

(11)公開番号

特開2023-78703

(P2023-78703A)

(43)公開日 令和5年6月7日(2023.6.7)

(51) 国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

FI

A 6 3 F

7/02

3 1 5 A

テーマコード（参考）

2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全97頁)

(21)出願番号	特願2021-191957(P2021-191957)	(71)出願人	000161806
(22)出願日	令和3年11月26日(2021.11.26)		京楽産業．株式会社
		(74)代理人	愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号
			100158780
		(74)代理人	弁理士 寺本 亮
			100121359
		(74)代理人	弁理士 小沢 昌弘
		(72)発明者	伊藤 合
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号
			京楽産業．株式会社内
		(72)発明者	古澤 勇気
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号
			京楽産業．株式会社内
		(72)発明者	菊池 雄
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号

最終頁に続く

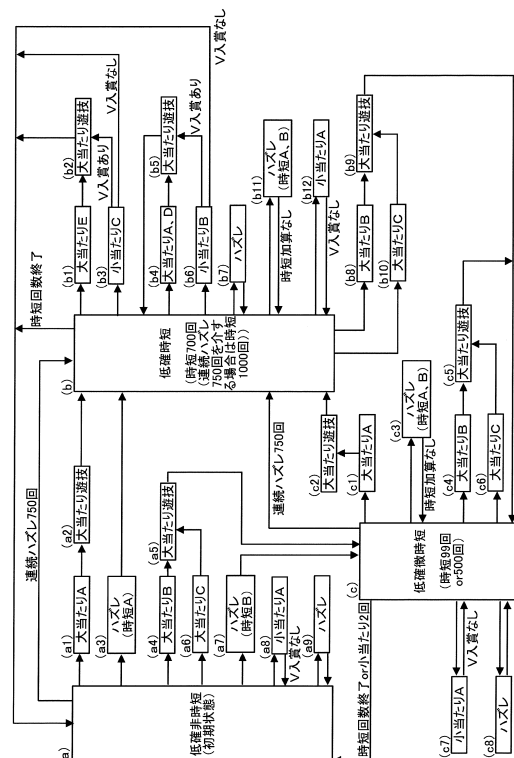
(54)【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣性をより向上させることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技機 1 は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確非時短状態または低確微時短状態において大当たり A となった場合、大当たり遊技終了に応じて低確時短状態に移行する。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確時短状態に移行可能である。一方、低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、遊技状態が変化しない。低確非時短状態である場合の方が低確微時短状態である場合よりも低確時短状態への移行確率が高い。

【選択図】 図11



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入賞容易な開放状態と遊技球が入賞し難い閉鎖状態とに変化可能な入賞領域を備え、

前記入賞領域に遊技球が入賞すると特別遊技を実行するか否かを判定する遊技機であって、

第 1 遊技状態と、前記第 1 遊技状態よりも前記入賞領域に遊技球が入賞し易い第 2 遊技状態と、前記第 2 遊技状態よりも前記入賞領域に遊技球が入賞し易い第 3 遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に制御する遊技状態制御手段を備え、

前記第 2 遊技状態のときに所定条件が成立すると、所定確率で前記第 2 遊技状態から前記第 3 遊技状態に移行し、

前記第 1 遊技状態のときに所定条件が成立すると、前記所定確率よりも高確率で前記第 1 遊技状態から前記第 3 遊技状態に移行する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、特別遊技を実行するか否かを判定し、その判定結果に基づく演出を実行する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機では、始動口に遊技球が入賞して特別遊技を実行するか否かが判定されると、特別図柄表示器において、特別図柄が変動表示された後に判定結果を示す態様の特別図柄が停止表示される。特許文献 1 に記載の遊技機では、所定の画像表示装置において、特別図柄の変動表示の開始に伴って装飾図柄が変動表示され、特別図柄が停止表示されるのに伴って、判定結果を示す態様で装飾図柄が停止表示される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2014-183903 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、従来の遊技機では、遊技の興趣性を向上させるという点においては改善の余地があった。

【0005】

それ故に、本発明の目的は、遊技の興趣性を向上させることが可能な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】

【0006】

本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。

本発明に係る遊技機は、遊技球が入賞容易な開放状態と遊技球が入賞し難い閉鎖状態とに変化可能な入賞領域を備え、前記入賞領域に遊技球が入賞すると特別遊技を実行するか否かを判定する遊技機であって、第 1 遊技状態と、前記第 1 遊技状態よりも前記入賞領域に遊技球が入賞し易い第 2 遊技状態と、前記第 2 遊技状態よりも前記入賞領域に遊技球が入賞し易い第 3 遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に制御する遊技状態制御手段を備え、前記第 2 遊技状態のときに所定条件が成立すると、所定確率で前記第 2 遊技状態から前記第 3 遊技状態に移行し、前記第 1 遊技状態のときに所定条件が成立すると、前記所定確率よりも高確率で前記第 1 遊技状態から前記第 3 遊技状態に移行する。

【発明の効果】

【 0 0 0 7 】

この発明によれば、遊技性の興趣性を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】遊技機 1 の概略正面図

【図 2】普通図柄判定について説明するための説明図

【図 3】演出ボタン 2 6 の一例について説明するための説明図

【図 4】図 1 における表示器 4 の拡大図

【図 5】遊技機 1 が備える制御装置の構成例を示すブロック図

【図 6】性能表示器 1 1 3 で表示される情報について説明するための説明図

10

【図 7】設定変更モード、設定確認モード、及び R A M クリアモードについて説明するための説明図

【図 8】装飾図柄 5 5 の表示優先度について説明するための説明図

【図 9】装飾図柄 5 5 の表示態様の具体例について説明するための説明図

【図 1 0】メイン R A M 1 0 0 c の構成例及びメイン R A M 1 0 0 c に格納される各種情報を示すブロック図

【図 1 1】第 1 実施形態における遊技状態の移行について説明するための説明図

【図 1 2】第 1 実施形態における特別図柄判定の結果について説明するための説明図

【図 1 3】第 1 実施形態における大当たり種別および小当たり種別について説明するための説明図

20

【図 1 4】第 1 実施形態におけるハズレ（時短）種別について説明するための説明図

【図 1 5】第 1 特別図柄判定の結果の変形例について説明するための説明図

【図 1 6】第 1 実施形態における第 1 特別図柄の変動パターン（変動時間群）について説明するための説明図

【図 1 7】第 1 実施形態における第 2 特別図柄の変動パターン（変動時間群）について説明するための説明図

【図 1 8】遊技制御基板 1 0 0 において実行されるメイン処理の一例を示すフローチャート

【図 1 9】遊技制御基板 1 0 0 において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート

30

【図 2 0】図 1 9 のステップ S 2 A におけるスイッチ処理の詳細フローチャート

【図 2 1】図 2 0 のステップ S 2 1 における第 1 始動口スイッチ処理の詳細フローチャート

【図 2 2】図 2 0 のステップ S 2 2 における第 2 始動口スイッチ処理の詳細フローチャート

【図 2 3】図 1 9 のステップ S 3 A における特別図柄処理の詳細フローチャート

【図 2 4】図 1 9 のステップ S 4 A における普通図柄処理の詳細フローチャート

【図 2 5】図 2 3 のステップ S 3 0 9 における大当たり判定処理の詳細フローチャート

【図 2 6】図 2 3 のステップ S 3 1 0 における変動パターン決定処理の詳細フローチャート

40

【図 2 7】図 2 3 のステップ S 3 1 9 における停止中処理の詳細フローチャート

【図 2 8】第 1 実施形態における低確非時短状態の演出例について説明するための説明図

【図 2 9】第 1 実施形態において低確非時短から低確時短に移行するときに第 1 特別図柄判定が保留されている演出例について説明するための説明図

【図 3 0】第 1 実施形態において低確非時短から低確時短に移行するときに第 1 特別図柄判定が保留されていない演出例について説明するための説明図

【図 3 1】第 1 実施形態において低確非時短から低確微時短に移行する演出例について説明するための説明図

【図 3 2】第 1 実施形態において低確微時短から低確非時短に移行する演出例について説明するための説明図

50

【図 3 3】第 1 実施形態において低確非時短状態のときにノーマルリーチ演出が実行される演出例について説明するための説明図

【図 3 4】第 1 実施形態において低確非時短状態のときに S P リーチ演出が実行される演出例について説明するための説明図

【図 3 5】第 1 実施形態において低確非時短状態のときに S P リーチ演出でハズレ報知された直後の演出例について説明するための説明図

【図 3 6】第 1 実施形態における低確時短状態の演出例について説明するための説明図

【図 3 7】図 1 9 のステップ S 5 A における小入賞口開放制御処理の詳細フローチャート

【図 3 8】図 1 9 のステップ S 6 A における大入賞口開放制御処理の詳細フローチャート

【図 3 9】演出制御基板 1 3 0 において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート

【図 4 0】図 3 9 のステップ S 1 0 におけるコマンド受信処理の詳細フローチャート

【図 4 1】図 4 0 のステップ S 1 5 における変動開始コマンド受信処理の詳細フローチャート

【図 4 2】第 2 実施形態における遊技状態の移行について説明するための説明図

【図 4 3】第 2 実施形態における特別図柄判定の結果について説明するための説明図

【図 4 4】第 2 実施形態における大当たり種別および小当たり種別について説明するための説明図

【図 4 5】第 2 実施形態におけるハズレ（時短）種別について説明するための説明図

【図 4 6】第 2 実施形態における第 1 特別図柄の変動パターン（変動時間群）について説明するための説明図

【図 4 7】第 2 実施形態における第 2 特別図柄の変動パターン（変動時間群）について説明するための説明図

【図 4 8】第 2 実施形態において低確非時短状態のときにノーマルリーチ演出が実行される演出例について説明するための説明図

【図 4 9】第 2 実施形態において低確非時短状態のときに S P リーチ演出が実行される演出例について説明するための説明図

【図 5 0】第 2 実施形態において低確非時短状態のときに S P リーチ演出でハズレ報知された直後の演出例について説明するための説明図

【図 5 1】第 2 実施形態において低確微時短から低確時短に移行する演出例について説明するための説明図

【図 5 2】第 2 実施形態における低確時短状態の演出例について説明するための説明図

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の一実施形態に係る遊技機 1 について説明する。

【0 0 1 0】

〔遊技機 1 の概略構成例〕

まず、図 1 ～図 4 を参照しつつ、遊技機 1 の概略構成について説明する。図 1 は、遊技機 1 の概略正面図である。図 1 に例示されるように、遊技機 1 は、入賞や判定に関する役物等が設けられた遊技盤 2 と、遊技盤 2 を支持固定する枠部材 3 とを備えている。枠部材 3 は、遊技盤 2 と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持しており、このガラス板と遊技盤 2 とによって、遊技球が流下可能な遊技領域 1 0 が形成されている。

【0 0 1 1】

遊技者がハンドル 2 0 を握ってレバー 2 1 を時計回りに回転させると、上皿 2 8 に溜められた遊技球が発射装置（不図示）へと案内され、ハンドル 2 0 の回転角度に応じた打球力で遊技領域 1 0 へと発射される。この遊技領域 1 0 には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は、遊技領域 1 0 における上部位置へと案内され、遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤 2 に沿って落下する。なお、遊技球の発射は、遊技者が停止ボタン 2 2 を操作することによって一時的に停止される。

10

20

30

40

50

【0012】

上皿28は、発射装置へ供給される遊技球及び賞球を溜めるものである。この上皿28の下方には、賞球を溜める下皿29が設けられている。この下皿29と近接配置された取り出しボタン23を遊技者が操作すると、下皿29の下面の一部が開口されて、下皿29に溜まった遊技球が下皿29の下方に配置された不図示の箱に落下する。

【0013】

遊技者がハンドル20を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印31に例示されるように遊技領域10における左側領域を流下する。一方、遊技者がハンドル20を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印32に例示されるように遊技領域10における右側領域を流下する。

10

【0014】

左打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第1始動口11、3つの一般入賞口14が設けられている。また、右打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第2始動口12、大入賞口13、一般入賞口14、ゲート16、電動チューリップ17、及び小入賞口19が設けられている。遊技者が左打ちを行った場合、基本的には第2始動口12に遊技球が入賞することではなく、遊技者が右打ちを行った場合、基本的には第1始動口11に遊技球が入賞することはない。

【0015】

遊技球が遊技盤2に沿って流下する過程で第1始動口11、第2始動口12、大入賞口13、一般入賞口14、及び小入賞口19のいずれかに入球して入賞した場合、入賞した箇所に応じた所定数の賞球が上皿28又は下皿29に払い出される。上記入賞口のいずれにも入賞しなかった遊技球は、排出口18を介して遊技領域10から排出される。

20

【0016】

遊技機1では、遊技球が第1始動口11を通過して入賞した場合、又は遊技球が第2始動口12を通過して入賞した場合、遊技者に有利な大当たり遊技（特別遊技）を実行するか否かが判定される。大当たり遊技では大入賞口13に容易に遊技球を入賞できるので、遊技者は大入賞口13への遊技球の入賞に応じて多量の遊技球が得られる。

【0017】

以下の説明では、第1始動口11への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第1特別図柄判定」と呼び、第2始動口12への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第2特別図柄判定」と呼ぶ。また、これらの判定を総称して「特別図柄判定」と呼ぶ。第1特別図柄判定が行われると、第1特別図柄表示器41（図4参照）において第1特別図柄が変動表示されてから判定結果を示す第1特別図柄が停止表示される。第2特別図柄判定が行われると、第2特別図柄表示器42（図4参照）において第2特別図柄が変動表示されてから判定結果を示す第2特別図柄が停止表示される。第1特別図柄判定を条件に実行される大当たり遊技よりも第2特別図柄判定を条件に実行される大当たり遊技の方が、大当たり遊技で遊技者が得る賞球が多い。また、第1特別図柄判定よりも第2特別図柄判定の方が結果として大当たり遊技が実行される可能性が高い。これにより、第2始動口12に対して第1始動口11よりも遊技球を入賞させたいという遊技者の気持ちを高めることが可能となる。

30

【0018】

第1始動口11は、常時開放されている始動口である。第2始動口12は、普通電動役物としての電動チューリップ17が作動しているときだけ開放される始動口である。電動チューリップ17は、第2始動口12に近接配置されており、一對の羽根部材を有している。この電動チューリップ17は、一對の羽根部材が第2始動口12を閉塞する閉姿勢（図1の実線を参照）と、第2始動口12を開放する開姿勢（図1の破線を参照）とに姿勢変化可能に構成されている。電動チューリップ17は、開姿勢になることによって右打ちされた遊技球を第2始動口12に寄せ集める。

40

50

【0019】

第2始動口12は、通常は閉姿勢の電動チューリップ17によって閉塞されている。遊技球がゲート16を通過すると、賞球の払い出しは行われたいものの、第2始動口12を開放するか否かが判定される。以下の説明では、第2始動口12を開放するか否かの判定を「普通図柄判定」と呼ぶ。普通図柄判定が行われると、普通図柄表示器45（図4参照）において普通図柄が変動表示されてから普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄が停止表示される。普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄には、第2始動口12を開放することを示す当たり図柄と、第2始動口12を開放しないことを示すハズレ図柄とがある。当たり図柄にはショート開放図柄とロング開放図柄とがある。ショート開放図柄は電動チューリップ17の総開放時間が短く基本的に遊技球を第2始動口12に入賞できない図柄である（例えば、総開放時間0.2秒）。ロング開放図柄は電動チューリップの総開放時間が長く遊技者が右打ちさえしていれば遊技球を第2始動口12に入賞容易な図柄である（例えば、総開放時間5秒）。何れかの当たり図柄が停止表示された場合、普通図柄の種類に応じて予め定められた態様で電動チューリップ17の一对の羽根部材が規定時間開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数行われる。ハズレ図柄が停止表示された場合、電動チューリップ17は開姿勢にならず閉姿勢のままであるため遊技球を第2始動口12に入賞できない。

10

【0020】

図2は、普通図柄判定について説明するための説明図である。図2（A）は、遊技機1における、普通図柄判定で第2始動口12を開放すると判定される確率について説明するための説明図である。普通図柄判定で第2始動口12を開放すると判定される確率には、時短状態（例えば、1/1）と、時短状態よりも確率が低い微時短状態（例えば、10/65536）と、微時短状態よりも確率が低い非時短状態（例えば、1/65536）とがある（図2（A））。なお、普通図柄判定で第2始動口12を開放すると判定される確率は微時短状態であるか非時短状態であるかに関わらず同じでもよい（例えば、1/65536）。

20

【0021】

図2（B）は、遊技機1における第2始動口12の開放時間群について説明するための説明図である。第2始動口12の開放時間（すなわち、電動チューリップ17が開姿勢に制御される時間）は、時短状態の方が微時短状態と非時短状態とよりも相対的に長い（図2（B））。具体的には、時短状態のときは、ロング開放図柄が停止表示されるのに対してショート開放図柄が停止表示されない。また、非時短状態と微時短状態とのときは、ショート開放図柄が停止表示されるのに対してロング開放図柄が停止表示されない。非時短状態と微時短状態とでは最も第2始動口12に遊技球が入賞し易い時短状態へと移行させることを目指して遊技者に第1始動口11を狙わせる遊技性を提供するために、基本的に遊技球を第2始動口12に入賞できないように予め構成されている。

30

【0022】

遊技機1では、左打ちされた遊技球の通過経路にはゲート16が設けられていない。このため、遊技機1では微時短状態において遊技球が一般入賞口14に入賞すると、賞球の払い出しが行われると共に普通図柄判定が実行される。なお、遊技機1には左打ちされた遊技球の通過経路にゲート16を設けてもよい。

40

【0023】

図2（C）は、遊技機1における普通図柄の変動時間群について説明するための説明図である。普通図柄の変動時間は、時短状態の場合よりも微時短状態の場合の方が相対的に長く、微時短状態の場合よりも非時短状態の場合の方が相対的に長い（図2（C））。例えば、時短状態の場合における普通図柄の変動時間は0.5秒間であり、微時短状態の場合における普通図柄の変動時間は59秒間であり、非時短状態の場合における普通図柄の変動時間は60秒間である。非時短状態における普通図柄の変動時間は、微時短状態における普通図柄の変動時間と差があまりなく、非時短状態と微時短状態とでは停止表示される普通図柄および電動チューリップ17の開放時間について同じである。これにより、非

50

時短状態と微時短状態とが区別が付き難くできる。なお、普通図柄の変動時間は微時短状態であるか非時短状態であるかに関わらず同じでもよい（例えば60秒間）。

【0024】

なお、下記3つのうち少なくとも1つに該当する状態を微時短状態としてもよい。

- ・普通図柄判定で第2始動口12を開放すると判定される確率が非時短状態に比べて高い。
- ・ロング開放図柄が停止される確率が非時短状態に比べて高い。
- ・普通図柄の変動時間が非時短状態に比べて短い。

【0025】

〔遊技機1の演出手段の構成例〕

図1に例示されるように、遊技機1には、各種の演出を行うものとして、液晶表示装置5、演出役物7、スピーカ24、盤用照明装置74、演出ボタン26、及び、枠用照明装置10が設けられている。

【0026】

液晶表示装置5（EL表示装置等でもよい）の表示画面（以下、「液晶画面5」と呼ぶ。）は、各種演出画像を表示する画像表示装置である。液晶表示装置5は遊技盤2よりも遊技機1の背面側（すなわち後方側）に設けられ、遊技盤2に形成された開口を通して視認できる。図1に示すように、液晶画面5は遊技者によって視認され易い位置に設けられている。液晶画面5には、装飾図柄55、小図柄56、第4図柄57及び59、CG又はアニメのキャラクタなどが表示される。

【0027】

装飾図柄55、小図柄56、及び第4図柄57及び59は、特別図柄の変動表示に同期して変動表示される画像である。装飾図柄55は、1～9のうちの何れかの数字を表す図柄である。特別図柄の変動表示の開始に伴って3つの装飾図柄55（及び3つの小図柄56）が横並びで変動表示を開始し、特別図柄の停止表示の開始に伴って3つの装飾図柄55（及び3つの小図柄56）が横並びで停止表示する（「本停止」と呼ぶ。）。3つの数字の組み合わせによって、特別図柄判定の判定結果が報知される。停止表示する装飾図柄55の組み合わせは小図柄56の組み合わせと同じである。

【0028】

第4図柄57及び59は色で表現されるものであり、装飾図柄55（及び特別図柄）と同期して変動表示した後、装飾図柄55（及び特別図柄）と同時に停止表示される。第4図柄57は第1特別図柄と同期しており、第4図柄59は第2特別図柄と同期している。第4図柄57及び59は、「赤」、「青」、「緑」、「黄」、及び「白」の第4図柄がこの順で同じ位置に一定の時間（例えば0.2秒間）ずつ繰り返し表示されることにより変動表示する。なお、第4図柄57及び59の変動表示は、所定色（例えば青）の第4図柄を一定の時間毎（例えば0.2秒毎）に表示と非表示とに切り替えて点滅させることにより実現されてもよい。

【0029】

停止表示される装飾図柄55（及び小図柄56）と、停止表示される第4図柄57の色との組み合わせは、特別図柄毎に異なるように予め定められている（図13参照）。装飾図柄55（及び小図柄56）と第4図柄57との組み合わせにより、停止表示された特別図柄が示す内容と同じ内容を報知できる。

【0030】

第4図柄57及び59は、液晶画面5の端の方に小さく表示される画像であり、装飾図柄55（及び小図柄56）に比べて目立たない画像である。このため、装飾図柄55と第4図柄57及び59との組み合わせによって特別図柄の種類を報知していても、遊技者に気付かれ難い。なお、第4図柄57及び59は、液晶画面5の右側近傍に設けられた発光素子（例えばフルカラーLED）で実現されてもよい。この発光素子を、装飾図柄55の停止表示と同時に予め定められた色で点灯させることにより第4図柄57及び59として用いて、特別図柄判定の判定結果を一義的に報知してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 1 】

小図柄 5 6 および第 4 図柄 5 7 及び 5 9 は、大当たり遊技中以外は常に、演出役物 7 で隠れない位置において他の画像よりも手前側に表示される。このため、見えなくなること
も視認性が低下することもない。これに対し、装飾図柄 5 5 は他の画像の後ろ側に重畳表
示されて見えなくなったり、演出役物 7 で隠れたりする場合がある。また、装飾図柄 5 5
は、特別図柄が変動表示しているか否かに関わらず一部または全部が非表示となること
がある。

【 0 0 3 2 】

演出役物 7 は、遊技盤 2 の前面とガラス板との間に設けられ、液晶画面 5 の上方中央に
配置されている。演出役物 7 は、動作していないときは液晶画面 5 上方の初期位置に配さ
れる。演出役物 7 を動作させるタイミングとなると、演出役物 7 は、演出役物用モータ 7
1 の駆動力により初期位置から液晶画面 5 の中央に向かって回転しながら下方向に移動し
、液晶画面 5 の前面に配される。演出役物 7 は、初期位置と進出位置との間で動作させる
ことによって各種の演出に用いられる。

10

【 0 0 3 3 】

演出役物 7 は透光性のある合成樹脂材で形成される。演出役物 7 は、内蔵された複数の
発光素子（盤用照明装置 7 4 の 1 種）を複数色または単色で発光させることによって各種
の演出に用いられる。例えば、演出役物 7 に内蔵された各発光素子を 7 つの色（具体的
には、赤色、橙色、黄色、緑色、水色、青色、及び紫色）で同時に発光させることにより全
体として虹色で発光させる。演出役物 7 は、その位置に関わらず遊技者が視認可能である
。このため、演出役物 7 に施された装飾および演出役物 7 の発光により、動作の有無に関
わらず演出効果を高めることが可能である。

20

【 0 0 3 4 】

なお、演出役物 7 は、例えば遊技盤 2 と液晶画面 5 との間に設けられ、初期位置では遊
技者が視認困難でもよい。また、演出役物 7 は、上下左右に移動可能でもよいし振動可能
でもよい。

【 0 0 3 5 】

スピーカ 2 4 は、液晶画面 5 で行われる画像を表示する演出と同期するように或いは非
同期に、楽曲や音声、効果音等を出力して音による演出を行う。

【 0 0 3 6 】

盤用照明装置 7 4 は、遊技盤 2 に設けられた複数の発光素子（例えばフルカラー L E D
）の総称である。枠用照明装置 1 0 は、枠部材 3 に設けられた複数の発光素子（例えばフ
ルカラー L E D）の総称である。枠用照明装置 1 0 は、例えば、枠部材 3 の左側に設けら
れた左サイドランプと、枠部材 3 の右側に設けられた右サイドランプと、2 つのスピーカ
2 4 の間に設けられたセンターランプと、遊技者によって操作可能な演出ボタン 2 6（図
2 参照）に内蔵されたボタンランプとによって構成される。

30

【 0 0 3 7 】

図 3 は、演出ボタン 2 6 の一例について説明するための説明図である。演出ボタン 2 6
は枠部材 3 に設けられており、遊技者は操作（例えば押下）することによって操作情報を
入力可能である。遊技機 1 では、演出ボタン 2 6 の操作に応じた演出が行われる場合があ
る。演出ボタン 2 6 は、その上面が枠部材 3 の上面と略同じ高さにある通常状態と、その
上面が枠部材 3 の上面に対して所定の高さ（例えば 1 0 センチ）だけ上方に突出した突出
状態との間でその高さを変更する制御が可能に構成されている。なお、演出ボタン 2 6 は
、通常状態と突出状態との間におけるどの高さにも制御されていても操作が可能である。

40

【 0 0 3 8 】

また、枠部材 3 は、遊技者が選択操作またはカーソル移動を行うために演出キー 2 7 が
設けられている（図 3 参照）。演出キー 2 7 はいわゆる十字キーであり、上キー、下キー
、左キー、及び右キーを有して構成されている。演出キー 2 7 は、液晶画面 5、盤用照明
装置 7 4、及び枠用照明装置 1 0 の光量調整に用いられったり、スピーカ 2 4 の音量調整に
用いられったりする。

50

【 0 0 3 9 】

〔表示器 4 の構成例〕

図 4 は、図 1 における表示器 4 の拡大図である。表示器 4 は、主に特別図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示するものであり、図 4 に例示されるように、第 1 特別図柄表示器 4 1、第 2 特別図柄表示器 4 2、第 1 特別図柄保留表示器 4 3、第 2 特別図柄保留表示器 4 4、普通図柄表示器 4 5、普通図柄保留表示器 4 6、遊技状態表示器 4 7、ラウンド表示器 4 8、点灯により遊技者に右打ちを促す右打ちランプ 4 9 を有する。右打ちランプ 4 9 は低確非時短状態と低確微時短状態とでは継続して消灯しており（すなわち非報知態様であり）、大当たり遊技中と、小入賞口 1 9 を開放する小当たり遊技中と、低確時短状態中とでは継続して点灯している（すなわち報知態様である）。なお、右打ちランプ 4 9 に代えて（又は右打ちランプ 4 9 に加えて）、低確非時短状態と低確微時短状態とでは白丸となり（すなわち非報知態様であり）、大当たり遊技中と、小入賞口 1 9 を開放する小当たり遊技中と、低確時短状態中とでは継続して黒丸となる（すなわち報知態様である）ような画像を液晶画面 5 の端に表示し続けてもよい。また、右打ちランプ 4 9 に代えて（又は右打ちランプ 4 9 に加えて）、低確非時短状態と低確微時短状態とでは遊技者が視認し難いように倒れており（すなわち非報知態様であり）、大当たり遊技中と、小入賞口 1 9 を開放する小当たり遊技中と、低確時短状態中とでは遊技者が視認できるように継続して立っている（すなわち報知態様である）ような可動役物（例えば、旗を模した可動役物）を設けてもよい。

10

【 0 0 4 0 】

第 1 特別図柄表示器 4 1 は、第 1 特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから第 1 特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示することによって第 1 特別図柄判定の判定結果を報知する。第 2 特別図柄表示器 4 2 は、第 2 特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから第 2 特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示することによって第 2 特別図柄判定の判定結果を報知する。

20

【 0 0 4 1 】

第 1 特別図柄保留表示器 4 3 は、第 1 特別図柄判定の保留数（以下、「特 1 保留数」と呼ぶ。）を表示する。第 2 特別図柄保留表示器 4 4 は、第 2 特別図柄判定の保留数（以下、「特 2 保留数」と呼ぶ。）を表示する。液晶画面 5 には、第 1 特別図柄保留表示器 4 3 及び第 2 特別図柄保留表示器 4 4 の表示内容と同じ内容を報知する保留アイコン 5 1 及び保留数字 5 2 を表示することによって、遊技者が保留数を分かり易いようにしている。保留アイコン 5 1 は、保留の数（例えば最大 4 つ）だけ保留された順に並んで表示される。

30

【 0 0 4 2 】

ここで、青色、緑色、赤色、及び虹色が大当たり又は小当たりとなる可能性（以下、「信頼度」という）の高低を示唆する色として用いられる。各色は上述した順に、大当たりの場合に用いられ易くハズレの場合に用いられ難い。虹色は、信頼度が 1 0 0 % であり、大当たりである場合にのみ用いられ、ハズレである場合には用いられない。大当たりの場合やハズレであって特別図柄の変動時間が相対的に長い場合には、保留アイコン 5 1 は信頼度の高低を示唆する色のうちの何れかで表示され易い。以下の説明では、白色の保留アイコン 5 1 を通常態様の保留アイコン 5 1 と呼び、白色以外の上記の色の保留アイコン 5 1 を特別態様の保留アイコン 5 1 と呼ぶ。

40

【 0 0 4 3 】

保留数字 5 2 は、第 1 特別図柄判定の保留数および第 2 特別図柄判定の保留数に同期して、大当たりか否かに関わらず同じ態様で液晶画面 5 の左端に小さく表示される 0 ～ 4 の数字である。保留数字 5 2 には、第 1 特別図柄保留表示器 4 3 の表示と同期して保留数を 0 ～ 4 の数字で示す第 1 保留数字と、第 2 特別図柄保留表示器 4 4 の表示と同期して保留数を 0 ～ 4 の数字で示す第 2 保留数字とがある。例えば、第 1 特別図柄判定の保留が 1 つ増えると第 1 保留数字が 1 加算された数字で表示され、第 2 特別図柄判定の保留が 1 つ増えると第 2 保留数字が 1 加算された数字で表示される。ここで、保留アイコン 5 1 は装飾図柄 5 5 と同様に非表示にされたり他の画像で見えなくなったり表示されなかったりする

50

。これに対して、保留数字 5 2 は小図柄 5 6 と同様に常に他の画像よりも手前側に表示されるので、他の画像によって見えなくなることも視認性が低下することもない。

【 0 0 4 4 】

普通図柄表示器 4 5 は、普通図柄判定が行われると、普通図柄を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。普通図柄保留表示器 4 6 は、普通図柄判定の保留数を表示する。遊技状態表示器 4 7 は、遊技機 1 の電源投入時点における遊技状態を表示する。ラウンド表示器 4 8 は、基本的には消灯しており、第 1 特別図柄表示器 4 1 又は第 2 特別図柄表示器 4 2 に大当たり図柄が停止表示されたことに応じて、大当たり遊技のラウンド数を表示する。ラウンド表示器 4 8 は、ハズレ図柄または小当たり図柄が停止表示されたことに応じては点灯せず消灯したままである。

10

【 0 0 4 5 】

〔遊技機 1 の制御装置の構成、及び、遊技機 1 で行われる各種判定の概要〕

図 5 を参照しつつ、遊技機 1 が備える制御装置の構成例、及び、遊技機 1 で行われる各種判定の概要について説明する。図 5 は、遊技機 1 が備える制御装置の構成例を示すブロック図である。

【 0 0 4 6 】

遊技盤 2 の裏面側には、上皿 2 8 又は下皿 2 9 へと送り出される遊技球を溜めておく球タンクの他に、遊技機 1 の動作を制御する制御装置が設けられている。図 5 に例示されるように、遊技機 1 の制御装置は、各種判定やコマンドの送信といった遊技の進行を制御する遊技制御基板 1 0 0、遊技制御基板 1 0 0 から受信したコマンドに基づいて演出を統括的に制御する演出制御基板 1 3 0、画像や音による演出を制御する画像音響制御基板 1 4 0、各種ランプや演出役物 7 による演出を制御するランプ制御基板 1 5 0 等から構成されている。なお、制御装置の構成はこれに限定されるものではなく、例えば演出制御基板 1 3 0、画像音響制御基板 1 4 0、及びランプ制御基板 1 5 0 が 1 つの基板で構成されていてもよい。

20

【 0 0 4 7 】

なお、遊技制御基板 1 0 0 と払出制御基板 1 2 0 との通信は、双方向にコマンドを送受信可能に構成されており、遊技制御基板 1 0 0 と演出制御装置 1 3 0 A（演出制御基板 1 3 0）との通信は、遊技制御基板 1 0 0 から演出制御装置 1 3 0 A（演出制御基板 1 3 0）への一方方向のみにコマンドを送信可能に構成されている。

30

【 0 0 4 8 】

遊技制御基板 1 0 0 は、演算処理を行うメイン CPU 1 0 0 a、遊技制御プログラム等が格納されたメイン ROM 1 0 0 b、演算処理時のワークエリアとなるメイン RAM 1 0 0 c、及び、入出力ポートを備えている。

【 0 0 4 9 】

遊技制御基板 1 0 0 の入出力ポートには、一般入賞口検出スイッチ 4 3 a、ゲート検出スイッチ 4 4 a、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a、第 2 始動口開閉ソレノイド 4 8 b、大入賞口検出スイッチ 5 0 a、大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b、小入賞口検出スイッチ 5 0 c、小入賞口開閉ソレノイド 5 1 c、特定領域検出スイッチ 5 2 a、磁気検出センサ 5 7 a、電波検出センサ 5 8 a、アウト球検出スイッチ 3 9 a、表示器 4、性能表示器 1 1 3、RWM クリアスイッチ 1 1 1 a、設定キースイッチ 1 1 2 a が接続されている。特定領域検出スイッチ 5 2 a は小入賞口 1 9 の内部に設けられた特定領域を遊技球が通過（以下、「V 入賞」と呼ぶ）したときに信号を入力する。RWM クリアスイッチ 1 1 1 a は、メイン RAM 1 0 0 c に記憶された設定値以外の遊技の制御状態を初期化（すなわち、遊技機 1 を低確非時短状態に初期化）するための信号を入力する。RWM クリアスイッチ 1 1 1 a が操作されることによって初期化されることを「RWM クリア」と呼ぶ。

40

【 0 0 5 0 】

設定キースイッチ 1 1 2 a は、設定キーを用いた操作によって設定値を変更または確認

50

可能な状態に移行させるための信号を入力する。性能表示器 113 は、遊技機 1 の性能を示す性能情報および設定値を表示する。また、遊技制御基板 100 の入出力ポートには、遊技情報出力端子板 90、払出制御基板 120 及び演出制御基板 130 が接続されている。

【0051】

メイン CPU 100a はメイン ROM 100b に記憶された遊技制御プログラムを読み出し、メイン RAM 100c をワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行う。これにより、各種入力装置（検出スイッチや検出センサ等）からの検出信号に応じた制御処理、各種出力装置（ソレノイドや表示器等）を制御するための制御処理、各種制御コマンドを送受信するための制御処理、遊技情報出力端子板 90 を介して遊技機の外部（ホールコンピュータ等）に遊技情報を送信するための制御処理等を行う。

10

【0052】

「遊技情報」には、第 1 始動口 11 又は第 2 始動口 12 に遊技球が入賞する毎に出力される始動口入賞信号、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示が終了される毎に出力される図柄確定信号、大当たり遊技中に亘って出力される大当たり信号、小当たり遊技中に亘って出力される小当たり信号、ラウンド遊技（大入賞口の開放）中に亘って出力される開放中信号、時短状態に亘って出力される信号、遊技機 1 のセキュリティ上で問題となる（脅かす）状況（RWM クリアやエラー等）が発生したときに出力されるセキュリティ信号等が挙げられる。

【0053】

メイン ROM 100b のメモリ領域には、遊技の進行に係るプログラムやデータが格納される遊技用 ROM 領域と、遊技機の性能表示に係るプログラムやデータが格納される情報用 ROM 領域とが順に配置されている。

20

【0054】

遊技用 ROM 領域には、遊技の進行に係るプログラムが格納される遊技用プログラム領域と、遊技の進行に係るデータが格納される遊技用データ領域とが配置されている。情報用 ROM 領域には、遊技機の性能表示に係るプログラムが格納される情報用プログラム領域と、遊技機の性能表示に係るデータが格納される情報用データ領域とが配置されている。

【0055】

メイン RAM 100c のメモリ領域には、遊技用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる遊技用 RWM 領域と、情報用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる情報用 RWM 領域とが配置されている。遊技用 RWM 領域には、遊技用プログラムがワークとして用いる遊技用ワーク領域と、遊技用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための遊技用スタック領域とが配置されている。

30

【0056】

遊技用ワーク領域には、設定値を格納するための設定値領域、RWM 領域の異常を判定するための判定情報（チェックサム）を格納するための判定情報領域、遊技の進行によって変化する遊技データを格納するための遊技用データ領域が配置されている。

【0057】

情報用 RWM 領域には、情報用プログラムがワークとして用いる情報用ワーク領域と、情報用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための情報用スタック領域とが配置されている。

40

【0058】

情報用ワーク領域には、遊技機 1 の性能に係る情報を格納するための性能情報領域、各種のエラー判定に係る情報を格納するためのエラー情報領域とが配置されている。

【0059】

払出制御基板 120 は、払出装置 95 を駆動して遊技球の払い出しを制御する。また、払出制御基板 120 は、発射装置 26 を駆動して遊技球の発射を制御する。

【0060】

50

払出制御基板 120 は、演算処理を行う払出 CPU 121 a、払出用プログラム等が格納された払出 ROM 121 b、演算処理時のワークエリアとなる払出 RAM 121 c 及び入出力ポート等を備えている。

【0061】

払出制御基板 120 の入出力ポートには、開放検出スイッチ、満杯検出スイッチ、払出装置 95 から払い出される遊技球を検出するための払出球検出スイッチ、払出装置 95 から遊技球を払い出すための払出モータが接続されている。

【0062】

払出 CPU 121 a は、払出 ROM 121 b に記憶された払出制御プログラムを読み出し、払出 RAM 121 c をワークエリアとして活用しながら遊技球の払い出しに関する演算処理を行う。これにより、遊技制御基板 100 からの払出制御コマンドに応じて払出装置 95 から遊技球を払い出すための制御処理、演算処理の結果に基づくコマンドを遊技制御基板 100 に送信するための制御処理等を行う。

【0063】

演出制御装置 130 A は、遊技制御基板 100 からの演出制御コマンドの受信に基づき演出の進行を統括的に制御する演出制御基板 130 と、演出制御基板 130 からの演出制御コマンドの受信に基づき画像表示や音声出力の制御処理を行う画像音響制御基板 140 と、演出制御基板 130 からの演出制御コマンドの受信に基づき各種発光部材（LED 等）や各種駆動源（モータ等）の制御処理を行うランプ制御基板 150 とを含む。

【0064】

演出制御基板 130 は、演算処理を行うサブ CPU 130 a、演出制御プログラムが格納されたサブ ROM 130 b、演算処理時のワークエリアとなるサブ RAM 130 c、日時を計時する RTC 130 d、及び、入出力ポートを備えている。演出制御基板 130 の入出力ポートには、演出ボタン検出スイッチ 17 a、十字キー検出スイッチ 19 a が接続されている。

【0065】

サブ CPU 130 a は、サブ ROM 130 b に記憶された演出制御プログラムを読み出し、サブ RAM 130 c をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行う。これにより、特別図柄の変動表示に伴う演出の態様を決定するための制御処理、決定結果に基づく演出制御コマンドを画像音響制御基板 140 に送信するための制御処理、各種入力装置（検出スイッチ等）からの検出信号に応じた制御処理、各種出力装置（照明装置やモータ等）を制御するための制御処理等を行う。

【0066】

画像音響制御基板 140 は、演出制御基板 130 からのコマンドを受けて、液晶画面 5 に所定の画像を表示させる制御を行ったり、スピーカ 24 から音やサウンドを出力させる制御を行ったりする。

【0067】

画像音響制御基板 140 は、演出制御基板 130 からの演出制御コマンドの受信に基づき画像表示や音声出力を統括的に制御する統括 CPU 141 a と、統括制御プログラムが格納された統括 ROM 141 b と、演算処理時のワークエリアとなる統括 RAM 141 c と、統括 CPU 141 a からの表示制御コマンド（ディスプレイリスト）の受信に基づき液晶画面 5 に出力する画像を生成する VDP 145 と、画像データ等が格納された CG ROM 146 と、統括 CPU 141 a からの音声制御コマンドの受信に基づきスピーカ 24 を制御する音声制御部 148（音声 LSI）及び音声データ等が格納された音声 ROM とを備えている。なお、VDP 145 が描画管理とサウンド管理との両方を担うような構成を採用してもよい。この場合、音声制御部 148 を別途設ける必要はない。

【0068】

統括 CPU 141 a は、統括 ROM 141 b に記憶された統括制御プログラムを読み出し、統括 RAM 141 c をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行う。これにより、液晶画面 5 に表示させる演出画像を指示する表示制御コマンド（ディス

10

20

30

40

50

レイリスト)を生成してVDP145に送信するための制御処理、スピーカ24から出力させる演出音を指示する音声制御コマンドを生成して音声制御部148(音声LSI)に送信するための制御処理等を行う。

【0069】

また、画像音響制御基板140には、液晶画面5と、スピーカ24とが接続されている。画像音響制御基板140(のVDP145)は、所定のフレーム時間(例えば、1/30秒)間隔で画像を生成し、生成した画像を液晶画面5に出力する。これにより、液晶画面5に、例えば装飾図柄55等を含む画像が表示される。また、画像音響制御基板140(の音声制御部148)によって生成された音声信号がスピーカ24に出力されることで、音出力される。

10

【0070】

また、演出制御装置130Aには、切替スイッチ22が接続されている。切替スイッチ22は、スピーカ24から出力される音(BGMや効果音等の演出音)の音量値を設定するためのスイッチである。例えば、切替スイッチ22に対する操作に応じて、音量値が「1」～「5」の5段階に設定される。また、切替スイッチ22は、液晶画面5、枠用照明装置10、及び、盤用照明装置74の光量値を設定するためのスイッチとしても用いられる。切替スイッチ22に対する操作に応じて、光量値が「1」～「5」の5段階に設定される。

【0071】

また、演出制御装置130Aには、演出ボタン検出スイッチ17a及び十字キー検出スイッチ19aが接続される。

20

【0072】

ランプ制御基板150は、演算処理を行うランプCPU150a、ランプ制御プログラムが格納されたランプROM150b、演算処理時のワークエリアとなるランプRAM150c、及び、入出力ポートを備えている。

【0073】

ランプ制御基板150の入出力ポートには、枠用照明装置10(演出ボタン発光LED等)、演出役物7、盤用照明装置74、演出ボタン駆動装置17b(演出ボタン駆動モータ、演出ボタン振動モータ)が接続されている。

【0074】

ランプCPU150aは、ランプROM150bに記憶されたランプ制御プログラムを読み出し、ランプRAM150cをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行う。これにより、枠用照明装置10、演出ボタン駆動装置17b、演出役物7及び盤用照明装置74の制御処理を行う。

30

【0075】

電源基板160は、遊技機の外部から供給される電源から遊技機の動作に必要なメイン電源(動作電源)を生成し、該メイン電源を遊技機1(遊技制御基板100、払出制御基板120、演出制御装置130Aや各種電子部品)に供給する(電源供給手段に相当)。

【0076】

また、電源基板160は、遊技機1(遊技制御基板100、払出制御基板120、演出制御装置130Aや各種電子部品)へのメイン電源の供給を行うON状態と停止するOFF状態とに切り替えるための電源スイッチを遊技店の店員によって操作可能なように備えており、電源スイッチをON状態にするとメイン電源の供給が開始されて遊技機1の動作が開始する。なお、電源断(停電)時には遊技制御基板100へのバックアップ電源の供給が維持される。これにより、電源断(停電)時においてもメインRAM100cの記憶内容が保持されることになり、電源断(停電)からの復旧後に遊技の制御状態を電源断(停電)前の状態に復旧させることができる。

40

【0077】

遊技機1は、特別図柄判定の大当たり当選確率として「低確率状態」を有し、普通図柄判定の当たり当選確率として「非時短状態」と「微時短状態」と「時短状態」とを有する

50

。遊技機 1 は、遊技が進行する際に下記 3 つの遊技状態で制御される。

- ・「低確率状態」且つ「非時短状態」である「低確非時短状態」
- ・「低確率状態」且つ「微時短状態」である「低確微時短状態」
- ・「低確率状態」且つ「時短状態」である「低確時短状態」

【0078】

遊技機 1 は初期的には低確非時短状態に制御される。設定値は「1」～「6」の 6 種類であり、特別図柄判定の大当たり当選確率は、設定値が「1」の場合は約 $1/300$ であり、設定値が「2」の場合約 $1/280$ であり、設定値が「3」の場合約 $1/260$ であり、設定値が「4」の場合約 $1/240$ であり、設定値が「5」の場合約 $1/220$ であり、設定値が「6」の場合約 $1/200$ である。非時短状態である場合と微時短状態である場合と時短状態である場合とは大当たり当選確率は同じである。

10

【0079】

遊技機 1 では設定値が大きいほど特別図柄判定の大当たり当選確率が高い（すなわち、遊技者に有利となる）。なお、遊技機 1 では設定値が小さいほど特別図柄判定の大当たり当選確率が高くてもよい（すなわち、設定値が小さいほど遊技者に有利でもよい）。

【0080】

なお、特別図柄判定の大当たり当選確率として「低確率状態」に加えて「高確率状態」を有してもよい。「高確率状態」は、特別図柄判定の大当たり当選確率が低確率状態の 10 倍以下の予め定められた任意の確率である。低確率状態から高確率状態へは大当たり遊技終了後に移行する。

20

【0081】

なお、払出制御基板 120 及び演出制御基板 130 にはバックアップ電源を供給していないが、電源断（停電）時においても払出 RAM 121c 及びサブ RAM 130c の記憶内容が保持されるように、払出制御基板 120 及び演出制御基板 130 にバックアップ電源を供給してもよい。また、払出制御基板 120 及び演出制御基板 130 の何れか一方にのみバックアップ電源を供給してもよい。

【0082】

次に、図 6 を参照して性能表示器 113 で表示される情報について説明する。図 6 は、性能表示器 113 で表示される情報について説明するための説明図である。性能表示器 113 は 4 個のセグメント表示器 113a～113d を含んで構成される（図 6（A）参照）。性能表示器 113 は低確非時短状態における「ベース値」を表示する。「ベース値」は低確非時短状態における特定の区間において、払い出された払出個数の総数を、遊技者が打ち出した遊技球の総数で除した値である（具体的には、（ベース算出用賞球カウンタの値／ベース算出用アウトカウンタの値）×100）。

30

【0083】

性能表示器 113 の制御にはベース算出用賞球カウンタ、ベース算出用アウトカウンタ、及び総アウトカウンタが用いられる。各カウンタは、例えばメイン RAM 113 に設けられる。ベース算出用賞球カウンタは、低確非時短状態における特定の区間において遊技球の入賞に応じて払い出された払出個数の総数を計数（例えば、加算または減算）する。例えば、遊技球が第 1 始動口 11 に入賞するとベース算出用賞球カウンタに「4」加算される。また、遊技球が第 2 始動口 12 に入賞するとベース算出用賞球カウンタに「1」加算される。また、遊技球が大入賞口 13 に入賞するとベース算出用賞球カウンタに「15」加算される。

40

【0084】

ベース算出用アウトカウンタは、低確非時短状態における特定の区間において遊技者が打ち出した遊技球の総数を計数（例えば、加算または減算）する。遊技機 1 では、アウト球検出スイッチ 39a で遊技球が検出されるとベース算出用アウトカウンタに「1」加算される。

【0085】

ベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタは低確非時短状態で計数さ

50

れる一方、低確非時短状態以外では計数されない。大当たり遊技中は遊技状態としては低確非時短状態であるものの、ベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタによる計数は停止している（なお、計数を継続してもよい）。低確非時短状態以外の遊技状態であるときは（すなわち、ベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタによる計数が停止しているときは）、ベース値の算出が停止されていてもよいし、定期的（例えば、図19ステップS9Aの処理が行われる毎（例えば4ミリ秒毎））にベース値が算出され続けてもよい。

【0086】

総アウトカウンタは、遊技状態に関わらず遊技者が打ち出した遊技球の総数（「総アウト」と呼ぶ。）を計数（例えば、加算または減算）する。総アウトカウンタは低確非時短状態か否かに関わらず計数される。このため、例えば、低確非時短から低確微時短（又は低確時短）に移行したことによってベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタでの計数が停止しているときにも総アウトカウンタでの計数は継続する。

【0087】

メインCPU100aは、総アウトが6万個に達する前はリアルタイムベース値bLを算出している。そして、メインCPU100aは、総アウトが6万個になる毎にベース算出用賞球カウンタ及びベース算出用アウトカウンタの現在値からベース値を算出して保存し、総アウトカウンタ、ベース算出用賞球カウンタ、及びベース算出用アウトカウンタを初期化する。

【0088】

総アウトが6万個に達することによって1回の区間が終了すると、この区間の最終ベース値が前回の区間の最終ベース値として保存される。性能表示器113では最大4つのベース値を一定間隔毎（例えば5秒毎）に切り替えて表示可能である（図6（B）参照）。具体的には、性能表示器113は、総アウトが6万個に達する前におけるリアルタイムベース値bL（現在の区間D）、3回前の区間Aにおける最終的なベース値b1、2回前の区間Bにおける最終的なベース値b2、1回前の区間Cにおける最終的なベース値b3の順で表示する。

【0089】

総アウトが予め定められた総数（例えば300）に達するまではリアルタイムベース値bL及びベース値b1～3として「—」が表示される。これにより、遊技機1の電源が投入された直後のリアルタイムベース値が実際のベース値と大きく異なるおそれが生じることを防止できる。

【0090】

総アウトが予め定められた総数より多いものの6万個に満たない場合、リアルタイムベース値bLだけが表示され、ベース値b1～3として「—」が表示される。また、保存された最終ベース値の数が3つに満たない場合、最終ベース値が記憶されていない区間のベース値b1～3として「—」が表示される。性能表示器113でのリアルタイムベース値bL及びベース値b1～3の巡回表示は、低確非時短から低確微時短（又は低確時短）に移行したことによってベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタでの計数が停止しているときにも継続される。すなわち、性能表示器113でのリアルタイムベース値bL及びベース値b1～3の巡回表示は遊技状態に関わらず継続される。

【0091】

次に、図7を参照して設定変更モード、設定確認モード、及びRAMクリアモードについて説明する。遊技機1は、電源投入時の設定キースイッチ112aおよびRWMクリアスイッチ111aの状態に応じて、設定変更モード、設定確認モード、及びRAMクリアモードに移行する。設定変更モードは設定値を変更可能なモードである。設定確認モードは現在の設定値を性能表示器113に点灯表示させるモードである。RAMクリアモードはメインRAM100cに記憶された設定値以外の遊技の制御状態を初期化（すなわち、遊技機1は低確非時短状態に初期化）したときに移行するモードである。

【0092】

なお、図 7 中の電源「ON」は電源スイッチが ON 状態にされたことを意味する。また、図 10 中の設定キー SW「ON」は、遊技店の店員による設定キーを用いた操作によって設定キースイッチ 112 a の回動部材が ON 姿勢となっていることを意味する。また、図 10 中の設定キー SW「OFF」は、設定キースイッチ 112 a の回動部材が OFF 姿勢となっていることを意味する。また、図 10 中の RWM クリア SW「ON」は、RWM クリアスイッチ 111 a が操作されている状態であることを意味する。また、図 10 中の RWM クリア SW「OFF」は、RWM クリアスイッチ 111 a が操作されていない状態であることを意味する。

【0093】

遊技機 1 が電源「OFF」状態であるときに、設定キー SW「ON」状態かつ RWM クリア SW「ON」状態で電源「ON」状態にされた場合、遊技機 1 が起動した直後に設定変更モードに移行する（図 7（B）参照）。設定変更モードに移行した場合、遊技機 1 はメイン RAM 100 c に記憶された設定値以外の遊技の制御状態が初期化されており、低確非時短状態に初期化されている（すなわち RWM クリアされている）。

【0094】

設定変更モードに移行すると、メイン CPU 100 a は、記憶されている現在の設定値を性能表示器 113 に点灯表示させると共に、「設定変更中です」という音声をスピーカ 24 から出力する。設定変更モード中に RWM クリアスイッチ 111 a が操作されると、当該操作毎に設定値が変更される（図 7（B）から（C）の流れ）。これに伴い、変更後の設定値が性能表示器 113 に点灯表示されると共に、設定値を報知する音声（例えば「3 です」）がスピーカ 24 から出力する。なお、情報漏洩を防止するために設定値を報知する音声をスピーカ 24 から出力させなくてもよい。

【0095】

変更後の設定値は、メイン RAM 100 a に一時的に記憶されており、設定キー SW「OFF」状態にされた後に遊技機 1 の電源が再投入（具体的には、設定キー SW「OFF」状態かつ RWM クリア SW「OFF」状態で電源「ON」状態）されることによって現在の設定値としてメイン RAM 100 a に改めて記憶される（図 7（C）から（D）の流れ）。このように設定値の変更後に遊技機 1 の電源が再投入（具体的には、設定キー SW「OFF」状態かつ RWM クリア SW「OFF」状態で電源「ON」状態）されると、遊技機 1 は遊技店の店員が各種駆動源（モータ等）の動作を確認できる状態に移行する（図 7（D）参照）。当該状態においては、各種駆動源（モータ等）が動作したり「ソレノイドの動作を確認して下さい」という音声（例えば「ソレノイドの動作を確認して下さい」）がスピーカ 24 から出力したりすると共に、性能表示器 113 が消灯される。続いて、液晶画面 5 に対して装飾図柄 55 の表示が開始されると共に、性能表示器 113 が点滅表示された後にベース値の表示が開始される（図 7（E）及び（F）参照）。

【0096】

なお、設定変更モード中に変更後の設定値としてメイン RAM 100 a に一時的に記憶された設定値は、設定変更モード中に設定キー SW「OFF」状態にされることによって現在の設定値としてメイン RAM 100 a に改めて記憶される構成でもよい。または、設定変更モード中に RWM クリアスイッチ 111 a が操作される毎に現在の設定値自体が更新される構成でもよい。これらの構成では、設定変更モード中に設定キー SW「OFF」状態にされたことに応じて、遊技機 1 は遊技店の店員が各種駆動源（モータ等）の動作を確認できる状態に移行する。

【0097】

遊技機 1 が電源「OFF」状態であるときに、設定キー SW「ON」状態かつ RWM クリア SW「OFF」状態で電源「ON」状態にされた場合、遊技機 1 が起動した直後に設定確認モードに移行する（図 7（G）参照）。設定確認モードに移行した場合、遊技機 1 は遊技の制御状態が初期化されておらず、遊技機 1 は前回の遊技状態で制御される。

【0098】

設定確認モードに移行すると、メイン CPU 100 a は、記憶されている現在の設定値

を性能表示器 1 1 3 に点灯表示させると共に、「設定確認中です」という音声をスピーカ 2 4 から出力する。設定確認モード中に設定キー SW「OFF」状態にされると、遊技機 1 は遊技店の店員が各種駆動源（モータ等）の動作を確認できる状態に移行する（図 7（D）参照）。以降の流れは設定キー SW「OFF」状態かつ RWM クリア SW「OFF」状態で電源「ON」状態にされた場合の流れと同じである。

【0099】

遊技機 1 が電源「OFF」状態であるときに、設定キー SW「OFF」状態かつ RWM クリア SW「ON」状態で電源「ON」状態にされた場合、遊技機 1 が起動した直後に RAM クリアモードに移行する（図 7（H）参照）。RAM クリアモードに移行した場合、遊技機 1 は設定値以外の遊技の制御状態が初期化されており、低確非時短状態に初期化されている。

10

【0100】

RAM クリアモードに移行すると、メイン CPU 100 a は、性能表示器 1 1 3 を消灯させると共に、「RAM クリアされました」という音声をスピーカ 2 4 から出力する。その後、予め定められた時間（例えば 3 秒）が経過すると遊技機 1 は遊技店の店員が各種駆動源（モータ等）の動作を確認できる状態に移行する（図 7（D）参照）。以降の流れは設定キー SW「OFF」状態かつ RWM クリア SW「OFF」状態で電源「ON」状態にされた場合の流れと同じである。

【0101】

次に、図 8 を参照して装飾図柄 5 5 の表示優先度について説明する。低確非時短状態および低確微時短状態では、装飾図柄 5 5 が数字部分 5 5 0 とキャラクタ部分 5 5 1 とで構成される（図 8（A）及び（B））。左列の装飾図柄（以下「左図柄」と呼ぶ）、中列の装飾図柄（以下「中図柄」と呼ぶ）、及び右列の装飾図柄（以下「右図柄」）は、数字部分 5 5 0 とキャラクタ部分 5 5 1 との表示優先度（具体的には、より手前側に表示される度合い）が変動表示中に変化する。なお、装飾図柄 5 5 は、数字部分 5 5 0 に代えてアルファベットで構成されてもよいし、キャラクタ部分 5 5 1 に代えて物体を表す画像で構成されてもよい。

20

【0102】

低確非時短状態および低確微時短状態における装飾図柄 5 5 の表示優先度には表示パターンが 5 種類ある（HP 1～5）。例えば、中図柄の数字部分 5 5 0 が優先度「1」であり、中図柄のキャラクタ部分 5 5 1 が優先度「2」であり、左図柄と右図柄との数字部分 5 5 0 が優先度「3」であり、左図柄と右図柄とのキャラクタ部分 5 5 1 が優先度「4」である場合（HP 1）、図 9（A）に例示するように 3 つの装飾図柄が重なっているときに中図柄を強調表示可能である。また、例えば、中図柄の数字部分 5 5 0 が優先度「3」であり、中図柄のキャラクタ部分 5 5 1 が優先度「4」であり、左図柄と右図柄との数字部分 5 5 0 が優先度「1」であり、左図柄と右図柄とのキャラクタ部分 5 5 1 が優先度「2」である場合（HP 2）、図 9（B）に例示するように 3 つの装飾図柄が重なっているときに中図柄の印象を薄くすることが可能である。また、例えば、中図柄の数字部分 5 5 0 が優先度「1」であり、中図柄のキャラクタ部分 5 5 1 が優先度「3」であり、左図柄と右図柄との数字部分 5 5 0 が優先度「1」であり、左図柄と右図柄とのキャラクタ部分 5 5 1 が優先度「2」である場合（HP 3）、図 9（C）に例示するように 3 つの装飾図柄が重なっているときに各装飾図柄の数字部分を強調表示可能である。また、例えば、各装飾図柄の数字部分 5 5 0 が優先度「1」であり、各装飾図柄のキャラクタ部分 5 5 1 が優先度「2」である場合（HP 4）、図 9（D）に例示するように 3 つの装飾図柄が重ならないように表示することで各装飾図柄を分かり易く表示可能である。また、例えば、中図柄の数字部分 5 5 0 が優先度「3」であり、中図柄のキャラクタ部分 5 5 1 が優先度「4」であり、左図柄の数字部分 5 5 0 が優先度「1」であり、左図柄のキャラクタ部分 5 5 1 が優先度「2」であり、右図柄の数字部分 5 5 0 が優先度「5」であり、右図柄のキャラクタ部分 5 5 1 が優先度「6」である場合（HP 5）、図 9（E）に例示するように 3 つの装飾図柄が重なることによって画面に奥行きがあるように見せることが可能である

30

40

50

。

【0103】

低確時短状態では、装飾図柄55がキャラクタ部分551を有さず、数字部分550だけで構成される。低確時短状態における装飾図柄55の表示優先度には表示パターンが4種類ある（HP6～9）。例えば、中図柄の数字部分550が優先度「1」であり、左図柄と右図柄との数字部分550が優先度「2」である場合（HP6）、図9（F）に例示するように3つの装飾図柄が重なっているときに中図柄を強調表示可能である。また、例えば、中図柄の数字部分550が優先度「2」であり、左図柄と右図柄との数字部分550が優先度「1」である場合（HP7）、図9（G）に例示するように3つの装飾図柄が重なっているときに中図柄の印象を薄くすることが可能である。また、例えば、中図柄の数字部分550が優先度「2」であり、左図柄の数字部分550が優先度「1」であり、右図柄の数字部分550が優先度「3」である場合（HP8）、図9（H）に例示するように3つの装飾図柄が重なることによって画面に奥行きがあるように見せることが可能である。また、例えば、各装飾図柄の数字部分550が優先度「1」である場合（HP9）、図9（I）に例示するように3つの装飾図柄が重ならないように表示することで各装飾図柄を分かり易く表示可能である。

10

【0104】

遊技機1では、停止表示時に装飾図柄55の表示優先度が表示パターンHP1～9のうちの何れで表示されてもよい。遊技機1では装飾図柄55の停止表示時には数字部分550が互いに重ならないように表示される。これにより、遊技者に装飾図柄55の組み合わせが分かり易く報知できる。なお、遊技者に対しては装飾図柄55と同じ組み合わせで停止表示される小図柄56によって組み合わせを報知できるので、装飾図柄55の表示優先度が表示パターンHP1～9のうちの何れである場合においても、停止表示時に数字部分550が互いに重なるように表示されてもよい。

20

【0105】

【メインRAM100cの構成例】

図10は、遊技制御基板100におけるメインRAM100cの構成例及びメインRAM100cに格納される各種情報を説明するための説明図である。図10に例示されるように、メインRAM100cには、判定用記憶領域1030、第1保留記憶領域1031、第2保留記憶領域1032、第3保留記憶領域1033、第4保留記憶領域1034、第1保留記憶領域1035、第2保留記憶領域1036、第3保留記憶領域1037、及び第4保留記憶領域1038が設けられている。

30

【0106】

判定用記憶領域1030は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種情報が記憶される記憶領域である。特別図柄判定に使用される各種情報には、大当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数、及びリーチ乱数がある。大当たり乱数は、大当たりかハズレか小当たりかを判定するための乱数である。図柄乱数は、大当たりと判定した場合に大当たり図柄の種類を決定し、小当たりと判定した場合に小当たり図柄の種類を決定し、ハズレと判定した場合にハズレ図柄の種類を決定するための乱数である。

40

【0107】

遊技機1では、遊技状態と停止表示されたハズレ図柄とに応じて、遊技状態を変化可能になっている。これにより、大当たり及び小当たりを介さずに遊技状態を変化させることができ、現在の遊技状態および停止表示されたハズレ図柄に対して遊技者に興味を持たせることが可能である。また、遊技機1では、大当たり遊技のラウンド数と大当たり遊技終了直後の遊技状態との組み合わせが大当たり図柄（及び小当たり図柄）毎に異なる。このため、図柄乱数は遊技状態および大当たり遊技の種類を決定するための乱数といえる。

【0108】

変動パターン乱数は、特別図柄が変動表示を開始してから特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示するまでの変動時間（変動パターン）を決定するための乱数である。リ

50

ーチ乱数は、ハズレと判定した場合の変動パターンを決定する際に、特定秒数（例えば 13.5 秒）を超えるハズレ用変動パターン群と、当該変動パターン群以外（すなわち、特定秒数以下のハズレ用変動パターン群）とのうちの何れから変動パターンを決定するかを選択するための乱数である。

【0109】

第1保留記憶領域1031～第4保留記憶領域1034は、第1始動口11に遊技球が入賞する毎に第1保留記憶領域1031から順に第1特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域である。第1保留記憶領域1035～第4保留記憶領域1038は、第2始動口12に遊技球が入賞する毎に第1保留記憶領域1035から順に第2特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域である。

10

【0110】

例えば、特別図柄が変動表示されているときや大当たり遊技中（又は小当たり遊技中）に第1始動口11又は第2始動口12に遊技球が入賞しても、特別図柄判定や特別図柄の変動表示を直ちに行うことはできない。このような状況下では、メインCPU100aは、特別図柄判定に係る各種情報を、特別図柄判定の保留を示す情報として保留記憶領域1031～1038に格納する。一方、特別図柄が変動表示されておらず、特別図柄判定が保留されておらず、また、大当たり遊技中（又は小当たり遊技中）でもない場合には、メインCPU100aは、取得した各種乱数等を、遊技球が入賞した始動口に対応した第1保留記憶領域（1031又は1035）に記憶した直後、判定用記憶領域1030にシフトさせる。

20

【0111】

例えば、第1保留記憶領域1031～第4保留記憶領域1034のいずれにも情報が記憶されていない状態で第1始動口11に遊技球が入賞した場合、この入賞により取得された第1特別図柄判定に係る各種情報は、空きエントリの最上位である第1保留記憶領域1031に格納される。また、例えば、第1保留記憶領域1031及び第2保留記憶領域1032に情報が記憶された状態で第1始動口11に遊技球が入賞した場合、この入賞により取得された第1特別図柄判定に係る各種情報は、空きエントリの最上位である第3保留記憶領域1033に格納される。

【0112】

また、例えば、保留記憶領域1031～1038には「事前判定情報」も記憶される。始動口に遊技球が入賞した際に、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に基づいて、特別図柄判定に先立って大当たりか否か等を判定する事前判定が行われる。事前判定情報は、事前判定によって得られる情報であり、「入賞始動口情報」、大当たりであるか否かを示す情報、大当たりである場合には大当たり図柄の種類を示す情報、小当たりである場合には小当たり図柄の種類を示す情報、ハズレである場合にはハズレ図柄の種類を示す情報、特別図柄の変動パターンを示す情報、遊技状態を示す情報等を含んでいる。「入賞始動口情報」は、同じ保留記憶領域内に格納される各乱数が、第1始動口11及び第2始動口12のうちの何れの始動口に入賞したことを契機として取得されたのかを示す情報である。これらの情報を含む事前判定情報は、事前判定に使用された大当たり乱数等と同じ保留記憶領域内に格納される。

30

【0113】

第1特別図柄判定の実行に際して第1保留記憶領域1031に記憶されている情報が判定用記憶領域1030にシフトされると、第1保留記憶領域1031より下位のエントリに記憶されている情報が1エントリずつ上位にシフトされる。例えば、第1保留記憶領域1031～第3保留記憶領域1033のそれぞれに情報が記憶された状態で第1保留記憶領域1031に記憶されている情報が判定用記憶領域1030にシフトされると、第2保留記憶領域1032に記憶されている情報が第1保留記憶領域1031にシフトされると共に、第3保留記憶領域1033に記憶されている情報が第2保留記憶領域1032にシフトされる。

40

【0114】

50

このような情報のシフト処理は、第2特別図柄判定に係る情報が記憶される第1保留記憶領域1035～第4保留記憶領域1038においても同様に行われる。遊技機1では、第1特別図柄判定及び第2特別図柄判定の両方が保留されている場合、すなわち第1保留記憶領域1031及び第1保留記憶領域1035の両方に情報が記憶されている場合、第1保留記憶領域1031～第4保留記憶領域1034におけるシフト処理に先立って、第1保留記憶領域1035～第4保留記憶領域1038におけるシフト処理が優先して行われる。よって、第2特別図柄判定が保留されている場合、判定用記憶領域1030には、第1保留記憶領域1035に記憶されている各種情報がシフトされる。また、第2特別図柄判定が保留されていない場合、すなわち第1特別図柄判定のみが保留されている場合には、第1保留記憶領域1031に記憶されている各種情報がシフトされる。なお、第1特別図柄と第2特別図柄とを同時に変動表示可能な構成を採用してもよい。このような構成では、第1特別図柄判定用と第2特図判定用との2つの判定用記憶領域1030を備えてもよい。この場合、第1保留記憶領域1031～第4保留記憶領域1034におけるシフト処理は、第1保留記憶領域1035～第4保留記憶領域1038におけるシフト処理と独立して行われてもよい。

10

【0115】

以下、一部の構成が異なる2つの実施形態について説明する。第1実施形態の特徴は低確微時短状態が遊技者に最も不利な状態であり、低確非時短状態の方が低確微時短状態よりも遊技者に有利な点である。具体的には、第1実施形態では、低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示されたことに応じて低確時短状態に移行可能な一方、低確微時短状態（及び低確時短状態）において特定のハズレ図柄が停止表示されたことに応じて低確時短状態に移行しない。第2実施形態の特徴は低確非時短状態が遊技者に最も不利な状態であり、低確非時短状態よりも低確微時短状態の方が遊技者に有利な点である。具体的には、第2実施形態では、低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示されたことに応じて低確時短状態に移行可能な一方、低確非時短状態（及び低確時短状態）において特定のハズレ図柄が停止表示されたことに応じて低確時短状態に移行しない。

20

【0116】

〔第1実施形態〕

まず、第1実施形態について説明する。図11は、第1実施形態における遊技状態の移行について説明するための説明図である。ここで、遊技機1はRWMクリア（具体的には、設定変更を伴うRWMクリア又は設定変更を伴わないRWMクリア）が行われると低確非時短状態に制御される。このため、第1実施形態の遊技機1では、RWMクリアが行われたときは低確微時短状態よりも有利な低確非時短状態で遊技が開始できる。これにより、第1実施形態の遊技機1は遊技者に対して遊技店開店直後に遊技させる動機を与えることが可能である。

30

【0117】

第1実施形態では、低確非時短状態において「通常ハズレ図柄」とは異なるハズレ（時短A）図柄が停止表示されると低確時短状態に制御され、時短回数700回が設定される（図11（a）から（a3）を介して（b）に移行する流れ）。具体的には、第1特別図柄に係る時短回数J1が10回に設定され、第2特別図柄に係る時短回数J2が700回に設定され、第1特別図柄と第2特別図柄との合算に係る時短回数J3が700回に設定される。なお、「通常ハズレ図柄」は、何れの遊技状態においても停止表示されたことに応じて遊技状態を変化させないハズレ図柄である。

40

【0118】

遊技機1において低確時短状態は第2始動口12を狙って大当たり（及び小当たり）を目指せる遊技状態なので、低確時短状態は第1始動口11を狙う低確非時短（及び低確微時短）よりも遊技者にとって有利な状態といえる。第1実施形態では、低確時短状態は、大当たりA又はDを示す大当たり図柄の停止表示を実行条件とする大当たり遊技が終了することに応じて制御される。例えば、大当たりA又はDに係る大当たり遊技が実行された場合には、時短回数として700回が設定される。具体的には、第1特別図柄に係る時

50

短回数 J 1 が 10 回に設定され、第 2 特別図柄に係る時短回数 J 2 が 700 回に設定され、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合算に係る時短回数 J 3 が 700 回に設定される。

【0119】

このように、第 1 実施形態では、低確非時短状態のときに所定条件（具体的にはハズレ又は大当たりとなったとき）が成立すると、ハズレ（時短 A）図柄となる確率と大当たり A 又は D となる確率との合算確率で低確非時短状態から低確時短状態に移行する。第 1 実施形態では、低確微時短状態のときに所定条件（具体的にはハズレ又は大当たりとなったとき）が成立すると、大当たり A 又は D となる確率で低確微時短状態から低確時短状態に移行する。このため、低確時短状態への移行確率は低確非時短状態の方が低確微時短状態よりもハズレ（時短 A）図柄となる確率の分だけ大きい。よって、低確微時短状態は低確非時短状態に比べて相対的に遊技者に不利な遊技状態である。

10

【0120】

また、低確時短状態には、設定変更後に連続して 750 回ハズレたこと、RWM クリア後に連続して 750 回ハズレたこと、又は大当たり遊技の終了から連続して 750 回ハズレたことで遊技状態に関わらず制御され、時短回数 1000 回が設定される。具体的には、第 1 特別図柄に係る時短回数 J 1 が 10 回に設定され、第 2 特別図柄に係る時短回数 J 2 が 1000 回に設定され、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合算に係る時短回数 J 3 が 1000 回に設定される。この時短回数は大当たり（又は小当たり）を条件に設定される時短回数よりも多いため、遊技者にとってより有利な状態といえる。

【0121】

以下の説明では、設定変更後に連続して 750 回ハズレたこと、RWM クリア後に連続して 750 回ハズレたこと、又は大当たり遊技の終了から連続して 750 回ハズレたことを「連続ハズレ 750 回」と呼ぶ。遊技機 1 では連続ハズレ 750 回の条件を満たすと、他の条件を満たすことによって低確時短に制御される時短回数よりも多い時短回数が設定される。このため、遊技機 1 において連続ハズレ 750 回の条件を満たしたことに応じて制御される低確時短状態は、他の条件を満たしたことに応じて制御される低確時短状態に比べて遊技者に有利な遊技状態である。なお、連続ハズレ 750 回の条件を満たしたことによって設定される時短回数は、大当たり（又は小当たり）を条件に設定される時短回数よりも少なくともよいし同じでもよい。また、連続ハズレ 750 回の条件を満たしたことによって設定される時短回数は、特定のハズレ図柄が停止表示されたことを条件に設定される時短回数よりも少なくともよいし同じでもよい。

20

30

【0122】

連続ハズレ 750 回の条件を 1 回満たした後、その後に大当たり遊技が行われることなく再び連続ハズレ 750 回の条件を満たした場合、遊技状態は変化しない。連続ハズレ 750 回の条件を 1 回満たした後、その後に大当たり遊技が行われてから再び連続ハズレ 750 回の条件を満たした場合、連続ハズレ 750 回の条件を 1 回目に満たしたときと同様に低確時短状態に制御される。

【0123】

低確微時短状態は、低確非時短状態において通常ハズレ図柄とは異なるハズレ（時短 B）図柄が停止表示されることで制御される。ハズレ（時短 B）図柄が停止表示された場合には、時短回数として 500 回が設定される。具体的には、第 1 特別図柄に係る時短回数 J 1 が 500 回に設定され、第 2 特別図柄に係る時短回数 J 2 が 0 回に設定され、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合算に係る時短回数 J 3 が 500 回に設定される。なお、低確微時短状態および低確時短状態においてハズレ（時短 B）図柄が停止表示されても時短回数は加算されず遊技状態は変化しない。

40

【0124】

以下の説明では、通常ハズレ図柄とは異なるハズレ図柄であって、少なくとも 1 以上の遊技状態において、停止表示されたことに応じて遊技状態を変化させるハズレ図柄を「特定のハズレ図柄」と呼ぶ。例えば、ハズレ（時短 A）図柄およびハズレ（時短 B）図柄は特定のハズレ図柄である。ハズレ（時短 A）図柄は、ハズレ（時短 B）図柄と違って低

50

確時短に制御されるハズレ図柄であるためハズレ（時短 B）図柄に比べて遊技者に有利なハズレ図柄である。

【0125】

また、低確微時短状態は、大当たり B 又は C を示す大当たり図柄の停止表示を実行条件とする大当たり遊技が終了することで制御される。例えば、大当たり B に係る大当たり遊技が実行された場合には、時短回数として 99 回が設定される。また、例えば、大当たり C に係る大当たり遊技が実行された場合には、時短回数として 500 回が設定される。

【0126】

低確非時短状態は、初期状態（設定値の変更後の起動を含む）である場合の他、低確時短状態または低確微時短状態において時短回数が終了することで制御される。このように、低確時短状態が終了すると、低確時短状態よりは遊技者に有利ではないものの低確微時短状態よりは遊技者に有利な低確非時短状態に移行する。また、低確微時短状態が終了すると相対的に有利な低確非時短状態に移行する。

【0127】

また、低確非時短状態には、低確微時短状態において予め定められた回数（例えば 2 回）小当たりに当選したことで制御される。また、低確非時短状態は、大当たり E に係る大当たり遊技（遊技状態としては低確非時短状態）が終了することで制御される。また、低確非時短状態には、小当たり C に係る小当たり遊技中において V 入賞した場合は小当たり遊技に続いて実行される大当たり遊技が終了することで制御される。また、低確非時短状態には、小当たり C に係る小当たり遊技中において V 入賞しなかった場合は小当たり遊技が終了することで制御される。また、低確非時短状態には、小当たり B に係る小当たり遊技中において V 入賞しなかった場合に、小当たり遊技が終了することで制御される。

【0128】

なお、ハズレ（時短 A）図柄は備える一方でハズレ（時短 B）図柄は備えなくてもよい。

【0129】

なお、ハズレ（時短 B）図柄には、低確非時短状態において停止表示された場合に付与される時短回数が少ない第 1 ハズレ（時短 B）図柄と、低確非時短状態において停止表示された場合に付与される時短回数が第 1 ハズレ（時短 B）図柄よりも多い第 2 ハズレ（時短 B）図柄と、があってもよい。例えば、第 1 ハズレ（時短 B）図柄が停止表示された場合には、時短回数として 99 回に設定される（具体的には、第 1 特別図柄に係る時短回数 J1 が 99 回に設定され、第 2 特別図柄に係る時短回数 J2 が 0 回に設定され、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合算に係る時短回数 J3 が 99 回に設定される）。第 2 ハズレ（時短 B）図柄が停止表示された場合には、時短回数として 500 回が設定される（具体的には、第 1 特別図柄に係る時短回数 J1 が 500 回に設定され、第 2 特別図柄に係る時短回数 J2 が 0 回に設定され、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合算に係る時短回数 J3 が 500 回に設定される）。第 4 図柄 57 はハズレ（時短 B）図柄の種類に応じた図柄が停止表示されるのに対し、装飾図柄 55 はハズレ（時短 B）図柄の種類に関らず「459」の組み合わせで停止表示される。これにより、装飾図柄 55 の組み合わせによっては第 1 ハズレ（時短 B）図柄か第 2 ハズレ（時短 B）図柄かを区別できないので、低確微時短状態において時短回数が 99 回であることを期待させながら遊技者に遊技させることが可能である。

【0130】

図 12 は、第 1 実施形態における特別図柄判定の結果について説明するための説明図である。大当たりについては上述したため説明を省略する。第 1 実施形態では、第 1 特別図柄判定において設定値に関わらず約 $1/200$ の確率で小当たりに当選する。また、第 1 特別図柄判定において設定値に関わらず約 $1/10$ の確率で微時短状態または時短状態を発生させるハズレ（時短 A 又は B）となる。そして、大当たり、小当たり、又はハズレ（時短）と判定される以外の確率で遊技状態を変化させない通常のハズレとなる。

【0131】

第1実施形態では、第2特別図柄判定において設定値に関わらず約1／7の確率で小当たりに当選する。また、第2特別図柄判定において設定値に関わらずハズレ（時短）とならない。大当たり又は小当たりと判定される以外は遊技状態を変化させない通常のハズレとなる。

【0132】

第1実施形態における特別図柄判定の結果についての特徴は、第1特別図柄判定と第2特別図柄判定とではハズレ（時短）と判定される確率が異なる点である。これにより、第1特別図柄判定では大当たり又はハズレ（時短）を引くことで遊技状態を変化させることを目指し、第2特別図柄判定では大当たり又は小当たりを引くことで遊技状態を変化させることを目指すという新たなゲーム性を提供できる。

【0133】

図13は、第1実施形態における大当たり種別および小当たり種別について説明するための説明図である。図13（A）に例示するように、大当たりAは、大入賞口13を遊技球が容易に通過できるように開閉させるラウンド遊技を2回実行し、大当たり遊技の終了直後に低確時短状態に移行する大当たりである。大当たりB及びCはラウンド遊技を2回実行し、大当たり遊技の終了直後に低確微時短状態に移行する大当たりである。大当たりDはラウンド遊技を10回実行し、大当たり遊技の終了直後に低確時短状態に移行する大当たりである。大当たりEはラウンド遊技を2回実行し、大当たり遊技の終了直後に低確非時短状態に移行する大当たりである。

【0134】

大当たりB及びCは小当たり上限回数を「2」に設定する大当たりであり、大当たりA、D、及びEは小当たり上限回数を設定しない大当たりである。小当たり上限回数が設定されると、低確微時短状態において小当たり上限回数となるまで小当たりを引くと低確非時短状態に移行する。なお、小当たり上限回数は予め定められた回数であれば「2」以外でもよく、例えば1又は5回でもよい。

【0135】

大当たりAの場合は3つの同じ装飾図柄55が停止表示されるのに対し、大当たりB及びCの場合は低確微時短状態に移行することを報知する特殊な装飾図柄（時短図柄）が停止表示される。大当たりB及びCは第4図柄の停止表示態様が異なるものの、装飾図柄55の停止表示態様からは大当たりB及びCのうち何れであるか遊技者は判別できない。このため、遊技に慣れていない遊技者は低確微時短状態に設定される時短回数が分からない状態で遊技を進めることが可能である。

【0136】

各大当たり遊技の有利度合いは、大当たりC<大当たりB<大当たりE<大当たりA<大当たりDの順に遊技者の有利度合いが高い。

【0137】

なお、第1特別図柄判定の結果として、大当たり遊技の終了直後に低確非時短状態に移行する大当たりを有してもよい。

【0138】

図13（B）に例示するように、小当たりAは、基本的にV入賞しないように遊技球が小入賞口19を通過困難に開閉させる小当たり遊技を実行する小当たりである。小当たりAに係る小当たり遊技が実行されても基本的にV入賞しないので小当たり遊技の終了直後に大当たり遊技が実行されることはなく、遊技状態は変化しない。小当たりBは、V入賞容易に小入賞口19を開閉させる小当たり遊技を実行する小当たりである。小当たりBに係る小当たり遊技が実行されると基本的にV入賞し、小当たり遊技の終了直後に大当たり遊技が実行される。当該大当たり遊技ではラウンド遊技が10回実行され、大当たり遊技の終了直後に低確時短状態に移行する。小当たりCは、V入賞容易に小入賞口19を開閉させる小当たり遊技を実行する小当たりである。小当たりCに係る小当たり遊技が実行されると基本的にV入賞し、小当たり遊技の終了直後に大当たり遊技が実行される。当該大当たり遊技ではラウンド遊技が2回実行され、大当たり遊技の終了直後に低確非時短状態

10

20

30

40

50

に移行する。

【0139】

各小当たり遊技の有利度合いは、小当たり A < 小当たり C < 小当たり B の順に遊技者の有利度合いが高い。

【0140】

図 14 は、第 1 実施形態におけるハズレ（時短）種別について説明するための説明図である。ハズレ（時短 A）は、変動開始時に低確非時短状態（すなわち、時短遊技フラグが OFF）であるときに停止表示されると大当たり遊技および小当たり遊技を実行せずに低確時短状態に移行させるハズレである。低確非時短状態においてハズレ（時短 A）が停止表示されると、総アウトカウンタでの計数は継続するもののベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタでの計測は停止し、リアルタイムベース値 b L の算出も停止される。これに伴い、特別図柄の変動回数の計測が継続したまま新たに時短回数の計測が開始される。すなわち、遊技制御基板 100 のメイン CPU 100 a は、次に特別図柄判定を行ったことに応じて、今回の特別図柄の変動回数に対して 1 加算すると共に時短回数を 1 減算することになる。なお、特別図柄の変動回数は、設定変更、RWM クリア、又は大当たり遊技の実行に応じて 0 回に設定され、特別図柄判定が行われる毎に 1 加算される。

10

【0141】

非時短状態においてハズレ（時短 A）が停止表示されたときは、液晶画面 5 上で時短残り回数の報知が開始されると共に、右打ちランプ 49 が点灯開始する。

20

【0142】

ハズレ（時短 A）の停止表示に伴って装飾図柄 55 は「227」の組み合わせで停止表示される。「227」の組み合わせはハズレ（時短 A）以外の特別図柄に伴って停止表示されないため、遊技者は装飾図柄 55 を見ることによってハズレ（時短 A）であることを認識可能である。

【0143】

ハズレ（時短 B）は、変動開始時に低確非時短状態であるときに停止表示されると大当たり遊技および小当たり遊技を実行せずに低確微時短状態に移行させるハズレである。微時短回数は 500 回に設定される。低確非時短状態においてハズレ（時短 B）が停止表示されると、総アウトカウンタでの計数は継続するもののベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタでの計測は停止し、リアルタイムベース値 b L の算出も停止される。これに伴い、特別図柄の変動回数の計測が継続したまま新たに時短回数の計測が開始される。すなわち、遊技制御基板 100 のメイン CPU 100 a は、次に特別図柄判定を行ったことに応じて、今回の特別図柄の変動回数に対して 1 加算すると共に時短回数を 1 減算することになる。

30

【0144】

低確非時短状態においてハズレ（時短 B）が停止表示されたときは非時短状態においてハズレ（時短 A）が停止表示されたときと異なり、液晶画面 5 上で時短残り回数の報知が開始されず右打ちランプ 49 の消灯が継続される。これにより、低確非時短状態と低確微時短状態とが区別が付き難くできる。

40

【0145】

ハズレ（時短 B）の停止表示に伴って装飾図柄 55 は「459」の組み合わせで停止表示される。「459」の組み合わせはハズレ（時短 B）以外の特別図柄に伴って停止表示されないため、遊技者は装飾図柄 55 を見ることによってハズレ（時短 B）であることを認識可能である。

【0146】

低確非時短状態においてハズレ（時短 A）が停止表示されると、次の普通図柄の変動表示からは低確時短用の変動時間で普通図柄が変動表示され、低確時短用の開放パターンで電動チューリップ 17 が開放される。低確時短用の普通図柄の変動時間は低確非時短用（及び低確微時短用）の普通図柄の変動時間よりも短い。また、低確非時短状態においてハ

50

ズレ（時短 A）が停止表示されると、次の特別図柄の変動表示からは低確時短用の変動時間で特別図柄が変動表示される。低確時短用の特別図柄の変動時間は低確非時短用（及び低確微時短用）の特別図柄の変動時間よりも短い。

【0147】

ハズレ（時短 A）及びハズレ（時短 B）は、変動開始時に低確微時短状態または低確時短状態（すなわち、時短遊技フラグが ON）であるときに停止表示されると大当たり遊技および小当たり遊技を実行せず、且つ遊技状態も変化しないハズレとなる。すなわち、低確微時短状態である場合はハズレ（時短 A）及びハズレ（時短 B）が停止表示されると微時短回数が 1 減算されるだけで新たに時短回数が加算されることがない。そして、微時短回数が 0 でなければそのまま低確微時短状態が継続する。一方、微時短回数が 0 であるときは低確微時短状態から低確非時短状態に移行する。このため、例えば、低確微時短状態における微時短最終変動でハズレ（時短 A）及びハズレ（時短 B）が停止表示されると、ベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタでの計測が再開し、リアルタイムベース値 b L の算出も再開される。

10

【0148】

また、低確時短状態である場合はハズレ（時短 A）及びハズレ（時短 B）が停止表示されると時短回数が 1 減算されるだけで新たに時短回数が加算されることがない。そして、時短回数が 0 でなければそのまま低確時短状態が継続する。一方、時短回数が 0 であるときは低確時短状態から低確非時短状態に移行する。このため、例えば、低確時短状態における時短最終変動でハズレ（時短 A）及びハズレ（時短 B）が停止表示されると、ベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタでの計測が再開し、リアルタイムベース値 b L の算出も再開される。

20

【0149】

低確非時短状態では、遊技者は大当たりとハズレ（時短 A）とによって低確時短状態へと移行することを目指せるのに対し、低確微時短状態では、遊技者は基本的には大当たりによって低確時短状態へと移行することを目指す。低確非時短状態における低確時短状態への移行確率は大当たり当選確率とハズレ（時短 A）となる確率との合算であるのに対し、低確微時短状態における低確時短状態への移行確率は大当たり当選確率のみである。よって、低確非時短状態における低確時短状態への移行確率は低確微時短状態における低確時短状態への移行確率よりも高い。このため、低確非時短状態は低確微時短状態に比べて低確時短状態に移行し易く遊技者に有利である。これにより、第 1 実施形態では初期状態（例えば、設定変更後、又は RWM クリア後）において相対的に有利な遊技状態で遊技を開始できるという遊技性を提供できる。

30

【0150】

低確微時短状態に移行した場合、微時短回数が終了すると遊技者にとってより有利な低確非時短状態に移行する。なお、微時短回数を 500 回に設定するハズレ（時短 B）に加えて、微時短回数を 99 回に設定するハズレを設けてもよい。低確微時短状態に移行してから連続して 99 回ハズレとなると、その後に微時短回数が 0 回になるまで連続してハズレた場合は必ず低確非時短状態に移行する。連続してハズレになっても低確非時短状態に移行できるので、遊技者に対して低確非時短状態を楽しみにしながら遊技を継続する動機を与えることが可能である。

40

【0151】

なお、図 15 に例示するように、第 1 実施形態において時短非遊技状態でハズレ（時短）となる確率は相対的に非常に高くてもよい。図 15 の例では約 1 / 1 の確率でハズレ（時短）となる。すなわち、図 15 に例示する構成では低確非時短状態において第 1 特別図柄判定が行われると基本的には低確時短状態または低確微時短状態に移行することになる。これにより、例えば低確時短状態から低確非時短状態に移行した直後（例えば 1 回目）の第 1 特別図柄判定によって相対的に高い確率で低確時短状態に移行できる。よって、一旦低確非時短状態を介しているものの低確時短状態が繋がって見えるので、結果として一旦低確非時短状態を介していても低確時短状態における大当たりが繋がって見えるという

50

遊技性を提供できる。

【0152】

図16は、第1実施形態における第1特別図柄の変動パターン（変動時間群）について説明するための説明図である。第1特別図柄の変動パターンにおいて特徴的な点は、低確非時短状態（及び低確微時短状態）においてハズレ（時短A又はB）の変動時間の方が通常のハズレの変動時間よりも長いものが選択され易い点である。なお、ハズレ（時短A又はB）が停止表示される時間は通常のハズレが停止表示される時間と同じであるが、ハズレ（時短A又はB）の方が通常のハズレよりも停止表示される時間が長くてよいし短くてもよい。

【0153】

低確非時短状態（及び低確微時短状態）においてハズレ（時短A）とハズレ（時短B）とは第1特別図柄の変動時間がほとんど変わらず、第1特別図柄の変動表示に伴って実行される演出も似通っている。これにより、第1特別図柄の変動時間および実行される演出によってハズレ（時短A）であるかハズレ（時短B）であるかを認識し難くできる。なお、第1特別図柄の変動時間としてハズレ（時短A）確定のもの、及びハズレ（時短B）確定のものがあってもよい。また、第1特別図柄の変動表示に伴って実行される演出にはハズレ（時短A）確定のもの、及びハズレ（時短B）確定のものがあってもよい。また、ハズレ（時短A）よりもハズレ（時短B）の方が第1特別図柄の変動時間が短くてもよいし長くてもよい。

【0154】

低確非時短状態（及び低確微時短状態）においてハズレ（時短A及びB）の変動表示に伴って実行される演出は、装飾図柄55の組み合わせを除き大当たり及び通常のハズレの変動表示に伴って実行される演出と同じである。これにより、第1特別図柄の変動表示に伴って実行される演出によって大当たり、通常のハズレ、及びハズレ（時短A及びB）の何れであるかを認識し難くできる。

【0155】

低確時短状態において、第1特別図柄の変動パターンにおいて特徴的な点は、ハズレ（時短A又はB）の変動時間は通常のハズレの変動時間と同じであるという点である。低確時短状態においてハズレ（時短A及びB）の変動表示に伴って実行される演出は、低確時短状態において通常のハズレの変動表示に伴って実行される演出と同様に単にハズレを報知する演出である。ここで、低確時短状態における第1特別図柄の変動パターンH113は、低確時短状態における第2特別図柄の変動パターンH201と同じ変動時間である。変動パターンH113の変動表示に伴って実行される演出は、変動パターンH201の変動表示に伴って実行される演出（具体的には、単にハズレを報知する演出）と同じである。

【0156】

低確時短状態および低確微時短状態においてハズレ（時短A及びB）の変動表示によって停止表示される装飾図柄55は、低確非時短状態においてハズレ（時短A及びB）の変動表示によって停止表示される装飾図柄55の組み合わせと同じである。すなわち、低確時短状態および低確微時短状態においてハズレ（時短A及びB）の変動表示で停止表示される装飾図柄55は、ハズレであって且つ遊技者に有利となることを示唆する組み合わせである。しかしながら、低確時短状態および低確微時短状態においてハズレ（時短A及びB）が停止表示されても遊技状態は変化しない。このため、低確時短状態および低確微時短状態においてハズレ（時短A及びB）の変動表示によって停止表示される装飾図柄55は通常のハズレの変動表示によって停止表示される装飾図柄55と同様に単にハズレを示す組み合わせであって且つ遊技者に有利となることを示唆しない組み合わせでもよい。すなわち、低確時短状態および低確微時短状態においてハズレ（時短A及びB）の変動表示によって停止表示される装飾図柄55は、低確非時短状態においてハズレ（時短A及びB）の変動表示によって停止表示される装飾図柄55の組み合わせと異なってもよい。

【0157】

図 17 は、第 1 実施形態における第 2 特別図柄の変動パターン（変動時間群）について説明するための説明図である。第 2 特別図柄の変動パターンにおいて特徴的な点は、低確非時短状態（及び低確微時短状態）の第 1 特別図柄の変動時間よりも相対的に短い点である。

【0158】

〔遊技制御基板 100 によるメイン処理〕

図 18 は、遊技制御基板 100 において実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートである。図 18 に例示するように、メイン処理では、まず初期設定を行う（ステップ MS1）。初期設定では、例えば割り込み時間の設定、メイン CPU 100a の設定、各種のフラグ及びカウンタ等のリセットを行う。フラグの初期値は「OFF」であり、カウンタの初期値は「0」である。また、初期設定では、設定変更に応じた処理、設定確認に応じた処理、及び RWM クリアに応じた処理を実行する。初期設定は、電源投入後に一度だけ実行され、以降は実行されない。

【0159】

初期設定（ステップ MS2）に続いて、割り込みを禁止し（ステップ MS2）、普通図柄判定および特別図柄判定に用いる各種乱数を更新する乱数更新処理（ステップ MS3）を実行する。この乱数更新処理では各種乱数を 1 加算して更新する。各種乱数は上限値に達すると「1」に戻って再び加算される。なお、各種乱数の周期初期値は「1」以外でもよいし、ランダムに変更されてもよい。

【0160】

乱数更新処理（ステップ MS3）に続いて、割り込みを許可する（ステップ MS4）。割り込み許可中は、遊技制御基板 100 においてタイマ割り込み処理（ステップ MS5）の実行が可能となる。タイマ割り込み処理については図 19 を参照して後に詳述する。

【0161】

〔遊技制御基板 100 によるタイマ割り込み処理〕

次に、図 19 を参照しつつ、遊技制御基板 100 において実行されるタイマ割り込み処理について説明する。ここで、図 19 は、遊技制御基板 100 において実行されるタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御基板 100 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に定期的にタイマ割り込みがかかるように設定されている。タイマ割り込みが発生すると、遊技制御基板 100 は、図 19 に例示されている一連の処理を実行する。なお、図 19～図 27 に示す処理は、メイン ROM 100b に記憶されているプログラムに基づいてメイン CPU 100a が発行する命令に従って行われる。

【0162】

まず、遊技制御基板 100 のメイン CPU 100a は、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数をソフトウェアにより更新するための乱数更新処理を実行する（ステップ S1A）。

【0163】

例えば、各乱数は、このステップ S1A の処理が行われる毎に「1」加算される。なお、このステップ S1A の処理を行うカウンタとしてはループカウンタが使用されており、各乱数は、予め設定された最大値に達した後は「1」に戻されて更新される。なお、大当たり乱数をソフトウェアにより更新したり、乱数回路 104 を用いて生成した値とソフトウェアにより生成した値との演算によって各乱数を生成したりするように予め設定されていてもよい。

【0164】

ステップ S1A の処理に続いて、メイン CPU 100a は、第 1 始動口 11 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口検出スイッチ 45a、第 2 始動口 12 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口検出スイッチ 47a 等の各スイッチから入力される検知信号の状態を判定するスイッチ処理を実行する（ステップ S2A）。このスイッチ処理については、図 20 に基づいて後に詳述する。

【0165】

ステップS2Aの処理に続いて、メインCPU100aは、特別図柄判定を実行し、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示させる処理等を含む特別図柄処理を実行する（ステップS3A）。特別図柄処理では、大当たりであるか否か、大当たり種別、小当たり種別、ハズレ種別、特別図柄の変動パターン等が決定される。この特別図柄処理については、図23に基づいて後に詳述する。

【0166】

ステップS3Aの処理に続いて、メインCPU100aは、普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器45に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる処理等を含む普通図柄処理を実行する（ステップS4A）。この普通図柄処理については、図24に基づいて後に詳述する。

【0167】

ステップS4Aの処理に続いて、メインCPU100aは、ステップS3Aの処理で小当たりであると判定した場合に、小入賞口開閉ソレノイド51cを制御して小入賞口19を開放する小入賞口開放制御処理を実行する（ステップS5A）。小入賞口開放制御処理は、小当たり遊技を制御する処理であり、小当たり遊技を実行すると判定されたことを示す特別図柄（小当たり図柄）が停止表示された場合に行われる。この小入賞口開放制御処理については、図37に基づいて後に詳述する。

【0168】

ステップS5Aの処理に続いて、メインCPU100aは、ステップS3Aの処理で大当たりであると判定した場合に、大入賞口開閉ソレノイド51bを制御して大入賞口13を開放する大入賞口開放制御処理を実行する（ステップS6A）。この大入賞口開放制御処理については、図38に基づいて後に詳述する。

【0169】

ステップS6Aの処理に続いて、メインCPU100aは、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行する（ステップS7A）。ステップS7Aに続いて、メインCPU100aは、遊技球計数処理を実行する（ステップS8A）。具体的には、低確非時短状態中における各種入賞口（具体的には、一般入賞口、大入賞口、小入賞口、始動口）への遊技球の入賞に基づく賞球の払出数であるベース算出用賞球カウンタでの計測、低確非時短状態中にアウト球検出スイッチ39aで検出された遊技球数であるベース算出用アウトカウンタでの計測、遊技状態に関わらずアウト球検出スイッチ39aで検出された遊技球数である総アウトカウンタでの計測を行う。

【0170】

なお、総アウトカウンタの値、ベース算出用アウトカウンタの値、及びベース算出用賞球カウンタの値は設定値とは無関係な遊技情報であり、設定値を変更しても影響を受けない。これにより、設定値の影響を排除して性能表示（ベース値表示）を行うことが可能である。

【0171】

ステップS8Aの処理に続いて、メインCPU100aは、性能情報算出・設定処理を実行する（ステップS9A）。具体的には、総アウトによって区切られる現在の区間におけるベース値bLを算出し記憶する。また、メインCPU110aは、ベース値bL及びベース値b1～b3を性能表示器113に表示させる。

【0172】

ステップS9Aの処理に続いて、メインCPU100aは、ステップS7A以前の処理ステップにおいてメインRAM100cにセット（格納）された各種コマンドや特別図柄の変動表示に伴う演出の内容を決定するために必要な情報を演出制御基板130に送信する送信処理を実行する（ステップS10A）。

【0173】

〔遊技制御基板100によるスイッチ処理〕

10

20

30

40

50

図 20 は、図 19 のステップ S 2 A におけるスイッチ処理の詳細フローチャートである。ステップ S 1 A の処理に続いて、メイン CPU 100 a は、ゲート検出スイッチ 44 a からの検出信号があるか否かを判定する（ステップ S 2 A 1）。ゲート検出スイッチ 44 a からの検出信号がない場合（ステップ S 2 A 1：NO）、微時短状態であるか否かを判定する（ステップ S 2 A 2）。微時短状態である場合（ステップ S 2 A 2：YES）、一般入賞口検出スイッチ 43 a からの検出信号があるか否かを判定する（ステップ S 2 A 3）。

【0174】

ステップ S 2 A 3 が YES である場合、又はステップ S 2 A 1 が YES である場合、普通図柄の変動表示を待機中か否かを判定する（ステップ S 2 A 4）。普通図柄の変動表示を待機中とは、普通図柄の変動表示の実行中でも電動中に 17 の開放中でもない状態である。普通図柄の変動表示を待機中であれば（ステップ S 2 A 4：YES）、普通図柄乱数を取得してメインメイン RAM 100 c a に記憶する（ステップ S 2 A 5）。

【0175】

ステップ S 2 A 2 が NO である場合、ステップ S 2 A 3 が NO である場合、又はステップ S 2 A 4 が NO である場合、第 1 始動口検出スイッチ 45 a からの検知信号の入力の有無を監視して、第 1 始動口検出スイッチ 45 a からの検知信号が入力された時点の特別図柄判定用の乱数（大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得する処理等を含む第 1 始動口スイッチ処理を実行する（ステップ S 2 A 6）。この第 1 始動口スイッチ処理については、図 21 に基づいて後に詳述する。

【0176】

次に、メイン CPU 100 a は、第 2 始動口検出スイッチ 47 a からの検知信号の入力の有無を監視して、第 2 始動口検出スイッチ 47 a からの検知信号が入力された時点の特別図柄判定用の乱数を取得する処理等を含む第 2 始動口スイッチ処理を実行する（ステップ S 2 A 7）。この第 2 始動口スイッチ処理については、図 22 に基づいて後に詳述する。

【0177】

〔遊技制御基板 100 による第 1 始動口スイッチ処理〕

図 21 は、図 20 のステップ S 2 A 6 における第 1 始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。図 21 に例示されるように、メイン CPU 100 a は、第 1 始動口検出スイッチ 45 a からの検知信号が入力されたか否かに基づいて、第 1 始動口検出スイッチ 45 a が「ON」になったか否かを判定する（ステップ S 2101）。例えば、第 1 始動口検出スイッチ 45 a が「ON」になったことを示す ON 信号が入力された場合に、第 1 始動口検出スイッチ 45 a が「ON」になったと判定される。

【0178】

メイン CPU 100 a は、第 1 始動口検出スイッチ 45 a が「ON」になったと判定した場合（ステップ S 2101：YES）、第 1 特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得する（ステップ S 2102～2105）。

【0179】

次に、メイン CPU 100 a は、メイン RAM 100 c に記憶されている第 1 特別図柄判定の保留数 U1 が、メイン ROM 100 b に記憶されている第 1 特別図柄判定の最大保留数 Umax1（例えば「4」）未満であるか否かを判定する（ステップ S 2106）。

【0180】

メイン CPU 100 a は、保留数 U1 が最大保留数 Umax1 未満であると判定した場合（ステップ S 2106：YES）、保留数 U1 の値を「1」加算した値に更新する（ステップ S 2107）。

【0181】

ステップ S 2107 の処理に続いて、メイン CPU 100 a は、低確時短状態であるか否かを判定する（ステップ S 2108）。メイン CPU 100 a は、低確時短状態ではな

10

20

30

40

50

いと判定した場合（ステップS 2 1 0 8：NO）、事前判定処理を実行する（ステップS 2 1 0 9）。具体的には、メインCPU 1 0 0 aは、後述する大当たり判定処理（図2 5参照）や変動パターン決定処理（図2 6参照）に先立って、ステップS 2 1 0 2～2 1 0 5の処理によって取得された取得情報に基づいて、大当たりと判定されるか否か及び変動パターンがどの種別に決定されることになるか等を事前判定する。

【0 1 8 2】

メインCPU 1 0 0 aは、ステップS 2 1 0 9の処理に続いて、ステップS 2 1 0 9の事前判定処理によって得られた事前判定情報と、ステップS 2 1 0 2～2 1 0 5の処理で取得した各種乱数とをメインRAM 1 0 0 cにおける保留記憶領域に格納する（ステップS 2 1 1 0）。

10

【0 1 8 3】

メインCPU 1 0 0 aは、低確時短状態であると判定した場合（ステップS 2 1 0 8：YES）、ステップS 2 1 0 2～2 1 0 5の処理で取得した各種乱数をメインRAM 1 0 0 cにおける保留記憶領域に格納する（ステップS 2 1 1 1）。

【0 1 8 4】

メインCPU 1 0 0 aは、ステップS 2 1 1 0又はステップS 2 1 1 1の処理を実行した場合、第1特別図柄判定に係る保留コマンドをメインRAM 1 0 0 cにセットする（ステップS 2 1 1 2）。この保留コマンドは、第1特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであって、ステップS 2 1 0 9の処理で得られた事前判定情報を含むものである。保留コマンドは、ステップS 1 0 Aの送信処理によって演出制御基板1 3 0に送信される。

20

【0 1 8 5】

ステップS 2 1 1 2の処理を実行した場合、第1始動口検出スイッチ4 5 aが「ON」になっていないと判定した場合（ステップS 2 1 0 1：NO）、又は、保留数U 1が最大保留数Umax 1未満でないとは判定した場合（ステップS 2 1 0 6：NO）、メインCPU 1 0 0 aは図2 1に示す処理を終了する。

【0 1 8 6】

〔遊技制御基板1 0 0による第2始動口スイッチ処理〕

図2 2は、図2 0のステップS 2 A 7における第2始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。図2 2に例示されるように、メインCPU 1 0 0 aは、ステップS 2 1の第1始動口スイッチ処理に続いて、第2始動口検出スイッチ4 7 aからの検知信号が入力されたか否かに基づいて、第2始動口検出スイッチ4 7 aが「ON」になったか否かを判定する（ステップS 2 2 0 1）。例えば、第2始動口検出スイッチ4 7 aが「ON」になったことを示すON信号が入力された場合に、第2始動口検出スイッチ4 7 aが「ON」になったと判定される。

30

【0 1 8 7】

メインCPU 1 0 0 aは、第2始動口検出スイッチ4 7 aが「ON」になったと判定した場合（ステップS 2 2 0 1：YES）、第2特別図柄判定に使用する取得情報として、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数を取得する（ステップS 2 2 0 2～2 2 0 5）。

40

【0 1 8 8】

次に、メインCPU 1 0 0 aは、メインRAM 1 0 0 cに記憶されている第2特別図柄判定の保留数U 2が、メインROM 1 0 0 bに記憶されている第2特別図柄判定の最大保留数Umax 2（例えば「4」）未満であるか否かを判定する（ステップS 2 2 0 6）。

【0 1 8 9】

メインCPU 1 0 0 aは、保留数U 2が最大保留数Umax 2未満であると判定した場合（ステップS 2 2 0 6：YES）、保留数U 2の値を「1」加算した値に更新する（ステップS 2 2 0 7）。

【0 1 9 0】

ステップS 2 2 0 7の処理に続いて、メインCPU 1 0 0 aは事前判定処理を実行する

50

(ステップS 2 2 0 8)。なお、第2始動口1 2は低確時短状態(すなわち時短遊技フラグが「ON」である場合)にし入賞しないが、時短遊技フラグが「ON」である場合にのみ事前判定処理を実行してもよい。

【0 1 9 1】

メインCPU 1 0 0 aは、ステップS 2 2 0 8の処理に続いて、ステップS 2 2 0 8の事前判定処理によって得られた事前判定情報と、ステップS 2 2 0 2～2 2 0 5の処理で取得した各種乱数とをメインRAM 1 0 0 cにおける保留記憶領域に格納する(ステップS 2 2 0 9)。

【0 1 9 2】

メインCPU 1 0 0 aは、ステップS 2 2 0 9の処理に続いて、第2特別図柄判定に係る保留コマンドをメインRAM 1 0 0 cにセットする(ステップS 2 1 1 0)。この保留コマンドは、第2特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであって、ステップS 2 2 0 9の処理で得られた事前判定情報を含むものである。保留コマンドは、ステップS 1 0 Aの送信処理によって演出制御基板1 3 0に送信される。

【0 1 9 3】

ステップS 2 2 1 0の処理を実行した場合、第2始動口検出スイッチ4 7 aが「ON」になっていないと判定した場合(ステップS 2 2 0 1: NO)、又は、保留数U 2が最大保留数U m a x 2未満でないと判定した場合(ステップS 2 2 0 6: NO)、メインCPU 1 0 0 aは図2 2に示す処理を終了する。

【0 1 9 4】

[遊技制御基板1 0 0による特別図柄処理]

次に、図2 3を参照しつつ、遊技制御基板1 0 0によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図2 3は、図1 9のステップS 3 Aにおける特別図柄処理の詳細フローチャートである。

【0 1 9 5】

図2 3に例示されるように、メインCPU 1 0 0 aは、大当たり遊技中または小当たり遊技中であるか否かを判定する(ステップS 3 0 1)。メインCPU 1 0 0 aは、例えば、メインRAM 1 0 0 cに記憶されている大当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、大当たり遊技中であるか否かを判定する。この大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、大当たり遊技の開始時に「ON」に設定され、大当たり遊技の終了時に「OFF」に設定される。また、メインCPU 1 0 0 aは、例えば、小当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、小当たり遊技中であるか否かを判定する。この小当たり遊技フラグは、メインRAM 1 0 0 cに記憶されている小当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、小当たり遊技の開始時に「ON」に設定され、小当たり遊技の終了時に「OFF」に設定される。ここで、大当たり遊技中または小当たり遊技中であると判定された場合(ステップS 3 0 1: YES)、ステップS 4 Aの普通図柄処理に処理が進められる。

【0 1 9 6】

メインCPU 1 0 0 aは、大当たり遊技中ではないと判定した場合(ステップS 3 0 1: NO)、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する(ステップS 3 0 2)。ここで、特別図柄の変動表示中ではないと判定した場合(ステップS 3 0 2: NO)、メインRAM 1 0 0 cに記憶されている第2特別図柄判定の保留数U 2が「1」以上であるか否かを判定する(ステップS 3 0 3)。ここで、保留数U 2が「1」以上であると判定した場合(ステップS 3 0 3: YES)、保留数U 2を「1」減算した値に更新する(ステップS 3 0 4)。

【0 1 9 7】

メインCPU 1 0 0 aは、保留数U 2が「1」以上ではないと判定した場合(ステップS 3 0 3: NO)、メインRAM 1 0 0 cに記憶されている第1特別図柄判定の保留数U 1が「1」以上であるか否かを判定する(ステップS 3 0 5)。ここで、保留数U 1が「1」以上ではないと判定された場合(ステップS 3 0 5: NO)、ステップS 4の普通図

10

20

30

40

50

柄処理に処理が進められる。

【0198】

メインCPU100aは、保留数U1が「1」以上であると判定した場合（ステップS305：YES）、保留数U1を「1」減算した値に更新する（ステップS306）。

【0199】

ステップS304の処理又はステップS306の処理に続いて、メインCPU100aは、メインRAM100cの保留記憶領域に対するシフト処理を実行する（ステップS308）。具体的には、メインCPU100aは、ステップS304の処理に続いてシフト処理を実行する場合には、第2特別図柄判定用の保留記憶領域に記憶されている最先の取得情報を判定用記憶領域にシフトさせると共に、残りの取得情報を1エントリずつ上位にシフトさせる。判定用記憶領域は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種情報が記憶される記憶領域である。また、ステップS306の処理に続いてシフト処理を実行する場合には、第1特別図柄判定用の保留記憶領域に記憶されている最先の取得情報を判定用記憶領域にシフトさせると共に、残りの取得情報を1エントリずつ上位にシフトさせる。

10

【0200】

ステップS308の処理に続いて、メインCPU100aは、判定用記憶領域に記憶されている乱数に基づいて、大当たり判定処理を実行する（ステップS309）。この大当たり判定処理については、図25に基づいて後に詳述する。

【0201】

ステップS309の処理に続いて、メインCPU100aは、特別図柄の変動パターンを選択する変動パターン決定処理を実行する（ステップS310）。この変動パターン決定処理については、図26に基づいて後に詳述する。

20

【0202】

ステップS310の処理に続いて、メインCPU100aは、ステップS309の処理で決定した特別図柄の設定情報、この特別図柄の設定情報が第1特別図柄判定に係るものであるか或いは第2特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、ステップS310の処理で決定した変動パターンの設定情報、遊技機1の遊技状態に関する情報等を含む変動開始コマンドをメインRAM100cにセットする（ステップS311）。

【0203】

この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う演出の開始を指示するコマンドであって、ステップS10Aの送信処理によって演出制御基板130に送信される。これにより、液晶画面5における装飾図柄55の変動表示等が開始されることになる。

30

【0204】

ステップS311の処理に続いて、メインCPU100aは、ステップS311の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている変動パターンの設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始する（ステップS312）。その際、判定用記憶領域に第1特別図柄判定に係る取得情報（乱数）が記憶された状態でステップS309～311の処理が行われた場合には、第1特別図柄表示器41において特別図柄の変動表示を開始する。一方、第2特別図柄判定に係る取得情報（乱数）が記憶された状態でステップS309～311の処理が行われた場合には、第2特別図柄表示器42において特別図柄の変動表示を開始する。

40

【0205】

次に、メインCPU100aは、ステップS312における変動表示を開始してからの経過時間である変動時間の計測を開始する（ステップS313）。そして、メインCPU100aは、客待ち状態フラグをクリアする（ステップS314）。

【0206】

メインCPU100aは、ステップS314の処理を実行した場合、又は特別図柄の変動表示中であると判定した場合（ステップS302：YES）、ステップS313における変動時間の計測開始から、ステップS310の処理によって選択された変動パターンに

50

対応する変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 3 1 5）。ここで、変動時間が経過していないと判定された場合（ステップ S 3 1 5：N O）、ステップ S 4 の普通図柄処理に処理が進められる。

【0207】

メインCPU100aは、変動時間が経過したと判定した場合（ステップ S 3 1 5：Y E S）、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄が停止表示されることを通知する図柄確定コマンドをメインRAM100cにセットする（ステップ S 3 1 6）。この図柄確定コマンドは、ステップ S 9 における送信処理によって演出制御基板130に送信される。これにより、液晶画面5に変動表示されていた装飾図柄55を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等が行われることになる。

10

【0208】

ステップ S 3 1 6 の処理に続いて、メインCPU100aは、ステップ S 3 1 2 の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了させる（ステップ S 3 1 7）。具体的には、ステップ S 3 0 9 の処理で決定した特別図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）を、変動表示させていた特別図柄表示器に停止表示させる。なお、この特別図柄の停止表示は、少なくとも所定の図柄確定時間（例えば1秒）が経過するまで継続される。

【0209】

このように、メインCPU100aは、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特別図柄を変動表示させてから大当たり判定処理の判定結果を示す特別図柄を第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に停止表示させる。

20

【0210】

ステップ S 3 1 7 の処理に続いて、メインCPU100aは、上記ステップ S 3 1 3 の処理で計測を開始した変動時間をリセットし（ステップ S 3 1 8）、大当たりである場合に大当たり遊技を開始させ、小当たりである場合に小当たり遊技を開始させるためのオープニングコマンドをセットする処理等を含む停止中処理を実行する（ステップ S 3 1 9）。このオープニングコマンドがステップ S 9 A（図19参照）の送信処理によって演出制御基板130に送信されると、演出制御基板130のサブCPU130aは、例えば、大当たり（又は小当たり）の種類に対応したOP演出の開始を指示するOP演出開始コマンドをサブRAM130cにセットする。このOP演出開始コマンドがステップ S 3 0（図39参照）の送信処理によって画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に送信されたことに応じてOP演出が開始される。停止中処理について、図27に基づいては後に詳述する。

30

【0211】

ステップ S 3 0 5 で N O と判定された場合、客待ち状態であることを示す客待ち状態フラグがあるか否かを判定する（ステップ S 3 2 0）。客待ち状態フラグがない場合、客待ち状態フラグをセットする（ステップ S 3 2 1）。客待ち状態フラグがセットされるとステップ S 1 0 A の送信処理によって遊技制御基板100から演出制御基板130に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。演出制御基板130は客待ち状態指定コマンドを受信したことに応じて客待ち状態であることを示す演出（例えば、音量操作可能であることを示す画像の表示）を開始する。

40

【0212】

〔遊技制御基板100による普通図柄判定処理〕

図24は、図19のステップ S 4 A における普通図柄処理の詳細フローチャートである。メインCPU100aは、電動チューリップ17の作動中か否かを判定する（ステップ S 4 A 1）。電動チューリップ17の作動中でなければ（ステップ S 4 A 1：N O）、普通図柄の停止表示中（普通図柄の停止時間の開始から終了まで）か否かを判定する（ステップ S 4 A 2）。普通図柄の停止表示中でなければ（ステップ S 4 A 2：N O）、普通図柄の変動表示中か否かを判定する（ステップ S 4 A 3）。普通図柄の変動表示中でなければ（ステップ S 4 A 3：N O）、普通図柄乱数の記憶があるか否かを判定する（ステップ

50

S 4 A 4)。普通図柄乱数の記憶がなければ（ステップ S 4 A 4：N O）、普通図柄判定処理を終了する。

【0 2 1 3】

ステップ S 4 A 4で Y E S の場合、遊技状態に応じて当落と普通図柄と変動時間とを決定し（ステップ S 4 A 5）、普通図柄の変動表示を開始する（ステップ S 4 A 6）。なお、これに伴い、演出制御基板 1 3 0 に対して普通図柄の変動開始を知らせるために普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【0 2 1 4】

普通図柄の変動表示中であれば（ステップ S 4 A 3：Y E S）、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し（ステップ S 4 A 7）、経過していなければ処理を終える。一方、ステップ S 4 A 7で N O の場合、普通図柄を、普通図柄判定の結果に応じた表示結果で停止させる（ステップ S 4 A 8）。なお、これに伴い、演出制御基板 1 3 0 に対して普通図柄の変動停止を知らせるために普通図柄変動停止コマンドをセットする。そして、メイン C P U 1 0 0 a は普通図柄の停止時間（例えば 0. 5 秒）をセットする（ステップ S 4 A 9）。

【0 2 1 5】

普通図柄の停止表示中であれば（ステップ S 4 A 2：Y E S）、普通図柄の停止時間が経過したか否かを判定し（ステップ S 4 A 1 1）、経過していなければ処理を終える。一方、経過していれば（ステップ S 4 A 1 1：Y E S）、当たりか否かを判定し（ステップ S 4 A 1 2）、当たりでなければ本処理を終える（ステップ S 4 A 1 2：N O）。

【0 2 1 6】

当たりであれば（ステップ S 4 A 1 2：N O）、電動チューリップ 1 7 の開放パターンをセットし（ステップ S 4 A 1 3）、セットした開放パターンに従って、電動チューリップ 1 7 を作動させる（ステップ S 4 A 1 4）。

【0 2 1 7】

電動チューリップ 1 7 の作動中であれば（ステップ S 4 A 1 5）、電動チューリップ 1 7 の作動時間が経過したか否かを判定し（ステップ S 4 A 1 5）、経過していなければ処理を終える（ステップ S 4 A 1 5：N O）。一方、経過していれば（ステップ S 4 A 1 5：N O）、電動チューリップ 1 7 の作動を終了させる（ステップ S 4 A 1 6）。

【0 2 1 8】

〔遊技制御基板 1 0 0 による大当たり判定処理〕

図 2 5 は、図 2 3 のステップ S 3 0 9 における大当たり判定処理の詳細フローチャートである。メイン C P U 1 0 0 a は、判定用記憶領域に記憶された大当たり乱数に基づいて大当たり判定を実行する（ステップ S 3 0 9 1）。例えば、大当たり判定テーブルには、大当たり乱数と比較される判定値が大当たり、小当たり、又はハズレに予め割り当てられている。メイン C P U 1 0 0 a は、図 2 1 のステップ S 2 1 0 2 の処理（又は図 2 2 のステップ S 2 2 0 2 の処理）で取得した大当たり乱数の値が、メイン R A M 1 0 0 c にセットされた大当たり判定テーブルに定められた判定値の何れと一致するかに基づいて、大当たりであるか否かを判定する。

【0 2 1 9】

ステップ S 3 0 9 1 の処理に続いて、メイン C P U 1 0 0 a は、大当たり判定の判定結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップ S 3 0 9 2）。ここで、大当たりであると判定された場合（ステップ S 3 0 9 2：Y E S）、メイン C P U 1 0 0 a は、メイン R O M 1 0 0 b に予め記憶されている図柄決定テーブルを参照して、ステップ S 3 0 9 1 の大当たり判定に使用された大当たり乱数と一緒に判定用記憶領域に記憶されている図柄乱数に基づいて大当たり図柄の種類を決定し、その設定情報をメイン R A M 1 0 0 c にセットする（ステップ S 3 0 9 3）。大当たり図柄の種類が決定されることによって、大当たりの種類が決定されることになる。具体的には、例えば、図柄乱数が第 1 特別図柄判定に係るものである場合には、メイン C P U 1 0 0 a は、その図柄乱数が、第 1 始動口用図柄決定テーブル（不図示）に規定されているどの判定値と一致するかに基づいて、大当たり

図柄を決定する。また、図柄乱数が第2特別図柄判定に係るものである場合には、メインCPU100aは、その図柄乱数が、第2始動口用図柄決定テーブル（不図示）に規定されているどの判定値と一致するかに基づいて、大当たり図柄を決定する。

【0220】

一方、メインCPU100aは、大当たりではないと判定した場合（ステップS3092：NO）、メインCPU100aは、小当たりであるか否かを判定する（ステップS3094）。ここで、小当たりであると判定された場合（ステップS3094：YES）、メインCPU100aは、メインROM100bに予め記憶されている図柄決定テーブルを参照して、図柄乱数に基づいて小当たり図柄の種類を決定し、その設定情報をメインRAM100cにセットする（ステップS3095）。

10

【0221】

一方、メインCPU100aは、小当たりではないと判定した場合（ステップS3094：NO）、大当たり遊技を実行せずに微時短状態または時短状態を発生させる特定のハズレ（時短）であるか否かを判定する（ステップS3096）。ステップS3096でNOの場合、通常の図柄の設定情報をメインRAM100cにセットする（ステップS3097）。これにより、ステップS317の処理において、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に通常のハズレ図柄が停止表示される。この場合、大当たり遊技は行われず、微時短状態および時短状態は発生されない。

【0222】

ステップS3096でYESの場合、メインCPU100aは、図柄乱数に基づいてハズレ図柄の種類を決定し、その設定情報をメインRAM100cにセットする（ステップS3098）。これにより、ステップS317の処理において、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に特定のハズレ図柄が停止表示される。この場合、大当たり遊技は行われず、遊技状態に応じて微時短状態または時短状態が発生される場合がある。

20

【0223】

〔遊技制御基板100による変動パターン決定処理〕

図26は、図23のステップS310における変動パターン決定処理の詳細フローチャートである。メインCPU100aは、時短遊技フラグが「ON」であるか否かを判定する（ステップS3101）。

【0224】

ステップS3101の処理でNOと判定された場合、メインCPU100aは、特別図柄の種類に応じた時短遊技フラグOFF用の変動パターンテーブルをメインROM100bから読み出してメインRAM100cにセットする（ステップS3102）。なお、変動パターンテーブルは、特別図柄の種類と、特別図柄の変動パターンと、変動パターン乱数と比較するための判定値と、（ハズレの場合はさらに特別図柄判定の保留数）が対応付けられたテーブルであり、遊技状態毎にメインROM100bに予め記憶されているテーブルである。

30

【0225】

メインCPU100aは、ステップS3102の処理でセットしたテーブルを参照して変動パターンを決定する（ステップS3103）。そして、特別図柄の変動回数に「1」加算する（ステップS3104）。

40

【0226】

ステップS3101の処理でYESと判定された場合、メインCPU100aは、特別図柄の種類に応じた時短遊技フラグON用の変動パターンテーブルをメインROM100bから読み出してメインRAM100cにセットする（ステップS3105）。そして、メインCPU100aは、ステップS3105の処理でセットしたテーブルを参照して変動パターンを決定する（ステップS3106）。変動パターンの設定情報は、上述したステップS3091の大当たり判定処理によってメインRAM100cにセットされた特別図柄の設定情報と共に変動開始コマンドに含められて、ステップS10Aの送信処理によって演出制御基板130に送信される。以上でメインCPU100aは図26に示す処理

50

を終了する。

【0227】

〔遊技制御基板100による停止中処理〕

図27は、図23のステップS319における停止中処理の詳細フローチャートである。図27に例示されるように、メインCPU100aは、ステップS3091の大当たり判定処理の結果に基づいて、特別図柄判定の結果が大当たりか否かを判定する（ステップS3191A）。そして、メインCPU100aは、大当たりと判定した場合（ステップS3191A：YES）、メインRAM100cに記憶されている大当たり遊技フラグを「ON」に設定する（ステップS3192A）。

【0228】

メインCPU100aは、ステップS3192Aの処理に続いて、メインRAM100cに記憶されている確変遊技フラグを「OFF」に設定すると共に各種時短回数をクリアする（ステップS3193A）。そして、メインCPU100aは、大当たり用のオープニングコマンドをメインRAM100cにセットする（ステップS3194A）。このオープニングコマンドは、大当たり遊技が開始されることを示すオープニング演出を演出制御基板130に行わせるためのコマンドであり、当該コマンドは、図10のステップS10Aの出力処理が実行されることによって演出制御基板130へ送信される。

【0229】

一方、メインCPU100aは、大当たりでないと判定した場合（ステップS3191A：NO）、時短遊技フラグが「ON」か否かを判定する（ステップS3195A）。時短遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS3195A：YES）、第1特別図柄が停止表示されたか否かを判定する（ステップS3196A）。ステップS3196AでYESの場合、第1特別図柄に係る時短回数J1を「1」減算すると共に、第1特別図柄と第2特別図柄との合算に係る時短回数J3を「1」減算する（ステップS3197A）。これらの時短回数はメインRAM100cに記憶されている。

【0230】

ステップS3196AでNOの場合、メインCPU100aは、第2特別図柄に係る時短回数J2を「1」減算すると共に、第1特別図柄と第2特別図柄との合算に係る時短回数J3を「1」減算する（ステップS3198A）。時短回数J2はメインRAM100cに記憶されている。

【0231】

ステップS3195AでNOと判定された場合、ステップS3197Aの処理が実行された場合、及びステップS3198Aの処理が実行された場合、メインCPU100aは、特別図柄判定の結果が小当たりか否かを判定する（ステップS3199A）。小当たりである場合（ステップS3199A：YES）、メインCPU100aは、はメインRAM100cに小当たり上限回数の設定があるか否かを判定する（ステップS3191B）。

【0232】

ステップS3191BでYESの場合、メインCPU100aは、小当たり残り回数を「1」減算する（ステップS3192B）。そして、メインCPU100aは、小当たり残り回数が「0」か否かを判定する（ステップS3193B）。ステップS3193BでYESの場合、確変遊技フラグを「OFF」に設定すると共に各種時短回数をクリアする（ステップS3194B）。

【0233】

ステップS3194Bの処理が実行された場合、ステップS3191BでNOの場合、又はステップS3193BでNOの場合、メインCPU100aは、小当たり用のオープニングコマンドをメインRAM100cにセットする（ステップS3195B）。このオープニングコマンドは、小当たり遊技が開始されることを示すオープニング演出を演出制御基板130に行わせるためのコマンドであり、当該コマンドは、図10のステップS10Aの出力処理が実行されることによって演出制御基板130へ送信される。

10

20

30

40

50

【0234】

ステップS3199AでNOの場合、メインCPU100aは、特別図柄判定の結果がハズレ（時短）であるか否かを判定する（ステップS3197B）。ステップS3197BでYESの場合、メインCPU100aは、時短遊技フラグと特別図柄の種類とに応じて時短回数をセットする（ステップS3198B）。

【0235】

ステップS3198Bの処理を実行した場合、又はステップS3197BでNOの場合、特別図柄の変動回数が750に到達したか否かを判定する（ステップS3199B）。特別図柄の変動回数は、設定変更後に連続して750回ハズレたこと、RWMクリア後に連続して750回ハズレたこと、又は大当たり遊技の終了から連続して750回ハズレたことによって750に到達する。ステップS3199BでYESの場合、メインCPU100aは、時短回数（J1=10、J2=1000、J3=1000）をメインRAM103aにセットする（ステップS3191C）。

【0236】

ステップS3191Cの処理を実行した場合、ステップS3196Bの処理を実行した場合、又はステップS3199BでNOの場合、メインCPU100aは、時短回数J1～J3のうちの何れかが0であるか否かを判定する（ステップS3192C）。ステップS3192CでYESの場合、メインCPU100aは、時短遊技フラグをOFFに設定する（ステップS3193C）。時短遊技フラグがOFFに設定されると、次の普通図柄の変動表示からは低確非時短用の普通図柄の変動パターンが選択される。そして、この普通図柄判定が当たりの場合、低確非時短用の開放パターンで電動チューリップ17が開放される。また、時短遊技フラグがOFFに設定されると、次の特別図柄の変動表示からは低確非時短用の特別図柄の変動パターンが選択される。低確時短状態から低確非時短状態に移行した場合における低確非時短状態用の第2特別図柄の変動パターンは、低確時短状態用の第2特別図柄の変動パターンよりも相対的に短い（図17）。なお、低確時短状態から低確非時短状態に移行した場合における低確非時短状態用の第2特別図柄の変動パターンは、低確時短状態用の第2特別図柄の変動パターンよりも相対的に長くてもよい（又は同じ長さでもよい）。

【0237】

ステップS3193Cの処理を実行した場合、又はステップS3192CでNOの場合、メインCPU100aは、時短遊技フラグの状態から特定される現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドをメインRAM103aにセットする。この遊技状態指定コマンドは、演出制御基板130で遊技状態を更新するためのコマンドであり、当該コマンドは、図10のステップS10Aの出力処理が実行されることによって演出制御基板130へ送信される。

【0238】

次に、図28を参照して第1実施形態における低確非時短状態の演出例について説明する。図28には、通常ハズレ図柄が停止表示される場合であって変動パターンH107が選択されたときの装飾図柄55の動きが表記されている。遊技機1では、通常ハズレ図柄が停止表示される場合、装飾図柄55は「227」の組み合わせ以外であって「459」の組み合わせ以外の組み合わせで停止表示する。なお、遊技機1において通常ハズレ図柄と他の特別図柄とで停止表示される装飾図柄55と停止表示される第4図柄57との組み合わせが異なれば、通常ハズレ図柄が停止表示される場合に装飾図柄55が「227」の組み合わせ又は「459」の組み合わせで停止表示してもよい。

【0239】

図28に例示するように、低確非時短状態であって特別図柄が変動表示可能であるとき、第1実施形態では天国モードで演出が制御される。天国モードでは天国モード用の背景画像が表示されると共に、演出モード名を表す「天国モード」との文字が液晶画面5の左下に常に表示される。図28（A）は、低確非時短状態において第1特別図柄の保留がある状態で第1特別図柄として通常ハズレ図柄が停止表示されたときの様子を例示してい

る。このとき、3つの装飾図柄55がハズレ態様で本停止すると共に、装飾図柄55と同じ組み合わせの小図柄56が本停止する。また、これに伴ってハズレを示す第4図柄57が停止表示する。遊技機1では通常ハズレ図柄が停止表示されるとき装飾図柄55の表示優先度は表示パターンHP3である。なお、遊技機1において通常ハズレ図柄が停止表示されるとき装飾図柄55の表示優先度は表示パターンHP1～5のうちの何れでもよい。

【0240】

図28(A)の例では、保留数字52によって第1特別図柄判定の保留数が3であり、第2特別図柄判定の保留数が0であることが示されている。なお、特別図柄判定の保留数は図28の例では途中で増えないものとする。第1特別図柄が停止表示されてから所定の確定停止期間(例えば1秒)が経過すると、次の第1特別図柄が変動表示を開始する。これに伴って、数字部分550及びキャラクタ部分551が動いたり装飾図柄55の大きさが大きくなったりする(図28(B)参照)。遊技機1では、低確非時短状態および低確微時短状態において装飾図柄55が変動表示を開始するときには、図28(B)に例示するように装飾図柄55の表示優先度が表示パターンHP3からHP2に変化する。なお、遊技機1において、低確非時短状態および低確微時短状態において装飾図柄55が変動表示を開始するとき装飾図柄55の表示優先度が表示パターンH2以外に変化してもよいし、装飾図柄55の表示優先度が変化しなくてもよい。

【0241】

装飾図柄55が変動表示を開始すると、これに伴って小図柄56は高速変動を開始する。これと共に、最先の保留アイコン51が変動中アイコン53として表示されるように保留アイコン51が右側に移動されるアニメーションが表示される。また、第1特別図柄判定の保留数(数字保留52)の値が1減少する。図28(C)～(H)に例示するように、変動表示を開始した装飾図柄55は高速変動した後に「仮停止表示」を介して本停止する。仮停止表示は、装飾図柄55(又は小図柄56)の表示位置をほとんど変化させずに上下方向に揺れるように微動させたり、わずかな拡大と縮小とを繰り返させたりする表示態様である。遊技機1では、低確非時短状態および低確微時短状態において装飾図柄55が高速変動しているときから停止表示直前までの装飾図柄55の表示優先度は表示パターンHP2である。なお、遊技機1において、低確非時短状態および低確微時短状態において装飾図柄55が高速変動しているときから停止表示直前までの装飾図柄55の表示優先度は表示パターンHP1～5のうちの何れでもよい。

【0242】

図28の例では通常ハズレ図柄が停止表示されるので装飾図柄55は「227」の組み合わせ以外であって「459」の組み合わせ以外の組み合わせで仮停止表示し、そのまま本停止する。この本停止に応じて遊技状態は変化しない。よって、低確非時短状態のまま次の第1特別図柄が変動表示を開始する(図28(I)参照)。

【0243】

次に、図29を参照して第1実施形態において低確非時短から低確時短に移行するとき第1特別図柄判定が保留されている演出例について説明する。図29(A)～(D)には、連続ハズレ750回の条件を満たさない場合であって特定のハズレ図柄(具体的にはハズレ(時短A)図柄)が停止表示されたことに応じて低確非時短から低確時短に移行したときの動きが表記されている。図29(A)は、低確非時短状態において第1特別図柄の保留だけがある状態で第1特別図柄としてハズレ(時短A)図柄が停止表示されたときの様子を例示している。図29(A)の例では、保留数字52によって第1特別図柄判定の保留数が3であり、第2特別図柄判定の保留数が0であることが示されている。

【0244】

ハズレ(時短A)図柄が停止表示されると、3つの装飾図柄55がハズレ態様で本停止すると共に、装飾図柄55と同じ組み合わせの小図柄56が本停止する。また、これに伴ってハズレを示す第4図柄57が停止表示する。遊技機1では、ハズレ(時短A)図柄が停止表示される場合、装飾図柄55は「227」の組み合わせで停止表示する。なお、遊

技機 1 においてハズレ（時短 A）図柄と他の特別図柄とで停止表示される装飾図柄 5 5 と停止表示される第 4 図柄 5 7 との組み合わせが異なれば、ハズレ（時短 A）図柄が停止表示される場合に装飾図柄 5 5 が「2 2 7」の組み合わせ以外で停止表示してもよい。

【0 2 4 5】

遊技機 1 では低確非時短状態においてハズレ（時短 A）図柄が停止表示されるとき装飾図柄 5 5 の表示優先度は表示パターン H P 3 である。なお、遊技機 1 において、低確非時短状態においてハズレ（時短 A）図柄が停止表示されるとき装飾図柄 5 5 の表示優先度は表示パターン H P 1 ～ 5 のうちの何れでもよい。

【0 2 4 6】

低確非時短状態においてハズレ（時短 A）図柄が停止表示されてから所定の確定停止期間（例えば 1 秒）が経過すると、低確非時短から低確時短に移行する。図 2 9（A）では連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たさないため、時短回数は 7 0 0 回設定される。図 2 9（B）の例では第 1 特別図柄判定の保留がある一方で第 2 特別図柄判定の保留がない。このため、低確時短状態移行後の 1 回目の変動表示として第 1 特別図柄が変動表示を開始する（図 2 9（B）参照）。当該変動表示中に第 2 特別図柄判定の保留が発生すると、図 2 9（B）～（D）に例示するように次変動は第 2 特別図柄が変動表示を開始する。

【0 2 4 7】

図 2 9（B）に例示するように、低確時短状態移行後において 1 回目の特別図柄変動表示開始に応じて、遊技が再開することを強調する扉画像が表示開始される。扉画像としては、扉が閉鎖して画面全体を覆ってから扉が開放する動画像が表示される（図 2 9（B）及び（C）参照）。扉画像は表示されてから所定時間（例えば 2.5 秒）経過したことに応じて表示が終了する。図 2 9（C）に例示するように、仮に低確時短状態移行後における 1 回目の第 1 特別図柄判定の判定結果が特定のハズレ図柄であった場合、当該ハズレ図柄の停止表示中に扉画像の表示が終了する。低確時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示されても時短回数は加算されず遊技状態は変化しない。ここで、遊技機 1 では、装飾図柄 5 5、当該アイコン 5 3、及び保留アイコン 5 1の方が扉画像よりも表示優先度が低い。よって、装飾図柄 5 5、当該アイコン 5 3、及び保留アイコン 5 1は扉画像が手前側に表示されることによって一旦見えなくなる。一方、遊技機 1では、小図柄 5 6並びに第 4 図柄 5 7及び 5 9の方が扉画像よりも表示優先度が高い。このため、遊技者は、扉画像の表示中は、高速変動後に停止表示された小図柄 5 6及び第 4 図柄 5 7を見ることによって低確時短状態移行後における 1 回目の第 1 特別図柄判定の判定結果を知ることが可能である。

【0 2 4 8】

仮に低確時短状態移行後における 1 回目の第 1 特別図柄判定の判定結果が大当たり図柄であったとしても、扉画像が非表示となる時間は大当たりを期待させたり大当たり報知させたりするよりも前である。このため、低確時短状態移行後における扉画像の表示中は、大当たりを期待させる演出は実行不可能であり、演出役物 7 を動作させるような大当たり報知用の演出も実行不可能である。

【0 2 4 9】

なお、扉画像が表示される際の態様は、画面全体に黒い画像がオーバーラップする態様でもよいし、モザイク状に現れていく扉画像によって画面全体が覆われる態様でもよい。また、扉画像の表示終了態様は、画面全体を覆う扉画像の透明度が上がり最終的に扉画像が非表示になる態様でもよいし、扉画像がモザイク状に欠けていき最終的に扉画像が非表示になる態様でもよい。

【0 2 5 0】

盤用照明装置 7 4 及び枠用照明装置 1 0 は、扉画像表示中は扉画像表示用の発光パターン（例えば、黄色で点滅する発光パターン）で発光する。なお、低確時短状態であるときに発光可能である一方で低確時短状態ではないときに発光しない発光手段（例えば右サイドランプ）を備えてもよく、低確時短状態移行後における扉画像の表示中は上記発光手段を扉画像表示用の発光パターンで発光させてもよい。

10

20

30

40

50

【0251】

遊技機1では、低確時短状態移行後における1回目の特別図柄変動表示開始に応じて遊技者に右打ちを促す文字が表示開始される。右打ちを促す文字には、「右打ち→」との大文字および「右打ち」との小文字がある（例えば、図29（B）及び（C）並びに図51（B）及び（C））。「右打ち→」との大文字は遊技状態変化後の1回目の変動表示終了を条件に表示が終了する。一方、「右打ち」との小文字は低確時短から他の遊技状態への移行を条件に表示が終了する。右打ちを促す文字は扉画像と同様に遊技者に有利であることを示す画像である。遊技機1では、右打ちを促す文字よりも扉画像の方が表示優先度が低い。よって、右打ちを促す文字よりも後ろ側に扉画像が表示されるので、右打ちを促す文字は扉画像によって見えなくなることがない。なお、「右打ち→」との大文字は、遊技状態変化後の1回目の変動表示中に表示終了してもよいし、遊技状態変化後の1回目の変動表示から複数回（例えば2回）の変動表示に亘って表示されてもよい。

10

【0252】

遊技機1では、低確時短状態移行後における1回目の特別図柄変動表示開始に応じて遊技者にRUSHモードに移行したことを報知する「RUSHモード開始」との音声スピーカー24から出力される。ここで、遊技機1では、大当たり遊技を介して低確時短状態に移行する場合は、大当たり遊技中に遊技者に遊技にのめり込まないように注意を促す第1注意喚起と、プリペイドカードを取り忘れないように注意を促す第2注意喚起とが同時に表示される。これに対して、遊技機1では、特定のハズレ図柄の停止表示を介して低確時短状態に移行する場合は、上記注意喚起を表示することなく低確時短状態に移行する。なお、特定のハズレ図柄の停止表示を介して低確時短状態に移行する場合は、低確時短状態移行後における1回目の特別図柄変動表示開始に応じて第1注意喚起が所定時間（例えば2.5秒間）表示されてもよい。

20

【0253】

図29（D）に例示するように低確時短においてはRUSHモードで演出が制御される。RUSHモードではRUSHモード用の背景画像が表示されると共に、演出モード名を表す「RUSHモード」との文字が液晶画面5の左下に常に表示される。また、RUSHモードでは基本的には時短回数の残り回数を示す「時短残り回数」が液晶画面5の右上に表示される。遊技機1では、背景画像、演出モード名、及び時短残り回数の方が扉画像よりも表示優先度が低い。このため、遊技者には天国モードの画面構成が扉画像の表示を介してRUSHモードの画面構成に変化したように見える。

30

【0254】

天国モードであるときは第1特別図柄判定の保留数を示す保留アイコン51及び第1特別図柄が変動表示していることを示す当該アイコン53が表示される。これに対し、RUSHモードであるときは第2特別図柄判定の保留数を示す保留アイコン51及び第2特別図柄が変動表示していることを示す当該アイコン53が表示される。RUSHモードであるときは第1特別図柄判定の保留数を示す保留アイコン51及び第1特別図柄が変動表示していることを示す当該アイコン53は非表示にされる。RUSHモードは保留アイコン51及び当該アイコン53の態様（例えば形および表示位置）が天国モードと異なる。

【0255】

低確時短状態に移行すると、天国モードの画面構成であるときに表示パターンHP3であった装飾図柄55の表示優先度は、扉画像の表示を介して表示パターンHP9に変化する。なお、遊技機1において、低確時短状態移行直前における天国モードと、扉画像の表示を介してRUSHモードに変化したときとでは装飾図柄55の表示優先度が同じでもよい。

40

【0256】

扉画像表示直前における天国モードのときと、扉画像表示直後におけるRUSHモードのときとでは、左図柄、中図柄、及び右図柄の態様が異なってもよいし、同じでもよい。また、扉画像表示直前における天国モードのときと、扉画像表示直後におけるRUSHモードのときとでは、左図柄、中図柄、及び右図柄の表示領域が異なってもよいし、同じで

50

もよい。また、扉画像表示直前における天国モードのときと、扉画像表示直後における RUSHモードのときとでは小図柄 5 6 の態様および表示領域が同じでもよいし、異なってもよい。

【0257】

図 29 (E) から図 29 (B) への流れ、及び、図 29 (F) から図 29 (B) への流れは、設定変更後に連続して 750 回ハズレたこと、RWMクリア後に連続して 750 回ハズレたこと、又は大当たり遊技の終了から連続して 750 回ハズレたことで低確非時短から低確時短に移行したときの動きが表記されている。低確非時短状態において第 1 特別図柄の保留だけがある状態で連続ハズレ 750 回の条件を満たす場合、特定のハズレ図柄が停止表示されても通常のハズレ図柄が停止表示されても低確非時短から低確時短に移行する。連続ハズレ 750 回の条件を満たすハズレ図柄が停止表示された場合、時短回数 1000 回が設定される。

10

【0258】

図 29 (E) は連続ハズレ 750 回の条件を満たすハズレ図柄が特定のハズレ図柄である場合の例である。図 29 (E) では特定のハズレ図柄としてハズレ (時短 B) 図柄が停止表示する場合の例を示しているが、連続ハズレ 750 回の条件を満たすハズレ図柄としてハズレ (時短 A) 図柄が停止表示されてもよい。ハズレ (時短 B) 図柄が停止表示される場合、装飾図柄 5 5 は「459」の組み合わせで停止表示する。なお、遊技機 1 においてハズレ (時短 B) 図柄と他の特別図柄とで停止表示される装飾図柄 5 5 と停止表示される第 4 図柄 5 7 との組み合わせが異なれば、ハズレ (時短 B) 図柄が停止表示される場合に装飾図柄 5 5 が「459」の組み合わせ以外で停止表示してもよい。

20

【0259】

図 29 (F) は連続ハズレ 750 回の条件を満たすハズレ図柄が通常のハズレ図柄である場合の例である。遊技機 1 では、通常のハズレ図柄が停止表示される場合、装飾図柄 5 5 は「227」の組み合わせ以外および「459」の組み合わせ以外で停止表示する。

【0260】

遊技機 1 ではハズレ (時短 B) 図柄および通常のハズレ図柄が停止表示されるとき装飾図柄 5 5 の表示優先度は表示パターン HP 3 である。なお、遊技機 1 においてハズレ (時短 B) 図柄および通常のハズレ図柄が停止表示されるとき装飾図柄 5 5 の表示優先度は表示パターン HP 1 ~ 5 のうちの何れでもよい。

30

【0261】

連続ハズレ 750 回の条件を満たすハズレ図柄の停止表示から所定の確定停止期間 (例えば 1 秒) が経過すると、低確非時短から低確時短に移行する。図 29 (B) 以降の流れは、連続ハズレ 750 回の条件を満たさない場合であって低確非時短状態においてハズレ (時短 A) 図柄が停止表示されたときと基本的には同じである。異なる点は、連続ハズレ 750 回の条件を満たさないときは時短残り回数の初期値は 699 回であるのに対し連続ハズレ 750 回の条件を満たすときは時短残り回数の初期値は 999 回である点である。

【0262】

連続ハズレ 750 回の条件を満たした後に設定変更、RWMクリア、及び大当たり遊技のうちの何れも実行されずに連続ハズレ 750 回の条件を満たしてから連続して 750 回ハズレた場合、当該ハズレ図柄の停止表示に応じて遊技状態は変化しない。一方、連続ハズレ 750 回の条件を満たした後に大当たり遊技が実行され、当該大当たり遊技後に連続ハズレ 750 回の条件を満たした場合、当該ハズレ図柄の停止表示に応じて低確時短に移行すると共に時短回数 1000 回が設定される。連続ハズレ 750 回の条件を満たした後に大当たり遊技が実行され、その後 RUSHモード中に連続ハズレ 750 回の条件を満たした場合、RUSHモードのまま (すなわち低確時短状態のまま) 時短回数が 1000 回に上書きされる (図 29 (G) 参照)。今までに連続ハズレ 750 回の条件を満たしておらず、RUSHモード中に連続ハズレ 750 回の条件を満たした場合も同様に、RUSHモードのまま (すなわち低確時短状態のまま) 時短回数が 1000 回に上書きされる。

40

【0263】

50

なお、低確非時短から低確時短に移行する場合において、以下の構成でもよい。

- ・ 扉画像表示直前における天国モードのときよりも扉画像表示直後における R U S H モードのとき方が中図柄全体の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・ 扉画像表示直前における天国モードのときよりも扉画像表示直後における R U S H モードのとき方が中図柄の数字部分 5 5 0 の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・ 低確非時短から低確時短に移行する場合において、扉画像表示直前における天国モードのときよりも扉画像表示直後における R U S H モードのとき方が左図柄（及び右図柄）全体の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・ 低確非時短から低確時短に移行する場合において、扉画像表示直前における天国モードのときよりも扉画像表示直後における R U S H モードのとき方が左図柄（及び右図柄）の数字部分 5 5 0 の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・ 扉画像表示直前における天国モードのときは中図柄が左図柄（及び右図柄）よりも大きく、扉画像表示直後における R U S H モードのときは左図柄、中図柄、及び右図柄の大きさは互いに同じでもよい。
- ・ 扉画像表示直前における天国モードのときと、扉画像表示直後における R U S H モードのときとは、左図柄、中図柄、及び右図柄相互間の大きさの比率が同じでもよい。
- ・ 扉画像表示直前は天国モード用の発光パターンで発光し、扉画像表示終了直後は R U S H モード用の発光パターンで発光する。

10

20

【 0 2 6 4 】

次に、図 3 0 を参照して第 1 実施形態において低確非時短から低確時短に移行するときに第 1 特別図柄判定が保留されていない演出例について説明する。図 3 0 (A) ~ (D) には、連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たさない場合であって特定のハズレ図柄（具体的にはハズレ（時短 A）図柄）が停止表示されたことに応じて低確非時短から低確時短に移行したときの動きが表記されている。図 3 0 (A) は、低確非時短状態において第 1 特別図柄の保留がない状態で第 1 特別図柄としてハズレ（時短 A）図柄が停止表示されたときの様子を例示している。図 3 0 (A) の例では、保留数字 5 2 によって第 1 特別図柄判定の保留数が 0 であり、第 2 特別図柄判定の保留数が 0 であることが示されている。

【 0 2 6 5 】

低確非時短状態においてハズレ（時短 A）図柄が停止表示されてから所定の確定停止期間（例えば 1 秒）が経過すると、低確非時短から低確時短に移行する。図 3 0 (A) では連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たさないので、時短回数は 7 0 0 回設定される。図 3 0 (B) の例では第 1 特別図柄判定の保留も第 2 特別図柄判定の保留も 0 である。このため、確定停止期間が経過したことに応じて客待ち状態になったことを通知する客待ちコマンドが遊技制御基板 1 0 0 から演出制御基板 1 3 0 に送信される。その後、特別図柄の変動表示が行われることなく予め定められた時間（例えば 1 0 秒）が経過したことに応じて音量値および光量値を設定するための設定画像が表示開始される。その後、特別図柄の変動表示が行われることなくさらに予め定められた時間（例えば 2 0 秒）が経過したことに応じて客待ち演出が開始される。客待ち演出では、遊技機 1 を宣伝するためのデモ動画の表示、遊技機 1 を製造する会社名の表示等が切り替わりながら繰り返し表示される。

30

40

【 0 2 6 6 】

遊技機 1 が客待ち状態であるときに遊技球がゲート 1 6 を通過すると普通図柄判定が行われる。遊技機 1 では低確時短状態では普通図柄判定が行われると 1 0 0 % の確率で第 2 始動口 1 2 がロング開放される（図 2 (A) 参照）。遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞すると、低確時短状態移行後の 1 回目の変動表示として第 2 特別図柄が変動表示を開始する（図 3 0 (B) 参照）。なお、図 3 0 (B) ~ (D) に例示するように仮に当該変動表示中に第 1 特別図柄判定の保留および第 2 特別図柄判定の保留がそれぞれ 1 発生すると、次変動では第 2 特別図柄が変動表示を開始する。

【 0 2 6 7 】

50

図 30 (B) に例示するように、低確時短状態移行後において 1 回目の第 2 特別図柄変動表示開始に応じて扉画像および右打ちを促す文字が表示開始される。図 29 及び図 30 に例示するように、扉画像および右打ちを促す文字は低確時短状態移行後において 1 回目に変動表示する特別図柄の種類に関わらず同じである。図 30 (B) では図 29 (B) と異なり第 2 特別図柄が変動表示しているので、扉画像の表示中には第 2 特別図柄が変動表示していることを示す当該アイコン 53 が表示される。また、図 30 (C) では図 29 (C) と異なり第 2 特別図柄判定が保留しているため、扉画像の表示中には第 2 特別図柄判定の保留数を示す保留アイコン 51 が表示される。

【0268】

図 30 (C) に例示するように、仮に低確時短状態移行後における 1 回目の第 2 特別図柄判定の判定結果が通常ハズレ図柄であった場合、当該ハズレ図柄の停止表示中に扉画像の表示が終了する。遊技者は、扉画像の表示中は、高速変動後に停止表示された小図柄 56 及び第 4 図柄 57 を見ることによって低確時短状態移行後における 1 回目の第 2 特別図柄判定の判定結果を知ることが可能である。

【0269】

仮に低確時短状態移行後における 1 回目の第 2 特別図柄判定の判定結果が大当たり図柄であったとしても、扉画像が非表示となる時間は大当たりを期待させたり大当たり報知させたりするよりも前である。このため、低確時短状態移行後における扉画像の表示中は、大当たりを期待させる演出は実行不可能であり、演出役物 7 を動作させるような大当たり報知用の演出も実行不可能である。

【0270】

図 30 (E) から図 30 (B) への流れ、及び、図 30 (F) から図 30 (B) への流れは、設定変更後に連続して 750 回ハズレたこと、RWM クリア後に連続して 750 回ハズレたこと、又は大当たり遊技の終了から連続して 750 回ハズレたことで低確非時短から低確時短に移行したときの動きが表記されている。低確非時短状態において特別図柄の保留がない状態で連続ハズレ 750 回の条件を満たす場合、特定のハズレ図柄が停止表示されても通常ハズレ図柄が停止表示されても低確非時短から低確時短に移行する。連続ハズレ 750 回の条件を満たすハズレ図柄が停止表示された場合、時短回数 1000 回が設定される。

【0271】

図 30 (E) は連続ハズレ 750 回の条件を満たすハズレ図柄が特定のハズレ図柄である場合の例である。図 30 (E) では特定のハズレ図柄としてハズレ (時短 B) 図柄が停止表示する場合の例を示しているが、連続ハズレ 750 回の条件を満たすハズレ図柄としてハズレ (時短 A) 図柄が停止表示されてもよい。図 30 (F) は連続ハズレ 750 回の条件を満たすハズレ図柄が通常ハズレ図柄である場合の例である。

【0272】

連続ハズレ 750 回の条件を満たすハズレ図柄の停止表示から所定の確定停止期間 (例えば 1 秒) が経過すると、低確非時短から低確時短に移行する。図 30 (E) 及び (F) の例では第 1 特別図柄判定の保留も第 2 特別図柄判定の保留も 0 である。このため、確定停止期間が経過したことに応じて客待ちコマンドが遊技制御基板 100 から演出制御基板 130 に送信される。その後、特別図柄の変動表示が行われることなく予め定められた時間 (例えば 10 秒) が経過したことに応じて音量値および光量値を設定するための設定画像が表示開始される。その後、特別図柄の変動表示が行われることなくさらに予め定められた時間 (例えば 20 秒) が経過したことに応じて客待ち演出が開始される。

【0273】

遊技機 1 が客待ち状態であるときに遊技球がゲート 16 を通過すると普通図柄判定が行われる。普通図柄判定の結果、ロング開放された第 2 始動口 12 遊技球が入賞すると、低確時短状態移行後の 1 回目の変動表示として第 2 特別図柄が変動表示を開始する (図 30 (B) 参照)。図 30 (B) 以降の流れは、連続ハズレ 750 回の条件を満たさない場合であって低確非時短状態においてハズレ (時短 A) 図柄が停止表示されたときと基本的に

は同じである。異なる点は、連続ハズレ750回の条件を満たさないときは時短残り回数の初期値は699回であるのに対し連続ハズレ750回の条件を満たすときは時短残り回数の初期値は999回である点である。

【0274】

次に、図31を参照して第1実施形態において低確非時短から低確微時短に移行する演出例について説明する。図31には、連続ハズレ750回の条件を満たさない場合であって特定のハズレ図柄（具体的にはハズレ（時短B）図柄）が停止表示されたことに応じて低確非時短から低確微時短に移行したときの動きが表記されている。図31（A）は、低確非時短状態において第1特別図柄の保留だけがある状態で第1特別図柄としてハズレ（時短B）図柄が停止表示されたときの様子を例示している。図31（A）の例では、保留数字52によって第1特別図柄判定の保留数が3であり、第2特別図柄判定の保留数が0であることが示されている。

10

【0275】

低確非時短状態においてハズレ（時短B）図柄が停止表示されてから所定の確定停止期間（例えば1秒）が経過すると、低確非時短から低確微時短に移行する。図31（A）では連続ハズレ750回の条件を満たさないので、時短回数は500回設定される。また、小当たり上限回数は2回に設定される。

【0276】

低確微時短状態移行後には、1回目の変動表示として第1特別図柄が変動表示を開始する（図31（B）参照）。停止表示中に表示パターンHP3であった装飾図柄55の表示優先度は、図31（B）に例示するように変動表示開始時に表示パターンHP2に変化する。図31（B）の例では、保留数字52によって第1特別図柄判定の保留数が2であり、第2特別図柄判定の保留数が0であることが示されている。

20

【0277】

図31（B）に例示するように、第1実施形態では低確微時短においては地獄モードで演出が制御される。地獄モードでは地獄モード用の背景画像が表示されると共に、演出モード名を表す「地獄モード」との文字が液晶画面5の左下に常に表示される。地獄モードでは時短残り回数は表示されない。天国モードから地獄モードへ移行する際には、扉画像および右打ちを促す文字が表示されることはない。このため、遊技者には天国モードの画面構成が次変動開始に応じて地獄モードの画面構成に変化したように見える。なお、低確微時短状態移行後において1回目の第1特別図柄の変動表示開始に応じて扉画像を表示してもよい。なお、地獄モードにおける装飾図柄55は、天国モードにおける装飾図柄55と同じ態様でもよいし異なる態様でもよい。

30

【0278】

その後、図31（C）及び（E）に例示するように低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示された場合、時短回数は加算されず遊技状態は変化しない。

【0279】

図31（F）に例示するように低確微時短状態において小当たりAが停止表示された場合、当該停止表示に応じて小当たりとなったことを示すハート画像が液晶画面5の右上隅に表示される。低確微時短状態では小当たりとなるたびにハート画像が1つ増えていく（図31（H）参照）。ハート画像の数が小当たり上限回数となると低確微時短から低確非時短に移行する（図31（I）参照）。

40

【0280】

低確微時短状態における99回目の第1特別図柄判定の判定結果が通常ハズレ図柄または特定のハズレ図柄であった場合、図31（G）に例示するように次変動開始に応じて地獄モード用の特別な背景画像に変化する。上記特別な背景画像は、低確微時短から他の遊技状態に移行するまで表示される画像であって、その後に連続して400回ハズレると必ず天国モード（すなわち低確非時短）に移行することを示す画像である。第1実施形態では低確微時短よりも低確非時短の方が遊技者に有利なため、遊技者は上記特別な背景画像を見ることによってこのままハズレ続けると必ず低確非時短に移行できるということを知ることになる。

50

心の支えに遊技を継続できる。

【0281】

次に、図32を参照して第1実施形態において低確微時短から低確非時短に移行する演出例について説明する。図32には、連続ハズレ750回の条件を満たさない変動表示であって、低確微時短の最終変動が行われたときの動きが表記されている。図32(A)の例では、保留数字52によって第1特別図柄判定の保留数が2であり、第2特別図柄判定の保留数が0であることが示されている。図32(A)に例示するように、低確微時短の最終変動開始に応じて地獄モード最終変動用の背景画像に変化する。なお、低確微時短の時短残り回数に関わらず同じ背景画像が表示されてもよい。また、地獄モード最終変動用の背景画像は、図31(G)に例示する、その後に連続して400回ハズレると必ず天国モード（すなわち低確非時短）に移行することを示す地獄モード用の特別な背景画像と同じ画像でもよい。

10

【0282】

図32(B)に例示するように低確微時短の最終変動において通常のアズレ図柄が停止表示されると、所定の確定停止期間（例えば1秒）経過に応じて低確微時短から低確非時短に移行する。ここで、遊技機1では、低確微時短の最終変動が停止表示されているときに時短遊技フラグがONのままアズレ図柄の種類に応じて時短回数が設定される。よって、図32(D)に例示するように低確微時短の最終変動において特定のハズレ図柄（図32(D)の例ではアズレ（時短A）図柄）が停止表示されたときは通常のアズレ図柄が停止表示されたときと同様に、所定の確定停止期間（例えば1秒）経過に応じて低確微時短から低確非時短に移行する。図32(D)の例では、時短残り回数に関わらず低確微時短において特定のハズレ図柄が停止表示したことに応じては右打ちを促す文字、扉画像、及び低確時短状態用の背景画像は表示されない。図32(B)及び(D)の例では連続アズレ750回の条件を満たさないので時短回数はクリアされる。また、小当たり上限回数はクリアされる。低確非時短に移行するとベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタによる計数が再開される。

20

【0283】

低確非時短状態移行後には、1回目の変動表示として第1特別図柄が変動表示を開始する（図32(C)参照）。これに伴って、地獄モード最終変動用の画面構成が天国モードの画面構成に変化する。なお、低確微時短の最終変動よりも所定回数前（例えば10変動前）の変動表示から低確微時短の最終変動までに亘って、第1特別図柄が変動表示を開始する毎に時短残り回数を報知するカウントダウンを行ってもよい。上記カウントダウンは、図31(G)に例示する、その後に連続して400回アズレると必ず天国モード（すなわち低確非時短）に移行することを示す地獄モード用の特別な背景画像が表示されていることを条件に行ってもよい。なお、カウントダウンに代えて（又は加えて）、低確微時短の最終変動よりも所定回数前（例えば10変動前）の変動表示から低確微時短の最終変動までに亘って、第1特別図柄が変動表示を開始する毎に変化する演出画像（例えば、ゲージがたまっていくような演出画像）を表示してもよい。

30

【0284】

なお、低確微時短の最終変動が停止表示されているときに時短遊技フラグがOFFにされてからアズレ図柄の種類に応じて時短回数が設定されてもよい。このような場合、図32(E)に例示するように低確微時短の最終変動においてアズレ（時短A）図柄が停止表示されたときは、所定の確定停止期間（例えば1秒）経過に応じて低確微時短から低確時短に移行する。低確時短に移行するとベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタによる計数が停止したままである。図32(E)の例では連続アズレ750回の条件を満たさないので時短回数は700回設定される。また、小当たり上限回数はクリアされる。図32(E)に続く図32(F)は、低確時短状態移行後における1回目の変動表示として第1特別図柄が変動表示を開始し、これに伴って扉画像および右打ちを促す文字が表示されている様子を例示している。このように、図32(E)の例では低確微時短における最終変動においては、特定のハズレ図柄が停止表示したことに応じて右打ちを促

40

50

す文字、扉画像、及び低確時短状態用の背景画像が表示開始される。これに対して、図 3 2 (D) 及び (E) の何れの例においても、低確微時短における最終変動よりも前の変動表示においては、特定のハズレ図柄が停止表示したことに応じて右打ちを促す文字、扉画像、及び低確時短状態用の背景画像は表示されない。

【0285】

次に、図 3 3 ~ 図 3 5 を参照して、低確非時短においてリーチ演出が実行される演出例について説明する。図 3 3 は、第 1 実施形態において低確非時短状態のときにノーマルリーチ演出が実行される演出例について説明するための説明図である。図 3 3 の例では、白色の当該アイコン 5 3 が表示される図 2 8 及び図 3 1 の例とは異なり特別態様の当該アイコン 5 3 が表示されている。図 3 4 は、第 1 実施形態において低確非時短状態のときに S P リーチ演出が実行される演出例について説明するための説明図である。図 3 5 は、第 1 実施形態において低確非時短状態のときに S P リーチ演出でハズレ報知された直後の演出例について説明するための説明図である。なお、図 3 3 ~ 図 3 5 の例では連続ハズレ 7 5 0 回の条件は満たさないものとする。

【0286】

図 3 3 (A) 及び (B) に例示するように、この例では「2」図柄でリーチが成立する。図 3 3 (C) に例示するように、リーチ成立から所定時間（例えば 0.5 秒）が経過したときに、リーチ成立状態の左右の装飾図柄 5 5（以下、「リーチ図柄」と呼ぶ。）を強調するリーチラインが表示されたりリーチ成立を強調する「リーチ」との音声スピーカ 2 4 から出力されたりする。リーチラインは、画面左端（又は左図柄の左端）から画面右端（又は右図柄の右端）までに亘るエフェクト画像であり、装飾図柄 5 5 よりも手前側に所定時間（例えば 2 秒間）表示される画像である。遊技機 1 では、リーチ成立を強調するためにリーチラインの表示に伴ってキャラクタ部分 5 5 0（又は装飾図柄 5 5 全体）を発光させる。なお、リーチラインの表示に伴ってキャラクタ部分 5 5 0（又は装飾図柄 5 5 全体）を発光させなくてもよい。図 3 3 (C) の例では小図柄 5 6 は高速変動を継続している。なお、リーチ成立に伴って、装飾図柄 5 5 と同じリーチ態様で小図柄 5 6 を表示してもよい。

【0287】

遊技機 1 では、変動表示開始時からリーチラインが非表示になるまで装飾図柄 5 5 の表示優先度は表示パターン H P 2 である。中図柄は変動表示開始時からリーチ成立時までは高速変動しており、リーチ成立に応じて開始される「ノーマルリーチ演出」中は低速変動する。リーチラインの表示中は中図柄が暗く表示される。「ノーマルリーチ演出」は、リーチ図柄を液晶画面 5 の中央に大きく表示した状態で、中図柄を相対的に遅いスピードでスクロールする演出態様である。ノーマルリーチ演出は、大当たりよりもハズレの場合に実行され易い。このため、ノーマルリーチ演出は、信頼度が相対的に低いリーチ演出であるといえる（例えば信頼度 0.01 %）。

【0288】

遊技機 1 では、ノーマルリーチ演出中は装飾図柄 5 5 の表示優先度は表示パターン H P 1 である。すなわち、リーチ成立の前後で中図柄の表示優先度が高くなる。なお、ノーマルリーチ演出中は装飾図柄 5 5 の表示優先度は表示パターン H P 2 でもよい。

【0289】

遊技機 1 では、リーチ図柄として仮停止した装飾図柄以外の左図柄（及び右図柄）が非表示にされる。非表示にされた装飾図柄 5 5 は、当該変動表示が終了するまで再表示されない。なお、非表示にされた装飾図柄 5 5 は、当該変動表示が終了する直前に再表示されてもよい。

【0290】

遊技機 1 では、リーチ成立時よりもノーマルリーチ演出中の方が左図柄と右図柄との間隔が広がる。また、リーチ成立時よりもノーマルリーチ演出中の方が中図柄が大きく表示される。このため、リーチ成立時とノーマルリーチ演出中とでは装飾図柄 5 5 の表示領域が変わる。一方、リーチ成立時とノーマルリーチ演出中とでは装飾図柄 5 5 の見た目は

同じである。

【0291】

図33(D)に続いて、ノーマルリーチ演出でハズレ(時短A)図柄が停止表示する変動パターンの場合(すなわち、変動パターンH102に対応する場合)、ノーマルリーチ演出の結果リーチハズレ目「272」で仮停止表示し、そのまま本停止する(図33(E)及び(F)参照)。リーチハズレ目の仮停止表示開始時には、左図柄と右図柄との間隔が狭くなったり、中図柄が変動開始時と同じ大きさまで小さくなったりする。このため、ノーマルリーチ演出において中図柄が仮停止表示する前後で装飾図柄55の表示領域が変わる。また、リーチハズレ目の仮停止表示中には、装飾図柄55の表示優先度が表示パターンHP1からHP3に変化する。なお、遊技機1において、ノーマルリーチ演出においてハズレ図柄が停止表示されるとき装飾図柄55の表示優先度は表示パターンHP1～5のうちの何れでもよい。小図柄56はリーチハズレ目が本停止する直前まで高速変動しており、装飾図柄55の停止表示に応じて装飾図柄55と同じ組み合わせで停止表示する。図33(F)に例示するようにハズレ(時短A)図柄が停止表示すると低確非時短から低確時短に移行する。

10

【0292】

図33(D)に続いて、ノーマルリーチ演出で通常ハズレ図柄が停止表示する変動パターンの場合(すなわち、変動パターンH108に対応する場合)、ノーマルリーチ演出の結果「272」以外のリーチハズレ目で仮停止表示し、そのまま本停止する(図33(I)参照)。通常ハズレ図柄が停止表示すると低確非時短で次変動が開始する。

20

【0293】

図33(D)に続いて、ノーマルリーチ演出で大当たりAが停止表示する変動パターンの場合(すなわち、変動パターンO101に対応する場合)、ノーマルリーチ演出の結果図柄揃い「222」で仮停止表示し、そのまま本停止する(図33(G)参照)。図柄揃いの仮停止表示開始時には、左図柄と右図柄との間隔が狭くなったり、中図柄が変動開始時と同じ大きさまで小さくなったりする。このため、ノーマルリーチ演出において中図柄が仮停止表示する前後で装飾図柄55の表示領域が変わる。また、図柄揃いの仮停止表示中には、装飾図柄55の表示優先度が表示パターンHP1からHP4に変化する。なお、遊技機1において、ノーマルリーチ演出において大当たり図柄が停止表示されるとき装飾図柄55の表示優先度は表示パターンHP1～5のうちの何れでもよい。小図柄56は大当たり図柄が本停止する直前まで高速変動しており、大当たり図柄の停止表示に応じて装飾図柄55と同じ組み合わせで停止表示する。図33(G)に例示するように大当たりAが停止表示すると大当たり遊技(遊技状態としては低確非時短)が実行される。大当たり遊技の終盤において遊技者に遊技にのめり込まないように注意を促す第1注意喚起と、プリペイドカードを取り忘れないように注意を促す第2注意喚起とが同時に表示される。大当たり遊技終了後は低確時短に移行する。

30

【0294】

図33(D)に続いて、ノーマルリーチ演出で大当たりBが停止表示する変動パターンの場合(すなわち、変動パターンO108に対応する場合)、ノーマルリーチ演出の結果特殊な装飾図柄(時短図柄)が仮停止表示し、そのまま本停止する(図33(H)参照)。時短図柄は、例えば低確微時短への移行を示唆する「地獄」との文字を含む装飾図柄である。なお、遊技機1において大当たりBと他の特別図柄とで停止表示される装飾図柄55と停止表示される第4図柄57との組み合わせが異なれば、大当たりBが停止表示される場合に装飾図柄55が図柄揃いで停止表示してもよい。

40

【0295】

時短図柄の仮停止表示開始時には、左図柄と右図柄との間隔が狭くなったり、中図柄が変動開始時と同じ大きさまで小さくなったりする。このため、ノーマルリーチ演出において中図柄が仮停止表示する前後で装飾図柄55の表示領域が変わる。また、時短図柄の仮停止表示中には、装飾図柄55の表示優先度が表示パターンHP1からHP3に変化する。小図柄56は図柄揃いが本停止する直前まで高速変動しており、装飾図柄55の停止表

50

示に応じて装飾図柄 5 5 と同じ組み合わせで停止表示する。図 3 3 (H) に例示するように大当たり B が停止表示すると大当たり遊技が実行される。大当たり遊技の終盤において第 1 注意喚起と第 2 注意喚起とが同時に表示される。大当たり遊技終了後は低確微時短に移行する。

【0296】

図 3 3 (D) に続いて、ノーマルリーチ演出から「SPリーチ演出」に発展する場合がある。SPリーチ演出は、キャラ A～D のうち何れか 1 人が敵と戦う演出である。SPリーチ演出中には、SPリーチ演出に対応するキャラクタを表す発光素子（不図示）が点灯し続ける一方で SPリーチ演出に対応しないキャラクタを表す発光素子（不図示）が消灯し続ける。SPリーチ演出中には新たなキャラクタが登場することがある。新たなキャラクタが登場したときから当該キャラクタを表す発光素子（不図示）が点灯し続ける。

10

【0297】

ノーマルリーチ演出から SPリーチ演出に発展する変動パターンの場合、ノーマルリーチ演出の終盤で中図柄が高速変動を開始する（図 3 4 (A) 参照）。その後、中図柄が非表示にされると共に SPリーチ演出が開始される。これに伴って数字部分 5 5 0 とキャラクタ部分 5 5 1 とからなるリーチ図柄が、数字部分 5 5 0 のみからなるリーチ図柄に変化する。SPリーチ演出の開始前後には、装飾図柄 5 5 の表示優先度が表示パターン HP 2 から HP 7 に変化する。SPリーチ演出の開始に応じて当該アイコン 5 3 及び保留アイコン 5 1 が非表示にされる。SPリーチ演出中は小図柄 5 6 が高速変動を継続する。なお、SPリーチ演出中は小図柄 5 6 がリーチ図柄と同じ組み合わせで仮停止表示してもよい。

20

【0298】

SPリーチ演出でリーチハズレ目が仮停止表示することなく大当たり A が停止表示する変動パターンの場合（すなわち、変動パターン O 1 0 5 に対応する場合）、図 3 4 (C) に続いて SPリーチ演出終盤で敵が敗北して図柄揃いが仮停止表示し、そのまま本停止する。大当たり A が停止表示すると大当たり遊技が実行される。大当たり遊技の終盤において第 1 注意喚起と第 2 注意喚起とが同時に表示される。大当たり遊技終了後は低確時短に移行する。SPリーチ演出で大当たり B が停止表示する変動パターンの場合（すなわち、変動パターン O 1 1 5 に対応する場合）、SPリーチ演出終盤で敵が敗北して時短図柄が仮停止表示し、そのまま本停止する。図柄揃い又は時短図柄の仮停止表示中には、演出役物 7 を動作させるような大当たり報知用の演出を実行可能である一方、変動表示が続くことを示唆するチャレンジ演出は実行不可能である。

30

【0299】

図柄揃い又は時短図柄の仮停止表示中には、装飾図柄 5 5 の表示優先度が表示パターン HP 7 から HP 4 に変化する。すなわち、数字部分 5 5 0 のみからなる装飾図柄 5 5 が数字部分 5 5 0 とキャラクタ部分 5 5 1 とからなる装飾図柄 5 5 に変化する。なお、遊技機 1 において、SPリーチ演出において大当たり図柄が停止表示されるとき装飾図柄 5 5 の表示優先度は表示パターン HP 1～5 のうちの何れでもよい。小図柄 5 6 は大当たり図柄が本停止する直前まで高速変動しており、大当たり図柄の停止表示に応じて装飾図柄 5 5 と同じ組み合わせで停止表示する。なお、大当たり報知中は小図柄 5 6 が装飾図柄 5 5 と同じ組み合わせで仮停止表示してもよい。

40

【0300】

図 3 4 (D) に例示するように SPリーチ演出終盤で敵が勝利してからリーチハズレ目が仮停止表示する変動パターンがある（すなわち、変動パターン O 1 0 6、O 1 0 7、H 1 0 3、H 1 0 6、H 1 1 1、又は H 1 1 2 に対応する場合）。図 3 4 (E) 及び (F) に例示するようにリーチハズレ目の仮停止表示中には遊技が再開することを強調する再開演出が実行される。すなわち、再開演出は、演出役物 7 が初期位置にある状態であって、演出役物 7 を動作させるような大当たり報知用の演出が行われないハズレ報知後に実行される。再開演出としては、画面右端から左端に向かって画面全体を覆うと共にオーバーラップしていく模様付きの黒い画像が表示される。再開演出は開始から所定時間（例えば 2.5 秒）経過したことに応じて終了する。再開演出中は装飾図柄 5 5 の表示優先度が表示

50

パターンHP7からHP2に変化する。なお、遊技機1において、再開演出後に第1特別図柄が停止表示されるとき装飾図柄55の表示優先度は表示パターンHP1～5のうちの何れでもよい。

【0301】

図34(G)に例示するように、仮に第1特別図柄判定の判定結果が通常ハズレ図柄であった場合、再開演出が終了してから当該ハズレ図柄が停止表示する。図34(I)に例示するように、仮に第1特別図柄判定の判定結果が大当たりAであった場合、再開演出が終了してから図柄揃いが仮停止表示し、そのまま本停止する。図34(H)及び(I)に例示するように、仮に第1特別図柄判定の判定結果が特定のハズレ図柄であった場合、再開演出が終了してから当該ハズレ図柄が停止表示する。図34(H)に例示するように、第1特別図柄判定の判定結果がハズレ(時短A)であった場合、「212」の組み合わせであった装飾図柄55が再開演出を介して「272」の組み合わせに変化する。これにより、再開演出によって気持ちを新たにした遊技者は低確時短で遊技を再開できる。また、図34(I)に例示するように、第1特別図柄判定の判定結果がハズレ(時短B)であった場合、「212」の組み合わせであった装飾図柄55が再開演出を介して「459」の組み合わせに変化する。これにより、再開演出によって気持ちを新たにした遊技者は低確微時短で遊技を再開することになる。なお、第1特別図柄判定の判定結果が特定のハズレである場合、再開演出の前後で装飾図柄55の組み合わせが変化することがなくてもよい。なお、ハズレ(時短A)である場合は再開演出を介して装飾図柄55が「272」の組み合わせに変化する一方、ハズレ(時短B)である場合は再開演出の前後で装飾図柄55の組み合わせが変化することがなくてもよい。

10

20

【0302】

第1特別図柄判定の判定結果が特定のハズレ図柄であった場合、再開演出終了後には当該変動開始時と同じ天国モードの背景画像が表示される。なお、再開演出終了後であって当該変動終了までの間に背景画像が遊技状態変化確定用の天国モードの背景画像に変化してもよいし、変化先となる遊技状態用の背景画像が表示されてもよい。

【0303】

ここで、SPリーチ演出の開始に応じて非表示にされた当該アイコン53及び保留アイコン51は、SPリーチ演出開始直前と同じ見方で再開演出中に再表示される。再表示された当該アイコン53は第1特別図柄の停止表示に応じて消去される。遊技機1では、装飾図柄55、当該アイコン53、及び保留アイコン51の方が再開演出よりも表示優先度が低い。よって、再開演出中は、装飾図柄55、当該アイコン53、及び保留アイコン51は再開演出が手前側に表示されることによって見えない。一方、遊技機1では、小図柄56並びに第4図柄57及び59の方が再開演出よりも表示優先度が高い。このため、遊技者は、再開演出の表示中であっても小図柄56及び第4図柄57を見ることができる。小図柄56及び第4図柄57の態様は再開演出の前後で同じ態様(具体的には高速変動)である。なお、小図柄56は再開演出中に装飾図柄55と同じ組み合わせで仮停止表示されてもよい。

30

【0304】

盤用照明装置74及び枠用照明装置10は、再開演出直前は天国モード用の発光パターンで発光し、再開演出中は再開演出用の発光パターン(例えば、白色で点滅する発光パターン)で発光し、再開演出終了直後は天国モード用の発光パターンで発光する。再開演出終了後には当該変動表示開始時と同じ天国モードに移行する。すなわち、再開演出中には、SPリーチ演出に対応する発光パターンとは異なる発光パターンで発光する。

40

【0305】

ここで、仮に第1特別図柄判定の判定結果が大当たり図柄であったとしても、再開演出が非表示となる時間は当該大当たり報知するよりも前である。このため、再開演出中は演出役物7を動作させるような大当たり報知用の演出も実行不可能であり、再開演出後に上記大当たり報知用の演出を実行可能である。なお、再開演出が実行された後に大当たりとなることがなくてもよい。この場合、再開演出中に加えて再開演出後も演出役物7を動作させ

50

るような大当たり報知用の演出を実行不可能である。

【0306】

再開演出中および再開演出後はチャレンジ演出を実行不可能である。なお、再開演出後にチャレンジ演出を実行可能でもよい。

【0307】

なお、再開演出が表示される際の態様は、画面全体に黒い画像がオーバーラップする態様でもよいし、モザイク状に現れていく画像によって画面全体が覆われる態様でもよい。また、再開演出の表示終了態様は、画面全体を覆う画像の透明度が上がり最終的に当該画像が非表示になる態様でもよいし、画面全体を覆う画像がモザイク状に欠けていき最終的に扉画像が非表示になる態様でもよい。

10

【0308】

図34(D)に例示するようにSPリーチ演出終盤で敵が勝利してからリーチハズレ目が仮停止表示した後にチャレンジ演出が実行される変動パターンがある(すなわち、変動パターン0107又はH112に対応する場合)。図35(A)及び(B)に例示するように、チャレンジ演出中にはリーチ図柄が非表示にされると共に操作促進演出が実行される。操作促進演出は、ボタン画像90及びゲージ画像91を予め定められた有効期間(例えば3秒)に亘って表示することによって、遊技者に演出ボタン26の操作を促す演出である。チャレンジ演出中には中図柄として停止する装飾図柄の候補が表示されており、有効期間中の操作に応じて中図柄が仮停止表示する。なお、有効期間中に操作がなかった場合は、予め定められた有効期間終了タイミング(例えば、操作促進演出開始時から3秒経過時)で中図柄が仮停止表示する。

20

【0309】

チャレンジ演出が成功である場合はリーチ図柄と同じ中図柄が仮停止表示して大当たりAが報知される。大当たり報知中には、装飾図柄55の表示優先度が表示パターンHP6、HP9、HP4の順に変化する。図35(G)に例示するように大当たりAが停止表示すると大当たり遊技が実行される。大当たり遊技の終盤において第1注意喚起と第2注意喚起とが同時に表示される。大当たり遊技終了後は低確時短に移行する。

【0310】

一方、チャレンジ演出が失敗である場合はリーチ図柄と異なる中図柄が仮停止表示して通常ハズレ図柄が停止表示することが示唆される。チャレンジ演出失敗に続いて再開演出が実行されてから通常ハズレ図柄が停止表示する。リーチ図柄は、チャレンジ演出失敗時から再開演出終了時まで非表示にされたままであり、再開演出終了時から再表示される。装飾図柄55の表示優先度は再開演出開始前は表示パターンHP7であり、再開演出中に表示パターンHP2に変化し、その後の停止表示時に表示パターンHP3に変化する。なお、再開演出の前後で装飾図柄55の表示優先度が変化しなくてもよい。

30

【0311】

なお、再開演出を実行する場合において以下の構成でもよい。

- ・再開演出直前よりも再開演出終了直後のとき方が中図柄全体の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・再開演出直前よりも再開演出終了直後のとき方が中図柄の数字部分550の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・再開演出直前よりも再開演出終了直後のとき方が左図柄(及び右図柄)全体の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・再開演出直前よりも再開演出終了直後のとき方が左図柄(及び右図柄)の数字部分550の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・再開演出直前は中図柄が左図柄(及び右図柄)よりも大きく、再開演出終了直後再開演出終了直後は左図柄、中図柄、及び右図柄の大きさは互いに同じでもよい。
- ・再開演出直前と再開演出終了直後とでは、左図柄、中図柄、及び右図柄相互間の大きさの比率が同じでもよい。
- ・再開演出直前と再開演出終了直後とでは装飾図柄55の見た目が同じでもよい。

40

50

- ・当該アイコン 5 3 及び保留アイコン 5 1 は S P リーチ演出中に表示が継続されており、再開演出よりも当該アイコン 5 3 及び保留アイコン 5 1 の方が表示優先度が高くてよい。
- ・当該アイコン 5 3 は変動表示開始時または S P リーチ演出開始時に消去され、その後に再表示されなくてもよい。
- ・停止表示される特別図柄の種類に関わらず、再開演出終了後には S P リーチ演出に対応する演出モードであって当該変動表示開始時とは見た目が異なる特別な天国モードに移行してもよい。
- ・チャレンジ演出が実行されることを期待させる演出を実行した後、チャレンジ演出を実行することなく再開演出を実行してもよい。
- ・チャレンジ演出実行後のハズレ報知に応じて再開演出を実行してもよい。

10

【0312】

次に、図 3 6 を参照して第 1 実施形態における低確時短状態の演出例について説明する。図 3 6 (A) 及び (B) に例示するように、大当たり D となる変動パターン O 2 0 1 は、リーチ演出が実行されることなく図柄揃いとなる即当たりの変動パターンである。図 3 6 (B) に例示するように大当たり D が停止表示すると大当たり遊技が実行される。当該大当たり遊技では第 1 注意喚起と第 2 注意喚起とが表示されない。当該大当たり遊技終了後は低確時短に移行する。なお、当該大当たり遊技では第 1 注意喚起と第 2 注意喚起とが表示されてもよい。遊技機 1 では、小当たり B となる変動パターン K 2 0 1 である場合も変動パターン O 2 0 1 と同様の演出が実行される。

20

【0313】

図 3 6 (A)、(C)、および (B) に例示するように、大当たり D となる変動パターン O 2 0 2 は、低確時短から低確非時短への移行（転落）を示唆してから即当たりとなる変動パターンである。転落示唆の開始時から画面表示が開始されると共に操作促進演出が実行される。画面表示は、低確時短状態移行後において 1 回目の特別図柄変動表示開始に応じて表示される画面表示と同じである。なお、転落示唆の開始時から表示される画面表示は、低確時短状態移行後において 1 回目の特別図柄変動表示開始に応じて表示される画面表示と異なってもよい。大当たり D となる場合、有効期間中の操作の有無に関わらず予め定められた有効期間終了タイミング（例えば、操作促進演出開始時から 3 秒経過時）で画面表示が開放して即当たりとなる。なお、大当たり D となる場合、有効期間中の操作に応じて画面表示が開放して即当たりとなってもよい。

30

【0314】

図 3 6 (A)、(C)、及び (D) に例示するように、通常ハズレ図柄が停止表示される変動パターン H 2 0 2 は、転落を示唆してからハズレ報知される変動パターンである。転落示唆の開始時から表示が開始された画面表示は、有効期間中の操作の有無に関わらず予め定められた有効期間終了タイミング（例えば、操作促進演出開始時から 3 秒経過時）で画面表示が開放してハズレ報知される。なお、ハズレとなる場合、有効期間中の操作に応じて画面表示が開放してハズレ報知されてもよい。

【0315】

図 3 6 (A)、(C)、及び (E) に例示するように、小当たり C となる変動パターン K 2 0 3 は、転落を示唆してから小当たり C が小図柄 5 6 によって報知される変動パターンである。転落示唆の開始時から表示が開始された画面表示は、有効期間中の操作に関わらず予め定められた有効期間終了タイミング（例えば、操作促進演出開始時から 3 秒経過時）で閉鎖する。図 3 6 (E) に例示するように小当たり C が停止表示すると小当たり遊技中の V 入賞を条件に大当たり遊技が実行される。当該大当たり遊技では第 1 注意喚起と第 2 注意喚起とが表示されない。当該大当たり遊技終了後（遊技状態は低確非時短）は低確非時短に制御される。また、小当たり遊技中に V 入賞しなかった場合は大当たり遊技が実行されることなく低確非時短に制御される。低確非時短へ移行するとベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタによる計数が行われる。

40

【0316】

50

図 3 6 (F) は低確非時短に制御されているときに第 2 特別図柄判定の保留が消化されたときの演出例である。低確非時短における 1 回目の第 2 特別図柄の変動表示開始時から最先の第 2 特別図柄判定の保留に係る変動表示が終了する直前まで、遊技者が大当たり遊技によって得られた賞球数を示唆するリザルトが表示される。また、リザルトの開始時から扉画像の表示が開始される。扉画像は、低確時短状態移行後において 1 回目の特別図柄変動表示開始に応じて表示される扉画像、及び転落示唆の開始時から表示される扉画像と同じである。なお、リザルトの開始時から表示される扉画像は、低確時短状態移行後において 1 回目の特別図柄変動表示開始に応じて表示される扉画像、及び転落示唆の開始時から表示される扉画像と異なってもよい。なお、リザルト及びリザルトの開始時から表示される扉画像は、低確時短の時短回数が終了したときにも表示される（例えば、図 3 6 (D) から (F) への流れ）。低確時短の時短回数が終了する変動表示が連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たさない場合、当該変動表示が終了すると低確非時短に移行するので、ベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタによる計数が行われるようになる。一方、低確時短の時短回数が終了する変動表示が連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たす場合、当該変動表示が終了すると低確時短に移行するので、ベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタによる計数が停止したままである。

10

【 0 3 1 7 】

なお、低確時短の最終変動よりも所定回数前（例えば 1 0 変動前）の変動表示から低確時短の最終変動までに亘って、特別図柄が変動表示を開始する毎に時短残り回数を報知するカウントダウンを行ってもよい。遊技機 1 では、図 3 6 (D) に例示するように低確時短の最終変動よりも所定回数前（例えば 3 変動前）の変動表示から当該アイコン 5 3 及び保留アイコン 5 1 が非表示にされる。なお、低確時短の最終変動が終わるまで当該アイコン 5 3 及び保留アイコン 5 1 が表示された状態でもよい。

20

【 0 3 1 8 】

仮にすべての第 2 特別図柄判定の保留がハズレであった場合、最先の第 2 特別図柄判定の保留に係る変動表示が終了する直前においてリザルトが非表示となると共に扉画像が開放する（図 3 6 (G) 参照）。これに伴って装飾図柄 5 5 の表示優先度はリザルト表示中に表示パターン H P 9 から H P 3 に変化する。

【 0 3 1 9 】

なお、リザルト表示に伴う扉画像を表示する場合において以下の構成でもよい。

- ・扉画像表示前における R U S H モードのときよりも扉画像表示直後における天国モードのとき方が中図柄全体の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・扉画像表示前における R U S H モードのときよりも扉画像表示直後における天国モードのとき方が中図柄の数字部分 5 5 0 の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・扉画像表示前における R U S H モードのときよりも扉画像表示直後における天国モードのとき方が左図柄（及び右図柄）全体の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・扉画像表示前における R U S H モードのときよりも扉画像表示直後における天国モードのとき方が左図柄（及び右図柄）の数字部分 5 5 0 の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・扉画像表示前における R U S H モードのときは中図柄が左図柄（及び右図柄）よりも大きく、扉画像表示直後における天国モードのときは左図柄、中図柄、及び右図柄の大きさは互いに同じでもよい。
- ・扉画像表示前における R U S H モードのときと、扉画像表示直後における天国モードのときとは、左図柄、中図柄、及び右図柄相互間の大きさの比率が同じでもよい。
- ・扉画像表示中は扉画像用の発光パターンで発光し、扉画像表示終了直後は天国モード用の発光パターンで発光する。

30

40

【 0 3 2 0 】

50

図 3 6 (H) に例示するように、低確非時短において消化された第 2 特別図柄判定の保留が大当たり D である場合、リザルトが消去されると共に及びリザルトの開始時から表示される扉画像が開放して即当たりとなる。図 3 6 (I) に例示するように、低確非時短において消化された第 2 特別図柄判定の保留が小当たり C である場合、リザルトが消去されると共に及びリザルトの開始時から表示される扉画像が開放して小当たり C が小図柄 5 6 によって報知される。

【0321】

[遊技制御基板 100 による小入賞口開放制御処理]

以下、図 3 7 を参照しつつ、遊技制御基板 100 によって実行される小入賞口開放制御処理について説明する。この小入賞口制御処理は、メイン ROM 100 b に記憶されている小当たり時の図柄決定テーブルに基づいて選択した小当たり遊技を実行する処理である。ここで、図 3 7 は、図 1 9 のステップ S 5 A における小入賞口開放制御処理の詳細フローチャートである。メイン CPU 100 a は、小当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する (ステップ S 6 4 1)。ここで、小当たり遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合 (ステップ S 6 4 1: NO)、ステップ S 7 の大入賞口制御処理に処理が進められる。

10

【0322】

メイン CPU 100 a は、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合 (ステップ S 6 4 1: YES)、停止中処理によって小当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、小当たり遊技のオープニング期間中であるか否かを判定する (ステップ S 6 4 2)。ここで、オープニング期間中であると判定した場合 (ステップ S 6 4 2: YES)、同じく経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、オープニング時間が経過したか否かを判定する (ステップ S 6 4 3)。ここで、オープニング時間が経過していないと判定された場合 (ステップ S 6 4 3: NO)、ステップ S 7 の大入賞口制御処理に処理が進められる。

20

【0323】

メイン CPU 100 a は、オープニング時間が経過したと判定した場合 (ステップ S 6 4 3: YES)、小入賞口開閉ソレノイド 51 c の動作パターン等を設定して、その設定情報をメイン RAM 100 c に格納する (ステップ S 6 4 4)。このステップ S 6 4 4 の処理が実行されることによって、ラウンド終了後のエンディング時間等の小当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

30

【0324】

ステップ S 6 4 4 の処理に続いて、メイン CPU 100 a は、メイン RAM 100 c に記憶されている小入賞口 19 への遊技球の入賞数 X をリセットする (ステップ S 6 4 5)。

【0325】

ステップ S 6 4 5 の処理に続いて、メイン CPU 100 a は、小入賞口の開放制御を開始する (ステップ S 6 4 6)。次に、メイン CPU 100 a は、この開放制御が開始されてからの経過時間である開放時間の計測を開始する (ステップ S 6 4 7)。

40

【0326】

メイン CPU 100 a は、小当たり遊技におけるオープニング中ではないと判定した場合 (ステップ S 6 4 2: NO)、例えばメイン RAM 100 c に記憶されている現在の状態が小当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、エンディング期間中であるか否かを判定する (ステップ S 6 4 8)。ここで、エンディング期間中であると判定された場合 (ステップ S 6 4 8: YES)、後述するステップ S 6 5 9 に処理が進められる。

【0327】

メイン CPU 100 a は、小当たり遊技におけるエンディング中ではないと判定した場合 (ステップ S 6 4 8: NO)、小入賞口スイッチが「ON」になったか否かを判定する

50

(ステップS 6 4 9)。具体的には、小入賞口スイッチ1 1 6 aからの検知信号の有無に基づいて、小入賞口スイッチ1 1 6 aが「ON」になったか否かを判定する。

【0 3 2 8】

ここで、メインCPU 1 0 0 aは、小入賞口スイッチ1 1 6 aが「ON」になったと判定した場合(ステップS 6 4 9: YES)、小入賞口1 9に1個の遊技球が入賞したと判断して、遊技球の入賞数Xを「1」加算した値に更新する(ステップS 6 5 0)。

【0 3 2 9】

ステップS 6 5 0の処理に続いて、メインCPU 1 0 0 aは、V入賞口スイッチ1 1 6 bが「ON」になったか否かを判定する。V入賞口スイッチ1 1 6 bが「ON」になったと判定した場合(ステップS 6 5 1: YES)、V入賞コマンドをセットし(ステップS 6 5 2)、大当たり遊技フラグを「ON」にする(ステップS 6 5 3)。

【0 3 3 0】

メインCPU 1 0 0 aは、ステップS 6 5 3の処理を実行した場合、ステップS 6 4 7の処理を実行した場合、又は小入賞口スイッチ1 1 6 aが「ON」ではないと判定した場合(ステップS 6 4 9: NO)、小入賞口1 9の開放開始から規定開放時間が経過したか否かを判定する(ステップS 6 5 4)。具体的には、上記ステップS 6 4 7の処理によって計測が開始された開放時間が、メインROM 1 0 0 bに記憶されている規定開放時間に達したか否かを判定する。

【0 3 3 1】

メインCPU 1 0 0 aは、規定開放時間が経過していないと判定した場合(ステップS 6 5 4: NO)、メインRAM 1 0 0 cに記憶されている今回のラウンド遊技における遊技球の入賞数Xが、メインROM 1 0 0 bに記憶されている大入賞口1 3の閉塞タイミングを規定する遊技球数Xmax(例えば「9」)と一致するか否かを判定する(ステップS 6 5 5)。ここで、入賞数Xが遊技球数Xmaxと一致しないと判定された場合(ステップS 6 5 5: NO)、ステップS 7の大入賞口制御処理に処理が進められる。

【0 3 3 2】

一方、メインCPU 1 0 0 aは、入賞数Xが遊技球数Xmaxと一致すると判定した場合(ステップS 6 5 5: YES)、小入賞口開閉ソレノイド5 1 cにステップS 6 4 6の処理で開始した小入賞口1 9の開放制御を終了させる(ステップS 6 5 6)。

【0 3 3 3】

ステップS 6 5 6の処理に続いて、メインCPU 1 0 0 aは、エンディング時間の計測を開始し(ステップS 6 5 7)、エンディングコマンドをメインRAM 1 0 0 cにセットする(ステップS 6 5 8)。このエンディングコマンドは、小当たり遊技のラウンド遊技が終了したことを通知するコマンドであり、ステップS 9の送信処理によって演出制御基板1 3 0に送信される。

【0 3 3 4】

メインCPU 1 0 0 aは、ステップS 6 5 8の処理を実行した場合、エンディング時間が経過したか否かを判定する(ステップS 6 5 9)。エンディング時間が経過していないと判定された場合(ステップS 6 5 9: NO)、ステップS 7の大入賞口制御処理に処理が進められる。

【0 3 3 5】

メインCPU 1 0 0 aは、エンディング時間が経過したと判定した場合(ステップS 6 5 9: YES)、小当たり遊技を終了させるために、小当たり遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS 6 6 0)。

【0 3 3 6】

[遊技制御基板1 0 0による大入賞口開放制御処理]

以下、図3 8を参照しつつ、遊技制御基板1 0 0によって実行される大入賞口開放制御処理について説明する。この大入賞口制御処理は、メインROM 1 0 0 bに記憶されている大当たり時の図柄決定テーブルに基づいて選択した大当たり遊技を実行する処理である。ここで、図3 8は、図1 9のステップS 6 Aにおける大入賞口開放制御処理の詳細フロ

10

20

30

40

50

ーチャートである。メインCPU100aは、ステップS5Aの小入賞口開放制御処理に続いて、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップS601）。ここで、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定された場合（ステップS601：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

【0337】

メインCPU100aは、大当たり遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップS601：YES）、停止中処理によって大当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、大当たり遊技のオープニング中であるか否かを判定する（ステップS602）。ここで、オープニング中であると判定した場合（ステップS602：YES）、同じく経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップS603）。ここで、オープニング時間が経過していないと判定された場合（ステップS603：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

10

【0338】

メインCPU100aは、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップS603：YES）、大当たり遊技のラウンド数Rmax、大入賞口開閉ソレノイド51bの動作パターン等を設定して、その設定情報をメインRAM100cに格納する（ステップS604）。このステップS604の処理が実行されることによって、ラウンドと次のラウンドとの間のインターバル時間、最終ラウンド終了後のエンディング時間等の大当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。

20

【0339】

ステップS604の処理に続いて、メインCPU100aは、メインRAM100cに記憶されている大入賞口13への遊技球の入賞数Yをリセットし（ステップS605）、同じくメインRAM100cに記憶されている大当たり中のラウンド数Rを「1」加算した値に更新する（ステップS606）。このラウンド数Rは、大当たり開始前は「0」に設定されており、ステップS606の処理が行われる毎に「1」加算される。

【0340】

ステップS606の処理に続いて、メインCPU100aは、大入賞口の開放制御を開始する（ステップS607）。次に、メインCPU100aは、この開放制御が開始されてからの経過時間である開放時間の計測を開始する（ステップS608）。そして、大入賞口13を開放するラウンド遊技が開始されたことを通知するラウンド開始コマンドをメインRAM100cにセットする（ステップS609）。

30

【0341】

メインCPU100aは、大当たり遊技におけるオープニング中ではないと判定した場合（ステップS602：NO）、例えばメインRAM100cに記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、最終ラウンド終了直後のエンディング中であるか否かを判定する（ステップS611）。ここで、エンディング中であると判定された場合（ステップS611：YES）、後述するステップS625に処理が進められる。

40

【0342】

メインCPU100aは、大当たり遊技におけるエンディング中ではないと判定した場合（ステップS611：NO）、例えばメインRAM100cに記憶されている現在の状態が大当たり遊技におけるどの時点であるかを示す情報に基づいて、インターバル中（ラウンドと次のラウンドとの間）であるか否かを判定する（ステップS612）。ここで、インターバル中であると判定した場合（ステップS612：YES）、前回のラウンド遊技終了時に大入賞口13が閉塞してから、ステップS604の処理によって設定されたインターバル時間が経過したか否かを判定する（ステップS613）。ここで、インターバル時間が経過したと判定された場合（ステップS613：YES）、次のラウンド遊技を開始するタイミングになっているため、上記ステップS605に処理が進められる。逆に

50

、インターバル時間が経過していないと判定された場合（ステップ S 6 1 3 : N O）、ステップ S 8 の賞球処理に処理が進められる。

【 0 3 4 3 】

一方、メイン CPU 1 0 0 a は、インターバル中ではないと判定した場合（ステップ S 6 1 2 : N O）、ラウンド遊技中であると判断して、大入賞口スイッチが「O N」になったか否かを判定する（ステップ S 6 1 4）。具体的には、大入賞口検出スイッチ 5 0 a からの検知信号の有無に基づいて、大入賞口検出スイッチ 5 0 a が「O N」になったか否かを判定する。

【 0 3 4 4 】

ここで、メイン CPU 1 0 0 a は、大入賞口検出スイッチ 5 0 a が「O N」になったと判定した場合（ステップ S 6 1 4 : Y E S）、大入賞口 1 3 に 1 個の遊技球が入賞したと判断して、遊技球の入賞数 Y を「1」加算した値に更新する（ステップ S 6 1 5）。

【 0 3 4 5 】

メイン CPU 1 0 0 a は、ステップ S 6 1 5 の処理を実行した場合、ステップ S 6 0 9 の処理を実行した場合、又は大入賞口検出スイッチ 5 0 a が「O N」ではないと判定した場合（ステップ S 6 1 4 : N O）、大入賞口 1 3 の開放開始から規定開放時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 6 1 6）。具体的には、上記ステップ S 6 0 8 の処理によって計測が開始された開放時間が、メイン ROM 1 0 0 b に記憶されている規定開放時間に達したか否かを判定する。

【 0 3 4 6 】

メイン CPU 1 0 0 a は、規定開放時間が経過していないと判定した場合（ステップ S 6 1 6 : N O）、メイン RAM 1 0 0 c に記憶されている今回のラウンド遊技における遊技球の入賞数 Y が、メイン ROM 1 0 0 b に記憶されている大入賞口 1 3 の閉塞タイミングを規定する遊技球数 Y m a x（例えば「9」）と一致するか否かを判定する（ステップ S 6 1 7）。ここで、入賞数 Y が遊技球数 Y m a x と一致しないと判定された場合（ステップ S 6 1 7 : N O）、ステップ S 8 の賞球処理に処理が進められる。

【 0 3 4 7 】

一方、メイン CPU 1 0 0 a は、入賞数 Y が遊技球数 Y m a x と一致すると判定した場合（ステップ S 6 1 7 : Y E S）、又は規定開放時間が経過したと判定した場合（ステップ S 6 1 6 : Y E S）、大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b にステップ S 6 0 7 の処理で開始した大入賞口 1 3 の開放制御を終了させる（ステップ S 6 1 8）。

【 0 3 4 8 】

ステップ S 6 1 8 の処理に続いて、メイン CPU 1 0 0 a は、メイン RAM 1 0 0 c に記憶されている大当たり遊技の現在のラウンド数 R が、上記ステップ S 6 0 4 の処理によって設定されたラウンド数 R m a x と一致するか否かを判定する（ステップ S 6 1 9）。ここで、ラウンド数 R がラウンド数 R m a x と一致しないと判定した場合（ステップ S 6 1 9 : N O）、次のラウンド遊技の開始タイミングを制御するために、大入賞口 1 3 が閉塞されてからの経過時間であるインターバル時間の計測を開始する（ステップ S 6 2 0）。このステップ S 6 2 0 の処理によって計測が開始されたインターバル時間は、上記ステップ S 6 1 3 の処理に使用される。

【 0 3 4 9 】

一方、メイン CPU 1 0 0 a は、ラウンド数 R がラウンド数 R m a x と一致すると判定した場合（ステップ S 6 1 9 : Y E S）、エンディング時間の計測を開始し（ステップ S 6 2 2）、メイン RAM 1 0 0 c に記憶されているラウンド数 R をリセットし（ステップ S 6 2 3）、エンディングコマンドをメイン RAM 1 0 0 c にセットする（ステップ S 6 2 4）。このエンディングコマンドは、最後のラウンド遊技が終了したことを通知するコマンドであり、ステップ S 8 の送信処理によって演出制御基板 1 3 0 に送信される。なお、このエンディングコマンドは、大当たり遊技終了後の遊技状態に関する情報（遊技情報）を含む。

【 0 3 5 0 】

10

20

30

40

50

メインCPU100aは、ステップS624の処理を実行した場合、又はエンディング中であると判定した場合（ステップS611：YES）、設定エンディング時間が経過したか否かを判定する（ステップS625）。具体的には、上記ステップS622の処理によって計測を開始したエンディング時間が、上記ステップS604の処理によって設定された設定エンディング時間に達したか否かを判定する。ここで、エンディング時間が経過していないと判定された場合（ステップS625：NO）、ステップS8の賞球処理に処理が進められる。

【0351】

メインCPU100aは、設定エンディング時間が経過したと判定した場合（ステップS625：YES）、特別図柄の種類に応じて時短回数と遊技状態指定コマンドとをセットする（ステップS626）。

10

【0352】

メインCPU100aは、ステップS626の処理の後、大当たり遊技を終了させるために、大当たり遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS627）。

【0353】

〔演出制御基板130によるタイマ割込み処理〕

以下、図39を参照しつつ、演出制御基板130において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図39は、演出制御基板130において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。以下では、図39～図41に示す処理を演出制御基板130が行うものとして説明するが、これらの処理の一部または全部は、演出制御基板130、画像音響制御基板140、およびランプ制御基板150の何れにおいて実行されてもよい。

20

【0354】

演出制御基板130におけるサブCPU130aは、遊技制御基板100で行われるタイマ割込み処理と同様に、図39に例示される一連の処理を一定時間（例えば4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図39～図41に示す処理は、サブROM130bに記憶されているプログラムに基づいてサブCPU130aが発行する命令に従って行われる。

【0355】

サブCPU130aは、まず、遊技制御基板100からのコマンドに応じた処理を行うコマンド受信処理を実行した後（ステップS10）、送信処理を実行する（ステップS30）。コマンド受信処理では、遊技制御基板100及びランプ制御基板150から各種コマンドを受信したことに応じた処理が行われる。具体的には、サブCPU130aは、例えば、遊技制御基板100から遊技情報としてのコマンドを受信し、受信したコマンドに応じた演出内容を設定する。例えば、サブCPU130aは、特別図柄の変動パターンに対応した変動演出パターンを決定し、決定した変動演出パターンにおいて実行可能な予告演出の実行の有無および内容を決定する。そして、サブCPU130aは、例えば、決定した演出の実行を指示するコマンドを生成し、画像音響制御基板140及びランプ制御基板150に送信する。これにより、演出制御基板130において決定された内容の演出が、画像音響制御基板140及びランプ制御基板150で実行されることになる。コマンド受信処理については、図40に基づいて後に詳述する。

30

40

【0356】

ステップS30の処理に続いて、サブCPU130aは、データ転送処理を行う（ステップS50）。サブCPU130aは、例えば、各演出の開始に伴って枠用照明装置10等を発光制御させたり演出役物7等を制御（例えば動作）させたりするために、画像音響制御基板140から送信されたデータをランプ制御基板150に転送する。このデータ転送処理が行われることによって、例えば、液晶画面5に表示された演出画像やスピーカ24によって出力された演出音と連動して盤用照明装置74と枠用照明装置10とを発光させる発光制御が行われたり、演出役物7が動作されたりする。以上でサブCPU130aは、図39に示す処理を終了する。

【0357】

50

〔演出制御基板 130 によるコマンド受信処理〕

図 40 は、図 39 のステップ S10 におけるコマンド受信処理の詳細フローチャートである。図 40 に例示されるように、サブ CPU 130a は、まず、遊技制御基板 100 又はランプ制御基板から送信されたコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S11）。ここで、コマンドを受信していないと判定された場合（ステップ S11：NO）、ステップ S30 に処理が進められる。

〔0358〕

サブ CPU 130a は、コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S11：YES）、そのコマンドがステップ S3194C（図 27）又はステップ S627（図 38 参照）の処理に応じて遊技制御基板 100 から送信された遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ S12）。ここで、受信したコマンドが遊技状態指定コマンドではないと判定された場合（ステップ S12：NO）、後述するステップ S14 に処理が進められる。

〔0359〕

サブ CPU 130a は、受信したコマンドが遊技状態指定コマンドであると判定した場合（ステップ S12：YES）、遊技状態を更新する遊技状態更新処理を実行する（ステップ S13）。

〔0360〕

サブ CPU 130a は、受信したコマンドが保留コマンドではないと判定した場合（ステップ S12：NO）、そのコマンドがステップ S311（図 23 参照）の処理に応じて遊技制御基板 100 から送信された変動開始コマンドであるか否かを判定する（ステップ S14）。ここで、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定された場合（ステップ S14：NO）、後述するステップ S16 に処理が進められる。

〔0361〕

サブ CPU 130a は、受信したコマンドが変動開始コマンドであると判定した場合（ステップ S14：YES）、変動開始コマンド受信処理を実行する（ステップ S15）。変動開始コマンド受信処理では、サブ CPU 130a は、例えば、変動開始コマンドに含まれる特別図柄の変動パターンに対応した変動演出パターンを決定する。この変動開始コマンド受信処理については、図 41 に基づいて後に詳述する。

〔0362〕

サブ CPU 130a は、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定した場合（ステップ S14：NO）、そのコマンドがステップ S316（図 23 参照）の処理に応じて遊技制御基板 100 から送信された図柄確定コマンドであるか否かを判定する（ステップ S16）。サブ CPU 130a は、図柄確定コマンドであると判定した場合（ステップ S16：YES）、変動演出終了コマンドをサブ RAM 130c にセットする（ステップ S17）。この変動演出終了コマンドがステップ S30 の送信処理によって画像音響制御基板 140 及びランプ制御基板 150 に送信されることで、特別図柄の停止表示に伴って、装飾図柄 55 および小図柄 56 が液晶画面 5 に停止表示されることになる。

〔0363〕

サブ CPU 130a は、受信したコマンドが図柄確定コマンドではないと判定した場合（ステップ S16：NO）、そのコマンドがランプ制御基板 150 から送信された操作コマンドであるか否かを判定する（ステップ S18）。この操作コマンドは、ランプ制御基板 150 のランプ CPU 151 が演出ボタン 26 や演出キー 27 の操作を検知した場合に、その情報を通知するためにランプ制御基板 150 から送信されるコマンドである。操作コマンドは、演出ボタン 26 及び演出キー 27 のうち何れが操作されたかを示す情報、演出キー 27 が操作された場合にはどのキーが操作されたかを示す情報等を含む。

〔0364〕

サブ CPU 130a は、操作コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S18：YES）、操作演出開始コマンドをサブ RAM 130c にセットする（ステップ S19）。このコマンドは、ステップ S30 の送信処理によって画像音響制御基板 140 及びランプ

10

20

30

40

50

制御基板 150 に送信される。画像音響制御基板 140 は、このコマンドを受信することで、例えば、有効期間中の操作に応じて液晶画面 5 やスピーカ 24 を用いて画像や音による演出を実行できる。また、ランプ制御基板 150 は、このコマンドを受信することで、有効期間中の操作に応じて各種ランプを発光させる演出を実行できる。

【0365】

一方、受信したコマンドが操作コマンドではないと判定された場合（ステップ S18：NO）、そのコマンドに応じた処理を実行する（ステップ S20）。一例として、サブ CPU 130a は、遊技制御基板 100 から送信されたオープニングコマンドを受信したと判定した場合は、大当たり（又は小当たり）の種類に対応した大当たり遊技（又は小当たり遊技）の演出の開始を指示するオープニングコマンドをセットする。

10

【0366】

〔演出制御基板 130 による変動開始コマンド受信処理〕

以下、図 41 を参照しつつ、遊技制御基板 100 から送信された変動開始コマンドを受信したことに応じて演出制御基板 130 において実行される変動開始コマンド受信処理について説明する。ここで、図 41 は、図 40 のステップ S15 における変動開始コマンド受信処理の詳細フローチャートである。

【0367】

図 40 に例示されるように、サブ CPU 130a は、遊技制御基板 100 から受信したコマンドが変動開始コマンドであると判定した場合（ステップ S14：YES）、変動演出パターン乱数を取得してサブ RAM 130c に格納する（ステップ S1511）。変動演出パターン乱数等のサブ CPU 130a は、変動開始コマンドを受信した時点の値を変動演出パターン乱数として取得する。

20

【0368】

ステップ S1511 の処理に続いて、サブ CPU 130a は、遊技制御基板 100 から受信した変動開始コマンドを解析する（ステップ S1512）。変動開始コマンドには、上述したように、大当たり判定（図 25 参照）の判定結果を示す大当たりか否かの情報、特別図柄の種類、特別図柄の変動パターンの設定情報、遊技機 1 の遊技状態を示す情報等が含まれている。サブ CPU 130a は、この処理を行うことにより、変動演出パターンを決定するのに必要な情報を得ている。

【0369】

ステップ S1512 の処理に続いて、サブ CPU 130a は、時短遊技フラグ ON 後の 1 回転目の特別図柄の変動表示であるか否かを判定する（ステップ S1513）。ステップ S1513 の処理で YES と判定された場合、サブ CPU 130a は、低確時短用の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S1514）。ステップ S1514 の処理で YES と判定された場合、サブ CPU 130a は、右打ちを促す文字および扉画像の表示を伴う右打ち報知態様の変動演出パターンを決定する（ステップ S1515）。

30

【0370】

ステップ S1513 又はステップ S1514 の処理で NO と判定された場合、サブ CPU 130a は、右打ち報知態様ではない変動演出パターンを決定する（ステップ S1516）。

40

【0371】

ステップ S1515 の処理を実行した場合、又はステップ S1516 の処理を実行した場合、サブ CPU 130a は、これらの処理で決定した設定内容を含む変動演出開始コマンドをセットする（ステップ S1517）。変動演出開始コマンドは、ステップ S30 の送信処理（図 39 参照）によって画像音響制御基板 140 及びランプ制御基板 150 に送信される。これにより、演出制御基板 130 において決定された態様の演出が、画像音響制御基板 140 及びランプ制御基板 150 によって実現されることになる。

【0372】

ステップ S1517 の処理に続いて、サブ CPU 130a は、サブ RAM 130c に格納されている保留数の値を「1」減算する（ステップ S1518）。以上でサブ CPU 1

50

30aは、図41に示す処理を終了する。

【0373】

〔第1実施形態の効果〕

第1実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確非時短状態は低確微時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。遊技機1が電源「OFF」状態であるときに、設定キーSW「OFF」状態かつRWMクリアSW「ON」状態で電源「ON」状態にされた場合、遊技機1が起動した直後にRAMクリアモードに移行する。RAMクリアモードに移行すると、遊技状態に関する情報が初期化されて遊技機1は確微時短状態よりも遊技者に有利な低確非時短状態で遊技を開始する。これにより、第1実施形態の遊技機1は遊技者に対して遊技店開店直後に遊技させる動機を与えることが可能である。

10

【0374】

また、第1実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確非時短状態は低確微時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態である。遊技機1が電源「OFF」状態であるときに、設定キーSW「ON」状態かつRWMクリアSW「ON」状態で電源「ON」状態にされた場合、遊技機1が起動した直後に設定変更モードに移行する。設定変更モードに移行すると、遊技状態に関する情報が初期化されて遊技機1は確微時短状態よりも遊技者に有利な低確非時短状態で遊技を開始する。これにより、第1実施形態の遊技機1は遊技者に対して設定変更直後（すなわち、遊技店開店直後）に遊技させる動機を与えることが可能である。

20

【0375】

また、第1実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確非時短状態または低確微時短状態において大当たりAとなった場合、大当たり遊技終了に応じて低確時短状態に移行する。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確時短状態に移行可能である。一方、低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、遊技状態が変化しない。このため、低確非時短状態である場合の方が低確微時短状態である場合よりも特定のハズレ図柄となる確率の分だけ低確時短状態への移行確率が高い。これにより、低確非時短状態を低確微時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態にできる。

【0376】

30

また、第1実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。大当たり遊技を実行すると判定される確率は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで同じである。低確非時短状態または低確微時短状態において大当たりAとなった場合、大当たり遊技終了に応じて低確時短状態に移行する。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確時短状態に移行可能である。一方、低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、遊技状態が変化しない。このため、低確非時短状態である場合の方が低確微時短状態である場合よりも特定のハズレ図柄となる確率の分だけ低確時短状態への移行確率が高い。これにより、大当たり遊技を実行すると判定される確率が同じである状況において、低確非時短状態を低確微時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態にできる。

40

【0377】

また、第1実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態（時短回数99回または500回）と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確微時短状態において特別図柄判定の判定結果の報知回数が99回または500回となることで低確微時短状態が終了する。低確非時短状態または低確微時短状態において大当たりAとなった場合、大当たり遊技終了に応じて低確時短状態（時短回数700回）に移行する。また、低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確時短状態（時短回数700回）に移行可能である。一方、低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確微時短状態から遊技状態が変化しない。低確非時短状態である場合の方が低確微時短状態である場合よりも低確時短状態への移行確率が高い。低確非時短状

50

態または低確微時短状態において連続ハズレ750回の条件を満たした場合、低確時短状態（時短回数1000回）に移行する。よって、第1実施形態の遊技機1において低確時短状態には、特別図柄判定の判定結果の報知回数が700回となることで低確時短状態が終了する状態と、特別図柄判定の判定結果の報知回数が1000回となることで低確時短状態が終了する状態とがある。低確微時短状態と低確時短状態（時短回数700回）と低確時短状態（時短回数1000回）とは互いに遊技者に対する有利度合いが異なる。これにより、特別図柄判定の判定結果の報知回数に対して遊技者に興味を持たせることが可能である。

【0378】

また、第1実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態（時短回数99回または500回）と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確非時短状態または低確微時短状態において大当たりAとなった場合、大当たり遊技終了に応じて低確時短状態（時短回数700回）に移行する。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確時短状態に移行可能である。一方、低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確微時短状態から遊技状態が変化しない。このため、低確微時短状態は低確非時短状態に比べて遊技者に不利な遊技状態である。低確微時短状態において時短回数の残り回数が0回になると低確非時短状態に移行する。これにより、低確微時短状態であるときに低確非時短状態に移行することを目指して遊技者に遊技をさせることが可能である。

【0379】

また、第1実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確時短状態は、低確非時短状態および低確微時短状態よりも遊技者に有利である。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常のハズレ図柄が停止表示される。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確時短状態に移行可能である。これにより、低確非時短状態は、特定のハズレ図柄によって低確時短状態への移行を狙えるので遊技者はハズレても嬉しくなれる。

【0380】

また、第1実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確時短状態は、低確非時短状態および低確微時短状態よりも遊技者に有利である。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常のハズレ図柄が停止表示される。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確時短状態に移行可能である。低確時短状態においては、時短最終変動よりも前の変動において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、遊技状態は変化しない。時短残り回数が0になることで低確時短状態が終了する。これにより、低確非時短状態であるときは低確時短状態であるときよりも特定のハズレ図柄となることを遊技者に期待させることができる。

【0381】

また、第1実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確時短状態は、低確非時短状態および低確微時短状態よりも遊技者に有利である。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常のハズレ図柄が停止表示される。低確非時短状態において特定のハズレ図柄としてハズレ（時短A）図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確時短状態に移行可能である。低確非時短状態において特定のハズレ図柄としてハズレ（時短B）図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確微時短状態に移行可能である。低確時短状態においては、時短最終変動よりも前の変動において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、遊技状態は変化しない。時短回数が0回になることで低確時短状態が終了する。これにより、低確非時短状態であるときに特定のハズレ図柄となって低確時短状態へ移行するのか低確微時短状態に移行するのか遊技者にドキドキ感を与えることができる。

【0382】

また、第1実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確時短状態は、低確非時短状態および低確微時短状態よりも遊技者に有利である。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常ハズレ図柄が停止表示される。低確非時短状態において特定のハズレ図柄としてハズレ（時短A）図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確時短状態に移行可能である。普通図柄は低確非時短状態においては低確非時短状態用の変動パターンで変動表示され、低確時短状態においては低確時短状態用の変動パターンで変動表示される。低確時短状態用の普通図柄の変動パターンの方が低確非時短状態用の普通図柄の変動パターンよりも短い。これにより、低確時短状態の方が低確非時短状態よりも頻繁に普通図柄を変動可能な状態にできる。

10

【0383】

また、第1実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確時短状態は、低確非時短状態および低確微時短状態よりも遊技者に有利である。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常ハズレ図柄が停止表示される。低確非時短状態において特定のハズレ図柄としてハズレ（時短A）図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確時短状態に移行可能である。電動チューリップ17は低確非時短状態においては低確非時短状態用の開放パターンで開放され、低確時短状態においては低確時短状態用の開放パターンで開放される。電動チューリップ17の開放時間は低確時短状態の方が低確非時短状態よりも長い。これにより、低確時短状態の方が低確非時短状態よりも第2始動口12に遊技球を入賞容易にできる。

20

【0384】

また、第1実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確時短状態は、低確非時短状態および低確微時短状態よりも遊技者に有利である。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常ハズレ図柄が停止表示される。低確非時短状態において特定のハズレ図柄としてハズレ（時短A）図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確時短状態に移行可能である。特別図柄は低確非時短状態においては低確非時短状態用の変動パターンで変動表示され、低確時短状態においては低確時短状態用の変動パターンで変動表示される。低確時短状態用の特別図柄の変動パターンの方が低確非時短状態用の特別図柄の変動パターンよりも短い。これにより、低確時短状態の方が低確非時短状態よりも頻繁に特別図柄を変動可能な状態にできる。

30

【0385】

また、第1実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確時短状態であるときは点灯により遊技者に右打ちを促す右打ちランプ49が点灯する。低確非時短状態または低確微時短状態であるときは右打ちランプ49が消灯する。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常ハズレ図柄が停止表示される。低確非時短状態において特定のハズレ図柄としてハズレ（時短A）図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確時短状態に移行可能である。低確非時短状態においてハズレ（時短A）図柄が停止表示したことに応じて右打ちランプ49が点灯する。低確非時短状態において特定のハズレ図柄としてハズレ（時短B）図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確微時短状態に移行可能である。低確非時短状態においてハズレ（時短B）図柄が停止表示したことに応じて右打ちランプ49が非点灯のままである。これにより、右打ちランプ49の状態によって第2始動口12に遊技球が入賞容易な状態か否かを遊技者に示唆可能である。

40

【0386】

また、第1実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確非時短状態は低確微時短状態よりも低確時短状態への移行確率が高いため遊技者に有利である。低確微時短状態において時短回数が0回になると低確非時短状態に移行する。低確微時短状態において時短回数が0回になっていないときに小当

50

たり図柄が所定の上限回数（例えば２回）停止表示した場合、低確微時短状態から低確非時短状態に移行可能である。これにより、時短回数が０回となる前に小当たりとなることで低確微時短状態から低確非時短状態に移行可能なので、遊技者に対して変化のある遊技を提供可能である。

【０３８７】

また、第１実施形態の遊技機１は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常のハズレ図柄が停止表示される。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確時短状態に移行可能である。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示したことに応じて右打ちを促す文字、扉画像、及び低確時短状態用の背景画像を表示する。低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示したことに応じて右打ちを促す文字、扉画像、及び低確時短状態用の背景画像は表示されない。これにより、遊技状態を移行させる特定のハズレ図柄が停止表示されたことを遊技者に対して分かり易く示唆できる。

10

【０３８８】

また、第１実施形態の遊技機１は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常のハズレ図柄が停止表示される。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確時短状態に移行可能である。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示したことに応じて右打ちを促す文字、扉画像、及び低確時短状態用の背景画像を表示する。低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、単なるハズレであることを示す演出を実行する。これにより、遊技状態を移行させる特定のハズレ図柄が停止表示されたか、遊技状態を移行させることがない通常のハズレ図柄が停止表示されたかを遊技者に対して分かり易く示唆できる。

20

【０３８９】

〔第２実施形態〕

次に、図４２～図５２を参照して第２実施形態について説明する。第２実施形態の遊技機１は、低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示されたことに応じて低確時短状態に移行可能な一方、低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示されたことに応じて低確時短状態に移行しない点で第１実施形態の遊技機１と主に異なる。

30

【０３９０】

なお、第２実施形態については第１実施形態と異なる部分について説明するが、説明のない部分については第１実施形態と一致するものとする。

【０３９１】

図４２は、第２実施形態における遊技状態の移行について説明するための説明図である。遊技機１はＲＷＭクリアが行われた初期状態では低確非時短状態に制御されている。低確非時短状態において特定のハズレ図柄（具体的には、ハズレ（時短ア）図柄およびハズレ（時短イ）図柄）が停止表示されると低確微時短状態に制御され、時短回数２０回または５００回が設定される（図４２（ａ）から（ａ６）を介して（ｃ）に移行する流れ）。具体的には、ハズレ（時短ア）図柄が停止表示されると、第１特別図柄に係る時短回数Ｊ１が２０回に設定され、第２特別図柄に係る時短回数Ｊ２が０回に設定され、第１特別図柄と第２特別図柄との合算に係る時短回数Ｊ３が２０回に設定される。ハズレ（時短イ）図柄が停止表示されると、第１特別図柄に係る時短回数Ｊ１が５００回に設定され、第２特別図柄に係る時短回数Ｊ２が０回に設定され、第１特別図柄と第２特別図柄との合算に係る時短回数Ｊ３が５００回に設定される。ハズレ（時短イ）は、ハズレ（時短ア）図柄よりも低確微時短に制御される時短回数が多いためハズレ（時短ア）図柄に比べて遊技者に有利なハズレ図柄である。

40

【０３９２】

低確微時短状態において特定のハズレ図柄（具体的には、ハズレ（時短ア）図柄およびハズレ（時短イ）図柄）が停止表示されると低確時短状態に制御され、時短回数７００回

50

が設定される（図４２（ｃ）から（ｃ３）を介して（ｂ）に移行する流れ）。具体的には、ハズレ（時短ア）図柄またはハズレ（時短イ）図柄が停止表示されると、第１特別図柄に係る時短回数Ｊ１が１０回に設定され、第２特別図柄に係る時短回数Ｊ２が７００回に設定され、第１特別図柄と第２特別図柄との合算に係る時短回数Ｊ３が７００回に設定される。低確微時短状態に移行した場合、微時短回数が終了すると遊技者にとって不利な低確非時短状態に移行する。

【０３９３】

低確時短状態は第２始動口１２を狙って大当たり（及び小当たり）を目指せるので、第１始動口１１を狙う低確非時短（及び低確微時短）よりも遊技者にとって有利な状態といえる。低確微時短状態は特定のハズレ図柄が停止したことに応じて低確時短状態に移行できるので、低確非時短よりも遊技者にとって有利な状態といえる。なお、低確時短状態においてハズレ（時短ア）図柄およびハズレ（時短イ）図柄が停止表示されたことを条件には時短回数は加算されず遊技状態は低確時短状態のまま変化しない。

【０３９４】

また、低確時短状態は、大当たりアを示す大当たり図柄の停止表示を実行条件とする大当たり遊技が終了することで制御される。例えば、大当たりアに係る大当たり遊技が実行された場合には、時短回数として７００回が設定される。具体的には、第１特別図柄に係る時短回数Ｊ１が１０回に設定され、第２特別図柄に係る時短回数Ｊ２が７００回に設定され、第１特別図柄と第２特別図柄との合算に係る時短回数Ｊ３が７００回に設定される。

【０３９５】

このように、第２実施形態では、低確微時短状態のときに所定条件（具体的にはハズレ又は大当たりとなったとき）が成立すると、特定のハズレ図柄となる確率と大当たりアとなる確率との合算確率で低確微時短状態から低確時短状態に移行する。第２実施形態では、低確非時短状態のときに所定条件（具体的にはハズレ又は大当たりとなったとき）が成立すると、大当たりアとなる確率で低確非時短状態から低確時短状態に移行する。このため、低確時短状態への移行確率は低確微時短状態の方が低確非時短状態よりも特定のハズレ図柄となる確率の分だけ大きい。よって、低確非時短状態は低確微時短状態に比べて相対的に遊技者に不利な遊技状態である。

【０３９６】

また、低確時短状態には、連続ハズレ７５０回の条件を満たした場合に遊技状態に関わらず制御され、時短回数１０００回が設定される。具体的には、第１特別図柄に係る時短回数Ｊ１が１０回に設定され、第２特別図柄に係る時短回数Ｊ２が１０００回に設定され、第１特別図柄と第２特別図柄との合算に係る時短回数Ｊ３が１０００回に設定される。この時短回数は大当たり（又は小当たり）を条件に設定される時短回数よりも多いため、遊技者にとってより有利な状態といえる。

【０３９７】

低確微時短状態は、大当たりイ又はウを示す大当たり図柄の停止表示を実行条件とする大当たり遊技が終了することで制御される。例えば、大当たりイに係る大当たり遊技が実行された場合には、時短回数として２０回が設定される。具体的には、第１特別図柄に係る時短回数Ｊ１が２０回に設定され、第２特別図柄に係る時短回数Ｊ２が０回に設定され、第１特別図柄と第２特別図柄との合算に係る時短回数Ｊ３が２０回に設定される。また、例えば、大当たりウに係る大当たり遊技が実行された場合には、時短回数として５００回が設定される。具体的には、第１特別図柄に係る時短回数Ｊ１が５００回に設定され、第２特別図柄に係る時短回数Ｊ２が０回に設定され、第１特別図柄と第２特別図柄との合算に係る時短回数Ｊ３が５００回に設定される。

【０３９８】

低確非時短状態は、初期状態である場合の他、低確時短状態または低確微時短状態において時短回数が終了することで制御される。また、大当たりオを示す大当たり図柄の停止表示を実行条件とする大当たり遊技が終了することで制御される。また、小当たりイを示

す小当たり図柄の停止表示を実行条件とする小当たり遊技が実行されることで制御される。なお、小当たり遊技中においてV入賞した場合は小当たり遊技に続いて実行される大当たり遊技が終了することで低確非時短状態に制御され、小当たり遊技中においてV入賞しなかった場合は小当たり遊技が終了することで低確非時短状態に制御される。また、小当たりアを示す小当たり図柄の停止表示を実行条件とする小当たり遊技中においてV入賞しなかった場合に、小当たり遊技が終了することで低確非時短状態に制御される。

【0399】

なお、低確非時短状態において特定のハズレ図柄（具体的には、ハズレ（時短ア）図柄およびハズレ（時短イ）図柄）が停止表示されたことを条件に、時短回数は加算されず遊技状態が低確非時短状態のまま変化しなくてもよい。また、低確非時短状態においてハズレ（時短ア）図柄が停止表示されたことを条件には時短回数は加算されず遊技状態は低確非時短状態のまま変化しない一方で、低確非時短状態においてハズレ（時短イ）図柄が停止表示されると低確微時短状態に制御され、時短回数500回（20回でもよい）が設定されてもよい。

【0400】

図43は、第2実施形態における特別図柄判定の結果について説明するための説明図である。第2実施形態では、第1特別図柄判定において設定値に関わらず約1/500の確率で微時短状態または時短状態を発生させる特定のハズレ（時短ア又はイ）となる。大当たり、小当たり、又は特定のハズレ（時短ア又はイ）と判定される以外の確率で遊技状態を変化させない通常のハズレとなる。

【0401】

第2実施形態における特別図柄判定の結果についての特徴は、第1特別図柄判定と第2特別図柄判定とではハズレ（時短）と判定される確率が異なる点である。これにより、第1特別図柄判定では大当たり又はハズレ（時短）を引くことで遊技状態を変化させることを目指し、第2特別図柄判定では大当たり又は小当たりを引くことで遊技状態を変化させることを目指すという新たなゲーム性を提供できる。

【0402】

図44は、第2実施形態における大当たり種別および小当たり種別について説明するための説明図である。図44（A）に例示するように、大当たりアは、大入賞口13を遊技球が容易に通過できるように開閉させるラウンド遊技を2回実行し、大当たり遊技の終了直後に低確時短状態に移行する大当たりである。大当たりイ及びウはラウンド遊技を2回実行し、大当たり遊技の終了直後に低確微時短状態に移行する大当たりである。大当たりエはラウンド遊技を10回実行し、大当たり遊技の終了直後に低確時短状態に移行する大当たりである。大当たりオはラウンド遊技を2回実行し、大当たり遊技の終了直後に低確非時短状態に移行する大当たりである。

【0403】

第2実施形態の大当たりは何れも小当たり上限回数を設定しない大当たりである点で、第1実施形態の大当たりと異なる。第2実施形態では低確非時短よりも低確微時短の方が遊技者に有利なため、低確微時短状態において小当たり上限回数となるまで小当たりを引くと低確非時短状態に移行するような構成を採用することは遊技者に不利となるためあまり好ましくない。そこで、第2実施形態では小当たり上限回数を設定しない構成を採用している。なお、第2実施形態において小当たり上限回数を設定すると共に大当たり遊技終了後に低確非時短に制御する大当たりを備え、低確非時短状態において小当たり上限回数となるまで小当たりを引くと低確微時短状態に移行してもよい。

【0404】

大当たりアの場合は3つの同じ装飾図柄55が停止表示されるのに対し、大当たりイ及びウの場合は低確微時短状態に移行することを報知する特殊な装飾図柄（時短図柄）が停止表示される。大当たりイ及びウは第4図柄の停止表示態様が異なるものの、装飾図柄55の停止表示態様からは大当たりイ及びウのうち何れであるか遊技者は判別できない。このため、遊技に慣れていない遊技者は低確微時短状態に設定される時短回数が分からない

状態で遊技を進めることが可能である。

【0405】

各大当たり遊技の有利度合いは、大当たりオ<大当たりイ<大当たりウ<大当たりア<大当たりエの順に遊技者の有利度合いが高い。

【0406】

なお、第1特別図柄判定の結果として、大当たり遊技の終了直後に低確非時短状態に移行する大当たりを有してもよい。

【0407】

図44(B)に例示するように、小当たりア及びイは、V入賞容易に小入賞口19を開閉させる小当たり遊技を実行する小当たりである。小当たりア及びイに係る小当たり遊技が実行されると基本的にV入賞し、小当たり遊技の終了直後に大当たり遊技が実行される。小当たりアに係る大当たり遊技ではラウンド遊技が10回実行され、大当たり遊技の終了直後に低確時短状態に移行する。小当たりイに係る大当たり遊技ではラウンド遊技が2回実行され、大当たり遊技の終了直後に低確非時短状態に移行する。

【0408】

各小当たり遊技の有利度合いは、小当たりイ<小当たりアの順に遊技者の有利度合いが高い。

【0409】

図45は、第2実施形態におけるハズレ(時短)種別について説明するための説明図である。ハズレ(時短ア)及びハズレ(時短イ)は、変動開始時に低確非時短状態(すなわち、時短遊技フラグがOFF)であるときに停止表示されると大当たり遊技および小当たり遊技を実行せずに低確微時短状態に移行させるハズレである。低確非時短状態においてハズレ(時短ア)又はハズレ(時短イ)が停止表示されると、総アウトカウンタでの計測は継続するもののベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタでの計測は停止し、リアルタイムベース値bLの算出も停止される。これに伴い、特別図柄の変動回数の計測が継続したまま新たに時短回数の計測が開始される。すなわち、遊技制御基板100のメインCPU100aは、次に特別図柄判定を行ったことに応じて、今回の特別図柄の変動回数に対して1加算すると共に時短回数を1減算することになる。なお、特別図柄の変動回数は、設定変更、RWMクリア、又は大当たり遊技の実行に応じて0回に設定され、特別図柄判定が行われる毎に1加算される。

【0410】

非時短状態においてハズレ(時短ア)又はハズレ(時短イ)が停止表示されたときは、液晶画面5上で時短残り回数が報知されず、右打ちランプ49は消灯したままである。これにより、低確非時短状態と低確微時短状態とが区別が付き難くできる。なお、非時短状態においてハズレ(時短ア)又はハズレ(時短イ)が停止表示されたときは、右打ちランプ49は消灯したまま液晶画面5上で時短残り回数を報知してもよい。これにより、低確非時短状態と低確微時短状態とが区別が付き易くできる。

【0411】

特定のハズレ図柄(具体的には、ハズレ(時短ア)及びハズレ(時短イ))の停止表示に伴って装飾図柄55は「227」の組み合わせで停止表示される。「227」の組み合わせは特定のハズレ図柄以外の特別図柄に伴って停止表示されないで、遊技者は装飾図柄55を見ることによって低確微時短に移行するハズレであることを認識可能である。

【0412】

低確非時短状態においてハズレ(時短ア)又はハズレ(時短イ)が停止表示されると、次の普通図柄の変動表示からは低確微時短用の変動時間で普通図柄が変動表示され、低確微時短用の開放パターンで電動チューリップ17が開放される。図2に例示するように低確微時短用の普通図柄の変動時間は低確非時短用(及び低確微時短用)の普通図柄の変動時間よりも短い。また、低確非時短状態においてハズレ(時短ア)又はハズレ(時短イ)が停止表示されると、次の特別図柄の変動表示からは低確微時短用の変動時間で特別図柄が変動表示される。低確微時短用の特別図柄の変動時間は低確非時短用(及び低確微時短

10

20

30

40

50

用)の特別図柄の変動時間と同じである。なお、低確微時短用の特別図柄の変動時間は低確非時短用の特別図柄の変動時間よりも短くてもよい。

【0413】

低確微時短状態においてハズレ(時短ア)又はハズレ(時短イ)が停止表示されると、次の普通図柄の変動表示からは低確時短用の変動時間で普通図柄が変動表示され、低確時短用の開放パターンで電動チューリップ17が開放される。低確時短用の普通図柄の変動時間は低確微時短用(及び低確微時短用)の普通図柄の変動時間よりも短い。また、低確微時短状態においてハズレ(時短ア)又はハズレ(時短イ)が停止表示されると、次の特別図柄の変動表示からは低確時短用の変動時間で特別図柄が変動表示される。低確時短用の特別図柄の変動時間は低確微時短用の特別図柄の変動時間よりも短い。

10

【0414】

ハズレ(時短A)及びハズレ(時短B)は、変動開始時に低確時短状態である場合、停止表示されると大当たり遊技および小当たり遊技を実行せず、且つ遊技状態も変化しないハズレとなる。すなわち、低確時短状態である場合はハズレ(時短ア)及びハズレ(時短イ)が停止表示されると時短回数が1減算されるだけで新たに時短回数が加算されない。そして、時短回数が0でなければそのまま低確時短状態が継続する。一方、時短回数が0であるときは低確時短状態から低確非時短状態に移行する。このため、例えば、低確時短状態における時短最終変動でハズレ(時短ア)及びハズレ(時短イ)が停止表示されると、ベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタでの計測が再開し、リアルタイムベース値bLの算出も再開される。

20

【0415】

低確微時短状態では、遊技者は大当たりと特定のハズレ図柄とによって低確時短状態へと移行することを目指すのに対し、低確非時短状態では、遊技者は基本的には大当たりによって低確時短状態へと移行することを目指す。低確微時短状態における低確時短状態への移行確率は大当たり当選確率と特定のハズレ図柄となる確率との合算であるのに対し、低確非時短状態における低確時短状態への移行確率は大当たり当選確率のみである。よって、低確微時短状態における低確時短状態への移行確率は低確非時短状態における低確時短状態への移行確率よりも高い。このため、低確微時短状態は低確非時短状態に比べて低確時短状態に移行し易く遊技者に有利である。

【0416】

30

図46は、第2実施形態における第1特別図柄の変動パターン(変動時間群)について説明するための説明図である。第1特別図柄の変動パターンにおいて特徴的な点は、低確非時短状態(及び低確微時短状態)においてハズレ(時短ア又はイ)の変動時間の方が通常のハズレの変動時間よりも長いものが選択され易い点である。なお、ハズレ(時短ア又はイ)が停止表示される時間は通常のハズレが停止表示される時間と同じであるが、ハズレ(時短ア又はイ)の方が通常のハズレよりも停止表示される時間が長くてもよいし短くてもよい。

【0417】

低確非時短状態(及び低確微時短状態)においてハズレ(時短ア)とハズレ(時短イ)とは第1特別図柄の変動パターンが同じであり、第1特別図柄の変動表示に伴って実行される演出も同じである。これにより、第1特別図柄の変動時間および実行される演出によってハズレ(時短ア)であるかハズレ(時短イ)であるかを認識できなくできる。なお、第1特別図柄の変動時間としてハズレ(時短ア)確定のもの、及びハズレ(時短イ)確定のものがあってもよい。また、第1特別図柄の変動表示に伴って実行される演出にはハズレ(時短ア)確定のもの、及びハズレ(時短イ)確定のものがあってもよい。また、ハズレ(時短ア)よりもハズレ(時短イ)の方が第1特別図柄の変動時間が短くてもよいし長くてもよい。

40

【0418】

低確非時短状態(及び低確微時短状態)においてハズレ(時短ア又はイ)の変動表示に伴って実行される演出は、装飾図柄55の組み合わせを除き大当たり及び通常のハズレの

50

変動表示に伴って実行される演出と同じである。これにより、第1特別図柄の変動表示に伴って実行される演出によって大当たり、通常ハズレ、及びハズレ（時短A及びイ）の何れであるかを認識し難くできる。

【0419】

低確時短状態において、第1特別図柄の変動パターンにおいて特徴的な点は、ハズレ（時短A又はイ）の変動時間は通常ハズレの変動時間と同じであるという点である。低確時短状態においてハズレ（時短A又はイ）の変動表示に伴って実行される演出は、低確時短状態において通常ハズレの変動表示に伴って実行される演出と同様に単にハズレを報知する演出である。ここで、低確時短状態における第1特別図柄の変動パターンH311は、低確時短状態における第2特別図柄の変動パターンH201と同じ変動時間である。変動パターンH311の変動表示に伴って実行される演出は、変動パターンH201の変動表示に伴って実行される演出（具体的には、単にハズレを報知する演出）と同じである。

10

【0420】

低確時短状態においてハズレ（時短A又はイ）の変動表示によって停止表示される装飾図柄55は、低確非時短状態および低確微時短状態においてハズレ（時短A又はイ）の変動表示によって停止表示される装飾図柄55の組み合わせと同じである。すなわち、低確時短状態においてハズレ（時短A又はイ）の変動表示で停止表示される装飾図柄55は、ハズレであって且つ遊技者に有利となることを示唆する組み合わせである。しかしながら、低確時短状態においてハズレ（時短A又はイ）が停止表示されても遊技状態は変化しない。このため、低確時短状態においてハズレ（時短A又はイ）の変動表示によって停止表示される装飾図柄55は通常ハズレの変動表示によって停止表示される装飾図柄55と同様に単にハズレを示す組み合わせであって且つ遊技者に有利となることを示唆しない組み合わせでもよい。すなわち、低確時短状態においてハズレ（時短A及びB）の変動表示によって停止表示される装飾図柄55は、低確非時短状態および低確微時短状態においてハズレ（時短A又はイ）の変動表示によって停止表示される装飾図柄55の組み合わせと異なってもよい。

20

【0421】

図47は、第2実施形態における第2特別図柄の変動パターン（変動時間群）について説明するための説明図である。第2特別図柄の変動パターンにおいて特徴的な点は、低確非時短状態（及び低確微時短状態）の第1特別図柄の変動時間よりも相対的に短い点である。

30

【0422】

図47（A）及び（B）を比較すると、低確時短状態用の第2特別図柄の変動パターンよりも低確非時短状態用の第2特別図柄の変動パターンの方が短い。これにより、低確時短状態から低確非時短状態に移行したときの第2特別図柄の変動表示をあっさりと終えることが可能である。

【0423】

なお、低確時短状態用の第2特別図柄の変動パターンよりも低確非時短状態用の第2特別図柄の変動パターンの方が長くてもよい。

40

【0424】

次に、図48～図50を参照して、低確非時短においてリーチ演出が実行される演出例について説明する。図48は、第2実施形態において低確非時短状態のときにノーマルリーチ演出が実行される演出例について説明するための説明図である。図48の例では特別態様の当該アイコン53が表示されている。図49は、第2実施形態において低確非時短状態のときにSPリーチ演出が実行される演出例について説明するための説明図である。図50は、第2実施形態において低確非時短状態のときにSPリーチ演出でハズレ報知された直後の演出例について説明するための説明図である。なお、図48～図50の例では連続ハズレ750回の条件は満たさないものとする。第2実施形態では低確非時短のときに朝モードで演出が制御される。朝モードでは朝モード用の背景画像が表示されると共に

50

、演出モード名を表す「朝モード」との文字が液晶画面 5 の左下に常に表示される。

【0425】

図 48 (A) 及び (B) に例示するように、この例では「2」図柄でリーチが成立する。図 48 (C) に例示するように、リーチ成立から所定時間（例えば 0.5 秒）が経過したときにリーチラインが表示されたり「リーチ」との音声スピーカー 24 から出力されたりする。図 48 (C) の例では小図柄 56 は高速変動を継続している。なお、リーチ成立に伴って、装飾図柄 55 と同じリーチ態様で小図柄 56 を表示してもよい。

【0426】

遊技機 1 では、変動表示開始時からリーチラインが非表示になるまで装飾図柄 55 の表示優先度は表示パターン HP 2 である。中図柄は変動表示開始時からリーチ成立時までは高速変動しており、リーチ成立に応じて開始されるノーマルリーチ演出中は低速変動する。

10

【0427】

遊技機 1 では、ノーマルリーチ演出中は装飾図柄 55 の表示優先度は表示パターン HP 1 である。すなわち、リーチ成立の前後で中図柄の表示優先度が高くなる。なお、ノーマルリーチ演出中は装飾図柄 55 の表示優先度は表示パターン HP 2 でもよい。

【0428】

遊技機 1 では、リーチ図柄として仮停止した装飾図柄以外の左図柄（及び右図柄）が非表示にされる。非表示にされた装飾図柄 55 は、当該変動表示が終了するまで再表示されない。なお、非表示にされた装飾図柄 55 は、当該変動表示が終了する直前に再表示されてもよい。

20

【0429】

遊技機 1 では、リーチ成立時よりもノーマルリーチ演出中の方が左図柄と右図柄との間隔が広がる。また、リーチ成立時よりもノーマルリーチ演出中の方が中図柄が大きく表示される。このため、リーチ成立時とノーマルリーチ演出中とでは装飾図柄 55 の表示領域が変わる。一方、リーチ成立時とノーマルリーチ演出中とでは装飾図柄 55 の見た目は同じである。

【0430】

図 48 (D) に続いて、ノーマルリーチ演出でハズレ（時短ア）図柄が停止表示する変動パターンの場合（すなわち、変動パターン H 301 に対応する場合）、ノーマルリーチ演出の結果リーチハズレ目「272」で仮停止表示し、そのまま本停止する（図 48 (E) 及び (F) 参照）。リーチハズレ目の仮停止表示開始時には、左図柄と右図柄との間隔が狭くなったり、中図柄が変動開始時と同じ大きさまで小さくなったりする。このため、ノーマルリーチ演出において中図柄が仮停止表示する前後で装飾図柄 55 の表示領域が変わる。また、リーチハズレ目の仮停止表示中には、装飾図柄 55 の表示優先度が表示パターン HP 1 から HP 3 に変化する。なお、遊技機 1 において、ノーマルリーチ演出においてハズレ図柄が停止表示されるとき装飾図柄 55 の表示優先度は表示パターン HP 1 ～ 5 のうちの何れでもよい。小図柄 56 はリーチハズレ目が本停止する直前まで高速変動しており、装飾図柄 55 の停止表示に応じて装飾図柄 55 と同じ組み合わせで停止表示する。図 48 (F) に例示するようにハズレ（時短ア）図柄が停止表示すると低確非時短から低確微時短に移行する。

30

40

【0431】

図 48 (D) に続いて、ノーマルリーチ演出で通常ハズレ図柄が停止表示する変動パターンの場合（すなわち、変動パターン H 306 に対応する場合）、ノーマルリーチ演出の結果「272」以外のリーチハズレ目で仮停止表示し、そのまま本停止する（図 48 (I) 参照）。通常ハズレ図柄が停止表示すると低確非時短で次変動が開始する。

【0432】

図 48 (D) に続いて、ノーマルリーチ演出で大当たりアが停止表示する変動パターンの場合（すなわち、変動パターン O 301 に対応する場合）、ノーマルリーチ演出の結果図柄揃い「222」で仮停止表示し、そのまま本停止する（図 48 (G) 参照）。図柄揃

50

いの仮停止表示開始時には、左図柄と右図柄との間隔が狭くなったり、中図柄が変動開始時と同じ大きさまで小さくなったりする。このため、ノーマルリーチ演出において中図柄が仮停止表示する前後で装飾図柄 5 5 の表示領域が変わる。また、図柄揃いの仮停止表示中には、装飾図柄 5 5 の表示優先度が表示パターン H P 1 から H P 4 に変化する。なお、遊技機 1 において、ノーマルリーチ演出において大当たり図柄が停止表示されるとき装飾図柄 5 5 の表示優先度は表示パターン H P 1 ～ 5 のうちの何れでもよい。小図柄 5 6 は大当たり図柄が本停止する直前まで高速変動しており、大当たり図柄の停止表示に応じて装飾図柄 5 5 と同じ組み合わせで停止表示する。図 4 8 (G) に例示するように大当たりアが停止表示すると大当たり遊技（遊技状態としては低確非時短）が実行される。大当たり遊技の終盤において第 1 注意喚起と第 2 注意喚起とが同時に表示される。大当たり遊技終了後は低確時短に移行する。

10

【 0 4 3 3 】

図 4 8 (D) に続いて、ノーマルリーチ演出で大当たりイが停止表示する変動パターンの場合（すなわち、変動パターン O 3 0 8 に対応する場合）、ノーマルリーチ演出の結果特殊な装飾図柄（時短図柄）が仮停止表示し、そのまま本停止する（図 4 8 (H) 参照）。時短図柄は、例えば低確微時短への移行を示唆する「夜」との文字を含む装飾図柄である。ここで、第 2 実施形態では低確微時短のときに夜モードで演出が制御される。夜モードでは夜モード用の背景画像が表示されると共に、演出モード名を表す「夜モード」との文字が液晶画面 5 の左下に常に表示される。なお、遊技機 1 において大当たりイと他の特別図柄とで停止表示される装飾図柄 5 5 と停止表示される第 4 図柄 5 7 との組み合わせが異なれば、大当たりイが停止表示される場合に装飾図柄 5 5 が図柄揃いで停止表示してもよい。

20

【 0 4 3 4 】

時短図柄の仮停止表示開始時には、左図柄と右図柄との間隔が狭くなったり、中図柄が変動開始時と同じ大きさまで小さくなったりする。このため、ノーマルリーチ演出において中図柄が仮停止表示する前後で装飾図柄 5 5 の表示領域が変わる。また、時短図柄の仮停止表示中には、装飾図柄 5 5 の表示優先度が表示パターン H P 1 から H P 3 に変化する。小図柄 5 6 は図柄揃いが本停止する直前まで高速変動しており、装飾図柄 5 5 の停止表示に応じて装飾図柄 5 5 と同じ組み合わせで停止表示する。図 4 8 (H) に例示するように大当たりイが停止表示すると大当たり遊技が実行される。大当たり遊技の終盤において第 1 注意喚起と第 2 注意喚起とが同時に表示される。大当たり遊技終了後は低確微時短に移行する。

30

【 0 4 3 5 】

図 4 8 (D) に続いて、ノーマルリーチ演出から S P リーチ演出に発展する場合がある。ノーマルリーチ演出から S P リーチ演出に発展する変動パターンの場合、ノーマルリーチ演出の終盤で中図柄が高速変動を開始する（図 4 9 (A) 参照）。その後、中図柄が非表示にされると共に S P リーチ演出が開始される。これに伴って数字部分 5 5 0 とキャラクタ部分 5 5 1 とからなるリーチ図柄が、数字部分 5 5 0 のみからなるリーチ図柄に変化する。S P リーチ演出の開始前後には、装飾図柄 5 5 の表示優先度が表示パターン H P 2 から H P 7 に変化する。S P リーチ演出の開始に応じて当該アイコン 5 3 及び保留アイコン 5 1 が非表示にされる。S P リーチ演出中は小図柄 5 6 が高速変動を継続する。なお、S P リーチ演出中は小図柄 5 6 がリーチ図柄と同じ組み合わせで仮停止表示してもよい。

40

【 0 4 3 6 】

S P リーチ演出でリーチハズレ目が仮停止表示することなく大当たりアが停止表示する変動パターンの場合（すなわち、変動パターン O 3 0 5 に対応する場合）、図 4 9 (C) に続いて S P リーチ演出終盤で敵が敗北して図柄揃いが仮停止表示し、そのまま本停止する。大当たりアが停止表示すると大当たり遊技が実行される。大当たり遊技の終盤において第 1 注意喚起と第 2 注意喚起とが同時に表示される。大当たり遊技終了後は低確時短に移行する。S P リーチ演出で大当たりイが停止表示する変動パターンの場合（すなわち、変動パターン O 3 1 0 に対応する場合）、S P リーチ演出終盤で敵が敗北して時短図柄が

50

仮停止表示し、そのまま本停止する。図柄揃い又は時短図柄の仮停止表示中には、演出役物 7 を動作させるような大当たり報知用の演出を実行可能である一方、チャレンジ演出は実行不可能である。

【0437】

図柄揃い又は時短図柄の仮停止表示中には、装飾図柄 55 の表示優先度が表示パターン HP 7 から HP 4 に変化する。すなわち、数字部分 550 のみからなる装飾図柄 55 が数字部分 550 とキャラクタ部分 551 とからなる装飾図柄 55 に変化する。なお、遊技機 1 において、SP リーチ演出において大当たり図柄が停止表示されるとき装飾図柄 55 の表示優先度は表示パターン HP 1 ～ 5 のうちの何れでもよい。小図柄 56 は大当たり図柄が本停止する直前まで高速変動しており、大当たり図柄の停止表示に応じて装飾図柄 55 と同じ組み合わせで停止表示する。なお、大当たり報知中は小図柄 56 が装飾図柄 55 と同じ組み合わせで仮停止表示してもよい。

10

【0438】

図 49 (D) に例示するように SP リーチ演出終盤で敵が勝利してからリーチハズレ目が仮停止表示する変動パターンがある（すなわち、変動パターン O 306、O 307、H 303、H 304、H 309、又は H 310 に対応する場合）。図 49 (E) 及び (F) に例示するようにリーチハズレ目の仮停止表示中には再開演出が実行される。再開演出は、演出役物 7 が初期位置にある状態であって、演出役物 7 を動作させるような大当たり報知用の演出が行われないハズレ報知後に実行される。再開演出としては、画面右端から左端に向かって画面全体を覆うと共にオーバーラップしていく模様付きの黒い画像が表示される。再開演出は開始から所定時間（例えば 2.5 秒）経過したことに応じて終了する。再開演出中は装飾図柄 55 の表示優先度が表示パターン HP 7 から HP 2 に変化する。なお、遊技機 1 において、再開演出後に第 1 特別図柄が停止表示されるとき装飾図柄 55 の表示優先度は表示パターン HP 1 ～ 5 のうちの何れでもよい。

20

【0439】

図 49 (G) ～ (I) に例示するように、仮に第 1 特別図柄判定の判定結果が特定のハズレ図柄であった場合、再開演出が終了してから当該ハズレ図柄が停止表示する。図 49 の例では、仮に第 1 特別図柄判定の判定結果がハズレ（時短ア）であった場合、「212」の組み合わせであった装飾図柄 55 が再開演出を介して「272」の組み合わせに変化する。これにより、再開演出によって気持ちを新たにした遊技者は低確微時短で遊技を再開できる。なお、第 1 特別図柄判定の判定結果が特定のハズレである場合、再開演出の前後で装飾図柄 55 の組み合わせが変化することがなくてもよい。

30

【0440】

第 1 特別図柄判定の判定結果が特定のハズレ図柄であった場合、再開演出終了後であって当該変動終了までの間に背景画像が夜モード移行確定用の朝モードの背景画像に変化する。なお、第 1 特別図柄判定の判定結果が特定のハズレ図柄であった場合、再開演出終了後には当該変動開始時と同じ朝モードの背景画像が表示されてもよいし、夜モード用の背景画像が表示されてもよい。

【0441】

仮に第 1 特別図柄判定の判定結果が通常ハズレ図柄であった場合、「212」の組み合わせであった装飾図柄 55 が再開演出を介してそのままの組み合わせで停止表示する。

40

【0442】

ここで、SP リーチ演出の開始に応じて非表示にされた当該アイコン 53 及び保留アイコン 51 は、SP リーチ演出開始直前と同じ見目で再開演出中に再表示される。再表示された当該アイコン 53 は第 1 特別図柄の停止表示に応じて消去される。遊技機 1 では、装飾図柄 55、当該アイコン 53、及び保留アイコン 51 の方が再開演出よりも表示優先度が低い。よって、再開演出中は、装飾図柄 55、当該アイコン 53、及び保留アイコン 51 は再開演出が手前側に表示されることによって見えない。一方、遊技機 1 では、小図柄 56 並びに第 4 図柄 57 及び 59 の方が再開演出よりも表示優先度が高い。このため、遊技者は、再開演出の表示中であっても小図柄 56 及び第 4 図柄 57 を見ることができる

50

。小図柄 5 6 及び第 4 図柄 5 7 の態様は再開演出の前後で同じ態様（具体的には高速変動）である。なお、小図柄 5 6 は再開演出中に装飾図柄 5 5 と同じ組み合わせで仮停止表示されてもよい。

【 0 4 4 3 】

盤用照明装置 7 4 及び枠用照明装置 1 0 は、再開演出直前は朝モード用の発光パターンで発光し、再開演出中は再開演出用の発光パターン（例えば、白色で点滅する発光パターン）で発光し、再開演出終了直後は朝モード用の発光パターンで発光する。すなわち、再開演出中には、S P リーチ演出に対応する発光パターンとは異なる発光パターンで発光する。なお、当該変動終了後に低確微時短に移行する場合、盤用照明装置 7 4 及び枠用照明装置 1 0 は再開演出終了直後に夜モード移行確定用の発光パターンで発光してもよい。

10

【 0 4 4 4 】

ここで、仮に第 1 特別図柄判定の判定結果が大当たり図柄であったとしても、再開演出が非表示となる時間は大当たり報知するよりも前である。このため、再開演出中は演出役物 7 を動作させるような大当たり報知用の演出も実行不可能であり、再開演出後に上記大当たり報知用の演出を実行可能である。なお、再開演出が実行された後に大当たりとなることがなくてもよい。この場合、再開演出中に加えて再開演出後も演出役物 7 を動作させるような大当たり報知用の演出を実行不可能である。

【 0 4 4 5 】

再開演出中および再開演出後はチャレンジ演出を実行不可能である。なお、再開演出後にチャレンジ演出を実行可能でもよい。

20

【 0 4 4 6 】

なお、再開演出が表示される際の態様は、画面全体に黒い画像がオーバーラップする態様でもよいし、モザイク状に現れていく画像によって画面全体が覆われる態様でもよい。また、再開演出の表示終了態様は、画面全体を覆う画像の透明度が上がり最終的に当該画像が非表示になる態様でもよいし、画面全体を覆う画像がモザイク状に欠けていき最終的に扉画像が非表示になる態様でもよい。

【 0 4 4 7 】

図 4 9（D）に例示するように S P リーチ演出終盤で敵が勝利してからリーチハズレ目が仮停止表示した後にチャレンジ演出が実行される変動パターンがある（すなわち、変動パターン O 3 0 7、H 3 0 4、又は H 3 1 0 に対応する場合）。図 5 0（A）及び（B）に例示するように、チャレンジ演出の開始に応じてリーチ図柄が非表示にされる。チャレンジ演出中には中図柄として停止する装飾図柄の候補が表示された状態で操作促進演出が実行される。操作促進演出の有効期間中の操作に応じて中図柄が仮停止表示する。なお、有効期間中に操作がなかった場合は、予め定められた有効期間終了タイミング（例えば、操作促進演出開始から 3 秒経過時）で中図柄が仮停止表示する。

30

【 0 4 4 8 】

チャレンジ演出が成功である場合はリーチ図柄と同じ中図柄が仮停止表示して大当たり A が報知される。大当たり報知中には、装飾図柄 5 5 の表示優先度が表示パターン H P 6、H P 9、H P 4 の順に変化する。図 5 0（H）及び（I）に例示するように大当たり A が停止表示すると大当たり遊技が実行される。大当たり遊技の終盤において第 1 注意喚起と第 2 注意喚起とが同時に表示される。大当たり遊技終了後は低確時短に移行する。

40

【 0 4 4 9 】

一方、チャレンジ演出が失敗である場合はリーチ図柄と異なる中図柄が仮停止表示して通常ハズレ図柄が停止表示することが示唆される。

チャレンジ演出失敗に続いては図 4 9（E）及び（F）の場合と同じ再開演出が実行される。なお、チャレンジ演出失敗に続いて実行される再開演出として、図 4 9（E）及び（F）の場合と異なる態様の再開演出が実行されてもよい。

【 0 4 5 0 】

チャレンジ演出失敗に続いて再開演出が実行されると、通常ハズレ図柄が停止表示する場合と、特定のハズレ図柄（具体的には、ハズレ（時短 A 又は I））が停止表示する場合

50

合とがある。リーチ図柄は、チャレンジ演出失敗時から再開演出終了時まで非表示にされたままであり、再開演出終了時から再表示される。装飾図柄 5 5 の表示優先度は再開演出開始前は表示パターン H P 7 であり、再開演出中に表示パターン H P 2 に変化し、その後の停止表示時に表示パターン H P 3 に変化する。なお、再開演出の前後で装飾図柄 5 5 の表示優先度が変化しなくてもよい。

【 0 4 5 1 】

なお、再開演出を実行する場合において以下の構成でもよい。

- ・再開演出直前よりも再開演出終了直後のとき方が中図柄全体の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・再開演出直前よりも再開演出終了直後のとき方が中図柄の数字部分 5 5 0 の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・再開演出直前よりも再開演出終了直後のとき方が左図柄（及び右図柄）全体の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・再開演出直前よりも再開演出終了直後のとき方が左図柄（及び右図柄）の数字部分 5 5 0 の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・再開演出直前は中図柄が左図柄（及び右図柄）よりも大きく、再開演出終了直後再開演出終了直後は左図柄、中図柄、及び右図柄の大きさは互いに同じでもよい。
- ・再開演出直前と再開演出終了直後とでは、左図柄、中図柄、及び右図柄相互間の大きさの比率が同じでもよい。
- ・再開演出直前と再開演出終了直後とでは装飾図柄 5 5 の見た目が同じでもよい。
- ・当該アイコン 5 3 及び保留アイコン 5 1 は S P リーチ演出中に表示が継続されており、再開演出よりも当該アイコン 5 3 及び保留アイコン 5 1 の方が表示優先度が高くてもよい。
- ・当該アイコン 5 3 は変動表示開始時または S P リーチ演出開始時に消去され、その後に再表示されなくてもよい。
- ・停止表示される特別図柄の種類に関わらず、再開演出終了後には S P リーチ演出に対応する演出モードであって当該変動表示開始時とは見た目が異なる特別な朝モードに移行してもよい。
- ・チャレンジ演出が実行されることを期待させる演出を実行した後、チャレンジ演出を実行することなく再開演出を実行してもよい。
- ・チャレンジ演出実行後のハズレ報知に応じて再開演出を実行してもよい。

【 0 4 5 2 】

次に、図 5 1 を参照して第 2 実施形態において低確微時短から低確時短に移行するときには第 1 特別図柄判定が保留されている演出例について説明する。図 5 1 (A) ~ (D) には、連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たさない場合であって特定のハズレ図柄（具体的にはハズレ（時短ア）図柄）が停止表示されたことに応じて低確微時短から低確時短に移行したときの動きが表記されている。図 5 1 (A) は、低確微時短状態において第 1 特別図柄の保留だけがある状態で第 1 特別図柄としてハズレ（時短ア）図柄が停止表示されたときの様子を例示している。図 5 1 (A) の例では、保留数字 5 2 によって第 1 特別図柄判定の保留数が 3 であり、第 2 特別図柄判定の保留数が 0 であることが示されている。

【 0 4 5 3 】

ハズレ（時短ア）図柄が停止表示されると、3 つの装飾図柄 5 5 がハズレ態様で本停止すると共に、装飾図柄 5 5 と同じ組み合わせの小図柄 5 6 が本停止する。また、これに伴ってハズレを示す第 4 図柄 5 7 が停止表示する。遊技機 1 では、ハズレ（時短ア）図柄が停止表示される場合、装飾図柄 5 5 は「2 2 7」の組み合わせで停止表示する。なお、遊技機 1 においてハズレ（時短 A）図柄と他の特別図柄とで停止表示される装飾図柄 5 5 と停止表示される第 4 図柄 5 7 との組み合わせが異なれば、ハズレ（時短 A）図柄が停止表示される場合に装飾図柄 5 5 が「2 2 7」の組み合わせ以外で停止表示してもよい。

【 0 4 5 4 】

遊技機 1 では低確微時短状態においてハズレ（時短ア）図柄が停止表示されるとき

飾図柄 5 5 の表示優先度は表示パターン H P 3 である。なお、遊技機 1 において、低確微時短状態においてハズレ（時短ア）図柄が停止表示されるときに飾図柄 5 5 の表示優先度は表示パターン H P 1 ～ 5 のうちの何れでもよい。

【 0 4 5 5 】

低確非時短状態においてハズレ（時短ア）図柄が停止表示されてから所定の確定停止期間（例えば 1 秒）が経過すると、低確微非時短から低確時短に移行する。図 5 1（A）では連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たさないため、時短回数は 7 0 0 回設定される。図 5 1（B）の例では第 1 特別図柄判定の保留がある一方で第 2 特別図柄判定の保留がない。このため、低確時短状態移行後の 1 回目の変動表示として第 1 特別図柄が変動表示を開始する（図 5 1（B）参照）。当該変動表示中に第 2 特別図柄判定の保留が発生すると、図 2 9（B）～（D）に例示するように次変動は第 2 特別図柄が変動表示を開始する。

【 0 4 5 6 】

図 5 1（B）に例示するように、低確時短状態移行後において 1 回目の特別図柄変動表示開始に応じて扉画像が表示開始される。扉画像としては、扉が閉鎖して画面全体を覆ってから扉が開放する動画が表示される（図 5 1（B）及び（C）参照）。扉画像は表示されてから所定時間（例えば 2. 5 秒）経過したことに応じて表示が終了する。仮に低確時短状態移行後における 1 回目の第 1 特別図柄判定の判定結果が特定のハズレ図柄であった場合、当該ハズレ図柄の停止表示中に扉画像の表示が終了する。低確時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示されても時短回数は加算されず遊技状態は変化しない。ここで、遊技機 1 では、飾図柄 5 5、当該アイコン 5 3、及び保留アイコン 5 1の方が扉画像よりも表示優先度が低い。よって、飾図柄 5 5、当該アイコン 5 3、及び保留アイコン 5 1は扉画像が手前側に表示されることによって一旦見えなくなる。一方、遊技機 1では、小図柄 5 6並びに第 4 図柄 5 7及び 5 9の方が扉画像よりも表示優先度が高い。このため、遊技者は、扉画像の表示中は、高速変動後に停止表示された小図柄 5 6及び第 4 図柄 5 7を見ることによって低確時短状態移行後における 1 回目の第 1 特別図柄判定の判定結果を知ることが可能である。

【 0 4 5 7 】

仮に低確時短状態移行後における 1 回目の第 1 特別図柄判定の判定結果が大当たり図柄であったとしても、扉画像が非表示となる時間は大当たりを期待させたり大当たり報知させたりするよりも前である。このため、低確時短状態移行後における扉画像の表示中は、大当たりを期待させる演出は実行不可能であり、演出役物 7 を動作させるような大当たり報知用の演出も実行不可能である。

【 0 4 5 8 】

なお、扉画像が表示される際の態様は、画面全体に黒い画像がオーバーラップする態様でもよいし、モザイク状に現れていく扉画像によって画面全体が覆われる態様でもよい。また、扉画像の表示終了態様は、画面全体を覆う扉画像の透明度が上がり最終的に扉画像が非表示になる態様でもよいし、扉画像がモザイク状に欠けていき最終的に扉画像が非表示になる態様でもよい。

【 0 4 5 9 】

盤用照明装置 7 4 及び枠用照明装置 1 0 は、扉画像表示中は扉画像表示用の発光パターン（例えば、黄色で点滅する発光パターン）で発光する。なお、低確時短状態であるときに発光可能である一方で低確時短状態ではないときに発光しない発光手段（例えば右サイドランプ）を備えてもよく、低確時短状態移行後における扉画像の表示中は上記発光手段を扉画像表示用の発光パターンで発光させてもよい。

【 0 4 6 0 】

遊技機 1 では、低確時短状態移行後における 1 回目の特別図柄変動表示開始に応じて遊技者に右打ちを促す文字が表示開始される（例えば、図 2 9 及び図 5 1）。遊技機 1 では、右打ちを促す文字よりも扉画像の方が表示優先度が低い。よって、右打ちを促す文字は扉画像が後ろ側に表示されるので扉画像によって見えなくなることがない。

【 0 4 6 1 】

遊技機 1 では、低確時短状態移行後における 1 回目の特別図柄変動表示開始に応じて遊技者に R U S H モードに移行したことを報知する「R U S H モード開始」との音声スピーカー 2 4 から出力される。ここで、遊技機 1 では、大当たり遊技を介して低確時短状態に移行する場合は、大当たり遊技中に第 1 注意喚起と第 2 注意喚起とが同時に表示される。これに対して、遊技機 1 では、特定のハズレ図柄の停止表示を介して低確時短状態に移行する場合は、上記注意喚起を表示することなく低確時短状態に移行する。なお、特定のハズレ図柄の停止表示を介して低確時短状態に移行する場合は、低確時短状態移行後における 1 回目の特別図柄変動表示開始に応じて第 1 注意喚起が所定時間（例えば 2 . 5 秒間）表示されてもよい。

【 0 4 6 2 】

10

図 5 1 (D) に例示するように低確時短においては R U S H モードで演出が制御される。遊技機 1 では、背景画像、演出モード名、及び時短残り回数の方が扉画像よりも表示優先度が低い。このため、遊技者には夜モードの画面構成が扉画像の表示を介して R U S H モードの画面構成に変化したように見える。

【 0 4 6 3 】

夜モードであるときは第 1 特別図柄判定の保留数を示す保留アイコン 5 1 及び第 1 特別図柄が変動表示していることを示す当該アイコン 5 3 が表示される。これに対し、R U S H モードであるときは第 2 特別図柄判定の保留数を示す保留アイコン 5 1 及び第 2 特別図柄が変動表示していることを示す当該アイコン 5 3 が表示される。R U S H モードであるときは第 1 特別図柄判定の保留数を示す保留アイコン 5 1 及び第 1 特別図柄が変動表示していることを示す当該アイコン 5 3 は非表示にされる。R U S H モードは保留アイコン 5 1 及び当該アイコン 5 3 の態様（例えば形および表示位置）が夜モードと異なる。

20

【 0 4 6 4 】

低確時短状態に移行すると、夜モードの画面構成であるときに表示パターン H P 3 であった装飾図柄 5 5 の表示優先度は、扉画像の表示を介して表示パターン H P 9 に変化する。なお、遊技機 1 において、低確時短状態移行直前における夜モードと、扉画像の表示を介して R U S H モードに変化したときとでは装飾図柄 5 5 の表示優先度が同じでもよい。

【 0 4 6 5 】

扉画像表示直前における夜モードのときと、扉画像表示直後における R U S H モードのときとでは、左図柄、中図柄、及び右図柄の態様が異なってもよいし、同じでもよい。また、扉画像表示直前における夜モードのときと、扉画像表示直後における R U S H モードのときとでは、左図柄、中図柄、及び右図柄の表示領域が異なってもよいし、同じでもよい。また、扉画像表示直前における夜モードのときと、扉画像表示直後における R U S H モードのときとでは小図柄 5 6 の態様および表示領域が同じでもよいし、異なってもよい。

30

【 0 4 6 6 】

図 5 1 (E) から図 5 1 (B) への流れ、及び、図 5 1 (F) から図 5 1 (B) への流れは連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たすことで低確非時短から低確時短に移行したときの動きが表記されている。低確非時短状態において第 1 特別図柄の保留だけがある状態で連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たす場合、特定のハズレ図柄が停止表示されても通常のハズレ図柄が停止表示されても低確非時短から低確時短に移行する。連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たすハズレ図柄が停止表示された場合、時短回数 1 0 0 0 回が設定される。

40

【 0 4 6 7 】

図 5 1 (E) は連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たすハズレ図柄が特定のハズレ図柄である場合の例である。図 5 1 (E) では特定のハズレ図柄としてハズレ（時短イ）図柄が停止表示する場合の例を示しているが、連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たすハズレ図柄としてハズレ（時短ア）図柄が停止表示されていてもよい。

【 0 4 6 8 】

図 5 1 (F) は連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たすハズレ図柄が通常のハズレ図柄である場合の例である。遊技機 1 では、通常のハズレ図柄が停止表示される場合、装飾図柄 5

50

5 は「2 2 7」の組み合わせ以外で停止表示する。

【0 4 6 9】

遊技機 1 では特定のハズレ図柄および通常のハズレ図柄が停止表示されるとき装飾図柄 5 5 の表示優先度は表示パターン H P 3 である。なお、遊技機 1 において特定のハズレ図柄および通常のハズレ図柄が停止表示されるとき装飾図柄 5 5 の表示優先度は表示パターン H P 1 ～ 5 のうちの何れでもよい。

【0 4 7 0】

連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たすハズレ図柄の停止表示から所定の確定停止期間（例えば 1 秒）が経過すると、低確微時短から低確時短に移行する。図 5 1（B）以降の流れは、連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たさない場合であって低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示されたときと基本的には同じである。異なる点は、連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たさないときは時短残り回数の初期値は 6 9 9 回であるのに対し連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たすときは時短残り回数の初期値は 9 9 9 回である点である。

【0 4 7 1】

なお、低確微時短から低確時短に移行する場合において、以下の構成でもよい。

- ・ 扉画像表示直前における夜モードのときよりも扉画像表示直後における R U S H モードのとき方が中図柄全体の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。

- ・ 扉画像表示直前における夜モードのときよりも扉画像表示直後における R U S H モードのとき方が中図柄の数字部分 5 5 0 の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。

- ・ 低確非時短から低確時短に移行する場合において、扉画像表示直前における夜モードのときよりも扉画像表示直後における R U S H モードのとき方が左図柄（及び右図柄）全体の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。

- ・ 低確非時短から低確時短に移行する場合において、扉画像表示直前における夜モードのときよりも扉画像表示直後における R U S H モードのとき方が左図柄（及び右図柄）の数字部分 5 5 0 の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。

- ・ 扉画像表示直前における夜モードのときは中図柄が左図柄（及び右図柄）よりも大きく、扉画像表示直後における R U S H モードのときは左図柄、中図柄、及び右図柄の大きさは互いに同じでもよい。

- ・ 扉画像表示直前における夜モードのときと、扉画像表示直後における R U S H モードのときとでは、左図柄、中図柄、及び右図柄相互間の大きさの比率が同じでもよい。

- ・ 扉画像表示直前は夜モード用の発光パターンで発光し、扉画像表示終了直後は R U S H モード用の発光パターンで発光する。

【0 4 7 2】

ここで、第 2 実施形態において低確微時短から低確時短に移行するときに第 1 特別図柄判定が保留されていない演出例について説明する。連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たさない場合であって低確微時短状態において第 1 特別図柄の保留がない状態で第 1 特別図柄として特定のハズレ図柄が停止表示された場合、停止表示されてから所定の確定停止期間（例えば 1 秒）が経過すると、低確微時短から低確時短に移行する。連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たさないで、時短回数は 7 0 0 回設定される。第 1 特別図柄判定の保留も第 2 特別図柄判定の保留も 0 であるときは、確定停止期間が経過したことに応じて客待ちコマンドが遊技制御基板 1 0 0 から演出制御基板 1 3 0 に送信される。その後、特別図柄の変動表示が行われることなく予め定められた時間（例えば 1 0 秒）が経過したことに応じて音量値および光量値を設定するための設定画像が表示開始される。その後、特別図柄の変動表示が行われることなくさらに予め定められた時間（例えば 2 0 秒）が経過したことに応じて客待ち演出が開始される。

【0 4 7 3】

遊技機 1 が客待ち状態であるときに遊技球がゲート 1 6 を通過すると普通図柄判定が行われる。遊技機 1 では低確時短状態では普通図柄判定が行われると 1 0 0 % の確率で第 2

10

20

30

40

50

始動口 1 2 がロング開放される（図 2（A）参照）。遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞すると、低確時短状態移行後の 1 回目の変動表示として第 2 特別図柄が変動表示を開始する。

【0474】

低確時短状態移行後において 1 回目の第 2 特別図柄変動表示開始に応じて扉画像および右打ちを促す文字が表示開始される。扉画像の表示中には第 2 特別図柄が変動表示していることを示す当該アイコン 5 3 が表示される。また、扉画像の表示中に第 2 特別図柄判定が保留されると、第 2 特別図柄判定の保留数を示す保留アイコン 5 1 が表示される。

【0475】

仮に低確時短状態移行後における 1 回目の第 2 特別図柄判定の判定結果が通常ハズレ図柄であった場合、当該ハズレ図柄の停止表示中に扉画像の表示が終了する。遊技者は、扉画像の表示中は、高速変動後に停止表示された小図柄 5 6 及び第 4 図柄 5 7 を見ることによって低確時短状態移行後における 1 回目の第 2 特別図柄判定の判定結果を知ることが可能である。

【0476】

なお、低確非時短状態において特別図柄の保留がない状態で連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たす場合、特定のハズレ図柄が停止表示されても通常ハズレ図柄が停止表示されても低確非時短から低確時短に移行する。連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たすハズレ図柄が停止表示された場合、時短回数 1 0 0 0 回が設定される。

【0477】

連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たすハズレ図柄の停止表示から所定の確定停止期間（例えば 1 秒）が経過すると、低確微時短から低確時短に移行する。第 1 特別図柄判定の保留も第 2 特別図柄判定の保留も 0 である場合、確定停止期間が経過したことに応じて客待ちコマンドが遊技制御基板 1 0 0 から演出制御基板 1 3 0 に送信される。その後、特別図柄の変動表示が行われることなく予め定められた時間（例えば 1 0 秒）が経過したことに応じて音量値および光量値を設定するための設定画像が表示開始される。その後、特別図柄の変動表示が行われることなくさらに予め定められた時間（例えば 2 0 秒）が経過したことに応じて客待ち演出が開始される。

【0478】

遊技機 1 が客待ち状態であるときに遊技球がゲート 1 6 を通過すると普通図柄判定が行われる。普通図柄判定の結果、ロング開放された第 2 始動口 1 2 遊技球が入賞すると、低確時短状態移行後の 1 回目の変動表示として第 2 特別図柄が変動表示を開始する。低確時短状態移行後の流れは、連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たさない場合であって低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示されたときと基本的には同じである。異なる点は、連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たさないときは時短残り回数の初期値は 6 9 9 回であるのに対し連続ハズレ 7 5 0 回の条件を満たすときは時短残り回数の初期値は 9 9 9 回である点である。

【0479】

次に、図 5 2 を参照して第 2 実施形態における低確時短状態の演出例について説明する。図 5 2（A）及び（B）に例示するように、大当たりエとなる変動パターン O 2 0 1 は即当たりの変動パターンである。図 5 2（B）に例示するように大当たりエが停止表示すると大当たり遊技が実行される。当該大当たり遊技では第 1 注意喚起と第 2 注意喚起とが表示されない。当該大当たり遊技終了後は低確時短に移行する。なお、当該大当たり遊技では第 1 注意喚起と第 2 注意喚起とが表示されてもよい。遊技機 1 では、小当たりアとなる変動パターン K 2 0 1 である場合も変動パターン O 2 0 1 と同様の演出が実行される。

【0480】

図 5 2（A）、（C）、および（B）に例示するように、大当たりエとなる変動パターン O 2 0 2 は転落を示唆してから即当たりとなる変動パターンである。転落示唆の開始時から扉画像の表示が開始されると共に操作促進演出が実行される。扉画像は、低確時短状態移行後において 1 回目の特別図柄変動表示開始に応じて表示される扉画像と同じである。なお、転落示唆の開始時から表示される扉画像は、低確時短状態移行後において 1 回

10

20

30

40

50

目の特別図柄変動表示開始に応じて表示される扉画像と異なってもよい。大当たりエとなる場合、有効期間中の操作の有無に関わらず予め定められた有効期間終了タイミング（例えば、操作促進演出開始時から3秒経過時）で扉画像が開放して即当たりとなる。なお、大当たりエとなる場合、有効期間中の操作に応じて扉画像が開放して即当たりとなってもよい。

【0481】

図52（A）、（C）、及び（D）に例示するように、通常ハズレ図柄が停止表示される変動パターンH202は、転落を示唆してからハズレ報知される変動パターンである。転落示唆の開始時から表示が開始された扉画像は、有効期間中の操作の有無に関わらず予め定められた有効期間終了タイミング（例えば、操作促進演出開始時から3秒経過時）で扉画像が開放してハズレ報知される。なお、ハズレとなる場合、有効期間中の操作に応じて扉画像が開放してハズレ報知されてもよい。

10

【0482】

図52（A）、（C）、及び（E）に例示するように、小当たりイとなる変動パターンK203は、転落を示唆してから小当たりイが小図柄56によって報知される変動パターンである。転落示唆の開始時から表示が開始された扉画像は、有効期間中の操作に関わらず予め定められた有効期間終了タイミング（例えば、操作促進演出開始時から3秒経過時）で閉鎖する。図52（E）に例示するように小当たりイが停止表示すると小当たり遊技中のV入賞を条件に大当たり遊技が実行される。当該大当たり遊技では第1注意喚起と第2注意喚起とが表示されない。当該大当たり遊技終了後（遊技状態は低確非時短）は低確非時短に制御される。また、小当たり遊技中にV入賞しなかった場合は大当たり遊技が実行されることなく低確非時短に制御される。低確非時短へ移行するとベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタによる計数が行われるようになる。

20

【0483】

図52（F）は低確非時短に制御されているときに第2特別図柄判定の保留が消化されたときの演出例である。低確非時短における1回目の第2特別図柄の変動表示開始時から最先の第2特別図柄判定の保留に係る変動表示が終了する直前まで、遊技者が大当たり遊技によって得られた賞球数を示唆するリザルトが表示される。また、リザルトの開始からは扉画像の表示が開始される。扉画像は、低確時短状態移行後において1回目の特別図柄変動表示開始に応じて表示される扉画像、及び転落示唆の開始時から表示される扉画像と同じである。なお、リザルトの開始時から表示される扉画像は、低確時短状態移行後において1回目の特別図柄変動表示開始に応じて表示される扉画像、及び転落示唆の開始時から表示される扉画像と異なってもよい。なお、リザルト及びリザルトの開始時から表示される扉画像は、低確時短の時短回数が終了したときにも表示される（例えば、図43（D）から（F）への流れ）。低確時短の時短回数が終了する変動表示が連続ハズレ750回の条件を満たさない場合、当該変動表示が終了すると低確非時短に移行するので、ベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタによる計数が行われるようになる。一方、低確時短の時短回数が終了する変動表示が連続ハズレ750回の条件を満たす場合、当該変動表示が終了すると低確時短に移行するので、ベース算出用アウトカウンタ及びベース算出用賞球カウンタによる計数が停止したままである。

30

40

【0484】

なお、低確時短の最終変動よりも所定回数前（例えば10変動前）の変動表示から低確時短の最終変動までに亘って、特別図柄が変動表示を開始する毎に時短残り回数を報知するカウントダウンを行ってもよい。遊技機1では、図52（D）に例示するように低確時短の最終変動よりも所定回数前（例えば3変動前）の変動表示から当該アイコン53及び保留アイコン51が非表示にされる。なお、低確時短の最終変動が終わるまで当該アイコン53及び保留アイコン51が表示された状態でもよい。

【0485】

仮にすべての第2特別図柄判定の保留がハズレであった場合、最先の第2特別図柄判定の保留に係る変動表示が終了する直前においてリザルトが非表示となると共に扉画像が開

50

放する（図 5 2（G）参照）。これに伴って装飾図柄 5 5 の表示優先度はリザルト表示中に表示パターン H P 9 から H P 3 に変化する。

【 0 4 8 6 】

なお、リザルト表示に伴う扉画像を表示する場合において以下の構成でもよい。

- ・扉画像表示前における R U S H モードのときよりも扉画像表示直後における朝モードのとき方が中図柄全体の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・扉画像表示前における R U S H モードのときよりも扉画像表示直後における朝モードのとき方が中図柄の数字部分 5 5 0 の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・扉画像表示前における R U S H モードのときよりも扉画像表示直後における朝モードのとき方が左図柄（及び右図柄）全体の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・扉画像表示前における R U S H モードのときよりも扉画像表示直後における朝モードのとき方が左図柄（及び右図柄）の数字部分 5 5 0 の大きさは大きくてもよいし小さくてもよいし同じ大きさでもよい。
- ・扉画像表示前における R U S H モードのときは中図柄が左図柄（及び右図柄）よりも大きく、扉画像表示直後における朝モードのときは左図柄、中図柄、及び右図柄の大きさは互いに同じでもよい。
- ・扉画像表示前における R U S H モードのときと、扉画像表示直後における朝モードのときとは、左図柄、中図柄、及び右図柄相互間の大きさの比率が同じでもよい。
- ・扉画像表示中は扉画像用の発光パターンで発光し、扉画像表示終了直後は朝モード用の発光パターンで発光する。

【 0 4 8 7 】

図 5 2（H）に例示するように、低確非時短において消化された第 2 特別図柄判定の保留が大当たりエである場合、リザルトが消去されると共に及びリザルトの開始時から表示される扉画像が開放して即当たりとなる。図 5 2（I）に例示するように、低確非時短において消化された第 2 特別図柄判定の保留が小当たりイである場合、リザルトが消去されると共に及びリザルトの開始時から表示される扉画像が開放して小当たりイが小図柄 5 6 によって報知される。

【 0 4 8 8 】

なお、第 2 実施形態において非時短状態では基本的に遊技球を第 2 始動口 1 2 に入賞できない一方で微時短状態では遊技球を第 2 始動口 1 2 に入賞できるように予め構成されてもよい。具体的には、微時短状態のときにショート開放図柄が停止表示される確率が例えば $4999 / 5000$ であり、ロング開放図柄が停止表示される確率が例えば $1 / 5000$ でもよい。これにより、非時短状態よりも微時短状態に制御させたいという遊技者の気持ちをより高める遊技性を提供可能である。

【 0 4 8 9 】

〔第 1 実施形態および第 2 実施形態の効果〕

第 1 実施形態および第 2 実施形態の遊技機 1 は低確非時短状態におけるベース値を算出する。ベース算出用賞球カウンタは、低確非時短状態における特定の区間において遊技球の入賞に応じて払い出された払出個数の総数を計数する。ベース算出用アウトカウンタは、低確非時短状態における特定の区間において遊技者が打ち出した遊技球の総数を計数する。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示されたことに応じて低確時短状態に移行すると、ベース算出用賞球カウンタ及びベース算出用アウトカウンタでの計数を停止する。低確時短状態における時短最終変動において通常のハズレ図柄が停止表示されたことに応じてベース算出用賞球カウンタ及びベース算出用アウトカウンタでの計数を再開する。これにより、特定のハズレ図柄が停止表示されたことに応じて遊技状態が変化するときベース算出用賞球カウンタ及びベース算出用アウトカウンタでの計数を停止できる。

【 0 4 9 0 】

〔第2実施形態の効果〕

第2実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確非時短状態または低確微時短状態において大当たりアとなった場合、大当たり遊技終了に応じて低確時短状態に移行する。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から遊技状態が変化しない。一方、低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確微時短状態から低確時短状態に移行可能である。このため、低確非時短状態である場合よりも低確微時短状態である場合の方が特定のハズレ図柄となる確率の分だけ低確時短状態への移行確率が高い。これにより、低確微時短状態を低確非時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態にできる。

〔0491〕

また、第2実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。大当たり遊技を実行すると判定される確率は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで同じである。低確非時短状態または低確微時短状態において大当たりアとなった場合、大当たり遊技終了に応じて低確時短状態に移行する。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から遊技状態が変化しない。一方、低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確微時短状態から低確時短状態に移行可能である。低確非時短状態である場合よりも低確微時短状態である場合の方が低確時短状態への移行確率が高い。これにより、大当たり遊技を実行すると判定される確率が同じである状況において、低確微時短状態を低確非時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態にできる。

〔0492〕

また、第2実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態（時短回数20回または500回）と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確微時短状態において特別図柄判定の判定結果の報知回数が20回または500回となることで低確微時短状態が終了する。低確非時短状態または低確微時短状態において大当たりアとなった場合、大当たり遊技終了に応じて低確時短状態（時短回数700回）に移行する。低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確微時短状態から低確時短状態に移行可能である。低確非時短状態である場合よりも低確微時短状態である場合の方が低確時短状態への移行確率が高い。低確非時短状態または低確微時短状態において連続ハズレ750回の条件を満たした場合、低確時短状態（時短回数1000回）に移行する。よって、第2実施形態の遊技機1において低確時短状態には、特別図柄判定の判定結果の報知回数が700回となることで低確時短状態が終了する状態と、特別図柄判定の判定結果の報知回数が1000回となることで低確時短状態が終了する状態とがある。低確微時短状態と低確時短状態（時短回数700回）と低確時短状態（時短回数1000回）とは互いに遊技者に対する有利度合いが異なる。これにより、特別図柄判定の判定結果の報知回数に対して遊技者に興味を持たせることが可能である。

〔0493〕

また、第2実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常のハズレ図柄が停止表示される。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確微時短状態に移行可能である。低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確微時短状態から低確時短状態に移行可能である。これにより、低確微時短状態は特定のハズレ図柄となる確率の分だけ低確非時短状態よりも低確時短状態への移行確率を高くできる。

〔0494〕

また、第2実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常のハズレ図柄が停止表示される。低確非時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確非時短状態から低確微時短状態に移行可能である。低確時短状態においては、時短最終変動よりも前の変動において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、

遊技状態は変化しない。これにより、低確非時短状態であるときに低確時短状態に移行することを目指すのに加えて低確微時短状態に移行することを目指して遊技者に遊技をさせることが可能である。

【0495】

また、第2実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常ハズレ図柄が停止表示される。低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確微時短状態から低確時短状態に移行可能である。普通図柄は低確微時短状態においては低確微時短状態用の変動パターンで変動表示され、低確時短状態においては低確時短状態用の変動パターンで変動表示される。低確時短状態用の普通図柄の変動パターンの方が低確微時短状態用の普通図柄の変動パターンよりも短い。これにより、低確時短状態の方が低確微時短状態よりも頻繁に普通図柄を変動可能な状態にできる。

10

【0496】

また、第2実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常ハズレ図柄が停止表示される。低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確微時短状態から低確時短状態に移行可能である。電動チューリップ17は低確微時短状態においては低確微時短状態用の開放パターンで開放され、低確時短状態においては低確時短状態用の開放パターンで開放される。電動チューリップ17の開放時間は低確時短状態の方が低確微時短状態よりも長い。これにより、低確時短状態の方が低確微時短状態よりも第2始動口12に遊技球を入賞容易にできる。

20

【0497】

また、第2実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常ハズレ図柄が停止表示される。低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確微時短状態から低確時短状態に移行可能である。特別図柄は低確微時短状態においては低確微時短状態用の変動パターンで変動表示され、低確時短状態においては低確時短状態用の変動パターンで変動表示される。低確時短状態用の特別図柄の変動パターンの方が低確微時短状態用の特別図柄の変動パターンよりも短い。これにより、低確時短状態の方が低確微時短状態よりも頻繁に特別図柄を変動可能な状態にできる。

30

【0498】

また、第2実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。低確時短状態であるときは点灯により遊技者に右打ちを促す右打ちランプ49が点灯する。低確非時短状態または低確微時短状態であるときは右打ちランプ49が消灯する。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常ハズレ図柄が停止表示される。低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確微時短状態から低確時短状態に移行可能である。低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示したことに応じて右打ちランプ49が点灯する。これにより、右打ちランプ49の状態によって第2始動口12に遊技球が入賞容易な状態か否かを遊技者に示唆可能である。

40

【0499】

また、第2実施形態の遊技機1は低確非時短状態と、低確微時短状態と、低確時短状態とで遊技を制御する。大当たり遊技を実行しないと判定された場合、特定のハズレ図柄または通常ハズレ図柄が停止表示される。低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示した場合、低確微時短状態から低確時短状態に移行可能である。低確微時短状態において特定のハズレ図柄が停止表示したことに応じて右打ちを促す文字、扉画像、及び低確時短状態用の背景画像を表示する。これにより、遊技状態を移行させる特定のハズレ図柄が停止表示されたことを遊技者に対して分かり易く示唆できる。

【0500】

【変形例】

50

本発明は、例えば、１種タイプの遊技機、回胴式遊技機、スロットマシン等の他の遊技機にも適用可能である。

【０５０１】

第１実施形態および第２実施形態では、連続ハズレ７５０回の条件を満たすと他の条件を満たすことによって低確時短に制御される時短回数よりも多い時短回数が設定される。第１実施形態と第２実施形態との何れにおいても、低確時短に制御される時短回数は連続ハズレ７５０回の条件を満たす場合よりも特定のハズレ図柄が停止表示される場合の方が多くてもよい。このような構成では、特定のハズレ図柄が停止表示されたことに応じて制御される低確時短状態は、他の条件を満たしたことに応じて制御される低確時短状態に比べて遊技者に有利な遊技状態である。

10

【０５０２】

第１実施形態と第２実施形態との何れにおいても、低確非時短状態であるか低確微時短状態であるかを遊技者が認識困難なようにしてもよい。例えば、低確非時短状態と低確微時短状態とは同じ背景画像を表示すると共に同じ演出モード名を表示することによりどちらの遊技状態であるかを遊技者が認識困難なようにしてもよい。これにより、相対的に遊技者に不利な遊技状態（演出モード）であることを理由に遊技を行ってもらえないことを防止可能である。なお、低確非時短状態であるか低確微時短状態であるかを遊技者が認識困難な構成においても低確時短状態については遊技状態を遊技者が認識困難にする必要がないので、低確時短状態では演出モード名を表示することにより遊技者が遊技状態（演出モード）を認識できるようにする。

20

【０５０３】

第１実施形態と第２実施形態との何れにおいても、連続ハズレ７５０回の条件を満たすと時短回数が設定されるという構成を備えなくてもよい。すなわち、通常ハズレ図柄が何回連続して停止表示されても時短状態に制御されることがない。

【０５０４】

第１実施形態と第２実施形態とでは、連続ハズレ７５０回の条件と特定のハズレ図柄が停止表示されたという条件とを同時に満たした場合、特定のハズレ図柄が停止表示されたという条件を非優先（無視）にして連続ハズレ７５０回の条件だけを満たしたときと同じ処理を行うものとして説明した。第１実施形態と第２実施形態との何れにおいても、連続ハズレ７５０回の条件と特定のハズレ図柄が停止表示されたという条件とを同時に満たした場合、連続ハズレ７５０回の条件を非優先（無視）にして特定のハズレ図柄が停止表示されたという条件だけを満たした場合と同じ処理を行ってもよい。

30

【０５０５】

第１実施形態と第２実施形態との何れにおいても、特定のハズレ図柄が停止表示したことに応じて低確時短状態に移行する場合、実際にはハズレであるものの特定のハズレ図柄が停止表示したことに応じて大当たりに見えるような演出を行ってもよい。

【０５０６】

なお、遊技者が操作することによって操作情報を入力するための操作手段はどのようなものでもよい。操作手段として、例えば、遊技者が指でタッチ操作を行うことによって操作情報を入力可能な表示画面であるタッチパネルを備えてもよい。また、遊技者がガラス板へのタッチ操作を行うことによって操作情報を入力可能なように、枠部材３に備えられた光センサ等を操作手段としてもよい。

40

【０５０７】

なお、画像音響制御基板１４０及びランプ制御基板１５０において実行される処理の一部を演出制御基板１３０に実行させたり、或いは、演出制御基板１３０において実行される処理の一部を画像音響制御基板１４０又はランプ制御基板１５０に実行させたりしてもよい。

【０５０８】

また、上記実施形態において説明した遊技機１の構成や各部材の発光態様および動作態様は単なる一例に過ぎず、他の構成、発光態様、及び動作態様であっても本発明を実現で

50

きることは言うまでもない。また、上述したフローチャートにおける処理の順序、時短回数、割合、設定値、判定に用いられる閾値等は単なる一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しなければ他の順序や値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。上記実施形態で例示した説明図等も単なる一例であって、他の態様であってもよい。

【0509】

なお、上述した演出および数値は単なる一例であり、本発明は、上記実施形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。また、上記実施形態および変形例は互いに適用可能であり、様々な組み合わせで本発明が実現されてもよい。

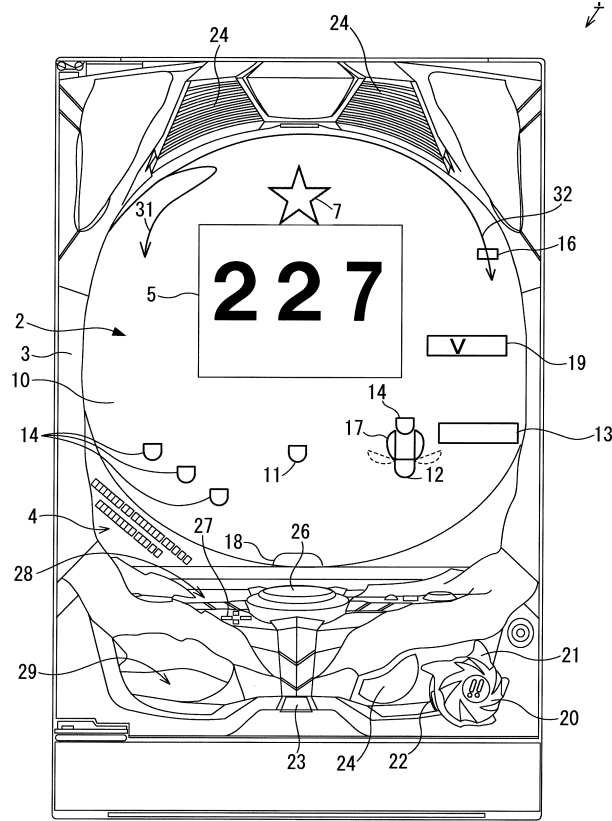
【符号の説明】

【0510】

- 1 遊技機
- 5 液晶表示装置の表示画面
- 7 演出役物
- 11 第1始動口
- 12 第2始動口
- 100 遊技制御基板
- 100a CPU
- 100b ROM
- 100c RAM
- 130 演出制御基板
- 130a CPU
- 130b ROM
- 130c RAM
- 140 画像音響制御基板
- 150 ランプ制御基板

【図面】

【図1】



【図2】

(A) 普通図柄の当落選択割合

遊技状態	判定結果	選択割合(※参考)
低確非時短	当たり	1/65536
	ハズレ	65535/65536
低確微時短	当たり	10/65536
	ハズレ	65527/65536
低確時短	当たり	1/1
	ハズレ	0

(B) 普通図柄の表示結果選択割合

遊技状態	表示結果	選択割合(※参考)	右打ちランプ(※参考)
低確非時短	ショート開放図柄	1/1	常時消灯
	ロング開放図柄	0	
低確微時短	ショート開放図柄	1/1	常時消灯
	ロング開放図柄	0	
低確時短	ショート開放図柄	0	常時点灯
	ロング開放図柄	1/1	

(C) 普通図柄の変動パターン

遊技状態	判定結果	選択割合(%)	変動時間(秒)
低確非時短	当たり	100	60
	ハズレ	100	60
低確微時短	当たり	100	59
	ハズレ	100	59
低確時短	当たり	100	0.5
	ハズレ	100	-

10

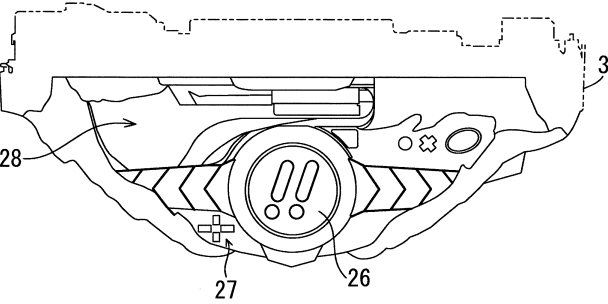
20

30

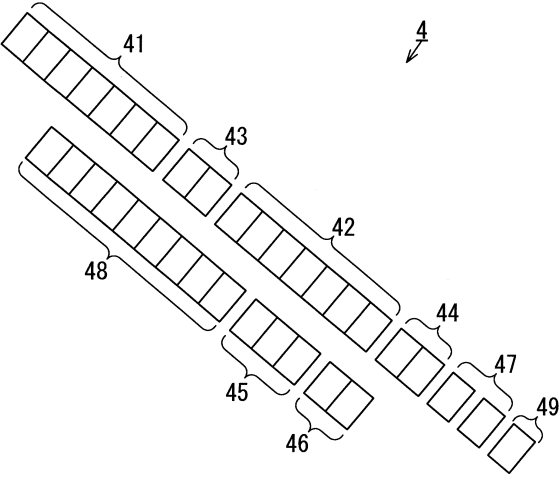
40

50

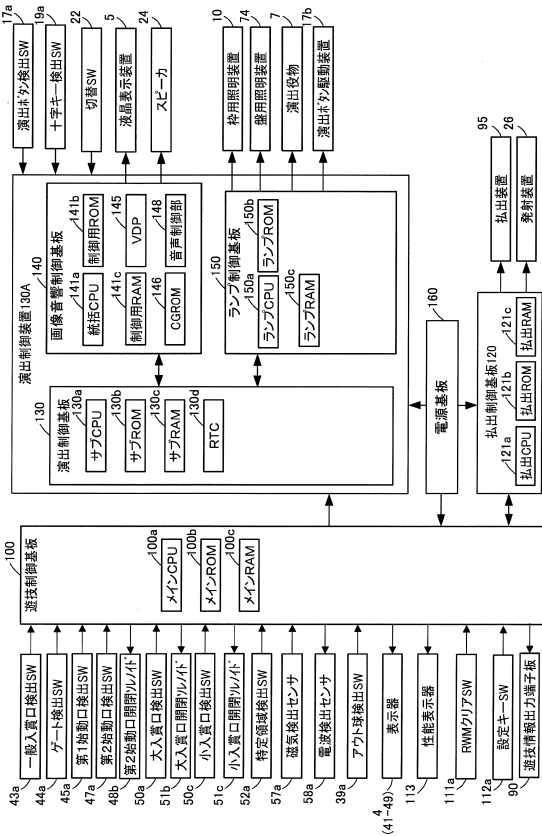
【図 3】



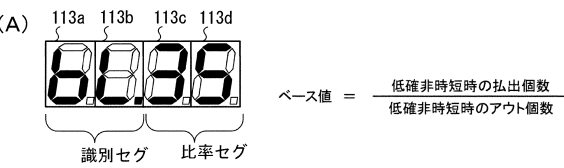
【図 4】



【図 5】

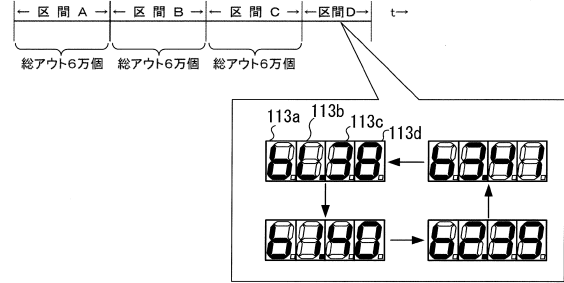


【図 6】

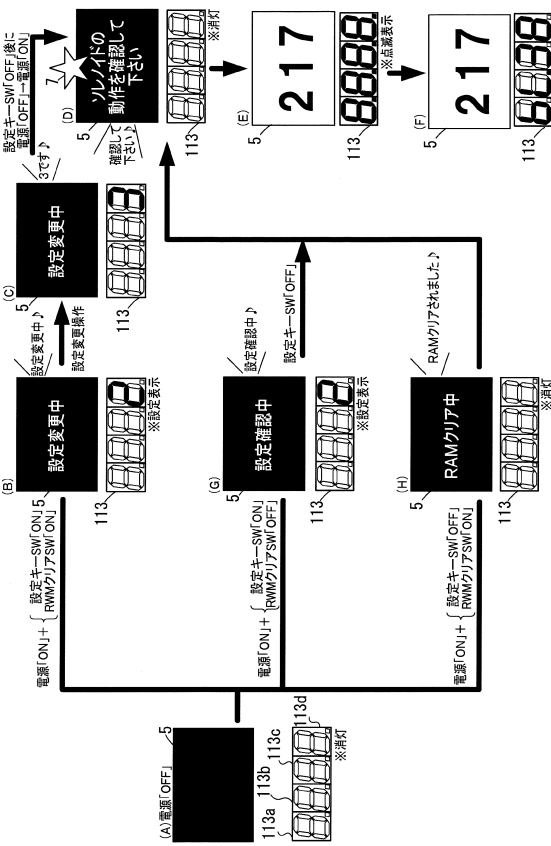


(B)

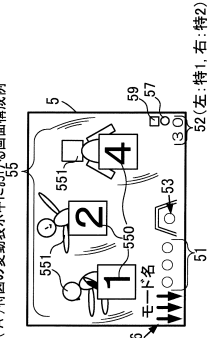
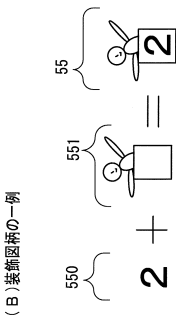
識別セグの表示	比率セグの表示 (%)	表示の意味
bL	00~99	全遊技状態のアウト回数(総アウト回数)6万個毎の低確非時短時状態でのリアルタイムベース値
b1	00~99	区間Aの最終ベース値
b2	00~99	区間Bの最終ベース値
b3	00~99	区間Cのベース値



【図 7】



【図 8】

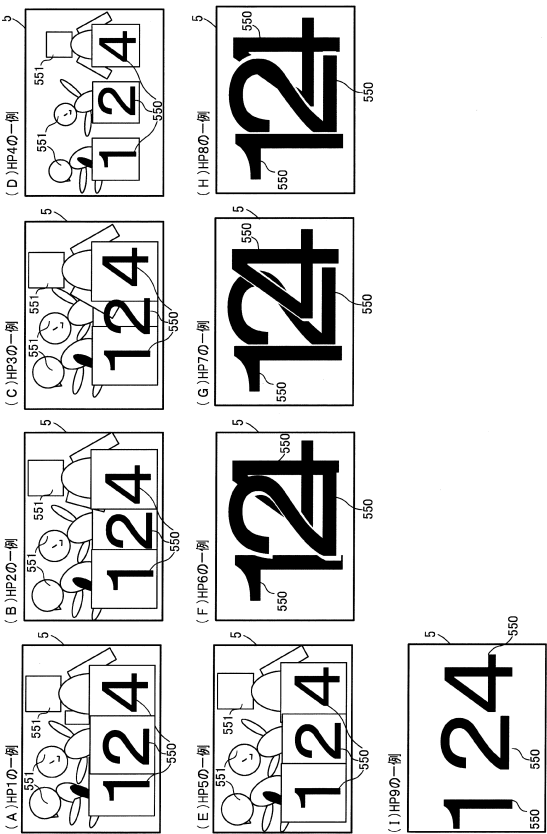


(C)装飾図柄の表示優先度例

表示パターン	左図柄				中国柄				右図柄			
	550	551	550	551	550	551	550	551	550	551	550	551
HP1	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
HP2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
HP3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
HP4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
HP5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
HP6	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
HP7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
HP8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
HP9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

※小さい数字のものが手前側に表示される

【図 9】



【図 10】

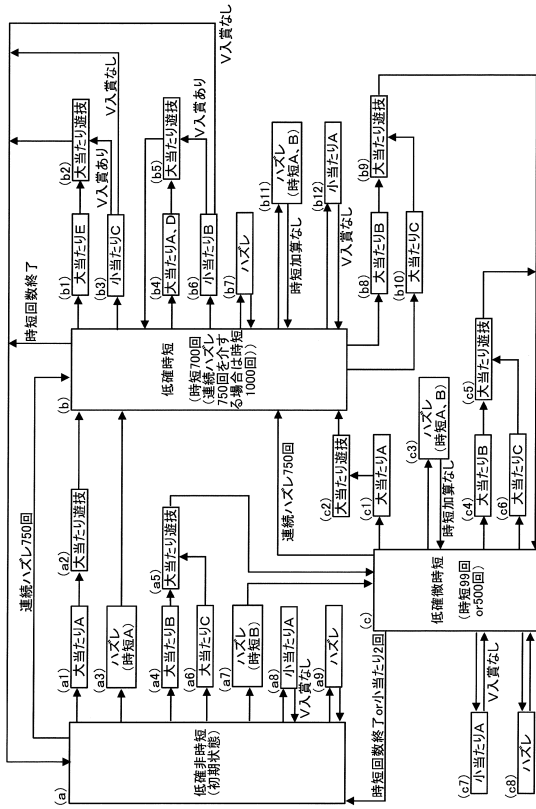
(A)



(B)



【図 1 1】



【圖 12】

[illegible]

(B)第2特図判定結果決定テーブル

[illegible]

【図 13】

(A) 大当たり種別決定テーブル

[illegible]

(B)小当たり種別決定テーブル

特図種別	判定値	表示結果	参考					
			大当たり遊技終了直後の遊技状態	差額図柄の本停止態様	第4図柄の停止態様	実質R数	賞球数	小当たり上回回数
第1特図	1〜100(100%)	小当たりA	—(変化なし)	ハズレ 「1227」・ 「459」の 組み合わせ (以外)	赤	0	0	—
第2特図	1〜83(83%) 84〜100(17%)	小当たりB 小当たりC	低確時短(時短700回) 低確非時短	図柄揃い	黄	10	1700	—
				特殊小図柄	白	2	300	—

【図 14】

時短種別決定テーブル

特図題別	判定値	表示結果	装飾図柄の 本停止図様	第4図柄の 停止図様	参考 時短遊技フラグOFF状態	変動開始時に 時短遊技フラグON状態
第1特図	1~33(33%)	時短A 組み合わせ	赤	赤	・時短700回以上上図回数なし ・小当たり上図回数の算出停止 ・ボーナス量の算出停止 ・時短遊技フラグON継続 ・特図変動回数計測継続 ・時短残り回数計測開始(回数表示) ・総アウット数の計測継続 ・低ベースアウット数の計測継続 ・右打ちランプ点灯開始	・時短0回(加算なし) ・小当たり上図回数なし ・ボーナス量の算出停止継続 ・時短遊技フラグON継続 ・特図変動回数計測継続 ・時短残り回数計測継続 ・総アウット数の計測継続 ・低ベースアウット数の計測継続 ・右打ちランプの点灯図様維持
第2特図	34~100(67%)	時短B 組み合わせ	青	青	・時短300回 ・小当たり上図回数2回 ・時短遊技フラグON ・ボーナス量の算出停止 ・特図変動回数計測継続 ・時短残り回数計測開始(回数非表示) ・総アウット数の計測継続 ・低ベースアウット数の計測停止 ・右打ちランプ消灯継続	・時短0回(加算なし) ・小当たり上図回数なし ・ボーナス量の算出停止継続 ・時短遊技フラグON継続 ・特図変動回数計測継続 ・時短残り回数計測継続 ・総アウット数の計測継続 ・低ベースアウット数の計測停止継続 ・右打ちランプの点灯図様維持

【図 13】

【図 14】

特図題別	判定値	表示結果	装飾図柄の 本停止図様	第4図柄の 停止図様	参考 時短遊技フラグOFF状態	変動開始時に 時短遊技フラグON状態
第1特図	1~33(33%)	時短A 組み合わせ	赤	時短700回 上段回数なし ・小当たり上段回出し ・ベース値の算出停止 ・特図変動フラグON ・特図変動回数計測継続 ・特図残り回数計測開始(回数表示) ・総アウツ数の計測継続 ・低ベースアウツ数の計測停止 ・右打ちランプ点灯開始	時短700回 上段回数なし ・小当たり上段回出し ・ベース値の算出停止 ・特図変動フラグON継続 ・特図変動回数計測継続 ・特図残り回数計測継続 ・総アウツ数の計測継続 ・低ベースアウツ数の計測継続 ・右打ちランプの点灯図様維持	・時短0回(加算なし) ・小当たり上段回数なし ・ベース値の算出停止継続 ・特図変動フラグON継続 ・特図変動回数計測継続 ・特図残り回数計測継続 ・総アウツ数の計測継続 ・低ベースアウツ数の計測停止継続 ・右打ちランプの点灯図様維持
第2特図	34~100(67%)	時短B 組み合わせ	青	・物時短300回 ・小当たり上段回数2回 ・時短遊技フラグON ・ベース値の算出停止 ・特図変動回数計測継続 ・特図残り回数計測開始(回数非表示) ・総アウツ数の計測継続 ・低ベースアウツ数の計測停止 ・右打ちランプ消灯継続	・物時短300回 ・小当たり上段回数なし ・ベース値の算出停止継続 ・特図変動フラグON継続 ・特図変動回数計測継続 ・特図残り回数計測継続 ・総アウツ数の計測継続 ・低ベースアウツ数の計測停止 ・右打ちランプの点灯図様維持	・時短0回(加算なし) ・小当たり上段回数なし ・ベース値の算出停止継続 ・特図変動フラグON継続 ・特図変動回数計測継続 ・特図残り回数計測継続 ・総アウツ数の計測継続 ・低ベースアウツ数の計測停止継続 ・右打ちランプの点灯図様維持

【図 1 5】

第1特図判定結果決定テーブルの変形例						
遊技状態	判定結果	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5
低確非時短状態 低確時短状態 低確時短状態	大当たり	1~218 (約1/300)	1~234 (約1/280)	1~252 (約1/260)	1~273 (約1/240)	1~298 (約1/220)
	小当たり	1001~1328 (約1/200)	1001~1328 (約1/200)	1001~1328 (約1/200)	1001~1328 (約1/200)	1001~1328 (約1/200)
	ハズレ(時短)	上記以外の 判定値 (約1/1)	上記以外の 判定値 (約1/1)	上記以外の 判定値 (約1/1)	上記以外の 判定値 (約1/1)	上記以外の 判定値 (約1/1)
ハズレ	ハズレ	—	—	—	—	—

【図 1 7】

(A) 時短遊技フラグON時の第2特図変動パターン(低確時短)			
大当たり種別	選択割合(%)	変動パターン	演出内容
大当たりD	50	O201	10 即当たり(図柄揃い)
大当たりE	50	O202	20 転落示唆→成功→図柄揃い
大当たりF	100	O203	21 転落示唆→失敗→特殊小図柄
小当たりB	50	K201	10.5 即当たり(図柄揃い)
小当たりC	50	K202	20.5 転落示唆→成功→図柄揃い
小当たりD	100	K203	21.5 転落示唆→失敗→特殊小図柄
ハズレ	99	H201	2 ハズレ(「227」・「459」の組み合わせ以外)
	1	H202	19 転落示唆→維持→ハズレ(「227」・「459」の組み合わせ以外)

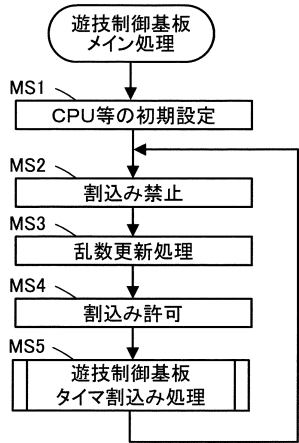
(B) 時短遊技フラグOFF時の第2特図変動パターン(低確時短から低確非時短移行時の残保留用)			
大当たり種別	選択割合(%)	変動パターン	演出内容
大当たりD	100	O204	6 リザルト→図柄揃い
大当たりE	100	O205	7 リザルト→特殊小図柄
小当たりB	100	K204	6.5 リザルト→図柄揃い
小当たりC	100	K205	7.5 リザルト→特殊小図柄
ハズレ	100	H203	0.5 リザルト(ハズレ(「227」・「459」の組み合わせ以外))

【図 1 6】

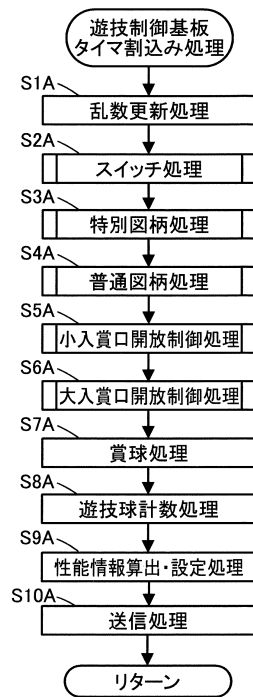
(A) 低確非時短・低確時短時の第1特図変動パターン			
大当たり種別	選択割合(%)	変動パターン	演出内容
大当たりA	20	O101	14.5 SPリール→図柄揃い
	5	O102	40 SPリール→図柄揃い
	25	O103	50 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い(復選)
	30	O104	53 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
	30	O105	55 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
大当たりB・C	5	O106	65 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い(復選)
	14	O107	70 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
	85	O108	14 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
	10	O109	41 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
	5	O110	56 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
小当たりA	100	K101	4 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
ハズレ(時短A)	20	H101	4 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
ハズレ(時短B)	30	H102	39.5 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
ハズレ(時短C)	20	H103	69 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
ハズレ(時短D)	50	H104	4 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
ハズレ(時短E)	30	H105	39.5 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
ハズレ(時短F)	20	H106	68.5 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
ハズレ(時短G)	40	H107	4 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
ハズレ(時短H)	25	H108	13.5 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
ハズレ(時短I)	15	H109	39 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
ハズレ(時短J)	10	H110	52 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
ハズレ(時短K)	8	H111	64 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い
ハズレ(時短L)	2	H112	68 SPリール→チャレンジ成功→図柄揃い

(B) 低確時短時の第1特図変動パターン			
大当たり種別	選択割合(%)	変動パターン	演出内容
大当たりA	100	O111	10 即当たり(図柄揃い)
大当たりB・C	100	O112	10 即当たり(時短図柄)
小当たりA	100	K102	2 ハズレ(「227」・「459」の組み合わせ以外)
ハズレ(時短A)	100	H103	2 ハズレ(「227」の組み合わせ以外)
ハズレ(時短B)	100	H113	2 ハズレ(「459」の組み合わせ以外)
ハズレ(時短C)	100	H114	2 ハズレ(「227」・「459」の組み合わせ以外)

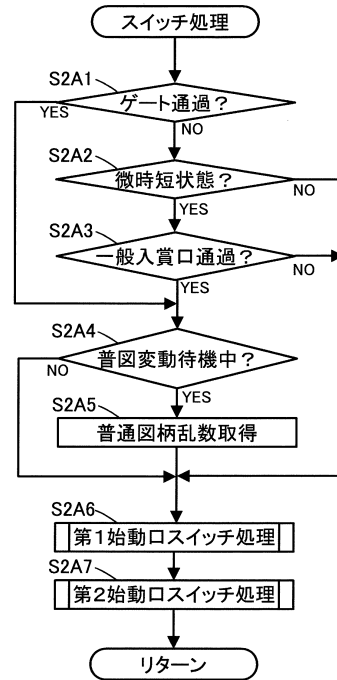
【図 1 8】



【図 19】



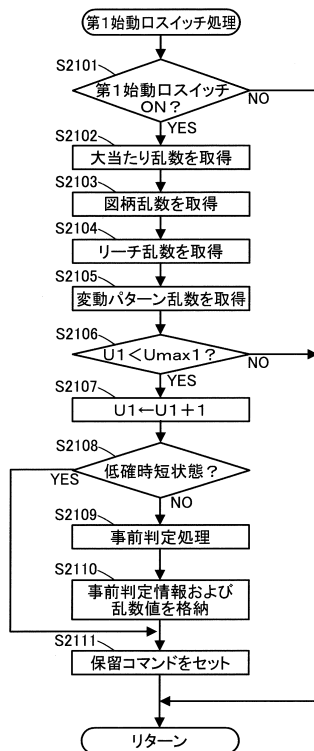
【図 20】



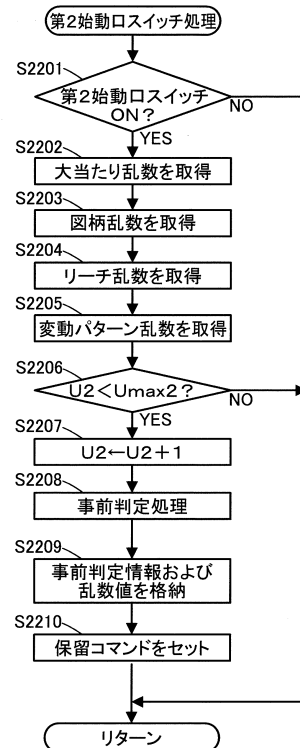
10

20

【図 21】



【図 22】

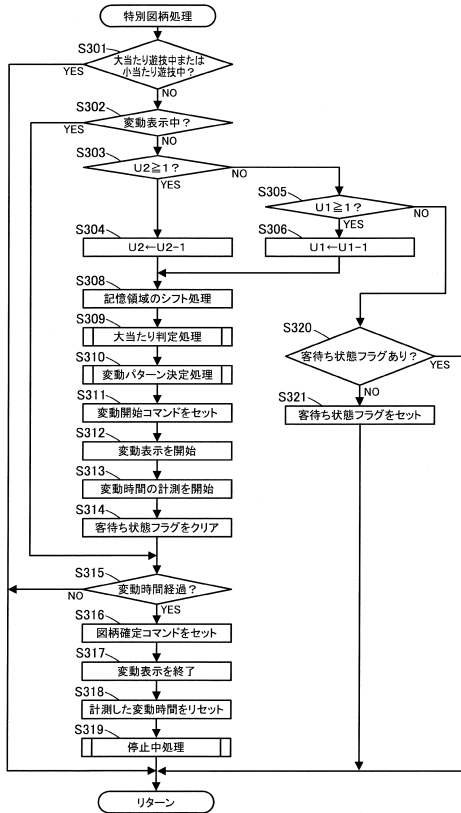


30

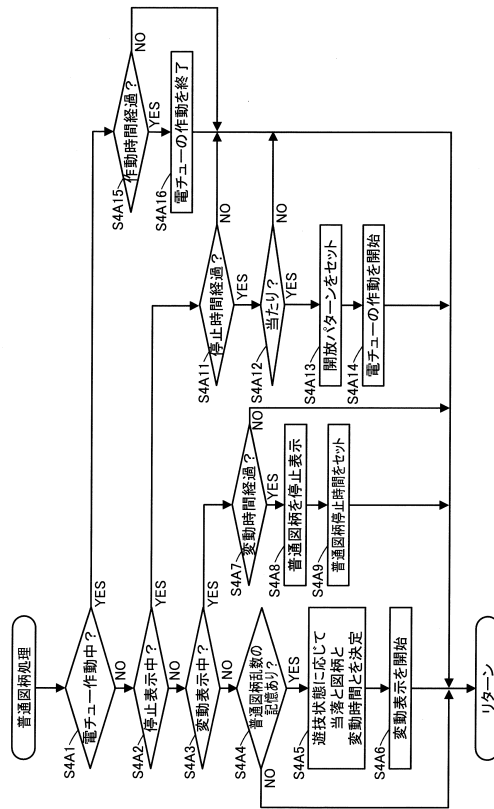
40

50

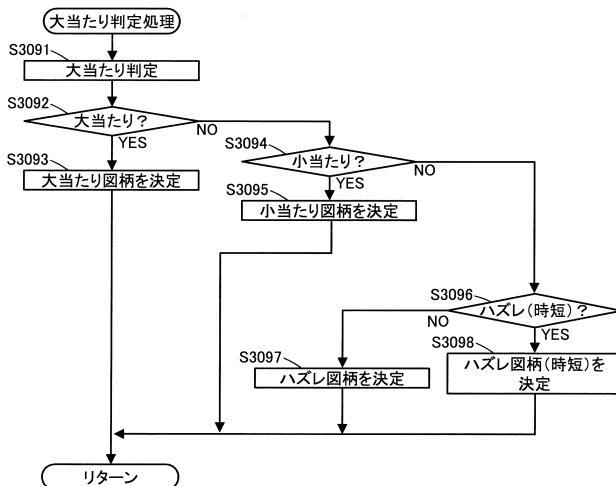
【図 2 3】



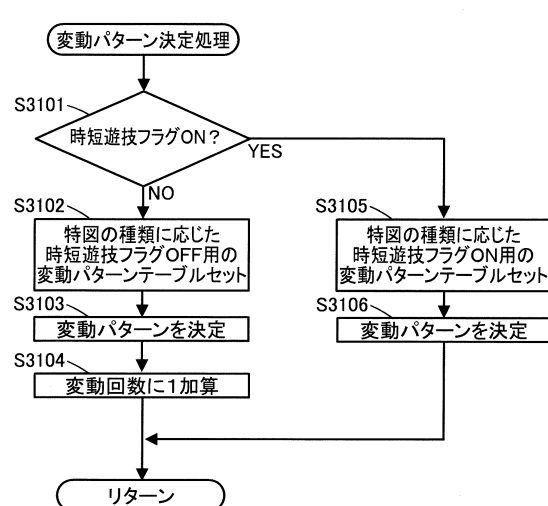
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

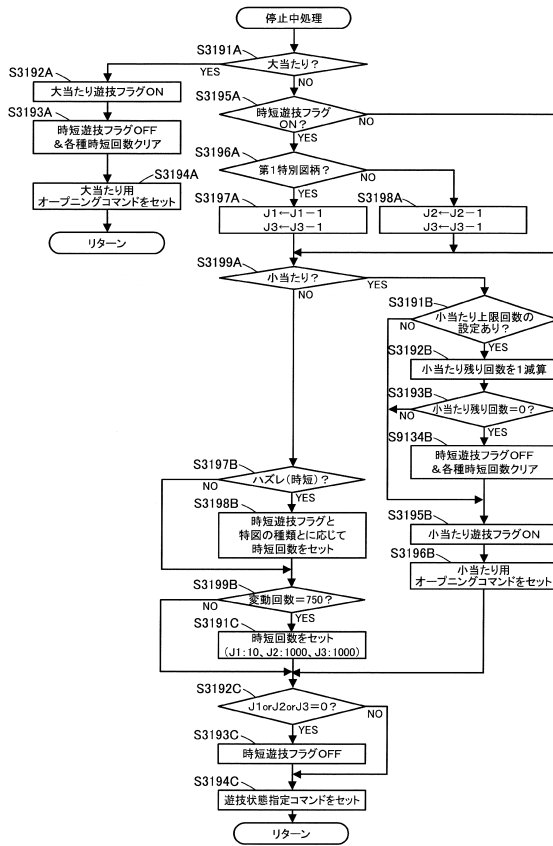
20

30

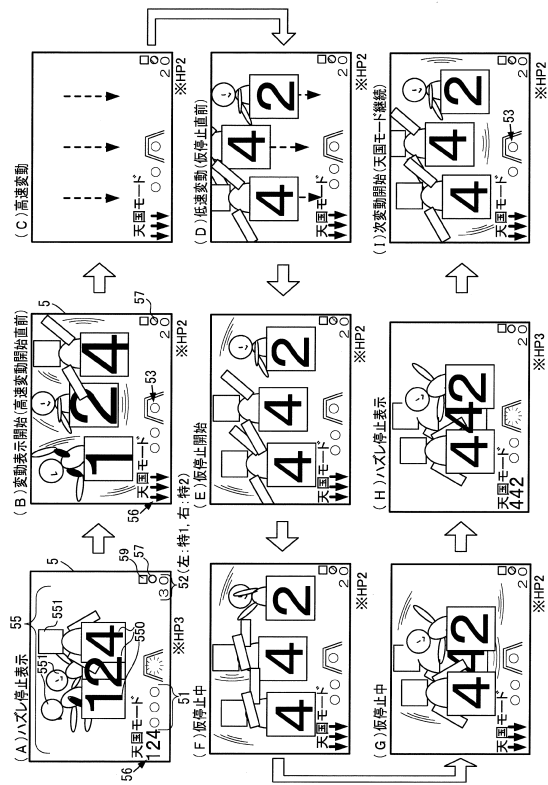
40

50

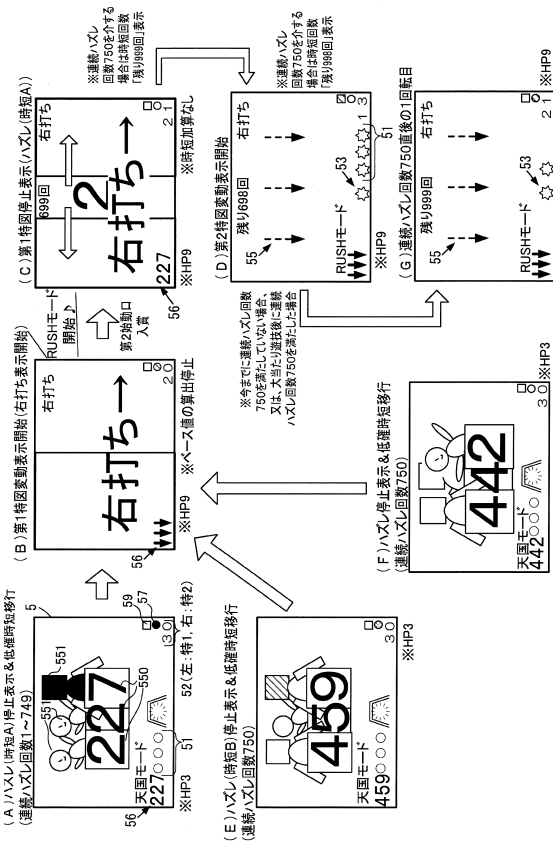
【図 27】



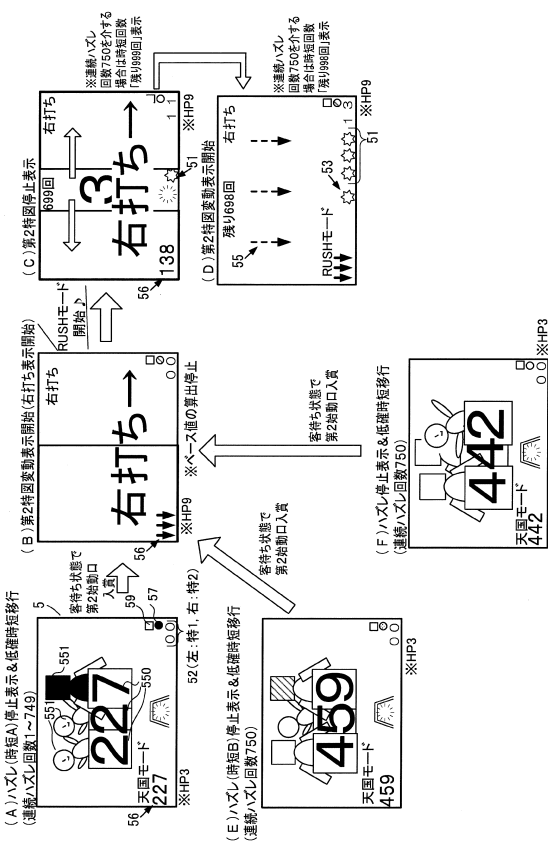
【図 28】



【図 29】



【図 30】



10

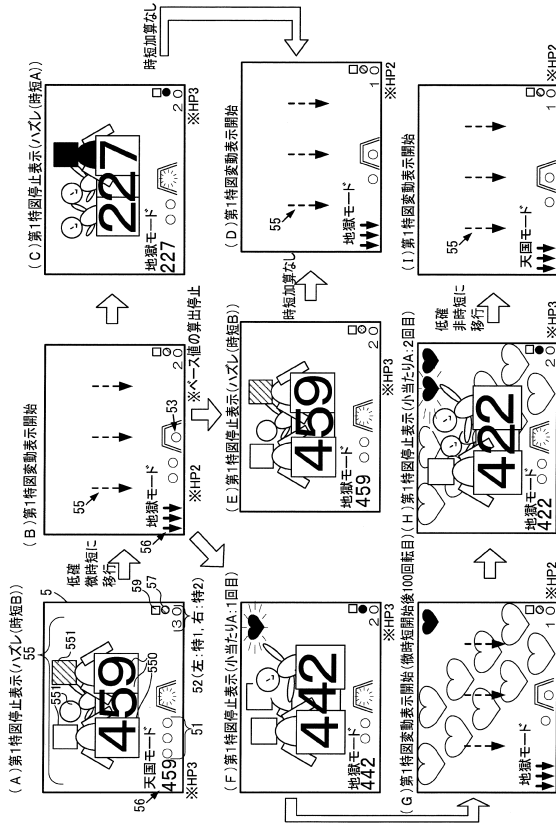
20

30

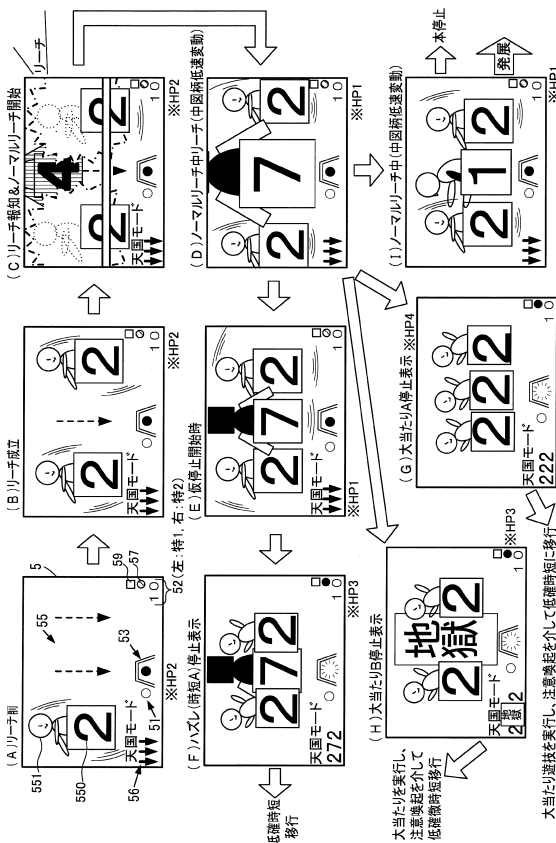
40

50

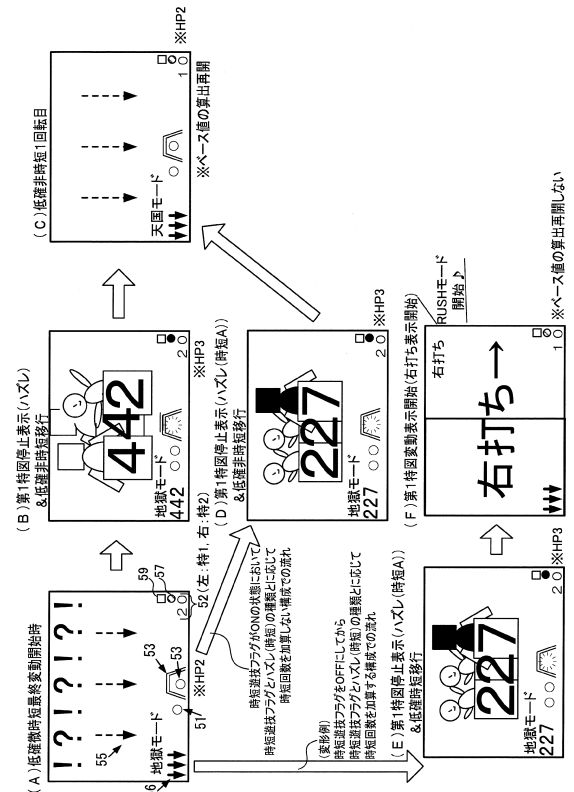
【図 3 1】



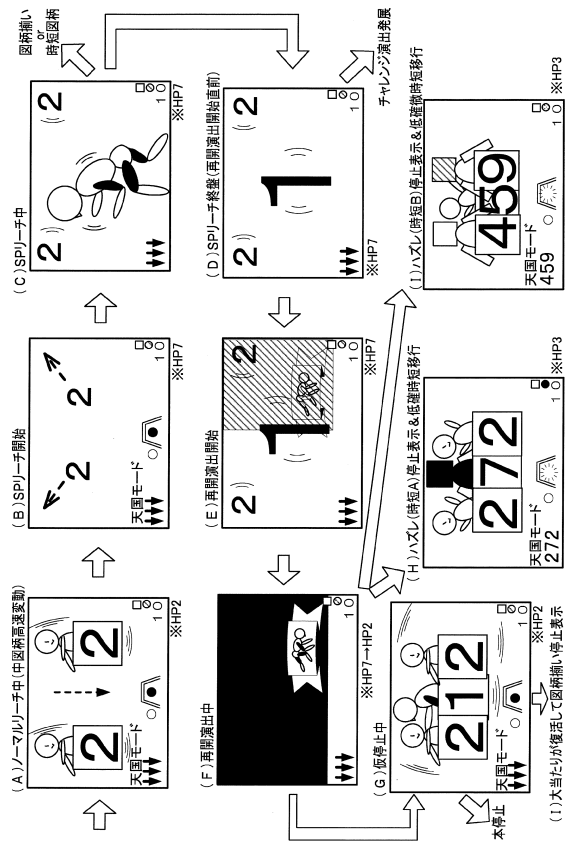
【図 3 3】



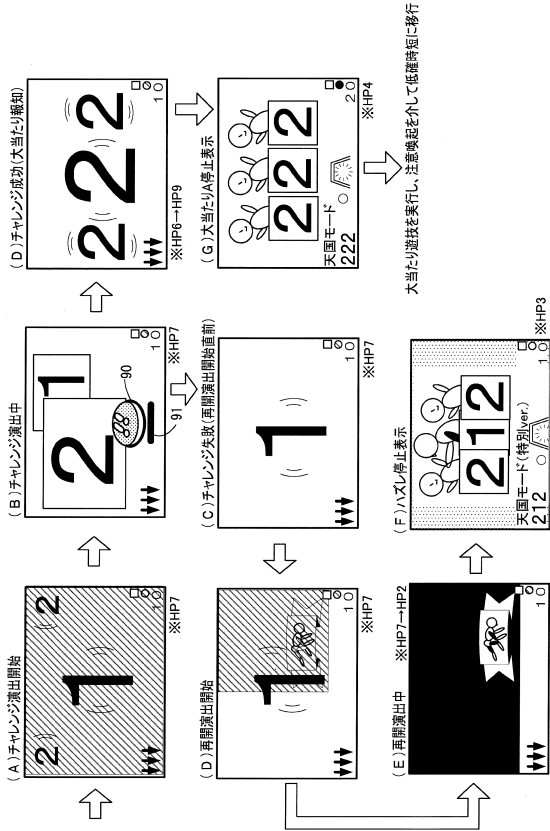
【図 3 2】



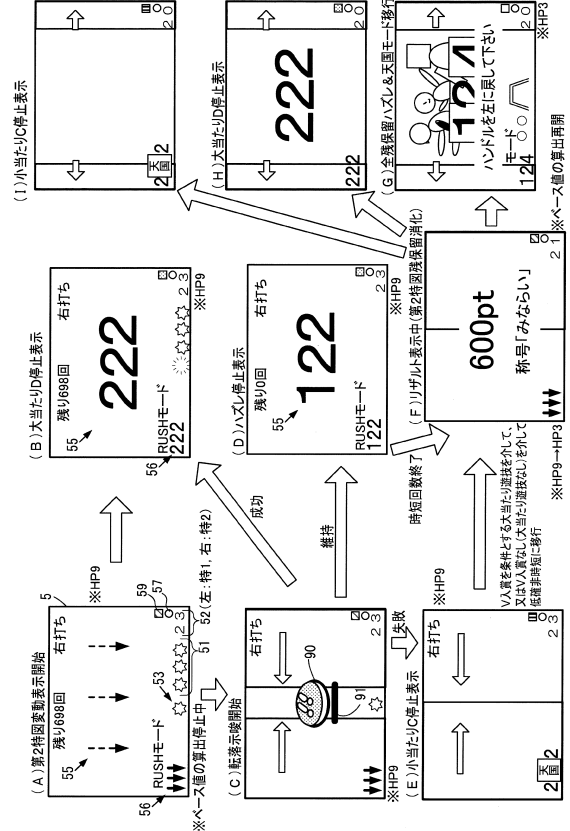
【図 3 4】



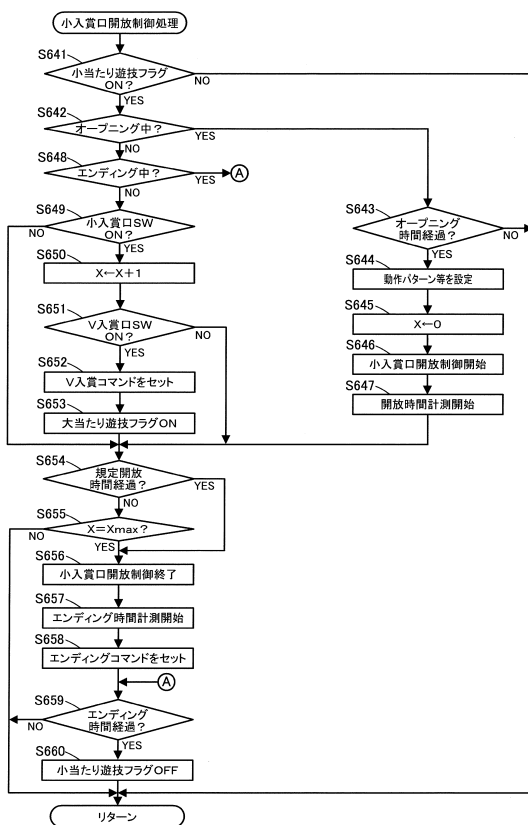
【図 35】



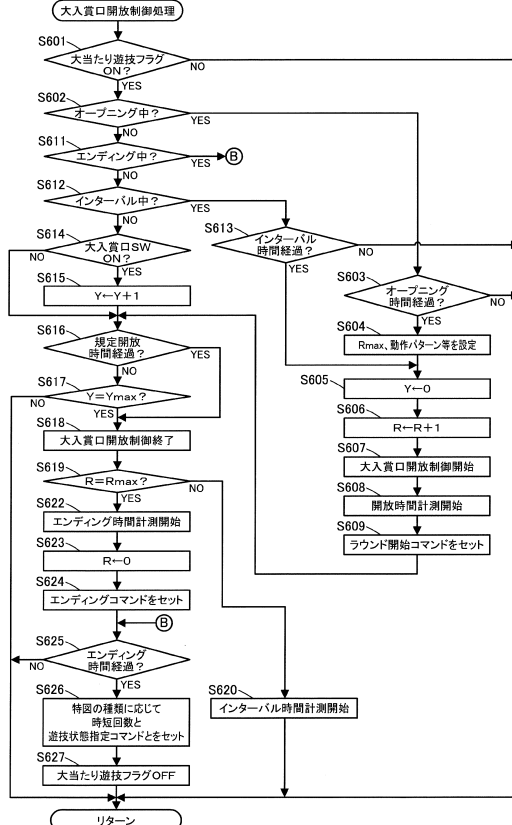
【図 36】



【図 37】



【図 38】



10

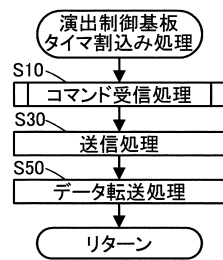
20

30

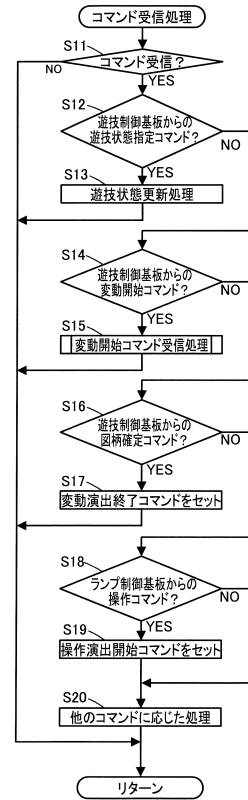
40

50

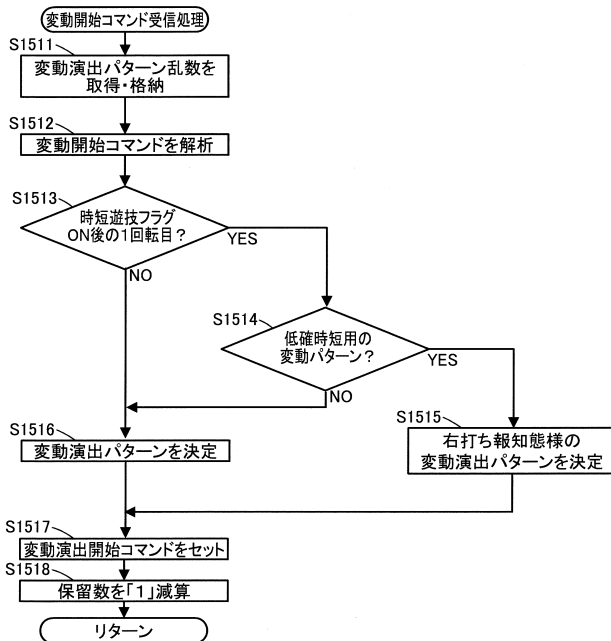
【図 39】



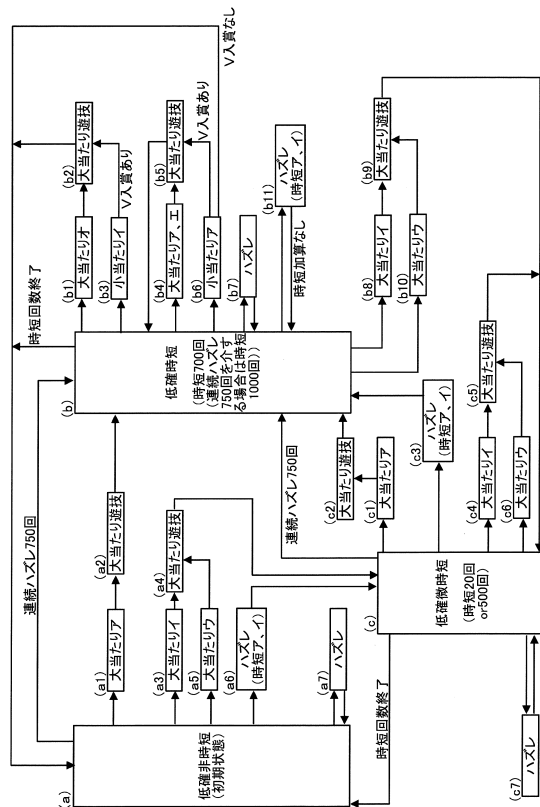
【図 40】



【図 41】



【図 42】



10

20

30

40

50

【図 4 3】

(A)第1特図判定結果決定テーブル

[illegible]

(B)第2特図判定結果決定テーブル

遊技状態	判定結果	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
大当たり		1~218 (約1,300)	1~234 (約1,280)	1~252 (約1,260)	1~273 (約1,240)	1~298 (約1,220)	1~328 (約1,200)
小当たり		1001~10300 (約1/7)	1001~10300 (約1/7)	1001~10300 (約1/7)	1001~10300 (約1/7)	1001~10300 (約1/7)	1001~10300 (約1/7)
ハズレ(時短)		—	—	—	—	—	—
低確率非時短状態	ハズレ	上記以外の 判定値	上記以外の 判定値	上記以外の 判定値	上記以外の 判定値	上記以外の 判定値	上記以外の 判定値
低確率微時短状態							
低確率短状態							

【図 45】

[illegible]

【圖 4 4】

(A) 大当たり種別決定テーブル

特図種別	判定値	表示結果	参考				
			大当たり連荘後 遊技状態	装飾図柄の 本停止態様	装飾図柄の 停止態様	実質R数	小当たり 上限回数
第1特図	1(1%)	大当たりA	低確時短(時短700回)	図柄揃い	赤	2	300
	2~5(5.64%)	大当たりA	低確時短(時短700回)	時短図柄	赤	2	300
	56~100(4.59%)	大当たりA	低確時短(微時短1000回)	時短図柄	青	2	300
第2特図	1~83(8.93%)	大当たりA	低確時短(時短700回)	図柄揃い	青	10	1700
	84~100(1.79%)	大当たりA	低確時短(時短700回)	時短図柄	青	2	300
		大当たりA	低確時短(時短700回)	特殊A図柄	緑	2	300

(B)小当たり種別決定テーブル

特図種別	判定値	表示結果	大当り・道は終了直後の 遊技状態	装飾図柄の 停止図柄	第1図柄の 停止図様	賞球数	小当り 上限回数
第2特図	1~83(83%)	小当りあり	低確率時短(時短700回)	図柄揃い	黄	10	1700
	84~100(17%)	小当りなし	低確率時短時止	特殊図柄揃	白	2	300

【図 46】

(A) 低確非時短・低確微時短時の第1特図変動パターン

大当たりの種別	連発割合(%)	変動パターン	変動時間(秒)	演出内容
大当たりA	20	C001	14.5	ノーマルリーチー図柄揃い
	40	C002	40	SPリーチー図柄揃い
	5	C003	50	SPリーチー図柄揃い(復活)
	25	C004	53	SPリーチーチェンレンジ成功ー図柄揃い
	30	C005	55	ノーマルリーチーSPリーチー図柄揃い(復活)
大当たりA,イ,ウ	5	C006	65	ノーマルリーチーSPリーチーチェンレンジ成功ー図柄揃い
	14	C007	70	ノーマルリーチーSPリーチーチェンレンジ成功ー図柄揃い
	85	C008	14	ノーマルリーチー時短図柄
	10	C009	41	SPリーチー時短図柄
	5	C010	56	ノーマルリーチーSPリーチー時短図柄
ハズレ (時短A,イ)	50	H002	39.5	ノーマルリーチー[227]の組み合わせ
	30	H003	68.5	SPリーチー[227]の組み合わせ
	20	H004	69	ノーマルリーチーSPリーチーチェンレンジ失敗ーハズレ
	40	H005	4	非リーチーハズレ[227]の組み合わせ以外
	25	H006	13.5	ノーマルリーチーハズレ[227]の組み合わせ以外
ハズレ	15	H007	39	SPリーチーハズレ[227]の組み合わせ以外
	20	H008	52	SPリーチーチェンレンジ成功ーハズレ[227]の組み合わせ以外
	8	H009	64	ノーマルリーチーSPリーチー図柄揃い(復活)
	2	H310	68	ノーマルリーチーSPリーチー図柄揃い(復活)
	2	H310	68	ノーマルリーチーSPリーチー図柄揃い(復活)

(B)低確時短時の第1特図変動パターン

大当り(特別)	連対割合(%)	変動時間(秒)	演出内容
大当たりのリフ	100	0311	即当たり(原価返)
大当たりのリフ、ウ	100	0312	即当たり(時差返)
ハズレ(時短了、イ)	100	H311	ハズレ(「221」の組み合わせ)
ハズレ	100	2	ハズレ(「227」の組み合わせ以外)

【図 45】

30

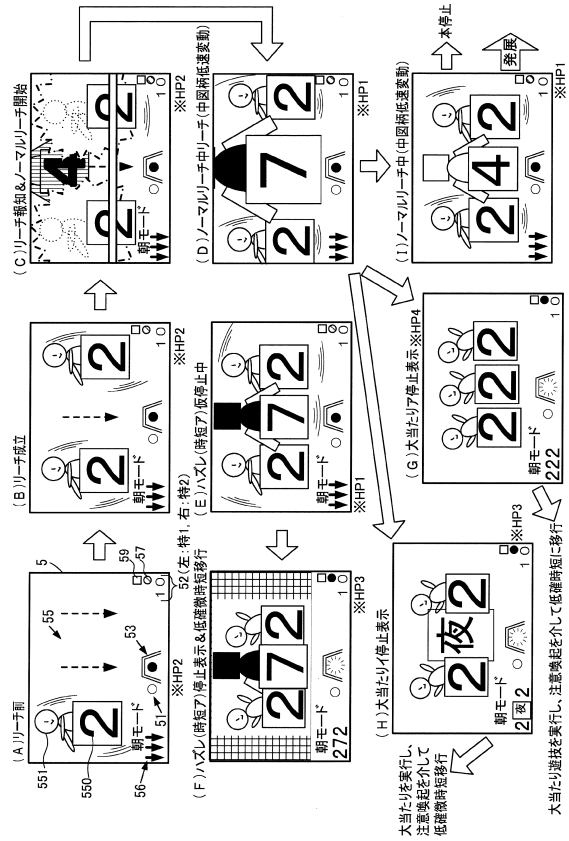
40

【図 47】

(A) 時短遊技フラグON時の第2特図変動パターン(低確時短)			
大当たり連別	選択割合(%)	変動パターン	変動時間(秒)
大当たりエ	50	O201	10
大当たりエ	50	O202	20
大当たりエ	100	O203	21
小当たりエ	50	K201	10.5
小当たりエ	50	K202	20.5
小当たりエ	100	K203	21.5
ハズレ	99	H201	2
ハズレ	1	H202	19

(B) 時短遊技フラグOFF時の第2特図変動パターン(低確時短から低確非時短移行時の残保留用)			
大当たり連別	選択割合(%)	変動パターン	変動時間(秒)
大当たりエ	100	O204	6
大当たりエ	100	O205	7
小当たりエ	100	K204	6.5
小当たりエ	100	K205	7.5
ハズレ	100	H203	0.5

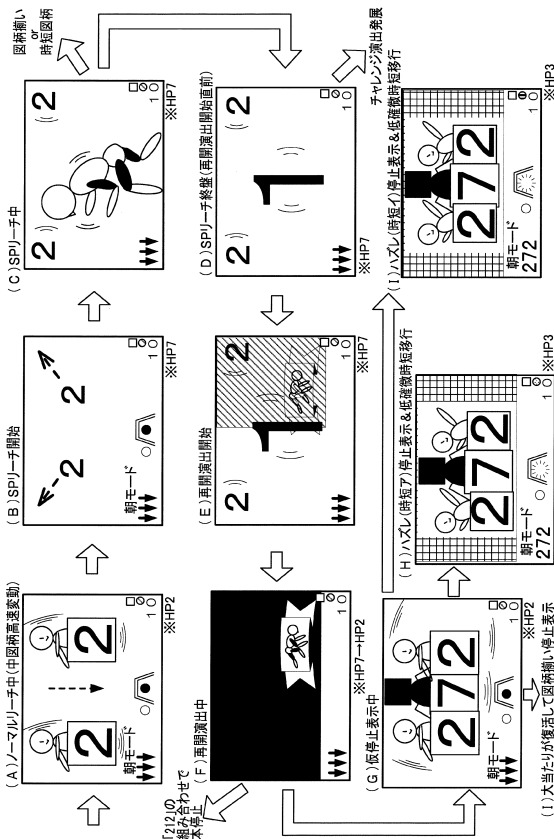
【図 48】



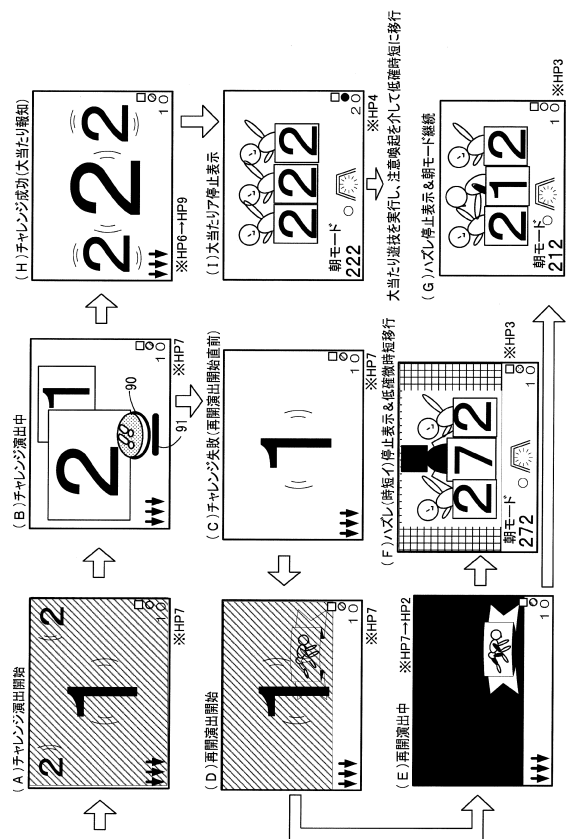
10

20

【図 49】



【図 50】

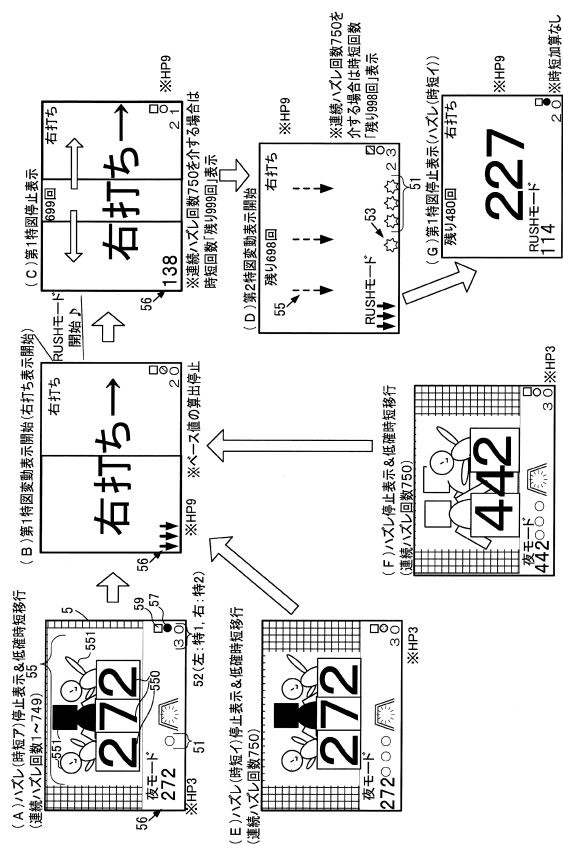


30

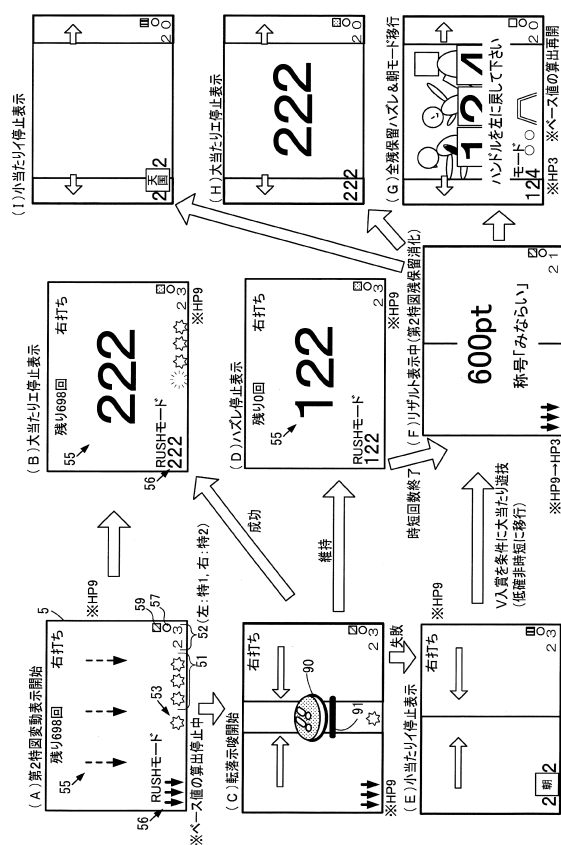
40

50

【図 5 1】



【図 5 2】



フロントページの続き

京楽産業．株式会社内
(72)発明者 永縄 卓郎
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号 京楽産業．株式会社内
(72)発明者 蟹江 小五郎
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号 京楽産業．株式会社内
(72)発明者 新名 憲治郎
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号 京楽産業．株式会社内
(72)発明者 新井 亮介
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号 京楽産業．株式会社内
(72)発明者 小泉 弘一
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号 京楽産業．株式会社内
Fターム（参考） 2C088 AA36