

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7267059号

(P7267059)

(45)発行日 令和5年5月1日(2023.5.1)

(24)登録日 令和5年4月21日(2023.4.21)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全139頁)

(21)出願番号 特願2019-59579(P2019-59579)
(22)出願日 平成31年3月27日(2019.3.27)
(65)公開番号 特開2020-156762(P2020-156762
A)
(43)公開日 令和2年10月1日(2020.10.1)
審査請求日 令和3年10月29日(2021.10.29)

(73)特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
株式会社三共内
審査官 中村 祐一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

通常状態よりも遊技者にとって有利な第1特別状態と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態とに制御可能な特別状態制御手段と、

前記第1特別状態および前記第2特別状態と異なる遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、を備え、

前記特別状態制御手段は、前記第2特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御されることに基づいて、該有利状態を終了した後に、所定期間にわたって前記第1特別状態に制御可能であり、

前記所定期間を示唆する所定表示を表示可能な所定表示手段と、

前記所定表示の表示態様を変更する変更演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第2特別状態に制御されるときに通常態様により前記所定表示を表示し、その後、該第2特別状態中において該所定表示の表示態様を該通常態様から該通常態様とは異なる所定態様に変更する第1変更演出を実行し、

前記第2特別状態が終了して前記第1特別状態に制御されるときに、前記所定表示の表示態様を前記所定態様から前記通常態様に変更する第2変更演出を実行し、

前記第2特別状態に制御されている場合に前記有利状態に制御されるときに、前記所定表示の表示態様を所定態様から特別態様に変更する第3変更演出を実行し、

前記所定態様は、前記通常態様の前記所定表示に特殊表示を重畳表示させた態様であり、前記通常態様の前記所定表示の少なくとも一部が視認可能な態様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た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、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0006】

そのような遊技機において、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）とは異なる特殊状態（小当たり遊技状態）に制御可能であり、非特別状態よりも特殊状態（小当たり遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態に制御可能に構成されたパチンコ遊技機があり、特別状態においては特殊状態（小当たり遊技状態）により遊技価値を付与するものがあった（例えば、特許文献1参照。）。

【0007】

10

20

30

40

50

また、特許文献2には、確変状態中や時短状態中に残り確変回数や残り時短回数を表示することが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【文献】特開2015-156952号公報（段落0044）

特開2015-159981号公報（段落0382-0386、図32）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

特許文献1, 2に記載された遊技機を組み合わせれば、遊技者にとって有利な特別状態の制御期間を示唆する表示を行うことができる。しかし、特別状態の制御期間を示唆する表示の見せ方について、改善の余地がある。

【0010】

そこで、本発明は、特別状態の制御期間を示唆する表示を表示する場合に、遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

（手段A）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、

通常状態よりも遊技者にとって有利な第1特別状態と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態とに制御可能な特別状態制御手段と、

前記第1特別状態および前記第2特別状態と異なる遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、を備え、

前記特別状態制御手段は、前記第2特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御されることに基づいて、該有利状態を終了した後に、所定期間にわたって前記第1特別状態に制御可能であり、

前記所定期間を示唆する所定表示を表示可能な所定表示手段と、

前記所定表示の表示態様を変更する変更演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第2特別状態に制御されるときに通常態様により前記所定表示を表示し、その後、該第2特別状態中において該所定表示の表示態様を該通常態様から該通常態様とは異なる所定態様に変更する第1変更演出を実行し、

前記第2特別状態が終了して前記第1特別状態に制御されるときに、前記所定表示の表示態様を前記所定態様から前記通常態様に変更する第2変更演出を実行し、

前記第2特別状態に制御されている場合に前記有利状態に制御されるときに、前記所定表示の表示態様を所定態様から特別態様に変更する第3変更演出を実行し、

前記所定態様は、前記通常態様の前記所定表示に特殊表示を重畳表示させた態様であり、前記通常態様の前記所定表示の少なくとも一部が視認可能な態様である

ことを特徴とする。

さらに、（手段1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも遊技者にとって有利な第1特別状態（例えば、低確率／高ベース状態（第1KT状態））と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態（例えば、高確率／低ベース状態（第2KT状態））と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016 IWS2204～S2209, S2216～S2218を実行する部分）を備え、特別状態制御手段は、第2特別状態を終了した後に、所定期間にわたって第1特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ016 IWS67A～S72A, S67B～S72Bを実行し、第2KT状態中に6R通常大当たりや4R通常大当たりが発生して第2KT状態を終了した場合には、その6R通常大当たりや4R通常大当たりにもとづく大当たり遊技後に100回の変動表示を実行するまでの期間にわ

10

20

30

40

50

たって低確率／高ベース状態（第1 K T状態）に制御される）、所定期間を示唆する所定表示（例えば、カウント表示016IW102）を表示可能な所定表示手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ016IWS9825を実行する部分）と、所定表示の表示態様を変更する変更演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ016IWS9834，S9835，S967，S968を実行する部分）と、を備え、演出実行手段は、第2特別状態に制御されるときに、通常態様により所定表示を表示した後に、該通常態様とは異なる所定態様に変更する第1変更演出（例えば、図9-58（A）～（C）に示すように、通常色（本例では、白色）で100回のカウント表示016IW102が表示され、カウント表示016IW102の表示色が通常色からグレーに変更され、カウント表示016IW102の上に待機中表示016IW103が重畳表示される演出）を実行し（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ016IWS9834，S9835を実行する部分）、第2特別状態が終了して第1特別状態に制御されるときに、所定表示の表示態様を所定態様から通常態様に変更する第2変更演出（例えば、図9-59（E），（F）に示す待機中表示016IW103を消去する消去演出が実行され、カウント表示016IW102の表示色がグレーから通常色（本例では、白色）に変更される演出）を実行する（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ016IWS967，S968を実行する部分）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別状態の制御期間を示唆する表示を表示する場合に、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0012】

（手段2）手段1において、演出実行手段は、所定表示の表示態様を、所定態様として通常態様の所定表示に特殊表示（例えば、待機中表示016IW103）を重畳表示させた表示態様に変更する第1変更演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ016IWS9835を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2特別状態を終了するときに事前に第1特別状態の制御期間を示唆することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0013】

（手段3）手段2において、演出実行手段は、通常態様の所定表示の少なくとも一部が視認可能に特殊表示を重畳表示させる（例えば、図9-58（C）に示すように、「100」を示す文字表示のうちの「1」の部分が見える状態で待機中表示016IW103が重畳表示される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者に対して意図を認識しやすく所定表示の表示態様を変更することができる。

【0014】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、第1特別状態および第2特別状態とは異なる遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS122～S125を実行する部分）を備え、演出実行手段は、第2特別状態に制御されている場合に有利状態に制御されるときに、所定表示の表示態様を所定態様から特別態様に変更する第3変更演出（例えば、図9-61（D）に示すように、待機中表示016IW103が重畳表示されたカウント表示016IW102にさらにRUSH表示016IW112が重畳表示される演出）を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ016IWS9728を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定表示の表示態様のバリエーションを多彩にすることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0015】

（手段5）手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、第1特別状態および第2特別状態とは異なる遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS122～S125を実行する部分）を備え、演出実行手段は、有利状態の終了演出期間において、第2特別状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、第2 K T移行演出）

を実行するとともに、第1変更演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ016 IWS9820, S9825, S9834, S9835を実行し、大当り遊技中の第15ラウンドのインターバル期間において第2KT移行演出を実行し、第16ラウンドのラウンド期間を終了すると100回のカウント表示016 IW102を開始し、第16ラウンドのインターバル期間を終了すると待機中表示016 IW103を重畳表示する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2特別状態に制御されるときに迫力のある演出を実行することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】 第1特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】 役物制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図8】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-1】 特徴部016 IWにおけるパチンコ遊技機の盤面構成を説明するための説明図である。

【図9-2】 特徴部016 IWにおける各種の制御基板などを示す構成図である。

【図9-3】 設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。

【図9-4】 設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。

【図9-5】 大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9-6】 特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

【図9-7】 特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

【図9-8】 特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

【図9-9】 小当り用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図9-10】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図9-11】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図9-12】 第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図9-13】 第1変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図9-14】 第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図9-15】 第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図9-16】 第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図9-17】 第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図9-18】 第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図9-19】 役物制御通常処理を示すフローチャートである。

【図9-20】 ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

【図9-21】 大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図9-22】 小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図9-23】 遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。

【図9-24】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図9-25】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図9-26】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図9-27】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図9-28】 オーバー入賞時示唆演出処理を示すフローチャートである。

【図9-29】 オーバー入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図9-30】 小当り入賞時示唆演出処理を示すフローチャートである。

【図9-31】 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。

10

20

30

40

50

- 【図 9-32】賞球数表示示唆演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-33】賞球数表示示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 9-34】賞球数強調演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-35】賞球数強調演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 9-36】可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-37】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-38】設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。
- 【図 9-39】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 9-40】大当り中演出パターン設定処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 9-41】大当り中演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 9-42】大当り中演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 9-43】一発告知演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-44】一発告知演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 9-45】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-46】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-47】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-48】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-49】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-50】大当り中演出処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 9-51】大当り中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-52】大当り中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-53】エンディング演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-54】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 9-55】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。
- 【図 9-56】オーバー入賞時示唆演出、小当り入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 9-57】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。
- 【図 9-58】第 2 K T 状態中の演出態様を説明するための説明図である。 30
- 【図 9-59】第 2 K T 状態中の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 9-60】第 2 パターンによる大当り中演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 9-61】第 1 パターンによる大当り中演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 9-62】第 2 パターンによる大当り中演出における演出の実行タイミングを説明するための説明図である。
- 【図 9-63】変形例 1 における大当り中演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-64】変形例 1 における大当り中演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。 40
- 【図 9-65】変形例 2 における大当り中演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-66】変形例 2 における大当り中演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 9-67】変形例 3 における大当り中演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-68】変形例 3 における大当り中演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 9-69】変形例 3 における大当り中演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明 50

図である。

【図 9－70】変形例 4 における特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 9－71】変形例 4 における第 1 パターンによる大当たり中演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 9－72】変形例 5 における特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 9－73】変形例 6 における特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 9－74】変形例 7 における大当たり中演出処理を示すフローチャートである。

【図 9－75】変形例 7 におけるエンディング演出処理を示すフローチャートである。

【図 9－76】変形例 7 における可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0017】

(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。

【0018】

(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。

【0019】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」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。

【0020】

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。

【0021】

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

【0022】

また、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の下方には、遊技領域の右方を狙って発射操作を行う右打ち操作を促すための右打ち表示器 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、CPU 103）によって点灯制御される（図 2 参照）。

10

20

30

40

50

【0023】

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。

【0024】

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。

10

【0025】

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

【0026】

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）。

【0027】

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。

【0028】

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。

30

【0029】

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。

【0030】

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

40

【0031】

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

50

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。

【0032】

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。

【0033】

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。

【0034】

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。

【0035】

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。

【0036】

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

て特殊入賞口が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口に入賞する。さらに、特殊入賞口も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置 17 の底面部材の上を移動して、そのままアウト口の方へ落下することになる。

【0037】

また、本例では、特別可変入賞球装置 7、特殊可変入賞球装置 17 および可変入賞球装置 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 17 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。

10

【0038】

なお、本例では、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が左側に配置され、可変入賞球装置 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 17 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 17 の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置 6 B の方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置 17 の方が下流側に設けられているといえる。

【0039】

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

20

【0040】

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

30

【0041】

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 22 B が設けられている。第 2 始動口スイッチ 22 B によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（1 個）の遊技球が賞球として払い出される。

40

【0042】

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。

【0043】

なお、このパチンコ遊技機 1 では、通過ゲート 41、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）、および特殊可変入賞球装置 17（特殊入賞

50

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。

【 0 0 4 4 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 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 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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。

【 0 0 4 7 】

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 0 4 8 】

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、大当た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た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 0 4 9 】

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。

【 0 0 5 0 】

遊技機用枠 3 の左上上部位置には、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 0 5 1 】

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 0 5 2 】

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 が設けられている。

【 0 0 5 3 】

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 0 5 4 】

10

20

30

40

50

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

【0055】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図2参照）により検出される。

【0056】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0057】

（遊技の進行の概略）

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

【0058】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば4）までその実行が保留される。

【0059】

第1特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となる。また、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。なお、第1特図ゲームであっても、極低い割合で小当り図柄が停止表示され、「小当り」となる場合があるように構成してもよい。

【0060】

第1特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技球が通過ゲート41を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【0061】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0062】

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。

【0063】

10

20

30

40

50

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

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

【0072】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄

10

20

30

40

50

表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0073】

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。

【0074】

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。

10

【0075】

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。

【0076】

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）。

20

【0077】

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。

【0078】

（演出の進行など）

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

30

【0079】

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。

【0080】

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

40

【0081】

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

50

、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0082】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の変表示の表示結果が「大当たり」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。

【0083】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」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状態となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0084】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の変表示の表示結果として、予め定められた小当た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（飾り図柄の変表示の表示結果が「小当たり」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、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

【0085】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の変表示の態様がリーチ状態とならずに、飾り図柄の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、飾り図柄の変表示の態様がリーチ状態となった後に、飾り図柄の変表示の表示結果として、大当た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（飾り図柄の変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【0086】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（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、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の変表示中に実行される。予告演出には、実行中の変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の変表示（実行が保留されている変表示）における大当た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、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。

【0087】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0088】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり

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。

【0089】

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）。

【0090】

（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。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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。

【0095】

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

【0096】

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

10

20

30

40

50

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、枠ＬＥＤ９および右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ＬＥＤ信号（ＬＥＤの点灯／消灯態様を指定する信号）をＬＥＤ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【０１０５】

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

10

20

30

40

50

カ 8 L、8 R から出力させる。

【0106】

LED 制御基板 14 は、枠 LED 9 や右打ち報知用 LED 37 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 LED 9 や右打ち報知用 LED 37 を駆動し、当該 LED 信号が指定する態様で枠 LED 9 や右打ち報知用 LED 37 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。

【0107】

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 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

【0108】

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 CPU 120 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。

【0109】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 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。

【0110】

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。

【0111】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0112】

（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、CPU 103 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 CPU 103 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。

【0113】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 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、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0114】

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、CPU 103 は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0115】

また、CPU 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S9）。演出制御用 CPU 120 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。

10

20

30

40

50

【0116】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

10

【0117】

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

20

【0118】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0119】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、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。

30

【0120】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であ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CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

40

【0121】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

50

【0122】

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

10

【0123】

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

20

【0124】

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

【0125】

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

30

【0126】

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

40

【0127】

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

50

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。

【 0 1 2 8 】

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 1 2 9 】

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。

【 0 1 3 0 】

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。

【 0 1 3 1 】

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。

【 0 1 3 2 】

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 1 3 3 】

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「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。

【 0 1 3 4 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0135】

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。

10

【0136】

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たりとなり小当た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、小当た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たり開放前処理～小当たり終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当たり遊技中であれば、第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、小当た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たり遊技中では第1特別図柄の変動表示を中断し、その小当た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たり遊技中は、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。

20

【0137】

また、例えば、小当たり終了処理期間としての小当た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ると、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、小当た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、通常状態では小当たりエンディング期間が0.5秒であるのに対して、KT状態では小当た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。

30

【0138】

また、上記のように構成する場合、例えば、第1KT状態では、小当た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状態に比べて小当た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、小当たり制御において遊技球が入賞容易であり小当たり制御を強調する演出を実行するので、第1KT状態に比べて小当た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状態では小当たりエンディング期間が0.5秒であるのに対して、第2KT状態では小当た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。

40

【0139】

さらに、小当たり開放前処理期間としての小当たりファンファーレ期間についても、上記の小当た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。

【0140】

ステップS113Aの第1特別図柄停止処理は、第1特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この第1特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aにて第1特別図柄の変動を停止させ、第1特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導

50

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

【0141】

なお、第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)において実行される処理は、第1特別図柄プロセス処理(ステップS25A)において実行される処理と同様である。すなわち、図5で説明した第1特別図柄プロセス処理において、「第1」を「第2」と読み替えれば、第2特別図柄プロセス処理が説明されることになる。また、第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)の第1始動入賞判定処理で抽出された各乱数値は、保留情報としてRAM102に設けられた第2保留記憶バッファに記憶される。

【0142】

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

【0143】

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

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

ステップS123の大当たり開放中処理は、役物制御プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第1カウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、役物制御プロセスフラグの値が“4”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【0149】

ステップS124の大当たり開放後処理は、役物制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、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た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、大当たり開放後処理は終了する。

【0150】

ステップS125の大当たり終了処理は、役物制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり終了処理には、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、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御やKT制御、高ベース制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、役物制御プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【0151】

ステップS126の小当たり開放前処理は、役物制御プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当た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、小当たり開放前処理は終了する。

【0152】

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

【0153】

ステップS128の小当たり終了処理は、役物制御プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行さ

10

20

30

40

50

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

【 0 1 5 4 】

(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。

【 0 1 5 5 】

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

【 0 1 5 6 】

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

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、枠 L E D 9 及び

10

20

30

40

50

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。

【0159】

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。

【0160】

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。

【0161】

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

【0162】

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。

【0163】

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。

【0164】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 6 5 】

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 C P U 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。

【 0 1 6 6 】

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

【 0 1 6 7 】

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 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 6 8 】

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

【 0 1 6 9 】

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 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 7 0 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 7 1 】

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。

【0172】

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、「ー」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「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0173】

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

【0174】

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。

【0175】

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。

【0176】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0177】

（特徴部 016IW に関する説明）

次に、特徴部 016IW について説明する。まず、本特徴部 016IW におけるパチンコ遊技機 1 の盤面構成について説明する。図 9-1 は、本特徴部 016IW におけるパチンコ遊技機 1 の盤面構成を説明するための説明図である。図 9-1 は、パチンコ遊技機 1 の遊技領域のうちの右方領域の盤面構成を示している。なお、本特徴部 016IW において、パチンコ遊技機 1 の遊技領域のうちの左方領域の盤面構成は、図 1 に示した構成と同様である。

【0178】

本特徴部 016IW では、遊技者が遊技領域の右方領域を狙って発射操作（右打ち操作）を行うと、右方領域に進入した遊技球は、右方領域に設けられた開口部 016IW200 から共通経路 016IW201 に進入する。大当たり遊技状態中に特別可変入賞球装置 7 が開状態に制御されているときに共通経路 016IW201 に遊技球が進入した場合には、遊技球は特別可変入賞球装置 7（大入賞口）に入賞する。特別可変入賞球装置 7 内に入賞した遊技球は、第 1 カウントスイッチ 23 によって検出される。

【0179】

大当り遊技中でない場合や特別可変入賞球装置7が閉状態に制御されており、特別可変入賞球装置7に入賞しなかった遊技球は、特別可変入賞球装置7の上方の底面部材上を左方から右方に導かれ、特別可変入賞球装置7の右端部から共通経路016IW201内を落下する。共通経路016IW201内を落下する遊技球は、共通経路016IW201内に設けられた通過ゲート016IW041を通過する。通過ゲート016IW041を通過した遊技球は、ゲートスイッチ016IW021によって検出される。

【0180】

なお、本例で示した態様にかぎらず、通過ゲート016IW041は、共通経路016IW201中に設けるのではなく、例えば、開口部016IW200の上方に設けるように構成してもよい。

10

【0181】

また、図9-1に示すように、通過ゲート016IW041の下方には振分部材016IW204が設けられている。振分部材016IW204は、遊技球が落下すると、その自重により物理的な作用により遊技球を左右に振り分けるように構成されており、共通経路016IW201内を落下する遊技球を、1/4の割合で左方の第1経路016IW202に振り分け、3/4の割合で右方の第2経路016IW203に振り分ける。

【0182】

なお、本例では、振分部材016IW204が物理的な作用により遊技球を振り分けるように構成する場合を示したが、ソレノイドや駆動モータを用いて電動的に遊技球を振り分けるように構成してもよい。

20

【0183】

また、振分部材016IW204を設けるのではなく、例えば、共通経路016IW201に設けられた釘の配置によって、1対3の割合で第1経路016IW202と第2経路016IW203とに遊技球が振り分けられるように構成してもよい。

【0184】

第1経路016IW202に振り分けられた遊技球は、第1経路016IW202内を右方から左方に導かれ、第1経路016IW202の左端に設けられた第2始動入賞口を有する入賞球装置016IW6Bに入賞可能である。入賞球装置016IW6B（第2始動入賞口）に入賞した遊技球は、第2始動口スイッチ016IW22Bによって検出される。

30

【0185】

第2経路016IW203に振り分けられた遊技球は、第2経路016IW203内を一旦落下し、さらに第2経路016IW203内を右方から左方に導かれる。図9-1に示すように、第2経路016IW203の右方には、第1始動入賞口を有する可変入賞球装置016IW6Cが設けられている。本例では、高ベース状態中である場合には高い頻度で可変入賞球装置016IW6Cが開状態に制御され、可変入賞球装置016IW6Cが開状態に制御されているときに第2経路016IW203に遊技球が進入した場合には、遊技球は可変入賞球装置016IW6C（第1始動入賞口）に入賞する。可変入賞球装置016IW6C内に入賞した遊技球は、第1始動口スイッチ016IW22Cによって検出される。

40

【0186】

また、図9-1に示すように、第2経路016IW203の左方には、特殊可変入賞球装置17が設けられている。可変入賞球装置016IW6Cが閉状態に制御されており可変入賞球装置016IW6Cに入賞しなかった遊技球は、可変入賞球装置016IW6Cの上方の底面部材上を右方から左方に導かれ、特殊可変入賞球装置17に導かれる。この場合、特殊可変入賞球装置17が開状態であった場合には、遊技球は特殊可変入賞球装置17（特殊入賞口）に入賞する。特殊可変入賞球装置17内に入賞した遊技球は、第2カウントスイッチ24によって検出される。

【0187】

50

なお、特殊可変入賞球装置 1 7 にも入賞しなかった遊技球は、第 2 経路 0 1 6 I W 2 0 3 の左端部から落下し、アウト口から排出される。

【0 1 8 8】

なお、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 0 1 6 I W 6 C 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 0 1 6 I W 6 C 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。なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、特別可変入賞球装置 7 には、そのような規制片は設けないように構成してもよい。

10

【0 1 8 9】

また、本特徴部 0 1 6 I W では、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）に遊技球が入賞して第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出されると、1 5 個の賞球が払い出される。また、特殊可変入賞球装置 1 7（特殊入賞口）に遊技球が入賞して第 2 カウントスイッチ 2 4 によって検出されると、1 0 個の賞球が払い出される。また、入賞球装置 6 A（第 1 始動入賞口）や、入賞球装置 0 1 6 I W 6 B（第 2 始動入賞口）、可変入賞球装置 0 1 6 I W 6 C（第 1 始動入賞口）に遊技球が入賞して、第 1 始動口スイッチ 2 2 A や、第 2 始動口スイッチ 0 1 6 I W 2 2 B、第 1 始動口スイッチ 0 1 6 I W 2 2 C で検出されると、1 個の賞球が払い出される。また、一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞して検出スイッチで検出されると、3 個の賞球が払い出される。

20

【0 1 9 0】

次に、本特徴部 0 1 6 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 1 6 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りになりやすい K T 状態（いわゆる小当りタイム）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 1 6 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。

30

【0 1 9 1】

本例では、通常状態（低確率／非 K T 状態）では、遊技者は遊技領域の左方領域を狙って発射操作（左打ち操作）を行う。従って、通常状態（低確率／非 K T 状態）では、主として、遊技球は入賞球装置 6 A（第 1 始動入賞口）に入賞し、第 1 特別図柄の変動表示が実行される。

【0 1 9 2】

一方、K T 状態に制御されると、遊技者は右打ち操作を行う。本例では、第 1 K T 状態（低確率／第 1 K T 状態、高確率／第 1 K T 状態）では高ベース状態に制御され、第 2 K T 状態（高確率／第 2 K T 状態）では低ベース状態に制御される。既に説明したように、本例では、1 / 4 の割合で第 1 経路 0 1 6 I W 2 0 2 に遊技球が割り振られ、3 / 4 の割合で第 2 経路 0 1 6 I W 2 0 3 に遊技球が割り振られるのであるが、第 1 K T 状態である場合には、高ベース状態に制御されていることから、可変入賞球装置 0 1 6 I W 6 C（第 1 始動入賞口）が開状態となる頻度が高く、可変入賞球装置 0 1 6 I W 6 C（第 1 始動入賞口）に入賞しやすい。従って、第 1 K T 状態では、第 1 特別図柄の変動表示が実行される割合が高い。また、第 1 K T 状態では、第 2 経路 0 1 6 I W 2 0 3 に導かれた遊技球は高い頻度で可変入賞球装置 0 1 6 I W 6 C に入賞してしまうので、K T 状態ではあるものの小当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）。

40

【0 1 9 3】

また、第 2 K T 状態である場合には、低ベース状態に制御されていることから、可変入

50

賞球装置 0 1 6 I W 6 C (第 1 始動入賞口) が開状態となる頻度が低く、入賞球装置 0 1 6 I W 6 B (第 2 始動入賞口) への入賞頻度の方が高くなる。従って、第 2 K T 状態では、主として第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、第 2 K T 状態では、第 2 経路 0 1 6 I W 2 0 3 に導かれた遊技球は殆ど可変入賞球装置 0 1 6 I W 6 C に入賞することはないので、そのまま下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 に導かれ、小当た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。

【 0 1 9 4 】

なお、本例では、第 1 K T 状態では第 1 特別図柄の変動表示が実行される割合が高く、第 2 K T 状態では主として第 2 特別図柄の変動表示が実行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 K T 状態でも主として第 2 特別図柄の変動表示が実行されるように構成し、本特徴部 0 1 6 I W で示した構成を適用するように構成してもよい。

【 0 1 9 5 】

(制御基板の構成)

図 9-2 は、本特徴部 0 1 6 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 1 6 I W では、図 9-2 に示すように、スイッチ回路 1 1 0 は、ゲートスイッチ 0 1 6 I W 0 2 1、始動口スイッチ (第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 0 1 6 I W 2 2 B、および第 1 始動口スイッチ 0 1 6 I W 2 2 C)、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 1 9 6 】

また、本特徴部 0 1 6 I W では、図 9-2 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 (可変入賞球装置 0 1 6 I W 6 C) 用のソレノイド 0 1 6 I W 0 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2、特殊入賞口用のソレノイド 8 3 に伝送する。

【 0 1 9 7 】

(大当たり確率、小当たり確率)

図 9-3 および図 9-4 は、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。このうち、図 9-3 は、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および小当たり確率を示している。また、図 9-4 は、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および小当たり確率を示している。本例では、遊技者にとって有利度が異なる (本例では、大当たり確率が異なる) 複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機 1 への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。また、図 9-3 および図 9-4 に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の 6 段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6 段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5 段階に設定変更可能に構成したり、7 段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【 0 1 9 8 】

まず、図 9-3 を用いて、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および小当たり確率について説明する。図 9-3 (A) に示す例では、非確変状態 (低確率状態) では、設定値「1」の場合が大当たり確率「1 9 8 / 6 5 5 3 6」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「2 4 8 / 6 5 5 3 6」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図 9-3 (B) に示す例では、確変状態 (高確率状態) では、設定値「1」の場合が大当たり確率「1 4 3 8 / 6 5 5 3 6」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「1 9 3 8 / 6 5 5 3 6」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。

【0199】

また、本例では、例えば、設定値「3」の場合で比較すると、非確変状態（低確率状態）では大当たり確率が $218/65536$ で約 $1/300$ となっているのに対して、確変状態（高確率状態）では大当たり確率が $1638/65536$ で約 $1/40$ となっており、確変状態（高確率状態）の方が非確変状態（低確率状態）よりも大当たり確率が高くなっている。

【0200】

一方で、小当りに関しては、図9-3（A）、（B）に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に小当たりと決定される場合はない。そして、本例では、図9-3（A）、（B）に示すように、はずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成されている。

【0201】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であっても低い確率で小当たりと決定するように構成してもよい。

【0202】

次に、図9-4を用いて、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および小当たり確率について説明する。図9-4（A）に示す例では、非確変状態（低確率状態）では、設定値「1」の場合が大当たり確率「 $198/65536$ 」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「 $248/65536$ 」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図9-4（B）に示す例では、確変状態（高確率状態）では、設定値「1」の場合が大当たり確率「 $1438/65536$ 」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「 $1938/65536$ 」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。

【0203】

一方で、小当りに関しては、図9-4（A）、（B）に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当たり確率が「 $32768/65536$ 」（すなわち、 $1/2$ ）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9-4（A）、（B）に示すように、はずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【0204】

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

【0205】

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（大当たり確率が最も高い）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。

【0206】

なお、図9-3（A）、（B）および図9-4（A）、（B）では、確変状態（高確率

10

20

30

40

50

状態)と非確変状態(低確率状態)とで小当た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)に対して大当たり確率が上昇した分、非確変状態(低確率状態)よりも小当たり確率を低下させ、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、大当たり確率及び小当た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。

【0207】

(大当たり種別判定テーブル)

図9-5(A)、(B)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。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、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当たりの種別を「16R確変大当たりA」、「16R確変大当たりB」、「6R確変大当たりA」、「6R確変大当たりB」、「6R通常大当たり」、「4R確変大当たり」、または「4R通常大当たり」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。

【0208】

図9-5(A)に示すように、この特徴部016IW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、25%の確率で「16R確変大当たりA」と決定され、5%の確率で「6R確変大当たりA」と決定され、35%の確率で「6R確変大当たりB」と決定され、35%の確率で「6R通常大当たり」と決定される。また、図9-5(B)に示すように、この特徴部016IW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、55%の確率で「16R確変大当たりB」と決定され、10%の確率で「4R確変大当たり」と決定され、35%の確率で「4R通常大当たり」と決定される。

【0209】

「16R確変大当たりA」とは、16ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に高確率/低ベース状態(第2KT状態)に移行させる大当たりである。また、「16R確変大当たりB」とは、16ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に高確率/低ベース状態(第2KT状態)または高確率/高ベース状態(第1KT状態)に移行させる大当たりである。

【0210】

「6R確変大当たりA」とは、6ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に高確率/低ベース状態(第2KT状態)に移行させる大当たりである。また、「6R確変大当たりB」とは、6ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に高確率/高ベース状態(第1KT状態)に移行させる大当たりである。また、「6R通常大当たり」とは、6ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に低確率/高ベース状態(第1KT状態)に移行させる大当たりである。

【0211】

「4R確変大当たり」とは、4ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に高確率/高ベース状態(第1KT状態)に移行させる大当たりである。また、「4R通常大当たり」とは、4ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に低確率/高ベース状態(第1KT状態)に移行させる大当たりである。

【0212】

この特徴部016IWでは、大当たり遊技状態に制御される場合には、その大当た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。ただし、「16R確変大当たりA」や「16R確変大当たりB」にもとづく大当たり遊技において、第16ラウンドでは、大入賞口の開放時間が3秒間と短く、その3秒の開放が3回実行される。

10

20

30

40

50

【0213】

なお、本例では、以下、「16R確変大当りA」および「16R確変大当り」を包括的に「16R確変大当り」ともいい、「6R確変大当りA」および「6R確変大当りB」を包括的に「6R確変大当り」ともいう。

【0214】

また、本例では、普通図柄プロセス処理（ステップS26）において、CPU103は、普通図柄の変動表示結果を当り（普図当り）とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、CPU103は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認し、高ベースフラグがセットされていれば（高ベース状態であれば）、99/100の高い確率で普通図柄当りとすることに決定して、可変入賞球装置016IW6C（第1始動入賞口）を高い頻度で開状態に制御する。また、高ベースフラグがセットされていなければ（低ベース状態であれば）、1/100の低い確率で普通図柄当りとすることに決定して、可変入賞球装置016IW6C（第1始動入賞口）が開状態となる確率を低くする。

10

【0215】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、高ベース状態であるか否かに関係なく普図当り確率を同じにして、高ベース状態であれば可変入賞球装置016IW6C（第1始動入賞口）の開放時間を長く、低ベース状態であれば可変入賞球装置016IW6C（第1始動入賞口）の開放時間を短くするように構成してもよい。

【0216】

（変動パターンテーブル）

図9-6～図9-8は、この特徴部016IWで用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図9-6～図9-8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。

20

【0217】

図9-6～図9-8に示す例では、第1特別図柄および飾り図柄についての第1変動パターン#01～#09の9種類と、第2特別図柄および飾り図柄についての第2変動パターン#01～#34の34種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン#n（n=01～09または01～34）というときには、第1変動パターン#nと第2変動パターン#nの双方を意味する。

30

【0218】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態（低確率／非KT状態）である場合には、図9-6（A）に示す非KT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-6（A）に示すように、非KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#01～#06のいずれかに決定される。

【0219】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、KT状態（低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態、高確率／第2KT状態）である場合には、図9-6（B）に示すKT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-6（B）に示すように、KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#07～#09のいずれかに決定される。

40

【0220】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には小当りとなる場合はないのであるから（図9-3参照）、第1変動パターン#04、#08は設けなくてもよい。

【0221】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態（低確率／非KT状態）である場合には、図9-7（C）に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-7（C）に示すように、非KT状態において第

50

2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#01～#03のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第2変動パターン#01が決定されて、10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#02が決定されて、10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#03が決定されて、2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。

【0222】

この特徴部016IWでは、非KT状態中であっても第2特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなると、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016IWでは、図9-7(C)に示すように、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当たりの発生頻度を低下させるようにし、非KT状態中であるにもかかわらず小当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016IW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、KT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。

【0223】

なお、この特徴部016IWでは、図9-7(C)に示すように、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、大当たりとなる場合であっても変動時間を2分と比較的長くすることによって、非KT状態中に不当に特殊入賞口への入賞による賞球を狙う行為を防止するようにしている。ただし、大当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。

【0224】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率/第1KT状態である場合には、その低確率/第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや4R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9-7(D)に示す低確率/第1KT時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-7(D)に示すように、低確率/第1KT状態の1変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#04～#06のいずれかに決定される。

【0225】

また、低確率/第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや4R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから2～99変動目の変動表示を実行する場合であれば、図9-7(E)に示す低確率/第1KT時且つ2～99変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-7(E)に示すように、低確率/第1KT状態の2～99変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#07～#13のいずれかに決定される。また、図9-7(E)に示すように、低確率/第1KT状態の2～99変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#07や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#08に決定される場合がある。一方で、低確率/第1KT状態の2～99変動目としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#09に決定される場合がある。また、低確率/第1KT状態の2～99変動目として小当たりと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#10や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#11に決定される場合がある。一方で、低確率/第1KT状態の2～99変動目として小当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#12に決定される場合がある。第2変動パターン#07、#10は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変

10

20

30

40

50

動パターン#08, #11は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、低確率/第1KT状態の2~99変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#13に決定される。

【0226】

また、低確率/第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや4R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから100変動目の変動表示(すなわち、低確率/第1KT状態における最終変動)を実行する場合であれば、図9-7(F)に示す低確率/第1KT時且つ100変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-7(F)に示すように、低確率/第1KT状態の100変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#14~#16のいずれかに決定される。

10

【0227】

この特徴部016IWでは、低確率/第1KT状態に制御されている場合には、例えば、画像表示装置5において「チャンスタイム中」などの文字表示が表示される。図9-7(F)に示すように、低確率/第1KT状態の100変動目としてはずれや小当たりと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了!!」などの文字表示を行う終了表示を伴う第2変動パターン#14や第2変動パターン#15に決定される。また、図9-7(F)に示すように、低確率/第1KT状態の100変動目として大当たりと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了!!」などの文字表示を行う終了表示の後に所定の復活表示を伴う第2変動パターン#16に決定される。

20

【0228】

なお、この特徴部016IWでは、図9-6に示すように、KT状態中に第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には、変動時間が10秒の第1変動パターン#07を決定するように構成されている。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、第1特別図柄の大当たり変動の変動時間を長い変動時間としてしまうと、該第1特別図柄の大当たり変動中に実行される第2特別図柄の変動は強制はずれとされる構成であるため、第2KT状態であるにもかかわらず強制はずれが頻発して遊技者が小当たりによる利益を一切受けられないこととなる。そのため、この特徴部016IWでは、第1特別図柄の大当たり変動の変動時間を短い変動時間とすることにより、強制はずれが頻発する前に第1特別図柄の変動にもとづく大当たり遊技状態に移行するように構成されている。

30

【0229】

なお、本特徴部016IWとは異なり、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動を開始した場合にも、該第2特別図柄の変動を強制はずれとしない構成(例えば、第1特別図柄の大当たり図柄停止時に第2特別図柄の変動中であるときは、第2特別図柄を強制はずれとする構成)の遊技機であれば、KT状態中の第1特別図柄の大当たりの変動時間を長い変動時間(例えば、1分)としてもよい。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、大当たりの変動時間をはずれと同じ短い変動時間としてしまうと、遊技者が小当たりによる利益を一切受けられなくなる。そのため、KT状態中の第1特別図柄の大当たりの変動時間を長い変動時間(例えば、1分)とすれば、そのようなケースであっても、少なくとも複数回小当たりが発生可能な十分な時間(例えば、1分)が確保されるように構成される。

40

【0230】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率/第1KT状態である場合には、その高確率/第1KT状態の契機となった6R確変大当たりBや4R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図9-8(G)に示す高確率/第1KT時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-8(G)に示すように、高確率/第1KT状態の1変動目として第2特別

50

図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#17～#21のいずれかに決定される。

【0231】

なお、低確率／第1KT状態の1変動目と同様に、図9-8(G)に示すように、高確率／第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#17に決定される場合がある。一方で、高確率／第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、リーチを伴う第2変動パターン#18に決定される場合がある。また、高確率／第1KT状態の1変動目として小当たりと決定する場合にも、第2始動入賞口開放準備用の変動パターン(第2変動パターン#19)に決定される場合がある。一方で、高確率／第1KT状態の1変動目として小当たりと決定する場合にも、リーチを伴う第2変動パターン#20に決定される場合がある。また、図9-8(G)に示すように、高確率／第1KT状態の1変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#21に決定される。

10

【0232】

また、高確率／第1KT状態の契機となった6R確変大当たりBや4R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから2変動目以降の変動表示を実行する場合であれば、図9-8(H)に示す高確率／第1KT時且つ2変動目以降用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-8(H)に示すように、高確率／第1KT状態の2変動目以降として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#22～#28のいずれかに決定される。

20

【0233】

なお、低確率／第1KT状態の2～99変動目と同様に、図9-8(H)に示すように、高確率／第1KT状態の2変動目以降としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#22や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#23に決定される場合がある。一方で、高確率／第1KT状態の2変動目以降としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#24に決定される場合がある。また、高確率／第1KT状態の2変動目以降として小当たりと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#25や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#26に決定される場合がある。一方で、高確率／第1KT状態の2変動目以降として小当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#27に決定される場合がある。第2変動パターン#22、#25は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変動パターン#23、#26は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、高確率／第1KT状態の2変動目以降として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#28に決定される。

30

【0234】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／第2KT状態である場合には、図9-8(I)に示す高確率／第2KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-8(I)に示すように、高確率／第2KT状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#29～#34のいずれかに決定される。

40

【0235】

なお、図9-8(I)に示すように、高確率／第2KT状態においてはずれと決定する場合には、変動時間が1.5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#29に決定される場合や、変動時間が5秒の通常変動の第2変動パターン#30に決定される場合がある。一方で、高確率／第2KT状態においてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#31に決定される場合がある。また、高確率／第2KT状態において小当た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

50

ある。また、高確率／第2KT状態において大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#34に決定される。

【0236】

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

10

【0237】

図9-9に示すように、この特徴部016IWでは、高確率／第2KT状態中に第2特別図柄の変動表示を実行する場合であって、小当たりとなる変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、70%の確率で第2変動パターン#32と決定され、30%の確率で第2変動パターン#33と決定される。従って、本例では、第2KT状態の場合には、1.5秒の短縮変動の変動パターンが選択される確率が高い。

【0238】

なお、図9-9では、一例として、高確率／第2KT状態中に第2特別図柄の小当たり変動を実行する場合の変動パターンテーブルを示したが、図9-6～図9-8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。

20

【0239】

なお、図9-7～図9-9に示す例では、第1KT状態の場合に5秒または1秒の短縮変動を実行し、第2KT状態の場合に1.5秒の短縮変動を高い確率で実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率状態の場合に5秒または1秒の短縮変動を実行し、高確率状態の場合に1.5秒の短縮変動を実行するように構成してもよい。

【0240】

(演出制御コマンド)

図9-10および図9-11は、演出制御用CPU120に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図9-10に示す例において、コマンド8000(H)～8009(H)、8011(H)～8032(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用CPU120は、コマンド8000(H)～8009(H)、8011(H)～8032(H)のいずれかを受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

30

【0241】

コマンド9001(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果1指定コマンド)(はずれ指定コマンド)である。コマンド9002(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を16R確変大当たりAとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果2指定コマンド(16R確変大当たりA指定コマンド))である。コマンド9003(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を16R確変大当たりB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(16R確変大当たりB指定コマンド))である。コマンド9004(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R確変大当たりAとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果4指定コマンド(6R確変大当たりA指定コマンド))

40

50

である。コマンド9005(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R確変大当りBとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果5指定コマンド(6R確変大当りB指定コマンド))である。コマンド9006(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R通常大当りとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果6指定コマンド(6R通常大当り指定コマンド))である。コマンド9007(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を4R確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果7指定コマンド(4R確変大当り指定コマンド))である。コマンド9008(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を4R通常大当りとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果8指定コマンド(4R通常大当り指定コマンド))である。コマンド9009(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果9指定コマンド(小当り指定コマンド))である。

10

【0242】

以下、表示結果1指定コマンド～表示結果9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016IWでは、遊技制御用マイクロコンピュータ100は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、演出制御用CPU120が第1変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第1特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定でき、第2変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第2特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定できるので、表示結果指定コマンドを第1特別図柄と第2特別図柄とについて兼用できるが、第1特別図柄についての表示結果指定コマンドと第2特別図柄についての表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

20

【0243】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100が表示結果指定コマンドを送信するのではなく、16R確変大当りA/16R確変大当りB/6R確変大当りA/6R確変大当りB/6R通常大当り/4R確変大当り/4R通常大当り/小当り/はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0244】

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

30

【0245】

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

【0246】

コマンドA002(H)は、第1特別図柄の可変表示を強制停止することを特定可能な演出制御コマンド(第1強制図柄確定指定コマンド)である。コマンドA003(H)は、第2特別図柄の可変表示を強制停止することを特定可能な演出制御コマンド(第2強制図柄確定指定コマンド)である。

40

【0247】

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

50

(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。

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

コマンド C000 (H) は、第1保留記憶数が4に達していない状態で第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第1有効始動入賞指定コマンド）である。コマンド C001 (H) は、第2保留記憶数が4に達していない状態で第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第2有効始動入賞指定コマンド）である。なお、第1有効始動入賞指定コマンドとして第1保留記憶数を示すコマンドを送信し、第2有効始動入賞指定コマンドとして第2保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この特徴部016IW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。

【0251】

コマンド C801 (H) は、通過ゲート016IW041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。

【0252】

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

【0253】

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

【0254】

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

【0255】

演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120（具体的には、演出制御用

10

20

30

40

50

CPU120)は、主基板11に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ100から上述した演出制御コマンドを受信すると図9-10および図9-11に示された内容に応じて画像表示装置5の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板13に対して音番号データを出力する。なお、図9-10および図9-11に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板11から演出制御基板12に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド(例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド)も主基板11から演出制御基板12に送信される。

【0256】

(第1特別図柄通常処理)

図9-12は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理(ステップS110A)を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

【0257】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっているか否かを確認する(ステップ016IWS50A)。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。

【0258】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1保留記憶数の値を確認する(ステップ016IWS51A)。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第1保留記憶数が0であれば、第1客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ016IWS52A)。

【0259】

第1保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第1保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第1乱数バッファ領域に格納するとともに(ステップ016IWS53A)、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016IWS54A)。すなわち、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数=n(n=2, 3, 4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【0260】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う(ステップ016IWS55A)。なお、本例では、ステップ016IWS55A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

10

20

30

40

50

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。

【0261】

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。

【0262】

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016IWS56A)。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率／非KT状態であると判定して低確／非KT背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率／第1KT状態であると判定して低確／第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率／第1KT状態であると判定して高確／第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率／第2KT状態であると判定して高確／第2KT背景指定コマンドを、送信する。

【0263】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する(ステップ016IWS57A)。具体的に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第2特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ016IWS58A以降の処理を行うことなくステップ016IWS67A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。

【0264】

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016IWS57A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016IWS59A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。

【0265】

また、例えば、ステップ016IWS57A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016IWS58A～S63Aの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0266】

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016IWS58A)、大当たり判定モジュールを実行する(ステップ016IWS59A)。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016IWS60A)、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016IWS61A)。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16R確変大当たりA、6R確変大当たりA、6R確変大当たりB、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016IWS62A)、大当たり種別を記憶し(ステップ016IWS63A)、ステップ016IWS67Aへ移行する。

【0267】

また、ステップ016 IWS 60Aにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり判定モジュールを実行する（ステップ016 IWS 64A）。小当たり判定モジュールは、当たり判定用乱数（小当たり判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には（ステップ016 IWS 65A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第1小当たりフラグをセットする（ステップ016 IWS 66A）。そして、ステップ016 IWS 67Aへ移行する。

【0268】

ただし、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には小当たり確率が0%となるように設定されているので（図9-3参照）、ステップ016 IWS 64Aの処理で小当たりと決定する場合はない。なお、本例で示した処理態様にかぎらず、ステップ016 IWS 64A～S 66Aの処理自体をなしにしてもよい。

【0269】

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016 IWS 67A）、「0」である場合、ステップ016 IWS 73A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016 IWS 68A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ016 IWS 69A）。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016 IWS 73A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016 IWS 70A）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016 IWS 71A）。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016 IWS 72A）。そして、ステップ016 IWS 73Aに移行する。

【0270】

この特徴部016 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通常大当たりや4R通常大当たりにもとづく大当たり遊技の終了時に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御され100回の変動表示が実行される場合である。低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）である場合には、100回目の変動表示を開始するときに、ステップ016 IWS 69A，S 69BでYと判定されてステップ016 IWS 70A，S 70Bで高ベースフラグがリセットされるとともに、ステップ016 IWS 71A，S 71B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。

【0271】

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。

【0272】

なお、本例では、ステップ016 IWS 72Aの処理や後述するステップ016 IWS 72B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、100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、100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

10

20

30

40

50

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。

【0273】

そして、ステップ016IWS73A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016IWS73A)。なお、図示は省略したが、ステップ016IWS73Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0274】

なお、ステップ016IWS59A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。

【0275】

(第1変動パターン設定処理)

図9-13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016IWS1700A)。なお、本例では、特図時短フラグがセットされ特別図柄の変動表示の短縮制御が行われることによって、第2特別図柄の変動表示を実行させた方が有利な状態になり(図9-6~図9-8参照)、小当たりが発生しやすい状態となるので、KT状態に制御されている状態となる。特図時短フラグがセットされていなければ(すなわち、KT状態でなければ)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-6(A)に示す非KT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する(ステップ016IWS1701A)。特図時短フラグがセットされていれば(すなわち、KT状態であれば)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-6(B)に示すKT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する(ステップ016IWS1702A)。

【0276】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ016IWS1701A、S1702Aにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図9-6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016IWS1703A)。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。

【0277】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ016IWS1704A)。

【0278】

また、ステップ016IWS1703Aにて第1特別図柄の変動時間(変動パターン)を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間を示す変動時間データを第1変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに(ステップ016IWS1705A)、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示を開始する(ステップ016IWS1706A)。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に対応した値に更新する(ステップ016IWS1707A)。

【0279】

(第1特別図柄変動処理)

図9-14は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動処理（ステップS112A）を示すフローチャートである。第1特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ016IWS1120A）。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。

【0280】

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4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9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016IWS1121A）。

【0281】

次いで、CPU103は、第1変動時間タイマを1減算し（ステップ016IWS1122A）、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ016IWS1123A）、演出制御用CPU120に第1図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ016IWS1124A）。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ016IWS1130A）。

【0282】

第1変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ016IWS1125A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっていると同時に、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。

【0283】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ016IWS1126A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっていると同時に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第2小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

【0284】

第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示していれば、CPU103は、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ016IWS1127A）。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。

【0285】

実行中の第1特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU103は、その大当り種別が16R確変大当りまたは6R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ016IWS1128A）。なお、16R確変大当りまたは6R確変大当りであるか否か

10

20

30

40

50

は、例えば、ステップ 0 1 6 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。1 6 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 2 8 6】

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 1 6 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 1 6 I W S 1 1 2 6 A の Y）であって 1 6 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 1 6 I W S 1 1 2 7 A の Y、ステップ 0 1 6 I W S 1 1 2 8 A の N）には、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 1 6 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 1 0 3 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 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 1 6 I W S 1 1 3 0 A）。

【0 2 8 7】

ステップ 0 1 6 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 1 6 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 1 2 0 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 1 6 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制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【0 2 8 8】

なお、本例では、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、確変大当り（本例では、1 6 R 確変大当りまたは 6 R 確変大当り）となる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第 1 特別図柄変動処理を終了するのであるが（ステップ 0 1 6 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りとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当り開放前処理（ステップ S 1 2 6）に対応した値に更新されて、小当り遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ 0 1 6 I W S 1 1 2 0 A で N と判定されてステップ 0 1 6 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 1 6 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ない。従って、第 2 特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって確変大当りとなる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ 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。

【0 2 8 9】

また、本例では、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当りとなる第 1 特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第 1 特別図柄変動処理を終了する（ステップ 0 1 6 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りとなった場合であってはずれや小当りとなる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当り遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当り遊技を終了すると、第 1 変動時間タイマの更新が再開される。

【0 2 9 0】

（第 1 特別図柄停止処理）

図 9 - 1 5 は、第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第 1 特別図柄停止

処理において、まず、CPU103は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ016IWS2010A）。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ016IWS2011A）。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ016IWS2012A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ016IWS2013A）。

【0291】

次いで、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ016IWS2014A）。なお、この場合、第1特別図柄変動処理のステップ016IWS1129A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。

10

【0292】

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016IWS2015A）。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016IWS2016A）。また、CPU103は、第1大当りフラグをクリアする（ステップ016IWS2017A）。

【0293】

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016IWS2018A）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016IWS2019A）。そして、ステップ016IWS2027Aに移行する。

20

【0294】

ステップ016IWS2018A、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。

【0295】

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016IW041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016IW041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。

30

【0296】

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016IWS2015A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016IWS2020A）。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016IWS2021A）。また、CPU103は、第1小当りフラグをクリアする（ステップ016IWS2022A）。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016IWS2026A）。そして、ステップ016IWS2027Aに移行する。

40

【0297】

ただし、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には小当り確率が0%となるように設定されているので（図9-3参照）、ステップ016IWS2020Aの処理でYと判定する場合はない。なお、本例で示した処理態様にかぎらず、ステップ016IWS2020A～S2026Aの処理自体をなしにしてもよい。

【0298】

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

50

した値に設定する（ステップ016 IWS 2027A）。

【0299】

（第2特別図柄通常処理）

図9-16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。

【0300】

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016 IWS 50B）。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。

【0301】

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016 IWS 51B）。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016 IWS 52B）。

【0302】

第2保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第2保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第2乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ016 IWS 53B）、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016 IWS 54B）。すなわち、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第2保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

【0303】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ016 IWS 55B）。なお、本例では、ステップ016 IWS 55B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。

【0304】

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016 IWS 56B）。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016 IWS 56Aで示した処理と同様である。

【0305】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の大当り変動中であ

10

20

30

40

50

るか否かを判定する（ステップ016 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016 IWS 58 B以降の処理を行うことなくステップ016 IWS 67 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。

【0306】

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016 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016 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。

【0307】

また、例えば、ステップ016 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016 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）を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0308】

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016 IWS 58 B）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ016 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016 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016 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16R確変大当たりB、4R確変大当たり、および4R通常大当たりのいずれであるかを判定し（ステップ016 IWS 62 B）、大当たり種別を記憶し（ステップ016 IWS 63 B）、ステップ016 IWS 67 Bへ移行する。

【0309】

また、ステップ016 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、小当たり判定モジュールを実行する（ステップ016 IWS 64 B）。小当たり判定モジュールは、当り判定用乱数（小当たり判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には（ステップ016 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016 IWS 66 B）。そして、ステップ016 IWS 67 Bへ移行する。

【0310】

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016 IWS 67 B）、「0」である場合、ステップ016 IWS 73 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016 IWS 68 B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ016 IWS 69 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016 IWS 73 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016 IWS 70 B）とともに、特別

10

20

30

40

50

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 016 IWS 71 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 016 IWS 72 B）。そして、ステップ 016 IWS 73 B に移行する。

【0311】

そして、ステップ 016 IWS 73 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 016 IWS 73 B）。なお、図示は省略したが、ステップ 016 IWS 73 B の直前において停止する図柄の確定をしている。

【0312】

なお、ステップ 016 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。

【0313】

第 2 変動パターン設定処理は、図 9-13 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 9-13 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、CPU 103 は、まず、ステップ 016 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 9-7（C）に示す非 KT 時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、KT 状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、確変フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否かや、変動回数に応じて、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図 9-7（D）～図 9-8（I）に示すいずれかの KT 時用の第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。例えば、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンであれば（低確率／第 1 KT 状態であれば）、1 変動目であれば図 9-7（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、2～99 変動目であれば図 9-7（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、100 変動目であれば図 9-7（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 KT 状態であれば）、1 変動目であれば図 9-8（G）に示す第 2 特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2 変動目以降であれば図 9-8（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 KT 状態であれば）、図 9-8（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。

【0314】

（第 2 特別図柄変動処理）

図 9-17 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、CPU 103 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 016 IWS 1120 B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップ S121）～小当たり終了処理（ステップ S128）を示す値となっていない場合であり、大当たり遊技（特別可変入賞球装置 7 を所定回開放）中でも小当たり遊技中（特殊可変入賞球装置 17 を開放）中でもない場合である。

【0315】

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、CPU 103 は、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、

10

20

30

40

50

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 3 指定コマンド、表示結果 7 指定コマンド、表示結果 8 指定コマンド、表示結果 9 指定コマンド）を演出制御用 CPU 120 に対して送信する制御を行う（ステップ 016 IWS 1121B）。

【0316】

次いで、CPU 103 は、第 2 変動時間タイマを 1 減算し（ステップ 016 IWS 1122B）、第 2 変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ 016 IWS 1123B）、演出制御用 CPU 120 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 016 IWS 1124B）。そして、CPU 103 は、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ 016 IWS 1130B）。 10

【0317】

第 2 変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU 103 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 016 IWS 1125B）。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。

【0318】

第 1 特別図柄表示装置 4A にて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU 103 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 016 IWS 1126B）。なお、第 1 特別図柄表示装置 4A にて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 1 特図プロセスフラグの値が第 1 特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第 1 特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第 1 小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第 1 特別図柄表示装置 4A にて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。 20

【0319】

第 1 特別図柄表示装置 4A にて小当り図柄を導出表示していれば、CPU 103 は、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ 016 IWS 1127B）。なお、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かは、例えば、第 2 大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。 30

【0320】

実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU 103 は、その大当り種別が 16R 確変大当りまたは 4R 確変大当りであるか否かを確認する（ステップ 016 IWS 1128B）。なお、16R 確変大当りまたは 4R 確変大当りであるか否かは、例えば、ステップ 016 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。16R 確変大当りまたは 4R 確変大当りであれば、そのまま処理を終了する。

【0321】

第 1 特別図柄表示装置 4A にて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ 016 IWS 1125B の Y）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ 016 IWS 1126B の Y）であって 16R 確変大当りおよび 4R 確変大当りのいずれともならない（すなわち、4R 通常大当りとなる）第 2 特別図柄の変動表示の実行中である場合（ステップ 016 IWS 1127B の Y、ステップ 016 IWS 1128B の N）には、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に第 2 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 016 IWS 1129B）。なお、この場合、第 2 大当りフラグや第 2 小当りフラグがセットされていれば、CPU 103 は、それら第 2 大当りフラグや第 2 小当りフラグをリセットする。そして、CPU 103 は、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ 016 IWS 1130B）。 40 50

【0322】

ただし、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には小当たり確率が0%となるように設定されているので（図9-3参照）、ステップ016 IWS1126Bの処理でYと判定する場合はない。なお、本例で示した処理態様にかかわらず、ステップ016 IWS1126B～S1128Bの処理自体をなしにしてもよい。

【0323】

ステップ016 IWS1125B～S1129Bの処理が実行されることによって、この特徴部016 IWでは、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が大当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、4R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、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016 IWS1129B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。

【0324】

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、16R確変大当たりまたは4R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016 IWS1128B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016 IWS1120BでNと判定されてステップ016 IWS1121B～S1130Bの処理はスキップされ、ステップ016 IWS1122B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。

【0325】

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016 IWS1127B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。

【0326】

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

【0327】

（第2特別図柄停止処理）

図9-18は、第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第2特別図柄停止処理において、まず、CPU103は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ016 IWS2010B）。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ016 IWS2011B）。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ016 IWS2012B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯

終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ016 IWS 2013 B）。

【0328】

次いで、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ016 IWS 2014 B）。なお、この場合、第2特別図柄変動処理のステップ016 IWS 1129 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。

【0329】

次いで、CPU103は、第2大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ016 IWS 2015 B）。第2大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、大当り開始フラグをセットする（ステップ016 IWS 2016 B）。また、CPU103は、第2大当りフラグをクリアする（ステップ016 IWS 2017 B）。

【0330】

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016 IWS 2018 B）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016 IWS 2019 B）。そして、ステップ016 IWS 2027 Bに移行する。

【0331】

ステップ016 IWS 2018 B，S 2019 Bの処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【0332】

第2大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ016 IWS 2015 BのN）、CPU103は、第2小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ016 IWS 2020 B）。第2小当りフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ016 IWS 2021 B）。また、CPU103は、第2小当りフラグをクリアする（ステップ016 IWS 2022 B）。

【0333】

次いで、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ016 IWS 2023 B）。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態でなければ）、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ016 IWS 2024 B）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016 IWS 2025 B）。

【0334】

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016 IWS 2026 B）。そして、ステップ016 IWS 2027 Bに移行する。

【0335】

ステップ016 IWS 2024 B，S 2025 Bの処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示において小当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特殊可変入賞球装置17（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、小当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【0336】

ただし、本例では、第2特別図柄の変動表示において小当りとなる場合であっても、KT状態中である場合には既に右打ち表示器26の点灯中である筈である。従って、本例では、ステップ016 IWS 2023 Bの判定処理を行うことによって、KT状態中に第2

10

20

30

40

50

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。

【0337】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ016 IWS2027B）。

【0338】

（役物制御通常処理）

図9-19は、役物制御プロセス処理における役物制御通常処理（ステップS120）を示すフローチャートである。役物制御通常処理において、CPU103は、まず、大当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016 IWS2101）。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。

【0339】

大当たり開始フラグがセットされていれば、CPU103は、その大当たり開始フラグをリセットする（ステップ016 IWS2102）。次いで、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ016 IWS2103）、大当た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016 IWS2104）、大当た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016 IWS2105）。

【0340】

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016 IWS2106）。

【0341】

（ゲート通過待ち処理）

図9-20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016 IW021からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ016 IWS2501）。ゲートスイッチ016 IW021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016 IW021からの検出信号を入力していれば、CPU103は、確変状態（高確率状態）であることを示す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016 IWS2502）。確変フラグがセットされていれば、CPU103は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ016 IWS2503）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、高確率／低ベース状態（第2KT状態）であれば）、CPU103は、大当たり遊技開始前の遊技状態が第2KT状態（小当たりRUSH）であったことを示す小当たりRUSH記憶フラグをセットする（ステップ016 IWS2504）。

【0342】

次いで、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を0クリアする（ステップ016 IWS2505）。次いで、CPU103は、大当たり開始指定コマンドを送信し（ステップ016 IWS2506）、役物制御プロセスフラグの値を大当たり開放前処理に対応した値に設定する（ステップ016 IWS2507）。

【0343】

この特徴部016 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たり図柄が導出表示されると直ちに大当たり遊技が開始されるのではなく、通過ゲート016 IW041を遊技球が通過し、ゲートスイッチ016 IW021で検出されたことを条件として、大当たり遊技に移行するように構成されている。

【0344】

（大当たり終了処理）

図9-21は、役物制御プロセス処理における大当たり終了処理（ステップS125）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU103は、大当たり終了表示

10

20

30

40

50

タイマが設定されているか否か確認し（ステップ016 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016 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016 IWS 2201）、処理を終了する。

【0345】

ステップ016 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016 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016 IWS 2203）。経過していなければ処理を終了する。

10

【0346】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ016 IWS 2203のY）、CPU103は、今回終了した大当りの種別が16R確変大当りAまたは6R確変大当りAであるか否かを確認する（ステップ016 IWS 2204）。なお、16R確変大当りAまたは6R確変大当りA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016 IWS 63Aで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。16R確変大当りAまたは6R確変大当りAであれば、CPU103は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ016 IWS 2205）。また、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016 IWS 2206）。そして、ステップ016 IWS 2219に移行する。なお、16R確変大当りAまたは6R確変大当りAであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御されることになる。

20

【0347】

16R確変大当りAおよび6R確変大当りA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16R確変大当りBであるか否かを確認する（ステップ016 IWS 2207）。なお、16R確変大当りBであるか否かは、例えば、第2特別図柄通常処理のステップ016 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。16R確変大当りBであれば、CPU103は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ016 IWS 2208）。また、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016 IWS 2209）。次いで、CPU103は、小当りRUSH記憶フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ016 IWS 2210）。小当りRUSH記憶フラグがセットされていれば、CPU103は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する（ステップ016 IWS 2211）。そして、ステップ016 IWS 2219に移行する。

30

【0348】

ステップ016 IWS 2207～S 2211の処理が実行されることによって、本例では、16R確変大当りBであった場合（第2特別図柄の変動表示で16R確変大当りとなった場合）、大当り遊技開始前の遊技状態が第2KT状態（小当りRUSH）であった場合には高ベースフラグのセットは行われないので、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御されることになる。一方、大当り遊技開始前の遊技状態が第2KT状態（小当りRUSH）でなかった場合には高ベースフラグがセットされ、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御されることになる。

40

【0349】

16R確変大当りB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Bまたは4R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ016 IWS 2212）。なお、6R確変大当りBまたは4R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016 IWS 63Aや第2特別図柄通常処理のステップ016 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Bまたは4R確変大当りであれば、CPU103は、確変フラグをセットして確変状態（高

50

確率状態)に移行する(ステップ016 IWS 2213)。また、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016 IWS 2214)、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016 IWS 2215)。そして、ステップ016 IWS 2219に移行する。従って、6R確変大当りBまたは4R確変大当りであった場合には、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に制御されることになる。

【0350】

なお、6R確変大当りBまたは4R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016 IWS 2505参照)、高ベース回数カウンタの値は0のままである。従って、6R確変大当りBまたは4R確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が0であることから、第1特別図柄通常処理のステップ016 IWS 67Aや第2特別図柄通常処理のステップ016 IWS 67BでYと判定されてステップ016 IWS 68Aやステップ016 IWS 68Bの高ベース回数カウンタの減算処理は行われな

10

【0351】

い。そして、次回の大当りが発生するまで高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)が維持されることになる。

6R確変大当りBおよび4R確変大当りのいずれでもなければ(すなわち、6R通常大当りまたは4R通常大当りであれば)、CPU103は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する(ステップ016 IWS 2216)とともに、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する(ステップ016 IWS 2217)。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「100」をセットする(ステップ016 IWS 2218)。そして、ステップ016 IWS 2219に移行する。従って、6R通常大当りまたは4R通常大当りであった場合には、低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に制御されることになる。

20

【0352】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する(ステップ016 IWS 2219)。なお、小当りRUSH記憶フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた小当りRUSH記憶フラグをリセットする。

30

【0353】

(小当り終了処理)

図9-22は、役物制御プロセス処理における小当り終了処理(ステップS128)を示すフローチャートである。小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し(ステップ016 IWS 2300)、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016 IWS 2302に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置5において小当り終了表示が行われている時間(小当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ016 IWS 2301)、処理を終了する。

40

【0354】

ステップ016 IWS 2302では、小当り終了表示タイマの値を1減算する(ステップ016 IWS 2302)。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップ016 IWS 2303)。経過していなければ処理を終了する。

【0355】

小当り終了表示時間を経過していれば(ステップ016 IWS 2303のY)、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ016 IWS

50

2304)。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態でなければ）、CPU103は、右打ち表示器26の点灯中であるか否かを確認する（ステップ016 IWS2305）。右打ち表示器26の点灯中であれば、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ016 IWS2306）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ016 IWS2307）。

【0356】

本例では、非KT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016 IWS2023B～S2025B参照）、ステップ016 IWS2304～S2307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。

【0357】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する（ステップ016 IWS2308）。

【0358】

（遊技状態の遷移）

ここで、この特徴部016 IWにおける遊技状態の遷移について説明する。図9-23は、この特徴部016 IW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016 IWでは、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））では、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第1始動入賞口（入賞球装置6A）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16R確変大当たりA、6R確変大当たりA、6R確変大当たりB、または6R通常大当たりが発生する。

【0359】

図9-23に示すように、低確率／低ベース状態において16R確変大当たりAまたは6R確変大当たりAが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ016 IWS2204～S2206参照）。また、低確率／低ベース状態において6R確変大当たりBが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ016 IWS2212～S2215参照）。また、低確率／低ベース状態において6R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100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016 IWS2216～S2218参照）。

【0360】

KT状態（高確率／高ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）に移行した後である場合には、この特徴部016 IW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。そのうち高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）では、第1始動入賞口（可変入賞球装置016 IW6C）への入賞割合が高く、第1特別図柄の変動表示が実行される割合が高い。また、第1特別図柄の変動表示が実行される割合が高いことから、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において大当たりが発生した場合には、16R確変大当たりA、6R確変大当たりA、6R確変大当たりB、または6R通常大当たりが発生する割合が高い。

【0361】

図9-23に示すように、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において16R確変大当たりAまたは6R確変大当たりAが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで

高確率／低ベース状態が維持される（ステップ016 IWS 2204～S 2206 参照）。また、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）において6R確変大当りBが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ016 IWS 2212～S 2215 参照）。なお、この特徴部016 IWでは、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、6R確変大当りBとなる確率が合計で35%であるので（図9-5 参照）、一旦高確率／高ベース状態となると35%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6R通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか100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016 IWS 2216～S 2218 参照）。

10

【0362】

また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）では、第1始動入賞口（可変入賞球装置016 IW6C）への入賞割合が高く、第1特別図柄の変動表示が実行される割合が高い。また、第1特別図柄の変動表示が実行される割合が高いことから、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において大当りが発生した場合には、16R確変大当りA、6R確変大当りA、6R確変大当りB、または6R通常大当りが発生する割合が高い。

【0363】

20

図9-23に示すように、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において16R確変大当りAまたは6R確変大当りAが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ016 IWS 2204～S 2206 参照）。また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において6R確変大当りBが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ016 IWS 2212～S 2215 参照）。また、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）において6R通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか100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016 IWS 2216～S 2218 参照）。なお、この特徴部016 IWでは、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、6R通常大当りとなる確率が35%であるので（図9-5 参照）、一旦低確率／高ベース状態となると35%の割合で低確率／高ベース状態がループすることになる。なお、6R通常大当りや4R通常大当りが発生して低確率／高ベース状態となった後、次の大当りが発生することなく、100回の変動表示が終了した場合には、図9-23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016 IWS 67A～S 71A, S 67B～S 71B 参照）。

30

【0364】

また、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）では、主として第2始動入賞口（入賞球装置016 IW6B）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、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において大当りが発生した場合には、16R確変大当りB、4R確変大当り、または4R通常大当りが発生する。

40

【0365】

図9-23に示すように、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において16R確変大当りBが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ016 IWS 2207～S 2211 参照）。なお、この特徴部016 IW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

50

実行される場合には、16R確変大当りBとなる確率が55%であるので（図9-5参照）、一旦高確率／低ベース状態となると55%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4R確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ016IWS2212～S2215参照）。また、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において4R通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか100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016IWS2216～S2218参照）。

10

【0366】

なお、図9-23では、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））では第1特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第2特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16R確変大当りBが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる（ステップ016IWS2210，S2211参照）。また、4R確変大当りが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、4R通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか100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。

20

【0367】

また、図9-23では、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）では第1特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第2特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16R確変大当りBが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる（ステップ016IWS2210，S2211参照）。また、4R確変大当りが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、4R通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか100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。

30

【0368】

また、図9-23では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）では第1特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第2特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16R確変大当りBが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる（ステップ016IWS2210，S2211参照）。また、4R確変大当りが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、4R通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか100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。

40

【0369】

また、図9-23では、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16R確変大当りAまたは6R確変大当りAが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当りBが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当りが発生するか100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。

【0370】

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9-24～図9-27は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0371】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ016 IWS 611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ016 IWS 612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップ016 IWS 613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

【0372】

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016 IWS 614）、演出制御用CPU120は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM122に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ016 IWS 615）。

【0373】

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016 IWS 616）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ016 IWS 617）。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016 IWS 618）。

【0374】

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016 IWS 619）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ016 IWS 620）。

【0375】

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016 IWS 621）、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ016 IWS 622）。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。

【0376】

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016 IWS 623）、演出制御用CPU120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016 IWS 625）。

【0377】

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016 IWS 626）、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ016 IWS 628）。

【0378】

10

20

30

40

50

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016 IWS 629）、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ016 IWS 630）。

【0379】

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016 IWS 631）、演出制御用CPU120は、小当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ016 IWS 632）。

【0380】

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016 IWS 633）、演出制御用CPU120は、大当り遊技のラウンド中に大入賞口に入賞した遊技球の数をカウントするための入賞数カウンタの値をリセット（0にクリア）する（ステップ016 IWS 634）。また、演出制御用CPU120は、大入賞口の開放中であること（大当り遊技中のラウンド期間であること）を指定する大入賞口開放中フラグをセットする（ステップ016 IWS 635）。

10

【0381】

なお、本例では、ステップ016 IWS 634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。

【0382】

20

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016 IWS 636）、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016 IWS 637）。

【0383】

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016 IWS 638）、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016 IWS 639）。

【0384】

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016 IWS 640）、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016 IWS 641）。

30

【0385】

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016 IWS 642）、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016 IWS 643）。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016 IWS 644）。また、演出制御用CPU120は、大当り遊技中および高確率／第2KT状態中に大入賞口および特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数をカウントするための賞球数カウンタがセットされていれば、その賞球数カウンタの値をリセット（0にクリア）する（ステップ016 IWS 645）。

40

【0386】

本例では、大当り遊技中（ただし、4R確変大当りや4R通常大当りにもとづく大当り遊技中を除く）に大入賞口に遊技球が入賞したり、高確率／第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞したりした場合に賞球数カウンタの値が累積的に更新されていくのであるが（ステップ016 IWS 660，S667参照）、ステップ016 IWS 645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100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。

【0387】

50

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016IWS646）、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016IWS647）。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016IWS648）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016IWS649）。

【0388】

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016IWS650）、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、緑色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ016IWS651）。なお、本例では、高確率／第1KT状態と低確率／第1KT状態とでは同じ背景画像が表示され、一見すると高確率／第1KT状態に制御されているのか低確率／第1KT状態に制御されているのか認識できないように構成している。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016IWS652）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016IWS653）。

【0389】

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016IWS654）、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、赤色の背景画像やキャラクタ画像を含む背景画像）で表示する制御を行う（ステップ016IWS655）。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016IWS656）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016IWS657）。

【0390】

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016IWS658）、演出制御用CPU120は、16R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016IWS659）。なお、16R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6指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。

【0391】

16R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016IWS660）。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016IWS661）。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。

【0392】

ステップ016IWS658～S661の処理が実行されることによって、本例では、16R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、4R確変大当りまたは4R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。

10

20

30

40

50

【0393】

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016IWS662）。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。

【0394】

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016IWS663）。なお、「賞球数表示示唆演出」は、大当たり遊技中や高確率／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。

10

【0395】

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016IWS664）。なお、「賞球数強調演出」は、大当たり遊技中や高確率／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。

【0396】

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016IWS665）、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016IWS666）。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016IWS667）。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016IWS668）。

20

【0397】

ステップ016IWS665～S668の処理が実行されることによって、本例では、高確率／第2KT状態中に小当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）。

30

【0398】

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016IWS669）。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。

【0399】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ016IWS663に移行し、賞球数表示示唆演出処理を実行する（ステップ016IWS663）。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016IWS664）。

40

【0400】

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016IWS670）。そして、ステップ016IWS611に移行する。

【0401】

（オーバー入賞時示唆演出処理）

図9-28は、オーバー入賞時示唆演出処理（ステップ016IWS662）を示すフ

50

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016 IWS301）。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016 IWS302）。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016 IWS303）。

【0402】

図9-29は、オーバー入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-29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。

【0403】

図9-29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。

【0404】

これに対して、図9-29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の入賞音出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出D」が実行される場合には、画像表示装置5において橙色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L，8Rから通常音とは異なる音Dの入賞音出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出E」が実行される場合には、画像表示装置5において赤色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L，8Rから通常音とは異なる音Eの入賞音出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出F」が実行される場合には、画像表示装置5において虹色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L，8Rから通常音とは異なる音Fの入賞音出力される。

【0405】

図9-29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016 IWS303では、演出制御用CPU120は、設定値格納領域（ステップ016 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オーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定する。

【0406】

図9-29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

10

20

30

40

50

い。

【0407】

また、図9-29に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、オーバー入賞時示唆演出A～Fを合計したオーバー入賞時示唆演出の実行を決定する割合は、 $10\% + 8\% + 7\% + 5\% + 5\% + 5\% = 40\%$ であり、設定値「2」である場合には45%であり、設定値「3」である場合には50%であり、設定値「4」である場合には55%であり、設定値「5」である場合には60%であり、設定値「6」である場合には65%である。このように、本例では、オーバー入賞は比較的稀にしか発生しないことから、後述する小当り入賞時示唆演出と比較すると、オーバー入賞時示唆演出の実行を決定する割合が比較的高くなっている。

10

【0408】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ016IWS303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016IWS304）。オーバー入賞時示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示を表示する制御を行う（ステップ016IWS305）。例えば、オーバー入賞時示唆演出Aの実行を決定した場合であれば、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示を表示する制御を行う。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L，8Rから、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音を出力する制御を行う（ステップ016IWS306）。例えば、オーバー入賞時示唆演出Aの実行を決定した場合であれば、スピーカ8L，8Rから音Aの入賞音を出力する制御を行う。

20

【0409】

一方、入賞数カウンタの値が10以下である場合（ステップ016IWS302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016IWS304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016IWS307）。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016IWS308）。

【0410】

（小当り入賞時示唆演出処理）

図9-30は、小当り入賞時示唆演出処理（ステップ016IWS669）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016IWS321）。

30

【0411】

図9-31は、小当り入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-31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。

40

【0412】

図9-31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。

【0413】

これに対して、図9-31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

50

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 B の入賞音出力される。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 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、「小当り入賞時示唆演出 D」が実行される場合には、画像表示装置 5 において橙色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 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、「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 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、「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 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。

10

【0414】

図 9-31 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 016 IWS 321 では、演出制御用 CPU 120 は、設定値格納領域（ステップ 016 IWS 615 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。

【0415】

図 9-31 に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、小当り入賞時示唆演出 A の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「2」である場合には、小当り入賞時示唆演出 B の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「3」である場合には、小当り入賞時示唆演出 C の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「4」である場合には、小当り入賞時示唆演出 D の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「5」である場合には、小当り入賞時示唆演出 E の実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「6」である場合には、小当り入賞時示唆演出 F の実行が決定される割合が比較的高い。

20

【0416】

また、図 9-31 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。

30

【0417】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 016 IWS 321 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 016 IWS 322）。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 CPU 120 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 016 IWS 323）。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 CPU 120 は、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を出力する制御を行う（ステップ 016 IWS 324）。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 8 L, 8 R から音 A の入賞音を出力する制御を行う。

40

【0418】

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 016 IWS 322 の N）には、演出制御用 CPU 120 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 016 IWS 325）。また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L, 8 R から、通常音の入賞音を出力する制御を行う（

50

ステップ016 IWS 326)。

【0419】

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。

10

【0420】

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。

20

【0421】

（賞球数表示示唆演出処理）

図9-32は、賞球数表示示唆演出処理（ステップ016 IWS 663）を示すフローチャートである。賞球数表示示唆演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、賞球数カウンタの値が456に最初に到達したか否かを確認する（ステップ016 IWS 341）。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016 IWS 341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。

【0422】

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016 IWS 342）。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016 IWS 615参照）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016 IWS 343）。そして、ステップ016 IWS 359に移行する。

30

【0423】

図9-33は、賞球数表示示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-33に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Aが実行される場合には、画像表示装置5において「456 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「4」以上であることが示唆される。図9-33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ため、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。

40

【0424】

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016 IWS 341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016 IWS 344）。本例では、大当り遊技中に大入賞

50

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016 IWS 344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。

【0425】

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016 IWS 345）。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016 IWS 615参照）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、賞球数表示唆演出Bの有無を決定する（ステップ016 IWS 346）。そして、ステップ016 IWS 359に移行する。

10

【0426】

図9-33に示すように、本例では、賞球数表示唆演出Bが実行される場合には、画像表示装置5において「555 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「5」以上であることが示唆される。図9-33に示すように、本例では、2%の確率で賞球数表示唆演出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。

20

【0427】

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016 IWS 344のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が666に最初に到達したか否かを確認する（ステップ016 IWS 347）。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016 IWS 347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。

【0428】

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016 IWS 348）。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016 IWS 615参照）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、賞球数表示唆演出Cの有無を決定する（ステップ016 IWS 349）。そして、ステップ016 IWS 359に移行する。

30

【0429】

図9-33に示すように、本例では、賞球数表示唆演出Cが実行される場合には、画像表示装置5において「666 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「6」であることが示唆される。図9-33に示すように、本例では、1%の確率で賞球数表示唆演出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。

40

【0430】

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016 IWS 347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016 IWS 350）。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016 IWS 350では、演出制御用CPU120は

50

、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。

【0431】

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016IWS351）。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016IWS615参照）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016IWS352）。そして、ステップ016IWS359に移行する。

10

【0432】

図9-33に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Dが実行される場合には、画像表示装置5において「2456 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「4」以上であることが示唆される。図9-33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。

【0433】

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016IWS350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016IWS353）。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016IWS353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。

20

【0434】

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016IWS354）。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016IWS615参照）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016IWS355）。そして、ステップ016IWS359に移行する。

30

【0435】

図9-33に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Eが実行される場合には、画像表示装置5において「2555 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「5」以上であることが示唆される。図9-33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、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。

40

【0436】

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016IWS353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016IWS356）。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016IWS356では、演出制御用CPU120

50

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。

【0437】

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016IWS357）。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016IWS615参照）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016IWS358）。そして、ステップ016IWS359に移行する。

10

【0438】

図9-33に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Fが実行される場合には、画像表示装置5において「2666 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「6」であることが示唆される。図9-33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ため、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。

【0439】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ016IWS343、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016IWS359）。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016IWS360）。例えば、賞球数表示示唆演出Aの実行を決定した場合であれば、画像表示装置5において「456 OVER」などの文字表示を表示する制御を行う。

20

【0440】

なお、本例では、図9-33に示すように、大当り遊技中の期間に実行される賞球数表示示唆演出A～Cで見ると、大当り遊技中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示示唆演出の実行確率が3%、2%、および1%と低くなっていく一方で、設定値「4」以上確定、設定値「5」以上確定、および設定値「6」確定と設定値の示唆の精度が上昇している。また、本例では、図9-33に示すように、高確率／第2KT状態（小当りRUSH）中の期間に実行される賞球数表示示唆演出D～Fで見ると、小当りRUSH中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示示唆演出の実行確率が5%、3%、および2%と低くなっていく一方で、設定値「4」以上確定、設定値「5」以上確定、および設定値「6」確定と設定値の示唆の精度が上昇している。

30

【0441】

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

40

【0442】

また、本例では、図9-33に示すように、大当り遊技中の期間に実行される賞球数表示示唆演出A～Cと、小当りRUSH中の期間に実行される賞球数表示示唆演出D～Fとで、賞球数表示示唆演出の実行確率が異なる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、同じ実行確率で賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0443】

（賞球数強調演出処理）

図9-34は、賞球数強調演出処理（ステップ016IWS664）を示すフローチャートである。賞球数強調演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、賞球数カ

50

ウンタの値が1000毎の閾値（本例では、1000、2000、3000、4000、5000）に最初に到達したか否かを確認する（ステップ016 IWS371）。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016 IWS371では、演出制御用CPU120は、例えば、賞球数カウンタの値が1000または1005となっていれば、賞球数カウンタの値が1000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が2000または2005となっていれば、賞球数カウンタの値が2000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が3000または3005となっていれば、賞球数カウンタの値が3000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が4000または4005となっていれば、賞球数カウンタの値が4000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が5000または5005となっていれば、賞球数カウンタの値が5000に最初に到達したと判定する。

【0444】

賞球数カウンタの値が1000毎の閾値に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、賞球数強調演出の有無を決定するための賞球数強調演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数強調演出の有無を決定する（ステップ016 IWS372）。

【0445】

図9-35は、賞球数強調演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-35に示すように、本例では、賞球数カウンタの値が1000に到達している場合には、50%の確率で賞球数強調演出Aの実行が決定される。賞球数強調演出Aが実行される場合には、画像表示装置5において「1000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が2000に到達している場合には、60%の確率で賞球数強調演出Bの実行が決定される。賞球数強調演出Bが実行される場合には、画像表示装置5において「2000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が3000に到達している場合には、70%の確率で賞球数強調演出Cの実行が決定される。賞球数強調演出Cが実行される場合には、画像表示装置5において「3000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が4000に到達している場合には、80%の確率で賞球数強調演出Dの実行が決定される。賞球数強調演出Dが実行される場合には、画像表示装置5において「4000 OVER」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が5000に到達している場合には、90%の確率で賞球数強調演出Eの実行が決定される。賞球数強調演出Eが実行される場合には、画像表示装置5において「5000 OVER」などの文字表示が表示される。

【0446】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ016 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016 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016 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。

【0447】

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。

【0448】

図9-34および図9-35に示すように、賞球数強調演出は、図9-32および図9-33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。

【0449】

(可変表示開始待ち処理)

図9-36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016IWS811)。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016IWS811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。

【0450】

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016IWS812)。第2KT状態フラグがセットされていなければ(すなわち、通常状態または第1KT状態であれば)、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する(ステップ016IWS813)。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016IWS815)。

【0451】

第2KT状態フラグがセットされていなければ(すなわち、第2KT状態であれば)、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016IWS814)。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016IWS815)。

【0452】

ステップ016IWS812~S815の処理が実行されることによって、この特徴部016IWでは、通常状態または第1KT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、第2KT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第2KT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通常状態または第1KT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。

10

20

30

40

50

【0453】

変動パターンコマンドを受信していなければ、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31Aや押しボタン31Bなどの操作手段の操作を検出したか否かを確認する（ステップ0906 IWS816）。操作手段の操作を検出していれば、演出制御用CPU120は、一発告知演出の実行頻度が高い一発告知高頻度モードの選択操作が行われたか否かを確認する（ステップ016 IWS817）。一発告知高頻度モードの選択操作が行われていれば、演出制御用CPU120は、一発告知高頻度モードであることを示す一発告知高頻度フラグをセットする（ステップ016 IWS818）。一方、一発告知高頻度モードの選択操作が行われていなければ（すなわち、一発告知演出の実行頻度が低い一発告知低頻度モードの選択操作が行われていれば）、演出制御用CPU120は、一発告知高頻度フラグをリセットする（ステップ016 IWS819）。

10

【0454】

本例では、ステップ016 IWS616～S619の処理が実行されることによって、変動表示が実行されていない状態（例えば、客待ちデモンストレーション状態）中に一発告知高頻度モードまたは一発告知低頻度モードの選択が可能である。

【0455】

なお、本例では、変動表示が実行されていない状態（例えば、客待ちデモンストレーション状態）中に一発告知高頻度モードまたは一発告知低頻度モードの選択が可能であるよう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、飾り図柄の変動表示中に一発告知高頻度モードまたは一発告知低頻度モードの選択が可能に構成してもよく、様々な態様が考えられる。

20

【0456】

（可変表示開始設定処理）

図9-37は、可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、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016 IWS921）。ステップ016 IWS921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～表示結果5指定コマンド、または表示結果7指定コマンドを受信した場合（いずれかの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で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果6指定コマンドまたは表示結果8指定コマンドを受信した場合（いずれかの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9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、小当たり図柄の飾り図柄の組み合わせ（例えば、左中右の飾り図柄が特殊図柄（例えば、星図柄）で揃った図柄の組み合わせ）を決定する。

30

【0457】

次いで、演出制御用CPU120は、大当たり遊技中の演出パターンを設定する大当たり中演出パターン設定処理を実行する（ステップ016 IWS922）。次いで、演出制御用CPU120は、一発告知演出を設定する一発告知演出設定処理を実行する（ステップ016 IWS923）。

40

【0458】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で高ベース状態の残余回数をカウントするための高ベース回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ016 IWS924）。高ベース回数カウンタの値が0でなければ、演出制御用CPU120は、高ベース状態の残余回数のカウントの待機中であることを示す待機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016 IWS925）。待機中フラグがセットされていない場合は、演出制御用CPU120は、高ベース回数カウンタの値を1減算し（ステップ016 IWS926）、減算後の高ベース回数カウンタの値が0となっている

50

か否かを確認する（ステップ016 IWS 927）。減算後の高ベース回数カウンタの値が0でなければ、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている高ベース状態の残余回数を示すカウント表示を1つ減算表示して更新する（ステップ016 IWS 928）。一方、減算後の高ベース回数カウンタの値が0となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されているカウント表示を消去する（ステップ016 IWS 929）。

【0459】

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016 IWS 930）。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016 IWS 934に移行する。はずれ変動であれば（ステップ016 IWS 930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016 IWS 931）。

【0460】

ステップ016 IWS 931では、演出制御用CPU120は、設定値格納領域（ステップ016 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。

【0461】

図9-38は、設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図9-38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。

【0462】

設定値示唆演出Aは、例えば、画像表示装置5において青色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-38に示すように、設定値「1」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Bは、例えば、画像表示装置5において緑色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-38に示すように、設定値「2」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Cは、例えば、画像表示装置5において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-38に示すように、設定値「3」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Dは、例えば、画像表示装置5において橙色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-38に示すように、設定値「4」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Eは、例えば、画像表示装置5において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-38に示すように、設定値「5」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Fは、例えば、画像表示装置5において虹色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-38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。

【0463】

次いで、演出制御用CPU120は、第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ016 IWS 932）。第2KT状態フラグがセットされていないならば（すなわち、第2KT状態でなければ）、そのままステップ016 IWS 934に移行する。第2KT状態フラグがセットされていれば（ステップ016 IWS 932のY）、すなわち、第2KT状態であれば、演出制御用CPU120は、第2KT状態（小当りRUSH）が継続することを示唆する小当りRUSH継続示唆演出の有無および種類を決定するための小当りRUSH継続示唆演出設定処理を実行する（ステップ016 IWS 93

3)。

【0464】

図9-39は、小当りRUSH継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図9-39に示すように、小当りRUSH継続示唆演出決定テーブルには、小当りRUSH継続示唆演出なし、小当りRUSH継続示唆演出A、および小当りRUSH継続示唆演出Bに対して、それぞれ判定値が割り振られている。小当りRUSH継続示唆演出Aは、例えば、画像表示装置5において青色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。また、小当りRUSH継続示唆演出Bは、例えば、画像表示装置5において赤色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。

10

【0465】

図9-39に示すように、本例では、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「2」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が次に高く、設定値「3」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「4」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「5」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「6」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も低くなっている。

【0466】

また、図9-39に示すように、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出Aの実行割合が最も高く、設定値「6」である場合に小当りRUSH継続示唆演出Bの実行割合が最も高くなっている。

20

【0467】

本例では、設定値「1」の場合に大当り確率が最も低く設定値「6」の場合に大当り確率が最も高くなっているのであるが、第2KT状態中である場合には大当りの発生を契機として第2KT状態が終了する場合があるのであるから、設定値「1」である場合が最も第2KT状態が継続しやすい（継続期待度が高い）設定状態であり、設定値「6」である場合が最も第2KT状態が継続しにくい（継続期待度が低い）設定状態であるといえる。従って、本例では、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「6」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も低くなっているのであるから、小当りRUSH継続示唆演出が実行されることによって、第2KT状態（小当りRUSH）が継続することに対する期待感を高めることができる。

30

【0468】

なお、上記に説明したように、第2KT状態（小当りRUSH）の継続期待度とは、大当りが発生せずに第2KT状態への制御期間が長くなることに対する期待度である。

【0469】

また、本例では、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出Aの実行割合が最も高くなっているのであるから、特に小当りRUSH継続示唆演出Aが実行されることによって、第2KT状態（小当りRUSH）が継続することに対する期待感をさらに高めることができる。

40

【0470】

次いで、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンにもとづいて、使用する飾り図柄の変動パターン、および設定値示唆演出や小当りRUSH継続示唆演出の実行を決定している場合には、設定値示唆演出や小当りRUSH継続示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ016IWS934）。

【0471】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ016IWS934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016IWS935）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行デー

50

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 1 6 I W S 9 3 6)。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 4 7 2】

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 1 6 I W S 9 3 4 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 1 6 I W S 9 3 6 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 4 7 3】

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 1 6 I W S 9 3 4 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 1 6 I W S 9 3 6 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 4 7 4】

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 1 6 I W S 9 3 7)。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 1 6 I W S 9 3 8)。

【 0 4 7 5】

(大当り中演出パターン設定処理)

図 9 - 4 0 は、可変表示開始設定処理における大当り中演出パターン設定処理 (ステップ 0 1 6 I W S 9 2 2) を示すフローチャートである。大当り中演出パターン設定処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、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 1 6 I W S 5 0 1)。第 2 K T 状態フラグがセットされていれば (すなわち、第 2 K T 状態中であれば)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 K T 状態中における変動表示の実行回数をカウントするための変動回数カウンタの値を 1 加算する (ステップ 0 1 6 I W S 5 0 2)。

【 0 4 7 6】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回開始する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 1 6 I W S 5 0 3)。なお、大当り変動であるか否かは、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を確認することにより判定できる。大当り変動であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り遊技中の演出パターン (大当り中演出パターン) を決定するためのテーブルとして、変動回数カウンタの値に応じた大当り中演出パターン決定テーブルを選択する (ステップ 0 1 6 I W S 5 0 4)。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、選択した大当り中演出パターン決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、大当り中演出パターンを決定する (ステップ 0 1 6 I W S 5 0 5)。

【 0 4 7 7】

図 9 - 4 1 および図 9 - 4 2 は、大当り中演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 9 - 4 1 および図 9 - 4 2 に示すように、大当り中演出パターン決定テーブルには、大当り中演出パターンとして第 1 パターンおよび第 2 パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。「第 1 パターン」は、第 2 K T 状態中に発生した大当り遊技において、その第 2 K T 状態中 (第 2 K T 状態中の変動表示や客待ち状態中) と同様の演出を実行する演出パターンである。従って、本例では、大当り中演出パターンとして「第 1 パターン」が選択された場合には、第 2 K T 状態中から大当り遊技中にわたって同

10

20

30

40

50

様の演出が実行されるので、遊技者は大当り遊技中であることを認識しにくい。また、「第2パターン」は、通常の大当り中演出を実行する演出パターンである。

【0478】

図9-41(1)は、変動回数カウンタの値が20未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルAの具体例を示している。図9-41(1)に示すように、第2KT状態に制御されてからの変動回数が20回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、90%の確率で第1パターンが決定され、10%の確率で第2パターンが決定される。

【0479】

図9-41(2)は、変動回数カウンタの値が20以上且つ40未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルBの具体例を示している。図9-41(2)に示すように、第2KT状態に制御されてからの変動回数が20回以上且つ40回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、80%の確率で第1パターンが決定され、20%の確率で第2パターンが決定される。

10

【0480】

図9-41(3)は、変動回数カウンタの値が40以上且つ60未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルCの具体例を示している。図9-41(3)に示すように、第2KT状態に制御されてからの変動回数が40回以上且つ60回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、70%の確率で第1パターンが決定され、30%の確率で第2パターンが決定される。

20

【0481】

図9-41(4)は、変動回数カウンタの値が60以上且つ80未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルDの具体例を示している。図9-41(4)に示すように、第2KT状態に制御されてからの変動回数が60回以上且つ80回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、60%の確率で第1パターンが決定され、40%の確率で第2パターンが決定される。

【0482】

図9-41(5)は、変動回数カウンタの値が80以上且つ120未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルEの具体例を示している。図9-41(5)に示すように、第2KT状態に制御されてからの変動回数が80回以上且つ120回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、50%の確率で第1パターンが決定され、50%の確率で第2パターンが決定される。

30

【0483】

図9-41(6)は、変動回数カウンタの値が120以上且つ140未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルFの具体例を示している。図9-41(6)に示すように、第2KT状態に制御されてからの変動回数が120回以上且つ140回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、40%の確率で第1パターンが決定され、60%の確率で第2パターンが決定される。

【0484】

図9-42(7)は、変動回数カウンタの値が140以上且つ160未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルGの具体例を示している。図9-42(7)に示すように、第2KT状態に制御されてからの変動回数が140回以上且つ160回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、30%の確率で第1パターンが決定され、70%の確率で第2パターンが決定される。

40

【0485】

図9-42(8)は、変動回数カウンタの値が160以上且つ180未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルHの具体例を示している。図9-42(8)に示すように、第2KT状態に制御されてからの変動回数が160回以上且つ180回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、20%の確率で第1パターンが決定され、80%の確率で第2パターンが決定される。

50

【0486】

図9-42(9)は、変動回数カウンタの値が180以上且つ200未満である場合に選択される大当中演出パターン決定テーブルIの具体例を示している。図9-42(9)に示すように、第2KT状態に制御されてからの変動回数が180回以上且つ200回未満である場合には、大当中演出パターンとして、10%の確率で第1パターンが決定され、90%の確率で第2パターンが決定される。

【0487】

図9-42(10)は、変動回数カウンタの値が200以上である場合に選択される大当中演出パターン決定テーブルJの具体例を示している。図9-42(10)に示すように、第2KT状態に制御されてからの変動回数が200回以上である場合には、大当中演出パターンとして、100%の確率で第2パターンが決定される。

10

【0488】

なお、本例では、大当中演出パターン決定テーブルJが選択された場合には100%の確率で第2パターンが決定される場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、いずれの大当中演出パターン決定テーブルが選択されても必ず第1パターンが決定される場合と第2パターンが決定される場合との両方があるように構成してもよい。

【0489】

図9-41および図9-42に示すように、本例では、第2KT状態に移行してから大当中遊技状態に制御されるまでの変動回数が少ない程(第2KT状態に移行してから大当中遊技状態に制御されるまでの期間が短い程)、第1パターンを決定する割合が高く、第2KT状態に移行してから大当中遊技状態に制御されるまでの変動回数が多い程(第2KT状態に移行してから大当中遊技状態に制御されるまでの期間が長い程)、第2パターンを決定する割合が高くなるように構成されている。そのように構成することによって、本例では、第2KT状態に移行した後直ぐに大当たりとなってしまう場合には、大当たりであることを認識させにくくして、第2KT状態(小当たりRUSH)で得られる筈であった利益を得られなかった残念感を軽減できるようにしている。

20

【0490】

また、図9-41および図9-42に示すように、本例では、原則として第2KT状態に移行してからの変動回数が20回となる毎に大当中演出パターンの選択割合を変化させるように構成されているのであるが、一部変動回数が80回以上120未満の期間だけ40回にわたって選択割合が変化しないように構成している。そのように構成することによって、本例では、大当中演出パターンの選択割合の変化の仕方に、多様性をもたせるように構成している。

30

【0491】

大当中演出パターンとして第1パターンを決定した場合には(ステップ016IWS506のY)。演出制御用CPU120は、大当中演出パターンとして第1パターンを決定したことを示す第1パターンフラグをセットする(ステップ016IWS507)。一方、大当中演出パターンとして第2パターンを決定した場合には(ステップ016IWS506のN)。そのまま大当中演出パターン設定処理を終了する。

【0492】

なお、本例では、第2KT状態中以外の遊技状態中に大当たりが発生した場合には、ステップ016IWS501でNと判定され、そのまま大当中演出パターン設定処理を終了するので、第2パターンによる大当中演出(通常の大当中演出)が実行されることになる。

40

【0493】

なお、本例で示した処理態様にかぎらず、例えば、ステップ016IWS503において、今回開始する変動表示が大当たりの中の16R確変大当たりとなるものであるか否かを確認し、16R確変大当たりとなるものである場合にステップ016IWS504以降の処理に移行して、大当中演出パターンとして第1パターンと決定する場合があるように構成してもよい。

50

【0494】

(一発告知演出設定処理)

図9-43は、可変表示開始設定処理における一発告知演出設定処理（ステップ016 IWS923）を示すフローチャートである。一発告知演出設定処理では、演出制御用CPU120は、まず、今回開始される変動表示が16R確変大当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ016 IWS521）。なお、16R確変大当たりとなる変動表示であるか否かは、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を確認することにより判定できる。16R確変大当たりとなる変動表示でなければ、そのまま一発告知演出設定処理を終了する。16R確変大当たりとなる変動表示であれば、演出制御用CPU120は、第1パターンフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ016 IWS522）。第1パターンフラグがセットされていれば、そのまま一発告知演出設定処理を終了する。

10

【0495】

第1パターンフラグがセットされていなければ、演出制御用CPU120は、一発告知高頻度フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ016 IWS523）。一発告知高頻度フラグがセットされていなければ（すなわち、一発告知低頻度モードであれば）、演出制御用CPUは、一発告知演出の有無を決定するためのテーブルとして、低頻度設定用の一発告知演出決定テーブルを選択する（ステップ016 IWS524）。一方、一発告知高頻度フラグがセットされていれば（すなわち、一発告知高頻度モードであれば）、演出制御用CPUは、一発告知演出の有無を決定するためのテーブルとして、高頻度設定用の一発告知演出決定テーブルを選択する（ステップ016 IWS525）。そして、演出制御用CPU120は、選択した一発告知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、一発告知演出の有無を決定する（ステップ016 IWS526）。

20

【0496】

図9-44は、一発告知演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図9-44（A）は、ステップ016 IWS524で選択される低頻度設定用の一発告知演出決定テーブルの具体例を示している。また、図9-44（B）は、ステップ016 IWS525で選択される高頻度設定用の一発告知演出決定テーブルの具体例を示している。図9-44に示すように、本例では、一発告知低頻度モードである場合には10%の低い割合でしか一発告知演出が実行されないのに対して、一発告知高頻度モードである場合には50%の高い割合で一発告知演出が実行されるように構成されている。

30

【0497】

また、本例では、ステップ016 IWS521の処理が実行されることによって、16R確変大当たりとなる場合のみ一発告知演出が実行される場合があるように構成されている。従って、本例では、飾り図柄の変動表示中に一発告知演出が実行されれば、16R確変大当たりとなることを認識させることができる。

【0498】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、16R確変大当たり以外の大当たりとなる場合にも一発告知演出を決定可能に構成し、一発告知演出が実行されれば大当たりとなることが確定することを認識できるように構成してもよい。

40

【0499】

また、本例では、ステップ016 IWS522の処理が実行されることによって、第1パターンフラグがセットされていれば（すなわち、第1パターンによる大当たり中演出が実行される場合であれば）、一発告知低頻度モードであるか一発告知高頻度モードであるかに関係なく、一律に一発告知演出を実行しないように制限している。そのように構成することによって、一発告知演出も制限することによって、その後、第1パターンによる大当たり中演出が実行される場合に、恰も大当たり遊技には制御されておらず第2KT状態中であると見せかけやすくしている。

【0500】

一発告知演出を実行することに決定した場合には（ステップ016 IWS527のY）

50

、演出制御用CPU120は、一発告知演出を実行することを示す一発告知演出実行フラグをセットする（ステップ016 IWS528）。一発告知演出を実行しないことに決定した場合には（ステップ016 IWS527のN）、そのまま一発告知演出設定処理を終了する。

【0501】

（可変表示中演出処理）

図9-45および図9-46は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ016 IWS8101）、飾り図柄変動時間タイマの値を1減算する（ステップ016 IWS8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ016 IWS8103）、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016 IWS8104）。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016 IWS8105）。

【0502】

次いで、演出制御用CPU120は、一発告知演出実行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ016 IWS8106）。一発告知演出実行フラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、一発告知演出の実行タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ016 IWS8107）。なお、一発告知演出の実行タイミングとなっているか否かは、例えば、可変表示開始設定処理でセットされる飾り図柄変動時間タイマ（ステップ016 IWS937参照）の値を確認することにより判定できる。一発告知演出の実行タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、セットされていた一発告知演出実行フラグをリセットし（ステップ016 IWS8108）、スピーカ8L, 8Rから所定の一発告知音を出力する制御を行う（ステップ016 IWS8109）。

【0503】

なお、本例では、一発告知演出として一発告知音を出力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、一発告知演出として、遊技枠に設けられたLEDを虹色（レインボー）に発光させたり、一発告知用のランプやLEDを点灯させたり、画像表示装置5において所定のキャラクタ画像を表示する演出を実行したりしてもよく、何らかの形式で16R確変大当りであることや、各種大当りであることが確定する演出であればよい。

【0504】

次いで、演出制御用CPU120は、ボタン演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ016 IWS8110）。なお、ボタン演出の実行中であるか否かは、例えば、後述するステップ016 IWS8111～S8113の処理を実行してボタン演出を開始したときにフラグをセットし、ステップ016 IWS8110では、その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。

【0505】

ボタン演出の実行中でなければ（ステップ016 IWS8110のN）、演出制御用CPU120は、第1パターンフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ016 IWS8111）。第1パターンフラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、ボタン演出の開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ016 IWS8112）。なお、ボタン演出の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、可変表示開始設定処理でセットされる飾り図柄変動時間タイマ（ステップ016 IWS937参照）の値を確認することにより判定できる。ボタン演出の開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進表示の表示を開始する制御を行い、ボタン演出を開始する（ステップ016 IWS8113）。

【0506】

ボタン演出の実行中であれば（ステップ016 IWS 8110のY）、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bからの操作を検出したか否かを確認する（ステップ016 IWS 8114）。プッシュボタン31Bからの操作を検出していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、所定の大当り報知（例えば、「大当り」などの文字表示）を表示する制御を行う（ステップ016 IWS 8115）。

【0507】

本例では、第1パターンによる大当り中演出が実行される場合には、既に説明したように一発告知演出は実行されないものであるが、ステップ016 IWS 8110～S 8115の処理が実行されることによって、ボタン演出が実行されて大当りであることを報知可能に構成されている。

10

【0508】

本例では、第1パターンによる大当り中演出が実行される場合には、第2KT状態中と同様の演出が実行され、後述するように大当り図柄の導出表示も行われず、恰も大当り遊技には制御されておらず第2KT状態中であると見せかけやすくしているのですが、ボタン演出による報知を行うことによって、大当り図柄の導出表示などと比較して目立たない態様ではあるが、大当りであることを報知できるようにしている。

【0509】

なお、本例で示した態様にかぎらず、ボタン演出も実行しないようにして、大当り遊技であることが全く認識できないように構成してもよい。

20

【0510】

また、本例では、ボタン演出においてプッシュボタン31Bの操作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、ボタン演出において、スティックコントローラ31Aの操作を行うように構成したり、タッチパネルや十字キーなどを備えるように構成した場合には、それらタッチパネルや十字キーなどの操作手段の操作を行うように構成したりしてもよく、様々な態様が考えられる。

【0511】

次いで、演出制御用CPU120は、第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ016 IWS 8116）。第2KT状態フラグがセットされていなければ（すなわち、通常状態または第1KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、第1図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第1確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ016 IWS 8117）。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016 IWS 8120）。

30

【0512】

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016 IWS 8118）。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016 IWS 921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016 IWS 8119）。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016 IWS 8120）。

40

【0513】

ステップ016 IWS 8116で第2KT状態フラグがセットされていれば（すなわち、第2KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、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016 IWS 8121）。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

50

S 1 7 3) に応じた値に更新する (ステップ 0 1 6 I W S 8 1 2 4)。

【 0 5 1 4】

第 2 図柄確定指定コマンドを受信していなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 強制図柄確定指定コマンドを受信したか否か (例えば、第 2 強制確定コマンド受信フラグがセットされているか否か) を確認する (ステップ 0 1 6 I W S 8 1 2 2)。第 2 強制図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理のステップ 0 1 6 I W S 9 2 1 で決定した飾り図柄の停止図柄を、はずれ図柄に差し替える処理を行う (ステップ 0 1 6 I W S 8 1 2 3)。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理 (ステップ S 1 7 3) に応じた値に更新する (ステップ 0 1 6 I W S 8 1 2 4)。

10

【 0 5 1 5】

ステップ 0 1 6 I W S 8 1 1 8 で第 1 強制図柄確定指定コマンドも受信していなかった場合、またはステップ 0 1 6 I W S 8 1 2 2 で第 2 強制図柄確定指定コマンドも受信していなかった場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する (ステップ 0 1 6 I W S 8 1 2 5)。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 C P U 1 2 0 は、待機演出用のプロセスデータに切り替える (ステップ 0 1 6 I W S 8 1 2 6)。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマを再スタートさせる (ステップ 0 1 6 I W S 8 1 2 7)。

【 0 5 1 6】

(特図当り待ち処理)

20

図 9 - 4 7 ~ 図 9 - 4 9 は、演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理 (ステップ S 1 7 3) を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ 1 がセットされているか否かを確認する (ステップ 0 1 6 I W S 9 7 0 1)。停止図柄表示フラグ 1 がセットされていれば、ステップ 0 1 6 I W S 9 7 0 8 に移行する。この特徴部 0 1 6 I W では、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ 0 1 6 I W S 9 7 0 6 で停止図柄表示フラグ 1 がセットされる。そして、大当り中演出を実行するときに停止図柄表示フラグ 1 がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ 1 がセットされているということは、大当り図柄を確定表示したが大当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ 0 1 6 I W S 9 7 0 4 の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ 0 1 6 I W S 9 7 0 8 に移行する。

30

【 0 5 1 7】

停止図柄表示フラグ 1 がセットされていないければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ 2 がセットされているか否かを確認する (ステップ 0 1 6 I W S 9 7 0 2)。停止図柄表示フラグ 2 がセットされていれば、ステップ 0 1 6 I W S 9 7 3 8 に移行する。この特徴部 0 1 6 I W では、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を表示した場合には、ステップ 0 1 6 I W S 9 7 3 4 で停止図柄表示フラグ 2 がセットされる。そして、小当り中演出を実行するときに停止図柄表示フラグ 2 がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ 2 がセットされているということは、小当り図柄を確定表示したが小当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ 0 1 6 I W S 9 7 0 4 の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ 0 1 6 I W S 9 7 3 8 に移行する。

40

【 0 5 1 8】

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いければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 パターン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 1 6 I W S 9 7 0 3)。第 1 パターンフラグがセットされていないければ (ステップ 0 1 6 I W S 9 7 0 3 の N)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において停止表示中の左中右の飾り図柄の停止図柄 (はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄) を確定表示させる制御を行う (ステップ 0 1 6 I W S 9 7 0 4)。なお、第 1 強制図柄確定指定コマンドや第 2 強制図柄確定指定コマンドを受信し、ステップ 0 1 6 I W S 8 1 1 9

50

、S 8 1 2 3ではずれ図柄に差し替える処理を実行した場合には、ステップ0 1 6 I W S 9 7 0 4において、演出制御用C P U 1 2 0は、はずれ図柄を確定表示させる制御を行う。

【0 5 1 9】

一方、第1パターンフラグがセットされていれば（ステップ0 1 6 I W S 9 7 0 3のY）、ステップ0 1 6 I W S 9 7 0 4の処理を実行することなく、ステップ0 1 6 I W S 9 7 0 5に移行する。すなわち、本例では、第1パターンによる大当たり中演出が実行される場合には、飾り図柄の変動表示の終了時に大当たり図柄の導出表示を行わないように制御する。

【0 5 2 0】

ステップ0 1 6 I W S 9 7 0 4の処理で大当たり図柄を確定表示した場合には（ステップ0 1 6 I W S 9 7 0 5のY）、演出制御用C P U 1 2 0は、停止図柄表示フラグ1をセットする（ステップ0 1 6 I W S 9 7 0 6）。また、演出制御用C P U 1 2 0は、大当たり図柄を導出表示してからの経過期間を計測するための大当たり表示後期間計測タイマをセットする（ステップ0 1 6 I W S 9 7 0 7）。

【0 5 2 1】

次いで、演出制御用C P U 1 2 0は、大当た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0 1 6 I W S 9 7 0 8）。大当たり開始指定コマンドを受信していなければ（ステップ0 1 6 I W S 9 7 0 8のN）、演出制御用C P U 1 2 0は、通過ゲート0 1 6 I W 0 4 1への遊技球の通過を促すゲート通過促進表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ0 1 6 I W S 9 7 0 9）。なお、ゲート通過促進表示の表示中であるか否かは、例えば、後述するステップ0 1 6 I W S 9 7 1 6でゲート通過促進表示の表示を開始するときにフラグをセットするように構成し、ステップ0 1 6 I W S 9 7 0 9では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。ゲート通過促進表示の表示中であれば（ステップ0 1 6 I W S 9 7 0 9のY）、特図当り待ち処理を終了する。

【0 5 2 2】

ゲート通過促進表示の表示中でなければ（ステップ0 1 6 I W S 9 7 0 9のN）、演出制御用C P U 1 2 0は、右打ち操作を促す右打ち報知の表示中であるか否かを確認する（ステップ0 1 6 I W S 9 7 1 0）。なお、右打ち報知の表示中であるか否かは、例えば、後述するステップ0 1 6 I W S 9 7 1 2、S 9 7 1 3で右打ち報知の表示を開始するときにフラグをセットするように構成し、ステップ0 1 6 I W S 9 7 1 0では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

【0 5 2 3】

右打ち報知の表示中でなければ（ステップ0 1 6 I W S 9 7 1 0のN）、演出制御用C P U 1 2 0は、第1パターン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 1 6 I W S 9 7 1 1）。第1パターンフラグがセットされていなければ（すなわち、第2パターンによる大当たり中演出を実行する場合であれば）、演出制御用C P U 1 2 0は、画像表示装置5において、通常態様の右打ち報知の表示を開始する制御を行う（ステップ0 1 6 I W S 9 7 1 2）。第1パターンフラグがセットされていれば（すなわち、第1パターンによる大当たり中演出を実行する場合であれば）、演出制御用C P U 1 2 0は、画像表示装置5において、縮小態様の右打ち報知の表示を開始する制御を行う（ステップ0 1 6 I W S 9 7 1 3）。

【0 5 2 4】

右打ち報知の表示中であれば（ステップ0 1 6 I W S 9 7 1 0のY）、演出制御用C P U 1 2 0は、大当たり表示後期間計測タイマの値にもとづいて、大当たり図柄を導出表示してからの経過期間が1 0秒となったか否かを確認する（ステップ0 1 6 I W S 9 7 1 4）。大当たり図柄を導出表示してからの経過期間が1 0秒となっていれば、演出制御用C P U 1 2 0は、第1パターン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 1 6 I W S 9 7 1 5）。第1パターンフラグがセットされていれば、特図当り待ち処理を終了する。第1パターンフラグがセットされていなければ、演出制御用C P U 1 2 0は、画像表示装置5において、ゲート通過促進表示の表示を開始する制御を行う（ステップ0 1 6 I W

10

20

30

40

50

S 9 7 1 6)。

【0525】

ステップ016 IWS 9709～S 9 7 1 6の処理が実行されることによって、本例では、大当り図柄を導出表示すると直ちに右打ち報知の表示が開始され、その後、10秒を経過するとゲート通過促進表示の表示が開始される。ただし、第1パターンによる大当り中演出が実行される場合には、縮小態様の右打ち報知が表示されるだけで、大当り図柄を導出表示してから10秒が経過してもゲート通過促進表示は表示されない(ステップ016 IWS 9715のY参照)。

【0526】

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016 IWS 9717)。

【0527】

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016 IWS 9718)。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16R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016 IWS 9719)。なお、大当り種別が16R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6指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。16R確変大当り、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016 IWS 9720)。

【0528】

ステップ016 IWS 9718～S 9 7 2 0の処理が実行されることによって、本例では、16R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4R確変大当りまたは4R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。

【0529】

次いで、演出制御用CPU120は、第1パターンフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ016 IWS 9721)。第1パターンフラグがセットされていなければ、演出制御用CPU120は、今回開始する大当り遊技が16R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016 IWS 9722)。なお、16R確変大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。16R確変大当りにもとづく大当り遊技を開始する場合には、演出制御用CPU120は、画像表示装置5にカウント表示および待機中表示を表示中であれば、それらカウント表示および待機中表示を消去する制御を行い(ステップ016 IWS 9723)、待機中フラグをリセットする(ステップ016 IWS 9724)。

【0530】

本例では、後述するように、16R確変大当りにもとづく大当り遊技を終了するときに100回のカウント表示の表示が開始され(ステップ016 IWS 9825参照)、それに重畳するように待機中表示の表示が開始される(ステップ016 IWS 9835参照)のであるが、カウント表示および待機中表示に再び16R確変大当りとなり第2パターンによる大当り中演出が実行される場合には、ステップ016 IWS 9723、S 9 7 2 4の処理が実行されることによってカウント表示および待機中表示が一旦消去される。ただし、この場合、大当り遊技を終了するときに再びステップ016 IWS 9825、S 9 8 3 5の処理が実行され、再び100回のカウント表示が表示され待機中表示が重畳表示されることになる。

【0531】

次いで、演出制御用CPU120は、通常の大当た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016 IWS 9725）。そして、ステップ016 IWS 9730に移行する。

【0532】

一方、第1パターンフラグがセットされていれば（ステップ016 IWS 9721のY）、演出制御用CPU120は、今回開始する大当たり遊技が16R確変大当たりにもとづく大当たり遊技であるか否かを確認する（ステップ016 IWS 9726）。なお、16R確変大当たりであるか否かは、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を確認することにより判定できる。16R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を開始する場合には、演出制御用CPU120は、待機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016 IWS 9727）。待機中フラグがセットされている場合、画像表示装置5にカウント表示および待機中表示が表示されている場合である。この場合、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、カウント表示および待機中表示にさらにRUSH表示を重畳表示する制御を行う（ステップ016 IWS 9728）。従って、RUSH表示が重畳表示されることによって、カウント表示および待機中表示が視認できない状態となる。

10

【0533】

次いで、演出制御用CPU120は、擬似第2KT演出用のプロセステーブルを選択する（ステップ016 IWS 9729）。そして、ステップ016 IWS 9730に移行する。

20

【0534】

なお、本例では、第2パターンによる大当たり中演出が実行される場合には、ステップ016 IWS 9725で選択した通常の大当たり中演出に応じたプロセステーブルに従って、ステップ016 IWS 9731および大当たり中演出処理（ステップS176）が実行されることによって、大当たり遊技中に通常の大当たり中演出が実行される。一方、第1パターンによる大当たり中演出が実行される場合には、ステップ016 IWS 9729で選択した擬似第2KT演出用のプロセステーブルに従って、ステップ016 IWS 9731および大当たり中演出処理（ステップS176）が実行されることによって、大当たり遊技中であっても第2KT状態中と同様の演出が実行される。

【0535】

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016 IWS 9730）、プロセスタ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016 IWS 9731）。

30

【0536】

その後、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり中演出処理（ステップS176）に応じた値に更新する（ステップ016 IWS 9732）。

【0537】

ステップ016 IWS 9704の処理で大当たり図柄を確定表示していなければ（ステップ016 IWS 9705のN）、ステップ016 IWS 9704の処理で小当たり図柄を確定表示した場合には（ステップ016 IWS 9733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016 IWS 9734）。

40

【0538】

次いで、演出制御用CPU120は、第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ016 IWS 9735）。第2KT状態フラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、第2KT状態中における小当たりの発生回数をカウントするための小当たり回数カウンタの値を1加算する（ステップ016 IWS 9736）。そして、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、加算後の小当たり回数カウンタの

50

値に応じたHIT表示を表示する制御を行う（ステップ016IWS9737）。例えば、加算後の小当り回数カウンタの値が「8」であれば（第2KT状態中において8回目の小当りが発生した場合であれば）、HIT表示として「HIT08」などの文字表示を表示する。

【0539】

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016IWS9738）。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016IWS9739）。

【0540】

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016IWS9740）。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016IWS9741）、プロセステータ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016IWS9742）。

【0541】

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016IWS9743）。

【0542】

ステップ016IWS9704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016IWS9705のN、且つステップ016IWS9733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016IWS9744）。

【0543】

（大当り中演出処理）

図9-50～図9-52は、図8に示された演出制御プロセス処理における大当り中演出処理（ステップS176）を示すフローチャートである。大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、大当り終了指定コマンドを受信したか否か（例えば、大当り終了指定コマンド受信フラグ（ステップ016IWS628参照）がセットされているか否か）を確認する（ステップ016IWS9801）。大当り終了指定コマンドを受信していなければ（ステップ016IWS9801のN）、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後表示コマンドを受信したか否か（例えば、大入賞口開放後フラグ（ステップ016IWS637参照）がセットされているか否か）を確認する（ステップ016IWS9802）。大入賞口開放後表示コマンドを受信していなければ（ステップ016IWS9802のN）、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中表示コマンドを受信したか否か（例えば、大入賞口開放中フラグ（ステップ016IWS635参照）がセットされているか否か）を確認する（ステップ016IWS9803）。

【0544】

大入賞口開放中表示コマンドも受信していなければ（ステップ016IWS9803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016IWS9804）、プロセステータnの内容に従って演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等）の制御を実行する（ステップ016IWS9805）。

【0545】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップ016IWS9806）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセステータの切替を行う（ステップ016IWS9807）。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テータ（表示制御実行データ、ランプ制

10

20

30

40

50

御実行データおよび音番号データ)に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる(ステップ016IWS9808)。

【0546】

大入賞口開放中表示コマンドを受信していれば(ステップ016IWS9803のY)、演出制御用CPU120は、第1パターンフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ016IWS9809)。第1パターンフラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、ラウンド数に応じたHIT表示を表示する制御を行う(ステップ016IWS9810)。例えば、大当り遊技の第1ラウンドを開始する場合であれば、HIT表示として「HIT01」などの文字表示を表示し、大当り遊技の第2ラウンドを開始する場合であれば、HIT表示として「HIT02」などの文字表示を表示する。ただし、本例では、16R確変大当りである場合に第16ラウンドに制御される場合には小当り遊技と類似の開放制御が行われるので、第15ラウンドまで到達すると、第15ラウンドおよび第16ラウンドの開始時には共通に「HIT MAX」などの文字表示を表示し、恰も最終ラウンドまで到達したかのような表示を行う。

10

【0547】

本例では、既に説明したように、第2KT状態中にHIT表示として小当り回数を表示するのであるが、擬似的にラウンド数をHIT表示で表示することによって、第2KT状態中と同様の演出態様となるようにしている。次いで、演出制御用CPU120は、擬似第2KT演出用のプロセスデータを選択する(ステップ016IWS9811)。そして、ステップ016IWS9815に移行する。

20

【0548】

第1パターンフラグがセットされていなければ、演出制御用CPU120は、今回開始するラウンドが第16ラウンドであるか否かを確認する(ステップ016IWS9812)。なお、第16ラウンドであるか否かは、例えば、受信した大入賞口開放中表示コマンドに設定されているラウンド数を確認することにより判定できる。第16ラウンドでなければ(すなわち、第1ラウンド～第15ラウンドであれば)、演出制御用CPU120は、通常のラウンド中演出用のプロセスデータを選択する(ステップ016IWS9813)。そして、ステップ016IWS9815に移行する。第16ラウンドであれば、演出制御用CPU120は、擬似第2KT演出用のプロセスデータを選択する(ステップ016IWS9814)。そして、ステップ016IWS9815に移行する。

30

【0549】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマを再スタートさせ(ステップ016IWS9815)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての遊技効果ランプ9、および演出用部品としてのスピーカ8L, 8R)の制御を実行する(ステップ016IWS9816)。なお、この場合、演出制御用CPU120は、セットされていた大入賞口開放中フラグもリセットする。

【0550】

大入賞口開放後表示コマンドを受信していれば(ステップ016IWS9802のY)、演出制御用CPU120は、第1パターンフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ016IWS9817)。第1パターンフラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、擬似第2KT演出用のプロセスデータを選択する(ステップ016IWS9818)。そして、ステップ016IWS9828に移行する。

40

【0551】

第1パターンフラグがセットされていなければ、演出制御用CPU120は、今回開始するラウンドが第15ラウンドであるか否かを確認する(ステップ016IWS9819)。なお、第15ラウンドであるか否かは、例えば、受信した大入賞口開放後表示コマンドに設定されているラウンド数を確認することにより判定できる。第15ラウンドであれば、演出制御用CPU120は、第2KT状態に移行することを報知する第2KT移行演

50

出用のプロセスデータを選択する（ステップ016IWS9820）。そして、ステップ016IWS9828に移行する。

【0552】

第15ラウンドでなければ、演出制御用CPU120は、今回開始するラウンドが第16ラウンドであるか否かを確認する（ステップ016IWS9821）。なお、第16ラウンドであるか否かは、例えば、受信した大入賞口開放後表示コマンドに設定されているラウンド数を確認することにより判定できる。第16ラウンドでなければ（すなわち、第1ラウンド～第14ラウンドであれば）、演出制御用CPU120は、通常のインターバル演出用のプロセスデータを選択する（ステップ016IWS9822）。そして、ステップ016IWS9828に移行する。第16ラウンドであれば、演出制御用CPU120は、擬似第2KT演出用のプロセスデータを選択する（ステップ016IWS9823）。

10

【0553】

次いで、演出制御用CPU120は、待機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016IWS9824）。待機中フラグがセットされていなければ（ステップ016IWS9824のN）、演出制御用CPU120は、100回のカウント表示（高ベース状態の残余回数が100回であることを示す表示）を表示する制御を行う（ステップ016IWS9825）。なお、ステップ016IWS9825では、例えば、白地に「100」の文字表示を含むカウント表示を表示し、「100」を示す文字表示が視認可能な状態でカウント表示が表示される。また、演出制御用CPU120は、高ベース回数カウンタに「100」をセットする（ステップ016IWS9826）。そして、ステップ016IWS9828に移行する。

20

【0554】

一方、待機中フラグがセットされていれば（ステップ016IWS9824のY）、既にカウント表示および待機中表示の表示中に再び16R確変大当たりとなって第2パターンによる大当たり中演出が実行されている場合であるから、画像表示装置5にRUSH表示が重畳表示されている筈である（ステップ016IWS9728参照）。この場合、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されているRUSH表示を消去する制御を行う（ステップ016IWS9827）。従って、RUSH表示が消去され、カウント表示および待機中表示が再び視認できる状態となる。そして、ステップ016IWS9828に移行する。

30

【0555】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマを再スタートさせ（ステップ016IWS9828）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての遊技効果ランプ9、および演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ016IWS9829）。なお、この場合、演出制御用CPU120は、セットされていた大入賞口開放後フラグもリセットする。

【0556】

大当たり終了指定コマンドを受信していれば（ステップ016IWS9801のY）、演出制御用CPU120は、今回16R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了する場合であるか否かを確認する（ステップ016IWS9830）。なお、16R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了する場合であるか否かは、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を格納することにより判定できる。16R確変大当たりでなければ、演出制御用CPU120は、通常のエンディング演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ016IWS9831）。そして、ステップ016IWS9837に移行する。

40

【0557】

16R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了する場合であれば、演出制御用CPU120は、擬似第2KT演出用のプロセステーブルを選択する（ステップ016IWS98

50

32)。次いで、演出制御用CPU120は、待機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016 IWS9833）。待機中フラグがセットされていない場合は、ステップ016 IWS9825で100回のカウント表示の表示が開始されている筈である。この場合、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されているカウント表示の表示色を通常色（本例では、白色）からグレーに変更する制御を行う（ステップ016 IWS9834）。ステップ016 IWS9834では、例えば、カウント表示が白地からグレーに変更され、カウント表示に含まれる「100」を示す文字表示が視認困難または不能な状態に変更される。次いで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、高ベース状態の残余回数のカウントの待機中であることを示す待機中表示を、表示中のカウント表示に重畳表示する制御を行う（ステップ016 IWS9835）。また、演出制御用CPU120は、待機中フラグをセットする（ステップ016 IWS9836）。そして、ステップ016 IWS9837に移行する。

10

【0558】

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016 IWS9837）、プロセスタイマ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての遊技効果ランプ9、および演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ016 IWS9838）。また、演出制御用CPU120は、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマをセットする（ステップ016 IWS9839）。なお、この場合、演出制御用CPU120は、セットされていた大当たり終了指定コマンド受信フラグもリセットする。

20

【0559】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を、エンディング演出処理に応じた値に更新し（ステップ016 IWS9840）、大当たり中演出処理を終了する。

【0560】

（エンディング演出処理）

図9-53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016 IWS951）。なお、演出期間計測タイマは、大当たり中演出処理（ステップS176参照）において、大当たり遊技の全てのラウンドを終了したことにとも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016 IWS952）。

30

【0561】

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016 IWS952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016 IWS953）、プロセスタイマ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016 IWS954）。例えば、大当たりが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする演出を実行する。ただし、擬似第2KT演出を実行する場合には、第2KT状態中と同様の演出を実行する。

40

【0562】

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016 IWS955）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスタイマの切替を行う（ステップ016 IWS956）。そして、次のプロセスタイマ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016 IWS957）。

【0563】

50

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016 IWS 952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016 IWS 958）。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4指定コマンドまたは表示結果6指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。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016 IWS 959）。

【0564】

ステップ016 IWS 958～S 959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。

【0565】

次いで、演出制御用CPU120は、今回終了する大当り遊技が4R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016 IWS 960）。なお、4R確変大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果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。4R確変大当りであれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ016 IWS 961）。賞球数表示の表示中でなければ、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示を開始する制御を行う（ステップ016 IWS 962）。

【0566】

ステップ016 IWS 960～S 962の処理が実行されることによって、本例では、4R確変大当りにもとづく大当り遊技を実行する場合には、その大当り遊技中には賞球数表示が表示されないのであるが（ただし、本例では、4R確変大当りとなる前から賞球数表示が表示されていた場合には、賞球数表示は継続して表示されるが表示の更新はされない）、大当り遊技終了後の高確率／第2KT状態中には賞球数表示が表示される。

【0567】

次いで、演出制御用CPU120は、今回終了する大当り遊技が16R確変大当りまたは6R確変大当りA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016 IWS 963）。なお、16R確変大当りまたは6R確変大当りA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。16R確変大当りまたは6R確変大当りAでなければ、演出制御用CPU120は、変動回数カウンタの値をリセット（0クリア）する（ステップ016 IWS 964）とともに、小当り回数カウンタの値をリセット（0クリア）する（ステップ016 IWS 965）。

【0568】

次いで、演出制御用CPU120は、待機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016 IWS 966）。待機中フラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている待機中表示を消去する消去演出を実行する制御を行う（ステップ016 IWS 967）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されているカウント表示の表示色をグレーから通常色（本例では、白色）に変更する制御を行う（ステップ016 IWS 968）とともに、待機中フラグをリセットする（ステップ016 IWS 969）。従って、ステップ016 IWS 978では、例えば、カウント表示が再びグレーから白地に変更され、カウント表示に含まれる「100」を示す文字表示が再び視認可能な状態に変更される。

【0569】

ステップ016 IWS 963～S 969の処理が実行されることによって、本例では、

16R確変大当りおよび6R確変大当りA以外の大当りとなって第2KT状態を終了するときに、変動回数カウンタおよび小当り回数カウンタがリセットされ、待機中表示の表示も終了して、カウント表示の減算表示が開始される。

【0570】

次いで、演出制御用CPU120は、セットされていれば、第1パターンフラグをリセットする(ステップ016IWS970)。その後、演出制御用CPU120は、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理(ステップS170)に応じた値に更新する(ステップ016IWS971)。

【0571】

(演出例)

次に、本特徴部016IWにおいて実行される演出の演出態様について説明する。まず、設定値示唆演出の演出態様について説明する。図9-54は、設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示において設定値示唆演出を実行可能である。図9-54(A)に示すように、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、設定値示唆演出の実行タイミングとなると、図9-54(B1)～(B3)に示すように、飾り図柄の変動表示中に設定値示唆演出が実行される。

【0572】

本例では、図9-54(B1)～(B3)に示すように、画像表示装置5において所定のキャラクタ画像016IW001, 016IW002, 016IW003を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。この場合、例えば、設定値示唆演出Aを実行する場合には、図9-54(B1)に示すように、画像表示装置5において青色の表示色で所定のキャラクタ画像016IW001を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Cを実行する場合には、図9-54(B2)に示すように、画像表示装置5において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像016IW002を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Eを実行する場合には、図9-54(B3)に示すように、画像表示装置5において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像016IW003を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。

【0573】

なお、図9-54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。

【0574】

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。

【0575】

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

【0576】

本例では、第2KT状態中である場合には、図9-55(A)に示すように、例えば、画像表示装置5において「小当りRUSH」などの文字表示016IW004が表示され、第2KT状態中であることが認識可能に表示される。そして、図9-55(A)に示すように、第2KT状態中に画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、小当りRUSH継続示唆演出の実行タイミングとなると、図9-55(B

10

20

30

40

50

1) ~ (B3) に示すように、飾り図柄の変動表示中に小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。

【0577】

本例では、図9-55 (B1), (B2) に示すように、画像表示装置5において所定の演出画像016IW005, 016IW006を表示する態様により小当り R U S H 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016IW005, 016IW006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 R U S H 継続示唆演出Aを実行する場合には、図9-55 (B1) に示すように、画像表示装置5において青色の表示色で所定の演出画像016IW005を表示する態様により小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。また、例えば、小当り R U S H 継続示唆演出Bを実行する場合には、図9-55 (B2) に示すように、画像表示装置5において赤色の表示色で所定の演出画像016IW005を表示する態様により小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。

10

【0578】

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 R U S H 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 R U S H 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 R U S H) 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。

【0579】

次に、オーバー入賞時示唆演出、小当り入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様について説明する。図9-56および図9-57は、オーバー入賞時示唆演出、小当り入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図9-56および図9-57では、(A) (B) (C) ... の順に表示画面が遷移する。また、図9-56および図9-57に示す例では、16R確変大当た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。

20

【0580】

図9-56 (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、「大当たり中!」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016IW008が表示される。また、大当り遊技中に大入賞口への通常の入賞 (オーバー入賞でない入賞) が発生すると、図9-56 (B) に示すように、通常の色 (本例では、白色) で入賞表示016IW009 (本例では、「+15」の文字表示) が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音の入賞音が出力される (ステップ016IWS307, S308参照)。

30

【0581】

次いで、大当り遊技中にオーバー入賞が発生し、オーバー入賞が発生したことにもとづいてオーバー入賞時示唆演出の実行が決定されたものとする。この場合、図9-56 (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016IW010 (本例では、「+15」の文字表示) が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音出力される (ステップ016IWS305, S306参照)。例えば、オーバー入賞時示唆演出Aを実行する場合には、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから音Aの入賞音出力される。

40

【0582】

次いで、賞球数が456個に到達し、賞球数が456個に到達したことにもとづいて賞球数表示示唆演出Aの実行が決定されたものとする。この場合、図9-56 (D) に示すように、画像表示装置5において「456 OVER」などの文字表示016IW011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016IWS360参照)。

【0583】

なお、本例では、賞球数表示示唆演出Aを実行する場合が示されているが、例えば、賞球数表示示唆演出Bの実行が決定された場合には、画像表示装置5において「555 O

50

VER」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出Bが実行される。また、例えば、賞球数表示示唆演出Cの実行が決定された場合には、画像表示装置5において「666 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出Cが実行される。

【0584】

次いで、図9-57(E)に示すように、大当り遊技を終了すると、大当り遊技終了後に遊技状態が高確率／第2KT状態に制御される。また、高確率／第2KT状態に制御されると、図9-57(F)に示すように、「小当りRUSH中！」などの文字表示が表示されるとともに、賞球数表示016IWO08が継続して表示される。

【0585】

次いで、高確率／第2KT状態中に小当りとなって特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したが、小当り入賞時示唆演出の実行を決定しなかった場合には、図9-57(F)に示すように、通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示016IWO12（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出力される（ステップ016IWS325, S326参照）。

【0586】

次いで、高確率／第2KT状態中に小当りとなって特殊入賞口への遊技球の入賞が発生し、特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて小当り入賞時示唆演出の実行が決定されたものとする。この場合、図9-57(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016IWO13（本例では、「+10」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音出力される（ステップ016IWS323, S324参照）。例えば、小当り入賞時示唆演出Aを実行する場合には、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから音Aの入賞音出力される。

【0587】

次いで、高確率／第2KT状態中に賞球数が2666個に到達し、賞球数が2666個に到達したことにもとづいて賞球数表示示唆演出Fの実行が決定されたものとする。この場合、図9-57(H)に示すように、画像表示装置5において「2666 OVER」などの文字表示016IWO14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016IWS360参照）。

【0588】

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

【0589】

また、図9-56および図9-57に示す例では、図示を省略しているが、例えば、賞球数が1000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Aの実行が決定された場合には、画像表示装置5において、「1000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Aが実行される。また、例えば、賞球数が2000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Bの実行が決定された場合には、画像表示装置5において、「2000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Bが実行される。また、例えば、賞球数が3000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Cの実行が決定された場合には、画像表示装置5において、「3000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Cが実行される。また、例えば、賞球数が4000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Dの実行が決定された場合には、画像表示装置5において、「4000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Dが実行される。また、例えば、賞球数が5000個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出Eの実行が決定された場合には、画像表示装置5において、「5000 OVER」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出Eが実行される。

【0590】

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

【0591】

次に、第2KT状態（小当りRUSH）中の演出態様について説明する。図9-58および図9-59は、第2KT状態中の演出態様を説明するための説明図である。本例では、16R確変大当りが発生してその大当り遊技終了後に第2KT状態に移行する場合には、その大当り遊技の第15ラウンド後のインターバル期間中に第2KT移行演出が実行され（ステップ016IWS9820参照）、第16ラウンドに移行すると未だ大当り遊技中であるが、図9-58（A）に示すように、第2KT状態と同様の演出が実行される（ステップ016IWS9814参照）。この場合、例えば、図9-58（A）に示すように、画像表示装置5において、「小当りRUSH中」などの文字が表示されるとともに、所定のキャラクタ画像016IW101が表示される。

【0592】

また、図9-58（A）に示すように、画像表示装置5において、通常色（本例では、白色）で100回のカウント表示016IW102が表示され（ステップ016IW9825参照）、その後、図9-58（B）に示すように、カウント表示016IW102の表示色が通常色からグレーに変更され（ステップ016IWS9834参照）、カウント表示016IW102に含まれる「100」を示す文字表示が視認しにくくなる。次いで、図9-58（C）に示すように、カウント表示016IW102の上に待機中表示016IW103が重畳表示される（ステップ016IWS9835参照）。なお、本例では、図9-58（C）に示すように、待機中表示016IW103が完全にカウント表示016IW102全体を覆うように重畳表示されるのではなく、カウント表示016IW102の一部が見える状態（本例では、「100」を示す文字表示のうちの「1」の部分が見える状態）で重畳表示される。そして、第2KT状態が継続している間、図9-58（C）に示すように、「小当りRUSH中」などの文字やキャラクタ画像016IW101が継続表示されるとともに、待機中表示016IW103の重畳表示が継続される。また、本例では、図9-58（C）に示すように、第2KT状態中は画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を実行しないものとする。

【0593】

次いで、第2KT状態中に小当りとなった場合には、図9-58（D）に示すように、画像表示装置5の表示画面の右上端部において、小当り図柄として左中右の飾り図柄が特殊図柄（例えば、星図柄）016IW104で揃った図柄の組み合わせが縮小表示される。また、図9-58（D）に示すように、画像表示装置5の表示画面の右下方において、第2KT状態中における小当りの発生回数を示すHIT表示016IW105が表示される。図9-58（D）に示す例では、第2KT状態中に8回目の小当りが発生した場合が示されており、HIT表示016IW105として「HIT08」の文字表示が表示される場合が示されている。

【0594】

次いで、16R確変大当りおよび6R確変大当り以外の大当りが発生し、第2KT状態を終了すると、図9-59（E）に示すように、待機中表示016IW103を消去する消去演出が実行され（ステップ016IWS967参照）、カウント表示016IW102の表示色がグレーから通常色（本例では、白色）に変更され（ステップ016IWS968参照）、図9-59（F）に示すように、100回のカウント表示016IW102が再び視認可能な状態となる。本例では、図9-59（E）に示すように、消去演出とし

て、待機中表示 0 1 6 I W 1 0 3 が爆発して消滅し、図 9-59 (F) に示すように、1 0 0 回のカウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 が再び視認可能な状態となる場合が示されている。

【0 5 9 5】

なお、消去演出は、本例で示した態様にかぎらず、例えば、待機中表示 0 1 6 I W 1 0 3 が徐々にフェードアウトして、1 0 0 回のカウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 が再び視認可能な状態となるものであってもよく、様々な演出態様が考えられる。

【0 5 9 6】

その後、図 9-59 (G) に示すように、変動表示ごとにカウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 が 1 ずつ減算表示される (ステップ 0 1 6 I W S 9 2 8 参照)。

【0 5 9 7】

なお、その後、変動表示が実行されるごとにカウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 が 1 ずつ減算表示され、高ベース回数カウンタの値が 0 となると、画像表示装置 5 からカウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 が消去される。なお、本例では、第 2 K T 状態が終了した後の遊技状態としては高確率／第 1 K T 状態と低確率／第 1 K T 状態とがあるのであるが、高確率／第 1 K T 状態と低確率／第 1 K T 状態とのいずれであっても、カウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 が 1 ずつ減算表示される。そして、低確率／第 1 K T 状態であった場合には、1 0 0 回の変動表示を終了すると通常状態 (低確率／低ベース状態) に移行するので、カウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 の終了とともに通常状態に応じた背景画像に変化する。一方、低確率／第 1 K T 状態であった場合には、1 0 0 回の変動表示を終了してカウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 を終了しても高確率／第 1 K T 状態が継続され背景画像が変化しないので、高確率／第 1 K T 状態であることが確定することになる。

【0 5 9 8】

次に、第 2 パターンによる大当たり中演出 (通常の大当たり中演出) の演出態様について説明する。図 9-60 は、第 2 パターンによる大当たり中演出の演出態様を説明するための説明図である。図 9-60 (A) に示すように、大当たりとなる変動表示を終了すると、画像表示装置 5 において大当たり図柄を確定表示する。また、大当たり図柄を確定表示すると、図 9-60 (B) に示すように、画像表示装置 5 において、通常態様の右打ち報知 0 1 6 I W 1 0 7 の表示が開始される (ステップ 0 1 6 I W S 9 7 1 2 参照)。次いで、大当たり図柄を導出表示してから 1 0 秒が経過すると、図 9-60 (C) に示すように、画像表示装置 5 において、ゲート通過促進表示 0 1 6 I W 1 0 8 の表示が開始される (ステップ 0 1 6 I W S 9 7 1 6 参照)。そして、通過ゲート 0 1 6 I W 0 4 1 を遊技球が通過し、大当たり遊技が開始されると、図 9-60 (D) に示すように、通常の大当たり中演出が開始される。

【0 5 9 9】

次に、第 1 パターンによる大当たり中演出の演出態様について説明する。図 9-61 は、第 1 パターンによる大当たり中演出の演出態様を説明するための説明図である。図 9-61 (A) に示すように、第 2 K T 状態中に大当たりが発生し、大当たり中演出パターンとして第 1 パターンが決定されたものとする。この場合、図 9-61 (B) に示すように、大当たり図柄の表示は行われず、画像表示装置 5 において、縮小態様の右打ち報知 0 1 6 I W 1 0 9 の表示が開始される (ステップ 0 1 6 I W S 9 7 1 3 参照)。また、図 9-61 (C) に示すように、第 2 パターンとは異なり、大当たり変動終了から 1 0 秒が経過しても、ゲート通過促進表示 0 1 6 I W 1 0 8 は表示されない。

【0 6 0 0】

次いで、通過ゲート 0 1 6 I W 0 4 1 を遊技球が通過し、大当たり遊技が開始されても、図 9-61 (D) に示すように、キャラクタ画像 0 1 6 I W 1 0 1 の表示が継続され、第 2 K T 状態と同様の演出が実行される。また、図 9-61 (D) に示すように、待機中表示 0 1 6 I W 1 0 3 が重畳表示されたカウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 にさらに R U S H 表示 0 1 6 I W 1 1 2 が重畳表示され (ステップ 0 1 6 I W S 9 7 2 8 参照)、カウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 および待機中表示 0 1 6 I W 1 0 3 が視認できない状態となる。なお、第 2 K T 状態中と同様に「小当たり R U S H 中」などの文字も継続して表示するようにし

10

20

30

40

50

てもよい。また、ラウンドを開始するときに、図9-61(D)に示すように、画像表示装置5の表示画面の右上端部において、擬似的に小当り図柄と同様の特殊図柄（例えば、星図柄）016IW110が表示され、第2KT状態中と同様のHIT表示016IW111が表示される。ただし、第2KT状態中はHIT表示016IW105として小当りの発生回数を示す表示が表示されたのに対して、第1パターンによる大当り中演出ではHIT表示016IW111としてラウンド数を示す表示が表示される。

【0601】

図9-61に示すように、第1パターンによる大当り中演出では、図9-58に示す第2KT状態中と同様の演出が実行される。

【0602】

なお、第2KT状態中の演出は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、第2KT状態中に所定の楽曲を音出力する演出を実行し、第1パターンによる大当り中演出を実行する場合には、大当り遊技中もその楽曲を引き継いで音出力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2KT状態（小当りRUSH）中であることを想起させる演出であればよい。

【0603】

次に、第2パターンによる大当り中演出における演出の実行タイミングについて説明する。図9-62は、第2パターンによる大当り中演出における演出の実行タイミングを説明するための説明図である。なお、図9-62に示す例では、16R確変大当りにもとづく大当り遊技が実行される場合が示されている。図9-62に示すように、大当り遊技中の第1ラウンド～第15ラウンドでは、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が30秒にわたって開状態に制御される。また、第1ラウンド～第15ラウンドでは画像表示装置5において通常の大当り中演出が実行される。

【0604】

次いで、図9-62に示すように、第15ラウンド終了後のインターバル期間には、画像表示装置5において第2KT移行演出が実行される（ステップ016IWS9820参照）。

【0605】

次いで、第16ラウンドでは、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が特別可変入賞球装置7（大入賞口）の短い開放（3秒）が3回実行され、開放対象が特別可変入賞球装置7（大入賞口）と特殊可変入賞球装置17（特殊入賞口）とで異なるものの小当りと類似の開放制御が実行される。この第16ラウンドおよびエンディング期間では、図9-62に示すように、擬似第2KT演出が実行され、未だ大当り遊技中であるが第2KT状態中と同様の演出が実行され、恰も既に第2KT状態に移行したかのような演出が実行される（ステップ016IWS9814，S9823，S9832参照）。

【0606】

その後、大当り遊技を終了し、第2KT状態に移行すると、図9-62に示すように、画像表示装置5では第2KT状態中の演出が実行され、小当りが発生すると、特殊可変入賞球装置17（特殊入賞口）の3秒間の開放が行われる。

【0607】

図9-62に示すように、本例では、16R確変大当りとなったときに、通常の大当り中演出から第2KT移行演出および擬似第2KT演出を経て、第2KT状態中の演出に移行するので、シームレスに第2KT状態に移行させることができ、演出が多彩になり遊技興趣を向上させることができる。

【0608】

（変形例1）

本特徴部016IWでは、第2KT状態中における変動表示の実行回数にもとづいて大当り中演出パターンを第1パターンとするか第2パターンとするかを決定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、前回実行した大当り遊技において第1パターンと第2パターンとのいずれの大当り中演出パターンによって大当り中演出を実行し

10

20

30

40

50

たかにもとづいて、今回の大当たり中演出パターンを決定するように構成してもよい。以下、前回の大当たり中演出パターンにもとづいて今回の大当たり中演出パターンを決定する変形例1について説明する。

【0609】

図9-63は、変形例1における大当たり中演出パターン設定処理（ステップ016 IWS 922）を示すフローチャートである。なお、上記の特徴部016 IWでは、第1パターンフラグを大当たり遊技を終了するときのエンディング演出処理においてリセットする場合を示したが（ステップ016 IWS 970参照）、変形例1では、大当たり遊技終了時に第1パターンフラグをリセットしないものとする。

【0610】

変形例1では、演出制御用CPU120は、まず、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016 IWS 501）。第2KT状態フラグがセットされていれば（すなわち、第2KT状態中であれば）、演出制御用CPU120は、今回開始する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016 IWS 503）。なお、大当たり変動であるか否かは、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を確認することにより判定できる。

【0611】

大当たり変動であれば、演出制御用CPU120は、大当たり中演出パターンとして第1パターンを連続して決定した回数をカウントするための第1パターン回数カウンタの値が5以上となっているか否かを確認する（ステップ016 IWS 503A）。第1パターン回数カウンタの値が5以上となっていれば、演出制御用CPU120は、大当たり中演出パターンとして強制的に第2パターンを決定する（ステップ016 IWS 503B）。また、演出制御用CPU120は、第1パターンフラグをリセットする（ステップ016 IWS 503C）とともに、第1パターン回数カウンタの値をリセット（0クリア）する（ステップ016 IWS 503D）。

【0612】

変形例1では、ステップ016 IWS 503A～S 503Dの処理が実行されることによって、連続して第1パターンが5回以上決定されている場合には、強制的に第2パターンを決定するように構成されている。

【0613】

第1パターン回数カウンタの値が5以上でなければ、演出制御用CPU120は、第1パターンフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ016 IWS 504A）。第1パターンフラグがセットされていれば（すなわち、前回第1パターンを決定した場合には）、演出制御用CPU120は、大当たり中演出パターンを決定するためのテーブルとして、大当たり中演出パターン決定テーブルKを選択する（ステップ016 IWS 504B）。一方、第1パターンフラグがセットされていなければ（すなわち、前回第2パターンを決定した場合には）、演出制御用CPU120は、大当たり中演出パターンを決定するためのテーブルとして、大当たり中演出パターン決定テーブルLを選択する（ステップ016 IWS 504C）。そして、演出制御用CPU120は、選択した大当たり中演出パターン決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、大当たり中演出パターンを決定する（ステップ016 IWS 505）。

【0614】

図9-64は、変形例1における大当たり中演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図9-64（1）は、ステップ016 IWS 504Bで選択される大当たり中演出パターン決定テーブルKの具体例を示している。また、図9-64（2）は、ステップ016 IWS 504Cで選択される大当たり中演出パターン決定テーブルLの具体例を示している。

【0615】

図9-64（1）に示すように、前回第1パターンを決定した場合は、大当たり中演出パターンとして、30%の確率で第1パターンが決定され、70%の確率で第2パターン

10

20

30

40

50

が決定される。また、図9-64(2)に示すように、前回第2パターンを決定した場合は、大当たり中演出パターンとして、70%の確率で第1パターンが決定され、30%の確率で第2パターンが決定される。従って、変形例1では、前回第1パターンを決定した場合には、今回の大当たり中演出パターンとして第2パターンを決定する割合を高くし、前回第2パターンを決定した場合には、今回の大当たり中演出パターンとして第1パターンを決定する割合を高くするように構成されている。

【0616】

大当たり中演出パターンとして第1パターンを決定した場合には(ステップ016 IWS 506のY)。演出制御用CPU120は、第1パターンフラグをセットする(ステップ016 IWS 507)。また、演出制御用CPU120は、第1パターン回数カウンタの値を1加算する(ステップ016 IWS 507A)。一方、大当たり中演出パターンとして第2パターンを決定した場合には(ステップ016 IWS 506のN)。第1パターンフラグをリセットし(ステップ016 IWS 507B)、第1パターン回数カウンタの値をリセット(0クリア)する(ステップ016 IWS 507C)。

【0617】

(変形例2)

また、第2KT状態において得られた賞球数にもとづいて、今回の大当たり中演出パターンを決定するように構成してもよい。以下、第2KT状態において得られた賞球数にもとづいて今回の大当たり中演出パターンを決定する変形例2について説明する。

【0618】

図9-65は、変形例2における大当たり中演出パターン設定処理(ステップ016 IWS 922)を示すフローチャートである。なお、変形例2では、賞球数カウンタは、第2KT状態に移行してからの賞球数をカウントしていくものとし、16R確変大当たりや6R確変大当たりA以外の大当たりとなって第2KT状態を終了するときにはリセットするものとする。

【0619】

変形例2では、演出制御用CPU120は、まず、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016 IWS 501)。第2KT状態フラグがセットされていれば(すなわち、第2KT状態中であれば)、演出制御用CPU120は、今回開始する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016 IWS 503)。なお、大当たり変動であるか否かは、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を確認することにより判定できる。大当たり変動であれば、演出制御用CPU120は、大当たり遊技中の演出パターン(大当たり中演出パターン)を決定するためのテーブルとして、賞球数カウンタの値に応じた大当たり中演出パターン決定テーブルを選択する(ステップ016 IWS 504D)。そして、演出制御用CPU120は、選択した大当たり中演出パターン決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、大当たり中演出パターンを決定する(ステップ016 IWS 505)。

【0620】

図9-66は、変形例2における大当たり中演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【0621】

図9-66(1)は、賞球数カウンタの値が200未満である場合に選択される大当たり中演出パターン決定テーブルMの具体例を示している。図9-66(1)に示すように、第2KT状態に制御されてからの賞球数が200個未満である場合には、大当たり中演出パターンとして、90%の確率で第1パターンが決定され、10%の確率で第2パターンが決定される。

【0622】

図9-66(2)は、賞球数カウンタの値が200以上且つ400未満である場合に選択される大当たり中演出パターン決定テーブルNの具体例を示している。図9-66(2)に示すように、第2KT状態に制御されてからの賞球数が200個以上且つ400個未満

10

20

30

40

50

である場合には、大当中演出パターンとして、70%の確率で第1パターンが決定され、30%の確率で第2パターンが決定される。

【0623】

図9-66(3)は、賞球数カウンタの値が400以上且つ600未満である場合に選択される大当中演出パターン決定テーブルOの具体例を示している。図9-66(3)に示すように、第2KT状態に制御されてからの賞球数が400個以上且つ600個未満である場合には、大当中演出パターンとして、50%の確率で第1パターンが決定され、50%の確率で第2パターンが決定される。

【0624】

図9-66(4)は、賞球数カウンタの値が600以上且つ800未満である場合に選択される大当中演出パターン決定テーブルPの具体例を示している。図9-66(4)に示すように、第2KT状態に制御されてからの賞球数が600個以上且つ800個未満である場合には、大当中演出パターンとして、30%の確率で第1パターンが決定され、70%の確率で第2パターンが決定される。

【0625】

図9-66(5)は、賞球数カウンタの値が800以上且つ1000未満である場合に選択される大当中演出パターン決定テーブルQの具体例を示している。図9-66(5)に示すように、第2KT状態に制御されてからの賞球数が800個以上且つ1000回未満である場合には、大当中演出パターンとして、10%の確率で第1パターンが決定され、90%の確率で第2パターンが決定される。

【0626】

図9-66(6)は、賞球数カウンタの値が1000以上である場合に選択される大当中演出パターン決定テーブルRの具体例を示している。図9-66(6)に示すように、第2KT状態に制御されてからの賞球数が1000個以上である場合には、大当中演出パターンとして、100%の確率で第2パターンが決定される。

【0627】

図9-66に示すように、変形例2では、第2KT状態に移行してから大当り遊技状態に制御されるまでの賞球数が少ない程、第1パターンを決定する割合が高く、第2KT状態に移行してから大当り遊技状態に制御されるまでの賞球数が多い程、第2パターンを決定する割合が高くなるように構成されている。そのように構成することによって、本例では、第2KT状態に移行してから小当りにより得られた遊技価値(賞球数)が少ない場合には、大当りであることを認識させにくくして、第2KT状態(小当りRUSH)で得られる筈であった利益を得られなかった残念感を軽減できるようにしている。

【0628】

なお、変形例2において、ステップ016IWS506, S507の処理は、図9-40で示したそれらの処理と同様である。

【0629】

(変形例3)

また、第2KT状態において発生した小当り回数にもとづいて、今回の大当中演出パターンを決定するように構成してもよい。以下、第2KT状態において発生した小当り回数にもとづいて今回の大当中演出パターンを決定する変形例3について説明する。

【0630】

図9-67は、変形例3における大当中演出パターン設定処理(ステップ016IWS922)を示すフローチャートである。

【0631】

変形例3では、演出制御用CPU120は、まず、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016IWS501)。第2KT状態フラグがセットされていれば(すなわち、第2KT状態中であれば)、演出制御用CPU120は、今回開始する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016IWS503)。なお、大当り変動であるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納

10

20

30

40

50

されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。大当り変動であれば、演出制御用CPU120は、大当り遊技中の演出パターン（大当り中演出パターン）を決定するためのテーブルとして、小当り回数カウンタの値に応じた大当り中演出パターン決定テーブルを選択する（ステップ016IWS504E）。そして、演出制御用CPU120は、選択した大当り中演出パターン決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、大当り中演出パターンを決定する（ステップ016IWS505）。

【0632】

図9-68および図9-69は、変形例3における大当り中演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【0633】

図9-68（1）は、小当り回数カウンタの値が5未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルXAの具体例を示している。図9-68（1）に示すように、第2KT状態に制御されてからの小当り回数が5回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、90%の確率で第1パターンが決定され、10%の確率で第2パターンが決定される。

【0634】

図9-68（2）は、小当り回数カウンタの値が5以上且つ10未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルXBの具体例を示している。図9-68（2）に示すように、第2KT状態に制御されてからの小当り回数が5回以上且つ10回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、80%の確率で第1パターンが決定され、20%の確率で第2パターンが決定される。

【0635】

図9-68（3）は、小当り回数カウンタの値が10以上且つ15未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルXCの具体例を示している。図9-68（3）に示すように、第2KT状態に制御されてからの小当り回数が10回以上且つ15回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、70%の確率で第1パターンが決定され、30%の確率で第2パターンが決定される。

【0636】

図9-68（4）は、小当り回数カウンタの値が15以上且つ20未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルXDの具体例を示している。図9-68（4）に示すように、第2KT状態に制御されてからの小当り回数が15回以上且つ20回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、60%の確率で第1パターンが決定され、40%の確率で第2パターンが決定される。

【0637】

図9-68（5）は、小当り回数カウンタの値が20以上且つ25未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルXEの具体例を示している。図9-68（5）に示すように、第2KT状態に制御されてからの小当り回数が20回以上且つ25回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、50%の確率で第1パターンが決定され、50%の確率で第2パターンが決定される。

【0638】

図9-68（6）は、小当り回数カウンタの値が25以上且つ30未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルXFの具体例を示している。図9-68（6）に示すように、第2KT状態に制御されてからの小当り回数が25回以上且つ30回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、40%の確率で第1パターンが決定され、60%の確率で第2パターンが決定される。

【0639】

図9-69（7）は、小当り回数カウンタの値が30以上且つ35未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルXGの具体例を示している。図9-69（7）に示すように、第2KT状態に制御されてからの小当り回数が30回以上且つ35回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、30%の確率で第1パターンが決定さ

10

20

30

40

50

れ、70%の確率で第2パターンが決定される。

【0640】

図9-69(8)は、小当り回数カウンタの値が35以上且つ40未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルXHの具体例を示している。図9-69(8)に示すように、第2KT状態に制御されてからの小当り回数が35回以上且つ40回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、20%の確率で第1パターンが決定され、80%の確率で第2パターンが決定される。

【0641】

図9-69(9)は、小当り回数カウンタの値が40以上且つ45未満である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルXIの具体例を示している。図9-69(9)に示すように、第2KT状態に制御されてからの小当り回数が40回以上且つ45回未満である場合には、大当り中演出パターンとして、10%の確率で第1パターンが決定され、90%の確率で第2パターンが決定される。

【0642】

図9-69(10)は、小当り回数カウンタの値が45以上である場合に選択される大当り中演出パターン決定テーブルXJの具体例を示している。図9-69(10)に示すように、第2KT状態に制御されてからの小当り回数が45回以上である場合には、大当り中演出パターンとして、100%の確率で第2パターンが決定される。

【0643】

図9-68および図9-69に示すように、変形例2では、第2KT状態に移行してからの小当り回数が少ない程、第1パターンを決定する割合が高く、第2KT状態に移行してからの小当り回数が多い程、第2パターンを決定する割合が高くなるように構成されている。そのように構成することによって、本例では、第2KT状態に移行してからの小当り回数が少なく小当りにより得られた遊技価値が少ない場合には、大当りであることを認識させにくくして、第2KT状態(小当りRUSH)で得られる筈であった利益を得られなかった残念感を軽減できるようにしている。

【0644】

なお、変形例3において、ステップ016IWS506、S507の処理は、図9-40で示したそれらの処理と同様である。

【0645】

(変形例4)

本特徴部016IWでは、第1パターンによる大当り中演出が実行される場合には、ゲート通過促進表示の表示を全く行わない場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1パターンによる大当り中演出が実行される場合には、目立たない態様(例えば、縮小態様)のゲート通過促進表示を表示するように構成してもよい。以下、第1パターンによる大当り中演出が実行される場合には、目立たない態様(例えば、縮小態様)のゲート通過促進表示を表示する変形例4について説明する。

【0646】

図9-70は、変形例4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。なお、変形例4において、ステップ016IWS9701~S9714の処理は、図9-47で示したそれらの処理と同様である。

【0647】

変形例4では、大当り図柄を導出表示してからの経過期間が10秒となっていれば(ステップ016IWS9714のY)、演出制御用CPU120は、第1パターンフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ016IWS9715)。第1パターンフラグが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、通常のゲート通過促進表示の表示を開始する制御を行う(ステップ016IWS9716)。第1パターンフラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、縮小態様のゲート通過促進表示の表示を開始する制御を行う(ステップ016IWS9716A)。

【0648】

なお、変形例4において、ステップ016IWS9717以降の処理は、図9-48で示したそれらの処理と同様である。

【0649】

図9-71は、変形例4における第1パターンによる大当たり中演出の演出態様を説明するための説明図である。図9-71(A)に示すように、第2KT状態中に大当たりが発生し、大当たり中演出パターンとして第1パターンが決定されたものとする。この場合、図9-71(B)に示すように、大当たり図柄の表示は行われず、画像表示装置5において、縮小態様の右打ち報知016IW109の表示が開始される(ステップ016IWS9713参照)。また、図9-71(C)に示すように、第2パターンとは異なり、大当たり変動終了から10秒が経過すると、縮小態様のゲート通過促進表示016IW111の表示が開始される(ステップ016IWS9716A参照)。

10

【0650】

なお、図9-71(D)に示す大当たり遊技開始後の演出態様は、図9-61(D)で示した態様と同様である。

【0651】

(変形例5)

また、例えば、第1パターンによる大当たり中演出が実行される場合と第2パターンによる大当たり中演出が実行される場合とで、異なるタイミングでゲート通過促進表示を表示するように構成してもよい。以下、第1パターンによる大当たり中演出が実行される場合と第2パターンによる大当たり中演出が実行される場合とで、異なるタイミングでゲート通過促進表示を表示する変形例5について説明する。

20

【0652】

図9-72は、変形例5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。なお、変形例5において、ステップ016IWS9701~S9713の処理は、図9-47で示したそれらの処理と同様である。

【0653】

右打ち報知の表示中であれば(ステップ016IWS9710のY)、演出制御用CPU120は、第1パターンフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ016IWS9714A)。第1パターンフラグがセットされていなければ(第2パターンによる大当たり中演出を実行する場合であれば(ステップ016IWS9714AのN))、演出制御用CPU120は、大当たり表示後期間計測タイマの値にもとづいて、大当たり図柄を導出表示してからの経過期間が10秒となったか否かを確認する(ステップ016IWS9714B)。大当たり図柄を導出表示してからの経過期間が10秒となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、ゲート通過促進表示の表示を開始する制御を行う(ステップ016IWS9716)。

30

【0654】

一方、第1パターンフラグがセットされていれば(第1パターンによる大当たり中演出を実行する場合であれば(ステップ016IWS9714AのY))、演出制御用CPU120は、大当たり表示後期間計測タイマの値にもとづいて、大当たり図柄を導出表示してからの経過期間が20秒となったか否かを確認する(ステップ016IWS9714C)。大当たり図柄を導出表示してからの経過期間が20秒となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、ゲート通過促進表示の表示を開始する制御を行う(ステップ016IWS9716)。

40

【0655】

ステップ016IWS9714A~S9716の処理が実行されることによって、本例では、第2パターンによる大当たり中演出を実行する場合には、大当たり変動を終了してから10秒を経過するとゲート通過促進表示の表示が開始され、第1パターンによる大当たり中演出を実行する場合には、それより長い20秒を経過するとゲート通過促進表示の表示が開始される。

50

【0656】

なお、変形例5において、ステップ016IWS9717以降の処理は、図9-48で示したそれらの処理と同様である。

【0657】

(変形例6)

また、本特徴部016IWでは、第2パターンによる大当たり中演出を実行する場合には通常態様の右打ち報知を表示する一方で、第1パターンによる大当たり中演出を実行する場合には縮小態様の右打ち報知を表示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パターンによる大当たり中演出を実行する場合には全く右打ち報知を表示しないように構成してもよい。以下、第1パターンによる大当たり中演出を実行する場合に右打ち報知を表示しない変形例6について説明する。

10

【0658】

図9-73は、変形例6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。変形例6では、特図当り待ち処理において、図9-47に示したステップ016IWS9713の処理を含まず、ステップ016IWS9711で第1パターンフラグがセットされていれば（ステップ016IWS9711のY）、演出制御用CPU120は、そのまま特図当り待ち処理を終了する。なお、特図当り待ち処理におけるその他の処理は、図9-47および図9-48に示したそれらの処理と同様である。

【0659】

(変形例7)

また、本特徴部016IWでは、低確率／高ベース状態に制御されたときに一律に100回の変動表示を実行するまで低確率／高ベース状態が継続される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率／高ベース状態が継続される高ベース回数が複数種類あるように構成してもよい。以下、低確率／高ベース状態が継続される高ベース回数が複数種類ある変形例7について説明する。

20

【0660】

特徴部016IWでは通常大当たりとして6R通常大当たりおよび4R通常大当たりがある場合を示したが、本変形例7では、通常大当たりとして6R通常大当たりA～Dおよび4R通常大当たりA～Dがあるものとする。そして、6R通常大当たりAおよび4R通常大当たりAとなる場合には高ベース回数が40回であり、6R通常大当たりBおよび4R通常大当たりBとなる場合には高ベース回数が60回であり、6R通常大当たりCおよび4R通常大当たりCとなる場合には高ベース回数が80回であり、6R通常大当たりDおよび4R通常大当たりDとなる場合には高ベース回数が100回であるものとする。

30

【0661】

図9-74は、変形例7における大当たり中演出処理（ステップS176）を示すフローチャートである。なお、変形例7において、ステップ016IWS9801～S9823の処理は、図9-50および図9-51に示したそれらの処理と同様である。

【0662】

次いで、演出制御用CPU120は、待機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016IWS9824）。待機中フラグがセットされていなければ（ステップ016IWS9824のN）、演出制御用CPU120は、40回のカウント表示（高ベース状態の残余回数が40回であることを示す表示）を表示する制御を行う（ステップ016IWS9825A）。なお、ステップ016IWS9825Aでは、例えば、白地に「40」の文字表示を含むカウント表示を表示し、「40」を示す文字表示が視認可能な状態でカウント表示が表示される。変形例7では、低確率／高ベース状態に制御される場合には高ベース回数として40回、60回、80回および100回の4種類があるのであるが、一律に最も少ない40回であるかのようなカウント表示の表示が開始される。また、演出制御用CPU120は、見かけ上の高ベース回数の残り回数の報知回数をカウントするための報知回数カウンタに「40」をセットする（ステップ016IWS9826A）。そして、ステップ016IWS9828に移行する。

40

50

【0663】

なお、変形例7において、ステップ016IWS9827～S9840の処理は、図9-51および図9-52に示したそれらの処理と同様である。

【0664】

図9-75は、変形例7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。なお、変形例7において、ステップ016IWS951～S968の処理は、図9-53に示したそれらの処理と同様である。

【0665】

カウント表示の表示色をグレーから通常色（本例では、白色）に変更すると（ステップ016IWS968）、演出制御用CPU120は、高ベース回数カウンタに大当たり種別に応じた値をセットする（ステップ016IWS968A）。例えば、大当たり種別が6R通常大当たりAや4R通常大当たりAである場合には高ベース回数カウンタに「40」をセットする。また、例えば、大当たり種別が6R通常大当たりBや4R通常大当たりBである場合には高ベース回数カウンタに「60」をセットする。また、例えば、大当たり種別が6R通常大当たりCや4R通常大当たりCである場合には高ベース回数カウンタに「80」をセットする。また、例えば、大当たり種別が6R通常大当たりDや4R通常大当たりDである場合には高ベース回数カウンタに「100」をセットする。また、例えば、大当たり種別が6R確変大当たりBや4R確変大当たりである場合（高確率／高ベース状態に制御される場合）にも高ベース回数カウンタに「100」をセットする。そして、演出制御用CPU120は、待機中フラグをリセットする（ステップ016IWS969）。

【0666】

なお、変形例7において、ステップ016IWS970～S971の処理は、図9-53に示したそれらの処理と同様である。

【0667】

図9-76は、変形例7における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。なお、変形例7において、ステップ016IWS921～S923の処理は、図9-37で示したそれらの処理と同様である。

【0668】

次いで、演出制御用CPU120は、高ベース回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ016IWS924）。高ベース回数カウンタの値が0でなければ、演出制御用CPU120は、待機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016IWS925）。待機中フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU120は、高ベース回数カウンタの値を1減算する（ステップ016IWS926）とともに、報知回数カウンタの値を1減算する（ステップ016IWS926A）。また、演出制御用CPU120は、減算後の高ベース回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ016IWS927）。減算後の高ベース回数カウンタの値が0でなければ、減算後の報知回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ016IWS927A）。

【0669】

減算後の報知回数カウンタの値が0となっていれば（すなわち、見かけ上のカウント表示が「0」となるタイミングであれば）、演出制御用CPU120は、カウント表示を高ベース回数カウンタの値に応じて更新する（ステップ016IWS927B）。ステップ016IWS927Bの処理が実行されることによって、変形例7では、カウント表示が一旦「40」と表示された後、その見かけ上の表示が「0」となったタイミングで本来の高ベース回数の残り回数が上乗せ表示される。また、演出制御用CPU120は、高ベース回数カウンタの値を報知回数カウンタにセットする（ステップ016IWS927C）。減算後の報知回数カウンタの値が0でなければ、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されているカウント表示を1つ減算表示して更新する（ステップ016IWS928）。

【0670】

一方、減算後の高ベース回数カウンタの値が0となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されているカウント表示を消去する（ステップ016 IWS929）。

【0671】

なお、変形例7において、ステップ016 IWS930～S938の処理は、図9-37で示したそれらの処理と同様である。

【0672】

以上に説明したように、本特徴部016 IWによれば、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態）よりも遊技者にとって有利な第1特別状態（例えば、低確率／高ベース状態（第1KT状態））と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態（例えば、高確率／低ベース状態（第2KT状態））とに制御可能であり、第2特別状態を終了した後に、所定期間にわたって第1特別状態に制御可能である（例えば、第2KT状態中に6R通常大当たりや4R通常大当たりが発生して第2KT状態を終了した場合には、その6R通常大当たりや4R通常大当たりにもとづく大当たり遊技後に100回の変動表示を実行するまでの期間にわたって低確率／高ベース状態（第1KT状態）に制御される）。また、所定期間を示唆する所定表示（例えば、カウント表示016 IW102）を表示可能であり、所定表示の表示態様を変更する変更演出を実行可能である。また、第2特別状態に制御されるときに、通常態様により所定表示を表示した後に、該通常態様とは異なる所定態様に変更する第1変更演出（例えば、図9-58（A）～（C）に示すように、通常色（本例では、白色）で100回のカウント表示016 IW102が表示され、カウント表示016 IW102の表示色が通常色からグレーに変更され、カウント表示016 IW102の上に待機中表示016 IW103が重畳表示される演出）を実行し、第2特別状態が終了して第1特別状態に制御されるときに、所定表示の表示態様を所定態様から通常態様に変更する第2変更演出（例えば、図9-59（E），（F）に示す待機中表示016 IW103を消去する消去演出が実行され、カウント表示016 IW102の表示色がグレーから通常色（本例では、白色）に変更される演出）を実行する。そのため、比較的有利な第2特別状態が終了しても、その後に第1特別状態に制御される期間があることを興趣性を高めて示唆することができ、特別状態の制御期間を示唆する表示を表示する場合に、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0673】

なお、本例では、所定表示が高ベース回数の残り回数をカウント表示するカウント表示016 IW102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、所定表示としてメータ表示やゲージ表示を行い、高ベース回数の残り回数が少なくなるに従ってメータ表示やゲージ表示の目盛りを減少表示させたり、所定表示として複数のアイコン画像を表示して、高ベース回数の残り回数が少なくなるに従って1つずつアイコン画像を消去したりしてもよい。そのように何らかの形式で、高ベース状態の期間の経過に従って特定の表示態様に向かって変化するものを所定表示として表示するものであってもよい。

【0674】

また、本特徴部016 IWによれば、所定表示の表示態様を、所定態様として通常態様の所定表示に特殊表示（例えば、待機中表示016 IW103）を重畳表示させた表示態様に変更する第1変更演出を実行する。そのため、第2特別状態を終了するときに事前に第1特別状態の制御期間を示唆することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0675】

また、本特徴部016 IWによれば、通常態様の所定表示の少なくとも一部が視認可能に特殊表示を重畳表示させる（例えば、図9-58（C）に示すように、「100」を示す文字表示のうちの「1」の部分が見える状態で待機中表示016 IW103が重畳表示される）。そのため、遊技者に対して意図を認識しやすく所定表示の表示態様を変更することができる。すなわち、通常態様の所定表示を全て視認不能としてしまうと第2特別状態が終了した後に第1特別状態に制御される期間があることが十分に遊技者に伝わらない

が、一部視認可能に表示されるので、遊技者に対して意図を認識しやすくすることができる。

【0676】

また、本特徴部016IWによれば、第1特別状態および第2特別状態とは異なる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、第2特別状態に制御されている場合に有利状態に制御されるときに、所定表示の表示態様を所定態様から特別態様に変更する第3変更演出（例えば、図9-61（D）に示すように、待機中表示016IW103が重畳表示されたカウント表示016IW102にさらにRUSH表示016IW112が重畳表示される演出）を実行する。そのため、所定表示の表示態様のバリエーションを多彩にすることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【0677】

また、本特徴部016IWによれば、第1特別状態および第2特別状態とは異なる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、有利状態の終了演出期間において、第2特別状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、第2KT移行演出）を実行するとともに、第1変更演出を実行する（例えば、大当り遊技中の第15ラウンドのインターバル期間において第2KT移行演出を実行し、第16ラウンドのラウンド期間を終了すると100回のカウント表示016IW102を開始し、第16ラウンドのインターバル期間を終了すると待機中表示016IW103を重畳表示する）。そのため、第2特別状態に制御されるときに迫力のある演出を実行することができる。

20

【0678】

なお、本例では、16R確変大当りにもとづく大当り遊技では第16ラウンドにおいて小当りと類似の開放制御が実行され第2KT状態中と同様の演出が実行され、見た目上は第15ラウンドのラウンド期間を終了したときに大当り遊技を終了して第2KT状態に移行したように見えることから、第15ラウンドのインターバル期間からエンディング期間までを有利状態（大当り遊技）の終了演出期間ととらえ、第15ラウンドのインターバル期間に報知演出（第2KT移行演出）を実行する場合を示している。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、大当り遊技のエンディング期間において報知演出（第2KT移行演出）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、遊技者が大当り遊技の終了演出期間であることを認識可能な期間において報知演出（第2KT移行演出）や第1変更演出を実行するものであればよい。

30

【0679】

（開示A）

また、本特徴部016IWの変形例7では、高ベース回数として複数種類の回数（本例では、40回、60回、80回、100回）があり、第2KT状態に制御されるときに最も少ない40回を高ベース回数として一旦報知し、第2KT状態を終了して低確率／高ベース状態（第1KT状態）に移行してから40回の変動表示を実行するときに高ベース回数の残り回数を上乗せ報知するように構成している。なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、低確率／高ベース状態（第1KT状態）に移行してから40回の変動表示を実行する前であっても、高ベース回数の残り回数を上乗せ報知する場合があるように構成してもよい。また、例えば、40回の変動表示を実行するときに残り回数を全て上乗せ報知する場合にかぎらず、高ベース回数の残り回数を複数回にわたって上乗せ報知するように構成してもよい。例えば、低確率／高ベース状態（第1KT状態）に移行してから40回の変動表示を実行するときには20回を上乗せ報知し、その後20回の変動表示を実行するごとに「20」ずつ上乗せ報知可能に構成してもよい。そのように高ベース回数の残り回数の上乗せ報知の態様としてさまざまな態様が考えられる。

40

【0680】

（開示B）

また、本特徴部016IWでは、第1変更演出において所定表示を通常態様から所定態

50

様に変更する態様として、カウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 の表示色を通常色（例えば、白色）からグレーに変更し、且つカウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 の上に待機中表示 0 1 6 I W 1 0 3 を重畳表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、所定態様として、（１）カウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 の表示色を通常色（例えば、白色）からグレーに変更する制御のみを実行する、（２）カウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 の上に待機中表示 0 1 6 I W 1 0 3 を重畳表示する制御のみを実行する、（３）カウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 の表示色を通常色（例えば、白色）からグレーに変更する制御、およびカウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 の上に待機中表示 0 1 6 I W 1 0 3 を重畳表示する制御の両方を実行するなどが考えられる。

【 0 6 8 1 】

（開示 C）

また、本例では、所定表示として、図 9－5 8 および図 9－5 9 に示すカウント表示 0 1 6 I W 1 0 2 のような矩形表示の中に「1 0 0」などの文字表示を含む表示を表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、矩形表示のような明確な境界線の表示を行わない形式で、ある特定の表示領域に高ベース回数の残り回数などを表示するようなものであってもよく、そのような境界線が明確でない所定領域の表示態様を第 1 変更演出や第 2 変更演出、第 3 変更演出を実行して変更するものであってもよい。

【 0 6 8 2 】

また、本特徴部 0 1 6 I W によれば、有利状態（例えば、大当り遊技状態）とは異なる状態であって遊技者にとって有利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、非特別状態（例えば、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態））よりも特殊状態に制御される頻度が高い特別状態（例えば、第 2 K T 状態（高確率／低ベース状態））に制御可能である。また、有利状態に制御されることにもとづいて演出（例えば、大当り中演出）を実行可能であり、特別状態において有利状態に制御される場合に、特別状態中と同一または類似の演出を実行する第 1 パターン（図 9－6 1 参照）と、特別状態中には実行されない有利状態中演出を実行する第 2 パターン（図 9－6 0 参照）とのうちのいずれかのパターンにより演出を実行可能である。また、有利状態に制御される前の特別状態に制御されていた期間に応じて異なる割合により、第 1 パターンまたは第 2 パターンのうちのいずれかのパターンにより演出を実行可能である（図 9－4 1 および図 9－4 2 参照）。そのため、特別状態中の演出態様と特別状態中に制御された有利状態中の演出態様とに関連性をもたせることによって、特別状態においては特殊状態により遊技価値を付与する場合に遊技興趣を向上させることができる。

【 0 6 8 3 】

また、本特徴部 0 1 6 I W によれば、有利状態に制御される前の特別状態中に実行された可変表示の実行回数が少ない場合、高い割合により第 1 パターンにより演出を実行する（例えば、図 9－4 1 および図 9－4 2 に示すように、第 2 K T 状態に移行してから大当り遊技状態に制御されるまでの変動回数が少ない程（第 2 K T 状態に移行してから大当り遊技状態に制御されるまでの期間が短い程）、第 1 パターンを決定する割合が高い）。そのため、特別状態に制御されたが短い期間で有利状態に制御されてしまったことに対する残念感を軽減することができる。

【 0 6 8 4 】

また、本特徴部 0 1 6 I W によれば、有利状態に制御される前の特別状態中に実行された可変表示の実行回数が多の場合、高い割合により第 2 パターンにより演出を実行する（例えば、図 9－4 1 および図 9－4 2 に示すように、第 2 K T 状態に移行してから大当り遊技状態に制御されるまでの変動回数が多い程（第 2 K T 状態に移行してから大当り遊技状態に制御されるまでの期間が長い程）、第 2 パターンを決定する割合が高い）。そのため、特別状態において十分な遊技価値を得てから遊技状態に制御されたという満足感を得ることができる。

【 0 6 8 5 】

なお、本例では、「有利状態に制御される前の特別状態に制御されていた期間」として

10

20

30

40

50

、有利状態に制御される前の特別状態中に実行された可変表示の実行回数が多いか少ないかに応じて第1パターンとするか第2パターンとするかを決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、特別状態（第2KT状態）に制御されてからの時間そのものを計測し、その計測時間が長いか短いかに応じて第1パターンとするか第2パターンとするかを決定するように構成してもよい。

【0686】

また、本特徴部016IWによれば、遊技媒体（例えば、遊技球）が進入可能な第1状態（例えば、開状態）と遊技媒体が進入不能または進入しにくい第2状態（例えば、閉状態）とに変化可能な可変装置（例えば、特別可変入賞球装置7）を備える。また、第1パターンにより演出を実行する場合に、特別状態中と同一または類似の演出として、可変装置が第1状態に変化することに対応する演出（例えば、図9-61（D）に示すHIT表示016IW111）を実行可能である。そのため、第1パターンにより演出が実行される場合に、特別状態中と見せかけやすくすることができる。

10

【0687】

また、本特徴部016IWによれば、遊技媒体（例えば、遊技球）が進入可能な第1状態（例えば、開状態）と遊技媒体が進入不能または進入しにくい第2状態（例えば、閉状態）とに変化可能な可変装置（例えば、特別可変入賞球装置7）を備える。また、可変装置への遊技媒体の進入を促す特定演出（例えば、図9-60（B）、（C）に示す右打ち報知016IW107）を実行可能である。また、第2パターンにより演出が実行される場合に特定演出を実行可能であり、第1パターンにより演出が実行される場合に特定演出を実行しない（変形例6の図9-73参照）。そのため、第1パターンにより演出が実行される場合に、特別状態中と見せかけやすくすることができる。

20

【0688】

また、本特徴部016IWによれば、特別状態とは異なる状態であって非特別状態よりも遊技者にとって有利な特定状態（例えば、低確率／高ベース状態（第1KT状態））に制御可能であり、特別状態を終了した後、所定期間（例えば、変動表示を100回終了するまでの期間）にわたって特定状態に制御可能である。また、特別状態に制御されるときに、あらかじめ所定期間を示す所定態様により所定表示（例えば、図9-58（A）に示す100回のカウント表示016IW102）を表示した後、該所定表示の表示態様を特別態様に変更する変更演出（例えば、図9-58（C）に示すカウント表示016IW102の上に待機中表示016IW103を重畳表示する演出）を実行可能である。そのため、特別状態を終了した後、所定期間にわたって特定状態に制御されることをあらかじめ示唆することができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0689】

なお、本例では、所定表示の表示態様を特別態様に変更する変更演出として待機中表示016IW103を重畳表示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、「準備中」などの文字表示を重畳表示する演出を実行したり、鍵穴を模した画像を重畳表示する演出を実行したりしてもよく、様々な演出態様が考えられる。

【0690】

また、本特徴部016IWによれば、特別状態を終了するときに、所定表示の表示態様を特別態様から所定態様に変更する復帰演出（例えば、図9-59（E）、（F）に示す待機中表示016IW103を消去して100回のカウント表示016IW102を再び視認可能とする演出）を実行可能である。そのため、特別状態を終了した後、所定期間にわたって特定状態に制御されることを報知することができ、遊技興趣を向上させることができる。また、変更演出を実行した後に復帰演出を実行することによって、特別状態に制御されたときから一連の演出として見せることができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0691】

また、本特徴部016IWによれば、有利状態（例えば、大当り遊技状態）とは異なる状態であって遊技者にとって有利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であ

50

り、非特別状態（例えば、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態））よりも特殊状態に制御される頻度が高い特別状態（例えば、第2KT状態（高確率／低ベース状態））に制御可能である。また、有利状態に制御されることにもとづいて演出（例えば、大当たり中演出）を実行可能であり、特別状態において有利状態に制御される場合に、特別状態中と同一または類似の演出を実行する第1パターン（図9-61参照）と、特別状態中には実行されない有利状態中演出を実行する第2パターン（図9-60参照）とのうちのいずれかのパターンにより演出を実行可能である。また、特別状態に制御されてからの有利状態に制御されたことに関する情報の履歴に応じて異なる割合により、第1パターンまたは第2パターンのうちのいずれかのパターンにより演出を実行可能である（変形例1の図9-64参照）。そのため、特別状態中の演出態様と特別状態中に制御された有利状態中の演出態様とに関連性をもたせることによって、特別状態においては特殊状態により遊技価値を付与する場合に遊技興趣を向上させることができる。

10

【0692】

また、本例では、前回決定した大当たり中演出パターンが第1パターンであったか第2パターンであったかにもとづいて今回の大当たり中演出パターンを決定するので、第1パターンによる大当たり中演出または第2パターンによる大当たり中演出に偏ってしまうことを防止することができる。例えば、過度に第1パターンによる大当たり中演出に偏って実行されてしまうと、延々と第2KT状態中と同様の演出が実行されることになることから、第2KT状態中に延々と大当たりが発生していないと誤解を与えるおそれがある。そこで、本例では、そのような大当たり中演出パターンの偏りを是正し、そのような第2KT状態中に延々と大当たりが発生していないと誤解を与えてしまうことを防止できるようにしている。

20

【0693】

なお、本例では、「特別状態に制御されてからの有利状態に制御されたことに関する情報の履歴」として、前回決定した大当たり中演出パターンが第1パターンであったか第2パターンであったかにもとづいて今回の大当たり中演出パターンを決定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、大当たり遊技中に実行した各種演出の履歴や連荘回数などにもとづいて今回の大当たり中演出パターンを決定するように構成してもよく、何らかの形式で「特別状態に制御されてからの有利状態に制御されたことに関する情報の履歴」にもとづいて今回の大当たり中演出パターンを決定するものであればよい。

【0694】

また、本特徴部016IWによれば、前回有利状態に制御されたことにもとづいて第2パターンにより演出が実行された場合、高い割合により第1パターンにより演出を実行する（例えば、変形例1の図9-64に示すように、前回第2パターンを決定した場合には、今回の大当たり中演出パターンとして第1パターンを決定する割合が高い）。そのため、特別状態において有利状態に制御されたことにもとづいて実行される演出のパターンが過度に偏ってしまうことを低減することができる。

30

【0695】

また、本特徴部016IWによれば、前回有利状態に制御されたことにもとづいて第1パターンにより演出が実行された場合、高い割合により第2パターンにより演出を実行する（例えば、変形例1の図9-64に示すように、前回第1パターンを決定した場合には、今回の大当たり中演出パターンとして第2パターンを決定する割合が高い）。そのため、特別状態において有利状態に制御されたことにもとづいて実行される演出のパターンが過度に偏ってしまうことを低減することができる。

40

【0696】

また、本特徴部016IWによれば、所定回数（例えば、5回）連続して第1パターンにより演出が実行された場合、第2パターンにより演出を実行する（変形例1の図9-63参照）。そのため、特別状態において有利状態に制御されたことにもとづいて実行される演出のパターンが過度に第1パターンに偏ってしまうことを防止することができる、有利状態に制御されない誤解されてしまうことを防止することができる。

【0697】

50

また、本特徴部 016IW によれば、有利状態（例えば、大当り遊技状態）とは異なる状態であって遊技者にとって有利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、非特別状態（例えば、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態））よりも特殊状態に制御される頻度が高い特別状態（例えば、第 2KT 状態（高確率／低ベース状態））に制御可能である。また、有利状態に制御されることにもとづいて演出（例えば、大当り中演出）を実行可能であり、特別状態において有利状態に制御される場合に、特別状態中と同一または類似の演出を実行する第 1 パターン（図 9-61 参照）と、特別状態中には実行されない有利状態中演出を実行する第 2 パターン（図 9-60 参照）とのうちのいずれかのパターンにより演出を実行可能である。また、有利状態に制御される前の特別状態中に付与された遊技価値に応じて異なる割合により、第 1 パターンまたは第 2 パターンのうちのいずれかのパターンにより演出を実行可能である（変形例 2 の図 9-66 参照）。そのため、特別状態中の演出態様と特別状態中に制御された有利状態中の演出態様とに関連性をもたせることによって、特別状態においては特殊状態により遊技価値を付与する場合に遊技興趣を向上させることができる。

【0698】

また、例えば、第 2KT 状態に移行してからの変動回数だけで大当り中演出パターンを決定するように構成した場合には、第 2KT 状態中もはずれがあるように構成した場合には、変動回数だけで管理すると、はずれとなって遊技価値（賞球）が全く得られない期間も含まれることになり、正確に遊技価値を管理して大当り中演出パターンを決定することはできない。これに対して、本特徴部 016IW の変形例 2 では、第 2KT 状態中に得られた遊技価値そのものを管理するので、より厳密に遊技価値を管理して大当り中演出パターンを決定することができる。

【0699】

なお、本例では、具体的には、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御されることによって遊技価値が付与され（大入賞口に遊技球が入賞することによって 15 個の賞球が得られ）、特別状態（例えば、第 2KT 状態）では特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御されることによって遊技価値が付与される（特殊入賞口に遊技球が入賞することによって 10 個の賞球が得られる）。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、特別状態中に付与された遊技価値として、第 2KT 状態中に一般入賞口 10 に遊技球が入賞して 3 個の賞球が得られることや、第 2KT 状態中に第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が入賞して 1 個の賞球が得られることを含めた概念としてもよい。

【0700】

また、本特徴部 016IW によれば、有利状態に制御される前の特別状態中に付与された遊技価値が少ない場合、高い割合により第 1 パターンにより演出を実行する（例えば、変形例 2 の図 9-66 に示すように、第 2KT 状態に移行してから大当り遊技状態に制御されるまでの賞球数が少ない程、第 1 パターンを決定する割合が高い）。そのため、特別状態に制御されたが短い期間で有利状態に制御されてしまったことに対する残念感を軽減することができる。

【0701】

また、本特徴部 016IW によれば、有利状態に制御される前の特別状態中に付与された遊技価値が多い場合、高い割合により第 2 パターンにより演出を実行する（例えば、変形例 2 の図 9-66 に示すように、第 2KT 状態に移行してから大当り遊技状態に制御されるまでの賞球数が多い程、第 2 パターンを決定する割合が高い）。そのため、特別状態において十分な遊技価値を得てから遊技状態に制御されたという満足感を得ることができる。

【0702】

また、本特徴部 016IW によれば、有利状態（例えば、大当り遊技状態）とは異なる状態であって遊技者にとって有利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、非特別状態（例えば、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態））よりも特殊状態に制御される頻度が高い特別状態（例えば、第 2KT 状態（高確率／低ベース状態））に

制御可能である。また、有利状態に制御されることにもとづいて演出（例えば、大当たり中演出）を実行可能であり、特別状態において有利状態に制御される場合に、特別状態中と同一または類似の演出を実行する第1パターン（図9-61参照）と、特別状態中には実行されない有利状態中演出を実行する第2パターン（図9-60参照）とのうちのいずれかのパターンにより演出を実行可能である。また、有利状態に制御される前の特別状態中に特殊状態に制御された回数に応じて異なる割合により、第1パターンまたは第2パターンのうちのいずれかのパターンにより演出を実行可能である（変形例3の図9-68および図9-69参照）。そのため、特別状態中の演出態様と特別状態中に制御された有利状態中の演出態様とに関連性をもたせることによって、特別状態においては特殊状態により遊技価値を付与する場合に遊技興趣を向上させることができる。

10

【0703】

また、例えば、第2KT状態に移行してからの変動回数だけで大当たり中演出パターンを決定するように構成した場合には、第2KT状態中もはずれがあるように構成した場合には、変動回数だけで管理すると、はずれとなって遊技価値（賞球）が全く得られない期間も含まれることになり、正確に遊技価値を管理して大当たり中演出パターンを決定することはできない。これに対して、本特徴部016IWの変形例2では、第2KT状態中に発生した小当たり回数を管理するので、より厳密に遊技価値を管理して大当たり中演出パターンを決定することができる。

【0704】

また、本特徴部016IWによれば、有利状態に制御される前の特別状態中に特殊状態に制御された回数が少ない場合、高い割合により第1パターンにより演出を実行する（例えば、変形例3の図9-68および図9-69に示すように、第2KT状態に移行してからの小当たり回数が少ない程、第1パターンを決定する割合が高い）。そのため、特別状態に制御されたが短い期間で有利状態に制御されてしまったことに対する残念感を軽減することができる。

20

【0705】

また、本特徴部016IWによれば、有利状態に制御される前の特別状態中に特殊状態に制御された回数が多い場合、高い割合により第2パターンにより演出を実行する（例えば、変形例3の図9-68および図9-69に示すように、第2KT状態に移行してからの小当たり回数が多い程、第2パターンを決定する割合が高い）。そのため、特別状態において十分な遊技価値を得てから遊技状態に制御されたという満足感を得ることができる。

30

【0706】

また、本特徴部016IWによれば、有利状態（例えば、大当たり遊技状態）とは異なる状態であって遊技者にとって有利な特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能であり、非特別状態（例えば、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態））よりも特殊状態に制御される頻度が高い特別状態（例えば、第2KT状態（高確率／低ベース状態））に制御可能である。また、有利状態に制御されることにもとづいて演出（例えば、大当たり中演出）を実行可能であり、特別状態において有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、一発告知演出）を実行可能である。また、特別状態において有利状態に制御される場合に、特別状態中と同一または類似の演出を実行する第1パターン（図9-61参照）と、特別状態中には実行されない有利状態中演出を実行する第2パターン（図9-60参照）とのうちのいずれかのパターンにより演出を実行可能である。また、第2パターンにより演出が実行される場合に報知演出を実行可能であり、第1パターンにより演出が実行される場合に報知演出の実行を制限する（図9-43参照）。そのため、第1パターンにより演出が実行される場合に有利状態に制御されることを報知しないことによって、特別状態においては特殊状態により遊技価値を付与する場合に、第1パターンにより実行される演出を際立たせることができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0707】

なお、本例では、報知演出が一発告知演出であ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、報知演出とは、左中右の飾り図柄が大当たり図柄の組み合わせで

50

停止表示するなど、何らかの形式で有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知する演出を含む概念である。

【0708】

また、本特徴部016IWによれば、非特別状態において、少なくとも有利状態に制御される場合に報知演出を実行可能である（例えば、図9-43に示すように、16R確変大当りとなる場合のみ一発告知演出を実行可能である）。そのため、第1パターンにより演出が実行される場合に、恰も有利状態には制御されておらず特別状態中と見せかけやすくすることができる。また、通常の有利状態中の演出とは見せ方を異ならせることによって、演出を誤魔化しやすくすることができる。

【0709】

また、本特徴部016IWによれば、報知演出の実行頻度を設定可能である（図9-36参照）。また、その設定にかかわらず、第1パターンにより演出が実行される場合に報知演出の実行を制限する（例えば、図9-43に示すように、第1パターンによる大当り中演出が実行される場合であれば、一発告知低頻度モードであるか一発告知高頻度モードであるかに関係なく、一律に一発告知演出を実行しないように制限する）。そのため、第1パターンにより演出が実行される場合に、恰も有利状態には制御されておらず特別状態中と見せかけやすくすることができる。また、通常の有利状態中の演出とは見せ方を異ならせることによって、演出を誤魔化しやすくすることができる。

【0710】

また、本特徴部016IWによれば、演出用識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能であり、演出用識別情報の可変表示の表示結果が特定結果（例えば、大当り図柄）となったときに有利状態に制御可能である。また、第2パターンにより演出が実行される場合に、演出用識別情報の可変表示の表示結果として特定結果を表示可能であり（図9-60参照）、第1パターンにより演出が実行される場合に、演出用識別情報の可変表示の表示結果として特定結果を表示せず（図9-61参照）、第1パターンにより演出が実行される場合に、有利状態に制御されることを報知する特殊報知演出（例えば、ボタン演出）を実行可能である。そのため、第1パターンにより演出が実行される場合に、恰も有利状態には制御されておらず特別状態中と見せかけやすくすることができる。また、第2パターンによる演出とは異なる報知の仕方とすることによって、有利状態中でないかのように見せかけやすくすることができる。

【0711】

また、本特徴部016IWによれば、所定領域（例えば、通過ゲート016IW041）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり（図9-20参照）、有利状態とは異なる状態であって遊技者にとって有利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、非特別状態（例えば、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態））よりも特殊状態に制御される頻度が高い特別状態（例えば、第2KT状態（高確率／低ベース状態））に制御可能である。また、有利状態に制御されることにもとづいて演出（例えば、大当り中演出）を実行可能であり、所定領域に遊技媒体を通過させることを促進する促進演出（例えば、図9-60（C）に示すゲート通過促進表示016IW108）を実行可能である。また、特別状態において有利状態に制御される場合に、特別状態中と同一または類似の演出を実行する第1パターン（図9-61参照）と、特別状態中には実行されない有利状態中演出を実行する第2パターン（図9-60参照）とのうちのいずれかのパターンにより演出を実行可能である。また、第2パターンにより演出が実行される場合に促進演出を実行可能であり（図9-60（C）参照）、第1パターンにより演出が実行される場合に促進演出を実行しない（図9-61（C）参照）。そのため、第1パターンによる演出を有利状態中であることをわかりにくくすることによって、特別状態においては特殊状態により遊技価値を付与する場合に遊技興趣を向上させることができる。

【0712】

また、本特徴部016IWによれば、所定領域（例えば、通過ゲート016IW041

10

20

30

40

50

）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり（図9-20参照）、有利状態とは異なる状態であって遊技者にとって有利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、非特別状態（例えば、通常状態（例えば、低確率／低ベース状態））よりも特殊状態に制御される頻度が高い特別状態（例えば、第2KT状態（高確率／低ベース状態））に制御可能である。また、有利状態に制御されることにもとづいて演出（例えば、大当り中演出）を実行可能であり、所定領域に遊技媒体を通過させることを促進する促進演出（例えば、図9-60（C）に示すゲート通過促進表示016IW108）を実行可能である。また、特別状態において有利状態に制御される場合に、特別状態中と同一または類似の演出を実行する第1パターン（図9-61参照）と、特別状態中には実行されない有利状態中演出を実行する第2パターン（図9-60参照）とのうちのいずれかのパターンにより演出を実行可能である。また、第2パターンにより演出が実行される場合に促進演出を実行可能であり（図9-60（C）参照）、第1パターンにより演出が実行される場合に制限した態様により促進演出を実行する（変形例4の図9-71（C）参照）。そのため、第1パターンによる演出を有利状態中であることをわかりにくくすることによって、特別状態においては特殊状態により遊技価値を付与する場合に遊技興趣を向上させることができる。

【0713】

また、本特徴部016IWによれば、第2パターンにより演出が実行される場合に、所定期間（例えば、10秒）が経過したことにもとづいて促進演出を実行し、第1パターンにより演出が実行される場合に、所定期間より長い特定期間（例えば、20秒）が経過したことにもとづいて促進演出を実行する（例えば、変形例5の図9-72参照）。そのため、第1パターンにより演出が実行される場合に、恰も有利状態には制御されておらず特別状態中と見せかけやすくすることができる。また、通常の有利状態中の演出とは見せ方を異ならせることによって、演出を誤魔化しやすくすることができる。

【0714】

また、本特徴部016IWによれば、第1パターンにより演出が実行される場合に、視認しにくい態様により促進演出を実行する（例えば、変形例4において、図9-71（C）に示すように、縮小態様のゲート通過促進表示016IW111を表示する）。そのため、第1パターンにより演出が実行される場合に、恰も有利状態には制御されておらず特別状態中と見せかけやすくすることができる。また、通常の有利状態中の演出とは見せ方を異ならせることによって、演出を誤魔化しやすくすることができる。

【0715】

また、本特徴部016IWによれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。そして、特定領域（例えば、特殊入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことに対応して、設定示唆演出（例えば、小当り入賞時示唆演出）を実行可能である。そのため、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0716】

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

【0717】

なお、本例では、特定領域として特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて設定示唆演出（本例では、小当り入賞時示唆演出）を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定領域として始動入賞口や、一般入賞口10、大入賞口へ

10

20

30

40

50

の遊技球の入賞にもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、特定領域としてアウト口への遊技球の進入にもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、特定領域として通過ゲート 0 1 6 I W 0 4 1 などゲート類を遊技球が通過したことにもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0718】

また、本特徴部 0 1 6 I W 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、K T 状態）に制御可能である。また、設定示唆演出（例えば、賞球数表示示唆演出）を実行可能であり、特別状態に制御される期間の長さによって、設定示唆演出の実行されやすさが異なる（例えば、図 9-33 に示すように、賞球数が 4 5 6 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 5 5 5 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 6 6 6 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 2 4 5 6 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 2 5 5 5 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 2 6 6 6 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。

【0719】

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 4 5 6 個や、5 5 5 個、6 6 6 個、2 4 5 6 個、2 5 5 5 個、2 6 6 6 個に到達したタイミング（言い換えれば、ある特定の遊技価値が付与されるまでの期間）で賞球数表示示唆演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、「特別状態に制御される期間の長さ」は、有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御される期間の長さや、特殊状態（本例では、小当り遊技状態）に制御される期間の長さであってもよいし、これらの合計期間の長さであってもよい。

【0720】

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。

【0721】

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 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、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 2 K 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。

【0722】

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「1 0 0 0 OVER」や「2 0 0 0 OVER」などの表示のように賞球 1 0 0 0 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 4 5 6 個や、5 5 5 個、6 6 6 個、2 4 5 6 個、2 5 5 5 個、2 6 6 6 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。

【0723】

また、本特徴部016IWによれば、特殊状態への制御に対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、高確率／第2KT状態中に小当た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。

【0724】

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、小当たり入賞時示唆演出、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、小当たり変動中や、特殊可変入賞球装置17を開状態に制御したとき、小当た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、小当たりが発生したときの小当た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、小当た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。

10

【0725】

また、本特徴部016IW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、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。

20

【0726】

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、小当たり入賞時示唆演出、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。

30

【0727】

また、本特徴部016IWによれば、特別状態中における特殊状態への制御回数、特別状態中における特殊状態により付与された遊技価値の合計、または特別状態中における可変表示の実行回数に応じて、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、賞球数が456個、555個、666個、2456個、2555個、または2666個に到達したことに応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出A～Fを実行する。または、例えば、高確率／第2KT状態中に発生した小当たり回数や、高確率／第2KT状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出A～Fを実行するように構成してもよい。）。そのため、特殊状態への制御回数、遊技価値の合計、または可変表示の実行回数に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

40

【0728】

また、本特徴部016IWによれば、特別状態として、有利特別状態（例えば、第2KT状態）と、該有利特別状態と比較して遊技者にとって不利な不利特別状態（例えば、第1KT状態）とに制御可能である。また、有利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときと、不利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときとで、異なる選択割合に

50

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。

【0729】

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。

10

【0730】

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。

20

【0731】

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、16 R確変大当たりとなって高確率／第2 K T状態（小当たりRUSH）に移行する場合に、高確率／第2 K T状態（小当たりRUSH）中とその直前の大当た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。

【0732】

また、本特徴部016 IW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た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。

30

【0733】

また、本特徴部016 IWによれば、特別状態の有利度に対応した特別示唆演出（例えば、図9-55に示す小当たり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。

【0734】

また、本特徴部016 IW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9-54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。

40

【0735】

なお、本例では、はずれとなる変動表示において小当たり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、大当たり遊技中や小当たり遊技中に小当たり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。

【符号の説明】

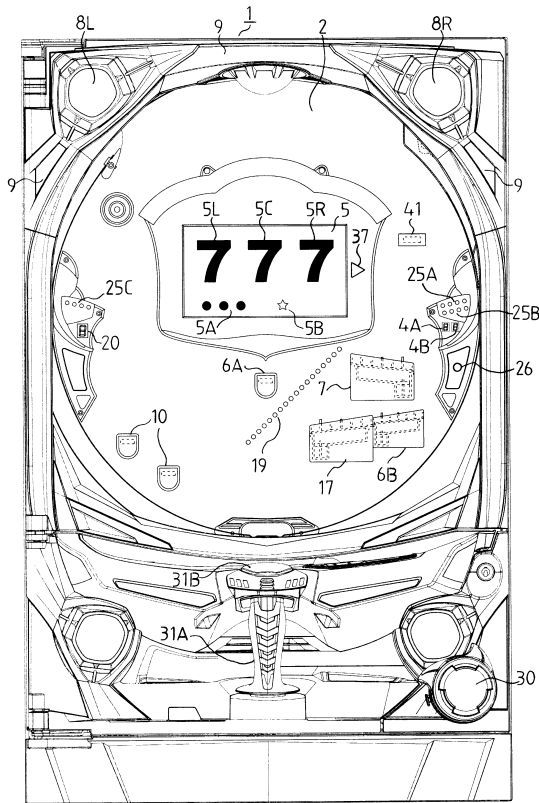
50

【 0 7 3 6 】

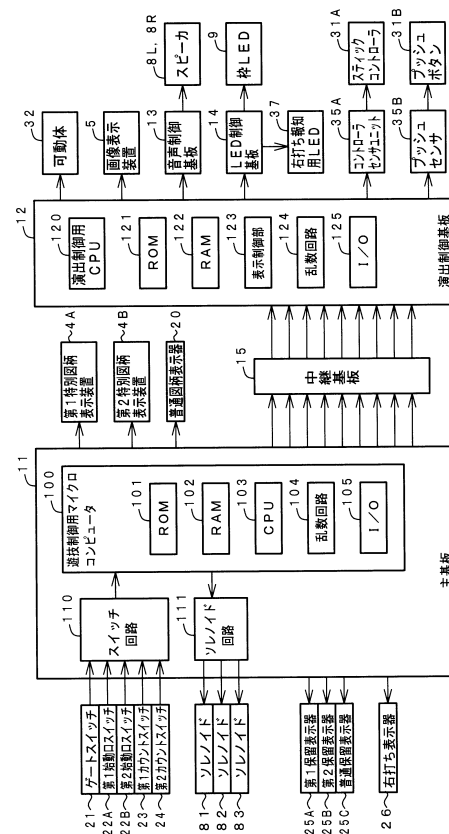
1	… パチンコ遊技機	
2	… 遊技盤	
3	… 遊技機用枠	
4 A、4 B	… 特別図柄表示装置	
5	… 画像表示装置	
6 A	… 入賞球装置	
6 B	… 可変入賞球装置	
7	… 特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	… スピーカ	10
9	… 枠 L E D	
1 0	… 一般入賞口	
1 1	… 主基板	
1 2	… 演出制御基板	
1 3	… 音声制御基板	
1 4	… L E D制御基板	
1 5	… 中継基板	
1 7	… 特殊可変入賞球装置	
2 0	… 普通図柄表示器	
2 1	… ゲートスイッチ	20
2 2 A、2 2 B	… 始動口スイッチ	
2 3	… 第 1 カウントスイッチ	
2 4	… 第 2 カウントスイッチ	
3 0	… 打球操作ハンドル	
3 1 A	… スティックコントローラ	
3 1 B	… プッシュボタン	
3 2	… 可動体	
4 1	… 通過ゲート	
1 0 0	… 遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	… R O M	30
1 0 2、1 2 2	… R A M	
1 0 3	… C P U	
1 0 4、1 2 4	… 乱数回路	
1 0 5、1 2 5	… I / O	
1 2 0	… 演出制御用 C P U	
1 2 3	… 表示制御部	

【図面】

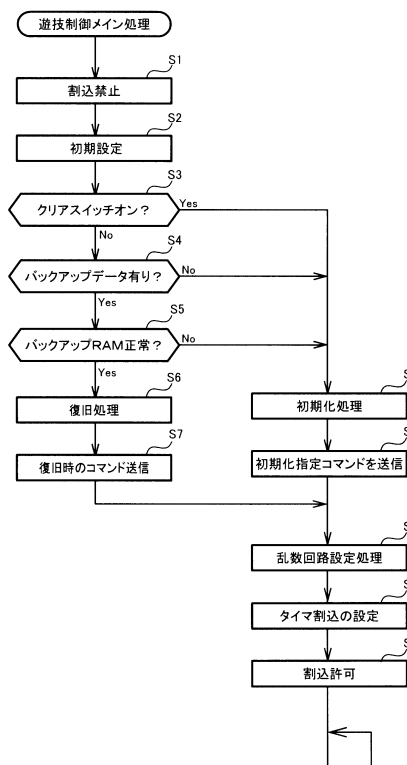
【図 1】



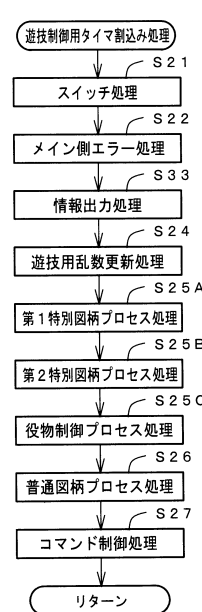
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

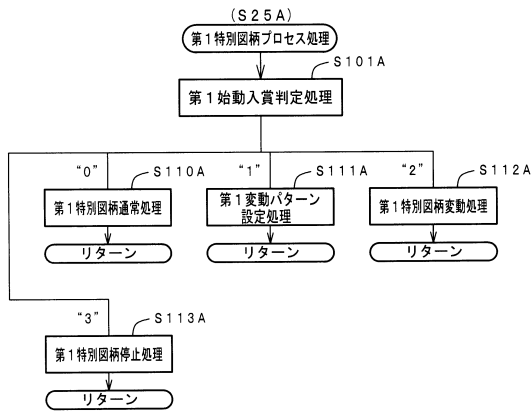
20

30

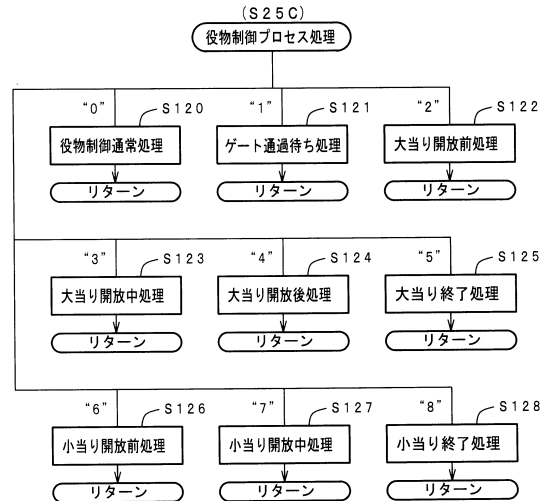
40

50

【図 5】

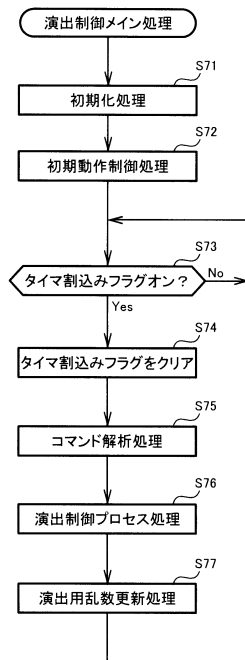


【図 6】

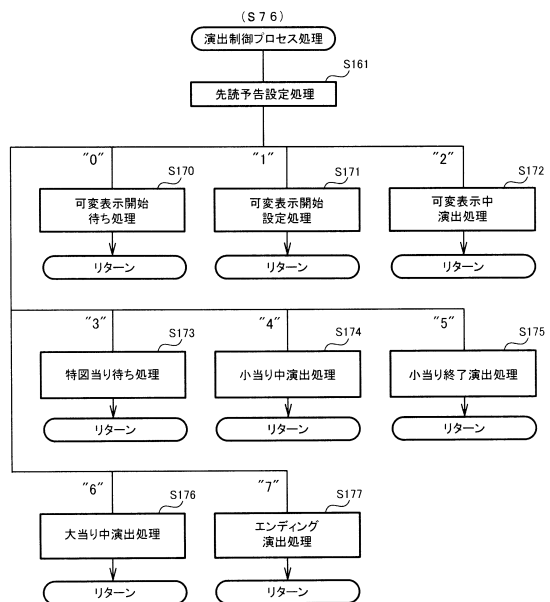


10

【図 7】



【図 8】



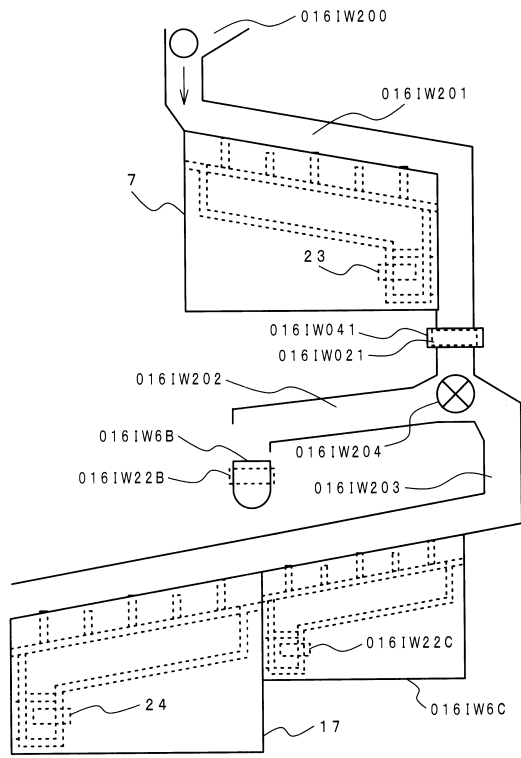
20

30

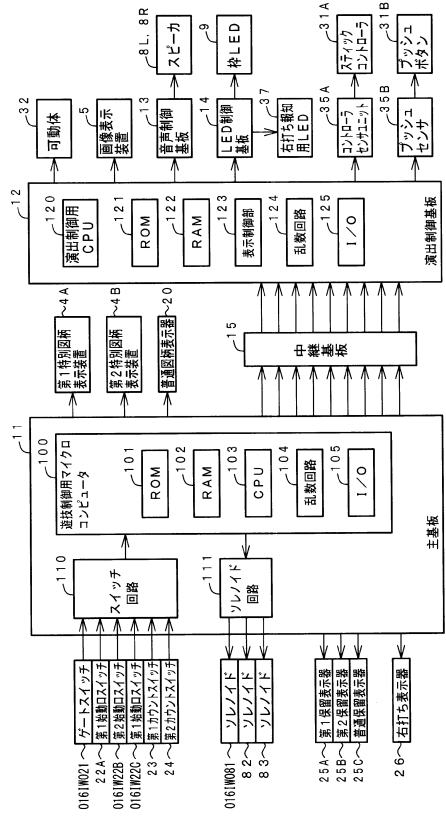
40

50

【図 9 - 1】



【図 9 - 2】



【図 9 - 3】

(A) 非確変状態 (低確率状態) [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	198/65536	208/65536	218/65536	228/65536	238/65536	248/65536
小当り確率	—	—	—	—	—	—
はずれ確率	65338/65536	65328/65536	65318/65536	65308/65536	65298/65536	65288/65536

(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	1438/65536	1538/65536	1638/65536	1738/65536	1838/65536	1938/65536
小当り確率	—	—	—	—	—	—
はずれ確率	64098/65536	63998/65536	63898/65536	63798/65536	63698/65536	63598/65536

【図 9 - 4】

(A) 非確変状態 (低確率状態) [第 2 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	198/65536	208/65536	218/65536	228/65536	238/65536	248/65536
小当り確率	32768/65536	32768/65536	32768/65536	32768/65536	32768/65536	32768/65536
はずれ確率	32570/65536	32560/65536	32550/65536	32540/65536	32530/65536	32520/65536

(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	1438/65536	1538/65536	1638/65536	1738/65536	1838/65536	1938/65536
小当り確率	32768/65536	32768/65536	32768/65536	32768/65536	32768/65536	32768/65536
はずれ確率	31330/65536	31230/65536	31130/65536	31030/65536	30930/65536	30830/65536

【図 9 - 5】

(A) 大当り種別判定テーブル [第 1 特別図柄用]					
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「6」
16R 確率大当り A	0 ~ 24	0 ~ 24	0 ~ 24	0 ~ 24	0 ~ 24
6R 確率大当り A	25 ~ 29	25 ~ 29	25 ~ 29	25 ~ 29	25 ~ 29
6R 確率大当り B	30 ~ 64	30 ~ 64	30 ~ 64	30 ~ 64	30 ~ 64
6R 通常大当り	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「6」
16R 確率大当り B	0 ~ 54	0 ~ 54	0 ~ 54	0 ~ 54	0 ~ 54
4R 確率大当り	55 ~ 64	55 ~ 64	55 ~ 64	55 ~ 64	55 ~ 64
4R 通常大当り	65 ~ 99	65 ~ 99	65 ~ 99	65 ~ 99	65 ~ 99

(※) 各欄は大当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0 ~ 99] と比較される)

【図 9 - 6】

(A) 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 9 - 7】

(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 0 分
1 2	第 2 変動パターン# 0 2	小当り	1 0 分
1 3	第 2 変動パターン# 0 3	大当り	2 分

(D) 第 2 特別図柄用変動パターンテーブル [低確率 / 第 1 K 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 1 K T 時 / 2 ~ 9 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 1 K T 時 / 1 0 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 9 - 8】

(G) 第 2 特別図柄用変動パターンテーブル [高確率 / 第 1 K 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 1 K 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 2 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
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

10

20

30

40

50

【図 9 - 9】

小当り用変動パターンテーブル「高確率/第2 K T時」(第2特別図柄用)	
設定値	設定値「1」
第2変動パターン#32	0~69
第2変動パターン#33	70~99
設定値「2」	0~69
設定値「3」	0~69
設定値「4」	0~69
設定値「5」	0~69
設定値「6」	0~69

(※) 各欄は変動パターン判定用乱数(0~99)と比較される

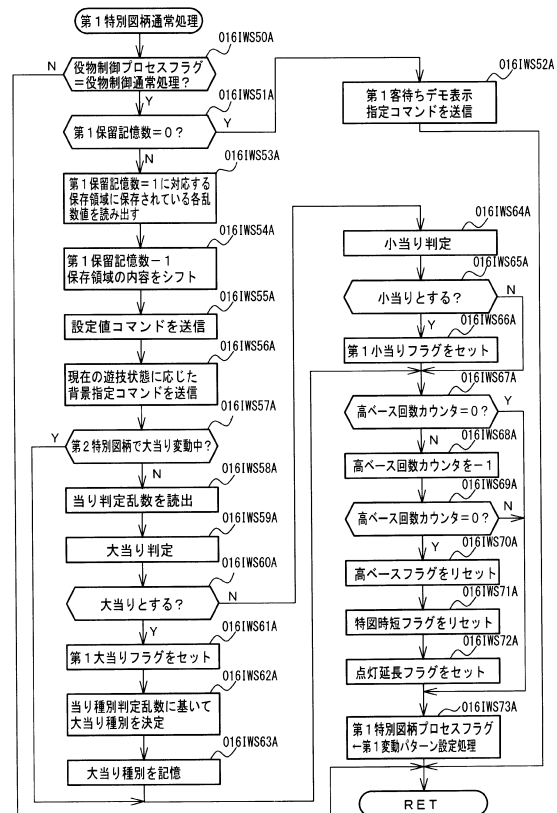
【図 9 - 10】

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16R確変大当りA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16R確変大当りB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確変大当りA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6R確変大当りB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6R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4R確変大当りとすることの指定
9 0	0 8	表示結果8指定	可変表示結果を4R通常大当りとすることの指定
9 0	0 9	表示結果9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

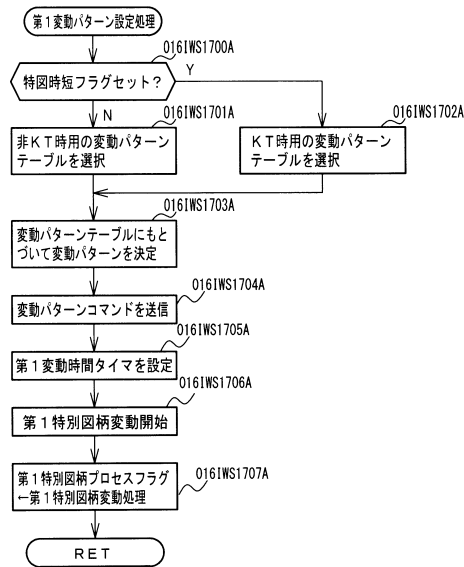
【図 9 - 11】

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

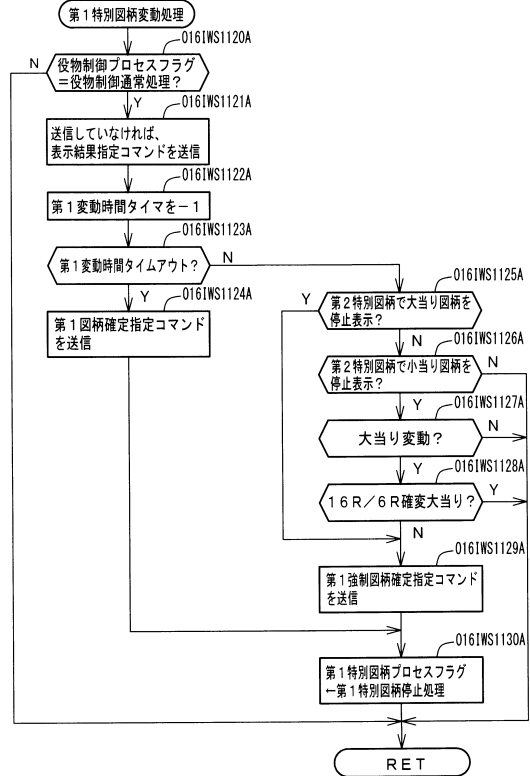
【図 9 - 12】



【図 9 - 13】



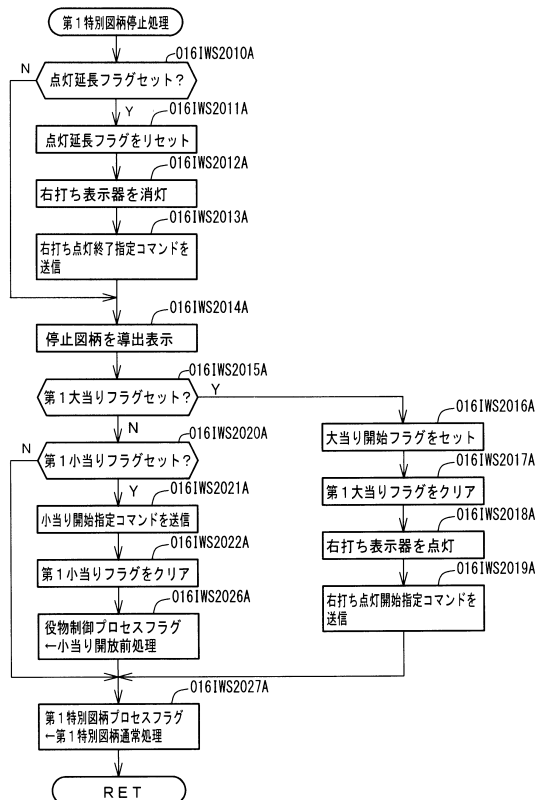
【図 9 - 14】



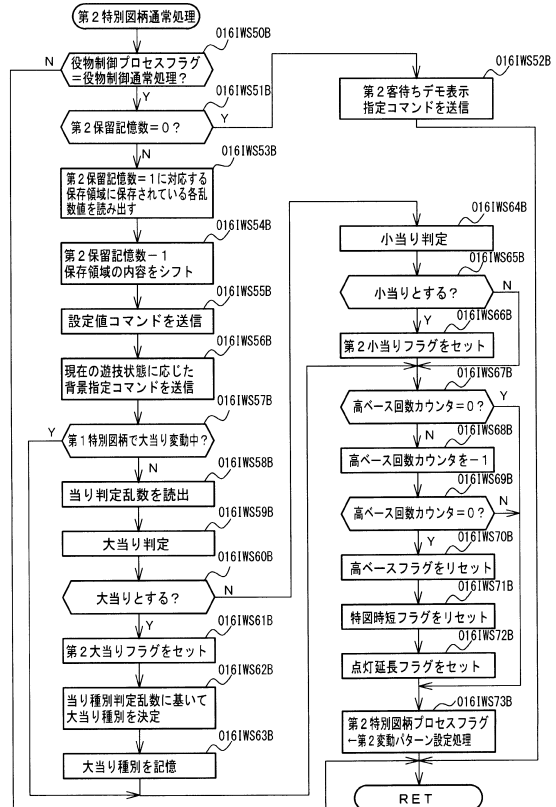
10

20

【図 9 - 15】



【図 9 - 16】

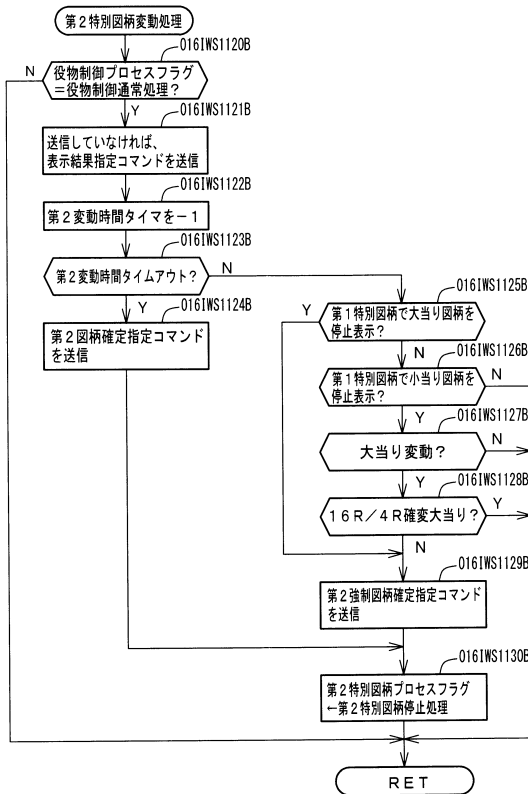


30

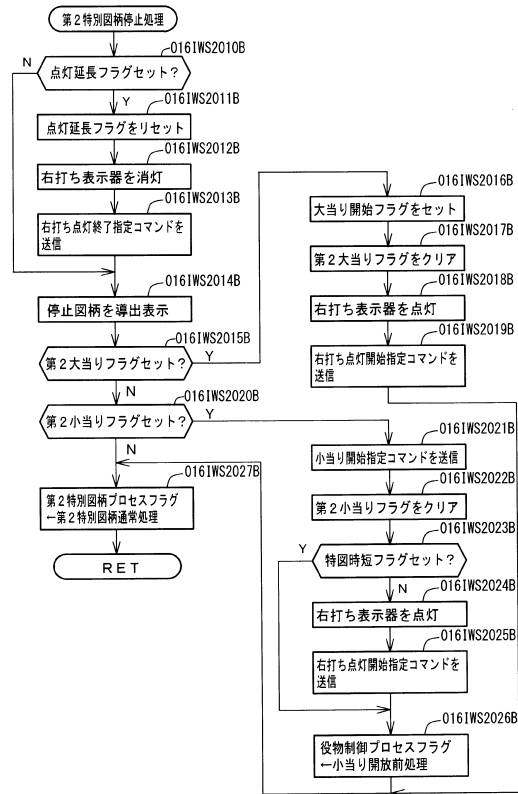
40

50

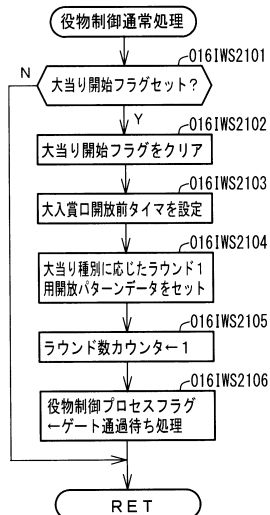
【図 9 - 17】



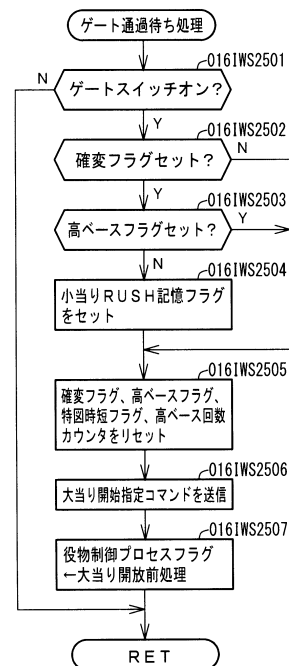
【図 9 - 18】



【図 9 - 19】



【図 9 - 20】



10

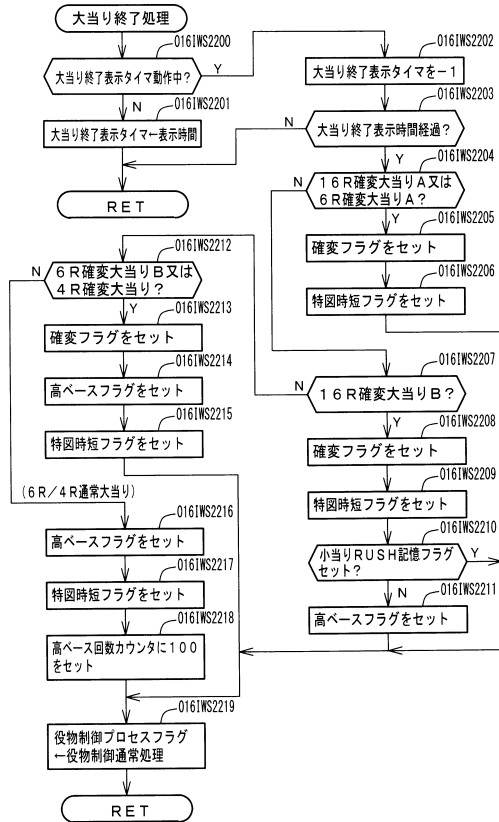
20

30

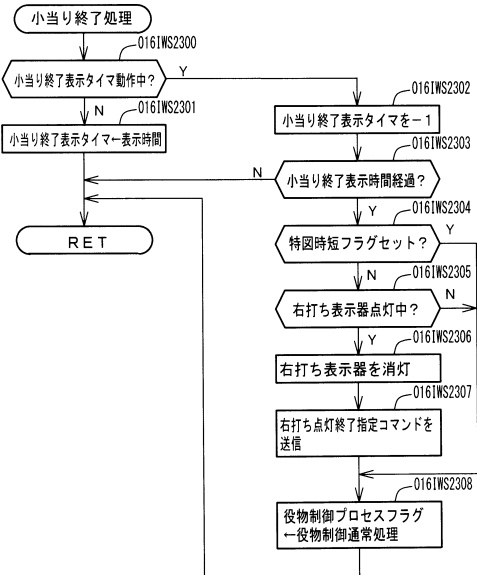
40

50

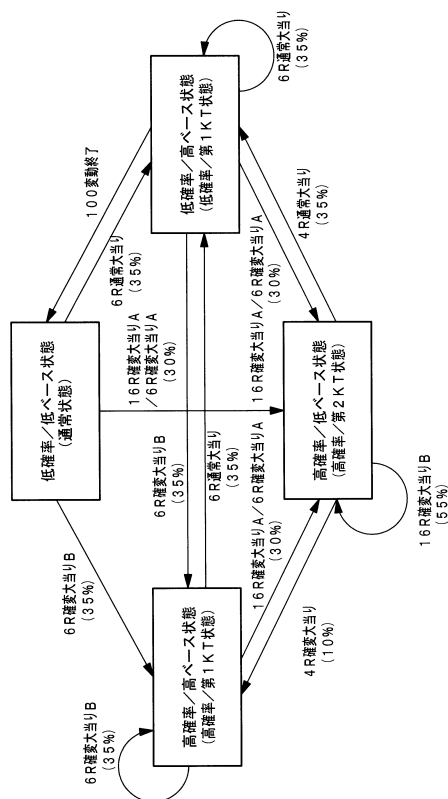
【図 9 - 2 1】



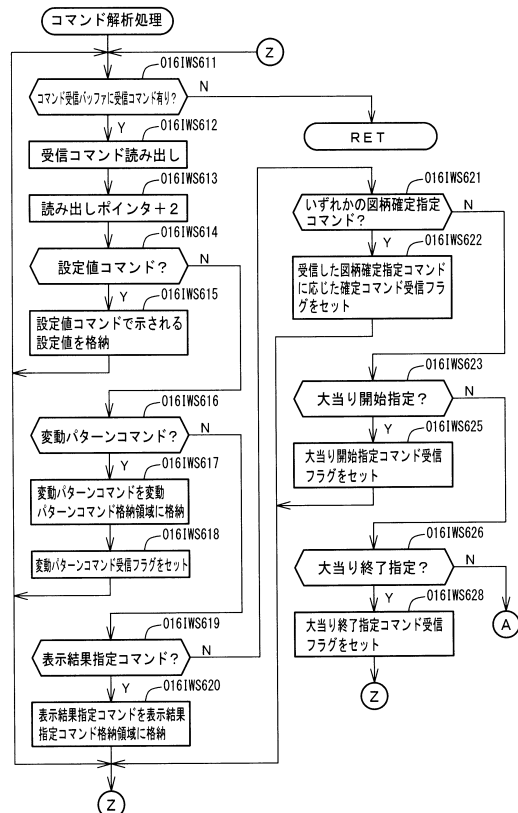
【図 9 - 2 2】



【図 9 - 2 3】



【図 9 - 2 4】



10

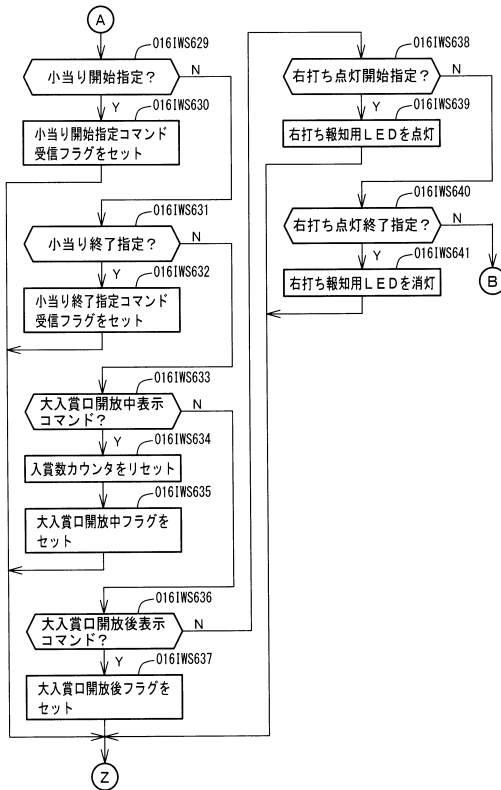
20

30

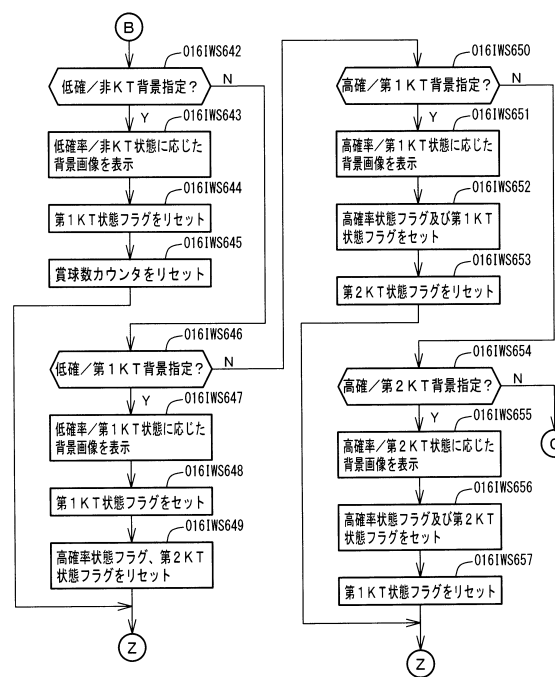
40

50

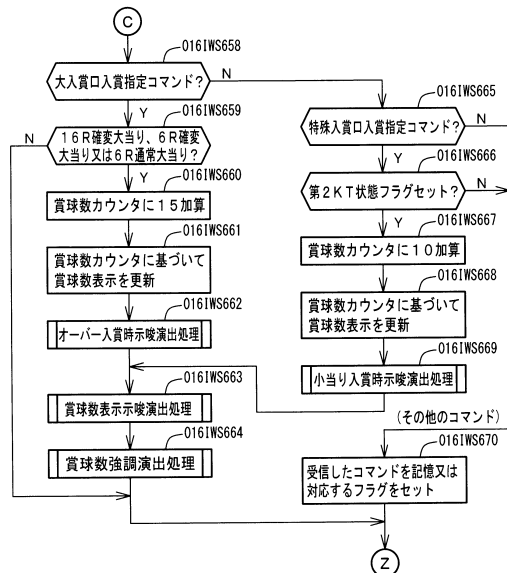
【図 9 - 25】



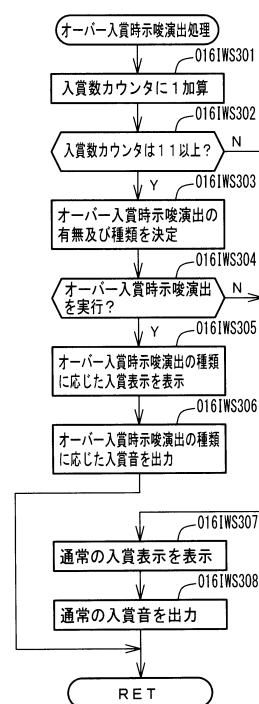
【図 9 - 26】



【図 9 - 27】



【図 9 - 28】



10

20

30

40

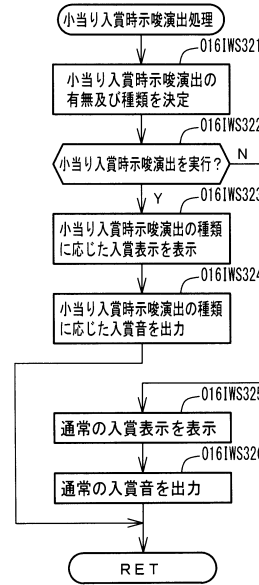
50

【図 9 - 2 9】

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	棕色	音D	5%	6%	10%	17%	12%	12%
オーバー入賞時示唆演出Eを実行	赤色	音E	5%	5%	5%	11%	20%	13%
オーバー入賞時示唆演出Fを実行	虹色	音F	5%	5%	5%	6%	11%	22%

【図 9 - 3 0】



10

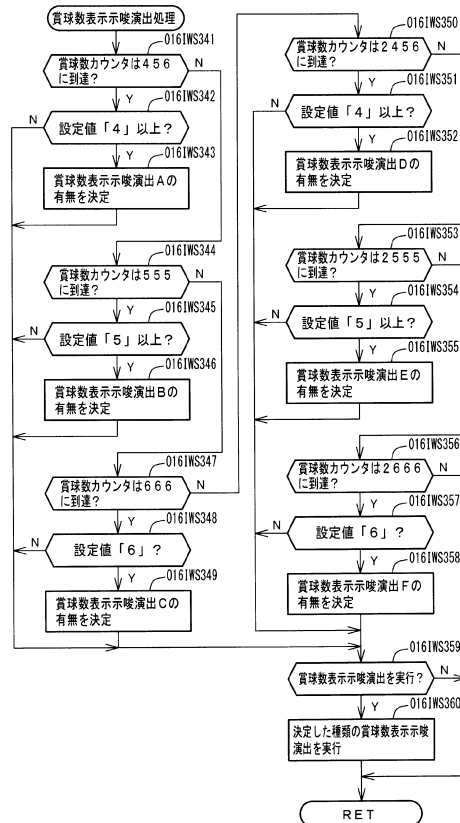
20

【図 9 - 3 1】

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	棕色	音D	1%	1%	1%	3%	2%	1%
小当り入賞時示唆演出Eを実行	赤色	音E	—	1%	1%	1%	3%	2%
小当り入賞時示唆演出Fを実行	虹色	音F	—	—	1%	1%	1%	4%

【図 9 - 3 2】



30

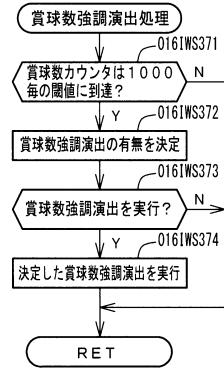
40

50

【図 9 - 3 3】

賞球数表示変動演出決定テーブル				
賞球数表示変動演出の種類	演出内容	実行する	実行しない	
賞球数表示変動演出 A	「1456 OVER」を表示	3%	97%	
賞球数表示変動演出 B	「1555 OVER」を表示	2%	98%	
賞球数表示変動演出 C	「1666 OVER」を表示	1%	99%	
賞球数表示変動演出 D	「12456 OVER」を表示	5%	95%	
賞球数表示変動演出 E	「12555 OVER」を表示	3%	97%	
賞球数表示変動演出 F	「12666 OVER」を表示	2%	98%	

【図 9 - 3 4】

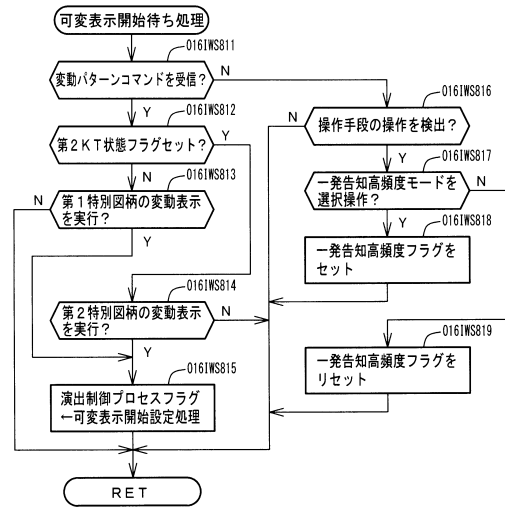


10

【図 9 - 3 5】

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

【図 9 - 3 6】



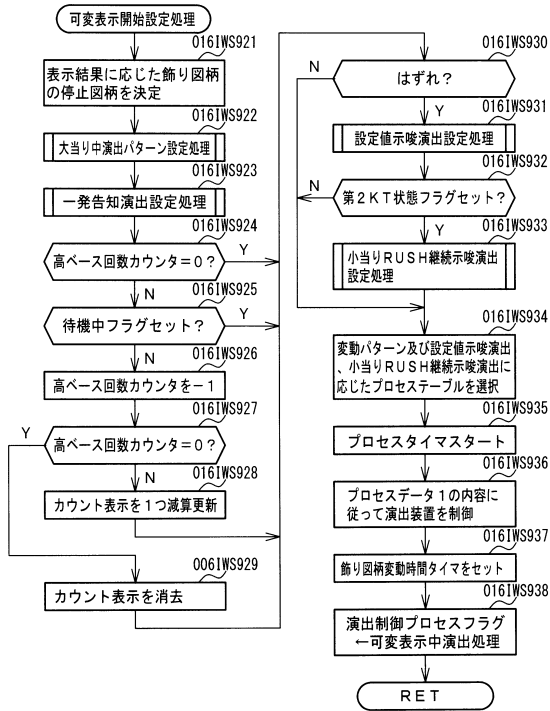
20

30

40

50

【図 9 - 3 7】



【図 9 - 3 8】

設定値示唆演出決定テーブル	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
設定値示唆演出の有無・種類	90%	85%	80%	75%	70%	65%
設定値示唆演出A	5%	2%	3%	4%	5%	4%
設定値示唆演出B	1%	5%	3%	4%	5%	4%
設定値示唆演出C	1%	2%	5%	4%	4%	5%
設定値示唆演出D	1%	2%	3%	7%	4%	6%
設定値示唆演出E	1%	2%	3%	3%	8%	6%
設定値示唆演出F	1%	2%	3%	3%	4%	10%

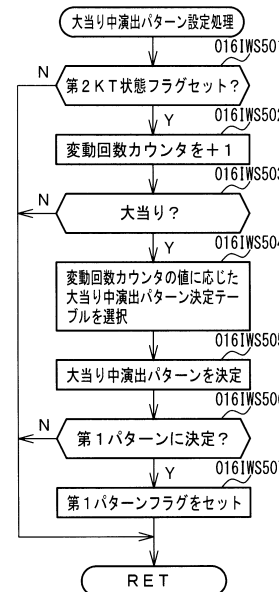
10

20

【図 9 - 3 9】

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

【図 9 - 4 0】



30

40

50

【図 9 - 4 1】

(1) 大当り中演出パターン決定テーブルA〔変動回数カウンタ=20未満〕

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	9 0 %
第2パターン	通常の大当り中演出	1 0 %

(2) 大当り中演出パターン決定テーブルB〔変動回数カウンタ=20以上40未満〕

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	8 0 %
第2パターン	通常の大当り中演出	2 0 %

(3) 大当り中演出パターン決定テーブルC〔変動回数カウンタ=40以上60未満〕

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	7 0 %
第2パターン	通常の大当り中演出	3 0 %

(4) 大当り中演出パターン決定テーブルD〔変動回数カウンタ=60以上80未満〕

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	6 0 %
第2パターン	通常の大当り中演出	4 0 %

(5) 大当り中演出パターン決定テーブルE〔変動回数カウンタ=80以上120未満〕

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	5 0 %
第2パターン	通常の大当り中演出	5 0 %

(6) 大当り中演出パターン決定テーブルF〔変動回数カウンタ=120以上140未満〕

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	4 0 %
第2パターン	通常の大当り中演出	6 0 %

【図 9 - 4 2】

(7) 大当り中演出パターン決定テーブルG〔変動回数カウンタ=140以上160未満〕

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	3 0 %
第2パターン	通常の大当り中演出	7 0 %

(8) 大当り中演出パターン決定テーブルH〔変動回数カウンタ=160以上180未満〕

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	2 0 %
第2パターン	通常の大当り中演出	8 0 %

(9) 大当り中演出パターン決定テーブルI〔変動回数カウンタ=180以上200未満〕

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	1 0 %
第2パターン	通常の大当り中演出	9 0 %

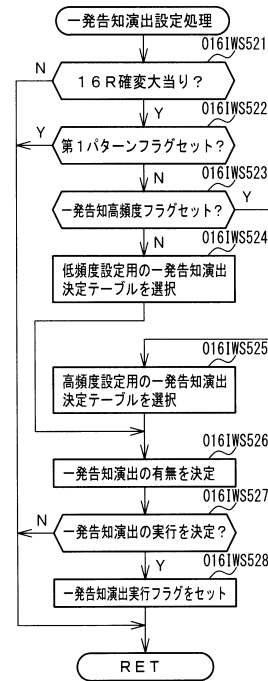
(10) 大当り中演出パターン決定テーブルJ〔変動回数カウンタ=200以上〕

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	—
第2パターン	通常の大当り中演出	1 0 0 %

10

20

【図 9 - 4 3】



【図 9 - 4 4】

(A) 一発告知演出決定テーブル〔低頻度設定用〕

一発告知演出の有無	割り振り
一発告知演出なし	9 0 %
一発告知演出を実行	1 0 %

(B) 一発告知演出決定テーブル〔高頻度設定用〕

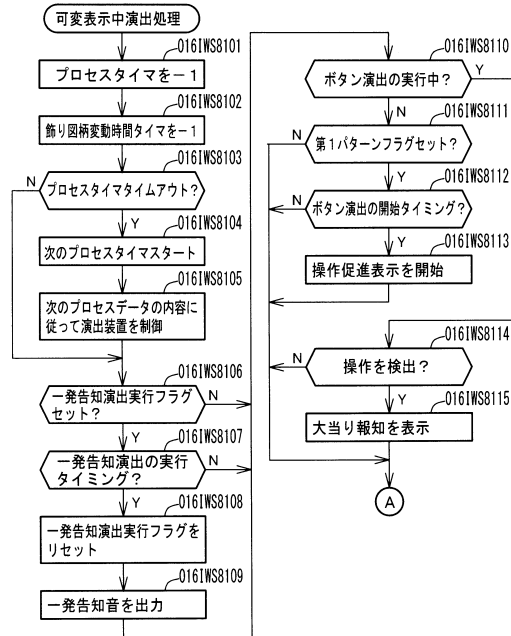
一発告知演出の有無	割り振り
一発告知演出なし	5 0 %
一発告知演出を実行	5 0 %

30

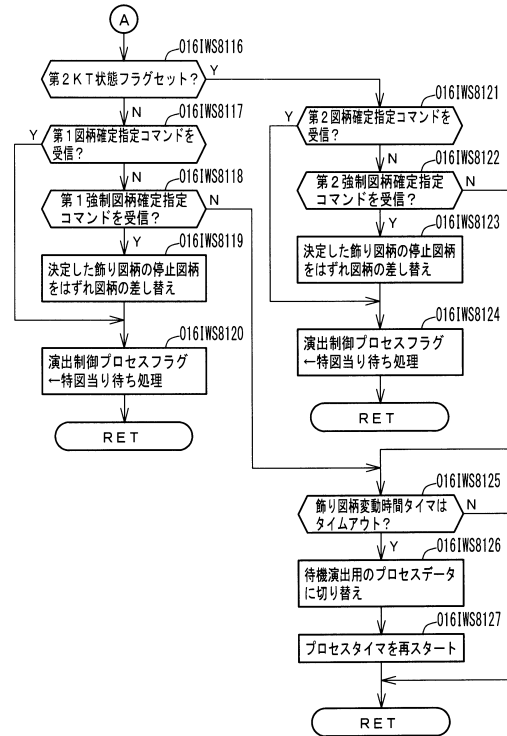
40

50

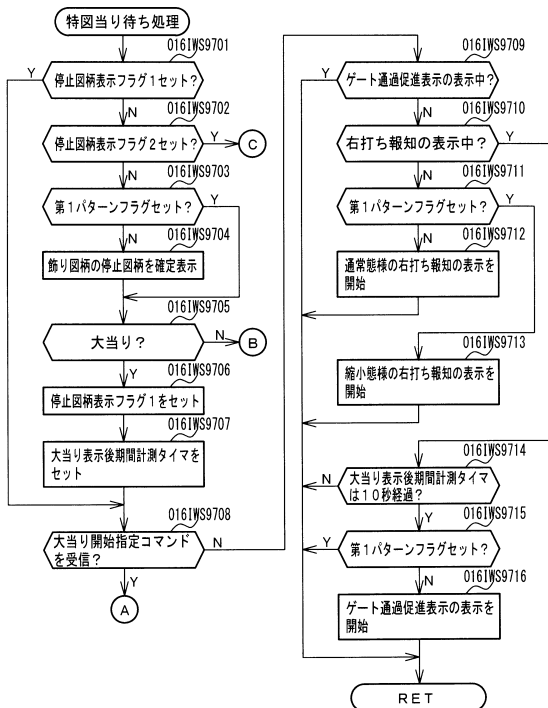
【図 9 - 4 5】



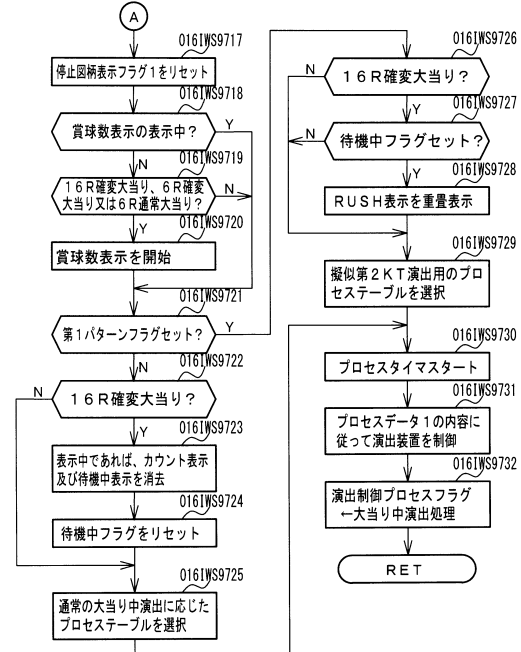
【図 9 - 4 6】



【図 9 - 4 7】



【図 9 - 4 8】



10

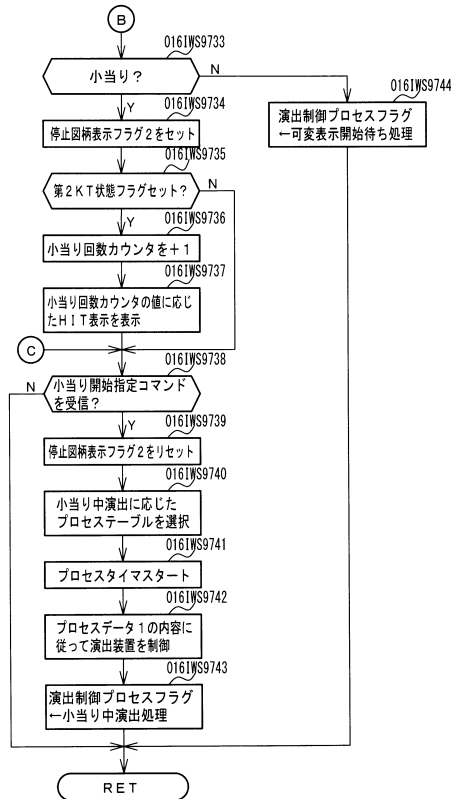
20

30

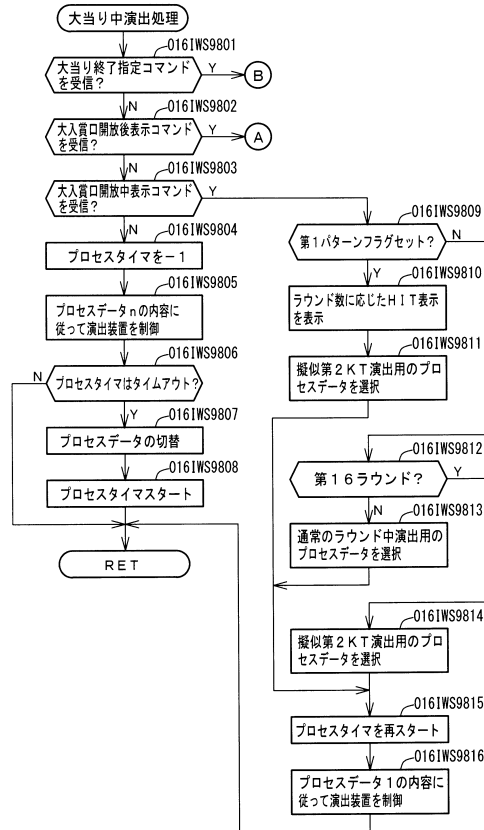
40

50

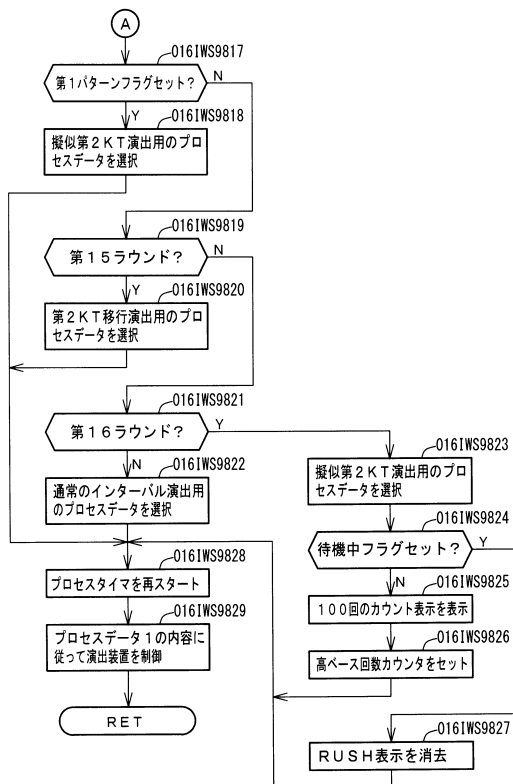
【図 9 - 49】



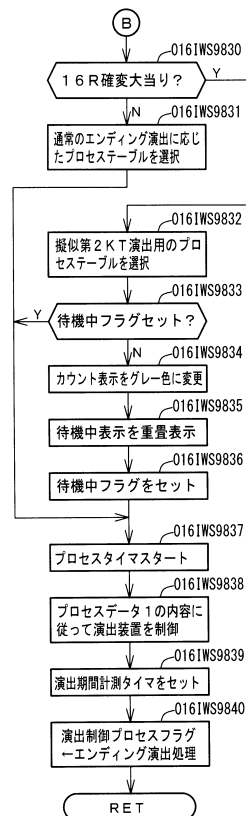
【図 9 - 50】



【図 9 - 51】



【図 9 - 52】



10

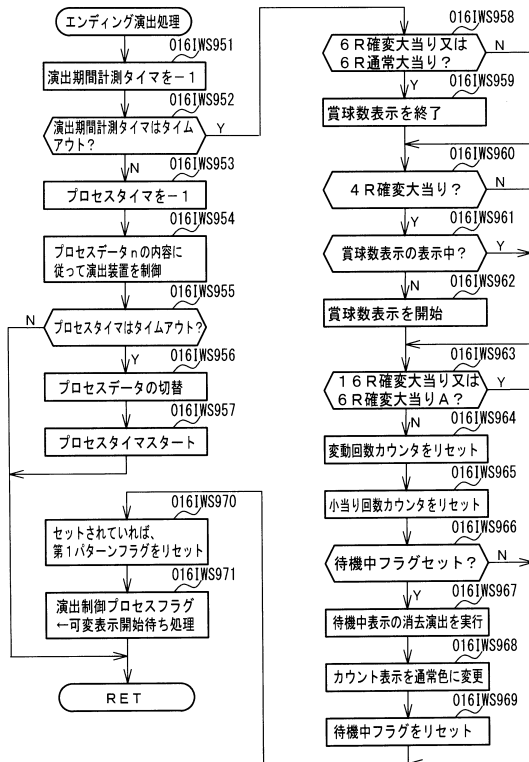
20

30

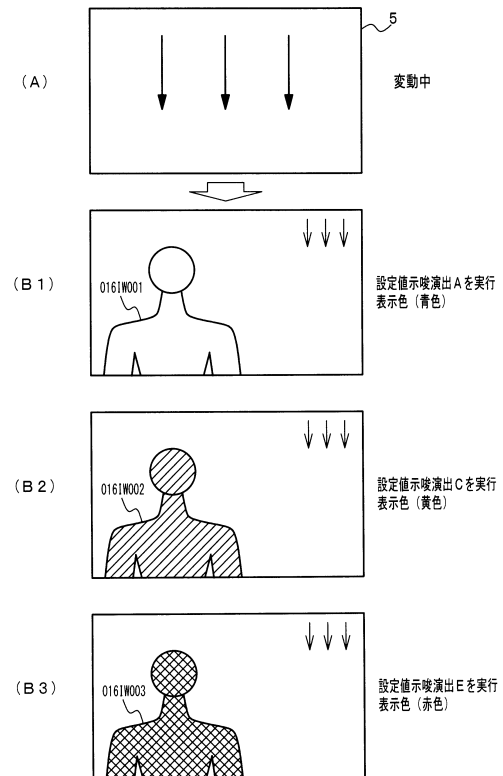
40

50

【図 9 - 5 3】



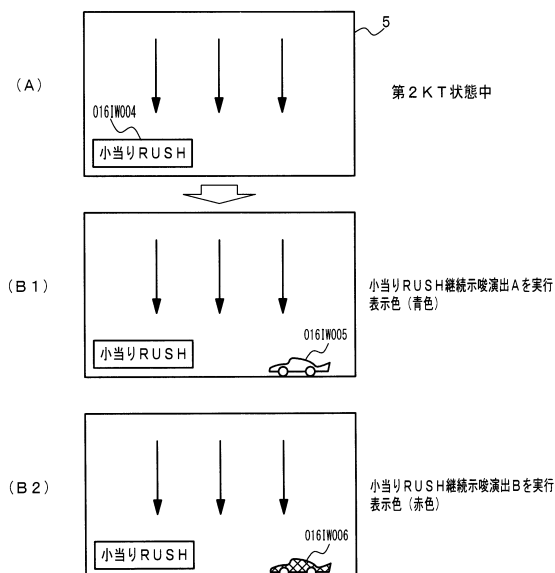
【図 9 - 5 4】



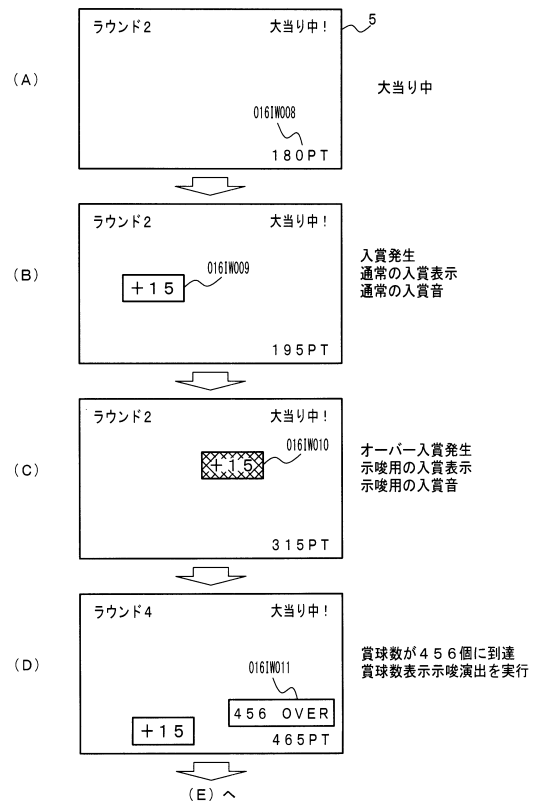
10

20

【図 9 - 5 5】



【図 9 - 5 6】

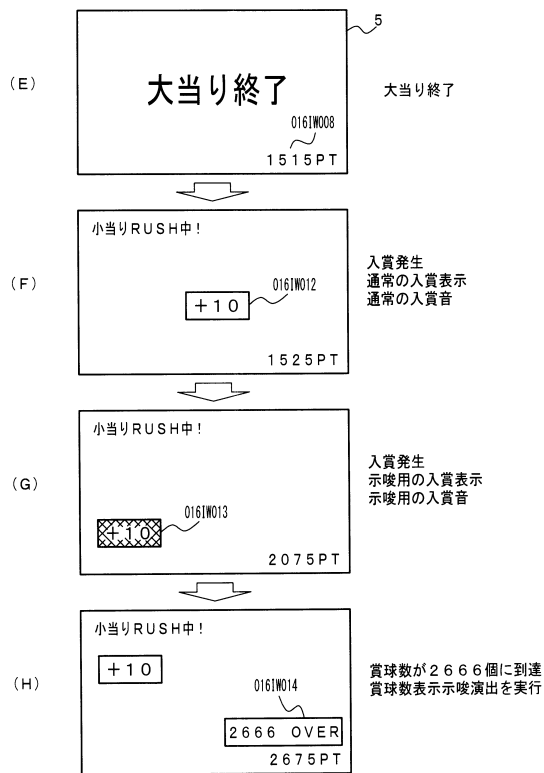


30

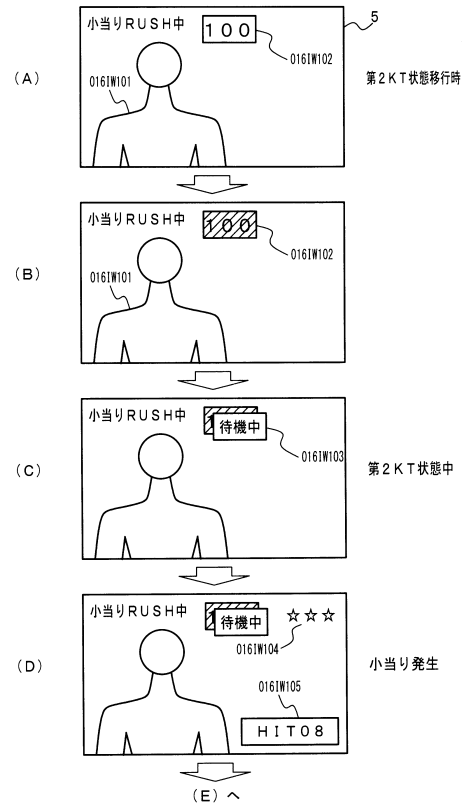
40

50

【図 9 - 5 7】



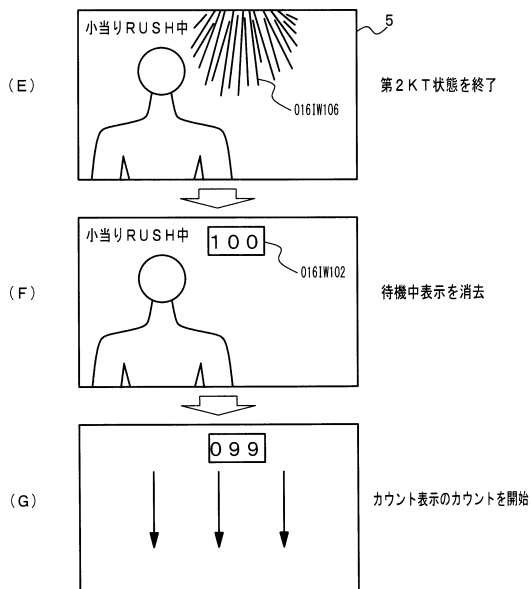
【図 9 - 5 8】



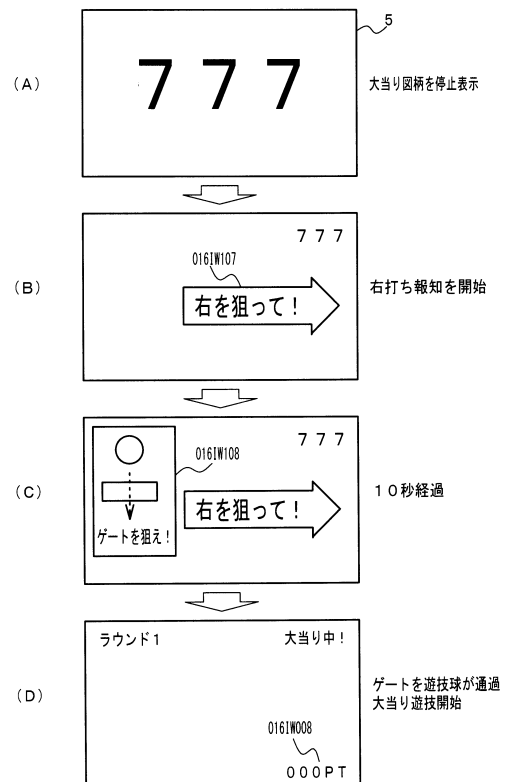
10

20

【図 9 - 5 9】



【図 9 - 6 0】

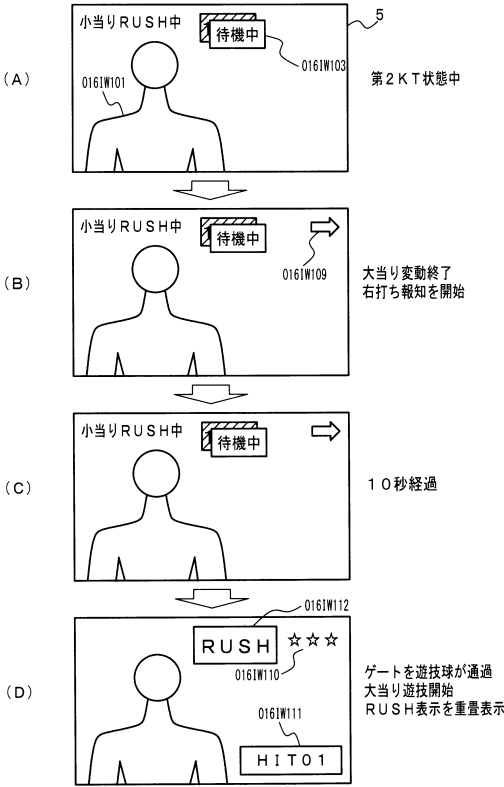


30

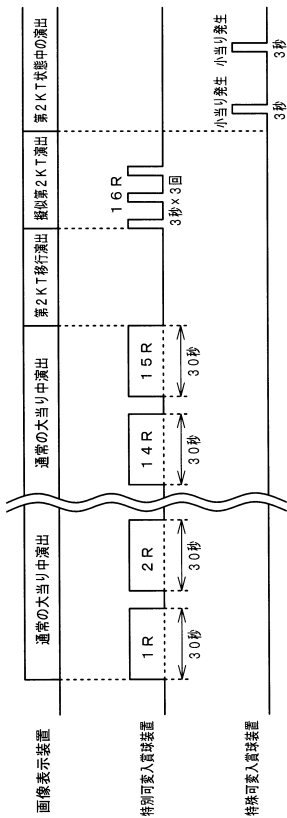
40

50

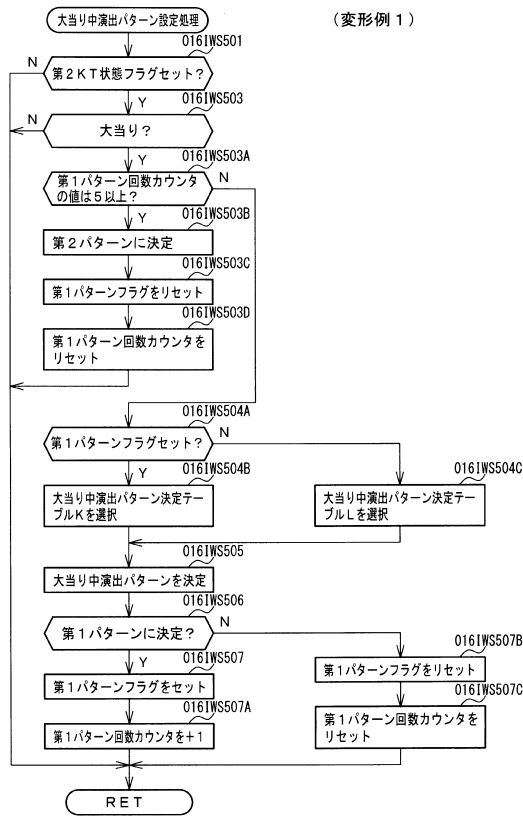
【図 9 - 6 1】



【図 9 - 6 2】



【図 9 - 6 3】



【図 9 - 6 4】

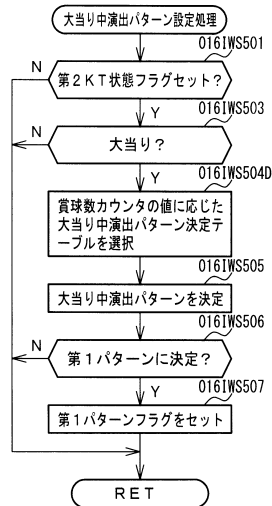
(1) 大当り中演出パターン決定テーブル K [前回第 1 パターン] (変形例 1)

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第 1 パターン	第 2 K T 状態中と同様の演出	30%
第 2 パターン	通常の大当り中演出	70%

(2) 大当り中演出パターン決定テーブル L [前回第 2 パターン] (変形例 1)

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第 1 パターン	第 2 K T 状態中と同様の演出	70%
第 2 パターン	通常の大当り中演出	30%

【図 9 - 6 5】



(変形例 2)

【図 9 - 6 6】

(1) 大当り中演出パターン決定テーブルM [賞球数カウンタ=200未満]

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	90%
第2パターン	通常の大当り中演出	10%

(変形例 2)

(2) 大当り中演出パターン決定テーブルN [賞球数カウンタ=200以上400未満]

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	70%
第2パターン	通常の大当り中演出	30%

(3) 大当り中演出パターン決定テーブルO [賞球数カウンタ=400以上600未満]

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	50%
第2パターン	通常の大当り中演出	50%

(4) 大当り中演出パターン決定テーブルP [賞球数カウンタ=600以上800未満]

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	30%
第2パターン	通常の大当り中演出	70%

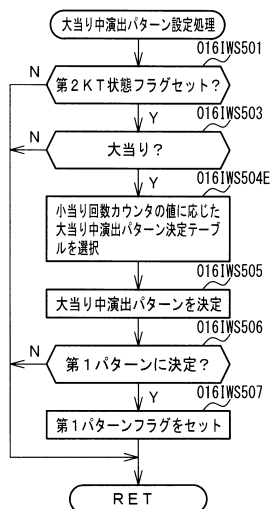
(5) 大当り中演出パターン決定テーブルQ [賞球数カウンタ=800以上1000未満]

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	10%
第2パターン	通常の大当り中演出	90%

(6) 大当り中演出パターン決定テーブルR [賞球数カウンタ=1000以上]

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	—
第2パターン	通常の大当り中演出	100%

【図 9 - 6 7】



(変形例 3)

【図 9 - 6 8】

(1) 大当り中演出パターン決定テーブルXA [小当り回数カウンタ=5未満]

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	90%
第2パターン	通常の大当り中演出	10%

(変形例 3)

(2) 大当り中演出パターン決定テーブルXB [小当り回数カウンタ=5以上10未満]

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	80%
第2パターン	通常の大当り中演出	20%

(3) 大当り中演出パターン決定テーブルXC [小当り回数カウンタ=10以上15未満]

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	70%
第2パターン	通常の大当り中演出	30%

(4) 大当り中演出パターン決定テーブルXD [小当り回数カウンタ=15以上20未満]

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	60%
第2パターン	通常の大当り中演出	40%

(5) 大当り中演出パターン決定テーブルXE [小当り回数カウンタ=20以上25未満]

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	50%
第2パターン	通常の大当り中演出	50%

(6) 大当り中演出パターン決定テーブルXF [小当り回数カウンタ=25以上30未満]

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	40%
第2パターン	通常の大当り中演出	60%

10

20

30

40

50

【図 9 - 6 9】

(7) 大当り中演出パターン決定テーブル X G [小当り回数カウンタ=30以上35未満]

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	30%
第2パターン	通常の大当り中演出	70%

(8) 大当り中演出パターン決定テーブル X H [小当り回数カウンタ=35以上40未満]

大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	20%
第2パターン	通常の大当り中演出	80%

(9) 大当り中演出パターン決定テーブル X I [小当り回数カウンタ=40以上45未満]

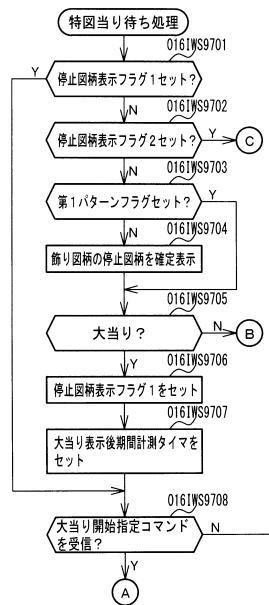
大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	10%
第2パターン	通常の大当り中演出	90%

(10) 大当り中演出パターン決定テーブル X J [小当り回数カウンタ=45以上]

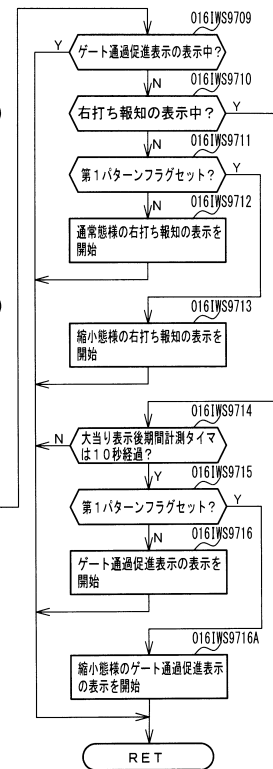
大当り中演出パターン	大当り中演出の演出態様	割り振り
第1パターン	第2 K T 状態中と同様の演出	—
第2パターン	通常の大当り中演出	100%

(変形例 3)

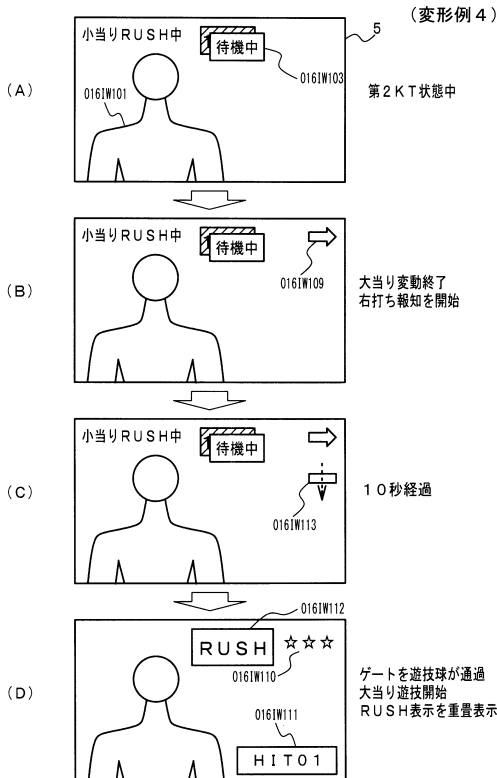
【図 9 - 7 0】



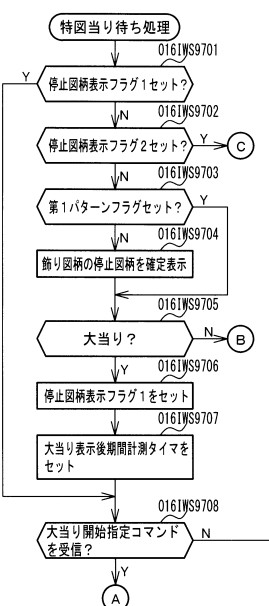
(変形例 4)



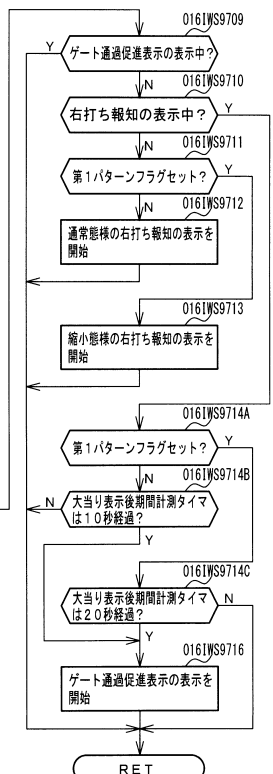
【図 9 - 7 1】



【図 9 - 7 2】



(変形例 5)



10

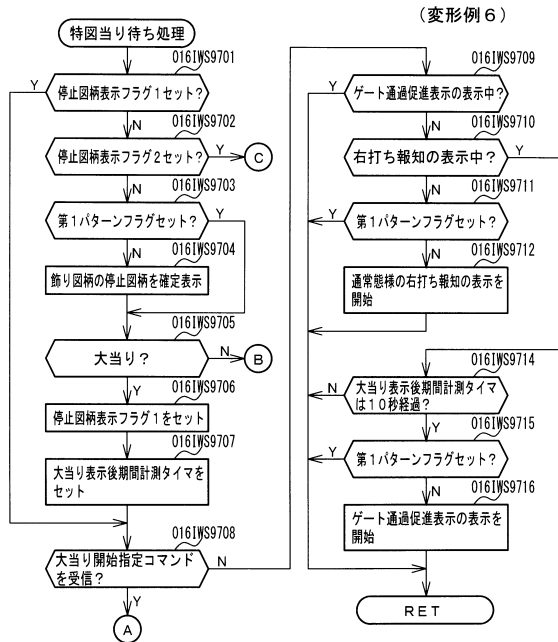
20

30

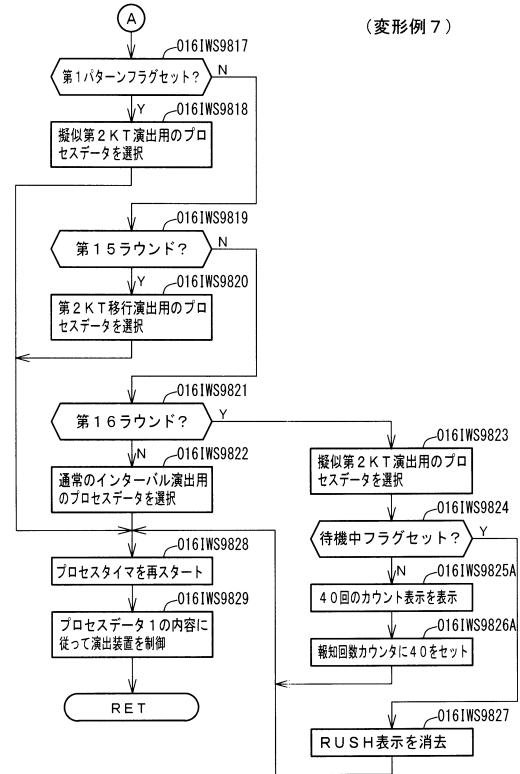
40

50

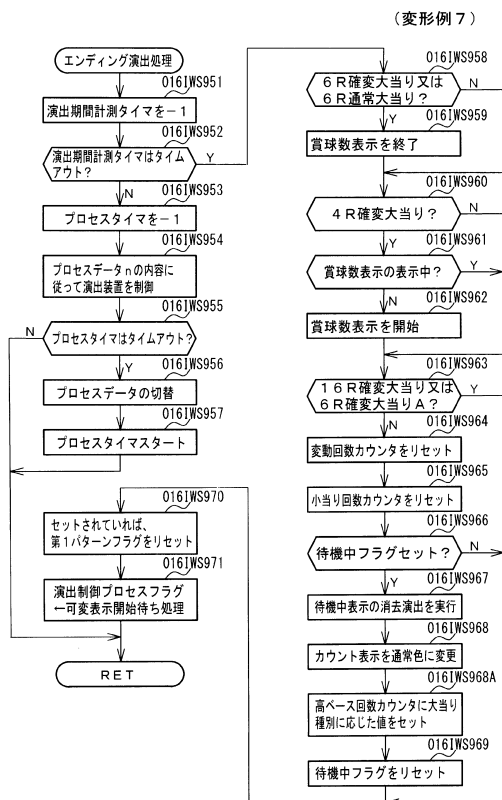
【図 9 - 7 3】



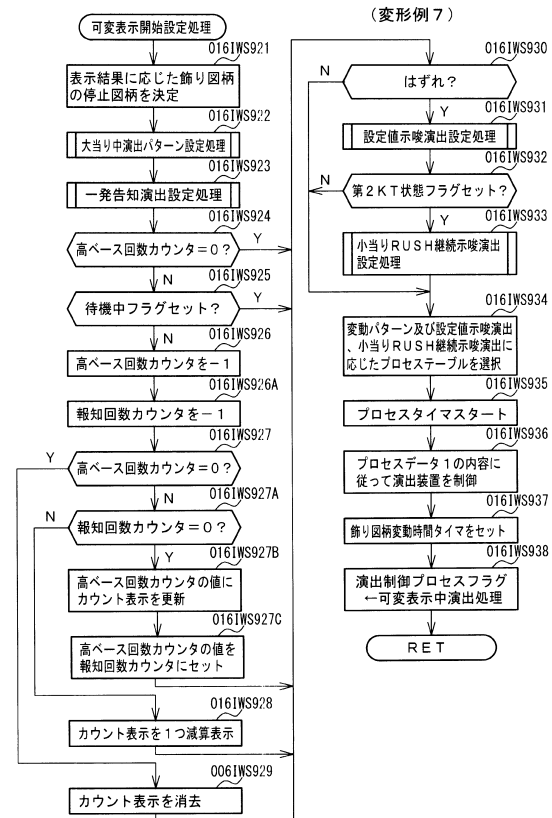
【図 9 - 7 4】



【図 9 - 7 5】



【図 9 - 7 6】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2015-100700 (JP, A)
特開 2007-021080 (JP, A)
特開 2017-113402 (JP, A)
特開 2013-158621 (JP, A)
特許第 6933679 (JP, B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02