

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2025-86375  
(P2025-86375A)

(43)公開日 令和7年6月9日(2025.6.9)

(51)国際特許分類

F I

テーマコード (参考)

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

2 C 0 8 8

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全84頁)

(21)出願番号	特願2023-200288(P2023-200288)	(71)出願人	000144522
(22)出願日	令和5年11月28日(2023.11.28)		株式会社三洋物産
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号
		(74)代理人	110001254
			弁理士法人光陽国際特許事務所
		(72)発明者	岡村 鉉
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号 株式会社三洋物産内
		(72)発明者	渡辺 直樹
			愛知県名古屋市千種区春岡通7丁目4番地 株式会社ジェイ・ティ内
		Fターム (参考)	2C088 AA02 AA11 AA35 AA36 AA42 2C333 AA11 CA51

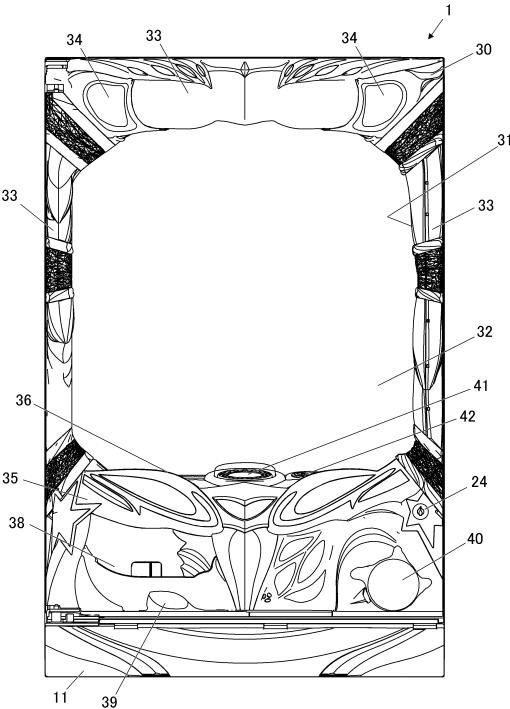
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させる。

【解決手段】遊技機1であって、始動条件の成立（第1始動口76、第2始動口77又は普通変動入賞装置79への入賞）に基づいて、可変入球手段（特別変動入賞装置94の可動部材94b）を開状態に制御する特別遊技状態とするか否かを抽選（ステップS128）することが可能な手段（遊技制御装置100）と、それぞれ有利度合の異なる、第1制御モード（微時短状態）と、第2制御モード（時短状態）とに制御可能な手段（遊技制御装置100）と、第1制御モードに制御するときに、第2制御モードへの移行条件（解除条件）を設定することが可能な手段（遊技制御装置100）と、第1制御モードに制御されている場合に第1遊技演出モード（通常モード）を実行し、第2制御モードに制御されている場合に第2遊技演出モード（チャンスモード）を実行することが可能な演出モード実行手段（演出制御装置300）と、を備えている。

【選択図】図1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

始動条件の成立に基づいて、可変入球手段を開状態に制御する特別遊技状態とするか否かを抽選することが可能な手段と、

それぞれ有利度合の異なる、第 1 制御モードと、第 2 制御モードとに制御可能な手段と

、

前記第 1 制御モードに制御するときに、前記第 2 制御モードへの移行条件を設定することが可能な手段と、

前記第 1 制御モードに制御されている場合に第 1 遊技演出モードを実行し、前記第 2 制御モードに制御されている場合に第 2 遊技演出モードを実行することが可能な演出モード  
実行手段と、

10

を備え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、遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

始動条件の成立に基づいて、可変入球手段を開状態に制御する特別遊技状態とするか否かを抽選することが可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

20

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】****【特許文献 1】**特開 2023 - 112273 号公報**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

このような遊技においては、遊技の更なる興趣の向上が求められている。

本発明の目的は、遊技の興趣を向上させることである。

**【課題を解決するための手段】**

30

**【0005】**

以上の課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、

遊技機において、

始動条件の成立に基づいて、可変入球手段を開状態に制御する特別遊技状態とするか否かを抽選することが可能な手段と、

それぞれ有利度合の異なる、第 1 制御モードと、第 2 制御モードとに制御可能な手段と

、

前記第 1 制御モードに制御するときに、前記第 2 制御モードへの移行条件を設定することが可能な手段と、

前記第 1 制御モードに制御されている場合に第 1 遊技演出モードを実行し、前記第 2 制御モードに制御されている場合に第 2 遊技演出モードを実行することが可能な演出モード  
実行手段と、

40

を備えることを特徴とする。

**【発明の効果】****【0006】**

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

**【図面の簡単な説明】****【0007】**

【図 1】遊技機の正面図である。

【図 2】遊技機の前面側から見た斜視図である。

50

- 【図 3】遊技機の裏面図である。
- 【図 4】遊技機の内枠を裏面側から見た斜視図である。
- 【図 5】遊技機の裏面側から見た斜視図である。
- 【図 6】遊技機の前面側から見た斜視図である。
- 【図 7】遊技機の裏面側から見た斜視図である。
- 【図 8】遊技盤の正面図である。
- 【図 9】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。
- 【図 10】特図ゲーム及び普図ゲームの振分率を説明する図である。
- 【図 11】遊技状態の遷移を説明する図である。
- 【図 12】メイン処理を説明するフローチャートである。 10
- 【図 13】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。
- 【図 14】入球検知処理を説明するフローチャートである。
- 【図 15】特図特電処理を説明するフローチャートである。
- 【図 16】特図保留発生処理を説明するフローチャートである。
- 【図 17】特図変動開始処理を説明するフローチャートである。
- 【図 18】特図変動中処理を説明するフローチャートである。
- 【図 19】特図確定中処理を説明するフローチャートである。
- 【図 20】時短状態カウンタ更新処理を説明するフローチャートである。
- 【図 21】高確率カウンタ更新処理を説明するフローチャートである。
- 【図 22】特電開始処理を説明するフローチャートである。 20
- 【図 23】特電開放中処理を説明するフローチャートである。
- 【図 24】特電閉鎖中処理を説明するフローチャートである。
- 【図 25】特電終了処理を説明するフローチャートである。
- 【図 26】普図普電処理を説明するフローチャートである。
- 【図 27】普図変動開始処理を説明するフローチャートである。
- 【図 28】普図確定中処理を説明するフローチャートである。
- 【図 29】普電制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 30】演出メイン処理を説明するフローチャートである。
- 【図 31】受信コマンド処理を説明するフローチャートである。
- 【図 32】表示装置における演出の一例を説明する図である。 30
- 【図 33】表示装置における演出（解除予告演出）の一例を説明する図である。
- 【図 34】表示装置における演出（チャンスモード演出）の一例を説明する図である。
- 【図 35】第 2 実施形態：特図変動開始処理を説明するフローチャートである。
- 【図 36】第 2 実施形態：解除条件の一例を説明する図である。
- 【図 37】第 3 実施形態：特図大当りの振分率の一例を説明する図である。
- 【図 38】第 3 実施形態：表示装置における演出（解除期待度示唆演出）の一例を説明する図である。
- 【図 39】第 4 実施形態：表示装置における演出（条件達成率示唆演出）の一例を説明する図である。
- 【図 40】第 5 実施形態：表示装置における演出（解除結果示唆演出）の一例を説明する図である。 40
- 【図 41】第 6 実施形態：表示装置における演出（解除煽り演出）の一例を説明する図である。
- 【図 42】第 6 実施形態：解除煽り演出抽選の当選確率の一例を説明する図である。
- 【図 43】第 6 実施形態：解除煽り演出抽選の当選確率の変形例を説明する図である。
- 【図 44】第 7 実施形態：表示装置における演出（チャンスモード演出）の一例を説明する図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0008】
- [ 第 1 実施形態 ] 50

以下、本発明の実施形態について図面を参照して説明する。本実施形態では遊技機 1 としてパチンコ遊技機を例として説明する。

【0009】

[ 遊技機の構造 ]

遊技機の構造について図 1 から図 7 を用いて説明する。図 1 は遊技機 1 の正面図であり、図 2 は遊技機 1 の前面側から見た斜視図である。また、図 3 は遊技機 1 の裏面図であり、図 4 は遊技機 1 の内枠 20 の裏面側から見た斜視図である。図 5 から図 7 は、遊技機 1 の前面側から見た斜視図であって、各部を回動させた状態を示す図である。

【0010】

遊技機 1 は、外枠 10 と、外枠 10 に回動可能に取り付けられた内枠 20 と、内枠 20 の前面側に回動可能に取り付けられた前面枠 30 と、内枠 20 の裏面側に回動可能に取り付けられた裏ユニット 50 と、を備える。

外枠 10 は、遊技機 1 の外周を構成し、遊技機 1 を遊技店の島設備に設置する際に島設備に固定されるものである。この外枠 10 は、図 5 に示すように前後に貫通する矩形枠状をしており、前面下部には装飾部材 11 が設けられている。

【0011】

内枠 20 は、前面側から見た左端部が上下方向に沿った軸を中心として回動可能となるように外枠 10 に取り付けられている。この内枠 20 は、図 1 に示すように外枠 10 の装飾部材 11 を除く前側部分を覆う閉鎖状態と、図 5 に示すように外枠 10 に対して前側へ扉状に回動した開放状態とに変換可能となっている。

図 6 に示すように内枠 20 には、遊技盤 70 を収容可能な前後に貫通する収容部 21 が形成されている。この収容部 21 には、遊技球を流下可能な遊技領域 73 が前側となるように遊技盤 70 が着脱可能に取り付けられる。

また、内枠 20 の前面における収容部 21 の下方には、遊技盤 70 の遊技領域 73 へ向けて遊技球を発射可能な発射装置 22 が設けられている。

【0012】

内枠 20 の右側部には施錠装置 23 が設けられている。この施錠装置 23 は、外枠 10 に対して内枠 20 を閉鎖状態で施錠した状態とすることができるとともに、内枠 20 に対して前面枠 30 を閉鎖状態で施錠した状態とすることができものである。

内枠 20 の前面右下部には、施錠装置 23 のシリンダ錠 24 が設けられており、図 1 に示すように鍵穴が前面枠 30 の前面に露出するようになっている。この鍵穴に鍵を挿入し、一方向へ回動させることで外枠 10 に対する内枠 20 の施錠が解除されて内枠 20 を開放状態とすることができ。また、一方向とは反対の他方向へ回動させることで内枠 20 に対する前面枠 30 の施錠が解除されて前面枠 30 を開放状態とすることができ。

内枠 20 が開放状態であることは、内枠開放検知センサ 20a により検知可能である。また、前面枠 30 が開放状態であることは、前面枠開放検知センサ 30a により検知可能である。

【0013】

前面枠 30 は、前面側から見た左端部が上下方向に沿った軸を中心として回動可能となるように内枠 20 に取り付けられている。この前面枠 30 は、図 1 に示すように内枠 20 の前側部分を覆う閉鎖状態と、図 6 に示すように内枠 20 に対して前側へ扉状に回動した開放状態とに変換可能となっている。

前面枠 30 における内枠 20 の収容部 21 に対向する部分には、前後に貫通する貫通部 31 が形成され、この貫通部 31 を覆うようにガラスや樹脂などの透明な部材からなる透明部材 32 が設けられている。透明部材 32 は、遊技盤 70 の遊技領域 73 の前面を覆うとともに、透明部材 32 を透して遊技機 1 の前方から遊技領域 73 を視認可能とするようになっている。

図 1 に示すように前面枠 30 の前面であって貫通部 31 の周囲には、ランプや LED などの発光手段 33 やスピーカ 34 が設けられている。なお、動作可能な装飾装置を備えるようにしても良い。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 4 】

前面枠 3 0 の前面における貫通部 3 1 の下部には、遊技者が遊技に関する操作を行うことが可能な操作ユニット 3 5 が設けられている。

図 1 及び図 2 に示すように操作ユニット 3 5 における左上部には、遊技球を貯留可能な上方に開口した凹部である上皿 3 6 が設けられている。この上皿 3 6 は、払出装置 5 5 から払い出された遊技球が流入可能であるとともに、発射装置 2 2 へ遊技球を供給可能となっている。また、上皿 3 6 の近傍には上皿 3 6 内の遊技球を下皿 3 8 へ流下させるための排出ボタン 3 7 が設けられている。

上皿 3 6 の下方には、遊技球を貯留可能な上方に開口した凹部である下皿 3 8 が設けられている。この下皿 3 8 は、上皿 3 6 に貯留しきれなかった遊技球が流入可能となっている。また、発射されたにもかかわらず発射装置 2 2 に戻ってしまったファール球も流入可能となっている。下皿 3 8 の下部には、下皿 3 8 に貯留している遊技球を下方へ排出させるための排出レバー 3 9 が設けられている。

10

## 【 0 0 1 5 】

操作ユニット 3 5 の右下部には、遊技球の発射勢を調節するためのハンドル 4 0 が設けられている。このハンドル 4 0 には、人体の接触を検出可能なタッチセンサ 4 0 a や、遊技者からの押圧操作入力に基づき遊技球の発射を一時的に停止するための発射停止スイッチ 4 0 b も設けられている。

操作ユニット 3 5 の中央上部には、遊技者からの押圧操作入力を受付可能な演出ボタン 4 1 が設けられている。この演出ボタン 4 1 により、遊技において遊技者の操作を介入させた演出等を行うことが可能となる。なお、演出ボタン 4 1 には、当該演出ボタン 4 1 を振動させる振動手段、演出ボタン 4 1 を所定の発光色で発光させる発光手段、初期位置から演出ボタン 4 1 の上面が初期位置よりも上側にある突出状態に変換可能な動作手段などを備えていても良い。

20

## 【 0 0 1 6 】

演出ボタン 4 1 の右側には、遊技者からの操作入力を受付可能な十字キー 4 2 が設けられている。この十字キー 4 2 は遊技において遊技者の操作を介入させた演出等に使用可能な他、音量や輝度の調整、メニュー画面における選択等にも使用可能である。

十字キー 4 2 の右側には、遊技者が隣接する球貸機から球貸しを受ける場合に操作する球貸ボタン 4 3、球貸機のカードユニットからカードを排出させるために操作する返却ボタン 4 4 が設けられている。また、カードの残高を表示する残高表示器を備えていても良い。

30

なお、演出ボタン 4 1 や十字キー 4 2 の他に、前面枠 3 0 に遊技者の操作入力を受け付ける入力手段を設けるようにしても良い。入力方法は押圧操作入力以外の方法であっても良く、例えば、レバーを操作するものや、回転体を回転させるものが挙げられる。

## 【 0 0 1 7 】

裏ユニット 5 0 は、図 3 に示すように内枠 2 0 の裏面を覆うように設けられる。この裏ユニット 5 0 は、裏面側から見た右端部が上下方向に沿った軸を中心として回転可能となるように内枠 2 0 に取り付けられている。そして、図 5 に示すように内枠 2 0 の裏側部分を覆う閉鎖状態と、図 7 に示すように内枠 2 0 に対して後側へ扉状に回転した開放状態とに変換可能となっている。

40

図 7 に示すように裏ユニット 5 0 の前面側には前方に開口する凹部とされたカバー部 5 1 が設けられており、図 3 に示すような閉鎖状態では遊技盤 7 0 の裏面を覆うようになっている。また、カバー部 5 1 は、遊技盤 7 0 の裏面に設けられた遊技制御装置 1 0 0 と対向する部分は前後に貫通する貫通部 5 2 とされ、遊技制御装置 1 0 0 を覆わないようにされている。これにより、裏ユニット 5 0 を閉鎖状態としても遊技機 1 の裏面側から遊技制御装置 1 0 0 を視認可能となっている。

裏ユニット 5 0 の裏面側の下部には、遊技機 1 の各所に電力を供給するための電源装置 2 5 0 や、発射装置 2 2 や払出装置 5 5 を制御する払出制御装置 2 0 0 等が設けられている。

50

## 【 0 0 1 8 】

また、裏ユニット 5 0 の上部には、島設備から供給される遊技球を受け入れて貯留可能な貯留タンク 5 3 が設けられている。貯留タンク 5 3 に貯留された遊技球は、図 3 に示すように裏面側から見て右側へ下る供給流路 5 4 を通り、裏ユニット 5 0 の裏面側から見た右側に設けられた払出装置 5 5 に誘導される。

払出装置 5 5 から払い出された遊技球は、案内流路 5 6 により下方へ案内され、内枠 2 0 及び前面枠 3 0 に形成された前後に貫通する貫通路を通過して上皿 3 6 へ案内される。

また、裏ユニット 5 0 には、上皿 3 6 及び下皿 3 8 が満杯となり払い出しが滞っていることを検出するオーバーフローセンサ 5 7 や、払い出す遊技球が不足していることを検出する球切れセンサ 5 8 が設けられている。

10

## 【 0 0 1 9 】

## [ 遊技盤の構造 ]

次に、遊技盤 7 0 の一例について説明する。図 8 は、本実施形態の遊技機 1 における遊技盤 7 0 の正面図である。

遊技盤 7 0 は、木製又は合成樹脂製である板状の遊技盤本体 7 1 を備え、この遊技盤本体 7 1 に種々の部材が取り付けられている。遊技盤本体 7 1 の前面には、遊技球を案内することが可能なレール 7 2 で囲まれた遊技領域 7 3 が設けられている。発射装置 2 2 から発射された遊技球は、レール 7 2 で形成された誘導部 7 2 a を通って遊技領域 7 3 の上部へ誘導され、遊技領域 7 3 を流下するようになっている。遊技領域 7 3 には、遊技球の流下方向を変更することが可能な可変手段をなす風車 7 4 や障害釘 7 5 などが設けられてい

20

## 【 0 0 2 0 】

遊技領域 7 3 の略中央には、可変表示ユニット 8 0 が設けられている。この可変表示ユニット 8 0 の中央部分には、遊技に関する情報を表示可能な表示装置 8 1 が設けられている。表示装置 8 1 としては、例えば、液晶ディスプレイ、ＥＬディスプレイ、ドットマトリックスＬＥＤ、ブラウン管等の画像を表示可能な装置を用いることができる。表示装置 8 1 の表示領域には、動画や静止画など様々な演出表示を表示可能である。また、遊技機 1 で実行される複数の識別情報を変動表示して結果を停止表示する特図ゲームに対応して、複数の識別情報を変動表示して結果を停止表示する飾り特図ゲームを表示可能である。なお、飾り特図ゲームを表示する表示装置 8 1 としては、複数の識別情報が周囲に描かれたリールを用いることもできる。

30

## 【 0 0 2 1 】

可変表示ユニット 8 0 の上部には、可動演出装置 8 2 が設けられている。この可動演出装置 8 2 は、前後方向に沿った軸を中心として回転可能となっている。なお、中央部分に画像を表示可能としても良い。可動演出装置 8 2 は、動作可能なものであれば構造や動作態様はどのようなものでも良い。また、可動演出装置 8 2 を可変表示ユニット 8 0 の他の部分や遊技盤 7 0 の各所にも設けるようにしても良い。さらに、可動演出装置 8 2 を前面枠 3 0 に設けるようにしても良い。また、可変表示ユニット 8 0 を含む遊技盤 7 0 の各所には、ランプやＬＥＤなどの発光手段 3 3 が複数設けられている。

## 【 0 0 2 2 】

可変表示ユニット 8 0 は、上部及び側部から遊技球が内部に侵入できないようにされているが、側部には遊技球が可変表示ユニット 8 0 の内部に流入可能なワープ流路 8 3 が設けられている。ワープ流路 8 3 に流入した遊技球は、可変表示ユニット 8 0 の下部に設けられたステージ 8 4 へ誘導される。なお、ステージ 8 4 へは可変表示ユニット 8 0 の下部で跳ねた遊技球も流入可能である。

40

ステージ 8 4 上の遊技球は、主にステージの中央部分から前方へ向けて流下し、下方の遊技領域 7 3 へ流下する。流下する先には始動入賞装置 9 0 が設けられており、始動入賞装置 9 0 に流入する可能性が高い。

## 【 0 0 2 3 】

可変表示ユニット 8 0 の下方に設けられた始動入賞装置 9 0 は、上部に遊技球が流入可

50

能な流入口 9 1 を備えている。流入口 9 1 の直下となる位置には、流入した遊技球を下方の第 1 始動口 7 6 と第 2 始動口 7 7 とに交互に振り分ける振分部材 9 2 を備えている。

第 1 始動口 7 6 に流入した遊技球は第 1 始動口スイッチ 7 6 a により検出され、これに基づき特図ゲームのうちの特図 1 ゲームの始動権利を発生可能であるとともに 1 個の賞球が払い出される。また、第 2 始動口 7 7 に流入した遊技球は第 2 始動口スイッチ 7 7 a により検出され、これに基づき特図ゲームのうちの特図 2 ゲームの始動権利を発生可能であるとともに 1 個の賞球が払い出される。

#### 【 0 0 2 4 】

振分部材 9 2 は、前後方向に沿った軸を中心として回動可能であり、流入口 9 1 から流入した遊技球を一時的に保持可能な左保持部 9 2 a 及び右保持部 9 2 b を備える。この振分部材 9 2 は、図 8 に示すように左保持部 9 2 a が上を向いて遊技球を受け入れ可能な状態と、この状態から反時計回りに回動して右保持部 9 2 b が上を向いて遊技球を受け入れ可能な状態との間で回動可能となっている。

10

#### 【 0 0 2 5 】

図 8 に示すように左保持部 9 2 a が上を向いて遊技球を受け入れ可能な状態で流入口 9 1 から遊技球が流入して左保持部 9 2 a に保持されると、遊技球の重さにより振分部材 9 2 が反時計回りに回動し、右保持部 9 2 b が上を向いて遊技球を受け入れ可能な状態となる。これにより、左保持部 9 2 a に保持されていた遊技球は第 1 始動口 7 6 へ向けて落下して第 1 始動口 7 6 へ流入する。

この際、振分部材 9 2 は右保持部 9 2 b が上を向いて遊技球を受け入れ可能な状態で停止するようになっており、次に遊技球が流入口 9 1 から流入すると右保持部 9 2 b に保持される。そして、遊技球の重さにより振分部材 9 2 が時計回りに回動し、左保持部 9 2 a が上を向いて遊技球を受け入れ可能な状態となる。これにより、右保持部 9 2 b に保持されていた遊技球は第 2 始動口 7 7 へ向けて落下して第 2 始動口 7 7 へ流入する。

20

以降、これを繰り返すことにより、第 1 始動口 7 6 と第 2 始動口 7 7 に交互に遊技球が流入することとなる。

#### 【 0 0 2 6 】

可変表示ユニット 8 0 の右方の遊技領域 7 3 には、スルーゲート 7 8 が設けられている。スルーゲート 7 8 を通過した遊技球はゲートスイッチ 7 8 a により検出され、これに基づき普図ゲームの始動権利を発生可能となっている。なお、普図ゲームの始動権利を発生させる遊技球の検出部の構成を、検出後の遊技球が遊技領域 7 3 を流下可能であって遊技を継続可能なスルーゲート 7 8 としたが、検出後の遊技球が遊技領域 7 3 を流下せずに遊技を終える入賞口としても良い。この場合、入賞により賞球が払い出されるようにしても良く、例えば 1 個の賞球が払い出されるようにしても良い。

30

#### 【 0 0 2 7 】

可変表示ユニット 8 0 の下方であって始動入賞装置 9 0 の右方には、普通変動入賞装置 7 9 が設けられている。普通変動入賞装置 7 9 は可動部材 7 9 b を備えており、遊技球が流入できない閉状態（第 1 状態）と、遊技球が流入可能な開状態（第 2 状態）と、に変換可能となっている。なお、可動部材 7 9 b が閉状態でも遊技球の入賞を可能とし、閉状態では開状態よりも遊技球が入賞しにくい状態としても良い。普通変動入賞装置 7 9 は、常時は閉状態とされており、普図ゲームの結果が所定の結果となったことに基づき開状態に変換可能となっている。普通変動入賞装置 7 9 に流入した遊技球は普電スイッチ 7 9 a により検出され、これに基づき特図ゲームのうちの特図 2 ゲームの始動権利を発生可能であるとともに 1 個の賞球が払い出される。

40

#### 【 0 0 2 8 】

本実施形態の普通変動入賞装置 7 9 は、遊技球が流入可能な流入口が右側方に開口するように設けられており、図 8 に示す閉状態では可動部材 7 9 b が略垂直となって流入口を閉鎖した状態となっている。可動部材 7 9 b は、この閉状態から下部を中心として右方へ倒れるように回動することで開状態に変換される。開状態では、流入口が開放されるとともに、可動部材 7 9 b が遊技球を流入口へ誘導するようになり、容易に遊技球が流入可能

50

となる。

【 0 0 2 9 】

可変表示ユニット 8 0 の右下方の遊技領域 7 3 には、特別変動入賞装置 9 4 が設けられている。特別変動入賞装置 9 4 は可動部材 9 4 b を備えており、遊技球が流入できない閉状態（第 1 状態）と、遊技球が流入可能な開状態（第 2 状態）と、に変換可能となっている。特別変動入賞装置 9 4 は、常時は閉状態とされており、特図ゲームの結果が所定の結果となったことに基づき開状態に変換可能となっている。

特別変動入賞装置 9 4 に流入した遊技球は大入賞口スイッチ 9 4 a により検出され、これに基づき 1 5 個の賞球が払い出される。

【 0 0 3 0 】

本実施形態の特別変動入賞装置 9 4 は、遊技球が流入可能な流入口が前方に開口するように設けられており、図 8 に示す閉状態では板状の可動部材 9 4 b が略垂直となって流入口を閉鎖した状態となっている。可動部材 9 4 b は、この閉状態から下部を中心として手前へ倒れるように回転することで開状態に変換される。開状態では、流入口が開放されるとともに、可動部材 9 4 b が遊技球を流入口へ誘導するようになり、容易に遊技球が流入可能となる。

【 0 0 3 1 】

なお、普通変動入賞装置 7 9 や特別変動入賞装置 9 4 は、遊技球が流入できない又は困難な第 1 状態と、第 1 状態よりも遊技球が流入容易な第 2 状態と、に変換可能であればどのような構成であっても良い。例えば、上方に開口する流入口を備え、第 1 状態では可動部材が流入口の上を覆う状態で遊技球が可動部材の上を通過するようにし、第 2 状態では可動部材が流入口から退避して遊技球が流入口へ流入するようにしても良い。また、側方又は前方に開口する流入口を備え、第 1 状態では可動部材が遊技球の流路から退避して流入口へ遊技球が誘導されない非誘導状態とし、第 2 状態では可動部材が遊技球の流路に出現して流入口へ遊技球を誘導する誘導状態とするようにしても良い。

【 0 0 3 2 】

すなわち、特別変動入賞装置 9 4 の可動部材 9 4 b や普通変動入賞装置 7 9 の可動部材 7 9 b が、第 1 状態（閉状態又は非誘導状態）と、第 1 状態とは異なる第 2 状態（開状態又は誘導状態）と、に動作可能な所定動作手段をなす。また、第 1 状態（閉状態又は非誘導状態）よりも第 2 状態（開状態又は誘導状態）の方が遊技者にとって有利度が高いこととなる。

【 0 0 3 3 】

遊技領域 7 3 の下部には複数の一般入賞口 9 6 が設けられている。一般入賞口 9 6 に流入した遊技球は一般入賞口スイッチ 9 6 a により検出され、これに基づき 1 個の賞球が払い出される。

なお、上記した各入賞口の賞球数は一例であり、上記の数値に限られるものではない。例えば、第 1 始動口 7 6 及び第 2 始動口 7 7 の賞球数を 3 個とし、普通変動入賞装置 7 9 の賞球数を 2 個として、第 1 始動口 7 6 及び第 2 始動口 7 7 の賞球数よりも普通変動入賞装置 7 9 の賞球数の方が多くなるようにしても良い。もちろん第 1 始動口 7 6 及び第 2 始動口 7 7 の賞球数よりも普通変動入賞装置 7 9 の賞球数の方が少なくなるようにしても良い。また、複数の一般入賞口 9 6 の賞球数を全て同じとしたが異ならせても良い。

【 0 0 3 4 】

また、遊技領域 7 3 の下部には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を回収するアウト口 9 7 が設けられている。アウト口 9 7 から流出した遊技球であるアウト球及び各入賞口に流入したセーフ球はアウト球検出スイッチ 9 7 a により検出されるようになっている。これにより、遊技領域 7 3 に発射されて遊技を終えた全ての遊技球の個数を計数可能となっている。

【 0 0 3 5 】

遊技領域 7 3 の外側であって遊技盤本体 7 1 の左下部には、総合表示装置 6 0 が設けられている。総合表示装置 6 0 は、特図 1 ゲームを表示する特図 1 表示部 6 1、特図 2 ゲー

10

20

30

40

50



ムを表示する特図 2 表示部 6 2、普図ゲームを表示する普図表示部 6 3を備える。また、特図 1 ゲームの実行権利である特図 1 保留の数を表示する特図 1 保留表示部 6 4、特図 2 ゲームの実行権利である特図 2 保留の数を表示する特図 2 保留表示部 6 5、普図ゲームの実行権利である普図保留の数を表示する普図保留表示部 6 6を備える。この他に、総合表示装置 6 0は、特別遊技状態のラウンド数を表示するラウンド数表示部 6 7、遊技状態を表示する遊技状態表示部 6 8を備える。遊技状態表示部 6 8では、例えば、右打ちと左打ちのうち遊技状態に即した打ち方を示す表示や、時短状態であることを示す表示などを行うことができる。

#### 【 0 0 3 6 】

特図 1 表示部 6 1、特図 2 表示部 6 2、普図表示部 6 3は、LEDの点灯パターンにより構成される複数種類の識別情報を表示可能である。対応するゲームの開始に伴い複数種類の識別情報を順次表示する変動表示を開始し、所定時間が経過した後に結果態様としての識別情報を表示するようになっている。なお、特図 1 表示部 6 1、特図 2 表示部 6 2、普図表示部 6 3は、1又は複数のLEDにより構成されていても良いし、いわゆる 7 セグメントLEDにより構成されていても良い。

#### 【 0 0 3 7 】

以上のような遊技盤 7 0においては、遊技者が発射勢を調節して可変表示ユニット 8 0の左側の遊技領域 7 3へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで始動入賞装置 9 0や一般入賞口 9 6への入賞を狙うことができる。また、可変表示ユニット 8 0の右側の遊技領域 7 3へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することでスルーゲート 7 8や特別変動入賞装置 9 4、普通変動入賞装置 7 9、一般入賞口 9 6への入賞を狙うことができるようになっている。なお、左側の遊技領域 7 3にもスルーゲート 7 8を設けるとともに、普通変動入賞装置 7 9の左側方にも流入口と可動部材 7 9 b 設けるようにし、左打ちであっても普通変動入賞装置 7 9 への入賞を狙うことができるようにしても良い。

#### 【 0 0 3 8 】

##### [ 制御系の構成 ]

図 9 は、本実施形態の遊技機 1 における制御システムのブロック図である。遊技機 1 は、遊技を統括的に制御する主基板を備えた遊技制御装置 1 0 0 を備える。遊技制御装置 1 0 0 は、演算処理等を行う MPU 1 0 1 (Micro-Processing Unit) を備える。MPU 1 0 1 は、当該 MPU 1 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 1 0 2 と、作業領域や各種信号や乱数値の記憶領域として使用可能な RAM 1 0 3 を備える。MPU 1 0 1 には、バス 1 0 4 を介して入力ポート 1 0 5 が接続されており、様々な機器からの入力を受け付け可能となっている。必要な場合には入力インタフェースを介して入力を行う。また、MPU 1 0 1 には、バス 1 0 4 を介して出力ポート 1 0 6 が接続されており、様々な機器への出力が可能となっている。必要な場合にはドライバを介して出力を行う。

#### 【 0 0 3 9 】

遊技制御装置 1 0 0 には、内枠 2 0 を開放した状態で操作可能な位置に RAM 初期化スイッチ 1 0 7 が設けられている。遊技制御装置 1 0 0 では、遊技機の電源投入時に RAM 初期化スイッチ 1 0 7 が操作されていることに基づき、遊技制御装置 1 0 0 の RAM 1 0 3 及び払出制御装置 2 0 0 内の RAM 2 0 3 に記憶されている情報を強制的に初期化する処理が行われる。

また、遊技制御装置 1 0 0 には設定キー操作部が設けられ、当該設定キー操作部の操作を検出可能な設定キースイッチ 1 0 8 が設けられている。設定キー操作部に対応する設定キーを差し込んで回したことを設定キースイッチ 1 0 8 で検出可能であり、この検出に基づき特図ゲームで大当たりとなる確率値が割り当てられた確率設定値の変更又は確認が可能となる。例えば、大当たりとなる確率値が異なる確率設定値として設定 1 ~ 設定 6 の 6 つが用意されており、いずれかを選択して設定可能となっている。

#### 【 0 0 4 0 】

例えば、設定キー操作部に設定キーを差し込んで回した状態で RAM 初期化スイッチ 1

10

20

30

40

50

07を操作（押下）しながら遊技機の電源を投入することで、確率設定値を変更可能な確率変更モードとすることができる。また、設定キー操作部に設定キーを差し込んで回した状態でRAM初期化スイッチ107を操作せずに遊技機の電源を投入することで、現在の確率設定値を確認可能な確率確認モードとすることができる。

遊技制御装置100には、性能表示モニタ109が設けられている。性能表示モニタ109は7セグメントディスプレイであり、算出されたベース値や役物比率を表示可能となっている。また、確率変更モードや確率確認モードにおいて確率設定値を表示するようにしても良い。

#### 【0041】

また、図示しないが、遊技制御装置100は、特図ゲームの大当りの抽選に用いる特図当り乱数などの乱数を生成するための乱数生成回路と、発振回路からのクロック信号に基づいてMPU101に対する所定周期（例えば、4ミリ秒）のタイマ割込み信号や乱数生成回路の更新タイミングを与えるクロックを生成するクロックジェネレータを備えている。各種乱数の生成方式は、更新タイミングで乱数カウンタを+1更新し、予め定めた乱数範囲の数値が一巡する毎に随時更新される乱数初期値を用いてスタート値を変更する方式となっている。なお、乱数の生成方法はこれに限られず、単に+1或いは-1更新する方式でもよいし、予め定めた乱数範囲の数値が一巡するまで乱数範囲内の全ての値が重複なくランダムに出現する方式でも良い。また、乱数の種類により生成方式が異なっても良い。

#### 【0042】

遊技制御装置100の入力ポート105には、スルーゲート78に流入した遊技球を検出するゲートスイッチ78a、一般入賞口96に流入した遊技球を検出する一般入賞口スイッチ96a、特別変動入賞装置94に流入した遊技球を検出する大入賞口スイッチ94a、第1始動口76に流入した遊技球を検出する第1始動口スイッチ76a、第2始動口77に流入した遊技球を検出する第2始動口スイッチ77a、普通変動入賞装置79に流入した遊技球を検出する普電スイッチ79aが接続され、これらからの信号が入力される。

また、遊技制御装置100の入力ポート105には、遊技領域73に発射されて遊技を終えた全ての遊技球（セーフ球及びアウト球）を検出するアウト球検出スイッチ97a、内枠20の開放状態を検出する内枠開放検知センサ20a、前面枠30の開放状態を検出する前面枠開放検知センサ30a、不正行為が行われている可能性を検出可能な不正検知センサ98が接続され、これらからの信号が入力される。不正検知センサ98としては、電波を検出する電波センサ、振動を検出する振動センサ、磁気を検出する磁気センサなどが挙げられる。遊技制御装置100では、これらの各種センサやスイッチからの入力信号に基づき遊技の制御を行う。これらのスイッチやセンサからの入力にあたり必要な場合には入力インタフェースを介して入力を行う。

#### 【0043】

遊技制御装置100の出力ポートには、特別変動入賞装置94の可動部材94bを動作する大入賞口ソレノイド94c、普通変動入賞装置79の可動部材79bを動作する普電ソレノイド79cが接続されており、これらの動作を制御できるようになっている。また、特図ゲーム等を表示する総合表示装置60や、性能表示モニタ109が接続されており、これらでの表示を制御できるようになっている。さらに、ホールコンピュータ等の外部装置へ外部情報信号を出力する外部情報端子99が接続されている。これら各装置への出力にあたり必要な場合にはドライバを介して出力を行う。

#### 【0044】

遊技制御装置100には、発射装置22や払出装55の制御を行う払出制御装置200や、演出の制御を行う演出制御装置300が接続されている。これらの制御装置は、遊技制御装置100からの情報に基づき制御を行うようになっている。なお、演出制御装置300の側からは遊技制御装置100へ信号を入力できないようにした片方向通信とされている。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 5 】

払出制御装置 2 0 0 は、演算処理等を行う M P U 2 0 1、当該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 2 0 2、作業領域として使用可能な R A M 2 0 3、様々な機器を接続するための入出力ポート 2 0 4 を備える。これらはバスを介して接続されている。

## 【 0 0 4 6 】

払出制御装置 2 0 0 の入出力ポート 2 0 4 には、遊技球を払い出す払出装 5 5、遊技球を発射する発射装置 2 2 が接続され、これらの動作を制御するようになっている。これら各装置への出力にあたり必要な場合にはドライバを介して出力を行う。

また、払出制御装置 2 0 0 の入出力ポート 2 0 4 には、上皿 3 6 及び下皿 3 8 が満杯となり払い出しが滞っていることを検出するオーバーフローセンサ 5 7、払い出す遊技球が不足していることを検出する球切れセンサ 5 8、ハンドル 4 0 への人体の接触を検出可能なタッチセンサ 4 0 a、遊技者からの押圧操作入力に基づき遊技球の発射を一時的に停止するための発射停止スイッチ 4 0 b、ハンドル 4 0 の回動量を検出する回動量検出器 4 0 c が接続され、これらのセンサやスイッチからの入力信号に基づき払い出しや発射の制御を行う。これらのスイッチやセンサからの入力にあたり必要な場合には入力インタフェースを介して入力を行う。

## 【 0 0 4 7 】

払出制御装置 2 0 0 は、遊技球の払い出しに関する制御として、遊技制御装置 1 0 0 からの賞球情報（コマンドやデータ）や、カードユニットからの貸球情報に基づいて払出装 5 5 を駆動して貸球を払い出す制御を行う。また、オーバーフローセンサ 5 7 により、上皿 3 6 及び下皿 3 8 が満杯となり払い出しが滞っている異常を検出した場合や、球切れセンサ 5 8 により払い出す遊技球が不足している異常を検出した場合に払い出しを停止する制御を行う。さらに、払出制御装置 2 0 0 は、異常の発生に関する情報を遊技制御装置 1 0 0 に送信し、遊技制御装置 1 0 0 において異常に対応する処理を実行可能とする。例えば遊技制御装置 1 0 0 は、異常が発生した旨の情報を演出制御装置 3 0 0 に送信し、演出制御装置 3 0 0 がこの情報に基づき表示装置 8 1、発光手段 3 3、スピーカ 3 4 などにより異常の発生の報知を行う処理を実行可能とする。遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 への異常が発生した旨の情報の送信は、払出制御装置 2 0 0 からの情報に基づき遊技制御装置 1 0 0 が生成した情報を送信するものであっても良いし、払出制御装置 2 0 0 からの情報をそのまま送信するものであっても良い。

## 【 0 0 4 8 】

また、払出制御装置 2 0 0 は、遊技球の発射に関する制御として、タッチセンサ 4 0 a で人体の接触を検出し、発射停止スイッチ 4 0 b が操作されておらず、回動量検出器 4 0 c によりハンドル 4 0 の回動を検出した場合に、発射装置 2 2 を駆動して遊技球を発射する制御を行う。また、回動量検出器 4 0 c により検出した回動量に応じた発射勢とする制御を行う。

## 【 0 0 4 9 】

なお、オーバーフローセンサ 5 7、球切れセンサ 5 8 からの入力信号が遊技制御装置 1 0 0 に入力されるようにし、異常がある場合には遊技制御装置 1 0 0 が払い出しの指示を払出制御装置 2 0 0 に送信しないことで払い出しを停止するようにしても良い。また、タッチセンサ 4 0 a からの入力信号が遊技制御装置 1 0 0 に入力されるようにし、タッチセンサ 4 0 a で人体の接触を検出していない場合には遊技制御装置 1 0 0 が発射の許可を払出制御装置 2 0 0 に送信しないことで発射を停止するようにしても良い。

## 【 0 0 5 0 】

演出制御装置 3 0 0 は、演算処理等を行う M P U 3 0 1、当該 M P U 3 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した P R O M 3 0 2、作業領域として使用可能なワーク R A M 3 0 3、現在の日時（年月日や曜日、時刻など）を示す情報を生成する計時手段をなす R T C（リアルタイムクロック）3 0 4、様々な機器を接続するための入出力ポート 3 0 5 を備える。また、演出制御装置 3 0 0 は、表示装置 8 1 への映像

表示のための画像処理を行うグラフィックプロセッサとしてのVDP (Video Display Processor) 306、VDP 306の作業領域として使用されるVRAM 307、キャラクタ画像や映像データが記憶されたキャラクタROM 308、音声データが記憶された音声ROM 309を備える。これらはバスを介して接続されている。

#### 【0051】

演出制御装置300の入出力ポートには、可変表示ユニット80に設けられた表示装置81、可動演出装置82、遊技機1の各所に設けられた発光手段33、スピーカ34が接続され、これらの動作を制御できるようになっている。これら各装置への出力にあたり必要な場合にはドライバを介して出力を行う。

また、演出制御装置300の入出力ポートには、演出ボタン41の操作入力を検出する演出ボタンスイッチ41a、十字キー42の操作入力を検出する十字キースイッチ42a、可動演出装置の動作状態を検出するための可動演出装置スイッチ82aが接続され、これらのスイッチからの入力信号に基づき演出に関する制御を行う。これらのスイッチやセンサからの入力にあたり必要な場合には入力インタフェースを介して入力を行う。

#### 【0052】

演出制御装置300は、遊技制御装置100からの情報に基づき演出の制御を行う。演出としては、例えば、遊技制御装置100が実行する特図ゲームに対応した飾り特図ゲームの実行や、遊技状態に応じた演出の実行、表示装置81での画像の表示、発光手段33の点灯、スピーカ34からの音声の出力、可動演出装置82の動作、演出ボタン41や十字キー42の操作に対応した演出などが挙げられる。

#### 【0053】

なお、演出制御装置300は一つの制御装置としたが、複数の制御装置により構成されていても良い。例えば、表示装置81での表示の制御を制御する表示制御装置と、その他の制御を行う音声発光制御装置とに分けるようにしても良い。この場合、遊技制御装置100からの情報を音声発光制御装置で受信し、音声発光制御装置が表示装置81での表示内容に関する指示を表示制御装置に送信するようにしても良い。

#### 【0054】

電源装置250は、通常電源251、バックアップ電源252、停電検知回路253を備える。

通常電源251は、遊技機1の外部から供給される電力を遊技機1での使用に適するように変換し、各制御装置、駆動源及び発光手段などに供給するものである。

バックアップ電源252は、通常電源251から電力が供給されない状態で電力を供給可能とするものである。通常電源251から電力が供給されない状態は、遊技機1の電源スイッチを操作して電源を遮断した場合や、停電が発生した場合などにより発生する。バックアップ電源252は、遊技制御装置100及び払出制御装置200に電力を供給するようになっており、これにより電源遮断状態でも遊技制御装置100のRAM 103及び払出制御装置200のRAM 203の記憶内容が維持される。

#### 【0055】

停電検知回路253は、通常電源251からの出力電圧を監視し、所定の電圧以下となった場合に停電発生情報を遊技制御装置100及び払出制御装置200に送信するようになっている。遊技制御装置100及び払出制御装置200では、停電発生情報の受信に基づき停電発生時の処理を行うようになっている。なお、演出制御装置300にも停電発生情報を送信するようにしても良い。本実施形態の遊技機では、通常電源251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満となった場合に停電発生情報を送信する。停電発生と判定する電圧は任意に設定可能である。ただし、停電発生の判定から停電発生時の処理を完了するまでの十分な時間にわたり制御系の駆動電圧(例えば5V)の出力を正常値に維持可能な構成とする。

#### 【0056】

##### [ 遊技の概要 ]

本実施形態の遊技機1では、発射装置22から遊技領域73に向けて遊技球が打ち出さ

10

20

30

40

50

れることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域 7 3 内の各所に配置されて遊技球の流下方向を変更することが可能な可変手段をなす風車 7 4 や障害釘 7 5 等によって流下方向を変えながら遊技領域 7 3 を流下し、第 1 始動口 7 6、第 2 始動口 7 7、一般入賞口 9 6、普通変動入賞装置 7 9、特別変動入賞装置 9 4 又はアウト口 9 7 のいずれかに流入して遊技領域 7 3 から排出される。

#### 【 0 0 5 7 】

第 1 始動口 7 6、第 2 始動口 7 7、一般入賞口 9 6、普通変動入賞装置 7 9 又は特別変動入賞装置 9 4 への遊技球の流入は対応するスイッチにより検出され、遊技制御装置 1 0 0 に検出信号が入力される。遊技制御装置 1 0 0 は、スイッチからの入力に基づき入賞口に対応した数の賞球の払い出しを払出制御装置 2 0 0 に指示する処理を行う。これに基づき払出制御装置 2 0 0 は、払出装置 5 5 を駆動して賞球を上皿 3 6 又は下皿 3 8 に払い出す。

10

#### 【 0 0 5 8 】

遊技制御装置 1 0 0 は、スルーゲート 7 8 への遊技球の流入を検出するゲートスイッチ 7 8 a からの検出信号の入力に基づき、普図ゲームの実行権利である普図保留を記憶可能である。普図保留は、所定の上限数（例えば 4）まで記憶可能であり、普図保留が上限数未満であれば普図保留を 1 つ記憶する。普図保留の数は総合表示装置 6 0 の普図保留表示部 6 6 に表示される。普図保留には、ゲートスイッチ 7 8 a からの検出信号の入力に基づき抽出された乱数値が記憶される。乱数値としては、普図ゲームの結果を決定するための乱数値である普図当り乱数値が含まれる。

20

#### 【 0 0 5 9 】

遊技制御装置 1 0 0 は、普図保留があり、普図ゲームの実行中や普図ゲームが当りとなった場合に移行する当り状態でない場合は、普図保留のうち記憶順で最も古い最先に記憶された普図保留に基づき普図ゲームを開始する。普図ゲームを開始する際には、普図保留に記憶された普図当り乱数値に基づき普図ゲームの結果を決定する。遊技状態により当りとなる確率が異なるようにしても良い。また、普図ゲームを開始する際の遊技状態に基づき普図ゲームの変動時間を決定する。

#### 【 0 0 6 0 】

なお、普図ゲームの当りが複数種類あるようにし、普図保留に普図ゲームの当り種類を決定するための普図種類乱数値を記憶するようにしても良く、この場合は普図種類乱数値に基づき当り種類などの結果の種類を決定する。また、普図保留に普図ゲームの変動時間を決定するための普図変動時間乱数値を記憶するようにしても良く、この場合は遊技状態と普図変動時間乱数値に基づき普図ゲームの変動時間を決定する。

30

#### 【 0 0 6 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、総合表示装置 6 0 の普図表示部 6 3 に普図ゲームを表示する。ここで表示される普図ゲームは、決定された変動時間にわたり複数種類の識別情報を順次表示する変動表示を行った後、結果に対応した識別情報を結果態様として表示するものとなっている。

普図ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示部 6 3 にはずれに対応する結果態様を停止表示して普図ゲームを終了する。また、普図ゲームの結果が当りの場合は、普図表示部 6 3 に当りに対応する結果態様を停止表示して普図ゲームを終了して普図の当り状態に移行する。普図の当り状態では、普電ソレノイド 7 9 c を動作させ、普通変動入賞装置 7 9 の可動部材 7 9 b を所定のパターンで開放する制御を行う。

40

普図の当り状態では、普通変動入賞装置 7 9 の開状態への変換から最大入賞数（例えば 1 0 個）の遊技球が入賞するか、普通変動入賞装置 7 9 を開状態とした時間が最大開放時間（例えば 0 . 2 秒、0 . 5 秒又は 2 秒）に達するか、のいずれかの条件が成立したことに基づき普通変動入賞装置 7 9 を閉状態に変換する。

#### 【 0 0 6 2 】

本実施形態の遊技機 1 では、普図の遊技状態として、時短なし状態、微時短状態及び時短状態の 3 つの状態があり、所定の条件が成立することに基づき状態が移行するようにな

50

っている。

普図保留が常に存在する状況においては、時短なし状態は単位時間あたりの普通変動入賞装置 7 9 が開状態となる時間が最も短く、微時短状態は単位時間あたりの普通変動入賞装置 7 9 が開状態となる時間が時短なし状態よりも長く、時短状態は単位時間あたりの普通変動入賞装置 7 9 が開状態となる時間が微時短状態よりも長い。すなわち、時短なし状態が最も普通変動入賞装置 7 9 に流入し難く、微時短状態は時短なし状態よりも普通変動入賞装置 7 9 に流入し易く、時短状態は微時短状態よりも普通変動入賞装置 7 9 に流入し易い。

#### 【 0 0 6 3 】

これらの普図の遊技状態の違いは、普図ゲームの当り確率、普図ゲームの変動時間、当り状態での普通変動入賞装置 7 9 の開放時間や開放回数、一の普図の当り状態で普通変動入賞装置 7 9 に入賞可能な上限値である最大入賞数のいずれか又は全部を異ならせることで実現するようになっている。なお、普図の遊技状態を、時短なし状態と時短状態の 2 つのみとしても良い。

#### 【 0 0 6 4 】

遊技制御装置 1 0 0 は、第 1 始動口 7 6 への遊技球の流入を検出する第 1 始動口スイッチ 7 6 a からの検出信号の入力に基づき、特図ゲームの実行権利である特図保留として特図 1 ゲームの実行権利である特図 1 保留を記憶可能である。

また、遊技制御装置 1 0 0 は、第 2 始動口 7 7 への遊技球の流入を検出する第 2 始動口スイッチ 7 7 a からの検出信号の入力に基づき、特図ゲームの実行権利である特図保留として特図 2 ゲームの実行権利である特図 2 保留を記憶可能である。

さらに、遊技制御装置 1 0 0 は、普通変動入賞装置 7 9 への遊技球の流入を検出する普電スイッチ 7 9 a からの検出信号の入力に基づき、特図ゲームの実行権利である特図保留として特図 2 ゲームの実行権利である特図 2 保留を記憶可能である。

なお、以下の説明において特図ゲームは特図 1 ゲームと特図 2 ゲームの両方を意味するものとし、特図保留は特図 1 保留と特図 2 保留の両方を意味するものとする。

#### 【 0 0 6 5 】

特図保留は、特図 1 保留と特図 2 保留とでそれぞれ所定の上限数（例えば 4）まで記憶可能であり、記憶対象となる特図保留が上限数未満であれば当該対象となる特図保留を 1 つ記憶する。特図 1 保留の数は総合表示装置 6 0 の特図 1 保留表示部 6 4 に表示され特図 2 保留の数は総合表示装置 6 0 の特図 2 保留表示部 6 5 に表示される。

特図保留には、第 1 始動口スイッチ 7 6 a、第 2 始動口スイッチ 7 7 a 又は普電スイッチ 7 9 a からの検出信号の入力に基づき抽出された各種の乱数値が記憶される。各種の乱数値としては、特図ゲームの結果を決定するための乱数値である特図当り乱数値、特図ゲームの結果の種類を決定するための乱数値である特図種類乱数値、特図ゲームの変動種別を決定するための乱数値である特図変動種別乱数値が含まれる。

#### 【 0 0 6 6 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図保留があり、特図ゲームの実行中や特図ゲームが当りとなった場合に移行する特別遊技状態でない場合は、特図保留のうち記憶順で最も古い特図保留に基づき特図ゲームを開始する。

本実施形態の遊技機では、特図 1 ゲームと特図 2 ゲームを同時に実行しないようにしている。また、特図保留は、特図 1 保留と特図 2 保留のいずれであるかに関係なく記憶順に消化するようになっている。よって、特図保留のうち記憶順で最も古い特図保留が特図 1 保留であれば当該特図 1 保留に基づき特図 1 ゲームを実行し、特図保留のうち記憶順で最も古い特図保留が特図 2 保留であれば当該特図 2 保留に基づき特図 2 ゲームを実行する。

#### 【 0 0 6 7 】

なお、特図 1 ゲームと特図 2 ゲームを同時に実行可能としても良い。また、特図 1 保留と特図 2 保留のいずれか一方の特図保留を優先的に消化するようにし、他方の特図保留は一方の特図保留がない場合に消化するようにしても良い。この場合、特図 1 保留は特図 1 保留のうち記憶順で最も古いものから消化し、特図 2 保留は特図 2 保留のうち記憶順で最

10

20

30

40

50

も古いものから消化する。

【 0 0 6 8 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図保留に基づき特図ゲームを開始する際に、当該特図保留に記憶された各種の乱数値に基づき特図ゲームの内容を決定し、決定した内容に従って特図ゲームを実行する。すなわち、特図当り乱数値に基づき大当りなどの特図ゲームの結果を決定する。大当りとなる確率状態には、低確率状態と、低確率状態よりも高い高確率状態があり、いずれかの確率状態が設定される。なお、常に一定の確率状態としても良い。また、特図種類乱数値に基づき大当り種類などの結果の種類を決定し、変動種別乱数値（特図変動種別乱数値）に基づき特図ゲームの変動時間やリーチの有無やリーチ種類などの変動種別を決定する。

10

【 0 0 6 9 】

特図 1 ゲームは総合表示装置 6 0 の特図 1 表示部 6 1 に表示され、特図 2 ゲームは総合表示装置 6 0 の特図 2 表示部 6 2 に表示される。ここで表示される特図ゲームは、決定した変動時間にわたり複数種類の識別情報を順次表示する変動表示を行った後、決定した結果及び結果の種類に対応した識別情報を結果態様として表示するものとなっている。

【 0 0 7 0 】

特図ゲームの結果がはずれである場合には、はずれ結果態様を表示して特図ゲームを終了して次の特図ゲームを実行可能な状態とする。特図ゲームの結果が大当りである場合には、大当り結果態様を表示して特図ゲームを終了し、特別変動入賞装置 9 4 を開状態に変換して遊技球の流入を可能とする特別遊技状態に移行する。なお、特図ゲームの結果としては、はずれと大当り以外の結果があるようにしても良い。例えば、特別遊技状態を経ずに普図の遊技状態に移行させる時短当りや、特別変動入賞装置 9 4 を開状態に変換可能な小当り遊技状態に移行する小当りを含んでも良い。

20

【 0 0 7 1 】

大当りとは条件装置の作動を伴う特別結果（第 1 特別結果）であり、小当りは条件装置の作動を伴わない特別結果（第 2 特別結果）である。条件装置とは、特図ゲームが大当りとなった場合に作動するもので、条件装置が作動するとは、例えば特別遊技状態が発生して特別電動役物としての特別変動入賞装置 9 4 を連続して作動させるための特定のフラグがセットされる（役物連続作動装置が作動される）ことを意味する。条件装置が作動しないとは、例えば小当りとなった場合のように前述のフラグはセットされないことを意味する。なお、「条件装置」は上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であっても良いし、電氣的にオンオフされるスイッチのようなハードウェア手段であっても良い。また、「条件装置」は、その作動が電動役物の連続作動に必要な条件とされる装置として、パチンコ遊技機の分野においては一般的に使用されている用語であり、本明細書においても同様な意味を有する用語として使用している。

30

【 0 0 7 2 】

特別遊技状態では、特別変動入賞装置 9 4 を開状態とするラウンドを、インターバル期間を挟んで所定回数実行可能である。ラウンドの開始に伴い特別変動入賞装置 9 4 を開状態に変換し、特別変動入賞装置 9 4 の開状態への変換から最大入賞数（例えば 1 0 個）の遊技球が入賞するか、特別変動入賞装置 9 4 を開状態とした時間が最大開放時間（例えば 2 9 秒）に達するか、のいずれかの条件が成立したことに基づき特別変動入賞装置 9 4 を閉状態に変換してラウンドを終了する。

40

【 0 0 7 3 】

また、遊技制御装置 1 0 0 は、特図ゲームの開始時に決定した特図ゲームの内容に関する情報を演出制御装置 3 0 0 に送信する。演出制御装置 3 0 0 では、受信した情報に基づき特図ゲームに対応した飾り特図ゲームの実行態様や演出を決定して実行する。

飾り特図ゲームは、表示装置 8 1 で複数種類の識別情報（数字、記号、キャラクタ図柄等）を順次表示する変動表示を特図ゲームの変動時間にわたり行った後、特図ゲームの結果に対応した識別情報を結果態様として表示するものとなっている。

【 0 0 7 4 】

50

演出制御装置 300 は、特図ゲームの変動種別としてリーチが選択された場合は、飾り特図ゲームでリーチ種類に対応したリーチ演出を実行する。

リーチ演出は、例えば、飾り特図ゲームが 3 つの変動表示領域の各々で識別情報を変動表示した後に停止し、各変動表示領域における識別情報の停止態様の組み合わせにより結果態様を表示するものである場合、少なくとも 2 つの変動表示領域で仮停止した識別情報の態様が大当り結果に対応する結果態様となる条件を満たした状態とする演出である。また、大当り結果に対応する結果態様である状態を維持しながら複数の変動表示領域による変動表示を行ういわゆる全回転リーチ演出もリーチ演出に含まれる。

遊技制御装置 100 は、特図ゲームの結果にかかわらずリーチの発生を選択可能であるが、少なくとも特図ゲームの結果が大当りとなる場合にはリーチの発生を選択する。よって、リーチが選択された場合はリーチが選択されない場合に比べて大当りとなる可能性が高いこととなり、リーチ演出の実行は遊技者の期待感を高める効果を有する。

10

#### 【0075】

##### [ 遊技機のスペック ]

図 10 には、本実施形態の遊技機 1 のスペックを示した。

図 10 ( a ) に示すように、特図ゲームの結果が大当りとなる確率は、特図 1 ゲームと特図 2 ゲームとで共通であり、低確率状態と、低確率状態よりも大当りとなる確率が高い高確率状態と、がある。なお、確率設定値に応じて大当り確率が異なるようにしても良い。

また、特別遊技状態を経ずに普図の遊技状態を移行させる時短当りは、時短なし状態かつ低確率状態である場合でのみ導出可能である。よって、時短なし状態では大当りと時短当りのいずれかの結果が導出されるようになっている。

20

#### 【0076】

図 10 ( b ) に示すように、普図ゲームの当り確率、普図ゲームの変動時間、普図の当り状態での普通変動入賞装置 79 の開放時間は、遊技状態によって異なっており、単位時間あたりの普通変動入賞装置 79 が開状態となる時間は、時短なし状態が最も短く、微時短状態は時短なし状態よりも長く、時短状態は微時短状態よりも長くなるようにされている。すなわち、微時短状態及び時短状態は、有利度合の異なる遊技状態のことである。

#### 【0077】

図 10 ( c ) に示すように、特図ゲームの大当りの種類には、10R 確変大当りと 10R 通常大当りがある。

30

10R 確変大当りは、特別遊技状態におけるラウンド数が 10 ラウンドであり、特別遊技状態の終了後に次回の大当りの発生まで高確率状態かつ時短状態となるものである。

10R 通常大当りは、特別遊技状態におけるラウンド数が 10 ラウンドであり、特別遊技状態の終了後に低確率状態かつ時短状態となるものである。ここで設定された時短状態は大当りが発生せずに 100 回の特図ゲームを実行することで終了し、時短なし状態に移行する。

#### 【0078】

図 10 ( d ) に示すように、特図ゲームの時短当りの種類には、時短当り A から H の 8 種類がある。

40

時短当り A は、時短状態に移行するものであり、ここで設定された時短状態は大当りが発生せずに 100 回の特図ゲームを実行することで終了して時短なし状態に移行する。

時短当り B は、時短状態に移行するものであり、ここで設定された時短状態は大当りが発生せずに 20 回の特図ゲームを実行することで終了して時短なし状態に移行する。

時短当り C は、時短状態に移行するものであり、ここで設定された時短状態は大当りが発生せずに 50 回の特図ゲームを実行することで終了して時短なし状態に移行する。

時短当り D は、時短状態に移行するものであり、ここで設定された時短状態は大当りが発生せずに 1324 回の特図ゲームを実行することで終了して時短なし状態に移行する。

時短当り E から H は、微時短状態に移行するものであり、ここで設定された微時短状態は大当りが発生せずに 1324 回の特図ゲームを実行することで終了して時短なし状態に

50



移行する。

【 0 0 7 9 】

なお、低確率状態で大当たりが発生せずに所定回数の特図ゲームを実行した場合に時短状態に移行する天井機能を搭載しても良い。

また、時短状態又は微時短状態とするゲーム数は上記したものに限られない。さらに、時短状態又は微時短状態とするゲーム数は、大当たりや時短当りの種類のみに基づいて決定されるものとしたが、大当たりや時短当りの種類に加えて大当たりや時短当たりが発生した際の遊技状態も考慮して決定されるようにしても良い。この場合は、大当たりや時短当りの種類と、大当たりや時短当たりが発生した際の遊技状態と、時短状態又は微時短状態とするゲーム数と、の対応関係を予め定めておけば良い。例えば、同じ結果であっても発生した際の遊技状態によって時短状態又は微時短状態とするゲーム数が異なるようにしても良い。遊技状態としては、低確率状態と高確率状態のいずれであるかや、時短なし状態、微時短状態又は時短状態のいずれであるかなどが挙げられる。

10

また、大当たりや時短当りの種類と、大当たりや時短当たりが発生した際の遊技状態と、に基づいて、時短状態と微時短状態のいずれとするかが決定されるようにしても良い。例えば、同じ結果であっても発生した際の遊技状態によって時短状態となる場合と微時短状態となる場合があっても良い。

【 0 0 8 0 】

本実施形態において、各時短当りは、グループ A から D のいずれかのグループに属している。具体的には、図 1 0 ( d ) に示すように、時短当り A はグループ A に属し、時短当り B はグループ B に属し、時短当り C はグループ C に属し、時短当り D から H はグループ D に属する。

20

時短当りは、時短なし状態でのみ導出可能であるが、微時短状態においても時短なし状態と同様の選択割合で、特図当り乱数値が時短当りの判定値と一致するかの判定を行い、一致した場合には、特図種類乱数値による時短当りの種類の判定を行うようになっている。ただし、微時短状態の場合は、特図当り乱数値が時短当りの判定値と一致しても特図ゲームの結果がはずれであるものとして扱われる。

微時短状態において特図当り乱数値及び特図種類乱数値の判定結果がいずれかの時短当りであった場合には、時短当りが属するグループ毎にその回数を累積し、累積結果が解除条件を満たした場合には時短状態に移行するようになっている。すなわち、解除条件は、遊技状態を別の遊技状態へ移行させるための条件のことである。

30

【 0 0 8 1 】

図 1 0 ( e ) に、解除条件の一例を示した。

解除条件は、微時短状態への移行の契機となった時短当りの種類によって異なる。

具体的には、時短当り E の当選に基づき微時短状態となった場合には、当該微時短状態において、グループ A に属する時短当りの判定結果が 1 回発生するか、グループ B に属する時短当りの判定結果が 2 回発生するか、グループ C に属する時短当りの判定結果が 1 0 回発生するか、の 3 つの条件のうちのいずれかが成立することで解除条件が成立することとなる。なお、グループ D に属する時短当りの判定結果の発生によっては解除条件が成立しない。この微時短状態においては、当該微時短状態の開始から特図ゲームを 1 から 1 0 0 回実行した付近で解除条件が成立する可能性が高いシナリオが想定される。

40

時短当り F から H の当選に基づく微時短状態についてもそれぞれ解除条件が定められ、解除条件が成立するシナリオが想定されている。

【 0 0 8 2 】

解除条件が成立した場合に設定される時短状態は、成立した解除条件によって異なるようにされている。グループ A に属する時短当りの判定結果が解除条件を満たした場合は、グループ A に属する時短当り A が導出された場合と同様に、大当たりが発生せずに 1 0 0 回の特図ゲームを実行することで終了する時短状態が設定される。グループ B に属する時短当りの判定結果が解除条件を満たした場合は、グループ B に属する時短当り B が導出された場合と同様に、大当たりが発生せずに 2 0 回の特図ゲームを実行することで終了する時短

50

状態が設定される。グループCに属する時短当りの判定結果が解除条件を満たした場合は、グループCに属する時短当りCが導出された場合と同様に、大当りが発生せずに50回の特図ゲームを実行することで終了する時短状態が設定される。

#### 【0083】

##### [遊技状態遷移図]

図11には、本実施形態の遊技機1における遊技状態の遷移を説明する遊技状態遷移図を示した。遊技状態には、第1から第4遊技状態と特別遊技状態があり、いずれかの遊技状態に滞在するようになっている。

#### 【0084】

第1遊技状態ST1は、低確率状態かつ時短なし状態であり、始動入賞装置90を狙うように左打ちで遊技を行うように定められた遊技状態である。この第1遊技状態ST1では大当りと時短当りのいずれかの結果が導出される。この第1遊技状態ST1で時短当りA、B、C又はDが導出された場合は第3遊技状態ST3に移行する。また、第1遊技状態ST1で時短当りE、F、G又はHが導出された場合は第2遊技状態ST2に移行する。また、第1遊技状態ST1で大当りが導出された場合は特別遊技状態ST5に移行する。

10

#### 【0085】

第2遊技状態ST2は、低確率状態かつ微時短状態であり、始動入賞装置90を狙うように左打ちで遊技を行うように定められた遊技状態である。この第2遊技状態ST2で大当りが導出された場合は特別遊技状態ST5に移行する。また、第2遊技状態ST2で大当りが発生せずに1324回の特図ゲームを実行した場合は第1遊技状態ST1に移行する。また、第2遊技状態ST2で解除条件が成立した場合は第3遊技状態ST3に移行する。この場合に第3遊技状態ST3に滞在可能な規定回数は成立した解除条件に基づき設定される。

20

#### 【0086】

第3遊技状態ST3は、低確率状態かつ時短状態であり、普通変動入賞装置79を狙うように右打ちで遊技を行うように定められた遊技状態である。この第3遊技状態ST3で大当りが導出された場合は特別遊技状態ST5に移行する。また、第3遊技状態ST3で大当りが発生せずに規定回数の特図ゲームを実行した場合は第1遊技状態ST1に移行する。この規定回数は第3遊技状態ST3への移行の契機となった時短当りの種類によって異なり、時短当りAの場合は100回、時短当りBの場合は20回、時短当りCの場合は50回、時短当りDの場合は1324回、10R通常大当りの場合は100回となっている。

30

#### 【0087】

第4遊技状態ST4は、高確率状態かつ時短状態であり、普通変動入賞装置79を狙うように右打ちで遊技を行うように定められた遊技状態である。この第4遊技状態ST4で大当りが導出された場合は特別遊技状態ST5に移行する。この第4遊技状態ST4は、10R確変大当りに基づく特別遊技状態ST5が終了した場合に移行する遊技状態であり、次回の大当りの発生まで滞在するようになっている。

#### 【0088】

##### [遊技制御装置での処理]

以下、このような遊技を行う遊技機1の制御について説明する。まず、遊技制御装置100によって実行される制御について説明する。遊技制御装置100による制御処理は、主に図12に示すメイン処理と、所定時間周期(例えば4ミリ秒)で行われる図13に示すタイマ割込み処理とからなる。

#### 【0089】

##### [メイン処理]

メイン処理は、遊技機1の電源が投入されることで開始される。このメイン処理では、まず、電源投入時初期設定処理(ステップS1)を行う。この処理では、RAM103へのアクセスの許可や、スタックポインタへの初期値の設定、払出制御装置200や演出制

40

50

御装置 3 0 0 などとの通信に使用するシリアルポートの設定などを行う。また、次の処理への移行を待機する所定のウェイト時間を設定することで、払出制御装置 2 0 0 や演出制御装置 3 0 0 などの他の制御装置の起動を待機する時間を設け、コマンドの取りこぼしなどの不具合が発生しないようにする。

#### 【 0 0 9 0 】

次に、内部機能レジスタ設定処理（ステップ S 2 ）を行う。この処理では、タイマ割込み処理の割込み周期を所定周期（例えば、4 ミリ秒）に設定する。また、M P U 1 0 1 に設けられた乱数生成回路の起動や、各種乱数カウンタの数値範囲である乱数範囲の設定などを行う。

その後、初期処理中フラグをセットする（ステップ S 3 ）。電源投入に伴う初期処理（ステップ S 1 ～ S 1 9 ）では、基本的に後述するタイマ割込み処理は行われなくなっているが、一部の処理において割込みが許可される場合もある。初期処理中フラグをセットすることにより、電源投入に伴う初期処理（ステップ S 1 ～ S 1 9 ）の実行中ではタイマ割込み処理において停電の監視、各種乱数カウンタの更新及び不正の監視以外のゲームに関する処理を行わないようにすることができる。

#### 【 0 0 9 1 】

次に、電源遮断時に設定される停電発生フラグが正常な値であるかを判定し（ステップ S 4 ）、正常であれば（ステップ S 4 ； Y ）、R A M 1 0 3 の所定領域のチェックサムを算出して電源遮断時に算出されて記憶されたチェックサムと一致するかを判定する（ステップ S 5 ）。チェックサムが一致する場合（ステップ S 5 ； Y ）は、確率設定値が正常であるかを判定する（ステップ S 6 ）。

#### 【 0 0 9 2 】

確率設定値は、設定 1 から設定 6 の 6 段階からいずれか一つを選択可能であり、R A M 1 0 3 の確率設定値用領域には現在選択している確率設定値に対応する値を格納するようにしている。よって、確率設定値用領域に格納された値が、設定 1 から設定 6 のいずれかに対応する値であれば正常な状態となる。確率設定値が正常である場合（ステップ S 6 ； Y ）は、設定変更中フラグがあるかの判定を行う（ステップ S 7 ）。

#### 【 0 0 9 3 】

また、停電発生フラグが正常でない場合（ステップ S 4 ； N ）、チェックサムが一致しない場合（ステップ S 5 ； N ）又は確率設定値が正常でない場合（ステップ S 6 ； N ）は、R A M 1 0 3 に記憶されていた情報が異常であるとして遊技停止フラグをセットする（ステップ S 1 2 ）。遊技停止フラグのセットにより、後述するタイマ割込み処理では、停電の監視、各種乱数カウンタの更新及び不正の監視以外のゲームに関する処理を行わないようになる。

#### 【 0 0 9 4 】

そして、R A M 初期化スイッチ 1 0 7 がオンであるかを判定し（ステップ S 1 3 ）、オンでない場合（ステップ S 1 3 ； N ）、すなわち R A M 初期化スイッチ 1 0 7 が操作されていない場合は、R A M 異常時処理（ステップ S 1 8 ）を行い、ステップ S 1 9 に移行する。R A M 異常時処理（ステップ S 1 8 ）では、例えば、演出制御装置 3 0 0 に送信する R A M 異常を示すコマンドの設定や、ホールコンピュータ等の外部装置へ異常の発生を通知する情報の設定を行う。演出制御装置 3 0 0 では、R A M の異常を示すコマンドの受信に伴い、表示装置 8 1 や発光手段 3 3 、スピーカ 3 4 を用いて異常の報知を行う。

#### 【 0 0 9 5 】

ステップ S 1 3 に戻り、R A M 初期化スイッチ 1 0 7 がオンである場合（ステップ S 1 3 ； Y ）は、設定キースイッチ 1 0 8 がオンであるかを判定する（ステップ S 1 4 ）。設定キースイッチ 1 0 8 がオンである場合（ステップ S 1 4 ； Y ）、すなわち、設定キー操作部に設定キーを差し込んで回した状態である場合は、設定変更処理（ステップ S 1 5 ）を行ってステップ S 1 9 に移行する。

#### 【 0 0 9 6 】

設定変更処理（ステップ S 1 5 ）では、確率設定値の変更に関する様々な処理を行う。

まず、割込みを許可してタイマ割込み処理の実行を可能とする。また、設定変更処理を実行していることを示す設定変更中フラグをセットする。これにより、設定変更処理中に電源が遮断されて再投入された場合に再び設定変更処理が行われるようになる。さらに、遊技停止フラグをクリアする。これにより、RAM 103に記憶されていた情報が異常である場合には、設定変更処理を経ることで解消できるようになる。

#### 【0097】

そして、RAM初期化スイッチ107の操作に応じて確率設定値を順次変更する処理を行い、設定キースイッチ108がオフとされたことに基づきその際の確率設定値を設定する。選択されている確率設定値は性能表示モニタ109に表示される。その後、割込みを禁止し、確率設定値を格納する確率設定値用領域を除くRAM 103の領域を初期化して設定変更処理を終了する。

10

なお、大当りが発生せずに所定回数の特図ゲームを実行した場合に時短状態とする天井機能を有する場合、天井到達までのゲーム数を管理する天井カウンタ領域がRAM 103に設けられるが、天井カウンタ領域に関しては初期化するようにしても良いし、しないようにしても良い。

#### 【0098】

ステップS14に戻り、設定キースイッチ108がオンでない場合（ステップS14；N）は、遊技停止フラグがあるかを判定し（ステップS16）、遊技停止フラグがある場合（ステップS16；Y）は、RAM異常時処理（ステップS18）を行う。すなわち、RAM 103に記憶されていた情報が異常であるとして遊技停止フラグをセットした場合は、設定変更処理（ステップS15）を経なければならないようになり、これにより、意図しない確率設定値が設定された状態で営業を開始してしまうことを防止できる。

20

#### 【0099】

また、遊技停止フラグがない場合（ステップS16；N）は、RAM初期化処理（ステップS17）を行い、ステップS19に移行する。このRAM初期化処理では、確率設定値を格納する確率設定値用領域や、ベース値や役物比率を算出するための情報を格納する性能表示用領域を除くRAM 103の領域を初期化する。また、天井カウンタ領域が設けられる場合は初期化しても良いし、しなくても良い。

#### 【0100】

RAM 103に記憶されていた情報が正常である場合のステップS7に戻り、設定変更中フラグがある場合（ステップS7；Y）は、設定変更処理（ステップS15）に移行する。設定変更中フラグがない場合（ステップS7；N）は、RAM初期化スイッチ107がオンであるかを判定する（ステップS8）。RAM初期化スイッチ107がオンである場合（ステップS8；Y）は、ステップS14に移行する。また、RAM初期化スイッチ107がオンでない場合（ステップS8；N）は、設定キースイッチ108がオンであるかを判定する（ステップS9）。

30

#### 【0101】

設定キースイッチ108がオンである場合（ステップS9；Y）は、確率設定値を確認可能とするための設定確認処理（ステップS11）を行う。また、設定キースイッチ108がオンでない場合（ステップS9；N）は、設定確認中フラグがあるかを判定し（ステップS10）、設定確認中フラグがない場合（ステップS10；N）は、ステップS19に移行する。また、設定確認中フラグがある場合（ステップS10；Y）は、設定確認処理（ステップS11）を行う。

40

#### 【0102】

設定確認処理（ステップS11）では、確率設定値の確認を可能とするための様々な処理を行う。まず、割込みを許可してタイマ割込み処理の実行を可能とする。また、設定確認処理を実行していることを示す設定確認中フラグをセットする。これにより、設定確認処理中に電源が遮断されて再投入された場合に再び設定確認処理が行われるようになる。さらに、性能表示モニタ109に現在の確率設定値を表示する処理を行い、設定キースイッチ108がオフとされたことに基づき、設定確認中フラグをクリアして割込みを禁止し

50

て設定確認処理を終了する。

【 0 1 0 3 】

ステップ S 1 9 では初期処理中フラグをクリアする。これにより、後述するタイマ割込み処理においてゲームに関する処理が可能となる。

その後、ステップ S 2 0 から S 2 3 のループ処理を繰り返し行う。このループ処理では、割込みを禁止し（ステップ S 2 0 ）、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための乱数初期値更新処理（ステップ S 2 1 ）を行う。さらに、特図ゲームの変動種別を決定するための変動種別乱数の更新を行う変動種別乱数更新処理（ステップ S 2 2 ）を行い、割込みを許可する（ステップ S 2 3 ）。

【 0 1 0 4 】

乱数初期値更新処理（ステップ S 2 1 ）や変動種別乱数更新処理（ステップ S 2 2 ）では、処理を行う毎にカウンタを + 1 更新し、予め定めた乱数範囲の最大値に到達した場合に 0 に戻る方式で更新される。ループ処理はタイマ割込み処理の終了から次のタイマ割込み処理の開始までの時間に行われるものであるが、この時間はタイマ割込み処理の内容により変動するため、ループ処理が行われる回数は不規則となり、乱数初期値や変動種別乱数に不規則性を持たせることができる。

【 0 1 0 5 】

[ タイマ割込み処理 ]

図 1 3 には、タイマ割込み処理を示した。このタイマ割込み処理は、所定周期（例えば、4 ミリ秒）で開始される割込みルーチンである。このタイマ割込み処理では、まず、停電の発生を監視する停電監視処理（ステップ S 4 1 ）を行う。この停電監視処理では、停電の発生に伴い停電検知回路 2 5 3 から出力される停電発生情報を監視し、停電発生情報を受信した場合に停電時の処理を行う。停電時の処理では、停電発生フラグをセットし、チェックサムを算出してセーブする。その後、R A M 1 0 3 へのアクセスを禁止して電源の遮断を待機する。

【 0 1 0 6 】

次に、特図種類乱数、普図当り乱数などの更新を行う乱数更新処理（ステップ S 4 2 ）と、変動種別乱数の更新を行う変動種別乱数更新処理（ステップ S 4 3 ）を行う。これらの更新処理では、各乱数カウンタを + 1 更新し、予め定めた乱数範囲の数値が一巡した場合には随時更新されている乱数初期値を用いてスタート値を変更するようにしている。なお、特図当り乱数については M P U 1 0 1 の乱数生成回路において更新されているが、乱数更新処理において同様に更新するようにしても良い。

【 0 1 0 7 】

次に、不正検知処理（ステップ S 4 4 ）を行う。不正検知処理では、不正検知センサ 9 8 からの検出信号を監視し、検出信号の入力が所定の条件を満たした場合には、異常を報知するための不正検知コマンドを演出制御装置 3 0 0 に送信する処理や、遊技停止フラグをセットして遊技を停止する処理などを行う。

そして、遊技停止フラグがある場合（ステップ S 4 5 ; Y ）や、初期処理中フラグがある場合（ステップ S 4 6 ; Y ）は、以降の処理を行わずにタイマ割込み処理を終了する。また、遊技停止フラグがなく（ステップ S 4 5 ; N ）、初期処理中フラグもない場合（ステップ S 4 6 ; N ）は、出力処理（ステップ S 4 7 ）を行う。出力処理（ステップ S 4 7 ）では、各種処理でセットされた出力データに基づき、大入賞口ソレノイド 9 4 c や普電ソレノイド 7 9 c 等の駆動制御などを行う。

【 0 1 0 8 】

次に、入力ポートの状態を読み込んで各種センサやスイッチからの入力や信号を取り込む入力処理（ステップ S 4 8 ）を行い、第 1 始動口スイッチ 7 6 a、第 2 始動口スイッチ 7 7 a、普電スイッチ 7 9 a、大入賞口スイッチ 9 4 a、一般入賞口スイッチ 9 6 a 及びゲートスイッチ 7 8 a からの入力に基づき対応する処理を行う入球検知処理（ステップ S 4 9 ）を行う。

そして、タイマカウンタの更新を行うタイマ更新処理（ステップ S 5 0 ）を行い、遊技

10

20

30

40

50

球の発射制御を行う発射制御処理（ステップ S 5 1）を行う。さらに、入力処理で読み込んだ情報に基づいて、遊技機の異常を監視する異常監視処理（ステップ S 5 2）を行う。

【 0 1 0 9 】

その後、普図ゲームや普通変動入賞装置 7 9 の制御を行う普図普電処理（ステップ S 5 3）を行い、特図ゲームや特別変動入賞装置 9 4 の制御を行う特図特電処理（ステップ S 5 4）を行って、総合表示装置 6 0 での表示を制御する表示制御処理（ステップ S 5 5）を行う。さらに、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御処理（ステップ S 5 6）、外部の各種装置に出力する情報を設定する外部情報設定処理（ステップ S 5 7）を行う。そして、ベース値や役物比率の算出に必要な情報の設定や性能表示モニタ 1 0 9 の制御を行う性能表示制御処理（ステップ S 5 8）を行って、タイマ割込み処理を終了する。

10

【 0 1 1 0 】

[ 入球検知処理 ]

図 1 4 には、上述のタイマ割込み処理における入球検知処理（ステップ S 4 9）を示した。この処理では、まず、大入賞口スイッチ 9 4 a に入力があるかを判定し（ステップ S 6 1）、入力がない場合（ステップ S 6 1 ; N）は、ステップ S 6 5 に移行する。また、入力がある場合（ステップ S 6 1 ; Y）は、特別変動入賞装置 9 4 が入賞許可状態であるかを判定する（ステップ S 6 2）。

【 0 1 1 1 】

特別変動入賞装置 9 4 が入賞許可状態でない場合（ステップ S 6 2 ; N）は、ステップ S 6 5 に移行する。また、特別変動入賞装置 9 4 が入賞許可状態である場合（ステップ S 6 2 ; Y）は、対応する払出カウンタを 1 加算する（ステップ S 6 3）。これにより特別変動入賞装置 9 4 への入賞に伴う賞球の払い出しが設定されることとなる。その後、演出制御装置 3 0 0 に大入賞口入賞コマンドを送信し（ステップ S 6 4）、ステップ S 6 5 に移行する。演出制御装置 3 0 0 では大入賞口入賞コマンドの受信に伴い、賞球の累積獲得数表示の表示を更新するなどの演出を実行可能である。

20

【 0 1 1 2 】

特別変動入賞装置 9 4 は閉状態（第 1 状態）では入賞できず、開状態（第 2 状態）では入賞可能な構造であるため、特別変動入賞装置 9 4 への入賞が可能な期間では入賞許可状態として入賞に伴う賞球の払い出しを行うようにし、特別変動入賞装置 9 4 への入賞ができない期間では入賞不可状態として入賞しても賞球の払い出しを行わないようにしている。

30

特別変動入賞装置 9 4 への入賞が可能な期間としては特別遊技状態の期間が挙げられ、特別変動入賞装置 9 4 への入賞ができない期間としては特別遊技状態ではない期間が挙げられる。特別遊技状態であっても入賞許可状態の期間と入賞不可状態の期間があっても良く、例えば、特別変動入賞装置 9 4 が閉状態となるオープニング期間、インターバル期間、エンディング期間については入賞不可状態とし、ラウンドにおいては入賞許可状態とするようにしても良い。

【 0 1 1 3 】

ステップ S 6 5 では普電スイッチ 7 9 a に入力があるかを判定し、入力がない場合（ステップ S 6 5 ; N）はステップ S 6 8 に移行する。また、入力がある場合（ステップ S 6 5 ; Y）は、普通変動入賞装置 7 9 が入賞許可状態であるかを判定する（ステップ S 6 6）。

40

普通変動入賞装置 7 9 が入賞許可状態でない場合（ステップ S 6 6 ; N）は、ステップ S 6 8 に移行する。また、普通変動入賞装置 7 9 が入賞許可状態である場合（ステップ S 6 6 ; Y）は、対応する払出カウンタを 1 加算し（ステップ S 6 7）、ステップ S 6 8 に移行する。これにより普通変動入賞装置 7 9 への入賞に伴う賞球の払い出しが設定されることとなる。

【 0 1 1 4 】

普通変動入賞装置 7 9 は閉状態（第 1 状態）では入賞できず、開状態（第 2 状態）では入賞可能な構造であるため、普通変動入賞装置 7 9 への入賞が可能な期間では入賞許可状

50

態として入賞に伴う賞球の払い出しを行うようにし、普通変動入賞装置 79 への入賞ができない期間では入賞不可状態として入賞しても賞球の払い出しを行わないようにしている。

普通変動入賞装置 79 への入賞が可能な期間としては普図の当り状態の期間が挙げられ、普通変動入賞装置 79 への入賞ができない期間としては普図の当り状態ではない期間が挙げられる。普図の当り状態であっても入賞許可状態の期間と入賞不可状態の期間があっても良く、例えば、普通変動入賞装置 79 が閉状態となる期間については入賞不可状態とし、普通変動入賞装置 79 が開状態となる期間のみ入賞許可状態とするようにしても良い。なお、入賞不可状態での入賞であっても特図 2 保留の発生は可能であるが、これについても無効とするようにしても良い。

10

#### 【0115】

ステップ S 68 では、第 1 始動口スイッチ 76 a に入力があるかを判定し、入力がない場合（ステップ S 68；N）は、ステップ S 70 に移行する。また、入力がある場合（ステップ S 68；Y）は、対応する払出カウンタを 1 加算し（ステップ S 69）、ステップ S 70 に移行する。これにより第 1 始動口 76 への入賞に伴う賞球の払い出しが設定されることとなる。

ステップ S 70 では、第 2 始動口スイッチ 77 a に入力があるかを判定し、入力がない場合（ステップ S 70；N）は、ステップ S 72 に移行する。また、入力がある場合（ステップ S 70；Y）は、対応する払出カウンタを 1 加算し（ステップ S 71）、ステップ S 72 に移行する。これにより第 2 始動口 77 への入賞に伴う賞球の払い出しが設定されることとなる。

20

ステップ S 72 では、一般入賞口スイッチ 96 a に入力があるかを判定し、入力がない場合（ステップ S 72；N）は、入球検知処理を終了する。また、入力がある場合（ステップ S 72；Y）は、対応する払出カウンタを 1 加算し（ステップ S 73）、入球検知処理を終了する。これにより一般入賞口 96 への入賞に伴う賞球の払い出しが設定されることとなる。

#### 【0116】

##### [ 特図特電処理 ]

図 15 には、上述のタイマ割込み処理における特図特電処理（ステップ S 54）を示した。この特図特電処理では、特図保留の発生と、特図ゲームに関する処理全体の制御を行う。

30

まず、特図保留発生処理（ステップ S 81）を行う。この処理では、第 1 始動口 76、第 2 始動口 77 及び普通変動入賞装置 79 への入賞に基づき、各種乱数の抽出を行い、特図ゲームの実行権利である特図保留として記憶する処理を行う。

#### 【0117】

次に、特図特電カウンタの値を取得し（ステップ S 82）、特図特電アドレステーブルを設定して（ステップ S 83）、当該特図特電アドレステーブルを用いて特図特電カウンタの値に対応する処理の開始アドレスを取得する（ステップ S 84）。そして、開始アドレスが示す処理へ移行する（ステップ S 85）。これにより、現在の遊技状態に応じた処理に分岐させることができる。

40

#### 【0118】

特図特電カウンタの値が 0 である場合は、特図ゲームの開始の設定などを行う特図変動開始処理（ステップ S 86）を行い、特図特電処理を終了する。特図特電カウンタの値が 1 である場合は、特図ゲームの停止時間の設定などを行う特図変動中処理（ステップ S 87）を行い、特図特電処理を終了する。特図特電カウンタの値が 2 である場合は、特図ゲームの結果に応じて特図ゲームの終了時の処理などを行う特図確定中処理（ステップ S 88）を行い、特図特電処理を終了する。

#### 【0119】

特図特電カウンタの値が 3 である場合は、特別遊技状態の開始に関する設定などを行う特電開始処理（ステップ S 89）を行い、特図特電処理を終了する。特図特電カウンタの

50

値が4である場合は、特別遊技状態におけるラウンドの終了に関する処理などを行う特電開放中処理（ステップS90）を行い、特図特電処理を終了する。特図特電カウンタの値が5である場合は、特別遊技状態におけるラウンドの開始に関する処理などを行う特電閉鎖中処理（ステップS91）を行い、特図特電処理を終了する。特図特電カウンタの値が6である場合は、特別遊技状態の終了に関する処理などを行う特電終了処理（ステップS92）を行い、特図特電処理を終了する。

#### 【0120】

##### [ 特図保留発生処理 ]

図16には、特図特電処理における特図保留発生処理（ステップS81）を示した。この処理では、まず、対象となる入賞があるかを判定する（ステップS101）。対象となる入賞とは、第1始動口76、第2始動口77及び普通変動入賞装置79への入賞である。

10

対象となる入賞がない場合（ステップS101；N）は、特図保留発生処理を終了する。また、対象となる入賞がある場合（ステップS101；Y）は、対象の特図保留数が上限値未満であるかを判定する（ステップS102）。

第1始動口76への入賞の場合は特図1保留を発生可能であるので、対象の特図保留数とは特図1保留の数である特図1保留数となる。第2始動口77及び普通変動入賞装置79への入賞の場合は特図2保留を発生可能であるので、対象の特図保留数とは特図2保留の数である特図2保留数となる。

#### 【0121】

20

対象の特図保留数が上限値未満でない場合（ステップS102；N）は、これ以上対象の特図保留を記憶できないので特図保留発生処理を終了する。また、対象の特図保留数が上限値未満である場合（ステップS102；Y）は、対象の特図保留数を+1更新し（ステップS103）、各種乱数値を取得してRAM103の特図保留格納領域に格納する（ステップS104）。

#### 【0122】

取得する各種乱数値としては、特図当り乱数値、特図種類乱数値及び変動種別乱数値があり、これらが特図保留毎に格納される。また、本実施形態の遊技機1では、特図1保留と特図2保留を発生順に消化するので、発生順序に関する情報も格納される。また、特図保留の発生に伴い、総合表示装置60の特図1保留表示部64と特図2保留表示部65のうち対応する保留表示部の表示を更新する。

30

#### 【0123】

RAM103の特図保留格納領域には、特図1保留を格納する特図1保留格納領域と、特図2保留を格納する特図2保留格納領域が設けられている。特図1保留格納領域と特図2保留格納領域には、それぞれの保留数の上限値に対応する数の格納領域が設けられており、一の格納領域に一の特図保留の情報が格納される。また、特図1保留格納領域と特図2保留格納領域のそれぞれにおいて格納領域には順位が定められており、記憶順の古いものから順に順位の高い格納領域に格納される。特図保留を消化する際には、順位の最も高い格納領域に記憶された記憶順で最も古い特図保留を消化するとともに、他の特図保留の情報を順位が一つ高い格納領域にシフトする。

40

#### 【0124】

特図保留の情報を格納した後に事前判定処理（ステップS105）を行う。この処理では、特図保留に基づく特図ゲームの情報を、当該特図保留に基づく特図ゲームの開始前に判定する。特図ゲームの情報としては、特図ゲームの結果、変動種別が挙げられる。なお、遊技の進行状態などにより、事前判定処理の時点での判定結果と、実際に特図ゲームが開始される際の判定結果が異なる場合もあるので、この点を考慮して事前判定を行うことが好ましい。この事前判定処理の結果は事前判定コマンドとして演出制御装置300に送信され、演出制御装置300では事前判定結果に基づいた演出を実行可能である。

#### 【0125】

その後、演出制御装置300に対象の特図保留コマンドを送信して（ステップS106

50



）、特図保留発生処理を終了する。対象の特図保留コマンドは、特図 1 保留が発生した場合は特図 1 保留コマンドとなり、特図 2 保留が発生した場合は特図 2 保留コマンドとなる。この特図保留コマンドは演出制御装置 3 0 0 に送信され、演出制御装置 3 0 0 では表示装置 8 1 に特図保留数を表示するなどの演出を実行可能である。

#### 【 0 1 2 6 】

##### [ 特図変動開始処理 ]

図 1 7 には、特図特電処理における特図変動開始処理（ステップ S 8 6 ）を示した。この処理では、まず、特図 1 保留数と特図 2 保留数はいずれも 0 であるかを判定し（ステップ S 1 2 1 ）、特図 1 保留数と特図 2 保留数のいずれか又は両方が 0 でない場合（ステップ S 1 2 1 ; N ）は、特図 1 の変動開始であるかを判定する（ステップ S 1 2 2 ）。本実施形態の遊技機 1 では、特図保留を発生順に消化するようになっており、今回消化される特図保留の種類が特図 1 保留であるかを判定する。なお、いずれか一方の種類の特図保留を優先的に消化するようにしても良い。

10

#### 【 0 1 2 7 】

特図 1 の変動開始である場合（ステップ S 1 2 2 ; Y ）は、記憶順で最も古い特図 1 保留である最先の特図 1 保留の情報を準備し（ステップ S 1 2 3 ）、特図 1 保留が減少したことを示す特図 1 保留コマンドを送信する（ステップ S 1 2 4 ）。また、特図 1 の変動開始でない場合（ステップ S 1 2 2 ; N ）は、記憶順で最も古い特図 2 保留である最先の特図 2 保留の情報を準備し（ステップ S 1 2 5 ）、特図 2 保留が減少したことを示す特図 2 保留コマンドを送信する（ステップ S 1 2 6 ）。また、特図保留の消化に伴い、総合表示装置 6 0 の特図 1 保留表示部 6 4 と特図 2 保留表示部 6 5 のうち対応する保留表示部の表示を更新する。

20

#### 【 0 1 2 8 】

そして、準備した特図保留の情報に含まれる各種乱数値を用いて判定を行う。まず、特図ゲームの結果を判定するための判定テーブルを設定する（ステップ S 1 2 7 ）。この処理では、現在設定されている確率設定値、変動を開始する特図の種類（特図 1 又は特図 2 ）、特図の確率状態（高確率状態又は低確率状態）、普図の状態（時短なし状態、微時短状態、時短状態）などにより判定テーブルを選択する。

#### 【 0 1 2 9 】

次に、特図ゲームの結果を判定する結果判定処理（ステップ S 1 2 8 ）を行う。結果判定処理では、設定された大当たり判定テーブルに特図当り乱数を参照することで結果を判定する。結果判定処理での判定結果が大当たりである場合（ステップ S 1 2 9 ; Y ）は、大当たり種類判定処理を行う（ステップ S 1 3 0 ）。大当たり種類判定処理では、設定された大当たり種類判定テーブルに特図種類乱数を参照することで大当たり種類を判定する。その後、大当たりフラグをセットして（ステップ S 1 3 1 ）、結果に対応する停止図柄を設定する（ステップ S 1 3 8 ）。

30

#### 【 0 1 3 0 】

また、結果判定処理での判定結果が大当たりでなく（ステップ S 1 2 9 ; N ）、時短当りであった場合（ステップ S 1 3 2 ; Y ）は、時短当り種類判定処理を行う（ステップ S 1 3 3 ）。時短当り種類判定処理では、設定された時短当り種類判定テーブルに特図種類乱数を参照することで時短当り種類を判定する。

40

次に、遊技状態が低確率状態かつ時短なし状態である第 1 遊技状態 S T 1 であるかを判定する（ステップ S 1 3 4 ）。遊技状態が第 1 遊技状態 S T 1 である場合（ステップ S 1 3 4 ; Y ）は、時短当りフラグをセットして（ステップ S 1 3 5 ）、時短当り種類に基づき図 1 0 （ e ）に示した解除条件をセットする（ステップ S 1 3 6 ）。そして、解除条件の成立を監視するための解除カウンタをクリアして（ステップ S 1 3 7 ）、結果に対応する停止図柄を設定する（ステップ S 1 3 8 ）。

#### 【 0 1 3 1 】

また、遊技状態が第 1 遊技状態 S T 1 でない場合（ステップ S 1 3 4 ; N ）は、遊技状態が低確率状態かつ微時短状態である第 2 遊技状態 S T 2 であるかを判定する（ステップ

50

S 1 5 1)。遊技状態が第2遊技状態 S T 2 でない場合(ステップ S 1 5 1 ; N)は、はずれフラグをセットして(ステップ S 1 5 6)、結果に対応する停止図柄を設定する(ステップ S 1 3 8)。また、遊技状態が第2遊技状態 S T 2 である場合(ステップ S 1 5 1 ; Y)は、時短当りのグループを判別し(ステップ S 1 5 2)、解除カウンタで対応するグループのカウンタを1加算する(ステップ S 1 5 3)。

【0 1 3 2】

そして、解除条件が成立したかを判定し(ステップ S 1 5 4)、解除条件が成立していない場合(ステップ S 1 5 4 ; N)は、はずれフラグをセットして(ステップ S 1 5 6)、結果に対応する停止図柄を設定する(ステップ S 1 3 8)。また、解除条件が成立した場合(ステップ S 1 5 4 ; Y)は、成立した解除条件に対応した解除フラグをセットし(ステップ S 1 5 5)、はずれフラグをセットして(ステップ S 1 5 6)、結果に対応する停止図柄を設定する(ステップ S 1 3 8)。

10

【0 1 3 3】

時短当りのグループを判別する処理(ステップ S 1 5 2)では、時短当り種類判定処理により判定された時短当りの種類が図 1 0 (d)に示したグループ A から D のどれに属するかを判別する。解除カウンタには、グループ A から D のそれぞれのカウンタがあり、判別されたグループのカウンタを1加算することで、微時短状態におけるグループ毎の出現回数を計数することができる。

【0 1 3 4】

グループ毎の計数結果の何れかが、微時短状態の開始時に設定される図 1 0 (e)に示した解除条件を満たすことで解除条件が成立したと判定される。このとき解除条件を満たしたグループによって、設定される時短状態の実行可能ゲーム数(規定回数)が選択されるようになっている。解除フラグには、解除条件が成立して時短状態に移行する旨の情報と、設定される時短状態の実行可能ゲーム数の情報が含まれる。

20

【0 1 3 5】

すなわち、特図当り乱数を判定する大当り判定テーブルのうち、少なくとも時短なし状態及び微時短状態で使用される大当り判定テーブルには、判定値として大当りと時短当りが図 1 0 (a)に示す割合で含まれる。そして、遊技状態が第1遊技状態 S T 1 である場合のみ時短当りを発生可能となっており、第1遊技状態 S T 1 以外である場合は時短当りの判定結果であっても結果がはずれであるものとして扱う。また、第2遊技状態 S T 2 である場合は、時短当りの判定結果である場合に時短当りの種類の判定結果に基づいて微時短状態の解除の判定を行うようにしている。

30

【0 1 3 6】

結果判定処理での判定結果が大当りでなく(ステップ S 1 2 9 ; N)、時短当りでもない場合(ステップ S 1 3 2 ; N)は、はずれフラグをセットして(ステップ S 1 5 6)、結果に対応する停止図柄を設定する(ステップ S 1 3 8)。

結果に対応する停止図柄を設定する処理(ステップ S 1 3 8)では、総合表示装置 6 0 に表示する結果態様を設定する。ここで設定される停止図柄は、少なくとも結果の種類により異なるものであり、1 0 R 確変大当り、1 0 R 通常大当り、時短当り A から H 及びはずれの 1 1 種類がある。なお、一の結果の種類に複数の停止図柄を割り当てて特図種類乱数により選択するようにしても良い。

40

【0 1 3 7】

次に、変動種別設定処理を行う(ステップ S 1 3 9)。変動種別設定処理では、変動種別選択テーブルに変動種別乱数を参照することで変動種別を選択する。変動種別選択テーブルは、変動を開始する特図の種類(特図 1 又は特図 2)、特図の確率状態(高確率状態又は低確率状態)、普図の状態(時短なし状態、微時短状態、時短状態)、特図ゲームの結果、現在の特図保留数などに応じて選択されるようになっており、遊技の状況に応じた多彩な変動種別の選択が可能となっている。

変動種別の内容には、変動時間、演出の態様、リーチの有無、リーチの種類などが含まれる。例えば、リーチの種類には、大当りとなる可能性が異なる(期待値が異なる)もの

50

として、ノーマルリーチ（Nリーチ）、スペシャル1リーチ（SP1リーチ）、スペシャル2リーチ（SP2リーチ）、スペシャル3リーチ（SP3リーチ）があり、期待値は、リーチなし<Nリーチ<SP1リーチ<SP2リーチ<SP3リーチの順に高くなるようになっている。

#### 【0138】

そして、選択した変動種別に対応した特図ゲームの変動時間に相当する値を特図処理タイマに設定し（ステップS140）、総合表示装置60における特図1表示部61と特図2表示部62のうち今回の特図ゲームに対応する表示部での変動表示を開始する（ステップS141）。特図処理タイマは、タイマ更新処理（ステップS50）が行われる毎に1減算されるようになっており、特図処理タイマの値が0となることで設定された時間に到達したと判定できるようになっている。

10

#### 【0139】

その後、変動開始コマンドを演出制御装置300に送信し（ステップS142）、特図特電カウンタの値を1加算して（ステップS143）、特図変動開始処理を終了する。変動開始コマンドには、特図ゲームの結果や、大当たりや時短当りの種類、変動種別の情報が含まれ、演出制御装置300ではこの情報に基づき表示装置81での飾り特図ゲームの変動パターンの設定や予告演出の設定等の様々な演出の設定などを行う。

#### 【0140】

一方、特図1保留数と特図2保留数はいずれも0であるかの判定において、いずれも0である場合（ステップS121；Y）は、保留発生待機処理（ステップS144）を行って特図変動開始処理を終了する。保留発生待機処理では、保留発生待機状態を設定して特図保留の発生を待機する。保留発生待機状態は特図ゲームの開始に伴い解除される。また、保留発生待機状態の開始時には、演出制御装置300に保留発生待機コマンドを送信し、演出制御装置300では保留発生待機コマンドの受信に伴い、表示装置81にデモ画像を表示するなどの演出を行う。

20

#### 【0141】

##### [ 特図変動中処理 ]

図18には、特図特電処理における特図変動中処理（ステップS87）を示した。この処理では、まず、特図処理タイマの値が0であるかを判定する（ステップS161）。ここでの特図処理タイマには、特図ゲームの残り変動時間に相当する値が設定されており、特図処理タイマの値が0となることで変動時間が終了したこととなる。

30

#### 【0142】

特図処理タイマの値が0でない場合（ステップS161；N）は、変動時間が終了していないので特図変動中処理を終了する。また、特図処理タイマの値が0である場合（ステップS161；Y）は、変動時間が終了したので変動表示を停止して結果を表示する（ステップS162）。これにより、総合表示装置60において変動表示していた特図1表示部61又は特図2表示部62での変動表示が終了して結果に対応する停止図柄が表示されて特図ゲームの結果が確定表示されることとなる。ここで表示する停止図柄は、特図変動開始処理における結果に対応する停止図柄を設定する処理（ステップS138）で設定されたものである。

40

#### 【0143】

その後、演出制御装置300に停止コマンドを送信する（ステップS163）。演出制御装置300では、停止コマンドの受信に伴い、飾り特図ゲームの変動表示を停止して結果を表示する。

そして、結果に応じた停止時間に相当する値を特図処理タイマに設定し（ステップS164）、特図特電カウンタの値を1加算して（ステップS165）、特図変動中処理を終了する。なお、停止時間は結果にかかわらず同じとしても良いし、結果により異なるようにしても良い。例えば、大当たりや時短当りの場合をはずれの場合よりも長くするようにしても良い。また、はずれの場合における停止時間（確定時間）は、大当たりの場合における停止時間（確定時間）の開始から当該大当たりに基づく特別遊技状態の終了までの時間より

50

も短くなっている。

【 0 1 4 4 】

[ 特図確定中処理 ]

図 1 9 には、特図特電処理における特図確定中処理（ステップ S 8 8 ）を示した。この処理では、まず、特図処理タイマの値が 0 であるかを判定する（ステップ S 1 8 1 ）。ここでの特図処理タイマには、特図ゲームの残り停止時間に相当する値が設定されており、特図処理タイマの値が 0 となることで停止時間が終了したことになる。

特図処理タイマの値が 0 でない場合（ステップ S 1 8 1 ； N ）は、停止時間が終了していないので特図確定中処理を終了する。また、特図処理タイマの値が 0 である場合（ステップ S 1 8 1 ； Y ）は、停止時間が終了したので特図ゲームの結果に応じた処理を行うために、大当たりフラグがあるかを判定する（ステップ S 1 8 2 ）。 10

【 0 1 4 5 】

大当たりフラグがある場合（ステップ S 1 8 2 ； Y ）、すなわち結果が大当たりであった場合は、特別遊技状態の開始時に設けられるオープニング期間の時間に相当する値を特図処理タイマに設定し（ステップ S 1 8 3 ）、演出制御装置 3 0 0 にオープニングコマンドを送信する（ステップ S 1 8 4 ）。演出制御装置 3 0 0 では、オープニングコマンドの受信に伴い、特別遊技状態を開始してオープニング演出を行う。その後、特図特電カウンタの値を 1 加算して（ステップ S 1 8 5 ）、特図確定中処理を終了する。これにより、特図ゲームが終了して特別遊技状態が開始されることとなる。

なお、オープニング時間は大当たり種類にかかわらず同じとしても良いし、大当たり種類により異なるようにしても良い。例えば、確変大当たりの場合を通常大当たりの場合よりも長くするようにしても良い。 20

【 0 1 4 6 】

一方、大当たりフラグがない場合（ステップ S 1 8 2 ； N ）は、時短状態又は微時短状態とする期間を管理するための時短状態カウンタ更新処理を行い（ステップ S 1 8 6 ）、時短当りフラグがあるかを判定する（ステップ S 1 8 7 ）。 30

時短当りフラグがない場合（ステップ S 1 8 7 ； N ）、すなわち結果がはずれの場合は、解除フラグがあるかを判定し（ステップ S 1 8 8 ）、解除フラグがない場合（ステップ S 1 8 8 ； N ）は、ステップ S 1 9 2 の処理に移行する。

【 0 1 4 7 】

また、時短当りフラグがある場合（ステップ S 1 8 7 ； Y ）、すなわち結果が時短当りである場合や、解除フラグがある場合（ステップ S 1 8 8 ； Y ）は、時短当り種類又は解除フラグに応じた時短フラグをセットし（ステップ S 1 8 9 ）、時短当り種類又は解除フラグに応じた値を時短状態カウンタにセットして（ステップ S 1 9 0 ）、演出制御装置 3 0 0 に状態指定コマンドを送信し（ステップ S 1 9 1 ）、ステップ S 1 9 2 に移行する。

【 0 1 4 8 】

本実施形態の遊技機 1 では、普図の遊技状態として、時短なし状態、微時短状態及び時短状態の 3 つの状態があり、時短フラグの値により状態を判別できるようにしている。ステップ S 1 8 9 の処理では、時短当り種類が、時短状態とする時短当り A から D であった場合は時短フラグに時短状態に対応した値を設定する。また、時短当り種類が、微時短状態とする時短当り E から H であった場合は時短フラグに微時短状態に対応した値を設定する。また、解除フラグがあった場合は時短フラグに時短状態に対応した値を設定する。 40

【 0 1 4 9 】

また、時短状態カウンタは、時短状態又は微時短状態とする特図ゲームの実行回数を管理するためのカウンタであり、時短状態カウンタ更新処理において 1 減算される。この時短状態カウンタの値が 0 となることで時短状態又は微時短状態が終了する。ステップ S 1 9 0 の処理では、時短状態又は微時短状態とする特図ゲームの実行回数を設定するようになっており、時短当り A の場合は 1 0 0 をセットし、時短当り B の場合は 2 0 をセットし、時短当り C の場合は 5 0 をセットし、時短当り D から H の場合は 1 3 2 4 をセットする。また、解除フラグがあった場合は、解除フラグの情報に基づき 1 0 0、5 0 又は 2 0 を 50

セットする。

【 0 1 5 0 】

高確率カウンタ更新処理（ステップ S 1 9 2 ）では、高確率カウンタを 1 減算して値が 0 となった場合に低確率状態に移行する処理を行う。その後、特図特電カウンタに値 0 をセットして（ステップ S 1 9 3 ）、特図確定中処理を終了する。これにより、特図ゲームが終了して次の特図ゲームを開始可能な状態となる。

【 0 1 5 1 】

[ 時短状態カウンタ更新処理 ]

図 2 0 には、特図確定中処理における時短状態カウンタ更新処理（ステップ S 1 8 6 ）を示した。この処理では、まず、時短なし状態であるかを判定する（ステップ S 2 0 1 ）。時短なし状態であるかは時短フラグの値を参照することで判定可能である。時短なし状態である場合（ステップ S 2 0 1 ； Y ）は、時短状態カウンタ更新処理を終了する。また、時短なし状態でない場合（ステップ S 2 0 1 ； N ）、すなわち時短状態又は微時短状態である場合は、時短状態カウンタを 1 減算し（ステップ S 2 0 2 ）、時短状態カウンタの値が 0 であるかを判定する（ステップ S 2 0 3 ）。

10

【 0 1 5 2 】

時短状態カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 0 3 ； N ）は、時短状態カウンタ更新処理を終了する。この場合は時短状態又は微時短状態が次の特図ゲームでも継続する。また時短状態カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 0 3 ； Y ）は、時短フラグに時短なし状態の値をセットし（ステップ S 2 0 4 ）、演出制御装置 3 0 0 に状態指定コマンドを送信して（ステップ S 2 0 5 ）、時短状態カウンタ更新処理を終了する。これにより時短状態又は微時短状態が終了して時短なし状態となる。

20

【 0 1 5 3 】

なお、時短状態カウンタの値が 0 となり（ステップ S 2 0 3 ； Y ）、時短フラグに時短なし状態の値をセットした場合（ステップ S 2 0 4 ）には、解除フラグがある場合（ステップ S 1 8 8 ； Y ）でもステップ S 1 8 9 から S 1 9 1 の処理を行わないようにしても良い。すなわち、微時短状態である場合に規定回数となる特図ゲームで解除条件が成立した場合には、規定回数への到達による第 1 遊技状態 S T 1 への移行を優先するようにしても良い。

【 0 1 5 4 】

30

[ 高確率カウンタ更新処理 ]

図 2 1 には、特図確定中処理における高確率カウンタ更新処理（ステップ S 1 9 2 ）を示した。この処理では、まず、高確率フラグがあるかを判定し（ステップ S 2 1 1 ）、高確率フラグがない場合（ステップ S 2 1 1 ； N ）、すなわち低確率状態である場合は高確率カウンタ更新処理を終了する。また、高確率フラグがある場合（ステップ S 2 1 1 ； Y ）、すなわち高確率状態である場合は、高確率状態で実行可能なゲーム数を管理する高確率カウンタを 1 減算し（ステップ S 2 1 2 ）、高確率カウンタの値が 0 であるかを判定する（ステップ S 2 1 3 ）。

【 0 1 5 5 】

高確率カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 1 3 ； N ）は、高確率カウンタ更新処理を終了する。この場合は高確率状態が次の特図ゲームでも継続する。また、高確率カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 1 3 ； Y ）は、高確率フラグをクリアし（ステップ S 2 1 4 ）、演出制御装置 3 0 0 に状態指定コマンドを送信して（ステップ S 2 1 5 ）、高確率カウンタ更新処理を終了する。これにより高確率状態が終了して低確率状態となる。

40

【 0 1 5 6 】

[ 特電開始処理 ]

図 2 2 には、特図特電処理における特電開始処理（ステップ S 8 9 ）を示した。この処理では、まず、特図処理タイマの値が 0 であるかを判定する（ステップ S 2 2 1 ）。ここでの特図処理タイマには、特別遊技状態のオープニング期間の残り時間に相当する値が設

50

定されており、特図処理タイマの値が 0 となることでオープニング期間が終了したことになる。

特図処理タイマの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 1 ; N）は、オープニング期間が終了していないので特電開始処理を終了する。また、特図処理タイマの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 1 ; Y）は、オープニング期間が終了したのでラウンドカウンタに初期値を設定する（ステップ S 2 2 2）。

【 0 1 5 7 】

ラウンドカウンタは、特別遊技状態において特別変動入賞装置 9 4 を閉状態に変換するラウンドの回数を管理するものである。本実施形態の遊技機 1 では、大当たり種類にかかわらずラウンド数は 1 0 であるので値として 1 0 を設定する。大当たり種類によりラウンド数が異なる場合は、大当たり種類に対応した値を設定する。

10

次に、初回ラウンドにおける特別変動入賞装置 9 4 の最大開放時間に相当する値を特図処理タイマに設定し（ステップ S 2 2 3）、特別変動入賞装置 9 4 への入賞数を管理する入賞カウンタに初回ラウンドにおける特別変動入賞装置 9 4 への最大入賞数に対応する初期値を設定する（ステップ S 2 2 4）。

【 0 1 5 8 】

そして、特別変動入賞装置 9 4 を入賞許可状態に設定し（ステップ S 2 2 5）、特別変動入賞装置 9 4 を開放する（ステップ S 2 2 6）。さらに、演出制御装置 3 0 0 に特電開放コマンドを送信し（ステップ S 2 2 7）、特図特電カウンタの値を 1 加算して（ステップ S 2 2 8）、特電開始処理を終了する。これにより初回ラウンドが開始される。

20

【 0 1 5 9 】

[ 特電開放中処理 ]

図 2 3 には、特図特電処理における特電開放中処理（ステップ S 9 0）を示した。この処理では、まず、特別変動入賞装置 9 4 への入賞があるかを判定し（ステップ S 2 4 1）、入賞がない場合（ステップ S 2 4 1 ; N）は、ステップ S 2 4 3 へ移行する。また、入賞がある場合（ステップ S 2 4 1 ; Y）は、入賞カウンタを 1 減算し（ステップ S 2 4 2）、特図処理タイマの値が 0 であるかを判定する（ステップ S 2 4 3）。

【 0 1 6 0 】

ここでの特図処理タイマには、ラウンドの最大開放時間に対する残り時間に相当する値が設定されている。この特図処理タイマの値が 0 である場合（ステップ S 2 4 3 ; Y）、すなわち最大開放時間に到達した場合は、ステップ S 2 4 8 以降のラウンドを終了する処理へ移行する。この場合は、第 1 条件をなす最大開放時間に達することによりラウンドが終了する場合である。

30

【 0 1 6 1 】

また、特図処理タイマの値が 0 でない場合（ステップ S 2 4 3 ; N）、すなわち最大開放時間に達していない場合は、入賞カウンタの値が 0 であるかを判定する（ステップ S 2 4 4）。入賞カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 4 4 ; N）、すなわち最大入賞数の入賞がない場合は特電開始処理を終了する。この場合はラウンドを終了せずに継続する場合である。

また、入賞カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 4 4 ; Y）、すなわち最大入賞数の入賞があった場合は、特図処理タイマに 0 を設定して（ステップ S 2 4 6）、ステップ S 2 4 8 以降のラウンドを終了する処理へ移行する。この場合は、第 2 条件をなす最大入賞数の入賞によりラウンドが終了する場合である。

40

【 0 1 6 2 】

ステップ S 2 4 8 では、特別変動入賞装置 9 4 を入賞不可状態に設定する。これにより、ラウンドの最大開放時間への到達後や最大入賞数の入賞の後に遊技球が大入賞口スイッチ 9 4 a に検出されても賞球の払い出しが行われなくなる。すなわち、本実施形態の遊技機 1 では、特別変動入賞装置 9 4 を入賞許可状態とするのは、特別遊技状態においてラウンドの開始から当該ラウンドを終了する閉鎖条件の成立までとされている。よって、例えば、ラウンドの最大開放時間への到達や最大入賞数の入賞により、特別変動入賞装

50

置 9 4 を閉状態に変換する過程で遊技球が大入賞口スイッチ 9 4 a に検出されても賞球の払い出しは行われない。

【 0 1 6 3 】

すなわち、いわゆるオーバー入賞に基づく払い出しを無効とするようにしている。本実施形態の遊技機 1 では、入賞不可状態であっても大入賞口スイッチ 9 4 a による検出自体は有効とし、この検出に基づく賞球の払い出しに関する処理を行わないようにすることでオーバー入賞に基づく払い出しを無効とするようにしているが、入賞不可状態では大入賞口スイッチ 9 4 a による検出自体を無効とするようにしても良い。

【 0 1 6 4 】

入賞不可状態において大入賞口スイッチ 9 4 a により遊技球を検出した場合に、演出制御装置 3 0 0 に払い出しが無効とされた入賞があった旨の情報を送信するようにしても良く、演出制御装置 3 0 0 では、この情報に基づく演出を行うようにしても良い。この演出としては、例えば、払い出しが無効となった入賞の個数を表示装置 8 1 に表示する演出、払い出しが有効であれば得られたであろう賞球数を表示装置 8 1 に表示する演出、払い出しが無効となった入賞があったことを報知する音声をスピーカ 3 4 から出力する演出、払い出しが無効となった入賞があったことを報知する発光態様で発光手段 3 3 を発光させる演出などが挙げられる。このような演出を行うことで払い出しが無効となった入賞があったことを遊技者が確実に認識でき、遊技の興趣を向上することができる。

【 0 1 6 5 】

なお、オーバー入賞に基づく賞球の払い出しを許容するようにしても良い。この場合は、インターバル期間やエンディング期間の開始から一定時間又は全部で入賞許可状態を維持するようにする。すなわち、インターバル期間やエンディング期間の開始からの時間によって、入賞許可状態と入賞不可状態とが切り替わるようにしても良い。例えば、インターバル期間やエンディング期間の開始から特別変動入賞装置 9 4 が完全に閉鎖するまでの時間は入賞許可状態とし、残りの時間は入賞不可状態としても良い。また、インターバル期間やエンディング期間の開始から一定時間を入賞許可状態とし、残りを入賞不可状態とする場合の他、インターバル期間やエンディング期間の開始から一定時間を入賞不可状態とし、残りを入賞許可状態としても良い。この場合、一のインターバル期間やエンディング期間において、入賞許可状態の時間と、入賞不可状態の時間と、が同じ時間であっても良いし、入賞許可状態の時間の方が入賞不可状態の時間よりも長くても良いし、入賞許可状態の時間の方が入賞不可状態の時間よりも短くても良い。

【 0 1 6 6 】

さらに、インターバル期間やエンディング期間において、入賞許可状態と入賞不可状態とが切り替わるタイミングが複数あっても良い。この場合も、一のインターバル期間やエンディング期間において、入賞許可状態とされる時間の合計時間と、入賞不可状態とされる時間の合計時間と、が同じ時間であっても良いし、入賞許可状態の合計時間の方が入賞不可状態の合計時間よりも長くても良いし、入賞許可状態の合計時間の方が入賞不可状態の合計時間よりも短くても良い。

【 0 1 6 7 】

また、インターバル期間やエンディング期間の開始からの入賞数によって、入賞許可状態と入賞不可状態とが切り替わるようにしても良い。例えば、インターバル期間やエンディング期間の開始から 2 個の入賞があるまでは入賞不可状態とし、残りの時間は入賞許可状態としても良い。さらに、4 個の入賞があった場合には再び入賞不可状態としても良い。逆に、インターバル期間やエンディング期間の開始から 2 個の入賞があるまでは入賞許可状態とし、残りの時間は入賞不可状態としても良い。さらに、4 個の入賞があった場合には再び入賞許可状態としても良い。

【 0 1 6 8 】

また、一定の条件を満たす場合には、オーバー入賞に基づく賞球の払い出しを許容するようにしても良い。一定の条件としては最大開放時間の到達によりラウンドが終了した場合が挙げられる。また、一定の条件として特定のラウンドが終了した場合が挙げられる。

10

20

30

40

50

特定のラウンドとしては、例えば前半のラウンド（第 1 から第 5 ラウンド）ではオーバー入賞に基づく賞球の払い出しを許容し、後半のラウンド（第 6 から第 10 ラウンド）ではオーバー入賞に基づく賞球の払い出しを許容しないようにしても良い。

【0169】

次に、特別変動入賞装置 94 を閉鎖し（ステップ S 249）、ラウンドカウンタを 1 減算して（ステップ S 250）、ラウンドカウンタの値が 0 であるかを判定する（ステップ S 251）。

ラウンドカウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 251；N）、すなわち最終ラウンドの終了でない場合は、ラウンド間に設けられるインターバル期間の設定やインターバルコマンドを演出制御装置 300 に送信するインターバル期間設定処理を行い（ステップ S 252）、特図特電カウンタの値を 1 加算して（ステップ S 253）、特電開放中処理を終了する。

10

また、ラウンドカウンタの値が 0 である場合（ステップ S 251；Y）、すなわち最終ラウンドの終了である場合は、特別遊技状態の最後に設けられるエンディング期間の設定やエンディングコマンドを演出制御装置 300 に送信するエンディング期間設定処理を行い（ステップ S 254）、特図特電カウンタの値を 2 加算して（ステップ S 255）、特電開放中処理を終了する。

【0170】

[ 特電閉鎖中処理 ]

図 24 には、特図特電処理における特電閉鎖中処理（ステップ S 91）を示した。この処理では、まず、特図処理タイマの値が 0 であるかを判定する（ステップ S 291）。ここでの特図処理タイマには、インターバル期間の残り時間に相当する値が設定されており、特図処理タイマの値が 0 となることでインターバル期間が終了したことになる。

20

特図処理タイマの値が 0 でない場合（ステップ S 291；N）は、インターバル期間が終了していないので特電閉鎖中処理を終了する。また、特図処理タイマの値が 0 である場合（ステップ S 291；Y）は、インターバル期間が終了したので次に開始するラウンドにおける特別変動入賞装置 94 の最大開放時間に相当する値を特図処理タイマに設定する（ステップ S 292）。

【0171】

そして、特別変動入賞装置 94 への入賞数を管理する入賞カウンタに次に開始するラウンドにおける特別変動入賞装置 94 への最大入賞数に対応する初期値を設定する（ステップ S 293）。

30

その後、特別変動入賞装置 94 を入賞許可状態に設定し（ステップ S 295）、特別変動入賞装置 94 を開放する（ステップ S 296）。さらに、演出制御装置 300 に特電開放コマンドを送信し（ステップ S 297）、特図特電カウンタの値を 1 減算して（ステップ S 298）、特電閉鎖中処理を終了する。これにより新たなラウンドが開始される。

【0172】

[ 特電終了処理 ]

図 25 には、特図特電処理における特電終了処理（ステップ S 92）を示した。この処理では、まず、特図処理タイマの値が 0 であるかを判定する（ステップ S 311）。ここでの特図処理タイマには、特別遊技状態のエンディング期間の残り時間に相当する値が設定されており、特図処理タイマの値が 0 となることでエンディング期間が終了したことになる。

40

特図処理タイマの値が 0 でない場合（ステップ S 311；N）は、エンディング期間が終了していないので特電終了処理を終了する。また、特図処理タイマの値が 0 である場合（ステップ S 311；Y）は、エンディング期間が終了したので特別遊技状態の終了に関する処理として、今回の特別遊技状態の発生契機が確変大当りであるかを判定する（ステップ S 312）。

【0173】

今回の特別遊技状態の発生契機が確変大当りである場合（ステップ S 312；Y）は、

50



高確率フラグをセットし（ステップ S 3 1 3）、時短フラグに時短状態の値をセットする（ステップ S 3 1 4）。これにより、特別遊技状態の終了後の遊技状態として高確率状態かつ時短状態が設定されることとなる。さらに、高確率状態カウンタに 1 0 0 0 0 を設定し（ステップ S 3 1 5）、時短状態カウンタに 1 0 0 0 0 を設定して（ステップ S 3 1 6）、ステップ S 3 2 0 に移行する。

本実施形態の遊技機 1 では、確変大当りは 1 0 R 確変大当りであり、この場合、特別遊技状態の終了後の遊技状態として高確率状態かつ時短状態となる第 4 遊技状態 S T 4 が設定される。また、高確率状態カウンタ及び時短状態カウンタには 1 0 0 0 0 が設定されるが、この値は十分に大きい値であるので、実質的に次回大当りまで第 4 遊技状態 S T 4 に滞在可能となる。

10

#### 【 0 1 7 4 】

また、今回の特別遊技状態の発生契機が確変大当りでない場合（ステップ S 3 1 2 ; N）、すなわち通常大当りである場合は、高確率フラグをクリアし（ステップ S 3 1 7）、時短フラグに時短状態の値をセットする（ステップ S 3 1 8）。これにより、特別遊技状態の終了後の遊技状態として低確率状態かつ時短状態が設定されることとなる。さらに、時短状態カウンタに 1 0 0 を設定して（ステップ S 3 1 9）、ステップ S 3 2 0 に移行する。

本実施形態の遊技機 1 では、確変大当りではない大当りは 1 0 R 通常大当りであり、この場合、特別遊技状態の終了後の遊技状態として低確率状態かつ時短状態となる第 3 遊技状態 S T 3 が設定される。また、時短状態カウンタには 1 0 0 が設定され、大当りが発生せずに特図ゲームを 1 0 0 回実行することで低確率状態かつ時短なし状態の第 1 遊技状態 S T 1 に移行するようにされている。

20

#### 【 0 1 7 5 】

その後、演出制御装置 3 0 0 に状態指定コマンドを送信して（ステップ S 3 2 0）、特図特電カウンタに値 0 をセットし（ステップ S 3 2 1）、特電終了処理を終了する。これにより、特別遊技状態が終了して次の特図ゲームを開始可能な状態となる。

#### 【 0 1 7 6 】

##### [ 普図普電処理 ]

図 2 6 には、上述のタイマ割込み処理における普図普電処理（ステップ S 5 3）を示した。この普図普電処理では、普図保留の発生と、普図ゲームに関する処理全体の制御を行う。まず、ゲートスイッチ 7 8 a への入力があるかを判定し（ステップ S 4 0 1）、入力がない場合（ステップ S 4 0 1 ; N）は、ステップ S 4 0 5 に移行する。また、入力がある場合（ステップ S 4 0 1 ; Y）は、普図保留数が上限値未満であるかを判定する（ステップ S 4 0 2）。

30

#### 【 0 1 7 7 】

普図保留数が上限値未満でない場合（ステップ S 4 0 2 ; N）は、これ以上対象の普図保留を記憶できないので普図保留を発生させずにステップ S 4 0 5 に移行する。また、普図保留数が上限値未満である場合（ステップ S 4 0 2 ; Y）は、普図保留数を + 1 更新し（ステップ S 4 0 3）、各種乱数値を取得して R A M 1 0 3 の普図保留格納領域に格納する（ステップ S 4 0 4）。

40

取得する各種乱数値としては普図当り乱数値があり、これが普図保留毎に格納される。また、普図保留の発生に伴い、総合表示装置 6 0 の普図保留表示部 6 6 の表示を更新する。なお、普図ゲームの結果の種類を決定するための普図種類乱数値や、普図ゲームの変動時間を決定するための普図変動時間乱数値を記憶するようにしても良い。

#### 【 0 1 7 8 】

R A M 1 0 3 の普図保留格納領域には、普図保留数の上限値に対応する数の格納領域が設けられており、一の格納領域に一の普図保留の情報が格納される。また、格納領域には順位が定められており、記憶順の古いものから順に順位の高い格納領域に格納される。普図保留を消化する際には、順位の最も高い格納領域に記憶された記憶順で最も古い普図保留を消化するとともに、他の普図保留の情報を順位が一つ高い格納領域にシフトする。

50

## 【 0 1 7 9 】

次に、普図普電カウンタの値を取得し（ステップ S 4 0 5）、普図普電アドレステーブルを設定して（ステップ S 4 0 6）、当該普図普電アドレステーブルを用いて普図普電カウンタの値に対応する処理の開始アドレスを取得する（ステップ S 4 0 7）。そして、開始アドレスが示す処理へ移行する（ステップ S 4 0 8）。これにより、現在の遊技状態に応じた処理に分岐させることができる。

## 【 0 1 8 0 】

普図普電カウンタの値が 0 である場合は、普図ゲームの開始の設定などを行う普図変動開始処理（ステップ S 4 0 9）を行い、普図普電処理を終了する。普図普電カウンタの値が 1 である場合は、普図ゲームの変動時間の終了に伴い停止時間の設定などを行う普図変動中処理（ステップ S 4 1 0）を行い、普図普電処理を終了する。普図普電カウンタの値が 2 である場合は、普図ゲームの結果に応じて普図ゲームの終了時の処理などを行う普図確定中処理（ステップ S 4 1 1）を行い、普図普電処理を終了する。普図普電カウンタの値が 3 である場合は、普図の当り状態における制御などを行う普電制御処理（ステップ S 4 1 2）を行い、普図普電処理を終了する。

## 【 0 1 8 1 】

## [ 普図変動開始処理 ]

図 2 7 には、普図普電処理における普図変動開始処理（ステップ S 4 0 9）を示した。この処理では、まず、普図保留が 0 であるかを判定し（ステップ S 4 2 1）、0 である場合（ステップ S 4 2 1；Y）は、普図変動開始処理を終了する。また、0 でない場合（ステップ S 4 2 1；N）は、記憶順で最も古い普図保留である最先の普図保留の情報を準備し（ステップ S 4 2 2）、時短フラグの値に対応する判定テーブルを設定して（ステップ S 4 2 3）、結果判定処理を行う（ステップ S 4 2 4）。ここでは、時短なし状態、時短状態又は微時短状態のいずれであるかに基づき判定テーブルを選択して設定し、設定されたテーブルに普図当り乱数を参照することで結果を判定する。

## 【 0 1 8 2 】

結果判定処理での判定結果が当りである場合（ステップ S 4 2 5；Y）は、当りフラグをセットし（ステップ S 4 2 6）、結果に対応する停止図柄を設定する（ステップ S 4 2 8）。また、結果判定処理での判定結果が当りでない場合（ステップ S 4 2 5；N）は、はずれフラグをセットし（ステップ S 4 2 7）、結果に対応する停止図柄を設定する（ステップ S 4 2 8）。結果に対応する停止図柄を設定する処理（ステップ S 4 2 8）では、総合表示装置 6 0 の普図表示部 6 3 に表示する結果態様を設定する。

## 【 0 1 8 3 】

次に、時短フラグの値に対応する普図ゲームの変動時間を選択し（ステップ S 4 2 9）、普図ゲームの変動時間に相当する値を普図処理タイマに設定して（ステップ S 4 3 0）、普図表示部 6 3 での変動表示を開始する（ステップ S 4 3 1）。普図処理タイマは、タイマ更新処理（ステップ S 5 0）が行われる毎に 1 減算されるようになっており、普図処理タイマの値が 0 となることで設定された時間に到達したと判定できるようになっている。

## 【 0 1 8 4 】

その後、普図変動開始コマンドを演出制御装置 3 0 0 に送信し（ステップ S 4 3 2）、普図普電カウンタの値を 1 加算して（ステップ S 4 3 3）、普図変動開始処理を終了する。普図変動開始コマンドには、普図ゲームの結果や、変動時間の情報が含まれ、演出制御装置 3 0 0 ではこの情報に基づき表示装置 8 1 での飾り普図ゲームの表示や様々な演出の設定などを行う。なお、普図保留の増減に伴い、普図保留の情報を含む普図保留コマンドを演出制御装置 3 0 0 に送信するようにし、演出制御装置 3 0 0 が普図保留数の表示などの普図保留に関する演出を行うようにしても良い。

## 【 0 1 8 5 】

## [ 普図確定中処理 ]

図 2 8 には、普図普電処理における普図確定中処理（ステップ S 4 1 1）を示した。こ

10

20

30

40

50

の処理では、まず、普図処理タイマの値が0であるかを判定する（ステップS451）。ここでの普図処理タイマには、普図ゲームの残り停止時間に相当する値が設定されており、普図処理タイマの値が0となることで停止時間が終了したこととなる。

普図処理タイマの値が0でない場合（ステップS451；N）は、停止時間が終了していないので普図確定中処理を終了する。また、普図処理タイマの値が0である場合（ステップS451；Y）は、停止時間が終了したので普図ゲームの結果に応じた処理を行うために、まず、当りフラグがあるかを判定する（ステップS452）。

【0186】

当りフラグがない場合（ステップS452；N）、すなわち結果がはずれであった場合は、普図普電力カウンタに0をセットし（ステップS460）、普図確定中処理を終了する。これにより、普図ゲームが終了して次の普図ゲームを開始可能な状態となる。また、当りフラグがある場合（ステップS452；Y）、すなわち結果が当りであった場合は、普電開放カウンタに時短フラグに対応する値をセットする（ステップS453）。普電開放カウンタは、普通変動入賞装置79の開閉回数を制御するためのものであり、1回開放である時短なし状態及び微時短状態の場合は「1」をセットし、2回開放である時短状態の場合は「3」をセットする。

【0187】

次に、時短フラグの値に対応する開放時間の値を取得し（ステップS454）、開放時間に相当する値を普図処理タイマに設定する（ステップS455）。1回開放である時短なし状態及び微時短状態の場合は、当該1回の開放における開放時間（ここでは0.2秒又は0.5秒）に相当する値を設定する。2回開放である時短状態の場合は、1回目の開放時間（ここでは1秒）に相当する値を設定する。

【0188】

そして、普通変動入賞装置79への入賞数を管理する普電入賞カウンタに初期値を設定し（ステップS456）、普通変動入賞装置79を入賞許可状態に設定する（ステップS457）。さらに、普通変動入賞装置79を開放して（ステップS458）、普図普電力カウンタを1加算して普図確定中処理を終了する。これにより、普図ゲームが終了して普図の当り状態が開始されることとなる。

【0189】

[ 普電制御処理 ]

図29には、普図普電処理における普図制御処理（ステップS412）を示した。この処理では、まず、普通変動入賞装置79への入賞があるかを判定し（ステップS481）、入賞がない場合（ステップS481；N）は、ステップS483へ移行する。また、入賞がある場合（ステップS481；Y）は、普電入賞カウンタを1減算し（ステップS482）、ステップS483へ移行する。

【0190】

ステップS483では、普電入賞カウンタの値が0であるかを判定する（ステップS483）。普電入賞カウンタの値が0である場合（ステップS483；Y）、すなわち最大入賞数の入賞があった場合は、普図処理タイマに0を設定して（ステップS494）、普通変動入賞装置79を入賞不可状態に設定する（ステップS495）。さらに、普通変動入賞装置79を閉鎖し（ステップS496）、普図普電力カウンタに0を設定して（ステップS497）、普電制御処理を終了する。これにより、普図の当り状態が終了して次の普図ゲームを実行可能となる。

【0191】

一方、普電入賞カウンタの値が0でない場合（ステップS483；N）、すなわち最大入賞数の入賞がない場合は、普図処理タイマが0であるかを判定する（ステップS484）。普図処理タイマの値が0でない場合（ステップS484；N）は、普電制御処理を終了する。この場合は普図の当り状態を終了せずに継続する場合である。また、普図処理タイマが0である場合（ステップS484；Y）は、普電開放カウンタの値を1減算し（ステップS485）、普電開放カウンタが0であるかを判定する（ステップS486）。

普電開放カウンタが 0 である場合（ステップ S 4 8 6 ; Y）は、最大開放時間の開放が終了したので、ステップ S 4 9 5 以降の処理を行って普図の当り状態を終了する。

【 0 1 9 2 】

最大開放時間への到達や最大入賞数の入賞のような終了条件が成立して普図の当り状態が終了する際には入賞不可状態が設定される（ステップ S 4 9 5）。これにより、最大開放時間への到達後や最大入賞数の入賞の後に遊技球が普電スイッチ 7 9 a に検出されてもこれに基づく賞球の払い出しが行われなくなる。すなわち、本実施形態の遊技機 1 では、普通変動入賞装置 7 9 を入賞許可状態とするのは、普図の当り状態において当り状態の開始から終了条件の成立までとされている。よって、例えば、当り状態の最大開放時間への到達や最大入賞数の入賞により、普通変動入賞装置 7 9 を閉状態に変換する過程で遊技球が普電スイッチ 7 9 a に検出されても賞球の払い出しは行われない。

10

【 0 1 9 3 】

すなわち、いわゆるオーバー入賞に基づく払い出しは無効とするようにしている。本実施形態の遊技機 1 では、入賞不可状態であっても普電スイッチ 7 9 a による検出自体は有効とし、この検出に基づく賞球の払い出しに関する処理を行わないようにすることでオーバー入賞に基づく払い出しを無効とするようにしている。

なお、オーバー入賞であっても特図 2 保留の発生は可能であるが、これについても無効とするようにしても良い。この場合は、入賞不可状態では普電スイッチ 7 9 a による検出自体を無効とするようにしても良い。

また、オーバー入賞に基づく賞球の払い出しを許容するようにしても良い。この場合は、普図の当り状態の終了から一定時間は入賞許可状態を維持するようにする。また、一定の条件を満たす場合には、オーバー入賞に基づく賞球の払い出しを許容するようにしても良い。一定の条件としては最大開放時間の到達により普図の当り状態が終了した場合が挙げられる。

20

【 0 1 9 4 】

また、普電開放カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 8 6 ; N）は、普電開放カウンタの値が偶数であるかを判定する（ステップ S 4 8 7）。

普電開放カウンタの値が偶数である場合（ステップ S 4 8 7 ; Y）は、時短フラグの値と普電開放カウンタの値に対応する閉鎖時間の値を取得し（ステップ S 4 8 8）、閉鎖時間に相当する値を普図処理タイマに設定する（ステップ S 4 8 9）。そして、普通変動入賞装置 7 9 を閉鎖して（ステップ S 4 9 0）、普電制御処理を終了する。

30

この場合は、普図の当り状態で複数回の開放がある場合において、最終回以外の開放が終了する場合である。例えば 2 回開放である場合の 1 回目の開放が終了する場合である。

【 0 1 9 5 】

また、普電開放カウンタの値が偶数でない場合（ステップ S 4 8 7 ; N）は、時短フラグの値と普電開放カウンタの値に対応する開放時間の値を取得し（ステップ S 4 9 1）、開放時間に相当する値を普図処理タイマに設定する（ステップ S 4 9 2）。そして、普通変動入賞装置 7 9 を開放して（ステップ S 4 9 3）、普電制御処理を終了する。

この場合は、普図の当り状態で複数回の開放がある場合において、初回以外の開放を開始する場合である。例えば 2 回開放である場合の 2 回目の開放を開始する場合である。

40

【 0 1 9 6 】

なお、普電開放カウンタの値が偶数である場合（ステップ S 4 8 7 ; Y）に普通変動入賞装置 7 9 を入賞不可状態に設定し、普電開放カウンタの値が奇数である場合（ステップ S 4 8 7 ; N）に普通変動入賞装置 7 9 を入賞許可状態に設定するようにしても良い。このようにすることで、普図の当り状態で複数回の開放がある場合において、最終回以外の開放が終了して次に開放されるまでの期間での入賞に基づく払い出しを無効とすることができる。さらにはこの期間における入賞に基づく特図 2 保留の発生を無効とするようにしても良い。

【 0 1 9 7 】

[ 演出制御装置での処理 ]

50

次に演出制御装置 300 での制御について説明する。演出制御装置 300 の MPU 301 では、主に図 30 に示す演出メイン処理と、図示しないタイマ割込み処理を行うことで遊技の演出を制御する。

【0198】

[演出メイン処理]

図 30 に示すように演出メイン処理では、遊技機の電源の投入に伴い各種初期設定処理（ステップ S 601）を行う。この各種初期設定処理では、例えば、MPU 301 や VDP 306 の初期設定、ワーク RAM 303 の初期化などを行う。この各種初期設定を行った後にループ処理を行う。ループ処理では、遊技制御装置 100 から受信したコマンドに対応した処理を行う受信コマンド処理（ステップ S 602）を行い、演出ボタン 41 や十字キー 42 などの入力部からの入力に基づく演出の処理を行うボタン入力処理（ステップ S 603）を行う。

10

【0199】

次に、演出の進行を制御するための設定や VDP 306 に対する描画コマンドの編集を行って表示装置 81 での表示を可能とする表示編集処理（ステップ S 604）を行い、スピーカ 34 からの音声の出力に関する処理を行う音制御処理（ステップ S 605）を行う。そして、発光手段 33 の制御を行う発光制御処理（ステップ S 606）を行い、可動演出装置 82 のモータやソレノイドの制御を行う可動体制御処理（ステップ S 607）を行って、受信コマンド処理（ステップ S 602）に戻る。

20

【0200】

[受信コマンド処理]

図 31 には、演出メイン処理における受信コマンド処理（ステップ S 602）を示した。この処理では、まず、ワーク RAM 303 に設けられた受信したコマンドを格納する格納領域からコマンドを読み出してコマンドの種類を解析する（ステップ S 611）。

【0201】

コマンドが特図系コマンドである場合（ステップ S 612；Y）は、飾り特図ゲームに関する処理を行う特図演出処理（ステップ S 613）を行って受信コマンド処理を終了する。特図系コマンドには、特図ゲームの開始時に送信される変動開始コマンド、特図ゲームの変動停止時に送信される停止コマンド等が含まれる。変動開始コマンドの場合は、特図ゲームの結果、大当たりや時短当りの種類、変動種別の情報が含まれており、この情報に基づき飾り特図ゲームの変動パターンの設定や、予告演出等の様々な演出の設定等を行い、飾り特図ゲームを開始する処理を行う。また、停止コマンドの場合は、飾り特図ゲームの変動表示を停止し、結果態様を停止表示する処理を行う。

30

【0202】

コマンドが特図系コマンドでない場合（ステップ S 612；N）は、大当たり系コマンドであるかを判定する（ステップ S 614）。大当たり系コマンドである場合（ステップ S 614；Y）は、特別遊技状態の演出に関する処理を行う大当たり演出処理を行って（ステップ S 615）、受信コマンド処理を終了する。

大当たり系コマンドには、オープニングコマンド、特電開放コマンド、インターバルコマンド、エンディングコマンド、大入賞口入賞コマンド等が含まれる。オープニングコマンドの場合はオープニング期間の演出を設定する処理を行い、特電開放コマンドの場合はラウンドの開始及びラウンド中の演出を設定する処理を行う。また、インターバルコマンドの場合はインターバル期間の演出を設定する処理を行い、エンディングコマンドの場合はエンディング期間の演出を設定する処理を行う。また、大入賞口入賞コマンドの場合は、特別遊技状態において入賞により獲得した賞球数の累積獲得数表示などの演出を設定する処理を行う。

40

【0203】

コマンドが大当たり系コマンドでない場合（ステップ S 614；N）は、普図系コマンドであるかを判定する（ステップ S 616）。普図系コマンドである場合（ステップ S 616；Y）は、普図ゲームの演出に関する処理を行う普図演出処理を行って（ステップ S 6

50

１７）、受信コマンド処理を終了する。普図系コマンドには、普図変動開始コマンド等が含まれる。普図変動開始コマンドの場合は表示装置８１での飾り普図ゲームの表示や様々な演出の設定などを行う。

#### 【０２０４】

コマンドが普図系コマンドでない場合（ステップＳ６１６；Ｎ）は、保留系コマンドであるかを判定する（ステップＳ６１８）。保留系コマンドである場合（ステップＳ６１８；Ｙ）は、特図保留に関する演出の処理を行う保留演出処理を行い（ステップＳ６１９）、受信コマンド処理を終了する。

保留系コマンドには、特図１保留コマンド、特図２保留コマンド、事前判定コマンド等が含まれる。特図１保留コマンド又は特図２保留コマンドの場合は、特図１保留又は特図２保留の増加又は減少に伴い、表示装置８１等に表示する飾り特図保留表示の増減や移動を行う処理を行う。事前判定コマンドの場合は、表示装置８１等に表示する飾り特図保留表示での報知の設定や、複数の特図ゲームにわたる連続演出の設定などの処理を行う。

#### 【０２０５】

コマンドが保留系コマンドでない場合（ステップＳ６１８；Ｎ）は、保留発生待機コマンドであるかを判定する（ステップＳ６２０）。保留発生待機コマンドである場合（ステップＳ６２０；Ｙ）は、表示装置８１等にデモ画像を表示する待機演出の設定等の処理を行う待機演出処理を行い（ステップＳ６２１）、受信コマンド処理を終了する。

#### 【０２０６】

コマンドが保留発生待機コマンドでない場合（ステップＳ６２０；Ｎ）は、エラー系コマンドであるかを判定する（ステップＳ６２２）。エラー系コマンドである場合（ステップＳ６２２；Ｙ）は、エラー報知に関する演出の処理を行うエラー報知処理を行い（ステップＳ６２３）、受信コマンド処理を終了する。エラー系コマンドには、ＲＡＭ異常コマンド、不正検知コマンド、内枠開放コマンド、前面枠開放コマンド、下皿オーバーフローコマンド、払出球切れコマンド等が含まれ、表示装置８１等によりエラーを報知する処理を行う。

#### 【０２０７】

コマンドがエラー系コマンドでない場合（ステップＳ６２２；Ｎ）は、状態指定コマンドであるかを判定する（ステップＳ６２４）。状態指定コマンドである場合（ステップＳ６２４；Ｙ）は、状態指定コマンドに基づき高確率状態や時短状態などの現在の遊技状態を記憶し、演出の選択等に使用可能とするための状態設定処理を行い（ステップＳ６２５）、受信コマンド処理を終了する。

コマンドが状態設定コマンドでない場合（ステップＳ６２４；Ｎ）は、上記以外のコマンドであるかを判定する（ステップＳ６２６）。上記以外のコマンドである場合（ステップＳ６２６；Ｙ）は、コマンドに対応した処理を行う各種コマンド対応処理を行い（ステップＳ６２７）、受信コマンド処理を終了する。

#### 【０２０８】

##### [ 遊技の演出 ]

次に、遊技の演出等について説明する。図３２には表示装置８１における演出表示の一例を示した。なお、基本的には第１遊技状態ＳＴ１、第２遊技状態ＳＴ２、第３遊技状態ＳＴ３及び第４遊技状態ＳＴ４のいずれでも図３２に示すような演出表示を実行可能であるが、遊技状態によって異なる演出表示を行う場合もある。

#### 【０２０９】

図３２（ａ）に示すように表示装置８１の表示領域の中央には、特図ゲームに対応して実行される飾り特図ゲームのうちの第１飾り特図ゲームを表示する第１飾り特図ゲーム表示部５０１が設けられる。第１飾り特図ゲーム表示部５０１には、上段の上変動表示領域５０２、中段の中変動表示領域５０３及び下段の下変動表示領域５０４が設けられており、上変動表示領域５０２、中変動表示領域５０３及び下変動表示領域５０４の各々で、水平に左方向へ流れるように識別情報を変動表示した後に停止表示することで飾り特図ゲームを表示する。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 1 0 】

本実施形態の遊技機 1 では、上変動表示領域 5 0 2、中変動表示領域 5 0 3 及び下変動表示領域 5 0 4 の各々には、識別情報として「 1 」から「 9 」の数字で示す 9 種類の主図柄と、「・」で示す副図柄とが含まれている。上変動表示領域 5 0 2 では、「 1 」から「 9 」の 9 種類の主図柄が数字の昇順に配されるとともに各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。下変動表示領域 5 0 4 では、「 1 」から「 9 」の 9 種類の主図柄が数字の降順に配されるとともに各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。中変動表示領域 5 0 3 では、「 1 」から「 9 」の 9 種類の主図柄が数字の昇順に配されるとともに「 1 」と「 9 」の間に「 4 」の主図柄が配され、さらに各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。

10

## 【 0 2 1 1 】

第 1 飾り特図ゲーム表示部 5 0 1 には、停止状態において上変動表示領域 5 0 2、中変動表示領域 5 0 3 及び下変動表示領域 5 0 4 の各々で 3 つの識別情報が表示されて 3 × 3 の 9 つの識別情報が表示されるようになっている。そして、左ライン L 1、中ライン L 2、右ライン L 3、右下がりライン L 4 及び右上がりライン L 5 の 5 つの有効ラインが設定される。

特図ゲームの結果が大当りの場合は、いずれかの有効ライン上に同じ主図柄が並ぶ大当り結果態様（例えば、「 7 7 7 」）が停止表示され、特図ゲームの結果が時短当り A から D の場合、すなわち時短状態に移行する時短当りの場合は、いずれかの有効ライン上に予め定められた態様で主図柄が並ぶ時短結果態様（例えば、「 3 4 1 」）が停止表示される。特図ゲームの結果がはずれの場合や微時短状態に移行する時短当りである時短当り E から H の場合は、いずれの有効ライン上にも大当り結果態様及び時短結果態様が停止表示されないようになっている。

20

## 【 0 2 1 2 】

表示装置 8 1 の表示領域の左上部には、飾り特図ゲームのうちの第 2 飾り特図ゲームを表示する第 2 飾り特図ゲーム表示部 5 0 5 が設けられる。第 2 飾り特図ゲームには、特図 1 ゲームに対応する第 2 飾り特図 1 ゲームと、特図 2 ゲームに対応する第 2 飾り特図 2 ゲームと、がある。第 2 飾り特図ゲーム表示部 5 0 5 には、第 2 飾り特図 1 ゲームを表示する第 1 表示領域 5 0 6 と、第 2 飾り特図 2 ゲームを表示する第 2 表示領域 5 0 7 と、がある。この第 2 飾り特図ゲーム表示部 5 0 5 には、第 1 飾り特図ゲーム表示部 5 0 1 に表示される識別情報（大図柄）よりも相対的に小さい識別情報（小図柄）が表示されるようになっている。

30

## 【 0 2 1 3 】

第 1 表示領域 5 0 6 と第 2 表示領域 5 0 7 では、それぞれ一の領域で識別情報を変動表示した後に停止して結果を表示する。第 2 飾り特図ゲーム表示部 5 0 5 に表示される識別情報には、特図ゲームで導出可能な結果のそれぞれに対応する識別情報があり、これを順次表示する変動表示を行った後に結果に対応した識別情報を停止表示する。なお、第 1 飾り特図ゲームと同様に、複数の変動表示領域で停止した識別情報の組み合わせにより結果を示すものであっても良い。

## 【 0 2 1 4 】

また、表示装置 8 1 の表示領域の下部には、特図保留に対応する飾り特図保留表示を表示する飾り特図保留表示部 5 0 8 が設けられる。飾り特図保留表示には、特図 1 保留に対応する飾り特図 1 保留表示と、特図 2 保留に対応する飾り特図 2 保留表示があり、特図保留と一対一に対応するものとなっている。本実施形態の遊技機 1 では、特図 1 保留と特図 2 保留のいずれであるかに関わらず記憶順に消化するので、一の領域に特図 1 保留に対応する飾り特図 1 保留表示と、特図 2 保留に対応する飾り特図 2 保留表示と、を記憶順に表示するようにしている。左端の飾り特図保留表示が記憶順で最も古い最先に記憶された特図保留に対応する飾り特図保留表示となるように並んで表示され、消化される毎に左へ移行するようになっている。

40

## 【 0 2 1 5 】

50

また、飾り特図 1 保留表示の表示態様と飾り特図 2 保留表示の表示態様を異なるものとしていずれの特図保留であるかを判別可能としている。ここでは、飾り特図 1 保留表示の形状を「 」とし、飾り特図 2 保留表示の形状を「 」としているが、色の違いなどにより判別可能としても良い。

さらに、飾り特図保留表示部 5 0 8 では、特図保留に基づく特図ゲームの結果や変動種別などの事前判定結果を、当該特図保留に対応する飾り特図保留表示の表示態様によって示唆又は報知することが可能である。この例では、左端の飾り特図保留表示について色を変化させることで事前判定結果を示唆又は報知している。

また、表示装置 8 1 の表示領域の右上部には、特図保留数を表示する特図保留数表示部 5 2 0 として、特図 1 保留数を表示する特図 1 保留数表示部 5 2 1 と、特図 2 保留数を表示する特図 2 保留数表示部 5 2 2 とが設けられている。

10

#### 【 0 2 1 6 】

なお、飾り特図保留表示部 5 0 8 に、特図 1 保留を表示する特図 1 保留表示部と、特図 2 保留を表示する特図 2 保留表示部と、を設け、それぞれの保留表示部において飾り特図保留表示を記憶順に表示するようにしても良い。

また、飾り特図 1 保留表示と飾り特図 2 保留表示の表示態様を異なるものとしたが同じとしても良い。

また、飾り特図保留表示部 5 0 8 を表示装置 8 1 に表示するものとしたが、飾り特図保留表示部 5 0 8 を可変表示ユニット 8 0 に設けた発光部により構成し、発光部の点灯態様により特図保留に関する情報を表示するものとしても良い。

20

また、現在実行中の特図ゲームに対応する特図保留に関する情報を表示する実行中保留表示部を設けても良い。実行中保留表示部では、現在実行中の特図ゲームの結果や変動種別などを、当該実行中保留表示部に表示される実行中保留表示の表示態様によって示唆又は報知するようにしても良い。

#### 【 0 2 1 7 】

図 3 2 ( a ) に示す状態では記憶順で最も古い最先に記憶された特図保留が特図 1 保留となっている。この状態から当該特図 1 保留に基づいて新たな特図ゲームとして特図 1 ゲームが開始されると、図 3 2 ( b ) に示すように飾り特図保留表示部 5 0 8 の左端にある飾り特図保留表示が消去されるとともに他の飾り特図保留表示が左へ移行する。さらに、特図 1 保留数表示部 5 2 1 の数値が 1 減算され、第 1 飾り特図ゲーム表示部 5 0 1 及び第 2 飾り特図ゲーム表示部 5 0 5 の第 1 表示領域 5 0 6 で識別情報の変動表示が開始される。

30

#### 【 0 2 1 8 】

所定時間が経過すると、図 3 2 ( c ) に示すように最初に上変動表示領域 5 0 2 が仮停止した状態となる。仮停止した状態では識別情報が揺れるように表示され、未だ変動表示が終了していないことが示される。

次に、図 3 2 ( d ) に示すように下変動表示領域 5 0 4 が仮停止した状態となる。この例では、変動種別としてダブルリーチが選択されており、右下がりライン L 4 に同じ識別情報が並ぶとともに、右上がりライン L 5 にも同じ識別情報が並んだダブルリーチとなっている。選択された変動種別によってはこの後に演出が発展して S P リーチとなることもある。なお、変動種別としてシングルリーチが選択された場合には、左ライン L 1、中ライン L 2 又は右ライン L 3 のいずれかに同じ識別情報が並んだシングルリーチとなる。また、変動種別としてリーチなしが選択された場合は、いずれの有効ラインにも同じ識別情報が並ばないようにされる。

40

#### 【 0 2 1 9 】

その後、中変動表示領域 5 0 3 が仮停止した状態となる。特図ゲームの結果がはずれである場合は、図 3 2 ( e ) に示すようにいずれの有効ライン上にも大当たり結果態様及び時短結果態様が停止表示されない状態で仮停止し、変動時間の終了に伴い図 3 2 ( f ) に示すように仮停止が終了して識別情報が停止表示される。また、変動時間の終了に伴い、第 1 表示領域 5 0 6 の変動表示も停止し、はずれの結果に対応した識別情報が停止表示され

50



る。図 3 2 ( f ) の表示は特図ゲームの停止時間が終了するまで継続され、その後新たな特図ゲームが開始されれば図 3 2 ( b ) のような変動表示が開始される。

【 0 2 2 0 】

また、特図ゲームの結果が大当りである場合は、図 3 2 ( g ) に示すように有効ライン上に大当り結果態様が停止表示された状態で仮停止し、変動時間の終了に伴い図 3 2 ( h ) に示すように仮停止が終了して識別情報が停止表示される。また、変動時間の終了に伴い、第 1 表示領域 5 0 6 の変動表示も停止し、大当りの結果に対応した識別情報が停止表示される。図 3 2 ( h ) の表示は特図ゲームの停止時間が終了するまで継続され、その後に特別遊技状態が開始される。

【 0 2 2 1 】

10

[ 解除条件 ]

図 1 1 に示すように、本実施形態の遊技機 1 における遊技状態には、第 1 遊技状態 S T 1 と、第 2 遊技状態 S T 2 と、第 3 遊技状態 S T 3 と、第 4 遊技状態 S T 4 と、特別遊技状態 S T 5 と、がある。

例えば遊技機 1 において R A M クリアを伴う電源投入があった場合、すなわちメイン処理 ( 図 1 2 ) で R A M 初期化処理 ( ステップ S 1 7 ) が行われた場合には、第 1 遊技状態 S T 1 ( 時短なし状態 ) が設定される。第 1 遊技状態 S T 1 ( 時短なし状態 ) においては時短当りが発生する可能性があり ( 図 1 0 ( a ) 参照 )、時短当りが発生した場合は第 2 遊技状態 S T 2 ( 微時短状態 ) 又は第 3 遊技状態 S T 3 ( 時短状態 ) に移行する。

【 0 2 2 2 】

20

図 1 1 に示すように、第 1 遊技状態 S T 1 で時短当り A、B、C 又は D が発生した場合は第 3 遊技状態 S T 3 に移行し、第 1 遊技状態 S T 1 で時短当り E、F、G 又は H が発生した場合は第 2 遊技状態 S T 2 に移行する。

また、図 1 0 ( d ) に示すように、時短当りのうち、時短当り A から D が発生する確率は約 2 0 % ( = 0 . 5 0 % + 2 . 0 0 % + 1 0 . 0 0 % + 6 . 5 0 % ) であり、時短当り E から H が発生する確率は約 8 0 % ( = 1 5 . 0 0 % + 1 5 . 0 0 % + 3 0 . 0 0 % + 2 1 . 0 0 % ) である。

すなわち、本実施形態においては、第 1 遊技状態 S T 1 から他の遊技状態 ( 特別遊技状態 S T 5 は除く ) に移行する場合に、その移行先が、第 3 遊技状態 S T 3 となる確率は約 2 0 % であり、第 2 遊技状態 S T 2 となる確率は約 8 0 % である。

30

【 0 2 2 3 】

第 2 遊技状態 S T 2 は、普電サポートはあるが普通変動入賞装置 7 9 への入賞はそれほど容易ではない微時短状態である。一方、第 3 遊技状態 S T 3 は、普電サポートによって普通変動入賞装置 7 9 への入賞が容易な時短状態である。したがって、第 3 遊技状態 S T 3 に移行すれば遊技者にとって有利であり、第 1 遊技状態 S T 1 で、このような時短当りを発生可能であることによって、遊技店の開店直後の興趣を高めることが可能となる。

【 0 2 2 4 】

図 1 1 に示すように、第 2 遊技状態 S T 2 で大当りが発生した場合は特別遊技状態 S T 5 に移行する。また、第 2 遊技状態 S T 2 で大当りが発生せずに規定回数 ( 1 3 2 4 回 ) の特図ゲームを実行した場合は第 1 遊技状態 S T 1 に移行する。また、第 2 遊技状態 S T 2 は低確率状態であるので、大当りが発生し難い ( 図 1 0 ( a ) 参照 )。

40

したがって、規定回数の特図ゲームを消化する前に第 2 遊技状態 S T 2 から抜け出す条件が「大当りの発生」だけだと、特図ゲームの実行回数が規定回数に到達するまで第 2 遊技状態 S T 2 に滞在することとなる可能性が高くなり、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

そのため、本実施形態では、規定回数の特図ゲームを消化する前に第 2 遊技状態 S T 2 から抜け出す条件として、「大当りの発生」に加えて、「解除条件の成立」を設けている。具体的には、第 2 遊技状態 S T 2 で大当りが発生した場合には、特別遊技状態 S T 5 に移行するとともに、第 2 遊技状態 S T 2 で解除条件が成立した場合には、第 3 遊技状態 S T 3 に移行するようにされている。

50

## 【0225】

図17に示すように、結果判定処理での判定結果が時短当りである場合（ステップS132；Y）であって、遊技状態が第1遊技状態ST1である場合（ステップS134；Y）には、遊技制御装置100は、時短当りフラグをセットして（ステップS135）、解除条件をセットして（ステップS136）、解除カウンタをクリアする（ステップS137）。

## 【0226】

本実施形態の遊技制御装置100には、解除カウンタとして、グループA用の解除カウンタと、グループB用の解除カウンタと、グループC用の解除カウンタと、グループD用の解除カウンタと、が設けられている。

そして、時短当り種類判定処理（ステップS133）での判定結果が時短当りEである場合には、遊技制御装置100は、ステップS136で、グループA用の解除カウンタの上限値として「1」を設定し、グループB用の解除カウンタの上限値として「2」を設定し、グループC用の解除カウンタの上限値として「10」を設定し、グループD用の解除カウンタの上限値として「10000」を設定する（図10（e）参照）。そして、ステップS137で、グループA用の解除カウンタ、グループB用の解除カウンタ、グループC用の解除カウンタ、及びグループD用の解除カウンタをそれぞれ0クリアする。

## 【0227】

また、時短当り種類判定処理（ステップS133）での判定結果が時短当りFである場合には、遊技制御装置100は、ステップS136で、グループA用の解除カウンタの上限値として「2」を設定し、グループB用の解除カウンタの上限値として「4」を設定し、グループC用の解除カウンタの上限値として「20」を設定し、グループD用の解除カウンタの上限値として「10000」を設定する（図10（e）参照）。そして、ステップS137で、グループA用の解除カウンタ、グループB用の解除カウンタ、グループC用の解除カウンタ、及びグループD用の解除カウンタをそれぞれ0クリアする。

## 【0228】

時短当り種類判定処理（ステップS133）での判定結果が時短当りG、Hである場合も同様に、ステップS136で各解除カウンタの上限値が設定され、ステップS137で各解除カウンタが0クリアされる。

一方、時短当り種類判定処理（ステップS133）での判定結果が時短当りA、B、C、Dである場合は、第2遊技状態ST2（微時短状態）ではなく、第3遊技状態ST3（時短状態）に移行するので、解除条件は設定されない。すなわち、この場合は、ステップS135で時短当りフラグはセットされるが、ステップS136で解除条件はセットされない。なお、この場合は、ステップS137で、解除カウンタをクリアしても良いし、クリアしなくても良い。

## 【0229】

また、図17に示すように、結果判定処理での判定結果が時短当りである場合（ステップS132；Y）であって、遊技状態が第2遊技状態ST2である場合（ステップS151；Y）には、遊技制御装置100は、時短当りのグループを判別して（ステップS152）、解除カウンタで対応するグループのカウントを1加算して（ステップS153）、解除条件が成立した場合（ステップS154；Y）に、成立した解除条件に対応した解除フラグをセットする（ステップS155）。

## 【0230】

具体的には、時短当り種類判定処理（ステップS133）での判定結果が時短当りAである場合には、遊技制御装置100は、ステップS152でグループAと判別して、ステップS153でグループA用の解除カウンタを+1更新する。そして、グループA用の解除カウンタの値（更新後の値）が、ステップS136で設定したグループA用の解除カウンタの上限値に到達した場合に、ステップS154で解除条件が成立したと判定して、ステップS155でグループA用の解除フラグをセットする。

## 【0231】

10

20

30

40

50

また、時短当り種類判定処理（ステップ S 1 3 3）での判定結果が時短当り B である場合には、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ S 1 5 2 でグループ B と判別して、ステップ S 1 5 3 でグループ B 用の解除カウンタを + 1 更新する。そして、グループ B 用の解除カウンタの値（更新後の値）が、ステップ S 1 3 6 で設定したグループ B 用の解除カウンタの上限値に到達した場合に、ステップ S 1 5 4 で解除条件が成立したと判定して、ステップ S 1 5 5 でグループ B 用の解除フラグをセットする。

【 0 2 3 2 】

また、時短当り種類判定処理（ステップ S 1 3 3）での判定結果が時短当り C である場合には、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ S 1 5 2 でグループ C と判別して、ステップ S 1 5 3 でグループ C 用の解除カウンタを + 1 更新する。そして、グループ C 用の解除カウンタの値（更新後の値）が、ステップ S 1 3 6 で設定したグループ C 用の解除カウンタの上限値に到達した場合に、ステップ S 1 5 4 で解除条件が成立したと判定して、ステップ S 1 5 5 でグループ C 用の解除フラグをセットする。

10

【 0 2 3 3 】

また、時短当り種類判定処理（ステップ S 1 3 3）での判定結果が時短当り D、E、F、G、H である場合には、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ S 1 5 2 でグループ D と判別して、ステップ S 1 5 3 でグループ D 用の解除カウンタを + 1 更新する。そして、グループ D 用の解除カウンタの値（更新後の値）が、ステップ S 1 3 6 で設定したグループ D 用の解除カウンタの上限値に到達した場合に、ステップ S 1 5 4 で解除条件が成立したと判定して、ステップ S 1 5 5 でグループ D 用の解除フラグをセットする。

20

【 0 2 3 4 】

ただし、本実施形態では、ステップ S 1 3 6 で、グループ D 用の解除カウンタの上限値として到達不可能な値（例えば 1 0 0 0 0）を設定する。すなわち、ステップ S 1 5 2 でグループ D と判別されて、ステップ S 1 5 3 でグループ D 用の解除カウンタが + 1 更新されても、グループ D 用の解除カウンタの値（更新後の値）が、グループ D 用の解除カウンタの上限値に到達することはない。したがって、ステップ S 1 5 2 でグループ D と判別された場合には、ステップ S 1 5 4 で常に解除条件が成立していないと判定されるので、ステップ S 1 5 5 の処理（グループ D 用の解除フラグをセットする処理）が行われることはない。

【 0 2 3 5 】

30

なお、グループ D 用の解除カウンタを設けないようにしても良い。

本実施形態においては、グループ D に属する時短当りの判定結果の発生によっては解除条件が成立しない。したがって、ステップ S 1 5 2 でグループ D と判別された場合に、その直後のステップ S 1 5 4 で解除条件が成立したと判定されなければ良い。グループ D 用の解除カウンタを設けないようにすることによって、グループ D と判別された場合に 1 加算されるカウンタがない状態になるので、ステップ S 1 5 4 で常に解除条件が成立していないと判定されることとなる。

【 0 2 3 6 】

そして、ステップ S 1 3 5 で時短当りフラグがセットされた場合は、遊技制御装置 1 0 0 は、特図確定中処理（図 1 9）において、時短当りフラグがあると判定して（ステップ S 1 8 7；Y）、時短当り種類に応じた時短フラグをセットして（ステップ S 1 8 9）、時短当り種類に応じた値を時短状態カウンタにセットして（ステップ S 1 9 0）、演出制御装置 3 0 0 に状態指定コマンドを送信して（ステップ S 1 9 1）、時短当りフラグをクリアする。

40

【 0 2 3 7 】

具体的には、時短当り種類（時短当り種類判定処理（ステップ S 1 3 3）での判定結果）が時短当り A、B、C、D である場合は、ステップ S 1 8 9 で、時短フラグに時短状態に対応した値が設定される。

また、時短当り種類（時短当り種類判定処理（ステップ S 1 3 3）での判定結果）が時短当り A である場合は、ステップ S 1 9 0 で、時短状態カウンタに 1 0 0 がセットされ、

50

時短当り B である場合は、ステップ S 1 9 0 で、時短状態カウンタに 2 0 がセットされ、時短当り C である場合は、ステップ S 1 9 0 で、時短状態カウンタに 5 0 がセットされ、時短当り D である場合は、ステップ S 1 9 0 で、時短状態カウンタに 1 3 2 4 がセットされる。

また、時短当り種類（時短当り種類判定処理（ステップ S 1 3 3）での判定結果）が時短当り E、F、G、H である場合は、ステップ S 1 8 9 で、時短フラグに微時短状態に対応した値が設定され、ステップ S 1 9 0 で、時短状態カウンタに 1 3 2 4 がセットされる。

#### 【 0 2 3 8 】

一方、ステップ S 1 5 5 で解除フラグがセットされた場合は、遊技制御装置 1 0 0 は、特図確定中処理（図 1 9）において、解除フラグがあると判定して（ステップ S 1 8 8；Y）、解除フラグに応じた時短フラグをセットして（ステップ S 1 8 9）、解除フラグに応じた値を時短状態カウンタにセットして（ステップ S 1 9 0）、演出制御装置 3 0 0 に状態指定コマンドを送信して（ステップ S 1 9 1）、解除フラグをクリアする。

#### 【 0 2 3 9 】

具体的には、ステップ S 1 5 5 で解除フラグがセットされた場合は、ステップ S 1 8 9 で、時短フラグに時短状態に対応した値が設定される。

また、ステップ S 1 5 5 でセットされた解除フラグがグループ A 用の解除フラグである場合は、ステップ S 1 9 0 で、時短状態カウンタに 1 0 0 がセットされ、グループ B 用の解除フラグである場合は、ステップ S 1 9 0 で、時短状態カウンタに 2 0 がセットされ、グループ C 用の解除フラグである場合は、ステップ S 1 9 0 で、時短状態カウンタに 5 0 がセットされる。

#### 【 0 2 4 0 】

時短当りフラグがある場合（ステップ S 1 8 7；Y）であって、時短当り種類が時短当り A、B、C、D である場合は、ステップ S 1 9 1 で、演出制御装置 3 0 0 に対し、第 3 遊技状態 S T 3（低確率状態かつ時短状態）を指定する状態指定コマンドが送信される。そして、この状態指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御装置 3 0 0 は、演出モードとして、チャンスモードを設定する。

また、時短当りフラグがある場合（ステップ S 1 8 7；Y）であって、時短当り種類が時短当り E、F、G、H である場合は、ステップ S 1 9 1 で、演出制御装置 3 0 0 に対し、第 2 遊技状態 S T 2（低確率状態かつ微時短状態）を指定する状態指定コマンドが送信される。そして、この状態指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御装置 3 0 0 は、演出モードとして、通常モードを設定する。

#### 【 0 2 4 1 】

また、解除フラグがある場合（ステップ S 1 8 8；Y）は、ステップ S 1 9 1 で、演出制御装置 3 0 0 に対し、第 3 遊技状態 S T 3（低確率状態かつ時短状態）を指定する状態指定コマンドが送信される。そして、この状態指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御装置 3 0 0 は、演出モードとして、チャンスモードを設定する。

#### 【 0 2 4 2 】

各遊技状態では、演出制御装置 3 0 0 で制御されて遊技の演出態様を規定する演出モードが定められている。第 1 遊技状態 S T 1 に対応する演出モードは、C タイムモードとされている。また、第 2 遊技状態 S T 2 に対応する演出モードは、通常モードとされている。また、第 3 遊技状態 S T 3 に対応する演出モードは、チャンスモードとされている。また、第 4 遊技状態 S T 4 に対応する演出モードは、大チャンスモードとされている。また、特別遊技状態 S T 5 に対応する演出モードは、大当たりモードとされている。

#### 【 0 2 4 3 】

##### < 解除予告演出 >

図 3 3 に、解除条件の成立を予告する解除予告演出（解除条件成立の先読み演出）の一例を示す。

図 3 3（a）に示す状態は、特図 1 ゲームの実行中（変動表示中）であり、特図 1 保留

が 1 つ、特図 2 保留が 2 つ記憶されている状態である。また、遊技状態は、第 2 遊技状態 S T 2 ( 微時短状態 ) である。

この状態において、特図の始動条件が成立すると ( 第 1 始動口 7 6、第 2 始動口 7 7 又は普通変動入賞装置 7 9 へ遊技球が流入すると )、特図保留が発生し、それに伴い、飾り特図保留表示部 5 0 8 における表示が更新されるとともに、特図保留数表示部 5 2 0 における表示が更新される。ここでは、特図 1 保留が発生したとする。したがって、図 3 3 ( b ) では、飾り特図保留表示部 5 0 8 に飾り特図 1 保留表示 ( 「 」 ) が追加されているとともに、特図保留数表示部 5 2 0 における特図 1 保留数表示部 5 2 1 の数値が 1 加算されている。

#### 【 0 2 4 4 】

また、飾り特図保留表示部 5 0 8 では、事前判定結果として、特図保留に基づく特図ゲームで解除条件が成立することを、当該特図保留に対応する飾り特図保留表示の表示態様によって示唆又は報知することが可能である。図 3 3 ( b ) に示す例では、今回発生した特図 1 保留に対応する飾り特図 1 保留表示 ( 右端の飾り特図保留表示 ) について色を変化させることで、当該特図 1 保留に基づく特図ゲームで解除条件が成立すること、すなわち当該特図 1 保留が解除条件を成立させる特図保留であることを示唆又は報知している。

#### 【 0 2 4 5 】

特図保留が発生すると、当該特図保留を対象とした事前判定処理 ( 図 1 6 のステップ S 1 0 5 ) が行われる。この事前判定処理には、特図変動開始処理 ( 図 1 7 ) における解除条件成立判定処理 ( ステップ S 1 5 2 ~ S 1 5 4 ) と同様の処理が含まれている。

具体的には、遊技制御装置 1 0 0 は、事前判定処理 ( ステップ S 1 0 5 ) において、対象の特図保留に基づく特図ゲームの結果を判定する結果判定処理を行い、この結果判定処理での判定結果が時短当りであり、かつ対象の特図保留に基づく特図ゲームの実行時点における遊技状態が第 2 遊技状態 S T 2 である場合に、特図変動開始処理 ( 図 1 7 ) における解除条件成立判定処理 ( ステップ S 1 5 2 ~ S 1 5 4 ) と同様の処理を行う。そして、この解除条件成立判定処理で解除条件が成立すると判定した場合には、遊技制御装置 1 0 0 は、対象の特図保留が解除条件を成立させる特図保留である旨を演出制御装置 3 0 0 に通知する ( ステップ S 1 0 6 )。そして、演出制御装置 3 0 0 は、当該通知を受信したことに対応して、所定の割合で、解除予告演出 ( 図 3 3 ( b ) ) を実行する。

#### 【 0 2 4 6 】

対象の特図保留に基づく特図ゲームの実行時点における遊技状態が第 2 遊技状態 S T 2 であるか否かは、例えば、時短状態カウンタの値と、特図保留数と、に基づき判断することができる。

なお、遊技制御装置 1 0 0 は、事前判定処理 ( ステップ S 1 0 5 ) において、結果判定処理での判定結果が時短当りであり、かつ現時点 ( 事前判定処理の時点 ) における遊技状態が第 2 遊技状態 S T 2 である場合に、特図変動開始処理 ( 図 1 7 ) における解除条件成立判定処理 ( ステップ S 1 5 2 ~ S 1 5 4 ) と同様の処理を行うようにしても良い。

#### 【 0 2 4 7 】

本実施形態においては、規定回数の特図ゲームを消化することで第 2 遊技状態 S T 2 から第 1 遊技状態 S T 1 に移行するので、解除条件を成立させる特図保留が発生した時点 ( 事前判定処理の時点 ) における遊技状態が第 2 遊技状態 S T 2 であっても、当該特図保留に基づく特図ゲームの実行時点における遊技状態が第 1 遊技状態 S T 1 になっている場合がある。この場合には、当該特図保留に基づく特図ゲームの実行時点で既に第 2 遊技状態 S T 2 から抜け出しているため解除条件は成立しないが、当該特図保留に基づく特図ゲームの結果は時短当りになる。

したがって、事前判定処理 ( ステップ S 1 0 5 ) において、結果判定処理での判定結果が時短当りであり、かつ現時点 ( 事前判定処理の時点 ) における遊技状態が第 2 遊技状態 S T 2 である場合に、特図変動開始処理 ( 図 1 7 ) における解除条件成立判定処理 ( ステップ S 1 5 2 ~ S 1 5 4 ) と同様の処理を行う構成 ( 以下「第 1 構成」という ) においては、解除予告演出が実行されたにもかかわらず、対象の特図保留に基づく特図ゲームで解

10

20

30

40

50

除条件が成立しない可能性がある。しかし、既に第2遊技状態ST2から抜け出しており、さらに対象の特図保留に基づく特図ゲームで時短当りが発生するので、解除予告演出によって期待感が高まった遊技者を大きく落胆させることはない。また、時短当りの先読み演出を実行可能とし、時短当りの先読み演出と、解除予告演出（解除条件成立の先読み演出）と、の演出態様を同一にすること等によって、時短当りの先読み演出と解除予告演出とを区別困難にすることで、第1構成を採用した場合でも、遊技者に落胆感を与えることを回避することが可能となる。

#### 【0248】

なお、解除予告演出の演出態様は、図33(b)に示す態様に限定されない。すなわち、解除予告演出は、対象の飾り特図保留表示を、解除条件を成立させる特図保留であることを示唆又は報知する表示態様で表示する演出に限定されない。解除予告演出は、例えば、解除条件を成立させる特図保留であることを示唆又は報知する画像（例えば「解除！」等の文字画像）を、対象の飾り特図保留表示に重ねて、あるいは対象の飾り特図保留表示の近傍に表示する演出であっても良い。

10

また、表示装置81を用いて解除予告演出を実行したが、表示装置81に加えて（あるいは替えて）、発光手段33、スピーカ34、可動演出装置82のうち少なくとも一つを用いて解除予告演出を実行しても良い。

#### 【0249】

##### <チャンスモード演出>

図34に、解除条件の成立に基づく第3遊技状態ST3における演出（チャンスモード演出）の一例を示す。

20

解除条件が成立して第2遊技状態ST2から第3遊技状態ST3に移行すると、演出制御装置300は、演出モードとしてチャンスモードを設定して、所定の割合で、チャンスモード演出を実行する。チャンスモード演出は、チャンスモード開始演出と、チャンスモード中演出と、チャンスモード終了演出と、を少なくとも含み、更にチャンスモード継続演出を含む場合もある。

#### 【0250】

グループBに属する時短当りの判定結果が解除条件を満たした場合は、演出制御装置300は、チャンスモード演出を開始して、まず、チャンスモード開始演出を実行する。チャンスモード開始演出では、例えば図34(a)に示すように、チャンスモードの滞在期間（実行可能ゲーム数）が20回である旨を示唆又は報知する第1報知画像531が表示される。

30

次いで、大当りが発生せずに特図ゲームの実行回数が規定回数（20回）に到達すると、演出制御装置300は、チャンスモード終了演出を実行して、チャンスモード演出を終了する。チャンスモード終了演出では、例えば図34(b)に示すように、チャンスモードが終了する旨を示唆又は報知する第2報知画像532が表示される。

#### 【0251】

また、グループCに属する時短当りの判定結果が解除条件を満たした場合は、演出制御装置300は、チャンスモード演出を開始して、まず、チャンスモード開始演出を実行する。チャンスモード開始演出では、例えば図34(c)に示すように、チャンスモードの滞在期間（実行可能ゲーム数）が20回である旨を示唆又は報知する第1報知画像531が表示される。

40

次いで、大当りが発生せずに特図ゲームの実行回数が20回に到達すると、演出制御装置300は、第1チャンスモード継続演出を実行する。第1チャンスモード継続演出では、例えば図34(d)に示すように、チャンスモードの滞在期間（実行可能ゲーム数）が30回追加される旨を示唆又は報知する第3報知画像533が表示される。

次いで、大当りが発生せずに特図ゲームに実行回数が規定回数（50回）に到達すると、演出制御装置300は、チャンスモード終了演出を実行して、チャンスモード演出を終了する。チャンスモード終了演出では、例えば図34(e)に示すように、チャンスモードが終了する旨を示唆又は報知する第2報知画像532が表示される。

50

## 【 0 2 5 2 】

また、グループ A に属する時短当りの判定結果が解除条件を満たした場合は、演出制御装置 3 0 0 は、チャンスモード演出を開始して、まず、チャンスモード開始演出を実行する。チャンスモード開始演出では、例えば図 3 4 ( f ) に示すように、チャンスモードの滞在期間（実行可能ゲーム数）が 2 0 回である旨を示唆又は報知する第 1 報知画像 5 3 1 が表示される。

次いで、大当たりが発生せずに特図ゲームの実行回数が 2 0 回に到達すると、演出制御装置 3 0 0 は、第 2 チャンスモード継続演出を実行する。第 2 チャンスモード継続演出では、例えば図 3 4 ( g ) に示すように、チャンスモードの滞在期間（実行可能ゲーム数）が 8 0 回追加される旨を示唆又は報知する第 4 報知画像 5 3 4 が表示される。

10

次いで、大当たりが発生せずに特図ゲームの実行回数が規定回数（ 1 0 0 回）に到達すると、演出制御装置 3 0 0 は、チャンスモード終了演出を実行して、チャンスモード演出を終了する。チャンスモード終了演出では、例えば図 3 4 ( h ) に示すように、チャンスモードが終了する旨を示唆又は報知する第 2 報知画像 5 3 2 が表示される。

## 【 0 2 5 3 】

チャンスモード開始演出は、例えば、第 2 遊技状態 S T 2 から第 3 遊技状態 S T 3 に移行して最初の特図ゲームの実行中（例えば変動表示の開始時）に行われる。

また、チャンスモード終了演出は、例えば、第 2 遊技状態 S T 2 から第 3 遊技状態 S T 3 に移行して最後の特図ゲームの実行中に行われる。すなわち、チャンスモード終了演出は、解除条件を成立させる特図保留に基づく特図ゲームの実行中（例えば停止表示の終了時）に行われる。

20

また、チャンスモード継続演出（第 1 チャンスモード継続演出、第 2 チャンスモード継続演出）は、例えば、第 2 遊技状態 S T 2 から第 3 遊技状態 S T 3 に移行して 2 0 回転目の特図ゲームの実行中（例えば停止表示の終了時）、あるいは第 2 遊技状態 S T 2 から第 3 遊技状態 S T 3 に移行して 2 1 回転目の特図ゲームの実行中（例えば変動表示の開始時）に行われる。

## 【 0 2 5 4 】

また、図示を省略するが、チャンスモード中演出は、残りの滞在期間を示唆又は報知する演出である。具体的には、チャンスモード中演出は、チャンスモード開始演出やチャンスモード継続演出によって示唆又は報知された滞在期間（実行可能ゲーム数）を、新たな特図ゲームが実行される度に更新（例えばカウントダウン）する演出である。

30

解除条件を満たしたグループがグループ B である場合には、チャンスモード中演出は、チャンスモード開始演出とチャンスモード終了演出との間において実行される。このチャンスモード中演出によって示唆又は報知される残りの滞在期間は、正しい滞在期間である。

一方、解除条件を満たしたグループがグループ A やグループ C である場合には、チャンスモード中演出は、前半（チャンスモード開始演出とチャンスモード継続演出との間）と、後半（チャンスモード継続演出とチャンスモード終了演出との間）と、において実行される。前半のチャンスモード中演出によって示唆又は報知される残りの滞在期間は、正しくない滞在期間であり、後半のチャンスモード中演出によって示唆又は報知される残りの滞在期間は、正しい滞在期間である。

40

## 【 0 2 5 5 】

図 3 4 に示すように、本実施形態のチャンスモード演出では、解除条件を満たしたグループの種類にかかわらず、まず、チャンスモードの滞在期間が 2 0 回である旨を示唆又は報知する第 1 報知画像 5 3 1 を表示する演出（チャンスモード開始演出）が実行される。

そして、解除条件を満たしたグループが、規定回数 2 0 回の時短当りが属するグループ（グループ B）でない場合には、チャンスモード（時短状態）における特図ゲームの実行回数が 2 0 回に到達すると、チャンスモード継続演出が実行される。

## 【 0 2 5 6 】

具体的には、解除条件を満たしたグループが、規定回数 5 0 回の時短当りが属するグル

50

ープ（グループC）である場合には、チャンスモード継続演出として、チャンスモードの滞在期間が30回追加される旨を示唆又は報知する第3報知画像533を表示する演出（第1チャンスモード継続演出）が実行される。

また、解除条件を満たしたグループが、規定回数100回の時短当りが属するグループ（グループA）である場合には、チャンスモード継続演出として、チャンスモードの滞在期間が80回追加される旨を示唆又は報知する第4報知画像534を表示する演出（第2チャンスモード継続演出）が実行される。

#### 【0257】

このように、本実施形態では、解除条件を満たしたグループの種類にかかわらず、チャンスモードが開始してから、当該チャンスモードにおける特図ゲームの実行回数が20回（最少の規定回数）に達するまでの間、チャンスモードの滞在期間として最短の滞在期間を示唆又は報知するようにしている。これにより、チャンスモードの滞在期間に対する期待感（滞在期間が追加されるのか、追加される滞在期間の長さはどれくらいなのか等）を遊技者に与えることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【0258】

なお、チャンスモード演出の演出態様は、図34に示す態様に限定されない。

また、表示装置81を用いてチャンスモード演出を実行したが、表示装置81に加えて（あるいは替えて）、発光手段33、スピーカ34、可動演出装置82のうち少なくとも一つを用いてチャンスモード演出を実行しても良い。

#### 【0259】

ここで、本実施形態における特図変動開始処理（図17）では、第1遊技状態ST1以外である場合（ステップS134；N）は、時短当りの判定結果であっても結果をはずれとしたが（ステップS156）、これに限定されない。

例えば、第2遊技状態ST2（微時短状態）において解除条件が成立することとなる時短当りの判定結果となった場合には、結果を時短当りであるとしても良い。具体的には、解除条件が成立した場合（ステップS154；Y）には、ステップS155及びS156の処理に替えて、時短当りフラグをセットする処理（ステップS135と同様の処理）を行って、ステップS138の処理へ移行するようにしても良い。このようにすることで、解除フラグに関する構成を省略でき、第2遊技状態ST2で解除条件が成立した場合に、第1遊技状態ST1で時短当りとなった場合と同様の処理によって時短状態を設定できるので、制御の負担を軽減することができる。

#### 【0260】

また、本実施形態では、第1遊技状態ST1（時短なし状態）、第2遊技状態ST2（微時短状態）、及び第3遊技状態ST3（時短状態）のうち、有利度合が最も低い遊技状態を第2遊技状態ST2（微時短状態）とし、有利度合が最も高い遊技状態を第3遊技状態ST3（時短状態）としたが、有利度合（遊技者にとっての有利度合）の順位は、これに限定されない。

例えば、第2遊技状態ST2（微時短状態）においてのみ有効な特典を設けることによって、第1遊技状態ST1及び第3遊技状態ST3よりも、第2遊技状態ST2の方が有利度合を高くしても良い。

第2遊技状態ST2においてのみ有効な特典とは、例えば、確変大当りは第2遊技状態ST2（微時短状態）でのみ導出可能である等の特典である。なお、第2遊技状態ST2においてのみ有効な特典は、確変大当りに限定されず、例えば、時短当りであっても良いし、ラウンド数が通常の数（本実施形態の場合は10回）よりも多い回数（例えば16回）となる大当りであっても良い。また、第2遊技状態ST2においてのみ有効な特典は、当りに関する特典に限定されず、例えば、遊技者にとって有利な情報を表示装置81に表示する等の特典であっても良い。

#### 【0261】

また、本実施形態では、微時短状態（第2遊技状態ST2）の解除条件が成立することに基づいて、時短状態（第3遊技状態ST3）に移行するようにしたが、これに限定され

10

20

30

40

50



ない。

例えば、微時短状態（第2遊技状態ST2）の解除条件が成立することに基づいて、時短状態（第3遊技状態ST3）ではなく、時短なし状態（第1遊技状態ST1）に移行してCタイムモードとなるようにしても良い。すなわち、微時短状態（第2遊技状態ST2）において解除条件が成立することとなる時短当りの判定結果となった場合には、当該時短当りに対応した時短状態の付与を行わないようにしても良い。このようにすることで、再び微時短状態に移行する場合も含まれるようになる。すなわち、本実施形態では時短なし状態でのみ時短当りを導出可能であるので、微時短状態の解除条件が成立することに基づいて、時短状態ではなく、時短なし状態に移行することによって、例えば、解除条件が成立して微時短状態から時短なし状態に移行し、当該時短なし状態において特図ゲームを1  
10  
回行うだけで、再び微時短状態に移行する場合も含まれるようになるので、解除条件を緩和することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【0262】

また、本実施形態では、微時短状態（第2遊技状態ST2）の解除条件が成立した場合に設定される時短状態の実行可能ゲーム数（規定回数）を、解除条件を満たしたグループの種類によって決定したが、これに限定されず、例えば、抽選によって決定しても良い。すなわち、解除条件が成立した際に、実行可能ゲーム数を決定するための抽選を行うようにしても良い。

【0263】

また、本実施形態では、大当り抽選（可変入球手段を開状態に制御する特別遊技状態とするか否かを抽選）を実行して、大当りの判定（特図当り乱数値が大当りの判定値と一致するかの判定）と、時短当りの判定（特図当り乱数値が時短当りの判定値と一致するかの判定）と、を行うようにしたが（ステップS128, S129, S132）、これに限定  
20  
されない。

例えば、大当り抽選とは別に時短当り抽選を実行可能とし、大当り抽選を実行して大当りの判定（特図当り乱数値が大当りの判定値と一致するかの判定）を行うとともに、時短当り抽選を実行して時短当りの判定（特図当り乱数値とは異なる乱数値（時短当り乱数値）が時短当りの判定値と一致するかの判定）を行うようにしても良い。具体的には、例えば、大当り抽選を実行して大当りの判定を行い（ステップS128, S129）、大当りでない場合（ステップS129; N）に、時短当り抽選を実行して、時短当りの判定（ス  
30  
テップS132）を行うようにしても良い。

【0264】

また、大当り抽選とは別に時短当り抽選を実行可能とする場合には、当該時短当り抽選を、第1遊技状態ST1（時短なし状態）及び第2遊技状態ST2（微時短状態）においてのみ実行可能としても良い。あるいは、当該時短当り抽選を、第1から第4遊技状態において実行可能とし、第3遊技状態ST3及び第4遊技状態ST4において実行された時短当り抽選の結果は無効とする（すなわち、時短当り乱数値が時短当りの判定値と一致するか否かにかかわらず結果をはずれとする）ようにしても良い。

【0265】

また、本実施形態では、特図1ゲーム及び特図2ゲームのいずれにおいても、時短当りの判定を行うようにしたが、これに限定されず、特図1ゲーム及び特図2ゲームのいずれか一方（例えば特図1ゲーム）でのみ時短当りの判定を行うようにしても良い。  
40

また、本実施形態では、グループAに属する時短当りの判定結果が所定回数発生することによって成立する解除条件（以下「グループA解除条件」と称する）と、グループBに属する時短当りの判定結果が所定回数発生することによって成立する解除条件（以下「グループB解除条件」と称する）と、グループCに属する時短当りの判定結果が所定回数発生することによって成立する解除条件（以下「グループC解除条件」と称する）と、の3つの解除条件を設けたが、解除条件の数は3つに限定されるものではなく、複数であれば良い。

【0266】

なお、本実施形態において、遊技状態は、通常状態、微時短状態、時短状態、確変状態（高確率状態）など、普電サポートの有無や、遊技球の普通変動入賞装置 79 への流入し易さの高低、当り確率の高低などによって、有利度合が異なる複数の状態を含む。ここでの通常状態は、時短なし状態であっても良いし、低確率状態であっても良い。他の実施形態においても同様である。

また、本実施形態において、遊技状態を別の遊技状態へ移行させるための条件は、図柄の変動回数や、特定の小当り・大当り・時短当りの発生などの、遊技機によって定められる条件を含む。他の実施形態においても同様である。

#### 【0267】

##### [第2実施形態]

次に、第2実施形態の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

本実施形態の遊技機1は、微時短状態の解除条件が第1実施形態の遊技機1とは異なる。

#### 【0268】

##### [特図変動開始処理]

本実施形態の遊技機1において、遊技制御装置100は、図17に示す特図変動開始処理に替えて、図35に示す特図変動開始処理を行う。この処理では、時短当りでない場合（ステップS132；N）や、第1遊技状態ST1でない場合（ステップS134；N）には、はずれフラグをセットして（ステップS156）、ステップS138以降の処理を行う。すなわち、第1遊技状態ST1でない場合（ステップS134；N）に、ステップS151～S155の処理を行うことなく、ステップS156の処理を行う。

#### 【0269】

また、特図特電力カウンタを1加算する処理（ステップS143）を行った後に、遊技状態が低確率状態かつ微時短状態である第2遊技状態ST2であるかを判定する（ステップS151）。遊技状態が第2遊技状態ST2でない場合（ステップS151；N）は、特図変動開始処理を終了する。また、遊技状態が第2遊技状態ST2である場合（ステップS151；Y）は、解除カウンタに変動種別に応じた値を加算する（ステップS157）。

そして、解除条件が成立したかを判定し（ステップS154）、解除条件が成立していない場合（ステップS154；N）は、特図変動開始処理を終了する。また、解除条件が成立した場合（ステップS154；Y）は、成立した解除条件に対応した解除フラグをセットして（ステップS155）、特図変動開始処理を終了する。

#### 【0270】

本実施形態における解除条件は、特図ゲームの変動種別に関する事項となっており、例えば、変動時間の合計値、特定の變動種別が選択された回数、特定の演出事象が選択された回数など、特図ゲームの結果が特別結果でない場合に成立し得る要素となっている。

第1実施形態における解除条件は、時短当りに関する事項であるので、特図ゲームの結果が特別結果である場合には成立しないが、これに限定されない。すなわち、微時短状態の解除条件は、特図ゲームの結果が特別結果でない場合に成立し得る条件であれば良く、例えば、本実施形態の解除条件（特図ゲームの変動種別に関する事項）のように、特図ゲームの結果が特別結果であるか否かにかかわらず成立する条件であっても良い。

なお、ここでの特別結果は、大当り結果（第1特別結果）であり、小当りを導出可能である場合には小当り結果（第2特別結果）も含む。

#### 【0271】

図36に、本実施形態における解除条件の一例を示す。

図36(a)は、解除条件を変動時間の合計値とした場合の一例である。

例えば、時短当りEの当選に基づき微時短状態となった場合には、当該微時短状態における特図ゲームの変動時間の累積時間が1500秒に到達することで、解除条件が成立す

10

20

30

40

50

ることとなる。時短当り F から H の当選に基づく微時短状態についてもそれぞれ解除条件が定められている。

#### 【 0 2 7 2 】

すなわち、結果判定処理での判定結果が時短当りであり（ステップ S 1 3 2 ; Y）、時短当り種類判定処理（ステップ S 1 3 3）での判定結果が時短当り E である場合には、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ S 1 3 6 で、解除カウンタの上限値として 1 5 0 0 秒に相当する値を設定して、ステップ S 1 3 7 で、解除カウンタを 0 クリアする。

そして、微時短状態となって、遊技状態が第 2 遊技状態 S T 2 であると判定した場合（ステップ S 1 5 1 ; Y）には、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ S 1 5 7 で、変動種別設定処理（ステップ S 1 3 9）において選択された変動種別に対応した特図ゲームの変動時間に相当する値（例えば、ステップ S 1 4 0 で特図処理タイマに設定した値と同一の値）を解除カウンタに加算する。次いで、解除カウンタの値（更新後の値）が、ステップ S 1 3 6 で設定した上限値に到達した場合に、ステップ S 1 5 4 で解除条件が成立したと判定して、ステップ S 1 5 5 で解除フラグをセットする。このときに設定される時短状態の実行可能ゲーム数は、抽選によって決定されても良いし、微時短状態となる契機となった時短当りの種類によって決定されても良い。

10

#### 【 0 2 7 3 】

遊技機 1 においては、特図保留数が少ないほど変動種別としてリーチが選択される割合が高くなるようにされているとともに、変動種別がリーチなしである場合の変動時間が長くなるようにされている。よって、解除条件を変動時間の合計値とすることで、同一機種でも異なる第 1 始動口 7 6、第 2 始動口 7 7 及び普通変動入賞装置 7 9 への入賞の容易さによる不公平感をなくすことができ、遊技の興趣を向上することができる。すなわち、第 1 始動口 7 6、第 2 始動口 7 7 及び普通変動入賞装置 7 9 に入賞し難く特図保留数が増えにくい遊技機 1 では、解除条件の成立に必要な特図ゲームの実行回数が少なく済むようになり遊技者の不満感を抑えることができる。逆に、第 1 始動口 7 6、第 2 始動口 7 7 及び普通変動入賞装置 7 9 に入賞し易く特図保留数が増えやすい遊技機 1 では、解除条件の成立に必要な特図ゲームの実行回数が増えるが、十分に特図保留が発生することで遊技者が満足しており、不満感を持つことはない。

20

#### 【 0 2 7 4 】

図 3 6 ( b ) は、解除条件を特定の変動種別が選択された回数とした場合の一例である。

30

例えば、時短当り E の当選に基づき微時短状態となった場合には、当該微時短状態において、変動種別として S P 3 リーチが 1 回選択されるか、変動種別として S P 2 リーチが 2 回選択されるか、変動種別として S P 1 リーチが 1 0 回選択されるか、の 3 つの条件のうちのいずれかが成立することで解除条件が成立することとなる。なお、変動種別としてノーマルリーチやリーチなしが選択されることによって解除条件が成立しない。時短当り F から H の当選に基づく微時短状態についてもそれぞれ解除条件が定められている。

#### 【 0 2 7 5 】

すなわち、結果判定処理での判定結果が時短当りであり（ステップ S 1 3 2 ; Y）、時短当り種類判定処理（ステップ S 1 3 3）での判定結果が時短当り E である場合には、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ S 1 3 6 で、S P 3 リーチ用の解除カウンタの上限値として「 1 」を設定し、S P 2 リーチ用の解除カウンタの上限値として「 2 」を設定し、S P 1 リーチ用の解除カウンタの上限値として「 1 0 」を設定し、ノーマルリーチ用の解除カウンタの上限値として「 1 0 0 0 0 」を設定し、リーチなし用の解除カウンタの上限値として「 1 0 0 0 0 」を設定する。次いで、ステップ S 1 3 7 で、S P 3 リーチ用の解除カウンタ、S P 2 リーチ用の解除カウンタ、S P 1 リーチ用の解除カウンタ、ノーマルリーチ用の解除カウンタ、及びリーチなし用の解除カウンタをそれぞれ 0 クリアする。

40

#### 【 0 2 7 6 】

そして、微時短状態となって、遊技状態が第 2 遊技状態 S T 2 であると判定した場合（ステップ S 1 5 1 ; Y）には、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ S 1 5 7 で、変動種別設

50

定処理（ステップ S 1 3 9）において選択された変動種別に基づきリーチの有無やリーチの種類などを判別し、その判別結果が例えば S P 2 リーチである場合には、S P 2 リーチ用の解除カウンタを + 1 更新し、解除カウンタの値（更新後の値）が、ステップ S 1 3 6 で設定した上限値に到達した場合に、ステップ S 1 5 4 で解除条件が成立したと判定して、ステップ S 1 5 5 で解除フラグをセットする。このときに設定される時短状態の実行可能ゲーム数は、抽選によって決定されても良いし、微時短状態となる契機となった時短当りの種類によって決定されても良いし、解除条件を満たしたリーチの種類によって決定されても良い。

このように、解除条件を特定の変動種別が選択された回数とすることで、特図ゲームや飾り特図ゲームに対する遊技者の注目が高まり、遊技の興趣を向上することができる。

10

#### 【 0 2 7 7 】

図 3 6（c）は、解除条件を特定の演出事象が選択された回数とした場合の一例である。

ここで対象とする演出事象（演出上の事象）は、遊技制御装置 1 0 0 において選択されて、その結果が演出制御装置 3 0 0 に送信されて、演出制御装置 3 0 0 において実行されるものである。特定の演出事象とは、例えば、特定の演出（予告等）、表示装置 8 1 等における特定の表示（エフェクト画像等）、発光手段 3 3 における特定の発光、スピーカ 3 4 から出力される特定の音、可動演出装置 8 2 が行う特定の動作などである。

#### 【 0 2 7 8 】

例えば、時短当り E の当選に基づき微時短状態となった場合には、当該微時短状態において、演出事象 A が 1 回選択されるか、演出事象 B が 2 回選択されるか、演出事象 C が 1 0 回選択されるか、の 3 つの条件のうちのいずれかが成立することで解除条件が成立することとなる。なお、演出事象 D や演出事象 E が選択されることによって解除条件が成立しない。時短当り F から H の当選に基づく微時短状態についてもそれぞれ解除条件が定められている。

20

#### 【 0 2 7 9 】

すなわち、結果判定処理での判定結果が時短当りであり（ステップ S 1 3 2；Y）、時短当り種類判定処理（ステップ S 1 3 3）での判定結果が時短当り E である場合には、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ S 1 3 6 で、演出事象 A 用の解除カウンタの上限値として「1」を設定し、演出事象 B 用の解除カウンタの上限値として「2」を設定し、演出事象 C 用の解除カウンタの上限値として「10」を設定し、演出事象 D 用の解除カウンタの上限値として「10000」を設定し、演出事象 E 用の解除カウンタの上限値として「10000」を設定する。次いで、ステップ S 1 3 7 で、演出事象 A 用の解除カウンタ、演出事象 B 用の解除カウンタ、演出事象 C 用の解除カウンタ、演出事象 D 用の解除カウンタ、及び演出事象 E 用の解除カウンタをそれぞれ 0 クリアする。

30

#### 【 0 2 8 0 】

そして、微時短状態となって、遊技状態が第 2 遊技状態 S T 2 であると判定した場合（ステップ S 1 5 1；Y）には、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ S 1 5 7 で、変動種別設定処理（ステップ S 1 3 9）において選択された変動種別に基づき演出事象の有無や演出事象の種類などを判別し、その判別結果が例えば演出事象 B である場合には、演出事象 B 用の解除カウンタを + 1 更新し、解除カウンタの値（更新後の値）が、ステップ S 1 3 6 で設定した上限値に到達した場合に、ステップ S 1 5 4 で解除条件が成立したと判定して、ステップ S 1 5 5 で解除フラグをセットする。このときに設定される時短状態の実行可能ゲーム数は、抽選によって決定されても良いし、微時短状態となる契機となった時短当りの種類によって決定されても良いし、解除条件を満たした演出事象の種類によって決定されても良い。

40

このように、解除条件を特定の演出事象が選択された回数とすることで、遊技の演出に対する遊技者の注目が高まり、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【 0 2 8 1 】

#### [ 第 3 実施形態 ]

50

次に、第3実施形態の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

本実施形態の遊技機1は、解除条件が成立する期待度を示唆又は報知する解除期待度示唆演出を実行可能である点で第1実施形態の遊技機1とは異なる。

#### 【0282】

第1実施形態における解除予告演出(図33(b))は、解除条件が成立する場合に、所定の割合で実行される演出である。すなわち、解除予告演出が実行された場合には必ず解除条件が成立するので、解除予告演出は、解除確定予告であるとも言える。なお、解除予告演出は、解除条件が成立するか否かにかかわらず実行可能であっても良い。

10

一方、本実施形態における解除期待度示唆演出は、第2遊技状態ST2(微時短状態)である場合に、所定の割合で実行される演出である。すなわち、解除期待度示唆演出は、解除条件が成立するか否かにかかわらず実行可能な演出である。なお、解除期待度示唆演出は、解除条件が成立する場合にのみ、所定の割合で実行可能であっても良い。また、本実施形態では、解除期待度示唆演出を大当りの先読み演出とともに実行するが、解除期待度示唆演出は、大当りの先読み演出が実行されるか否かにかかわらず実行可能であっても良い。

#### 【0283】

さらに、本実施形態では、通常大当りに基づく特別遊技状態ST5の終了後に設定される時短状態の実行可能ゲーム数(規定回数)が、当該通常大当りの導出時における遊技状態によって異なることとする。

20

第1実施形態の通常大当りは、図10(c)に示すように、当該通常大当りに基づく特別遊技状態ST5の終了後に、実行可能ゲーム数が100回の時短状態となるものである。すなわち、第1実施形態では、通常大当りの導出時における遊技状態が第1から第4遊技状態のいずれであっても、特別遊技状態ST5の終了後に設定される時短状態の実行可能ゲーム数は一律(100回)である。

#### 【0284】

一方、本実施形態においては、図37に示すように、通常大当りの導出時における遊技状態によって、特別遊技状態ST5の終了後に設定される時短状態の実行可能ゲーム数が異なる。

30

具体的には、第1遊技状態ST1において特図ゲームが実行されて、その特図ゲームの結果が10R通常大当りであった場合には、当該通常大当りに基づく特別遊技状態ST5の終了後に、実行可能ゲーム数が100回の時短状態(第3遊技状態ST3)に移行する。第2遊技状態ST2において特図ゲームが実行されて、その特図ゲームの結果が10R通常大当りであった場合も同様である。

また、第3遊技状態ST3において特図ゲームが実行されて、その特図ゲームの結果が10R通常大当りであった場合には、当該通常大当りに基づく特別遊技状態ST5の終了後に、実行可能ゲーム数が50回の時短状態(第3遊技状態ST3)に移行する。第4遊技状態ST4において特図ゲームが実行されて、その特図ゲームの結果が10R通常大当りであった場合も同様である。

40

#### 【0285】

<解除期待度示唆演出>

図38に、解除条件が成立する期待度を示唆又は報知する解除期待度示唆演出の一例を示す。

図38(a)に示す状態は、特図1ゲームの実行中(変動表示中)であり、特図1保留が2つ、特図2保留が3つ記憶されている状態である。すなわち、5つの特図保留が記憶されているが、そのうちのいずれか(例えば、記憶順で3番目に古い特図保留(特図2保留のうち記憶順で2番目に古い特図2保留))が、解除条件を成立させる特図保留であるとする。また、遊技状態は、第2遊技状態ST2(微時短状態)である。

#### 【0286】

50

この状態において、特図の始動条件が成立すると（第1始動口76、第2始動口77又は普通変動入賞装置79へ遊技球が流入すると）、特図保留が発生し、それに伴い、飾り特図保留表示部508における表示が更新されるとともに、特図保留数表示部520における表示が更新される。ここでは、特図1保留が発生したとする。したがって、図38（b）では、飾り特図保留表示部508に飾り特図1保留表示（「」）が追加されているとともに、特図保留数表示部520における特図1保留数表示部521の数値が1加算されている。

#### 【0287】

また、飾り特図保留表示部508では、事前判定結果として、特図保留に基づく特図ゲームの結果が大当たりとなる期待度を、当該特図保留に対応する飾り特図保留表示の表示態様によって示唆又は報知することが可能である。図38（b）に示す例では、今回発生した特図1保留に対応する飾り特図1保留表示（右端の飾り特図保留表示）について色を変化させるとともに柄（ここでは星柄）を追加することで、当該特図1保留に基づく特図ゲームの結果が大当たりとなる期待度を示唆又は報知している。すなわち、図38（b）に示す例では、飾り特図保留表示部508において、大当たりの先読み演出が実行されている。

#### 【0288】

前述したように、本実施形態では、通常大当たりに基づく特別遊技状態ST5の終了後に設定される時短状態の実行可能ゲーム数が、当該通常大当たりの導出時における遊技状態によって異なるが、その実行可能ゲーム数は、大当たりの先読み演出の実行タイミング（大当たりの先読み演出の実行時点における遊技状態）によって推定することができる。

例えば図38に示す例では、大当たりの先読み演出（図38（b））の実行時点における遊技状態が、第2遊技状態ST2（微時短状態）である。また、通常大当たりの導出時における遊技状態が第2遊技状態ST2である場合には、特別遊技状態ST5の終了後に実行可能ゲーム数が100回の時短状態が設定される（図37参照）。したがって、当該先読み演出によって、大当たりが発生する可能性があることを把握できるとともに、発生する大当たりが通常大当たりである場合には、特別遊技状態ST5の終了後に設定される時短状態の実行可能ゲーム数が100回であると推定できる。

すなわち、大当たりの先読み演出によって、大当たりが発生する期待度に加えて、当該大当たりに基づく特別遊技状態ST5の終了後に設定される時短状態の実行可能ゲーム数を示唆又は報知することができる。

#### 【0289】

しかし、大当たりの先読み演出の実行時点における遊技状態が第2遊技状態ST2であり、当該大当たりの導出前に解除条件が成立する場合には、当該大当たりの導出時における遊技状態は第3遊技状態ST3になる。したがって、この場合は、大当たりの先読み演出の実行タイミングから推定できる実行可能ゲーム数（100回）と、実際に設定される実行可能ゲーム数（50回）と、が異なることとなる。

そこで、本実施形態の演出制御装置300は、図38に示すように、大当たりの先読み演出の開始後に（あるいは大当たりの先読み演出の開始と同時でも良い）、解除期待度示唆演出を実行することによって、大当たりの導出前に遊技状態が切り替わる可能性があることを示唆又は報知するようにされている。

#### 【0290】

解除期待度示唆演出は、例えば図38（c）に示すように、所定の飾り特図保留表示の近傍に、解除条件が成立する期待度を示唆又は報知する解除期待度示唆表示540を表示する演出である。ここで、所定の飾り特図保留表示は、例えば、解除条件を成立させる特図保留がある場合には、その特図保留に対応する飾り特図保留表示が好ましく、解除条件を成立させる特図保留がない場合には、任意の飾り特図保留表示である。

本実施形態における解除期待度示唆表示540は、キャラクタ画像541とセリフ画像542を含んでおり、主にセリフ画像542によって解除条件が成立する期待度を示唆又は報知している。具体的には、解除期待度示唆表示540は、セリフ画像542として、期待度が異なる複数の文字画像（例えば「解除！！」「解除！？」「解除？！」「解除？

10

20

30

40

50

？」の４つの文字画像）のうちのいずれか１つを含んでいる。

【０２９１】

このように、大当りの先読み演出とともに、解除期待度示唆演出を実行することによって、大当りが導出される前に遊技状態が切り替わる可能性があることを示唆又は報知できる。これにより、遊技者に、実際の大当りの内容と、大当りの先読み演出の実行タイミングから推定できる内容と、が異なる可能性があること、また、その可能性の高さ（期待度）を認識させることができるので、遊技者の落胆感を抑えることが可能となる。

【０２９２】

なお、解除期待度示唆表示５４０の表示態様は、図３８（ｃ）に示す態様に限定されない。すなわち、解除期待度示唆表示５４０は、セリフ画像５４２の表示態様によって解除条件が成立する期待度を示唆又は報知するものではなく、キャラクタ画像５４１の表示態様によって解除条件が成立する期待度を示唆又は報知するものであっても良い。また、解除期待度示唆表示５４０は、キャラクタ画像５４１及びセリフ画像５４２のいずれか一方のみを含むものであっても良いし、キャラクタ画像５４１及びセリフ画像５４２以外の画像を含むものであっても良い。

【０２９３】

また、解除期待度示唆演出の演出態様は、図３８（ｃ）に示す態様に限定されない。すなわち、解除期待度示唆演出は、所定の飾り特図保留表示の近傍に、解除条件が成立する期待度を示唆又は報知する解除期待度示唆表示５４０を表示する演出に限定されない。解除期待度示唆演出は、例えば、所定の飾り特図保留表示を、解除条件が成立する期待度を示唆又は報知する表示態様で表示する演出であっても良い。

また、表示装置８１を用いて解除期待度示唆演出を実行したが、表示装置８１に加えて（あるいは替えて）、発光手段３３、スピーカ３４、可動演出装置８２のうち少なくとも一つを用いて解除期待度示唆演出を実行しても良い。

【０２９４】

また、大当りの先読み演出の演出態様は、図３８（ｂ）に示す態様に限定されない。すなわち、大当りの先読み演出は、対象の飾り特図保留表示を、大当りが発生する期待度を示唆又は報知する表示態様で表示する演出に限定されない。大当りの先読み演出は、例えば、大当りが発生する期待度を示唆又は報知する画像（例えば「大当り！」や「大当り？」などの文字画像）を、対象の飾り特図保留表示に重ねて、あるいは対象の飾り特図保留表示の近傍に表示する演出であっても良い。

また、表示装置８１を用いて大当りの先読み演出を実行したが、表示装置８１に加えて（あるいは替えて）、発光手段３３、スピーカ３４、可動演出装置８２のうち少なくとも一つを用いて大当りの先読み演出を実行しても良い。

【０２９５】

また、解除条件を成立させる特図保留が記憶されている状態で、結果が大当りとなる特図保留が発生した場合には、大当りの先読み演出を制限（禁止）するようにしても良い。これにより、実際の大当りの内容と、大当りの先読み演出の実行タイミングから推定できる内容と、が異なる可能性がある場合には、大当りの先読み演出が実行されない。すなわち、実際の大当りの内容が、大当りの先読み演出の実行タイミングから推定できる内容よりも悪い場合には、大当りの先読み演出が実行されないので、遊技者に落胆感を与えることがなく、遊技の興趣を向上することができる。

【０２９６】

[第４実施形態]

次に、第４実施形態の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

本実施形態の遊技機１は、解除条件の達成率を示唆又は報知する条件達成率示唆演出を実行可能である点で第１実施形態の遊技機１とは異なる。条件達成率示唆演出は、例えば、第２遊技状態ＳＴ２（微時短状態）である場合に、所定の割合で実行される。

## 【 0 2 9 7 】

## &lt; 条件達成率示唆演出 &gt;

図 3 9 に、解除条件の達成率を示唆又は報知する条件達成率示唆演出の一例を示す。

本実施形態の演出制御装置 3 0 0 は、第 2 遊技状態 S T 2 ( 微時短状態 ) に移行すると、演出モードとして通常モードを設定して、条件達成率示唆演出を開始する。

条件達成率示唆演出は、例えば図 3 9 ( a ) , ( b ) に示すように、解除条件の達成率を示唆又は報知する条件達成率示唆表示 5 5 0 を表示する演出である。

本実施形態における条件達成率示唆表示 5 5 0 は、グループ A 解除条件の達成率を示唆又は報知するグループ A 用のメーター画像 5 5 1 と、グループ B 解除条件の達成率を示唆又は報知するグループ B 用のメーター画像 5 5 2 と、グループ C 解除条件の達成率を示唆又は報知するグループ C 用のメーター画像 5 5 3 と、を含んでいる。

10

## 【 0 2 9 8 】

図 3 9 ( a ) に示す状態は、特図ゲームの実行中 ( 停止表示中 ) であり、特図 1 保留が 2 つ、特図 2 保留が 1 つ記憶されている状態である。また、遊技状態は、第 2 遊技状態 S T 2 ( 微時短状態 ) である。

また、図 3 9 ( a ) に示す条件達成率示唆表示 5 5 0 から、具体的には各メーター画像 5 5 1 , 5 5 2 , 5 5 3 の目盛の数から、時短当り E の当選に基づく微時短状態中であることが分かる ( 図 1 0 ( e ) 参照 ) 。

また、図 3 9 ( a ) に示す条件達成率示唆表示 5 5 0 から、具体的には各メーター画像 5 5 1 , 5 5 2 , 5 5 3 が示す値から、微時短状態の開始から現時点までに、グループ A に属する時短当りの判定結果が 0 回発生し、グループ B に属する時短当りの判定結果が 1 回発生し、グループ C に属する時短当りの判定結果が 7 回発生したことが分かる。すなわち、グループ A 解除条件の達成率は 0 % であり、グループ B 解除条件の達成率は 5 0 % であり、グループ C 解除条件の達成率は 7 0 % であることが分かる。

20

## 【 0 2 9 9 】

この状態において、新たな特図ゲームが開始されると、第 1 飾り特図ゲーム表示部 5 0 1 及び第 2 飾り特図ゲーム表示部 5 0 5 で識別情報の変動表示が開始される。

そして、グループ A に属する時短当りの判定結果、グループ B に属する時短当りの判定結果、又はグループ C に属する時短当りの判定結果が発生した場合には、条件達成率示唆表示 5 5 0 の表示態様が更新される。ここでは、グループ B に属する時短当りの判定結果が発生したとする。したがって、図 3 9 ( b ) では、条件達成率示唆表示 5 5 0 におけるグループ B 用のメーター画像 5 5 2 の値が 1 加算されて、グループ B 解除条件の達成率が 1 0 0 % になっている。

30

すなわち、図 3 9 ( b ) に示す条件達成率示唆表示 5 5 0 から、解除条件が成立したことが分かる。さらに、成立した解除条件が、グループ B 解除条件であることも把握可能であるので、実行中の特図ゲームが終了すると、第 3 遊技状態 S T 3 に移行して、実行可能ゲーム数が 2 0 回の時短状態 ( 大当りが発生せずに 2 0 回の特図ゲームを実行することで終了する時短状態 ) が開始することが分かる ( 図 1 0 ( d ) 参照 ) 。

## 【 0 3 0 0 】

本実施形態の遊技制御装置 1 0 0 は、特図変動開始処理 ( 図 1 7 ) において、結果判定処理での判定結果が時短当りであり ( ステップ S 1 3 2 ; Y ) 、遊技状態が第 2 遊技状態 S T 2 である場合 ( ステップ S 1 5 1 ; Y ) には、ステップ S 1 4 2 において、変動開始コマンドとともに、ステップ S 1 5 2 で判別したグループに関する情報、あるいはステップ S 1 5 3 の処理を行った結果 ( すなわち更新後の解除カウンタの値 ) に関する情報を演出制御装置 3 0 0 へ送信する。これにより、演出制御装置 3 0 0 は、条件達成率示唆表示 5 5 0 の表示態様を更新することができる。

40

## 【 0 3 0 1 】

このように、条件達成率示唆演出によって、解除条件の達成率をリアルタイムで示唆又は報知できるので、解除条件の成立に対する遊技者の期待感を徐々に高めることが可能となる。さらに、各解除条件 ( グループ A 解除条件、グループ B 解除条件、グループ C 解除

50



条件)の達成率を別々に示唆又は報知するので、解除条件を満たすグループが、実行可能ゲーム数が最多の時短当りが属するグループ(本実施形態の場合はグループA)になるのか等、グループ(時短当りの判定結果)に対する遊技者の注目度を高めることも可能となる。したがって、条件達成率示唆演出を実行することによって、微時短状態中に、解除条件の成立に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【0302】

一方、第1実施形態の遊技機1のように、解除予告演出(図33(b))を実行する場合には、リアルタイムでの解除条件の達成率(現時点における各解除条件の達成率)を秘密とした状態で、解除条件を成立させる特図保留が発生した場合に解除条件が成立することを示唆又は報知できるので、解除条件の成立に対する遊技者の期待感を瞬時に高めることが可能となる。また、解除予告演出では、解除条件を満たしたグループを把握できないので、図34に示すチャンスモード演出との相性が良い。すなわち、解除予告演出(図33(b))を実行した後にチャンスモード演出(図34)を実行することによって、チャンスモード演出の演出効果(チャンスモードの滞在期間に対する期待感を遊技者に与えることができる等の演出効果)が十分に発揮されることとなり、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【0303】

なお、条件達成率示唆表示550の表示態様は、図39に示す態様に限定されない。すなわち、条件達成率示唆表示550は、メーター画像の表示態様によって解除条件の達成率を示唆又は報知するものではなく、メーター画像以外の画像の表示態様によって解除条件の達成率を示唆又は報知するものであっても良い。メーター画像以外の画像は、例えば、時短当りの判定結果が発生したことに対応して、マス目にある駒が進むすぐろく画像であってても良い。

#### 【0304】

また、条件達成率示唆演出の演出態様は、図39に示す態様に限定されない。すなわち、条件達成率示唆演出は、グループA, B, Cのそれぞれに対応する複数の画像(例えばメーター画像)によって、各グループの達成率を別々に示唆又は報知するものではなく、一の画像によって、各グループの達成率を別々(あるいは一緒に)に示唆又は報知するものであっても良い。

また、表示装置81を用いて条件達成率示唆演出を実行したが、表示装置81に加えて(あるいは替えて)、発光手段33、スピーカ34、可動演出装置82のうち少なくとも一つを用いて条件達成率示唆演出を実行しても良い。

#### 【0305】

また、一定期間遊技がない場合は、条件達成率示唆演出の演出態様を変更するようにしても良い。

具体的には、演出制御装置300は、例えば、保留発生待機コマンド(ステップS620)を受信したことに基づいて、条件達成率示唆演出の演出態様を、解除条件の達成率を示唆及び報知しない態様(非報知態様)に変更しても良い。保留発生待機コマンドは、特図1保留数及び特図2保留数が0である場合に(ステップS121; Y)、遊技制御装置100から送信されるコマンドである。

#### 【0306】

解除条件の達成率を示唆及び報知しない態様(非報知態様)は、メーター画像551, 552, 553全体を消去する態様であってても良いし、メーター画像551, 552, 553のうち、時短当りの判定結果が発生しても変化しない部分(本実施形態の場合は目盛を示す枠部分)は表示したままで、時短当りの判定結果が発生した場合に変化する部分(本実施形態の場合は値を示すバー部分)を消去する態様であってても良いし、メーター画像551, 552, 553の上に他の画像を重ねて表示する等してメーター画像551, 552, 553の一部又は全部を隠す態様であってても良いし、偽の達成率を示唆又は報知する態様であってても良い。

10

20

30

40

50

また、解除条件の達成率を示唆及び報知しない態様（非報知態様）は、三つの解除条件のうち、一部の解除条件（例えばグループC解除条件）の達成率は示唆又は報知して、残りの解除条件（例えばグループA解除条件及びグループB解除条件）の達成率を示唆及び報知しない態様であっても良い。

#### 【0307】

解除条件の成立前に遊技者が席を離れる等して保留発生待機状態となった場合に、解除条件の達成率を示唆又は報知し続けると、次の遊技者は、この達成率に基づいて遊技機を選ぶことができる。

したがって、一定期間遊技がない場合に、条件達成率示唆演出の演出態様を、解除条件の達成率を示唆及び報知しない態様（非報知態様）に変更することで、達成率の低い遊技機が選ばれにくくなる等の問題を回避でき、新たな遊技の促進につながる。

10

無論、一定期間遊技がない場合でも、解除条件の達成率を示唆又は報知し続ける（条件達成率示唆演出の演出態様を変更しない）ことも可能であり、その場合には、達成率の高い遊技機が選ばれやすくなり、新たな遊技の促進につながる。

また、一定期間遊技がない場合に、条件達成率示唆演出の演出態様を変更するか否かを抽選によって決定しても良い。

#### 【0308】

さらに、条件達成率示唆演出の演出態様を、解除条件の達成率を示唆及び報知しない態様（非報知態様）に変更した後、所定条件が成立した場合に、解除条件の達成率を示唆又は報知する態様に戻すようにしても良い。

20

ここでの所定条件は、例えば、特図ゲームが開始したことであっても良いし、遊技盤へ発射された遊技球数が規定球数に達したことであっても良いし、遊技者が所定操作を行ったことであっても良い。

ここでの所定操作は、例えば、ハンドル40の操作であっても良いし、それ以外の操作手段（演出ボタン41や十字キー42など）の操作であっても良い。また、ここでのハンドル40の操作は、例えば、タッチセンサ40aによって検出可能な操作であっても良いし、回動量検出器40cによって検出可能な操作であっても良い。

#### 【0309】

条件達成率示唆演出の演出態様を、解除条件の達成率を示唆又は報知する態様に戻すための所定条件が、例えば、特図ゲームが開始したこと、遊技盤へ発射された遊技球数が規定球数に達したこと、回動量検出器40cによって検出可能な操作が行われたこと、である場合には、次の遊技者が遊技を開始したことに応じて、条件達成率示唆演出の演出態様を、解除条件の達成率を示唆又は報知する態様に戻すことができる。したがって、達成率の低い遊技機が選ばれにくくなる等の問題を回避できるので、新たな遊技の促進につながる。

30

また、条件達成率示唆演出の演出態様を、解除条件の達成率を示唆又は報知する態様に戻すための所定条件が、例えば、タッチセンサ40aによって検出可能な操作が行われたこと、ハンドル40以外の操作手段が操作されたこと、である場合には、遊技が開始されなくても、条件達成率示唆演出の演出態様を、解除条件の達成率を示唆又は報知する態様に戻すことができる。すなわち、ハンドル40に接触したり、演出ボタン41や十字キー42などを押したりするだけで、解除条件の達成率を確認することができる。したがって、この場合には、達成率の高い遊技機が選ばれやすくなるので、新たな遊技の促進につながる。

40

#### 【0310】

##### [第5実施形態]

次に、第5実施形態の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

本実施形態の遊技機1は、解除条件が成立するまでの結果（リザルト）を示唆又は報知する解除結果示唆演出を実行可能である点で第1実施形態の遊技機1とは異なる。解除結

50

果示唆演出は、例えば、解除条件が成立する場合に、所定の割合で実行される。

#### 【0311】

< 解除結果示唆演出 >

図40に、解除条件が成立するまでの結果を示唆又は報知する解除結果示唆演出の一例を示す。

図40(a)に示す状態は、特図ゲームの実行中(変動表示中)であり、特図1保留が1つ、特図2保留が1つ記憶されている状態である。また、遊技状態は、第2遊技状態ST2(微時短状態)である。

また、図40(a)では、対象の飾り特図保留表示を、解除条件を成立させる特図保留であることを示唆又は報知する表示態様で表示する解除予告演出が実行されている。具体的には、図40(a)に示す飾り特図保留表示部508から、記憶順で最も古い特図保留は特図1保留であり、この特図1保留は、解除条件を成立させる特図保留であることが分かる。

10

#### 【0312】

この状態において、特図ゲームが終了して新たな特図ゲームが開始されると、第1飾り特図ゲーム表示部501及び第2飾り特図ゲーム表示部505で識別情報の変動表示が開始される。

この状態において、特図ゲームが終了して新たな特図ゲームが開始されると、図40(b)に示すように、飾り特図保留表示部508の左端にある飾り特図保留表示が消去されるとともに他の飾り特図保留表示が左へ移行する。さらに、特図保留数表示部520における表示が更新(特図1保留数表示部521の数値が1減算)され、第1飾り特図ゲーム表示部501及び第2飾り特図ゲーム表示部505で識別情報の変動表示が開始される。

20

#### 【0313】

今回の特図ゲームは、解除条件を成立させる特図保留に基づく特図ゲームであるので、当該特図ゲームが終了すると、微時短状態が終了して時短状態が開始する。よって、本実施形態の演出制御装置300は、当該特図ゲームの実行中(例えば停止表示中)に解除結果示唆演出を実行することによって、解除条件が成立して微時短状態が終了することを示唆又は報知する。

#### 【0314】

解除結果示唆演出では、例えば図40(c)に示すように、解除条件が成立するまでの結果を示唆又は報知するリザルト画像560が表示される。リザルト画像560には、解除条件の成立まで(微時短状態の開始から終了まで)に発生した事象の発生回数として、グループAに属する時短当りの判定結果が発生した回数と、グループBに属する時短当りの判定結果が発生した回数と、グループCに属する時短当りの判定結果が発生した回数と、が表示されている。また、リザルト画像560に重畳して、解除条件を満たしたグループを示唆又は報知するグループ報知画像561も表示されている。

30

#### 【0315】

本実施形態の遊技制御装置100は、例えば特図変動開始処理(図17)のステップS154において解除条件が成立したと判定した場合には、ステップS142において、変動開始コマンドとともに、所定の情報を演出制御装置300へ送信する。そして、演出制御装置300は、当該所定の情報を受信したことに対応して、解除結果示唆演出を実行する。

40

演出制御装置300へ送信される所定の情報には、ステップS152で判別したグループに関する情報と、ステップS153の処理を行った結果(すなわち更新後の各解除カウンタの値)に関する情報と、が含まれている。これにより、演出制御装置300は、解除結果示唆演出を実行すること、すなわちリザルト画像560及びグループ報知画像561を表示することができる。

#### 【0316】

このように、解除結果示唆演出によって、解除条件が成立して微時短状態が終了する際に、解除条件が成立したことを示唆又は報知できるので、解除条件の成立に対する遊技者

50

の期待感を瞬時に高めることが可能となる。さらに、各解除条件（グループ A 解除条件、グループ B 解除条件、グループ C 解除条件）についての結果（リザルト）を別々に示唆又は報知するので、解除条件を満たしたグループが、実行可能ゲーム数が最多の時短当りが属するグループ（本実施形態の場合はグループ A）であるのか等、グループ（時短当りの判定結果）に対する遊技者の注目度を高めることも可能となる。したがって、解除結果示唆演出を実行することによって、微時短状態中における所定のタイミング（例えば微時短状態の終了時）において、解除条件の成立に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【0317】

なお、リザルト画像 560 の表示態様は、図 40（c）に示す態様に限定されない。例えば、リザルト画像 560 には、解除条件の成立まで（微時短状態の開始から終了まで）に発生した事象の発生回数として、各グループに属する時短当りの判定結果が発生した回数に加えて、解除条件の成立までに要した変動回数、遊技時間、遊技盤へ発射した遊技球数、入賞口への入球によって獲得した遊技球数などを表示しても良い。

また、グループ報知画像 561 の表示態様は、図 40（c）に示す態様に限定されない。すなわち、グループ報知画像 561 は、「成立」等の文字画像に限定されず、例えば、リザルト画像 560 における所定の表示（例えば「グループ B の時短当り × 2」などの、解除条件を満たしたグループを特定可能な表示）を囲むエフェクト画像であっても良い。

#### 【0318】

また、解除結果示唆演出の演出態様は、図 40（c）に示す態様に限定されない。すなわち、解除結果示唆演出は、リザルト画像 560 及びグループ報知画像 561 を表示する演出に限定されない。

また、表示装置 81 を用いて解除結果示唆演出を実行したが、表示装置 81 に加えて（あるいは替えて）、発光手段 33、スピーカ 34、可動演出装置 82 のうち少なくとも一つを用いて解除結果示唆演出を実行しても良い。

#### 【0319】

##### [ 第 6 実施形態 ]

次に、第 6 実施形態の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第 1 実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

本実施形態の遊技機 1 は、解除条件の成立を煽る解除煽り演出を実行可能である点で第 1 実施形態の遊技機 1 とは異なる。解除煽り演出は、例えば、第 2 遊技状態 ST2（微時短状態）である場合に、所定の割合で実行される。

#### 【0320】

##### < 解除煽り演出 >

図 41 に、解除条件の成立を煽る解除煽り演出の一例を示す。

図 41（a）に示す状態は、特図ゲームの実行中（停止表示中）であり、特図 1 保留が 2 つ、特図 2 保留が 1 つ記憶されている状態である。また、遊技状態は、第 2 遊技状態 ST2（微時短状態）である。

この状態において、新たな特図ゲームが開始されると、図 41（b）に示すように、第 1 飾り特図ゲーム表示部 501 及び第 2 飾り特図ゲーム表示部 505 で識別情報の変動表示が開始される。

#### 【0321】

そして、本実施形態の演出制御装置 300 は、特図ゲームが開始されると、図 41（c）に示すように、解除煽り演出を実行することによって、解除条件が成立して微時短状態が終了する可能性があることを遊技者に示唆又は報知する。解除煽り演出では、例えば図 41（c）に示すように、解除条件が成立する可能性があることを示唆又は報知する解除煽り画像 570 が表示される。

解除煽り演出は、所定の割合で実行される。すなわち、解除煽り演出は、解除煽り演出抽選（後述）に当選した場合に実行される。なお、解除煽り演出の実行タイミングは、解

10

20

30

40

50

除煽り演出抽選（後述）に当選した特図ゲームの実行中であれば任意であり、変動表示中であっても良いし、停止表示中であっても良い。

【0322】

図42に、解除煽り演出抽選の当選確率の一例を示す。

本実施形態の遊技制御装置100は、例えば特図変動開始処理（図17）において解除条件をセットする処理（ステップS136）を行った場合には、ステップS142において、変動開始コマンドとともに、時短当り種類判定処理（ステップS133）での判定結果に関する情報を演出制御装置300へ送信する。そして、演出制御装置300は、受信した情報に基づいて、微時短状態への移行の契機となる時短当りの種類を判別し、その判別結果を記憶する。

10

【0323】

また、本実施形態の遊技制御装置100は、例えば特図変動開始処理（図17）において第2遊技状態ST2であると判定した場合（ステップS151；Y）には、ステップS142において、変動開始コマンドとともに、時短状態カウンタの値に関する情報を演出制御装置300へ送信する。そして、演出制御装置300は、受信した情報に基づいて、今回の回転数（今回の特図ゲームが、微時短状態の開始から何回転目の特図ゲームであるか）を判定する。次いで、演出制御装置300は、判定した今回の回転数と、記憶している判別結果（微時短状態への移行の契機となった時短当りの種類）と、に基づいて解除煽り演出抽選を行う。

【0324】

20

図42に示すように、微時短状態への移行の契機となった時短当りが時短当りEであり、今回の回転数が51から150回の範囲内である場合には、解除煽り演出抽選に、80%の確率で当選し、20%の確率で落選する。すなわち、計算上、時短当りEの当選に基づく微時短状態においては、51回転目の特図ゲームから150回転目の特図ゲームまでの間に、80回の特図ゲームで解除煽り演出が実行されて、20回の特図ゲームで解除煽り演出が実行されないようになっている。

【0325】

図10（e）に示すように、時短当りEの当選に基づく微時短状態においては、当該微時短状態の開始から特図ゲームを1から100回実行した付近で解除条件が成立する可能性が高いシナリオが想定されている。すなわち、100回付近（例えば81から120回）までに解除条件の成立が期待できる構成となっている。したがって、本実施形態においては、図42に示すように、微時短状態への移行の契機となった時短当りが時短当りEである場合には、今回の回転数が51から150回の範囲（100回付近を含む範囲）内である場合に解除煽り演出抽選に最も当選しやすく、今回の回転数が51から150回の範囲から離れるにつれて解除煽り演出抽選に当選しにくくしている。

30

【0326】

また、図10（e）に示すように、時短当りFの当選に基づく微時短状態においては、当該微時短状態の開始から特図ゲームを2から200回実行した付近で解除条件が成立する可能性が高いシナリオが想定されている。すなわち、200回付近（例えば181から220回）までに解除条件の成立が期待できる構成となっている。したがって、本実施形態においては、図42に示すように、微時短状態への移行の契機となった時短当りが時短当りFである場合には、今回の回転数が151から250回の範囲（200回付近を含む範囲）内である場合に解除煽り演出抽選に最も当選しやすく、今回の回転数が151から250回の範囲から離れるにつれて解除煽り演出抽選に当選しにくくしている。

40

【0327】

また、図10（e）に示すように、時短当りGの当選に基づく微時短状態においては、当該微時短状態の開始から特図ゲームを2から600回実行した付近で解除条件が成立する可能性が高いシナリオが想定されている。すなわち、600回付近（例えば581から620回）までに解除条件の成立が期待できる構成となっている。したがって、本実施形態においては、図42に示すように、微時短状態への移行の契機となった時短当りが時短

50

当りGである場合には、今回の回転数が551から650回の範囲(600回付近を含む範囲)内である場合に解除煽り演出抽選に最も当選しやすく、今回の回転数が551から650回の範囲から離れるにつれて解除煽り演出抽選に当選しにくくしている。

#### 【0328】

また、図10(e)に示すように、時短当りHの当選に基づく微時短状態においては、当該微時短状態の開始から特図ゲームを3から1000回実行した付近で解除条件が成立する可能性が高いシナリオが想定されている。すなわち、1000回付近(例えば981から1020回)までに解除条件の成立が期待できる構成となっている。したがって、本実施形態においては、図42に示すように、微時短状態への移行の契機となった時短当りが時短当りHである場合には、今回の回転数が951から1050回の範囲(1000回付近を含む範囲)内である場合に解除煽り演出抽選に最も当選しやすく、今回の回転数が951から1050回の範囲から離れるにつれて解除煽り演出抽選に当選しにくくしている。

10

#### 【0329】

すなわち、本実施形態においては、遊技者に、内部的に設定されているシナリオを推定可能とさせるために、シナリオごと(微時短状態への移行の契機となった時短当りの種類ごと)に、解除煽り演出抽選の当選確率の偏りを持たせている。

これにより、解除煽り演出として、解除条件の成立を煽る演出であり、かつ、内部的に設定されているシナリオにおいて解除条件成立の期待が高まる付近で頻出する演出を実行することが可能となる。したがって、遊技者は、解除煽り演出によって、解除条件の成立に対する期待感を高めることができるとともに、内部的に設定されているシナリオを推定するといった遊技も楽しむことができるので、遊技の興趣を向上することができる。

20

#### 【0330】

なお、解除煽り画像570の表示態様は、図41(c)に示す態様に限定されない。

例えば図43に示すように、解除煽り画像570として、期待度が異なる複数の文字画像(例えば「解除!!」「解除??」の2つの文字画像)のうちのいずれか1つを表示するようにしても良い。図43において「-」は、解除煽り演出抽選の落選(解除煽り演出を実行しないこと)を意味する。

図43に示す例では、「解除!!」の方が「解除??」よりも期待度が高く、シナリオにおいて解除条件成立の期待が高まる付近で、「解除!!」に当選する確率が高くなっている。

30

#### 【0331】

具体的には、図43は、解除煽り演出抽選の当選確率の変形例を示す図であり、(a)は、微時短状態への移行の契機となった時短当りが時短当りEである場合、(b)は、微時短状態への移行の契機となった時短当りが時短当りFである場合、(c)は、微時短状態への移行の契機となった時短当りが時短当りGである場合、(d)は、微時短状態への移行の契機となった時短当りが時短当りHである場合の当選確率の一例を示す図である。

例えば、図43(a)に示すように、微時短状態への移行の契機となった時短当りが時短当りEであり、今回の回転数が51から150回の範囲内である場合には、解除煽り演出抽選において、75%の確率で「解除!!」に当選し、5%の確率で「解除??」に当選し、20%の確率で落選するようになっている。

40

#### 【0332】

また、解除煽り演出の演出態様は、上述した態様に限定されるものではない。すなわち、解除煽り演出は、解除煽り画像570を表示する演出に限定されない。

また、表示装置81を用いて解除煽り演出を実行したが、表示装置81に加えて(あるいは替えて)、発光手段33、スピーカ34、可動演出装置82のうち少なくとも一つを用いて解除煽り演出を実行しても良い。

#### 【0333】

#### [第7実施形態]

次に、第7実施形態の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形

50

態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

本実施形態の遊技機 1 は、チャンスモード演出（図 3 4）のうち、グループ A 解除条件が成立した場合に実行されるチャンスモード演出（図 3 4（f）～（h））に替えて、図 4 4 に示すチャンスモード演出を実行可能である点で第 1 実施形態の遊技機 1 とは異なる。

#### 【0334】

本実施形態においては、第 1 実施形態と同様に、グループ B 解除条件が成立した場合は、図 3 4（a）～（b）に示すチャンスモード演出が実行される。

具体的には、グループ B に属する時短当りの判定結果が解除条件を満たした場合は、演出制御装置 300 は、チャンスモード演出を開始して、まず、図 3 4（a）に示すように、チャンスモード開始演出を実行する。

次いで、大当たりが発生せずに特図ゲームの実行回数が規定回数（20 回）に到達すると、演出制御装置 300 は、図 3 4（b）に示すように、チャンスモード終了演出を実行して、チャンスモード演出を終了する。

#### 【0335】

また、本実施形態においては、第 1 実施形態と同様に、グループ C 解除条件が成立した場合は、図 3 4（c）～（e）に示すチャンスモード演出が実行される。

具体的には、グループ C に属する時短当りの判定結果が解除条件を満たした場合は、演出制御装置 300 は、チャンスモード演出を開始して、まず、図 3 4（c）に示すように、チャンスモード開始演出を実行する。

次いで、大当たりが発生せずに特図ゲームの実行回数が 20 回に到達すると、演出制御装置 300 は、図 3 4（d）に示すように、第 1 チャンスモード継続演出を実行する。

次いで、大当たりが発生せずに特図ゲームの実行回数が規定回数（50 回）に到達すると、演出制御装置 300 は、図 3 4（e）に示すように、チャンスモード終了演出を実行して、チャンスモード演出を終了する。

#### 【0336】

そして、本実施形態においては、グループ A 解除条件が成立した場合は、図 4 4（a）～（d）に示すチャンスモード演出が実行される。

具体的には、グループ A に属する時短当りの判定結果が解除条件を満たした場合は、演出制御装置 300 は、チャンスモード演出を開始して、まず、チャンスモード開始演出を実行する。チャンスモード開始演出では、例えば図 4 4（a）に示すように、チャンスモードの滞在期間（実行可能ゲーム数）が 20 回である旨を示唆又は報知する第 1 報知画像 531 が表示される。

次いで、大当たりが発生せずに特図ゲームの実行回数が 20 回に到達すると、演出制御装置 300 は、第 1 チャンスモード継続演出を実行する。第 1 チャンスモード継続演出では、例えば図 4 4（b）に示すように、チャンスモードの滞在期間（実行可能ゲーム数）が 30 回追加される旨を示唆又は報知する第 3 報知画像 533 が表示される。

#### 【0337】

次いで、大当たりが発生せずに特図ゲームの実行回数が 50 回に到達すると、演出制御装置 300 は、第 3 チャンスモード継続演出を実行する。第 3 チャンスモード継続演出では、例えば図 4 4（c）に示すように、チャンスモードの滞在期間（実行可能ゲーム数）が 50 回追加される旨を示唆又は報知する第 5 報知画像 535 が表示される。

次いで、大当たりが発生せずに特図ゲームの実行回数が規定回数（100 回）に到達すると、演出制御装置 300 は、チャンスモード終了演出を実行して、チャンスモード演出を終了する。チャンスモード終了演出では、例えば図 4 4（d）に示すように、チャンスモードが終了する旨を示唆又は報知する第 2 報知画像 532 が表示される。

#### 【0338】

このように、本実施形態では、特図ゲームの実行回数が 20 回に達した時点で、チャンスモード演出が分岐する（チャンスモード終了演出を実行するか、チャンスモード継続演

10

20

30

40

50

出を実行するか)だけでなく、特図ゲームの実行回数が50回に達した時点でも、チャンスモード演出が分岐する(チャンスモード終了演出を実行するか、チャンスモード継続演出(第3チャンスモード継続演出)を実行するか)ので、遊技の興趣を向上することができる。すなわち、チャンスモードの滞在期間に対する期待感を、2回のタイミングで遊技者に与えることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

【0339】

[各実施形態から抽出される発明]

以下に上述した各実施形態から抽出される発明を示した。なお、各実施形態において対応する構成等を示すが、これに限られるものではない。また、一例として発明が従属する他の発明の番号を記載しているが、これに限られず各発明は任意に組み合わせることが可能である。

10

【0340】

特徴A1

始動条件の成立(第1始動口76、第2始動口77又は普通変動入賞装置79への入賞)に基づいて、可変入球手段(特別変動入賞装置94の可動部材94b)を開状態に制御する特別遊技状態とするか否かを抽選(ステップS128)することが可能な遊技機1において、

第1制御モード(微時短状態)と、有利度合が前記第1制御モードとは異なる第2制御モード(時短状態)と、を設定することが可能な制御モード設定手段(遊技制御装置100)と、

20

前記第1制御モードが設定されるときに、当該第1制御モードから前記第2制御モードへの移行条件(解除条件(すなわち微時短状態から時短状態へ移行するための条件。以下同じ))を設定(ステップS136)することが可能な移行条件設定手段(遊技制御装置100)と、

前記第1制御モードが設定されることに対応して第1演出モード(通常モード)を設定するとともに、前記第2制御モードが設定されることに対応して前記第1演出モードとは異なる第2演出モード(チャンスモード)を設定することが可能な演出モード設定手段(演出制御装置300)と、

前記第2演出モードが設定されている場合に、第2演出(チャンスモード演出)を実行することが可能な演出実行手段(演出制御装置300)と、を備え、

30

前記移行条件は、第1移行条件(グループC解除条件)と、前記第1移行条件とは異なる第2移行条件(グループA解除条件)と、を含み、

前記第2演出は、所定の第2演出(チャンスモード開始演出及び当該チャンスモード開始演出に続くチャンスモード中演出(チャンスモード開始演出と、チャンスモード継続演出又はチャンスモード終了演出と、の間で行われるチャンスモード中演出))と、前記所定の第2演出とは異なる特定の第2演出(第1チャンスモード継続演出)と、前記所定の第2演出及び前記特定の第2演出とは異なる特別の第2演出(第2チャンスモード継続演出)と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記移行条件(グループA解除条件、グループB解除条件、グループC解除条件)が成立して前記第2演出モードが設定された場合に、前記所定の第2演出を所定期間(特図ゲームの実行回数が20回に達するまでの期間)実行することが可能であり(図34(a)、(c)、(f))、

40

前記成立した移行条件が前記第1移行条件である場合に、前記所定の第2演出を前記所定期間実行した後に、前記特定の第2演出を実行することが可能であり(図34(d))、

前記成立した移行条件が前記第2移行条件である場合に、前記所定の第2演出を前記所定期間実行した後に、前記特別の第2演出を実行することが可能である(図34(g))ことを特徴とする遊技機。

前記移行条件は、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合に成立し得

50



る条件であれば良く、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合にのみ成立する条件であっても良いし、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果であるか否かにかかわらず成立する条件であっても良い。

【0341】

特徴A1によれば、移行条件が成立した場合には、その移行条件の種類（第1移行条件、第2移行条件、それ以外の移行条件（グループB解除条件））にかかわらず、まずは所定の第2演出が実行される。したがって、所定の第2演出の後に実行される演出に対する期待感（特定の第2演出と、特別の第2演出と、のどちらが実行されるのか等の期待感）を遊技者に与えることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

【0342】

10

特徴A2

始動条件の成立（第1始動口76、第2始動口77又は普通変動入賞装置79への入賞）に基づいて、可変入球手段（特別変動入賞装置94の可動部材94b）を開状態に制御する特別遊技状態とするか否かを抽選（ステップS128）することが可能な遊技機1において、

第1制御モード（微時短状態）と、有利度合が前記第1制御モードとは異なる第2制御モード（時短状態）と、を設定することが可能な制御モード設定手段（遊技制御装置100）と、

前記第1制御モードが設定されるときに、当該第1制御モードから前記第2制御モードへの移行条件（解除条件）を設定（ステップS136）することが可能な移行条件設定手段（遊技制御装置100）と、

20

前記第1制御モードが設定されることに対応して第1演出モード（通常モード）を設定するとともに、前記第2制御モードが設定されることに対応して前記第1演出モードとは異なる第2演出モード（チャンスモード）を設定することが可能な演出モード設定手段（演出制御装置300）と、

前記第2演出モードが設定されている場合に、第2演出（チャンスモード演出）を実行することが可能な演出実行手段（演出制御装置300）と、を備え、

前記移行条件は、第1移行条件（グループB解除条件）と、前記第1移行条件とは異なる第2移行条件（グループA解除条件、グループC解除条件）と、を含み、

前記第2演出は、所定の第2演出（チャンスモード開始演出及び当該チャンスモード開始演出に続くチャンスモード中演出（チャンスモード開始演出と、チャンスモード継続演出又はチャンスモード終了演出と、の間で行われるチャンスモード中演出））と、前記所定の第2演出とは異なる特定の第2演出（チャンスモード継続演出）と、を含み、

30

前記演出実行手段は、

前記移行条件（グループA解除条件、グループB解除条件、グループC解除条件）が成立して前記第2演出モードが設定された場合に、前記所定の第2演出を所定期間（特図ゲームの実行回数が20回に達するまでの期間）実行することが可能であり（図34（a）、（c）、（f））、

前記成立した移行条件が前記第1移行条件である場合に、前記所定の第2演出を前記所定期間実行した後に、前記特定の第2演出を実行しないことが可能であり（図34（b）

40

）、前記成立した移行条件が前記第2移行条件である場合に、前記所定の第2演出を前記所定期間実行した後に、前記特定の第2演出を実行することが可能である（図34（d）、（g））ことを特徴とする遊技機。

前記移行条件は、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合に成立し得る条件であれば良く、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合にのみ成立する条件であっても良いし、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果であるか否かにかかわらず成立する条件であっても良い。

【0343】

特徴A2によれば、移行条件が成立した場合には、その移行条件の種類（第1移行条件

50

、第 2 移行条件)にかかわらず、まずは所定の第 2 演出が実行される。したがって、所定の第 2 演出の後に実行される演出に対する期待感(特定の第 2 演出が実行されるのか等の期待感)を遊技者に与えることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【0344】

##### 特徴 A 3

始動条件の成立(第 1 始動口 7 6、第 2 始動口 7 7 又は普通変動入賞装置 7 9 への入賞)に基づいて、可変入球手段(特別変動入賞装置 9 4 の可動部材 9 4 b)を開状態に制御する特別遊技状態とするか否かを抽選(ステップ S 1 2 8)することが可能な遊技機 1 において、

第 1 制御モード(微時短状態)と、有利度合が前記第 1 制御モードとは異なる第 2 制御モード(時短状態)と、を設定することが可能な制御モード設定手段(遊技制御装置 1 0 0)と、

前記第 1 制御モードが設定されるときに、当該第 1 制御モードから前記第 2 制御モードへの移行条件(解除条件)を設定(ステップ S 1 3 6)することが可能な移行条件設定手段(遊技制御装置 1 0 0)と、

前記第 1 制御モードが設定されることに対応して第 1 演出モード(通常モード)を設定するとともに、前記第 2 制御モードが設定されることに対応して前記第 1 演出モードとは異なる第 2 演出モード(チャンスモード)を設定することが可能な演出モード設定手段(演出制御装置 3 0 0)と、

前記第 2 演出モードが設定されている場合に、第 2 演出(チャンスモード演出)を実行することが可能な演出実行手段(演出制御装置 3 0 0)と、を備え、

前記移行条件は、第 1 移行条件(グループ C 解除条件)と、前記第 1 移行条件とは異なる第 2 移行条件(グループ A 解除条件)と、を含み、

前記第 2 演出は、所定の第 2 演出(チャンスモード開始演出及び当該チャンスモード開始演出に続くチャンスモード中演出(チャンスモード開始演出と、第 1 チャンスモード継続演出又はチャンスモード終了演出と、の間で行われるチャンスモード中演出))と、前記所定の第 2 演出とは異なる特定の第 2 演出(第 1 チャンスモード継続演出)と、前記所定の第 2 演出及び前記特定の第 2 演出とは異なる特別の第 2 演出(第 3 チャンスモード継続演出)と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記移行条件(グループ A 解除条件、グループ B 解除条件、グループ C 解除条件)が成立して前記第 2 演出モードが設定された場合に、前記所定の第 2 演出を所定期間(特図ゲームの実行回数が 2 0 回に達するまでの期間)実行することが可能であり(図 3 4 (a)、(c)、図 4 4 (a))、

前記成立した移行条件が前記第 1 移行条件又は前記第 2 移行条件である場合に、前記所定の第 2 演出を前記所定期間実行した後に、前記特定の第 2 演出を実行することが可能であり(図 3 4 (d)、図 4 4 (b))、

前記成立した移行条件が前記第 2 移行条件である場合に、前記特定の第 2 演出を実行した後に、前記特別の第 2 演出を実行することが可能である(図 4 4 (c))ことを特徴とする遊技機。

前記移行条件は、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合に成立し得る条件であれば良く、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合にのみ成立する条件であっても良いし、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果であるか否かにかかわらず成立する条件であっても良い。

#### 【0345】

特徴 A 3 によれば、移行条件が成立した場合には、その移行条件の種類(第 1 移行条件、第 2 移行条件、それ以外の移行条件(グループ B 解除条件))にかかわらず、まずは所定の第 2 演出が実行される。さらに、成立した移行条件が第 1 移行条件である場合には、所定の第 2 演出の後に特定の第 2 演出が実行され、成立した移行条件が第 2 移行条件である場合には、所定の第 2 演出の後に特定の第 2 演出及び特別の第 2 演出が実行される。し

10

20

30

40

50

たがって、所定の第2演出の後に実行される演出に対する期待感（特定の第2演出が実行されるのか等の期待感）を遊技者に与えることができるとともに、特定の第2演出の後に実行される演出に対する期待感（特別の第2演出が実行されるのか等の期待感）を遊技者に与えることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【0346】

##### 特徴A4

始動条件の成立（第1始動口76、第2始動口77又は普通変動入賞装置79への入賞）に基づいて、可変入球手段（特別変動入賞装置94の可動部材94b）を開状態に制御する特別遊技状態とするか否かを抽選（ステップS128）することが可能な遊技機1において、

10

第1制御モード（微時短状態）と、有利度合が前記第1制御モードとは異なる第2制御モード（時短状態）と、を設定することが可能な制御モード設定手段（遊技制御装置100）と、

前記第1制御モードが設定されるときに、当該第1制御モードから前記第2制御モードへの移行条件（解除条件）を設定（ステップS136）することが可能な移行条件設定手段（遊技制御装置100）と、を備え、

前記移行条件は、第1移行条件と、前記第1移行条件とは異なる第2移行条件と、を含み、

前記第2制御モードは、所定の第2制御モードと、有利度合が前記所定の第2制御モードとは異なる特定の第2制御モードと、を含み、

20

前記制御モード設定手段は、

前記第1移行条件が成立した場合に、前記所定の第2制御モードを設定することが可能であり、

前記第2移行条件が設定した場合に、前記特定の第2制御モードを設定することが可能であることを特徴とする遊技機。

前記移行条件は、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合に成立し得る条件であれば良く、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合にのみ成立する条件であっても良いし、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果であるか否かにかかわらず成立する条件であっても良い。

#### 【0347】

30

特徴A4によれば、成立した移行条件の種類（第1移行条件、第2移行条件）によって、設定される第2制御モードの種類（所定の第2制御モード、特定の第2制御モード）が異なる。すなわち、成立した移行条件の種類（第1移行条件、第2移行条件）によって、設定される第2制御モードの有利度合（実行可能ゲーム数）が異なる。したがって、移行先となる第2制御モードに対する期待感（有利度合が高い第2制御モードに移行できるのか等の期待感）を遊技者に与えることができるので、移行条件が一種類しかない場合や第2制御モードが一種類しかない場合に比べて、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【0348】

前記第1移行条件は、グループA解除条件、グループB解除条件及びグループC解除条件のいずれでもよい。

40

また、前記第2移行条件は、第1移行条件とは異なるものであれば、グループA解除条件、グループB解除条件及びグループC解除条件のいずれでもよい。

前記第1移行条件が、グループA解除条件である場合には前記所定の第2制御モードは実行可能ゲーム数が100回の時短状態であり、グループB解除条件である場合には前記所定の第2制御モードは実行可能ゲーム数が20回の時短状態であり、グループC解除条件である場合には前記所定の第2制御モードは実行可能ゲーム数が50回の時短状態である。

また、前記第2移行条件が、グループA解除条件である場合には前記特定の第2制御モードは実行可能ゲーム数が100回の時短状態であり、グループB解除条件である場合には前記特定の第2制御モードは実行可能ゲーム数が20回の時短状態であり、グループC

50

解除条件である場合には前記特定の第2制御モードは実行可能ゲーム数が50回の時短状態である。

【0349】

特徴A5

前記抽選の結果に基づいてゲーム(特図ゲーム)を実行することが可能なゲーム実行手段(遊技制御装置100、演出制御装置300)と、

前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果であることを示唆又は報知する第1示唆演出(大当りの先読み演出(図38(b)))を実行することが可能な第1示唆演出実行手段(演出制御装置300)と、

前記移行条件の成立を示唆又は報知する第2示唆演出(解除期待度示唆演出(図38(c)))を実行することが可能な第2示唆演出実行手段(演出制御装置300)と、を備え、

前記第2示唆演出実行手段は、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果であり、当該抽選の結果に基づくゲームの実行前に前記移行条件が成立する場合に、前記第1示唆演出が実行された後に前記第2示唆演出を実行することが可能であることを特徴とする特徴A1からA4のいずれか一つに記載の遊技機。

【0350】

特徴A5によれば、第1示唆演出(大当りの先読み演出(図38(b)))の後に第2示唆演出(解除期待度示唆演出(図38(c)))を実行することによって、特別遊技状態に移行する前に、制御モード(遊技状態)が変更されること(具体的には、第1制御モード(微時短状態)から第2制御モード(時短状態)に移行すること)を示唆又は報知することができる。したがって、例えば図37に示すように、特別遊技状態の終了後に設定される時短状態の実行可能ゲーム数が、当該特別遊技状態に移行する直前の遊技状態によって異なる場合には、第1示唆演出の後に第2示唆演出を実行することによって、第1示唆演出の実行タイミング(第1示唆演出の実行時点における遊技状態)から推定できる実行可能ゲーム数と、実際に設定される実行可能ゲーム数と、が異なる可能性があることを示唆又は報知できるので、遊技者の落胆感を抑えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0351】

特徴A6

前記抽選の結果に基づいてゲーム(特図ゲーム)を実行することが可能なゲーム実行手段(遊技制御装置100、演出制御装置300)と、

前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果であることを示唆又は報知する第1示唆演出(大当りの先読み演出)を実行することが可能な第1示唆演出実行手段(演出制御装置300)と、

前記移行条件の成立を示唆又は報知する第2示唆演出(解除期待度示唆演出)を実行することが可能な第2示唆演出実行手段(演出制御装置300)と、を備え、

前記第1示唆演出実行手段は、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果であり、当該抽選の結果に基づくゲームの実行前に前記移行条件が成立する場合に、前記第1示唆演出の実行を制限(禁止)することが可能であることを特徴とする特徴A1からA4のいずれか一つに記載の遊技機。

【0352】

特徴A6によれば、抽選の結果が特別遊技状態とする結果であっても、当該抽選の結果に基づくゲームの実行前に移行条件が成立する場合には、抽選の結果が特別遊技状態とする結果であることを示唆又は報知する第1示唆演出が実行されない。したがって、例えば図37に示すように、特別遊技状態の終了後に設定される時短状態の実行可能ゲーム数が、当該特別遊技状態に移行する直前の制御モード(遊技状態)によって異なる場合、すなわち第1示唆演出の実行タイミング(第1示唆演出の実行時点における遊技状態)から推定できる実行可能ゲーム数と、実際に設定される実行可能ゲーム数と、が異なる可能性がある場合には、第1示唆演出を実行しないので、遊技者に落胆感を与えることがなく、遊

技の興趣を向上させることができる。

【0353】

特徴 A 7

前記移行条件の成立を示唆又は報知する第3示唆演出(条件達成率示唆演出(図39(a),(b)))を実行することが可能な第3示唆演出実行手段(演出制御装置300)を備え、

前記移行条件は、所定の事象の発生回数が所定回数に到達した場合に成立し、

前記第3示唆演出実行手段は、前記第3示唆演出の演出態様(条件達成率示唆表示550の表示態様)を、前記所定の事象の発生に対応して更新することが可能であることを特徴とする特徴A1からA6のいずれか一つに記載の遊技機。

10

前記所定の事象は、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合に発生し得る事象であれば良く、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合にのみ発生する事象であっても良いし、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果であるか否かにかかわらず発生する事象であっても良い。

【0354】

特徴A7によれば、移行条件が成立するまでの間、所定の事象が発生する度に第3示唆演出の演出態様が更新される。すなわち、第3示唆演出によって、移行条件の達成率をリアルタイムで示唆又は報知できるので、移行条件の成立に対する遊技者の期待感を徐々に高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0355】

20

特徴 A 8

前記第3示唆演出実行手段(演出制御装置300)は、前記第3示唆演出(条件達成率示唆演出(図39(a),(b)))を実行することによって、前記第1移行条件の達成率と、前記第2移行条件の達成率と、を示唆又は報知することが可能であることを特徴とする特徴7に記載の遊技機。

【0356】

特徴A8によれば、第3示唆演出によって、第1移行条件と第2移行条件と(それ以外の移行条件と)のいずれが成立したのかを示唆又は報知することができる。したがって、第3示唆演出によって、遊技者は、移行先となる第2制御モードの種類(所定の第2制御モード、特定の第2制御モード)、すなわち設定される時短状態の実行可能ゲーム数を把握することが可能となるので、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0357】

特徴 A 9

前記抽選の結果に基づいてゲーム(特図ゲーム)を実行することが可能なゲーム実行手段(遊技制御装置100、演出制御装置300)と、

前記移行条件の成立を示唆又は報知する第3示唆演出(解除予告演出(図33(b)))を実行することが可能な第3示唆演出実行手段(演出制御装置300)と、を備え、

前記移行条件は、所定の事象の発生回数が所定回数に到達した場合に成立し、

前記第3示唆演出実行手段は、実行中のゲームよりも後のゲームで前記移行条件が成立する場合に、当該移行条件の成立を予告するために、当該実行中のゲームにおいて前記第3示唆演出を実行することが可能であることを特徴とする特徴A1からA6のいずれか一つに記載の遊技機。

40

前記所定の事象は、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合に発生し得る事象であれば良く、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合にのみ発生する事象であっても良いし、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果であるか否かにかかわらず発生する事象であっても良い。

【0358】

特徴A9によれば、移行条件(解除条件)を成立させる特図保留が発生したことに対応して第3示唆演出が実行されるので、移行条件の成立に対する遊技者の期待感を瞬時に高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

50

## 【 0 3 5 9 】

## 特徴 A 1 0

前記移行条件の成立を示唆又は報知する第 4 示唆演出（解除結果示唆演出（図 4 0（c）））を実行することが可能な第 4 示唆演出実行手段（演出制御装置 3 0 0）を備え、  
前記移行条件は、所定の事象の発生回数が所定回数に到達した場合に成立し、

前記第 4 示唆演出実行手段は、前記第 4 示唆演出を実行することによって、前記移行条件が成立するまでに発生した特定の事象の発生回数を示唆又は報知することが可能であり、

前記特定の事象は、前記所定の事象を含むことを特徴とする特徴 A 1 から A 9 のいずれか一つに記載の遊技機。

前記所定の事象は、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合に発生し得る事象であれば良く、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合にのみ発生する事象であっても良いし、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果であるか否かにかかわらず発生する事象であっても良い。

また、前記特定の事象は、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合に発生し得る事象であれば良く、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合にのみ発生する事象であっても良いし、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果であるか否かにかかわらず発生する事象であっても良い。

## 【 0 3 6 0 】

特徴 A 1 0 によれば、第 4 示唆演出によって、移行条件が成立するまでの成果（リザルト）として、特定の事象の発生回数を示唆又は報知できる。したがって、特定の事象やその発生回数に対する遊技者の注目度を高めることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 0 3 6 1 】

## 特徴 A 1 1

前記特定の事象は、前記所定の事象の他に、特図ゲームの実行回数（変動回数）、遊技時間、発射球数（遊技盤へ発射した遊技球数）及び獲得球数（入賞口への入球によって獲得した遊技球数）のうち少なくとも一つを含むことを特徴とする特徴 A 1 0 に記載の遊技機。

## 【 0 3 6 2 】

特徴 A 1 1 によれば、移行条件が成立するまでの成果として、所定の事象の発生回数（時短当りの判定回数）に加えて、変動回数、遊技時間、発射球数及び獲得球数のうち少なくとも一つを示唆又は報知できるので、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 0 3 6 3 】

## 特徴 A 1 2

前記抽選の結果に基づいてゲーム（特図ゲーム）を実行することが可能なゲーム実行手段（遊技制御装置 1 0 0、演出制御装置 3 0 0）と、

前記移行条件の成立を示唆又は報知する第 5 示唆演出（解除煽り演出（図 4 1（c）））を実行することが可能な第 5 示唆演出実行手段（演出制御装置 3 0 0）と、を備え、

前記第 1 制御モードは、所定の第 1 制御モード（時短当り E の当選に基づく微時短状態）と、前記所定の第 1 制御モードとは異なる特定の第 1 制御モード（時短当り F の当選に基づく微時短状態）と、を含み、

前記第 5 示唆演出実行手段は、

前記所定の第 1 制御モードが設定されているときに、前記ゲームの実行回数が第 1 所定範囲（5 1 から 1 5 0 回）内である場合の方が、前記第 1 所定範囲外である場合よりも、前記第 5 示唆演出の実行確率を高くすることが可能であり、

前記特定の第 1 制御モードが設定されているときに、前記ゲームの実行回数が前記第 1 所定範囲とは異なる第 2 所定範囲（1 5 1 から 2 5 0 回）内である場合の方が、前記第 2 所定範囲外である場合よりも、前記第 5 示唆演出の実行確率を高くすることが可能であることを特徴とする特徴 A 1 から A 1 1 のいずれか一つに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 6 4 】

特徴 A 1 2 によれば、所定の第 1 制御モードが設定されている場合には、ゲームの実行回数が第 1 所定範囲内である場合に第 5 示唆演出が頻出し、特定の第 1 制御モードが設定されている場合には、ゲームの実行回数が第 2 所定範囲内である場合に第 5 示唆演出が頻出する。したがって、第 5 示唆演出の実行頻度によって、設定されている第 1 制御モードの種類を判別することが可能となるので、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 0 3 6 5 】

前記所定の第 1 制御モードは、時短当り E の当選に基づく微時短状態、時短当り F の当選に基づく微時短状態、時短当り G の当選に基づく微時短状態、及び時短当り H の当選に基づく微時短状態のいずれでもよい。

10

また、前記特定の第 1 制御モードは、所定の第 1 制御モードとは異なるものであれば、時短当り E の当選に基づく微時短状態、時短当り F の当選に基づく微時短状態、時短当り G の当選に基づく微時短状態、及び時短当り H の当選に基づく微時短状態のいずれでもよい。

前記所定の第 1 制御モードが、時短当り E の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 1 所定範囲は 5 1 から 1 5 0 回であり、時短当り F の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 1 所定範囲は 1 5 1 から 2 5 0 回であり、時短当り G の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 1 所定範囲は 5 5 1 から 6 5 0 回であり、時短当り H の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 1 所定範囲は 9 5 1 から 1 0 5 0 回である。

また、前記特定の第 1 制御モードが、時短当り E の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 2 所定範囲は 5 1 から 1 5 0 回であり、時短当り F の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 2 所定範囲は 1 5 1 から 2 5 0 回であり、時短当り G の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 2 所定範囲は 5 5 1 から 6 5 0 回であり、時短当り H の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 2 所定範囲は 9 5 1 から 1 0 5 0 回である。

20

## 【 0 3 6 6 】

## 特徴 A 1 3

前記移行条件設定手段（遊技制御装置 1 0 0 ）は、

前記所定の第 1 制御モード（時短当り E の当選に基づく微時短状態）が設定されるときに、前記移行条件として、前記ゲームの実行回数が第 1 特定範囲（1 から 1 0 0 回付近）内である場合に成立する条件を設定することが可能であり、

30

前記特定の第 1 制御モード（時短当り F の当選に基づく微時短状態）が設定されるときに、前記移行条件として、前記ゲームの実行回数が前記第 1 特定範囲とは異なる第 2 特定範囲（2 から 2 0 0 回付近）内である場合に成立する条件を設定することが可能であり、

前記第 1 所定範囲は、前記第 1 特定範囲の上限（1 0 0 回付近）を少なくとも含み、

前記第 2 所定範囲は、前記第 2 特定範囲の上限（2 0 0 回付近）を少なくとも含むことを特徴とする特徴 A 1 2 に記載の遊技機（図 1 0（e）、図 4 2、図 4 3 参照）。

## 【 0 3 6 7 】

特徴 A 1 3 によれば、移行条件の成立が近づいている場合に第 5 示唆演出が頻出する。したがって、第 5 示唆演出の実行頻度によって、移行条件の成立が近づいているか否かを判別することが可能となるので、遊技の興趣を向上させることができる。

40

## 【 0 3 6 8 】

前述したように、前記所定の第 1 制御モードは、時短当り E の当選に基づく微時短状態、時短当り F の当選に基づく微時短状態、時短当り G の当選に基づく微時短状態、及び時短当り H の当選に基づく微時短状態のいずれでもよい。

また、前記特定の第 1 制御モードは、所定の第 1 制御モードとは異なるものであれば、時短当り E の当選に基づく微時短状態、時短当り F の当選に基づく微時短状態、時短当り G の当選に基づく微時短状態、及び時短当り H の当選に基づく微時短状態のいずれでもよい。

前記所定の第 1 制御モードが、時短当り E の当選に基づく微時短状態である場合には前

50

記第 1 特定範囲は 1 から 1 0 0 回付近であり、時短当り F の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 1 特定範囲は 2 から 2 0 0 回付近であり、時短当り G の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 1 特定範囲は 2 から 6 0 0 回付近であり、時短当り H の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 1 特定範囲は 3 から 1 0 0 0 回付近である。

また、前記特定の第 1 制御モードが、時短当り E の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 2 特定範囲は 1 から 1 0 0 回付近であり、時短当り F の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 2 特定範囲は 2 から 2 0 0 回付近であり、時短当り G の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 2 特定範囲は 2 から 6 0 0 回付近であり、時短当り H の当選に基づく微時短状態である場合には前記第 2 特定範囲は 3 から 1 0 0 回付近である。

10

#### 【 0 3 6 9 】

##### 特徴 A 1 4

始動条件の成立（第 1 始動口 7 6、第 2 始動口 7 7 又は普通変動入賞装置 7 9 への入賞）に基づいて、可変入球手段（特別変動入賞装置 9 4 の可動部材 9 4 b）を開状態に制御する特別遊技状態とするか否かを抽選（ステップ S 1 2 8）することが可能な手段（遊技制御装置 1 0 0）と、

それぞれ有利度合の異なる、第 1 制御モード（微時短状態）と、第 2 制御モード（時短状態）とに制御可能な手段（遊技制御装置 1 0 0）と、

前記第 1 制御モードに制御するときに、前記第 2 制御モードへの移行条件（解除条件）を設定することが可能な手段（遊技制御装置 1 0 0）と、

20

前記第 1 制御モードに制御されている場合に第 1 遊技演出モード（通常モード）を実行し、前記第 2 制御モードに制御されている場合に第 2 遊技演出モード（チャンスモード）を実行することが可能な演出モード実行手段（演出制御装置 3 0 0）と、を備える遊技機 1 において、

前記移行条件は、前記抽選の結果として前記特別遊技状態としないとされた場合に成立し得る、第 1 移行条件（グループ C 解除条件）と、それとは異なる第 2 移行条件（グループ A 解除条件）とを含み、

前記演出モード実行手段は、

前記移行条件が成立した場合に、前記第 2 遊技演出モードのうち所定の第 2 遊技演出モード（チャンスモード開始演出及び当該チャンスモード開始演出に続くチャンスモード中演出（チャンスモード開始演出と、チャンスモード継続演出又はチャンスモード終了演出と、の間で行われるチャンスモード中演出）を行うモード）を所定期間実行することが可能な手段と、

30

前記第 1 移行条件が成立した場合に、前記所定の第 2 遊技演出モードが終了した後に特定の第 2 遊技演出モード（第 1 チャンスモード継続演出を行うモード）を実行することが可能であり、前記第 2 移行条件が成立した場合に、前記所定の第 2 遊技演出モードが終了した後に前記特定の第 2 遊技演出モードとは異なる特別の第 2 遊技演出モード（第 2 チャンスモード継続演出を行うモード）を実行することが可能な手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

前記移行条件は、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合に成立し得る条件であれば良く、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果でない場合にのみ成立する条件であっても良いし、前記抽選の結果が前記特別遊技状態とする結果であるか否かにかかわらず成立する条件であっても良い。

40

#### 【 0 3 7 0 】

特徴 A 1 4 によれば、移行条件が成立した場合には、その移行条件の種類（第 1 移行条件、第 2 移行条件、それ以外の移行条件（グループ B 解除条件））にかかわらず、まずは所定の第 2 遊技演出モードが実行される。したがって、所定の第 2 遊技演出モードの後に実行される遊技演出モードに対する期待感（特定の第 2 遊技演出モードと、特別の第 2 遊技演出モードと、のどちらが実行されるのか等の期待感）を遊技者に与えることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

50



## 【 0 3 7 1 】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、上記した実施形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。また、本発明をスロットマシンに適用することも可能である。このスロットマシンとしてはメダルを使用するスロットマシンに限られるものではなく、例えば、メダルを使用しないスロットマシンや、遊技球を使用するスロットマシンなどの全てのスロットマシンが含まれる。

また、上述の各実施形態の構成は適宜組み合わせることで適用することが可能である。

## 【 0 3 7 2 】

また、特図ゲームの結果として、条件装置の作動を伴わない小当りを導出可能とし、小当りが導出された場合には特別変動入賞装置 9 4 を開放する小当り遊技状態を発生するようにしても良い。

10

また、特別変動入賞装置 9 4 を 1 つとしたが 2 つ設けるようにし、ラウンドにおいてはいずれか一方が開放されるようにしても良い。さらに、一方の特別変動入賞装置 9 4 に、当該特別変動入賞装置 9 4 に流入した遊技球が流入可能な特定領域と、当該特定領域への流入の容易さを変化させることが可能な可動部材を設け、遊技制御装置 1 0 0 が可動部材を制御するようにしても良い。そして、当該特定領域に遊技球が流入した場合には特別遊技状態の終了後に高確率状態とし、当該特定領域に遊技球が流入しなかった場合には特別遊技状態の終了後に低確率状態とする遊技機としても良い。

また、小当り遊技状態において特定領域を備える特別変動入賞装置 9 4 を開放するようにし、特定領域に遊技球が流入した場合には大当たりとなって特別遊技状態を発生するいわゆる 1 種 + 2 種の遊技機としても良い。

20

## 【 0 3 7 3 】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

## 【 符号の説明 】

## 【 0 3 7 4 】

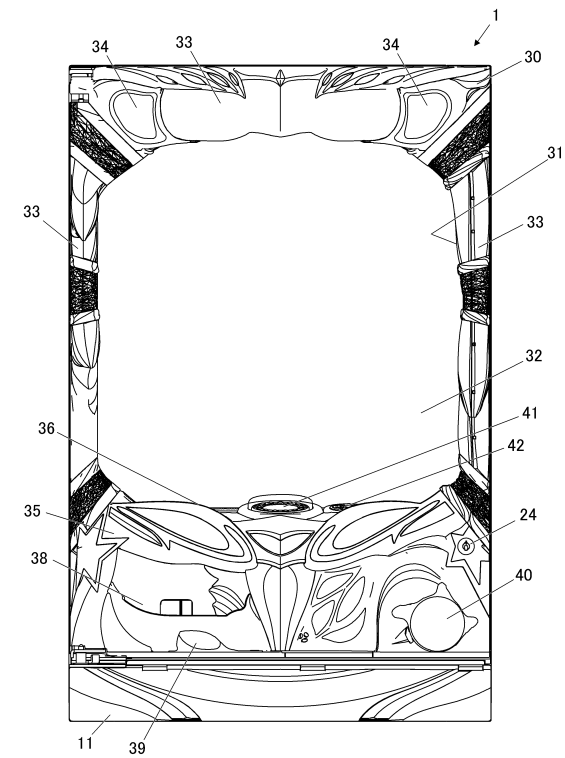
- 1 遊技機
- 7 6 第 1 始動口
- 7 7 第 2 始動口
- 7 9 普通変動入賞装置
- 9 4 特別変動入賞装置
- 9 4 b 可動部材 ( 可変入球手段 )
- 1 0 0 遊技制御装置
- 3 0 0 演出制御装置

30

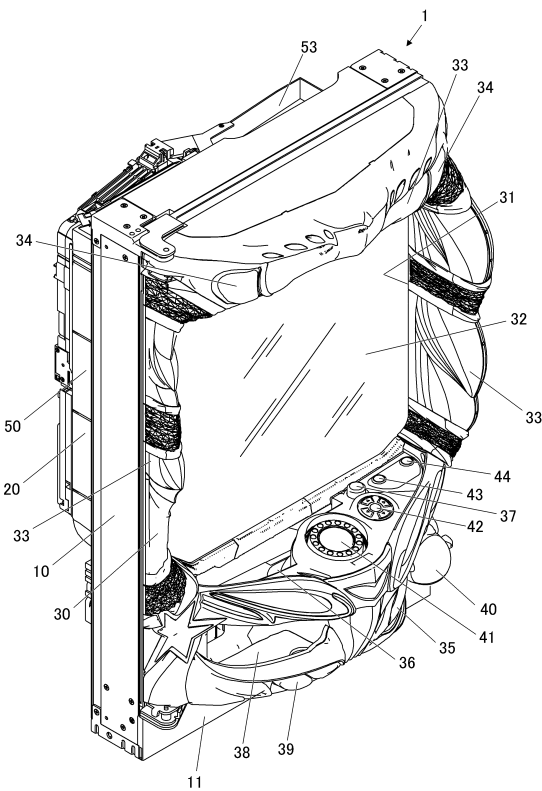
40

50

【図面】  
【図 1】



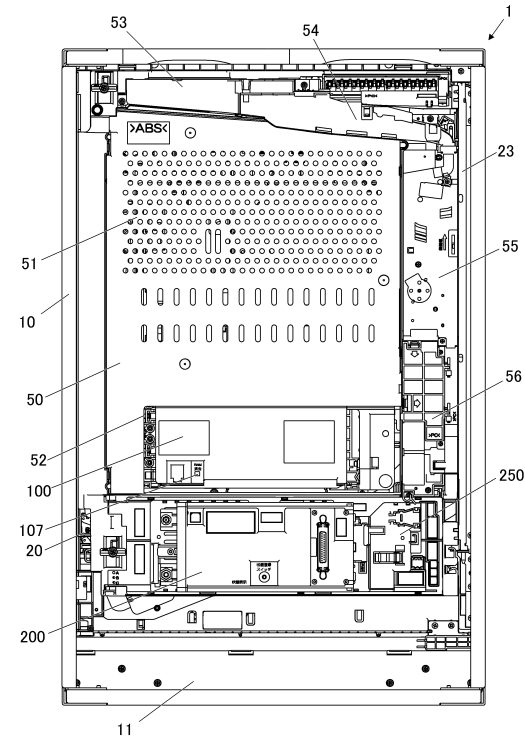
【図 2】



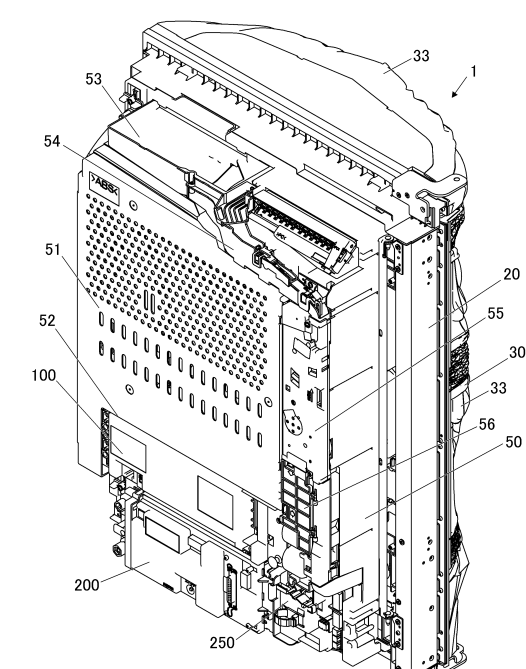
10

20

【図 3】



【図 4】

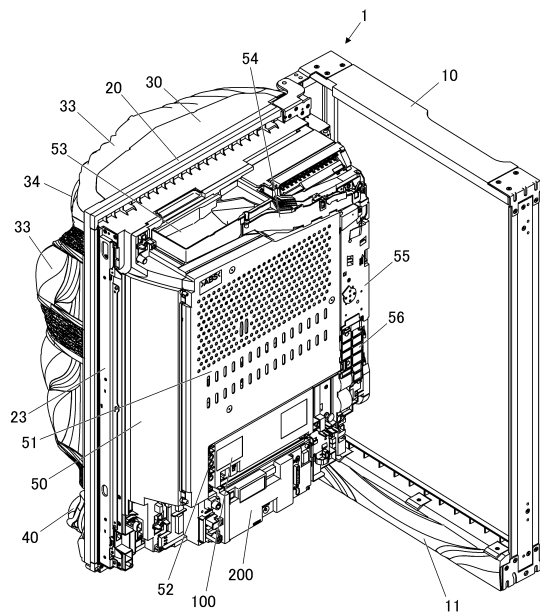


30

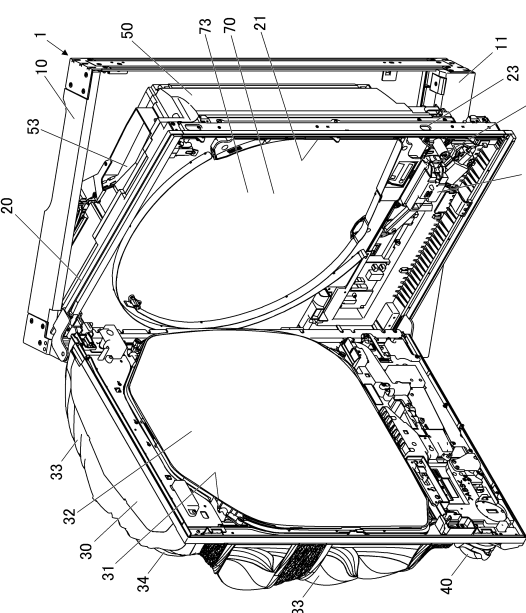
40

50

【図 5】



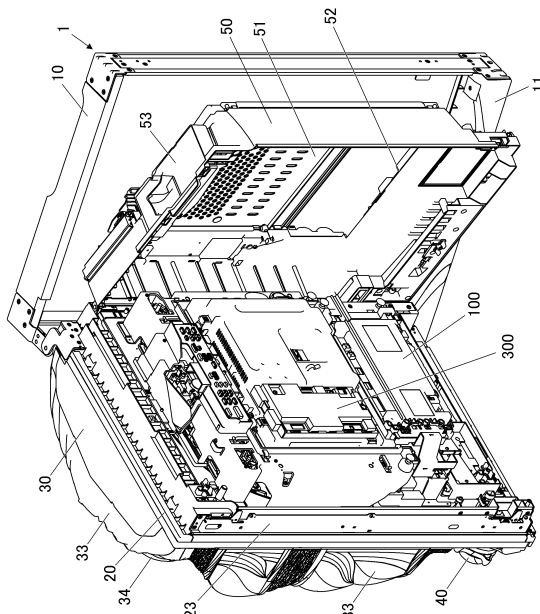
【図 6】



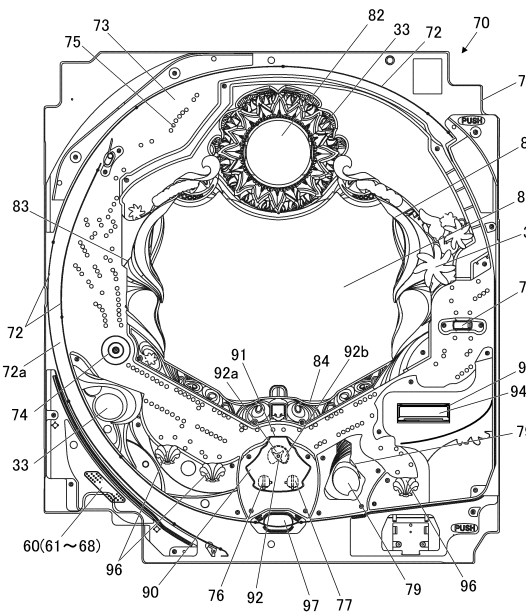
10

20

【図 7】



【図 8】

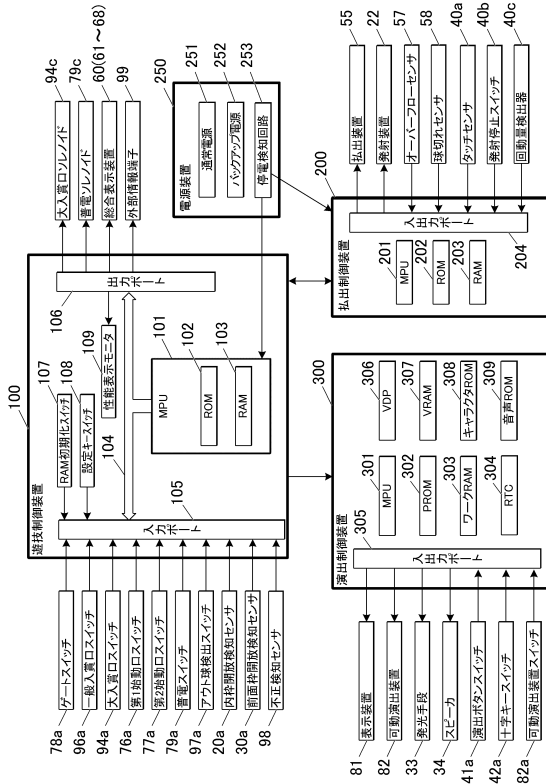


30

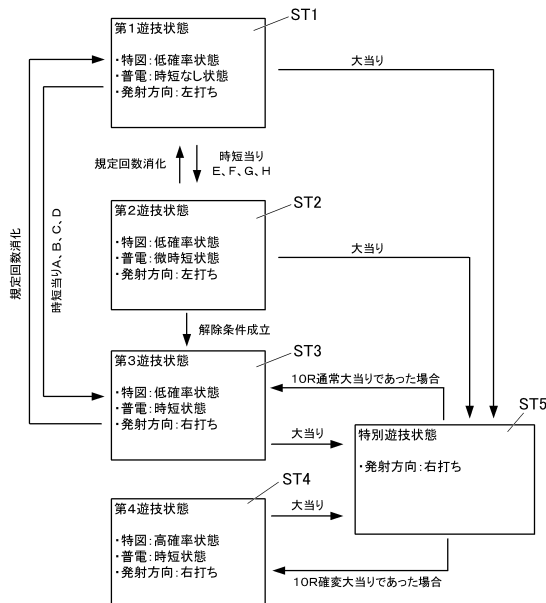
40

50

【圖 9】



【 図 1 1 】



【 図 1 0 】

(a)			特図1、2共通
特図	大当たり	低確率	1/340
		高確率	1/34
	時短当り(時短なし状態のみ)		339/340

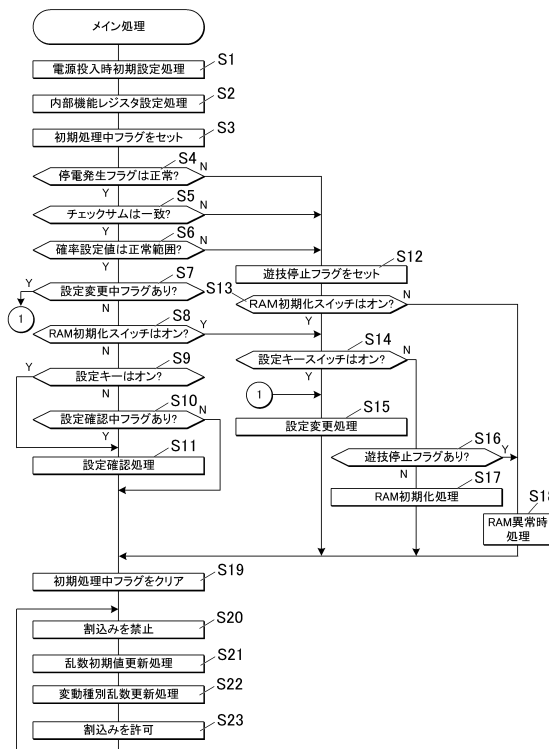
		時短なし状態	微時短状態	時短状態
普 園	当り確率	1/200	5/200	199/200
	変動時間	15秒	10秒	1秒
	開放時間	0.2秒	0.5秒	1秒×2回

		特図1、2共通	特別遊技状態終了後の遊技状態
特図 大当り	10R確変大当り	60%	高確率状態かつ時短状態、次回まで
	10R通常大当り	40%	低確率状態かつ時短状態、時短100回

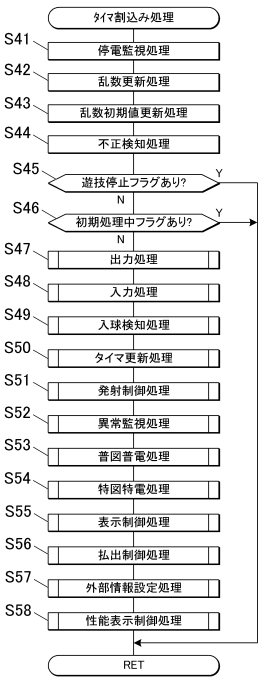
(d)		時短なし状態		微時短状態、時短状態	
特園 時短当り	時短当りA	時短100回	0.50%	—	グループA
	時短当りB	時短20回	2.00%	—	グループB
	時短当りC	時短50回	10.00%	—	グループC
	時短当りD	時短1324回	6.50%	—	
	時短当りE	微時短1324回	15.00%	—	
	時短当りF	微時短1324回	15.00%	—	グループD
	時短当りG	微時短1324回	31.00%	—	
	時短当りH	微時短1324回	21.00%	—	

	時短当りE	時短当りF	時短当りG	時短当りH
グループA	1	2	2	3
グループB	2	4	12	20
グループC	10	20	60	100
グループD	-	-	-	-
シナリオ	1~100 付近解除	2~200 付近解除	2~600 付近解除	3~1000 付近解除

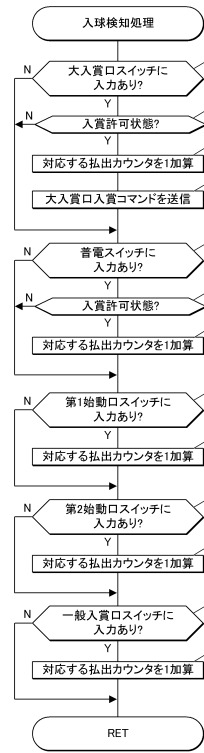
【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



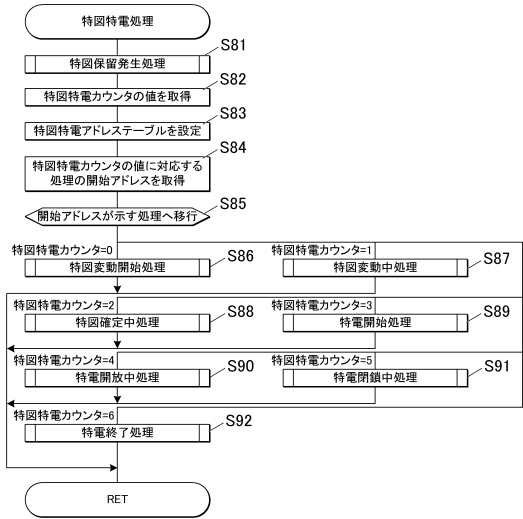
【 図 1 4 】



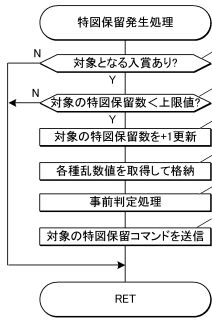
10

20

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】

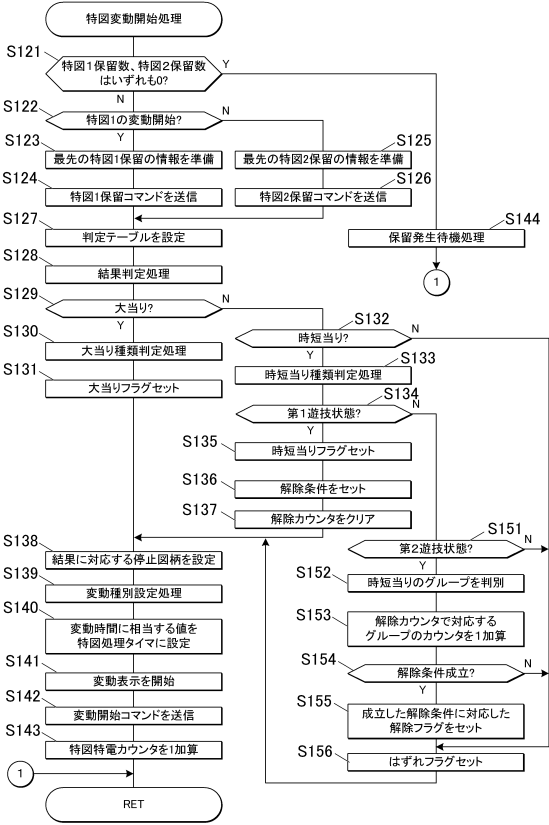


30

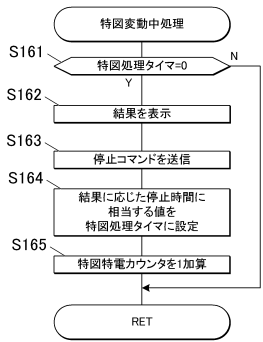
40

50

【図 17】



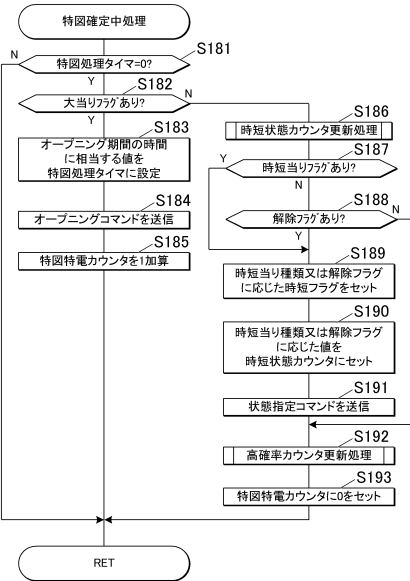
【図 18】



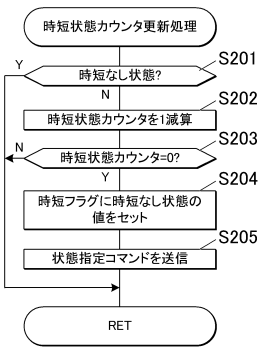
10

20

【図 19】



【図 20】

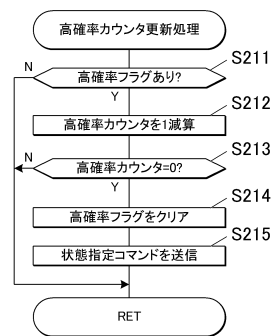


30

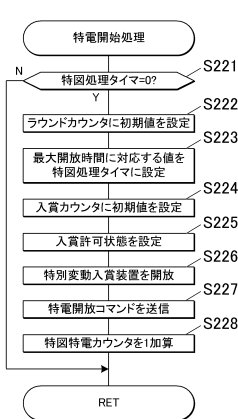
40

50

【 図 2 1 】



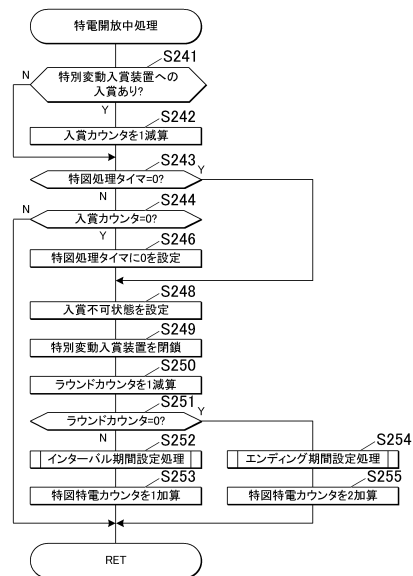
【 図 2 2 】



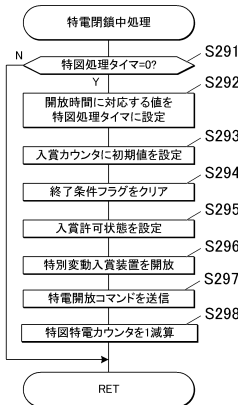
10

20

【 図 2 3 】



【 図 2 4 】

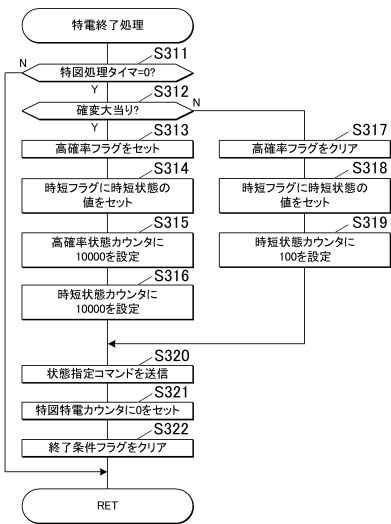


30

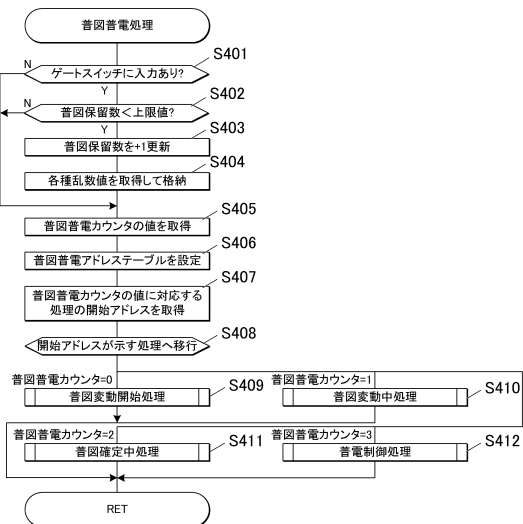
40

50

【 図 2 5 】



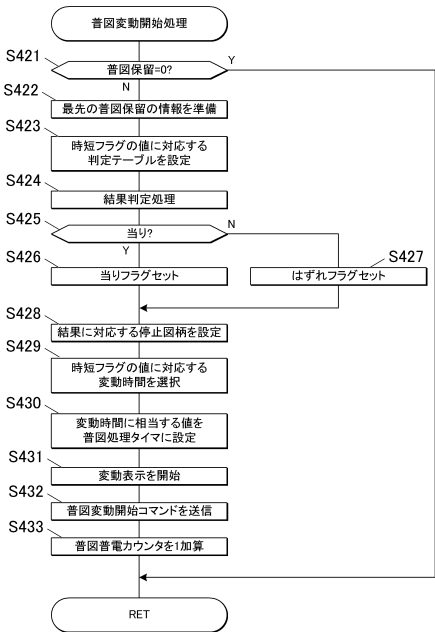
【 図 2 6 】



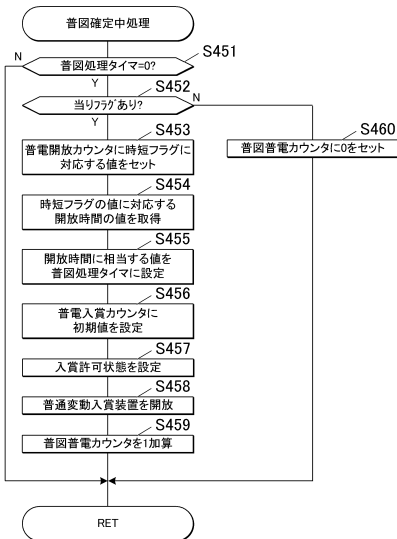
10

20

【 図 2 7 】



【 図 2 8 】



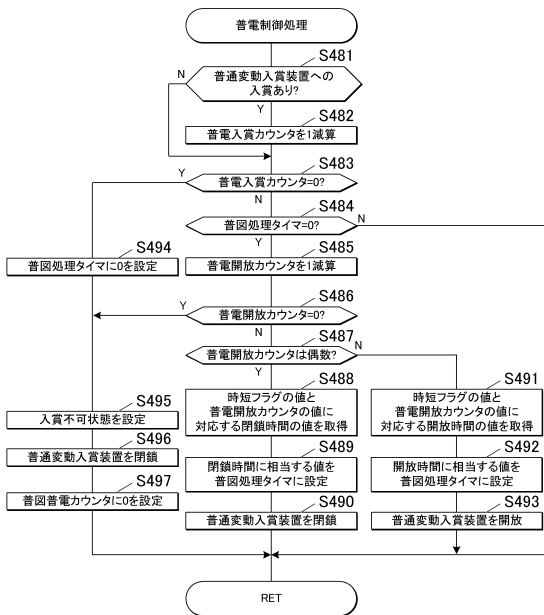
30

40

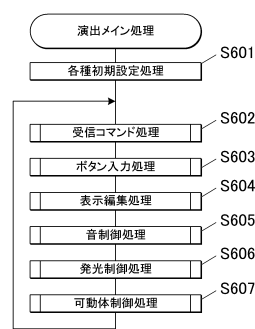
50



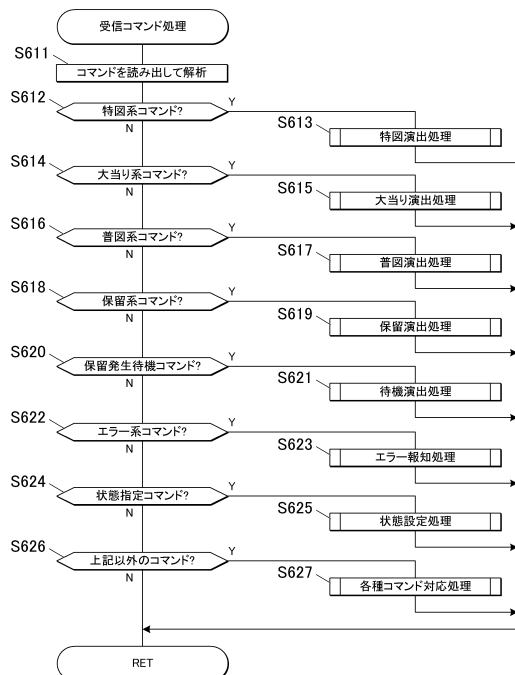
【 図 2 9 】



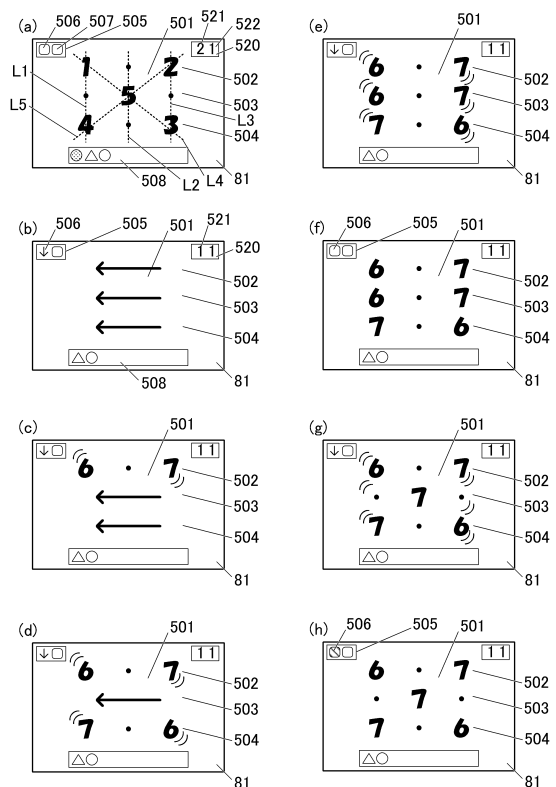
【 ㄨ 3 0 】



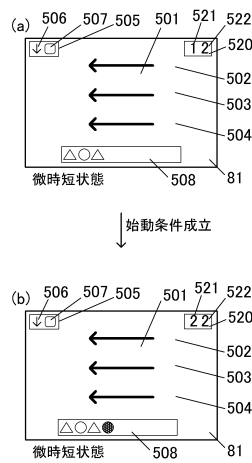
【 図 3 1 】



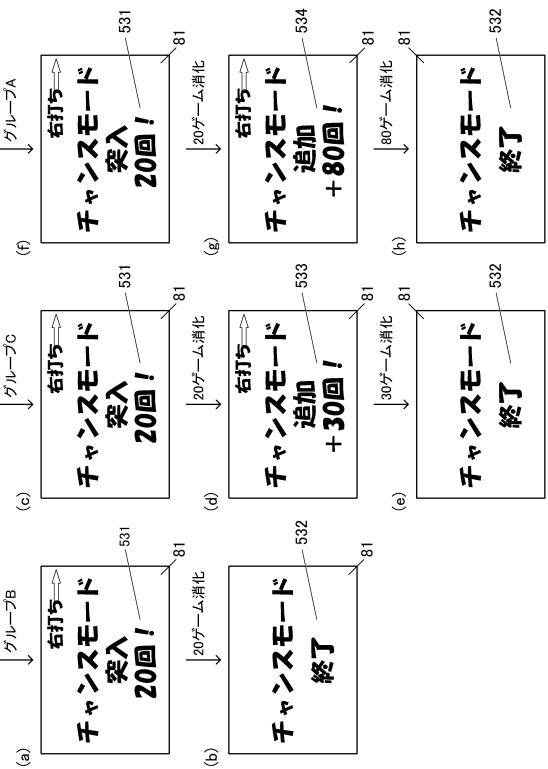
【 図 3 2 】



【図 3 3】



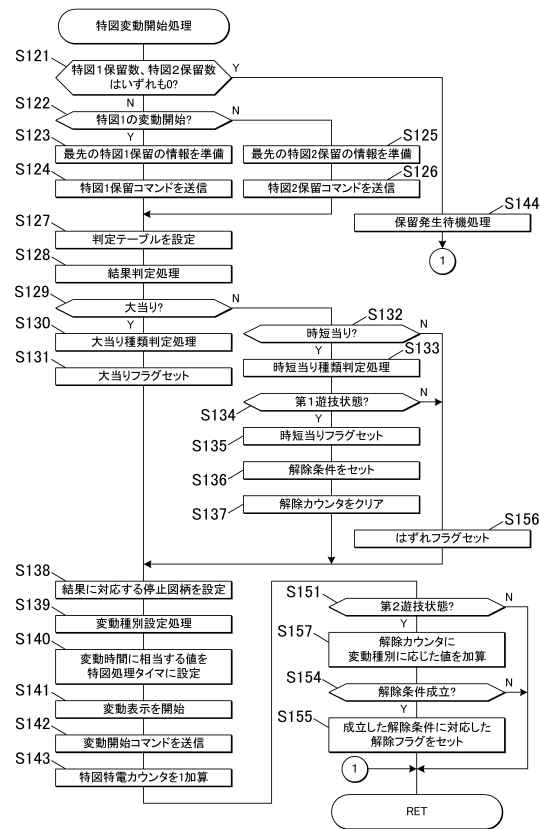
【図 3 4】



10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

(a)

	時短当りE	時短当りF	時短当りG	時短当りH
累積時間	1500秒	3000秒	9000秒	15000秒

(b)

	時短当りE	時短当りF	時短当りG	時短当りH
SP3リーチ	1	2	2	3
SP2リーチ	2	4	12	20
SP1リーチ	10	20	60	100
ノーマルリーチ	-	-	-	-
リーチなし	-	-	-	-

(c)

	時短当りE	時短当りF	時短当りG	時短当りH
演出事象A	1	2	2	3
演出事象B	2	4	12	20
演出事象C	10	20	60	100
演出事象D	-	-	-	-
演出事象E	-	-	-	-

30

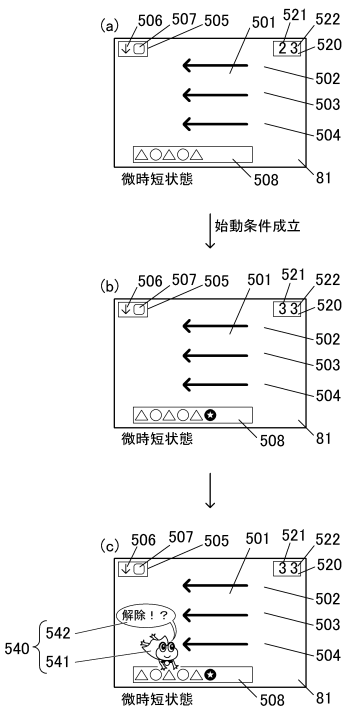
40

50

【 図 3 7 】

		特図1、2共通		大当り時の遊技状態		特別遊技状態終了後の遊技状態	
特図 大当り	10R確変大当り	60%	第1～第4遊技状態		高確率状態かつ時短状態、次回まで		
	10R通常大当り	40%	第1遊技状態	低確率状態かつ時短状態、時短100回			
			第2遊技状態	低確率状態かつ時短状態、時短100回			
			第3遊技状態	低確率状態かつ時短状態、時短50回			
			第4遊技状態	低確率状態かつ時短状態、時短50回			

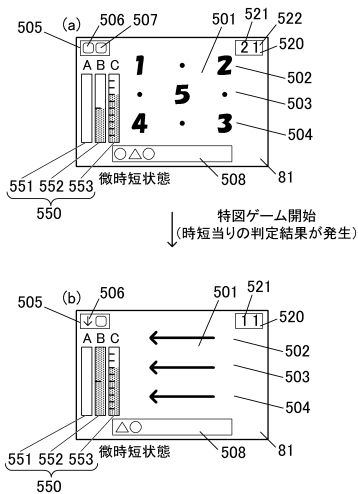
【 図 3 8 】



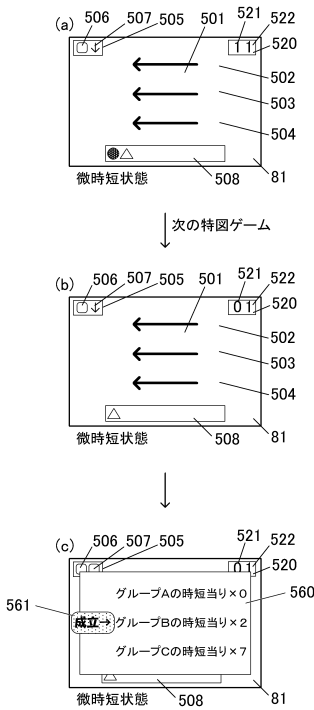
10

20

【 図 3 9 】



【 図 4 0 】

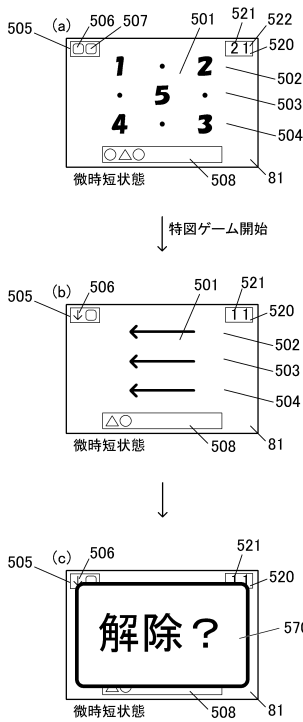


30

40

50

【 図 4 1 】



【 図 4 2 】

	時短当りE	時短当りF	時短当りG	時短当りH
1～50回	45%	40%	20%	0%
51～150回	80%	45%	25%	5%
151～250回	45%	80%	30%	10%
251～350回	40%	45%	35%	15%
351～450回	35%	40%	40%	20%
451～550回	30%	35%	45%	25%
551～650回	25%	30%	80%	30%
651～750回	20%	25%	45%	35%
751～850回	15%	20%	40%	40%
851～950回	10%	15%	35%	45%
951～1050回	5%	10%	30%	80%
1051～1324回	0%	5%	25%	45%

10

20

【 図 4 3 】

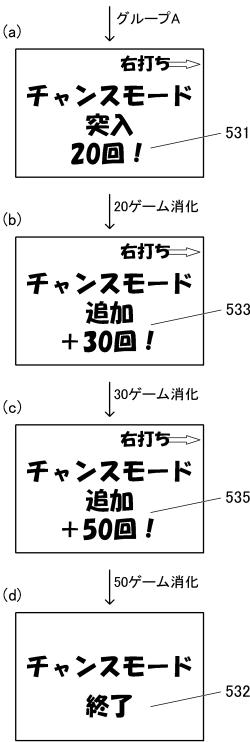
(a)	時短当りE	解除!!	解除??	-
1～50回	40%	5%	55%	
51～150回	75%	5%	20%	
151～250回	45%	0%	55%	
251～350回	40%	0%	60%	
351～450回	35%	0%	65%	
451～550回	30%	0%	70%	
551～650回	25%	0%	75%	
651～750回	20%	0%	80%	
751～850回	15%	0%	85%	
851～950回	10%	0%	90%	
951～1050回	5%	0%	95%	
1051～1324回	0%	0%	100%	

(b)	時短当りF	解除!!	解除??	-
1～50回	30%	10%	60%	
51～150回	40%	5%	55%	
151～250回	75%	5%	20%	
251～350回	45%	0%	55%	
351～450回	40%	0%	60%	
451～550回	35%	0%	65%	
551～650回	30%	0%	70%	
651～750回	25%	0%	75%	
751～850回	20%	0%	80%	
851～950回	15%	0%	85%	
951～1050回	10%	0%	90%	
1051～1324回	5%	0%	95%	

(c)	時短当りG	解除!!	解除??	-
1～50回	10%	10%	80%	
51～150回	15%	10%	75%	
151～250回	20%	10%	70%	
251～350回	25%	10%	65%	
351～450回	30%	10%	60%	
451～550回	40%	5%	55%	
551～650回	75%	5%	20%	
651～750回	45%	0%	55%	
751～850回	40%	0%	60%	
851～950回	35%	0%	65%	
951～1050回	30%	0%	70%	
1051～1324回	25%	0%	75%	

(d)	時短当りH	解除!!	解除??	-
1～50回	0%	0%	100%	
51～150回	0%	5%	95%	
151～250回	0%	10%	90%	
251～350回	5%	10%	85%	
351～450回	10%	10%	80%	
451～550回	15%	10%	75%	
551～650回	20%	10%	70%	
651～750回	25%	10%	65%	
751～850回	30%	10%	60%	
851～950回	40%	5%	55%	
951～1050回	75%	5%	20%	
1051～1324回	45%	0%	55%	

【 図 4 4 】



30

40

50