、画像表示装置 5 において、「大当り中！」などの文字表示や、「ラウンド 2」などのラウンド数表示が表示されるとともに、賞球数表示 0 5 2 I W 0 0 8 が表示される。また、大当り遊技中に大入賞口への通常の入賞（オーバー入賞でない入賞）が発生すると、図 1 0 - 5 7 (B) に示すように、通常を表示色（本例では、白色）で入賞表示 0 5 2 I W 0 0 9（本例では、「+ 1 5」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R から通常音の入賞音が出力される（ステップ 0 5 2 I W S 3 0 7 , S 3 0 8 参照）。

【 0 8 5 0 】

次いで、大当り遊技中にオーバー入賞が発生し、オーバー入賞が発生したことにもとづいてオーバー入賞時示唆演出の実行が決定されたものとする。この場合、図 1 0 - 5 7 (C) に示すように、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示 0 5 2 I W 0 1 0（本例では、「+ 1 5」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R から、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音が出力される（ステップ 0 5 2 I W S 3 0 5 , S 3 0 6 参照）。例えば、オーバー入賞時示唆演出 A を実行する場合には、画像表示装置 5 において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R から音 A の入賞音が出力される。

【 0 8 5 1 】

次いで、賞球数が 4 5 6 個に到達し、賞球数が 4 5 6 個に到達したことにもとづいて賞球数表示示唆演出 A の実行が決定されたものとする。この場合、図 1 0 - 5 7 (D) に示すように、画像表示装置 5 において「4 5 6 O V E R」などの文字表示 0 5 2 I W 0 1 1 が表示され、賞球数表示示唆演出 A が実行される（ステップ 0 5 2 I W S 3 6 0 参照）。

【 0 8 5 2 】

なお、本例では、賞球数表示示唆演出 A を実行する場合が示されているが、例えば、賞球数表示示唆演出 B の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において「5 5 5 O V E R」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出 B が実行される。また、例えば、賞球数表示示唆演出 C の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において「6 6 6 O V E R」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出 C が実行される。

【 0 8 5 3 】

次いで、図 1 0 - 5 8 (E) に示すように、大当り遊技を終了すると、大当り遊技終了後に遊技状態が高確率 / 第 2 K T 状態に制御される。また、高確率 / 第 2 K T 状態に制御されると、図 1 0 - 5 8 (F) に示すように、「小当り R U S H 中！」などの文字表示が表示されるとともに、賞球数表示 0 5 2 I W 0 0 8 が継続して表示される。

【 0 8 5 4 】

次いで、高確率 / 第 2 K T 状態中に小当りとなって特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したが、小当り入賞時示唆演出の実行を決定しなかった場合には、図 1 0 - 5 8 (F) に示すように、通常を表示色（本例では、白色）で入賞表示 0 5 2 I W 0 1 2（本例では、「+ 1 0」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R から通常音の入賞音出力される（ステップ 0 5 2 I W S 3 2 5 , S 3 2 6 参照）。

【 0 8 5 5 】

次いで、高確率 / 第 2 K T 状態中に小当りとなって特殊入賞口への遊技球の入賞が発生し、特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて小当り入賞時示唆演出の実

10

20

30

40

50

行が決定されたものとする。この場合、図 10 - 58 (G) に示すように、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示 0 5 2 I W 0 1 3 (本例では、「 + 1 0 」の文字表示) が表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R から、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音出力される (ステップ 0 5 2 I W S 3 2 3 , S 3 2 4 参照) 。例えば、小当り入賞時示唆演出 A を実行する場合には、画像表示装置 5 において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R から音 A の入賞音出力される。

【 0 8 5 6 】

次いで、高確率 / 第 2 K T 状態中に賞球数が 2 6 6 6 個に到達し、賞球数が 2 6 6 6 個に到達したことにもとづいて賞球数表示示唆演出 F の実行が決定されたものとする。この場合、図 10 - 58 (H) に示すように、画像表示装置 5 において「 2 6 6 6 O V E R 」などの文字表示 0 5 2 I W 0 1 4 が表示され、賞球数表示示唆演出 F が実行される (ステップ 0 5 2 I W S 3 6 0 参照) 。

【 0 8 5 7 】

なお、本例では、賞球数表示示唆演出 F を実行する場合が示されているが、例えば、賞球数表示示唆演出 D の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において「 2 4 5 6 O V E R 」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出 D が実行される。また、例えば、賞球数表示示唆演出 E の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において「 2 5 5 5 O V E R 」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出 E が実行される。

【 0 8 5 8 】

また、図 10 - 57 および図 10 - 58 に示す例では、図示を省略しているが、例えば、賞球数が 1 0 0 0 個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出 A の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「 1 0 0 0 O V E R 」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出 A が実行される。また、例えば、賞球数が 2 0 0 0 個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出 B の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「 2 0 0 0 O V E R 」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出 B が実行される。また、例えば、賞球数が 3 0 0 0 個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出 C の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「 3 0 0 0 O V E R 」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出 C が実行される。また、例えば、賞球数が 4 0 0 0 個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出 D の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「 4 0 0 0 O V E R 」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出 D が実行される。また、例えば、賞球数が 5 0 0 0 個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出 E の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「 5 0 0 0 O V E R 」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出 E が実行される。

【 0 8 5 9 】

なお、本例では、賞球数が 4 5 6 個、5 5 5 個、6 6 6 個、2 4 5 6 個、2 5 5 5 個、または 2 6 6 6 個に到達したこと (言い換えれば、大当り遊技中や高確率 / 第 2 K T 状態中の小当りにより付与された遊技価値の合計) に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出 A ~ F を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、高確率 / 第 2 K T 状態中に発生した小当り回数や、高確率 / 第 2 K T 状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出 A ~ F を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【 0 8 6 0 】

次に、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御について説明する。図 10 - 59 は、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【 0 8 6 1 】

大当りとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第 1 特別図柄の変動表示が確変大当り (本例では、1 0 R

10

20

30

40

50

確変大当たりまたは6R確変大当たり)となる大当たり変動であった場合には、図10-59(A)に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される(ステップ052IWS1120A、ステップ052IWS1128AのY参照)。

【0862】

一方、第1特別図柄の変動表示が通常大当たり(本例では、6R通常大当たり)となる大当たり変動であった場合には、図10-59(B)に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第1特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される(ステップ052IWS1128AのN、ステップ052IWS1129A参照)。

10

【0863】

なお、はずれや小当たりとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図10-59(C)に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される(ステップ052IWS1120A、ステップ052IWS1127AのN参照)。

20

【0864】

大当たりとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第2特別図柄の変動表示が確変大当たり(本例では、10R確変大当たり、6R確変大当たり、または2R確変大当たり)となる大当たり変動であった場合には、図10-59(D)に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される(ステップ052IWS1120B、ステップ052IWS1128BのY参照)。

30

【0865】

一方、第2特別図柄の変動表示が通常大当たり(本例では、2R通常大当たり)となる大当たり変動であった場合には、図10-59(E)に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第2特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される(ステップ052IWS1128BのN、ステップ052IWS1129B参照)。

【0866】

なお、はずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図10-59(F)に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される(ステップ052IWS1120B、ステップ052IWS1127BのN参照)。

40

【0867】

一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の制御方法は、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たりとなった場合の制御方法の変形例について説明する。

50

【 0 8 6 8 】

(変形例 1)

図 1 0 - 6 0 は、変形例 1 における第 1 特別図柄変動処理（ステップ S 1 1 2 A）を示すフローチャートである。図 1 0 - 6 0 において、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A ~ S 1 1 2 7 A の処理は、図 1 0 - 1 9 に示したそれらの処理と同様であるが、変形例 1 では、図 1 0 - 1 9 に示したステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A の判定処理が存在しない。

【 0 8 6 9 】

変形例 1 では、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであれば、C P U 1 0 3 は、そのままステップ S 1 1 2 9 A の処理に移行し、演出制御用 C P U 1 2 0 に第 1 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A）。なお、図 1 0 - 6 0 において、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 A の処理は、図 1 0 - 1 9 に示した処理と同様である。

10

【 0 8 7 0 】

図 1 0 - 6 1 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 1 0 - 6 1 において、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 B ~ S 1 1 2 7 B の処理は、図 1 0 - 2 2 に示したそれらの処理と同様であるが、変形例 1 では、図 1 0 - 2 2 に示したステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 B の判定処理が存在しない。

【 0 8 7 1 】

変形例 1 では、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであれば、C P U 1 0 3 は、そのままステップ S 1 1 2 9 B の処理に移行し、演出制御用 C P U 1 2 0 に第 2 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 B）。なお、図 1 0 - 6 1 において、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 B の処理は、図 1 0 - 2 2 に示した処理と同様である。

20

【 0 8 7 2 】

図 1 0 - 6 2 は、変形例 1 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【 0 8 7 3 】

大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第 1 特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図 1 0 - 6 2 (A) に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第 1 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 A の N、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A 参照）。

30

【 0 8 7 4 】

一方、はずれや小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図 1 0 - 6 2 (B) に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 A の N 参照）。

40

【 0 8 7 5 】

大当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第 2 特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図 1 0 - 6 2 (C) に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第 2 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 B の N、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 B 参照）。

50

【 0 8 7 6 】

一方、はずれや小当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図 1 0 - 6 2 (D) に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 2 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) に対応した値に更新され、第 2 変動時間タイマの更新が再開される (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 B、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 B の N 参照)。

【 0 8 7 7 】

(変形例 2)

図 1 0 - 6 3 は、変形例 2 における第 1 特別図柄変動処理 (ステップ S 1 1 2 A) を示すフローチャートである。図 1 0 - 6 3 において、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A ~ S 1 1 2 6 A の処理は、図 1 0 - 1 9 に示したそれらの処理と同様であるが、変形例 2 では、図 1 0 - 1 9 に示したステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 A、S 1 1 2 8 A の判定処理に代えて、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 C の処理を含む。

【 0 8 7 8 】

変形例 2 では、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであれば、そのまま処理を終了する。一方、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当たりとなるものでなければ、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に第 1 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A)。なお、図 1 0 - 6 3 において、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 A の処理は、図 1 0 - 1 9 に示した処理と同様である。

【 0 8 7 9 】

図 1 0 - 6 4 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 1 0 - 6 4 において、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 B ~ S 1 1 2 6 B の処理は、図 1 0 - 2 2 に示したそれらの処理と同様であるが、変形例 2 では、図 1 0 - 2 2 に示したステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 B、S 1 1 2 8 B の判定処理に代えて、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 D の処理を含む。

【 0 8 8 0 】

変形例 2 では、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであれば、そのまま処理を終了する。一方、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりとなるものでなければ、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に第 2 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 B)。なお、図 1 0 - 6 4 において、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 B の処理は、図 1 0 - 2 2 に示した処理と同様である。

【 0 8 8 1 】

図 1 0 - 6 5 は、変形例 2 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【 0 8 8 2 】

大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第 1 特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図 1 0 - 6 5 (A) に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 C の Y 参照)。

【 0 8 8 3 】

一方、はずれや小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示に

10

20

30

40

50

において小当り図柄が停止表示された場合には、図 10 - 65 (B) に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第 1 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される (ステップ 052 IWS 1127C の N、ステップ 052 IWS 1129A 参照)。

【0884】

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 10 - 65 (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 S 120) に対応した値に更新され、第 2 変動時間タイマの更新が再開される (ステップ 052 IWS 1120B、ステップ 052 IWS 1127D の Y 参照)。

10

【0885】

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 10 - 65 (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 052 IWS 1127D の N、ステップ 052 IWS 1129B 参照)。

【0886】

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。

20

【0887】

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。

30

【0888】

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 10 - 29 参照)、50 回の変動表示を終了して低確率 / 低ベース状態に移行したときに第 2 保留記憶が 1 ~ 4 個溜まっており、その中に大当りとなる第 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 K T 状態に制御可能に構成した遊技機では、通常状態 (低確率 / 低ベース状態) において右打ち操作を行うことにより、始動入賞しやすい第 2 始動入賞口に始動入賞させて第 2 特別図柄の変動表示を行わせながら、第 1 始動入賞口に始動入賞させて第 1 特別図柄の変動表示を行わせるような攻略方法も可能であるところ、そのような攻略方法の防止対策として有効である。

40

【0889】

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。

【0890】

(変形例 3)

また、本特徴部 052 IW 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

50

柄の変動表示を実行する場合とで、同様の制御により強制的にはずれ図柄を停止表示させる制御を行う場合（図 10 - 59 参照）を示したが、異なる制御としてもよい。図 10 - 66 は、変形例 3 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。なお、変形例 3 において、第 1 特別図柄変動処理は、図 10 - 19 に示した処理と同様である。図 10 - 66 において、ステップ 052 IWS 1120B ~ S 1125B の処理は、図 10 - 22 に示したそれらの処理と同様であるが、変形例 3 では、図 10 - 22 に示したステップ 052 IWS 1126B ~ S 1128B 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 052 IWS 1125B の N）、CPU 103 は、そのまま処理を終了する。

【0891】

図 10 - 67 は、変形例 3 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当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。

【0892】

図 10 - 67 (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 10 - 59 (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 10 - 67 (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 10 - 59 (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。

【0893】

また、図 10 - 67 (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 10 - 59 (B) と同様に、小当り図柄が停止表示されたときに、第 1 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される。

【0894】

一方、図 10 - 67 (E) に示すように、変形例 3 では、通常大当りとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図 10 - 59 (E) とは異なり、小当り図柄が停止表示されても第 2 特別図柄の変動表示が継続される。

【0895】

図 10 - 67 に示すように、変形例 3 では、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合と第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合とで、特別図柄の変動表示をはずれ図柄で強制的に停止表示する制御が異なっている。

【0896】

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

10

20

30

40

50

よい。

【 0 8 9 7 】

(変形例 4)

図 1 0 - 6 8 は、変形例 4 における第 1 特別図柄変動処理 (ステップ S 1 1 2 A) を示すフローチャートである。図 1 0 - 6 8 において、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A ~ S 1 1 2 8 A の処理は、図 1 0 - 1 9 に示したそれらの処理と同様である。

【 0 8 9 8 】

変形例 4 では、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A で 1 0 R 確変大当りおよび 6 R 確変大当りのいずれともならない (すなわち、6 R 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、C P U 1 0 3 は、確変フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 1 A) 。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) 、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に第 1 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A) 。なお、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 A の処理は、図 1 0 - 1 9 に示した処理と同様である。

【 0 8 9 9 】

変形例 4 では、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 1 A 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。

【 0 9 0 0 】

図 1 0 - 6 9 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 1 0 - 6 9 において、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 B ~ S 1 1 2 8 B の処理は、図 1 0 - 2 2 に示したそれらの処理と同様である。

【 0 9 0 1 】

変形例 4 では、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 B で 1 0 R 確変大当り、6 R 確変大当り、および 2 R 確変大当りのいずれともならない (すなわち、2 R 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、C P U 1 0 3 は、確変フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 1 B) 。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) 、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に第 2 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 B) 。なお、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 B の処理は、図 1 0 - 2 2 に示した処理と同様である。

【 0 9 0 2 】

変形例 4 では、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 1 B 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。

【 0 9 0 3 】

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 /

10

20

30

40

50

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。

【0904】

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

【0905】

以上に説明したように、本特徴部052IWによれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。そして、特定領域（例えば、特殊入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことに伴って、設定示唆演出（例えば、小当り入賞時示唆演出）を実行可能である。そのため、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0906】

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

【0907】

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

【0908】

また、本特徴部052IWによれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。また、設定示唆演出（例えば、賞球数表示示唆演出）を実行可能であり、特別状態に制御される期間の長さによって、設定示唆演出の実行されやすさが異なる（例えば、図10-43に示すように、賞球数が456個に達したときには3%の確率で賞球数表示示唆演出Aを実行可能であり、賞球数が555個に達したときには2%の確率で賞球数表示示唆演出Bを実行可能であり、賞球数が666個に達したときには1%の確率で賞球数表示示唆演出Cを実行可能であり、賞球数が2456個に達したときには5%の確率で賞球数表示示唆演出Dを実行可能であり、賞球数が2555個に達したときには3%の確率で賞球数表示示唆演出Eを実行可能であり、賞球数が2666個に達したときには2%の確率で賞球数表示示唆演出Fを実行可能である）。そのため、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0909】

なお、本例では、「特別状態に制御される期間の長さ」として、賞球数が456個や、555個、666個、2456個、2555個、2666個に到達したタイミング（言い

10

20

30

40

50

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

【0910】

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

10

【0911】

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

20

【0912】

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

30

【0913】

また、本特徴部052IWによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたときに、有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果(例えば、小当り図柄)が導出表示されたときに、特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値(例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値)を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値(例えば、大当り判定用の判定値)と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値(例えば、小当り判定用の判定値)とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値(例えば、設定値「1」～「6」)のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である(図10-3および図10-4参照)。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

40

【0914】

また、本特徴部052IWによれば、特殊状態への制御に対応して、設定示唆演出を実行可能である(例えば、高確率/第2K T状態中に小当りとなり特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である)。そのため、特殊状態への制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

50

【 0 9 1 5 】

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

【 0 9 1 6 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、有利状態に制御されているときおよび特殊状態に制御されているときに、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7、特殊可変入賞球装置 17）を遊技媒体（例えば、遊技球）が進入容易な進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難または不可能な進入非容易状態（例えば、閉状態）とに制御可能である。また、可変手段が進入容易状態に制御されたことに対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、特別可変入賞球装置 7 や特殊可変入賞球装置 17 が開状態となって、大入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、可変手段の制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

10

【 0 9 1 7 】

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

20

【 0 9 1 8 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、遊技状態の制御が切り替わるとき（例えば、大当り遊技の開始時や終了時、低確率 / 第 1 K T 状態から通常状態（低確率 / 低ベース状態）に移行するとき）に、設定示唆演出を実行可能である（例えば、ステップ 0 5 2 I W S 6 2 4 で右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させる）。そのため、遊技状態の制御の切り替わりに関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

30

【 0 9 1 9 】

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

40

【 0 9 2 0 】

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

50

【 0 9 2 1 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、特別状態中における特殊状態への制御回数、特別状態中における特殊状態により付与された遊技価値の合計、または特別状態中における可変表示の実行回数に応じて、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、賞球数が 4 5 6 個、5 5 5 個、6 6 6 個、2 4 5 6 個、2 5 5 5 個、または 2 6 6 6 個に到達したことに応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出 A ~ F を実行する。または、例えば、高確率 / 第 2 K T 状態中に発生した小当たり回数や、高確率 / 第 2 K T 状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出 A ~ F を実行するように構成してもよい。）。そのため、特殊状態への制御回数、遊技価値の合計、または可変表示の実行回数に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

10

【 0 9 2 2 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、特別状態として、有利特別状態（例えば、第 2 K T 状態）と、該有利特別状態と比較して遊技者にとって不利な不利特別状態（例えば、第 1 K T 状態）とに制御可能である。また、有利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときと、不利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときとで、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、第 2 K T 状態中に小当たりとなって特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ、小当たり入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、特別状態の種類に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

20

【 0 9 2 3 】

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

30

【 0 9 2 4 】

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

【 0 9 2 5 】

なお、本特徴部 0 5 2 I W では、1 0 R 確変大当たり、6 R 確変大当たり、および 6 R 通常大当たりにもとづく大当たり遊技中と高確率 / 第 2 K T 状態（小当たり R U S H ）中に賞球数カウンタの値および賞球数表示を更新し、2 R 確変お当たりおよび 2 R 通常大当たりにもとづく大当たり遊技中と高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態、低確率 / 第 1 K T 状態）中は賞球数カウンタの値を更新しない（ただし、賞球数カウンタのリセットまではしない）とともに、原則として賞球数表示を非表示とし、低確率 / 第 1 K T 状態において 5 0 回の変動表示を終了して通常状態（低確率 / 低ベース状態）に移行したときに賞球数カウンタの値をリセットするように制御する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。2 R 確変大当たりや 2 R 通常大当たりにもとづく大当たり遊技中も賞球数カウンタの値を更新するように構成してもよい。

40

【 0 9 2 6 】

なお、本例では、上記のように構成されていることによって、例えば、高確率 / 第 2 K T 状態（小当たり R U S H ）を終了して高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態、低確率 / 第

50

1 K T 状態)に移行した後、その高ベース状態中に10R確変大当りや2R確変大当りが発生して再び高確率/第2 K T 状態(小当りR U S H)に移行した場合に、前回の小当りR U S H中の賞球数を引き継いだ状態で賞球数カウンタの値を更新するとともに賞球数表示を表示することができる。

【0927】

また、本例で示したような賞球数表示の態様にかぎらず、例えば、10R確変大当りとなって高確率/第2 K T 状態(小当りR U S H)に移行する場合に、高確率/第2 K T 状態(小当りR U S H)中とその直前の大当り遊技中とを一区間として、その区間中の賞球数を集計して集計値を表示するように構成してもよい。また、例えば、その集計値の表示態様(本例では、表示色)を変化させることによって、現在の設定値を示唆する設定示唆演出を実行するように構成してもよい。

10

【0928】

また、本特徴部052IWでは、「設定示唆演出」として、現在の設定値が設定値「1」～「6」のいずれかを示唆する態様で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、現在の設定値を示唆するのではなく、遊技機への電源投入時に設定値を変更する設定変更が行われたか否かを示唆する態様により設定示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように、「設定示唆演出」とは、何らかの形式で設定に関する示唆を行うものであればよい。

【0929】

また、本特徴部052IWによれば、第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示と第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示とを並行して実行可能であり、可変表示の表示結果として特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能であり、可変表示の表示結果として特殊表示結果(例えば、小当り図柄)が導出表示されたときに有利状態とは異なる特殊状態(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。

20

30

【0930】

具体的には、第2 K T 状態(小当りR U S H)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2 K T 状態(小当りR U S H)または確変状態が直ぐに終了してしまうことになり、遊技に対する興趣が低下してしまうおそれがある。一方で、その一方の識別情報の残り保留に対応する変動表示で一律に強制的にはずれ図柄を停止表示(強制はずれ)させてしまうと、確変大当りとなる変動表示であっても強制はずれとすることになり、有利状態(大当り遊技状態)において遊技者に付与される遊技価値が減少してしまい好ましくない。そこで、本特徴部052IWでは、通常大当り(非確変大当り)となる変動表示を対象に強制はずれとする一方で、確変大当りとなる変動表示については変動延長(変動時間の計測を中断)することにより、遊技者に付与される遊技価値の減少を抑えつつ、遊技

40

50

に対する興味を向上できるようにしている。

【0931】

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。

【0932】

また、本特徴部052IWによれば、特殊状態による遊技価値（例えば、賞球）が付与されやすい特別状態（例えば、第2KT状態）に制御可能である。そのため、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【0933】

また、本特徴部052IWによれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、第1特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特定状態に制御し（例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する）、第2特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて非特定状態に制御する（例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない）。そのため、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

20

【0934】

また、本特徴部052IWによれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、有利状態に制御されているときに特定領域（例えば、V領域052IW104）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、特定状態に制御可能である。そして、第1特定表示結果が導出表示された場合に、第2特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する（図10-11参照）。そのため、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

30

【0935】

また、本特徴部052IWによれば、第1識別情報の可変表示を実行する場合と第2識別情報の可変表示を実行する場合のいずれであっても、特殊表示結果を導出表示可能である（図10-3、図10-4参照）。また、第1識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第2識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、第1識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する（図10-67（B）参照）。また、第2識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第1識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第2識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（図10-67（E）参照）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第1識別情報の可変表示であるか第2識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

40

【0936】

また、本特徴部052IWによれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する（図10-68、図10-69参照）。また、非特定状態に制御され

50

ているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない(図10-68、図10-69参照)。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

【0937】

また、本特徴部052IWによれば、第1始動領域(例えば、第1始動入賞口)を遊技媒体(例えば、遊技球)が進入したことにもとづいて第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示を実行可能であり、第2始動領域(例えば、第2始動入賞口)を遊技媒体が進入したことにもとづいて第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行可能である。また、遊技媒体が進入可能な第1状態(例えば、開状態)と遊技媒体が進入困難または進入不可能な第2状態(例えば、閉状態)とに変化可能な可変手段(例えば、特殊可変入賞球装置17)を備える。また、第1識別情報および第2識別情報のいずれかの可変表示が実行された後に、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)と該有利状態よりも有利度が低い特殊状態(例えば、小当り遊技状態)とのいずれかに制御可能であり、特殊状態に制御されているときに可変手段を第1状態に制御する。また、第1始動領域は、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路(例えば、遊技領域の左方領域)を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ、可変手段は、移動経路のうち特定経路(例えば、遊技領域の右方領域)を移動する遊技媒体が進入可能に設けられている。また、特定経路への遊技媒体の発射を促進するための特定報知(例えば、図10-56(1)、(2)に示す右打ち報知)を実行可能であり、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、特定報知を実行しない(例えば、図10-56(3)参照)。そのため、遊技媒体の発射の促進について適切な報知を行うことができる。

【0938】

具体的には、本特徴部052IW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。

【0939】

また、本特徴部052IW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

10

20

30

40

50

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。

【0940】

また、本特徴部052IW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10-56（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10-56（1）に示す右打ち表示052IW007の表示）とを実行可能である。また、有利状態に制御されるときには、第1特定報知および第2特定報知を実行し（図10-56（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10-56（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。

10

【0941】

また、本特徴部052IW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10-56（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。

20

【0942】

また、本特徴部052IW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。

30

【0943】

また、本特徴部052IWによれば、特定経路における可変手段の上流側に、遊技媒体の移動を遅延させるための遅延手段（例えば、可変入賞球装置6Bに設けられた規制片）を備える。そのため、通常時に第2識別情報の可変表示が実行された後の特殊状態への制御が実行されるタイミングに対して狙い打ちされることを防止することができる。従って、遊技機に対する攻略対策を強化することができる。

【0944】

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。

40

【0945】

また、本特徴部052IWによれば、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103））と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）とを備える。また、遊技制御手段は、所定の報知を行う報知手段（例えば、右打ち表示器26）による報知の実行を制御する。また、演出制御手段は、報知手段による報知に対応して特定報知（例えば、右打ち報知用LED37の点灯）を実行する。そのため、演出制御手段の処理負担を軽減しつつ、適切な報知を実現することができる。

【0946】

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

50

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。

10

【0947】

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。

20

【0948】

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

30

【0949】

また、本例では、画像表示装置5の表示画面において表示する右打ち表示は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、図10-56（1）で示したような比較的大きなサイズの右打ち表示052IW007とは別に、画像表示装置5において右打ちを示す記号表示（例えば、右向きの三角形表示）を表示することにより、右打ち報知を実行可能に構成してもよい。

【0950】

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。

40

【0951】

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

50

技中に右打ち報知を行い（図 10 - 56（2）参照）、第 1 特別図柄の変動表示において小当たりが発生した場合には小当たり遊技中に右打ち報知を行わない（図 10 - 56（3）参照）場合を示したが、第 2 特別図柄の変動表示において小当た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たりが発生した場合には、その小当た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。

【0952】

また、本特徴部 052IW によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当たり判定用の判定値、小当たり判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、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、大当たり判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当たり判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、かつ非特定状態に制御されているときと特定状態に制御されているときとで共通である（図 10 - 3 および図 10 - 4 参照）。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

【0953】

具体的には、設定値によって大当た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 052IW では、特殊判定値の数を設定値によらず共通とする（小当たり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。

【0954】

また、本特徴部 052IW によれば、第 1 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示とを並行して実行可能（例えば、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）である。また、第 2 識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）となる頻度を高めた特別状態（例えば、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。

【0955】

また、本特徴部 052IW によれば、特別状態として、第 1 特別状態（例えば、第 1 KT 状態）と該第 1 特別状態よりも有利度が高い第 2 特別状態（例えば、第 2 KT 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。

【0956】

また、本特徴部 052IW によれば、特別状態の有利度に対応した特別示唆演出（例えば、図 10 - 55 に示す小当たり RUSH 継続示唆演出）を実行可能である。そのため、特別状態の有利度が示唆されることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0957】

また、本特徴部 052IW によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）および特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図 10 - 54 に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのた

10

20

30

40

50

め、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0958】

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

【0959】

また、本特徴部052IW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10-6参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

10

【0960】

具体的には、本特徴部052IW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。

【0961】

なお、本例では、図10-6に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当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。

20

【0962】

また、本特徴部052IW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10-5参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【0963】

具体的には、本特徴部052IWでは、有利種類判定値の数を設定値によらず共通とする（大当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

30

【0964】

なお、本例では、図10-5に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、大当り種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて大当り種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【0965】

また、本特徴部052IWによれば、可変表示態様を決定するための可変表示態様判定値（例えば、変動パターン判定値）を用いて、可変表示態様を決定する。また、可変表示態様判定値の数は、設定値によらず共通である（図10-10参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

40

【0966】

具体的には、本特徴部052IWでは、可変表示態様判定値の数を設定値によらず共通とする（変動パターンの振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【0967】

特に、変動パターンの選択割合が設定値によって異なると、1の小当り制御から次の小当り制御までの期間が変化することになり、小当り当選確率を共通としても大当り抽選以外の要素で有利度合い（出玉性能の差）が大きく異なってしまう、好ましくないが、本特徴部052IWでは、設定値によらず変動パターンの選択割合を共通とすることにより、

50

そのような問題が生じないようにしている。

【 0 9 6 8 】

なお、本例では、図 1 0 - 1 0 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。

【 0 9 6 9 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）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 1 0 - 3 および図 1 0 - 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 1 0 - 3 および図 1 0 - 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。

【 0 9 7 0 】

また、本特徴部 0 5 2 I W 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 1 0 - 3 および図 1 0 - 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。

【 0 9 7 1 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、第 1 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示とを並行して実行可能である（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 1 0 - 3 および図 1 0 - 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。

【 0 9 7 2 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、第 2 識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、K T 状態）に制御可能である。また、特別状態に制御され、所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図 1 0 - 5 4 に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 9 7 3 】

また、本特徴部 0 5 2 I W 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

10

20

30

40

50

きに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、第２識別情報の可変表示に対応する判定値のうち特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり（図１０－４参照）、第１識別情報の可変表示に対応する判定値と第２識別情報の可変表示に対応する判定値とで、特殊判定値の数が異なる（図１０－３および図１０－４参照）。そのため、適切な遊技性を実現しつつ、遊技の単調さを解消することができる。

【０９７４】

なお、特許文献１（特開２０１７－１４８１２７号公報）に記載された遊技機では、識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示（強制はずれ停止）する制御に関して、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できなかった。そこで、本特徴部０５２ＩＷには、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる遊技機を提供することを目的として、以下に示す（手段Ａ１）～（手段Ａ６）に示す遊技機の特徴的構成も開示されている。

【０９７５】

（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ともづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示しない第１制御（例えば、第１変動時間タイマまたは第２変動時間タイマの更新が中断され、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示が継続して実行される）と、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果（例えば、はずれ図柄）で導出表示する第２制御（例えば、はずれ図柄を表示して停止する（例えば、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される））とを実行可能であり、一方の識別情報の可変表示において導出表示される表示結果によって第１制御と第２制御とのいずれが実行されるかが異なる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０５２ＩＷＳ１１２８Ａ，Ｓ１１２８Ｂの判定結果によってステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ａ，Ｓ１１３０Ａ，Ｓ１１２９Ｂ，Ｓ１１３０Ｂを実行する。例えば、変形例１において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０５２ＩＷＳ１１２７Ａ，Ｓ１１２７Ｂの判定結果によってステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ａ，Ｓ１１３０Ａ，Ｓ１１２９Ｂ，Ｓ１１３０Ｂを実行する。例えば、変形例２において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０５２ＩＷＳ１１３０Ｃ，Ｓ１１３０Ｄの判定結果に

10

20

30

40

50

よってステップ052 IWS 1129A, S 1130A, S 1129B, S 1130B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。

【0976】

(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052 IWS 2208を実行する部分)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0977】

(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052 IWS 2206を実行する部分)を備え、特定状態制御手段は、第1特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特定状態に制御し(例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する)、第2特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて非特定状態に制御する(例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

20

【0978】

(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052 IWS 2206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052 IW 104)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052 IWS 2404, S 2405, S 2204~S 2206を実行する)、第1特定表示結果が導出表示された場合に、第2特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する(図10-11(1)に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、V領域開閉板052 IW 101の開放期間が長い。一方、図10-11(2)に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、V領域開閉板052 IW 101の開放期間が極めて短い。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

30

40

【0979】

(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052 IWS 64A, S 64Bを実行する。図10-3、図10-4参照。)、第1識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第2識別情

50

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052 IWS 1128 AでNのときステップ052 IWS 1129 A, S 1130 Aを実行する。図10-67（B）参照。）、第2識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第1識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第2識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（例えば、変形例3において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、ステップ052 IWS 1126 B～S 1128 Bの処理を行わない。図10-66、図10-67（E）参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第1識別情報の可変表示であるか第2識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

10

【0980】

（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052 IWS 2206を実行する部分）を備え、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し（例えば、変形例4において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、ステップ052 IWS 1131 A, S 1131 BでYのときステップ052 IWS 1129 A, S 1130 Aを実行する。図10-68、図10-69参照。）、非特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（例えば、変形例4において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、ステップ052 IWS 1131 A, S 1131 BでNのときステップ052 IWS 1129 A, S 1129 Bに移行しない。図10-68、図10-69参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

20

30

【0981】

なお、特許文献1（特開2017-148127号公報）に記載された遊技機では、識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示（強制はずれ停止）する制御に関して、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できなかった。そこで、本特徴部052 IWには、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる遊技機を提供することを目的として、以下に示す（手段B1）～（手段B6）に示す遊技機の特徴的構成も開示されている。

40

【0982】

（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

50

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052 IWS64A, S64Bを実行する。図10-3、図10-4参照。）、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示しない第1制御（例えば、第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が中断され、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が継続して実行される）と、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果（例えば、はずれ図柄）で導出表示する第2制御（例えば、はずれ図柄を表示して停止する（例えば、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される））とを実行可能であり、一方の識別情報の可変表示において導出表示される表示結果によって第1制御と第2制御とのいずれが実行されるかが異なる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、ステップ052 IWS1128A, S1128Bの判定結果によってステップ052 IWS1129A, S1130A, S1129B, S1130Bを実行する。例えば、変形例1において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、ステップ052 IWS1127A, S1127Bの判定結果によってステップ052 IWS1129A, S1130A, S1129B, S1130Bを実行する。例えば、変形例2において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、ステップ052 IWS1130C, S1130Dの判定結果によってステップ052 IWS1129A, S1130A, S1129B, S1130Bを実行する。）ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる。

【0983】

（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052 IWS2208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。

【0984】

（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052 IWS2206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。

【0985】

（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

10

20

30

40

50

特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第２特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップ０５２ＩＷＳ２２０６を実行する部分）を備え、特定状態制御手段は、有利状態に制御されているときに特定領域（例えば、Ｖ領域０５２ＩＷ１０４）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、特定状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０５２ＩＷＳ２４０４，Ｓ２４０５，Ｓ２２０４～Ｓ２２０６を実行する）、第１特定表示結果が導出表示された場合に、第２特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する（図１０－１１（１）に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１の開放期間が長い。一方、図１０－１１（２）に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、Ｖ領域開閉板０５２ＩＷ１０１の開放期間が極めて短い。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

10

【０９８６】

（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０５２ＩＷＳ１１２８ＡでＮのときステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ａ，Ｓ１１３０Ａを実行する。図１０－６７（Ｂ）参照。）、第２識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第１識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第２識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（例えば、変形例３において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、ステップ０５２ＩＷＳ１１２６Ｂ～Ｓ１１２８Ｂの処理を行わない。図１０－６６、図１０－６７（Ｅ）参照。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第１識別情報の可変表示であるか第２識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

20

30

【０９８７】

（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０５２ＩＷＳ２２０６を実行する部分）を備え、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第１識別情報および第２識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第２特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一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０５２ＩＷＳ１１３１Ａ，Ｓ１１３１ＢでＹのときステップ０５２ＩＷＳ１１２９Ａ，Ｓ１１３０Ａを実行する。図１０－６８、図１０－６９参照。）、非特定状態に制御されているとき

40

50

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052 IWS 1131A, S 1131BでNのときステップ052 IWS 1129A, S 1129Bに移行しない。図10-68、図10-69参照。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

【0988】

なお、この特徴部052 IWで示した構成は、特徴部21 TMで示した構成と適宜組み合わせさせて遊技機を構成することが可能である。例えば、特徴部21 TMで示した設定値を変更可能とする構成を本特徴部052 IWに適用し、設定値示唆演出を実行可能に構成したり、小当りRUSH継続示唆演出を実行可能に構成したり、右打ち報知を実行可能に構成したり、オーバー入賞時示唆演出を実行可能に構成したり、小当り入賞時示唆演出を実行可能に構成したり、賞球数表示示唆演出を実行可能に構成したりしてもよい。また、例えば、特徴部21 TMで示した設定値を変更可能とする構成を本特徴部052 IWに適用し、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合に、その一方の特別図柄の変動表示をはずれ図柄で強制的に停止表示させたり変動表示を継続させたりするように構成してもよい。

【0989】

また、特徴部021 TMで示した構成を適用する場合、図9-5に示すように、エンディング演出の態様を異ならせることによって、設定値を示唆するように構成してもよい。この場合、例えば、エンディング演出において、小当りRUSHやチャンスモードなどを含むモード移行報知を実行したり、プリペイドカードなどのカード取り忘れ防止報知を実行したり、メーカーロゴ表示を表示したりするように構成し、それらのモード移行報知や、カード取り忘れ防止報知、メーカーロゴ表示の表示態様を変化させたり、同時に表示する画像の表示態様を変化させたりすることにより、設定値を示唆するように構成してもよい。

【0990】

[特徴部18 TMに関する説明]

次に、特徴部18 TMに関して説明する。本実施形態では、前述した(特徴部052 IWに関する説明)において示したように、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

【0991】

また、本実施形態では、遊技状態として、通常状態(低確率/非KT状態)と、通常状態よりも小当りになりやすいKT状態がある。さらに、KT状態として、第1KT状態と第2KT状態の2種類がある。この特徴部18 TMでは、遊技状態が、低確率状態且つ非KT状態(低確率/非KT状態:通常状態)に制御される場合と、低確率且つ第1KT状態(低確率/第1KT状態:時短状態)に制御される場合と、高確率且つ第1KT状態(高確率/第1KT状態:確変状態)に制御される場合と、高確率且つ第2KT状態(高確率/第2KT状態:小当りRUSH状態)に制御される場合がある。

【0992】

(遊技状態と演出用図柄及び演出モードの関係)

まず、各遊技状態(低確/非KT状態:通常状態、低確/第1KT状態:時短状態、高確/第1KT状態:確変状態、及び高確/第2KT状態:小当りRUSH状態)と、各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、及び第2小図柄)及び各演出モード(昼モード、夜モード、曇りモード、雨モード、及び台風モード)の関係に関して詳細に説明する。この実施の形態では、画像表示装置5の右上部及び左上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄

を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第1特別図柄に対応した第1小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアを左から第1小図柄表示エリア511、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1とし、第2特別図柄に対応した第2小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面右上部のエリアを左から第2小図柄表示エリア512、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2とする。

【0993】

第1小図柄表示エリア511、5c1、5r1は、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。また、第2小図柄表示エリア512、5c2、5r2は、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。従って、第1小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低く、第2小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

【0994】

図11-1及び図11-2は、遊技状態に対応した飾り図柄、小図柄、及び背景画像の具体例を示す説明図である。本実施形態では、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示が実行される。ここで、第1特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行される場合と、第2特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行される場合とがあり、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示のうち何れの特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行されるのかは、遊技状態に応じて異なる。以下の説明においては、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、飾り図柄に対応した特別図柄をメイン図柄と称し、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、飾り図柄に対応していない特別図柄をサブ図柄と称している。

【0995】

すなわち、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄である状態とは、第1小図柄表示エリア511、5c1、5r1において、第1特別図柄の変動表示に対応して第1小図柄の変動表示が実行されるとともに、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第1特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行され、第2小図柄表示エリア512、5c2、5r2において、第2特別図柄の変動表示に対応して第2小図柄の変動表示が実行される状態である。

【0996】

一方、メイン図柄が第2特別図柄であり、サブ図柄が第1特別図柄である状態とは、第2小図柄表示エリア512、5c2、5r2において、第2特別図柄の変動表示に対応して第2小図柄の変動表示が実行されるとともに、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第2特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行され、第1小図柄表示エリア511、5c1、5r1において、第1特別図柄の変動表示に対応して第1小図柄の変動表示が実行される状態である。

【0997】

本実施形態における遊技状態として、前述したように、低確低ベース状態に対応した「低確/非KT状態」（通常状態と称する場合がある）と、低確高ベース状態に対応した「低確/第1KT状態」（時短状態と称する場合がある）と、高確高ベース状態に対応した「高確/第1KT状態」（確変状態と称する場合がある）と、高確低ベース状態に対応した「高確/第2KT状態」（小当りRUSH状態と称する場合がある）と、がある。そして、遊技状態が、(i)低確/非KT状態（通常状態）に制御されている場合には、メイン図柄は第1特別図柄であり、サブ図柄は第2特別図柄である。一方、遊技状態が、(ii)低確/第1KT状態に制御されている場合、(iii)高確/第1KT状態に制御されている場合、(iv)高確/第2KT状態に制御されている場合は、何れの場合も、メイン図柄は第2特別図柄であり、サブ図柄は第1特別図柄である。

【0998】

即ち、(i)の場合には、飾り図柄及び第1小図柄が、第1特別図柄の変動表示に対応した情報であり、第2小図柄が、第2特別図柄の変動表示に対応した情報となるが、(i

10

20

30

40

50

i) ~ (iv) の場合には、飾り図柄及び第 2 小図柄が、第 2 特別図柄の変動表示に対応した情報であり、第 1 小図柄が、第 1 特別図柄の変動表示に対応した情報となる。なお、以下の説明において、図中の「特図 1」とは第 1 特別図柄を示しており、図中の「特図 2」とは第 2 特別図柄を示している。

【0999】

図 11 - 1 (A) は、遊技状態が低確 / 非 K T 状態 (通常状態) であり、メイン図柄が第 1 特別図柄であり、サブ図柄が第 2 特別図柄であるときに画像表示装置 5 に表示される画像の例を示す図である。また、図 11 - 1 (B) は、遊技状態が低確 / 第 1 K T 状態 (時短状態) であり、メイン図柄が第 2 特別図柄であり、サブ図柄が第 1 特別図柄であるときに画像表示装置 5 に表示される画像の例を示す図である。また、図 11 - 2 (C1) ~ (C3) は、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) であり、メイン図柄が第 2 特別図柄であり、サブ図柄が第 1 特別図柄であるときに画像表示装置 5 に表示される画像の例を示す図である。また、図 11 - 2 (D1) ~ (D3) は、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) であり、メイン図柄が第 2 特別図柄であり、サブ図柄が第 1 特別図柄であるときに画像表示装置 5 に表示される画像の例を示す図である。

【1000】

図 11 - 1 及び図 11 - 2 に示すように、画像表示装置 5 の画面左下部には、第 1 保留記憶数 (0 ~ 4 個の第 1 保留表示 1 8 T M 0 1 0) を表示する第 1 保留表示領域 1 8 T M 0 1 1 が設けられており、画像表示装置 5 の画面右下部には、第 2 保留記憶数 (0 ~ 4 個の第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0) を表示する第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 が設けられている。また、画像表示装置 5 の画面中央下部には、実行されている飾り図柄の変動表示に対応した情報であり、実行されているメイン図柄としての特別図柄の変動表示に対応した情報でもあるアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0 を表示するアクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 が設けられている。

【1001】

さらに、画像表示装置 5 の画面左部 (第 1 保留表示領域 1 8 T M 0 1 1 の上部) には第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 が設けられており、画像表示装置 5 の画面右部 (第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 の上部) には第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 が設けられている。そして、前述したように、画像表示装置 5 の画面左上部には、第 1 特別図柄に対応した第 1 小図柄を表示する第 1 小図柄表示エリア 5 1 1、5 c 1、5 r 1 が設けられており、画像表示装置 5 の画面右上部には、第 2 特別図柄に対応した第 2 小図柄を表示する第 2 小図柄表示エリア 5 1 2、5 c 2、5 r 2 が設けられている。

【1002】

ここで、第 1 保留表示領域 1 8 T M 0 1 1 には、第 1 保留記憶数に対応した数のオブジェクト (丸形の画像) が表示され、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 には、第 2 保留記憶数に対応した数のオブジェクト (丸形の画像) が表示される。これに対して、第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 には、第 1 保留記憶数が数値により表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 には、第 2 保留記憶数が数値により表示される。第 1 保留表示領域 1 8 T M 0 1 1 におけるオブジェクトの表示範囲は、第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 における数値の表示範囲よりも広く、第 1 保留表示領域 1 8 T M 0 1 1 には、第 1 保留記憶数が、第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 よりも高い視認性で表示されることになる。また、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 におけるオブジェクトの表示範囲は、第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 における数値の表示範囲よりも広く、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 には、第 2 保留記憶数が、第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 よりも高い視認性で表示されることになる。

【1003】

また、第 1 保留表示領域 1 8 T M 0 1 1 には、メイン図柄が第 1 特別図柄でありサブ図柄が第 2 特別図柄となっているときには (即ち、遊技状態が (i) 低確 / 非 K T 状態 (通常状態) であるときには)、第 1 保留記憶数に対応した数のオブジェクトが表示されるが

、メイン図柄が第2特別図柄でありサブ図柄が第1特別図柄となっておりときには(即ち、遊技状態が(i i)低確/第1KT状態(時短状態)、(i i i)高確/第1KT状態(確変状態)、及び(i v)高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)、の何れかの状態であるときには)、オブジェクト自体が表示されないようになっている。このように、第1保留表示領域18TM011には、遊技状態に応じて第1保留記憶数相当のオブジェクトが表示される。一方で、第1保留記憶数特別表示領域18TM015には、遊技状態にかかわらず(遊技状態が(i i)~(i v)の何れかのときにも)第1保留記憶数が表示される。そのため遊技者は、第1保留表示領域18TM011にオブジェクトが表示されない遊技状態((i i)~(i v)の何れか)のときにも、第1保留記憶数特別表示領域18TM015を確認することにより、第1保留記憶数を把握することができる。

10

【1004】

また、第2保留表示領域18TM021には、メイン図柄が第2特別図柄でありサブ図柄が第1特別図柄となっておりときには(即ち、遊技状態が(i i)低確/第1KT状態(時短状態)、(i i i)高確/第1KT状態(確変状態)、及び(i v)高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)、の何れかの状態であるときには)、第2保留記憶数に対応した数のオブジェクトが表示されるが、メイン図柄が第1特別図柄でありサブ図柄が第2特別図柄となっておりときには(即ち、遊技状態が(i)低確/非KT状態(通常状態)であるときには)、オブジェクト自体が表示されないようになっている。このように、第2保留表示領域18TM021には、遊技状態に応じて第2保留記憶数相当のオブジェクトが表示される。一方で、第2保留記憶数特別表示領域18TM025には、遊技状態にかかわらず(遊技状態が(i)のときにも)第2保留記憶数が表示される。そのため遊技者は、第2保留表示領域18TM021にオブジェクトが表示されない遊技状態(i)のときにも、第2保留記憶数特別表示領域18TM025を確認することにより、第2保留記憶数を把握することができる。

20

【1005】

また、アクティブ表示領域18TM031には、遊技状態にかかわらず、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、メイン図柄となっている特別図柄の変動表示に対応したオブジェクトが表示され、サブ図柄となっている特別図柄の変動表示に対応したオブジェクトは表示されないようになっている。

【1006】

30

図11-1(A)に示す例は、遊技状態が低確/非KT状態(通常状態)に制御されているときの画像表示装置5の画面を示している。遊技状態が低確/非KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが昼モードに制御される。演出モードが昼モードのときには、飾り図柄の背景画像として、太陽と山とを含む昼の風景をあらわした「昼画像」が表示されることになる。

【1007】

本例では、第1保留記憶数が4であり、第2保留記憶数が2の状態であるときに、メイン図柄となっている第1特別図柄の変動表示とサブ図柄となっている第2特別図柄の変動表示とが同時に並行して実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域18TM015には「4」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域18TM025には「2」と表示され、第1保留表示領域18TM011には4つの第1保留表示18TM010が表示されている。また、アクティブ表示領域18TM031には、飾り図柄の変動表示(メイン図柄である第1特別図柄の変動表示)に対応したアクティブ表示18TM030が表示されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄(メイン図柄である第1特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において第1小図柄(第1特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されており、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において第2小図柄(サブ図柄である第2特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されている。

40

【1008】

図11-1(B)に示す例は、遊技状態が低確/第1KT状態(時短状態)に制御され

50

ているときの画像表示装置 5 の画面を示している。遊技状態が低確 / 第 1 K T 状態に制御されているときには、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが夜モードに制御される。演出モードが夜モードのときには、飾り図柄の背景画像として、夜空と山とを含む夜の風景をあらわした「夜画像」が表示されることになる。

【 1 0 0 9 】

本例では、第 1 保留記憶数が 2 であり、第 2 保留記憶数が 4 の状態であるときに、サブ図柄となっている第 1 特別図柄の変動表示とメイン図柄となっている第 2 特別図柄の変動表示とが同時に並行して実行されている。また、第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 には「 2 」と表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 には「 4 」と表示され、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 には 4 つの第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 が表示されている。また、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 には、飾り図柄の変動表示（メイン図柄である第 2 特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0 が表示されている。また、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄（メイン図柄である第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において第 1 小図柄（サブ図柄である第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

10

【 1 0 1 0 】

図 1 1 - 2 (C 1) ~ (C 3) は、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御されているときの画像表示装置 5 の画面を示す図である。遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態に制御されているときには、遊技者は、曇りモード、雨モード、及び台風モードからいずれかの演出モードを選択可能である。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが、選択されたいずれかの演出モードに制御される。

20

【 1 0 1 1 】

図 1 1 - 2 (C 1) に示す例では、演出モードが曇りモードであることに対応して、飾り図柄の背景画像として、雲を含む曇りの風景をあらわした「曇り画像」が表示されている。また、図 1 1 - 2 (C 2) に示す例では、演出モードが雨モードであることに対応して、飾り図柄の背景画像として、雲と雨とを含む雨の風景をあらわした「雨画像」が表示されている。また、図 1 1 - 2 (C 3) に示す例では、演出モードが台風モードであることに対応して、飾り図柄の背景画像として、雲と風と雨とを含む台風の風景をあらわした「台風画像」が表示されている。

30

【 1 0 1 2 】

図 1 1 - 2 (C 1) ~ (C 3) に示す例では、第 1 保留記憶数が 2 であり、第 2 保留記憶数が 4 の状態であるときに、サブ図柄となっている第 1 特別図柄の変動表示とメイン図柄となっている第 2 特別図柄の変動表示とが同時に並行して実行されている。また、第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 には「 2 」と表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 には「 4 」と表示され、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 には 4 つの第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 が表示されている。また、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 には、飾り図柄の変動表示（メイン図柄である第 2 特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0 が表示されている。また、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄（メイン図柄である第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において第 1 小図柄（サブ図柄である第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

40

【 1 0 1 3 】

図 1 1 - 2 (D 1) ~ (D 3) は、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されているときの画像表示装置 5 の画面を示す図である。遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態に制御されているときには、遊技者は、曇りモード、雨モード、及び台風モードからいずれかの演出モードを選択可能である。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 により

50

、演出モードが、選択されたいずれかの演出モードに制御される。

【 1 0 1 4 】

図 1 1 - 2 (D 1) に示す例では、演出モードが曇りモードであることに対応して、飾り図柄の背景画像として、雲を含む曇りの風景をあらわした「曇り画像」が表示されている。また、図 1 1 - 2 (D 2) に示す例では、演出モードが雨モードであることに対応して、飾り図柄の背景画像として、雲と雨とを含む雨の風景をあらわした「雨画像」が表示されている。また、図 1 1 - 2 (D 3) に示す例では、演出モードが台風モードであることに対応して、飾り図柄の背景画像として、雲と風と雨とを含む台風の風景をあらわした「台風画像」が表示されている。

【 1 0 1 5 】

図 1 1 - 2 (D 1) ~ (D 3) に示す例では、第 1 保留記憶数が 2 であり、第 2 保留記憶数が 4 の状態であるときに、サブ図柄となっている第 1 特別図柄の変動表示とメイン図柄となっている第 2 特別図柄の変動表示とが同時に並行して実行されている。また、第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 には「 2 」と表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 には「 4 」と表示され、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 には 4 つの第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 が表示されている。また、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 には、飾り図柄の変動表示（メイン図柄である第 2 特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0 が表示されている。また、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄（メイン図柄である第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において第 1 小図柄（サブ図柄である第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

【 1 0 1 6 】

本実施形態では、図 1 1 - 2 (C 1) 及び (D 1) に示すように、演出モードが曇りモードに制御されているときには、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、数字図柄（本例では、「 0 」～「 9 」）と、特殊図柄 1 8 T M 0 5 0（本例では、楕円形のオブジェクトに「 O P E N 」の文字が示された飾り図柄であり、小当りの発生を報知する飾り図柄）とを含む飾り図柄の変動表示が行われ、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、数字図柄（本例では、「 0 」～「 9 」）のみからなる第 2 小図柄の変動表示が行われる。

【 1 0 1 7 】

一方、図 1 1 - 2 (C 2) 及び (D 2) に示すように、演出モードが雨モードに制御されているときには、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、数字図柄（本例では、「 0 」～「 9 」）のみからなる飾り図柄の変動表示が行われ、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、数字図柄（本例では、「 0 」～「 9 」）のみからなる第 2 小図柄の変動表示が行われる。

【 1 0 1 8 】

同様に、図 1 1 - 2 (C 3) 及び (D 3) に示すように、演出モードが台風モードに制御されているときには、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、数字図柄（本例では、「 0 」～「 9 」）のみからなる飾り図柄の変動表示が行われ、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、数字図柄（本例では、「 0 」～「 9 」）のみからなる第 2 小図柄の変動表示が行われる。

【 1 0 1 9 】

本実施形態では、遊技状態にかかわらず、また、演出モードにかかわらず、第 2 小図柄を構成する図柄は「 0 」～「 9 」の数字図柄であり、第 2 小図柄が変動表示、停止表示される領域は、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 である。即ち、本実施形態では、遊技状態にかかわらず、また、演出モードにかかわらず、変動表示される第 2 小図柄は共通であり、変動表示が行われる領域も共通である。

【 1 0 2 0 】

10

20

30

40

50

従って、図 11 - 2 に示すように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御されているときと、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されているときとで、第 2 小図柄の変動表示態様は共通であり、第 2 小図柄の変動表示領域も共通である。また、演出モードによらず、第 2 小図柄の変動表示態様は共通であり、第 2 小図柄の変動表示領域も共通である。このような構成によれば、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御されている期間と、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されている期間とで、いずれの演出モードに制御されているかによらず、第 2 小図柄の表示態様及び表示領域を共通化できるので、遊技者は、演出モードが切り替わっても、第 2 小図柄を正確に把握することが可能となる。

【 1 0 2 1 】

図 11 - 2（C 1）に示すように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御されている場合と、図 11 - 2（D 1）に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されている場合とで、何れの場合にも、飾り図柄の背景画像として共通の「曇り画像」を表示可能となっている。また、図 11 - 2（C 2）に示すように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御されている場合と、図 11 - 2（D 2）に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されている場合とで、何れの場合にも、飾り図柄の背景画像として共通の「雨画像」を表示可能となっている。また、図 11 - 2（C 3）に示すように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御されている場合と、図 11 - 2（D 3）に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されている場合とで、何れの場合にも、飾り図柄の背景画像として共通の「台風画像」を表示可能となっている。

【 1 0 2 2 】

一方で、図 11 - 2（D 1）～（D 3）に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されている場合には、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御されている場合とは異なり、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されることに対応した特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示される。特別表示 1 8 T M 1 0 0 は、小当り R U S H 状態であることを報知する「R U S H」の文字を含み、そのときの演出モード（曇りモード、雨モード、台風モードの何れか）に対応した背景画像（曇り画像、雨画像、台風画像のいずれか）に重畳表示される。

【 1 0 2 3 】

ここで、特別表示 1 8 T M 1 0 0 は、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示される。なお、この特別表示 1 8 T M 1 0 0 に含まれる「R U S H」の文字が、特別表示 1 8 T M 1 0 0 の領域内を移動するアニメーション動作を実行させてもよい。例えば、「R U S H」の文字が、特別表示 1 8 T M 1 0 0 の領域内を左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作を実行させてもよい。このようなアニメーション動作により、小当り R U S H 状態における演出効果をさらに高めることができる。

【 1 0 2 4 】

また、図 11 - 2（D 1）～（D 3）に示すように、何れの演出モードであっても、画面右上部の特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示される領域は、第 2 小図柄表示エリア 5 1 2、5 c 2、5 r 2 と重複せず、第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 と重複しない。同様に、画面左下部の特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示される領域は、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 と重複せず、第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 と重複しない。

【 1 0 2 5 】

図 11 - 2 に示したように、高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）及び高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）のいずれの遊技状態に制御されているときも、曇りモードに制御可能であり、背景画像を「曇り画像」とすることが可能である。また、高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）及び高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）のいずれの遊技状態に制

10

20

30

40

50

御されているときも、雨モードに制御可能であり、背景画像を「雨画像」とすることが可能である。また、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）及び高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）のいずれの遊技状態に制御されているときも、台風モードに制御可能であり、背景画像を「台風画像」とすることが可能である。

【１０２６】

このように、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）に制御されているときと、高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）に制御されているときとで、共通の演出モードに制御可能であり、共通の演出モードに制御可能であることにより背景画像等の演出用データを共通化することが可能となる。高確／第１ＫＴ状態（確変状態）と高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）とで共通の演出モードに制御可能であり、共通の演出用データ（例えば背景画像）に基づく演出を実行可能とすることで、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）と高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）とで個別の（その遊技状態特有の）演出モードを設ける場合と比較して、演出用データの記憶容量を抑制し、演出用データの開発負担を低減することができる。

10

【１０２７】

また、本実施形態では、図１１－２に示すように、第１保留表示領域１８ＴＭ０１１における第１保留記憶数の表示態様（第１保留表示の態様）は、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）と高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）のいずれの演出モードに制御されているかにかかわらず共通である。また、第２保留表示領域１８ＴＭ０２１における第２保留記憶数の表示態様（第２保留表示の態様）も、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）と高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）のいずれの演出モードに制御されているかにかかわらず共通である。さらに、アクティブ表示領域１８ＴＭ０３１におけるアクティブ表示の表示態様も、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）と高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）のいずれの演出モードに制御されているかにかかわらず共通である。

20

【１０２８】

また、本実施形態では、第１保留表示領域１８ＴＭ０１１は、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）と高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）のいずれの演出モードに制御されているかにかかわらず共通であり、第２保留表示領域１８ＴＭ０２１も、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）と高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）のいずれの演出モードに制御されているかにかかわらず共通であり、アクティブ表示領域１８ＴＭ０３１も、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）と高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）のいずれの演出モードに制御されているかにかかわらず共通である。

30

【１０２９】

このように、少なくとも、遊技状態が高確／第１ＫＴ状態（確変状態）に制御されている期間と、遊技状態が高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）に制御されている期間とで、いずれの演出モードに制御されているかによらず、特別図柄の変動表示に対応した対応表示（第１保留表示、第２保留表示、アクティブ表示）の表示態様を共通化するとともに、対応表示（第１保留表示、第２保留表示、アクティブ表示）が表示される領域を共通化している。これにより、遊技者は、遊技状態が高確／第１ＫＴ状態（確変状態）に制御されている期間と、遊技状態が高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）に制御されている期間とで、演出モードが変化した場合にも、保留記憶数（第１保留記憶数、第２保留記憶数）を容易に把握することができ、また、特別図柄の変動表示が実行されているか否かを容易に把握することができる。

40

【１０３０】

なお、本実施形態では、図１１－１及び図１１－２に示すように、非ＫＴ状態（通常状態）と、低確／第１ＫＴ状態（時短状態）と、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）と、高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）とで、対応表示（第１保留表示、第２保留表示、アクティブ表示）の表示態様を共通化するとともに、対応表示（第１保留表示、第２保留表示、アクティブ表示）が表示される領域を共通化している。このような形態に限らず、非ＫＴ状態（通常状態）と低確／第１ＫＴ状態（時短状態）の一方または両方の状態に関

50

して、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）や高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）とは異なる態様で対応表示が表示されるようにしてもよく、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）や高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）とは異なる領域に対応表示が表示されるようにしてもよい。

【１０３１】

即ち、高確状態（高確／第１ＫＴ状態、高確／第２ＫＴ状態）では、第１ＫＴ状態と第２ＫＴ状態とで演出モードが共通化されているのに対して、低確状態（非ＫＴ状態、低確／第１ＫＴ状態）では、高確状態とは異なる演出モード（昼モード、夜モード）に制御されることに対応させて、低確状態における対応表示の表示態様を、高確状態における対応表示の表示態様と異ならせてもよく、低確状態における対応表示の表示領域を、高確状態における対応表示の表示領域と異ならせてもよい。

10

【１０３２】

このように、少なくとも、遊技状態が高確／第１ＫＴ状態（確変状態）に制御されている期間と、遊技状態が高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）に制御されている期間とで、いずれの演出モードに制御されているかによらず対応表示の表示態様を共通化するとともに、対応表示が表示される領域を共通化するとよい。

【１０３３】

なお、このような形態に限らず、いずれの演出モードに制御されているかに応じて、対応表示の表示態様（あるいは表示領域）を異ならせてもよい。但し、遊技状態が高確／第１ＫＴ状態（確変状態）に制御されている期間と、遊技状態が高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）に制御されている期間とで、共通の演出モードに制御されている場合には、対応表示の表示態様（および表示領域）を共通化するものとする。

20

【１０３４】

例えば、演出モードが曇りモードに制御されている場合には、対応表示（アクティブ表示、保留表示）を、丸形のオブジェクトに「雲」の文字が示された態様とし、演出モードが雨モードに制御されている場合には、対応表示（アクティブ表示、保留表示）を、丸形のオブジェクトに「雨」の文字が示された態様とし、演出モードが台風モードに制御されている場合には、対応表示（アクティブ表示、保留表示）を、丸形のオブジェクトに「台」の文字が示された態様とする。このようにして、各演出モードについて対応表示の表示態様を異ならせた場合、遊技状態が高確／第１ＫＴ状態（確変状態）に制御されている期間と、遊技状態が高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）に制御されている期間とで、同じ演出モードに制御されている場合（例えば、演出モードが曇りモードに制御されている場合）には、対応表示の表示態様は同じである（例えば、対応表示は丸形のオブジェクトに「雲」の文字が示された画像である）ものとする。

30

【１０３５】

一方、本実施形態では、第１保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０１５における第１保留記憶数の表示態様は、非ＫＴ状態（通常状態）、低確／第１ＫＴ状態（時短状態）、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）、及び高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）の何れの遊技状態に制御されているかにかかわらず共通であるものとする。また、第２保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０２５における第２保留記憶数の表示態様も、非ＫＴ状態（通常状態）、低確／第１ＫＴ状態（時短状態）、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）、及び高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）の何れの遊技状態に制御されているかにかかわらず共通であるものとする。

40

【１０３６】

また、本実施形態では、第１保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０１５は、非ＫＴ状態（通常状態）、低確／第１ＫＴ状態（時短状態）、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）、及び高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）の何れの遊技状態に制御されているかにかかわらず共通である。また、第２保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０２５も、非ＫＴ状態（通常状態）、低確／第１ＫＴ状態（時短状態）、高確／第１ＫＴ状態（確変状態）、及び高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）の何れの遊技状態に制御されているかにかか

50

わらず共通である。

【 1 0 3 7 】

このように、第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 の画面内における位置、及び、該第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 に表示される第 1 保留記憶数の表示態様に関しては、遊技状態によらず、また、演出モードによらず共通である。また、第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 の画面内における位置、及び、該第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 に表示される第 2 保留記憶数の表示態様に関しては、遊技状態によらず、また、演出モードによらず共通である。これにより、画像表示装置 5 で各演出モードに対応した演出が実行される場合にも、遊技者は、保留記憶数（第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数）を正確に把握することが可能となる。

10

【 1 0 3 8 】

（遊技状態の遷移）

本実施形態では、低確 / 非 K T 状態（通常状態）において、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第 1 始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第 1 特別図柄の変動表示が実行される。また、図 1 0 - 2 9 に示したように、主として第 1 特別図柄の変動表示が実行されることから、低確 / 非 K T 状態（通常状態）において大当たりが発生した場合には、主として 9 % の割合で [1 0 R 確変大当たり]、5 6 % の割合で [6 R 確変大当たり]、3 5 % の割合で [6 R 通常大当たり] が発生する。

【 1 0 3 9 】

20

図 1 0 - 2 9 に示したように、低確 / 非 K T 状態（通常状態）において [1 0 R 確変大当たり] が発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行する。また、低確 / 非 K T 状態（通常状態）において [6 R 確変大当たり] が発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）が維持される。また、低確 / 非 K T 状態（通常状態）において [6 R 通常大当たり] が発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確 / 第 1 K T 状態（時短状態）に移行し、次の大当たりが発生するか 5 0 回の変動表示を終了するまで低確 / 第 1 K T 状態（時短状態）が維持される。

【 1 0 4 0 】

また、本実施形態では、K T 状態（高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）、低確 / 第 1 K T 状態（時短状態）、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態））において、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、K T 状態では、主として第 2 始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、図 1 0 - 2 9 に示したように、主として第 2 特別図柄の変動表示が実行されることから、K T 状態において大当たりが発生した場合には、主として 1 5 % の割合で [1 0 R 確変大当たり] 又は [2 R 確変大当たり]、5 0 % の割合で [6 R 確変大当たり]、3 5 % の割合で [2 R 通常大当たり] が発生する。

30

【 1 0 4 1 】

図 1 0 - 2 9 に示したように、高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）において 1 0 R 確変大当たりまたは [2 R 確変大当たり] が発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）が維持される。また、高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）において [6 R 確変大当たり] が発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）が維持される。なお、本実施形態では、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、[6 R 確変大当たり] となる確率が合計で 5 0 % であるので（図 1 0 - 5 参照）、一旦高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）となると 5 0 % の割合で高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）がループすることになる。また、高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）において [2 R 通常大当たり] が発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確 / 第 1 K T 状態（時短状態）に移行し、次の大当たりが発生するか 5 0 回の変動表示を終了するまで低確 / 第 1 K T 状態（

40

50

時短状態)が維持される。

【1042】

図10-29に示したように、低確/第1KT状態(時短状態)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、その大当り遊技の終了後に高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に移行し、次の大当りが発生するまで高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)が維持される。また、低確/第1KT状態(時短状態)において[6R確変大当り]が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確/第1KT状態(確変状態)に移行し、次の大当りが発生するまで高確/第1KT状態(確変状態)が維持される。また、低確/第1KT状態(時短状態)において[2R通常大当り]が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確/第1KT状態(時短状態)に移行し、次の大当りが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確/第1KT状態(時短状態)が維持される。なお、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、[2R通常大当り]となる確率が35%であるので(図10-5(D),(E)参照)、一旦低確/第1KT状態(時短状態)となると35%の割合で低確/第1KT状態(時短状態)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/第1KT状態(時短状態)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10-29に示したように、低確/非KT状態(通常状態)に移行する。

10

【1043】

図10-29に示したように、高確/第2KT状態(小当りRUSH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、その大当り遊技の終了後に高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に移行し、次の大当りが発生するまで高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)が維持される。なお、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、[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10-5(D),(E)参照)、一旦高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)となると15%の割合で高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)がループすることになる。また、高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)において[6R確変大当り]が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確/第1KT状態(確変状態)に移行し、次の大当りが発生するまで高確/第1KT状態(確変状態)が維持される。また、高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)において[2R通常大当り]が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確/第1KT状態(時短状態)に移行し、次の大当りが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確/第1KT状態(時短状態)が維持される。

20

30

【1044】

このように、本実施形態では、大当り種別に応じて、高確/第1KT状態(確変状態)及び高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)のいずれの遊技状態に制御されるかの割合が異なっており、いずれの遊技状態に制御されるかに応じて、最終的に遊技者に付与される遊技価値(賞球数)が大きく異なる。そのため、遊技者は、大当りが発生したときの大当り種別に注目することになる。

【1045】

(各演出モードにおける演出例)

図11-3、図11-4、及び図11-5は、遊技状態が高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御されているときの、各演出モードにおける演出例を示している。図11-3(A1)~(A3)は、演出モードが曇りモードである場合に、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときの演出画像の一例を示す説明図であり、図11-4(B1)~(B3)は、演出モードが雨モードである場合に、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときの演出画像の一例を示す説明図であり、図11-5(C1)~(C3)は、演出モードが台風モードである場合に、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときの演出画像の一例を示す説明図である。

40

【1046】

50

(曇りモード中の小当り)

図 1 1 - 3 (A 1) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態に制御されているときに、遊技者が演出モードとして曇りモードを選択すると、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが曇りモードに制御される。演出モードが曇りモードの場合であって、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態に制御されているときには、飾り図柄の背景画像として「曇り画像」が表示されるとともに、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることに対応した特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示されることになる。

【 1 0 4 7 】

特別表示 1 8 T M 1 0 0 は、背景画像よりも高い優先度 (背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様) で背景画像と重畳表示されている。C U P 1 0 3 が、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを同時に実行しているとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄 (メイン図柄である第 2 特別図柄に対応した情報) の変動表示を実行しており、画像表示装置 5 の第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、第 2 小図柄 (第 2 特別図柄に対応した情報) の変動表示を実行しており、画像表示装置 5 の第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において、第 1 小図柄 (サブ図柄である第 1 特別図柄に対応した情報) の変動表示を実行している。

【 1 0 4 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 2 であるので、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 に「 2 」を表示させており、第 2 保留記憶数が 4 であるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 に「 4 」を表示させている。また、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0 を表示させており、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 には、第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 を 4 つ表示させている。

【 1 0 4 9 】

第 2 K T 状態中である場合には、図 1 1 - 3 (A 1) に示すように、画像表示装置 5 において、第 2 K T 状態中における小当りの連続回数を示す小当り連続数表示が表示されるとともに、第 2 K T 状態中で小当りが連続して発生している期間に付与された賞球数を示す小当り連続中賞球数表示が表示される。本例では、1 0 R 確変大当りが発生して第 2 K T 状態に移行された後、現時点までに小当りが 3 回発生しているものとし、図 1 1 - 3 (A 1) に示すように、小当り連続数表示として「 3 回目」などの文字が表示されている場合が示されている。また、最初の 1 0 R 確変大当りにもとづく大当り遊技中に 1 5 個 \times 1 0 球 \times 1 0 ラウンド = 1 5 0 0 個の賞球が得られ、その後の小当り毎に 1 0 個 \times 3 球 = 3 0 個の賞球が得られ、3 回の小当り発生により 3 0 個 \times 3 = 9 0 個の賞球が得られたことにより、合計で 1 5 9 0 個の賞球が得られていることにもとづいて、図 1 1 - 3 (A 1) に示すように、小当り連続中賞球数表示として「 1 5 9 0 p t 」などの文字が表示されている場合が示されている。

【 1 0 5 0 】

次いで、図 1 1 - 3 (A 2) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」図柄となることに対応して、図柄表示エリア 5 L に何れかの数字図柄 (本例では「 1 」) を停止させるとともに、図柄表示エリア 5 R に何れかの数字図柄 (本例では「 8 」) を停止させ、図柄表示エリア 5 C には特殊図柄 1 8 T M 0 5 0 (楕円形のオブジェクトに「 O P E N 」の文字が示された飾り図柄であり、小当りの発生を報知する飾り図柄) を停止させる。このように、本実施形態では、演出モードが曇りモードに制御されている場合、第 2 特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」となることに対応して、図柄表示エリア 5 L、5 R に、それぞれ数字図柄を確定停止させるとともに、図柄表示エリア 5 C には特殊図柄 1 8 T M 0 5 0 を確定停止させる。これにより、図柄表示エリア 5 L、5 R にリーチとはならない数字図柄の組み合わせが停止した後も、遊技者は小当りの発生 (図柄表示エリア 5 C に特殊図柄 1 8 T M 0 5 0 が停止すること)

10

20

30

40

50

を期待することができる。

【1051】

また、演出制御用CPU120は、曇りモードにおいては、小当たりとなるときに確定停止させる特殊図柄18TM050に対応する小図柄を「0」としていることに基づいて、第2小図柄表示エリア512に、飾り図柄（数字図柄）の「1」に対応した第2小図柄の「1」、第2小図柄表示エリア5c2に、特殊図柄18TM050に対応した第2小図柄の「0」、第2小図柄表示エリア5r2に、飾り図柄（数字図柄）の「8」に対応した第2小図柄の「8」を、それぞれ確定停止させる。さらに、画像表示装置5の上部に「小当たり！！」の文字を表示させることにより小当たりの発生を報知している。そして、演出制御用CPU120は、遊技状態が小当たり遊技状態に制御されることから、小当たり連続数表示を「4回目」に更新させている。

10

【1052】

次いで、遊技状態が小当たり遊技状態に制御され、特殊可変入賞球装置17が開放中である期間には、図11-3(A3)に示すように、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域18TM031に表示されていたアクティブ表示18TM030と、第2保留表示領域18TM021に表示されていた4つの第2保留表示18TM020を消去し、画像表示装置5にキャラクタ、及び、「小当たりアタッカー開放中！」の台詞を表示させる。

【1053】

また、特殊可変入賞球装置17が開放中である期間に特殊入賞口に遊技球が3個入賞し、賞球数がさらに10個×3球=30個増加して合計で1620個になったものとする。この場合、図11-3(A3)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に「+10」の画像を3つ表示させ、小当たり連続中賞球数表示を「1620pt」に更新させる。

20

【1054】

（雨モード中の小当たり）

図11-4(B1)に示すように、遊技状態が高確/第2KT状態に制御されているときに、遊技者が演出モードとして雨モードを選択すると、演出制御用CPU120により、演出モードが雨モードに制御される。演出モードが雨モードの場合であって、遊技状態が高確/第2KT状態に制御されているときには、飾り図柄の背景画像として「雨画像」が表示されるとともに、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、高確/第2KT状態（小当たりRUSH状態）に制御されることに対応した特別表示18TM100が表示されることになる。

30

【1055】

特別表示18TM100は、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で背景画像と重畳表示されている。CUP103が、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア512、5c2、5r2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア511、5c1、5r1において、第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行している。

40

【1056】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域18TM015に「2」を表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域18TM025に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域18TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示18TM030を表示させており、第2保留表示領域18TM021には、第2保留表示18TM020を4つ表示させている。

【1057】

50

第2 K T状態中である場合には、図11-4(B1)に示すように、画像表示装置5において、第2 K T状態中における小当りの連続回数を示す小当り連続数表示が表示されるとともに、第2 K T状態中で小当りが連続して発生している期間に付与された賞球数を示す小当り連続中賞球数表示が表示される。本例では、10 R確変大当りが発生して第2 K T状態に移行された後、現時点までに小当りが3回発生しているものとし、図11-4(B1)に示すように、小当り連続数表示として「3回目」などの文字が表示されている場合が示されている。また、最初の10 R確変大当りにもとづく大当り遊技中に15個×10球×10ラウンド=1500個の賞球が得られ、その後の小当り毎に10個×3球=30個の賞球が得られ、3回の小当り発生により30個×3=90個の賞球が得られたことにより、合計で1590個の賞球が得られていることにもとづいて、図11-4(B1)に示すように、小当り連続中賞球数表示として「1590 pt」などの文字が表示されている場合が示されている。

10

【1058】

次いで、図11-4(B2)に示すように、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」図柄となることに対応して、図柄表示エリア5Lに数字図柄の「1」、図柄表示エリア5Cに数字図柄の「3」、図柄表示エリア5Rに数字図柄の「5」を、それぞれ確定停止させる。このように、本実施形態では、演出モードが雨モードに制御されている場合、第2特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」となることに対応して、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、予め定められた数字図柄の組み合わせ（本例では、奇数図柄の順目「135」）を確定停止させる。これにより、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、大当り図柄とは異なる飾り図柄（数字図柄）の組み合わせが停止したときにも、遊技者は小当りの発生を期待することができる。

20

【1059】

また、演出制御用CPU120は、雨モードにおいては、小当りとなるときに図柄表示エリア5L、5C、5Rに確定停止させる飾り図柄（数字図柄）の組み合わせを「135」としていることに基づいて、第2小図柄表示エリア5l2に、飾り図柄（数字図柄）の「1」に対応した第2小図柄の「1」、第2小図柄表示エリア5c2に、飾り図柄（数字図柄）の「3」に対応した第2小図柄の「3」、第2小図柄表示エリア5r2に、飾り図柄（数字図柄）の「5」に対応した第2小図柄の「5」を、それぞれ確定停止させる。さらに、画像表示装置5の上部に「小当り！！」の文字を表示させることにより小当りの発生を報知している。そして、演出制御用CPU120は、遊技状態が小当り遊技状態に制御されることから、小当り連続数表示を「4回目」に更新させている。

30

【1060】

次いで、遊技状態が小当り遊技状態に制御され、特殊可変入賞球装置17が開放中である期間には、図11-4(B3)に示すように、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域18TM031に表示されていたアクティブ表示18TM030と、第2保留表示領域18TM021に表示されていた4つの第2保留表示18TM020を消去し、画像表示装置5にキャラクタ、及び、「小当りアタッカー開放中！」の台詞を表示させる。

【1061】

また、特殊可変入賞球装置17が開放中である期間に特殊入賞口に遊技球が3個入賞し、賞球数がさらに10個×3球=30個増加して合計で1620個になったものとする。この場合、図11-4(B3)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5画面下部に「+10」の画像を3つ表示させ、小当り連続中賞球数表示を「1620 pt」に更新させる。

40

【1062】

（台風モード中の小当り）

図11-5(C1)に示すように、遊技状態が高確/第2 K T状態に制御されているときに、遊技者が演出モードとして台風モードを選択すると、演出制御用CPU120により、演出モードが台風モードに制御される。演出モードが台風モードの場合であって、遊技状態が高確/第2 K T状態に制御されているときには、飾り図柄の背景画像として「台

50

風画像」が表示されるとともに、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されることに対応した特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示されることになる。

【 1 0 6 3 】

特別表示 1 8 T M 1 0 0 は、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で背景画像と重畳表示されている。C U P 1 0 3 が、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを同時に実行しているとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄（メイン図柄である第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置 5 の第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置 5 の第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において、第 1 小図柄（サブ図柄である第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行している。

【 1 0 6 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 2 であるので、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 に「 2 」を表示させており、第 2 保留記憶数が 4 であるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 に「 4 」を表示させている。また、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0 を表示させており、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 には、第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 を 4 つ表示させている。

【 1 0 6 5 】

第 2 K T 状態中である場合には、図 1 1 - 5（C 1）に示すように、画像表示装置 5 において、第 2 K T 状態中における小当りの連続回数を示す小当り連続数表示が表示されるとともに、第 2 K T 状態中で小当りが連続して発生している期間に付与された賞球数を示す小当り連続中賞球数表示が表示される。本例では、1 0 R 確変大当りが発生して第 2 K T 状態に移行された後、現時点までに小当りが 3 回発生しているものとし、図 1 1 - 5（C 1）に示すように、小当り連続数表示として「 3 回目」などの文字が表示されている場合が示されている。また、最初の 1 0 R 確変大当りにもとづく大当り遊技中に 1 5 個 × 1 0 球 × 1 0 ラウンド = 1 5 0 0 個の賞球が得られ、その後の小当り毎に 1 0 個 × 3 球 = 3 0 個の賞球が得られ、3 回の小当り発生により 3 0 個 × 3 = 9 0 個の賞球が得られたことにより、合計で 1 5 9 0 個の賞球が得られていることにもとづいて、図 1 1 - 5（C 1）に示すように、小当り連続中賞球数表示として「 1 5 9 0 p t 」などの文字が表示されている場合が示されている。

【 1 0 6 6 】

次いで、図 1 1 - 5（C 2）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」図柄となることに対応して、図柄表示エリア 5 L に何れかの数字図柄（本例では「 2 」）、図柄表示エリア 5 C に何れかの数字図柄（本例では「 4 」）、図柄表示エリア 5 R に何れかの数字図柄（本例では「 7 」）を、それぞれ停止させる。さらに、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止された数字図柄（本例では「 2 」、「 4 」、「 7 」）のそれぞれに、エフェクト画像 1 8 T M 0 6 0（本例では、音符型の画像）を重畳表示させる。エフェクト画像 1 8 T M 0 6 0 は、飾り図柄よりも高い優先度（飾り図柄よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。このように、本実施形態では、演出モードが台風モードに制御されている場合、第 2 特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」となることに対応して、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、大当り図柄とは異なる飾り図柄（数字図柄）の組み合わせを停止させるとともに、停止させた飾り図柄（数字図柄）のそれぞれに、エフェクト画像 1 8 T M 0 6 0 を重畳表示させる。これにより、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、大当り図柄とは異なる飾り図柄（数字図柄）の組み合わせが停止したときにも、遊技者は小当りの発生を期待することができる。

【 1 0 6 7 】

また、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rに確定停止させる飾り図柄（数字図柄）の組み合わせに基づいて、第2小図柄表示エリア512に、飾り図柄（数字図柄）の「2」に対応した第2小図柄の「2」、第2小図柄表示エリア5c2に、飾り図柄（数字図柄）の「4」に対応した第2小図柄の「4」、第2小図柄表示エリア5r2に、飾り図柄（数字図柄）の「7」に対応した第2小図柄の「7」を、それぞれ確定停止させる。さらに、画像表示装置5の上部に「小当り！！」の文字を表示させることにより小当りの発生を報知している。そして、演出制御用CPU120は、遊技状態が小当り遊技状態に制御されることから、小当り連続数表示を「4回目」に更新させている。

【1068】

次いで、遊技状態が小当り遊技状態に制御され、特殊可変入賞球装置17が開放中である期間には、図11-5（C3）に示すように、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域18TM031に表示されていたアクティブ表示18TM030と、第2保留表示領域18TM021に表示されていた4つの第2保留表示18TM020を消去し、画像表示装置5にキャラクタ、及び、「小当りアタッカー開放中！」の台詞を表示させる。

【1069】

また、特殊可変入賞球装置17が開放中である期間に特殊入賞口に遊技球が3個入賞し、賞球数がさらに10個×3球＝30個増加して合計で1620個になったものとする。この場合、図11-5（C3）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5画面下部に「+10」の画像を3つ表示させ、小当り連続中賞球数表示を「1620pt」に更新させる。

【1070】

図11-2に示すように、遊技状態が高確/第2KT状態（小当りRUSH状態）に制御されているときに、遊技者は、曇りモード、雨モード、及び台風モードのいずれかの演出モードを選択可能である。そして、図11-3（A1）～（A3）に示すように、演出モードが曇りモードである場合には、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5Rに数字図柄を確定停止させるとともに、図柄表示エリア5Cに特殊図柄18TM050を確定停止させることによって、小当りの発生を報知している。これに対して、図11-4（B1）～（B3）に示すように、演出モードが雨モードである場合には、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rに奇数図柄の順目となる飾り図柄の組み合わせ（本例では、「135」）を確定停止させることによって、小当りの発生を報知している。また、図11-5（C1）～（C3）に示すように、演出モードが台風モードである場合には、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rにエフェクト画像18TM060（本例では、音符型の画像）が重畳表示された飾り図柄の組み合わせを確定停止させることによって、小当りの発生を報知している。

【1071】

このように、小当りの発生を報知する演出（飾り図柄を確定停止させる際の演出）が演出モードに応じて異なり、遊技者は、演出モードを選択することで、いずれの演出によって小当りの発生が報知されるようにするかも選択可能となる。これにより、高確/第2KT状態（小当りRUSH状態）において小当りが発生する際の演出を、遊技者の所望の演出とすることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1072】

図11-3（A2）に示すように、演出モードが曇りモードである場合には、数字図柄（本例では、「0」～「9」）と、特殊図柄18TM050（楕円形のオブジェクトに「OPEN」の文字が示された小当り図柄）とを含む飾り図柄の変動表示を行う。一方、図11-4（B2）に示すように、演出モードが雨モードである場合には、数字図柄（本例では、「0」～「9」）のみを含む飾り図柄の変動表示を行う。また、図11-5（C2）に示すように、演出モードが台風モードである場合には、数字図柄（本例では、「0」～「9」）のみを含む飾り図柄の変動表示を行うと共に、表示結果が「小当り」となるときには、飾り図柄が確定停止する際にエフェクト画像18TM060を重畳表示させてい

10

20

30

40

50

る。このように、演出モードに応じて、飾り図柄の変動表示の態様を異ならせることが可能であり、遊技状態が高確状態（高確／第１ＫＴ状態、高確／第２ＫＴ状態）に制御されているときの遊技の興趣を向上させることができる。

【１０７３】

また、図１１－３、図１１－４、及び図１１－５に示すように、遊技状態が高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）に制御されているときには、いずれの演出モードに制御されているかにかかわらず、小当り連続数表示が共通の表示態様で画面右下部に表示されており、また、いずれの演出モードに制御されているかにかかわらず、小当り連続中賞球数表示が共通の表示態様で画面右下部に表示されている。このような構成によれば、各演出モードにおいて、小当り連続数表示の表示態様及び表示領域を共通化できるので、遊技者は、遊技モードが切り替わっても、第２ＫＴ状態中における小当りの連続回数を正確に把握することができる。また、各演出モードにおいて、小当り連続中賞球数表示の表示態様及び表示領域を共通化できるので、遊技者は、演出モードが切り替わっても、第２ＫＴ状態中で小当りが連続して発生している期間に付与された賞球数を正確に把握することが可能となる。

【１０７４】

（演出モードの選択期間）

本実施形態では、（１）遊技状態が高確率状態（高確／第１ＫＴ状態（確変状態）、高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態））に制御されており且つ第２特別図柄の変動表示（メイン図柄である第２特別図柄の変動表示に対応した第２小図柄の変動表示）が実行されている期間と、（２）確変大当りの大当り遊技状態終了に対応して実行される大当りエンディングの期間とにおいて、遊技者による演出モードの選択が可能であり、（１）及び（２）の何れにも該当しない期間は、遊技者による演出モードの選択が不能となっている。即ち、（１）及び（２）の何れかの期間においてのみ、遊技者は、曇りモード、雨モード、及び台風モードのいずれかの演出モードを選択可能である。

【１０７５】

従って、本実施形態では、低確状態（低確／低ベース状態（通常状態）、低確／高ベース状態（低確／第１ＫＴ状態））で特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示が実行されているときには、演出モードの選択ができないようになっている。

【１０７６】

本実施形態における確変大当りとして、（ｉ）大当り遊技状態終了後に高確／第１ＫＴ状態に制御される〔６Ｒ確変大当り〕と、（ｉｉ）大当り遊技状態終了後に高確／第２ＫＴ状態に制御される〔１０Ｒ確変大当り〕と、（ｉｉｉ）大当り遊技状態終了後に高確／第２ＫＴ状態に制御される〔２Ｒ確変大当り〕と、があり、（ｉ）～（ｉｉｉ）の大当り種別の大当り遊技状態終了に対応して実行される大当りエンディングの期間において、遊技者は演出モードを選択可能となる。一方で、大当り遊技状態終了後に低確／高ベース状態に制御される通常大当り（６Ｒ通常大当り、２Ｒ通常大当り）の大当り遊技状態終了に対応して実行される大当りエンディングの期間は、演出モードの選択ができないようになっている。

【１０７７】

（大当りエンディング期間の演出モード選択）

次に、確変大当りの大当りエンディング期間に演出モードを選択する場合の演出例に関して、図１１－６及び図１１－７を用いて説明する。図１１－６は、確変大当りの大当りエンディング期間に演出モードを選択する場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１１－７（Ａ１）～（Ａ４）は、大当り終了後に高確／第１ＫＴ状態に制御される〔６Ｒ確変大当り〕の大当りエンディング期間に演出モードを選択する場合の演出画像の一例を示す説明図であり、図１１－７（Ｂ１）～（Ｂ４）は、大当り終了後に高確／第２ＫＴ状態に制御される〔１０Ｒ確変大当り〕又は〔２Ｒ確変大当り〕の大当りエンディング期間に演出モードを選択する場合の演出画像の一例を示す説明図である。

【１０７８】

(高確 / 第 1 K T 状態に制御される場合の演出モード選択)

大当たり終了後に高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御される [6 R 確変大当たり] の大当たりエンディング期間に演出モードを選択する場合の演出例に関して、図 1 1 - 6 及び図 1 1 - 7 (A 1) ~ (A 4) を用いて説明する。

【 1 0 7 9 】

まず、図 1 1 - 7 (A 1) に示すように、大当たり種別が [6 R 確変大当たり] であった場合において、遊技状態が大当たり遊技状態に制御されているときに、大当たりエンディング期間の開始に対応して、演出モードを選択可能な演出モード選択期間が開始される (図 1 1 - 6 に示す T 1 のタイミング)。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 が、画像表示装置 5 に演出モード選択画面を表示させることにより、演出モード選択期間が開始される。

10

【 1 0 8 0 】

演出モード選択画面には、選択可能な各演出モードに対応した画像 (曇りモード画像 1 8 T M 2 0 0 A、雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C) が表示される演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 と、プッシュボタン 3 1 B の操作により演出モードの選択が可能であることを報知するとともにプッシュボタン 3 1 B の操作により演出モードを選択するよう遊技者に促す操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 と、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効となる残り期間 (演出モード選択期間の残り期間) を報知するタイムバー 1 8 T M 2 2 0 と、が含まれる。

【 1 0 8 1 】

演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 は画面中央にあり、操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 は画面左下部に表示され、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 は画面右下部に表示される。操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 は、プッシュボタン 2 1 0 の形状を模した画像であり、操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 の左側には「P U S H」という文字が表示され、操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 の右側には「で選択」という文字が表示されることにより、プッシュボタン 2 1 0 の操作により演出モードの選択を行うよう遊技者に促す態様となっている。また、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 は、表示された当初、即ち、演出モード選択期間が開始されたタイミングでは残り時間が 1 0 0 % の表示となっており、時間経過に応じて徐々に残り時間の割合が減少し、演出モード選択期間が終了するタイミングで残り時間が 0 % の表示となる。

20

【 1 0 8 2 】

演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 には、現在選択中の演出モードに対応した演出モード画像が表示されている。本例では、演出モード画像として曇りモード画像 1 8 T M 2 0 0 A が表示されているので、演出モードとして曇りモードを選択していることになる。ここで、プッシュボタン 3 1 B が操作されたことをプッシュセンサが検出すると、演出制御用 C P U 1 2 0 が、画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示されていた演出モード画像を画像表示装置 5 の画面右端に移動させるとともに、画面左端に表示されていた演出モード画像を画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に移動させる。演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示される演出モード画像は、プッシュボタン 3 1 B が操作される毎に、曇りモード画像 1 8 T M 2 0 0 A、雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C、以下繰り返し、の順序で切り替わる。

30

【 1 0 8 3 】

また、画像表示装置 5 の画面右下部にタイムバー 1 8 T M 2 2 0 が表示されており、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 の幅全体に対しての白い部分の範囲の割合 (0 ~ 1 0 0 %) によって、大当たりエンディング期間における演出モードを選択可能な期間である演出モード選択期間を報知するようにしている。タイムバー 1 8 T M 2 2 0 により示される演出モード選択期間は、初期値 (1 0 0 %) が示されてから時間が経過する毎に減算更新されて、最終的には最終値 (0 %) に達する。そして、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 が最終値 (0 %) となったときに、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示されている演出モード画像に対応した演出モードに制御される。遊技者は、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 の表示が最終値 (0 %) に達するまでに、プッシュボタン 3 1 B を操作して、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示させる演出モード画像を、所望の演出モードに対応した演出モー

40

50

ド画像に切り替える。

【1084】

図11-7(A2)に示す例では、プッシュボタン31Bが操作されたことに応じて(図11-6に示すT2のタイミングで)、演出制御用CPU120が、画面左端に表示されていた雨モード画像18TM200Bを画面中央の演出モード画像表示領域18TM250に移動させるとともに、画面中央の演出モード画像表示領域18TM250に表示されていた曇りモード画像18TM200Aを画面右端に移動させる。このとき、演出モード画像表示領域18TM250には、雨モード画像18TM200Bが表示されているので、演出モードとして雨モードが選択されていることになる。また、タイムバー18TM220の表示は残り75%に更新されており、演出モード選択期間全体の25%が経過したことになる。

10

【1085】

次いで、図11-7(A3)に示すように、プッシュボタン31Bが操作されたことに応じて(図11-6に示すT3のタイミングで)、演出制御用CPU120は、画面左端に表示されていた台風モード画像18TM200Cを画面中央の演出モード画像表示領域18TM250に移動させるとともに、画面中央の演出モード画像表示領域18TM250に表示されていた雨モード画像18TM200Bを画面右端に移動させる。このとき、演出モード画像表示領域18TM250には、台風モード画像18TM200Cが表示されているので、演出モードとして台風モードが選択されていることになる。また、タイムバー18TM220の表示は残り25%に更新されており、演出モード選択期間全体の75%が経過したことになる。

20

【1086】

次いで、図11-7(A4)に示すように、タイムバー18TM220の表示が残り0%まで更新され、演出モード選択期間が終了したタイミングで(図11-6に示すT4のタイミングで)、演出モード画像表示領域18TM250に台風モード画像18TM200Cが表示されていたことに基づいて、演出制御用CPU120は、演出モードを台風モードに決定する。演出モードが台風モードに決定されたことに伴い、演出制御用CPU120は、画面中央部に台風モード画像18TM200Cを拡大表示させることにより、演出モードが台風モードに制御されることを報知する。

【1087】

30

(高確/第2KT状態に制御される場合の演出モード選択)

大当り終了後に高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御される[10R確変大当り]又は[2R確変大当り]の大当りエンディング期間に演出モードを選択する場合の演出例に関して、図11-6及び図11-7(B1)~(B4)を用いて説明する。

【1088】

まず、図11-7(B1)に示すように、大当り種別が[10R確変大当り]又は[2R確変大当り]であった場合において、遊技状態が大当り遊技状態に制御されているときに、大当りエンディング期間の開始に対応して、演出モードを選択可能な演出モード選択期間が開始される(図11-6に示すT1のタイミング)。具体的には、演出制御用CPU120が、画像表示装置5に演出モード選択画面を表示させることにより、演出モード選択期間が開始される。

40

【1089】

ここで、大当り終了後に高確/第1KT状態(確変状態)に制御される場合とは異なり、大当り終了後に高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御されることに基づいて、演出制御用CPU120は、画面上部(演出モード画像表示領域18TM250の上方)に「RUSH」という文字を点滅表示させる。「RUSH」という文字を点滅表示させることにより、高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に制御されることを遊技者に報知することができる。

【1090】

図11-7(B2)に示す例では、プッシュボタン31Bが操作されたことに応じて(

50

図 1 1 - 6 に示す T 2 のタイミングで)、演出制御用 CPU 1 2 0 が、画面左端に表示されていた雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B を画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に移動させるとともに、画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示されていた曇りモード画像 1 8 T M 2 0 0 A を画面右端に移動させる。このとき、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 には、雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B が表示されているので、演出モードとして雨モードが選択されていることになる。ここでも画面上部に「R U S H」という文字が点滅表示されることにより、雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B に対応した雨モードが、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に対応した演出モードであることを遊技者は把握することができる。また、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 の表示は残り 7 5 % に更新されており、演出モード選択期間全体の 2 5 % が経過したことになる。

10

【 1 0 9 1 】

次いで、図 1 1 - 7 (B 3) に示すように、プッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて (図 1 1 - 6 に示す T 3 のタイミングで)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画面左端に表示されていた台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C を画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に移動させるとともに、画面中央の演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示されていた雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B を画面右側に移動させる。このとき、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 には、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C が表示されているので、演出モードとして台風モードが選択されていることになる。ここでも画面上部に「R U S H」という文字が点滅表示されることにより、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C に対応した台風モードが、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に対応した演出モードであることを遊技者は把握することができる。また、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 の表示は残り 2 5 % に更新されており、演出モード選択期間全体の 7 5 % が経過したことになる。

20

【 1 0 9 2 】

次いで、図 1 1 - 7 (B 4) に示すように、タイムバー 1 8 T M 2 2 0 の表示が残り 0 % まで更新され、演出モード選択期間が終了したタイミングで (図 1 1 - 6 に示す T 4 のタイミングで)、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C が表示されていたことに基づいて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出モードを台風モードに決定する。演出モードが台風モードに決定されたことに伴い、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画面中央部に台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C を拡大表示させることにより、演出モードが台風モードに制御されることを報知する。

30

【 1 0 9 3 】

このとき、大当り終了後に高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることに基づいて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡大表示した台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C の右上部及び左下部に、それぞれ、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 を重畳表示させる。また、拡大表示した台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C の中央部には、「R U S H」の文字が示されたスタンプを模した画像 1 8 T M 2 3 0 を重畳表示させている。特別表示 1 8 T M 1 0 0 は、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C 内の背景画像よりも高い優先度 (台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C 内の背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様) で表示されており、さらに、画像 1 8 T M 2 3 0 は、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C 内の背景画像及び特別表示 1 8 T M 1 0 0 よりも高い優先度 (台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C 内の背景画像及び特別表示 1 8 T M 1 0 0 よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様) で表示されている。即ち、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C 内の表示優先度は、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C 内の背景画像 < 特別表示 1 8 T M 1 0 0 < 画像 1 8 T M 2 3 0 の順で高くなっている。

40

【 1 0 9 4 】

なお、本実施形態では、図 1 1 - 7 (B 1) ~ (B 3) に示すように、演出モード選択期間 (大当りエンディング期間) において、「R U S H」という文字を点滅表示させるこ

50

とにより、大当り終了後（大当りエンディング期間終了後）に高確／第2 K T状態（小当り R U S H状態）に制御されることを報知する演出が実行されているが、このような形態に限らず、演出モード選択期間（大当りエンディング期間）において、高確／第2 K T状態（小当り R U S H状態）に制御されることを報知する演出が実行されず、高確／第2 K T状態（小当り R U S H状態）に制御されるか否かを遊技者が認識困難であるようにしてもよい。

【1095】

例えば、演出モード選択期間（大当りエンディング期間）において、示唆演出が実行されることにより、大当り終了後（大当りエンディング期間終了後）に高確／第2 K T状態（小当り R U S H状態）に制御されることが示唆されるようにしてもよい。そして、実行された示唆演出（R U S H示唆演出）が成功態様で終了した場合には、大当り終了後（大当りエンディング期間終了後）に高確／第2 K T状態（小当り R U S H状態）に制御される。一方、実行された示唆演出（R U S H示唆演出）が失敗態様で終了した場合には、大当り終了後（大当りエンディング期間終了後）に高確／第1 K T状態（確変状態）に制御されるものとする。

10

【1096】

例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、成功態様の R U S H示唆演出において、「R U S H」という文字を表示させた後に、ブラックアウト演出（画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として暗転画像を表示することにより、背景画像及び飾り図柄の視認性を低下させて視認困難状態とする演出）を実行する。次いで、プッシュボタン31 Bを操作するように促す操作促進表示18 T M 2 1 0を暗転画像に重畳表示させる。そして、プッシュボタン31 Bが操作されたことをプッシュセンサが検出すると、ブラックアウト演出を終了させて（画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として暗転画像を非表示することにより、背景画像及び飾り図柄の視認性を向上させて視認容易状態とし）、画面中央部に「R U S H」の文字が示された画像18 T M 2 3 0を表示させることにより、高確／第2 K T状態（小当り R U S H状態）に移行することを報知する。

20

【1097】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、失敗態様の R U S H示唆演出において、成功態様の場合と同様に、「R U S H」という文字を表示させた後に、ブラックアウト演出を実行する。次いで、成功態様の場合と同様に、プッシュボタン31 Bを操作するように促す操作促進表示18 T M 2 1 0を暗転画像に重畳表示させる。そして、プッシュボタン31 Bが操作されたことをプッシュセンサが検出すると、ブラックアウト演出を終了させて、画面中央部に「失敗」の文字が示された画像を表示させることにより、高確／第2 K T状態（小当り R U S H状態）に移行しないこと（この場合は、高確／第1 K T状態（確変状態）に移行すること）を報知する。

30

【1098】

上述したように、大当りエンディング期間の演出モード選択期間において、大当り終了後に高確／第2 K T状態（小当り R U S H状態）に制御される場合には、成功態様の R U S H示唆演出を実行し、大当り終了後に高確／第2 K T状態（小当り R U S H状態）に制御されない場合には、失敗態様の R U S H示唆演出を実行することが可能となっている。このような構成によれば、演出モードを選択する際の遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1099】

ここで、成功態様の R U S H示唆演出と、失敗態様の R U S H示唆演出とでは、演出の前半部分の演出態様が共通であり、遊技者は、R U S H示唆演出の前半部分では、成功態様であるか失敗態様であるかを把握できないようになっている。そして、R U S H示唆演出の後半部分において、成功態様であるか（大当り終了後に高確／第2 K T状態（小当り R U S H状態）に制御されるか）または失敗態様であるか（大当り終了後に高確／第1 K T状態（確変状態）に制御されるか）が報知されるようになっている。

【1100】

なお、本例では、第1態様（成功態様）の R U S H示唆演出が実行された場合には、大

50

当り終了後に必ず高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御され、第 2 態様 (失敗態様) の R U S H 示唆演出が実行された場合には、大当り終了後に必ず高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御される例を示したが、これに限らず、第 1 態様の R U S H 示唆演出が実行された場合であっても大当り終了後に高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御される演出パターンを設けても良く、第 2 態様の R U S H 示唆演出が実行された場合であっても大当り終了後に高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御される演出パターンを設けてもよい。ただし、第 1 態様の R U S H 示唆演出が実行された場合には、第 2 態様の R U S H 示唆演出が実行された場合よりも、大当り終了後に高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御される割合が高く、第 2 態様の R U S H 示唆演出が実行された場合には、第 1 態様の R U S H 示唆演出が実行された場合よりも、大当り終了後に高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御される割合が高いものとする。

10

【 1 1 0 1 】

図 1 1 - 6 及び図 1 1 - 7 に示したように、大当りエンディング期間の演出モード選択期間 (図 1 1 - 6 に示す T 1 ~ T 4 の期間) において、遊技者は、プッシュボタン 3 1 B の操作によって、大当り遊技状態終了後に制御される演出モードを、曇りモード、雨モード、及び台風モードのいずれの演出モードとするかを選択可能となっている。このような構成によれば、大当り遊技状態に制御されているときに、遊技者が所望の演出モードを選択可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 0 2 】

また、図 1 1 - 7 (B 4) に示したように、大当りエンディング期間の演出モード選択期間において、大当り終了後に高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C の右上部及び左下部に、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることに対応した特別表示 1 8 T M 1 0 0 を重畳表示させ、台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C の中央部には、「 R U S H 」の文字が示されたスタンプを模した画像 1 8 T M 2 3 0 を重畳表示させている。

20

【 1 1 0 3 】

このように、大当り終了後の遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御される場合と、大当り終了後の遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御される場合とで、共通の演出モードにより演出を実行可能であることに対応して、大当りエンディング期間の演出モード選択期間において、演出モード画像表示領域 1 8 T M 2 5 0 に表示させる演出モード画像も共通化している。即ち、いずれの遊技状態に制御される場合であっても、曇りモードが選択されているときには曇りモードに対応した曇りモード画像 1 8 T M 2 0 0 A を表示させ、雨モードが選択されているときには雨モードに対応した雨モード画像 1 8 T M 2 0 0 B を表示させ、台風モードが選択されているときには台風モードに対応した台風モード画像 1 8 T M 2 0 0 C を表示させている。

30

【 1 1 0 4 】

但し、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り終了後の遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御される場合、大当り終了後の遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に制御される場合とは異なり、大当り終了後の遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることを示す付加情報を表示させる。具体的には、付加情報として、選択中の演出モード画像の上方に「 R U S H 」という文字 (図 1 1 - 7 (B 1) ~ (B 3) を参照) を表示させる。また、付加情報として、決定された演出モード画像の左下部及び右上部に特別表示 1 8 T M 1 0 0 を重畳表示させるとともに中央部には「 R U S H 」の文字が示されたスタンプを模した画像 1 8 T M 2 3 0 (図 1 1 - 7 (B 4) を参照) を重畳表示させる。これにより、選択中の演出モードに対応した演出モード画像を共通化しつつ、大当り終了後の遊技状態が、高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) と高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) のいずれの遊技状態に制御されるかを遊技者が把握できるようにしている。

40

【 1 1 0 5 】

50

（変動表示を実行している期間の演出モード選択）

前述したように、本実施形態の遊技機では、高確／第１ＫＴ状態において第２特別図柄の変動表示が実行されている期間、また、高確／第２ＫＴ状態において第２特別図柄の変動表示が実行されている期間に、演出モードを選択することが可能である。第２特別図柄の変動表示が実行されている期間において演出モードが選択される場合の演出例に関して、図１１－８～図１１－１１を用いて説明する。

【１１０６】

図１１－８は、高確／第１ＫＴ状態において第２特別図柄の変動表示が実行されている期間に演出モードを選択する場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１１－９は、高確／第１ＫＴ状態において第２特別図柄の変動表示が実行されている期間に演出モードを選択する場合の演出画像の一例を示す説明図である。また、図１１－１０は、高確／第２ＫＴ状態において第２特別図柄の変動表示が実行されている期間に演出モードを選択する場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１１－１１は、高確／第２ＫＴ状態において第２特別図柄の変動表示が実行されている期間に演出モードを選択する場合の演出画像の一例を示す説明図である。

10

【１１０７】

（高確／第１ＫＴ状態の演出モード選択）

遊技状態が高確／第１ＫＴ状態（確変状態）である場合に、第２特別図柄の変動表示が実行されている期間に演出モードを選択する際の、各演出の実行タイミング及び演出画像の一例を図１１－８及び図１１－９を用いて説明する。

20

【１１０８】

図１１－９（Ａ１）に示すように、遊技状態が高確／第１ＫＴ状態（確変状態）に制御されているときに、演出モードとして曇りモードが選択されているときには、演出制御用ＣＰＵ１２０により、飾り図柄の背景画像として「曇り画像」が表示されることになる。ＣＵＰ１０３が、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示を同時に実行しているとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第２特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５ｌ２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置５の第１小図柄表示エリア５ｌ１、５ｃ１、５ｒ１において、第１小図柄（サブ図柄である第１特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行している。

30

【１１０９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が２であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０１５に「２」を表示させており、第２保留記憶数が４であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０２５に「４」を表示させている。また、アクティブ表示領域１８ＴＭ０３１には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示１８ＴＭ０３０を表示させており、第２保留表示領域１８ＴＭ０２１には、第２保留表示１８ＴＭ０２０を４つ表示させている。

【１１１０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを選択可能であることに対応して、画像表示装置５の画面左下部に、現在選択されている演出モード（本例では「曇りモード」）を示す演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００を表示するとともに、その下方に押しボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進表示１８ＴＭ２１０を表示する。操作促進表示１８ＴＭ２１０は押しボタン３１Ｂを模した画像であり、操作促進表示１８ＴＭ２１０の右側には「で選択」という文字が表示されていることにより、遊技者に対して、押しボタン３１Ｂの操作により演出モードを変更することが可能であることが報知されている。

40

【１１１１】

本実施形態では、第２特別図柄の変動表示が実行されている期間において、押しボタン３１Ｂが操作されると、画面左下部の演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている「（演出モード）」が切り替わり、演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示

50

されている〔演出モード〕が切り替わったことに対応して、第２特別図柄の変動表示が終了したときに実際の演出モードが変更されることになる。

【１１１２】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂが操作される毎に、演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている演出モードを、〔曇りモード〕〔雨モード〕〔台風モード〕の順に切り替える。そして、実行されていた第２特別図柄の変動表示が終了したタイミングで、画面左下部の演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている〔演出モード〕が、現在制御されている演出モード（即ち、実行されていた第２特別図柄の変動表示に対応した演出モード）と異なるか否かを確認する。

【１１１３】

そして、第２特別図柄の変動表示が終了したタイミングで、演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている〔演出モード〕が、現在制御されている演出モードと異なる場合には、演出モード変更演出を実行して、演出モードを、現在の演出モードから演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている演出モードに変更する。一方、演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている〔演出モード〕が、現在制御されている演出モードと同一である場合（即ち、プッシュボタン３１Ｂが操作されなかったか、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されて現在の演出モードと同じ演出モードが選択された場合）には、演出モード変更演出を実行することなく、演出モードを変更しない。

【１１１４】

例えば、第２特別図柄の変動表示が終了したタイミングで、実際の演出モードが曇りモードである場合に、演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている演出モードが〔雨モード〕又は〔台風モード〕であったときには、演出モード変更演出を実行し、演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている演出モードが〔曇りモード〕であった場合には、演出モード変更演出を実行しない。

【１１１５】

次いで、図１１－９（Ａ２）に示すように、プッシュボタン３１Ｂが操作されると（図１１－８に示すＴ１のタイミング）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画面左下部の演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている演出モードを〔雨モード〕に切り替える。そして、演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている演出モードが〔雨モード〕に切り替えられた後も、プッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進表示１８ＴＭ２１０と、その右側の「で選択」という文字を継続して表示させることにより、さらなる操作によって演出モードの選択（変更）が可能であることを遊技者に報知している。

【１１１６】

次いで、図１１－９（Ａ３）に示すように、プッシュボタン３１Ｂが操作されると（図１１－８に示すＴ２のタイミング）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画面左下部の演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている演出モードを〔台風モード〕に切り替える。そして、演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００に示されている演出モードが〔台風モード〕に切り替えられた後も、プッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進表示１８ＴＭ２１０と、その右側の「で選択」という文字を継続して表示させることにより、さらなる操作によって演出モードの選択（変更）が可能であることを遊技者に報知している。

【１１１７】

次いで、図１１－９（Ａ４）に示すように、第２特別図柄の変動表示が終了するタイミングで（図１１－９に示すＴ３のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄の「１」、図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄の「４」、図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄の「８」を確定停止させ、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５１２に第２小図柄の「１」、第２小図柄表示エリア５ｃ２に第２小図柄の「４」、及び第２小図柄表示エリア５ｒ２に第２小図柄の「８」を確定停止させる。

【１１１８】

なお、本例では、第２特別図柄の変動表示結果が「小当り」となる例を示しているが、

10

20

30

40

50

遊技状態が高確／第１ＫＴ状態（確変状態）である場合には、変動表示結果が「小当り」となっていることを報知しない（遊技者が認識困難とする）ために、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する飾り図柄の組み合わせを確定停止させるとともに、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する第２小図柄の組み合わせを確定停止させている。同様に、遊技状態が低確／第１ＫＴ状態（時短状態）である場合には、変動表示結果が「小当り」となっていることを報知しない（遊技者が認識困難とする）ために、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する飾り図柄の組み合わせを確定停止させるとともに、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する第２小図柄の組み合わせを確定停止させる。

【１１１９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左下部に〔台風モード〕を示す演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００を継続して表示させる一方で、プッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進表示１８ＴＭ２１０と、その右側に表示されていた「で選択」という文字を消去させている。これにより、演出モードの選択（変更）ができない状態であることを遊技者に報知している。

【１１２０】

次いで、図１１－９（Ａ５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モード変更演出を実行し（図１１－８に示すＴ３～Ｔ４の期間）、画像表示装置５の全画面に「モードＣＨＡＮＧＥ」の文字が示されたモード変更画像１８ＴＭ３１０を表示させる。モード変更画像１８ＴＭ３１０は、背景画像及び飾り図柄よりも高い優先度（背景画像及び飾り図柄よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。また、モード変更画像１８ＴＭ３１０は、アクティブ表示領域１８ＴＭ０３１のアクティブ表示１８ＴＭ０３０、第１保留表示領域１８ＴＭ０１１の第１保留表示１８ＴＭ０１０、及び、第２保留表示領域１８ＴＭ０２１の第２保留表示１８ＴＭ０２０、すなわち特別図柄の変動表示に対応したオブジェクトよりも高い優先度で表示されている。

【１１２１】

ここで、モード変更画像１８ＴＭ３１０は、背景画像及び飾り図柄、並びに、保留表示及びアクティブ表示よりも高い優先度で表示されているが、第１小図柄表示エリア５１１、５ｃ１、５ｒ１に表示されている第１小図柄、及び第２小図柄表示エリア５１２、５ｃ２、５ｒ２に表示されている第２小図柄、並びに、第１保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０１５に表示されている第１保留記憶数、及び第２保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０２５に表示されている第２保留記憶数の方が、モード変更画像１８ＴＭ３１０よりも高い優先度（モード変更画像１８ＴＭ３１０よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。従って、モード変更画像１８ＴＭ３１０が表示されている期間は、第１保留表示領域１８ＴＭ０１１の第１保留表示１８ＴＭ０１０、及び第２保留表示領域１８ＴＭ０２１の第２保留表示１８ＴＭ０２０を視認困難となる一方で、第１保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０１５に表示されている第１保留記憶数、及び第２保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０２５に表示されている第２保留記憶数は継続して視認可能な状態である。

【１１２２】

このとき（図１１－８に示すＴ３のタイミングで）、次回実行される第２特別図柄の変動表示から演出モードが台風モードに変更されることに伴って、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が表示されることになる。ただし、演出モード変更演出が実行される期間は、背景画像よりも表示優先度が高いモード変更画像１８ＴＭ３１０が画面全体に表示されているため、変更後の背景画像である「台風画像」を視認困難な状態となっている。

【１１２３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前回実行された（直近に実行された）第２特別図柄の変動表示結果が「小当り」であったことに伴って、前述したように、変動表示結果が「小当り」となっていることを報知しない（遊技者が認識困難とする）ために、変動表示

10

20

30

40

50

結果が「はずれ」であることを示唆する飾り図柄の組み合わせ（本例では「１４８」）を継続して確定停止させており、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する第２小図柄の組み合わせ（本例では「１４８」）を継続して確定停止させている。ここで、各演出画像の表示優先度は、背景画像＜〔飾り図柄、第１保留表示１８ＴＭ０１０、第２保留表示１８ＴＭ０２０、アクティブ表示１８ＴＭ０３０〕＜モード変更画像１８ＴＭ３１０＜〔第１小図柄、第２小図柄、第１保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０１５の第１保留記憶数、第２保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０２５の第２保留記憶数〕、の順で高くなっている。

【１１２４】

モード変更画像１８ＴＭ３１０は、背景画像及び飾り図柄よりも高い優先度（背景画像及び飾り図柄よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。そのため、モード変更画像１８ＴＭ３１０が表示されている期間は、遊技者は、背景画像および飾り図柄を視認困難となる。また、背景画像が「曇り画像」から「台風画像」に変更されたこと（背景画像が「曇り画像」から「台風画像」に変更されたタイミング）を、遊技者は認識できないようになっている。一方で、第２小図柄は、モード変更画像１８ＴＭ３１０よりも高い優先度（モード変更画像１８ＴＭ３１０よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されているので、演出モード変更演出の実行期間であっても明確に視認可能となっている。

【１１２５】

次いで、図１１－９（Ａ６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モード変更演出を終了させる（図１１－８に示すＴ４のタイミング）。演出モード変更演出の終了に対応して、「モードＣＨＡＮＧＥ」の文字が示されたモード変更画像１８ＴＭ３１０の表示が終了する。演出モードとして台風モードが選択されているときには、演出制御用ＣＰＵ１２０により、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が継続して表示されているため、表示優先度が上位のモード変更画像１８ＴＭ３１０の表示が終了したことに伴い、飾り図柄とともに、飾り図柄の背景画像としての「台風画像」が視認可能な状態となる。

【１１２６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前回実行された（直近に実行された）第２特別図柄の変動表示結果が「小当たり」であったことに対応して、前述したように、変動表示結果が「小当たり」となっていることを報知しない（遊技者が認識困難とする）ために、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する飾り図柄の組み合わせ（本例では「１４８」）を継続して確定停止させており、変動表示結果が「はずれ」であることを示唆する第２小図柄の組み合わせ（本例では「１４８」）を継続して確定停止させている。図１１－９（Ａ６）では、表示優先度が上位のモード変更画像１８ＴＭ３１０の表示が終了したことに伴い、一旦は視認困難となっていた、飾り図柄、並びに、第１保留表示１８ＴＭ０１０、第２保留表示１８ＴＭ０２０、及びアクティブ表示１８ＴＭ０３０が、再び明確に視認可能な状態に戻っている。

【１１２７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が２であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０１５に「２」を継続して表示させており、第２保留記憶数が４であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０２５に「４」を継続して表示させている。また、アクティブ表示領域１８ＴＭ０３１には、前回実行された（直近に実行された）変動表示に対応したアクティブ表示１８ＴＭ０３０を継続して表示させており、第２保留表示領域１８ＴＭ０２１には、第２保留表示１８ＴＭ０２０を４つ表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左下部に〔台風モード〕を示す演出モード選択アイコン１８ＴＭ３００を継続して表示させている。

【１１２８】

次いで、図１１－９（Ａ７）に示すように、ＣＵＰ１０３が、第２特別図柄の変動表示

10

20

30

40

50

を開始したときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させる（図11-8に示すT5のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、押しボタン31Bを操作するように促す操作促進表示18TM210を表示させるとともに、その右側に「で選択」という文字を表示させることにより、再び演出モードを選択可能となったことを報知する。

【1129】

（高確／第2KT状態の演出モード選択）

10

遊技状態が高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）である場合に、第2特別図柄の変動表示が実行されている期間に演出モードを選択する際の、各演出の実行タイミング及び演出画像の一例を図11-10及び図11-11を用いて説明する。

【1130】

図11-11（B1）に示すように、遊技状態が高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に制御されているときに、演出モードとして曇りモードが選択されているときには、演出制御用CPU120により、飾り図柄の背景画像として「曇り画像」が表示されることになる。CUP103が、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示を同時に実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において、第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行している。

20

【1131】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域18TM015に「2」を表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域18TM025に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域18TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示18TM030を表示させており、第2保留表示領域18TM021には、第2保留表示18TM020を4つ表示させている。

30

【1132】

演出制御用CPU120は、演出モードを選択可能であることに対応して、画像表示装置5の画面左下部に、現在選択されている演出モード（本例では[曇りモード]）を示す演出モード選択アイコン18TM300を表示するとともに、その下方に押しボタン31Bを操作するように促す操作促進表示18TM210を表示させるとともに、その右側に「で選択」という文字を表示させる。

【1133】

ここで、遊技状態が高確／第2KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に制御されることに対応した「RUSH」の文字が示された特別表示18TM100を表示させている。特別表示18TM100は、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。

40

【1134】

なお、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に制御されることに対応した「RUSH」の文字が示された特別表示18TM100を表示させている一方で、演出モード選択アイコン18TM300を表示させるとともに、その下方に操作促進表示18TM210を表示させ、その右側には「で選択」という文字を表示させている。このとき、演出モード選択アイコン18TM

50

300、操作促進表示18TM210、及び「で選択」という文字は、特別表示18TM100よりも高い優先度（特別画像18TM100よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。即ち、各演出画像の表示優先度は、背景画像<特別表示18TM100<[演出モード選択アイコン18TM300、操作促進表示18TM210、「で選択」という文字]、の順で高くなっている。
【1135】

第2KT状態中である場合には、図11-11(B1)に示すように、画像表示装置5において、第2KT状態中における小当りの連続回数を示す小当り連続数表示が表示されるとともに、第2KT状態中で小当りが連続して発生している期間に発生した賞球数を示す小当り連続中賞球数表示が表示される。本例では、[10R確変大当り]が発生して第2KT状態に移行された後、現時点までに小当りが3回発生しているものとし、図11-11(B1)に示すように、小当り連続数表示として「3回目」などの文字が表示されている場合が示されている。また、最初の[10R確変大当り]にもとづく大当り遊技中に15個×10球×10ラウンド=1500個の賞球が得られ、その後の小当り毎に10個×3球=30個の賞球が得られ、3回の小当り発生により30個×3=90個の賞球が得られたことにより、合計で1590個の賞球が得られていることにもとづいて、図11-10(B1)に示すように、小当り連続中賞球数表示として「1590pt」などの文字が表示されている場合が示されている。

10

【1136】

次いで、図11-11(B2)に示すように、プッシュボタン31Bが操作されると(図11-10に示すT1のタイミング)、演出制御用CPU120は、画面左下部の演出モード選択アイコン18TM300に示されている演出モードを[雨モード]に切り替える。そして、演出モード選択アイコン18TM300に示されている演出モードが「雨モード」に切り替えられた後も、プッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進表示18TM210と、その右側の「で選択」という文字を継続して表示させる。

20

【1137】

次いで、図11-11(B3)に示すように、プッシュボタン31Bが操作されると(図11-10に示すT2のタイミング)、演出制御用CPU120は、画面左下部の演出モード選択アイコン18TM300に示されている演出モードを[台風モード]に切り替える。そして、演出モード選択アイコン18TM300に示されている演出モードが「台風モード」に切り替えられた後も、プッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進表示18TM210と、その右側の「で選択」という文字を継続して表示させる。

30

【1138】

そして、図11-11(B4)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「1」、図柄表示エリア5Cに特殊図柄18TM050(楕円形のオブジェクトに「OPEN」の文字が示された小当り図柄)、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「8」を確定停止させ、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5L2に第2小図柄の「1」、第2小図柄表示エリア5C2に第2小図柄の「0」、及び第2小図柄表示エリア5R2に第2小図柄の「8」を確定停止させる(図11-10に示すT3のタイミング)。

40

【1139】

即ち、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となることに対応して、飾り図柄の組み合わせとして表示結果が「小当り」となることを報知する飾り図柄の組み合わせを確定停止させるとともに、当該飾り図柄の組み合わせに対応した第2小図柄の組み合わせを確定停止させる。また、小当り遊技状態に制御されることに対応して、画面上部に「小当り!!」の文字を表示させることにより小当りの発生を報知している。そして、演出制御用CPU120は、遊技状態が小当り遊技状態に制御されることから、小当り連続数表示を「4回目」に更新させている。

【1140】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に[台風モード]

50

を示す演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 を継続して表示させている一方で、プッシュボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進表示 1 8 T M 2 1 0 と、その右側に表示されていた「で選択」という文字を消去させている。

【 1 1 4 1 】

次いで、図 1 1 - 1 1 (B 5) に示すように、遊技状態が小当り遊技状態に制御され、特殊可変入賞球装置 1 7 が開放中である期間には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 に表示されていたアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0 と、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 に表示されていた 4 つの第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 を消去し、画像表示装置 5 にキャラクタ、及び、「小当りアタッカー開放中！」の台詞を表示させる。

【 1 1 4 2 】

また、特殊可変入賞球装置 1 7 が開放中である期間に特殊入賞口に遊技球が 3 個入賞し、賞球数がさらに 1 0 個 × 3 球 = 3 0 個増加して合計で 1 6 2 0 個になったものとする。この場合、図 1 1 - 1 1 (B 5) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画面下部に「+ 1 0」の画像を 3 つ表示させ、小当り連続中賞球数表示を「1 6 2 0 p t」に更新させる。

【 1 1 4 3 】

次いで、図 1 1 - 1 1 (B 6) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モード変更演出を実行し(図 1 1 - 1 0 に示す T 4 ~ T 5 の期間)、画像表示装置 5 の全画面に「モード C H A N G E」の文字が示されたモード変更画像 1 8 T M 3 1 0 を表示させる。モード変更画像 1 8 T M 3 1 0 は、背景画像及び飾り図柄よりも高い優先度(背景画像及び飾り図柄よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様)で表示されている。また、モード変更画像 1 8 T M 3 1 0 は、アクティブ表示領域 1 8 T M 0 3 1 のアクティブ表示 1 8 T M 0 3 0、第 1 保留表示領域 1 8 T M 0 1 1 の第 1 保留表示 1 8 T M 0 1 0、及び、第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 の第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0、すなわち特別図柄の変動表示に対応したオブジェクトよりも高い優先度で表示されている。

【 1 1 4 4 】

ここで、モード変更画像 1 8 T M 3 1 0 は、背景画像及び飾り図柄、並びに、保留表示及びアクティブ表示よりも高い優先度で表示されているが、第 1 小図柄表示エリア 5 1 1、5 c 1、5 r 1 に表示されている第 1 小図柄、及び第 2 小図柄表示エリア 5 1 2、5 c 2、5 r 2 に表示されている第 2 小図柄、並びに、第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 に表示されている第 1 保留記憶数、及び第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 に表示されている第 2 保留記憶数の方が、モード変更画像 1 8 T M 3 1 0 よりも高い優先度(モード変更画像 1 8 T M 3 1 0 よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様)で表示されている。従って、モード変更画像 1 8 T M 3 1 0 が表示されている期間は、第 1 保留表示領域 1 8 T M 0 1 1 の第 1 保留表示 1 8 T M 0 1 0、及び第 2 保留表示領域 1 8 T M 0 2 1 の第 2 保留表示 1 8 T M 0 2 0 を視認困難となる一方で、第 1 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 1 5 に表示されている第 1 保留記憶数、及び第 2 保留記憶数特別表示領域 1 8 T M 0 2 5 に表示されている第 2 保留記憶数は継続して視認可能な状態である。

【 1 1 4 5 】

このとき(図 1 1 - 1 0 に示す T 4 のタイミングで)、次回実行される第 2 特別図柄の変動表示から演出モードが台風モードに変更されることに対応して、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が表示されることになる。ただし、演出モード変更演出が実行される期間は、背景画像よりも表示優先度が高いモード変更画像 1 8 T M 3 1 0 が画面全体に表示されているため、変更後の背景画像である「台風画像」を視認困難な状態となっている。

【 1 1 4 6 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、前回実行された(直近に実行された)第 2 特別図柄の変動表示結果が「小当り」であったことに対応して、演出モードが台風モードである場合の飾り図柄の組み合わせとして、図柄表示エリア 5 L に飾り図柄の「2」、図柄表示エ

10

20

30

40

50

リア５Ｃに飾り図柄の「４」、図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄の「７」を表示させるとともに、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示された各数字図柄に、それぞれエフェクト画像１８ＴＭ０６０（本例では、音符型の画像）を重畳表示させる。また、第２小図柄の組み合わせとして、第２小図柄表示エリア５１２に第２小図柄の「２」、第２小図柄表示エリア５ｃ２に第２小図柄の「４」、第２小図柄表示エリア５ｒ２に第２小図柄の「７」を停止表示させる。ここで、各演出画像の表示優先度は、背景画像＜〔飾り図柄、第１保留表示１８ＴＭ０１０、第２保留表示１８ＴＭ０２０、アクティブ表示１８ＴＭ０３０〕＜エフェクト画像１８ＴＭ０６０＜モード変更画像１８ＴＭ３１０＜〔第１小図柄、第２小図柄、第１保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０１５の第１保留記憶数、第２保留記憶数特別表示領域１８ＴＭ０２５の第２保留記憶数〕、の順で高くなっている。

10

【１１４７】

モード変更画像１８ＴＭ３１０は、背景画像及び飾り図柄（エフェクト画像１８ＴＭ０６０を含む）よりも高い優先度（背景画像及び飾り図柄（エフェクト画像１８ＴＭ０６０を含む）よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。そのため、モード変更画像１８ＴＭ３１０が表示されている期間は、遊技者は、背景画像および飾り図柄（エフェクト画像１８ＴＭ０６０を含む）を視認困難となる。また、背景画像が「曇り画像」から「台風画像」に変更されたこと（背景画像が「曇り画像」から「台風画像」に変更されたタイミング）を、遊技者は認識できないようになっている。一方で、第２小図柄は、モード変更画像１８ＴＭ３１０よりも高い優先度（モード変更画像１８ＴＭ３１０よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されているので、演出モード変更の実行期間であっても明確に視認可能となっている。

20

【１１４８】

ここで、モード変更画像１８ＴＭ３１０が表示されたときに、表示中の第２小図柄（小当りに対応した図柄）が、曇りモードに対応した小当り図柄「１０８」から台風モードに対応した小当り図柄（大当り図柄とは異なる数字図柄の組み合わせ）に変更されることになる。

【１１４９】

次いで、図１１－１１（Ｂ７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モード変更演出を終了させる（図１１－１０に示すＴ５のタイミング）。演出モード変更演出の終了に対応して、「モードＣＨＡＮＧＥ」の文字が示されたモード変更画像１８ＴＭ３１０の表示が終了する。演出モードとして台風モードが選択されているときには、演出制御用ＣＰＵ１２０により、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が継続して表示されているため、表示優先度が上位のモード変更画像１８ＴＭ３１０の表示が終了したことに伴い、飾り図柄とともに、飾り図柄の背景画像としての「台風画像」が視認可能な状態となる。

30

【１１５０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前回実行された（直近に実行された）第２特別図柄の変動表示結果が「小当り」であったことに基づいて、演出モードが台風モードである場合の飾り図柄の組み合わせとして、図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄の「２」、図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄の「４」、図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄の「７」を継続して表示させているとともに、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの各数字図柄に、それぞれエフェクト画像１８ＴＭ０６０（本例では、音符型の画像）を継続して重畳表示させており、第２小図柄の組み合わせとして、第２小図柄表示エリア５１２に第２小図柄の「２」、第２小図柄表示エリア５ｃ２に第２小図柄の「４」、第２小図柄表示エリア５ｒ２に第２小図柄の「７」を継続して表示させている。図１１－１１（Ｂ７）では、表示優先度が上位のモード変更画像１８ＴＭ３１０の表示が終了したことに伴い、一旦は視認困難となっていた、飾り図柄（エフェクト画像１８ＴＭ０６０を含む）、並びに、第１保留表示１８ＴＭ０１０、第２保留表示１８ＴＭ０２０、及びアクティブ表示１８ＴＭ０３０が、再び明確に視認可能な状態に戻っている。

40

【１１５１】

50

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域18TM015に「2」を継続して表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域18TM025に「4」を継続して表示させている。また、アクティブ表示領域18TM031には、前回実行された（直近に実行された）変動表示に対応したアクティブ表示18TM030を継続して表示させており、第2保留表示領域18TM021には、第2保留表示18TM020を4つ表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に「台風モード」を示す演出モード選択アイコン18TM300を継続して表示させている。

【1152】

次いで、図11-11(B8)に示すように、CUP103が、第2特別図柄の変動表示を開始したときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始している（図11-8に示すT5のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、押しボタン31Bを操作するように促す操作促進表示18TM210を表示させるとともに、その右側に「で選択」という文字を表示させる。

【1153】

このように、本実施形態では、高確率状態（高確／第1KT状態、高確／第2KT状態）において、第2特別図柄の変動表示中における遊技者の動作に応じて、演出モードの選択（演出モードの変更）が可能となっている。遊技状態が低確率状態（低確／低ベース状態、低確／第1KT状態）のときには、第2特別図柄の変動表示中において、演出モード選択用のアイコンは表示されず、遊技者は演出モードの選択（演出モードの変更）を行うことができない。また、遊技状態が高確率状態（高確／第1KT状態、高確／第2KT状態）であるときにも、第2特別図柄の変動表示が実行されていない期間（第2特別図柄の変動表示が実行されておらず第1特別図柄の変動表示のみが実行されている期間、第2特別図柄の変動表示が実行されておらず第1特別図柄の変動表示も実行されていない期間）は、演出モード選択用のアイコンは表示されず、遊技者は演出モードの選択（演出モードの変更）を行うことができない。

【1154】

図11-3～図11-5に示したように、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、飾り図柄が確定停止する態様によって小当りの発生を報知する演出を、いずれの演出モードに制御されているかに応じて異ならせている。また、図11-11(B1)～(B3)に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行している期間に、遊技者により押しボタン31Bが操作されたことに応じて演出モードを切り替えることができる。そして、図11-11(B6)に示すように、演出モードを変更するときに、演出モード変更演出が実行され、画像表示装置5の全画面に「モードCHANGE」の文字が示されたモード変更画像18TM310を表示させている。

【1155】

このように、小当りが発生するときに確定停止させる飾り図柄の組み合わせが演出モードに応じて異なる構成の本実施形態において、仮に、演出モードを変更する際に、モード変更画像18TM310を表示させない演出構成（即ち、背景画像や飾り図柄の視認性を低下させない構成）を採用したとする。この場合には、図11-11(B1)～(B5)に示すように、演出モードが曇りモードに制御されているときに、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となり、画像表示装置5の図柄表示エリア5Cに特殊図柄18TM050（楕円形のオブジェクトに「OPEN」の文字が示された小当り図柄）が確定停止して、小当り遊技終了後に、背景画像及び飾り図柄等の視認性が低下していない状態のまま（背景画像及び飾り図柄等を継続して明確に視認することが可能な状態のまま）で、図11-11(B7)に示すように、演出モードが台風モードに変更されることになる。その

10

20

30

40

50

結果、背景画像の変更とともに、停止状態にある飾り図柄も変更される（エフェクト画像 1 8 T M 0 6 0 が重畳表示された数字図柄の組み合わせが表示される）ことで、急な画面（飾り図柄、背景画像）の切り替わりによって、遊技者を混乱させてしまう。

【 1 1 5 6 】

ここで、図 1 1 - 1 1 (B 6) に示すように、演出モードを変更する際に、画像表示装置 5 の全画面にモード変更画像 1 8 T M 3 1 0 を重畳表示させることによって、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を含む全画面の視認性を低下させることにより、一旦、変更前の演出モードにおける飾り図柄の視認性を低下させてから、変更後の演出モードにおける飾り図柄の視認性を向上させることが可能となるので、変更前の演出モードと変更後の演出モードとで飾り図柄が異なってしまう本実施形態においても、画面（飾り図柄、背景画像）の切り替わりによる、遊技者の混乱を防ぐことができる。

10

【 1 1 5 7 】

図 1 1 - 9 (A 1) ~ (A 4) に示すように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御されているとき、演出モードとして曇りモードが選択されているときには、演出制御用 C P U 1 2 0 により、飾り図柄の背景画像として「曇り画像」が表示されており、図 1 1 - 1 1 (B 1) ~ (B 5) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されているとき、演出モードとして曇りモードが選択されているときには、演出制御用 C P U 1 2 0 により、飾り図柄の背景画像として「曇り画像」が表示されている。この背景画像としての「曇り画像」は、高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）と、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）とで共通の背景画像となっている。

20

【 1 1 5 8 】

一方で、図 1 1 - 9 (A 1) ~ (A 4) に示すように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御されているときには、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）であることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が重畳表示されていないが、図 1 1 - 1 1 (B 1) ~ (B 5) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されているときには、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）であることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が重畳表示されている。このような構成によれば、高確 / 第 1 K T 状態と高確 / 第 2 K T 状態とで、背景画像を共通化できるとともに、高確 / 第 1 K T 状態と高確 / 第 2 K T 状態とを特定可能とすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 1 1 5 9 】

なお、図 1 1 - 1 1 (B 1) ~ (B 5) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されており、演出モードとして曇りモードが選択されている場合には、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）であることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示されている。そして、演出モードが変更された後にも、図 1 1 - 1 1 (B 7) ~ (B 8) に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されており、演出モードとして台風モードが選択されている場合には、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）であることに対応した「R U S H」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示されている。即ち、この特別表示 1 8 T M 1 0 0 は、演出モードによらず共通であるので、複数種類の演出モードに制御可能な本実施形態において、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されていることをより明確にすることができる。

40

【 1 1 6 0 】

図 1 1 - 9 に示すように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態（確変状態）に制御されている場合、図 1 1 - 1 1 に示すように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されている場合に、第 2 特別図柄の変動表示を実行している期間に、遊技者によりプッシュボタン 3 1 B が操作されたことをプッシュセンサが検出すると、画面左下部の演出モード選択アイコン 1 8 T M 3 0 0 に示されている「曇りモード」の表示を、[雨

50

モード]の表示 [台風モード]の表示、の順で切り替えている。そして、第2特別図柄の変動表示が終了したタイミングで、画面左下部の演出モード選択アイコン18 T M 3 0 0に示されている[台風モード]が、現在制御されている演出モード(曇りモード)とは異なることに基づいて、演出モードを、現在制御されている演出モード(曇りモード)から演出モード選択アイコン18 T M 3 0 0に示されている演出モード(台風モード)に変更している。このように、遊技状態が高確/第1 K T 状態(確変状態)に制御されている場合、遊技状態が高確/第2 K T 状態(小当り R U S H 状態)に制御されている場合に、第2特別図柄の変動表示を実行している期間において、遊技者の動作に基づいて、複数種類の演出モードのうちのいずれかの演出モードに制御可能であるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1161】

(大当りカウントダウン演出)

前述したように、本実施形態では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。また、遊技状態が高確/第2 K T 状態であるときに、メイン図柄は第2特別図柄であり、サブ図柄は第1特別図柄である。このような本実施形態において、C P U 1 0 3 が、表示結果が「大当り」となる第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、表示結果が「はずれ」又は「小当り」となる第2特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用C P U 1 2 0 は、表示結果が「大当り」となる第1特別図柄の変動表示に対応した大当りカウントダウン演出を実行しても良い。なお、表示結果が「大当り」となる第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、開始される第2特別図柄の変動表示結果は「はずれ」又は「小当り」となるものとする。

20

【1162】

大当りカウントダウン演出が実行されると、画像表示装置5の全画面に、表示結果が「大当り」となる第1特別図柄の変動表示が終了するまでのカウントダウン表示が表示される。カウントダウン表示は、背景画像及び飾り図柄(メイン図柄である第2特別図柄に対応した飾り図柄)よりも高い優先度(背景画像及び飾り図柄よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様)で表示されている。即ち、大当りカウントダウン演出が実行されることによって、画像表示装置5の全画面にカウントダウン表示が表示されるので、メイン図柄である第2特別図柄に対応した飾り図柄の視認性を低下させ、サブ図柄である第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となることに注目させることができる。また、本実施形態では、遊技状態が高確/第2 K T 状態であるときに、複数種類の演出モードから選択されたいずれかの演出モードに制御可能であるが、大当りカウントダウン演出は、いずれの演出モードに制御されているときにも共通して実行可能である。このような構成によれば、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行する本実施形態において、サブ図柄である特別図柄に対応した大当り報知に関する演出の興趣を向上させることができる。

30

【1163】

なお、本実施形態では、C P U 1 0 3 が、表示結果が「大当り」となる第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、表示結果が「はずれ」又は「小当り」となる第2特別図柄の変動表示を開始するタイミングで、演出制御用C P U 1 2 0 が、大当りカウントダウン演出を実行する例を示したが、大当りカウントダウン演出を他のタイミングで実行可能としてもよい。例えば、C P U 1 0 3 が、(i) 表示結果が「はずれ」又は「小当り」となる第2特別図柄の変動表示を実行しているときに、(i i) 表示結果が「大当り」となる第1特別図柄の変動表示を開始した場合、演出制御用C P U 1 2 0 は、(i i) 表示結果が「大当り」となる第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、(i) 表示結果が「はずれ」又は「小当り」となる第2特別図柄の変動表示が終了し、(i i i) 表示結果が「はずれ」又は「小当り」となる次の第2特別図柄の変動表示が開始されたタイミングで、大当りカウントダウン演出を実行してもよい。

40

【1164】

以上に示したように、上記の実施形態では、演出モード切替の効果として、各遊技者の

50

嗜好に合った演出モードにて小当り R U S H を遊技でき、興趣を向上させることができる。また、大当り遊技状態に制御されている期間のみならず、特別図柄の変動表示中にも演出モードを切り替え可能となるため、遊技者の利便性を向上させることができる。さらに、比較的長時間小当り R U S H が継続しているような状況において、演出モードに変化がなければ、有利価値が付与される期間であっても遊技が単調となり興趣が低下してしまうところ、演出モードを切り替え可能となっているため、小当り R U S H 中における遊技の単調さを解消でき有利価値が付与される期間による興趣をより一層高めることができる。

【 1 1 6 5 】

(他の特徴および変形例)

(1) 上記の実施形態では、図 1 0 - 2 9 に示したように、K T 状態 (高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) 、低確 / 第 1 K T 状態 (時短状態) 、高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態)) に移行した後である場合には、主として第 2 特別図柄の変動表示が実行されることから、主として [1 0 R 確変大当り] 、 [2 R 確変大当り] 、 [6 R 確変大当り] 、及び [2 R 通常大当り] が発生し、 [2 R 確変大当り] が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に移行し、次の大当りが発生するまで高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) が維持される例を示したが、このような形態に限らず、 [2 R 確変大当り] が発生した場合に、他の遊技状態に移行してもよい。

【 1 1 6 6 】

例えば、K T 状態に制御されているときに、 [2 R 確変大当り] が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に移行し、次の大当りが発生するか 5 0 回の変動表示を終了するまで高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) が維持される。そして、次の大当りが発生せず 5 0 回の変動表示を終了した場合には、5 1 回目の変動表示から高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に移行し、次の大当りが発生するまで高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) が維持される遊技状態としてもよい。また、 [2 R 確変大当り] が発生した場合には、遊技状態は高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に移行するが、背景画像として、夜空と山とを含む夜の風景をあらわした「夜画像」、即ち、低確 / 第 1 K T 状態 (時短状態) である場合と共通の背景画像とするようにしてもよい。

【 1 1 6 7 】

このとき、 [2 R 確変大当り] が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に移行し、5 0 回の変動表示で次の大当りが発生しなかった場合には、5 0 回目の変動表示で前述した成功態様の R U S H 示唆演出を実行し、5 1 回目の変動表示から高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に移行してもよい。また、 [2 R 通常大当り] が発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確 / 第 1 K T 状態 (時短状態) に移行し、5 0 回の変動表示で次の大当りが発生しなかった場合には、5 0 回目の変動表示で前述した失敗態様の R U S H 示唆演出を実行し、5 1 回目の変動表示から低確 / 非 K T 状態 (通常状態) に移行してもよい。

【 1 1 6 8 】

このように、K T 状態に制御されているときに、 [2 R 確変大当り] が発生した場合と、 [2 R 通常大当り] が発生した場合とでは、大当り遊技状態のラウンド数が共通 (ともに 2 ラウンド) であり、その大当り遊技の終了後に移行するいずれの遊技状態においても背景画像として共通の「夜画像」が表示されているので、遊技者はいずれの遊技状態に制御されているかを把握することが困難となっている。そして、5 0 回の変動表示で次の大当りが発生しなかったときに、前回の大当りが [2 R 確変大当り] であった場合には、5 0 回目の変動表示で成功態様の R U S H 示唆演出が実行され、前回の大当りが [2 R 通常大当り] であった場合には、5 0 回目の変動表示で失敗態様の R U S H 示唆演出が実行されることになる。このような構成によれば、 [2 R 確変大当り] 又は [2 R 通常大当り] が発生した場合には、5 0 回目の変動表示が実行されるまで、いずれの遊技状態に制御されているかを把握することが困難となり、大当り遊技状態のラウンド数が 2 ラウンドであった場合の興趣の低下を防ぐことができる。また、5 0 回目の変動表示のときに R U S H

10

20

30

40

50

示唆演出が実行されることにより、K T 状態（低確 / 第 1 K T 状態、高確 / 第 1 K T 状態）における遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 6 9 】

（ 2 ）上記の実施形態では、図 1 1 - 3 ~ 図 1 1 - 5 に示したように、高確 / 第 2 K T 状態（小当り遊技状態）に制御されているときに、小当りの発生に対応する演出として、飾り図柄を確定停止させるときの態様が演出モードによって異なる例を示したが、このような形態に限らず、小当りの発生に対応した演出として、小当り遊技中の演出（小当り遊技状態の特殊可変入賞球装置 1 7 が開放中である期間に特殊入賞口に遊技球が入賞したときの入賞音演出、入賞エフェクト演出、加算演出等）を演出モードによって異ならせてもよい。

10

【 1 1 7 0 】

例えば、入賞音演出は、小当り遊技状態の特殊可変入賞球装置 1 7 が開放中である期間に、特殊入賞口に遊技球が入賞したタイミングで効果音を再生出力させることにより、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを報知する演出である。このとき、演出モードが曇りモードである場合には、効果音として効果音 A を再生出力させ、演出モードが雨モードである場合には、効果音として効果音 B を再生出力させ、演出モードが台風モードである場合には、効果音として効果音 C を再生出力させてもよい。

【 1 1 7 1 】

また、例えば、特殊可変入賞球装置 1 7 が、導光板と、導光板の前方に設けられ透明性を有する前方装飾板とにより構成される導光板装置を備え、導光板に光を入射させることにより、前方装飾板の装飾部を発光させることが可能である構成にしてもよい。例えば、入賞エフェクト演出は、小当り遊技状態の特殊可変入賞球装置 1 7 が開放中である期間に特殊入賞口に遊技球が入賞したときに、導光板に光を入射させ、前方装飾板の装飾部を発光させることにより、あたかも特殊可変入賞球装置 1 7 が発光しているかのように見せて、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを報知する演出である。このような入賞エフェクト演出において、導光板に入射させる光の色を演出モードに応じて異ならせることにより、特殊可変入賞球装置 1 7 の態様を演出モードに応じて異ならせるようにしてもよい。例えば、演出モードが曇りモードである場合には、導光板に入射させる光の色を白色とし、演出モードが雨モードである場合には、導光板に入射させる光の色を青色とし、演出モードが台風モードである場合には、導光板に入射させる光の色を赤色としてもよい。

20

30

【 1 1 7 2 】

前述の図 1 1 - 3（ A 3 ）では、小当り遊技状態の特殊可変入賞球装置 1 7 が開放中である期間に特殊入賞口に遊技球が入賞したときに、画像表示装置 5 の画面下部に「 + 1 0 」の画像を表示させる加算演出を実行する例を示した。この加算演出の態様を、演出モードに応じて異ならせるようにしてもよい。例えば、演出モードが曇りモードである場合には、「 + 1 0 」の画像を画像表示装置 5 の画面上部に表示させ、演出モードが雨モードである場合には、「 + 1 0 」の画像を画像表示装置 5 の画面上部から画面下部に向かって移動させる態様（背景画像の「雨画像」に関連した態様）で表示させ、演出モードが台風モードである場合には、「 + 1 0 」の画像を画像表示装置 5 の画面全域にランダムに移動させる態様（背景画像の「台風画像」に関連した態様）で表示させてもよい。また、画像表示装置 5 の画面に表示される「 + 1 0 」の画像の態様（色、書体、エフェクト等）を演出モードに応じて異ならせてもよい。

40

【 1 1 7 3 】

（ 3 ）上記の実施形態では、演出モードに応じて、飾り図柄の種類、飾り図柄が確定停止するときの飾り図柄の組み合わせ、及び、飾り図柄が確定停止するときのエフェクト画像の有無によって、飾り図柄の変動表示の態様を異ならせる例を示したが、このような形態に限らず、他の演出要素によって飾り図柄の変動表示の態様を異ならせてもよい。

【 1 1 7 4 】

例えば、演出モードに応じて、飾り図柄の変動表示の速度を異ならせてもよい。例えば、演出モードが曇りモードである場合には、飾り図柄の変動表示の速度が遅く、演出モー

50

ドが雨モードである場合には、飾り図柄の変動表示の速度が、曇りモードである場合よりも速く、演出モードが台風モードである場合には、飾り図柄の変動表示の速度が、雨モードである場合よりも速くなるようにしてもよい。飾り図柄の変動表示の速度は、曇りモード<雨モード<台風モードの順で速くなっている。

【 1 1 7 5 】

また、例えば、演出モードに応じて、変動表示される飾り図柄自体の態様を異ならせてもよい。例えば、演出モードが曇りモードである場合には、白色態様の飾り図柄（白色の数字が示された図柄）の変動表示を行い、演出モードが雨モードである場合には、青色態様の飾り図柄（青色の数字が示された図柄）の変動表示を行い、演出モードが台風モードである場合には、赤色態様の飾り図柄（赤色の数字が示された図柄）の変動表示を行って

10

【 1 1 7 6 】

このような構成によれば、演出モードに応じて、飾り図柄の変動表示の態様を異ならせることが可能であり、遊技状態が高確率状態（高確／第 1 K T 状態、高確／第 2 K T 状態）であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 7 7 】

（ 4 ）上記の実施形態では、遊技状態が高確／第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されているときに、図 1 1 - 3、図 1 1 - 4、及び図 1 1 - 5 に示すように、いずれの演出モードに制御されているかに関わらず、小当り連続中賞球数表示が共通の表示態様で画像表示装置 5 の画面右下部に表示されている例を示したが、これと同様に、いずれの演出モードに制御されているかに関わらず、小当り連続数表示が共通の表示態様で画像表示装置 5 の共通の領域に表示されても良い。

20

【 1 1 7 8 】

（ 5 ）上記の実施形態では、図 1 1 - 6 に示すように、（ i ）大当り終了後に高確／第 1 K T 状態に制御される [6 R 確変大当り] の大当りエンディング期間と、（ i i ）大当り終了後に高確／第 2 K T 状態に制御される [1 0 R 確変大当り] 又は [2 R 確変大当り] の大当りエンディング期間とが共通の期間である例を示したが、このような形態に限らず、（ i ）に示す大当りエンディング期間と、（ i i ）に示す大当りエンディング期間とが異なる期間であってもよい。例えば、演出モード選択期間が共通（例えば、t 秒）であるとする、（ i ）の場合には、演出モード選択期間が終了した後に、高確／第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されることに対応した「 R U S H 」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示される演出が実行されない、演出モード選択期間が終了してから大当りエンディング期間が終了するまでの期間を短くしてもよく（例えば、1 0 秒）、（ i i ）の場合には、演出モード選択期間が終了した後に、高確／第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に制御されることに対応した「 R U S H 」の文字が示された特別表示 1 8 T M 1 0 0 が表示される演出が実行されるので、演出モード選択期間が終了してから大当りエンディング期間が終了するまでの期間を（ i ）の場合よりも長くしてもよい（例えば、3 0 秒）。このように、（ i ）に示す大当りエンディング期間 [（ t + 1 0 ）秒] と、（ i i ）に示す大当りエンディング期間 [（ t + 3 0 ）秒] とを異ならせることにより、制御される遊技状態に対応した適切な演出期間を設けるようにしてもよい。

30

40

【 1 1 7 9 】

（ 6 ）上記の実施形態では、大当りエンディング期間において、遊技者の操作により演出モードを選択可能である例を示したが、これに限らず、大当り開始期間（ファンファーレ演出期間）において、遊技者の操作により演出モードを選択可能としてもよく、ラウンド期間（ラウンド演出期間）において、遊技者の操作により演出モードを選択可能としてもよい。

【 1 1 8 0 】

（ 7 ）上記の実施形態では、遊技者の操作により背景画像等の表示情報を変更可能である例を示したが、このような形態に限らず、遊技者の操作により小当り R U S H 中に再生される楽曲を選択可能としてもよい。例えば、大当り遊技状態終了後に小当り R U S H 状

50

態に制御される場合の当該大当り遊技状態中（ファンファーレ演出期間、ラウンド演出期間、エンディング演出期間）に、遊技者の操作に応じて、その後の小当り R U S H 中に再生される楽曲を選択可能としてもよい。また、小当り R U S H 中においても、遊技者の操作に応じて、その後の小当り R U S H 中に再生される楽曲を変更可能としてもよい。比較的長時間小当り R U S H が継続しているような状況において、楽曲に変化がなければ、有利価値が付与される期間であっても遊技が単調となり興味が低下してしまうところ、再生される楽曲を切り替え可能となっているため、小当り R U S H 中における遊技の単調さを解消でき有利価値が付与される期間による興感をより一層高めることができる。

【 1 1 8 1 】

（ 8 ）上記の実施形態では、高確率状態（高確 / 第 1 K T 状態、高確 / 第 2 K T 状態）且つ第 2 特別図柄の変動期間内において遊技者の選択操作が行われた場合には、当該第 2 特別図柄の変動期間が終了してから次の変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）が開始されるまでの期間内に演出モード変更演出を実行した後、次の変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）が開始される前（または開始されると同時に）に実際の演出モード（背景画像）の変更を行うようにしている。ここで、高確率状態（高確 / 第 1 K T 状態、高確 / 第 2 K T 状態）であっても、第 2 特別図柄の変動表示が実行されていない期間は、遊技者は演出モードの選択を行うことができない。

10

【 1 1 8 2 】

（ 8 - 1 ）そして、図 1 1 - 9 及び図 1 1 - 1 1 に示すように、高確率状態（高確 / 第 1 K T 状態、高確 / 第 2 K T 状態）且つ第 2 特別図柄の変動期間内において、遊技者の選択操作が行われた場合には、当該第 2 特別図柄の変動期間が終了する前に、選択操作に応じて、実際の演出モード（背景画像）は変更することなく、演出モード名の表示を、変更予定の演出モード名の表示に変更している。このとき、さらに「選択された演出モードには次の変動表示から制御されること」を遊技者に報知してもよい。例えば、図 1 1 - 9 （ A 3 ）の画面において、「次の変動から台風モードに変更されます。」というメッセージを画面中表示してもよく、図 1 1 - 1 1 （ B 3 ）～（ B 5 ）の画面において、「次の変動から台風モードに変更されます。」というメッセージを画面中表示してもよい。そして、次の変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）が実行されるまでの期間内に演出モード変更演出を実行するようにして、次の変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）が開始される前（または開始されると同時に）、実際の演出モード（背景画像）の変更を行うようにしてもよい。

20

30

【 1 1 8 3 】

（ 8 - 2 ）また、上記の例とは異なり、高確率状態（高確 / 第 1 K T 状態、高確 / 第 2 K T 状態）且つ第 2 特別図柄の変動期間内において遊技者の選択操作が行われた場合に、当該第 2 特別図柄の変動期間が終了する前に、選択操作に応じて（例えば、選択操作がされた直後のタイミングで）、演出モード名の表示が変更されるとともに実際の演出モード（背景画像）も変更されるようにしてもよい。このような演出構成において、選択操作に応じて演出モード名の表示とともに実際の演出モード（背景画像）を変更可能な期間は、例えば、飾り図柄の変動開始（第 2 特別図柄の変動開始）から 1 つ目の飾り図柄が停止する（例えば、左飾り図柄が図柄表示エリア 5 L に停止する）までの期間としてもよく、また、飾り図柄の変動開始（第 2 特別図柄の変動開始）から 2 秒経過するまでの期間としてもよい。

40

【 1 1 8 4 】

（ 9 ）上記の実施形態では、図 1 1 - 1 1 に示すように、高確 / 第 2 K T 状態において、表示結果が小当り図柄となる第 2 特別図柄の変動表示中に、演出モードの変更操作が行われた場合には、小当り遊技状態における背景画像は、変更前の演出モードに対応した背景画像となっている。即ち、小当り遊技状態において演出モードの変更は行われておらず（小当り発生前の演出モードが維持されており）、小当り遊技状態が終了した後に演出モードが変更されている。ここで、小当り遊技状態が終了したときの第 2 保留記憶数が 0 である場合でも（演出モード変更演出が終了したときの第 2 保留記憶数が 0 である場合でも

50

）、小当り遊技状態が終了した後の演出モードは、選択された演出モードに変更されるものとする。即ち、小当り遊技状態が終了したときの第2保留記憶数が0である場合には（演出モード変更演出が終了したときの第2保留記憶数が0である場合には）、小当り遊技状態が終了した後の背景画像（演出モード変更演出が終了した後の背景画像）が、選択された演出モードに対応した背景画像に変更されるものの、第2特別図柄に対応した飾り図柄の変動表示は実行されない。

【1185】

（10）上記の実施形態において、演出モードに応じて、先読み予告演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、始動入賞時の判定結果に基づいて保留表示（実行されていない可変表示に対応した対応表示）の表示態様を変化させる保留変化演出の実行割合に関して、曇りモードが最も高く、雨モードが2番目に高く、台風モードが最も低くなるようにしてもよい。また、上記の実施形態において、演出モードに応じて、設定示唆演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、設定示唆演出として、特別可変入賞球装置7や特殊可変入賞球装置17が開状態となって、大入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能であるように構成した場合、これらの設定示唆演出の実行割合に関して、曇りモードが最も高く、雨モードが2番目に高く、台風モードが最も低くなるようにしてもよい。

10

【1186】

また、実行される設定示唆演出の種類に応じて、演出モード毎に実行割合が異なるようにしてもよい。例えば、小当り入賞時示唆演出の実行割合に関しては、曇りモードが最も高く、雨モードが2番目に高く、台風モードが最も低くなるが、賞球数表示示唆演出の実行割合に関しては、台風モードが最も高く、雨モードが2番目に高く、曇りモードが最も低くなるようにしてもよい。

20

【1187】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1188】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

30

【1189】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【1190】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU103）と、演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）とを備え、有利度が異なる複数の設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

40

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

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

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

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

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

50

演出モードに応じて、前記特殊状態の制御に対応した所定演出を異ならせることが可能であり（図 11 - 3（A1）～（A3）に示すように、演出モードが曇りモードである場合には、第 2 特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア 5C に特殊図柄 18TMO50（楕円形のオブジェクトに「OPEN」の文字が示された小当り図柄）を確定停止させており、図 11 - 4（B1）～（B3）に示すように、演出モードが雨モードである場合には、第 2 特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア 5L、5C、5R に奇数図柄の順目となる飾り図柄の組み合わせ（本例では、「135」）を確定停止させており、図 11 - 5（C1）～（C3）に示すように、演出モードが台風モードである場合には、第 2 特別図柄の変動表示結果が「小当り」となるときに、図柄表示エリア 5L、5C、5R にエフェクト画像 18TMO60（本例では、

10

音符型の画像）が重畳表示された飾り図柄の組み合わせを確定停止させている）、
前記可変表示手段（演出制御用 CPU 120）は、第 1 装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）と、第 1 装飾識別情報よりも視認性が低い第 2 装飾識別情報の可変表示（小図柄の変動表示）とを実行可能であり、

第 2 装飾識別情報の可変表示の態様は、演出モードによらず共通であり（図 11 - 2 に示すように、第 2 小図柄は演出モードによらず「0」～「9」の数字図柄であり、第 2 小図柄が表示されている領域は演出モードによらず第 2 小図柄表示領域 512、5c2、5r2 である）、

さらに、

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図 18 - 6 に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

20

前記特別状態（高確 / 高ベース状態（確変状態））には、第 1 期間（遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（50 回又は 100 回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでの期間）と、該第 1 期間の後の第 2 期間（遊技状態が高確 / 高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数（50 回又は 100 回）の特図ゲームが実行された後の期間（51 回以降又は 101 回以降））とがあり、

前記第 1 期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示パターンの選択割合が前記第 2 期間よりも高く（図 18 - 6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第 1 期間 [最終変動を除く] では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が 5 秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が 30 秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が 60 秒）が選択される割合が第 2 期間よりも高くなっており）、

30

前記第 2 期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示パターンの選択割合が前記第 1 期間よりも高い（図 18 - 6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第 2 期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が 5 秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が 1 秒）が選択される割合が第 1 期間 [最終変動を除く] よりも高くなっている）遊技機が挙げられる。

このような構成によれば、遊技状態が特別状態であるときに健全な遊技性を実現するとともに遊技の興趣を向上させることができる。さらに、遊技者の動作により演出モードを選択可能となるため、特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1191】

また、可変表示パターンと有利状態や特殊状態とを関連付けてもよい。例えば、有利状態や特殊状態に制御される場合は、可変表示の変動時間を特定時間以上としてもよい。そうすることで遊技者は可変表示時間が特定時間となった場合により期待が持て興趣が向上する。

【1192】

また、演出モードと可変表示パターンとを関連付けてもよい。例えば、演出モード A と B とを備え、演出モード毎に可変表示パターンの選択割合を異ならせたり、演出モード A

50

のみ選択可能な可変表示パターンを備えてもよい。そうすることで、より多様性が広がり興趣が向上する。

【 1 1 9 3 】

また、特別状態における第 1 期間において設定示唆演出を行うようにしてもよい。そのようにすれば、健全な遊技性を実現するべく可変表示期間が長い可変表示パターンが選択されやすい第 1 期間（特別状態の前半）の遊技興趣を向上させることができる。特に、可変表示パターンの選択割合は設定値によらず共通であり、可変表示パターンの選択割合では設定値が判別できないため、設定示唆演出が行われることにより遊技興趣を一層向上させることができる。また、設定示唆演出を行う際に、設定値の示唆を複数の要素により行うようにしてもよい。そのようにすれば、複数の要素で遊技者に有利な設定値が示唆された場合には、遊技者は遊技者に有利な設定値であることをより確信することができ、或る要素で遊技者に有利な設定値が示唆されなかった場合でも、他の要素で有利な設定値が示唆されれば、遊技者は遊技者に有利な設定値であることへの期待感を持続できるので、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 1 9 4 】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機の他の一例として、有利度が異なる複数の設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ～ 6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100、演出制御用 CPU 120）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU 103）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（CPU 103）は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別状態（高確 / 高ベース状態（確変状態）、高確 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態））と、に制御可能であり、

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図 18 - 6 に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

前記特別状態（高確 / 高ベース状態（確変状態））には、第 1 期間（遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（50 回又は 100 回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでの期間）と、該第 1 期間の後の第 2 期間（遊技状態が高確 / 高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数（50 回又は 100 回）の特図ゲームが実行された後の期間（51 回以降又は 101 回以降））とがあり、

前記第 1 期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示パターンの選択割合が前記第 2 期間よりも高く（図 18 - 6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第 1 期間 [最終変動を除く] では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が 5 秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が 30 秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が 60 秒）が選択される割合が第 2 期間よりも高くなっており）、

前記第 2 期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示パターンの選択割合が前記第 1 期間よりも高い（図 18 - 6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第 2 期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が 5 秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が 1 秒）が選択される割合が第 1 期間 [最終変動を除く] よりも高くなっている）遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【 1 1 9 5 】

（本実施の形態の特徴部 207 S G の前提となる基本説明）

まず、図 12 ～ 図 14 を用いて、後述する特徴部 207 S G の前提となるパチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御のうち、前述した図 2、図 4、図 5 と相違する点について説明する。これら相違点以外については、特徴部 207 S G の前提となるパチンコ遊技機 1

10

20

30

40

50

の基本的な構成及び制御は、図 1 ~ 図 7 を用いて説明した前述のパチンコ遊技機 1 の構成及び制御と基本的に同様である。

【 1 1 9 6 】

図 1 2 は、パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図であり、演出制御基板 1 2 には、LED 制御基板 1 4 を介して枠 LED 9 が接続されることに代えて、ランプ制御基板 9 0 1 4 を介して遊技効果ランプ 9 0 9 が接続される点が図 2 との主な相違点である。また、遊技効果ランプ 9 0 9 は、図 1 の遊技領域周辺部の枠 LED 9 が設けられている箇所に設けられ、遊技効果ランプ 9 0 9 は、LED を含んで構成されている。

【 1 1 9 7 】

(基板構成)

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 1 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 9 0 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 1 1 9 8 】

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

【 1 1 9 9 】

ランプ制御基板 9 0 1 4 は、遊技効果ランプ 9 0 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 0 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 0 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 1 2 0 0 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 9 0 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 1 2 0 1 】

前述した図 3 と同様の遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 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 1 3 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 1 3 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する (ステップ S 9 0 2 1)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする (ステップ S 9 0 2 2)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報 (大当たりの発生回数等を示す情報)、始動情報 (始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報 (確変状態となった回数等を示す情報) などのデータを出力する (ステップ S 9 0 2 3)。

【 1 2 0 2 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する (ステップ S 9 0 2 4)。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する (ステップ S 9 0 2 5)。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲー

10

20

30

40

50

ムの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【 1 2 0 3 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 9 0 2 6）。C P U 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 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 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 1 2 0 4 】

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、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 9 0 2 7）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 9 0 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 1 2 0 5 】

図 1 4 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 3 に示すステップ S 9 0 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 9 0 1 0 1）。

【 1 2 0 6 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読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、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 3 に示すステップ S 9 0 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 1 2 0 7 】

S 9 0 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 9 0 1 1 0 ~ S 9 0 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 9 0 1 1 0 ~ S 9 0 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 1 2 0 8 】

ステップ S 9 0 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶

10

20

30

40

50

し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【1209】

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。

【1210】

ステップS90111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

10

【1211】

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。

【1212】

20

ステップS90112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【1213】

ステップS90113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

30

【1214】

ステップS90114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口雇用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

40

【1215】

ステップS90115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計

50

測する処理や、その計測した経過時間やカウンスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【 1 2 1 6 】

ステップ S 9 0 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、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、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

10

【 1 2 1 7 】

ステップ S 9 0 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、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時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

20

【 1 2 1 8 】

ステップ S 9 0 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、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大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 1 2 1 9 】

ステップ S 9 0 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

30

【 1 2 2 0 】

ステップ S 9 0 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

40

【 1 2 2 1 】

(本実施形態の特徴部 2 0 7 S G に関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G について説明する。図 1 5 - 1 は、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 1 5 - 1 及び図 1 5 - 7 に示すように、パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、縦長の方角棒状に形成された外枠 2 0 7 S G 0 0 1 a と、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) 2 0 7 S G 0 0 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。また、遊技機

50

用枠 207SG003 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 207SG003a が左側辺を中心として遊技機用枠 207SG003 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 207SG003a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 207SG003a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【1222】

また、遊技機用枠 207SG003 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 207SG003 及びガラス扉枠 207SG003a を開放することはできないようになっている。

10

【1223】

また、図 15 - 1 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 207SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 207SG005U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 207SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 207SG005U では、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。パチンコ遊技機（遊技機）1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 207SG002L に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域 207SG002R に形成されている。

【1224】

20

左遊技領域 207SG002L は、打球操作ハンドル 30 の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 207SG002R は、打球操作ハンドル 30 の操作によって左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 207SG002C を通過して流下する遊技領域である。

【1225】

また、左遊技領域 207SG002L には、一般入賞口 10 が配置されており、右遊技領域 207SG002R には、該右遊技領域 207SG002R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 41、可変入賞球装置 6B、一般入賞口 10、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、一般入賞口 10 と入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 10 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 41 を通過可能となっている。

30

【1226】

図 15 - 1 に示すように、入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 207SGK1 が配設されている。このため、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

40

【1227】

図 15 - 2 及び図 15 - 7 に示すように、この実施の形態の特徴部 207SG における主基板 11 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 207SG201 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 11 には、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ 207SG051 と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 207SG052 と、遊技機用枠 207SG003 の開放を検知する開放センサ 207SG090 と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、この実施の形態の特徴部 207SG における設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可

50

能な状態（設定値確認状態）でもある。

【1228】

これら錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板11とともに基板ケース207SG201内に收容されており、錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052は、基板ケース207SG201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース207SG201の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【1229】

錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052を有する基板ケース207SG201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠207SG003を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠207SG003を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ207SG051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ207SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

【1230】

また、基板ケース207SG201には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ207SG029が配置されている。該表示モニタ207SG029は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース207SG201の上部に配置されている。つまり、表示モニタ207SG029は、基板ケース207SG201における主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠207SG003を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠207SG003を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

【1231】

また、図15-1及び図15-2に示すように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第1特図の可変表示を実行可能な第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特図の可変表示を実行可能な第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器207SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器207SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器207SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器207SG025C、大当たり遊技中に当該大当たり遊技のラウンド数（大当たり種別）を表示可能なラウンド表示器207SG131、高ベース状態（時短状態）や大当たり遊技状態等の遊技球を右遊技領域207SG002Rに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ207SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ207SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ207SG134が纏めて配置されている遊技情報表示部207SG200が設けられている。

【1232】

図15-3及び図15-4に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとは、それぞれ8セグメントのLEDから構成されている。また、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当たりである場合は、共通の組合せで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【1233】

第1特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当たりとなる場合について、第1特別図柄表示装置207SG004Aは、大当たり種別毎に2種類の大当たり図柄（点灯するL

10

20

30

40

50

E Dの組合せ)にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第2特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当たりとなる場合について、第2特別図柄表示装置207SG004Bは、大当たり種別毎に2種類の大当たり図柄(点灯するLEDの組合せ)にて可変表示結果と導出表示可能となっている。

【1234】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとで導出表示可能な大当たり図柄は全て異なっているが、第1特別図柄表示装置207SG004Aで導出表示可能な大当たり図柄と第2特別図柄表示装置207SG004Bで導出表示可能な大当たり図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

10

【1235】

図15-5に示すように、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLEDが左右方向に並列して配置されている。これら第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する(消費される)ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向(この実施の形態の特徴部207SGでは左方向)に向けて消灯していく。

【1236】

20

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため、図15-6に示すように、例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合(第1保留表示器207SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器207SG25Bの左2個のLEDが点灯している場合)は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

【1237】

また、図15-6に示すように、ラウンド表示器207SG131は5個のセグメント(LED)から構成されている。尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける大当たり種別としては、5ラウンド大当たりである大当たりA、10ラウンド大当たりである大当たりB、15ラウンド大当たりである大当たりCの計3個の大当たり種別が設けられており、これら大当たり種別に応じてラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

30

【1238】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるLED制御コマンドが含まれている。

40

【1239】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御基板12には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体207SG321及び第2可動体207SG322と、第1可動体207SG321が該第1可動体207SG321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ207SG331と、第2可動体207SG322が該第2可動体207SG322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ207SG332と、が接続されている。

50

【 1 2 4 0 】

図 1 5 - 8 (A) は、この実施の形態における特徴部 2 0 7 S G で用いら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。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「 1 」とされ、E X T データの先頭ビットは「 0 」とされる。尚、図 1 5 - 8 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【 1 2 4 1 】

図 1 5 - 8 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン (変動時間) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

【 1 2 4 2 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 1 5 - 8 (B) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当り種別決定結果) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 1 2 4 3 】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 1 5 - 8 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り C」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

【 1 2 4 4 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止 (確定) を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態 (低ベース状態、通常状態) に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態 (高ベース状態、時短状態) に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

【 1 2 4 5 】

コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 においてエラー (異常) の発生および発生し

10

20

30

40

50

たエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応する E X T データが設定されることにより、演出制御基板 1 2 側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

【 1 2 4 6 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【 1 2 4 7 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 1 2 4 8 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【 1 2 4 9 】

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【 1 2 5 0 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられ

10

20

30

40

50

てもよい。

【1251】

コマンドC4XXH及びコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、変動表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値MR3が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【1252】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12（演出制御用CPU120）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドE101Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンドE103Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定値変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンドE104Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンドE105Hは、パチンコ遊技機1において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンドE106Hは、パチンコ遊技機1の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

【1253】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（RTC）106とを備えて構成される。

【1254】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【1255】

図15-9は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図15-9に示すように、この実施の形態の特徴部207SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによ

る更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 104 によって更新されてもよい。乱数回路 104 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1256】

尚、この実施の形態では各乱数値 MR1 ~ MR5 をそれぞれ図 15 - 9 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 MR1 ~ MR5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【1257】

図 15 - 10 は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

【1258】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、この実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった 3 以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【1259】

図 15 - 10 に示すように、この実施の形態の特徴部 207 SG におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、この実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【1260】

尚、この実施の形態では、前述したようにスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【1261】

尚、この実施の形態の特徴部 207 SG においては、後述するように、これら変動パタ

10

20

30

40

50

ーンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【1262】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図15-10に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン...等とすればよい。

【1263】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【1264】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図15-11～図15-24などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【1265】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図15-11(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値1）、図15-11(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図15-12(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図15-12(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図15-13(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値3）、図15-13(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値3）、図15-14(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値4）、図15-14(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値4）、図15-15(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値5）、図15-15(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値5）、図15-16(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値6）、図15-16(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値6）、図15-21(A)に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図15-21(B)に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【1266】

この実施の形態の特徴部 207SG のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わっている。設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である 6 が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

10

【1267】

図 15 - 11 (A) ～ 図 15 - 16 (B) は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、MR 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。この実施の形態の特徴部 207SG では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【1268】

図 15 - 11 (A) に示すように、設定値が 1 であり変動特図が第 1 特図である場合に用いる第 1 特図用表示結果判定テーブル（設定値 1）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 65535 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 と比較される当り判定値のうち、1020 ～ 1237 まだが「大当り」に割り当てられており、32767 ～ 33094 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020 ～ 1346 まだが「大当り」に割り当てられており、32767 ～ 33094 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【1269】

図 15 - 11 (B) に示すように、設定値が 1 であり変動特図が第 2 特図である場合に用いる第 2 特図用表示結果判定テーブル（設定値 1）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 65535 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 と比較される当り判定値のうち、1020 ～ 1237 まだが「大当り」に割り当てられており、32767 ～ 33421 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020 ～ 1346 まだが「大当り」に割り当てられており、32767 ～ 33421 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【1270】

図 15 - 12 (A) に示すように、設定値が 2 であり変動特図が第 1 特図である場合に用いる第 1 特図用表示結果判定テーブル（設定値 2）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 65535 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 と比較される当り判定値のうち、1020 ～ 1253 まだが「大当り」に割り当てられており、32767 ～ 33094 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020 ～ 1383 まだが「大当り」に割り当てられており、32767 ～ 33094 まだが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【1271】

図 15 - 12 (B) に示すように、設定値が 2 であり変動特図が第 2 特図である場合に

50

用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【1272】

図15-13(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【1273】

図15-13(B)に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【1274】

図15-14(A)に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【1275】

図15-14(B)に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【1276】

図15-15(A)に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合に

50

用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【1277】

図15-15(B)に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値5)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【1278】

図15-16(A)に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【1279】

図15-16(B)に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【1280】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態(高確状態)では、通常状態または時短状態(低確状態)であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率(この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200)に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる(この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が

10

20

30

40

50

5 の場合は 1 / 1 2 0、設定値が 6 の場合は 1 / 1 0 0)。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【 1 2 8 1 】

尚、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、図 1 5 - 1 1 ~ 図 1 5 - 1 6 に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値 1 であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は 1 . 5 倍であり、設定値 2 であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約 1 . 5 6 倍であり、設定値 3 であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は 1 . 6 2 5 倍である）ように設定されている形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5 倍）に設定してもよい。

10

【 1 2 8 2 】

また、各第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図 1 5 - 1 1 (A)、図 1 5 - 1 2 (A)、図 1 5 - 1 3 (A)、図 1 5 - 1 4 (A)、図 1 5 - 1 5 (A)、図 1 5 - 1 6 (A) に示すように、第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が 1 / 2 0 0 に設定されている。

20

【 1 2 8 3 】

一方で、各第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第 1 特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図 1 5 - 1 1 (B)、図 1 5 - 1 2 (B)、図 1 5 - 1 3 (B)、図 1 5 - 1 4 (B)、図 1 5 - 1 5 (B)、図 1 5 - 1 6 (B) に示すように、第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が 1 / 1 0 0 に設定されている。

30

【 1 2 8 4 】

尚、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。更に、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

40

【 1 2 8 5 】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図 1 5 - 1 7 に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【 1 2 8 6 】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2

50

3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ~ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ~ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ~ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ~ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ~ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【 1 2 8 7 】

つまり、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7) 内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

10

【 1 2 8 8 】

このため、大当たり確率は、1 0 2 0 を大当たり判定値の基準値 (大当たり基準値) として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【 1 2 8 9 】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが大当たり判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値 6 の場合の大当たり判定値の範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7 を小当り判定値の基準値 (小当り基準値) として、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【 1 2 9 0 】

次に、図 1 5 - 1 8 に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

【 1 2 9 1 】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当たり」に割り当てられている) 一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 7 から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 3 4 7 ~ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ~ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ~ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ~ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ~ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【 1 2 9 2 】

つまり、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) 内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 3 4 7 を基準として増加していく。

【 1 2 9 3 】

このため、大当たり確率は、1 0 2 0 を大当たり判定値の基準値 (大当たり基準値) として、

50

設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【 1 2 9 4 】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 6 7 4 までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値 6 の場合の大当り判定値の範囲 (1 0 2 0 ~ 1 6 7 4) とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7 を小当り判定値の基準値 (小当り基準値) として、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【 1 2 9 5 】

図 1 5 - 1 9 に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【 1 2 9 6 】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられている) 一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ~ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ~ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ~ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ~ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ~ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

20

【 1 2 9 7 】

つまり、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7) 内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

30

【 1 2 9 8 】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 を大当り判定値の基準値 (大当り基準値) として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【 1 2 9 9 】

40

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値 6 の場合の大当り判定値の範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7 を小当り判定値の基準値 (小当り基準値) として、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【 1 3 0 0 】

50

次に、図 15 - 20 に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1020 ~ 1346 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【1301】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020 ~ 1346 までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1347 ~ 1383 の範囲、設定値 3 では 1347 ~ 1429 の範囲、設定値 4 では 1347 ~ 1487 の範囲、設定値 5 では 1347 ~ 1556 の範囲、設定値 6 では 1347 ~ 1674 の範囲にそれぞれ設定されている。

10

【1302】

つまり、この実施の形態の特徴部 207SG では、遊技状態が確変状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 65535 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020 ~ 1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1347 を基準として増加していく。

20

【1303】

このため、大当り確率は、1020 を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【1304】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち 32767 ~ 33421 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1020 ~ 1674 までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値 6 の場合の大当り判定値の範囲（1020 ~ 1674）とは異なる数値範囲において、32767 を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767 ~ 33421 の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【1305】

以上、この実施の形態の特徴部 207SG においては、図 15 - 17 ~ 図 15 - 20 に示すように、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の 1020 を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した 1 の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の 32767 を基準として連続した 1 の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

40

【1306】

更に、これら各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一（小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一）である。また、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第 1 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 328 個であるのに対して、第 2 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 655

50

個と約 2 倍である) 一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、3 2 7 6 7 を基準値 (小当り基準値) として設定されている。

【1307】

更に、前述したように、各遊技状態においては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 の場合が最も特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている (大当り確率: 設定値 6 > 設定値 5 > 設定値 4 > 設定値 3 > 設定値 2 > 設定値 1)。

【1308】

つまり、CPU 103 は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR 1 の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り (大当り A ~ 大当り C) とすることを決定する。また、MR 1 が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りであることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図 15 - 11 (A) 図 15 - 16 (B) に示す「確率」は、大当りになる確率 (割合) 並びに小当りになる確率 (割合) を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A または第 2 特別図柄表示装置 207SG004B における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A または第 2 特別図柄表示装置 207SG004B における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【1309】

尚、この実施の形態では、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値として 1 ~ 6 の計 6 個の設定値を設けているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。

【1310】

図 15 - 21 (A) 及び図 15 - 21 (B) は、ROM 101 に記憶されている大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)、大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) を示す説明図である。このうち、図 15 - 21 (A) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 15 - 21 (B) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 2 特別図柄の可変表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【1311】

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 (MR 2) に基づいて、大当りの種別を大当り A ~ 大当り C のうち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。

【1312】

ここで、この実施の形態の特徴部 207SG における大当り種別について、図 15 - 22 を用いて説明する。この実施の形態の特徴部 207SG では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当り A (非確変大当りともいう) と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当り B や大当り C (確変大当りともいう) が設定されている。

【1313】

「大当り A」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回 (いわゆる 5 ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りであり、「大当り B」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 10 回 (いわゆる 10 ラウンド)、繰返

10

20

30

40

50

し実行される通常開放大当たりである。更に、「大当たりC」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが15回(いわゆる15ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりである。

【1314】

「大当たりA」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(この実施の形態の特徴部207SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【1315】

一方、大当たりBや大当たりCの大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが大当たりBや大当たりCである場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

10

【1316】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【1317】

また、図15-21(A)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～249までが大当たりBに割り当てられており、250～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～229までが大当たりBに割り当てられており、200～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～209までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～189までが大当たりBに割り当てられており、190～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～169までが大当たりBに割り当てられており、170～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～149までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。

20

30

【1318】

このように、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第1特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

40

【1319】

一方で、図15-21(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～199までが大当たりBに割り当てられており、200～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに

50

割り当てられており、100～179までが大当たりBに割り当てられており、180～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～159までが大当たりBに割り当てられており、160～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～139までが大当たりBに割り当てられており、140～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～119までが大当たりBに割り当てられており、120～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている（大当たりBには判定値が割り当てられていない）。

10

【1320】

このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第2特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

20

【1321】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合には、大当たり種別を大当たりBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの当たり種別を決定しないこと（決定割合が0%である）ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合においても、大当たり種別を大当たりBに決定する場合を設けてもよい。

【1322】

このように、この実施の形態の特徴部207SGでは、設定されている設定値に応じて可変表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別の決定割合が異なっているため、遊技興趣を向上できるようになっている。

30

【1323】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【1324】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当たり確率が高まることや、大当たり種別としての大当たりCが決定されやすくなること等）形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

40

【1325】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当たり確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【1326】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当たり確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ

50

）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当り確率が $1 / 200$ 、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂 V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当り確率が $1 / 320$ 且つ小当り確率が $1 / 50$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ~ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。

10

【1327】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を变化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が 1 ~ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ~ 6 の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

20

【1328】

また、ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【1329】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、可変表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

30

【1330】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1331】

図 15-23（A）及び図 15-23（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当り A である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）と、大当り種別が大当り B、大当り C 用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当り B、大当り C 用）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）と大当り用変動パターン判定テーブル（大当り B、大当り C 用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

40

【1332】

図 15-23（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）においては、設定値が「1」である場合は、MR3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 400 まではノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401 ~ 850 まではスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り

50

当てられており、851～997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～380までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、381～835までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、836～997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～360までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、361～820までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、821～997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、341～805までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、806～997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～320までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、321～790までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、791～997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301～775までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、776～997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【1333】

図15-23（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～180までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、181～510までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、511～997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～160までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、161～470までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、471～997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、141～430までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、431～997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～120までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、121～390までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、391～997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、101～350までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチ

大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【1334】

このように、特図ゲームにおいて大当りAが当選した場合に、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合が、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当りBまたは大当りCが当選した場合に、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合が、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。

【1335】

つまり、この実施の形態では、これらの判定値が、大当りの種別が「大当りB」または「大当りC」である場合にはスーパーリーチ が決定され易く、大当りの種別が「大当りA」である場合には、スーパーリーチ が決定され易いように割り当てられていることで、スーパーリーチ の変動パターンが実行されたときには、「大当りB」または「大当りC」となるのではないかという遊技者の期待感を高めることができる。

【1336】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図15-23（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が1～6のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、この発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1～6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【1337】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が1個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルAと、低ベース状態において合計保留記憶数が2～4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、低ベース状態において合計保留記憶数が5～8個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルDとが予め用意されている。

【1338】

はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1339】

図15-24（A）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～430までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、431～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリー

10

20

30

40

50

ーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、 9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場合、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 4 1 0 までが非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、 4 1 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、 7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、 9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 4 」である場合、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 3 9 0 までが非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、 3 9 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、 7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、 9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 5 」である場合、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 3 7 0 までが非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、 3 7 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、 7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、 9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 6 」である場合、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 3 5 0 までが非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、 3 5 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、 7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、 9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

【 1 3 4 0 】

また、はずれ用変動パターン判定テーブル B においては、合計保留記憶数が 2 ~ 4 個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 2)、ノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 1 3 4 1 】

図 1 5 - 2 4 (B) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル B (低ベース中合算保留記憶数 2 ~ 4 個用) においては、設定値が「 1 」である場合、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 5 0 0 までが非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 2) に割り当てられており、 5 0 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、 7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、 9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 2 」である場合、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 4 8 0 までが非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 2) に割り当てられており、 4 8 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、 7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、 9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場合、 M R 3 の判定値の範囲 0 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 4 6 0 までが非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 2) に割り当てられており、 4 6 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、 7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、 9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 4 」である場合、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 4 4 0 までが非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 2) に割り当てられており、 4 4 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられて

おり、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～420までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、421～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

【1342】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1343】

20

図15-24（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パ

30

40

50

ターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【1344】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1345】

図15-24（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【1346】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるように設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン、901～997までがス

10

20

30

40

50

ーパーリーチ はずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 1 3 4 7 】

尚、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G においては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1 % 程度）で異なってもよい。

10

【 1 3 4 8 】

尚、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【 1 3 4 9 】

また、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

20

【 1 3 5 0 】

また、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

30

【 1 3 5 1 】

尚、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが 1 つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が 0 % であること）や、特定の変動パターンを 1 0 0 % の割合で決定することとも含まれている。

40

【 1 3 5 2 】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（ P A 1 - 1 ）よりも非リーチはずれの変動パターン（ P A 1 - 2 ）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（ P A 1 - 2 ）よりも非リーチはずれの変動パターン（ P A 1 - 3 ）の方が変動時間は短い（図 1 5 - 1 0 参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である 4 に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間

50

が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【1353】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図15-24(A)~図15-24(C)に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

10

【1354】

また、この実施の形態の特徴部207SGの各はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1~6のいずれの数値であっても、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びはずれ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているため、実際に可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチはずれの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の大当たり確率及びはずれ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

20

【1355】

図15-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

30

【1356】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図15-25に示す遊技制御用データ保持エリア207SG150が設けられている。遊技制御用データ保持エリア207SG150は、第1特図保留記憶部207SG151Aと、第2特図保留記憶部207SG151Bと、普図保留記憶部207SG151Cと、遊技制御フラグ設定部207SG152と、遊技制御タイマ設定部207SG153と、遊技制御カウンタ設定部207SG154と、遊技制御バッファ設定部207SG155とを備えている。

40

【1357】

第1特図保留記憶部207SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部207SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊

50

技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部207SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【1358】

第2特図保留記憶部207SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部207SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部207SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【1359】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【1360】

普図保留記憶部207SG151Cは、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部207SG151Cは、遊技球が通過ゲートを通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【1361】

遊技制御フラグ設定部207SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部207SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【1362】

遊技制御タイマ設定部207SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部207SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【1363】

遊技制御カウンタ設定部207SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部207SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部

207SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【1364】

遊技制御カウンタ設定部207SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

10

【1365】

遊技制御バッファ設定部207SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部207SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1366】

また、図12に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図15-26(A)に示すような演出制御用データ保持エリア207SG190が設けられている。図15-26(A)に示す演出制御用データ保持エリア207SG190は、演出制御フラグ設定部207SG191と、演出制御タイマ設定部207SG192と、演出制御カウンタ設定部207SG193と、演出制御バッファ設定部207SG194とを備えている。

20

【1367】

演出制御フラグ設定部207SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部207SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【1368】

30

演出制御タイマ設定部207SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部207SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【1369】

演出制御カウンタ設定部207SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部207SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【1370】

40

演出制御バッファ設定部207SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部207SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1371】

本実施例では、図15-26(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部207SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域)と、変動表示中の第1特図に対応した格納領域(

50

バッファ番号「1 - 0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、変動表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

10

【1372】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の変動表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該変動表示を終了するときに実行される演出図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

20

【1373】

更に、本実施形態の特徴部207SGにおける始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【1374】

尚、保留表示フラグには、先読予告設定処理において、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き）の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uに表示され、保留表示予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（ ）や星（ ））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（ ））または「2」（星（ ））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア207SG005D、第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

30

【1375】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

40

【1376】

50

図 15 - 26 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 207SG194A に格納されているコマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエントリ (バッファ番号「1 - 0」または「2 - 0」のエントリ) に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエントリ (バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」に対応したエントリ) に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図 15 - 26 (B) に示す格納状態において第 1 特図保留記憶の演出図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域 (エントリ) となる。

10

【1377】

尚、この実施の形態の特徴部 207SG における先読予告設定処理においては、例えば、演出制御用 CPU 120 が保留表示フラグがセットされていないエントリがあるか否かを判定し、保留表示フラグがセットされていないエントリがある場合には、該エントリに対応して格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて保留表示予告演出の実行の有無と、該保留表示予告演出の実行の有無に応じた保留記憶表示の表示態様 (表示パターン) を決定する。保留表示予告演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示態様を四角 () と星 () とから決定し、保留表示予告演出の非実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様を白抜き に決定する。そして、該決定した保留記憶表示の表示態様に応じた値を保留表示フラグにセットする。

20

【1378】

保留表示フラグがセットされた後は、演出制御用 CPU 120 が保留表示更新処理 (図 15 - 52 参照) を実行することによって、保留記憶表示が第 1 保留記憶表示エリア 207SG005D や第 2 保留記憶表示エリア 207SG005U に表示されるようになる。

【1379】

尚、この実施の形態の特徴部 207SG では、先読予告設定処理において実行を決定可能な先読み予告演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、例えば、画像表示装置 5 に表示される背景画像が変化する背景変化演出や、パチンコ遊技機 1 に設けられている可動体が動作する動作演出等の保留表示予告演出以外の演出を実行可能としてもよい。

30

【1380】

次に、この実施の形態の特徴部 207SG における表示モニタ 207SG029 の表示について説明する。

【1381】

図 15 - 27 (A) に示すように、表示モニタ 207SG029 は、第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D を備えている。第 1 表示部 207SG029A ~ 第 5 表示部 207SG29E は、いずれも「8」の字を描く 7 つのセグメントによって構成される 7 セグメントと、7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第 1 表示部 207SG029A ~ 第 5 表示部 207SG29E は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

40

【1382】

尚、この実施の形態の特徴部 207SG における表示モニタ 207SG029 の表示制御は、パチンコ遊技機 1 の試験時において ROM 101 や RAM 102 の全領域における

50

試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【1383】

表示モニタ207SG029には、図15-27(B)及び図15-27(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値(計測中のリアルタイム値)であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース1と、全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ207SG029に表示される。

10

【1384】

実際に表示モニタ207SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「1.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。

20

【1385】

この実施の形態の表示モニタ207SG029では、主基板11(CPU103)の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図15-29に示すように、主基板11は、ベースL ベース1 ベース2 ベース3の順番で表示モニタ207SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ207SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、図15-28に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ207SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

30

40

【1386】

次に、この実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御メイン処理について説明す

50

る。図15-30は、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。遊技制御メイン処理では、CPU103は、先ず、割込禁止に設定する(207SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う(207SGSa002)。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。

【1387】

次いで、CPU103は、RAM102にバックアップデータが記憶されているか否か(107SGSa003)や、RAM102(バックアップRAM)が正常であるか否か(107SGSa004)を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合(207SGSa003;N)やRAM102が正常でない場合(207SGSa004;N)は、207SGSa017に進み、バックアップデータが記憶されており、且つRAM102が正常である場合(207SGSa003;Y、207SGSa004;Y)は、更にRAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかであるか、つまり、RAM102に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する(207SGSa005)。

10

【1388】

RAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかではない場合(207SGSa005;N)は、207SGSa017に進み、RAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかである場合(207SGSa005;Y)は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であったこと(設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと)を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する(207SGSa006)。設定値変更中フラグがセットされている場合(207SGSa006;Y)は、207SGSa017に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば該RAMクリアフラグをクリアし(207SGSa007)、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(207SGSa008)。

20

【1389】

クリアスイッチがONである場合(207SGSa008;Y)は、RAMクリアフラグをセットして207SGSa011に進み(207SGSa010)、クリアスイッチがOFFである場合(207SGSa008;N)は、207SGSa010を実行せずに207SGSa011に進む。

30

【1390】

207SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa011)。錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa011;Y)は、更に開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する(207SGSa012)。開放センサ207SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ207SG051がON且つ遊技機用枠207SG003が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合(207SGSa012;Y)は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する(207SGSa013a)。

40

【1391】

RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa013a;Y)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理(207SGSa013b)を実行して207SGSa013dに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa013a;N)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理(207SGSa013c)を実行して207SGSa013dに進む。

【1392】

尚、錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa011;N)や開放センサがOFFである場合(207SGSa012;N)は、207SGSa013

50

a ~ 207SGSa013c の処理を実行せずに 207SGSa013d に進む。

【1393】

207SGSa013d において CPU103 は、RAM クリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機 1 の起動に際して RAM102 をクリアするか (RAM クリア処理 (207SGSa009) を実行するか) 否かを判定する (207SGSa013d)。RAM クリアフラグがセットされている場合 (207SGSa013d; Y) は RAM クリア処理 (207SGSa013e) を実行した後に 207SGSa014 に進み、RAM クリアフラグがセットされていない場合 (207SGSa013d; N) は RAM クリア処理 (207SGSa013e) を実行せずに 207SGSa014 に進む。

10

【1394】

207SGSa014 において CPU103 は、再度 RAM クリアフラグがセットされているか否かを判定する (207SGSa014)。RAM クリアフラグがセットされている場合 (207SGSa014; Y) は 207SGSa022 に進み、RAM クリアフラグがセットされていない場合 (207SGSa014; N) は、主基板 11 の内部状態を電力供給停止 (電断) 時の状態に戻すための復旧処理を行う (207SGSa015)。

【1395】

復旧処理では、CPU103 は、RAM102 の記憶内容 (バックアップしたデータの内容) に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、CPU103 は、パチンコ遊技機 1 が電断前の状態で復旧 (ホットスタートで起動) したとして、演出制御基板 12 に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、207SGSa028 に進む (207SGSa016)。

20

【1396】

また、207SGSa017 において CPU103 は、クリアスイッチが ON であるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動したか否かを判定する (207SGSa017)。クリアスイッチが ON である場合 (207SGSa017; Y) は、更に錠スイッチ 207SG051 が ON であるか否か (207SGSa018) や、開放センサ 207SG090 が ON であるか否かを判定する (207SGSa019)。

30

【1397】

錠スイッチ 207SG051 が ON であり (207SGSa018; Y)、且つ開放センサ 207SG090 が ON である場合、つまり、RAM102 にバックアップデータが存在しない、RAM102 が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機 1 を起動した場合 (遊技機用枠 207SG003 を開放し、錠スイッチ 207SG051 を ON とした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機 1 を起動した場合は、RAM102 に記憶されている設定値をクリアするとともに (207SGSa020)、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする (207SGSa021)。そして、前述した 207SGSa009 ~ 207SGSa016 の処理を実行する。

40

【1398】

尚、クリアスイッチが OFF である場合 (207SGSa017; N)、錠スイッチ 207SG051 が OFF である場合 (207SGSa018; N)、開放センサ 207SG090 が OFF である場合 (207SGSa019; N) は、207SGSa031 に進む。

【1399】

また、2078SGSa022 において CPU103 は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板 12 に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する (207SGSa022)。そして、パチンコ遊技機

50

1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし(207SGSa023)、図15-36(A)に示すように、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する(207SGSa024)。

【1400】

207SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し(207SGSa025)、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa026)。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa026;N)は、207SGSa025と207SGSa026の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合(207SGSa026;Y)は、表示モニタ207SG029における全セグメントの点滅を終了し(207SGSa027)、207SGSa028に進む。

10

【1401】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間(例えば、5秒間)に亘って表示モニタ207SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

20

【1402】

そして、207SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理(207SGSa028)を実行し、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(207SGSa029)、割込みを許可する(207SGSa030)。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。

【1403】

また、207SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること(設定値異常エラー)や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する(207SGSa031)。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする(207SGSa032)。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し(207SGSa033)、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa034)。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa034;N)は、207SGSa033と207SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGSa034;Y)は、図15-36(B)に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知(エラー報知)として、表示モニタ207SG029を構成する第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dのそれぞれにおいて「E」を表示する(207SGSa035)。

30

40

【1404】

また、CPU103は、図15-37(B)に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに(207SGSa036)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し207SGSa032に進む(207SGSa037)。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで(遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機

50

1の電源がOFFになるまで)207SGSa032~207SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。
【1405】

このように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

10

【1406】

尚、この実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図15-30に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(207SGSa009)を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(207SGSa014;Y)に実行してもよい。

20

【1407】

図15-31(A)は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理(207SGSa009)を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、まず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する(207SGSa041)。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット(格納)する(207SGSa042)。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス(後述するFXXX)であるか否かを判定する(207SGSa043)。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合(207SGSa043;N)は、RAM102における次のアドレスを指定し(207SGSa044)、該指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレス(F002)であるか否かを判定する(207SGSa045)。

30

【1408】

指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスでない場合(207SGSa045;N)は207SGSa042に進み、指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスである場合(207SGSa045;N)は、更に次のアドレスを指定して207SGSa042に進む(207SGSa046)。尚、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスである場合(207SGSa043;Y)は、RAMクリア処理を終了する。

40

【1409】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、図15-31(B)に示すように、格納領域毎にアドレス(F000~FXXX)が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102の先頭のアドレス(F000)には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM102の先頭から2番目のアドレス(F001)には、後述する仮設定値が格納されている。更に、3番目のアドレス(F002)には、RAMクリアフラグが格納されている。その他のアドレス(F003以降)には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報、前回の特別図柄通常処理において可変表示結果を判定する際に表示結果判定テーブルをセットするために読み出した設定値

50

(判定使用済設定値)と、が格納されている。尚、バックアップデータ(バックアップフラグを含む)は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるRAM102の先頭のアドレス(F000)には、工場出荷状態を示す値(例えば、設定値「0」)がセットされている。尚、RAM102の先頭のアドレス(F000)に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機1を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置5での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機1を再起動するように促してもよい。

【1410】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGにおけるRAMクリア処理とは、設定値を除くアドレスに「00H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

【1411】

尚、この実施の形態における特徴部207SGでは、RAMクリア処理において設定値以外のデータをクリアする形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAM102の所定のアドレス(この実施の形態の特徴部207SGではアドレスF003以降)に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【1412】

また、この実施の形態における特徴部207SGでは、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、RAMクリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ(例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか)に記憶することで、RAM102にRAMクリアフラグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU103の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する場合は、RAMクリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、RAMクリアフラグがCPU103の処理によって他の情報(データ)に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

【1413】

図15-32は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理(207SGSa013b)を示すフローチャートである。設定値変更処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa051)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa052、図15-37(A)参照)。更にCPU103は、設定値変更処理に応じた態様(図15-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa052a)。

【1414】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し(207SGSa053)、RAM102のアドレスF000に設定値として1~6のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する(207SGSa053a)。RAM102に設定値として1~6以外の値が記憶されている場合や、RAM102に設定値が記憶されていない場合(207SGSa020において設定値がクリアされている場合)は、RAM102におけるアドレスF000に設定値として「1」をセット(設定値を「1」にリセット)して207SGSa054に進む(207SGSa053b)。尚、RAM102に設定値として1^&のいずれかの値が記憶されている場合(207SGSa053a;Y)は、207SGSa053bの処理を実行せずに207SGSa054に進

10

20

30

40

50

む。

【 1 4 1 5 】

2 0 7 S G S a 0 5 4 において C P U 1 0 3 は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を - 1 し (2 0 7 S G S a 0 5 5)、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (2 0 7 S G S a 0 5 6)。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合 (2 0 7 S G S a 0 5 6 ; N) は、2 0 7 S G S a 0 5 5 と 2 0 7 S G S a 0 5 6 の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合 (2 0 7 S G S a 0 5 6 ; Y) は、電源断検出処理を実行する (2 0 7 S G S a 0 5 7)。

10

【 1 4 1 6 】

電源断検出処理の実行後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に格納されている設定値の表示を表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 において開始し (2 0 7 S G S a 0 5 8)、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する (2 0 7 S G S a 0 5 9)。

【 1 4 1 7 】

そして C P U 1 0 3 は、設定値変更中フラグをセットし (2 0 7 S G S a 0 6 1)、設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 の操作が有りか否かを判定する (2 0 7 S G S a 0 6 2)。設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 の操作が無い場合 (2 0 7 S G S a 0 6 2 ; N) は 2 0 7 S G S a 0 6 5 に進み、設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 の操作が有る場合 (2 0 7 S G S a 0 6 2 ; Y) は、該設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 の操作にもとづいて R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 の内容を更新する (2 0 7 S G S a 0 6 3)。

20

【 1 4 1 8 】

具体的には、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 に表示されている設定値が「 1 」である場合は、該「 1 」よりも遊技者にとって 1 段階有利な設定値である「 2 」を仮の設定値として R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 1 に格納し、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 に表示されている設定値が「 2 」である場合は、該「 2 」よりも遊技者にとって 1 段階有利な設定値である「 3 」を仮の設定値として R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 1 に格納する等、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 に表示されている設定値よりも 1 大きい数値を借りの設定として R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 1 に格納する。尚、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 に表示されている設定値が「 6 」である場合は、「 1 」を仮の設定値として R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 1 に格納すればよい。

30

【 1 4 1 9 】

そして、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 格納されている設定値 (仮の設定値) を表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 に表示し (2 0 7 S G S a 0 6 4)、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O N であるか否かを判定する (2 0 7 S G S a 0 6 5)。

【 1 4 2 0 】

錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O N である場合 (2 0 7 S G S a 0 6 5 ; Y)、C P U 1 0 3 は、2 0 7 S G S a 0 6 2 ~ 2 0 7 S G S a 0 6 5 の処理を繰り返し実行することによって R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 1 に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレス F 0 0 1 に格納されている設定値を表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 に表示する処理を実行する。

40

【 1 4 2 1 】

また、2 0 7 S G S a 0 6 5 において錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O F F である場合 (2 0 7 S G S a 0 6 5 ; N) は、C P U 1 0 3 は、設定値変更中フラグをクリアする (2 0 7 S G S a 0 6 6) とともに、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における設定値 (または仮の設定値) の表示を終了し (2 0 7 S G S a 0 6 7)、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を構成する全セグメントを消灯する (2 0 7 S G S a 0 6 7 a)。更に、C P U 1 0 3 は、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3

50

2、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する(207SGSa068、207SGSa068a)。

【1422】

そしてCPU103は、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されているか否かを判定する(207SGSa069)。RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されていない場合(207SGSa069;N)は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されている場合(207SGSa069;Y)は、更にRAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する(207SGSa070)。

10

【1423】

RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが同一である場合(207SGSa070;N)は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっている場合(207SGSa070;Y)は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている仮の設定値をアドレスF000に格納し(207SGSa071)、207SGSa072に進む。つまり、207SGSa071の処理では、仮の設定値を実際の設定値としてRAM102に更新記憶する。

20

【1424】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信し(207SGSa073)、設定値変更処理を終了する。

【1425】

図15-33は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理(207SGSa013c)を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、まず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa101)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa102、図15-37(A)参照)。更にCPU103は、設定値確認処理に応じた態様(図15-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa103)。

30

【1426】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し(207SGSa104)、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする(207SGSa105)。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を-1し(207SGSa106)、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa107)。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa107;N)は、207SGSa106と207SGSa107の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGSa107;Y)は、電源断検出処理を実行する(207SGSa108)。尚、本電源断検出処理(207SGSa108)は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理(207SGSa057)と同一の処理である。

40

【1427】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し(207SGSa109)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場

50

の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する(207SGSa110)。

【1428】

そしてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa111)。錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa111;Y)、CPU103は、207SGSa111の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ207SG051がOFFとなるまで待機する。また、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa111;N)は、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了するとともに(207SGSa112)、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する(207SGSa112a)。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する(207SGSa113、207SGSa114)。

10

【1429】

そしてCPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し(207SGSa115)、設定値確認処理を終了する。

【1430】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B及びラウンド表示器207SG131の点灯と、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B及び右打ちランプ207SG232の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側から該パチンコ遊技機1が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

20

【1431】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のLEDのみを点灯する態様を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯パターンは、図15-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

30

【1432】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図15-37(A)に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントが同一態様にて点灯する態様を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【1433】

以上のようにこの実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠207SG003が開放されている状態で錠スイッチ207SG051とクリアスイッチとをONとすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

40

【1434】

このとき、表示モニタ207SG029では、図15-35(A)~図15-35(E)に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示(図15-27に示すベース値の表示)が終了する。つまり、この実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値変更

50

処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【 1 4 3 5 】

次に、パチンコ遊技機 1 の再起動によって CPU 1 0 3 が設定値変更処理を開始すると、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D においてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の表示が開始される。そして、このように第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D において設定値が表示されている状態で設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 が操作されると、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D での表示が更新されていくようになっている。尚、この状態にて錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が OFF となった場合は、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D に表示されている数値が新たな設定値として設定される。

10

【 1 4 3 6 】

また、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 OFF (電断) した後に再起動する際に、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 が開放されている状態で錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 を ON (クリアスイッチは OFF) とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

【 1 4 3 7 】

このとき、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 では、図 1 5 - 3 5 (A)、図 1 5 - 3 5 (B) 及び図 1 5 - 3 5 (E) に示すように、パチンコ遊技機 1 の電源を OFF とすることによって第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D を用いた表示 (図 1 5 - 2 7 に示すベース値の表示) が終了する。つまり、この実施の形態における表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

20

【 1 4 3 8 】

次に、パチンコ遊技機 1 の再起動によって CPU 1 0 3 が設定値確認処理を開始すると、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D においてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の表示が開始される。尚、該第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D にける設定値の表示は、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が OFF となることによって終了し、パチンコ遊技機 1 が遊技可能な状態となる。

【 1 4 3 9 】

図 1 5 - 3 4 は、CPU 1 0 3 が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電断検出処理 (2 0 7 S G S a 0 1 3 c) を示すフローチャートである。設定値確認処理において CPU 1 0 3 は、先ず、先ず、電源基板 (図示略) からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する (2 0 7 S G S 0 8 1)。電源断信号の入力が無い場合は (2 0 7 S G S 0 8 1 ; N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は (2 0 7 S G S 0 8 1 ; Y)、RAM 1 2 2 に記憶されている設定値情報を含むバックアップデータを特定し (2 0 7 S G S 0 8 2)、該特定したバックアップデータを RAM 1 2 2 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する (2 0 7 S G S 0 8 3)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後 (2 0 7 S G S 0 8 4)、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

30

40

【 1 4 4 0 】

尚、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における遊技制御用タイマ割込処理では、図 1 5 - 3 8 に示すように、CPU 1 0 3 は、前述した 2 0 7 S G S a 0 5 7 及び 2 0 7 S G S a 1 0 8 と同一の電源断検出処理 (2 0 7 S G S 2 0 0) を実行した後に S 2 1 ~ S 2 7 (図 1 3 参照) を実行するようになっている。

【 1 4 4 1 】

次に、図 1 4 のステップ S 1 0 1 において実行される本特徴部 2 0 7 S G の始動入賞判定処理について、図 1 5 - 3 9 にもとづいて説明する。始動入賞判定処理において CPU 1 0 3 は、まず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始

50

動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する (2 0 7 S G S 5 0 1 a)。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (2 0 7 S G S 5 0 1 a ; Y)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する (2 0 7 S G S 5 0 2)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。2 0 7 S G S 5 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (2 0 7 S G S 5 0 2 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 1 」に設定する (2 0 7 S G S 5 0 3)。

10

【 1 4 4 2 】

2 0 7 S G S 5 0 1 a にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (2 0 7 S G S 5 0 1 a ; N)、2 0 7 S G S 5 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには (2 0 7 S G S 5 0 2 ; Y)、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する (2 0 7 S G S 5 0 1 b)。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば (2 0 7 S G S 5 0 1 b ; Y)、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する (2 0 7 S G S 5 0 5)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。2 0 7 S G S 5 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (2 0 7 S G S 5 0 5 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 2 」に設定する (2 0 7 S G S 5 0 6)。

20

【 1 4 4 3 】

2 0 7 S G S 5 0 3 , 2 0 7 S G S 5 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する (2 0 7 S G S 5 0 7)。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「 2 」であるときには第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する (2 0 7 S G S 5 0 8)。例えば、遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算するように更新すればよい。

30

【 1 4 4 4 】

2 0 7 S G S 5 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出して特定する (2 0 7 S G S 5 0 9)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される (2 0 7 S G S 5 1 0)。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには、第 1 特図保留記憶部 2 0 7 S G 1 5 1 A に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「 2 」であるときには、第 2 特図保留記憶部 2 0 7 S G 1 5 1 B に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データが格納される。

40

【 1 4 4 5 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値デー

50

タは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、207SGS509の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出するとともに、後述する可変表示結果判定モジュール(207SGS525)において可変表示結果を判定するために特定する。

【1446】

207SGS510の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(207SGS511)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図13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。

【1447】

207SGS511の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(207SGS512)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(207SGS513)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図13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。

【1448】

207SGS513の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(207SGS514)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(207SGS514;Y)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(207SGS515)、207SGS504の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(207SGS514;N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(207SGS516)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【1449】

図15-40(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図15-39の207SGS512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。本特徴部207SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理(図14のステップS22、図15-41)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定や特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103が207SGS512の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判

定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りや小当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出等の先読予告演出が実行されるようになる。

【1450】

図15-40(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部207SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(207SGS521)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

10

【1451】

207SGS521の処理に続いて、CPU103は、RAM102における先頭のアドレス(図15-31(B)参照)を参照し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する(207SGS522)。次いで、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする(207SGS524)。その後、図15-42に示す可変表示結果判定モジュール(207SGS525)において、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「はずれ」のいずれになるかを判定する処理を行う。

20

【1452】

図15-42に示すように、可変表示結果判定モジュールにおいて、CPU103は、セットした特図表示結果判定テーブルにおける大当り判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データとを比較し(207SGS571)、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(207SGS572)。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

30

【1453】

207SGS572にて大当り判定範囲内であると判定された場合(207SGS572;Y)、可変表示において大当りとなると判定する(207SGS576)。一方、207SGS572にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には(207SGS572;N)、セットした特図表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データとを比較し(207SGS573)、図15-39の207SGS509にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する(207SGS574)。

【1454】

40

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であると判定された場合(207SGS574;Y)、可変表示において小当りとなると判定する(207SGS577)。一方、207SGS574にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において小当りとならないと判定された場合には(207SGS574;N)、可変表示においてははずれとなると判定する(207SGS575)。

【1455】

図15-40(A)に戻って、207SGS575にて可変表示において大当りとなると判定したか否かを確認し(207SGS526)、大当りとならないと判定した場合(207SGS526;N)、207SGS525において可変表示において小当りとなると判定したか否かを確認し(207SGS527)、小当りとならないと判定した場合、

50

つまり、可変表示においてははずれとなると判定した場合には(207SGS526;N)、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し(207SGS527a)、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(207SGS528)。

【1456】

207SGS526にて可変表示において大当たりとなると判定した場合には(207SGS526;Y)、大当たり種別判定用の乱数値MR2と大当たり種別判定テーブルとに基づいて、大当たり種別を判定する(207SGS533)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

10

【1457】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、大当たりCである場合には第4図柄指定コマンドの送信設定を実行し(207SGS534)、その後、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり種別に応じた大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして(207SGS535)、207SGS536に進む。

20

【1458】

また、207SGS527にて可変表示において小当たりとなると判定した場合には(207SGS527;Y)、可変表示結果が「小当たり」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し(207SGS531)、小当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして(207SGS532)、207SGS536に進む。

【1459】

また、207SGS528にて時短フラグがセットされていない場合は(207SGS528;N)、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし(207SGS529)、時短フラグがセットされている場合は(207SGS528;Y)、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする(207SGS530)。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

30

【1460】

尚、本特徴部207SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、合算保留記憶数が2~4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、合算保留記憶数が5個以上である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図15-24に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値1が1の場合は1~450、設定値が2の場合は1~430、設定値が3の場合は1~410、設定値が4の場合は1~390、設定値が5の場合は1~370、設定値が6の場合は1~350がそれぞれ割り当てられている。

40

【1461】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値が1の場合は1~500、設定値が2の場合は1~480、設定値が3の場合は1~460、設定値が4

50

の場合は 1 ~ 4 4 0、設定値が 5 の場合は 1 ~ 4 2 0、設定値が 6 の場合は 1 ~ 4 0 0 がそれぞれ割り当てられている。

【 1 4 6 2 】

また、はずれ用変動パターン判定テーブル C 及びはずれ用変動パターン判定テーブル D においては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち、設定値が 1 の場合は 1 ~ 5 5 0、設定値が 2 の場合は 1 ~ 5 3 0、設定値が 3 の場合は 1 ~ 5 1 0、設定値が 4 の場合は 1 ~ 4 9 0、設定値が 5 の場合は 1 ~ 4 7 0、設定値が 6 の場合は 1 ~ 4 5 0 がそれぞれ割り当てられている。

【 1 4 6 3 】

一方で、いずれのはずれ用変動パターン判定テーブルにおいても、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち、7 0 1 ~ 9 9 7 までは設定値にかかわらず割り当てられている。

【 1 4 6 4 】

このため、2 0 7 S G S 5 2 9 においてははずれ用変動パターン判定テーブル A またははずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブル A またははずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを判定するようになっている。

【 1 4 6 5 】

2 0 7 S G S 5 2 9 , 2 0 7 S G S 5 3 0 , 2 0 7 S G S 5 3 2 , 2 0 7 S G S 5 3 5 の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データとを用いて、乱数値 M R 3 が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する (2 0 7 S G S 5 3 6)。本特徴部 2 0 7 S G では、図 1 5 - 4 0 (B) に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様 (例えばノーマルリーチや小当り)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値 M R 3 に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【 1 4 6 6 】

その後、2 0 7 S G S 5 3 6 の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行ってから (2 0 7 S G S 5 3 7)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【 1 4 6 7 】

尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、C P U 1 0 3 がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【 1 4 6 8 】

図 1 5 - 4 1 は、特別図柄通常処理として、図 1 4 の S 1 1 0 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 1 5 - 4 1 に示す特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する (2 0 7 S G S 5 4 1)。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、2 0 7 S G S 5 4 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4 に記憶されている第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【 1 4 6 9 】

2 0 7 S G S 5 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」以外であるときには (2 0 7 S G S 5 4 1 ; N)、第 2 特図保留記憶部 2 0 7 S G 1 5 1 B にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データをそれぞれ読み

10

20

30

40

50

出して特定する(207SGS542)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1470】

207SGS542の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部207SG151Bのデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部207SG151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(207SGS543)。

10

【1471】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後(207SGS544)、207SGS549に移行する。

【1472】

一方、207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(207SGS541;Y)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(207SGS545)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、207SGS545の処理では、遊技制御カウンタ設定部207SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、207SGS545の処理は、207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

20

【1473】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

30

【1474】

207SGS545にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(207SGS545;N)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する(207SGS546)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1475】

207SGS546の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部207SG151Aのデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部207SG151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(207SGS547)。

40

【1476】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後(207SGS548)、207SGS549に移行する。

【1477】

50

207SGS549においては、例えば、遊技制御フラグ設定部207SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(207SGS549)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【1478】

207SGS549の処理に続いて、CPU103は、RAM102の先頭のアドレス(図15-31(B)参照)を参照し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する(207SGS550)。

【1479】

次いで、CPU103は、RAM102に記憶されている遊技情報(図15-31(B)参照)を参照し、判定使用済設定値の記憶があるか否かを判定する(207SGS551)。判定使用済設定値の記憶があると判定した場合には(207SGS551:Y)、207SGS550にて特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とを比較し(207SGS552)、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであるか否かを判定する(207SGS553)。

【1480】

207SGS553において、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じでないと判定した場合は(207SGS553:N)、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信するための設定を行うとともに(207SGS554)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力して(207SGS555)、ループ処理に入る。以降、CPU103は、他の処理を実行することが無くなるので、該ループ処理によってパチンコ遊技機は遊技不能状態(遊技不能状態)となる。尚、エラー指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【1481】

このように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、前回の可変表示を実行する際に参照した設定値(判定使用済設定値)と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合に、遊技場の管理装置において判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている旨を認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

【1482】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103がループ処理を実行することにより他の処理を実行しないことでパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、遊技球の発射を制限すること、各入賞口への遊技球が入賞したとしても賞球の払い出しや特別図柄の可変表示を行わないこと等の処理を実行することによりパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御してもよい。

【1483】

また、本特徴部207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっていることを異常として、該異常を遊技場の管理装置において認識可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bを図15-36(B)や図15-37(B)に示すような表示態様(点灯態様)とすることによって、該異常を遊技者や遊技場の店員等に報知してもよい。

【1484】

10

20

30

40

50

また、本特徴部 207SG の特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在 RAM 102 の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、演出制御基板 12 に対するエラー指定コマンドの送信と遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力をそれぞれ 1 回のみ実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらエラー指定コマンドの送信やセキュリティ信号の出力は、前述した遊技不能状態において所定期間毎に繰り返し実行してもよい。

【1485】

また、本特徴部 207SG の特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在 RAM 102 の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合は、CPU 103 がパチンコ遊技機 1 を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、判定使用済設定値と現在 RAM 102 の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、CPU 103 は、パチンコ遊技機 1 を遊技不能状態に制御せずともよい。

【1486】

更に、判定使用済設定値と現在 RAM 102 の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合に CPU 103 によるパチンコ遊技機 1 の遊技不能状態への制御を実行しない場合は、例えば、遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力のみを実行してもよいし、また、RAM 102 の先頭アドレスに格納されている設定値を再設定指定してもよい。尚、RAM 102 の先頭アドレスに格納されている設定値の再設定を行う場合は、例えば、判定使用済設定値を RAM 102 の先頭アドレスに格納してもよいし、最も遊技者にとって不利な値（この実施の形態の特徴部 207SG では 1）を設定することによって、パチンコ遊技機 1 が遊技場の意図に反して過度に遊技者にとって有利となることを防止してもよい。

【1487】

207SGS551 において判定使用済設定値の記憶がないと判定した場合、つまり、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動して 1 回目の可変表示を実行する場合（207SGS551：N）または 207SGS553 において特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであると判定した場合は（207SGS553：Y）、現在の遊技状態、始動口バツファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（207SGS556）。その後、図 15-40（A）に示す 207SGS525 における可変表示結果判定モジュールにおいて実行する処理と同じ処理、つまり、図 15-42 に示す 207SGS571～207SGS577 の処理を行う（207SGS557）。

【1488】

続いて、207SGS557 において可変表示において大当たりとなると判定したか否かを確認し（207SGS558）、大当たりとならないと判定した場合（207SGS558；N）、207SGS557 において可変表示において小当たりとなると判定したか否かを確認する（207SGS559）。

【1489】

207SGS558 にて可変表示において大当たりとなると判定した場合には（207SGS558；Y）、遊技制御フラグ設定部 207SG152 に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（207SGS561）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 15-21（A）（B）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（207SGS562）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バツファに格納された大当たり種別判定用の乱数値 MR2 を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「大当たり A」、「大当たり B」、「大当たり C」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（207SGS563）。

【1490】

10

20

30

40

50

207SGS563の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部207SG155に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより(207SGS564)、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が「大当りA」であれば「1」とし、「大当りB」であれば「2」とし、「大当りC」であれば「3」とすればよい。

【1491】

一方、207SGS559にて可変表示において小当りとなると判定した場合には(207SGS559; Y)、207SGS560に進んで、遊技制御フラグ設定部207SG152に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする(207SGS560)。

10

【1492】

一方、207SGS559にて可変表示において小当りとなると判定しなかった場合、つまり、可変表示においてははずれとなる場合には(207SGS559; N)、207SGS565に進む。

【1493】

207SGS565においては、大当り遊技状態に制御するか否か(大当りフラグがセットされているか否か)の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か(大当りフラグがセットされているか否か)の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、207SGS558にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、207SGS563における大当り種別が「大当りA」である場合には「1」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りB」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、207SGS559にて特図表示結果が「小当り」とであると判定された場合(207SGS560において小当りフラグがセットされた場合)には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

20

30

【1494】

207SGS565にて確定特別図柄を設定した後には、207SGS553において特定した設定値を判定使用済設定値としてRAM102に更新記憶した後(207SGS566)、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから(207SGS567)、特別図柄通常処理を終了する。

【1495】

尚、207SGS545にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(207SGS545; Y)、所定のデモ表示設定を行ってから(207SGS568)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

40

【1496】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、判定使用済設定値をRAM102に遊技情報の1つとして記憶しているため(図15-31(B)参照)、パチンコ遊技機1を

50

コールドスタートにて起動した場合には、最初の変表示を実行する際に判定使用済設定値が存在しない形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、判定使用済み設定値をRAM102におけるRAMクリア処理にてクリアされていない領域に格納することによって、パチンコ遊技機1をコールドスタートにて起動した場合においても最初の変表示を実行する際に判定使用済設定値とRAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値（パチンコ遊技機1に設定されている設定値）を比較できるようにしてもよい。

【1497】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、図15-40及び図15-41に示すように、共通の処理を実行する可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果判定モジュールには、CPU103が特定した設定値（RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値）と判定使用済設定値とを比較する処理（図15-41に示す207SGS551～207SGS553）や、該処理結果としてCPU103が特定した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機1を遊技停止状態に制御する処理（207SGS554～207SGS555）等を含めてもよい。このようにすることで、入賞時乱数値判定処理を実行する場合においてもCPU103が特定した設定値と判定使用済設定値とを比較する処理や該処理結果としてCPU103が特定した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機1を遊技停止状態に制御する処理を実行することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性をより一層向上させることができる。

【1498】

次に、演出制御用CPU120が実行する処理について説明する。

【1499】

図15-43は、演出制御用CPU120が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御メイン処理において演出制御用CPU120は、先ず、所定の初期化処理を実行して（207SGS401）、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。

【1500】

また、演出制御用CPU120は、主基板11から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする（207SGS403）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を-1し（207SGS404）、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGS405）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405；N）は、207SGS404及び207SGS405の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

【1501】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405；Y）、演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS406）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（207SGS406；Y）、即ち、パチンコ遊技機1が電断復旧した場合は、RAM122に記憶されている遊技者情報（後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてからRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアし（207SGS407）、207SGS427に進む。

【1502】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合（207SGS406；N）、演出制御用CPU120は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS408）。コールド通知コマンドの受信が有る場合（207SGS408；Y）は、RAM122に記憶されている遊技者情報と演出用情報（前回のパチンコ遊技機1の起動時か

ら R A M 1 2 2 に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報) をクリアするとともに (2 0 7 S G S 4 0 9)、R A M 1 0 2 に記憶されていた情報がクリアされたことや、R A M 1 2 2 に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知 (R A M クリア報知を実行) するための R A M クリア報知処理を実行する (2 0 7 S G S 4 1 0)。尚、R A M クリア報知処理では、画像表示装置 5 における画像 (例えば、図 1 5 - 3 6 (A) に示すように、画像表示装置 5 において R A M 1 2 2 に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知する報知画像 2 0 7 S G 0 0 5 M 1) の表示、遊技効果ランプ 9 の発光、スピーカ 8 L , 8 R からの音出力等を所定期間 (例えば、1 0 秒間) し、パチンコ遊技機 1 を起動した遊技場の店員等に R A M 1 2 2 に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、R A M クリア報知処理の実行後は、2 0 7 S G S 4 2 7 に進む。

10

【 1 5 0 3 】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合 (2 0 7 S G S 4 0 8 ; N)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する (2 0 7 S G S 4 1 1)。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合 (2 0 7 S G S 4 1 1 ; Y)、即ち、パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知 (設定値変更中報知) や設定値の確認中であることの報知 (設定値確認中報知) を実行するための設定値関連報知処理を実行する (2 0 7 S G S 4 1 2)。

20

【 1 5 0 4 】

尚、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、設定値変更中報知や設定値確認中報知として、図 1 5 - 5 0 (B) 及び図 1 5 - 5 0 (C) に示すように、画像表示装置 5 において、設定値の変更中であることを示す報知画像 2 0 7 S G 0 0 5 M 2 や設定値の確認中であることを示す報知画像 2 0 7 S G 0 0 5 M 3 を表示するが、パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 が開放されており、且つ設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等は、主基板 1 1 に搭載されている表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 を視認している状態である。つまり、設定値変更状態や設定値確認状態とは、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等からは画像表示装置 5 において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置 5 の表示からはパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知や設定値確認中報知としては、スピーカ 8 L , 8 R からの音出力や、遊技効果ランプ 9 の発光によって、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態で起動していることを報知してもよい。

30

【 1 5 0 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 の動作チェックを行うための第 1 可動体初期化处理 (2 0 7 S G S 4 1 3) と、第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 の動作チェックを行うための第 2 可動体初期化处理 (2 0 7 S G S 4 1 4) を実行する。尚、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における第 1 可動体初期化处理と第 2 可動体初期化处理とでは、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 の動作チェックが終了した後に第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 の動作チェックを実行するようになっている (図 1 5 - 4 9 参照)。

40

【 1 5 0 6 】

ここで、第 1 可動体初期化处理と第 2 可動体初期化处理について図 1 5 - 4 7 及び図 1 5 - 4 8 を用いて説明する。図 1 5 - 4 7 は、演出制御用 C P U 1 2 0 が行う非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図 1 5 - 4 8 は、(A) は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、(B) は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

【 1 5 0 7 】

第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 と第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 は、それぞれの原点位置 (

50

第 1 位置)と演出位置(第 2 位置)との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から演出位置(第 2 位置)への往動作や演出位置から原点位置への復動作は、可変表示中における第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 と第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 の実際の動作態様である。

【 1 5 0 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理を実行したときに可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の被検出部が原点検出センサ 2 0 7 S G 3 3 1 , 2 0 7 S G 3 3 2 により検出されない場合、つまり、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が何らかの理由(例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合(例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー(動作異常)が発生した場合など)、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など)により原点位置以外の位置(例えば、図 1 5 - 3 2 における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と合体位置との間の所定位置)にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

【 1 5 0 9 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理において非検出時動作制御を実行した場合、または、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が原点検出センサ 2 0 7 S G 3 3 1 , 2 0 7 S G 3 3 2 により検出された場合、実動作確認動作制御を実行する。実動作確認動作制御は、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を用いた演出(例えば、可変表示中に実行な可動体演出等)において実際に行われる実動作と同一の動作とされている。

【 1 5 1 0 】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が非検出時動作制御と実動作確認動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図 1 5 - 4 8 (A) 及び図 1 5 - 4 8 (B) にて示す速度は、演出制御用 C P U 1 2 0 が各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を動作させるために設定する制御速度であって、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を動作させる場合において、原点位置と演出位置との間における一の移動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間とで態様が異なる場合(例えば、バネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間)や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を同一性能のステッピングモータにて動作させる場合において、各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

【 1 5 1 1 】

図 1 5 - 4 8 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実動作確認動作制御を実行する場合、セットした実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて可動体 2 0 7 S

G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を動作させる。具体的には、原点位置から加速した後に減速して演出位置に停止させるとともに、演出位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が正常に動作可能であることを確認するための実動作確認用動作制御では、原点位置と演出位置との間において、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の制御速度を低速 高速 低速の順に変化させる。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を用いた演出を実行する場合、第 1 速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第 2 速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が動作するように制御するため、実動作確認用動作制御を実行する場合においても、第 1 速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第 2 速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が動作するように制御する。

10

【 1 5 1 2 】

すなわち、上記第 1 速度としての最低速度や第 2 速度としての最高速度は、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の実際の動作速度であって、該動作速度としての最低速度や最高速度となるように制御速度が設定されることになる。尚、以下においては、最低制御速度に基づいて可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を動作させた場合は最低速度にて動作し、最高制御速度に基づいて可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を動作させた場合は最高速度にて動作するものとして説明する。

【 1 5 1 3 】

20

ここで、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の加速時及び減速時における動作速度が、実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御速度が設定されている。また、演出位置に移動した後に原点位置に復帰させる際においては、演出位置に停止させるときよりも長い時間にわたり実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御することで、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を確実に減速させてから原点検出センサ 2 0 7 S G 3 3 1 , 2 0 7 S G 3 3 2 により被検出部が検出されるようにしている。

【 1 5 1 4 】

また、図 1 5 - 4 8 (B) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と演出位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第 1 速度）にて動作するように制御する。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 動作制御としての非検出時動作制御における最高速度（最大動作速度）が、第 2 動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を動作させる制御を行う。

30

【 1 5 1 5 】

この場合、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 は原点位置からどの程度離れた位置にあるかが不明であるため、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が原点位置の近傍に位置していた場合、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が原点位置に復帰したときに原点検出センサ 2 0 7 S G 3 3 1 , 2 0 7 S G 3 3 2 にて被検出部を確実に検出できなかつたり、近距離から可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

40

【 1 5 1 6 】

図 1 5 - 4 3 に戻り、第 1 可動体初期化処理（ 2 0 7 S G S 4 1 3 ）と第 2 可動体初期化処理（ 2 0 7 S G S 4 1 3 ）の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可動体 2 0 7

50

SG321の動作チェック中に設定値の変更または設定値の確認が終了したことを示す設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する(207SGS415)。設定値早期変更終了フラグがセットされていない場合(207SGS415;N)は、更に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する(207SGS416)。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合(207SGS416;N)207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合(207SGS416;Y)は207SGS417に進む。尚、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合(207SGS415;Y)は、207SGS416の処理を実行せずに207SGS417に進む。

10

【1517】

207SGS417において演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の初期化(動作チェック)が終了したか否かを判定する(207SGS417)。第1可動体207SG321の初期化が終了していない場合(207SGS417;N)は、設定値早期変更終了フラグをセットして207SG412に進み(207SGS418)、第1可動体207SG321の初期化が終了している場合(207SGS417;Y)は、第2可動体207SG322の初期化(動作チェック)が終了しているか否かを判定する(207SGS419)。第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合(207SGS419;N)は207SGS412に進み、第2可動体207SG322の初期化が終了している場合(207SGS419;Y)は、設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する(207SGS420)。

20

【1518】

207SGS420において、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合(207SGS420;Y)は、設定値早期変更終了フラグをクリアし(207SGS421)、207SGS413と同一処理である第1可動体初期化处理(207SGS422)と、207SGS414と同一処理である第2可動体初期化处理(207SGS423)を実行し、これら第1可動体初期化处理(207SGS422)と207SGS414と第2可動体初期化处理(207SGS423)において第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化(動作チェック)が終了したか否かを判定する(207SGS424)。第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合(207SGS424;N)は207SGS422に進み、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了している場合(207SGS424;Y)は、207SGS427に進む。

30

【1519】

以上のようにこれら207SG412~207SG424の処理については、図15-49(A)に示すように、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点(パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態に制御された時点)から設定値変更報知や設定値確認中報知を開始するとともに、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理を実行する。尚、前述したように、この実施の形態の特徴部207SGでは、第2可動体初期化处理は、第1可動体初期化处理が終了してから実行される、つまり、第1可動体207SG321の動作チェック終了後に第2可動体207SG322の動作チェックが実行されるようになっている。

40

【1520】

このとき、図15-49(A)に示すように、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の動作チェックが終了した後に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、再度第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理が実行されるようになっている。

【1521】

一方で、図15-49(B)に示すように、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化

50

処理のうち、第 1 可動体初期化処理のみが終了しているタイミングで演出制御用 CPU 120 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第 1 可動体 207SG321 の動作チェックは終了しているが未だ第 2 可動体 207SG322 の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第 2 可動体初期化処理が終了した後、再度第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理が実行されるようになっている。

【1522】

更に、図 15 - 49 (C) に示すように、第 1 可動体初期化処理が未だ終了していないタイミングで演出制御用 CPU 120 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第 1 可動体 207SG321 の動作チェックが終了

10

【1523】

尚、207SGS411 において設定値変更開始通知コマンド及び設定値確認開始通知コマンドの受信が無い場合 (207SGS411; N)、演出制御用 CPU 120 は、エラー指定コマンドの受信が有るか否かを判定する (207SGS425)。エラー指定コマンドの受信が有る場合 (207SGS425; Y) は、エラー指定コマンドが示すエラー報知を行うためのエラー報知処理 (207SGS426) を実行し、エラー指定コマンドの受信が無い場合 (207SGS425; N) は、207SGS403 に進む。

20

【1524】

尚、この実施の形態の特徴部 207SG におけるエラー報知としては、図 15 - 50 (D) に示すように、画像表示装置 5 においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像 207SG005M4 を表示すればよい。このように画像表示装置 5 においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像 207SG005M4 が表示されることによって、遊技者は、これら報知画像 207SG005M4 から不正な値が設定値として設定されていることや、設定値の変更中に電断が発生した状態でパチンコ遊技機 1 に電源が再投入されたこと、前回の可変表示において参照した設定値 (判定使用済設定値) が RAM 102 の先頭アドレスに格納されている設定値と異なっていること等を認識することができる。尚、この実施の形態の特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 の起動時に実行可能なエラー報知処理 (207SGS426) と、パチンコ遊技機 1 の起動が完了した後に実行可能なエラー報知処理 (207SGS439) との、2 つのエラー報知処理が存在する。

30

【1525】

このうち、パチンコ遊技機 1 の起動時に実行可能なエラー報知処理 (207SGS426) については、パチンコ遊技機 1 の起動時に発生したエラー (CPU 103 が図 15 - 30 に示す遊技制御メイン処理の 207SGSa031 の処理にて送信するエラー指定コマンドの受信) にもとづいて画像表示装置 5 において報知画像 207SG005M4 を表示し、パチンコ遊技機 1 の起動が完了した後に実行可能なエラー報知処理 (207SGS439) については、パチンコ遊技機 1 の起動が完了した後に発生したエラー (CPU 103 が図 15 - 41 に示す特別図柄通常処理の 207SGS554 の処理にて送信するエラー指定コマンドの受信) にもとづいて画像表示装置 5 において報知画像 207SG005M4 を表示すればよい。

40

【1526】

このように、この実施の形態の特徴部 207SG における演出制御メイン処理では、図 15 - 44 に示すように、パチンコ遊技機 1 をホットスタートで起動した場合には、遊技者情報 (該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等) を RAM 122 からクリアする一方で、演出用情報 (パチンコ遊技機 1 の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等) と設定値情報 (パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に対応する「1」～「6」のいずれかの数値) については R

50

RAM 122 からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報を RAM 122 からクリアする一方で、設定値情報については RAM 122 からクリアしないようになっている。更に、パチンコ遊技機 1 を設定値変更状態や設定確認状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とを RAM 122 からクリアしない一方で、設定値情報については RAM 122 に既に記憶されている設定値情報に上書き（更新記憶）するようになっている。

【1527】

つまり、この実施の形態の特徴部 207SG においては、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定値確認状態、設定値変更状態のいずれで起動するかに応じて RAM 122 からクリアする情報が異なっている。

10

【1528】

そして、207SGS 427 において演出制御用 CPU 120 は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置 5 において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図 15 - 45 に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「1」、「2」、「3」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

20

【1529】

尚、この実施の形態における特徴部 207SG においては、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

30

【1530】

尚、この実施の形態における特徴部 207SG においては、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、画像表示装置 5 に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、スピーカ 8L、8R から出力される音の音量や、遊技効果ランプ 9 の光量等を異ならせるようにしてもよい。

40

【1531】

そして、図 15 - 43 に戻り演出制御用 CPU 120 は、最初の 4 変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする（207SGS 428）。その後、演出制御用 CPU 120 は、タイマ割込フラグの監視（207SGS 429）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 CPU 120 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用 CPU 120 は、そのフラグをクリアし（207SGS 430）、以下の処理を実行する。

【1532】

50

演出制御用CPU120は、まず、パチンコ遊技機1が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する(207SGS431)。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機1の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機1の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機1の起動報知を実行すればよい。

10

【1533】

尚、この実施の形態における特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機1の起動報知の態様が異なっている。

【1534】

具体的には、図15-46に示すように、パチンコ遊技機1を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは異なっている。

20

【1535】

また、パチンコ遊技機1を起動する際にコールドスタート通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されておらず、且つRAM102におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングは異なっている。

30

【1536】

つまり、この発明における特定制御とは、パチンコ遊技機1がホットスタートや設定確認状態で起動した場合に、演出制御用CPU120が、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行することと、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用CPU120が遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行することの両方を含んでいる。

40

【1537】

また、パチンコ遊技機1を起動する際に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドを受信している場合には、遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから20秒間の出力音Cの出力、そして画像表示装置5において40秒間のメッセージ画像(例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像)の表示を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の40秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rからの20秒間の出力音Cの出力開始タイミング、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ9の40秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rからの20秒間の出力音Cの出力開始タイミング、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なっている。

50

【 1 5 3 8 】

特に、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合は、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信している場合とは異なり、画像表示装置 5 においてメッセージ画像の表示を行うため、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されたことが認識され易いようになっている。

【 1 5 3 9 】

尚、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L、8 R、画像表示装置 5 を用いて実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機 1 が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

【 1 5 4 0 】

また、本実施例の特徴部 2 0 7 S G では、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ 9 の発光とスピーカ 8 L、8 R からの音出力を実行する）形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置 5 にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

【 1 5 4 1 】

また、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、パチンコ遊技機 1 に設けられている全ての遊技効果ランプ 9 を発光させる一方で、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機 1 に設けられている遊技効果ランプ 9 のうち一部のみを発光させてもよい。

【 1 5 4 2 】

更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 が開放されている状態であるので、スピーカ 8 L、8 R のうち一方のみから音出力を行い（パチンコ遊技機 1 に 3 個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ 8 L、8 R からの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置 5 において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置 5 において「RAM がクリアされました」等の RAM 1 0 2 や RAM 1 2 2 がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

【 1 5 4 3 】

更に、パチンコ遊技機 1 に前述した外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間（設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間）にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。尚、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。

【 1 5 4 4 】

尚、外部出力端子を各報知において共通して用いる場合には、各報知に応じて管理装置に対して信号を出力するタイミングを異ならせるようにしてもよい。

【 1 5 4 5 】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機 1 の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機 1 の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず 1 の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機 1 の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機 1 の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

10

【 1 5 4 6 】

また、この実施の形態における特徴部 2 0 7 S G においては、この発明における初期化演出として、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置 5 に表示する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

20

【 1 5 4 7 】

また、この実施の形態における特徴部 2 0 7 S G においては、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

【 1 5 4 8 】

図 1 5 - 4 3 に戻り、次に演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源断検出処理を実行する (2 0 7 S G S 4 3 2) 。電源断検出処理では、図 1 5 - 5 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、電源基板 (図示略) からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する (2 0 7 S G S 4 4 1) 。電源断信号の入力が無い場合は (2 0 7 S G S 4 4 1 ; N) 、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は (2 0 7 S G S 4 4 1 ; Y) 、 R A M 1 2 2 に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し (2 0 7 S G S 4 4 2) 、該特定したバックアップデータを R A M 1 2 2 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する (2 0 7 S G S 4 4 3) 。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後 (2 0 7 S G S 4 4 4) 、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

30

40

【 1 5 4 9 】

図 1 5 - 4 3 に戻り、次に演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う (コマンド解析処理 : 2 0 7 S G S 4 3 3) 。このコマンド解析処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信コマンドバッファに格納されている主基板 1 1 から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、 R A M 1 2 2 に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド (図 1 5 - 8 参照) であるのか解析する。

【 1 5 5 0 】

50

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う(207SGS434)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して画像表示装置5の表示制御を実行する。

【1551】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値を更新する演出用乱数更新処理(207SGS435)、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理(207SGS436)、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理(207SGS437)、演出用情報を集計する演出用情報集計処理(207SGS438)、エラー報知処理(207SGS439)を実行する。その後、S52に移行する。

10

【1552】

尚、遊技者情報入力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作によってパスワード(予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能)の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報をRAM122に記憶する。更に、演出制御用CPU120は、可変表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【1553】

20

遊技者情報出力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作によって、RAM122に記憶されている遊技者情報にもとづいて2次元コードを生成し、該2次元コードを画像表示装置5に表示する。そして、該2次元コードの表示終了後は、RAM122に記憶される遊技者情報をクリアする。尚、遊技者は、画像表示装置5に表示された2次元コードをスマートフォン等の携帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信することによって、パチンコ遊技機1における累計の遊技者情報を該サーバに記憶させておくことができる。

【1554】

演出用情報集計処理では、演出制御用CPU120は、可変表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に演出用情報としてRAM122に記憶されている変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

30

【1555】

エラー報知処理では、演出制御用CPU120は、CPU103からエラー指定コマンドを受信したか否かを判定する。エラー指定コマンドを受信している場合は、該受信したエラー指定コマンドに応じたエラー報知を実行する。

【1556】

次に、この実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図15-52に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、まず、先読規制カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(207SGS451)。先読規制カウンタの値が「0」である場合(207SGS451;Y)は、先読予告設定処理(S161)を実行した後、第1保留記憶表示エリア207SG005D及び第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示される保留記憶表示数や保留記憶表示の表示態様を始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aに記憶されている保留記憶数や保留表示フラグの値に応じて更新する保留表示更新処理(207SGS454)を実行し、演出制御プロセスフラグに応じてS170~S177(図7参照)のいずれかの処理を実行する。

40

【1557】

また、先読規制カウンタの値が「1」~「4」のいずれかである場合(207SGS451;N)は、更に演出制御プロセスフラグの値が「1」であるか否かを判定する(20

50

7 S G S 4 5 2)。演出制御プロセスフラグの値が「 0 」、「 2 」～「 7 」のいずれかである場合 (2 0 7 S G S 4 5 2 ; N) は、保留表示更新処理 (2 0 7 S G S 4 5 4) を実行するとともに演出制御プロセスフラグに応じて S 1 7 0 ~ S 1 7 7 (図 7 参照) のいずれかの処理を実行し、演出制御プロセスフラグの値が「 1 」のである場合 (2 0 7 S G S 4 5 2 ; Y) は、先読規制カウンタの値を - 1 し (2 0 7 S G S 4 5 3)、保留表示更新処理 (2 0 7 S G S 4 5 4) を実行するとともに演出制御プロセスフラグに応じて S 1 7 0 ~ S 1 7 7 (図 7 参照) のいずれかの処理を実行する。以上のように 2 0 7 S G S 4 5 1 ~ 2 0 7 S G S 4 5 3 の処理を実行することで、起動直後のパチンコ遊技機 1 においては、可変表示が 4 回実行されるまで先読予告演出の実行が規制されるようになっている。

【 1 5 5 8 】

10

尚、この実施の形態における特徴部 2 0 7 S G においては、パチンコ遊技機 1 が起動したことにともづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出制御メイン処理及び演出制御プロセス処理を実行することで、4 回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 が起動したことにともづいて、C P U 1 0 3 が始動入賞判定処理 (図 1 4 参照) を実行しないことで、4 回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制するようにしてもよい。

【 1 5 5 9 】

以上のようにこの実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、パチンコ遊技機 1 において遊技が可能な状態となったことにともづいて、4 回の可変表示に亘って先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技が可能な状態となったことにともづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ 8 L、8 R から出力される音の音量、遊技効果ランプ 9 の光量、R T C に応じた演出の設定等を工場出荷時の状態としてもよい。

20

【 1 5 6 0 】

また、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、先読み予告演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、例えば、画像表示装置 5 に特定の背景画像を表示する演出や、特定の可動体の動作、スピーカ 8 L、8 R からの音出力、遊技効果ランプ 9 の発光を行う演出等を実行してもよい。

【 1 5 6 1 】

30

以上、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 1 5 - 1 7 ~ 図 1 5 - 2 0 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。そして、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 ~ 6 のいずれかである場合 (パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 以外の場合) は、1 2 3 8 から各設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。つまり、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 ~ 6 のいずれかである場合は、当たり判定値の 1 0 2 0 を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 M R 1 の値が 1 0 2 0 から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、C P U 1 0 3 が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

【 1 5 6 2 】

特にこの実施の形態の特徴部 2 0 7 S G においては、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内において大当り判定値の数値範囲が 1 0 2 0 を基準値とした 1 箇所に設定されているので、有利状態判定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して乱数値 M R 1 の値が大当り判定値の数値範囲内の値であるか否か (大当り遊技状態に制御するか否か) の判定を複数回実行する必要が無いため、C P U 1 0 3 が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

50

【 1 5 6 3 】

また、図 1 5 - 1 7 ~ 図 1 5 - 2 0 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、前述した当り判定値の 1 0 2 0 を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 M R 1 の値が、1 0 2 0 から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び 1 0 2 0 から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【 1 5 6 4 】

更に、図 1 5 - 1 7 ~ 図 1 5 - 2 0 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第 1 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 3 2 8 個であるのに対して、第 2 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 6 5 5 個と約 2 倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、3 2 7 6 7 を基準値（小当り基準値）として設定されている。このため、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 M R 1 の値が、3 2 7 6 7 から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、C P U 1 0 3 が小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【 1 5 6 5 】

尚、図 1 5 - 1 7 ~ 図 1 5 - 2 0 に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合の大当りの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲（3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 または、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1）に設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 M R 1 が 1 0 2 0 から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 M R 1 が 3 2 7 6 7 から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【 1 5 6 6 】

また、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における R A M 1 0 2 は、パチンコ遊技機 1 に設定された設置値を記憶可能となっている。そして、図 1 5 - 4 1 に示すように、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における C P U 1 0 3 は、可変表示を開始する毎（開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎）に該 R A M 1 0 2 に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に対応する大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを設定し（設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定し）、大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う。つまり、C P U 1 0 3 は、可変表示を実行する毎に R A M 1 0 2 から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定するので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。

【 1 5 6 7 】

尚、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、可変表示を実行する毎に R A M 1 0 2 から設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機 1 が起動した時点で C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機 1 が起動した時点で R A M 1 0 2 から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する場合は、パチンコ遊技機 1 に電断が発生するまでの期間において該設定さ

10

20

30

40

50

れた表示結果判定テーブルを用いて全ての可変表示結果を判定すればよい。

【1568】

また、CPU103は、可変表示を開始する毎（開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎）に該RAM102に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値と前回可変表示結果を判定するためにRAM102から読み出した設定値（判定使用済設定値）とを比較し、該比較結果として今回RAM102から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、画像表示装置5に表示される画像によってエラー報知が実行される（図15-50参照）ので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。更に、RAM102に不適切な設定値が設定されていることをよりの確に特定することができるばかりか、RAM102に設定されている設定値が異常である旨を遊技機の周囲に認識させることができるので、遊技場の店員等が異常な設定値への対処を迅速に行うことができる。

10

【1569】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示を実行する毎にRAM102に記憶されている設定値と判定使用済設定値とを比較する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、RAM102に記憶されている設定値と判定使用済設定値とは、可変表示の所定回数の実行や、所定時間の経過にもとづいて実行してもよい。

【1570】

また、CPU103は、RAM102から読み出した設定値と前回使用済設定値とを比較し、該比較結果として今回RAM102から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、演出制御基板12に対してエラー指定コマンドを送信し、演出制御用CPU120は、CPU103から該エラー指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置5に報知画像207SG005M4を表示するので、適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることをより確実に防ぐことができる。

20

【1571】

また、CPU103は、図15-40～図15-42に示すように、入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで共通の可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定するので、これら入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで処理の一部を共通化することができ、CPU103の処理負荷を抑えることができる。

30

【1572】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図15-17～図15-20に示すように、変動特図が同一であればパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一となっているが、CPU103は、可変表示を実行する際にRAM102から読み出した設定値に応じた小当り判定値の数値範囲を設定する（RAM102から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する）ので、CPU103が小当り遊技状態に制御するか否かを判定するための処理負荷を低減できる、更に、この実施の形態の特徴部207SGのように、RAM102から読み出した設定値に応じた大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲を設定する場合は、RAM102から読み出す設定値に対応する表示結果判定テーブルを設定するための処理を共通化することができるので、処理プログラムの容量も削減することができる。

40

【1573】

また、図15-17～図15-20に示すように、パチンコ遊技機1に設定値として1（最も大当り確率が低い設定値）が設定されている場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定されている場合は、大当り判定値の数値範囲として共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かを判定すればよいので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1574】

50

尚、この実施の形態の特徴部 207SG においては、図 15-17~図 15-20 に示すように、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。つまり、この実施の形態の特徴部 207SG においては、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最大値から連続するように設定しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最小値から連続するように設定してもよい。

【1575】

また、この実施の形態の特徴部 207SG においては、図 15-17~図 15-20 に示すように、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。

【1576】

また、この実施の形態には、以下に示す発明 207SG も含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開 2010-200902 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2010-200902 号公報に記載されている遊技機にあつては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明 207SG の手段 1 に記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であつて、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1~6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 15-32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部 207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図 15-30 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ 207SG051、開放センサ 207SG090 がそれぞれ ON であるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU 103 が図 15-32 に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図 15-37（A）に示すように、CPU 103 が設定値変更処理の実行中である場合は第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【1577】

更には、発明 207SG の手段 2 に記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であつて、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1~6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 15-32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

確認条件が成立したとき（例えば、図15-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONであるとき）に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態（例えば、CPU 103が図15-33に示す設定値確認処理を実行中である状態）に移行し、

10

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図15-37（A）に示すように、CPU 103が設定値確認処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において確認状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【1578】

更には、発明207SGの手段3に記載の遊技機として、

20

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示である（例えば、図15-4及び図15-37に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとが可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と、設定値変更状態や設定値確認状態である場合の表示態様と、が異なる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態であることを的確に認識できる。

【1579】

更には、発明207SGの手段4に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記可変表示部において行う（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分）

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、可変表示部において好適な報知を行うことができる。

【1580】

更には、発明207SGの手段5に記載の遊技機として、

前記可変表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部にて構成され（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bがそれぞれ8個のセグメントにて構成されている部分）、

40

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示として、前記小表示部の全てを点灯状態とした表示を行う（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、前記設定状態または前記確認状態であることを認識し易くできる。

【1581】

更には、発明207SGの手段6に記載の遊技機として、

遊技媒体を遊技領域（例えば、左遊技領域207SG002Lと右遊技領域207SG002R）に発射して遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記情報表示部は、前記遊技領域において遊技媒体の発射方向を報知する発射方向報知

50

部（例えば、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 ）を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記発射方向報知部において行う（例えば、図 1 5 - 3 7（A）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 を点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、発射方向報知部において好適な報知を行うことができる。

【 1 5 8 2 】

更には、発明 2 0 7 S G の手段 7 に記載の遊技機として、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 4 に示す始動入賞判定処理を実行する部分）を備え、

前記情報表示部は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示可能な保留表示部（例えば、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B ）を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記保留表示部において行う（例えば、図 1 5 - 3 7（A）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B とを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、保留表示部において好適な報知を行うことができる。

【 1 5 8 3 】

更には、発明 2 0 7 S G の手段 8 に記載の遊技機として、

前記有利状態において、遊技媒体が進入可能な第 1 状態と該第 1 状態よりも遊技媒体が進入し難い第 2 状態とに変化可能な特別可変装置（特別可変入賞球装置 7 ）を備え、

前記情報表示部は、前記特別可変装置が前記有利状態において前記第 1 状態となる回数を報知する回数報知部（例えば、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 ）を備え、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記回数報知部において行う（例えば、図 1 5 - 3 7（A）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態においてラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうち、1 のセグメントのみを点灯する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、回数報知部において好適な報知を行うことができる。

【 1 5 8 4 】

更には、発明 2 0 7 S G の手段 8 に記載の遊技機として、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、R A M 1 0 2 ）と、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）と、

前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報（例えば、R A M クリアフラグ）を記憶可能な状態情報記憶手段（例えば、R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 2 の領域）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチが ON である状態）であることを含む第 1 条件（例えば、クリアスイッチが ON である状態）が成立しているときには、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化处理（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 5 - 3 1（A）に示す R A M クリア処理を実行する部分）を実行可能であり、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチが ON である状態）であることを含む第 2 条件（例えば、クリアスイッチが ON であり、且つ錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 と開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 とが ON である状

10

20

30

40

50

態)が成立しているときには、前記設定値を変更するための設定変更処理を実行可能であるとともに、前記第1条件が成立した場合に実行する前記初期化処理と共通の初期化処理を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能であり(例えば、RAMクリア処理と設定値変更処理を実行可能な部分)、

前記第1条件と前記第2条件のいずれが成立した場合であっても、前記状態情報を消去しない(例えば、図15-31(A)に示すように、RAMクリア処理においてRAMクリアフラグをクリアしない部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第1条件の成立時と第2条件の成立時とで初期化処理の共通化することができるので、初期化処理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぎつつ、状態情報にもとづいた初期化処理を的確に実行できる。

10

【1585】

また、この実施の形態には、以下に示す発明208SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明208SGの手段1に記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

20

複数の設定値(例えば、設定値としての1~6)のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図15-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部(例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B)を含む情報表示部(例えば、遊技情報表示部207SG200)を有し、

特定条件が成立したとき(例えば、図15-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき)に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態(例えば、CPU103が図15-32に示す設定値変更処理を実行中である状態)に移行し、

30

前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う(例えば、図15-37(B)に示すように、設定値以上エラーが発生した場合は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示領域において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。

40

【1586】

更には、発明208SGの手段2に記載の遊技機として、

前記所定のエラーは、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラー(例えば、設定値以上エラー)である

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生し、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

50

【 1 5 8 7 】

更には、発明 2 0 8 S G の手段 3 に記載の遊技機として、

前記設定状態において変更された新たな設定値が確定する前に電断が発生した場合には、該電断からの復旧時において、前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生していなくても、エラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図 1 5 - 3 7 (B) に示すように設定変更中の電断から復帰した場合においても、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、新たにエラーを設けることなしに、設定値が確定する前に電断が発生したことにより、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

10

【 1 5 8 8 】

また、この実施の形態には、以下に示す発明 2 0 9 S G も含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。また、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第 6 2 0 9 6 5 3 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第 6 2 0 9 6 5 3 号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明 2 0 9 S G の手段 1 に記載の遊技機として、

20

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、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、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1 ~ 6 ）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 5 - 3 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

30

複数の表示部（例えば、第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A ~ 第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D ）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、図 1 5 - 2 7 (C) に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 ）と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図 1 5 - 3 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 を起動した際に錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 と開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 が O N 且つクリアスイッチが O F F である場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

40

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる（例えば、図 1 5 - 3 5 に示すように、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 においてベース値が表示される場合は、第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D が使用され、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 において設定値が表示される場合は、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D のみが使用される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。

50

【 1 5 8 9 】

更には、発明 2 0 9 S G の手段 2 に記載の遊技機として、

前記情報表示手段は、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを特定可能なエラー情報を表示可能であって（例えば、図 1 5 - 3 6（B）に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D において「E .」が表示される部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記エラー情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が同じである（例えば、図 1 5 - 3 5（A）及び図 1 5 - 3 6（B）に示すように、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 においてベース値を表示する場合と異常エラーの発生を表示する場合とで、どちらも第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D を使用する部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを報知できるとともに、設定値情報とは異なるエラー情報であることを認識し易くできる。

10

【 1 5 9 0 】

更には、発明 2 0 9 S G の手段 3 に記載の遊技機として、

前記表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部から構成されており（例えば、第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D がそれぞれ 8 個のセグメントから構成されている部分）、

20

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、

前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が初期化条件（例えば、クリアスイッチが ON であること）を満たす場合には、各表示部を構成する前記小表示部の全てを点灯した全点灯表示状態となる（例えば、図 1 5 - 3 6（A）に示すように、第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D を構成する全セグメントの全点灯と全消灯を繰り返す（点滅させる）部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、小表示部の全てが正常であるか否かを確認できる。

30

【 1 5 9 1 】

更には、発明 2 0 9 S G の手段 4 に記載の遊技機として、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、

前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が前記所定条件を満たす場合には、前記全点灯表示状態とならずに前記設定値情報を表示する（例えば、図 1 5 - 3 2 に示すように、C P U 1 0 3 が設定値確認処理を実行する場合は、2 0 7 S G S a 0 1 5 と 2 0 7 S G S a 0 1 6 との実行後、2 0 7 S G S a 2 8 ~ 2 0 7 S G S a 0 3 0 が実行されて表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 にベース値が表示される部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の確認を迅速に行うことができる。

40

【 1 5 9 2 】

また、この実施の形態の形態には、以下に示す発明 2 1 0 S G も含まれている。つまり、従来、設定値の変更操作にもとづいて可動体の確認動作を実行するパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 9 3 4 9 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 7 - 1 8 9 3 4 9 号公報に記載されているパチンコ遊技機にあっては、設定値の変更中に可動体の確認動作を実行すると、作業者が該確認動作を見逃すことが考えられる。そこで、設定値の変更操作の終了後に再度確認動作を実行することが考えられるが、この場合は、1 回目の可動体の確認動作中に設定値の変更操作が終了すると、該変更操が終了したタイミングから新たな可動体の確認動作が開始されることとなり、意図しない動作を可動体が行ってしまう虞があるという問題があった。そのため、該問題点に着

50

目した場合に、該問題を解決する発明 2 1 0 S G の手段 1 に記載の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 と第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1 ～ 6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 5 - 3 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

10

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し（例えば、図 1 5 - 3 0 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1、開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 がそれぞれ ON である場合に、C P U 1 0 3 が設定値変更処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、実動作確認動作制御）を、前記設定状態に移行したときと前記設定状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図 1 5 - 4 9 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

20

前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体を確認動作を行っているときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図 1 5 - 4 9（C）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第 2 可動体初期化処理中に演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを実行しない部分）

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【 1 5 9 3 】

更には、発明 2 1 0 S G の手段 2 に記載の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

40

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 と第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1 ～ 6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 5 - 3 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

50

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し（例えば、図 15 - 30 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチが OFF、錠スイッチ 207SG051 と開放センサ 207SG090 とが ON の場合に CPU103 が設定値確認処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理）を、前記確認状態に移行したときと前記確認状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図 15 - 49 に示すように、演出制御用 CPU120 が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記確認状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が行っているときに前記確認状態が終了した場合には、該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図 15 - 49（C）に示すように、演出制御用 CPU120 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第 2 可動体初期化処理中に演出制御用 CPU120 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用 CPU120 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを実行しない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【1594】

更には、発明 210SG の手段 3 に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が所定の原点位置に位置していないときには、前記可動体を前記原点位置に位置させるための復帰動作をさせるための復帰動作制御（例えば、非検出時動作制御）を、前記確認動作制御を実行する前に実行可能であって、前記復帰動作中において前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該復帰動作の終了後に前記確認動作制御を実行する（例えば、第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理において、非検出自動作制御を終了した後に実動作確認動作制御を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【1595】

更には、発明 210SG の手段 4 に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が行っているときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該確認動作の動作状況が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図 15 - 49（C）に示すように、演出制御用 CPU120 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第 1 可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第 2 可動体初期化処理の実行後に新たに第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行しない部分）一方、該確認動作の動作状況が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を実行する（例えば、図 15 - 49（B）に示すように、演出制御用 CPU120 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第 1 可動体初期化処理が終了し、第 2 可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第 2 可動体初期化処理の終了後に新たに第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【1596】

更には、発明210SGの手段5に記載の遊技機として、

複数の前記可動体を備え、

前記制御手段は、

前記可動体の各々について前記確認動作制御を順次実行可能であって（例えば、演出制御用CPU120が第1顔伝い初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）

前記可動体の全てについて前記確認動作が終了していないときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図15-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分）一方、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を前記可動体の各々について実行する（例えば、図15-49（B）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【1597】

以上、この実施の形態における特徴部207SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【1598】

例えば、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、普通図柄表示器207SG020、普図保留表示器207SG025C、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132、確変ランプ207SG133、時短ランプ207SG134から構成する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを含まなくとも含んでいればよい。

【1599】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103が設定値変更処理を実行中（設定値変更状態）である場合と設定値確認処理を実行中（設定値確認状態）である場合とで第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとの点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機1が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

【1600】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG では、設定値変更状態や設定値確認状態では、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントを点灯させることによって、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B の表示態様（点灯態様）を第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B が可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と異ならせる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B の表示態様（点灯態様）は、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B が可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

10

【1601】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG において、設定値変更状態や設定値確認状態では、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B と構成する全セグメント及びラウンド表示器 207SG131 を構成する 1 のセグメントの点灯、右打ちランプ 207SG132 及び第 1 保留表示器 207SG025A と第 2 保留表示器 207SG025B とを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器 207SG131 を構成する 1 のセグメントの点灯、右打ちランプ 207SG132 の点滅、第 1 保留表示器 207SG025A と第 2 保留表示器 207SG025B とを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

20

【1602】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG において、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントのうち 1 のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、図 15 - 6 に示す大当たり種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

30

【1603】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG では、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機 1 にエラー報知用の LED を個別に設け、該 LED を点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

【1604】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG においては、パチンコ遊技機 1 にベース値を表示するための表示モニタ 207SG029 を備える形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 には表示モニタ 207SG029 を備えないようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機 1 に表示モニタ 207SG029 を備えない場合は、設定値変更状態や設定値確認状態において設定値（または仮の設定値）を表示する表示手段を新たに備えればよい。

40

【1605】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG では、第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第 1 可動体初期化处理の実行中であるか否か、つまり、第 1 可動体 207SG321 の確認動作が既に終了したか否かに応じて新たな第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理を実行するか否かを決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、新たな第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理を実行するか否かは、各可動体の動作距離や各可動

50

体の確認動作に要する残り期間等に応じて決定してもよい。

【1606】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等は、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

10

【1607】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

20

【1608】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理として、各可動体の非検出時動作制御と実動作確認動作制御とを実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、各可動体の非検出時動作制御を実行し、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した時点から、各可動体の実動作確認動作制御を実行してもよい。

30

【1609】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132を点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機1の所定箇所（例えば、遊技情報表示部207SG200の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機1について熟知していない遊技場の店員等が、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅をパチンコ遊技機1の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

40

【1610】

尚、この実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図15-30に示

50

すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理（207SGSa009）を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014；Y）に実行してもよい。

【1611】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、図15-17～図15-20に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）を大当り判定値の数値範囲とは連続しない異なる範囲に設けたが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図15-53（A）及び図15-53（B）に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲とを連続して設けてもよい。

10

【1612】

尚、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値との数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とを連続して設ける場合は、大当り判定値の非共通数値範囲の増加に応じて小当り判定値の基準値をシフトすることによって、小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数を維持しつつ、小当り判定値の数値範囲を変更すればよい。

20

【1613】

具体的には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、図15-53（A）に示すように、設定値が1である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を1020～1237に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように1238～1565（1238が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が2である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1237）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1238～1253に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1254～1581（1254が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が3である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1237）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1238～1272に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1273～1600（1273が小当り判定値の基準値）に設定する。以降、設定値が4～6である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

30

【1614】

遊技状態が確変状態である場合は、図15-53（B）に示すように、設定値が1である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を1020～1346に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を、大当り判定値の共通数値範囲が通常状態または時短状態から増加した分シフトし、該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように1347～1674（1347が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が2である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1346）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1347～1383に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1384～1711（1384が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が3である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1020～1346）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1347～1429に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1430～1757（1430が小当り判定値の基準値）に設定する。以降、設定値が4～6である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

40

【1615】

50

また、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とを連続するように設定する形態としては、図15-54に示すように、小当り判定値の数値範囲を65308～65535の範囲（当り判定値が取り得る数値の後端部の範囲）に設定するとともに、該小当り判定値の数値範囲に連続するように大当り判定値の共通数値範囲（64990～65207）を設定してもよい。更にこの場合は、大当り判定値の共通数値範囲に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を設定し、設定値に応じて該大当り判定値の非共通数値範囲の最小値を異ならせることにより大当り確率を設定値に応じて異ならせればよい。

【1616】

尚、図15-54に示すように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲とを設定する場合は、可変表示結果を判定する際に、先ず、CPU103は、乱数値MR1の値が大当り判定値の最小値の値（図15-54に示す例であれば、設定値1では64990、設定値2では64974、設定値3では64954）以上であるか否かを判定し、乱数値MR1の値が大当り判定値の最小値の値以上であると判定した場合には、更に乱数値MR1が小当り判定値の基準値である65208以上であるか否かを判定することによって可変表示結果が大当りであるか小当りであるかを判定すればよい。このように可変表示の判定を行うことによって、可変表示結果が大当りとなるか否かの判定とか変表示結果が小当りとなるか否かの判定の両方を実行することなく可変表示結果を判定することができるので、CPU103の可変表示結果の判定に関する処理負荷を低減することができる。

【1617】

以上、図15-53及び図15-54にあっては、大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（パチンコ遊技機1に設定値として1が設定されている場合は大当り判定値の共通数値範囲と小当り判定値の共通数値範囲、パチンコ遊技機1に設定値として2～6が設定されている場合は大当り判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲と小当り判定値の共通数値範囲）が大当り判定値の基準値である1020から連続する数値範囲として設定されているとともに、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定される設定値にかかわらず大当り判定値の数値範囲から連続した範囲において同一数の判定値を含むように設定されている。このため、CPU103は、乱数値MR1が1020と設定値に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値との範囲内であるか否かを判定することによって、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御するか否かを判定することができる。更に、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御すると判定した場合は、乱数値MR1が設定値に応じた小当り判定値の数値範囲の最小値以上であるか否かを判定することによって大当り遊技状態と小当り遊技状態のどちらに制御するかを判定することができるので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1618】

また、図15-53に示すように、CPU103によって遊技状態が確変状態に制御された場合は、大当り判定値が大当り基準値である1020から連続する数値範囲として増加するとともに、増加した大当り判定値の数値範囲に応じて小当り判定値の数値範囲がシフトするので、CPU103は、該大当り判定値数が増加した数値範囲内で大当り遊技状態に制御するか否かの判定や小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103による大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1619】

また、図15-53及び図15-54に示す形態においても、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、CPU103は、大当り判定値の共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1620】

尚、図 15 - 53 及び図 15 - 54 に示す形態では、大当り判定値の数値範囲の最大値に連続するように小当り判定値の数値範囲を設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の数値範囲の最小値に連続するように小当り判定値の数値範囲を設定してもよい。

【1621】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG では、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを連続して設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図 15 - 55 及び図 15 - 56 に示すように、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定してもよい。

【1622】

尚、このように大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定する場合は、図 15 - 55 及び図 15 - 56 に示すように、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）を、大当り判定値の共通数値範囲とは異なる数値範囲であるとともに大当り判定値の設定値が 6 の場合の非共通数値範囲（非共通数値範囲に含まれる判定値数が最も多い数値範囲）とは異なる数値範囲において、小当り判定値の基準値から連続する数値範囲（図 15 - 55 では 32767 ~ 33094、図 15 - 56 では 32767 ~ 33421、いずれの場合も小当り判定値の基準値は 32767）に設定すればよい。

【1623】

尚、図 15 - 55 及び図 15 - 56 に示す形態においては、変動特図に応じて小当り判定値の基準値は共通である一方で小当り判定値の数値範囲に含まれている判定値数が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず小当り判定値の基準値と小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数とは同一であってもよい。

【1624】

以上のように図 15 - 55 及び図 15 - 56 に示す形態にあつては、大当り判定値の共通数値範囲は、設定値にかかわらず 1020 を基準値とした 1020 ~ 1237 の範囲に設定されている。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 ~ 6 の場合において、大当り判定値の共通数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とは異なる数値範囲において、60000 を基準値とした設定値に応じた範囲（設定値 2 であれば 60000 ~ 60016、設定値 3 であれば 60000 ~ 60035・・・設定値 6 であれば 60000 ~ 60109）が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。このため、パチンコ遊技機 1 の開発環境において、設定値の変更に応じて大当り判定値の非共通数値範囲を変更するのみで大当り確率を異ならせることができるので、設定値に関するパチンコ遊技機の開発負荷を軽減することができる。更に、CPU103 による大当り遊技状態に制御するか否かの判定並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1625】

特に、CPU103 は、大当り判定値の非共通数値範囲について、設定値にかかわらず同一値である 60000 を基準値として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、CPU103 が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1626】

また、図 15 - 55 及び図 15 - 56 に示す形態にあつては、前述した特徴部 207SG と同じく、パチンコ遊技機 1 に設定値として 1 が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲が設定されないため、CPU103 は、大当り判定値の共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103 による大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1627】

また、図 15 - 55 及び図 15 - 56 に示す形態にあつては、小当り判定値の数値範囲

10

20

30

40

50

(小当り判定値の共通数値範囲)は、設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる数値範囲において、32767を基準値(小当り基準値)として連続した数値範囲(32767~33094)となるように設定されている。つまり、小当り判定値の数値範囲には、設定値にかかわらず同一数の設定値が含まれているので、CPU103は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一値である32767を小当り基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、CPU103の小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1628】

尚、図15-55及び図15-56に示す形態にあつては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲が設定されている一方で、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲を設定せず、パチンコ遊技機1に設定値として2以上の値が設定される場合は各設定値に応じた大当り判定値の非共通数値範囲を設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定する場合は、例えば、図15-55及び図15-56と同様に基準値である1238~各設定値に応じた値までの範囲を大当り判定値の非共通数値範囲とすればよい。そして、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合の大当り判定値の非共通数値範囲を最も小さく設定するとともに、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きくなるにしたがって大当り判定値の非共通数値範囲を拡大していくことによって、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り遊技状態に制御される確率を異ならせればよい。

【1629】

更に、図15-55及び図15-56に示す形態にあつては、変動特図が第1特図である場合は、32767~33094の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている一方で、変動特図が第2特図である場合は、32767~33421の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。すなわち、小当り判定値の数値範囲は、変動特図に応じて含まれる判定値数は異なるが同一値を基準とした連続する数値範囲として設定されているので、CPU103は、変動特図が第1特図である場合と第2特図である場合とで同一値である32767を基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、CPU103による小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1630】

尚、図15-55及び図15-56に示す形態にあつては、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最低値として設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最大値として設定してもよい。

【1631】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、CPU103は、0~65535の範囲で値を取り得る特図表示結果判定用の乱数値MR1の値が大当り判定値の共通数値範囲内または非共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定するとともに、前記乱数値MR1の値が小当り判定値の共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、特徴部207SGに示した以外の方法によって大当り遊技状態に制御するか否かや小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。例えば、乱数値MR1の値に対して演算を行い、該演算結果の値にもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。更に、乱数値MR1の値に対して演算を行い、該演算結果の値が所定値(例えば、当り判定値の最大値である65535)を超えたか否かにもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状

10

20

30

40

50

態に制御するか否かを判定してもよい。

【1632】

(特徴部10Fに関する説明)

次に、特徴部10Fについて説明する。特徴部10Fは、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。

【1633】

図16-1は、特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。図16-1において、図15-32と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値変更処理においてCPU103は、まず、遊技停止開始処理を実行する(10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図16-3を用いて説明する。遊技停止開始処理の後、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する(207SGSa051)。その後、図15-32に示す処理と同様の処理が実行される。

10

【1634】

また、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする(207SGSa066)処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する(10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図16-4を用いて説明する。遊技停止終了処理の後、表示モニタ207SG029における設定値(または仮の設定値)の表示を終了する(207SGSa067)。その後、図15-32に示す処理と同様の処理が実行される。

20

【1635】

図16-2は、特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。図16-2において、図15-33と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値確認処理においてCPU103は、まず、遊技停止開始処理を実行する(10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図16-3を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図16-1の遊技停止開始処理と共通の処理である。遊技停止開始処理の後、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する(207SGSa101)。その後、図15-33に示す処理と同様の処理が実行される。

【1636】

また、CPU103は、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合(207SGSa111;N)に、遊技停止終了処理を実行する(10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図16-4を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図16-1の遊技停止終了処理と共通の処理である。遊技停止終了処理の後、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了する(207SGSa112)。その後、図15-33に示す処理と同様の処理が実行される。

30

【1637】

(各種タイマについて)

次に、遊技停止開始処理について説明する。遊技中には、複数のタイマにより遊技に関する時間や期間が計時されている。CPU103は、遊技停止状態となるとこれら複数のタイマの計時を停止する。これら複数のタイマについて順に説明する。アタッカー開放時間タイマは、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7の大入賞口扉の開放時間を計時するためのタイマである。CPU103は、アタッカー開放時間タイマにより、大入賞口扉が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。ラウンド間インターバル期間タイマは、大当たり遊技状態中のラウンド間のインターバル期間を計時するためのタイマである。CPU103は、ラウンド間インターバル期間タイマにより、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。

40

【1638】

V蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御するV確変の遊技機におい

50

て、所定スイッチ（V 確変を検知するセンサ）の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態とに制御される V 蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V 確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいて V 蓋が開放状態となる。このような V 蓋が開放状態となる領域を V 入賞領域という。CPU 103 は、V 蓋開放時間タイマにより、V 蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。V 通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定する V 入賞の時間を計時するためのタイマである。CPU 103 は、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球（大入賞口扉の閉鎖間際で大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球）についても有効期間内の V 入賞と判定する。CPU 103 は、V 通過待ち時間タイマにより、V 入賞が有効に判定される V 入賞の有効期間を計時する。

10

【1639】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置 6B（普通電動役物）である一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置 6B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、CPU 103 は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置 6B が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

【1640】

特図変動時間タイマは、特別図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU 103 は、特図変動時間タイマにより、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。普図変動時間タイマは、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU 103 は、普通変動時間タイマにより、普通図柄の可変表示が開始されてから普通図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。

20

【1641】

ファンファーレ時間タイマは、大当たり開始時に大当りに制御されることを報知する期間であるファンファーレ演出が実行される期間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。CPU 103 は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。

30

【1642】

エンディング時間タイマは、大当たり終了時に大当りの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される期間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当たり終了処理が実行される期間であり、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。CPU 103 は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。

【1643】

CPU 103 は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマ等がある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.5 秒）を計時するタイマである。CPU 103 は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.4 秒）を計時するタイマである。CPU 103 は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。

40

【1644】

（遊技停止開始処理）

次に、特徴部 10F における遊技停止開始処理について説明する。図 16 - 3 は、特徴

50

部 10F における遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS010)。10FS010において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば(10FS010; Y)、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ(10FS010; N)、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS011)。10FS011において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば(10FS011; Y)、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。

【1645】

ラウンド間インターバル期間タイマが作動中でなければ(10FS011; N)、V蓋開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS012)。10FS012において、V蓋開放時間タイマが作動中であれば(10FS012; Y)、作動中のV蓋開放時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。V蓋開放時間タイマが作動中でなければ(10FS012; N)、V通過待ち時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS013)。10FS013において、V通過待ち時間タイマが作動中であれば(10FS013; Y)、作動中のV通過待ち時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。

【1646】

V通過待ち時間タイマが作動中でなければ(10FS013; N)、電チュー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS014)。10FS014において、電チュー開放時間タイマが作動中であれば(10FS014; Y)、作動中の電チュー開放時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが作動中でなければ(10FS014; N)、特図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS015)。10FS015において、特図変動時間タイマが作動中であれば(10FS015; Y)、作動中の特図変動時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。

【1647】

特図変動時間タイマが作動中でなければ(10FS015; N)、普図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS016)。10FS016において、普図変動時間タイマが作動中であれば(10FS016; Y)、作動中の普図変動時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。普図変動時間タイマが作動中でなければ(10FS016; N)、ファンファール時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS017)。10FS017において、ファンファール時間タイマが作動中であれば(10FS017; Y)、作動中のファンファール時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。

【1648】

ファンファール時間タイマが作動中でなければ(10FS017; N)、エンディング時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS018)。10FS018において、エンディング時間タイマが作動中であれば(10FS018; Y)、作動中のエンディング時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。エンディング時間タイマが作動中でなければ(10FS018; N)、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが作動中であるか否かを判定する(10FS019)。10FS019において、その他のタイマが作動中であれば(10FS019; Y)、作動中のその他のタイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ(10FS019; N)、その他処理(10FS021)を実行し、その後に処理を終了する。

【1649】

ここで、その他処理(10FS021)においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト

10

20

30

40

50

口、通過ゲート４１に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理（１０ＦＳ０２１）により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

【１６５０】

（遊技停止終了処理）

次に、特徴部１０Ｆにおける遊技停止終了処理について説明する。図１６－４は、特徴部１０Ｆにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。ＣＰＵ１０３は、まず遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３０）。１０ＦＳ０３０において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３０；Ｙ）、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ
040）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ
030；Ｎ）、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０
ＦＳ０３１）。１０ＦＳ０３１において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中
であれば（１０ＦＳ０３１；Ｙ）、停止中のラウンド間インターバル期間タイマを作動させ
（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

10

【１６５１】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３１；Ｎ）、Ｖ蓋
開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３２）。１０ＦＳ０３２に
おいて、Ｖ蓋開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３２；Ｙ）、停止中のＶ蓋開
放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。Ｖ蓋開放時間タイマが停
止中でなければ（１０ＦＳ０３２；Ｎ）、Ｖ通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを
判定する（１０ＦＳ０３３）。１０ＦＳ０３３において、Ｖ通過待ち時間タイマが停止中
であれば（１０ＦＳ０３３；Ｙ）、停止中のＶ通過待ち時間タイマを作動させ（１０Ｆ
Ｓ
040）、処理を終了する。

20

【１６５２】

Ｖ通過待ち時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３３；Ｎ）、電チュー開放時間
タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３４）。１０ＦＳ０３４において、
電チュー開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３４；Ｙ）、作動中の電チュー開
放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマ
が停止中でなければ（１０ＦＳ０３４；Ｎ）、特図変動時間タイマが停止中であるか否か
を判定する（１０ＦＳ０３５）。１０ＦＳ０３５において、特図変動時間タイマが停止中
であれば（１０ＦＳ０３５；Ｙ）、停止中の特図変動時間タイマを作動させ（１０Ｆ
Ｓ
040）、処理を終了する。

30

【１６５３】

特図変動時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３５；Ｎ）、普図変動時間タイマ
が停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３６）。１０ＦＳ０３６において、普図変
動時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３６；Ｙ）、停止中の普図変動時間タイマを
作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ
（１０ＦＳ０３６；Ｎ）、ファンファーレ時間タイマが停止中であるか否かを判定する（
１０ＦＳ０３７）。１０ＦＳ０３７において、ファンファーレ時間タイマが停止中であれ
ば（１０ＦＳ０３７；Ｙ）、停止中のファンファーレ時間タイマを作動させ（１０Ｆ
Ｓ
040）、処理を終了する。

40

【１６５４】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３７；Ｎ）、エンディング
時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３８）。１０ＦＳ０３８におい
て、エンディング時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３８；Ｙ）、停止中のエンデ
ィング時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。エンディング時間タ
イマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３８；Ｎ）、その他のタイマとして特図変動停止期
間タイマ等のタイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３９）。１０ＦＳ０
39において、その他のタイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３９；Ｙ）、停止中のその他

50

のタイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３９；Ｎ）、その他処理（１０ＦＳ０４１）を実行し、その後に処理を終了する。

【１６５５】

ここで、その他処理（１０ＦＳ０４１）においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル３０の発射を有効にする処理、始動口、一般入賞口１０、アウト口、通過ゲート４１に設けられた各種センサを有効にする処理、各種エラーの検知を有効にする処理、賞球の払出しを有効にする処理等が含まれる。その他処理（１０ＦＳ０４１）により、各種の処理が有効とされ遊技が正常に実行される状態となる。

【１６５６】

（特徴部の効果について）

図１６－１～図１６－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別可変入賞球装置７が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置７が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１６５７】

図１６－１～図１６－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１６５８】

図１６－１～図１６－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてＶ通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてＶ通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてＶ入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１６５９】

図１６－１～図１６－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、可変入賞球装置６Ｂが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置６Ｂが進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１６６０】

図１６－１～図１６－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１６６１】

図１６－１～図１６－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間

10

20

30

40

50

の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1662】

図16-1～図16-4に示すように、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【1663】

図16-1～図16-4に示すように、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1664】

図16-1～図16-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【1665】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部10Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。以下に、特徴部10Fの変形例について説明する。

30

【1666】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機(いわゆる第一種の遊技機)について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置(いわゆる役物)内の特殊入賞口(V入賞口)に遊技球が入賞(V入賞)したことにもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機(いわゆる第二種の遊技機)や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機(一種二種混合機)において適用してもよい。第2始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当り判定が実行され、大当りとする判定結果となったときには、第2特図の変動表示が実行されて大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御される等、第1始動入賞口への始動入賞に基づく大当りと同様の遊技制御が実行される。一方、大当りとしめない判定結果となったときには、小当り判定が実行され、小当りとする判定結果となれば、第2特図の変動表示が実行されて小当り表示結果となって小当り遊技状態に制御され、小当り用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当り遊技状態で小当り用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が特殊入賞口(V領域)に進入して所定スイッチにより検出されると、大当り用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第二種大当り遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103により実行される。

40

【1667】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口(V領域)に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当り時間タイマを設けてもよい。CPU103は、小当り

50

時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。CPU103は、小当り時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当り遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1668】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図16-1～図16-4に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、CPU103は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したことに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【1669】

特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合と、はずれ表示結果となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。具体的には、特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合、設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの計時を再開させ、特別図柄の可変表示がはずれ表示結果となる場合には、設定確認状態に制御されたとしても特図変動時間タイマの計時を停止させないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者にとって有利な状態となる大当り表示結果に関しては、遊技者に不利益を与えるためタイマを停止するが、はずれ表示結果に関しては遊技者に不利益とならないため、タイマを停止させないようにすることができる。制御の方法としては、設定値確認処理に伴う遊技停止開始処理が実行される前に現在の遊技状態が大当り表示結果となるかははずれ表示結果となるかを判定するようにすればよい。そして、はずれ表示結果の可変表示の実行中に設定確認が実行された場合には、はずれの可変表示の実行中は、特図変動時間タイマの計時を停止させずに、図柄停止期間となったときに、特図変動停止期間タイマを停止させるようにしてもよい。

【1670】

遊技者にとって有利な設定値となる場合と、遊技者にとって不利な設定値となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。例えば、遊技者に有利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止するが、遊技者に不利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止しないようにしてもよい。

【1671】

(特徴部10Fに関する発明の説明)

以上に説明したように、この特徴部10Fには、上述した特徴部10Fに関する、以下に示す発明が含まれている。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。

【1672】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部10Fは以下のように構成される。

【1673】

(1) 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

10

20

30

40

50

機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値１～３）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定変値確認処理を実行する部分）と、

遊技者にとって有利な第１状態（例えば、開状態）と、不利な第２状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第２状態から前記第１状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

10

前記可変入賞装置を前記第１状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とを備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第１状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、ＣＰＵ１０３は、特別可変入賞球装置７が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【１６７４】

20

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第１状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１６７５】

（２） 上記（１）の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、ＣＰＵ１０３は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

30

【１６７６】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１６７７】

（３） 上記（１）または（２）の遊技機において、

40

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、Ｖ入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

所定条件が成立（例えば、Ｖ入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、Ｖ入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、Ｖ通過待ち時間タイマにより計時するＣＰＵ１０３）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したに基づい

50

て有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1678】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1679】

（4） 上記（1）～（3）のいずれかの遊技機において、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1680】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1681】

（5） 上記（1）～（4）のいずれかの遊技機において、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されたときに前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1682】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1683】

（6） 上記（1）～（5）のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変

10

20

30

40

50

動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1684】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【1685】

(7) 上記(1)~(6)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

20

【1686】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1687】

(8) 上記(1)~(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

30

【1688】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【1689】

(9) 上記(1)~(8)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当たり表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当たり遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

50

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1690】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1691】

（特徴部11Fに関する発明の説明）

特徴部11Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。

【1692】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部11Fは以下のように構成される。

【1693】

（1） 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（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チ

10

20

30

40

50

ュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1694】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1695】

(2) 上記(1)の遊技機において、

遊技者にとって有利な第1状態(例えば、開状態)と、不利な第2状態(例えば、閉状態)とに変化する可変入賞装置(例えば、特別可変入賞球装置7)と、

10

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技(例えば、ラウンド)を複数回実行可能な所定遊技実行手段(例えば、CPU103)と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段(例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる)。

20

【1696】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1697】

(3) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間(例えば、ラウンド間インターバル期間)を計時する所定遊技計時手段(例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

30

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【1698】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【1699】

(4) 上記(2)または(3)の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域(例えば、V入賞領域)と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(例えば、CPU103)と、

所定条件が成立(例えば、V入賞の有効期間となること)してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間(例えば、V入賞の有効期間)を計時する特定計時手段(例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

50

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1700】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【1701】

（5） 上記（1）～（4）のいずれかの遊技機において、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されたときに前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

20

【1702】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1703】

（6） 上記（1）～（5）のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

30

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1704】

40

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1705】

（7） 上記（1）～（6）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認

50

状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1706】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1707】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1708】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1709】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊状態（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、CPU103）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1710】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1711】

10

20

30

40

50

(特徴部 1 2 F に関する発明の説明)

特徴部 1 2 F として、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった (例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報参照) 。

【 1 7 1 2 】

しかし、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部 1 2 F は以下のように構成される。

【 1 7 1 3 】

(1) 識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出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) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値 (例えば、設定値 1 ~ 3) のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段 (例えば、CPU 1 0 3 が設定値変更処理を実行する部分) と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段 (例えば、CPU 1 0 3 が設定値確認処理を実行する部分) と、

識別情報 (例えば、特別図柄) の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段 (例えば、特図変動時間タイマにより計時する CPU 1 0 3) とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる) 。

【 1 7 1 4 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 1 5 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、

遊技者にとって有利な第 1 状態 (例えば、開状態) と、不利な第 2 状態 (例えば、閉状態) とに変化する可変入賞装置 (例えば、特別可変入賞球装置 7) と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる所定遊技 (例えば、ラウンド) を複数回実行可能な所定遊技実行手段 (例えば、CPU 1 0 3) と、

前記可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段 (例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時する CPU 1 0 3) とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第 1 状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、特別可変入賞球装置 7 が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる) 。

【 1 7 1 6 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態

10

20

30

40

50

において可変入賞装置が第 1 状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 1 7 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段 (例えば、特図変動停止期間タイマにより計時する CPU 1 0 3) をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【 1 7 1 8 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 1 9 】

(4) 上記 (2) の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間 (例えば、ラウンド間インターバル期間) を計時する所定遊技計時手段 (例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時する CPU 1 0 3) をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【 1 7 2 0 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 2 1 】

(5) 上記 (2) ~ (4) のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域 (例えば、V 入賞領域) と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態 (例えば、確変状態) に制御する特別状態制御手段 (例えば、CPU 1 0 3) と、

所定条件が成立 (例えば、V 入賞の有効期間となること) してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間 (例えば、V 入賞の有効期間) を計時する特定計時手段 (例えば、V 通過待ち時間タイマにより計時する CPU 1 0 3) とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、V 入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいて V 通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて V 通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【 1 7 2 2 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 2 3 】

(6) 上記 (1) ~ (5) のいずれかの遊技機において、

所定領域 (例えば、通過ゲート 4 1) に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報 (例えば、普通図柄) の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段 (例えば、CPU 1 0 3) と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果 (例えば、普図当り) となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態 (例えば、開状態) となる普通可変入賞手段 (例えば、可変入賞球装置 6 B) と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段 (例えば、電チュー開放時間タイマにより計時する CPU 1 0 3) とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基いて期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、可変入賞球装置 6 B が開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基いて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる) 。

【 1 7 2 4 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 2 5 】

(7) 上記 (1) ~ (6) のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域 (例えば、通過ゲート 4 1) を通過したことに基づいて、普通識別情報 (例えば、普通図柄) の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段 (例えば、CPU 1 0 3) と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段 (例えば、普図変動時間タイマにより計時する CPU 1 0 3) とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基いて期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基いて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる) 。

【 1 7 2 6 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 2 7 】

(8) 上記 (1) ~ (7) のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出 (例えば、ファンファーレ演出) を実行する開始報知演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0) と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段 (例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時する CPU 1 0 3) とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基いて期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タ

10

20

30

40

50

イマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【 1 7 2 8 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 2 9 】

(9) 上記 (1) ~ (8) のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出 (例えば、エンディング演出) を実行する終了報知演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0) と、

10

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段 (例えば、エンディング時間タイマにより計時する CPU 1 0 3) とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【 1 7 3 0 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【 1 7 3 1 】

(1 0) 上記 (1) ~ (9) のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果 (例えば、小当り表示結果) となったことに基づいて特殊状態 (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、CPU 1 0 3) と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置 (例えば、特殊可変入賞球装置) と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域 (例えば、特殊入賞口) とをさらに備え、

30

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段 (例えば、小当り時間タイマにより計時する CPU 1 0 3) とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

40

【 1 7 3 2 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 3 3 】

(特徴部 1 3 F に関する発明の説明)

特徴部 1 3 F として、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値

50

にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報参照）。

【 1 7 3 4 】

しかし、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部 1 3 F は以下のように構成される。

【 1 7 3 5 】

（ 1 ） 識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1 ～ 3 ）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 1 0 3 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が設定変値確認処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート 4 1 ）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU 1 0 3 ）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時する CPU 1 0 3 ）とを備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 1 0 3 は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【 1 7 3 6 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 3 7 】

（ 2 ） 上記（ 1 ）の遊技機において、

遊技者にとって有利な第 1 状態（例えば、開状態）と、不利な第 2 状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置 7 ）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU 1 0 3 ）と、

前記可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時する CPU 1 0 3 ）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第 1 状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 1 0 3 は、特別可変入賞球装置 7 が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【 1 7 3 8 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態

10

20

30

40

50

において可変入賞装置が第 1 状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 3 9 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段 (例えば、特図変動停止期間タイマにより計時する CPU 1 0 3) をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【 1 7 4 0 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 4 1 】

(4) 上記 (2) の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間 (例えば、ラウンド間インターバル期間) を計時する所定遊技計時手段 (例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時する CPU 1 0 3) をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【 1 7 4 2 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 4 3 】

(5) 上記 (2) ~ (4) のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域 (例えば、V 入賞領域) と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態 (例えば、確変状態) に制御する特別状態制御手段 (例えば、CPU 1 0 3) と、

所定条件が成立 (例えば、V 入賞の有効期間となること) してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間 (例えば、V 入賞の有効期間) を計時する特定計時手段 (例えば、V 通過待ち時間タイマにより計時する CPU 1 0 3) とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、V 入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいて V 通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて V 通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【 1 7 4 4 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 4 5 】

(6) 上記 (1) ~ (5) のいずれかの遊技機において、

所定領域 (例えば、通過ゲート 4 1) に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報 (例えば、普通図柄) の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段 (例えば、CPU 1 0 3) と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果 (例えば、普図当り) となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態 (例えば、開状態) となる普通可変入賞手段 (例えば、可変入賞球装置 6 B) と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段 (例えば、電チュー開放時間タイマにより計時する CPU 1 0 3) とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基いて期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、可変入賞球装置 6 B が開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基いて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる) 。

【 1 7 4 6 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 4 7 】

(7) 上記 (1) ~ (6) のいずれかの遊技機において、

識別情報 (例えば、特別図柄) の可変表示を行い、特定表示結果 (例えば、大当り表示結果) が導出されたときに前記有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段 (例えば、特図変動時間タイマにより計時する CPU 1 0 3) をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基いて期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基いて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる) 。

【 1 7 4 8 】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 1 7 4 9 】

(8) 上記 (1) ~ (7) のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出 (例えば、ファンファーレ演出) を実行する開始報知演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0) と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段 (例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時する CPU 1 0 3) とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基いて期間の計時を再開させる (例えば、CPU 1 0 3 は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基いて、ファンファ

10

20

30

40

50

ーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1750】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1751】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1752】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1753】

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当り表示結果)となったことに基づいて特殊状態(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、CPU103)と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1754】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1755】

(特徴部40Fに関する説明)

次に、特徴部40Fについて説明する。特徴部40Fは、設定変更状態中や設定確認状態中における演出制御コマンドの処理について特徴を有している。設定変更状態中や設定確認状態中において、静電気等に起因するノイズが発生する場合がある。このような場合

10

20

30

40

50

に、意図せずに演出制御コマンドが主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される可能性がある。このようなイレギュラーなコマンドを受信したときの処理について以下に説明する。

図 1 7 - 1 は、この実施の形態における特徴部 4 0 F における演出制御コマンドを例示する図である。図 1 7 - 1 は、前述した図 1 5 - 8 (A) に示した演出制御コマンドの一覧に一部の演出制御コマンドが追加されている。追加されているコマンドは、コマンド F 1 X X H およびコマンド F 2 X X H である。これらのコマンドは、第 1 始動入賞口、または、第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド F 1 X X H は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド F 2 X X H は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

10

【 1 7 5 6 】

図 1 7 - 1 に示す各種の演出制御コマンドは、C P U 1 0 3 により所定のタイミングで主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。各種の演出制御コマンドを受信したことにより演出制御用 C P U 1 2 0 は、各種の処理を実行する。演出制御コマンドに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 により実行される各種処理の中から一部の処理について説明する。

【 1 7 5 7 】

20

（変動パターン指定コマンドに基づく処理について）

演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、表示される飾り図柄の変動表示を行う。また、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 に飾り図柄を縮小した態様の常時小図柄を設けてもよい。このような場合に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、表示される常時小図柄の変動表示を行う。

【 1 7 5 8 】

（第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドに基づく処理について）

変動表示を行う図柄として、飾り図柄、特別図柄、および、普通図柄に次ぐ第 4 の図柄として第 4 図柄を設けてもよい。第 4 図柄は、特別図柄（第 1 , 第 2 特別図柄）が変動していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により変動表示される。第 4 図柄が変動表示されることにより、飾り図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在変動表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行う。

30

40

【 1 7 5 9 】

（大入賞口開放中指定コマンドに基づく処理について）

大当たり遊技中は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な開状態（第 1 状態）に変化させるラウンド遊技が例えば、1 5 回実行される。ラウンド遊技間は特別可変入賞球装置 7 が閉状態（第 2 状態）に制御されることにより、遊技球が大入賞口に入賞し難くなっている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、特別可変入賞球装置 7 を開状態に制御する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、大当たり遊技状態中のラウンド数の表示を更新する。

50

【 1 7 6 0 】

(第 1 始動口入賞指定コマンド、第 2 始動口入賞指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第 1 保留情報に対応した保留表示を表示する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第 2 保留情報に対応した保留表示を表示する。

【 1 7 6 1 】

(図柄指定コマンド、変動種別指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドの受信に基づき、入賞時フラッシュ演出や入賞時保留変化演出を行う。入賞時フラッシュ演出とは、始動入賞が発生した際に第 1 始動口の周辺に設けられたランプを発光させる演出である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時フラッシュ演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、期待度に応じて異なる態様でランプが発光する。具体的に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり期待度の高いものについては赤色発光をし、期待度がそれほど高くないものについては白色発光をし、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等にはランプを発光しないような制御を実行する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞時フラッシュ演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、発光のみで音を出力しないように制御してもよい。

【 1 7 6 2 】

入賞時保留変化演出とは、始動入賞が発生した際に表示される保留表示の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時保留変化演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、入賞時の保留表示を通常の態様とは異なる態様により表示する。具体的には、大当たり期待度の高いものから順に赤色、緑色、青色で保留表示を表示し、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等には通常態様の白色で保留表示を表示する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞時保留変化演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、保留変化のみで音を出力しないように制御してもよい。

【 1 7 6 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、ランプを発光させる制御することにより、入賞時フラッシュ演出を実行する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、入賞時保留変化演出を実行する。なお、入賞時フラッシュ演出、入賞時保留変化演出のうちいずれか一方のみが実行されるようにしてもよい。また、入賞時には、音の出力のみによって期待度を示す演出が実行されるようにしてもよい。

【 1 7 6 4 】

次に、特徴部 4 0 F において実行される演出制御メイン処理について説明する。図 1 7 - 2 は、特徴部 4 0 F における演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図 1 7 - 2 においては、図 1 5 - 4 3 と同じ処理については同じ符号を付して説明を一部省略する。図 1 7 - 2 においては、図 1 5 - 4 3 における 2 0 7 S G S 4 1 3 ~ 2 0 7 S G S 4 1 5、および、2 0 7 S G S 4 1 7 ~ 2 0 7 S G S 4 2 4 に関する処理が削除されて、2 0 7 S G S 4 1 2 の後にサブ側遊技停止処理が追加されている。

【 1 7 6 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する (2 0 7 S G S 4 1 1)。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合 (2 0 7 S G S 4 1 1 ; Y)、

10

20

30

40

50

即ち、パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知（設定値変更中報知）や設定値の確認中であることの報知（設定値確認中報知）を実行するための設定値関連報知処理を実行する（207SGS412）。設定値関連報知処理においては、設定値の更中であることを示す報知画像や設定値の確認中であることを示す報知画像が表示される。

【1766】

207SGS412において設定値関連報知処理を実行した後は、サブ側遊技停止処理を実行する（40FS001）。サブ側遊技停止処理においては、設定変更状態中や設定確認状態中に主基板 11 から演出制御基板 12 に対して演出制御コマンドが送信された場合に演出制御用CPU120によって、遊技を停止するための処理が実行される。サブ側遊技停止処理の詳細は、図17-3において説明する。

10

【1767】

40FS001においてサブ側遊技停止処理が実行された後は、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する（207SGS416）。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がない場合（207SGS416；N）207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合（207SGS416；Y）は207SGS427に進む。

【1768】

図17-3は、40FS001において実行される特徴部40Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、CPU103によって主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信された演出制御コマンドを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。そして、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドを解析する。

20

【1769】

サブ側遊技停止処理において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（40FS010）。第1変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS011の処理へ移行する。第1変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

30

【1770】

40FS011において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。第2変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS012の処理へ移行する。第2変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

40

【1771】

40FS012において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS013の処理へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動パターン指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる飾り図柄の変動表示や常時小図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにするこ

50

とができる。その後、処理を終了する。

【 1 7 7 2 】

4 0 F S 0 1 3 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 4 の処理へ移行する。大入賞口開放中指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する (4 0 F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において大入賞口開放中指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる大当たり遊技状態中のラウンド数の表示の更新を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

【 1 7 7 3 】

4 0 F S 0 1 4 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第 1 始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第 1 始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 5 の処理へ移行する。第 1 始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する (4 0 F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において第 1 始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる第 1 保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【 1 7 7 4 】

20

4 0 F S 0 1 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第 2 始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第 2 始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 6 の処理へ移行する。第 2 始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する (4 0 F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において第 2 始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる第 2 保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【 1 7 7 5 】

4 0 F S 0 1 6 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。図柄指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 6 の処理へ移行する。図柄指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する (4 0 F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

30

【 1 7 7 6 】

40

4 0 F S 0 1 7 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動種別指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動種別指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 8 の処理へ移行する。変動種別指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する (4 0 F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

50

【 1 7 7 7 】

4 0 F S 0 1 8 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、テストコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、テストコマンドとは、工場出荷時等に遊技機に設けられている画面の状態や役物の状態を確認するためのコマンドを送る装置から演出制御基板 1 2 に直接送信されるコマンドである。テストコマンドを送信する場合には、テストコマンド送信専用の送信装置を演出制御基板 1 2 につなげた状態で各種のテストコマンドが送信される。

【 1 7 7 8 】

4 0 F S 0 1 8 において、テストコマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 9 の処理へ移行する。テストコマンドを受信したと判定された場合には、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドに応じた制御を実行する (4 0 F S 0 2 0)。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において画像表示装置 5 の液晶をチェックするためのテストコマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより所定のチェック画面を表示させる。このように、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドの受信に基づいた処理が実行されることとなる。その後、処理を終了する。

10

【 1 7 7 9 】

4 0 F S 0 1 9 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、設定変更終了通知コマンドまたは設定確認終了通知コマンド以外のその他のコマンドを受信したか否かを判定する (4 0 F S 0 1 9)。これらのコマンドは、例えば、図 1 7 - 1 に示すようなコマンドである。これらのコマンドを受信していないと判定された場合には、処理を終了する。これらのコマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する (4 0 F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中においてこれらのコマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 等の所定の演出手段が演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

【 1 7 8 0 】

(特徴部の効果について)

図 1 7 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【 1 7 8 1 】

図 1 7 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 1 7 8 2 】

図 1 7 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを受信したとしても第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを破棄するため、当該第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

40

【 1 7 8 3 】

図 1 7 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを受信したとしても第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを破棄するため、当該第 1 変動開始コマンド、第 2 変動

50

開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 1 7 8 4 】

図 1 7 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 1 7 8 5 】

図 1 7 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 1 7 8 6 】

図 1 7 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 1 7 8 7 】

図 1 7 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 1 7 8 8 】

図 1 7 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 1 7 8 9 】

図 1 7 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 1 7 9 0 】

図 1 7 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からのコマンドの解析をするが、その後、4 0 F S 0 2 1 のように受信したコマンドを破棄する。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。また、受信したコマンドが破棄されることで情報が残らないため設定変更状態や設定確認状態が終了したとしても誤ったコマンドが残らず、誤動作が実行されることがない。

【 1 7 9 1 】

図 1 7 - 2 に示すように、設定値変更開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設

10

20

30

40

50

定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をし、設定値確認開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定確認状態であることを報知する画像を表示する設定をする。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることを示すことができるとともに、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 1 7 9 2 】

図 1 7 - 3 の 4 0 F S 0 2 0 に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する。このようにすれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに基づいた画像表示装置 5 等の所定の演出手段の動作を実行することができる。

10

【 1 7 9 3 】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部 4 0 F を図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。以下に、特徴部 4 0 F の変形例について説明する。

【 1 7 9 4 】

前述した実施形態において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、送信されるコマンド毎に演出制御コマンド受信用バッファの解析を実行していた。しかしながら、コマンドを順に解析し、1つ1つ破棄をしていくのではなく、所定条件の成立により演出制御コマンド受信用バッファに格納されている全てのコマンドを破棄するようにしてもよい。例えば、設定変更状態が終了したことに基づいて、C P U 1 0 3 により主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して初期化コマンドが送信されるようにすればよい。そして、初期化コマンドを受信したことに基づいて、演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。また、設定確認状態においても所定のコマンドを受信したことに基づいて演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。

20

【 1 7 9 5 】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、設定変更や設定確認に関するコマンド以外の演出制御コマンドが受信されたとしても演出制御コマンドに基づく処理が実行されない場合について説明した。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに演出制御コマンドが受信されたことに基づく処理が内部的に実行されるようにしてもよい。このような場合であっても設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに実行される制御の方が、それ以外の演出制御コマンドを受信したことに基づく制御よりも優先順位が高いため、画像表示装置 5 の画面では、見た目上、設定変更状態や設定確認状態による画像が表示される。なお、音に関しては、設定変更状態中や設定確認状態中では、設定変更状態中や設定確認状態中の報知音を出力するチャンネル以外のチャンネルを消音すればよい。

30

【 1 7 9 6 】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに受信したコマンドを解析する処理を実行していた。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときは、コマンドを受信したとしても解析しないようにしてもよい。

40

【 1 7 9 7 】

前述した実施形態において、演出制御コマンドを受信しときに演出制御用 C P U 1 2 0 により動作する所定の演出手段として、画像表示装置 5 や入賞時のランプについて説明した。しかし、所定の演出手段は、演出制御手段 1 2 0 がコマンドの受信に基づいて実行されるものであればどのようなものであってもよい。例えば、遊技者が操作する操作手段や遊技機に設けられた可動部材を所定の演出手段としてもよい。このような場合には、所定のコマンドの受信により操作手段が振動したり可動部材が動作したりするときに、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの動作の実行のためのコマンドが受信されたとしても当該コマンドを破棄する制御を実行すればよい。

50

【 1 7 9 8 】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドのような設定変更状態や設定確認状態を終了させるためのコマンド以外のコマンドを受信しないように制御してもよい。

【 1 7 9 9 】

前述した実施形態において、画像表示装置 5 を動作させる制御とともに遊技機に設けられるランプを発光させたり、スピーカから音を出力させてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの演出手段が動作しないようにランプやスピーカに関するコマンドを受信したときに当該コマンドを破棄するようにすればよい。

【 1 8 0 0 】

前述した実施形態においては、図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づく予告演出が実行される場合について説明した。しかしながら、実行される予告演出はいずれか一方のコマンドの受信により実行されるものであってもよいし、始動入賞の発生により変動パターンコマンドに関するコマンドが送信される場合には、当該変動パターンに関するコマンドに基づいて予告演出が実行されるようにしてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に変動パターンに関するコマンドを受信したとしてもそのコマンドを破棄すればよい。

【 1 8 0 1 】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて、実行する予告の抽選を実行してもよい。そして、実際に予告を実行可能か否かを判断するタイミングで実行不可能と判断することにより、各種の予告を実行しないようにしてもよい。また、入賞時以外の連続した変動表示における先読み予告演出を実行する場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて予告の抽選を実行し、予告を実際に開始するタイミングで設定変更状態や設定確認状態が終了している場合には、受信したコマンドに基づいた予告を実行してもよい。

【 1 8 0 2 】

前述した実施形態においては、4 0 F S 0 0 1 内の 4 0 F S 0 2 1 の処理において受信したコマンドが破棄される場合について説明した。しかしながら、受信したコマンドを破棄するタイミングは、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信あり (2 0 7 S G S 4 1 6 ; Y) と判定された後のタイミングであってもよい。このようにすれば、複数のイレギュラーなコマンドを受信していた場合に一気にコマンドを破棄することができる。

【 1 8 0 3 】

前述した実施形態においては、設定変更状態中や設定確認状態中に一度イレギュラーなコマンドを受信した際には、それ以降に別のイレギュラーなコマンドを受信しないように制限をかけるようにしてもよい。

【 1 8 0 4 】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【 1 8 0 5 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【 1 8 0 6 】

[特徴部 2 1 T M に関する説明]

10

20

30

40

50

次に、特徴部 2 1 T M に関して説明する。本実施形態では、前述した（特徴部 2 0 7 S G に関する説明）において示したように、設定値を変更可能な遊技機において、所定の遊技状態（例えば高ベース状態）に制御されてから実行された変動表示の回数に応じて、選択される変動パターンの割合が異なることに特徴を有している。

【1807】

（表示結果判定）

図 18 - 1 は、低確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図 18 - 1（A）～（F）に示すように、各設定値（1～6）に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、CPU 103 は、設定されている設定値（1～6 の何れか）に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当たり判定を実行する。

10

【1808】

本実施例のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は 1～6 の 6 段階からなり、6 が最も出玉率が高く、6, 5, 4, 3, 2, 1 の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5, 4, 3, 2, 1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【1809】

表示結果判定テーブルは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、特図表示結果判定用の乱数値である MR 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが 1（第 1）である、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが 2（第 2）である、つまり、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

20

【1810】

図 18 - 1（A）に示すように、低確率時における設定値 1 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率（1 / 199 . 8）で大当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（1 / 199 . 8）で大当たりに当選するようになっている。

30

【1811】

また、図 18 - 1（B）に示すように、非確変時における設定値 2 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率（1 / 188 . 3）で大当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（1 / 188 . 3）で大当たりに当選するようになっている。

40

【1812】

また、図 18 - 1（C）に示すように、低確率時における設定値 3 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（1 / 178 . 1）で大当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（1 / 178 . 1）で大当たりに当選するようになっている。

50

【1813】

また、図18-1(D)に示すように、低確率時における設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率(1/164.7)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/164.7)で大当りに当選するようになっている。

【1814】

また、図18-1(E)に示すように、低確率時における設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率(1/149.3)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/149.3)で大当りに当選するようになっている。

10

【1815】

また、図18-1(F)に示すように、低確率時における設定値6に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率(1/134.0)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/134.0)で大当りに当選するようになっている。

20

【1816】

つまり、CPU103は、低確状態において変動表示を開始させようとしている時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図18-1(A)~(F)に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図18-1(A)~(F)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

【1817】

図18-2は、高確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図18-2(A)~(F)に示すように、各設定値(1~6)に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、CPU103は、設定されている設定値(1~6の何れか)に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当り判定を実行する。

40

【1818】

図18-2(A)に示すように、高確率時における設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率(1/50)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/50)で大当りに当選するようになっている。

【1819】

50

また、図 18 - 2 (B) に示すように、高確率時における設定値 2 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率 (1 / 47 . 1) で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率 (1 / 47 . 1) で大当りに当選するようになっている。

【 1820 】

また、図 18 - 2 (C) に示すように、高確率時における設定値 3 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率 (1 / 44 . 5) で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率 (1 / 44 . 5) で大当りに当選するようになっている。

10

【 1821 】

また、図 18 - 2 (D) に示すように、高確率時における設定値 4 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率 (1 / 41 . 2) で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率 (1 / 41 . 2) で大当りに当選するようになっている。

20

【 1822 】

また、図 18 - 2 (E) に示すように、高確率時における設定値 5 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率 (1 / 37 . 3) で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率 (1 / 37 . 3) で大当りに当選するようになっている。

30

【 1823 】

また、図 18 - 2 (F) に示すように、高確率時における設定値 6 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率 (1 / 33 . 5) で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率 (1 / 33 . 5) で大当りに当選するようになっている。

40

【 1824 】

つまり、CPU 103 は、高確状態において変動表示を開始させようとしている時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR 1 の値が図 18 - 2 (A) ~ (F) に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図 14 - 2 (A) ~ (F) に示す「確率」は、大当りになる確率 (割合) を示す。

【 1825 】

また、本実施例では、CPU 103 は、図 18 - 1 及び図 18 - 2 に示す表示結果判定

50

テーブルを用いて大当たりとするか否かを判定するようになっているが、大当たり判定テーブルを別個に設け、大当たりの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【1826】

尚、本実施例では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、2個、3個、4個、5個、または7個以上であってもよい。

【1827】

(大当たり種別判定)

図18-3(A)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)を示す説明図であり、図18-3(B)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図18-3(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図18-3(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【1828】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当たりの種別を「3R通常大当たり[50回]」、「3R通常大当たり[100回]」、「5R通常大当たり[50回]」、「5R通常大当たり[100回]」、「10R通常大当たり[50回]」、「10R通常大当たり[100回]」、「3R確変大当たり[次回]」、「5R確変大当たり[次回]」、及び「10R確変大当たり[次回]」のうち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。

【1829】

ここで、本実施形態の特徴部21TMにおける大当たり種別について説明する。本実施形態の特徴部21TMでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確/高ベース状態に移行する「通常大当たり」(非確変大当たりともいう)と、大当たり遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確/高ベース状態に移行する「確変大当たり」が設定されている。

【1830】

「3R大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが3回(いわゆる3ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりであり、「5R大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりである。更に、「10R大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりである。

【1831】

「通常大当たり[50回]」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本例では、50回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了し、「通常大当たり[100回]」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本例では、100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【1832】

一方、「確変大当たり[次回]」の大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが「3R確変大当たり[次回]」、「5R確変大当

10

20

30

40

50

り「次回」、及び「10R確変大当り「次回」」の何れかの種別である場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【1833】

例えば、「3R通常大当り「50回」」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが3回（いわゆる3ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、大当り遊技状態の終了後に低確／高ベース状態に移行し、その後に実行される時短制御は、所定回数（本例では、50回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する大当り種別である。また、「10R確変大当り「次回」」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、大当り遊技状態の終了後に高確／高ベース状態に移行し、その後に実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される大当り種別である。

10

【1834】

尚、この実施の形態の特徴部21TMにおいては、大当り種別としての9種類を設ける形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は8種類以下、または10種類以上設けてもよい。

【1835】

図18-3(A)に示すように、大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～176までが「3R通常大当り「50回」」に割り当てられており、177～179までが「5R通常大当り「50回」」に割り当てられており、180～290までが「3R確変大当り「次回」」に割り当てられており、291～293までが「5R確変大当り「次回」」に割り当てられており、294～299までが「10R確変大当り「次回」」に割り当てられている。また、設定値が「2」～「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、設定値が「1」である場合と同様の判定値が割り当てられている。

20

【1836】

また、図18-3(B)に示すように、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～134までが「3R通常大当り「100回」」に割り当てられており、135～164までが「5R通常大当り「100回」」に割り当てられており、165～179までが「10R通常大当り「100回」」に割り当てられており、180～203までが「3R確変大当り「次回」」に割り当てられており、204～263までが「5R確変大当り「次回」」に割り当てられており、294～299までが「10R確変大当り「次回」」に割り当てられている。また、設定値が「2」～「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、設定値が「1」である場合と同様の判定値が割り当てられている。

30

【1837】

このように、本実施形態では、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、いずれの設定値に設定されているかによらず、大当り種別判定テーブルにおいて共通の判定値が割り当てられている。同様に、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、いずれの設定値に設定されているかによらず、大当り種別判定テーブルにおいて共通の判定値が割り当てられている。

40

【1838】

また、本実施形態では、遊技状態として、低確率状態且つ低ベース状態（低確／低ベース状態：通常状態）に制御される場合と、低確率状態且つ高ベース状態（低確／高ベース状態：時短状態）に制御される場合と、高確率状態且つ高ベース状態（高確／高ベース状態：確変状態）に制御される場合がある。

【1839】

50

以上に示したように、本実施形態では、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当り遊技終了後の50変動以内（第1期間）で次の大当りが発生する割合は、低設定値であるときに当該大当り遊技終了後の50変動以内（第1期間）で次の大当りが発生する割合よりも高い。また、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当り遊技終了後に次の大当りが発生することなく51変動以降（第2期間）に突入する割合は、低設定値であるときに当該大当り遊技終了後に次の大当りが発生することなく51変動以降（第2期間）に突入する割合よりも低い。

【1840】

また、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当り遊技終了後の100変動以内（第1期間）で次の大当りが発生する割合は、低設定値であるときに当該大当り遊技終了後の100変動以内（第1期間）で次の大当りが発生する割合よりも高い。また、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当り遊技終了後に次の大当りが発生することなく101変動以降（第2期間）に突入する割合は、低設定値であるときに当該大当り遊技終了後に次の大当りが発生することなく101変動以降（第2期間）に突入する割合よりも低い。

【1841】

（遊技状態と演出用図柄及び演出モードの関係）

まず、各遊技状態（低確／低ベース状態：通常状態、低確／高ベース状態：時短状態、高確／高ベース状態：確変状態）、各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）、及び、各演出モード（通常モード、チャンスタイム、FEVERZONE）の関係に関して詳細に説明する。この実施の形態では、画像表示装置5の右上部及び左上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第1特別図柄に対応した第1小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアを左から第1小図柄表示エリア511、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1とし、第2特別図柄に対応した第2小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面右上部のエリアを左から第2小図柄表示エリア512、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2とする。

【1842】

第1小図柄表示エリア511、5c1、5r1は、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。また、第2小図柄表示エリア512、5c2、5r2は、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。従って、第1小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低く、第2小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

【1843】

図18-4は、遊技状態に対応した飾り図柄、小図柄、及び背景画像の具体例を示す説明図である。本実施形態では、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示が実行される。ここで、第1特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行される場合と、第2特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行される場合とがあり、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示のうち何れの特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行されるのかは、遊技状態に応じて異なる。

【1844】

本実施形態における遊技状態として、前述したように、低確／低ベース状態（通常状態と称する場合がある）と、低確／高ベース状態（時短状態と称する場合がある）と、高確／高ベース状態（確変状態と称する場合がある）とがある。そして、遊技状態が、（i）低確／低ベース状態（通常状態）に制御されている場合には、飾り図柄は第1特別図柄に対応している。一方、遊技状態が、（ii）低確／高ベース状態（時短状態）に制御され

10

20

30

40

50

ている場合、(i i i) 高確 / 高ベース状態 (確変状態) に制御されている場合は、何れの場合も、飾り図柄は第 2 特別図柄に対応している。

【 1 8 4 5 】

即ち、(i) の場合には、飾り図柄及び第 1 小図柄が、第 1 特別図柄の変動表示に対応した情報であり、第 2 小図柄が、第 2 特別図柄の変動表示に対応した情報となるが、(i i) ~ (i i i) の場合には、飾り図柄及び第 2 小図柄が、第 2 特別図柄の変動表示に対応した情報であり、第 1 小図柄が、第 1 特別図柄の変動表示に対応した情報となる。なお、以下の説明において、図中の「特図 1」とは第 1 特別図柄を示しており、図中の「特図 1 2」とは第 2 特別図柄を示している。

【 1 8 4 6 】

図 1 8 - 4 (A) は、遊技状態が低確 / 低ベース状態 (通常状態) であり、飾り図柄及び第 1 小図柄が第 1 特別図柄に対応しており、第 2 小図柄が第 2 特別図柄に対応しているときに画像表示装置 5 に表示される画像の例を示す図である。また、図 1 8 - 1 (B) は、遊技状態が低確 / 高ベース状態 (時短状態) であり、飾り図柄及び第 2 小図柄が第 2 特別図柄に対応しており、第 1 小図柄が第 1 特別図柄に対応しているときに画像表示装置 5 に表示される画像の例を示す図である。また、図 1 8 - 4 (C 1) 及び (C 2) は、それぞれ、遊技状態が高確 / 高ベース状態 (確変状態) であり、飾り図柄及び第 2 小図柄が第 2 特別図柄に対応しており、第 1 小図柄が第 1 特別図柄に対応しているときに画像表示装置 5 に表示される画像の例を示す図である。

【 1 8 4 7 】

図 1 8 - 4 に示すように、画像表示装置 5 の画面左下部には、第 1 保留記憶数 (0 ~ 4 個の第 1 保留表示 2 1 T M 0 1 0) を表示する第 1 保留表示領域 2 1 T M 0 1 1 が設けられており、画像表示装置 5 の画面右下部には、第 2 保留記憶数 (0 ~ 4 個の第 2 保留表示 2 1 T M 0 2 0) を表示する第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 が設けられている。また、画像表示装置 5 の画面中央下部には、実行されている飾り図柄の変動表示に対応した情報であり、実行されている特別図柄の変動表示に対応した情報でもあるアクティブ表示 2 1 T M 0 3 0 を表示するアクティブ表示領域 2 1 T M 0 3 1 が設けられている。

【 1 8 4 8 】

さらに、画像表示装置 5 の画面左部 (第 1 保留表示領域 2 1 T M 0 1 1 の上部) には第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 が設けられており、画像表示装置 5 の画面右部 (第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 の上部) には第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 が設けられている。そして、前述したように、画像表示装置 5 の画面左上部には、第 1 特別図柄に対応した第 1 小図柄を表示する第 1 小図柄表示エリア 5 1 1、5 c 1、5 r 1 が設けられており、画像表示装置 5 の画面右上部には、第 2 特別図柄に対応した第 2 小図柄を表示する第 2 小図柄表示エリア 5 1 2、5 c 2、5 r 2 が設けられている。

【 1 8 4 9 】

ここで、第 1 保留表示領域 2 1 T M 0 1 1 には、第 1 保留記憶数に対応した数のオブジェクト (丸形の画像) が表示され、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 には、第 2 保留記憶数に対応した数のオブジェクト (丸形の画像) が表示される。これに対して、第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 には、第 1 保留記憶数が数値により表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 には、第 2 保留記憶数が数値により表示される。第 1 保留表示領域 2 1 T M 0 1 1 におけるオブジェクトの表示範囲は、第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 における数値の表示範囲よりも広く、第 1 保留表示領域 2 1 T M 0 1 1 には、第 1 保留記憶数が、第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 よりも高い視認性で表示されることになる。また、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 におけるオブジェクトの表示範囲は、第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 における数値の表示範囲よりも広く、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 には、第 2 保留記憶数が、第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 よりも高い視認性で表示されることになる。

【 1 8 5 0 】

また、第1保留表示領域21TM011には、遊技状態が(i)低確/低ベース状態(通常状態)であるときには、第1保留記憶数に対応した数のオブジェクトが表示されるが、遊技状態が(ii)低確/高ベース状態(時短状態)、及び(iii)高確/高ベース状態(確変状態)の何れかの状態であるときには、オブジェクト自体が表示されないようになっている。このように、第1保留表示領域21TM011には、遊技状態に応じて第1保留記憶数相当のオブジェクトが表示される。一方で、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には、遊技状態にかかわらず(遊技状態が(ii)~(iii)の何れかのときにも)第1保留記憶数が表示される。そのため遊技者は、第1保留表示領域21TM011にオブジェクトが表示されない遊技状態((ii)~(iii)の何れか)のときにも、第1保留記憶数特別表示領域21TM015を確認することにより、第1保留記憶数を把握することができる。

10

【1851】

また、第2保留表示領域21TM021には、遊技状態が(ii)低確/高ベース状態(時短状態)、及び(iii)高確/高ベース状態(確変状態)の何れかの状態であるときには、第2保留記憶数に対応した数のオブジェクトが表示されるが、遊技状態が(i)低確/低ベース状態(通常状態)であるときには、オブジェクト自体が表示されないようになっている。このように、第2保留表示領域21TM021には、遊技状態に応じて第2保留記憶数相当のオブジェクトが表示される。一方で、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には、遊技状態にかかわらず(遊技状態が(i)のときにも)第2保留記憶数が表示される。そのため遊技者は、第2保留表示領域21TM021にオブジェクトが表示されない遊技状態(i)のときにも、第2保留記憶数特別表示領域21TM025を確認することにより、第2保留記憶数を把握することができる。

20

【1852】

また、アクティブ表示領域21TM031には、遊技状態にかかわらず、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、飾り図柄に対応している特別図柄の変動表示に対応したオブジェクトが表示されるようになっている。

【1853】

図18-4(A)に示す例は、遊技状態が低確/低ベース状態(通常状態)に制御されているときの画像表示装置5の画面を示している。遊技状態が低確/低ベース状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが通常モードに制御される。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として、太陽と山とを含む昼の風景をあらわした「昼画像」が表示されることになる。

30

【1854】

本例では、第1保留記憶数が3であり、第2保留記憶数が0の状態であるときに、第1特別図柄の変動表示が実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には「3」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には「0」と表示され、第1保留表示領域21TM011には3つの第1保留表示21TM010が表示されている。また、アクティブ表示領域21TM031には、飾り図柄の変動表示(第1特別図柄の変動表示)に対応したアクティブ表示21TM030が表示されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄(第1特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において第1小図柄(第1特別図柄に対応した情報)の変動表示が実行されており、前回実行された(直前に実行された)第2特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第2小図柄(第2特別図柄に対応した情報)の組み合わせ(本例では「245」)が継続して表示されている。

40

【1855】

図18-4(B)に示す例は、遊技状態が低確/高ベース状態(時短状態)に制御されているときの画像表示装置5の画面を示している。遊技状態が低確/高ベース状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、「チャンスタイム」という演出モ

50

ードに制御される。演出モードが「チャンスタイム」のときには、飾り図柄の背景画像として、夕空と山とを含む夕方の風景をあらわした「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。

【 1 8 5 6 】

本例では、第 1 保留記憶数が 0 であり、第 2 保留記憶数が 3 の状態であるときに、第 2 特別図柄の変動表示が実行されている。また、第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 には「 0 」と表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 には「 3 」と表示され、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 には 3 つの第 2 保留表示 2 1 T M 0 2 0 が表示されている。また、アクティブ表示領域 2 1 T M 0 3 1 には、飾り図柄の変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示 2 1 T M 0 3 0 が表示されている。また、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において第 1 小図柄（サブ図柄である第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 1 小図柄（第 1 特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「 1 3 4 」）が継続して表示されており、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

【 1 8 5 7 】

図 1 8 - 4（C 1）及び（C 2）は、それぞれ、遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）に制御されているときの画像表示装置 5 の画面を示す図である。図 1 8 - 4（C 1）に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態に制御されているときには、遊技状態が高確 / 高ベース状態に移行してから、所定回数（本例では、5 0 回又は 1 0 0 回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となるまでは、遊技状態が低確 / 高ベース状態（時短状態）に制御されているときと同様に、演出モードが「チャンスタイム」に制御される。前述したように、演出モードが「チャンスタイム」のときには、飾り図柄の背景画像として、夕空と山とを含む夕方の風景をあらわした「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。

【 1 8 5 8 】

そして、図 1 8 - 4（C 2）に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態に移行してから、大当たり遊技状態となることなく所定回数（本例では、5 0 回又は 1 0 0 回）の特図ゲームが実行されると、「F E V E R Z O N E」という演出モードに制御される。演出モードが「F E V E R Z O N E」のときには、飾り図柄の背景画像として、雲と風と雨とを含む台風の風景をあらわした「台風画像」が表示されることになり、画面中央部に「F E V E R Z O N E」の文字が表示されることになる。

【 1 8 5 9 】

本実施形態では、遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（本例では、5 0 回又は 1 0 0 回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となるまでの期間を第 1 期間と称するものとする。また、遊技状態が高確 / 高ベース状態に移行してから、大当たり遊技状態となることなく所定回数（本例では、5 0 回又は 1 0 0 回）の特図ゲームが実行された後の期間（本例では、5 1 回以降又は 1 0 1 回以降）を第 2 期間と称するものとする。

【 1 8 6 0 】

また、遊技状態が低確 / 高ベース状態（時短状態）に移行してから、所定回数（本例では、5 0 回又は 1 0 0 回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となるまでの期間を高確 / 高ベース状態のときと同様に第 1 期間と称するものとする。一方で、遊技状態が低確 / 高ベース状態（時短状態）に移行してから、大当たり遊技状態となることなく所定回数（本例では、5 0 回又は 1 0 0 回）の特図ゲームが実行された後の期間（本例では、5 1 回以降又は 1 0 1 回以降の期間で

あり、低確／低ベース状態（通常状態）に以降した後の期間）については第２期間と称さないものとする。

【１８６１】

図１８－４（Ｃ１）に示す例では、第１保留記憶数が０であり、第２保留記憶数が３の状態であるときに、第２特別図柄の変動表示が実行されている。また、第１保留記憶数特別表示領域２１ＴＭ０１５には「０」と表示され、第２保留記憶数特別表示領域２１ＴＭ０２５には「３」と表示され、第２保留表示領域２１ＴＭ０２１には３つの第２保留表示２１ＴＭ０２０が表示されている。また、アクティブ表示領域２１ＴＭ０３１には、飾り図柄の変動表示（第２特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示２１ＴＭ０３０が表示されている。また、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄（第２特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第１小図柄表示エリア５１１、５ｃ１、５ｒ１において第１小図柄（サブ図柄である第１特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、前回実行された（直近に実行された）第１特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第１小図柄表示エリア５１１、５ｃ１、５ｒ１において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第１小図柄（第１特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「１３４」）が継続して表示されており、第２小図柄表示エリア５１２、５ｃ２、５ｒ２において第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

10

【１８６２】

図１８－４（Ｃ２）に示す例では、第１保留記憶数が０であり、第２保留記憶数が３の状態であるときに、第２特別図柄の変動表示が実行されている。また、第１保留記憶数特別表示領域２１ＴＭ０１５には「０」と表示され、第２保留記憶数特別表示領域２１ＴＭ０２５には「３」と表示されている。また、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄（第２特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第１小図柄表示エリア５１１、５ｃ１、５ｒ１において第１小図柄（サブ図柄である第１特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、前回実行された（直近に実行された）第１特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第１小図柄表示エリア５１１、５ｃ１、５ｒ１において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第１小図柄（第１特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「１３４」）が継続して表示されており、第２小図柄表示エリア５１２、５ｃ２、５ｒ２において第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

20

30

【１８６３】

本実施形態では、演出モードが「ＦＥＶＥＲＺＯＮＥ」に制御されている期間（第２期間）は、第２保留記憶数が１以上であるときにも、第２保留表示領域２１ＴＭ０２１には第２保留表示２１ＴＭ０２０が表示されない。また、第２特別図柄の変動表示が実行されているときにも、アクティブ表示領域２１ＴＭ０３１には、飾り図柄の変動表示（第２特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示２１ＴＭ０３０が表示されず、アクティブ表示領域２１ＴＭ０３１を示す四角いオブジェクト自体も表示されない。

【１８６４】

これは、第２期間では、表示結果が「大当たり」となる変動表示（直大当たりの変動パターンによる変動表示）が実行されるまで、変動表示期間が極めて短い変動表示（高速変動）が連続して実行されるためである。このような高速変動が連続して実行される場合、各変動表示（高速変動）の表示結果を遊技者に確実に認識させるために、飾り図柄（第２特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに注目させる必要がある。そのため、第２期間では、保留表示やアクティブ表示を表示させないようにして、遊技者の意識を、現在実行されている変動表示（高速変動）の表示結果に向けさせるようにしている。

40

【１８６５】

なお、このような形態に限らず、演出モードが「チャンスタイム」のとき（第１期間であるとき）には、保留表示やアクティブ表示が表示されず、演出モードが「ＦＥＶＥＲＺ

50

ONE」のとき（第2期間であるとき）には、保留表示やアクティブ表示が表示されるようにしてもよい。

【1866】

（遊技フロー）

図18-5は、本実施形態の遊技フローを示す説明図である。前述したように、本実施形態では、遊技状態に対応した複数の演出モード（通常モード、チャンスタイム、FEVERZONE）が設けられており、演出制御用CPU120は、複数の演出モードに制御可能である。

【1867】

遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されており、演出モードが通常モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。変動表示の結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。また、変動表示の結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。

【1868】

遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されており、演出モードが「チャンスタイム」に制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。変動表示の結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。また、変動表示の結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。

【1869】

遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されており、演出モードが「チャンスタイム」に制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。変動表示の結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。また、変動表示の結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。

【1870】

遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されるとともに演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから所定回数（本例では50回又は100回）の変動表示が実行されるまでに大当りが発生しなかった場合には、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）から低確／低ベース状態（通常状態）に移行し、演出モードがチャンスタイムから通常モードに移行する。

10

20

30

40

50

【 1 8 7 1 】

具体的には、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されてから（演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから）所定回数（５０回又は１００回）の特別図柄の変動表示が終了するまでに、特別図柄の変動表示結果が「３Ｒ通常大当り」、「５Ｒ通常大当り」、「１０Ｒ通常大当り」、「３Ｒ確変大当り」、「５Ｒ確変大当り」、及び「１０Ｒ確変大当り」の何れの表示結果にもならない場合には、所定回数（５０回目又は１００回目）の変動表示に対応して、遊技状態が低確／低ベース状態に移行すること（あるいは遊技状態が高確／高ベース状態であり高確／高ベース状態が維持されること）を示唆する示唆演出（本例では失敗態様の継続チャレンジ演出）が実行される。そして、所定回数（５０回目又は１００回目）の変動表示が終了したタイミングで、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）から低確／低ベース状態（通常状態）に転落し、次の変動表示から演出モードが通常モードになる。

10

【 1 8 7 2 】

遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されるとともに演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから所定回数（本例では５０回又は１００回）の変動表示が実行されるまでに大当りが発生しなかった場合には、高確／高ベース状態（確変状態）が継続し、演出モードが「チャンスタイム」から「ＦＥＶＥＲＺＯＮＥ」に移行する。

【 1 8 7 3 】

具体的には、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから（演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから）所定回数（５０回又は１００回）の特別図柄の変動表示が終了するまでに、特別図柄の変動表示結果が「３Ｒ通常大当り」、「５Ｒ通常大当り」、「１０Ｒ通常大当り」、「３Ｒ確変大当り」、「５Ｒ確変大当り」、及び「１０Ｒ確変大当り」の何れの表示結果にもならない場合には、所定回数（５０回目又は１００回目）の変動表示に対応して、遊技状態が高確／高ベース状態であり高確／高ベース状態が維持されること（あるいは遊技状態が低確／低ベース状態に移行すること）を示唆する示唆演出（本例では成功態様の継続チャレンジ演出）が実行される。そして、所定回数（５０回目又は１００回目）の変動表示が終了した後も、高確／高ベース状態（確変状態）が継続し、次の変動表示から演出モードが「ＦＥＶＥＲＺＯＮＥ」になる。

20

【 1 8 7 4 】

このように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されてから、所定回数（本例では、５０回又は１００回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでは、演出モードは「チャンスタイム」に制御されている。また、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから、所定回数（本例では、５０回又は１００回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となるまでは、演出モードは「チャンスタイム」に制御されている。

30

【 1 8 7 5 】

即ち、大当り遊技が終了後に、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とでは、いずれの遊技状態においても演出モードは「チャンスタイム」に制御されるので、飾り図柄の背景画像として共通の「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に共通の「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。このような構成によれば、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とで、第１期間の演出を共通化することが可能となり、遊技者は現在制御されている遊技状態を認識することが困難となる。また、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御されているときでも、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である期待感を遊技者に与えることで、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 1 8 7 6 】

（変動パターン判定）

50

また、ROM 101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【1877】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、可変表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【1878】

本実施形態では、遊技状態が低確/高ベース状態(時短状態)に制御されているときに参照される変動パターン判定テーブルと、遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)に制御されているときに参照される変動パターン判定テーブルについて説明する。各遊技状態について、可変表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルとが予め用意されているものとする。

【1879】

はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ(高速変動)」の変動パターン、「非リーチはずれ(短縮変動)」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンの各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1880】

本実施形態において、「非リーチはずれ(高速変動)」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は1秒であり、「非リーチはずれ(短縮変動)」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は5秒であり、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30秒であり、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は60秒である。

【1881】

「非リーチはずれ(高速変動)」の変動パターンと、「非リーチはずれ(短縮変動)」の変動パターンは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。ここで、「非リーチはずれ(短縮変動)」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間が5秒であるのに対して、「非リーチはずれ(高速変動)」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間が1秒であるので、保留記憶がある場合に、「非リーチはずれ(高速変動)」の変動パターンと判定されたときには、「非リーチはずれ(短縮変動)」の変動パターンと判定されたときよりも短い間隔で保留記憶を消化することが可能となる。

【1882】

大当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、「直大当たり」の変動パターン、「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターン、「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンの各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1883】

本実施形態において、「直大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は10秒であり、「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30秒であり、「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は60秒である。

【1884】

本実施形態において、「直大当たり」の変動パターンは、変動表示が開始された後にリーチ成立を経ずに、変動表示結果が「大当たり」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停

10

20

30

40

50

止表示される変動パターンである。リーチが成立する演出を実行しないので、「直大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は、変動表示結果が「大当り」となるときのリーチが成立する演出を実行する他の変動パターン（「ノーマルリーチ大当り」、「スーパーリーチ大当り」）の変動表示期間よりも短くなっている。

【 1 8 8 5 】

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」及び「ノーマルリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（バトル演出）が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【 1 8 8 6 】

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」及び「スーパーリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行される。そして、最終表示結果が「大当り」となる場合（大当り図柄が確定停止される場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出が実行され、最終表示結果が「はずれ」となる場合（はずれ図柄が確定停止される場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出が実行される。

【 1 8 8 7 】

図 1 8 - 6 (A) は、第 1 期間 [最終変動を除く] 用の変動パターン判定テーブルである。この第 1 期間 [最終変動を除く] とは、第 1 期間（第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 5 0 回の特図ゲームの期間、又は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 1 0 0 回の特図ゲームの期間）から、前述した第 1 期間の最終変動（本例では、第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 5 0 回目の特図ゲーム、又は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 1 0 0 回目の特図ゲーム）を除いた期間（即ち、第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 4 9 回の特図ゲームの期間、又は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 9 9 回の特図ゲームの期間）のことである。ここで、図 1 8 - 6 (A) のうち、図 1 8 - 6 (A 1) は、はずれ用変動パターン判定テーブルの一例を示す図であり、図 1 8 - 6 (A 2) は、大当り用変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【 1 8 8 8 】

つまり、遊技状態が低確 / 高ベース状態（時短状態）である場合の第 1 期間 [最終変動を除く] と、遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）である場合の第 1 期間 [最終変動を除く] とで、変動開始時の判定結果が「はずれ」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の [はずれ用] の変動パターン判定テーブル（図 1 8 - 6 (A 1) ）に基づいて変動パターンが決定されることになる。また、遊技状態が低確 / 高ベース状態（時短状態）である場合の第 1 期間 [最終変動を除く] と、遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）である場合の第 1 期間 [最終変動を除く] とで、変動開始時の判定結果が「大当り」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の [大当り用] の変動パターン判定テーブル（図 1 8 - 6 (A 2) ）に基づいて変動パターンが決定されることになる。

【 1 8 8 9 】

図 1 8 - 6 (A 1) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「 1 」である場合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 7 5 0 まだが「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンに割り当てられており、7 5 1 ~ 9 0 0 まだが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、9 0 1 ~ 9 9 7 まだが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「 2 」、「 3 」、「 4 」、「 5 」、及び「 6 」の何れの場合にも、設定値が「 1 」である場合と同様に、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 7 5 0 まだが「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンに割り当てられており、7 5 1 ~ 9 0 0 まだが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、9 0 1 ~ 9 9 7 まだが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられている。このように、最終変動を除く

10

20

30

40

50

第 1 期間において、表示結果が「はずれ」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【 1 8 9 0 】

図 1 8 - 6 (A 2) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「 1 」である場合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 2 0 までは「直大当り」の変動パターンに割り当てられており、2 1 ~ 5 0 までは「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、5 1 ~ 9 9 7 までは「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「 2 」、「 3 」、「 4 」、「 5 」、及び「 6 」の何れの場合にも、設定値が「 1 」である場合と同様に、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 2 0 までは「直大当り」の変動パターンに割り当てられており、2 1 ~ 5 0 までは「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、5 1 ~ 9 9 7 までは「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられている。このように、最終変動を除く第 1 期間において、表示結果が「大当り」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

10

【 1 8 9 1 】

図 1 8 - 6 (B) は、第 1 期間 [最終変動] 用の変動パターン判定テーブルである。この第 1 期間 [最終変動] とは、前述した第 1 期間の最終変動（本例では、第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 5 0 回目の特図ゲーム、又は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 1 0 0 回目の特図ゲーム）のことである。ここで、図 1 8 - 6 (B) のうち、図 1 8 - 6 (B 1) は、はずれ用変動パターン判定テーブルの一例を示す図であり、図 1 8 - 6 (B 2) は、大当り用変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

20

【 1 8 9 2 】

つまり、遊技状態が低確 / 高ベース状態（時短状態）である場合の第 1 期間の最終変動と、遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）である場合の第 1 期間の最終変動とで、変動開始時の判定結果が「はずれ」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の [はずれ用] の変動パターン判定テーブル（図 1 8 - 6 (B 1) ）に基づいて変動パターンが決定されることになる。また、遊技状態が低確 / 高ベース状態（時短状態）である場合の第 1 期間の最終変動と、遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）である場合の第 1 期間の最終変動とで、変動開始時の判定結果が「大当り」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の [大当り用] の変動パターン判定テーブル（図 1 8 - 6 (B 2) ）に基づいて変動パターンが決定されることになる。

30

【 1 8 9 3 】

図 1 8 - 6 (B 1) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「 1 」である場合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 9 9 7 までは後述する「示唆演出（はずれ）」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「 2 」、「 3 」、「 4 」、「 5 」、及び「 6 」の何れの場合にも、設定値が「 1 」である場合と同様に、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 9 9 7 までは「示唆演出（はずれ）」の変動パターンに割り当てられている。このように、第 1 期間の最終変動において、表示結果が「はずれ」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

40

【 1 8 9 4 】

図 1 8 - 6 (B 2) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「 1 」である場合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 9 9 7 までは「示唆演出（大当り）」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「 2 」、「 3 」、「 4 」、「 5 」、及び「 6 」の何れの場合にも、設定値が「 1 」である場合と同様に、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 9 9 7 までは「示唆演出（大当り）」の変動パターンに割り当てられている。このように、第 1 期間の最終変動において、表示結果が「大当り」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

【 1 8 9 5 】

50

示唆演出とは、第 1 期間から第 2 期間に移行すること（遊技状態の高ベース状態が継続すること）を示唆する演出であるとともに、第 1 期間から第 2 期間に移行するか否か（遊技状態の高ベース状態が継続するか否か）を報知する演出である。本実施形態では、後述する図 18 - 13 に示すように、示唆演出として継続チャレンジ演出を実行している。

【1896】

継続チャレンジ演出では、後述する図 18 - 13 に示すように、画像表示装置 5 の画面中央部に「継続チャレンジ」という文字と、プッシュボタン 31B を操作するよう遊技者に促すための操作促進表示 21TM150 とが表示され、画面右下部にキャラクタ 21TM300 が表示される。操作促進表示 21TM150 には、プッシュボタン 31B を模した画像と、プッシュボタン 31B を模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、プッシュボタン 31B を押下するように促す表示となっている。

10

【1897】

現在制御されている遊技状態が低確 / 高ベース状態（時短状態）である場合には、操作促進表示 21TM150 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 31B が操作されたことに応じて、失敗態様の継続チャレンジ演出が実行され、画像表示装置 5 の画面中央部に「失敗」という文字と、「？」というオブジェクトとが表示され、画面右下部にキャラクタ 21TM300A が表示される。画像表示装置 5 に継続チャレンジ演出が失敗したことを示唆する「失敗」という文字や「？」を示すオブジェクトが表示されていることにより、遊技状態が低確 / 低ベース状態（通常状態）に移行することを遊技者に報知している。

20

【1898】

現在制御されている遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）である場合には、操作促進表示 21TM150 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 31B が操作されたことに応じて、成功態様の継続チャレンジ演出が実行され、画像表示装置 5 の画面中央部に「成功」という文字と、「」というオブジェクトとが表示され、画面右下部にキャラクタ 21TM300B が表示される。画像表示装置 5 に継続チャレンジ演出が成功したことを示唆する「成功」という文字や「」を示すオブジェクトが表示されていることにより、継続チャレンジ演出に成功して、遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）のまま継続することを遊技者に報知している。

【1899】

30

図 18 - 6（C）は、第 2 期間用の変動パターン判定テーブルである。この第 2 期間とは、前述したように、遊技状態が高確 / 高ベース状態に移行してから、大当たり遊技状態となることなく所定回数（本例では、50 回又は 100 回）の特図ゲームが実行された後の期間（本例では、51 回以降又は 101 回以降）のことである。ここで、図 18 - 6（C）のうち、図 18 - 6（C1）は、はずれ用変動パターン判定テーブルの一例を示す図であり、図 18 - 6（C2）は、大当たり用変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【1900】

つまり、遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）である場合の第 2 期間で、変動開始時の判定結果が「はずれ」と判定されたときには、[はずれ用] の変動パターン判定テーブル（図 18 - 6（C1））に基づいて変動パターンが決定されることになる。また、遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）である場合の第 2 期間で、変動開始時の判定結果が「大当たり」と判定されたときには、[大当たり用] の変動パターン判定テーブル（図 18 - 6（C2））に基づいて変動パターンが決定されることになる。一方、遊技状態が低確 / 高ベース状態（時短状態）である場合には、第 2 期間用の変動パターン判定テーブル（図 18 - 6（C1）、（C2））に基づいて変動パターンは決定されない。

40

【1901】

図 18 - 6（C1）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 997 まだが「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である

50

場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンに割り当てられている。このように、第2期間において、表示結果が「はずれ」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

【1902】

図18-6(C2)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。このように、第2期間において、表示結果が「大当り」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

10

【1903】

（特図1大当り後に参照される変動パターン判定テーブル）

図18-7(A1)は、第1特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかとなり、大当り遊技の終了後に遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。図18-7(A2)は、第1特別図柄の変動表示結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなり、大当り遊技の終了後に遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。

20

【1904】

図18-7(A1)に示すように、第1特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技の終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に移行する。

【1905】

第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の49回の特図ゲームの期間において、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図18-6(A)に示した、第1期間[最終変動を除く]の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

30

【1906】

次いで、第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回目の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図18-6(B)に示した、第1期間[最終変動]の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用CPU120は、失敗態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後に、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に移行する。

【1907】

次いで、第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の51回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに実行される第1特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図15-23及び図15-24に示した、変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

40

【1908】

図18-7(A2)に示すように、第1特別図柄の変動表示結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技の終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行する。

【1909】

第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の49回の特図ゲームの期間において、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときに実行される第

50

2 特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図 18 - 6 (A) に示した、第 1 期間 [最終変動を除く] の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【 1910 】

次いで、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 50 回目の特図ゲームにおいて、遊技状態が高確 / 高ベース状態 (確変状態) に制御されているときに実行される第 2 特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図 18 - 6 (B) に示した、第 1 期間 [最終変動] の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用 CPU 120 は、成功態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後も、高確 / 高ベース状態 (確変状態) が継続される。

【 1911 】

次いで、第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 51 回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確 / 低ベース状態 (通常状態) に制御されているときに実行される第 2 特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図 18 - 6 (C) に示した、第 2 期間の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【 1912 】

(特図 12 大当たり後に参照される変動パターン判定テーブル)

図 18 - 8 (B1) は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「3R 通常大当たり」、「5R 通常大当たり」、及び「10R 通常大当たり」の何れかとなり、大当たり遊技の終了後に遊技状態が低確 / 高ベース状態 (時短状態) に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。図 18 - 8 (B2) は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「3R 確変大当たり」、「5R 確変大当たり」、及び「10R 確変大当たり」の何れかとなり、大当たり遊技の終了後に遊技状態が高確 / 高ベース状態 (確変状態) に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。

【 1913 】

図 18 - 8 (B1) に示すように、第 2 特別図柄の変動表示結果が「3R 通常大当たり」、「5R 通常大当たり」、及び「10R 通常大当たり」の何れかであった場合には、大当たり遊技の終了後に、遊技状態が低確 / 高ベース状態 (時短状態) に移行する。

【 1914 】

第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 99 回の特図ゲームの期間において、遊技状態が低確 / 高ベース状態 (時短状態) に制御されているときに実行される第 2 特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図 18 - 6 (A) に示した、第 1 期間 [最終変動を除く] の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【 1915 】

次いで、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 100 回目の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確 / 高ベース状態 (時短状態) に制御されているときに実行される第 2 特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図 18 - 6 (B) に示した、第 1 期間 [最終変動] の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用 CPU 120 は、失敗態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後に、遊技状態が低確 / 低ベース状態 (通常状態) に移行する。

【 1916 】

次いで、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 101 回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確 / 低ベース状態 (通常状態) に制御されているときに実行される第 1 特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図 15 - 23 及び図 15 - 24 に示した、変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【 1917 】

図 18 - 8 (B2) に示すように、第 2 特別図柄の変動表示結果が「3R 確変大当たり」、「5R 確変大当たり」、及び「10R 確変大当たり」の何れかであった場合には、大当たり遊技の終了後に、遊技状態が高確 / 高ベース状態 (確変状態) に移行する。

【 1918 】

10

20

30

40

50

第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の99回の特図ゲームの期間において、遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図18-6(A)に示した、第1期間[最終変動を除く]の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1919】

次いで、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の100回の特図ゲームにおいて、遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図18-6(B)に示した、第1期間[最終変動]の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用CPU120は、成功態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後も、高確/高ベース状態(確変状態)が継続される。

10

【1920】

次いで、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の101回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確/低ベース状態(通常状態)に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図18-6(C)に示した、第2期間の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1921】

図18-6に示したように、各期間(第1期間[最終変動を除く]、第1期間[最終変動]、及び第2期間)のはずれ用変動パターン判定テーブルは設定値によらず共通である。

【1922】

第1期間[最終変動を除く]において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ(短縮変動)」(変動表示期間が5秒)よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」(変動表示期間が30秒)又は「スーパーリーチはずれ」(変動表示期間が60秒)が選択される割合は、第1期間[最終変動を除く]のはずれ用変動パターン判定テーブル(図18-6(A1)参照)に基づいて算出できる。

20

【1923】

第1期間[最終変動を除く]において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチはずれ」(変動表示期間が30秒)が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、751~900までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(900 - 751 + 1) / 997] \times 100 = 15\%$ である。

30

【1924】

第1期間[最終変動を除く]において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」(変動表示期間が60秒)が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、901~997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 901 + 1) / 997] \times 100 = 10\%$ である。

【1925】

従って、第1期間[最終変動を除く]において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ(短縮変動)」(変動表示期間が5秒)よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」(変動表示期間が30秒)又は「スーパーリーチはずれ」(変動表示期間が60秒)が選択される割合は、 $[15 + 10 = 25\%]$ である。

40

【1926】

また、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ(短縮変動)」(変動表示期間が5秒)よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」(変動表示期間が30秒)又は「スーパーリーチはずれ」(変動表示期間が60秒)が選択される割合は、第2期間のはずれ用変動パターン判定テーブル(図18-6(C1)参照)に基づいて算出できる。

【1927】

50

第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も割り当てられていないので、 $[(0/997) \times 100 = 0\%]$ である。

【1928】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、 $[15 + 10 = 25\%]$ であるのに対して、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、 $[(0/997) \times 100 = 0\%]$ である。このように、第1期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合が第2期間よりも高くなっている。

10

【1929】

また、第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、第1期間〔最終変動を除く〕のはずれ用変動パターン判定テーブル（図18-6（A1）参照）に基づいて算出できる。

20

【1930】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も割り当てられていないので、 $[(0/997) \times 100 = 0\%]$ である。

【1931】

また、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、第2期間のはずれ用変動パターン判定テーブル（図18-6（C1）参照）に基づいて算出できる。

30

【1932】

第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンに割り当てられているので、 $[\{(997 - 1 + 1) / 997\} \times 100 = 100\%]$ である。

40

【1933】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、 $[0\%]$ であるのに対して、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、 $[100\%]$ である。このように、第2期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合が第1期間よりも高くなっている。

50

【 1 9 3 4 】

同様に、図 1 8 - 6 に示したように、各期間（第 1 期間 [最終変動を除く]、第 1 期間 [最終変動]、及び第 2 期間）の大当り用変動パターン判定テーブルは設定値によらず共通である。

【 1 9 3 5 】

第 1 期間 [最終変動を除く] において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が 3 0 秒）よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当り」（変動表示期間が 6 0 秒）が選択される割合は、第 1 期間 [最終変動を除く] の大当り用変動パターン判定テーブル（図 1 8 - 6（A 2）参照）に基づいて算出できる。

10

【 1 9 3 6 】

第 1 期間 [最終変動を除く] において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」（変動表示期間が 6 0 秒）が選択される割合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、5 1 ~ 9 9 7 まだが「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられているので、 $[\{ (997 - 51 + 1) / 997 \} \times 100 = 95\%]$ である。

【 1 9 3 7 】

また、第 2 期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が 3 0 秒）よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当り」（変動表示期間が 6 0 秒）が選択される割合は、第 2 期間の大当り用変動パターン判定テーブル（図 1 8 - 6（C 2）参照）に基づいて算出できる。

20

【 1 9 3 8 】

第 2 期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」（変動表示期間が 6 0 秒）が選択される割合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられていないので、 $[(0 / 997) \times 100 = 0\%]$ である。

【 1 9 3 9 】

第 1 期間 [最終変動を除く] において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が 3 0 秒）よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当り」（変動表示期間が 6 0 秒）が選択される割合は、 $[95\%]$ であるのに対して、第 2 期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が 3 0 秒）よりも長い「スーパーリーチ大当り」（変動表示期間が 6 0 秒）が選択される割合は、 $[0\%]$ である。このように、第 1 期間では、「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が 3 0 秒）よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当り」（変動表示期間が 6 0 秒）が選択される割合が第 2 期間よりも高くなっている。

30

【 1 9 4 0 】

また、第 1 期間 [最終変動を除く] において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が 3 0 秒）よりも短い変動表示期間である「直大当り」（変動表示期間が 1 0 秒）が選択される割合は、第 1 期間 [最終変動を除く] の大当り用変動パターン判定テーブル（図 1 8 - 6（A 2）参照）に基づいて算出できる。

40

【 1 9 4 1 】

第 1 期間 [最終変動を除く] において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「直大当り」（変動表示期間が 1 0 秒）が選択される割合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 2 0 まだが「直大当り」の変動パターンに割り当てられているので、 $[\{ (20 - 1 + 1) / 997 \} \times 100 = 2\%]$ である。

【 1 9 4 2 】

また、第 2 期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」（変動表示期間が 3 0 秒）よりも短い変動表示期間である「

50

直大当り」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、第2期間の大当り用変動パターン判定テーブル(図18-6(C2)参照)に基づいて算出できる。

【1943】

第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「直大当り」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、いずれの判定値も「直大当り」の変動パターンに割り当てられていないので、 $[\{(997 - 1 + 1) / 997\} \times 100 = 100\%]$ である。

【1944】

第1期間[最終変動を除く]において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」(変動表示期間が30秒)よりも短い変動表示期間である「直大当り」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、 $[2\%]$ であるのに対して、第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」(変動表示期間が30秒)よりも短い「直大当り」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、 $[100\%]$ である。このように、第2期間では、「ノーマルリーチ大当り」(変動表示期間が30秒)よりも短い変動表示期間である「直大当り」(変動表示期間が10秒)が選択される割合が第1期間よりも高くなっている。

10

【1945】

このように、第1期間[最終変動を除く]では、所定の変動表示期間よりも長い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間よりも短い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第1期間[最終変動を除く]よりも高くなっていることにより、遊技状態が高確/高ベース状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1946】

また、本実施形態における設定変更可能な遊技機において、遊技状態が高確/高ベース状態であるときに、高い設定値(例えば、設定値が「4」~「6」)に設定されている場合には、低い設定値(例えば、設定値が「1」~「3」)に設定されている場合よりも高い確率($1/41.2 \sim 1/33.5$)で大当りに当選するようになっている。従って、高い設定値に設定されている場合には、低い設定値に設定されている場合よりも次の大当りに当選するまでに要する変動回数が少なく、短い時間間隔で次の大当りに当選することになる。その結果、大当りの発生間隔が過度に短くなる可能性が高まることで、射幸性が過度に高くなってしまい、健全な遊技性を実現できないという問題が生じる。

30

【1947】

しかしながら、本実施形態では、第1期間[最終変動を除く]において、所定の変動表示期間よりも長い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高くなる構成としている。これにより、高い設定値(例えば、設定値が「4」~「6」)に設定されている場合であっても、遊技状態が高確/高ベース状態であるときに、大当りに当選する時間間隔を比較的長くする(過度に短くはならないようにする)ことができ、射幸性が過度に高くなってしまふことを抑制し、健全な遊技性を実現することができる。

【1948】

また、本実施形態では、遊技状態が高確/高ベース状態であるときに、低い設定値(例えば、設定値が「1」~「3」)に設定されている場合には、高い設定値(例えば、設定値が「4」~「6」)に設定されている場合よりも低い確率($1/50 \sim 1/44.5$)で大当りに当選するようになっている。従って、低い設定値に設定されている場合には、高い設定値に設定されている場合よりも次の大当りに当選するまでに要する変動回数が多く、長い時間間隔で大当りに当選することになってしまい、興趣を低下させてしまうという問題が生じる。

40

【1949】

しかしながら、本実施形態では、第2期間において、所定の変動表示期間よりも短い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第1期間[最終変動を除く]よりも高

50

くなる構成としている。これにより、低い設定値（例えば、設定値が「１」～「３」）に設定されている場合であっても、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、大当りに当選する時間間隔を比較的短くする（過度に長くはならないようにする）ことができ、興趣の低下を抑制することができる。

【１９５０】

前述したように、本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」及び「スーパーリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出を実行している。

【１９５１】

第１期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、第１期間〔最終変動を除く〕のはずれ用変動パターン判定テーブル（図１８－６（Ａ１）参照）に基づいて算出できる。

【１９５２】

第１期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、９０１～９９７までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 901 + 1) / 997] \times 100 = 10\%$ である。

【１９５３】

第２期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、第２期間のはずれ用変動パターン判定テーブル（図１８－６（Ｃ１）参照）に基づいて算出できる。

【１９５４】

第２期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられていないので、 $(0 / 997) \times 100 = 0\%$ である。

【１９５５】

図１８－６（Ａ１）に示したように、第１期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は 10% であるのに対して、図１８－６（Ｃ１）に示したように、第２期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は 0% である。このように、第１期間〔最終変動を除く〕において、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンが選択される割合は、第２期間において、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンが選択される割合よりも高くなっている。即ち、第１期間〔最終変動を除く〕において、バトル演出が実行される割合は、第２期間において、バトル演出が実行される割合よりも高くなっている。

【１９５６】

同様に、第１期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は、第１期間〔最終変動を除く〕の大当り用変動パターン判定テーブル（図１８－６（Ａ２）参照）に基づいて算出できる。

【１９５７】

第１期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、５１～９９７までが「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 51 + 1) / 997] \times 100 = 95\%$ である。

【１９５８】

第２期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ス

10

20

30

40

50

「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は、第２期間の大当り用変動パターン判定テーブル（図１８－６（Ｃ２）参照）に基づいて算出できる。

【１９５９】

第２期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は、MR３の判定値の範囲１～９９７のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられていないので、 $[(0/997) \times 100 = 0\%]$ である。

【１９６０】

図１８－６（Ａ２）に示したように、第１期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は〔９５％〕であるのに対して、図１８－６（Ｃ２）に示したように、第２期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は〔０％〕である。このように、第１期間〔最終変動を除く〕において、「スーパーリーチ大当り」の変動パターンが選択される割合は、第２期間において、「スーパーリーチ大当り」の変動パターンが選択される割合よりも高くなっている。即ち、第１期間〔最終変動を除く〕において、バトル演出が実行される割合は、第２期間において、バトル演出が実行される割合よりも高くなっている。

【１９６１】

このように、第１期間におけるバトル演出の実行割合が、第２期間におけるバトル演出の実行割合よりも高くなっている。これにより、大当り遊技状態終了から所定期間内（第１期間）における遊技の興趣を向上させることができる。また、大当り遊技状態終了から所定期間（第１期間）が経過した後の第２期間では、バトル演出の実行割合が低くなることにより変動表示期間が短縮化されることで、高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているにもかかわらず次の大当りが発生しないことによる興趣低下を抑制することができる。

【１９６２】

また、本実施形態では、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、高い設定値（例えば、設定値が「４」～「６」）に設定されている場合には、低い設定値（例えば、設定値が「１」～「３」）に設定されている場合よりも高い確率（ $1/41.2 \sim 1/33.5$ ）で大当りに当選するようになっている。従って、高い設定値に設定されている場合には、低い設定値に設定されている場合よりも次の大当りに当選するまでに要する変動回数が少なく、短い時間間隔で次の大当りに当選することになる。その結果、大当りの発生間隔が過度に短くなる可能性が高まることで、射幸性が過度に高くなってしまい、健全な遊技性を実現できないという問題が生じる。

【１９６３】

しかしながら、本実施形態では、第１期間〔最終変動を除く〕におけるバトル演出の実行割合が、第２期間におけるバトル演出の実行割合よりも高くなる構成としている。これにより、高い設定値（例えば、設定値が「４」～「６」）に設定されている場合であっても、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、第１期間〔最終変動を除く〕では、第２期間よりも変動表示期間の長いスーパーリーチをとともう変動パターンが選択される割合が高くなっているので、大当りに当選する時間間隔を比較的長くする（過度に短くはならないようにする）ことができ、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができる。

【１９６４】

また、本実施形態では、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、低い設定値（例えば、設定値が「１」～「３」）に設定されている場合には、高い設定値（例えば、設定値が「４」～「６」）に設定されている場合よりも低い確率（ $1/50 \sim 1/44.5$ ）で大当りに当選するようになっている。従って、低い設定値に設定されている場合には、高い設定値に設定されている場合よりも次の大当りに当選するまでに要する変動回数が多く、長い時間間隔で大当りに当選することになってしまい、興趣を低下させてしまうとい

10

20

30

40

50

う問題が生じる。

【 1 9 6 5 】

しかしながら、本実施形態では、第 1 期間 [最終変動を除く] におけるバトル演出の実行割合が、第 2 期間におけるバトル演出の実行割合よりも高くなる構成としている。これにより、低い設定値（例えば、設定値が「 1 」～「 3 」）に設定されている場合であっても、遊技状態が高確 / 高ペース状態であるときに、第 2 期間では、第 1 期間 [最終変動を除く] よりも変動表示期間の長いスーパーリーチをともなう変動パターンが選択される割合が低くなっているため、大当りに当選する時間間隔を比較的短くする（過度に長くはならないようにする）ことができ、興趣の低下を抑制することができる。

【 1 9 6 6 】

（カットイン予告演出）

次に、大当り遊技状態に制御される期待度を予告する予告演出を実行する例について説明する。本例では、予告演出としてカットイン予告演出を実行可能となっている。カットイン予告演出は、大当り遊技状態に制御される期待度を予告する予告演出である。後述する図 1 8 - 1 2 (2)、(3) 及び (4) に示すように、画像表示装置 5 においてリーチが成立しているときに、画像表示装置 5 の画面中央部に、プッシュボタン 3 1 B を操作するよう遊技者に促すための操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示される。操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、カットイン予告演出が実行され、実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で「チャンス」という文字が表示されたカットイン画像（カットイン画像 2 1 T M 2 0 0 A、カットイン画像 2 1 T M 2 0 0 B）が、画像表示装置 5 に表示される。

【 1 9 6 7 】

なお、本例では、カットイン予告演出の演出態様として、カットイン画像に表示される文字が「チャンス」という文字であり、表示結果に応じて実行有無が選択される割合が異なる（図 1 8 - 1 0 (B) 参照）例を示したが、これに限らず、表示される文字が異なる複数の演出態様（「チャンス」及び「激熱」等）が存在し、表示結果に応じて各演出態様が選択される割合が異なってもよい。

【 1 9 6 8 】

遊技者から見ると、他の演出等（リーチ演出等）に係る画像が表示されているときに、突如として、他の演出等に係る画像よりも優先度の高い表示態様の（表示レイヤが上位であり他の演出等に係る画像よりも手前側に表示されているように見える）カットイン画像が表示されることになるため、カットイン予告演出実行時の画面変化に引きつけられることになる。また、複数の演出態様を実行可能な構成の場合には、複数の演出態様のうち何れの演出態様でカットイン予告演出が実行されるかに対しても関心を持つことになる。

【 1 9 6 9 】

（設定示唆演出）

本実施形態では、設定された設定値を指定するための設定値指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値指定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行する。即ち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値を示唆する設定示唆演出を実行することが可能である。

【 1 9 7 0 】

本例では、飾り図柄が停止表示するときに図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されるエフェクト画像の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆する第 1 設定示唆演出を実行する。第 1 設定示唆演出が実行されない場合には、飾り図柄が停止表示するときに図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にエフェクト画像が表示されない。第 1 設定示唆演出が実行される場合には、飾り図柄が停止表示するときに図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にエフェクト画像が表示される。第 1 設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度（エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示される。即ち、第 1 設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の

10

20

30

40

50

表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<飾り図柄の順で高くなっている。

【1971】

第1設定示唆演出が実行されるときに図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されるエフェクト画像の態様には、白色態様、青色態様、及び赤色態様がある。本例では、白色態様の第1設定示唆演出が実行されるときには、図柄表示エリア5L、5C、5Rに白色に発光したエフェクト画像を表示し、青色態様の第1設定示唆演出が実行されるときには、図柄表示エリア5L、5C、5Rに青色に発光したエフェクト画像を表示し、赤色態様の第1設定示唆演出が実行されるときには、図柄表示エリア5L、5C、5Rに赤色に発光したエフェクト画像を表示する。

【1972】

また、本例では、カットイン予告演出が実行されるときに、画像表示装置5に表示されるカットイン画像の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆する第2設定示唆演出を実行する。カットイン予告演出が実行されて、第2設定示唆演出が実行されない場合には、通常態様のカットイン画像が表示される。通常態様のカットイン画像とは、カットイン画像に表示されている「チャンス」という文字が白色の文字で表示されている態様のカットイン画像である。カットイン予告演出が実行されて、第2設定示唆演出が実行される場合には、青色態様又は赤色態様のカットイン画像が表示される。青色態様のカットイン画像とは、カットイン画像に表示されている「チャンス」という文字が青色の文字で表示されている態様のカットイン画像であり、赤色態様のカットイン画像とは、カットイン画像に表示されている「チャンス」という文字が赤色の文字で表示されている態様のカットイン画像である。

【1973】

(変動開始時演出決定処理)

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1974】

演出制御用CPU120は、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)、表示結果(大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別)を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動表示期間及び演出内容(リーチ及びスーパーリーチ等)を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100(CPU103)から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動表示期間及び演出内容(リーチ及びスーパーリーチ等)を特定可能となっている。また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【1975】

図18-9は、変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。この変動開始時演出決定処理では、第1設定示唆演出、カットイン予告演出、及び第2設定示唆演出に関して、それぞれの実行有無及び実行態様が決定される。なお、以下の説明では、遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)であり且つ第1期間(特図1大当たり終了から50変動以下、特図12大当たり終了から100変動以下)である状態(期間)を、「遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)[第1期間]である」という場合があり、遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)であり且つ第2期間(特図1大当たり終了から51変動以上、特図12大当たり終了から101変動以上)である状態(期間)を、「遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)[第2期間]である」という場合がある。

10

20

30

40

50

【 1 9 7 6 】

演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンド（保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンド）を受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図18-9に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

10

【 1 9 7 7 】

まず、演出制御用CPU120は、（i）遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）であるか、又は、（ii）遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]であるか、を判定する（ステップS21TM1000）。（i）遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合、又は、（ii）遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]である場合には（ステップS21TM1000でYES）、ステップS21TM1010以降に進む。一方、（i）遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）でなく、（ii）遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]でもない場合には（ステップS21TM1000でNO）、ステップS21TM1070以降に進む。

【 1 9 7 8 】

ここで、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]である場合とは、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから、大当たりが発生することなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまでの第1期間内にある場合のことである。また、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第2期間]である場合とは、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されてから、大当たりが発生することなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の第2期間（本例では、51回以降又は101回以降）にある場合のことである。

20

【 1 9 7 9 】

次いで、演出制御用CPU120は、（i）遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合、又は、（ii）遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]である場合には（ステップS21TM1000でYES）、第1設定示唆演出の実行有無及び演出態様を、第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図18-10（A）参照）に基づいて決定し（ステップS21TM1010）、ステップS21TM1020に進む。

30

【 1 9 8 0 】

図18-10（A）に示すように、第1設定示唆演出の実行有無決定テーブルでは、設定された設定値に応じて、第1設定示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。設定値が「1」又は「2」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「1」又は「2」である場合）には、90%の割合で第1設定示唆演出を実行しないことに決定し、5%の割合で白色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、3%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、2%の割合で赤色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定する。また、設定値が「3」又は「4」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「3」又は「4」である場合）には、90%の割合で第1設定示唆演出を実行しないことに決定し、2%の割合で白色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、5%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、3%の割合で赤色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定する。また、設定値が「5」又は「6」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「5」又は「6」である場合）には、90%の割合で第1設定示唆演出を実行しないことに決定し、2%の割合で白色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、3%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、5%の割合で赤色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定する。

40

50

【 1 9 8 1 】

このように、設定値が「 1 」又は「 2 」である場合に、第 1 設定示唆演出が実行される
ときの第 1 設定示唆演出の演出態様は、白色態様の第 1 設定示唆演出が実行される割合が
最も高く（ 5 % ）、青色態様の第 1 設定示唆演出が実行される割合が次に高く（ 3 % ）、
赤色態様の第 1 設定示唆演出が実行される割合が最も低い（ 2 % ）。また、設定値が「 3
」又は「 4 」である場合に、第 1 設定示唆演出が実行されるときの第 1 設定示唆演出の演
出態様は、青色態様の第 1 設定示唆演出が実行される割合が最も高く（ 5 % ）、赤色態様
の第 1 設定示唆演出が実行される割合が次に高く（ 3 % ）、白色態様の第 1 設定示唆演出
が実行される割合が最も低い（ 2 % ）。また、設定値が「 5 」又は「 6 」である場合に、
第 1 設定示唆演出が実行されるときの第 1 設定示唆演出の演出態様は、赤色態様の第 1 設
定示唆演出が実行される割合が最も高く（ 5 % ）、青色態様の第 1 設定示唆演出が実行さ
れる割合が次に高く（ 3 % ）、白色態様の第 1 設定示唆演出が実行される割合が最も低い
（ 2 % ）。

10

【 1 9 8 2 】

即ち、第 1 設定示唆演出が実行される割合については、いずれの設定値である場合でも
共通の割合（本例では 1 0 % ）となっており設定差はないが、各演出態様の第 1 設定示唆
演出が実行される割合については、低設定時（設定値が「 1 」又は「 2 」）には白色態様
の第 1 設定示唆演出が選択される割合が高く、中間設定時（設定値が「 3 」又は「 4 」）
には青色態様の第 1 設定示唆演出が実行される割合が高く、高設定時（設定値が「 5 」又
は「 6 」）には赤色態様の第 1 設定示唆演出が実行される割合が高くなっている。そのた
め、遊技者は、第 1 設定示唆演出が実行されるときに演出態様に興味を持つことになる。

20

【 1 9 8 3 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」又は「
スーパーリーチ大当たり」であるか判定する（ステップ S 2 1 T M 1 0 2 0 ）。変動パター
ンが「スーパーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」である場合には（ステップ
S 2 1 T M 1 0 2 0 で Y E S ）、カットイン予告演出の実行有無を、カットイン予告演出
の実行有無決定テーブル（図 1 8 - 1 0 （ B ）参照）に基づいて決定し（ステップ S 2 1
T M 1 0 3 0 ）、ステップ S 2 1 T M 1 0 4 0 に進む。一方で、変動パターンが「スーパ
ーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」でない場合には（ステップ S 2 1 T M 1
0 2 0 で N O ）、そのまま処理を終了する。

30

【 1 9 8 4 】

図 1 8 - 1 0 （ B ）に示すように、カットイン予告演出の実行有無決定テーブルでは、
表示結果に応じて、カットイン予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られ
ている。表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される
表示結果が「はずれ」である場合）には、 8 0 % の割合でカットイン予告演出を実行しな
いことに決定し、 2 0 % の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。一方で
、表示結果が「大当たり」である場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結
果が「大当たり」である場合）には、 4 0 % の割合でカットイン予告演出を実行しないこ
とに決定し、 6 0 % の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。このように、
カットイン予告演出が実行される場合には、カットイン予告演出が実行されない場合より
も大当たりとなる割合が高くなっている。そのため、遊技者は、カットイン予告演出が実行
されるか否かに興味を持つことになる。

40

【 1 9 8 5 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、カットイン予告演出を実行するか否かを判定する
（ステップ S 2 1 T M 1 0 4 0 ）。カットイン予告演出を実行することに決定している場
合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 4 0 で Y E S ）、第 2 設定示唆演出の実行有無及び演出
態様を、第 2 設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図 1 8 - 1 0 （ C ）参照）に基づい
て決定し（ステップ S 2 1 T M 1 0 5 0 ）、そのまま処理を終了する。カットイン予告演
出を実行しないことに決定している場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 4 0 で N O ）、そ
のまま処理を終了する。

50

【 1 9 8 6 】

図 1 8 - 1 0 (C) に示すように、第 2 設定示唆演出の実行有無決定テーブルでは、設定された設定値に応じて、第 2 設定示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。設定値が「 1 」、「 3 」、又は「 5 」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「 1 」、「 3 」、又は「 5 」である場合）には、 3 0 % の割合で第 2 設定示唆演出を実行しないことに決定し、 5 0 % の割合で青色態様の第 2 設定示唆演出を実行することに決定し、 2 0 % の割合で赤色態様の第 2 設定示唆演出を実行することに決定する。また、設定値が「 2 」、「 4 」、又は「 6 」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「 2 」、「 4 」、又は「 6 」である場合）には、 3 0 % の割合で第 2 設定示唆演出を実行しないことに決定し、 2 0 % の割合で青色態様の第 1 設定示唆演出を実行することに決定し、 5 0 % の割合で青色態様の第 1 設定示唆演出を実行することに決定する。

10

【 1 9 8 7 】

このように、設定値が「 1 」、「 3 」、又は「 5 」である場合に、第 2 設定示唆演出が実行されるときに第 2 設定示唆演出の演出態様に関して、青色態様の第 2 設定示唆演出が実行される割合は、赤色態様の第 2 設定示唆演出が実行される割合よりも高い。また、設定値が「 2 」、「 4 」、又は「 6 」である場合に、第 2 設定示唆演出が実行されるときに第 2 設定示唆演出の演出態様に関して、赤色態様の第 2 設定示唆演出が実行される割合は、青色態様の第 2 設定示唆演出が実行される割合よりも高い。即ち、第 2 設定示唆演出が実行される割合については、いずれの設定値である場合でも共通の割合（本例では 3 0 % ）となっており設定差はないが、各演出態様の第 2 設定示唆演出が実行される割合については、奇数設定時（設定値が「 1 」、「 3 」、又は「 5 」）では、青色態様の第 2 設定示唆演出が選択される割合が赤色態様の第 2 設定示唆演出が選択される割合よりも高く、偶数設定時（設定値が「 2 」、「 4 」、又は「 6 」）では、青色態様の第 2 設定示唆演出が実行される割合が赤色態様の第 2 設定示唆演出が選択される割合よりも高い。そのため、遊技者は、第 2 設定示唆演出が実行されるときに演出態様に興味を持つことになる。

20

【 1 9 8 8 】

また、(i) 遊技状態が低確 / 高ベース状態（時短状態）でなく、(i i) 遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）[第 1 期間] でもない場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 0 0 で N O ）、(i i i) 遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 2 期間] であるかを判定する（ステップ S 2 1 T M 1 0 6 0 ）。(i i i) 遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 2 期間] である場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 6 0 で Y E S ）、ステップ S 2 1 T M 1 0 7 0 に進む。(i i i) 遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 2 期間] でない場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 6 0 で N O ）、そのまま処理を終了する。

30

【 1 9 8 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動表示の表示結果が「大当たり」であるかを判定する（ステップ S 2 1 T M 1 0 7 0 ）。変動表示の表示結果が「大当たり」である場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 7 0 で Y E S ）、第 1 設定示唆演出の実行有無及び演出態様を、第 1 設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図 1 8 - 1 0 (A) 参照）に基づいて決定し（ステップ S 2 1 T M 1 0 8 0 ）、そのまま処理を終了する。一方で、変動表示の表示結果が「大当たり」でない場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 7 0 で N O ）、そのまま処理を終了する。

40

【 1 9 9 0 】

図 1 8 - 9 に示したように、遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 1 期間] である場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 0 0 で Y E S ）、第 1 設定示唆演出の実行有無を決定している（ステップ S 2 1 T M 1 0 2 0 ）。即ち、遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 1 期間] である場合には、変動表示結果にかかわらず変動表示毎に第 1 設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 2 期間] である場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 6 0 で Y E S ）、変動表示結果が「大当たり」であるときにのみ（ステップ S 2 1 T M 1 0 7 0 で Y E S ）、第 1 設定示唆演出の実行有無を決定している（ス

50

テップ S 2 1 T M 1 0 2 0)。即ち、遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 2 期間] である場合には、変動表示結果が「大当たり」となる第 2 期間の最終変動においてのみ第 1 設定示唆演出の実行有無を決定している。

【 1 9 9 1 】

また、本実施形態では、設定された設定値がいずれの設定値であっても、第 1 設定示唆演出が実行される割合は 1 0 % である (図 1 8 - 1 0 (A) 参照)。前述したように、遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 1 期間] である場合には、変動表示結果にかかわらず変動表示毎に第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しているため、第 1 期間における各変動表示の第 1 設定示唆演出の実行割合は 1 0 % である。一方で、前述したように、遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 2 期間] である場合には、第 2 期間の最終変動においてのみ第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しているため、第 2 期間において、変動表示結果が「大当たり」となる最終変動の 1 回前の変動表示までの第 1 設定示唆演出の実行割合は 0 % であり、変動表示結果が「大当たり」となる最終変動の第 1 設定示唆演出の実行割合は 1 0 % である。

【 1 9 9 2 】

例えば、第 2 特別図柄の変動表示結果が「確変大当たり」であったときに、大当たり遊技の終了後に遊技状態が高確 / 高ベース状態 (確変状態) に移行してから、1 0 0 回の特図ゲームが実行されるまで大当たり遊技状態とならなかった場合には、第 1 期間は 1 0 0 回となり、この第 1 期間 (1 0 0 回転) において、変動表示毎に第 1 設定示唆演出が実行されるか否かの判定が行われるので、第 1 設定示唆演出が実行される確率は、 $[\{ 1 - (9 0 / 1 0 0) ^ { 1 0 0 } \} \times 1 0 0 = 9 9 . 9 \%]$ である。一方で、第 2 特別図柄の変動表示結果が「確変大当たり」であったときに、大当たり遊技状態となることなく 1 0 0 回の特図ゲームが実行された後の第 2 期間 (1 0 1 回以降) において、表示結果が「大当たり」となる第 2 期間の最終変動においてのみ第 1 設定示唆演出が実行されるか否かの判定が行われるので、第 2 期間の最終変動がいずれの回転数であっても第 1 設定示唆演出が実行される確率は、 $[(1 0 / 1 0 0) \times 1 0 0 = 1 0 \%]$ である。このように、第 1 期間における第 1 設定示唆演出の実行割合は、第 2 期間における第 1 設定示唆演出の実行割合よりも高くなっているため、遊技状態が高確 / 高ベース状態 (確変状態) に制御されている期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 9 9 3 】

図 1 8 - 9 に示したように、遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 1 期間] である場合には (ステップ S 2 1 T M 1 0 0 0 で Y E S)、ステップ S 2 1 T M 1 0 1 0 で第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しており、ステップ S 2 1 T M 1 0 5 0 で第 2 設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、図 1 8 - 9 に示したように、遊技状態が高確 / 高ベース状態 [第 2 期間] である場合には (ステップ S 2 1 T M 1 0 6 0 で Y E S)、ステップ S 2 1 T M 1 0 8 0 で第 1 設定示唆演出の実行有無を決定している。このように、第 1 期間では第 1 設定示唆演出と第 2 設定示唆演出との 2 種類の設定示唆演出が実行されており、第 2 期間では第 1 設定示唆演出のみの 1 種類の設定示唆演出が実行されているため、遊技状態が高確 / 高ベース状態 (確変状態) に制御されている期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 9 9 4 】

また、変動表示結果が「はずれ」となるときに、図 1 8 - 6 (A 1) に示したように、第 1 期間 [最終変動を除く] において、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、9 0 1 ~ 9 9 7 まだが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているため、 $[\{ (9 9 7 - 9 0 1 + 1) / 9 9 7 \} \times 1 0 0 = 1 0 \%]$ である。一方で、変動表示結果が「はずれ」となるときに、図 1 8 - 6 (C 1) に示したように、第 2 期間において、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられていないため、 $[(0 / 9 9 7) \times 1 0 0 = 0 \%]$ である。即ち、第 1 期間におけるスーパーリーチを

ともなう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」）の選択割合は、第２期間におけるスーパーリーチをとともなう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」）の選択割合よりも高くなっている。

【１９９５】

また、変動表示結果が「大当たり」となるときに、図１８－６（Ａ２）に示したように、第１期間〔最終変動を除く〕において、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」が選択される割合は、MR３の判定値の範囲１～９９７のうち、５１～９９７までが「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 51 + 1) / 997] \times 100 = 95\%$ である。一方で、変動表示結果が「大当たり」となるときに、第２期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」が選択される割合は、MR３の判定値の範囲１～９９７のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンに割り当てられていないので、 $(0 / 997) \times 100 = 0\%$ である。即ち、第１期間におけるスーパーリーチをとともなう変動パターン（「スーパーリーチ大当たり」）の選択割合は、第２期間におけるスーパーリーチをとともなう変動パターン（「スーパーリーチ大当たり」）の選択割合よりも高くなっている。

10

【１９９６】

また、前述したように、第１期間における第１設定示唆演出の実行割合は、第２期間における第１設定示唆演出の実行割合よりも高くなっている。このように、第１期間と第２期間とでは、スーパーリーチをとともなう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当たり」）の選択割合が異なり、第１期間と第２期間とでは、第１設定示唆演出の実行割合が異なるので、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されている期間における遊技の興趣を向上させることができる。

20

【１９９７】

（第１設定示唆演出の具体例）

次に、第１設定示唆演出の具体例に関して、図１８－１１（Ａ１）～（Ａ３）及び（Ｂ１）～（Ｂ３）を用いて説明する。図１８－１１（Ａ１）～（Ａ３）は、第１期間において白色態様の第１設定示唆演出が実行されるときに画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図１８－１１（Ｂ１）～（Ｂ３）は、第２期間において青色態様の第１設定示唆演出が実行されるときに画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

30

【１９９８】

（第１期間の第１設定示唆演出）

図１８－１１（Ａ１）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）〔第１期間〕に制御されているときには、演出制御用CPU１２０により、演出モードがチャンスタイムに制御されている。演出モードがチャンスタイムのときには、飾り図柄の背景画像として「タ方画像」が表示され、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。CPU１０３が、第２特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄（第２特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置５の第２小図柄表示エリア５１２、５ｃ２、５ｒ２において、第２小図柄（第２特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置５の第１小図柄表示エリア５１１、５ｃ１、５ｒ１において、前回実行された（直近に実行された）第１特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第１小図柄の組み合わせ（本例では「４１７」）を継続して停止表示させている。

40

【１９９９】

演出制御用CPU１２０は、第１保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数特別表示領域２１ＴＭ０１５に「０」を表示させており、第２保留記憶数が４であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数特別表示領域２１ＴＭ０２５に「４」を表示させている。また、アクティブ表示領域２１ＴＭ０３１には、現在実行中の変動表示に対

50

応したアクティブ表示 2 1 T M 0 3 0 を表示させており、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 には、第 2 保留表示 2 1 T M 0 2 0 を 4 つ表示させている。

【 2 0 0 0 】

図 1 8 - 1 1 (A 2) に示すように、飾り図柄の変動表示が終了するタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、白色態様の第 1 設定示唆演出を実行し、図柄表示エリア 5 L に飾り図柄の「 2 」、図柄表示エリア 5 C に飾り図柄の「 4 」、図柄表示エリア 5 R に飾り図柄の「 5 」を停止表示させるとともに、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、それぞれ、白色に発光したエフェクト画像 2 1 T M 1 0 0 A を表示させる。第 1 設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度（エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示する。即ち、第 1 設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像 < エフェクト画像 < 飾り図柄の順で高くなっている。このとき、第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに対応して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において第 2 小図柄の変動表示を継続させている。

10

【 2 0 0 1 】

図 1 8 - 1 1 (A 3) に示すように、C P U 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されていたエフェクト画像 2 1 T M 1 0 0 A を消去して第 1 設定示唆演出を終了させるとともに、図柄表示エリア 5 L に飾り図柄の「 2 」、図柄表示エリア 5 C に飾り図柄の「 4 」、図柄表示エリア 5 R に飾り図柄の「 5 」を確定停止させるとともに、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2 に第 2 小図柄の「 2 」、第 2 小図柄表示エリア 5 c 2 に第 2 小図柄の「 4 」、第 2 小図柄表示エリア 5 r 2 において第 2 小図柄の「 5 」を確定停止させる。

20

【 2 0 0 2 】

（第 2 期間の第 1 設定示唆演出）

図 1 8 - 1 1 (B 1) に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）[第 2 期間] に制御されているときには、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが「 F E V E R Z O N E 」に制御されている。演出モードが「 F E V E R Z O N E 」のときには、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が表示され、画面中央部に「 F E V E R Z O N E 」の文字が表示されることになる。C P U 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置 5 の第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置 5 の第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 1 小図柄の組み合わせ（本例では「 4 1 7 」）を継続して停止表示させている。

30

【 2 0 0 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 に「 0 」を表示させており、第 2 保留記憶数が 4 であるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 に「 4 」を表示させている。また、アクティブ表示領域 2 1 T M 0 3 1 には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 2 1 T M 0 3 0 を表示させており、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 には、第 2 保留表示 2 1 T M 0 2 0 を 4 つ表示させている。

40

【 2 0 0 4 】

図 1 8 - 1 1 (B 2) に示すように、飾り図柄の変動表示が終了するタイミングで、表示結果が「大当たり」となることに対応して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、青色態様の第 1 設定示唆演出を実行し、図柄表示エリア 5 L に飾り図柄の「 7 」、図柄表示エリア 5 C に飾り図柄の「 7 」、図柄表示エリア 5 R に飾り図柄の「 7 」を停止表示させるとともに、

50

図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、それぞれ、青色に発光したエフェクト画像 2 1 T M 1 0 0 B を表示させる。第 1 設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度（エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示する。即ち、第 1 設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像＜エフェクト画像＜飾り図柄の順で高くなっている。このとき、第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに対応して、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において第 2 小図柄の変動表示を継続させている。

【 2 0 0 5 】

図 1 8 - 1 1 (B 3) に示すように、CPU 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されていたエフェクト画像 2 1 T M 1 0 0 B を消去して第 1 設定示唆演出を終了させるとともに、図柄表示エリア 5 L に飾り図柄の「 7 」、図柄表示エリア 5 C に飾り図柄の「 7 」、図柄表示エリア 5 R に飾り図柄の「 7 」を確定停止させるとともに、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2 に第 2 小図柄の「 7 」、第 2 小図柄表示エリア 5 c 2 に第 2 小図柄の「 7 」、第 2 小図柄表示エリア 5 r 2 において第 2 小図柄の「 7 」を確定停止させる。

【 2 0 0 6 】

（第 2 設定示唆演出の具体例）

次に、第 2 設定示唆演出の具体例に関して、図 1 8 - 1 2 (1) ~ (4) を用いて説明する。図 1 8 - 1 2 (1)、(2)、及び (3) は、カットイン予告演出が実行され、第 2 設定示唆演出が実行されないときに画像表示装置 5 に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図 1 8 - 1 2 (1)、(2)、及び (4) は、カットイン予告演出が実行され、第 2 設定示唆演出が実行されるときに画像表示装置 5 に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【 2 0 0 7 】

図 1 8 - 1 2 (1) に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）[第 1 期間] に制御されているときには、演出制御用 CPU 1 2 0 により、演出モードがチャンスタイムに制御されている。演出モードがチャンスタイムのときには、飾り図柄の背景画像として「タ方画像」が表示され、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。CPU 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置 5 の第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置 5 の第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 1 小図柄の組み合わせ（本例では「 4 1 7 」）を継続して停止表示させている。

【 2 0 0 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 に「 0 」を表示させており、第 2 保留記憶数が 4 であるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 に「 4 」を表示させている。また、アクティブ表示領域 2 1 T M 0 3 1 には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 2 1 T M 0 3 0 を表示させており、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1 には、第 2 保留表示 2 1 T M 0 2 0 を 4 つ表示させている。

【 2 0 0 9 】

次いで、図 1 8 - 1 2 (2) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び図柄表示エリア 5 R に「 5 」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置 5 の上部に「リーチ !!」の文字を表示させる。このとき、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 では、第 2 小図柄の変動表示を継続している。

即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア 5 L に対応した第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア 5 R に対応した第 1 小図柄表示エリア 5 r 1 においても、第 1 小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【 2 0 1 0 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ状態を継続したまま、画面中央部に、プッシュボタン 3 1 B を操作するよう遊技者に促すための操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 を表示させる。操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 には、プッシュボタン 3 1 B を模した画像と、プッシュボタン 3 1 B を模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、プッシュボタン 3 1 B を押下するように促す表示となっている。操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 は、背景画像及び飾り図柄よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは背景画像及び飾り図柄よりも手前に表示されているように見える。

10

【 2 0 1 1 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、カットイン予告演出を実行する。ここで、変動開始時演出決定処理において、カットイン予告演出を実行して第 2 設定示唆演出を実行しないことに決定されていた場合には、カットイン予告演出を実行するものの第 2 設定示唆演出は実行させない。一方、カットイン予告演出を実行するとともに第 2 設定示唆演出を実行することに決定されていた場合には、カットイン予告演出とともに第 2 設定示唆演出を実行する。

20

【 2 0 1 2 】

図 1 8 - 1 2 (3) に示す例では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、カットイン予告演出を実行しているが第 2 設定示唆演出は実行していない。本例では、通常態様のカットイン画像 2 1 T M 2 0 0 A (「チャンス」という白い文字が表示されたカットイン画像) が、実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で画像表示装置 5 に表示されている。

【 2 0 1 3 】

また、図 1 8 - 1 2 (4) に示す例では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、カットイン予告演出を実行するとともに、第 2 設定示唆演出を実行している。本例では、赤色態様のカットイン画像 2 1 T M 2 0 0 B (「チャンス」という赤い文字が表示されたカットイン画像) が、実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で画像表示装置 5 に表示されている。

30

【 2 0 1 4 】

(継続チャレンジ演出の具体例)

次に、継続チャレンジ演出の具体例に関して、図 1 8 - 1 3 (1) ~ (7) を用いて説明する。図 1 8 - 1 3 (1)、及び (2) ~ (4) は、失敗態様の継続チャレンジ演出が実行されるときに画像表示装置 5 に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図 1 8 - 1 3 (1)、及び (5) ~ (7) は、成功態様の継続チャレンジ演出が実行されるときに画像表示装置 5 に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

40

【 2 0 1 5 】

図 1 8 - 1 3 (1) に示すように、第 1 期間の最終変動（本例では、第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 5 0 回目の特図ゲーム、又は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 1 0 0 回目の特図ゲーム）が実行されているときには、演出制御用 CPU 1 2 0 により、継続チャレンジ演出が実行される。演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央部に「継続チャレンジ」という文字と、プッシュボタン 3 1 B を操作するよう遊技者に促すための操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 とを表示させ、画面右下部にキャラクタ 2 1 T M 3 0 0 を表示させる。操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 に

50

は、プッシュボタン 3 1 B を模した画像と、プッシュボタン 3 1 B を模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、プッシュボタン 3 1 B を押下するように促す表示となっている。

【 2 0 1 6 】

C U P 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 小図柄表示エリア 5 1 2、5 c 2、5 r 2 において、第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、第 1 小図柄表示エリア 5 1 1、5 c 1、5 r 1 において、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組み合わせ（本例では「4 1 7」）を継続して停止表示させている。

10

【 2 0 1 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 に「0」を表示させており、第 2 保留記憶数が 4 であるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 に「4」を表示させている。また、継続チャレンジ演出を実行している期間は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行せず、保留表示領域（第 1 保留表示領域 2 1 T M 0 1 1、第 2 保留表示領域 2 1 T M 0 2 1）に保留表示（第 1 保留表示 2 1 T M 0 1 0、第 2 保留表示 2 1 T M 0 2 0）を表示させていない。また、アクティブ表示領域 2 1 T M 0 3 1 を示す四角オブジェクトと、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 2 1 T M 0 3 0 も表示させていない。

20

【 2 0 1 8 】

操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、図 1 8 - 1 3（2）～（4）では、現在制御されている遊技状態が低確 / 高ベース状態（時短状態）であることに基づいて、失敗態様の継続チャレンジ演出が実行されている。

【 2 0 1 9 】

現在制御されている遊技状態が低確 / 高ベース状態（時短状態）である場合には、図 1 8 - 1 3（2）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、失敗態様の継続チャレンジ演出を実行し、画像表示装置 5 の画面中央部に「失敗」という文字と、「？」というオブジェクトとを表示させ、画面右下部にキャラクタ 2 1 T M 3 0 0 A を表示させている。

30

【 2 0 2 0 】

次いで、図 1 8 - 1 3（3）に示すように、C P U 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を終了したタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果が「はずれ」となったことを示す第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「2 4 5」）を第 2 小図柄表示エリア 5 1 2、5 c 2、5 r 2 に確定停止させる。

【 2 0 2 1 】

次いで、図 1 8 - 1 3（4）に示すように、遊技状態が低確 / 低ベース状態（通常状態）に制御されると、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが通常モードに制御される。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として「昼画像」が表示されることになる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組み合わせ（本例では「4 1 7」）を停止表示させ、第 1 小図柄表示エリア 5 1 1、5 c 1、5 r 1 において、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 1 小図柄の組み合わせ（本例では「4 1 7」）を継続して停止表示させており、第 2 小図柄表示エリア 5 1 2、5 c 2、5 r 2 において、前回実行された（直近に実行された）第 2 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「は

40

50

ずれ」であることを示す第 2 小図柄の組み合わせ（本例では「2 4 5」）を継続して停止表示させている。

【2 0 2 2】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 に「0」を表示させており、第 2 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 に「0」を表示させている。また、アクティブ表示領域 2 1 T M 0 3 1 には、現在実行されている変動表示がないのでアクティブ表示は表示させていない。

【2 0 2 3】

一方、操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、図 1 8 - 1 3 (5) ~ (7) では、現在制御されている遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）であることに基づいて、成功態様の継続チャレンジ演出が実行されている。

【2 0 2 4】

現在制御されている遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）である場合には、図 1 8 - 1 3 (5) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、画像表示装置 5 の画面中央部に「成功」という文字と、「」というオブジェクトとを表示させ、画面右下部にキャラクタ 2 1 T M 3 0 0 B を表示させている。

【2 0 2 5】

次いで、図 1 8 - 1 3 (6) に示すように、CPU 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を終了したタイミングで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示結果が「はずれ」となったことを示す第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「2 4 5」）を第 2 小図柄表示エリア 5 1 2、5 c 2、5 r 2 に確定停止させる。

【2 0 2 6】

次いで、図 1 8 - 1 3 (7) に示すように、遊技状態が高確 / 高ベース状態（確変状態）に継続して制御されているときには、演出制御用 CPU 1 2 0 により、演出モードが「F E V E R Z O N E」に制御される。演出モードが「F E V E R Z O N E」のときには、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が表示されることになり、画面中央部に「F E V E R Z O N E」の文字が表示されることになる。演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、前回実行された（直近に実行された）第 2 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組み合わせ（本例では「2 4 5」）を確定停止させ、第 2 小図柄表示エリア 5 1 2、5 c 2、5 r 2 において、前回実行された（直近に実行された）第 2 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 2 小図柄の組み合わせ（本例では「2 4 5」）を継続して停止表示させており、第 1 小図柄表示エリア 5 1 1、5 c 1、5 r 1 において、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 1 小図柄の組み合わせ（本例では「4 1 7」）を継続して停止表示させている。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 に「0」を表示させており、第 2 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 に「0」を表示させている。

【2 0 2 7】

図 1 8 - 1 3 に示したように、第 1 期間の最終変動（本例では、第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 5 0 回目の特図ゲーム、又は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の 1 0 0 回目の特図ゲーム）に、演出制御用 CPU 1 2 0 により、第 1 期間から第 2 期間に移行すること（高ベース状態が継続すること）を示唆する示唆演出としての継続チャレンジ演出が実行されている。このような構成によれば、低確

10

20

30

40

50

／高ベース状態（時短状態）と高確／高ベース状態（確変状態）のいずれの遊技状態に制御されている場合であっても、遊技者は、継続チャレンジ演出が実行される第1期間の最終変動まで、第2期間に移行することへの期待感を抱きながら遊技することができる。

【2028】

（他の形態）

前述した設定値を変更可能な遊技機において、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可能としてもよい。また、設定値を変更可能な遊技機は、大当り遊技状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な小当り遊技状態に制御可能なものであってもよい。例えば、小当り遊技状態では、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6Bおよび大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7の何れとも異なる特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞可能となる。また、設定値を変更可能な遊技機は、小当りが発生する頻度が高められた状態（例えば、後述するKT状態）に制御可能なものであってもよい。

【2029】

例えば、特殊可変入賞球装置は、右遊技領域において、可変入賞球装置の下流側に設けられている。可変入賞球装置が開放状態のときには、開放状態となっている下流側の特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）が極めて低くなり、可変入賞球装置が閉鎖状態のときには、開放状態となっている下流側の特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）が高くなる制御を実行してもよい。このような構成によれば、可変入賞球装置が開放される期間が長い（または開放頻度が高い）高ベース状態では、右打ちを行ったとしても開放状態となっている特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）は低い、可変入賞球装置が開放される期間が短い（または開放頻度が低い）低ベース状態では、右打ちを行ったときに開放状態となっている特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）が高くなる。

【2030】

例えば、遊技状態として、通常状態（低確率／非KT状態）と、通常状態よりも小当りになりやすいKT状態があるものとする。さらに、KT状態として、第1KT状態と第2KT状態の2種類があるものとする。そして、遊技状態が、低確率状態且つ非KT状態（低確率／非KT状態：通常状態）に制御される場合と、低確率状態且つ第1KT状態（低確率／第1KT状態：時短状態）に制御される場合と、高確率状態且つ第1KT状態（高確率／第1KT状態：確変状態）に制御される場合と、高確率状態且つ第2KT状態（高確率／第2KT状態：小当りRUSH状態）に制御される場合があるものとする。

【2031】

KT状態のうち第1KT状態は、小当りが発生しやすく特殊可変入賞球装置が開放状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置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、上流側の可変入賞球装置の開放時間が短く、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の開放時間が短くなるように制御される。

【2032】

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、普図当りとなって可変入賞球装置が開放状態となる確率はKT状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第1特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのにに対して、第2特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くなるよう構成されているため、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。

【 2 0 3 3 】

このように、遊技状態が高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御されることに伴い、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の開放時間が短くなることによって、特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞し易くなる。このような構成によれば、遊技者にとって有利な高確状態として、高確 / 高ベース状態 (確変状態) とは異なる高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に制御可能となり、高確状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 0 3 4 】

(その他の変形例)

(1) < 逆突破型小当り R U S H 機 >

上記の実施形態では、大当り遊技の終了後に高確 / 高ベース状態 (確変状態) に一旦制御されると、次の大当りが発生するまで該確変状態が継続する例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技の終了後から所定期間経過したタイミングで、次の大当りが発生する前に、遊技状態が高確 / 高ベース状態から高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に変化する場合があるようにしてもよい。

【 2 0 3 5 】

例えば、大当り遊技の終了後に高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に移行した場合、次の大当りが発生するか又は 1 0 0 回の変動表示が終了するまでは、高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) が維持される。そして、次の大当りが発生することなく 1 0 0 回の変動表示が終了した場合には、1 0 1 回目の変動表示から高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に移行し、次の大当りが発生するまで高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) が維持される。一方、大当り遊技の終了後に低確 / 第 1 K T 状態 (時短状態) に移行した場合、次の大当りが発生するか又は 1 0 0 回の変動表示が終了するまでは、低確 / 第 1 K T 状態 (時短状態) が維持されるが、1 0 1 回目の変動表示からは低確 / 非 K T 状態 (通常状態) に移行するものとする。遊技者にとっては、通常状態に転落することなく 1 0 0 回目の変動表示を突破できるか否かが、その後の有利度に大きく影響してくるため、このような構成を採用している遊技機を、逆突破型小当り R U S H 機と称する。

【 2 0 3 6 】

このような逆突破型小当り R U S H 機において、大当り遊技の終了後から (高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) 又は低確 / 第 1 K T 状態 (時短状態) に制御されてから) 1 0 0 回目の変動表示が終了するまでの第 1 期間と、1 0 1 回目の変動表示から次の大当りが発生するまでの第 2 期間とが存在する。この第 1 期間では、所定の変動表示期間 (例えば 5 秒) よりも長い変動表示期間 (例えば 1 0 秒以上) の変動パターンが選択される割合が第 2 期間よりも高く、第 2 期間では、所定の変動表示期間 (例えば 5 秒) よりも短い変動表示期間 (例えば 3 秒) の変動パターンが選択される割合が第 1 期間よりも高くなるものとする。

【 2 0 3 7 】

本例の第 1 期間では、大当り遊技の終了後に制御されるいずれの遊技状態 (高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) 又は低確 / 第 1 K T 状態 (時短状態)) においても、背景画像として共通の「夕方画像」が表示されるので、遊技者は第 1 期間においていずれの遊技状態に制御されているかを把握することが困難となっている。ここで、大当り遊技の終了後に高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) に移行し、1 0 0 回の変動表示で次の大当りが発生しない場合には、1 0 0 回目の変動表示で前述した成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、1 0 1 回目の変動表示から高確 / 第 2 K T 状態 (小当り R U S H 状態) に移行する。また、大当り遊技の終了後に低確 / 第 1 K T 状態 (時短状態) に移行し、1 0 0 回の変動表示で次の大当りが発生しない場合には、1 0 0 回目の変動表示で前述した失敗態様の継続チャレンジ演出を実行し、1 0 1 回目の変動表示から低確 / 非 K T 状態 (通常状態) に移行する。

【 2 0 3 8 】

このように、遊技状態が高確 / 第 1 K T 状態 (確変状態) であるときに、次の大当りが

10

20

30

40

50

発生する前に所定回数の変動表示が実行されたことに対応して、遊技状態を高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行させることが可能であるので、高確／第1 K T 状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、所定回目の変動表示のときに継続チャレンジ演出が実行されることにより、K T 状態（低確／第1 K T 状態、高確／第1 K T 状態）における遊技の興趣を向上させることができる。

【2039】

また、例えば、大当り遊技の終了後に高確／第1 K T 状態（確変状態）に移行した場合、次の大当りが発生するか又は小当りの発生回数が50回となるまでは、高確／第1 K T 状態（確変状態）が維持されるようにしてもよい。そして、次の大当りが発生することなく小当りの発生回数が50回となった場合には、当該50回目の小当り遊技が終了した後の変動表示から高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）が維持されるようにしてもよい。一方、大当り遊技の終了後に低確／第1 K T 状態（時短状態）に移行した場合、次の大当りが発生するか又は小当りの発生回数が50回となるまでは、低確／第1 K T 状態（時短状態）が維持されるが、当該50回目の小当り遊技が終了した後は低確／非 K T 状態（通常状態）に移行するものとする。

【2040】

即ち、大当り遊技の終了後から（高確／第1 K T 状態（確変状態）又は低確／第1 K T 状態に制御されてから）50回目の小当りが発生するまでの第1期間と、当該50回目の小当り遊技が終了してから次の大当りが発生するまでの第2期間とが存在する。本例の第1期間では、大当り遊技の終了後に制御されるいずれの遊技状態（高確／第1 K T 状態（確変状態）又は低確／第1 K T 状態（時短状態））においても、背景画像として共通の「夕方画像」が表示されるので、遊技者は第1期間においていずれの遊技状態に制御されているかを把握することが困難となっている。ここで、大当り遊技の終了後に高確／第1 K T 状態（確変状態）に移行し、小当りの発生回数が50回となるまでの変動表示で次の大当りが発生しない場合には、小当りの発生回数が50回目となる変動表示で前述した成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当りの発生回数が50回となった変動表示の次回以降の変動表示から高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行する。また、大当り遊技の終了後に低確／第1 K T 状態（時短状態）に移行し、小当りの発生回数が50回となるまでの変動表示で次の大当りが発生しない場合には、小当りの発生回数が50回目となる変動表示で前述した失敗態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当りの発生回数が50回となった変動表示の次回以降の変動表示から低確／非 K T 状態（通常状態）に移行する。

【2041】

このように、遊技状態が高確／第1 K T 状態（確変状態）であるときに、次の大当りが発生する前に小当りの発生回数が所定回数となったことに対応して、遊技状態を高確／第2 K T 状態（小当り R U S H 状態）に移行させることが可能であるので、高確／第1 K T 状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、所定回目の変動表示のときに継続チャレンジ演出が実行されることにより、K T 状態（低確／第1 K T 状態、高確／第1 K T 状態）における遊技の興趣を向上させることができる。

【2042】

（2）＜一種二種混合機＞

第一種タイプと呼ばれるタイプの遊技機では、始動条件の成立に基づいて大当り判定が行われ、大当りに当選した場合には大当り遊技が実行される。また、第二種タイプ（羽根物）と呼ばれるタイプの遊技機では、開閉可能な羽根役物を有する開閉入賞装置が設けられ、遊技球が開閉入賞装置の内部に入賞し、且つ、開閉入賞装置の内部に設けられる特定領域（V入賞口）に入賞した場合には、大当り遊技が実行される。そして、第一種タイプと第二種タイプ（羽根物）とを融合させた一種二種混合機と呼ばれるタイプの遊技機も存在する。

【2043】

例えば、一種二種混合機では、第1始動条件の成立（例えば、第1始動入賞口に遊技球が入賞したこと）に基づいて大当たり判定が行われ、大当たりに当選した場合には第1特別図柄の変動表示結果が大当たり図柄となり、大当たり遊技が実行される。また、第2始動条件の成立（例えば、第2始動領域（ゲート）を遊技球が通過したこと）に基づいて大当たり判定が行われ、大当たりに当選した場合には第2特別図柄の変動表示結果が大当たり図柄となり、大当たり遊技が実行される。また、小当たりに当選した場合には、開閉入賞装置が備える羽根役物が開閉する小当たり遊技が実行され、続いて羽根役物の開放中に遊技球が開閉入賞装置内部に入賞し、且つ、開閉入賞装置の内部に設けられる特定領域（V入賞口）に入賞した場合には、大当たり遊技が実行されることになる。

【2044】

10

このような一種二種混合機において、遊技者は、低ベース状態では左打ちを行うことにより第1始動入賞口に遊技球を入賞させ、第1特別図柄の変動表示に基づく大当たり遊技終了後に高ベース状態に制御されることに伴い、右打ちに切り替えることにより第2始動領域に遊技球を通過させるよう遊技を行うことになる。例えば、この高ベース状態（右打ち期間）は、所定回数（例えば6回）の第2特別図柄の変動表示が終了するまで継続され、所定回数の第2特別図柄の変動表示内に大当たりが発生しなければ、遊技状態は低ベース状態に移行することになる。

【2045】

ここで、所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示に対応した変動パターンに基づく演出では、当該所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示結果と、当該所定回数の第2特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで存在している第2保留記憶各々（例えば3つの第2保留記憶各々）の第2特別図柄の変動表示結果とが全て報知されるようにしてもよい。即ち、高ベース状態における所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで、第2保留記憶数が3である場合には、当該所定回数の第2特別図柄の変動表示に対応した演出で、計4回分の第2特別図柄の変動表示結果が報知されるものとする。そして、当該所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示が終了した後は、3回の第2特別図柄の変動表示が実行されることになるが、これらの第2特別図柄の変動表示に関しては、何れも極めて短い変動表示期間（例えば1秒）の変動パターンが指定されることになるものとする。すなわち、遊技者にとってみれば、当該所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示に対応した演出により、あたかも4回分の変動表示が実行されたかのように見える。

20

30

【2046】

本例の一種二種混合機では、遊技状態が高ベース状態（時短状態）に移行してから、大当たりが発生することなく所定回数（6回）の特図ゲームが実行されるまで、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たりが発生するまでの期間が第1期間に相当する。また、遊技状態が高ベース状態（時短状態）に移行してから、大当たりが発生することなく所定回数（6回）の特図ゲームが実行された後の期間、即ち、所定回数の特図ゲーム開始時における第2保留記憶数分の特図ゲームが実行されている期間が第2期間に相当する。

【2047】

このような一種二種混合機において、第1期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも長い変動表示期間（例えば10秒以上）である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも短い変動表示期間（例えば1秒）である変動パターンが選択される割合が第1期間よりも高くなる。

40

【2048】

（3）＜確変転落機＞

パチンコ遊技機として、遊技状態が高確状態に制御されている状態で、遊技状態を低確状態に移行させるか否かの確変転落判定を実行して、確変転落判定の結果に基づいて遊技状態を低確状態に移行させるパチンコ遊技機が存在する。そして、このような確変転落判定を実行するパチンコ遊技機1を確変転落機と称する。

【2049】

50

例えば、確変転落機では、「確変大当り」が発生した場合、大当り遊技状態終了後に高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、高確／高ベース状態（確変状態）において変動表示が開始されるときに確変転落判定が実行される。ここで、高確／高ベース状態（確変状態）において実行される変動表示の表示結果が「大当り」となることなく100回目の変動表示が開始されるまでに、(i)100回目までの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合には、当該確変転落判定に対応した変動表示（1回目～100回目までの何れかの変動表示）の開始から低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、100回目の変動表示が終了するまで低確／高ベース状態（時短状態）に維持された後に、低確／低ベース状態（通常状態）に制御される。ここで、大当り遊技状態終了後に高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから、通常状態に転落することなく且つ大当りが発生することなく100回目の変動表示が実行されるまでの期間は第1期間に相当する。

10

【2050】

一方、(ii)100回目までの変動表示に対応して実行された何れの確変転落判定でも「確変転落あり」と判定されなかった場合には、少なくとも100回目の変動表示が終了するまで高確／高ベース状態（確変状態）に維持され、101回目以降の変動表示に対応して実行された確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、当該確変転落判定に対応した変動表示の開始から低確／低ベース状態（通常状態）に制御される。ここで、高確／高ベース状態（確変状態）における100回目の変動表示の終了後から通常状態に転落するまで又は次の大当りが発生するまでの期間は第2期間に相当する。

20

【2051】

このような確変転落機において、第1期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも長い変動表示期間（例えば10秒以上）である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも短い変動表示期間（例えば3秒）である変動パターンが選択される割合が第1期間よりも高くなる。

【2052】

(4)上記の実施形態では、第1期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも長い変動表示期間（例えば10秒以上）である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも短い変動表示期間（例えば1秒）である変動パターンが選択される割合が第1期間よりも高くなる例を示したが、このような形態に限らず、変動表示期間以外の期間を、第1期間と第2期間とで異ならせてもよい。例えば、第1期間では、所定の期間（例えば0.7秒）よりも長い図柄確定停止期間（例えば1.0秒）とし、第2期間では、所定の期間（例えば0.7秒）よりも短い図柄確定停止期間（例えば0.5秒）としてもよい。

30

【2053】

(5)上記の実施形態では、図18-6(A)に示したように、第1期間では変動パターンとして「非リーチはずれ（高速変動）」が選択される割合は0%である例を示したが、このような形態に限らず、第1期間でも変動パターンとして「非リーチはずれ（高速変動）」が選択される場合があるようにしてもよい。

【2054】

40

例えば、本実施形態（図18-3を参照）で示した大当り種別の他に「2R確変大当り[次回]」という種別の大当りを設けた場合、2Rの通常大当りは存在しないため大当り遊技のラウンド数が2ラウンドであった時点で、遊技者は大当り種別が「2R確変大当り[次回]」であり、大当り遊技終了後に高確／高ベース状態（確変状態）に制御されることを認識可能となる。仮に、この「2R確変大当り[次回]」の終了後に移行する第1期間において、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも長い変動表示期間（例えば10秒以上）である変動パターンが選択される割合を第2期間よりも高くしてしまうと、遊技状態が高確状態（確変状態）であり次回大当りまで当該状態が継続することを遊技者が認識しているにもかかわらず、変動表示期間が長いことにより興趣が低下してしまう。そのため、「2R確変大当り[次回]」のような特定の大当り種別、例えば、同じラウンド数の

50

通常大当りが存在せず大当り遊技が終了した時点で次回大当りまで確変状態が継続することが確定する種別の大当り遊技終了後の第1期間においては、第2期間と同様の変動パターン判定テーブルに基づいて変動パターンを判定するようにする。これにより、変動パターンを「非リーチはずれ（高速変動）」と判定する割合を高くすることが可能となり、第1期間の変動時間を短くして興趣の低下を防ぐことができる。

【2055】

(6) 上記の実施形態では、第1期間における変動表示期間の選択割合と、第2期間における変動表示期間の選択割合とを異ならせる例を示したが、さらに、第1期間における予告演出の実行割合と、第2期間における予告演出の実行割合とを異ならせてもよい。

【2056】

例えば、本実施形態において、始動入賞時の判定結果又は変動開始時の判定結果に基づいて、対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であるものとする。ここで、第1期間における変化演出の実行割合と、第2期間における変化演出の実行割合とを異ならせてもよい。第1期間と第2期間の両方の期間で、変化演出が実行可能であることにより、高確／高ベース状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、第1期間では、変動表示期間が長いため所定期間を要する変化演出を高い割合で実行可能とし、第2期間では、変動表示期間が短いため変化演出の実行割合を低くするとよい。これにより、第1期間では、次の大当り発生までに要する期間が長くなるため、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができる。また、変化演出が高い割合で実行されることにより、変動表示期間が長いことによる興趣の低下を抑制することができる。また、第2期間では、変化演出の実行割合を第1期間よりも低くすることによって、長い期間大当りが発生していないにもかかわらず変化演出が高い割合で実行されてしまうことによる興趣の低下を防止することができる。

【2057】

また、本実施形態において、始動入賞時の判定結果又は変動開始時の判定結果に基づいて、対応表示（保留表示、アクティブ表示）に作用する作用演出（例えば、キャラクタが保留表示やアクティブ表示に対してアクションを実行する演出）を実行可能であるものとする。ここで、第1期間における作用演出の実行割合と、第2期間における作用演出の実行割合とを異ならせてもよい。第1期間と第2期間の両方の期間で、作用演出が実行可能であることにより、高確／高ベース状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、第1期間では、変動表示期間が長いため所定期間を要する作用演出を高い割合で実行可能とし、第2期間では、変動表示期間が短いため作用演出の実行割合を低くするとよい。これにより、第1期間では、次の大当り発生までに要する期間が長くなるため、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができる。また、作用演出が高い割合で実行されることにより、変動表示期間が長いことによる興趣の低下を抑制することができる。また、第2期間では、作用演出の実行割合を第1期間よりも低くすることによって、長い期間大当りが発生していないにもかかわらず作用演出が高い割合で実行されてしまうことによる興趣の低下を防止することができる。

【2058】

このように、本実施形態においては、実行されていない可変表示（実行が保留されている可変表示）の大当り期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であるものとする。ここで、第1期間における先読み予告演出の実行割合と、第2期間における先読み予告演出の実行割合とを異ならせてもよい。第1期間と第2期間の両方の期間で、先読み予告演出が実行可能であることにより、高確／高ベース状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、第1期間では、変動表示期間が長いため所定期間を要する先読み予告演出を高い割合で実行可能とし、第2期間では、変動表示期間が短いため先読み予告演出の実行割合を低くするとよい。これにより、第1期間では、次の大当り発生までに要する期間が長くなるため、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができる。また、先読み予告演出が高い割合で実行されることにより、変動表示期間が長いことによる興趣の低下を抑制することができる。また、第2期間では、先読み予告演出の実行割合を第1期間よりも低くすることによって、長い期間大当りが発生していないにもかかわらず先読み予告演出が高い割合で実行されてしまうことによる興趣の低下を防止することができる。

より、変動表示期間が長いことによる興趣の低下を抑制することができる。また、第2期間では、先読み予告演出の実行割合を第1期間よりも低くすることによって、長い期間大当りが発生していないにもかかわらず先読み予告演出が高い割合で実行されてしまうことによる興趣の低下を防止することができる。

【2059】

上記の実施形態において、第1期間と第2期間とで設定示唆演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、図18-10(A)に示す第1設定示唆演出の実行割合が、第1期間において10%であるのに対して第2期間では2%となるようにしてもよく、これとは逆に、第1設定示唆演出の実行割合が、第1期間において2%であるのに対して第2期間では10%となるようにしてもよい。また、第2期間において実行された変動表示回数に対応して、設定示唆演出の実行割合が異なるようにしてもよく、例えば、第2期間において実行された変動表示回数が多くなるに従って（いわゆる確変間ハマリが長期化するに従って）、第1設定示唆演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。具体的には、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技終了から101～150変動の期間は第1設定示唆演出の実行割合が2%であるが、151変動から200変動の期間は第1設定示唆演出の実行割合が5%となり、201変動以降は第1設定示唆演出の実行割合が10%となるようにしてもよい。このような構成によれば、確変間ハマリが長期化することによる興趣の低下を抑制することができる。

10

【2060】

上記の実施形態では、設定の示唆に関する特別演出として、低設定(1, 2)、中間設定(3, 4)、高設定(5, 6)の何れであることを示唆する第1設定示唆演出と、奇数設定(1, 3, 5)、偶数設定(2, 4, 6)の何れであることを示唆する第2設定示唆演出を例示したが、これに限らず、設定の示唆に関する特別演出は、設定値の変更が行われたこと又は設定値の変更が行われなかったことを示唆する演出であってもよい。例えば、電源投入の際に設定値を変更するための設定変更モードに制御された場合には、その後のデモ表示中または遊技中に（例えば保留記憶が存在しているか又は特別図柄の変動表示が実行されているときに）、設定値が変更されたことを示唆する演出が実行されるようにしてもよい。また、設定変更モードに制御され、設定変更操作に応じて設定値が変更された場合には、その後のデモ表示中または遊技中に（例えば保留記憶が存在しているか又は特別図柄の変動表示が実行されているときに）、設定値が変更されたことを示唆する演出が実行されるようにしてもよい。

20

30

【符号の説明】

【2061】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 枠LED
- 10 ... 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

40

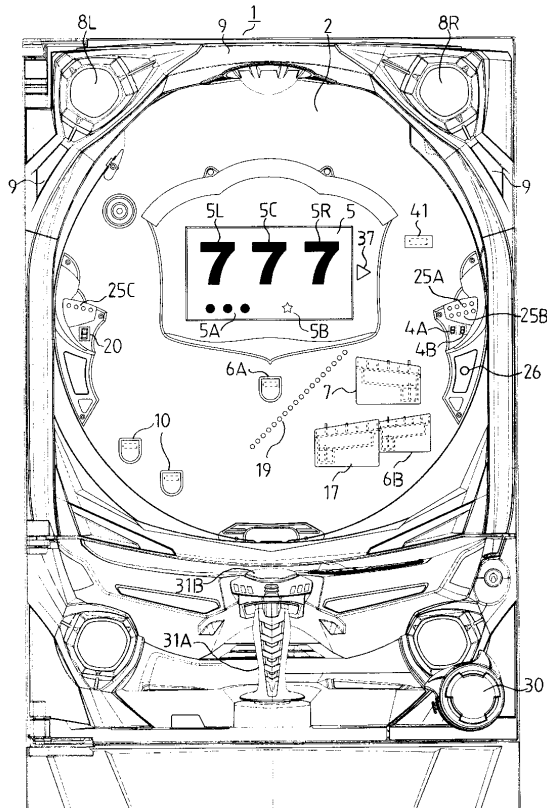
50

- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22 A、22 B ... 始動口スイッチ
- 23 ... 第1カウントスイッチ
- 24 ... 第2カウントスイッチ
- 30 ... 打球操作ハンドル
- 31 A ... スティックコントローラ
- 31 B ... プッシュボタン
- 32 ... 可動体
- 41 ... 通過ゲート
- 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 ... ROM
- 102、122 ... RAM
- 103 ... CPU
- 104、124 ... 乱数回路
- 105、125 ... I/O
- 120 ... 演出制御用CPU
- 123 ... 表示制御部

【図面】

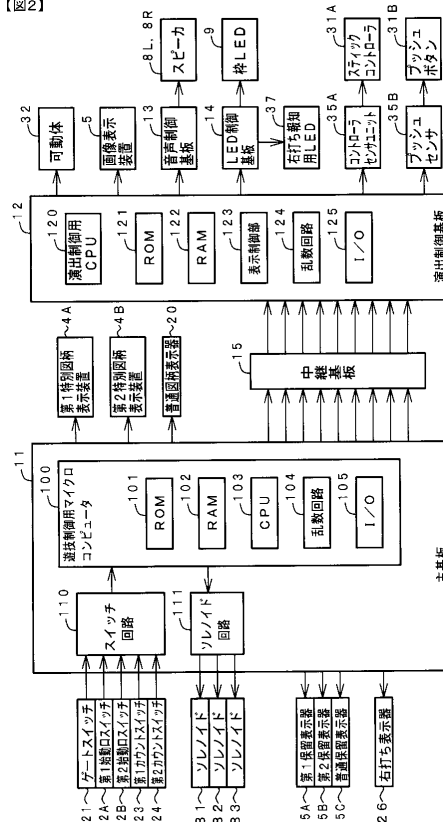
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



10

20

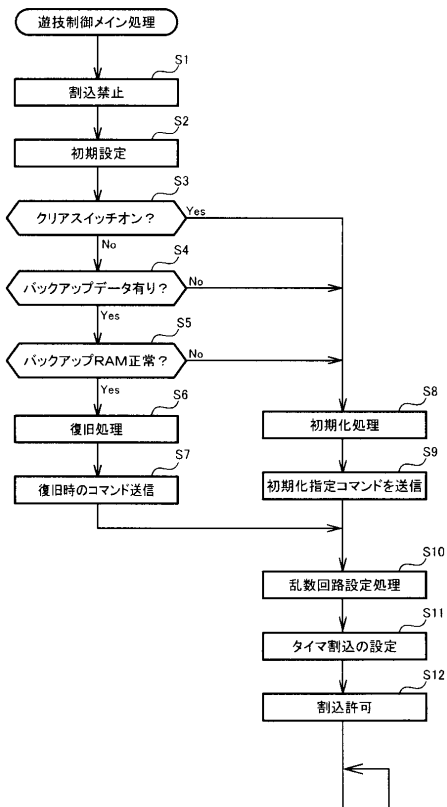
30

40

50

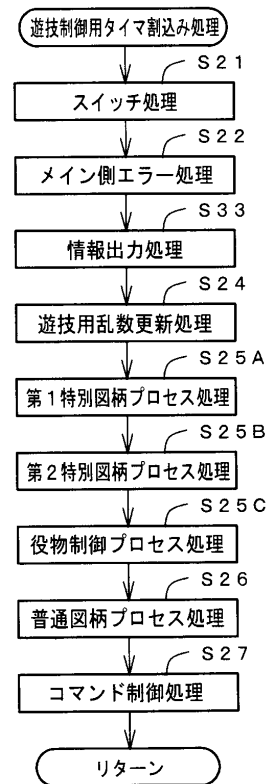
【図 3】

【図3】



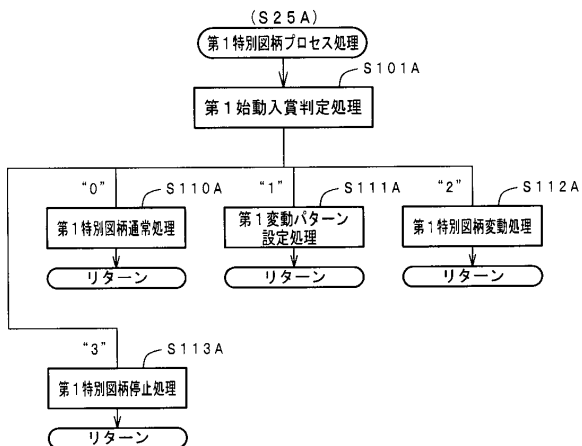
【図 4】

【図4】



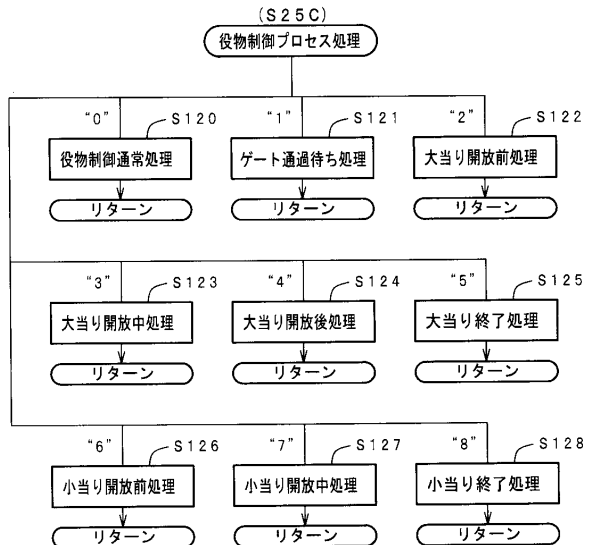
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



10

20

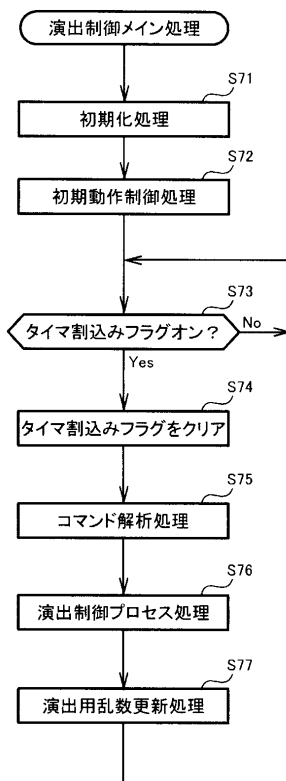
30

40

50

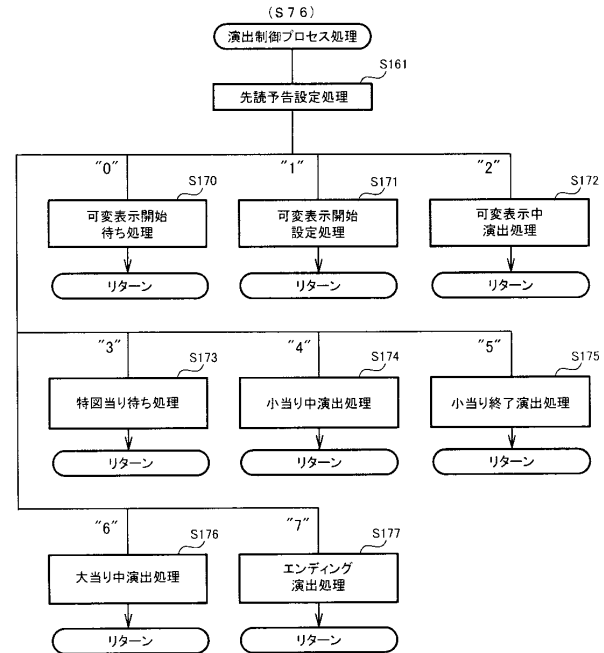
【図 7】

【図7】



【図 8】

【図8】

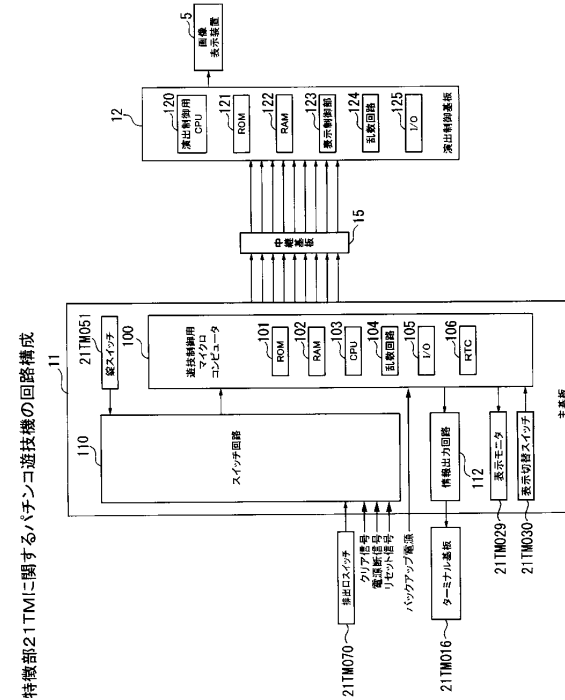


10

20

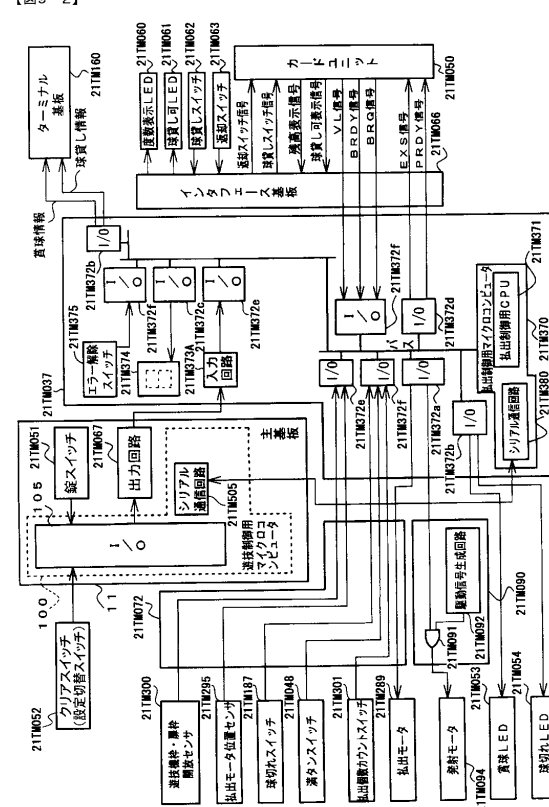
【図 9 - 1】

【図9-1】



【図 9 - 2】

【図9-2】



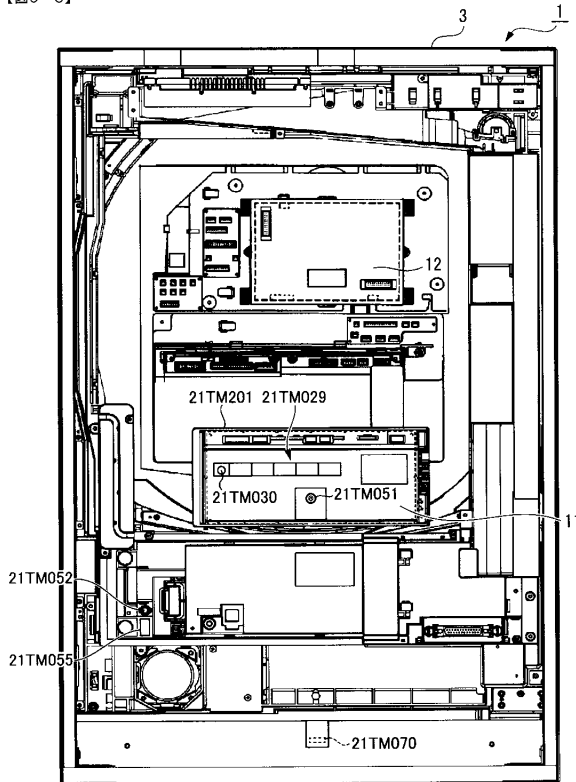
30

40

50

【図 9 - 3】

【図9-3】



【図 9 - 4】

【図9-4】

(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)		
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)
(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)		
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13493(確率:1/280)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13493(確率:1/280)
(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)		
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13506(確率:1/265)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13506(確率:1/265)
(D) 表示結果判定テーブル(設定値4)		
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13521(確率:1/250)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13521(確率:1/250)
(E) 表示結果判定テーブル(設定値5)		
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13538(確率:1/235)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13538(確率:1/235)
(F) 表示結果判定テーブル(設定値6)		
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13557(確率:1/220)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13557(確率:1/220)

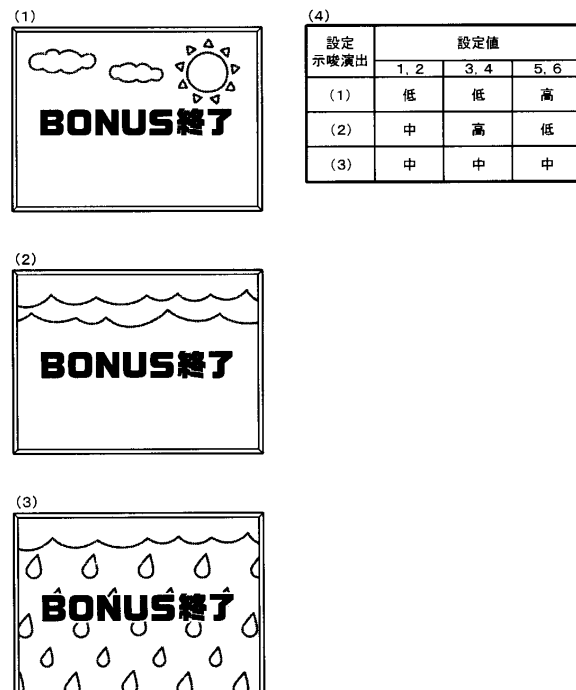
10

20

【図 9 - 5】

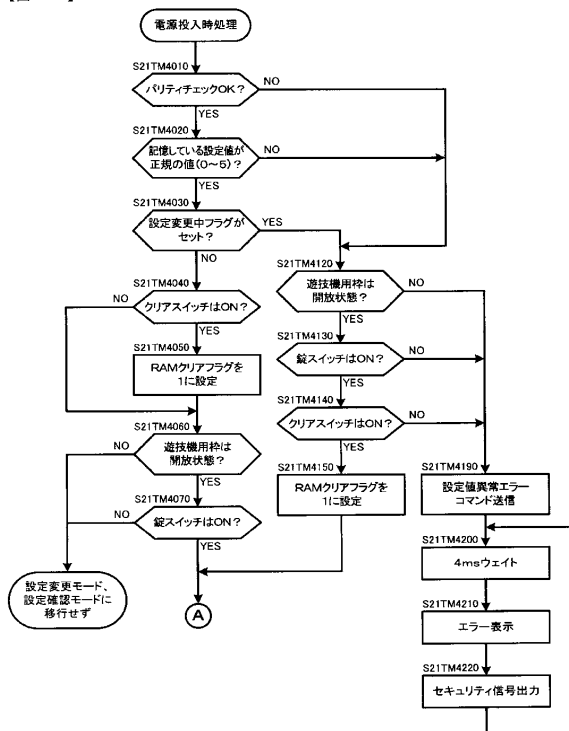
【図9-5】

設定示唆演出



【図 9 - 6】

【図9-6】



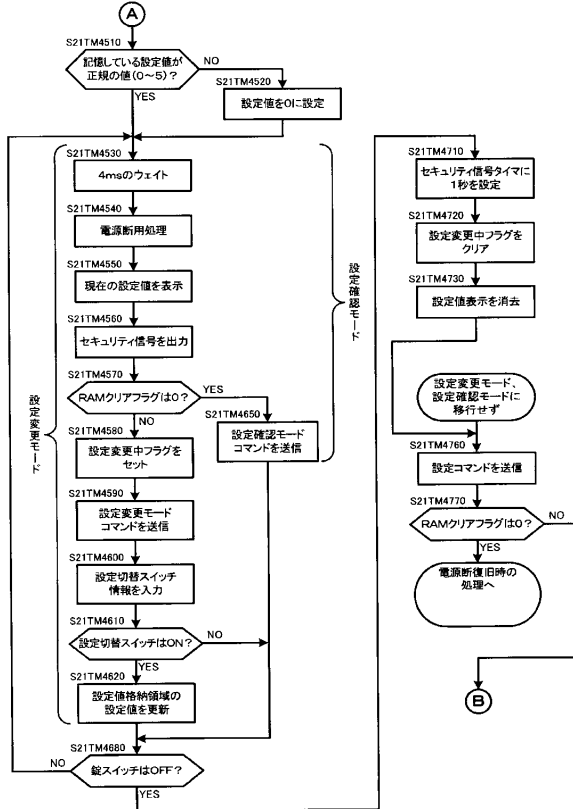
30

40

50

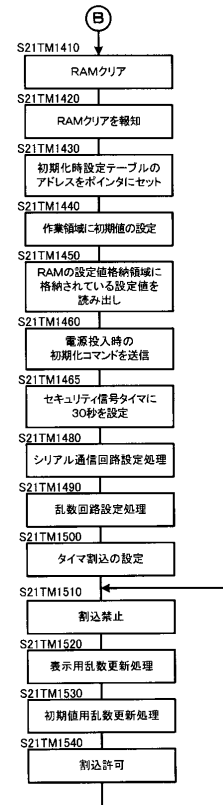
【 図 9 - 7 】

【图9-7】



【図 9 - 8】

【图9-8】



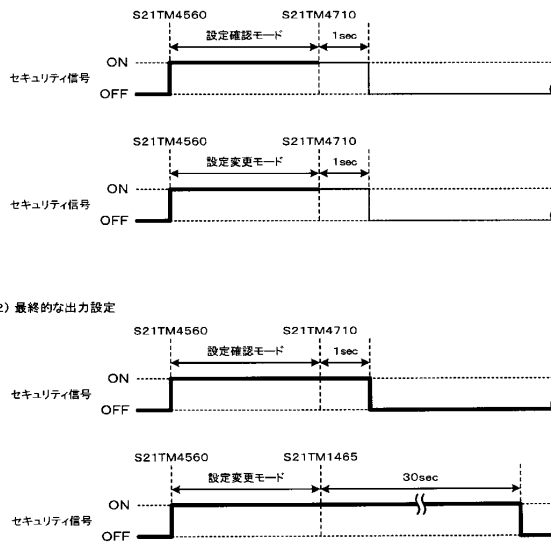
10

20

【 図 9 - 9 】

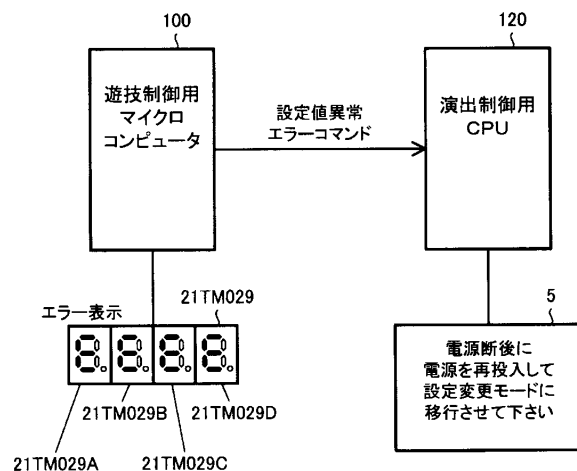
【图9-9】

(1) 当初の出力設定



【 図 9 - 1 0 】

【图9-10】



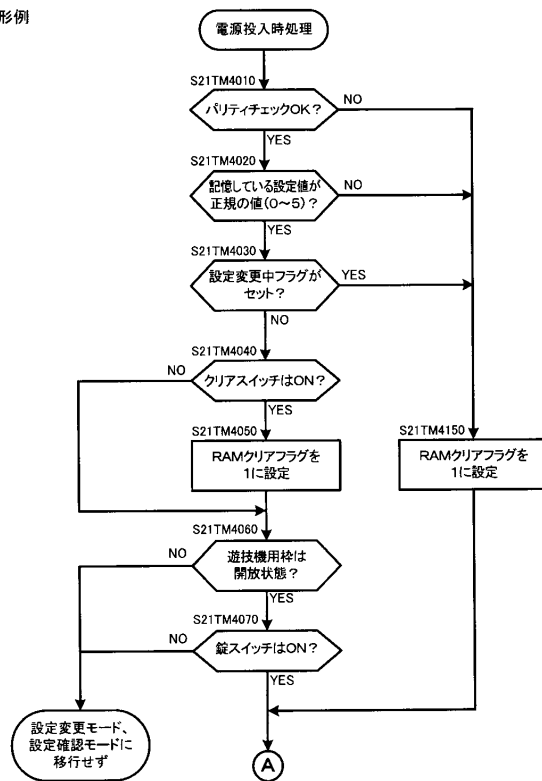
30

40

【 図 9 - 1 1 】

【图9-11】

变形例



【 図 9 - 1 2 】

【图9-12】

(1) 設定変更モード中の設定値確定前に電源断した場合

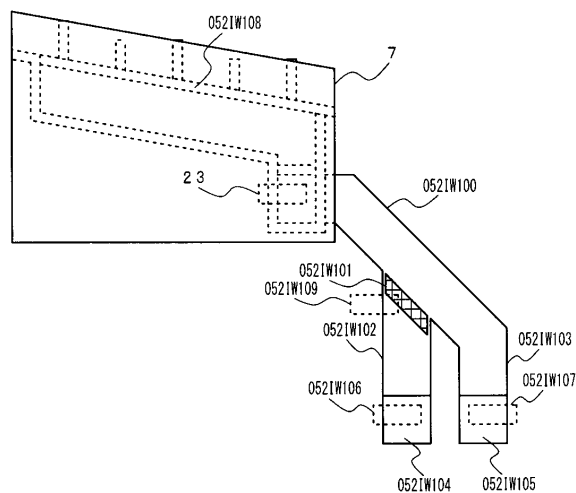
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	電源断	ON	2	
6	電源投入	ON	2	
7	設定変更モード開始	ON	2	3

(2) 設定変更モード中の設定値確定後に電源断した場合

設定値確定後に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	設定値確定	OFF	2	3
6	電源断	OFF	2	
7	電源投入	ON	2	
8	設定変更モード開始	ON	2	3

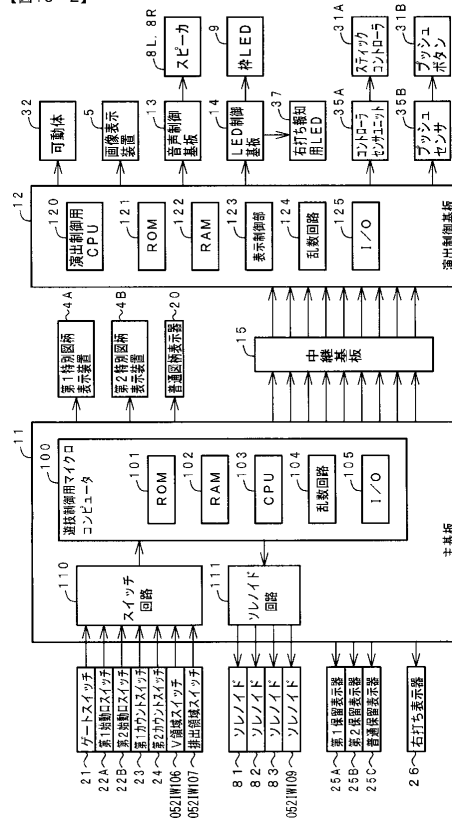
【 図 1 0 - 1 】

【图10-1】



【 図 1 0 - 2 】

【图10-2】



【図10-3】

【図10-3】

(A) 非確変状態 (低確率状態) [第1特別図柄用]

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

(B) 確変状態 (高確率状態) [第1特別図柄用]

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

【図10-4】

【図10-4】

(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10-5】

【図10-5】

(A) 大当り種別判定テーブル [第1特別図柄用]

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

(B) 大当り種別判定テーブル [第2特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
10R確変大当り	0~9	0~9	0~9	0~9	0~9	0~9
6R確変大当り	10~59	10~59	10~59	10~59	10~59	10~59
2R確変大当り	60~64	60~64	60~64	60~64	60~64	60~64
2R通常大当り	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99

(※) 各欄は大当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~99] と比較される)

【図10-6】

【図10-6】

(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 10 - 7】

【図10-7】

(A) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [非K T時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
0 1	第1変動パターン# 0 1	はずれ	1 5 秒
0 2	第1変動パターン# 0 2	リーチ A はずれ	3 0 秒
0 3	第1変動パターン# 0 3	リーチ B はずれ	4 0 秒
0 4	第1変動パターン# 0 4	小当り	1 5 秒
0 5	第1変動パターン# 0 5	リーチ A 大当り	3 0 秒
0 6	第1変動パターン# 0 6	リーチ B 大当り	4 0 秒

(B) 第1特別図柄用変動パターンテーブル [K T時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
0 7	第1変動パターン# 0 7	はずれ	2 秒
0 8	第1変動パターン# 0 8	小当り	2 秒
0 9	第1変動パターン# 0 9	大当り	1 0 秒

【図 10 - 8】

【図10-8】

(C) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [非K T時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 1	第2変動パターン# 0 1	はずれ	1 5 分
1 2	第2変動パターン# 0 2	小当り	1 5 分
1 3	第2変動パターン# 0 3	大当り	5 分

(D) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [低確率/第1K T時/1変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 4	第2変動パターン# 0 4	はずれ [短縮変動]	5 秒
1 5	第2変動パターン# 0 5	小当り [第2始動入賞口開放準備]	7 秒
1 6	第2変動パターン# 0 6	大当り	2 分

(E) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [低確率/第1K T時/2~4 9変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 7	第2変動パターン# 0 7	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5 秒
1 8	第2変動パターン# 0 8	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1 秒
1 9	第2変動パターン# 0 9	はずれ [リーチ変動]	2 分
1 A	第2変動パターン# 1 0	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5 秒
1 B	第2変動パターン# 1 1	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1 秒
1 C	第2変動パターン# 1 2	小当り [リーチ変動]	2 分
1 D	第2変動パターン# 1 3	大当り [リーチ変動]	2 分

(F) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [低確率/第1K T時/5 0変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 E	第2変動パターン# 1 4	はずれ [終了表示]	1 0 秒
1 F	第2変動パターン# 1 5	小当り [終了表示]	1 0 秒
2 0	第2変動パターン# 1 6	大当り [終了表示+復活表示]	1 5 秒

【図 10 - 9】

【図10-9】

(G) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第1K T時/1変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 1	第2変動パターン# 1 7	はずれ [短縮変動]	5 秒
2 2	第2変動パターン# 1 8	はずれ [リーチ変動]	2 分
2 3	第2変動パターン# 1 9	小当り [第2始動入賞口開放準備]	7 秒
2 4	第2変動パターン# 2 0	小当り [リーチ変動]	2 分
2 5	第2変動パターン# 2 1	大当り [リーチ変動]	2 分

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

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 6	第2変動パターン# 2 2	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5 秒
2 7	第2変動パターン# 2 3	はずれ [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1 秒
2 8	第2変動パターン# 2 4	はずれ [リーチ変動]	2 分
2 9	第2変動パターン# 2 5	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数=0)	5 秒
2 A	第2変動パターン# 2 6	小当り [短縮変動] (第2保留記憶数≥1)	1 秒
2 B	第2変動パターン# 2 7	小当り [リーチ変動]	2 分
2 C	第2変動パターン# 2 8	大当り [リーチ変動]	2 分

(I) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第2K T時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 D	第2変動パターン# 2 9	はずれ [短縮変動]	1. 5 秒
2 E	第2変動パターン# 3 0	はずれ [通常変動]	5 秒
2 F	第2変動パターン# 3 1	はずれ [リーチ変動]	2 0 秒
3 0	第2変動パターン# 3 2	小当り [短縮変動]	1. 5 秒
3 1	第2変動パターン# 3 3	小当り [通常変動]	5 秒
3 2	第2変動パターン# 3 4	大当り [リーチ変動]	2 分

【図 10 - 10】

【図10-10】

小当り用変動パターンテーブル [高確率/第2K T時] (第2特別図柄用)			
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
第2変動パターン# 3 2	0 ~ 6 9	0 ~ 6 9	0 ~ 6 9
第2変動パターン# 3 3	7 0 ~ 9 9	7 0 ~ 9 9	7 0 ~ 9 9

(※) 各欄は変動パターン判定用乱数 [0 ~ 9 9] と比較される

10

20

30

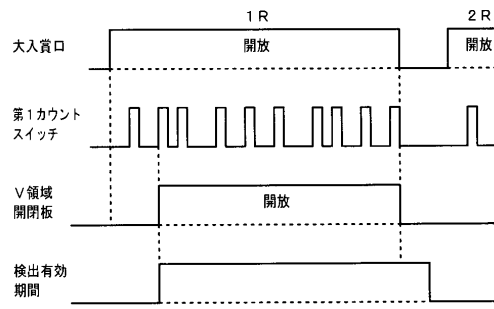
40

50

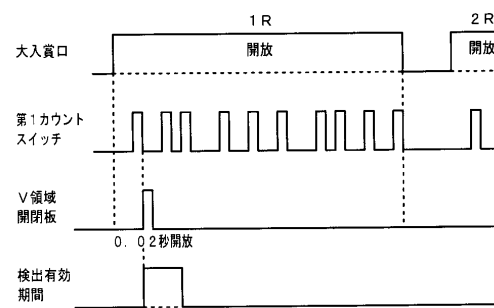
【図 10 - 11】

【図10-11】

(1) 10R/6R/2R確変大当り



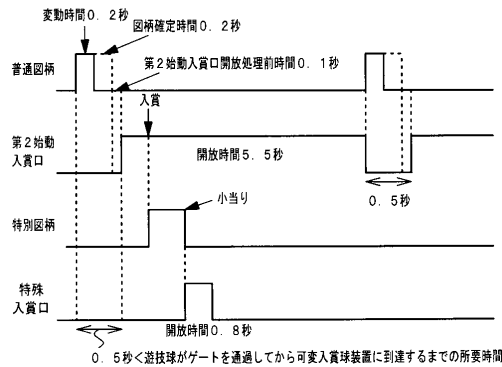
(2) 6R/2R通常大当り



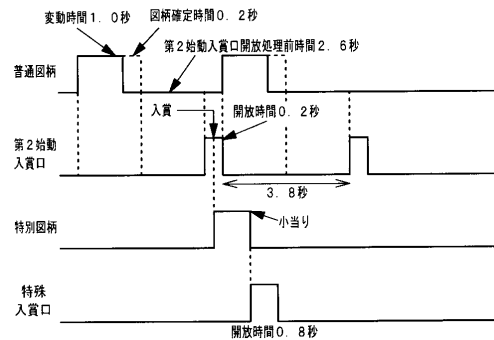
【図 10 - 13】

【図10-13】

(1) 第1KT状態 [小当りB]



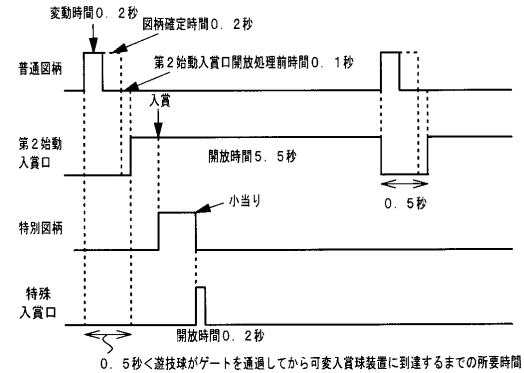
(2) 第2KT状態 [小当りB]



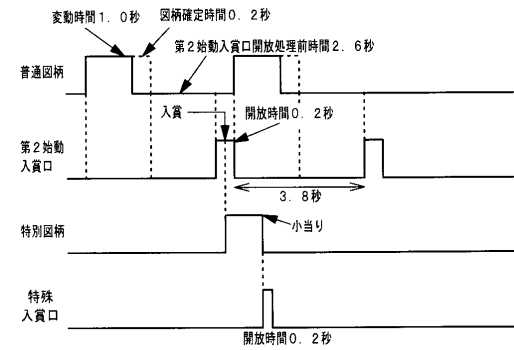
【図 10 - 12】

【図10-12】

(1) 第1KT状態 [小当りA]



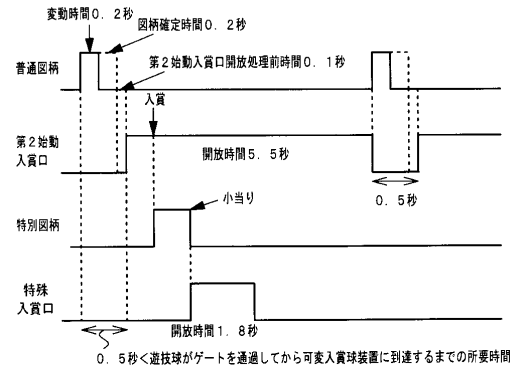
(2) 第2KT状態 [小当りA]



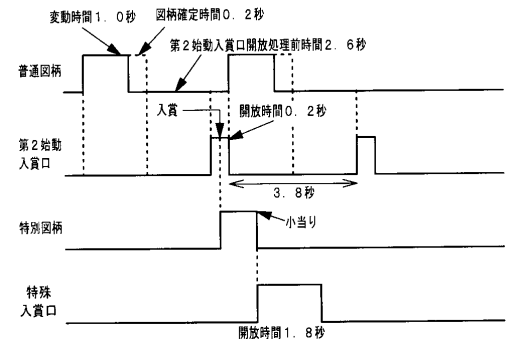
【図 10 - 14】

【図10-14】

(1) 第1KT状態 [小当りC]



(2) 第2KT状態 [小当りC]



10

20

30

40

50

【図 10 - 15】

【図10-15】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	第1変動パターン#01指定	第1飾り図柄変動パターン#01の指定
	⋮	⋮	⋮
8 0	0 9	第1変動パターン#09指定	第1飾り図柄変動パターン#09の指定
8 0	1 1	第2変動パターン#01指定	第2飾り図柄変動パターン#01の指定
	⋮	⋮	⋮
8 0	3 2	第2変動パターン#34指定	第2飾り図柄変動パターン#34の指定
9 0	0 1	表示結果1指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
9 0	0 2	表示結果2指定	可変表示結果を10R確変大当りとすることの指定
9 0	0 3	表示結果3指定	可変表示結果を6R確変大当りとすることの指定
9 0	0 4	表示結果4指定	可変表示結果を6R通常大当りとすることの指定
9 0	0 5	表示結果5指定	可変表示結果を2R確変大当りとすることの指定
9 0	0 6	表示結果6指定	可変表示結果を2R通常大当りとすることの指定
9 0	0 7	表示結果7指定	可変表示結果を小当りとすることの指定
9 C	0 0	右打ち点灯終了指定	右打ち表示器の点灯を終了したことを指定
9 C	0 1	右打ち点灯開始指定	右打ち表示器の点灯を開始したことを指定
A 0	0 0	第1図柄確定指定	第1図柄の変動を終了することを指定
A 0	0 1	第2図柄確定指定	第2図柄の変動を終了することを指定
A 0	0 2	第1強制図柄確定指定	第1図柄の変動を強制終了することを指定
A 0	0 3	第2強制図柄確定指定	第2図柄の変動を強制終了することを指定

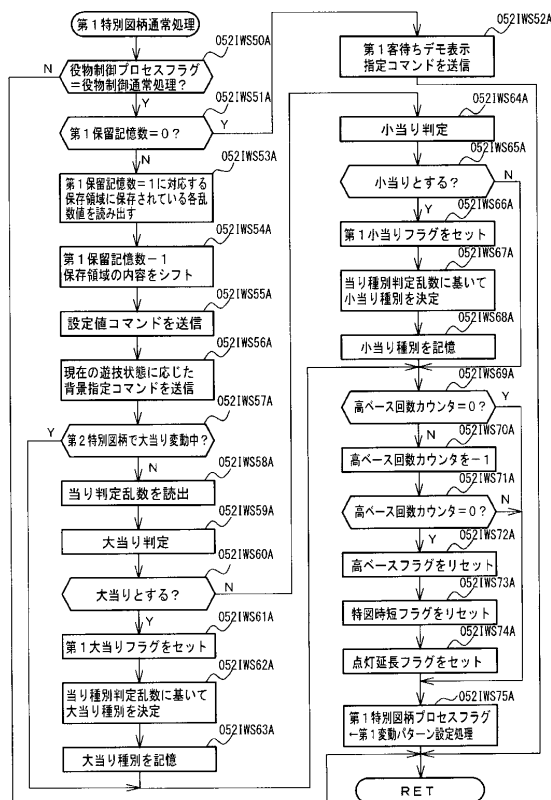
【図 10 - 16】

【図10-16】

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

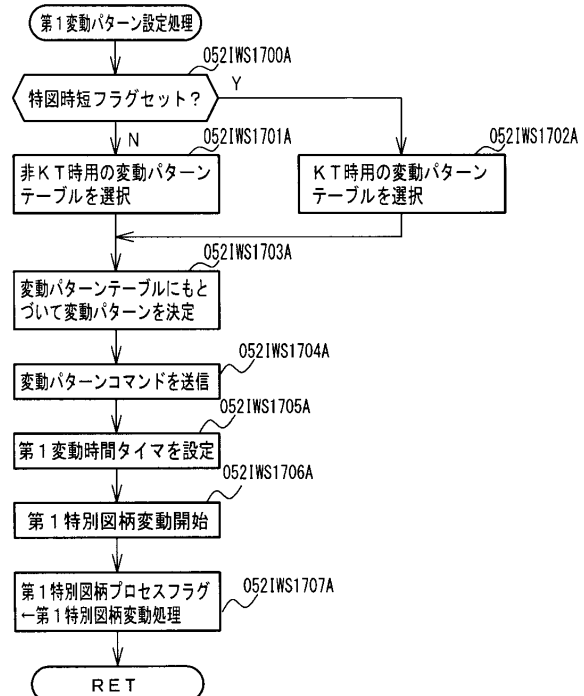
【図 10 - 17】

【図10-17】



【図 10 - 18】

【図10-18】



10

20

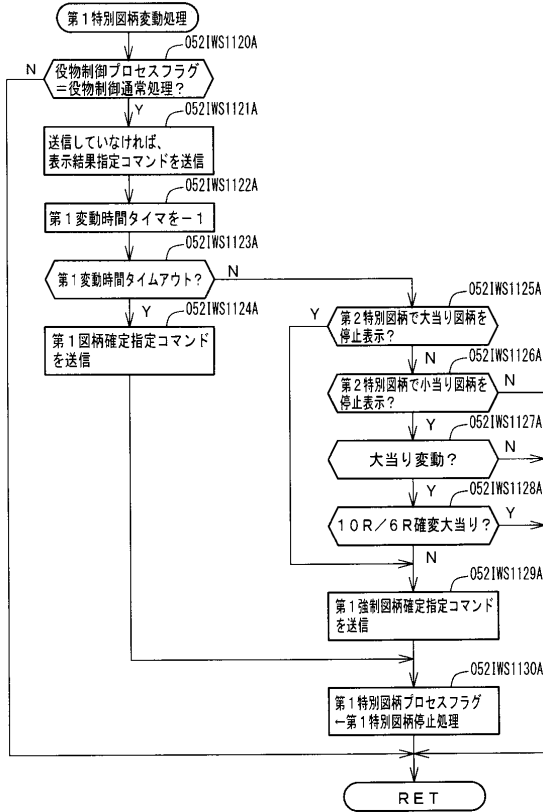
30

40

50

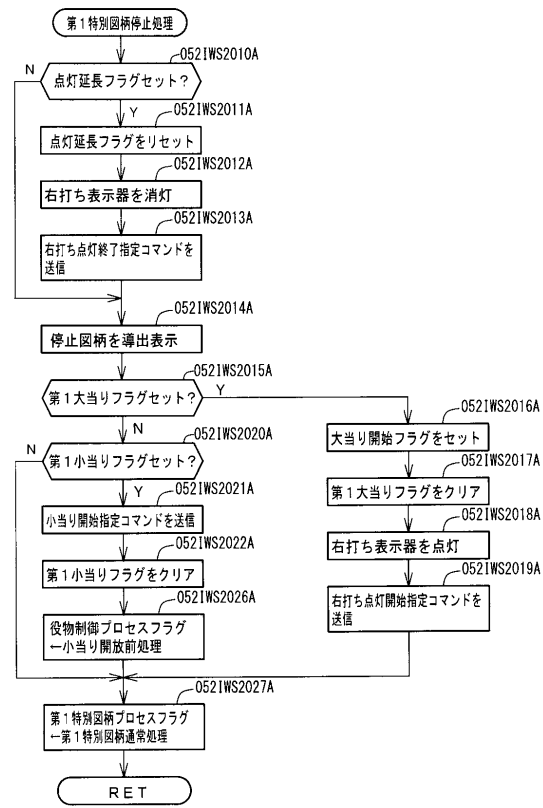
【図 10 - 19】

【図10-19】



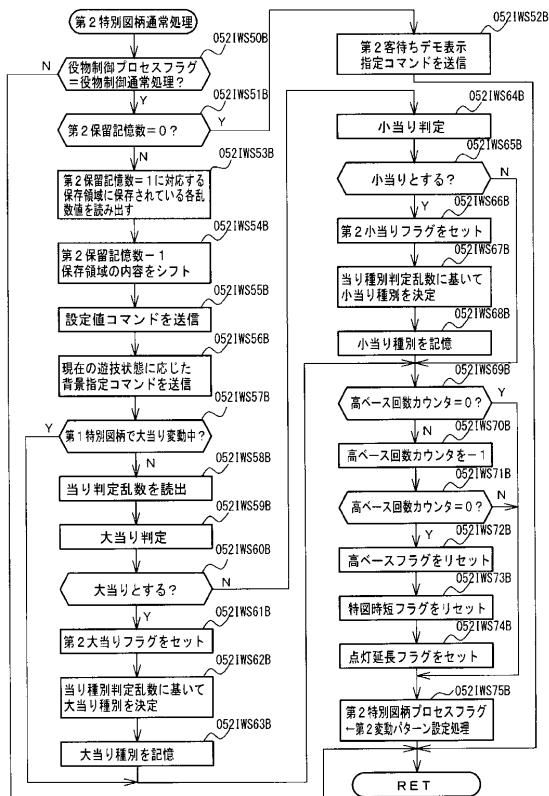
【図 10 - 20】

【図10-20】



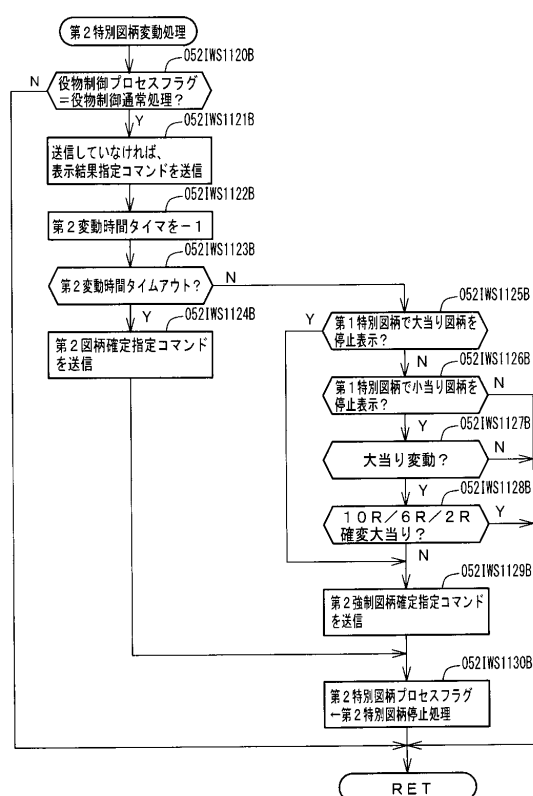
【図 10 - 21】

【図10-21】



【図 10 - 22】

【図10-22】



10

20

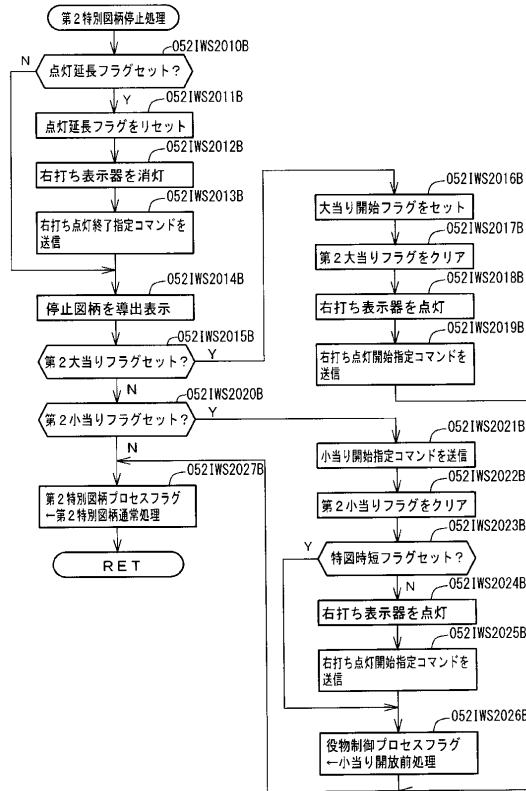
30

40

50

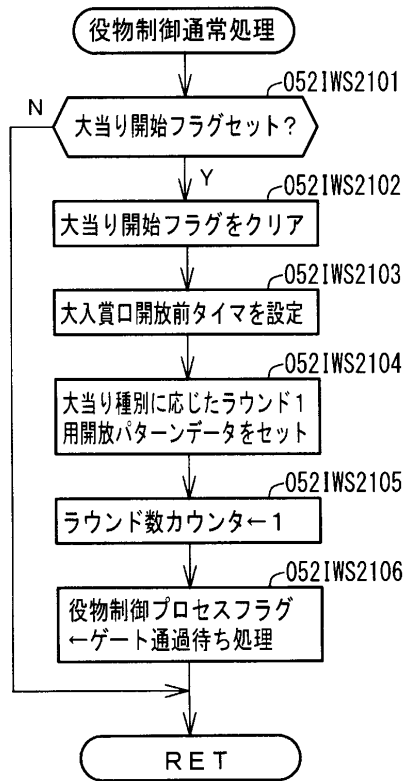
【図 10 - 23】

【図10-23】



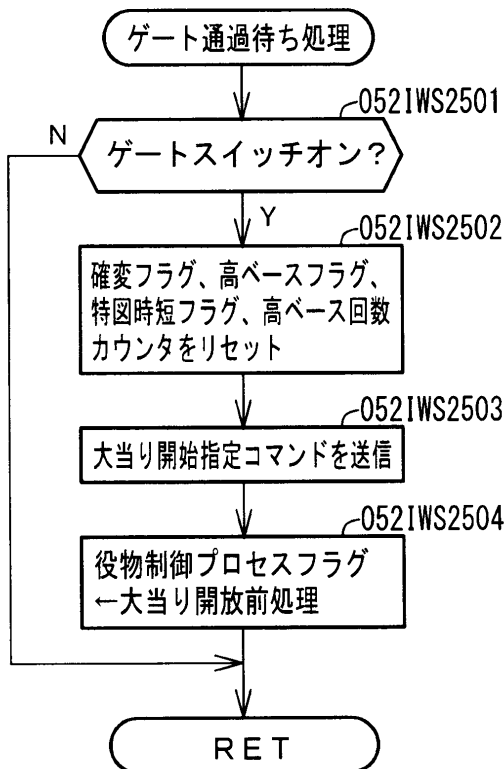
【図 10 - 24】

【図10-24】



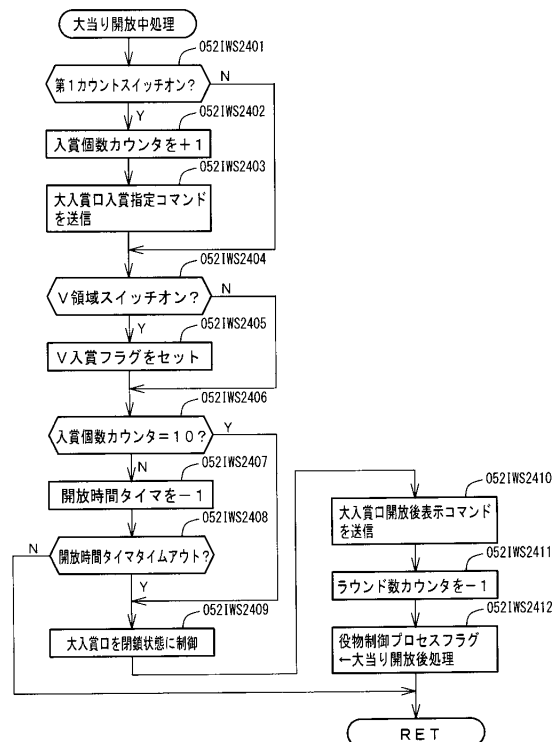
【図 10 - 25】

【図10-25】



【図 10 - 26】

【図10-26】



10

20

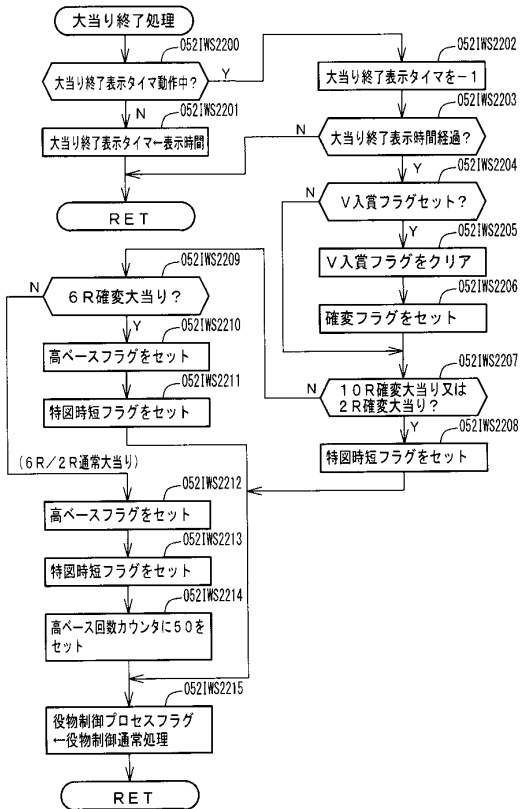
30

40

50

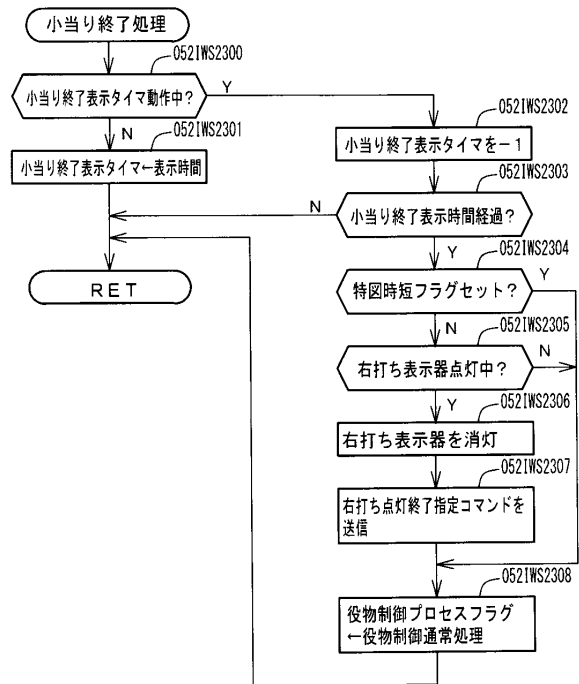
【 図 1 0 - 2 7 】

【图10-27】



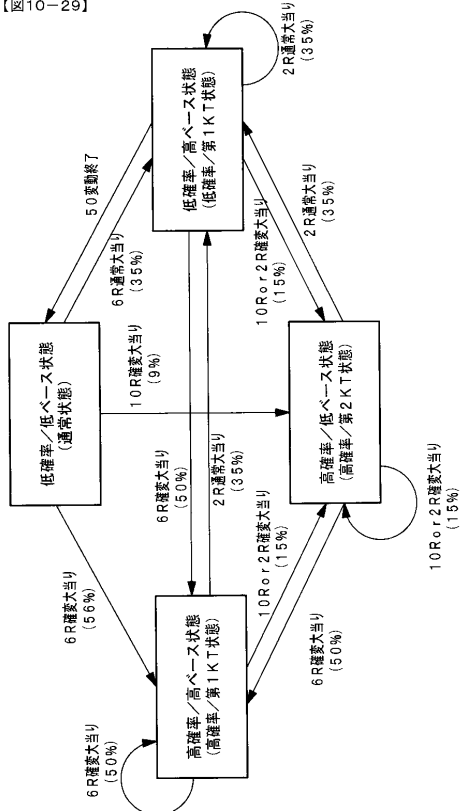
【 図 1 0 - 2 8 】

【图10-28】



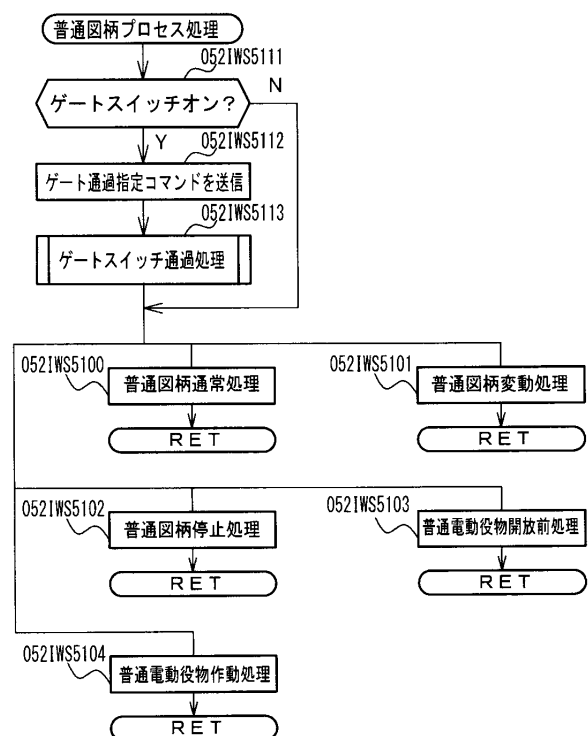
【 図 1 0 - 2 9 】

【图10-29】



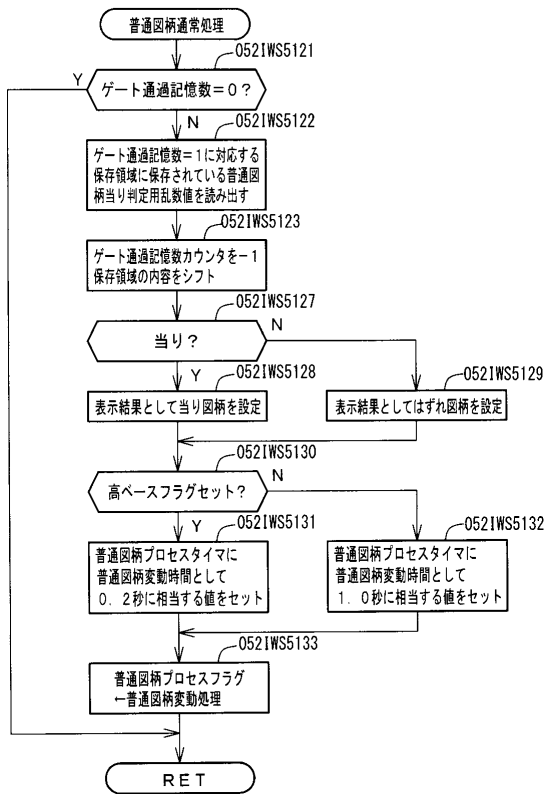
【 図 1 0 - 3 0 】

【图10-30】



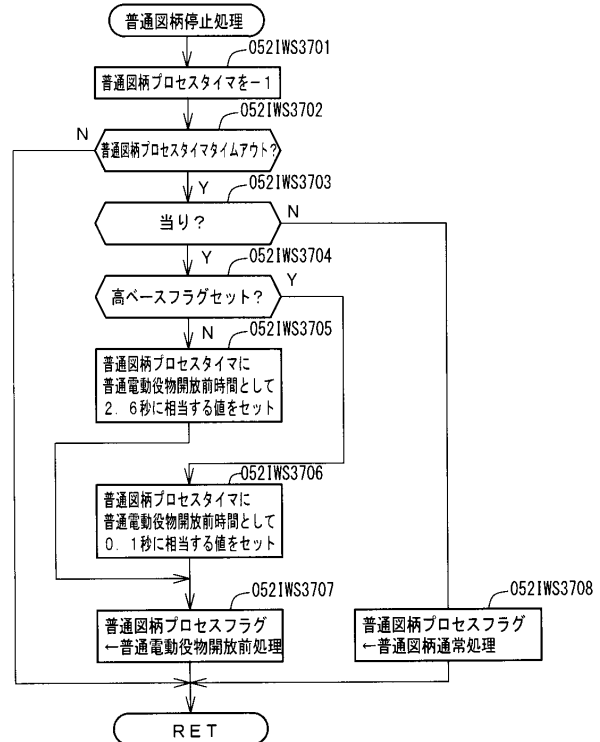
【図 10 - 31】

【図10-31】



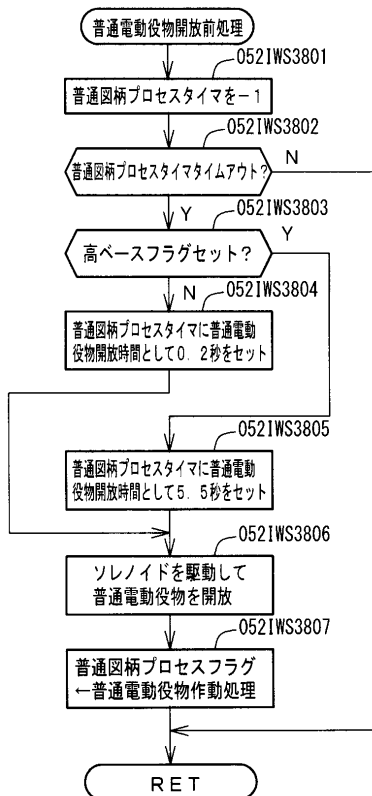
【図 10 - 32】

【図10-32】



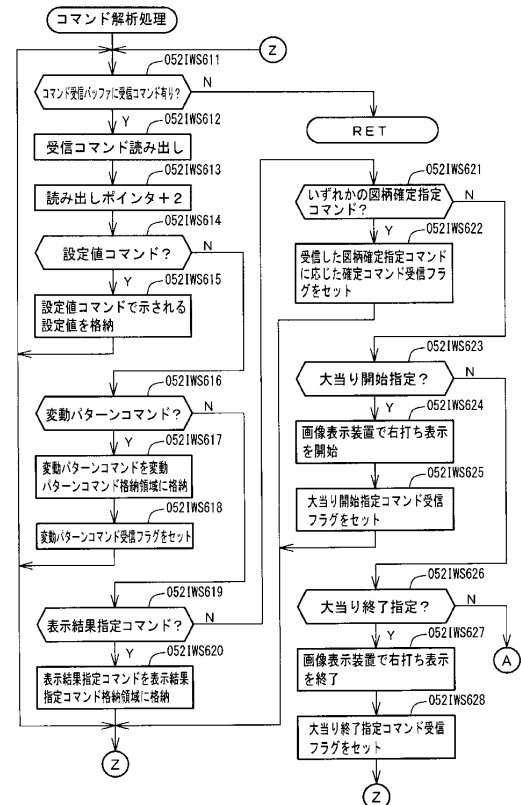
【図 10 - 33】

【図10-33】



【図 10 - 34】

【図10-34】



10

20

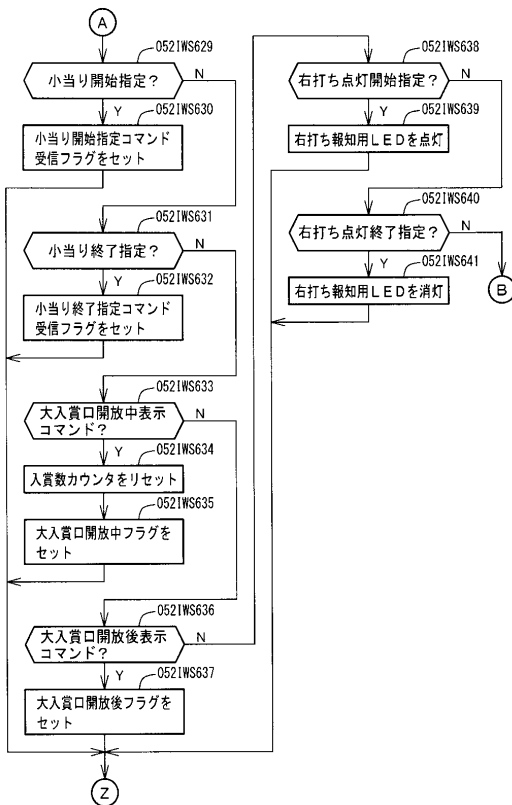
30

40

50

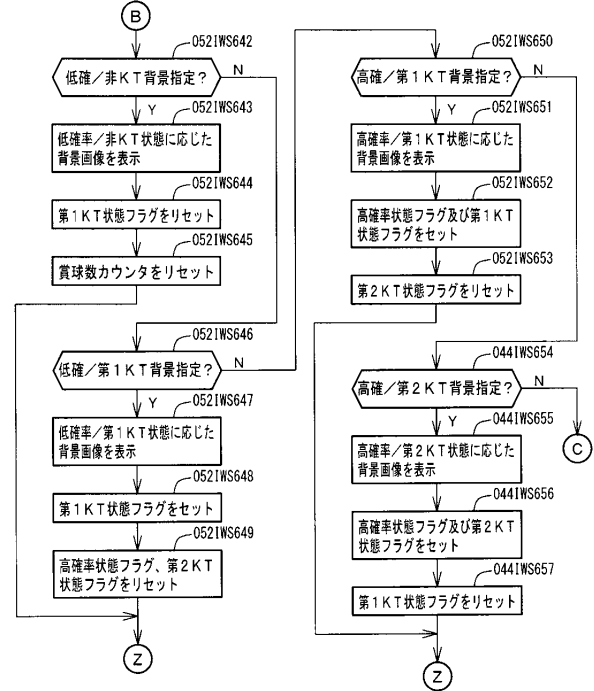
【図 10 - 35】

【図10-35】



【図 10 - 36】

【図10-36】

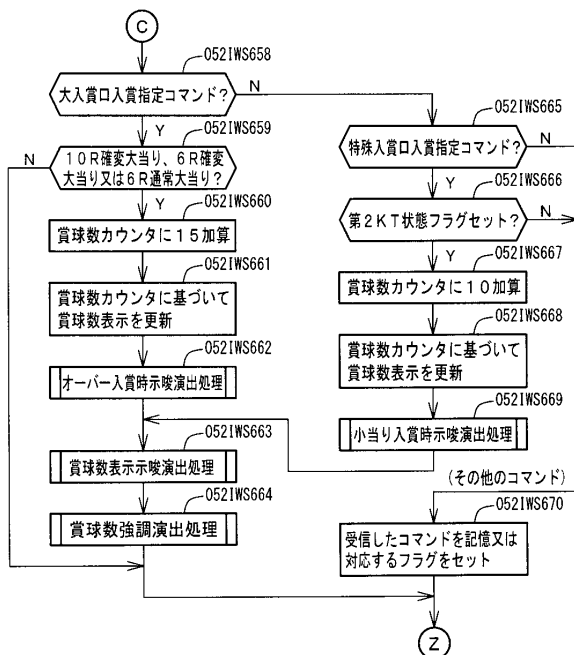


10

20

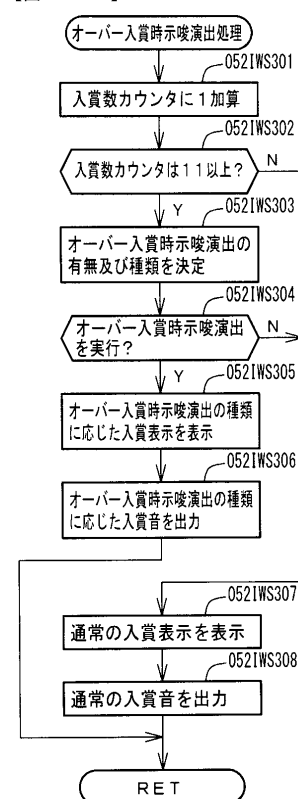
【図 10 - 37】

【図10-37】



【図 10 - 38】

【図10-38】



30

40

50

【図 10 - 39】

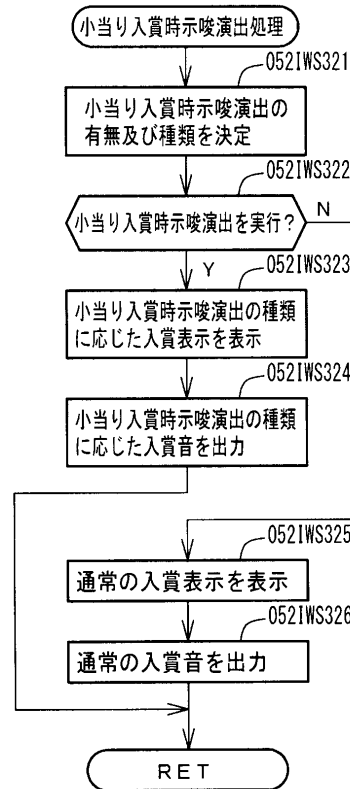
【図10-39】

オーバー入賞時示唆演出決定テーブル

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

【図 10 - 40】

【図10-40】



10

20

【図 10 - 41】

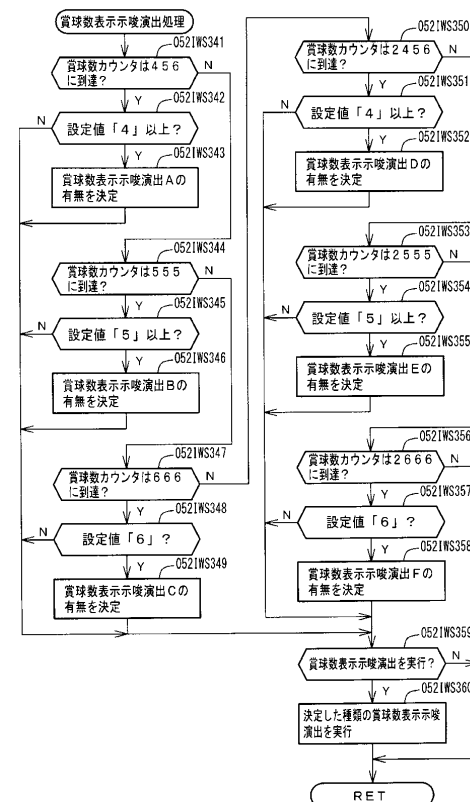
【図10-41】

小当り入賞時示唆演出決定テーブル

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

【図 10 - 42】

【図10-42】



30

40

50

【 図 1 0 - 4 3 】

【図10-43】

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

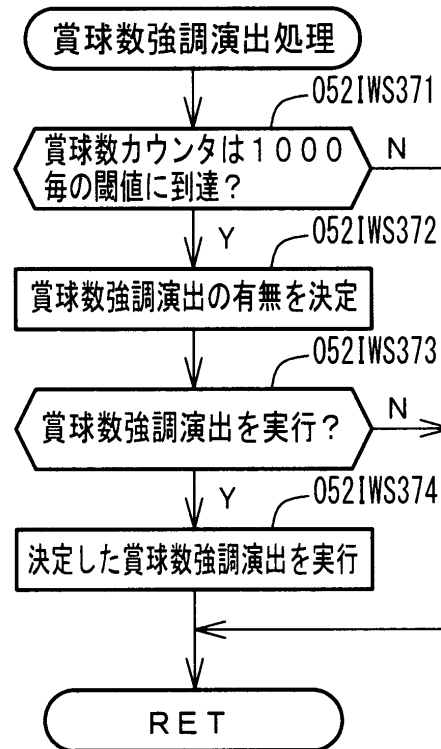
【 図 1 0 - 4 5 】

【图10-45】

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

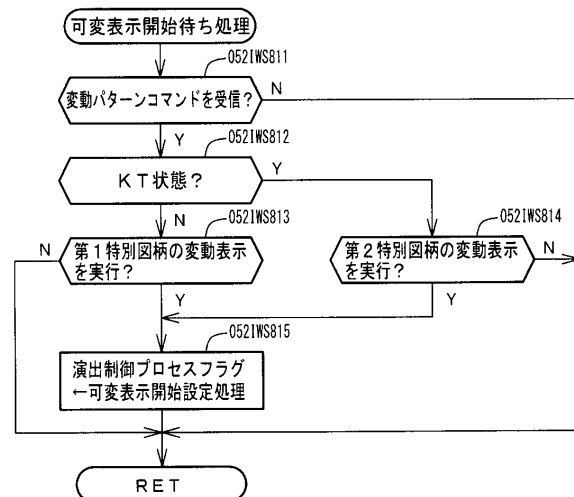
【図 10 - 44】

【図10-44】



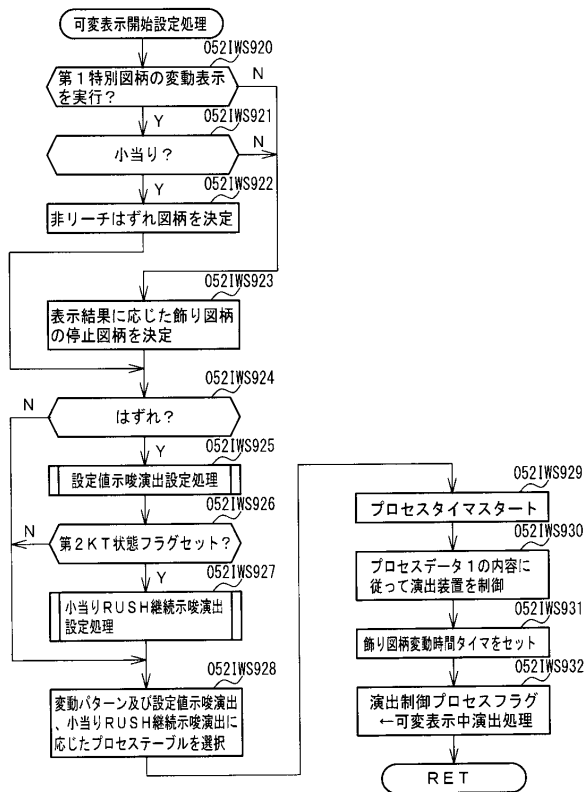
【 図 1 0 - 4 6 】

【图10-46】



【図 10 - 47】

【図10-47】



【図 10 - 48】

【図10-48】

設定値「6」	設定値「5」	設定値「4」	設定値「3」	設定値「2」	設定値「1」	設定値「0」	設定値「無・継続」
65%	70%	75%	80%	85%	90%	5%	設定値示唆演出なし
4%	5%	4%	3%	2%	1%	設定値示唆演出A	設定値示唆演出なし
4%	5%	4%	3%	5%	1%	設定値示唆演出B	設定値示唆演出A
5%	4%	4%	5%	2%	1%	設定値示唆演出C	設定値示唆演出B
6%	4%	7%	3%	2%	1%	設定値示唆演出D	設定値示唆演出C
6%	8%	3%	3%	2%	1%	設定値示唆演出E	設定値示唆演出D
10%	4%	3%	3%	2%	1%	設定値示唆演出F	設定値示唆演出E

10

20

【図 10 - 49】

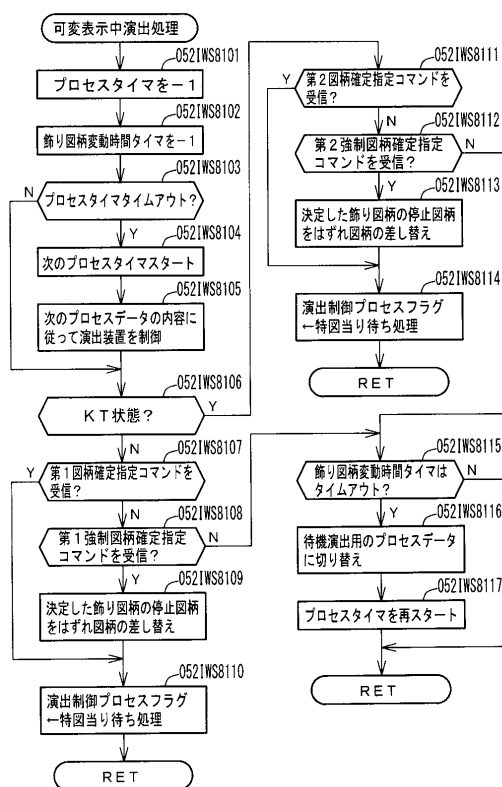
【図10-49】

小当りRUSH継続示唆演出決定テーブル

設定値「6」	設定値「5」	設定値「4」	設定値「3」	設定値「2」	設定値「1」	設定値「0」	設定値「無・継続」
60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	設定値示唆演出なし
22%	23%	25%	27%	28%	30%	35%	小当りRUSH継続示唆演出A
18%	22%	25%	28%	32%	35%	35%	小当りRUSH継続示唆演出B

【図 10 - 50】

【図10-50】



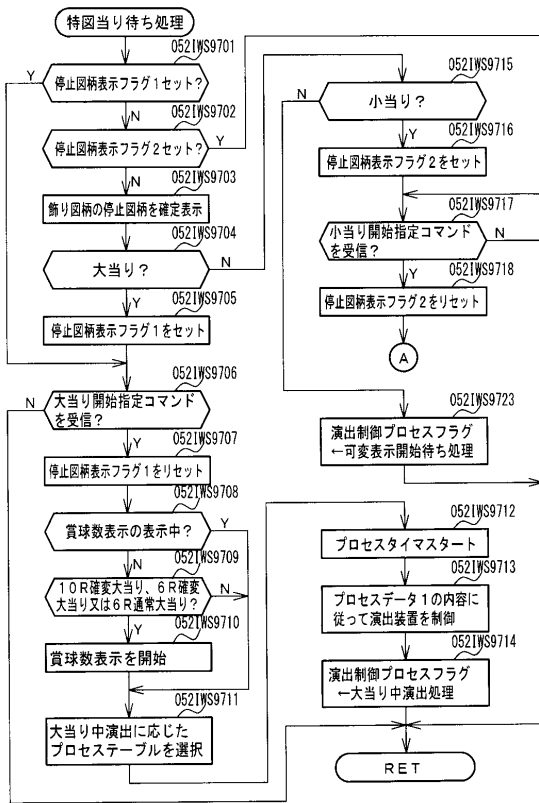
30

40

50

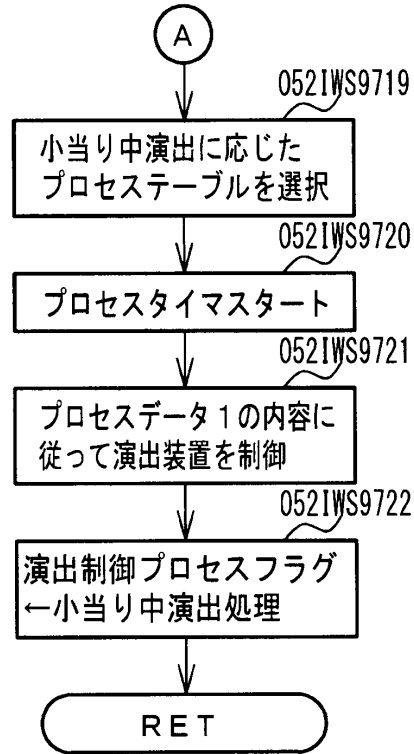
【図 10 - 51】

【図10-51】



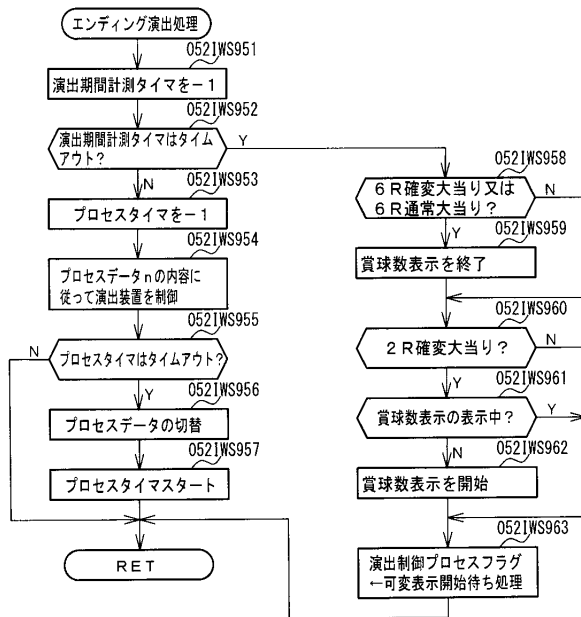
【図 10 - 52】

【図10-52】



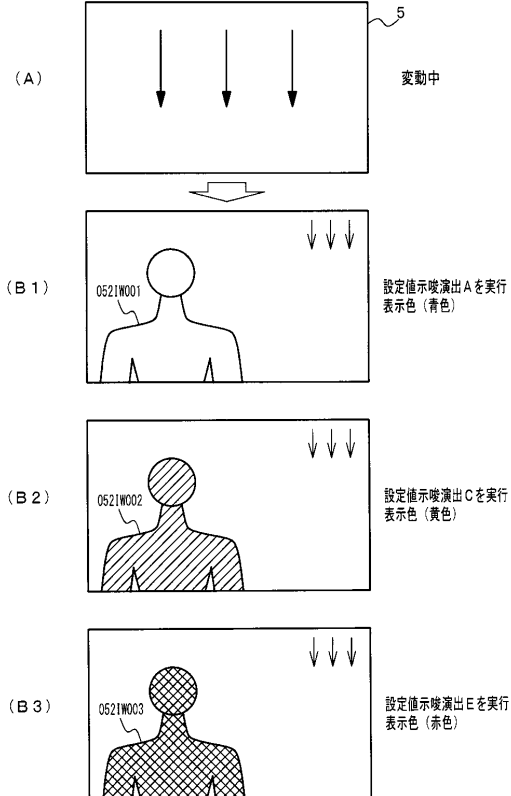
【図 10 - 53】

【図10-53】



【図 10 - 54】

【図10-54】



10

20

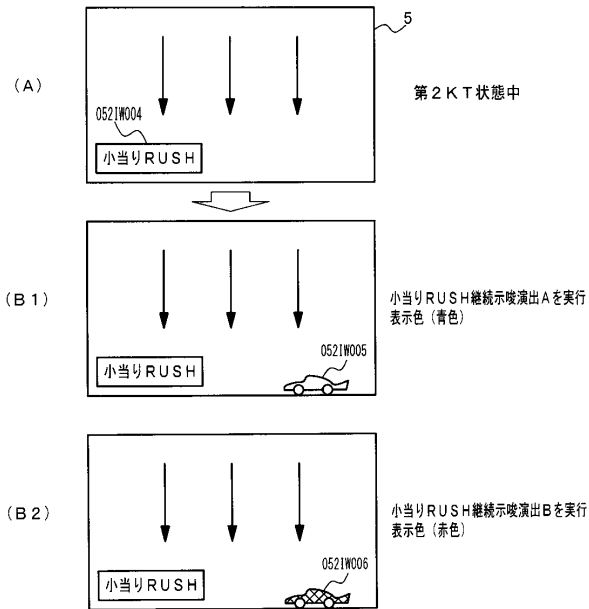
30

40

50

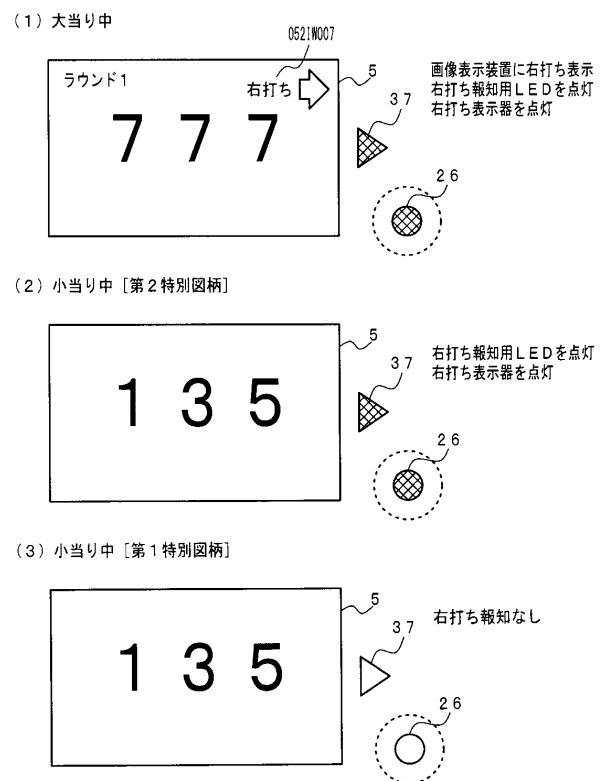
【図10-55】

【図10-55】



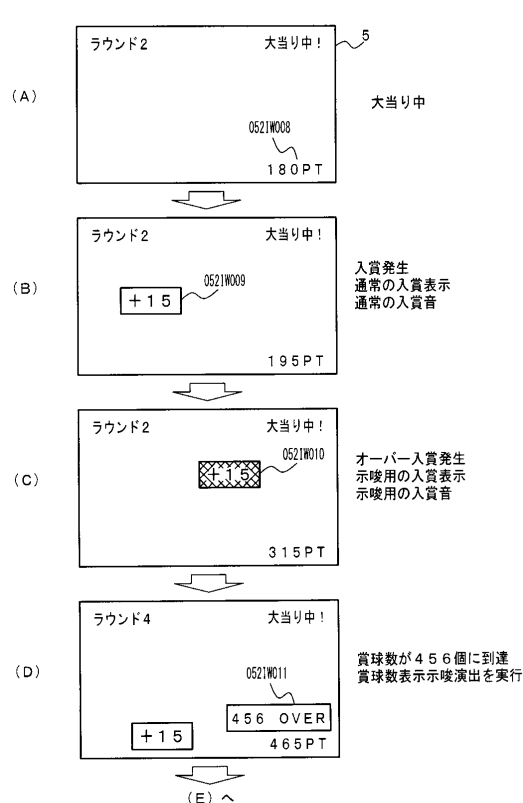
【図10-56】

【図10-56】



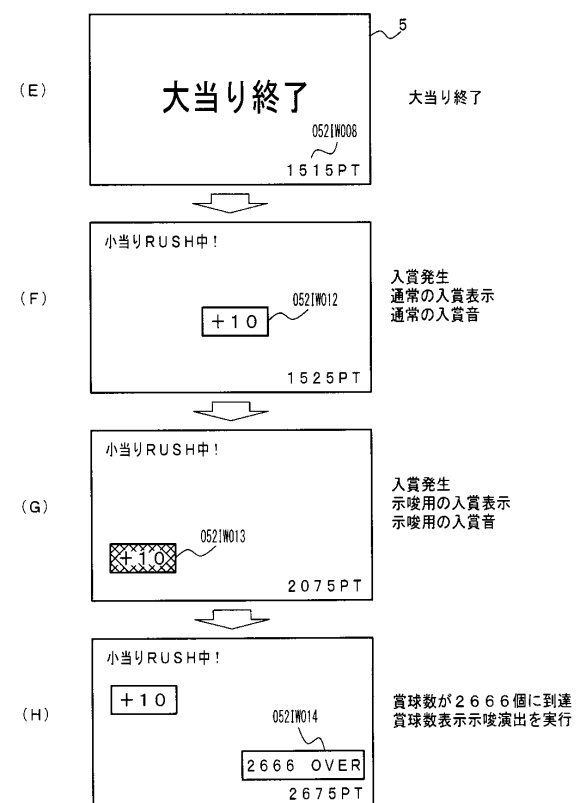
【図10-57】

【図10-57】



【図10-58】

【図10-58】



10

20

30

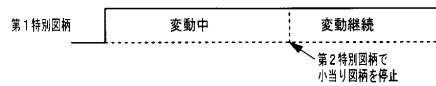
40

50

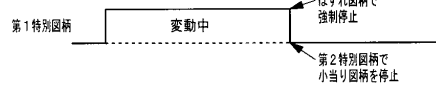
【図 10 - 59】

【図10-59】

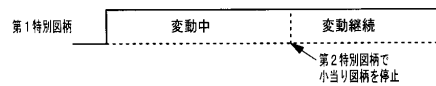
(A) 第1特別図柄で10R/6R確定大当たりとなる変動表示を実行中の場合



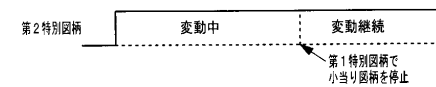
(B) 第1特別図柄で6R通常大当たりとなる変動表示を実行中の場合



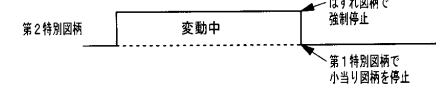
(C) 第1特別図柄で小当たりまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



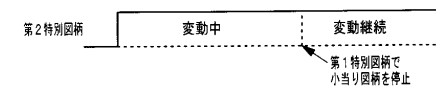
(D) 第2特別図柄で10R/6R/2R確定大当たりとなる変動表示を実行中の場合



(E) 第2特別図柄で2R通常大当たりとなる変動表示を実行中の場合

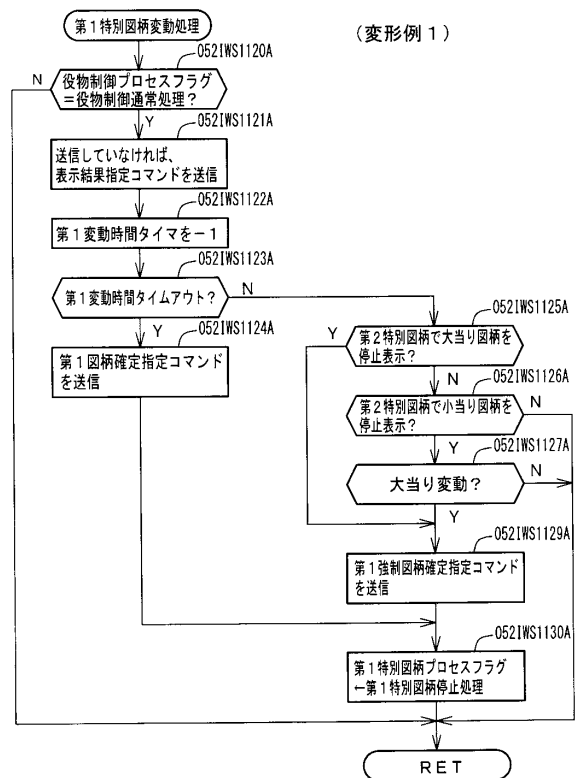


(F) 第2特別図柄で小当たりまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



【図 10 - 60】

【図10-60】

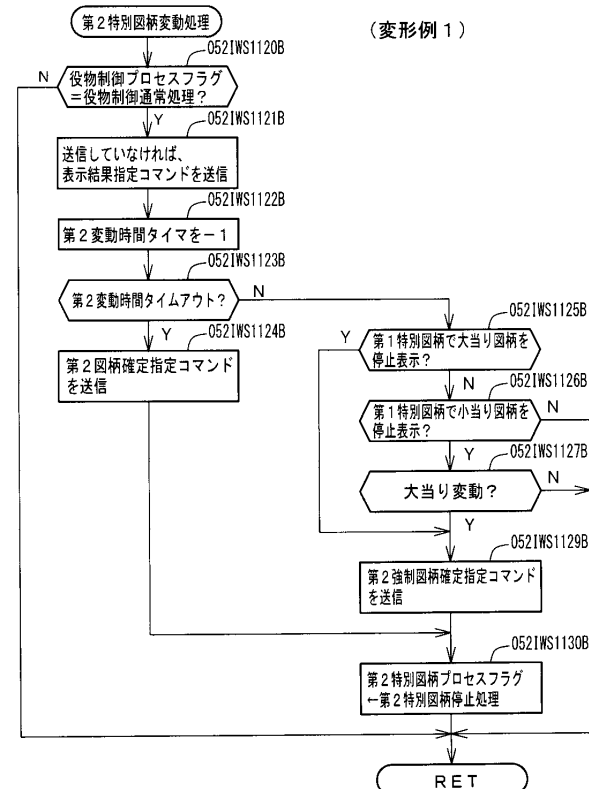


10

20

【図 10 - 61】

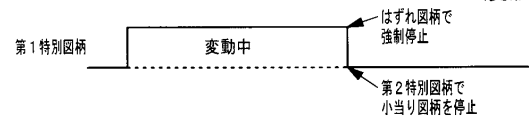
【図10-61】



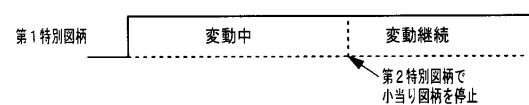
【図 10 - 62】

【図10-62】

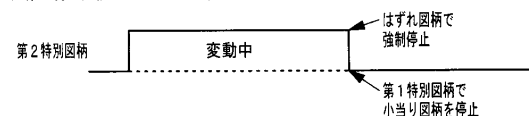
(A) 第1特別図柄で大当たりとなる変動表示を実行中の場合



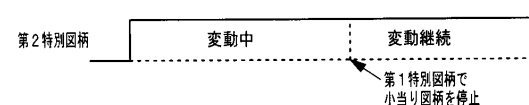
(B) 第1特別図柄で小当たりまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



(C) 第2特別図柄で大当たりとなる変動表示を実行中の場合



(D) 第2特別図柄で小当たりまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



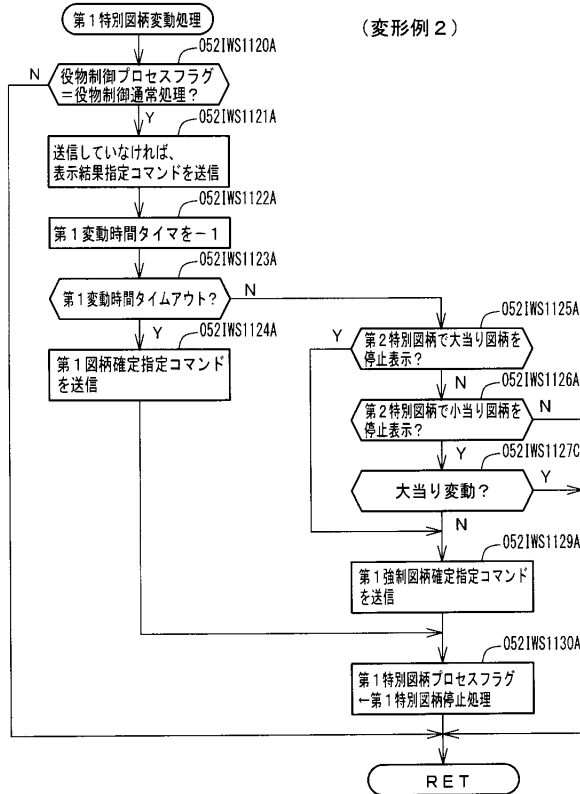
30

40

50

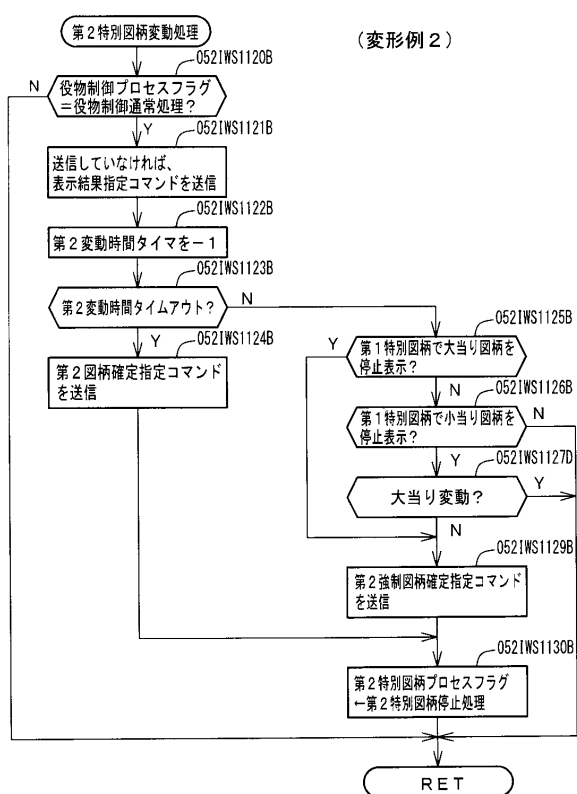
【図 10 - 63】

【図10-63】



【図 10 - 64】

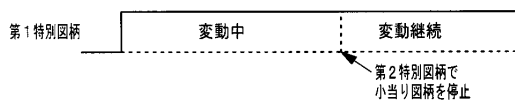
【図10-64】



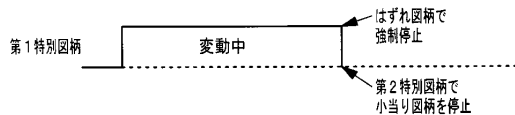
【図 10 - 65】

【図10-65】

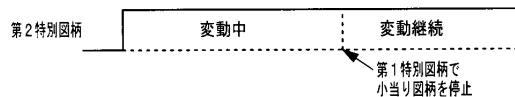
(A) 第1特別図柄で大当りとなる変動表示を実行中の場合 (変形例 2)



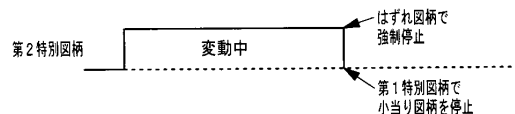
(B) 第1特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



(C) 第2特別図柄で大当りとなる変動表示を実行中の場合

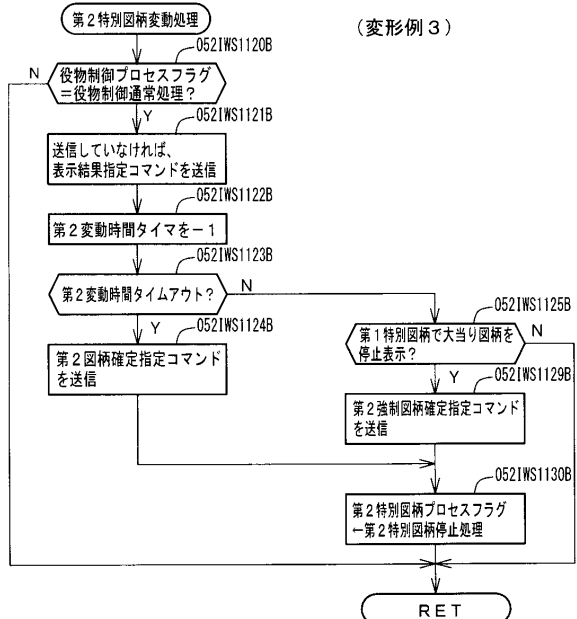


(D) 第2特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



【図 10 - 66】

【図10-66】



10

20

30

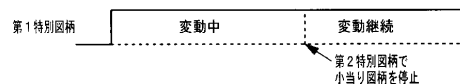
40

50

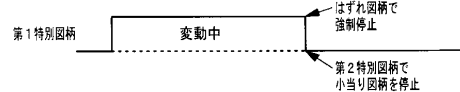
【図 10 - 67】

【図10-67】

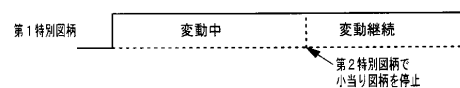
(A) 第1特別図柄で10R/6R確変大当たりとなる変動表示を実行中の場合 (変形例3)



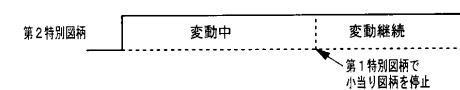
(B) 第1特別図柄で6R通常大当たりとなる変動表示を実行中の場合



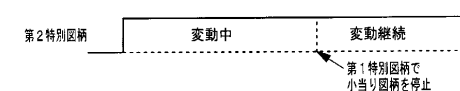
(C) 第1特別図柄で小当たりまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



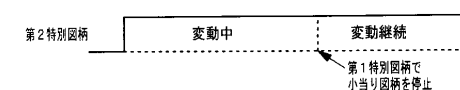
(D) 第2特別図柄で10R/6R/2R確変大当たりとなる変動表示を実行中の場合



(E) 第2特別図柄で2R通常大当たりとなる変動表示を実行中の場合



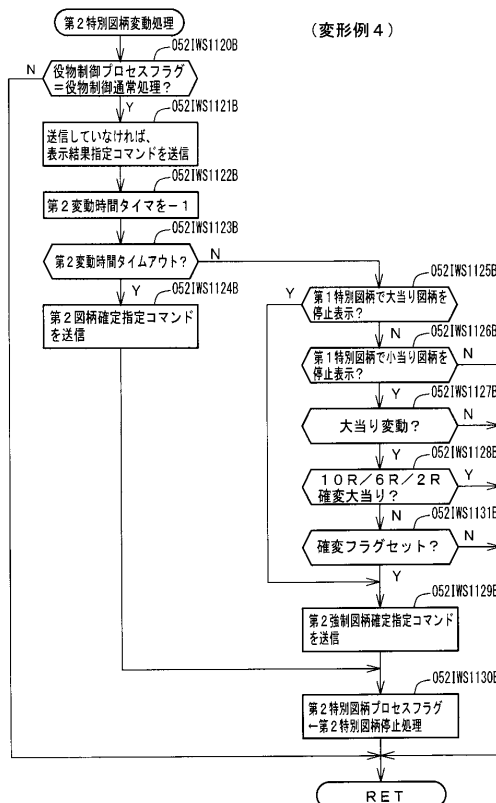
(F) 第2特別図柄で小当たりまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



【図 10 - 69】

【図10-69】

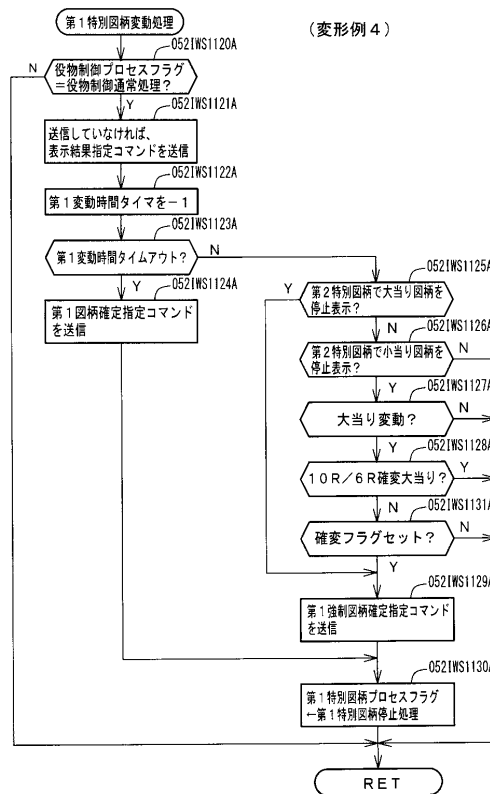
(変形例4)



【図 10 - 68】

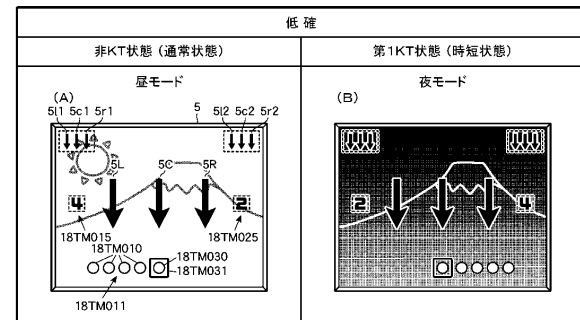
【図10-68】

(変形例4)



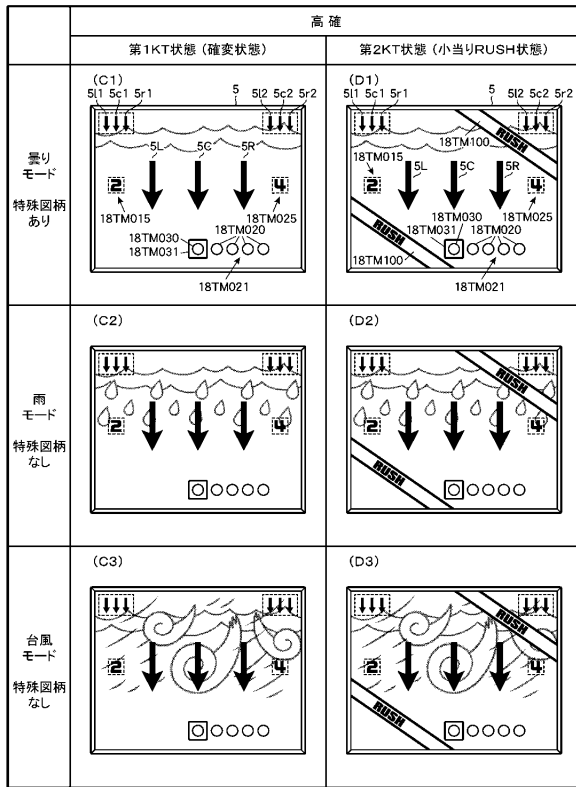
【図 11 - 1】

【図11-1】



【図 11 - 2】

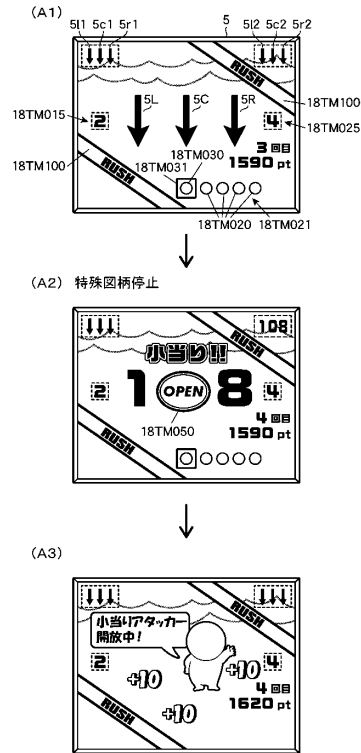
【図11-2】



【図 11 - 3】

【図11-3】

(A) 曇りモード



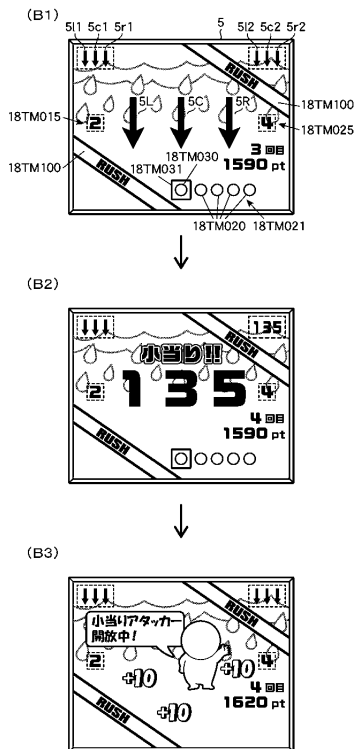
10

20

【図 11 - 4】

【図11-4】

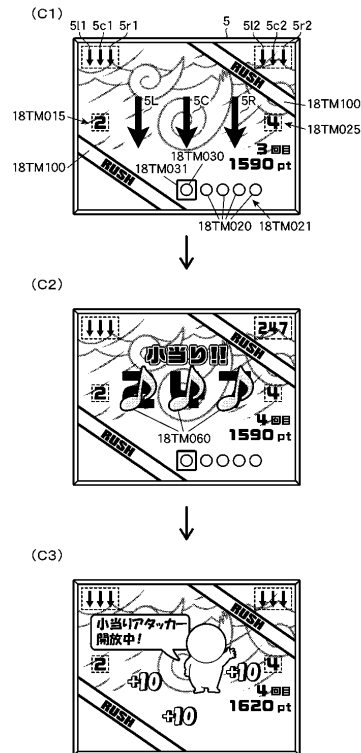
(B) 雨モード



【図 11 - 5】

【図11-5】

(C) 台風モード



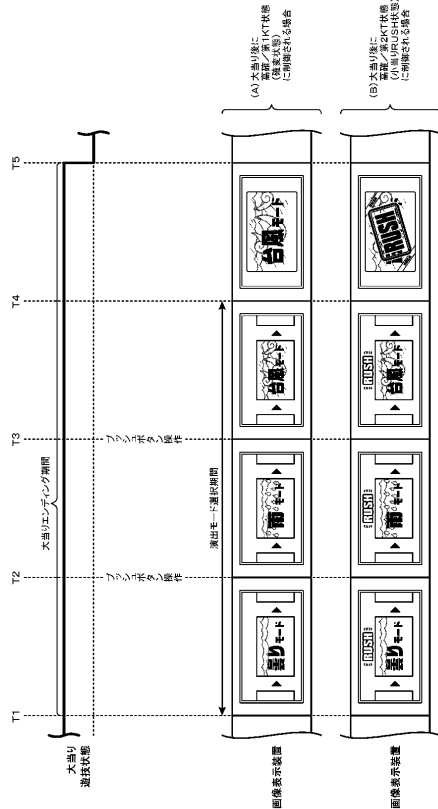
30

40

50

【図 11-6】

【図11-6】

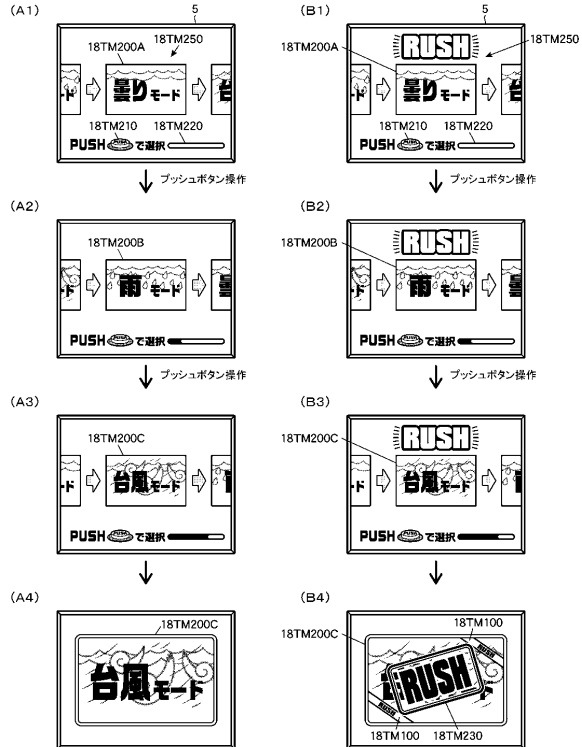


【図 11-7】

【図11-7】

大当りエンディング期間の演出モード選択

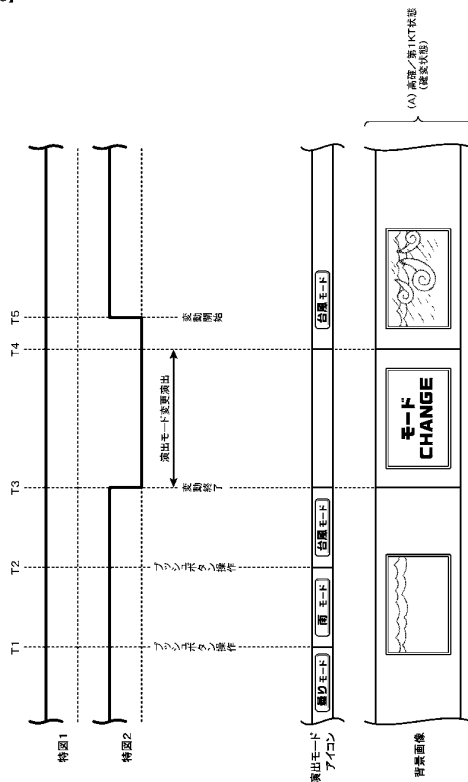
(A) 高確／第1KT状態(確変状態) (B) 高確／第2KT状態(小当りRUSH状態)



【図 11-8】

【図11-8】

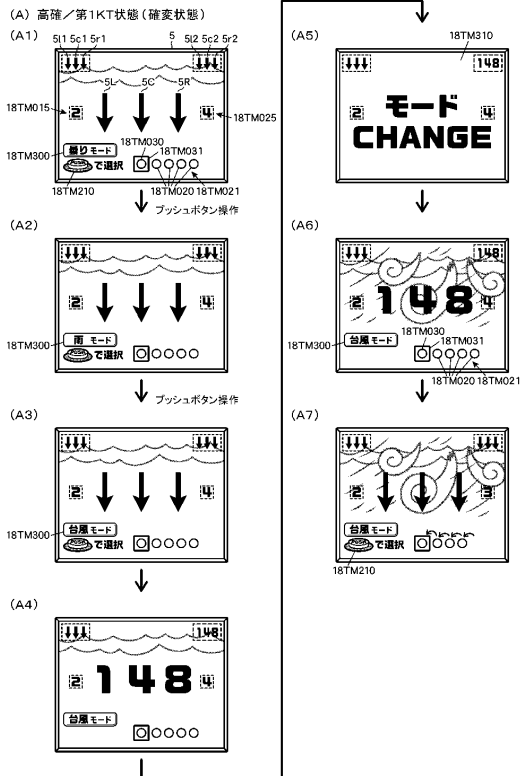
高確／第1KT状態の演出モード選択



【図 11-9】

【図11-9】

変動表示を実行している期間の演出モード選択



10

20

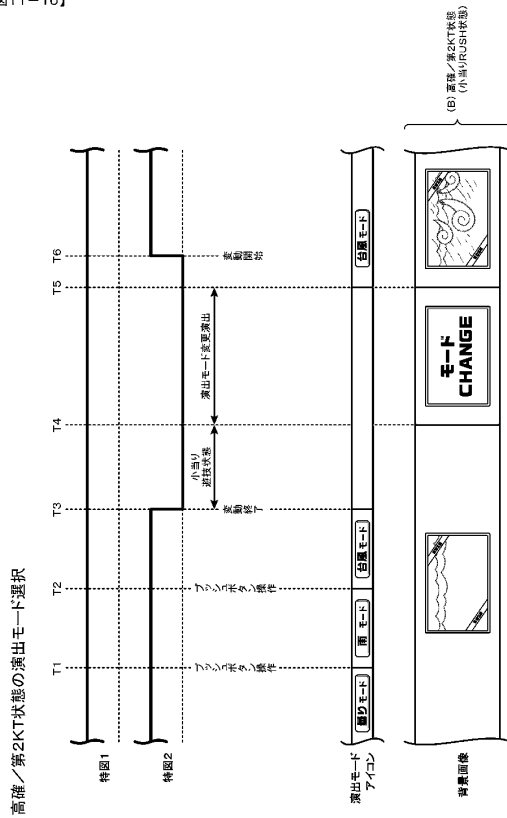
30

40

50

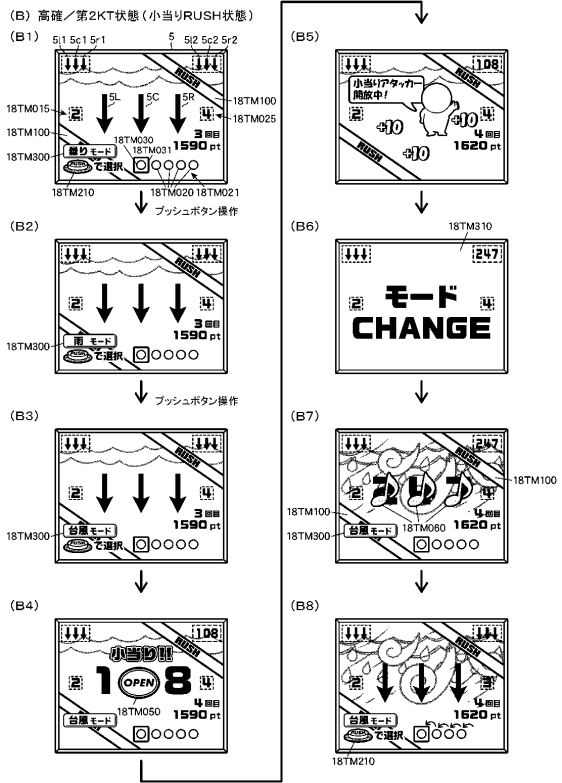
【図 11 - 10】

【図11-10】



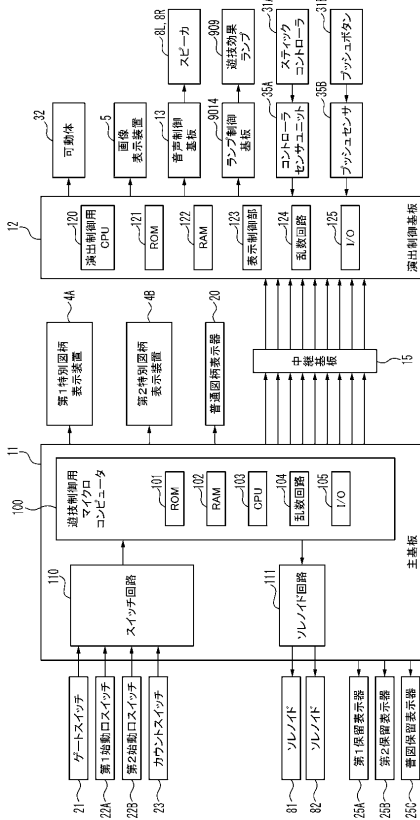
【図 11 - 11】

【図11-11】



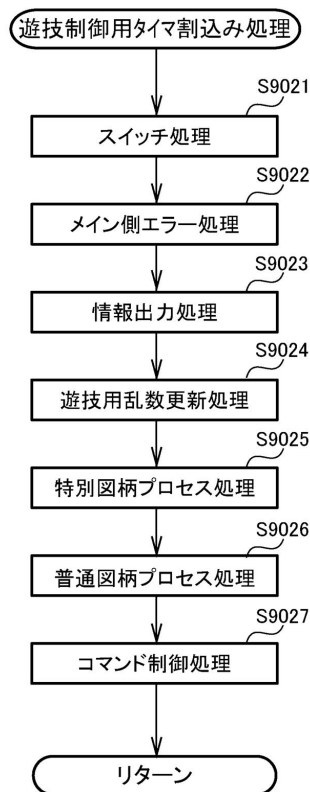
【図 1 2】

【図12】



【図 1 3】

【図13】



10

20

30

40

50

【図 15 - 4】

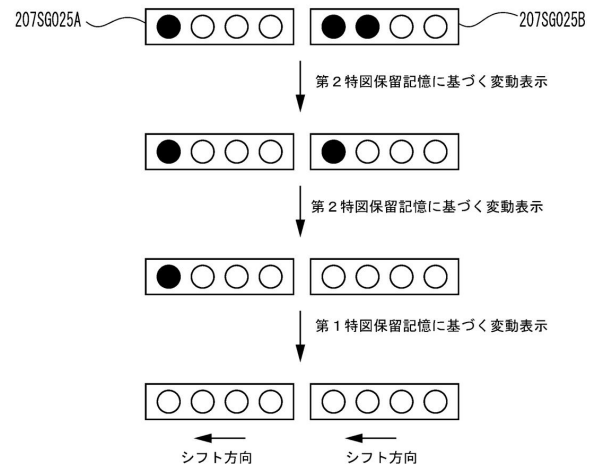
【図15-4】

可変表示結果	第1特別図柄表示装置		第2特別図柄表示装置	
大当りA	○○○○ ○○○●	○○○● ○○○●	○○●○ ○○●●	○○●● ○○●○
大当りB	●●○○ ○○○○	●●●○ ○○○○	○○●○ ●○○●	○○●● ●○○●
大当りC	●○○○ ●○○●	●○○○ ●○○●	●○○○ ●○○●	●○○○ ●○○●
小当り			○○○○ ●●●●	
ハズレ			●●●● ○○○○	

【図 15 - 5】

【図15-5】

第1保留表示器及び第2保留表示器の更新例



10

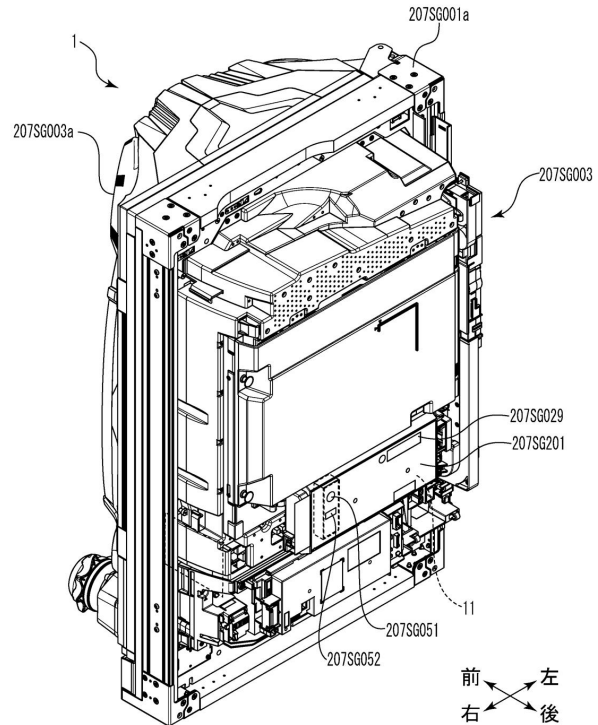
【図 15 - 6】

【図15-6】

大当り種別	ラウンド表示器
大当りA	●● ●○ ●
大当りB	○● ●● ●
大当りC	●○ ●● ●

【図 15 - 7】

【図15-7】



20

30

40

50

【図15-8】

【図15-8】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC
8C	04	第5可変表示結果指定	小当り

【図15-10】

【図15-10】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパリーチ α (はずれ)
PA2-3	53000	スーパリーチ β (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパリーチ α (大当り)
PB1-3	53000	スーパリーチ β (大当り)
PC1-1	4000	小当り

【図15-9】

【図15-9】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

10

20

【図15-11】

【図15-11】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1237(確率:1/300)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

30

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1237(確率:1/300)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

40

50

【図 15 - 12】

【図15-12】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 15 - 13】

【図15-13】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

10

【図 15 - 14】

【図15-14】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 15 - 15】

【図15-15】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

20

30

40

50

【図 15 - 16】

【図15-16】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

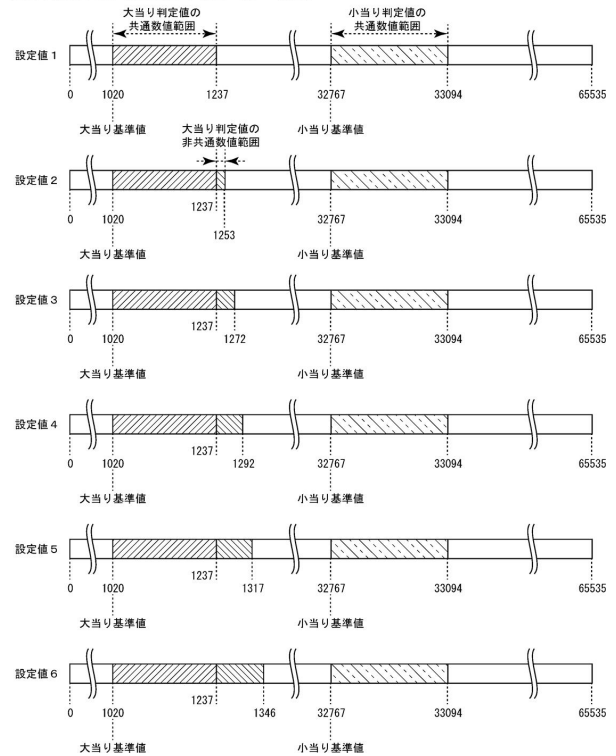
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 15 - 17】

【図15-17】

通常状態または時短状態の場合(第1特図)



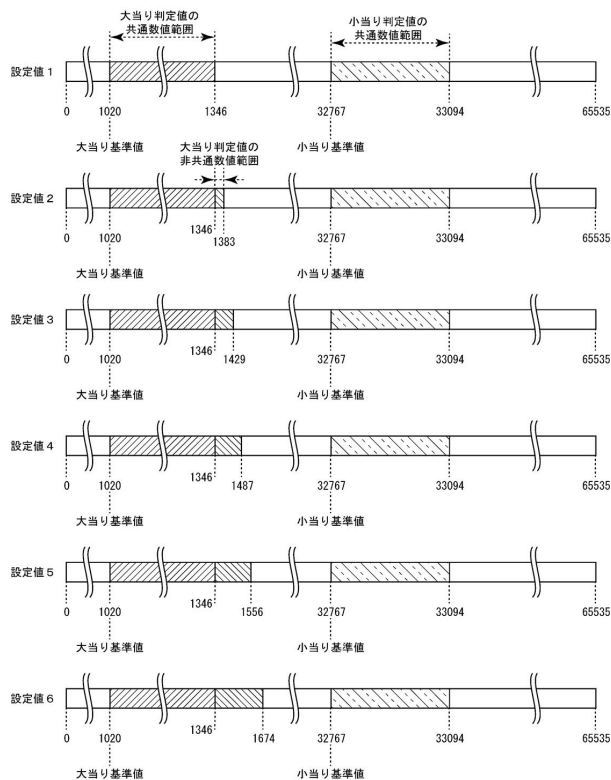
10

20

【図 15 - 18】

【図15-18】

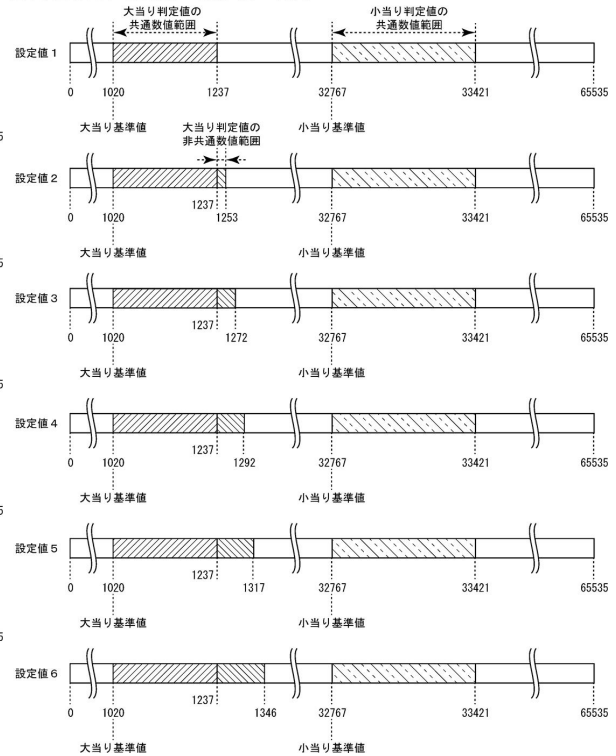
確変状態の場合(第1特図)



【図 15 - 19】

【図15-19】

通常状態または時短状態の場合(第2特図)



30

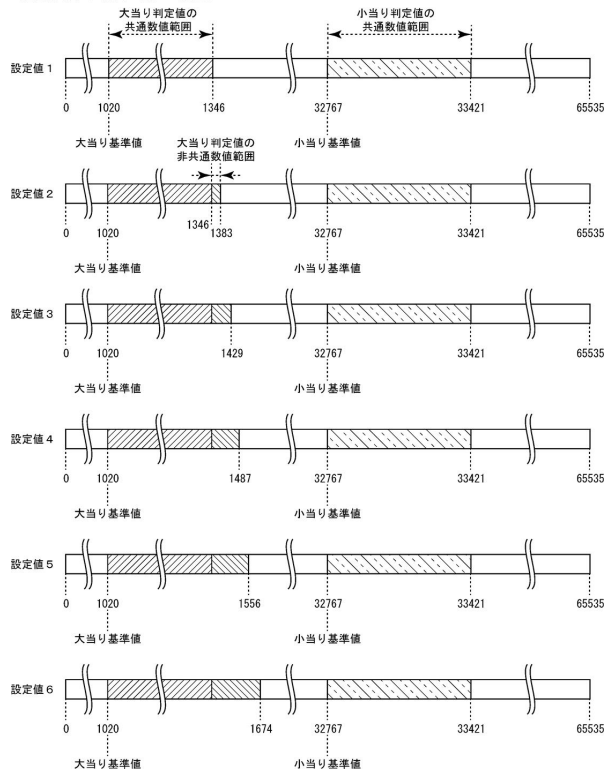
40

50

【図15-20】

【図15-20】

確変状態の場合（第2特図）



【図15-21】

【図15-21】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～249	100～229	100～209	100～189	100～169	100～149
大当りC	250～299	230～299	21～299	190～299	170～299	150～299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～179	100～159	100～139	100～119	—
大当りC	200～299	180～299	160～299	140～299	120～299	100～299

10

20

【図15-22】

【図15-22】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

【図15-23】

【図15-23】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～400	1～380	1～360	1～340	1～320	1～300
スーパーPB1-2	401～850	381～835	361～820	341～805	321～790	301～775
スーパーPB1-3	851～997	836～997	821～997	806～997	791～997	776～997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～200	1～180	1～160	1～140	1～120	1～100
スーパーPB1-2	201～550	181～510	161～470	141～430	121～390	101～350
スーパーPB1-3	551～997	551～997	471～997	431～997	391～997	351～997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当りPC1-1	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997

30

40

50

【図 15 - 24】

【図15-24】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-1	1~450	1~430	1~410	1~390	1~370	1~350
ノーマルPA2-1	451~700	431~700	411~700	391~700	371~700	351~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-2	1~500	1~480	1~460	1~440	1~420	1~400
ノーマルPA2-1	501~700	481~700	461~700	441~700	421~700	401~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

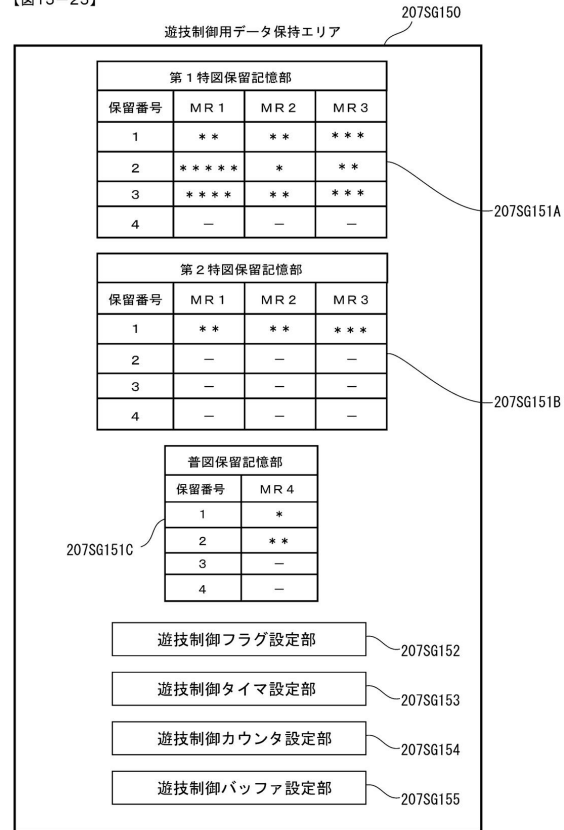
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-3	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-4	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

【図 15 - 25】

【図15-25】



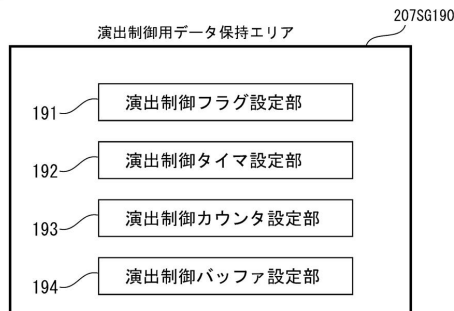
10

20

【図 15 - 26】

【図15-26】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

207SG194A

バッファ番号	始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	保留表示 フラグ
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H) 0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H) 0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H) 1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H) —
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —

保留表示フラグ "0"→○

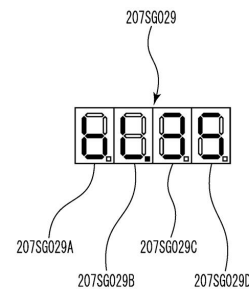
保留表示フラグ "1"→◇

保留表示フラグ "2"→☆

【図 15 - 27】

【図15-27】

(A)



30

(B) 7セグ+ドット

表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベース L (%)	bL	b	L 00~99
ベース 1 (%)	B1	b	1. 00~99
ベース 2 (%)	B2	b	2. 00~99
ベース 3 (%)	B3	b	3. 00~99

40

(C) ベース

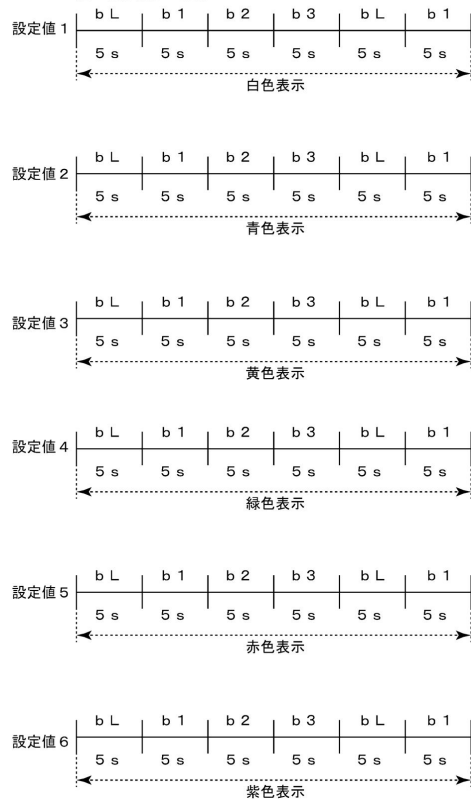
表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース (計測中のリアルタイム値)
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース (1回前の6000個の累計値)
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース (2回前の6000個の累計値)
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース (3回前の6000個の累計値)

50

【 図 1 5 - 2 8 】

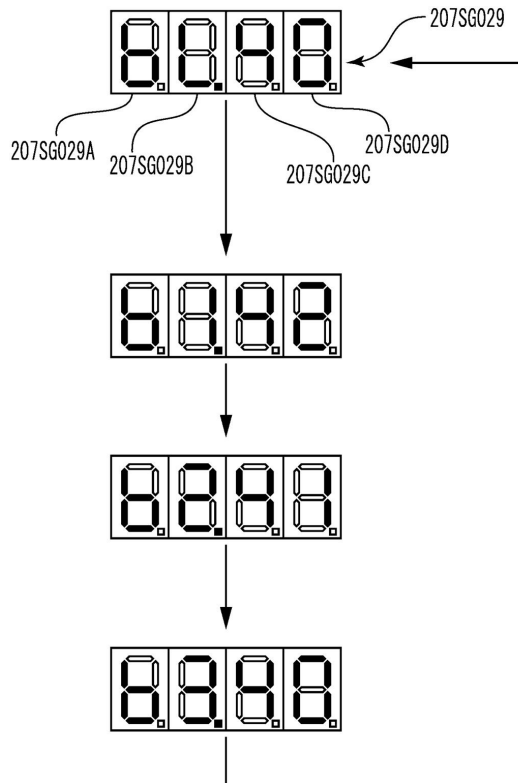
【图15-28】

ベース値の表示変化の態様



【 図 1 5 - 2 9 】

【图15-29】

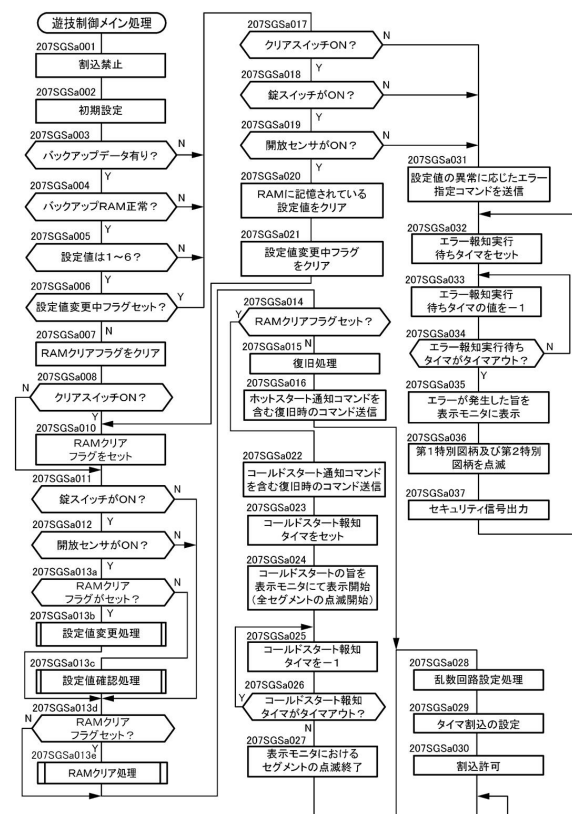


10

20

【 図 1 5 - 3 0 】

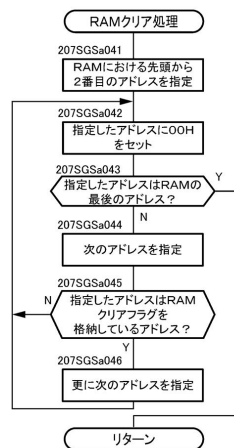
【图15-30】



【 図 1 5 - 3 1 】

【图15-31】

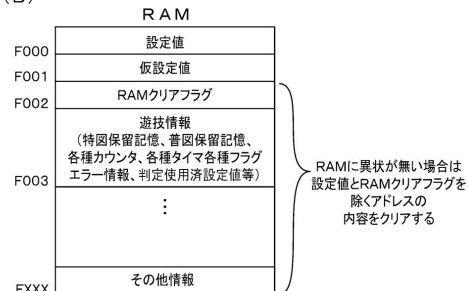
(A)



30

40

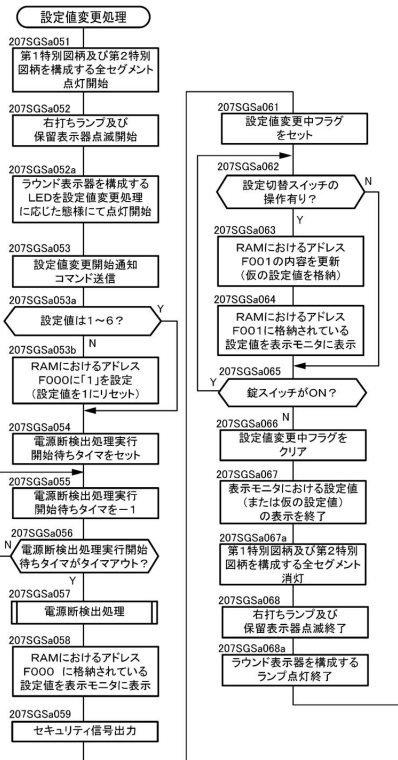
(B)



50

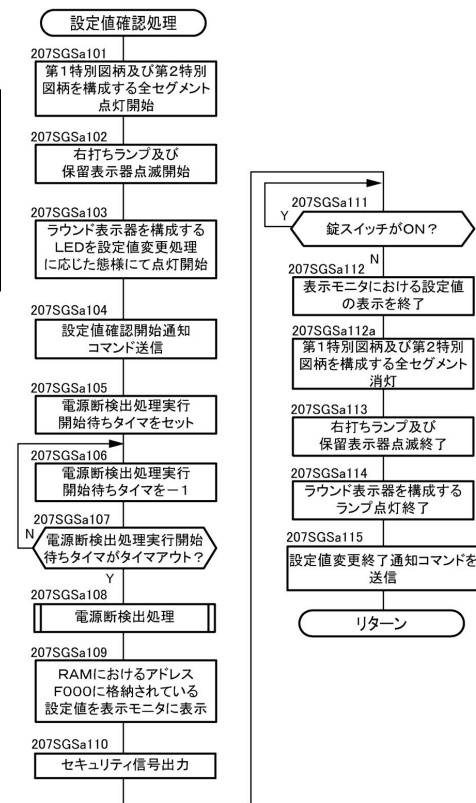
【図15-32】

【図15-32】



【図15-33】

【図15-33】

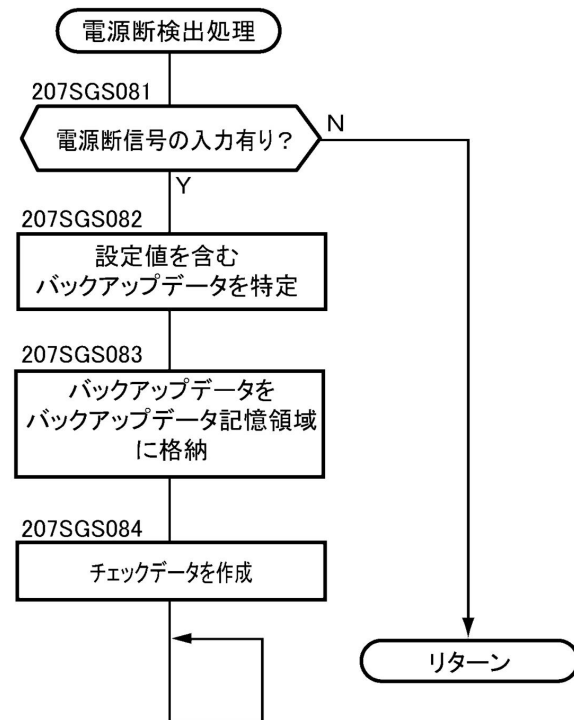


10

20

【図15-34】

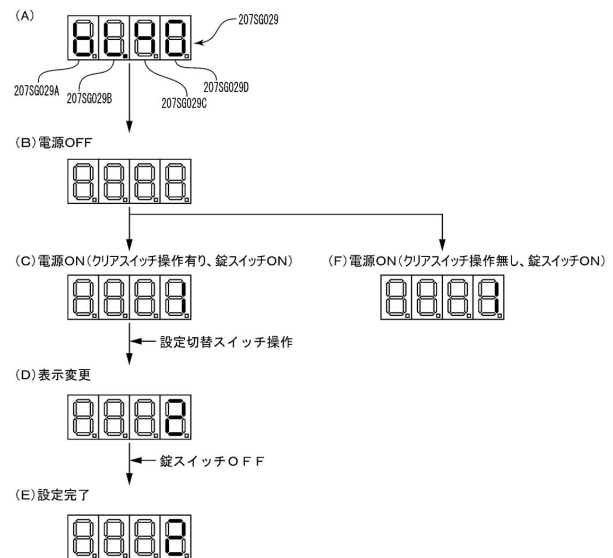
【図15-34】



【図15-35】

【図15-35】

設定値変更処理または設定値確認処理の処理状況と表示モニタの表示態様



30

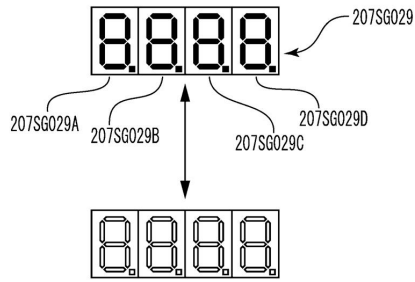
40

50

【図15-36】

【図15-36】

(A) コールドスタート時の表示モニタの表示態様（5秒間点滅）



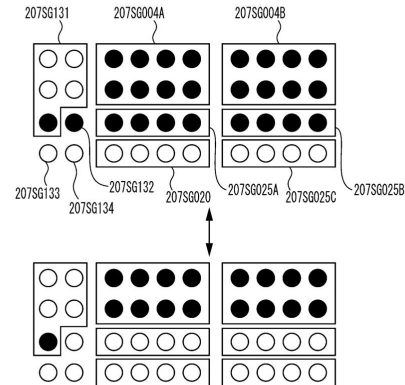
(B) 設定値異常エラーor設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様



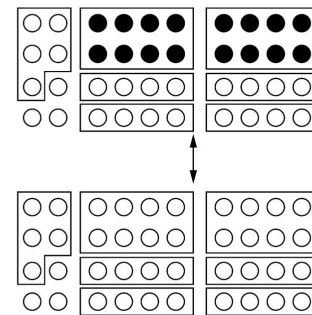
【図15-37】

【図15-37】

(A) 設定値変更処理実行中or設定値確認処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示器、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様



(B) 設定値異常エラーor設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様（点滅）



【図15-38】

【図15-38】

遊技制御用タイマ割込処理

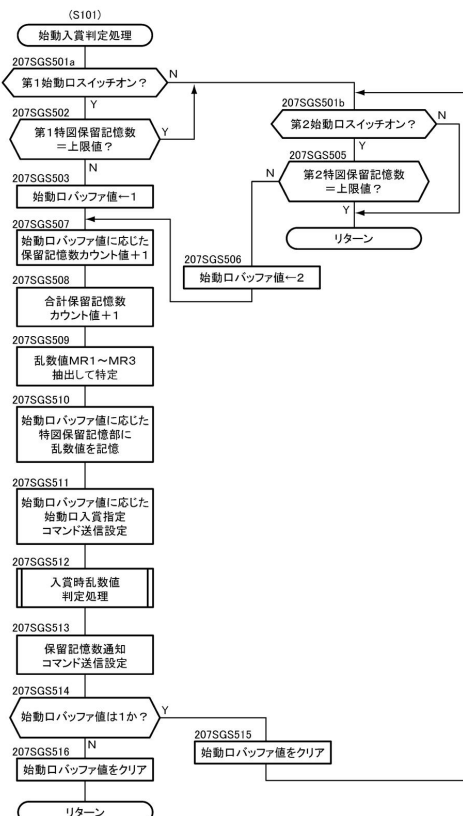
122SGS200

電源断検出処理

S21

【図15-39】

【図15-39】



10

20

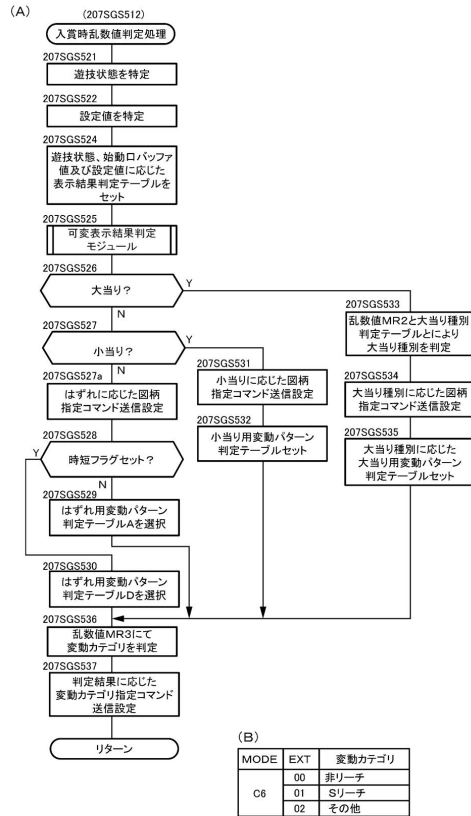
30

40

50

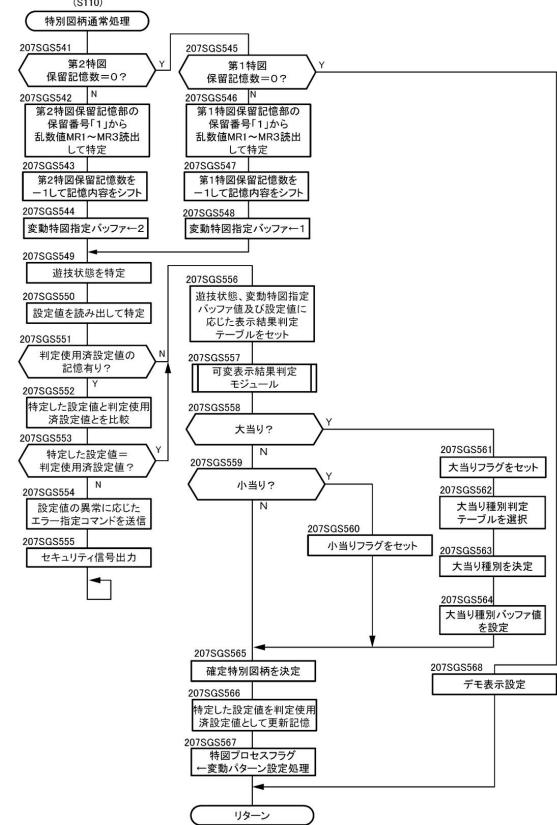
【図15-40】

【図15-40】



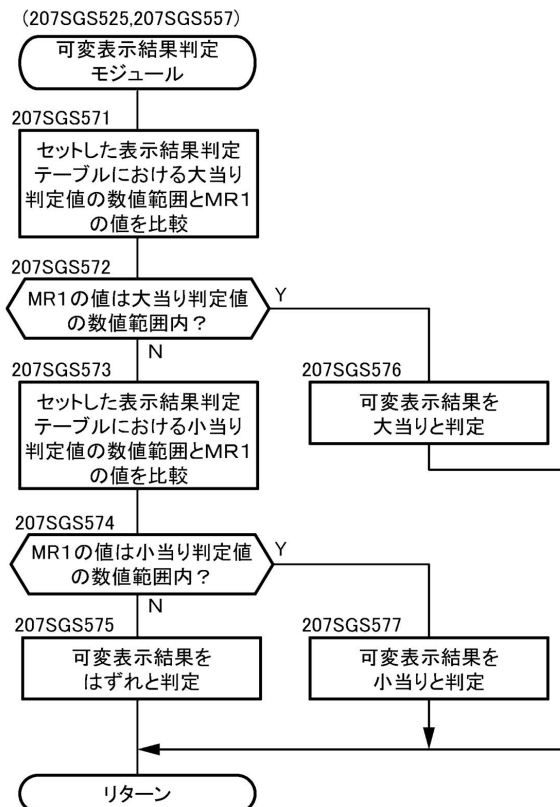
【図15-41】

【図15-41】



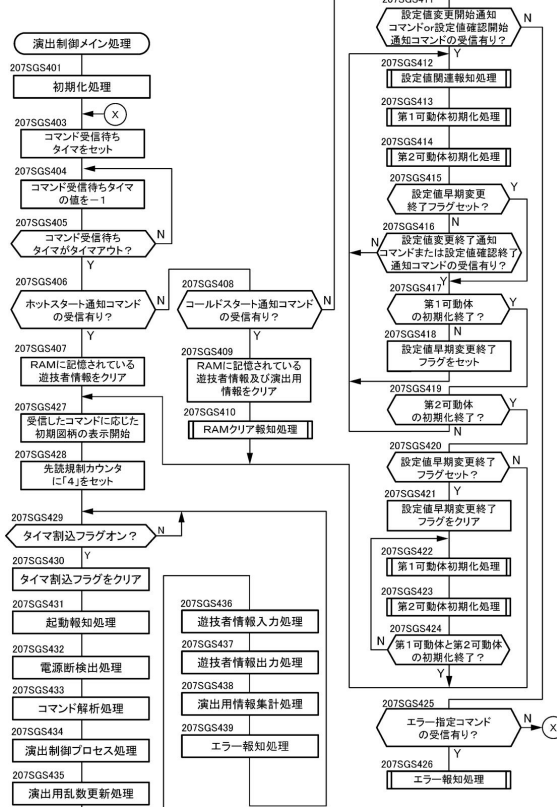
【図15-42】

【図15-42】



【図15-43】

【図15-43】



10

20

30

40

50

【図 15 - 4 4】

【図15-44】

RAM 1 2 2 に記憶される情報

情報	内容	起動態様		
		ホットスタート	コールドスタート	設定値変更状態 設定値確認状態
遊技者情報	遊技者の入力を受け付けてからの 変動回数、大当たり回数、Sリーチ回数等	クリア	クリア	クリアせず
演出用情報	起動時からの変動回数、 大当たり回数、Sリーチ回数等	クリアせず	クリア	クリアせず
設定値情報	設定値（1～6の値）	クリアせず	クリアせず	更新記憶

【図 1 5 - 4 5】

【図15-45】

受信コマンド毎の初期図柄

受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知	1 2 3
コールドスタート通知	1 2 3
設定値変更終了通知	4 5 6

10

【図 1 5 - 4 6】

【図15-46】

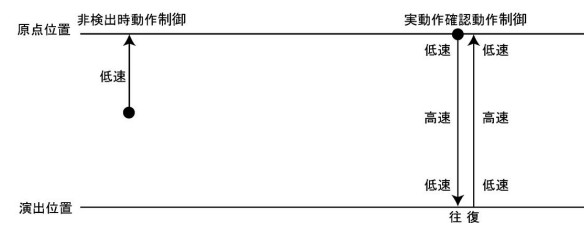
起動時の報知態様

受信したコマンド	報知態様
ホットスタート通知	ランプ点灯（6 0 秒）＋出力音 A 出力（3 0 秒）
コールドスタート通知	ランプ点灯（6 0 秒）＋出力音 B 出力（3 0 秒）
設定値変更終了通知	ランプ点灯（4 0 秒）＋出力音 C 出力（2 0 秒）＋メッセージ表示（4 0 秒）

【図 1 5 - 4 7】

【図15-47】

第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理における可動体の動作



20

30

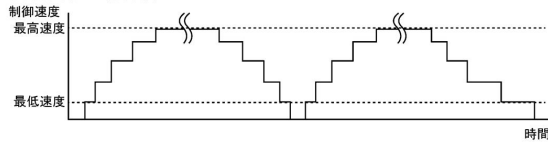
40

50

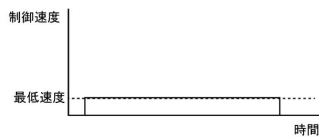
【図15-48】

【図15-48】

(A) 実動作確認動作制御



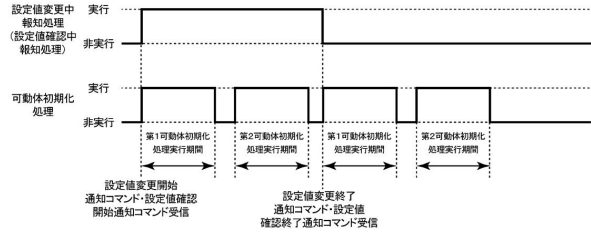
(B) 非検出時動作制御(エラー時を含む)



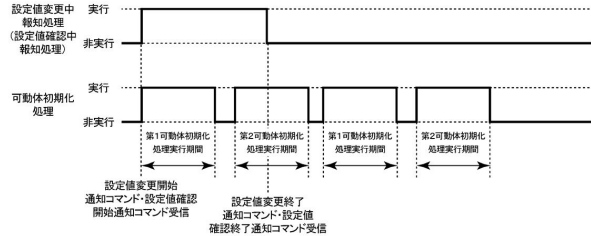
【図15-49】

【図15-49】

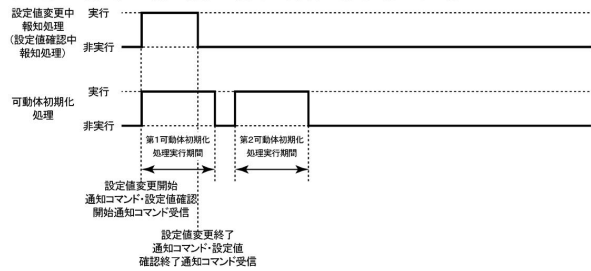
(A) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中or確認中に終了する場合



(B) 第1可動体の初期化のみが設定値の変更中or確認中に終了する場合



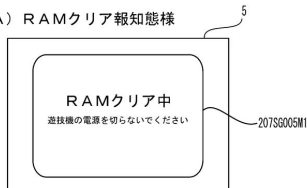
(C) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中or確認中に終了しない場合



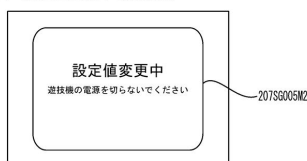
【図15-50】

【図15-50】

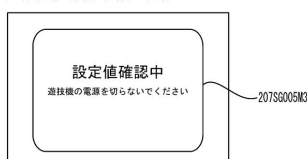
(A) RAMクリア報知態様



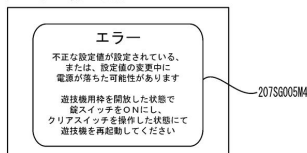
(B) 設定値変更中報知態様



(C) 設定値確認中報知態様

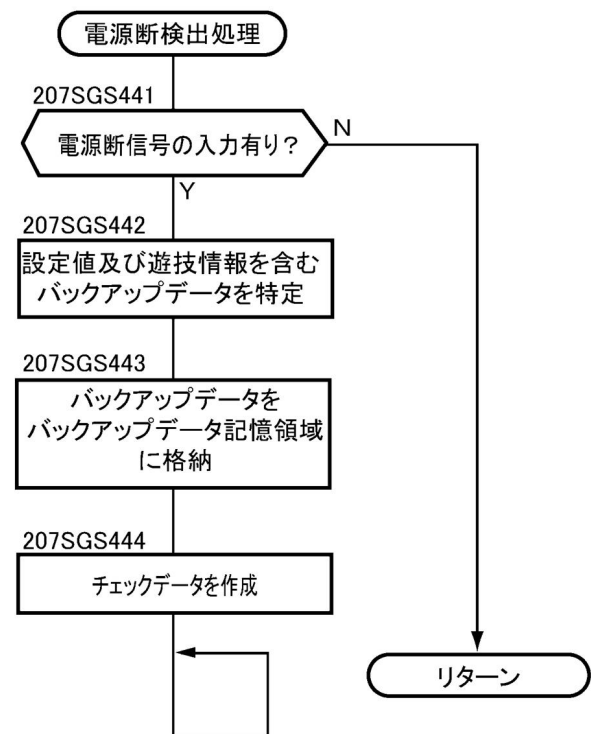


(D) エラー報知態様



【図15-51】

【図15-51】



10

20

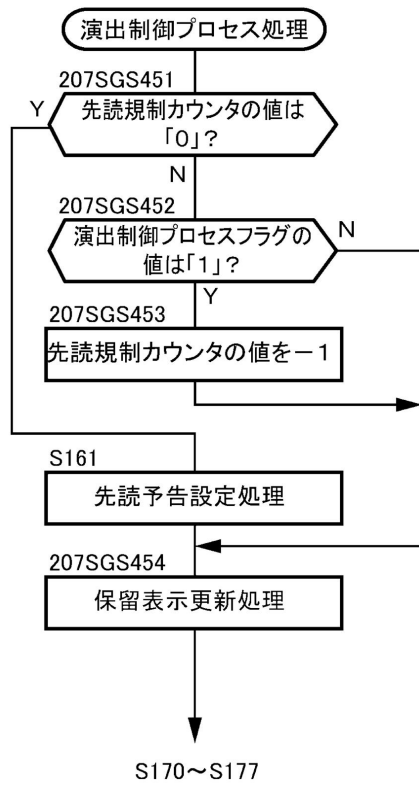
30

40

50

【図 15 - 52】

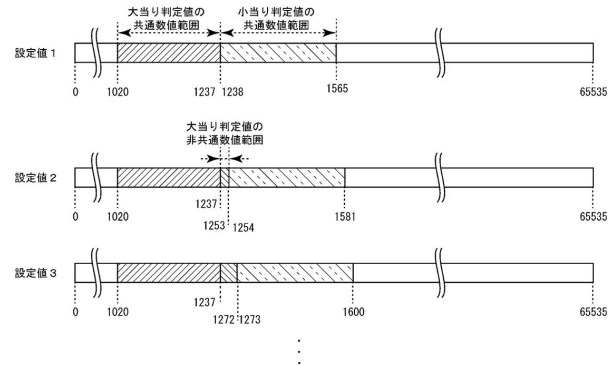
【図15-52】



【図 15 - 53】

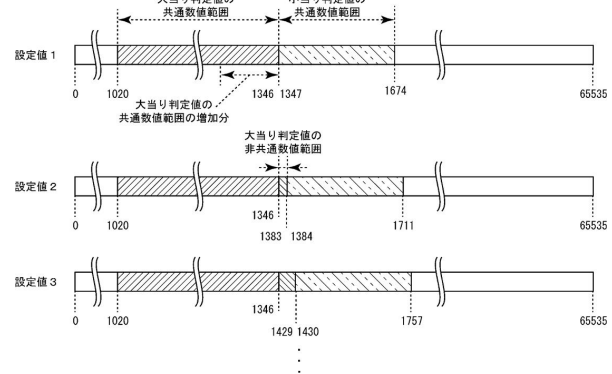
【図15-53】 変形例

(A) 通常状態または時短状態の場合



10

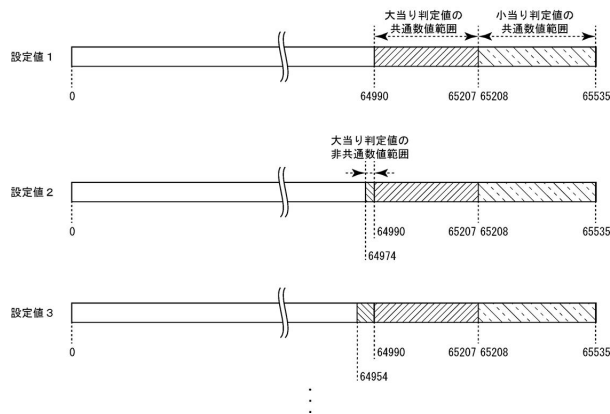
(B) 確変状態の場合



20

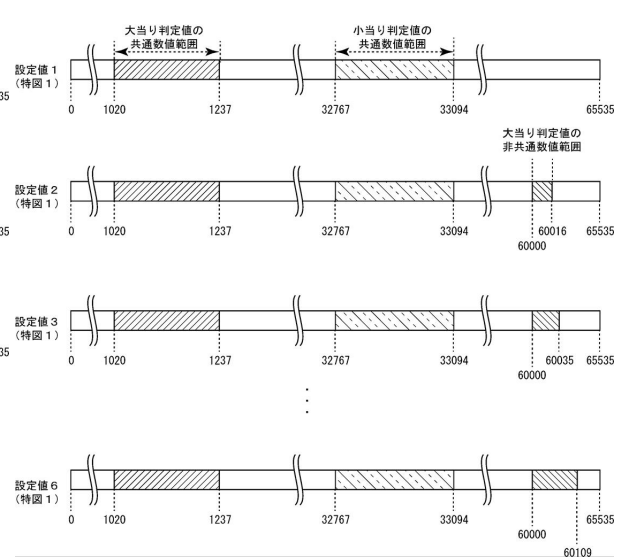
【図 15 - 54】

【図15-54】 変形例



【図 15 - 55】

【図15-55】 変形例



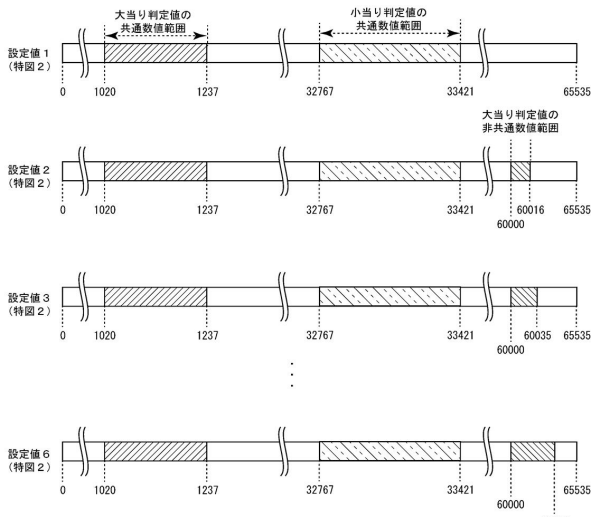
30

40

50

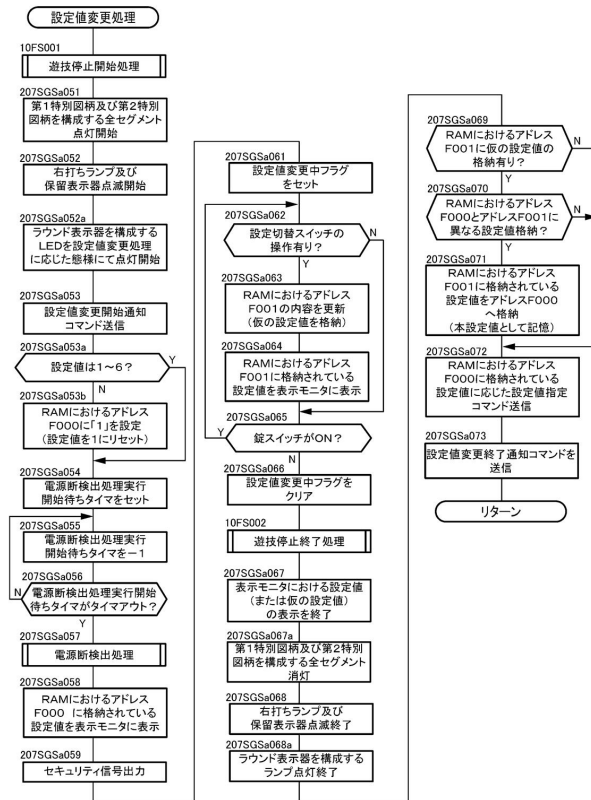
【図15-56】

【図15-56】変形例



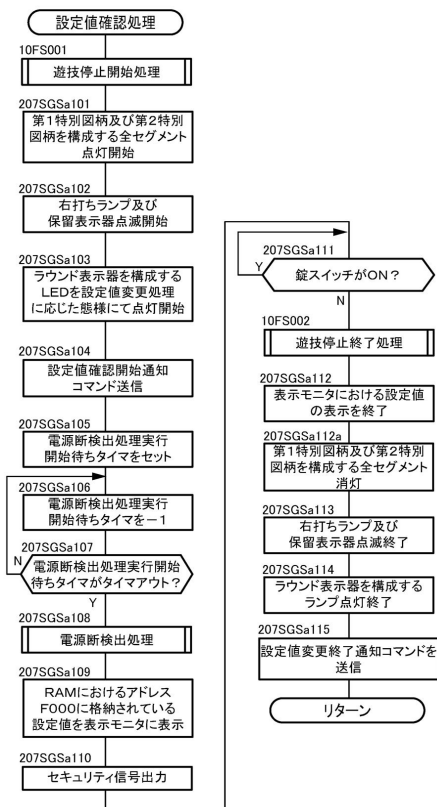
【図16-1】

【図16-1】



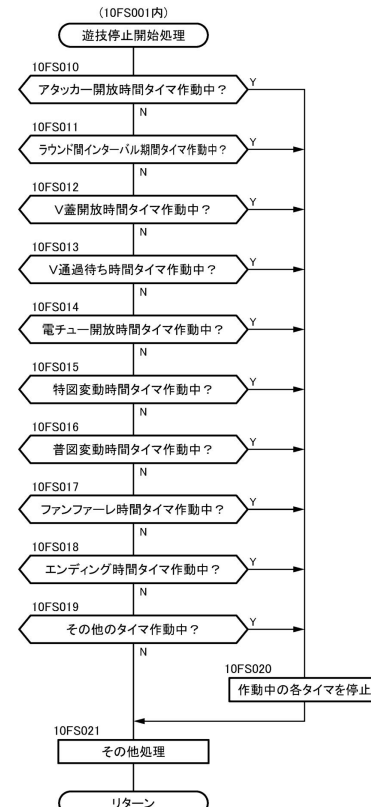
【図16-2】

【図16-2】



【図16-3】

【図16-3】



10

20

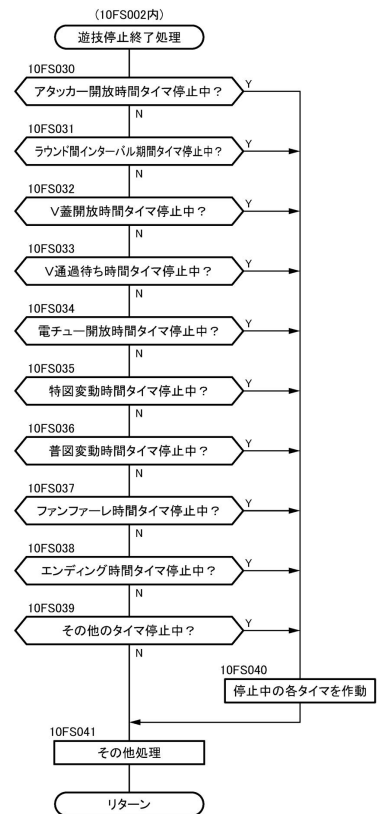
30

40

50

【図 16 - 4】

【図16-4】



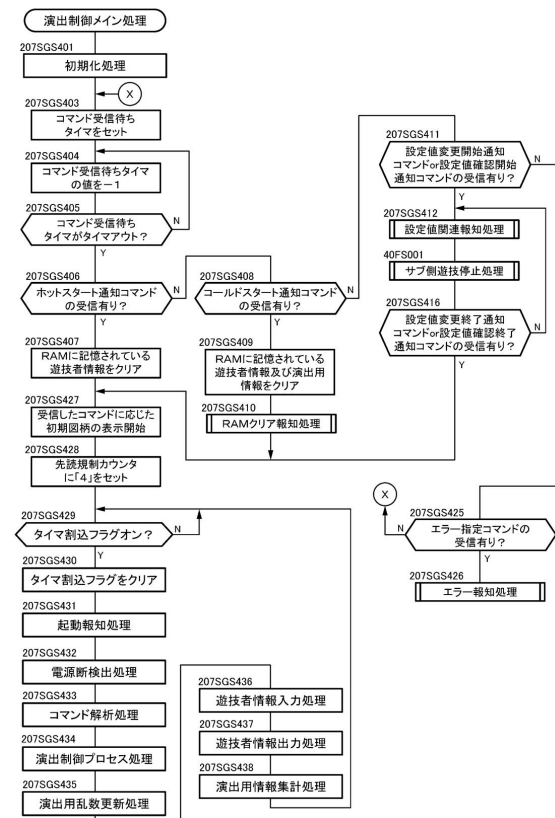
【図 17 - 1】

【図17-1】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	大入賞口開放中を指定
C2	XX	第2保留記憶数通知	大入賞口開放後を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知
F1	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞判定結果(表示結果)を指定
F2	XX	変動種別指定	始動入賞時の入賞判定結果(変動パターン種別)を指定

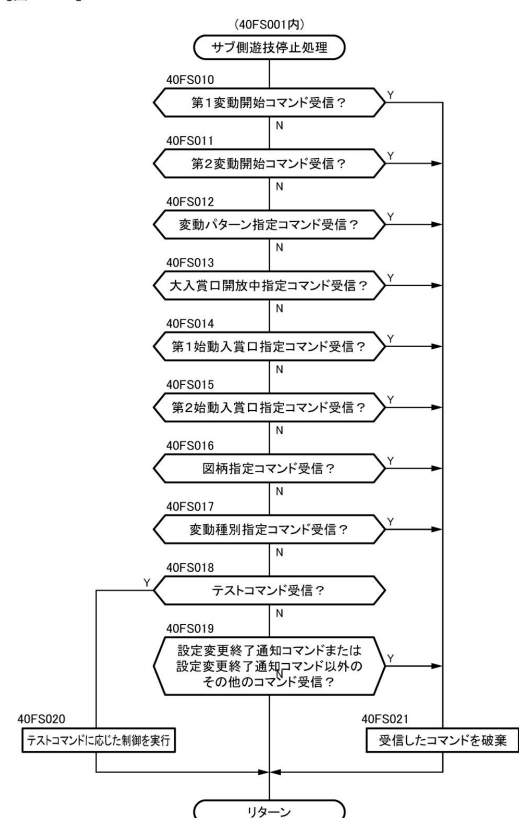
【図 17 - 2】

【図17-2】



【図 17 - 3】

【図17-3】



10

20

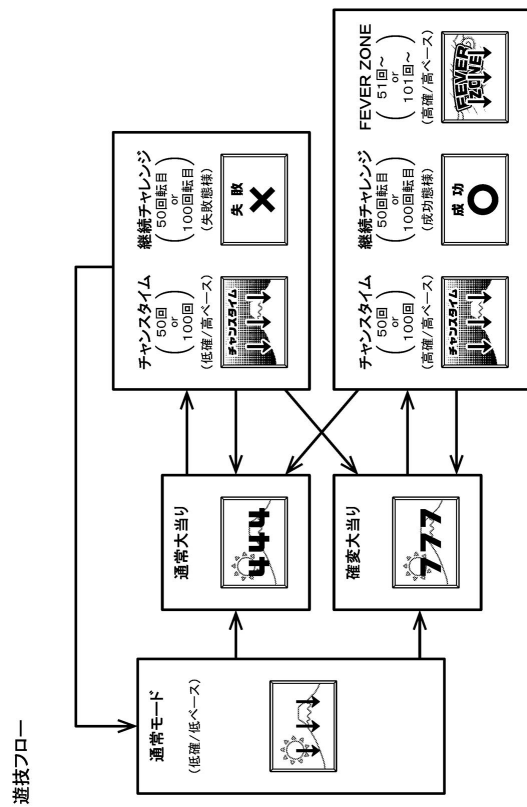
30

40

50

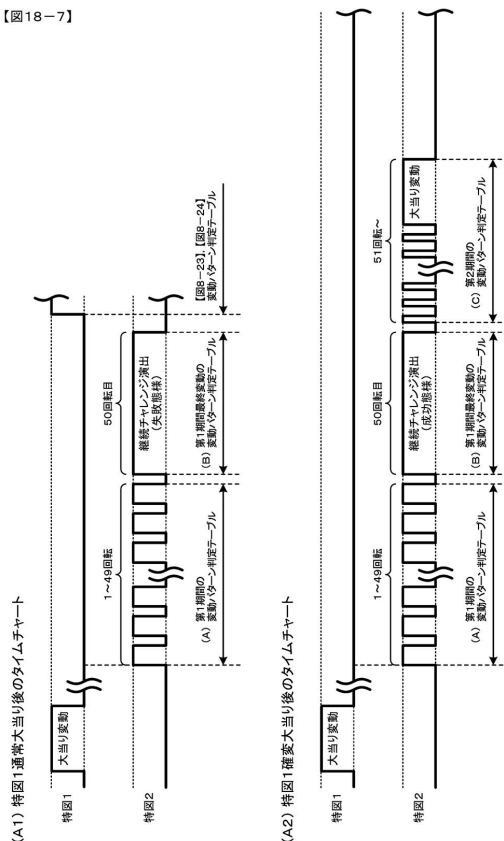
【図 18 - 5】

【図18-5】



【図 18 - 7】

【図18-7】



【図 18 - 6】

【図18-6】

(A) 第1期間[最終変動を除く] (特図1大当り後49回転or特図2大当り後99回転) の変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチはずれ(高速変動) [1秒]						
非リーチはずれ(短縮変動) [5秒]	1~750	1~750	1~750	1~750	1~750	1~750
ノーマルリーチはずれ [30秒]	751~900	751~900	751~900	751~900	751~900	751~900
スーパリーチはずれ [60秒]	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
直大当り [10秒]	1~20	1~20	1~20	1~20	1~20	1~20
ノーマルリーチ大当り [30秒]	21~50	21~50	21~50	21~50	21~50	21~50
スーパリーチ大当り [60秒]	51~997	51~997	51~997	51~997	51~997	51~997

(B) 第1期間[最終変動] (特図1大当り後50回転or特図2大当り後100回転) の変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
示唆演出(はずれ) [30秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
示唆演出(大当り) [30秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

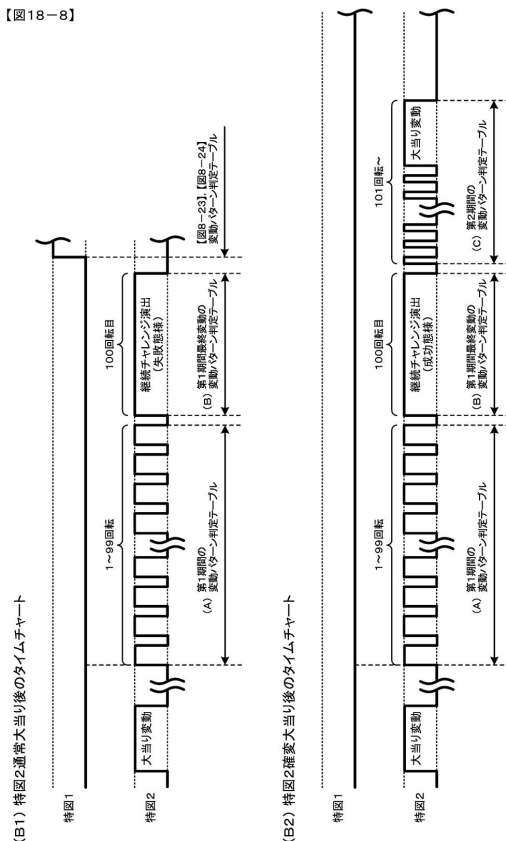
(C) 第2期間(特図1大当り後51回転以降or特図2大当り後101回転以降) の変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチはずれ(高速変動) [1秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997
非リーチはずれ(短縮変動) [5秒]						
ノーマルリーチはずれ [30秒]						
スーパリーチはずれ [60秒]						

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
直大当り [10秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997
ノーマルリーチ大当り [30秒]						
スーパリーチ大当り [60秒]						

【図 18 - 8】

【図18-8】



10

20

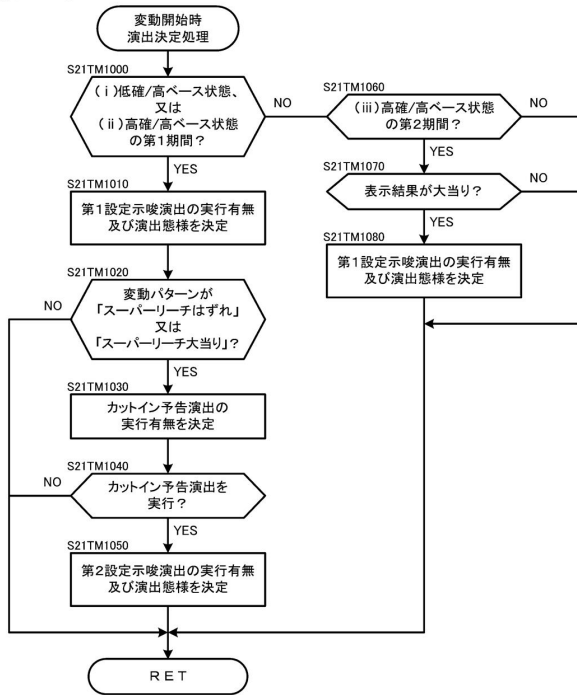
30

40

50

【図18-9】

【図18-9】



【図18-10】

【図18-10】

(A) 第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	第1設定示唆演出 (図柄エフェクト)			
	実行なし (エフェクトなし)	実行あり (エフェクトあり)		
		白	青	赤
1、2 (低設定)	90%	5%	3%	2%
3、4 (中間設定)	90%	2%	5%	3%
5、6 (高設定)	90%	2%	3%	5%

(B) カットイン予告演出の実行有無決定テーブル

表示結果	カットイン予告演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当たり	40%	60%

(C) 第2設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	第2設定示唆演出 (カットイン文字)		
	実行なし	実行あり	
	白 (デフォルト)	青	赤
1、3、5 (奇数設定)	30%	50%	20%
2、4、6 (偶数設定)	30%	20%	50%

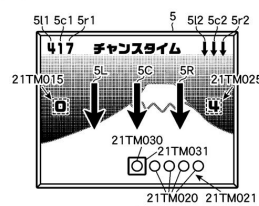
【図18-11】

【図18-11】

第1設定示唆演出

(A) 第1期間

(A1)



(A2)

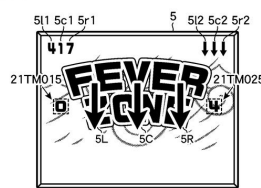


(A3)

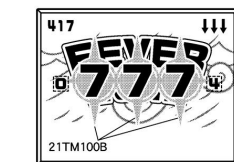


(B) 第2期間

(B1)



(B2)



(B3)

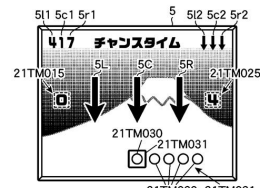


【図18-12】

【図18-12】

第2設定示唆演出

(1)



(2)



第2設定示唆演出 実行なし

(3)



(4)

第2設定示唆演出 実行あり



10

20

30

40

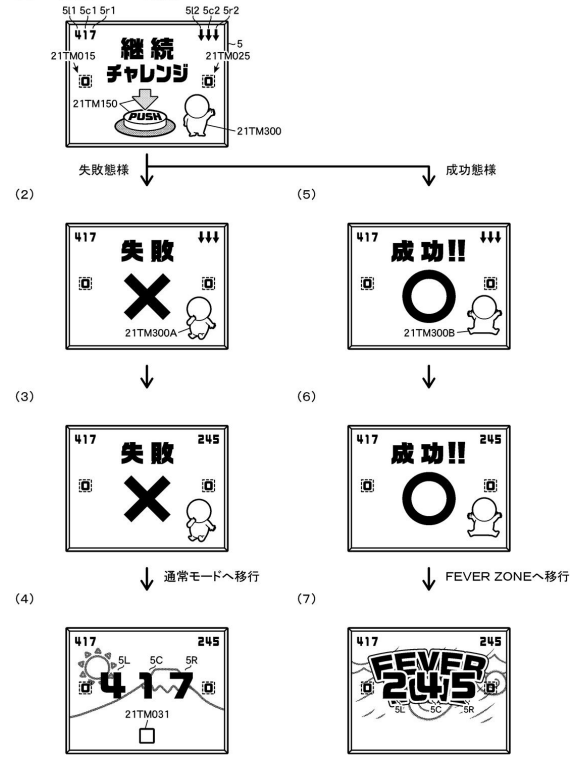
50

【図 18 - 13】

【図18-13】

継続チャレンジ演出

(1) 50回転目 or 100回転目



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 0 8 4 1 7 9 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 1 5 4 8 9 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 5 4 9 0 7 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 9 0 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 2 7 4 6 9 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2