

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-18403  
(P2017-18403A)

(43) 公開日 平成29年1月26日(2017.1.26)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 7/02 (2006.01)</b>	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z	
	A 6 3 F 7/02 3 0 9	

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 39 頁)

(21) 出願番号 特願2015-139545 (P2015-139545)  
(22) 出願日 平成27年7月13日 (2015. 7. 13)

(71) 出願人 000241234  
豊丸産業株式会社  
愛知県名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地  
(74) 代理人 100104178  
弁理士 山本 尚  
(72) 発明者 杉浦 飛雄馬  
愛知県名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地 豊丸産業株式会社内  
(72) 発明者 伊藤 誠紀  
愛知県名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地 豊丸産業株式会社内  
Fターム(参考) 2C088 AA33 BA48

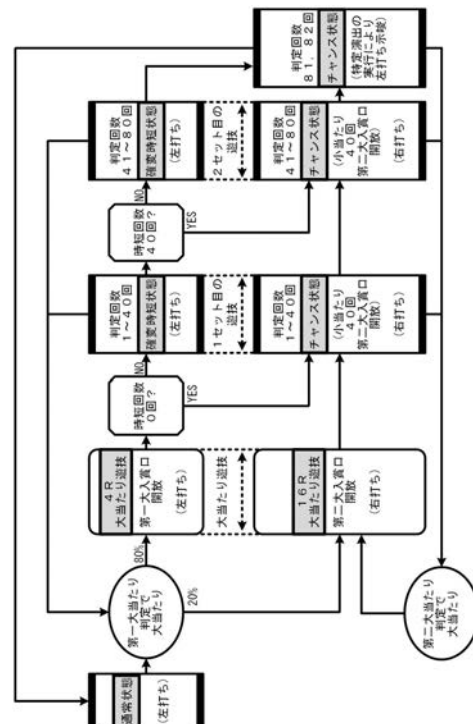
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】大当たり遊技の終了後以外のタイミングに対しても、遊技状態の移行への興味を遊技者にもたせることができる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、大当たり遊技の終了後に、確変時短状態または確変非時短状態を生起する。確変非時短状態では、遊技者は右打ちを行うことで小当たり遊技によって多くの遊技球を獲得できるため、確変時短状態よりも確変非時短状態の方が遊技者にとって有利である。遊技機は、大当たり判定の時に時短状態が終了する時短回数を決定する。大当たり遊技の終了後に確変時短状態が生起された場合、判定回数が時短回数に達すると、時短状態が終了することによって、確変時短状態からより遊技者にとって有利な確変非時短状態に移行する。

【選択図】 図 8



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

第一発射強度および前記第一発射強度とは異なる第二発射強度で、遊技球を遊技盤に発射可能な発射装置と、

前記遊技盤に設けられ、遊技球が入賞可能な第一状態と遊技球が入賞困難または入賞不可能な第二状態とに変化可能であって、前記発射装置によって前記第一発射強度で発射された遊技球が、前記発射装置によって前記第二発射強度で発射された遊技球よりも入賞しやすい第一始動口と、

前記遊技盤に設けられ、前記発射装置によって前記第二発射強度で発射された遊技球が、前記発射装置によって前記第一発射強度で発射された遊技球よりも入賞しやすい第二始動口と、

前記遊技盤に設けられ、遊技球が入賞可能な第三状態と遊技球が入賞不可能な第四状態とに変化可能な可変入賞口と、

前記遊技盤に設けられ、遊技球が通過可能なゲートと、

前記第一始動口に遊技球が入賞したことを契機として、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

前記第一乱数取得手段によって取得された前記第一乱数に基づいて、少なくとも大当たりおよびハズレのいずれであるか判定する第一判定手段と、

前記第二始動口に遊技球が入賞したことを契機として、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

前記第二乱数取得手段によって取得された前記第二乱数に基づいて、少なくとも大当たりおよび小当たりのいずれであるか判定する第二判定手段と、

前記ゲートを遊技球が通過したことを契機として、第三乱数を取得する第三乱数取得手段と、

前記第三乱数取得手段によって取得された前記第三乱数に基づいて、普通当たりおよびハズレのいずれであるか判定する第三判定手段と、

前記第一判定手段または前記第二判定手段によって大当たりであると判定された場合に、前記可変入賞口を前記第三状態にすることで大当たり遊技を実行する大当たり遊技制御手段と、

前記第二判定手段によって小当たりであると判定された場合に、前記可変入賞口を前記第三状態にすることで小当たり遊技を実行する小当たり遊技制御手段と、

前記第三判定手段によって普通当たりであると判定された場合に、前記第一始動口を前記第一状態にすることで普通当たり遊技を実行する普通当たり遊技制御手段と、

少なくとも前記第一始動口に遊技球が入賞した場合に所定の第一特典を払い出し、且つ、前記可変入賞口に遊技球が入賞した場合に前記第一特典よりも多い所定の第二特典を払い出す賞球払出手段と、

前記第一判定手段および前記第二判定手段によって連続して大当たり以外であると判定された回数を計数する計数手段と、

少なくとも前記大当たり遊技が実行されることを条件として、前記第一判定手段および前記第二判定手段によって大当たりであると判定される確率が通常確率よりも高くなる確変状態を生起し、且つ、前記計数手段によって計数された回数が、前記確変状態を終了させる条件となる回数である確変回数に達した場合に、前記確変状態を終了する確変制御手段と、

少なくとも前記大当たり遊技が実行されることを条件として、前記第一始動口が前記第一状態にされる割合が通常よりも高くなる時短状態を、前記大当たり遊技の終了後に生起し、且つ、前記計数手段によって計数された回数が、前記時短状態を終了させる条件となる回数である時短回数に達した場合に、前記時短状態を終了する時短制御手段と、

前記時短回数を複数の時短回数から1つ選択して設定する設定手段と、

前記確変制御手段によって前記確変状態が生起されておらず、且つ、前記時短制御手段によって前記時短状態が生起されていない状態、および前記確変制御手段によって前記確

10

20

30

40

50

変状態が生起されており、且つ、前記時短制御手段によって前記時短状態が生起されている状態において、遊技者が前記発射装置によって前記第二発射強度で遊技球を発射させることを抑制する抑制手段と

を備え、

前記第二判定手段によって小当たりであると判定される確率は、前記確変状態において前記第一判定手段および前記第二判定手段によって大当たりであると判定される確率よりも高く、

前記複数の時短回数のうち少なくとも1つは、前記確変回数よりも少ないことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第一判定手段および前記第二判定手段による判定の結果を遊技者に報知する報知演出を実行する報知演出実行手段と、

前記報知演出実行手段によって実行される前記報知演出の実行時間を指定する変動パターンが定められた変動パターン決定テーブルを複数記憶する変動パターン決定テーブル記憶手段と、

前記変動パターン決定テーブル記憶手段に複数記憶されている前記変動パターン決定テーブルから1つの前記変動パターン決定テーブルを参照して、前記変動パターンを決定する変動パターン決定手段と

を備え、

前記変動パターン決定テーブルは、少なくとも第一パターンテーブルと第二パターンテーブルとを含み、

前記第二パターンテーブルが定める前記実行時間の平均時間は、前記第一パターンテーブルが定める前記実行時間の平均時間よりも長く、

前記変動パターン決定手段は、前記確変制御手段によって前記確変状態が生起されている状態において、前記計数手段によって計数された回数が特定回数でない場合に、前記変動パターン決定テーブル記憶手段に複数記憶されている前記変動パターン決定テーブルから前記1つの変動パターン決定テーブルとして前記第一パターンテーブルを参照し、前記計数手段によって計数された回数が前記特定回数に達した場合に、前記変動パターン決定テーブル記憶手段に複数記憶されている前記変動パターン決定テーブルから前記1つの変動パターン決定テーブルとして前記第二パターンテーブルを参照して、前記報知演出の前記変動パターンを決定し、

前記特定回数は、前記確変回数よりも少ない前記時短回数のうちの少なくとも1つと同じであることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記第一乱数取得手段によって取得された前記第一乱数を記憶する第一乱数記憶手段と、

前記第二乱数取得手段によって取得された前記第二乱数を記憶する第二乱数記憶手段と、

前記第一判定手段による判定がまだ行われていない前記第一乱数が前記第一乱数記憶手段に記憶され、且つ、前記第二判定手段による判定がまだ行われていない前記第二乱数が前記第二乱数記憶手段に記憶されている場合に、前記第二判定手段による判定を優先して実行させる判定優先実行手段と

を備えたことを特徴とする請求項1または2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数の遊技状態を生起可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の遊技状態を生起可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献1）。特

10

20

30

40

50

許文献 1 に記載の遊技機では、第一始動口に遊技球が入球した場合、または第二始動口に遊技球が入球した場合、大当たり図柄、小当たり図柄、およびハズレ図柄のいずれかが決定される大役抽選が実行される。大当たり図柄または小当たり図柄が決定された場合、大入賞口が所定回数開放されて、遊技者は賞球を獲得する。

【 0 0 0 3 】

また、遊技機は、所定の確率で大当たり図柄が決定される第一遊技状態と、所定の確率よりも高確率で大当たり図柄が決定される第二遊技状態とを遊技状態として生起可能である。遊技機は、第一遊技状態において、大当たり遊技によって遊技者に賞球を獲得させ、第二遊技状態において、大当たり遊技に加えて小当たり遊技によって遊技者に賞球を獲得させる。つまり、第一遊技状態よりも第二遊技状態の方が遊技者にとって有利である。そして、遊技機では、大当たり遊技の終了後に第一遊技状態から第二遊技状態へ移行する。また、遊技機では、大役抽選が所定回数実行された場合、遊技状態が第二遊技状態から第一遊技状態へ移行する。

10

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 5 - 4 7 2 0 5 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

上記遊技機において、遊技状態は、大当たり遊技の終了後以外のタイミングでは、常に、より遊技者にとって不利な遊技状態へ移行していた。この場合、遊技者は、大当たり遊技の終了後のタイミングしか、遊技状態の移行への興味をもたなくなるおそれがあった。

20

【 0 0 0 6 】

本発明の目的は、大当たり遊技の終了後以外のタイミングに対しても、遊技状態の移行への興味を遊技者にもたせることができる遊技機を提供することである。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 7 】

本発明に係る遊技機は、第一発射強度および前記第一発射強度とは異なる第二発射強度で、遊技球を遊技盤に発射可能な発射装置と、前記遊技盤に設けられ、遊技球が入賞可能な第一状態と遊技球が入賞困難または入賞不可能な第二状態とに変化可能であって、前記発射装置によって前記第一発射強度で発射された遊技球が、前記発射装置によって前記第二発射強度で発射された遊技球よりも入賞しやすい第一始動口と、前記遊技盤に設けられ、前記発射装置によって前記第二発射強度で発射された遊技球が、前記発射装置によって前記第一発射強度で発射された遊技球よりも入賞しやすい第二始動口と、前記遊技盤に設けられ、遊技球が入賞可能な第三状態と遊技球が入賞不可能な第四状態とに変化可能な可変入賞口と、前記遊技盤に設けられ、遊技球が通過可能なゲートと、前記第一始動口に遊技球が入賞したことを契機として、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、前記第一乱数取得手段によって取得された前記第一乱数に基づいて、少なくとも大当たりおよびハズレのいずれであるか判定する第一判定手段と、前記第二始動口に遊技球が入賞したことを契機として、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、前記第二乱数取得手段によって取得された前記第二乱数に基づいて、少なくとも大当たりおよび小当たりのいずれであるか判定する第二判定手段と、前記ゲートを遊技球が通過したことを契機として、第三乱数を取得する第三乱数取得手段と、前記第三乱数取得手段によって取得された前記第三乱数に基づいて、普通当たりおよびハズレのいずれであるか判定する第三判定手段と、前記第一判定手段または前記第二判定手段によって大当たりであると判定された場合に、前記可変入賞口を前記第三状態にすることで大当たり遊技を実行する大当たり遊技制御手段と、前記第二判定手段によって小当たりであると判定された場合に、前記可変入賞口を前記第三状態にすることで小当たり遊技を実行する小当たり遊技制御手段と、前記第三判定手段によって普通当たりであると判定された場合に、前記第一始動口を前記第一状態にすること

30

40

50

で普通当たり遊技を実行する普通当たり遊技制御手段と、少なくとも前記第一始動口に遊技球が入賞した場合に所定の第一特典を払い出し、且つ、前記可変入賞口に遊技球が入賞した場合に前記第一特典よりも多い所定の第二特典を払い出す賞球払出手段と、前記第一判定手段および前記第二判定手段によって連続して大当たり以外であると判定された回数を計数する計数手段と、少なくとも前記大当たり遊技が実行されることを条件として、前記第一判定手段および前記第二判定手段によって大当たりであると判定される確率が通常  
 の確率よりも高くなる確変状態を生起し、且つ、前記計数手段によって計数された回数が、前記確変状態を終了させる条件となる回数である確変回数に達した場合に、前記確変状態を終了する確変制御手段と、少なくとも前記大当たり遊技が実行されることを条件として、前記第一始動口が前記第一状態にされる割合が通常よりも高くなる時短状態を、前記大当たり遊技の終了後に生起し、且つ、前記計数手段によって計数された回数が、前記時短状態を終了させる条件となる回数である時短回数に達した場合に、前記時短状態を終了する時短制御手段と、前記時短回数を複数の時短回数から1つ選択して設定する設定手段と、前記確変制御手段によって前記確変状態が生起されておらず、且つ、前記時短制御手段によって前記時短状態が生起されていない状態、および前記確変制御手段によって前記確変状態が生起されており、且つ、前記時短制御手段によって前記時短状態が生起されている状態において、遊技者が前記発射装置によって前記第二発射強度で遊技球を発射させることを抑制する抑制手段とを備え、前記第二判定手段によって小当たりであると判定される確率は、前記確変状態において前記第一判定手段および前記第二判定手段によって大  
 当たりであると判定される確率よりも高く、前記複数の時短回数のうち少なくとも1つは、前記確変回数よりも少ないことを特徴とする。

#### 【0008】

上記遊技機によれば、小当たりであると判定される確率は大当たりであると判定される確率より高いため、第二始動口に遊技球が入賞すると、大当たり遊技が実行される回数よりも小当たり遊技が実行される回数の方が多くなる。また、第一始動口に遊技球が入賞した場合に払い出される第一特典よりも可変入賞口に遊技球が入賞した場合に払い出される第二特典の方が多い。これにより、遊技者は、第二発射強度で遊技球を発射させることにより、大当たり遊技に加えて小当たり遊技によって特典を獲得できる。しかし、遊技機では非時短非確変状態および確変時短状態において、発射装置によって第二発射強度で遊技球を発射させることが抑制されている。つまり、遊技者は、確変非時短状態において、第二発射強度で遊技球を発射させ、大当たり遊技に加えて小当たり遊技によって特典を獲得できる。したがって、遊技機では、非確変非時短状態および確変時短状態のいずれよりも確変非時短状態の方が、遊技者にとって有利である。また、複数の時短回数のうち少なくとも1つは、確変回数よりも少ない。これにより、遊技機では、大当たり遊技の終了後、時短状態が生起されると、判定回数が確変回数に達するまでに時短回数に達する。つまり、遊技機では、大当たり遊技の終了後、確変時短状態が生起された場合、確変状態が終了するまでに時短状態が終了され、より遊技者にとって有利な確変非時短状態が生起される。ゆえに、遊技者は、大当たり遊技の終了後に確変時短状態が生起された場合において、確変非時短状態に移行することを期待しながら遊技を進行させる。したがって、遊技機は、大当たり遊技の終了後以外のタイミングに対しても、遊技状態の移行への興味を遊技者にもたせることができる。

#### 【0009】

本発明に係る遊技機は、前記第一判定手段および前記第二判定手段による判定の結果を遊技者に報知する報知演出を実行する報知演出実行手段と、前記報知演出実行手段によって実行される前記報知演出の実行時間を指定する変動パターンが定められた変動パターン決定テーブルを複数記憶する変動パターン決定テーブル記憶手段と、前記変動パターン決定テーブル記憶手段に複数記憶されている前記変動パターン決定テーブルから1つの前記変動パターン決定テーブルを参照して、前記変動パターンを決定する変動パターン決定手段とを備え、前記変動パターン決定テーブルは、少なくとも第一パターンテーブルと第二パターンテーブルとを含み、前記第二パターンテーブルが定める前記実行時間の平均時間

は、前記第一パターンテーブルが定める前記実行時間の平均時間よりも長く、前記変動パターン決定手段は、前記確変制御手段によって前記確変状態が生起されている状態において、前記計数手段によって計数された回数が特定回数でない場合に、前記変動パターン決定テーブル記憶手段に複数記憶されている前記変動パターン決定テーブルから前記1つの変動パターン決定テーブルとして前記第一パターンテーブルを参照し、前記計数手段によって計数された回数が前記特定回数に達した場合に、前記変動パターン決定テーブル記憶手段に複数記憶されている前記変動パターン決定テーブルから前記1つの変動パターン決定テーブルとして前記第二パターンテーブルを参照して、前記報知演出の前記変動パターンを決定し、前記特定回数は、前記確変回数よりも少ない前記時短回数のうちの少なくとも1つと同じであってもよい。この場合、遊技機では、確変状態において大当たり判定された回数が特定回数に達した場合、第二パターンテーブルが参照される。特定回数は、複数の時短回数のうちの少なくとも1つと同じである。つまり、確変時短状態から確変非時短状態に移行する可能性がある場合に、第二パターンテーブルが参照される。そして、第二パターンテーブルが定める実行時間の平均時間は、第一パターンテーブルが定める実行時間の平均時間よりも長い。例えば、遊技者は、確変時短状態において大当たり判定された回数が時短回数の可能性がある回数に達した場合、確変時短状態から確変非時短状態に移行することを期待する。遊技機は、確変状態において大当たり判定された回数が特定回数に達した場合に第二パターンテーブルを参照することにより、より長い時間より強い興味を遊技者にもたせることができる。

10

20

30

40

50

#### 【0010】

本発明に係る遊技機は、前記第一乱数取得手段によって取得された前記第一乱数を記憶する第一乱数記憶手段と、前記第二乱数取得手段によって取得された前記第二乱数を記憶する第二乱数記憶手段と、前記第一判定手段による判定がまだ行われていない前記第一乱数が前記第一乱数記憶手段に記憶され、且つ、前記第二判定手段による判定がまだ行われていない前記第二乱数が前記第二乱数記憶手段に記憶されている場合に、前記第二判定手段による判定を優先して実行させる判定優先実行手段とを備えてもよい。この場合、遊技機は、第一判定手段による判定よりも第二判定手段による判定を優先して実行するため、第一判定手段による判定と第二判定手段による判定とが同時に行われることがない。したがって、遊技機は、遊技機を制御するCPUの負担を抑制できる。さらに、遊技者は、第二乱数が記憶されている場合、次に第二判定手段による判定が行われることを容易に把握できる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0011】

【図1】遊技機1の正面図である。

【図2】遊技盤2の正面図である。

【図3】遊技機1の電氣的構成を示すブロック図である。

【図4】RAM52の第一大当たり関係情報記憶エリアを示す概念図である。

【図5】ROM53に記憶されている特別図柄決定テーブルの概念図である。

【図6】ROM53に記憶されている通常変動パターン決定テーブルの概念図である。

【図7】ROM53に記憶されている特殊変動パターン決定テーブルの概念図である。

【図8】遊技機1における遊技フローを説明するための状態遷移図である。

【図9】遊技機1における遊技フローに沿った演出態様の説明図である。

【図10】主制御基板41において実行されるメイン処理のフローチャートである。

【図11】メイン処理において実行される特別図柄処理のフローチャートである。

【図12】メイン処理において実行される特別図柄処理のフローチャートである。

【図13】メイン処理において実行される特別図柄処理のフローチャートである。

【図14】特別図柄処理において実行される特殊変動準備処理のフローチャートである。

【図15】特別図柄処理において実行される変動パターン決定処理のフローチャートである。

【図16】特別図柄処理において実行される遊技状態生起処理のフローチャートである。

【図 17】メイン処理において実行される特別電動役物処理のフローチャートである。

【図 18】特別電動役物処理において実行されるエンディング処理のフローチャートである。

【図 19】サブ制御基板 58 において実行されるサブ制御基板処理のフローチャートである。

【図 20】ROM 53 に記憶されている短時間変動パターン決定テーブルの概念図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

本発明の一実施形態である遊技機 1 について、図面を参照して説明する。以下の説明では、図 1 の手前側、奥側、上側、下側、左側、右側を、それぞれ、遊技機 1 の前側、後側、上側、下側、左側、右側とする。

10

【0013】

図 1 および図 2 を参照し、遊技機 1 の概略構成を説明する。図 1 に示すように、遊技機 1 には、遊技盤 2 が設けられる。遊技盤 2 は、正面視略正方形の板状である（図 2 参照）。遊技盤 2 の前面は、透明なガラス板を保持した前面枠 13 によって保護される。前面枠 13 の上部の左右両角には、スピーカ 48 がそれぞれ設けられる。遊技盤 2 の下方には上皿 5 が設けられる。上皿 5 は、発射装置 37（図 3 参照）に金属製の遊技球を供給し、且つ、賞球を受ける。上皿 5 の上部中央には、遊技者によって操作される操作ボタン 9 が設けられる。上皿 5 の直下には、賞球を受ける下皿 10 が設けられる。下皿 10 の右側には、発射装置 37 による遊技球の発射強度を調整する発射ハンドル 11 が設けられる。

20

【0014】

図 2 に示すように、遊技盤 2 の前面には、ガイドレール 3 で囲まれた略円形の遊技領域 4 が形成される。遊技領域 4 の略中央部には、枠状のセンター役物 6 が設けられる。発射装置 37 によって発射された遊技球は、ガイドレール 3 によって遊技領域 4 へ案内され、センター役物 6 の周囲を通過するように遊技領域 4 内を流下する。発射装置 37 によって所定の強度未満の発射強度である第一発射強度で発射された遊技球は、例えば図 2 の矢印 4L が示すように、センター役物 6 の左側を流下する。発射装置 37 によって所定の強度以上の発射強度である第二発射強度で発射された遊技球は、例えば図 2 の矢印 4R が示すように、センター役物 6 の右側を流下する。以下、第一発射強度で遊技球を発射することを「左打ち」と、第二発射強度で遊技球を発射することを「右打ち」という。

30

【0015】

センター役物 6 は、ワープ通路 20 とステージ 21 とを備える。ワープ通路 20 は、センター役物 6 の左端部からステージ 21 まで連通する。センター役物 6 の左側を流下する遊技球の一部は、ワープ通路 20 内に進入し、ステージ 21 まで流下する。ステージ 21 は、センター役物 6 の下部に設けられ、前方に沿って下方に傾斜する方向、および左右方向に延びる。遊技球はステージ 21 上を転動し、前側から落下する。

【0016】

センター役物 6 の略中央部には、LCD（液晶ディスプレイ）等で構成される表示画面 28 が設けられる。表示画面 28 は、様々な映像を表示するが、特に大当たり判定の結果を報知するためのデモ図柄を表示する。遊技機 1 は、複数（本実施形態では、3 つ）のデモ図柄を変動させた後に、大当たり判定の結果を示すデモ図柄の組合せを確定表示させる報知演出を実行することで、大当たり判定の結果を遊技者に報知する。

40

【0017】

遊技領域 4 における上下方向の略中央部であって、センター役物 6 の左側には、ゲート 12 が設けられる。ゲート 12 を遊技球が通過すると、後述の普通当たり判定が行われる。遊技領域 4 における左右方向の略中央部であって、センター役物 6 の下方には、第一始動口 16 が設けられる。第一始動口 16 に遊技球が入賞すると、後述の第一大当たり判定が行われる。遊技領域 4 における左右方向の略中央部であって、第一始動口 16 の下方には、第一大入賞口 18 が設けられる。遊技領域 4 における上下方向の略中央部であって、

50

センター役物 6 の右側には、第二大入賞口 19 が設けられる。以下、第一大入賞口 18 および第二大入賞口 19 を総称する場合、またはいずれかを特定しない場合、「大入賞口」ともいう。遊技領域 4 におけるセンター役物 6 の右下方には、第二始動口用入賞装置 22 が設けられる。第二始動口用入賞装置 22 は、一定の間隔で開閉する開閉部材 221 を備える。本実施形態では、開閉部材 221 は、2 秒間の閉鎖と 1 秒間の開放とを繰り返す。開閉部材 221 が閉鎖されている場合、遊技球は第二始動口用入賞装置 22 に入球不可能である。一方、開閉部材 221 が開放されている場合、遊技球は第二始動口用入賞装置 22 内に入球可能である。第二始動口用入賞装置 22 の下側には、第二始動口 17 が設けられる。また、第二始動口用入賞装置 22 の内部には、開閉部材 221 から第二始動口 17 まで連通する通路 222 が形成される。通路 222 は、第二始動口 17 の近傍で拡径する。第二始動口用入賞装置 22 内に入球した遊技球は、通路 222 を第二始動口 17 に向かって流下する。第二始動口 17 に遊技球が入賞すると、後述の第二大当たり判定が行われる。以下、第一大当たり判定および第二大当たり判定を総称する場合、またはいずれかを特定しない場合、「大当たり判定」ともいう。遊技領域 4 の下端部には、アウト口 8 が設けられる。遊技領域 4 の下端部まで流下した遊技球は、アウト口 8 によって回収されて遊技盤 2 外に排出される。遊技領域 4 には、所定の配置で複数の遊技くぎや風車等が設けられる。

10

#### 【0018】

なお、第一始動口 16、第一大入賞口 18、および第二大入賞口 19 は、それぞれ、ソレノイドによって電氣的に開閉可能な開閉部材 161, 181, 191 を備える。遊技球は、開閉部材 161 が閉塞された閉塞状態の場合でも第一始動口 16 に入賞可能であるが、開放された開放状態の方が閉塞状態よりも第一始動口 16 に入賞容易である。また、遊技球は、開閉部材 181, 191 が開放された開放状態の場合のみ、第一大入賞口 18 および第二大入賞口 19 に入賞可能である。一方、遊技球は、開閉部材 181, 191 が閉鎖された閉鎖状態の場合、第一大入賞口 18 および第二大入賞口 19 に入賞不可能である。詳しくは後述するが、第一始動口 16 は、ゲート 12 を遊技球が通過し、普通当たり遊技が実行された場合に開放状態にされる。大入賞口は、第一始動口 16 または第二始動口 17 に遊技球が入賞したことを契機として、大当たり遊技または小当たり遊技が実行された場合に開放状態にされる。

20

#### 【0019】

遊技盤 2 の右下部には、大当たり判定の結果および保留球数等を表示する図柄表示部 24 が設けられる。図柄表示部 24 は、第一特別図柄表示部、第二特別図柄表示部、普通図柄表示部、第一特別図柄記憶数表示 LED、第二特別図柄記憶数表示 LED、および普通図柄記憶数表示 LED を備える。第一特別図柄表示部および第二特別図柄表示部は、それぞれ 1 つの 7 セグメント LED からなり、第一大当たり判定および第二大当たり判定の結果を示す第一特別図柄および第二特別図柄を表示する。以下、第一特別図柄および第二特別図柄を総称する場合、またはいずれかを特定しない場合、「特別図柄」ともいう。なお、遊技機 1 は、第一特別図柄として、大当たりを示す大当たり図柄およびハズレを示すハズレ図柄を備え、第二特別図柄として、大当たり図柄および小当たりを示す小当たり図柄を備える。

30

40

#### 【0020】

普通図柄表示部は、LED の点灯および消灯によって普通当たり判定の結果を表示する。第一特別図柄記憶数表示 LED および第二特別図柄記憶数表示 LED は、それぞれ、大当たり判定の結果がまだ表示されていない遊技球の個数（所謂「特別図柄保留球数」）を表示する。以下、第一大当たり判定の結果がまだ表示されていない特別図柄保留球数を、「第一保留球数」という。第二大当たり判定の結果がまだ表示されていない特別図柄保留球数を、「第二保留球数」という。なお、本実施形態では、記憶可能な第一保留球数および第二保留球数の上限は、それぞれ、4 つおよび 1 つである。普通図柄記憶数表示 LED は、普通当たり判定の結果がまだ表示されていない遊技球の個数（所謂「普通図柄保留球数」）を表示する。また、遊技盤 2 の後面側には、遊技の主制御、各種演出等を制御する

50



制御部 40 (図 3 参照) が設けられる。

【 0 0 2 1 】

上記構成によれば、左打ちされた遊技球の一部は、ワープ通路 20 内に進入し、ステージ 21 まで流下する。ステージ 21 の前側から落下した遊技球は、第一始動口 16 に向かって流下する。右打ちされた遊技球は、ワープ通路 20 内にはほぼ進入しないため、ステージ 21 上を転動することはほぼない。さらに、遊技球が通過した場合に第一始動口 16 を開放状態にさせる契機となるゲート 12 は、センター役物 6 よりも左側に設けられている。ゆえに、ゲート 12 および第一始動口 16 には、右打ちされた遊技球よりも左打ちされた遊技球の方が通過および入賞しやすい。さらに、遊技領域 4 に設けられた複数の遊技くぎや風車等も、右打ちされた遊技球よりも左打ちされた遊技球の方が、ゲート 12、第一始動口 16、および第一大入賞口 18 に、通過および入賞しやすいように配置されている。また、第二始動口用入賞装置 22 および第二大入賞口 19 は、遊技領域 4 の右部に設けられている。ゆえに、第二始動口 17 および第二大入賞口 19 には、左打ちされた遊技球よりも右打ちされた遊技球の方が入賞しやすい。

10

【 0 0 2 2 】

また、遊技機 1 では、第一始動口 16 および第二始動口 17 に遊技球が入賞した場合、賞球払出装置 49 (図 3 参照) によって所定の第一特典 (本実施形態では、1 個の賞球) が払い出される。大入賞口に遊技球が入賞した場合、賞球払出装置 49 によって所定の第二特典 (本実施形態では、9 個の賞球) が払い出される。つまり、遊技機 1 では、第一始動口 16 に遊技球が入賞した場合に払い出される第一特典よりも、大入賞口に遊技球が入賞した場合に払い出される第二特典の方が多い。

20

【 0 0 2 3 】

次に、遊技機 1 における遊技を概略的に説明する。まず、遊技機 1 の当たり遊技を説明する。遊技機 1 には、大当たり遊技、小当たり遊技、および普通当たり遊技が設けられている。大当たり遊技とは、大入賞口が複数回開閉され、遊技者が多数の賞球を獲得できる当たり遊技である。大当たり遊技は、16R 大当たり遊技と 4R 大当たり遊技とを含む。なお、大入賞口の 1 回の開閉を「1 ラウンド (1 R)」という。16R 大当たり遊技とは、1 回の大当たり遊技中に大入賞口が 16 回開閉される大当たり遊技である。4R 大当たり遊技とは、1 回の大当たり遊技中に大入賞口が 4 回開放される大当たり遊技である。なお、遊技者が獲得可能な賞球数は、4R 大当たり遊技よりも 16R 大当たり遊技が実行された場合の方が多い。また、本実施形態では、4R 大当たり遊技が実行された場合、第一大入賞口 18 が開閉され、16R 大当たり遊技が実行された場合、第二大入賞口 19 が開閉される。つまり、遊技者は、4R 大当たり遊技の実行中は、左打ちで大当たり遊技を消化し、16R 大当たり遊技の実行中は、右打ちで大当たり遊技を消化する。また、詳しくは後述するが、本実施形態では、大当たり判定によって大当たりであると判定されたことを契機として、大当たり遊技の前後で遊技状態が変化する場合がある。

30

【 0 0 2 4 】

小当たり遊技とは、大入賞口が所定回数 (本実施形態では、1 回) 開閉され、且つ、1 回の最大開放時間 (本実施形態では、1.2 秒) が大当たり遊技における大入賞口の 1 回の最大開放時間 (本実施形態では、30 秒) よりも短い当たり遊技である。すなわち、遊技者は、4R 大当たり遊技によって獲得可能な賞球数よりも少ない賞球を小当たり遊技において獲得できる。なお、1 回の小当たり遊技における第二大入賞口 19 の最大開放時間 (1.2 秒) は、発射装置 37 によって遊技球が発射される所定の間隔 (本実施形態では、0.6 秒) よりも長い時間に設定されている。これにより、小当たり遊技では、発射装置 37 によって発射された遊技球が第二大入賞口 19 に 1 個以上入賞しやすくなる。また、本実施形態では、遊技球が大入賞口に入賞した場合、賞球として 9 個の遊技球が賞球払出装置 49 によって払い出される。これにより、遊技者の持ち球は小当たり遊技によって増加する。また、本実施形態では、小当たり遊技が実行された場合、第二大入賞口 19 が開閉される。つまり、遊技者は、小当たり遊技が実行された場合、右打ちで小当たり遊技を消化する。なお、詳しくは後述するが、小当たり遊技は、大当たり判定によって小当た

40

50

りであると判定されたことを契機として、小当たり遊技の前後で遊技状態が変化しない点においても、大当たり遊技とは異なる。

【0025】

普通当たり遊技とは、第一始動口16が所定回数（本実施形態では、3回）開閉される当たり遊技である。本実施形態では、遊技球が第一始動口16に入賞した場合、賞球として1個の遊技球が賞球払出装置49によって払い出される。これにより、普通当たり遊技が継続して行われていたとしても、遊技者の持ち球は減少する。ゆえに、遊技機1では、普通当たり遊技が継続して行われている場合に単位時間あたりに遊技者が獲得可能な賞球数は、小当たり遊技が継続して行われている場合に単位時間あたりに遊技者が獲得可能な賞球数よりも少ない。

10

【0026】

次に、遊技機1の遊技状態を説明する。遊技機1は、大当たり判定によって大当たりであると判定される大当たり確率が通常確率である低確率（本実施形態では、約1/199）である非確率変動状態（以下、「非確変状態」という。）と、低確率よりも高い高確率（本実施形態では、約1/198）である確率変動状態（以下、「確変状態」という。）とを、大当たり遊技の終了後に生起させることができる。また、遊技機1は、第二始動口17が開放状態にされる割合が通常割合である非時短状態と、第二始動口17が開放状態にされる割合が非時短状態よりも高くなる時短状態とを、大当たり遊技の終了後に生起させることができる。遊技機1は、これらの組合せにより、「非確変非時短状態」（以下、「通常状態」という。）、「確変非時短状態」（以下、「チャンス状態」という。）、および「確変時短状態」の3つの遊技状態のいずれかを、大当たり遊技終了後に生起する。なお、詳しくは後述するが、上記3つの遊技状態のうちチャンス状態が最も遊技者にとって有利な状態である。

20

【0027】

なお、本実施形態に限られず、「非確変時短状態」等を加えた4つ以上の遊技状態に区分けしてもよい。これにより、遊技機1は、遊技内容が複雑となり、遊技者が遊技状態を予測することが困難な意外性のある遊技を提供できる。

【0028】

第一大当たり判定を説明する。遊技球が第一始動口16に入賞すると、大当たりおよびハズレのいずれであるか判定する第一大当たり判定が行われる。第一大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たり遊技が実行される。本実施形態では、第一大当たり判定によって大当たりであると判定された場合、20%の割合で16R大当たり遊技が実行され、80%の割合で4R大当たり遊技が実行されるように構成されている。

30

【0029】

普通当たり判定を説明する。遊技球がゲート12を通過すると、普通当たりおよびハズレのいずれであるか判定する普通当たり判定が行われる。普通当たり判定の結果が普通当たりであれば、普通当たり遊技が実行される。なお、本実施形態において、時短状態（確変時短状態）では、普通当たり判定によって普通当たりであると判定される普通当たり確率は、655/65536である。非時短状態（通常状態およびチャンス状態）では、普通当たり確率は、65534/65536である。本実施形態では、時短状態の普通当たり確率を非時短状態の普通当たり確率よりも高くすることにより、時短状態において第二始動口17が開放状態にされる割合が非時短状態よりも高くなるように構成されている。なお、時短状態において第二始動口17が開放状態にされる回数や時間を非時短状態よりも増加させることにより、時短状態において第二始動口17が開放状態にされている割合が非時短状態よりも高くなるように構成されてもよい。

40

【0030】

第二大当たり判定を説明する。遊技球が普通当たり遊技中に開放された第二始動口17に入賞すると、大当たりおよび小当たりのいずれであるか判定する第二大当たり判定が行われる。第二大当たり判定の結果が大当たりであれば、大当たり遊技が実行される。本実施形態では、第二大当たり判定によって大当たりであると判定された場合、100%の割

50

合で16R大当たり遊技が実行されるように構成されている。また、第二大当たり判定の結果が小当たりであれば、小当たり遊技が実行される。なお、第二大当たり判定において小当たりであると判定される小当たり確率は（本実施形態では、約197/198）、確変状態の大当たり確率（高確率）よりも高く設定されている。

#### 【0031】

また、遊技機1では、大当たり判定によって大当たりであると判定された場合、100%の確率にて大当たり遊技の終了後に確変状態（チャンス状態または確変時短状態）が生起される。そして、遊技機1は、その後に行われた大当たり判定によって連続して大当たり以外（ハズレまたは小当たり）であると判定された回数（以下、「判定回数」という。）が所定の回数（以下、「確変回数」という。）に達することで、確変状態が終了される、所謂「回数切り確変機能」を有するパチンコ機である。なお、本実施形態における確変回数は、82回である。また、遊技機1では、大当たり判定によって大当たりであると判定された際に、大当たり遊技の終了後に時短状態が生起されるか否かが決定される。大当たり遊技の終了後に時短状態が生起された場合、判定回数が所定の回数（以下、「時短回数」という。）に達することで、時短状態が終了される。なお、本実施形態における時短回数は、40回と80回とが設けられており、大当たり判定によって大当たりであると判定された際に、時短回数がいずれであるか決定される。以下、大当たり遊技の終了後に時短状態が生起されない場合を、便宜的に時短回数0回の時短状態が生起されるとして説明する場合がある。

10

#### 【0032】

なお、確変状態の生起条件および終了条件は、上記の例に限られない。遊技機1は、大当たり図柄として確変状態が生起される大当たり図柄と、通常状態が生起される大当たり図柄とを備えてもよい。また、遊技機1では、大当たり遊技が実行された回数が規定回数（例えば15回）に達することを契機として確変状態が終了し、非確変状態が生起されてもよい。また、遊技機1において、大入賞口の内部に特定領域を設け、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過することを契機として、大当たり遊技の終了後に確変状態が生起されてもよい。

20

#### 【0033】

次に、図3を参照し、遊技機1の電氣的構成を説明する。遊技機1の制御部40は、主制御基板41、サブ制御基板58、演出制御基板43、払出制御基板45、および中継基板47を少なくとも備える。

30

#### 【0034】

主制御基板41は、遊技機1の主制御を司る。主制御基板41は主制御基板CPUユニット56を備える。主制御基板CPUユニット56は、CPU51、RAM52、およびROM53を備える。CPU51は、後述のメイン処理等、各種の演算処理を行う。RAM52は、データを一時的に記憶する。具体的には、RAM52には、後述の第一大当たり関係情報記憶エリア（図4参照）等が設けられている。ROM53は、制御プログラム等を記憶する。具体的には、ROM53には、後述の特別図柄決定テーブル（図5参照）、変動パターン決定テーブル（図6、図7参照）等が記憶されている。

40

#### 【0035】

主制御基板CPUユニット56には、割込信号発生回路57が接続される。主制御基板41は、割込信号発生回路57から割込信号が入力される毎にプログラムを実行する。主制御基板41には、I/Oインタフェース54を介して出力ポート55、第一始動口スイッチ81、第二始動口スイッチ82、払出制御基板45、サブ制御基板58、および中継基板47が接続される。出力ポート55は、遊技場管理用コンピュータ（図示略）に遊技機1の情報を出力する。第一始動口スイッチ81および第二始動口スイッチ82は、それぞれ、第一始動口16および第二始動口17に入賞した遊技球を検知する。払出制御基板45は、CPU45a等を備え、主制御基板41から送信されるコマンドに応じて賞球払出装置49の動作を制御し、所定の特典として遊技球を払い出させる。

#### 【0036】

50

サブ制御基板 58 は、CPU 581、RAM 582、および ROM 583 を備える。サブ制御基板 58 は、主制御基板 41 から送信されるコマンドに従って、演出等の総合的な制御を行う。サブ制御基板 58 には、演出制御基板 43、スピーカ 48、および操作ボタン 9 が接続される。

【0037】

演出制御基板 43 は、CPU 43a 等を備え、サブ制御基板 58 から送信されるコマンドに従って表示画面 28 の表示動作を制御する。スピーカ 48 および操作ボタン 9 は、サブ制御基板 58 によって制御される。

【0038】

中継基板 47 には、普通図柄作動スイッチ 98、第一大入賞口スイッチ 96、第二大入賞口スイッチ 97、第一大入賞口開閉ソレノイド 91、第二大入賞口開閉ソレノイド 92、第一始動口開閉ソレノイド 93、および図柄表示部 24 が接続される。普通図柄作動スイッチ 98 は、ゲート 12 を通過した遊技球を検出する。第一大入賞口スイッチ 96 および第二大入賞口スイッチ 97 は、それぞれ、第一大入賞口 18 および第二大入賞口 19 に入賞した遊技球を検知する。第一大入賞口開閉ソレノイド 91 および第二大入賞口開閉ソレノイド 92 は、それぞれ、開閉部材 181 および開閉部材 191 を開閉する。第一始動口開閉ソレノイド 93 は、開閉部材 161 を開閉する。

【0039】

電源基板 42 は、主制御基板 41 および発射装置 37 に接続され、各基板および発射装置 37 に直流の安定化した電力を供給する。発射装置 37 は、一定間隔（本実施形態では、0.6 秒）毎に 1 個ずつ遊技球を遊技領域 4 へ発射する。

【0040】

次に、図 4 を参照し、RAM 52 の第一大当たり関係情報記憶エリアを説明する。なお、RAM 52 には、第二大当たり関係情報記憶エリア、普通当たり関係情報記憶エリア等も設けられている。しかし、第二大当たり関係情報記憶エリアおよび普通当たり関係情報記憶エリアの構成は、それぞれ、第一大当たり関係情報記憶エリアの構成と略同じであるため、説明を簡略化する。第一大当たり関係情報記憶エリアおよび第二大当たり関係情報記憶エリアは、後述するメイン処理の特別図柄処理（図 11 ~ 図 16 参照）において使用される。

【0041】

第一大当たり関係情報記憶エリアには、複数の記憶エリアが設けられている。第一始動口 16 に遊技球が入賞した際に、第一保留球数が 4 未満（0 ~ 3）であれば、番号の小さい記憶エリアから順に乱数の値が記憶される。以下、第一始動口 16 に遊技球が入賞したことを契機として取得される乱数を「第一乱数」という。CPU 51 は、処理がまだ行われていない記憶エリアの第一乱数のうち、最も番号が小さい記憶エリアを判定エリアとし、判定エリアに記憶されている第一乱数について大当たり判定等の各種処理を行う。判定エリアに記憶されている第一乱数に関する処理（具体的には、判定結果を報知する報知演出、および判定結果が大当たりの場合に実行される大当たり遊技）が終了すると、次に番号が小さい記憶エリアが判定エリアとされて、大当たり判定等の処理が繰り返される。なお、処理が終了した記憶エリアの乱数は、適宜消去されてもよい。

【0042】

各記憶エリアには、第一大当たり乱数欄、第一特別図柄決定乱数欄、および第一変動パターン決定乱数欄が設けられている。第一始動口 16 に遊技球が入賞すると、その時点で計数されているそれぞれの乱数取得カウンタの値が各欄に記憶される。第一大当たり乱数欄には、第一大当たり乱数の値が記憶される。第一大当たり乱数は、第一大当たり判定のために用いられる。第一特別図柄決定乱数欄には、第一特別図柄決定乱数の値が記憶される。第一特別図柄決定乱数は、第一特別図柄を決定するために用いられる。第一変動パターン決定乱数欄には、第一変動パターン決定乱数の値が記憶される。第一変動パターン決定乱数は、第一大当たり判定の結果を報知する図柄の変動パターン（以下、「第一変動パターン」という。）を決定するために用いられる。変動パターンとは、大当たり判定の結

10

20

30

40

50

果を示す際に用いられる図柄の変動のパターンである。この変動パターンによって、図柄表示部 2 4 に表示される特別図柄、および表示画面 2 8 に表示されるデモ図柄の変動時間（実行時間）や、これらの図柄の変動に同期して表示画面 2 8、スピーカ 4 8 等によって行われる演出の内容（パターン）が決定される。そして、サブ制御基板 5 8 は、主制御基板 4 1 で決定された変動パターンの内容を、背景色、登場キャラクタ、音楽等と共に表示画面 2 8 等に行わせる。

【 0 0 4 3 】

なお、第二大当たり関係情報記憶エリアでは、第二大当たり乱数欄に第二大当たり乱数の値が記憶されて、第二大当たり判定が行われる。第二特別図柄決定乱数欄には、第二特別図柄決定乱数の値が記憶される。第二特別図柄決定乱数は、第二特別図柄を決定するために用いられる。以下、第一特別図柄決定乱数および第二特別図柄決定乱数を総称する場合、またはいずれかを特定しない場合、「特別図柄決定乱数」ともいう。第二変動パターン決定乱数欄には、第二変動パターン決定乱数の値が記憶される。第二変動パターン決定乱数は、第二大当たり判定の結果を報知する図柄の変動パターン（以下、「第二変動パターン」という。）を決定するために用いられる。以下、第一変動パターン決定乱数および第二変動パターン決定乱数を総称する場合、またはいずれかを特定しない場合、「変動パターン決定乱数」ともいう。第二始動口 1 7 に遊技球が入賞した際に取得される乱数を「第二乱数」という。なお、第二大当たり関係情報記憶エリアは、第二始動口 1 7 に遊技球が入賞した際に、第二保留球数が 0 でなければ第二乱数が記憶されない点で、第一大当たり情報関係記憶エリアとは異なる。

10

20

【 0 0 4 4 】

普通当たり関係情報記憶エリアでは、ゲート 1 2 への遊技球の入賞時に取得される乱数（以下、「第三乱数」という。）が記憶されて、後述するメイン処理の普通図柄処理（図 1 0 参照）において用いられる。

【 0 0 4 5 】

図 5 を参照し、ROM 5 3 に記憶されている特別図柄決定テーブルを説明する。遊技機 1 は、大当たり判定によって大当たりであると判定された場合、特別図柄決定テーブルを参照することで、特別図柄決定乱数の値（0 ~ 9 9）に基づいて特別図柄を決定する。特別図柄決定テーブルには、特別図柄および遊技状態が特別図柄決定乱数に対応付けて定められている。したがって、遊技機 1 では、特別図柄および遊技状態に応じて特別図柄決定テーブルが参照され、特別図柄決定乱数に基づいて大当たり種別（大当たり遊技のラウンド数、および大当たり遊技の終了後に生起される時短状態の時短回数）が決定される。なお、本実施形態では、ハズレ図柄および小当り図柄は、それぞれ、1 つに定められている。

30

【 0 0 4 6 】

本実施形態における大当たり種別を具体的に説明する。まず、通常状態および確変時短状態において第一大当たり判定によって大当たりであると判定された場合の大当たり種別を説明する。この場合、大当たり種別は、大当たり A ~ D の 4 種類である。大当たり A は、大当たり遊技のラウンド数、および大当たり遊技の終了後に生起される時短状態の時短回数が、それぞれ、4 ラウンドおよび 8 0 回である。大当たり B は、大当たり遊技のラウンド数、および大当たり遊技の終了後に生起される時短状態の時短回数が、それぞれ、4 ラウンドおよび 4 0 回である。大当たり C は、大当たり遊技のラウンド数、および大当たり遊技の終了後に生起される時短状態の時短回数が、それぞれ、4 ラウンドおよび 0 回である。大当たり D は、大当たり遊技のラウンド数、および大当たり遊技の終了後に生起される時短状態の時短回数が、それぞれ、1 6 ラウンドおよび 0 回である。また、各大当たり A , B , C , D が決定される割合は、4 0 %、3 0 %、1 0 %、および 2 0 % である。

40

【 0 0 4 7 】

次に、チャンス状態において第一大当たり判定によって大当たりであると判定された場合の大当たり種別を説明する。この場合、大当たり種別は、大当たり E , F の 2 種類である。大当たり E は、大当たり遊技のラウンド数、および大当たり遊技の終了後に生起され

50

る時短状態の時短回数が、それぞれ、4ラウンドおよび0回である。大当たりFは、大当たり遊技のラウンド数、および大当たり遊技の終了後に生起される時短状態の時短回数が、それぞれ、16ラウンドおよび0回である。つまり、チャンス状態において第一大当たり判定に基づいて大当たり遊技が実行された場合、大当たり遊技の終了後に、必ずチャンス状態が継続して生起される。また、大当たりE、Fが決定される割合は、それぞれ、80%および20%である。

#### 【0048】

次に、チャンス状態において第二大当たり判定によって大当たりであると判定された場合の大当たり種別を説明する。この場合、大当たり種別は、大当たりGの1種類のみである。大当たりGは、大当たり遊技のラウンド数、および大当たり遊技の終了後に生起される時短状態の時短回数が、それぞれ、16ラウンドおよび0回である。つまり、チャンス状態において第二大当たり判定に基づいて大当たり遊技が実行された場合、必ず16R大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に、必ずチャンス状態が継続して生起される。

10

#### 【0049】

次に、通常状態および確変時短状態において第二大当たり判定によって大当たりであると判定された場合の大当たり種別を説明する。この場合、大当たり種別は、大当たりHの1種類のみである。大当たりHは、大当たり遊技のラウンド数、および大当たり遊技の終了後に生起される時短状態の時短回数が、それぞれ、16ラウンドおよび80回である。つまり、通常状態および確変時短状態において第二大当たり判定に基づいて大当たり遊技が実行された場合、必ず16R大当たり遊技が実行され、当該大当たり遊技の終了後は、必ず判定回数が80回に達するまで時短状態が生起される。つまり、遊技機1では、通常状態および確変時短状態において第二大当たり判定によって大当たりであると判定された場合、大当たり遊技の終了後、判定回数が80回に達するまで遊技者にとって最も有利な遊技状態であるチャンス状態は生起されない。

20

#### 【0050】

図6、図7を参照し、ROM53に記憶されている変動パターン決定テーブルを説明する。遊技機1は、変動パターン決定テーブルを参照することで、変動パターン決定乱数の値(0~255)に基づいて大当たり判定の結果を報知する際の変動パターンを決定する。遊技機1では、変動パターン決定テーブルとして、通常変動パターン決定テーブル(図6参照)および特殊変動パターン決定テーブル(図7参照)がROM53に記憶されている。

30

#### 【0051】

各変動パターン決定テーブルには、それぞれ、大当たり判定の結果等に応じて複数のテーブルが設けられている。各テーブルには、変動パターン決定乱数の値に対応した複数種類の変動パターンが定められている。大当たり判定が行われると、大当たり判定の結果等に応じてテーブルが参照され、取得された変動パターン決定乱数の値によって複数の変動パターンから1つの変動パターンが決定される。変動パターンは、図柄表示部24の特別図柄表示部に表示される特別図柄の変動時間を示す。主制御基板41は、決定した変動パターンを指定するコマンドをサブ制御基板58へ送信する。遊技機1において、特別図柄の変動時間は、大当たり判定の結果を遊技者に報知する報知演出の実行時間に等しい。サブ制御基板58は、指定された変動パターンに応じて表示画面28、スピーカ48等を制御して報知演出を実行する。また、主制御基板41は、決定した変動パターンに応じて決められている変動時間だけ、2つの特別図柄のうちいずれかを変動させる。

40

#### 【0052】

まず、図7を参照し、特殊変動パターン決定テーブルの詳細を説明する。特殊変動パターン決定テーブルは、確変状態において、判定回数が特定回数(本実施形態では、40回)に達した時の大当たり判定の結果を報知する際の変動パターンを決定する場合に参照される。特殊変動パターン決定テーブルには、大当たり判定の種別、現在生起されている時短状態の時短回数、および大当たり判定の結果に応じてテーブルが複数のテーブルが設け

50

られている。なお、判定回数40回目の大当たり判定が行われた時の遊技状態がチャンス状態（非時短状態）であった場合は、時短回数0回に対応するテーブルが参照される。本実施形態では、特殊変動パターン決定テーブルが定める変動パターン（以下、「特殊変動パターン」という。）が指定された場合、後述の特殊演出が実行される。

#### 【0053】

また、本実施形態では、時短回数0回に対応するテーブルが定める変動時間の平均時間（本実施形態では、約60秒）は、時短回数80回に対応するテーブルが定める変動時間の平均時間（本実施形態では、約90秒）よりも短く設定されている。時短回数40回に対応するテーブルが定める変動時間の平均時間（本実施形態では、約120秒）は、時短回数80回に対応するテーブルが定める変動時間の平均時間よりも長く設定されている。

10

#### 【0054】

次に、図6を参照し、通常変動パターン決定テーブルの詳細を説明する。通常変動パターン決定テーブルは、特殊変動パターン決定テーブルが参照される場合を除き、大当たり判定の結果を報知する際の変動パターンを決定する場合に参照される。通常変動パターン決定テーブルには、大当たり判定の種別、大当たり判定が行われた時の遊技状態、および大当たり判定の結果に応じて複数のテーブルが設けられている。複数のテーブルは、通常テーブル、時短テーブル、第一チャンステーブル、第二チャンステーブル、およびペナルティテーブルを含む。通常テーブルは、通常状態において第一大当たり判定が行われた際に参照される。時短テーブルは、確変時短状態において第一大当たり判定が行われた際に参照される。第一チャンステーブルは、チャンス状態において第一大当たり判定が行われた際に参照される。第二チャンステーブルは、チャンス状態において第二大当たり判定が行われた際に参照される。ペナルティテーブルは、通常状態または確変時短状態において第二大当たり判定が行われた際に参照される。

20

#### 【0055】

本実施形態では、ペナルティテーブルが定める変動時間の平均時間（本実施形態では、約200秒）は、第二変動パターン決定テーブルが定める変動時間の平均時間（本実施形態では、約30秒）、通常テーブルが定める変動時間の平均時間（本実施形態では、約20秒）、および時短テーブルが定める変動時間の平均時間（本実施形態では、約13秒）のいずれよりも長く設定されている。さらに、時短テーブルが定める変動時間の平均時間は、通常テーブルが定める変動時間の平均時間よりも短く設定されている。また、ペナルティテーブルが定める最短の変動時間（本実施形態では、298秒）は、第二チャンステーブルが定める最長の変動時間（本実施形態では、6秒）よりも長く設定されている。なお、第一チャンステーブルが定める変動時間の平均時間は、第二チャンステーブルが定める変動時間の平均時間と略等しく設定されている。また、第一チャンステーブルおよび第二チャンステーブルが定める変動パターンのそれぞれの平均時間は、特殊変動パターン決定テーブルが定める変動時間の平均時間（本実施形態では、約90秒）よりも短く設定されている。

30

#### 【0056】

上記構成によれば、遊技機1は、大当たり判定が行われた際に遊技状態等に応じて変動パターン決定テーブルを参照することで、大当たり判定によって単位時間あたりに判定される回数を調整できる。確変時短状態では、第一始動口16が開放状態にされる割合が通常状態よりも多く、遊技球が第一始動口16に入賞する頻度が通常状態よりも多くなる。また、時短テーブルが定める変動時間の平均時間は、通常テーブルが定める変動時間の平均時間よりも短く設定されている。これにより、遊技機1は、大当たり判定によって単位時間あたりに判定される回数を多くし、確変時短状態における遊技の進行を早く進めることができる。

40

#### 【0057】

また、特別図柄の変動時間が短い程、大当たり判定によって単位時間あたりに判定される回数は多くなる。そして、大当たり判定によって単位時間あたりに判定される回数が多い程、大当たり遊技が単位時間あたりに実行される回数が多くなるため、遊技者にとって

50

有利である。遊技機 1 では、ペナルティテーブルが定める変動時間の平均時間は、通常テーブルおよび時短テーブルが定める変動時間の平均時間よりも長く設定されている。すなわち、通常状態および確変時短状態において、第二大当たり判定によって単位時間あたりに判定される回数は、通常状態および確変時短状態において、第一大当たり判定によって単位時間あたりに判定される回数よりも少ない。さらに、先述したように、遊技機 1 では、確変時短状態において第二大当たり判定によって大当たりであると判定された場合、大当たり遊技の終了後に、遊技者にとって最も有利な遊技状態であるチャンス状態は生起されない（図 5 参照）。一方、通常状態および確変時短状態において第一大当たり判定によって大当たりであると判定された場合、大当たり遊技の終了後に、チャンス状態が生起される可能性がある。したがって、遊技者は、遊技状態が通常状態および確変時短状態である場合、第一始動口 16 を狙って左打ちを行う。

10

#### 【 0 0 5 8 】

なお、先述したように、遊技機 1 では、第二大当たり判定が行われた場合、小当たり遊技によって遊技者の持ち球が増加する可能性がある。一方、第一特別図柄には、小当たり図柄が設けられていない。そして、第一チャンステーブルが定める変動時間の平均時間は、第二チャンステーブルが定める変動時間の平均時間と略等しく設定されている。さらに、チャンス状態において、第二大当たり判定によって大当たりであると判定された場合、必ず 16 R 大当たり遊技が実行される（図 5 参照）。したがって、遊技者は、チャンス状態において第二始動口 17 を狙って右打ちを行う。

20

#### 【 0 0 5 9 】

以上のように、通常状態および確変時短状態において、遊技球がゲート 12 および第一始動口 16 に入賞しやすく第二始動口 17 に入賞しにくい左打ちが行われ、チャンス状態において、遊技球が第二始動口 17 に入賞しやすく第一始動口 16 に入賞しにくい右打ちが行われるのが、本実施形態における遊技の進め方である。

#### 【 0 0 6 0 】

図 8 を参照し、本実施形態における遊技の流れを概略的に説明する。通常状態および確変時短状態において左打ちが行われ、チャンス状態において右打ちが行われた場合の遊技の流れを説明する。遊技機 1 では、通常状態において第一大当たり判定によって大当たりであると判定されると、4 R 大当たり遊技および 16 R 大当たり遊技のいずれかの遊技が実行される（図 5 の大当たり A ~ D 参照）。4 R 大当たり遊技中は、第一大入賞口 18 が開放されるため左打ちにて消化される。16 R 大当たり遊技中は、第二大入賞口 19 が開放されるため右打ちにて消化される。遊技機 1 では、大当たり遊技の終了後、判定回数が確変回数である 82 回に達するまで確変状態が生起される。第一大当たり判定に基づいて 16 R 大当たり遊技が実行された場合の時短回数は 100% の割合で 0 回であるため、16 R 大当たり遊技の終了後には、チャンス状態が生起される（図 5 の大当たり D 参照）。一方、4 R 大当たり遊技が実行された場合、4 R 大当たり遊技の終了後には、時短回数 80 回の時短状態、時短回数 40 回の時短状態、および非時短状態（時短回数 0 回）のいずれかが生起される（図 5 の大当たり A ~ C 参照）。そのため、4 R 大当たり遊技の終了後には、当選した時短回数が 0 回であるか判断される。以下、大当たり遊技の終了後から判定回数が 40 回に達するまでの遊技を「1 セット目の遊技」ともいい、1 セット目の遊技の終了後から判定回数が 80 回に達するまでの遊技を「2 セット目の遊技」ともいう。

30

40

#### 【 0 0 6 1 】

大当たり遊技の終了後に時短状態が生起されない場合（時短回数 0 回、大当たり C, D）の遊技の流れを説明する。時短回数が 0 回である場合、大当たり遊技の終了後にチャンス状態が生起され、判定回数が 82 回に達するまで継続する。この場合、1 セット目の遊技中および 2 セット目の遊技中はいずれも右打ちが行われる。すなわち、実行されていた大当たり遊技が 4 R 大当たり遊技であった場合（大当たり C）、大当たり遊技の終了後に左打ちから右打ちに切り替えられる。一方、実行されていた大当たり遊技が 16 R 大当たり遊技であった場合（大当たり D）、大当たり遊技の終了後も右打ちが継続して行われる

50



。チャンス状態では、右打ちされた遊技球が第二始動口17に入賞することによって第二大当たり判定が行われる。この場合、大当たりであると判定されなかった場合、小当たりであると判定される。ゆえに、チャンス状態において第二大当たり判定によって1回も大当たりであると判定されなかった場合、1セット目の遊技中および2セット目の遊技中に、それぞれ40回（すなわち、合計80回）の小当たり遊技が実行される。つまり、遊技者は、チャンス状態が生起されている1セット目の遊技中および2セット目の遊技中に、小当たり遊技によって多くの賞球を獲得できる。ただし、チャンス状態において左打ちが行われ、第一始動口16に遊技球が入賞した場合は、この限りでない。1セット目の遊技中に遊技者が獲得できる賞球数、2セット目の遊技中に遊技者が獲得できる賞球数、および16R大当たり遊技中に遊技者が獲得できる賞球数は、互いに略等しいことが好ましい。これにより、遊技機1は、1セット目の遊技および2セット目の遊技をそれぞれ16R大当たり遊技のように遊技者に見せることができる。

10

**【0062】**

なお、2セット目の遊技の終了後、判定回数81、82回目の報知演出の実行中には、左打ちを示唆する後述の特定演出が実行されるため、右打ちから左打ちに切り替えられる。判定回数が82回に達すると、確変状態が終了することによって通常状態が生起される。この場合、左打ちが継続して行われる。

**【0063】**

大当たり遊技の終了後に時短状態が生起される場合（大当たりA、B）の遊技の流れを説明する。時短回数が0回でない場合、すなわち、時短回数が40回または80回の場合、4R大当たり遊技の終了後に確変時短状態が生起される。

20

**【0064】**

まず、時短回数が80回である場合（大当たりA）の遊技の流れを説明する。時短回数が80回である場合、大当たり遊技の終了後に確変時短状態が生起され、2セット目の遊技が終了するまで継続する。この場合、1セット目の遊技中および2セット目の遊技中にはいずれも左打ちが行われる。2セット目の遊技が終了すると、時短状態が終了することによってチャンス状態が生起される。次いで、判定回数が82回に達すると、確変状態が終了することによって通常状態が生起される。この場合、大当たり遊技、1セット目の遊技、2セット目の遊技、および2セット目の遊技の終了後の遊技のいずれも左打ちが継続して行われる。

30

**【0065】**

次に、時短回数が40回である場合（大当たりB）の遊技の流れを説明する。この場合、1セット目の遊技中は確変時短状態が生起され、左打ちが行われる。1セット目の遊技が終了すると、時短状態が終了することによってチャンス状態が生起され、2セット目の遊技が開始される。この場合、1セット目の遊技の終了直前である判定回数40回目の報知演出において、右打ちを示唆する後述の特殊演出が実行されるため、左打ちから右打ちに切り替えられる。2セット目の遊技中は、チャンス状態が生起され、右打ちが行われる。これにより、第二大当たり判定によって大当たりであると判定されなかった場合、2セット目の遊技中に40回の小当たり遊技が実行される。つまり、遊技者は、チャンス状態が生起されている2セット目の遊技中に、小当たり遊技によって多くの賞球を獲得できる。ただし、2セット目の遊技中に左打ちが行われ、第一始動口16に遊技球が入賞した場合は、この限りでない。なお、2セット目の遊技の終了後、判定回数81、82回目の報知演出の実行中には、左打ちを示唆する後述の特定演出が実行されるため、右打ちから左打ちに切り替えられる。判定回数が82回に達すると、確変状態が終了することによって通常状態が生起される。この場合、左打ちが継続して行われる。

40

**【0066】**

また、チャンス状態において第二大当たり判定によって大当たりであると判定された場合、必ず16R大当たり遊技が実行され、16R大当たり遊技の終了後にチャンス状態が生起される（図5の大当たりG参照）。また、確変時短状態において第一大当たり判定によって大当たりであると判定された場合は、大当たり種別として大当たりA～Dのいずれ

50

かが決定されるため、上記したように通常状態において第一大当たり判定によって大当たりであると判定された場合と同じである。

【0067】

また、図示しないが、遊技機1では、通常状態または確変時短状態において右打ちが行われ、第二大当たり判定によって大当たりであると判定されると、必ず16R大当たり遊技が実行され、16R大当たり遊技の終了後には、時短回数80回の時短状態が生起される(図5の大当たりH参照)。つまり、この場合、本実施形態における時短回数(40回、80回)のうち、最も多い時短回数(80回)が選択される。また、遊技機1では、チャンス状態において左打ちが行われ、第一大当たり判定によって大当たりであると判定されると、4R大当たり遊技および16R大当たり遊技のいずれかの大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後には、必ずチャンス状態が生起される(図5の大当たりE、F参照)。

10

【0068】

以上のように、チャンス状態では小当たり遊技によって遊技者の持ち球が増加する。一方、通常状態および確変時短状態では左打ちにて遊技が進められるため、小当たり遊技によって遊技者の持ち球が増加することはない。ゆえに、通常状態、確変時短状態、およびチャンス状態のうち、チャンス状態が最も遊技者にとって有利である。すなわち、判定回数が40回に達した場合(すなわち、1セット目の遊技の終了後)に確変時短状態からチャンス状態に移行する時短回数40回の大当たりBは、判定回数が40回に達した場合も確変時短状態が継続される時短回数80回の大当たりAよりも遊技者にとって有利である。この点が本発明の要点である。つまり、従来遊技機では、大当たり遊技の終了後に生起される遊技状態から大当たり以外を契機として当該遊技状態から次の遊技状態に移行する場合、必ず、より遊技者にとって不利な遊技状態へと移行していた。このため、遊技者は、大当たり以外のタイミングで遊技状態が移行した場合、落胆していた。一方、本実施形態における遊技機1では、大当たり遊技の終了後に生起された確変時短状態から時短状態が終了することにより、より遊技者にとって有利な確変非時短状態(チャンス状態)へと移行する。このため、遊技者は、大当たり以外のタイミングでの遊技状態の移行にも興味を持つことができる。

20

【0069】

また、大当たり遊技において、4R大当たり遊技は左打ちにて消化され、4R大当たり遊技よりも遊技者にとって有利な16R大当たり遊技は右打ちにて消化される。そして、通常状態および確変時短状態では左打ちされ、3つの遊技状態のうち最も遊技者にとって有利なチャンス状態では右打ちされる。これにより、遊技者にとって最も有利な遊技状態が続く場合、遊技者は右打ちを継続して行う。つまり、遊技機1は、遊技者に右打ちさせることで、現在遊技者にとって最も有利な遊技状態であることを認識させることができる。

30

【0070】

図9を参照し、大当たり遊技が開始されてから確変状態が終了するまでに行われる主な演出を説明する。遊技機1では、ラウンド数報知演出、エンディング演出、特殊演出、特定演出等が、表示画面28、スピーカ48等にて実行される。遊技機1では、大当たり遊技が開始されたオープニング時には、ラウンド数報知演出が実行される。ラウンド数報知演出とは、大当たり遊技の開始時に、現在実行されている大当たり遊技が16R大当たり遊技および4R大当たり遊技のいずれであるかを遊技者に報知する演出である。つまり、ラウンド数報知演出では、ラウンド数報知演出の終了後に大入賞口が開閉される回数が遊技者に報知される。

40

【0071】

次いで、大入賞口が開放されて、最終ラウンドが終了した後のエンディング時には、エンディング演出が実行される。エンディング演出とは、チャンス状態および確変時短状態のいずれの遊技状態が大当たり遊技の終了後に生起されるかを遊技者に報知する演出である。遊技機1では、ラウンド数報知演出が実行されてからエンディング演出が終了される

50

までを大当たり遊技としている。

【0072】

また、先述したように、4R大当たり遊技の終了後にチャンス状態が生起される大当たりCに当選していた場合、大当たり遊技の終了後に左打ちから右打ちに切り替わる。そのため、この場合のエンディング演出は、右打ちを示唆する演出を含む。これにより、遊技者は、4R大当たり遊技の終了間際に右打ちに切り替え、遊技機1は、大当たり遊技の終了後1回目の大当たり判定から第二大当たり判定を行うことができる。したがって、遊技機1は、左打ちで消化する4R大当たり遊技の終了直後の1回目の大当たり判定において、第一大当たり判定が行われることを抑制できる。これにより、遊技者は、最大82回分の小当たり遊技を遊技できる。

10

【0073】

次いで、大当たり遊技の終了後、判定回数が40回に達した場合には、特殊演出が実行される。特殊演出とは、40回目の大当たり判定の終了後において、チャンス状態の継続、確変時短状態からチャンス状態への移行、および確変時短状態の継続のいずれであるかを遊技者に報知する演出である。なお、特殊演出の内容および実行時間は、エンディング演出の内容および実行時間と略同一である。これにより、遊技機1は、1セット目の遊技を大当たり遊技のように遊技者に見せることができる。

【0074】

先述したように、本実施形態では、判定回数が特定回数(40回)に達した時の大当たり判定の結果を報知する際の変動パターンを決定する場合には、特殊変動パターン決定テーブルが参照される。特殊演出は、特殊変動パターンが指定された場合に実行される。特殊ハズレパターンA~Cおよび特殊小当たりパターンA~Cが指定された場合の特殊演出は、右打ちを継続することを示唆する演出を含む。移行ハズレパターンA~Cおよび移行小当たりパターンA~Cが指定された場合の特殊演出は、左打ちから右打ちに切り替えることを示唆する演出を含む。継続ハズレパターンA~Cおよび継続小当たりパターンA~Cが指定された場合の特殊演出は、左打ちを継続することを示唆する演出を含む。

20

【0075】

先述したように、時短回数が40回である大当たりBに当選していた場合、判定回数が40回に達した場合にチャンス状態に移行するため、左打ちから右打ちに切り替えられる。遊技機1は、移行ハズレパターンA~Cおよび移行小当たりパターンA~Cが指定された場合の特殊演出は、右打ちを示唆する演出を含む。これにより、遊技者は、40回目の大当たり判定の演出中に右打ちに切り替えることができる。ゆえに、遊技機1は、確変時短状態からチャンス状態に移行した直後の判定回数41回目の大当たり判定から第二大当たりを行うことができる。したがって、遊技機1は、確変時短状態からチャンス状態に移行した直後に第一大当たり判定が行われ、小当たり遊技が実行されないことにより、遊技者の賞球獲得数が減少することを抑制できる。

30

【0076】

次いで、大当たり遊技の終了後、判定回数が81, 82回に達した場合には、特定演出が実行される。特定演出とは、確変状態の終了の予告を遊技者に報知する演出である。本実施形態では、特定演出は、通常の報知演出と同時に行われ、例えば、表示画面28で行われている報知演出の一部に重畳させて行われる。

40

【0077】

また、先述したように、判定回数82回目の大当たり判定が行われると、通常状態が生起される。そのため、特定演出は、左打ちを示唆する演出を含む。これにより、遊技者は、81回目, 82回目の大当たり判定の報知演出の実行中に右打ちから左打ちに切り替えることができる。これにより、遊技機1は、判定回数83回目の大当たり判定から第一大当たり判定を行うことができるため、チャンス状態から通常状態に移行した直後の大当たり判定において、第二大当たり判定が行われることを抑制できる。したがって、遊技機1は、チャンス状態から通常状態切り替わった直後の大当たり判定における変動パターンの決定において、ペナルティテーブルが参照され、変動時間がいたずらに長くなることを抑

50

制できる。

【0078】

図10～図18を参照し、遊技機1の主制御基板41で行われるメイン処理を説明する。メイン処理は、割込信号発生回路57(図3参照)が4ms毎に発生する割込信号をCPU51が感知した際に、ROM53に記憶されているプログラムに従って、CPU51が実行する。以下、フローチャートの各ステップについて「S」と略記する。

【0079】

まず、コマンド出力処理が行われる(S10)。コマンド出力処理では、制御コマンドが、サブ制御基板58、払出制御基板45、中継基板47等に出力される。ここで出力される制御コマンドは、前回行われたメイン処理においてRAM52に記憶された制御コマンドである。

10

【0080】

次いで、スイッチ読込処理が行われる(S11)。スイッチ読込処理では、ゲート12、各始動口、各大入賞口等に設けられた各スイッチ(図3参照)の検出結果から、遊技球を検知するための処理が行われる。

【0081】

次いで、カウンタ更新処理が行われる(S12)。カウンタ更新処理では、RAM52に記憶されている乱数取得カウンタの値が加算され、且つ、タイマカウンタの値が減算される。

20

【0082】

次いで、特別電動役物処理が行われる(S13)。詳細は後述するが、特別電動役物処理では、大当たり遊技および小当たり遊技の動作(主に、開閉部材181および開閉部材191の開閉動作)を制御するための処理と、大当たり遊技終了後の遊技状態に関する処理とが行われる(図17、図18参照)。

【0083】

次いで、特別図柄処理が行われる(S14)。詳細は後述するが、特別図柄処理では、大当たり判定、変動パターンの決定、および遊技状態の移行処理等が行われる(図11～図16参照)。

【0084】

次いで、普通電動役物処理が行われる(S15)。普通電動役物処理では、普通当たりとなった場合に普通当たり遊技の動作を制御するための処理が行われる。CPU51は、時短状態が生起されていれば、非時短状態中よりも高い確率で第一始動口16を開放させる。なお、CPU51は、後述する時短フラグが「ON」とされていれば、時短状態中であると判断する。

30

【0085】

次いで、普通図柄処理が行われる(S16)。普通図柄処理では、遊技球がゲート12を通過し、普通図柄作動スイッチ98が遊技球を検出することを契機として、第三乱数が取得される。取得された第三乱数に基づいて、普通当たり判定、普通図柄の変動を制御するためのコマンドの記憶等の処理が行われる。

【0086】

次いで、払出処理(S17)、エラーチェック(S18)、および情報出力処理(S19)が行われる。払出処理では、賞品球の払い出しが制御される。エラーチェックでは、エラーが発生している場合に、表示画面28、スピーカ48等を用いてエラーが報知される。情報出力処理では、遊技場管理用コンピュータ(図示略)に各種の情報が出力される。

40

【0087】

図11～図16を参照し、特別図柄処理(S14、図10参照)の詳細を説明する。まず、特別図柄処理で使用されるフラグを説明する。RAM52には、大当たり遊技状態フラグ、小当たり遊技状態フラグ、特別図柄表示状態フラグ、確変フラグ、時短フラグ、時短準備フラグ、大当たりBフラグ等が記憶されている。大当たり遊技状態フラグは、大当

50

たり遊技中に「1」が記憶されて「ON」となり、大当たり遊技中でない場合には「0」が記憶されて「OFF」となる。小当たり遊技状態フラグは、小当たり遊技中に「1」が記憶されて「ON」となり、小当たり遊技中でない場合には「0」が記憶されて「OFF」となる。特別図柄表示状態フラグは、2つの特別図柄のいずれか一方の変動中に「1」、いずれか一方の停止表示中に「2」、両方とも変動中でも停止表示中でもない場合に「0」が記憶される。確変フラグは、確率変動状態中に「1」が記憶されて「ON」となり、非確変状態中に「0」が記憶されて「OFF」となる。時短フラグは、時短状態中に「1」が記憶されて「ON」となり、非時短状態中に「0」が記憶されて「OFF」となる。時短準備フラグは、大当たり遊技の終了後に時短状態を生起する場合には「1」が記憶されて「ON」となり、時短フラグが「ON」となった場合には「0」が記憶されて「OFF」となる。大当たりBフラグは、時短回数が40回である大当たりBに当選していることを示す場合に「1」が記憶されて「ON」となり、大当たり判定の結果が大当たりであり、当該大当たりの種別がいずれであるか判断される前に「0」が記憶されて「OFF」となる。

10

#### 【0088】

なお、メイン処理において、遊技状態は、確変フラグおよび時短フラグを参照することで判断される。通常状態は、確変フラグが「OFF」となっており、且つ、時短フラグが「OFF」となっている状態である。確変時短状態は、確変フラグが「ON」となっており、且つ、時短フラグが「ON」となっている状態である。チャンス状態は、確変フラグが「ON」となっており、且つ、時短フラグが「OFF」となっている状態である。

20

#### 【0089】

図11に示すように、特別図柄処理が開始されると、第一始動口16に遊技球が入賞したか判断される(S21)。第一始動口スイッチ81(図3参照)が遊技球の入賞を検出すると、メイン処理のスイッチ読込処理(S11、図10参照)において、第一始動口スイッチ81に対応するフラグが「ON」となる。このフラグが「OFF」となっており、第一始動口16に遊技球が入賞していないと判断された場合(S21:NO)、処理はS31へ移行する。一方、第一始動口16に遊技球が入賞したと判断された場合(S21:YES)、RAM52に記憶されている第一保留球数の値が「4」であるか判断される(S22)。RAM52に記憶されている第一保留球数の値が「4」であると判断された場合(S22:YES)、記憶可能な第一保留球の数が上限に達しているため、処理はS31へ移行する。

30

#### 【0090】

一方、RAM52に記憶されている第一保留球数の値が「4」でないと判断された場合(S22:NO)、第一保留球数に「1」が加算される(S23)。次いで、第一乱数が取得され、第一大当たり関係情報記憶エリア(図4参照)における空の記憶エリアのうち、番号が最も小さい記憶エリアに記憶される(S24)。具体的には、第一大当たり乱数欄には第一大当たり乱数を取得するための乱数取得カウンタである第一大当たり判定カウンタの値が、第一変動パターン決定乱数欄には第一変動パターン決定乱数を取得するための乱数取得カウンタである第一変動パターン決定カウンタの値が、それぞれ記憶される。

40

#### 【0091】

次いで、第二始動口17に遊技球が入賞したか判断される(S31)。第二始動口スイッチ82に対応するフラグが「OFF」となっており、第二始動口17に遊技球が入賞していないと判断された場合(S31:NO)、処理はそのままS41(図12参照)へ移行する。一方、第二始動口17に遊技球が入賞したと判断された場合(S31:YES)、RAM52に記憶されている第二保留球数の値が「1」であるか判断される(S32)。RAM52に記憶されている第二保留球数の値が「1」であると判断された場合(S32:YES)、記憶可能な第二保留球の数が上限に達しているため、処理はそのままS41へ移行する。

#### 【0092】

一方、RAM52に記憶されている第二保留球数の値が「1」でないと判断された場合

50

(S32:NO)、第二保留球数に「1」が加算される(S33)。次いで、第二乱数が取得され、RAM52の第二大当たり関係情報記憶エリアに記憶される(S34)。

【0093】

次いで、図12に示すように、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態であるか否か判断される(S41)。大当たり遊技状態フラグおよび小当たり遊技状態フラグのいずれかが「ON」となっており、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態であると判断された場合(S41:YES)、処理はそのままメイン処理(図10参照)へ戻る。一方、大当たり遊技状態フラグおよび小当たり遊技状態フラグのいずれも「OFF」となっており、大当たり遊技状態および小当たり遊技状態のいずれでもない判断された場合(S41:NO)、2つの特別図柄のいずれかが変動中であるか判断される(S42)。表示状態フラグが「1」でなく、いずれも変動中でないと判断された場合(S42:NO)、2つの特別図柄のいずれかが停止表示中であるか判断される(S43)。表示状態フラグが「2」でなく、いずれも停止表示中でないと判断された場合(S43:NO)、処理はS51(図13参照)へ移行し、大当たり判定に関する処理等が行われる。

10

【0094】

本実施形態の大当たり判定では、第二大当たり判定が第一大当たり判定よりも優先して行われる。図13に示すように、まず、RAM52に記憶されている第二保留球数の値が「1」であるか判断される(S51)。RAM52に記憶されている第二保留球数の値が「1」であると判断された場合(S51:YES)、第二大当たり判定に関する処理が行われるが、詳細は後述する。一方、第二保留球数の値が「0」であると判断された場合(S51:NO)、第一保留球数の値が「1」以上であるか判断される(S52)。RAM52に記憶されている第一保留球数の値が「1」以上であると判断された場合(S52:YES)、第一大当たり判定に関する処理が行われる。一方、RAM52に記憶されている第一保留球数の値が「0」であると判断された場合(S52:NO)、大当たり判定をする乱数が存在しないため、処理はそのままメイン処理へ戻る。

20

【0095】

まず、第一大当たり判定に関する処理を説明する。まず、第一保留球数が「1」減算される(S61)。次いで、第一大当たり関係情報記憶エリア(図4参照)の判定エリアが、次の番号の記憶エリアにシフトされる(S62)。次いで、確変状態か否かに応じて第一大当たり判定が行われ(S63)、処理はS81へ移行する。なお、第一大当たり判定を行うための判定テーブルには、「大当たり」および「ハズレ」にそれぞれ対応する大当たり乱数の値が定められている低確率判定テーブル(図示略)と高確率判定テーブル(図示略)とが設けられている。低確率判定テーブルは、大当たりであると判定される確率が通常の高確率に設定されており、非確変状態中に選択される。高確率判定テーブルは、大当たりであると判定される確率が低確率よりも高い高確率に設定されており、確変状態中に選択される。第一大当たり判定では、選択された判定テーブルを参照して、S62でシフトされた判定エリアに記憶されている第一大当たり乱数が「大当たり」および「ハズレ」のいずれに対応するかが判定される。これにより、RAM52に記憶された未判定の第一大当たり乱数に基づく第一大当たり判定が、第一大当たり乱数の記憶された順に行われる。

30

40

【0096】

次に、第二大当たり判定に関する処理を説明する。まず、第二保留球数が「1」減算される(S71)。次いで、第二大当たり関係情報記憶エリアの判定エリアが、次の番号の記憶エリアにシフトされる(S72)。次いで、確変状態か否かに応じて第二大当たり判定が行われ(S73)、処理はS81へ移行する。なお、第二大当たり判定を行うための判定テーブルには、「大当たり」および「小当たり」にそれぞれ対応する大当たり乱数の値が定められている低確率判定テーブル(図示略)と高確率判定テーブル(図示略)とが設けられている。低確率判定テーブルは、大当たりであると判定される確率が通常の高確率に設定されており、非確変状態中に選択される。高確率判定テーブルは、大当たりであると判定される確率が低確率よりも高い高確率に設定されており、確変状態中

50

に選択される。第二大当たり判定では、選択された判定テーブルを参照して、S 7 2 でシフトされた判定エリアに記憶されている第二大当たり乱数が「大当たり」および「小当たり」のいずれに対応するかが判定される。これにより、RAM 5 2 に記憶された未判定の第二大当たり乱数に基づく第二大当たり判定が、第二大当たり乱数の記憶された順に行われる。

#### 【0097】

第一大当たり判定または第二大当たり判定に関する処理が行われると、当該大当たり判定の結果が大当たりであったか判断される(S 8 1)。大当たり判定の結果が大当たりであると判断された場合(S 8 1 : YES)、特別図柄決定テーブル(図5参照)が参照され、遊技状態に応じて第一特別図柄が決定される(S 8 2)。次いで、特殊変動パターンに関するフラグ処理が行われる特殊変動準備処理が行われる(S 8 3)。

10

#### 【0098】

図14を参照し、特殊変動準備処理(S 8 3、図13参照)の詳細を説明する。まず、大当たりBフラグに「0」が記憶されて「OFF」とされる(S 9 1)。大当たりBフラグは、判定回数が40回に達するまでに大当たり判定によって大当たりであると判断された場合、「ON」とされたままの場合がある。この場合、S 9 1において、大当たりBフラグが「OFF」とされる。

#### 【0099】

次いで、S 8 2(図13参照)で当選した大当たり種別が大当たりC~Gのいずれかであるか否かが判断される(S 9 2)。大当たりC~Gの時短回数は、いずれも0回であり、大当たりA, B, Hの時短回数は、40回または80回である。つまり、S 9 2では大当たり遊技の終了後に時短状態が生起されるか否かが判断されている。大当たり種別が大当たりC~Gのいずれかであると判断された場合(S 9 2 : YES)、処理はそのまま特別図柄処理(図13参照)へ戻る。一方、大当たり種別が大当たりC~Gのいずれでもない判断された場合(S 9 2 : NO)、大当たり遊技の終了後に時短状態が生起されるため、大当たり遊技の終了後に時短状態を生起することを示す「1」が時短準備フラグに記憶されて「ON」とされる(S 9 3)。これにより、後述のS 2 2 2で大当たり遊技の終了後に時短状態が生起される。次いで、S 8 2で当選した大当たり種別が大当たりBであるか判断される(S 9 4)。大当たりBの時短回数は40回であり、大当たりA, Hの時短回数は、80回である。つまり、S 9 4では大当たり遊技の終了後に生起される時短状態の時短回数が40回であるか否かが判断されている。大当たり種別が大当たりBでないと判断された場合(S 9 4 : NO)、処理は特別図柄処理へ戻る。一方、大当たり種別が大当たりBであると判断された場合(S 8 4 : YES)、大当たりBフラグに「1」が記憶されて「ON」とされ(S 9 5)、処理は特別図柄処理へ戻る。

20

30

#### 【0100】

図13の説明に戻る。S 8 1において、第一大当たり判定の結果が大当たりでないと判断された場合(S 8 1 : NO)、もしくはS 8 3において、特殊変動準備処理が行われると、変動パターンを決定するための変動パターン決定処理が行われる(S 8 4)。

#### 【0101】

図15を参照し、変動パターン決定処理(S 8 4、図13参照)を説明する。まず、遊技状態が通常状態であるか判断される(S 1 0 1)。遊技状態が通常状態であると判断された場合(S 1 0 1 : YES)、処理はS 1 0 5へ移行する。一方、遊技状態が通常状態でないと判断された場合(S 1 0 1 : NO)、当該大当たり判定が特定回数(40回目)の大当たり判定であるか判断される(S 1 0 2)。ここで、判定回数は後述のS 1 4 3で当該大当たり判定の結果が報知された後に計数されるため、S 1 0 2では、RAM 5 2に記憶されている判定回数の値が特定回数(40回)よりも1回少ない「39」であるか判断される。RAM 5 2に記憶されている判定回数の値が「39」でないと判断された場合(S 1 0 2 : NO)、当該大当たり判定が81回目または82回目の大当たり判定であるか判断される(S 1 0 3)。S 1 0 3では、S 1 0 2と同様にRAM 5 2に記憶されている判定回数の値が「80」または「81」であるか判断される。RAM 5 2に記憶されてい

40

50

る判定回数の値が「80」および「81」のいずれでもないとは判断された場合(S103: NO)、処理はS105へ移行する。一方、RAM52に記憶されている判定回数の値が「80」または「81」であると判断された場合(S103: YES)、特定演出を実行させるための特定演出コマンドが、RAM52に記憶される(S104)。なお、特定演出コマンドは、次回行われるメイン処理のコマンド出力処理(S10、図10参照)において、サブ制御基板58(図3参照)に送信される。

#### 【0102】

次いで、変動パターン決定テーブルとして通常変動パターン決定テーブルがセットされる(S105)、処理はS107へ移行する。また、S102においてRAM52に記憶されている判定回数の値が「39」であると判断された場合(S102: YES)、変動パターン決定テーブルとして特殊変動パターン決定テーブルがセットされる(S106)。次いで、S105またはS106でセットされた変動パターン決定テーブルが参照されて変動パターンが決定され(S107)、処理は特別図柄処理(図13参照)へ戻る。詳細には、判定種別、判定結果、遊技状態、および時短回数に応じて、セットされた変動パターン決定テーブルが参照され、S62またはS72で判定エリアにシフトされた変動パターン決定乱数に基づいて、変動パターンが決定される。

#### 【0103】

図13の説明に戻る。S84の変動パターン決定処理において変動パターンが決定されると、決定された変動パターンを指定するための変動パターン指定コマンドが、RAM52に記憶される(S85)。なお、変動パターン指定コマンドは、次回行われるメイン処理のコマンド出力処理(S10、図10参照)において、サブ制御基板58(図3参照)に送信される。決定された変動パターンに応じて決められている特別図柄の変動時間が、タイマカウンタである特別図柄変動時間カウンタにセットされる(S86)。次いで、2つの特別図柄のいずれかが変動中であることを示す「1」が特別図柄表示状態フラグに記憶されて(S87)、処理はメイン処理へ戻る。

#### 【0104】

図12の説明に戻る。S42において、特別図柄表示状態フラグに「1」が記憶されており、2つの特別図柄のいずれかが変動中であると判断された場合(S42: YES)、変動時間が経過したか判断される(S111)。S86(図13参照)でセットされた特別図柄変動時間カウンタの値が「0」でなく、変動時間がまだ経過していないと判断された場合(S111: NO)、処理はメイン処理へ戻る。一方、特別図柄変動時間カウンタの値が「0」となっており、変動時間が経過したと判断された場合(S111: YES)、特別図柄停止コマンドがRAM52に記憶される(S112)。なお、特別図柄停止コマンドは、次回行われるメイン処理のコマンド出力処理(S10、図10参照)において、サブ制御基板58(図3参照)および中継基板47(図3参照)に送信され、表示画面28のデモ図柄、および図柄表示部24の2つの特別図柄の変動停止を指示する。所定の特別図柄停止表示時間(例えば、0.4秒)が、タイマカウンタである特別図柄停止時間カウンタにセットされる(S113)。次いで、2つの特別図柄のいずれかが停止表示中であることを示す「2」が特別図柄表示状態フラグに記憶されて(S114)、処理はメイン処理へ戻る。

#### 【0105】

また、S43において、特別図柄表示状態フラグに「2」が記憶されており、2つの特別図柄のいずれかが停止表示中であると判断された場合(S43: YES)、停止表示時間が経過したか判断される(S121)。S113でセットされた特別図柄停止時間カウンタの値が「0」でなく、停止表示時間がまだ経過していないと判断された場合(S121: NO)、処理はメイン処理へ戻る。一方、特別図柄停止時間カウンタの値が「0」となっており、停止表示時間が経過したと判断された場合(S121: YES)、2つの特別図柄が両方とも変動中でも停止表示中でもないことを示す「0」が、特別図柄表示状態フラグに記憶される(S122)。次いで、遊技状態の制御に関する遊技状態生起処理が行われ(S123)、処理はメイン処理へ戻る。

10

20

30

40

50



## 【0106】

図16を参照し、遊技状態生起処理(S123、図12参照)の詳細を説明する。まず、S63またはS73の大当たり判定の結果が大当たりであるか判断される(S131)。大当たり判定の結果が大当たりであると判断された場合(131: YES)、大当たり遊技状態であることを示す「1」が大当たり遊技状態フラグに記憶されて「ON」とされる(S132)。次いで、S82で当選した大当たり種別に対応するラウンド数の値がRAM52に記憶される(S133)。具体的には、大当たりA~C、Eのラウンド数は4ラウンドであり、大当たりD、F~Hのラウンド数は16ラウンドである。次いで、大当たり遊技開始コマンドが、RAM52に記憶される(S134)。大当たり遊技開始コマンドは、S82で当選した大当たりの種別に対応するラウンド数が4ラウンドおよび16ラウンドのいずれであるかに応じたラウンド数報知演出の実行パターンを指定し、大当たり遊技に関する制御を開始させるためのコマンドである。ラウンド数報知演出の実行パターンとは、当選した大当たり遊技のラウンド数に応じて決められた演出の内容や実行時間である。なお、大当たり遊技開始コマンドは、次回行われるメイン処理のコマンド出力処理において、サブ制御基板58に送信される。また、大当たり遊技中は、遊技状態として通常状態が生起される。よって、時短フラグに「0」が記憶されて「OFF」とされ(S135)、確変フラグに「0」が記憶されて「OFF」とされる(S136)。その後、処理はメイン処理へ戻る。

10

## 【0107】

また、S131において大当たり判定の結果が大当たりでないと判断された場合(S131: NO)、大当たり判定の結果が小当たりであるか判断される(S141)。大当たり判定の結果が小当たりでないと判断された場合(S141: NO)、ハズレであるので、処理はS143へ移行する。一方、大当たり判定の結果が小当たりであると判断された場合(S141: YES)、小当たり遊技状態であることを示す「1」が小当たり遊技状態フラグに記憶されて「ON」とされる(S142)。次いで、RAM52に記憶されている判定回数に「1」が加算される(S143)。これにより、大当たり判定によって連続して大当たり以外(小当たりまたはハズレ)であると判定された回数を計数できる。

20

## 【0108】

次いで、遊技状態が時短状態であるか判断される(S151)。遊技状態が時短状態であると判断された場合(S151: YES)、大当たりBフラグが「ON」であるか判断される(S152)。すなわち、S152では時短回数が40回であるか80回であるか判断されている。大当たりBフラグが「ON」となっており、大当たりBに基づいて時短状態が生起されていると判断された場合(S152: YES)、判定回数が40回に達した場合(すなわち、1セット目の遊技の終了後)に時短状態が終了されるため、S143で計数されてRAM52に記憶されている判定回数の値が「40」であるか判断される(S153)。判定回数が40回でないと判断された場合(S153: NO)、まだ時短状態が継続されるため、処理はそのまま特別図柄処理(図12参照)へ戻る。一方、判定回数が40回であると判断された場合(S153: YES)、1セット目の遊技が終了し、時短状態が終了されるため、時短フラグに「0」が記憶されて「OFF」とされ(S154)、処理は特別図柄処理へ戻る。なお、この場合、確変フラグは「ON」となっているため、遊技状態としてチャンス状態が生起される。

30

40

## 【0109】

また、S152において大当たりBフラグが「OFF」となっており、大当たりB以外(大当たりAまたは大当たりH)に基づいて時短状態が生起されていると判断された場合(S152: NO)、判定回数が80回に達した場合(すなわち、2セット目の遊技の終了後)に時短状態が終了されるため、S143で計数されてRAM52に記憶されている判定回数の値が「80」であるか判断される(S155)。判定回数が80回でないと判断された場合(S155: NO)、まだ時短回数が継続されるため、処理はそのまま特別図柄処理へ戻る。一方、判定回数が80回であると判断された場合(S155: YES)、2セット目の遊技が終了し、時短状態が終了されるため、時短フラグに「0」が記憶されて「

50

OFF」とされ(S 1 5 6)、処理は特別図柄処理へ戻る。なお、この場合、確変フラグは「ON」となっているため、遊技状態としてチャンス状態が生起される。

【0 1 1 0】

また、S 1 5 1において遊技状態が時短状態でないと判断された場合(S 1 5 1 : NO)、遊技状態が確変状態か判断される(S 1 6 1)。遊技状態が確変状態でないと判断された場合(S 1 6 1 : NO)、遊技状態が通常状態であり、確変フラグおよび時短フラグのいずれも既に「OFF」となっているため、処理はそのまま特別図柄処理へ戻る。一方、遊技状態が確変状態であると判断された場合(S 1 6 1 : YES)、判定回数が82回に達した場合に確変状態が終了されるため、S 1 4 3で計数されてRAM 5 2に記憶されている判定回数の値が「82」であるか判断される(S 1 6 2)。判定回数が82回でないと判断された場合(S 1 6 2 : NO)、まだ確変状態が継続されるため、処理はそのまま特別図柄処理へ戻る。一方、判定回数が82回であると判断された場合(S 1 6 2 : YES)、確変状態が終了されるため、確変フラグに「0」が記憶されて「OFF」とされ(S 1 6 3)、処理は特別図柄処理へ戻る。なお、この場合、確変フラグおよび時短フラグのいずれも「OFF」となっているため、遊技状態として通常状態が生起される。

10

【0 1 1 1】

図17および図18を参照し、特別電動役物処理(S 1 3、図10参照)の詳細を説明する。まず、特別電動役物処理で使用されるフラグを説明する。RAM 5 2には、大入賞口開放中フラグ、エンディングフラグ等が記憶されている。大入賞口開放中フラグは、第一大入賞口18および第二大入賞口19のいずれかが開放状態である場合には「1」が記憶されて「ON」となり、第一大入賞口18および第二大入賞口19がいずれも閉鎖状態である場合には「0」が記憶されて「OFF」となる。エンディングフラグは、エンディング演出が実行されている場合には「1」が記憶されて「ON」となり、エンディング演出が終了された場合には「0」が記憶されて「OFF」となる。

20

【0 1 1 2】

図17に示すように、特別電動役物処理が開始されると、大当たり遊技状態であるか判断される(S 1 8 1)。大当たり遊技状態フラグが「ON」となっており、大当たり遊技状態であると判断された場合(S 1 8 1 : YES)、大入賞口が開放状態であるか判断される(S 1 8 2)。開放中フラグが「ON」となっており、2つの大入賞口のうちのいずれかが開放状態であると判断された場合(S 1 8 2 : YES)、開放状態である大入賞口に遊技球が入賞したか判断される(S 1 8 3)。第一大入賞口スイッチ96(図3参照)または第二大入賞口スイッチ97(図5参照)が遊技球の入賞を検出すると、メイン処理のスイッチ読込処理(S 1 1、図10参照)において、各大入賞口スイッチに対応するフラグが「ON」となる。このフラグが「OFF」となっており、大入賞口に入賞していないと判断された場合(S 1 8 3 : NO)、処理はS 1 8 5へ移行する。一方、大入賞口に入賞したと判断された場合(S 1 8 3 : YES)、RAM 5 2に記憶されている大入賞口入賞球数に「1」が加算される(S 1 8 4)。

30

【0 1 1 3】

次いで、所定の開放時間が経過したか判断される(S 1 8 5)。後述のS 1 9 6でセットされた大入賞口開放時間カウンタの値が「0」でなく、開放時間がまだ経過していないと判断された場合(S 1 8 5 : NO)、規定数(本実施形態では、9個)以上の遊技球が大入賞口に入賞したか判断される(S 1 8 6)。RAM 5 2に記憶されている大入賞口入賞球数の値が「8」以下であり、規定数以上の遊技球がまだ大入賞口に入賞していないと判断された場合(S 1 8 6 : NO)、引き続き大入賞口を開放させておくため、処理はそのままメイン処理(図10参照)へ戻る。一方、RAM 5 2に記憶されている大入賞口入賞球数の値が「9」以上であり、規定数以上の遊技球が大入賞口に入賞したと判断された場合(S 1 8 6 : YES)、もしくは大入賞口開放時間カウンタの値が「0」であり、開放時間が経過したと判断された場合(S 1 8 5 : YES)、大入賞口を閉鎖させるための処理が行われる。

40

【0 1 1 4】

50

まず、大入賞口を閉鎖させるための大入賞口閉鎖コマンドが、RAM52に記憶される(S187)。なお、大入賞口閉鎖コマンドは、次回行われるメイン処理のコマンド出力処理(S10、図10参照)において、中継基板47に送信される。大入賞口開放中フラグに「0」が記憶されて「OFF」とされる(S188)。次いで、タイマカウンタである大入賞口閉鎖時間カウンタに大入賞口の閉鎖時間がセットされ(S189)、処理はメイン処理へ戻る。

**【0115】**

また、S182において、開放中フラグが「OFF」となっており、2つの大入賞口がいずれも閉鎖状態であると判断された場合(S182:NO)、大入賞口の閉鎖時間が経過したか判断される(S191)。S189でセットされた大入賞口閉鎖時間カウンタの値が「0」でなく、閉鎖時間がまだ経過していないと判断された場合(S191:NO)、引き続き大入賞口を閉鎖させておくため、処理はそのままメイン処理へ戻る。一方、大入賞口閉鎖時間カウンタの値が「0」であり、閉鎖時間が経過したと判断された場合(S191:YES)、大入賞口を開放させる処理、または大当たり遊技を終了させる処理が行われる。

10

**【0116】**

まず、大入賞口がS82で当選した大当たり種別に対応するラウンド数分開放されたか判断される(S192)。RAM52に記憶されているラウンド数の値が「0」でなく、大入賞口がまだS133で記憶されたラウンド数分開放されていないと判断された場合(S192:NO)、大入賞口を開放させる処理が行われる。一方、RAM52に記憶されているラウンド数の値が「0」であり、大入賞口がS133で記憶されたラウンド数分開放されたと判断された場合(S192:YES)、大当たり遊技を終了させるエンディング処理が行われ(S198)、処理はメイン処理へ戻る。

20

**【0117】**

まず、大入賞口を開放させる処理を説明する。大入賞口を開放させるための大入賞口開放コマンドが、RAM52に記憶される(S193)。なお、大入賞口閉鎖コマンドは、次回行われるメイン処理のコマンド出力処理において、中継基板47に送信される。RAM52に記憶されているラウンド数が「1」減算される(S194)。次いで、大入賞口開放中フラグに「1」が記憶されて「ON」とされる(S195)。次いで、タイマカウンタである大入賞口開放時間カウンタに大入賞口の開放時間がセットされる(S196)。次いで、大入賞口入賞球数がクリアされて「0」にされ(S197)、処理はメイン処理へ戻る。

30

**【0118】**

次に、図18を参照し、エンディング処理(S198、図17参照)の詳細を説明する。まず、エンディング演出が実行されているか判断される(S201)。エンディングフラグが「OFF」となっており、まだエンディング演出が実行されていないと判断された場合(S201:NO)、エンディング演出指定コマンドがRAM52に記憶される(S202)。エンディング演出指定コマンドは、時短準備フラグが参照されることにより、大当たり遊技の終了後に時短状態が生起されるか否かに応じたエンディング演出の実行パターンを指定し、エンディング演出の実行を開始させるためのコマンドである。エンディング演出の実行パターンとは、大当たり終了後に生起される遊技状態に応じて決められた演出の内容や実行時間である。なお、エンディング演出指定コマンドは、次回行われるメイン処理のコマンド出力処理(S10、図10参照)において、サブ制御基板58に送信される。次いで、タイマカウンタであるエンディング時間カウンタにエンディング演出の実行時間をセットする(S203)。次いで、エンディング演出が実行されていることを示す「1」がエンディングフラグに記憶されて「ON」とされ(S204)、処理は特別電動役物処理(図17参照)へ戻る。

40

**【0119】**

また、S201において、エンディングフラグが「ON」となっており、エンディング演出が実行されていると判断された場合(S201:YES)、エンディング演出の実行時

50

間が経過したか判断される(S 2 1 1)。S 2 0 3でセットされたエンディング時間カウンタの値が「0」でなく、エンディング演出の実行時間がまだ経過していないと判断された場合(S 2 1 1 : N O)、引き続きエンディング演出を実行させておくため、処理は特別電動役物処理へ戻る。一方、エンディング時間カウンタの値が「0」であり、エンディング演出の実行時間が経過したと判断された場合(S 2 1 1 : Y E S)、エンディング演出の終了を指示するための大当たり遊技終了コマンドが記憶される(S 2 1 2)。なお、大当たり遊技終了コマンドは、次回行われるメイン処理のコマンド出力処理(S 1 0、図10参照)において、サブ制御基板58に送信される。次いで、エンディング演出が終了されたことを示す「0」がエンディングフラグに記憶されて「OFF」とされる(S 2 1 3)。次いで、大当たり遊技状態フラグに「0」が記憶されて「OFF」とされる(S 2 1 4)。次いで、RAM 5 2に記憶されている判定回数の値がクリアされて「0」にされる(S 2 1 5)。次いで、確変フラグに「1」が記憶されて「ON」とされる(S 2 1 6)。次いで、時短準備フラグが「ON」になっているか判断される(S 2 2 1)。時短準備フラグが「OFF」となっており、「ON」となっていないと判断された場合(S 2 2 1 : N O)、時短状態は生起されないため、処理はそのまま特別電動役物処理へ戻る。なお、この場合、大当たり遊技の終了後には、遊技状態としてチャンス状態が生起される。一方、時短準備フラグが「ON」となっていると判断された場合(S 2 2 1 : Y E S)、時短フラグに「1」が記憶されて「ON」とされる(S 2 2 2)。次いで、時短準備フラグに「0」が記憶されて「OFF」とされ(S 2 2 3)、処理は特別電動役物処理へ戻る。なお、この場合、大当たり遊技の終了後には、遊技状態として確変時短状態が生起される。

10

20

30

40

50

#### 【0120】

図17の説明に戻る。S 1 8 1において、大当たり遊技状態フラグが「OFF」となっており、大当たり遊技状態でないとして判断された場合(S 1 8 1 : N O)、小当たり遊技状態であるか判断される(S 2 3 1)。小当たり遊技状態フラグが「OFF」となっており、小当たり遊技状態でないとして判断された場合(S 2 3 1 : N O)、小当たり遊技は実行されないため、処理はメイン処理(図10参照)へ戻る。一方、小当たり遊技状態フラグが「ON」となっており、小当たり遊技状態であると判断された場合(S 2 3 1 : Y E S)、小当たり遊技に関する処理が実行され(S 2 3 2)、処理はメイン処理へ戻る。S 1 7 2では、例えば第二大入賞口19を最大1.2秒間、最大1回開放させるためのコマンドがRAM 5 2に記憶される。なお、S 2 3 2でRAM 5 2に記憶されたコマンドは、次回行われるメイン処理のコマンド出力処理(S 1 0、図10参照)において、中継基板47、サブ制御基板等に送信される。なお、先述したように、小当たり遊技の前後では遊技状態は変化しないため、小当たり遊技の実行後に新たな遊技状態を生起させる処理は行われない。

#### 【0121】

図19を参照し、サブ制御基板58で行われるサブ制御基板処理を説明する。サブ制御基板処理は、ROM 5 8 3に記憶されているプログラムに従って、CPU 5 8 1が実行する。

#### 【0122】

まず、変動パターン指定コマンドを受信したか判断される(S 3 0 1)。変動パターン指定コマンドを受信していないと判断された場合(S 3 0 1 : N O)、処理はS 3 1 1へ移行する。一方、変動パターン指定コマンドを受信したと判断された場合(S 3 0 1 : Y E S)、受信した変動パターン指定コマンドによって指定されている変動パターンが、RAM 5 8 2に記憶される(S 3 0 2)。

#### 【0123】

次いで、RAM 5 8 2に記憶された変動パターンに応じて報知演出を制御する処理が行われる(S 3 0 3)。例えば、デモ図柄の変動表示を開始させるコマンドが、表示画面28を制御する演出制御基板43へ送信される。また、変動パターンに応じてスピーカ48等が制御される。より具体的には、例えば特殊変動パターンが指定された場合、指定された特殊変動パターンに基づいて、チャンス状態が継続されるか、確変時短状態からチャンス状態に移行するか、または確変時短状態が継続されるかを遊技者に報知する態様で特殊

演出が制御される。

【0124】

次いで、特定演出コマンドを受信したか判断される(S311)。特定演出コマンドを受信していないと判断された場合(S311:NO)、処理はS321へ移行する。一方、特定演出コマンドを受信したと判断された場合(S311:YES)、特定演出を制御する処理が行われる(S312)。例えば、特定演出を実行させるコマンドが、表示画面28を制御する演出制御基板43へ送信される。また、特定演出に応じてスピーカ48等が制御される。

【0125】

次いで、特別図柄停止コマンドを受信したか判断される(S321)。特別図柄停止コマンドを受信していないと判断された場合(S321:NO)、処理はS331へ移行する。一方、特別図柄停止コマンドを受信したと判断された場合(S321:YES)、実行していた報知演出を終了し、表示画面28のデモ図柄を確定表示させる処理が行われる(S322)。次いで、実行していた特定演出も終了する(S323)。

10

【0126】

次いで、大当たり遊技開始コマンドを受信したか判断される(S331)。大当たり遊技開始コマンドを受信していないと判断された場合(S331:NO)、処理はS341へ移行する。一方、大当たり遊技開始コマンドを受信したと判断された場合(S331:YES)、受信した大当たり遊技開始コマンドによって指定されているラウンド数報知演出の実行パターンがRAM582に記憶される(S332)。次いで、RAM582に記憶された実行パターンに応じてラウンド数報知演出等の大当たり遊技演出を開始させる処理が行われる(S333)。例えば、ラウンド数報知演出を実行させるコマンドが、表示画面28を制御する演出制御基板43へ送信される。また、大当たり遊技中の演出に応じてスピーカ48等が制御される。より具体的には、4R大当たり遊技および16R大当たり遊技のそれぞれに対応した実行パターンに基づいて、ラウンド数報知演出が制御される。

20

【0127】

次いで、エンディング演出指定コマンドを受信したか判断される(S341)。エンディング演出指定コマンドを受信していないと判断された場合(S341:NO)、処理はS351へ移行する。一方、エンディング演出指定コマンドを受信したと判断された場合(S341:YES)、受信したエンディング演出指定コマンドによって指定されているエンディング演出の実行パターンがRAM582に記憶される(S342)次いで、RAM582に記憶された実行パターンに応じてエンディング演出を制御する処理が行われる(S343)。例えば、エンディング演出を実行させるコマンドが、表示画面28を制御する演出制御基板43へ送信される。また、大当たり遊技中の演出に応じてスピーカ48等が制御される。より具体的には、大当たり遊技の終了後に生起される遊技状態であるチャンス状態および確変時短状態のそれぞれに対応した実行パターンに基づいて、エンディング演出が制御される。

30

【0128】

次いで、大当たり遊技終了コマンドを受信したか判断される(S351)。大当たり遊技終了コマンドを受信していないと判断された場合(S351:NO)、処理はS301へ戻る。一方、大当たり遊技終了コマンドを受信したと判断された場合(S351:YES)、エンディング演出の終了等の大当たり遊技演出を終了させる処理が行われ(S352)、処理はS301へ戻る。

40

【0129】

以上説明したように、本実施形態における遊技機1によれば、小当たりであると判定される確率は大当たりであると判定される確率より高いため、第二始動口17に遊技球が入賞すると、大当たり遊技が実行される回数よりも小当たり遊技が実行される回数の方が多くなる。また、第一始動口16に遊技球が入賞した場合に払い出される第一特典よりも可変入賞口に遊技球が入賞した場合に払い出される第二特典の方が多い。これにより、遊技

50

者は、第二発射強度で遊技球を発射させることにより、大当たり遊技に加えて小当たり遊技によって特典を獲得できる。しかし、遊技機1では通常状態および確変時短状態において、発射装置37によって第二発射強度で遊技球を発射させることが抑制されている。つまり、遊技者は、チャンス状態において、第二発射強度で遊技球を発射させ、大当たり遊技に加えて小当たり遊技によって特典を獲得できる。したがって、遊技機1では、通常状態および確変時短状態のいずれよりもチャンス状態の方が、遊技者にとって有利である。また、複数の時短回数(40回, 80回)は、確変回数(82回)よりも少ない。これにより、遊技機1では、大当たり遊技の終了後、時短状態が生起されると、判定回数が確変回数に達するまでに時短回数に達する。つまり、遊技機1では、大当たり遊技の終了後、確変時短状態が生起された場合、確変状態が終了するまでに時短状態が終了され、より遊技者にとって有利なチャンス状態が生起される。ここで、従来遊技機では、大当たり遊技の終了後以外のタイミングでは、常に遊技者にとってより不利な遊技状態に移行していた。一方、本実施形態の遊技機1では、判定回数が時短回数に達して確変時短状態から時短状態が終了することによって、より遊技者にとって有利なチャンス状態に移行する。これにより、本発明によって新たな遊技性を有する遊技機を構成できる。これにより、遊技者は、大当たり遊技の終了後に確変時短状態が生起された場合において、チャンス状態に移行することを期待しながら遊技を進行させる。したがって、遊技機1は、大当たり遊技の終了後以外のタイミングに対しても、遊技状態の移行への興味を遊技者にもたせることができる。

10

20

30

40

50

#### 【0130】

遊技機1では、確変状態において特定回数目の大当たり判定の変動パターンを決定する場合に、特殊変動パターン決定テーブルが参照される。一方、確変状態において特定回数目以外の大当たり判定の変動パターンを決定する場合には、第一チャンステーブルまたは第二チャンステーブルが参照される。特定回数は時短回数(40回)である。つまり、確変時短状態からチャンス状態に移行する可能性がある場合に、特殊変動パターン決定テーブルが参照される。特殊変動パターン決定テーブルが定める実行時間の平均時間は、第一チャンステーブルおよび第二チャンステーブルが定める実行時間のいずれの平均時間よりも長い。例えば、遊技者は、確変時短状態において判定回数が時短回数の可能性がある回数に達した場合、確変時短状態からチャンス状態に移行することを期待する。遊技機1は、確変状態において判定回数が特定回数に達した場合に特殊変動パターン決定テーブルを参照することにより、より長い時間より強い興味を遊技者にもたせることができる。

#### 【0131】

また、その他の例として、遊技機1において、前記抑制手段は、前記確変制御手段によって前記確変状態が生起されておらず、且つ、前記時短制御手段によって前記時短状態が生起されていない状態、および前記確変制御手段によって前記確変状態が生起され、且つ、前記時短制御手段によって前記時短状態が生起されている状態において、前記第二判定手段によって大当たりであると判定された場合、前記時短制御手段に、前記大当たり遊技制御手段によって実行される前記大当たり遊技の終了後に、前記時短状態を生起させ、且つ、前記時短回数のうち最も多い前記時短回数に基づいて、当該時短状態を終了させてもよい。遊技機1では、通常状態および確変時短状態において第二始動口17に遊技球が入賞し、大当たりであると判定された場合、大当たり遊技の終了後、判定回数が複数の時短回数(40回, 80回)のうち最も回数の多い時短回数(80回)に達するまで、時短状態が生起される。しかし、遊技機1では、確変時短状態よりもチャンス状態の方が遊技者にとって有利である。ゆえに、遊技者は、通常状態および確変時短状態において、第二始動口17に遊技球が入賞しないように遊技球を発射させる。したがって、遊技機1は、通常状態および確変時短状態において、遊技者が発射装置37によって第二発射強度で遊技球を発射させることを抑制できる。

#### 【0132】

また、その他の例として、遊技機1において、前記抑制手段は、前記確変制御手段によって前記確変状態が生起されており、且つ、前記時短制御手段によって前記時短状態が生

起されていない状態において前記第二判定手段によって単位時間あたりに判定される回数を、前記確変制御手段によって前記確変状態が生起されておらず、且つ、前記時短制御手段によって前記時短状態が生起されていない状態、および前記確変制御手段によって前記確変状態が生起されており、且つ、前記時短制御手段によって前記時短状態が生起されている状態において前記第二判定手段によって単位時間あたりに判定される回数よりも多くさせてもよい。遊技機 1 では、チャンス状態において第二大当たり判定によって単位時間あたりに判定される回数は、通常状態および確変時短状態において第二大当たり判定によって単位時間あたりに判定される回数よりも多い。単位時間あたりに判定される回数が多い程、単位時間あたりに大当たり遊技および小当たり遊技が実行される回数が多くなるため、遊技者にとって有利である。つまり、チャンス状態は、通常状態および確変時短状態のいずれよりも遊技者にとって有利である。ゆえに、遊技者は、通常状態および確変時短状態において、第二始動口 17 に遊技球が入賞しないように遊技球を発射させる。したがって、遊技機 1 は、通常状態および確変時短状態において、遊技者が発射装置 37 によって第二発射強度で遊技球を発射させることを抑制できる。

10

#### 【0133】

遊技機 1 は、第一大当たり判定よりも第二大当たり判定を優先して実行するため、第一大当たり判定と第二大当たり判定とが同時に行われることがない。したがって、遊技機 1 は、遊技機 1 を制御する CPU 51 の負担を抑制できる。さらに、遊技者は、第二乱数が記憶されている場合、次に第二大当たり判定が行われることを容易に把握できる。

20

#### 【0134】

なお、本実施形態における第一大入賞口 18 および第二大入賞口 19 が本発明の「可変入賞口」の一例である。賞球払出装置 49 が本発明の「賞球払出手段」の一例である。第一始動口 16 における開放状態が本発明の「第一状態」の一例である。第一始動口 16 における閉鎖状態が本発明の「第二状態」の一例である。大入賞口における開放状態が本発明の「第三状態」の一例である。大入賞口における閉鎖状態が本発明の「第四状態」の一例である。

#### 【0135】

図 11 の S 24 で第一乱数を取得する CPU 51 が本発明の「第一乱数取得手段」の一例である。図 11 の S 34 で第二乱数を取得する CPU 51 が本発明の「第二乱数取得手段」の一例である。図 10 の S 16 で第三乱数を取得する CPU 51 が本発明の「第三乱数取得手段」の一例である。図 13 の S 63 で第一大当たり判定を行う CPU 51 が本発明の「第一判定手段」の一例である。図 13 の S 73 で第二大当たり判定を行う CPU 51 が本発明の「第二判定手段」の一例である。図 10 の S 16 で普通当たり判定を行う CPU 51 が本発明の「第三判定手段」の一例である。図 13 の S 51、S 52 で第二保留球が RAM 52 に記憶されている場合に第二大当たり判定を第一大当たり判定よりも優先する CPU 51 が本発明の「判定優先実行手段」の一例である。図 18、図 19 の S 182 ~ S 223 で大当たり遊技を制御する CPU 51 が本発明の「大当たり遊技制御手段」の一例である。図 18 の S 232 で小当たり遊技を制御する CPU 51 が本発明の「小当たり遊技制御手段」の一例である。図 10 の S 15 で普通当たり遊技を制御する CPU 51 が本発明の「普通当たり遊技制御手段」の一例である。図 16 の S 143 で判定回数を計数する CPU 51 が本発明の「計数手段」の一例である。図 18 の S 216 で確変フラグを「ON」にし、図 16 の S 136、S 163 で確変フラグを「OFF」にする CPU 51 が本発明の「確変制御手段」の一例である。図 18 の S 222 で時短フラグを「ON」にし、図 16 の S 135、S 154、S 156 で時短フラグを「OFF」にする CPU 51 が本発明の「時短制御手段」の一例である。図 13 の S 82 で特別図柄を決定する CPU 51 が本発明の「設定手段」の一例である。図 13 の S 82 で大当たり H を決定し、図 15 の S 107 でペナルティテーブルを参照する CPU 51 が本発明の「抑制手段」の一例である。図 19 の S 203 で報知演出を制御する CPU 51 が本発明の「報知演出実行手段」の一例である。図 15 の S 107 で変動パターンを決定する CPU 51 が本発明の「変動パターン決定手段」の一例である。

30

40

50

## 【 0 1 3 6 】

R A M 5 2 の第一大当たり関係情報記憶エリアが本発明の「第一乱数記憶手段」の一例である。R A M 5 2 の第二大当たり関係情報記憶エリアが本発明の「第二乱数記憶手段」の一例である。変動パターン決定テーブルを記憶する R O M 5 3 が本発明の「変動パターン決定テーブル記憶手段」の一例である。図 6 の第一チャンステーブルおよび第二チャンステーブルが本発明の「第一パターンテーブル」の一例である。図 7 の特殊変動パターン決定テーブルが本発明の「第二パターンテーブル」の一例である。

## 【 0 1 3 7 】

また、本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内において種々の変更が可能であることは勿論である。例えば、遊技機 1 では、第一発射強度は所定の強度未満の発射強度であり、第二発射強度は所定の強度以上の発射強度であるが、第一発射強度が所定の強度以上の発射強度であり、第二発射強度以上の発射強度であってもよい。この場合、第一始動口 1 6 は、第一発射強度で発射された遊技球の方が第二発射強度で発射された遊技球よりも入賞しやすい位置に設けられればよい。第二始動口 1 7 およびゲート 1 2 は、それぞれ、第二発射強度で発射された遊技球の方が第一発射強度で発射された遊技球も入賞しやすい位置に設けられればよい。

## 【 0 1 3 8 】

また、遊技機 1 には、確変回数よりも少ない複数の時短回数が設けられているが、確変回数よりも少ない時短回数が少なくとも 1 つ設けられればよい。この場合、他の時短回数は、確変回数と同じでもよいし、確変回数よりも多くてもよい。また、遊技機 1 は、大当たり遊技の終了後に常に時短状態を生起してもよい。

## 【 0 1 3 9 】

また、遊技機 1 は、特定演出を実行するための変動パターン決定テーブルを備えないが、判定回数が 8 1 , 8 2 回に達した場合に参照される変動パターン決定テーブルをさらに備え、この変動パターン決定テーブルが定める変動パターンが指定された場合に特定演出を実行してもよい。

## 【 0 1 4 0 】

また、遊技機 1 は、第一乱数、第二乱数、および第三乱数としてそれぞれ複数の乱数を取得するが、それぞれ 1 つだけ取得してもよい。

## 【 0 1 4 1 】

また、遊技機 1 では、第一始動口 1 6 が閉鎖状態の場合、遊技球の入賞は可能であるが、遊技球の入賞が不可能になる構成であってもよい。遊技機 1 では、第一大当たり判定によって小当たりであると判定されることはないが、小当たりであると判定される構成であってもよい。この場合、第一大当たり判定によって小当たりであると判定される確率は、第二大当たり判定によって小当たりであると判定される確率よりも低く設定されなければならない。

## 【 0 1 4 2 】

遊技機 1 では、第二大当たり判定によってハズレであると判定されることはないが、小当たり確率が確変状態の大当たり確率よりも高く設定されていれば、ハズレであると判定される構成であってもよい。この場合、第二大当たり判定によってハズレであると判定された場合の変動時間は、各遊技状態において定められた変動時間の平均時間前後であることが好ましい。

## 【 0 1 4 3 】

また、遊技機 1 が確変回数よりも少ない時短回数を複数有する場合、特定回数は、少なくとも 1 つの判定回数を含めば複数であってもよい。この場合、いずれの特定回数は、複数の時短回数のうちいずれかと同じであればよい。また、特定回数が複数の時短回数のうちいずれの時短回数と同じであるかは、予め決められていてもよいし、所定のタイミングに抽選等で決められてもよい。所定のタイミングとは、例えば大当たりであると判定された場合、大当たり遊技の終了時、判定回数が複数の時短回数のいずれかに達した場合等が考えられる。

10

20

30

40

50



## 【 0 1 4 4 】

また、遊技機 1 は、複数の小当たり図柄を備えてもよい。この場合、複数の小当たり図柄のそれぞれに応じたパターンの小当たり遊技を実行できる。これにより、小当たり遊技において第二大入賞口 19 の開放タイミングを遊技者に把握させづらくできる。したがって、遊技機 1 は通常状態および確変時短状態において、遊技者が右打ちを行うことを抑制できる。

## 【 0 1 4 5 】

また、遊技機 1 は、チャンス状態において第二大当たり判定によって大当たりであると判定された場合、大当たり種別は必ず大当たり G であるため、ラウンド数報知演出およびエンディング演出を実行しなくてもよい。この場合、遊技者は、現在行われている遊技が大当たり遊技および小当たり遊技の連続のいずれであるのか把握しづらい。したがって、遊技機 1 は、大当たり G に当選した場合、チャンス状態における小当たり遊技が通常の 40 回よりも多く連続して行われているかのように遊技者に認識させることができる。この場合、遊技者は、通常よりも長い間チャンス状態が継続していると認識しながら遊技を楽しむことができる。

10

## 【 0 1 4 6 】

また、遊技機 1 は、通常変動パターン決定テーブルとして、通常テーブル、時短テーブル、ペナルティテーブル、第一チャンステーブル、および第二チャンステーブルを ROM 53 に記憶するが、各テーブルを別個で ROM 53 に記憶してもよい。この場合、S105 で判定種別と遊技状態とに応じたテーブルが選択されればよい。

20

## 【 0 1 4 7 】

また、遊技機 1 は、いずれの大当たり種別（大当たり A ~ H）も必ず最低 2 回（判定回数 81, 82 回目）のチャンス状態が生起されるが、確変回数と時短回数とが同じである大当たり種別（例えば、確変回数および時短回数がいずれも 80 回の大当たり種別）を備えてもよい。この場合、確変時短状態およびチャンス状態の終了後に行われる報知演出において特定演出を行ってもよい。これにより、遊技機 1 は、通常状態において左打ちを行うことを遊技者に報知できる。

## 【 0 1 4 8 】

また、上記の場合、図 20 に示すように、遊技機 1 は、変動パターン決定テーブルとして短時間変動パターン決定テーブルを ROM 53 に記憶してもよい。短時間変動パターン決定テーブルが定める変動時間の平均時間（本変形例では、約 20 秒）は、ペナルティテーブルが定める変動時間の平均時間（約 200 秒）よりも短く設定されている。遊技機 1 は、チャンス状態の終了後、判定回数が所定回数（本変形例では、4 回）に達するまで、第二大当たり判定が行われた場合、ペナルティテーブルに代えて、短時間変動パターン決定テーブルを参照してもよい。遊技機 1 は、短時間ハズレパターン A ~ C のいずれかが指定された場合に特定演出を実行してもよい。遊技者はチャンス状態では右打ちを行う。そのため、チャンス状態の終了直後は、第二始動口 17 に遊技球が入賞しやすい。この場合、通常状態において遊技者が意図せずとも第二大当たり判定が行われ、変動時間の長いペナルティテーブルが参照される可能性がある。遊技機 1 は、チャンス状態の終了後、所定回数の変動において、第二大当たり判定が行われた場合に短縮変動テーブルを参照することで、変動時間がいたずらに長くなることを抑制できる。

30

40

## 【 0 1 4 9 】

さらには、特許請求の範囲、明細書、および図面に記載される全ての要素は、個数を意識的に限定する明確な記載がない限り、物理的に単一であっても複数であっても構わないし、適宜配置の変更が行われても構わない。また、特許請求の範囲や明細書等で使用している要素名（要素に付けた名称）は、単に本件の記載のために便宜上付与したに過ぎないものであり、それによって特別な意味が生じることを特に意識したものではない。すなわち、要素名のみによって要素が何であるかが限定解釈されるものではない。例えば、「報知演出実行手段」は、ハード単体でも、ソフトを含んだものであっても構わない。さらには、全ての要素のうちの複数の要素を適宜一体的に構成するか、もしくは一つの要素を複

50

数の要素に分けて構成するかは、敢えて特許請求の範囲等において特定していない限り、いずれも当業者であれば極めて容易に考えられる事項であるため、敢えて明細書等において全てのパターンを記載しなくてもいずれのパターンも想定範囲内であることから本発明に係る権利範囲に含まれることは勿論である。したがって、その程度の範囲内での構成上の差異を有する遊技機を、本実施形態に記載がなされていないことを理由に採用することのみでは、本発明に係る権利を回避したことにはならない。その他、各要素の構成や形状等における、本実施形態から当業者であれば容易に考えられる自明な範囲の差異についても同様である。

【符号の説明】

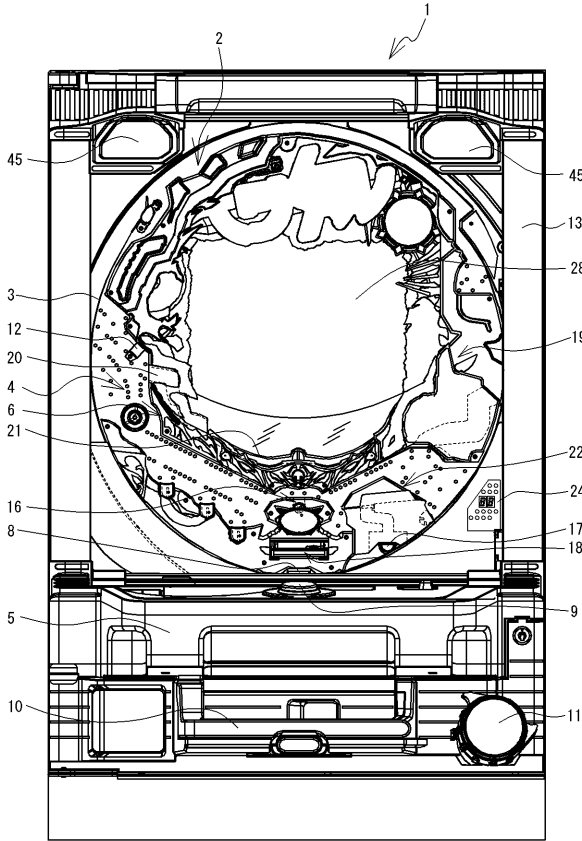
【 0 1 5 0 】

- 1 遊技機
- 2 遊技盤
- 1 2 ゲート
- 1 6 第一始動口
- 1 7 第二始動口
- 1 8 第一大入賞口
- 1 9 第二大入賞口
- 3 7 発射装置
- 4 9 賞球払出装置
- 4 1 主制御基板
- 5 1 C P U
- 5 2 R A M
- 5 3 R O M
- 5 8 サブ制御基板
- 5 8 1 C P U
- 5 8 2 R A M
- 5 8 3 R O M

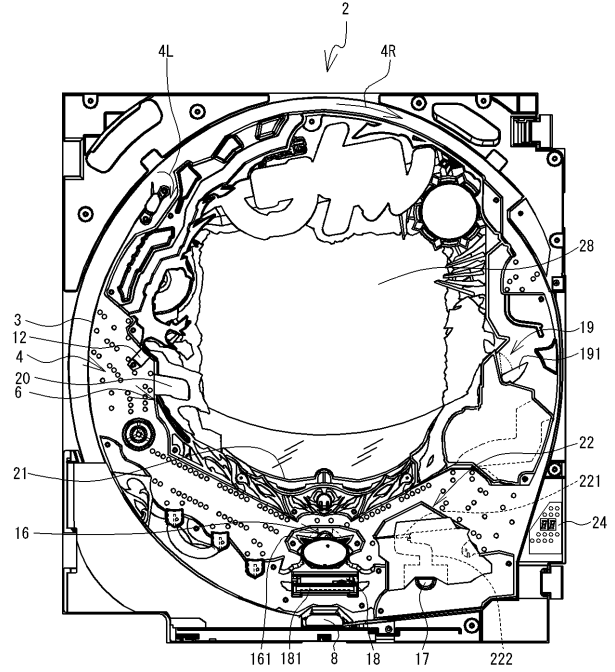
10

20

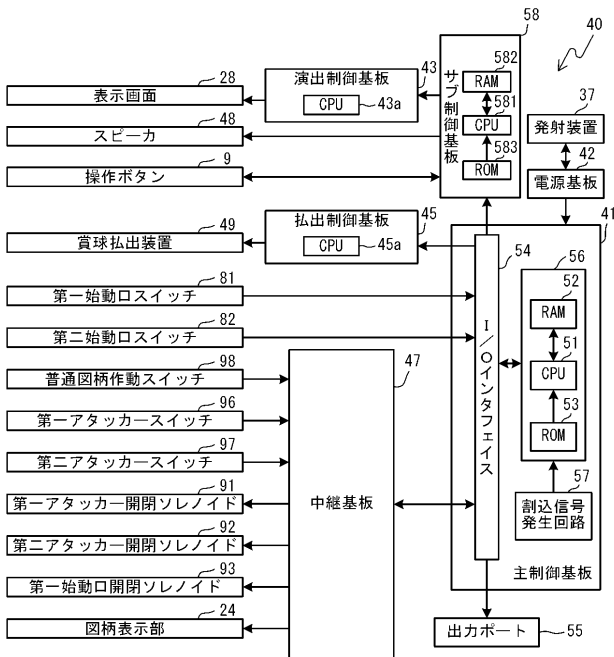
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

No.	第一大当たり乱数	第一特別図柄決定乱数	第一変動パターン決定乱数	備考
...	...	...	...	済
n	...	...	...	済
n+1	...	...	...	判定エリア
n+2	...	...	...	保留
n+3	...	...	...	保留
n+4	...	...	...	保留
...	...	...	...	...

【図 5】

特別図柄	遊技状態	特別図柄決定乱数	割合	ラウンド数	時短回数	大当たり種別
第一特別図柄	通常状態 確変時短状態	0~39	40%	4ラウンド	80回	大当たりA
		40~69	30%	4ラウンド	40回	大当たりB
		70~79	10%	4ラウンド	0回	大当たりC
		80~99	20%	16ラウンド	0回	大当たりD
第一特別図柄	チャンス状態	0~79	80%	4ラウンド	0回	大当たりE
		80~99	20%	16ラウンド	0回	大当たりF
第二特別図柄	チャンス状態	0~99	100%	16ラウンド	0回	大当たりG
	通常状態 確変時短状態	0~99	100%	16ラウンド	80回	大当たりH

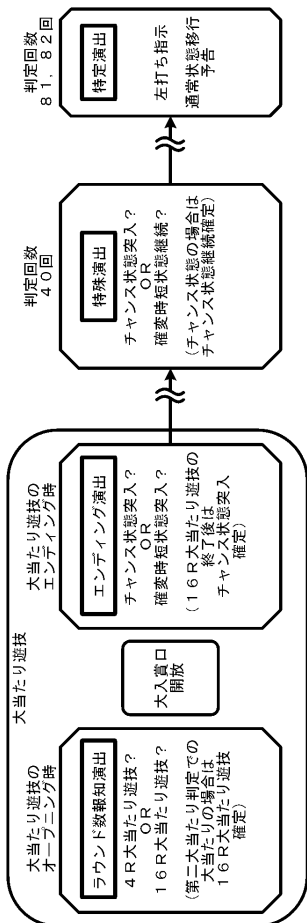
【図 6】

通常変動パターン決定テーブル							
判定種別	遊技状態	判定結果	変動パターン 決定乱数	変動パターン	変動時間 (実行時間)		
通常テーブル	第一判定 大当たり	通常状態	大当たり	0~9	大当たりリーチA	30秒	
				10~99	大当たりリーチB	40秒	
				100~199	大当たりリーチC	60秒	
			ハズレ	200~255	大当たりリーチD	100秒	
				0~149	非リーチ	5~10秒	
				150~199	ハズレリーチA	30秒	
		第一チャンステーブル	チャンス状態	大当たり	100~199	大当たりリーチE	40秒
					200~255	大当たりリーチF	60秒
					0~9	大当たりリーチG	30秒
				ハズレ	100~199	大当たりリーチH	40秒
					200~255	大当たりリーチI	60秒
					0~9	大当たりリーチJ	30秒
時短テーブル	第二判定 大当たり	通常・ 確変時短 状態	大当たり	0~127	長時間大当たりリーチA	198秒	
				128~255	長時間大当たりリーチB	202秒	
				0~127	長時間小当たりリーチA	198秒	
			ハズレ	128~255	長時間小当たりリーチB	202秒	
				0~9	大当たりリーチE	3秒	
				10~99	大当たりリーチF	4秒	
		第二チャンステーブル	チャンス状態	大当たり	100~199	大当たりリーチG	5秒
					200~255	大当たりリーチH	6秒
					0~9	小当たりリーチA	3秒
				小当たり	10~99	小当たりリーチB	4秒
					100~149	小当たりリーチC	5秒
					150~255	小当たりリーチD	6秒

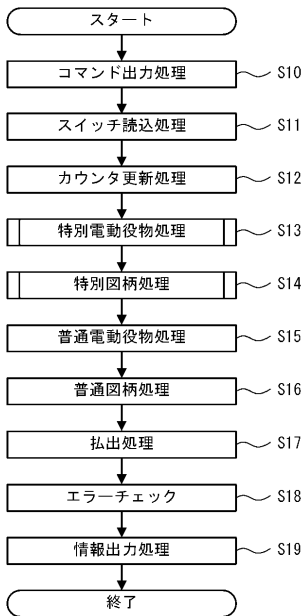
【図 7】

特殊変動パターン決定テーブル						
判定種別	時短回数	判定結果	変動パターン 決定乱数	変動パターン	変動時間 (実行時間)	
第一大当たり判定	0回	大当たり	0~84	特殊大当たりパターンA	30秒	
			85~169	特殊大当たりパターンB	60秒	
			170~255	特殊大当たりパターンC	90秒	
		ハズレ	0~84	特殊ハズレパターンA	30秒	
			85~169	特殊ハズレパターンB	60秒	
			170~255	特殊ハズレパターンC	90秒	
	4回	大当たり	0~84	移行大当たりパターンA	90秒	
			85~169	移行大当たりパターンB	120秒	
			170~255	移行大当たりパターンC	150秒	
		ハズレ	0~84	移行ハズレパターンA	90秒	
			85~169	移行ハズレパターンB	120秒	
			170~255	移行ハズレパターンC	150秒	
	8回	大当たり	0~84	継続大当たりパターンA	60秒	
			85~169	継続大当たりパターンB	90秒	
			170~255	継続大当たりパターンC	120秒	
		ハズレ	0~84	継続ハズレパターンA	60秒	
			85~169	継続ハズレパターンB	90秒	
			170~255	継続ハズレパターンC	120秒	
	第二大当たり判定	0回	大当たり	0~84	特殊大当たりパターンA	30秒
				85~169	特殊大当たりパターンB	60秒
				170~255	特殊大当たりパターンC	90秒
			小当たり	0~84	特殊小当たりパターンA	30秒
				85~169	特殊小当たりパターンB	60秒
				170~255	特殊小当たりパターンC	90秒
4回		大当たり	0~84	移行大当たりパターンA	90秒	
			85~169	移行大当たりパターンB	120秒	
			170~255	移行大当たりパターンC	150秒	
		小当たり	0~84	移行小当たりパターンA	90秒	
			85~169	移行小当たりパターンB	120秒	
			170~255	移行小当たりパターンC	150秒	
8回		大当たり	0~84	継続大当たりパターンA	60秒	
			85~169	継続大当たりパターンB	90秒	
			170~255	継続大当たりパターンC	120秒	
		小当たり	0~84	継続小当たりパターンA	60秒	
			85~169	継続小当たりパターンB	90秒	
			170~255	継続小当たりパターンC	120秒	

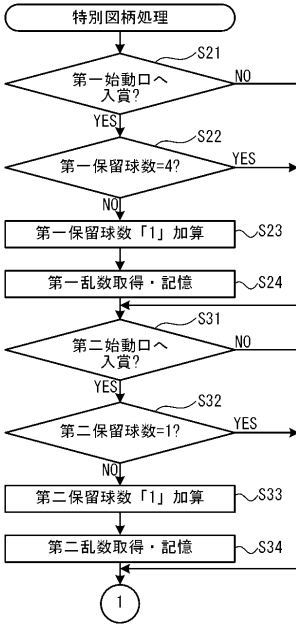
【図 9】



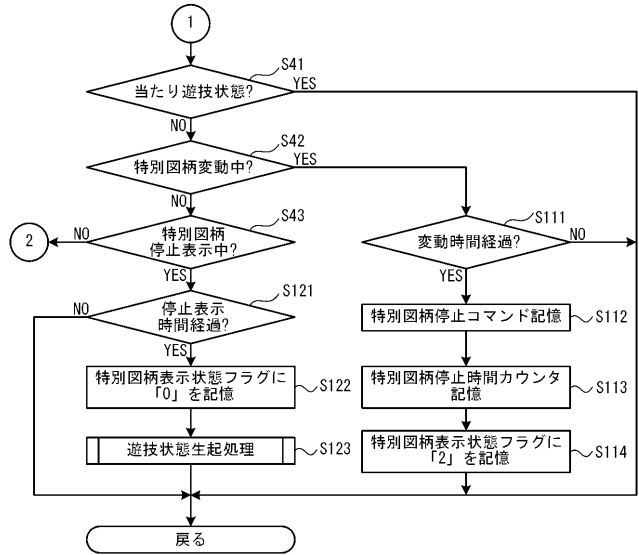
【図 10】



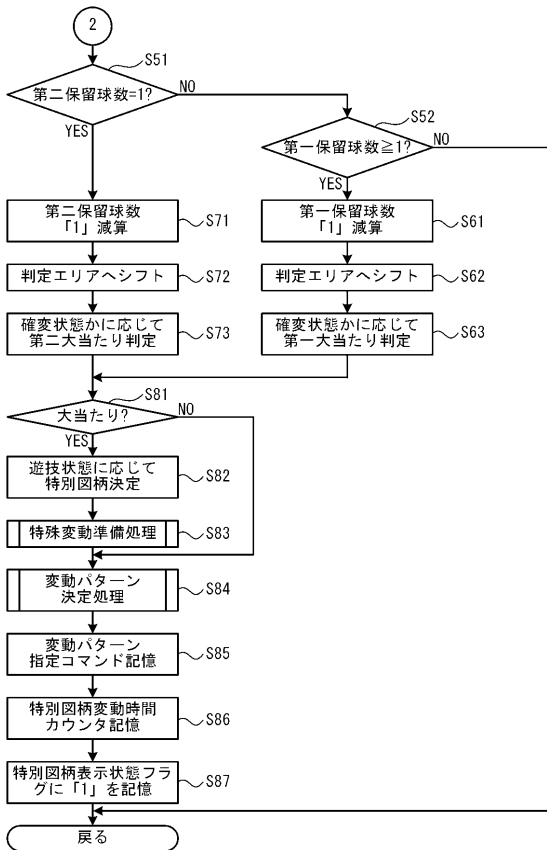
【図11】



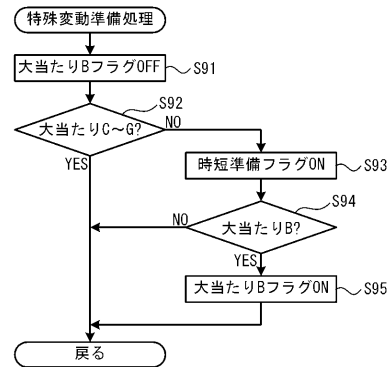
【図12】



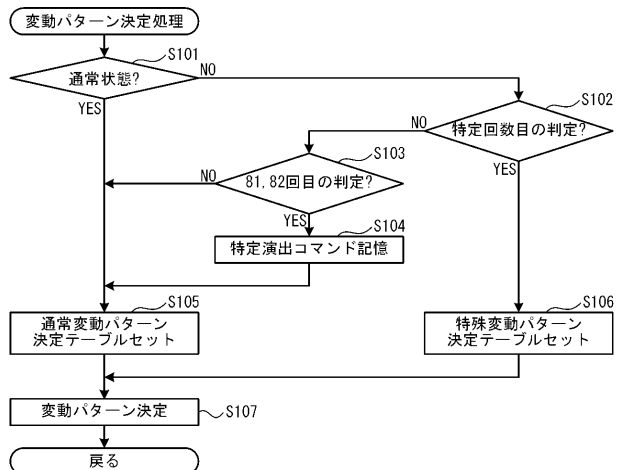
【図13】



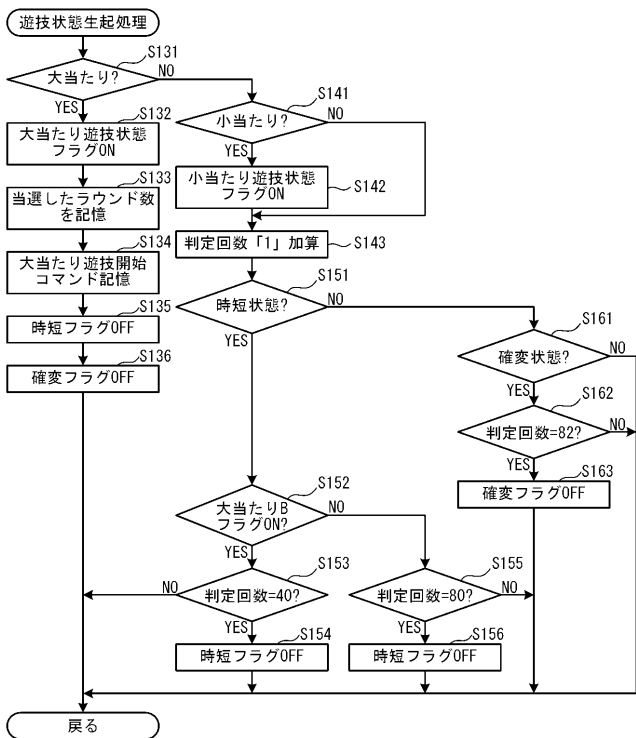
【図14】



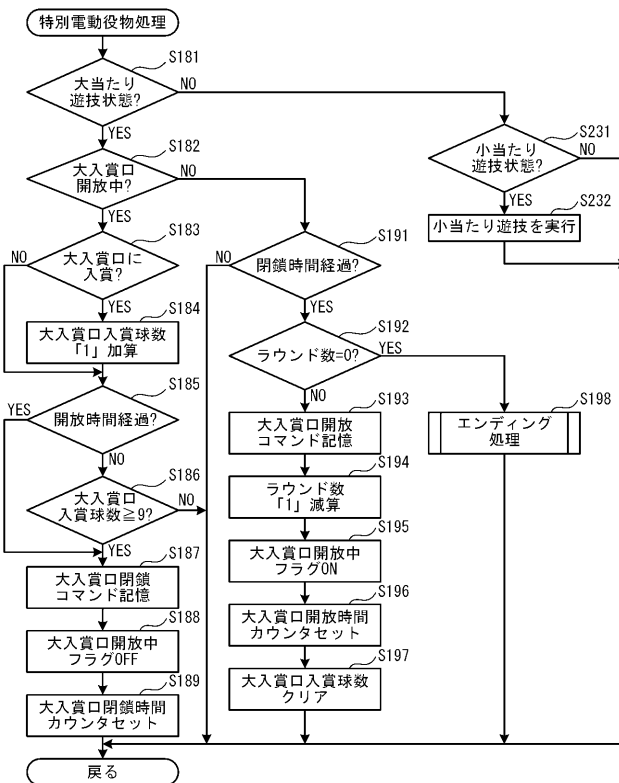
【図15】



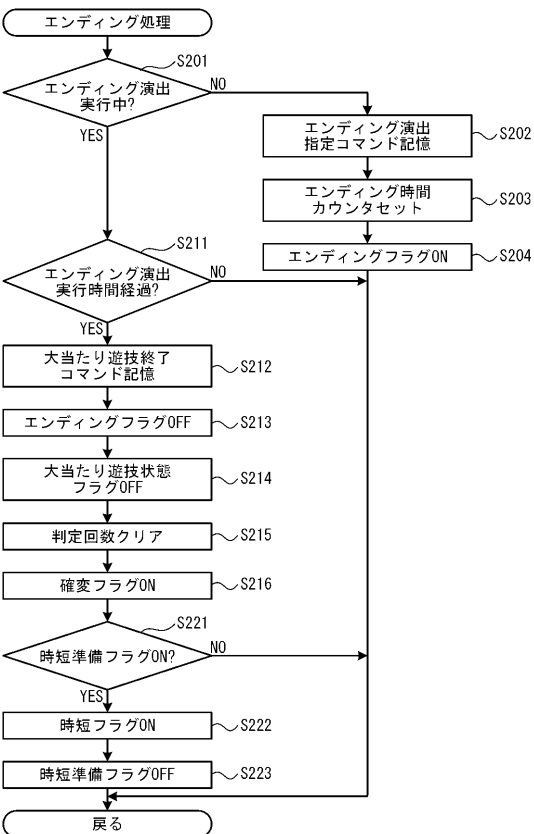
【図16】



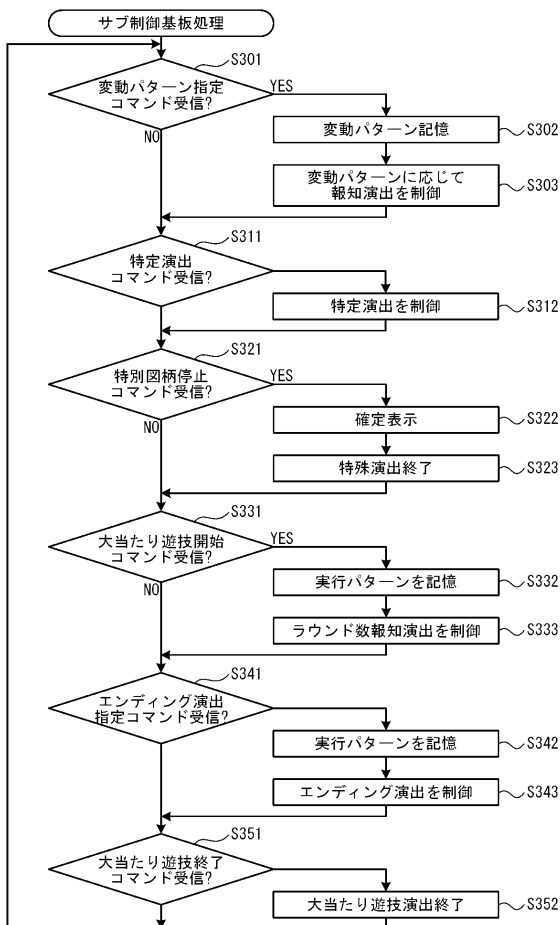
【図17】



【図18】



【図19】



【 図 20 】

短時間変動パターン決定テーブル					
判定種別	判定回数	判定結果	変動パターン決定乱数	変動パターン	変動時間(実行時間)
第二大当たり判定	83回 ~ 86回	大当たり	0~99	短時間大当たりパターンA	10秒
			100~179	短時間大当たりパターンB	20秒
			180~255	短時間大当たりパターンC	30秒
		小当たり	0~99	短時間ハズレパターンA	10秒
			100~179	短時間ハズレパターンB	20秒
			180~255	短時間ハズレパターンC	30秒

【 図 8 】

